



- [ゼニガメ](#)
 - [キャラ概要](#)
 - [解説](#)
 - [代表作](#)
 - [ファイター性能](#)
 - [長所と短所](#)
 - [特徴](#)
 - [特殊技能](#)
 - [技](#)
 - [最後の切り札](#)
 - [弱攻撃](#)
 - [ダッシュ攻撃](#)
 - [強攻撃](#)
 - [スマッシュ攻撃](#)
 - [空中攻撃](#)
 - [つかみ](#)
 - [必殺ワザ](#)
 - [テクニク](#)
 - [演出](#)
 - [アピール](#)
 - [声優](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [ゼニガメ対策](#)
- [リンク](#)

ゼニガメ

キャラ概要

解説

「ポケットモンスター赤・緑・青」で最初に選べるポケモンのうちの1体。水タイプで、かめのごポケモン。たかさ0.5m、おもさ9.0kg
原作では防御システムのステータスに優れる。
レベルアップでカメール、更にカメックスへと進化する。
カメックスは「ポケットモンスター青」のパッケージ。

代表作

[ポケモントレーナー](#)参照

ファイター性能

長所と短所

長所

- 軽く小回りが利くために移動性能に優れる。
- 全体的に技の発生が早い。
- 空中攻撃の追撃性能がいい。
- 体が小さいため技が当たりにくい。
- 炎ワザのふっとばし力を90%に緩和できる。

短所

- 決め手に欠ける。
- 飛び道具を持たないので接近戦を強いられる。
- 移動速度そのものはやや遅め。
- 全体的にリーチが短め。
- 軽いので、かなりふっとばされやすい。
- 軽量級の割には復帰力が低め。
- 掴み抜けからの確定技がある。

特徴

ダッシュは遅いがターンが素早くジャンプ性能も高いため、攻撃をかわしつつ動き回れる。操作性自体も非常に素直で、初心者でも気持ちよく動きやすいであろう。技の威力・ふっとばし力は低めで、手数で押すタイプ。弱攻撃の発生は1Fとスマブラ最速タイを誇る。
空中性能も高く場外に出してからの追撃が得意だが、リーチの短い技が多い。また、飛び道具も持っていないため接近戦一辺倒にもなりがち。
加えて非常に体重が軽くふっとびやすい上に復帰力は並程度しかないので、いかにして相手の攻撃を食らわないように立ち回るのが重要となってくる。
水タイプなだけあって炎属性（爆弾など）に耐性を持っており、草属性は苦手。
炎属性への耐性は、ネスのPKファイヤーやクッパのプレス等の連続ヒットする攻撃がずらし辛

く、抜けにくくするというデメリットもあるが多くのキャラの主力フィニッシュ技（マリオやスネーク、G & Wの横S、ファルコンパンチ等）を軽減できるのは、軽い身としてはありがたい。フシギソウ以外ではチコリータの葉っぱカッターで少し多めにふっとんでいるのを体感できる（リップステッキ、バナナの皮、デクの実は無属性）。また、水タイプといっても長時間泳いでいると溺れるので注意。ちなみに電気は弱点ではない。



乱戦ではふっ飛ばされやすさと決め手不足が心配。混戦を避けて、相手のダメージが溜まってきたらフシギソウやリザードンに変えるのがお勧め。

特殊技能

ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰	その他
2				×	×	水タイプ

技

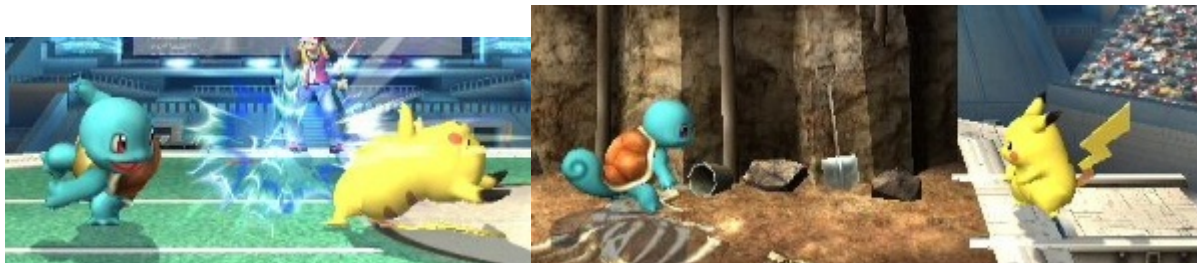
最後の切り札

- さんみいったい

[ポケモントレーナー](#)参照

弱攻撃

- **びんた うしろげり しっぽおとし** (3% 2% 4%) **発生F: 1F 転倒率: 弱攻撃2 (20%)**
 - 左手ではたく 両足蹴り しっぽを振り下ろす。
 - 発動がとても早く、リーチも長めの優秀な弱攻撃。
 - 三発目のしっぽおとしは技の終了後に若干スキが生じるので、相手に2発目がヒットしなかった場合、二発目で止めておいた方がいい。
 - なお、二発目は相手を転ばせることがあるので、二発目で止めて、横強などに繋げることもできる。
 - 前進しながらの攻撃になる為、密着した状態から全段は当たりづらい。他のキャラの弱のように使わず、近～中距離からの牽制に。



左：発生1Fの最速技。リーチもこの位でそこそこある。
右：前進しながら攻撃するので、三段目がギリギリ当たる間合いはこの位。

ダッシュ攻撃

- ・ **ダッシュこうら** (7~9%) 発生F: 6F

- 甲羅から相手に体当たりする。移動距離が長く、めくり気味に攻撃出来るので積極的に使っていける。
- 当たった相手はゼニガメの進行方向とは逆に飛んでいくので、押し出しには使い辛い。



発生が早く、判定が長く続き、移動距離も長いので反撃も受けにくい。

強攻撃

- ・ **横： しっぽはたき** (6%) 発生F: 4F

- しっぽを前方へ振り回して攻撃。発動が早い上、ゼニガメの中ではリーチが長いので中距離に有効。
2連続で出したり、弱攻撃に繋がったりすることもできる。
なお、先端にはやられ判定が無い。



弱攻撃よりもリーチが長い。距離が近いならこのまま2発目や弱攻撃に繋がったりもできる。

- ・ **上： ジャンプずつき** (6%) 発生F: 5F

- 小ジャンプから上へと頭突きを繰り返す。攻撃範囲が狭い上発動時間も短いので当てにくい。
- しかし連打が利き、あまりふっとばさないのので、密着していると連続で当たる。相手のダメージが低いときに当てたら2、3回連続で出すのが良いだろう。



範囲は狭めだが連発できる。お手玉に。

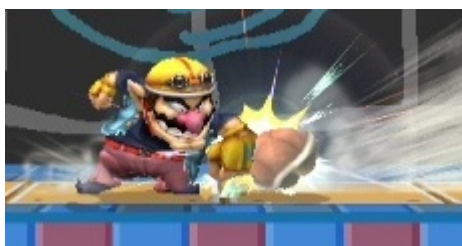
- 下：**あしもとスピン** (2x4+5%) 発生F：6F
 - 回転しながら前方へ多段ヒットする体当たり攻撃。リーチも長い。
 - ゼニガメはしゃがみがかなり低く、さらにしゃがみ歩きができるので奇襲に有効。



ゼニガメはしゃがみが低いので、避けながら奇襲。

スマッシュ攻撃

- 横：**こうらスマッシュ** (14 ~ 19%) 発生F：18F スマッシュホールド開始F：8F
 - 体を甲羅の中に引っ込め、前方へ飛び出して体当たり攻撃を繰り返す。アーマーが付いている為、乱戦時に蓄積ダメージが多い相手を確実に仕留めたいときに有効。技の発動前に若干溜めのモーションがあるのでスキが生じるが、発動してからのスキは少なめ。しかしふっとばし力は低い。ダッシュ反転から上スマすべりの要領で走ってきた側に出すと、急に動きを止めて攻撃することができる。



アーマー付きの技。しかし発生が遅く威力も低く後隙もややあるので需要は少なめか。

- 上：**みずばしら** (16 ~ 22%) 発生F：19F スマッシュホールド開始F：5F
 - ワンテンポ置いた後、ゼニガメの前後の地面から水柱を高く噴出させ相手を攻撃する。ゼニガメの技の中ではふっ飛ばし力は最強。発生は遅いもののフィニッシュに便利。攻撃範囲は上下左右と広いので、対空・乱戦において威力を発揮する。しかし発動が遅く一瞬なので先読み気味のタイミングで放つこと。
 - ダッシュ反転ジャンプキャンセルから出すと、空キャン以上に早く長距離を滑るように移動する為、奇襲に使える。ダッシュ反転ジャンプ直後にCスティックで上スマ入力するとやり易い。



対空・フィニッシュ共に優秀な技。しかし後隙は大きい。

- 下： **スプリングラー** (11 ~ 15%) 発生F：17F スマッシュホールド開始F：8F
 - 体を甲羅の中に引っ込め、水を噴出しながらその場で回転する。密着状態が最も威力が高い。
 - こちらも左右の相手に対応でき、ふっとばし力もそれなりだが威力は低いので、上スマッシュが間に合わなさそうな時に使うこと。

空中攻撃

- 通常： **みずあらい** (9%) 発生F：4F ■着地隙：12F
 - 空中で体を甲羅の中に引っ込め、水を噴出しながら回転し相手を攻撃する。攻撃判定は体の周囲の水にある。
- 前： **ロケットキック** (12%) 発生F：5F ■着地隙：12F
 - 空中で前方に両足蹴りを繰り返す。出が早くリーチが長めなので攻めや追撃に向いている。
 - スタミナが減ってなければ終点の崖際から120%ぐらいからバーストが狙える。
 - 密接して当てると逆方向に相手が飛んでいくこともあるので注意。

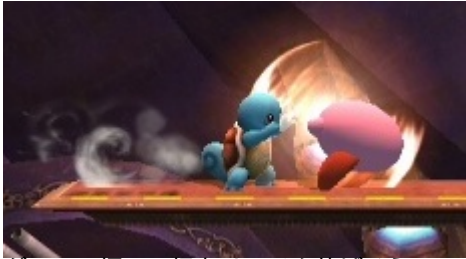


ゼニガメの空中攻撃はどれも使いやすい。追撃にはバッチリ。

- 後： **しっぽアタック** (10%) 発生F：5F ■着地隙：9F
 - 空中で後方にしっぽを突きだして攻撃。こちらも追撃に。
 - スタミナが減ってなければ終点の崖際から160%ぐらいからバーストが狙える。どうせなら空中前を使おう。
- 上： **はんでんしっぽ** (11%) 発生F：6F ■着地隙：21F
 - 空中で反転ししっぽで敵を跳ね上げて攻撃。リーチが短いが、ゼニガメの周囲360°をカバーできる上にふっとばし力もそれなりなので、お手玉が狙える。
 - 終点では上方向への追撃で140%ぐらいから星にできる。
- 下： **たつまきスピン** (1x5+5%) 発生F：6F ■着地隙：19F
 - 空中できりもみ回転しながら、しっぽを下に突き出して多段ヒットさせる。発動時間が長い。S Jからの攻めや、復帰妨害に使える。
 - 最後の一撃でやや低めの斜め上に吹っ飛ばす。終点の崖際で使えば130%ぐらいからバーストも狙える。

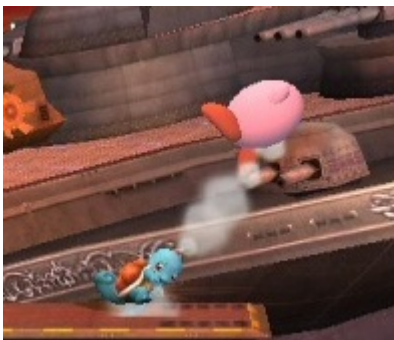
つかみ

- **つかみ**： **つかみ** 発生F: 6F ダッシュ8F ふりむき9F
 - 手で相手をつかみにかかる。リーチは軽量級の割にかなり長いが、極力ダッシュつかみで。
 - ダッシュ掴みは相手に飛びかかるモーションの為、キャラが重なるくらい近接するまでダッシュしてから発動しても通り過ぎてしまうので注意。



ダッシュ掴みで極力リーチを伸ばそう。

- **つかみ攻撃**： **つかみずつき** (2%)
 - つかんだ相手に頭突きを繰り返して攻撃する。
- **前投げ**： **ショートキック** (2+7%)
 - つかんだ相手を蹴り飛ばし前方へとふっとばす。空中攻撃で追撃を。
- **後投げ**； **えんずいドロップ** (5+5%)
 - つかんだ相手の首を後ろから蹴り飛ばし後方へとふっとばす。
- **上投げ**： **こうらうちあげ** (2+9%)
 - 体を甲羅の中に引っ込め、つかんだ相手を打ち上げ上方向にふっとばす。
- **下投げ**： **こうらプレス** (2+5%)
 - つかんだ相手を引き倒してボディプレスを繰り返して、相手を斜め上へふっとばす。ふっとばし力は高めでフィニッシュも狙えるが、ふっとぶ方向が斜め上とやや扱いにくい。



崖端や天井が低い所ならフィニッシュも十分狙える。また、キャラを入れ替えたい時に吹っ飛ばすのにもそこそこ有効。

必殺ワザ

- 通常： **みずでっぼう** (0%、溜めなし：2x7%) 発生F：27F Max：78F }

- Bボタンを一回押すことで溜め始め、溜めてからもう一度Bを押す事で水を溜めた分だけ前方に放出。溜めずに即座にBを押すと水しぶきを近距離に出しダメージを与え、溜めた場合はダメージは与えられないものの相手を後方へ大きく押し出す水鉄砲（マリオのポンプと同じ性能）を噴き出す。MAXまで溜めが完了すると、溜めたまま移動が可能となり、任意のタイミングで水鉄砲を放出。
- マリオのそれと同様に復帰の妨害に役立ち、特にアイクの天空やカービィのファイナル Cutter、リュカとネスのPKサンダー復帰は妨害しやすい。本体の周りに連続で攻撃判定の出る復帰技の相手には効き辛い。
- 地続きのステージでは無理やり押し出しバーストという荒業も可能。一定距離をとって安心している相手に。

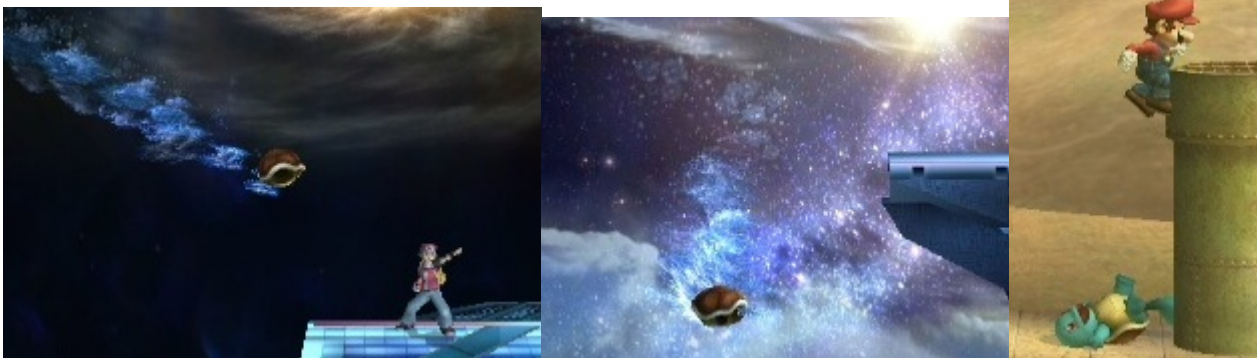


左：溜めずに出すと水しぶきを出して相手にダメージ！

右：溜めて出すとマリオのポンプと同じく水を出して相手を押し出す。特定の相手の復帰妨害に有効。

- 横： **からにこもる** (3～7%) 発生F：23F

- 体を甲羅の中に引っ込めたまま高速で滑走する。助走が長いほど相手に大ダメージを与えられる。
スピードが早い上に移動距離が長く、制御も難しいので自滅に注意。ちなみに下り坂では加速し、上り坂では減速する。
- ある程度の距離（ドルピックタウンの空中時の土台くらいの長さ）を進んだ後、逆方向にスティック入力、又はBボタンで解除できる。空中でも解除可能。
- 発動中に攻撃されてもダメージを受けないが、受けた攻撃の強さに応じて減速したり、移動方向が変わる。ちなみに踏まれると大きな隙ができる。
- 防御能力は凄まじく、切り札すら無傷で耐えられる。



左：発動中はほぼ無敵、高いところからなら復帰にも使える。
中央：相手の攻撃を受けたり、壁にぶつくと移動方向が反転するので注意
右：滅多にないだろうが、踏まれると・・ / (^o^)\

・ 上： **たきのぼり** (2x3+1x6+3%) 発生F：10F

- 。滝を足場に斜め上へと上昇する。当たり判定が強めなので乱戦や対空では打ち勝てることが多い。もちろんしりもち落下なので空振りに注意。
攻撃範囲・攻撃力はなかなか優秀なので相手からの追撃には強い。崖際で使うのが良いだろう。



攻撃技としては、範囲や判定が優秀。しかし失敗するとしりもち落下になるので、さっさと急降下して隙をなくそう。

・ 下： **ポケモンチェンジ** ([フシギソウ](#)) 発生F：操作可能まで121F

- 。フシギソウへと交代する。ポケモンチェンジ中は無敵状態なので、相手がアシストフィギュアや切り札を使ってきた時に回避方法として使える。しかしフシギソウが出現した直後には若干のスキが生じるので、一旦相手をふっとばしたりしてから使うこと。

テクニク

・ **走行反転大移動**

反転直後に再度反転する事により、反転しながら滑走するテクニック。
走行反転直後にタイミング良く、更に反転するとダッシュ反転上スマッシュ並みに高速でゼニガメが滑る。
もちろん移動中はニュートラル状態なので各種攻撃が可能。タイミングが異常にシビア。

・ **走行反転しゃがみ仕込み大移動**

反転直後に特定のタイミングでしゃがみ、高速で滑走するテクニック。
やり方は、走行反転直後にスティック下入力する。タイミングが異常にシビア。

・ **走行反転ジャンプキャンセル上スマッシュ**

走行反転中にジャンプを入力し、ジャンプを上スマッシュでキャンセルする事で、高速で大きく滑りながら上スマッシュをするテクニック。

・ **走行反転飛び出しジャンプキャンセル滑走上スマッシュ**

走行反転モーションが終わった直後、タイミング良くジャンプ入力すると同時にCスティックで上入力すると、ゼニガメが高速で滑りながら上スマッシュをする。

- **走行反転反転滑走横（下）スマッシュ**

走行反転大移動を活用した、前方へ滑走しながらの横スマッシュを可能にするテクニック。走行反転直後に、再度反転すると同時にスマッシュホールドすると高速で滑りながらのスマッシュが打てる。
入カタイミングが難しいので、安定して出せるようになるまで要練習。

- **走行反転滑走振り向き横スマッシュ**

走行反転モーションから、反転して飛び出す方向へスティックを倒しながら、それとは逆方向へCスティックで横スマッシュをすると、
反転モーションが終わった直後、ゼニガメが後退しながら横スマッシュをする。
スマッシュホールドする事でゼニガメが高速で横スマッシュを溜めながら後退滑走する。
特定のタイミングでスマッシュホールドする事で、アイテム投げをキャンセルしてスマッシュを打つ事が出来る。
もちろんスターロッドやホームランバットを持っていてもこのテクニックを使う事が出来る。
ゼニガメが一番有効に使えるテクニックと言うだけで専用と言うわけではない。

- **走行反転滑走振り向き横スマッシュキャンセル掴み**

「走行反転滑走振り向き横スマッシュ」を応用した、走行反転直後に高速で滑りながら通常掴みをするテクニック。
走行反転モーションから、反転して飛び出す方向へスティックを倒しながら、それとは逆方向へCスティックで横スマッシュをすると同時に、
Z（掴み）ボタンを入力すると、振り向き横スマッシュを掴みでキャンセルする事でゼニガメが高速で滑りながら通常掴みをする。
このテクニックは掴んだ相手を、最大でエディットステージの四角い床約5個分ほど移動させる事が出来る。
相手を一気に崖まで移動させ、下投げでバーストしたり、地続きのステージであれば道連れにも使える。

- **走行反転飛び出ししゃがみ仕込み**

走行反転直後にしゃがみ、少し滑りながら即座にスマッシュ等の攻撃をする中距離用テクニック。
走行反転滑走技と組み合わせることで技のバリエーションが増える。

- **走行反転タイミングずらし**

走行反転モーションを遅らせタイミングをずらすテクニック。
走行中スティック下入力した直後に、反転する方向へCスティックで横入力して反転する。
全キャラ共通のテクニックだが、走行反転からの攻撃を読まれにくくする為にも、ゼニガメは特にこのテクニックが重要になってくる。

演出

アピール

- 上：バク宙して「ゼニゼニー」

横：しっぽで立ち、水を出しながら回転「ガァッ」

- ・ 下：甲羅に籠もってくるくる回る



左から順に、下、上、横アピール。

声優

- ・ [愛河里花子](#)...アニメではサトシのゼニガメ役

ボスバトル攻略

軽いので死にやすいが、動きの細やかさと優秀な防御技を備えているのでとてもやりやすいキャラ。

攻撃はほぼ全てを空中上攻撃のはんてんしっぽだけでまかなえる。

単発の威力は低いが、凄まじい連射速度で最もダメージ効率が良く、隙も少ないのでお勧め。地上戦でも同様で、場合によって上強攻撃を使う程度でよい。

スマッシュ攻撃はいずれも硬直が長く隙が大きいので、あまり使わない方がよい。

横必殺技のからにこもるは、ほぼ全ての攻撃をノーダメージで抑えられる。

落ちるボス戦では自滅の可能性もあるが、制御さえできればとても強力な防御技として活用できる。

百人組み手攻略

[ポケモントレーナー](#)参照

ゼニガメ対策

(編集中)

リンク

- ・ [公式ページ](#)
- ・ [Wikipedia](#)