



## まえがき

灘校文化祭「Turn it over」へお越しくださった皆様、初めまして。ポケモンサークル責任者のどっふいーと申します。

今年も一向に収まらないコロナウイルス、不安定な世界情勢、ストレスの絶えない世の中ですが、そんな中でも人々を元気づけてくれるものもあります。例えば去年で言うと、「鬼滅の刃」「呪術廻戦」「東京卍リベンジャーズ」といった漫画・アニメなどは、その面白さと、コロナウイルスの影響をあまり受けなかったことも幸いし、一大ブームとなりましたね。

しかし、そんなアニメ達もポケモンに比べればちっぽけなものです。400億の男だか何だか知りませんが、そもそも歴が違いますからね。これらの漫画は連載期間を含めてせいぜい4、5年程度。それに対してポケモンは25年以上です。キャラ数だって柱は9人、ポケモンは900体です。いかにポケモンというコンテンツが長い間続いているのかがよくわかりますね。

そんなポケモンの世界の魅力を伝えるため、部員たちが記事を書いてくれましたので、ぜひ読んでいって下さい。

## 目次

ポケットモンスター作品紹介～よしさだ～（P 3～13）

不思議のダンジョンへようこそ！～ななし～（P 14～16）

ポケモントレーナーの頃しかた～奏～（P 17～24）

上残りマスターに俺はなる！～芽～（P 25～30）

9世代バトルシステム大胆予想～Hundred～（P 31～34）

スマブラにおけるピカチュウというキャラの変遷（P 35～3

6)

ゴーストタイプのポケモンは「生き物」なのか～大和郡山～

(P 3 7 ～ 4 1)

ポケモンカード初心者講座～クソソソ～ (P 4 2 ～ 4 9)

## 1.本編

### ①ポケットモンスター赤・緑



第一世代

発売日 1996 年 2 月 27 日

対応ハード ゲームボーイ

※3DS に VC 版が存在

難易度 ★★★★★

パッケージ 赤→リザードン 緑→フシギバナ

リメイク 赤・緑→ファイアレッド・リーフグリーン

ピカチュウ→Let's go ピカチュウ・イーブイ

略称 初代、赤緑

解説

「ポケットモンスター」シリーズの第一作に当たる作品。

150(151)種類存在するポケモンを集めながら冒険を進める RPG 作品。当時大ヒットし、画期的なシステムであったポケモン交換や対戦といった要素によって当時の子供たちのコミュニケーションツールとしても役目を果たした。

システムの多くはこの時点で完成されており、この後の作品にも受け継がれていった。

逆に、その後の作品との違いは

- ・特性が存在しない(VC 版から送る際は隠れ特性固定)
- ・はがね、あく、フェアリータイプがない(悪、鋼は金銀、フェアリーは XY で追加)
- ・もちものを持たせられない
- ・特攻、特防が「とくしゅ」というステータス

001	フシギダネ	040	ブクリン
002	フシギソウ	041	ズバット
003	フシギバナ	042	ゴルバット
004	ヒトカゲ	043	ナゾノクサ
005	リザード	044	クサイハナ
006	リザードン	045	ラフレシア
007	ゼニガメ	046	バラス
008	カメール	047	バラセクト
009	カメックス	048	コンパン
010	キャタピー	049	モルフォン
011	トランセル	050	ディグダ
012	バタフリー	051	ダグトリオ
013	ビードル	052	ニャース
014	コクーン	053	ベルシアン
015	スピアー	054	コダック
016	ボッボ	055	ゴルダック
017	ビジョン	056	マンキー
018	ビジュット	057	オコリザル
019	コラッタ	058	ガーディ
020	ラッタ	059	ウインディ
021	オニスズメ	060	ニョロモ
022	オニドリル	061	ニョロゾ
023	アーボ	062	ニョロボン
024	アーボック	063	ケーシィ
025	ピカチュウ	064	ユンゲラー
026	ライチュウ	065	フーディン
027	サンド	066	ワンリキー
027	サンド	067	ゴースキー
028	サンドパン	068	カイリキー
028	サンドパン	069	マダツボミ
029	ニドラン♀	070	ウツドン
030	ニドリーナ	071	ウツボット
031	ニドクイン	072	メノクラゲ
032	ニドラン♂	073	ドククラゲ
033	ニドリーノ	074	イシツブテ
034	ニドキング	075	ゴローン
035	ビッピ	076	ゴローニャ
036	ピクシー	077	ボニータ
037	ロコン	078	ギャロップ
038	キュウコン	079	ヤドン
039	プリン	080	ヤドラン

081	コイル	122	バリヤード
082	レアコイル	123	ストライク
083	カモネギ	124	ルージュラ
084	ドードー	125	エレブー
085	ドードリオ	126	ブーバー
086	パウワウ	127	カイロス
087	ジュゴン	128	ケンタロス
088	ベトベター	129	コイキング
089	ベトベトン	130	ギャラドス
090	シェルダー	131	ラブラス
091	バルシェン	132	メタモン
092	ゴース	133	イーブイ
093	ゴースト	134	シャワーズ
094	ゲンガー	135	サンダース
095	イワーク	136	ブースター
096	スリープ	137	ポリゴン
097	スリーパー	138	オムナイト
098	クラブ	139	オムスター
099	キングラー	140	カブト
100	ビリリダマ	141	カブトブス
101	マルマイン	142	ブテラ
102	タマタマ	143	カビゴン
103	ナッシー	144	フリーザー
104	カラカラ	145	サンダー
105	ガラガラ	146	ファイヤー
106	サワムラー	147	ミニリュウ
107	エビワラー	148	ハクリュー
108	ベロリンガ	149	カイリュー
109	ドガース	150	ミュウツー
110	マタドガス	151	ミュウ
111	サイホーン		
112	サイドン		
113	ラッキー		
114	モンジャラ		
115	ガルーラ		
116	タツウ		
117	シードラ		
118	トサキント		
119	アズマオウ		
120	ヒトデマン		
121	スターミー		

## ストーリー

舞台はカントー地方。マサラタウンに住む主人公はある日、ポケモン研究の権威であるオーキド博士から「ポケモン図鑑」と一匹のポケモンを譲り受け、オーキド博士の孫とともにすべてのポケモンを図鑑に登録するため、そしてポケモンバトルの頂点、ポケモンリーグチャンピオンになるための旅に出る。

そして、各地のジムリーダーを撃破し、オーキド博士の孫と切磋琢磨しながら旅を進める中、ポケモンを悪事に利用する組織「ロケット団」と出会い、主人公はそれに立ち向かっていく。



### ①-2 ポケットモンスター青



発売日 1996年10月15日

パッケージ カメックス

その他情報は赤・緑と同一

### 解説

コロコロコミック等の応募者サービスで販売された作品。グラフィック等が変更されている。のちに一般販売される。

### ①-3 ポケットモンスターピカチュウ



発売日 1998年9月18日

その他情報は赤・緑と同一

### 解説

アニメ版の人気を受けて発売された作品。

一部イベントに変更がある。また、最初のポケモンがピカチュウ固定となっている。尚、このソフトだけで御三家すべての入手が可能になっている。

## ②.ポケットモンスター金・銀



第二世代

発売日 1999年11月21日

対応ハード ゲームボーイカラー

※3DSにVC版が存在

難易度 ★★★★★

パッケージ 金→ホウオウ 銀→ルギア

リメイク ハートゴールド・ソウルシルバー

略称 金銀

### 解説

「ポケットモンスター」シリーズ第二作である。ポケモンの種類は前作から100体増えて251種類となった。

また、今作は前作の赤・緑・青・ピカチュウとのポケモン交換が可能になっている。また、前作同様に通常プレイでは入手できないポケモンが存在する。








前作からのシステムの変化は、

- ・「とくしゅ」ステータスが「とくぼう」と「とくこう」二分かれた。(前作との互換性のため、それぞれの個体値は同じになる)
- ・昼夜の概念の追加(時間帯によって出現ポケモンやイベントが変化する)
- ・性別が追加された(オス♀、メス♀の二種。ただし一部はどちらかの性別のみしか存在しないほか、ポリゴンなどの一部のポケモンは「せいべつふめい」となっている。)
- ・1/8192の確率で色違いのポケモンが出現する(攻撃の個体値が2,3,6,7,10,11,14,15かつ防御、素早さ、特殊の個体値が全て10の際にそのポケモンは色違いになる。これは第二世代だけの仕様である)
- ・「ボケルス」の登場
- ・ポケモンにどうぐを持たせることができる。等

また、クリア後に前作の舞台であるカントー地方に向かうことができる。

152	チコリータ	192	キマワリ
153	ベイリーフ	193	ヤンヤンマ
154	メガニウム	194	ウパー
155	ヒノアラシ	195	スオー
156	マグマラシ	196	エーフィ
157	バクフーン	197	ブラッキー
158	ワニノコ	198	ヤミカラス
159	アリゲイツ	199	ヤドキング
160	オーダイル	200	ムウマ
161	オタチ	201	アンノーン
162	オオタチ	202	ソーナンス
163	ホーホー	203	キリンリキ
164	ヨルノズク	204	クスギダマ
165	レディバ	205	フォレトス
166	レディアン	206	ノコッチ
167	イトマル	207	グライガー
168	アリアドス	208	ハガネール
169	クロバット	209	ブルー
170	チョンチー	210	グランブル
171	ランターン	211	ハリーセン
172	ビチュー	212	ハッサム
173	ビィ	213	ツボツボ
174	ブブリン	214	ヘラクロス
175	トゲピー	215	ニューラ
176	トゲチック	216	ヒメグマ
177	ネイティ	217	リングマ
178	ネイティオ	218	マグマッグ
179	メリープ	219	マグカルゴ
180	モココ	220	ウリムー
181	デンリュウ	221	イノムー
182	クレイハナ	222	サニーゴ
183	マリル	223	テッポウオ
184	マリルリ	224	オクタン
185	ウソッキー	225	デリバード
186	ニョロトノ	226	マントイン
187	ハネッコ	227	エアームド
188	ボボッコ	228	デルビル
189	ワタッコ	229	ヘルガー
190	エイバム	230	キングドラ
191	ヒマナッツ	231	ゴマゾウ
		232	ドンファン



233	ポリゴン2	
234	オドシシ	
235	ドーブル	
236	バルキー	
237	カポエラー	
238	ムチュール	
239	エレキッド	
240	ブビィ	
241	ミルタンク	
242	ハピナス	
243	ライコウ	
244	エンテイ	
245	スイクン	
246	ヨーギラス	
247	サナギラス	
248	バンギラス	
249	ルギア	
250	ホウオウ	
251	セレビィ	
		
		
		

## ストーリー

舞台はジョウト地方、前作の3年後にあたる。

ワカバタウンに住む主人公はウツギ博士かポケモンじいさんの家からふしぎなタマゴをもらってくるようにお使いを頼まれ、その際に一匹のポケモンをもらう。ポケモンじいさんのところにいたオーキド博士からポケモン図鑑をもらうこととなる。

お使いをすませて戻ってくると警察が来ていた。彼らはポケモンが一匹盗まれたのだという。主人公がお使いの道中で会った赤い髪の少年が犯人だということとなり、落ち着いたのち、ウツギ博士からポケモンリーグへの挑戦を勧められ、旅に出ることとなった。

そんな中、3年前に壊滅したはずのロケット団が...



## ②-2 ポケットモンスタークリスタルバージョン



発売日 2000年12月14日

パッケージ スイクン

その他情報は金銀と同一

### 解説

金銀のマイナーチェンジ版。モバイルアダプタ GB に対応していた。また、この作品から初めて主人公の性別が選択できるようになった。

金銀とほとんど違いがなかったせいか売り上げは金銀の六分の一程度に留まった。

③ ポケットモンスター ルビー・サファイア



第三世代

発売日 2002年11月21日

対応ハード ゲームボーイアドバンス

難易度 ★★★

パッケージ ルビー→グラードン

サファイア→カイオーガ

リメイク オメガルビー・アルファサファイア

略称 RS

解説

「ポケットモンスター」シリーズ第3作。登場するポケモンは200(全国図鑑解放委より386)種類。

舞台はハウエン地方。悪の組織として

古代ポケモングラードンの力で陸を増やそうとする

「マグマ団」(ルビー)

古代ポケモンカイオーガの力で海を増やそうとする

「アクア団」(サファイア)

が登場する。

また、プロトコルの都合上クリスタル以前の作品とのポケモンの移動は不可能になった。逆に、それ以降の作品にポケモンを送ることは可能である。

前作からのシステムの変化は

- ・ポケモンの固有能力「とくせい」の追加
- ・「とくこう」「とくぼう」ステータスの個体値が分かれた
- ・ダブルバトルの導入
- ・努力値、個体値の仕様が大幅に変更され、現在のものと同じになった。
- ・ポケモンのステータスに影響を及ぼす「せいかく」が追加された。
- ・やりこみ要素として「リボン」が追加された。
- ・海外版との通信が可能になった

また、「コンテスト」「ひみつきち」といったミニゲームも特徴

252	キモリ	293	ゴニヨニヨ
253	ジュブトル	294	ドゴーム
254	ジュカイン	295	バクオング
255	アチャモ	296	マクノシタ
256	ワカシャモ	297	ハリテヤマ
257	バシヤモ	298	ルリリ
258	ミズゴロウ	299	ノズバス
259	スマクロー	300	エネコ
260	ラグラージ	301	エネコロロ
261	ボチエナ	302	ヤミラミ
262	グラエナ	303	クチート
263	ジグザグマ	304	ココドラ
264	マッスグマ	305	コドラ
265	ケムツ	306	ボスゴドラ
266	カラサリス	307	アサナン
267	アゲハント	308	チャーレム
268	マユルド	309	ラクライ
269	ドクケイル	310	ライボルト
270	ハスボー	311	ブラスル
271	ハスブレロ	312	マイナン
272	ルンパッパ	313	バルビート
273	タネボー	314	イルミーゼ
274	コノハナ	315	ロゼリア
275	ダーテング	316	ゴクリン
276	スバメ	317	マルノーム
277	オオスバメ	318	キバニア
278	キャモメ	319	サメハダー
279	ベリッパー	320	ホエルコ
280	ラルトス	321	ホエルオー
281	キルリア	322	ドンメル
282	サーナイト	323	バクーダ
283	アメタマ	324	コータス
284	アメモース	325	パネプー
285	キノココ	326	ブーピッグ
286	キノガッサ	327	パッチール
287	ナマケロ	328	ナックラー
288	ヤルキモノ	329	ビブラーバ
289	ケッキング	330	フライゴン
290	ツチニン	331	サボネア
291	テッカニン	332	ノクタス
292	スネニン	333	チルット



334	チルトリス	375	メタング
335	ザンダース	376	メタグロス
336	ハブネーク	377	レジロック
337	ルナトーン	378	レジアイス
338	ソルロック	379	レジチル
339	ドジョッチ	380	ラティアス
340	ナマズン	381	ラティオス
341	ヘイガニ	382	カイオーガ
342	シザリガー	383	グラードン
343	ヤジロン	384	レックウザ
344	ネンドール	385	ジラーチ
345	リリーラ	386	デオキシス
346	ユレイドル		
347	アノプス		
348	アーマルド	おまけ	
349	ヒンバス	ルビサファの全国図鑑感性に	
350	ミロカロス	必要なもの	
351	ボワレン		
352	カクレオン	ソフト	
353	カゲボウズ	ポケットモンスター ルビー	
354	ジュベッタ	ポケットモンスター サファイア	
355	ヨマワル	ポケットモンスター リーフグリー	
356	サマヨール	ーン	
357	トロピウス	ポケモンコロシアム	
358	チリーン	ポケモン XD 闇の旋風ダー	
359	アブソル	ク・ルギア	
360	ソーナノ	↑外伝作二つはルギア・ホウオ	
361	ユキワラシ	ウのために必要	
362	オニゴーリ		
363	タマザラシ	本体・周辺機器	
364	トドグラ	ゲームボーイアドバンス×2	
365	トドゼルガ	ニンテンドーゲームキューブ	
366	パールル	(本体は Wii でも可)	
367	ハンテール	ゲームボーイアドバンス専用通	
368	サクラビス	信ケーブル	
369	ジーランス	ゲームキューブ用 GBA ケーブ	
370	ラブカス	ル	
371	タツベイ		
372	コモルー	戦犯	
373	ボーマンダ	ルギアとホウオウ	
374	ダンバル		

### ③-2 ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン



発売日 2004 年 1 月 29 日

対応ハード ゲームボーイアドバンス

難易度 ★★★

パッケージ ファイアレッド→リザードン

リーフグリーン→フシギバナ

略称 FRLG

#### 解説

赤・緑のリメイク作品。ルビー・サファイア・エメラルドとの通信交換は可能だが、解禁されるのは殿堂入り後である。基本的には赤・緑の忠実なリメイクだが

- ・主人公の性別選択が可能に
- ・新たなマップ「ナナシマ諸島」の追加・
- ・タマゴ、性別などの以前の作品で追加された要素がある

といった変更点が見られる。

### ③-3 ポケットモンスター エメラルド



発売日 2004 年 9 月 16 日

対応ハード ゲームボーイアドバンス

難易度 ★★★★★

パッケージ レックウザ

略称 RSE(ルビー・サファイアと合わせて)

#### 解説

ルビー・サファイアのマイナーチェンジ版。シナリオが大きく変更されたほか、様々な特殊ルールでのバトルを楽しむやりこみ要素の「バトルフロンティア」が追加された。

④ポケットモンスター ダイヤモンド・パール



第四世代

発売日 2006年9月28日

対応ハード ニンテンドーDS

難易度 ★★★★★

パッケージ ダイヤモンド→ディアルガ  
パール→バルキア

略称 ダイパ DPt(プラチナ込み)

リメイク ブリリアントダイヤモンド・シャイニングパール

解説

シリーズ10周年記念作品に当たる。非常にヒットし、売  
り上げはニンテンドーDSソフトで2位の587万本。

前作からのシステムの変更点は

- ・技の物理特殊の区分がタイプ依存ではなく技ごとに固有のものになった。
- ・外部機器なしでインターネット通信が可能になった。  
(2014年に終了)
- ・道具の所持上限が無くなった。
- ・一部のポケモンが性別によって見た目が変化するようになった。(ピカチュウ、ソーナンス等)
- ・海外版ソフトとの通信が本格的に可能になった(RSE  
の時点ではバグが多かった)

等。

また、RSEに存在したコンテストはこの作品においても存在する。

初期版には「なぞのばしょ」から派生する多数のバグが存在。通常プレイに影響があるものではないが、シェイミやダークライの入手が可能であるが、手順を間違えると進行不能になるため、多くのプレイヤーがリセットを余儀なくされた。その結果、公式により修復プログラムなどの配信が行われた。

387	ナエトル	429	ムウマージ
388	ハヤシガメ	430	ドンカラス
389	ドダイトス	431	ニャルマー
390	ヒコザル	432	ブニャット
391	モウカザル	433	リーシャン
392	ゴウカザル	434	スカンパー
393	ボッチャマ	435	スカタンク
394	ボツタイシ	436	ドーミラー
395	エンペルト	437	ドータクトン
396	ムックル	438	ウソハチ
397	ムクバード	439	マネネ
398	ムクホーク	440	ビンブク
399	ビッパ	441	ペラップ
400	ビーダル	442	ミカルゲ
401	コロボーシ	443	フカマル
402	コロトック	444	ガバイト
403	コリンク	445	ガブリアス
404	ルクシオ	446	ゴンベ
405	レントラー	447	リオル
406	スボミー	448	ルカリオ
407	ロズレイド	449	ヒボボタス
408	ズガイドス	450	カバルドン
409	ラムバルド	451	スコルビ
410	タテトブス	452	ドラビオン
411	トリデブス	453	グレッグル
412	ミノムッチ	454	ドクログ
413	ミノマダム	455	マスキッパ
414	ガーメイル	456	ケイコウオ
415	ミツハニー	457	ネオラント
416	ピークイン	458	タマシヤ
417	バチリス	459	ユキカブリ
418	ブイゼル	460	ユキノオー
419	フローゼル	461	マニニューラ
420	チェリンボ	462	ジバコイル
421	チェリム	463	ペロベルト
422	カラナクシ	464	ドサイドン
423	トリトドン	465	モジャンボ
424	エテボース	466	エレキブル
425	フワンテ	467	ブーバーン
426	フワライド	468	トゲキッス
427	ミミロル	469	メガヤンマ

470	リーフィア	
471	グレイシア	
472	グライオン	
473	マンムー	
474	ポリゴンZ	
475	エルレイド	
476	ダイノーズ	
477	ヨノワール	
478	ユキメノコ	
479	ロトム	
480	ユクシー	
481	エムリット	
482	アグノム	
483	ディアルガ	
484	バルキア	
485	ヒードラン	
486	レジギガス	
487	ギラティナ	
488	クレセリア	
489	フィオネ	
490	マナフィ	
491	ダークライ	
492	シェイミ	
493	アルセウス	

#### ④-2 ポケットモンスター プラチナ



発売日 2008年9月13日

対応ハード ニンテンドーDS

難易度 ★★★★★

パッケージ ギラティナ(オリジンフォルム)

##### 解説

ダイヤモンド・パールのマイナーチェンジ版。主にストーリー終盤の「やりのはしら」でのイベントにディアルガを軸としたストーリーが追加されている。また、エメラルドに登場したバトルフロンティアも形を変えて再登場することとなった。

#### ④-3 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー



発売日

対応ハード ニンテンドーDS

難易度 ★★★★★

パッケージ ハートゴールド→ホウオウ

ソウルシルバー→ルギア

##### 解説

ポケットモンスター金・銀のリメイク作品。連れ歩きが登場した。

⑤ポケットモンスター ブラック・ホワイト



第五世代

発売日 2010年9月18日

対応ハード ニンテンドーDS

難易度 ★★★★★

パッケージ ブラック→レシラム ホワイト→ゼクロム

略称 BW

解説

五作目となるポケモン完全新作。舞台はアメリカをモデルとしたイッシュ地方。追加ポケモンは過去最多の 156 種類であり、これにより殿堂入りまでイッシュ地方の新ポケモンのみが出現するという仕様が可能にしている。また、これまではチャンピオンを倒し、殿堂入りすることがクリア条件となっていたが、今作においては悪の組織「ブラズマ団」のゲーチスに勝利することがクリア条件となっている。

今作品より「隠れ特性」(夢特性)が登場。これまでの作品に登場していたポケモンに新たな特性が追加された。一部を除き、PGL(ポケモングローバルリンク)との連動で入手することができる(現在は終了)。

前作からの仕様上の変更点は

- ・技マシンが何度でも使用できるようになった
- ・一か月ごとにゲーム内の季節が変化する。季節によマップや出現ポケモンが変化する。
- ・トリプルバトル、ローテーションバトルが新登場(サン・ムーンにて廃止)
- ・経験値の計算方法が変化した
- ・一部の特性の効果が変更(例えば「がんじょう」はこれまで一撃必殺技を無効化する特性だったが、今作から「きあいのタスキ」と同じ効果になった)

494	ビクティニ	535	オタマロ
495	ツタージャ	536	ガマガル
496	ジャノビー	537	ガマガログ
497	ジャローダ	538	ナゲキ
498	ボカブ	539	ダゲキ
499	チャオブー	540	クルミル
500	エンブオー	541	クルマユ
501	ミジュマル	542	ハハコモリ
502	フタチマル	543	フシデ
503	ダイケンキ	544	ホイーガ
504	ミネズミ	545	ベンドラー
505	ミルホッグ	546	モンメン
506	ヨーテリー	547	エルフーン
507	ハーデリア	548	チュリネ
508	ムーランド	549	ドレディア
509	チョロネコ	550	バスラオ
510	レバルダス	551	メグロコ
511	ヤナップ	552	ワルビル
512	ヤナップキー	553	ワルビアル
513	バオップ	554	ダルマッカ
514	バオッキー	555	ヒヒダルマ
515	ヒヤップ	556	マラカッチ
516	ヒヤッキー	557	イシズマイ
517	ムンナ	558	イワバレス
518	ムシャーナ	559	ズルッグ
519	マメバト	560	ズルズキン
520	ハトーボー	561	シンボラー
521	ケンホロウ	562	デスマス
522	シママ	563	デスカーン
523	ゼブライカ	564	ブロータガ
524	ダンゴロ	565	アバゴーラ
525	ガントル	566	アーケン
526	ギガイアス	567	アーケオス
527	コロモリ	568	ヤブクロン
528	ココロモリ	569	ダストダス
529	モグリュー	570	ゾロア
530	ドリリュウズ	571	ゾロアーク
531	タブンネ	572	チラーミィ
532	ドッコラー	573	チラチーノ
533	ドテッコツ	574	ゴチム
534	ローブシン	575	ゴチミル

576	ゴチルゼル	617	アギルダー
577	ユニラン	618	マッギョ
578	ダブラン	619	コジョフォー
579	ランクルス	620	コジョンド
580	コアルヒー	621	クリムガン
581	スワソナ	622	ゴビット
582	パニプッチ	623	ゴルーク
583	パニリッチ	624	コマタナ
584	パイパニラ	625	キリキザン
585	シキジカ	626	バツフロン
586	メブキジカ	627	ワシボン
587	エモンガ	628	ウォーグル
588	カブルモ	629	バルチャイ
589	シュバルゴ	630	バルジーナ
590	タマゲタケ	631	タイタラン
591	モロバレル	632	アイアント
592	ブルリル	633	モノズ
593	ブルンゲル	634	ジヘッド
594	ママンボウ	635	サザンドラ
595	パチュル	636	メラルバ
596	デンチュラ	637	ウルガモス
597	テッショード	638	コバルオン
598	ナットレイ	639	テラキオン
599	ギアル	640	ビリジオン
600	ギギアル	641	トルネロス
601	ギギギアル	642	ボルトロス
602	シビシラス	643	レシラム
603	シビビール	644	ゼクロム
604	シビルドン	645	ランドロス
605	リグレー	646	キュレム
606	オーベム	647	ケルディオ
607	ヒトモシ	648	メロエッタ
608	ランプラー	649	ゲノセクト
609	シャンデラ		
610	キバゴ		
611	オノンド		
612	オノノクス		
613	クマシュン		
614	ツンベアー		
615	フリージオ		
616	チョコボマキ		

## ⑤-2 ポケットモンスター ブラック 2・ホワイト 2



発売日 2012 年 6 月 23 日

対応ハード ニンテンドーDS

難易度 ★★★★★

パッケージ ブラック 2→ブラックキュレム

ホワイト 2→ホワイトキュレム

略称 BW 2

### 解説

前作「ブラック・ホワイト」の続編。ポケモン初のナンバリング作品。舞台は前作の二年後となっている。また、クリア前にも他の地方のポケモンが出現するようになっている。「おもいでリンク」による BW とのストーリーの補完が存在する。

BW からの仕様上の変化は

- ・ジムリーダーの一部とチャンピオンが変更
- ・オンライン対戦の切断にペナルティが実装
- ・イッシュずかんの全 297 匹（幻のポケモンを除く）を捕まえてアララギ博士に話しかけるとまるいおまもり（ポケモンそだてやでのタマゴの発見確率が上がるアイテム）が貰える
- ・イッシュずかんの全 297 匹（幻のポケモンを除く）をみつけてアララギ博士に話しかけるときよかしょうが貰え、フキヨセシティからフウロの飛行機でぜんぼくへ行けるようになる。

### 2.おわりに

今年はここまでです。続きは来年書きます。

お読みいただきありがとうございました

## 不思議のダンジョンへようこそ！

みなさんは「ポケモン不思議のダンジョン」シリーズをご存知でしょうか？

知らない、という人のためにざっくり解説しましょう。

ポケモン不思議のダンジョン、略して「ポケダン」の物語は、

人間である主人公が、ある日突然ポケモンになり、ポケモンの世界で目覚めるところから始まります。

個性豊かなポケモンたちとともに、主人公が生活するこの世界には、入るたびに地形やポケモン、

アイテムの位置が変わるという「不思議のダンジョン」が数多く存在します。

主人公たちがこのダンジョンを探索し、そこで問題を解決して、帰還する

というのが物語の基本の流れとなります。ジャンルは「ダンジョン RPG」とのこと。

このシリーズ作品は、「ポケモン不思議のダンジョン 救助隊 DX」

(2020 年発売、Switch) までに六作品が発売されています。

今回はおもに、筆者が実際にプレイした、「ポケダン超」こと「ポケモン超不思議のダンジョン」(2015 年、3DS)

について語りたいと思います。「救助隊 DX」はリメイク作品なので、完全新作でもっとも最新のものはこの「ポケダン超」です。なんと 7 年も完全新作が出ていないんですよ。出して(懇願)

前置きはさておき、このゲームについて話しましょう。

主人公が姿を変えるポケモンは、カロスまでの御三家(最初の 3 匹)と、ピカチュウ、リオルの(画像)

20 匹の中から選べます。はじめに性格診断でおすすめポケモンが提示されるので、それで決めるのもいいでしょう。それを無視して、好きなポケモンを選ぶこともできます。

次に、パートナーのポケモンも、残りの 19 匹から選ぶことができます。こちらも先程の

性格診断に応じておすすめされますし、自由に選ぶこともできます。

不思議のダンジョン内では、基本的には階ごとのゴールである「階段」を目指しま



す。

しかし、階段の場所はすぐにはわからないことがほとんどです。

そのため、色んな部屋に入ってみて、中でポケモンと戦ったり、アイテムを拾ったりしながら

階段の位置を探すことになります。一度行った部屋や通路は、下画面のマップに表示されます。

操作は十字キー、もしくはパッドで行います。一マス進むか、ワザを使うと 1 ターン進みます。

ワザは 4 つまで覚えられます。「ぎんいろのかぜ」が異常に強いと聞いた人もいますかも？(部屋中を攻撃し全パラ上昇)

ダンジョンを探索していると、ポケモンは「おなか」が空いてしまいます。

「リンゴ」などの食べ物で回復しなければ、空腹で HP が減り、倒れてしまいます。ダンジョンにはアイテムを

持ち込めるため、食べ物など、持ち物を整えて挑むのがいいでしょう。

持ち物には、ほかにも使い切りの「きのみ」や「えだ」、「たま」、「たね」などがあります。

様々な効果があり、階段をすぐに探せるものや、敵すべてを硬直させる、といった優秀なものもあります。

「プチふっかつタネ」や「ふっかつのタネ」があれば、いざという時、自動で使って復活できたりもします。

また、ダンジョン内には「\*\*の店」や「モンスターハウス」、罠など、いろいろな仕掛けがあります。

モンスターハウスや罠に気をつけないと、一瞬でやられてしまうかもしれません。

もし、ダンジョン内でやられた場合、ペリッパー島に向かい「救助」をしなくてはなりません。

あきらめて帰ったり(持ち物はなくなる)、前回セーブ地点からやりなおしたり(持ち物はその時点のものになる)もできます。

ペリッパー島からダンジョンに向かい、やられていないほかのポケモンを操作し、倒れたポケモンを発見したら救助成功です。

救助は自分でもできますし、同じソフトを持つ友達に頼むこともできます。

とはいえ、救助は時間がかかるので、できるだけやられないようにしましょう。

最後になりましたが、ストーリー紹介です。

主人公とパートナーは、おだやか村に住む子供ポケモンです。

村の学校で日々を過ごすなか、2匹はダンジョンを調査する「ポケモン調査団」の特別見習いとして

様々なダンジョンに挑みます。一方、世界ではポケモンが石になる怪奇現象が発生していて・・・?

ネタバレは避けますが、とても楽しく、終盤は緊張感のある、とてもよいストーリーだったといえます。

主人公とパートナーの友情、そしてポケモンたちとの絆は必見です。

いかがでしたか?

ポケモン不思議のダンジョンシリーズに興味を持っていただけたでしょうか?

もしそうなら、ぜひ一作、遊んでみてください。

他だと「時の探検隊・闇の探検隊・空の探検隊」(DS、2007)もおすすめです。

ご清聴、ありがとうございました。

株ポケさん、チュンソフトさん、新作お願いします。(ななし)

## ポケモントレーナーの頃しかた

初めまして、奏と申します。

僕は普段スマブラをプレイしているのですが、最近強いポケトレ使いと対戦する機会を多く得られたのでそこで学んだポケモントレーナー対策を共有したいと思い記事を書いています。ゼニガメに延々とコンボされてどうしようもない、フシギソウのムチで早期撃墜される、リザードンの崖を突破できないという人の力になれば幸いです。意味の分からない用語に関しては調べてください。

### 1, 立ち回り

1 ゼニガメ

2 フシギソウ

3 リザードン

4 全体を通しての立ち回り

### 2, 復帰と崖

1 ゼニガメ

2 フシギソウ

3 リザードン

4 全体を通しての復帰と崖

### 3, 復帰阻止と崖狩り

1 ゼニガメ

2 フシギソウ

3 リザードン

4 全体を通しての復帰阻止と崖狩り

### 4, ポケトレの特殊仕様について

### 5, 総括とおすすめのサイトや動画

### 1, 立ち回り

## 1, ゼニガメ

技の回転率やワンタッチの火力、そして当たり判定の小ささが優秀ですが、反面機動力や技の単発火力とリーチと判定が弱みとなっています。

そのため立ち回りの基本は相手に寄せせないことになります。前慣性ジャンプや前ダッシュなどは控えめにしつつ相打ち覚悟の技置きや飛び道具、そして差し返し多めで立ち回りましょう。また投げからの火力や、空前や横強などのヒットすれば高火力が狙える上ガードされてもさほどリスクがない行動などが強力なため、長時間ガードを張り続けるのは危険です。相手がガードを確認して投げるために距離を詰めてくるのを確認してジャンプしたり暴れたりする意識を持ちましょう。当然対処がワンパターンだと読まれるので択を散らす意識は必要です。

ですがどれだけ拒否を頑張ったとしてもコンボを始動されることはあります。ゼニガメのコンボは基本ベク変で確定を避けるということはできませんが相手のコンボルートの確認を難しくすることは出来ます。例えばゼニガメの下投げ空下ループですが空下はヒットする位置によって前に飛ぶか後ろに飛ぶか変化します。そのため前にずらしたり後ろにずらしたりを感覚で、崖付近にいる場合は崖外に出ることで火力を抑えられるので崖外方向へのずらし多めで使い分けていきましょう。他のコンボルートに関しても同様に左右のずらしを使い分けることが有効です。また落下が遅いキャラなどは上ずらし、速いキャラは下ずらしが有効な場合があります。しかしゼニガメのコンボの対処は使用ファイターによって大きく変化する上正解がない場合が多いです。そのため上記の対策を実施したとしてもゼニガメを使い込んでいるプレイヤーは当然のように対応して高火力をたたき出してくるので大ダメージを負っても冷静を保つことが最も重要と言えるかもしれません。

攻撃をあてに行く時は相手の背が低いことを意識して下の方までしっかり当たるように技を振りましょう。また体が小さく体重が軽い上、空中での通常回避の発生フレームが 2 フレームためコンボは相当入りにくいです。キャラによりますが、コンボルートはピカチュウなどに近いものを使うとよいでしょう。

ここまでの話は主に自分が低パーセント中パーセントのものです。ポケットレ使いの中には高パーセントでもゼニガメを使って撃墜を狙ってくるプレイヤーもいます。代表的なのはあとりえさんですね。そのためここからは高パーセントでの対策になります。

横強や、空上以外の空中攻撃などのベクトルが低い技を食らうとダウン展開になってしまいます。ゼニガメはダウン連でスマッシュを繋げることができるため受け身は

しっかりとらないと撃墜されます。それ以外の撃墜択はほとんどが復帰や崖に関するものなので後述します。

## 2, フシギソウ

ムチの判定の押し付けや、横 B の葉っぱカッターやつかみから 80 パーセントくらいから撃墜が絡む二択、そしてそれらを利用した待ちの性能が優秀なファイターです。

基本的に待ち中心で立ち回ってくるため、飛び道具や超リーチの攻撃が通りやすいです。上手く横 B を打ち消したり避けたりしながら使えると対戦を有利に進められます。それができないキャラの場合は前ステップで近づくように見せて相手の空中攻撃を誘うことで差し返す動きが有効です。ただし冷静に引き横 B をされる場合はそれに合わせて移動回避やジャンプで密着状態を作りに行きたいため相手の行動をしっかりと確認する必要があります。

コンボはそこそこ入りやすい方のためしっかりリターン勝ちを狙いましょう。

小ジャンプ横 B からはこちらが低パーセントの時は高火力コンボが、高パーセントの時は撃墜を狙われるので絶対に食らわないようにしましょう。しかし崖端では避けたとしてもそこにつかみや上 B など撃墜を狙われるため回避ジャンプガード相殺など択を散らす意識を、出来れば打ってくるのを確認して距離を詰めたり早めにジャンプしたりと横 B にリスクをつける意識を持ちましょう。

自分が 50 パーセント前後の時は空 N から上 B を狙われますが、空 N を外下にベク変すれば繋がりません。

自分が 80 パーセント以上の時、フシギソウは投げから撃墜する手段を複数持っています。具体的な方法はここでは割愛しますが下投げは外ベク変、上投げは内ベク変すればコンボを食らうことはあっても確定で撃墜されることはよっぽど体が大きいファイターでない限りほとんどないためフシギソウがどの投げを選択しようとしているか確認してベク変する必要があります。またもっとパーセントがたまっているときにフシギソウが崖を背負った状態でつかまされると後ろ投げで撃墜を狙われるためそれだけパーセントがたまっているときは崖端のフシギソウ相手に攻めるのは危険です。攻める場合はガードされても大丈夫な技を使って慎重に差し込みましょう。

また自分が 90 パーセントを超えたあたりの時は空下から空上での撃墜を狙われるため空中や、小戦場やポケスタ 2 の台上にいるフシギソウには無防備に下から近づかない方がいいです。

## 3, リザードン

当たり判定の大きさや技の回転率と判定の弱さなどの明確な弱点はあるものの、破壊力という強力な武器を持ったファイターです。

空 N はガードしても硬直差が 5 or 6 フレームしかないため基本反撃をとりたければジャスガを狙う必要があります。空前は後隙が膨大（19 フレーム）なため差し返したり広い判定を持つガーキャンで反撃を狙うのが最善ですが、出来ない場合はガードした後にはむやみに反撃を取りに行くのではなく密着の読みあいをしてきましょう。空後や横強は先端をガードさせられると反撃を取れないためジャスガやぎりぎりの距離で差し返しを狙いましょう。またこちらの攻撃をガードされると上スマで反確をとられるリスクがあるため差し込む場合は技の先端を当てることを徹底しましょう。

コンボはかなり入りやすいファイターなのでガーキャンや差し返しから高火力を狙えます。

自分が 50 パーセント 60 パーセントの時から先端空後を崖端で食らうと撃墜されてしまう場合があるため他の 2 ファイター以上にラインを大事にする必要があります。

リザードンの恐ろしさは主に復帰と崖で発揮されるため、ここで書くことは以上です。

#### 4, 全体を通しての立ち回り

ポケモントレーナーは状況に応じてキャラチェンジができることもあり立ち回りがとても強いファイターです。しかし 3 匹全員機動力がそれほど高くないという弱点があるため、飛び道具に弱いです。そのため常に拒否を意識しながら飛び道具主体で立ち回ることが共通の対策になります。またキャラごとにコンボルートを変える必要があるためそこはしっかりと調べて練習しましょう。

## 2, 復帰と崖

### 1, ゼニガメ

この項ではポケトレ相手の復帰の通し方、崖の上がり方について記述していきます。

ゼニガメの空後は多段攻撃のため崖メテオを狙われると受け身が取りづらいです。そのため真下から安直なタイミングで帰るのは危険です。しかし上から帰ろうとすると次は NB の水鉄砲で上 B 中に吹き飛ばされてそのまま落下死してしまう可能性が非常に高いです。そのため基本は下から帰りつつゼニガメのまま崖メテオを狙おうと降りてきた場合はリーチ差を活かして先に殴るという手が最も有効かと思われます。



崖狩りは高パーセントでは後ろ投げで撃墜される恐れがあるので相手が崖端まで寄って構えているときにその場上がりをするのは危険です。しかし崖端に行くように見せかけて急ターンから回避上がりを狩りに来る可能性もあるので注意が必要です。また下強がほとんど真横に飛ぶのでむやみにダッシュでラインを返そうとするべきではありません。

## 2, フシギソウ

フシギソウの復帰阻止能力は全ファイターの中でもトップクラスです。横から帰ると空 N からベク変をミスると上 B でそのまま撃墜され、下から帰ると空下でメテオされます。特に恐ろしいのはゼニガメで崖から出した後に水鉄砲をちらつかせて下から帰よう誘導したところでフシギソウにチェンジし空下で撃墜するという動きです。これに関しては相手が早めにチェンジしてきた場合は上から、それ以外の場合は上昇のタイミングをずらしたり崖のちょっと上に移動したりすることで崖に捕まるタイミングをずらしましょう。

空 N に関しては前述のように外下にベク変しましょう。

崖上がりは掴まれるとパーセントによってはどうベク変しても死ぬ状況になってしまう危険があるので、特に 80 パーセント前後あたりからはつかみだけは絶対に拒否しましょう。また横スマが意外とリーチがあるので相手のためモーションが見えたらしっかりガードをしましょう。

## 3, リザードン

崖外への不意の空下には注意しましょう。また横からの復帰に空後の先端を当てられると低パーセントから撃墜されかねないためどちらもケアできる下からぐると大きく回る復帰ができるファイターは積極的に使用していくべきでしょう。

崖のリザードンは重量級らしい強力な二択を持ちます。前投げのふっとばしは全キャラでも最高クラスな上、対の択となる横強や空後も先端を当てると相手を大きくふっとばします。そのためその場上がりで崖を上った後は相手が横強先端の位置にいるときはガードを固め、投げるために近づいてきたところを横回避で抜けるという高難易度の動きが求められます。できる自信がない場合はリスクを飲んでジャンプや回避、あるいは崖離し上がりを狙いましょう。明確な正解があるものではないので、当たってもしょうがないという意識が必要になります。

#### 4、全体を通しての復帰と崖

このファイターは復帰阻止も崖狩りも全ファイタートップクラスです。そのためどうしても避けられない状況なども生まれてしまいます。なので何度も狩られ続けてもあきらめない精神が最も重要です。

### 3、復帰阻止と崖狩り

#### 1、ゼニガメ

ゼニガメの復帰ルートはいたってシンプルです。上昇手段はジャンプ一段と上 B のみなので冷静に動きを見て読みあいましょう。また比較的復帰能力に優れたフシギソウにチェンジしてくる可能性があるためチェンジの硬直を叩けるとおいしいです。

しかし高高度のゼニガメは横 B で無敵を付与しながら復帰することができます。高火力の技を当てることでゼニガメを弾いて崖展開を維持することは出来ますが間に合わないような場合は復帰阻止はあきらめて崖狩りに集中しましょう。

また崖上がりも基本の上がり方以外には崖離し空前位しかないため基本に忠実に冷静に狩りましょう。体重が軽いため上手く大きい一撃を当てることができれば早期撃墜ができるかもしれません。

#### 2、フシギソウ

フシギソウの上 B はワイヤー復帰のため、崖の 2 フレームに攻撃を合わせることは極めて難しいです。ワイヤー後すぐに崖に行く読みで移動経路に技を置くかちょっとディレイをかける読みでたわむところを狩りに行くかで読みあいましょう。

崖捕まり中のフシギソウは崖離し上 B でローリスクに崖上にちょっかいをかけることができるため、離れた場所からすぐに崖捕まりに攻撃を当てられるファイターの場合は上 B の届かない場所で待ちながら上 B を打った後に無敵なしで崖を捕まるところに攻撃を、それができないファイターの場合は上 B の届かない位置で崖を上がるのを待ちましょう。

また崖離し横 B は当たると上 B などの撃墜技につながるリスクがあるため絶対に当たらないようにしましょう。

#### 3、リザードン

リザードンは 3 段ジャンプを持つため復帰の軌道が読みづらく、また読めたとして

も上 B のアーマーで攻撃を耐えられ、逆に撃墜されるリスクがあります。このように下からの復帰は相当優秀なファイターですが、基本的にリザードンの状態で崖外に出されることよりもフシギソウの状態を出されて、フシギソウでは届かないと判断した結果リザードンが出てくる場合が多いため、ポケモンチェンジの硬直を叩くことができます。

また横から長い距離を復帰する場合はフレアドライブを確実に使うため、カウンターを持っているファイターはカウンターを合わせましょう。めっちゃ飛びます。

崖上がりに関しては3段ジャンプを利用した崖離しからの多彩な動きを持ちますが、バンジョー&カズーイのような設置技を持つわけでもないので冷静に隙をさらしたところを叩きましょう

#### 4、全体を通しての復帰阻止と崖狩り

復帰に適したポケモンにチェンジしてくる隙を叩けるとおいしいです。またフシギソウ以外は崖上がりがそれほど強くないため冷静に狩りましょう。

#### 4、ポケトレの特殊仕様について

ポケモントレーナーの下必殺技は発生 1 フレームの無敵を持ちます。そのためこの技でコンボを拒否されることがあるのでカズヤやソラなどの相手の回避の発生フレームまでに攻撃を当てることでコンボを継続させるファイターは注意しましょう。

#### 5、総括とおすすめのサイトと動画

以上のようにポケモントレーナーは3体のファイターによる手数の豊富さを活かした戦いが魅力ですが、しっかりと対策をすれば少なくとも初見殺しをされる危険はなくなります。皆さんが（出来ればこの記事を参考にして）スマブラに楽しく取り組めることを祈っています。

最後に今回この記事を書く上で参考にさせていただいたサイトや動画を紹介させていただきます。

##### 1、スマブラ SPECIAL 検証 wiki

[https://w.atwiki.jp/smashsp\\_kensyou/](https://w.atwiki.jp/smashsp_kensyou/)

スマブラの仕様やフレームなどの情報がまとめられた wiki です。スマブラを論理的に紐解いていきたいという方はぜひ一度ご覧になってください。

## 2, スマブラ SP 私的スマブラノート

<https://rizemelon.hatenablog.com/entry/2019/12/10/055458>

スマブラのトッププレイヤーであるりぜあすさんのキャラ対策からスマブラそのものの核心に迫るような情報までが記述された素晴らしいサイトです。キャラ対策の知識を得られるうえ、トッププレイヤーの思考の一端に触れることができるため、ぜひ一度ご覧になってください。

## 3, スマブラハウス

<https://www.youtube.com/channel/UC5VsLWOTtGvtT-5Lw5hdUhw/about>

スマブラのトッププレイヤーたちのキャラ解説やガチ対戦、さらには大会の裏話などまで取り扱う youtube チャンネルです。勉強としても娯楽としても素晴らしいチャンネルですのでぜひ一度ご覧になってください。

## 3, たもピオ配信

<https://www.youtube.com/channel/UC645H6Fyy07yUSIa0VkdaUA/about>

ポケモントレーナー使いの上位勢のたもピオさんのチャンネルです。ポケトレの技の仕様から使い手しか知らないような対策の情報まで知ることができるため、ぜひ一度ご覧になってください。

## 上残りマスターに俺はなる！

どうも苅です。記事が足りないとのことで急遽記事を書いております。ですから前置きはありません。

### 上残りとは

まず皆さん上残りとは何かご存じでしょうか。ポケモンユナイトをプレイしている方ならご存じだとは思いますが、一応説明しておきますね。

ポケモンユナイトにおける重要な野生ポケモンとして、カジリガメ・ロトムが存在します。

この 2 匹は残り 3 分時点で出現し、倒すと一定時間後に復活します。カジリガメを倒すと倒したプレイヤー側のチームに経験値とシールドが与えられ、ロトムを倒すと倒したプレイヤー側のポケモンとなり、相手のゴールへと向かいます。相手のゴールにたどり着くと、そのゴールに 20 点を入れ、かつゴールを故障した状態（一定時間ゴールを溜め時間なしで行える）にします。

現在のソロでのランクマッチにおいては、特に最初の出現においてはロトムよりカジリガメの方が優先されることが多いです。理由は主に以下の 3 つです。

- ①レベルが戦闘に与える影響が大きい。
  - ②残り 2 分で出現するサンダー（倒すと倒した側のチーム全員に点を与えられ、取られた側にダメージを与え、相手のゴール全てが一定時間故障する）の影響力が大きく、ロトムを取り点数を有利にしたところで最後のサンダー争奪戦に勝てなければひっくり返されてしまう。
  - ③ゴールを壊すと相手側に新たな野生ポケモンが出現し経験値的に不利になるので、序盤からゴールを壊すと経験値で不利になってしまう。
- その結果現在では残り 7 分時点で 5 人全員が下ルートに向かいカジリガメを倒しに行くのがメジャーな戦略なのですが、それに対して「上残り」という戦略があります。7 分時点で一人だけ上に残す戦術です。

### 上残りのデメリット

普通はメリットから語るのかもしれませんが、デメリットから話さないとメリットが語りづらいのでデメリットから語ります。おそらく皆さんはここまでの説明を聞いて「下で

人数不利になるからカジリガメを取り辛くなることでしょうか？」と思っているかもしれませんが、基本的にそれで正解です。特に1度目のカジリガメのタイミングでは、カジリガメを取ると中央ルートで育ったポケモンやサポート型のポケモンはユナイト技を習得するレベルに達することが多く、取った側がそのまま下ルートを制圧するということになりがちです。

そうして下のフロントゴールを壊されるとその後のカジリガメの KO も難しくなり、うまくキルを取らないとレベル的に不利なまま最終盤面を迎えることになります。

### 上残りのメリット

これまでの話で、皆さん上残りをする価値は薄いように思われているでしょう。事実として、特定のポケモンが特定の動きをして初めて上残りは価値を持ちます。ここからはその解説です。

まず上残りをしている時の上ルートの状況を考えてみましょう。相手が上に残っているなら下で人数不利は生まれていませんので、ここでは相手が全員下に行ったと仮定します。このとき上ルートは野生狩り放題・ゴールし放題です。つまり経験値を稼ぎながらもこうダンベルなどのゴールするたびに能力が上がるアイテムの効果を得ることができます。

つまり上残りをすることで最低でもそのポケモンは育つことが出来る、というわけです。これが上残り最大のメリットです。

### 上残りをする上で

では、ここまで読んだ皆様に一つ聞きましょう。上残りをする上で一番大事なことってなんだと思いますか？

上残りとは、言ってしまうと味方に負担がかかることを承知の上で自分が育つことを優先する行為です。これが許されるのは、自分一人で試合を動かせるキャラとプレイヤーだけなのです。その試合の結果は全て自分の責任です。勝てばヒーローですが負ければただの地雷プレイヤーです。基本的には、マッチングした際に自分が一番上である時（レートが一番上である証です）・または自分と相手の実力に差があると確信できるような時くらいでしかやってはいけません。少なくともここまでのこの記事の内容で知らなかったことが一つでもある方はやらないほうが良いと断言できます。



## 上残りの動き

ではここで上残りの具体的な動き（主にロトムの扱い）についてお話します。状況によって色々と変わるので細かく分けて解説します。

### ・上ルートで不利をとっている場合

この場合こちらのレベルが 7:40 時点では 5 くらいで止まっていると思われます。このとき、上残りしてもロトムはファーストゴールにしか入れられず、レベルも元が低いので育ち切れずゴール系アイテム以上のメリットを手に入れることが難しいです。上の不利分下が有利になっているはずなので、5 時点ではいなくてもたいして変わらないようなポケモン(アママイコやニダンギル)でなければ上残りせず下のゴールを破壊しに行ったほうが基本的には良いと思います。下の有利を捨てて上の不利を埋めるよりは上を捨てて下の有利を伸ばした方が強いです。なお下ルートでも不利な場合はそもそもチーム編成に問題があることが多いので序盤から強いポケモンを使えるようになってそのポケモンをピックしたほうが良いと思います。

### ・上ルートが五分のとき

ロトム無しでゴールを壊すのが難しい状況ですが、ロトムをファーストゴールに入れて破壊するメリットは薄いです。相手に上ゴールを壊してもらいタブンネを自陣に出現させるため基本的にロトムは残しておき、ゴール系アイテムの効果が上限に達したら下に行くか相手の中央ルートに侵入しバフを付与する野生ポケモンを刈り取るのがいいでしょう。

### ・上ルートを有利に進め相手ファーストゴールが残り 40 点を切っている時

ミツハニー×3、ピークイン、エイパム×2、ロトム(KO 時に手に入る 20 点のほう)で上ゴールを割りながらセカンドゴールまで流し込むことができます。ただし普通はロトムがファーストゴールにたどり着くまでに 20 点を決めるのは不可能です。なので移動させるワザなどでロトムの移動時間を増やすか脱出ボタン等を使い自分の移動時間を減らす必要があります。ゴール加速装置でも間に合いますがそもそも育ちたいポケモンがゴール加速装置を持つという選択肢自体が弱いと思いますね。

ロトムを倒すタイミングはカジリガメが倒れると同時くらいが理想です。こうすることで相手の人数を上下に分散させることができ、上下どちらかで人数差を作りキルで経験値差を埋めながらゴールの破壊を狙うことができます。ですので自分がロトムを倒すのにかかる時間を把握した上でカメラを用い下の状況を確認しながらロトムを殴り始めるタイミングを見計らうのが大切です。ゴールを狙う際はマップにピンを指

して味方を集めましょう。もしカジリガメをとれた場合はそのままスノーボールです。

- ・上ルートを有利に進め相手ファーストゴールが壊れかけの場合

そのレベルで押しているなら自分も十分育っているはずですので下に降りてカジリガメを確保しましょう。ただしそこまで上が有利だと逆に下ルートが壊滅している可能性が高いです。下ルートの味方がカジリガメを倒しにいくか下を捨てるかによって行動を変えるのが一番です。

### 上残りの適正が高いポケモン達

ここからは上残りとの相性が良いポケモン達の紹介です。僕が思う上残りとの相性のいいポケモンの条件は以下の通りです。

- ・上ルート適正が高い
- ・晩成型 or 序盤にゴールを決めることが難しいがゴール系アイテムとの相性がいい
- ・キャリー能力が高い

以上の特徴を持つポケモンになります。余談ですが、この条件で調べていたところバランス型とスピード型ばかりになりました。キャリー役といえばアタッカーのように思えますがユナイトのアタック型は Lv7 時点で十分戦えるキャラが多く、上で育つより下で戦う方が強いという印象でした。

なお、今は環境的に逆風なポケモン達も入っておりますが、期待を込めて、です。

#### ①ガブリアス

ドラゴンクロー・ドラゴンダイブ型限定です。ドラゴンダイブでロトムを誘拐しながら割合ダメージの強化攻撃で高速処理が可能で、タブンネを誘拐して2匹同時に倒すなど野生管理が強く、上を少数で対応された場合はドラクロダイブでゴール下から追い出せるなど、とにかく上残り性能が高いです。フルパなどでは 113 構成の上ルートで採用され 2 回目のカジリガメまで無視して上ルートを管理していることもあります。(味方の理解が必要なのでソロではやめておきましょう)

ただし割合ダメージと HP 吸収で戦う都合上ダンベルやビスケットとの相性はいいまいちです。あと脱出ボタンテクニックなどキャリーするために必要とされる技術のレベルが高いので雑に手を出していいポケモンではないです。本物の玄人専用ですね。

#### ②アマージョ

アマージョになるまではゴールが難しく、攻撃が上がるとワザのシールドや回復量も増えるので上に残ってダンベルを積むメリットは大きいです。どの程度かといいますとレベル 8 での 6 回ダンベルを積んだ状態はダンベルなしでの 11 レベルと同等の強

さを誇ります。(数値では 12 レベル相当ですがワザのアップグレードの関係でそこま  
ではいきません。) ビスケットもあればなおさらですが、その場合は上残り前提のビル  
ドになるので難しいところです。味方中央にアマージョを育てる意識があればいいの  
ですが…

ただ女王の威厳による連続トロピカルキック及びグラスライダーの移動性能も高  
いので、間に合いそうならロトムを触らず下ルートに行く、または敵中央に入りバッ  
フロンを倒し釣れた相手をバフで逃がさずキルして自分だけでも経験値で追いつく  
という動きの方が良い場合もあると思います。(僕はロトム派閥です。)

### ③カイリキー

ユナイト技が強力で練度次第では一人でセカンドゴール下の敵を倒すことも出来る、  
上残り適性のあるポケモンの中では一番キャリー能力が高いポケモンです。ただも  
と 3,4 回とゴールが出来るポケモンなので追加のダンベルの効果も薄く、ユナイトを  
撃てる回数もユナイト技を撃つ機会を確保しつつユナイト技を 90 秒程度で溜めきれる  
腕前がないと増えません。(上残りするなら出来てほしいですが。)早くカイリキーにな  
れる以上のメリットはないので、少なくとも自分がカイリキーに進化しつつロトムを  
セカンドゴールに流し込める時以外では蜂を狩り終わった時点で下に降りたほうが良  
いと思います。

### ④ゲンガー

特攻タイプにしては技のダメージへの特攻数値の貢献が大きいです。集団戦も少々  
苦手気味なのであまり集団戦では活躍が望めないです

ただ相方がカビゴンとかでしたでなめるを上手く使えるなら上ルートに行ってもい  
いのかなというレベルの上ルート適正なのが懸念点でしょうか。ワザの習得レベル変  
更でレベル 5 時点でも他の中央キャラと比べ強くなったので、中央ルートで一度目の  
蜂出現のタイミングで下ルートに行って味方を十分育てられ、自分が行かなくても勝  
てると判断した際に上振れ狙いで上ルートに行くという択がありえます。判断をミス  
すると命取りですし、ロトムを倒した際に進化するとゴールが間に合わなくなります  
が…。

おまけ：遅刻(上の蜂だけ倒して下に合流)程度ならありかもしれないポケモンたち  
・リザードン(中央ルート)

他のユナイト技が強力なポケモンやレベル 9 で進化するポケモンと比べてもレベル 8 以下と 9 での差が大きいです。ただしレベル 5 時点で強いわけでもないのに、遅刻できるのは一度目の蜂戦で育つことができかつ自分がいなくても味方がゴールを破壊されない程度には耐えられる状況くらいなので、むしろこのポケモンは味方が信用できる際に上に残るポケモンになります。

・ギルガルド

レベル 5~6 が弱くその状態で来ても役に立たないです。似たような理由でゼラオラも。

またこの 2 匹はレベル 9 になるメリットが薄く、序盤からゴールを重ねることも可能なのでずっと上に残って育つ必要もないです。

・ファイアロー

ラストヒット能力が高く下レーンの混戦でもレベリングは可能なので、最後までダメージを積みたいなら遅れすぎない程度にどうぞ、といったところでしょうか。

ゴール性能が高いのでロトムを殴る性能が高ければロトム管理もありだったかもしれませんが。~~力爪ピントバリアもうこう気合全部持たせられないかなあ~~

おまけ 2:いけると思ったやつ

・カメックス(こうそくスピン)

ピックアップ時に「バランス型のポケモンで戦うよ!」を連打すれば味方に伝わるのでいけるかと思いましたが、冷静に考えればレベル 5 時点で弱く相手ゴールを壊れかけの状態にすることなど無理で、ロトムの 20 点を入れようにもこうそくスピンの解除で時間を取られるため安定しないというオチでした。可能性は感じる。

締め

ここまでお読みいただきありがとうございます。皆様上残りにについての知見は深まったのでしょうか。この記事で一人でも上残りを即地雷扱いする方が減ってくれると嬉しいです。

最近流行り出したのでちょっと遅かった感じはありますけどね…

## 9 世代バトルシステム大胆予想

### はじめに

アローラ！灘高校 76 回生（現高 2）の Hundred です。ダブルバトルしてました。最近は剣盾すら開いてないです。専らアルセウスとマイクラフトばっかしてますね。最近ポケモンしてないのと春休み忙しかったので記事を書くつもりはなかったのですが、一応これでもまあまあ古株なので何か書いておこうかということで、ポケモンをしていない私にもかけそうな記事を書くことにしました。

### 導入

今年の Pokémon Presents で発表された「ポケットモンスター スカーレット バイオレット」。ポケモン本編としては初のオープンワールドの作品ということで今から楽しみなんですけど、気になるのが目玉になるバトルシステム。6 世代以降、メガシンカ、Z 技、ダイマックスと、バトルの常識を変えるようなバトルシステムが追加されてきました。おそらく今作でも追加されるので、適当にどんな感じになるのか予想していくこととしましょう。

### 適当に予想してみる

#### 1. ちっちゃくなる

前作ででっかくなったので(ダイマックス)今作はちっちゃくなるんや！！！まあ今は量子力学の時代ですし、モンスターボールの技術があればポケモンをちっちゃくするのは余裕でしょう。

ところで、ちっちゃくなったところで何ができるんですかね。ここでポケモンから一回離れて、マーベルの小さくなるヒーロー、アントマンの能力を見ることにしましょう。

- ・小さくなれるので攻撃をよけやすい
- ・物の拡大縮小ができる
- ・アリと会話できる

ポケモンに持ち込まれると一番やばいのは一番上ですかね。回避率を上げると考えると、ラッキーなどの耐久型ポケモンが即小さくなるを積んだ状態になることができます。悪夢です。必中技のダイマックスが残ってなかったら地獄。また 2 個目を技に適用すると早業力業みたいな感じで面白いかもですね。しかし目玉が小さくなって技避ける能力ってどうなんだ。あまりにも映えない。

## 2. 暴走する

こないだのアルセウスでも時空の裂け目から雷が落ちてきてキングやクイーンが暴走していましたし、意外とあり得るかもしれない。自然の力を受けて真の力を解き放っていくポケモン、割と見たいですけどね。ただそんな野性的な地方には見えないというのと、メガシンカやZワザのように、「絆」や「繋がり」が重視されがちなので個人的には微妙かなあと。(ダイマックスって割と暴走よりじゃね…？実際ストーリーでも抑えきれてない場面あるし野生にも発生しうるし)

## そろそろ真面目に考察

ポケットモンスターシリーズのタイトルロゴの「ン」には、割と重要な意味が隠されています。例えばポケットモンスターXY ではメガシンカのロゴが組み込まれていますし、サンムーンでは Z クリスタルが組み込まれています。これを踏まえて今回のロゴを見てみましょう。



「ン」のところに光り輝く六芒星のようなものがありますね。これがキーになることは間違いないでしょう。ということで考察してみましょう。



## 1. Vstar パワー(?)

今のポケモンで星といえばこれじゃないですかね。一応解説しておく、ポケモンカードゲームで「ポケモン Vstar」が一試合に一度だけ使えるそのポケモン固有の技 or 特性です。一試合に一度しか発動できず一つで試合を大きく動かしようという点、演出を派手にできそうな点、また多様性が持たせられそうな点から中々面白いんじゃないかと思います。ただ全ポケモンに用意するのがあまりにも面倒なのと、結局巢のスペックが強いやつに強いのが行きそうなのがちょっとアレですね。

## 2. 六種の技の使い分け

先ほど早業力業の話をしてしましたが、あんな画期的なシステムを legends アルセウスだけで終わらせるのはもったいないという上に、アルセウスはオープンワールドのスカーレットバイオレットにつなげる作品でもあったのではないかということで、似たようなシステムは実装されるんじゃないかなと思います。そこで、技に付与する追加効果を 6 種類選べたら面白そうだなという感じです。ハンターハンターの念能力の 6 系統をイメージしていただければ(あれは先天的なものなのでかなり違いますが)。早業は「命中上昇 行動順上昇 威力低下」、力業は「命中下降 行動順下降 威力上昇」の 2 極化してましたが、6 つあるので、威力上昇、命中率上昇、追加効果確率上昇、抜群ダメージ増加、使用後に能力上昇、使用後にダメージ軽減、みたいな感じで散らしたらいんじゃないですかね。書いてて思ったけどめっちゃめっちゃバトル複雑になりそうやしゲーム性完全に変わりそう。とりあえずいかなだれの怯みが上がる世界でポケモンしたくないので実装するとしても怯みは無視で。

## 3 貯めて放出

何を言っているんだと思われる方も多いでしょうが、タイトルがスカーレット、バイオレットと可視光の両端ということから、おそらく光をテーマにした作品であると予想されます。また、上のロゴの星をよく見ると中にコアのようなものがあります。そこで、ここに光を溜めて力を放出するようなものがバトルに組み込まれるんじゃないかなという考察です。具体的には、技を使う度に光が溜まり、何回か(6 回?)使うと高威力の技や強化が使えるというものです。変化技や攻撃技、技の威力で溜まるゲ

ージの速度変えても面白そう。ダブルバトルだと一気に溜められるのですぐに打てるんじゃないでしょうか。個人的には初手からぶつけていくことができなくなるという点で、不意を突かれ破壊されることがないのが喜ばしくもある一方それができなくなるのが悲しくもありますね。ダイヤモンドや Z 技には初手からぶっぱなす選択肢があったので…。戦略を多様化させる存在でもあり逆に減らす存在でもあるんじゃないでしょうか、これまでの3つのように。

## 終わりに

全然大胆じゃないからタイトル詐欺だし、敬体常体ぐちゃぐちゃの読むに堪えない文章を生成してしまった。めっちゃめっちゃ適当に書きましたが、そもそもこれを書いた時点で出ている情報が少なすぎる。御三家の名前とタイトル、一部のプレイ画面と主人公のビジュしか出てませんからね。そら適当にもなりますわ(言い訳)。

個人的には早業力業が来てほしいのですが、どんなものが来ようとも僕たちポケモンプレイヤーをワクワクさせるようなバトルが待っていると信じています。ポケットモンスター スカーレット・バイオレットが素晴らしいゲームであることを願って、今回は筆を置かせていただきます。

# スマブラにおけるピカチュウというキャラ の変遷

## スマブラ 64

最強キャラ。判定が堅く、しかも尻尾にはくらい判定がないため実質武器判定の上強や空上、発生 1F 無敵で高い復帰力の上 B、全キャラトップの空中横移動からなる復帰阻止、高いコンボ火力、後ろ投げの撃墜など強キャラ要素盛りだくさん。しかも誰でも使えるので当時のトーナメントはピカだらけ。

## スマブラ DX

中堅くらい。上方向の強さは前作から健在。地上で撃墜する手段が乏しく、復帰阻止ができないと厳しい。空上メテオは確かに強いが、相手を外に出すのに苦勞するキャラ。相性が顕著で、苦手キャラがそこそこおり、前作よりも難しいキャラになっている。Axe(DX 最強ピカチュウ使い)が開拓するまでは弱キャラ扱いだった。

## スマブラ x

中堅くらい。性能自体は前作とあまり変わらず、高性能だがリーチが短いので潜り込むのが難しい、というキャラ。ところが、スマブラ x では他のキャラがあまりにも規格外の性能をしており、ピカチュウは相対的に中堅になってしまう。当時最強キャラのメタナイトには横強と下強で封殺されてしまう始末。また、なぜかこの時代は崖捕まり無敵が大変短い。

## スマブラ for

最上位とは言えないまでも上位キャラ

性能は今までと大きく変わらず、高いコンボ火力と復帰阻止力が魅力。また、しゃがみ姿勢がよい。全体的に高水準だが、またまた一部の規格外のキャラによって些か霞んでしまった。ベヨネットやクラウドなどの DLC に勝てないが、そこそこ強いキャラ。

スマブラ SP

おそらく TOP5 には入る最上位キャラ。空 N ループ、空上ループによる今までより高いコンボ火力や復帰阻止力、また電撃や電光石火を用いた立ち回りは大変強力。全キャラに満遍なく戦え、明確なフリをつけるキャラがいない。今作は、今までと違ってキャラのバランスが大変良く、ピカチュウが大変活躍している。

大会でも、日本では最上位のえつじ、Abadango などが、海外では ESAM(DX からピカチュウ使い)が大活躍している。

総括

全体的に高水準な性能を持つキャラだが、他キャラによってキャラランクが左右されがち。

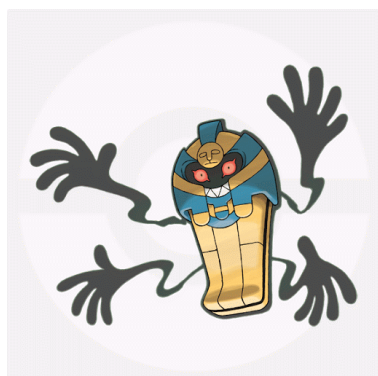
## ゴーストタイプのポケモンは「生き物」なのか

こんにちは77の大和郡山です。この前テレビの再放送でしていた「ミュウツーの逆襲 EVOLUTION」を観てCGにしてもやはりポケモンのアニメ映画はクオリティが高く内容も感動できるなと思っていましたが、クライマックスのシーンで「ジョーイさん」「タケシ」「カスミ」の「なんなのこの戦い…本物だってコピーだって、今は生きている」「造られたといっても、この世に生きている生き物…」「本物とコピー、でも生き物同士、勝ち負けがあるわけ…」という本物でも偽物でも関係なく、今は同じ生き物なのになぜ自己存在の証明のために戦うのか、と悲しくなる場面でふと、そういえば「ゴーストタイプ」のポケモンはお化けや幽霊をモチーフにしているキャラクターが多いがそのポケモンたちは「生き物」なのか気になってしまったので、図鑑の説明などをもとにゴーストタイプのポケモンについて考えていきたいと思います。

### 物に魂が乗り移る、もしくは生まれたパターン

#### 1. デスカーン

「ピカピカの黄金の体。もはや人間だったことは思い出すことはないという。(ソード)」と元が人間であったことがはっきりと描写されています。ほかには「近づいた人間を飲み込んでミイラにしてしまうという噂。金塊を好んで食べる。(ホワイト)」などとあります。ポケパルレでは手には触れなかったことからおそらくガス状で霊体のようなものと考えられます。



#### 2. ボクレー

「森でさまよい、命を落とした子供の魂が切り株にやどり、ポケモンに生まれ変わ

った。(ソード)」「人間の子供に似た声で泣いて大人を森の奥へ誘い込み迷わせてしまうのだ。(シールド)」この場合ボクレーは亡くなった子供の思念が切り株に宿ってポケモンになったとのことで、尻尾のような部分には実体がありません。おそらく霊体のようなものだと考えられます。ボクレーの進化後のオーロットは「あしのさきから細い木の根っこ伸ばして森の木々と自在に結びつき自在に操る力を持つ。(シールド)」



など霊といっても森の精霊に近いです

ここにはあまり例は挙げませんでしたが、人間がもとになっているといわれているポケモンはほかにも「プルリル」や「ユキメノコ」がいます。これらのポケモンを総じてみると食べ物も食べるし繁殖もし、実体がなくてもおそらく幽霊に限りなくちかい生物に生まれ変わったと捉えることができそうです。単に亡くなっただけだとシオンタウンのガラガラのように幽霊になるだけのこともありそうなのでこのポケモンたちはあくまで生物でしょう。

## 霊体やガス状でもとから実体がない「お化け」に近いパターン

### 1 ゴースト

「どんなものでもすり抜けられる壁の中に潜り込んで相手の様子を観察する (BD)」  
「ガス状の舌で舐められると魂をとられてしまう。闇に隠れて獲物を狙う。(SP)」とあり少なくとも現実には存在しえないということはわかります。進化前のゴースは「毒ガスからうまれたポケモン。体の大きな相手もガスで包み込み倒してしまう。(SP)」とありこの進化系統は条件は不明ですがガスから発生し、体がガス状であるとわかります。図鑑の描写によると生気を糧にすることができるようです。



## 2 ヨノワール

「頭のアンテナで電波を霊界から受信。指示をうけて人を霊界へ連れて行くのだ。(BD.SP)」 「寿命つきたる者の傍らに來りて魂を黄泉へと誘う。まれに余命有る者の魂を連れていく過ちあり。(アルセウス)」 「霊界」はアニメでも出てきてましたが詳細は分かりませんが別世界であることは確かそうです、このポケモンは死神のようなポケモンだと思います進化前のサマヨールは「体の中身は空洞になっていて相手を吸い込んでしまう」とわれている (BD.SP)」よりこの進化系統は実体はあるか微妙だが霊界に関係するということで霊体のようなものと考えられます。



ゴーストタイプというところかなり粗い分類ですがこのパターンは意外にすくなくいです。ほかにはムウマなどがいますが、これらのポケモンはかなり霊に近くなっていて、タマゴグループでは主に「不定形」に分類されます。これらのポケモンは生物の「生氣」や「怖い」などの悪感情を糧にすることもありますゲーム内では普通に木の実などを食べたりします。これらのポケモンもまた曖昧ではありますがポケモンの世界観か

ら考えて生きているとしてもよいでしょう。現実ではありえなくても意識があり、「食事」をできひいては繁殖までできてしまうのでかなり強引ですがこのような結論になりました。

## まとめ

例が少なくあまり比較などが本記事ではできていませんが、ゴーストタイプのポケモンは実体が曖昧なものが多くても「幽霊」が別にいて生物の基本的な機能が備わっていることも多いので「生物」あるいは「限りなく幽霊に近い生物」と考えられます。最後に、この記事を読んでもくれた方に図鑑やアニメをみて面白いなどと思うだけでなく、ポケモン同士の相関性や生態、そしてポケモンの世界観まで少し考えてみるのも面白いいう事が伝わっていれば幸いです。



# ポケモンカード初心者講座

P.N ウィナー

## 1.ポケモンカードとは

みなさん「ポケモンカードゲーム(PCG)」をご存じですか？遊んだことがないという人でも小さい頃コンビニで見たり買ったりした人や最近耳にした人多いかもしれません。ポケカは「ポケットモンスター」の世界をモチーフとした TCG<sup>1</sup>で、数々のポケモンやトレーナーさらには道具や街などゲームの世界に登場する存在がカードとなって楽しめるものです。1996 年から始まり今年で 26 年目を迎え 74 か国もの国で遊ばれています。WCS<sup>2</sup>など世界大会も開催されており競技として取り組む人もいる熱いゲームでありながら、友達とわいわい楽しめるボードゲームでもある、そんな奥深さがあります。

## 2.始めるために

新商品の発売日には整理券を配るほどポケセン<sup>3</sup>が混んだり予約をしないと買えるかわからなかったり、佐藤健や広瀬すずを CM に抜擢したり。

そんな盛り上がりを見せるポケカですが、子供がお小遣いをためて買うもの、そんな子供向けの遊びだと思える人もいるかもしれません。しかし最近は大人のプレイヤーが増えており全国大会の応募人数は 1 万人以上。ポケカを楽しみながらお酒を飲む「ポケモンカード BAR」なるものまであります。プレイヤーといっても大会に出ている人ばかりではありません。友人間で楽しむ、コレクションするなどさまざまです。

・コレクション

---

<sup>1</sup> 専用のカードを用いて行うカードゲーム。コレクションとしての需要も多い

<sup>2</sup> Pokémon World Championships 毎年ロンドンで行われているポケモンコンテンツの世界大会

<sup>3</sup> ポケモンセンター



特にイラストはすばらしい。かわいい〜かっこいいまで幅広くありフルイラストというカード一面にデザインが広がっている物は圧巻です。今のカードは背景にも力を入れていて、綺麗なタッチ×細部にまでこだわったデザイン×目を引くキャラクターの魅力はポケモンのアートです。しかし昔のカードも負けていません。背景や線はシンプルな分、堂々と描かれた主役のポケモンやトレーナーの迫力とオーラがすごいです。またレアリティがあり (SA>UR>HR=SR>RRR>RR>R>UC>C+A、K、CHR、P…) 上であるほど豪華ですがその分高いので沼にはまらないよう気を付けましょう。

#### ・テーブルゲームとして

友人間で始める際にも運営は今「スタートデッキ100」を売り出しています。これ一つでデッキ<sup>4</sup>が完成しており二つあればすぐに友人と対戦することができます。対戦に必要なものやルールブックも入っており始めるにはぴったりのものです。一つ 500 円で買ってみやすく 100 種の中からランダムで一つ出てくるので飽きずに楽しめます。

しかし、今回は大会に出てみたい、ポケカで勝ちたいという人にその一歩目の踏み出し方を軽く紹介したいと思います。

ポケカに必要なものは大きく分けて3つ

#### ① 知識

<sup>4</sup> 対戦の際に用いる山札のこと。ポケカでは 60 枚のカードを組み合わせその札で戦う。

原則、同名カードは 4 枚まで

## ② 体力

## ③ 練習環境

が必要です。具体的なデッキの組み方やルールは後の章で説明したいと思います。

### ① 知識

デッキを組む際、幅広いアイデアが出せて柔軟に考えられ

人と対戦する際、相手の戦い方を予測し有利に立ち回ることができ

カードを買う際、適切な価格を知り無駄な出費を抑えられ

大会に出たい際、自主大会など公式 HP には乗らない機会を見つけられる

ポケカをするのに際して根幹となる部分です。知識を基にしてデッキやコンボを生み出すには歴も必要ですが、アンテナを手広く張ることですぐに追いつけます。YouTube を見たり Twitter でプレイヤーや大会の結果をチェックしたり情報交換をしあえる人を見つけたり。最初はまるっきり真似してどんどん情報を得るもよし、情報の意味を考えながら自分で試して経験していくのもよし、最新の情報を取り入れ続けましょう。YouTube の Teir4 チャンネルが最初におすすめです！

## ② 体力

お世辞にも運動できそうな人がやっているとは思えないポケカに体力！？僕もそう思います。

ポケカの試合時間はほとんど 25 分。スイスドローという形式をとって予選を行うのでどうしても長時間、最大計 7 時間ほどする場合もあります。できるだけ頭を使わずに勝てる試合を拾っていく必要があるのです。これには自分のやりたい動きをなるべく低燃費で行うために体に慣れさせる必要があります。練習しましょう。

また肉体的な体力も重要で、ポケカの店舗大会は駅の近くにないことも多く大会をはしごしようとする移動距離がかさんでしまいます。歩きましょう。

### ③練習環境

これは人を相手に実際に対戦したりデッキのアドバイスや情報の交換などをしあえたりする環境を意味します。最近のリモートポケカも広まっており家にいながら気軽に練習することもできます。大会は公式 HP から検索したり自分のアンテナから自主大会をみつけて行きましょう。カードショップやその人達にはひねくれたイメージ

があり怖いかもしれませんが、彼らはポケカ相手と話し相手に飢えています。とりあえず突撃してみましょう。

また大会は「ジムバトル」「新弾バトル」がおすすめです。ポケモンカードジムとい



うお店を目安に遊びに行ってみましょう。

### 3. デッキの組み方

ここではポケカのデッキの組み方をお伝えします。ただこれだけではサークルを名乗れなさそうなので後ろに、序盤についての「構築論」を書いておきます。これは少し玄人向けですがよかったら読んでください。ではデッキの組み方編へどうぞ～

#### ・デッキの組み方

ポケカにはカードの種類があります。

- ・ポケモン
- ・トレーナーズ
- ・エネルギー

もちろんさらに細分化されていきますが、ポケカの試合を説明するには十分です。

ポケカは予め置いたサイド 6 枚を取りきることを基本的な勝利条件としたゲームです。

サイドはポケモンを倒す(きぜつさせる)ことで得られます。ワザに必要なエネルギーをポケモンにつけてダメージを HP が 0 になるまで与える(=きぜつさせる)ことが主な方法ですがそのためにトレーナーズが潤滑油として働き試合が進んでいくのです。

そしてポケカは“爆発力”もなくてはなりませんが練習を繰り返したり連続で勝ち進むためにはなにより“安定感”を大事にしなければなりません。そのためにやりたいことを一つに絞ってデッキを組んでみましょう。具体的な手順としては

1. 主役を決める(好きなポケモン、使いたいギミック等)
2. 主役に必要なカードを揃える(技に必要なタイプのエネルギー、技の発動条件や強化にあたるカード)
3. 潤滑油を浴びせる(ポケモンを持ってくるカード、手札を補充するカード)  
+
4. 相手の妨害や流行への対策

これを意識して組んでみてください。今のポケカはどのカードも活躍できる可能性を持ったカードばかりです。強いデッキもいいですが、好きなカードなどが出たらぜひ強さ関係なく試してください。意外なポテンシャルがみつかったりデッキを考えたという経験にもなったりします。ポケカはすぐに強いデッキが変わるのでいつ流行りに強く出れるかよそうなんてできません。一度も試さずに忘れてしまうのはもったいないですよ。

### 3.5 構築論「後1行動の成功率とその上げ方について」

こんばんは、僕は普段クソソンという名前で活動しています。シニアポケカプレイヤーです。

最高戦績は CL5-2 とまだまだ若輩者ですが今回はできるだけ客観的に言えることを書きました。デッキを組む際など参考にしていただけると幸いです。

ポケカはじゃんけんの勝者が先攻・後攻を選ぶことができますが、現環境に自ら後

#### 先攻

+ 相手よりも先に進化できる

+ サイドが先行しやすい

ー. サポートが使えれば回避できた手札事故をよけられないため 1 ターンくれるリスクがある

#### 後攻

+ サポートが使える

+ 技が使える

ー. 先殴りされるためゲームプランを崩されないための盤面の要求値が高い

攻を選ぶデッキはほとんど存在しません。なぜでしょうか？まず先攻・後攻の利点と欠点を比べていきます。

最近ではメインアタッカーが進化ポケモンだったり後 1 から殴れないたねポケモンだったりします。また、Vstar の登場で緩和されたといえど取られるサイド数の増加とベンチ狙撃やワンパン火力の台頭によって以前ゲームスピードが速いまです。ミュウの後 1 メロディアスエコーのような後 1 からサイドをとれる例外はあるといえど、

- ・ハイパーボール→クロバットによる事故回避と
- ・安定感よりもデッキパワーと速度を重視する風潮

が要因となり後攻がとられません。また後攻をとっても速度負けしないといわれる非エクですが・Vstar には速度がギリギリ

- ・後 1 に打つ技がない          などの理由で後攻をとれないことが多いです。

ではどのような条件を満たしたデッキならば後攻をとっても強く出られるのでしょうか？

攻撃・妨害的なサポートを打つならばアタックと合わせたほうが効果的ですが後 1 で技を打つのに補助的なサポートは必須に近いです。

では安定感はどうか？確かに安定感は連戦においてとても重要です。しかしどちらも動けるならやはり先行のほうが強くむしろ先攻をとって安定に程遠いデッキはコンセプトを詰め込みすぎなのかもしれません。

となると残りはワザ。数少ない後攻をとるプレイヤーもいるデッキに・ミュウ・テントクル(裏工作)・ドガス○○などが挙げられます。ミュウは先攻をとれなかった時の保険、テントクルは安定のためにとりざるをえません。しかしドガスはどうでしょうか先 1 の展開しきれていない相手突き刺さる特性ロック。特に最近は裏工作が多くサポートを絞りジメレオンに頼ったものが多いです。非エクも特性ロックを苦手とするものが多いです。また非エクポケモンであり中、終番でも使える優秀な技を持ち、自身の特性も相まってサイドプランの調整にも使いやすいです。いつもロケット団の殿を務め爆発して戻ってくるマタドガスがガラル地方にくだけですさまじい優遇を受けています。これは使うほかない！

ということで後 1 「かくせい」の成功確率を計算していきます。

まずかくせいするための条件、

『1.バトル場に 2.悪エネルギーのついた 3.ドガスのいて 4. 山札にマタドガスがいること』

この3つを達成する必要があります。山札の条件としては以下のようにします。

1.入れ替え札 ふうせん：1枚 あなぬけ：1枚 いれかえ：2枚 ハイド悪：1枚	2.エネルギー 基本悪：9枚 ハイド悪：1枚 ダークパッチ：3枚 +.サポート 博士：3枚 マリィ：3枚	3.ポケモン マタドガス：3枚 ドガース：3枚 ボール：11枚 ネオラント V：1枚 その他たね：6枚
---	--	--

いやになってきますね…対戦相手やリソース管理もあるので毎回確率通りにはいきません。博士が手札にきたからと言って毎回打つのか？など 今回は 50%を超えることを目標にします。また $\div$ を挟むとき近似値を表示しかつ%表記に直しています。

①まずはドガースがスタートする確率(%)

手札にドガースが来たらドガーススタートを選ぶものとして、

手札にドガース：31.5

手札にドガース以外のたね：42.6→B

手札にたね無し：25.9↓

$31.5 + 0.259 \cdot 31.5 + (0.259)^2 \cdot 31.5 + \dots \div 41.9 \rightarrow A$

③ A つぎに最初のドローを含め手張りできる確率

$1 - 49C7 / 59C7 \div 74.8$

よって 31.3

④ B ベンチにドガースを出せる確率

最初の一枚でドガースを引く確率

$1 \sim 3 / (60 - 7 - 6) \div 2.1 \sim 6.3$  (3枚すべてのサイド落ちは 0.05%なんで考慮していません)

初手にボールがある

$1 - 46C7 / 57C7 \div 79.9$

残りの手札に6枚に入れ替え札のある確率

$$1 - 54C6 / 58C6 \doteq 36.2$$

さらに残り 5 枚にエネルギーのある確率

$$1 - 47C5 / 57C5 \doteq 63.5$$

よって B での成功確率はなんと

$$8.3\%$$

ここからサポートの有無によって確率は変わりますがサポートが初手に来る確率は  
ネオラント含め  $54.1 + 46.9 \cdot 65.4 \doteq 84.7$

初手と同じくもう一度手札を引き直すので山札が 9 割になっていること一部のパーツは先に揃えられている場合も考え

$$8.3 \cdot (1 + 1.21) = 18.0$$

AB あわせて 49.3%。これは能動的に後攻をとるには頼りない数字です。入れ替え札を 6 枚に増やすことで 60%弱に引き上げることは可能だと思いますがそれでも信頼に足る数字と言ひ難いです。能動的に後攻をとるではなく先攻をとって自ら殴りにいけてかつ後攻になってしまっても強い動きを 50%で失敗しても盤面を完成させられる、そのようなデッキを目指すのが現環境では最適なのかもしれません。



## 【ポケモン剣盾】ガチグマがランクマッチに参戦したら？

こんにちは、どっふいーです。

伝説2体ルールも3ヶ月目となり、環境はかなり固まってきましたね。

結論はというと、シングルではなんと**ザシアンが最強**、ダブルでは意外にも**ザシアンが最強**ということでなかなか面白味のない世界が出来上がっております。

しかもこのルール、いつも通り3ヶ月で終わるといふのならいいのですが、なんと7か月も続くのでこれからもこのワンちゃんとの触れ合い体験は終わらないとのこと。地獄ですね...

しかしこんな僕たちにも唯一残された希望があります。

それが、「**ダイパ、アルセウスのポケモン HOME との連携**」

もしこれが実装された場合、アルセウスの新ポケモンが剣盾にやってこれることになるので、この絶望的な環境にも一矢報いることができるはず！

ということで今日はアルセウスの中でも強そうなポケモンであるガチグマについて、ランクマッチに参加したらどうなるのかを考察していきたいと思います。

ガチグマの基本データ



まずは基礎データから見ていきましょう。

タイプ：ノーマル・じめん

種族値：130-140-105-45-80-50（計550）

特性：不明（リングマと同じなら、こんじょう・はやあし・きんちょうかん）

※アルセウスが初登場なので特性に関してはわかりませんが、イメージ的にも根性と緊張感は同じかとおもわれます。はやあしはもしかすると固有特性になるかも？

基本的にはローブシンとホールドを足して2で割ったような感じのポケモンです。

タイプは地面ノーマルと、耐性はそこまですが技の通りはよいアタッカー向けのタイプですね。

典型的な鈍足高火力高耐久の種族値をしており、使い方としては対面で1体1交換を目指すか、トリックルーム下でのエース運用でしょうか。

耐久は130-105-80とラプラスをも上回るものを持ち、それでいて火力も140と申し分ない数値がある、その上特性根性で火力を1.5倍にできるためトリル下では敵がいなさそうですね。

主な技は

ぶちかまし・10まんばりき・じしん・すてみタックル・からげんき

いわなだれ・ストーンエッジ・じゃれつく・3色パンチ・シャドークロー

つるぎのまい・ちょうはつ・はらだいこ・あくび…

専用技の「ぶちかまし」は打つと防御特防が下がるが、威力が100ある地面タイプの技です。

なんだたったの100かと思う方もいると思いますが、アルセウスにおいての威力100は本編においての威力120にあたるため、地面技としては最高火力の技になりますね。簡単に言うと地面版インファイトです。

シングルでは基本この技がメインウェポンになるかと思いますが、ダブルや、シングルでも反動を嫌う場合は10万馬力、地震もおそらく使えます（サンムーン時に使えた）。

もう1つのタイプであるノーマル技は、威力120のすてみタックルと、特性根性と相性のいからげんきの選択になり、どちらも非常に優秀かつ通りがよい技ですね。

特に状態異常下のからげんきは異常な火力を持ち、HB特化カプレヒレですら乱数で飛ばすのでトリル下では猛威を振るうでしょう。

サブウェポンも地面と相性のいい岩技、3色パンチ、ノーマルが通らないゴーストに打点を持てるシャドークローなど押さえたいところをしっかりと押さええており、アタッカーとして理想的な攻撃技を持っていると言えます。

変化技はさほどないですが、剣舞腹太鼓という強い積み技と、挑発を併せ持つため受けループに対して強く出られるのがGood。

総評すると、技・種族値が非常に優秀、特性も根性が強いです。なんだこいつ。

## 育成論

基礎データを見たところで、実際に使う際の型を考えてみます。

トリルエース型

**努力値:**ゆうかん HA252D4(最遅)

**特性:**こんじょう

**持ち物:**かえんだま

**技:**ぶちかまし・からげんき・ほのおのパンチ・つるぎのまい

特性こんじょうがあるなら、この型が基本になるかと思います。

トリックルーム下でSが49まで落ち、無振り30族(カビゴン、ドヒドイデ…)辺りまで抜くことができる最遅を推奨。

火力ラインは、H振りゴリランダーがからげんきで余裕のワンパン、HB特化サンダーが微妙に落ちないぐらいです。

ぶちかましだと無振りガブリアスがちょうど確定1発といったところですね。鬼のような火力。

耐久は防御が持ち物のないゴリランダーのグラススライダーをちょうど確定耐え、特防が珠サンダーのダイジェットを耐えるぐらいです。

火炎玉のダメージがあるので過信はできませんが、等倍の珠ダイマ技、抜群の通常技程度なら大体1発耐えられる耐久ラインでしょうか。

状態異常が効かないため、変化技での対策は難しく、トリルさえ貼ってしまえば簡単に敵を倒していける一方、ダイマックス同士の戦いだとそこまで強いとは言えないので、初手ダイマなどで相手にダイマを強制させるのがいいでしょう。

受け崩し型

**努力値:** いじっぱり S164A252S92

**特性:**こんじょう

**持ち物:**かえんだま

**技:**からげんき・ほのおのパンチ・つるぎのまい・ちょうはつ

素早さに少し振り、受けポケモンを崩しやすくした型です。

Sを4振り60族抜きまであげ、バンギラスやポリ2の前で悠々と剣舞を積んで無双するのがコンセプト。

エアームドやバルジーナを意識するならもっと S に振ってもいいかもしれませんが、あまり耐久を下げすぎると選出しづらくなりそうなので、受けループに特化しないならこの程度がいいかと思います。

弱点保険型

努力値:意地っ張り HA252D4

特性:きんちょうかん?

持ち物:弱点保険

技:ぶちかまし・ギガインパクト・ほのおのパンチ・シャドーフロー

ダイマックスでの撃ち合いに強くでられる弱点保険型。

氷技、水技といったメジャーなタイプが弱点で、かつ耐久が高いため発動の機会は多くなると思います。

技はノーマル技、地面技から 1 つずつ、ほのおのパンチまでは確定で、後の 1 つはお好みで。

初動の火力が少し低めなので、どちらかというダブル向けかも。(味方弱保起動や手助け)

相性が良さそうなポケモン

ミミッキュ



トリックルームを使うポケモンの中でも、相手のダイマに対して安定した切り返しができるのが優秀なポケモン。

格闘技の一貫を切ったり、ガチグマの苦手なゴーストタイプに打点を持てたりする

のも強いです。

ミミノラゴンと同じような感覚で使えると思うのでガチグマはダイマではなくトリル下の空元気を打つことになるでしょう。

サンダー



世界の全ポケモンと相性のいいヒヨコ。

ガチグマも例外ではなく、相手の格闘水草タイプの選出を抑制できる上に、ダイマックスを切ることで相手にもダイマを強制させたり、ボルトチェンジを絡めたサイクルで圧力をかけて行ったりと何でもできちゃいます。

サンダーの苦手とする受けポケモンに対してガチグマが強く出られるのもいいですね。

汎用性の塊なので入れていて損はないでしょう。

## ガラルサンダー



実はこちらの姿も相性がよさそう。

ランドロス・ガオガエンの威嚇や、ダイドラグーンをけん制できるので、ダブルで使う際は有力な候補になるでしょう。

さらにレジエレキがダブルでははびこっているためそこに圧力をかけられるガチグマは相性補完としても優秀。

ただしどちらも上から制圧するよりは対面よりのポケモンなので、守る択が多く発生してしまうかもしれません。

## イベルタル



伝説戦ならこいつがいいでしょう。

ガチグマは対面なら確実にザシアンに勝てるため、相手も迂闊に初手には投げてきづらく、イベルタルが動かしやすくなるかと思います。

カイオーガにも悪くない勝負ができ、ほとんどの場合相手を 1 体以上持っていくことができるので、対面最強ポケモンのガチグマへよいつなぎができそう。

ただガチグマはザシアンへの解答とまではいかないなので、パーティ単位でザシアンには厚くしておきたいですね。

## まとめ

どうでしょうか？なかなか強そうだと思いますか？

トリルがないと対面だけのポケモンになってしまいそうなのが少し気になりますが、一度場を整えれば全く受けが成立しないのでトリルでサポートするだけの価値はあるかと思います。

まだ参戦の有無はわかりませんが、もし参戦すれば環境が楽しみです。

それでは！

## あとがき

あとがきと書いてはおりますが、こんなもの書く気になれないほど僕は追い込まれております。

というのも、そもそも提出期限には間に合っていない、その上学年閉鎖で学校に行けないためさらに遅れることが確実、そもそも文化祭普通にできるのか？という三段構えで部誌が僕を責め立ててくるのです。

しかしながらこのあとがきを読んでもくれる人がいるということは、きっと曲がりなりにも文化祭は行われているのでしょう。そんな未来の自分を信じてあとがきを書こうかなと思います。

僕が初めてポケモンに触れたのは幼稚園のころ、当時は「ブラックにレシラムが出てきてホワイトにゼクロムが出てくるのはおかしい」などと文句を垂れていたのを覚えています。しかしそれから 10 年、小学生になっても、中学生になっても、高校生になってもなお、僕を楽しませてくれるポケモンというコンテンツ、その偉大さは計り知れないものがありますね。その上今年の冬には新作バイオレットスカーレットが出るということで、僕のポケモン離れはまだ遠そうです。

自分語りもほどほどに、今年の文化祭は何事もなくいけば元通りまでとはいかずとも以前に準ずるところまでは来場者が増え、にぎわっていることでしょう。

我がポケモンサークルも、教室半分シェアハビ状態から、一城一国の主となることができ、ポケモンカードの持ち込みも認められたので、創設 4 年目にしてある程度の成長を遂げていると言えますね。

今後の目標としては、他校との交流と文化祭でのゲーム配信を通すこと、この 2 点を主に進めていきたいです。(特に後者は現状絶望的ですが割と他校ではやってるので何とか実現したい)

最後になりますが、記事を書いてくれた部員たち(期限守れ)、文化祭に来てくれた皆様、仕事頑張った僕、本当にありがとうございました。これからは灘校ポケモンサークルをよろしくお願いします。

そして来年以降灘に入る小学生たち、ぜひ入部してね！

ポケモンサークル責任者 どっふいー