

2025

佳漢ホ

校木

ケ

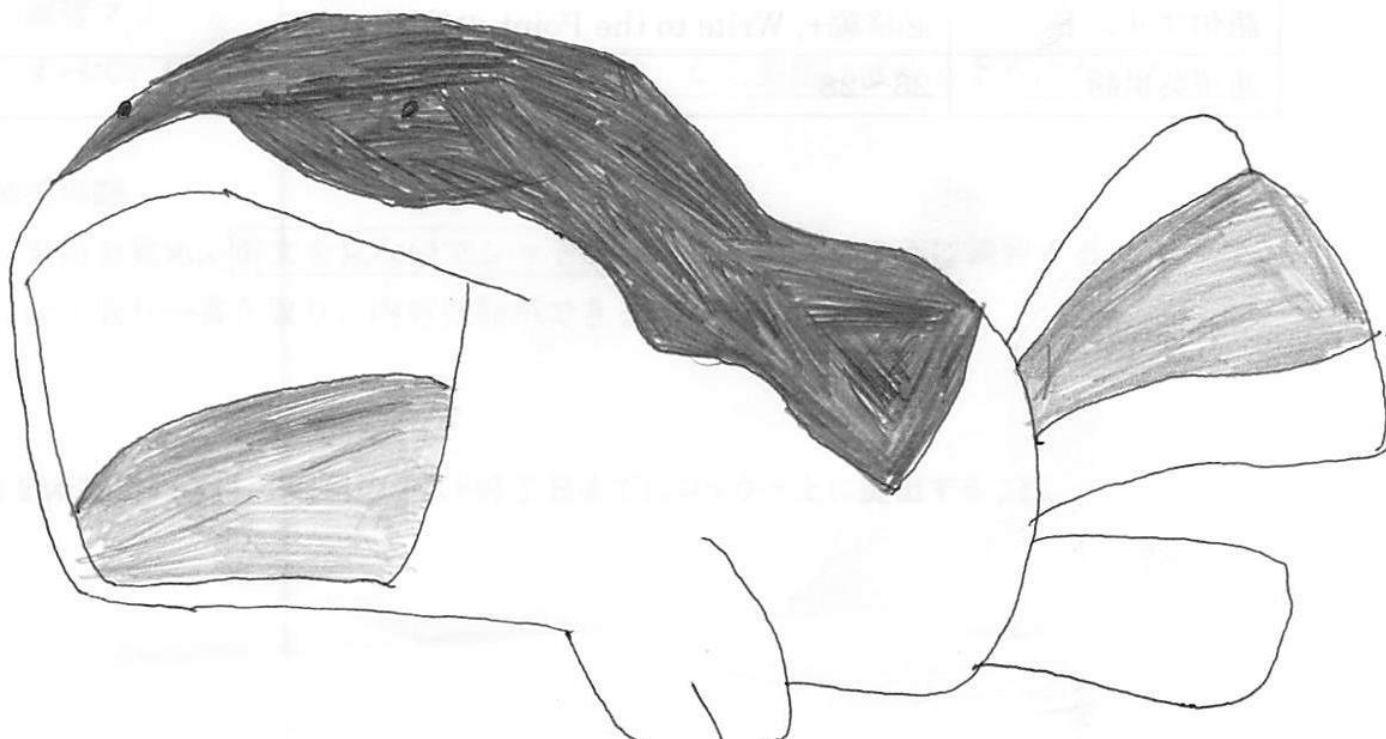
モ

ン

サ

ーク

ル





# ポケモンサークル部誌

- レジェンドアドベンチャーのコツ  
(ポケモンマスターズ EX)
- ユナイト限定対戦  
(ポケモンスカーレット・バイオレット)

# レジェンドアドベンチャーのコツ

## はじめに

初めまして 79 回生のワットです。みなさん、ポケモンマスターズ EX を遊んでいますか？ 5.5 周年イベントやポケモンカードとのコラボなどもあり始めた人もいないのでしょうか。僕はポケマスはかなりやっていてストーリーはもちろん様々なバトルイベントもやっていて、今回はその中でも一番好きなレジェンドアドベンチャーについて書いていこうと思います。

レジェンドアドベンチャーとは

レジェンドアドベンチャー（以下レジェアド）とは 3 つのステージに対して連勝を目指す高難易度バトルイベントで、一度使用したバディーズは再度使用できないという縛りがあります。3 つのステージは常設ステージである全 14 個のレジェンドバトルの中から選ばれて、それぞれのステージが様々なギミックを持ちそれに対応出来ると意外と楽に勝つことができます。

またレジェアドで連勝を重ねることでたくさんの報酬をもらえて、さらにたくさん連勝をすることで手に入る称号もあるので今回はレジェアドで連勝するコツについて書きたいと思います。



←レジェアドの 100 連勝称号

# レジェアド連勝のコツ

レジェアドは一度使ったキャラが使えないという縛りがあるので強力なバディーズをいかに使ってどこのステージで使うのがかが重要になっています。また基本のポケマスのバトルでは3体を使って戦うのですが1体や2体で戦っていくのも重要になってきます。

## ①ステージギミック

レジェアドで連勝をするうえで一番重要なのがステージを把握することです。ステージギミックには主に受けるダメージを軽減するものや与えるダメージを増やすものなどがあります。

例えば VS ユクシーではゲージごとに状態異常や状態変化を相手にかけないとダメージをととても軽減してくるのでそれぞれのギミックに対応できる BP エリカやカツラを使ったり、まひを使えるバディーズ+バインドを使えるバディーズで使ったりするとステージが簡単になります。



## ②各ロールの役割

### サポート

レジェアドでは長期戦をすることが多く味方に多くのバフをかけることが出来たりポジション 1 にすることで多くの攻撃を受けきったりして攻撃役のバディーズを守ることができるサポートはとても強力です。また一部バディーズはボルテージを多くためることで自身でも火力を出すことができます。

### テクニカル

レジェアドの多くのステージでは相手のポケモンが 1 体しかいないことが多く単体に高火力が出せるテクニカルは B わざがかなり効果的に働きます。また相手にデバフをかけたり状態異常・妨害状態にかけたりするのが得意なバディーズが多いのでかなり攻略に重宝します。またスピードロールもテクニカルにかなり近い活躍をしてくれます。

### アタッカー

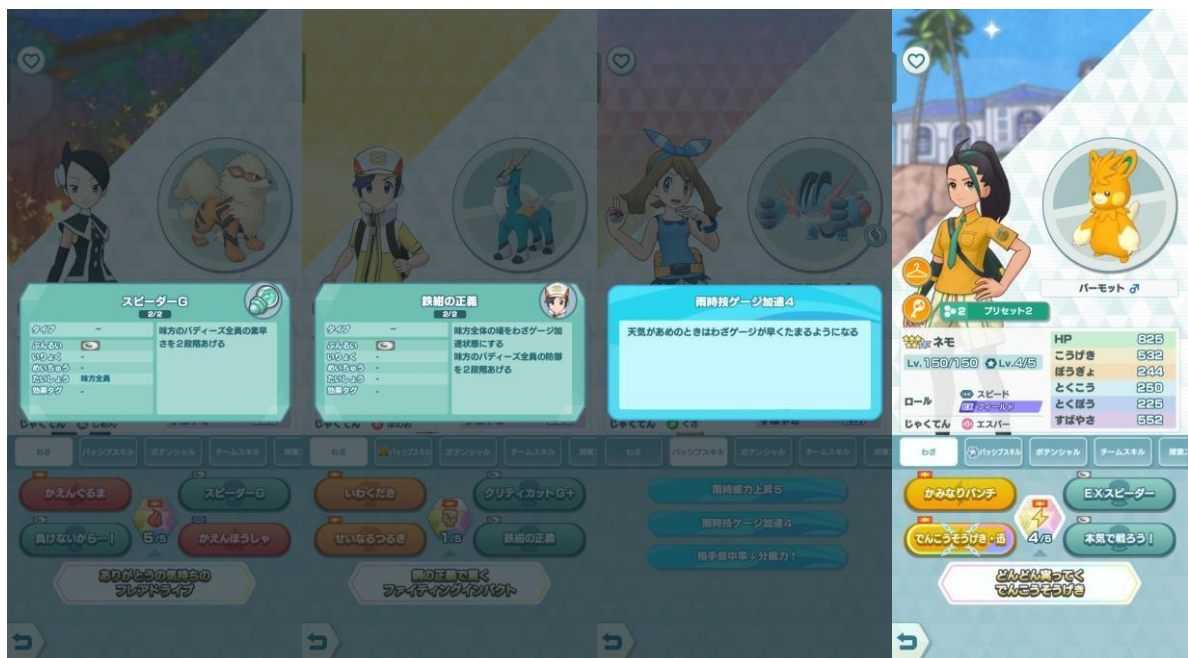
アタッカーは基本的に P わざで高火力を出し耐久が低いバディーズが多いです。B 技は実はあまり火力が出なくてサポートと一緒に使って長期戦をすることが多いです。一部バディーズは状態異常・妨害状態を使うことができ、ステージギミック対策として使うことも多いです。フィールドロールもアタッカーに近い活躍をしてくれます。

## ③わざゲージの回復

レジェアドをやっているとわざゲージが足りなくて技が撃てない 때가度々あります。特にわざゲージを 3 や 4 使うアタッカーロールのバディーズはそういう場面が多いです。



わざゲージはバディーズのすばやさをあげることで回復スピードを上げることができます。なので味方全体の素早さを上げることができるバディーズを入れることでわざゲージはかなり楽になります。そのほかにもわざゲージ加速状態にするバディーズ、特定の場の効果の時にゲージ加速できるバディーズ、またもともと素早さが高いバディーズ（スピードロールに多い）などがあります。





## ④状態異常・妨害状態

ねむり・こおり・ひるみ状態は相手を行動不能にすることができる強力な状態です。相手に行動させることがなければサポートを使わないでアタッカーをポジション 1 にして戦うこともできます。VS ファイヤーや VS アグノムなどは相手の攻撃がとても強いので怯みを使って攻略することがとても多いです。



## ⑤タマゴバディーズ

レジェアドでは普段使うことは少ないであろうタマゴバディーズを使うことが重要になってきます。タマゴバディーズは約 80 もいてうまく使うとかなりの戦力になってくれます。そして今までに上げた要素を持つバディーズも多いです。特に味方全体のすばやさを上げることができるバディーズやねむり・ひるみを使うことができるバディーズなどは強力です。これらのバディーズをうまく使えるかがレジェアドにいてかなり重要だといえます。





## おわりに

レジェンドアドベンチャーは普段使わないバディーズも使うことができる素晴らしいイベントなので次に来た時にはぜひみなさんやってほしいです。

# ユナイト限定対戦

おはようございます。ポケサー部長のしがなしです。ご来場くださりありがとうございます。今回はポケサー内部で特殊ルール対戦を行ったので紹介します。ポケモン対戦をそこそこやっていないとどうということわかりづらいかもしれませんが、できるだけわかりやすく書くよう心がけました。ポケモン対戦をある程度知っている方は自分だとどういう構築にするか考えてみてください。それではまず対戦ルールをご紹介します。

## <ルール紹介>

今回、我々はポケモン unite に登場するポケモンが、そのポケモンが unite で使える技しか使えないというしぼりでスカーレットバイオレットにて対戦を行いました。細かく説明すると、

- ・スマホ・スイッチで配信されているゲーム、PokémonUNITE に登場するポケモンがそのゲームで使える技しか使えない（unite で別のポケモンが使える技も不可である）
- ・禁止伝説、幻のポケモンは使えない
- ・テラスタルは使える

というルールで行いました。

## <考察>

まず使われそうなポケモンと技を挙げてみます

- ・キュウコン    オーロラベール    ふぶき    マジカルシャイン    こなゆき  
オーロラベールをはって後続をサポートする役割はここでも健在である
- ・グレンアルマ    アーマーキャノン    おにび    サイコショック    ニトロチャージ

そこそこの火力でとくしゅ技をうてる

- ・ゲッコウガ    なみのり    みずしゅりけん    みがわり    かげぶんしん

げきりゅうを発動して水技を使うことがおもな役割となる

- ・ジュラルドン    りゅうのはどう    ラスターカノン    ステルスロック    ドラゴンテール  
イワパレスがSVにいないため、唯一のステルスロック使いとなる

- ・ドラパルト    シャドーボール    りゅうのはどう    でんこうせっか    ドラゴンダイブ  
使えるポケモンの中で最も素早さがたかい

- ・オーロット    ウッドハンマー    のろい    おにび    いたみわけ  
収穫を生かした持久戦をすることになる

- ・ヌメルゴン    りゅうのはどう    だくりゅう    アシッドボム    パワーウィップ

高いとくしゅたいきゅうを持ち、アシッドボムが相手の特防を2段階さげるため、受けへのくずしも期待される

- ・ブラッキー     バークアウト   イカサマ   ねがいごと   ぐろいまなざし  
高いたいきゅうを持つ
- ・マンムー     じしん   つららおとし   こおりのキバ   たいあたり  
デフレ環境において素直に強い
- ・ヤドラン     なみのり   ねっとう   なまける   どわすれ  
高い防御力に加え回復技、さらにはどわすれで特防を上げることできる
- ・ラプラス     れいとうビーム   ほろびのうた   うずしお   こおりのつぶて  
やっかいなポケモンに対してうずしお+ほろびのうたで強引にたおすことができる
- ・ゲンガー     シャドーボール   ヘドロばくだん   たたりめ   おにび  
このルールでも通常とおなじように戦える
- ・マスカリーニャ     トリックフラワー   つじぎり   かげぶんしん   くさわけ  
しんりよくで高いすばやさで火力をおしつけることになる
- ・ウーラオス     すいりよくれんだ or あんこくきょうだ   いわくだき  
アクアブレイク or じこくづき  
確定急所で受けをくずすことが期待される
- ・カイリュー     げきりん   しんそく   りゅうのまい   はかいこうせん  
りゅうのまいでこうげきと素早さをあげ、げきりんとしんそくを使うかなり強い動きができる
- ・ガブリアス     じしん   ドラゴンクロウ   ドラゴンダイブ   じならし  
無難な強さを持つ
- ・ハッサム     ダブルウィング   バレットパンチ   れんぞくぎり   つるぎのまい  
シンプルに強い、かなり強い
- ・バンギラス     ストーンエッジ   かみつく   ロックカット   すなじごく  
そもそもとしてSVではあまり強くないが種族値は高い
- ・メタグロス     しねんのずつき   コメットパンチ   てっぺき   たいあたり  
こちら数値は強い
- ・ルカリオ     インファイト   コメットパンチ   しんそく   グロウパンチ  
技がそろっていてそこそこ強い

まずこの中でハッサムとヤドランが抜けて強いと考えました。ハッサムは通常も使われるバレットパンチ、ダブルウィング、つるぎのまいを使えば高い火力で相手に圧力をかけることができます。また、ヤドランも全体的に火力が出せるポケモンが物理に集中するなかで、ねっとうでやけどをねら

えることもあって、それらに対して崩されにくいです。よって、この二体を基軸にして考えます。まずハッサムにはブラッキーやヤドラン、カビゴンなどの受けポケやグレンアルマやバシャーモ、シャンデラ、カイリゅうが強いです。次に対ヤドランですがゲンガーやヌメルゴンなどとしゅポケモンも考えられます。しかし私はラプラスに注目しました。ラプラスは特性ちよすいでヤドランをかんふうできる上、このルールでやっかいな受けポケモンに対してうずしお+ほろびのうたで強引にたおすことができます。そのためラプラスを採用することにしました。また高い火力で相手に負担をかけられるカイリゅう、そのカイリゅうの対策となりある程度使えるミミッキュ、高いすばやさからゲンガーやソウブレイズに強いドラパルトをえらびました。



↑ドラパルト

↑ヤドラン



↑ミミッキュ

↑カイリゅう



↑ラプラス

↑ハッサム



## <一戦目>

対戦に移っていきます。ハッサム、ミミッキュ、ヤドランを選出しました。最初はハッサムミラー。こちらはつるぎのまいを選択しましたが、相手はダブルウィング、攻撃をあげていたため先に倒すことができましたがすぐにミミッキュのかげうちで倒されます。こちらミミッキュを出しましたが相手はテラスタルゴーストでかげうちで倒されそうになります。しかし、こちらが先にかげうちを打てたため相手のミミッキュもいのちのたまで倒れ相打ちとなりました。後から聞くと相手も最速らしく同速だったので危なかったです。その後こちらはヤドラン、相手はゲンガーをだしたのでヤドランをはがねテラスタルさせどわすれを積んだ後なまけるでねばっていると倒せました。よって勝ちです。

## <二戦目>

ラプラス、ミミッキュ、カイリユーを選出しました。相手のブラッキーに対してこちらはうずしおを打ちましたが、相手はジュラルドンに交代しました。ジュラルドンはドラゴンテールを持っていて、ほろびのうたで倒せないのカイリユーに交代したところすぐにすぐにドラゴンテールをうたれ、じゃくてんほてんを発動してすぐに交代させられました。それで出てきたラプラスも再びドラゴンテールで交代させられミミッキュが出てきました。相手はバシャーモに変えましたがシャドークローで倒しブラッキーもラプラスのほろびのうたで処理、勝ちました。



### <三戦目>

ハッサム、ヤドラン、ミミッキュを選出しました。相手の初手はカビゴン。こちらはつるぎのまいをつみ、あくびを打たれたものの、ラムのみを持っていたので復活、交代で出てきた相手のハッサムを倒しました。カビゴンに再びあくびをうたれたので交代すると相手も交代、こちらはヤドラン、相手はミミッキュの対面ができました。ミミッキュに対してはヤドランが有利なのでそのまま倒し、残りのカビゴンはヤドランを突破できないので相手が降参、勝ちとなりました。



### <四戦目>

ハッサム、ラプラス、ミミッキュを選出しました。相手はアローラキュウコンだったのでハッサムでつるぎのまいをします。ただつるぎのまいを押したつもりだったのですがなんかハッサムはバレットパンチを打ってました。ついにトレーナーの命令に背きだしたようです。(多分自分がおし間違えただけです…) その後こんどはちゃんとつるぎのまいをしたのですがふぶきで凍り、ラムのみを使ってしまいました。ただアローラキュウコンにはオーロラベールこそはられましたが、再びバレットパンチをうち倒すことができ、次に相手はオーロットを出してきました。オーロットにはおにびを打たれ、ラムのみを消費していたことからハッサムがやけどしてしまい、加えてはがねテラスタルをすることで攻撃と防御が上がるのろいを使われました。ハッサムはやけどをしているため突破できず、ミミッキュもオーロットをたおす見込みがないのでラプラスのほろびのうたでたおさなくてはなくなりました。オーロットはラプラスで何とか倒せたもののミミッキュにぎりぎり倒され負けてしまいました。



## <感想>

成績は3勝1敗。他に3勝1敗が二人いたので優勝決定戦をしたのですが、そこでは負けてしまいました。対戦をふりかえると、選出はほとんどハッサム、ミミッキュ、ヤドラン、ラプラスに限られ、カイリゅうは一回しか出さずドラパルトは出しませんでした。カイリゅうはほとんどの構築にミミッキュが入っていたので出せませんでした。ドラパルト使えるポケモンでもっともすばやさが高いものの、技がシャドーボールしかなくかなり出しづらかったです。ハッサム、ミミッキュ、ヤドランは予期したとおりの強さでした。ハッサム、ミミッキュはみんなつかっていましたが、ヤドランは自分しか使わずおどろきでした。ラプラスはうずしおでつかまえても仮想的であったはずのカビゴンやブラッキーにくろいまなざしで交代できなくされ、ほろびのうたを打った時相打ちになってしまうのがしんどかったです。構築全体としてブラッキーへの対策が甘かったこともありゴーストテラスタルで逃げられるようにしておくべきだったと後悔しています。

ルール自体の感想としては非常に制限された環境でありこういうのはやったことがなかったので、つかえる手段が少ないからこそ何を選ぶかの思考が楽しく、なかなかいいルールだったのではと思います。

以上で部誌は終わりです。お読みいただきありがとうございました。



