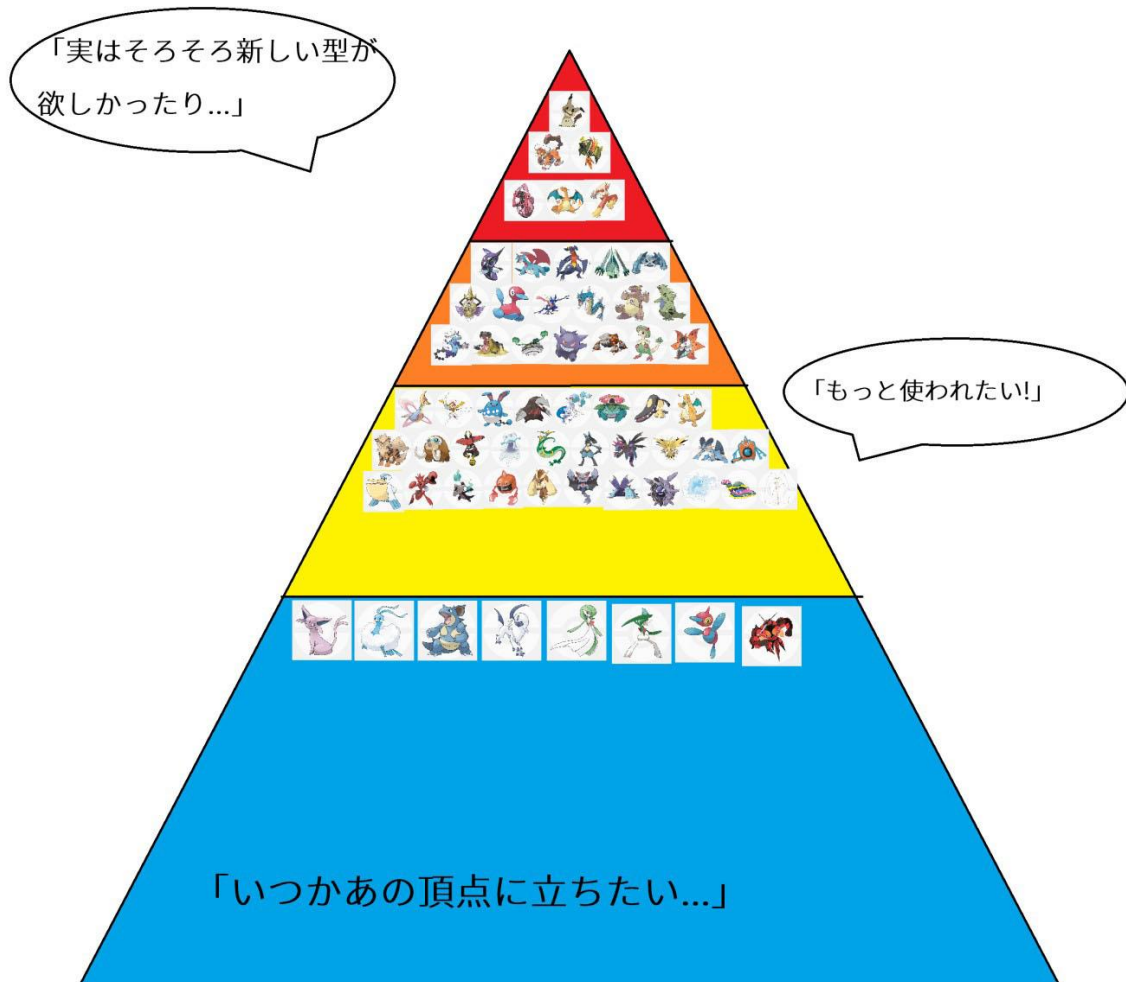


まだ見ぬ型を探し求めて。



ぽけもんせんたー@TsukuKoma

2017.11.3~5 筑駒メッセ資料

有名所のポケモンにも、めったに見ないポケモンにも勝利はある。

—— Who is the VANQUISHER?

閲覧用

### 【はじめに】

皆さんこんにちは。今回本団体の責任者を務めています、~~あゆみ~~アヤカと申すものです。今回は初心者～中級程度の人を対象とした展示をコンセプトとして、ここに出展してあります。ポケモンが奥の深いゲームだと気づいたのは中 1 の時、このメンツの 1 人から厳選を教わったことです。正直他の廃大と比べれば遅いと思いますし、現在もろくに強くない自信しかありません。辛うじてこのリーダーですが 68 期のリーダー様には 3-0 で負ける自信を持っています w まあこんなグダグダしていてもつまらないのでちょっと愛を注いでいるポケモンを紹介したいと思います。

ずばり、アブソルです。アブソルは災いポケモンとされ、災いを予期して人里に下ってくるとされています。アブソルにはまったのは実況者遠〇氏の動画が始まりです。今やその実況者は HS 耐久アブソルなどというものを生み出しており、やはり上だなあと感じます。まあ僕は何より現実にペットにいたらなあと思うのが愛の理由ですが。

そんなこんなでそろそろ字数が。

面子は、ヒカリ、セレナ、さざなみかず、ショウ、vector、りく、まったりぐったり、カスミ、meat and bone、私アヤカです。

この団体は各々のキャラが濃いので少しは面白いといいなあ、みたいな感じです。

## 【目次】

はじめに	2 ページ
ポケモンの3つの値	4 ページ
厳選のすゝめ	10 ページ
レーティングバトルとは	13 ページ
各種育成論	15 ページ
各種個人企画	52 ページ
コンセプトバトル	
コケコライド	68 ページ
ミラクル交換 100 回記	70 ページ
ポケモンクロスワードにチャレンジ！！	72 ページ
終わりに	75 ページ

## 【ポケモンの3つの値 ～種族値・個体値・努力値～】

### 種族値

ポケモンの種類ごとに決められた、各『のうりょく』の数値のこと。

### 個体値

ポケモン1匹1匹の各『のうりょく』ごとに、**0～31**の間でランダムに決められた数値のこと。天性的な能力を示すもので、値はレベルが上がったり進化したりしても変化しません。ただし、『タマゴ』の場合は、親のポケモンの個体値が部分的に遺伝します(※下記参照)。

### 個体値を調べるには

ゲーム中において殿堂入り後『ジャッジ』と呼ばれる人に話しかけると、自分のポケモンの大まかな個体値を教えてもらえます。ダイヤモンド・パール以前には存在しません。

ソフト	ジャッジのいる場所
サン/ムーン	バトルツリー (タマゴを20個以上孵化させる必要あり)
オメガルビー アルファサファイ ア	バトルリゾートのぽけもんせん たー
X/Y	キナンシティのぽけもんせんた ー

6つの能力の個体値の合計(の範囲)と、各能力のうち最も個体値の高い能力とその個体値の範囲を知ることができます。またXY以降では、個体値が0の能力がある場合「全然ダメかも」と言われるようになりました。

セリフ	個体値の合計
素晴らしい能力を持っている	151～186
そうとう優秀な能力を持っている	121～150
平均以上の能力を持っている	91～120
まずまずの能力を持っている	0～90
セリフ	最高個体値
最高の力を持っている	31
素晴らしい力を持っている	26～30
かなりの力を持っている	16～25
まあまあの力を持っている	0～15

## 個体値の遺伝

『タマゴ』を作ると、両親の個体値合わせて 12 種類の中からランダムに 3 種類の個体値が遺伝します。どの個体値が遺伝するかや、それ以外の個体値は完全にランダムとなります。

XY から、親(片親のみで良い)に『あかいいと』をもたせると両親合わせて 12 種類の中からランダムに 5 種類の個体値が遺伝するようになりました。固定したい『性格』の親に『かわらずのいし』、もう片方の親に『あかいいと』を持たせると、かなり簡単に欲しい性格の高個体値のポケモンを量産できます。また、ハートゴールド・ソウルシルバーからは、親に特定の道具を持たせると、対応する個体値が必ず遺伝するようになりました。

## 6V とは？

個体値が 31 のことを「V」と呼ぶことがあります。これは 10 を「A」、11 を「B」、と表していくと 31 が「V」になるためです。6 種類すべての能力が V であるポケモンを「6V」といいます。また、30 を「U」、0 を「逆 V」と呼ぶこともあります。

## 理想個体

例えば、特殊技のみを覚えさせて物理技を覚えさせない場合は、攻撃個体値は0であることが望ましく、それ以外を31にします。これは『こんらん』状態の時に自分に与えるダメージは、自分の『こうげき』ステータスが高いほどダメージが大きくなってしまうためです。また、技『トリックルーム』などを想定する場合、『すばやさ』の個体値は0が望ましいこともあります。さらに、『めざめるパワー』のタイプや威力(BW2以前)は個体値によって変化するため、特定のタイプに絞ってこの技を覚えさせる場合は単純に全個体値を31するわけにはいきません。

このように、ポケモンの育成において、理想とする個体値(+性格)を持っているポケモンを「理想個体」と呼ぶことがあります。

## すごいとっくん

サンムーン(第7世代)から道具『きんのおうかん』『ぎんのおうかん』を使って「すごいとっくん」ができるシステムが登場しました。『きんのおうかん』を使用するとすべての能力の個体値を31、『ぎんのおうかん』を使用すると選択したひとつの能力の個体値を31にできます。

ただし、「すごいとっくん」をして個体値を変化させても、『めざめるパワー』のタイプなどは変化せず、またタマゴを作るときの遺伝にも影響しません。あくまでもそのポケモンの能力値にだけ影響します。

## 努力値

ポケモンバトルでポケモンを倒すと『けいけんち』がもらえますが、それとは別に**努力値(どりょくち)**と呼ばれる隠し数値を取得しています。ゲーム中では、『きそポイント』と呼ばれているものと考えて良いでしょう。

## 努力値はポケモンバトルで稼ぐのが基本

もらえる努力値の種類と量は、倒したポケモンによって異なります。第6世代(XY・ORAS)では群れバトルをすると、一度にたくさんの努力値が稼げるのでオススメです。強いポケモンを育てたいのであれば、分からなくならないように獲得した努力値を紙などに記録する必要があるでしょう。「正」の字を書いていくと便利です。

## 努力値の限界

溜められる努力値は、全ての『のうりよく』合わせて **510** までとなっています。また、能力ごとにそれぞれ最大 **252** という制限があります。

前述の能力値の計算式から分かるように、努力値は実際には「4」で割って小数点以下を切り捨てた値が用いられるため、4 で割り切れる値にしないと端数分が無駄になります。

## ポケルスで 2 倍に

『ポケルス』にかかると、それ以後バトルでもらえる努力値が **2 倍** になります。『ポケルス』は治癒しても、効果は持続されます。

ポケルスは、バトル後にごくまれにポケモンが感染するポケモンウイルスです。感染したポケモンはステータス画面に「ポケルス」と表記されますが、初めてポケルスにかかった時はぽけもんせんたーで教えてもらえます。また、ポケルスのポケモンを手持ちに入れてバトルすると、たまに手持ちの両隣にいるポケモンにも感染していきます。手持ちポケモンにしたまま日をまたぐと治癒してしまうので、ポケルスに感染したポケモンを手に入れたらすぐに感染ポケモンを増やし、最低 1 匹はボックスに預けて保管しておくといいでしょう。

## 特定の道具をもたせると努力値アップ

下記の特定の道具を持たせると、対応する獲得努力値が**サンムーンでは+8**(第 6 世代以前は+4)されます。

道具	追加される努力値
パワーウエイト	HP
パワーリスト	こうげき
パワーベルト	ぼうぎょ
パワーレンズ	とくこう
パワーバンド	とくぼう
パワーアンクル	すばやさ

XY 以降では『がくしゅうそうち』によって経験値だけでなく努力値も手持ちポケモン全員に入ります。不用意に手持ちに育成ポケモンを入れていると、間違って不要な努力値を獲

得してしまう可能性があります。気をつけましょう。『がくしゅうそうち』は大切な持ち物の中から選択することで「オフ」にできます。

## 仲間呼び出しで2倍に(サンムーン)

サンムーンでは、野生のポケモンが仲間を呼び出すことがあります。仲間を呼び出すと、(最初の呼び出し元のポケモンも含めて)それ以降に倒したすべてのポケモンからもらえる努力値が2倍になります。

連鎖を成功させるには、まず『みねうち』などで相手のHPを削り、道具『ビビリだま』を使用して仲間を呼びやすくすると良いでしょう。また、2回目以降『ビビリだま』を使うと「効果がない」となって道具が減りませんが1ターン消費することができるので、仲間を呼び出すまでのターン稼ぎに最適です。

## バトル以外にもドーピングで努力値を獲得

ポケモンバトルの他に、ドーピングアイテムと呼ばれる道具『マックスアップ』『タウリン』『ブロムヘキシン』『リゾチウム』『キトサン』『インドメタシン』でも上げることができます。1回使うごとに、それぞれ『HP』『こうげき』『ぼうぎょ』『とくこう』『とくぼう』『すばやさ』の努力値が10上がります。ただし、各努力値が100以上になると使えなくなってしまうので、努力値を上げたい場合は、ポケモンを入手してすぐに使いましょう。

## 努力値を下げるきのみ

サンムーンでは努力値を下げる唯一の方法なので、ポケリゾートの『すくすくりゾート』できのみを増やしておきましょう。

きのみ	下がる能力	下がる努力値
ザロクのみ	HP	10
ネコブのみ	こうげき	10
タポルのみ	ぼうぎょ	10
ロメのみ	とくこう	10
ウブのみ	とくぼう	10
マトマのみ	すばやさ	10



## スパトレ

XY・ORAS(第6世代)ではスパトレでも努力値を稼ぐことが可能で、効率が良いので最後の調整などでフル活用できます

また、サンドバッグを叩いていると時々入手できる『まさらバッグ』を使用すれば努力値をすべて0にリセットすることができるほか、減少する値から現在の努力値を正確に知ることができます。先にレポートを書いておき、努力値を確認したらリセットすると良いでしょう。

### 『のうりよく』の計算

『HP』 = (種族値×2 + 個体値 + 努力値÷4) × レベル ÷ 100 + レベル + 10

その他の『のうりよく』 = {(種族値×2 + 個体値 + 努力値÷4) × レベル ÷ 100 + 5} × 性格補正

<https://yakkun.com/dp/system.htm>

を参考にさせていただきました。

文責 さざなみかず

## 【厳選のすゝめ】

### 厳選のすゝめ

今団体のメンバーの Vector です。さて、今回はレーティングバトルで好成績を収めるために必要な手順にして初心者の方の関門、厳選について解説していきたいと思います。ここでの厳選は色違いやボール厳選などは除外し、高個体値もしくは実用的な数値の厳選とします。(あくまで実用の範囲です)

厳選には準伝と通常ポケの2種類に分かれます。それぞれについて解説したいと思います。

#### (1) 通常ポケ

まずは初心者でも比較的やりやすい孵化厳選を紹介します。

用意するもの

- ・高個体値 or 目指す個体を持ったメタモン
- ・あかいいと…バトルロイヤルにて 48BP
- ・かわらずのいし…ポケリゾートでも腐るほど手に入ります
- ・厳選したいポケモン

#### その 0:メタモン厳選

ホクラニ岳の草むらではメタモンが出るので、そこで高個体値のメタモンを粘ります。

メタモン厳選はニューラに身代わりとみねうちと瓦割りを持たせるとやりやすいです。

- (1) メタモンとエンカウントする。ニューラなら身代わりを張る
  - (2) ビビりだまを投げ、HP を 1 まで削っておく。みねうちを使用
  - (3) 呼び出しで来たほうを倒し続ける。PP は 20 ターンで切れるので、しばらくしたら新しいメタモンが来た時に古いほうを倒す。ニューラなら瓦割りを打てばワンパンです
- 40 回の呼び出しで 4V 以上が確定するので、40~45 匹目で捕まえます。余力があれば何度も繰り返して 5V,6V を狙ってもいいですが**頭皮にやさしくない**ので自己責任で。また能力変化について 20 種+変化なしで 21 種類揃えてもいいですがこれも余力があればいいと思います。能力変化とは、性格のことです。性格には、意地っ張りや陽気など、数多くのものがあり、それぞれ上昇補正と下降補正がかかる場所が決まっています。なお、ポケモンの強さを見るとという項目からポケモンを見ると、ポケモンの画像の横にグラフが表示されますが、このとき実数値の数字が赤くなっているのが上昇補正のかかっているところ、青くなっているのが下降補正のかかっているところです。上昇補正は 1.1 倍、下降補正 0.9 倍になります。ポケモンに合わせて最適な性格を見つけましょう。

#### その 1:性格厳選

メタモンと望みのポケを預け、**望みの性格が出るまで卵を割ります**。(Vector はようきタツベイのために卵を 109 個割りました。)こればっかりはどうにもなりません。運です。参考

までに、卵を 100 個割っても出ない確率は 1.6%ほどあります。望みのポケが野生で出る場合、シンクロで望みの性格を持ったケーシィなどを先頭においてそれを捕まえることで多少楽になります。

#### その 2: 個体値厳選

先ほどのメタモンに赤い糸を持たせ、性格のそろった方にかかわらずのいしを持たせ厳選ですが、**めざパが必要な場合は注意**。両親の特定の個体値がともに奇数だったりすると偶数厳選ですごく苦勞します。あかいいとの仕様で不可能になる場合もあるので、そのようなときは糸をあきらめて王冠に頼る方が賢明です。タマゴ技が必要な場合、その 1 の後に遺伝作業も行います。

そうしてすべての準備がそろったら、あとはひたすら卵を割るだけです。今より理想に近い個体が出たら親を変え、理想個体が出るまで割り続けます。リオルなどの場合は進化させないと卵を産ませられないので注意。これも根気勝負です。

こうして厳選で手に入れたポケモンも、この後には努力値振りの作業が待ち構えています。根気強くいきましょう。

#### (2) 準伝ポケ

伝説の厳選は性格の完全なコントロールが効かず、捕まえる過程も面倒なので非常に辛い道のりとなります。この厳選の基本はリセットマラソンなので、いかに効率よく捕まえられるかが重要になります。

その-INF リセットは{L+R+START+SELECT}でできます。

その零 伝説の性格を半分の確率で固定するために、ほしい性格を持ったシンクロ持ちポケを瀕死にしておいて先頭に置きます。なければ捕まえてください。

ここまで揃えたら、伝説の出現するマスの目の前でセーブし、ひたすら捕まえる→個体値や性格を見る→リセットの繰り返しです。通常と比べ、10 時間単位で時間が飛ぶのである程度の覚悟が必要です。ただ、準伝は 3V 固定なので、運が良ければ 30 回も行かずに済みます。アヤカは 3 回でレヒレを完了させました。しかし結局は運です。Vector はコケコに 20 時間かかりました。

伝説の個体値厳選はあまりに過酷なので V を増やすのは王冠で代用してしまった方がはるかに楽です。ここではめざパ厳選や性格厳選がメインで、個体値は低いものを狙う以外は非効率です。そのあたりは妥協した方が心身ともに楽ですみます。

このようにして望むポケモンを厳選したら、努力値を振り Lv を 50 に(王冠必須の場合は 100)あげる工程があり、それを終えて育成の完了です。長い作業ですが、これを終えた時

点ではまだ「土俵に立った」段階です。その先の戦いも険しい道になると思いますが、がんばっていきましょう。

(番外編)余ったポケモンの使い道

- (1) 逃がす:ボックスから消せて便利ですが、非常に手間がかかります。早いうちに消しておくとお得です。くれぐれも誤廃棄には注意。ポケモンには某ゲームと違って廃棄ロック機能はありません。ああ、霧島改Lv67
- (2) ミラクル交換:たまにほかのポケモンの孵化余りが流れてきます。4V や 5V で性格の揃っているものが流れてくることがあるので、厳選の手間が多少省けます。しかし、根本的にボックスの圧迫解消にはなりません。
- (3) ポケモンバンク:オンライン上のサービスにポケモンを預けることで実機のボックスの圧迫を防ぎます。3000 匹が預けられる便利なシステムです。また、放置で勝手に BP がたまります。デメリットとしては、年間 500 円が必要、また有限なのでそのうち満杯になるなど。

定期的に逃がしておくのがベストですが、まだ戦力が少ないうちはミラクル交換でばらまいておくといいいことがあるかもしれません。簡単には 3000 匹はいかないよ

文責 vector

### 【レーティングバトルとは】

ここまで紹介してきた努力値振りや厳選は、主にレーティングバトルと呼ばれるバトルのために行われます。これは、ネット上でオンラインの人と対戦し、その勝敗で決まるレーティングを競うものです。詳しいことを後述します。

#### レーティングの仕組み

初期レーティングは 1500 です。自分より高いレーティングを持つ人に勝つほどレーティングはより高くなります。逆に、自分より低いレーティングが低い人に負けるとどんどん下がっていかれます。いわゆる高レーティングがおおよそ 1800 代後半から 2000 程度です。だいたい世界最高レーティングが 2100 ぐらいです。形式は、いわゆる 6v6 見せ合いというものです。これは、対戦する 2 人が 6 体のパーティーを見せ合い、その中から 3 体を選びだして戦うものです。後述しますが、これには読みが絡んできます。

#### レーティングで勝てるようになるには

正直これがわかれば差なんてつかないですけどねえ。まずはパーティーを練る必要があります。レーティングでは伝説および幻は使用禁止なので一般的なポケモンや準伝と呼ばれるポケモンを使います。伝説はルナアーラやマージナードなど、準伝はカプシリースや、過去作ならスイクン系やユクシー系などです。使いたいポケモンをまず 1 体絞りましょう。そうしたらそれを調べてみてください。関連する記事は無数に出てきます。もし難しいようなら、youtube でポケモンサンムーンレーティング実況で調べて実況者様が使っているのを参考にしてみてもよいでしょう。お勧めはサントスという実況者です。初心者にもわかりやすくいいと思います。さらにタイプ相性はすべて暗記しましょう。これでタイプ相性を考えてパーティーを組んでいきましょう。このとき、なるべく 3 体で環境に対応することを考えるといいですよ。

また、前述したようにポケモンの選出にも読みが絡みます。具体的には、○○が処理しにくいから相手はこれを出さるだろうな、だからこっちはこれを出してこいつをエースに立てる戦法を使えばいけるかなあ、みたいな感じです。対戦の最中でも、相手はたぶんこの技を積んでいてこれを打つからこのポケモンに引こうかな、みたいに読みが絡みます。この技術も実況者動画で学ぶのがおすすめです。さあ、れっつようつべ！

#### 見ておくといいサイト

Yakkun というサイトはポケモン徹底攻略と銘打ってポケモンのたくさんの育成論や種族値などのデータ、技マシンの入手方法までほぼコンプリートサイトといっても過言ではない素晴らしいサイトです。

ダメージ計算機 for ポケモン SM トレーナー天国は、努力値や性格補正などを入力するだけで何%入るかがわかります。

以上のことを踏まえてレートに潜ってみてください。1700 行けば素晴らしいですよ。  
あと、レートは PGL というサイトに登録しないとできないので調べてやってください。  
ちなみにこれが出版されているころにはサンムーンレートは終焉を迎えているはずなので、  
USM になると思います。ただ、仕様変更はあると思うのでこれは一切参考にならないかも  
です。

文責 アヤカ

## 【各種育成論】

育成論とは、あるポケモンについて、どのような努力値でどのような技構成にしてどのような役割を果たすかを論ずるものです。

アブソル



なんだこいつという方も多いだろうがここではメガアブソルの考察を行う。個人的なことを言うとアブソルは某氏の使うやつを除き、極めて弱い。でも、使うと中毒になってしまうポケモンだ。著者は某氏が使っているのを見て6世代で物理型を愛用、7世代では、特にヒトムからの後攻ボルチェン展開からの抜きエースとして特殊型を使っている。もちろん物理型も使用。では本編。なお、物理型はORAS必須。

種族値

H65

A150

B60

C115

D60

S115

物理型

陽気、ASぶっぱ。

技構成

剣舞

不意打ち

はたき落とす

馬鹿力

妖に打点がないが、もともと勝てないので入れる必要はない。範囲も狭く、現環境では使いづらいので、メガホーンなどを入れてもよいが、とにかく舞わないと火力が出ない。クレセにはムンフォを耐えての剣舞はたきで勝つことが可能。特性マジックミラーで鬼火や電磁波での機能停止がないのはメリット。時々それを知らずに電磁波を撒いて1ターン無駄にし、やられてくれるボルトとかもいる。交換読みだろうけどね。

こいつはHP残量を気にして戦う機会は少ないくらいの耐久なので、ヒトムでの火傷撒きおよび壁張りからの後攻ボルチェンはお勧め。ボルチェンダメがあると結構違う。不意打ちの弱体化分を抑えられたりもする。

特殊型

臆病、CS ぶっぱ。

控えめもありだが、ガブに役割を持てないのでこっちがいい。

技構成

瞑想

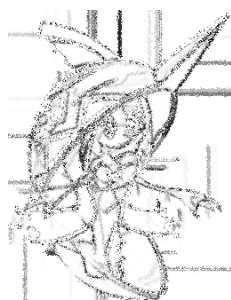
冷 B

大文字

悪波

ハッサムやナットに勝てたりスカーフ、ヤチェ以外のガブにヒトム展開で勝て、やはりヒトムが役割を遂行すれば積めるのはうれしい。著者は勝算があるときはヒトム、スイクン、アブソル的な感じで選出し、ヒトムからの展開を作っている。裏エースはぜひメガジュペッタを採用してね！ほかにもマリルリとは相性抜群。~~エースはマリルリ。~~

カプ・レヒレ



種族値

H70

A75

B115

C95

D130

S85

みなさんご存じカプ 4 神のうちの 1 体。4 体の中では耐久寄りの種族値を持ち、瞬間火力は低め。逆に考えると、自然の怒りという優秀すぎる技を覚える耐久ポケ、スイクンにはない魅力がある。一般的にはミズ Z およびコオリ Z が使用され、使っているとミラーに会うこともしばしば。このページではこんなレヒレを考察していく。

コオリ Z 型

黒い霧を Z にして、回復ソースがなく、火力も微妙で積まれやすいレヒレの弱点を一気に補完する型。著者は使用していないのでサイトの育成論のほうが役に立つと思うが、使っ



てみてほしい。

ギャラを抜いて挑発、削る、削れたら Z という形での運用が基本。ここではギャラを意識する。

性格

臆病

努力値

H252

C28

S228

圧倒的に足りない H はぶっぱ。S はギャラ抜き。あまり C。

ギャラを抜いて挑発、竜舞を阻止してムンフォで落としに行くのが基本。ほかのやつにも、挑発と怒りで仕事ができる。細かいダメ計はネットでの閲覧を推奨。

技構成

怒り

ムンフォ

挑発

黒い霧

ミズ Z 型

著者愛用のミラーに会うといつも吐きたくなるえぐい型。上記の型とは役割が違う。

性格

控えめ

努力値

H52

B4

C252

D4

S156

技構成

怒り

挑発

ドロポン

ムンフォ

基本的にはカグヤ重視の型。カグヤ抜きで挑発、怒りという仕事に加え、耐久寄りのポケモンを怒りとムンフォで持っていくというもの。著者的には受けに来たジバコがミズ Z で

吹き飛んだため火力は案外信頼できていると考えている。

ガブリアス



種族値

H108

A130

B95

C80

D85

S102

~~見ればわかるチートポケ。~~

Sは100族抜き抜きという数値に、あと投げのきかないえぐい火力、バランスの良すぎる耐久と、4倍弱点を除けば文句なしの種族値。育成論など検索すれば無限に等しい数が出てくるため、書く必要を感じないが、使われているやつを書く。

鉢巻ガブ、牙ガブリアス、スカーフガブリアス、たすきガブはすべてASぶっぱB4振り。スカーフだけが意地で、あとは陽気です。おまけも読んでください。言わずもがな強いので最低限のことしか書きません。

鉢巻

こだわり鉢巻のえぐい火力でみんなを凹す型です。

技構成

逆鱗

炎牙

地震

岩封

スカーフ

130族を抜くSでみんなを凹す型です。

技構成

逆鱗

地震

炎牙

ストーンエッジ

どれにおいても岩封が入りがちですが、Sを下げる必要はないのでエッジです。

牙

ホノオZでハッサムを飛ばす型です。ナットも。

技構成

地震

炎牙

逆鱗

剣舞

いよいよ止められない強さです。

襷

最低限の行動回数でみんなを凹す型です。

技構成

剣舞

地震

逆鱗

岩封

岩封で後続にも負担をかけられます。

おまけ

著者愛用のガブを紹介します。

メガガブリアス

種族値

H108

A170

B115

C120

D95

S92

単純な種族値の暴力です。

性格

寂しがり

物理耐久はスイクンより高いので下降させても問題ないですが、Dを落とすとボルトのめざ氷をどや顔で耐えたりできないのでこっちがお勧め。

努力値

H252

A252

C4

C4 に意味はありません。流星群の火力伸ばしです。

技構成

Ver.1

剣舞

地震

逆鱗

流星群

全抜きしたいならお勧め。バトン使えば剣舞はいらないです。

Ver.2

逆鱗

地震

毒突き

流星群

著者型。バシヤからバトン展開で数値受けを破壊するやつです。砂パにも入れられます。

ただ、ちょっと砂まきとの相性が微妙。

ガッサパルシェンの並びに会うと、大体パルを初手出ししてくるため、こいつを出し、流星群でとばし、暴走できたりします。ガブ調整のめざ氷は耐えるのでどや顔で飛ばしてあげましょう。実際強いので。

シルヴァディ



H 95

A 95

B 95

C 95

D 95

S 95

計 570

では早速、シルヴァディの特徴を見ていこう。種族値は ALL95 で 570 族という悪くない数字を持つ。中途半端だと思われがちだが、その計はカプ 4 神に等しい。しかし、メガガーラという圧倒的上位互換が使用率を下げる現環境で誰がこいつに目を向けたらう。無能な何をやっても劣化になる値に特性、S100 族という壁。ああもう駄目だという感じがするがこいつにも役立つ技がある。

ずばり、「すてぜりふ」と「だいばくはつ」！

一体何だよという方に一言！剣舞 1 積み特化シルヴァディのだいばくはつは、HB 特化クレセリアになんと 81.3%の乱数 1 発！

すてぜりふも相手の BD を 1 段階ずつ下げる優秀な交代技。

Z わざにすれば交代してきたポケモンの HP 全快というボーナスも！

シルヴァディごときが簡単に積めるはずがないという方にはシルヴァディの~~ハッサムの劣化でしかない~~耐久をご覧に差し上げます。

ライコウ

H 90

B 75

D100

あの「壁張り」ライコウよりも総合的耐久は上！

少しはシルヴァディを著者が愛してやまない理由がつかめてきましたか？

では育成論。

陽気

努力値振り

H252

D4

S252

簡単な調整です。H は奇数かつ最大で大半の攻撃は 1 耐え。生半可なタイプ不一致では半分はいりません。D はダウンロード対策、S は激戦区なのでやれる限り速く。

持ち物

ノーマル Z

技

剣舞

だいばくはつ

地震

すてぜりふ

立ち回り

基本は先発起用になります。耐久を生かし剣舞を積みその壊れ火力で威力 200 のノーマル Z をぶっぱなし、打てるなら地震なり、だいばくはつで自主退場なり、すてぜりふでつなぐ なりです。

この際鬼火読みでの身代わりを搭載するなどのカスタムも可。これは初心者向けの読まれ るとオワオワサの調整です。

また、この調整は、鋼、霊以外の苦手ポケをつぶすピン滅ゲンの役割を果たすので、パー ティーにはぶち込みやすいです。

選択技としては、ニトロチャージ、シャドークローなどが上がります。

ニトロチャージなら、扱いは難しいものの、ガブに勝てる可能性が見えてきます。

シャドークローでも扱いは難しいものの、ゲンガーに勝てる可能性は見えてきます。

ダメ計

与ダメ

ノーマル Z (1 舞)

H252 ガブ 確 1

あらかじめ積まないと負けます。

H252 メガハッサム 乱 1 (49.2%)

まあ相性上相手も炎技警戒で引いてくる可能性がある所以对面回数は少ないです。

HB 特化クレセリア 確 2

シザクロを積むとシルヴァディを捨てずに突破可能です。

H252 スイクン 乱 1 (56.3%)

地震と合わせ突破可能。~~熱湯で安定のやけど引き、察し~~

HB 特化ハピナス 確 1

まあ安定。

これをもとにおおよそのダメは計算してください。

被ダメ

陽気 A252 ガブ 地震

乱 2 (20.7%)

おお、耐えるね。~~地震+逆鱗、察し、いや妖の起点だよ(涙目)~~

A252 メガガルーラ 捨て身

確 2

上位互換には勝てません。

C 特化テテフ サイキネ

確 2

ん、、、捨て台詞でエースに凹してもらおう。

A 特化メガマンダ 捨て身

確 2

まあ竜舞の起点ですわな。

これまで見てきたように、シルヴァディは多くのいわゆる壊れ火力をも凌駕する火力、さらにはほぼ全トップメタのタイプ一致技を受けられる固さが魅力です。ですから、自分よりも遅い相手との対面を作り、がんがんぶっぱなすのがお勧めです。瞬間火力がパーティーに足りない方はぜひ使ってみてください。なお、現環境は S102 より上か鈍足の 2 極化しているので HA ベースでの使用も可能です。ゲーム内と、もしすでに持っているならセブン配信のやつで両方作ってみてもいいかもしれませんよ。

スイクン



種族値

H100

A75

B115

C90

D115

S85

何より ~~C があと 10 あれば最強の耐久~~が魅力のポケモン。

そのやばい耐久には誰もがあのき、毒をぶち込んでも眠られるポケモン。対面したとき ~~めちゃくちゃうざかった。~~今回はそんなスイクンの型を紹介する。

ねむカゴ型

性格

図太い

努力値

H252

B220

S36

技構成

熱湯

冷 B

ミラーコート

眠る

S はロトム 3 抜きという有名な調整。ミラコ生かしかつ最低耐え、 $16n-1$  の H ぶっぱ、あまり B の形。ミラコは読まれにくく、どや顔で決める場面も少なくない。瞑想のほうが汎用性は高いが個人的には ~~ロマンのある~~ こっちを使ってみてほしい。

ゴツメ型

性格

図太い

努力値

H252

B252

C4

技構成

リフレクター

毒毒

熱湯

冷 B

強いだけの暴力。相手は瞑想で上がらない物理で殴ってくることが多いが、そんなやつをどや顔で止める要因。性能も損害補償付きのもの。個人的にはフェアリーとかの特殊受けられます、毒突き？アイへ？知りません。みたいなやつと合わせると強いかなと。

カブ・テテフ エスパー・フェアリー



とちがみポケモン

種族値

H 7 0

A 8 5

B 7 5

C 1 3 0

D 1 1 5



## S 9 5

新しく出てきたサイコフィールドにより、エスパータイプ最高クラスのサイコキネシスがうてるアニポケにも出てきた土地神様です。では、育成論を。個体値は ACS が偶数、HBD が V である必要があります。

@スカーフ ひかえめ

努力値 H4 CS ぶっぱ

サイコキネシス

ムーンフォース

十万ボルト

めざ炎

ひかえめはめざ炎の火力が足りないためです。

準速だと、最速 1 5 0 に抜かれますが・・・

@エスパーZ おくびょう

努力値 H4 CS ぶっぱ

サイコキネシス

ムーンフォース

十万ボルト

めざ炎

最大の利点は、単発の超火力と、技の打ち分けです。

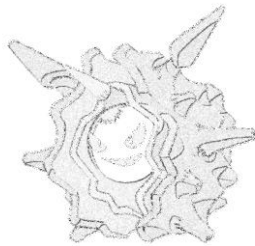
コケコからフィールドも奪え、

ギャラドスつぶしもでき、

引く必要が無くなります。

パルシェン みず・こおり

## 2 まいがいポケモン



種族値

H 5 0

A 9 5

B 1 8 0

C 8 5

D 4 5

S 7 0

数か月前にしょこたんが「バターやき」という名前で使っていました。スキルリンクと殻を破るが強いです。

@たすき 意地っ張り

努力値 H4 AS ぶっぱ スキルリンク

リ

からをやぶる

つららばり

ロックブラスト

@王者のしるし 陽気

努力値 H4 AS ぶっぱ スキル

リンク

からをやぶる

つららばり

ロックブラスト

シェルブレード

たすきで一度耐えて、殻を破り、  
全抜きを狙います。  
先制技もちに極度に弱く  
真空波持ちルカリオや、鬼火持ちに弱いです。

こおりのつぶて

王者のしるし型は特殊ポケには出  
せません。しかし、  
40.9%の確率で怯ませられるので、  
物理に対して積んでいきましょう。

ボーマンダ ドラゴン・飛行



ドラゴンポケモン

種族値      メガ後

H 9 5

A 1 3 5    → 1 4 5

B 8 0      → 1 3 0

C 1 1 0    → 1 2 0

D 8 0      → 9 0

S 1 0 0    → 1 2 0

レート上位勢の、メガ700族！威嚇で相手を起点にして竜舞をします。某先生にマンダ  
は初手竜舞や、と言われるほど、竜舞と相性がいいです。

@メガストーン 意地っ張り

努力値 H4 AS ぶっぱ 威嚇

捨て身タックル

竜の舞

地震

流星群

その他にも、大文字、羽休め、身代わり、などの優秀な技があります。



HP: 78

攻撃: 130

防御: 111

特攻: 130

特防: 85

素早: 100

メガリザードンXは、攻撃130と特性かたいツメによって凄まじい火力を出せるうえ、弱点が少なくそこそこある耐久を盾に技りゅうのまいを積み、大抵のポケモンを流せます。

性格は、ようきまたはいじっぱりでしょう。

型によって技構成は大きく違います。

①基本型（性格：ようき）

攻撃:252 / 防御:4 / 素早:252

フレアドライブ、げきりんまたはドラゴンクロー、りゅうのまいまで確定。

じしん、みがわり、かみなりパンチ、ニトロチャージあたりから選択です。

②耐久型（性格：ようき）

ゴツメダメ、ステロダメ、フレアドライブの反動ダメ。途中で過労死することが多く、それがなやみのタネになりがちなので、耐久に厚めに振り、羽休めを持たせてみました。

HP:252 / 攻撃:4 / 防御:4 / 特防:124 / 素早:124

A: 167-170 ギルガルド確 1155-90 ボルトロス確 1157-128 ウオッシュロトム乱2 (96.9\*96.9)

S: 一積みでメガゲン抜き

③

HP:172 / 攻撃:92 / 素早:244



メガリザードンY 炎・飛行  
かえんポケモン

種族値                      メガ後

H 7 8

A 8 4                      → 1 0 4

B 7 8                      → 7 8

C 1 0 9                      → 1 5 9

D 8 5                      → 1 1 5

S 1 0 0                      → 1 0 0

ここでは、メガリザードンYについて考察します。このポケモンの強みは、特性日照りと、オーバーヒート、ソーラービームの相性の良さだと思います。Sが激戦区のままなのは残念ですが…Cが高いのでまあ…

@メガストーン 臆病

@メガストーン せっかち

努力値 H4 CSぶっぱ

ソーラービーム

大文字

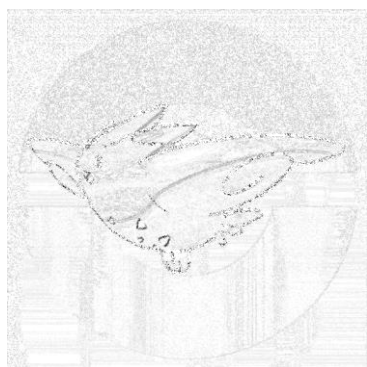
ニトロチャージ

エアスラッシュ

リザードンの弱点を突ける水タイプや岩タイプに効果抜群をとるためにソーラービームは確定です。

メインの炎技は、火力命中重視ならオーバーヒートです。こいつの威力は凄い、H4振りカミツルギに1400%くらい入ります。(参考にならねえ) エアスラッシュは炎タイプに対して、ひるみゲートをしかけられます。ニトロチャージは足りないSの底上げです。Aも104ありますし、臆病でAを下げてしまうのは

勿体ないかもしれません。草Zバシャーモより明らかに使いやすい素人から玄人まで使えるポケモンです。



努力値 H4 CSぶっぱ

ソーラービーム

オーバーヒート

ニトロチャージ

エアスラッシュ

トゲキッス フェアリー・飛行

しゅくふくポケモン

種族値

H85

A50

B95

C120

D115

S80

まず最初に。ハッサムを使っている人はこの記事を見ないでください。白い悪魔と呼ばれ、各所で有名なトゲキッス。遅いポケモンをひるませまくって勝つ姿は正直えげつないです。でも可愛いからゆるす。

@スカーフ 臆病

努力値 H4 CSぶっぱ 天の恵み

エアスラッシュ

神速

マジカルシャイン

大文字

スカーフ型は相手を抜いてエアスラッシュ連打でひるませて勝ちます。強いです。

準速150族まで抜けます。

フェローチェやんちゃ

@カクトウZ 臆病

努力値 H180 C76 Sぶっぱ

エアスラッシュ

大文字

波動弾

悪だくみ

剣舞するハッサムを文字でおとし、ゲッコウガは球の冷凍ビームを耐えて大文字もしくはカクトウZをうちます。

とかは、60%をひきましょう。



ラッキーも悪だくみを3回積んでカ  
クトウZでHBなら確1、  
HDでも高乱数1です。

キリキザン 悪・鋼

とうじんポケモン

種族値

H 65

A 125

B 100

C 60

D 70

S 70

こいつは悪鋼の数少ないポケモンであるのと、ギロチンを持っていて、クレセをつぶし  
に行くポケモンです。

@こだわりはちまき 陽気

努力値H 4 A Sぶっぱ まけんき

はたきおとす

ふいうち

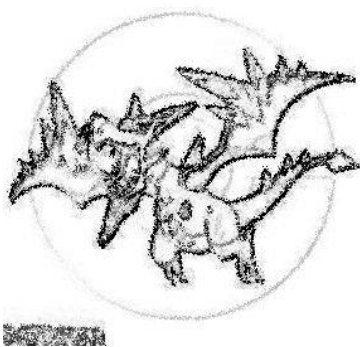
ハサミギロチン

アイアンヘッド

AぶっぱこだわりはちまきでHにぶっぱしたギルガルドを確1にすることができます。

もちろんギルガルドが持ち物を持っている想定です。命の珠の意地っ張りでもいいのです  
が、

こちらは高乱数1となっています。



メガプテラ 岩・飛行

かせきポケモン

種族値      メガ後

H 80

A 105      → 135

B 65      → 85

C 60      → 70

D 75      → 95

S 130      → 150

とってもはやいよ！メガフーディンと同速で、フェローチェより1遅く、テッカニンよ  
り10遅いぞ！

(速さが伝わらねえよ) リザードンもテテフも倒せちゃう！詳しくは後述。

@メガストーン 陽気

努力値H 4 A S ぶっぱ

アイアンヘッド

ストーンエッジ

地震

氷の牙

@メガストーン 意地っ張り

努力値H 4 A S ぶっぱ

アイアンヘッド

ストーンエッジ

地震

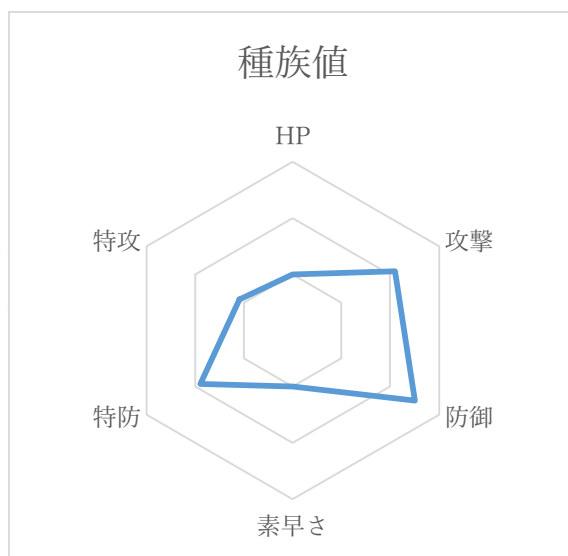
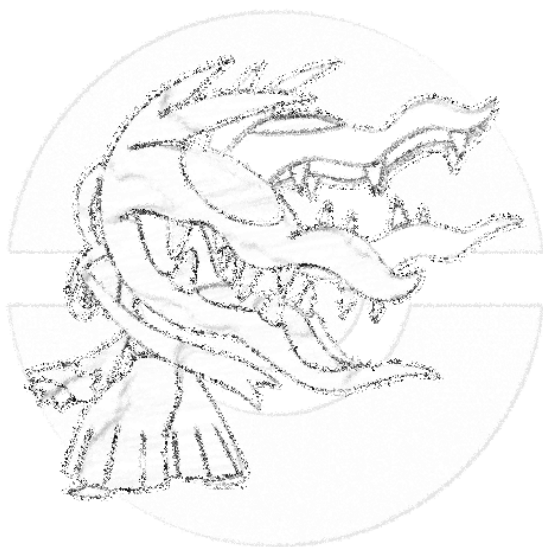
氷の牙

安定のA S ぶっぱだよね！氷の牙炎の牙のどちらも打てるけど、炎の牙じゃナットレイもハッサムもおちず、

ジャイロボール、バレットパンチでメガブテラはお亡くなりになります。つばめ返しをいれてもいいですね。

特性かたい爪を生かせるのが牙系の技と、アイアンヘッドだけという悲しさがあるので接触物理はいいと思います。リザードンは襷以外なら、エッジで確 1、テテフは準速なら上からアイヘで確 1 です！

これは環境に刺さっているのではないのでしょうか。 ~~そうだったらみんな使ってるだろw~~



メガクチート (タイプ：はがね・フェアリー)

(種族値：H50 A105 B125 C55 D95 S50)

特性：ちからもち

(上記はいずれもメガシンカ後の情報。)

(メガシンカ前の特性はいかく。)

性格：いじっぱり (A↑C↓)

努力値：H236 A252 S20

実数値 : 155 - 172 - 145 - x(54 ~ 67) - 115 - 73 ( HABDSV の場合 )

技 : アイアンヘッド じゃれつく ふいうち つるぎのまい

みなさんこんにちは。th90tk297 と申します。

ポケモン SM 買えていません (笑)

メガクチートは oras でもカードでも使っています。

PGL のランキングに入ったぞー( 2017/9/30 現在 )

高い A と特性により高火力で相手を吹っ飛ばせるポケモン。

これで3たてをすることもよくあります。

自分の技構成は上記の通りですが、はたきおとすやほのおのキバのほうがアイアンヘッドよりも採用率が高めです。

性格はゆうかんも OK ( ですが、SM ではいじっぱりのほうが圧倒的に多いです )。

壁アグノムとか入れてね。

自分はアグノムで壁はり〜メガクチートでつるぎのまいを積んで攻撃〜対応できないやつ来たらクレセリア、といった選出をよく使います。シャンデラの刺さり〜。

おにびに弱いので注意。

相手がほのおタイプの場合はつるぎのまいを積んでも突破が難しいので引きましょう。

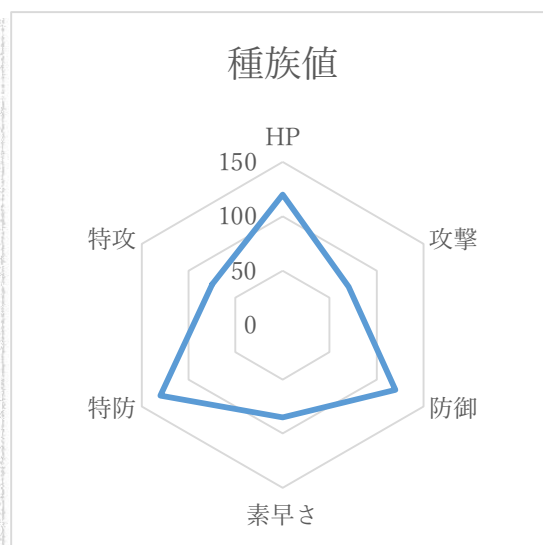
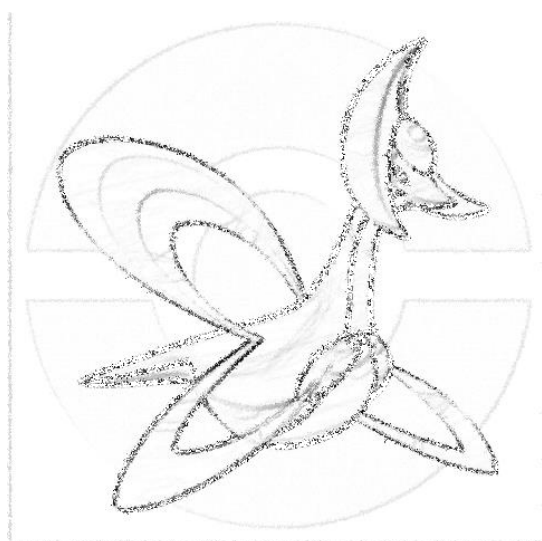
立ち回りを間違えると大惨事になります。気をつけてください。

<http://shingo765.blog.fc2.com/blog-entry-1.html>

を参考にさせていただきました。

<https://yakkun.com/xy/theory/n698>

を参考にさせていただきました。



クレセリア (タイプ : エスパー)  
(種族値 : H120 A70 B120 C75 D130 S85)  
特性 : ふゆう

性格 : ずぶとい (B↑A↓)  
努力値 : H252 B252 S4  
実数値 : 227 - 67 - 189 - 95 - 150 - 106 (HBCDSV,A が 0 か 1 の場合)  
技 : サイコキネシス れいとうビーム つきのひかり でんじは  
@ゴツゴツメット

種族値 H120, B120, D130 と耐久の高いポケモン。  
物理受けとして使うので B に振ります。SM では月光乱舞やトリックルームが主に使われているようですがそれとは別です。  
ゴツゴツメットによってダメージを与えることもできます。  
でんじははどくどくでもいいと思いますが、どくどくだとはがねタイプに対抗しづらくなります。  
アルファサファイアのトライアルハウスではアグノム〜メガクチート〜クレセリアで全勝、エリートランク取れました笑  
準伝説使ってくるベテラントレーナーにも勝てるみたいですね。  
結論を言うと、クチートとクレセリアのコンビネーションは強いです。  
なので、皆さんもぜひ使ってみてください。  
また、クチートやクレセリアに弱いポケモン(ゲッコウガ、ナットレイ、シャンデラなど)の対策はしておいてください。  
<https://yakkun.com/xy/theory/n698>  
を参考にさせていただきました。



HP : 95  
攻撃 : 125  
防御 : 79  
特攻 : 60  
特防 : 100  
素早 : 81

ギャラドスは、特性いかく (相手の攻撃を下げる) と高い特防、弱点の少なさによって受けポケモンに適しています。



ここでは、ゴツゴツメットを持たせた型を取り扱います。

技の候補は、威力重視のアクアテール、命中率重視のたきのぼり、技範囲の広いじしん、ドラゴン対策のこおりのキバ、でんじは、どくどく、ちょうはつなどです。

性格は、わんぱく（防御↑特攻↓）です。

努力値は、HP:244 / 攻撃:4 / 防御:236 / 特防:4 / 素早:20 でよいでしょう。

特防に振る場合は、HP: 228/攻撃: 12/防御: 164/特防:44/素早:60 でサザンドラのりゅうせいぐんをほぼ耐えます。



HP : 50

攻撃: 65

防御: 107

特攻: 105

特防: 107

素早: 86

水ロトムは、「特性ふゆうにより実質弱点が草のみ」という弱点の少なさ、豊富な変化技やボルトチェンジによってサイクルを回すのに適したポケモンである。

技の候補は、ハイドロポンプ、威力重視の十万ボルト、サイクル重視のボルトチェンジ、技範囲の広いシャドーボール、でんじは、どくどく、おにび、みがわり、リフレクター、ひかりのかべなどです。

性格は、ずぶとい、おだやか、ひかえめ、おくびょうあたりでしょう。

努力値は型によって違うので、主な型だけ解説します。

①オボンのみ（性格：ひかえめ）

HP:252 / 防御:76 / 特攻:116 / 特防:4 / 素早:60

H+B :特化一舞珠パルシェンロックブラスト急所 1 回込み耐え

C :HP204 マリルリ腹太鼓オボン発動後 10 万ボルトで確 1

S :最速マリルリ+2、準速バンギ+1

②こだわりスカーフ（性格：おくびょう）

HP: 76 / 防御: 20 / 特攻: 188 / 特防: 4 / 素早: 220

C :無振りガブリアスをハイドロポンプで確 2

S :最速一舞メガギャラドス+1

シールドフォルム



HP: 60

攻撃: 50

ブレードフォルム



HP: 60

攻撃: 150

33

防御: 150	防御: 50
特攻: 50	特攻: 150
特防: 150	特防: 50
素早: 60	素早: 60

ギルガルドは、特性バトルスイッチにより高火力と高耐久を両立できるポケモンである。素早さがおそいため、シールドフォームで技を受け、ブレードフォームで相手を攻撃できる。また、技キングシールドにより相手からの攻撃を防ぎつつ、相手の攻撃を二段階下げることができる。その上、メインウェポンの等倍範囲が広い。**要はサイクル戦に強い要素をことごとく兼ね備えている。**

技や性格は型によって大きく異なるので、下でまとめて扱う。

#### ①じゃくてんほけん（性格：れいせい）

技: シャドーボール かげうち キングシールドは確定

ラスターカノン せいなるつるぎ、どくどく、身代わりをお好みで。

HP: 252 / 攻撃: 4 / 特攻: 252 /

せいなるつるぎを搭載するなら、攻撃にもう少し努力値を割いて、ガルーラ確1にしたほうがいいかもしれない。

#### ②たべのこし（性格：おくびょう）

技: キングシールド シャドーボール、どくどく、身代わりで確定である。

主に耐久ポケモンに投げて身代わりを残し、相手のエースを削るお仕事。

HP: 252 / 攻撃: 0 / 防御: 60 / 特攻: 0 / 特防: 0 / 素早: 198（性格：おくびょう）

H+B: いじっぱりバンギラスかみ砕くで HP25%以上

S: 準速バンギラス抜き抜き（おにび搭載物理受け火ロトムなども抜けることが多いです。）

HP: 76 / 防御: 4 / 特攻: 164 / 特防: 12 / 素早: 252（性格：ひかえめ）

C: メガゲンガーをシャドーボールで確1

HB: アナライズポリ2のイカサマ25%未満、A182ガブリアスのじしん1発耐え

HD: C222メガゲンガーのシャドーボール1発耐え

#### ③ゴーストZ（性格：れいせい）

技: シャドーボール かげうちは確定

ラスターカノン せいなるつるぎ、身代わり、どくどくをお好みで

HP: 252 / 特攻: 252 / 特防: 4

#### ④こだわりメガネ（性格：ひかえめ）

シャドーボール ラスターカノン めざめるパワー氷 破壊光線 以外ない気がする。

HP: 252 / 特攻: 252 / 特防: 4

#### ⑤きあいのタスキ（）

技: シャドーボール かげうち 道連れ

ラスターカノン せいなるつるぎ キングシールド 剣の舞 なんでもいけます。

HP:4 / 特攻:252 / 特防:252(性格：ひかえめ、おくびょう)



ニドクイン

H90

A92

B87

C75

D85

S76

合計 505

優しいおかあさんと戦うぜ！www

元祖技のデパートといわれるほど技範囲が広いポケモン。特に特殊技の範囲は目を見張るものがある。今回はこの初代出身のこのポケモンの考察をしていきます！

特殊型

とはいうものの、物理型を考えることができないためこちら一択です。物理の毒技があんまりない。

持ち物

命の珠

特性力ずく（技の追加効果がなくなる代わりに、技の威力が1.3倍。しかも、持ち物命の珠の反動ダメージや、レッドカードなどの効果を受けない！）も相まって、元の種族値からは想像もつかない滅茶苦茶な火力が出る！

技構成

ヘドロウェーブ

大地の力

大文字

冷凍ビーム

すべて力ずくの対象。イエーイ。冷凍ビームはもちろん4倍弱点を見るため、と言いたところですが飛行タイプなど2倍でも使う機会は多いですね。そして火炎放射ではなく大文字なのはナットレイを確一にできないからです。

調整

H252

C228

D28

H、B、D について。防御方面ではメガバシャーモのフレドラ、メガボーマンダの地震などを耐えるので問題なし。特防方面では、ボルトロスめざパ 2 耐えまで振りました。余りは特攻に。

レート使用率上位のバシャーモ、コケコ、マンダに勝てるポケモンはなかなかいないのでは。

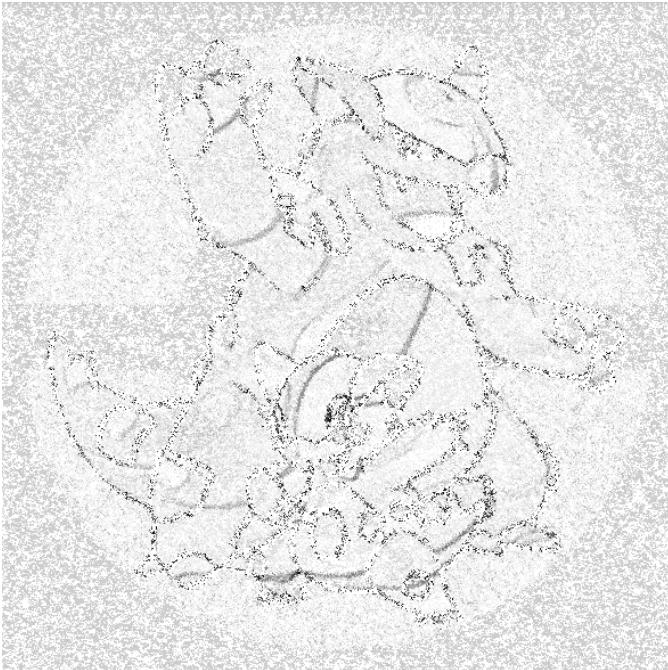
さらにナットやボルト、あわよくばガルド、メタグロスにも勝てる！

ニドクイン強いニドクイン強いニドクイン強いニドクイン強いニドクイン強い

ごめんなさいこれで終わります。

以下 4 匹を執筆した Vector です。このコンセプトは「火力第一主義」「積みながら叩く」「積まれる前に高火力で吹っ飛ばす」の 3 つです。

(i) メガガルーラ 基本データ 種族値 105-95-80-40-80-90 → 105-125-100-60-100-100



(メガ前→メガ後)

特性 はやおき,きもったま(夢:精神力)→おやかあい

シングルレート使用率 21 位(8/23)

#### 【型解説】

まずメガを使わずに運用することはないだろう。強いて言えばはやおきを利用して眠るコンボを構築してもいいが推奨はしない。

メガ運用の場合、攻撃をさらに伸ばす方法と素早さを上げる方法がある。第七世代から行動順はメガ後の

S に依存するようになったので、実質 S100 と考えてもよい。

準速の場合、最速 86 族以下を抜くことができる。この時点でメガハッサムやブルルなど中速を抜くことができるので十分嬉しい。しかし、残念なことに S に 212 振った控えめテテフや 100 族には弱い。その場合はメガバンギ抜きのできる 124 振りや準速 90 族を抜ける 172 振りとして、残りを H 調整や A 振りに回すこともできる。しかし極振りのほうが汎用性も高いので、特定の相手だけ抜いて火力に回すのでなければ準速でよい。性格いじっぱりでは具体的には

180-76-0-0-0-252(実数値 203-170-120-72-120-152)

180-156-0-0-0-172(203-181-108-120-72-142)

180-204-0-0-0-124(203-188-108-120-72-136)

実際一番上か妥協して 2 番目あたりであろう。

ようきでは準速に追いつくのに S152 で充分である。この値なら H に 180,A に 180 振ってもグロウパンチを一度積んでおけばカプテテフを捨て身タックルで粉碎できる。しかし S 極振りでも A に 76 振る余裕がある。一応捨て身タックルで HB252 のクレセリアを確定 2 発まで持ち込める。そこで、最速の場合は

180-76-0-0-0-252(203-155-120-72-120-167)

180-180-0-0-0-148(203-168-120-72-120-152)

持ち物は自明。技構成としては、第六世代から輸入してグロウパンチ、火力用に捨て身タックルと鋼受けのための地震は必須。残りはゴーストを刺すふいうち、猫だまし、岩雪崩、恩返し、色パンチなどから選択という形になる。

ガルーラは基本的に後続にスーパー火力を置いて対処できない相手を粉碎するという形をとれる。バシヤの加速ボタンでほとんどの敵を先制して叩くもよし、後ろからガブを出すもよいだろう。

#### カプ・コケコ



種族値 70-115-85-95-75-130

特性:エレキメイカー

シングルレート使用率 4 位

#### 【解説】

S130 と純粋なアタッカー属性のカプ・コケコ。特性により自動でエレキフィールドをまくことができるようになった。ここは珠などで火力を増強し、早めに高火力電気技をぶつけることが有効とされる。ねむりにならないこともあり、素催眠なども牽制できる。

中途半端に高い特攻とそこそこの攻撃があるが、電気技のほとんどが特殊なのが痛いところである。

S がとにかく高いので、スカーフや眼鏡でサイクルを回すやり方と中途半端な特攻をエレキフィールドと珠で補う方法がある。

拘り系の場合、とんぼ返りやボルトチェンジでサイクルを回すのが主な戦い方である。ボルトで相手を削り、後続で圧力をかける。その際努力値は CS 極振り H4 とかで充分だと思う。

われる。蜻蛉は相手が地面だった時の予備のようなもので、C だけに振っても問題はないだろう。負担をかけて逃げるために眼鏡を搭載しても、自分より早い相手(メガプテラなど)から守るためにスカーフを搭載してもいいと思う。

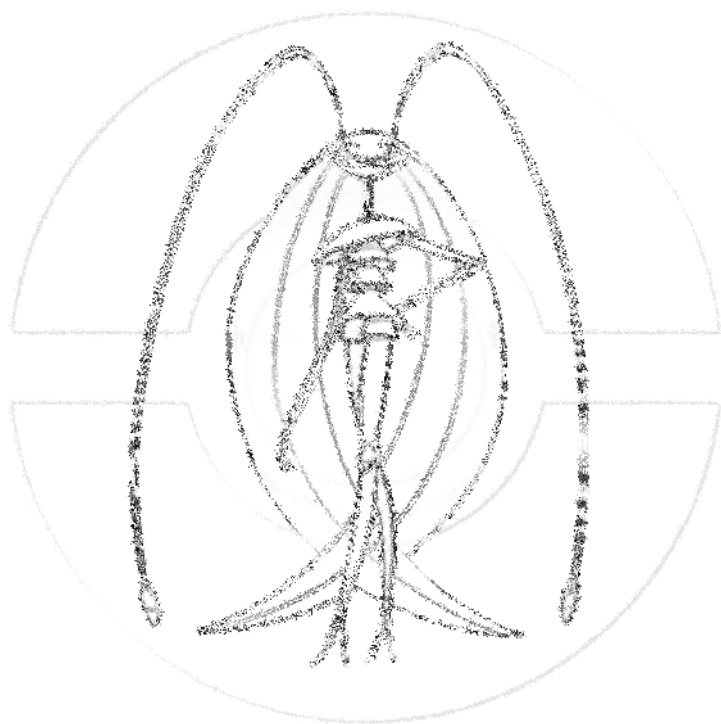
性格はおくびょうで問題はない。(4-0-0-252-0-252)で振った場合、実数値は(146-121-105-147-95-200)となる。

技は蜻蛉、ボルチェンは確定。ラストで敵を掃滅するためにマジカルシャインや 10 万 V を搭載がよいと思われる。これならスカーフを搭載しても HD 極振りテッカグヤが確 2 で沈む。

一方、技の選択肢を増やして倒せる相手を増やしたのが珠コケコである。10 万 V やマジシャのほか、ボルトチェンジやガラガラ対策のめざ地、積技として瞑想など、選択肢は多岐にわたる。性格は C をさらに上げるひかえめか S を上げる臆病、どちらかお好みで。努力値は CS ぶっぱ+H4 で問題はない。

パーティとしては、後ろにガブリアスやメガマンダなどの高火力アタッカーを控えさせ、ボルチェンで交代していくのが理想である。ポリ 2 突破のために毒みがテッカグヤや毒羽バルジーナを置いておくのも一つ。フィールドありきの戦いになる点だけは注意されたし。

#### フェローチェ



71-137-37-137-37-151

特性:ビーストブースト

今作で新たに追加されたウルトラビーストの一員で、尖った ACS の種族値が特徴的だ。しかしその絶望的な耐久から、まともなポケモンの技を食らえば等倍でも崩れる。そのため、タスキ運用が基本となる。命がけの Z 技もいいが、スカーフ相手に持っていられないようにタスキを強く推奨する。

種族値上、両刀アタッカーと

しての価値が非常に高い。C 無振りでも H60 のガブリアスくらいなら確一で倒せる。そのため、調整が非常に重要となってくる。

多くの先制技は物理なので、性格は A↑D↓のやんちゃが推奨される。特殊技より物理技の方が豊富なので A が上がるやんちゃを選択した。S を優先したむじゃきも一考の余地あり。基本的には冷ビでガブを駆逐することを考える。スカガブはどうあがいても抜けないので、下からでも確実に倒す。

持ち物はタスキとして、調整は基本 ACS 内調整である。

A に完全に特化 A252C4S252

H 極振りガブを殺せる程度に C に振る A196C60S252

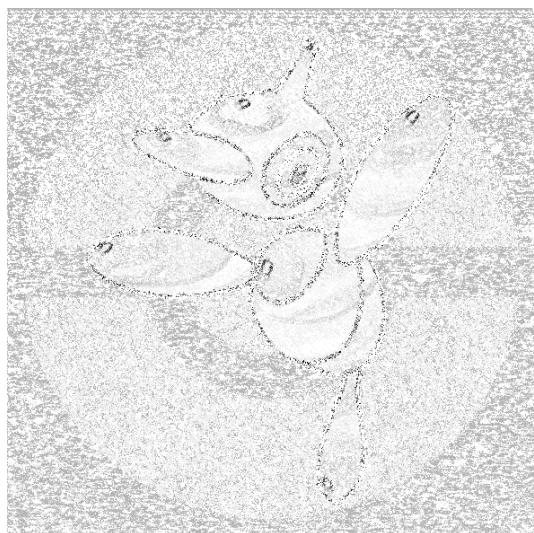
S を 130 族越えで妥協して残りを A に A212C60S236

H12D 極振りの耐久ガブを殺す程度に A20C236S236

一番最後のような変なガブも C60 では乱数 3 割程度なので 2 発目で葬れる。他の氷要因にやらせてもいいので無理にガブを殺そうとする必要はない。

技はほとんど固定で、冷ビ+膝+毒づき、残りはとびかかる/蜻蛉/虫のさざめきから選択となる。フェローチェは刺さるときは刺さる。しかし一度でも膝が外れると痛い目に合う。

## ポリゴン Z



85-80-70-135-75-90

特性:てきおうりょく、ダウンロード、アナライズ(夢)

第七世代で Z 技が追加され、大幅に強化されたポケモンの一つ。その圧倒的な特攻が特徴的だが、中途半端な素早さもあって使われにくい。

基本的に Z アタッカーとして用いられる。適応力を使い、一番最初に Z 技を撃って次に破壊光線を撃っておしまいという場合が多い。破壊光線 Z の威力は適応力込みで 400。Z は反動がないので、威力 400 と 300 を連続で撃てる。

もう一つ、テクスチャ Z で全能力を上げられる。一番上にシャドボを装備しているだけでゴースト無効ノーマル無効などが付加される。10 万 V などでもよいかもしれない。そして特攻+1 状態で適応力で 2 倍になった一致技を撃てる辺り変幻自在の火力上昇版だと考えら

れる。

その足りない素早さを補うために、性格は臆病が望ましい。

努力値配分は H4C252S252 が基礎。テクスチャー後準拠で考えると準速ガブに絞ってもいいが、意地っ張りスカガブを抜くためのポケをさらに抜くこともできるのでおいしい。

10 万 V&Z テクスチャーを使えばテッカグヤは HD 極振りでも容赦なく吹っ飛ぶ。輝石 H252 ポリ 2 も確 2 で飛ぶ。盾ガルドも確 2 で飛ぶ。

このように高火力を持っているが、装甲は薄いので Z テクスチャー展開までに先制してやられることもある。そのためガブを排除するパルシェンなどで起点を作ることが重要となっている。いずれにせよ、対策しないと全抜きもありえるのでご一考を。

アローラキュウコン



H 7 3 A 6 7 B 7 5 C 8 1 D 1 0 0 S 1 0 9

全体的に低めの種族値だが、美しいので良い

このポケモンの魅力は、

< S 1 0 9 というわりと早い素早さ >

< 隠れ特性ゆきふらし + オーロラベールによって 1 ターン目に両壁をはれる >  
ことにある。

性格をおくびょう（S が上がって A が下がる）にすることでガブリアスや準速メガボーマンダなどのこおり 4 倍弱点のポケモンを抜いて、隠れ特性ゆきふらしの効果で必中になったふぶきで倒す凶悪なこおりタイプになる。オーロラベールを張ることで裏の積みアタッカーが積む手助けができる。ここではそんなキュウコンの育成論を紹介する。

H 4 A 0 B 0 C 2 5 2 D 0 S 2 5 2

臆病 気合いのたすき

オーロラベール こごえるかぜ アンコール 絶対零度

単なる CS ぶっぱ。

凍える風から入ったたすきで耐えてオーロラベールで退場する型。

起点にできるわざを相手が打ってきたらアンコールで縛って起点にする

絶対零度は趣味なので無視して構いません w

読んでいただきありがとうございます。



今回は、環境トップメタであるメガゲンガーについての考察。



H 6 0   A 6 5   B 8 0   C 1 7 0   D 9 5   S 1 3 0

CとSがダントツで高い反面、耐久に不安がありますね

さて、今回の育成論は「滅びの歌メガゲンガー」です！

ゲンガナンスポリ2という構築は、わりとメジャーな害悪パとして有名であり、  
嵌れば超！強い構築です。

メガゲンガーやソーナンスの特性かげふみを利用して滅びの歌をうって、相手の交代を封印しながら相手を抹殺し最後はポリゴン2の強引な突破力をもって相手に勝つ！とまあこんな感じです。今回の調整は、

H 2 5 2 A 0 B 5 2 C 0 D 0 S 2 0 4

臆病    ゲンガナイト

滅びの歌   守る   みちづれ   鬼火 or シャドーボール or ヘドロ爆弾

ある程度の耐久調整が施されています

ガブリアスの逆鱗は1発耐えます1発耐えて次のターン守って、ソーナンスに交代。次のターンでソーナンスが技を打ったところで滅びの歌のターンが切れて相手が倒れるという戦法です。

また、この型はゴーストタイプのポケモンにとっても弱く、蜻蛉ルチェンも天敵です。それでもロマンがあふれているこの構築、ぜひ使ってみてください。

ワルビアル

H95

A117

B80

C65

D70

S92

計 519



おお！BWが産んだイケメン、ワルビアルではないか（殴—（^o^）

ところがこの~~ちょ~~微妙な種族値ww    おまけに弱点7つ…

しかし！SMから新技「つけあがる」を習得！（端的に言えば物理悪版のアシストパワー。）  
能力上昇が前提なので、今回は剣舞バシャバトンで考察していきます。

➤ 性格・努力値

いじっぱり H36 A252 B4 D12 S204

H:16n-1 調整。

A:最高火力。(素の火力がそこそこなので)

B/D:端数。

S:一段階上昇で最速 135 族 (メガライボルト等) 抜き調整。

実数値 175-185-101-x-92-138

➤ 特性 じしんかじょう

戦いながら積めるので。いかくも可。

➤ 持ち物

・あく Z/じめん Z どうしようもないときに。

・チョッキ 耐久の底上げに。

・きあいのタスキ 事故防止

➤ 技構成

確定技

つけあがる これがないとワルビアルの存在意義が…

じしん 一致メインウェポン。

選択技

かわらわり 壁破壊や悪タイプへの打点として。

いわなだれ  
ストーンエッジ } 飛んでいるポケモンに。ま~~く~~外す 頑張っ~~て~~て当てよう。

つばめがえし 苦手な虫タイプに。若干ピンボ。

ビルドアップ つけあがるの火力アップ+物理耐久の底上げに。

ちょうはつ 起点にされぬように…



デンジュモク

H83

A89

B71

C173

D71

S83

計 570

何とも奇妙な姿の UB… (奇妙じゃない UB はいませんが w w)

ところが C173! 圧倒的火力!

しかし S が微妙…

ならばスカーフを！

ということでスカーフデンジュモクを考察していきましょう！

➤ 性格・努力値

おくびょう H4 C252 S252

最大火力を出すため C252 は確定。

S を補うためおくびょう最速に。

H 16n-1 にするため残り H。(DL 対策で D4 振りもあり)

実数値 (スカーフ込み) 159-x-91-225-91-222

➤ 特性

ビーストブースト

C を上げて全抜きエースへ！

➤ 持ち物

こだわりスカーフ

コンセプトなので確定。

➤ 技構成

10 万ボルト・ボルトチェンジ・マジカルシャイン・エナジーボール

10 万ボルト 命中安定のメインウェポン。

ボルトチェンジ 序盤のサイクル回しに。不利対面でも撃ち逃げできる。

マジカルシャイン 電気を半減する竜への遂行技。通りもまあまあいい。

マンダを意識するならめざ氷でも OK。

エナジーボール 対地面への遂行技。



カミツルギ

H59

A181

B131

C59

D31

S109

またまた UB。こちらは物理専門。

薄っぺらの紙に見えて A 181 B 131。—(普通にあり得ないポケモン)—

スカーフを持たせれば超高速高火力アタッカーに化けるのではないかな？

(↑またスカーフとか言わない)

中盤のアタッカーとして、またパーティーのお掃除役としても使える！

➤ 性格・努力値

ようき H4 A172 B4 D124 S204

H:端数

A:余り

B:端数

D:控えめテテフのサイキネ確定耐え

S:最速スカガブ抜き。意地パルシェンの1殻破りも抜ける。

実数値（スカーフ込み）135-223-152-x-67-255

➤ 特性

ビーストブースト

~~Aがどンドン土がってく〜（気分も土がってく）~~

➤ 持ち物

こだわりスカーフ

➤ 技構成

確定技 リーフブレード・スマートホーン・せいなるつるぎ

リーフブレード 一致メインウェポン。

スマートホーン 同じく一致メインウェポン。必中は美味しい。

せいなるつるぎ 何かと撃つ機会は多め。

エボルブイーブイ・ポリZとかにも撃てる。

選択技

つじぎり 対霊・超に。ゲンガーとか。急所に当てましょう。

シザークロス ザクッ！（超や草あ！に対して）

ハサミギロチン シャキーン！（どうしようもないときに。試行回数は稼げる。）

マリルリ

H100

A50

B80

C60

D80

S50

合計 420



可愛い！種族値低いけど…。そう思ったあなたへ言おう、「そんなことない！強いぞ！」

隠れ特性力持ちで実質 A 種族値は 162！恐ろしい。

レート使用率 29 位！今回はこのポケモンを考察していきます。

1、物理型

【こだわりハチマキ型】

特性 力持ち…物理技の威力 2 倍。これ以外あり得ない www

性格 意地っ張り…C 下降 A 上昇。これ以外あり得ない www

努力値 H124…16N-1

A252…ぶっぱ

B12…特化珠フェローチェの毒づき確定耐え

D20…あまり

S100…4 振り 60 族抜き

技構成 確定技

アクアジェット…一致先制技。マリルリの強い理由の一つ！

じゃれつく…フェアリーの数少ない物理技。命中が…

馬鹿力…相性補完の優れた格闘技。A が下がってしまうのがネック。

選択技

滝登り…一致で威力が高い。それだけ。(アクアテールでよくね)

はたきおとす…鉢巻のため微妙ではあるが、補完と追加効果は優秀。

持ち物 こだわりハチマキ

型のコンセプト。積み技を使わず実数値 336！鬼火には弱いので注意。

バシャーモは許さない。

#### 【オボンのみ型】

特性と性格はこだわりハチマキ型と同じ。

努力値 H116…16N-2(偶数にしないとオボン発動しねえ)

A252…ぶっぱ

B12…前と同じ

D28…あまり

S100…前と同じ

技構成 (説明は一部省きます)

確定技

はらだいこ…A6 段階上昇！つよい！HP 半分になるけど…

アクアジェット

じゃれつく

選択技

滝登り

馬鹿力

持ち物 オボンのみ

コンセプト。はらだいこからの回復。

#### 【ノーマル Z 型】

特性、性格と努力値はこだわりハチマキ型と同じ

技構成 はらだいこ…Z 化すると HP 全回復！

アクアジェット

じゃれつく

ギガインパクト…ノーマルZが余ったら。はらだいこ後はなんでも死ぬ（等倍）

持ち物 ノーマルZ

コンセプト。はたかれない！

## 2、草食型

環境にはほとんどいない。いや、いない。でも一応書くか（適当）。

性格 図太い 穏やかからの選択

努力値 H252D252S4 ブッパ

技構成 確定技

熱湯(火力は求めない。三割やけどがすべて)

毒毒(役割破壊)

選択技

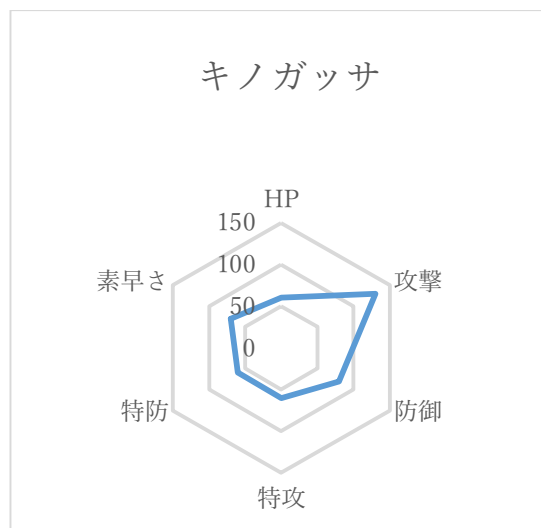
眠る 滅びの歌 守る 寝言とか。楽しい。

持ち物 カゴのみ、オボンのみ、食べ残しとかー

これでマリルリの考察は終わります。草食型は気にしないで！

かわいいけど強い、というポケモン独自の魅力に気付いてほしい（切実）

## キノガッサ



きのこポケモン

タイプ：草 格闘

特性：ほうし ポイズンヒール テクニシャン

<強み>

きのこの胞子使いで最速であり、不利対面でも無理やりきのこの胞子で突破できる可能性がある。また、テクニシャンで火力の補強もでき、岩石封じやキノコの胞子で後続のサポートもできる。~~あとかわいい。~~

<歴史>

第三世代(ルビー・サファイア)から登場。催眠技の中で唯一命中 100%のきのこの胞子を使え、きのこの胞子+気合パンチの組み合わせが当時和非常に強力だった。さらに、当時は眠りターンが2~7 ターンもあり運が悪ければずっと寝ているということも。

第四世代(ダイヤモンド・パール)になると特性：ポイズンヒールという毒状態になると毎ターン最大 HP の  $\frac{1}{8}$  回復する特性を獲得。どくどくだまと組み合わせ、きのこの胞子→身代わりというコンボで害悪ポケモンとしたさらに強力にパワーアップ。ただ、眠り最長ターンは6 ターンに減少。(それでも今よりずっと長い)

第五世代(ブラック・ホワイト)では、夢特性：テクニシャンが追加された。この特性はキノガッサの技と非常に相性がよく、威力 40 のマッハパンチはテクニ+タイプ一致で威力 90 となり、元の攻撃の高さも相まって先制技とは思えないような火力を叩き出し、非常に強力だった。眠りターンもさらに短くなり、2~4 ターンとなったものの、交代すると眠りターンがリセットされる仕様だったため、きのこの胞子の強力さは健在。この夢特性の追加によって、キノガッサと相手が対面した時、ポイズンヒールを用いた耐久型なのか、テクニシャンを利用したアタッカーなのか分からず、対策を怠るとパーティーを半壊状態に持ち込めるなどキノガッサの全盛期ともいえる世代だった。

しかし、第六世代(X・Y)で大幅な弱体化を受ける。きのこの胞子が草タイプに無効となり、新アイテム防塵ゴーグルでも無効化されるように。最大の向かい風は新ポケモン・ファイアローの存在だ。これにより、ポイズンヒール型は動きにくくなり、礮岩封型もとんぼ返りで逃げられるなど、キノガッサにとって逆風となった。ただ、対策のないパーティーにはその強さが健在で、一定数以上は生き残った。

第七世代(サン・ムーン)になるとカプ 4 神が登場。このうち3体にきのこの胞子が無効など、さらに動きにくくなると思われたが、天敵・ファイアローが弱体化により、大幅に数を減らしたこともあり、徐々に数を増やしていった。

<育成論>

・持ち物 きあいのタスキ

紙耐久だが高火力で、HP が 1 残っていればマッパ掃除役や胞子撒きで役立てるガッサに一番合っているアイテムだと思う。

・技 きのこの胞子 種マシンガン マッハパンチ 岩石封じ

技は、キノガッサの特性を生かせ、最大火力の種マシンガン、先制技であるマッハパ

ンチ、キノガッサのアイデンティティともいえるきのこの胞子は確定であとはサブウェポンとして優秀な岩石封じが安定だろう。まれにここの部分を剣舞にしている型も存在する。

- ・努力値 AS252 BorD 4

できるだけ相手の上からきのこの胞子を打ちたいので、素早さに 252、火力を少しでも上げたいので攻撃に 252 振る。余った 4 は好きなところに。

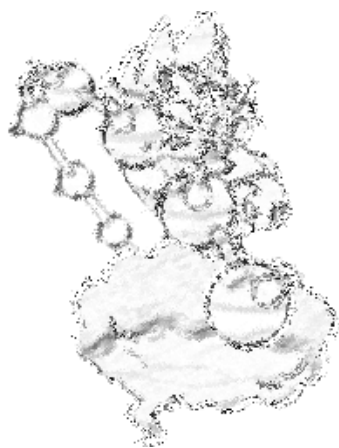
- ・性格 陽気 or いじっぱり

性格はいらない特攻が下がり、攻撃か素早さが上がる陽気か意地っ張りで確定。

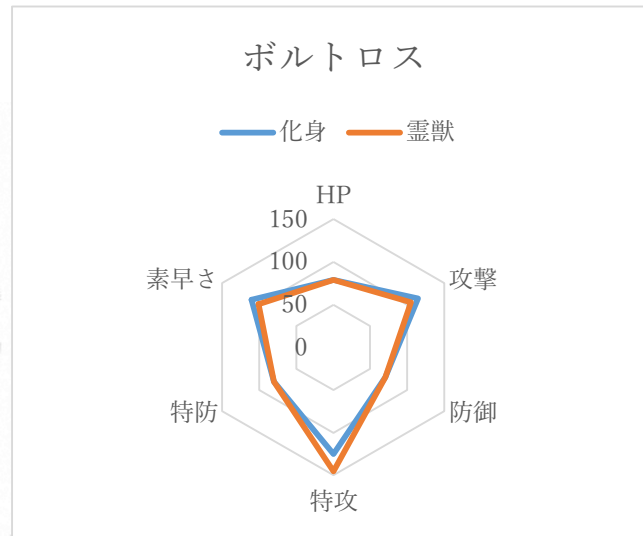
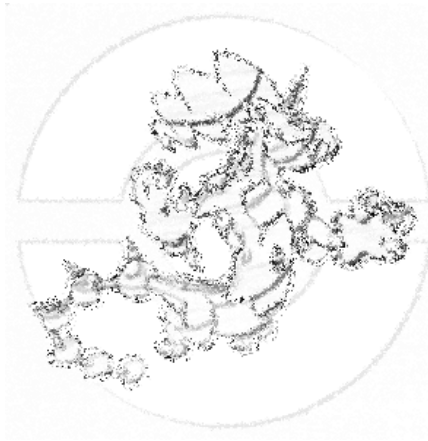
PGL のデータだと、いじっぱりが主流だが、僕は圧倒的に陽気をお勧めする。

理由は主に二つだ。一つ目はカプ・コケコに勝てる可能性があることだ。キノガッサの素早さの種族値は 70。これは岩石封じを一回入れることによっていわゆる 130 族(カプ・コケコやメガゲンガー)より一だけ速くなる。カプ・コケコに対してはボルトチェンジを打たれると逃げられてしまうが、岩石封じ→種マシンガンでほぼ確実にカプ・コケコを倒すことができる。二つ目は身代わり持ちが増えたことだ。具体的にはメガゲンガーとの対面できのこの胞子を打つタイミングで身代わりを張られると大きなディスプレイバンテージになりかねない。そこで岩石封じを打って仮に身代わりを持ってなかったとしても次のターンに上からきのこの胞子が打てるので問題ない。~~ヘドマばくだんで毒は知らない。~~ただ、これにはマップでドリュウズを落とせないというデメリットも存在する。これは好みの問題だろう。

## ボルトロス







らいげきポケモン

タイプ：電気 飛行

特性：化身…いたずらごころ まけんき 霊獣…ちくでん

第五世代に準伝説ポケモンとして登場。電気・飛行という弱点が岩と氷しかない優秀なタイプを持っている。

<霊獣ボルトロス>

特性のいたずらごころが非常に強力な「電磁波」や「挑発」「威張る」といった変化技を先制で打つことができ、相手を嵌めることが可能。電磁波や威張るによってどんな絶望的な状況でも勝敗がひっくり返ることもあり、第六世代では害悪ポケモンとして知られていた。また、火力では霊獣ボルトロスに劣るものの、いのちのたまを持たせたアタッカー型もある。

ただ、第七世代になると電磁波の命中が 100→90 になる、いたずらごころが悪タイプに無効になる、混乱の自傷確立が 1/2→1/3 に減少するなど、様々な弱体化を受け、大きく数を減らしてしまった。

・育成論

性格：図太い or おだやか or 臆病

持ち物：オボンの実 or いのちのたま

努力値：図太いなら HB252、穏やかなら HD ベース、臆病なら CS252

技構成：オボンの実…でんじは 威張る 挑発 十万ボルト めざ氷 から選択

いのちのたま…十万ボルト めざ氷 馬鹿力 焼き尽くす or サイコキネシス

<霊獣ボルトロス>

化身ボルトロスとは違い、第七世代で大きく数を増やしたのが霊獣ボルトロスだ。なぜ

増えたかは、やはりカプ・コケコが存在が大きいのではないだろうか。カプ・コケコはエレキフィールドで超火力の電気技を打ってくるため、サンムーン環境では電気の一環を切れ、カプ・コケコに勝てるポケモンの需要が高まった。霊獣ボルトロスとコケコの電気技に後投げして、起点にし、高速移動や悪巧みを積めるという優秀なポケモンである。また、コケコのマジカルシャインは耐えるので、積んだ後にヘドローウェーブで倒せる。グラフを見てもわかるが、霊獣ボルトロスは化身ボルトロスと比べて素早さと攻撃が少し落ちた分、特攻が大きく伸び、C145という驚異的な数値になる。これは性格補正をかければ、たいていのポケモンのめざ氷を耐えるガブリアスも落とせる数値だ。この特攻を生かした電気 Z、格闘 Z 型や、落ちた素早さを補うためのスカーフ型が主流である。

#### ・育成論

性格：控えめ or 臆病

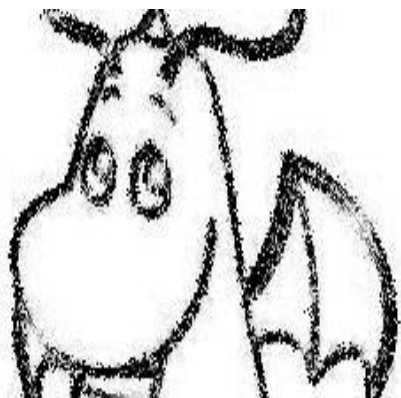
持ち物：こだわりスカーフ、電気 Z、格闘 Z、

努力値：スカーフ、悪巧み型：CS252

高速移動型：控えめで C252 S52(高速移動後最速スカガブぬき) or S108(最速 70 族抜き)で残り HP

技構成：十万ボルト めざ氷 ボルトチェンジ(スカーフ) 悪巧み or 高速移動 ヘドローウェーブ or 気合玉

#### カイリユー



#### ドラゴンポケモン

タイプ：ドラゴン 飛行

特性：精神力 マルチスケイル

通称ムニャ。夢特性のマルチスケイルという特性は、HP が満タンの時、受けるダメー

ジを半分にするという非常に強力なものだ。これにより、マルチスケイルを盾にして竜の舞などの積み技を強引に使用し、相手のポケモンを抜いていくという立ち回りが可能となる。

所謂 600 族と呼ばれる強いポケモンの中で一番最初に登場したのがカイリユウだったが、初代ではほとんど使用されなかった。なぜなら、当時は吹雪という技が非常に強力で威力 120 命中 90、しかも追加効果で三割もの確率で相手を氷状態にするという効果があり、当時氷状態は相手から炎技を受けるか黒い霧を受けないと解けなかったもので、対戦環境で流行していた。カイリユウはその氷タイプが四倍弱点であり、吹雪が流行していた当時、使いにくかったのは言うまでもない。また、当時のルールは出すポケモンのレベルは 50~55、三匹のレベルの合計が 155 以下というルールであった。カイリユウに進化するためには 55 レベルになる必要があり、そんなに強くないカイリユウのために貴重な 5 レベル分を割く人が少なかったのも対戦で活躍していなかった理由の一つである。

しかし、第五世代でマルチスケイルを獲得。これにより、前述したような戦術で一躍トップメタに躍り出た。安定して竜の舞を詰めるのは大きい。

第七世代になると環境にフェアリーが増加したことにより、逆鱗が打ちづらくなり、竜の舞を用いた全抜き性能が大幅に落ちてしまい、ポケモン使用率トップ 30 からは落ちてしまった。

#### ・育成論

火力の底上げができるこだわりハチマキ型、竜の舞を用いた全抜き性能を高めた Z 型が主流。まれにマルチスケイルを盾にした弱点保険で火力を大幅にアップさせ、その時に竜の舞を用いて攻撃三段階、素早さ一段階上昇の状態にし、さらに全抜き性能を高めた型も存在する。

性格：いじっぱり or 陽気

持ち物：こだわりハチマキ 飛行 Z ドラゴン Z など各種 Z

努力値：AS252

技構成：鉢巻型…しんそく 逆鱗 じしん 炎のパンチ

Z 型…しんそく 竜の舞 逆鱗 じしん or 炎のパンチ

文責 各班員

出典

<https://yakkun.com>

参考にさせていただきました。

### 【個人企画】

ここからは個人企画を載せます。やっぱり時間がなくてお察しなのでクオリティは求めないことを推奨いたします。

### 【コンセプトバトル】

コンセプトバトルは、何らかのコンセプトに基づき行うバトルのこと。今回は先の育成論で出したポケモンを1体以上入れたパーティーを組むというルール。

詳細

シードはくじ引き。

一般的なフラットルール。

育成論に出したポケモンを2体以上入れる。

事前考察あり。

ちなみに、

1回戦

さざなみかず vs vector

セレナ vs ショウ

アヤカ vs ヒカリ

りく vs meat and bone

まったりぐったり→シード

2回戦

セレナ vs りく

アヤカ vs vector

まったりぐったり→シード 引き運つよ

準決勝

まったりぐったり vs セレナ

アヤカ→シード

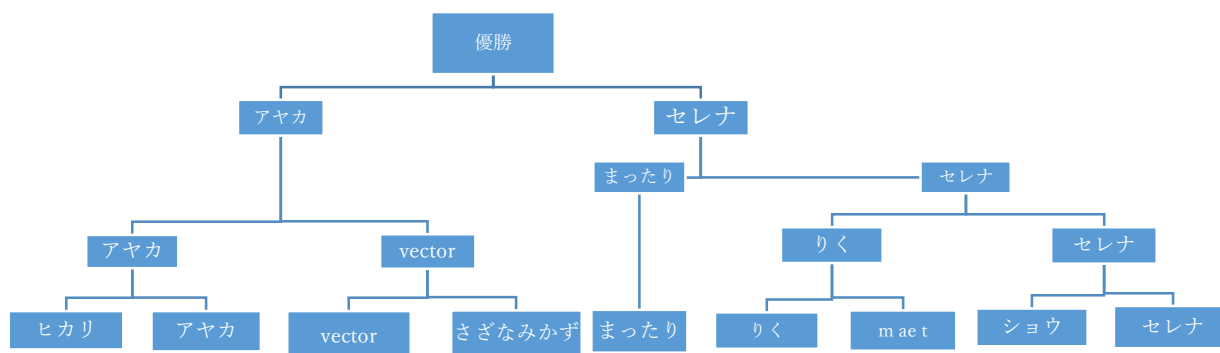
決勝

アヤカ vs セレナ

やってません。すいません。(ガチ)

対戦録は基本両者視点で書いてあります。

文責 アヤカ



対戦考察 アヤカ

彼の大好きなポケモンの対策

要注意ポケモンその1 メガアブソル



冷凍ビーム 火炎放射 瞑想など

特殊型。おそらくCSぶっぱ。ガブリアスやハッサムが出しづらいが、スカーフガブリアスなら抜けるので、スカガブで対処。

その2 ヒートロトム



鬼火 電磁波 光の壁など

害悪兼サポート。メガギャラドスの地震で確1なので、鬼火を打たせないか、ヒトム対面じゃないときに舞っとく。

その3 スイクン



瞑想 熱湯 冷凍ビーム 眠るなど

熱湯が厄介。火傷にならない物理アタッカーでなんとかしたい



まあ、ポケモンは運ゲーなんで、いくら考えてもしょうがないですね。

以上、運ゲーマーがお送りする対戦考察でした。

文責 ヒカリ

## 事前考察

初戦の相手はヒカリということで。

うん。勝てないとは言わない。まずは彼の恐るべきポケモンを考察。

アローラキュウコン

絶対零度を積んでおり、一瞬でスイクンが落ちるということもある恐ろしいやつ。

実際襷でベールを張ってくるので強い。対抗打としてはマンムーが手かと。ステロをまけば威嚇さえ入らなければメガアブソル馬鹿力およびストーンエッジでギャラも視野に入れられる。

ハッサム

バレ p とかいうチート兵器を積んでいるのでメガアブソルは有力。ギャラとこいつをどっちを重く見るかで特殊型と物理型どっちを採用するかが決まる。他にもヒトムは入れたほうがいいかと。

ギャラドス

ステロ、飛びひざ読みでメガラないのを読んで雷 p が基本。

ゲンガナンス

彼の代名詞。ゴースト Z ギルガルドにどくどくを積んでの処理を狙う。

## パーティー解説

マンムー@襷

ステロ

地震

礫

吠える

ステロで確実に仕事をしつつ、吠えたり礫で確実に起点を作る。中盤での起用もありうる。

レヒレ@ミズ Z

自然の怒り

挑発

ムンフォ

ドロポン

挑発でギャラやナンスをストップし確実にウサギやガブの圏内に入れる。

メガミミロップ

猫騙し

飛び膝蹴り

恩返し

雷パンチ

猫騙し+恩返しでアロキュウをおとせ、そこから対面でハッサムにも 80%の確率で勝てるのでアブソルの代わりに採用。アブソルは絶対読まれてるし。しかもギャラにも優位に立てる。ちなみにこの記事を書いているのが対戦の2日前で、昨日 37Lv の努力値振り済個体を友達にもらい育成を終わらせたもの。

正直 A136 は足りない気はするんだが…でも猫があるし。絶対アブソルより有能。

ギルガルド@ゴースト Z

毒毒

キンシ

シャドーボール

ラスカノ

毒を撒きつつゴースト Z で確実に 1 体持っていくことを目的とし、ゲンガナンスを含む並びの役割破壊を狙う。

ガブリアス@スカーフ

逆鱗

地震

炎牙

エッジ

最後の一扫役。相手は間違いなくメガとってくるので、刺さっていれば意表をついて抹殺する。



## 対戦録 VS ヒカリ

### 選出

相当かわいいウサギが一貫している。

初手はおそらくアロキュウなので初手ウサギ安定。

相手はマンムーを初手とみてくるはずなので、リザはあり得ない。おそらくギャラ、アロキュウ、相性的にガブかなあ。

なので、ウサギ、マンムー、レヒレを選出。

### バトル

1 相手アロキュウ。安定のメガからの猫。

相手交換。ギャラ来る。猫が2割程度入る。

2 さすがに膝は読めていると思うのでメガらないと考え雷 p。

完璧に当たった。メガらず落ちる。

アロキュウくる。

3 安定打の膝。襷まで行くはず。

**膝外す。絶対零度が当たる。3%。**

後から聞いたが、アロキュウは襷ではなく、膝で落ちるからあきらめて零度を打ったそう。

マンムー出し。

4 裏にダメを入れるためステロ。読み通り相手はボール。

5 安定の吠え。

相手アンコ。これは予期せず。

6 やむを得ず交換。相手ガブ引き。

7 素直にムンフォ。正直この時にはあきらめていた。

壁があるので4割しか入らず。相手地震。

8 レヒレ切り。相手地震。無事死亡。

9 マンムー出し。素直に礫。相手交換。あ、アンコされるな。

10 案の定アンコ。礫。

ここから先、ステロで削れたキュウコンにマンムーが礫を、唯一の攻撃技、凍える風を連打するアロキュウの醜い争いが続く。おそらく8ターンは続いた。

11 アロキュウ落ちる。相手ガブ出し。

12 **壁込みでレヒレのムンフォとステロ2回のダメージを受けたガブをマンムーが礫で落とす。**  
確1 圏内だった。もし意地っ張りでなければ乱1。運ゲー相手なら耐えられていたかもしれない。

勝因は相手が礫をアンコしたこと。氷柱針をアンコされていたら終わっていた。

次回は VSvector です。

<対戦録>vs さざなみかず

ギルガルドとメガブテラに警戒したいが、自分のもとには育ったポケモンが少ない。ポリ 2 麻痺狙いというゴミ戦術をとるまでである。

選出:コケコポリ 2 ガルーラ

エルフーンは本当にわからない。ガルドとリザとメガブがどこまで通るかという実験も兼ねて出す。

初手 エルフーンにボルチェ 4 割入る ポリ 2 出す

2 ターン目 自分 冷ビ打つ エルフーン落ちる やどりぎ有り

3 ターン目 リザ どうせメガるし耐久勝負でも自信がないので…

舞われました。一巻の終わりです。やめていいですか？

4 自分ガルに交代 相手舞う たぶん落とされる

5 メガって地震 H203 調整しとけばよかった… ガル落ち

6 ポリ 2 出す 自己再生打つとく フレドラまさかの H5 耐え 相手反動で落ちる

7 相手ガルド 嫌ですねえ…とりま自己再生 聖剣も 40 くらいしか入らない

8 放電打つ 相手キンシ だめですか…

9 コケコに交代 相手聖剣 今一つ

10 自分めざ地 相手が弱保の可能性を思い出し後悔するがキンシで安心する

11 ボルチェン 相手そうとう削れる 自分ポリ 2 出す 相手シャドボ ざまあ wwwwww

12 どうせキンシだし一応放電打つ キンシ

13 ほうでん連打 正直疲れた 相手麻痺った!!!!!!聖剣そんなに入らない

14 どうせキンシ 一応放電 やめない？

15 自己再生打つ 相手聖剣 急所?78 しか入らない w

16 コケコに交代 エレキメイカー復活 政権も今一つ

17 相手麻痺 10 万 V 打つ 勝利!!!!!!!!!!!!!!

<考察>

まず相手がブテラナイトを持っていなかったことが発覚した。それが幸運だった。他にも、6 ターン目でリザードンのフレドラを受けてもポリ 2 が乱数で耐えてくれたのが勝因だと考えた。

文責 vector

<対戦録>vs Vector

選出:エルフーンギルガルドリザードン

ガルドとリザとメガプがどこまで通るかという実験も兼ねて出す。

- 1 カプコケコがボルチェン 身代わりが安定だった
- 2 エルフーンが冷凍ビームで落ちる
- 3 リザードン りゅうのまい まあ、やどりぎあるし安定
- 4 リザードン りゅうのまい 相手はガルーラに交代
- 5 リザードン フレアドライブ ガルーラ落ち
- 6 リザードン フレアドライブ まさかの 5 耐え リザードン反動で落ちる 相手自己再生 負け確
- 7 ギルガルド せいなるつるぎ はいらない
- 8 ギルガルド キングシールド
- 9 ギルガルド せいなるつるぎ 相手 コケコに交代
- 10 ギルガルド キングシールド 相手 めざめるパワー
- 11 ギルガルド ボルチェンでポリ 2 出てくる ギルガルド シャドボ
- 12 ギルガルド キングシールド
- 13 ギルガルド せいなるつるぎ 麻痺ひく
- 14 ギルガルド キングシールド
- 15 ギルガルド せいなるつるぎ急所 相手 自己再生打つ
- 16 ギルガルド せいなるつるぎ 相手 コケコに交代
- 17 ギルガルド 麻痺 無事死亡

<考察>

リザードンの自覚が足りなかった。

反省点 エルフーン 身代わり安定

リザードン Hに振ろう

ギルガルド どくどくを入れよう

文責 さざなみかず

vs りく

自分

りく

ワルビアル

ギルガルド

カプ・レヒレ

キノガッサ

カミツルギ

ニドクイン

カプ・コケコ

サザンドラ

バシャーモ

マリルリ

デンジュモク

ヒートロトム (太字のポケモンを選出)

#### ✓ 選出

まず相手は汎用性の高く、刺さりもいいニドクインを選出するだろうから、ワルビを選出。ガルドも見れるし。

次にワルビだと重いサザン、ヒトムを見るためにレヒレを選出。

最後にお掃除役としてカミツルギを選出。いざというときはギロチンで吹っ飛ばすのもありだし… (これが間違っていたのか…)

とりあえずガッサのほうしが怖いので初手レヒレでフィールド張ることに。

#### ✓ 対戦

1.レヒレーガルド対面。レヒレのシャドボで5割ちょい。

返しのゴーストZで9割入った。

2.かげうち読み交代でワルビに引いた。ガルドのかげうちでワルビアルに1割くらい。

3.ガルド交代読みおいうち。結果キンシされA2下降。

4.同上。ガルドは交代せず2割ほど入る。返しのラスカノで4割弱。

5.3.と同じ結果に。

6.こっちはレヒレに、相手はガッサに交代。

7.こっちはカミツルギに交代。ガッサのマッパンで9割入る。

8.ガッサが止まんないことを悟った。カミツルギを切る。ワルビを死に出し。

9.威嚇が入ったため相手のガッサがニドクインに交代。イカサマで

10.じしんでニドクインが落ちる。相手はガッサ死に出し。

11.マッパン読みでレヒレを切るため交代。威嚇ワンチャン! (悲しい…)

レヒレがマッパンで落ちワルビ死に出し。

12.ガッサがガルドに交代。イカサマでガルド落ちる。

13.ガッサのマッパンで対戦終了。敗北。

#### ✓ 考察

ガッサをなめすぎていた。もっと対策すべきだった…

バシャを使えばもう少しよかったんじゃないかと。

自分	りく
ワルビアル	ギルガルド
カプ・レヒレ	キノガッサ
カミツルギ	ニドクイン
カプ・コケコ	サザンドラ
バシャーモ	マリルリ
デンジュモク	ヒートロトム

(太字のポケモンを選出)

#### ✓ 選出

まず相手は汎用性の高く、刺さりもいいニドクインを選出するだろうから、ワルビを選出。ガルドも見れるし。

次にワルビだと重いサザン、ヒトムを見るためにレヒレを選出。

最後にお掃除役としてカミツルギを選出。いざというときはギロチンで吹っ飛ばすのもありだし… (これが間違っていたのか…)

とりあえずガッサのほうしが怖いので初手レヒレでフィールド張ることに。

#### ✓ 対戦

1.レヒレーガルド対面。レヒレのシャドボで5割ちょい。

返しのゴーストZで9割入った。

2.かげうち読み交代でワルビに引いた。ガルドのかげうちでワルビアルに1割くらい。

3.ガルド交代読みおいうち。結果キンシされA2下降。

4.同上。ガルドは交代せず2割ほど入る。返しのラスカノで4割弱。

5.3.と同じ結果に。

6.こっちはレヒレに、相手はガッサに交代。

7.こっちはカミツルギに交代。ガッサのマッパンで9割入る。

8.ガッサが止まんないことを悟った。カミツルギを切る。ワルビを死に出し。

9.威嚇が入ったため相手のガッサがニドクインに交代。イカサマで

10.じしんでニドクインが落ちる。相手はガッサ死に出し。

11.マッパン読みでレヒレを切るため交代。威嚇ワンチャン! (悲しい…)

レヒレがマッパンで落ちワルビ死に出し。

12.ガッサがガルドに交代。イカサマでガルド落ちる。

13.ガッサのマッパンで対戦終了。敗北。

#### ✓ 考察

ガッサをなめすぎていた。もっと対策すべきだった…

バシャを使えばもう少しよかったんじゃないかと。

文責 meat and bone

## VS ショウ

こちら

パルシェン@気合のたすき

ニンフィア@食べ残し

ボーマンダ@メガストーン

ショウ

カブ・テテフ

マンムー@命の珠

ボルトロス@デンキ Z

### 1 ターン目

パルシェンとテテフが対面。サイコメイカーでサイコフィールドが。

テテフのサイコキネシス。無効急所ですが、たすきまでいきました。

しかしここでパルシェン殻を破る。ACS 2 段階上昇です。

### 2 ターン目

パルシェンが上からつらら針。これまた無効急所。みんなもご存じテテフの耐久。

当然おちました。

### 3 ターン目

ショウはマンムーを繰り出してきました。ここでもつらら針。特性厚い脂肪は怖かった

のですが、たすき型だとシェルブレードでおとすことができないので、急所に

あたることにかけます。ちなみに特性雪がくれの持ち物命の珠だったので、どちらにせよ

おちました。 マンムーダウン。

### 4 ターン目

最後に残ったボルトロスも上からのつらら針でおちました。

典型的な積み全抜きですね。パルシェンは一度積めば特性も組み合わせるととても強いです。

逆に一度積まれたら全抜きを覚悟しましょう。

文責 セレナ

VS りく

こちら

ミロカロス@火炎玉

サザンドラ@気合のたすき

メタグロス@メガストーン

りく

ギルガルド@ゴースト Z

カミツルギ@こだわり鉢巻

ニドクイン@命の珠

vs りく

1 ターン目

ギルガルドとミロカロスが対面。特殊技読みでミラーコートを選択しました。

するとギルガルドは無限暗夜へのいざないを撃ってきました。派手ですねー。

しかしミロカロスは HD に努力値を全振りしているので耐えてミラーコートでギルガルドを倒しました。火炎玉でやけどをひきます。

2 ターン目

カミツルギが出てきました。サザンドラのたすきを削るわけにもいかないので

ミロカロスを切りました。リーフブレードでおちます。火炎玉ってなんだったんだらう。

3 ターン目

火炎放射で焼いてやる予定でサザンドラを出しました。しかしカミツルギはニドクインにバック。こだわり系アイテムを持っている説が濃厚です。ニドクインに火炎放射が入りました。約3割。

4 ターン目

冷凍ビームも怖いですし、カミツルギを確定で倒せる方は取っておきたい。

よってメタグロスにバック。このターン相手は見せ合いで見えていた

カプ・テテフへの交換読みでヘドロウェーブ。当然効果なし。

5 ターン目

メガシンカ!!! 冷凍パンチでニドクインダウン。

6 ターン目

カミツルギが出てくる。しかしここから防御の高いポケモン同士の戦いになる。

カミツルギの聖なるつるぎで約4割。

メタグロスの冷凍パンチで約4割。

7 ターン目

カミツルギの聖なるつるぎ。

メタグロス、地震のほうに火力があるかも?と思い(2.5しか変わらないよ)地震。

しかしほとんど変わらず。

8 ターン目

次の聖なるつるぎでおちるので、バレットパンチ。急所!という奇跡は起きず、返し  
の聖なるつるぎでメタグロスはダウン。

9 ターン目

カミツルギとサザンドラが対面！相手はほぼ勝ち確という状況でしたが、  
サザンドラに気合のたすきが残っていたため HP 1 で耐えて火炎放射で勝ちました！

文責 セレナ



## 事前考察 VSvector

うーむ、厳しい。まさかさざなみかずを倒すとは。彼の戦法を見てみよう。

コケコでエレキフィールドを張りボルチェン。ポリ 2 で麻痺を狙いつつ放電？

なんでこれに負けたんだ？原因はプテラナイトがなかったことか。事故ですね w  
じゃあこいつらの対策を考えよう。

## ヒトム

麻痺にならず、彼の兵器の 1 つ、フェローチェに抹殺されない。今回は眼鏡での運用が肝かも。彼なら眼鏡 10 万ボルトでポリ 2 に確 2 をとれ、回復を追いつかせないということができる。めっちゃ強い。眼鏡オバヒも恐ろしい火力が出る。

## ゲンガー

~~ポケモンは運ゲーだ！同速勝負なんだよ！~~その馬鹿みたいな火力で全てを吹き飛ばすんだ！という説。

## メガミミロップ

前回も使ったんだよなあ。冷 p でマンダを止められるかが勝負。まあ正直落ちないんだけど。

## パーティー解説

### 今回のテーマ

とにかく何とかして相手を殲滅する。

テーマに沿ったパーティーにします。

レヒレ@チョッキ

**コケコからフィールドを奪って神みたいな特殊耐久を実現する。**

どうやら珠込みで半分ちょっとしかコケコの 10 万が入らないらしい。ただ、ポリ 2 に出していくので、2 耐えしますね、はい。怒りを使った削り役ですね。ただフィールド奪ってどうのこうのよりは確実にラス 1 でマンダに勝つ。これが基本。

自然の怒り

ムンフォ

冷 B

ドロポン

## ナットレイ@残飯

マンダの文字とか知らない。強いんだよなあ、こいつが。めっちゃ使い勝手が良くてコケコにも勝てる。デンキ Z は知らない。

テンプレで行きます。

ヤドリギ

守る

鈍い

ジャイロ

バシャーモ@メガ

ただの強いだけの当たるとこいつさえいなければなあと思うやつ。素直な物理型で全抜きしていきましょう。

守る

剣舞

フレドラ

膝

シルヴァディ@ノーマルZ

いっけーーーーー

剣舞

大爆発

地震

トンボ

マンムー@襷

ステロ

地震

吠える

礫

ボーマンダ@メガ

ついに使える！さあ行け！全抜きじゃー！

竜舞

捨て身

地震

羽休め

マンマンナットにバシャを合わせてぶっ（以下略）！

以上、これ書く意味ねえなあ。しかも相手は棄権したっていうね。Ww

事前考察 vs セレナ

はあ〜。パルシェンって何？アブソルに10万つんでフェイント積んで物故ロース！とはい  
うもののやっぱなあ。バシャというチートでも使うか。そうねえ。むずいなあ。うーん。

予想

コケコライドパル

パルテテフマンダ

レボルト

こんなもんじゃね？

コケコライドはマンムーで対処可。相手もそれを恐れてたぶん出してこない。

パルは必殺のアブソル。レボルトはエッジバシャで処理。

パーティー

マンバシャナットアブレヒレガルド

型はお楽しみにということで。アブソルを選出したんだけどなあ。絶対バシャのほうが  
刺さってるんだよねえ。

文責 アヤカ

### 【コケコライド】

ここでは、僕の愛用するパーティー、コケコライドについて考察します。

このパーティーは個々のポケモンの役割が明快なので、初心者にも使いやすいです。

基本的にカプコケコで壁を張って、フワライドで小さくなり、アタッカーにバトンして暴れまくる、という戦法です。

では、役割を説明します。



カプ・コケコ@光の粘土 エレキメイカー

臆病 努力値 H92 B36 C4 D124 S252

ボルトチェンジ

光の壁

リフレクター

挑発

初手に出して壁を張りつつ、挑発をまくことで相手からの挑発やステルスロック、吠える等を防ぎます。

1ターン目 挑発

2, 3ターン目 壁張り

4ターン目 挑発

5ターン目 ボルトチェンジ

壁を張ることでその後の立ち回りが楽になります。

ボルトチェンジで引くと相手にダメージを入られますが、地面タイプに引かれると交代ができなくなります。



フワライド@エレキシード かるわざ

臆病 努力値 B164 D212 S132

小さくなる

身代わり

バトンタッチ

シャドーボール

壁&エレキフィールド下で降臨してエレキシード発動で実質 B 1 段階 S 2 段階上昇のすごい風船です。小さくなって挑発をかわしちゃう人です。

壁があれば、攻撃は全て（急所以外）等倍で受けられます。身代わりが相手の攻撃を 1 耐えしたらドヤ顔で小さくなれます。回避ゲーにとって怖い Z 技は身代わりで受けられます。でも、回復がないので身代わりで死なないようにしましょう。

以上が確定選出です。

3 体目はアタッカーになりますが、技範囲が広く厨ポケに刺さるものにしましょう。

僕は、たすきパルシェンや、回復のあるボーマンダなどを使っています。

龍舞や、殻を破るなどの優秀な積み技を持っていることが重要になります。

文責 セレナ

## 【ミラクル交換 100 回記】

皆さんはじめまして。まったりぐったりと申します。好きなポケモンは育成論も書かせていただいたマニユラ、好きなキャラは XY で登場したセレナですね。今回個人企画としてミラクル交換を 100 回ほどやったのでその結果をまとめていきたいと思います。初めてのメッセ参加で緊張していることもあり読みにくかったり言いたいことがわからない部分があるかもしれませんが我慢して最後まで読んでいただけると嬉しいです。

まず今回の企画について説明させていただきます。とはいってもタイトルそのままのなんの変哲もない企画ですが…(^\_^;)その問題のタイトルに関してもネーミングセンスの欠片ありませんね…w調べたのは来たポケモンの種類と数、交換して頂いた方の国等 5 項目です。今回のポイントとしては三回に分けて交換を行ったことでしょうか。まず一回目は 12:00 頃スタート、海外勢との交換が多くなると予想していました。二回目は 15:00 頃スタート、これは学校帰りの日本の小学生などが現れ始めることで交換は日本勢と海外勢で半々くらいの割合、来るポケモンは野生のものが多くなるという予想です。最後は 19:00 頃スタート、日本勢がさらに多くなり個体値もそこそこいいものが増えるという予想していました。交換回数は 1, 2 回目は 33 回、3 回目は 34 回で合計 100 回になるようにしました。

深夜や早朝に交換をしなかったり交換したポケモンが少なかったりとかかなり欠陥が多い実験だと思いますがぜひ最後まで見て行ってください！

### 最終結果

国：日本…46 アメリカ…30 カナダ…7 スペイン…3 メキシコ…2 ブラジル…2  
オーストラリア…2 ドイツ…1 オランダ…1 ドイツ…1 イギリス…1 フランス…1

ポケモン：③ケーシィ・ガーディ・イーブイ

②キャタピー・A ロコン・メノクラゲ・A ベトベター・シェルダー・コイキング・フカマル・メグロコ・ケロマツ・オドリドリ(超)・ドロバンコ

① ヒトカゲ・A ラッタ・オニスズメ・オニドリル・ズバット・ゴルバット・ニョロモ・ニョロゾ・A イシツブテ・ゴース・A ナッシー・ギャラドス・ラプラス・メタモン・チョンチー・ピィ・イノムー・ドーブル・アチャモ・ミズゴロウ・ジグザグマ・キャモメ・ペリッパー・ラルトス・キノココ・ココドラ・コータス・アブソル・タツベイ・ボーマンダ・ヒコザル・ウソハチ・リオル・ヒポポタス・ロトム・マナフィ・ヨーテリー・ダンゴロ・モンメン・ドレディア・ママンボウ・テッシー・コマタナ・ワシボン・バルチャイ・メラルバ・ヤンチャム・ヒトツキ・メレシー・モクロー・ニャビー・ツツケラ・ドデカバシ・ヤングース・デカグース・オドリドリ(電)・ヌイコグマ・

### ヤトウモリ・ネッコアラ・トゲデマル

ボール：モンスター…35 スーパー…6 ハイパー…14 クイック…7 ネスト…5  
ダーク…5 ドリーム…5 ダイブ…4 ウルトラ…4 プレミア…3 ラブラブ  
…3 サファリ…2 ムーン…1 ゴージャス…1 ヒール…1 ヘビー…1  
プレシャス…1

捕獲方法：野生…39 タマゴ（厳選×）…18 タマゴ（厳選○）…41 改造…2（疑惑含）

入手：自己産…43（改造疑惑1） 他人産…57（改造1）

### 途中経過

1回目…予想通り海外勢との交換が多かった。特にアメリカ人との交換は全体の半数とかなり多かった。流れているポケモンは3/4が他人産のポケモンで、そのためか厳選の孵化余り個体も少なめだった。最初のほうの交換は野生産のポケモンが多く、だんだん流れ作業になり始めたところ初の改造ポケモンが来た。色違いの6Vマナフィである。すぐに逃がしたがその後の交換に不安を残した。

2回目…日本勢との交換が多くなってきたがまだ海外勢のほうが多め。今回も他人産が2/3と多めで孵化余りは1回目とさほど変わらなかった。55回目に6Vのガーディが来るという事件が起きる。色違いや特別なリボン持ちなどでもなかったため改造かどうかは微妙なところだったが念の為に逃がすことにした。

3回目…日本勢との交換が8割とかなり多かった。2/3が孵化余りの良個体だったためかなりいい交換が多かったといえるだろう。また、後から調べたところこの日のこの時間はミラクル交換の生放送をやっていたyoutuberがいたためそれも良個体が多かった原因の一つだと思われる。

結論：良個体が欲しい人はyoutubeやニコニコで生放送をしているときにミラクル交換をしよう！

文責 まったりぐったり

【ポケモンクロスワードにチャレンジ!!】

A～Eの文字を並べるとポケモン（DP）に関する言葉になるよ

1	イ	B					ハ	ニ	
2			ロ		3		E		ホ
4									
				5					
6			へ						
		7		C					
ト	チ		8		リ				
	D		9						
10	A				11				
				12					

A	B	C	D	E

タテのカギ

- イ：炎4倍のUB  
 ロ：エモンガと同速  
 ハ：隠れ特性かそくの御三家  
 ニ：特性ちょすいのブイズ  
 ホ：曲がった道は大嫌いなんだ  
 へ：最古鳥ポケモン  
 ト：ウソッキーの進化前  
 チ：満月の晩に仲間とダンスするよ  
 リ：6ぴきで一人前だよ

ヨコのカギ

- 1：マルチススケイル氷4倍  
 2：図鑑 No.151  
 3：ヒカリの最初のポケモン  
 4：虫タイプ中最遅  
 5：特性いかくの虫タイプ  
 6：サンムーンですなおこしを獲得  
 7：ふゆうたいねつへヴィメタル  
 8：最初のライドポケモン  
 9：おたまじゃくし  
 10：H255AB10  
 11：進化にはテッポウオが必要  
 12：ナマズなのに龍の舞を覚える





答え

1 イ カ	B イ	リ	ユ	ー		ハ ア	ニ シ	
2 ミ	ユ	ロ ウ		3 ポ	ツ	E チ	ヤ	ホ マ
4 ツ	ボ	ツ	ボ			ヤ	ワ	ツ
ル		ロ		5 ア	メ	モ	ー	ス
6 ギ	ガ	イ	へ ア	ス			ズ	ガ
		7 ド	ー	C タ	ク	ン		マ
ト ウ	チ ピ		8 ケ	ン	リ タ	ロ	ス	
ソ	D ツ		9 オ	タ	マ	ロ		
10 A ハ	ピ	ナ	ス		11 タ	マ	ン	タ
チ				12 ナ	マ	ズ	ン	

A	B	C	D	E
ハ	イ	タ	ツ	チ

文責 ヒカリ

## 【おわりに】

いかがでしたか？

正直以外と原稿締め切りが早くてあまりできなかったんですけど、できる範囲でやってみました。

個人的にはマイナー好きでマイナーの強さを伝えたかったんですけどねえ。

アブソルあんま宣伝できなかったなあ。正直メガミミロップの強さには驚きましたなあ。A136ですけど猫のおかげで実質 150 位はある計算になりますね。肝っ玉のおかげですべてのポケモンに等倍以上がとれる。恐ろしいポテンシャルですね。レートでも使ってみたいですね。

メガチルタリス。うーん、バシャキラーがいいところよ〜程度でしたけど（バシャは受けきれない）耐久と補助技に優れ、サイクル重視と対面居座り重視の型を使い分けられるのにはマイナーならではの強さだなあと思うところもありますね。

宣伝できなかったとか言いながらも最後にアブソル。アブソルはある特定のポケモンに対するリカバリー枠だと思って使ってください。それが冷Bが搭載率1位である理由だと思います。

少なくとも、低速サイクルに対する圧力は半端ではないです。過去作を必要としますが叩き落とすも非常に有能ですし決して弱くはないと思っています。

最後に、皆さんのより一層のレート向上と理想のパーティーのできることを願って、終わりの言葉とします。最後までお付き合いいただき、ありがとうございました。

出典

Yakkun.com/sm/zukan

ポケ徹以外は基本オリジナルです。