

ピクミン2 チャレンジモード用語集

・5%

主にタマゴから5%で出るものを指す。ゲキカラエクス、ゲキニガエクス、タマゴムシいずれも5%の確率で出現する。

・1/400

主にタマゴから5%の確率で出るもののうち、同じものが2連続で出ることを指す

・70万点

昔から、ピクミン2のチャレンジモードは30ステージの合計点を伸ばすという風潮が強くあった。当時(2012年ごろ)、チャレンジモードの上位ランカーが力を尽くして到達できる合計点が70万点であり、1つの指標として定着した。今もその文化は残っており、「70万を超えたらガチ勢の入口」とされる。合計70万点は入口扱いされるレベルまでインフレしておりレベルが上がってきているとも言える。

・Cステバグ

チャレンジモードを連続してプレイし続けると、隊列誘導が敵や宝などの全てをすり抜けるようになる現象のこと。その他にも様々な特徴的挙動が発生し、プレイに支障があるため対処しなければならない。

Cステバグはピクミン2のメインタイトル画面に一度戻れば解除される。発生する前に戻っても効果があるので、Cステバグ予防も可能。

・CaveGen

2020年、JHawk氏により制作されたピクミン2の洞窟生成をシミュレートするプログラム。seedを与えると洞窟が生成される。本編、チャレンジモードともに解析が進むきっかけになった偉大なツール。同時期、手順は面倒だがチャレンジモード結果画面を利用したseed特定および乱数調整法も発見された。

・EasyEnemy / HardEnemy / DoorEnemy / SpecialEnemy / 植物

Cavegenで使われている敵のカテゴリ名称。洞窟で生成される敵の大半は上記のいずれかに属する。ピクミン2の洞窟の各地形パーツには、特定の種類の敵を生成する点がいくつか定義されており、その点からいくつかを選び特定の種類の敵を特定の数だけ配置するというアルゴリズムが用いられている。カテゴリごとに、ある程度特徴がある。

EasyEnemy: メジャーな敵カテゴリ その1。生成地点が円範囲で定義されるため、配置場所に少しブレがある特徴を持つ。

HardEnemy: メジャーな敵カテゴリ その2。この種類の敵は生成地点がほとんどブレない。ただし、落下物のHardEnemyは少し位置にブレがある。

DoorEnemy: 地形パーツと地形パーツ(もしくは袋小路)の繋ぎ目に配置される敵。間欠炎や毒管などのトラップはよくこのカテゴリに属している。

SpecialEnemy: ボスなどの特殊な敵を配置する点。グリーンホールのヤキチャッピーなど
植物: 植物が多く属しているカテゴリ。たまに植物でないものも...

・Mitite

タマゴムシの英訳。チャレンジモード頻出英単語の1つなので覚えておきたい。

・OoB / Out of Bounds

本来行けない場所(場外など)にリーダーで進入すること。例えば、あのひとの庭でダンゴナマズやシャコモドキの巣に押し出されることで場外に行くことが可能。

・SDGs

記録が出ないことが確定しているが、次の階層の練習をしに行くことを社会用語にあやかって表現したもの。

・WR

World Record。世界記録のこと。本編はspeedrun.comの1位、チャレンジモードはピクミンシリーズチャレンジモード大会に投稿された1位の記録がWRと認定されることが多い。

・任天堂公式記録

任天堂から発表されているピクミン2 チャレンジモードの記録集。ピクミン2本編の1日の終わりに来るメールの中に稀に入っている広告でURLを知ることができる。ピクミン2の公式記録は比較的人類でも勝てるスコアが並んでおり、スコアアタックの第一目標として古くから使われている。現在のスコアアタック文化の先駆けとも言えるだろう。

GC: [ピクミン任天堂公式記録 \(nintendo.co.jp\)](http://nintendo.co.jp)

Wii: [ピクミン任天堂社内公式記録 \(nintendo.co.jp\)](http://nintendo.co.jp)

・色付き

ピクミンシリーズチャレンジモード大会ウェブサイトにおいて、3位以上の記録を獲得すること。順位に色がつくためこう呼ばれる。ピクミン2チャレンジモードで色付きを獲得することは容易ではない。

・運搬能チャージ / Carrying Capacity Charge

2018年3月に発見された技術で、物を持つときのピクミンの速度状態と物を離すときのピクミンの速度状態が異なった場合に差分が運搬物に残る現象、およびそれを利用して運搬物の速度上昇を行う行為を指す。一番よくある利用方法は、葉ピクミンにゲキカラスプレーを使い運搬、ゲキカラが切れてから呼び戻すことでチャージする。チャージされたら、例えば花ピクミンやゲキカラピクミンをもう一度付ければ普通より高速で運搬できるし、紫ピクミン少数で速い運搬をするといった使い方もできる(新参者の試練場など)。余談だが、2Pバトルでピクミンを花にするアイテムを使用することで負の運搬能チャージを行うことができる。

・鍵ムービー

鍵を回収したときに挿入される穴や間欠泉のムービーのこと。

- ・ムービー直後は移動以外のすべての操作が一瞬できなくなる

- ・GC版は鍵ムービーの後に空中にいる全てのピクミンが垂直に落下する

- ・操作中のリーダーが拠点付近にいる状態で、鍵ムービーの直後に物が回収されると、ピクミンが周りの物に加勢せずに直接リーダーの隊列に戻ってくる

などの特徴があり、基本邪魔だがリーダー隊列に戻ってくる特性は有効利用できたりする。

・壁付けなおし

壁破壊などの作業をさせている状態でゲキカラ状態が切れると、作業をやめさせるまではピクミンの攻撃力が10のままである現象。この仕様のため、赤/紫のゲキカラピクミンで作業をしていた場合、ゲキカラが切れてから一度作業をやめさせ、もう一度付け直さなければ本来の攻撃力を出すことができない。意識され始めたのは2023年最近のことである。

・教科書

とりわけFINAL FLOOR、もしくは穴の場所が不定である階層において、鍵回収が一番最後になってしまうこと。穴の場所が分からない、間欠泉に事前着手できないので当然良くない。教科書は「教科書の2ページ目に書いてあるぐらい当たり前のこと(鍵を最後に回収してはいけません)」の略。

・渋滞

大量の運搬物が拠点に到着するとき、運び終えたピクミンが後続にとめどなく加勢するせいで、なかなか物が回収されない現象。物体が大きいほど発生しやすい。拠点の渋滞緩和技術は上位勢の腕の見せ所である。ちなみに、ゲキカラスプレーはピクミンの動作スピードを2倍にするため渋滞緩和に非常に有効である。

・ゲキカラ延長

ゲキカラ状態のピクミンにゲキニガスプレーを噴射すると、なぜか効果時間がリセットされる現象。運搬能チャージと同時期に発見された(2018年3月ごろ)。ゲキニガスプレーをゲキカラの代用としたり、壁破壊作業をやめさせることなくゲキカラをかけなおすことができるなど、活用の幅は広い。ちなみにゲキカラ状態のピクミンにゲキカラスプレーをもう1回使うのは延長ではなく「再使用」という。

・ゲキカラ解散 / 開幕分離

ゲキカラスプレーを噴射するとピクミンが跳ね上がる演出をするが、この後ピクミンが行動できるよりも一瞬早く解散指令を出せるようになる。そのタイミングで解散ボタンを押すと、ピクミンを隊列に入れたままリーダーだけを分離することができる。開幕でゲキカラスプレーを使いながらリーダー1名を置き去りにしたいときに使うテクニック。ゲキカラ→テンポよく解散ボタン2回 などタイミングの取り方は様々。解散ボタンが早すぎると解散が効かず、遅すぎるとピクミンも置き去りにしてしまう。

・笛解散

笛を吹いてから完全に隊列に入るまでの時間はピクミンよりもリーダーのほうが短いことを利用して、笛を吹いた直後に解散指令を出すことでリーダーだけを置き去りにする技。非アクティブのリーダー+その隊列からピクミンだけと呼んだり、リーダー+その近くにいるフリーピクミンに一気に笛を吹いてからリーダーだけを置き去りにする用途に使える。後者はリーダーとピクミンが笛が当たる時間に差があるため、少し難しい。

・全回収音 / ドゥーン

そのフロアにある全ての宝を回収したときに鳴るSE。ただし、死骸が残っていても鳴るので、宝の全回収しか分らない。ちなみに本編でも鳴る。カマドフマが活着している場合は鳴らない。おたからセンサーはあってもなくても鳴る。

・タマゴ押し

タマゴを袋小路の端まで押すことで、タマゴムシが出たときに多く倒しやすくするテクニック。初期は行われていなかったが、いつのまにか皆やっていた。

・カサカサタマゴムシ

タマゴムシの死骸を回収すると、次に出てくるタマゴムシのモーション速度が約3倍になる現象。その状態を形容してカサカサするという。死骸を回収した数だけ発生する(例えば死骸を5匹回収してからタマゴムシを出すと、10匹のうち5匹がカサカサしている)。カサカサしているタマゴムシは当たり判定がやや小さく、また潜り始めから完了までのモーションが短縮されるので倒しにくくなる。そのため、複数のタマゴからムシを狙う際は最後の1個を割るまでタマゴムシの死骸を残しておくのが定石となっている。ちなみに、タマゴムシ以外の敵でも同様の条件を満たすとモーション速度がおかしくなる現象が発生するらしい。

・30匹上限

タマゴムシの生体+死骸は合計30匹までしか地上に存在できないという制約。タマゴムシの死骸が21匹以上ある状態でタマゴからムシを引く乱数を引き当てた場合、中から何も出てこない。死骸が21匹以上あるときは、回収して数を減らさなければ新たにムシを出すことができない。

・半石化

ゲキニガスプレーの効果が切れた瞬間に敵を倒せるように仕込みを行うこと。チャレンジモードの基本技術の1つで、様々な敵に対してセットアップ手順が確立されている。

以下は一例だが、仕込み法は個人差がある。

※数字は投げる匹数、ニガ はそのタイミングでゲキニガスプレーを打つことを指す。

足元の指定がない場合は上からピクミンをぶつけることとする。

- アカチャッピー(寝)ゲキカラピクミン:1ニガ1
- アカチャッピー(起)ゲキカラピクミン:ニガ 足元から2
- テンテンチャッピー(寝)白ピクミン:ニガ5
- テンテンチャッピー(起)黄/白ピクミン:ニガ 足元から中速で5。または、2ニガ3
- ヤキチャッピー 赤ピクミン:3ニガ2 または ニガ6
- ヤキチャッピー ゲキカラピクミン:ニガ 足元から4
- イモガエル ゲキカラピクミン:2ニガ(ニガ2でも勝手に倒してくれる)
- ブタドックリ ゲキカラピクミン:ニガ3
- クマチャッピー ゲキカラピクミン:3ニガ。または、ニガ 低速で4
- タマコキン 紫ピクミン:ニガ2
- タマコキン 黄ピクミン:3 少し待ってニガ

・粉碎 / 割った

ゲキニガスプレーで石化させたまま敵のHPを削り切る。死骸が残らない敵は大丈夫だが、死骸が残る敵を粉碎した場合は点数の損失を意味する。

・ピクハラ

ピクミンハラスメントの略。内容はさまざま

・ラン対

ランダムステージ対戦の略。ユーザー主催でランダムに選ばれたチャレンジモードのステージに同時に入場し、タイムを競うイベント。みなさん参加しましょう。

・リージョン差

ピクミン2は日本版、北米版、PAL版があり、バージョンごとに一部の宝が差し替えられている。それに伴い、チャレンジモードの一部のステージでも宝の重さや金額が異なっていることがある。具体的には

神々のおもちゃ箱：海外版が-20ポコ（ベーゴマ→指輪）

コレクタールーム：海外版が+10ポコ

（1Fステージ→エターナルグリーン、2Fベーゴマ→カスターネット、6F折れた食神→天下一ブサイク）

どっすん迷路：海外版が+4ポコ（サイレンサーの価値が異なる）

・ボタン抜け

Wii版ピクミンにおいて、Wiiリモコンのボタンを押したのに反応しないこと。スプレーが出ない、笛が出ない、解散が出ないなのでプレイに支障が起こりがちなのでタイミングがシビアな局面では対策を取れると良い。

こてしらべの洞窟

・鍵調整

「鍵が回収されてから数秒間、ポッドの吸い込み受付が停止する」という仕様があり、これを回避するために鍵が吸い込まれるタイミングを調整すること。全ステージで発生するが、こてしらべB1とデメマダラB4で特によく起こる。

鍵を早く回収するか、もしくは鍵がポッドに到着してから回収されるまでの間に最後のメダルを到着させることで回避する。

新参者の試練場

・中央スタート

13.6%の確率でB1中央拠点からスタートできる。最初に行った部屋は紫のみの運搬で処理でき、白に余裕ができるので一般的に良い地形とされる。

・S字

B2で丸部屋スタート、その先に三日月部屋が2つ接続している地形のこと（22%）。全体がS字に見える。かなり悪い地形であり、B1で2セットを引いたあとに来ると泣く。

・例の地形

B2で三日月の地形からスタート(13.6%)する地形のことを言う。最も確率が高い通常地形に比べると埋まり宝が見つかりにくく難しいが、1/26の確率でタマゴムシ2セットが存在するのでロマンがある。

例の地形それぞれの名称はYY(三日月が同じ向きで2個くっついているやつ)、S字みたいなやつ、税務署(三日月どうしが2箇所で繋がっている地形)。

・2階2セット

B2でタマゴムシ2セットが出てくること。確率は約1/180。かつて、B2にタマゴムシ2セットが存在することは知られていなかったが、ミラン氏のツイートから2セット疑惑が生まれ、その後様々な人が観測したことから広まることになった。

・ごれい・サーチ

コガネモチ系統の出現候補場所のこと。今はCavegenを使うことで確認できる。多すぎて覚えるのが難しい。丸部屋の候補地点のうち、接続口を下に見て左下にある地点は見落としやすいのでここだけ覚えておくといいいことがあるかも。

・マネキン・サーチ

新参B2の三日月地形で宝が埋まっている候補地点4箇所(袋小路を除く)のことで、野線氏のツイートによって広まった。覚えると非常に有利になる。場所は下図の通りで、床模様もしくは近くの壁の形状を使って場所を覚えるのが良い。



神々のおもちゃ箱

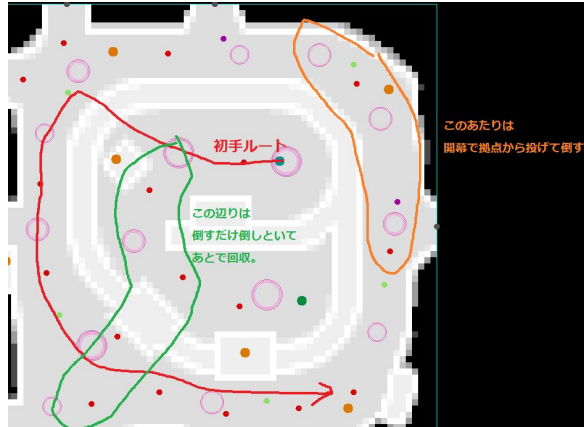
・敵判別

B1アカコチャッピー6体、B2テンコチャッピー6体はそれぞれEasy3体、Hard3体ずつの内訳になっており、B1のHardは必ず重さ10、B2のHardは重さ10以上、B2のEasyは5,6,8のいずれかの

宝を出す。それぞれ候補地点を覚えておけば、倒す前に自動運搬のために適切なピクミン数を投げることで効率化が見込める。候補地点はCaveGenで確認できる。

・Gルート

B2初手で図の赤矢印のように進むこと。Gはごれい氏のこと。



・内側

B2の拠点～踏切までの道のりに何体の敵がいたかを示すのによく使われ、内側N体と表現される。内側にいる敵の数が多いほどタイムは多く残りやすい。間欠泉に近いところにいる敵も内側に分類されるが、そこまで行くと少し遠いので恩恵は少なくなる。

・親子連れ

テンテンチャッピーとテンコチャッピーが一緒にいること。テンコチャッピーは設定上は擬態なので本当の親子ではない

・絶対死ぬ場所

上図で言う右下あたりを指す。Wii版だと初手で線路を挟んだ対岸の宝と敵を運搬するのが定石だが、その運搬隊をのちのち妨害してくるのでGルートで進むと対処できなくて食べられてしまう。この場所に敵がいるときは最優先で目指すのが良い。

・分断

図の右上、対岸の宝のすぐ近くにいるテンコチャッピー (HardEnemy) について、宝が下側、死体は左側に向けて運搬されていく現象のこと。非常に高頻度で発生する。誘導すれば同じ方向に運搬させることができるがかなり難しい。この場所にテンコチャッピーが居る場合は運搬前にテンテンチャッピーを倒さないといけない。

・仕事してましたアピール

宝に規定数のピクミンを投げたがすぐには運び出さず、だいぶ時間が経過してから運び始める現象。神々B2のペーゴマで良く発生する。宝の角などにピクミンが引っかかり、時間をかけて自力で抜けだし運搬し始めることを特に「仕事してましたアピール」と呼ぶ。クレヨンの角など、一生自力で抜けられないような引っかかり方をしているものは、単に引っかかっていると呼ぶ。

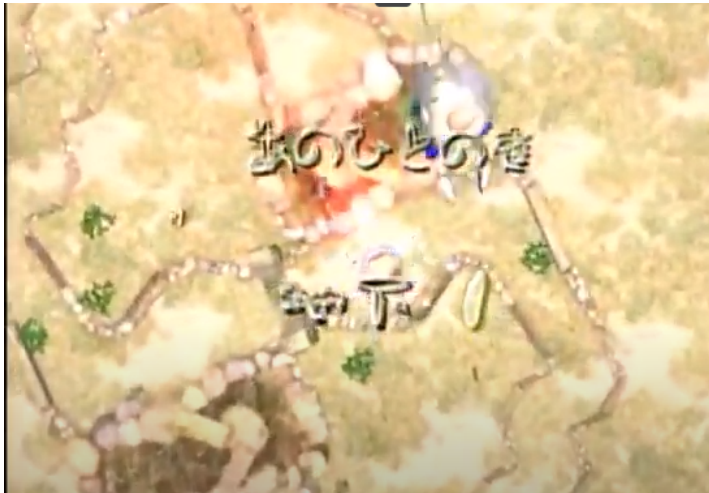
・実質運搬

2Fにおいて、内側だが遠めのところにいるテンコチャッピーを拠点付近まで誘導すること。ピクミンをそれ以外の運搬に割り当て切ってからやることがないときに行うと良いとされる。誘導中のテンコが横を通る運搬物に行ってしまうことがよくあり意外と難しい。

あのひとの庭

・ヤクザ地形

下図の地形のこと(1/18)。壁1個が無関係な場所にあるのが確定しており、平均的に良いタイムが期待できる。ピクミンヤクザ氏の旧WRで有名な地形であることからこう呼ばれる。地形は同じだがスタート地点が端のものは「ヤクザ地形端スタート」と呼ぶ。



・yakuza mizunomukounasi

ヤクザ地形に加えて隣の部屋の水の向こうに何も無い配置(約1/120)。水の向こうにある物は少ないほうが好記録が期待できる。名前は§マリルイ氏の全探索でつけられた変数名。

・ヤクザかぶれ / ヤクザもどき

下図の地形のこと。拠点近くに物が生成される地点が多く、上振れを引くとヤクザ地形を上回りうるポテンシャルを持つ。実際、この地形のプレイがWRであった時期もある。



グリーンホール

・餌やり

ハチャッピーの正面にピクミンを投げる。ハチャッピーは正面に対してかなり捕食反応が強いので良くない行為である。

・2Fタマゴ

2Fにタマゴが生成される地形(6%)。タマゴが存在する場合はフルーツが拠点近くに置かれているのですぐ分かる。タマゴがあるうえに良い配置

・コチャ落とし

コチャッピーを段差から落として拠点に近づける誘導。ヤキチャッピー＋フルーツ2個＋コチャッピー1～2体運搬でピクミンを使い切り、離れたところにいるコチャッピーを誘導して落とすことでタイム向上が見込める。配置によっては2体落とすことも可能。フルーツがコチャッピーの背後にある場合は誘導しないほうが早い。

地下の温室

・十字スタート/犯罪

十字の部屋からスタートすること(13.6%)。丸部屋スタートよりも一般にタイムが良くなりやすい。B2も十字部屋からスタートすることがあり、B2十字はタイムの得がさらに大きい。ランダム対戦イベントでは十字スタートを引くと勝率が急上昇するので犯罪と呼ばれるが、B1の十字は実はアドバンテージがそこまで大きくないので巻き返されることも。

・黄金比

B2において、15+1+10を運搬→9匹引き抜き6を運搬→回収が終わった1+10+隊列3でブタ2匹運搬 というルートを取ること。ブタドックリが近いとやりやすい。

鉄人の穴

・拠点N/奥N

B1の拠点部屋に宝や敵が置かれることがあり、その重さを総合して拠点Nと言う。拠点到10があるだけでもかなり動きやすくなるので、高タイムを狙える。逆に、奥にたくさん宝や敵があるものは悪い配置。ちなみにB1重さの合計はフタクチと鍵を除いて71。

・一直線

B1で奥の部屋まで一直線の地形のこと。運搬ルートが長いのでタイムが悪くなりやすい。

・スライド

Wii版において、笛のボタンが抜けてフタクチを粉碎してしまう対策のため、事前に別の場所に笛を出してから適切なタイミングで笛をスライドさせてくるようにする技法。

・危険な岩

B2 ミヤビフタクチが吐いた岩が特定のスペースの中から出られなくなって転がり続けること。判定が残り続けるので危険。運搬物をぶつけて破壊するかその場にしばらく近づかないのが対策となるが、そもそもこのような状況を起こさないように岩を吐かせるのが良い。

・フワる / ふわあ

投げたピクミンの軌道が突然おかしくなり、遥か彼方に飛んでいくこと。鉄人の穴で発生するとそのピクミンはいつか落下して死亡する。特定の場所から投げると起こりやすいと思われるが発生条件はよくわかっていない。ちなみに軽いふわあの挙動なら、さらいの洞窟の方が確認しやすい。

赤の洞窟

・レモン地形

レモンのような形状の地形。アカコチャッピーの沸きポイントが大量にあり、敵が密集しやすい特徴がある。

・居ない配置

アカコチャッピーが15匹未満しかいない配置のこと。しばしば発生する。速いと思ったら数が足りないのは日常茶飯事。

・アカチャ誘導 / 寄せ

アカチャッピーを起こして拠点近くまで歩かせてから半石化などを使い討伐する技術。アカチャッピーが拠点付近で死んでくれるので運搬距離が短くなり、スコア上昇が期待できる。

・俺はTASと張り合う

かつて、チャレンジモードのプレイヤーが赤の洞窟でxs姫sx氏のTASとスコアを争い合っていたときに残された有名な一言コメント。

花園を荒らすもの

・手前3個 / 奥0個

拠点側の部屋に埋まり宝が3個存在していること。3個とも拠点側に埋まっている確率は3.7%である。奥で1個も見つからないとよくこの言葉が発されるが、奥の埋まりを単に発見できていないことが大半である。

・残業 / 36協定

残業は埋まり宝が見つからないので残りを探し回ること。見つからなさすぎて残りタイムが36を下回ると36協定に違反すると言われる。36協定は現実社会に実際に存在する協定および、GCの任天堂公式記録(残りタイム35)に勝てる最低ラインであることに由来する。

たそがれの庭

・理想地形/準理想地形

たそがれの庭は奥の部屋までが近い/遠い の2種類の接続があり、奥の部屋は分かれ道/一本道の2種類がある。奥の部屋までが近く、分かれ道である地形(8の字みたいなやつ)は理想地形、奥の部屋までが近いが一本道である地形は準理想地形と呼ばれる。それぞれの地形の中でも、特に拠点側の袋小路に間欠泉が出る配置、拠点のすぐそばにメダルがある配置はとりわけ良いとされる。ちなみに4番目の配置(悪い)を揶揄して準準準理想ということも。

・植物理論

植物があるところにはウジンコが出ないという法則。特に場外に出てくるウジンコを判別する際には植物理論が非常に有効である。ただし、候補地点が複数集中しているところでは植物のすぐ隣から出てくることもあるので注意が必要。

・黄昏を見よ

第10回期間限定ランキング たそがれの庭(Bボタン縛り) バライト氏の有名な一言コメント。現代で誰か使ってほしい

かくしもちの洞窟

・全手前

B1、B2、B3の全てで拠点の部屋に宝が埋まっていること。各階層で手前に埋まっている確率は1/5で、全手前は1/125である。

・穴手前確定

B2、B3、B4において、敵が拠点からはるか遠い場所に存在すること。HardEnemyは次の階層に行く穴の近くには生成されないという法則があるため、遠い場所に敵がいる場合は必ず手前に穴が出る。悪い配置を形容する言葉として使われる。

コンクリート迷路

・タマゴ消失 / 例の地形 / 6%

B3で袋小路どうしが繋がった地形を引いてしまうこと(6%)。特徴的な地形をしているのですぐ分かる。この地形を引くとタマゴは必ず消失し、ついでにポポガシグサも7割ぐらいの確率で1個消える。

・先破壊 / 横から破壊 / インチキ破壊



壁がはみ出ている場合、隣接する通路から壁に向かってピクミンを投げると崩すことができるという技。密着した状態から壁に向かってピクミンを投げると成功しやすい。

コレクタールーム

・早起き

チャッピーを解散やCスティックを使い倒そうとして、突っ込むタイミングを誤り早起きされてしまうこと。その後大体食べられる。チャッピーは寝息が途切れたタイミングで起床するので、最大時間寝てもらえるようにタイミングをはかることが重要である

・全手前

とりわけB5で全ての宝とチャッピーが拠点の部屋にいること(約1/31.6)。コレクタールームB5はタイムの分散が最も大きいフロアであり、全手前を引くと好記録が期待できる。

・完全不在土器

B6で完全不眠土器カフェオレが存在しない配置(約1/150)。袋小路が少ないとなりやすい

・人権表

各階層の早さを示す指標として作成された表。相当な手慣れ向けに作ってあるので注意

コレクター人権表(GC)	1F	2F	3F(カラ無)	4F	5F	6F	7F	スコア
天変地異	27	18	24	22	30	31	26	48418
神	26	17	23	20	27	29	24	48406
人権獲得	24	16	21	19	24	27	22	48393
普通	23	15	20	17	22	25	20	48382
微妙	22	14	19	16	20	24	19	48374
だめそう	21	13	18	15	18	22	17	48364

コレクター人権表(wii)	1F	2F	3F(カラ無)	4F	5F	6F	7F	スコア
天変地異	28	19	24	23	30	31	30	48425
神	26	18	23	21	27	29	28	48412
人権獲得	25	16	21	19	24	27	26	48398
普通	24	15	20	17	22	25	24	48387
微妙	22	14	19	16	20	24	22	48377
だめそう	21	13	18	15	18	22	20	48367
(参考)人権のタイム推移	25	41	62	81	105	132	158	

ショイグモの巣

・テー

ショイグモが反撃する音。特にキショイグモ

・(宝を)持つやつ

ショイグモの巣には宝のそばに配置されるショイグモが3匹おり、基本的にはそれらを指す。しかし、そこ以外に配置されるショイグモでも宝を持ちにくやつがいる。ポッド正面を12時として、12時にいるショイグモと、11時付近にいるショイグモ(11時のショイグモは近くにある宝がアクアティックマインだと高確率で取りに行く。エアシューター、むしばのともでもたまに)で発生。これらも宝を持つやつという。

12時のショイグモは厄介なので初手で討伐することが推奨されている。

大足の穴

・ゾウデレ

本来振り払いが発生するはずの回数を攻撃していても、ゾウノアシが振り払いをせずに通常行動をすること。開幕でたくさん攻撃しているのに振り払わずに歩き出すことを一般にゾウデレといい、歩いた後に振り払わずに休憩することを後ゾウデレという。ゾウデレ+後ゾウデレの両方を起こすことを真・ゾウデレという。ゾウデレはセットアップ手順が確立されており再現可能だが、後ゾウデレおよび真・ゾウデレは安定手法が確立されていない。

特定のHPを下回ると敵のAIがリセットされる仕様が発生原因とされているが、具体的にいくつを下回ると発生するかはいまだ不明である。

・解散討伐

ムラサキショイグモを解散で倒すこと。敵に取りついて攻撃したピクミンはショイグモに対して解散で攻撃が通るようになる謎仕様があり、それを利用したもの。振り払われたり物を掴んだりすると効力が消える。

・ねぶくろ戦法

ゾウノアシにピクミンを投げてから、片方のリーダーを間欠炎の近くで寝かせる手法のこと。こうすると間欠炎を壊したピクミンがリーダーを運んで帰還するので、作業を終えた後に交代することでスムーズに第2陣で行動できる。ゾウデレが成功しないと寝かせるための時間が足りない。Wii版は土管の通路から拠点に笛が届くのでねぶくろ戦法をする必要はない。

・手前間欠泉

拠点のすぐそばに間欠泉が出てくること。このステージは間欠泉が手前と奥のどちらに出るかで天地の差があり、記録更新のためには手前間欠泉を粘ることになる。手前間欠泉の確率は34%。

食神のかまど

・フリーズ

食神のかまどをプレイしているとたまにフリーズしてしまう。パンモドキの挙動が関係あるが詳しい原因は不明。発生を避けることもできない。ちなみにSwitch版はフリーズしない。

・バキューム

パンモドキが巣に近い場所で物を掴んだとき、自分の巣に吸い寄せるように持ち帰る事象。物を掴むタイミングのほか、ピクミンが巣の近くで物に加勢しても発生するので注意が必要。

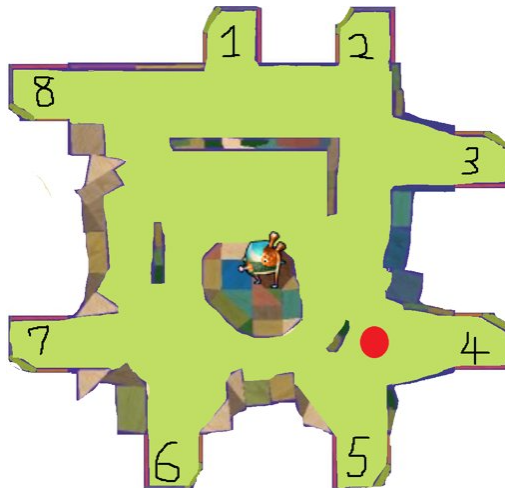
・死体マニア

パンモドキがなぜか宝よりも死骸を取りたがること。検証してないけど有意差があると思う

三色試練場

・三色試練場の法則

下図で、沸きタマゴムシはタマゴがある場所よりも小さい番号にしか出ないという法則。
不時着氏によって広められた。その他、袋小路を識別するためにこの番号を使うこともある。



・珍しい場所

ステージ中央付近にあるL字壁の角に宝が置かれていること。埋まり宝も存在することがあり、袋小路を全て探したのに見つからない場合はここに埋まっている。

炎と水の試練場

・ハザトレ

Hazard Training(炎と水の試練場の英名)の略。

・ヤキチャ不在

土管部屋が2つある地形のこと。これを引くとヤキチャッピーが存在せず、脱出不可能。

・2308

B1でショイグモが1体見つからない状態で全回収した金額。2308にならないように細心の注意を払おう。

・ガバプール

B2プール地形の水の部分のこと。陸地を処理しているときにガバると赤ピクミンが転落する。大体の場合青ピクミンを投げることでしか救うことができない。

・隣接 / 両隣接

B2で拠点に水槽部屋が隣接することを隣接という。引けるとタイムが早くなる。水槽部屋の隣接に加えて、ブタドックリorテンテンチャッピーがいる小部屋も拠点に隣接することを両隣接(8.9%)といい、B2の理想地形である。

鼻息の洞穴

・時間差石化

地面から出てくるウジンコにゲキニガスプレーを使うと、完全に地上に出てきてから石化する現象。フーセンにゲキニガを噴射したときに意図せず足元のウジンコにかかって発生することがよくあり、石化が解けるタイミングが変わるので粉碎しないように注意が必要。

・間欠炎スルー

特に袋小路の間欠炎+宝の組み合わせに対して、青/紫ピクミンでもタイミングよく運び出せば間欠炎を壊さずに通過できるという技。B1の水の向こうの宝に対して特に有効。
また、サイズが大きな宝に対しては紫ピクミン1匹を宝の横側に付けるとそもそも間欠炎に当たることなく通過できる。こちらはB1、B2の初手で大きな宝を運び出すとき有効な技。

・フーセン落とし

B2でフーセンドックリ、アオケダタラを場外に落とすこと。ゲキニガスプレーか紫ピクミンを使って落とすのが一般的。ゲキニガスプレーの場合は全身が場外にいないと落とせない。紫を使う場合は笛で呼び戻せる場所に付けないといけない。

・最強のフーセンドックリ

B2でフーセンドックリやアオケダタラを落とすとき、十分な大きさの穴が開いてないと奈落まで落ちない。例えば真ん中の空洞などは途中で引っかかってしまう。そのうえ付いたピクミンを奈落死させてくるので引っかかる場所には落としてはいけない。陸地に誘導する。

巨人のトイレ

・トテツチ落下

B1でトテツチホカシの死骸が壁にめりこんでいる状態で画面外にすると、死骸が壁を抜けて落下する現象。死骸は戻って来るが、トテツチ死骸を掴んでいたピクミンは一緒に落下して死んでしまう。

・手前白ボン

B2で拠点そばにしか白ボンガシグサがない配置。普通よりもタイムが悪くなる。

・すり抜け

B2ケメクジの背中中の弱点にピクミンが当たりにくくなる現象。ケメクジが移動した瞬間にリーダー交代で動きを止めると発生しやすいと推測されるが詳しい原理は不明。本編でも発生する。

・白ピク落下

B2で引き抜いた白ピクミンが場外に落下すること。引き抜いたピクミンが壁際に行ったり、引き抜いてすぐにそのピクミンを画面外にすると発生率が高くなる。

土とんの洞窟

・3274/3349

B1の全回収金額はウジンコとトビンコの数によって変動する。3349はB1の最大金額(ウジ♂が6匹出たとき)で、3274は最低金額(トビンコが6匹出たとき)。

ウジンコ♀(1+85ポコ)、ウジンコ♂(2+85ポコ)、トビンコ(2+60ポコ) はそれぞれ3~6匹、合計12匹出現するので、全回収金額は3274、3298~3299、3322~3324、3346~3349ポコの10パターンが存在する。

・場外死

びっくり菊に振り払われたピクミンが壁をすり抜けて場外に落下すること。狭い場所で戦うと高確率で発生するので注意しなければならない。

・(初手)引っかけり

アカヘビガラスが初手で引っかけて出てくること。その瞬間にゲキニガスプレーで固めてゲキカラピクミンを隊列で押し付けて攻撃する戦法が現在主流になっている。ゲキニガを2つ使用すると逃げられる前に倒すことができる。

・オブジェ

アカヘビガラスが潜るとき、飛び上がって頭がちょうど地面を通過するタイミングで石化することで隊列操作で頭に攻撃を通せるようになる技。初手引っかからなくても引っかけりと同様以上の速度で倒せる可能性があるが、タイミングがかなりシビア。頭の中でもくちばし寄りの位置が通過するときに石化しなければ成功しないため難しい。



地底警備室

・水晶異常興味(水晶に異常な興味を示すやつ)

クマチャッピーがノー・フューチャーにハマって移動できない状態になっていること。高頻度で発生する。こちらから近づかないと引きはがせないなのでタイムが遅くなってしまう。

・Wiiルート

手前宝運搬+クマ石化→ステージ中央付近に罠オリマー設置→奥の右側2つの宝を運搬→罠オリマーを操作してクマ2体を誘導して討伐→奥の残り宝を運搬する というルート。

ひみつの花園

・隔離スタート / 水路スタート

スタート位置は2種類あり、孤立した空間から始まるものを隔離スタート、水路から始まるものを水路スタートという。

・隔離ポポ / 42配置

隔離された空間にポポガシグサが出てくる配置は、隔離ポポあるいは42配置と呼ばれる。行くのに時間がかかるうえに使えないピクミンが生じるのでタイムロスになる。水路スタートの場合は隔離された空間が2つあるので隔離ポポの確率が高い。

・全討伐

サンショクシジミ24匹を全て討伐すること。当然高スコアが期待できるが難しい

・N番目 / 角シジミ

隔離スタートのとき、サンショクシジミがどれくらい良い場所にいるかを指す指標。丸部屋の入口すぐそばにいるシジミ集団を1番として、丸部屋内でそこから近い順に2,3,4番と言われる。特に1番目と2番目は壁が近く、討伐しやすい。

一方、四角部屋の角にいるシジミを角シジミという。こちらは水路スタートのときに最も良いシジミの場所として知られており、全配置の中で最も全討伐しやすい。ただし、水路スタートは42配置の可能性が高いという欠点がある。

さらいの洞窟

・さらい山

中央にある螺旋が特徴的な地形パーツのこと。さらい山の手前側だけに敵や宝があると特に良い配置である。さらい山の頂上に敵がいると大体ろくなことにならない。

・クロワッサン

ピクミンを誘導して上に登らせる高台がある地形パーツのこと。天罰の穴にも同様の地形がある。ちなみにクロワッサンに置いてある宝は誘導を使わなくても黄ピクミンで直接届く。

・石化吸い込み

オオマンマン吸い込みの際に足元に向けて走りながらゲキニガスプレーを噴射すると、リーダー吸い込み→石化の順で発生するという技。オオマンマンは石化状態でレバガチャで脱出すると粉碎して倒すことができる仕様があるため、それに繋げることができる。

・さらい消失 / 1257

サライムシが存在しない配置のこと。サライムシがいない場合、全て回収すると1257ポコになる。稀にトテツチホカシも1体消失することがあり、その場合は1168ポコになる。ちなみにさらい山がない地形(クロワッサン+広場接続)の場合は必ずサライムシが存在する。

・サクレ調整

サクレウラメはHPが半分を下回ると落としてから復帰までが早くなる仕様がある。そのため、浮き上がりの演出までにギリギリHP半分切らない程度のピクミン量を付けることで放置討伐を狙うことができる。

秘密兵器実験場

・ブラジル / 邂逅

B1拠点から遠く離れた場所でタマコキンと出会うこと

・即射

ダマゴモキャンオンが起きてすぐにキャンオンを構えてしまうこと。B2の開幕に時間をかけすぎると発生する。

・対岸

B2で拠点の近くから見えるが遠回りしないと行くことができない袋小路のこと。拠点からダッシュ投げを使うと宝を運び出すことができる。Wi、Switchは普通に投げるだけで届く

・手前おやじ / 対岸おやじ

B2では重さ30の宝(おやじのおもいで)の位置が特に重要であり、近い2箇所どちらかにある場合は手前おやじ(良い配置)、対岸にある場合は対岸おやじと呼ばれる。

倍々ゲームの穴

・初手入れ

B1で赤から色が変わらないうちにポポガシグサに入れること。カメラに入れた瞬間にピクミンを投げる必要がある。GCだとダッシュ投げを使う必要があり練習が必要。

・ピポピポ

芽の状態のピクミンがいるまま次の階に行こうとしたときに鳴るSE。特に倍々ゲームの穴B1ではピクミンを引き抜き忘れたまま次の階に向かってしまうことが多い。

・赤100戦法

赤ピクミンを100匹作ってB3に行く戦法。青ピクミンが必要な配置を引いた瞬間にゲームエンドする代わりに、青が必要ない配置を引くと非常に早い。

・寝起きドッキリ / 寝起きチャレンジ

B2で壁のすぐ近くで寝ているアカチャッピーに対して、壁作業を終えたピクミンが自動で突っ込んでいくこと。放置しているだけで高確率でアカチャッピーを倒すことができるが、たまに食べられる。

・床抜け

B2で引き抜いたピクミンが床を抜けて落下していくこと。引き抜いたピクミンが壁際+リーダー交代などでそれを画面外にするとそれなりに発生するので、すぐに交代しないなどの対策を心がける必要がある。

・たまご10個

B3でタマゴ10個が置いてある配置のこと。2^32通りの乱数の中から1つなので誰も見たことがないし今後も見れないだろう。人類の夢として語られる

天罰の穴

・ケヤキ

ケチャッピーとヤキチャッピーをまとめてこう呼ぶ。両方手前、あるいは両方奥にいることを伝えるためによく使われる。

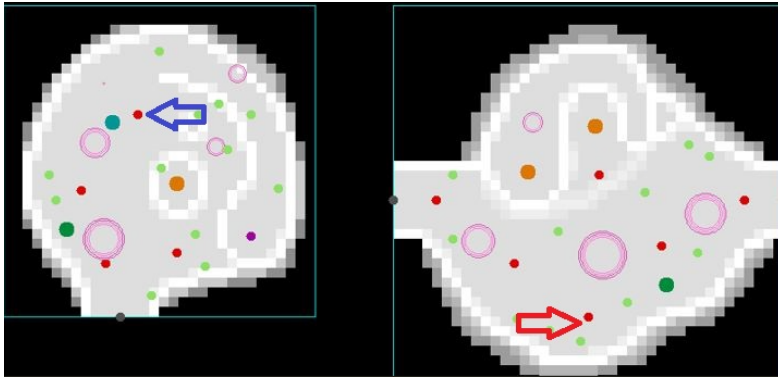
・1匹旅戦法

1匹だけ奥に連れて行き、ねぶくろで帰還することで脅威を先に排除しておく戦法。ねぶくろは常にカメラに入れておかないとサクレショイグモが起爆しにくい。

改良版で、5匹奥に連れて行き、アカコチャッピーがいる切り株に4匹投げて残り1匹で帰還する戦法もある(5匹旅戦法)

・絶対見つからない場所 / 例の場所

キショイグモは運搬物が通過しないと出てこないが、通常は物が通過しないような場所に割り当てられているときがある。絶対見つからない場所は、狭義には図の赤矢印の場所を指し、ねぶくろを使って意図的にその場所を通らないと出すことができない。また、奥の青矢印の場所も注意が必要。



・コケ(大) / 長いコケ

ピクミンが派手に転倒してしばらく起き上がれないこと。ピクミン1を彷彿とさせる異常な転倒時間の長さであり、リカバリ手段がないのでケチャッピーやサクレショイグモの近くで発生するとほぼ死亡確定する。普通の転倒よりも起き上がるのに時間がかかっており、このステージ(地形?)特有かもしれない。

どっすん迷路

・場外エレキ

エレキムシが場外に降ってきてそのまま落下していくこと。宝は出てくるが死骸がなくなるため、30点の損失になる。タマゴムシを引いたときに落下すると泣く。

・3部屋 / 4部屋

拠点がある部屋を除いて広場が3つ / 4つ存在する地形のこと。3部屋の場合は土管通路が1つしか生成されず、2土管と比べて良い地形であるとされる。4部屋は土管通路が存在しない地形であり、キショイグモが消失するのでスコアアタックはできない。

・壁貫通

壁に密着してから、壁に向かって遠投するとピクミンが壁の向こう側に突き抜ける現象。これを使うと部屋近くの壁でもアメボウズの脅威から逃れつつ壁を崩すことができるうえ、壁を崩した後にメダルを勝手に運んでくれる確率が上がるので、アメボウズが出る前に1匹仕込んでいくと有効(放置しすぎると壁が崩れてしまい潰される可能性あり)。おそらくこの戦法を実用できるのはWiiのみ。

・即飛び

降ってきたイモガエル・マログエルが即座に飛ぶこと。大抵の場合、連投した紫ピクミンがカエルの真下にホーミングされてしまい、そのまま潰される。ゲキニガスプレーを噴射するか、カエルにピクミンを投げすぎないプレイングで対策する必要がある。

・ローラーキル

部屋の敵を出すだけ出してから画面外にして放置し、アメボウズに全員倒してもらう戦法。エレキムシはひっくり返したまま画面外にする必要があり、また近くにピクミンやリーダーが居てはいけ

ない。ゲキニガスプレーを使うと簡単に画面外にすることができる。轢いてくれるかどうかはアメボウズ次第。

・3112

エレキムシが1体見つかっていない状態で全回収した金額。よく見る。要注意

・共に歩む

アメボウズが直立姿勢のままゆっくり移動する事象。発生条件はよくわかっていない。名称はアメボウズの移動速度が紫の運搬速度とほぼ等速であることから。

スナイパールーム

・2バケツ

バケツ部屋が2つ存在すること。フタクチドックリがバケツの上に出現する。かなり悪い地形だが袋小路の数が普通より多く、タマゴが2個以上ある確率が少し高い。拠点となりのバケツ部屋が遠回りの場所にあるときは遠回り2バケツと呼ばれ、最悪である。

2バケツはロード時間が通常より少し長いため、開幕のロード画面の長さで判別できる。

・ふたまた

拠点にバケツ部屋とフタクチ部屋の両方が隣接している地形。悪いふたまた(遠いほうにバケツ部屋)と良いふたまた(近い方にバケツ部屋)の2種類あり、後者は良地形である。悪いふたまたは配置による。

・あいつ

スナイパールームで出現するサクレウラメのこと。サクレウラメは袋小路or通路のいずれかに出現するが、候補地点が多いためよく討伐忘れが発生している。

デメマダラの巣窟

・珍しい方スタート

B2で普通とは逆側からスタートすること(13.6%)。普通のスタートより拠点到植物が少なく、少し狭い部屋であることが特徴。珍しいスタートの方が奥にコチャッピー類がいる確率が高く、またクマチャッピーが奥に居座りやすいので基本的に不利である。

・手前クマチャッピー奥散歩罪

B2で手前側の部屋にクマチャッピーが居て、それが開幕で奥の部屋に向かって歩いていくこと。大きなタイムロスとなる。同類の用語として、奥クマチャッピー奥居座り罪がある。

・1ターンキル

クイーンチャッピーを転がり攻撃なしで倒すこと。HPが一定値を下回るとAIがリセットされる原理を使用している。のけ反りが終わったところでちょうどHP半分を切るように削ると成功するが、制御が難しい。開幕からの動きを固定化することである程度は再現できる。

・1.33ターンキル

クイーンチャッピーが転がり壁に当たった瞬間に隊列を押し付け、HPを削り切ること。最初に逆側に転がって戻ってきたときに削り切った場合は1.66ターンキルになる。削り切れないとすごいことになる。また、削り切れても運が悪いと犠牲が出ることがある。

・サビ

ボス戦で敵が攻撃モードになっているときのBGM。デメマダラの巣窟では、クイーンチャッピー1ターンキルに失敗してボスが転がりだしたときに「サビが流れる」と言う。

・良い方スタート / 悪い方スタート

B5ですぐ近くに水たまりがある場所からスタートすることを悪い方スタート、広場っぽい感じの場所からスタートすることを良い方スタートという。この2つは10点程度の差がある。

その他

・身内向け

[ピクミン界隈チャレンジモード用語集\(身内無差別級\) - Google ドキュメント](#)