



- [キャラ概要](#)

- [解説](#)
- [代表作](#)

- [ファイター性能](#)

- [出現条件](#)
- [長所と短所](#)
- [特徴](#)
- [特殊技能](#)

- [技](#)

- [弱攻撃](#)
- [強攻撃](#)
- [ダッシュ攻撃](#)
- [スマッシュ攻撃](#)
- [空中攻撃](#)
- [つかみ](#)
- [必殺ワザ](#)
- [コンボ](#)
- [最後の切り札](#)

- [アイテム](#)

- [キャリアーつき箱](#)

- [技の発生フレーム](#)

- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [シール強化](#)

- [オススメのシール](#)

- [演出](#)

- [アピール](#)
- [声優](#)
- [画面内登場（登場シーン）](#)

[キャラセレクト時のボイス](#)

- [勝利ポーズ](#)
- [敗北ポーズ](#)
- [シンプル/オールスタークリアBGM](#)
- [亜空の使者/影キャラ戦BGM](#)
- [色の種類](#)

- [リンク](#)

キャラ概要

解説

『ポケットモンスター』シリーズに登場するねずみポケモン。
でんきタイプのポケモンで、ほっぺの赤い丸は電気を溜めるためのでんきぶくろ。
恐らく、世界的に最も有名なポケモン。
初代『赤・緑』の頃は、数あるポケモンの中の1匹に過ぎなかったのだが、
アニメ版の主人公『サトシ』の相棒として抜擢され、アニメ放映開始と共に爆発的に人気を上げた。

初期の3ポケモンのどれかを相棒にすると、3つの中から
選ばせる意味が薄れる（みんなそれにしてしまうだろうと考えた）ため、
弱めのポケモンの中から相棒に相応しいキャラであり、
なおかつポケモンの顔になれる可愛いポケモンとして選考された。
更にピカチュウは電撃を使い、主人公に必要な派手な演出が出来たという理由で
ピカチュウに軍配が上がったようだ。ちなみに初代のころのデザインはもっとふっくらしていたが、
最近ではアニメに習ってスリムになっている。

『ピチュー』から進化し、『ライチュウ』に進化する。
基本的にポケモンは進化させたほうが強くなるのだが、
持たせると攻撃・特攻が2倍になるピカチュウ専用のアイテム「でんきだま」があり、
「ピカチュウのまま使いたい」と言うトレーナーへの救済策も用意されている。
ただし素の戦闘能力はすばやさ以外かなり低く、でんきだま以外の道具を持たせてバトルに出しても
足手まといになってしまう。やや使いづらさのあるポケモンなのである。
ピカチュウ = 電撃攻撃のイメージのためあまり知られていないが、
実は特殊攻撃力より物理攻撃力の方が高い。

最後の切り札でもある『ボルテッカー』は、
エメラルド以降でピチューが習得することが可能となったわざ。アニメにも採用されている。
このわざの元ネタは、ポケモンの開発元・ゲームフリークのメガドライブ用ソフト『[パルスマン](#)』。
スマブラでの演出はアニメではなくこちらを元に行っていると思われる。

代表作

- ポケットモンスター [赤・緑・青](#)・[ピカチュウ](#)(1996～1998/GB)
- ポケットモンスター [金・銀](#)・[クリスタル](#)(1999～2000/GBC)
- ポケットモンスター [ルビー](#)・[サファイア](#)・[エメラルド](#)(2002～2004/GBA)
- ポケットモンスター [ダイヤモンド](#)・[パール](#)・[プラチナ](#)(2006～2008/DS)

他多数 ピカチュウ自身が主人公的役割を果たしているものもある

ファイター性能

出現条件

初めから使える

長所と短所

長所

- 運動能力が高く、スピードとジャンプ力が高い。
- 攻撃判定の発生が早く、また長く持続する技が多い。
- 軽量級の割に電気の性質を持つ技が強力。
- 慣れれば復帰が強力。
- 体が小さいために攻撃が当たりにくい。
- 落下速度の速いキャラに投げ連が入り、一部のキャラには即死に準ずる程の投げ連が入る。
- 最後の切り札は慣れれば強力。

短所

- 吹っ飛ばされやすい。
- 全体的にリーチが短い。
- 相手にダメージを多く与える術が比較的少なめ。
- 上Bによる復帰には慣れが必要。
- 決定打をごく一部の技に頼らざるを得なくなる。
- 最後の切り札の扱いが難しい。

特徴

身軽な動きと若干高めの攻撃力を兼ね揃えた軽量級キャラ。リーチはあまりないが、突進・牽制・移動技と使いやすい必殺技が揃っているのでスピードタイプの入門キャラにもなる。初心者から玄人まで使いやすいキャラ。その体の小ささや復帰能力の高さ、飛距離が長く敵を足止めするのに非常に使える通常必殺技、範囲が広くフィニッシュや復帰阻止にも十分な効果を発揮する下必殺技、威力の高くリーチの長い横スマに混戦に滅法強く緊急回避を潰すことが出来る下スマなど、乱戦ではなかなかのポテンシャルを発揮する。反面、タイマンではリーチの短さと決め手の少なさに多少苦労させられるかも知れない。乱戦で猛威を揮う下スマや下必殺技も、一対一ではそう簡単に当たらないため使いどころを考えなければならない。幸い飛び道具はかなり優秀な為、小技を絡めて牽制しつつ蓄積を溜め、狙い済ました決め手で確実にフィニッシュを決めるといふ、堅実な戦法を採るようにしよう。

体重が軽く飛ばされやすいのが悩みの種。

「手数では勝っていたはずなのに何故か自分が先に撃墜された」なんて事がある。やくものやアイテムによる事故死や、相手の強力な技の一撃で逆転されるおそれがあるため、十分注意して戦いたい。

復帰技のでんこうせっかも、慣れないうちはその使い勝手に戸惑うかもしれないが、ロケット頭突き ジャンプ でんこうせっか の組み合わせにより、ステージ下を一周出来てしまうほど復帰力がある。

(お遊び程度で、戦場や終点、レインボークルーズやライラットクルーズなど、下に障害物が無ければ大抵一周出来る)

かみなりによる攻撃、復帰妨害はかなり優秀。だが隙が大きいので乱発しないこと。
なお、電撃による技は当てるたびにベクトルが少々変化する。撃墜ラインもランダムで変わるため、注意しておこう。
地味に歩き動作が豊富にある。かわいい。

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		×		×	×	なし

- 今作から壁ジャンプもできるようになった。前作ではピチューのみ可能で、ピカチュウはできなかった。

技

決め手になりえると判断した技には、トレーニングにてレベル3のマリオ（状態：止まる）を終点中央に立たせて技を当て、撃墜できるダメージを記載しておいた。

弱攻撃

- **ずつき**(2%) 発生F: 2F 転倒率: 10%
 - 超高速の頭突き。
 - 見かけに反して、真空波が出ていてリーチも長い。
 - ボタン押しっぱなしで目にも止まらぬ早さで連発する。動きを封じるのに便利。ヒットストップずらしを知らない相手にとっては脅威。
 - 喰らい判定のない攻撃判定が出続けるので、相手と自分の間に壁を作る事ができる。ファルコンキック等の、判定が弱い突進攻撃を潰す事も可能。

強攻撃

- **横：りょうあしげり**(9%) 発生F: 5F
 - 短い両足でキック。
 - リーチはそれなりにあり、隙が少なく牽制に便利。地上戦ではこれをメインに。
- **上：しっぽアタック**(7%) 発生F: 7F
 - 尻尾による攻撃。
 - 発生が早く使いやすい。ダメージ%稼ぎや組み手にどうぞ。
 - 相手の蓄積が低いうちはお手玉もできる。
 - 攻撃後の動作は全ての行動でキャンセルできる。
- **下：あしばらい**(7%) 発生F: 7F 転倒率: 30%
 - 足払い。
 - リーチはそこそこ長めで、発生も早い。その名の通り、ダメージ%の少ない相手を転ば

せる事も。

- 後隙が少なく、ヒットストップも短いので、ガードされても反撃を受けにくい。
- キャプテン・ファルコンやガノンドロフ等の攻撃の打点が高いキャラにとっては、しゃがみ自体が脅威になるので、この技を使う機会も増えるかも知れない。
- 上強と同じく攻撃後の動作はキャンセルできる（コンボの項を参照）。その際は下強の後ろ慣性が残る。

ダッシュ攻撃

・ ジャンプずつき(7%) 発生F: 5F

- 飛び込みながらの攻撃。
- ダッシュが早いので扱いやすい。奇襲や相手との距離を詰める時に。

スマッシュ攻撃

・ 横：ショートでんげき(20~28%) 発生F: 15F スマッシュホールド開始F: 14F

- 前方に強力な電撃を放つ。
- 判定持続時間が長いので、相手の緊急回避を潰せる事がある。リーチが非常に長く、ダメージも重量級並み。
- ふっとばし力があるのでフィニッシュに向くが、出始めを密着から当てないと威力がガクンと落ちる。
- 通常のベクトルは約45度程だが、相手の姿勢や密着状態によってはベクトルが横に鋭くなるので、更に強力な決め手になる。
- リーチは全キャラの攻撃の中でも長い方で、爆薬箱を無傷で破壊できる他、デクの実なども無傷で破壊可能。マルスやアイクの横スマッシュより長い程。さらにダメージ、威力、判定持続時間共に優秀なので地上戦では積極的に振って牽制するのも有効。また、ホールドから1Fで発生するというのも使いやすい。後隙も大きくなく連射も効く高性能スマッシュである。
- ピカチュウはステップの出始めを横スマでキャンセルすると他のキャラより動く距離が少し長い。ステップと同時にCスティックで入力するとやりやすい。特に後ろ方向が動く。
- 歩き状態で振り向きスマッシュすると後ろに下がりながら放つ。特に下強キャンセル後、空中からの着地時に後ろ方向の慣性が残っている状態と合わせると結構滑る。

終点中央のマリオを撃墜：95~116%（ホールド無、ベクトル約30~45度）

・ 上：しっぽサマーソルト(14~19%) 発生F: 9F スマッシュホールド開始F: 5F

- 尻尾で叩き上げ、相手を上方向に飛ばす。
- 発生が早くふっとばしもそこそこで使いやすい、ガードキャンセルからの選択肢にも。
- 当てる場所によってダメージが変化する。（前後密着：14~19%、前面：13~18%、背後：7~9%）
- 後方向は威力・ふっとばし力が共に低下する。
- 発生が早く、ステップやダッシュから繰り出すと滑るため、威力こそ違えどもフォックスのサマーソルト並に使いやすい。
蓄積のかなり溜まった相手にはコレで決めるのもありだろう。
- 飛ばすベクトルにもよるが、追撃にかみなりを入れやすい。

終点中央のマリオを撃墜：125%（ホールド無）

- 下：**ねずみはなび** (15~21%) 発生F：6F スマッシュホールド開始F：5F
 - 回転しながら周りに放電する。
 - 相手を巻き込むように多段HITする。
 - 発動が速く判定も中々で、攻撃範囲も広い。
 - 持続が長いので回避狩りに向く、相手への精神的ダメージも大きい。
 - スティックを上方向に**半月ずらし**をする事により、技を食らっている途中で楽に抜けることができる。
よって、このずらしを扱える相手に対して、回避狩りぐらいにしか使う機会はないので注意。
 - 組み手では攻撃範囲・攻撃持続時間の優秀さから大活躍できる。ずらされる心配もほとんどない。

終点中央のマリオを撃墜：135% (ホールド無)

空中攻撃

- 通常：**ピカチュウスピン** (6~12%) 発生F：3F ■着地隙：25F
 - その場で回転攻撃。
 - 発生が早く、高いふっとばし力がある。
 - 攻撃発動中に着地すると、隙が生じる。
 - ジャンプして上手く当てれば、場外ギリギリにいる相手への追撃にも使える。
 - 着地するまでに出し切れれば着地隙はないため、追い討ち以外にも奇襲等、色々な用途に使える。
 - 発生が早いので密着時のガーキャン等にも、ちなみにSJから最速で入力すると空前同様に、着地する前に空中ジャンプができるが、タイミングがシビア。

終点中央のマリオを撃墜：143%

- 前：**でんげきドリル**(2%*4+3%) 発生F：10F ■着地隙：15F
 - 横向きにきりもみ回転しながら電撃を放出する。
 - 前作に比べ全体的に多段ヒット系の技が連続ヒットしやすくなった為、この技も使いやすくなった。
 - 判定はそこそこ強く、最後の1ヒットで相手を少し横に吹っ飛ばす様になった為、空中戦のメインとして空N、下と合わせて使っていこう。
 - 急降下を使うなどして最後の吹っ飛ばし判定を当てる前に着地することで、上強、掴み、上スマ、下スマ、空N、空上などと幅広い攻撃に繋げることができる。入るかどうかは相手のキャラと位置、行動によるので場合によって使い分けよう。だがガードされると反撃されやすい。

- 後：**グライダー** (1%*7+4%) 発生F：4F ■着地隙：30F
 - 体を広げ手裏剣の様にくるくると回転しながら体当たりする。
 - 攻撃発動中に着地すると、硬直が生じる。多段ヒット技で攻撃判定はかなり長い為、その分着地時の硬直を生みやすい。
 - 後ろ方向には進むが、何故か前方向にはあまり進んでくれないので前方向の相手に対しては向かない。発生が早いので後ろ方向のガーキャン等にも使える。

- 上：しっぽはたき (4~5%) 発生F：3F ■着地隙：24F
 - 尻尾を上によく上げる。
 - 前作と違い上方向に飛ばす。
 - 見た目以上に判定が広く連射も効くが、余り吹っ飛ばない為、フィニッシュ技には向かない。
上方向へ吹っ飛んだ時の追撃や、他の技との連携に。
 - 非常に隙が少ない為、横に吹っ飛ばされた時はこの技で一旦体勢を立て直し、即座に横Bを使う事で素早い吹っ飛びを緩和ができる。
 - 後ろ方向に範囲が広い。ガーキャンから使えばガーキャン投げに近い発生で後ろに反撃することができる。その後も低く飛ぶので追撃しやすく便利。
- 下：でんげきスクリュー (12%) 発生F：14F ■着地隙：40F
 - 電撃を帯びてドリルの様に回転しながら体当たりをする。
 - ふっとばし力がそこそこ高い。
 - ガノンドロフやキャプテン・ファルコンでお馴染みのホッピングの要領で繰り出すと着地の隙が無くなる。SJからの攻めの起点に。
 - 技が終わり切る前に着地した場合、地面に頭突きをして衝撃波を発生させる(4%)。
 - 名前の割に単発ヒット技で、モーション中は全て同じ威力でカス当たりは存在しない。

つかみ

- つかみ： 発生F：6F
 - 性能自体は並み。機動力に長けているので結構掴みは生きてくる。
- ダッシュつかみ： 発生F：9F
- ふりむきつかみ： 発生F：10F
- 掴攻撃：つかみでんきショック(2%)
 - つかんだ相手に電気を流し込む。
 - ダメージの割に連射速度が高い。上手くいけば3~4発入る。
- 前投げ：でんきなげ(10%)
 - 電気を浴びせながら前方に投げる。
 - 低%時は前投げ連が入り崖まで運べる事が多い。メの上スマ含め序盤の優秀なダメージソースとなる。
 - 相手を拘束し、電撃を浴びせる。この電撃は周囲の相手も巻き込むがリーチの長い攻撃等では崩されるので注意。味方がいればスマッシュ等の連携も狙いやすい。

- 後投げ：じごくぐるま(9%)

- 転がりながら後ろに投げる。他の投げ技よりダメージが1%低い以外は、これと言った特徴は無い。
- 余談だが、従来のポケモンシリーズの様な反動はない。
- 後ろ方向に移動しながら投げるので、スネーク上スマ使用後など攻撃を避けながら投げることも可能。

- 上投げ：でんきトス(10%)

- 電気を浴びせて上方に打ち上げる。
- 前作ではこの技から多彩な追撃が可能だったが、緊急回避の使い勝手が広がった今作では、無理に追撃すると相手に読まれがちなので、追撃を狙う場合は基本的に雷を使おう。

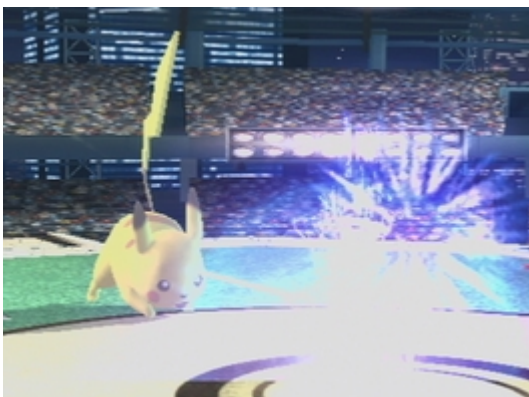
- 下投げ：でんきプレス(10%)

- 電気を帯びた体で相手を押し潰す。
- 相手を低く浮かせるので連携の起点に。
- 相手によっては投げ連ができる。特に遊撃隊に対しては、0%始動で一気に70%程投げ連が可能なので非常に有効。

必殺ワザ

- 通常：でんげき(電撃6%、電撃弾9%) 発生F：19F

- 地面を這って進む電撃を発射。
- 牽制に最適。
- 空中で出すと斜め下に発射する。
- 弾速はあまり早くないが、飛距離は長い。
- 地を這うので落ちている爆弾類を遠距離から除去する事ができる。
- 崖待ちの相手に当てると、ふっ飛ばし方向が真下気味になり復帰ミスを狙いやすい。



電撃は地を這って飛んでいく。

- 横：ロケットずつき(7~25%) 発生F：18F Max118F 転倒率：30%

溜めが可能なオーソドックスな突進技。溜めた分の飛距離を進むまで飛んでいく。

- 地上で使っても崖で止まらないので自滅に注意。
- 軌道は真っ直ぐではなく、始めに少し上昇する弓なり。
- 空中で使ってもしりもち落下にならないので、復帰にも使える。
- 最大溜めのふっとばし力はとても高く、ある程度溜めるだけでも十分なふっとばし力を持ったフィニッシュ技である。
- 戦場で崖端から反対側の崖に向かい、最大溜めのロケットずつきをして、崖に向かってスティックを入力しておくと、モーション終了直後に隙無く崖つかまりが出来る。

終点中央のマリオを撃墜：66%（最大溜め）



溜めが可能なロケットずつき、溜めるほど飛距離と威力が上がる。

- 上：でんこうせっか(1回目3%、2回目2%) 発生F：19F

- スティック入力で2回まで瞬間移動する。
- 入力角は1回目の移動の軌道に対し38度まで（45度より少し浅くても大丈夫）。
- 移動途中に相手を巻き込むと少しダメージを与える。
- 地面に向かってでんこうせっかをする事で、跳ね返って着地するまでの間に空中行動でキャンセルする事ができる。通称石火キャン。
- 石火キャンから各種空中攻撃に繋がったり、石火キャン自体をフェイントに使うといった応用方法がある。
しかし実戦で使うには難易度が少々高いため、練習が必要となってくる。

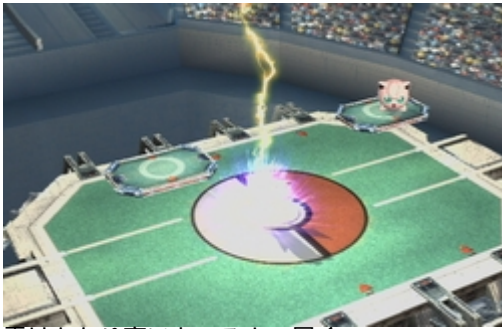


でんこうせっかは2回目でも移動が出来る。

- 下：かみなり(10%) 発生F：43Fで帯電

- 頭上に雷雲を発生させ雷を落とす。

- 雷自体はそれなりのふっとばし能力しか持っていないが、雷が自分に当たった際に、スマッシュ以上に強いふっとばし力・広い攻撃判定・長い持続時間を兼ね備えた、強烈な帯電攻撃が発生する(17%)。
蓄積が低い内から結構な距離をふっとばせる為、崖際でフォックスの様な軽いキャラに当て甘いベクトルで飛んでくれば、蓄積25%程度でも撃墜できてしまう。
- 雷が自分に当たるまでは少々時間が掛かるうえ、当たる前に攻撃されて怯むと帯電しないので、面と向かった相手に当てるのは難しい。
雷自体は割と早く発生する為、上方の敵を一方向的に素早く攻撃できる。
更にそのまま場外へ吹っ飛ばせるので、追撃技としてはかなり優秀。
- 普通床を貫通しないという弱点を持つ。ただし、雷雲から出てすぐならすり抜け床や落下床を貫通する。
- 今作もサイマグネット、オイルパニックで吸収可能。また、リフレクターの影響を受けるようになった。
- 復帰阻止に強い。



雷はかなり高いところまで届く。
終点中央のマリオを撃墜：75%（ベクトルによってバラつきあり）

コンボ

新しいコンボが見つかるごとに随時追加していく方向で。

- **【あしばらい(下強攻撃) ショートでんげき(横スマッシュ)】**
 - 主に低%時のセットプレーとして、下強の戻り動作をキャンセルして後ろ慣性を残して引きつつ横スマッシュを当てる。
- **【SJでんげきドリル(ショートジャンプ空中前攻撃) 急降下 でんきプレス(下投げ) しっぽサマーソルト(上スマッシュ) かみなり(下必殺技)】**
- **【しっぽはたき(空中上攻撃) ピカチュウスピン(空中通常攻撃)】**
- **【ジャンプ+しっぽはたき(空中上攻撃) 踏みつけ でんこうせっか(上必殺技)×n】**
 - ダウン連。相手の%によってSJ空上と大J空上を使い分ける。
- **【SJ前方斜め下でんこうせっか(上必殺技) めくり 接地からの石火キャン ピカチュウスピン(空中通常攻撃)orしっぽはたき(空中上攻撃) ピカチュウスピン】**

- 【でんきなげ(前投げ) × n しっぽサマーソルト(上スマッシュ)】

- 重量キャラにはデデデやファルコの下投げ並みにお手軽な投げ連。大型でなくとも落下速度が速ければ入る。

- 【でんきプレス(下投げ) × n しっぽサマーソルト(上スマッシュ) かみなり(下必殺技)】

- 上スマッシュの後を読み勝てば即死となる。鼠が狐を狩る瞬間である。

- ”【でんきプレス(下投げ) 踏みつけ でんこうせっか(上必殺技) × n】”

- ダウン連。

最後の切り札

- ボルテッカー(11~20%)

- 電気の球をまとめて空中を自在に動く突進攻撃(地形判定を無効にする)。
- 非常に慣性が強く働く為、操作には慣れが必要。
- 発動中に攻撃ボタンを押す事で、一瞬だけ周囲に電撃を放つ事が可能(3~5%)。
- 見切られやすく、避けられて満足にダメージを与えられない事が多い。またスピードが速い内でない、相手を吹き飛ばすことができない等、使いこなすのが非常に難しい面がある。
- 最後の数秒は動きが遅くなり、近くにいる相手に攻撃を当てやすくなる。
- 最後の数秒は地形をすり抜けられない事があるので、引っかかって落ちる事も多い。
- でんこうせっかでの復帰が苦手な人は、なるべくステージの中心を回るようにして相手を狙おう。
- 慣れない人は、高レベルのCPの動きを参考にしよう。一撃でも喰らった場合、大抵そのまま撃墜まで持っていかれる。
- シールドでガード可能だが必ず破壊されるため、回避しか対処方法が無い。

アイテム

キャリアーつき箱

- ビリビリキャリアーターン

- キャリアーつき箱の上で、移動したい方向へ緊急回避をしてから下スマッシュを出すと、攻撃判定を纏いながら箱が走り出す。
- 箱がステージ外に飛び出しても、少しの距離なら最後の攻撃判定で跳ねて戻ってくる。

・ 横スマッシュ箱ロケット

- キャリアーつき箱の上で、攻撃したい方向とは反対へ緊急回避して、箱の端へ移動してから横スマッシュ。
- 最大溜め以外であれば箱が壊れずに、横スマッシュと箱のダメージ(36～約50%)を同時に与える事が出来る。

技の発生フレーム

NA : 2F
前A : 5F
上A : 7F
下A : 7F
DA : 5F
上S : 9F
下S : 6F
前S : 15F
前B : 18F(MAX118F)
NB : 19F
上B : 17F
下B : 43Fで帯電
投げ : 6F
D投 : 9F
J (地上状態が終わるまで) : 4F
J前A : 10F
J後A : 4F
J下A : 14F
J上A : 3F
JNA : 3F

ボスバトル攻略

空中Nはメタナイトのそれと似た性能であり使いやすいが、多段ヒットはしないので少々時間はかかる。

使う時は空中ジャンプを挟んで2回までが安定。着地の際には注意しよう。

スマッシュは横の威力が高い。

かみなりは意外に使い所が多い玄人向けの技。

素早く動けるので比較的回避が楽。

百人組み手攻略

- ・ 機敏に動きながらかみなりを撃っていこう。
- ・ 定位置なら上スマッシュで。
- ・ 自分の近くに敵が溜まっているなら、ねずみはなびでも多数飛ばせる。
- ・ 体重が軽めな点には注意。

シール強化

ほとんど専用のシールだけで事足りる。電撃はぜひピカチュウで強化したい。後は体・スピンとしば、それに必殺ワザ：飛び道具系を。

オススメのシール

- ・ピカチュウ
- ・トゲピー

演出

アピール

- ・横：こっち見て左前脚、右前脚と振りながら「ピーカァ、ピカァー」DXアピールと類似。
- ・上：気合を電気とともにためる。「ピィィィ……」ポケットモンスターピカチュウの公式イラストに似た様なポーズあり。
- ・下：寝っ転びながら「ピカァ〜」。

声優

- ・ [大谷育江](#)：アニメ版でサトシのピカチュウ役として出演。この声は万国共通で、たとえ中の人倒れても、代役を当てる事無く放送している。その他にも多くの人気アニメ・長寿アニメに出演しており、「名探偵コナン」の円谷光彦、「ONE PIECE」のチョッパー等を担当している。

画面内登場（登場シーン）

- ・ モンスターボールから登場。
- ・ 因みに、アニメ版のサトシのピカチュウはモンスターボールに入るのが嫌い、という設定。

キャラセレクト時のボイス

- ・ 「ピーカッ！」と言う

勝利ポーズ

- ・ BGM:ポケットモンスターメインテーマ
- ・ X:その場で居眠り
- ・ Y:横を向いた後こちらを向き耳をかく
- ・ B:空中で一回転、ポーズを決める

敗北ポーズ

- 両前足で拍手

シンプル/オールスタークリアBGM

- ポケモンセンター

亜空の使者/影キャラ戦BGM

- チャンピオンロード

色の種類

- ノーマル：普通のピカチュウ
- レッド：帽子（ポケモン赤緑青ピの主人公のもの）を被ったピカチュウ 原作での色違い
- ブルー：ゴーグルをつけたピカチュウ DXのピチューの色換えにあったもの
- グリーン：バンダナ（エメラルド男主人公の帽子の一部）をつけたピカチュウ

リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia](#)