



- [フシギソウ](#)
 - [キャラ概要](#)
 - [解説](#)
 - [代表作](#)
 - [ファイター性能](#)
 - [長所と短所](#)
 - [ふっとびにくさ](#)
 - [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](#)
 - [演出](#)
 - [アピール](#)
 - [声優](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [フシギソウ対策](#)
- [リンク](#)

フシギソウ

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内の一体「フシギダネ」が進化したポケモン。

草タイプで、たねポケモン。たかさ1.0m、おもさ13.0kg

原作では特殊攻撃と防御のステータ스에優れる。

フシギダネがレベルアップで進化した姿で、更にレベルアップすることでフシギバナへと進化する。

フシギダネ、フシギバナがアニメ等、他メディアで幅広く活躍しているのに対し、フシギソウはこれといった活躍はなく、

ポケモントレーナーの他の手持ちポケモンである、ゼニガメやリザードンと比べても露出の幅はかなり狭い。

これらのことから、フシギソウがスマッシュブラザーズXのファイターとして抜擢されたのは、非常に強運なことであったと言える。

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

- ふっとばし力が非常に高い技を持ち、全体的にフィニッシュしやすい。
- 横と上をカバーする飛び道具があり遠中距離が得意。
- つるを使った攻撃はリーチが長く、判定も強い。
- 対空技はどれも強力。
- 水属性の攻撃に強く、吹っ飛びが90%に軽減される。

短所

- 汎用技の発生が遅くスキも大きいので、接近戦は苦手。
- ジャンプ力が少々頼りなく、復帰技がワイヤーのみなのでふっとばされたら復帰しづらい。
- 浮かされると着地狩りに脆い。空中性能の良い相手だとそのまま撃墜されることも。
- くさタイプなので炎属性の攻撃に対して強めに吹っ飛ばされてしまう。

ふっとびにくさ

各キャラを終点の中心に立たせ、マリオの溜めなし下スマッシュで撃墜するのに必要なダメージ%を比較。

14位 138%

マリオを基準(100)にした場合の比率 101.5

特徴

中量級の位置づけだが、地上・空中共にふっとばし力の高いパワフルな攻撃を持ち、リーチの長い技に飛び道具をも兼ね備え、中～遠距離が得意なキャラ。

ツタの部分にやられ判定が存在しないのも大きい。

ただし全体的に攻撃の出が遅くスキも大きいため、接近戦は苦手。威力の高い技も当てるには慣れが必要。

さらに体の上のつぼみにもやられ判定があるので相手からの攻撃を思いのほか受けやすく、復帰技もあまり頼りなく使いどころが難しい。

おまけに草タイプなので炎攻撃に弱く、炎属性の攻撃では強めに飛ばされてしまう。多くのキャラクターが炎属性の技（しかもほとんどが決め技）を持っている上、

ボム兵や火薬箱などの爆弾系のアイテムも炎属性のため、中量級でありながら軽量級並に事故死に対する配慮を強いられることになる。

一応水属性に耐性を持っているものの、水属性の攻撃技を持つのはゼニガメぐらいなのであまり意味はない。

中々あるリーチと高い破壊力の技々は魅力的だが、前述のとおり喰らい判定が大きい、復帰が弱い、メジャーな炎技が弱点、技後の隙が大き目と、多めの短所を補う技量が必要になってくる。

ゼニガメ、リザードンと比べると苦手なキャラも苦手なアイテムの数も多いため、タイマン・乱戦ともに慎重な立ち回りが求められるだろう。



こうかは ばつぐんだ！

炎・爆発系攻撃にはカービィ並みの吹っ飛びやすさになる。要注意。

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回	×	×		×	上必殺	草タイプ

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

- ムチはたき** **ムチコンボ** **ムチれんだ** (3% 2% 1~2%) 疲労時(2% 1% 0~1%) **発生**
F:7F

- つるを振り下ろす 2本目のつるを振るう 連打。
発動が早くスキも少ないので使いやすく、連打攻撃のムチれんだまで出し切ることが望ましい。

- ただし、外れると大きな隙が出来る。リーチも長い。上方向には攻撃判定がない。
- 連打技という性質上は抜けられた後に他のA技でのカバーはし辛いので、抜けられそうになったら横Bを連打して葉っぱカッターでカバーすると良い

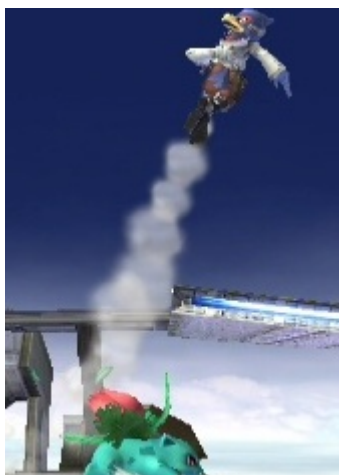


前に範囲が広いので、乱戦などで身を守る為にも使える。

ダッシュ攻撃

- すべりこみ (12%) 疲労時 (8%) 発生F: 4F

- 体当たりを繰り返す。発動が早く扱いやすい。威力・ふっとばし力も高め。出始めは前方真空にも判定がある
ただし、ガードされると確実に反撃をもらう上読まれやすいので乱用は厳禁。



相手のダメージが溜まっていたらそのままフィニッシュにもできる。

強攻撃

- 横：ふうしゃカッター (2% × 7) 疲労時 (9%) 発生F: 6F

- 前に踏み出しながら背中のはっぱを高速回転させ、多段ヒットさせる。リーチと持続時間が長い。
喰らい判定が前に出るので相手の攻撃とぶつかり合った時にやられてしまうことが多い。
密着時は技がほとんど当たらないので注意が必要だが、喰らい判定が前に出て相手の攻撃もスカることが多い。
多段技で技の終わりに体が後ろに引っ込むという性質上、ガードされても反撃を受けにくい技。後隙も小さい。
フシギソウの技の中ではダメージが大きく、有利な距離感で戦闘を続けられるためダメージ蓄積に適している。



接近戦が苦手なフシギソウにとっての緊急技。全段当たらないことも多い。

- 上： **ムチリフト** (7%) 疲労時(4%) 発生F：9F
 - つるで地面を叩きつけ、その反動で上へと飛び上がり体当たり攻撃を繰り返す。浮かせた後は空中上等で追撃を。喰らい判定が上へと移動するので相手のガードキャンセル掴みなどはスカらせることができる。密着されたらこれを振ってもよい。



リーチが長く対空にも適しているが、威力は控えめ。

- 下： **あしもとはたき** (2%+5%) 疲労時(5%) 発生F：4F 転倒率：(40%) (2撃目)
 - つるを2本連続で振り下ろす。2発目のほうがふっとばし力が高い。発生が早いが後隙が少し大きいので注意。ダメージ・リーチは横強に劣るが、喰らい判定が前に出ない・ふっとばし力がある。と違いがあるのでうまく使い分けよう。



スマッシュ攻撃

- 横： **ムチチャージ** (16～22%) 疲労時(11%～15%) 発生F：15F スマッシュホールド開始F：15F
 - つるで地面を叩きつけ、その反動で前へと飛び出し体当たり攻撃を繰り返す。発動が遅く、後隙も大きい。ふっとばし力はなかなか。リーチ・範囲が非常に大きく、背面に密着～フシギソウの体2つ分前まで攻撃を当てることが出来る。



フシギソウの主力ふっ飛ばし技。リーチも長くて使いやすい。

- 上： **ばくれつフラワー** (17 ~ 23%) 疲労時 (11% ~ 16%) 発生F : 26F スマッシュホールド開始F : 8F
 - 背中のつぼみから上方向に爆発を発生させ、相手を攻撃する。発動が遅く、攻撃範囲も上と左右少々のみだが、ポケモントレーナーのワザの中、それどころか全キャラの上スマッシュの中でも最高のふっとばし力を誇り、溜めて使えばデデデやスネーク等ですら早期撃墜が狙える。最大まで溜めれば、終点のプリンをわずか23%で星にできる。(ちなみにリュカは29%必要)



全キャラ中トップのふっ飛ばし力をほこる上スマ。しかしリュカのように判定が続かないのが欠点か。

- 下： **ダブルムチ** (8 ~ 11%) 疲労時 (5% ~ 7%) 発生F : 16F スマッシュホールド開始F : 8F 転倒率 : (40%)
 - 前後地面すれすれでつるを振り回す。範囲は前後にかなり広いが、威力・ふっとばし力ともに低い。相手のダメージ量が低いと当たった後でも反撃を食らう可能性がある。混戦時や、横回避してくる相手に使うと良い。



空中攻撃

- 通常： **フシギドリル** (2% × 7) 疲労時 (9%) 発生F : 4F ■着地隙 : 11F
 - 空中できりもみ回転しながら、相手に多段ヒットする体当たり攻撃を繰り返す。基本はめくり。発動が早く、相手のダメージが溜まっていないのなら、急降下して使えばタネマシンガンやもう一度フシギドリルに繋げることができる。さらに、空中でカス当てさせると軽いメテオが発生することがある。



相手が吹っ飛ばなかったら、そのままタネマシンガンに繋がれることもある。

• 前： **ムチダンク** (12%) 疲労時(8%) 発生F：14F ■着地隙：28F

- 空中で2本のつるを大きく振り下ろし叩きつける。発動は遅いが、ふっとばし力はなかなか。
当てるタイミングによってふっとばす方向が変わるので、練習しておくこと。



• 後： **ムチホイール** (2%+3%) 疲労時(3%) 発生F：4F ■着地隙：10F

- 空中で回転し、後方に向かってつるを伸ばし2段ヒットさせる。
威力が低くふっとばし力もかなり弱いですが、リーチが非常に長くスキが小さいので牽制から接近戦などに使える。
サドンデスでもお世話になる技。
リーチを生かして距離を調整しながら牽制技として使うのが良いだろう。
さらに相手のダメージが溜まっていないのなら、急降下しながら使い、一発目だけを当てればそこからタネマシンガンに繋がる。
これとはっぱカッターをメインに牽制しつつ隙を見て横スマッシュやタネマシンガンを当てていくと良い。



威力は低いがリーチが長く後隙がほとんど無い、中距離での主力技。

• 上： **ばくれつきゅうこうか** (16%) 疲労時(11%) 発生F：12F ■着地隙：22F

- 空中で背中をつぼみから上方向に爆発を発生させ、その反動でフシギソウ自身は急降下する。
ふっとばし力はスマッシュ並みと強力。空中での上方向への追い打ち、撃墜に便利。
フシギソウの体にも判定があるため地上にいる相手にも攻撃可能。小ジャンプまたは高高度から急降下して発動すると当たりやすい。



ふっ飛ばし力はかなり強い。判定も強い。

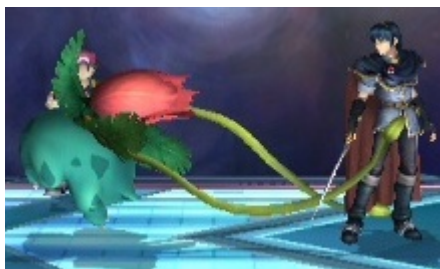
- 下： **うらばくれつフラワー** (8～10%) 疲労時(5～7%) 発生F：11F ■着地隙：28F
 - 空中で下向きになり、背中のつぼみから地面に向かって爆発を発生させる。範囲は広めで発生も早めだが見た目ほどの威力はない。後隙も大きめで場合によっては当てても反撃を受けるので使いどころは少ない。空中で一度停止するのでタイミングずらしや不意打ちに。当てるのは難しいが、つぼみの部分にメテオ判定がある。しかし失敗したときのリスクがかなり大きいので積極的に使うものではない。下から復帰してくるスネークあたりが狙い目か。



下への攻撃範囲・判定が強いが威力は低い。また、避けられると結構な隙ができてしまう。

つかみ

- つかみ： **つかみ** 発生F：13F ダッシュ13F ふりむき13F
 - 背中からつるを伸ばし相手を捕らえる。発生がワイヤーだけに遅い上、空振りしたときの隙は大きい。リーチは見た目より狭い。ダッシュ掴みは前動作が分かりづらいためか発生が早く見える。他のキャラ同様掴む際はD Aと二択を迫るように。



掴めているようで実は掴んでいない。リーチは中の上ぐらいか。

- つかみ攻撃： **はがいじめ** (3%) 疲労時(2%)
 - つるでつかんだ相手を締め付けて攻撃する。威力は高いものの、連打が効かないので、相手のダメージが少ない間は使わずに投げるのが良いだろう。
- 前投げ： **つるなげ** (8%) 疲労時(5%)
 - つるでつかんだ相手を前方へ投げ飛ばす。威力・ふっとばし力ともに低い。どうしても前へ投げたいとき以外は使わない。

• 後投げ； つるとばし (10%) 疲労時 (7%)

- つるでつかんだ相手を振り回し、後方へと投げ飛ばす。威力は並だがそこそこの距離を投げられる。崖を背にしているなら120%あたりからバーストが狙える。動作が速めなのでベクトル変更もされにくい。前述の通り距離が稼げるのでリザードンにチェンジしたい場合もこれからつなげるとよい。

• 上投げ： つるつきあげ (10%) 疲労時 (7%)

- つるでつかんだ相手を弾き飛ばし、上空へと放り投げる。上スマッシュや空中上攻撃などで追撃を。あまり知られていないが、真上方向への投げとしては上位のふっとばし力なので、意外なフィニッシュ技として温存してもいいかもしれない。だいたい160%ぐらいから撃墜可能。



• 下投げ： つるおとし (10%) 疲労時 (7%)

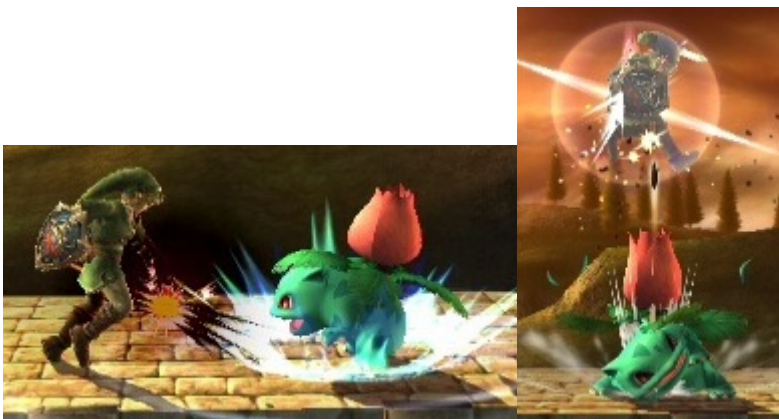
- つるでつかんだ相手を地面に叩きつける。バウンドした相手に空中上攻撃などで追撃を。低ダメージで相手がずらさなければつるのムチの一番痛い所が当たる。自分側にずらしてくれればタネマシンガンや上強攻撃の餌食に。



このまま空上に繋がれることもある。

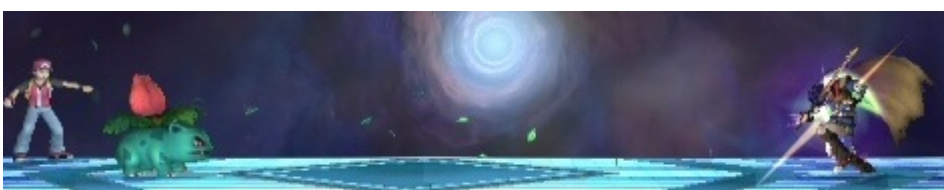
必殺ワザ

- 通常： **タネマシガン** (4% 2×n%) 疲労時(2% 2×n%) 発生F: 4F 無敵: 1-3F目
 - 背中のつぼみから、真上に無数のタネを高速連射する。
Bボタンを押し続ける事で連射し続けることが可能だが、ボタンを離してから中断するまでに時間がかかり、ワザ発動中は左右からの攻撃に対しては無防備。
 - 最初の一撃に、フシギソウの周囲に相手を真上へ吹き飛ばす衝撃波が発生する。
衝撃波は発生がかなり早い為、相手によっては弱攻撃にさえ割り込む事も出来る。
衝撃波は地上にいる相手にしか当たらない。相手が少しでも浮いていると当たらないので注意
 - 着地狩りに弱いヨッシー等は絶好のカモ。上投げ等から繋ぐと大ダメージ確定。崖のぼりジャンプを読んで置いたりするのも良い。
 - 至近距離で発動すれば地上の相手に全弾ヒットさせる事ができ、一度で30~40%以上のダメージを与える事も出来る。
 - 緊急回避や、シールドで相手の攻撃をやり過ごしてから密着して使ったり、発生の早さから対地飛び込みワザとしても使える。
 - 自分から相手側に緊急回避 マシガンも可能だが距離を誤ると悲惨。多用すると読まれやすく、距離をうまく図ってもガードまたは回避からの反撃をくらうはめに。
 - タネは反射可能で、フランクリンバッチを付けた相手に使ってしまうと隙が生じるので注意。



出始めにフシギソウの周囲に攻撃判定が出て相手を自分の上に浮かせ、そのままタネマシガンに、これが繋がれば相当なダメージ量になる。

- 横： **はっぱカッター** (6~8%) 疲労時(6~8%) 発生F: 22F
 - 背中のつぼみからはっぱをカッターのように発射する。
はっぱは貫通し、射程距離は長めなので乱戦でも使いやすい。発動直後が一番威力が高い。
しかし、発生も遅く、後隙も大きいので遠・中距離以外では使用を控えること。基本的に小ジャンプや後方ステップをキャンセルして反転横Bなど距離を読みながら出す。遠距離ではとりあえず振っとけば突っ込んできた相手に当たったりする。マリオのファイアボールのように追いかけて連携するのも効果的。
カッターは完全に直進せず、上下にゆらゆら微妙に揺れ、発射する度に微妙にその軌道が変わる。
大きく上下にカーブすることもあるので、相手が同じ高さにも当たらなかったり、逆にジャンプして回避しようとした相手に当たったりする事も。地面に当たるとバウンドして上に逸れる。
ちなみにスマッシュ入力に対応しており、飛距離が1.5倍ほど伸び、弾速も少し速くなる。
ムチホイールとうまく使い分けて相手を近づかせないように立ち回ろう。



届く距離はこのくらい。貫通するので乱戦でも使いやすい。

- 上： **つるのムチ** (4～6% 先端9%) 疲労時(4～6% 先端9%) 発生F：22F

- 背中のつぼみから、斜め上に向かってつるをムチのように飛ばす。先端の光っている部分が威力・ふっとばし力共に一番高い。高低差を利用して攻撃していきたいところ。また、空中の場合は体をひとつ分ほど持ち上げて打ち出す。先端部分のふっ飛ばし力はかなり強く、崖際で当てれば100%ぐらいから撃墜可能。出が遅めなので気持ち速めに出すと当たったりする。つるを足場に向かって放つことで、ワイヤー復帰が可能。ワイヤーはかなり長く、かなり長い距離からでも掴む事が出来る。攻撃判定と同時に掴んでくれないので、誰かが先にガケ捕まりしていると復帰阻止されてしまうのが難点。



左：ワイヤー復帰キャラなので崖つかまり阻止に非常に弱い。ワイヤーが長いのが救いか・・・
右：崖捕まり阻止された場合、はっぱカッターが届く距離なら打ちまくろう。最後まで諦めるな！

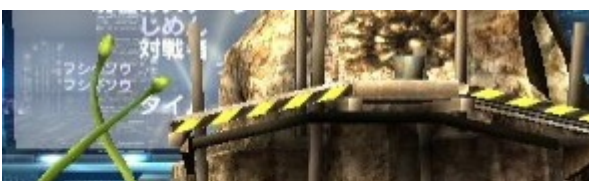
- 下： **ポケモンチェンジ** ([リザードン](#)) 操作可能になるまで121F

- リザードンへと交代する。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。しかしリザードンが出現した直後には若干のスキが生じるので、一旦ふっとばしたりしてから使うこと。

演出

アピール

- 上：体を震わせ、つぼみや葉を回転させる
- 横：逆立ちして一回転
- 下：ムチを二本出して回転 「フッ、フーシ」



声優

- [川上とも子](#) アニメではヒカリのミミロル役、「ヒカルの碁」の進藤ヒカル役、ゲーム「レジェンドオブドラグーン」のメル役など。

ボスバトル攻略

とにかく技の硬直が長いのがネック。動作もゆったりしていて回避行動が取りづらく、火力も低い。

また炎属性に弱いので、特定の攻撃に極めて吹っ飛ばされやすい。

おそらく全キャラ中で最もボスバトルの難易度が高いキャラである。

他の2体が優秀であることも考慮すると、何かしらのこだわりが無い限り起用しないのが無難。

攻撃は空中上攻撃が最も使いやすい。威力の割に隙が少なめ。

場合によってはたねマシンガンも使用すると良い。マスターハンドとクレイジーハンドには特に有効。

ただし技を止める際の際が大きいので、気持ち早めに技を中断しないと敵の攻撃を喰らいやすいので注意。

地上戦はどの技も使用に耐えないレベルの隙が生まれる。深追いせず、着実に当てていくのが重要。

安全に行くなら時間は掛かるがはっぱカッターを中心に遠距離から削るのも良い。

百人組み手攻略

[ポケモントレーナー](#) 参照

フシギソウ対策

優秀な牽制技を持ってはいるものの、落下速度や攻撃技全般が遅いので

密着したり浮かせるとさほど怖くない相手と言えよう。

また接近戦が苦手なので、こちらから距離を詰めていき発生早い攻撃で浮かせ、畳み掛けよう。

つぼみの部分にもやられ判定が存在するため、打点が高くても当たる場合が多い。

タネマシンガンや、その布石となりうる投げや空中Nはぜひとも回避したいところ。

よほど隙を露呈しない限りはそこまで怖い技ではないが、もし受けてしまった場合はすぐに横にずらすこと。

また、火属性攻撃に対しては非常に良く吹っ飛ばすため

マリオやファルコンなど、スマッシュ類に火属性がついていれば積極的に狙っていきたい。

また、ワイヤー復帰専門なので飛ばしたら飛ばしたで復帰阻止が割と楽に決まる。

が、ツルを当てられると道連れになってしまうので崖捕まりのタイミングは要調整。

こちらのダメージが蓄積する前に、できるだけはやく倒してしまおう。

リンク

- [公式ページ](#)

[Wikipedia](#)

•