找了找口吧精品，应该没有人发过类似的贴子，虽然我记得有一个四代的全PM分析贴是我的对战启蒙，但是现在找不到了

写在前面：

一、此贴除种族值图片全部来源于神奇宝贝百科外，其余内容均为本人原创，本人@ksini123456享有著作权，转帖须经本人同意且标明原作者；

二、此贴内容中包含大量口语化描述，有些并非官方译名（仙-妖精，闪电交替-VS，急速折返-UT等），读者可能读得有些吃力，但为了我写作的流畅性，还请大家多多谅解；

三、此贴对战环境主要基于PS OU，有些特定精灵的技能实机可能难以获得（跟我来水箭龟、淤泥波耿鬼、生蛋皮可西等），同时也可能会出现技能、特性不共存的错误，还希望请大家多多指出；

四、本人能力有限，不可避免地会遗漏一些用法或提出一些错误的用法，尤其在双打方面，谨在此抛砖引玉，希望各路聚聚不吝赐教。

五、此贴最先发布于NN战队吧：http://tieba.baidu.com/p/4906067908，欢迎各位平台对战党加入NN战队。

本贴主要内容：

我会按照全国图鉴标号顺序来逐个分析PM（有站上对战舞台实力的，除去大部分一阶和二阶，Mega和亚种分开列出），罗列出种族、特性、属性等基本信息，并为PM罗列出对战中的职能（个人看法），主要职能有强化、破盾、高速、救场、物盾、特盾、炮台、游击、天气手、反强化、打落、抗打落、撒钉、工兵、水盾、草盾、火盾、龙盾、仙盾、毒盾、钢盾、地盾、恶盾、鬼盾、许愿、队医、空间手、空间打手、双打辅助以及目前的我还未曾想到的一些职能，如果队伍需要某种特定职能PM，可以利用检索功能快速查找到对应PM。

接着我会对PM的对战中角色做一些简要的分析，这部分内容可能并不全面，主要是“如果我想用这只PM会怎么用，需要队友如何配合，这只PM适不适合目前环境，主要能够做些什么，双打中这只PM能怎么用”，受于本人能力限制，这部分内容需要大家共同补充。

接着我会列出PM的一些配招，也就是所谓套路，我不会列出详细的努力值，虽然努力可能在上一项内容中有所反应，但努力和性格向来是根据队伍需要来调整的，如果没有特别需要完全可以252大法。这一项内容中一般也会给出双打配招，虽然个人双打能力还是刚刚入门的程度。

最后一项是该PM的Anti，也就是如何对付这只精灵，也受本人能力限制，需要大家共同补充。

NO.003 妙蛙花 草/毒

特性：茂盛/叶绿素

职能：特盾、草盾、毒盾、强化、高速、中转

评估：相比mega妙蛙，普通妙蛙花的特色在于叶绿素特性。相比于其他的叶绿素，妙蛙花的打击面并不算出众，需要觉醒力量火进行补盲，和会天气球的大食花、樱花儿相比，妙蛙花的亮点是中速和不错的耐久，80种族的极速在叶绿素翻倍后达到了568，超过了120极速围巾，是相当快的水平。晴天下生长一段后的力度还算不错，但打击面限制了更广泛的发挥，带上生长后只有三个格子，而如果为了更好的强化环境带上催眠粉格子就更加紧张，需要队友协助解决掉一些盲点才能有所发挥，否则很容易被看死。

另外，比起mega妙蛙，普通妙蛙有一个灵活的道具格子，单纯用种子消耗而言回复力更强，但是和暴露菇相比中转能力并不突出。

配招：

晴天打手（重速度特攻）：生长+能量球/亿万吸收+毒爆弹+催眠粉/觉醒力量火/觉醒力量冰/地震/打落

中转消耗（重HP一防）：寄生种子+亿万吸收+毒爆弹+催眠粉/剧毒/保护/打落/觉醒力量/地震/光合作用

双打盾向（重HP一防）：寄生种子+保护+毒爆弹+替身/亿万吸收/剧毒

双打叶绿素（重速度特攻）：生长+亿万吸收/草之誓言（配合Y喷）+毒爆弹+觉醒力量火

Anti：一般主要针对作为打手的妙蛙，看它的第四招而异，若为觉火则火钢毒盾可作为盲点，若为地震则钢鸟、辉夜、瓦斯、叉子、虫钢等作为盲点，也可通过改天气耗天气等方式除去速度buff后强杀。另外，因为这是依靠特性达到高速，M胡地是一个非常完美的克制。

NO.003 妙蛙花（Mega） 草/毒

特性：厚脂肪

职能：Mega手、抗打落、草盾、毒盾、物盾、特盾、炮台、中转、强化

评估：

Mega后的种族提升了除HP、速度外的所有种族，特性厚脂肪提供的火冰抗性使得M妙蛙花的弱点仅剩下飞行和超能两个，优秀的双耐种族使得M妙蛙花成为了非常优秀的一个盾牌，在仙系和电系攻击强势的七代，M妙蛙花的存在感大幅增强，anti除蝶蝶外的三个守护神和电束木、纸御剑这样的ub。需要注意的是，虽然抗性和能力优秀，但是没一口饭的支持和不算太快的速度，让M妙蛙非常容易被压血，配合钉子很容易被双反的节奏打残，对使用者有较高的操作要求，适时可以准备一个许愿手配合减轻操作风险，也可以安置在快节奏队伍中作为中转。

依靠强大的抗性和种族支撑，M妙蛙也可以走强化的路子。剑舞强化并不是特别推荐，自身打击面比较糟糕而且没有物攻毒本，生长在离开晴天后和自我振奋一样，比较值得注意的是诅咒强化，虽然现在超场强势，但强力的超能系pm主要也就M巨金、蝶蝶和M胡地，这些热门非常容易被针对，解决掉盲点后妙蛙的强化也是很致命的，不过普适性并不是太强，需要队伍协同配合。

双打中妙蛙可以类似辉夜的用法进行种子耗血，对付除了超场外的场地、对抗雨天、沙暴、暴鲤龙等热门精灵，虽然本身没有什么双打配合技能（草之誓言？），但完全可以像铁火辉夜那样做一只屹立不倒的毒瘤。

配招：

盾（重HP一防）：亿万吸收+毒爆弹+光合作用/寄生种子+剧毒/觉醒力量火/保护/打落/地震/催眠粉

炮台（重HP特攻）：亿万吸收/能量球/飞叶风暴+毒爆弹+觉醒力量火/冰+地震/打落/光合作用

剑舞（重速度物攻）：剑舞+蛮力藤鞭+地震+打落

诅咒（重HP特防）：诅咒+蛮力藤鞭+睡觉/光合作用+打落

双打（重HP一防）：寄生种子+保护+毒爆弹+打落/替身/剧毒/亿万吸收

Anti：对于M妙蛙，最好的处理方法是下鬼火、钉子，利用火钢、水都等精灵逼换压血，再寻求强力突破。盾向M妙蛙花的破坏性不是特别突出，且作为回复的光合作用只有8个PP，非常容易耗尽，运用VS、UT进行游击，用超能系PM、飞行系PM伺机突破比较合理，对于没有觉火的妙蛙可以用草钢完克，另外，防弹特性的布里卡隆也是不错的anti，这二者都可以利用M妙蛙来上场撒钉。

NO.006 喷火龙 火/飞

特性：猛火/太阳力量

职能：破盾、强化、炮台

评估：和两个mega进化型相比，普通喷火龙几乎没有任何优势。梦特性太阳力量让普通喷火龙带命玉/眼镜在晴天下输出要超过Y喷，但是在大部分晴天队以Y喷为天气手的情况下，普通喷火龙的处境极为尴尬。如果带上剩饭作为中转，四倍弱岩钉的喷火龙很难利用除雾担任起扫钉手的责任，而Mega进化后的两种喷火龙基础耐久都较普通喷火龙有了极大的提升，普通喷火龙只能在低分级区发挥出自己并不突出的优势。

配招：

龙舞型（重速度物攻）：龙舞+火推+地震+飞空（飞Z）/电拳/岩崩

腹鼓型（重速度物攻）：腹鼓（可Z腹鼓）+火拳+地震+电拳

炮台（重速度特攻）：鸟栖+大字火+空气切割+觉醒力量草/气和弹/龙之波动

围巾/眼镜（重速度特攻）：大字火+燃烧殆尽/气和弹+空气切割+觉醒力量草

Anti：首先尽早撒出岩钉即可对喷火龙造成非常大的限制，一般来说水盾或龙盾可以反制各种类型的喷火龙，注意保持自己关键盾牌的血线，保持钉子的压制力，普通喷火龙在各个分级都较难发挥。

NO.006 喷火龙（Mega X）火/龙

特性：硬爪

职能：破盾、强化、工兵、火盾、龙盾、特盾、抗打落

评估：

X喷的物攻大幅提升，并且属性变为了火龙——非常优秀的进攻属性。特性硬爪对接触性攻击威力提升的效果让X喷的物理输出达到了非常高的水平。最常见的用法便是龙舞型，可以作为队伍核心来进行队伍的构筑。火龙双本打击面的盲点主要盲点来自于仙系，队伍可以针对性爆破仙系盲点，配置较为稳妥的扫钉手保证X喷的安全上场，多利用UT、VS为X喷提供安全的强化机会，使用得当的话，X喷是一个非常强力的核心。

火龙也是一个不错的防御属性，有着能吃常见电系电冰草打击面、不怕水且不会烧伤的优势。鉴于这些属性攻击常见于特攻端，因此如果要用受向的X喷一般注重特耐。自身拥有鬼火变相加强物耐，鸟栖的稳定回复，不怕打落等优势，硬爪加成下力度尚可的本系龙爪火拳。X喷也可以选择特攻输出，但是作为一只不会龙星群的龙系，还有Y喷的更强特攻输出，虽然能达到出其不意的效果，但物攻端损失较大，不是特别建议。

双打中的X喷一般是作为奇兵出现，因为Y喷的出现率更高。X喷mega的同时属性由火飞变为火龙，失去了仙地的抗性，也少了电水的弱点，可以诱杀以鸣鸣为首的电场势力，也有着作为抗电PM的顺风，自身特攻不低，在威吓手较多的双打环境，也可以选择特攻进行输出。

配招：

龙舞型（重速度物攻）：龙舞+闪焰冲锋/火焰拳（不建议）+龙爪/逆鳞+地震（打火钢）/电拳（打水仙）/鸟栖

特盾（重HP特防，可拉速度）：鬼火/剧毒+鸟栖+龙爪/火焰拳/闪焰冲锋+地震/除雾

盾向强化（重HP）：龙舞+鸟栖+龙爪/火焰拳+鬼火（注重耐久）

双打强攻（重速度物攻）：保护/地震+闪焰冲锋+岩崩+龙爪

双打辅助（重HP）：保护+顺风+闪焰冲锋+鸟栖/龙爪

Anti:X喷挡起来是非常头疼的一件事情，最好的处理方法是让它找不到强化的机会。土地云-灵兽是常见的X喷anti手，拉一定的物耐可以安全吃下-1物攻的X喷火推或龙爪，威吓特性能让X喷难以强化物攻，本系地震基本能带走X喷。如果试探出X喷第四招是电拳则火钢可以作为Anti，若是地震则水仙（玛丽露力、卡璞-鳍鳍）或物耐暴鲤龙可以作为anti，血量健康的地盾也可以强行对攻一次龙舞的X喷（顿甲、重甲暴龙、沙河马）另外最为完美的anti是M七夕青鸟，但须注意有回复的X喷或者己方anti手血量不健康时X喷可以强行突破。在X喷强化起来之前最好找机会对X喷下个剧毒或者电磁波，保姆曼波、呆河马等水盾可以完成这类工作，也可以利用草钢之类属性不利的精灵读换喷火龙上场用寄生种子、电磁波对X喷进行干扰。另外，围巾百变怪是攻向强化手的克星，如果对手对于X喷压力同样很大，那么己方就不会虚X喷的强化。如果相信自己的先读能力，可以用风妖精等恶作剧精灵读强化/龙招机会上场鼓掌逼换。

NO.006 喷火龙（Mega Y） 火/飞行

特性：干旱

职能：破盾、强化、天气手、火盾、炮台

评估：

Y喷的特攻和特防爆发式增长，成为第一火系特攻输出手。在天气权到手的情况下，不经过强化的火本就能强行突破很多属性盾。自身四倍弱岩钉，对工兵要求较高，而作为晴天天气手，队伍可以配合带上晴天输出手（叶绿素、太阳力量），但实际上Y喷自己就是晴天第一打手，晴天完全可以作为外挂而无须带上其他的晴天打手。作为一个打手，100速度是中等水平，也是被针对得很多的一个速度线，在对付高速强攻队（尤其是模式攻）很多时候较难发挥，但对于受队而言，Y喷是非常令人头疼的一个点。要用好Y喷其实不难，后排带上海星、鼹鼠、鳍鳍等强力扫钉手，带上地鼠或者其他anti手解决火钢等Y喷盲点，抓住双换或者UT、VS机会让Y喷上场输出即可。配招上一般来说火草必带，针对班吉拉、火钢带气和弹、地震补盲，针对龙盾带上龙波，续航带上鸟栖，简单暴力。

双打Y喷有着非常恐怖的AOE热风，队友可以带上晴天下能够强势发挥的PM比如裙儿小姐、妙蛙花，也可以带上辅助保护类型的广防、帮手众来协助输出，七代新要素中雨天手大嘴鸥对Y喷是一个不小的挑战，电场、超场等对于晴天队来说场面变得更为复杂，目前Y喷双打用法需要进一步的研究。

配招：

炮台（重速度特攻）：大字火/火焰放射+阳光烈焰+气和弹/地震/龙之波动/觉醒力量冰+空气切割/鸟栖/过热

提速清场（重速度特攻）：硝基冲锋/龙舞+大字火/火焰放射+阳光烈焰+气和弹/地震/空气切割/过热/闪焰冲锋/觉醒力量冰选2

双打炮台（重速度特攻）：热风+火焰放射/过热/大字火+阳光烈焰/气和弹/觉醒力量电+顺风/保护

火之誓言（配合叶绿素妙蛙花，重速度特攻）：热风+火之誓言+气和弹+保护/觉醒力量电

Anti:首先，还是要做好撒钉保钉工作。对于Y喷来说，最好的anti是各种天气手，最尴尬的场面无异于在用阳光烈焰时被天气手上场而强行滞留一回合殒命，牛蛙君、班吉拉、盖亚岩、大嘴鸥等天气手在此方面颇有心得。如果队伍并非天气队，就挡Y喷而言，吉利蛋、特耐拉帝亚斯（可M）能较为轻松挡下Y喷的攻击，也可以利用水盾或龙盾用保护拖一拖晴天回合逼退Y喷（大火只有8PP），其他的可以用原始力量/石刃的特耐火钢强行对攻Y喷，或者用特耐维克蒂尼、特耐X喷、特耐阿罗拉嘎啦嘎啦、鬼灯针对性抵挡Y喷，也可以读换Y喷下状态减弱Y喷的破坏力。当然，对于Y喷而言，挡不如杀，可以用UT压Y喷血量，用高速逼换Y喷，用围巾强杀Y喷等。Y喷很容易被双反队带起节奏，如果队伍速度线较高，Y喷并不是特别大的威胁，因为物耐端相对较脆，很容易从物耐端对Y喷进行突破，但须注意在晴天下水系威力减半且Y喷特耐较高，洗衣机等水盾对Y喷并不能造成较大威胁。

NO.009 水箭龟 水

特性：激流/雨盘

职能：水盾、工兵

评估：水箭龟是一个不错的高旋手，相比mega水箭龟有了一口饭的回复，雨盘特性增加了雨天下的回复能力，虽然在天气回合被砍后这个特性稍微有些白板比起同为水系的高旋手宝石海星、镰刀盔有着更厚实的双耐，85的特攻的本系沸水力度尚可（比起超坏星和保姆曼波），但在如今有些暴力的环境下这种耐久并不能吃下什么攻击，尤其作为水盾这种强调能力的盾牌，环境中较难有所发挥，但在暴力物较少的低分级中应当有用武之地。

双打中的水箭龟有着下马威和跟我来、冻结之风神技，也可以配合队友的跟我来用眼镜喷水，虽然相比免疫更多、速度更慢（空间）的布鲁水母没什么优势。在跟我来使用者中，水箭龟是唯一的水系使用者，而且耐久尚可，因此有一定的发挥空间。

配招：

工兵水盾（重HP一防）：高速旋转+沸水+剧毒+龙尾/吼叫/冰冻光束/黑雾/哈欠/镜面反射/恶之波动

双打辅助（重HP一防）：跟我来/下马威（二者不共存）+保护+冻结之风+沸水

双打进攻（重HP特攻）：喷水+浊流+冰冻光束+水压/波导弹

Anti：作为常规且没有回复的水盾，水箭龟很难对常规队伍造成太大威胁，一般来说草盾（防剧毒可以盾菇、妙蛙、雪拉比、雪米等）、有回复的水盾（反高旋可以布鲁水母）都可以很轻松挡住水箭龟，同时水箭龟也是一些强化手的软柿子，比如各种替身强化的暴鲤龙、Z神、X喷，带着奇迹果的快龙、大力鳄等，如果想要保证自己场上钉子不失，则需要适当读换游击来换上压制水箭龟的精灵。

NO.009 水箭龟（Mega） 水

特性：超级发射器

职能：工兵、炮台、水盾、抗打落

评估：Mega后的水箭龟特攻和双防大幅增强，特性超级发射器的出现让水箭龟也学会了大量波动类技能，由一个几乎只能干扫钉挡火这类脏活的工兵变成了一个可以输出的……工兵。因为缺少稳定回复，M水箭龟并不能担任队伍的主要中转，但完全可以作为一个辅助水盾担任队伍的扫钉工作，特性加成的恶之波动让大部分鬼系都不敢反M水箭龟的扫钉。当然，如特性名一般，M水箭龟是个典型的炮台，缺少好的强化技能（自我激励？）但有着非常高的基础伤害和不错的打击面，虽然速度中等偏低，但有着优秀的耐久和水系的少弱点特点，使得M水箭龟能和很多攻击手对攻，但相对的，能不能找到好的上场机会便是用好M水箭龟的关键了。作为一个很少强化的炮台，M水箭龟一般难以突破能力盾，比如幸福蛋、花仙，需要队友协助进行血量压制和提供M水箭龟安全的上场机会。在招式的选择上则依环境和队伍角色而定，虽然水之波动、龙之波动、波导弹能够被特性所加成，但水之波动基础威力较低，加成后也堪堪和冲浪一样，虽然沸水的烧伤效果被削弱，但水之波动的混乱效果同样被削弱。后二者则因为M水箭龟格子较为紧张，尤其对于工兵M水箭龟而言。七代环境下M水箭龟作为一个耐久抗性不是特别突出且速度尴尬的PM，工兵职能被卡璞·鳍鳍抢去了不少，应该难以跻身OU之列，但随着环境变动，UU环境也下放了六代大量常年OU的PM，其角色定位有待进一步观察。

双打中M水箭龟较难有出色发挥，占了一个mega位和尴尬速度的缘故与同为超级发射器特性和大量波动技能的铁臂枪虾相比不占优势，而使用喷水也不见得比带眼镜的普通水箭龟好用，或许在顺风/控速队里会有更好的发挥。

配招：

炮台（重HP特攻）：水之波动/水压+恶之波动+冷冻光束+波导弹/龙之波动/高速旋转

工兵（重HP物防）：高速旋转+沸水+恶之波动+冰冻光束/剧毒/吼叫/龙尾/波导弹/哈欠/镜面反射/睡觉

双打炮台（重HP特攻）：保护+喷水/水压+浊流+恶之波动/冰冻光束/龙之波动/波导弹

双打辅助（重HP，视需要分耐久）：下马威/跟我来（用跟我来无法使用其他遗传技能）+沸水+恶之波动/冰冻光束/龙之波动/波导弹/剧毒+保护

Anti：如前面所提到的，M水箭龟基本不会出现强化类型，所以能力盾可以放心抵挡M水箭龟（仙盾、水盾、神蛋），利用先读可以诱导对方的M水箭龟使用对应技能让自己的高速打手利用抗性上场，如读沸水上草蛇，读恶波上鸣鸣之类。因为没有稳定回复，所以M水箭龟非常容易被压血量，和平常水盾的沸水互喷中往往也落于下风，所以在读对方水箭龟上场时不一定双换，也可以正常先读压制水箭龟的血量，虽然双耐看着挺吓人但是M水箭龟并不能吃下太多次攻击。需要注意的是M水箭龟的队友，尽量不让花仙等水箭龟常见队友用许愿给予M水箭龟不断的续航，否则会比较难对付。

NO.012 巴大蝶 虫/飞

特性：复眼/有色眼镜

职能：强化、游击

评估：作为初代的家门虫，种族值有些偏低，同时虫飞属性的同类精灵太多，而且四倍弱岩钉和糟糕的打击面让这类精灵本来就处于弱势。作为一只蝴蝶类精灵，巴大蝶会蝶舞，也有复眼催眠粉——目前除蘑菇孢子外命中最高的催眠技能，70速度极速蝶舞一段刚好过不了130极速，比较尴尬，而且这类用法基本被另一只精灵完全压制，也就是六代家门虫彩粉蝶，后者同样也有复眼催眠粉和蝶舞，同时还会暴风，速度也达到了89的不错水平。虽然比起晚辈彩粉蝶来说巴大蝶可以学习四代的技能机除雾，但四倍弱钉的巴大蝶根本无法作为工兵而使用。梦特有色眼镜配合还算突出的特攻可以尝试双眼镜用法，但同样被另一只虫飞，也就是有着有色眼镜的远古巨蜓压制，后者总体种族值比巴大蝶整整高了120。总体来说，巴大蝶可以看做上述二者的弱化版或者结合版，即可以使用蝶舞+催眠粉+有色眼镜的用法，但这样用也有摩鲁蛾这样相似的存在，并且后者可以将蝶舞接力出去（PS禁了，但实机或者其他环境可以）。

双打中作为虫类精灵的巴大蝶有神技愤怒之粉，作为飞行系精灵有顺风，但耐久和速度不太靠谱，相比其他的飞虫而言难有出场机会。

配招：

蝶舞强化（重速度特攻）：蝶舞+虫鸣+空气切割/觉醒力量地面/觉醒力量火+催眠粉/能量球/精神强念/鸟栖/替身

双眼镜游击（重特攻）：急速折返+虫鸣+空气切割+觉醒力量地面/催眠粉/麻痹粉/精神强念/影子球/梦话

双打辅助（重HP）：顺风+愤怒之粉+虫鸣/催眠粉/虫之抵抗+保护/鸟栖

Anti：因为巴大蝶种族值较低，而且打击面较差，基本是蝶舞强化起来威胁也不算特别大。在巴大蝶上场后可以选择一只相对不重要的PM送催，在巴大蝶成功强化起来后也可以利用先制或者围巾攻击手强杀。一般来说，巴大蝶难以突破火盾、岩盾、毒盾、钢盾、鬼盾甚至能力较高的水盾，即便是在低分段，巴大蝶依然不是容易推队的精灵，只要队伍成员保持一定的攻击性，巴大蝶便难以安稳地强行成型推队。

NO.015 大针蜂 虫/毒

特性：虫之预感/狙击手

职能：强化、破盾、撒钉、游击、打落、工兵

评估：种族和巴大蝶一样低，但作为虫毒，抗性比虫飞好了一些，而且速度也较快，有毒菱可以作为钉子手，本系UT可以进行游击，作为除雾手自身有鸟栖的稳定回复，虽然物耐端如纸一般脆弱。值得一提的是大针蜂的莽撞，因为双耐低下且弱点较多，大针蜂的气息腰带非常容易触发，配合莽撞很容易强行一换一。另外，大针蜂有着剑舞和高速移动两个不错的强化技能，而借助定点教学的打落和钻头直击，大针蜂的打击面比巴大蝶要好看许多，在低分级中也有一定的清场能力。另外，大针蜂的梦特性是狙击手，也可以配合聚气进行一些娱乐性打法。

双打中大针蜂会顺风，但是和巴大蝶一样速度耐久并不靠谱，较难找到出场机会。

配招：

首发腰带炮灰型（重速度物攻，可适当调低HP和双耐个体）：毒菱+莽撞+UT/打落/顺风选二

专头游击（重速度物攻）：UT+毒突+钻头直击+打落/吸血

CT流（重速度物攻，可以带聚焦镜片）：聚气+吸血+毒突+钻头直击/打落

强化清场（可腰带/命玉，重速度物攻）：剑舞/高速移动+毒突+吸血+钻头直击/打落

工兵（重耐久）：除雾+鸟栖/剧毒+UT/吸血+毒菱/毒突/钻头直击

双打（重速度）：保护+顺风+毒突+吸血/钻头直击/打落

Anti：由于种族值较低且弱点多、打击面一般的缘故，普通大针蜂出镜率并不高。注意利用速度压制，不让大针蜂用出莽撞，可以首发UT手加以克制。对于强化类型的大针蜂，一般来说保证钢盾、毒盾、岩盾、鬼盾、火盾等血量健康则大针蜂不会有太大威胁，并且相比巴大蝶有催眠粉，大针蜂在强化当回合自身非常危险，很难找到强化的机会。即便强化起来，大针蜂和M大针蜂一样非常怕除音速拳外的各种物理先制。因为大针蜂耐久和属性缘故，基本无法作为中转，所以很大一部分时间对手都会处于五打六状态，尽量在这段时间内确立优势吧。

NO.015 大针蜂（Mega） 虫/毒

特性：适应力

职能：破盾、强化、游击、打落、撒钉

评估：虽然七代目前还无法获得大针蜂Mega石头，但我觉得银行开放后肯定有途径可以获得。M大针蜂应该可以算是GF对PM极端种族分配的第一次尝试，虽然M大针蜂的总种族仍然不过500，但特攻减弱而将提升的种族完全加在了速度和物攻上，并给予了攻击特性适应力，使得大针蜂一跃成为Mega中力度最高的一批。虽然耐久仍然很低，但如此极端的攻击种族让M大针蜂成功在六代晋身UU之列。七代的Mega速度判定更改对于像M大针蜂这样mega后速度大幅提升且脆皮的PM是一个绝对的利好，由此它们就无须像六代一样带保护来确保自己成功mega。M大针蜂的UT是最高威力UT之一（CB固执螳螂），而且有着高速支持，是一个强力的游击手。但是M大针蜂的力度事实上并不会有想象中那么高，虫毒双本的打击面并不好，被毒、鬼、钢双抗，而其他的补盲技能并不受特性加成，实际上即便抢到一速在很多情况下的对攻仍然处于不利位置，因此要用好M大针蜂，尽量不要在没把握的时候进行火拼，而应该在压制钉子的情况下多用UT游动起来，在残局时找机会进行突破。目前环境仙系强势，而大针蜂的特耐并不像物耐那样是纸糊的，完全可以对着仙盾上场带动节奏，保持对很多精灵的压制。但是需要注意的是因为虫神还活着（不知道能活到什么时候）和费洛美螂的缘故，很多中速甚至高速带起了围巾，这对于M大针蜂不是个好消息，因为很多围巾的隐蔽性并不低（耿鬼忍蛙甚至胡地），自身脆皮且基本不带保护的M大针蜂容易被各种阴，因此目前环境M大针蜂可能更需要其他队伍成员的帮助来确认自己能够安全地进行游击，同时也需要队友处理一些盲点，比如磁铁解决铁火辉夜这样的钢盾。自身耐久让大针蜂比较难站场，但是利用读换、残血收割完成强化仍然是可行的，+2的物攻让M大针蜂基本能够本系1HKO属性不抵抗的PM。

双打中的M大针蜂较难发挥，比起种族和打击面类似的纸御剑少了一条腰带，虽然毒系对于压制目前强势的守护神有优势，但守护神常见的各种帮凶地龙、化肥（M）、螳螂、暴鲤龙、风速狗、暴风龙等都不是M大针蜂能够处理的，大量威吓的存在让M大针蜂引以为豪的物理输出难以发挥，而保护的泛滥也让缺少AOE的M大针蜂为打谁而头疼着，因为耐久的原因，M大针蜂的双打容错率实在太低，所以较难出场。

配招：

常规游击（重速度物攻）：UT+毒突+打落/毒菱+钻头直击

强化（重速度物攻）：剑舞/致命针刺+毒突+吸血+打落/钻头直击/替身

Anti：

145速加脆皮加锁道具加无先制，大量围巾众和M胡地和M化肥等速度比M大针蜂快或者有着高威力先制的如巨钳螳螂、玛丽露力基本可以压制住大针蜂的火力，另外大针蜂双本打击面一般，离开双本后力度并不是特别高，可以用头盔众配合钉子磨大针蜂的血量，而抵抗双本且不被其恶地补盲面克制的盾牌可以比较轻松地挡下M大针蜂，比如铁火辉夜、盔甲鸟、双弹瓦斯、叉字蝠、巨钳螳螂（M），当然盾牌吃了打落也不舒服，因此最好的方法还是让M大针蜂难以上场或者找个稍微隐蔽点的围巾阴掉M大针蜂，也可以让盾牌强行和大针蜂对拼，比如健康的基拉祈，虽然这种结果不一定是赚的。值得注意的是，吸血在七代加强，仙盾和M大针蜂对拼更为不理智了，也让M大针蜂有了中转的一定资本。尽量让M大针蜂面对不舒服的对手，撒好钉子，带好头盔，让其不能够轻松地UT起来，是克制M大针蜂的关键。

NO.018 大比鸟（Mega） 普通/飞行

特性：无防御

职能：高速、工兵、炮台、游击、抗打落

评估：Mega大比鸟的速度特攻大幅提升，双耐数值变得更加整齐，乍一眼看上去是很不错的分布，而无防御特性配合暴风也非常稳，121速正好过了胡地，对一般的中高速有着不错的压制。但是如此完美的种族分布却始终未能跻身OU，主要原因还是有些贫招的缘故。有着无防御这种非酋救星特性却不会气和弹这类补盲技能，只能靠着飞火打击面当炮台——普本特攻能堪一用的只有破坏死光，实际上，哪怕加上普本，我们还是会发现这个打击面被岩石系完挡，而因为六代的垃圾之翼的缘故，每个合格的队伍基本都不会怕这个打击面，但六代家门至少还会鬼火，M大比鸟则只能用剧毒来破盾了——虽然在七代剧毒未必比鬼火差，但在OU有一只常规M大比鸟实在难以突破的大家伙，也就是席多蓝恩，于是在OU的M大比鸟们带上了觉醒力量地面，于是还有个家伙叫洗衣机（破坏死光？）。总而言之，哪怕是有着龙火地打击面的M大比鸟，对着四个空空荡荡的技能格子还是十分纠结的。鉴于M大比鸟难以突破岩盾，所以M大比鸟需要一个好队友来帮忙搞定他们，比如三地鼠，但是三地鼠在七代OU环境功能性相当强，应该不会往下掉了，所以UU的M大比鸟可能会比较孤独。然而客观来说，M大比鸟光靠暴风和高速高攻就足够在UU生存下去了，自身有UT，秉承打不过就跑的原则，将对方高速清理后，M大比鸟仍然有着不错的清场能力，暴风的混乱特效发动率也不低，偶尔也能破破盾。另外，大比鸟会自我激励，如果格子充足（一般是挺充足）可以带上，自身耐久不低，有时可以强行破盾。但是对于M大比鸟的破盾能力最好不要期望过高，队友最好还是需要带一个能够稳定破盾的，这样才能最高限度发挥M大比鸟的高速高攻压制效果。

双打中目前飞行势力相对较弱，主要受电场压制太大，且格斗和草系同样弱势的缘故，而M大比鸟的速度并不能压制住鸣鸣，所以很多时候并不能太好发挥。不过作为一只速度耐久还不错的PM，在残局时仍然具有不错的清场能力。

配招：

简单粗暴（重速度特攻）：暴风+热风+UT/自我激励/鸟栖/除雾/觉醒力量地面/觉醒力量草/破坏死光选二

双打（速度特攻）：暴风+热风+保护/鸟栖+破坏死光/羽毛舞/顺风

Anti：

如上所述，作为炮台且打击面一般的M大比鸟对于很多属性盾难以应付，比如席多蓝恩、洗衣机、微波炉、班吉拉、电灯怪等，当然，上述盾牌抵挡M大比鸟不见得稳，无论是欧洲对手暴风的混乱或者是M大比鸟出其不意的觉醒力量。M大比鸟本身的上场机会其实并不是那么好找，主要是读地面上场，而且弱岩钉。另外，121的速度在七代目前环境可以被电场势力（鸣鸣、围巾电束木）和超场势力（M胡地、围巾蝶蝶）压制，而M大比鸟在对攻方面与环境暴力物一般不占优势，因此，和大部分弱钉炮台精灵类似，对付M大比鸟就是撒钉、逼换、收割的套路。

NO.020 拉达 普通

特性：逃跑/毅力/活力

职能：强化、破盾

评估：大概是最强家门鼠之一（攉土兔最强应该无争议），有限种族内分配相对已经比较合理了，速度和物攻突出，且毅力和活力都是不错的攻击特性，在烧伤效果被削弱的七代，火珠拉达应该算是变相加强了。自身有着剑舞的爆发型强化，也有着愤怒门牙这样破盾的技能，甚至火电冰特攻都会（？），用法也呼之欲出，在残局情况下如果对方高速已灭或者不健康时，拉达是有机会完成清场的。另外，拉达也有着电磁波+莽撞，如果对方是纯受队的话是很有可能完成一换二的。用法其实相当多样化，可以首发送死流，可以强行强化破盾，也可以带头巾利用活力特性最大化伤害输出。由于拉达主要是单兵战力，队友可能时常需要面对五打六的局面，因此其余五只的联防需尽量完善，如果能配合抓死对方钢盾则更有利于拉达进行输出。

双打方面，作为单兵战力的拉达如果想要输出，则自己和单打类似，但是需要队友用跟我来/各种防御来保护拉达进行输出，但是难度较大，而且有更为暴力的单兵战力，所以双打拉达比单打更难发挥

配招：

腰带莽撞：莽撞+挑拨/报恩/反击/咬碎+电磁波+电光一闪

火珠根性：空元气+电光一闪+偷袭/咬碎+剑舞/保护/莽撞/火焰车

破盾：愤怒门牙+报恩+咬碎/偷袭+挑拨

Anti：作为一只低种族普通系，拉达超神的机会少而又少。当对面有拉达时，不要怂就是干一般是最好的处理方式，因为虽然拉达的物理输出还算不错，但是挡不如杀，而拉达使用者也一般报着杀一只不赔，杀两只是赚的攻队思路来用着拉达，因此用各种盾挡拉达很多时候不如直接打上一发。当然拉达破钢盾岩盾还是比较乏力的，如果己方的确存在被1HKO的可能，老老实实换上盾牌也不错。对于首发拉达则需警惕莽撞，破个气腰上个鬼系或者再生力即可。

NO.024 阿柏怪 毒

特性：蜕皮/威吓/紧张感

职能：强化、物盾、毒盾

评估：作为一只蛇，阿柏怪当然会一些蛇该有的神技能——盘卷和大蛇瞪眼，特性有威吓在，物耐并不像种族所描述地那边脆。限于种族的缘故，阿柏怪基本的用法就只能围绕盘卷来进行了，可以选择威吓来提升物理耐久更好找到强化机会，也可以选择蜕皮带睡觉或防烧伤来保住自己的强化成果。因为自己是纯毒的缘故，弱点主要是各种地震，但盘卷成型后并不是特别怕，而超能系则有着偷袭可以应对，因此要用好阿柏怪，主要是解决找到机会上场盘卷的问题。阿柏怪的自身耐久并不过硬，因此只能找一些软柿子比如仙盾、工兵（尤其是战舞郎三兄弟）、草盾上场，格子紧张还需要队友解决一些盲点。如果队伍想好好以阿柏怪为强化手，那么阿柏怪的上场不能过急，最好上场即可杀死比赛。

配招：

攻击性盘卷（重速度物攻）：盘卷+垃圾射击+地震+偷袭

耐久性盘卷（重HP和一防）盘卷+大蛇瞪眼+毒突+睡觉（蜕皮）/地震

Anti：

对于强化手，最好的处理就是让它找不到机会强化，或者是在它强行强化时让它损失惨重。对于阿柏怪来说，让一个没有攻击性的盾牌顶着并不是一个好主意，当然，如果对方的确找到好机会强化一段后，可以找一个靠谱的地盾进行进攻压迫对方的血量（顿甲、铁甲暴龙），阿柏怪的物耐即便强化一段后也不过相当于一次威吓的水平，所以一般来说地盾是能够战胜阿柏怪的。如果己方有超能打手，最好先确认完阿柏怪的四招，以防被偷袭。当然，如果己方有一个反强化就更稳了，阿柏怪无论多少段强化也基本动不了盔甲鸟（虽然这两只一般不会相遇），不过如果对方只剩最后一只时还是得警惕吹吼无效的绝境推队，尽早压血量把它干掉吧。

NO.025 皮卡丘 电

特性：静电/避雷针

职能：炮台、强化、破盾

评估：作为官方亲儿子的皮神，虽然有着进化型雷丘，但是电气珠的出现让第六世代前的对战环境中让雷丘基本没有啥存在感。皮卡丘的双攻看似低，但经电气珠加成后满攻差不多相当于135种族满攻，力度虽然不算太高，但勉强够用。特性方面的避雷针给了皮神一个免疫十分重要，提升特攻的效果对于皮神来说更是如虎添翼，很多时候能够抓住机会强行破盾。正常的皮卡丘其实有些贫招，即便亲儿子光环存在的情况下出现了大量配信，能够一用的技能也只有冲浪而已，而且冲浪还和避雷针冲突。乍一看种族物攻要比特攻高，但物攻方面技能更加贫瘠，虽然有个120威力的专属伏特攻击，但是却没有一个靠谱的补盲技能，只能学着智爷带钢尾电光一闪了。特攻方面十万伏特、伏特替换（VS）、草绳结和觉醒力量冰就可以凑齐四个技能了，但补盲技能威力还是弱了点，基本动不了灯鱼这种电免。在七代的电场势力背景下，大量强力电系的饭碗都被七代新势力给抢去，皮神这种弱势的纯电更难发挥了，因为基本每个队伍都会做好防电措施。但是队伍带上皮神了就说明娱乐为主，那么可以尝试用短接或者大幅度游击的方式让皮神有机会站上战场收人头。

双打中皮神的工作基本被进化型抢走了，对此不做详细讨论。

配招：

特攻炮台：十万伏特+VS+觉醒力量冰/觉醒力量地面+草绳结

阴谋强化：阴谋+十万伏特+冲浪+草绳结

自杀式攻击：伏特攻击+瓦割+钢铁尾巴/VS+电光一闪

Anti：

皮神很脆，电系的贫瘠抗性让它很难找到上场机会，所以不要留情地输出吧。即便皮神安全上了场，它的输出也没有到骨棒嘎啦嘎啦那种危险的程度，属性盾仍然能安全地挡下，当皮神被迫和盾牌换血时，前者往往是吃亏的。电冰草（或许有水）打击面可以被蓄电灯鱼、微波炉、很多特耐或者AV的草盾（盾菇妙蛙等）安全地吃下，也可以利用抗性读技能上高速的地面PM强杀。因为皮神出场道具基本是确定的，而且不是锁定的，所以可以像对嘎啦那样打落掉皮神的外挂道具，虽然皮神这小身板吃个打落估计也没啥血了。总而言之，只要队伍速度线不是特别低，皮神一般不容易找到机会输出。

NO.026 雷丘

特性：静电/避雷针

职能：游击、双打辅助、强化、打落

评估：在六代提速前，雷丘的存在感十分之低，论速度不如雷电兽和雷精灵，论力度比不过自己的退化，也只有靠下马威和鼓掌在双打找找存在感了。六代提速到了110，终于比雷电兽要快了，也可以带带专爱眼镜打打游击了，虽然这样的用法可能雷皇雷布雷电兽更为强势。另外雷丘的物攻也迷之达到了90，下马威和打落的威力还算有所保障，也可以带上伏特攻击主攻物理端，或许可以带上电Z的伏特攻击打打爆发。特攻端继承了皮神幼年体的阴谋，和其他的纯电用法有所区别，比起皮神学会了气和弹，补盲技能的威力有了史诗级提升，时机得当的话也有机会完成推队。

双打是雷丘的主要舞台，自身会鼓掌、下马威这样的好技能，是除M蜥蜴王外的最高速避雷针，有着蹭脸颊这个百分百麻痹的技能（电磁波变90命中了）控速，自身也成为电场势力和anti电场势力的一员，目前阿罗拉地区无法获得传统雷丘，但当银行放开后，我想普通雷丘应该会获得比阿罗拉雷丘更高的出场率，毕竟普通雷丘比嘎啦更适合待在雨天队。

配招：

阴谋强化（重速度特攻）：阴谋+十万伏特+觉醒力量冰+草绳结/气和弹

眼镜游击（重速度特攻）：VS+觉醒力量冰/地+草绳结+气和弹/冲浪

物理干扰（重速度）：打落+蹭脸颊+伏特攻击+VS/鼓掌

双打辅助（重速度HP）：下马威+鼓掌+十万伏特/放电+蹭脸颊/保护

Anti：

雷丘的力度比皮卡丘还要弱，所以能挡皮卡丘的基本都能挡雷丘，而且雷丘基本都是用梦特，所以冲浪雷丘不是特别常见，对于电冰斗草这样的打击面，阿罗拉嘎啦嘎啦表示已经见得多了，如果不冲浪或者觉地，嘎啦嘎啦基本是完美anti（打落？）。雷丘的力度比起鸣鸣电束木这类的远远不足，因此anti起来不算特别吃力，只要队伍注意一下抗电和电系的常见打击面即可。双打中的雷丘是那种你知道它有什么技能但是还是觉得很烦的存在，审时度势，决定什么时候集火它吧。

NO.026 雷丘（阿罗拉） 电/超能

特性：冲浪之尾

职能：强化、游击、双打辅助、打落、炮台

评估：

借新获得的超能系属性影响，阿罗拉的雷丘从物攻那拉了5点到特攻，从物防那拉了5点到特防，勉强和鸣鸣达到了同样的特攻水平。新获得的超能系让雷丘获得了第二本系，当然也多了一大堆弱点，不过对于攻击手来说这是个好事情。特性冲浪之尾在单打基本是个白板特性（打击电场势力？），少了一个免疫还是稍微有些不舒服，当然借超能的几个抗性让阿罗拉雷丘找上场机会比普通雷丘稍微容易了一些。用法和普通雷丘差不多，有了超本后用起来会觉得力度强了不少，无论是蹭电场势力还是超场势力，眼镜游击或者阴谋强化都比普通雷丘更无可替代，双本加上气和弹的盲点主要都是超能系，可以召唤追击队友（玛狃拉、螳螂）协助。另外，阿罗拉雷丘有专属Z招式，可以把这个Z技能当做威力更强的必中电磁炮，在急需要突破或者换子时是一个很不错的技能。特耐还算可以，和非围巾蝶蝶对拼时不落下风。但是问题在于无论是电场还是超场都有比阿罗拉雷丘更为合适的强攻手（围巾电束木、M胡地），而110速也不算高速，阿罗拉雷丘在OU环境还是有些难混的，但是应该不至于像普通雷丘那样掉到NU。

双打阿罗拉雷丘目前已经比较常见，因为拥有和普通雷丘一样的技能面，主要核心还是下马威鼓掌打辅助，冲浪之尾在电场下速度非常惊人，基本是速度最快的一批下马威了。有着绝对的速度可以很方便干一些事情，无论是控血、控速还是吸引火力或者执行战术，虽然我更加看好有着避雷针的普通雷丘的发挥。

配招：

雷丘Z炮台（重速度特攻）：十万伏特（Z）+精神强念/精神冲击+觉醒力量冰/草绳结+气和弹/VS

眼镜游击（重速度特攻）：VS+精神强念/精神冲击+觉醒力量冰/草绳结+气和弹

阴谋强化（重速度特攻）：阴谋+十万伏特（可Z）+精神冲击/精神强念（可Z）+觉醒力量冰/草绳结/气和弹

控速（重速度）：鼓掌+蹭脸颊+VS/伏特攻击+打落

Anti：

自带超斗打击面的雷丘的最大盲点大概是自己？因为速度问题和低物耐，各种高速UT游击手都能在阿罗拉雷丘身上占到便宜。小心保留自己的高速，用草盾、地面作为中转，适当时可以对攻换血。阿罗拉雷丘的打击面非常依赖气和弹的命中率，所以有时可以拼一波（欧洲人限定）。如果没有强化的话，阿罗拉雷丘一般是突破不了班吉拉的，所以老班可以稳稳上场追死阿罗拉雷丘，拉了一些耐久的M螳螂也可以借雷丘的超能系技能上场，或追击或UT进行压制。如果是没有阴谋的雷丘可以让一些能力盾稳稳吃技能逼换（某蛋，仙布、仙花等仙盾，AV雷皇等特盾，没有毒系的草盾），如果再暴力点可以召唤地鼠来进行捕获。电超是目前唯一的属性组合，加上气和弹后打击面还不错，盲点主要是草超的时拉比和脱壳忍者，前者吃个觉冰应该还是没啥问题的，后者雷丘则基本打不到。雷丘目前的速度和力度都有些跟不上时代，纯受和纯攻都不太怕雷丘，因此，如果是一个比较合格的队伍，应当不会缺少应对雷丘的办法。

NO.028 穿山王 地面

特性：沙隐/拨沙

职能：撒钉、工兵、物盾、地盾、强化、高速、打落

评估：穿山王又被戏称为弱化版顿甲，因为这二者的种族分配、队伍定位十分相似，而穿山王又总是各个方面都要稍弱一些。穿山王的种族是标准的战士型分布，物攻和物耐较为突出，而特耐相对较渣，速度在没沙暴下属于偏慢而又不太慢的类型，也不好塞空间队，在梦特性拨沙出来前基本就干着类似顿甲的工作，撒岩钉、高旋，用能力扛扛物理攻击，然而顿甲有着不错的HP稍微弥补了特耐的不足，使得后者可以带上突击背心反反电系，而穿山王则不太敢吃电系的觉冰，内部斗争中穿山王一直处于下风。在五代获得梦特拨沙后，穿山王终于有了属于自己的用法，哪怕有着拨沙老大哥龙头地鼠，穿山王没有地面系的弱点，有着打落的补盲，虽然少了龙头地鼠的钢本和钢的抗性，但凭借着自己的独特性仍然有着出场的理由。

双打中的穿山王可以作为沙队打手和沙暴手一同出场，但穿山王在这方面远赶不上龙头地鼠，在双打更强调联攻的情况下，更快更强的龙头地鼠对穿山王是全面的压制，更何况穿山王缺少地面系的单体攻击（别跟我说挖洞，不过地Z可以考虑）。

配招：

工兵（重HP物防）：高速旋转+地震+打落+隐藏石砾/剧毒

挖沙强攻（重速度物攻，可命玉）：剑舞+地震+打落+石刃（可Z）

双打强攻（重速度物攻）：地震（地Z）+岩崩+打落+保护/剑舞

Anti：

穿山王缺少冰系打击面，因此大部分物耐合格的草盾、不弱岩的飞盾（钢鸟、土猫、天蝎）、物耐不错的虫（爆肌蚊、M赫拉）都可以稳定挡下穿山王，也可以让天气手改变天气消除穿山王的拨沙效果，比如读地震上Y喷大嘴鸥，后手换牛蛙冰九尾等。另外，哪怕拨沙有速度翻倍的效果，穿山王的基础速度比较低，极速拨沙也只是刚好比围巾地龙快2，因此围巾虚吾伊德及更高速围巾即可快过穿山王而实现强杀。除了速度外，物攻段如果穿山王不剑舞一次，力度其实并不高，有时面对属性不利时也可大胆留场强行进攻，如果读中对方剑舞就是赚，如果对方谨慎收人头那么穿山王也没有进一步的威胁。

NO.029 穿山王（阿罗拉） 冰/钢

特性：雪隐/拨雪

职能：工兵、物盾、钢盾、强化、高速

评估：穿山王搬家到了阿罗拉的雪山后属性变成了目前独一无二的冰钢，成为了梦寐以求的像龙头地鼠一样的钢系，但冰系的存在为它带了两个热门的四倍弱点火系和格斗，而冰系仅仅将钢系的抗冰效果提升为四倍。种族方面，相比地面的穿山王，阿罗拉的穿山王压榨了20点特攻给了双防，让自己更肉了一些，聊胜于无，事实上相当于涨了20点有效种族。特性和地面穿山王是对应的，只不过生存环境由沙暴换成了相对弱势的雪天，雪天打手竞争压力小，但雪天自身弱势却让阿罗拉穿山王发现自己更难出场了，还是挺无奈的。阿罗拉目前没有定点教学，因此穿山王还没有办法学会钉子和打落，而自身冰钢加上基因中还会的地震，打击面非常勉强，而且岩石系补盲也忘记了石刃而只能像自己的偶像龙头地鼠那样用岩崩。当然了，拨雪特性现在只有穿山王和速度更慢且是纯冰的冻原熊有，在雪天物攻打手选择上穿山王要更胜一筹。耐久有所提升的穿山王也可以走工兵的老路子，作为钢系扫钉手虽然不及佛烈托斯有竞争力，但反制力要胜一筹，也可以认为在钢系扫钉手中穿山王耐久优于龙头地鼠，攻击性强于佛烈托斯，以此自我安慰一番。另外，由于突然多了两个四倍弱点，穿山王实际上比原来在物耐端更容易被秒了，所以气腰反击也变得可行了，可以首发勾引比克提尼、烈咬陆鲨这样的攻击手反击击杀，但由于物耐端要秒掉穿山王基本只能靠这火斗技能，而且首发手往往有钉子UT之类的技能，这种用法的穿山王事实上很难用，但正因为难用，所以隐蔽性非常强。

双打中的穿山王可以抱着极光幕冰九尾的大腿打打输出，但是冰系弱点实在太多了，一个队伍里放两个冰系在防御方面实在比较糟糕，这种组合对现在热门的花龟组合更是没有丝毫办法。当然，在恰当的时机选出这样的组合威胁还是不小的，尤其冰九尾和冰穿山王的属性上除了火系外也没有相同的弱点，极光幕后的穿山王还是有资本打输出的。

配招：

工兵（重HP物防）：高速旋转+冰锥/冰柱坠落+铁头+剧毒/地震

雪天打手（重速度物攻）：剑舞+冰柱坠落+铁头+地震/岩崩（可Z）

双打雪天打手（重速度物攻）：冰柱坠落+铁头+岩崩+剑舞/保护

Anti：

冰穿山王某种意义上比地面穿山王还要好挡一些，因为地面系是进攻大系且地岩打击面是备受磨练的好打击面，也不惧怕除了水喷以外的先制。冰钢打击面被水、钢、火完美抵挡，而补盲技能也没有突破水盾的方法，因此冰穿山王可能会被迫带上Z石以求强行突破水盾，但这样没了命玉本系输出又会有所不足。基本上牛蛙君可以完美消除冰穿山王的威胁，如果穿山王带的是地震则各种水飞也能完挡。战士类型的格斗系也可以对着穿山王直接上场用音速拳逼退，螳螂等不怕地岩的钢系也依然可以用于抵挡穿山王。总之冰穿山王比起地穿山王而言盲点更多，一般队伍并不缺少应对方法，只要警惕对手清除盲点的举动，注意保护自己的重点PM，冰穿山王难以造成较大的破坏。

NO.031 尼多后 毒/地面

特性：毒刺/斗争心/强行

职能：撒钉、毒盾、地盾、物盾、特盾、炮台

评估：尼多家族有几乎任何精灵都羡慕的技能学习面和与之相配合的特性。雌性的尼多后耐久分配相对偏受，因此更比尼多王更适合撒钉的工作，而全力攻击的特性也保证了它的输出。虽然特攻只有75，但特攻的技能更容易触发全力攻击的效果，而且有着更广阔的学习面。三项耐久都过了80让尼多后可以比较舒服地吃下一些技能，抵挡物理的岩斗打击面和特攻的仙系势力。作为少有的特攻地面，尼多家族对于突破特耐相对弱势的岩石、钢盾颇有心得（老班草钢表示不服），地毒的属性组合目前也只有尼多家族拥有，因此尼多家族可以说是无可替代的战术地位。

比起速度更快、攻击更高的尼多王，适合尼多后的打法更偏向受一些。自身会毒菱和岩钉，能利用属性挡下一些PM，黑色淤泥比起专爱围巾更适合尼多后一些，当然命玉增强输出也未尝不可，如果想更稳地挡电系也可以选择突击背心。

双打中尼多后比起尼多王更难出场，因为尼多后的耐久并不算很好，速度也比较尴尬，输出更强的尼多王相对更强势一些。但是尼多后可以学会帮手，能够对付电场势力，还是有值得一用的地方的。

配招：

撒钉手（重HP）：隐藏石砾+冰冻光束+大地之力+淤泥波/毒菱/吼叫

特攻炮台（重特攻，可命玉或者AV）：大地之力+淤泥波+冰冻光束+火焰放射

物攻炮台（重物攻）：地震（可Z）+岩崩/急冻拳+毒突+蛮力/咬碎

双打辅助：帮手+大地之力+淤泥爆弹+保护/冰冻光束

Anti：

尼多家族的打击面实在太广，所以很多时候吃攻击逼退不如用攻击手逼换。如果要挡，不被常见打击面克制的能力盾可堪一用，一般来说尼多家族主要是特攻，而且因为毒系存在感加强，十万火急中的十万往往被首先剔除，因此水盾（水布、美纳斯等）、超盾（美梦神）、恶盾（月布）能够比较稳地挡下攻击，当然，作为特攻手的梦魇，小蛋/大蛋也是选择。尼多后一般是撒钉手，时常首发登场，土猫、地龙等首发可以压制住尼多后的出钉（理论上尼多后也能气腰反击）。尼多后的速度比较一般，偏向辅助，因此队伍不必过于针对它，做好自己的防钉工作，避免被尼多后四倍带走，基本上双方都能够满意了。

NO.036 皮可西 妖精

特性：迷人之躯/魔法防守/纯朴

职能：仙盾、特盾、撒钉、反强化、中转、队医、许愿、破盾、双打辅助、炮台

评估：小粉红恶魔（又名皮婶）登场。借着六代仙系春风，皮可西脱离了普通系，成为了亲儿子属性仙系的成员，有了自己的联防价值，成为了龙系眼中的真正恶魔。技能非常丰富，无论是攻击技能还是辅助技能，属性也比较合理，虽然物耐端稍弱，但是可以选择极限物耐来承担龙系、格斗系、虫系的补盲技能，特耐端则非常不错，可以作为一个能力盾来承担不算特别突出的特攻攻击。特性魔法防守和纯朴都是罕见而广泛需求的特性，前者防状态防钉子命玉不掉血，后者则是强化手非常不愿意看到的特性。可选技能搭配相当多，可以带上命玉带上十万火急月爆，可以带上火珠/毒珠戏法破盾顺便防状态，可以许愿保护芳香疗法当纯奶妈，可以极限物耐冥想，也可以宇宙力量援助力量素质强化，还可以顺便带个钉子电磁波剧毒干扰。总而言之，辅助该有的技能皮可西基本都有，这也是小粉红恶魔的可怕之处。但是目前环境皮可西出场率要远低于六代，这原因有很多方面，一方面环境进一步暴力、极端化，皮可西的种族不足以支撑其吃下蝶蝶精神强念、哞哞木锤、各种Z招式之类的技能，无论是耐久向强化还是凭借抗性消耗的可行性都下降了，另一方面，强力的仙系一下子多了四个，还都是二级神级别的，OU环境掀起一阵针对这四只卡璞的热潮，很多不常带毒、钢技能的PM也带上了克制仙系的技能，殃及池鱼，让强度较低的皮可西遭殃，大量龙、斗、虫PM带上了毒突，使皮可西挡得十分难受，而且卡璞使用率居高不下，属性重叠的皮可西很多时候不好入队。但是皮可西的强度在脱离四只卡璞的OU环境后又显得过强，因此目前还掉不下OU，但是远不及六代的辉煌了，或许等某些暴力物离开OU环境后皮可西会重新回归大众的视线。

双打中的皮可西也是毒瘤的存在，有着鼓掌、您先请、帮手、跟我来、双墙等大量优质辅助技能，配合着自身不错的耐久，能极大程度己方输出。另外，实机环境下也可以选择素质的变小皮可西，不过由于Z招式的出现，变小素质流的浪潮被很好地遏制住了。皮可西是双打神级武将，有着非常多样的技能搭配，个人能力水平有限，不能完全列举出来，比如皮可西的自我暗示在双打中也有着一定的价值，但是我并不了解这类的配合，所以在此不加赘述。

配招：（生蛋是三代定点，实机入手有难度，和梦特不共存，双打用法较多样，限于个人能力，仅列出较常见的一种用法）

炮台（重HP特攻）：月爆+冰冻光束+火焰放射+生蛋/月光/十万伏特

常规中转（重HP一防）：月爆+生蛋/月光+电磁波/剧毒/火焰放射/隐藏石砾/芳香疗法/冰冻光束选二

奶妈（重HP一防）：保护+许愿+月爆+芳香疗法/治愈铃铛/治愈愿望

戏法（重HP一防，带火焰玉/剧毒玉/淤泥/后攻尾）：戏法+生蛋/月光+月爆+电磁波/剧毒/火焰放射/隐藏石砾/芳香疗法/冰冻光束

冥想（重HP物防）：生蛋/月光+冥想+月爆+火焰放射/隐藏石砾/电磁波

宇宙力量（重HP物防）：月光/生蛋+宇宙力量+援助力量+月爆

双打跟我来（重HP一防，可以带饭或者大树果）：跟我来+保护+月爆+聚光灯/墙/电磁波/变小

Anti：

皮婶一般是作为盾出现的，杀伤力有限，如果没有强化则不弱仙火打击面即可上场，最常见anti手是席多蓝恩，皮婶基本没有任何办法打动火钢，但是强化的皮婶火钢也不好啃下来，其他的皮婶也是各种毒系攻击手、钢系攻击手、火系攻击手的上场机会，只要读准对方不会用状态即可。对于各种强化的皮婶，可以选择纸御剑、虚吾伊德等强攻手正面突破，也可以吹吼黑雾等破除皮婶的强化，可以戏法专爱破盾，甚至可以用挑拨同旅的耿鬼强行带走皮可西。另外，目前龙斗虫系精灵都喜欢带个毒系技能，这对于皮可西来说是歪打正着。皮婶的物耐并不足以支撑它吃下大部分的非本物攻克制技能，利用先读可以很好地压制住皮婶的血量找机会实现击杀。另外，各种隐蔽性比较强的Z招式对击杀皮可西也很有帮助，因为皮婶的速度较慢，一旦血量不健康很难回复而被突破。

目前的存货暂时发完了，好像有几只被度受吞了，待我发截图

NO.038 九尾 火

特性：引火/日照

职能：天气手、火盾、特盾、炮台、强化、双打辅助

评估：

作为五代和牛蛙平起平坐的天气旗手，在六代永久天气被砍和Y喷出现后和牛蛙齐齐跌落神坛，而且跌得更狠。种族分布算不上很好，100的速度在五代时就备受诟病，快不过许多PM，还对牛蛙抢天气毫无办法。特防是另一个上三位数的，这就导致81的特攻哪怕在晴天下也只是一般的水准。物攻则纯属浪费种族，不突出而且没有较好的物攻补盲技能。物耐比较弱，基本吃不下本系克制的水平。在永久天气被砍后，天气队出场率下降了非常多，而且节奏越来越快。五代时一般拉大量耐久的牛蛙和九尾在目前基本上都变成了强攻类型。九尾有催眠术，因此可以使用Z催眠术+阴谋的爆发型强化组合，但是并不像电束木那样有着还行的打击面，两个攻击技能的组合有点威力的也就火草组合，被火系和龙系完全抵抗，因此可以考虑队友带上三地鼠抓掉以火钢为首的火系。当然也可以不带催眠术，多带个格子给觉冰或者觉地，选择草Z强行突破一些能耗天气回合的家伙（水布等）。另外，九尾也可以选择带上眼镜进行打一炮就走的战术，不过自身弱钉和纯火的属性限制了这种用法的实用性。如果想复古的打法也可以多拉一些耐久，带上剧毒或者鬼火当一个火系特盾来挡仙系。

双打中的九尾比起Y喷的优势在于不占mega位置，而且有着封印这个优秀的辅助技能，也有定身法可选，可以和带上Mega石头的叶绿素妙蛙配合。但是九尾的速度偏高，不像Y喷那样可以mega后手抢天气，在和雨队、沙队对拼时一般处于不利地位。

爆发强化（重速度特攻）：催眠术（Z）/觉醒力量冰/觉醒力量地面+阴谋+大字爆+阳光烈焰/能量球

眼镜/围巾游击（重速度特攻）：过热+阳光烈焰+恶之波动/大字爆+觉醒力量冰/觉醒力量地面

力量戏法（重速度特攻）：过热+力量戏法+阳光烈焰+觉醒力量冰/觉醒力量地面/剧毒/鬼火/痛平分

不轻易死的天气手（重HP速度）：火焰放射+剧毒/鬼火+阳光烈焰+痛平分

双打辅助（重HP速度）：热风+保护+封印+定身术/痛平分

Anti：

目前的九尾比较不常见，偶尔出现也一般外挂个晴天作为打手。不带觉地的九尾对火钢没有任何办法，可以让火钢露个脸观察对方动作来判断是否有觉地。另外，班吉拉、牛蛙君、大嘴鸥等天气手基本可以对着上，不过有可能被下状态。另外，鬼灯、嘎啦也可以对付没有觉地的九尾，肥大雪姨等飞龙可以挡下没有觉冰的九尾，神蛋可以挡下几乎所有九尾（不过被吃痛平分还是难受）。如果队伍没有这些家伙，水盾强行顶上也不是不可能，不过小心草Z的可能，即便不是在晴天下Z阳光烈焰仍然能不用蓄力打出190的威力，基本上吃下一发后不死也残。鉴于九尾也是钉子受害户之一，作为它的对手当然要注意钉子的压制了，九尾没有稳定的回复，且速度也不突出，压压血很容易完成突破。

NO.038 九尾（阿罗拉） 冰/妖精

特性：雪隐/降雪

职能：天气手、强化、炮台、特盾、仙盾、双打辅助

评估：到阿罗拉的雪山冥想一番后，九尾终于明白比起物攻自己更需要速度，于是109的速度终于让其能够踩过地龙这个曾经看见就要夹着尾巴逃跑的家伙。属性冰仙是目前独此一家，成为了少有的四倍弱钢的一员，曾经螳螂的克星现在被反过来捕杀了。在速度获得了提升后，阴谋的实用性大幅增强，但雪天对冰系技能没有加强，这让冰九尾的力度大打折扣，而且冰系带来的大量弱点以及四倍弱点子弹拳反而让冰九尾更难完成强化推队，如果选择阴谋强化，冰仙的打击面遇到的盲点主要是钢，于是老对手火钢表示又见面了，那么九尾往往需要带上觉火或者觉地，但不管哪种觉醒仍然会存在大量的盲点，所以这种用法的冰九尾实用性并不是太强。七代对雪天最大的增强就是极光幕的出现，而九尾正是该技能的最佳使用者。一回合放双墙大大提升了雪队的生存能力，即便是单打也非常有意义，因此冰九尾可以舍弃自己的力度，转而用速耐的配置为队伍打辅助。队伍可以只用这个技能配合上雪天，而无须强迫性地带上滑雪的雪天打手，因为一个队伍带太多的冰系对联防压力太大。九尾极光幕后接由克希/三地鼠临别礼物或许是更适合环境的打法。

双打中的九尾如逾期般成为了热门，因为当单打中放极光幕的九尾都是主流，那么墙的实用性更强的双打没理由不用九尾。比起火九尾，冰九尾多了个鼓掌，隐蔽性虽然不强，但速度较高的九尾很容易用鼓掌成功鼓掌到保护而破掉对手一只精灵的战斗力。九尾也会冰干来对付常见的暴鲤龙和海兔兽，格子是有些紧张，是相当不错的辅助。

配招：

放个墙（重速度HP，可带光之黏土）：极光幕+冰干/暴风雪+鼓掌/剧毒+月爆

阴谋强攻（重速度特攻）：阴谋+暴风雪/冰干+月爆+觉醒力量火/觉醒力量地面

双打辅助（重速度HP）：极光幕+冰干+暴风雪/保护+鼓掌/封印

Anti:

如果冰九尾不能用觉火强势读到换上的螳螂，那么螳螂可以完全对付任何一种类型的九尾。如果九尾带了觉火，那么火钢就可以无压力顶上。冰仙打击面被钢系完挡，而且九尾自身特攻并不高，加上没了鬼火，所以除非四倍克制的觉醒，大部分钢系都能轻松Anti。不过要注意如果九尾将自己定位为放墙的辅助，那么有时候急着杀掉九尾并不见得是好事，这相当于帮对方省下了墙的回合而且让后排的强化手无伤上场。因此草钢这种你打不动我我不打你这种恶意满满的钢盾非常适合干耗回合的事情。要注意九尾是会冰干的，所以海兔兽、刺龙王、暴鲤龙这类水系精灵要小心一些。

NO.040 胖可丁 普通/妖精

特性：迷人之躯/争强好胜/洞察

职能：撒钉、队医、许愿、炮台、打落

评估：会长大人有着全妖精系PM中最高的HP种族，但非常低的双防种族严重拖累了胖可丁的耐久水平。特攻在被强化后达到了85，算是一个勉强能用的数值。特性上争强好胜是一个亮点，可以利用这个特性挡除雾或者踩虫网，自身也有岩钉，能够保持钉子的压迫力，打击面上比美纳斯要好上不少。140的HP有着许愿，是一个奶量充足的队医，但这个队医并不抗揍，所以很多时候许愿的奶并不好喂到队友。作为一只初代萌物，胖可丁的技能非常丰富，和皮可西小蛋一样莫名其妙学会了岩钉，也会十万火急，电磁波剧毒这种标准干扰技能更是不在话下，甚至还会打落，可惜作为一只特攻仙不会月爆。但问题也就在此，胖可丁和皮可西实在太像，但总是无法超越皮可西，所以一直活在后者阴影下。在UU，耐久更好、力度更大的花仙显然也比胖可丁更适合许愿队医的工作。虽然自身攻击技能丰富，但无奈特性发动条件有些苛刻，而且不像钢兵那样有高威力先制，速度也慢，耐久也不足以像卡比那样充分提供对攻能力，如果像保姆鱼那样有再生力的特性作为支撑，我想胖可丁的存在感会高上不少。

双打中胖可丁不像皮可西有那么多好的辅助技能，但是本系高音仙闪都是不错的AOE，速度偏慢的情况下或许可以配合空间利用除雾、吐丝、叫声等弱化技能给胖可丁加特攻打输出。辅助用法皮可西、波克基斯等同族的优势太大，胖可丁更需要突出自己的特点。

配招：

奶妈（重HP一防）：许愿+保护+高音/打落+隐藏石砾/治愈铃铛/火焰放射/阴影球/冰冻光束/剧毒/电磁波

炮台（重一防特攻，推荐带突击背心）：高音+魔法闪耀+阴影球+气和弹/火焰放射

（也可以选择钉子三攻，许愿保护的有回复特攻炮台打法）

双打炮台（重一防特攻，本系可Z）：高音+魔法闪耀+阴影球+十万伏特/冰冻光束/火焰放射

Anti：

胖可丁防低速度慢，力度在不被弱化时打不克制的盾基本也打不出伤害，而且回复靠许愿，但是许愿不保护不稳，而许愿保护又占了对胖可丁而言很重要的技能格，这就导致很多胖可丁并没有回复，这样在盾牌互拼时胖可丁往往弱势。无脑对付胖可丁可以用毒盾，瓦斯臭臭泥大嘴蝠这类的，如果没有毒盾，试探出胖可丁的技能打击面，选择抵抗或者不被克制的盾牌抵挡即可。当然，突破胖可丁也并不难，无论有没有许愿，只要利用先读或者游击压血将胖可丁血量压制到较低水平即可突破，因为胖可丁的双防很低，耐久并不像140HP所描绘的那般高。

NO.042 大嘴蝠 毒/飞行

特性：精神力/穿透

职能：工兵、毒盾、物盾

评估：这是目前为止出现的第一只辉石精灵。大嘴蝠的进化叉字蝠是第二世代才加入的，因此一代的超音蝠最终进化大嘴蝠就有了不逊于家门鸟的种族。耐久三角都超过了70，辉石后是超过了进化叉字蝠的。表面上来看速度和物攻是最突出的，事实上90的基础速度也足以快过低分级的大部分盾牌了。属性毒飞仅此一家，拥有着四倍抗斗虫草、免疫地面，抵抗毒仙的的优良抗性，也是少有的地仙打击面分外精灵。另外大嘴蝠有着除雾和鸟栖，作为工兵是十分不错的。挑拨和愤怒门牙对盾牌来说是非常无解的技能组合，尤其使用者大嘴蝠也是个高速盾牌。穿透对于大嘴蝠的意义比叉字蝠要小一些，不过让大嘴蝠可以毒一些替身的家伙。因为这只PM的功能性和针对性很强，基本只存在于UU及以下分级，因此不作更详细的讨论。

双打中还是用叉字蝠吧。

配招：

工兵/破盾（重HP物防）：除雾+鸟栖+剧毒/愤怒门牙+UT/挑拨

Anti：

对于辉石众，一个隐蔽点的打落基本能削弱他们三成功力。虽然大嘴蝠是工兵，但是自身弱钉让其扫钉并不是太容易，尤其撒钉手是岩石系时。大嘴蝠基本不会带攻击技能，也就是很难拿人头，所以攻击手可以趁机上场搞事情，比如魔守细胞、更高速的钢羊（勾帕路翁）、重甲暴龙等。大嘴蝠主要是工兵，对队伍破坏力有限，只要主要不要让盾去强拼被剧毒或者愤怒门牙压血，大嘴蝠其实可以提供很多攻击手的上场机会。

其实我很好奇你们是怎么找到沉了这么久的帖子然后回复的

NO.045 霸王花 草/毒

特性：叶绿素/孢子

职能：炮台、强化、特盾、草盾、毒盾、再生力、中转

评估：实话说，这只精灵没啥太多出色的地方……作为众多草毒中的一员，论输出比不上速度更快力度更强的罗丝雷朵和M妙蛙，论当盾自身也没有突出的技能，基本比不过有再生力的盾菇，有叶绿素做晴天打手速度又偏慢，和妙蛙比没啥优势，也比不过有着天气球的大食花……因为霸王花各项能力都不突出，整体就显得平庸了，只能委身低分级做其他草毒的替代品。客观来说，霸王花还是挺不错的一只精灵，只是生不逢时，草毒属性上人才济济而导致落寞的。除了速度外其他各项能力都不错，物攻和妙蛙一样有剑舞，而且迷之学会了吸收拳，但是基础速度和耐久不怎么支持这种强化，而且妙蛙物攻有更大威力的蛮力藤鞭和地震。特攻端110特攻不可小觑，但是却迷之不会飞叶风暴，这样就打不出太高的爆发了，作为和美丽花对应的精灵，霸王花会月爆，但是对扩展自己的打击面没有太大的帮助，基本还是和其他草盾类似，撒撒种子放放毒，偶尔用孢子坑坑物攻手。

双打上叶绿素作为打手同类竞争压力太大难以出头，您先请草裙舞干扰的话裙儿小姐速度更快，所以基本没啥出场机会。

配招：

炮台（重HP特攻）：亿万吸取+毒爆弹+觉醒力量火/觉醒力量地面+月之爆破/催眠粉/月光

盾（重HP一防）：亿万吸取+毒爆弹+寄生种子/月光+催眠粉/麻痹粉

晴天打手（重速度特攻）：能量球+毒爆弹+生长+吸取拳/觉醒力量火

Anti：

和大部分草盾一样，可以被毒盾或钢盾anti。不过由于霸王花速度更慢而且耐久也不突出，突破霸王花并不难，而且其打击面也非常一般，利用抗性可以先读换上自己的攻击手压制。不过要注意霸王花的特攻有110而且有催眠粉，没有抗性或者队伍的关键PM不要轻易对着霸王花上场。

NO.047 派拉斯特

特性：孢子/干燥皮肤/湿气

职能：草盾、双打辅助、中转、打落

评估：唯一一只5倍弱火的PM，而且有7个之多的弱点，只有400出头的种族，想想就觉得生存艰难。但实际上派拉斯特并不是那么不堪，405的种族分布已经相当不错了，如果特攻再分一些到HP上就达到合格盾牌的耐久了。单打中一般会选择干燥皮肤来反制水盾，孢子拼脸，湿气可以用来连锁小拳石和小陨星（？）。草虫的四倍抗地抗性十分难得，但基本各种补盲技能都能克制派拉斯特。派拉斯特单打的用途主要在于挡水反水，各种单攻沸水的盾基本对派拉斯特没有什么办法（剧毒），另外也能对水地众有不错的压制力。作为一只蘑菇，派拉斯特当然会蘑菇党的神技能蘑菇孢子，无奈碍于弱点多速度慢，单打中还是少见，因为类似功能也可以由其他精灵完成。如果对沸水恨之入骨，可以拉上派拉斯特，替个身，丢个种子，吸血加强后也可以用吸血来徐续航，30的速度也可以放空间里剑舞一波，虽然并没有什么好的补盲技能。

双打中VGC规则中异常活跃，作为一只虫子有愤怒之粉，耐久也不像大针蜂那样脆皮，而且防水防电，对电场雨有奇效，作为蘑菇也有蘑菇孢子，另外可以学会广域防守，派拉斯特的广域防守隐蔽性还是不错的，基本上很多地龙会不明真相地点岩崩。有着如此多的功能性辅助技能，派拉斯特在双打中有着属于自己的出场机会。

配招：

一个盾（重HP特防）：蘑菇孢子+吸血+替身/打落+剧毒/寄生种子

一个攻（重HP物攻）：蘑菇孢子+剑舞+吸血+打落/种子炸弹

反击一下（重HP物防，看情况带腰带）：反击+蘑菇孢子+打落/吸血+寄生种子

双打辅助（重HP一防，特性记得选孢子）：愤怒之粉+广域防守+保护+蘑菇孢子

Anti：

某只草钢差不多可以无视派拉斯特。对于这种浑身是弱点耐久也一般的PM，其实上场时机是很难找的，只有对上某些特定的PM才能有所发挥，因此大部分时间内都可以无视它的存在，偶尔让它上场了可以拉上一个草盾（最好是草毒或草钢）挡挡孢子，不过如果不能百分百确保击杀的话还是不要留场，派拉斯特的耐久也不是贫民水平，吃个孢子麻痹粉啥的都不舒服，而且派拉斯特的破坏力有限，不一定要优先击杀，除非你的队伍有攻击手的盲点是派拉斯特。

NO.049 摩鲁蛾 虫/毒

特性：鳞粉/有色眼镜/奇迹皮肤

职能：强化、接力、毒盾、抗打落、双打辅助

评估：个人十分喜欢的一只PM。种族分布相对平庸，速度90有些尴尬，蝶舞一次后还是快不过大部分围巾，不过至少比低速要好。特攻90力度一般，强化一段后也不能击杀太多PM，耐久则相对较差，不过这些都不是特别大的问题，因为摩鲁蛾是少有的能够进行蝶舞接力的PM（PS是禁止了，不过实机可以），而且比画狗成功率要高。在能够蝶舞的PM里面，不过有色眼镜的蝶舞是独此一家，有这个特性的存在，摩鲁蛾也完全可以不接力自己干，虽然种族更好的火神蛾一般是蝶舞的代言人。摩鲁蛾的蝶舞成功率是比较高的，和炫彩蝶一样有着催眠粉+蝶舞的组合，但是摩鲁蛾的速度更快，而且因为出镜率低的缘故很多人不加防范。除了攻击性的有色眼镜外，鳞粉和奇迹皮肤也都是非常好的特性，鳞粉可以防附加状态，比如下马威的害怕和沸水的烧伤，或许也可以防打落（不太确定）。奇迹皮肤则是对方的变化技能命中减半，想象一下挑拨和电磁波miss时对手的表情吧（虽然现在电磁波日常miss）。个人倾向于选择奇迹皮肤，这样在面对各种盾时更有底气（比如皮可西），而烧伤的效果被削弱后烧伤也没那么大的威胁了（当然双打还是选择鳞粉吧）。目前环境速度偏快而且种族相当极端，摩鲁蛾当然无法在高分级生存，但我认为在较低的分级摩鲁蛾是非常不错的强化PM，尤其面对某些仙盾（没错，就是你，花仙）。

双打中的摩鲁蛾主要是干催眠的事情，不过电场一出对催眠用法还是有比较大的打击的。摩鲁蛾也有愤怒粉和顺风这样的辅助技能，另外我注意到有特性交换这个非常隐蔽的技能。如果摩鲁蛾和蝶蝶作为队友，那么超场直接克制下马威，而摩鲁蛾特性选择有色眼镜，可以对蝶蝶用特性交换给蝶蝶有色眼镜特性，而且特性交换时蝶蝶的超场制造特性有机会再发动一次完成场地替换，而超场下有色眼镜蝶蝶的输出想必非常爆炸。当然这个用法我还没有实战过，只是个想法而已。

配招：

接力（重速度HP，PS不能用）：蝶舞+接力棒+催眠粉+替身（如果没催眠条款可以刷无赖）/毒爆弹/虫鸣/鸟栖/毒菱

自己干（重速度特攻，有色眼镜）：蝶舞+虫鸣（可Z）+毒爆弹+觉醒力量地面/催眠粉

双打辅助（重速度HP）：愤怒之粉+顺风/催眠粉+保护+毒爆弹

特性交换！（重速度HP，可带气腰）：特性交换+顺风+毒爆弹+催眠粉

Anti：

如果在PS上见到，基本就是蝶舞强攻的。要注意摩鲁蛾的催眠粉，可以选择一只梦话游击的送催，或者送一只战略意义不大的。基本摩鲁蛾对着低速上是有把握完成一段蝶舞的，不过蝶舞一段后也不见得能够有非常大的破坏力，即便有有色眼镜，还是有比较多的盲点，尤其四倍抗虫又是钢盾的物攻手，比如勾帕路翁，或者拉了些HP的叉字蝠。另外，黑科技脱壳忍者也可以作为anti，一般还是没有末入蛾觉火的。吹吼黑雾手也可以比较轻松破解摩鲁蛾的强化，因为摩鲁蛾蝶舞机会比较依赖催眠粉，因此一次强化未果，第二次再来难度就大了很多。考虑到有些蝶舞强攻的摩鲁蛾会带腰带，钉子的压制就显得尤为重要，有时候摩鲁蛾对着盾牌催眠粉心理压力也挺大的，因为不像炫彩蝶那样是复眼催眠粉，75的命中和鬼火一样揪心。如果没有叉字蝠、钢羊这类属性优势PM，那么卡比兽这种特耐相当强力的物攻手也可以硬杠蝶舞一次的末入蛾，基本上末入蛾一次蝶舞难以带走稍微有点耐久的PM，对上卡比兽这种更是连过半都很难做到，所以估计好自己队中PM的重要程度，可以选择强行兑子。

NO.051 三地鼠（阿罗拉） 地面/钢

特性：沙隐/卷发/沙之力

职能：强化、高速（？）

评估：阿罗拉的三地鼠成为了继大钢蛇、龙头地鼠后的第三只地钢，本来是值得高兴的事情，结果速度就被砍了10点加到了不是太重要的物防上，直接导致了速度线下去了一大截，猎物和猎手角色互换。最气人的是失去了赖以生存的沙穴特性，换来一个没啥大用的卷发特性，本身就是大脆皮的三地鼠吃个技能自己都基本活不成了，感觉实在很难用。不过抗性带上钢系后好了不少，而且多了个本系，作为速度最快的地钢（挖沙鼹鼠表示不说话），强化的机会比普通三地鼠要好上不少，虽然强化技能只有磨爪……地钢属性都受沙之力加成，所以也可以作为沙暴队打手出场，但是明显力度和速度甚至耐久比起剑舞的挖沙鼹鼠来说都差了不少，有些尴尬。Z沙暴有提速效果，配合沙之力特性或许有不错的清场能力。目前还没定点，所以阿罗拉三地鼠学不到岩钉，不过在定点出来后，我觉得使用率会比现在高上不少。

双打中的阿罗拉三地鼠显然作为沙之力使用者比普通三地鼠要好一些，至少抵抗鸣鸣双本特耐端不会被瞬秒，有了第二本系铁头也不会遇到被广域防守防到死的尴尬。

配招：

常规（重速度物攻）：磨爪/临别礼物+地震+铁头+石刃

清场（重速度物攻，可极限物攻）：沙暴（Z）+地震+铁头+石刃/岩崩（关键在于是否相信自己的脸）

双打沙队打手（重速度物攻）：地震（可Z）+岩崩+铁头+保护

Anti：

基本上和龙头地鼠一样的打击面，而且爆发相对更低，所以能挡前者的基本都能挡下后者，所以钢鸟、土地云灵兽等飞盾、欺诈月布等恶盾、爆肌蚊、巨蔓藤等草盾、呆河马等水盾都可以挡下并反制三地鼠。只能说阿罗拉三地鼠和龙头地鼠在攻击的重合度上实在太高了。因为三地鼠更脆，而且弱水喷、音速拳等先制，一般来说击杀三地鼠难度不大，只要能承受住一次攻击，因此要时刻注意自己的PM血量，尽量保护自己的高速，不让三地鼠有机会利用速度和打击面对己方队伍造成破坏。

NO.053 猫老大 普通

特性：柔软/技师/紧张感

职能：高速、强化、游击、打落

评估：猫老大拥有着不错的速度和少有的技师特性，但主要问题在于双攻实在太低，碍于总种族的限制，猫老大的耐久也不强，只有速度非常突出。其他几个技师拥有者螳螂、斗笠菇、双尾怪手都有着大威力先制，而猫老大虽然有着本系下马威，但是和双尾怪手下马威的力度完全不是一个级别。特攻端有阴谋强化，也有着十万伏特、水之波动等补盲技能，但是关键在于要用上技师，技能威力最高也只能达到90，这样也有些缺少爆发（阴谋普Z破坏死光？）。总的来说，作为攻击手，猫老大的力度实在弱了些，打辅助的话自身耐久和抗性也是问题，要出场还是挺难的。当然在四代时作为猫手队成员有一定的出场率，但随着猫手不断被调整，在不能抽出吹吼后，基本猫手队已经销声匿迹了。

双打中猫老大有着最高速的技师冰冻之风，控速效果不错，也有着高速催眠术和下马威，打打辅助还是有一定的用处的。

配招：

速耐干扰（重速度HP）：下马威+UT+催眠术+追打/报恩/打落

阴谋强化（重速度特攻）：阴谋+高音/高速星星+水之波动+觉醒力量鬼/恶之波动/阴影球

双打辅助（重速度HP）：下马威+佯攻/高速星星+冰冻之风+催眠术/保护

Anti：

一般来说，只要不被克制，大部分盾都能挡下猫老大，不过攻击手要注意慎重被猫老大磨血，而且出境的猫老大大多数是以阴谋强化的身份出场的，但猫老大特攻比物攻还低，哪怕强化一次后力度并不足以破盾，所以不用太慌，稳稳和猫老大对攻即可。

NO.053 猫老大（阿罗拉） 恶

特性：毛皮大衣/技师/胆怯

职能：游击、恶盾、强化、高速、抗打落

评估：在猫老大获得阿罗拉形态后，不仅脸变得滑稽了起来，对战中也更加有趣了。从物攻端拉了10点给特攻后，阿罗拉的猫老大阴谋起来的成功率高了不少，虽然仙系太强，恶系强化手考虑的最严重问题就是破仙，但没有定点的猫老大显然还无法破仙盾。但是多了两个特性后，猫老大的选择余地多了不少，没必要强拉着不高的特攻打攻击，也可以做一个有着高速的更好的干扰手。变成恶系后多了个神技放狠话，比起速度慢的熊猫来说，猫老大的放狠话显然更有价值，而且Z放狠话还附带一个治愈愿望的效果，非常不错，配合X喷、M赫拉等爆炸输出非常有意义。作为干扰手的猫老大获得了物防端大力士毛皮大衣特性，让猫老大的物耐端一下子硬了起来，虽然缺少回复，但也没以前那么容易见光死了，甚至可以玩睡梦放狠话的恶心人的玩法。梦特胆怯是受到恶鬼虫三种属性时速度提升一级，猫老大本身抵抗前面两个，配合阴谋相当不错，因为属性变成恶后，猫老大的主攻技能变成了恶之波动，补盲技能十万伏特啥的也不需要技师加成，所以这个特性比技师更适合阴谋的阿罗拉猫老大。当然，在解决破仙盾的烦恼前，阿罗拉猫老大主要用法还是干扰型。

双打中用法和疯狗有些类似，物耐端值得信赖，有大声咆哮群体降特攻，但是没定点不会冰风，比起疯狗少了朝阳。另外阿罗拉猫老大也会煽动，或许配合鳍鳍可以一试。

配招：

干扰（重HP，可速耐可极限物耐）：挑拨+放狠话（Z）+恶之波动+剧毒/催眠术

睡梦（重HP物防）：睡觉+梦话+放狠话+剧毒/恶之波动

阴谋（重速度特攻）：阴谋+恶之波动+十万伏特/催眠术+力量宝石

双打辅助（重HP）：大声咆哮+挑拨/催眠术+下马威+佯攻/保护

Anti：

有了放狠话后其实阿罗拉猫老大挺烦的，尤其在猫老大后边隐藏着有着推队威胁的攻击手时。不过猫老大自身并不难放下来，比如一只劈斩司令就可以教猫老大做人，一个放狠话过去反而帮钢兵升一段攻击，而猫老大自身又打不动钢兵，算是完美Anti吧。其余的可以拿仙盾顶上，比如不怕状态的鳍鳍（注意阴谋的可能有十万）、可以VS走人的玛吉安娜、以及不用攻击技能也恶心人的各种盾（草钢、铁火辉夜等，不过要注意被放狠话后跟上替身手）。

NO.055 哥达鸭 水

特性：潮湿/无天气/悠游自如

职能：高速、水盾、炮台

评估：哥达鸭和很多高种族却坐冷板凳的PM一样，实在是因为能力分布太平均了，以至于各方面都不突出，另一方面也是因为水系是第一大系，其中好手太多，哥达鸭各方面都比较平庸，并且是纯水属性，因此出镜率很低。三个特性里无天气可以anti Y喷，也可以在UB里打古拉，这是哥达鸭最有特点的地方了。用轻快（也就是悠游自如）当雨队打手则基本竞争不过刺龙王和乐天河童等双属性PM。作为一只伪超能系，哥达鸭能学会大量超能系攻击技能和干扰技能，但是能派上用场的主要也只是命中低下的催眠术。如果将哥达鸭作为攻击手，它缺少阴谋这样的爆发式强化（玛纳霏表示很得意），也缺少UT等游击技能从而不太适合带上眼镜或者围巾进行游击（虽然是个伪超能系但是不会戏法）。如果作为一个水盾，比起水布、鬼水母这种大肉双抗不够而且缺少回复，定位相当尴尬，即便是在低分级也缺少了一些属于自己的特点，或许无天气打晴天手对哥达鸭来说是人生巅峰。

双打中因为VGC环境缺少龙王这种强大的轻快手，所以哥达鸭难得地成为了雨队中常见的打手，带上水Z后爆发也十分不错。另外哥达鸭也有单纯光线、角色扮演这种神奇的技能，围绕着特性方面也许能构建出一些不错的战术，比如对大嘴鸥用让后者能量储存，对蝶蝶单纯光线后者冥想等等，不知道对Z欢乐时光暴鲤龙使用能不能使后者全能力提升二级。虽然双打中强化稍微有些难以实施，不过用起来应该还是相当有趣的。

配招：

干扰（重速度HP）：哈欠/鼓掌+替身+沸水+冰冻光束/剧毒

炮台（重速度特攻，可命玉）：水压+冰冻光束+气和弹+催眠术/觉醒力量草/祈雨

双打雨天（重速度特攻，可命玉可Z也可以带水板）：水压（Z）+冰冻光束+鼓掌+冲浪

Anti：

哥达鸭还是比较贫招的，你看上面的配招基本都难突破水盾（带毒的除外），对毒刺水母则基本上没什么办法（带精冲？）。因为哥达鸭没有回复，大部分情况下耗着都是哥达鸭吃亏，找机会下个状态或者压压血量还是比较容易突破的。如果是强攻类型的哥达鸭则要注意自己的水盾血量，如果没有水盾则草盾也可以，命玉冰光后手亿万吸一般能再扛下一发。哥达鸭冷门有冷门的理由，力度差一丝，速度不够快，双防也不够硬，只要队伍没有明显的水系弱点哥达鸭一般很难完成突破的。

NO.057 火暴猴 格斗

特性：干劲/愤怒穴位/不服输

职能：强化、游击、救场

评估：火暴猴是一只非常有特点的格斗系精灵，不过出镜率并不高。在五代格斗强势时没什么出镜率，到了六代反而有时能在OU见到了，这当然是因为不服输特性，在除雾被强化后不服输便成为了一个很强的反扫钉特性，主要以钢兵为代表，不过非常适合围巾的火暴猴如果操作得当，是能够完成推队的。能力方面总种族不高，速度和攻击相对突出，但速度不过百导致被大量压制，也被逼得大部分火暴猴都是套着围巾，耐久三角贫民级别，基本很难像怪力、民工那样当战士来用。干劲，也就是不眠，据说可以放UB针对噩梦神，但是在黑洞被削后估计也没啥大用了。愤怒穴位单打非常难触发，双打可以对这个特性做些发挥。单打基本上火暴猴都选择的不服输特性，套上围巾蹭除雾或者虫网强化两级物攻然后突突突，相比钢兵来说火暴猴因为出场率较低，所以很多人都没有什么防备而被套路。自身有着UT也非常适合围巾，定点有垃圾桶，技能机可以学会毒突都可以打仙，剩下一个位置基本上带的都是石刃补盲了，可惜学不会打落。格斗系好手云集，基本上出场的火暴猴都是利用自己这个独一无二的特点来进行发挥了。因为不会先制，所以不能像钢兵那样靠着偷袭低速输出，道具也基本锁定围巾。

双打中可以让队友给火暴猴一个冰息强行CT来触发怒穴，但是比起其他的怒穴拥有者，肯泰罗速度更快，流氓鳄抗性更好而且有本系AOE，好胜毛蟹可以和磨牙彩皮鱼配合空间输出，火暴猴的速度和抗性则相对有些尴尬（或许可以带胆怯球蹭威吓？）。

配招：

反除雾的围巾手（重速度物攻）：近战+UT+毒突/垃圾射击+石刃/冰冻拳

双打怒穴（重速度物攻）：近战+岩崩+垃圾射击+保护

Anti：

目前环境火暴猴基本就这种用法，虽然有不服输围巾，但是该除雾时还是得除，因为围巾锁招，靠一个技能火暴猴在前期还是很难完成推队的。因为火暴猴需要经常UT游击，所以一个头盔手可以非常恶心火暴猴（保姆曼波、盔甲鸟啥的）。另外很多除雾手火暴猴其实是不敢上的，比如兄妹、鳍鳍这类有点暴力的除雾手，所以出镜率比抗性好上不少的钢兵低也是很正常的。不过如果用秃鹫、蜻蜓龙之流除雾则要稍微注意一下除雾的时机了，+2物攻的围巾火暴猴下回合对除雾方的先读压力还是非常大的。

NO.059 风速狗 火

特性：威吓/引火/正义之心

职能：火盾、破盾、炮台、物盾

评估：传说中的疯狗。种族值在普通精灵中是最高的一批，但是分布相当地水桶腰，速度也残念地没过百，但风速狗并不像哥达鸭那样沦落底层分级，实在是因为好技能多而且有着神级特性威吓。能力方面双攻都过了百，走特攻、物攻或者双刀路线都存在可能，三项耐久都过了80，物耐端有威吓的存在其实相当硬，加上纯火有五个重要抗性，光靠这些风速狗就足以做一个不错的火盾了，更何况还有鬼火、朝阳这些良好的盾牌技能。特性上一般选择威吓，如果是为了挡一些暴力火系攻击手（比如Y喷鬼灯）可以选择引火，正义之心基本没啥用处。但是风速狗被称为疯狗当然不是因为作为受的风速狗，而是杀敌一千自损八百的物攻端。有着本系闪焰冲锋和电推两个强大的自残技能，使得风速狗力度不错但是自杀也快，从而获名疯狗。作为火系物攻手，不可避免会和两个唯一——唯一神炎帝和唯一王火布进行对比。虽然物攻种族不及后二者，但技能丰富层面从二代开始就一直碾压着后面两位，直到某只炎帝做了交易成为配信精灵获得了圣火神速后才有所改观，但是因为这种炎帝的性格锁定了固执，所以其实还是相当难受。另一个火系物攻手是达摩狒狒，超高的物攻种族和攻击特性全力攻击以及会地震导致从五代开始物攻火系的位置往往被狒狒或者V仔（高威力创造胜利）占据。但是物攻的风速狗用法从来就没被淘汰过，尤其风速狗不止这一种用法，很多时候会起到迷惑对手的作用。相比物攻端，特攻端的风速狗相当贫招，用特攻输出的风速狗可能不如用V仔、老喷这样有着第二本系的火系，甚至不如用速度更快的九尾火暴兽。风速狗从六代开始其实主流用法是做一个受，利用威吓和鬼火强化物耐端，拉大量特耐带上大声咆哮强化特耐端，可以有效对付以花仙为首的仙盾和一些不被克制的其他攻击手（比如基拉祈），在OU也能挡挡老喷，现在虽然四个卡璞强势，而且都是仙，但它们的输出手段大部分都依赖着第二本系（不过单攻鳍鳍一般带的月爆，但风速狗一般也打不动它），所以风速狗也只能挡挡哞哞（小心石刃CT）和拉大把特耐挡鸣鸣（不太稳），因此风速狗最好的舞台大概还是UU吧。

双打中的风速狗作为一个威吓手是相当毒瘤的一个存在，VGC2017环境中更是出现了风速狗-海兔兽-铁火辉夜轴，凭借着威吓大声咆哮和朝阳鬼火的存在让风速狗变得相当肉，而且有着燃尽这个独特的新技能可以让自己变得真正没有弱点，甚至连烈咬陆鲨都没法打动自己，相当地无赖。其实风速狗也有帮手这个不错的技能，不过由于自身输出也不低，所以并不时常见到。

配招：

疯狗！（重速度物攻，可命玉可Z）：闪焰冲锋+狂野伏特/咬碎+神速+近战

火盾（重HP一防）：鬼火/剧毒+朝阳+火焰放射/闪焰冲锋+大声咆哮/神速

双打毒瘤（重HP一防，建议特防，可带大树果/剩饭）：大声咆哮+火焰放射+朝阳/保护+燃尽/剧毒/鬼火

Anti：

首先你需要判断对手是哪种风速狗。如果是疯狗，可以各种磨血等自杀，稳定挡风速狗的应该是另一只受的风速狗，或者威吓雪姨等龙盾也不错，当然也可以用水地anti，重爆的物耐也相当地能信得过。如果是一只受的风速狗，你可以拉上一只带剧毒的风速狗和对方对受（划掉），也可以拉上随便一个不被克制的盾下个毒。当然因为风速狗吃钉子，所以可以用钉子来压血以求强突。对于攻队来说风速狗是有点恶心的，所以适当游击压血相当重要。受队则比较随意了，因为风速狗相当怕剧毒，而朝阳又只有8PP，随便耗耗也不吃亏。

NO.062 蚊香泳士 水/格斗

特性：储水/湿气/悠游自如

职能：水盾、物盾、特盾、反强化、中转、强化

评估：一眼过去可以看到4个能力过90的种族项。速度和特攻不算太高，但是影响不大。物攻在格斗系里处于垫底水平，但相应地双耐都相当出色，而且是有着水+斗加蓄水的独特抗性，个人认为是劈斩司令的最优秀anti手之一。三个特性里最常见的是储水，很多时候并不需要雨天支持，能够作为一个补充联防的良好盾牌。作为轻快手蚊香泳士的力度稍微有些弱，不过有腹鼓支持，如果能够顺利找到机会强化依然不可小觑。一般来说蚊香泳士还是以一个盾牌的形式出境，除了anti上面提到的劈斩司令外，也可以挡下大量水系攻击手比如M暴鲤龙（普通暴鲤龙飞Z流行起来了，不太好挡）、滴蛛霸、具甲武者。作为和蚊香蛙皇同源的一只青蛙，蚊香泳士也能学会一些不错的反强化技能比如黑雾和鼓掌，尤其和蚊香蛙皇的灭亡之歌对应，蚊香泳士能学会巴投，也就是格斗系的龙尾，配合钉子和自己的抗性在对方没有稳定anti自己的盾时可以恶心对面。和蚊香蛙皇一样缺少稳定回复，虽然蓄水可以回血，但是吃过一次亏后对方一般不会轻易再上当，所以睡梦的蚊香泳士非常常见，舍弃掉自己的输出性格减速，和沼王等水地类似选择物攻巴投加特攻沸水的组合。如果不用睡梦仅靠剩饭和蓄水回复则可以补充剧毒、催眠术、鼓掌、黑雾等干扰技能。攻击向的快泳蛙除了腹鼓三攻（缺少近战飞膝踢这种高威力稳定斗本比较尴尬）外，也可以选择用替身气合拳的组合，不过需要一定的速度支持，可以反制种替保单攻的辉夜。

双打中的快泳蛙主要是利用轻快腹鼓来作为雨天的强化打手，因为自身有着鼓掌也可以做高速干扰的工作。不过比起特攻手的哥达鸭、龙王、鸭神，快泳蛙作为物攻手惧怕威吓而且依赖强化，而且没有冲浪这种AOE，相对来说使用难度更大。

配招：

吃钉子啦你！（重HP物防）：睡觉+梦话+沸水+巴投

搞事（重HP物防）：沸水+下盘踢+鼓掌/黑雾+剧毒

强攻（重速度物攻）：腹鼓+攀瀑+冰冻拳/岩崩/地震+毒突（斗本没好技能）

subpunch（重HP物攻，适当加速）：替身+气合拳+攀瀑+毒突

双打强攻（重速度物攻）：腹鼓+岩崩+攀瀑+毒突/鼓掌

Anti：

蚊香泳士很不信成为被四大场都anti的PM……烧伤削弱、四个卡璞的出现对蚊香泳士的出场率都是重大打击，超草电三个卡璞的攻击吃不下，仙场鳍鳍打不动，反过来被月爆打过来还很疼，雨队旗手还多了个有着飞本暴风的大嘴鸥，基本对于环境新增的暴力物，蚊香泳士都缺少太多的应对办法。尤其是鳍鳍，对各种类型的蚊香泳士都可以无压力上场（不腹鼓的毒突也不是太痛）。另外，因为蚊香泳士不会打落，所以免疫快泳蛙双本的胖嘟嘟是个非常好的anti，不过比起鳍鳍而言怕剧毒。另外暴鲤龙虽然也打不动蚊香泳士，但是如果是物耐龙尾的暴鲤龙可以先手龙尾把蚊香泳士抽下去（指的是第一种类型）。蚊香泳士的反制还是弱了一些，哪怕站场有机会巴投，也很容易被随机上来的PM给逼下去，没有钉子更是没啥作用。所以注意自己场上的钉子，注意保存关键PM血量，然后找机会压压血量寻求突破吧。

NO.065 胡地 超能

特性：精神力/同步/魔法防守

职能：高速、救场、强化、炮台

评估：在五代有了梦特魔法防守后，胡地就变成了传说中的两条命输出手，成为了非常专业的救火队员。能力上分布相当合理，最标准的高速高攻物耐端脆皮超能攻击手，特性上在有了神级特性魔法防守后也基本上没前面两个的出场率了（同步率凯西表示不服）。虽然智商高达4000的胡地学不会第五个技能，但是胡地的技能也算得是相当丰富了，除了不会冰光火放比较遗憾外，超斗鬼的打击面已经相当不错，偶尔也可以将斗换成仙。基本上胡地不Mega就会带着气腰，自身135的特攻在带上气腰后意味着大部分情况都至少有一次出手机会，可以在被对方的强化手强化起来后靠着胡地的输出强行打一波，很多时候可以把要崩的局救回来。当然魔法防守这个特性还有很多其他的用途，不只是带个气腰不怕钉子扎，不怕毒不怕烧，也可以命玉不掉血。于是有人也利用了大多人看见胡地就腰带的心理带起了命玉强势输出（虽然目前环境看见胡地会找蝶蝶，然后判断：哦，胡地是Mega），效果也不错，不过相对来说容错率低一些，毕竟这物耐基本吃不下什么本系技能。另外胡地也有挑拨再生冥想戏法之类的技能，不过相对来说使用难度大一些，哪怕是盾牌的力度很多时候也不太好吃下本系技能。有趣的是，胡地会电磁波，在容易吸引钢盾的体质下给对方一个麻痹还是挺有意思的，不过对破盾帮助不大。一般来说胡地的定位就是高速输出，偶尔救场，再偶尔还能清场。相对少见一些的也可以带上火焰玉念力挪移，带上专爱眼镜戏法啥的。

双打中胡地是相当适合自我暗示的一个精灵，尤其配合各种自带强化的UB相当有意思，也能配合蝶蝶玩超能爆破，不过相对来说M胡地更适合一些。胡地有着鼓掌这个技能，而且很多人一般没有防备。

配招：

四攻流（重速度特攻，带腰带或者命玉）：精神冲击+气合弹/魔法闪耀+阴影球+觉醒力量火/觉醒力量冰/能量球/鼓掌

念挪（重速度特攻，也可以适当加HP，带火焰玉）：念力挪移+精神冲击+挑拨+气合弹

戏法（重速度特攻，围巾或者眼镜）：精神强念+气合弹+阴影球+戏法

双打自我暗示（重速度特攻，可以选择带腰带）：自我暗示+鼓掌+精神强念+阴影球

Anti：

超鬼斗打击面相当广，不过一般来说只要抗超且不被后两者克制的特盾就可以挡下来，比如某万恶的巨钳螳螂（你猜我是子弹拳还是追击还是UT？胡地：我气腰觉火！）。咳咳，为了避免遇到前面螳螂的尴尬情况，有必要进行一些试探，比如万能的小蛋（常规的胡地对小蛋没啥办法，不过极少数情况会遇到戏法）。如果带的是标准的超鬼斗火，则可以用鬼恶的盆栽和勾魂眼来扛，如果没火可以用螳螂辉夜，没斗带仙则可以用火钢等等。当然胡地物耐端是个大脆皮，只要把可能的腰带破了，胡地对队伍的压力就小了不少，后边的龙舞鲤鱼啥的也可以更安心一些。为了做到这一点，可以读技能上高速追击手（玛狃拉）或者猜拳（劈斩司令）来强行破掉胡地一条命。如果你队伍很受的话，特耐的很多盾都可以进行anti，比如突击背心的哞哞（这个也能anti超场M胡地）、特耐强势有回复的水盾（水布、美纳斯甚至AV镜反的保姆曼波）。相比现在的环境而言，没有加成的135特攻也算不上太突出，能挡下面M胡地的基本都能挡普通胡地。

NO.065 胡地（Mega） 超能

特性：复制

职能：炮台、破盾、高速、强化

评估：超场黑恶势力登场！从Mega胡地诞生的那一刻起，这只有着150速度175特攻的PM就吸引了大量目光，然后……也的确挺强的，但不是任何队伍都塞得进去，因为使用起来有一定难度。Mega后的胡地除了HP和物攻外全部能力都获得了提升，可谓种族都加在了刀刃上。物防提升20后虽然仍然属于脆皮级别，那是个没那么脆皮的脆皮。什么意思呢，吃极攻砖头螳螂子弹拳有一半概率不死了，吃极攻三地鼠地震也不死了，吃很多攻击力一般的PM本系高威力技能也不死了，这物防加得其实比特攻加到195更加重要。速度150基本达到了普通PM的上限（除了某只虫子），刚好快过了围巾电束木（更不用说龙舞一次暴鲤龙），相当耐人寻味的一个速度线。有着这么高速支撑M胡地的高特攻就能够淋漓尽致的发挥，而不像M赫拉那样很多时候没出手的机会。七代的mega回合当回合出手速度按M后算对M胡地这种Mega后速度大幅提升的PM相当友善，这样在很多攻击手对拼回合会占据先手优势。在卡璞势力登场后，M胡地理所当然地站在了超场手蝶蝶身后，作为站在地上的一员，物耐端脆皮的M胡地除去了怕先制的弱点，一时间蝶蝶加M胡地成为了相当热门的一个组合，打破了我一贯不在队里塞两只超能系的传统认知。Mega胡地的特性复制也相当顺应潮流，因为目前环境中存在着大量优质特性，尤其UB们的异兽提升非常常见，胡地相当容易抢到这个特性，一旦开始收割，胡地会成为最可怕的UB。其余的复制到蓄水可以Anti单攻水盾比如水布、蟾蜍，复制到引火可以对着火钢上场，复制到威吓可以吓一吓土猫暴鲤龙，复制到再生力自然恢复魔装反射啥的都不亏。而因为复制特性可以给M胡地带来很多意想不到的抗性，配合自己的高速高攻，M胡地很容易逼换对手精灵，因此我认为M胡地并不适合四攻，灵魂技能应当是替身。M胡地的替身很多时候是能够作为比赛的胜负手的，比如对皮可西一个替身挡了电磁波，下一回合精冲就可以2HKO破盾。又或者对上一只精冲可以收掉的地龙，但是对面有钢兵而且没有超场，一个替身能减少自己的先读压力，而如果读中对手换人替身保留的话己方势必会对对方造成相当大的破坏。攻击技能选择上基本和普通胡地一致，可以根据队伍需要适当更换，比如我喜欢带上觉冰干土猫，因为健康土猫对胡地是有优势的，所以一般能够成功。也可以觉火干螳螂，仙闪减少非洲人的RP弹命中压力（不过不是太推荐，除非为了打勾魂眼）。如果感觉替身不适合自己，也可以选择鼓掌或者冥想或者干脆四攻，M胡地的技能组合相当丰富，不一定要拘泥于教程。要值得注意的是，因为M胡地的热门，导致OU速度线大幅上扬，大量不常见的PM也带上了围巾，在对手做出有些不合常理的举动时要警惕围巾的可能性。另外，因为M胡地相对来说作为攻击箭头很多时候不太参与联防（即便有着复制，也要注意被对方先读到的可能性，尽量在残局前有机会突破前保护自己的M胡地），剩下五只精灵的联防一定要比较完善，尽量多游击起来寻找机会。

双打中的M胡地仍然是非常突出的单兵战力，但是缺少AOE，要非常注意被对手集火的可能性。相对来说功能和蝶蝶有些重合，而且不能用超Z强行突破盾牌有些不舒服，但并没有人禁止M胡地和蝶蝶一同出场，而且M胡地也有鼓掌可以稍微掩护一下蝶蝶。

配招：

拆队好手（重速度特攻）：替身/鼓掌/魔法闪耀+精神强念/精神冲击（如果队伍不虚蛋还是建议精神强念，威力差的10点在多次加成后威力差了非常多）+气和弹+阴影球/觉醒力量火

强化推队（重速度特攻，可适当分一些HP让一次冥想后能吃下一些水盾的无攻沸水）：替身+冥想+精神强念+气和弹/阴影球

双打（重速度特攻）：鼓掌+精神强念+阴影球+保护/气合弹/能量球

Anti：

一只暴鲤龙站在场上，看着冥想中的M胡地，嘲讽道：“敢不敢精神强念？敢不敢气合弹？”

开个玩笑，虽然和M暴鲤龙的猜拳很有意思，但是显然相当不稳。M胡地热门有热门的道理，基本上如果你的队伍里没有超过150速度线的PM的话，对上M胡地非常有可能被推队。这也是土猫地龙虚吾伊德（这个某种意义上是用来干围巾地龙的）大量带上了围巾，如果不警惕的M胡地非常容易被阴死。如果要挡下来的话，最好选择抗超甚至免疫超的PM，目前来说最稳的是特耐秃鹫，虽然被瞎眼光克制，但是没啥异兽提升乱七八糟加成下打秃鹫不会过半，不过要注意秃鹫的打落和欺诈都秒不掉M胡地，钉子下也有可能被2HKO，另外也可以用AV哞哞（不过需要拉大量HP）来盖掉超场，吃M胡地的精冲同样不过半，如果发挥想象力，AV河马王、AV鳍鳍（不过这个带AV太过分了）甚至AV蝶蝶都可以各种姿势挡M胡地。要注意超场下小蛋是有几率被精冲2HKO的（踩钉后100%），所以一般用来挡特攻手的盾这次不好挡M胡地了。如果M胡地是常规的超鬼斗，除了上述PM还可以用M勾魂、M螳螂（需要至少满HP）来针对，在气合弹的垃圾命中下，很多时候哪怕上述PM不健康都有可能反手击杀胡地。另外如果M胡地不带气合弹，那么老班火钢等就没啥压力顶上来了。所以说，RP弹虽然垃圾，但很多PM还非得依赖它。另外，盾牌PM非常有可能过劳死，而且容易被压血，所以尽量还是主动一些，利用高速UT带动场上节奏，让M胡地上场机会降低才是最好的方法。

NO.068 怪力 格斗

特性：毅力/无防守/不屈之心

职能：炮台、破盾、特盾、强化

评估：怪力给人的第一印象是兄贵……不对，是无防御爆裂拳。在混乱自伤率还是50%的时代下，欧皇怪力的爆裂拳可以无限破盾，当然在混乱削弱的七代这个概率小了不少，不过欧皇的事又有谁说得清呢？

种族分布相对合理，虽然速度慢了点，不过某民工速度更慢，低点也无所谓。耐久相当出色，特耐比民工更强，物攻稍稍落后不过关系不大，特攻则基本没啥用了（可以带大火烧钢鸟，不过怪力格子一般比较紧）。由于种族分布和修建老匠非常类似，所以这二者经常进行对比，答案就是在五代格斗盛世时民工是OU，怪力是UU，这个体位关系到现在还没有扭转过来，主要区别就是民工有音速拳而怪力只能用非本的子弹拳（另一个重要原因是怪力没有吸收拳）。但是怪力并没有丢失自己的特色，因为无防守这个特性的存在。三个特性中不屈之心一般用处不大，而无防守是怪力最有特色的特性，毅力则可以利用无防守的知名程度阴一阴状态手。怪力的强度其实非常大，自身打击面也很不错，如果队伍对格斗的防范较低或者速度偏慢，怪力是有能力进行突破的。怪力一般是斗恶岩打击面，如果是四攻会补上一个毒或冰拳，当然目前仙系强劲也可能三攻带毒（恶心土猫也可以优先带冰拳）。因为四攻的打击面非常不错而且怪力自身特耐优秀，因此非常多的怪力选择带突击背心，基本能够强行和Y喷、电束木等强攻脆皮对攻。另外因为爆裂拳诱人的混乱效果和怪力良好的打击面，哪怕速度只有55，也有一些怪力选择专爱围巾（围巾后能过M大甲但是被108速压），为的是先手爆裂拳混乱封锁，不过在混乱削弱后不那么好用了。

双打中怪力有着快速防御、鼓掌和广域防守，当然快防在家门鸟逝去和蝶蝶的出现后基本出现率降得相当低，鼓掌因为怪力速度偏慢较难用出，但是广防对防瞎眼光等各种AOE相当有意义，而且自身输出不低，某些时候可以甚至强行阻碍放空间（精神药草都防不下来的混乱）。不过格斗系在七代环境中被仙和超场压制得相当严重，而且M袋龙出现率锐减，哪怕多边兽2猖獗格斗系也鲜有上场机会，本来双打中就少见的怪力更是难以出场了。

配招：

混乱邪恶（重HP物攻，适当速度过某些无速盾牌，可AV或围巾）：爆裂拳+打落+毒突/石刃/冷冻拳/子弹拳/地震选二

其实我是根性（重HP物攻，适当速度）：近战+打落+毒突/冰冻拳/子弹拳选二

巨大化♂（重HP物攻，适当速度）：健美+爆裂拳+子弹拳+打落/毒突/冰冻拳

Anti：

混乱被砍后各非酋产生了自己不那么容易混乱自伤的错觉，但M勾魂眼可以帮忙减少救心丸的需求量。因为怪力缺少回复，耗的血量基本补不回来，所以只要能够挡住就行，M勾魂眼显然满足这个条件，斗免加鬼火可以让怪力毫无办法。此外M妙蛙、双弹瓦斯等毒盾也可以比较稳地挡下来，当然如果被混乱自伤而不能跟上回复有可能被破盾。如果判断出怪力没有毒突，那么鳍鳍自带不会混乱的气场也是怪力的良好anti手，如果没有冰拳那么土猫可以一挡，如果是根性的那么很多慢速盾牌也可以上来稳稳挡下了。因为怪力不像民工那样有本系音速拳，高速脆皮基本不用太担心被怪力先制收掉，瞄准怪力没回复的特点压血强突并不是特别困难。

NO.071 大食花

特性：叶绿素/贪吃鬼

职能：高速、强化、破盾

评估：这应该是初代里第一只双攻都过百的PM，一看就觉得要双刀，不过事实上作为一只草毒，物攻端缺少妙蛙的地震还是挺难受的。70的速度在叶绿素后超过了围巾虚吾伊德，已经是比较快的速度了，双攻在晴天下生长后的力度也相当不错，比起妙蛙来说力度更胜一筹，但相对来说耐久要差上不少，尤其物耐端比较一般让大食花有时候不太好强顶着技能上场强化。总的来说，大食花是为晴天而生的PM，离开晴天后基本竞争不过其他的草毒尤其是各方面都压制着大食花的M妙蛙花。作为晴天打手，大食花有着叶绿素中优势非常大的天气球，在晴天下达到了150威力，和自身的双本相性相当不错，可以碾压靠觉火的妙蛙椰蛋树。物攻端种族也相当高，但除了叶刃蛮力藤鞭毒突外，可堪一用的物攻技能基本只有打落吸血了，打击面和力度反而比特攻要差上不少，虽然是双刀种族，但是一般用大食花还是单刀居多。

双打中没有妙蛙的草之誓言和Y喷的交易，而且生长机会难找，大食花基本没有啥出场率，虽然有着高速催眠粉鼓掌这些技能，但是风妖精也能完成这些工作而且不是太依赖晴天，种种因素下导致大食花更难在双打中出现。

配招：

晴天特攻打手（重速度特攻，可带命玉）：生长+能量球/亿万吸收/阳光烈焰（不推荐）+毒爆弹/觉醒力量地面/催眠粉+天气球

晴天物攻打手（重速度物攻）：生长/剑舞+蛮力藤鞭/叶刃+毒突/吸血+打落

Anti:

晴天大盲点席多蓝恩登场。如果没有地鼠或者觉地特别针对火钢，那么火钢能完挡大部分晴天输出手。另外作为曾经的家门鸟受害协会中的一员，大食花仍然有些害怕垃圾之翼，虽然这个特性变成了满血才能发动，但对于大食花来说已经是一发入魂的水平，如果不能打掉这几个盲点，大食花会打得相当难受。另外有些火盾是大食花生长一次后还干不掉的，比如特耐的V仔和肉盾风速狗。除了这些外，常规大食花也能被滑稽势力（焰后蜥）、鬼灯、阿罗拉嘎啦等有着优秀抗性的火系攻击手防住，所以这也是晴天需要三地鼠的原因。当然，离开晴天后大食花的输出会受非常大的限制，所以老班、冰九尾都可以无压力中断大食花的表演。

NO.073 毒刺水母 水/毒

特性：恒净之躯/污泥浆/雨盘

职能：工兵、水盾、毒盾、特盾、炮台、撒钉、打落

评估：这货速度有100！这货速度有100！这货速度有100！

毒刺水母可以说从岩钉开始盛行的四代开始就一直热门着，即便掉过UU，也依然是OU队中的常客。毒刺水母有着优秀的特耐、一般的物耐、一般的特攻和意外高的速度，特耐甚至到了带上AV去六代的UB挡眼镜海皇的程度（虽然这并不单纯是特耐高的缘故）。水毒属性是一个优秀的联防属性，但有大量抵抗的攻击（虫、斗、仙、水、火、钢）需要物耐端来承担，所以主流的工兵毒母基本都拉了大把物耐。三个特性各有用途，恒净之躯主要是剑舞毒刺水母的特性（为什么会出现剑舞用法？谁知道呢），不过目前的环境下这样用只能说是娱乐了。污泥浆是目前最为常见的特性，可以反过来恶心到处撒种子的辉夜，也可以帮助对草盾的压血。雨盘看似十分适合有些缺回复的毒刺水母，但在永雨被削，天气队普遍节奏快的现在并不太普适，大多数时候是个白板特性，除非你需要毒刺水母来anti雨天，或者自身雨天队需要毒刺水母来扫钉。

毒刺水母自身有着100的速度，在盾牌中算是顶尖级别了，对大部分盾向钉子手都能保持先手。很多人会忽视毒刺水母的速度，比如某土猫。如果你希望自己对钉子压制更主动一些，可以给毒刺水母拉大把速度甚至拉过极速土猫。这不是让你首发直接干土猫，因为哪怕拉满特攻冰光还是大概率秒不了满HP的土猫，但当毒母在场时有些土猫会自信上场以为能逼换撒钉，这时候一个冰光对面就懵逼了。当然拉大量速度的用法只是偶尔会有奇效，一般来说毒母还是需要大把的物耐来挡物攻手。水毒的属性对很多PM都是大盲点，比如螳螂、具甲武者、玛丽露力等，毒刺水母在做工兵的同时往往也要兼任上述PM的anti手。毒刺水母也有着镜反这个技能，自己的特耐非常可靠，满HP后少量特防即可吃下满特攻无各种加成鸣鸣的电场十万，所以很多时候可以对着力度一般的特攻手来一发（比如某洗衣机的VS），很多时候能收到不错的效果。因为高旋的盲点是鬼系，所以毒刺水母也可以考虑带打落（当然性格还是减物攻）。另外镜面属性也是个非常有意思的技能，比如对着土猫、天蝎、草钢来上这么一个技能事情会变得很有趣。除此之外，毒刺水母会酸性炸弹这个非常强势的技能，命中后会降低对方的两级特防，是一个逼换神技能，带这个技能的毒刺水母可以多加一些耐久甚至做一个攻。

双打中的毒刺水母稍稍有些尴尬，虽然有着浊流淤泥波本系AOE和冰风控速，但是毒刺水母本身力度并不大，也缺少悠游自如这种雨天进攻属性，离开了自己的工兵老本行，定位有些不明确（或许AntiVGC环境丧心病狂的辉夜是主要用途？）。

配招：

老实的工兵（重HP物防，可适当拉特防速度）：高速旋转+沸水+毒爆弹/毒菱/冰冻光束/打落/剧毒/镜反选二

速耐（重HP速度）：高速旋转+沸水+冰冻光束+打落/毒爆弹/酸性炸弹

我是个攻！（重速度特攻）：高速旋转/亿万吸收+水压+冰冻光束+酸性炸弹

剑舞（重速度物攻，这个用法很非主流，一定程度上需要对方心理上配合）：剑舞+攀瀑+毒突+打落

Anti：

作为一个高旋手，首先想到的是挡双本的鬼系胖嘟嘟，虽然目前受打落影响鬼母的出场率低了，但相应的酸性炸弹亿万吸收的毒刺水母也少了，挡起来基本上没什么压力。其他的，因为毒刺水母输出并不高，主要靠沸水烧伤来压制攻击手，所以各种替身强化众能很好地利用起毒刺水母（最典型的暴鲤龙）。另外，对于没有亿万吸的毒刺水母，各种免水的水地能比较好应付毒刺水母（海兔兽、蟾蜍、蓄水沼王（？））。因为毒刺水母缺少回复，所以如果你的盾不怕烧伤，大部分特攻向有回复的盾都能与毒刺水母对撸。同样的原因，攻队只要能较好游击起来（毒刺水母不好应付双反），还是比较容易完成突破的（不过电反时对方不换的话，小心镜反的可能性）。

NO.076 隆隆岩 岩石/地面

特性：坚硬脑袋/结实/沙隐

职能：撒钉、物盾、岩盾、地盾、强化

评估：比起用隆隆岩，我为什么不用超甲狂犀呢？

隆隆岩大部分时间内都活在能力分布类似却全面碾压的重爆阴影下，以至于在UU更低的分级中作为重爆的替代品而存在着。能力上物耐物攻优秀，特耐端相当拙计，速度和大部分岩石系一样处在较低水平，但是即便是优势项重爆都要更优秀，而且重爆的坚岩特性让很多时候特耐端也比隆隆岩更能吃下攻击。而隆隆岩的三个特性，有石脑却没诸刃头突只有非本的舍身撞，坚硬是区别于重爆的特性但对于一般作为物盾的隆隆岩并不容易发动，沙隐基本上是白板特性了。技能上有钉子有岩切有岩地该有的地震石刃冰拳蛮力，但这些重爆也有。隆隆岩少有的有自己特色的是大爆炸，但在大爆炸被削弱后真是少见了不少。如果隆隆岩不新增加一些有特色的技能，那么基本上难以和重爆区分（坚硬反击？）。不过对于隆隆岩来说，唯一的优势其实是有着坚硬基本一定能撒出钉子，所以可以做自杀式首发撒钉手（类似蓝蘑菇）。

双打中隆隆岩同样被有着避雷针的超甲狂犀压制着，虽然有大爆炸，但是它的阿罗拉形态显然更适合做个炸逼。

配招：

低配版模式攻旗手（重HP物攻）：隐藏石砾+大爆炸+地震+岩石爆破/石刃

低配版重爆（重HP，物攻物防看着拉）：隐藏石砾+地震+岩石爆破/石刃+冷冻拳/蛮力/火焰拳

岩切（重速度物攻，带命玉或者Z）：岩切/身体轻量化+地震+石刃+大爆炸（Z）

双打（重HP物攻）：广域防守+岩崩+地震（可Z）+保护

Anti：

基本上随便一个有点肉的水盾或者草盾地盾都能挡下隆隆岩（尤其是呆壳兽、巨蔓藤、沙河马），不过和超甲狂犀同样是大部分飞行系物攻手的梦魇，所以当隆隆岩血量健康时，尽量多游击利用特攻手进行压制，如果己方队伍比较弱钉子，可以首发挑拨压制一下钉子。另外如果在UU或以上分级见到了隆隆岩，基本上这是个炸逼，值得注意。

NO.076 隆隆岩（阿罗拉） 岩石/电

特性：磁力/结实/电气皮肤

职能：岩盾、物盾、破盾、强化、撒钉

评估：我就是要炸死你们这些UB！

阿罗拉的隆隆岩也获得了强化，虽然种族没有改变，但其他的特点却和原来已经是天壤之别，也和重爆完全不同，让后者……成为了自己的完美Anti。种族方面不加赘述，依然是个物理和特殊两端发育不良的战士，特性上获得了磁力和电气皮肤两个比原来不知道好到哪里去的特性。磁力相对来说不如自爆磁怪那样好用，因为捕获对象是钢盾而自己却并不抗钢，而且基础速度非常慢，这就会导致螳螂发现自己只是被吓了一跳然后从容UT走，虽然有地震看起来可以抓火钢但特耐端这水准很可能被先手大地力带走，主要能够欺负的就是磁铁也能欺负的钢鸟和没地震的辉夜（隆隆岩可以打带火放针对磁铁的辉夜），但是尴尬的是隆隆岩物理端电本得靠有反伤的疯狂伏特，和磁铁那边的放电十万根本没法比，还会各种吃头盔鲨鱼皮。当然因为梦特主流，磁力隆隆岩很多时候有奇效，比如辉夜钢鸟对隆隆岩基本没什么戒心。另外有地震是可以抓火钢的，只不过需要拉大把速度甚至带上围巾。当然，最引人注目的是梦特电气皮肤，至此隆隆岩也加了皮肤党，并且电场下爆炸的隆隆岩成为了史上最高威力大爆炸，基本能炸死所有不抵抗的盾牌（没电场也能炸死极限物耐吉利蛋），也能炸死有抗性的脆皮（能炸死一个半鸣鸣），可谓破盾神物，虽然……盲点的确是一大堆。目前的阿罗拉隆隆岩没有获得定点，所以学不到三拳，地面盾甚至不用担心被冰拳读到的危险，反正隆隆岩双本都打不动。另外草钢虽然一贯怕磁力，但对于潜在的磁力物攻手隆隆岩真没什么好怕的，报恩过来自己得掉一半血。唯一对电场势力有所帮助的盲点打击可能是阿罗拉嘎啦，稍微拉点速度阿罗拉隆隆岩可以打击电场势力比较怕的嘎啦嘎啦。因为电皮爆炸实在太出名，所以隆隆岩用爆炸一定要谨慎，适当时候也可以普Z爆炸先糊挡上来的地面系一脸（打无耐地龙7成左右）。等定点出来后隆隆岩有了冰拳肯定会更强，但不是现在。

双打中的隆隆岩有啥好说的呢？浸水炸，佯攻炸，看到地龙……还是广防吧。

配招：

你猜我什么时候炸（重HP物攻）：隐藏石砾/大爆炸/报恩/撒气（是否带两个电本取决于带不带钉子，爆炸可Z）+石刃/岩石爆破+地震

先提个速再炸（重速度物攻）：岩切/身体轻量化+大爆炸+石刃/岩石爆破+报恩/撒气

辉夜别跑！（重速度物攻，要抓火钢带个围巾）：狂野伏特+地震+石刃/岩石爆破+大字爆（可性格减特防拉些特攻确二满HP草钢，极限特耐的拉满特攻还是不能2HKO）

你猜我是什么特性（重HP物防）：隐藏石砾+反击+地震/雷电拳+石刃/岩石爆破

双打爆炸（重物攻，可拉大把速度甚至带围巾）：大爆炸+广域防守+岩崩+报恩/保护

Anti：

对于目前没有冰拳的阿罗拉隆隆岩，哪怕爆炸威力再怎么耸人听闻，一个地盾可以打着哈欠表示你在说啥（哪怕有冰拳地震重爆依然不怕，同样也不怕Z爆炸打残）。基本上阿罗拉隆隆岩想要炸出理想的效果还是有些难度的，在OU有土猫地龙，在UU有重爆和一大堆水地。除了地面外，很多草盾也能比较轻松防下来（比如巨蔓藤，草钢要小心大字爆，哞哞不拉耐会被爆炸打残）。因为四倍弱地，很多补盲的地震也能对隆隆岩造成成吨伤害，更不用说特耐端的沸水之类了，所以对隆隆岩稍微关照一下，它的上场机会并不容易找。另外爆炸虽然威力惊人，但己方如果不被炸到关键盾牌，不外乎一换一，对方也不一定是赚的。所以隆隆岩要用好还是相当有难度的，但防下来却不见得那么难。

NO.078 烈焰马 火

特性：引火/逃跑/火焰之躯

职能：炮台、游击

评估：又是一只纯火。相比前面风光无限的风速狗来说，烈焰马的存在感就低得多了，甚至连被讨论纯火物攻手时都很少被想起来，反倒是唯一王和唯一神借着唯一的名气反而比烈焰马要有存在感。从种族分布来看，烈焰马是一个高速高攻的火系物攻手——虽然这高速高攻随着时代的推移逐渐就变成时泪了。好在GF并没有忘记它，凭借着独角兽的外形获得了重要技能钻头直击，虽然一般情况下不如火狒狒的地震，但比起火布这种连地面技能都没（Z挖洞？）的还是好了不少。速度在几个纯火物攻手中是最快的，虽然力度不怎么样被烈焰猴有些压制，但终归是有些特点的。没有风速狗的耐久支撑，一般烈焰马就是做一个火系物攻手出现，因为速度不错所以很多烈焰马带上了专爱头巾加大力度。另外烈焰马区别于其他几个火系的技能还有催眠术和尖角钻，前者给了烈焰马速耐的可能性，但在催眠命中回到60后不太靠谱了。后者是欧洲人无敌的破盾技能，烈焰马毕竟有着高速的压制，如果规则不禁止1GB的话还是可以带着玩玩的，比起风速狗破盾不知道高到哪里去了。

双打中基本没啥出场机会，或许作为唯一一个火免的场地交换手对保护己方重点精灵有奇效？另外有诱惑鬼火之类的技能，但是不会大声咆哮，或许极速满HP这种速耐的用法能够比风速狗更稳地应付蝶蝶？

配招：

冲锋！（重速度物攻，可头巾可围巾也可命玉）：闪焰冲锋+狂野伏特+钻头直击+尖角钻/催眠术/百万大角/过肩摔

速耐（重速度HP）：鬼火/剧毒+朝阳+闪焰冲锋+诱惑/催眠术/钻头直击

双打速耐干扰（重速度HP）：鬼火+诱惑+火焰放射+朝阳/保护

Anti：

和对付疯狗类似，对力度稍弱但头巾更常见的烈焰马，威吓的暴风龙和物耐的水地比较稳，HP更少的烈焰马自杀速度带上头巾甚至比风速狗还快。只要让其损耗自己的HP在有回复的盾牌上即可。当然，这也是个弱钉的家伙，撒好钉子吧。

NO.080 呆壳兽 水/超能

特性：迟钝/我行我素/再生力

职能：炮台、空间手、空间打手、强化、中转、水盾、物盾、双打辅助

评估：个人非常喜欢的一只大毒瘤PM。

由于速度种族非常低，所以呆壳兽的有效种族非常不错。物耐是幻兽级别，特耐其实也很不错，特攻种族威慑力足够了，物攻的75在腹鼓后也相当可观。特性中，迟钝能有效防挑拨，作为空间手的呆壳兽和这个特性相性良好，也是双打中呆壳兽的主流特性。我行我素能防混乱，单打中一度作为anti钥匙圈而存在着，不过这已经是历史了。双打中我行我素可以配合草裙舞或者煽动，不过这个特性的意义在混乱被削弱后小了不少。再生力是毒瘤特性，有效对抗低速盾牌怕压血异常状态的弱点，只要还剩一口气很容易就能奶回来，所以相当烦人。呆壳兽有着mega进化，但不同于喷火龙地龙这些精灵，呆壳兽有些像暴鲤龙，mega使用率和不mega使用率相差不多，在迷惑对手方面有着不错的效果。呆壳兽虽然很呆，但是技能学习面相当不错，也很迷地能学会火放，成为了少有的能站撸草钢的水盾。

呆壳兽用法很多，有着相当不错的技能面。最常见的是作为物盾的呆壳兽，可以带上电磁波或者剧毒进行干扰。其次呆壳兽攻击技能非常丰富，再生力可以很方便进行回复，所以AV四攻也相当好用。再者，既然都四攻了，那么不用AV也没问题，带上眼镜可以有效给轻视呆壳兽输出的对手不错的惊吓，而且呆壳兽有着预知未来和再生力特性的配合，是预知未来队中一个不错的选择。另外强化手段有冥想，不过相对来说M呆壳兽更适合冥想强化，单纯做攻有阴谋的呆呆王更适合。再然后，有着不错的抗性和回复技能，为什么不腹鼓呢？最后……PP果投掷道具回收偷懒挡路？

极限物耐的呆壳兽可以作为能力盾挡下大量物攻技能，这也是呆壳兽在六代非常常见的原因，可以挡下土猫地龙鼹鼠水马不M暴鲤龙和一大堆火系格斗系，成为了很多攻队拆队的一颗钉子，但七代则相对少见了许多，这是环境目前特攻和电系比较强势以及还在尝鲜期的缘故，也有被大量新加的虫系压制的因素所在（美丽蚊子具甲滴蛛），不过我相信待环境稳定后呆壳兽仍然是OU环境的重要一员（虽然目前跑UU去了，不过很多UU成员依然可以成为OU队重要一员）。

双打中的呆壳兽主要是空间手的职能，利用迟钝和自身的高耐久可以比较容易放出空间，虽然在电场强势的目前环境出场率很多时候被智挥猩给取代了，不过呆壳兽有治愈波动，相对智挥猩而言更偏向保护。

配招：

一个打不死的物盾（重HP物防，你可以带个头盔增加输出）：沸水+冰冻光束/火焰放射/精神强念+偷懒+电磁波/剧毒/哈欠

四攻（可带AV（重HP物防）或者专爱眼镜/命玉（重HP特攻））：沸水+精神强念/精神冲击/草绳结/预知未来+冰冻光束+火焰放射

空间（重HP物防，如果自己打可以满特攻）：戏法空间+沸水+剧毒+冰冻光束/火焰放射

腹鼓（重HP物攻，可Z腹鼓或者大树果）：戏法空间+腹鼓+攀瀑+意念头锤/冷冻拳/吸取拳/地震/偷懒（没错，你甚至可以单攻！）

双打空间手（重HP物防，虽然极限特耐可以吃下鸣鸣的电场十万，不过意义不大）：戏法空间+沸水/精神强念+治愈波动+保护/冰冻光束

Anti：

钉子很重要！很多再生力PM不太中意剩饭，那么一个钉子会使得他们的回复大打折扣。要对未判明道具的吧主甲保持警惕，因为有可能被抓住一个安全停留的机会就开始冥想起来了（M呆壳兽）。有可能的话早点下个剧毒，聊胜于无，保持电系特攻手、草系特攻手、高威力UT手（美丽、螳螂）的压制力，尤其小心注意保留能够突破呆壳兽的精灵。在压血方面，有时候也需要借助到追击的帮助。当一只呆壳兽站上场时，首先要判断其类型，滴蛛霸是一只不错的试探类型精灵（小蛋更无脑，强行给滴蛛霸一点镜头），不怕烧伤，低速也不太受电磁波的影响，且特防出众，但相对来说虫本输出稍弱。如果没带电磁波，那么拉提亚斯、三头龙等强力特攻输出手可以借挡沸水、精神强念等机会上场压制。如果不是冥想类型，那么很多草盾可以进行anti（虽然会吃一些克制技能），比如时拉比、M妙蛙花、谢米等。当然，呆壳兽也能被大多数水盾所anti，不过要相当小心冥想睡觉的M呆壳兽的可能性。最后，作为一只输出能力稍微不足的盾牌，自然是很多强化手的上场机会，尤其是Z祈雨萤火类型的玛纳霏/冥想魔法防守的细胞皮可西，基本上可以对抗各种主流的呆壳兽（呆壳兽微微一笑，带上了专爱眼镜）。如果想早点干掉呆壳兽，可以用上熔岩风暴剧毒的抓人流特耐火钢，命中呆壳兽的概率相当不错。

NO.080 呆壳兽（Mega） 水/超能

特性：硬壳盔甲

职能：强化、物盾、水盾、中转、破盾、抗打落

评估：一个毒瘤进化成了一个更大的毒瘤。

M呆壳兽是一只相当有意思的精灵，因为这只mega的正确用法是大部分时间不mega在外边游荡。Mega前的呆壳兽的再生力实在太诱人，就和勾魂眼的恶心、暴鲤龙的威吓一样，所以为了降低被压血的危险，在时机成熟之前呆壳兽一般不要轻易mega，除非要强顶着物理攻击进行对攻或者救场。Mega进化的100点种族全数分给了物防和特攻，让M呆壳兽的物耐变成了怪物级别，甚至能够逆属性作为钢兵的Anti，钢兵极限物攻命玉打落打极限物耐的M吧主甲甚至大概率连4成都不到，实在可怕。有了这么靠谱的物耐，大部分M呆壳兽都会选择冥想站场流，强化特耐端同时提升输出完成推队，而特性看似白板，实际上正好防止了慢速坦克向强化流最怕的CT，是一个相当适合M呆壳兽的特性。

如果想利用更高的种族来做类似普通呆壳兽的工作的话，我个人觉得是不如再生力呆壳兽的，因为缺少剩饭和再生力的自动回复，M呆壳兽看起来坚不可摧的物防端实际上相当容易被压血，尤其不能像呆壳兽那样可以对着土猫上中转UT甚至给对方扎一下头盔。所以能够发挥出M呆壳兽最大优势的还是冥想强化站场的用法。而站场强化自然也有站场的艺术。如果想火力猛一点、不想遇到对上水免干瞪眼的场面，可以冥想偷懒双攻；如果很确认对方打不动自己，可以睡梦冥想沸水，这种用法则对方只能强行进攻，比起前面那种不怕剧毒。最后，我比较喜欢一种丧心病狂的用法。目前环境下特攻和电系强势，很多时候呆壳兽找不到机会站场强化，那就强行让对方站场，由此发展出了挡路强化的用法，捕获中转的水盾、妹妹等强行强化，很多时候对面被挡路的下一回合就投了。不过各种用法其实都有其局限性，要用好非常依赖时机和对手的队伍配置。

双打中的M呆壳兽……应该不怎么常见，特耐和普通呆壳兽一样还占一个m位置，作为单兵战力的M呆壳兽即便物耐端再硬也很难顶着两只PM的输出进行强化。

配招：

要不要配合个仙场（重HP物防）：冥想+偷懒+沸水+精神冲击

不用仙场防状态了（重HP物防）：睡觉+梦话+沸水+冥想

快来中转一下我（重HP物防）：睡觉+挡路+冥想+沸水

只要够硬，什么强化都行（重HP物攻）：戏法空间/冷冻拳+腹鼓+偷懒+攀瀑

Anti：

如果没有反强化手段，冥想的M呆壳兽就和冥想水君一样，是相当可能推队的PM，而且不同于速攻向强化，这种强化很明显都是奔着强化到满去的，虽然不像速攻强化那样很快死亡，但这种慢性死亡的节奏更让人绝望。比起能耗PP的水君，M呆壳兽更是不怕CT，救场的可能性又少了一丝。要对付这种坦克向强化，吹吼黑雾灭歌鼓掌等常规反强化手段非常有效（百变怪对付这种类型不太舒服），如果呆壳兽没有睡觉，可以用剧毒破解强化。如果队伍没有注意反强化，那么就非常需要操作了。呆壳兽Mega的那一刻大部分情况下就是胜负手，虽然呆壳兽变得更加硬了，但是如果在其mega后逼退那么很多时候M呆壳兽这局比赛之后会很难有所作为。在见到呆壳兽开始mega冥想后，不要再在场上用盾牌拖延时间，立刻换上有可能突破M呆壳兽的PM，比如怪癖草蛇，眼镜恶龙，龙舞M暴鲤龙（这只其实有替身可以对着大部分呆河马上来强化的），剑舞龙虾，眼镜佐罗等。为什么上述PM里混进了两只使用恶之波动的家伙呢？因为M呆壳兽虽然防CT但不防害怕啊，哪怕强化了两段恶波不过半，30%的害怕率还是很容易完成突破的，最重要的原因是受限于血线压力M吧主甲需要不断用偷懒进行回血，这样对换PP对M呆壳兽是很不利的。另外，如果是单攻沸水的呆壳兽，可以用水免进行anti（耗PP），虽然睡觉耗PP似乎是无敌的，不过没有水君的压力，M呆壳兽在耗PP方面没有太多的优势，因为满血下是无法睡觉的，而睡觉状态下我方可以换人耗回合。

三合一磁怪内容和自爆磁怪重叠较大，预备归集到自爆磁怪部分

NO.083 大葱鸭 普通/飞行

特性：锐利目光/精神力/不服输

职能：强化、破盾、游击

评估：恭喜大葱鸭在第七代获得史诗级加强！

没错，大葱鸭的确被加强了，物攻硬生生被拉高了25点种族，即便如此大葱鸭的种族仍然没能超过大部分家门虫，在完全进化的精灵里恐怕只有未知图腾的种族比它低了。由于物攻达到了90，所以大葱鸭总算有一项拿得出手的种族了，虽然速度太凄惨，用起来还是挺难受的。普飞有一大群，大葱鸭并不适合学各只家门鸟那样带上围巾游击啥的，因为种族低，这样用反而会失去自己的特色。那么大葱鸭有什么特色呢？当然是大葱咯。特性方面基本没啥选择余地，用用不服输防威吓和蹭除雾相当美，比起大比鸟的三个白板特性好多了。专属道具大葱当然比不过皮神的电珠和嘎啦的骨棒，但也不像百变怪的速度粉末那样没用，两级CT率胜过了强运和聚焦镜片，也就是说所有技能都是自带一半概率CT，用叶刃这种急所技的话则是百分之百CT，输出其实并不算低，所以速度如果再来一次加强到103的话大葱鸭就能成为热门了（？）。最大的遗憾还是速度，60的速度不高不低，拉满甚至还不如某些基础速度高的盾牌，因此很多情况下选择极攻增强输出而不是极速。大葱鸭的物攻技能选择其实还挺多而且奇葩的，比起贫招的大比鸟高到不知道哪里去了。而且有普飞中少有的剑舞（葱舞？），进一步加强了破盾能力，有本系先制电光石火偶尔也能逆速度推队一波。基本上大葱鸭能发挥出自己特点的用法就这样了，因为实在冷门，很多人完全没有防范被蹭个除雾，对速度可能也会高估（比如我）而拉上低速盾牌而被破盾的情况也比较容易出现，所以大葱鸭在一些特定时期也能Carry全队（RB非常强势）。

双打……还是算了吧。

配招：

CT！（重物攻速度）：剑舞/高速移动/UT+电光石火/报恩（高移）+勇鸟+打落/暗袭要害/叶刃

Anti：

大葱鸭唯一的亮点就是物理端利用CT的输出了，而且力度相当依赖剑舞，而且还是很难破钢盾，钢柱子钢蛇基本没啥压力。另外大葱鸭速度捉急，哪怕被剑舞一段后还是可以拿个速度快点的攻击手扛着电光石火收掉（注意自身血量）。基本上即便七代被加强大葱鸭还是很难活跃在对战场地上，不过依然不可小觑它的爆发。

NO.085 嘟嘟利 普通/飞行

特性：逃跑/早起/蹒跚

职能：高速、强化、破盾、接力

评估：一代至今为止的第四只普飞，不过是最强的一只（不包括某只Mega）。

嘟嘟利一向是所有家门鸟的阴影，直到姆克鹰的出现，让后者也成了嘟嘟利的阴影。本身种族就还不错，物攻和速度相当优秀，但姆克鹰有着类似的种族分布还有更好的特性和技能学习面让嘟嘟利从第四世代开始就一直被姆克鹰压制着，但是一代补丁一代神，第七世代的嘟嘟利获得了10点速度种族，在速度线上上了一个大台阶，重新区分开了姆克鹰，虽然……力度还是远远比不过舍身的后者，但嘟嘟利也有着自己的特点，首先要明确的就是嘟嘟利绝对不是一只很弱的精灵。

三个特性相当白板，也是嘟嘟利在速度线相同时使用率大幅落后姆克鹰的重要原因之一。但是嘟嘟利有着很多有趣的技能，事实上一个接力棒就足以让它区分开了姆克鹰（该技能实机相当难入手，且和梦特矛盾）。强化上有剑舞这个非常适合嘟嘟利的技能，在速度升到110后更是如此，和接力棒相性也良好，可以类似天蝎，打不过就接走。不仅如此，嘟嘟利还有点穴强化这个相当娱乐的用法，是平台上除了心意不定外唯一能够强化到回避率的方法，而且PS并不禁止点穴接力棒，所以脸好的欧洲人也可以用这种娱乐向的用法。攻击技能上缺少大嘴雀的钻头直击和姆克鹰的近战和大部分家门鸟都会的UT，但是有打落飞踢这种还算不错的补盲技能（飞踢？？？）。另外嘟嘟利的莽撞隐蔽性比较高，可以选择替身接力莽撞的用法，不过现在环境先制也不算少，而且头盔很多，还是有些难用的。

因为没有UT，所以嘟嘟利不太适合带专爱游击，或者可以利用自己的接力棒作为后手读换技能。目前来说最简单主流的用法就是剑舞三攻，110的速度还是比较不错的，在低分级端优势挺大（小心一大堆纯电）。有条件搞到接力棒可以点穴接力棒或者剑舞接力棒两攻或者接替身，都是成功率非常不错的用法。勇鸟和替身都能压低自己的血量，可以临死前来一发莽撞破盾，隐蔽性不错所以有一定的战术意义。

双打中还是用姆克鹰来威吓吧，嘟嘟利的速度优势在双打中并不明显，不过也可以给队友点穴来娱乐向用法。

配招：

自己打（重速度物攻）：剑舞+勇鸟+报恩/撒气+电光一闪/飞踢（打击面上这个技能最值得考虑，然而考虑到副作用）/打落

打不过就跑（重速度物攻）：剑舞+报恩+接力棒+替身/飞踢/打落/勇鸟/钻孔啄

看脸（重速度HP）：点穴/莽撞+替身+接力棒+报恩/钻孔啄/勇鸟

砖头（重速度物攻）：勇鸟+报恩+飞踢+打落/追击

Anti：

和姆克鹰不同，嘟嘟利相对来说游击打法不常见，所以对嘟嘟利换盾牌时要小心，很可能会给对手无伤强化的机会而被拆盾。嘟嘟利拆钢盾或者岩盾相当依赖飞踢这个技能，但是这个弱化版飞膝踢相当不靠谱，所以重爆M波士多可拉等钢岩盾顶起来相对比较舒服，尤其在队里有鬼系的情况下，会让对手非常纠结。另外虽然110速算高速，但是是高速中的低速，各种围巾基本没什么压力。另外很多优质纯电系因为各种内部竞争原因处在低分级，雷精灵、雷皇之类的精灵都可以给予嘟嘟利相当大的压力。嘟嘟利的耐久相当一般，所以很多时候可以强行对攻，而且惧怕先制，所以砖头神速的炎帝、曾经的五代王者斗笠菇民工的音速拳、新出的岩先制都能给嘟嘟利拆队造成很大麻烦。最后还是老套路，撒好钉子逼换吧，而对于这种相当依赖勇鸟飞踢自残式攻击的精灵，可以用头盔的物盾加快其自残的速度。

今天晚上搞活动，没时间写，看看待会洗完澡回来能不能再写一只

NO.087 白海狮 水/冰

特性：厚脂肪/湿润之躯/冰冻身躯

职能：水盾、特盾、物盾、反强化

评估：我觉得可以再进化一次。

耐久三角看似很不错，但仔细想想就会发现印象中乘龙（也就是拉普拉斯）和帝牙海狮好像都比这个瘦小的家伙要更肉，而事实的确是这样。同为水冰，后两只体型和种族都要碾压白海狮，无论是哪一边的耐久数值，而白海狮于他们的优势仅在于不明显的速度上。但这三只其实没一只能够出头，因为水冰是个相当悲剧的属性，作为受弱点一大堆导致扛很多东西都不舒服，或许在反转对战中能找回属于自己的受的本质。三个特性中的两个都相当依赖天气，厚脂肪能提供自己一个火系抗性和让自己的冰系抗性达到令人发指的程度，然而环境中冰系输出手相当罕见，而且猛犸和玛狃拉这俩大多数时候不是靠冰本输出（最强冰系输出手大概是变幻自在的冰光忍蛙？）。而且厚脂肪帝牙海狮也有，作为纯受基本没有什么优势。

所以白海狮需要利用起来自己稍稍有些优势的速度。白海狮在技能上大部分和拉普拉斯重合，除了下马威和鼓掌，而鼓掌正是一个需要速度的技能，这就使得白海狮对于盾牌更主动一些。不过值得吐槽的是作为一个水盾不会沸水，实在是减少了一大半的输出和威慑力。另外白海狮也可以利用起自己的其他两个特性，雨天湿润身躯睡觉和雪天增加回血量同时增加输出都是不错的组合，如果自己的物攻拉一些给特攻就更好了。

双打中的白海狮有下马威直接使得出镜率高了其他两只水冰不少，虽然还是很难见到。另外三只水冰都会绝对零度，实机双打中可以给对手极大的心理压力，回想起被战斗塔NPC的水冰支配的恐惧。

配招：

干扰（重HP，拉一些速度过无速电鬼）：鼓掌/灭亡之歌+剧毒+冰冻光束+保护/冲浪

手雨（重HP一防）：睡觉+祈雨+冲浪/攀瀑/水流喷射+剧毒

手雪（重HP一防）：冰雹+暴风雪/冰冻光束+冲浪/鼓掌/能量储存+剧毒

双打干扰（重HP一防）：下马威+冻结之风+保护+绝对零度

Anti：

不会沸水的水盾和咸鱼有什么区别！

因为没沸水的威慑力，所以很多钢系可以无压力顶上来，因为白海狮的力度非常一般，免疫了剧毒其实相当于没啥输出了。另外白海狮回复能力相当一般，大量HP回复需要借助天气，所以相当容易被压血突破，对于没有睡觉的白海狮，一个剧毒基本就废了。冰系也给了白海狮弱岩钉的理由，所以这只精灵其实是相当难用好的，很难对常规的队伍造成太大的威胁。（允许1GB的环境另说）

NO.089 臭臭泥 毒

特性：恶臭/黏着/毒手

职能：毒盾、特盾、抗打落、强化、破盾

评估：其实……普通臭臭泥和阿罗拉臭臭泥种族完全一样，所以，本来臭臭泥就很硬的。

种族达到了500，特耐相当优秀，物耐相对低一些，物攻数值显著优于特攻，是一个相对少见的特盾物攻手。无奈毒系更擅长挡物攻为主的格斗、虫，再加上毒系物盾有一个相当优秀的双弹瓦斯，导致臭臭泥出场率实际上并不高。但是即便有这样那样的原因，臭臭泥仍然是一个大肉。三个特性中，恶臭因为速度缘故鲜有发挥，黏着可以挡打落，不过不能像海牛的黏着那样挡钢兵和玛狃拉那样的输出型打落，但是自己的饭不会被打掉还是非常不错的。毒手凹中毒十分不错，配合自己的本系毒突中毒率相当高，不过这有时候不见得是好事。

比起阿罗拉的臭臭泥目前领先定点技能，所以臭臭泥可以学会目前阿罗拉臭臭泥还不能学到的三拳痛分挡路，但是阿罗拉的臭臭泥自学打落而普通臭臭泥甚至不能通过定点学到。因为臭臭泥没有第二本系恶，所以相对来说格子宽松了不少。因为种族分布类似，技能和阿罗拉臭臭泥重合度也非常高，所以二者可以用类似的战术，因为阿罗拉臭臭泥和普通臭臭泥肯定不会待在同一个分级，所以很多时候是不矛盾的。当然，普通臭臭泥比起阿罗拉臭臭泥有仙的抗性，所以在高分级环境挡除蝶蝶外的其余三个守护神其实是更舒服一些的。臭臭泥因为定点的技能缘故克制面要比阿罗拉臭臭泥广一些，所以也可以选择砖头四攻游击。

臭臭泥也会临别礼物和痛平分这样的变化技能，但是我觉得前者稍微有些浪费自己的耐久，后者则因为臭臭泥基础HP较高而且一般需要拉满，对自己的回复能力并起不到太大的帮助。

双打中阿罗拉臭臭泥可以对付四个守护神，而臭臭泥只能对付三个，而惧怕目前输出最强的蝶蝶，所以相对来说弱势了不少。双打中的技能和阿罗拉臭臭泥基本一致，变小大法好。

配招：

抓人流（重HP物防）：虫灾/挡路（挡路最好配合诅咒）+剧毒/诅咒/火焰拳+睡觉+毒突

诅咒（重HP特防）：睡觉+梦话+诅咒+毒突

砖头/AV（重HP物攻/物防）：垃圾射击+火焰拳+冰冻拳+影子偷袭

双打变小（重HP一防）：变小+毒突+冰冻拳/火焰拳+睡觉/保护

Anti：

基本上臭臭泥很难对地盾钢盾毒盾造成太大威胁，尤其是钢蛇瓦斯这种。单纯的毒系提供的抗性非常一般，虽然弱点也少，但是如果保持攻击压制的话，臭臭泥还是很难强化成型的。而且因为自身速度非常低，所以十分容易被hax，比如某只基拉祈。臭臭泥一般是单毒或者毒火的配置，很多攻击手可以对着上场比如M巨沼怪、嘎啦嘎啦等，虽然要冒中毒的风险。低速无稳定回复盾牌最好还是通过游击压血来处理掉，如果对方强行强化起来可以拿地面攻击手直接刚，或者怂一点吹掉。普通臭臭泥还是有冷门的道理的，所以只要稍微留意一下对方的行动，一般情况下不容易对对方队伍造成太大的破坏。

NO.089 臭臭泥（阿罗拉） 毒/恶

特性：毒手/贪吃鬼/化学之力

职能：毒盾、恶盾、特盾、炮台、强化、抗打落

评估：种族和普通臭臭泥一样就不加过多分析了，依然是一个优秀的物攻手特盾。三个特性各有所长，毒手和普通臭臭泥一样，可以各种凹中毒，贪吃鬼则可以和七代被加强的特定口味回血果（乐芭果、异奇果、芒芒果、芭亚果、勿花果）配合，在半血时就可以回复一半的HP，相当实用。化学之力是双打限定特性（害得我白组了个三地鼠化学之力臭臭泥抓人强化队），待开发潜力很高，虽然不能继承鬼蝉的奇异守护，不过变小配合心意不定，配合收获大树果、继承各种有趣的特性还是相当有可玩性的。

作为一个特耐突出且不怕仙的恶盾，阿罗拉臭臭泥在环境开放后不久就引起了大量关注，因为可以非常好地对付超场势力，尤其是蝶蝶和M胡地。变成恶系后的臭臭泥获得了恶系的灵魂技能打落和追击（可惜不会偷袭），一定程度上成为了超能克星，因为臭臭泥的特耐端相当靠谱，而且只有地面系弱点，而地面系攻击一般是物攻面，特耐端几乎没有弱点。另外本系物攻毒可以对抗大部分仙系，而仙系输出大部分是特攻，所以阿罗拉臭臭泥也成为了大部分仙系的克星，一跃从看起来还不错的冷门成为了对抗主流邪恶势力的勇士，直接拉高了使用率。虽然作为一只没回复的盾还不怎么容易在OU站住脚，但它的功能性无疑在OU中相当重要。

技能方面，比起普通臭臭泥目前还没变化学会定点技能，相对来说更依赖本系。不过恶系的技能功能性相当强，如果有偷袭则可以类似钢兵那样一个毒系加三个恶系攻击技能的四攻用法。因为特耐端几乎无弱点，所以诅咒强化物耐端成功率比普通臭臭泥要更胜一筹。从遗传那边可以遗传到影击，不过恶鬼克制面几乎完全重合，但碍于没有更好的先制选择，也可以带上。另外没有火拳导致阿罗拉臭臭泥破钢更加乏力，曾经很少被考虑的大字火也可以成为选择，虽然不要对这个技能期望过高就是了。其余的高威力补盲技还有石刃，但这个技能对打击面提高并没有太大的帮助（打同类？）。虫灾抓人也依然可以考虑，不过碍于有很多值得带上的技能，可能对选择困难症相当不友好。

用法和普通臭臭泥并没有太本质的区别，不过有了追击后臭臭泥需要更频繁地上场做贡献，所以自身血量压力非常大，队友可以带个卡璞哞哞帮助防一下地面弱点，也可以保护一下臭臭泥的血量，当然许愿手也是相当不错的，因为抗性良好的缘故，很多时候臭臭泥都能强顶着攻击接过一口奶。需要注意的是，虽然臭臭泥特耐相当不错且不怕剧毒，但是没有睡觉的话尽量不要顶着水盾上，臭臭泥还是相当怕烧伤的。

双打臭臭泥可以选择贪吃鬼带果子单纯做一个反抗邪恶势力的盾，也可以用化学之力这个有趣的特性来实现一些有趣的玩法，比如心意不定冰鬼护大爆炸自杀将特性给臭臭泥，臭臭泥再变小实现看脸强化。不过这个用法随机性太大，纯属娱乐用法。因为臭臭泥只有地面弱点，所以也可以作为哞哞势力的一员大将，不空间的情况下对常见的阿罗拉嘎啦嘎啦也有不错的压制力（我打烂你的骨棒！），所以可以说是特定环境下的一朵奇葩，甚至很多时候可以像辉夜那样成为真C。

配招：

反抗邪恶势力（重HP特防/物防，带淤泥/突击背心）：毒突/垃圾射击+打落+追击/诅咒+影子偷袭

诅咒（重HP特防）：诅咒+打落+睡觉+梦话/毒突/虫灾

双打（重HP）：变小+毒突/垃圾射击+打落+保护

Anti：

其实有一只阿罗拉臭臭泥的完美Anti，不过相对来说在OU比较少见，那就是勾帕路翁，也就是钢羊。免疫毒，物耐突出受打落后物攻能提升一级，斗本带神圣之剑可以无视臭臭泥的强化效果，在没有火拳的现在臭臭泥是怎么也打不过的。不过因为格斗目前非常弱势，所以臭臭泥在OU环境中很难遇到这样的对手。另外，臭臭泥虽然最大化了特耐端的优势，但物耐端怕地震是不可争辩的事实，尤其烈咬陆鲨和土地云这两个OU中最强势的地面攻击手臭臭泥基本没办法对攻，哪怕臭臭泥后边有着哞哞，地龙的毒突和土地云的飞Z飞天依然可以强行突破。最需要小心的是以蝶蝶胡地为首的超场势力，不能小瞧臭臭泥的本系追击，哪怕有机会用月爆读到臭臭泥上场，如果效果不大最好的选择还是双换上地面系。事实上，除了上面的勾帕路翁，天蝎王也是一个相当好的反制，不过要对抗诅咒臭臭泥，天蝎最好带一个剑舞对着强化。最后，和普通臭臭泥一样，缺少稳定回复的低速盾牌相当容易被压血，所以游动起来，不给臭臭泥太多留场逼换吃饭蹭草场睡觉回复的机会，压血突破吧。

NO.091 刺甲贝 水/冰

特性：硬壳铠甲/连续攻击/防尘

职能：强化、物盾、撒钉、破盾、工兵

评估：大概是最强的一只鬼斯吧。

种族达到了御三家级别，然后三分之一的种族点在了物防上，HP却又低得令人发指，速度和双攻中规中矩，特耐简直如纸御剑一般纸一样脆，大水冲死铁甲贝这句俗语可不是信口道来的。三个特性中连续攻击是灵魂特性，几乎百分之九十的刺甲贝都是用着破壳强化，而破壳必备连续攻击。防尘可以防各种粉，然而并不能像佛烈托斯那样顶着各种草盾上，硬壳铠甲则是类似白板特性了，不是盾向强化的话这个特性基本没什么用。

刺甲贝有着三钉中的毒钉和地钉，和另一只水系撒钉手千针鱼一样。因为物耐在拉满HP后相当出色，所以在有破壳之前主要是当物盾撒钉手用，也可以做个高旋的工兵。不过在五代获得破壳而出后，刺甲贝瞬间成为了爆发式强化攻击手。两端速度两端双攻强化幅度相当大，而且连续攻击配合自己的冰锥和岩石爆破效果良好，相当于获得了125威力本系满命中技能，是实机刷塔神级武将。不过从五代开始刺甲贝的地位却在不断下降，以至于现在甚至在OU中难以找到身影。它的技能和威力并没有被削弱，只能说明环境愈加暴力和极端化，刺甲贝的95物攻破壳一段后的威力也不足以开金断玉。

刺甲贝目前一般都围绕着破壳而出这个技能进行搭配，而且破壳而出冰锥岩石爆破这三个技能基本是必带的，只在最后一个技能上有变化的空间。因为刺甲贝的水本物攻相对较弱（迷之不能学习新技能水流裂破），只有一个水流裂破的弱化版技能贝壳利刃，这就使得和本系冰锥威力差了非常大，有了更换的意义。大爆炸也是一个值得考虑的技能，因为很多时候刺甲贝会被水盾挡住，这时候一个大爆炸破盾强行一换一并不亏，甚至可以Z大爆炸强行存活一次。其次可以考虑水炮或者冲浪打双刀，尤其对于超甲狂犀这种大物盾，不拉特攻的水炮要比拉满物攻的冰锥更为有效。再者，可以选择本系冰先制冰砾，用于对抗其他先制手尤其是偷袭众，偶尔没强化时也能收收高速的人头。最后，因为鳍鳍的缘故，甚至可以选择毒突作为最后一个技能。

道具一般选择气腰命玉或者香草，当然如果用大爆炸可以带上普Z。我其实并不喜欢白色香草破壳，因为刺甲贝这特耐哪怕香草一次还是基本吃不了什么攻击，而且是一次性道具，但我并不认为刺甲贝只是一次性破壳PM。不要过度高估刺甲贝破壳一次的力度，基本有冰属性抗性的PM健康情况下完全可以进行对攻，而刺甲贝这特耐对攻重相当吃亏。所以刺甲贝不适合过早出场强化，反而更像是压血后收割结束比赛的压轴成员。当然如果你的队伍核心并非刺甲贝，早点上场破壳爆炸清掉盲点为之后同属性爆破行便利也未尝不可。

双打中的刺甲贝简直是逆时代潮流的一只PM，因为目前环境特攻相当强势。虽然和烈咬陆鲨这种物攻手对攻相当占优，不过相当依赖强化的单兵战力刺甲贝并不太适合出现在双打战斗中。

配招：

破壳突×5（重速度物攻，如果双刀性格减特防，可适当拉一些特攻针对某些PM）：破壳而出+冰锥+岩石爆破+大爆炸（可Z）/冲浪/贝壳利刃/毒突

老本行（重HP）：撒菱/毒菱+高速旋转+冰锥+噪音/剧毒/贝壳利刃/冰砾

Anti：

嗯……先来一把钉子吧。气腰破壳刺甲贝应该算是相当主流的一种用法，如果满血情况下破壳时对方换人上盾可以借着腰带再破壳一次完成强行破盾，再加上刺甲贝本身弱钉，所以钉子对刺甲贝的作用相当显著。再者，当刺甲贝对着你的暴露菇/秃鹫等属性不利的PM上场时，很多时候不怂会有奇效，因为这种情况下几乎有80%的可能性是逼换破壳，如果没读中被打死的话也不一定是坏事，因为刺甲贝损失了一次良好的破壳机会，而这种机会并不总是有的。然后，即便是破壳一次的刺甲贝，仍然难以突破以水盾为首的大批大批的盾牌，因为非本的岩石爆破伤害并没有很多使用者想象中那么足，而且有命中的问题。反过来破壳一次的刺甲贝特耐端脆的无与伦比，基本上美纳斯这种基础特攻不错的水盾沸水能够轻松过半，不被抵抗的特殊攻击就更不用说了。因此对方有刺甲贝时，要注意己方重要盾牌的血量，避免被轻松压制突破。另外，刺甲贝的第四个技能对防下刺甲贝相当关键，有时候甚至可以上火盾（席多蓝恩等不弱岩石爆破的）进行试探，试探是否有水系技能。如果没有，那么席多蓝恩这类的钢盾也可以轻松顶上，比起水盾而言不怕大爆炸。最后，稍微冷门一些，不过烈焰猴、路卡利欧的真空波打在刺甲贝身上是相当痛，羁绊变身后的智蛙的水之手里剑也能造成可观的伤害，所以要救刺甲贝的场并不算太难（破壳一次速度刚好过围巾地龙），只要在残局前保护好重要的精灵。

NO.094 耿鬼 鬼/毒

特性：诅咒之躯

职能：炮台、高速、破盾、救场、反强化、鬼盾、毒盾、空间手

评估：我大本命！百变鬼王！六代OU！然后……突然就飞不起来了。

虽然有很多想说的，但真写起来却有些不知道从哪里入手了……还是先看种族吧，特攻和速度相当突出，但是被胡地狠狠压了一头。作为初代的超能和鬼系代表，这两的关系直接让很多人误认为超能克鬼。因为力度和速度输了一筹，耿鬼的物耐比胡地要好了一些，虽然仍然相当脆，但能够大概率吃下CB极攻螳螂子弹拳（没错，这个例子在哪里见过），特耐端还好，基本不会随便吃个非克制技能就扑街。属性是耿鬼能够长时间立足OU还胡地不能的重要原因，虽然自身耐久不怎么样，但有着相当出色的抗性，仅有鬼恶超（地）三（四）个弱点（垃圾GF还我浮游），却有着一大堆重要抗性，以至于一个替束能让很多攻击手遇到空有力度却打不到耿鬼的尴尬（普斗恶/鬼打击面）。特性是浮游……诅咒之躯！因为这个特性的改动直接让耿鬼从OU上掉了下来，本来七代新加了一堆仙系，正是作为高速高攻毒系攻击手的耿鬼更加强势的时候，但浮游一消失，土猫地龙这种遇到耿鬼比较纠结的攻击手一下子就发现自己根本不用再多想了，无脑震就行。耿鬼的浮游地免是立足于攻队的重要抗性，直接能够借助围巾土猫或者地龙的地震上场进行输出，而地面系同样也是很多攻击手的补盲选择，由此替束也没办法防住像火地毒钉组合的火钢这样的PM了，耿鬼的联防价值削弱了非常多，掉出OU也没有什么办法了。当然诅咒之躯并不是白板特性，然而……如果攻击技能打到替身上是不会触发这个特性的！这就是相当无奈的事情了，耿鬼的小身板根本没法和胖嘟嘟那样的大肉比，也只有挡专爱的非克制攻击时能够祈祷发挥一下作用了（我的围巾虚吾伊德力量宝石打到耿鬼身上触发了诅咒身躯，直接导致了那局GG）。

技能非常丰富，这也是百变鬼王的由来。因为干扰技能相当丰富，所以很多盾牌挡耿鬼并不稳，强如神蛋也可能会被黑眼灭歌搞死。反击挑拨同旅痛分替身鬼火戏法催眠术黑雾灭亡之歌对于耿鬼都是非常实用的变化技能（混进去了一个反击），而攻击技能则缺少了一些爆发，阴影球只有80威力实在有些捉急，但又不得不带。鬼斗（可以带鬼Z拼爆发，不过我更倾向于斗Z，主要必中的RP弹相当让我等非洲人安心，而且可以稳定收走草钢是优势）到目前仍然是无盲点的打击面，但由于仙系的崛起，本系毒从六代开始受到非常大的重视（也有人品弹垃圾命中的衬托），其他的十万打鲤鱼，能量球打水地，觉醒针对对应的家伙都是可以自由搭配的。另外物攻技能也相当丰富，虽然大爆炸被砍了但是耿鬼并不完全靠大爆炸打输出，比如替身气合拳可以让上来挡的神蛋一脸懵逼。三拳偷袭毒突啥的都是常规技能，物攻输出毫无疑问是偏低的，要这样用最好是抱着娱乐的心态（比如出了一只固执的闪鬼斯）。

因为有如此之多的好技能，所以耿鬼的技能选择相当让选择困难症头疼。我个人最喜欢替身束缚的combo，但在浮游没了后可想而知会变得相当难用。耿鬼的技能可以说怎么组合都有道理的，但目前最常见的应该还是三攻同旅（同旅也被砍了，心痛），或者围巾戏法。另外以前传说中的一换三耿鬼是反击催眠同旅一攻的首发耿鬼，所谓反击干一只，催眠催一只，同旅拉一只，不过那是四代时的事情了，速度线还比较低，现在耿鬼的110速也不算太高速了，这种效果只能yy一下了。

虽然少了一个地免，但是耿鬼仍然具有非常不错的联防价值，只是入队更困难了一些，因为以前的耿鬼大多时候上场都是踩着地震上来的，普斗攻击技能本来就不是太多。目前要用耿鬼感觉围巾最容易入队，借助双换或者游击上场，利用自己的高速高攻和广打击面给对手以压力，遇到硬茬子或者强化可以同旅带走。

双打中耿鬼应该大部分都是mega的，如果不能用mega（VGC2017），那么耿鬼可以作为高速毒系攻击手干蝶蝶鸣鸣雪天势力，不过要注意非常多的蝶蝶拉耐久吃耿鬼毒爆弹，所以可以带个命玉增强输出，自己多出来的攻击可以扔耐久上让自己吃鸣鸣的十万更舒服一些。因为地龙地震突然就能打到耿鬼了，所以好气啊。

配招：（淤泥波入手有一定难度，可以用毒爆弹代替，虽然会被防弹完全挡死）

首发炮灰流（重速度特攻，带腰带）：挑拨+反击+同旅+阴影球

常规炮台（重速度特攻，可命玉可Z可淤泥可气腰）：淤泥波/毒爆弹+阴影球（可Z）+气和弹（可Z）+十万伏特/能量球/同旅/觉醒力量火/冻结之风/魔法闪耀

站场流（重速度特攻，带淤泥或命玉）：淤泥波/气合弹+阴影球+挑拨/鬼火+替身

专爱流（重速度特攻，围巾或者眼镜）：戏法+淤泥波/气和弹（围巾）+阴影球+气和弹（眼镜）/同旅（围巾）

替束（重速度特攻，适当加HP可以让CB螳螂UT不破替身）：替身+束缚（定身法）+阴影球+淤泥波/气合弹

速耐干扰（重速度HP）：鬼火+痛平分+阴影球+同旅/替身

黑眼灭歌（重速度HP，这个主要是在OU及以下环境针对神蛋或者某些特盾为其他攻击手开路）：黑眼神+灭亡之歌+保护+同旅

CB（极限物攻，偏娱乐阴人向用法）：气合拳+大爆炸/戏法+火焰拳/偷袭+毒突

双打（重速度特攻，可分一些耐久）：毒爆弹+阴影球+同旅（可Z）+保护/鬼火/挑拨

Anti：

阴影球、毒爆弹、气合弹，你想到了什么？没错，就是防弹。因为这三个耿鬼的重要技能都是球类技能，当防弹特性一出时很多耿鬼玩家（包括我）看到六代草主都是一脸纠结，然后威力没高多少中毒率下降一个档次的淤泥波便成了主流技能了。但是实机相对难以入手，所以防弹的布里卡隆、杖尾鳞甲龙基本能完美挡下非常多的耿鬼（小心同旅，草主可以扔种子）。另外耿鬼的特攻也不过130而已（真不算高，自己用下来感觉总是差一口气），所以很多特盾能比较轻松挡下来，比如秃鹫、阿罗拉臭臭泥、神蛋、水布、AV众、黏龙、玛吉安娜等（如果算上气合弹的垃圾命中，老班火钢也可以）。不过耿鬼之所以是鬼王（曾经），就是因为变化技能繁多，以上精灵被鬼火痛分或者围巾戏法都不舒服，因此弄清对方耿鬼的配置很重要。另外，耿鬼有着终极破盾技能同旅（虽然被削了），所以盾牌在面对只有一丝血的耿鬼时要尤其小心这一招，可以用种子鬼火天气带走最后一点血的耿鬼，或者过掉这个回合后下回合再攻击，因为现在同旅和保护一样连续保护有概率失败了。然后，耿鬼毫无疑问是个脆皮，如果耿鬼不是围巾的话那么会被一大堆围巾和更高速欺负，所以尽量利用速度压制，用钉子破掉可能的腰带后再伺机攻击。

没错我就是强行让我本命耿鬼成为2016的收尾PM，这也意味着2017年的开头PM是……

NO.094 耿鬼（Mega） 鬼/毒

特性：踩影

职能：炮台、破盾、高速、鬼盾、毒盾

评估：应该是目前为止出现的第一只UB级别的精灵，壮哉我大耿鬼。

在六代mega系统出现后，身为初代精灵的耿鬼理所当然地和老对头胡地一起获得了mega，而速度上的差距甚至被拉大了，看起来猎手和猎物关系并没有改变，不过耿鬼并不在乎，因为获得了神级特性踩影使得能够猎杀更多的猎物，而且猎物怂了还一般跑不掉（鬼系除外）。种族上速度达到了130的高速水平，在UB环境中算高速的一群（和超萌和X梦要猜拳，快过了噩梦神），不过被攻迪和各围巾龙神压制。特攻的提升就不说了，力度没有原来的命玉普通耿鬼大，不过如果不提升就太捉急了。耐久的提升相当重要，拉一些HP就可以稳定吃下极攻占卜一次后X神的月爆，而自己的淤泥波能打无耐X神4成多，或者有格子黑雾消除掉强化效果就更好了，很多时候是可以救场的。踩影是M耿鬼各种战术的核心，基本M耿鬼在UB干的活都是基于这个特性的。以前鬼灯有这个特性还不锁道具，直接导致围巾踩影鬼灯在UB肆虐被BAN出了全分级，可见这个特性的重要意义。

M耿鬼是破盾好手，因为自带黑眼神效果，所以灭亡之歌这个技能对于M耿鬼来说是如虎添翼。UB并不完全是神兽的天气，小蛋、草钢等OU大盾对于挡下神兽的各种暴力攻击是有发挥空间的，更不用说还有各种工兵受创世神了。替保灭歌可以让M耿鬼成为盾牌克星，尤其常规的小蛋对M耿鬼没任何办法。另外耿鬼自身有着非常高的速度和输出，所以利用自己的输出强行击杀对手输出手是另一种思路，比如抓剑舞神速720钻石冰龙，或者游击压血后换上M耿鬼收各种残血等，甚至可以用催眠替身强行抓死各种速度比自己低的精灵。总的来说，踩影神级特性，任何一个靠联防的队伍都不希望看到对方有M耿鬼。（相对来说63踩影作用就小得多了）

技能上耿鬼篇已经提了比较多了，不过对于M耿鬼而言催眠术、灭亡之歌、气合弹这几个技能比起普通耿鬼更加重要，而影子球的重要性有所下降，因为对方的联防被自己卡住后，并不需要追求太广的打击面，而是针对性地捕猎，比如你甚至可以带上能量球抓海牛给海皇开路（当然ORAS后传统海皇大量消失了，因为古拉逆袭）。因为UB中的钢系和毒系相对较少，所以淤泥波是M耿鬼的主要输出技能，看到古拉怂一怂就是了。当然七代的两个封面神都弱鬼抗毒，不过目前我还不清楚这两只的实际强度和出现率，如果比较高的话耿鬼仍然非常需要阴影球，毕竟这也是个能杠超梦的技能，虽然很多时候速度五五开。

（注：实机环境中的单打M耿鬼和平台的UB环境M耿鬼定位和用法差异非常大，由于我对于实机63不太了解，在此不详细讨论实机M耿鬼的用法。虽然63联防强调较少，但抓盲点-输出的M耿鬼思路应该没有多大的区别，所以灭歌用法依然能用，不过可能三攻同旅的用法更为实用）

双打中的M耿鬼显然是一个大热门，因为踩影能踩住对方所有精灵，意味着灭歌的三回合可以带走两只。虽然对方可以集火M耿鬼，不过有集火到保护上的风险，另外M耿鬼后方也可以跟上果然翁、哥德小姐这样的踩影手继续捕获，可以规避围巾蝶蝶的风险。130的速度让耿鬼追上了鸣鸣的速度，成为能压制四个守护神的存在（和鸣鸣还是要猜拳，不过反正鸣鸣不CT秒不掉自己），所以不用灭歌战术依然是个非常强势的炮台，虽然不能Z同旅，但M耿鬼的仇恨值相当高，大部分情况下还是能够至少带走一只的。

配招：（和普通耿鬼一样，淤泥波入手有难度，可以用毒爆弹代替。当然UB没防弹，两个技能区别不大）

Perish Trapper（重速度HP）：灭亡之歌+保护+替身/挑拨+同旅/毒爆弹/阴影球

自带黑眼的炮台（重速度特攻）：淤泥波+气合弹+同旅/阴影球/催眠术/替身/黑雾/挑拨选二

看脸（重速度特攻）：替身+催眠术+淤泥波/阴影球+气合弹

双打灭歌（重速度特攻）：灭亡之歌+保护+淤泥波+阴影球/挑拨

Anti：

对于踩影PM很无奈的一点就是根本没法用队伍整体去防住它，而只能在组队时就开始考虑，并在实战中非常考验先读。我曾经组了一个1级可可多拉加头盔钢鸟加剑舞神速720小蛋的UB队，然后在赢了几局后碰到了M耿鬼被拆得七零八落，根本连一点胜算都没有，哪怕剩下两只是能够战胜M耿鬼的攻迪和古拉。所以这队只好删了，因为在核心成员不变动的情况下完全没办法对付M耿鬼。不过这并不是说带盾牌看到M耿鬼就只能等死了，很多时候M耿鬼和盾牌一换一并不算赚，自身血量没法被回复，而且替身踩钉之类的也会严重消耗血量，如果不靠催眠术强行抓攻的话自身也会损失惨重，一换一虽然容易但是如果自身操作得当是不会被M耿鬼造成太大的损失的。另外猎物自身也可以针对性地反抗M耿鬼，比如小蛋带上影子球，洛神带上吹飞电磁波等。M耿鬼抓720冰龙这种相当依赖气合弹，如果要抓古拉这种则需要依赖催眠术，都是相当看脸的技能，所以当M耿鬼这样上场时，可以把自己信仰的各种神明拉出来祈祷（黑大狗狗！），然后希望RP弹miss吧。

NO.097 引梦貘人 超能

特性：不眠/预知梦/精神力

职能：特盾、强化、许愿、接力、空间手

评估：承接各种反派角色，包括但不限于会催眠的猥琐大叔等。

引梦貘人的存在感也相对较低，作为一只总种族并不算太低的超能系精灵的特攻居然只有73（和未知图腾一样），而种族大量分配到了特耐上，物攻和物防速度也和特攻是同一个水平，看起来是一个不错的肉盾，但纯超能的贫瘠抗性和反制乏力让引梦貘人常年坐着冷板凳。三个特性相对白板，不眠相对来说挡挡催眠比较有用，精神力……挡空切HAX（而且作为梦特与大量前代技能不共存）？同为超能系特盾的引梦貘人看着隔壁呆呆王的再生力实在是羡慕嫉妒恨啊。

技能上引梦貘人相当依赖定点技能，作为一个盾牌，唯一的稳定回复技能许愿是前代学到，双攻低下，一个稳定输出技能地球上投是三代定点。不过除了这两个核心技能，引梦貘人实际上能学到非常多的技能机和定点，因为是人形的PM，所以能学会各种拳，包括三拳气合拳甚至爆炸拳，特攻和物攻是同一个水平的引梦貘人可以选择物攻向补盲。不过特攻端有阴谋，而且同样在前代可以学会接力棒，自身速度原因大部分情况下是后手，特耐相当不错的情况下可以阴谋后手接力给高速攻击手无伤上场，自身有着催眠术（可以Z催眠再得到一级速度，目前PS对Z技能的强化和接力似乎并没限制）创造机会，放墙增强耐久，理论上还是值得一用的。作为一只超能系，也能够学会戏法/地下交易，不过因为自身双攻速度都不合格所以很多时候没啥用。另外也能学会反击，不过虽然是一只超能系，物耐还是不错的，并且自身并不像胡地那样有着高速高攻，引梦貘人如果强行气腰反击的话几乎就是一次性用品了。作为一只纯超特盾很多时候会和同为冷门的噗噗猪进行一波比较，后者比起引梦貘人特攻更高速度更快有铃铛，但是引梦貘人有阴谋接力许愿，相对来说各有所长，同坐冷板凳吧。

双打中可以靠着自己的特耐放空间，不过比起抗性更好的多边兽2、钢钟没啥优势，而且自身相当缺少输出，虽然有双墙特性交换等有趣的技能，但在超能系内部激烈的竞争中几乎没什么发挥的机会。

配招：

奶妈（重HP特防）：许愿+保护+地球上投+电磁波/剧毒/欺诈

接力（重HP特防，也可拉大量速度）：阴谋+接力棒+催眠术（可Z）/反射盾/光之壁+精神冲击/精神强念

Anti：

因为这只精灵相当冷门，当冷不丁出现时可能作为对手会有些慌。引梦貘人的灵魂用法应该是接力型，因为自身比起梦幻时拉比知名度相当低，所以如果没有防备的话会吃Z催眠阴谋接力一套。不过如果了解了引梦貘人的用法那就也没什么不知所措的了。因为自身力度低，所以很多时候都比较依赖变化技能，而对于强化型的引梦貘人而言，在催眠了一只精灵后对方换上了鼓掌手是它最不想看到的局面，而对于奶妈型的引梦貘人同理，基本完全动不了双剑鞘，对很多鬼系也比较乏力。引梦貘人的速度偏慢，而且物耐相对较低且属性弱虫，所以UT起来会让引梦貘人相当难受，作为盾牌自身也怕状态，如果引梦貘人上来挡水盾放许愿，那么一个剧毒可以让引梦貘人变得非常尴尬。作为一个抗性非常少且耐久不算特别突出的超能系盾牌，一般来说队伍不会缺少对付的方法，只是要警惕催眠阴谋接力。

NO.099 巨钳蟹 水

特性：怪力钳/硬壳盔甲/强行

职能：炮台、强化、打落、破盾

评估：毕竟只是螃蟹，不是“龙”虾。

巨钳蟹作为一个水系速度偏慢的物攻手，很多时候会和同为海产的铁螯龙虾进行比较，当然这种比较对于巨钳蟹来说实在是没什么必要，龙虾的适应力比自己的全力攻击更适合物攻手，而且有着龙舞和攻击性非常强的第二本系以及水喷。相形见绌下，巨钳蟹比这位后辈混得凄惨多了。

能力上物攻和防御突出，但特耐非常捉急，物耐也受HP拖累严重，速度在不快不慢的尴尬水准（至少过了70线），看起来如果有个龙舞的话会相当不错，可惜不会。上一段话将巨钳蟹和龙虾比较其实是不恰当的，而应该和同为水系速度相近同样有着强行（全力攻击）的大力鳄进行对比，当然连大力鳄同样比不过，因为后者有着龙舞和受全力攻击加成的水本攀瀑和冰拳，这样下来巨钳蟹又黯然神伤了。

全力攻击对巨钳蟹的帮助并不是很大，因为水本螃蟹拳不受全力加成，而受全力影响的重要补盲技能冰拳这种巨钳蟹又不会，受全力影响重要技能的也只有岩崩咬碎了，而如果带命玉的话也只有在用这两个技能时不会掉血，相当不划算，所以大部分情况下还不如怪力钳稳定防威吓来得实在。硬壳盔甲则是个比较酱油的特性了，毕竟不是M呆壳兽。

巨钳蟹有两个重要的强化技能，高速移动和剑舞，唯独缺少最实用的龙舞。虽然可以类似铁螯龙虾那样低速剑舞，但巨钳蟹缺少龙虾的适应力水喷，比较尴尬。所以我认为对于巨钳蟹来说高速移动更为适合，或者干脆带上专爱头巾或围巾。但不管怎么样力度都比龙虾差了一大截，所以其实破坏力很有限。技能方面相对选择空间比较小，不过至少不需要拉上报恩或者空元气凑数。如果想要用龙虾高移清场，最好在盲点被除掉后再行强化（螃蟹拳倒是个急所技，偶尔也能拼拼CT）。

双打中有广域防守辅助，虽然自身物攻看起来挺高但实际输出远远落后于滴蛛霸，而且特耐太脆相当难以生存。

配招：（如果需要强行突破某些水毒比如千针鱼、毒刺水母，可以带上Z挖洞）

高移（重物攻，速度可以拉过某些线，剩下给HP）：高速移动+蟹钳锤（可Z）+打落（怪力钳）/咬碎+蛮力/岩崩（强行）

专爱（重速度物攻，头巾或围巾）：蟹钳锤+打落（怪力钳）/咬碎+蛮力/岩崩/十字剪选二

Anti：

巨钳蟹的攻击种族在低分级中还算不错，不过只要挡下本系水后其实并不难防，一个水免比如海兔兽、蟾蜍王、快泳蛙（推荐）都可以比较轻松挡下各种类型（剪刀断头台的除外）的巨钳蟹。另外巨钳蟹的速度不突出，特耐非常脆，所以哪怕是火系如果有能量球的话也不用怯场，虽然巨钳蟹看起来挺硬但实际上特耐完全就是刺甲贝级别。

NO.101 顽皮雷弹 电

特性：隔音/静电/引爆

职能：高速、游击、救场

评估：大爆炸的代言人却是个并不适合爆炸的球。

顽皮雷弹应该是初代加二代的速度担当了，150的速度放在全PM范围也难有几个PM能够达到，虽然因为M胡地和M化肥的存在（尤其是前者）这个速度线变得越来越重要，虽然被某只蟑螂给压了一头。不过作为一只总种族并不算太高的普通精灵，顽皮雷弹的其他种族就显得有些平庸了，80的特攻让它即便带上眼镜也不能提供太高的输出，更别说顽皮雷弹的攻击技能学习面特别狭窄了，虽然速度在低分级中傲视群雄（不能接剑舞的铁面忍者？），但实用程度显然不如雷伊布。

三个特性都看起来有些用但实际上都挺鸡肋。隔音对于抗性贫瘠的纯电来说能够针对性地挡下某些PM（比如音符鹦鹉、玫洛艾塔），但比起杖尾鳞甲龙的隔音就弱势了不少，低分级中惯用声音技能的PM中顽皮雷弹仍然封不了几个。静电可以坑物攻手，但和闪电鸟的静电同样不在同一水平，而且顽皮雷弹自身物耐不咋样且没有回复，这个特性相当看脸。引爆则是一次性特性，而且还只在受到近身攻击时发动，某些情况下可以用来救场，不过大多数时候都挺白板。综合来看我认为还是静电相对实用一些，因为大量的鸟神奇宝贝都喜欢带个UT，在飞本被抵抗情况下UT的概率还是挺高的。

超高速的顽皮雷弹有着挑拨这个技能，所以比较适合放在首发封锁钉子，对于各种姿势的化石翼龙比较有优势。不过常见的首发钉子手也有相当多的地面系（巨沼怪、重爆），所以顽皮雷弹的电磁浮游也可以选择性带上，反正顽皮雷弹格子不怎么紧张。大爆炸在被削弱后对于物攻种族只有50的顽皮雷弹来说相当鸡肋，相对来说还是适合带上闪电交替觉醒力量冰/草作为攻击技能兼退场技能。另外顽皮雷弹会镜反不会反击，会光墙不会反射盾，让放墙退场流缺了一墙，还是挺蛋疼的。高速度的好处相当显著，哪怕面对一只各种常规技能都没法打动的小蛋，顽皮雷弹还可以玩丝袜哥（虚张声势）是吧。

双打中的顽皮雷弹可以成为一个强化队伍特耐的选择，自身有着光墙、怪异电波（等同于撒娇）和极高的速度，能一定程度上为队友对抗鸣鸣和蝶蝶的威胁，不过自身威胁相对缺乏，很多时候事情做完了发现自己没啥可做的。

配招：

首发封锁（重速度HP或特攻）：挑拨+闪电交替+觉醒力量冰/觉醒力量草/电磁浮游/剧毒/电磁波/魔装反射选二（当然两个觉醒和两个状态是不会同时带的）

眼镜游击（重速度特攻，速度如果在环境中过快可以选择极限特攻）：闪电交替+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量草+剧毒/信号光线

双打放墙（重速度HP）：光之壁+十万伏特+怪异电波+剧毒/挑拨/保护/电磁波

Anti：

对付超高速的办法是……用低速去对攻，因为相比高速，低速可以节省出努力去拉耐久从而单挑中后手也能获胜。顽皮雷弹的尴尬就在于自身的输出太低，而为了保持速度的优势耐久相对也不足。虽然首发能挑拨封钉，但对于地面撒钉手仍然是相当纠结的，电磁浮游/地震和挑拨魔装反射/撒钉间是一组猜拳的关系，但对于地面撒钉手来说虽然被读中自己需要承受一些损失，但对于顽皮雷弹一方来说先读失误承担的风险更大，因为如果没读中自己至少会被打残，如果没气腰的话心里会相当没底。基本上顽皮雷弹对队伍难以造成太大的破坏，只是超高速的威慑会让很多强化手心存芥蒂。

NO.103 椰蛋树 草/超能

特性：叶绿素/收获

职能：炮台、高速、空间手、空间打手、破盾、草盾、物盾、强化

评估：原版椰蛋树现在看起来就像盗版一样……

椰蛋树的速度相当有趣，可以用叶绿素极速在晴天下成为高速，也可以极限低速在空间下成为高速，因为有着这样的截然相反的速度变化所以对迷惑对手非常有帮助，比如双打中煤炭龟和椰蛋树放一起你根本不知道椰蛋树是开空间还是自己叶绿素。总种族达到了御三家水平，特攻优秀，物攻也足以作为双刀中的另一刀，物耐也还不错，特耐相对弱一些，叶绿素双刀可以选择减特防的性格。

叶绿素和收获两个特性都是能被晴天增强的特性，不过相对来说收获可以用在非晴天队，百分之50的概率收果子还是可以接受的概率。作为一只叶绿素草系，椰蛋树不会草系的大众技能生长，这对于和其他的叶绿素双刀手进行竞争时是不利的一面。不过椰蛋树基础特攻不错而且有着超本打击大部分叶绿素都难突破的毒盾，当然缺少大食花的天气球还是有些遗憾，不过作为草系至少还是有催眠粉的。相对特攻来说物攻端有剑舞和比起飞叶风暴可以站场的大木槌，也可以剑舞大爆炸强行破盾，所以比起大食花相对贫瘠的物攻端，椰蛋树的双攻还都是比较实用的。空间的椰蛋树可以用收获特性带大树果，续航能力比叶绿素要强上不少，而且因为省下大把速度努力可以扔HP上，椰蛋树耐久也十分不错。因为耐久不错，所以椰蛋树甚至可以不用做一个攻，利用收获特性可以玩种替保，虽然没有鬼树的诅咒稳定输出，不过椰蛋树自身的高特攻本身就有着不错的输出，尤其对种子的大部分盲点草系，超本都有不错的压制力。

双打中的椰蛋树是个相当有意思的角色，作为一个超能系能够学会相当多有趣的变化技能。和Y喷搭档用叶绿素可以配合特性交换给Y喷更高的速度压制力，同时在特性交换时也能再次触发干旱特性实现天气的抢夺；和煤炭龟搭档可以放空间让煤炭龟更稳地输出，同时打击煤炭龟的水地岩系盲点。虽然椰蛋树自身弱点较多，不过还不错的耐久相对抵消了一些弱点的劣势，而且能够提供水地斗超水草电的重要抗性相当不错，这意味着在和四个守护神的对攻中都有优势（蝶蝶有影球还是不好单挑的）。

配招：

晴天特攻炮台（重速度特攻，可命玉可草Z）：催眠粉/大爆炸+阳光烈焰/飞叶风暴（Z）+精神冲击/精神强念+觉醒力量火

晴天剑舞（重速度物攻）：剑舞+大爆炸（可Z）+大木槌/种子爆弹+过肩摔/思念头槌

收获种子流（重HP一防，带大树果，如果对自己的控血有信心也可以带勿花果系列）：寄生种子+替身+保护+精神强念/剧毒

空间自给自足（重HP特攻）：戏法空间+精神冲击+飞叶风暴（可Z）+大爆炸/催眠粉/觉醒力量火

双打空间（重HP特攻）：戏法空间+精神强念+催眠粉+飞叶风暴（可Z）

注：飞叶风暴也可配合力量交换

Anti：

椰蛋树是弱点最多的PM，有着七个弱点，其中不乏热门攻击属性火恶虫鬼冰等。因此除非你的盾是单攻，很多时候椰蛋树并不容易安全地上场放空间替身或晴天输出（时拉比有着速度优势，可以利用自己的攻击给对手压迫），所以大胆地进攻吧。椰蛋树缺少生长提供的特攻强化，所以虽然基础特攻高，但并不是太难挡，尤其对火盾和钢盾还是比较难突破，风速狗能相对比较好地看住（黑鲁加属性非常有优势，然而大脆皮而且容易被炸）。另外，椰蛋树的基础速度并不高，哪怕叶绿素后如果只是满速则相当于135极速，这个速度还是相当容易超越的，一只75速围巾即可超过，利用椰蛋树的大量弱点可以完成突破。作为一只少见的四倍弱虫的PM，UT的游击能给椰蛋树相当大的压力，哪怕是霓虹鱼的UT都有这样的效果。所以，游动起来，大胆先读，保持对椰蛋树的压迫力，还是比较容易对付的。

NO.103 椰蛋树（阿罗拉） 草/龙

特性：察觉/收获

职能：草盾、炮台、物盾、强化、空间手、空间打手

评估：阿罗拉的地区特色担当。

椰蛋树在阿罗拉迷之获得了龙属性，从而从速度端又拉了10点给物攻，空间下的力度和速度更好了。应该说阿罗拉椰蛋树比起普通椰蛋树更适合空间强攻了，因为龙属性是相当强的进攻属性，打击面十分不错。防御端因为龙属性和草属性抗性大幅重叠，获得了水草电三个四倍抗性，但其实并没有看起来这么优秀，因为水冰、电冰、草毒是非常常见的技能搭配，尤其椰蛋树速度不比M蜥蜴，踩着四倍抵抗的技能上场也经常会被补盲技能压制。

特性上阿罗拉的椰蛋树因为脖子变长了所以也看得更远了（获得了察觉），但也使得即便在晴天下也跑不动了（失去了叶绿素和10点速度），所以基本上阿罗拉椰蛋树更为依赖空间。好在进化前的蛋蛋还是超能系，所以椰蛋树并没有忘记空间怎么开。因为有专属技能龙锤（甩脖子），威力比龙爪更高，也比较稳定，同时因为身体变大了学会了地震，所以格子上紧张了不少。当然获得了龙属性后也学会了龙星群，和飞叶风暴一样要降特攻，和空间的站场输出不是特别搭（如果要站场可以用能量球龙波代替，不过威力差了一大截），不过迷之获得了火放（感谢吧友离魂补充），可能更适合脱离空间进行游击，不过这种用法显然不如输出更方便的M蜥蜴王（虽然后者不会龙星）。因此，相对来说椰蛋树物攻用法更为实用一些。

收获特性还在，因此大树果收获种替保的战术依然可以进行，不过因为有了四倍冰弱点，对于带觉冰的电系现在耗起来的可能系不如普通椰蛋树。另外收获也不是只能收获大树果，如果对自己控血有信心，可以开空间替身控血收获物攻果或者特攻果子进行不稳定的强化（非常怕冰飞）。

双打中的阿罗拉椰蛋树因为获得了仙系弱点和四倍冰弱点，在对卡璞势力的战斗中一下子落了下风，而且没了晴天下的叶绿素高速，速度慢弱点热门的阿罗拉椰蛋树一下子变得相当鸡肋，相对来说还是普通椰蛋树更合适一些。

配招：

空间物攻（重HP物攻）：剑舞/龙锤/戏法空间/大爆炸（可Z）选二+大木槌（可Z）/种子爆弹+地震

空间特攻（重HP特攻，可命玉可Z）：戏法空间+火焰放射+龙星群（可Z）/龙之波动+飞叶风暴（可Z）/能量球

收获大树果（重HP一防）：替身+保护+寄生种子+龙锤/龙之波动/剧毒/火焰放射

Anti：

阿罗拉椰蛋树的双本被钢系抵抗，不过物攻型有地震补盲，特攻型有火放补盲，所以钢盾上来挡还是要小心一点的。阿罗拉椰蛋树主要的矛盾在于自己的空间和技能格子的协调问题，不带空间则低速多弱点难以输出，带空间不强化则力度比起其他空间打手还是弱了一些，如果空间剑舞都带——那么剩下两个格子相当难以协调，带双本则盲点一大堆，舍弃草本则仍然盲点一大堆，舍弃龙本则缺了点爆发，因为大木槌的力度比起龙锤来说要大得多。如果被椰蛋树开了空间，那么首先应该试探出椰蛋树到底是物攻型还是特攻型，可以拉威吓疯狗这种进行一下试探，如果是剑舞型可以拉上飞行系（比如叉字蝠）对攻，如果是特攻型可以用一些特盾挡下（比如花仙）。阿罗拉椰蛋树比普通椰蛋树更依赖空间，而且弱点仍然比较多，而且被仙压制。所以只要保持进攻的压制力，阿罗拉椰蛋树还是很难对队伍造成太大的破坏的。

NO.105 嘎啦嘎啦 地面

特性：坚硬脑袋/避雷针/战斗盔甲

职能：强化、破盾、空间打手、打落、物盾、地盾

评估：一度是最高物攻的存在，不过被几个大力士后辈超越了。

嘎啦的总种族看起来不高，但分布相当合理，物攻端在有着不错的基础数值的情况下有着专属道具粗骨棒，从而相当于自带一段剑舞，极限物攻后实际物攻相当于210种族极攻，是相当恐怖的一个数值。因为速度偏慢，特攻也没有浪费太多，所以嘎啦嘎啦的耐久还算不错，也也是阿罗拉的嘎啦能受起来的非常重要的一个原因。不过普通嘎啦是纯地面系，在双防并不突出的情况下最好还是攻起来，地面系还是一个相当不错的攻击属性。

特性上，单打的避雷针并没有什么意义，因为普通嘎啦自身属性就是电免，所以一般选择石脑或者聊胜于无的战斗盔甲（石脑只对舍身撞有效，如果不带舍身撞则基本上就是白板特性）。道具锁定骨棒，没有阿罗拉嘎啦那么优秀的抗性，普通嘎啦基本只有攻出去这一个选择。

速度属于不算太低速的低速级别，因此嘎啦嘎啦是一个合格的空间打手。除了本系地震/骨头回力镖（实际威力和地震一样，命中不满，但不会受草场削弱且可以破气腰坚硬替身）外，嘎啦嘎啦可以选择高威力的舍身撞配合石脑，可以选择火拳打草系，选择电拳打飞行系（可惜不会冰拳，不然可以省点技能格子），另外，打落石刃等万金油技能也可以考虑，基本上看队伍而定了。在空间下剑舞的嘎啦嘎啦力度突破天际（二代时的确突破上限了），可以作为核心成员让队友为其进行一些配合，比如标准放墙空间Z临别礼物的黄圣菇。不过虽然嘎啦不会岩切高移身体净化这类提速技能像鬼剑那样玩速攻流，但是自身有岩石封可以变相作为提速技能，尤其在嘎啦嘎啦非常容易勾引上飞行系的情况下，岩石封可以作为一个稳定后读技能。

因为物耐在拉满HP后还算不错，所以嘎啦嘎啦也可以像阿罗拉形态那样作为功能性成员，利用自身的高物攻威慑来撒撒钉子。另外因为嘎啦嘎啦的逼退能力不错，所以也可以带个替身玩玩控场（会气合拳不过地斗打击面重合度较大），虽然这些用法并不比剑舞突突突来得简单粗暴。嘎啦嘎啦也会莽撞反击腹鼓这些技能，不过实用性并不是很强，或许可以针对性进行配招。因为单打中空间不怎么强势，因此嘎啦嘎啦常年被埋没于低分级中，但如果整个队伍都能够配合起来，嘎啦嘎啦的进攻破坏力是相当强的。

双打中空间队更容易存活，尤其在有了为双打空间而生的智挥猩后，嘎啦嘎啦能够发挥出它最大的实力。和重泥挽马类似，嘎啦嘎啦也有专属骨头回旋镖作为单体的不被草场削弱的地本，而且比起十万马力而言这个技能是非接触攻击，打烈咬陆鲨更为得心应手。

配招：

空间输出手（重HP物攻）：剑舞/替身（带替身也可以不用在空间下）+骨头回旋镖/地震+舍身撞（石脑）/火焰拳/打落+石刃/闪电拳

地盾（重HP物防）：隐藏石砾+地震/骨头回旋镖+打落+石刃/剧毒

控速（重物攻速度）：岩石封+地震/骨头回旋镖+火焰拳+舍身撞/打落/替身

双打空间输出（重HP物攻）：岩崩+地震+骨头回旋镖+保护/火焰拳（干辉夜哞哞）

Anti：

被开了空间还让嘎啦嘎啦成功健康上场，只能说是战术层面上不够到位，因为单打空间实际上并没有那么好操作，尤其有由克希、多边兽2这种主流空间手存在的时候，对手很容易让各种形式的挑拨手首发，要不就是借机替身，要么就是高强度的输出手。如果真让嘎啦嘎啦成为站在场上的高速超高物攻手，也……还是有方法应对的，比如拉着暴鲤龙暴飞龙布鲁皇各种威吓手来回吓耗空间回合，拿巨蔓藤呆壳兽几个再生力来回耗之类的，当然对方带了剑舞那么基本上宣告着你得交代一只了。当然即便空间放出来了嘎啦嘎啦上场了也不见得就非得让破联防，因为由克希这种经常是用临别礼物退场给嘎啦上场找机会强化，如果这个回合换上带鬼火或者沸水的盾牌就会给对手比较大的压力，一般嘎啦出现得少，替身嘎啦更少，所以嘎啦在强化的那回合相当怕状态。当然，让空间队节奏受阻远比挡下嘎啦的攻击要容易得多，一旦嘎啦失去了空间给予的速度优势，那么它的发挥将会相当捉襟见肘。

NO.105 嘎啦嘎啦 火/鬼

特性：诅咒之躯/避雷针/坚硬脑袋

职能：强化、破盾、空间打手、鬼盾、火盾、撒钉

评估：曾经有一只高音电反觉冰气合弹的电蜥蜴，然后它在阿罗拉遇到了第二个一生之敌。

阿罗拉嘎啦嘎啦是OU种族值碾压环境下绝对的一股清流，拿着400刚出头的种族干着600种族的活。这得益于自身属性的改变。火鬼的属性配合原有的避雷针特性拥有着相当出色的抗性，而自身的耐久并不算太差，因此能挡住非常多的PM，尤其是电场势力。避雷针的嘎啦拥有着电普斗三个无效，有着草火冰仙钢毒虫七个抗性（四倍抗虫），几乎快追上钢系了，而其中大部分抗性是电系常用补盲技能，比如能量球觉冰气合弹，而且仙的抗性让嘎啦成为了电场势力旗手卡璞鸣鸣的绝佳Anti，自身高物耐也不怕偶尔的物攻鸣鸣的勇鸟打击。除了缺少回复以外，阿罗拉嘎啦可以说是一个非常优秀的属性盾。

三个特性中诅咒之躯首先出局，因为后面两个特性实在是太过优秀。避雷针不用说了，双打几乎百分百用此特性，单打也因为电免效果能够非常方便地参与联防，而石脑比起普通嘎啦来说有了受增益的本系火推，如果定位为空间打手，那么一般选择石脑增加站场输出能力。

目前主流的嘎啦嘎啦用法其实是拉大把特耐撒钉的。自身物攻在骨棒加成后即便一点物攻都不拉也相当于130极攻的水平，而大把特耐能让其挡电系输出手时吃抵抗技能更为稳定，尤其在和阴谋雷电云对攻时，而为了与同类对拼时取得先手优势（先手等于胜利），大量嘎啦嘎啦开始了拉速度努力的恶性竞争，从4点努力一路往上扬甚至到了32点努力。除了钉子外，因为成为火系所以获得了鬼火，能够很好对付各种上来挡的威吓手暴鲤龙、土猫和能够抵抗双本的PM（长者、恶龙、巨牙鲨等）。自身双本打击面其实非常不错，如果需要打击火钢或者更稳定打击电系可以带上地震或者骨头回旋镖，打落因为和鬼本打击面重叠不常被选择。不过，虽然嘎啦嘎啦能挡很多暴力的东西，不过自身缺少回复而且弱钉子，再加上火本要么是自残的火推要么是威力捉急的火拳，所以相当容易过劳死，因此放弃骨棒带上剩饭也可以，因为自身基础物攻有80，已经和钢鸟一个水平，再加上有鬼火作为消耗，道具并不一定要锁死在骨棒上。

另一种当然是作为暴力物攻手的嘎啦嘎啦，相比纯地的嘎啦，抗性优秀的阿罗拉嘎啦显然有更多上场输出机会，火鬼打击面相当不错，再带上骨头回旋镖还多了一个格子，可以给稳定收克制的火拳（也可以硝基冲锋，不过这种用法需要拉拉速度），或者给钉子，也可以给电拳石刃。如果你想针对一下某些四倍而不想被头盔鲨鱼皮甚至可以带冰光（这个技能会的有点迷），不过不指望能打多少伤害就是了。

最后还可以选择担任空间输出手，这时可以放弃电免避雷针而使用石脑火推的combo，剑舞火推影骨地震的破坏力相当强，基本没什么精灵能够后手防下来，当然前提是要能开出空间而且嘎啦嘎啦要能上场（这个条件比普通嘎啦嘎啦更容易做到），这个比较需要个人的操作，就不赘述了。

双打中的阿罗拉嘎啦嘎啦是电场势力的一个大盲点，和铁火辉夜组成的搭配更是相当令人发指，而且同样可以作为空间打手，是双打中相当热门的存在，功能性实在太过突出，以至于嘎啦的耐久成了很多攻击手的分努力标杆，而攻击也成为了很多PM的耐久分配标杆，更是间接带火了七代火主的使用率。

配招：

干杂活的攻击手（重HP特防）：隐藏石砾+闪焰冲锋/火焰拳+影骨+鬼火/骨头回旋镖/剧毒

偶尔上场突一下（重HP物攻）：闪焰冲锋+影骨+骨头回旋镖+隐藏石砾/火焰拳/岩石封/硝基冲锋/石刃/闪电拳

空间打手（重HP物攻，石脑）：剑舞+闪焰冲锋+影骨+骨头回旋镖/石刃/闪电拳

双打（重HP，物攻和耐久看着分）：保护+闪焰冲锋+影骨+骨头回旋镖/岩崩/鬼火

Anti：

和普通嘎啦嘎啦一样，强行要挡的话相当难受，不过因为阿罗拉嘎啦抗性更多更难杀，所以它就更强了。不过阿罗拉嘎啦相当容易过劳死，换句话说就是抗性多，但缺回复，容易被压血。所以控好钉子，尽量不要用免疫的技能让嘎啦上场（相当多的鸣鸣带上了UT）。另外，嘎啦可以挡的对象也可以适当进行一些针对（有些鸣鸣带上了觉地……鸣鸣：为啥老是我？），而其他PM也可以顺便针对一下，比如有些特耐嘎啦会对着保姆曼波撒钉子，这时一个打落打掉骨棒就233了。如果很不幸让嘎啦挡下技能站在对面的话，可以拉上一些能挡的PM中转一下，比如三头龙（推荐三攻鸟栖命玉的配置）、物耐土猫（这个并不是抗性）。因为嘎啦的基础速度非常低，所以一旦嘎啦血量低于健康线后基本上能够发挥的作用就比较小了（注意后方许愿治愈愿）。另外，暴鲤龙也是可以中转的PM，而且对上嘎啦是替身强化的机会。嘎啦无论是使用还是Anti都有一些难度，关键在于对嘎啦的压血和血量保护间的博弈。

NO.106 飞腿郎 格斗

特性：柔软/舍身/轻装

职能：工兵、救场、高速

评估：和派拉斯有着不错的CP。

作为巴尔郎三兄弟之一的飞腿郎，将自己的防御全部投身到攻击上，从而是三兄弟中输出最高的一个，正因为这样，所以物耐相当渣，而速度和特耐则勉勉强强，不过87的速度在触发轻装后可以达到相当不错的水平。三个特性中，柔软比起后面两个特性稍微有点鸡肋，除非配置完全利用不上后面两个特性。舍身可以加成飞膝踢，伤害相当不错，当然飞膝踢负面效果相当蛋疼，而且飞腿郎用舍身基本比不过速度更快攻击更高还能UT游击的师父鼬。飞腿郎真正有特点的特性是轻装，比起另一只轻装格斗系摔角鹰人来说触发这个特性要方便得多，因为可以普通宝石下马威（其他宝石不开放差评，Z石不是一次性差评）。不过飞腿郎没有剑舞，力度很难跟上，因为轻装一触发大多数情况下就站撸到死了，而飞腿郎力度还不足以像摔角鹰人那样能够破盾，所以要用飞腿郎高速清场的话，很长时间里都需要队友五打六（哪怕不用下马威省下宝石，它的特耐和抗性也不足以让它担任中转），因此使用率基本比不过其他曾经在OU的格斗系（没错，现在除了美丽蚊子其他都至少跌到UU了，某只UB的Mega格斗系除外），不过因为有这种独特的用法，很多时候飞腿郎是能够完成救场甚至反推的。

作为“能学会所有踢技”以及进化链全是兄贵的PM，飞腿郎升级能学会相当多的技能，当然，大部分都没什么用。虽然有高旋，不过相对兄弟战舞郎和快拳郎来说，飞腿郎的耐久不太过关，基本扫钉只是顺带的工作（如果有格子的话）。最简单的用法是普宝石下马威三攻，斗本选择近战（你要用威力更高但命中不满还会自杀的飞膝踢我也没意见），打落打鬼必带，甚至一个技能基本上就是给打飞行系石刃打仙的毒突或者针对性打草毒的火焰踢了，当然如果对自己逼换有信心也可以选择健美提升一些力度。除了用普通宝石触发轻装外，因为物耐端惨不忍睹，也可以气腰反击触发轻装，不过这种的使用难度相对更大，虽然保底收益也比较高（持续收益还是不如下马威型，因为各种头盔鲨鱼皮先制），其他的替身大树果之流不如速度更快的摔角鹰人实用。因为和师父鼬基本不可能在同一个分级，低分级重的飞腿郎也可以做一个穷人版师父鼬，带上围巾或者头巾用舍身飞膝踢，力度相差不大，不过速度比较慢和不能UT是没办法克服的弱点。

双打中虽然会下马威广防，不过它兄弟战舞郎显然更是一个为双打而生的精灵，基本上没飞腿郎什么事情。

配招：

轻装清场流（重物攻速度，带普宝石）：下马威+近战+打落+音速拳/石刃/火焰踢/健美/毒突/替身

气腰反击（重速度物攻，气腰）：反击+近战+音速拳/毒突/火焰踢/打落/石刃选二

舍身（重速度物攻，可命玉可围巾可头巾）：飞膝踢+打落+音速拳/火焰踢/石刃/健美/毒突选二

Anti：

飞腿郎冷门有其原由，力度一般是其一，不像摔角鹰人那样有着打击面良好的双本是其二，因为是纯格斗系，所以补盲技能往往缺少一些力度，比较难以突破盾牌。虽然飞腿郎有毒突，不过选择率比较低，所以一般情况下仙盾能够比较容易防下来，尤其是抗打落的M七夕青鸟。如果飞腿郎带的毒突而没带石刃，那么一大堆飞行系就能够防下来比如叉字蝠闪电鸟等。甚至有时候即便自己盾牌被补盲技能克制仍然可以选择强行对攻，比如极限物耐花仙吃极攻飞腿郎毒突几率过半，而反手一个不加特攻的月爆直接大概率秒，所以说飞腿郎的力度还是比较不足的，清场难度大，而且队友长期需要五打六，作为对手并不是特别难对付，只要注意好自己重要盾牌的血量作为防备即可。

NO.107 快拳郎 格斗

特性：锐利目光/铁拳/精神力

职能：工兵、强化、救场、中转

评估：一个喜欢穿裙子的兄贵。

能力分布在三兄弟中是最均衡的，不过对于总种族不高的PM来说，能力均匀不叫水桶腰，叫没有突出的地方，因此快拳郎相对来说在三兄弟重混得也是最惨的一个。HP特攻特防三兄弟都是一个样，只在其他三项有所区别，比起飞腿郎，快拳郎的速度更慢物攻更低，但物耐相对好了一些，虽然还是相当拙计。作为拳击手有铁拳特性，基本主要也就用这个特性了，因为种族没那么极端，相对飞腿郎来说容错率高了一些，不过还是比较难发挥。

作为拳击手，快拳郎能学会大部分受铁拳加成的技能（不会冰锤爆炸拳残念），由此打击面相当不错，所以其实逼换能力还是可以的，能够借此造替身，用出受铁拳加成的威力相当不错的气合拳（能1HKO满HP的重爆）。另外铁拳能加成吸收拳和音速拳，所以可以类似民工那样做一个有一定回复能力的坦克攻击手（可以带突击背心扫钉），不过不会打落相当残念（没手掌的缘故？），导致对鬼系相当乏力。最后，虽然可以四拳命玉的用法，不过相对来说自己的基础速度不是特别支持，而且力度也没有达到非常恐怖的水平（极攻命玉冰拳不能确1无耐M比雕），所以个人不是特别推荐完全用来输出的快拳郎。

基本上快拳郎就是其他两兄弟的中间体，两边的活都能干但都不是特别擅长。双打中和飞腿郎一样，被老三战舞郎压制得死死的，基本没啥出镜率。

配招：

SubPunch（重速度物攻，可以少拉些速度给HP让毒刺水母级别特攻的沸水不破替身）：替身+气合拳+冰冻拳+音速拳/吸收拳/石刃

四攻（重物攻，速度HP看着分，带AV/命玉/剩饭）：高速旋转/下马威+吸收拳+冰冻拳+音速拳

Anti：

发现一个不会打落的格斗系要怎么办呢？鬼系和超能系表示终于能对着格斗系无压力上场了，细胞、胖嘟嘟表示很赞。不仅不会打落，快拳郎甚至报复都不会（黑白2前的民工都能靠报复打鬼），只会追击和小偷。小偷就不说了，鬼系对着快拳郎根本不会跑怕啥追击，40威力甚至还不如加成后的冰拳打得痛。另外，作为一只很少带毒的格斗系，仙盾尤其是高音仙布基本没啥压力，花仙吃个替身下的气合拳还是很痛的，但仙布可以高音穿替身。除此之外，对于替身气合拳的搭配，穿透叉字蝠鬼灯（棉花一般不会选穿透特性）也没什么压力，如果对手对于这种穿替身的特性和技能没啥意识，基本上场是能够穿替身收掉人头的。

NO.110 双弹瓦斯 毒

特性：漂浮

职能：物盾、毒盾、反强化、撒钉、中转

评估：时代的眼泪之一。

在我大耿鬼突然飞不起来后，双弹瓦斯就和叉字蝠成为仅存的地免毒系（幼年期不算），而毒系的弱点只有超能和地面，所以免疫了超级攻击属性地面后的纯毒系抗性相当好。比起另外两只，瓦斯的物耐相当优秀，是一个真正意义上的毒盾。特耐相对比较弱，不过因为抗性不错的缘故还是可以扛一些攻击的。双攻都能用，不过物攻端在大爆炸的实用性下降后相当尴尬，因为瓦斯甚至没有物攻毒本可用，速度则是偏慢，不过60的基础速度比低速盾牌要高得多。特性没得选，也不会有得选。

65 120的物耐以现在的眼光来看已经稍微有些不够用了，不过因为抗性比较好，所以仍然可以选择极限物耐作为中转盾牌。瓦斯有着不错的变化技能群，鬼火基本必带，黑雾反强化（Z黑雾可以当做一次醒睡果睡觉），痛平分控血（自身基础HP不高所以比臭臭泥要好用），同旅拉人（因为连续使用会失败，现在这个技能已经不是太适合低速带了，不过可以选择同旅加黑雾/鬼火的破强化组合），临别礼物创造机会（对瓦斯稍微有点浪费），另外因为速度并没有特别慢，也可以选择加一些速度过70无速先手挑拨钢鸟辉夜。另外瓦斯也有毒菱，如果需要的话可以带上毒钉子。因为自身不吃剧毒，而且能够反强化，所以也可以能量储存玩玩弱化版的素质流（强烈谴责对战树的某些NPC）。攻击技能大部分集中在特攻，本系毒弹和火放是最常见的攻击技能，偶尔会出现虫灾剧毒抓人流，更少的情况下会出现十万针对暴鲤龙（四代似乎挺常见），不过我感觉这种用法更适合非毒系的PM用。物攻面虽然种族更高，不过真只有大爆炸值得一用。

双弹瓦斯能够挡大部分物攻格斗系、虫系和仙系地面系，OU中也可以挡下美丽、蚊子、土猫、地龙等常见暴力物，不过自身弱点过于明显，很多时候缺少反制能力，弱点少但抗性也不多，曾经引以为豪的物耐现在也落后了环境不少，而且特耐对目前特攻强势的环境而言相当脆，所以OU中并不怎么能够见到瓦斯的身影。不过我觉得瓦斯的物耐一直就在那里，虽然目前被人遗忘，不过当偶尔亮出来，我们还是会感慨一句，瓦斯真硬。

双打中的瓦斯或许可以作为打破地龙鸣鸣首发的旗手（？），不过自身会的双打辅助技能实在太少，而且对超场毫无还手之力，耐久也不像辉夜那样能够干出顶着集火撒种子的违背常识的程度，所以双打还是比较难看到瓦斯的。

配招：

常规物盾（重HP物防，要用挑拨适当加速）：鬼火+毒爆弹/淤泥波+黑雾（可Z）/同旅/挑拨/火焰放射/痛平分/毒菱选二

能量储存（重HP，可拉一些特防）：能量储存+痛平分/睡觉+鬼火/剧毒+毒爆弹/火焰放射

Anti：

瓦斯还是很好挡的，实际上就是一个弱化版火毒，所以火毒的盲点基本都可以挡，比如火钢、火毒的焰后蜥（还可以反过来毒瓦斯实在是完美anti），而瓦斯对于不怕鬼火不被毒克制的特攻手威胁也有限，所以不用太担心不挡瓦斯。另外瓦斯的速度比较慢，所以鼹鼠、老喷等攻击手也可以借着毒弹/鬼火的机会上场输出，然后基本所有钢系或毒系有替身的都可以借机造替身搞事（比如耿鬼）。瓦斯落后于时代有其道理，不过不要太低估瓦斯的耐久，随意拿物攻手强行对攻。

NO.112 钻角犀兽 岩石/地面

特性：避雷针/坚硬脑袋/舍身

职能：撒钉、物盾、特盾、岩盾、地盾、辉石、强化

评估：没错，钻（tie）角（jia）犀（bao）兽（long）可以是个特盾。

种族上除了速度以外每种属性比进化型低10点，自身有着485的不低种族，其实完全可以不给进化型，然而老任给了，于是钻角犀兽就成了种族非常高的一个辉石大盾。这物耐这物攻简直太华丽了，只有特防稍微低一些，特攻和速度可以被当做无效种族，实际种族利用率相当高，比哥达鸭不知道高到哪里去了（滑稽）。不过三个特性相当白板，避雷针地面系单打没啥用（除非你要玩反转或者被浸水），后两个特性都是加成诸刃头突这样的技能的，然而钻角犀兽和普通嘎啦一样只会舍身撞，比起进化型的坚岩实在是惨不忍睹，这也是两者的重要区别之一，直接导致了有辉石纸面耐久更优的钻角犀兽比超甲狂犀要低一个分级（种族的全面落后也是原因之一，让钻角犀兽只能辉石不能带饭）。

辉石后的钻角犀兽相当硬，甚至曾经被我拉去UB用睡梦剧毒岩石爆破挡凤凰黑龙剑舞普创，而且还比较稳（甚至可以带反击或金属爆破打老创，这样就更稳了）。而特耐端看起来比较弱，但实际上还不错，类似吉利蛋，极限特耐后M大比鸟暴风过来0概率过2成，吃美纳斯沸水6成，还是相当不错的，而不加物防也可以稳超进化型的物耐，所以给了钻角犀兽充分的理由去强化特耐。不同于大部分辉石众，钻角犀兽自身物攻有130，基础输出非常强势，地岩双本打击面也非常广，很少会出现被钻空子替身的情况。

和进化型一样是非常靠谱的撒钉手，不过由于职责和进化型有些区别，所以攻击技能一般带双本，剩下一个位置给剧毒。因为钻角犀兽相当缺回复，如果不准备配置许愿手的话可以用睡梦双本或者像上面提到的用睡梦单攻剧毒的用法，不过这种用法很容易被钻空子强化，而低分级又不像UB那样可用PM少可以针对，所以各种替身强化手都有可能出现，一不小心还可能被拆联防。其他的岩切剑舞类型个人感觉更适合进化型用，虽然低分级也可以做超甲狂犀的替代品，不过在此就不详细叙述了，留待超甲狂犀篇再介绍。

双打中有避雷针和不错的物攻，可以类似普通嘎啦嘎啦的用法，不过很遗憾不会广域防守，但有辉石的情况下双耐尤其特耐还不错，虽然被雨天严重压制就是了。

配招：

坦克撒钉手（重HP特防+）：隐藏石砾+地震+岩石爆破/石刃+剧毒/反击/金属爆破/蛮力/冰冻拳/火焰拳/龙尾

睡梦（重HP特防+）：睡觉+梦话+岩石爆破+地震/剧毒/龙尾

Bulky offense（重HP物攻+）：地震+岩石爆破/石刃+冰冻拳+剑舞/蛮力

岩切（重物攻速度+）：岩切+剑舞+岩石爆破/石刃+冰冻拳

双打空间打手（重HP物攻+）：剑舞+岩崩+地震+保护

Anti：

虽然耐久端看起来硬得不行，然而没稳定回复低速的盾牌就逃不过容易被压血的命运。虽然物攻看起来很高，不过辉石铁暴基本也就那样，如果要挡的话浮游钢钟蜻蜓龙等挡地岩打击面的PM几乎没压力（钢钟基本上不怕任何配置，剧毒冰拳都无效），然后特攻端的四倍弱点仍然还在，所以各种水盾草盾挡住并反制也不吃力。虽然是家门鸟克星，不过大部分游击家门鸟基本都会UT，对于连剩饭都没的铁暴来说虽然不痛不痒，但多来几次血线就下去了，客观上来说辉石铁暴的确要弱于进化型重爆。

注：以后在配招的括号中我会用“+”标出建议的性格修正项

NO.113 吉利蛋 普通

特性：自然回复/天恩/治愈之心

职能：物盾、特盾、队医、许愿、撒钉、强化、辉石

评估：我好可恶啊.jpg（虽然主体是大蛋）

受逼势力登场！对于这么个远近闻名的家伙，并不需要太多介绍。在辉石出现之前就能在神蛋的下面分级担任神蛋的替代品（两个蛋占据了特耐前两名），在辉石出现后更是上位成功，使用率反超大蛋，将大蛋赶去了UU，也是非常神奇而不奇怪的事情。有着全PM第二的HP种族支撑（大家都知道第一是谁），哪怕物防只有5，在极限物耐辉石后仍然是一个合格的物盾（物耐超过了极限物耐的皮可西），特耐端就不用说了，满攻M鲁卡波导弹不到四成（气合弹不到六成），基本上没有啥特攻手能在特耐端突破小蛋了（不算精冲神秘之剑这种计算物防的），使得大量超能系舍弃了威力更高的精神强念带起了精神冲击，也使得六代时期自带双刀的凯路迪欧成为了大热门。因为有着如此强劲的能力支撑，所以哪怕能力盾在如今日益暴力的环境下逐渐被淘汰（月布大蛋卡比等传统能力盾都跌落UU），小蛋仍然能独自扛起能力盾大旗屹立于OU中，并稳居历届丧病受队成员的地位（鸟蛋鬼菇象班，鸟蛋花机席沼，鸟蛋勾坏哞沼），可谓流水的受逼，铁打的鸟蛋，蛋永远会是特攻手的噩梦，而且难有后来人。

三个特性一般会选择自然回复，天恩可以玩充电光强化，不过这种更适合特攻更高可以带饭的大蛋使用，治愈之心则有些鸡肋，本来蛋就有铃铛。不同于可以做炮台的大蛋，小蛋的任务只有一个，那就是受，所以物防必须极限。因为基础HP种族远高于双防，所以最大耐久分配应该是极限物防满特防，不过我认为拉满HP进一步强化物耐端更实用一些，除非你单纯想把蛋完全作为特盾来用。

小蛋没了剩饭回复，所以个人感觉容错率较大蛋要低，这也是我更喜欢用大蛋的原因。技能上小蛋主要依赖地球投稳定输出（其实剧毒是主要输出），回复上一般用生蛋，如果想做奶妈也可以用许愿（个人建议带许愿一定要带保护，不然很容易玩脱），剩下的格子一般塞各种杂活技能，比如钉子铃铛治愈愿啥的，当然小蛋最好带个状态（电磁波剧毒），不然实在是个软柿子。因为小蛋物耐相当不错而且基础HP高，反击的伤害特别高，对付各种UT的家伙特别有效果。另外小蛋会变小，虽然在PS等对战平台上不能用，不过实机上并不受限制，小蛋应该算是特别适合变小的PM，变小后相当恶心人，虽然Z技能的出现对回避率流产生了一定冲击，不过小蛋的耐久让很多Z技能也不能一击秒掉，还是相当令人头疼的。最后，有部分小蛋会选择带道具回收来对付某些比较奇葩的打落手（耿鬼胡地毒刺水母之流），增加容错率，不过个人觉得这是个浪费技能格子的举动。

小蛋可以说是个万金油，虽然很难参与联防，但自身能够撒钉能挡大部分特攻手让其入队变得很简单。因为五代辉石刚出来时小蛋夜巨人等辉石众太过猖獗，因此GF在六代加强了打落，对辉石众产生了非常大的冲击，小蛋也不例外，所以用小蛋需要对各种常见的打落（土猫、保姆曼波和各个恶系物攻手）和相对隐蔽的打落（草钢、天蝎、顿甲）存有意识，另外也要注意小蛋的血量，有时在血量还有七成时就需要生蛋来维持血量，而且不要老是上场挡UT电反，因为小蛋速度慢，所以被压血后非常容易没办法回复（虽然比起大部分低速盾牌，小蛋30%的血量都能强行吃大部分特攻技能回复回来）。

双打中的小蛋和臭臭泥一样可以玩猥琐流，不会皮可西的跟我来实在是让大量特攻手松了口气，但是会治愈波动，而且可以配合辉夜增加后者的回复能力（给队友小蛋种子或者小蛋治愈波动），如果缺少强力物攻技能或者挑拨还真是非常恶心。相对单打来说，双打小蛋的热度小了不少，哪怕是再强的能力盾，在集火面前也不是那么难以突破，加上小蛋的双打输出能力实在不行，也缺少皮可西那样的丰富的辅助技能，所以双打中的小蛋基本没有什么发挥。

配招：

双盾（重HP物防+，或者特防物防+）：地球上投+生蛋+剧毒/电磁波+隐藏石砾/反击/芳香疗法/治愈愿望

奶妈（重HP物防+）：许愿+保护/生蛋+芳香疗法/剧毒/电磁波+地球上投

实机素质流（重HP物防+）：变小+生蛋+剧毒/地球上投/替身选二

双打素质流（重HP物防+）：变小+地球上投/剧毒+生蛋+保护/电磁波/治愈波动

Anti：

虽然小蛋不弱钉，但钉子往往是全场对吉利蛋的最高输出。小蛋是个非常难以突破的盾牌，尤其后排有钢鸟的情况下，不过这并不意味着无法突破。如果对手没有沼王皮可西这样的天然，那么对上小蛋可以找机会放替身强化（五代时地球投小蛋黑夜魔影夜巨人相当猖獗，大量100HP种族以上的PM都玩起了404HP替身），也可以召唤最强破受手鳍鳍挑拨自然之怒强行破盾（不过要小心，上场就吃地球投的77这样耗是会被小蛋砸死的，虽然小蛋也残了）。挑拨对小蛋来说是个非常害怕的技能，一旦失去了生蛋的回复，而自身又没有剩饭，那么小蛋很容易被压血，因此除了挑拨外，可以各种钉子下双换、特攻手带UTVS游击（比如UT恶龙），目的就是让小蛋腾不出手来生蛋。当然作为一个辉石众，打落能非常大程度削弱小蛋的盾向能力，如果真的对小蛋深恶痛绝，可以像上文中提到的那样给特攻手带打落。另外，追击对小蛋来说也是个非常有效的技能，玛狃拉螳螂这样的追击手能让小蛋带着不算非常健康的血量下场，有助于压血破盾。总的来说，对于小蛋依然是压血与反压血的博弈，而小蛋的热门也正说明其反压血操作非常容易。

NO.115 袋兽 普通

特性：早起/胆量/精神力

职能：炮台、救场、物盾、特盾、许愿、破盾

评估：熊孩子比乖孩子要强，你看孩子一出来玩袋兽立即从NU变成了UB不是。

袋兽的能力分布比较水桶腰，庆幸的是没在特攻上浪费太多种族值。因为能力非常平均的缘故，耐久和攻击速度看起来都不错，但却没有一项特对突出的能力，再加上纯普的属性攻击手在钢盾盛行的现在比较弱势，各项都不突出的袋兽就做上了冷板凳。特性基本锁定胆量（精神力鸡肋，早起或许可以配合睡觉当受用），胆量下马威是亮点（M兔子？），不过虽然胆量普斗无盲点（除了鬼蝉），不过袋兽的格斗技能相当令人叹息，没有亲子爱的普通袋龙自然不能像M袋龙那么用增强拳，那么物攻格斗技能只有吸收拳过肩摔和重臂锤，这三个要么威力低要么副作用致命，没有最实用的蛮力非常头疼，而同有胆量特性的长毛狗有着更高的力度和蛮力，虽然速度袋兽占优，但论速度的话还有100速的胆气大奶罐，这一堆全是纯普通系的，非常神奇。不过其实袋兽有气合拳，所以玩玩替身气合拳也未尝不可，自身耐久其实也比较支持，只是力度太捉急了，虽然打击面好，但对于能力盾基本没啥办法。另外袋兽也可以玩气腰反击（或者忍耐速度果）莽撞起死回生的超级复古型玩法，不过在头盔这个道具出现后基本没啥实用性了。因为自身耐久处于还行的水平，和某些盾牌对攻（在低分段很多辉石PM的HP种族相当低）其实可以选择地球上投，甚至胆量特性睡梦普本地球投（我觉得早起真没啥用，还不如自然恢复睡觉），也可以许愿保护普本地球投（许愿似乎是礼物技能）。其他技能上，袋兽三拳都会，不过相对来说没啥选择必要，偷袭作为一个高威力先制可以选择，而地震可以作为不带格斗技能时的选择。

双打中胆气下马威是亮点，不过除此之外好像并没有特别能够发挥的地方（帮手？），尤其在超场出现后下马威的使用受到了非常大的冲击。

配招：

Subpunch（重物攻速度+）：替身+气合拳+报恩+偷袭/咬碎/下马威

四攻炮台（重速度物攻+）：报恩/舍身撞+吸收拳/过肩摔/重臂锤/地震+偷袭+下马威

一血破盾（重物攻速度+）：忍耐（速度果）/反击（气腰）+莽撞+起死回生+报恩

地球投打鬼（重HP一防+）：（睡觉+梦话）/（许愿+保护）+地球上投+报恩

双打（重HP速度+）：下马威+帮手+岩崩/保护+报恩

Anti：

因为袋兽力度并不出色，所以大部分物盾都能比较轻松地挡下来，只要留意袋兽的胆气，不要像菊子那样用耿鬼挡大木的袋兽就好。作为几乎没抗性的纯普PM，没有神蛋卡比那样的种族还是有些难混的，基本上吃什么技能都不太舒服服，所以虽然看起来袋兽的打击面广，耐久不错，但实际对战中并不用太过针对，基本对攻几下子袋兽血量下去后就好办了。

NO.115 袋兽（Mega） 普通

特性：亲子爱

职能：Mega、抗打落、破盾、炮台、强化、救场

（注：和M耿鬼一样，M袋龙属于UB的PM，以下评估主要基于UB环境）

评估：老大还是强。

乍一看M袋兽能力是加强版水桶腰，比起其他mega手动辄150的种族似乎很平庸，但亲子爱这个亲儿子特性实在是太强了，让M袋兽的双攻根本不像是表面这样，于是在六代当了一个世代的老大后，忍无可忍的GF终于在七代将亲子爱的第二次攻击强度由50%砍成了25%，然而实际上这个改动并不足以将M袋兽拉下神坛，我们可以看到目前PS仍然将M袋兽放在UB，而且地位相当稳固。即便M袋兽的亲子爱削了，但物攻实际种族约为170，特攻实际种族约为90（目前来看比较合理，以前特攻都相当于110种族。以上计算基于极限攻击的情况），所以输出依然是非常高的水平的。而亲子爱的可怕之处就在于不止是力度的提升，而是技能的特效能发动两次，所以袋兽有着约50%的岩崩啃咬头突害怕率，有着约20%的冰光冰拳冰冻率，相当于50威力格斗系剑舞的增强拳，50%的咬碎降防率和10%的降两段防御的概率，固定200HP的地球上投，50%概率麻痹的本系泰山压顶，几乎相当于加强版天恩，这就有些过分了，因为有着这种设定，在UB你甚至能啃咬咬死鬼龙。

有着自带天恩的高威力设定，而且袋兽的技能池相当丰富，可以说怎么配都能讲出一番道理来，不过由于PS将袋兽ban去了UB，所以势必会淘汰一些用法。袋兽的100速在UB中是个很奇特的速度线，因为有一大堆90速多速的神兽（包括XY日月黑白龙凤凰钻石鬼龙海陆空），所以袋兽相当有必要选择极速，而自身耐久在暴力物横出的UB有些不够看，所以也不能像低分级那样玩耐久向地球投，最好选择攻出去。虽然啃咬咬碎打鬼龙看起来很美好，但是有超梦M耿鬼的存在，如果不为了针对日月神和鬼龙，袋兽最好还是带上偷袭。另外袋兽的速度并不是特别出色（各种围巾和老创），增强拳相对来说难用了一些，不过还是可以用的。下马威在各种蹭血救场场合非常好用，不过不像六代时因为速度变化关系必带了（UB里还是相当有必要带上）。其他的可以岩崩砸凤凰拼低速的害怕封锁，地震打打古拉钢龙日神，冰拳搏一搏冰冻顺便打打各种飞龙（包括M暴飞龙），如果实机被头盔草钢揍怕了也可以带火放，不过目前UB中的草钢还是比较少的。

被削弱后的M袋兽相对来说属于UB中偏弱势的PM，不过至少没有到飞刺猬那种冷板凳程度，有着自己非常实用的特色，无论是强行破盾还是清场救场都能够发挥出自己的作用，只是使用起来不能像OU及以下分级那么随意了，因为UB中的PM输出不见得比袋兽低，而因为种族高的缘故，大部分PM的耐久也相当经得起考验，比如袋兽咬碎打满血月神甚至不到六成，而偷袭打UB中物耐相对较低的Y梦也没办法在Y梦踩钉后乱一，所以袋兽的使用非常考验操作者的技术，作为一只占Mega位的PM，很多时候一换一是不能算赚的。

双打中的袋兽有着超高威力下马威和不俗的输出，是一个火力相当足（虽然被削了）的攻击手，不过要注意岩崩和地震这样的AOE技能是无法受亲子爱加成的，另外超场的出现对下马威的克制作用相当明显，虽然袋兽本来舍身撞能直接撞死不加太多耐久的蝶蝶吧。

配招：

屠神（重物攻速度+）：下马威+报恩/舍身撞+偷袭+地震/咬碎/增强拳/岩崩/冷冻拳/地球上投

老大（重物攻速度+）：报恩/舍身撞/头突/泰山压顶+偷袭+增强拳（日月目前无法用此技能）/火焰放射/冷冻光束/下马威/岩崩/地球上投/地震选二

双打攻击手（重物攻速度+）：下马威+报恩/舍身撞+岩崩/咬碎/偷袭/冰冻光束/提升拳/保护选二

Anti：

可以说六代一整个世代大家都在研究怎么打袋兽，而袋兽玩家也在研究怎么突破这些限制。但无论怎么说，头盔、鲨鱼皮这种近身受伤的东西是对亲子爱非常有利的克制，虽然在UB不太可能见到头盔烈咬陆鲨这个实机中常用的袋兽anti手，不过头盔Y神、头盔草钢还是可以挡挡的，尤其在UB袋兽不太可能带冰光火放的情况下。另外，M袋兽的克星在UB突然多了起来，比如尾随一步跟着袋兽进入UB的M鲁卡，速度更快而且进化前是正义之心特性，偶尔可以用鬼龙骗骗袋兽的啃咬或者咬碎上场，而且自身钢属性也抵抗袋兽的普本，读下马威上场也比较轻松。各种受720就不用说了，速度基本都拉过了100极速，而120级别的水桶腰就不能像80的水桶腰那样说是浪费种族了，只能说是全能，吃M袋兽一发攻击上场先手鬼火完全不是问题。最后虽然上面黑鬼龙黑得比较惨，但只要脸不是太黑，作为能免疫袋兽最大威力普本的UB第一大肉还是可以接过一发咬碎上鬼火的，而且很多袋兽都只带偷袭不带咬碎，就更没什么威胁了。

NO.119 金鱼王 水

特性：悠游自如/水幕/避雷针

职能：水盾、特盾、打落、中转

评估：一度不知道角金鱼有进化。

种族值上没有特别出彩的地方，相当突出的是物攻和特耐，其他的种族只能说是“不算特别低”的评价。三个特性中，用轻快除了物攻稍微高点，甚至比不过哥达鸭，水幕防烧伤被水泡完爆，所以说金鱼王真正有特色的地方是在避雷针上，是独一无二的水系避雷针，从而成为了一只能扛水电冰火的PM，比起类似抗性的电灯鱼来说不弱地是优势，但是相对来说耐久没那么好而且不能电反游击。作为一只水盾，我首先的反应就是给配沸水，然而金鱼王物攻更高，而且有打落，所以沸水的优先级别不是特别高，当然还是可以选择沸水剧毒（注意有浸水，所以也可以浸水剧毒），因为金鱼王看起来就能很好扛洗衣机，但是如果选择物攻向则会吃鬼火，而且避雷针提升的是特攻。

金鱼王也可以利用特性提供的抗性做一个攻击手，不过金鱼王的攻击技能在水系物攻手中算是比较奇特的了，因为有角，所以可以钻头直击，而不能学会大部分水系用来打草的冰拳或冰牙，反而有毒突和百万角击。另外作为一个1GB使用者，大家都懂的。

双打中作为一个特耐还行的水系避雷针可以对抗电场雨，不过其他能力有些跟不上暴力的环境。很久以前金鱼王被发掘出了一个神奇的套路，作为唯一的浸水避雷针，金鱼王可以浸水鬼蝉同时为鬼蝉吸收电系弱点，从而鬼蝉只有一个双打中相对少见的草系弱点，虽然这个套路存在各种天气、种子、剧毒、鬼火等鬼蝉的意外死亡情况，不过对于这么一个冷门而言，发掘出适合于它的独一无二的套路本身就是件非常有趣的事情。

配招：

电冰盲点（重HP特防+，也可以选择拉大把物防挡火电推攻击手比如风速狗烈焰马）：剧毒+攀瀑/沸水+打落+浸水/百万角击/毒突（也可以睡梦沸水剧毒）

攻击手（重物攻+，可拉速度过某些PM，剩下HP，可专头可命玉可剩饭）：攀瀑+百万角击+打落+钻头直击/空元气

Anti：

如果不是避雷针的话，金鱼王是一个再常规不过的没回复的水盾了，哪怕有百万大角，大量草毒盾牌仍然可以无压力顶上，而且大部分金鱼王带的是攀瀑而不是沸水，进一步减少了烧伤的可能性，只要注意金鱼王的打落就好。虽然金鱼王有着不错的联防作用，但自身反制能力欠缺，而纯输出竞争力又不足，所以金鱼王仅仅能作为攻击手的一个障碍，却不足以对队伍造成什么破坏，再加上自身缺少回复能力，所以压血击杀或者挡住用状态破盾都没什么太大的难度。

NO.121 宝石海星 水/超能

特性：发光/自然回复/分析

职能：工兵、水盾、炮台、高速、中转

评估：比耿鬼死得更早（迷之幸灾乐祸）。

宝石海星是一个从初代火到五代的超级工兵，然后终于在六代中期由于跟不上时代而掉落UU，在七代更是被卡璞鳍鳍抢了一大笔工兵的工作。宝石海星的速度和特攻较为突出，尤其115的速度非常优秀，能够碾压以耿鬼为代表的110（110-115其间还有草蛇雷电云等）、108的斗神以及更低的速度线。之所以要提到这些，是因为虽然宝石海星的特攻虽然并不突出，但可学技能相当丰富，是难得的高速特攻冰光使用者（因为四倍冰太猖獗，拉帝欧斯都一度带冰光），而水本超本也能压制一大批精灵，如果特攻能达到120的水平就是更热门的存在了。但是在六代宝石海星遇到了水系炮台最强大的对手，那就是甲贺忍蛙，速度和特攻都能够压制宝石海星，还有着亲儿子特性，在七代目前还没ban忍蛙的情况下，海星做炮台一般还是不如忍蛙的，但海星并不是只能做炮台。

三个特性中自然回复是万金油特性，这让海星可以自如地上场接状态中转（斗笠菇的二连蘑菇孢子操作和海星有很大关系），也是工兵水盾海星的必选特性。发光在对战中是白板特性（迷宫中相当恶心的特性），而梦特分析则比较有意思，这让海星更有做炮台的资本。虽然看描述分析好像并不适合速度高耐久一般的宝石海星，但这个特性在对方换人时也能触发，再配合海星的高克制面强逼换能力，虽然不像磁铁那样有着非常恐怖的分析输出，但力度还是比较足的，命玉水压喷一口满HP草钢能打个三成多。

虽然分析海星看上去很美，但是目前海星承担的工作主要还是工兵兼任水盾的活。因为总是要和土猫地龙鼹鼠这类地面系撒钉手对着干，所以一定程度的物耐是必要的，这样海星的速度则有非常多选择余地，因为不拉努力的海星速度也超过了70极速，所以可以选择极限物耐（不十分推荐），但最好还是至少拉过极速土猫，或者拉过极速地龙，甚至直接极速满HP作为一个速耐的海星，因为哪怕不拉特攻，很多时候队伍仍然需要高速的海星来收掉人头（收有先制的PM如子弹拳螳螂）或者进行压制（比如耿鬼）。海星有着稳定回复自我再生，因此虽然耐久看起来不十分出色但能够用抗性强行挡住并反打一些PM（比如没有觉电的凯路迪欧、龙舞水冰地的暴鲤龙等），配合镜面属性也有奇效（打草钢、老班等本来属性不利的PM）。工兵海星的格子相当紧张，沸水再生高旋基本必带的情况下最后一个技能有相当多的选择空间，如刚刚提到的镜面属性，干四倍冰的冰光，超本干超坏星，挡暴鲤龙的十万，对抗各种盾牌的剧毒，甚至相对少见但能阴经常对海星上的忍蛙的电磁波都是合理的选择。

因为耐久向工兵海星居多，所以炮台海星也有了一定的意义，虽然速度力度不如忍者蛙（即便有分析），但海星耐久更好，能吃抵抗的技能上场，也可以选择带自我再生是海星的优势。攻击技能上水冰超本必带，剩下一个格子可以选择比较怂的再生，也可以带上少见的觉火阴草钢螳螂（命玉海星触发分析大概率秒满HP草钢，螳螂就更不用说了），也可以带上十万继续针对暴鲤龙，如果队伍电系多怂水地也可以带上草绳结。这种炮台海星可以带命玉增加灵活性，也可以追求更高输出像磁铁那样套上眼镜，虽然不像磁铁那样可以VS游击，但海星会戏法可以破掉神蛋这种纯受，还是有一定意义的。

双打中海星有聚光灯这个有趣而少见的新技能，理论上可以配合自己的巨龙聚光灯指定逆鳞对象，也可以聚光灯给队友放各种陷阱，不过不太实用，真正发挥出聚光灯功效的地方还是皇家对战。海星也是一个造墙专家，然而并不会新出的最强之墙极光幕，相对来说造墙的地位被冰九尾和穿山王给取代了。115的速度在双打中有些尴尬，快不过对自己威胁最大的鸣鸣，也快不过M暴飞龙，下面却又有不小的速度线断层，还是挺难受的。

配招：

工兵（重HP速度+，速度过某些PM，剩下物防）：沸水+自我再生+高速旋转+冰冻光束/剧毒/电磁波/十万伏特/精神强念/镜面属性

炮台（重特攻速度+）：水压+冰冻光束+精神冲击+戏法（专爱眼镜）/十万伏特/草绳结/觉醒力量火/魔法闪耀/自我再生（命玉）

Anti：

对于一个物耐不出色的超能系该怎么办呢，玛狃拉表示自己的爪子已经饥渴难耐了。玛狃拉基本上是海星的天敌，从四代玛狃拉出现开始就是如此，哪怕海星有沸水这个让几乎所有物攻手都头疼的技能，但是海星很多时候是扫钉或者再生的，而玛狃拉一上场海星就尴尬了。不过这两在七代都不算太常见，尤其速度和力度都变得微妙起来的玛狃拉。如果想保住钉子，胖嘟嘟可以作为海星的一个非常好的对手，自身特耐出众且是水免的鬼系。其他的，因为炮台海星相对较少，水冰打击面的工兵海星并不能对队伍造成太大破坏，反而可以利用海星扫钉的空隙换上高速UT手压制比如前文中提到多次的忍蛙。另外虽然草钢被镜面属性和觉火各种黑，但这些技能的海星还是比较难见的，一般情况下挡海星也比较稳（当然这里的草钢不是纸御剑那一层纸）。

NO.122 魔墙人偶 超能/妖精

特性：隔音/过滤/技术员

职能：接力、强化、破盾、炮台、双打辅助

评估：尬舞初代目。

看了一眼技能表，魔墙人偶的自学技能居然有24个之多，虽然有用的不多，但的确说明了魔墙人偶的智商相当高，你看智商5000的胡地也不过才17个技能。在魔墙人偶借着六代东风获得了仙属性后，虽然没能成为热门，但无论是防御端还是进攻端都舒服了不少。物耐是典型的超能脆皮，而特耐因为HP的拖累也不怎么样，速度和特攻可堪一用，在强大的技能学习面的支撑下也有不错的发挥。三个特性中，隔音使得魔偶成为了长接队中重要的一员（防灭歌吼叫），在长接不能用的情况下能防防高音，我曾经看中这一点拉着魔偶进了OU队玩替身接力顺便挡女皇，然后发现即便特防看起来这么高还是难吃影球，更不用说被精冲2HO了，而低分级中魔偶可以意外针对某只烦人的家伙，那就是音符鹦鹉，它的大威力双本正好是声音技能，不过相对来说实用性并不怎么样。过滤能减少受克制技能的伤害，和坚岩一样，这让魔偶在对攻时更有底气一些，尤其对于互相克制的毒系。技术员稍微有些鸡肋，因为魔偶没有特殊特效的低威力技能（螳螂双尾猴的先制，双尾的双重攻击），所以最大的帮助是加成了觉醒力量，正好魔偶双本被钢系抵抗，可以选择90威力的觉火进行补盲。

魔偶在前代出现最多的地方是长接队，那么首先从接力棒说起吧。因为PS把长接ban了，而且也不能同时接速度和其他能力，所以目前接力棒只能接单项能力（然而没banZ技能提供的能力和点穴接力），而魔偶主接的是阴谋，所以和引梦貘人一样可以使用Z催眠+阴谋+接力的组合，而且因为基础速度更快，魔偶的成功率肯定要比引梦貘人要高一些。再者，魔偶自身特攻也不错，速度也勉强支持站场，也可以不接出去选择自己打，但自身双本被钢抗，所以需要上文提到的觉醒火或者气合弹进行补盲，除非有磁铁帮助捕获钢系，否则魔偶最好还是阴谋三攻。

魔偶也会鼓掌挑拨电磁波这些优秀的辅助技能，加上自己不错的特防，拉满HP作为速耐也未尝不可，有治愈愿望和戏法意味着魔偶也可以带上围巾戏法破盾和治愈愿望辅助队伍核心，有反击配合上自身如此捉急的物耐可以选择气腰反击（？）。不过相对而言魔偶最适合的角色还是一个接力手，或许这是一种偏见，不过后面的这些事其他精灵也能做。

双打中的魔偶有着大量辅助技能，包括下马威鼓掌挑拨催眠术跟我来帮手双墙快防广防冰风，甚至还能兼职放放空间。虽然自身速度尴尬，耐久不强，用好比较难，不过有着如此强大的技能基础，再加上自身并不热门，在恰当的时机反制冷无缺的可能性并不小。

配招：

接力本行（重HP速度+，过滤器特性）：催眠术（Z）+阴谋+接力棒+挑拨/魔法闪耀

强化攻击手（重特攻速度+）：阴谋+精神强念/精神冲击+魔法闪耀/阴影球+气合弹/觉醒力量火（技师）

围巾（重特攻速度+，也可以特攻+）：精神强念/精神冲击+气合弹/觉醒力量火（技师）+戏法/治愈愿望/魔法闪耀选二

干扰（重HP速度+）：挑拨+替身+剧毒/电磁波/接力棒+精神强念/魔法闪耀（有格子也可以带个反射盾）

双打辅助（重HP速度+）：下马威+跟我来+精神强念+保护（辅助技能实在太丰富，有非常多种搭配方式，因为个人能力有限就不进行详细搭配了）

Anti：

魔墙人偶因为主打辅助，而且有一手催眠术，如果让它找到机会对着低速上场还是没办法躲掉一发催眠术的（除非你把之前的不眠引梦貘人拉过来），当然催眠术命中只有60，再加上魔偶相当脆的物耐，很多时候莫名其妙就挂了。虽然有气合弹和技师觉火，但是魔偶自身特攻不是顶尖的水平，像巨金怪这种钢盾还是比较容易上去挡的，如果带了子弹拳就更稳了，另外AV河马王这种超级特盾就更加没什么压力了。如果是超仙斗打击面，我们可以想到曾经被鬼剑制裁的女皇，不过鬼剑现在在UB，中鬼剑却还在低分级，还是可以一用的。对于Z催眠阴谋接力一波流的魔偶其实不在于针对魔偶，而在于有没有稳定破强化的手段（吹飞，黑雾，百变怪，接力的魔偶可能选择隔音而使得吼叫和灭歌失效），只要扛住这一波，魔偶很难再进行一次接力（废话，Z技能都用掉了）。

NO.123 飞天螳螂 虫/飞

特性：虫之预感/技术员/不屈之心

职能：辉石、游击、打落、强化

评估：官图：其他PM做得到吗？.jpg

飞天螳螂和进化的巨钳螳螂其实总种族是一样的，然而地位却一个天一个地，不过好歹这样的进化关系让飞天螳螂获得了辉石的使用权，然而……还是没多大起色，归根结底还是属性的锅。虫飞属性可以说只有M凯罗斯比较热门，然而我丝毫不怀疑以凯罗斯目前的技能表，把虫属性换成水或者普甚至直接变成纯飞斗会比现在更热门，反正凯罗斯基本上不带虫本，虫属性让它变成了四倍弱钉——这也是飞虫冷门的重要原因之一。哪怕飞天螳螂有了辉石，成为了高达500种族的辉石众，双防可以变得非常硬，一个钉子踩下去还是得掉半血。

种族上速度和物攻出众，双耐因为辉石的缘故也相当硬（甚至可以不带辉石用砖头游击），基本上是可堪一用的种族。特性上基本锁定技师，虫之预感发动频率不高，因为飞天螳螂不像大针蜂那样脆皮，可以气腰莽撞顺便发动一下虫警。梦特则和进化后一样基本是白板特性了。飞天螳螂的技师和巨钳螳螂的技师当然没法比，因为没有本系先制可用，但又不像罗丝雷朵、魔墙人偶的技师那般鸡肋，因为螳螂的输出还是要靠技师加成的本系燕反（强如M化石翼龙也需要燕反）。

飞天螳螂的剑舞是非常重要的一个技能（你看这是个自学技能），因为自身有着105速，同时有着接力棒，无论接出去还是自己打都很不错，但螳螂的问题就在于，自己打实在是不好破盾，因为双本被钢抗，而自己又没有进化型的大钳子来用蛮力，所以缺少了破钢盾的补盲技能（碎岩？），同时有着四倍弱点，对上岩盾进攻也不占优，最重要的是自身双本威力最高只能到90，同为虫飞的输出手Mega凯罗斯的报恩基础威力到了122（这还是被削后的），光技能威力上就差了这么多，更别说速度相同的情况下物攻种族还高了45了。计算器告诉我们都是满攻的情况下，Mega凯罗斯的报恩比起飞天螳螂的燕反输出高了一倍有余，然而M凯罗斯仍然会被电鸟、洗衣机、鬼剑、重爆轻松防下来，输出低了一倍的飞天螳螂就更不用说了。当然螳螂可以选择接出去，这是M凯罗斯不能做到的。

除了剑舞外，利用辉石的加成，飞天螳螂的耐久也相当不错，可以选择带上辉石本系UT游击，虽然吃钉子不过好在有鸟栖可以续航。另外，螳螂一家除了虫系技能外能学会大量的恶系技能，而这两个属性显然是干超能系的，所以和巨钳螳螂一样，飞天螳螂也可以带上受技师加成的追击来干各种超能系，只不过红螳螂是利用属性优势和先制压力，飞天螳螂靠的是低分级中不错的速度压制。

因为种族本身非常高而且螳螂是一个攻击手，所以也完全可以抛开辉石的限制，套上围巾或者头巾进行高速的游击。飞天螳螂也不是没有先制，电光石火在头巾下还是可以可堪一用的，而碎岩虽然在上面是调侃的语气说起来的，不过因为大家都知道螳螂破不了钢，所以螳螂是可以带上碎岩读换钢盾使用的，特效百分之50降防也可以让螳螂有机会留场继续来一发（读换上企鹅被螳螂CB碎岩降防能够2HKO）。

双打中的飞天螳螂终于可以不用担心岩钉的痛了，但是相应的却是更为恶劣的满天岩崩的环境，而且有些岩崩还根本防不胜防，实在心疼飞天螳螂，相应的飞天螳螂的输出和防守也不能让它在双打中脱颖而出，只好坐在冷板凳上了。

配招：

剑舞自己打（重物攻速度+）：剑舞+燕反+虫咬+打落

剑舞接走（重速度+，可以满HP可以继续满物攻）：剑舞+接力棒+燕反+鸟栖/打落/替身

辉石游击（重物攻速度+）：UT+燕反+打落+鸟栖

专爱游击（重物攻速度+，如果是围巾可以极限物攻）：UT+燕反+打落+碎岩/电光一闪

Anti：

虽然上面提到飞天螳螂有碎岩可以打打钢，不过带这个技能的螳螂还是少，而且也不能造成致命伤害。飞虫哪怕加个斗仍然还是很容易被防下来的，你看大甲那样飞地飞岩飞斗都有盲点，所以能防凯罗斯的都能防飞天螳螂，不过飞天螳螂一般不会出现在OU，所以超甲狂犀、化石翼龙这些岩石系可以很好地对付飞天螳螂，尤其岩石系一般物耐还比较高。因为飞天螳螂技能威力相对不足的缘故，所以很多盾牌也可以吃下来，不过要注意螳螂的耐久在辉石加成后相当可观而且有鸟栖回复，所以像花仙、核果这种基本是干不硬的（反击核果另说）。最好的方法还是像此篇一开始提到的那样，来一把钉子，上场先扎半血再说。

NO.124 迷唇姐 冰/超能

特性：预知梦/迟钝/干燥皮肤

职能：强化、中转、队医、破盾

评估：冰火两重天永不满足（干燥皮肤）的性感女神。

六代期间我一度对首发土猫相当恶心（其实现在还是），于是祭出了首发迷唇姐的路子，气腰反击恶魔之吻，但没有收获到理想中的效果。其实迷唇姐有着还不错的速度和特攻以及还凑合的特耐，当然物耐是典型的超能大脆皮。三个特性中用的基本都是干燥皮肤，迟钝对于既不扫钉也很少放空间的迷唇姐来说只有防挑拨恶魔吻的作用，但是这个效果远不如干皮增加一个免疫有用，因为这个水免特性，脆皮的迷唇姐也有能力中转一下水系技能，尤其自身特耐还行，扛扛一般水盾的水冰打击面还是没什么压力的。

谈起迷唇姐当然首先想到的是其独门技能（画狗：听说你有独门？）恶魔之吻，在黑洞惨被狂削甚至不如催眠术后，恶魔之吻成为了第二命中的催眠技能（排除古代之歌草场秘密力量这种），而且比起蘑菇孢子能催草系，对于迷唇姐来说几乎是必带的技能（除非你想舍弃特长玩眼镜戏法三攻），而且Z恶魔之吻和Z催眠术一样能够提升一级速度，且自身能够学会阴谋——是不是和前面提到的魔偶很像？速度更快、特攻更高、催眠技能命中更高（这是关键）的迷唇姐显然也能用Z恶魔之吻阴谋双攻的套路，但遗憾的是，迷唇姐的双本和魔偶双本一样被钢抗，而且打击面比魔偶的更差，好歹魔偶的仙本能够帮超本制裁一下恶系，而迷唇姐这边的两个本系完全不能相互补盲，而且作为冰系攻击手不会冻干使得对水盾也乏力，各种水超（呆呆一家）、水恶（巨牙鲨）、火超（V仔）、火恶（黑鲁加）、冰恶（狃拉）都可以非常轻松地吃着技能上场，更不容易一大堆钢系尤其是超钢了，有了这么多盲点，哪怕迷唇姐三攻带两本系都还是有大量盲点存在，受此局限迷唇姐强化起来相当难受，因此也可以考虑做一个辅助。迷唇姐有着许愿铃铛两个强力的队医技能，但受限于迷唇姐自身捉急的HP，许愿并不是十分实用，除非自己想要一个稳定回复，不过有着神技恶魔之吻的迷唇姐相对来说格子不太够，而且相当容易被卡场。另外有着挑拨，基本能够对着破掉常规的水盾。这种用法的迷唇姐也有难处，因为和冰属性扯上了关系，所以抗性相当一般，哪怕有特性的外挂得到了水的免疫，属性上也只抵抗自己的双本，比起水超来说自己的抗性简直不忍直视，所以不能完全受向配招，更像是我以前替身剧毒极速满攻的干扰破盾型玛狃拉。最后，像最前面提到的那样，迷唇姐也可以像耿鬼那样自杀型首发，恶魔之吻挑拨反击冰光的迷唇姐，能封钉子一换一就是赚，催到人更是大赚。

双打中的迷唇姐因为有着干燥皮肤所以可以考虑放在雨天队当辅助，自身有着下马威和恶魔之吻的控制，也有着假哭帮手增加队友的输出，自身的冰本能处理对方的草系，可以配合低速雨天打手玩冲浪AOE（大嘴鸥就可以），虽然受限比较多，不过技能组合仅此一家的迷唇姐还是有一定的使用价值的。

配招：

一波强化（重特攻速度+）：恶魔之吻（Z）+阴谋/气合弹/阴影球+冰冻光束+精神强念/精神冲击（如果不在UU用没有蛋的情况下就直接精神强念）

干扰型攻击（重特攻速度+）：恶魔之吻+挑拨/替身/治愈铃铛+冰冻光束/精神强念+剧毒/气合弹/阴影球

围巾（重速度特攻+）：精神冲击+冰冻光束+气合弹/阴影球+戏法/恶魔之吻

自杀型首发（重特攻速度+）：挑拨+反击（气息腰带）+冰冻光束+恶魔之吻

双打辅助（重HP速度+）：下马威+假哭/帮手+冰冻光束+恶魔之吻

Anti：

迷唇姐的催眠还是比较稳定的，不过送催一只后迷唇姐的威胁就小了很多，哪怕Z催眠阴谋还是比较容易防下来的，因为迷唇姐双本一个钢盾就能防下来，还存在前文中提到的大量盲点，而如果选择三攻的话那么力度也得不到保证，而且盲点依然存在，加上迷唇姐物耐不强，基本上怪力的子弹拳都能收掉，所以只要选择好送催对象，那么迷唇姐对队伍的破坏力还是相当有限的，前提是你能做好联防。需要注意的是迷唇姐的干燥皮肤特性，如果队伍里有单攻水系要留意迷唇姐上场，自信的话可以适当双换保持压制力。因为迷唇姐也是弱钉的脆皮，带腰带的概率也不低，所以一把钉子对迷唇姐也是相当有必要的。

NO.127 凯罗斯 虫

特性：怪力钳/破格/自信过剩

职能：撒钉、强化、打落

评估：少见的为纯虫的完全进化。

凯罗斯有着和赫拉克罗斯相近的种族分配，速度物攻这两项攻击手最重要的种族更是完全一致，更是获得了相同的梦特性自信过剩，但是在六代前存在感却是天差地别，当然在获得mega后凯罗斯和赫拉克罗斯的体位就换了过来，在此篇暂且不提。从种族上并不能很好区分开两只虫子，虽然赫拉的HP种族更高使得综合耐久更为出色一些，但并不是关键。凯罗斯升级能够学会大量格斗技能，但自己却没有赫拉的格斗属性，而作为纯虫的凯罗斯虽然看起来有一对大角，虫本最高威力却是十字剪，简直有辱这个造型。相对下有着百万角击的赫拉直接在虫本威力上就超过了凯罗斯二分之一，实在是没什么理由选择凯罗斯而不用赫拉作为攻击手。

三个特性各有所长，怪力钳反制威吓相当有效，在选择剑舞强化或者用M凯罗斯时这个特性可以反制暴鲤龙、土猫、风速狗等在Mega回合时上场的威吓效果。破格加上自己会地震，可以选择破格地震对付各种电鬼（有时候Mega了反而不好打），另外也是破格撒钉的执行者之一，在低分级没有龙头地鼠的情况下可以选择凯罗斯作为钉子手（虽然属性本来就压制着那些魔反手）；自信过剩的效果相当诱人，可以类似赫拉克罗斯用围巾自信清场，不过赫拉有着双本可以选择，清场力度显然更大，也可以让Mega向凯罗斯选择这个特性收一个人头再Mega，不过这个想法相当理想化，大部分时候普通凯罗斯上场是难以收到人头的（尤其是带着报恩电光的凯罗斯）。

在仙系出现后凯罗斯比起赫拉克罗斯多了一个不被仙克制的优势，但糟糕的是，凯罗斯的打击面被仙系压制得相当惨重，本来虫斗恶的打击面还不错，结果一个仙系就把这个打击面完全防了下来，而且还不会大众技能毒突（虽然赫拉也不会），这让凯罗斯强化起来的阻碍更多了一些，不过比起吃一发月爆基本活不了的赫拉还是好一些，毕竟对上花仙这种盾凯罗斯的石刃剑舞后如果都中的话还是可以强行突破的。凯罗斯的85速不是特别出众，不过自身基础耐久还行，如果剑舞一段后还是非常有破坏力的，至少比起赫拉的大角来说更加稳定（至少命中是满的）。剑舞十字剪后剩下补盲技能主要从地震、石刃、近战、打落中选择（虫地共同盲点飞，虫岩共同盲点钢，虫斗共同盲点飞仙毒鬼，虫恶共同盲点仙），因为有仙系的重要盲点，所以地岩打击面相对选择最多，斗岩打击面还是用赫拉吧，如果为了能够打鬼那么打落也可以选择。如果用钉子三攻那么选择虫地打落比较合适（也可以用黑科技岩石封），如果带上围巾那么五个技能可以随意组合，完全看针对。

双打中有帮手……不过这攻击手属性打辅助有些屈才，打进攻又没啥优势，尤其基本突破不了五个卡璞（没说错吧）相当无力，基本没啥出场的机会。

配招：

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+十字剪+地震/石刃/近战/打落/电光石火选二

攻击性撒钉（重速度物攻+）：十字剪+隐藏石砾+打落+地震/石刃/剧毒/岩石封

围巾（重速度物攻+）：十字剪+石刃+地震/近战+打落

Anti：

如前面所提到的，凯罗斯对破仙并没有什么特别好的手段，靠的是非本的地震和石刃，所以物耐的仙盾可以稍微扛一下（注意基本上不拉攻击的仙本并不能打凯罗斯太多，最好带个状态），比如威吓的布鲁皇（三个特性都有一定选择率，不一定是怪力钳）、大嘴娃（如果不带地震基本能非常好挡住），另外虽然地震和近战都克制岩石系，不过健康状态的岩盾基本能够正面站撸强化一段后的凯罗斯（超甲狂犀及退化），而因为凯罗斯缺少速度强化，而且非本非天空皮肤的电光石火威力捉急，所以高速攻击手也非常容易上场逼退，尤其化石翼龙这种本身属性就有优势的。一般来说凯罗斯还是比较难完成推队的，只要自己队伍速度线还算可以，而且脸不黑（比如上面的化肥石刃Miss被对面凯罗斯石刃CT啥的）。

NO.127 凯罗斯（Mega） 虫/飞行

特性：天空皮肤

职能：破盾、强化、救场

评估：六代飞行势力重要大将。

在六代突然获得mega后凯罗斯一下子反攻了赫拉，实在是这个mega的增幅有些吓人，速度超过了一大堆一百众还顺便过了地龙拥有了地免，物攻在突破了150的同时还获得了一个皮肤特性，超高的输出让M凯罗斯一度成为模式攻核心成员，也是飞爆破队伍中的常客，也是爆发式强化的代表之一。相对于新获得的飞行属性，本来的虫属性反而失去了关注，本身就只能学会三个虫属性技能的凯罗斯在Mega后基本完全舍弃了和飞行盲点重叠较大的虫本（虽然凯罗斯本来一个飞行属性技能都不会）。

有着超强力度和推队能力的M凯罗斯完全能够胜任队伍核心这个角色，而且其自身非常弱岩钉和难以突破某些盲点的特点更是需要队伍其他成员帮助应付。剑舞的M凯罗斯基本占据了M凯罗斯用法的8成以上，而且也的确是最能发挥出M凯罗斯特点的一种用法，那就是绝对的强突。对于M凯罗斯而言，剑舞报恩/撒气加电光石火（因为火隼削得更惨，使得现在M凯罗斯基本不用纠结佯攻和电光带哪个了）占据了三个格子，而剩下一个格子补盲稍微有些不足，如果带地震则能够被各种电鬼电鸟化肥挡下（你可以不mega破格震一发），带近战则破不了鬼剑电鸟，针对电鸟带石刃则各种钢盾可以挡下，所以M凯罗斯经常有着磁铁作为好基友帮忙捕获辉夜钢鸟和中转电系，也需要鳍鳍鼹鼠这种强势扫钉手或者M勾魂眼这种强势魔反来保证自己上场时没有钉子。另外M凯罗斯也可以不带剑舞带替身，因为自身基础力度非常大，对付很多PM本身就能2HKO，还可以防一些用状态救场的盾（M勾魂眼、洗衣机（一般物耐洗衣机VS是打不了太多血的）等），破盾能力不比剑舞差。

M凯罗斯目前相对六代时候热度弱了一些，这得益于速度线的整体上扬，一大堆中速围巾让M凯罗斯相当依赖先制，但是只靠先制的凯罗斯并不能打出太高的输出，尤其有着围巾电束木围巾雷电云这种强化两端后仍然没法解决的存在。另一方面，依赖先制的M凯罗斯也受到了超场的制裁，蝶蝶只要套个围巾就能完全无视强化到满的M凯罗斯（极攻精神强念直接能秒），哪怕蝶蝶不是围巾，放个超场炮灰一只很多高速就能救七代前他们救不了的场，这对于M凯罗斯无疑是一个重大削弱（纸面上也把M凯罗斯的天空皮肤加成削了），综合所有因素使得M凯罗斯虽然力度依然暴力，但不负六代的全盛时期了（虽然当时就被钉子压制得相当严重，使用率始终没达到最前列）。

双打中M凯罗斯躲开了石钉的最大限制，虽然面对的是漫天的岩崩，但输出高的M凯罗斯有打出自己输出的机会就不错了。双打的M凯罗斯拥有着大概是最强威力的佯攻，无视保护的本系加成先制对于M凯罗斯来说相当有必要，虽然被新兴的电场势力和雪天压制有些不舒服吧，不过还是可以用用的。

配招：

暴力拆队（重物攻速度+）：剑舞/替身+报恩+电光石火+地震/近战/石刃

双打输出（重物攻速度+）：佯攻+报恩+近战/石刃+保护

Anti：

前文其实已经提了相当多M凯罗斯所怕的东西，而这些的确就是M凯罗斯的anti。能挡M凯罗斯的主要有各种物耐的闪电鸟、洗衣机、微波炉、鬼剑（已经死去UB了）、钢鸟、辉夜，不过并不十分稳，因为M凯罗斯的输出实在比较爆炸，如果以上PM血量不健康甚至会被强行突破（一段剑舞的报恩能稳定打极限物耐电鬼过半），所以目前制裁M凯罗斯主要还是用超场和各种围巾高速比较稳当，如前文提到的M化肥、围巾电束木、围巾电云、围巾蝶蝶、狼人（岩先制）等。需要注意的是，虽然天然的沼王和皮可西很多时候被当做针对强化的手段，但M凯罗斯的基础输出就已经非常吓人了，报恩打极限物耐的皮可西和沼王都稳定过半，是相当不稳的。当然，最后不得不提钉子，这个技能对M凯罗斯的限制才是最大的，队伍保持流动保持钉子压制让M凯罗斯找不到机会上场或出手的话是最好的结果。

NO.128 肯泰罗 普通

特性：威吓/愤怒穴道/强行

职能：炮台、强化、破盾、高速

评估：应该是日月中和大部分玩家羁绊最深的一只PM了。

作为和袋兽一样的普通系输出手，似乎很理所当然地成为了一只冷门，但其实肯泰罗的强度其实还行，如果有个剑舞就更好了。种族分布其实还不错，速度在被加强后勉强算达到了高速，物攻看起来比较一般但有着强行的加成输出还行，物耐在有着威吓的情况下其实不错，特耐相对平庸，而特攻如果更高一些则会更加好用一些。三个特性中愤怒穴道在单打中相当鸡肋，双打中可以配合队友的必定CT技能强化；威吓是泛用性很强的神级特性，不过让肯泰罗像土猫风速狗那样用不太现实，因为肯泰罗缺少回复，纯普也缺少抗性，所以我更倾向于让肯泰罗选择强行全力输出。

比起巨钳蟹那几乎白板的强行加成技能，肯泰罗有着本系攀岩可以加成，而且也可以选择双刀带上特攻的火电冰，虽然特攻比较低不能指望打太多。除此之外肯泰罗可以带上受加成的铁头或者铁尾补盲岩石系，但破钢盾还是非常需要特攻火和不受加成的地震，因为看起来这么蛮的肯泰罗居然不会蛮力。另外肯泰罗也不会咬碎来打鬼系，还是比较尴尬的。因为基础速度比较高，能够支持肯泰罗站场四攻输出或者套砖头，而虽然不会剑舞，但肯泰罗有着自我振奋这个大众但是一般比较鸡肋的技能，而我觉得这个技能挺适合肯泰罗，双刀性格下一段振奋可以保证冰光0HKO满HP土猫，而后者在很多时候是会一脸茫然地来挡肯泰罗的。另外一段特攻的情况下大火能2HKO满HP辉夜，不过带上两个特攻就只能带一个物攻普本了，相对有些奇葩，当然如果能够用磁铁抓掉钢飞盲点的话可以带上地震保证更好的力度（毕竟现在耿鬼已经飞不起来了），而M勾魂反正怎么打都打不动。

值得一提的是肯泰罗命玉攀岩是有着接近M凯罗斯报恩的力度的（打极限物耐沼王4成多），所以其实肯泰罗是可以作为一个队伍重要攻击手的，虽然缺少先制、难以破鬼、缺少爆发强化，不过相应地因为冷门很多人对其相当不了解（比如上面中枪的土猫），所以肯泰罗在有些时候是能够在OU中完成carry的。

双打中的肯泰罗则是威吓多一些，也有用愤怒穴道玩套路的，因为肯泰罗基础速度比较高，也有着岩崩AOE，力度还不错，不过自身耐久一般，要小心被集火。

配招：

命玉四攻（重物攻速度+，性格选择急躁或者天真）：攀岩+地震+大字爆+冰冻光束/岩崩

砖头四攻（重物攻速度+）：攀岩+地震+岩崩+铁尾/铁头/追击

自我振奋（重物攻速度+，双刀性格）：自我振奋+攀岩+地震/大字爆+冰冻光束

双打愤怒穴道（重物攻速度+）：保护+报恩+岩崩+铁头/空元气/帮手/莽撞

Anti：

肯泰罗的上场机会其实并不好找，毕竟纯普捉急的抗性，虽然有个鬼系免疫，但是自身的技能很难打鬼，所以胖嘟嘟、棺材、M勾魂等鬼盾可以非常容易挡住肯泰罗，另外钢鸟、辉夜这些钢飞挡肯泰罗也不难，虽然我提到了自我振奋后的大火可以对它们造成杀伤，但是就我所知，这种用法虽然被我推荐但用的人还是比较少的。普通系的打击面在钢盾各种突出的目前环境（OU就有10多个钢系）还是比较乏力的，肯泰罗非常依赖特攻的火冰输出，但是如果没有四倍弱点的话并不会很痛。另外110速并不算太快的速度，各种围巾高速仍然可以无压力救场，并且肯泰罗没有先制，强化也比较乏力，所以肯泰罗很难像M凯罗斯那样在很早期就能强行拆队，挡下来不是特别吃力，不过要注意肯泰罗在残局的爆发力，尽量留存能够反制的关键PM。

组个有趣的队伍

NO.130 暴鲤龙 水/飞行

特性：威吓/自信过剩

职能：强化、救场、物盾、反强化、水盾、中转

评估：传说中的大凶残（伪）。

在四代物特分家后成为了热门，然后在六代环境极端化和mega的出现使得普通暴鲤龙掉去了UU，现在更是沦落到连Mega都进不了OU使用率前50的程度（很匪夷所思，因为我自己用着感觉还行）。这种落差毫无疑问是环境的变化造成的，因为暴鲤龙一直就没被削弱，反而有着Mega和Z石的出现后是加强的。81速有着龙舞，一段后过了145本来是非常可靠的速度，但如今攻队基本都带一只90速以上围巾，M胡地美丽也将速度线硬生生往上拉，还有个恶意满满的围巾插头83速在上面压着，鲤鱼的速度是相当的苦逼，更不用说电系特攻的强势环境了。

因为鲤鱼现在龙舞清场推队变得更难了一些，所以泛用特性威吓的选择更优于清场特性自信过剩，可以利用地免稍微中转一下鼹鼠土猫地龙和各个UT众，也可以利用威吓创造机会龙舞一次，因为现在鲤鱼的龙舞时机着实有些难找。因为比起Mega鲤鱼有着不锁道具的优势，所以相对M鲤鱼，普通鲤鱼可以选择飞Z突破M鲤鱼难以突破的草盾，而且因为环境仙系强势的缘故，普通鲤鱼或许比M鲤鱼更适合OU环境一些（虽然带Mega石头也不一定要Mega）。

鲤鱼最经典的当然还是龙舞型，极速满攻没啥好说的，攀瀑必带的情况下补盲技能主要有地震冰牙飞跳咬碎石刃可以选择，因为Z石的出现Z飞跳开始取代冰牙作为对草系盲点的补充，同时打水盾能力也比地震要好，毕竟是本系高威力爆发（飞Z快龙暴飞龙同理），带咬碎基本上是Mega型暴鲤龙，对补盲的帮助一般，石刃则是比较针对闪电鸟和秃鹫了。不过在Z石出现前就有着飞跳鲤鱼的用法，在有速度压制的情况下其实第二回合的真空期并不是太严重（有次两段龙舞鲤鱼被我场上盾菇骗出飞跳，然后我当回合读飞跳上了插头，第二回合后手十万救场成功），而Z石的确增加了这种用法的可行性，否则在哞哞鳍鳍这些大盲点出现后鲤鱼的强化可行性会更低一些（什么，你说铁头？）。另外龙舞型鲤鱼也可以考虑挑拨替身这些技能，增大破盾能力（尤其对草钢）。甚至可以Bulky offense，拉大量耐久支持龙舞强化，不过这种用法并不太适合速度快、电系强的现在。

在六代时我用的最多的并不是龙舞鲤鱼，而是物耐鲤鱼，因为水飞属性相当适合防物攻属性虫斗地火水钢，拉大把物耐后配合威吓可以让鲤鱼的物耐端相当硬，而且鲤鱼有着挑拨电磁波龙尾这样的优秀辅助技能，用好了很容易恶心对面一队，电磁波+攀瀑的双封锁虽然比不上HAX星，但偶尔也能强行破盾，不过在七代这种用法的意义大幅下降，一个鳍鳍的出现就能封死相当多的水盾，包括这种鲤鱼，加上新兴水飞盾巨翅飞鱼的出现（其实是因为增加了鸟栖这个有效回复瞬间热门了，还能扫钉），这种鲤鱼的饭碗被抢走了不少。不过这种鲤鱼做做中转反反物攻强化还是没什么问题的，当然队友需要能够很好地对付鳍鳍的仙场，并且对扫钉要求比较高。

另外利用真·大凶残的水溅跃，暴鲤龙可以用Z水溅跃爆发型强化，不过这种用法缺少速度支持并不实用，可以配合蜈蚣王的速度接力增加这种强化的可行性，泛用性自然比不上传统的龙舞型，不过成型后的威力相当可观。然后某只配信的鲤鱼能学会欢乐时光，没错，Z欢乐时光也能全能力上升一级，不过对于有着非常高质量强化技能龙舞的鲤鱼提升并不大。最后暴鲤龙能学会暴风雪打雷大字爆暴风水压这类高威力技能，所以偏娱乐的用法可以把暴鲤龙塞雨队玩眼镜打雷暴风水压暴风雪，能够检验自己的欧皇成色。

双打中的暴鲤龙有着威吓和地免以及不错的基础攻击，毫无疑问是个强大的搅局者，配合嘎啦的避雷针有着相当不错的生存能力，自身也可以利用水Z成为雨队的主力输出（食我超级水流大漩涡啦！）。

配招：

经典龙舞（重物攻速度+，可饭可Z石）：龙舞+攀瀑+地震/挑拨/替身/飞跳（可Z）/冰牙/石刃选二

物耐鲤鱼（重HP物防+，可适当拉速度）：攀瀑+挑拨+电磁波+龙尾/地震

食我水溅跃啦！（重速度物攻+，需接力速度）：水溅跃（Z）+攀瀑+地震+冰牙/飞跳/石刃

迷之炮台（重速度特攻+，眼镜或命玉）：水压+暴风+打雷+暴风雪

双打威吓攻击手（重速度物攻+）：攀瀑（可Z）+保护+石刃/挑拨+电磁波/龙舞/冰牙（可Z）

Anti：

如前文所述（这句话好像又出现了？），目前速度线大幅提升，所以队伍里有个高速电系或者高速强力攻击手基本不太容易被鲤鱼推队，如果骗出鲤鱼的飞Z后用鳍鳍草钢（保护很容易骗中飞Z）啥的还是能挡住的，而传统的洗衣机、秃鹫钢鸟海星这些挡杀（或者吹）鲤鱼依然没什么压力，虽然鲤鱼得到飞Z后破草盾容易了不少，但是其他盾牌的压力仍然在（草钢：我也在，而且更热门了），所以鲤鱼破这些传统盾牌还是需要队友帮忙压血后才能突破，至于围巾电束木土猫这些，只能表示无奈了，除非你放鲤鱼强化两次，不然它们还是很容易救鲤鱼的场的。另外鲤鱼的基础耐久很不错，尤其是特耐端，一般的物耐海星十万是秒不掉鲤鱼的，所以一把钉子对鲤鱼的限制相当重要（考虑到鲤鱼的威吓中转也很强势）。

NO.130 暴鲤龙（Mega） 水/恶

特性：破格

职能：Mega、抗打落、强化、破盾

评估：又一个飞不起来的。

和呆壳兽/M呆壳兽面临的问题一样，很多时候暴鲤龙不如不Mega，，尤其在目前仙系、地震泛滥的目前环境，如果不能保证强化成功或者能够获得令人满意的收益，带mega石头的暴鲤龙也不用急着上场Mega，除非队伍急着需要暴鲤龙来自恶系的抗性（鬼恶超）。Mega后的暴鲤龙速度没有发生任何变化，这是鲤鱼不用急着Mega的重要原因之一。比起普通暴鲤龙，耐久的提升和属性的变化是最大的特点，特耐相当出色使得普通的水系攻击手很难突破鲤鱼的替身，而四倍电系弱点变两倍的M鲤鱼也可以在适当时候留场和鸣鸣对攻（满攻十万基本秒不掉无耐鲤鱼，而满地震必秒鸣鸣，当然你得确定对方会用十万不用电反）。另外鲤鱼的物攻虽然高，但物耐也比较高，稍微加些HP（少加些物攻）可以使得本系欺诈不破替身，特攻的增加则没啥意义，用特攻怎么都不会比能够带眼镜命玉的普鲤鱼强的。

可以注意到上一段话我基本默认M暴鲤龙带了替身，实际上我认为Mega暴鲤龙相比暴鲤龙的耐久优势需要更好地利用起来，而更强的耐久意味着可以更好地对着反制能力不足的盾牌进行控场，类似于Z神。因为Mega后新增的恶属性使得暴鲤龙面对四个守护神时处于劣势，但也使得M暴鲤龙在面对蝶蝶胡地时有了一定的底气，因为不M的鲤鱼抗斗，M后的鲤鱼免疫超弱斗，这是个很纠结的猜拳问题。另外M后的鲤鱼获得了破格特性，使得鲤鱼能够突破普通鲤鱼基本无法突破的电鬼和天然众，力度上也有了不少提升，对龙舞一次鲤鱼无法2HKO的盾牌可以进行突破了（电鸟等）。综合来看，Mega前后的鲤鱼各有优劣，但这并不妨碍普通鲤鱼带上Mega石头甚至玩双Mega，除非像普通鲤鱼篇提到的那样用飞Z突破草盾。

Mega暴鲤龙基本还是龙舞居多，但相对普通鲤鱼来说M鲤鱼龙舞不知不觉被普通鲤鱼的Z飞跳区分了开来，甚至对于很多队伍来说与其追求Mega提升的稳定力度，还不如带上飞Z玩定点爆破。龙舞的M鲤鱼遇到的一点尴尬就是水恶双本被水仙草仙——也就是鳍鳍哞哞两个守护神卡得死死的，而带冰牙或者地震势必要对其中一个一点办法都没（其实带了如果这俩健康还是打不过）。因此要么队伍对这两个守护神更针对一些，要么舍弃三攻带一个替身或者挑拨以求能找到更多的强化机会。另外，因为M鲤鱼的爆发力犹在，也可以配合顶级强化手后援阿罗拉冰九尾开个墙，也可以自己队里带个哞哞给鲤鱼一些回复并处理掉鳍鳍。M鲤鱼相比普通鲤鱼而言对队伍整体要求更高一些，可以作为核心，虽然上面强调了M鲤鱼有着两个守护神的大盲点，但这两个盲点一个毒系就能很好地防住。当能够挡住M鲤鱼的PM的血量低于安全线后（鳍鳍的血量还是比较好压的，哞哞稍微难一些但弱点也更多），M鲤鱼的爆发力还是非常强的，尤其一直不Mega也能给对手不小的迷惑性，不过虽然普通鲤鱼时的中转能力相当诱人，但M鲤鱼作为核心向成员最好不要在前期换血过于频繁，与对手进行消耗后找一个合适的时机上场替身龙舞或者直接龙舞完成突破。

双打中M鲤鱼和普通鲤鱼用法其实区别不大，只是有选择Mega瞬间强化一下攻击的余地而已，在超场强势的双打中关键的一个mega可以挡住蝶蝶巨金的一个技能可能会成为胜负手。

配招：

破坏者（重物攻速度+）：龙舞+攀瀑+咬碎/地震/冰牙/替身/挑拨选二

Anti：

M鲤鱼的狡猾之处就在于在你看到它用咬碎前或者Mega时根本不能判断它是不是Mega……比起普通鲤鱼能破草盾，M鲤鱼相对比较乏力并且获得了草的弱点，可以用M妙蛙盾菇蔓藤哞哞等一堆草盾作为周转（注：不是特别稳，尤其在鲤鱼健康而自己不健康时），另外和普通鲤鱼有着类似的弱点（除了电鬼），不过很多M鲤鱼带替身所以用水盾是耗不过的（鳍鳍可以），最后速度线和普通鲤鱼一样，所以各围巾众还是可以方便地救场，在Mega后多了一个虫系弱点使得美丽、土猫这类围巾高速UT也可以方便地压制住M鲤鱼，蝶蝶巨金等PM在面对鲤鱼时点技能需要慎重（巨金无脑电拳吧，嗯）。M鲤鱼目前虽然相对有些少见，但力度是实打实地在那里，稍有松懈还是很容易被M鲤鱼龙舞推队，所以重要PM血量一定要保持健康，钉子压血也不能够松懈。

NO.132 百变怪 普通

特性：柔软/变身者

职能：中转、反强化、救场（各种职能其实都可能出现）

评估：我是谁？百变怪！

百变怪是相当特殊的一只PM，也是我非常喜欢使用的一只PM，自身实力永远不会落后于时代，也永远不会超出时代，所以你可以经常在UB分级见到这只PM，也可以在最低的NU中见到这只PM，而且使用率在高分级中反而更多。总种族和分种族都看起来很寒碜，但百变怪一般来说并不需要除了HP以外的种族，所以百变怪的有效种族事实上只有48（怎么说着更损了呢），而且努力清一色全部拉满HP，其他能力只有物防极少数情况下会有点用（如果追求完美可以极限物耐低速低物攻，在两只百变干瞪眼时单挑有优势）。特性上你想用于对战的话当然只能锁定变身者，值得一提的是，在特性选择变身者后技能还需要带一个变身，这一点相当值得吐槽。

百变怪的有趣之处就在于能够完全复制对方的当前状态（HP除外，觉醒力量属性除外，所以HP努力一定要拉满，觉醒力量属性最好设置为火或冰），技能上每次上场都会刷新为5个PP，也就是说只有后排有PM可以换的话百变的PP是用不完的，这一点在对抗冥想水君雷皇M呆壳兽时相当有用，可以用耗PP大法以其人之道还治其人之身。虽然百变看起来技能只有一种搭配，但事实上随着携带道具的不同，百变的定位也会有着很大的变化。专爱围巾是百变最普遍的道具，主要用于对抗爆发型强化对手，确保自己能够占据先手，并有机会利用对手的强化结果占据速度优势实现推队。剩饭主要用于对抗受队，保证自己的技能灵活性，而且受队成员往往很难突破自己（地球投蛋还是算了，自己血量和对方根本没法比），百变怪可以灵活变身对方的受队成员实现队医、许愿、中转职能，在耗PP方面也立于不败之地，也能灵活对抗受向强化对象（先打掉饭让百变上去耗血，比如诅咒卡比，宇宙力量皮可西，不过自己HP偏低，要注意别玩脱了）。最后还有一个道具……先制之爪大法好！严格来说，这个道具不如围巾稳定，不如剩饭中转能力优秀，但两边的效果都值得期待，同速下先手概率达到了60%以上，相当于催眠术命中（好像特别不稳），而对于慢速强化也值得期待一下道具效果，在百变血量不足时也可能低速发动先制爪收掉高速脆皮……当然这是个邪教，虽然我个人喜欢这样用但还是前面两个道具比较正常一些。其他百变还可以选择气腰逃脱按钮啥的，气腰可以比围巾更稳更灵活地在没钉子（重要！）的时候反强化以及推队，逃脱按钮则可以配合三地鼠磁铁使用，能够更稳定更低风险地抓人。

百变怪的战术意义相当特殊，它可以不参与联防，也可以成为队中最重要的联防成员（类似于复制，可以无压力对上蓄水水地（蟾蜍水布），蓄电避雷针电系（雷云灯鱼），地免地面系（土猫蜻蜓龙）），可以对受，也可以成为一个非常强的救场和反强化成员，但有时候却也能一路打酱油，而决定这一切的关键在于对面的队伍，换句话说，决定于环境的强度和风格，如果环境非常暴力难以联防，各种暴力强化乱窜，那么百变会变得相当可靠（被X神肆虐的XY UB环境），如果在风格偏受的环境中百变低HP的弱点会被放大，目前来看围巾百变在OU环境中还是非常可靠的，所以如果发现自己队伍五只联防和功能性已经比较完备的情况下，可以选择带上一只百变怪作为最终的救场和反强化成员，并且能让对手强化手菊花一紧，对良好的强化机会也会犹豫不决。

因为百变的这个特别的作用，所以也能衍生出各种奇怪的战术，最为臭名昭著的应该是六代虚张钥匙还活着的时候那一套虚张加百变的组合了，强行帮对手强化，玩脱了还能利用对方强化的物攻推一队。

双打中百变具有非常高的不确定性（变对门PM），而且双打中强化情况更少见，百变的最大战略意义难以发挥，所以双打中基本见不到百变。

配招：

还能怎么配……（重HP物防+，觉醒力量属性设置为火或者冰）：变身

Anti：

对于百变也没啥好Anti的，因为百变借助的是你自己队伍的力量，所以组队时就要注意自己的队伍能不能防住自己队伍的每个成员，看到对方有百变时在决定强化时要慎重考虑。由于百变对有替身对象时不能发动特性，所以强化手带个替身能防止百变的威胁。另外百变的HP即便拉满也依然是相当低的水平，在火钢对喷大地力、神蛋互相地球投时百变处于劣势，所以可以利用百变的HP劣势做些文章甚至进行诱杀。

突然发现拉普拉斯不见了……

NO.134 水伊布 水

特性：储水/湿润之躯

职能：水盾、队医、许愿、接力、物盾、特盾、中转、反强化、炮台、双打辅助

评估：个人最喜欢用的一只伊布。

熟悉我的人都知道我特别喜欢在队伍中塞只伊布作为许愿队医，最常见的就是水月仙三只伊布了。水布的130种族放在了HP上，使得虽然物防虽然比较低但仍然有着不错的物耐水平，而特耐就更不用说了，随便拉点耐久接个无攻洗衣机VS刚过三成还是比较容易的。特攻达到了110，而且速度不咋地，意味着水布可以极限特攻作为炮台，虽然和美纳斯比起来缺少一个外挂特性，不过水布有着浊流双打中比美纳斯AOE要方便一些，而且基础特攻较美纳斯高。特性基本选择能够免疫水系的储水了，湿润之躯在五代永雨时配合睡觉的水布相当恶心，不过现在是见不到了。虽然我非常喜欢在OU队中塞这三只伊布，不过它们都是UU，目前纯属性在OU中相当少见，缺少足够抗性的能力盾在OU非常暴力的环境下实在难以承受住来自各方面的攻击（某只蛋除外），再加上烧伤削弱变相削沸水以及电场仙场两个场地的冲击，水布的发挥余地在七代中受到了进一步的削减。

所有伊布都拥有许愿铃铛接力棒这几个重要的辅助技能，对于有着沸水作为威慑的水布来说，是一个相当优秀的许愿手和队医。常规水盾配置的水布一般许愿保护沸水必带，剩下一个格子可以带上铃铛，可以带剧毒增加反制能力，可以带上接力棒后手接力许愿拯救垂死的队友，也可以带上哈欠作为逼换技能，也可以带上黑雾吼叫避免被某些家伙钻空子，还可以带冰光制裁一下拉大把特耐想上来替身强化的Z神（这种狂妄的Z我见得相当多）。水布的特耐可以硬接下大部分龙星群（满HP即可大概率接下眼镜恶龙的连续两发龙星，当然，你需要保护蹭蹭饭），物耐端极限后也可以挡挡砖头V仔的创造胜利（前提是别被读到雷击），所以耐久还是比较可靠的，前提是要时刻利用许愿来维持好自己的血量，别被压血，比起小蛋来说，水布被压血后相当容易死掉。

水布也可以作为长接力队一员中转强力的攻击技能，也可以在接速度后先手吼叫弄走对手的吹吼手，还能接融化提升物防。当然长接队在PS中是用不了了，但是我还是想提一下。其他的话水布带上眼镜玩炮台类打法其实比不上有着斗争心特性的美纳斯，也不太能和眼镜凯路迪欧竞争（连六代巨头之一的水马都在七代沦落了），所以最常见的应该还是作为能许愿能队医的水盾水布。

双打中的水布拥有着浊流这个给力的AOE，也有着帮手能够辅助队友，但这种用法比起能奶队友的鳍鳍还是被压了一头，比起能有效反制威吓和大声咆哮的美纳斯也竞争力有些不够，虽然在阿罗拉图鉴内，但还是相当难以见到的。

配招：

辅助（耐久三角看需要加，推荐重HP物防+）：许愿+保护+沸水+接力棒/剧毒/治愈铃铛/黑雾/冰冻光束/吼叫/哈欠

炮台（重HP特攻+，专爱眼镜）：水压+冰冻光束+觉醒力量电+沸水/信号光束

双打辅助（重HP一防+）：浊流+冰冻之风/许愿/沸水+保护+帮手

Anti：

作为非常常见的水单攻而且很多时候不带状态的水盾，而且还是个特性为水免的水系，水伊布很容易被各种复制特性的PM钻空子（M胡地、多边兽2、普通女皇、百变怪），也会被海兔兽、波尔凯尼恩等其他水免提供上场机会（虽然这两个也不太容易能打动水布，同样需要下毒），而且在烧伤效果削弱后，各种草盾也能无压力上场吃沸水了，比如M妙蛙、盾菇、时拉比、罗丝雷朵等。作为一个纯盾牌（大部分），水布的攻击能力非常弱，很难对队伍造成太大破坏，而且不同于其他稳定回复的盾牌，水布的许愿回复到自身需要第二回合末，所以在第二回合用吹吼能破坏掉水布的回复节奏（六代后吹吼穿保护），作为这种操作的受害者，我表示配合钉子的确能够非常有效地进行压血。另外作为一个非常依赖状态的水盾，没啥可说了，又一个屈服在鳍鳍淫威下的水盾，作为水布爱好者我非常希望水布能学会一个毒爆弹（毒系的溶化都会不是），虽然对鳍鳍造成不了致命的伤害。

NO.135 雷伊布 电

特性：蓄电/飞毛腿

职能：游击、高速、炮台、队医、接力

评估：雷伊……布！

雷布有着130的超高速（曾经）和不错的110特攻，一个非常具有威力的速攻手，但是在M电狗的135速出现后事情开始有些不妙了，而一大堆各种各样的Mega使得130高速速度线成为了过去式，围巾众不再以130种族为超越目标，70种族极速这个曾经重要的速度线现在的意义也慢慢淡化，蟑螂的151速（顺便过两个150）成为了追求速度者的新目标，雷布曾经引以为豪的130速逐渐沉入了历史中，而纯电的进攻和防守都比较鱼，使得雷布也流落在NU和RU之间。不过不管其他PM速度怎么快怎么慢，雷布自己的130速度就在这里，也依然压制着忍蛙、火隼等一干120+速攻手以及更慢的PM，也依然比70速及以下围巾要快，雷布依然不能放弃自己的速度选择极攻追求力度——那样是得不偿失。物耐端比较脆弱，基本上不能扛着什么攻击上场，一般的非本地震也难吃下，所以雷布最好借助读换或者游击上场，特耐稍高，满攻蝶蝶只有非常小的概率能够精神强念秒掉雷布（4HP，4SDef即可保证百分百不被1HKO），一定程度上能支持对攻。特性一般选择能够提供一个免疫的蓄电，虽然自身抗电，但雷布作为攻击手一个免疫是非常重要的，而且电系有VS这个技能，一个免疫意味着能够打断对方的游击节奏。飞毛腿能够进一步提升雷布已经比较快的速度，但雷布的力度不怎么支持超高速清场（尤其这个特性需要雷布陷入异常状态），所以这个特性相对来说不常见。

130速左右的电系除了雷布，最著名的当然是目前的电系扛把子鸣鸣，以及135速的M电狗。相比鸣鸣自带电场，雷伊布虽然特攻更高但电系输出是不如鸣鸣的，而M电狗基础特攻较雷布高，并且有着高威力火系技能能够突破常规电系难以突破的草盾（特别是草钢），不过雷布在攻击方面其实是有着独特的地方的，那就是能够用阴影球突破强二者都难以突破的电系Anti手阿罗拉嘎啦（什么？大声咆哮的电狗？），而且无脑读中的概率还相当不小，虽然并秒不掉，不过可以带上鬼Z，反正一般情况下电Z打不中人。另外，作为一只伊布，雷布也会许愿铃铛接力棒这样的辅助技能，不过对于雷布而言许愿就算了，它的奶量实在不够而且一般也不拉HP，带铃铛可以像高旋美丽那样用做一个暴力队医，而接力棒对雷布的意义则相当大，因为雷布的高速高攻威慑，雷布的逼换能力非常强大，所以造替身机会非常多，而对上对方中转一般情况下也非常容易将替身接出去，配合后方强化手可以制造一个完美的强化机会。同时接力棒也可以像特攻鸣鸣的虫反那样能够不被电免打断己方的游击节奏，可以做一个后手读换的技能。雷布的用法和一般的游击手并没有太大的区别，增大游击力度可以带上眼镜命玉，替身接力可以带上饭，如果需要雷布提供救场功能可以带上气腰（不过很多时候不能指望）。另外某只配信伊布能学会庆祝这个技能，所以雷布事实上也是可以玩强化的，不过对雷布这贫瘠的克制面和脆弱的物防和抗性来说不是特别适用。

双打中雷布可以蹭电场，不过和鸣鸣功能重复性比较大（影球砸嘎啦？），大部分时间不如能够辅助的而且电场下速度起飞的阿罗拉雷丘实用。不过雷布作为一种伊布，也会假哭帮手这样的辅助技能，高速假哭能够帮忙突破一些看起来很肉的家伙（比如风速狗）。

配招：

游击手（重特攻速度+，眼镜或命玉或Z）：闪电交替+觉醒力量冰+阴影球（可Z）+放电/十万伏特/治愈铃铛/接力棒

替身接力（重特攻速度+）：替身+接力棒+闪电交替/放电+觉醒力量冰/阴影球

双打高速（重特攻速度+）：十万伏特+觉醒力量冰（雷布的命玉觉冰是必秒无耐地龙的，不像某鸣鸣）+假哭/帮手+保护

Anti：

雷布是最常规的一个电系游击手了，而且是单属性，所以补盲技能威力相当感人，基本上只要对雷布的阴影球有点意识不拿鬼系去挡基本上不会有什么问题，如果雷布带觉冰那么各种水地基本没有压力（前提是你得确认雷布带的不是觉草），而带了觉冰谢米级别的特耐硬扛也基本没有什么压力，其他的常规特盾哪怕没有抗性也可以能够中转中转雷布比如皮可西、大蛋等。雷布的耐久不高，往往需要先读或者后手UT上场，这意味着很多时候雷布上来是需要承担风险的，偶尔大胆读一发，破掉双反节奏，如果没有机会就撒个钉慢慢拿盾牌中转中转雷布，反正雷布造成的杀伤非常有限（前提是你队伍不缺挡电的成员，我一直认为一个好队伍电免是必要的），游击着一个不小心自己就会出事情。

NO.136 火伊布 火

特性：引火/毅力

职能：破盾、火盾、特盾、许愿、队医、接力、炮台

评估：唯一的王者……到现在依然是。

唯一王的王者之气从种族分布就开始有所体现了，130的种族给了物攻，理应是一个和太阳伊布对立的强力的物攻手，然后110的种族给了特防，嗯，还能接受，再接着95的种族给了特攻……事情开始不妙了，因为伊布家族剩下的三项种族都是60刚出头，于是作为攻击手的火布的速度只有65，得到了一个不上不下的数值，哪怕带上围巾仍然不算快，而95的特攻看起来可以双刀，但火伊布的技能和速度都不算怎么支持，而HP只有65意味着看起来毛茸茸的火布在物耐端是个大脆皮，而特耐也被HP拖累了非常多。看完种族来看特性，引火中规中矩，对应了初代三伊布的三个本系免疫，而梦特的毅力则比较有意思了，在其他毅力攻击手都可以选择火焰玉主动进入异常状态时，火布作为一个火系却只能选择一个根本无法站场的剧毒玉，尤其在七代大幅削弱了烧伤的伤害算是变相加强了毅力特性，然而火布只能看着大王燕高速火玉疯狂输出而自己只能带着中毒的效果战战兢兢地慢速寻求出手机会。最后再说技能，在五代前火布的本系物攻威力最高技能是火牙大家都知道了，这是火布被称为唯一王的最根本原因，也就是贫招。在五代后火布终于得到了火系物攻手应有的火推，但这对火布和其他火系物攻手拉近距离并没有什么帮助，因为火布的补盲技能相当辣眼睛，只有蛮力能看，甚至需要靠报恩和挖洞凑技能格子，再看风速狗的电推近战神速，火狒狒的地震岩崩，甚至连曾经的唯一神炎帝也能通过配信和凤王JY得到火系物攻神技圣火以及顺便得到了神速加上本来就会的石刃压路，实在是一把辛酸泪，在速度也不占优势的情况下，火布作为纯火基本和以上的纯火精灵没有任何输出上的优势（虽然在存在感上比起同为弱势方的火马食蚁兽要高得多）。

不过火布好在是伊布的进化，伊布系列的许愿铃铛接力棒意味着火布不一定只能和疯狗狒狒炎帝这一堆暴力物竞争一个火系物攻手的位置，特防到了110，拉满HP后特耐还算可以，加上火系能挡挡火冰仙这些常见特攻，所以火布可以做一个能破花仙仙布的特盾，作为火系也有鬼火和喷烟利用烧伤保护一下自己脆弱的物耐。不过这样的描述大家很容易想到另外一只纯火PM，没错，就是那只阴魂不散的风速狗，有着威吓和更高的速度鬼火让风速狗的物耐不知道比火布高到哪里去了，而朝阳这个看起来不稳的回复技能却使得风速狗能比许愿的火布省一下一个带保护的格子，特耐也不比火布低多少，火布的优势只在于许愿能给队友和铃铛，以及毅力一定程度上能对抗剧毒的仙盾。

不过相信用火布的玩家应该还是希望火布能攻出去。虽然毅力提升的力度看起来很诱人，但剧毒玉加火推自残实在太惊人了，再加上火系盲点相当多，在对对手造成足够破坏前往往先死的是自己，所以我不是特别建议带剧毒玉。在七代有了Z技能后，曾经相当鸡肋的挖洞目前是可以用Z挖洞来实现相当不错的输出了，极攻火布Z挖洞能直接秒掉踩一次钉的满HP威吓风速狗，看起来是相当大快人心。由于不带剧毒玉死得没那么快了，所以火布输出节奏可以稍微慢一些，硝基冲锋对于技能格子本来就不算紧张的火布而言是一个非常值得考虑的选择，在火推和Z挖洞后还可以给一个格子给蛮力，反正这种火布非常难推队，那么退而求其次追求破盾比较合理，尤其能有机会手刃其他火系我解决对火布而言是一件非常舒畅的事情，不过还是相当难破水盾的，所以队友需要给予火布足够的帮助。

火布很萌，而且身世处境相当惹人怜惜，所以火布很多时候也会成为接力终点成为万众瞩目的推队手，提到这个就不由得让我回想起五代前中期出没于PO官服的长接达人“唯一王推队”，他的长接的确非常具有创造力，而非常完善的长接体系的终点往往是常年冷板凳的火伊布，这实在是让人感慨，没有弱小的精灵，只有弱小的训练师而已。

若是在单打中还能和风速狗有得一拼的话，在双打中则可以说被威吓的风速狗完全压制了，哪怕火布有着帮手辅助也没啥生存能力，不能像风速狗那样选择极速朝阳或者燃尽失去火属性成为无弱点，除了被爱好者的伊布接力外基本没啥可以发挥的地方了。

配招：

硝基冲锋（重物攻速度+）：硝基冲锋+闪焰冲锋+挖洞（Z）+蛮力

不屈的物攻手（重HP物攻+，也可以拉大把速度，专爱头巾或者剧毒玉）：闪焰冲锋+蛮力+电光一闪+挖洞/报恩/接力棒（专爱头巾）

火焰之力（重物攻速度+，性格减物防）：大晴天（Z）+闪焰冲锋+燃烧殆尽+蛮力

火盾（重HP特防+）许愿+保护+喷烟/闪焰冲锋+鬼火/治愈铃铛

Anti：

唯一王……因为火布实在是太贫招了，哪怕七代有Z挖洞对火盾和水毒有了一定的威胁，仍然不能改变它能被一大堆东西挡下的现实。因为缺少风速狗的电推，所以水盾挡下唯一王的攻击基本没什么压力（尤其胖嘟嘟、呆壳兽等有着格斗抗性的水盾），而化石翼龙、海星等高速攻击手也可以利用火系的抗性上场压制。另外，替身的引火鬼灯基本上对Z挖洞用过后的火布可以尽情嘲讽，实在没什么办法。因为火布贫瘠的速度和物耐以及并不算逆天的力度，火布虽然悲情，但的确很难在目前的环境有所发挥，只能再期待下一个世代GF能够想起这只伊布家族中这只背负着唯一王称号的小家伙了。

NO.139 多刺菊石兽 水/岩石

特性：悠游自如/硬壳铠甲/碎裂铠甲

职能：炮台、强化、破盾、撒钉、物盾、岩盾

评估：触手福利（误）。

多刺菊石兽也是一个受到破壳而出这个技能带来的福利的PM，虽然不像刺甲贝那样有着稳定的物理输出，但多刺菊石兽的特攻相当可观，唯一遗憾的就是不会力量宝石这个被加强的稳定岩石系特攻技能，而原始力量又只有60威力，因此大部分时候菊石兽是舍弃了自己的岩本的（像刺甲贝那样打双刀不太实用，菊石兽的物攻和特攻差太多了）。作为一只传统岩石系，菊石兽的物耐非常靠谱，能支持菊石兽大部分时候强行接一发物攻技能破壳，而且在破壳后仍然能够保证不会被民工（修建老匠）一发音速拳直接带走。特耐勉勉强强，虽然比刺甲贝要好一些，不过在破壳后的特耐端还是如同纸糊一般。速度55极限破壳后刚好过不了90极速围巾，不过由于菊石兽有着非常容易触发的碎裂铠甲特性，基本上飚起速度来没啥能够阻止它的。特性方面硬壳铠甲首先无视，悠游自如说明菊石兽可以塞雨天里，115的水特攻在雨天加成后威力相当可观，比起哥达鸭来说输出要靠谱许多，而且保护得当的话也依然可以在双打雨天队里玩破壳，那样就更加势不可挡了，当然单打雨天中也能用，不过条件更为苛刻，天气被削弱后非常强调快节奏，菊石兽再玩雨天破壳就有些脱节奏了，综合来看比不上打击面和抗性更出色的刺龙王。常规的破壳菊石兽主要选择的还是梦特性碎裂铠甲，这个特性相当容易触发，后手接个UT啥的触发一次特性然后再破壳相当于以最小的损失获得了四段速度和两段双攻，除非先制，基本已经没人能超过这个速度了（如果是极速的菊石兽四段速度后不会被极速围巾美丽超越，但满速的会，虽然围巾美丽基本不会极速），所以菊石兽可以选择极攻来增加输出。

基本上对战中能见到的菊石兽全都是破壳输出的，而菊石兽的特攻技能还算不错，本系水压或者求稳的冲浪，冰光打草龙必备，剩下一个格子可以选择针对水毒的觉电或者大地之力，也可以选择针对水地的觉草，还可以带上本系的威力拙计的原始力量（不是特别推荐），因为破壳一次后打上某些背心众仍然相当难以秒掉，加上水压垃圾命中，我比较推荐带上水Z强行突破，当然传统的白色香草或者气腰也仍然能够选择。从上面的配招可以看出菊石兽对同族水系较难应对，所以在对方水盾血量还健康时强行强化一般是推不了队的，所以需要队友帮忙解决掉对方水盾。另外虽然上一段提到民工音速拳打破壳后的菊石兽秒不掉，但菊石兽很多时候是减2物防，而且血量不健康，所以在强化前需要注意清理掉可能的先制手。菊石兽抵抗神速，属性不弱水钢，所以其实主要的威胁还是来源于斗先制（音速拳、真空波），这些技能的常见对象（民工、路卡利欧、烈焰猴、斗笠菇）需要队友先行周旋。

除了破壳外，菊石兽其实是一个少有的能学会三钉的钉子户……所以利用上靠谱的物耐也可以撒撒钉子吐一吐沸水，利用相对热门的破壳菊石兽作为掩护往往能够让菊石兽吸收到不少的伤害而且撒钉成功率也不错。这种用法下的碎裂铠甲反而变成了负面特性，悠游自如在没有雨天的情况下也相当于白板，反而是硬壳铠甲稍微有点用，摊手。水岩这个属性能挡火飞物攻……没错，悼念已逝的垃圾之翼，在低分段中中转下飞行攻击也是不错的。

双打中的菊石兽毫无疑问可以塞在雨天队，带上命玉浊流的基础威力相当可观，如果队友保护措施到位也可以选择破壳，不过格子相对来说有些紧张。

配招：

破壳而出！（重速度特攻+）：破壳而出+水压（可Z）/冲浪+冰冻光束+觉醒力量草/觉醒力量电/大地之力/原始力量

钉子户（重HP物防+）：隐藏石砾+沸水+撒菱/毒菱/黑雾+剧毒/冰冻光束/打落

双打雨天打手（重速度特攻+）：浊流+水压（可Z）+冰冻光束+保护/破壳而出

Anti：

和对付刺甲贝类似，看到对面换上多刺菊石兽而己方属性不利时不跑反打一发很多时候是最合适的。然后菊石兽在破壳后的特耐端相当脆弱，而自身也的确缺少了一些破水盾的方法（觉电觉草一般并不能打二倍弱点的水盾太多），且不像刺甲贝那样有着水系的抗性，所以拉个水盾挡杀一般来说不会有什么问题，尤其对抗水系的水免达人胖嘟嘟、水伊布（菊石兽觉草的概率相当高，水地要心存警惕）、毒刺水母（觉电一般还是比较少的）能够比较容易接下一发觉醒力后反杀（破壳极攻觉草打满HP水布六成左右，水布反手无攻沸水过去七成多）。其他的克星当然还是要数格斗先制的那几个了，突击背心的满HP民工能够接下极限特攻破壳水压（七成左右），而反手吸收拳是必定带走菊石兽的，而且如果菊石兽血量不满是可以直接先手音速拳击杀的，而火猴子鲁卡这种特攻先制的真空波就更不用说了。另外很多不被克制的背心众一般也能扛下必杀的水压然后反杀，或者一些足够肉的草盾也能吃着冰光反手击杀（比如M妙蛙、背心蔓藤盾菇）。最后作为这种打击面的攻击手，惯例召唤一下特殊的存在鬼蝉。

NO.141 镰刀盔 水/岩石

特性：悠游自如/战斗盔甲/碎裂铠甲

职能：工兵、强化、破盾、救场、撒钉

评估：飞天螳螂古代形态。

初代挨着的两个化石都是水生的，而且三个特性完全一样，没错，战斗盔甲和硬壳盔甲只是换了个名字而已。镰刀盔拥有着和多刺菊石兽特攻一样的物攻，但速度达到了80的中速水平，物耐稍弱，特防同样相当脆（不知道我为啥感觉镰刀盔小身板比菊石兽那一大坨要脆许多）。特性情况和菊石兽一样，碎裂铠甲可以让镰刀盔在无雨天的情况下也能够加速偶尔清场，而悠游自如的镰刀盔更是一个非常不错的雨天物攻手，虽然物攻比不上同为悠游自如特性的冻原熊和太古盔甲，然而这两都没有水属性，而M巨沼怪又占一个Mega位置而且实际输出没有命玉镰刀盔高（极攻巨沼怪输出和满攻镰刀盔一样），虽然那边Z水溅跃龙王也相当凶残，但镰刀盔有着剑舞和水喷两个重要技能，所以雨天的破坏能力是最顶尖的一批了。

不像多刺菊石兽有着破壳而出这个超级爆发型强化技能，镰刀盔还是要靠着稳定的剑舞来进行输出（磨爪看起来和石刃兼容性不错，然而耐久一般的镰刀盔更追求爆发一些），好在镰刀盔的速度还行，不像菊石兽那样离开雨天和破壳就是慢速，而且镰刀盔同样非常容易触发破碎铠甲得到+2的速度，在雨天下触发悠游自如基础速度也相当够用了。不同于菊石兽缺少特攻岩本，镰刀盔作为物攻手，攀瀑和石刃两个本系已经比较够用，而且打击面也相当不错，尤其目前热门的PM大都缺少岩抗（格斗大弱势，OU的两个格斗都有着虫属性，而钢系大多缺少水的抗性），而地面系又能被水克，所以水岩双本主要盲点来源于草钢和水地水免的海牛、蟾蜍，但是后二者目前的OU环境也不是太常见，所以镰刀盔在OU的输出盲点并不是太难针对，哪怕在雨天队也无碍放个充电光磁铁抓掉草钢。基本上镰刀盔大多数都是剑舞攀瀑石刃水喷的配置，简单粗暴，如果想要自己突破草钢也可以选择带上蛮力，不过相对来说前面三个技能都非常重要，所以蛮力打落这些技能并不是很容易塞进去。如果稍微压压对方血量的话，这种镰刀盔的爆发力非常强大，前提石刃的命中率得给力。如果不带剑舞的话镰刀盔也可以选择专爱道具，利用自己的打击面进行压血，带上砖头接个UT加2速度偶尔也能起到匪夷所思的效果，不过这样游击对于镰刀盔来说血量很难跟上，而且极其考验先读，灵活性也非常一般。

作为一只岩石系，镰刀盔理所当然会丢钉子，而令人有些费解的是镰刀盔能够学会高速旋转，因此可以做一个能撒钉子的工兵，这是一个相当了不起的成就，因为我以前组队老是剩下一个格子才想起来没带撒钉手和工兵，所以鼹鼠核果企鹅甚至煤炭龟这些都经常被我考虑入队。镰刀盔作为两只岩石系高旋之一（另一只是太古盔甲，然而弱钉子），有着不错的进攻压迫力，可以考虑钉子高旋双本的配置，努力没必要拉什么耐久，像常规鼹鼠那样极速满攻当一个暴力工兵，不过镰刀盔的抗性并没有鼹鼠那么好，比较考验双换能力就是了，求稳的话也可以拉大把物耐。

双刀中仍然能够作为一个雨天打手，虽然作为物攻手看起来输出会被威吓给削弱，但常见的几个威吓手风速狗暴飞龙暴鲤龙属性都对镰刀盔不利，所以完全可以进雨天队，配合Z石也能打出不错的输出。

配招：

经典爆破（重物攻速度+（非雨天）/重速度物攻+（雨天轻快），可命玉可Z）：蛮力（雨天轻快）/剑舞+攀瀑+石刃（可Z）+水流喷射

专爱四攻（重物攻速度+）：攀瀑+石刃+水流喷射（头巾）/打落（围巾）+蛮力

撒钉工兵（重物攻速度+/重HP物防+）：隐藏石砾+高速旋转+攀瀑+石刃/剧毒

双打雨天打手（重速度物攻+）：岩崩+攀瀑（可Z）+保护+石刃（可Z）/剑舞

Anti：

如前文所说，在OU中镰刀盔的主要盲点是草钢，当然海兔兽和蟾蜍也有所存在，不过因为水系攻击弱了许多这几只使用率也随之下去了一些。另外一个相对冷门（UU好像有一定使用率）的PM是穿着熊，有着相当靠谱的物耐和近身攻击威力减半的强力特性，哪怕镰刀盔雨天极攻剑舞一段命玉攀瀑打满HP穿着熊也最多八成，反手一个重臂锤是必秒的，另外一个更少见的是前面提到过的蓄水快泳蛙，这个则是螺旋稳了。然后因为镰刀盔的岩本命中不满并不受雨天加成，所以可以用抗水不抗岩的草盾去扛一波，不过要注意满HP无物防的M妙蛙是会被极攻剑舞命玉石刃给1HKO的，所以虽然可以拼脸，但一定要用物耐足够的草盾去拼，不然只是送人头了。和破壳菊石兽一样，那一干真空波的格斗系也可以上来干镰刀盔，耗几次命玉后雨天下的砖头玛丽露力水喷或者袋鼠（好像属性本来就抗水岩）民工的音速拳也能救救场。因为镰刀盔有些是雨天下不剑舞直接打带蛮力干草钢的，所以就不建议在镰刀盔上来时留场干一波了，审时度势，做出正确的选择吧（你甚至可以把雨天拖没自行逼退）。

NO.142 化石翼龙 岩石/飞行

特性：压迫感/坚硬脑袋/紧张感

职能：高速、救场、撒钉、工兵、双打辅助

评估：一只翅膀上长手的营养不良的老喷。

又是一只130速，和雷布的对决堪称勇敢者游戏，十万和地震都能秒掉对方，于是化肥带上了气腰。秉承着高速一定脆皮的设计思想，化肥成为了岩石系中相当少见的堪称脆皮的PM（还有始祖大鸟，七代的岩狗也加入了这个行列），但也是难得的岩石系高速，因为岩石系的进攻型相当强，高速的岩石系的压迫力也非常不错。然而普通化肥的物攻非常一般，加上有着更强输出的mega形态，所以普通形态的化肥往往不是用来干输出的活，虽然努力上一般看起来还是个攻。三个特性看起来压力十足，然而都相当鸡肋。压力放在水君身上是神特性，但对于耐久一般的化肥并没有太大作用，坚硬脑袋勇鸟双刃头槌只是个梦想（然而三头龙都会猪头），现实的化肥只会舍身撞，也只有紧张感比较实在了，双打中能让一大堆大树果众和臭臭泥卡比的贪吃失效，虽然单打中大部分时间也是个白板特性吧，这些个特性还不如坚硬实用，还能省下一个腰带的道具格子。

由于有着高速和钉子挑拨，所以化石翼龙很自然地就被钦定成了首发炮灰型钉子手，在有了Mega后普通化石翼龙基本上大部分都是干这活的。提上腰带，先挑拨，运气好挑拨中钉子赚一回合，运气不好被打残，下回合撒个钉子，如果还有再下个回合就打一发，有机会也能放个顺风，然后光荣牺牲让后方队友突突突。不过这种打法其实在除雾出现后就已经比较不划算了，除非有着模式攻那样的超快节奏攻击体系，否则很多时候只是白白地让己方队伍五打六而已。如果队伍mega位紧张的话也可以让普通化肥做一些Mega化肥更适合做的事情，而由于有着命玉和剩饭的选择位置，普通化肥也依然有着不同于mega的优势。用磨爪可以选择命玉增加输出，也可以飞Z飞天（这是M化肥做不到的），而且不用纠结M化肥的特性加成技能，可以毫不犹豫地带上地震。另外化肥有着除雾和鸟栖，可以拉满HP带上剩饭作为一个工兵来用（用除雾限定普特）。

双打中的普通化肥出现率比单打要高得多，因为130速的高速在双打加上气腰基本能够比较稳地放出顺风，有着自由落体也能高速控制一只PM（如果速度有优势相当于下马威加佯攻，如果队友速度卡得好可以两回合让对方一只PM什么都干不了），还有着广域防守这个非常适合化肥的技能，因为相当吸引岩崩的仇恨，对付地龙这种花式AOE的家伙相当有效（要注意地龙地Z岩Z的可能性），而且也是高速岩崩的使用者，两个30%害怕的HAX率相当值得期待，不过由于化肥自身也是AOE，所以对手的广防手也能让化肥有些尴尬。除此外还可以选择挑拨来挑拨空间手，算是一只非常优秀的辅助手了。

配招：

炮灰型首发（重物攻速度+）：挑拨+隐藏石砾+石刃+地震/冰牙/飞天（Z）/顺风

磨爪（重物攻速度+）：磨爪+石刃+地震+飞天（Z）/冰牙/咬碎

高速干扰型工兵（重HP速度+）：除雾+鸟栖+石刃/剧毒/挑拨/地震选二

双打辅助（重HP速度+）：岩崩+广域防守/顺风+自由落体/冰牙（要不要Z一波干地龙）/铁头+保护

Anti：

某只大狗狗老队伍里最没存在感的一只。应该说普通化肥的输出能力相当不尽人意，如果不想被撒钉子然后突突突可以选择首发手动魔反来反一波，也可以让恶心棉来恶作剧挑拨（小心飞Z），如果队伍里扫钉毕竟稳的话就没啥需要针对的了。输出型的化肥相当难突破地盾，尤其是水地的那几个，所以保持好健康的血量，如果没有地盾也可以拉着物盾来耗血，基本上一段磨爪的化肥并不能造成太多的伤害，不过还是需要尽早干掉。另外普通的螳螂和玛丽露力好像也掉到了UU，想必又是一阵腥风血雨，反正脆皮的化肥基本上是吃不下这两个大佬的先制的，强化一段也秒不掉这两个。值得一提的是，满攻化肥冰牙咬极限物耐的威吓土猫刚过三成，所以大家应该对化肥的力度有了一些了解了，基本上敢于换血不会太吃亏。作为一只弱钉且经常带腰带的PM，有机会的话撒把钉子吧（不过最好不要当着首发化肥面撒，这种化肥基本不管自己死活也要封你钉的）。

NO.142 化石翼龙（Mega） 岩石/飞行

特性：硬爪

职能：炮台、岩盾、撒钉、工兵、强化、高速

评估：终于有爪子了，但是手呢？

初代两只著名的高速胡地和化石翼龙在Mega后速度都来到了150大关（顽皮雷弹：？？？），成为了普通PM中速度最顶尖的一批，但由于其硬实力达不到OU的水平，所以在UU分级中速度可以不选择极限（满速可过130速度线，慢于135速度线），除非需要针对M大针蜂和M电狗（目前还无法获得这俩Mega石头），不过因为目前的UU分级类似Oras时的OU，所以M化肥的速度重要性又被提上议案了，极速能过一段龙舞的暴鲤龙还是很有必要的。物攻达到了MegaPM中的及格线，不过比起同为135攻击高威力双本的黑丝兔，M化肥的力度总感觉还是差口气，因为特性硬爪加成的技能相当有限，不像M巨金和X喷对自己的主攻技能都有加成，M化肥的岩本都是非接触性攻击，而飞本威力弱鸡，不过好歹能带上燕反了，补盲技能上对重要补盲技能地震不加成，对三牙咬碎有加成，然而三牙威力在加成后还是捉急，对追击有加成有着非常不错的意义，因为M化肥的追击实际上并没有太多人有意识，加上M化肥的超高速压力，逼换能力相当不错，对上超能和鬼的主动性非常大。M化肥的耐久也获得了一定的提升，而且特耐居然比物耐还高，基本能吃下大部分本系沸水了。

四攻的M化肥相对来说非常常见，三攻鸟栖的也不少，因为化肥缺少剑舞这样的爆发性强化，所以更多是利用自己的高速高攻克制面来进行压制输出。石刃和燕反双本选择率比较高，补盲方面冰牙地震火牙追击咬碎都是不错的技能，如果需要针对一些特定的PM也可以选择其他的技能，比如雷牙打某些水盾，铁头打仙系（石刃很难突破物耐花仙，考虑到石刃的垃圾命中和PP），基本上可以按照需要来配招，因为150的速度在这里，化肥能对着大部分对手先手，所以获得尽量广的克制面对于M化肥的清场非常有帮助。

化肥也可以选择磨爪强化，对石刃的垃圾命中有着相当不错的提升，虽然该miss还是会miss吧，不过成型速度稍微慢了一点，因为一段攻击下大部分有点耐久的PM都能吃下一次攻击反打化肥，而化肥的耐久还没到能吃本系克制攻击的水平，而且带了磨爪基本上也没有格子带鸟栖了，所以这种化肥看起来很强但实际上操作难度很大，更需要队友的前期磨血才能让化肥上来清场。

虽然不能带剩饭，但M化肥的耐久比起普通化肥要好上不少，而且速度也更快，所以M化肥可以成为一个高速工兵来保证后方关键队友出场时不会被钉子破掉腰带或被扎半血，不过M化肥自身弱钉子，一旦被对手读中上场压制还是挺难受的，而且化肥要保持自己的血量健康非常依赖鸟栖，这给了对手非常多无伤换人的机会，弊端也很严重，所以是否把扫钉重任交给M化肥非常值得深思熟虑。

双打中M化肥比起普通化肥更重要的是提升的速度种族，使得M化肥在面对130速的鸣鸣时不用再纠结50%的先手率，其他用法和普通化肥大致相同，不过M化肥更偏向攻击一些，自由落体也能打出更高的输出，岩崩也变成了一个高力度的AOE，虽然不能带腰带了但是150的速度基本保证了M化肥至少能出一次手（对雨天轻快不比化肥占优势），而且很多技能也并秒不掉M化肥（比如满攻耿鬼十万伏特）。

配招：

常规炮台（重物攻速度+）：石刃+燕反+地震/冰牙/火牙/鸟栖/隐藏石砾/追击/咬碎/铁头/雷牙/挑拨选二（攻击技能按需要加入）

磨爪（重物攻速度+）：磨爪+石刃+燕反+地震/火牙/冰牙

工兵（重物攻速度+/重HP速度+）：除雾+鸟栖+地震/隐藏石砾/剧毒/挑拨+石刃/燕反

双打（重物攻速度+）：岩崩+自由落体+广域防守/保护+放晴/顺风/冰牙/挑拨

Anti：

和普通化肥技能学习面一样，而且论爆发还没有普通化肥的Z神鸟强，所以水地仍然能比较容易封锁M化肥（毕竟M化肥没有草系技能学习面），另外化肥技能选择面虽然广，但毕竟技能格子有限，飞地岩是非常常见的一个打击面，这个打击面能被浮游钢钟安稳地吃下来，而对于非本不受特性加成的地震火牙，M波士多可拉基本也没什么压力（这家伙基本对普通的非本物攻克制都没什么压力）。因为化肥的输出非常依赖接触攻击，所以不妨试试头盔众，盔甲鸟、保姆曼波虽然没有岩石的抗性，不过凭借出色的物耐还是能接下大部分的攻击并用头盔进攻的（盔甲鸟有吹飞更是不怕磨爪的化肥），此外各种物耐盾牌只要不被化肥双本克制大部分还是能够挡一挡化肥的，哪怕Mega了化肥的力度在mega手中还是算比较偏低的，并不是特别难承受。最后，撒把钉子吧。

NO.144 急冻鸟 冰/飞行

特性：压迫感/雪隐

职能：特盾、队医、中转、游击

评估：冰属性给了最美丽的外表，同时也让这美丽变得脆弱。

冰鸟作为神鸟，攻击能力却并不突出，三鸟中是最受的一个，但又因为冰飞的孱弱抗性难以受起来，反而是闪电鸟这个种族上看起来最攻的一个因为优异的抗性变成了受，实在是造化弄鸟。作为一只二级神，冰鸟的总种族自然有了保障，虽然物攻端浪费了不少的种族，但是其他种族无论哪项拎出来看都还不错，尤其是特耐相当优秀，可惜的是HP没过100，不然替身可以吃一发地球投可以作为对蛋神器。特攻只有95的水平，速度更是偏低，不同于玛狃拉忍蛙（变幻自在）这种能利用高速冰系攻击打出一片天地的，急冻鸟这种族分布并不适合做攻击手，而作为一只盾又被钉子和自己的抗性给弄得相当难受，也难怪急冻鸟常年坐在冰系的冷板凳上了。特性上梦特雪隐是六代才开始配信的，不过因为雪天队中冰系位置相当拥挤，防御方面并不常用冰系，所以急冻鸟并没有多少在雪天中出场的机会，加上自己是个受，所以压迫感耗PP更为实用一些。

急冻鸟最著名的当然是它的心眼+绝对零度的套路了，虽然在平台禁了1GB，不过在实机中还是可以脏一脏的。在我看来，这个套路并不是必须把绝对零度用出去了才算成功，急冻鸟的心眼本身就是一个相当强的逼换技能，如果对方场上精灵对急冻鸟并没有很强的攻击能力，那么心眼后对方会忌惮于换人后仍然有的30命中的绝对零度，那么保守一点就会换上一些相对不重要的精灵搏绝对零度的miss，但是读换时连续使用心眼就会保持这种压力，使节奏变成对方猜自己用心眼还是绝零的博弈，而己方是在优势方，无论是蹭饭还是用钉子磨对方血都是有优势的。当然这种情况相当理想化，就和哈欠一样，只有在对方犹豫不决不懂得舍弃时才有这样的效果，而对于局面形式看得透彻的人则不会陷入这种陷阱。只要换个高速能反压制急冻鸟的PM就行了，反正绝对零度的命中也不过30而已。

回到正题，凭借着出色的特耐，急冻鸟可以作为半个能力盾来用，可以中转地面、草系技能，也可以强吃各种盾牌的非克制攻击。急冻鸟有着冰干，有着铃铛，有着鸟栖的稳定回复，那么用法也就差不多出来了，冰干鸟栖必带（如果不想针对水系也可以带冰光，不过个人还是推荐冰干），需要急冻鸟当队医可以带个铃铛，增强反制带剧毒，读对方钢盾上场可以UT后手换人压制，本系高威力暴风虽然命中不靠谱但也可以选择，觉醒力量火/格斗威力则有些低了，不过如果希望诱捕某些四倍火的钢系也可以带上（不过四倍火的钢系大都没有飞行抗性）。另外吼叫黑雾替身这些试需要选择，基本上对于急冻鸟有一定的隐蔽性，很多强化手或者盾牌对这些技能没什么意识，替身剧毒鸟栖也是一个不错的选择。另外作为飞行系的急冻鸟也会除雾，不过我想一般不会有人拿四倍弱钉的PM去扫钉吧。

如果要让急冻鸟攻起来无论套上围巾还是眼镜都稍微有些尴尬，要么缺速度要么缺力度，而且比较难突破钢盾，不过好歹急冻鸟有着UT这个技能，游击起来要方便许多。急冻鸟的攻击技能相当贫，双本的冰干冰光暴风外就没啥好的特攻技能了，非常依赖觉醒力量火/格斗。物攻看起来也能用，但是不会勇鸟的飞行系意味着要用飞本需要飞Z飞天，而不会冰柱或冰锥的冰系意味着急冻鸟的冰系物攻能用的就先制冰飞，于是物攻端比特攻端更不靠谱，还是用特攻打打吧。除了带上专爱外，急冻鸟也有着高速移动这个强化速度的技能，看起来极限特攻命玉后高移一次也存在清场的可能性，不过用起来难度和回报不是成正比就是了。

双打中急冻鸟塞雪队里同样难发挥出太大作用，玩暴风雪做打手不如冰布力度高，受起来……冰系还是太难了啊。急冻鸟可以放放顺风极光幕，给怒穴队友喷一口冰息，也可以带带自由落体，不过这个速度不太支持急冻鸟干这些事情，还是很不舒服的。

配招：

心眼绝零（重HP速度+，实机限定）：心眼+绝对零度+替身+冰冻光束/暴风

特盾（重HP特防+，适当拉速）：冰干+鸟栖+剧毒/替身/暴风/UT/治愈铃铛选二（试队伍需要可以带黑雾吼叫）

围巾（重速度特攻+）：暴风+UT+冰干+冰冻光束/觉醒力量火/觉醒力量格斗/绝对零度（实机）

高移（重速度特攻+，速度拉过某条线后补HP）：高速移动+暴风（可Z）+冰冻光束+觉醒力量格斗/觉醒力量火

Anti：

四倍弱岩诶，先来一把钉子吧。急冻鸟虽然耐久不错可惜这个属性无论攻防盲点都相当多，一般来说一个钢盾能让急冻鸟很难受（实机中小心1GB），或者拿一个高速火系压一压，如果能保持钉子的压制的话，急冻鸟在场上的存在感会变得相当低。当然作为一只有冰干的PM，很多常用来挡冰系的水盾要多加留意，尤其是水地水飞水龙这几只。急冻鸟的攻击能力并不强，大多数特盾哪怕没抗性都能很容易吃下，上一只卡比更是能够基本无视急冻鸟的各种攻击（继续，绝零除外），所以说急冻鸟坐冷板凳还是比较难见到的，实机中偶尔见到的话也不用怀疑急冻鸟是来干啥的，肯定是玩素质的。

NO.145 闪电鸟 电/飞行

特性：压力/静电

职能：炮台、游击、工兵、物盾、中转、接力

评估：电系让闪电鸟杀马特了，也让闪电鸟变强了。

电鸟毫无疑问是三鸟中甚至一堆二级神中的佼佼者，其最本质原因来自于电飞这个强力的防御属性以及分配地还不错的种族。100速加125的特攻让电鸟作为攻击手也完全没什么问题，而耐久三角也达到了合格的水平，虽然在目前各种暴力攻击手面前时稍微有些不够看，但良好的抗性使得闪电鸟还是能挡下非常多的攻击手的，90的物攻也可以让闪电鸟依靠钻孔啄输出（？）带上UT玩物攻流，虽然大部分情况下这个物攻只是给UT提供一些威力而已。电飞的属性能挡下飞地虫斗钢这一些物理输出热门属性，是大甲、摔角鹰人、螳螂、飞地打击面众（近期岩切剑舞飞Z飞天地震土猫开始增多）无法回避的大盲点，所以看起来是个速攻手模子的闪电鸟实际上物耐居多，当然为了挡杀某些水系（鳍鳍）也可以选择拉大把特耐。曾经闪电鸟的梦特是避雷针，这相当不得了，使得闪电鸟在五代时成为了大热门，然后GF就把还没合法途径获得的梦特闪电鸟特性改成了静电，当然这也是个不错的特性，挡UT中转各种攻击发动一下对于物攻手来说还是相当恶心的，只不过梦特闪电鸟意味着出生日期必须得是六代后，所以梦特和不少前代技能相冲突，尤其是除雾这个重要技能，所以一般情况下大家还是不得已选择了压迫感而不是更实用的静电。

比起同事急冻鸟，闪电鸟因为是一只和火不矛盾的飞行系所以能通过定点学到热风，所以是一只能干草钢的电系，比起电狗来说有回复更稳定，而且有了火系和电本打钢，以及克制鳍鳍使得电鸟的剧毒放成功的概率相当不错，也使得电鸟的格子更加紧张了。一般来说，电本鸟栖必带，觉冰剧毒热风除雾使用率都相当高，简直是对选择困难症的折磨。目前来说电鸟除雾的选择率非常高，因为对地龙土猫鼹鼠等常见地面撒钉手有一定优势（觉冰热风），而一大帮扫钉手被这一堆地面系压制相当严重，这也是纸御剑、美丽扫钉有一定使用率的原因之一。而剧毒因为M妙蛙的增多稍微有所减少（其实应该是没格子带了，当然电鸟剧毒毒个嘎啦还是很有意义的，电冰火打不动）。总的来说，做盾的电鸟带上上面这些技能都有着一定的意义，关键还是看队伍的需要了。

三代的暗之旋风（神奇的游戏）能让电鸟获得接力棒这个技能，不过电鸟能接的主要也只有替身和高移。因为电鸟的逼换能力还不错，而且换上来挡电鸟的中转一般不会有电鸟快，所以替身接出去的可能性还是不小的。比起替身接力雷布来说，电鸟的HP比雷布高，相对来说替身的承受能力也更强一些。高移在加速蜈蚣出来之后用手动高移再接力的出现率就几乎见不到了，毕竟加速特性实在太简单粗暴了。比起雷布需要借助接力棒来进行必走的游击，电鸟有着UT所以不那么需要接力棒，目前来说接力电鸟已经相当少见了（本来获得途径就难）。

作为攻击手的电鸟头一次对自己的飞行属性感到了头疼，因为飞在空中的PM不享受场地的加成，所以在电场如此强势而电鸟能提供不错的联防的情况下，电鸟的输出并没有被电场增幅，还是比较可惜的。相比另一只电飞攻击手雷电云-灵兽来说电鸟的特攻和速度都落了下风，但是有着鸟栖和更好的耐久以及热风，更重要的是主流电鸟都是受的，所以电鸟能够带上命玉鸟栖做一个炮台型游击手，也可以套上围巾进行阴人。技能选择主要还是火电冰，特攻飞本最高威力是60威力的真空斩（不是空气切割），相当鸡肋，如果需要针对妙蛙可以带上这个技能，至少比神通力打得痛一些。另外，金属音也是一个有趣的技能，这个技能能让电鸟对某些特盾有些心理上的优势（尤其是特耐火钢这种想凭借着能力上来挡电鸟的），也有着不错的逼换能力，配合钉子相当不错。

双打中电鸟可以作为一个不错的顺风手使用，也可以用电磁波控速，以前作为电飞有一个恶心的雷电云在上面压着，不过后者七代中恶心麻痹虚张混乱电磁波五管齐下一起削，而且电鸟目前除了有着稍好的耐久和鸟栖回复外比起雷云也有一个顺风的优势。论恶心程度上电鸟是远不及雷电云的，不过目前雷云的衰弱势必会给耐久更好的闪电鸟更多的上场机会。

配招：

受电鸟（重HP物防+，如有需要也可以选择特防+）：放电/VS+鸟栖+除雾/剧毒/热风/觉醒力量冰/UT选二

攻电鸟（重特攻速度+）：十万伏特/VS+觉醒力量冰+热风+UT/金属音/鸟栖（四攻专围，命玉剩饭三攻）

接力电鸟（重HP速度+）：替身+接力棒+放电+热风/觉醒力量冰/剧毒/鸟栖

双打电鸟（重HP，拉一定速度，剩下可攻可防）：顺风+见切+十万伏特+觉醒力量冰/鸟栖/剧毒

Anti：

一般来说M妙蛙可以挡下大部分电鸟，而电冰火打击面当然阿罗拉嘎啦、电灯怪、微波炉、（金鱼王）也可以挡下，而水地众除了怕吃剧毒也可以挡下电鸟的打击面，蛋神皮婶这种就不用说了。然而一般来说目前的主流电鸟并不会三个主攻技能都带，这时候就需要用电免进行一波试探，如果没带热风那么草钢、龙头地鼠这些抗电的钢系可以挡下，草系（时拉比、谢米、盾菇等）吃觉冰也不痛；如果没带觉冰那么那些个四倍冰自然也可以挡了，各种龙系和地面挡电鸟都不困难等。虽然电鸟是个不错的除雾手，但是自身是怕钉子的，而且耐久也不算特别突出，所以用猛烈的攻击加上场上的钉子是能把电鸟压着不容易出场的。

NO.146 火焰鸟 火/飞行

特性：压迫感/火焰之躯

职能：中转、游击、炮台、物盾、特盾、火盾

评估：火焰鸟使用了秋波！

其实不管火飞的四倍钉子的话，火飞其实是个不错的防御属性，只有水电岩三个弱点，能提供地免和仙虫斗草火钢的抗性，尤其能够抵抗仙地、仙斗打击面让火隼能够挡下不少攻击——没错，突然话题就跳到垃圾之翼上了，因为火飞的抗性和垃圾之翼的先制勇鸟鸟栖，火隼在六代末期画风一变，大量受火鸟出场，不过这和火焰鸟关系不大，因为哪怕七代垃圾之翼真变成垃圾了，火隼的基础速度还是要远快于火焰鸟，而鬼火鸟栖这些技能实际上是非常需要速度支撑的。火焰鸟比起火隼的优势当然也非常明显，因为种族值碾压的缘故，虽然速度捉急，但其他每项能力（包括物攻！）都要强于火隼，使得火焰鸟带上头盔火焰身躯凹UT比火隼要舒服一些，当然，速度的缘故使得火焰鸟更容易吃钉子被压血然后上不来，要用好火焰鸟还是挺难的。有人也说火焰鸟是特攻手，和火隼不是一个画风，但特攻火飞火焰鸟也有一个很难越过的坎，那就是Y喷，Y喷还能用地震打打火钢，而苦逼的火焰鸟要打火钢就能用着比Y喷低得多的特攻觉地了，对特耐火钢有时还不能2HKO，于是基本上火焰鸟很难上OU的台面，当然不锁道具是火焰鸟对Y喷的优势，带上眼镜的火焰鸟还是能打出不错的输出的。不过比起其他几只火飞，火焰鸟有一个必须要提到的优势就是暴风和燃尽，前者使火焰鸟可以混雨队玩眼镜暴风顺便搞死草钢，后者……能够使火焰鸟变成纯飞，然后能用纯飞鸟栖变成普通系，比起风速狗来说火焰鸟更适合用这招进攻，作为一个130威力不会降攻的满命中技能，带上命玉烧一发后还能本系暴风还是不错的，尤其对上换上来的水系，对手可能会有些茫然。

晴天和雨天对于火焰鸟都有加成，但有都有削弱，晴天自然能加强火系技能，然而暴风命中就变成了50%，雨天暴风必中，然后火系技能威力就降下去了，所以Z大晴天和Z祈雨对于火焰鸟来说都有些纠结（所以干脆高移），如果不做清场，还是眼镜游击或者命玉炮台吧。作为50多级自学瞪眼的神鸟，火焰鸟的补盲技能其实和急冻鸟一样捉急（其实闪电鸟补盲技能也不多，只不过一个热风顶一大堆），双本后觉醒力量地面或者草是非常需要的，然后作为游击手就UT，炮台选择鸟栖。燃尽可以给命玉的火焰鸟带上，失去火系意味着少了水系弱点，很多时候对于挡上来的水系是有奇效的。

当然以前我用火焰鸟还是看中的不错的物耐和火焰身躯以及四倍抗虫的属性，带上头盔可以恶心恶心美丽、土猫、螳螂这类UT手，一不小心蹭个烧伤岂不美哉。虽然速度落后于火隼，不过在攻击型火焰鸟比受火焰鸟相对更常见的情况下，一个鬼火很多时候可以让对手一脸懵逼。当然用四倍弱钉的PM意味着你得保证好扫钉的效率，而目前的最强扫钉手鳍鳍和受火焰鸟其实是冲突的，因为受火焰鸟相当依赖状态技能。所以，受火焰鸟看上去火躯很美好，但是实际执行难度还是不小的。

双打中的火焰鸟和急冻鸟有着类似的尴尬，90速度使得火焰鸟很难在地龙化肥这些岩崩手面前先手，而空间下同样会被卡比这些岩崩先手，而且对于电场超场都缺少承受能力，放顺风自由落体难度要比闪电鸟高得多，所以火焰鸟在双打中还是缺少足够的竞争能力。

配招：

眼镜/围巾游击（重特攻速度+）：燃烧殆尽/大字爆（围巾可选能清场的大字爆）+暴风+UT+觉醒力量草/觉醒力量地面

命玉炮台（重速度特攻+（高移）/重特攻速度+）：燃尽/大字爆+暴风+觉醒力量草/觉醒力量地面+鸟栖/高速移动

头盔火躯（重HP速度+/重HP物防+）：暴风+鸟栖+鬼火+UT/火焰放射

Anti：

四倍弱岩？先吃一把钉子。火焰鸟的火飞双本和某家门鸟一样，所以火钢、灯鱼、电鬼、一大堆岩石系这种抗双本的挡火焰鸟自然没太多压力，比如火钢老班微波炉这种家门鸟天敌。不过要注意火焰鸟有带觉地的可能性，而且是特攻流，这是和火隼的区别。因为暴风的特殊命中体系，所以Y喷其实是能挡火焰鸟的（手动滑稽）。特耐靠得住的盾牌挡火焰鸟也没太多问题，不过要警惕暴风混乱HAX破盾流。

NO.148 哈克龙 龙

特性：蜕皮/神奇鳞片

职能：辉石、强化、中转、物盾、龙盾、特盾

评估：虽然目前基本见不到哈克龙了，不过鉴于是闪光迷你龙的补救措施，还是提一下吧。

在五代辉石出现后，二段的哈克龙自然也成为了携带辉石的一员，比起其他辉石众，哈克龙有着神奇鳞片——注意不是肥大的多重鳞片，和美纳斯一样的特性，在带上辉石后睡觉后物耐端相当硬。而且哈克龙也不是毫无输出，84的物攻作为一个未进化型已经不错了，而有着龙尾的哈克龙也并不需要自己打出什么输出来防止被钻空子，因为输出技能就是破强化技能，而且场上钉子可以作为主要输出，在五代龙系广打击面的背景下甚至可以用睡梦龙舞龙尾的奇怪配招，当然这配招在六代之后就瞬间变得冷门了，因为仙系的出现。而仙系出现不仅使得这个配招变得冷门，更是使得辉石哈克龙和甲壳龙近乎绝迹，成为了过去的传说。

不过迷你龙闪一直是在不断产生，拦都难不住。要用哈克龙的话套路和过去基本没什么两样，龙系能扛水火电草四大特攻，努力重特耐，睡觉下物耐也相当靠谱，所以还是用睡梦神奇鳞片辉石，只不过必须要带一个能动仙的技能，可以选择电磁波或者剧毒，也可以选择钢尾（哈克龙头还不够硬，用不了铁头）。如果还是希望哈克龙用传统最强配置睡梦龙舞的话，那么队友必须要能诱捕仙系，比如阿罗拉臭臭泥，砖头三地鼠这种，不然哈克龙上场就是给对面仙系送机会的。

双打中哈克龙难以发挥出什么优势，还是安稳地呆冷板凳上吧。

配招：

抽一脸（重HP特防+）：睡觉+梦话+龙尾+铁尾/龙舞/电磁波/剧毒

Anti：

作为时代变迁的车辙，哈克龙目前基本上很难像五代那样能给队伍不小压力了，不带龙舞的话实在没啥太大的威胁，哪怕带铁尾仙系仍然能够读睡觉或者龙尾上场，并没有太大的压力。把自己场上钉子扫了，对面的哈克龙也就相当于在耗自己的PP而已，而且和尾巴相关的技能大部分都有着捉急的命中，摊手。

NO.149 快龙 龙/飞行

特性：精神力/多重鳞片

职能：强化、破盾、救场、炮台、队医、物盾、特盾、龙盾

评估：80速度的“快”龙，果然肥大才是正确翻译。

肥大因为肥大在五代得到多鳞前一直被暴飞龙给压在身下，然而一得到多鳞这个神级特性就瞬间翻身了。作为一个准神，肥大的种族就不用说了，相当华丽，每项种族都有可取之处，最高的物攻和龙舞强化使得肥大主要以物攻手的样子出现，而心魂那只神速的迷你龙也让快龙终于有了快的地方。特性上没啥好选的，除非你想让肥大继续被各种按在地上摩擦，否则还是选多鳞吧。多鳞这个特性在普通PM中仅此一家，而神兽中的多鳞洛基亚和月神都成为了大受逼的存在，所以肥大……一般还是利用多鳞为自己提供一次强化的机会，或者强行救场，当然因为多鳞的特点，当受也不是不可以，风格就任君选择了。

最常见的肥大当然是龙舞型。在仙系出现之前，龙舞龙火地是没有盲点的，当然在仙系出现后好像还是没有盲点，但力度就捉急了，因为肥大主要靠龙本输出。不过Z技能给了肥大暴飞龙这类有着飞行属性却没好飞行物攻的家伙一些选择，所以乘着环境的东风，肥大也可以选择龙舞后Z飞天，当然，Z逆鳞也是一个追求爆发的好选择，如果队伍中有着地鼠磁铁这种抓钢的手段的话。弱点政策是肥大的一个经典选择，有着满血多鳞时基本没有什么攻击能一击干掉肥大，相当容易骗到克制攻击给自己加攻击力，加上一段龙舞后威力更是毁天灭地。肥大是个相当强劲的技能库，虽然龙火地和Z飞天看起来很不错，但神速铁头冰拳这些也是不错的技能选择，尤其现在80速龙舞一次并不能保证先手，没神速的话很容易被美丽、围巾忍蛙（或许各位会有些奇怪，但我目前用的就是围巾的变幻自在）、M胡地、一大堆围巾80速以上的家伙给超速救场，所以肥大尤其是弱点政策的肥大还是很有必要带神速的。

五代的巨龙队是很常见的一种队伍模式，主要思路就是磁铁抓钢然后一物一特两只暴力龙系突突突。现在当然多了个仙系盲点，一个磁铁解决不过来，但思路还是类似的。要用好暴力的龙系，需要队友能够处理钢系盲点（最好抓死）和各种仙系（可以拿毒系去防）。专爱头巾的肥大在五代也是非常常见的一种，头巾神速有着不错的清场能力，极攻砖头逆鳞也能够强行破盾。目前在高速脆皮横行的现在这种肥大还是有一定的市场的，收割和救场能力相当不错，不过要注意超场的影响，一定要带上铁头适时读一读蝶蝶。

初代只有肥大一家是龙系，所以得到了特殊的关爱，特攻技能中火电冰都会……好吧也不特殊，毕竟肯泰罗卡比等一大堆普通系都会火电冰，不过对于肥大来说特攻端有着暴风和龙星两个大威力双本，而且补盲技能显然够用，所以带上眼镜或者命玉（用命玉带鸟栖，嗯）当炮台也是很不错的，很多上来挡肥大的物盾都会不知所措，尤其是鳍鳍这种上来吃个十万暴风还是挺茫然的。

不同于减伤果子，肥大的多鳞只要满血就能生效，而肥大又的确会鸟栖这样的稳定回复，所以利用鸟栖能频繁利用自己的多鳞特性，而替身也能继承多鳞特性，满血下替身很多时候是不容易破的，所以肥大甚至可以玩替身鸟栖剧毒的搭配，当然这种纯利用状态耗血的战术在鳍鳍这个大毒瘤出来后受到了相当大的冲击，不过一个盲点并不意味着不能用，毕竟也不是每个队伍都带鳍鳍。我个人用的最多的肥大其实是电磁波鸟栖龙尾地震的肥大，在六代仙系出现后也还算能耗得起来，不过在现在基本拿不出手了，只能感慨时代变迁。

肥大其实有着除雾和铃铛这两个技能，不过前者意味着肥大不能用梦特，这比天蝎还伤，至少天蝎我还真用过怪力钳除雾，但肥大这个本身就怕钉子的实在没啥必要放弃梦特来扫钉子。铃铛对于格子相当拥挤的肥大相当难塞进去，虽然听说五代前肥大主要是通过摇铃铛来竞争暴飞龙，不过现在肥大实在没啥必要摇铃铛了，还是攻出去比较适合肥大。

双打中的肥大凭借着多鳞生存能力还不错，配个治愈波动的队友（鳍鳍呆壳兽等）可以变得相当耐草，可以像单打一样玩弱策龙舞，不过逆鳞在双打中变得难用了许多，除非龙Z打一炮，然后皮皮海星啥用聚光灯，不过还是稍微有些不实用，放弃龙本问题也不大。

配招：

龙舞（重物攻速度+，弱策或Z或奇迹果）：龙舞+逆鳞（可Z）+地震/神速/飞天（Z）/火焰拳/铁头选二（冰拳水尾蛮力石刃啥的针对着来）

砖头（重速度物攻+）：神速+逆鳞/龙爪+地震/火焰拳+铁头

炮台（重特攻速度+）：暴风（可Z）+龙星群+大字爆+气合弹/冲浪/十万伏特/冰冻光束/鸟栖（不眼镜时选择）

多鳞大盾（重HP物防/特防+）：鸟栖+替身/地震/神速+剧毒/电磁波+龙尾

双打攻击手（重物攻速度+）：龙舞+岩崩/火焰拳+神速/保护+逆鳞/龙爪/飞天（Z）（也可以不龙舞等弱策）

Anti：

肥大的破坏力还是挺强的，关键就在于它的多鳞特性和隐藏的弱点政策让它的强化能力和威慑力相当突出。某些破格可以搞肥大，比如围巾黑冰，岩崩的鼹鼠（这个打不死）。另外一把钉子把多鳞破了后肥大的威胁就会下降不少，如果能给肥大下个状态就更舒服一些了。另外鳍鳍依然可以作为还没怎么强化的肥大的天敌，一个自然之怒无视多鳞打半血，再一个月爆肥大怎么都扛不住，还不用担心触发多鳞。如果是神速肥大，那么围巾蝶蝶上来挡还是比较舒服的。此外如文中提到的，各种围巾众和百变、小乌鸦是能够救肥大的场的，如果没带火拳那么草钢辉夜这些到处撒种子的一般和肥大对攻也能占优势，没带地震则肥大一般动不了火钢。可以说仙系越强势，传统的龙系压力越大，所以目前来看肥大掉下OU又爬上来是飞Z飞天的影响，再不明白肥大类型时首先还是需要用钢系试探一下，注意保护好自己的仙系（基本上都是卡璞了）。

NO.150 超梦 超能

特性：压迫感/紧张感

职能：炮台、强化、破盾

评估：和720的最强之争永远是无法终止的话题。

作为初代一级神的超梦，毫无疑问是非常多玩家心中强无敌的象征，然而我自己用超梦的次数并不多。超梦有着神兽群中突出的速度，仅次于攻迪和速迪、美丽位列第二梯队，加上神兽级别的特攻水平和广阔的技能学习面，超梦毫无疑问是个标准的炮台型PM。比起强力的速攻，超梦的耐久在神兽中偏低——对于神兽而言偏低，吃不下720的命玉剑舞神速，更不用说Y神的恶波和X的占卜月爆了，但眼镜白冰冰光（围巾龙星），满攻虫神UT，各种非强攻手的本系技能还是能吃下的（满攻海皇沸水，满攻古拉断崖之剑），另外M鲁卡恶波、无攻鬼龙影击这种都是不怎么致命的技能。所以超梦的定位就已经比较清晰了，利用自己的高速和广阔的克制面进行输出，同时尽量不硬抗某些技能，能打死就打，打不死就跑，适时清场比较符合超梦的打法。比起Y梦，超梦能够选择带命玉腰带和相对更高的物耐是自己的优势，更适合定位为清场而不是强突。

超梦在五代获得了自己迟来的专属精神破坏，从而UB中的小蛋也很难挡下超梦了（满攻命玉精破能过半极限物耐小蛋）。其他的冰光打各种龙、大火打虫神草钢螳螂鬼剑，波导弹/气合弹打钻石噩梦都是比较常见的，但值得注意的是在月神闪亮登场后，超梦如果不带上阴影球是打不动月神的，这对于超梦紧张的格子是个非常大的考验，当然这个家伙也可以交给队友来解决。七代新加的两个一级神对超梦都有着不小的威胁，不过超场的出现让超梦的破坏力更胜一筹了，当然超场和速度更快，力度更恐怖、物耐端更脆更怕先制的Y梦更搭一些。

超梦有着冥想这个强化技能，不过个人感觉冥想更适合Y梦进行一些，因为后者速度更快，能稳定超过M耿鬼，不用冒着猜拳的危险，虽然说命玉超梦输出比Y梦高一些吧。

超梦也会鬼火电磁波，给日神Y神一个烧伤还是挺爽的，对于前者来说是基本上废了，对后者也算是废了欺诈和偷袭这两个重要技能，所以如果不需要超梦打某些PM可以带上鬼火干一干。另外超梦会挑拨，对于某些首发撒钉的古拉钻石有奇效，不过这样玩还是挺心跳的，因为超梦随便吃一个技能就很不舒服，在都是满血的情况下和它们两个对攻不是一个理智的选择。

另外因为UB中可以用接力队，所以超梦作为速度快且耐久看起来还行的一个PM可以高速放墙，给后面的画狗占卜接力啥的提供机会，虽然看起来比冰九尾要麻烦多了，不过优点就在于隐蔽，而且很少被攻迪首发挑拨，还可以选择魔装反射（滑稽），如果想要迅速退场还可以玩自爆。类似的道理也可以让超梦放重力空间啥的，虽然不是特别实用吧。

双打快节奏的情况下超梦作为一个高破坏力的PM在和宝石三霸对拼中并不占优势（这里提的是携带神兽有数量限制的VGC规则），因为力度还没有突破天际，本系精神爆破没法1HKO任何没弱点的神兽，比起占卜X在神兽位置上没啥太多的竞争力，造墙啥的辅助用法又不如更稳的恶作剧，出场不算太多吧。（主要这种规则下很容易形成模板队……）

配招：

标准炮台（重特攻速度+）：精神破坏+（大字爆+冰冻光束）/（阴影球+气合弹/波导弹）+挑拨/鬼火/电磁波/冥想/自我再生（最后一个变化技能也可以换成进攻技能）

首发封锁（重特攻速度+，带腰带）：挑拨/魔装反射+精神破坏/鬼火+阴影球+反击

炮灰式造墙（重HP速度+，可选择光土）：反射盾+光之壁+挑拨/魔装反射（首发时可用魔反）+精神破坏/自爆

Anti：

随着环境的暴力化，UB的环境更偏向于对攻和炮灰式防守，像五代时洛基亚鬼龙小蛋那样全受UB队在如今有mega有Z有长接的环境下比较难运行。超梦的稳定anti手其实应该是……阿罗拉臭臭泥，没错，连眼镜蝶蝶那种级别的攻击都能扛下来，超梦这非本的补盲技能基本更没啥压力，自己的追击也能让大部分超梦有来无回，只是有时会遇到鬼火的超梦吧。其他的话比较需要先读，Y神可以读冰光以外的技能上场，有着偷袭的压力超梦基本不敢留场。AV日神、拉了耐久的月神也可以挡超梦，尤其月神可以挡不带影球的各种超梦。鬼剑也能反制超梦，对攻起来超梦不占优势，此外像原始古拉原始海皇这种超梦精破2HKO不掉的PM也可以适时和超梦换血，如果超梦对自己队伍威胁实在太大可以拉着M耿鬼上去拼脸，不过不推荐这种救场。最后，心水被大削，所以心水妹妹的特耐已经不是太能够扛住超梦的冰光影球了。因为超梦的抗性一般，所以并太能吃着攻击上场，所以用围巾虫神、围巾各种龙神压退超梦能一定程度上削弱其压力，然后X神、剑舞720这种强化手也可以对着超梦强行强化。

NO.150 超梦（Mega X） 超能/格斗

特性：不屈之心

职能：Mega、强化、破盾

评估：看来官方还是挺希望把超梦打造成最强的。

超梦在六代时突然获得了mega进化，还出了一部剧场版，使得原本就是一级神的种族再加个100成为了全PM第一种族，直接超过了720，物攻更是丧心病狂达到了190，成为了全PM第一物攻种族，当然第一攻击名号还是在M大嘴娃身上。虽然看起来变成了筋肉男，但X梦的特攻能力并没有下降，虽然有了第二本系格斗，但一般大家要用特攻超梦还是用X梦比较多，所以特攻这154种族基本上没啥用。耐久有了一定程度的提高，但关键的速度没有变化，意味着和M耿鬼还是得猜拳，而且很多X梦不带超本，使得耿鬼更容易读X梦的过肩摔上场，某种程度上对耿鬼反而落在了下风。特性和普通超梦一样相当白板，当然大部分神兽特性都这样，也就没啥好说的了。

X梦获得了格斗属性后瞬间就抛弃了超本，因为过肩摔在UB里可以说是个神技能，因为那些个神兽基本都是胖子，而命中不满威力还低的思念头槌就是个弱鸡技能了。而石刃对于X梦来说可以认为是第二重要技能，能够打凤凰Y神洛基亚这类飞行系，而且耐久提升且失去了恶系弱点使得X梦在面对Y神时比其他两位超梦要舒服得多。斗岩的打击面在UB中有着鬼剑这样的盲点，所以有些X梦也会选择带上地震打鬼剑，也能打打耿鬼古拉，不过这个并不是必带的技能，冰拳和冰光能打M暴飞龙和某些龙神，毒突打X神不给强化机会，如果队伍需要的话也可以让超梦带上。因为X梦有着不错的逼换能力且怕鬼火，所以替身也有一定意义，其他的挑拨鬼火这些技能可以认为是常规技能。超梦的一大遗憾是不会打落，这让超梦在打鬼系时没有什么太好的方法，所以需要的话也可以把思念头槌用上超能系还不错的打击面。因为X梦基本打不动M勾魂盆栽这种，所以也可以带个魔装反射把勾魂的鬼火弹回去，这也是X梦少有的能突破勾魂的方法。

X梦也可以选择健美强化，一段物攻后输出还是比较爆炸的，加上自己速度本来就非常高，对上物攻古拉健美还是有着不错的威胁的，也有着吸收拳可以续航，不过这种用法下超梦的格子就非常紧张了，对于鬼剑这种盲点需要队友协助搞定。替身吸收拳健美石刃或者冰拳的破受能力还是相当强大的，这种超梦甚至可以不mega替身诱惑Y鸟臭臭泥这种上场，然后突然Mega健美，这样打的话理想情况下可以稳拆一些联防（有着M勾魂这种稳定anti的还是算了）。

（神兽的双打分析我可以说是完全不在行，虽然写了一些，想了想为了不误导人还是删了，如果有好心人可以做一些补充。）

配招：

UB的斗神（重物攻速度+）：过肩摔+石刃/冷冻拳+地震/毒突/思念头槌/冰冻光束+挑拨/鬼火/魔装反射

巨大化（重物攻速度+，可适当拉一些耐久，也可以HP拉过404对着神蛋替身）：健美+过肩摔/吸收拳+石刃/冷冻拳+替身/地震

Anti：

X梦的画风和其他两只超梦有着非常大的区别，由于超本带得频率不多，所以反而Y鸟、日神这种靠挡超本上来的不太稳了。月神M勾魂鬼龙M螳螂挡X梦还是非常稳的，毕竟超梦没啥靠谱的恶系技能。如果没有地震那么鬼剑也可以非常稳地挡下X梦，M耿鬼也能抓一抓X梦。X梦对于很多打击对象需要依赖石刃，这也意味着不稳，物耐Y神吃满攻X梦石刃是死不了的，反过来死亡之翼能打残X梦，欺诈能直接秒掉无耐满攻的X梦，加上石刃的Miss率，满血X梦和Y神对攻是落下风的。如果没有冰光或冰拳，那么威吓的M暴飞龙是能对着X梦强行留场对攻的（不过石刃特效是CT，嗯）。总的来说X梦物攻看起来吓人，不靠属性挡起来也确实吃力，但有属性抗性后威胁并不是特别大，所以最好在组队时就要想好怎么针对X梦。

有些吧友建议我先写七代，我看了看七代也就五十来只能写的PM，所以决定按照大家意愿来了我原计划是打算等七代资料片定点信息出来后再写七代PM有了定点后的分析的，不过到时候六代写完了还可以再补一遍七代的PM，嗯，应该就是这样了……（打乱顺序还是很不舒服啊，迷之强迫症）

NO.150 超梦（Mega Y） 超能

特性：压迫感

职能：Mega、高速、炮台、强化、破盾

评估：其实我很好奇为什么把尾巴（？）装头上就变强了。

和X梦类似，Y梦是全PM最高特攻种族，而且因为没有大力士这种BUG特性，Y梦实际上也是全PM第一特攻，虽然这个称号没啥特别意义，特攻输出还是比不上命玉超梦，不过对于Y梦来说，增加的能力中最有用的果然还是10点速度，意味着M耿鬼也赶不上自己的速度了，虽然还是没超过150速还是很难受吧。Y梦的物攻也加到了150，而且物耐反而还下降了，意味着如果极限物攻，Y鸟一个欺诈能打死两个Y梦了，当然这没什么特别的意味，没人会拿Y梦当物攻手，比起X梦除了速度外没啥优势。特耐比起普通超梦有了一些提升，使得满攻珍珠空间切割基本2HKO不了自己，可以考虑和珍珠这类特攻龙神强行换血了。

给超梦带上了Y梦石就意味着你是来指望Y梦进行输出的，虽然输出比不上命玉超梦，但更高的速度和不会自残的超高攻击意味着无损清场，不会出现超梦命玉自残然后被神速720或者影击鬼龙给收掉，而且也可以选择冥想提升收割面积，尤其对着威胁不大的龙神和受720时，一段冥想的破坏力是相当惊人的，加上自己在UB中的高速，清理掉一些盲点后是有着非常强大的清场能力的。

Y梦基本上和普通超梦在输出端没啥区别，而因为道具锁定用法甚至还不如超梦多样，鬼火挑拨替身这种三个超梦都能带的技能同样也适用于Y梦，而放墙反击这类适合搭配腰带的用法Y梦是干不来的。Y梦的用法就是输出，简单粗暴明了，无论对手还是自己都是心知肚明的。

配招：

破坏（重特攻速度+）：精神破坏+冥想/替身/挑拨/鬼火/魔装反射+（大字爆+冰冻光束）/（阴影球+气合弹）

Anti：

Y梦和普通超梦的盲点基本一致，只不过有着更高的速度所以对于M耿鬼、围巾画狗这种没啥压力了。阿罗拉臭臭泥、Y神、AV日神、月神、鬼剑这类盲点和普通超梦一样，详细内容可以参考普通超梦。因为Y梦的物耐降低了，所以影击鬼龙、原始古拉和Y梦对攻起来更稳了，尤其原始古拉断崖之剑拉满物攻是能大概率1HKO掉Y梦的。另外等UB新毒瘤玛夏多出来，Y梦应该也是其猎物之一。

NO.151 梦幻 超能

NO.？ 初代总结

图鉴号：001~151，实际写了正好100只PM，包含15只Mega，9只亚种。

属性统计：钢系2只，龙系3只，鬼系3只，恶系4只，妖精系4只，格斗系6只，冰系7只，草系7只，岩石系7只，电系7只，虫系8只，地面8只，火系9只，超能系14只，飞行系16只，普通系16只，毒系17只，水系18只。

种族之最:

HP：吉利蛋 250

物攻：超梦（Mega X） 190

物防：刺甲贝/呆壳兽（Mega） 180

特攻：超梦（Mega Y） 194

特防：暴鲤龙（Mega） 130

速度：顽皮雷弹 150

感谢@0o淩悾菗射o0和@silver楓的指正

NO.724 狙射树枭 草/鬼

特性：茂盛/远隔

职能：草盾、鬼盾、物盾、中转、破盾、游击、工兵、接力

评估：M艾路雷朵等了两年的对手。

七代的低速环境（表面上）从草主这里就初见眉目，明明是一个射手，却只有70的速度，而且还是御三家中最快的，比肥硕的妙蛙还要慢，实在是匪夷所思。七代的御三家都有着自己的专属技能，而第一只鬼系的御三家狙射树枭获得了一个强力的鬼系技能缝影，不仅有着阴影球的威力，让作为鬼系物攻手的草主摆脱了用影爪作为主攻技能的命运（没错，说的就是你，唯一灵），更重要的是附加特效，被缝影命中的对手被施加黑眼神效果，使得草主的用法就这样和抓人联系在了一起，能够发展出一些围绕着抓人的战术。种族上双攻特防突出，而物耐非常贫瘠，但草鬼这个属性有着宝贵的地面抗性，加上鬼系的普免，草鬼可以说是最适合对抗Z神的属性（反正Z神一般都不带龙本），而鼹鼠、地龙、土猫等环境强势的地面物攻手也能给草主踩着地震提供上场的机会，所以草主重视物耐会更好一些，当然利用还不错的特耐挡水盾也还行。特攻虽然和物攻没差多少，但物攻端有缝影这个技能使得大家都更倾向于物攻向，当然也可以选择减速度打双刀，觉冰的基础威力还不错，可以打打四倍冰的那几个。梦特的远隔（she）目前还无法获得，不过让所有技能逃离被头盔火躯鲨鱼皮的厄运也不过是锦上添花，因为草主主攻技能是影缝，而这本来就不是接触技能，其他攻击技能用的相对还是较少的，主要也就UT叶刃受加成，聊胜于无吧。比起其他几只草鬼，草主显而易见的优势就是鸟栖这个稳定的回复，这也是帮助草主脱颖而出成为地面中转的优先选择的一个重要原因。

如果其他什么都不带，就说缝影这个特效本身，当你缝影射到一只火钢，你就知道下回合这只火钢肯定不会换了，减少了双换先读的压力，可以换上腰带三地鼠强抓（当然现在熔岩风暴火钢很热门，哪怕腰带的地鼠上来也会被秒）。当然缝影的特效不可能只有这些用途，在黑眼可以被接力的五代前，月伊布、铁面忍者、魔墙人偶的接力黑三星是一个很出名的战术，核心理念就是抓人然后强化。有趣的是，草主的本系主攻技能就自带黑眼神，有着接力棒，有着高效强化技能剑舞阴谋，还有着能够续航的鸟栖，一个缝影抓人然后强化到满再接出去的用法就这样产生了。实际上除了接剑舞阴谋外还可以接奇异之风——又一个利用接力条款的漏洞的结果，8点PP的奇异之风，10%的提升能力概率，相当看脸的一个技能，如果真抓的是一个软柿子那么打光8点PP不是难事，不过这个用法毕竟还是偏娱乐性，很难保证草主能够安稳地站够这么久时间，中途被CT的概率还是非常高的。由于抓人后干啥都行，所以羽毛舞这个技能对草主来说也有一定意义，可以迅速弱化至满给接上来的PM更安全的上场环境，也可以给自己更安全的强化环境，如果对方是物攻手那么靠着饭也能比较好地续命，可以将鸟栖换成羽毛舞，不过这样局限性很大，而且惧怕CT。

草主能遗传到诅咒，不过那是大葱鸭通过银行来到阿罗拉之后的事情了，目前银行没开还没法学到。这个对于一二段草主还是个强化的技能到草主突然就变成一个破盾技能了，没错，缝影诅咒又是一个强力的combo，破盾能力非常突出，如果对方没有回复的话更是活不过5回合，适合抓死在草主面前狂妄盘卷的Z神，没错，诅咒是穿替身的，对付替身盘卷Z神的一个好办法就是鬼树下诅咒，虽然比起收获树果的鬼树而言草主下诅咒的危险比较大，不过成功后的收益也更大。这种草主最好极速，尽可能实现先手诅咒先手回复，不然会变成自杀。使用难度还是相当大的，而且除了能够稳破一盾以外收益一般可能没剑舞接力高。

草主也能够通过遗传学到除雾，于是成为了一个有着地面抗性的不怕钉的扫钉手，不得不说进化前的飞行属性帮了挺多的忙。有除雾有鸟栖有缝影有UT，夫欲何求呢？

如果不用接力或者诅咒的套路，那么草主也可以单纯做一个游击手，而且很适合专爱头巾，除了双本UT外，草主有着偷袭这个不错的先制技能。如果不接力，那么也可以选择缝影抓个软柿子剑舞强化到满自己攻，剑舞双本加偷袭也是一个不错的组合。其他的勇鸟觉冰这些补盲技能可以按需要携带，泛用性并不是很强。另外虽然特攻不错，不过纯特攻的草主是放弃了自己的特点，并不是特别推荐。

双打中……好像能用更简单稳定的M耿鬼踩影啊，哪怕是三地鼠这种也是能够锁两个的，草主单打的特点在双打中很难进行发挥，缺少速度和其他突出特点的草主还是不太适合干双打的活，要用的话大概还是利用自己的专属Z来打一炮输出，但是打输出有比草主更适合的人选。

配招：

抓人接力（重HP，推荐拉物耐，不过极速和极限特耐也有自己的道理所在）：缝影+鸟栖/羽毛舞/睡觉+剑舞/阴谋/奇异之风+接力棒

抓人诅咒（重HP速度+）：缝影+诅咒+鸟栖+剧毒

工兵（重HP物防+）：缝影+除雾+鸟栖+UT/剧毒/叶刃/偷袭

攻击（重HP物攻+/重速度物攻+）：缝影（可Z）+叶刃+偷袭+剑舞/UT（专爱头巾）

Anti：

和草主对决很有趣，因为你知道对方一定带了缝影，而且很希望能够抓到你队伍中的软柿子。首先缝影是有局限性的，作为鬼系技能是命中不到普通系的，所以某些普通系（比如小蛋）可以大胆地上场挡草主，当然前提是你得有剧毒而且确认对方没替身。另外缝影命中对方后，对方仍然可以用UT、VS、接力棒等技能逃脱，而且鬼系PM是无法被踩影的（虽然很少有鬼系PM对着缝影上吧，大概就M勾魂可以适用于这一条），因此UT土猫是可以中转草主的。对付草主基本上就一条准则，让草主永远对上的是能够对它产生威胁的PM，所以好坏星这种看起来草主打不动的PM也不要留恋撒毒钉的机会留场，否则很可能被草主抓住机会强化接力。如果能让草主一直面对着自己不能留场的PM，那么草主的各种缝影套路是很难玩起来的。

NO.727 炽焰咆哮虎 火/恶

特性：猛火/威吓

职能：恶盾、火盾、中转、游击、炮台、双打辅助、物盾、特盾、救场

评估：七代Furry劳模担当。

可爱的小火喵就这样成为了兄贵，历史总是惊人的相似。凭借着这看起来肉肉的样子，火主成为了一个有着不错耐久和攻击的重装战士身板，除开速度不看，每项能力似乎都可以评价一声不错，比起五代血高防低虚胖的二师兄，本代火主的能力分布其实挺不错的。火恶的属性只有黑鲁加那一家子和火主，而火主的耐久是要更优于高速高攻脆皮的黑狗的。火恶能够抵抗鬼火双本，而且火主速度比嘎啦快，意味着在和嘎啦对攻中处于优势，但嘎啦有骨棒补盲，而且火主缺少回复，非常容易被压血，再加上火主没追击也留不住嘎啦，所以单打中很难看到用火主去check嘎啦的，这也是双打中火主比单打中常见的原因之一，节奏更快的环境对回复能力的要求就更低，单打中的火主受钉子和换人节奏的影响很难发挥出单点对攻的实力，并不容易见到（如果有个追击肯定出场率会高不少）。梦特威吓是个相当诱人的特性，有了这个特性的火主双打肯定能成为大热的存在，而在单打中中转起嘎啦M巨金怪这类物攻手也会更舒服一些，就等什么时候梦特开放了。

目前还不会打落的火主有着自己的专属恶本DD金钩臂，和神圣之剑一样无视对方的回避率物防能力变化，威力也高于咬碎，是个相当稳定的输出技能，能打击变小吉利蛋这类恶心的东西，专属Z的威力也相当不错，所以目前这个技能基本是必带的。另一个新技能地狱突刺可以让对方接下来两个回合不能用声音类技能，首先想到的就是仙布，不过目前仙布在OU环境中相当少见，而女皇很少会和火主换血（加上目前也没沙奈朵Mega石），所以还没什么人带，或许在UU环境中这个技能会稍微多一些。和草主一样，火主也拥有着剑舞和阴谋两个双攻爆发强化技能，也有着健美这个坦克强化技能，然而恶系的火主却不会鬼系草主的偷袭，实在是无话可说，这让低速的火主强化非常难受，而且也没草主的缝影，强化环境更是相当恶劣，如果配合空间则速度有些偏快，而且也有着嘎啦这个难以竞争的空间打手的存在，所以火主并不怎么适合单兵强化，也是一个需要等着喂速度的终点，或者也可以Z大晴天这样用，不过双本盲点还是不少的，就说一个老班就可以把全部的努力给废掉，更不用说鳍鳍这种大众盲点了，虽然目测放晴后对攻火主并不吃亏，不过可以用Z放晴的火系实在太多了，可能火主还是要等到威吓解禁才能拥有自己独特的优势（比起疯狗有第二本系）。目前最适合火主的应该还是强行发挥出自己耐久和抗性的优势带上AV背心对攻游击，可以稍微中转中转没有气合弹的蝶蝶和各火系攻击手，不过弱钉的劣势在这里，也没有炎帝的强势输出，还是有些不舒服的。双本选择火推和DD金钩臂，游击技能的UT，最后一个格子可以选择打火钢毒系的地震，或者下马威偶尔磨血救救场，（目前恶系比较少，或许环境再剧变一次可以选择十字切），不会毒突和石刃很遗憾，使得虽然不怕仙但也打不动鳍鳍。其他的挑拨鬼火吼叫这些技能都有带的价值，不过速度有些太慢了，挑拨的对象范围相对太少了，而鬼火也不足以让火主在攻击手面前强行留场，最多读换时用用，不过火主特别容易勾引上鳍鳍和其他火系所以实用性相对偏低。火主是个直立人型的PM，我想定点应该能塞给火主不少好技能，目前还是稍微有些贫招的。

火主在VGC环境中作为一只唯一的火恶，无论是输出还是防守都相当不错，换血能力相当强大，而且最重要的是有着下马威，而且对蝶蝶在对攻上是有优势的，专属Z的爆发力也相当不错，对冰九尾雪天的破坏力相当强大，也能击破花龟组合，对于空间队的压制力也相当不错，看起来比起单打，双打是火主更好的舞台，尤其在威吓解禁后。

配招：

四攻（重HP物攻+，可AV可Z）：DD金钩臂（可Z）+闪焰冲锋+UT+地震/下马威

Z晴天（重物攻速度+）：大晴天（Z）+闪焰冲锋+DD金钩臂+剑舞/地震

双打（重HP物攻+）：下马威+DD金钩臂（可Z）+闪焰冲锋+挑拨/保护/吼叫/鬼火/大声咆哮/UT

Anti：

目前来说单打中不太能够见到火主，可以说鳍鳍是火主怎么都打不过的存在（Z放晴这个理论上可以，不过现在还没怎么有人用），更重要的是缺少回复弱钉子在过劳之前就容易死，所以第一要务是先给对方一把钉子，然后多游动起来，适时用高威力技能砸一砸火主压低血量。要注意火主带地震的不少，所以火钢不要傻乎乎地挡上去。因为火主的技能都是接触性的，所以头盔土猫保姆鱼这种可以很舒服地给火主磨血而且火主基本也打不动他们。因为火主没有先制，所以很多攻击手可以借着抗性上来打输出，比如卡璞利亚斯、智蛙这种。因为火主速度慢缺回复而且抗性看起来不错，所以压血难度不是很大，打着打着火主就很容易进入斩杀线了。

NO.730 西狮海壬 水/妖精

特性：激流/湿润之声

职能：水盾、仙盾、特盾、炮台

评估：七代伪娘本担当。

水系御三家逆袭的又一成功案例，历史又是惊人的相似。作为玛丽露力和鳍鳍以外的第三只水仙（嗯……鳍鳍图鉴好像在水主后边），水主有着最高的特攻和最贫瘠的物耐和还不错的特耐，基本上定位和火主有些类似，对攻能力很强，但在6V6单打中因为速度缘故比较难受，不过比起火主弱钉子和各种被头盔恶心，作为特攻手的水主可以套上眼镜玩炮台输出（比起某水马有着冰光），而且和自带场地的鳍鳍有着很大不同，至少水主带起沸水来可以更理直气壮了，也可以选择睡梦回复。不过水主的专属和梦特比起另外两只御三家有些迷，虽然很符合海妖形象，不过作为类似皮肤的特性却没有提供威力加成，而普通系最高威力特攻是高音（巨声），和冲浪威力一样，如果你强行提破坏死光那么水系也有加农炮作为对应，唯一有所区别的可能还是在于变化技能上，比如灭亡之歌变成了水系使得水免队友可以免疫灭亡之歌效果强行站场，双打中高音也可以当一个命中满格的浊流来用，有一定意义但是没有另外两个御三家的梦特实用。比起特性，专属技能就更加迷了，和冲浪威力一样的泡沫的咏叹调，名字非常长但特效对于对手来说却是个正面效果，而且要能够造成伤害才能够有效，不像萌虻的花粉团那样可以给队友回血，水主这一口给队友可是一发结实的毒奶，虽然说水主的专属Z需要这个技能触发吧，不过单打中烧伤是相当常见的，这一发下去相当大概率给对手奶一口（尤其对于M妙蛙这种被烧伤专业户），大多数人应该宁愿放弃专属Z也不想看到这种情况，而且沸水水压显然更加实用。

虽然水仙是个很适合物耐的属性，不过用物耐的话其他两只水仙比水主的物耐都要好得多，而水主也没有稳定回复这个一下子就能脱颖而出的优势，而水主本身有着在水系中相当优秀的特攻（非神非Mega下应该只有智蛙和弱丁鱼特攻比它高了），而且水仙本身就是一个不错的攻击属性，所以水主当起炮台来很不错。水仙本系中都有高威力的稳定技能，补盲技能也算是水系该有的都有了，冰光就不用说了，而水主也很神奇地能够学会精神强念，也就是说能够打动妙蛙和各种水毒了，能量球也是一个不错的技能，如果需要水主打水系尤其是水地的话，另外针对热门的草钢，水主也可以选择觉火进行针对，这样看来水主的打击面还是挺广的，如果能有水马的速度大概也是能成为冷无缺的存在吧。

因为水主的特耐在拉满HP后相当靠谱，挡智蛙和各种龙星是相当稳的选择，所以可以选择睡梦的配置来保证自己的血量，对于物攻手也有沸水的威慑在，如果脸好的话还是挺难缠的，这种用法下甚至可以选择极限物耐协助中转一些UT和打落，不过千万要意识到水主不是一个专职物盾就是了。

水主很遗憾没有得到剑舞和阴谋使得七代御三家成为史上唯一的存在，事实上水主连冥想也没有，基本上也没啥可以强化的了，大众的Z求雨自我振奋这种就不说了，对于水主的实用性不高。作为一只海妖，我想水主应该能在定点中得到挡路来玩挡路灭歌抓人玩，戏法可以配合眼镜，其他常见定点对于水主来说应该没啥太大的帮助，有用的水主应该也得不到，摊手。

双打中的水主主要应该也是司职炮台，作为有着高威力Z的高特攻水系可以扔雨队玩爆发，靠谱的特耐也可以强行吃着蝶蝶精神强念、鸣鸣十万啥的打出一发专属Z（带上背心更稳），不过由于速度缘故很难完成收割。虽然有着鼓掌，不过这种速度很难让水主能够鼓掌到保护，所以也没啥意义。灭歌尤其是梦特的灭歌配合水主不错的特耐可以作为灭歌队战术的一个发起点。能量球对于水主在双打中尤其是VGC中意义大了不少，意味着能够突破风速狗-海兔兽-辉夜防守轴（当然突破辉夜需要一定的脸，沸水烧了就舒服了），而水主自身特耐是常见的攻击性雨队的不小障碍，如果配合起嘎啦的话水主对于雨天的威胁还是不小的。另外，自我暗示也是个有趣的技能，尤其在头疼自己的嘎啦的特攻等级经常浪费时。

配招：

炮台（重HP特攻+，可拉一些速度，眼镜/命玉/剩饭）：沸水/水压/泡沫的咏叹调（Z，如果你要用的话）+月爆+冰冻光束+精神强念/能量球/觉醒力量火/剧毒

睡梦（重HP物防+/重HP特攻+）：睡觉+梦话+沸水+月爆

双打炮台（重HP特攻+，突击背心/命玉/树果/Z）：泡沫的咏叹调（Z）/水压/沸水+月爆+保护/能量球+冰冻光束

Anti：

如果对于打击面看起来很广的特攻手不知道怎么办的时候，一个神蛋解决一切难题，皮可西等不被水主的那几个技能克制的能力特盾同理。作为一只特攻仙，水主同样也是阿罗拉臭臭泥的捕猎范围，虽然比起鳍鳍有可能会被沸水烧吧。如果能够试探出水主的四个技能，那么挡起来就没什么问题了，没有精神强念可以找妙蛙超坏星毒刺水母，没有觉火那么上草钢鬼蝉，没有能量球那么很多特耐不错的水盾都可以顶上，没有冰光的话那么时拉比这类草盾是觉火打不动的，so，把水主所有技能列出来能打的范围相当不错，但毕竟只有四个技能格，怎么配都有没办法突破的存在。水主的物耐非常一般，所以哞哞这类速度比水主快的攻击手都可以借着水主的攻击上场来进攻。同样，水主速度一般而且回复不咋样，也是属于容易被压血的对象，而且没有强化的压力，各种盾牌中转起水主来并不是很困难。

NO.733 铳嘴大鸟 普通/飞行

特性：锐利目光/连续攻击/强行

职能：游击、炮台、强化

评估：连续三只完全进化型60速了……相当残念的一个速度啊。

可能是被六代家门鸟的表现给吓了一跳，这代家门鸟研究起来各种难受，不过外形其实挺对我胃口的，至少比五代家门鸟看着要舒服许多。在火隼清新脱俗地成为了火飞后，七代的家门鸟又回归到了普飞大家庭，并成为了历代家门鸟中最慢的一只，虽然物攻突出，双耐也非常水桶，但和传统家门鸟的速攻流节奏不太一样。三个特性中锐利目光家门鸟大众特性无视，连续攻击顿时让人心头一跳，但不同于有着本系冰锥的刺甲贝和飞弹针的M赫拉和扫荡拍打的围巾奇诺栗鼠，家门鸟虽然有着连续攻击必备的岩石爆破和种子机枪，但缺少上述PM的本系高威力连锁技能，本系有着乱击这个连锁技能，但威力算上5次才75还不如报恩，而且命中还不是满的，简直无话可说。特攻达到了75，梦特是强行，看起来打特攻输出非常合适，但翻翻技能表，十万火急一个都不会，飞行特攻技能也没一个（没错，连空切都不会），能加成的也就能打打岩石系的钢炮，而走物攻的话同样也没有什么好的受加成技能，能加成的有点用的技能也是能打打岩石系的钢翼……好吧不说废话了，总之强行这个特性对铳嘴大鸟来说基本没啥意义，还是用连续攻击比较划算。

铳嘴大鸟赶上时代同样获得了一个地域气息浓厚的专属技能鸟嘴加农炮，这是一个类似气合拳发动的技能，不过不会被攻击打断，在蓄力期间受到近身攻击会让对方烧伤，但是威力相当拙计，如果有150的话或许还可以开发出替身鸟炮的战术，但100的威力连本身就有的勇鸟都不如，加上铳嘴大鸟的物耐也并不出色，这个技能实际上相当地鸡肋和难用（虽然这只鸟的确让我在飞行天王那跪了几次，因为我一队弱飞的物攻手），这个技能如果要发挥出作用最好配合替身，利用鸟炮的特效威慑住对方给自己造替身的机会，也可以利用对方读这个技能换人时利用硝基冲锋给自己提速来保持速度压迫，虽然说铳嘴大鸟这样子玩对岩石系基本没什么办法，不过目前岩石系出场率很一般，偶尔还是有奇效的。

铳嘴大鸟主要的用法还是围绕着连续攻击来，比起能够破壳的刺甲贝和有着恐怖基础输出的M赫拉和速度力度都还行的奇诺栗鼠，铳嘴大鸟的优势实在不怎么突出，或许可以用用Z顺风给自己提升两段CT率，比起强运的乌鸦头头和波克基斯，铳嘴大鸟只能达到50%的CT率，不过连续攻击每次攻击的CT率都是独立计算的，也就是说这差不多算是稳定提升了50%的输出，比起其他的Z顺风使用者看脸的程度稍微少了一些。同样作为连续攻击的使用者，铳嘴大鸟可以选择王者之证来玩HAX，虽然一般来说比不过刺甲贝和奇诺栗鼠，因为铳嘴大鸟的基础速度实在太慢了，或许需要配合硝基冲锋。另外铳嘴大鸟有着UT，所以可以类似奇诺栗鼠CB四攻，主要区别在于有着飞行本系以及……铳嘴大鸟有着燃烧殆尽可以打死那个万恶的草钢，愿被草钢弹死的围巾鼠们能得到安息。

特攻端有着核心技能本系爆音波和燃烧殆尽，加上还能看的75特攻，铳嘴大鸟带上眼镜玩特攻高威力技能输出流，不过比起速度和特攻更高、技能学习面更广的爆音怪没啥优势（爆音怪68的速度都能俯视这只鸟……），比起大王燕也只有燃烧殆尽这个优势，而速度方面则是几乎差了一倍，而且最重要的是大王燕有着胆量特性，根本没法比，所以也只有偶尔阴阴人的作用了，不可能成为主流用法。

另外铳嘴大鸟也有着剑舞这个强化技能，剑舞飞本加两个连锁技能看起来很不错，如果速度能再快个40的话。铳嘴大鸟这个速度再强化只是给人当靶子用的，因为它连电光石火都不会。Z顺风或者硝基冲锋可以稍微缓解一下剑舞遇到的困境，不过那样的话就只剩下两个技能格子了，带哪两个攻击技能又是相当让人头疼的问题，反正不管怎么配都会有一大堆盲点，相当无奈吧。

双打中铳嘴大鸟自然是要放顺风了，由于鸟嘴加农炮的设定导致一回合可能烧俩，这个技能的实用性有所提升，主要思路还是利用鸟嘴加农炮的威慑力来放顺风吧，除此外也没啥能干的事情了——而且双打中大部分攻击技能还不是接触性的。

配招：

游击（重HP物攻+，专爱头巾或者突击背心或Z）：勇鸟/鸟嘴加农炮（可Z）+UT+种子机枪+岩石爆破/报恩/燃烧殆尽

提速（重物攻速度+，可选择王证）：顺风（Z）/硝基冲锋+勇鸟/鸟嘴加农炮+种子机枪+岩石爆破/报恩

我就是要用鸟炮（重速度物攻+，剩饭）：鸟嘴加农炮+硝基冲锋+替身+种子机枪

烧死那只草钢！（重HP特攻+，专爱眼镜）爆音波+燃烧殆尽+UT+觉醒力量地面

Anti：

无论怎么配这只鸟都对火钢没太大的办法（觉地？），需要注意的也就是草钢虫钢这两类四倍弱火的，尤其是螳螂更是需要注意鸟嘴加农炮和铳嘴大鸟的火系技能，而满HP草钢吃一发无特攻燃烧殆尽也会被打残（约8成），而对于没火系弱点的钢系（企鹅火钢）就挡起来没什么压力了。当然，家门鸟只有60的速度，而且耐久一般，直接欺负一下比拿盾去挡要合理许多，哪怕极速硝基冲锋一次也过不了130速，基本上在目前的环境中属于速度垫底的攻击手了（除开空间的），而力度也不足以秒掉不被克制的高速脆皮（算上抵抗更没压力了），基本上不陷入对手的节奏的话，铳嘴大鸟是很难对常规队伍造成什么威胁的（OU环境，不过铳嘴大鸟应该最多RU水平，甚至可能更低）。最后，作为一个弱钉子的家伙，习惯性提一句撒钉子。

NO.735 猫鼬探长 普通

特性：蹲守/强壮之颚/适应力

职能：游击、破盾、炮台、空间打手

评估：老实说，在日月宣传片看到这家伙使我对阿罗拉PM颜值的期待下了一个档次，如果宣传片里是萌虻多好。

川普鼠和上一代的家门鼠有些类似，都具有相当不错的物理输出能力，然而过分的是45的速度，这速度能抓到拉达我表示很怀疑。物攻相当突出，三个特性也都对物理输出有着正面加成，速度相当残念，基本上是需要靠着空间才能先手的一个速度，然而阿罗拉地区一大堆低速输出手等着空间，而猫鼬的总种族很一般，与低速高物攻却没有高耐久进行配合，低速加脆皮加上纯普的抗性，只能说这个设计相当地川普。但是三个特性都挺让人眼馋的，蹲守是新特性，目前只有猫鼬有，能对换上来的PM造成两倍伤害，如果这个特性放在一个打击面很广的高速PM上势必会造成一阵灾难，但在猫鼬身上却发挥余地有限，因为低速脆皮而且没先制的猫鼬并没有什么逼换的能力，使得这个神特性使用率实际上比稳定的适应力要少得多，适应力配合110的物攻，普本输出还是相当不错的，如果有大爆炸还可以当个超级炸弹用用，可惜不会。强壮之颚和PM的形象是很吻合，这一口牙齿的确可以代言各种牙膏广告，然而对技能有加成的只有咬碎，没错，猫鼬连三牙都不会，更不用说新加的精神之牙了，所以这个特性对猫鼬远没有适应力实用，或许以后遗传技能链完整后会新添一些好技能。

有着高物攻和UT，有地震咬碎这样的补盲技能，首先想到的自然就是专爱头巾四攻游击了，但是这速度实在是慢，而且即便拉满HP耐久也非常一般，对于各种盾牌基本没有什么逼换能力，尤其是蹲守特性这个概念广为人知的情况下，哪怕大部分猫鼬是适应力也会拿盾牌强行对攻，这使得UT这个技能对于猫鼬来说定位就有些尴尬了，因为对面很多时候不换，还不如让猫鼬在有限的时间里打打伤害了。要说逼换能力的话其实猫鼬是有的，那就是哈欠。这个技能对除了输出外其余能力有限的猫鼬来说相当重要，无论是配合蹲守特性打爆发还是对打不动的盾牌逼换搏一发伤害都是可行的战术，另外有一个有趣的事情就是，适应力或者蹲守的猫鼬是珍藏的最高伤害使用者，哈欠加珍藏虽然不如双尾怪手的下马威加珍藏用起来方便，但威力的确挺可观的，命玉极攻蹲守猫鼬珍藏能直接秒掉换上来的无耐土猫，另外Z珍藏也是一个高威力的爆发技能，可以不用先哈欠，上场就开干。虽然和双尾怪手一样这样的配招对鬼系没任何办法，但是不用珍藏也行，报恩本身就有着稳定的不错威力，加上咬碎和地震……嗯，除了把UT换成哈欠外和四攻用法没什么区别。值得一提的是猫鼬有追击这个技能，看起来和蹲守有些矛盾，不过反正大部分用适应力也没什么关系，可以类似卡比那样捕获锁招在影球上的专爱鬼灯耿鬼，虽然适用性并不广吧，另外哈欠加追击也是一个稳定催眠盾或者压血的方法，如果猫鼬的种族再高一些相信这些用法能更好发挥一些。

另外因为和拉达一样有着自豪的牙口，所以猫鼬也有着两个门牙，必杀门牙就不说了，猫鼬有着愤怒门牙挑拨的破盾组合，不过这速度也只能比超低速快一点了，除非浪费大量种族提升自己的速度线，所以我并不是很推荐这种用法。

双打中的猫鼬可以作为空间打手出场，不过比起卡比有着腹鼓和更高耐久支持，猫鼬虽然基础输出不错但被威吓后基本也打不动什么人，而且也扛不住什么伤害，速度在空间中也不是高速，真的只能靠偶尔亮眼的输出伤害惊艳一下，本身就低种族的家门鼠有着一技之长已经很不错了。

配招：

四攻游击（重HP物攻+，砖头/突击背心/Z）：报恩（可Z）+地震+咬碎+UT

珍藏（重HP物攻+/重速度物攻+，命玉/Z/气腰/先制之爪）：哈欠+珍藏（Z）

常规哈欠（重HP物攻+）：哈欠+报恩+地震+咬碎

Anti：

虽然前面吐槽了很多PM面对适应力猫鼬也强行留场的情况，但这往往是最正确的选择，因为蹲守的威慑力的确很高，除非你场上的PM是非常重要的一只，不然一般情况下直接换血比换盾挨一发要划算，而就算是换人也不要换草钢这种看起来可以挡猫鼬的PM，因为它速度比猫鼬慢，而CB猫鼬适应力报恩能打满HP草钢五成多，就算是物耐草钢也会被猫鼬这样给打残，所以挡不如杀，反正是个低速脆皮，要挡的话也要拿M勾魂这种鬼系去挡，适应力还是非常不可小觑的。猫鼬使用方的心理压力非常大，如果你这边有鬼系的话，咬碎和普本往往是个非常纠结的选择，所以很多时候拿个忍蛙这种脆皮面对猫鼬，不怂就是干往往是最正确的战术。

最后……

NO.738 锹农炮虫 虫/电

特性：漂浮

职能：游击、炮台、强化、空间打手

评估：这个外形我觉得给个100速也毫无问题啊……真是强行比川普还慢。

应该是第一只达到500种族的家门虫（没错，M大针蜂都才495种族），可能是特攻分去了一大把种族，使得外形酷炫而且会飞的炮虫是个大低速，不过低速有低速的好处，在特攻成为虫系第一的同时，锹农炮虫的耐久也还不错，虫电双本的打击面也还算可以，显然这是一个具有良好空间打手潜质的PM。因为有着翅膀的缘故获得了漂浮特性（一大堆虫毒表示不服），从而能够中转地面攻击并获得了一个宝贵的地免而更容易入队（再次心疼我耿鬼）。总而言之，这只PM是能够有立身于OU队伍的资本的，虽然不可能成为OU。定点对炮虫的帮助应该比较有限，除非能学会看起来不可能学会的大地之力。

有着一个地免和如此之高的特攻还有着本系的电反（可惜没虫反），首先应当能够想到眼镜四攻的用法（这句话好像在哪里听过），电反虫鸣双本外炮虫有着能量球可以打击水地，不过鉴于虫本也可以打击，所以不是必带的技能。觉醒力量一般都要携带，双本被飞地给抵抗，所以觉冰是一个非常常见的选择，但目前嘎啦热度犹在，所以带能量球打飞地，带觉地打嘎啦鸣鸣（如果没漂浮的话实际上打雷打鸣鸣伤害比觉地高，觉地可以用泥浆喷射替代）也是非常合理的选择，反正一般土猫看到电系也不会轻易上来挡，基本大部分电系都默认有觉冰，但嘎啦则相对比较肆无忌惮一点，钢炮也可以选择带上，如果需要针对哞哞，不过我觉得一般没什么必要。如果电本只带VS的话力度会有些不足，所以带十万打电系爆发或者留场持续输出也是一个合理的选择，不过相对雷电云灵兽这种VS十万都带的情况来说，炮虫的需求相对要少一些，因为炮虫的速度不支持它像雷云那样用十万清场（开空间的话另说，空间下十万单电本就行了）。

眼镜游击毕竟灵活性还是低了一些，电免几乎每队必备，而炮虫有着鸟栖，可以鸟栖命玉三攻，这也符合其炮台的形象，技能选择和上一段一样，可以选择带替身剩饭增加一些先读容错率。

如果不想玩低速，炮虫有着高移可以选择，43的速度虽然看起来很低，但极速高移后刚好能过135极速（M电狗），带上命玉也有一定的清场能力，不过这样用则需要队友先把盲点的血线给压低再上场，强化那回合的血量必须要能够吃下一发攻击，而强化后血线能高于先制的斩杀线就更好了，在这方面炮虫做的不错，格斗和钢系两个先制大系自己都有着抗性，而且不弱水先制，强化后的站场能力还是可以的。最后提一下，炮虫有剪刀断头台，虽然对嘎啦还是没效果就是了。

双打中的炮虫主要就是干炮台的活，开个空间然后突突突，不过对嘎啦还是挺无力的，需要队友帮忙吧，作为空间下的电系AOE，炮虫也是智挥猩的又一个后宫成员，带命玉输出或者AV对攻都是不错的选择，而且能突破电系常见盲点海兔兽是它作为电系攻击手比鸣鸣的优势。

配招：

眼镜游击（重HP特攻+）：VS+虫鸣+（觉醒力量冰+泥浆喷射/十万伏特/能量球）/（觉醒力量地面+能量球/十万伏特）

命玉炮台（重HP特攻+，可以拉些速度过嘎啦，虽然目前嘎啦各种拉速同速竞争根本摸不清速度线，替身剩饭，命玉鸟栖）：十万伏特+虫鸣+觉醒力量冰/觉醒力量地面/能量球+替身/鸟栖

高移清场（重特攻速度+，命玉）：高速移动+十万伏特+虫鸣+觉醒力量冰/觉醒力量地面/能量球

双打炮台（重HP特攻+）：放电/保护+十万伏特+虫鸣+觉醒力量地面/能量球

Anti：

不带觉地的话显然又是一个嘎啦受害者，不过炮虫的打击面和电蜘蛛还是挺类似的，所以能挡蜘蛛的大部分都能挡炮虫，比如万能的特盾神蛋和花仙仙布这类仙盾势力以及AV暴露菇草钢这类不弱虫的草盾，因为眼镜后力度还是挺吓人的，所以不拉很多特耐的话除了神蛋外其他盾要读一下有抗性的技能再上来。电虫双本被飞地也就是土猫天蝎抵抗，不过因为大部分带了觉冰上来挡还是要谨慎一些，其他双本盲点有抗虫的龙电、抗电的钢斗等，大部分特耐出色还是可以挡的，只不过电免最好，因为VS游击起来并不在乎打太高伤害。同样因为是低速所以虽然有地免，挡土猫容易被UT或者石刃打落，挡地龙被火牙或者龙爪打同样不舒服，除了地面抗性外其实炮虫没有几个热门的攻击性抗性，所以要用好炮虫还是不容易的，作为对手可以适当读一读，炮虫的耐久并不是特别高，虽然大部分都会拉满HP，不过大部分暴力攻击都可以做到踩钉2HKO炮虫（比如鼹鼠地震），所以依然挡不如杀，作为游击手的炮虫血量相当重要，所以钉子的限制也非常大，撒把钉子吧~

NO.740 好胜毛蟹 格斗/冰

特性：铁拳/怪力钳/愤怒穴道

职能：炮台、空间打手

评估：阿罗拉唯一一只新增的冰系（不算冰卡的银伴战兽和两亚种）。

这只长的是相当呆萌，以至于我看到这只螃蟹就想摸摸它的大拳头。属性是目前独一无二的冰斗，这是个相当强的攻击属性，前面提到的一大堆格斗系都很希望自己能学会冰拳，而好胜毛蟹不仅有着冰斗双本，更是有着专属大威力冰本冰锤，而且更重要的是受特性铁拳加成，使得冰锤一发下去威力是相当不错，但当这个冰斗只有43速时，冰属性就瞬间变成了拖累（连续两只43速，阿罗拉PM设计师是什么奇怪的恶趣味），因为这个属性在防御上相当糟糕，而冰系著名攻击手猛犸和玛狃拉都有着不错的速度支持，而低速再扯上冰属性真的只能在空间中才有输出的空间了，哪怕是套上砖头后手游击上场也很难找到太好的出手机会。特性基本锁定铁拳，虽然可以健美看起来可以选择怪力钳，但实在没什么必要，因为基本上站不了场，铁拳冰锤增强输出才是更好的选择，梦特怒穴可以在双打中配合队友，不过单打中是没什么用的特性。

基本上好胜毛蟹就和空间黏在一起了，作为空间队中相对少见的冰系爆发物攻手（M暴雪王攻击和好胜毛蟹一样，不过一般是吹暴风雪的），不过好胜毛蟹耐久比较一般而且弱点众多，在空间打手如云且出场率都不高的情况下脱颖而出还真的需要一定的爱。技能上冰锤高威力且在空间下能提一级速度必带，近战大威力本系也必带，剩下两个格子可以选择提一段物攻的健美或者增强拳，因为冰斗打击面已经比较不错了，再带个地震打击水毒基本够用了，不过作为螃蟹的好胜毛蟹也会水系的螃蟹拳，虽然对提升克制面没什么帮助不过带的人还挺多的，如果要打击火系地震和石刃都可以做到，所以要四攻的话我还是比较推荐冰斗地岩，定点可能会给打落，到时候可以替代石刃打击鬼系（目前有追击，不过我真不知道这货能追啥……）。

双打中空间更容易放的话发挥余地更大一些，比如我在前面放的那个队伍就带上了它，因为长的实在戳我的萌点。双打中可以尝试用冰息怒穴的战术，因为好胜毛蟹是唯一一个抵抗冰的怒穴选手所以稍微有点优势（虽然不大），可以和同时会空间和冰息的磨牙彩皮鱼有着不错的配合，虽然磨牙彩皮鱼的速度并不慢，所以我也尝试了空间下刚好速度比好胜毛蟹快一点的滴蛛霸进行冰息配合顺便打击火系，虽然后边这个构想因为稍微复杂了点导致成功率不太高吧，总之双打中作为打手的好胜毛蟹还是挺不错的，斗Z近战能打满HP辉夜9成左右，爆发力还是可以的。

配招：

空间突突（重HP物攻+）：冰锤+近战+地震+健美/石刃/增强拳

双打突突（重HP物攻+）：冰锤（可Z）+近战（可Z）+岩崩+保护

Anti：

基本上单打中见到的好胜毛蟹全是空间选手，所以与其想着怎么挡好胜毛蟹不如阻止空间顺利放出。当然好胜毛蟹比起嘎啦还是好挡许多，冰斗双本被水毒、水超、水仙等水盾抵抗，而且地震也不能像打火系那样打击水盾的盲点，所以呆壳兽及其Mega是好胜毛蟹的完美check，而胖嘟嘟、鳍鳍等水盾也是目前是好胜毛蟹难以突破的存在，不过或许在定点获得打落和垃圾桶后情况就不一样了。如果在空间外看到了好胜毛蟹，利用其丰富的弱点来一波稳赚不赔的换血吧（当然，关键PM的保护仍然是第一要务）。

最后……纪念一下日月第一只蛋闪200字应该有了吧

楼主踏上回家的路了意味着更新开始变得不稳定起来

感谢各位的祝福~楼主活着到家了，不过因为不可能像在学校那样整晚上宅着，所以更新上不能把话说死了。

NO.741 花舞鸟-热辣热辣风格 火/飞行

花舞鸟-啪嗞啪嗞风格 电/飞行

花舞鸟-呼啦呼啦风格 超能/飞行

花舞鸟-轻盈轻盈风格 鬼/飞行

特性：舞者

职能：游击、物盾、接力

评估：……我不可能对这只鸟分四篇写吧。

花舞鸟的形态变化有些类似洛托姆，种族、特性、技能完全一样（洛托姆好歹有个技能差异），唯一的区别是第一属性，直接导致了觉醒之舞的属性变化，这也是四只鸟唯一能学会的第一本系技能，其他的技能池完全是飞行系的技能，不会鬼系火系的鬼火，不会电系的电磁波VS，不会超能系的放墙和一大堆变化技能，所以花舞鸟其实是比较贫招的，不像洛托姆那样初始形态是电鬼所以有着鬼火电磁波痛分这样的好技能。四个属性因为只有第一本系攻击技能的差异，所以完全可以只比较抗性和独特性。花舞鸟有着暴风和剑舞冥想接力这几个相对少有的技能，这是比起其他同属性PM最大的优势，尤其电飞花舞鸟虽然能力全面被闪电鸟碾压，但可以自豪地对闪电鸟说我有特攻飞本而且能接冥想。舞者特性在单打中用到的地方比较少，需要对方用了剑舞龙舞和蝶舞自己跳起来才有意义，然后可以接出去——又一个接力漏洞，不过这种情况相当理想化，因为这些强化都是爆发强化，除了蝶舞的虫子可以用自己的暴风把对面吓跑外，其他两个舞无论是留场还是接走都是相当纠结，因为对面下一回合往往就打过来了，常见龙舞的那几个也只有暴鲤龙能用电飞花舞鸟搞定，X喷暴飞龙这种根本没办法反制，而且速度比对方慢，上场还得承担很多风险，所以舞者特性单打适用范围并不广，偶尔会有奇效，大部分时间还是挺难发挥的，虽然对蝶舞火舞的火蛾确实有奇效。

如果要用接力的话推荐选择抗性最好的一只，也就是电飞花舞鸟。虽然鬼飞这个属性也很少见，不过另一只鬼飞随风球同样有着冥想接力而且耐久更好且有鬼火和轻装特性接力成功率更高一些，火飞太怕钉子虽然抗性好，超飞则是抗性差了一些。电飞的花舞鸟自然和同样有着接力棒的闪电鸟比，虽然耐久速度特攻全都差了一截，能接剑舞冥想很不错，而且速度也并不慢，比某只OU使用率第一的家伙速度还刚好快了2，而且另一个比闪电鸟的优势是有挑拨，这意味着虽然花舞鸟没有热风但是也并不怕草钢，不用担心在强化回合吃个种子影响接力效果。

花舞鸟有UT，而且速度和特攻都还行，所以也可以套专开游，因为缺少本系、普通系以外的攻击技能，所以觉醒之舞的属性至关重要，像超飞这只花舞鸟就是完全打不动钢的典型，另一只超飞象征鸟有着更快的速度和冰光热风，而且由着有色眼镜和魔法守护，基本上是竞争不过的。火飞象征鸟比火焰鸟速度要快一些，但是特攻差了不少，火本也只能用90威力的觉醒之舞而不能大火，虽然都一样贫招，鬼飞那边只有力度更低的随风球，所以游击起来还是鬼飞和电飞的花舞鸟比较合适，双本UT外带个觉醒力量补盲也就差不多了。

双打中队友的蝶舞可以让花舞鸟再舞一次，所以可以衍生出一些有趣的战术，比如自我中心的裙儿小姐蝶舞配合花舞鸟的草裙舞，可惜裙儿小姐速度比花舞鸟要慢，不然花舞鸟第一回合可以打出一段蝶舞的输出。花舞鸟的种类可以根据队友的属性来进行配合，比如配合裙儿小姐的话火飞花舞鸟比较合适，配合火蛾可以电飞花舞鸟。这个特性应该开了一回合多次行动的先河，三打时五只蝶舞加一只花舞鸟可以一回合让花舞鸟得到五段蝶舞的效果，应该能够根据这个衍生出一些战术。另外花舞鸟可以放顺风可以给帮手，不过目前来说我还很少见到花舞鸟，对它也不是太了解，期待定点能给它一些好技能（热风肯定能得到吧）。

配招：

接力（重HP速度+）：觉醒之舞/暴风+剑舞/冥想+鸟栖/挑拨+接力棒

游击（重特攻速度+）：觉醒之舞+暴风/空气切割（看你魄力了）+觉醒力量冰（电）/觉醒力量地面（四者都可以）/觉醒力量草（火）/觉醒力量格斗（鬼超）/觉醒力量火（超）+UT

双打（重特攻速度+/重HP速度+）：觉醒之舞+暴风/空气切割+挑拨/帮手/保护+顺风/保护

Anti：

老实说，我没见到过几次花舞鸟，见到了存在感也很一般，记不得对方干了些啥。基本上看对方属性来吧，对花舞鸟的暴风有所注意，因为花舞鸟是有高威力特攻飞本的，不能像对闪电鸟那样拿一些草系去扛。然后接力的花舞鸟可能会有一些，可以考虑拿雷电云灵兽这样的有抗性的能够高速高攻压制的PM上场压一压接力，当然队伍如果有反强化的手段就更好了。如果是攻向的游击向花舞鸟那么挡起来也不难，毕竟花舞鸟基础力度低，如果担心对方各种不走寻常路的觉醒力量可以拿特耐够的特盾去挡，试探明白配置后再利用抗性去扛。最后，嗯，四只都弱钉。

NO.743 蝶结萌虻 虫/妖精

特性：采蜜/鳞粉/甜幕

职能：强化、接力、高速、炮台、游击、队医、双打辅助

评估：蝶结萌（meng）虻（meng）。

个人最喜欢的一只阿罗拉PM，也是阿罗拉慢速环境的一股清流，除了异兽和守护神外这个速度已经是阿罗拉最高速了。在我第一次翻阿罗拉图鉴时就已经被萌虻给吸引了，并且组的第一个队伍（当时PS还没有bank分级）就带上了萌虻，然后……这个属性实在是攻击力太糟糕了。虫仙是目前独一无二的属性，而这个属性有着共同盲点毒火钢，因为这三个盲点都被地面克制于是大部分萌虻都需要觉地——如果要进攻的话。萌虻的总种族不高但分布地非常合理，速度124压过了忍蛙和风基佬，虽然被玛狃拉和火隼压制，不过直接对攻能对忍蛙占优已经很不错了，特攻在强化后也有一定的力度，防御端是个大脆皮，不过对于这么一个小不点也不能苛求太多，毕竟不是那些个水桶腰小萌物的奇怪设置，让玩家一个个都把那些幻兽拉去当受。特性上采蜜是白板，鳞粉可以挡技能的附加效果，和摩鲁蛾一样，可以挡沸水的烧伤、恶波害怕、月爆降特攻等各种hax效果，也能挡下马威这种有着100%额外特效的技能，相当实用。甜幕在单打中相当于一个不眠，在对各种催眠粉草系上有一些优势，不过大部分草毒都是对萌虻上，也没见萌虻去挡妙蛙这种的，虽然说挡袋鼠还行，不过袋鼠现在基本都有岩石封，所以相对来说实用性不是那么强，鳞粉选择率会更高一些。

作为一只蝶（？），萌虻自然会蝶舞，而萌虻也能学会接力棒这个技能——然而PS不能接蝶舞，不过就蝶舞接力而言，萌虻速度更快有着更强的压制力，虽然摩鲁蛾有催眠粉和有色眼镜，不过萌虻更容易塞进队伍，哪怕没有太多强化时机，萌虻也可以作为一个高速保持一定的压制力和救场能力。当然，PS上不能蝶舞接力，那么萌虻就主要是蝶舞自己打了，因为虫仙这个攻击组合重合度实在太大，所以有些人舍弃了虫本选择了精神强念来打击毒系，对于钢系盲点可以找磁铁和地鼠帮忙，带磁铁抓死草钢螳螂辉夜钢鸟后萌虻可以打觉地打其他钢系，带地鼠抓死火钢后可以让萌虻带觉火，不过蝶舞一次后的觉醒力量其实力度很一般，所以如果以萌虻为核心的话，要做的准备工作还是挺多的。萌虻有着鸟栖，可以选择蝶舞鸟栖双攻，有鸟栖后的萌虻可以有机会蝶舞更多次数，尤其对上偏受的队伍时，鳞粉可以对着水盾上强行蝶舞不会被烧，不过萌虻的基础耐久和抗性以及双本打击面不如火蛾，所以个人感觉萌虻是不适合双攻的。

因为速度本身就很不错了，所以也可以带上眼镜和UT进行游击，除了上面提到的月爆觉地觉火精神强念外，萌虻也有着能量球这个看起来可以选择的技能，不过草系同样不适合和双本进行补盲，所以除非你需要针对一下水地，不然是没必要带上的。

萌虻虽然耐久一般，不过有着高速，有芳香疗法、麻痹粉和稳定回复，所以也可以考虑速耐利用仙属性中转并反制一些技能比如沸水、恶波等，做个高速队医。另外我觉得这个形象有可能能在下个版本中习得治愈愿望等其他奶妈技能，届时辅助功能应该能更好地发挥。

双打中的萌虻有着自己的专属技能花粉团，威力和虫鸣一样，但如果使用对象是队友那么就变成了一个治愈波动的效果，这种设置为萌虻省下了一个格子，加上萌虻自身的速度在阿罗拉中算是很不错的，配合麻痹粉可以提供25%的封锁率也很不错。另外萌虻有着速度交换这个学习面一般的技能，虽然不如费洛美螂速度那么快，不过比起后者自己的耐久还是可靠一些，而且可以给队友奶一口，可以配合一些低速队友强行让对方变成高速（蝶舞加速度交换的combo也不错），比如腹鼓卡比、炮虫、嘎啦等。甜幕特性是黑洞的克星，可惜黑洞已经削成了狗而且画狗强行学不会了，不然萌虻或许可以借着黑洞获得一定的使用率。

配招：

蝶舞（重特攻速度+，命玉/剩饭/气腰）：蝶舞+月爆+虫鸣/精神强念/鸟栖+觉醒力量地面/觉醒力量火

眼镜游击（重特攻速度+）：UT+月爆+精神强念+觉醒力量火/觉醒力量地面

速耐队医（重HP速度+）：芳香疗法+鸟栖+麻痹粉+月爆

双打辅助（重HP速度+）：花粉团+麻痹粉+保护+速度交换/月爆/魔法闪耀

Anti：

如上文所提到的，萌虻要蝶舞推队难度还是挺大的，哪怕有磁铁或者地鼠帮忙，对于各种火飞毒飞以及磁铁地鼠抓不掉的钢系（比如M波士多可拉、双鬼剑）还是难以处理，而且蝶舞前的力度相当一般，找到蝶舞机会也不是太容易，如果队伍非常怕萌虻蝶舞起来，在萌虻对上忍蛙时甚至可以大概地用一发垃圾桶，总之如果有条件，不要让萌虻舒服地蝶舞。只要不舞起来，萌虻的威胁还是相当低的。就算舞起来了，克制的觉醒力量力度也相当一般，满攻一段蝶舞的萌虻觉地打不死满HP火钢（没错，一点特防都不加的那种），而0特攻火钢反手一个熔岩风暴是能够大概率秒+1特防的无耐萌虻的，所以其实各种有点肉的钢毒火都可以挡挡蝶舞后的萌虻的，Y喷阿罗拉臭泥这种是肯定没问题的。最后，日常撒钉子，因为有不少萌虻还是带腰带的。

NO.745 鬃岩狼人-白昼 岩石

特性：锐利目光/拨沙/不屈之心

职能：强化、撒钉、救场、高速

评估：嗯……好像又是一员furry大将，都不用进行二创的。

昼狼有着不错的速度和物攻，然后是一只非典型的脆皮岩石系，有着目前独门的岩石先制，在日月出来前一度认为是家门鸟杀手，然后日月出来后大家知道垃圾之翼真成了垃圾之翼，冲岩和磨牙彩皮鱼也就基本不提能够对付家门鸟的能力了。后两个特性和夜狼不一样，拨沙意味着昼狼可以放沙暴队，是目前唯一的一只岩石系拨沙，不过沙队并不是太缺岩石系打击面，，尤其在昼狼只能提供岩石系打击面的情况下。没错，似乎是因为昼狼太瘦的缘故，昼狼没法用地震，因为是四足的缘故也只能用火牙和雷牙，这下大家都知道昼狼是个贫招了。如果不放沙队那么拨沙的意义不大，用不屈之心偶尔可以等蹭蹭围巾飞机的空切或者各种下马威提速，虽然大家都知道这个特性大部分情况下也比较白板，所以这两个特性使用率好像是半斤八两。

昼狼自学岩钉，可以带上气腰做一个首发撒钉手，还有挑拨可以封钉，石刃必带，冲岩优先选择，如果对方有M大甲这种高压力的对象可以选择保留昼狼救场，如果想直接送就带上火牙啃啃可能的钢系，或者剧毒毒一毒打不动的地面或者格斗，当然这种用法稍微有点浪费，而且112的速度也不算太高，这种活化肥来干或许更好，如果要用昼狼自然是要利用昼狼的冲岩给对方的高速脆皮提供压力，毕竟岩石系的打击面还是非常不错的。

昼狼也有剑舞的用法，在基础速度不错的情况下比夜狼威慑要更大（讲道理昼狼如果有夜狼的无防御，夜狼有昼狼的冲岩会更好），剑舞冲岩石刃火牙就算组成了四个技能，偷袭或者咬碎对于昼狼来说很难塞进去，而且塞进去也同样难打动大部分盲点，所以这个技能组合很少有太大的变化。道具可以选择常规的腰带命玉，而岩Z也是一个非常好的选择，石刃的垃圾命中能够被Z技能给解决，而剑舞岩Z也是一个超高爆发的组合，打岩牛这种有抗性的耐久不算特别高的PM（91 90）是能够秒掉的（踩钉大概率秒）。个人感觉因为石刃的命中太不值得相信，所以能强行突破一只已经是相当不错的结果了。昼狼基本无法突破比较肉的地面系和格斗系比如顿甲和修建老匠，所以在这些盲点犹健康时最好不要上场强化，先交给队友进行周旋，保留自己的冲岩作为威慑。目前昼狼的技能数实在少了点，我觉得定点如果能给个莽撞和蛮力会相当不错。

双打中可以和庞岩怪组成死亡双岩……目前在还没有沙河马的情况下和沙暴手庞岩怪属性完全一致，这不是个好事情。不屈之心在双打中发动的概率高了不少，不过如果真被下马威了昼狼的存活很是问题，基本上一个下马威再一个本系强攻或者克制的攻击昼狼就死了，所以昼狼要在双打中出场还是得用上拨沙，玩超高速本系岩崩输出，不过目前还是比较难用的。

配招：

首发炮灰型（重物攻速度+）：石刃+隐蔽岩石+挑拨+冲岩/剧毒/火牙

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+石刃+冲岩+火牙

Anti：

如文中所提，缺少地震作为补盲的昼狼难以突破不太怕火的钢系，比如企鹅、波士多可拉，而火牙作为补盲技能威力实在太弱，事实上大部分地面系和格斗系都能挡下昼狼，因为昼狼耐久相当脆弱，基本上本系克制技能一发即倒，也不用担心被石刃二连破盾，顿甲、地龙、沼王等都是昼狼非常难突破的存在。要留意冲岩的存在，一些比昼狼速度快的大脆皮比如美丽是吃不下剑舞后的冲岩的，风基佬这种被岩石系克制的就更不用说了。基本上对昼狼配置了解后挡起来是不困难的，除非你队伍全队不挡岩。

NO.745 鬃岩狼人-黑夜 岩石

特性：锐利目光/干劲/无防守

职能：强化、撒钉、破盾

评估：其实挺帅的。

夜狼比起昼狼被拿了30点速度平分给了耐久三角，82的速度正好卡在了暴鲤龙和电束木之间，一段速度后依然没过150，不过反正岩切用法比围巾更多，也不是不能接受吧。夜狼的耐久比起昼狼要高一些，不过失去了高速的威慑和冲岩这个先制让夜狼实际上非强化下威胁比昼狼要小不少。特性上锐利目光仍然无视，干劲挡催眠，不过无防守实在太过亮眼，基本上夜狼都会选择无防守来拯救石刃的命中了。

和昼狼一样可以带上腰带首发撒钉，虽然失去了一些速度优势挑拨没那么好用，不过仍然可以带。夜狼失去了冲岩获得了反击，自身耐久和抗性很适合腰带反击的战术，不过鉴于这个技能对于夜狼来说实在太明显，所以成功率我觉得会比较一般。这样用的夜狼可以调低物防，哪怕接到UT反击出去也能有着不错的伤害。因为失去了冲岩和大把速度，所以偷袭对于夜狼的意义比昼狼大了不少。

因为速度调低了不少，所以夜狼可以选择极攻，速度可以不拉满补充一些HP耐久带上岩切（比如岩切后过围巾虚吾伊德），石刃火牙外可以带上偷袭或咬碎，瓦割威力实在不靠谱，如果以后有蛮力就好了。极速剑舞也可以用，不过比起速度更快的昼狼除了石刃不会miss外没啥优势。因为石刃更稳了，所以夜狼可以考虑带上围巾石刃偶尔救救场。

双打中看起来不会miss的岩崩很爽，但基本上比起昼狼没啥优势，技能上独特的反击在双打中十分难用，所以要用的话在双打中大概还是需要带上围巾玩高速岩崩的路子，不过基本上很难有太强的发挥。

配招：

首发炮灰（重物攻速度+）：反击+石刃+偷袭+隐藏石砾

围巾（重物攻速度+）：石刃+火牙+咬碎+隐藏石砾/瓦割

岩切（重速度物攻+）：岩切+石刃+咬碎/偷袭+火牙

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+石刃+偷袭+火牙

Anti：

比起昼狼来说，夜狼要难用许多，加上共享昼狼的贫招事实，所以出镜率非常一般，大部分都是首发腰带反击这种用法——这种用法稍微有点经验的玩家基本都能看出来，所以很难发挥出理想效果，而强化型的要么没速度要么没力度，非常尴尬，和昼狼盲点基本一致，也没有独特的突破方法就不加赘述了，地面格斗仍然是非常难突破的盲点。

NO.746 弱丁鱼 水

特性：鱼群

职能：游击、水盾、炮台、空间打手

评估：团结就是力量的栗子。

单只弱丁鱼是全PM最低种族，而鱼群形态则超越了二级神的600种族成为了高种族的一群普通PM，而这类PM往往都有着负面特性。比起请假王的懒惰和始祖大鸟的怯弱，弱丁鱼的鱼群形态其实负面作用比较一般，要到红血状态才会发动，而且当回合红血并不会影响后手的攻击力，而且HP补回来后仍然可以恢复鱼群状态。实际上和始祖大鸟一样，有着莽撞作为保底，低血状态下的弱丁鱼仍然有着非常不错的威慑力，虽然速度和始祖大鸟没法比。620的种族基本全部分配给了双攻和双防，使得弱丁鱼的双攻几乎达到了神兽级别（鬼剑：我仿佛听到有人在说我帅），双防虽然被HP严重拖累但拉满HP后其实还不错（参考50 150 150的鬼剑），基本上弱丁鱼就是满HP和一攻的双刀用法了，考虑到水系偏特攻，所以注重特攻的弱丁鱼比较多。因为速度非常慢，力度也还不错，可以放空间队进行输出，遗憾的是缺少爆发式强化技能（甚至连自我振奋都不会）。

虽然鱼群形态下的弱丁鱼是个大家伙，不过能迷之学会UT，所以是可以游起来的，不过不是特别建议带上专爱，因为血量很重要，所以可以选择剩饭或者大树果或半血果保持血量不变成单独形态。水本一般选择威力高的水压而不是物攻端威力一般的攀瀑水尾，带上UT后还有两个格子可以给冰光和地震，也可以考虑觉电打打鲤鱼和其他水系，觉草打水地和其他水系，觉火打打草钢顺便增加一些克制面，剧毒也可以考虑，同样是针对一些自己打不动的盾牌。

因为自身耐久还行，而血量又特别重要，所以睡觉加醒睡果或者睡梦的用法也有一定的可行性，当然个人更倾向于醒睡果用法，因为弱丁鱼的速度太慢而且受残血变身的负面效果影响，很容易一睡不醒。除了睡觉回血，也可以让月布这种低速许愿手进行许愿后手接力来保持弱丁鱼的血量。如果在空间中带上弱丁鱼，可以给弱丁鱼一个莽撞让其在空间快要结束或者自己血量不够已经变身时使用（可以带上命玉给自己压血顺便增加输出），单打中莽撞弱丁鱼还是很容易给对手一个惊喜的。

因为水系中强手太多，而弱丁鱼看似种族不错但缺少外挂特性以及好技能加成，加上发挥比较依赖空间，速度不靠谱，有着负面特性，使得纯水的弱丁鱼很难从水系竞争者中出线，不过永远不要低估一个看起来冷门的水系，尤其在七代初的Random Battle中流传着的99级弱丁鱼传说（真是被无脑推过好几次）。

双打中开空间雨更加方便，弱丁鱼有着相当出色的基础特攻和浊流，可以作为一个强力的空间打手进行发挥，空间下和嘎啦的互补性不错，尤其在弱丁鱼带上觉草之后。弱丁鱼有着帮手和莽撞，和单打中一样可以选择大树果半血果和醒睡果睡觉，也可以配合治愈波动保持自己的血量。总的来说双打中弱丁鱼比单打中要好用不少。

配招：

双刀坦克（重HP特攻+）：水压/沸水+UT/睡觉（醒睡果）+地震/觉醒力量电/觉醒力量草/剧毒+冰冻光束

空间炮台（重HP特攻+）：水压+冰冻光束+地震+莽撞/觉醒力量电/觉醒力量草

双打炮台（重HP特攻+）：浊流+保护+莽撞/睡觉（醒睡果）/水压/帮手+冰冻光束

Anti：

作为一个纯水系，弱丁鱼的打击面也不算太特别，主要是水冰地，靠觉醒力量进行特定的针对，没觉草上水免水地，没觉电上水飞的鲤鱼和飞鱼，没觉火上草钢，没地震上水毒的毒刺水母和超坏星，基本上弱丁鱼怎么配都有打不动的存在，而这么慢的速度脱离空间后大部分情况下得吃着攻击出手，每回合都对自己的血量提心吊胆，所以当对面有弱丁鱼时，可以像对盾牌一样对付它，用钉子磨血，UT调戏，寻求能够击杀或者压制到变身线的强力攻击的机会，如果没有好机会就用常规中转周旋，弱丁鱼缺少强化能力，加上只有水本有比较强的输出，所以挡起来还是比较舒服的。

NO.748 超坏星 水/毒

特性：不仁不义/柔软/再生力

职能：中转、物盾、特盾、水盾、毒盾、反强化、撒钉

评估：在环境启动前就被认为是新时代毒瘤的家伙……实际上，也的确挺难缠的，不过暴力的环境其实一定程度上削减了这种纯受的影响力。

超坏星是第一只有着稳定回复的水毒，之前的毒刺水母和千针鱼的发挥已经证明了水毒的确是个非常好的防守属性，而超坏星这个面板一看就是个大受配置，双防相当丧心病狂，虽然HP只有50但是拉满后耐久还是不错的，双攻非常低，属于那种缺少反制力度的盾牌，基本上被对面替个身就慌了的那种，但对于各种命玉炮台来说，如果不能有效对其造成伤害无异于自杀，因此超坏星这种盾牌非常适合挡眼镜水马、各种UT。特性上目前超过90%的超坏星都选择了神级中转消耗特性再生力而非独门特性不仁不义，虽然这个特性效果看起来配合自己独门技能碉堡相当实用——但这显然只是理论上的，催眠食梦打NPC好用但是不可能用于玩家对战，大家都知道你超坏星有个碉堡，如果自己打不动超坏星的话才不会傻傻地凑上去，而且水毒的弱点地电超的主流攻击都并非接触攻击（思念头槌的主要使用者还是钢系的巨金怪），加上因为剧毒和碉堡的缘故，对着超坏星上毒系和钢系非常常见，超坏星大部分情况下一场下来都不见得毒得到一个人，因此不仁不义的发挥空间相当一般。至于不会麻痹的柔软，对于一个受来说麻痹并不见得是负面效果，加上其他两个特性的强势，几乎没人会选择这个特性。

因为能够完挡费洛美螂以及中转各种UT，偶尔也需要顶着地震对攻，所以大部分超坏星选择堆物耐。不过因为有着水冰仙毒的抗性，超坏星选择特耐也并无不妥，还是要依据队伍具体情况来进行判断。虽然物攻看起来更高，但和保姆曼波一样，因为特攻端的沸水和毒爆弹特效，大部分的超坏星都会选择特攻端的技能，因为超坏星的双攻都相当弱，如果不能用特效进行威慑那么只会沦为各种攻击手的上场机会，这样沸水可以说是必带技能，而超坏星不同于呆壳兽，因为超坏星的抗性很不错，很多时候只能靠超坏星站场耗血，所以留场的稳定回复自我再生的意义也不小。因为自身的力度不够，被暴鲤龙Z神上场替身的概率非常大，所以能够穿替身反强化的黑雾其实也可以说是必带的，不然会很容易成为队伍中被强化突破的一环。最后一个格子自然要带一个和毒相关的，稳定的剧毒，欺负没有站在地上毒系的毒菱，以及专属技能碉堡——这个技能是增强般保护，看起来可以剧毒碉堡磨血，不过超坏星这样算下来格子已经非常紧张了，再加上碉堡这个技能带在技能格子中就会产生依赖性，时不时就喜欢点一下，然后被读中无伤上了鸣鸣蝶蝶啥的，对己方局面很容易产生不利效果，所以很多超坏星实际上是舍弃了碉堡这个技能的，增强一些针对性。最后毒爆弹冰光虫灾这类技能可以针对着来选择，无攻毒爆弹打满HP鳍鳍3成左右，真要对攻倒其实是可以耗赢的，冰光显然是针对某只喜欢上来替身的Z神，虫灾可以配合剧毒玩抓人流，也可以利用其不错的固定伤害强行当烧伤伤害（前代）来进行消耗。

目前超坏星在尝鲜期逐渐过去后其实使用率是在稳定下滑的，这种纯受在面对攻队盛世的局面时反制力不足的弱点就被放大，擅长的消耗如果不能将对局拖入慢节奏那么其实是很难进行的，所以目前超坏星主要出现在纯受队居多，偶尔在攻队中作为中转露个面，和鸟蛋勾沼皮地鼠啥的一起将节奏拖慢，才能发挥出自己最擅长的能力，毒烧耗，嘿，对面挂了。

攻击向的超坏星实用性个人感觉相当一般，首先要求对方进入中毒状态，而中毒后对方本来耗血就比较严重了（除非魔法守护），如果对方留场的话拿碉堡再生耗着就行了，没必要用上不仁不义去打爆发，而对于毒不上的PM，哪怕极限了物攻输出也相当有限，所以我认为不仁不义这个特性是相当鸡肋的。

双打中节奏相当快，超坏星这种又拖节奏又缺反制耐久抗性没达到辉夜级别的显然没办法像辉夜那样强行把64的对战拖成憋尿局，加上鸣鸣蝶蝶的强势，鳍鳍的仙场免疫状态其实也是超坏星的克星，也只有哞哞能让超坏星利用属性欺负一下了（然而极攻砖头哞哞草场下一个木槌直接锤死满HP超坏星，超坏星的无攻毒爆弹打无耐哞哞只是概率秒）。不过超坏星有着广防和碉堡，似乎可以欺负欺负地龙。所以双打中的超坏星更适合不仁不义来完成中毒+CT的combo，利用上自己的抗性和耐久但不是纯消耗，虽然同样只是理论上盛行。

配招：

常规中转（重HP一防+）：沸水+自我再生+黑雾+毒菱/剧毒/碉堡

抓人（重HP一防+）：虫灾+剧毒+碉堡+沸水

双打坦克（重HP一攻+）：碉堡+毒突/毒爆弹/剧毒/淤泥波+自我再生+水流裂破/沸水/广域防守

Anti：

其实在前文已经提了不少针对措施了，最核心思想无疑是不让超坏星毒到，能够找机会秒掉超坏星这两点。对于前者，大部分钢系毒系特攻手都可以做到，比如熔岩风暴加挑拨的特耐火钢，如果不放心的话可以带个草Z阳光烈焰，能够稳定抓死超坏星。M妙蛙、玛机雅娜等也符合这个条件（不过后者也是超坏星挡的对象，如果玛机雅娜是AV的而不是剩饭的最好不要这样耗血），另外，Z祈雨湿润身躯的萤火玛纳霏也可以作为超坏星的check，虽然对方有黑雾，不过玛纳霏可以只祈雨不用Z，雨天下冲浪就能给超坏星很大的压力，尤其一个萤火捏在手里很容易找到机会突破超坏星。对于后者，很多水地可以借着沸水的机会上，Z神这种可以找撒毒菱或者沸水（前提是得相信自己的脸）的时机上场然后造个沸水破不了的替身，然后龙舞或者盘卷或者直接千箭齐发砸上去，虽然超坏星有黑雾，但是阻止强化的代价就是自己被打死，而Z神并没有被换掉，相反大部分时间下还能保留个替身，顶多只是被逼换而已。鸣鸣蝶蝶这种攻击手也可以找个安全的时机上场面对超坏星，趁机来一波输出。总之，很多攻击手都可以把超坏星当一个软柿子捏——虽然超坏星的确没啥进攻威胁。

NO.750 重泥挽马 地面

特性：我行我素/持久力/精神力

职能：地盾、物盾、特盾、强化

评估：一个大写的抖M。

重泥挽马公布得非常早，而在获知能力分配和独门特性后更是获得了广泛的关注，因为这个种族分配相当合理，而且这个特性也是能应对各种UT和铁头（基拉祈）的好特性，不过在对战环境启动后，重泥挽马没能在66环境中火起来，反而在双打环境中有着不错的发挥，其速度慢、怕状态、缺回复的弱点就被无限地放大了起来，更重要的是纯地面系能提供的抗性有限，而环境中水地和飞地钢地的能力都相当不错，哪怕有着类似的种族分布能撒钉子能扫钉的顿甲也逐渐为环境所冷落，更不用说目前还没有定点技能的泥马了。或许在定点获得钉子后，泥马可以凭借着出色的身板抢走一些其他地面系的使用率。种族上物攻突出，物耐达到了幻兽级别，特耐也还不错，带上背心后足够对着觉冰的电系上场，基本上可以中转好几次。特性基本都选择了专属特性持久力，其他两个特性还是白板了一些，持久力可以蹭一些威力小的技能给自己加防御，为站场对攻增添一些砝码。

如上一段所述，重泥挽马非常适合突击背心这个道具，也可以利用专爱头巾或者放空间中带命玉（缺少剑舞，力度比不上嘎啦），不过尴尬的地方在于不是太好凑四攻，地震岩崩肯定是需要的（没石刃），泥马能学会近战，虽然和地震的打击面重合度较大，不过作为一个高威力克制面不错的技能也可以选择，然后最后一个格子就比较头疼了，重磅冲撞对于高体重的重泥挽马还算可以选择，可以用来砸一砸哞哞，不过其他的用处有限。反击配合自己的耐久偶尔可以起到救场效果，对于显然会UT的对象也可以用这个技能减少先读压力。速度很低的重泥挽马也可以选择报复，不过这个技能不能先读对方换人，所以泛用性也一般。综上来看还是重磅冲撞凑技能格子比较稳定。如果不带背心那么可以选择第四个格子给剧毒，地毒的应用空间还不错，主要盲点是辉夜钢鸟（其实就是替保毒震天蝎的那些个盲点，不过泥马可以岩崩打击大部分飞行系）。

如果对面是菜刀队（特攻乏力），那么有回复的泥马将会成为对手的噩梦，不过泥马缺少稳定的回复，所以这时候自然需要召唤睡梦了。睡梦地岩/剧毒的泥马理论上可以击垮纯物攻的、回复力不够的队伍，不过也只是理论上，现在的队伍没理由会被一只泥马控场——不过在解决掉一些威胁后再上场就不一样了

双打中的泥马出场率要远高于单打，回复匮乏速度慢的弱点被极大的掩盖，可以放在常规队中作为反制空间的一招，也可以放在空间队中成为智挥猩一员玩号令play，作为一只耐久非常不错的地面系，和大部分PM可以进行有来有回的对攻，特性持久力可以让对方用下马威或者力度不高的技能时心存忌惮，是鸣鸣嘎啦的大克星。作为地面系有着学习面目前非常狭窄的十万马力，虽然单打中因为威力命中都不如地震非常少见（比起地震不会被草场削弱），但是双打中因为这个技能是单体攻击不会被分散威力不会打到队友所以几乎是必带的技能，有着能打多边兽2的近战（环境中格斗系相当少）。比起单打，双打更能淋漓尽致地发挥出泥马的优势。

配招：

四攻（重HP物攻+/重HP物防+，突击背心/专爱头巾/剩饭）：地震+岩崩+近战+重磅冲撞/反击/报复/剧毒

睡梦（重HP一防+/重HP物攻+）：睡觉+梦话+地震+岩崩/剧毒

双打坦克（重HP物攻+，突击背心）：十万马力+岩崩+近战+地震/重磅冲撞

Anti：

因为重泥挽马没有强化物攻的技能，所以它的输出也就是125的基础物攻，而这个级别的物攻并不算太无解，只要有着地面的抗性就行，土猫蔓藤辉夜这种挡起来都比较轻松，如果没有重磅冲撞那么哞哞也可以挡一挡。因为重泥挽马没有稳定回复，而背心或者专爱头巾的重泥挽马相对较多，所以只要耐着性子磨血，下下状态，不让其对自己队伍造成有效伤害就可以让对方慢性死亡，当然，你得留意保护自己队伍中能打动重泥挽马的存在尤其是攻击性的特攻水系草系，不然是有可能被睡梦的重泥挽马给恶心到的。

NO.752 滴蛛霸 水/虫

特性：水泡/储水

职能：炮台、水盾、特盾、空间打手

评估：既生具何生蛛……什么！你的特性居然有隐藏效果？

大概很多人和我一样在看到这个种族分布时就觉得滴蛛霸大概很难在对战舞台上有什么发挥，最高的两项能力是双防，而HP并不足以提供太高的耐久，物攻只是一般水平，靠吸血很难回复上来，水泡相当于水幕加厚脂肪的一半效果，对拯救这个种族并没有什么帮助，然后在日月发售后几天，一个惊人的测试结果告诉我们，水泡特性是有隐藏效果的，水系技能威力翻倍——也就是说，只看水系技能的话，这个特性相当于一个大力士，而且两攻都能受到加成。这一下子就让滴蛛霸成为了阿罗拉地区顶尖的水系攻击手，物攻端不怕鬼火以及有着水火冰地斗的抗性，加上基础特耐相当不错，滴蛛霸成为了又一个热门的空间打手，而且类似嘎啦有着不错的抗性，只有飞岩电的弱点，和地岩有着不错的联防配合，使得滴蛛霸脱离空间队同样能找到机会输出。话都这样说了，虽然储水的水免看起来很诱人，但水泡特性才是选择滴蛛霸的关键原因。

物攻比特攻高20，所以大部分滴蛛霸都选择了物攻配置，而且物攻端有着水流裂破这个威力可观且特效也值得期待的稳定新技能。滴蛛霸的定位自然是强劲的水系输出，为了将这个理念发挥到极致，大量滴蛛霸带上了专爱头巾，极限了物攻，为了打几炮强力的水流裂破（打无耐烈咬陆鲨小概率秒杀，威吓后必秒满HP100物防的土猫），虫本能帮助打击水系盲点草系，同时本系吸血能稍微提供一些回复，毒突打击对象是各种仙系尤其是水仙的鳍鳍和草仙的哞哞，最后一个格子可以带上剧毒打上面技能都打不动的水免，可以带上咬碎增加一些克制面，可以带上梦话用来挡催眠。值得一提的是镜反，滴蛛霸的特防相当不错，在拉满HP后能稳定吃下满特攻鸣鸣的电场十万，所以必要的时候可以硬抗一些特攻技能和对方兑子。因为特防能力不错的缘故，所以为了增强灵活性，也可以放弃专爱头巾选择突击背心，这样子镜反会更稳定一些（同样是鸣鸣，同样条件下十万打过来六成左右，可以在踩一次钉子后仍然能够接下来）。除了砖头和背心外，水Z打爆发，保守的神秘水滴和剩饭也可以选择，不过并不推荐命玉，因为滴蛛霸主要点的技能就水流裂破，神秘水滴的性价比更高一些。

水泡是目前唯一一个能翻倍特攻的特性（虽然仅限于水系技能），哪怕特攻看上去只有50，在极限了能力后也相当于138种族的极限，所以滴蛛霸也可以玩眼镜特攻流。可惜的是滴蛛霸特攻端只能选择冲浪而没有水压（虽然冲浪的威力也高于水流裂破），强行让喜欢浪的人玩稳定。特攻比起物攻的优势在于不会被头盔鲨鱼皮各种耗血，而且很多用来挡滴蛛霸的盾牌只是物盾而非特盾，比如保姆曼波可以轻松挡下物攻的滴蛛霸，但是满HP保姆曼波吃极攻眼镜冲浪却有概率被2HKO，这是特攻的意义所在。当然因为其他属性的技能不享受水泡加成，所以补盲技能威力相当寒碜，冰光只有在打打草系这种冰系两倍克制而水系抵抗时威力才能超过自己的冲浪，否则哪怕打草钢这种也是冲浪威力较高。所以特攻滴蛛霸面临的贫招问题比物攻的更明显，基本上带觉醒力量也是考虑水免的存在，觉草打打水地就够了，最后一个技能还是推荐剧毒，因为特攻滴蛛霸比物攻的更难突破水盾。镜反仍然是可以考虑的技能，如果需要的话可以扔掉觉醒力。另外也可以同时带冲浪沸水两个水系技能，如果对方有挡水好手滴蛛霸暂时无法突破，可以利用沸水去打输出顺便凹凹烧伤。

双打中的滴蛛霸可以干的事情非常多，因为是42速，在空间下比好胜毛蟹和锹农炮虫正好快一点，能够学会冰息给43速的好胜毛蟹触发怒穴，相当恶趣味，同时也快了过了嘎啦并且具有属性优势，可以用于反制空间。可以学会广域防守挡挡岩崩，可以学习变为同伴让队友拥有这个强力特性——虽然这意味着得两只水系站在场上，不过想一想鳍鳍鲤鱼啥的拥有这个特性是真的很暴力。战斗中的角色定位和单打中基本一致，不过有了空间和雨天使得滴蛛霸打输出更容易了一些，水Z打爆发的选择率更高。另外特攻滴蛛霸虽然没有浊流只有冲浪，不过威力可观使得滴蛛霸也成为了智挥猩的后宫之一，号令冲浪相当无脑。最后我觉得攻击平分这个技能也有一定的发挥余地，自身面板双攻并不高，也许可以用这个技能增强一下自己的输出顺便减弱对方攻击手的输出。

配招：

作为物攻手（重HP物攻+）：水流裂破+吸血+毒突+剧毒/咬碎/梦话（专爱头巾）/镜反

作为特攻手（重HP特攻+）：冲浪+冰冻光束+镜反/剧毒/梦话（专爱眼镜）+觉醒力量草/沸水

双打水系输出（重HP物攻+）：水流裂破+吸血+保护/广域防守+毒突

Anti：

滴蛛霸可以说是一招鲜吃遍天的典型，除了水系外其他的输出相当不能看，包括本系虫本。所以挡滴蛛霸也主要只要考虑水抗，对于滴蛛霸的其他技能只要不被克制就差不多了，水免众，草毒众，各种肉肉的龙系都可以挡下滴蛛霸，对于文中提到的其他相对不常见的技能留有意识即可，哪怕对方滴蛛霸真带了镜反，因为HP种族不高而特防高的缘故很多情况下被阴一下也并不致死，所以只要注重水系抗性就足以对抗了。需要注意的是滴蛛霸的水泡特性使得滴蛛霸不会被烧伤，意味着水盾惯用的对烧沸水对耗赢滴蛛霸是相当困难的，尤其滴蛛霸有着吸血续航有着水流裂破降防。因为滴蛛霸速度偏低而且弱钉，所以压血上实际还是比较简单的，只要你的挡水PM还健康着，滴蛛霸并不能造成太大的威胁（同样，对方也是攻击手，你也得注意保持住自己的血线）。

NO.754 兰螳花 草

特性：叶子防守/唱反调

职能：炮台、强化、工兵、队医、空间打手

评估：食我大SB刃啦！

兰螳花在树荫丛林干掉了相当多的训练师，从而这个外表一度成为了某些孩子的心理阴影（误）。种族上……除了速度外各个数值都比较一般，这是因为有唱反调（也就是性情乖僻）特性的缘故，不能设置得很极端，但比起速度上110的君主蛇，45的速度哪怕在空间中也没有什么竞争力，特攻也只比君主蛇高了一点点，物攻虽然不错但缺少和唱反调特性配合的技能，比起极速草蛇的简单粗暴，兰螳花操作难度要高上不少，我在研究这只PM时感觉特别无从下手。

首先还是先来看唱反调叶爆吧。比起草蛇的大蛇瞪眼龙波种子，兰螳花的优势在于天气球和……除雾。天气球要用得给兰螳花一个晴天，理论上空间晴的兰螳花会有不错的发挥，但这个操作太复杂了，加上煤炭龟本身就要占用天气和空间回合输出，叶爆强化推队的成功率相当一般。比起像草蛇那样队友帮助排除盲点的核心向用法，我更倾向于把兰螳花的唱反调叶爆当做外挂的能力，如果对方缺少应对方法更好，如果没推队可能性也不影响自己的本职工作，没错，本职工作就是扫钉子。作为一只有地抗的扫钉手，兰螳花有着稳定回复光合作用（虽然比起自我再生并不稳定），唱反调的飞叶风暴也有着非常大的进攻威胁，哪怕没拉一点的特攻努力，+4的特攻等级也没有任何人可以小觑。因为不像草蛇那样有寄生种子和大蛇瞪眼，所以兰螳花的技能格子并不紧张，最后一个格子可以给觉火补充一下打击面，可以芳香疗法兼职一下队医，剧毒万能技能，甚至可以带上亿万吸减轻一下血量压力——光合作用只有8个PP。作为一只草系的螳螂，特攻技能选择面相当狭窄，能学会的除了草系特攻外也只有觉醒力和天气球了。不过因为Z放晴的存在，兰螳花也可以考虑Z放晴天气球的清场用法，虽然这基础速度极限后一段强化后也不过刚刚过了91速极限（土猫你好，土猫再见），清场能力非常值得怀疑，仍然需要队友放放虫网来协助兰螳花获得更高速度压制力。

所以再看看兰螳花的物攻端，在游戏中试炼的兰螳花的日光刃让人印象深刻，作为目前兰螳花的独门技能，这个技能威力高达125且没有副作用，当然和SB光一样，SB刃也得蓄力一回合（太阳光线英文为Solar Beam，日光刃为Solar Blade，简称都是SB），虽然可以带草Z来追求一下爆发，不过作为主攻技能还是必须得在晴天下才会选择携带这个技能，在非晴天下只带这个草本的确如其名一般（这里的SB光也被用作自我调侃，尤其当九尾和Y喷用SB光回合被其他天气手换了天气而被搞死时）。兰螳花的物攻端技能比特攻端要丰富一些，有着吸血和毒突瓦割，但缺少关键的火系技能，所以晴天下兰螳花还是更青睐于那100威力的火系天气球而非看起来能力更高的物攻，尤其有着叶爆强化时。不过兰螳花有着生长，所以可以不用唱反调特性带上生长打打双刀，当然，这仍然要在空间下进行，比起其他各种叶绿素输出手，兰螳花的缺点还是太明显了，那就是使用起来太复杂了。

双打中空间晴相当普遍，不过兰螳花的输出打击面和空间晴主力煤炭龟几乎完全重合，都是火草的打击面，对火系基本没什么办法，只能依靠觉醒力量地面进行针对，极限特攻后两段特攻的觉地正好能确1满HP的嘎啦，但兰螳花和嘎啦同速（相当诡异的事情）使得这变得很不稳，因为45速在阿罗拉的空间环境里并不算快，所以很多兰螳花会选择带上竞争背心啊黑铁球啊狗圈啊让自己速度减半（能慢过煤炭龟）先行出手，不过力度上就存在问题了，是由觉地必秒嘎啦到必定不秒嘎啦的差距。只能说这设计太恶趣味了，给阿罗拉一堆看起来不慢的PM强行45速。

配招：

兼职清场的工兵（重HP物防+）：除雾+光合作用+飞叶风暴+剧毒/觉醒力量火/芳香疗法

Z放晴（重特攻速度+）：大晴天（Z）+飞叶风暴+天气球+觉醒力量冰/觉醒力量地面

性情不怪癖（重HP物攻+，空间晴下，命玉）：日光刃+天气球+毒突/觉醒力量冰/觉醒力量火/吸血+生长

双打空间晴（重HP特攻+）：飞叶风暴+天气球+保护+觉醒力量地面/觉醒力量冰/毒突

Anti：

如果是空间晴，在看队伍阶段就能辨认出来，因为给兰螳花创造输出空间的程序太过复杂，所以这个过程中有相当多可以钻空子的地方，比如给空间手上挑拨，给煤炭龟派上一只大嘴鸥，甚至在兰螳花上场回合给它冷不丁一个吹吼，哪怕上场了兰螳花还是难以打动火系——想想游戏中那只兰螳花，其实根本打不过火系，那些来贴吧哭诉的玩家队里肯定没有火主风速狗这些。基本上一个合格的队伍不缺应对草蛇推队的策略，而如果速度更快更强势的草蛇都能挡下来，那么挡一个慢速的兰螳花就更不在话下了，对兰螳花一只高速的火系毒系即可（叉字蝠、烈焰猴等）。

NO.756 灯罩夜菇 草/妖精

特性：发光/孢子/雨盘

职能：草盾、物盾、特盾、反强化

评估：这张脸看上去特别惊悚……明明把那几个黑点屏蔽后是相当萌的一只。

在灯罩夜菇及其独门吸取力量这个技能曝光后，有些人对其给予了很高的评价，认为它可能会获得甚至取代掉暴露菇的位置。在七代之前草仙的确是一个非常不错的属性，是龙地打击面的一个盲点，逼得烈咬陆鲨带上铁头的原因之一（某只棉花），然而在七代仙神崛起后，大量PM受到压力带起了毒突，使得不明真相的围观群众，包括灯罩夜菇也遭了殃，草仙能挡的属性，地龙斗水恶草中，大量龙斗恶带起了毒系或者钢系技能，水冰、草毒技能往往在一起就不说了，灯罩夜菇看上去拥有着一大堆重要抗性，但因为低速和多弱点的缘故，实际上很难长时间站场受起来。种族只有400出头，不过物攻和速度没怎么占用种族所以有效种族分布还不错。三个特性中，发光不是对战用特性，雨盘可以混迹雨天帮忙挡水反水，最常见的还是能hax的孢子特性，配合独门技能吸取力量能恶心到不少物攻手，不过我敢说要有暴露菇的再生力的话，大家还是会一样放弃孢子。

灯罩夜菇的用法自然是围绕着消耗的核心思想来进行的。作为一只蘑菇，灯罩夜菇成为了第四只蘑菇孢子使用者（画狗再见），因为这四只蘑菇属性都不同，之间的竞争也不怎么明显，都是按照自己的节奏来。灯罩夜菇的节奏无疑是1、找个安全的机会上场2、丢蘑菇孢子3、丢寄生种子4、用吸取力量让自己强行站场。虽然这个流程相当理想化，不过灯罩夜菇主要也的确是这个思路。蘑菇孢子和本系的月爆是肯定要带上的，本系攻击选择仙本而不是草本的原因很简单，四个草系技能对上对面的草系就只能干瞪眼了，虽然带仙本同样打不过草毒和草钢，不过至少能造成点伤害。寄生种子可以换成剧毒，目标是磨血，当然一般情况下能损人利己且盲点更少见的种子会比较受青睐，最后回复技能可以用独门的吸取力量，也可以用更稳定的月光。吸取力量的设定是回复对方PM攻击力数值的HP，同时降低对手的一级物攻，满HP的灯罩夜菇的上限HP为324（100级，60HP种族），而100种族的极限攻击为328（100级），所以灯罩夜菇的吸取力量对大部分物攻手用是能直接吸满的，而70种族性格负修正0物攻努力的攻击为158（100级），意味着在很大的一个区间内，吸取力量的回复效果都是要高于稳定回复半血的月光的，而且可以对着相当多的物攻手强行站场是月光所不能做到的。道具上基本选择剩饭，不过吸取力量属于吸取类招式，可以用巨大根茎进行加成，使得吸取力量的奶量更足，也可以选择头盔配合孢子特性已经提供一些输出，毕竟吸取力量在大部分情况下回复能力已经够了。

因为技能选择面比较狭窄，所以灯罩夜菇的用法也很少有变化。灯罩夜菇能学会电磁波和麻痹粉，可以类似其他几只蘑菇选择蘑菇孢子加麻痹粉的combo，虽然这和上一段的吸取力量完全不在一个节奏上吧。

双打中的灯罩夜菇仍然不能攻起来，还是撒撒蘑菇孢子和吸取力量恶心对方物攻手的套路，可以针对着烈咬陆鲨带个抗毒果，在减一物攻后烈咬陆鲨毒突就不怎么打得动灯罩夜菇了。因为是灯罩的设计，所以灯罩夜菇有着聚光灯这个有趣的技能，虽然这个技能更适合皇家对战而不是双打吧。在银行开放后感觉目前仅有的使用率也会被有着愤怒之粉的暴露菇给抢掉大部分。

配招：

就是死不了（重HP物防+）：蘑菇孢子+吸取力量/月光+寄生种子/剧毒+月爆

双打消耗（重HP物防+）：蘑菇孢子+吸取力量+月爆/魔法闪耀+保护/寄生种子/聚光灯

Anti：

草毒的特攻手是毫无疑问的完美anti，灯罩夜菇基本上怎么都打不过M妙蛙暴露菇这种一发毒爆弹能直接秒掉自己的对手，而且寄生种子撒不上，剧毒毒不中，蘑菇孢子也催不了，觉火也同样秒不掉，GG。如果队伍缺少毒系攻击，那么送催一只，然后寻找机会用低物攻种族的特攻手对杠（比如胡地，魔守还不吃寄生种子）。因为缺少太多的反制能力，加上速度慢，所以灯罩夜菇还是比较好对付的，而且很容易死于不明的毒系技能，顶多吸取力量恶心一下，但是如果没中种子或者剧毒其实这个技能不过是互相耗PP而已。

NO.758 焰后蜥 毒/火

特性：腐蚀/迟钝

职能：破盾、强化、高速

评估：食我剧毒啦火钢！

滑稽蜥蜴的1:7性别比和只有雌性才能进化的设定使其成为和蜂女王一样成为了让蛋党望而生畏的一只PM，在英勇无畏慷慨赴死的蛋党手中诞生了数不胜数的闪光雄性夜盗火蜥，真是只能做出一个滑稽的表情。焰后蜥是一只少见的阿罗拉高速PM，117的速度刚好过了大量115速（海星兄妹10%Z神等），对于高速脆皮来说速度就是生命线，这一点上焰后蜥还不错。111的特攻配合阴谋或者眼镜有着不错的输出力度，耐久虽然不怎么能看不过拉满HP后还是可以强吃一下属性抵抗的技能的。独门特性腐蚀应用前景相当可观，可以毒上各种火钢M妙蛙，破盾能力相当强劲，不过这个特性只适用于带剧毒的焰后蜥（毒瓦斯不说，淤泥波打毒系有中毒效果），所以如果选择阴谋三攻的焰后蜥也可以选择能够防挑拨的迟钝。

作为一只高速，焰后蜥的用法比起上面一大堆低速来说灵活了许多，也让我终于写起来顺了一些。火毒的打击面还算不错，如果不看其共同盲点岩石系的话，因为目前OU岩石系比较少的缘故，所以眼镜或者围巾的焰后蜥是有着不错的发挥空间的，带上觉地后打击面相当广，也可以选择觉冰针对那两只…嗯三只地龙，三攻后还可以省下一个格子给剧毒外挂破盾，使得无论是觉冰对火钢，觉地对地龙都不是无计可施。追求灵活性的话焰后蜥有着爆发型强化技能阴谋，阴谋三攻也有着不错的输出能力，不过由于目前环境速度线偏高的缘故，完成推队还是需要队友帮助解决高速的存在，否则耐久非常一般的焰后蜥是没办法吃下啥高速PM的本系技能的。

焰后蜥可以说是火毒战术的集大成者，连开创者的席多蓝恩都自叹不如，因为焰后蜥本身就是火毒，而且其剧毒没有火钢的弱点。因为焰后蜥是个高速，所以看起来可以用替保毒火的配置，不过比起天蝎来说焰后蜥的回复力不太能跟得上，比起鬼剑焰后蜥的耐久不太够，所以我用的是替束加鼓掌的焰后蜥，束缚（定身法）加鼓掌是一个神奇的组合，常规流程是替身吃技能，束缚禁锢这个技能，然后鼓掌这个禁锢的技能，下一回合对方就发现自己只能挣扎了。鉴于这个组合可以让对面三个回合都没办法打出输出，配合无盲点的剧毒（免疫、魔法防守除外）耗血和蹭剩饭能力相当强大，加上很多PM只有一个技能能打动火毒的焰后蜥（火毒也是一个不错的防御属性，不要被四倍弱地迷惑。只有水超地岩四个弱点，有着斗毒虫钢火仙草冰8个抗性，更是四倍抗虫草仙），比如常规火钢只有大地力能打动焰后蜥，一个束缚过去火钢就相当纠结了。当然这个用法很需要对手配合，节奏还是很容易乱掉的，可以折中一下换掉鼓掌带一个攻击技能，不然很多时候会非常尴尬。

焰后蜥也有挑拨鬼火打落这一些比较实用的技能，不过战术性不是特别强，如果需要可以灵活地塞进技能格子里。

双打中的焰后蜥有着鼓掌束缚挑拨鬼火下马威（目前遗传链不完善，是非法的）一大堆干扰技能，因为双打节奏更快所以剧毒反而不怎么需要了（打辉夜有火本），所以特性上可以选择防挑拨的迟钝。自身作为一只高速毒系对卡璞们有着不错的压制力，唯一比自己快的鸣鸣可以用下马威让队友搞定，挑拨鼓掌束缚三个技能都可以对对方的保护造成非常大的限制，配合队友打输出相当不错。因为自身脆皮而对攻能力不错所以可以选择气腰作为最常规道具，命玉Z石打爆发也是合理的选择。另外，似乎作为轮唱的发起者和仙布有着还不错的配合。

配招：

围巾/眼镜（重速度特攻+（围巾）/重特攻速度+（眼镜））：淤泥波+大字爆+剧毒/燃烧殆尽+觉醒力量地面/觉醒力量冰/觉醒力量草

阴谋（重特攻速度+，腰带/命玉）：阴谋+大字爆+淤泥波+觉醒力量地面/觉醒力量冰

高速干扰（重HP速度+，黑色淤泥）：剧毒+替身/保护+束缚+鼓掌/淤泥爆弹/火焰放射

双打控制（重特攻速度+）：下马威/挑拨/束缚/鬼火+大字爆+淤泥爆弹+保护

Anti：

焰后蜥的设定让其对于盾牌的压力都非常大，上场吃个剧毒是非常不舒服的，尤其连钢盾都能尝到中毒的滋味，所以挡不如杀，反正焰后蜥是个脆皮。对于焰后蜥的攻击压力，火毒的盲点有着火钢、地龙、水地、水毒和一大堆岩石系PM，可以先试探出对方的觉醒力属性再做针对，一般来说觉草的概率最低，觉冰的概率最高，不过有老班这种基本是无压力上了。如果对方没有道具提示则要小心围巾的可能性，如果是强化型的焰后蜥则要注意保护自己的高速PM，阴谋一次的焰后蜥破坏力是非常不错的，不过也意味着这也是击杀对方的好机会，很多时候自己有一段强化时一些玩家是不舍得放弃强化成果下场的，虽然很多时候的确不方便进行二次强化。另外提一下卡比兽，无论是厚脂肪还是免疫都可以用来挡挡焰后蜥。最后日常提钉子，无论是专爱游击的焰后蜥还是腰带强化的焰后蜥都非常怕一把钉子。

NO.760 穿着熊 普通/格斗

NO.763 甜冷美后 草

特性：叶子防守/女王的威严/甜幕

职能：工兵、草盾、物盾、特盾、游击、队医

评估：似乎是S的设定……不过我不太喜欢这个形象。

作为一个主要用腿进行调教……咳进攻的PM，甜冷美后有着不错的物攻和中等的速度，加上是草属性很容易联想到另一只草系物攻手斗笠菇，不过这俩的力度实在是天壤之别，最关键原因是甜冷美后的专属技能也是最高威力草本热带踢只有70威力，和斗笠菇技师加成的种子机枪的力度没法比。72的速度极速围巾能够超过130极速，不过目前来说意义不是特别大了，反正过了叉字蝠甜冷美后也没办法像斗笠菇那样可以用岩石封先手击杀或者孢子催眠。耐久尚可，虽然HP稍微低了一点不过并不是脆皮级别。特性上叶子防守是晴天才能发挥，而且叶子防守这个特性也不常占用晴天队的位置，甜幕差不多相当于不眠，不过甜冷美后本身就是草系不吃最常见的催眠技能催眠粉和蘑菇孢子，所以几乎所有甜冷美后都用着自己的专属特性女王的威严，虽然和磨牙彩皮鱼的那个鲜艳皮肤特性只是名字不同而已，但能防下所有先制技能还是相当强大的一个特性，如果有岩石系技能的话甚至可以用来围巾石刃打M凯罗斯，可惜物攻技能实在太贫了。

因为物攻技能威力和打击面都不太够，所以甜冷美后空有120物攻却不太好攻出去。草本热带踢威力只有70但是百分百能降一级物攻，这个特效看起来在持久对攻中非常不错，加上甜冷美后能学会高速旋转，耐久也还行，所以设计为S的甜冷美后被众无情的玩家用来当扫钉的盾牌，实在是不忍直视。因为物特两端耐久种族一样，加上草系能抵抗主要为物攻的地面和主要为特攻的水，所以两种耐久分法的甜冷美后都有。值得一提的是，女王的威严能挡先制，而热带踢可以减物攻，所以甜冷美后能挡一挡千箭齐发神速双攻的Z神，不过对盘卷替身起来后的Z神仍然缺少应对的办法，所以只算能够中转。热带踢高旋后甜冷美后的回复技能光合作用有必要选择，因为没有寄生种子。最后一个格子可以给灵活游走的UT或者剧毒，如果需要甜冷美后对草钢有一定的威胁可以带上飞膝踢，如果需要兼职一下队医可以带上芳香疗法。应该说不愧是都生活在草试炼森林里的草系，兰螳花和甜冷美后的功能还挺相近的。

因为围巾后速度线还行，加上有UT，所以甜冷美后是可以套上围巾进攻的，热带踢虽然威力不行，但特效的确不错，偶尔也能发挥救场的奇效。甜冷美后的主要进攻技能是草本的热带踢，游击的UT，打钢的飞膝踢，但是这三个技能都打不动毒系和飞行系，也并没有地面系或者岩石系技能去补盲，要么用报恩勉强凑一凑，或者嬉戏做一些针对，不过我感觉还不如带个高速旋转兼职一下工兵的工作，毕竟知道对面上盲点了UT走更为合适一些，强行打的话很多时候只会给对方机会。

甜冷美后是有催眠加强化的配置的，嗯……草笛加点穴，都是非常看脸的技能，不过甜冷美后并没有接力棒啊狙击手啊这类配合点穴的技能，所以在此就不详细替这方面的用法了。同样，甜冷美后也是水溅跃传人，偏娱乐向也可以接速度后Z水溅跃强化。

双打中的甜冷美后因为女王的威严特性可以帮助己方队伍防住下马威，可以和空间手有一些配合，不过比起磨牙彩皮鱼自身就能放空间，甜冷美后站在场上干的事情就要少不少了。热带踢仍然是需要的，可以降攻减少己方队伍的防御压力，有双墙同样可以更好帮助队友，UT也可以和空间配合，寻找给后排队友无伤上场的机会。其他的嬉戏飞膝踢都是针对性地来携带，前者打打地龙还是可以的，后者可以针对多边兽2，不过不能对甜冷美后的力度期待过高。

配招：

当盾的女王（重HP一防+）：热带踢+高速旋转+光合作用+UT/剧毒/飞膝踢/芳香疗法

围巾（重物攻速度+）：热带踢+飞膝踢+UT+嬉戏/报恩/高速旋转

Anti：

还能怎么办呢，众毒系已经饥渴难耐了。基本上盾向的甜冷美后应该比攻向的要难缠很多，因为目前甜冷美后的攻击技能的确挺一般，对上毒系和飞行系没有什么好的办法，而因为本系热带踢威力比较低，大部分物盾哪怕没有抗性都吃得不算费劲，而盾向的女王只是功能性成员，对队伍的破坏力有限，考虑的是如何寻求从甜冷美后这一环突破而非防下对手的攻击。总的来说，在甜冷美后获得更好的技能之前（种子爆弹石刃地震啥的），其破坏力非常一般，只要不拿草钢这种上去吃自杀一脚就行了。

NO.764 花疗环环 妖精

特性：花幕/先行治疗/自然回复

职能：强化、物盾、特盾、队医、空间手、双打辅助

评估：又一只看起来是植物的纯仙（也是一只花仙）。

在专属井喷的第七世代，花疗环环同样获得了一个专属特性——先行治疗，这个技能在使用能对自身回复HP的招式时，先制度+3。注意是+3的先制度，比某恶心高到不知道哪里去了。种族上因为身材瘦小有着不错的速度，总体来看和另一只花仙有着类似的种族分配，低HP种族配合还不错的双防，特攻也算是达到了及格水准。因为是仙属性所以努力还是偏物耐比较合理。特性上基本锁定先行治疗，不用这个特性实在是没啥选择花疗环环的理由。花幕是双打特性，单打等于白板，自然回复是一个中转特性，但是比起另一只正牌花仙来说花疗环环干许愿啊芳香疗法的能力比不过它。

先行治疗能够对光合作用、自我再生这类稳定回血技能，吸取之吻、亿万吸收这类吸取类技能有效果，而花疗环环作为目前这个特性的唯一拥有者有着光合作用和吸取之吻，加上有着冥想这个强化技能，很容易想到冥想加吸取之吻的强化加先制的组合，加上先制的回复技能光合作用和稳定消耗技能寄生种子（注意寄生种子没有先制度），花疗环环的回复力相当丧心病狂。冥想加吸取之吻曾经有一只钥匙这样用过，那只钥匙的冥想是先制，同时有着电磁浮游免疫掉地面弱点，从而只剩下主要为特攻的火系弱点，也是非常恶心的一种用法。比起钥匙的钢系，纯仙的花疗环环这样用非常怕剧毒，所以可以考虑带上芳香疗法。光合作用和寄生种子可以选择一个携带，前者回复稳定，后者方便强行突破一些吸取之吻怎么都打不动的盾牌同时也能够起到回复的作用。如果拉大量特攻冥想也可以选择觉醒力量火打一打草钢——吸取之吻虽然是特攻技能但是是近身攻击，打在草钢身上想想就痛。

看起来就很萌的花疗环环迷之能用挑拨，自身速度不错的情况下可以选择速耐用法，挑拨剧毒光合作用吸取之吻这样用也还行，不过除去那两个回复技能是先制以外，很多盾牌都能比花疗环环做得更好，毕竟花疗环环的耐久并不算太高。

双打中的花疗环环可以用上自己的专属技能花疗了，这个技能相当于治愈波动的效果，但是在草场下效果会提升。再加上花疗环环能放空间以及无视速度的先制回复技能，花疗环环是个非常优秀的辅助，可以搭配伊布Z强化接力、腹鼓卡比等。值得一提的是下马威先制度也是3，所以如果是铁掌力士这种慢速下马威的话是比花疗环环的治疗技能慢的。总而言之，花疗环环无论是自己开空间还是挑拨封空间还是帮手花疗辅助队友都有不错的价值，虽然自身是仙属性为守护神们躺了不少枪，但技能搭配起来的确还是非常好用的一只PM。

配招：

冥想（重HP物防+）：冥想+吸取之吻+芳香疗法+光合作用/寄生种子/觉醒力量火

速耐（重HP速度+）：挑拨+剧毒+吸取之吻+UT/芳香疗法/光合作用/寄生种子

双打辅助（重HP物防+）：花疗+戏法空间+保护+吸取之吻（上面一大堆有价值的技能，在此仅列出一种搭配）

Anti：

和钥匙一样，用过冥想吸取之吻的就知道这种用法并没有多大的推队潜力，并不是说容易被击杀或者被逼换，实在是因为吸取之吻力度太捉急了。亿万吸收有75威力，吸血有80威力，而吸取之吻只有50威力，也就是说冥想到满后换算成威力，吸取之吻也不过200威力，打到有抗性的PM身上再减半——就没剩多少了，比如打到满HP的草钢身上，0特攻努力6段特攻打过去二成五，最大随机数也没过三成，实在是够寒碜的。这也就意味着，很多时候对上有回复的盾牌，哪怕吸取之吻PP耗完也打不残一只的，相当蛋疼。草钢蛋神这种大盾就不用说了，其实很多盾牌带个剧毒把花疗环环的芳香疗法PP耗完自己都死不了。所以说花疗环环的破受能力非常一般，对于强力物攻手的攻击也不怎么能吃得下，满攻命玉龙头地鼠的铁头是直接能概率秒掉极限物耐的花疗环环的，阿罗拉臭臭泥同样也是花疗环环非常难以对付的存在，所以花疗环环的局限性还是挺大的。最后提一下一个有意思的anti，那就是淤泥特性的毒刺水母，中个种子后毒刺水母就可以等花疗环环自杀了，酸性炸弹的特效也让花疗环环很难冥想起来。

这几天更新难度挺大的

NO.765 智挥猩 普通/超能

特性：精神力/心灵感应/共生

职能：空间手、物盾、特盾、强化、炮台、双打辅助

评估：双打新兴辅助。

因为双打见得太多了，反而在单打中见不到智挥猩的影子。种族分布还是相当不错的，有着不错的耐久三角，速度和攻击在一般的水平，特攻90勉强够用（有阴谋），问题就在于单打中的超能盾牌相对少见，加上智挥猩并没有达到美梦那样的耐久级别（虽然美梦在66中也不常见），所以智挥猩在单打中的存在感相当一般。三个特性也都是更倾向于双打，精神力防害怕，心灵感应防队友攻击，共生给队友道具，但这三个特性在单打中都没什么太大的意义，因为如果单打要用还是选择精神力偶尔防一下HAX——本身的速度在大部分情况下是后手，加上耐久尚可，防防飞机的空切还是可以的。

智挥猩在单打中能做的事情比较有限，因为超能系是个大系，强力的竞争手实在太多了。普加超是个少有的属性组合，而智挥猩有着阴谋和冥想两个特攻强化途径，理论上普超斗的打击面还行（鬼恶的盲点），但出生在阿罗拉的智挥猩目前没办法获得高音，所以普本特攻没有什么好的技能可以选择。不过智挥猩作为一个高智商的超能系，能学的补盲技能该有的基本都有了，十万能量球气合弹阴影球都会，所以玩阴谋强化倒也可以，只不过比起那些能够Z催眠阴谋还能接出去的超能系（比如引梦貘人），智挥猩这种用法并没有太多的竞争力。

因为耐久不错而且攻击技能也足够凑齐四攻，加上本来就没什么回复技能，抗性少弱点也少，所以可以选择带上突击背心打打炮台的用法，自身抵抗超鬼打击面且不弱斗使得AV智挥猩可以作为蝶蝶的中转，不过……在OU环境下智挥猩也不能有更多的发挥了，毕竟这样的耐久只能算合格，并没有达到能力盾的标准。

如果打干扰，智挥猩的速度不上不下并不是太舒服，比如有着挑拨、虚张欺诈、虚张自我暗示这些技能组合，但是这些技能如果不能先手用出的话并没有什么意义。有双墙、空间却没有好的退场技能，和黄蘑菇比起来也抢不到什么工作，因为黄蘑菇的分级也并不高，所以智挥猩基本上很难在单打中获得太多出场机会。不过在定点出来之后，我相信这只高智商的猩猩会获得一些不错的技能。

智挥猩的舞台当然在双打和多打上面，因为其专属技能，也就是号令的存在。这个技能使得智挥猩成为了目前VGC的T1级辅助。这个技能的描述很简单，让队友再在此回合重复一次使用过的技能，也就是说同一回合内煤炭龟可以喷两次火，嘎啦可以火推两次，锹农炮虫放电两次——而且自身的特性是心电感应，使其能够毫无顾忌地让队友放AOE而不用担心伤害到队友。自身的高耐久使其也能够作为一个非常靠谱的空间手，普加超的组合只有虫系和恶系两个弱点，而因为仙系的强势变相地削弱了这两个属性，使得精神药草的智挥猩开出空间的成功率非常不错，而在开出空间后对方往往会集火其队友而不是自己，所以智挥猩大部分输的对战中基本也活到了最后变成光杆司令，跟诸葛亮一样叹一句悠悠苍天何薄于我……咳咳扯远了。智挥猩的后宫虽然一大群，不过自身的用法基本百变不离其宗，赤果果的明谋，带上智挥猩就是告诉对方我就是要开空间，我就是要空间下暴力输出，关键是这类战术成功率还真的不低。努力基本上重视特耐，因为电场仙场雨天晴天主要都是特攻输出，而智挥猩自身有超能的抗性。不过如果为了优先放空间可以考虑大把物耐，因为虫恶技能物攻偏多，虽然极限物耐仍然吃不下火主的专属Z吧。技能上号令空间精神强念基本上是标配了，最后一个格子大概率是保护，不过也可以针对性地带上十万草球。

配招：

强化（重HP特攻+/重特攻速度+（接速度））：阴谋+精神冲击/精神强念+气合弹+阴影球

双打辅助（重HP一防+）：号令+戏法空间+精神强念+保护/欺诈/十万伏特/能量球

Anti：

不错的耐久和较少的弱点使得智挥猩大部分情况下能至少中转一次攻击并出手进攻一次，但一般来说并不能造成什么威胁。虽然弱点少但是惧怕UT，抗性少使得上场机会并不是太多，如果对方是强化型也不要慌张，因为缺少回复并且速度不够，直接选择强杀即可。如果要挡下来的话那么和挡大部分其他超能系攻击手类似，鬼恶的勾魂眼和花岩怪是其非常难突破的对象，没有觉火的话螳螂骑士蜗牛等虫钢也仍然是其天敌。不过总的来说，单打中如果遇到了智挥猩要么是在较低的分级，要么……常规磨血试探出对手的用法，尽量避免四倍克制上场和它对攻，如果对方有空间队模子那么用挑拨、吹吼等技能破掉对手的节奏。

大家新年快乐！…没有更新

NO.766 投掷猴 格斗

特性：接球手/不服输

职能：游击、破盾

评估：一看就知道这是一只球PM，有着一只猴子做它的伪装。

有着一个和阿罗拉臭臭泥效果一样的特性接球手，所以当时我就想让这只猴子套上围巾拿到草蛇的怪癖然后蛮力突突突（这个定点应该能学会），然而和臭臭泥一样，这个想法在付诸实际之前就被告知这俩个都是多打才有效果的特性，只得告吹。接球手在单打是白板特性，所以要用于单打那么只能选择不服输……等等，梦特投掷猴好像还无法获得，那么投掷猴目前就有些尴尬了。种族看起来分布得相当不错，作为一只格斗系物攻已经合格，速度也达到了中速水平，带上围巾后速度线还行（离150极速还有一段距离），HP是耐久三角最高值，物耐不错，特耐稍弱不过也还行。问题是投掷猴缺少一些特色，速攻方面超过投掷猴的有不少格斗系，包括飞腿郎赫拉克罗斯，而条件如果再放宽一些就更多了。总而言之，投掷猴在格斗系中缺乏足够的竞争力。

如果梦特解禁，不服输的格斗系……这个用法在投掷猴出现前是火暴猴专属的。目前投掷猴有着类似的定位和用法，这二者区别主要在于速度和力度上，速度上95速的火暴猴对于投掷猴是大优势，而力度上投掷猴更优，尤其套上围巾后即便没有踩除雾上场力度也不差。技能上因为没定点的缘故投掷猴要落后于火暴猴一些距离，尤其缺少重要的冰拳，而且只能用岩崩不能用石刃，导致在技能威力和打击面上不如火暴猴，虽然因为总种族高不少，投掷猴的耐久比火暴猴优秀，但目前使用率上基本被碾压。

等投掷猴有了定点应该能够得到冰拳缩小一些和火暴猴的技能差距，而且火暴猴学不会打落，有手掌的投掷猴应该能得到打落从而在技能方面取得一些小的突破，不过目前来说和火暴猴比基本没什么可取之处。虽然有健美强化，不过速度不上不下有些不舒服，而且也没有吸收拳，所以用法应该和火暴猴类似用围巾四攻游击（虽然目前没有不服输，不过白板特性也是这样用）。UT近战是核心技能，岩石系只有岩崩…不过依然需要这个技能，然后缺少冰拳打落，但是能自学铁头还是格斗系中比较少见的，能稍微打打仙系，虽然没毒突克得多（隔壁火暴猴有垃圾桶）。因为UT近战都被毒抗，所以也可以带上地震进行补盲。

双打中的投掷猴可以利用起接球手的特性来玩玩各种娱乐打法了，可以说开发潜力相当不错，像前面提到的唱反调蛮力近战啊，队友来个大力士玛丽露力啊啥的。不过比起更肉抗性更好的臭臭泥来说，心意不定这类特性并不适合给投掷猴来用。问题在于投掷猴缺少一些辅助技能，快速防御在目前的双打中意义不大，学不会广防帮手等技能，而作为纯打手，格斗系在仙系强势的环境中的活力很一般，所以作为接球手的出场率被臭臭泥拉去了不少。

配招：

等不服输的游击手（重物攻速度+，围巾/头巾）：UT+近战+岩崩+铁头/地震

双打（重物攻速度+/重速度物攻+）：近战+岩崩+保护/UT+铁头

Anti：

讲道理，目前还是很难见到投掷猴的，而且见到的投掷猴也很难用出什么出人意料的配置，所以挡投掷猴的话和其他格斗系并没有什么区别。因为投掷猴缺少打落，虽然有UT但是伤害一般，所以各种盾向超能系鬼系挡起来还好，比如呆壳兽奈克罗兹玛胖嘟嘟等；因为缺少毒系打击，所以虽然有铁头，鳍鳍挡起来也还算舒服。80速哪怕围巾也过不了150，因此超高速PM仍然可以选择计算好伤害强杀，当然还是要注意一下投掷猴的基础耐久，大部分本系不克制技能投掷猴还是吃得下的。

NO.768 具甲武者 虫/水

特性：危险回避

职能：物盾、特盾、救场、炮台、强化、空间打手、撒钉

评估：一只完全没有水系特征的水系，当古兹玛掏出这只时我是懵逼的。

具甲武者作为新出的两只水虫之一，其出色的能力分配和帅气的外形瞬间让其获得了远超滴蛛霸的关注，哪怕是滴蛛霸那边水泡BUG般的效果被发现后，具甲这边仍然热度不减。高达530的种族是个低速，而且特攻方面也没占用多少种族，所以具甲的有效种族相当高。物攻虽然不是相当突出但也是比较出色的水平了，带上专爱头巾后有着相当不错的输出，而物耐更是超越了钢鸟的65 140，是相当硬的水平，而特耐作为盾牌也是比较合格了。和滴蛛霸那边的分析一样，水虫的属性非常适合做物盾，而具甲的确符合这个条件，而且吸血的回复量比滴蛛霸要稳定得多。具甲的特性是一个相当有意思的特性，在半血后强制发动一个逃生按钮效果，不管自己有没有出手。表面看起来是个负面特性，但是具甲又拥有相当多的先制技能，很多时候具甲被打半血下是可以预知的，而先用一个高威力先制再被打残触发危险回避就不见得是坏事了，这相当于打了一回合满的输出并且还能给队友一个无伤上场的机会，相当于后手的UT或VS，只不过具甲有着迎头一击、水流喷射、偷袭这些威力并不低的先制技能，尤其迎头一击是可以达到主攻技能的威力的，所以危险回避并不见得是负面的效果，在63时甚至有人用逃脱按钮加危险回避的双按钮战术强化这个效果，为后排输出手提供更多更安全的出场机会。

具甲的特性使它退场非常频繁，而且有着本系高威力先制，因此可以携带专爱头巾或者命玉进行炮台式游击。本系的迎头一击是已有的最高威力先制（垃圾之翼勇鸟除外），虽然打击面一般，但是这个本系高威力先制的救场以及压迫效果相当不错。水流喷射作为另一个本系先制也有一定的携带价值，而偷袭则是最后一个先制，因为自身的高威力和水流喷射比起来也有一定的竞争力。然而三先制加专爱头巾的组合其实并不是很合理（一个超场下来就尴尬了），尤其砖头迎头一击威力看起来美好，但迎头一击只能在上场第一回合用，不能连续使用。对面吃下一击后下一回合因为具甲方只能换人，这会给对方留下黄金一回合，很容易成为对手的突破口。因此要用迎头一击的话，突击背心或者命玉是更好的选择。要用砖头的话虫本还是选择吸血比较好，然后剩下两个先制可以带个偷袭，水本带水流裂破，最后塞个毒突或者岩崩。当然如果队伍有需要仍然可以水本带水流喷射或者带两个水本，甚至舍弃偷袭。

因为拉满HP后一个突击背心能让具甲武者成为两端都非常硬的坦克，所以突击背心具甲是目前最为常见的一种用法。不过由于迎头一击和吸血都有诱人的效果，所以我认为突击背心或者命玉的具甲带两个虫本会比较合适，而其他两个先制则不一定要携带。

在拉满HP后其实防御端已经相当硬了，所以基本上具甲都是用着极限物攻满HP的坦克型用法，而这也的确最能发挥出具甲的特点。即便想用受具甲我认为也需要极限物攻，因为吸血的回复量直接和自己的输出相关联。具甲有一把地钉可以选择，可以留出个格子给地钉，对面如果有具甲目前无法突破的对象可以抽空撒一把钉子帮助队友压血。另外剧毒也是一个可以选择用于破盾磨血的选择。对战树中的NPC用的具甲武者是沸水特攻型的，不过我觉得这是浪费具甲的物攻端。

具甲有着剑舞和健美两个方向的强化技能，表面上看起来和有着诸多先制技能的具甲相当相配，但具甲的特性实际上让具甲剑舞的威胁小了一大半，只要把具甲打残就能让它强行离场。但具甲强化也不是毫无实用性，因为危险回避这个特性和逃脱按钮一样是一次性的，所以似乎可以强行跟对面换血触发一次危险回避然后找队友许愿或者自己吸血甚至睡觉醒睡果这样把血量回上来再行强化。有着相当出色的基础物耐和较少的弱点，具甲健美强化可以起到和爆肌蚊类似的效果，一旦对方没有强力的电特攻，那么有着吸血回复的（甚至有睡觉）具甲武者其实可以相当难缠。不过具甲的强化毕竟有着天生的自身弱点，所以强化型具甲除非你想以它为核心，否则并不容易带进队伍。

双打中具甲的迎头一击因为一大堆保护的存在以及换人难度的上升，实用性有了不小的降低。而双打更容易放的空间给了具甲配合空间的机会，比起其他离开空间就萎的输出手，手中握着水流喷射和偷袭两个大先制的具甲哪怕离开空间也有一定的输出能力。另外具甲有着自我暗示，是一个少有的虫系自我暗示手，也是一个相对较少的物攻自我暗示手，可以自我暗示卡比的腹鼓啊银伴战兽嘎啦剑舞啥的。自身的危险回避特性在4V4环境中白板了不少，如果把具甲放在后排最后上场那么可以有效回避这个特性的效果，可以强化清场或者自我暗示。具甲虽然有着广防，不过具甲更多是作为输出者的角色，因此广防并不是常带的技能，如果格子有多可以塞一个。

配招：

CB四攻（重HP物攻+）：吸血+水流裂破+毒突/岩崩+偷袭/水流喷射

非CB四攻（重HP物攻+）：迎头一击+吸血/偷袭+水流喷射/水流裂破+毒突/岩崩

干扰（重HP物攻+，剩饭）：吸血+水流裂破/水流喷射+剧毒/撒菱+迎头一击/偷袭/毒突

强化（重HP物攻+）：剑舞/健美（用健美也可以极限特耐）+吸血+水流喷射+睡觉（醒睡果）/毒突/偷袭

双打坦克（重HP物攻+）：水流裂破+吸血+水流喷射/偷袭+保护/广域防守/自我暗示/毒突/岩崩

Anti：

我认为要对付具甲，钉子的重要性排到了第一位，在钉子面前，无论是钢鸟还是费洛美螂都是平等的，怕钉的具甲在钉子面前直接掉四分之一血，无论是强杀还是先手压血触发其特性都更容易一些。虽然理论上高物攻的具甲吸血回复很不错，但是如果吸钢鸟这种又有抗性物耐又高的就基本上没有回复了，所以要挡具甲，毒刺水母是一个非常好的选择（又见淤泥浆），同样超坏星也是一个能挡的水毒。如果具甲没带岩崩（带了也影响不大），暴鲤龙巨翅飞鱼等水飞，快龙暴飞龙等飞龙同样挡具甲也非常轻松，而且可以用飞本进行击杀（那些个飞Z是能秒的）。另外具甲是比较怕状态的，虽然有水抗但不能像滴蛛霸那样吃沸水，给具甲一个烧伤基本可以废掉对手，而一个剧毒也可以让它的高耐久形同虚设。因为具甲很多时候依赖先制，所以偶尔蝶蝶能够对着上场，虽然眼镜蝶蝶精神强念也秒不掉AV的具甲吧。对具甲，场上PM一定要不能吃各种先制（除非站在超场上），不过具甲的迎头一击已经深入人心，所以现在应该没有对着刚上场的具甲留场的忍蛙了吧。

NO.770 噬沙堡爷 幽灵/地面

特性：遇水凝固/沙隐

职能：地盾、物盾、炮台

评估：是沙堡耶。

这个设计初看起来相当随意，但翻翻百科才知道这个PM的谐音梗。噬沙堡爷是目前为止的第二只地鬼，而第一只地鬼是偏向物理攻击的泥偶巨人，所以噬沙堡爷目前的地位还是相当独特的。明明是一堆沙子却拥有着非常不错的物耐，然后因为自身看起来是个不方便移动的法师所以特攻更高一些，而特耐却相对比较一般。不过地鬼的属性本身也更适合物耐一些，因为地鬼能抵抗斗岩这个非常常见而出色的打击面，而鬼系的另一个免疫普通系也是物攻居多，挡挡普地啥的也还不错。虽然地面有一个电系的免疫偏向特攻，不过用来挡电大概还是用那些水地更为实用一些。噬沙堡爷有着目前的独门特性遇水凝固，效果是受到水系攻击后防御会提升两级，但是和球茎这个道具一样，并不能免疫或者降低水系攻击的伤害，所以噬沙堡爷这个本身就弱水的PM要去触发这个特性提高物耐相当……自残，不过鉴于另一个特性沙隐大部分情况下是白板特性，所以偶尔可以吃一些并不怎么痛的水系攻击触发一下这个特性，比如超坏星保姆曼波这些低特攻水盾的沸水。

因为噬沙堡爷的双本打击面不怎么重叠，因此一般情况下各种用法的噬沙堡爷都不会轻易放弃双本，尤其特攻地本并不怎么常见。噬沙堡爷也有一个目前的专属技能集沙，不过其实和大部分稳定回血技能没啥区别，顶多有一个在沙暴天下回复量增加的效果，但是在其他情况下回复量并不减少，朝阳和月光表示羡慕。因为有着这样的特效，有些玩家也把噬沙堡爷扔进了沙暴队，不过我感觉沙队地面系名额非常紧张，为了这么一个效果强行塞进队伍的话应该并不怎么样。这上面三个技能应该是大部分噬沙堡爷都会带上的，而是攻是受主要就看最后一个技能了。地鬼并没有多少共同的属性盲点，也没有什么互补效果，所以这两个属性分别的盲点组合起来就是盲点所在了，比如草恶、普飞（这个非常大众）、飞恶，所以看起来补盲技能选择应该优先岩石系，比如原始力量（力度捉急），虽然会石刃岩崩，不过力度非常一般，最多性格减速打打双刀。噬沙堡爷其他的看起来能用的特攻技能还有亿万吸收/能量球、精神强念、毒爆弹以及各种觉醒，毒爆弹打打上来挡的草系还是有一定价值的，其他技能就真的只是作为针对了。

如果不选择补盲的攻击技能，那么噬沙堡爷主要带的就是剧毒了，因为自己的双本并不容易吸引钢盾或者毒盾上场（地本的压力），所以剧毒还是能毒到一些PM的。作为一只鬼系，噬沙堡爷有着同旅却没有鬼火，但同旅的设定在七代作了变动后已经不太适合低速PM后手放出了（虽然以前就不怎么适合，现在只能说更不适合）。另外噬沙堡爷也可以用催眠术后手读换催一催盾牌，不过一般情况下都是高速催眠更加实用一些。其他的能量储存健忘啥的虽然有一定使用率，不过我觉得这种纯消耗强化站场技能并不适合出现在66中，因为太容易被下状态或者强行突破了（CT），某些魔守宇宙力量除外。

双打中的噬沙堡爷某种意义上来说触发特性更为容易和积极一些，比如某人开发出了一个浸水冲浪大嘴鸥配合遇水凝固噬沙堡爷的迷之套路。不过噬沙堡爷自身并没有多少双打价值，虽然速度慢但是特攻和打击面并不足以作为空间打手，而抗性和回复力也不太能够扛住太多的攻击，所以双打中并不怎么常见。

配招：

炮台（重HP特攻+）：大地之力+阴影球+集沙+毒爆弹/亿万吸收/觉醒力量火

物盾（重HP物防+）：大地之力+阴影球+集沙+剧毒/催眠术（也可以三攻）

Anti：

虽然上面提到了一些抵抗噬沙堡爷双本的PM（还有恶龙），不过其实噬沙堡爷的力度并没有到需要利用抗性才能吃下来的程度，所以草盾水盾其实挡挡并不是太吃力。然后虽然噬沙堡爷有着不错的回复力，但是因为速度很慢而且耐久并不是非常逆天，一个良好的双换或者先读就能轻易把噬沙堡爷血量给压下去。另外噬沙堡爷同样也十分惧怕状态，下个毒后压血会更加容易一些。

……我还在湖南山沟沟中过年呢，各位吧友求不催更

NO.771 拳海参 水

特性：飞出的内在物/纯朴

职能：反强化、物盾、特盾、水盾、强化、救场、接力

评估：（·\*·）

拳海参的确是一只非常萌而又惹人怜的PM，虽然是在官方设定出来之后。这只PM完全是一个受气包形象，和果然翁一样缺少主动进攻的技能（不过在七代Z技能出现后情况有些变化，Z反击是一个威力100的攻击技能），不过拳海参可选技能要比果然翁丰富不少。种族上和果然翁有着截然不同的风格，HP低而双防高，意味着玩双反拳海参是不怎么有威胁的（实际上拳海参也只有反击没有镜反）。除了耐久三角外，其他种族基本用处不大，速度5是全PM最慢，也保证了大部分时候都是后手使用技能，这对于高耐久PM接力来说其实是利好。物攻达到了60……或许Z反击可以吓一下上来挡的钢盾？特攻则是可以无视了。特性上，飞出的内在物这个设定恶心了某些玩家……不过弄清后发现是拳海参体内那个白色的大拳头的设定，其实还挺萌的。在拳海参的具体情况判明前其实这个特性被我寄予了不少期望，因为这个特性可以说是一个被动的强行豁命，这可以说是一个非常强力的反强化特性，如果给到一个血多防低而又有进攻威胁的PM身上可以说是一个非常BUG的特性，不过对于拳海参来说……一般的强化还很难秒掉它，而一旦自己血量被对面控一下，这个特性就没啥威胁了，再加上自己的HP种族本来就只有55，拉满后仍然换不掉某些血多的攻击手比如地龙或者坦克型强化的PM比如卡比（对后者甚至没啥威胁），而对于盾牌来说，下状态种子啥的就能让这个特性形同白板，同样没啥破盾意义，所以其实这个特性对于拳海参来说挺鸡肋的。纯朴也是一个非常优秀的反强化特性，而且是纯朴众中唯一一个有接力棒的，同时有着自我暗示，所以嘛……

因为没有主动进攻技能（Z反击还是算了），所以努力上不用多想，全肉就行。相比可选技能就那几个的果然翁一家，拳海参有着相对来说多一些的变化技能，可惜没有果然翁那边的灵魂技能鼓掌。自我再生作为稳定回复技能可以说是必带的，虽然有着痛平分，而且拳海参HP的确不高，但是在自我再生面前痛平分的竞争力就小了很多，而且拳海参也不像耿鬼那样有着高速可以残血卖破绽先手痛分，所以我觉得还是老实用再生比较合适。因为缺少主动进攻技能，所以拳海参可以说是一个软得不能再软的柿子了，剧毒作为一个能稳定造成伤害的技能甚至比再生的意义还要大，不然对手真的是对着拳海参随便上了。剩下的两个格子可以有着一些技能组合，比如前面提到的纯朴自我暗示接力棒组合，也可以配合剧毒带上保护和浸水，让拳海参完全打消耗，也可以带上反击增强一些自己的输出（用反击可以配合一下挑拨，虚张也是一个不错的配合），然后双墙也可以随便塞，反正格子不是特别紧张。拳海参也会临别礼物，不过和瓦斯一样，让拳海参这样耐久不错的盾牌直接放临别礼物有点浪费，尤其拳海参有着接力棒。拳海参是有着强化技能的，也就是诅咒，乍一看诅咒强化物攻的效果对拳海参没啥用，但拳海参是有着接力的，而且诅咒接力出去是可以被PS规则允许的，这就有点意思了。比起其他诅咒接力使用者（主要是月布，除非你想用二段的草主），拳海参的基础速度是绝对的优势，而且有着稳定回复（虽然月布也有，不过是月光，许愿的话不配合保护很不稳定），同时作为水系比月布要稍微好站场一些（噫，可恶的妖精）。诅咒的接力终点其实很容易想到，最好的终点无疑是那些轻装的物攻手（带白色香草），最为典型的自然是摔角鹰人，在六代时就已经和月布狼狈为奸在UU中这样接力了。除了摔角鹰人以外，胖甜妮和飞腿郎也可以作为接力对象，而且比起摔角鹰人外会稍微隐蔽一些。拳海参有着独门技能净化，不过这个技能使用条件太苛刻了，是要解除对方异常状态然后自己才能回一半血。但是Z净化是一个全能力提升一级的技能，如果在实机的话可以用用Z净化接力，虽然没伊布Z的强化爆发力大，但至少成功率和隐蔽性还不错。

讲道理的话，拳海参其实可以毒到所有的PM，对于毒系和钢系有浸水，对于毒疗天蝎啊免疫卡比啊这类有胃液可以消特性，所以如果天蝎在之后的环境重新泛滥起来的话，我觉得拳海参胃液使用率会提升不少。其他的挠痒、神秘守护等技能也可以偶尔带上，不过相对来说没太大作用。

双打中纯受的拳海参不太适合快节奏的环境，要用的话基本也只是用自己的耐久放放墙用用帮手，不过放墙的话目前造墙大户冰九尾实在太难竞争过了。

配招：

剧毒流（重HP一防+）：自我再生+剧毒+保护/胃液+浸水

接力（重HP一防+）：自我再生+剧毒+接力棒+诅咒/自我暗示

反击（重HP一防+）：自我再生+剧毒+反击+虚张声势/挑拨

Anti：

没主动攻击技能……意味着一个挑拨能直接让一切技能组合的拳海参在场上不知道干啥。拳海参的主要进攻威胁来自于剧毒，所以大部分情况下拳海参是钢系毒系魔法防守众的无伤上场机会，而哪怕拳海参有着浸水胃液这类技能，要毒到自己也是至少两回合的事情，第二回合完全可以读浸水啥的换一个更有威胁的PM上场。而对于诅咒接力的拳海参则要多留一些心眼，随时准备好吹吼黑雾等反强化手段应对上场的轻身众，如果能顺利消耗掉它们的白色香草而且吹下场，诅咒接力就没什么威胁了。要突破拳海参的话其实也不难，找它回复或者干啥时安全派上一个攻击手替身控场（比如M胡地），或者让其他盾牌给拳海参下个毒，拳海参中毒后再突破基本上就没什么难度了。

NO.772 属性：空

特性：战斗盔甲

NO.773 银伴战兽 普通（属性可根据携带驱动器进行改变）

特性：AR系统

职能：游击、强化、破盾、炮台

评估：所谓小创世神。

银伴战兽这个名字是第一只让属性空进化的训练师取的……嗯，不用想都知道是谁。相比属性空其实只是解放了头上的面具，然后就突然学会了属性空没法学会的十万火急冲浪钢炮、影球、放狠话、三牙咬碎、大爆炸这些好技能，说明了以上技能都是嘴炮。同时头部的解放也让银伴战兽跑得更快了，成功让银伴战兽达到了完全的水桶腰，治好了强迫症。当然银伴战兽被称为小720自然离不开特性了，这个被命名为AR系统的特性和720的多属性类似，都能通过外界道具使得该PM改变成对应属性，不过比起720的石板，银伴战兽的存储碟就要屌丝多了，缺少了1.2倍的石板技能威力加成，单纯只是改个属性而已，这样的话就使得带存储碟的银伴战兽比例要比带石板的720要低得多，因为带存储碟直接就相当于少了一个道具格子，和同属性其他PM竞争就更加难受了。

和720一样，能灵活选择道具的普通系银伴战兽自然是最为常见且实用的，在银伴战兽获得了大爆炸后更是如此，成为了和大舌舔并列的仅有的普通系大爆炸成员，加上水桶腰银伴战兽物攻还不错，剑舞大爆炸自然是最为简单粗暴的用法，可以选择普Z爆炸炸两次，也可以普宝石大爆炸炸一发超级猛的。为了能处理盲点鬼系，咬碎自然是银伴战兽非常需要的一个补盲技能，然后……物攻端的银伴战兽还是缺少干钢系的地震和蛮力，所以为了强行补盲，可以让银伴战兽带上格斗存储碟用用多属性攻击，然后还是以爆炸为主要输出手段，一言不合就开炸。同样，火系和地面系的存储碟银伴战兽也是类似的战术目标，为的就是让银伴战兽能够炸出威力来，虽然这样子爆炸就非本了，可能并不能炸出理想的威力。回到普通系的银伴战兽大爆炸上来，在剑舞大爆炸咬碎确定后，剩下一个技能也可以不用补盲技能，而是选择UT或者放狠话这样的游击技能。因为大爆炸的银伴战兽深入人心，所以银伴战兽还是很容易勾引上鬼系钢系岩石系这样的PM的，后方可以放一些攻击系强的水系或者地面系进行输出上的配合。

银伴战兽的专属技能多属性是物攻技能，所以像鬼系电系岩石系（？）这种缺少稳定物攻技能的属性可以考虑用一用这些存储碟来利用一下这个技能。我个人觉得鬼系碟的利用空间最大，因为这个本系不会被钢系抵抗，虽然没有格斗系技能来进行互补，但是UT一定程度上补盲了鬼本的不足，同时大爆炸和鬼本仍然有着不错的相性。这样用其实有点类似于剑舞鬼创，当然大爆炸和神速的意义还是挺不同的。

银伴战兽增加的技能除了大爆炸外大部分是特攻技能，意味着银伴战兽也可以作为一个有着不错打击面的炮台型PM，而且比起M比雕这种还需要利用UT来游动的特攻型PM，银伴战兽有着放狠话这个无盲点游击技能，甚至连鬼蝉都破不了这个节奏技能，虽然没威力。银伴战兽可以选择电存储碟变成电系，有着能学冰光的优势，直接能藐视一大堆电系好手，然而——纯电这个属性除非达到了720的坦度，否则真是超级难用。用特攻型的银伴战兽也可以选择不带卡带带眼镜，普本有三角力量也足够用了，因为毕竟水桶腰卡在95这个尴尬的数值，不带任何加成道具就和鸣鸣的瞎眼光一样没啥威力。

Z放狠话是给换上来的PM回满血，有着相当不错的使用价值。比起另一个主要使用者猫老大来说，银伴战兽虽然物耐端没有猫老大硬，速度较慢，没有欺诈应付强化，不过特攻端有着还不错的力度和克制面，也有电磁波可以选择，同样可以选择速耐的用法。

双打中的银伴战兽最为独特有效的战术自然是封印保护大爆炸，目前环境中鬼系相对较少（尤其是VGC2017没有M耿鬼的情况下），一个普Z爆炸力度还是相当惊人的。除了爆炸外，本系的三角攻击舍身撞，AOE岩崩，打地龙的冰光，打大嘴鸥鲤鱼的十万，打嘎啦的影球，大声咆哮辅助都是可以考虑的技能。双打中的地卡带使得银伴战兽获得了一个单体攻击的90威力地本，速度也还可以，比起地龙没有仙系弱点，比起重泥挽马有着不错的速度，可以作为一个不错的地面系登场。

配招：

炸逼（重速度物攻+）：剑舞+大爆炸+UT/放狠话+咬碎

非本的炸逼（重速度物攻+，火地斗碟）：大爆炸+多属性攻击+UT/放狠话+咬碎/追击

鬼碟（重物攻速度+）：剑舞+多属性攻击+大爆炸+UT

速耐（重HP速度+）：放狠话（可Z）+三角攻击+（火焰放射+剧毒）/（冰冻光束+电磁波）

特攻炮台（重速度特攻+）：三角攻击（不带碟，可以在后面把火放或冰光换个影球）/十万伏特（电碟）/冲浪（水碟）/阴影球（鬼碟）+冰冻光束+火焰放射+放狠话

双打炸逼（重速度物攻+）：封印+保护+大爆炸+岩崩/冰冻光束/阴影球/十万伏特/大声咆哮/放狠话

Anti：

因为银伴战兽比属性空多了不少好技能，所以挡起来会稍微麻烦一些。首先要先探明银伴战兽是什么类型，这个还是挺简单的，基本看颜色就知道属性，知道属性就大概知道对方要干啥了。不过大部分情况下银伴战兽都是不带卡带的，而不带卡带的普通系银伴战兽又尤以爆炸居多，所以要对见到的银伴战兽的爆炸心存警惕，哪怕阻止不了对手的爆炸也要让对手炸不到自己关键PM（甚至可以读爆炸上鬼系，虽然有个鬼系的话银伴战兽很可能不敢炸），也就是说，可以适时读对手爆炸换一些无关紧要的成员炮灰掉，也可以用用潮湿巨沼怪啥的针对一下，而如果对手没剑舞的话，一些靠谱的岩盾或者钢盾也可以稍微挡一挡。因为银伴战兽的水桶腰能力其实并不是特别突出，所以除了爆炸以外其实力度并不突出，所以如果确认对手没有爆炸（比如对面用三角攻击）也可以拿一些能力盾直接顶上去。而水桶腰给予了银伴战兽不突出的攻击能力，却给了它尚可的耐久，所以在换血时要留意己方PM的攻击能力，最好不要让核心攻击手强行留场和银伴战兽对攻，反正后者没有回复，慢慢压血，逼对面自己炸掉就是了。

NO.774 小陨星 岩石/飞行

特性：界限盾壳

职能：强化、破盾、撒钉

评估：收集癖的又一噩梦。

讲道理，小陨星这核心状态破壳实在是有点太强了，120的基础速度加上100的双攻实在是有点过分，于是小陨星就获得了界限盾壳这个特性，让小陨星的攻击状态触发稍微有了点限制，不过这一个设定直接让小陨星的使用率并没有达到“时常能见到”的水准，不过至少没有失去平衡。在外壳状态下的小陨星有着较高的双防，同时不会陷入异常状态，意味着小陨星可以对着一些没太多攻击能力的盾牌PM进行破壳强化而不用担心被下毒下鬼火，比如只带打落没欺诈的M勾魂眼。而核心状态要求小陨星血量低于一半才能触发，也就是说小陨星要打出完全的输出，必须要让自己快死，这着实让小陨星的强化风险大了很多。其实核心状态小陨星的120速稍微有些多余，大部分情况下进入核心状态的小陨星都有着一段破壳在手，速度已经非常起飞了，如果能把速度分个20点给HP就更好了。

小陨星的强化相当简单粗暴听天由命，基本上破壳三攻就足够了，这倒是和刺甲贝菊石兽这类有着破壳的攻击手十分相似。小陨星的飞本是杂耍，和破壳道具白色香草是相得益彰，基本上白色香草破壳杂耍是小陨星的标配了。岩本上相当无奈，石刃岩崩命中都不满，不过可以选择特攻的力量宝石打打双刀，反正破壳是提升双攻，而且小陨星的特攻种族和物攻是一样的，或者可以舍弃岩本让路给爆炸或者钉子。小陨星的双本被钢系抵抗，所以地震基本上是必带的，地位比岩本还要更高一些，无论是飞地还是岩地都是非常不错的打击面。如果不带岩本，那么见势不妙自觉退场强行破盾的大爆炸或者临死丢一把钉子都是不错的选择。

基本上能在OU上见到的小陨星就是上一段的简单粗暴破壳物攻流，其他方面比起有钉子有高旋的刺甲贝还是贫招了点。按照小陨星的设定，定点可能会给它一个大地之力，那么届时可以用一用破壳大地之力力量宝石的特攻地岩小陨星，这种技能组合应当只有小陨星能够组合上……别提那只狗。

小陨星用起来最大的问题自然是控血了，如果不能让自己顺利稳定在半血下，那么自己的输出就会大打折扣，60攻击翻倍也不算太强势，很多时候是会被反杀的。因为要配合杂耍，所以小陨星需要携带一个能够容易消耗掉的道具，白色香草自然是百分百能够被消耗的，而因为小陨星外壳状态下耐久也比较一般，而且破壳减防，所以有些玩家也会用气腰方便小陨星能够控半血，但这样子气腰其实很多时候下是消耗不掉的（踩钉、冰雹啥的），所以配招上会舍弃杂耍用地岩爆炸。最后，小陨星的HP最好调成偶数，这样踩两次钉子即可掉下半血改变形态。

双打中的小陨星也仍然离不开破壳，但是控血这事情就变得更加麻烦了，虽然可以让队友稍微配合一下，但是小陨星更加容易被集火了，而对于这个耐久来说，被集火后活下来的概率并不大，因此小陨星在双打中还是挺难发挥的。

配招：

简单粗暴（重速度物攻+）：破壳而出+杂耍（白色香草）/石刃（气腰）+地震+石刃/岩崩/力量宝石/大爆炸/隐藏石砾

双打（重速度物攻+）：破壳而出+岩崩+保护+杂耍/大爆炸

Anti：

小陨星固然用法单一，但它就是一招鲜，也就是告诉你我就是要破壳，但是如果处理不得当还真容易被推。要稳挡小陨星的话，也就是要防下飞地岩（普）打击面，要做到这一点的PM并不多，钢钟就是一个难得的PM，同时有着螺旋球可以稳定反杀小陨星……不过除了钢钟外还真想不到其他的PM了，浮游的钢系毕竟仅此一家。另外钢鸟辉夜也可以一试，不过并不稳，极攻破壳后石刃打极限物耐的辉夜随机数最大到了6成5，如果辉夜不是纯物耐的话挡起来就更加吃力了。所以要处理小陨星，最好的选择还是击杀，第一步就是要应对好小陨星破壳那回合，尽量不要让小陨星对着软柿子上场，同样如果己方攻击手对小陨星有属性劣势也不要随意换人……还是不一样的，因为半血上的小陨星破壳起来并没有太大的力度，所以要么一举击杀小陨星，要么就手下留情用威力较小的技能比如UT啥的让小陨星保留半血之上的外壳状态，找机会用强力技能直接击杀。钉子虽然有助于对手控血，但也让己方击杀起来更加容易，综合来看还是需要一把钉子的。

NO.775 树枕尾熊普通

特性：绝对睡眠

职能：工兵、游击、许愿、特盾

评估：嗯……枕木才是本体，不信看看闪光。

树枕尾熊是个个子不大的PM，让我以为这只PM是有进化的，然而就是这么个睡神有着115的物攻，实在是很不可思议。因为总种族有限，所以树枕尾熊除了物攻和特防外，剩余的能力嗯……有点像伊布家族的65系列，不怎么能看。树枕尾熊的独门特性绝对睡眠是一个非常符合它特点的特性，这个特性其实相当于树枕尾熊的异常状态栏永远被睡眠占据，不会陷入麻痹烧伤冰冻这些异常状态，同时也能被食梦噩梦梦话这些技能所作用，也就是说树枕尾熊可以直接砖头梦话随机抽技能用还不用担心睡眠状态解除，这个用法是目前所有PM里独一无二的，虽然不是特别实用吧。

虽然树枕尾熊看起来是个脆皮的物攻手，而且有UT游击，似乎是要走CB游击的路子，但是因为树枕尾熊有着高速旋转这个学习面并不怎么广的技能，于是就和甜冷美后一样突然变受了。好在树枕尾熊有许愿这个不错的辅助技能，虽然自身HP并不怎么样，好歹是个回复技能，也可以稍微配合一下自己的UT给队友奶一口。因为树枕尾熊是普通系，非常容易吸引钢盾，加上很多人对树枕尾熊缺少深入的了解，所以树枕尾熊的地震也有不小的意义（这么小一个家伙是拿枕头砸地面么）。作为一个高旋手，树枕尾熊必须要有一个技能能够威胁到鬼系使自己能顺利扫钉，偷袭和影爪是可以选择的技能，前者虽然是个先制，但不能用于读换，如何取舍还需要看队伍需要了。嬉戏则是有着非常强的针对性，目标当然是OU中非常难突破的M勾魂眼（另一只排名靠前的鬼系阿罗拉嘎啦可以用地震对付）。因为受向的树枕尾熊输出主要靠针对性的克制技能，所以没有任何克制面的普本就没什么格子塞了，除非拉不少的物攻。另外哈欠逼换、剧毒强行耗血都可以给工兵树枕尾熊带上。

树枕尾熊拉耐久自然是极限特耐，因为特耐拉满还稍微能看，物耐65 65的基础数值还是太差了点，在耐久种族有限的情况下自然选择强化较强的那一端。要用许愿的话自然是带上剩饭，但如果需要让树枕尾熊真正能够扛着一些强力特攻技能上场扫钉的话可以考虑突击背心，反正树枕尾熊的攻击技能如上一段所述，足够塞满四个格子了，而AV高旋也的确也是大量高旋手的常规选择，比如龙头地鼠、顿甲等。

不过树枕尾熊好歹有着115的物攻，想象一下睡着的考拉挥舞着自己的木头到处砸人（大木槌）还是挺带感的。树枕尾熊是有剑舞偷袭的，虽然自己的耐久并不怎么支撑玩速攻，但是拉满HP后一些盾的攻击还是可以吃几发的，剑舞普恶地打击面也差不多了，或者直接CB把剑舞换UT游击也行，然而这种用法的树枕尾熊……只能说有点强行吧，速度和耐久都弱了一些，或许专心干扫钉的事情更好一些。

双打中的树枕尾熊……挺酱油的，毕竟作为一只普通系技能也没丰富到哪里去，不说多边兽2，连不M的袋龙属性空大概都竞争不过吧，还是单打更适合发挥一些。

配招：

转啊转（重HP特防+，剩饭/突击背心）高速旋转+偷袭/暗影爪+（许愿+保护）/（地震+UT/报恩）

一枕头砸过来（重HP物攻+）：报恩+地震+偷袭+剑舞/UT（砖头）

Anti：

几乎百分之80以上的树枕尾熊都是干扫钉的活的，所以没啥太大的破坏力，只是不要天真地拿火钢上去挡就行了。因为格子有限，虽然有着嬉戏，但是树枕尾熊带的不多，所以M勾魂眼仍然是大部分高旋手的天堑。另外虽然树枕尾熊有着偷袭和影爪，但对于很多鬼系还是威慑居多，比如无攻树枕尾熊偷袭秒不了耿鬼，影爪打物耐的胖嘟嘟……几率过三成，所以不拉物攻努力的小考拉并没有太大威胁，而如果是攻击向的树枕尾熊，耐久又低速度又慢，直接开打就是了。

NO.776 爆焰龟兽 火/龙

特性：硬壳盔甲

职能：物盾、强化、炮台、空间打手

评估：这个造型着实让我吐槽不能啊……

爆焰龟兽有着相对比较畸形的能力分布，虽然这的确符合一只龟的特点，但是这个60的HP和肉并不怎么能搭上边，物防哪怕突破了130也不是特别靠谱，更别说破壳对自己的低HP高物防的耐久破坏力了。爆焰龟兽的双攻看起来破壳后都可以用，也可以带专爱搞搞事情。特耐比较一般，不过至少比刺甲贝还是好一些的，加上爆焰龟兽一般都是后手破壳，所以这种程度的特耐还是吃得下一些攻击的。速度则是一个上可破壳下可空间的数值，极速破壳后过了120极速，空间下也能快过一堆40速的家伙，不过换句话说也是属于不上不下的水准，一段破壳后极速忍蛙即可超过，和刺甲贝小陨星那种高速破壳起飞的速度是没法比的。

因为有破壳，所以首先还是来看破壳的用法吧。如上一段所述，极速的爆焰龟兽破壳后刚好能够过120极速，所以极速是有意义的。火龙打击面非常优秀，直到遇到了一大堆水仙，还有席多蓝恩这个大盲点。因为爆焰龟兽没有毒爆弹淤泥波这种技能（可以草Z阳光烈焰干鳍鳍），所以针对席多蓝恩的地震相对更多。不过问题在于爆焰龟兽如果要用破壳，那么就不能像空间打手那样选择减速性格，而双刀的话减一防那么后手破壳则可能会导致强化失败。目前环境极限物耐的席多蓝恩基本见不到（不是被火隼统治的六代了），而减物攻性格0物攻的爆焰龟兽在一段破壳后地震能够确一满HP的火钢，如果针对性来调配置的话，那么胆小极速满特攻的爆焰龟兽是可以打双刀的，龙火地组合目前仍然是无盲点攻击组合，虽然爆焰龟兽的地震也只能打打火钢这样的克制了。除了地震外，上面提到的草Z阳光烈焰，以及打不过就炸的无赖大爆炸也是可以考虑的技能。

爆焰龟兽有着一个独门技能陷阱甲壳，这个技能的150威力相当诱人，不过是一个先制度为负的技能，同时需要这个回合承受过物理伤害。对于我个人来说，在拓荒阶段大幅度看图鉴的玩家是肯定会对这个技能有一定了解的，甚至看到爆焰龟兽首先会想到这个技能而不是破壳。因此这个技能在双方都心知肚明的情况下其实并不能指望打输出，也不能让爆焰龟兽只带这一个火本。这个技能逼换效果和威慑效果更甚于其150的威力，加上爆焰龟兽还算不错的物耐以及火龙的属性，在面对螳螂费洛美螂等UT手时可以让对手忌惮这个技能而直接换人，而这也是己方先读双换的好时机。同样，因为逼换能力不错，爆焰龟兽的剩饭（蹭饭能力）、鬼火剧毒（换人下状态）、地震（打火系盲点）、龙星（本系）和陷阱甲壳相性都不错。

因为爆焰龟兽有着不错的打击面和适合极攻的种族分布，所以眼镜或者AV四攻也是可行的。除了龙星燃烧殆尽两个高威力本系外，气合弹地震揍火钢自然要选其中一个技能，剩下一个技能格子主要是针对鳍鳍等水仙势力。首先想到的是觉草，不过其实对鳍鳍有毒液冲击这个威力更大一点的技能，虽然也的确只是大一点……不过反正对付鳍鳍毒菱也是一种手段，和毒液冲击也算是相得益彰了。另外爆焰龟兽有钢炮，理论上可以打龙系盲点仙以及火系盲点岩，不过……对于火龙打击面来说，主要的盲点火钢和水仙钢炮并不能解决什么问题，所以我并不怎么看好这个技能。

双打中的爆焰龟兽嗯……虽然嘴巴长这样，但是并不会喷火和喷烟，也让其打空间输出的能力受到了不少限制，你看隔壁煤炭龟用起来多简单粗暴。当然爆焰龟兽有龙属性以及各种辅助技能是煤炭龟所没有的。同样，爆焰龟兽的陷阱甲壳在双打中也有一定威慑作用，可以让各种非本岩崩使用者掂量掂量。然而陷阱甲壳这个技能……因为使用对象是自己，所以攻击的目标和逆鳞一样是随机一个对手，并不怎么可靠，相比下还是龙Z龙星火Z过热更适合爆焰龟兽一些，广域防守防地震岩崩也十分不错。

配招：

Poke（重速度特攻+）：破壳而出+大字爆/燃烧殆尽（Z）+龙之波动/龙星群（Z）+地震/气合弹/阳光烈焰（Z）

陷阱甲壳（重HP一防+/重HP特攻+）：陷阱甲壳+鬼火/剧毒+大字爆/龙星群+地震/气合弹/龙星群

四攻（重HP特攻+，AV/专眼）：龙星群+过热+地震/气合弹+毒液冲击/觉醒力量草

Anti：

火龙的最大对手自然还是水仙，纵然上面提到了一些应对方法，但都有着一定的局限性，阳光烈焰需要草Z，而毒液冲击觉草也并没有多大的威力，于是西狮海壬、卡璞鳍鳍挡爆焰龟兽还是比较轻松的，虽然水系和仙系都不是火龙的弱点，但爆焰龟兽的特耐比X喷还要低，在破壳后更是非常脆，挡杀还是比较轻松的。另外虚吾伊德的特耐也相当靠谱，虽然吃不下地震，但是挡火龙本系技能上来还是比较轻松的，本系力量宝石更是随便秒爆焰龟兽。老班也是火系特攻手的一大苦主，爆焰龟兽破壳后也不怎么能打得动老班，无攻地震打满HP老班也不过刚刚过半而已。如果没破壳的话那么各种有速度的岩石系或者仙系都可以上来进行中转击杀，比如化石翼龙、仙布等。最后……钉子压血，游击击杀吧，爆焰龟兽踩钉子还是相当不舒服的。

NO.777 托戈德玛尔 电/钢

特性：铁刺/避雷针/结实

职能：游击、炮台、救场、中转、许愿、双打辅助

评估：一代一只的电老鼠。

托戈德玛尔作为一只刺猬，成功获得了钢属性（穿山王表示很赞），从而成为了第二族电钢，拥有着超级多的抗性，这样使得其虽然种族一般，但是凭借抗性仍然有着还过得去的硬度。不同于前面几只电老鼠的风格，托戈德玛尔的特攻非常一般，反而有着不错的速度和物攻，技能上也是更偏向物攻，更是有着UT可以进行游击。特性上有着作为刺猬的铁刺，但即便是有着UT和一堆物理属性的抗性，托戈德玛尔也没有草钢和地龙的耐久来支撑着多次上场吃技能中转。避雷针提供一个免疫属性对托戈德玛尔这样的脆皮总是好的，虽然托戈德玛尔的特攻惨不忍睹也没有电飞鼠的接力棒接走。坚硬相对来说实用性不大，除非你让托戈德玛尔强行吃地震大火啥的，不然托戈德玛尔这么多的抗性其实很难触发一个坚硬的。

96的速度其实很恶意满满，正好高过95速一点，过了天蝎达摩狒狒以及某只粉切黑，所以无论是速耐还是速攻，极速都是非常有必要的，虽然托戈德玛尔并没有铁头本系来针对仙系。托戈德玛尔有一个专属技能麻麻刺刺，虽然威力不如疯狂伏特，至少没有后者的反伤副作用，还可以稍微期待一下HAX，应该说是非常稳定的一个本系技能。蹭脸颊是电老鼠系列一脉相承的技能，在七代之前相当于有威力不怕挑拨的电磁波，但在七代电磁波被削后蹭脸颊的命中仍然是满的，这就比电磁波优越了不少，配合另一个电本麻麻刺刺可以麻痹害怕双封锁一下。UT和托戈德玛尔相性也非常不错，因为电钢的优良抗性，托戈德玛尔还是有着不错的逼换能力的，后手UT能够保持不错的压制力。因为是刺猬，所以也会刺猬和仙人掌系列的尖刺防守，可以配合自己的许愿和剧毒来进行使用，也可以单独带上用于磨血，反正托戈德玛尔的格子还是比较宽松的，没有什么必须要带的技能。下马威是一个蹭血技能，和尖刺防守、UT相性也不错，因为托戈德玛尔物攻不错，磨血能力还行。托戈德玛尔的问题在于攻击技能打击面一般，除了电本外并没有太好的补盲技能，UT勉强算一个，再来可能就得拉上毒突了，虽然能帮助打打草系以及针对某些粉色卡璞，但是对于电系天敌地面系起不到任何帮助。鼓掌和托戈德玛尔相性也还行，试探专爱破一破低速强化，可以和尖刺防守有一定的配合。另外还有一个有意思的技能是致命针刺，这个技能的学习对象中，托戈德玛尔是唯一的一只电系（少有的非虫系），隐蔽性非常强，而且七代给了这个技能非常大的加强，威力变成了50，用这个技能收人头能得到三级的物攻，虽然看起来使用条件苛刻，但是嗯……反正托戈德玛尔技能格子不紧张对吧。

这样来看，速攻型的托戈德玛尔可以选择类似自爆磁怪的打法带上AV，虽然挡蝶蝶效果和后者没法比，但是托戈德玛尔速度比蝶蝶快啊，可以电毒UT加致命针刺或者带下马威蹭脸颊（嗯，这个技能比起电磁波还有一个优点就是可以配合背心），或者可以直接砖头。

速耐型的托戈德玛尔可以选择头盔铁刺尖刺防守的扎人型耗血流，自己也可以带许愿续航，对上不是近身攻击的家伙可以丢剧毒，对上草钢这种棘手的家伙可以鼓掌，怎么恶心怎么来。

双打中的托戈德玛尔自然是避雷针的天下了，鸣鸣对这个萌萌的只有400出头种族的小家伙可以说是一点办法都没有，而且和雷丘一样有着下马威鼓掌，同时有着更好的抗性和尖刺防守，虽然局限性同样很大（气球需求量比单打高了不少），但是出色的功能性已经为它在双打战场上赢得了一席之地。

配招：

速攻（重物攻速度+）：麻麻刺刺+毒突+UT+蹭脸颊/致命针刺/下马威

蹭血就跑（重HP速度+）：尖刺防守+下马威+UT+麻麻刺刺

来对我UT（重HP速度+，头盔，铁刺）：尖刺防守+麻麻刺刺+许愿+下马威/UT/剧毒/鼓掌

双打辅助（重HP特防+/重物攻速度+/重HP速度+）：下马威+蹭脸颊/鼓掌+尖刺防守+麻麻刺刺

Anti：

虽然功能性强，但与之对立的是无解的局限性。托戈德玛尔对地面系实在没有任何办法（除非丢剧毒），比起有钢本特攻和觉醒力的磁铁，托戈德玛尔没有钢本（什么，螺旋球？），同时地面系主要输出技能地震也不吃托戈德玛尔的三刺。另外一个大敌自然是草钢了，虽然托戈德玛尔也是铁刺拥有者，但是主要攻击技能全是接触技能，同时根本打不动草钢，而草钢却可以丢种子过来耗血，哪怕托戈德玛尔有鼓掌也解决不了根本问题。托戈德玛尔虽然抗性多，但是耐久并不是特别突出，所以像眼镜龙星这种扛下来还是比较吃力的，己方攻击手如果攻击足够强力，哪怕遇见到对手可能上托戈德玛尔，仍然可以选择强行输出。虽然这只电老鼠有许愿，但是因为自身HP种族较低，带上许愿的概率还是不算太高的，更多的托戈德玛尔的血量只是一次性的，因此，多用地面中转，压血击杀吧。

NO.778 谜拟Q 幽灵/妖精

特性：画皮

职能：救场、反强化、强化、空间手、鬼盾、仙盾

评估：偷拍谜拟Q裙底.jpg

谜拟Q可谓是从偷跑杂志公布的那一刻开始就吸引了几乎所有PM迷的目光，无论是喜欢萌的，喜欢设定的，还是喜欢对战的。画皮这个特性从面世起就备受期待，能够承受一次攻击的设定让其和魔守的胡地带气腰一样，是至少两条命的，因为谜拟Q还能再带个腰带，而比起胡地来说，谜拟Q并不限定道具，使得变化性也要强上不少（虽然实际上大家都用最常见的一种）。谜拟Q的种族分配也还算对得起自己的神特性，96的速度和上一只PM一样压过了天蝎以及蝶蝶，90的物攻在剑舞后也能有还算不错的力度。双耐还不错，HP拖累了不少但是谜拟Q的特耐可以说还是比较靠谱的，可以得到一个“本系非克制技能不死”的评价，大部分情况下在画皮被破后仍然能吃一发攻击，给了谜拟Q第二次剑舞的可能性和一定量的对攻优势。画皮这个特性一度认为是自带替身，但随着细节披露后我们还是了解这二者是有着很大不同的。画皮只能承受一次攻击，并且不能像替身一样阻挡鬼火之内的变化技能，同时也不能防住攻击技能的额外效果（比如沸水的烧伤），看起来比替身弱了不少，但如果真是自带替身，那就太bug了。

PM用法其实有个规律，那就是越简单粗暴越单兵不依赖队友的，使用率越高。而对于谜拟Q来说，八成以上的谜拟Q都是剑舞影爪嬉戏影击的配置，而我自己孵的第一只谜拟Q也就自发地使用了这个配置，因为实在容易想到而且非常实用。画皮在大部分情况下能为谜拟Q提供一个安全回合，而破坏力最强的自然是剑舞。鬼仙双本的打击面相当广，盲点……好像只有普钢、普毒、普火。前两者的PM目前还没出世，而普火的火炎狮使用率感人，可以说除了谜拟Q的鬼本影爪威力捉急外，这套配招在OU横行无阻，有先制有本系输出，而谜拟Q自己的鬼仙抗性也还算可以，只有鬼钢两个不怎么热门的弱点，有着三个免疫，虽然没有几个抵抗，但一般情况下三条命的谜拟Q已经相当强了。除此之外谜拟Q也可以选择大威力的木槌和可以续航的吸血，不过比起标配来说塞进技能格子的难度大了不少，顶多只能算是针对。各个玩家主要的分歧来自于道具的选择上，因为谜拟Q的基础力度一般，强化后对各种大盾的破盾的破坏力也不算特别出色，因此命玉是最热门的一个道具。其次，由于目前物盾多为钢盾，而谜拟Q打钢盾需要用鬼本，所以破盾利器Z石则也是一个非常不错的选择，鬼Z的谜拟Q也相当常见。因为谜拟Q的画皮不挡状态，所以为了防止在画皮吃攻击那回合被沸水烧了，奇迹果也是一个选择。红牌谜拟Q也有一定的市场，不过这个和强化没什么关系，主要是利用画皮来稳定吃一发攻击强制对手换人，破强化超级稳。

作为鬼系，谜拟Q有着非常丰富的干扰技能，和耿鬼有些类似。鬼火加痛分是一个非常经典而实用的技能组合，加上谜拟Q的HP低而双防不错，这个用法还是比较合适的，甚至可以再加个挑拨或者同旅，比起耿鬼来说，谜拟Q的同旅要隐蔽不少。另外谜拟Q能放光墙，也能诅咒，在63中似乎也是一个合格的首发，可以放墙放鬼火然后诅咒退场（来源于@潜水能力果实者的那个精品贴）。因为谜拟Q的画皮特性回合可以为所欲为，这种辅助用法也是可以用得很骚的。

有些人可能会对职能中的空间手有些疑惑，96的速度哪怕极限低速也不能怎么利用空间，然而画皮特性使得谜拟Q几乎是最稳的空间手，带上一个精神药草后几乎没有什么PM能够阻止谜拟Q放空间了（除非空切啊铁头啊一路害怕下去，或者袋龙不M先来一个下马威破掉画皮）。谜拟Q极限低速后刚好比70无速要快1点，空间下还是能够快过不少PM的，尤其是一大堆攻击手，加上谜拟Q空间用法可以选择极攻，力度比常规的谜拟Q还要高一些……然后同样可以选择诅咒退场，非常方便并且诅咒提供的逼换效果和破盾效果也可以让后排PM的强化回合更加轻松，是一个非常出色的空间队旗手。

双打中的谜拟Q虽然画皮不像单打那么稳了，但仍然是一个救场神特性，加上剑舞和影击在双打中没那么好用了，谜拟Q也空出了几个格子给保护和空间，哪怕只是外挂的空间。然后双本的嬉戏和影爪还是很需要带的，稳定且克制面热门。其他的挑拨鬼火同旅可以视情况进行选择。

配招：

标配（重物攻速度+）：剑舞+嬉戏+影爪（可Z）+影击

干扰（重HP速度+）：鬼火+痛平分+嬉戏+影爪/挑拨/同旅

空间（重HP物攻+）：戏法空间+诅咒+嬉戏+影击/鬼火/同旅

双打空间（重物攻速度+/重HP物攻+）：戏法空间+嬉戏+影爪+保护/鬼火/影击/挑拨

Anti：

谜拟Q烦人的地方就在于画皮特性，但画皮特性有着非常多的局限性，所以可以对着有着画皮的谜拟Q丢沸水啊电磁波啊鬼火啊，用基拉祈波克基斯一路HAX，也可以拿破格的龙头地鼠铁头砸过去。谜拟Q的影爪威力比嬉戏足足小了20，因此挡谜拟Q，仙系抗性优于鬼系的抗性，加上谜拟Q有着钢系弱点，所以辉夜草钢M螳螂等钢盾挡谜拟Q还是比较轻松的，如果想要更稳一点甚至可以骗一波谜拟Q的鬼Z再上来挡杀。其他的话有着仙系抗性的火系毒系也可以挡挡谜拟Q，有鬼火的更是优先，比如双弹瓦斯、风速狗。谜拟Q的基础力度非常一般，所以很多时候没有属性抗性也不用太怂，最好以最小的代价换掉谜拟Q的画皮。没了画皮，谜拟Q的很多战术打起来就不是那么无可替代了。

NO.779 磨牙彩皮鱼 水/超能

特性：鲜艳之躯/强壮之颚/奇迹皮肤

职能：强化、炮台、空间手、双打辅助

评估：这个PM的外形一放出来好像吓到了不少人……

磨牙彩皮鱼的鲜艳之躯和水系的抗性让饱受火隼折磨的六代玩家们看到了家门鸟克星的存在，加上磨牙彩皮鱼自身攻击不错且有水喷，似乎能吊打那只垃圾之翼，然而七代大家就发现垃圾之翼真成垃圾了。磨牙彩皮鱼的种族没到500，但有限的种族还是有所侧重的，92的速度和M地龙一样，超过了目前使用率第一的那位一点，是一个相当有恶意的数值。105的物攻有着强壮之颚加成同时可以带命玉CB使得这只小鱼的力度甚至超过了M鲨鱼，这是相当不错的一个力度了，比如被威吓后冰牙秒掉满HP土猫啥的。耐久方面比较一般，但对于整体种族不高而且速度也不慢的PM来说也没办法做到更好了。三个特性各有所长，强壮之颚能增加本系精神之牙和可以选择的冰牙咬碎威力，是单打中最简单好用的特性。鲜艳之躯看起来是一个独门特性，然而和女王的威严效果一样，单打中预计也就防防家门鸟的勇鸟，但家门鸟已死，而超场的存在又进一步削了先制，所以这个特性比强壮之颚还是实用性差了一些。奇迹皮肤能让变化技能对自己命中率减半，这个特性看起来也有点用，但和强壮之颚比起来竞争力还是弱了一些，如果要用磨牙彩皮鱼打干扰辅助而不用输出那么可以用用这个特性，让对面挑拨剧毒miss还是非常有趣的。

首先还是来看剑舞吧。磨牙彩皮鱼有种为精神之牙这个技能而生的感觉，虽然85威力能破墙的精神之牙应该算是超能系最强物攻技能，但是这个技能的描述使得大部分超能系都根本不可能学会这个技能（你让胡地艾路雷朵去咬人试试？），而牙口非常好的磨牙彩皮鱼则不存在这个问题，85威力满命中的精神之牙实在是比意念头锤那个命中捉急的技能不知道高到哪里去了，而且也受强壮之颚加成，可以说是磨牙彩皮鱼的必带技能。磨牙彩皮鱼的水本和鲨鱼一样没有受强壮之颚加成的技能，所以很多情况下带个水喷就足够了（或者自信能清理掉所有高速也可以带攀瀑）。剩下一个技能留给啃咬类招式，咬碎或者冰牙都可以选择，前者主要补超能的盲，后者主要是补水本的盲点，所以鉴于磨牙彩皮鱼的主要输出来源于超本，加上目前活跃的草系很大一部分是草毒（草钢的话冰牙同样提供不了帮助），咬碎的优先度更大一些，满攻命玉一次剑舞咬碎打极限物耐草钢也是能大概率2HKO的。因为啃咬类招式都是近身技能（迷之废话），命玉咬一口头盔铁刺草钢可以把自己痛死，所以似乎也有一些人带七代那个不受接触攻击扎人效果的新道具部位护甲（虽然脑补一下现实这护甲得装牙上）。

不像谜拟Q，磨牙彩皮鱼的基础伤害已经相当不错了（啃咬类技能），所以也可以考虑带专，把剑舞的格子空出来带四攻，无论是砖头破盾还是专围清场都有可取之处（比某围巾土猫速度还快一点，嗯）。作为超能系，磨牙彩皮鱼很大可能能够通过定点学会戏法，届时专爱系列用起来应该会更舒服一些。

磨牙彩皮鱼的干扰技能其实也还算不错，可以挑拨束缚开墙放空间，不过单打来说打干扰的磨牙彩皮鱼还是相当少见且不算好用的，主要自身的耐久并不是太支撑干这些事情，同时水超弱点不少（虽然抗性多），并不能像呆壳兽那样强吃很多攻击，依赖的是奇迹皮肤的效果，但只有50%的概率，太看脸了一点。

双打中的磨牙彩皮鱼摇身一变成为了空间大师，鲜艳之躯的防先制效果使得即便队伍中没有蝶蝶也可以防住下马威而从容开出空间，基础速度也非常高使得挑拨多边兽2、智挥猩两个空间手也能干得不错，精神之牙可以咬掉极光幕，能够很好克制雪天放极光幕的那些个PM，同时磨牙彩皮鱼也是冰息的学习者中少有的非冰系（特攻也不高），即便是打克制的流氓鳄也不算太痛（速度还比它高），也能同时放空间吐冰息给好胜毛蟹（在前面提过了），和煤炭龟等空间打手也可以狼狈为奸，基础力度不错舍弃空间用法和单打中一样强攻也行，其实混得比单打还要好一点。

配招：

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+精神之牙+水流喷射+咬碎/冰牙

专爱（重物攻速度+（砖头）/重速度物攻+（围巾））：精神之牙+咬碎+攀瀑（围巾）/水流喷射（头巾）+冰牙/攀瀑（头巾下可以双水本）

双打空间（重HP特防+/重物攻速度+）：戏法空间+精神之牙+保护/挑拨+冰息/光之壁

Anti：

剑舞后精神之牙的破坏力相当高，没有抗性的话很难平稳吃下（满HP地龙也得被秒），但是磨牙彩皮鱼的两个主攻技能精神之牙和咬碎有着共同盲点恶，而其水本力度又偏弱（主要是水喷），所以恶盾挡下磨牙彩皮鱼是比较轻松的，像月布秃鹫（得试探一下有没有冰牙）这种，反手欺诈直接能秒掉无耐满攻的磨牙彩皮鱼。再者就是击杀了，92的速度虽然卡在一个奇妙的位置，但并不算快，拿一些快一点有水抗的攻击手强杀掉磨牙彩皮鱼并不难，比如暴飞龙、甲贺忍蛙等，不过要让这些PM上场要么读剑舞要么炮灰一只，并不算太稳，顶多告诉对手靠磨牙彩皮鱼是推不掉我的，所以需要保护一下自己的高速。不过磨牙彩皮鱼自身脆皮，剑舞的机会也不是那么好找的，所以要彻底解决磨牙彩皮鱼的麻烦还是让它剑舞不起来最为妥当，尽量不让它找到软柿子机会上场，而看到对手剑舞成功后也不要贸然换盾（咬碎2HKO草钢的例子），尽早找机会直接击杀这只鱼。

NO.780 老翁龙 普通/龙

特性：怒火冲天/食草/无关天气

职能：炮台、强化、特盾、龙盾、空间打手

评估：长……长者？

可怜的老翁龙，从一出生就是老的。普龙的属性目前仅此一家，普通系提供的最大防御亮点就是鬼系的免疫了，使得老翁龙有着火鬼（鬼灯嘎啦）、水鬼（胖嘟嘟）、草鬼（南瓜树妖船舵）、电鬼的组合抗性，其中不乏热门PM，而普通系的还算广的打击面使得仙系挡老翁龙也并不怎么舒服，虽然获得了格斗系弱点，不过至少目前格斗系不算强势，所以这个属性组合给老翁龙还是成功的。种族上老翁龙作为一个低速PM，分配得还比较合理，有着高特攻和还不错的耐久，36的速度和版本对立的那只火龙一样，塞进空间比那一堆40多速的要快一点。老翁龙的三个特性看起来都不算鸡肋，怒火冲天是老翁龙的独门特性，“受到对手攻击”至半血下时会提升一级特攻，乍一看似乎是半血发动特攻果效果，然而特攻果是一次性的，这个特性不是……老翁龙有鸟栖，很容易就能将自己的HP重新调回到半血以上，是可以重复发动的。但要注意受引号强调的那几个字，受到对手直接攻击由绿血掉到黄血时才会提升特攻，因为剧毒烧伤种子天气等一堆间接伤害导致黄血的并不能提升特攻，然而就算有着这个局限性，这个特性也相当不错了，使得在单打中其他两个还不错的特性几乎没啥存在感。食草对于本身就拥有着草系抗性的老翁龙主要意义在于免疫种子和那些个草系粉末，使得老翁龙可以对付纯受的那些种子大户比如草钢辉夜，反正自己会火放不怕对着干瞪眼。无关天气则可以让本来就有着水火抗性的老翁龙去对抗晴雨天，但老翁龙自身速度堪忧，对雨天轻快众的速度关系并不能逆转，而对晴天叶绿素打手，无关天气甚至不如食草有效，所以单打中无天气的老翁龙最大的意义是对抗Y喷，如果Y喷没有气合弹，那么无往不利的火本在失去天气后是打不动老翁龙的，不过目前Y喷失势，无关天气这个特性自然难以竞争独门特性怒火冲天了。

老翁龙的最佳用法果然还是充分利用自己特性的鸟栖三攻标准炮台打法，而作为一个长者，什么大风大浪没见过，以其丰富的龙生阅历（哪怕才出生），技能池简直是深不可测，十万火急冲浪是最基本的当然没问题，影球气合弹超能系那边似乎带的挺多的于是也会，暴风草绳结能量球神通力这些也会，其他的飞天地震也会，我估计潜水有技能机也能学会，只能说是身经百战了，更别说一个老人家有着嬉戏这个连哞哞都不会的技能了。然而好技能虽多，也只是给了老翁龙一些玩针对的空间，真正要泛用性的话肯定不能想带哪个带哪个。普龙双本有着共同的钢系盲点，所以火系技能的需求量很大，而普龙两个属性都有着非常不错的打击面，只是普通系稳定输出技能高音要比龙系稳定输出技能龙波威力要略高一些还能穿替身，而龙本同时受到仙场的冲击，所以更多的炮台型老翁龙是选择高音，而给了一些舍弃龙波打针对的空间。冲浪打击火钢嘎啦等火系，冰光针对某些热门，其他技能各有各的针对，基本可以按队伍需求进行选择。然而老翁龙似乎是个洁癖，于是并不会毒系泛用性技能，对仙系能力盾并没有什么太多的办法。因为老翁龙是个低速炮台，所以并不适合命玉这个道具，加上怒火冲天特性的限制，命玉自残掉半血是不会提升特攻的，而剩饭回血过半却是件好事情，所以老翁龙更喜欢带剩饭。龙星对于喜欢站场的老翁龙来说不是个很合适的技能，但是如果队伍节奏比较快，也可以追求只触发一次怒火冲天特性选择龙Z龙星打超高爆发，但是像眼镜哥哥那样丢龙星，大概是老翁龙很不擅长的事情，毕竟速度偏低，上场机会和输出机会不好找。

老翁龙除了攻击技能外也有不少好技能。因为自身耐久尚可所以可以极限物耐冥想，而极限物耐也能更好挡一挡嘎啦。当然，我觉得老翁龙的怒火冲天特性和宇宙力量更是绝配，再配合上睡觉，似乎六段双防和几段特攻就足够能推队了，不过看起来是不会有的，也只能是YY了。或许是因为老翁龙的那一副嗯……红框眼镜，老翁龙也能学会大蛇瞪眼，在一堆蛇类生物中显得额外突出，不过因为麻痹效果削弱和老翁龙的自身低速，大蛇瞪眼对于老翁龙自身的输出并没有太大帮助，其他的吼叫龙尾剧毒啥的就按需分配了，对于老翁龙来说不是什么很重要的技能。

双打中的老翁龙和单打又是截然不同的风向。因为双打节奏偏快，像单打那样稳扎稳打鸟栖回复重复触发怒火冲天不太现实，而双打中天气泛滥，无论是速攻雨队还是空间晴（花龟），有着水火草抗性和无关天气的老翁龙是绝对的克星，哪怕自己速度不咋地，也可以让高速队友收拾掉本来很棘手的叶绿素裙儿小姐和轻快众，自己也能利用起空间打打输出，有着不打队友的本系高音AOE和一大堆实用的攻击技能，老翁龙是个非常强力的空间打手。因为怒火冲天特性在双打稍冷，所以命玉这个炮台钟情的道具重新回归主流，而龙Z龙星也有一定的空间。种种因素下，老翁龙在双打中甚至比单打还要热门一些。

配招：

三攻炮台（重HP特攻+）：鸟栖+高音+火焰放射+冲浪/冰冻光束/阴影球/龙之波动/十万伏特

物耐冥想（重HP物防+）：鸟栖/睡觉+冥想+高音/龙之波动+火焰放射

双打反天气（重HP特攻+）：高音+龙星群（Z）+大字爆+保护/十万伏特/阴影球/冰冻光束

Anti：

因为老翁龙的技能池丧心病狂，所以根本没办法找到一个完全的盲点来抵挡它，于是乎对抗老翁龙需要试探一下对手的技能到底是啥配置，免得自己的PM被阴。怒火冲天这个特性看似无解，但是局限性还是有的，只要不用直接攻击打下半血即可，那么放放种子放放毒，疯狂控血下还是可以让老翁龙触发不了这个特性的，比如抗性和状态皆有的火钢（注意老翁龙的冲浪和气合弹以及可能双刀的地震），另外如果自己的攻击能2HKO老翁龙，那么就不用担心对手反过来鸟栖回上来了，就算对方鱼死网破掉半血不回复把你秒了，它的血量也必定不会健康，对于这种低速来说，血量不健康后就会很难回复，对手老翁龙的发挥空间也差不多到此为止了，因此仙布花仙这类特耐仙盾挡杀老翁龙还是比较容易的。另外一个思路自然是从老翁龙上场前就开始干了，那就是几乎是万能的压血，这几乎是欺负一个低速PM的必备药房，不停UT、踩钉，然后就发现对方血量到斩杀线，可以收人头了。

在二楼楼中楼放了目录以便查找，不过那个目录指示的是只看楼主的

NO.781 破破舵轮 草/幽灵

特性：钢能力者

职能：炮台、工兵、破盾、强化、空间打手

评估：我有三本系你怕不怕！

想抓这只PM时钓到皇冠，想钓皇冠时全是船舵。船舵的种族看起来相当华丽，而且是少有的草系高物攻输出，虽然第七代就出了哞哞和纸御剑两个大牛，但是本系高威力蛮力藤鞭的存在使得蛮力藤鞭船舵输出要高于叶刃纸御剑（同为极攻的情况下）。速度只有40，然而船舵总种族突破了500，使得其他几项的能力相当出色，HP70中规中矩，但双防还是非常不错的，在性格减速的情况下，这个特攻数值也可以用于打双刀了。特性钢能力者开了个非常特殊的先河，那就是第三本系的存在，船舵开了这个头，而且效果还不错，估计下一世代还会有类似的特性出现，毒能力者虫能力者啥的，反正肯定不能轻易把打击面好的属性给这个特性，不然可能会控制不住平衡，于是船舵就有点悲催了，鬼草钢三个属性，草钢、鬼钢两种组合似乎都比鬼草要更强一点。

和其余几只草鬼不同，船舵没有南瓜树妖的寄生种子，也没有狙射树枭的鸟栖，缺少回复从而不适合干消耗的事情，但输出就是船舵的立身之本，三个本系和丰富的补盲技能让船舵做一个打手非常得心应手。而船舵是目前为止第一只鬼系高旋，有着强大输出能力和基础耐久保底，船舵外挂一个高旋还是相当得心应手的，加上本系鬼系输出的力度威慑（虽然鬼系物攻仍然是……暗影爪），让船舵并不怎么担心鬼系反高旋。因为要高旋，所以船舵并不喜欢纯追求力度的砖头，而更适合对攻能力优秀的突击背心和续航的剩饭。三本系中蛮力藤鞭的强大输出自然是必带了，钢本有专属掷锚，和本代另一只草鬼狙射树枭有着相同的抓人效果，虽然没有草主的强化接力，诅咒破盾，但哪怕什么都不做，也能相当好地减少自己的先读压力，更是有机会找到对方队伍突破口，比如在船舵后边跟个果然翁哥德小姐啥的，如果要追求更高威力可以选择极限低速螺旋球。鬼本暗影爪威力实在太捉急了，要不是自身高旋需要鬼本压迫，估计鬼本很多情况下是可以舍弃的，而就算需要用高旋，鬼本也不是太得志，除了影爪外，船舵也可以用潜灵奇袭，不过副作用还是非常让人望而生畏。船舵有着地震可以配合草本应对钢系和火系，岩崩可以针对一些火飞，不过目前Y喷火隼不得重用，也就不怎么常见了。另外86的特攻使得船舵可以考虑带个觉醒火或者冰针对针对，虽然这并不是主流。

掷锚的效果不得不让人想抓人剧毒搞事，而这样用和潜灵奇袭也是非常相得益彰，本来潜灵奇袭的副作用因为对手换不了人却可以耗回合瞬间变成了一个神技，同时睡觉回复起来也更有了一些底气，或者可以用亿万吸收稍微回一回血量。因为船舵有剑舞，所以也可以考虑抓人强化，但是只有力度没速度没先制还是挺伤的，因为船舵弱点并不算少，同时耐久也没达到太逆天的程度，顶多算是抓死软柿子强行破盾，推队还是有点难度的。

船舵能自学掉包，所以如果不用高旋也可以选择用专爱玩掉包。专爱头巾自然是首先考虑的了，而三攻选择上也可以更自然地抛弃鬼本带地震，反正不用高旋了。专爱眼镜其实也是一个可取的选择，船舵86的特攻并不算地，三本系上草本不像物攻端的蛮力藤鞭一样有叶爆，但鬼本有影球，钢本有钢炮，都是相当实用的技能，同时也有冲浪可以补盲火系。

双打中的破破舵轮可以借助空间的力度做一个空间打手，40的速度不算太快也不算太慢，至少比嘎啦滴蛛霸那几个要快一些。钢本在双打中还算好用，而潜灵奇袭更是有着能躲一回合攻击且无视保护的奇异效果，地震双打中效果一般，而岩崩有了一些用武之地。道具上突击背心仍然是对攻主要道具，而草Z蛮力藤鞭或者鬼Z潜灵奇袭的高爆发输出也受到了不少的青睐。

配招：

暴力高旋（重HP物攻+）：高速旋转+蛮力藤鞭+掷锚/螺旋球+影爪/地震

抓人搞事（重HP物攻/重HP一防+）：掷锚+剧毒+亿万吸收/睡觉/蛮力藤鞭+潜灵奇袭

头巾（重HP物攻+）：掉包+螺旋球/掷锚+蛮力藤鞭+地震

眼镜（重HP特攻+）：掉包+阴影球+加农光炮+冲浪/能量球/觉醒力量火

Anti：

虽然船舵多了个钢本，但草系和钢系并不是特别优秀的攻击属性，鬼本物攻威力又很捉急，所以船舵离完美物攻手还有非常远的距离。船舵主要依靠的是草本的输出，所以要挡的话优先考虑草系抗性，所以草钢等各种草盾和不弱地的钢盾可以轻松一挡。因为船舵速度慢且缺少回复，所以要压血的话还是比较容易的，利用头盔铁刺等反伤道具更是能中转压血两个工作一起完成。关于掷锚还是要有一定的警惕，虽然船舵不像草主那样能用缝影这个技能玩出各种花样，但终归是个高威力抓人技能，毕竟谁也不能打包票对面的船舵就是AV输出而不是专门抓人破盾的。

ps ou虫神后第二ban给了三地鼠世风日下啊

NO.784 杖尾鳞甲龙 龙/格斗

特性：防弹/隔音/防尘

职能：炮台、强化、破盾、中转、物盾、特盾、龙盾

评估：又一只准神龙。什么……会破壳？

杖尾鳞甲龙可谓生不逢时，要是在五代及之前出现，龙斗是只有鬼蝉一个盲点的，然而现在一个仙系就可以防下双本并且可以四倍打击这只准神，导致最后的龙试炼超级没有存在感。身为一个准神，攻击和上一代黏美龙一样双攻平庸，也没有那150的特防，没有一项能力超过130，相当水桶，却也让杖尾鳞甲龙有着各种各样的神奇用法。速度85勉强过关，一段龙舞过151还是可以的，物攻特攻也不过是刚刚过了及格线，可以龙舞剑舞腹鼓强化物攻，也可以套上眼镜打特攻炮台。三个特性可以让杖尾鳞甲龙针对性地做盾牌，虽然HP偏低但配合非常不错的双防还是很靠谱的。杖尾鳞甲龙将三个特定技能防御特性集中在了一起，看起来选择哪个都可以，防尘主要用于挡各种草系以及放天气队，隔音可以防各种皮肤高音和灭歌虫鸣，而防弹主要是防影球气合弹能量球。由于仙布使用率一般（OU中）而M女王尚未登场，草系不撒粉可以丢种子，所以目前防弹占了绝大多数，毕竟影球气合弹还是携带率非常高的技能，除了挡耿鬼外，各种特攻手也可以用防弹稍微中转中转。

虽然物攻端的强化技能相当令人眼馋，但杖尾鳞甲龙走特攻流的比例更高一些。龙本比起不能站场的龙星和威力较低的龙波，有一个专属技能鳞片噪音，110威力，副作用只是下降一级物防使得杖尾鳞甲龙可以套专持续站场输出或者清场。斗本也有同样是110威力的气合弹，虽然副作用同样很大。龙斗共同盲点仙，因此钢炮对于杖尾鳞甲龙也是非常重要的技能（可惜没毒弹）。最后可以选择火放增加克制面，另外一个原因也是因为杖尾鳞甲龙只有这么几个特攻技能可以选择，和前边的老翁龙没法比。当然带专也不一定要四攻，比如我就喜欢放个剧毒对付一些炮台技能无法应对的目标。

虽然目前大风向是特攻流，但开荒期的杖尾鳞甲龙看起来应该物攻更多，有着龙舞和比特攻更高的110的物攻，但是用过一段时间后大家就知道问题出在哪了。虽然看起来龙斗毒很美，但是龙本逆鳞不灵活，龙爪威力低，斗本最高威力冲天拳只有85威力还命中不满，也只有一个毒突能稳定打击四仙神是优势了。物攻双本威力比特攻双本威力低了一大截，而龙舞的物攻龙也不差杖尾鳞甲龙一个，于是物攻龙舞的杖尾鳞甲龙逐渐就减少了。

但是！杖尾鳞甲龙并不只有龙舞一个物攻强化，而有着剑舞甚至腹鼓作为选择，所以在接力速度的情况下（蜈蚣：又一个后宫），杖尾鳞甲龙可以选择Z腹鼓，凭借自己不错的耐久强吃一记攻击完成爆发式强化，腹鼓三攻推队能力惊人，虽然物攻技能缺少高威力，但胜在稳定，龙爪比逆鳞更适合腹鼓后攻击。

还不仅如此，杖尾鳞甲龙还会身体轻量化/岩切提速，当然类似土猫那样岩切剑舞还是有点难度，因为杖尾鳞甲龙的双本有着严重盲点。不过凭借着还不错的耐久，可以选择携带弱点政策卖血式强化，如果能顺利吃到一发软绵绵的冰光，那么鳞片噪音火放加地震或毒突可以让对手无从应付，虽然比起肥大的多鳞，杖尾鳞甲龙这样玩挺心惊肉跳的吧。

作为一个格斗系，杖尾鳞甲龙也有着健美可以作为强化选项，不过杖尾鳞甲龙的弱点大多来自特攻端（冰超仙），所以并不怎么靠谱，但时机成熟后这样玩破坏力不比龙舞差，有些类似爆肌蚊的思路。提起爆肌蚊，杖尾鳞甲龙目前还不能学会气合拳，但应该总能学会的，在得到气合拳后subpunch肯定会是一个非常不错的用法，正好也适合杖尾鳞甲龙这种皮糙肉厚物攻还行的PM。

双打中的杖尾鳞甲龙则没有什么好顾忌了，鳞片噪音大AOE，各种威吓出没，基本上可以完全抛弃物攻选择特攻了，鉴于气合弹不错的威力和捉急的命中，可以考虑斗Z气合弹，而四倍仙的弱点使得杖尾鳞甲龙想要在鸣鸣仙闪下存活也需要突击背心的帮助（或者保护）。隔音在双打中的重要性有了非常大的提升，可以放在灭歌队中搞事情。防尘的重要性也有一定的提升，能免疫愤怒之粉是一个非常重要的优势。所以在双打中三个特性的使用率倒是不分伯仲。

配招：

特攻炮台（重速度特攻+）：鳞片噪音+火焰放射+加农光炮+气合弹

物攻强化（重物攻速度+/重速度物攻+）：龙舞/腹鼓（接速度后）+升天拳+龙爪/逆鳞（可Z）+毒突/地震

速度强化（重速度物攻+/重速度特攻+，弱点政策）：身体净化/岩切+鳞片噪音+火焰放射+地震/毒突

双打炮台（重速度特攻+）：保护+鳞片噪音+火焰放射+气合弹（可Z）

Anti：

前文提到了一大堆杖尾鳞甲龙的用法，甚至可以说是南辕北辙，各不相同，所以要挡这只准神首先得弄清它是来干啥的。目前是眼镜主流，但物攻强化破坏力仍然非常大，所以要做好两手准备，甚至优先对抗强化。对于特攻型杖尾鳞甲龙，它对抗仙的手段只有钢炮，但对于鳍鳍的效果非常有限，所以一般情况下鳍鳍硬吃特攻杖尾鳞甲龙还是没问题的。而就算没有抗性，100特攻眼镜后也不是特别可怕的威力，加上眼镜锁招，正确的先读还是可以帮助应对杖尾鳞甲龙的，而如果不眼镜，那么力度就非常一般了。对于物攻强化型的杖尾鳞甲龙，龙斗毒只有鬼钢的盲点（OU中只会出现中鬼剑），要挡的话只有用没有弱点的物盾去抗，不过好在杖尾鳞甲龙的物攻端技能普遍威力低，倒也不是没法应付，保姆曼波、土猫等大物盾上去顶还是能顶下来的。因为杖尾鳞甲龙破盾能力还是很强的，所以尽量让自己的盾牌保持在健康血线，并捏好反强化手段，多游击压血，找机会下状态。

NO.785 卡璞·鸣鸣 电/妖精

特性：电气制造者/心灵感应

职能：炮台、游击、高速、破盾、强化

评估：卡璞势力排行第四，目前仅高于哞哞，但仍然高居使用率第十。

电场势力万恶之源登场！可以说卡璞家四个都是七代环境的先驱改革者，因为四个二级神级别的场地旗手直接导致了七代对战几乎变成了各个卡璞率领自己的后宫的内战。鸣鸣拥有着最快的130速度，这使得鸣鸣在速度压制能力上出类拔萃，无论是救场还是游击蹭血都是顶级的，但同时也使得在场地竞争中鸣鸣基本上不可能抢到场地。接下来两个高项种族给了双攻，而耐久三角则相当贫瘠（实际上因为总种族高，耐久还不算太脆皮），符合其战争狂魔的形象，只不过物攻比特攻要更高一些，这点相当值得吐槽，但反过来想，如果特攻变成115我估计着鸣鸣得奔UB的小黑屋了，这样看来鸣鸣倒是大智如愚了。电气制造者这个场地特性不用多说，哪怕梦特解禁也不会有人放弃场地特性的，就像没见几个人用梦特老班的。自带电场的效果让特攻只有95的鸣鸣输出达到了电束木173特攻的程度，也是大家都舍弃物攻用特攻的原因，因为物攻电本只有电推，对于鸣鸣这种贫血脆皮的PM实在是自杀，而特攻端有高威力VS游击，没有仙本物攻和物攻觉醒力可能只能算是次要原因了。

对于鸣鸣来说，速度是立身之本，所以哪怕130速不再是OU封顶，仍然需要极速来确保自己对120-129速度线的统治力，不能因为一点力度而只满速。对于特攻鸣鸣来说，十万是一个必带技能，和VS并不矛盾，相差20点威力在各种加成下差距很大，也可以留场清场。仙本只有瞎眼光没月爆，而且没有场地加成，和电本威力相差实在太大，被各种吐槽没力度，但这是鸣鸣可以省下一个觉醒冰格子的关键，有了本系瞎眼光可以不用带觉冰打地龙和其他地面系了，没有克制关系的情况下瞎眼光威力是觉醒的两倍，正好抹平了一个两倍克制威力差。因此如果要带觉醒的话，觉冰并不是唯一的选择，针对草钢的觉火，针对嘎啦鼹鼠大磁铁的觉地都是合理的选择。因为鸣鸣是个大热门，所以目前一个合格的队伍基本上都做好了防电措施，至少会带一个甚至两个电免，所以VS很多时候会卡场。但是鸣鸣有UT，而且物攻高达115，所以趋势是UT有替代VS的势头，让鸣鸣保持游击节奏。自然之怒这个破盾技能和鸣鸣并不是特别搭，对于游击者来说，打不死还不如游走给队友上场，而且鸣鸣自身耐久也一般，对上盾牌也不怎么能持续站场，所以自然之怒并不怎么常见于鸣鸣。草绳结针对的是水地众，不过格子稍微紧张了些而且基本上秒不掉，加上自己的仙本也能打，倒也不是必带技能。勇鸟是物攻技能，但是主特攻的鸣鸣同样可以选择这个高威力的飞行系技能用于针对草毒尤其是M妙蛙，不拉物攻努力即可确保2HKO踩钉满HP M妙蛙，也能顺路打击打击鬼蝉。打雷是追求高威力了，也是电场雨的力度来源，当然不在雨天下打雷命中也不低，和RP弹一样了，真的猛士也可以裸打雷。命玉是目前鸣鸣最大众的道具，命玉十万力度惊人，但这也导致了游击蹭的血有时还不如自己扣的血划算，所以也有不少人带电板单独增加电系威力，反正只需要鸣鸣的高速和电系力度。然后由于环境提速和速度的恶意竞争，一大堆90速100速的围巾涌现使得130速的鸣鸣并不怎么安全，于是出现了极攻的围巾鸣鸣。不得不说这有些丧心病狂，但这未必就不正确，还是环境决定用法。有人追求力度给鸣鸣带眼镜，但我并不怎么赞同这个选择。Z石也是一个值得考虑的道具，不过鸣鸣的电本实在被针对得太严重了，动不动就是电免，电Z看起来是高爆发但是很难打到人。

上一段中主要介绍的是鸣鸣的攻击技能选择，但高速从来就不只是干速攻的活。鸣鸣很容易吸引到小蛋、草钢这样的大受上场撒钉，这时候一个挑拨可以给对手一个节奏断档，同时当属性不利且对手有强化推队威胁时也可以舍身封强化，比如面对岩切土猫、蝶舞裙儿小姐。如果不打算纯游击，挑拨和自然之怒是一个万能的破盾组合，比起其他几只卡璞，鸣鸣有稳定回复鸟栖，虽然让鸣鸣玩速耐有些浪费攻击能力吧。剧毒电磁波这些大众干扰技能暂且不表，鸣鸣可以放双墙，配合其相当出色的逼换能力，两回合放出双墙的成功率颇高，所以也可以拿鸣鸣带上光之黏土放墙，迷惑性还是有的。

可能有些人会奇怪我给鸣鸣职能里安了个强化，但鸣鸣的确是有能用的强化的，自我振奋提升双攻/冥想提升一段特攻和鸣鸣相性还行，一段双攻后命玉配合鸣鸣自身的高速是有着不错的清场能力的，但把游击能力强大的鸣鸣按死在场上并不见得好用。另外一个物攻向强化比较有趣，那就是Z鹦鹉学舌。鹦鹉学舌本身的效果对于鸣鸣并没有啥太大的意义，因为其他PM要么见鸣鸣就跑使得鹦鹉学舌使用失败，要么对着鸣鸣留场，鸣鸣根本打不动。不过关系不大，Z鹦鹉学舌能提升两级物攻，哪怕使用失败也没关系。两段物攻的鸣鸣用起电推勇鸟来自杀速度飞快，但尴尬的事情就在于鸣鸣除了这两技能没啥可用的物攻了，总不能强化后UT走人吧，和螳螂不一样，鸣鸣的强化是一次性的。所以说没仙本物攻是个非常头疼的事情。

双打中的鸣鸣因为速度压制力直接成为了卡璞中的尖子生，和卡璞利亚斯是伯仲之间，一起统治着整个双打环境。虽然被嘎啦一度制裁得不能自已，但立马就发现放电AOE可以无视避雷针打到嘎啦的队友，使得鸣鸣加地龙的双卡璞AOE组合相当热门，可以尽情放电，而鸣鸣也可以灵活丢自由落体和保护来躲队友地龙的地震。另外双打中电场雨比单打中要更加容易操作一些，因为哪怕你不开天气，也相当容易遇到对面的大嘴鸥。然后鸣鸣和地龙在双打中是相爱相杀，那边地龙为了吃下觉冰带背心，这边鸣鸣就可以带腰带防秒，因此鸣鸣作为一个大热门，配置随环境波动是相当大的，可以说没有什么标准配置，总能说出些什么道理来。

配招：

游击者（重特攻速度+）：十万伏特/打雷+UT/VS+魔法闪耀+草绳结/觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量火/勇鸟

（可以塞一塞挑拨啊自然之怒进去）

破盾者（重特攻速度+）：挑拨+自然之怒+UT/VS+十万伏特

造墙者（重HP速度+）：光之壁+反射盾+挑拨+自然之怒/狂野伏特

特攻强化者（重特攻速度+）：冥想/自我振奋+十万伏特+觉醒力量地面/草绳结/觉醒力量火/勇鸟+魔法闪耀

物攻强化者（重物攻速度+）：鹦鹉学舌（Z）+狂野伏特+勇鸟+挑拨/自然之怒

双打霸权（重特攻速度+）：放电+十万伏特+魔法闪耀+保护

（只提供一种配置，我个人挺喜欢自由落体其实）

Anti：

因为鸣鸣的特攻其实只有95，输出极度依赖电场下的电本，所以挡鸣鸣主要是两个思路，一个是电免，一个是覆盖掉电场。对于前者，自然想到的是一大堆避雷针蓄电和地面系。目前主要完挡鸣鸣的地面是龙头地鼠，而避雷针则是嘎啦，如果把条件放宽一点那么大部分地面系都可以挡一挡，觉醒力和瞎眼光毕竟威力偏低，大部分水地挡没有草绳的鸣鸣还是比较舒服的。由于VS的使用率持续下跌，UT的使用率开始上升，所以破坏鸣鸣的游击节奏靠电免已经不太够了，挡鸣鸣也不一定要局限于地面系了，可以用草钢、M妙蛙和暴露菇等草毒进行中转，尤其草钢的铁刺和头盔对鸣鸣的节奏是一个变相的影响，甚至逼得鸣鸣带起了觉火针对。如果没有勇鸟觉火，那么鬼蝉是挡鸣鸣的最完美选择，因为是唯一一个不受UT伤害的PM，最为擅长打乱游击节奏。论挡特攻手自然不能忘记神蛋，小蛋挡一般的鸣鸣还是非常惬意的，只要不遇到挑拨自然之怒。如果走覆盖电场的思路，自然是拿其他几个卡璞上场挡了，而唯一一个有着电抗的卡璞是哞哞，事实上哞哞的确可以完挡鸣鸣，尤其在带AV后。以上PM除了鬼蝉也只不过是挡而已，对鸣鸣的UT节奏干扰主要也只是靠头盔和特性反伤，但要彻底解决问题还是需要击杀鸣鸣。由于鸣鸣自身高速，虽然提到部分围巾鸣鸣，但终归还是少数。很多围巾手可以相当容易地阴死鸣鸣。自身有着高特耐且适合围巾的虚吾伊德就适合干这个事情，而围巾地龙、围巾土猫这种大众围巾更是不用说了。最后，对付游击还是撒钉大法好，游击耗血的应对方法就是让对手游击收益没有损耗大。

NO.786 卡璞·蝶蝶 超能/妖精

特性：精神制造者/心灵感应

职能：炮台、破盾、强化、队医

评估：卡璞势力老大，真正的粉切黑。

超场势力扛把子，虽然看起来是一个萌物，但攻击力要比看起来就是战士的鸣鸣还要强得多，这样的小拳拳甚至都能砸出85的物攻，简直是丧心病狂。四个卡璞的种族项完全一致，只有排列的不同，蝶蝶获得了130的特攻，配合自身的超场使蝶蝶的极攻精干一定程度上取代M袋兽报恩成为了新一代耐久承受标准。速度上中规中矩，虽然没过100速，但也意味着非常适合围巾。换句话说，如果给蝶蝶115速，那么蝶蝶也同样离黑屋不远了（虽然现在也有黑屋迹象）。115的种族给了特防，这使得蝶蝶特耐还行，吃各种非本影球死不了（满攻耿鬼也不能确一），然后物耐就比较捉急了。特性精神制造者，也就是超场旗手，直接对这个对战环境造成了翻天覆地的变化。超场对超能力攻击的加成还在其次，核心作用是使站在地上的PM免疫先制技能，这直接导致了环境大洗牌，使得高威力先制不再能稳定针对高速脆皮，所以出现了蝶蝶加M胡地的双超能爆破攻击组合，这直接颠覆了我之前的三观，也就是一队不带两超能的经验。因此，蝶蝶和高速高攻脆皮的组合非常出色，比如费洛美螂、M鲨鱼等。而对先制的克制也使得大量依赖先制的PM反而为环境所不喜，比如更依赖子弹拳的普通螳螂（直接掉到了UU）、钢兵、M大甲、各种恶心众等，可以说就算家门鸟特性不削，在蝶蝶的淫威下也会不负当年之勇。再者，剑舞720好像也是个依赖先制的PM嗯，哪怕蝶蝶真到了UB也不见得没有出场机会。

超过一半的蝶蝶以围巾的形式出场，这是非常容易理解的，因为蝶蝶本身的基础力度就已经相当出色了，所以带上围巾补足速度劣势也无可厚非。因为蝶蝶目前学不会戏法（但是肯定能学会），所以简单粗暴直接四攻即可（看起来是个役割执行者）。超本的精神强念和精神冲击相当纠结，差了10点威力被超场和本系加成放大了不少，但对于特攻手来说，神蛋是一个天堑，精冲的意义不言而喻，同时打Y喷这类物耐特耐失衡的PM同样非常有用。不过队伍如果有足够应付神蛋的PM我还是更喜欢精神强念一些。不过……也没人说不能同时带精神强念和精神冲击对吧，尤其那些带超板的蝶蝶。比起鸣鸣来说，蝶蝶因为自己长得更圆的缘故学会了月爆（鳍鳍表示很赞），而超仙打击面的强度M女皇早已证明过了，本系仙直接就能击垮超能系的最大敌人恶系，而且威力比十万火急冲浪还要高5点，加上那万恶的降特攻特效，实在是又稳定又有惊喜。超仙共同盲点是钢系，所以M女皇引入了气合弹凑齐超仙斗打击面，使得能挡这个打击面的除了鬼蝉就只有RP弹的命中了。蝶蝶自然也不例外，气合弹是一个非常好的补盲选择，只是因为命中率和主超本输出的缘故，很多人似乎更偏爱补充克制面类似的觉火，毕竟比起火钢，辉夜和M巨金才是蝶蝶更大的敌人。虽然觉火和气合弹打它们的力度是一样的，然而气合弹的命中使得蝶蝶在很多情况下会在收残血的时候翻车。阴影球是用于对抗超能的最后一个盲点，也就是超能自身。不过对于大部分超能可以用月爆直接砸，所以影球的对象主要是钢超也就是M巨金、基拉祈以及编外的鬼蝉。有不少的蝶蝶也带上了十万，这个技能看起来对扩大蝶蝶的打击面没啥帮助，然而蝶蝶带十万的目的已经是针对到了个体的程度，也就是辉夜，顺便也能稍微增加一下克制面，在面对可能Mega的暴鲤龙时不用犹豫不决。

围巾使蝶蝶能够速攻，眼镜使得蝶蝶破盾力度更为恐怖，但这都不太灵活，所以和鸣鸣一样可以选择更为保守的超板单独增加超能的力度。不过和鸣鸣不同的是，蝶蝶的血量相当重要，所以一度携带率很高的命玉在开荒期过去后开始陷入冷门。因为没有鸣鸣的基础高速，蝶蝶打干扰控制的能力要比鸣鸣弱上不少，不过如果不套专，那么挑拨加自然之怒配合自身超本强输出还是可以一用的。蝶蝶有芳香疗法可以兼任一下队医，可以用剩饭增加一些续航，甚至拉大把特耐做个特盾。蝶蝶有着冥想，不过受基础速度限制太大，如果能够由队友解决掉高速的威胁，冥想蝶蝶找机会强化一段破坏力更加恐怖。蝶蝶有黑眼，如果有束缚的话我觉得抓死单攻辉夜都不是问题，可惜蝶蝶并不会。

蝶蝶目前高居PS OU使用率第二，仅落后于几乎没有天敌的土猫，说明了蝶蝶的泛用性，也说明了超能系其实是个相当不错的进攻属性。超能系从初代强得无边际后就一直被削，二代新加的恶系摆明了就是对超能的削弱，而事实证明二代加入的钢系才是超能系的更大敌人，因为钢系的众多抗性使得其一直火得过分，超能系作为一个被躺枪的属性由此势弱，更是被追击和打落折磨得相当难受。但超能只有三个盲点也就是恶钢超，而蝶蝶显然是完美解决了这个问题，超场和高特攻的变态力度更是让人们重新回想起了初代时被超能支配的恐惧，因此，蝶蝶是可以作为核心输出手进行配置的，也可以作为开路先锋压低对方整体血线，甚至可以套上眼镜强行破盾，这样看来，蝶蝶有着这么高的使用率也不奇怪了。

双打中的蝶蝶速度弱点开始被放大， AOE比起同事来说也弱了一点（瞎眼光？鸣鸣有放电鳍鳍有浊流），使得蝶蝶的使用率低于利亚斯鸣鸣鳍鳍变成了卡璞第四（PS VGC），但仍然高居使用率前列。超场的防先制效果在双打中变得尤为明显，尤其是防下马威的意义（但也让己方成员用下马威变得非常不方便，这大概也是影响蝶蝶使用率的其中一个因素），也可以让队友超能系和自己同台输出，利用超能系的高打击面强行突突突，比如M巨金M胡地，也可以庇护一些脆皮高速干点事情，比如费洛美螂、化石翼龙。另外，为了解决速度问题，可以让蝶蝶带上胆怯球蹭威吓，很多情况下是有奇效的，反正风速狗暴飞龙暴鲤龙目前使用率这么高。

配招：

四攻（重速度特攻+（非围巾）/重特攻速度+（可围巾））：精神强念/精神冲击+月爆+觉醒力量火/气合弹+十万伏特/阴影球/能量球

（三攻可舍弃最后一个技能带上芳香疗法或者挑拨冥想）

破盾（重特攻速度+）：挑拨+自然之怒+精神强念+气合弹/月爆

双打（重速度特攻+）：月爆/魔法闪耀+精神强念+保护+十万伏特/阴影球

Anti:

和鸣鸣一样，挡蝶蝶自然也需要首先针对其超场下的超能攻击，只不过蝶蝶的补盲技能将超能的盲点卡得死死的，所以能稳挡蝶蝶的非常少。阿罗拉臭臭泥是其中的佼佼者，自身毒恶的属性能免疫超能，而毒属性使得臭臭泥并不弱仙系和格斗，自身高特耐更是稳如poi，不放心还可以带个AV。不仅如此，臭臭泥除了挡蝶蝶外还能有效击杀蝶蝶，本系毒自然不用说，有着能秒杀蝶蝶的力度，而追击则是让蝶蝶去留不得，哪怕蝶蝶并不弱恶，也不能被追两次，加上几乎没有蝶蝶带觉地（威力也并没有月爆高），所以臭臭泥的蝶蝶的最大天敌。和挡鸣鸣一样，也可以从覆盖场地入手，于是哞哞凭借着草场，带着AV也能强行挡下蝶蝶。其余的辉夜、M巨金及AV巨金、基拉祈、玛机雅娜、M螳螂都是不弱斗的钢盾，虽然蝶蝶有着十万影球特意针对，但奈何格子有限不可能都带上，所以这些PM都能够足够应付特定的蝶蝶。当然对于蝶蝶这种级别的攻击手来说还是挡不如杀，虽然超场的免先制让本来看起来可以干蝶蝶的螳螂变成了蝶蝶的猎物，但蝶蝶物耐一般，自身缺回复，受钉子、游击压血效果显著，当然如果对方的蝶蝶自己就带命玉那就更爽了，让它自己消耗自己吧。击杀蝶蝶有两种思路，一种是承受攻击后反杀，比如各个钢盾，一种是比它更快，这种稍微有点难度，因为蝶蝶目前本来就酷爱围巾，要超蝶蝶只能拿95速以上围巾去干……所以其实蝶蝶也是速度线提升的因素之一。

NO.787 卡璞·哞哞 草/妖精

特性：青草制造者/心灵感应

职能：炮台、中转、物盾、特盾、草盾、仙盾、强化、破盾

评估：虽然卡璞中常年排名垫底，但是……其他三个卡璞有本事和我单挑啊！

哞哞是我最喜欢用的一个卡璞，无他，可以吊打其他三个卡璞。草仙的属性在之前分析灯罩夜菇时有提到，受目前针对热潮，四倍弱毒的哞哞相当容易躺枪，但哞哞受此针对仍然属于热门PM，这就很能说明哞哞的强势了。哞哞的130种族给了物攻，使得哞哞成为了草系第一物攻输出（草场木槌），而75的种族给了速度，使得哞哞的双耐相当不错，配合草场和草场木角的回复让哞哞相当难被打死。草场是站在场地上的PM每回合获得一个剩饭的回复量，草系威力1.5倍，同时地震、重踏、震级的威力下降，这个效果和电场超场不太一样，显而易见，这个场地的特效双方都能轻松利用起来都非常容易，而且地震威力的减弱让己方也有点缩手缩脚，不可能因为队里有个哞哞就不带地震打击啊，妥协的结果就是我给鼹鼠带了个钻头直击。草场的回血增幅让很多回复困难的PM也享受到了快速回复的红利，比如阿罗拉臭臭泥火钢。

因为哞哞本身速度就偏低，所以就不用像速度尴尬的蝶蝶那样太过纠结自己拉多少速的问题，而且木角和自身草场的回复量也可以让哞哞自信地极限物攻砖头打输出，也可以用背心四攻或者带个Z。草本上木槌虽然威力大但反伤同样大，如果需要哞哞做一做中转，那么木槌的自伤对哞哞的血线并不是太友好。木角威力偏低，回血效果强大，威力能通过草场弥补一些，但如果需要哞哞强攻，木角力度是不太够的，因为草系本身打击面一般，很多时候哞哞是需要捏着木槌逆属性突破的。草系盲点有钢飞毒龙草火虫，一大堆盲点使得哞哞剩下三个格子根本忙不过来。蛮力可以打击钢系尤其是火钢草钢，这是其他补盲技能所不能做的，由此发展出大量斗Z蛮力的哞哞。石刃能够打击火飞虫（也可以带Z强行打火钢），和哞哞的相性也不错。思念头槌打击的是毒系尤其是毒刺水母，百万角击打击草系，但后二个技能并非必要技能，也可以清点格子给其他变化技能。哞哞没有仙本物攻相当无奈，不过草仙共有火钢毒三盲点，倒也不见得有嬉戏后使用率有多高。

哞哞有着不错的耐久和强大的回复力，加上草系本身就不是个太好的进攻属性，因此哞哞借着不错的基础攻击力做一个盾牌也相当不错，种替保木角的回复力简直丧心病狂，在这种回复力面前连天蝎都是渣渣。不过哞哞基础速度偏慢，我并不是很推荐强行种替保，替身保护可以换一个毒或者蛮力甚至自然之怒。同样还是速度的锅，哞哞是最不适合自然之怒加挑拨组合的PM，因为哞哞草场本身就给对面回血回得勤快，控血相当蛋疼。

哞哞有着剑舞健美两个够数的强化技能，剑舞后的木槌逆属性可以说毫无压力（极攻木槌直接砸死只满HP的臭臭泥），不过要让哞哞剑舞的强化效果能够保住，最好还是接个速度，所以蜈蚣再次出现收一个守护神后宫。健美的盾向强化因为草系的多弱点并不是特别靠谱，目前很少有队伍不带毒系技能的，所以要让哞哞强行站场坦克向强化还是有点难度的。

双打中的哞哞看技能并没有太多能干的事情，但卡璞最慢这个作用使得哞哞基本上面对其他卡璞都能抢到场地，在节奏起飞的双打中，这是一个相当大的利好，因为换人不算频繁，所以哞哞可以草Z大木槌打一个高爆发又不用担心反死自己。哞哞的草场也能让地龙相当难受，还可以时不时一个保护防下毒突让地龙完全打酱油。草场下秘密力量30%的催眠效果也相当丧心病狂，可以配合M袋兽搞事情。哞哞尴尬的事情还是速度，一个中偏低速的配置使得无论空间还是非空间下哞哞都很难先手，而速度落后就要挨打，这是哞哞最无奈的地方。

配招：

四攻（重速度物攻+/重物攻速度+/重HP物攻+）：大木槌/木角（可以都带）+蛮力（可Z）+石刃（可Z）+思念头槌/百万角击/替身

（可选专爱头巾、专爱围巾、突击背心）

寄生种子（重HP物攻+/重HP一防+）：寄生种子+替身/保护+木角+蛮力/剧毒/石刃/黑眼神

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+大木槌+石刃+蛮力（Z）

双打（重速度物攻+）：大木槌（可Z）+保护+木角+岩崩/蛮力

Anti：

相比鸣鸣的电和蝶蝶的超，哞哞的草虽然力度变态但受到草系打击面限制，挡起来比前两者要容易不少。因为哞哞补盲技能缺少火系和地面系（有地震也没人会用吧），所以钢系挡起来还算轻松，只要应付好格斗即可，所以和蝶蝶一样，不弱斗的钢系也可以挡一发哞哞，M巨金、基拉祈、玛机雅娜等又过来刷了一波脸。草系同样也有无效，物耐还不错的食草草羊、黏美龙也可以挡一波哞哞，后者还有淤泥波可以秒一波哞哞。思念头槌的哞哞还是比较少的，所以很多毒系也可以挡一波哞哞（不过物耐有比较高的要求，阿罗拉臭臭泥挡哞哞很不稳），毒刺水母更是可以献祭自己给哞哞吸血一波，双弹瓦斯、M妙蛙等大物盾就比较舒服了。哞哞耐久相当稳，所以各种非本两倍一般情况下是很难秒掉哞哞的，而哞哞的回复力相当强，所以在攻击手和哞哞换血时要谨慎对待。如果不是有着四倍弱点和较慢的速度，坐拥草场的哞哞会带来更大的麻烦。

NO.788 卡璞·鳍鳍 水/妖精

特性：薄雾制造者/心灵感应

职能：水盾、仙盾、物盾、特盾、工兵、炮台、破盾、强化、双打辅助

评估：万年老二啊……

犹记得七代初期，random battle给了我一只睡梦冥想沸水的鳍鳍，我一看觉得很好用，然后血量不足时自信睡觉然后使用失败，一想仙场效果自觉对rb设计方竖起了中指。草电超场对对应属性都有加成，而因为和雨天重合的缘故自然不可能出现水场。仙场对仙系攻击没有加成使得卡璞详细信息出现后很多人一度认为鳍鳍是卡璞垫底。作为水系自己的沸水不能烧伤，缺少加成也没有什么输出，看起来就缺少反制，缺少回复，因为自己的仙场连睡觉都不能用，似乎是相当不被看好。然而使用率说明一切，在初期低迷后，随着环境形势清晰化鳍鳍一路走高，和蝶蝶不相伯仲，到达了目前使用率的前五之高，打了非常多的脸。从种族分布上一看就知道这个家伙是个大受逼，虽然70HP并不太高，但高双防使得鳍鳍的耐久相当靠谱，配合上水仙这个出色的防御属性更是环境毒瘤，好在是没有稳定回复。95和85的数值分别给了特攻和速度，虽然特攻比水布和美纳斯要低，但也够用了。而速度是个标准的中速，有着相当多的拉速选择。仙场和草场一样是个一视同仁的场地，使得鳍鳍自身不能用睡觉，沸水没烧伤效果，但也让鳍鳍挡各种靠剧毒输出的家伙相当稳，加上挑拨加自然之怒的稳定破盾效果，鳍鳍可以说是以一己之力让纯受队陷入了僵局（哪怕新的模式受队也需要借助哞哞来反鳍鳍，同时拉上了三地鼠，这和以前的纯受队是两个概念）。

因为自身高耐中速良好抗性站场强，同时也的确缺少输出，所以鳍鳍是挑拨加自然之怒的最佳使用者和实际践行者。在这套组合下无论是小蛋还是钢鸟照破不误。自然之怒盲点只有鬼蝉，用起来相当无脑，也是压血线神级技能，使得哪怕有属性优势，M妙蛙上来半血也不舒服。鳍鳍自学除雾，在有着除了稳定回复外的几乎所有优势：自身属性对大部分撒钉手有优势，不怕状态磨血，能挑拨封钉、自身不弱钉等，直接使得鳍鳍占据了除雾市场了一大半份额，将传统扫钉手大幅排挤。这样的鳍鳍只留下一个格子给攻击技能。月爆作为一个威力高有特效打击面广的技能备受青睐，但如果需要鳍鳍专门干钉子手还是需要水本的帮助，水本又有着稳定的冲浪、配合自然之怒的盐水和沸水可以选择，虽然沸水大部分情况下不会发动特效，但鉴于鳍鳍非常容易吸引哞哞上场，沸水是鳍鳍有限的能干哞哞的技能，同时对飞在空中的比如辉夜土猫都能凹一凹烧伤，因此沸水并不是毫无用处。基本上鳍鳍配招就是这个思路，自然之怒和挑拨可以灵活替换为其他技能，虽然我还是更喜欢用这个标准组合。鳍鳍也有黑雾，在面对有些暴力强化手强行上场强化时也多了一种选择。这种蝶蝶看起来只需要耐久就行了，但要用挑拨控场那么一定量速度可以说是必须的，比如我就喜欢拉过100无速先手挑拨梦幻的钉子，也可以过无速土猫甚至70极速。耐久方面在满HP后剩下的努力给物防比较好，因为常规钉子手基本都是物攻向的，除非想针对火钢可以拉拉特耐。

因为目前鳍鳍的主流配置相当单一，基本都是干扫钉的活，从道具使用率上剩饭使用率达到98%就可见一斑，很多强攻手都可以对着鳍鳍上场带节奏，甚至火蛾、袋鼠这些都能够欺负单攻鳍鳍钻空子，所以最初流行的强攻鳍鳍到现在变成了冷门反而可以阴一阴人，毕竟95的特攻和鸣鸣是一样的，仙系输出甚至更强，所以鳍鳍也可以套眼镜攻出去或者开冥想。另外极速满攻的自然之怒盐水月爆冰光/漩涡也相当值得一用，可以装作受鳍鳍打着不错的输出，漩涡自然之怒加盐水的组合更是抓盾神级组合，抓抓超坏星神蛋轻松写意，不过对M妙蛙这种属性不利的盾效果很一般。

双打中的鳍鳍有着浊流AOE和治愈波动，比起单打要攻上不少，凭借着仙场防混乱效果可以让秃鹫啥的给自己煽动加特攻，或者自己用虚张声势给队友加物攻，还可以自我暗示Z催眠萤火电束木啥的搞强化。不过治愈波动仍然是鳍鳍区分其他卡璞的重要技能，自身高耐久和良好抗性以及一定的攻击威胁，可以给坦克向队友提供血量支援比如腹鼓卡比、重泥挽马等，甚至可以和低速电比如锹农炮虫组合先手浸水后手电，战术定位相当灵活，而因为仙场是一个给队友限制最小的场地，所以单纯带只卡璞反一下其他场地也是非常不错的选择（虽然鳍鳍单挑不过其余任何一个卡璞）。

配招：

常规扫钉（重HP一防+，适当加速）：除雾+自然之怒+月爆/冲浪/盐水/挑拨（选二）

攻（重速度特攻+/重特攻速度+）：水压+月爆+冰冻光束+草绳结/觉醒力量火/冥想

目标抓盾（重特攻速度+）：漩涡+挑拨+自然之怒+盐水

双打辅助（重HP一防+）：保护+治愈波动/冰冻光束+浊流+挑拨/月爆（同前，只给出一种组合）

Anti：

因为挑拨加自然之怒的存在，使得鳍鳍面前几乎没有盾牌可以拦下，因为大部分盾牌被砍半血后都会比较难受，所以要挡鳍鳍，鬼蝉是一个相当优秀的选择。实际上鬼蝉可以挡没勇鸟的鸣鸣、没影球觉火的蝶蝶，没石刃的哞哞和所有鳍鳍，已经完成了成就守护神杀手的名号，相当喜感。实际上鳍鳍缺少回复是一个最大弱点，几乎完全靠着剩饭来进行回复，所以一个打落对鳍鳍打击是非常大的，另外回复方便的盾牌和蝶蝶换血也是非常优秀的选择，比如各个再生力，尤其是超坏星和暴露菇巨蔓藤，而AV风基佬灵兽也可以作为选择，依靠自然之怒输出的鳍鳍难以对这些再生力盾造成致命威胁，所以鳍鳍被这样中转是相当亏的，尤其如果超坏星撒出毒钉回合鳍鳍下场而场地被覆盖，再上场的鳍鳍是会中毒的。除了再生力外，可以视鳍鳍携带的攻击技能而决定上场的PM，因为挑拨自然之怒加除雾就占据了三个格子，相当一部分的鳍鳍是单攻的，所以火钢（大量火钢为针对鳍鳍带上了Z阳光烈焰）、火蛾、虚吾伊德等火系钢系毒系可以挡单攻仙，斗笠菇、水布等水抗水免可以挡单攻水，而M妙蛙这种属性完全优势的PM可以比较舒服挡下鳍鳍，当然前提是需要尽量不接自然之怒，强行上场后要注意回复保持血量。因为鳍鳍比较难杀死一只PM，所以很多强攻手可以借着鳍鳍的机会强行上场，比如M大甲、哞哞、耿鬼、Y喷等，而钉子手虽然属性上比较不利于鳍鳍，但下有对策，大量Z飞天土猫、Z地震地龙（和毒突）、Z阳光烈焰火钢就是反抗鳍鳍的表现之一，毕竟鳍鳍并不能秒自己，而抓着对手没回复的弱点把鳍鳍打残就没人能阻止自己撒钉了。所以鳍鳍作为一个最热门的扫钉手，压力还是相当之大的，而且相当容易过劳死，无论是挡还是防都要死抓鳍鳍的血量这个关键点去搞事情。

NO.791 索尔迦雷欧 超能/钢

NO.792 露奈雅拉 幽灵/超能

特性：幻影防守

职能：炮台、强化、鬼盾、特盾、救场、反强化

评估：怕黑（Dark）的月神。

说起来你们可能不信，我以为月神一定会成为第一个毒系一级神的……不过月神的鬼超至少比日神要靠谱一些。公布之初，有些人抓着月神的四倍鬼恶弱点搞事情，然后事实证明，四倍弱点并不太影响热门程度，月神凭借着出色的攻击能力（鬼超双本打击面良好，再来个仙或斗技能即可对抗恶）和山寨加强版多鳞成为了热门。月神的种族无非是物理项和特殊项换了个位置，让月神获得了相当不错的特耐。事实上，月神有着两个四倍弱点，也只有这两个弱点，拥有着普斗双免疫和毒超两个抗性，让月神比洛鸟在很多情况下还要难啃一些，比较前者输出威胁更大而且也不弱钉子。幻影防守和日神对立，是多鳞的升级版，不会被破格、黑白龙特性所无视，也不会被日月神专属无视，于是某种意义上月神看起来要比日神高级一些。因为这个特性的存在，除非鬼恶技能，否则基本不存在秒掉月神的可能性（+6极限特攻X神月爆都秒不掉满HP月神），让月神成为了相当出色的救场手。

相比于洛神那几乎为0的进攻能力，月神有100威力的鬼本和近140的特攻，完全可以把特性做一个救场外挂来用。鬼本在UB中有着非常不错的打击面，主要盲点可以说只有一个Y神（反正小蛋不免疫也打不动），至于噩梦因为黑洞不如催眠术已经掉到非常低的层次靠阴谋高速混日子了，因此月神非常适合专爱，无论是围巾清场还是眼镜突破都相当合算，在定点获得戏法后专爱的使用率肯定会进一步上升（毕竟戏法能够破蛋）。月神的专属无疑是一个相当重要的技能，毕竟鬼系特攻代表是只有80威力的影球，这一下提升四分之一的威力立刻让鬼系特攻不那么软绵绵了，耿鬼等鬼系特攻手表示羡慕。相比鬼系，超本就显得有些威力不足了，有了超梦的精神爆破和攻迪的精神增压在前面，月神的超本只能作为鬼本的绿叶，担任精冲打蛋的任务，甚至格子不够时也可以舍弃。气合弹是鬼系的理论上最佳拍档，鬼斗无盲点看起来很诱人，但月神的最大敌人Y神并不弱斗，所以RP弹并非最优先的选择（除非需要月神顺便打打草钢M袋兽普创），更多的月神选择能够打Y神的月爆和冰光，后者是个大众技能，使得月神可以救龙舞M暴飞龙的场，顺便揍揍那些个龙神和飞神。再其他的可以用打雷针对两种海皇（打Y神威力好像比月爆和冰光高一点）。月神的攻击技能选择范围非常窄，主要也就上面这六个技能，不过实用性还是非常高的，哪怕对面知道你详细的四攻配招，也并不好挡下来。

有多鳞不当受对我而言还是有些浪费的，加上月神有鸟栖作为稳定回复，受起来也是心安理得。隔壁那个太阳神不会的鬼火，月神却会，说明这鬼火是冷火，跟擅长火系技能没啥关系。和洛基亚一样，月神可以玩本系+鸟栖+状态+吹吼的配置用钉子耗血，虽然在除雾出现后这个用法并不那么无脑好用，但月神比起洛基亚的优势就是更大的力度以及不会被随便一个钢系就挡下来，因此无论是剧毒还是鬼火用起来都更舒服一些，而月神的弱点自然就是较慢的初始速度了。同样还是类似洛神，月神可以玩坦克向冥想强化，但月神有着两个四倍弱点，成型难度还是挺大的，但如果Y神啥的被先行KO掉的话，这种用法的月神可以说是相当恶心，除了状态和反强化手段外根本没法逼下去。以上两种用法均有些怕剧毒，所以月神也可以带个替身，反正鬼本打击面出色，单攻也不是不可以。

双打中月神凭借着自己的特性可以狠狠吸收一把火力，同时和日神一样可以广域防守挡住原始两神的AOE，而且本身不怕下马威佯攻啥的破多鳞使得月神挡X神非常稳，后手一个自我暗示美滋滋，配合队友治愈波动和自己的鸟栖可以变得相当难缠，虽然双打中自己的特性还是受到了很强的影响导致使用率下跌严重，但月神仍然死死卡在了第二梯队位置（第十左右）。

配招：

四攻（重速度特攻+/重特攻速度+，专爱围巾/专爱眼镜）：暗影之光+月爆+冰冻光束+气合弹/精神冲击/打雷

（也可三攻鸟栖带饭）

洛基亚传人（重HP一防+/重HP特攻+）：暗影之光+鸟栖＋鬼火／剧毒＋吼叫／替身／冰冻光束

冥想（重特攻速度+/重HP物防+）：冥想+鸟栖+暗影之光+月爆/冰冻光束

Anti：

第一月神Anti手自然是Y神了，受日月神强势的影响，极速的Y神越来越多，而Y神的命玉恶波是少有的能秒掉满血月神的技能，不过这并不意味着Y神可以对着月神随便上，月神的月爆和冰光在向你招手。因为四倍弱鬼恶，所以月神极度害怕追击，尤其是目前主流的专爱月神，没有鸟栖的护航使得很多情况下血都回不满。于是屠超神者阿罗拉臭臭泥站了出来，对月神进行了惨绝人寰的屠戮。背心的臭臭泥特耐相当靠谱，满HP后月神一个极攻眼镜暗影之光砸过来刚过两成，然后被追到死。其他的追击手比如围巾流氓鳄、未来的屠神者玛夏多都可以用来抓死月神（注意M耿鬼抓不了月神）。月神的特性是升级版多鳞，但是多鳞就弱钉子，一把钉子虽然不能像扎洛神那样扎四分之一血，但破了多鳞秒起来就方便许多，如果是强化队，那么一把钉子放在场上是相当重要的。另外，月神目前缺少对超级特盾的应对方法，比如受原始海皇、小蛋，一个剧毒就能让月神如鲠在喉。

NO.793 虚吾伊德 岩石/毒

特性：异兽提升

职能：撒钉、炮台、强化、特盾、岩盾、毒盾

评估：莉……莉莉艾？

UB系列我觉得是一个超级大创新，毕竟这几只根本没有一只能从外观猜属性的……而虚吾伊德是我最喜欢的一只，虽然是UB但也算是第一只毒系神兽吧，嗯。因为UB系列种族都是质数，导致速度上非常哦罗西莫伊（全是奇数），比如虚吾伊德103速刚好压了某只冷无缺。UB系列可以算作二级神，却又是允许超低种族存在（类似于代欧奇希斯），使得每只UB都特色鲜明，瞬间霸占了OU环境。和爆肌蚊对应，虚吾伊德有着相当出色的特殊端能力和贫瘠的物耐，103速刚好压制了烈咬陆鲨，使得一向以自己速度为豪的地龙也体验到了被比自己高一点速度的PM用觉冰先手击杀的难受感，虽然这对于地龙的地位并没有太大影响。特性是UB特有的异兽提升，对于虚吾伊德来说，不用刻意调整努力，满特攻比极速数值要高，异兽提升基本都是提升特攻，相当好用。

虚吾伊德主流用法相当容易想到，这个速度这个特性不围巾都说不过去是吧。虚吾伊德是M公主后的第二岩石系特攻，但由于M公主并不会力量宝石而且锁定道具，所以虚吾伊德其实是第一岩石特攻输出手，这是个相当罕见的能力，岩石系和稳定输出挂上钩实属不易。虚吾伊德特耐端相当硬，加上毒系完克仙系，所以虚吾伊德可以中转一些仙系特攻上场，但由于目前大热门四卡璞都不是靠仙系打主要输出的，所以这个中转能力比较鸡肋，但带毒本作为击杀这些卡璞的手段还是没什么问题的，很多队伍被抓掉钢盾后基本上毒本可以横扫一大片。除掉本系后虚吾伊德剩下的技能……其实没有啥攻击技能可以选择。岩毒有着共同盲点钢和地，加上某速度压制，觉冰是最大众的选择，当然针对钢系用觉火也非常合理。十万伏特可以作为凑格子凑克制面的技能，能够打打水钢的企鹅和辉夜，但电岩打击面重叠非常大，所以我想定点获得大地之力后十万的携带率应当会下降到非常低的程度。草绳结也是一个能针对地面系尤其是水地的技能，不过威力不稳加上目前水地出现率比较一般，见得好像不多。其他的精神强念魔法闪耀啥的对打击面帮助并不大，如果需要打击同类可以带个精神冲击。另外围巾的虚吾伊德也可以带个净化之雾稍微救救场。这种虚吾伊德思路就是队友开路清盲点，然后围巾本系找个机会收人头清场，偶尔围巾高速救救场。因为惧怕钢盾，所以队友可以让磁铁或者三……大颚蚁（天国的地鼠）帮忙抓抓盲点，自己带上觉冰打地面。

虚吾伊德能自学两个本系钉，速度也尚可，可以做一个撒钉手。因为物耐端实在捉急，很容易死于不明地震，所以可以带上腰带，这也有助于和首发地龙进行博弈。另外虚吾伊德的特耐端是非常靠谱的，非克制的话根本打不动（0攻鳍鳍冲浪打0耐虚吾伊德不过半），而虚吾伊德不弱火电冰，所以虚吾伊德也可以考虑兼职一个特盾。可以极速满攻带AV，也可以只带个剩饭稍微有点回复（用剩饭的话可以带个替身减少先读压力），毕竟基础特耐已经非常不错了，要拉耐久最多也只要拉满HP就行，因为没有回复所以肯定不能做一个主要盾牌。虚吾伊德非常容易吸引钢盾和地面，所以剧毒和电磁波的效果比较一般，但仍然可以考虑觉地加剧毒和觉冰加电磁波的组合。因为物耐端非常孱弱，所以格子有多也可以选择反射盾强行站场。

双打中的虚吾伊德仍然是依靠着其优秀的特攻岩输出，可以作为火系的对策，手撕风速狗硬抗花龟都不是问题，加上速度在卡璞中仅此于鸣鸣而鸣鸣打不动自己，虚吾伊德作为毒系也是对抗卡璞的存在。异兽提升的威慑力使得虚吾伊德也能为队友吸收大量火力，最常见弱点地震也有队友能够放广防保护，虚吾伊德是一个非常强势的双打炮台。

配招：

围巾四攻（重特攻速度+）：力量宝石+淤泥波+觉醒力量冰/觉醒力量火+十万伏特/打雷/草绳结/净化之雾

三攻（重特攻速度+，腰带/剩饭）力量宝石+淤泥波+觉醒力量冰+隐藏石砾/毒菱/替身

干扰型强攻（重特攻速度+）：力量宝石+淤泥波+（觉醒力量冰+电磁波）/（觉醒力量火/觉醒力量地面+剧毒）

双打炮台（重特攻速度+）：力量宝石+淤泥爆弹+保护+觉醒力量冰

Anti：

虚吾伊德特点鲜明，无论优缺点。虽然有着强力的双本输出，但对于地面和钢系只能依靠觉醒力补盲，如果选择常规的觉冰四攻，那么水地等不弱冰的地面、草钢鼹鼠等不弱电的钢系可以挡下虚吾伊德的攻击。如果选择觉火，那么基本上所有地面系都可以上场（小心草绳）。对付虚吾伊德这类UB，很重要一个细节就是尽量不让他们收人头，尤其是虚吾伊德这种大概率围巾的更是如此，强度尚且如此，+1特攻后相当容易滚起雪球（尤其关键盾牌被CT一下）。地鼠一度是虚吾伊德的天敌，虽然三地鼠进了小黑屋，但普通的腰带小地鼠大颚蚁仍然可以站出来搞事情。虚吾伊德特耐出色，脆皮特攻手和虚吾伊德换血时要想清楚（命玉没变形的智蛙水压打无耐虚吾伊德只有小概率秒，如果虚吾伊德带AV那么眼镜水Z都秒不掉）。因为虚吾伊德缺少回复且物耐端非常脆，所以可以游动起来寻求物攻技能打中虚吾伊德的机会（比如偏特攻的双刀，地震阿罗拉椰蛋树啥的），在没有击杀机会时尽量用地面和钢系进行中转。

NO.794 爆肌蚊 虫/格斗

特性：异兽提升

职能：物盾、控场、破盾、强化

评估：异……异形兄贵？

这个大蚊子着实让我对异兽们留下了很不好的印象，和隔壁同一个属性的家伙完全不是一个画风啊。虫斗并不算太出色的攻击属性，共有着仙飞鬼毒的盲点，哪怕再带一个补盲技能也不能补全打击面，但爆肌蚊硬是留在了OU，其原因和美丽自然大不相同，但仍然可从种族上窥见一斑。爆肌蚊拥有着相当出色的物理端，107-139的物耐甚至吃一般的两倍克制都不痛，极限物耐后能硬吃极攻火隼的勇鸟（当然极限物耐爆肌蚊不太可能出现，浪费了物攻和特性）。速度卡在79这个数值，可以选择拉过50极速、91无速等数值。特殊端比较脆，但一般情况下怂一波就是了。异兽提升对于爆肌蚊来说很容易控制到提升物攻，物攻物防端数值是一样的，哪怕需要拉一些物耐提升坦度，也尽量控制物攻比物防高一点。

因为吸血加强，使得很多虫系的坦度得到了提升，而出生于七代的爆肌蚊则是从一开始就享受到了这个福利，如此强度的物耐和物攻使得爆肌蚊凭借吸血就差不多能保持着回复和物耐端的硬度。斗本没有近战吸收拳，只有重臂锤蛮力这两个副作用非常大的技能，因此大量爆肌蚊选择了替身气合拳的用法，这样既能发挥出斗本的力度，也能配合自己的高物耐和吸血回复实现控场，因为HP过了100，所以也能抓住地球投小蛋的机会上场造替身霸场。因为吸血回复量非常可观，加上自己特耐薄弱，在替身被破后就得下场，所以鸟栖这个稳定回复反而不怎么受青睐。虫斗拥有着格斗、恶、地面三个大物理抗性，同时不弱岩冰，基本上可以对付所有主流地面系，除了飞Z土猫，包括鼹鼠地龙Z神（如果担心盘卷可以带个挑拨）在爆肌蚊面前都没啥办法，顺便也可以对付一些靠物理输出的盾牌，比如没带大火的辉夜、顿甲基拉祈草钢等。不过爆肌蚊最大的问题也在于虫斗属性，替身气合拳吸血已经占了三个格子，而虫斗盲点颇多，剩下一个格子根本补不全。因为爆肌蚊主要针对的是地面系，土猫Z神地龙都是弱冰大户，所以冰拳是首选补盲技能。当然地震大威力打毒系火钢玛机雅娜，雷拳揍辉夜鲤鱼鳍鳍，毒突打各种仙系，石刃兼顾飞行和火系也都是可行的，看队伍需要进行特定的选择针对。

身为兄贵的爆肌蚊自然会健美，不过问题在于爆肌蚊自身的物理端已经相当出色，而特耐端的弱点让爆肌蚊离开替身后根本站不住场，健美强化并非一个好的选择。不过也可以用用极限特耐，毕竟HP还行，吃一些没加攻的盾牌的特攻技能并不算太痛，队友如果能带上一些强力特盾强迫和对手的特攻手兑子的话，那么这种用法的健美爆肌蚊或许可以一试。另外极限一耐睡梦提升拳吸血的爆肌蚊虽然还只是我的脑补，不过或许可以用出奇效来。

爆肌蚊作为异兽提升拥有者也可以用用专爱系列道具。79的速度极速围巾过不了150极速，但仍然算得上高速，虫系虽然盲点不少，但只有鬼蝉一个无效对象，加上吸血本身强大的回复效果，时机恰当之时也能强行清场。头巾则是走破盾方向，139的物攻本来就算得上高攻，而且爆肌蚊是可以极限物攻的，双打打击面一般但补盲技能足够用（定点应该能得到打落，届时目前打不动的鬼系也足以对抗）。极攻砖头气合拳的力度也非常让人眼馋（没错，我喜欢专爱裸气合），打满HP鳍鳍能打过六成，当然一般情况下还是用蛮力吧。

突击背心对于爆肌蚊的特耐提升幅度非常大，带上背心后满HP甚至能吃下满特攻火钢的熔岩风暴从容反杀，吸血也能够为自己提供不错的续航，对攻能力出色，爆肌蚊也的确可以拿四个格子放攻击技能，而且还不太够。不过目前背心蚊子寥寥无几，或许是替身气合拳控场能力过于强大的缘故。

双打中的爆肌蚊是一堵物理端大墙，常见的非火系飞行系超能系物攻手（包括地面系的那些、纸御剑）都无法突破爆肌蚊，格斗系对多边兽2、卡比兽这些普通系万金油也是强大的威胁，不过爆肌蚊的问题同样明显，特耐端吃紧导致依赖背心和腰带提供站场能力，在鸣鸣和蝶蝶两大暴力势力的压制下太不舒服，尤其蝶蝶的精神强念，爆肌蚊是满HP带突击背心都吃不下来的，因此爆肌蚊可以作为队伍格子有空闲时的针对向PM来使用。

配招：

Subpunch（重HP物攻+，适当拉速）：替身+气合拳+吸血+冰冻拳/地震/闪电拳/石刃/毒突

四攻（重物攻速度+（围巾）/重HP物攻+（AV、头巾），适当拉速）：蛮力+吸血+地震/毒突+石刃/冰冻拳/闪电拳

强化（重HP特防+/重物攻速度+/重HP速度+）：健美+吸血+重臂锤/地震/冰冻拳/毒突/鸟栖选二

双打（重HP物攻+）：蛮力/重臂锤（可Z）+吸血+毒突+保护/冰冻拳/石刃/岩崩

Anti：

对于双本单补盲的爆肌蚊来说，怎么搭配都会有盲点。其实因为目前爆肌蚊没有打落，用鬼系挡爆肌蚊是最合理的选择，奈何目前OU鬼系多弱地，耿鬼鬼灯嘎啦以及已经又进黑屋的鬼剑皆是如此，而勾魂……上来挡爆肌蚊是找死吧。所以如果爆肌蚊没地震，大量鬼系和毒系特攻手（吸血类技能我们有请毒刺水母）都可以上来挡住爆肌蚊。而如果爆肌蚊带了地震，那么虫斗地随便一个飞行系就能完挡。如果爆肌蚊带了冰拳，那么大量仙系挡起来不吃力；如果爆肌蚊没带冰拳，那么土猫来回吓都可以把爆肌蚊蹭下去……总之除非你队里实在正好被爆肌蚊克了个扎实，否则在到达残局之前爆肌蚊就不会对你的队伍造成太根本的破坏的，因此要注意保护好自己的关键攻击手，不要让自己的特攻手在消灭爆肌蚊之前就和某个小角色耗血过多。对付替身的爆肌蚊，穿透鬼灯、叉字蝠都可以无压力击杀，未来解禁的高音女皇也同样不在意爆肌蚊放出来的小手办。虽然我在前文大量描述吸血的回复能力，但这个回复能力基于吸血的伤害，所以如果你有意识的让抗虫的物盾挡爆肌蚊，那么爆肌蚊回复效果是远远不如鸟栖的，比如钢鸟、嘎啦。另外爆肌蚊的特耐除非带上背心，那么是在常规暴力特攻手的击杀线内的，尤其克制爆肌蚊的特攻手比如蝶蝶火钢（要事先探明谁比较快），所以如果你手握这些特攻手，倒也不必要强求压血，只要保护好自己的特攻手进入后期残局即可。最后，再习惯性提一下鬼蝉，我从七代一开始就带上了这只某人的本命，实在是大量卡璞和异兽的克星。

NO.795 费洛美螂 虫/格斗

特性：异兽提升

职能：高速、游击、救场、强化、炮台、工兵

评估：虐白神器。

费洛美螂，也就是美丽，这种族实在是有着对称和质数的美感。151的速度让M胡地化肥气结，而因为同时有着高攻脆皮导致大量83+速度种族的PM带上了围巾来针对，是七代速度线提升的一个重要原因。三项极高种族的背后隐藏着的是超级脆皮耐久三角，看起来基本上是个攻击手的本系就能秒掉美丽，但是，因为这个耐久数值迷惑性太大，要注意的是反而不能太轻视美丽的耐久导致被残血反杀。美丽有着抗性的话很多强力攻击手的攻击是秒不掉的，比如极攻土猫的地震，美丽自己的毒突啥的，同时也能够吃下极攻肥大的神速、CB猛犸玛狃拉冰飞水喷（以上均是性格不减物防时的数据）。因此虽然美丽的确很脆，但还没到见光死的最高境界，不要像NPC那样习惯用小威力技能收残。137的双攻看起来很高，但也同样没有达到秒天秒地的程度，极攻飞膝踢大概能秒80 80的无耐（沙漠蜻蜓），所以在决定清场时，一定要让队友压好血线，一鼓作气完成收割。美丽的异兽提升用起来相当纠结，速度是个超高速而且卡在了一个关键位置，理应极速，但极速后异兽提升会提升速度，对收人头滚雪球没有太大的帮助，而不极速只满速的话过不了135极速（未来的M电狗M兔子），不过目前也看不出太大的问题，同类对拼和碰到M胡地清场时会比较尴尬。

美丽的物攻端有着UT和高威力稳定的自杀一脚（比起特攻的RP弹的确要稍微稳定一些……），并且可以带上毒突打击虫斗的一个大敌仙系（比四卡璞都要高的速度是美丽的最大优势），因此美丽主要自然都是物攻型了。但美丽无论物攻和特攻都非常难凑出良好打击面的四攻来，所以往往需要双刀融合，反正双防低性格可以肆意减。基本上超过六成的美丽都是飞膝踢UT毒突加冰光的组合，这也的确是最能发挥美丽表面能力的一个配招，毕竟物攻端太贫招了，地震石刃冰拳打落一个不会，可见会用手还是非常重要的，你看蚊子技能多棒。美丽在最早阶段人手一个命玉，但毕竟没有师父鼬的先制下马威和再生力回复，命玉UT消耗来消耗去往往是自己先死，对面也不见得被消耗得能够突破，所以虽然命玉仍然是热门道具，但是使用率一直在下跌。不带命玉带什么呢？速度是高攻脆皮手的生命线，对于这两项都是极端的美丽更是如此。因为耐久在水准线之下，加上围巾盛行，一个队伍两个甚至更多围巾的情况数见不鲜，一旦美丽不能保证一速，那么很多时候美丽会整局打酱油。如何应对呢？当然是你戴围巾我也戴。围巾美丽看起来丧心病狂，但又在情理之中，我在试水一段时间后就觉得美丽该戴围巾，然后的确阴了几把人，再到后面就阴不到人了，一看使用率，大家的美丽都带着围巾。美丽围巾后能极大增强自己的生存能力和压制力，保证了自己在面对中高速段PM能保持绝对的先手，同时也可以放心用极攻利用特性，而不用担心被M胡地糊一脸——这家伙是个Mega，蹦跶不起来，也能节省一些速度努力给特攻稍微提一提冰光的伤害，虽然对斩杀线帮助一般般吧，打不死的比如AV地龙还是秒不掉，但还是有所帮助的，毕竟66中大部分情况下不会满血对波的。四攻的美丽也可以空个格子给高旋。美丽的高旋肯定不是像盾牌的高旋那样顺便充当盾牌的作用，不可能顶着攻击上场扫钉子，所以用美丽扫钉绝对不能队伍本身太弱钉，要么就是让美丽担当第二扫钉手。美丽扫钉的优势在于速度超快而压制力强自己容易死，可以抓住逼换空隙扫钉，或者炮灰自己扫钉给后排强攻手上场强化突破（比如我觉得扫钉美丽和Z喷的相性不错）。因此美丽的高旋和地鼠的钉子有些类似，使用起来颇有些难度，更适合快节奏队伍。美丽和蝶蝶可以狼狈为奸，因为前者拥有着高速却怕先制，在超场下美丽能够非常安心地输出。游击的美丽最好搭配一个速度偏低的游击队友或者压制力同样出色的游击队友，美丽真没有什么吃技能上场的资本，上场必须要追求无伤，磁铁、螳螂、鸣鸣都是合适的队友。

美丽有个有趣的技能，先取（Me first）。和呆壳兽一家的迷之先取不同，美丽的先取有着非常突出的速度优势。先取有着1.5倍的威力提升，所以美丽抽到任何技能都可以算本系的威力，这对美丽突破鬼系是一个非常不错的技能，比如对上耿鬼梦妖先取影球啥的，但除了这个对上攻击性鬼系的场景外先取就再难有所发挥了，毕竟自己的主攻技能克自己的情况不算多见，而且一般打不过美丽是会跑的。Z先取是提升两级速度，比起高移外多了个随机性非常大的攻击技能格子是优势，可以让美丽选择极攻非围巾后仍然能够有着不错的清场速度优势，但还是偏娱乐性居多。

特攻美丽更多是出奇制胜。理论上特攻美丽拥有着蝶舞这个爆发性强化技能，有着高威力双本和可以选择的觉醒力量，强度并不弱于物攻端。但大家尝到了游击的甜头和泛用性后自然更偏向于物攻，并且特攻美丽也有着自己的弱点，斗本气合弹命中相当不稳，冰光作为四倍补盲还好，真正靠虫斗冰这个打击面的话力度会略显不足，因为虫斗双本打击面太糟糕，加上美丽和蚊子的强势使得队伍基本都会对美丽的主要技能有所针对，纯特攻用法并没有解放一些冷门的特攻技能，顶多带上一些觉地觉火，但威力实在不太够。并且美丽强化了也就更容易击杀了，因为强化一次不易，往往面对不能秒的对手也会咬牙留场打伤害。因此特攻美丽不会是主流，但不妨碍偶尔用用吓人。蝶舞看起来非常诱人但其实我感觉使用度一般，因为美丽自身速度已经非常快了，而且特攻能通过特性强化，不妨让一个格子带美丽带上觉醒力，极攻+1觉地秒踩钉嘎啦还是挺爽的。另外特攻美丽并没有说不能带UT，实际上前面的围巾命玉UT美丽同样可以主特攻努力，而且因为RP弹的蛋疼命中和挡美丽的物盾较多，可以用斗Z气合弹打一波爆发强行突破。

双打中的美丽地位比单打低了不少，因为双打速度线非常不稳，脆皮的美丽很容易输出被保护或者被下马威或者干脆死于不明AOE，因此蝶蝶的保护相当重要。但美丽作为超高速哪怕只是矗在场上都是对对方的大威胁，所以也可以自己带保护方便吸引对手火力，冰光对地龙、毒突对仙神都是非常强大的压迫力。美丽的挑拨隐蔽性也非常不错，超高速挑拨对顺风化肥和空间手还是有着非常大的作用的。另外美丽有着速度交换这个学习面狭窄的技能，而且是学习面中速度最快的那一个，和腹鼓卡比等超级装甲车配合起来相当黑科技。

配招：

默认配招（重速度物攻+（围巾）/重物攻速度+（命玉））：飞膝踢+UT+毒突+冰冻光束

（高旋可以替代毒突或者冰光塞进去）

特攻四攻（重速度特攻+）：UT/觉醒力量地面/蝶舞+气合弹（可Z）+冰冻光束+虫鸣

双打嘲讽（重特攻速度+/重物攻速度+）：挑拨+保护+虫鸣/飞膝踢/猛扑+冰冻光束/毒突

Anti：

美丽的UT游击实在是简单粗暴而又防不胜防，所以我觉得一开始就推荐鬼蝉，这是打断UT节奏的最佳PM。要说常规Anti美丽的自然要数超坏星最优，抵抗美丽所有常规攻击技能还自带再生力不怕美丽的蹭血，逼得有些美丽蝶舞虫鸣来对抗超坏星（的确有奇效）。美丽的常规四攻的确有着不少的盲点，光一个鬼系就能挡下虫斗毒，再来个水火钢挡冰就能完全吃下美丽，胖嘟嘟、鬼灯嘎啦、双鬼剑压力都不大（场上有钉不要拿那俩鬼火上场中转，一点用都没）。毒系也能够挡住虫斗毒，所以大部分毒系也能挡住美丽比如双弹瓦斯、水毒的毒刺水母超坏星。另外火躯众挡美丽也有奇效，火隼火焰鸟火蛾都是挡美丽的好手。退而求其次，很多头盔众也能挡下美丽，比如保姆曼波、草钢（蹭UT，队里放个鬼吓吓）。美丽的磨血其实有着抗性后挡下来并不算太吃力，但有了钉子后就是完全不一样的等级了。所以如果队伍偏受，尽量保持自己场地上干净。如果队伍也是快节奏，那么最好保证有一个能完档美丽的PM处于健康状态，至少也要有两只的组合能挡下美丽（比如火钢+蝶蝶，防止被推队）。最后，不要太高看美丽的力度，该换血时要下狠心和美丽对换（美丽极攻UT打极限物耐奈克罗兹玛不过半），如果你队伍被美丽压制严重的话。

NO.796 电束木 电

特性：异兽提升

职能：炮台、强化、游击

评估：我也不知道为何，觉得这个连脸都没有的插头线条挺帅的。

在PS七代刚放出来的一段时间内，所有Z技能都是必中的，包括变化技能，于是Z催眠萤火的电束木简直丧心病狂，有着很高的使用率，间接使嘎啦在七代初期非常火，但催眠命中回归正常后电束木作为纯电，其弱势就体现出来了，少了一个本系的同时也缺少抗性，哪怕有着逆天的特攻支持，我仍然认为电束木有掉下OU的危险，毕竟纯电除非耐久逆天像电720那样，不然真是比较弱势，虽然像雷布雷丘那样一度掉到NU是不可能的。电束木的种族栏中最引人注目的自然是特攻，这个特攻连很多一级神都自愧不如，事实上也只有原始海皇Y梦等少数PM能更强一些，但其他能力就比较一般了，尤其速度可以说拖了电系PM的后腿（锹农炮虫：电束木大哥等等我！），而且强行质数的后果就是83极速围巾刚好过不了150极速，被我各种揪出来当典型。耐久三角其实还行，电系弱点也少，大部分情况下是能够稳吃一发攻击手的本系攻击技能的，满攻火钢的大地力、100种族满攻地震（肯泰罗）都是最大随机数刚好确一，非常稳，物攻纯属浪费种族，增加对手欺诈的伤害。异兽提升没啥好说的，其他种族再怎么拉努力也追不上特攻（哪怕极限低特攻），所以电束木围巾清场能力还是相当出色的。

属于电束木的独特用法自然是Z催眠萤火，虽然这种用法随时间推进热度在不断下降。电束木找到一个软柿子（比如锁觉火的磁铁）上场，读换Z催眠催掉对手的地面系，然后对方急忙换人或留场赌醒时萤火刷得一下三段特攻，然后准备十万突突突时，对面的海兔兽淡定地醒来两发大地力带走了电束木。Z催眠萤火虽然爆发力超级强大而且异兽提升让对手送炮灰换人时也会慎重考虑，但这种配招最大的弱点就是只能带两个攻击技能。电本十万肯定不能少，但无论是电冰还是电草还是电地电仙都一大堆盲点，大部分情况下一个嘎啦就能让随便多少段特攻的电束木黯然下场。另外催眠术的命中也是大问题，我一度想带这种电束木去推塔，然后在对战树前摸了摸自己有些发黑的脸想想还是算了，像电束木这种容错率并不高的PM把全部身家赌在催眠术上胜率根本得不到保障。因此退而求其次，可以放弃Z催眠，配合队友接速度或者撒虫网来变相提升自己的速度萤火强化是个不错的选择，即不用赌催眠的命中，也可以能够带两个补盲技能有效增强自己的打击面。

战术嘛，自然是越简单使用率越高，所以虽然电束木的速度一再被吐槽，为了顺应时代潮流也大量带上了围巾，至少自己比某只鲤鱼要快，围巾后救一次龙舞的暴鲤龙的场还是非常轻松的。把上一段的萤火换成电反正好能凑齐游击型配招，但不会UT还是比较不爽的，现在队伍的电抗一个比一个强，游击节奏太容易被打断了。说起电属性输出不能不提鸣鸣，哪怕电束木的特攻都快成鸣鸣两倍了，但鸣鸣有着电场加成力度并不比电束木差，而且有着充足的理由选择命玉进一步增强输出，在速度上更是碾压了电束木，电仙双属性也要优于纯电，这也是游击型电束木使用率一般的原因之一，但是！鸣鸣这输出是自带电场加成，而电束木并没有说不能蹭电场啊，所以可以凭借这个思路玩玩电爆破，我组过一个围巾豁命V仔（专干首发土猫火钢等撒钉手）+Z自然之怒物攻鸣鸣+围巾电束木的组合，虽然没有一直刷分刷下去，但手感还行。

关于电束木的补盲技能，主要有觉冰/觉地/觉火，能量球/蛮力藤鞭和瞎眼光可以选择。觉冰自不用说，觉地的意义目前小了不少，因为嘎啦随着鸣鸣和电束木自己的热度下降使用率不断滑坡（觉地也能打龙头地鼠，不过能量球威力也不算低了），而觉火自然是干仍然处于热门的草钢了。能量球打水地和某些电免水系自不用说，电草冰也是非常常见的电系打击面，可能有人会奇怪我把蛮力藤鞭放了上来，其实蛮力藤鞭基础威力120相当大，加上电束木基础物攻89也还行，大部分用于挡电束木的PM都是特耐的，所以无攻蛮力藤鞭抽海兔兽电灯怪这些PM很多时候比满攻能量球还痛，当然用蛮力藤鞭命中和性格减防是个问题，求稳的话还是用能量球比较舒服。魔法闪耀打的是龙，但龙系那边一大堆四倍冰的，所以要用魔法闪耀打的龙并不多，恶龙仙龙是最主要的对象，但三头龙和M七夕青鸟目前OU使用率一般（虽然我喜欢用恶龙，后者石头都还没出来），因此魔法闪耀是三类补盲中最少见的一种（防鸣鸣顺便也把电抗和仙抗丢一起了）。其他的……难道你想带上信号光针对时拉比胡帕么？

双打中的电束木有点悲剧，因为大家都在防鸣鸣于是速度比较慢的电束木严重挨枪，也只有能能量球打海兔兽是个优势了。不过催眠萤火仍然能够用起来，虽然推队大部分情况下不现实，但有个技能叫自我暗示，给蝶蝶啊鳍鳍啊暗示一下岂不美哉。而且在场地变更频繁的双打环境（好像没单打频繁），电束木能够脱离电场提供强力的电系输出也是其优点，可以配合智挥猩号令放电或者围巾十万定点输出（这只浸水起来比鸣鸣要容易配合一些，毕竟速度慢一点）。

配招：

先塞四攻（重特攻速度+，围巾）：伏特转换+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量火+能量球/蛮力藤鞭/魔法闪耀

萤火（重特攻速度+，可电Z/腰带/胆怯球（勾引土猫））：萤火换掉上面的伏特转换

催眠萤火（重特攻速度+，超Z）：催眠术再换一个补盲技能

Anti：

电束木最快也就不到150的极速，所以各种90+围巾可以放心地把自己的速度刚好调过极速美丽，顺便就把电束木给针对了，击杀电束木是最好的应对方法。挡电束木需要防电，这和对付鸣鸣其实差不多，真正让电束木Z催眠萤火的话是防不住的，有时候电束木Z回合催眠Miss不见得对你是好事情。嘎啦仍然可以挡电束木，因为觉地使用率不算特别高；龙头地鼠也可以挡电束木，不过等注意拉点耐久或者直接AV；如果没有觉火那么草钢鬼蝉也可以放心中转。因为电束木相当依赖围巾且游击靠VS，所以一个电免能让电束木严重卡场，在电束木没死前，一定要保护好自己队里的地免，哪怕被觉冰四倍被能量球克制，哪怕血量只有一丝见光死，只要还活着就能让电束木使用者忌惮游击或者清场，可抓住这个心理进行先读。电束木抗性贫瘠，是个不能随便顶技能上场的游击手，可以丢一把钉子，在游击势起之前就打断对手，或者己方把速度线提得更高，在速度上占优可对游击电束木有强大压制力。如果对手是强化型电束木，那么除非你有百变在后边，不然尽量不要送炮灰，保护好自己的高速，适时使用反强化手段（黑雾小乌鸦、红牌等稳定反强化）。

NO.797 铁火辉夜 钢/飞行

特性：异兽提升

职能：物盾、特盾、钢盾、强化、炮台

评估：最重的PM是个飞行系，吼鲸王表示羡慕。

如果说七代新PM哪个最强，可能世说纷纭，但哪个最烦人最毒瘤，大概辉夜都是榜上有名。钢飞抗性之强自钢鸟就可见一斑，哪怕钢鸟65 70的特耐照样可以做特盾，只有火电两个弱点，拥有着除水冰斗鬼恶岩外的所有抗性，能挡地龙龙地、土猫飞地两个高打击面双本、不怕超斗仙斗打击面。比起钢鸟辉夜的综合耐久更为出色，物耐只比钢鸟弱一丝，而特耐和自己物耐相差无几，远超过钢鸟，一般PM觉火打过来根本不是大事情，在这样的耐久下有着寄生种子，也难怪大量攻逼（尤其是役割爱好者）被卡在了这只庞然大物面前。辉夜有着不输钢鸟的耐久，而由于总种族较高，速度偏慢，双攻也达到了及格的水平，这就导致了五项种族都存在能够异兽提升的可能性，异兽提升拥有者中仅此一家，相当之神奇。唯一遗憾的一点是耐久虽然出色，但HP没过100，意味着满HP替身仍然能被地球投黑夜魔影打破，对着夜巨人这种不太容易造成替身（小蛋？等着接种子么……）。在大量UB都是刻意调能力利用异兽提升提攻的情况下，辉夜无疑是一股泥石流，或者说辉夜在本身速度和攻击能力就有缺陷的情况下，强行做清场手并不是一个好主意。于是大部分辉夜异兽提升的都是某一防，这在某些情况下效果并不比提攻要差，毕竟受辉夜主要靠种子输出。

辉夜的主流用法是受向，所以我们先来看看攻击技能。重磅冲撞是辉夜携带率最高的攻击技能，毕竟作为最重的PM，辉夜重达999.9kg（比原始古拉还重200g），对于重磅冲撞来说，只要对手体重小于200kg就能达到最大威力120。200kg有多重呢？二师兄护城龙青铜钟……都不到200kg，而那些萌萌哒妖精除了X神过了200kg外，其余无一例外都在重磅冲撞最大威力打击范围内，因此重磅冲撞的威力大部分情况下是远高于特攻的钢炮的。辉夜的飞本比较捉急，特攻端有空切，物攻端杂耍和飞天都有其不便的地方，因此大部分情况下辉夜是舍弃飞本的，毕竟对克制面帮助不算大，除非你志在把种子撒满世界可以飞本克制大部分草系。辉夜这么重，所以理所当然会地震（科斯莫姆：？？？），正好克制自己的两个弱点属性火电，是磁铁抓辉夜的主要顾忌之一，但地震和寄生种子相性一般，一个草盾即可防下来。火放是辉夜的好技能，有了火放后就不太容易发生两个替身辉夜在场上干瞪眼的情况了，同时也能让理论上的anti手草钢不敢轻易上场，也能顺便打打磁铁螳螂。辉夜的主要进攻技能选择就是这些，其他的石刃种子爆弹能量球觉冰都是一些偏针对的技能，而且大部分情况下帮助不大。

受辉夜的核心技能自然是寄生种子，这个技能给辉夜虽然很恶心，但想象一个有鸟栖的辉夜只会更加恶心，这个差异也是钢鸟在和辉夜竞争时的优势之一（钉子除雾是另外两个重要优势，但我感觉辉夜在定点和DP复刻中获得这俩技能的概率不小）。记得我无聊看了一次欧洲地区VGC决赛，看着两个种替保辉夜在场上无双，然后就更无聊了。种替保单攻自然是一种用法，但是太容易被钻空子了，被磁铁无压力抓死不说，也给草钢大把的撒钉撒种子机会（什么？单攻火放？）。因此我认为火放加重磅冲撞的双攻击组合是最合理的选择，而替身和保护的竞争上后者优势更大，毕竟辉夜只能靠种子和自己的剩饭回复，要保持血线健康必须时常保护蹭饭回血，顺便试试专爱。而辉夜不会中毒，烧伤又被削伤害，替身的必要性就小了不少。因此目前最主流的辉夜是种子保护重磅冲撞火放的组合，如果担心磁铁可以带地震。另外我认为剧毒换掉重磅冲撞也是一个不错的选择。因为蝶蝶的压迫力，所以大部分辉夜都选择了特耐，不过有着接近钢鸟的物耐和一大堆物理抗性，物耐的辉夜同样是需求量非常大的。

辉夜满速翻倍后正好能过极速美丽，相当不错的一个数值，意味着辉夜可以用身体轻量化强化速度做一个炮台。要注意身体轻量化比起岩切是要降体重的，所以这种辉夜就不适合带重磅冲撞了，稳定的钢炮更为合适一些。大火自然必备，最后一个格子可以给空切也可以给能量球觉冰增加一些克制面。辉夜的基础耐久足够出色，吃各种觉火和一些非本的火放还是很稳的，所以可以考虑带上弱点政策蹭攻击，哪怕不发动弱点政策，如果能够收到人头的话那么仍然能提升特攻，比起鬼剑来说没那么孤注一掷。速度强化型辉夜也可以考虑用硝基冲锋进行提速，省一个火放的格子给地震，不过这样强化成型的可能型就更小了。

辉夜同样也可以用物攻向的身体轻量化，毕竟除了重磅冲撞外自己也有铁头可用，还可以用飞Z飞天强行收人头，不过缺少火系打击面对很多钢系会比较头疼（比如自己），硝基冲锋的可行性比特攻向的更高一些。

双打中的铁火辉夜毒瘤成色不改，两只种替保辉夜对受那次的观战经历简直毁了我对双打节奏的认知。不过这种辉夜还是太逆潮流了，如果队伍没有强力火电还好，有的话……辉夜可以做个强力嘲讽t。这毕竟是种报复社会的用法，对手有火电的话节奏并不是那么容易就能让辉夜拖下来的。种子保护仍然可以用，但或许需要配合性地拉一些攻击了。另一方面，AV辉夜也逐渐走进了我们的视野，随便拉点耐命玉鸣鸣十万，火Z疯狗燃尽都秒不掉自己，在触发升攻的异兽提升的同时有着极高的特耐，岂不美哉。辉夜和队友地龙可以狼狈为奸，靠地龙打击对手的火电提高自己的坦度，而对上对手的地龙时也能一手广域防守封锁掉（对地鸣组合有奇效），总而言之，这的确是个毒瘤。

配招：

种子传播者（重HP一防+，可适当拉速）：寄生种子+保护+火焰放射/地震/替身+重磅冲撞/剧毒

特攻速攻流（重速度特攻+）：身体轻量化+加农光炮+大字爆+空气切割/能量球/觉醒力量冰

物攻速攻流（重速度物攻+）：身体轻量化/硝基冲锋+铁头+地震+飞天（Z）/杂耍（大树果）

（围巾四攻可以直接替换掉上面的身体轻量化）

双打报复社会（重HP特防+）：替身+保护+寄生种子+重磅冲撞

Anti：

辉夜的毒瘤之处就在于你打不动它的话就打不死它，打得动太脆皮会被它打死。不过各种辉夜都比较怕替身和强化，比如替身龙舞的暴鲤龙，带鸟栖的蝶舞火蛾。如果是种子火钢的常规辉夜，毒刺水母又可以登场找存在了，同时这种配招打不动水系和火系，所以如果这俩属性不怕种子抽血的话是可以挡辉夜的，比如鸭神反过来丢种子，Y喷强行上场输出。对于大部分的受向辉夜，最好的方法是能够免疫种子，同时不被火地克制，比如M妙蛙、食草的黏龙和各种魔法守护，象征鸟是个不错的选择，尤其是宇宙力量念力挪移的传统型象征鸟。如果辉夜没火放则大量草系都可以上场恶心辉夜，但是如果种替保辉夜那么大概率两只场上PM只能干瞪眼，而且你不一定耗得过它。因此为了增加在这种情况下的胜算，最好能找个隐蔽点的打落把辉夜的饭打掉（比如……耿鬼？），如果对方真玩种替保，穿透鬼灯也是一个应对方法（我好像明白眼镜鬼灯使用率大幅上升的原因了）。最后，辉夜再被描述得怎么恶心也不过只是个没有稳定回复不抗钉的盾而已，用钉子控血，多进行游击压制，游击节奏被打断尽量上草系防止种子回血（哪怕对面有火放也可以上草钢先读种子，下回合读换火放换人继续保持节奏压制），寻求一击突破的机会。

NO.798 纸御剑 草/钢

特性：异兽提升

职能：炮台、工兵、强化、物盾、钢盾、破盾

评估：草钢见草钢，要么被刺穿，要么被扎穿。

纸御剑的草钢属性相当令人费解，一点绿色都没有，而且只能学会一个钢属性技能，不过既然这样设定了那么我们也只能这样用着来了。强行获得的草钢属性使得纸御剑拥有非常好的抗性，但也意味着进攻端打击面非常蛋疼，所以拥有着高攻高速的纸御剑和自己的属性本身就是一个非常矛盾的存在。181物攻看起来相当高，然而纸御剑拥有的攻击技能的威力让这个数值其实有点虚，主攻技能没有一个是威力过百的，钢本只能用威力70的修长之角，甚至连非本的试刀都有着不低的选择率，草本90威力叶刃力度还比不过前面提到的蛮力藤鞭船舵，着实有点蛋疼，所以纸御剑相当需要定点的帮助。速度109卡在四斗神的108和耿鬼M公主的110之间，有失有得，毕竟这几只PM和纸御剑差不多都是互秒的关系。纸御剑的物耐其实还不错，满HP后的物耐吃满攻地龙的地震不过半，同时挡水喷和子弹拳也非常稳，无耐吃极攻袋鼠音速拳也不过八成，对保住自己强化成果还是非常有帮助的。而特耐……基本一个没有抗性的本系技能打过来就得GG，四倍弱火更是使得纸御剑见火苗就得跪，但满HP后或者AV后特耐并不是那么得不堪入目，带个AV再拉点HP能稳吃极攻超板蝶蝶的精神强念，配合草钢的优秀特殊抗性，对上相当一部分特攻手时是能够强行站场的。纸御剑的异兽提升理论上自然是提升攻击，但纸御剑有着剑舞，剑舞的话自然提速更好，但极速后还是比没修正的物攻低，于是为了能让速度比物攻恰好高一点，在用胆小的同时，物攻个体还得调到19。这种刻意减物攻的物攻手实在是活久见。

这种种族和特性自然很容易想到围巾的用法，虽然草本的打击面一般，但有着强大攻击的支撑还是非常有威胁的。纸御剑遇到的最大难题是凑四攻，因此钢本哪怕只有修长之角也都会带上，这应该是唯一一只主流配招带修长之角的PM了……圣剑作为能打钢的出色补盲技能自然是必带，剩下一个格子给试刀增加对鬼超的克制面最为常见，或者带精神切割打毒系。这些个攻击技能缺少对龙系火系虫系草系和飞行系的威胁，毕竟没有地震岩崩冰拳啥的，严重削减了纸御剑的进攻威胁，虽说体型限制了纸御剑拥有这些技能，不过这也的确是GF控制平衡用心良苦的表现。因为基础速度本身也在高速线的边缘，所以丢掉围巾也未尝不可。去掉专爱可以让纸御剑变得更为灵活，也获得了针对性选择道具的能力，这样纸御剑可以丢掉凑数的试刀，选择剑舞和Z石提升强行收人头的能力。因为草本的打击面实在太差，而对上辉夜火钢等完挡双本的盾牌的情况较多，因此斗Z是最为常见的Z石。气腰和突击背心命玉也可以作为候选，不过66中气腰保全难度较大，加上纸御剑抗性和物耐都不错，其实触发条件挺苛刻的。突击背心可以提升纸御剑的生存能力，不过既不能剑舞也没有超高速，捡不到人头的话会非常酱油。命玉能对收割线起到一定的帮助，不过对于大部分盲点来说，命玉的提升不过杯水车薪，最好还是让队友帮忙清楚掉盲点再让纸御剑上场发挥，而如果盲点都已经清除了，那么命玉就变成了一个负面道具，反而给了对手救场的可能，因此命玉的意义是让纸御剑强行突破。

在第一段末我提到了一种速度比物攻刚好高一点的纸御剑，这种纸御剑让自己的物攻强行变成109水准，这个水平其实作为强化型攻击手其实也勉强够格，但要注意纸御剑的技能威力实在捉急，所以比较依赖强化。但好在不用在物攻上分配努力，满HP后有着不错的物耐，可以对着一些物攻手强行强化，甚至带上光合作用搞搞bulky offense，进一步剔除有些捉急的修长之角变成双攻，虽然使用起来比上面的暴力攻击型纸御剑要复杂一些，但很多时候对着攻击力一般的队伍是有相当不错的效果的。

纸御剑有除雾，是一个少见的抗钉除雾，而且不弱水冰电地，物耐也够用，自身也有着强大的攻击威胁，因此可以除雾光合双攻带饭，在极速的情况下仍然可以异兽提升物攻兼职一下攻击清场手，用起来还是不错的，对常见的物攻型撒钉手有着不错的压制力。虽然特耐如此，但一般的盾牌攻击并不致命，可以有效挡鳍鳍（无攻月爆四成），比起草钢来说，速度不错的纸御剑并不怕挑拨+自然之怒。

双打中的纸御剑主要是作为炮台输出，同时也能吸收一定的特攻火力，对于四个守护神有着不错的火力压制，因此在舍弃剑舞和围巾两种选择后，纸御剑更多是用背心和腰带提升自己的存活能力（尤其针对蝶蝶鸣鸣），甚至可以不拉物攻拉大把特耐吃下电场鸣鸣十万和蝶蝶的精神强念，能顺利输出三回合一般就保本了，在自己挂掉前追求打出更多的伤害。

配招：

四攻（重物攻速度+）：叶刃+圣剑+修长之角+试刀/精神切割

三攻（重物攻速度+）：最后一个技能换剑舞或除雾

耐攻（重HP速度+）：叶刃+圣剑+光合作用/修长之角+剑舞/除雾（可以调努力性格使异兽提升提升速度）

双打（重物攻速度+/重HP速度+）：叶刃+圣剑+修长之角+试刀/见切

Anti：

纸御剑的盲点实在是太多了，基本上只要不送人头不被无脑强化不被斗Z收残，纸御剑并不容易实现滚雪球清场，因此对纸御剑时要保护好自己有效对抗PM的血量，如果不是围巾的纸御剑那么要注意保护自己的高速，脆皮攻击手在没有击杀纸御剑把握时不要强行对攻。因为纸御剑的核心输出技能是叶刃，其他技能威力比起叶刃都要差不少，所以重在草系的抗性。火系抵抗纸御剑双本且稳杀纸御剑，所以威吓风速狗、火蛾、鬼灯等可以作为纸御剑的对策，只不过要注意斗Z斩杀线，适时骗一波斗Z。不弱斗的钢系也可以挡一挡纸御剑，比如辉夜玛机雅娜M螳螂，当然同样需要小心斗Z。毒系挡纸御剑也是一个不错的选择，叉字蝠（需要的话可以热风）、双弹瓦斯和有觉火的各草毒都可以作为对策。总的来说，纸御剑作为一个贫招的草系攻击手还是比较好挡的，但是一定不能放松警惕，毕竟这个攻击力是足以逆属性突破的，关键PM的血线一定要把握好。

NO.799 恶食大王 恶/龙

NO.800 奈克洛兹玛 超能

特性：棱镜装甲

职能：强化、撒钉、中转、物盾、特盾、空间手

评估：第三神诶！UB之王！结果是个受逼！

奈克洛兹玛的背景从具体数据被公布后就相当引人关注，尤其是各路考据党，似乎根据某些细节被钦定为了日月后的第三主神也就是星神，不过那是至少下个版本的事情，你看隔壁卡洛斯Z神等了一整个第六世代也没等到自己的主场，完全体还要千里迢迢跑阿罗拉来才能搞定。和50Z有些类似，目前的奈克洛兹玛应该也不是完全体，但已经相当受了。物耐达到了水桶腰幻兽级别，特耐也相差不远，因为棱镜装甲这个山寨版过滤器/坚硬岩石特性的缘故，实际上会感觉很难打动这个家伙，而且和日月神一样，这个特性同样是优化后的，能防破格和黑白龙。特攻可以勉强算高攻行列，嗯，哪怕做受基础的超本输出也不错，物攻也可堪一用，速度卡在了80的边缘，高于火钢而低于秃鹫妙蛙等盾，是一个可上可下也可以说是不上不下的数值。总得来说奈克洛兹玛的种族分布还算可以，既然一开始就不打算做脆皮速攻手，那么速度低一点关系也不大。

既然有着不错的特攻，那么我们先来看看奈克洛兹玛的攻击方面。特攻技能有稳定的超本和……加农光炮？恶之波动？你当是鲁卡呐（哦对还有力量宝石）。没错，哪怕是超级攻逼看到这特攻学习面也得摇头，作为超能系，最广泛学习面的阴影球和气合弹都不会，十万瞎眼光能量球等常规技能也不会，所以奈克洛兹玛其实是空有这么高的特攻却很难简单有效地利用起来。当然奈克洛兹玛有着专属技能棱镜镭射，是一个加强版的亿万冲/破坏光，带超Z后爆发力非常不错，但是作为一只超能系特攻手，在蝶蝶和M胡地火力如此猛的环境下，超能主攻手其实是很悲剧的，因为大家都防着超能输出的这俩大佬，自己却被顺路防下来了，哪怕奈克洛兹玛现在掉到UU，也改变不了超能端贫招的事实，而且有个风格类似（至少其中一种类似）但技能池高到不知道哪里去的梦幻抢着饭碗，所以奈克洛兹玛当特攻炮台还是算了吧，技能方面的劣势太大了。某蓝妹曾脑洞过Z重力的用法，不过在奈克洛兹玛获得暴风雪RP弹电磁炮前似乎并没有什么用……

如果对这个特攻能力仍然不死心的话，那么奈克洛兹玛可以走强化的路子。反正除了超本外没啥可带的攻击技能，那么有三个格子给变化的话倒也可以兼职不少活。因为基础耐久不错且有着减伤特性使得奈克洛兹玛哪怕面对恶系攻击手也不怂，所以奈克洛兹玛可以坦克向强化强行站场。既然要强化的话，那么超本的辅助力量自然是比精神强念更好的选择，回复可以选择朝阳/月光和睡觉。剩下一个格子可以配合睡觉带梦话，也可以……带铁壁，成为两端都能扛的超级大坦克，或者带充电光慢慢熬。如果担心单攻超能被钻空子，也可以带个觉醒作为补盲或者钢炮恶波力量宝石作为针对，当然如今恶系被仙系压得很痛苦，单攻在大部分情况下能够应付局面。如果选择双强化，那么双耐都能得到保证，极速就非常有必要了，能够让自己在大部分盾牌和一部分攻击手面前完成先手强化耐久吃攻击，对于血量保持是非常重要的，能一定程度上减少CT带来的风险。如果只带冥想则可以选择极限物耐，在没有太好的强化时机时也能作为物攻手的中转。极限物耐后的奈克洛兹玛吃大部分PM的UT都不怎么痛，比如满攻命玉美丽UT不过半，满攻命玉钢兵打失去道具后奈克洛兹玛不过四成，虽然比过不M呆壳兽，但也是非常靠谱的一个耐久了，如果对手队伍缺少物攻强化，被这种奈克洛兹玛恶心一队的情况还是会发生的。

奈克洛兹玛有着如此强的基础耐久，自然也可以抛开强化安心做一个队伍的辅助成员，撒撒钉子放放电磁波都是不错的选择，不过单攻超能还是太缺少进攻威胁了，虽然超能的打击面不错，但克制面实在太窄，对大部分的PM尤其是钢系都造不成什么威胁，自己也缺少吹吼黑雾啥的反强化手段，虽然格子有多，但仍然对着各种替身强化只能干瞪眼，所以队伍一定要准备后续的备用手段。有着种种的限制，虽然最开始的时候纯受奈克洛兹玛不少，但慢慢都向上一段的强化型转化了。

奈克洛兹玛作为一个三棱镜，是一个超能系，却会了一大堆岩石系技能，似乎是和日月（岩）有着什么不可告人的交易。翻了下技能表，似乎常规的岩石系技能就只有滚动广防不会了……（岩石重炮钻石风暴这类专属除外），而且为了让自己更像岩石系，奈克洛兹玛也获得了地震，使得奈克洛兹玛的物攻技能面比特攻要好上不少，但相应地，物攻面却缺少好用的超本……甚至连思念头槌都没有，只能将就着用念力切割了，这样好歹也凑够了三攻，所以奈克洛兹玛可以用用主物攻的打法，极速剑舞或者极攻岩切/身体轻量化。如果选择强化速度，那么超本其实可以选择辅助力量，配合特性携带弱点政策有奇效。

双打中……VGC把这货给禁用了，而事实上双打的奈克洛兹玛除了利用自己的耐久开空间外我也不知道能干啥了，单打主流的强化辅助力肯定是不适合在双打中用的，只能说太贫招了。

配招：

打不动！（重HP速度+）：冥想+铁壁+睡觉/月光+辅助力量

看起来打得动（重HP物防+）：冥想+觉醒力量火/觉醒力量格斗/梦话+月光/睡觉+辅助力量

都打不动（重HP物防+/重HP速度+）：隐蔽石砾+精神强念+电磁波/剧毒+月光

打动你了！（重速度物攻+/重物攻速度+，弱点政策）：岩切/剑舞+地震+石刃+念力切割/辅助力量

Anti：

虽然成型难，但三项强化到顶（包括特攻）的辅助力量基本是神挡杀神，哪怕满HP的背心巨金怪也是被秒的存在，所以千万不能抱着用抗性挡的侥幸心理，能逼退就逼退，能杀就强杀。哪怕一度对付冥想众特别好用的冥想精冲细胞，对着冥想到满后对手辅助力打过来能2HKO，自己精冲打过去不过半（假设双方都是极限物耐型），这还是没铁壁的奈克洛兹玛，要铁壁了细胞更没法玩。但奈克洛兹玛玩双耐强化辅助力量比起皮可西象征鸟的区别就是没魔守，而没魔守意味着怕状态，为了防状态奈克洛兹玛就得带睡觉，带了睡觉没格子梦话的话就意味着有两回合的真空期，所以一定要抓着奈克洛兹玛成型前用吹吼挑拨黑雾反掉强化，或者拿暴力强化手上场硬突，比如剑舞M大甲、剑舞骑士蜗牛螳螂等。如果奈克洛兹玛没带睡觉，那么就好办了，一个剧毒就能把对手废了。如果是单攻奈克洛兹玛，哪怕强化到顶也不一定能推得掉你，毕竟单超能有着恶系和鬼蝉的无效，也就是说，山穷水尽时还可以强行耗PP把比赛变成憋尿局，比起有着压力的水君来说，奈克洛兹玛的耗PP能力还是不行的，或者用冥想M勾魂这种反而把对方的奈克洛兹玛搞下去。

NO.801 玛机雅娜 钢/妖精

特性：魂心

职能：游击、中转、钢盾、仙盾、物盾、特盾、炮台、强化、空间手

评估：玩家拿到的玛机雅娜都是褪色后的，坐等水马那种形态转换（滑稽）。

钢仙是个好属性，看看大嘴娃到现在还被关着。钢仙仅有火地两个弱点，作为钢系不弱斗，作为仙系免疫毒是最大的优点，在面对大部分不带火地的攻击手时会非常有优势。机巧少女拥有着非常硬的壳而且会变圆（参考剧场版），双边耐久都非常出色，配合钢仙的出色抗性，又是一个很难打动的大盾。因为尖锥形的脚和自带平地摔的属性，所以速度并不算快，使得特攻非常优秀，而物攻也达到了可堪一用的95。魂心是特攻版自信过剩，看起来比异兽提升要逊色不少，使得玛机雅娜物攻向的路子被加上了一层封条。但和异兽提升相比，玛机雅娜哪怕全加耐久在收人头后仍然能加特攻，这是辉夜很羡慕的地方。

钢仙实在是太适合作为防御属性了。玛机雅娜速度一般而耐久出色，AV后能够硬抗四个卡璞，自身抗钉加四倍抗虫也能中转中转UT，专属技能花朵加农炮大威力但减特攻适合游击炮台，因此主流的玛机雅娜是带上AV同时兼顾中转和游击的职能，只用拉满HP即可安全挡下蝶蝶（觉火/气合弹2成半），剩下努力可以全给特攻兼顾耐久和力度，也可以适当拉拉速。要用AV自然得凑够四个攻击技能，仙本的花朵加农炮（没月爆）和游击用的VS自然是必带的，钢本钢炮是玛机雅娜挡仙杀仙（主要是卡璞）的关键，剩下一个格子作为补盲，针对的自然是各种钢系，波导弹/气合弹、觉火（螳螂）、十万（打辉夜，需要替代VS）、影球（M巨金、嘎啦）都是可选对象。如果追求更强的破盾力度甚至逆属性强突，道具可以选择更为强势的眼镜。

玛机雅娜有着魂心这等滚雪球清场特性，不强化一波速度自然说不过去。说起强化速度，玛机雅娜有着辅助齿轮这个学习面狭窄的神级技能，然而会这个技能的两只PM的物攻面都是相当贫招，甚至使得齿轮怪在有着这个神技的情况下还被推为唯一轮。玛机雅娜的物攻面只有铁头堪用，仙本更是连嬉戏也没有，补盲技能就更不用说了，而魂心只能用来提升特攻，所以玛机雅娜用辅助齿轮……真只是用来强化速度的，或许可以给那些不太熟悉玛机雅娜技能的玩家一个错觉，以为这是物攻型的。玛机雅娜不会月爆，而瞎眼光的威力和花朵加农炮实在是一个天一个地，但花朵加农炮的减攻效果和强化站场有些矛盾，于是仙Z用法应身而出，很好地解决了这个问题，哪怕第二次花朵加农炮在减攻把自己逼下去，估计着对手的联防至少也得被拆掉一只了。冥想就是比较常规的强化技能了，但玛吉安娜虽说弱点少，火地的强攻每队还是有的，在速度没有得到强化的情况下很容易被各种土猫地龙鼹鼠给强行击杀（或许可以用胆怯球骗骗土猫上来？）。

AV的机巧非常容易过劳死，而且不能用变化技能，所以剩饭的玛机雅娜也有一定的意义（虽然还是容易过劳死）。离开AV的玛机雅娜仍然没有啥稳定回复，但可以选择用用痛平分。痛平分和电磁波配合起来能够有效提升自己的生存能力和干扰能力，但打击面上就要弱上不少，对火系钢系都非常头疼，因此这种玛机雅娜可以不用拉特攻，专注耐久进行防御和中转，也可以作为空间手吸引钢盾上场，放空间后VS给强破盾的空间打手。

双打中仍然属于幻兽组，平时很难上场。凭借着自己的抗性和优秀耐久，玛机雅娜可以用来空间，在神兽级别的对战中自己的速度也勉强可以作为空间打手。其他的优势也就帮手和联防价值了，强行在神战中出场的话对玛机雅娜并非一个好事情。

配招：

四攻（重HP特攻+，AV/专爱眼镜/重特攻速度+，专爱围巾）花朵加农炮+伏特替换/十万伏特+加农光炮+波导弹/气合弹/觉醒力量火/阴影球

清场/突破（重速度特攻+）：辅助齿轮+花朵加农炮（Z）+加农光炮+波导弹/气合弹/觉醒力量火/阴影球

续航（重HP特防+）：花朵加农炮+痛平分+电磁波/气合弹/戏法空间+加农光炮/伏特替换

Anti：

鬼……咳，大家应该想到了。玛机雅娜的主攻技能自然是高威力的花朵加农炮，所以要挡玛机雅娜，抗性中仙系的优先级是非常高的，那么四倍抗仙的火钢，各种钢系火系毒系都可以挡一波花朵加农炮，毕竟和龙星一样，花朵加农炮打一炮就得走，火钢上场挡一波花朵加农炮后，哪怕玛机雅娜是AV气合弹的也得细软跑，留场换血肯定是大劣势。玛机雅娜的补盲技能主要集中在对付钢系盲点上，所以我认为挡玛机雅娜的最佳属性是火系，同时挡住双本并且能对玛机雅娜直接造成威胁，鬼火的那俩在玛机雅娜没有影球场上没钉子时是可以轻松来挡的。在比赛前期的玛机雅娜一般喜欢VS游击，所以电免也可以适当挡玛机雅娜，尤其龙头地鼠这种能接仙本的。其他的话，文中提到玛机雅娜会带各种技能进行针对，那么没带这个技能的玛机雅娜就可以用对应的PM来挡了。目前大部分玛机雅娜都是AV型，如果队伍中没奶妈的话那么血线是一次性的，虽然钉子不痛鬼火被削，但慢慢耗血也是可行的，如果蝶蝶是队伍的主攻手，那么哪怕自己的技能砸在玛机雅娜上只有2成多，在有好的出手机会的时候仍然需要毫不犹豫。玛机雅娜能挡的东西太多，所以如果对手操作过于快速不顾大局，玛机雅娜是很容易吃着抵抗技能挂掉的。

NO.802 玛夏多 幽灵/格斗

特性：技术高手

职能：反强化、破盾、救场、炮台、高速

评估：巴尔郎黑暗进化！

在破解党面前，一切幻之PM都被扯下了神秘的面纱，意味着虽然现在没有途径能获得玛夏多，我依然能对着纯数据写个1000多字。

玛夏多可以说是玩家yy官方化的一个典型，鬼斗双本的无盲点（虽然玛夏多出来意味着下一代普鬼也该出了），高速高攻，种族合理得不能再合理（哪怕90的特攻也可以配合技师觉冰打双刀），加上合理的技能学习面和BUG级别的专属，哪怕只是一个600种族的PM，可以说目前在还没定点的情况下就已经差不多预定好一个UB的位置了，如果再来个Mega啥的强化一下可能会BAN到M裂空分级。125属于高速，但没有到最顶尖的级别，但过了720，自己的鬼系使得神速无效，使得玛夏多成为了剑舞神速720的天然克星，如果是普创可以直接近战，如果是其他创可以用专属偷强化再砸过去（计算伤害时是先偷强化效果再计算结果），基本是砸得720毫无脾气。耐久上中规中矩，在UB环境下大概属于脆皮级别，要谨慎顶着攻击上场。特攻端可以配合技师觉醒，但UB中意义一般，如果能够在OU用，那么带觉冰打打土猫啥的还是很有用的（虽然有冰拳）。技师和玛夏多的相性非常出色，能提升本系影子偷袭、追击、岩石封、觉醒的伤害，让比玛夏多速度更快的超梦、M耿鬼等弱恶鬼的PM对上玛夏多会相当纠结，追击和影击的猜拳是相当纠结的。

可以说要全面利用玛夏多的优势，我能想到的只有极速满攻的速攻手配置（或者极攻围巾）。因为鬼斗目前无盲点，所以双本带上就足以打击所有对象了。如上一段提到的，影击和追击受技师加成后是玛夏多的重要技能，用这两个技能可以和速度比自己快的脆皮或者超能、鬼系周旋，而且玛夏多是占有心理优势的，如果不想猜拳可以换下，但对手一旦猜错自己就得被抓死。因此可以预见相当一部分玛夏多会直接选用这四攻，而命玉则是最合适的技能，斗Z应该也会有一定的使用率，在玛夏多缺少剑舞的情况下，斗Z近战能有效提升玛夏多的爆发同时规避近战的负面效果，在关键回合的对攻中非常有意义。岩石封在被技师加成后是一个非常优秀的岩石系技能，有着90威力同时有着岩崩的命中还能降一级速度，除了可以用来针对凤王外也可以用于读换对手上场的中转（围巾）比如Y鸟，保持自己的速度压制力。毒突可以打打仙系（X神），但此外就没什么意义了，毕竟本系鬼也可以打X神农夫三拳的话威力比较尴尬，在玛夏多的打击面已经完美的情况下三拳的意义不过是增加克制面，在UB意义最大的应该是冰拳打M雪姨和一干龙系，不过仍然不太好挤进玛夏多的四攻格子。四攻也可以套专追求清场或破盾意义，用围巾的话在抓超梦和M耿鬼时就不用纠结对手读中自己追击，然后留场先手秒杀的猜拳情形了，在面对可能的偏低速围巾时也能够把握好速度优势，而且鬼系的优秀打击面以及暗影偷盗的逆天特效，偷掉一个强化成果然后反手推一队是非常有可能的。用头巾则是利用玛夏多双本难同时挡下的矛盾追求一击高伤害和2HKO盾牌（比如对付极限物耐Y神），配合钉子压血后同样有可能发生推队（锁影击）。另外玛夏多也可以选择腰带作为反强化武器，气腰吃一发攻击反过来偷掉M雪姨的龙舞、X神的占卜、原始古拉的岩切剑舞是非常愉悦的，另外气腰也可以配合莽撞，如果对面的X神非常健康，暗影偷盗2HKO不能，也可以用莽撞影击强行换掉。另外气腰反击也是一种用法，对付的主要应该是古拉。

玛夏多虽然没有剑舞，但有着健美可用，健美获得一段物防即可吃下极限物攻的原始古拉，反过来一个斗Z近战能秒掉满HP古拉，如果真能顺利强化起来破坏力也非同凡响。鬼斗这个属性不仅进攻强力，防御端也只有鬼飞超仙这几个弱点，而其中鬼和超比较惧怕影击，飞仙主要代表是Y鸟凤王和X神，但玛夏多对这些也是存在突破可能的。由此健美的玛夏多存在站场的潜力，可以选择用吸收拳增加站场续航能力。玛夏多有着鬼火可以有一定的干扰能力，主要针对对象是Y神雪姨，而对于原始古拉X神则效果有限，加上本身格子紧张，我认为其携带的概率不会太大。

双打中的玛夏多同样是个非常强大的炮台，但受威吓影响非常大，而且作为幻兽也需要和一级神抢位置，会对使用率上有一定的影响，但仍然不妨碍其在双打神战中继续吊打老创。

配招：

标准四攻（重物攻速度+）：暗影偷盗+近战+影击+追击/岩石封/冰冻拳/毒突/莽撞（气腰）

健美（重物攻速度+）：暗影偷盗+近战（Z）/吸收拳+影击+健美

Anti：

对于这种打击面完美的，从属性上来完挡似乎是不可能的任务了，主要从能力盾和击杀方面着手anti。玛夏多近战比其专属威力要高上不少，所以一般来说还是要防斗本优先。对于标准四攻玛夏多而言，克制面比较一般，因此可以用威吓M雪姨（可以加些耐久）、大把HP的X神进行中转。极限物耐的Y神、原始古拉等不存在属性克制关系的大盾同样可以挡下玛夏多，不过这种挡仅限于健康状况，对于玛夏多而言，挡不如杀，其耐久在UB并不算出色，有机会可以强行换一波血，甚至可以用拉了一定耐久的超梦去骗一波伤害（满攻命玉玛夏多影击打无耐超梦六成左右），如果相信自己的脸和赌运也可以主动拿残血的M耿鬼和超梦去勾引猜拳。和美丽类似，当挡起来困难而击杀容易时围巾攻击手就会变多，我不敢断言以后的UB形势，如果玛夏多真能火起来，那么围巾龙神、凤王、X神甚至Y神都会被带动起来。不过和美丽不同的是，玛夏多有着影击作为先制，所以倒也不用刻意去追求全场一速。

NO？？？？？？？

图鉴号NO.722~NO.802，实际写了53只PM，包括18只传说PM（UB、卡璞、封面神、幻兽）。

属性统计：冰系1只，恶系2只，地面2只，龙系3只，岩石系3只，毒系3只，飞行系3只，火系3.25只，钢系4只，电系4.25只，鬼系4.25只，普通系5只，虫系6只，超能系6.25只，格斗系7只，草系7只，水系8只，妖精系10只，特殊存在1只（银伴战兽）,0.25为花舞鸟

种族之最：

HP：恶食大王（223）

物攻：纸御剑（181）

物防：超坏星（152）

特攻：电束木（173）

特防：超坏星（142）

速度：费洛美螂（151）

从这些数据能很容易看出七代PM的对战特点

NO.154 大竺葵 草

特性：茂盛/叶子防守

职能：草盾、物盾、特盾、队医、强化

评估：大……大菊花？

我是四代入的坑，因此在神奥对战塔中我才初次见到这只当时被译为菊叶龙的家伙，然后我就把它当龙系了，直到鲁卡的龙爪打上去只掉了一丝血才觉得不对（不要吐槽）。作为名字中自带Mega的PM（Meganium），大竺葵并没有获得MegaPM那样的能力和强度，无论通关还是对战都被吐槽过无数次，相当悲剧。首先纯草是个很捉急的属性，尤其在大竺葵还没有足够的能力和技能来支持的情况下，无论谢米还是巨蔓藤都要比大竺葵好用很多。种族上作为御三家相当保守和均衡（水桶腰），于是变成了攻不成受不住的状态，80 100的双耐在当时还好，放在现在没有抗性支撑的话是很难受的，尤其还是一个纯草系。双攻和速度都是80出头，看似可以双刀可以用各种速度型用法，但实际上这样的分布相当浪费种族，于是大竺葵在我有对战经验开始就一直躺在NU的最底层，哪怕经过如此多次的定点和技能变动也稳如泰山。特性上御三家系列就不用多说了，梦特的叶子防守……大竺葵本身就有芳香疗法，也不可能为大竺葵占一个晴天的位置利用这个非常鸡肋的特性吧。

因为大竺葵的攻击能力比较捉急，加上草系偏干扰，所以一般要用大竺葵也是用来作受的。寄生种子神技，和剧毒一起是大竺葵的主要输出手段，然后带个亿万吸偶尔打打克制，带个芳香疗法服务一下队友，这样就勉强凑够四个格子了。如果担心种子和亿万吸的回复不够也可以带光合，配合种子和剧毒可以带保护。当然这样的配招显然盲点非常多，尤其对草毒啊魔法守护啊没有任何办法，所以也可以带龙尾、放双墙，干点杂活，如果格子实在有多你甚至可以带泰山压顶来凹麻痹（大竺葵甚至不会催眠粉和麻痹粉）。另外因为大竺葵相当冷门，大部分人对其技能都不熟悉，所以大竺葵的反击隐蔽性是相当强的，极限物耐等对手UT后反击的杀伤力很不错（能吃下CB极攻螳螂的UT）。

因为有剑舞，所以强行让大竺葵进攻也不是不可以，虽然有一座名为妙蛙的大三挡在那里，而大竺葵物攻技能除了花瓣暴风雪就只有地震好用了，如果要凑三攻甚至需要求助泰山压顶（什么？逆鳞？）。比起妙蛙那边蛮力藤鞭啊打落啊，这边实在太贫瘠了。不过大竺葵倒也不一定要三攻，可以带上草Z，再带个芳香疗法放格子里，防状态的同时草Z可以给花瓣暴风雪加威力打爆发，也可以Z芳香疗法给自己回血，在基础耐久还不错的情况下一次回血的效果还是非常关键的。大竺葵的特攻端……除了草系技能就只能觉醒了，没有第二本系就是蛋疼，但你看巨蔓藤那么大一团能用的技能也不少，只能说大竺葵是后妈养的。

双打中的大竺葵……还是打辅助吧，放墙是主要工作，也可以治愈波动给队友奶一奶，到处播撒种子，但是这类活很多PM都能做，而大竺葵无论耐久还是属性都不是最好的一批，所以工作压力非常大。（或许不久后就会出现Megameganium?）

配招：

传统草盾（重HP一防+）：寄生种子+亿万吸收+剧毒/龙尾+保护/光合作用/反击/泰山压顶（也可以带双墙）

强行强化（重物攻速度+，草Z）：剑舞+花瓣暴风雪+地震+芳香疗法/逆鳞/泰山压顶

Anti：

作为非常常规且没有太多变化的PM，要挡下来任意一只草毒即可，但吃个种子或剧毒对大部分PM来说都不是大事情。大竺葵在高分级还是挺难见到的，自身的硬实力的确有些不足。

NO.157 火暴兽 火

特性：猛火/引火

职能：炮台、强化

评估：baosama：小茜小椿请尽情蹂躏我吧！

二代的御三家都是单属性，于是火暴兽变成了唯一一个单属性的火系御三家。纯火也有纯火的好处，不是火斗那样搞内部大乱斗，也不像老喷一样四倍怕钉，单火系就有着六个抗性，然后……没Mega，最重要的是缺少第二本系输出让火暴兽变得非常好挡。火暴兽的种族分布和前代的老喷一模一样，相当偷懒，速度卡在100这个大众位置上，很多时候会需要玩心跳，同时也是某只卡璞的猎物。109的特攻在没什么加成的情况下作为炮台在现在已经不够看了，因此火暴兽要抢到出场机会基本上都是靠着满血喷火的150超高威力。耐久端比较平庸，算不上脆皮但一般无耐情况下也都是被本系非抵抗克制技能2HKO的状态，加上喷火的HP要求，攻击能力比耐久要重要得多。火暴兽的梦特是引火，能获得一个免疫并且提升火属性威力和火暴兽常用的围巾喷火打法相得益彰，不过并不是太bug的特性，至少没到忍蛙那个程度。

作为纯火，火暴兽的技能学习面比较有限，和其他火系竞争的优势主要就在于喷火。火暴兽是能学会喷火的PM中最适合速攻清场的，但速度并不是特别突出，因此围巾是最能配合这个思路的道具，但109的特攻即便有着150的威力也不是能够强行破盾的，因此也可以尝试眼镜利用逼换间隙打高输出甚至逆属性破盾，或者配合虫网起到+1攻围巾的效果（对飞浮失效）。因为喷火受HP限制非常大，而火暴兽很多时候满血上场推一路是超理想情况，在对手有强势撒钉手时火暴兽如果不想全场酱油的话是需要踩着钉子上来的，而火暴兽没有第二本系，所以火暴兽非常需要第二火本的帮助。套专的火暴兽往往是打一炮就下场的（如果没达到喷火推队的程度），因此考虑范围主要是高威力火本过热、燃尽和稳定的大字爆、喷烟。在之前过热基本是火系炮台的第一选择，但火暴兽在第七代获得了新技能燃尽，这个技能的次回合输出减益效果是比过热要小得多的，而且其副作用也不见得是负面效果，偶尔也可以在对攻局面中让自己能够借助失去火系弱点存活下来实现对对手的第二次输出，在威力一样且命中还是100的情况下，燃尽已经取代了过热的地位。大字爆作为一个威力过百命中一般的技能，其优势在于能够持续输出，可作为喷火后的第二清场选择，如果队伍更需要火暴兽套围巾高速清场而不是爆发破盾，那么大字爆是个不错的选择。喷烟有着30%的烧伤效果，可以作为在对面有明显打不动的盾牌时的选择，但七代烧伤伤害削了之后打盾牌压血的效果差了很多，现在还这样带的话只能说太怂了。火暴兽补盲技能的选择空间并不是很多，气合弹作为一个高威力的RP技能能够帮助火暴兽打击岩石系和火钢，在对付风速狗等引火火系时凭借本身威力也还算靠谱，基本是最优先考虑的。神通力能够打毒斗，对于火暴兽主要的意义是打打水毒的毒刺水母和水斗的快泳蛙，但对火暴兽的直接盲点没有太大的帮助，很多时候还是觉醒更为稳定，然而大部分情况下觉醒的两倍伤害还不如直接换下去。火系的最大盲点自然是水系，水系强手实在太多。火暴兽可以选择觉草或者觉电针对水系，打的主要是那几个四倍，毕竟觉醒伤害乘二和气合弹的一倍是一样的。如果火暴兽要在OU用，那么觉冰针对四倍龙是最合理的选择，因为水地和暴鲤龙在目前OU的出场率比起这些龙还是低了不少。其他的非本技能主要来源于物攻面，考虑到火暴兽物攻浪费了大把种族，也是可以针对性用用的。主要意义有地震打火钢、裸气合砸老班、岩崩打老喷，不过鉴于前面两个火暴兽已经有气合弹了，而在OU中遇见的能用岩崩打的老喷肯定指的是Y喷，既然是Y喷……为啥不喷火直接A呢？

火暴兽作为目前的一个低分级偏冷门PM，要在高分级中获得出场率基本上就是靠喷火了，Z放晴用法力度跟太阳力老喷没法比，唯一的优势是在逼迫对手换高速中转时用出Z放晴抢回速度优势然后喷火推一路，但这个太理想化了，而且哪怕晴天喷火仍然秒不掉很多有着属性优势的PM，一旦对手有出手机会那么火暴兽喷火就推不下去了。火暴兽有着反击，可以腰带猛火反击爆特性燃尽连发，不过火猴子表示我还能撒钉莽撞还有斗本。总的来说，虽然可行性用法不少，但火暴兽的核心还是喷火，而且最有竞争性的也就是喷火。

双打的火暴兽仍然离不开喷火，比起煤炭龟在空间下的绝对高速，火暴兽脱离了空间的限制，但速度竞争起来更为困难，比起单打甚至更依赖围巾。双打比起单打有不少的变化，对于火暴兽有优有劣。好处在于可以队友带九尾或Y喷给火暴兽的输出提一个台阶（甚至可以放晴后换花礼樱花、恶作剧鬼火、帮手给火暴兽加buff），但下马威的存在让不能保护的火暴兽相当尴尬，同时喷火的威力分散使得哪怕在晴天下也不见得能秒人，火暴兽的有效输出回合往往只有一个回合，下回合开始火暴兽基本要么残要么挂，喷火都不能再用了，非常无奈。比起煤炭龟可以带木炭灵活换用喷火和热风，火暴兽为了追求先手带围巾无疑给自己也套了一层枷锁，力度虽然诱人，但使用难度是相当大。

配招：

喷火（重特攻速度+）：喷火+燃尽/大字爆+气合弹+神通力/觉醒力量草/觉醒力量电/觉醒力量冰

Z放晴（重特攻速度+）：放晴（Z）+喷火/气合弹+大字爆+阳光烈焰

Anti:

在高分级见到的火暴兽基本都是喷火，如果队友有M勾魂、鼹鼠这种强力反钉的就更是能确定了。那么只要抓着对手担心的情况一路A就是了。火暴兽的喷火受HP影响严重，那么钉子自然是最佳手段，这就涉及到双方关于钉子的博弈。然后便是留意好自己能够挡下火暴兽的PM的血量（火暴兽对龙系、水系非常难处理，注意试探对手的补盲技能），如果有高于100速的围巾就更稳了。再者就是加强游击力度，火暴兽要保持满血上场只能靠炮灰或者后手UT，如果能够保持好游击节奏，那么火暴兽很多时候都是会被限制到上不了场的，利用这段6打5的时间可以尽量压低对手PM的整体血量，同时维持好己方重点PM的血量，代入到对手的情景中，让火暴兽的清场路中始终保持着一根刺。

NO.160 大力鳄 水

特性：激流/强行

职能：强化、破盾、炮台

评估：黑大狗狗！

嘛……因为和大力鳄交手次数太多了，所以虽然有点冷门，但我是非常熟悉的。二代的御三家能力都没有特别突出的地方，也没有太低的一项，使得大力鳄在面对盾牌时很容易强行强化起来（尤其某人是个奇迹果厨）。作为一个耐久只能说还不错的水系，大力鳄在和其他成名已久的水盾竞争上是没有什么优势的，所以能见到的大力鳄清一色都是靠强化强攻的。物攻虽然不是很高，但有着强行特性的加成，带上命玉无论是龙舞还是剑舞都有着非常不错的爆发，比起另一只强行的水系巨钳蟹，大力鳄的强行特性利用起来就要舒服很多了。激流特性也依然能用，主要适用于不带强行加成技能时（待会再提）。速度卡在78，比火钢高一速，但意义不大，反倒是七代速度线上调的受害者之一。

大力鳄的最常用战术自然是龙舞型了，因为强行加命玉的加成（用受强行加成的技能时命玉有加成无反伤）让大力鳄的基础力度已经不低了，所以龙舞非常适合大力鳄。水本自然选择受强行加成的攀瀑，冰拳受加成作为水系的好补盲一般也是必须的，剩下一个技能位则有着比较多的选择，针对电系和水毒稳定实用的地震，受加成的咬碎（我的蜡笔！），打草钢的蛮力都是不错的选择，岩崩……打鲤鱼。由于速度线提升，如果大力鳄要在OU用的话，很多时候下一段速度是不够的，为了能够先手秒杀某些脆皮（比如围巾虚吾伊德），舍弃一个补盲技能带水喷也是可以的，不过纯水冰的话对水盾真的只能逆属性来了，虽然水盾如果纯靠沸水的话不一定能挡下大力鳄，毕竟后者还可以继续舞（奇迹果大法好！）。

然而某人是个激流剑舞水喷的忠实信仰者，对我当时那队也的确是这种配置更有威胁一些。和龙舞对应，剑舞的话力度爆发更强但缺少速度优势，所以先制的水喷是必带的技能，针对一下草钢带蛮力，针对一下毒刺水母/毒骷蛙带地震，然后我们就惊讶地发现这四个技能完全用不到强行了，强行垃圾特性，激流神级特性（以上非主流用法，娱乐一下就好）。用剑舞的话还是追求破盾能力，那么水本自然是不可能只带水喷的，哪怕剑舞也还是强行攀瀑比较合适，这样的话其实剑舞用法和龙舞的配置表面上看是差不多的，只不过双水本意义大了不少。但双水本的问题和上一段一样，只带一个补盲技能意味着大量的盲点，所以队伍一定要处理好选择配招的对应盲点，比如水冰的水系和草钢，水斗的草毒、水仙等。虽然大力鳄的耐久还不错，弱点也少，可以面对大部分盾牌强行强化，但受速度和打击面限制，很多时候是需要和攻击手对攻一回合的，所以血量还是很重要的，最好能抓住读换机会无伤强化，有时放弃强化成果下场等二次强化机会也是必要的。

作为一个强行特性拥有者，特攻不算太低的大力鳄理论上自然也可以用特攻型。不过比起火电冰，水系的90威力是没有特效的冲浪，所以大力鳄只能靠不会触发烧伤效果的沸水（可以吓吓人），冰光和气合弹是受加成的，其他的话……只能靠觉醒凑格子了，比起好技能没处放的尼多家族，大力鳄的特攻面实在有些寒碜，而且因为大力鳄本身特攻就不怎么高，只有带命玉才能保证点力度，但大力鳄这个速度实在有些尴尬，加上水冰斗打击面和某水驴子有点像，很好被防下来，所以特攻用法远没有物攻来得简单暴力。其他的漩涡剧毒、拉耐久沸水等乱七八糟的用法就不赘述了，大力鳄要登上OU门面还是要靠强化和特性强攻，适当配合虫网和接力。

双打的话，大力鳄要是有浊流倒是可以考虑玩特攻炮台打AOE，然而没有，那么就只能套用和单打一样的强化用法了，但这在双打中大力鳄并没有啥靠得住的地方，所以露面的机会还是挺少的，或许可以极攻配合顺风。

配招：

舞起来！（重物攻速度+）：龙舞/剑舞+攀瀑+冰冻拳+水流喷射/地震/蛮力/咬碎

迷之炮台（重速度特攻+）：沸水+冰冻光束+气合弹+觉醒力量电/觉醒力量草/觉醒力量火

Anti：

和很多水系攻击手一样，大力鳄最难突破的对手不是草系，而是水系本身，尤其是有着第二本系的水系，比如抗水冰斗的水毒、水仙（还抗恶），抗水地不怕冰的水草（鸭神），这些盾不用像其他水盾一样凹沸水，而是可以用第二本系和大力鳄对攻，一般物耐还凑合的话大力鳄是A不过的。作为纯水攻击手，自然优先考虑防水本的火力，而比起前面火暴兽的火系，水系的无效点显然更多，蓄水、引水、干燥皮肤都是水系的无效点，而水地水免、毒骷蛙、灯鱼水布等都是大力鳄的苦主，一般正常玩家给大力鳄带的都是命玉，所以沸水A几下只要不是太非都能解决掉大力鳄的麻烦（当然，有被对手连续强化强突的风险，可以默念一句黑大狗狗，沸水马上烧）。大力鳄的速度也是个可以突破的点，目前OU队伍的高速基本上都比一段龙舞的大力鳄要快，只要不怕水喷（比如围巾地龙、蝶蝶），那么救个场还是比较轻松的，有反强化手段（吹吼黑雾百变灭歌）的话应付大力鳄也还是可以的，不过成功与否得看具体操作了。因为格子有限，所以大力鳄的三攻盲点还是不少的，一般情况下是水冰恶三加成组合，那么没蛮力可以用草钢，没地震上面的水毒毒蛙，没咬碎打不过水超的呆壳兽和草超的蜡笔，试探出具体配招后可以灵活进行针对。

NO.162 大尾立 普通

特性：逃跑/锐利目光/察觉

职能：炮台、游击、接力、强化、打落、破盾、双打辅助

评估：虽然外表挺萌，但一直没什么存在感啊……

作为早期凑图鉴的家门鼠，在游戏中最为玩家们熟知的其实是交通工具功能，大尾立的四个格子都可以放HM。因为总种族作为完全进化型来说非常低，所以大尾立哪怕再有通天的能力也很难在严肃的对战环境中有出头之日（画狗就有通天的能力，但单打使用率仍然不高）。不过好在突出的一项是速度，而且HP也不错，那么在速度和耐久还算可用的情况下很多辅助干扰向的用法就有了发挥的余地，没错，让大尾立承担队伍输出的责任还是太勉强它了。三个特性是典型的大白板，如果硬要选的话，察觉看对手道具可能会有点用，避免被围巾啊腰带啥阴，其他两个普特基本是完全酱油了。

因为存在感实在太低，所以大尾立倒也能闷声发大财，坐拥着比前面三只御三家要丰富得多的技能学习面（普通系加成）。因为种族不怎么样，所以哪怕特攻技能是能学的都学了，当起炮台来也非常勉强。不过大尾立身为冷门，很多情况下倒是能阴到人的，加上有戏法有UT，套上眼镜是非常合适的。因为自身特攻只有45，哪怕眼镜后力度也非常感人，所以大尾立可以舍弃掉稳定的普本，选择火电冰影球气合弹草绳冲浪追求克制面，最好能引到对大尾立不熟悉的大部分对手，四倍克制砸到关键PM。物攻技能学习面比特攻要小一些，但仍然不愁填满四个格子，毕竟物攻比特攻要高上不少，套上砖头后普本也稍微有点力度，三拳打落都会，偷袭瓦割水尾也可以考虑，总之怎么针对怎么来，大尾立的技能库还是非常丰富的，虽然本体没啥力度。

大尾立的强化技能库中有个技能叫盘卷，所以上一段的非知名物攻向用法也可以试试盘卷强化型的，然而大尾立没有高威力命中不稳的技能。不过大尾立相中这个技能往往不是用来自己打，因为有个技能叫接力棒。不过盘卷接力倒不是大尾立的独门用法，樱花猎斑鱼两只和画狗都能这样用，不过前者有破壳不接盘卷（而且大家见了都知道是来接力的），后者……大尾立表示自己速度大优势。这应该是大尾立的最常规用法了，努力没啥犹豫的直接极速满HP，一个强化一个接力，一个愤怒门牙顺便压压血，再带个功能性的打落顺便收收残，或者偷袭干一干高速脆皮。其实可以盘卷高移双强化接力，但PS并不允许这样接。如果相信自己的先读水平，也可以带个替身，偶尔单接个替身也会很关键。

大尾立也会猫手，不过和其他猫手PM比起来没啥优势，尤其在猫手被大削后。其他的用法很难竞争过其他PM，在此就不乱写了（其实是写不出了）。

双打中的大尾立……follow me!其实大尾立的耐久和那只白色恶魔比起来真差不到哪里去，物耐甚至还要高一些，所以当时场上的帕奇利兹换成大尾立其实差别也不算太大。除了看我嘛，大尾立也能放帮手助攻、放愤怒门牙压血，不过因为低种族和低存在感，使用率是真不见长，或许大尾立要真正站上舞台，还要等某位热爱它的聚聚像对待帕奇利兹那样带热起来吧。

配招：

花式特攻（重特攻速度+，眼镜）冰冻光束+火焰放射+任意组合（阴影球/草绳结/冲浪/十万伏特/巨声/戏法/UT）

花式物攻（重物攻速度+，可砖头）打落+报恩/泰山压顶+UT+戏法/火焰拳/冰冻拳/瓦割/偷袭

（要用盘卷可以换掉UT）

接力（重HP速度+）：盘卷+接力棒+愤怒门牙/替身+打落

双打辅助（重HP一防+）：看我嘛+保护+愤怒门牙/泰山压顶+帮手

Anti：

作为冷门的好处就是，当一只分数不低的对手掏出一只大尾立放在你的土猫对面时，你不知道它是干啥的。但作为超级冷门的麻烦之处就在于，一旦对其有所了解，那么真是什么浪花都翻不起来了，毕竟冷门有其原因所在。虽然大尾立技能丰富，但只要不让自己的四倍克制对上它，试探一个回合弄清是什么类型的就没压力了。虽然前文提到大尾立速度不错，但也只是矮个中拔巨人，90速在目前的环境来看并没有什么速度优势，加上大尾立的耐久并不咋样，最简单的应对方法就是找机会拿高速高攻的PM去干它，无论盘卷接力还是专爱游击（这个力度一般还是不会带围巾的吧），以力破巧即可。当然如果被对手在低速盾牌面前实现控场开始盘卷，尽快准备好破强化手段，不能因为轻视大尾立的力度就那样耗着，毕竟大尾立盘卷是可以接给后排队友的，比如……M巨金。

NO.164 猫头夜鹰 普通/飞行

特性：不眠/锐利目光/有色眼镜

职能：特盾、工兵、炮台

评估：假装自己是个超能系。

猫头夜鹰作为二代家门鸟存在感似乎也不是很强，主要存在感来源于智爷那只闪光，然后一大堆人都把这只误以为飞超了。不过猫头夜鹰并不用和其他家门鸟抢饭碗，因为其他家门大多物攻，猫头夜鹰走的法师线（M比雕：？？？）。猫头夜鹰最突出的并非特攻，而是和水桶腰几乎平齐的特耐，这个程度的耐久意味着很多本系克制也并不能打死，比如满攻虚吾伊德力量宝石打无耐的猫头夜鹰最多九成。物理端相当鱼，虽然猫头夜鹰看起来挺肥硕，但物防非常捉急，而偏偏普飞的抗性大多偏物理，尤其地面，这个分布让猫头夜鹰做起盾来并不怎么舒服。特攻勉强算是够用（毕竟物攻太低），虽然有着有色眼镜，但平推伤害一般还是不太够，速度卡在70这个蛋疼的位置一定程度上也限制了双眼镜用法，这些矛盾结合起来加上种族本来就不高，使得猫头夜鹰一直没啥存在感。特性中不眠可以挡睡眠粉，加上本身抗草且高特耐，可以用来挡挡妙蛙啥的；锐利目光酱油特性跳过；有色眼镜是一个神特性，加上普通系本身就高打击面，配上影球后是全打击面，无论攻受都可以选用这个特性。

首先还是来看攻向的用法。因为有着有色眼镜的存在，所以高音加影球已经足够应付打击面了，只需扩展克制面。鸟系的热风，飞本空切（用过暴风后就觉得空切的威力太鱼了，因此这里并非主选技能），以及夜行系生物的月爆和假装是超能系的精神强念是主要技能，凑凑四攻还是很简单的。然而作为一只鸟猫头夜鹰并不会UT，使得套眼镜后会非常不灵活；作为一只会精神强念的PM也不能学会大众的戏法，这就非常蛋疼了，我觉得猫头夜鹰三攻就足够了，但这第四个格子并没有什么技能好放（催眠？梦话？）。虽然这个速度不围巾出手会很不安全，但我认为对本来就没啥进攻机会的猫头夜鹰而言，眼镜极攻打一炮大的或许更适合它，你甚至可以在第四个格子放个破坏死光。

受向的猫头夜鹰其实更为常见一些，因为这个水桶腰级别的特耐，在家门鸟甚至飞行系群体中都比较少见（低分级）。作为四代前的家门鸟，猫头夜鹰有着除雾可以担任工兵，自身有鸟栖回复，有有色眼镜也不太怕被各种有抗性的脆皮上来钻空子（比如鲁卡），或者可以直接带黑夜魔影类似天然鸟走固伤。还剩下一个格子可以带个毒或者吹，基本上就这样了。猫头夜鹰的物耐比较一般，对上大部分钉子手其实并没什么优势，而且自身弱钉，速度也不突出，我虽然没用过，但是感觉实用性一般（个人观点，我一直不怎么待见秃鹫除雾）。另外猫头夜鹰是念力挪移学习面中唯一的普通系（画狗走开），可以考虑用用火珠空元气念力挪移，虽然物攻只有50，但技能高威力加上有色眼镜的广打击面效果，似乎还是有点意思的。

双打中的猫头夜鹰和其他鸟系能干的事情差不多，放放顺风啥的。虽然特耐不错，高音也可以AOE，但这个力度并没有达到作为主攻手的程度，所以双打中的猫头鹰仍然挺酱油的。

配招：

双眼镜炮台（重速度特攻+/重HP特攻+）：高音+阴影球+热风+空气切割/月爆/梦话/破坏死光

特耐工兵（重HP特防+）：除雾+鸟栖+黑夜魔影/高音+剧毒/吹飞

火珠空元气（重HP物攻+/重速度物攻+）：空元气+念力挪移+（睡觉+梦话）/（鸟栖+黑夜魔影）

Anti:

因为有色眼镜的存在，四倍抗普的只有钢岩，不过钢岩的几个出场率并不比猫头夜鹰高多少，所以用常规能力盾挡挡比较稳（比如仙布仙花和各种AV），或者拿不弱鬼的鬼系挡（符合要求的好像只有鬼恶的盆栽和勾魂了……）。极攻眼镜后力度还可以，但是一般并秒不了人，所以很多速度占优的物攻手对着猫头鹰是可以直接对攻换血的。最后，作为一只鸟系，撒把钉子对各种猫头夜鹰都是效果拔群的。

NO.166 安瓢虫 虫/飞行

特性：虫之预感/早起/铁拳

职能：接力、打落、特盾、游击

评估：说起来你们可能不信，但安瓢虫是未来的人类统治者。

作为早期的虫系，种族攀上450都是个难题（飞天螳螂表示无压力），安瓢虫也不例外，作为一只低种族的虫飞，处境实在是相当悲剧，加上并非家门虫系，出现率还低，很多玩家通了关都不一定见得到一只野生的，存在感怕是到黑白2拍电影了才有所体现。有限的种族给了一大把特防，速度也还不错，让我松了口气，毕竟低种族一般只能靠变化吃饭，如果速度再来个50种族我都不知道怎么动笔了。其他种族非常不堪，物攻更是只有35，配合上梦特的铁拳迷之滑稽。三个特性对安瓢虫其实没啥用，虫之预感和铁拳都是输出向特性，然而安瓢虫并不适合打输出。早起大部分情况下不如不眠，除非自己带睡觉。但安瓢虫的耐久也不容易站住场，加上本身有鸟栖，所以其实也没啥用，只能偶尔挡挡催眠的用处了（嗯，稳定低风险送催）。

安瓢虫不出意外地有着接力棒，所以基本上围绕着接力棒进行战术。安瓢虫能接的强化有剑舞高移以及提升拳（什么？银色旋风？），但这种接力很多PM都会，大天蝎螳螂啥都不说了，小天蝎什么的同样全方位压制。所以说虽然这种用法能稍微拿得出手，但安瓢虫除了特耐还不错外比起其他接力手并没啥优势……哦对，除了一个强化一个接力外还有两个格子，那么安瓢虫的鼓掌就将自己和前面两个区分开了，最后再塞个UT或者剧毒打落（或者银风）或者替身，也可以带虫灾试试抓人强化接力，一个看起来还不错的搭配就完成了。不过鼓掌接力的话那边还有个能萤火还自带恶心的电萤虫，安瓢虫表示这碗饭并不容易吃到。

在努力基本锁定速耐的情况下，安瓢虫也可以用来放墙，85极速基本上快过了所有盾牌，因为特耐不错，可以顶着各种攻击，所以道具也可以不用光土，带个弱策期待一下非本冰光或者觉火（大部分人对安瓢虫的第一印象应该是特耐低吧？），然后放完墙接力走人，如果带光土那么也可以选择UT走人。最后一个格子仍然在上一段的几个技能中考虑，鼓掌能够创造机会，偶尔反强化，剧毒则是稳定输出技能（作为一只二代有手PM居然不会地球投），当然，凭这种用法还是很难站在高分级舞台上。

稍微算了一下，满物攻铁拳安瓢虫气合拳打无耐老班刚好确一，然后砖头极攻老班石刃反过来能足足打死八只安瓢虫，想想凭借铁拳拿着35的物攻打输出还是不靠谱，毕竟铁拳加成的没一个是本系技能。剑舞强化自己打的话……满攻剑舞一次差不多相当于110极限，这个数值在不克制的情况下基本上是秒不了人的（冰拳能秒掉自己这个耐久的），毕竟像气合拳这种高威力受铁拳加成打老班还四倍克制的情况基本不可能出现。

双打中安瓢虫可以继续顺风放墙鼓掌挡辅助，不过这个耐久基本吃不了任何一个岩崩，目前鲜有出场机会。

配招：

接力（重HP速度+）：高速移动/剑舞+接力棒+鼓掌+替身/打落/UT/剧毒/虫灾

放墙（重HP速度+）：光之壁+反射盾+鼓掌/剧毒+UT/接力棒

Anti：

一个钉子扎半血嘛……一般情况下安瓢虫的输出是可以无视的，拿个毒系或者钢系无视掉剧毒后就能随便搞事情了，当然上场的PM最好能够反强化或者物攻能够顺利秒掉安瓢虫。不过因为这个PM出镜率实在太低，偶尔遇见一次还真不知道它是不是按我分析得来打接力的，说不定就砖头三拳UT了……不过因为没有地面系技能，毒盾还是稳挡的。

NO.168 阿利多斯 虫/毒

特性：虫之预感/不眠/狙击手

职能：接力、强化、撒钉、炮台、救场

评估：反派担当2.0。

和初代一样，一个虫飞对应着一个虫毒，虽然二代的虫飞没啥存在感。在上一篇安瓢虫时我就提了一下低种族还低速的话我就不知道怎么写了，然后阿利多斯就跟着来了，不过这只蜘蛛还真能靠技能吃饭。在四代时可以蜘蛛网抓人后接力，现在凭借着虫网毒菱双钉仍然有一定的使用率。因为速度比较慢，所以阿利多斯的其他能力倒也没有到惨不忍睹的程度，攻击和耐久都是中规中矩，徘徊在勉强可以用的边界上。三个特性比较有意思，可以隐隐看出和上一只虫子的关联。虫警一样，不眠和早起迷之对应，而真正获得了新用法的还是来源于梦特狙击手。阿利多斯是唯一一个能够接力的狙击手，而且有着偷袭和影击的先制，意味着聚气接力时也可以自己打，而聚气并不算在“能力强化”中，所以PS上是可以同时接聚气和速度的。

话锋一转，还是那句话，越简单越常用，所以阿利多斯最常见的还是首发炮灰型撒钉手。套上腰带后的阿利多斯一般情况下能稳定撒出一发虫网，毕竟比起电蜘蛛这个虫网代言人来说，阿利多斯还是比较低调的，也不容易勾引到挑拨魔反啥的，但没有电蜘蛛的速度和裸打雷的压制力，碰上那种勾魂首发下马威mega的就GG了。虽然阿利多斯有毒菱，但一般情况下撒出第二发钉子的可能性并不高，所以并不一定同时带双钉，一钉三攻同样不错。由于腰带型很容易触发虫警，而且阿利多斯除了十字毒刃外并没有急所技（十字剪的额外效果是没有额外效果，我感觉完全可以加个急所效果，在目前吸血已经加强的情况下），所以虫警比起虚无缥缈的等CT要实用得多，虫警后吸血的效果非常值得期待，也可以带百万角击追求最大威力。毒本作为反最强城管鳍鳍的对策肯定不能丢，再一个补盲技能的话一般是偷袭，兼顾先制和打鬼效果，主要阿利多斯的攻击技能主要也就只有双本和恶系能用。

和龙王聚气龙星不同，阿利多斯的基础攻击和速度和技能威力都比不上这位大佬，所以单独聚气三攻的效果并不咋地，要么聚气剑舞双强化，要么接给别人（比如一队狙击手）。如果强行自己双强化的话，那么虫毒双本的打击面实在太寒碜了，同时这个速度也是个大问题，如果带上偷袭那么力度又缺了一些，所以我不太建议阿利多斯自己打，顶多在看到可以收的人头时来一发。如果选择接力，那么剑舞也并不是最好的选择，因为强化那回合一般是后手挨打，接力回合如果再后手挨打那基本就接不出去了。所以阿利多斯可以选择高移聚气，也可以利用一下自己的专属技能毒丝，这个技能的效果是让对手速度下降一级并中毒（普毒），是一个变化技能，Z技能效果是提一级速度，在单回合对峙中和高移成果一样，一加一减正好两级速度，而这个技能的逼换效果比高移更强一些，接力终点上场安全性要好不少，虽然少了一级速度，但对龙王这种，一般情况下一级速度就够用了。Z技能强化的缺点在于锁定了道具格，比起高移能用气腰面对能秒自己的对手从容强化接走，带毒Z就做不到。

双打中的阿利多斯比起单打酱油了不少，毕竟接力和撒钉都要困难不少，不过钉子中岩钉的意义小了，而虫网的价值大了不少，所以仍然可以腰带虫网……比起电蜘蛛来说有着隐蔽性很强的愤怒之粉。另外双打空间容易了一些，因此阿利多斯也可以作为空间打手，利用剑舞或者聚气走强化路线，这比单打要好用一些。

配招：

炮灰撒钉（重速度物攻+/重HP物攻+）：黏黏网/毒菱+百万角击/吸血+毒突+偷袭

接力的狙击手（重HP速度+/重物攻速度+）：接力棒+聚气+百万角击/毒突+毒丝（Z）/高速移动

Anti：

前面提到了，阿利多斯的钉子比起电蜘蛛是出奇制胜，所以对上首发的阿利多斯，一个挑拨就能让它非常难受，而作为炮灰钉子手的阿利多斯出不了钉，开局后低速低耐的弱点就会完全暴露出来，基本上整局就只能酱油了。如果对手首发并没有选出阿利多斯，那么就要考虑接力或者砖头的可能性（虽然前面没提，但我觉得还是有人这样用的），注意保留反强化手段。对于阿利多斯的虫毒恶打击面，挡起来并不算难，和大多数虫系一样都不容易突破毒盾钢盾，而作为低速，击杀同样不是件困难的事情。

NO.169 叉字蝠 毒/飞行

特性：精神力/穿透

职能：高速、游击、破盾、中转、工兵、强化、物盾、毒盾、反强化

评估：第二本命（没错我是个毒系控）。

叉字蝠作为第一只获得后续进化的初代PM，种族达到了不错的水准，比起大嘴蝠各项能力都有一定的提升，成为了中古时期的速度第一梯队成员，放在现在仍然是一个高速，不过不怎么稳了。在速度分去大把种族后，剩下的能力非常平均，不过有基础的速度优势在那，剩下的种族再怎么平均都能用了。物攻端有大威力飞本勇鸟和UT，而特攻端有稳定毒本和阴谋，由于基础物攻较高所以大家更倾向物攻游击。耐久三角都上了80，属于还不错的耐久，如果只需要其作为一个工兵可以极速满HP，挡挡有属性抗性的攻击还是比较轻松的。毒飞属性仅此一家，目前最大的意义是能够扛住仙地打击面且没有火系弱点（主要拥有者：M青鸟），挡挡各种单攻仙也非常轻松，至于四倍抗虫斗就主要是用来中转了，还得对石刃和冰拳保持警惕。特性的话单打当然锁定穿透，叉字蝠是种替草系的克星（特别是恶心棉），也可以解某些替身控场攻击手的局（比如替身M女皇），还可以反一反强化，比如给替身暴鲤龙下毒、黑雾。

叉字蝠是早期高速UT游击的代表性PM，物攻虽然不算特别高，但本系高威力勇鸟的压制力非常出色，套上砖头后更是能够秒脆皮的程度（风行一时的CB火隼物攻种族也不过81，虽然这货可以极攻）。在六代前仙系还没出的时候毒本意义不大，加上叉字蝠的毒本只有70威力的十字毒刃可用，所以基本上是不带毒本的。带上砖头后四攻并不好凑，于是只带三个技能的梦话勇鸟UT便横空出世，而且出奇地好用，尤其挡袋鼠催眠后CB梦话这种理想情况。当然现在因为叉字蝠的职能多了个挡仙，所以毒本作为杀仙的手段开始重要起来，虽然非CB情况下使用率仍然不算高，但带砖头后十字毒刃还是肯定要带上的，而且在袋鼠盾菇等催眠众使用率下滑的情况下叉字蝠可以考虑换掉梦话带上追击压压中速攻击手的血量（比如蝶蝶）。除了CB外，在五代模式晴盛行的那段时间内我也给叉字蝠用过极速围巾，正好比极速叶绿素妙蛙快1，杀妙蛙非常爽。现在因为速度线提升的缘故给叉字蝠套个围巾也不见得是卖萌，不过不能高估叉字蝠的力度，我个人不认为这是个合理选择。

作为高速，如果叉字蝠有个剑舞的话会非常好用，然而事实是没有，而且叉字蝠的物攻打击面其实并不咋样（破不了钢岩），因此要强化的话也是健美……好吧连健美也没，只能用诅咒了。诅咒强化和叉字蝠的高速是矛盾的，所以要用诅咒还得带白色香草，然后诅咒消耗掉道具，这样就可以用杂耍了，威力只比勇鸟低10还没反伤。这并改变不了打击面弱鸡的事实，所以需要队友帮忙（地鼠：后宫+1）抓掉钢和岩，要么就利用诅咒的+1防和鸟栖慢慢耗。这个配置受的限制实在太大了，但有着高速在，而且出奇制胜，偶尔还是挺吓人的。

叉字蝠有着良好的抗性、极高的速度、稳定的回复还有……除雾，所以一般叉字蝠其实是作为工兵出现的，哪怕努力是极速满攻，大部分叉字蝠也是带着黑色淤泥只带着勇鸟和UT（有些还不UT），用着除雾和鸟栖，更不用说专职工兵极速满HP即可。速度是叉字蝠的生命线，有了速度可以偶尔救场、牺牲型扫钉、先手鸟栖规避飞行的弱点、压制脆皮攻击手，所以极速是必须的。如果不用UT，那么叉字蝠可以多一个格子干点其他事情，在除雾加强前叉字蝠这个位置一般是挑拨，可以用于首发封钉，也可以压制纯受和强化，和愤怒门牙或者剧毒可以组成破盾组合（扯到组合了一般是舍弃除雾……格子不够啊），或者带上黑雾反强化（主要用于在UU针对诅咒卡比），甚至带上催眠碰运气。另外作为高速有着UT，叉字蝠也可以引领手雨手晴顺风队，不过这工作在风基佬（恶心型）出现后就丢了。

和物攻端对立，特攻虽然基础数值低，但有着阴谋。70特攻阴谋一次后力度也不低，但飞本特攻比起物攻就蛋疼很多了，没暴风只有空切，优势是毒本可以用淤泥爆弹代替十字毒刃，而且有着热风能打钢了。建立在高速基础上，特攻型的叉字蝠也是能够找机会强化一次清场的，而且隐蔽性的确不低。不过这种三攻仍然打不动岩石系……所以如果队伍对岩石系没啥好办法的话可以拿叉字蝠阴谋将其勾引出来然后亿万吸……

双打中的叉字蝠仍然能找到属于自己的优势，比如单打中被嫌弃的精神力在双打中就变成了主流。和化石翼龙类似，叉字蝠有着同速和顺风挑拨改天气（对冰九尾宝具），但和化石翼龙也有非常多的不同，不能用自由落体（叉字蝠明明是有脚的！），不能岩崩HAX，没有广防防岩崩只有快防防下马威，有着宝贵的仙抗性和杀仙能力，脸好的话对四个卡璞都有着不错的压制力（鉴于十字毒刃力度可能需要毒Z……），也能够用愤怒门牙帮助队友突破，总而言之是个不错的辅助型队友。

配招：

砖头四攻（重物攻速度+）：勇鸟+UT+（梦话）/（十字毒刃+追击）

高速辅助（重HP速度+/重物攻速度+）：勇鸟+鸟栖+除雾/（愤怒门牙/剧毒/黑雾/催眠术）+UT/（挑拨）

诅咒杂耍（重物攻速度+，白色香草）：诅咒+杂耍+鸟栖/吸血+十字毒刃

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+空气切割+热风/亿万吸收+淤泥爆弹

双打辅助（重HP速度+）：挑拨+勇鸟+顺风+十字毒刃/保护/愤怒门牙/放晴/快速防御

Anti：

因为喜欢的缘故，个人用叉字蝠用得不少，其实虽然钢系岩石系稳挡，但很多情况下都能够用UT游走交给队友，真正怕的还是钉子和头盔，尤其是保姆曼波这种用头盔输出，挑拨也没用的大物盾。另外速度对叉字蝠非常重要，环境提速一定程度上削弱了叉字蝠的速度优势，在面对各种围巾众时叉字蝠会显得很力不从心。因此对付叉字蝠最稳的办法还是撒把钉子，然后看到叉字蝠上场就钢系岩石系中转（磁铁稳如狗），最好能够骗一发勇鸟把对方血量压下去，然后保持高速压制。血量不健康后还带了鸟栖的叉字蝠会非常纠结，在围绕血量战斗的过程中如果己方技能有特效（沸水、泰山压顶等）那么很容易完成突破。另外猛犸、螳螂对叉字蝠也有不错的压制力，先制无视速度使得叉字蝠在面对这俩位的时候不怎么占优势。

NO.171 电灯怪 电/水

特性：发光/蓄电/蓄水

职能：中转、游击、炮台、队医、特盾、水盾

评估：同样是我非常喜欢的一只PM。

电灯怪有着水电这种非常独特的属性，只不过这个属性的代名词从五代后就被洗衣机给夺走了。这个属性只有地面和草两个弱点（洗衣机还免疫地面，这也是其毒瘤的重要原因），而电灯怪有着蓄电作为电免，使得能够抵抗十万火急冲浪，可以应对大量特攻炮台（尤其磁铁、电鸟等电系以及M比雕风基佬等飞行系），飞行的抗性使得其在六代时可以作为火隼的check，自身高血低防的分布可以让垃圾之翼反血反得相当愉悦。种族并不算高，主要堆在了HP上，配合上不算太低的特防使得电灯怪拥有着不错的特耐，拉满后吃哥哥龙星可以不过半（无道具情况下）。物防端稍微低一些，但有着HP作为基础，一般非本地震是可以硬吃下来的（拉满HP即可吃下M凯罗斯地震）。特攻比较一般，但我就是喜欢用电灯怪去强攻，极攻眼镜后力度还行，也可以套AV达到又肉又有一定的输出，五代时和牛蛙狼狈为奸雨天打雷水压啥的也是能秒人的，当然天气被削后再去强攻力度就比较鱼了，但作为会冰光的电系，电灯怪的打击面是非常不错的（嗯，打不动自己）。特性上蓄电和蓄水各有优势（发光？那是什么？），一般情况下电灯怪都是蓄电，毕竟水电本身抗水不抗电，而且作为一个电免入队非常有价值。蓄水的水免则用于针对水系，尤其在烧伤没被削之前，为了挡沸水给队伍塞个水免也是合理的，尤其电灯怪本身就可以用于挡水杀水，还有铃铛减轻队伍状态的压力。

YY一下电灯怪一边祈雨一边打雷一边冲浪一边放电的样子，我就觉得电灯怪应该是用来攻的。本身攻击技能的选择面就不算广，那么变化就不大，水冰双电正好凑四攻，或者也可以带个觉醒针对一下……自己，这个打击面的盲点主要就是电灯怪自己和避雷针金鱼王（鬼蝉：路过），但出场率都不高，所以意义不大（除非带觉火针对草钢这种）。因为本身力度不高，速度也不快，所以直接眼镜游击就行，利用抗性还是能有不少的上场出手机会的，偶尔也可以蹭蹭技能续航。电灯怪也有着浸水这个战术性极强的技能，和水兔子浸水剧毒那种不同，嗯……电灯怪好像是可以这样用，但电灯怪本身电本克水，也就是说除非对手特性电免，不然谁都可以用浸水加电本打克制。这个战术的局限性非常大，首先受限于电灯怪的速度，因此电本我选择的是放电凹麻痹，其次浸水效果下场解除，所以看似全克制其实并不容易打到人。但这未尝不是这个战术的意义，浸水了就下场，读换用了浸水那么对手又回归到换不换的困境中，如果对手场上有把钉子那么这一套的杀伤力非常不错。

话说回来，电灯怪一般还是以一个受的形象出现在大家面前的，毕竟抗性和特耐不错，攻击力一般。作为一个水盾沸水自然不能少，电反作为电本和后读技能也有着不错的意义，然后第三个格子一般给状态，可以剧毒或者电磁波，最后一个格子给冰光补全打击面或者铃铛当队医都是合理的选择，也可以用浸水剧毒这个老套路，不过电灯怪本身双本并不怕钢，所以个人感觉电灯怪的浸水还是用来攻比较好。因为电灯怪缺回复而抗性不错，也可以用睡梦沸水电反这个纯盾配置，但是不带状态的话对攻击手缺少了些威慑。第四个格子也可以带放电，这样沸水剧毒放电就可以凑齐常见的三状态，还是很容易给对面下一队状态的。另外我依稀记得对战树中有一只能量储存充电光电灯怪，这种及其慢速的强化在66中应该不算好用，但如果探明对手又缺少反强化又缺少攻击能力（这种有明显弱点的队伍应该上不了高分吧……），或许有奇效。根据属性和种族特点，电灯怪似乎理应特耐，但实际上六代时物耐比较多，因为垃圾之翼的缘故。所以还是看队伍需要来调节努力吧，毕竟飞行还是物攻更常见。

电灯怪没有啥限定用于双打的技能，凭借特性可以玩双放电双冲浪啥的娱乐组合。属性弱点在双打中得到进一步弱化，地面弱点一个广防能很好解决，而草系输出在双打中不算太常见，所以电灯怪可以利用抗性做一个中低速输出炮台，虽然输出力不吓人但是可以有效麻痹对手然后拿到全场最高输出（滑稽），也可以顺便带个冰风控速。

配招：

雷雨（重HP特攻+）：水压+伏特替换+十万伏特/放电+冰冻光束

浸水（重HP特攻+，适当拉速）：放电+浸水+沸水+伏特替换/电磁波

电系天堑（重HP特防+）：沸水+伏特替换+电磁波/剧毒+冰冻光束/放电/治愈之铃/浸水

双打炮台（重HP特攻+）：十万伏特+沸水+冰冻光束/冻结之风+保护/放电

Anti：

水电嘛，盲点自然是各种草系咯，哪怕有冰光，如果是常见的0攻灯鱼，打在草盾身上根本不疼的，尤其是草钢M妙蛙这种本来就不弱冰的，其他的时拉比玫瑰这种还能中转状态有回复就更不怕灯鱼了。在冰光不疼（没加特攻）的前提下，水电的盲点还有各水地水免（海兔兽、蟾蜍）、不弱冰的龙系（但是还抗水电的都跑去UB了）。再放宽一点条件，实际上不拉攻不带眼镜的话只要是个不弱水电的盾就可以挡灯鱼了，毕竟这只只是个盾（一般在66中还是很难见到攻灯鱼的），挡下来并不难。因为灯鱼缺少稳定回复，只要让自己的电系攻击手怂一点不给灯鱼蓄电的机会，慢慢压血总能突破的，毕竟灯鱼速度慢物耐不算高吃地震，常规队伍总归不缺乏击杀灯鱼的大将。

NO.178 天然鸟 超能/飞行

特性：同步/早起/魔法镜

职能：物盾、破盾、中转、游击、强化、反强化、空间手、双打辅助、（接力）、（工兵）

评估：锟斤拷锟斤拷锟斤拷……

天然鸟又称面瘫鸟，在五代时最为活跃，因为获得了魔反特性，而相比光布来说有着飞行系中转能力更佳，于是一度成为热门，但随着打落的加强和格斗的没落（或许还有一大堆新魔反抢饭碗），本身耐久一般的情况下超能做盾的难度大幅提升，于是悄悄跌出了OU，光布那边靠着攻击能力反而受的影响要小一些。虽然看起来种族分布是光布的穷人版，但天然鸟的定位和光布并不一样，有个飞行属性就足以区分开来。飞行属性使得天然鸟有着比光布好得多的抗性，在对付草钢、顿甲等常见撒钉手时优势非常明显，地免使得天然鸟上场更加容易。种族分布和天然鸟的实际用法并不是特别搭，虽然速度有95但一般没人用极速的，反而是因为经常要和草钢这种对A所以看起来贫瘠的物耐端反而需要投入大把努力，用攻击向用法的话……超能那么多强攻手为啥要用天然鸟呢，隔壁能力差不多的象征鸟不是挺好的嘛（魔守命玉），魔反对特攻手没有多少加成，你看M灾兽那身板获得魔反后使用率还是没上来。特性上的话其实三个特性都挺有意思，同步率可以用来抓怪（误），早起的话有个有意思的配置，但一般大家选择天然鸟自然还是核心魔反了，只是这是个五代才出现的特性，也就是说用魔反的话前代技能就矛盾了，这也是我在职能中打了两个括号的原因，魔反和除雾接力不共存，所以基本没人这样用。

因为天然鸟做物盾反钉很出色，所以我们先来看看攻击向用法。天然鸟是个会飞的超能系，所以比起光布有UT和热风作为区分，但是不会气合弹，如果需要打恶的话用的也是魔法闪耀。飞本和大部分特攻飞一样只能空切，一般也可以舍弃，多出个格子给戏法破盾。目前这样用的天然鸟也只能是出其不意了，而且OU不太能阴到人，因为蝶蝶的压力太强，大家对超能的防范非常严苛，天然鸟这力度哪怕带上眼镜后和蝶蝶还是没法比的，所以要用攻天然鸟的话可以试试在UU中用。

比起攻出去，天然鸟还是极限物耐受起来比较合适，尤其在五代时带头盔反射盾热风电磁波鸟栖专干草钢简直太有趣了，然而之后的草钢偶尔会带出个打落，但一般情况下天然鸟还是可以完克草钢的。一般来说天然鸟的中转成分居多，所以特攻虽然有95但并不用太在意输出，主要也就热风觉冰打打四倍，魔法闪耀针对一下恶系，黑夜魔影固伤，欺诈借力打力，UT后读，偶尔空切电磁波打封锁，本系超反而没啥人用了（奈克洛兹玛：我只有超本能用啊……）。变化技能方面也比光布要丰富不少，首先一个鸟栖的稳定回复就比光布的朝阳要舒服得多，然后黑雾电磁波剧毒是常规选用技能，也可以火珠戏法或者火珠念力挪移。作为辅助力量拥有者，天然鸟同样可以玩极限物耐冥想辅助力量，和奈克洛兹玛皮可西这种比起来，天然鸟的优势自然在于魔反，不会被挑拨不会被吹吼不会被剧毒是非常明显的优势，虽然物耐并不怎么过关，可惜不会栅栏。

前面提到了早起的意义，可能有人会觉得奇怪，但天然鸟是唯一一个同时拥有早起和念力挪移。有了这个组合，那么可以玩一些非常奇特的用法，核心思路便是睡梦念力挪移。在黑洞被削弱，蘑菇孢子不能催草系的如今，念力挪移某种意义上成为了最稳定的催眠技能（100命中来着），而且因为早起的缘故，哪怕梦话没抽到念力挪移后果也不算太大。当然因为催眠条款的限制，催一队是不可能的，那么可以带上火珠来配合一下念力挪移，让天然鸟始终保持着一个能用念力挪移的状态，同时睡觉也能覆盖烧伤提高自己的生存力。而为了降低梦话的副作用，最后一招选择UT让天然鸟没抽中念挪时自然退场。这个思路不是我的，实用性也不是最强，但我感觉这个组合实在是太让人惊叹了，于是印象深刻。

双打中的天然鸟嘛……能干的事情其实挺多的，毕竟又是超能又是鸟，拥有着魔反这个不怕挑拨的特性，放顺风放空间放墙辅助都是最基础的功能，而拥有着单纯光线、特性交换、场地交换等战术性极强的变化技能后，天然鸟可以和队友玩出很多花样，比如单纯光线队友火蛾蝶舞热风、特性交换卡璞抢场地、特性交换鬼蝉传承神秘守护等各种异想天开的用法，虽然有些复杂，不见得实用，但娱乐性是非常强的。

配招：

城管大队（重HP物防+）：鸟栖+UT/精神强念+电磁波/剧毒+热风/觉醒力量冰/反射盾/黑雾/魔法闪耀/欺诈/黑夜魔影

援助力量（重HP物防+）：冥想+辅助力量+鸟栖+热风/魔法闪耀

念力挪移！（重HP物防+）：睡觉+梦话+念力挪移+UT

双打（重HP速度+）：发挥想象力吧（滑稽）

Anti：

天然鸟本身攻击能力并不算太强，而且很多时候依赖头盔输出，大部分情况下一个电系就可以无压力对上。天然鸟的耐久在目前OU环境来看其实有些不够格了，我之前在六代末期用过一段时间感觉很不舒服，实在被打落压制得有点惨。不过也不能小看其耐久，讲道理勾魂眼耐久比天然鸟还要差，照样能恶心一大堆PM，所以攻击能力缺乏的盾牌照样难突破天然鸟，因此当对手有天然鸟时如果己方撒钉手不是冷门的话撒钉时要小心，最好能够大胆先读，当然如果用破格鼹鼠撒钉自然就无视了（什么？破格凯罗斯撒钉？）。如果己方队伍攻击性非常强的话那么天然鸟能够发挥的作用就比较小了，在目前攻击手的强度下天然鸟是扛不住的。

想了想波克基古还是并到波克基斯时再提吧

NO.181 电龙 电

特性：静电/正电

职能：游击、炮台、强化、队医

评估：剃须刀代言人。

电龙作为一个低速纯电系，和大针蜂一样，属于靠mega翻身的那一批，但脱离Mega后还真没多少人用。作为一个偏低速的炮台，电龙的种族分布可谓合理，55这个速度也可上可下，上可高移过151，中可压制低速盾，下可蹭空间（当然蹭空间的活还是M电龙更合适），但搭上一个纯电系后就不怎么舒服了，高速高攻的纯电一大把，都待在低分级，目前的OU舞台还是更适合复合属性的电系。特性是一个标准电系该有的特性，当然正负电特性没啥人用，所以静电偶尔凹一下麻痹是主流，但麻痹效果被削弱了对电龙这种偏低速的PM很伤，如果不怎么拉速的话还是快不了麻痹后的高速PM。

M电龙的各方面能力基本碾压普通电龙，所以要用普通电龙而非M电龙的话只能找普通电龙的优势去用了。首先普通电龙不锁道具栏，眼镜电龙的电系输出是高于M电龙的，因此可以眼镜四攻，用睡梦的话也可以带头盔或剩饭，当然没有龙属性，无论攻还是防都不容易找机会上场；其次普通电龙没有龙属性，虽然上一句话指出了龙属性对M电龙的帮助不小，但失去龙属性意味着少了仙冰龙三个弱点，在和鸣鸣鳍鳍等仙系对攻时有了一定优势，但M电龙也可以在这种情况下暂时不mega，所以这也不是关键所在；最后，普通电龙比M电龙高了10点速度种族，这是怎么也没办法变通的事实，也就是说，普通电龙比M电龙高移起来速度优势更大。

电龙是个标准的电系，所以三攻很难有新意。十万肯定是要的（或者你可以裸打雷），在没有草球的情况下觉冰虽然力度很鱼但仍然是必要的，因为没有M电龙的破格，所以可以考虑力量宝石打嘎啦、龙波打两倍弱冰的龙，气合弹砸草钢等等。这种高移三攻的用法比起其他本身就高速高攻的电系来说并没有太突出的优势，顶多电龙基础耐久不错更能扛而已，凭借这种打法还是很难出现在高分级站场上。

抛开做攻的用法，普通电龙离开了龙系后虽然没了龙系的元素抗性，但纯电只有地面弱点，非常适合能力盾的用法，这也是电720一度盛行UB，冥想雷皇站稳UU的原因。电龙的基础耐久和速度比不上这俩个大佬，但作为一只被剃毛的样，电龙有着棉花防御这个高效强化物防的技能，而地面技能一般是物攻的地震，于是电龙某种意义上可以变成对手打不动的毒瘤，如果还不放心甚至可以先读对手换人带上电磁浮游，当一只飞地土猫上场后看到一只电磁浮游的电龙，场面一度十分尴尬。当然因为格子限制，电龙很难塞下电磁浮游，而一般情况下六段物防也不是一般的地震能打动的。因此玩坦克向强化后电本可以选择充电光慢慢磨，再带个觉醒打地面盲点就差不多了。这种站场非常怕状态，所以睡觉是必须的，如果对手特攻火力薄弱的话还是很难突破90 90的极限特耐的，毕竟本系大地力还是少见。另外电龙有铃铛，不过不太好塞，如果我要用的话可能会用攻向的电龙塞个电龙做个暴力队医，但电龙攻击技能格子本身就不够，而盾向电龙缺回复（睡梦铃铛？电本盲点太多），所以并不容易用。

双打中的电龙基本都是Mega的，除非你要玩正电负电队。电龙除了放墙外没啥团队技能，所以一般是作为炮台型输出手，不过要输出的话，速度更慢更适合空间有破格不怕避雷针的M电龙就更合适了，哪怕对面一堆仙神也可以保留不M的权利嘛。

配招：

四攻游击（重HP特攻+）：伏特替换+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量草+气合弹/力量宝石/龙之波动

高移（重特攻速度+）：上面伏特替换换成高移

棉花防御（重HP特防+）：棉花防御+睡觉+充电光束+觉醒力量冰

Anti：

目前暂时还没有电龙Mega石，所以能见到的电龙都是普通电龙，而普通电龙很难在OU中见到，见到了和其他电系也没啥两样，而且速度偏慢比起鸣鸣这些压制力还小得多，基本上可以和常规热门电系一同处理，M妙蛙盾菇等草盾、水地等不弱冰的地盾、嘎啦灯鱼等电免挡起来都比较轻松，值得一提的是电龙的气合弹，于是鼹鼠这种能挡鸣鸣的不见得能挡电龙。电龙的耐久不错但是速度慢缺回复，所以同样可以做压血击杀处理。

NO.181 电龙（Mega） 电/龙

特性：破格

职能：炮台、游击、强化、中转、龙盾、物盾、特盾、空间打手

评估：生发剂代言人。

电龙属性电龙，这句话直到电龙有了Mega才变为现实。获得捷克罗姆的属性后，电龙的抗性比纯电好了不少，新获得的水火草三抗性使得M电龙成为了电鬼系列的一生之敌（冰箱除外），挡水杀水也要舒服不少，在面对草系时也不再那么痛苦，但是作为一只龙系被新兴的亲女儿妖精系波及，可谓是有得有失吧，我认为还是赚的。在多了一堆绒毛后电龙的速度成功变得更慢，而除HP外的其他种族则有了大幅提升，成功变成了低速坦克，在和高速脆皮对攻时相当有优势。特性破格比起进化前的静电意义大了不少（捷克罗姆：我感觉老被偷窥），因为作为一只电系，面对蓄电电力引擎避雷针众是非常头疼的，而且这些家伙往往还能抗常见的电冰打击面，有了破格对这些PM的杀伤力就能大幅提升，变相提升了电龙的打击面（嗯，某只鬼虫也能打到了），其余的破坚硬天然啥的对电龙意义没M暴鲤龙那么大，因为电龙缺少攻击强化，常见的坚硬还是挺难秒掉的（什么？坚硬磁怪？）。

M电龙的攻击技能选择面和普通电龙差不多，一般电冰龙斗还是比较通用的，但因为M电龙多了个龙系，所以勾引上妖精的概率大了不少，卡璞中鸣鸣和哞哞对M电龙的打击面看起来有着不错的抗性，不过对鸣鸣其实电本直接砸就行了，哞哞的话比较麻烦，所以或许可以带个觉毒……毕竟在有了龙本后觉冰的意义没之前那么大了。另外M电龙的物攻也低调地升到了95，如果不打算拉速的话可以性格减速打双刀，电龙的物攻面有火焰拳可堪一用，可以打打某些草系（比如棉花）和四倍，只是火焰拳打草钢还是没气合弹来得爽快，自己还得被扎。如上一篇提到的，M电龙的速度降了10点，高移上限速度过不了140，而且力度也比不过命玉普通电龙，但M电龙的优势自然在于抗性和双本打击，以及更好的基础耐久。以前也有高移M电龙先不M高移保持速度，到需要时再在当回合Mega提升力度同时保持出手顺序，但七代Mega机制更改后自然不能这么用了，不过因为龙属性带来了三个弱点，这种思路倒是可以借鉴。另外M电龙作为高打击面高抗性的低速，逼换能力相当不错，所以为了减少先读压力也可以选择替身三攻，甚至可以带个气合拳，这比气合弹要稳定多了，嗯。

M电龙有着飞钢水火草电六个重要抗性，而且作为低速本身血量也非常重要，所以上一段的四攻M电龙和高移M电龙反而是不常见的一批，因为可以挡火隼和电鬼，受M电龙更多一些。电龙双本打击面尚可（目前还没有地仙，嗯），所以M电龙睡梦电反龙波是最能同时发挥耐久和力度的用法，这种用法能让各种洗衣机火隼都没脾气，因为不怕鬼火，游动起来威力也不错。只是目前M电龙尚未涉足七代环境，在仙系过分强势以及火隼电鬼衰弱的OU环境，这种用法肯定是不会像六代那么火了，不过M电龙本来就是个UU，在大量六代OU热门都潜入UU的现在，大概M电龙的主战场也会从OU移向UU吧，对上目前OU那些使用率前10实在难受。

M电龙能够突破避雷针的干扰，这是作为电系输出手的最大优势，但龙属性在双打中反而成为了累赘，人手几个卡璞的情况下实在太伤。这个速度比起普通电龙来更适合待在空间中，但和其他AOE手不同，M电龙放电是能打到智挥猩的……所以破格也不完全是正面特性。鉴于占mega位的缘故，可能使用率并不会很高。

配招：

游击炮台（重HP特攻+）：伏特替换+龙之波动+气合弹+觉醒力量冰/觉醒力量毒/觉醒力量火/火焰拳

睡梦中转（重HP物防+/重HP特攻+）：睡觉+梦话+伏特替换+龙之波动

Anti：

我在前面提到了M电龙觉毒的可能性，不过我想觉毒成为主流还是不太可能的。M电龙锁定了道具格，因此力度再高也就那样，觉醒两倍克制的话一般是打不死的，如果是AV哞哞这种更是打不动，这也是我半开玩笑提带觉毒的原因。而龙波一直给人打不死人的感觉，因为M电龙没有龙星，龙本输出还是差了一些，因此各种特耐草盾水地以及只两倍弱冰的PM（比如M青鸟）仍然可以挡M电龙。而如果对于只带双本的M电龙，那么地钢的鼹鼠钢蛇可以轻易破掉M电龙的节奏。M电龙作为低速不可避免会受游击钉子压血的限制，哪怕在有睡觉的情况下也不怎么舒服，而目前仙系盛世，除了鳍鳍外随便一个卡璞都能对M电龙有着很大的压制力，而土猫地龙等地面系同样可以中转M电龙的电系技能上场，当然这需要一定的先读，哪怕M电龙的耐久不错，但还没到随意逆转属性的程度。除非高移，M电龙一般不会作为队伍核心，所以作为对手倒也不用着急击杀M电龙，耐心地慢慢周旋压血即可。

NO.182 美丽花 草

特性：叶绿素/治愈之心

职能：强化、草盾

评估：说起来你可能不信，美丽花是由臭臭花进化过来的。

说实话，我本来并没有把美丽花和裙儿小姐联想在一起的，第一时间想到的是某菊花……不过楼上两位的讨论着实很有道理。美丽花作为臭臭花的分支进化，在种族上的差别仅仅是霸王花的20的特攻分在了双防上，让美丽花的种族看起来更平均了，只是这个改动还不如不改，而且属性由草毒变成了纯草也相当伤，我喜欢用的纯草只有蔓藤和谢米两只，抗性和关联打击面实在太糟糕了。美丽花的耐久看起来还不错，然而本世代第一只草系的耐久可是80 100 100，混得却相当惨，同为纯草的美丽花在做受上并没有比大竺葵强到哪里去。美丽花的普特叶绿素是攻击向的特性，因此不像大竺葵那样被锁定在做受的位置上，然而双打中流行的花龟组合的花并非美丽花，纯草叶绿素竞争上被裙儿小姐就压了一头，因为自己的力度和速度都比不过人家。但要注意美丽花的物攻也不算低，而且有剑舞和吸收拳，只是同一进化链的霸王花也有这些，在技能池相近的情况下（叶绿素炮台非蝶舞），美丽花很难竞争过草毒双属性基础高特攻的霸王花。梦特治愈之心是多打特性，只是多打中对解除状态并不怎么看重，所以也非常鸡肋。

因此美丽花要想出头只有靠蝶舞了。草系蝶舞上有裙儿小姐这一座大山，基础高速高攻自我中心花瓣舞防混乱，美丽花拿得出手的地方并不多。美丽花的总种族实际上比裙儿小姐还要高10，只是物攻端浪费了太多种族，分配太分散而不集中，但也使得美丽花的耐久比裙儿小姐要好上一个层次。在速攻蝶舞上美丽花肯定是赢不了裙儿小姐的，所以不妨换换思路用物耐型走多次强化的思路，不和裙儿小姐一样蝶舞一次草Z突突突觉醒烧烧烧。因为基础速度不够，所以催眠粉创造蝶舞机会的用法实用度就没那么大了。那么美丽花为了站场强化，重点自然就从广打击面移向了存活能力，光合作用/月光自然是需要的，草本可以用亿万吸或者能量球，还剩下一个格子可以选用第二攻击技能或者继续寄生种子增加回复。如果担心状态也可以睡梦蝶舞草本，作为草系不怕种子倒是很有说服力，当然草毒的话就根本不用带睡觉了。美丽花的攻击技能选择余地比裙儿小姐稍微丰富一些，毕竟后者除了草本外真的只有觉醒能用了，而美丽花有着月爆毒爆弹可以凑格子，但这两技能对草系打击面帮助并不大，所以……最优先考虑的仍然是觉火。

双打中美丽花可以叶绿素催眠粉您先请偶尔蝶舞……咦，为啥不用裙儿小姐呢。

配招：

蝶舞（重HP物防+/重特攻速度+）：蝶舞+亿万吸收/能量球+（睡觉+梦话）/（光合作用/催眠粉+觉醒力量火/觉醒力量冰/毒爆弹）

Anti：

这一篇看起来非常水，主要是我也想不到什么实用或者独特创新的用法。美丽花可能比大竺葵还要冷门一些，因为没有御三家光环带使用率，所以见到在OU带美丽花的估计都是真爱粉。强度上裙儿小姐客观上来说的确要远强于美丽花，而裙儿小姐并不是太难挡，所以可以类似来挡美丽花。这俩PM基本上只有草本能看，非常依赖觉醒力，所以试觉醒力的不同可以灵活换用不同PM来挡，草火用火系龙系，草冰用火系钢系，草地……除了打火钢还能干啥，如果队里有M妙蛙这种那么可以直接无视对手强化了。另外本身低速的美丽花强化时机比裙儿小姐要难找多了，所以一般队伍并不缺少对付方法。

NO.184 玛力露丽 水/妖精

特性：厚脂肪/大力士/食草

职能：强化、炮台、破盾、救场、空间打手、水盾、仙盾、物盾、特盾、打落

评估：龙族一个能打的都没有.jpg

玛力露丽又称水鼠、水兔、屠龙勇士、sidw……在六代获得仙属性后一度成为大热门，但七代反而势头冷了下去。水仙在七代前仅此一家，抗性非常优秀，而攻击面上同样很强势，让玛力露丽无论攻防都是很不错的存在。乍一看玛力露丽的种族非常寒碜，但低达420的种族却给了玛力露丽100 80 80的耐久三角，满HP后的耐久是非常靠得住的。50的物攻在大力士翻倍后极限物攻相当于150种族极攻，因此玛力露丽的实际种族并非表面这样，是相当优秀的分配。特性一般选择BUG的大力士，但一度也出现了食草水鼠浸水剧毒干草钢的用法，不过这种用法毕竟娱乐，真正要认真玩的话还是稳定大力士吧，至于厚脂肪，提供的火冰抗性玛力露丽本身就有，对提升盾向能力帮助并没有显著提升，对于玛力露丽反而鸡肋了，因为玛力露丽的输出能力几乎完全来源于大力士（食草能用某种意义上也需要吃个草系技能提攻）。

市面上腹鼓的玛力露丽比六代要少了不少，但是也占到了差不多一半的使用率。这种程度的物攻腹鼓后的爆发力相当惊人，加上玛力露丽自带水喷本系先制，所以哪怕速度一般清场推队能力也相当优秀，只是在七代的超场出现之后，强力依赖先制的PM都受到了非常大的打击，普通螳螂、钢兵、传统的神速肥大的使用率都大幅跳水，玛力露丽也不例外，在超场下没法逆转速度劣势用水喷打击高速，那么本身低速的玛力露丽被击杀的可能性就大幅提升，自然推队威胁也下去了。另外作为仙系的玛力露丽，和皮可西等传统仙系一样受到了四卡璞的强势竞争，同属性相斥进一步影响了玛力露丽的使用率。不过坏消息一大堆，好消息自然也有，Z技能给玛力露丽带来了Z腹鼓的用法，使得玛力露丽能够摆脱血量的束缚，在大部分情况下都能安稳地后手腹鼓而不用担心以前那样被一招打掉四分之三血吃果子都回不来的程度。当然Z腹鼓并没有完全战胜大树果，因为先读够的情况下用大树果可以使腹鼓后血量到75%，而Z腹鼓只是提高了成功率下限，但腹鼓后血量只会在五成，而且面对比自己更低速的盾牌时更不如大树果。水喷是玛力露丽的核心技能，无论哪种类型的玛力露丽都需要水先制来提升自己在面对高速时的威胁。作为一个仙系物攻手，玛力露丽顺利地学会了嬉戏（哞哞表示手里的大木槌已经饥渴难耐），虽然命中时常掉链子，但玛力露丽是需要的。腹鼓型的玛力露丽只有三攻格子，水仙的盲点主要来源于草系和毒系，对于这两个属性玛力露丽的突破能力并不强。对于草系理论上可以用冰拳补盲，但热门的草系往往没有冰系弱点，比如草钢M妙蛙，这又引出了蛮力的意义，玛力露丽的蛮力基本上就是为了草钢而带的。对于抗水的毒系，玛力露丽是真没啥办法，比如M妙蛙毒刺水母超坏星，只能用打落凑合着用。顺便一提超坏星也是导致玛力露丽使用率下坡的一个重要原因，作为一个万金油中转使用率相当不错。因此玛力露丽要腹鼓推队，比起六代来说难度要高了不少，需要队友事先清除掉盲点，而配招也往往倾向于带打落而非蛮力冰拳以求在找不到机会推队时能为队伍做更多贡献。至于水本攀瀑，在腹鼓没有更多格子的情况下往往是舍弃的，毕竟嬉戏水喷都打不动的话一般攀瀑也推不了。因为先制的可靠性下降，所以腹鼓的玛力露丽拉速的必要性大幅提升，哪怕是以牺牲耐久为前提。满速的玛力露丽刚好能过80无速，也就是秃鹫和M妙蛙这一级别。因为腹鼓后嬉戏能打极限物耐M妙蛙六成多，所以我以前是喜欢拉满速的，只是现在速度的重要性再次上升，开始出现了极速玛力露丽。50极速恰好和土猫的91无速相同，只不过打土猫除非用攀瀑，否则没必要追求快过土猫，所以除了为快而快我也想不到啥原因了（过鳍鳍？）。

因为腹鼓推队的难度上升，所以炮台型玛力露丽的使用率上升了不少，而这种用法并非七代才开创，事实上六代就有不少人用起了CB或围巾或AV的玛力露丽，只是这种玛力露丽目前更适合环境而已。CB玛力露丽的破盾能力相当出色，比起腹鼓型没有那种不成功便成仁的限制，可以打一发就跑，像毒刺水母这种缺少回复的PM能挡下腹鼓型的玛力露丽却不好挡CB的玛力露丽。解放了腹鼓格子后，玛力露丽可以顺理成章地带上攀瀑，对于补盲技能的要求反而少了一些，当然也仍然可以用冰拳蛮力提升克制面。另外我是裸气合的热衷者，像玛力露丽这种逼换能力不错基础物攻爆炸的PM特别适合气合拳砸一发爽的，另外我也用过请假王和M大嘴这样干。气合拳150的威力哪怕非本也相当于100威力的本系技能，比嬉戏无修正实际威力还要高一些，命中还满，所以我特别推崇把蛮力换成气合拳。围巾和AV比起CB来说功能性更强一些，力度自然要弱上不少，但利用玛力露丽出色的基础攻击，一个提速一个提特防，对对攻能力有了一定提升，而且围巾因为使用率低的缘故阴人效果很不错。

因为玛力露丽的基础耐久和抗性不错，也有逼换能力，所以也可以用替身控场型的玛力露丽，这样就可以用气合拳而不用被说浪了。替身的好处不言而喻，对于玛力露丽这种自然是减少先读难度，保证自己每次的攻击对对手都是造成最大的伤害（对手换人则破不了替身，当然VS可以）。带饭的玛力露丽也可以装一装食草浸水剧毒的，这种用法比起替身型反而更知名一些。

最后提一提食草。玛力露丽是唯一一个水系食草，在水系本身只有草和电两弱点却有一堆抗性的情况下，食草的玛力露丽只有电毒两个弱点，而且因为腹鼓大力士型的暴力，玛力露丽非常容易勾引到草系攻击，欺骗性相当强，一度也有食草腹鼓的，虽然力度低了一半，但的确有奇效。另外草钢可以说是玛力露丽的一生之敌，哪怕自己带了蛮力也总会被草钢扎得很难受，食草浸水剧毒基本上是针对草钢而产生的一种用法，直接导致了这俩PM的关系逆转。不过目前超场使得对付玛力露丽以击杀为主，草盾虽然还是那几个，但对于玛力露丽来说，真正的大敌已经不是草钢了，所以这种用法自然也就少见了。

双打中的玛力露丽凭借着还算低的速度，可以作为核心向空间打手而使用，当然还是需要腹鼓。比起嘎啦卡比等速度更慢的PM，玛力露丽的优势是水喷可以无视场上有没有空间，在空间外仍然是威胁，而且因为场上有两个格子，所以可以让队友卡璞干掉蝶蝶的超场解决掉水喷的限制，这是单打玛力露丽非常羡慕的地方。

配招：

腹鼓（重HP物攻+/重速度物攻+）：腹鼓（可Z）+水流喷射+嬉戏+打落/冰冻拳/蛮力/攀瀑

四攻（重HP物攻+/重物攻速度+（围巾））：上面腹鼓换攀瀑或者其他想带的补盲（和气合拳）

替身（重HP物攻+，适当拉速）：替身+嬉戏+水流喷射+气合拳

食草（重HP物防+）：浸水+剧毒+嬉戏/替身/剧毒+打落

Anti：

玛力露丽的几个主要大敌其实前面已经写得比较多了，到七代之后玛力露丽的天敌变成了超场蝶蝶及其后宫，当然新兴的毒盾超坏星也是玛力露丽难以突破的存在，而传统的M妙蛙仍然完封玛力露丽，草钢盾菇等看情况而定。另外玛力露丽的水喷并非秒天秒地，毕竟威力也只有40而已，哪怕是脆皮有抗性在也是能吃下的，比如极攻腹鼓后水喷打无耐忍蛙最高也就9成，当然问题在于有抗性的PM往往没法秒掉玛力露丽然后被嬉戏干，但这也意味着保留高速逼迫玛力露丽水喷是一个不错的解决办法。腹鼓是强化型技能，所以惧怕反强化技能，小乌鸦黑雾、钢鸟吹吼都是不错的解决措施，甚至最理想情况是在玛力露丽腹鼓当回合直接吹走让它白白损失HP浪费大树果Z石。

NO.185 树才怪 岩石

特性：结实/坚硬脑袋/胆怯

职能：救场、撒钉、炮台、空间打手、破盾、物盾、岩盾、强化

评估：个人认为最信达雅的新译名。

草系和岩石系在联防上的确非常不错，彼此防御火地飞毒水弱点，树才怪实在挺聪明的。树才怪是前两代唯一一只纯岩，没有四倍弱点的同时也没有地岩双本打击面，而比起后代种族暴涨大势下的新纯岩PM战槌龙和庞岩怪，出生早的树才怪在种族上就比不过后起之秀了，尤其在庞岩怪获得扬沙后在双打中甚至有向老班的地位发起冲击的样子。树才怪的种族是一个标准的岩石系分布，高防低特殊低速，而物攻和HP则稍微低了一些，但树才怪作为一只模仿宝可梦，在技能面上很少有岩石系能赶超的，有着一堆高威力技能的树才怪在输出上其实还行，极攻猪头比极攻M化肥石刃威力还要高一些，加上低速PM中也算低的速度，树才怪是可以作为空间打手的。不过能作为空间打手意味着脱离空间后会很尴尬，这也使得树才怪的使用率一直上不去，从特性选择率上就可见一斑，因为最高的是坚硬而非石脑，用坚硬无非是撒钉反击炮灰首发流，而用做空间打手的肯定用石脑猪头舍身撞大木槌这种，就像避雷针嘎啦联防，石脑嘎啦空间突破这样。胆怯这个特性很难见到，效果是受鬼恶虫攻击后速度上升一级……且不说这对树才怪这30速有啥帮助，树才怪作为一只岩石系为啥会怕这些……

和隆隆岩一样，树才怪可以坚硬撒钉先制果反击大爆炸这样用，而且也有偷袭先制偶尔收残，但树才怪没有四倍弱点，很多时候会出现触发不了坚硬吃果子的尴尬情况，但树才怪的使用率却迷之高于隆隆岩，而这又是树才怪使用率比较高的一种用法，但我觉得这样用树才怪还不如用隆隆岩。

坚硬除了用来撒钉，当然也可以做气腰用，因此树才怪可以用岩切强化。看起来30速强化速度很奇怪，但极速后岩切一次……刚好和纸御剑同速，可以选择岩Z诸刃头突打两炮大的，或者普Z普宝石大爆炸炸一炮大的，遇到地面系可以大木槌锤一发大的，嗯，虽然坚硬情况下用猪头和木槌有反伤，但树才怪要打输出还真的只能靠大威力技能和其他PM竞争。或者保守一点也可以弱策石刃，只是这样的话和并不能体现树才怪的特点。另外树才怪的补盲技能库也还不错，三拳地震大木槌都是很不错的技能，基本上地岩草是最最常见的搭配，但火冰拳也可以用来针对。树才怪也有着诅咒，看起来适合低速坦克型强化，但树才怪特耐实在靠不住，实际上很难强化起来。

最适合树才怪的果然还是空间。在空间下一跃成为高速的树才怪可以尽情极攻石脑猪头木槌，而且满HP后物耐相当不错和地面对攻也不怂，遗憾的是没有剑舞，要强化只能靠（空间下的物攻向蝶舞）诅咒，加上基础物攻一般，和嘎啦那种剑舞火推的变态程度实在没法比。

和单打对应，空间打手在双打中找到了自己的存在感，因为有会空间的队友和自己并肩作战了。为了提高自己的存活能力，双打中的树才怪可以考虑突击背心，满HP后倒也比较硬。另外树才怪有模仿，可以模仿卡比腹鼓臭臭泥变小啥的，倒也是相当娱乐的一个战术。

配招：

Suicide lead（重HP物攻+）：隐蔽石砾+偷袭+石刃/诸刃头突+地震/反击/大爆炸

岩切（重物攻速度+）：诸刃头突（可Z）/石刃+地震+大木槌/偷袭/火焰拳/大爆炸+岩切

空间爆破（重HP物攻+）：诸刃头突+大木槌/诅咒+地震+偷袭

Anti：

讲道理，应该在对战中没人会信了树才怪的伪装吧。岩石系物攻手一般来说都不好突破地盾，但偏偏树才怪有大木槌，这就不太一样了，使得要挡树才怪最好用格斗系，而草斗有着岩草地恶的抗性，袋鼠草鹿挡起来是还算轻松的，尤其袋鼠还有技师音速拳在空间下也能对树才怪造成很大威胁。当然作为一只低速低特耐PM，离开空间后日子就比较难过了，只要破了坚硬大部分特攻手都能压着树才怪打。还是那句话，与其想办法挡空间打手不如一开始就防放空间。如果是首发的树才怪，挑拨封钉UT蜻蜓点水破坚硬啥的都行，在战术意图明确的情况下还是好防的。

NO.186 蚊香蛙皇 水

特性：储水/潮湿/降雨

职能：天气手、特盾、水盾、炮台、反强化、中转

评估：你知道你自己都干了些什么.jpg

玩过五代对战的人都知道这只绿油油的小青蛙在当时的OU环境的存在感有多高，这就要从获得梦特降雨说起了。五代前的天气是永久天气，而天气手只有古拉海皇老班沙河马雪人，也就是说OU能用的天气手只有沙暴和冰雹，因此老班可以说从三代开始就非常强势，而雪人也能作为冰系门面支持着雪天。而在五代天气手特性下放后，以牛蛙为旗手的雨队无可避免地成为了最强天气，因为水系实在是个强势属性，而且雨天和电系飞行系攻击相性良好，和草系钢系等弱火属性也能勾搭，加上水系克制晴天沙暴两大天气手，能制雨天的雪天（雪人）又受限于冰系本身的弱势，虽然说五代是四个天气的大战，但真正取得显著优势的还是雨天。然后忍无可忍的GF在六代就给天气来了一刀大的，取消了永久天气，于是九尾沙河马雪人纷纷掉落低分级，但牛蛙却始终下不去RU，实在是雨天太强了，哪怕只有5回合（湿润岩石8回合）也可以利用刺龙王、镰刀盔、M巨沼怪啥的强拆联防，想想四代时各种高速手雨队就清楚了。在七代天气手进一步扩散之际，牛蛙迎来了有着稳定回复、UT、扫钉、暴风的水飞大嘴鸥的挑战，一度也被怀疑过是否会被完全取代掉，但这种情况显然是不可能发生的，毕竟牛蛙是只蛤……咳，牛蛙本身种族非常不错，在御三家后一大堆低种族下来终于有一只上500了，作为一只天气手，牛蛙的特耐相当不错，物耐比较勉强，特攻在雨天下水本也可以相当暴力，速度中规中矩可以围巾，可以说是天气手中存活能力最顶尖的一个了（大嘴鸥九尾怕钉子，老班雪人弱点多），来回踩场放天气甚至作为一个水盾中转都不是问题，而且自身作为雨天打手也勉强够格。特性的话，不用降雨用什么牛蛙……

因为永雨被砍，所以牛蛙带领的雨队也是越来越攻，像以前那样牛蛙后面跟着一大堆草钢钢鸟螳螂什么的在七代是很难见到了，因此牛蛙自身生存能力要求就下降了，剩饭不再是重要道具，而湿润岩石的意义则凸显出来，毕竟五回合和八回合看起来只是三回合之差，但对于牛蛙后面的攻击手来说多三回合说不定就能拆一队了，或者也可以用逃生按钮给后排打手无伤上场，但这种更倾向一波流，不成功的话会很亏。这种纯放雨天用的牛蛙思路和五代主流一样，兼职水盾和中转，只是不那么需要保护了。牛蛙的干扰技能非常丰富，这也是大嘴鸥不可能取代牛蛙的一个重要因素，鼓掌灭歌黑雾三个反强化技能让牛蛙反强化反控场方面做得相当出色，而沸水凹烧伤作为一个常规水盾标准技能自然不用多说，剧毒保护也都是常规用法，牛蛙还有催眠术可以出其不意，另外因为自身耐久不错很容易留红血也可以莽撞。冰光气合弹啥的针对性携带就行了，一般沸水补盲两干扰就行了。和其他大多数PM不同，牛蛙可以只带睡觉不用做任何配合性combo，不用梦话醒睡果，这个睡觉真只是回血而已，至于两回合后还醒不醒得来不用去管，反正如果牛蛙的降雨不需要醒着发动，一般情况下七代雨队并不用牛蛙用多少次技能。

如果雨天只是外挂，队里并没有专门的轻快众需要依赖雨天，那么牛蛙可以像四卡璞那样自己扛大旗，本身就是雨天受益者的牛蛙特攻也只比鸣鸣低5点，雨天水压威力实际上还高于电场十万，完全可以攻出去。当然因为速度不够，所以牛蛙不可能像鸣鸣那样一大堆命玉，套专或AV是更合理的选择，或者也可以水Z糊一脸。牛蛙比起美纳斯水布这类水系攻击技能还是丰富一些的，至少在水冰觉醒外还有选择余地，气合弹打草钢、精神强念打水毒还是比较爽的，当然除了这俩技能外也没有更多选择了，除非你想带觉电打打水飞或者……泥浆喷射，这个技能思路有点像岩石封天蝎，先把你速度降到比我慢，然后我利用出色的耐久和你对攻，地面的克制面也比较丰富，能够打击为杀而不是挡上场的电系，也能顺便打打水毒。不管怎么说四攻还是容易凑的，以及带专也不一定四攻，围巾和黑雾相性就不错。

牛蛙的物攻达到了75，和呆壳兽一样，是可以利用腹鼓爆发强化的。另外牛蛙也有Z水溅跃可以选择，但最大的问题仍然是速度，所以要这样用最好是接速度，而且最好是Z腹鼓来进行强化。和大部分水系物攻手打击面相似，无非水冰地而已，倒也没什么必须用牛蛙的理由。

双打牛蛙自然仍然做的是放天气的活，比起大嘴鸥没有广防UT，但是牛蛙作为一个耐久优秀还兼职放天气的灭歌手实在太适合和M耿鬼组队了，而不那么怕电和岩崩使得牛蛙一般情况下比大嘴鸥更容易站住场，因为有手的缘故还可以鼓掌和帮手，也可以吹吹冰风后手莽撞啥的，在双打中仍然可以和大嘴鸥分庭抗礼。

配招：

旗手（重HP一防+）：沸水+剧毒+灭亡之歌/鼓掌/黑雾+保护/冰冻光束/睡觉

水场势力（重速度特攻+）：水压+冰冻光束+气合弹+精神强念/泥浆喷射/觉醒力量电/觉醒力量草

蛙跃龙门！（重速度物攻+）：腹鼓/水溅跃（Z）+攀瀑+地震+冰冻拳

双打灭歌（重HP一防+）：沸水+灭亡之歌+保护+冻结之风/鼓掌

Anti：

雪天是最弱势的天气，但雪人偏偏就是能把牛蛙按在地上摩擦，毕竟大部分牛蛙都不带气合弹，也算是一个奇景。牛蛙作为一个水盾，虽然在反强化上干得不错，但终归只是个盾，大部分草系（尤其是草毒）水抗挡牛蛙都不算难，但大家都知道难的不是杀牛蛙，还是应付牛蛙身后的那一群暴力打手，所以对付牛蛙还是需要自己队里带上另一个天气手，这也是我一开始就提雪人的原因，毕竟沙晴对牛蛙都不算太强势。晴天下水系打火系相当于一倍伤害，Y喷九尾在拉一些特耐后倒也可以挡挡受牛蛙，不过如果有钉子会相当揪心。如果是攻击型的牛蛙，其实挺难突破水盾的，你甚至可以拿出另一只牛蛙来怼它。

NO.189 毽子棉 草/飞行

特性：叶绿素/叶子防守/穿透

职能：高速、游击、队医、反强化、强化

评估：一个被风妖精夺走棉花之名的小可怜。

毽子棉和风妖精实在太像了，都是高速偏干扰缺少攻击力的草系棉花，然而前浪死在沙滩上，现在提到棉花一般都特指恶心棉了。草飞这个属性组合很少见，但仅有的两只都不是热门，毕竟只有水斗草地四个抗性却有一堆弱点，而这些个抗性棉花表示自己也有，而且还有龙电的抗性，而由于飞行系带来的岩石弱点，毽子棉悲剧地成为了怕钉一族，作为游击手的限制比风妖精大了不少。毽子棉曾经的骄傲是自己的速度，110速是叶绿素中最快，而在全PM中也仅慢于轻快浮潜鼬，然后风妖精就出现了，而且速度再快也快不过先制度，尤其是靠变化技能吃饭的两只棉花对比起来，风妖精可以省下大把速度努力投入到耐久上，毽子棉为了保持先手干扰能力只能选择极速，哪怕种族上看起来毽子棉的耐久要好一些，但在落后252努力和性格后风妖精至少能在一耐上远强过毽子棉。至于双攻，毽子棉实在惨不忍睹，飞行系也没办法提供输出上的帮助，物攻勇鸟特攻暴风都没有，和风妖精那边可以眼镜月爆偷换实在没法比。普特告诉我们这只棉花适合放在晴天下，但永久天气没了后靠着天气打干扰是完全不现实的，你看还有谁用湿润身躯水布。于是毽子棉一般用穿透了，种子可以穿替身撒给替身辉夜啥的，然而这是风妖精不要的特性……

上一段花式黑了一大堆毽子棉而去吹风妖精，但这是两只不同的PM，比如毽子棉单挑风妖精肯定是能赢的。但客观来说打干扰的话毽子棉是真难竞争过风妖精，哪怕七代削了恶心，哪怕毽子棉有催眠粉。所以毽子棉可以考虑独辟蹊径，找一找风妖精不能干的事情，比如攻击向强化。毽子棉有着剑舞和Z水溅跃两种爆发型物攻向强化，配合自己还不错的速度，哪怕物攻这么低在强化一次后也有不错的攻击能力，但麻烦地方还是在于攻击技能上。草本不缺技能，种子爆弹和种子机关枪都行，但和大多数飞行系一样没勇鸟和钻孔啄就比较头疼了，杂耍是个可以考虑的选择，但用水溅跃的话Z石非消耗品，如果飞宝石解禁还好用些，现在的话只能带大树果这种易消耗的道具或者不带道具来配合杂耍。或者不用杂耍也可以飞Z飞跳（甚至没飞天），再不济用燕反……那还不如不带飞本。除了双本外毽子棉并没有好的补盲技能对付钢，为了凑三攻甚至需要用报恩舍身撞啥的（什么？你说UT？），也是一个相当贫招的小家伙。

比起进攻毽子棉更擅长干扰，但有风妖精这座大山挡着实在难以被选出。毽子棉有着鼓掌、临别礼物、棉花防御、三粉、寄生种子等不错的干扰技能和UT游击，而和棉花唯一区分开的就是催眠粉，因此如果要用毽子棉而不是风妖精打干扰，除了爱以外几乎就只能以催眠粉为理由了。

双打中的毽子棉比起风妖精有个显著优势，那就是愤怒之粉，而催眠粉和叶绿素的意义更是被放大不少，比起风妖精那边恶心开顺风无人能挡，至少在双打站场上毽子棉不用活在风妖精阴影下了。

配招：

物攻强化（重物攻速度+）：水溅跃（Z）/剑舞+种子爆弹+杂耍/飞跳（可Z）+催眠粉/报恩

干扰（重HP速度+）：催眠粉+寄生种子+替身/保护/麻痹粉+鼓掌/UT/临别礼物

Anti：

和大部分草系干扰手一样，一只草钢就能让他们只能干瞪眼，如果没带飞本的话那么草毒众也行。如果是物攻强化型毽子棉，那么它是不可能打得动钢盾的，火钢磁铁这类身经百战的钢盾肯定是不慌的，而且毽子棉本身力度并不高，加上飞本受限严重，放款一点属性抗性要求也没啥问题。

NO.192 向日花怪 草

特性：叶绿素/太阳力量/早起

职能：炮台、强化、空间打手

评估：我的天啊！！！

向日花怪更多是以进化前的低种族向日种子而为人所提及，然而这个最低种族称号已经被弱丁鱼抢走了。向日花怪这张笑脸其实特别惊悚，如果把周围的花瓣给透明化的话，尤其在玩过空探后把向日花怪这个形象潜意识里女性化后。PM早期给种族特别吝啬，向日花怪这个种族分布和定位有些类似兰螳花，都是低速炮台晴天相关特性，适合放在空间晴队中，然而哪怕是低速，耐久也并没比常规高速脆皮高到哪去，这个物耐哪怕拉满HP也吃不下一般的本系UT，相当头疼。和上一只毽子棉一样，向日花怪的两个普特同样是晴天相关，只不过毽子棉是高速叶绿素，而向日花怪这30速的叶绿素简直蛋疼，极速叶绿素甚至都过不了110极速，而攻击力和技能也没突出到放弃妙蛙椰蛋树啥的一堆复合属性叶绿素来用这纯草的向日花怪。早起对耐久一般而且本身就是草系的向日花怪没啥用，因此向日花怪还是关联太阳力量，105的特攻在极攻后本系叶爆输出相当强力，极攻命玉晴天下叶爆打满HP大蛋大概四成五，比起太阳力量老喷威力上还要更胜一筹，毕竟老喷一般只是满攻。

考虑到做草盾实在竞争不过其他草系，向日花怪要出场只能靠空间晴了，虽然这个战术的难度我在兰螳花那边时已经吐槽过了。和兰螳花那边怪癖叶爆自带强化不同，向日花怪基础力度爆棚，但用叶爆降攻和空间晴本身是矛盾的，累死累活开个空间还保留晴天出来肯定不是让向日花怪打一炮就下场的。关于这个矛盾有两种解决方案，一种是选择草Z来打两炮叶爆再下场，另一种就是把叶爆换成“更稳定”的太阳光线，然而遇到只开出空间没晴天的情况就尴尬了。向日花怪是一只难得能学会大地力的普通草系（谢米时拉比表示无压力），再带个觉火基本上盲点就不多了，还有个格子可以给生长或者……破坏死光，我依稀记得基大帖子里提过命玉太阳力向日花怪一发破坏光秒了个啥，理论上地龙是能秒的。考虑到空间晴成功的难度，加上太阳力本身耗血，在空间或晴天结束后向日花怪是很难再发挥余热的，因此带个大威力广打击面技能追求一下爆发也的确合理（火地草有火飞和飞龙的盲点，命玉破坏光能秒掉除凤王外的所有火飞，当然如果是满血火隼那向日花怪自己得GG，而飞龙的话一般除了多鳞肥大也都能干死）。向日花怪有着鼓掌光合种子等技能，不过考虑到基础速度慢耐久也低，鼓掌并不容易放中人，所以我还是推荐四攻或者三攻生长。不过鉴于耐久低弱点多，倒是可以考虑气腰莽撞的用法，虽然不带草Z命玉啥的话对输出影响比较大。

双打中空间晴更容易放出来，所以向日花怪双打中会比单打好用不少。值得一提的是双打中可以舍弃觉醒带上毒爆弹干卡璞，一般还是很少有人知道向日花怪有这个的。至于帮手种子啥的，向日花怪不适合干辅助。

配招：

空间炮台（重HP特攻+，命玉/草Z）：飞叶风暴/太阳光线+大地之力+觉醒力量火/觉醒力量冰+生长/破坏死光/毒爆弹

Anti：

离开了晴天和空间，向日花怪比兰螳花要弱鸡得多，既没速度也没耐久力度也一般，所以与其盯着向日花怪，不如防好空间晴，尽可能拖回合干扰对手放空间，破坏战术流畅性，寻求击杀机会。如果万一让向日花怪成功带着晴天和空间BUFF留场的话，观察对手的携带技能，如果是叶爆的话可以逼一波然后中转迫使对方权衡叶爆的副作用，而破坏光则更是为了同归于尽而用的技能了。总的来说向日花怪还是挺好对付的，在高分级难以见到，而偶尔出现也绑定了一队的体系，从看到队伍那一刻起就会明白对手想干什么。

NO.195 沼王 水/地

特性：湿气/储水/纯朴

职能：水盾、地盾、物盾、反强化、强化、中转

评估：女王的藤鞭和怕草的沼王很配哦~

作为第一只水地，萌萌的沼王可谓浑身是梗，完全一个天然受形象，而在对战中也的确是一个天然受，都不用改词的。水地毫无疑问是个优质属性，只有一个草系四倍弱点（和冻干），免疫电的同时不怕冰，非常适合对抗火电冰组合，同时有着稀缺的岩抗性，可以对抗地岩打击面，抵抗钉子使得中转起来也更加舒服。沼王作为一个低速低种族，实际种族还是不错的，有着不错的物耐和可用的物攻以及够喷沸水的特攻，特耐相对一般但并不会被随便一个本系砸死（眼镜水马水压这种程度刚好能秒）。水地届人才辈出，除了鲶鱼王外都有着不错的使用率，而且都有属于自己的独特优势，哪怕鲶鱼王也可以玩龙舞，只是受限于自己的迷之种族而已。沼王的优势自然是梦特纯朴和不错的物耐，而且虽然物耐不如巨沼怪，但有稳定回复是最大的优势，而纯朴更是让沼王成为了模式受的反强化位置热门候选，著名的鸟蛋花机席沼就有沼王的一席之地，虽然说这个位置主要也就皮可西和沼王在争。有了纯朴后沼王可以anti大量物攻强化手包括钢兵、肥大、老班、X喷，但要注意保持沼王的血线，另外M凯罗斯这种论外级力度哪怕不剑舞都能报恩2HKO掉极限物耐沼王，所以沼王得审时度势，不能过分迷信自己的反强化能力。嗯，以上都是默认沼王纯朴，毕竟这是它的最大优势，但因为沼王能力并没有全面弱于海兔兽和巨沼怪，其他两个特性倒也不是不能用，用蓄水装纯朴偶尔可以起到耐热钢钟一样的作用。

沼王属于那种靠一技之长混OU的PM，所以虽然使用率不低但配置都比较单一，大都是极限物耐靠天然当盾，因为速度低所以可以性格减速，地震主攻，沸水HAX，再生续航，最后一个格子给剧毒消耗或者诅咒耗场，考虑到沸水效果有所削弱，如果带诅咒的话也可以选择攀瀑，但我感觉沼王挺容易被烧伤的，而且烧伤比起剧毒来说更容易被沼王接受，双刀用法还是目前的主流的。沼王的诅咒意义并不是像卡比那样坦克型碾压对手的队伍，而更看重一级物防，使得自己能够面对物攻端2HKO自己的对手时站住场，毕竟沼王特耐一般，而极限特耐和沼王的最大功能性相矛盾，所以诅咒并不意味着要带两个物攻技能。另外沼王也可以黑雾更彻底地反强化以及哈欠逼换，不过黑雾的话其实意义不大，除非对手能2HKO自己，可以拼死放黑雾。沼王也有反击可用，带上反击后对M凯罗斯这种就可以不怂了，当然这不可避免会使自己的血线到达危险水平，要用好相当有难度。和海兔兽一样，沼王也可以虫灾剧毒舍弃地震，但沼王的基础耐久比不过海兔兽，优势仍然是不怕送强化机会，所以也算是能用。

沼王攻起来还是有点难度的，最现实的自然是上面那段的诅咒用法真得当诅咒来用，或者套CB地震攀瀑冰拳石刃这样，但讲道理这种用法不如巨沼怪，因为没回复没耐久后天然提供的对攻能力并没有多大发挥，而且沼王的力度也一般，和能够引水的眼镜海兔兽也不能比，所以CB的沼王可能会在娱乐型鸟蛋花机席沼中出现，剑舞钢鸟充电光蛋眼镜洗衣机啥的。

双打中的沼王就完全比不过有引水的海兔兽了，纯朴的意义在双打中小了不少，毕竟双打中强化还是挺不容易的，但对上卡比腹鼓后排自我暗示那种队伍还是挺有优势的，因此还是主流特性，只是没单打那么一边倒了。虽然有浊流大地力，但沼王的种族是偏物攻向的，而本系地震AOE分散威力后相当拙计，哪怕自己诅咒也并不十分理想。不过作为水地潮湿倒是可以反一反炸逼队伍，比起巨沼怪来说要隐蔽不少。

配招：

标准抖M（重HP物防+）：地震/（虫灾+剧毒）+沸水/攀瀑+自我再生+剧毒/诅咒/反击/哈欠

诅咒攻（重HP物攻+）：诅咒+地震+攀瀑+自我再生/睡觉

四攻（重HP物攻+）：攀瀑+地震+冰冻拳+石刃

Anti：

在烧伤削弱后，草系挡起水地来更加舒服了，尤其是沼王这种一般没冰招的。另外飞龙、水飞等水地的盲点也可以比较轻松地挡下伤害，然而考虑到这些主要是物攻手还是算了。沼王的输出并不怎么强，所以其实是个盾就能挡，不怕剧毒不被克的优先，沼王自己也是怕毒的。值得一提的是，纯朴无视对手的能力变化，无论是正面还是负面的，所以蛮力龙星等自带负面效果的技能对上沼王相当于没有能力变化，可以连续A下去。

NO.196 太阳伊布 超能

特性：同步率/魔法镜

职能：炮台、高速、破盾、强化、接力、许愿、队医、空间手

评估：太阳石表示压力很大。

光布有着标准的速攻手种族配置，但和另一只魔法镜拥有者天然鸟一样，总有玩家拿来当受。和天然鸟不同，光布受到打落加强和环境暴力化影响更小一些，虽然有物耐光布的用法，但因为其出色的攻击能力，大部分还是用来强攻的，而不拉耐久就导致容易被秒，那么环境更加暴力只是让能秒光布的PM多了一些，比起天然鸟那边能挡的PM少了一些是有很大不同的。然而速度线的提升对光布影响还是非常大的，意味着围巾也要从眼镜的使用率割出一块。综合来看，光布从五代的OU掉下UU，而且随着时代变迁使用率在进一步下滑，超场也没有给光布足够的支持，光布和蝶蝶的进攻面重合实在太大了。

光布的进攻技能其实非常贫，毕竟没手，搓不出气合弹，在五代时偶尔还可以看见觉斗或者信号光线的光布。因此其实光布在六代是获得了加强的，那就是魔法闪耀，终于有个技能可以打动恶系了，虽然打老班这种皮糙肉厚的还是挠痒痒。由此可以凑出超仙鬼的标准不会气合弹的超能打击面，但这个打击面在OU实在是被蝶蝶压制得太惨了，光布因为魔反面对蛋的机会很多，因此超本上精冲要优于精干。当然光布并不是被蝶蝶全面压制，力度虽然比不过，但基础速度110怎么样都能碾压蝶蝶的95速，同时作为前代PM，目前套专比起蝶蝶最大的优点就是能戏法走，破盾方面其实比蝶蝶要更强一些，毕竟蝶蝶还没到最终的以力破巧境界。另外光布也可以游击起来——靠接力棒，哪怕套专也可以起到后手读换的效果，比起恶龙那种UT还不用担心头盔蹭血，而且接力是可以逃追击的。虽然超仙鬼是不错的组合，但光布有魔反和蝶蝶那种还是不同，需要更多读钉子上场面对撒钉手，所以针对性配招比起更广的打击面实际上更有用，无论是觉火打草钢还是觉冰打土猫地龙，个人感觉比阴影球追求打击面要更有用一些。光布的功能性很强，所以哪怕极速满攻道具也不一定要锁死专爱，也可以在三攻外带个朝阳续航，哈欠逼换，类似雷布那样带个铃铛兼职队医，或者冥想接力双攻都是可行的，带饭带腰带甚至带仙Z都不错。

和天然鸟一样，光布同样可以极限物耐冥想辅助力量，虽然没有天然鸟飞行系带来的抗性，但弱点也相对少一些，速度更快同时基础力度更大，有着瞎眼光干恶系也更方便，当然朝阳还是比不过鸟栖来得舒服。另外光布也可以选择接走冥想，不过要接力的话极速满HP可能更好。说到接力，光布是长接队的绝对核心，因为其他成员都可以替代，加速接力有不少，而魔反接力只有光布独家，因此光布在UB使用率比OU还要高一些（长接）。而光布有着辅助力量，所以一般是长接的推队手，人头收得那是一个爽。因为光布的这个特点，所以哪怕各种短接也喜欢找光布做终点，尤其在伊布队中经常能见到伊布Z接给光布推一波的。

因为有魔反不怕挑拨不怕撒钉啥的钻空子，速度也快，所以光布也可以干各种辅助活，极速满HP带光土放墙还是干得不错的，有点类似超梦在UB干的事情。而且因为本身比较脆，在墙放完后一般也吃不下第三次攻击，退场也方便。

比起天然鸟，光布在双打中能干了事情少了不少，仍然能靠着魔反和自己的攻击压迫力放墙，同时因为速度比较快，也可以自我暗示队友的爆发强化靠辅助力量输出，不怕挑拨的情况下也可以放空间，也同样可以玩伊布Z接力这种。

配招：

强攻（重特攻速度+）：精神冲击/精神强念+魔法闪耀+阴影球/觉醒力量火/觉醒力量冰/冥想+接力棒/哈欠/戏法/朝阳

辅助力量（重HP物防+/重HP速度+）：冥想+辅助力量+朝阳/接力棒+魔法闪耀

放墙（重HP速度+）：光之壁+反射盾+精神冲击+阴影球/魔法闪耀

Anti：

因为和蝶蝶有着类似的打击面，所以光布在OU也是被动躺枪了，当然辉夜小蛋这种因为戏法光布不少挡起来并不算舒服，但M巨金这种挡起来是比较舒服的，而光布相对来说围巾还是比较少的，巨金和光布同速倒也可以猜猜拳。另外虽然和蝶蝶打击面类似，但力度还是差了不少的，不像蝶蝶那样必须靠抗性来挡，因此挡光布的话可以用能力盾顶上。因为光布精冲比较多，所以很多物盾也可以帮忙中转一下光布，比如呆壳兽保姆曼波这类。当然，光布作为攻击手来说已经稍微有些跟不上时代了，缺少抗性的同时输出端也不算太暴力，在全受队少见的现在，只要保持攻击，那么光布很难造成太大威胁。

NO.197 月亮伊布 恶

特性：同步/精神力

职能：物盾、特盾、队医、许愿、接力、强化、恶盾、抗打落

评估：个人最喜欢的一只伊布。

月布实在太好塞入队伍了，当然这是在七代前仙系还没那么强的时候。月布将伊布的三项高能力全放在了耐久三角上，于是变成了一个超级受逼，而进攻端有欺诈倒也不虚物攻向强化，自身有着伊布家族标志性的许愿铃铛接力，用过都说好。当然目前问题在于仙系攻击太强，月布再硬也硬不过属性克制。加上恶系本身针对的主要是鬼系和恶系的攻击，在恶系弱势，鬼系攻击少见（M勾魂当道，而鬼灯嘎啦更侧重火系输出，耿鬼有气合弹其实不好挡）的七代，月布能针对性挡的东西并不多。这个问题其实一直存在，而且攻击能力靠欺诈也的确容易被钻空子，因此在六代时月布就更多活跃在UU中。月布是个标准的能力盾，虽然在七代OU中只有小蛋这一个纯能力盾，但月布能力确实出色，极限一段能力后基本上可以挡大部分本系非克制输出（眼镜智蛙水压、没强化的M凯罗斯报恩、各种龙舞一段的龙系逆鳞）。特性的话没啥好说的，单打同步率双打精神力，因为月布经常和其他盾对受，加上自己往往不带状态技能，所以很多时候可以靠同步率加铃铛给对手下状态，可以骗剧毒和沸水烧伤。当然如果你的月布是用来挡基拉祈的，选择精神力吧。

伊布家族有个通用的配招组合，那就是许愿保护铃铛加一个本系，对于月布来说自然是欺诈了。这组配招操作性相当低，但受队本来就需要稳，因此这也是一种优点。变招的话主要是从铃铛上下手，如果队伍节奏偏快不特别怕状态的话，铃铛可以换成接力棒，利用月布偏低的速度和高耐久许愿后手接力救活残血队友。如果队伍整体节奏偏慢，那么铃铛同样可以不带，交给其他队友，月布自己带个剧毒防止被某些家伙钻空子（然而鳍鳍是真得没办法阻止）。有些人喜欢从保护上动手，但我遇到过几次不带保护的许愿月布都被我压血干掉了，对于月布这种慢速，保护可以让许愿稳上好几倍。当然许愿保护这个combo的确占格子，因此如果队友没有非常需要许愿配合的话月布也可以选择月光回复省出一个格子，其他的哈欠唱歌啥的就随喜好选择了

月布的攻击能力相当弱鸡，从种族上看非常适合诅咒，但诅咒两次也不见得有欺诈打得痛，所以比起推队，诅咒强化看起来更像是提升站场能力。考虑到大部分时候是后手，所以报复应该是最合适的一个恶本。回复还是可以靠许愿保护，或者月光铃铛不怕状态。当然在OU月布很难站住场，所以大概适合在UU用。而其实带诅咒的月布不少，更多是接走的。诅咒接力看起来不适合推队，但有个道具叫白色香草，而又有个特性叫轻装，由此诅咒接力白色香草轻装摔角鹰人是非常有可行性的一个战术，虽然都有着仙系弱点，但在UU的话相对好一点（什么？玛力露丽下UU了？），成功后的破坏力相当惊人，而且诅咒低速使得接力上场的PM基本都是无伤上来的，还挺难对付的。如果月布带上黑眼而且成功抓到一个软柿子的话，那么对手就基本可以提前GG了。

月布在双打中比较尴尬，缺少攻击能力的弱点被放大，而速度也没到阿罗拉猫老大那种级别，虽然不怕下马威也可以帮手和大喊，但想要战胜秃鹫猫老大等成为队伍的恶系辅助还是不太够。

配招：

大奶（重HP一防+）：许愿（+保护）/月光+欺诈+治愈铃铛/接力棒/剧毒/哈欠

诅咒（重HP特防+）：诅咒+接力棒/治愈铃铛+月光+报复/黑眼神

Anti：

一个鳍鳍将月布从我OU队伍里狠狠地踢了出去，实在是没办法，哪怕攻起来也打不过。而除了鳍鳍外，玛机雅娜、M大嘴这些不怕剧毒的仙系同样是月布大敌，虽然对面仙本不见得秒得掉自己，但月布实际上就是大部分仙系的软柿子，尤其特攻向仙系。另外格斗大盾同样是月布没办法耗的，比如吸收拳民工、毒骷蛙。在仙系强势的七代很少有队伍突破不了月布，所以目前基本在OU见不到月布了，见到的话注意保留自己的仙系或者格斗系输出手，虽然属性在目前不算强势，但没了天敌后受穿一场对战还是很容易的。

NO.198 黑暗鸦 恶/飞行

特性：不眠/强运/恶作剧之心

职能：辉石、反强化、中转、救场、恶盾

评估：LC神将，谁用谁知道。

小乌鸦以如此低的耐久进入了我的帖子，那么就肯定和小蔓藤这类纯受不太一样，因为这么个耐久种族哪怕极限一防也依然相当拙计（极限物耐辉石吃命玉美丽fxt8成），并不是靠耐久做盾的。和自己的进化型比起来，因为小乌鸦还没那么绅士，所以速度更快，但相应的其他种族都要低一些，嗯，这就是成长啊。但小乌鸦作为一个恶心辉石，速度的要求并不算高（除非你拿去LU替代大乌鸦搞Z顺风），这个种族分布并不算得上是优秀。当然对二代PM也不能要求太高，毕竟小乌鸦当时是完全进化型，而且看上去就不像个受。小乌鸦要在OU中用自然选择恶作剧之心，这是和进化型的最大区别，玩命玉双刀啥的还是用力度更高有自信可选的大绅士鸦更合适一些。

小乌鸦号称长接天敌，以前FB过唯一王几次被长接血虐，于是一气之下拉上了小乌鸦，然后直接GG。小乌鸦有着恶心黑雾灭歌，都是场地技能，魔反替身都防不住，应该可以说是最强反强化PM了，而且在有辉石后一般的先制技能都干不死小乌鸦（剑舞M凯罗斯电光几率过半，3段物攻肥大神速6成多，水鼠腹鼓后极攻水喷9成……嗯，玛力露丽没小乌鸦快），可以说有小乌鸦在基本是不会被强化推队的，而且因为小乌鸦速度还行，耐久也不算特别突出，很方便炮灰掉，不会像天然沼王那样拖节奏，因此小乌鸦挺适合担任攻队救场成员的。当然在七代后小乌鸦因为恶心被大削后有些销声匿迹了，完全依赖恶心的小乌鸦很容易被恶系看死。小乌鸦的核心是反强化，那么黑雾或灭歌至少要带一个（当然小乌鸦功能并不只有反强化，所以如果没有需要的话同样可以舍弃），而极限物耐后虽然吃不下太暴力的攻击，但还算可以中转一下一般的非本UT顺便挡挡地震，所以鸟栖回复还是需要的，然后本系欺诈还是必要的，尤其唱灭歌的乌鸦可能会遇到对手继续强化的情况，欺诈的威胁很大，或者怕被头盔众蹭血也可以选择更稳定的黑夜魔影。最后一个格子一般给状态，可以选用电磁波或者剧毒，以前也可以用丝袜哥，然后七代被削的同时也没从小黑屋状态中出来。如果对耗盾牌或者封钉有要求那么挑拨也可以带，对目前的常见首发土猫还算有优势的，而且本身特攻不低，针对一点也可以拉速拉点特攻觉冰开搞。小乌鸦一般要反的强化有威胁的主要来自于物攻向强化，比如前面举的例子，因为先制技能基本是物攻，加上本身地免，所以一般物耐比较合理。当然恶系挡的恶系和鬼系很多时候来源于特殊段，并且抗鬼不怕斗，所以小乌鸦也可以侧重特耐补全队伍的鬼恶联防面（顺便极限特耐也可以在挡专爱蝶蝶时有点容错余地，极限特耐后蝶蝶月爆秒不了的）。

双打中的黑暗鸦有点类似秃鹫的功能，虽然没有秃鹫那么强大的耐久，但恶心使得辅助技能的功能性变得更强，比如开顺风，比如煽动队友鳍鳍，挑拨空间等。当然……蝶蝶的出现是对所有依赖有先制度技能的PM的超级打击，黑暗鸦的属性也并不怎么有利，面对最常见的三个卡璞都是被吊打的节奏。

配招：

强化克星（重HP物防+）：黑雾/灭亡之歌/挑拨+欺诈/黑夜魔影+电磁波/剧毒+鸟栖

双打辅助（重HP一防+）：顺风+挑拨+保护/鸟栖+虚张声势/煽动/欺诈

Anti：

因为小乌鸦属于见招拆招的类型，所以当队伍并不是强化向核心时对面小乌鸦的作用并不怎么强，毕竟小乌鸦在反强化以外的能力上并不怎么出色。和其他靠变化吃饭的PM一样，作为恶心变化手，小乌鸦在七代同时受到了超场和仙场的冲击，发挥空间变得相当有限，在人手一卡璞的七代环境下并不难对付小乌鸦，当然，如果你的队伍偏向五保一的话，早点撒钉集火诱杀掉这个烦人的小家伙吧。

NO.199 呆呆王 超能/水

特性：迟钝/我行我素/再生力

职能：炮台、空间手、空间打手、强化、中转、水盾、物盾、特盾

评估：大智慧超能水。

相比呆壳兽，这位二代才出来的分支进化型存在感并没有那么强，反而是让很多萌新以为呆壳兽是未进化型，偶尔甚至能见到进化辉石的呆壳兽，然后在呆壳兽获得Mega后，号称有着大智慧的呆呆王却没有学会mega，实在是滑天下之大稽。种族上和呆壳兽只有双防种族的区别，呆壳兽更抗揍而呆呆王抗法能力更强，但实际上这两位双防都不差，是完全可以胜任双盾的角色的。只不过水超更适合物盾，因此在OU大家更喜欢用吧主甲而非呆呆王，但实际上呆呆王并不比呆壳兽差到哪里去，尤其套上AV后丧心病狂的特耐端。呆呆王的特性和呆壳兽完全一样，一般自然是再生力，如果需要开空间防挑拨可以用迟钝。

做盾的呆呆王和呆壳兽并没有本质区别，只是呆呆王比起呆壳兽更适合AV，而后者则头盔更多。呆呆王的基础特耐已经非常高了，在拉满HP后带AV基本上一般的本系克制技能都打不死了，比如命玉鸣鸣十万最高8成5，满攻草蛇叶爆几率过半，眼镜恶龙恶波不过7成，虽然不敢说能和神蛋相比，但这特耐配合再生力中转大部分特攻技能是没什么问题的，而且本身有着超能属性也不担心精冲神秘之剑这类技能，因此呆呆王其实是挡蝶蝶的一个非常好的选择（极攻眼镜影球低几率过半），可惜没镜反，否则我觉得呆呆王都可以算是最佳镜反选手了，回血太方便。AV呆呆王可以选择和呆壳兽一样极限物耐提升坦度，也可以不做劳模，把物攻技能交给队友，省下的努力给特攻提升自己四攻的输出，毕竟呆呆王四攻打击面是非常不错的。

比起呆壳兽，呆呆王因为变聪明了所以学会了坏点子（Nasty plot），由此便更适合自己开空间强化打输出了。不过空间阴谋已经占了两个格子，剩下双攻的话打击面会有些不太够，实际上其实并不如不开空间慢速冥想来得划算，但这应该算是呆呆王和呆壳兽的一个重要区别。

其他方面呆呆王和呆壳兽并没有太大区别，也就是说呆壳兽能用的战术呆呆王大多都能用，比如眼镜预知未来、空间腹鼓、物耐冥想（当然呆呆王的物耐比不上呆壳兽，所以这大概算是呆壳兽的优势战术）。

双打中呆呆王和呆壳兽的区别就更小了（呆壳兽实机比呆呆王容易获得？？？），因为目前双打环境特攻更强势一些（威吓神级特性），所以一般来说呆呆王其实更适合出场一些，靠着迟钝放空间的成功率还是不错的。

配招：

四攻（重HP物防+/重HP特攻+）：沸水/冲浪+大字爆+冰冻光束+精神冲击/精神强念/草绳结/预知未来

阴谋（重HP特攻+）：戏法空间+阴谋+沸水/冲浪/精神冲击+冰冻光束/大字爆

控场（重HP一防+）：沸水+龙尾+电磁波/剧毒/哈欠+偷懒

（其他很多战术可以参考呆壳兽）

Anti：

如果说头盔呆壳兽可以恶心死一票物攻游击手，那么呆呆王就是缺少物理输出的队伍的噩梦了，不过还好水超有着电草鬼这几个特殊大系弱点，没有呆壳兽让人感觉那么难受。当然一般特攻克制是干不死呆呆王的，所以主要还是要从物理端入手。呆呆王因为物耐不像呆壳兽那么强大，所以一般是不敢接UT的，而接电反又没头盔这种辣鸡道具反伤，所以呆呆王比起呆壳兽要更怕双反队，那么作为对手便可以利用游击和打落降低呆呆王的存在感，争取给对手下状态下钉子让再生力回复效果打折扣，寻求尽量多次的压血机会（争取CT），避免自己的特攻手过早和呆呆王对攻，在呆呆王挂掉之前一定不能送掉自己对其有威胁的攻击手。嗯，要挡的话方法也不少，只是拿蛋啊仙花啊另一只呆呆王啊这类PM上去很容易就变成对受的局面，大家都不想的吧。最后，水冰超火打击面是被水恶完抗的，所以M暴鲤龙非常喜欢对着水超这几位上场替身（什么？十万海星？）

NO.201 未知图腾 超能

特性：漂浮

职能：未知

评估：未知图腾因不能参加华丽大赛谴责了GF！

这只（群）小家伙大概是我写的PM中最弱的一个了，因为技能是核心也是根本，有好技能像画狗这种可以在神战中发光发热，如果贫招的话就会被冠以“唯一”称号然后沉浮NU不能自拔。不过的确没人叫未知图腾唯一腾啥的，因为物极必反，当未知图腾真的只会一个技能时，人们就不会认为它技能少了，而是本该如此，你看有人说百变贫招嘛（当然百变机制特殊）。未知图腾是一群神秘系生物，力量来自于群体，而群体由大量弱小的个体组成，所以当玩家只允许从成千上万的未知图腾群体中挑出一只带上战场时，势必没什么乱用。不过如果没有物种条款（Species Clause）时，玩家可以带多只未知图腾，勉强可以发挥出极小一部分未知图腾的力量，比如带上f,u,c,k这几个远古符文再带几只有昵称的PM时可以穿越网线给对手带来极大的精神创伤，又比如带上l,e,a,v,e五只未知图腾和一只名为hurry的火球鼠据说可以给对手下一个恶毒的诅咒，当然这些做法实在太危险，好孩子不要轻易尝试。

未知图腾唯一会的技能是觉醒力量，这是一个特攻技能，而双攻是未知图腾唯一勉强能看的种族，至少我们庆幸特攻是72而不是48。而正由于未知图腾只能用一个技能，那么专爱系列道具就爆了命玉、属性提升道具好几条街，而且未知图腾也是节拍器的最佳拍档之一，本身机制会让玩家不由自主地选用同一个技能使得每回合都能够触发节拍器的增幅效果。一般来说未知图腾会选用本系觉超带眼镜追求最大输出威力（正经玩法），不过未知图腾的觉醒力属性迷惑效果极强，所以觉火觉冰追求四倍，觉斗觉虫反针对也是可以的，本来带上未知图腾的队伍就不可能是正经冲分队伍，随便怎么玩都行。

双打中……两个字母也组成不了啥单词啊，差评。

配招：

还能怎么配（重任意特攻+）：觉醒力量

Anti：

当对手击破物种条例的限制，掏出数只未知图腾和你来场对战时，不要管会掉多少分了，直接关窗口GG吧，对手可能是玩真的了。如果在正经对战中遇到了未知图腾……啥，怎么可能会遇到呢。

NO.202 果然翁 超能

特性：踩影/心灵感应

职能：踩影、救场、物盾、特盾、破盾

评估：专业装死划水当影帝一百年的果神索喃斯。

二代诞生了大量路人PM，却也诞生了相当多独特的PM，无论前面的未知图腾，还是后面的果神画狗。有不少玩家都在宝石感受过两只果然翁站场的恐怖，于是之后果断把对着踩影踩两人的设定改掉了。果然翁可以说就是为双反设计出来的，相当高的HP带动着不算高的双防和三个打酱油的种族，相当适合用双反却也被限定只能用双反，为了不让对手通过换人躲避双反给果然翁设计出踩影，思路是相当清晰。不过踩影沙地狱这类特性实在太imba，想当年五代鬼灯一度统治UB然后被BAN强行改特性，到六代姨妈受出现和M耿鬼大战神兽，再到如今踩影这个特性直接被BAN出OU，都说明了一个问题，那就是换人才是66的核心操作，嗯。但比起姨妈M耿鬼这类踩影，果然翁并没有那么大的能量，你看它一个主动攻击技能都没有（什么？Z反击？），用好其实并不容易。现在踩影被ban，果然翁可以说是迷之躺枪进了黑屋，毕竟在单打66中离开踩影，用心灵感应怕是被打成筛子（或许可以借助大家对果神的印象假装还是踩影）。

在UB中果神并不太容易获得出场机会，不过因为果然翁用法本身就有限，放在哪个分级其实区别不大。核心技能自然是双反，镜反反击是肯定得带的，或者如果针对性对付某只PM可以只带一个，但我并不推荐。接下来果然翁的可选技能还剩下同旅、鼓掌、神秘守护、迷人、挠痒和……水溅跃。首先自然排除水溅跃，哪怕七代Z水溅跃变成了一个暴发式强化技能，但对于果然翁来说只能卖萌。然后迷人和挠痒也并不算好用，除非是玩踩影链，可以用果然翁弱化然后交给上来姨妈再连环踩影强化，而这样用的话迷人自然要优于挠痒。再剩下的同旅鼓掌和神秘守护都是果然翁的常规选择技能，大部分情况下都是三选二，而同旅和鼓掌的优先度是最高的。因为反击和镜反基本上必定后手，所以当果然翁低于安全血线后基本上就只能发挥炮灰的作用了，而同旅则是给果然翁提供了一个很好的下场机会，理想情况下是双反干掉至少一只，然后红血先制果同旅再拉走一只（在半血果出现后我觉得果然翁带半血果也是个不错的选择）。鼓掌则是果然翁对抗有着非攻击技能PM的手段，这也是大部分PM面对果然翁时双方博弈的关键所在。对付果然翁思路不止一种，常见的几种都是基于变化技能的，其一是攻击性强化，将自己的攻击力强化至能够一击秒杀果然翁时就无须担心双反了，其二是双刀PM，可以无限利用自己的双刀技能和果然翁猜拳，其三是下状态，下个毒下个鬼火啥的可以慢慢磨死果然翁而保留自己的HP。而果然翁同样有方法应对这三种对手的应对。对于强化自然是先读强化鼓掌了，虽然自己动不了对手，但由于踩影的缘故，被鼓掌后对手下一回合仍然只能选择强化而不能换人，那么这就给了果然翁队友良好的上场强化机会，理论上来说队友上场后一回合对手仍然只能强化，所以如果己方PM对对手有重大威胁时，对手是会离场的，由此果然翁给队友创造了一个良好的输出环境和强化机会。对于第二种应对方法还是鼓掌，当对手下一个技能是已知的时就无所谓猜拳了。对于下状态，果然翁有着神秘守护，不过这个技能要防状态其实并不是太好用，因为其效果是使接下来5回合场上的PM不会陷入异常状态，但对已经进入异常的PM无效，而果神速度堪忧，面对盾牌一上来就下状态是防不住的，只能提前用神秘守护打消对手用状态技能的念头然后接鼓掌，或者换一种思路，接下状态后鼓掌开神秘守护然后换队友，其实也是为队友创造好机会。

双打中果然翁：我是谁？谁在打我？为什么没人打我？我应该打谁？我好像秒了谁？

配招：

技能少的好处（重HP一防+）：反击+镜反+鼓掌+同旅（先制果）/神秘守护

Anti：

其实有几种应对已经在前面说到了，但这是猜拳过程，非常不稳，这大概也是踩影被果断ban掉的原因吧。另外，鬼系不会被踩影。反击和镜反作为格斗系和超能系技能，分别有着自己的盲点，因此，游击众是克制果然翁的，UT接鬼系、电反接恶系的操作对于果然翁是无解的，因此在对手有果然翁时，不妨多游击磨磨血，在对手红血时可以适时先读一下用个变化技能躲同旅，在同旅连续使用用概率失败后面对果然翁有时可以逃脱强行兑子的命运，但仍然逃脱不了被送机会的命运，因为我要是果然翁使用者，在先制果同旅后下一回合肯定跟着一个鼓掌，所以在面对强行兑子时还是需要权衡，换掉不一定是坏事。

NO.203 麒麟奇 超能/普通

特性：精神力/早起/食草

职能：强化、接力、许愿、特盾

评估：明麒麟奇奇伶其名（迷之回文）。

和安瓢虫一样，虽然是二代PM但出现率相当低（后面还有个熔岩蜗牛），导致我在神奥宾馆旁边第一次遇到时还以为这是只四代PM。虽然在玫洛艾塔出现前拥有着独一无二的普超属性，作为超能系能免疫鬼系，但存在感就是上不去……当然，普超这个属性还是不错的，只有虫恶两个弱点，规避了超能攻击手常见的鬼斗仙补盲，我觉得给神蛋变成这个属性会相当不错。既然提到神蛋了，这个属性是非常需要种族和技能支持的，普超适合能力特盾，因此稳定回复技能是必须的，如果作为攻击手，那么普超有着共同的钢系盲点会很不舒服（以及鬼恶众）。玫洛艾塔拥有着相当强的特耐却没有稳定的回复，于是一般情况下以攻击手的形式出现，时常带着AV，而麒麟奇则是出生太早，作为无进化型PM种族不够支持，而且分布也不怎么合理。麒麟奇有着穷人级别双刀种族，双攻速度不算太高，双防HP不算太低，于是便因为过于平庸和低存在感打入了冷门……特性上五代获得的食草是一个亮点，加上本身的超能属性使得麒麟奇可以特意针对那些草盾的大咖特别是M妙蛙，嗯，如果特耐再强一点的话。

我对麒麟奇印象只有空探时用来学道具回收，于是在看技能表前我就觉得这家伙肯定会接力（迷之逻辑），果不其然。麒麟奇是唯一一个食草接力，和电飞鼠的电力引擎类似，这种接力可以钻接力条款的空子，而比起点穴接力来显然要稳定不少。考虑到麒麟奇本身速度不算快，高移应该是最适合接的一个能力，理想的话可以顶着草系技能上场后逼退对手高移然后接走+1物攻+2速度，只不过大部分攻击手一段攻击并不能推队。不接高移的话，麒麟奇不会剑舞但会阴谋，和食草有些不怎么搭，不过倒是给了接双刀手的可能性。另外考虑到麒麟奇对草系和超能系不错的逼换能力，也可以考虑带上替身，加一攻加个替身接给M大嘴这种比单纯的加2攻破坏力要大得多。另外麒麟奇也可以考虑自己强化自己打，因为有着阴谋这个爆发式强化技能，加上本身特攻就比物攻高，麒麟奇特攻路线一般要优于物攻，一般来说巨声精冲影球三攻足够应付大部分情况了，反正不会气合弹，反正带了气合弹后这三攻就会被鬼恶三免疫了……或者能量球瞎眼光十万觉火看情况带。如果走物攻线的话往往需要触发食草来寻求力度，而食草机会难得，所以可以带上高移趁机强化起来。麒麟奇物攻面有着地震偷袭可用，考虑到物攻超（思念头槌）的蛋疼命中和威力，三攻可以考虑舍弃超本，不过这样用好像没法从普通系物攻手中脱颖而出，毕竟肯泰罗爆爆头水牛甚至惊角鹿在物攻能力上都要优于麒麟奇。

如果麒麟奇的物攻种族分个几十给特耐，我觉得麒麟奇可能会更热不少。麒麟奇有着许愿可奶，有电磁波剧毒下状态，有欺诈反物攻手，裸接力后读还可以蹭食草的物攻。另外，麒麟奇也是一个少有的能接力的重力手，或许可以Z重力（或者重力加阴谋）后接力给暴力的特攻地面攻击手，比如尼多王，比如目前小黑屋的化身土地云。虽然说麒麟奇这样用一般比不过梦幻，不过……实机能用化身土地云不能用梦幻啊。

双打中……让食草巨沼怪成为现实吧！特性交换！作为普通系加超能系，麒麟奇并不会大众的帮手鼓掌，反倒是可以用特性交换啊围攻啊这类搞队友的技能，而因为自己耐久不太够站不了场，加上超能系好的辅助实在太多，其实很难见到麒麟奇出现在双打中（单打中似乎更少）。

配招：

接力（重HP特防+（高移）/重HP速度+）：高速移动/阴谋+接力棒+巨声+阴影球/替身

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+精神强念/精神冲击+巨声+阴影球/魔法闪耀

特盾（重HP特防+）：许愿+保护+电磁波+巨声/精神强念

Anti：

其实我至今没在OU中见过这货……咳，看起来麒麟奇属于依赖强化的PM，因此备好吹吼挑拨黑雾反强化措施，如果对手队伍没有明显终点，那么麒麟奇可能会选择自己打。鬼恶的勾魂盆栽免疫普超双本，除非麒麟奇带魔法闪耀不然是不可能打动这俩的（带上魔法闪耀三攻打不动钢，个人认为不太合理）。条件放宽一些，大部分恶系特盾挡麒麟奇都没什么压力，加上麒麟奇本身物攻不低而物防端脆皮，只需要欺诈就可以赢得对攻。

NO.205 佛烈托斯 虫/钢

特性：结实/防尘

职能：撒钉、工兵、物攻、救场、物盾、钢盾、游击、中转

评估：最强钉子户无之一。

在我正式接触对战之前我就知道这个圆滚滚的小家伙是干啥的了，因为对战工厂那有一只三钉爆炸的核果……得益于二代新加的钢属性，核果成为了第一只虫钢，而这也是当之无愧的虫系最强属性，硬生生掩盖了大量虫系弱点，而虫系的抵抗和斗抗也配合了钢系，使得这个属性只有一个火系弱点，配合着核果这钢鸟级别的物耐会让人感觉相当硬。不过弱点少意味着抗性也不多，作为虫系没有地斗抗性，作为钢系没有飞岩抗性都比较伤，剩下的抗性特攻向属性偏多，因此可以看到大量特耐M螳螂挡仙超的情况，但和核果的重物轻特是有些矛盾的。核果的物攻还算有一些威胁，只不过有些钢系和虫系都不是强势输出属性，而非本技能没有1.5倍加成，所以基本上感觉没什么输出能力。特攻60不算太低，核果有着电反可堪一用，反正双攻输出都半斤八两，不怎么能打动人。特性的话结实和防尘都有实用价值，前者自带不会消耗的气腰，虽然核果一般情况下并不容易被秒，不过有着结实的存在可以在被隐藏的觉火阴时稳定出一把钉，或者配合反击红牌爆炸可以强行换掉队伍无法处理的物攻强化手，也可以用于实现一级战术；后者防粉防天气，自身虫钢属性完抗大部分草系，在草系没觉火的情况下用防尘核果会非常有效。由于核果本身不怕沙暴，所以防尘的第二效果主要可以用于雪队，核果可以为脆弱的冰属性提供一些抗性和扫钉，不过本身四倍弱火和雪天弱点重叠，也不能提供冰系急需的岩斗抗性，比较尴尬。相对来说结实更适合核果的技能特点，但防尘也可以针对性使用。目前核果在OU的使用率远不及以前，这和核果自身攻击能力缺乏有很大关系，而因为回复能力不够也不容易进受队，比较尴尬。在OU用的话一般是极限了物耐强化自己的长处，不过在UU的话倒是可以考虑极限特耐来保持和花仙的食物链（这里说的是六代），目前七代给UU送了一大堆暴力物，环境还有点混乱。

核果的技能核心是钉子，无论是少有的同时三钉还是钉子加高旋，这就是核果的特色。当然，像前面那样带三钉的核果是根本不现实的，且不说这种核果的反制问题，在除雾效果强化后根本保不住钉，以前UB那种双钉加鬼龙的战术现在根本用不了，毕竟扫钉没了鬼系盲点。因此核果一般还是单钉较多，最多双钉，岩钉优先级最高。由于本身不弱钉不中毒钉，而且物耐足够用于中转，所以核果也是个比较称职的工兵，很多时候会钉子扫钉一把抓。由于核果的攻击威胁不高，因此电反核果在六代后使用率越来越高，自身的钉子配合电反游击可以尽可能减少自己被钻空子的机会同时消耗对手。当然很多时候有电反照样阻止不了对手读钉子上场，因此大众的剧毒也是相当有效的防强化技能。在仙系强势后一度冷门的螺旋球也重新进入核果的考虑范围，虽然核果的速度不是超级慢速，不过打打高速脆皮威力还是够的。其他的攻击技能主要是万能补盲技能地震、一言不合双杀的大爆炸、反击和……电磁炮，核果的虫本没啥突出的技能，没UT没大角，十字剪威力不太够，要用的话虫钢双本也最多带一个，打击面重叠太大（螳螂表示逆属性常态）。大爆炸和快节奏队伍相得益彰，撒完钉开炸偶尔可以打乱对手的扫钉目的，让后排强攻手上场压制对手扫钉手保住钉子，配合坚硬也可以强行换掉对手的脆皮攻击手实现救场。反击也可以作为核果的攻击技能，本身高物耐的情况下反击可以多次使用造成不错的伤害，配合坚硬同样可以实现救场，而红牌也有着类似的效果，顶着UT上核果的话触发红牌可以强行打乱对手的游击节奏给核果一个良好的出钉机会（当然这得看脸），在看到对手队伍有己方难以应付的强化手时也可以保留核果红牌用于反强化。电磁炮是个人喜好，因为总觉得核果没啥好攻击技能，用了也没什么力度，还不如RP炮吓吓人（没电磁波残念）。核果没有稳定回复技能，主要靠痛平分。看起来和核果不高的HP种族很配，但带上后发现基本没啥用的机会，在节奏偏快的情况下，核果上场都是带着任务的，要么补把钉子要么扫钉，痛分剧毒看起来很美但和核果定位有些冲突，在钉子相关任务优先级更大的情况下核果并没有多少格子带痛分，带了后效果也一般，因为核果的炮灰优先度比较大，除非面对钉子受队需要核果提升自身存活能力。

提到痛分，那么自然不能不提1级核果的坚硬痛分，理论上面对100级PM时这种PM拥有无限的血库，不过在1级佛烈托斯的PO BUG改掉后，小核果就比不过朝北鼻了，因为小核果没有钢系，那么不怕毒不怕沙的优点就没了，大家只能退而求其次用朝北鼻。而且比起1级坚硬莽撞而言，1级坚硬痛分的强度还是弱了一点。

因为攻击端有个螳螂的存在，所以岩切核果实用性非常低，因为更快更强的螳螂那边可以高移还可以剑舞还有着高威力先制，哪怕核果这边有着地震岩崩也难以弥补劣势。娱乐向的话，核果是重力加电磁炮的使用者，虽然比起3DZ，核果这样用稍微有点迷……核果也可以用力量戏法，攻防没有壶壶那么极端，成功率还是不错的，也可以配合上岩崩，不过……攻防不极端意味着收效就不太大，而收益不大的话战术太复杂就容易崩，反过来壶壶那边风险大但收益同样大，用的人才多一些。

双打的话，钉子意义不大的同时钉子户也失去了饭碗，核果的低效攻击能力弱点就凸显出来，没有好的辅助技能情况下还是很难出场的（或许可以开个重力）。

配招：

钉子户（重HP物防+）隐蔽石砾/撒菱/毒菱（岩钉队伍至少得一把，队友带了核果可以带第二钉）+高速旋转+剧毒/痛平分/电磁炮/反击/地震/大爆炸+伏特替换/螺旋球

Anti：

核果是众魔反最喜欢面对的撒钉对象，因为基本上反钉没啥风险（五代时光布还是得小心螺旋球的，现在……反正也不会被秒掉，压制出钉才是关键），尤其M勾魂是当之无愧的钉子受克星，除了会被电反压点血外核果基本上没办法搞勾魂。鳍鳍同样是依赖钉子的PM的新头疼对象，核果同样只能靠电反（对吧，电反的重要性体现出来了）来和鳍鳍周旋。龙头地鼠作为有钉有高旋有属性不怕毒不怕钉甚至不怕电反的PM同样是核果的头疼对象，虽然说核果的反击可以阴掉一些鼹鼠，而且鼹鼠也阻止不了核果撒钉。由于核果缺少攻击能力，大量有一定耐久或者抗性的PM都可以面对核果上场强化（龙舞飞龙众尤其是暴飞龙、剑舞螳螂钢兵等），或者给游击PM带节奏。在目前输出更暴力、特攻强势的大背景下，核果在OU的生存环境还是挺艰难的

NO.206 土龙弟弟 普通

特性：天恩/逃跑/胆怯

职能：强化、物盾、撒钉

评估：雌雄比1:1的弟弟哦。

土龙弟弟有着相当多的别称，Z神幼体是最广为称道的一个，然而作为一个完全进化型被称作别人的退化，只能说种族给得太吝啬了。土龙弟弟也是一个典型的外形和名字欺骗，是土龙不是地面，有小翅膀没飞行系，而低种族的普通系日子相当难过（某些特殊存在除外）。土龙弟弟的种族分布可以说毫无亮点，低速加合格的HP后剩下的都水桶，无论攻守都不出色，而和其他低速PM不同，身为天恩手，土龙弟弟是非常需要速度的，尤其在麻痹效果削弱后，麻痹已经不能保证己方先手了，这对基础速度低的土龙弟弟是个重大打击（什么？空间玩HAX？）。天恩是土龙弟弟的唯一亮点，毕竟虽然应该是最弱天恩，但这个特性看的是脸，只要脸好，土龙弟弟……还是有可能推一队OU的。

对应于基拉祈的铁头、飞机草刺猬的空切，土龙弟弟拥有的主HAX技能是头突，光技能上就已经要比上述弱了一筹，因为威力最低的同时打不到鬼，同样需要靠HAX突破钢盾。玩麻痹害怕双封锁的另一环是麻痹，土龙弟弟有着本系泰山压顶可HAX，也可以用蛇形PM（蚯蚓？）专属大蛇瞪眼，比起飞机的电磁波命中满格并且能麻痹除电系柔软外的PM，这方面还是不错的，虽然说要配合HAX的话土龙弟弟必须得拉点速了。另一个蛇形PM专属是盘卷，和土龙弟弟相性非常不错，配合起鸟栖（迷之小翅膀）能大幅提升土龙弟弟的HAX容错率，不像飞刺猬那样切不怕就GG了。三变化加头突的配置很明显打不到鬼，所以也可以舍弃鸟栖或者盘卷换个补盲技能。至于舍弃哪一个其实区别不太大，反正舍弃一个说明相信自己的脸……我个人认为保留盘卷更好一些，没强化的话实在没啥威力，另外鸟栖和盘卷也可以合二为一名为痛平分，只要麻痹触发率有保证，痛平分的恶心度不比前两技能弱。土龙弟弟可以学会地震（我觉得原理肯定和巨金啥的不太一样），也可以用岩崩思念头槌继续HAX，剩下水尾追击之类的带的意义不大。

土龙弟弟的特攻面是标准的早起普通系打击面，各种属性的技能简直不要钱。考虑到土龙弟弟的特攻和物攻差不了多少，而且同样有着冥想强化，只差一个用处不大的命中强化，同样可用大蛇瞪眼控速。比起物攻，特攻不怕头盔弹血，而且有着多样的技能选择，但问题在于缺少普本而且特攻本身偏低，力度是个大问题，而且要双封锁需要用空切，这个技能除了非本威力低外，用过飞机的同学应该都经历过关键Miss的情况……其他的话，十万火急影球这些常规技能都有，也可以学习基拉祈好榜样水波三封锁（混乱被削，GG），或者玩原始力量爆发式强化（误），如果不想冥想占格子也可以用特攻版提升拳充电光（提升拳都百分百了充电光还不改概率），虽然强度一般，但理论用法确实不少。

作为地龙，土龙弟弟自然能撒钉，而且撒钉莽撞反击一看就是首发炮灰打法，不过，土龙弟弟并不擅长干这个，主要缺少先制以及……耐久太高了。

双打的话，土龙弟弟作为唯一一个天恩AOE岩崩（说起来你可能不信，神蛋也能这样用），可以极限低速空间打控制，虽然这个战术看起来有点迷，但本身低种族没辅助的土龙弟弟在双打中能干的事本来就不多。。

配招：

物攻HAX（重HP特防+/重HP特攻+，注意拉速）：头突+鸟栖+盘卷+大蛇瞪眼/泰山压顶（地震痛平分啥的视需要换鸟栖盘卷）

特攻HAX（重HP特攻+，注意拉速）：冥想+鸟栖/泰山压顶/打雷+空气切割+任意

Anti：

对于物攻型HAX众，坚硬头盔表示害怕与否不是问题，尤其是保姆曼波呆壳兽巨蔓藤这种不需要用技能才能回血的PM，根本不存在被HAX死的问题（唔，CT也算HAX）。土龙弟弟的强化属于满速坦克向强化，所以常规性反强化措施基本都能解决对手的控场（百变可以反HAX，吹吼众倒是不稳），另外……比起飞机这类，土龙弟弟基本上不麻痹对手根本没法HAX，所以不会被麻痹的电系根本就不怕土龙弟弟，像雷皇这类有一定基础耐久的更是可以对着站撸。

楼主在赶毕业论文，这几天更新会变得极其不确定（也许能补回来）

NO.207 天蝎 地面/飞行

特性：怪力钳/沙隐/免疫

职能：物盾、地盾、游击、工兵、撒钉、打落、辉石、强化、接力

评估：嗯，以前翻译中有个叫紫天蝎的（龙王蝎退化），老是搞混。

地飞是个好属性，能飞天抗打雷挖洞躲地震（沙漠蜻蜓：？？？），拥有这个属性的无一弱者，哪怕是未进化型。只有水冰的弱点有着大量抗性，尤其电地双免疫，物耐端不怕地岩，而且关键是天蝎家族和威吓土猫物耐端本身就非常不错，在各种冰拳秒不掉的情况下物攻手们总会觉得他们很棘手。小天蝎和大天蝎其实是两个风格，主要来源于特性差异。天蝎王很少有人用来作为工兵，因为除雾和某毒瘤特性不共存，而用剩饭怪力钳扫钉又会感觉用着很不舒服，哪怕天蝎王本身其实是有鸟栖回复的，但和毒疗加鸟栖的回复量根本没法比，给人很大的心理落差。但小天蝎就不一样了，因为梦特不是毒疗，而是中不了毒的免疫，虽然比两个普特还是好一点，至少可以为了除雾放弃梦特了。小天蝎的所有种族都落后于天蝎王，尤其物攻少了20变成了贫民级别，哪怕有剑舞输出也是不太够的，更何况没了每回合八分之一的HP回复，剑舞起来也不那么容易了，因此要用小天蝎而非大天蝎，自然是看中辉石后更高的耐久和除雾。

一般来说，用小天蝎的话除雾和鸟栖必带，以前还可以作为地飞属性在UU的备胎来用，现在天蝎王也掉到UU了，所以小天蝎要和自己老子抢出场率就只能是除雾了。剩下技能的话和天蝎王类似，可以用稳定的地本地震，虽然有盲点；可以用万能打落，现在有Z石M石和各种头盔；可以UT游击，冰火牙石刃针对针对某些四倍，因为小天蝎基础攻击捉急所以如果不是特意针对基本是见不到。因为小天蝎的攻击威胁不大，所以剧毒小天蝎相当多，只是和传说中的替保毒震大天蝎来说，小天蝎不太可能这样用。另外小天蝎也可选择带钉子，不过这样的话小天蝎除了功能性就只有功能性了，太容易送机会，我不太建议这样干，除非队伍里其他人实在没格子。其他的话，小天蝎基础速度不错，挑拨可以一带，也能配合剧毒。反击的阴人效果不错，对于天蝎来说还是挺少见的。

和大号一样，小天蝎也可以作为接力一轴，能接磨爪高移剑舞，只是优缺点同样明显，没有自动回复有着更高基础耐久，一般来说还是不如大天蝎的，毕竟后者可以挡打落小天蝎要躲打落。

双打中天蝎能干的事不多，主要也就放放顺风了，这点天蝎和天蝎王都差不多。

配招：

Wall（重HP物防+）：除雾+鸟栖+地震/打落/UT/挑拨+剧毒/隐蔽石砾

Anti：

作为不怕地的毒系，叉字蝠可以说是大部分天蝎的克星，自带挑拨和除雾可以压制几乎所有出现在市面上的小天蝎（和某些地毒大天蝎）。小天蝎的攻击能力本身就不咋地，所以挡起来基本没有什么压力，除了叉字蝠外，谢米玫瑰等草盾也能比较舒服地挡下来，其他诸如睡觉水君、免疫卡比这种毒瘤就更不用说了（噫，我好像是没见过挑拨天蝎）。最后，作为一个辉石PM，悄悄打落它吧。

NO.208 大钢蛇 钢/地面

特性：结实/坚硬脑袋/强行

职能：撒钉、物盾、强化、炮台、救场、中转、钢盾、地盾、空间打手

评估：印象最深的是空探的野生岩切大钢蛇，太鬼畜了。

作为初代大岩蛇进化，大钢蛇在获得了爸爸级钢属性的同时种族也突破了500，可喜可贺。地钢是个好属性，有着电毒双免疫，而且不怕电冰，奈何有一只鼹鼠死死地卡在OU位置上。大钢蛇有着惨绝人寰级物耐，虽然比不过M呆壳兽，但同样是吃大部分地震不过半的水平，加上钢属性的一大堆抗性，大钢蛇在物耐端是一个相当不错的盾牌，只是地斗两个重要热门弱点扣了不少分，而抗电仙超的加分项意义又主要体现在特耐端，鼹鼠的特耐比大钢蛇好上不少，GG。物耐之外剩余的种族就比较寒碜了，85的物攻相对于这么个庞大体形并不高，而HP只有75的情况下特耐其实是比较脆的，加上速度非常慢，头重脚轻的比较下使得大钢蛇并没给多少人留下打不动的印象，甚至比不上有着速攻压制和有着不错特耐和AV可能的龙头地鼠给人感觉烦人，这的确是挺悲哀的一件事。大钢蛇的三个特性看起来都挺不错，但和初代某PM一样……其实都不算好用。结实和核果一样，属于高抗性高耐久结实（虽然除了托戈德玛尔剩下的都在某方面挺硬的……），虽然可以配合首发撒钉，但大钢蛇没有反击只有龙尾吹吼有时候改变不了太多的局面，而且回复起来比核果要困难得多，这么大一个电免一大早炮灰掉也挺可惜，虽然有用但意义并没达到可以改变影响力的程度；坚硬脑袋自然需要技能支持，你看化肥坐拥岩飞两属性一个反伤技能都没有，而大钢蛇同样也只有舍身撞可用；强行是个好特性，嗯，仍然需要技能支持，有了技能尼多家族无论物攻特攻都好用，但大部分物攻手是不具备的，尤其地面攻击手，地震的稳定既是优点也是缺点，虽然大钢蛇有个钢系，显而易见可以加成铁头，但大部分情况下重磅冲撞威力比加成后铁头还高，如果用铁尾的话……垃圾命中，因此大钢蛇主要能加成的是岩崩咬碎火冰牙，嗯，至少比某只螃蟹要好用一点，不过我觉得还是另一只地钢的破格更适合地面系（以及撒钉手（以及放毒））。

咳，上面贬了一大堆，但大钢蛇的物耐数值是明摆着的，相当靠谱，挡UT什么的更是挠痒痒，如果有回复比如睡觉或者队友许愿那么头盔是个非常合适的道具，如果没有的话自然还是剩饭好，这一个道具栏的价值直接就使得M大钢蛇使用率还不如常规大钢蛇。有着龙头地鼠的成功例子，钉子地钢岩是非常稳的配置，配上强行后差不多可以作为三本系，当然大钢蛇有受加成的火冰牙，这使得大钢蛇的可选克制面比鼹鼠广了不少，而且不用见了某个OU毒瘤就跑（虽然这俩互相伤害造成的伤害差不多，极攻土猫地震打满HP钢蛇上限七成，反过来冰牙打无耐土猫上限8成），由此大钢蛇也可以选择AV四攻，甚至可以极限特耐AV当特盾用，地钢的特殊抗性还是挺不错的，普通的觉火觉地还打不动这种大钢蛇，或者和龙头地鼠一样AV当外挂提升对攻能力，自身Bulky offense，和其他强行命玉不同，大钢蛇地本输出非常重要，在一般点地震的情况下，全力命玉无反伤的效果很难发挥出来，加上大钢蛇低速，血线重要的情况下带命玉很容易自杀。和龙头地鼠比起来大钢蛇要挨更多的打才能出手，并且基础物耐更高可以更多进行中转，所以睡觉的意义大了不少，不过带上睡梦后格子就紧张了很多，所以一般情况下大钢蛇更多是配合队友许愿进行回复。大钢蛇的站场能力不错，所以可以用经典的钉子龙尾顺便蹭饭，自身钢本对仙系的压制使得龙尾的意义要远大于吹吼，当然用龙尾特性记得不能用强行。另外地毒同样是个不错的搭配，大钢蛇用剧毒可以很好地增加坦度，考虑到剩饭的重要性和剧毒保护的不错combo，保护对于大钢蛇也是个非常不错的技能。至于咬碎爆炸舍身撞这类技能，看起来都有一定的意义，但个人感觉意义不是特别大，如果需要的话可以带上。

大钢蛇有诅咒，天克菜刀队。不过对于一般队伍来说，大钢蛇的水系弱点非常突出，加上基础攻击压迫力并不强，所以大部分水盾都是无压力突脸的，除非队友先把敌方特攻水火和暴力特攻手（尤其特攻地）给干掉，大钢蛇其实是很难诅咒起来的。如果遇到少有的没特攻水火的对手，诅咒加睡觉基本上可以耗一队，剩下技能带双本就足够了。另外大钢蛇30速同样可以用岩切弱策的配置，物耐端吃个非本地震蛮力是相当的轻松写意。

双打中的大钢蛇自然是常用于空间打手了，虽然攻击能力不是最顶尖的，但耐揍能力相当不错，命玉强行岩崩和地震AOE力度还凑合，如果队友有地免提供治愈波动的话会变得相当棘手，而且还可以没血了就炸掉，非常简单粗暴。

配招：

先四攻（重HP物攻+/重HP特防+，可AV）：地震+铁头/铁尾/重磅冲撞+岩崩/冰牙/火牙/咬碎选二

三攻（重HP物攻+/重HP特防+/重HP物防+）：钉子/剧毒/岩切换掉一个补盲

双攻（重HP物防+/重HP特防+）：龙尾/保护再换掉一个补盲，可用睡梦或者诅咒睡觉

Anti：

打UU的时候我也算遇到了不少大钢蛇，有M有不M的，但一般情况下印象就是上水盾，喷沸水，然后就没有然后了。大钢蛇的力度不算太高，哪怕有强行，更何况一般情况下是结实更多，所以即便没有抗性挡起来也不算难。如果不想让大钢蛇撒出钉子，那么挑拨比强杀的效果要好得多，不过叉字蝠这种飞行系除非有愤怒门牙（热风），不然是干不过大钢蛇的，这方面勾魂干得不错，无论M的还是不M的，终于不用回想起面对另一只地钢反不了钉的无力了。另外地盾也是能应对大钢蛇的，比如顿甲，虽然地震不一定过半，但反正大钢蛇同样打不动自己，有着属性优势的对攻是占优的，对手撒钉还可以旋掉。其他的话，保护好暴力特攻手吧，尤其草系这种对大钢蛇是有一定优势的，比如谢米可以充当挡杀大钢蛇的大将。

NO.208 大钢蛇（Mega） 钢/地面

特性：沙之力

职能：物盾、钢盾、地盾、撒钉、炮台、强化、抗打落

评估：M大钢蛇的游戏动画相当炫酷，尤其闪光的。

M大钢蛇和某地龙一样是属于Mega不如不M的类型，虽然大钢蛇本来使用率也不咋地且Mega不减能力。Mega提升的能力堆给了物攻和双防，没有浪费点个赞，这使得大钢蛇在M后的物耐重新超过M呆壳兽，夺回了属于钢系的尊严——虽然并无卵用，在物耐基础值已经非常高的情况下提升是非常有限的，而特耐提升30同样比不过普通钢蛇的AV，所以M大钢蛇比起普通大钢蛇的突出优势在于物攻提升的40点，这可以算是一个质的提升。有人可能会提出普通大钢蛇有强行补输出，实际上强行提供的威力提升还是弥补不了40点种族的，拿计算器算了算发现强行加成的岩崩和M大钢蛇裸岩崩威力基本一致，而M大钢蛇地震石刃这类本身不受强行加成的技能威力是怎么都要高于普通大钢蛇的。其实M大钢蛇的特性也是个输出特性，只不过大部分情况下是个白板……

M大钢蛇做受其实比不过普通大钢蛇，原因在上一篇已经提到了，对于大钢蛇这种抗性耐久优秀急缺回复的PM，剩饭的意义非常大，除非你队伍节奏相当快。但如果是快节奏队伍，为啥要把M位给大钢蛇呢……。另外头盔背心都是适合大钢蛇的好道具，M大钢蛇占道具格还锁M位实在是吃力不讨好，而且沙之力做受当白板不如结实偶尔强行救场。所以M大钢蛇要做受只能从特耐更好且不用带AV的方向上去考虑，可以选择极限特耐撒钉，或者追求能力最优化用淘气性格补下物防，另外，M大钢蛇诅咒起来比普通大钢蛇特耐端要靠谱得多，如果对手没有强势的特攻水火（比如只有保姆曼波这种弱鸡沸水），那么M大钢蛇是可以强行诅咒的，可以把自己当做被打掉剩饭的普通大钢蛇，嗯。

个人认为要用M大钢蛇最好是把它当做一个攻来用，哪怕仍然带着龙尾钉子这类技能，也完全可以极限物攻满HP，反正基础物耐已经相当稳了，125的物攻极限后力度可佳，虽然不能带命玉砖头啥的输出肯定到不了随便秒脆皮的程度。而且可以给M大钢蛇配个沙暴手，老班和新兴的庞岩怪都不错，地岩钢完美契合沙力，剩下个格子给钉子龙尾火牙啥的都无所谓，反正一般情况下地岩钢打击面已经很不错了，遇到辉夜啥的火牙照样啃不太动（遇到钢鸟倒是可以玩玩“你敢不敢鸟栖”的游戏）。给M大钢蛇用岩切的话……力度其实是相当捉急的，虽然强行加成部分和40点种族将将扯平，但普通大钢蛇可以带命玉弱策啊……

双打中M大钢蛇作为占Mega位还没啥输出的PM，直接GG。最后吐槽一下大钢蛇的电磁浮游，这家伙用电磁浮游可比那些小萌物电系难多了，不加个电系能忍？

配招：

坦克四攻（重HP物攻+）：重磅冲撞+地震+石刃+火牙/龙尾/隐蔽石砾

Anti：

对上M大钢蛇，最好屏除老印象，先默认对手是一个125物攻的地钢攻击手再说。不过要挡的话其实和上一篇普通大钢蛇一样，地岩钢本身打击面就不错，重点是防双本，因此各电鬼、天蝎是不错的中转，如果自己水盾物耐不错的话也还是可以对着上水盾（水君这种毫无压力）。

NO.210 布鲁皇 妖精

特性：威吓/飞毛腿/胆怯

职能：物盾、仙盾、破盾、中转、炮台、强化、队医

评估：名字和外形不怎么搭（嗯……单身汪……）

在仙系还寥寥无几的六代时，布鲁皇作为一只仙系获得了……嗯……还不错的关注…吧，至少我挺喜欢用的。纯仙系是一个物耐属性，这个在之前提到过，虫恶斗龙的抗性都是物攻居多，而布鲁皇就是在一大堆物耐捉急的妖精萌物中的一朵奇葩，因此虽然仍然是冷门，但在UU中仍然获得了不错的出场率（主要是我自己用得比较多，还有几次出现在别人的UU纯受队中，细胞蔓藤美梦啥的）。单看种族的话，布鲁其实是空有物攻没有耐久和速度的悲剧型PM，物耐凑合特耐一般速度捉急，但当这个种族加上仙属性和威吓后就变得……好了许多，物耐直接提了一级就可以作为不错的物盾了，而物攻配合仙的打击面也就成了不错反制能力的体现，虽然特耐问题没有得到解决，不过当盾是足够了。除了威吓外的两个特性都是提速向，只不过在布鲁只有45速的情况下，提一级速一般是不够的，这直接使得胆怯PASS掉；而飞毛腿则是可以陷入异常提两级速，看起来可以顶状态，只是飞毛腿不是根性不敢吃烧伤（以前布鲁是普通系还可以飞毛腿火珠空元气），而且布鲁本身没有剑舞爆发强化物攻，这样用无论速度还是输出都不太够，加上BUG级特性威吓竞争，基本上布鲁都是当低速物盾来用的。

布鲁当盾的最大问题是缺回复，所以非常依赖剩饭，这样布鲁就出现了两种分支，一种是极限物耐纯盾靠队友奶，另一种是大把物攻满HP强化对攻能力。于是我们先从布鲁的攻击面谈起。作为一个物攻型仙系，布鲁在和GF交易后如愿得到了嬉戏，好评如潮。作为曾经的普通系，布鲁的攻击技能相当丰富，基本上常见的拳类技能和牙类技能都有，其中地震和近战（蛮力、过肩摔）火拳能够有效帮助布鲁打击妖精最大敌人钢系，一般来说地震最为常用，再搭配个冰拳的话三攻打击面已经差不多了，如果四攻冰火地仙就能实现全打击面，不过除非AV，四攻布鲁还是不常见的。布鲁虽然面相凶恶，却能摇得一手好铃铛，其实是个队医，考虑到布鲁自身缺回复且单攻仙可以应付相当多的情况（比如仙布仙花鳍鳍等典型单攻仙），因此布鲁可以用睡梦嬉戏铃铛的用法，值得一提的是，梦话到铃铛是可以把自己摇醒的，所以这种配置是非常有趣的一种，包括X神等大量PM都可以尝试这个套路。此外布鲁常用的干扰技能是电磁波和吼叫，因为布鲁容易招引钢系，所以剧毒并不是太好的选择。电磁波的话可以配合愤怒门牙挑拨，这是个非常不错的破盾组合，在前面也提得比较多了，布鲁的不错物耐和逼换能力用用这个组合也是不错的。吼叫主要是用于怼某些自己打不太动的强化，比如冥想细胞、水君等，以及防止被某些家伙钻空子比如剑舞鲁卡。然后……我要说替身气合拳会不会被打……

如果想用到两个加速特性的话，可以考虑用健美强化，顶一发UT打落啥的胆怯加个速然后逼换健美是最理想的情况，虽然这意味着要拉速度耐久就下去了，不过布鲁的技能打击面不错，这样用用偶尔倒也有奇效。用健美的话倒也不一定要速攻，极限特耐健美也是一种可能，虽然极限特耐后特耐也并不怎么稳。

双打的话，有威吓就不愁没饭吃，在辅助技能面一般的情况下，布鲁可以利用不错的物攻钻进空间队中当炮台，虽然……缺了点力度。

配招：

四攻（重HP物攻+）：嬉戏+地震+冰冻拳/石刃+火焰拳/咬碎/近战

其他（重HP物攻+/重HP物防+）：（睡觉+梦话+治愈铃铛）、（电磁波+挑拨+愤怒门牙）、单独的电磁波、铃铛等技能优先替代后面两个补盲技能。

Anti：

布鲁的120物攻看起来很高，但实际用起来会感觉没有属性克制时根本打不动人……由于火冰拳力度较低，所以仙地双攻的布鲁比例最大，而对于仙地电磁波这种配置的布鲁，各种毒盾是没什么压力的，比如盾菇瓦斯，或者螳螂核果等虫钢也可以对着没火拳的布鲁上，前提是得探明配招。布鲁缺回复是个大弱点，而正好布鲁有着恶系抗性，很多萌新哪怕队伍节奏偏慢的情况下（虽然带布鲁的话队伍节奏很难快到哪去）也拿布鲁挡打落，而布鲁失去剩饭后没睡觉的话其实离炮灰就不远了。如果对手比较谨慎的话，多磨磨血压低血量总是不会错的，在布鲁特耐一般的情况下还是比较好突破的（除非全受队分散火力）。

NO.210 千针鱼 水/毒

特性：毒刺/悠游自如/威吓

职能：撒钉、物盾、水盾、毒盾、中转、反强化、强化、炮台

评估：因为某个NPC的缘故成功刷了一波脸。

千针鱼虽然个头小种族不高，但仍然没获得后续进化，感觉千针鱼的设计作为御三家初段都没啥违和感。不过比起麒麟奇土龙弟弟这类同样无进化的PM，千针鱼在对战中的存在感要高上不少，这和属性水毒以及一大堆优秀而独特的技能特性有很大关系。种族分配已经做到比较省了，物理端较为突出，特耐捉急，速度达到了中速水准（鳍鳍），在盾牌中偏高，在UU的话基本上除非碰到梦幻这类水桶腰，一般是能够在盾前保持先手的（甚至可以拉大把速度）。特性有轻快速攻和威吓当盾两种选择，毒刺还是竞争不过真正优秀的特性。

在一大堆水系轻快中，千针鱼是一个神奇的存在，这使得千针鱼获得了不算低的关注度。千针鱼是唯一一个水毒轻快，在面对刺龙王难以突破的水仙时能够给出不错的辅助（鸭神也可以做到）；千针鱼是轻快中唯一一个拥有大爆炸的，不仅有大爆炸还有剑舞强化，因此在遇到难以突破的水盾时也不会造成卡场，剑舞大爆炸的破盾能力非常强，也方便退场给后排打手再来一波的机会，充分利用有限的雨天回合。在OU用的话，千针鱼会遇到一个基本无法突破的冷无缺，那就是草钢。大众的蛮力因为千针鱼格子太小并不能习得，而炸也炸不动，因此OU的千针鱼出现了斗Z报复（60威力的格斗技能，这几个报仇报复复仇什么的真难分清）的神奇用法，雨天下斗Z加攀瀑是能收掉极限物耐的草钢的。因为基础速度较快的缘故（雨天后超高速），所以千针鱼的水喷携带率不怎么高，如果千针鱼的任务只有水毒输出的话那么给千针鱼双水本也是可以的。

因为威吓的存在，所以千针鱼也可以摇身一变成为一个水毒物盾，本身不差的物耐在威吓后变得非常靠谱。千针鱼因为有千针的缘故能撒地毒两钉，当然一般也只会带一钉，而痛平分配合不差的速度和较低的HP则可以给千针鱼不错的续航能力，加上挑拨和剧毒电磁波这些技能以及自身毒属性不怕剧毒的存在，千针鱼对于输出有限的盾牌有着非常大的压制力，尤其花仙这类仙盾和水布水君等水盾和草钢（大快人心）等草盾，哪怕自己打不动对手，可以多次撒的地毒两钉会给对方相当大的压力。另外，作为首发的千针鱼可以选择suicide lead的用法，无论同旅还是大爆炸都是不错的退场技能，只是千针鱼不会岩钉使得破气腰一波流的打法不太舒服，因为这两钉都对飞浮没啥效果。作为水系虽然特攻不咋样，但沸水效果还是挺诱人的，如果不指望千针鱼打输出的话，带个沸水搏烧伤也还不错，毕竟攀瀑打不动还老是被扎。

双打的话，无论轻快还是威吓都是蹭队好特性，威吓千针鱼可以冰风电磁波控速、挑拨同旅等，轻快则可以炸个痛快，可以选择毒Z协助雨队强杀一些草系或者确保秒卡璞（哞哞和鳍鳍）。

配招：

雨天sweeper（重速度物攻+）：剑舞+攀瀑+毒突+大爆炸/报复（Z）/水流喷射 （或者也可以不剑舞）

花式撒钉（重HP物防+，适当拉速）：毒菱/撒菱+挑拨+痛平分+沸水/毒突

Suicide Lead（重物攻速度+）：毒菱/撒菱+挑拨+同旅/大爆炸+沸水/攀瀑

Anti：

虽然是小个子，千针鱼还是能玩出挺多花样的。一般来说判断千针鱼的类型从看队阶段就能明白，和牛蛙大嘴鸥在一起的话那肯定是轻快强攻的，其他情况下一般是当盾撒钉的，而在千针鱼上场时则可以根据有没有威吓提示进一步进行判断。对于雨天轻快强攻的千针鱼，最大的敌人不是草钢也不是超坏星，而是水毒的胖嘟嘟，蓄水水鬼实在是让千针鱼怎么打都打不动，不过目前胖嘟嘟并不容易出现在OU队中，所以还是推荐草钢比较好，毕竟斗Z报复这还算是小众用法……另外水地水免也可以一战，只是对抗雨天队的话水免是宝贝，最好在扛一次攻击后换一换钢盾鬼系啥的试探一下爆炸。对抗物耐撒钉的千针鱼的话，最无脑的自然是上M勾魂站桩，要么就以被撒一把钉子为代价上强攻手带节奏，而如果队里有毒系的话就不怎么怕千针鱼撒毒菱了，可以选择放养。如果是地钉，尽量用电系和UT地面系带动节奏压制住千针鱼，或者钻空子上强化一波。

NO.211 巨钳螳螂 虫/钢

特性：虫族警报/技术员/轻金属

职能：物盾、特盾、钢盾、工兵、游击、强化、接力、救场、打落

评估：红色有角三倍速！

螳螂嘛，长得又帅对战又强，标准男神模板，人气是相当不错。虫钢的神级抗性，高威力本系UT，技师本系先制，使得哪怕虫钢本身并不是太适合进攻，螳螂也能出类拔萃。不过在七代蝶蝶的出现给了依赖先制的低速高攻PM相当大的打击，剑舞或砖头螳螂出现率大幅走低，而耐久不如Mega后的普通螳螂也就顺理成章地掉去了UU，然后在妹妹天蝎水马等一堆老朋友的陪同下顺理成章地登上了UU使用率榜首，简直无话可说。螳螂从初代开始就是高富帅，500的种族问鼎整个虫族，而且二代还获得了进化。虽然进化并没有进一步提升种族（仅此一家），但虫飞进化成虫钢怎么说都值个100种族。相比于飞天螳螂，巨钳螳螂速度要低了一大截，而物攻和物防有所提升，考虑到巨钳螳螂的技师子弹拳，这个交易是相当划算的，使得螳螂由四倍钉变成不怕钉的游击手，并且有着属性抗性和基础耐久保证，子弹拳也能给高速脆皮相当大的威胁，热门也就理所当然了。70 100 80的耐久三角其实只能说是不上不下，但螳螂一般会拉大量HP会使得自己看起来比较肉，和M螳螂那种还是差了一个级别的，因此虫钢抗性虽好，在没击杀把握时（比如带追击）最好不要瞎顶哥哥龙星啥的给自己磨血。特性的话没啥好说的，万众瞩目的梦特公布出来是个轻金属，惊掉了一大堆人的下巴，不过反正对于螳螂来说没有几个特性能比技师更实用了，适应力大力士啥的yy下就好。

和M螳螂相比，普通螳螂的优势是道具位，加上物攻种族差距不算大，命玉/CB能让普通螳螂的输出更优于M螳螂，加上M螳螂大多是耐久工兵向，很多时候我们会感觉普通螳螂比M螳螂要暴力得多……实际上螳螂的虫钢双本盲点非常多，有着钢系火系的共同盲点还有一大堆复合属性盲点，加上螳螂速度偏低，大部分时候都是在跑路，要么UT要么子弹拳没砸中人，所以CB比命玉其实更好用一些，游击的螳螂对灵活性要求不怎么高，而且CB加成更高的情况下使得螳螂子弹拳的斩杀线大幅提升（比如前面躺枪的胡地耿鬼的物耐水平），子弹拳清场的条件也相对低一些。CB螳螂一般是虫钢恶斗四攻，恶系技能主要有两种半选择，一种是泛用性极强的打落，在对方有头盔钢鸟这类螳螂出手就是亏的存在时可以选择打落来找点事干，在对付各种无恶抗性的PM时也能提供不错的输出，缺点自然是在道具被打落后有时候很难2HKO掉某些PM。另一种是追击，这在钢系还抗鬼恶的年代是螳螂的一个核心技能（当然那时候打落还没被加强），基本上对着耿鬼啊胡地（怎么又是你们？）这类PM上场后就可以无脑追，在六代末水都兄妹使用率达到巅峰的时候追击M巨金诞生的同时也带动了追击螳螂的回暖，现在的话追击的意义仍然存在，压血线仍然好用，只是螳螂的猎物大多都落魄了，猎枪也就蒙上了灰。剩下半个是七代新技能狂挥舞打，这个60威力无特效（AOE？）的技能简直就是钦定螳螂来用的，在打落还不能用的七代早期实机环境中也借助螳螂刷了一波存在感。这个技能卡在技师线上，论爆发不如打落，论功能性两个都不如，只有一个优点那就是稳定，所以其实并不适合给CB游击螳螂用，剑舞的螳螂可能更喜欢这个技能。斗则是蛮力，也是螳螂真正能够用来补盲的一个技能，打击对象自然是钢，也是火钢磁铁这类不敢无脑对螳螂上的主要原因。一般来说CB四攻螳螂四个格子给这几个技能已经相当紧凑了，加上螳螂其他的技能和这几个技能相比竞争能力实在相当拙计，主要也就利用技师的燕反虫咬电光合金爪偶尔会见到，但是的确是相当冷门。

除了游击，螳螂的另一个标准印象自然是剑舞子弹拳啪啪啪了。同样区别于M螳螂，普通螳螂剑舞相当一部分是命玉的……攻击技能选择余地不多，子弹拳必带的情况下只剩下两个格子，UT这个位置……可以换虫咬或者直接舍弃虫本，但我也见过不少剑舞UT一起带的，这是想兼顾UT压血和剑舞清场的功能，不过一般来说剑舞到了清场水平点虫本的机会也不算多，所以剑舞UT这个看起来匪夷所思的组合倒也是有实在意义的。打落狂挥舞打和蛮力权衡起来会比较麻烦，恶属性相对来说打击面会好一些，毕竟虫斗共同盲点飞，只是螳螂并不弱飞，反倒是火钢磁铁这类会死人，所以蛮力相对来说清场起来更舒服（不过鉴于不拉速的火钢现在相当罕见，碰到对着上的火钢螳螂一般还是得细软跑），而且可以带上斗Z尝试突一波钢鸟和一些低速火系啥的，我个人还是更喜欢蛮力一些。另外也可以带上鸟栖拉不少HP盾向剑舞，不过这种用法更多是放在UU作为OU M螳螂的替代品，真要这样用其实M螳螂更划算一些。

在白金获得子弹拳前，螳螂的工作其实主要是接力。高移剑舞铁壁三爆发都会的情况下配合起抗性效率还是不错的，作为长接一员是不错的，能提供大把抗性作为联防，不过在子弹拳获得后基本没人这样干了，或许剑舞型螳螂可以外挂一个接力棒？

螳螂做工兵比起M螳螂的优势在于剩饭，只不过在螳螂本身有鸟栖的情况下饭的意义要小上不少，而且耐久数值上的确差了一大截，一般队伍M位不紧张的情况下还是会用M螳螂来扫钉，虽说普通螳螂拉特耐带饭除雾也不差，但还是M螳螂耗场太强。

双打螳螂能干的事相对比单打少一些，但抗性和攻击能力是结结实实的，在WCS环境火系较少的情况下（疯狗表示我一只就够了），抗性良好的螳螂有机会成为大BOSS，技师佯攻在破保护的同时输出也还不错，加上双打蝶蝶基本不觉火的情况下，螳螂对上很多攻击手不会太怂，但超场这个BUFF无论在哪都会让螳螂相当难受，加上大量威吓的存在和花式拉耐久的攻击手用法，螳螂在双打中会打得比较难受。

配招：

UT代言人（重HP物攻+/重速度物攻+）：急速折返+子弹拳+打落/追击+蛮力

子弹拳代言人（重物攻速度+/重HP物攻+）：剑舞+子弹拳+虫咬/急速折返+蛮力/打落/狂挥舞打/鸟栖

清道夫（重HP特防+）：除雾+鸟栖+急速折返/打落+子弹拳

Anti：

螳螂和其他冷无缺攻击手的一个重大区别就是，理论上螳螂太好挡了……虫钢双本加上补盲其实都难突破火系，加上环境火系基本上都比螳螂要快，读中子弹拳挡下螳螂基本对手节奏就GG了，然而，前提是“挡下子弹拳”，那么螳螂能游刃有余的关键就在于UT了，而一旦队里再配合一个高速UT或者电反（比如鸣鸣），节奏就会非常容易起飞。所以挡螳螂其实是挡“借助子弹拳威慑的UT”，考虑到UT只有鬼蝉一个盲点，那么从UT方入手打断节奏最有效的方法是头盔和火躯静电，比如常见的头盔钢鸟保姆曼波，火躯火蛾火鸟，静电电鸟。当然如果场上没钉的话，完挡螳螂的PM也可以随意上，比如电鸟微波炉都是一般能单挑双反成员的存在，如果只挡螳螂的话，那么选择是非常多的，大部分火系毒系水系钢系物盾都可以扛一波螳螂，配合一下钉子限制住螳螂的游击。当然，要彻底封死螳螂的威胁，队里最好保护一下速度比螳螂要快且不太脆皮的有火系技能的攻击手。

发图大法都被秒删，M螳螂看来是个敏感话题

NO.213 壶壶 虫/岩石

NO.214 赫拉克罗斯 虫/格斗

特性：虫之预感/毅力/自信过剩

职能：强化、炮台、中转、打落、救场

评估：吸食汁液种子变硬搅基. Avi

时泪之一，仙属性的加入给虫斗的赫拉克罗斯相当大的打击，六代的一系列变化使得普通赫拉直接变成了冷门，和凯罗斯的体位也因为Mega的缘故调换了过来，还成为家门鸟受害协会的首席议员。而七代这个情况并没有得到太多好转，因为仙属性更强了，而且还多了两个二级神级别的虫斗。虫斗本身就有着飞行、鬼、毒三个攻击面盲点，但四攻赫拉至少还能用石刃、打落、地震进行补盲，而仙属性加入成为第四个盲点时，四个格子就怎么都不够用了。而比起美丽和蚊子，赫拉缺少毒突，导致赫拉缺少应对仙的手段，尤其对新一代毒瘤鳍鳍没啥办法（什么？给普通赫拉带种子机枪？好像是可以考虑）。赫拉的种族分布看起来非常舒服，唯一值得吐槽的也只有85的中庸速度，然后到六代赫拉获得mega速度还减了10点大家就没话说了。85的速度非常适合围巾，不过赫拉套专却不能游击，因为上轻下重的缘故学不会UT（？），所以赫拉的围巾主要是和特性配合实现清场或者救场。特性首先先排除虫警，虽然忍耐速度果起死回生虫警大角的描述似乎很值得期待，以及赫拉带气头的迷之加成，但这类用法很显然已经落后于时代了，且不说怕先制没先制被天气收，赫拉85的基础速度一段速度后也会被各种高速围巾吊打，还有满天的头盔和草钢地龙。根性和自信各有所长，前者不怕烧伤以及可以带空元气变相提升强度和打击面，后者和围巾天作之合有不错的清场能力，看赫拉在队伍中的定位再进行选择。

就个人而言，围巾四攻自信是最喜欢的一种用法，因为相对来说用起来比较粗暴简单。赫拉的双本分别对应着近战和百万角击，都是大威力本系不方便舍弃，除非你以百万搅基辣鸡命中为由不带虫本。石刃/岩石爆破、地震、打落分别对应于飞行、毒、鬼的三个盲点，一般来说地岩万能打击面的出镜率会比较高（并且前面有提到目前OU热门鬼系大量弱地），但并不是绝对，比如我就钟情打落，尤其是队里的地震已经比较多的情况下（或者有地鼠）。至于种子机枪追击等对于普通赫拉比较冷门的技能有一定携带价值，主要是用于针对。另外围巾不一定是自信，如果队伍缺少中转甚至可以拿赫拉顶鬼火，尤其在赫拉本身抗恶的情况下可以拿赫拉去挡M勾魂，根性烧伤后满攻大角即可2HKO突破极限物耐M勾魂（前提得命中），不过在没蹭到状态的情况下综合输出会比较弱鸡。

如果不带围巾的话，赫拉的速度会稍微有些尴尬，而配合虫网啥的话，赫拉和M赫拉差的攻击力也不是一点半点……所以离开围巾后的赫拉往往会选择七代加强的火珠根性来补输出，这样可以选择剑舞+普斗恶打击面，如果场上顺利铺上虫网的话拆受能力也不会比M赫拉差多少。虽然和民工画风不在一个领域，但我还是想吐槽作为一个根性格斗系居然不会吸收拳，这使得赫拉走健美或AV路线会不怎么舒服，而且火珠烧掉的血量是实打实的。另外由于赫拉围巾下很容易遇到对手草钢不换走然后自己石刃读闪电鸟失败这类蛋疼的情况，所以如果不用围巾的话其实可以试试替身气合拳，虽然没有铁拳，不过减少先读压力上还是好评的，尤其围巾赫拉形象深入人心的情况下第一个替身一般都能造成功。

双打中的赫拉干的主要是捡人头……咳，触发自信推队的勾当，主要思路包括且不限于鸣鸣自然之怒/叉子愤怒门牙压血给赫拉捡人头、智挥猩给赫拉二连收人头等。不过讲道理这种其实挺难用，为啥不用蚊子呢。

配招：

四攻围巾（重物攻速度+）：近战+百万大角+地震+石刃/岩石爆破（打落/种子机枪看情况塞）

剑舞根性（重物攻速度+）：剑舞+近战+空元气+打落

Anti：

召唤物盾仙系！（布鲁皇：好像有人在说我帅）。不过虽然前面一直在提赫拉对妖精的无力，但其实赫拉也没有冰拳……所以实际用起来可能会觉得土猫比鳍鳍还要烦人。四代时赫拉还是个OU常客，当时它的天敌之一是瓦斯，而到之后有打落了其实也没有太根本的影响，瓦斯天蝎土猫等构成了非仙的赫拉防线，而皮可西花仙布鲁仙布等纯妖精要挡赫拉更是轻松，之所以强调纯妖精是因为妖精中还有玛机雅娜鸣鸣这类弱地的和草仙这种本来就不怕虫的。由于赫拉围巾锁招是常态，所以可以利用先读灵活中转赫拉攻击，然后利用赫拉卡场回合搞事情。至于不带围巾的赫拉，除非真用忍耐速度果，不然应该很难对一般的队伍造成太大威胁，85终究不是个很快的速度。

NO.211 巨钳螳螂（Mega） 虫/钢

特性：技术员

职能：钢盾、物盾、特盾、工兵、游击、强化、接力、救场、打落、抗打落、Mega

NO.214 赫拉克罗斯（Mega） 虫/格斗

特性：连续攻击

职能：打落、抗打落、物盾、炮台、破盾、强化、Mega

评估：更粗更大更硬更强.jpg

NO.217 圈圈熊 普通

特性：毅力/飞毛腿/紧张感

职能：强化、炮台、破盾、抗打落、空间打手

评估：长残的熊1.0，反派役3.0

在穿着熊出现前，基本上所有的小萌熊长大后都成了兄贵（什么？直冲熊？），真令人扼腕叹息。可以发现圈圈熊和冻原熊物攻都是130，而穿着熊则少了5点变成了125，这告诫着我们为了一点点能力的提升很可能会失去很重要的东西。在幼年时期还沉迷捡垃圾和采蜜的小熊宝宝，进化后就变成了只会到处砍人的暴力大叔了。不得不说圈圈熊的能力和外表还是挺符合的，你看刺甲贝这么结实的外貌都能被冲浪冲死。种族突破500的情况下有着早期非常不错的130物攻，而速度不算高的情况下90 75 75的三围还算不错，在普通系的加成下很少有技能能直接秒掉圈圈熊，意味着圈圈熊一般会至少有一回合出手机会。55速偏慢，不过在两段速度后还是轻松过150的，还算够用。特攻的75只能有些遗憾了，虽然看起来可以打双刀，但圈圈熊把技能点都加在肌肉上了，作为普通系特攻火电冰一个不会，威力过的去的特攻技能主要是RP弹，于是更没兴趣了。三个特性的意思已经很明显了，除去打酱油的紧张感，剩下的毅力和飞毛腿都需要圈圈熊进入异常状态触发，加上圈圈熊的普通系，于是圈圈熊就和空元气（官译硬撑）完全绑定在了一起。圈圈熊速度不是很快，飞毛腿的一段速度帮助有限（之前布鲁篇关于飞毛腿的描述有误，感谢@Emonsn 的指正），相比之下根性普本空元气的输出则非常强势。虽然这两特性都是相当于一段能力，但由于加速特性的存在，接速度比接物攻成功率是要高得多的，并且即便速度接力未成，圈圈熊也仍然保持着不错的破盾能力，55极速差不多等于97无速，基本上能快过大部分盾牌，在此基础上，若将圈圈熊定位成强攻手那么自然根性更为合适，除非给圈圈熊安排一个清场工作或者队伍速度线偏低可以考虑用飞毛腿。

因为两个主要特性的存在，圈圈熊基本上都是自残型用法，好在烧伤削弱后带个火珠也就相当于每回合被冰雹砸一下而已。攻击技能上空元气必带，近战和地震作为普通系攻击手的好基友自然也是经常需要的，或者普斗恶（咬碎）也是经典配置，只是在OU用的话前者更合适一些，毕竟玛机雅娜、两火鬼都弱地震，而且咬碎基础威力弱了一大截。其他的话，圈圈熊作为直立四肢PM，会的技能还是挺多的，其余技能中三拳、垃圾射击和嬉戏也有一定价值。三拳自然优先考虑火冰拳，前者主要针对的是一些不弱斗的钢系比如两只钢飞和玛机雅娜，后者自然是干土猫土猫和土猫了，不过其实圈圈熊的力度是足够突破土猫的，根性空元气被威吓一次后仍然高概率2HKO极限物耐土猫，所以冰拳意义并没有其他格斗系那么大。垃圾射击基于其高威力可以更稳地干卡璞，不过命中垃圾且和普通系盲点重合；嬉戏只有一个针对对象那就是M勾魂，鉴于圈圈熊会这个技能的情况比较冷门，而从属性上考虑M勾魂的确可以挡圈圈熊，所以圈圈熊诱杀M勾魂的成功率还不错，如果队伍对M勾魂苦手可以给圈圈熊带着，另外也可以让圈圈熊在面对格斗时没那么怂（心理作用？根性空元气威力是高于2倍嬉戏的……）。

一般来说根性接速度的圈圈熊比较常见，安全上场后就可以开无双。一般来说带火珠或毒珠的PM带保护的比较多，比如不带保护的天蝎总是在上场第一回合被打落掉毒珠。不过圈圈熊的格子相当紧张，而且输出回合有限，倒也不是一定要带保护。不过不带保护的情况下第一回合就揍人其实不见得赚，那么等火珠兼任钻空子破盾的剑舞就非常受欢迎了，在接两段速度自带一段剑舞后，基本上圈圈熊就无敌输出了，只用担心自己什么时候自残死了，剑舞也是飞毛腿用法的必备技能，毕竟没有根性的攻击加成力度稍微有些不够。替身也是一个不错的选择，虽然看起来圈圈熊不需要挡状态而且血线重要，但在面对草钢这种类型的盾时，没有烧伤时近战揍不死被下种子，然后开种保的话那么圈圈熊就出师未捷身先死了。另外替身在面对对方的强攻手时也有非常大的作用，在接到速度后替身可以使得对手的输出上限为25%，使自己以最小的损失渡过危险的第一回合。哈欠可以给对手下一个换人还是炮灰的难题，同样对于第一回合有一定的作用，或者在圈圈熊即将倒下而带不走对手最后一只前用哈欠可以给后面队友一个好的出手回合。至于接速度火珠腹鼓……大概是嫌自己死的不够快把。

在单打环境中圈圈熊想慢下来钻空子也不难，毕竟环境整体速度快，55速不算太跟得上节奏。空间和接速度其实差不多，反正圈圈熊基本得挨次打，而且空间下圈圈熊可以省下速度努力给耐久让自己更抗打一些，不过作为攻击手的圈圈熊，普通系既是优点也是缺点，因为完全提供不了抗性。空间圈圈熊的格斗技能可以用重臂锤，变相提速且没有近战的副作用相当不错，其他的话和其他圈圈熊没什么大区别。

双打中的圈圈熊自然跟着空间混了，快节奏下异常的副作用也能尽可能弱化。只是圈圈熊的主攻技能空元气是单体输出，而且惧怕威吓，速度在空间盛行的双打环境中有些偏快，在选择空间打手时圈圈熊往往会被遗忘。

配招：

先四攻（重物攻速度+/重速度物攻+）：硬撑+近战+地震+咬碎/火焰拳/嬉戏

三攻（重物攻速度+/重HP物攻+（空间））：剑舞/替身/哈欠换最后一攻

Anti：

和前面提到的许多二代PM一样，圈圈熊也是一只相当依赖队友的PM，因此对付圈圈熊的思路和M赫拉差不多，优先切断其队友给圈圈熊提供的接力或者空间支持。由于根性火珠空元气基础伤害之高，在没有普抗性的情况下不要太相信自己物盾的耐久，如果圈圈熊没带嬉戏的话那么M勾魂等不弱地恶的鬼系挡下来还是比较轻松的。另外圈圈熊自带会扣血的烧伤，所以保护也是一个很有效的应对措施，耗着耗着圈圈熊就GG了，或者进入己方先制/头盔收割线。如果队伍有袋鼠民工等音速拳使用者，那么圈圈熊的威胁就几乎为0了，最多付出一个不重要的炮灰，因为圈圈熊一般是上场战到死的，所以基本不用担心自己音速拳打空。

NO.219 熔岩蜗牛 火/岩石

特性：熔岩铠甲/火焰之躯/碎裂铠甲

职能：强化、火盾、岩盾、物盾、撒钉、炮台

评估：似乎是……孵蛋一代目？

由于蜗牛作为芳缘火山带常见PM（兼任亚莎和熔岩队火系劳模），且在城都地区没啥存在感，在学会翻全国图鉴前我一直以为是三代的新PM。火岩是迄今为止的独门属性，但抗性实在是太那啥了。四倍弱热门属性水地且怕岩钉，但同时也拥有着包括四倍火抗的七个抗性，其中不乏妖精、飞行这些热门攻击属性。然而在火钢泛滥，地震大众的情况下，熔岩蜗牛拥有着火钢的所有弱点却没学会所有的抗性，基本完全躺枪。蜗牛是一只低速低种族PM，在有着破壳为基础的前提下其实还勉强能够接受，还不错的双防被低HP拖累一大截（七代还加了10点才到的60），特攻90在破壳后力度还不错，至于物攻则有些低，不拉努力的情况下翻倍也相当拙计，但很多时候又需要用一下。30速哪怕有着破壳也是很慢的，翻倍后都过不了110极速，对于熔岩蜗牛这种多弱点PM不是个好事情。好在特性能够稍微弥补一下，碎裂铠甲的存在类似破壳菊石兽，4段速度后就没几个人会说慢了，不过4段速度也就相当于3倍能力值而已，所以妄想极限特攻满特攻用法还是算了，不拉速度的话4段速度还是超级慢。至于两个普特则都是孵蛋特性，熔岩铠甲这么一个霸气的名字，效果却只有个不会冰冻，相当蛋疼。火躯可以配合盾向蜗牛，主流的破壳蜗牛基本都选择了碎裂铠甲补速度。

作为一只特攻岩，蜗牛很自然地和菊石兽有着同样的尴尬，那就是没技能可用，意味着破壳加碎裂铠甲BUFF的一只熔岩蜗牛甚至会被一只刚上来的暴鲤龙干掉，简直无话可说。破壳简单暴力，配合三攻食用更佳，对于熔岩蜗牛而言，火本肯定是要占一个格子的，至于是大字爆还是火放看使用者风格；大地之力和火系打击面配合得相当不错也基本得带上，剩下一个格子就有着比较多的用法了。岩本特攻只有个觉醒力威力的原始力量，相比之下拉些物攻用石刃可能会更好一些，而拉物攻的话破壳大爆炸也可以一用，虽然很难炸死什么PM。觉草/觉冰是常见的觉醒考虑，考虑到水地两个令人头大的弱点，觉草出镜率更高一些，而且在七代这个格子可以用上Z阳光烈焰，虽然带上Z石后破壳回合会不那么安全，而且Z阳光烈焰如果没放好会很亏，对操作的考验比较大。

熔岩蜗牛在六代被人们想起似乎并不是因为破壳，而是在被问及“怎么挡家门鸟”时想到。火岩完克火飞，而熔岩蜗牛作为一个盾牌技能上是相当合格的。虽然抗性和弱点上类似火钢，但熔岩蜗牛有自我再生这点上就比火钢要好得多。作为盾牌的蜗牛配招一般是钉子再生喷烟剧毒，基本就是有再生的火钢打法。不仅如此，蜗牛也有着哈欠、临别礼物等给队友创造机会的好技能，而且蜗牛的临别礼物相当冷门，基本没人会警惕这个。不过蜗牛做盾的弱点也相当明显，就是字面上的弱点，热门弱点太多加上速度慢使蜗牛能完挡的对象相当有限，而且其他火盾给蜗牛的竞争压力相当大，使得蜗牛长期只被定位在“不怕鬼火的飞抗”这一程度。

双打中的蜗牛同时怕地岩两个大AOE，也是可怜。蜗牛拥有着您先请，似乎可以搞混速的空间，虽然想起来就麻烦。还有破壳防守互换、健忘防守互换等奇怪的combo，但这些并不足以使蜗牛站上双打战场。

配招：

Shell smash!（重特攻速度+/重速度特攻+）：破壳而出+大字爆+大地之力+石刃/大爆炸/觉醒力量草/阳光烈焰（Z）/觉醒力量冰

火隼终结者（重HP物防+/重HP特防+）：隐藏石砾+自我再生+喷烟+剧毒/临别礼物/哈欠

Anti：

基本上熔岩蜗牛对着打击面还不错的PM都没啥优势……四倍地实在太伤了。如果被熔岩蜗牛逮着盾菇仙布啥的破壳起来，一般来说找个水盾喷口沸水就能救场了，前提得试探一下有没有Z阳光烈焰（觉草一般秒不掉水地外的水盾）。如果是盾向的蜗牛那就更好对付了，基于抗性缘故，蜗牛不太可能会成为BOSS，如果阻碍了队里的暴力飞行攻击手发挥，可以加一把钉子稍微限制一下。

NO.222 太阳珊瑚 水/岩石

特性：活力/自然回复/再生力

职能：中转、物盾、特盾、水盾、岩盾、炮台、撒钉

评估：我一个好好的珊瑚，到阿罗拉怎么就变成了好坏星的食物了呢？

太阳珊瑚的种族在七代获得了突破式增长，终于涨上了400线，可见没有压迫就没有进化，在好坏星淫威下太阳珊瑚终于变得更受了。水岩属性并不少见，而太阳珊瑚仍然是其中相当独特的一个存在。种族分配主要集中在双防，配合65的HP极限一耐可以勉强担任对应盾牌的角色。而攻击力则比较堪忧了，55的物攻在活力加成后达到了还算及格的水平，而特攻则不怎么能看了，速度对于这个种族等级也不能强求什么。然而作为盾牌的太阳珊瑚自然选择神级特性再生力，比起活力提升的有限物攻而言，太阳珊瑚还是要依赖再生力才能在残酷的竞争中占据一席之地。自然回复同样是个好特性，但和活力一样难以竞争过再生力，

水岩的太阳珊瑚同样是一个抗飞行系的利器，所以在六代也曾获得一些出场用于针对火隼，而在七代随着垃圾之翼的陨落太阳珊瑚也重新回归了OU冷门阶层。水岩属性在物特两端都有不错的抗性，因此有着再生力的太阳珊瑚可以选择极限物耐带AV的组合，实现两端的抵抗技能都能够比较轻松地中转。因为一般不用紧张特性，所以太阳珊瑚一般会选择能力稍高有沸水有力量宝石的特攻面。太阳珊瑚的技能池其实非常丰富，四攻也还算好凑，沸水力量宝石加上冰光大地力就是一个不错的四攻了，而AV太阳珊瑚也可以选择带上镜反，和保姆曼波镜反原理类似，吃个鸣鸣电反镜反杀一只还是比较轻松的。

不AV的太阳珊瑚做盾可以着重考虑钉子和剧毒，虽然有着自我再生但太阳珊瑚贫瘠的耐久不算容易耗起来，一般还是利用再生力进行回复。珊瑚也有镜反属性和莽撞等有意思的技能，不过平时很难发挥什么太大的作用。另外珊瑚也会扎根，不是很明白这个技能的原理。

活力特性作为很多PM期待的特性，在技能命中的情况下55极攻差不多相当于105极攻，比起铁蚂蚁还是差了很多的，只能可惜珊瑚种族太缺了。珊瑚物攻面有着岩本（双刃头槌！）、水流裂破、地震、冰针、大爆炸这几个不错的技能，所以娱乐向打法可以让珊瑚带上岩切命玉三攻，虽然在用活力猪头前最好黑一波大狗狗，或者带上岩Z。

双打中的珊瑚没有什么值得称道的地方，后两个游击特性受限严重，而活力输出非常不稳而且力度也不怎么值得期待。受的话失去再生力还比不过地图鱼，本身也没有什么辅助技能，非常尴尬。

配招：

AV四攻（重HP物防+）：沸水+力量宝石+冰冻光束+大地之力/镜反

非AV盾（重HP一防+，可带头盔）：沸水+剧毒+自我再生+隐蔽石砾（上面四攻可以灵活插入）

活力炮台（重HP物攻+/重物攻速度+）：岩切+双刃头槌（可Z）+水流裂破+地震/冰针/大爆炸

Anti：

太阳珊瑚的攻击力有限，要说烦人也只是对于己方的飞行系而言有些烦，但要挡起来还是比较容易的。65的无攻冰光对大多数草盾都造成不了什么威胁，而草盾的亿万吸对太阳珊瑚却是致命打击。若己方没有草盾也可以上其他没有属性不利的盾牌和珊瑚对耗，一般来说下个毒还是很稳的，最常见的AV珊瑚的威胁实在太小了，对受基本没什么牵制能力。

啊，长毛猪并入猛犸篇

NO.224 章鱼桶 水

特性：吸盘/狙击手/心意不定

职能：炮台、空间打手、强化

评估：从种族到外形再到技能，最佳炮台果然是……水箭龟。

章鱼桶和炮台有着不解之缘，反正在玩空探时花式被它射。可惜章鱼桶只是个纯水，哪怕出现在了电磁的电系道馆队伍里。章鱼桶的种族分配和寻常PM不尽相同，双攻达到及格线的情况下速度只有45，意味着没有队友帮忙接速度或者开空间的情况下章鱼桶是非常难发挥的（虽然这货有个BUG特性），清一色75的耐久三角相当一般，只能说是不脆皮的级别。三个特性都分别对应着章鱼桶的独特用法，吸盘防吹吼自然是作为接力终点而存在的特性，狙击手则是配合聚气走CT流，心意不定看脸神级特性，和章鱼桶神技能面配合起来一穿六起来相当容易，因此特性选择需要根据章鱼桶打法而定。

章鱼桶双攻的技能面无愧炮台（字面）之名。物攻端并非连锁特性的章鱼桶有着种子机枪（和种子爆弹）、岩石爆破、垃圾射击，可见这嘴巴对于对战而言是非常有利的。而特攻端章鱼桶作为水系有着火放大字爆、毒弹淤泥波、精干冰光钢炮能量球信号光充电光，水本更是可以喷水。不过章鱼桶会的技能与其说多不如说是对于水系而言相当冷门，物攻端没冰系地面系打击，特攻端没气合弹都使得章鱼桶不敢说技能池应有尽有，但大体来说还是丰富到可用的，而特攻端相比物攻端更稳定且打击面更胜一筹，因此一般来说章鱼桶还是主特攻的比较多，水火草冰的组合盲点也只有食草玛力露丽了。

章鱼桶相当适合成为短接终点，尤其破壳接力配合起章鱼桶这个种族和打击面实在再适合不过了。而平台的接力棒条款则限制住了这个用法，所以章鱼桶目前相当难在OU中见到。退而求其次，只给章鱼桶接速度让它靠命玉强化输出也是可行的，只是这样力度不可避免得会不太够，因为章鱼桶相当依赖非本技能，不强化的情况下命玉加克制也很难秒人。

狙击手的章鱼桶同样一般需要接力速度，如果有条件的话可以高移聚气一起接，比如螳螂火鸡就挺适合给章鱼桶接力。或者章鱼桶自己接到速度聚气三攻也是可行的，攻击技能选择上并没什么区别，因为章鱼桶没有急所技。

心意不定神级特性，章鱼神级武将。每回合只要靠保护替身就能来回强化，岂不美哉。随机强化的效果和章鱼桶是相当搭，而且因为每回合是强化两段掉一段，站场时间足够长的话总能达到推队的程度的，当然，这个特性……相当看脸，由于心意不定的强化不止是常规五项，加入了命中率和回避率，于是脸好提升回避率会使得章鱼桶站场时间大幅延长，大量降低命中双防回避率会使得章鱼桶很容易被自己逼下场。所以，为了避免比赛胜负取决于操作外因素，心意不定这个特性光荣被平台ban了，章鱼桶再断一肢，GG。

章鱼有着浸水电磁波剧毒黑雾等干扰技能可用，然而水系大受实在太多，章鱼缺少回复和抗性和种族，非常难以出头。

双打中的章鱼桶可以作为空间打手登场，雨天空间满血喷水美滋滋。实机可以短接可以心意不定，所以章鱼桶在双打中也可以靠队友跟我来、治愈波动等提升生存能力玩心意不定，也可以带上心意不定把这个特性转移给化学之力臭臭泥或者特性交换给队友，娱乐性非常不错。

配招：

物理四攻（重HP物攻+/重物攻速度+（接速度））：攀瀑+岩石爆破+种子机枪/种子爆弹+垃圾射击

特殊四攻（重HP特攻+/重特攻速度+（接速度））：水压+冰冻光束+大字爆+能量球/精神强念

（可双刀，性格减防即可）

聚气（重一攻速度+）：聚气换掉一个补盲

Moody（重HP一防+）：替身+保护+沸水+任意攻招

Anti：

在短接终点和Moody这两大章鱼桶赖以生存的用法被Ban后，讲真很难在OU中看到章鱼桶了……如果真遇到章鱼桶的话，要想起来这家伙有个火放，别把草钢给送掉了。前面提到水冰草火盲点只有食草玛力露丽，但平时肯定没人带这个，实际上水冰火都被水抗，而水毒没有草弱点，所以超坏星毒母是能吃下这个打击面的（虽然章鱼桶也有精神强念……）。如果条件放宽一点，硬吃非本二倍克制也不是很严重的事情。当然，强杀章鱼桶比挡起来要更轻松一点，基础低速低耐的情况下封住空间或者接力会对章鱼桶造成重大不利，如果章鱼桶在没有速度BUFF的情况下上场，适当先读强杀即可。

NO.225 信使鸟 冰/飞行

特性：干劲/活力/不眠

职能：工兵、撒钉、强化

评估：比起对战，为什么不愉快地过个圣诞节呢？

信使鸟有着最差属性组合之一的冰飞，配合起其拥有的高旋和除雾，事情就变得滑稽了起来。信使鸟的种族值属于极低的一群，但比起画狗百变来说信使鸟并没有啥特殊的地方（礼物？），于是真的只能说它志不在对战了，或许圣诞节时6信使鸟VS6信使鸟互相抛礼物会比较有意思。信使鸟和画狗一样，最为突出的是75速，矮个里拔高个的话的确速度最快比较好，剩下的话特攻迷之比物攻还高10点，使得活力加成的效率变得更低了，而耐久三角配合上冰飞的抗性只能说是差不多见光死的程度了。三个特性实际上只有两个，因为干劲和不眠的对战效果是完全一致的……GF简直是对信使鸟满满的恶意，而剩下一个活力是输出特性，但对于信使鸟这个速攻种族哪怕放NU里也很难攻起来，于是一般带信使鸟的基本就是娱乐队了。

要正经点用信使鸟的话，最好的用法自然是suicide lead，自杀式首发撒钉同旅用法能最大限度地减少低耐久渣抗性的负面效果，然而信使鸟没岩钉只有地钉，这就相当蛋疼了。首发的信使鸟可以气腰反击同旅撒菱，而比起隆隆岩雪女之类的类似撒钉手，信使鸟有一个不太明显的优点是下马威，这使得信使鸟面对常规首发腰带火猴会有机会带走它（前提是对手不熟悉信使鸟），而由于信使鸟基础速度捉急，很多时候极速也过不了什么人，于是下马威也可以换成冰飞配合反击收一收对手腰带首发的人头。如果队伍比较虚钉子，信使鸟也可以带上高旋拼死扫钉顺便破气腰，对上蓝蘑菇模式攻这种可以一路高旋下去……这应该也是信使鸟唯一带高旋的情况了，四倍弱钉的情况下我想也没人会拿信使鸟反钉……

和前面珊瑚一样，信使鸟有着活力特性，虽然这个特性比起大力士就是渣渣，但好歹能稍微提升一下输出——还得看脸。信使鸟本来其实是没有物攻强化技能的，直到出了Z技能。信使鸟可以选择Z水溅跃强化三级物攻或者Z欢乐时光能力全强化一级。对于信使鸟这种什么都缺的PM，似乎Z欢乐时光更好一些，然而对于PM对战来说，一项突出往往比水桶腰更有用，毕竟信使鸟一级物攻后力度仍然到不了秒人的程度。搞定了强化的问题，接下来是选择攻击技能，于是我们就发现信使鸟的冰本最好用的是冰拳，没冰柱坠落也没冰针，GG。飞本没勇鸟但是有钻孔啄，也还算凑合，其他的话，垃圾射击种子爆弹……好像完全破不了钢，于是我觉得比起带瓦割，还是信仰裸气合吧——反正都用信使鸟Z水溅跃了，我不信这队是用来冲分的。

双打中的信使鸟可以下马威冰风辅助极光幕，但受属性和种族限制，仍然难以出场。

配招：

炮灰首发（重HP速度+）：撒菱+同旅+反击+冰砾/高速旋转/下马威

活力强化（重物攻速度+）：水溅跃（Z）/欢乐时光（Z）+冰冻拳+钻孔啄+气合拳/瓦割/冰砾

Anti：

托腮，这得打多少盘才能遇到一次信使鸟……有点威胁的可能也就首发阴阴人吧，注意一下反击同旅就好了，拿高速或者UT压一压就好，其他情况下的话，很少有队伍对信使鸟会处于劣势的（摊手）。

NO.226 巨翅飞鱼 水/飞行

特性：悠游自如/储水/水幕

职能：水盾、物盾、特盾、炮台、工兵、反强化

评估：自带随从的PM（注意图片上的铁炮鱼）。

巨翅飞鱼和盔甲鸟编号挨着，种族上完全对立，在盔甲鸟被称为“天空之盾”的同时，巨翅飞鱼因为65 140的特耐（七代前）也偶尔会被称作天空之特盾，但实际上并没有获得钢鸟的地位和关注度，直到第七世代到来，巨翅飞鱼终于获得了史诗级加强，HP硬生生拔高了20点后，飞鱼孱弱的物耐端获得了极大补强，同时特耐端也变得更加坚不可摧。不仅如此，巨翅飞鱼也获得了梦寐以求的鸟栖——这比那20点种族实际上要更重要，这意味着巨翅飞鱼终于能够成为一个合格的盾牌了，至少不会被人调侃做盾连暴鲤龙还不如了。凭借着七代早期对美丽、智蛙、Y喷等强攻手的出色应付能力和除雾，巨翅飞鱼一度成为OU，即便现在掉落UU，但其仍然在OU有着不错的使用率，虽然……似乎仍然没有反攻钢鸟，毕竟钢系BUG级属性。水飞的属性是个良好的物耐属性，这点在之前分析暴鲤龙时有提到，这也是七代前飞鱼饱受诟病的原因之一，因为电系主特攻，四倍弱电的飞鱼哪怕凭借能力能硬吃下四倍克制，但作为特盾是很不合格的。好在七代HP提升后飞鱼的物耐变成了还不错的水准，这样飞鱼就可以极限物耐的同时也可以顺便当特盾用，所以说，一切关于属性的矛盾只是因为种族还不够（比如纯电家族）。飞鱼有着轻快、储水和水幕三个特性可选，不过飞鱼放雨天轻快攻起来的话少了点力度，虽然飞行系可以作为草系的补充打击，但飞鱼没有暴风靠空切根本切不死啥PM……所以飞鱼要混OU，自然还是需要储水提供一个免疫，虽然本身抗水，但水系很多PM的力度是不讲道理的，无论是龙舞鲤鱼还是……沸水保姆鱼，加上提供的回复效果，聊胜于无，这个特性还是够用的。

忽然从NU爬到OU的高度，巨翅飞鱼在高分级环境下其实缺少什么变化，因为大家用它是看重其功能性，很难担任队伍核心，所以配招几乎千篇一律，几乎不用怎么思考。不过想想也是，作为盾牌沸水和鸟栖肯定是需要的，除雾往往也是队伍选择飞鱼的理由，那么就只剩下一个格子了，因为飞鱼同钢鸟一样缺少反制能力，加上沸水剧毒万年好基友，那么基本上70%的飞鱼都是极限物耐沸水鸟栖除雾剧毒的配置，少有的变化也只是剧毒这个位置换空切磨一磨草毒和鳍鳍的血量，或者黑雾针对一下强化，再或者也可以带上镜反，毕竟这个特耐是很多本系十万都秒不掉的，像阴谋猴子黑狗晴天Y喷这种根本秒不掉飞鱼的，同时这个技能直接使得飞鱼和鳍鳍的攻受关系颠倒了过来，不是很懂为什么没几只飞鱼带镜反。不过飞鱼倒也没什么其他技能好带了，冰光的话因为本系空切缘故意义没有那么大，而飞鱼不像钢鸟可以撒钉可以吹。

值得吐槽的是飞鱼的物攻技能比特攻技能要丰富的多（钢鸟似乎也正好反过来），地震种子机枪种子爆弹岩崩啥的都会，而且可以Z水溅跃强化，只是这物攻实在惨不忍睹，大概只可能在娱乐队中见到这类用法。

我一度把Water sport看成Water spout，然后激动地想着双打中可以无脑轻快喷水了……双打中的飞鱼出镜率远不及鲤鱼，毕竟威吓BUG特性，而且飞鱼的确缺少鲤鱼的攻击压迫力。不过飞鱼比起鲤鱼来有着广防和顺风同时特耐更佳生存能力良好有续航（虽然还是吃不下鸣鸣的电），所以倒也没有完全被鲤鱼压在身下。

配招：

OU生存法则（重HP物防+）：沸水+鸟栖+除雾+剧毒/镜反/空气切割

Anti：

飞鱼是个非常常规的水盾，加上配招缺乏变化，挡起来是非常轻松的，尤其目前飞鱼镜反非常少见，鳍鳍表示屠杀同类的事情它很擅长。不过作为盾，要针对它更多得是要去想办法破盾，目前飞鱼最重要的任务是挡下智蛙，在智蛙不能顺利收人头变身的情况下全局会比较酱油。飞鱼作为水盾非常怕剧毒，而且作为除雾手自身也是弱钉的，所以可以从状态和钉子两方面去控制飞鱼的血量。飞鱼掉回UU有着攻受两级分化，自身拖节奏的严重弱点，无论是快节奏游击还是全受队对耗都不是飞鱼擅长应付的领域。所以对付飞鱼，下钉下状态游击磨血击杀非常稳健，有鳍鳍的话掏出来挑拨自然怒就是。

NO.227 盔甲鸟 钢/飞行

特性：锐利目光/结实/碎裂铠甲

职能：钢盾、物盾、撒钉、工兵、反强化、救场、强化

评估：名副其实的天空之盾。

流水的受队铁打的鸟蛋，哪怕在综合耐久更强势的同属性辉夜出现后仍然没能改变这个受队格局，实在是不得不服。钢鸟拥有着钢飞的神级属性组合，后者为钢系提供了地面和格斗的抗性却只多了一个电系弱点，是仙地、龙地等多种看起来还不错打击面的盲点，同时没有格斗弱点情况下在面对仙斗、超斗时不会太过紧张。钢鸟65 140的物耐其实在现在看来也并不算特别特别高，但结合钢飞这个属性就变得相当恶心了，因为两个弱点火电多为特攻，物耐端的钢鸟几近无盲点，和很多特盾组合起来那是相当恶心，其中的佼佼者自然就是特攻手天堑神蛋了。特耐65 70非常一般，但结合钢鸟的出色抗性仍然非常难缠，六代末也流行过一段时间的特耐钢鸟，而在七代兄妹势弱后也就没什么人这样用了，何况还有个更适合特耐的铁火辉夜抢生意。70的速度并不慢，在钢鸟有挑拨的情况下可以加过80无速或者更高一些去挑拨针对一些80速左右的盾比如M妙蛙、秃鹫、暴鲤龙。80的物攻在不拉努力的情况下力度不怎么足，虽然有着本系大威力勇鸟弥补一下，但威胁只能说是一般般，加上钢鸟格子相当紧张有时还不会带上攻招，大部分情况下还是认为钢鸟缺少反制能力的。特性相对来说比较白板，锐利目光鸟系酱油特性，结实使得钢鸟具有一定的救场能力，可以坚硬反击或者坚硬吹飞，还可以在被磁铁抓住时有一回合撒出钉子或者除雾。碎裂铠甲和常规盾向钢鸟是矛盾的，但和剑舞钢鸟是天仙配。

钢鸟的物耐受到目前暴力环境的影响其实没那么靠谱了，因此满HP很多时候还不足以成为队伍的坚固前排，这也是特耐钢鸟衰弱的一个原因，因此目前钢鸟基本上还是物耐为主。本来钢鸟撒钉吹飞混得好好的，基本都有格子带个勇鸟或者钻孔啄耗死个人，然而在六代除雾加强后钢鸟就突然变成一个工兵了，而身具高物耐好抗性撒双钉不弱钉除雾有回复能吹吼还顺便能坚硬救场的钢鸟突然就发现自己格子完全不够用了。首先鸟栖是肯定要的，没鸟栖的钢鸟哪怕再能干现在也会被辉夜按在地上摩擦。其次双钉除雾，这些都是队伍功能性技能，不一定要钢鸟担，一般来说是缺啥补啥。考虑到钢鸟入队优先级靠后（即非核心），水平一般的玩家（比如我）总会发现队伍少了很多职能，于是能一担挑的多功能PM很受欢迎（比如同时撒钉扫钉的钢鸟核果顿甲企鹅等），考虑到一开始就选好六只分配好职能的大神还是少数，加上目前联防联攻组合都是多多益善，大部分钢鸟就背起了更多的锅。这样的话钢鸟的格子就所剩无几了，为了不给对手控场强化机会，吹吼剧毒往往会占个格子，如果需要针对一下突脸强化的钢兵啥的还需要一个反击，如果需要怼妙蛙啥的需要挑拨，然后……飞本的格子呢？

因为钢鸟本身不弱钉且有鸟栖，随着磁铁使用率爆表，目前的钢鸟几乎难见剩饭了，重新回归避孕套钢鸟时代，考虑到这个道具是钢鸟面对磁铁的唯一出路，所以我就没在职能那给钢鸟一个抗打落了，六代时头盔钢鸟偏多是算得上抗打落的。玩好全受队其实一个字“怂”很能概括，因为受队容错率高，但容错率也不高，因为受能承受攻击强度大，但一旦遇到CT、意外Z技能等情况导致关键联防PM血线低于安全线或者被击杀时很容易导致崩盘，因此需要稳字当先，要稳那么就要弄清什么PM是交给钢鸟挡的，哪些是要靠队友的。像蝶蝶，如果是精冲月爆影球组合钢鸟是可以挡下来的，但不能排除蝶蝶带觉火或者十万以及气合弹命中的情况，一旦发生后面的情况那么盔甲鸟被突破的风险会非常大，因此面对不明来历的对手时最好是怂字当头交给稳定Anti玛机雅娜、臭臭泥等，这样的风险会比较小。那么钢鸟带套且要保护好套的理由就非常容易理解了，保护好自己不只是保护好自己一只PM，而是整个队伍的联防系统。

钢鸟的碎裂铠甲剑舞是一种非常高效的强化，奈何大家都用钢鸟当盾时，这种用法就变成娱乐型用法了。不过这种用法火不起来自然是有其缘由的，什么缘由呢？且再看钢鸟对磁铁，钢鸟满血有着坚硬，在技能任选的情况下对钢鸟有什么办法呢？答案是没有，钢鸟实在没办法破钢。在三代时钢鸟有着觉地可以打打中磁铁，而现在钢鸟要打钢只能用……碎岩？还是算了吧，我六代时带了个碎岩然后碰到了钢兵，激动的我碎岩四倍克制砸上去打掉了钢兵半管血，触发了降防，然后下回合钢兵带着四段物攻一个打落就把我钢鸟拍死了。所以说，在获得地震前，钢鸟的剑舞也只能算是娱乐用法，勇鸟铁头钻钻空子就行了。

双打中钢鸟的活钉子和扫钉吹吼的意义大幅下降，那么比起辉夜就只剩鸟栖和顺风了，但在更强调进攻的双打中辉夜的丰富打击面和力度是钢鸟难以望其项背的，体位扭转了过来。

配招：

天空之盾（重HP物防+）：鸟栖+除雾+隐蔽石砾/撒菱+吹飞/挑拨/反击/勇鸟

剑舞钢鸟天恩蛋（重速度物攻+）：剑舞+勇鸟+铁头+试刀/空元气/岩崩

Anti：

一只钢鸟是不难挡的，也不难杀，大部分火系电系都能无压力突脸（嗯……当然首先不要陷入钢鸟撒钉无限吹飞的节奏），但后面有其他受逼队友还会跑的钢鸟就相当烦人了。磁铁是钢鸟的最大克星，但前提是钢鸟套被打了，在目前磁铁使用率和钢鸟差不多平起平坐的情况下，钢鸟和磁铁非常大的概率会成为对手，那么合理先读和打落可以实现捕杀钢鸟。虽然钢鸟天空之盾名头非常响，但这个物耐水平并非不可突破，且钢鸟虽然中和了一些弱点，但也失去了一些抗性，比如岩石系和格斗系，在五代时格斗强势时钢鸟就受到了较大冲击只因作为飞行不抗斗，那么现在这虽然不是问题，但剑舞岩Z岩牛土猫，剑舞近战M凯罗斯，剑舞钢兵等存在都能够重伤钢鸟，适当压血后即可实现突破。考虑到钢鸟反制强化主要靠的是吹飞，实际上比起其他受，钢鸟的血线实际上更容易低于安全线，所以鸟蛋外才需要沼王皮可西来拼死对抗强化，只是破受神器Z石开放后，这些大受的日子并没有以前滋润了。

NO.229 黑鲁加 火/恶

特性：早起/引火/紧张感

职能：炮台、强化、救场、破盾

评估：黑大狗狗！

黑鲁加是一只少有的没那么红的火系，于是很合我的口味。火恶属性攻击性相当强，但互补性比较一般，主要意义是抵消了恶的虫仙弱点，但就攻击性而言两个属性更像单打独斗，惧怕岩恶、水仙这类复合属性。黑鲁加拥有着非常标志的双刀种族（嗯……其实只是比水桶腰少了100点耐久种族），比起章鱼桶大食花那类双刀有了速度的支撑，实用性大幅提升。物耐端非常脆，基本吃不下什么地震，但意外的是特耐端额外能扛，这无论是对对攻还是强化都有很有帮助的，虽然强化的话物耐高一点更好。特性的话没什么有特色的地方，一般来说一个免疫对脆皮来说有着非常大的意义，所以顺便能提一提火系威力的引火就是首要之选。只是和引水比起来，引火的效果真是差评。

目前M黑狗还没放出来，所以黑鲁加目前还是各种用法都有的，只是考虑到M黑狗迟早会出来，那么普通黑狗的用法届时会变得有一些倾向性。同其他大部分Mega前PM一样，普通黑鲁加的优势来源于道具，毕竟Mega前后特性都一般般。黑狗虽然是双刀种族，但物攻较低且没火推，也没有太值得追求的补盲技能，而特攻端则有阴谋用于强化，因此大部分情况下黑鲁加是单特攻刀的。和大量90-100线的火系一样（老喷、疯狗），黑鲁加也可以选择Z放晴的用法来给自己加速爆发，而比起前面两个，黑鲁加并没那么依赖太阳光线，而且有阴谋，力度不那么依赖天气，容错率也就更大了一些，于是我们就可以吐槽如果M黑狗的太阳力量是本来的特性多好，这样老喷就更没啥生存空间了。虽然放晴阴谋似乎已经占了两个格子，但黑鲁加的火恶双本也差不多够用了，打不动的像老班这种再来一个格子也还是打不动。考虑到黑狗这个级别的物耐不腰带容易被秒，而且有着阴谋补力度不那么依赖晴天，那么Z放晴也可以换成气腰硝基冲锋来提速，或者不提速传统的阴谋三攻也行。除了火恶外，黑鲁加常用的补盲技能是毒爆弹，针对的自然是火恶的盲点之一水仙（和龙仙等仙系），其他的倒也没啥好技能用了，觉草觉冰觉电觉地这类火系常用觉醒在黑鲁加有恶本的情况下实用性一般般，若非针对并没有太大的意义。至于物攻端的辅助，主要看重的是偷袭先制，只是不拉物攻的情况下偷袭的力度很鱼，而且威力还掉到了70，意义也不是特别大。

前面提到的是阴谋黑鲁加，其中有提到腰带用法，但腰带的黑鲁加并不一定是阴谋的。黑狗有着反击同旅等一堆适合两条命的技能，首发虽然不能撒钉（可以挑拨），但还是能玩出不少花来的。气腰反击同旅有不少鬼系都能做到，但黑鲁加还算是相对冷门……的一个，所以成功率应该还行。考虑到黑鲁加没钉子，所以也不一定非得拿去首发当炮灰，如果能保持场上干净的话，有着腰带的黑鲁加基本可以救次场，反击同旅还有鬼火和本系欺诈，择一携带差不多就可以安稳应付下各种剑舞龙舞了，而本系火恶的克制面非常广，一般情况下有着腰带的满血黑鲁加威胁是很大的。

双打中的普通黑鲁加存在感比较一般，力度和速度比不上太阳力的M黑鲁加，不过或许可以试试胆怯球阴谋的用法，阴谋后热风AOE的力度还是不错的，而且可以把M位留给Y喷。

配招：

阴谋（重特攻速度+）：放晴（Z）/硝基冲锋/毒爆弹+阴谋+大字爆+恶之波动

气腰（重特攻速度+）：反击/鬼火/欺诈+同旅+燃烧殆尽+恶之波动/挑拨

Anti：

老班是黑鲁加妥妥的克星，没啥话说。抗双本的同时还顺便抗个毒，哪怕黑鲁加丧心病狂带了觉斗也不痛不痒，而自身沙暴克Z晴，破气腰，岩本即便被鬼火也仍然能秒掉黑鲁加，除非不想被鬼火烧，那么班基拉斯是可以随意对着黑鲁加上的。鳍鳍为首的仙系势力也可以试着挡挡，只是黑狗带毒弹的非常多，并不怎么稳，最好先行试探，公主、凯路迪欧等挡火恶不怕毒的PM也可以比较容易挡下来，而像蛋、水布这类大特盾挡起阴谋黑狗来也还行，不过不怎么稳，考虑到黑狗的孱弱物耐，于是比起挡还是杀更容易一些。本身生存非常依赖腰带，那么一把钉子对其限制会非常大，而其未阴谋前的攻击力在目前Y喷为首的火系势力面前并不突出，速度也不算快，所以必要时可以直接硬肛，保持攻击力比换中转来挡更有效一些（除非你的确有老班这种完挡的）。

NO.229 黑鲁加（Mega） 火/恶

特性：太阳力量

职能：强化、高速、抗打落、炮台、Mega

评估：黑丝瘦腿.jpg

黑鲁加Mega了，但很遗憾M黑狗仍然没引起太大的关注，因为作为Mega的M黑鲁加实在是有些平庸，而一旦M后没有和原PM表现出较大区别那么一个道具格的位置就非常值得斟酌了。和钢蛇这种低速高耐PM比起来，黑鲁加的命运要稍好一些，因为M后黑鲁加的速度大幅提升，达到了115线，其中超越了数不胜数的PM，而令人诟病的则是特攻上升幅度只能算是一般，而耐久达到75 90 90线使得一些地盾的地震现在能够吃下来了，同时袋鼠民工的音速拳也秒不了自己了，阴谋之后站场能力得到了一定提升，但没了腰带不一定就比普通黑鲁加存活能力要强。特性的太阳力量是被吐槽得最多的，尤其在七代Z放晴势力出现后。M黑鲁加的太阳力量可能是所有太阳力量中最酱油的一个，至少其他太阳力量PM可以攀Y喷大腿，也可以自己Z放晴，而M黑鲁加要用上这个特性往往只能自己放晴，但在有阴谋的情况下，显然用阴谋比触发那个晴天下自伤的太阳力量要划算一些（虽然放晴对火系力度提升更甚）。

因为和普通黑鲁加没有太本质的区别，所以大部分普通黑鲁加用法都可以沿袭到M黑鲁加上来，只是像依赖气腰的反击这种还是算了。因为M后速度提升是最大加强，因此在M黑鲁加放出来后肯定会带走一大波普通阴谋黑鲁加的使用率，在不用提速技能的阴谋三攻用法下，M黑鲁加的实用性要远高于普通黑鲁加，虽然这比较考验玩家对强化时机的把握。用法上和普通的黑鲁加没什么不同，常用阴谋大火恶波毒弹，针对火钢等火系觉地，针对龙系觉冰，针对水系（水地）觉草，变化不大。如果想试试太阳力量的威力，我不太看好九尾煤炭龟和M黑狗搭配的前景，或许用化肥啥的手晴会更好用一些，或者给黑鲁加自己手晴……强行增加难度。其他的话，M黑鲁加同普通的一样可以带同旅鬼火愤怒牙之类的技能，不过更多的是读换时用用，其中意义最大的大概是同旅，甚至可以选择阴谋同旅双本的看起来很奇怪的组合，但考虑到队友不帮忙的话M黑狗强推一队还是有难度的，带上同旅可以追求一换多，在属性队这类属性爆破为主要思路的队伍中颇有效果，可以帮助突破盲点。

双打中的M黑鲁加触发特性要更容易一些，由于可以用队友放晴剩下一回合，那么阴谋黑鲁加就少了很多，毕竟不输出不保护的一回合说不准M黑鲁加能不能活下来，而队友放晴则第一回合就能直接输出，晴天太阳力热风的输出还是相当爆炸的。

配招：

输出！（重特攻速度+）：阴谋/放晴+大字爆+恶之波动+毒爆弹/觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量草/同旅

Anti：

这个……力度虽然看起来提升了，但属性上普通黑鲁加突破不了的盲点哪怕M后仍然是突破不了，但一些能力盾挡M黑鲁加就会比较吃力了，因此Anti原则还是那四个字挡不如杀，保护高速，撒好钉子，适时对攻，虽然比较宽泛但具体的还真只能随机应变了，我个人用起来是感觉对面在面对M黑狗时越强硬这边越会缩，因为没有阴谋的黑狗，力度也就……那样。

NO.230 刺龙王 水/龙

特性：悠游自如/狙击手/湿气

职能：强化、炮台、高速、破盾

评估：说起来你可能不信，但龙王是个小水桶腰……

刺龙王作为雨天门面人物，基本算是攻雨队必备角色，甚至在五代时龙王带领的轻快队还直接被PO把轻快这个特性给BAN了。水龙这个属性是相当地攻，在妖精出现前打击面相当广，只有水钢企鹅和草钢两个盲点，而妖精势力登场后……水仙成为了水龙的天克存在，对龙王造成了不小的冲击，但仍然撼动不了刺龙王雨天扛把子的形象……嗯，扛把子名号还是给天气手吧。种族上看起来相当平均，但雨天BUFF使得这个速度其实只是个表象，相当情况下刺龙王都是一速存在。而双攻作为攻击手相对比较平庸，一般需要雨天的加成，但物攻端有着龙舞和Z水溅跃，特攻端有着基础大威力本系，相对来说能弥补一些不足。耐久配合水龙的少弱点，使得刺龙王具有还不错的生存能力，很多时候可以自信换血。特性的话，轻快自然是龙王的灵魂特性，但狙击手使得龙王可以脱离雨天队独立存在，保证了一定的使用率。

作为没手的海马，龙王的攻击技能其实是相当贫的，好在水龙双本大部分情况下够用，而且要求不高。首先来看物攻向龙王，比起特攻向，物攻向的优势来源于强化，因为攀瀑威力远不如水压，逆鳞副作用吃鸡，因此基础是远比不上特攻的。好在刺龙王物攻端有强化，龙舞看起来会使得速度溢出，但这能够给刺龙王在雨天有限回合结束后或者被改天气时仍然能保持速度优势，一段物攻也能有效帮助龙王借助雨天水本突破一些盾牌，并且可以选择龙Z避一避逆鳞的副作用。Z水溅跃则是追求大爆发，在雨天轻快速度已经基本无人能敌的情况下Z水溅跃的三段物攻自然是追求推队级别的输出，对于一部分盾牌可以做到逆属性2HKO，比如物耐鳍鳍、纸御剑等，但弱点是很难逆属性秒人，因此用起来还是不能无脑的。除了强化双本外，刺龙王主要会选择铁头打仙，但这毕竟也是没什么其他好攻击技能选择的结果。或者替身也是非常适合物攻刺龙王的一个技能，在雨天龙王的强势压力下，一个替身对突破盾牌意义非常大（点名草钢）。

特攻端的龙王自然是技能威力流了，水压和龙星都是高威力技能，极攻眼镜后基础威力相当可观，而且比起物攻，特攻龙王有着冰光可以打打草系。因此比起费劲心机的物攻强化流，特攻炮台向的龙王用起来更加简单粗暴，无论命玉还是眼镜，上场即可输出的优点和雨天的快速节奏相得益彰。比起物攻端需要铁头占格子，特攻端的龙王可选技能会多一些，有着冰光打草的情况下不需要钢炮，因为钢炮打鳍鳍还没冲浪痛，所以龙王往往会选择第二本系技能，带上一个更稳定的冲浪或者龙波在可以清场时降低出错率，或者带上觉电打打针对。

狙击手龙王也是非常强势的一种用法，虽然目前来看被淹没在轻快龙王的大潮中，但破盾能力并不见得比轻快差，因为狙击手不需要雨天的支持。由于CT无视己方的能力降低，因此有着三段CT率的龙王龙星起来相当丧心病狂，基本是逆着属性砸死人（因为仙系缘故，这种用法没那么猖狂了），但要是找到合适的出场机会还是相当有威胁的，以前火鸡还活着的时候就可以聚气加速接龙王（现在……你可以用二段火鸡），然后一路啪啪啪。和其他狙击手比起来，龙王的优势主要是耐久抗性还不错，脆皮能秒，对盾牌也能对攻，如果没有鳍鳍这种又能扛又能输出的PM，很多队伍对上狙击手龙王是需要提高警惕的。

双打的龙王仍然是当仁不让的第一轻快，高速高力度浊流简直是推塔的不二人选，水Z水压的爆发力也非常不错，在对手水抗一般时破坏力相当惊人，当然，脸黑的玩家慎用。

配招：

物攻强化流（重速度物攻+）：龙舞/水溅跃（Z）+攀瀑+逆鳞+铁头/替身

特攻炮台流（重速度特攻+）：水压+龙星群+冰冻光束+冲浪/龙之波动/觉醒力量电

狙击手（重特攻速度+/重速度特攻+）：聚气+龙星群+水压/沸水+冰冻光束

双打炮台（重速度特攻+）：保护+水压+龙星群+浊流/冰冻光束

Anti：

龙王的基础力度其实非常一般，大部分关于秒人的印象来源于雨天眼镜水压这种，但实际上雨天Z水溅跃后的刺龙王破坏力依然没到见人秒人的程度，加上刺龙王的攻击技能非常贫，变化其实不大，挡起来也不担心被阴。水龙双本在现在盲点不算少，鳍鳍和草钢是两个主要难缠的点，前者月爆对龙王威胁极大，后者种子一下基本打不死，尤其草钢，因为龙王混雨天，所以想觉火针对也不可能，而且双耐都非常突出，基本哪种龙王都不怕（或许……怕替身无限龙舞自己藤鞭还MISS？）。不过这俩其实都是浮云，挡全盛龙王还可能被突破，但有一个小家伙是完全没任何压力的，那就是鬼蝉。其他的话，挡龙王可以考虑从天气角度下手，尤其冰队可以很好克制龙王的发挥，因为冰九尾往那一站龙王就得怂，免疫龙不弱水有冻干还可以开墙。条件放宽一些，雨天的龙王输出威胁主要来源于水本，所以很多水免或者草盾可以试着中转一下龙王，但只有两倍抗性的话其实不怎么稳，对着上可能会被突破，因此在龙王秒不掉己方场上PM时最好选择换血，以最小的代价换掉对方的主攻手。

NO.232 顿甲 地面

特性：结实/沙隐

职能：撒钉、工兵、物盾、地盾、炮台、救场、打落

评估：抱歉……我真没看出来你是只象。

在穿山王获得挖沙前，可以认为顿甲是前者的加强版，实际出场率也的确是如此，作为地面系的高旋手，顿甲一直有着不错的使用率，虽然地位受除雾加强影响获得了非常大的削弱，但仍然是稳定在UU阶级的。纯地这个属性说不上多强，因为飞地、地龙、地钢这类复合属性大多兼顾地面的优点，但脱离复合属性纯地也不比纯毒啥的差，因为地面抗性不多但很关键，弱点同样也不多，尤其冰系只是两倍使得纯地不是太担心电系的觉冰。顿甲拥有着出类拔萃的物耐，在环境力度还没那么爆炸的时候算个不错的能力盾——缺回复的。基础的物攻使得本系地震打脆皮基本能保证2HKO，存在输出型的可能性。特耐稍弱，但套上AV后挡挡有觉冰的电系压力还是不大的。特性上没啥好选的，结实自带一腰带对有着反击、莽撞、钉子的顿甲还是挺有用的，而沙隐……欧洲人爱用就用吧。

地面好手频出，顿甲想要在OU生存下去还是只能老老实实干工兵的脏活，毕竟热门攻击属性造成的是该属性冷门攻击手的更加冷门。对于顿甲来说，高旋是大家选择它的主要理由，而高物耐、强反制也都是这个职能的修饰语。反制来源于本系地震，而为了更好地执行高旋工作，顿甲一般会选择打落作为第二攻击技能为扫钉开道。然后，如果队伍其他人没啥格子，可以给顿甲带上一个岩钉。以前尤其是五代时巨龙队横行，顿甲的冰飞显得格外亮眼，现在则主要是用来干土猫地龙这些了，不过土猫上来威吓一下，无攻顿甲冰飞打无耐土猫连4成都到不了，所以不要做过高的期望。地岩万年万金油组合，所以石刃顿甲也还是可以用的，尤其在家门鸟猖獗之时，当然现在也不太常见了。垃圾射击/毒突可以打打草系尤其是草仙，但顿甲的速度压制力不够，对上了还是得怂，剧毒万能蹭格子技能，和地面相性不错，由于顿甲基本没格子带这个所以带上偶尔也有奇效。吼叫可以配合钉子以及坚硬兼顾反强化和磨血的效果，和顿甲相性也不错。其他的话，如果顿甲带的AV需要四攻，反击也可以带上用于偶尔的救场和反血，莽撞同理，配合满血坚硬效果更佳。

顿甲的种族分布和七代的重泥挽马有些类似，而好攻击技能更多，如果需要顿甲主攻的话倒也是不虚的。除了上边提到的地震冰飞打落垃圾桶外，顿甲有着双刃头槌暴力输出——虽然自己弹的也疼，有火牙蛮力打草钢，种子爆弹阴水系，也有嬉戏……对克制面没太大帮助，因为一般是地震补嬉戏的盲。用法上没什么特别的，因为基础低速高物耐，所以最简单的极攻满HP砖头四攻就行了，靠着大家平时对顿甲的固有印象最好能做到第一击CB补盲靠着克制干掉一只草或者飞，比如读哞哞扔垃圾桶，读辉夜火牙……好像咬不死来着。

小小象如果是坚硬的话大概1级莽撞就没小钢甲什么事了，因为可以莽撞冰飞（当然小钢甲不怕毒是个很明显的优势）。但很可惜小小象还不够硬，所以要用坚硬莽撞还需要25级进化的顿甲，但这时候靠空贝铃的八分之一吸血已经吸不满了，纵然这个等级的冰飞可以收一些1血剩饭后的PM，用起来也远没有一级可可多拉来得好用。

双打中的顿甲勉强可以当个空间打手，但离开了高旋钉子这些功能性技能后，顿甲在种族分布上被重泥挽马碾压，无论生存能力还是输出都难以战胜重泥挽马，大概只有冰飞和更多的可选攻击技能是优势。

配招:

干活（重HP物防+，可AV或饭）：地震+高速旋转+打落+隐蔽石砾/冰砾/吼叫/石刃/剧毒/反击/莽撞/垃圾射击

攻击型四攻（重HP物攻+）：地震+石刃/双刃头槌+冰砾+火牙/垃圾射击/打落/蛮力

Anti：

对于干工兵撒钉兼职盾牌的PM来说，往往战场上最先被炮灰的就是他们了，尤其顿甲这种需要反复上场高旋中转还没啥回复力的PM，基本上只要己方不崩得比对方快，不拿着弱地和脆皮在没把握击杀的情况下和顿甲对攻就行了（除非需要压扫钉），顿甲虽然物耐不错，但血量很难回上来，周转几次就到击杀线了。加上顿甲物耐居多，加攻的顿甲极其少见，所以一般的草盾挡挡还是不吃力的，尤其蔓藤这种不怕打落还抗地的自带回复的PM。条件放宽一点，很多有回复力的不弱地的PM也可以对着上，比如没石刃的顿甲就是暴鲤龙上场造替身或者龙舞的软柿子（有反击和吼叫另说了）。总的来说，顿甲一般就是一干活的，不用太注重挡，也不用太费心去杀，对上时优先保护己方PM。

NO.232 多边兽Ⅱ 普通

特性：复制/下载/分析

职能：辉石、物盾、特盾、中转、炮台、强化、空间手、空间打手

评估：还是习惯叫3D2（主要写起来方便……）

又一个队员本命PM。3D2在属性空出现前是种族最高的未进化PM，而这个种族也的确压过了大量完全进化的PM，和其进化型多边兽Z的特点也不太一样，并不用像其他大部分未进化PM那样只能带辉石当盾。实际上哪怕离开辉石，3D2也是完全可以独立于3DZ生存下去的，只是这个种族还能受辉石加成实在是太丧心病狂了。普通这个属性不必多说，少弱点少抗性非常适合能力盾，但相对地竞争压力也大。85 90 95的耐久三围本就不差，在辉石后达到了相当硬的程度，极限物耐接近了极限物耐M呆壳兽的水准，意味着很多格斗PM的本系斗Z近战都不一定能秒3D2……比如满攻M阿三的飞膝踢打极限物耐辉石3D2也只是概率秒而已，而特耐虽然比不过蛋，但要想用的话仍然是一个拿得出手的超级大特盾。双攻都还不错，尤其物攻可能和很多人的印象流不太一致，实际上要想充分利用下载是完全可以双刀的，在双打中面对特耐不错的蝶蝶时普本选报恩下载到物攻实际上会更合适，而本来数值就高且技能丰富的特攻面更是主流了。速度稍微有点尴尬，作为盾牌倒是不需要考虑太多，但作为攻击手无论空间与否都有些偏慢，使得主流3D2更多是盾向（当然3D2耐久能力的确比攻击力要突出得多），而有着适应力和更快速更大力度的3DZ则承担了速攻的职责。三个特性各有特点，复制是3D2区别于Z的一个重要特点，在换人节奏频繁、神特性频出的66中很容易蹭到有趣的特性，使得3D2具有一些不一样的功能。比如挡引火鬼灯、火钢，水免水盾这种，以及蹭再生力自然回复这种偶尔会救命的特性，有时运气好甚至蹭到毒疗天蝎剧毒、神秘守护这类可遇不可求的情况。下载稳定提升一攻使得3D2在不拉攻的情况下也有着不错的输出，这个特性也是很多双防平齐PM拉四点特防努力的原因，为的就是给下载众下载到物攻——因为这几个主要都是特攻见长（虫神这种有时物攻会更好）。分析适合低速炮台PM，看起来和3D2很搭配，但和前面两个特性相比，盾向的3D2用这个特性的收益就不怎么大了，哪怕攻向的更多也会选择不那么稳但加成1.5倍的下载而非1.3倍的分析。

3D2最常用的自然是特攻盾向了，在耐久高还有再生回复的情况下可以挡下很多硬茬子，是少有的不借助抗性能硬抗一波蝶蝶的PM，也因为这个缘故，似乎目前OU中3D2特耐比重会更高一些。3D2的特攻技能池其实比不过蛋、胖可丁这类PM深，但优点是有着本系三角攻击可用，同时电冰双90相性良好，可惜没有火放。但即便如此3D2的格子也是相当紧张的，甚至三角攻击都不一定能进技能格。在四倍冰派系强势的目前环境，再生冰光两个技能是最高优先级，而电冰虽然都不是3D2本系，但在下载加成下其实力度也不错，这两打击面是很经典的，而且盾3D2其实带放电比带十万更好，毕竟有着和沸水一样的特效触发率。除了电冰，普鬼也是一个还不错的打击面，有着普本输出会更高一些，同时可以针对一些超能和鬼系。剧毒电磁波也可以选一个凑格子，考虑到3D2力度只能说够用不算高，还是很容易吸引上盾牌或者强化手的，一个状态技能非常有必要。欺诈也是一个可以选择的技能，可以实现伪双刀，同时对剑舞众有着非常不错的威慑力，虽然不是本系但如果没啥其他想带的技能也可以考虑。3D2在单打中也是常用的空间手，因为本身素质过硬弱点少成功率高，到哪里都受欢迎，靠着下载偶尔也能打出一些输出。其他的魔装反射双墙这些技能也有一定的意义……什么？戏法？

同属性空一样，辉石本身就能使3D2变得很肉，那么努力也可以选择HP特攻使得3D2变成一个坦克炮台，对攻击力不足的队伍相当有效，三攻再生可以做到有一定坦度有回复还有输出，技能选择上就有位置给普本了，而冰光仍然是优先度非常高的技能，电系位置甚至可以选择充电光让对手体验慢性死亡的感觉。实际上，上一层那些用法也是可以极限特攻的，如果不需要3D2承担太多的盾牌职责的话。

群里某人是个3D2控，于是3D2往往不是绑定辉石的。实际上也的确是如此，脱离辉石的3D2也仍然是个种族高达515且分配合理的普通系炮台，比起3DZ有着更高的耐久，而且有着辉石盾向这层迷惑的外衣，偶尔……会有奇效。纹理这个技能并非3DZ的专属，而是3D龙一家的专属，于是3D2其实也会，不过比起3DZ，3D2的弱点更多在于速度而非力度。于是我们亲爱的蓝莓就提到了Z重力电磁炮暴风雪的3D2……这用起来就很丧心病狂了，因为哪怕\*\*\*被削成二分之一，相当于一段高移的满速3D2速度也成碾压之势了，这种用法的确比起速度更需要耐久的支持。那么开了这个脑洞，上上段的戏法也未必不能用的，围巾3D2吓人的感觉还挺不错的，不是嘛？

双打中的3D2是个万金油般的存在，空间队需要空间手可以找它，速攻队需要反空间可以找它，需要对抗卡璞5只可以找它……在格斗弱势的环境中，对攻能力出色的3D2简直是万搭的队伍成员，这只小小的橡皮鸭子虽然很难成为核心，但刷脸程度上丝毫不亚于各位大佬。

配招：

双盾（重HP一防+）：自我再生+冰冻光束/阴影球+电磁波/剧毒/欺诈/魔装反射/戏法空间+放电/三角攻击

坦克炮台（重HP特攻+）：自我再生+三角攻击+冰冻光束+充电光束/十万伏特/阴影球

蓝莓力荐（重速度特攻+）：重力（Z）+三角攻击+电磁炮+暴风雪

双打空间（重HP一防+）：戏法空间+冰冻光束+报恩/三角攻击+阴影球/十万伏特/保护/自我再生

Anti：

单打中的3D2虽然盾力出色，但在OU中实际上并不怎么火，因为强如M吧主甲，挡各种地震也不如蔓藤好用，更何况抗性方面基本为0的3D2。还坚挺在OU的能力盾似乎只剩小蛋了，3D2在这么暴力的环境也是有些力不从心，虽然偶尔有高光表现，但还是力度更温和一些的UU环境更适合它。比起这个原因，怕打落倒是次要的了，小蛋也怕打落，但掉下去的是大蛋，更何况3D2在离开辉石后耐久也不像小蛋的物耐那样弱鸡。当然要突破3D2也不是个随随便便的活，3D2这类能力盾最擅长挡靠打击面吃饭的炮台类PM，比如尼多王忍蛙这类，所以要对付3D2，最舒服的应对方式自然是游击钉子压血，格斗或者3D2应付不来的高输出压制（比如眼镜蝶蝶），或者找机会给3D2下个剧毒（注意己方自然回复或者毒疗PM的露脸时机），隐蔽性不错的PM给个打落，必要时可以创造HAX机会（比如恶龙恶波）。如果被对手3D2占据主动，可以用己方盾牌稍作中转伺机下毒或者突破（火毒火钢是个不错的选择）。总而言之，3D2虽然耐久和攻击力都还不错，但一般没有剩饭的一口回复，而且速度偏低，压血突破下状态的老路子还是适用的。

NO.234 惊角鹿 普通

特性：威吓/洞察/食草

职能：炮台、空间手、双打

评估：把鹿角看成眼睛会比较萌一点。

这可能是我目前为止最难动笔的一只了……因为实在是缺少特色。抛开特攻的话，肯泰罗简直是惊角鹿的全面强化版，而且惊角鹿只能威吓，而肯泰罗还可以选择强行，技能面也要更广一些。特攻看起来是惊角鹿的一个小优势，这个双攻速度勉强算得上穷人版双刀，但特攻面的技能有价值的不多，精干影球这些更像是超能系的，而说起超能系……同代的另一PM麒麟奇的种族分布和外形似乎和惊角鹿很像啊，我不由陷入了深思，怎么看惊角鹿获得的关爱都太少了，无论颜值人气还是对战都是属于低存在感的一批。惊角鹿种族虽然不高但也不算特别低了，但强行的双刀让惊角鹿的耐久并不高，而攻击力也并不高，特性也没太逆天，加上普通系本身少抗性，这就让惊角鹿的对攻能力相当鱼。特性上，威吓和食草都是非常不错的特性，前者能为惊角鹿的物耐提供一些帮助，后者提供一个免疫的同时能为惊角鹿提供一些非常难得的攻击强化机会，因为惊角鹿没有剑舞，强化靠的是自我振奋，而这个双刀强化技能在没速度支持的情况下相当低效，出场率非常之低。

单就物攻面来说，惊角鹿的技能还是够用的，普本且不说，地震、飞踢（嗯，没飞膝踢）、偷袭组成的打击面相当够用，但问题就在于，普通系竞争压力实在太大，肯泰罗、拉达、双尾怪手、猫鼬斩等一大堆纯普速攻手在攻击力和速度上就能完爆惊角鹿，这还不算复合属性的一大堆普飞。因此，单纯命玉或者CB四攻的话惊角鹿实在没啥太多竞争力，而强化的话也同样难竞争过有剑舞和特殊特性的那几位大佬，这样看来惊角鹿单打中的亮点实在是不多，但还是有的。首先自然是催眠术，因为惊角鹿的设定是两只奇怪的角能放催眠波使人迷路，所以惊角鹿的技能池有一些超能系的特点（麒麟奇默默围观），那么可以借助催眠术实现一些破盾功能，或者Z催眠……自我振奋？还是算了，这个效率太捉急了，脸不好的还容易翻车不如带电磁波（虽然后者命中也不满）。其二是先取，Z先取同样是提速，而先取虽然效果不稳，但1.5威力加成还是挺令人期待的，这相当于一个万用本系加成，对上鼹鼠地震这种还是挺爽的，Z技能提速和这个要求配合起来也还不错，但不能有过高期待，因为往往只有美丽那种贫招的PM才会用这个技能碰运气，而惊角鹿物攻技能其实是够用的。其三是空间，惊角鹿是一个相当冷门的空间手，迷惑性非常不错，但是……自身和空间相性却非常差，这个速度实在尴尬，而且遇上一言不合就秒人的PM会有苦说不出。

特攻面的惊角鹿倒是有冥想这个泛用性还不错的强化技能，也有影球可以配合普本……嗯？高音呢？

比起单打，双打惊角鹿发挥空间要大了不少，因为是一只披着普通系外衣的威吓特性的超能系PM。会空间的同时会封印，对付谜拟Q这种空间手非常不错，同时本系鬼免还不会遇到女王那种本身就会被秒的尴尬。特性交换也是个有用的技能，作为威吓手特性交换，一个和队友的特性交换相当于触发一次叫声，如果队友的特性也是即时触发的（天气、场地），那么同回合会再触发一次。另外，这也是能让食草巨沼怪变成现实的一只PM。

配招：

看着来（重物攻速度+）：报恩+飞踢+偷袭+地震

双打封印（重HP一防+）：封印+戏法空间+保护+报恩/阴影球

Anti：

单打中的惊角鹿是一个较弱的普通系攻击手，同时没有强化能力，这实在是……各种盾牌的理想上场对象，而不太重要的成员强行和惊角鹿对攻也关系不大，一般情况下只要有着速度优势，对攻优势还是挺大的。

NO.235 图图犬 普通

特性：我行我素/技术高手/心意不定

职能：撒钉、工兵、强化、破盾、接力、空间手、救场、双打辅助、（各种战术发起点）

NO.237 战舞郎 格斗

特性：威吓/技术高手/不屈之心

职能：工兵、物盾、特盾、炮台、救场、强化、双打辅助

评估：我的滑板鞋，时尚时尚最时尚……

自第六代PM战斗动画全新改版后，战舞郎由一个华丽的倒立者变成了一个穿着小背心和拖鞋的逗比……反正第一次遇到时我真没看出来是以前的战舞郎。在无畏小子一家中，战舞郎拥有着最高的物防和最低的攻击速度，加上威吓特性，战舞郎是三个中最受的一个，换句话说也是扫钉最稳的一个。HP严重拉了后腿，使得双耐还不错的战舞郎耐久也只限于不错了，加上自身没有回复，节奏慢的队伍中用得会比较难受。物攻95勉勉强强，加上一般战舞郎喜欢带先制，于是这个物攻配上低威力的先制很多时候力度惨不忍睹。特性威吓自然是相当契合盾向工兵的战舞郎，能够有限弥补低HP带来的物耐减益。技师和战舞郎的技能池配合相当不错，可惜战舞郎基础力度不够，而且没有剑舞用于爆发强化，虽然能提升下马威音速拳子弹拳的威力，但打输出还是缺了点力度。不屈之心则是个名字高大上效果捉急的特性。

战舞郎在三兄弟中的特点就是抗揍，比起快拳郎铁拳三拳，飞腿郎轻身火焰踢，拳和腿都稍微会点的战舞郎在攻击方面的天赋只能说比不上做盾的能力了，于是作为格斗系物盾高旋第一人的战舞郎反而比两个钻研进攻的兄弟获得了更高的使用率（虽然格斗系高旋除了这一家就只有美丽了）。在高旋和本系近战带上后（当然你也可以选择飞膝踢），战舞郎剩下的格子就比较自由了。因为战舞郎的手似乎退化严重，学不了打落三拳，所以打鬼还需要偷袭（据说以前出现过识破高旋），或者根据环境选择地震和石刃，仗着威吓的逼换能力还可以带追击。蹭血下马威、本系音速拳、打仙子弹拳也可以选择，但可能会感觉各种收不掉残血，于是我感觉大概还是剧毒加地震的组合比较好用。考虑到战舞郎缺少回复技能，也有一些带睡觉的，不过基本是类似大树果用法的醒睡果睡觉，战舞郎这个反制还是太容易被钻空子了（指的是盾向无攻用法）。

虽然前面一直在吐槽战舞郎的力度，但好歹也是到了95的中产阶级，实际上点近战不被抵抗的话还是有点伤害的，真正缺力度的是先制，尤其威吓特性的无攻战舞郎的子弹拳，打在物耐花仙身上15%，简直无力吐槽。然而战舞郎是个格斗系，理论上还是可以攻起来的，你看这个物攻其实和快泳蛙是一样的，但我们对快泳蛙除了物耐喷沸水仰投外也有轻快腹鼓的暴力流印象嘛。问题在于战舞郎没有剑舞更没有腹鼓，健美的话缺少吸收拳或其他回复，在HP偏低的情况下特耐也不太能站住场，所以战舞郎要攻起来一般也就是极限物攻满HP当个先制炮台了……而且一般还顺带带个高旋来着。

双打及多打是战舞郎的主要舞台，威吓的存在，配合下马威快防广防佯攻帮手的出色辅助技能，让战舞郎在六代多打尤其是三打环境中相当闪耀。当然现在卡璞势力猖獗，属性被压制还反推不了的战舞郎只能说是有些水土不服了——但属性压制并非一切，你看铁掌力士不也混得还不错嘛，总归是有实力的，战舞郎依然在双打环境中有着一席之地。

配招：

工兵的命（重HP物防+）：高速旋转+近战+地震/石刃/剧毒/下马威/音速拳/偷袭/追击/子弹拳按需选二

炮台的心（重HP物攻+）：近战+音速拳/子弹拳+偷袭+下马威

双打控制（重HP特防+/重HP物攻+）：下马威+广域防守+佯攻/见切+近战（据说可以Z）

Anti：

类似顿甲，没回复还要经常出场顶攻击扫钉，实在是苦逼活累炮灰命，如果队伍对钉子不是非常重视的话，放着战舞郎不管也不会有什么太大的后果——毕竟近战只有8PP。如果想快点解决掉战舞郎的潜在威胁的话，一般下个毒就够了，反正战舞郎出场的回合中很多时间都不是在进攻的，在读高旋时下个状态还是挺容易的，或者强攻也行，只要属性占优没被威吓（或者特攻），一般对攻还是能赢的（当然战舞郎很多时候可以用剧毒啥的强行一换一，这得靠玩家决策值不值了）。总而言之，这不是个特别难缠的对手——专心干脏活的基本都这样。

NO.241 大奶罐 普通

特性：厚脂肪/胆量/食草

职能：物盾、队医、撒钉、炮台、强化

评估：恶魔小茜的火岩鼠屠戮者。

虽然是只草食的、看起来人畜无害的奶牛，但大奶罐的种族可并不低，而且分配得还相当合理，尤其出现在游戏早期时……没错，就是那只让火球鼠闻而止啼的大奶罐，或许我们应该庆幸心魂中小茜的大奶罐是胆量不是厚脂肪，不然只怕大奶罐能收走更多火岩鼠的人头，虽然我选的小锯鳄。大奶罐的种族分布是一个……速耐型种族，物耐非常出色，特耐还行，物攻够用，而速度就比较凶残了，这只奶牛乳摇着跑起来比什么快龙、风速狗快到不知道哪里去了，画面感那是相当的强。考虑到普通系凶残的能力盾太多，大奶罐的双耐并不算特别突出，因此这个奇葩的速度反而是大奶罐的一个不错优势。三个特性看起来都不错，厚脂肪给普通这个白板属性提供了两个重要抗性，胆量和普通系配合也很不错（虽然胆量都是普通和格斗），使得普本打击面大大提升，无论单攻泰山压顶还是炮台打本系输出都是一个可选技能，食草主要用于吃种子，在大奶罐物耐出色且有火拳打钢的情况下，因为食草大奶罐可以对付草钢和辉夜（偶尔纸御剑），反而在OU中使用率是三个特性中最高的。

既然名字都是牛奶坦克了（Miltank），那么首先我们来看看速攻用法。作为一只直立行走袒胸露乳的奶牛，大奶罐拥有着地震三拳和各种拳各种头槌，打击面还是不错的，但问题是大奶罐的基础输出太差，也没有剑舞，要想升物攻得靠提升拳和诅咒，和肯泰罗这种专职速攻的家伙比力度是远远不及的。因此大奶罐要想发挥打击面优势，首先得发挥自己的站街……啊站场优势，虽然努力看起来是极速满攻，但技能可以带饮奶泰山压顶电磁波啥的，可以对耗可以打脆皮，用克制打伤害也还行，但当全队主输出破盾就不能指望了。这种用法可以食草吃一次种子强化物攻给对面带来不小的麻烦，但全能的同义词也是全不能，要用好还是不容易的。

极限物耐专职做盾的大奶罐同样是个好大奶罐。虽然不知道原理，但大奶罐可以撒岩钉，泰山压顶电磁波专职\*\*\*，剧毒万金油技能，还可以喝奶摇铃铛，觉得缺输出还可以带地球投，看起来盾牌该有的技能都有的，可惜普通系的能力盾竞争太激烈，尤其有个老大姐吉利蛋的存在，所以大奶罐要想脱颖而出，丰富的攻击技能学习面和还够用的物攻速度就是一个优势，用火拳地震打打克制……什么？你说这和上一段是同一种用法？所以说嘛，好的大奶罐不是个纯粹的盾，也不是个纯粹的攻。

关于强化，大奶罐能用的主要就是提升拳和诅咒了，前者放极速满攻三攻型用法中还不错，相当于有了斗打击面还带半个剑舞，遇到对手攻击力不足或者弱点集中的话是有一定破队能力的。诅咒和大奶罐的100速比起来相当违和，但如果不在意先手与否的话100速和5速也没太大的区别，对菜刀队时诅咒是个神级技能，可惜口袋中一般大家还是挺注意这点的，而且我感觉还更偏特攻一点，并且普通系诅咒已经有个卡比大神睡在那了，大奶罐和它比起来只有个饮奶，在站场不防状态的情况下是否比睡觉要好还很难说，这就比较尴尬了。

双打中的大奶罐没有什么很有意思的技能，攻击能力不突出，当盾有个橡皮鸭子霸场，速度优势比较难体现出来，还是不怎么常见的（挡种替保辉夜？炮台辉夜好像更多了啊）。

配招：

速攻/速耐（重物攻速度+/重HP速度+）：饮奶+舍身撞/泰山压顶+火焰拳+地震/冰冻拳/提升拳

物耐（重HP物防+）：饮奶+泰山压顶+隐蔽石砾/剧毒/电磁波/诅咒+治愈铃铛/火焰拳/地震

Anti：

在大盾大攻辈出的普通系中，种族分配相当合理的大奶罐反而是没啥存在感的家伙，着实委屈，实在是纯普太多竞争压力大，抗性太少难参与联防。因为大奶罐基础速度快有回复还喜欢造\*\*\*，游击压血效果可能会比较一般，那么下个剧毒相对比较稳——至少可以耗耗铃铛PP，当然大奶罐的特耐相对比较一般，很多暴力特攻手2HKO大奶罐还是可以做到的。因为大奶罐的力度也不算高，中转起来还是很容易的，所以也不用太着急击杀大奶罐，顺应队伍本身应有节奏来操作就行了。

NO.242 幸福蛋 普通

特性：自然回复/天恩/治愈之心

职能：特盾、许愿、队医、炮台、强化、撒钉

评估：我好可恶啊.jpg（1.0）

大蛋嘛，大家都熟悉，粉红恶魔、神蛋都特指的是它——在辉石这个道具出现前。255 135的特耐毫无疑问是……第二，仅次于自己的退化，但区别不大，反正是一般PM无法突破的天堑，而物耐则败给了辉石，哪怕大蛋的物防种族是小蛋的两倍，在都是极限物耐的情况下差不多差了三分之一，虽然仍然能挡下一些盾牌的物攻技能，但作为能力盾挡攻击手就不怎么稳了，于是大蛋就掉到了UU，这是暴力环境对能力盾的要求进一步上升的体现，虽然我个人更喜欢用有剩饭和火放的大蛋。特攻也是大蛋对小蛋的优势之一，在本身技能学习面出色的情况下，哪怕75特攻并不算很高，凭借着自己的强大耐久和回复作为特攻炮台的对攻能力也是很不错的，但论稳定输出还是地球投靠谱，因此幸福蛋的特攻优势并不算特别大，毕竟两个蛋都喜欢地球投。特性一般自然是自然回复，如果想站场强化当炮台可以用天恩充电光强化，用冰光火放HAX，至于治愈之心则是个双打特性——然而双打也没人看得上眼。

单从功能性来看，小蛋和大蛋主要功能是基本重叠的，因此耐久更好的小蛋就更受青睐了。但大蛋有个不可忽视的优势，那就是道具格，更具体来说就是剩饭。因为神蛋系列上场率极高，而挡特攻技能非常安全，那么很多时候全局对蛋造成最高伤害的反而是钉子。因此在对方攻击力不算强的情况下，拥有剩饭的大蛋的先读压力会大大降低，踩钉上场配上剩饭时只会损1/16的血，而小蛋如果被对手双换先读成功，血量就会被直接压低1/8，如果不找到安全的机会用生蛋回血回非常被动。当然，这两只蛋同样怕打落，只是大蛋受的影响要小上一些。神蛋的配招基本上区别不大，生蛋稳定回复，许愿疯狂奶队友，铃铛芳香队医（前面有吧友提到了Z铃铛回满血，在63中或许不错，但66中收益一般不如一个饭，因为不可能因为Z铃铛就不带生蛋的，那么这个Z技能的意义就比较小了），闲暇时候撒钉电磁波剧毒恶心一下对手。大蛋也同样可以带反击，只是比起小蛋的硬度，大蛋很多时候反击是抱着同归于尽的打算的。理论上大蛋的反击能达到最高反击输出，所以也存在气腰大蛋反击的丧病打法，但终归只是娱乐。由于特攻只是及格水平，所以得过且过的大蛋还是地球投居多，其他攻击技能自然是克制面出色的火放和冰光较为常见，尤其在蛋很容易吸引草钢和螳螂的情况下，火放在有格子的情况下是很有意义的。

在做盾的用法一般比不过小蛋的情况下，大蛋可以选择攻起来，反正即使不拉特耐也一般非常稳，那么可以选择极限物防满特攻或者内敛极攻。纯粹当炮台的话大蛋缺少一些力度，那么就可以考虑用冥想或者充电光进行一些强化。充电光的特效概率是70%，在天恩加成后就是100%，然而命中并不满比较捉急。冥想进一步强化特耐，虽然对于蛋来说同时强化物防和特攻是最合理的。因为强化需要站场，那么天恩效果就要优于自然回复。虽然大蛋的天恩没有害怕众那么无脑，但火放冰光特效触发起来还是很惊喜的，尤其某只配信蛋还有个三角攻击，40%进异常的概率（包括冰冻）非常丧心病狂。当然强化蛋的缺点自然是物耐了，哪怕小蛋遇到强力物攻手也得怂，在强化BUFF下的大蛋很多时候会仗着BUFF和钢兵啥的对攻，很容易导致被破盾。虽然这种情况怂一怂就好，但玩家很容易上头。而如果对手没有强力物攻手的话（或者挂掉了），实际上蛋是不是强化的对结果影响不大，反正都打不动，强化起来大概也就让对手投得更快而已。因此这种用法的实效并不是特别突出，偏娱乐成分居多（当然天恩HAX还是不一样的，这得看脸）。值得一提的是，大蛋有挡路，那么挡路冥想睡觉理论上也是可行的，只是大蛋没有物防强化技能，哪怕强化到满也仍然很难推一路。

虽然大蛋物攻只有10，但物攻技能却也是令人发指得齐全。如果有恶趣味的话可以给大蛋极攻气合拳，命玉后秒个钢兵玛狃拉还是相当轻松的，打极限物耐同类也能差不多打个四成，力度迷一般的存在。

双打蛋……Minimize!自然回复在双打中意义不大，所以大蛋用天恩更多，常见变小剧毒火放花式火毒。自然地，纯盾还是比不过小蛋，所以治愈波动啥的辅助队友还是小蛋来做比较妥，大蛋拉攻打对攻会更常见一些。

配招：

神蛋（重HP物防+）：生蛋+治愈铃铛/芳香疗法/（许愿+保护）+剧毒/隐蔽石砾/电磁波+地球投/火焰放射

天恩蛋（重物防特攻+/重特攻物防+）：充电光束/冥想/三角攻击+生蛋+冰冻光束+火焰放射

逗比蛋（重物防物攻+）：替身+气合拳+反击+地震

Anti：

攻比和受逼的斗争自口袋有对战以来就没有停过，其中一个主战场就是关于蛋的破盾和联防。蛋的存在势必会拖队伍节奏，哪怕是五个脆皮加一个蛋也很容易将节奏带入蛋的消耗节奏中（四攻炮台蛋除外），所以神蛋往往不是孤单一盾，钢鸟啊保姆鱼啊呆壳兽啊都是常见搭档，那么破蛋就几乎变成了一个如何破受队的蛋疼问题了。当然神蛋耐久再逆天也仍然是低速不抗钉的一员，找机会打饭、撒钉开游击磨血、大炮突破这个思路仍然是可靠的。大蛋的物耐比不过小蛋，所以追击是能够打出伤害的，M巨金螳螂玛狃拉等有大威力物攻技能威慑的追击手可以有效压制大蛋血量（注意这三都怕火），而草钢火钢这类不怕毒的百分比伤害大盾同样能有效和大蛋对耗（同样注意火放，这里的火钢指的是熔岩风暴火毒型，最好还有挑拨）。如果不急着破蛋的话，中转的方法倒是有很多，一个种子一个毒都能把蛋逼退（当然后者主要是自然回复方便，铃铛PP太少了），强力物攻手同理。只不过蛋能吸引几乎所有特攻手的火力，不早点解决会使得攻队节奏很不舒服。

NO.243 雷公 电

特性：压迫感/精神力

职能：炮台、游击、强化、特盾、高速

评估：所以电母呢？

Raikou和Raichu发音相当相似，而雷公也的确看起来比雷丘也只是在能力上强化了一点，没有改变同为纯电的苦逼事实。当然，种族越高纯电这个属性越好使，雷公也的确如此，比起曾经下至NU的唯一神（获得圣火前），至少稳定在UU阶级左右。因为有着二级神种族，雷公的种族分布看起来非常舒服，115 115的攻速分布还不错，虽然作为电系理论上速度要更快一些，但考虑到雷布和M电狗的存在，给雷公一个130速大概会有很大的重叠。高种族福利一般会比较直白地体现在耐久上，雷公的特耐相当不错，尤其在获得那些配信技能后四攻非常好凑，还可本系电反游击，因此雷公和背心配合良好，可以作为一个特耐出色的游击炮台，偶尔还能中转一下特攻技能上场调节奏。物耐只能说一般，但90 75的能力在极限以后同样不是常规盾牌能够轻易打动的，这也是物耐冥想雷公的依仗。物攻虽然还行，但电系物攻手一般都非常尴尬，哪怕有神速也很少有人用双刀的，虽然配信雷公性格锁定马虎，和双刀还是挺配，如果想用还是能用的。目前雷公的特性是压迫感和暂未开放的精神力（和配信技能也冲突），所以其实是没选择余地的——而且以前梦特是蓄电，至少还能有点盼头，目前这个特性其实还是压力更有优势一些，尤其对于睡眠冥想那类受逼用法。

在获得配信技能前三狗其实都非常贫招，于是虽然第一段开头就把雷丘拉来给雷公躺枪，但这只二级神技能池还真比不过雷丘来得丰富，所以雷公用法并不算多样，速攻游击自然是最简单也是最好用的一种了。除开配信的波导弹，雷公好用的技能并不算多，不过比起那些攻击贫招到只能用电系技能和觉醒的电系（比如说……顽皮弹？），至少还有神通力、阴影球这些乱七八糟的技能，不过这俩精神侧技能对电系补盲的帮助并不大，在电系有地面这个无效的存在下，觉冰/觉草仍然是电本外的第一考虑技能，而波导弹可以应对地钢和草钢（顺便打老班这类大特盾）也有着很不错的意义（比起雷丘RP弹，波导弹必中加分），阴影球在嘎啦一度热门后对电系也意义重大，而且可以打击草超的蜡笔也还能用。神通力显然不如精神强念（欧皇除外），作为超能系技能自然目标是各种草毒，但觉冰也能够顺便打击。如果格子有多，如前面所说也可以带神速偶尔收个残，这主要是给波导弹雷公用的，毕竟速度劣势。这些补盲技能都有不错的携带价值，加上电反四攻就成型了——但有个问题，那就是波导弹要求雷公必须是闪光且性格马虎（加特攻减特防），对于115速，不能极速的副作用非常大，所以虽然效果诱人但会直接影响到110速左右的食物链关系，因此要用的话我觉得需要围巾辅助。如果必须极速就得舍弃波导弹了，反正电系炮台经常双电本，没十万只靠电反的话有时候会比较尴尬，这样眼镜命玉背心都可以方便地用了。

然而雷公令我印象深刻的并非游击炮台能力，毕竟这种用法的电系一大堆，我觉得M电狗就比雷公好用多了。然而这是三狗之一，有着出色的耐久，还有着冥想和基础高速高攻，放下面子极限物耐冥想起来还真不是个大威胁。90 75的物耐并不算高，而且在地面攻击强势的目前，找到一个安全的冥想机会还是不容易的，然而雷公在UU……即便是目前的UU也找不到地龙土猫鼹鼠这些，因为太强了，那么剩下的地面和各个水地对雷公的威胁就小多了，尤其六代某一段时间UU的地面基本都是水地，只要雷公带个觉草就差不多稳收人头的那种。冥想雷皇的种类有很多种，个人觉得丧病的物耐冥想一般不会是三攻，往往会带个睡觉甚至睡梦，或者带个替身防状态，单攻电或者双攻电冰/草——这种打法其实盲点非常多，但在特定环境下会相当好用。但实际上雷公本身高速，逼换能力也不错，极速满攻的冥想压迫力实际上更强，而且也更适合OU这种速度线整体上一个档次的环境。这种努力可以冥想三攻增加打击面/克制面，或者仍然可以替身，起手替身一般会比直接冥想要更稳妥。

双打的雷公比较有趣，在强调对攻的环境下，电系的少抗性少弱点不算是坏事，而雷公自身高特耐似乎也能很好应对电场冲击，作为一个速度和特攻都只是中流的PM，雷公有着水平线以上的耐久和大喊和双墙，倒是可以速耐打干扰，主攻的话还是复合属性的电系更擅长一些，毕竟雷公没有第二本系。

配招：

游击炮台（重特攻速度+/重速度特攻+（配信马虎波导弹神速雷公））：伏特替换+觉醒力量冰/觉醒力量草+阴影球+十万伏特/波导弹/神通力

站街冥想（重HP物防+/重特攻速度+）：冥想+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量草+替身/睡觉（+梦话）

Anti：

雷公是一个标准的电系攻击手，即便偶尔会带影球神通力波导弹啥的，但对常规挡电先锋威胁不大，反正只有四个格子。鸣鸣的电场势力出现给队伍挡电提出了很高的要求，对于攻击本身在电系中只能算一般的雷公来说也还比较适用。一般雷公不带波导弹则地钢的鼹鼠钢蛇和草钢和电钢的磁铁可挡，没觉草拉水地，没觉冰拉龙系草系（看影球神通力携带情况确定具体能不能挡），没影球找嘎啦，没神通力上M妙蛙——基本上对电都成定式了，实在不想针对直接找简单粗暴的对特攻手宝具神蛋。鉴于雷公有冥想型，因此在雷公倒下前尽量保护好己方地面攻击手的血量，毕竟觉冰威力只有60，雷公这渣渣力度没命玉眼镜加成还秒不掉无耐烈咬陆鲨，强行对攻是能搞死的。

NO.244 炎帝 火

特性：压迫感/精神力

职能：炮台、强化、破盾、特盾

评估：唯一神盗火翻身做主人。

自古纯火多苦逼，烈焰马火伊布炎帝食蚁兽都要么被遗忘要么被冠以唯一之名，其中只有炎帝回归到了其应有的二级神地位。纯火这个属性并不差，弱点虽然热门但抗性也同样多且热门，问题是纯火的技能学习面往往相当蛋疼，且同系竞争压力非常大，且弱一把钉子。炎帝的种族分布看起来同样相当有美感，在115HP支撑下双耐都不错，虽然看起来特耐比较低，但我在职能中写了个特盾，因为炎帝和雷公一样适合AV，而火系抗性主要集中在特攻端。100速差强人意，只是这一块集中了大量的攻击手，同速对拼起来相当纠结。特攻看起来不算高但有喷火和冥想，也是可以用的，只是比起基础种族更高有圣火和更多补盲技能的物攻端竞争力就不太够了。特性自然压力，如果带个替身（甚至欧皇都不用），脸好的话甚至能耗光石刃和水压的PP，和三狗的替身冥想系列也是相当配。

火系强手太多，因此炎帝要想出境非常依赖从凤王那偷师的圣火。看起来这个技能的威力还不如火推，但有着100威力的同时没有反伤，更重要的是那高达50%的烧伤率，简直防不胜防，运气稍微好一点跟用有威力的鬼火一样——比鬼火命中还高。这个自带百分比伤害的技能于是成了破盾神器，这也是炎帝没剑舞我也给它一个破盾职能的缘故。当然，七代烧伤伤害的减弱对依赖圣火的炎帝和凤王是一个不小的打击，但烧伤的物攻减半效果还是实打实的，直接让火系的死对头岩石系变得投鼠忌器起来，毕竟特攻岩没几个。三狗配信神速，而主物攻的炎帝自然是最适合用这个技能的PM。不同于雷公的波导弹，炎帝的圣火六代后就变成了自学，但神速却仍然只能是那只配信炎帝的技能，所以用神速性格得锁定固执。这比起雷公的马虎要友好得多，因为神速+2先制以及100速的纠结性和炎帝破盾对物攻的要求使得固执其实非常适合炎帝。火系的补盲好机油是地面系，用于打击同类和岩石系，但纯火一向不喜欢地面系技能尤其是地震，哪怕炎帝这么大个子的二级神也不会地震，只能压压马路。不过有压路（重踏）同样要比唯一王要高得多，虽然威力比不上挖洞，但压路是即时性的，且减速效果很多时候是有奇效的，尤其对于不能极速的炎帝，压路很多时候不比地震要差（尤其是读换时用的压路，容错率极高）。最后一个技能如果用砖头或者AV或者命玉，那么最好凑四攻。炎帝剩余的可选技能并不多，除了大众凑数的报恩也只有石刃可选了，同样可以打击火系尤其火飞，顺便也能利用岩石系的高克制面威胁暴鲤龙之类的存在。铁头可以打打岩石系（一般比压路威力要高），顺便揍一下妖精，不过火系本身就对仙系占优，所以意义并不是特别大。替身也是一个值得考虑的技能，不仅能够减轻先读压力，对上花仙之类的能够控场，由于圣火的烧伤特效自带磨血，替身是一个优秀的辅助破盾技能（顺便耗PP好手）。

有着高威力喷火和还行的特攻，炎帝走特攻看起来也是可行的，只是单纯围巾的话并不比火暴兽要强，本身力度就不够，技能上也没有其他出彩的地方（至少火暴兽还有气合弹来着），所以炎帝是可以走特攻，但三狗都一样喜欢玩冥想。炎帝的特点在于喜欢烧伤别人，所以物耐端往往自带翻倍效果，冥想效果其实还不错，麻烦的地方就在于火系弱点太多容易被赶下场。另一个问题就是除了喷烟外炎帝没啥看得上眼的技能，毕竟火系无效对象还是不多的，炎帝对觉醒力依赖不大，而影球神通力啥的估计好几场都用不上一次，所以炎帝倒是可以类似水君搞睡梦冥想——当然，火系还是不如水系擅长搞这个。如果类似雷公那样一段特攻当炮台，炎帝倒是可以考虑冥想加Z阳光烈焰的组合，毕竟常规炎帝还是挺容易吸引水盾上来的，比起目前的火钢，水系对炎帝的防范还是弱得多的。

理论上有着圣火的炎帝也适合搞耐久向火毒，但论抗性比不过火钢，论耐久比不过有威吓还有回复的风速狗，炎帝的这项工作还是不容易拿出手的（啥？有神通力和压路打火毒蜥蜴和火钢？）。

双打的炎帝对神速的依赖要小得多，加上大喊的存在，极速炎帝变得更有意义起来，比起有威吓的风速狗，炎帝主要可以指哪烧哪，有一定输出的同时还能废物攻手，因此AV和饭的速耐受炎帝是绝对的主流，对抗卡璞势力时并不见得比疯狗要弱到哪里去（当然，鳍鳍这家伙是炎帝的绝对克星）。

配招：

破盾炮台（重速度物攻+，CB/AV/命玉）：圣火+神速+重踏+石刃/替身/铁头

冥想破盾（重特攻速度+/重HP速度+）：冥想+喷烟+替身+阳光烈焰（Z）/（睡觉+梦话）

Anti：

鳍鳍是炎帝最怕的对手，没有之一，因为本身抗火的同时还免疫烧伤，其他技能打高耐久的鳍鳍又缺了点力气，除非Z阳光烈焰，不然炎帝就只能靠队友磨血才能突破这个大盾了。当然，由于烧伤的削弱，炎帝破盾能力受到了极大的挑战，本来就不太怕烧伤的各大水盾（反正同样靠烧伤打输出）在现在更是不怕炎帝了，尤其和炎帝师出同门的水君，如果不是鳍鳍的话大概最大Anti就是这位了。虽然炎帝也是压力可以耗8PP的石刃水压，然而炎帝自身依赖的圣火神速石刃同样是8PP，对上有属性优势物耐硬还喜欢睡觉的水君简直GG。不过队伍如果没有物耐过硬的特攻流水盾的话，炎帝的破盾能力还是非常出色的，这个时候就挡不如杀了。好在炎帝钉子一扎四分之一血，弱点也多，杀起来也不算太难，如果相信自己的脸的话拿老班重爆这些岩石盾挡着也不是大事，毕竟虽然我脸黑基本见圣火就被烧，但这本身就只有50%的概率，比RP弹命中的概率还要低不少来着。

NO.245 水君 水

特性：压迫感/精神力

职能：物盾、特盾、水盾、强化、反强化、炮台

评估：为毛一个二级神都能上封面！（来自基格尔德的100%高达客户端）

不仅上封面，外形飘逸，男女皆爱的北风化身水君自诞生起就比其他两个同事获得了更多的偏爱，同样的种族数值在水君这里没有得到一点浪费，完美分布使得水君成为一个……超级大受逼，在水系本身弱点少，草电还都偏特攻的情况下，冥想水君成为了UU阶层永恒的噩梦。100 115 115的耐久三角相当相当优秀，比起600水桶腰还要更强上一筹，意味着极限一耐后完全可以当能力盾使，比如极限了物耐后，极攻CB玛力露丽的嬉戏最大随机数刚好打过半，而像CB螳螂UT、M兔子飞膝踢这类吃下来是毫无压力，这是一个相当变态的耐久水平（UB下层次），意味着除非克制和M阿三M大嘴这类论外级力度，寻常的物攻手极难突破极限物耐的水君，这也是冥想水君强大的一个重要原因，也正因为如此，水君大部分都是重视物耐的，本系草电特攻对强化未成型的水君有着致命威胁。速度85和鳍鳍同速，这又是一段注定逃不过的因果。特攻比较平庸，但有冥想和沸水加成，输出还是比较稳的。特性自然还是压力，对于水君来说压力和自己是相当配的，在彼此都打不动的情况下，压力能为自己耗光对手的PP做出重大贡献，配合上睡觉，很少有人在耗PP方面比水君占优（不带怨恨的情况下，或许百变可以算一个？鬼龙且不讨论，不在同一层次上）。

水系好手云集，因此各水系尤其纯水想要脱颖而出必须有着足够的优势和特色。水君攻击力不够，补盲技能池也捉急，除了水冰觉醒外就没啥能用的了，而且这三基本每个水系都能学会（除了水马蟾蜍鲤鱼王等某些奇葩）。虽说耐久出色意味着对攻能力不错，但有俩忍蛙和水马等几个大牛和海星龙王的一堆有局限性的攻击手的情况下，水系攻击向特攻手的位置还很难轮到水君。因此可以说水君要上镜，基本都是受逼，而其中大部分更是拥有着一颗输出的心的冥想型受逼。冥想这个技能和水君契合度相当高，在第一段有提到，而在水君本身就非常硬的情况下却没有回复是非常可惜的，所以很多水君带起了睡觉。沸水自不用说，单攻沸水的一把人在，因此睡梦冥想沸水水君相当常见。当然，单攻沸水有其局限性所在，那就是在面对水免时相当拙计，于是仗着自己硬，也有水君不带梦话带第二攻击技能，一般是冰光，也有觉草对付海牛蟾蜍啥的，因为水免一般都是水系。如果要在OU用，那么这种水君就不稳了，在速度落后的情况下，想要安全睡觉必须要能够吃下三发技能，还要考虑到CT的问题，因此兼顾两种问题，出现了极速满HP替身保护控场蹭饭流冥想水君，在费洛美螂还没去UB前，这个组合对付只能用飞膝踢破水君的美丽蜜汁好用（蝶舞斗Z的还是细软跑吧），现在也可以用于调戏M阿三，反正都是喜欢自残的家伙。吼叫和剧毒也是水君常考虑的两个变化技能，在不打算冥想的情况下和睡梦相性良好，反正水君的无强化耐久也不是寻常PM能够轻易突破的。要用镜反往往和冥想一起搭配，用于强化干掉自己扛不住的草电特攻手，一般是一段冥想后接个草电特攻7成左右（假设）镜反干掉，下回合先手或者挨一记不致命的攻击睡觉回满血。

双打中的水君和另外两只一样，都可以速耐大喊打干扰，只不过水君作为官方钦定的北风化身，是唯一一只升级自学顺风的水系PM，配合起精神力和自身高耐久开局强开顺风似乎非常美，还顺便可以用冰风花式控速，然而精神力并没有解禁，所以水君的实力不可避免会受些影响，但——这么大一坨肉站在这里，防防下马威的精神力不能用并不是太大的问题，我觉得怕电是更致命一些的难题。

配招：

花式冥想（重HP物防+/重HP速度+（替保））：沸水+冥想+（睡觉+梦话/镜反/冰冻光束/觉醒力量草/觉醒力量电）/（替身+保护）

不冥想了（重HP一防+）：沸水+冰冻光束+吼叫/剧毒（+保护）/睡觉（+梦话）选2搭配

Anti：

水君在UU大多极限物耐，而在OU环境下却更多选择速耐替保，这个变化足以说明水君有两个大麻烦：1、怕力度够的强攻；2、怕鳍鳍。关于怕强攻，这点在之前睡觉那一块有提到，能够在物攻端先手3HKO掉水君（注意剩饭回复，当然你可以选择打掉）的攻击手都可以用于突破水君，毕竟无攻水君的沸水并烧不痛人（把物攻手HAX了就GG），或者用特攻草电突脸，关于这个，本身抗水的草系是水君的一大威胁，尤其草系中有越打越痛的叶爆草蛇和种子闪光弹谢米，这俩就是给水君两端冥想都能大概率对攻干掉它的。只不过，要意识到这俩技能都只有8PP，而且命中都不满（后者特效也只有40%），所以脸黑的话会很尴尬。鳍鳍则是OU水盾大范围衰弱的重要原因，沸水和剧毒同时失效的情况下，还能挑拨自然之怒的破盾无敌大魔王鳍鳍自然也丝毫不惧水君。由于这个场地是全体生效的，所以水君在仙场上也用不了睡觉，鳍鳍还能够单挑自然怒加月爆突破水君，实在没辙。冥想水君本质上当然是坦克向强化，所以所有反强化措施都能奏效……才怪咧，水君的第一工作是水盾，在耐久足够的情况下被吹下去或者黑雾了还有的是机会重新上场再强化，比起很多一次性强化的PM不是一个概念。因此，灭歌比吹吼对付水君要更加有效，因为以前我经常遇到吹吼反冥想水君结果水君成为对手最后一只活着的冥想起来1推N的情况。百变也是个应对措施，不过这个意义在于其无限PP和复制过来的压力反过来耗水君的PP。说起耗PP，这也是水免不能说稳挡水君的原因，虽然水君带剧毒比例不高，大部分都是单攻沸水，然而水免的那几个基本也动不了水君，于是进入耗PP环节后水君就无敌了。鉴于水君耗PP很依赖睡觉，于是烦恼种子这个冷门技能对付水君是一个神技，配合剧毒可以有效教水君做人。如果不可避免地进入了耗PP节奏，那么尽量不要用攻击技能使水君扣血（满血状态下用不了睡觉），多换人和水君周旋——一只PM耗PP耗不过你，那就两只。

NO.248 班基拉斯 岩石/恶

特性：扬沙/紧张感

职能：炮台、强化、物盾、特盾、中转、岩盾、恶盾、天气手、撒钉、破盾、抗打落

NO.248 班基拉斯（Mega） 岩石/恶

特性：扬沙

职能：Mega、抗打落、物盾、特盾、岩盾、恶盾、强化、破盾、撒钉

评估：准神有了Mega，那就是超神了。

老班Mega后胸口的蓝色水晶块变成了红色，明明是只小怪兽却有着一些奥特曼的特点。老班在Mega后主要特点也得以保留，包括属性、特性以及能力分布倾向，除了特攻和HP外其他能力都有一定的提升，于是即便速度高了10，没有道具选择余地的M老班也基本不会像眼镜老班那样四特攻了。抛开特攻，M老班在有着164物攻的同时还有着丧心病狂的100 150 120（沙暴下还要增益）耐久三围，即便一点耐久不加也不是寻常PM能够打动的——幸好老班岩恶本身弱点多还没有回复。速度到达71后龙舞老班的速度线就不再那么尴尬了，极速一段龙舞超130极速，满速两段龙舞超极速围巾蝶蝶，在M老班比老班基础耐久更胜一筹的情况下，两次龙舞的机会还是很容易找到的。M老班的特性还是扬沙，于是可以给老班带M石来进一步强化抢天气能力，比如在面对Y喷时。但这肯定不比普老班扬沙然后Mega老班挖沙这样来得爽，然而这样太破坏平衡，只能是YY了。

由于M老班和普通老班能力分布非常类似，而普通老班本身就不是个太依赖道具的PM，所以普通老班能干的大部分M老班也能干，当然M老班特攻没有提升所以一般不会纯特攻，没有饭做纯盾也很难受，裸输出比不上CB极攻老班，因此M老班和普通老班的倾向略有不同。M老班的基础速度71是最大优势，同时裸耐久和攻击大幅提升的情况下自然是非常适合玩龙舞了。只不过M老班是更适合玩龙舞，但套路比起普班并没有太大的区别，无非龙舞三攻，最多再插一个替身这样了。

总的来说，M老班比起普班是要强的，只是Mega位只有一个，而M老班并没有强到质变的程度，因此除了偶尔出现的龙舞M老班外，大部分情况下的M老班不带Mega石照样能用，因此M老班的出镜率就远不及普通老班了（虽然现在还没有M石）。

双打中老班带M石主要是为了抢天气，尤其面对暴雪王、煤炭龟这类低速天气手时。但一个宝贵的Mega位这样用掉还是非常奢侈的，没了M暴飞龙，日本沙的威胁就要小得多了。

篇幅稍微短了点，于是在这里简单介绍一下老班的两个退化吧。幼基拉斯和沙基拉斯和老班完全是两个风格，从属性上就有显著不同——这俩都是地岩。幼基拉斯虽然是老班的第一段，种族非常有限，但是是唯一一只根性的岩石/地面系，烧伤后地震的威力反而是进化链中最高的——虽然意义并不太大。沙基拉斯作为准神的二段，种族达到了410，只是特攻稍微高了点，耐久三角70 70 70在辉石后还不错，当然比起钻角犀兽这个BUG还是太差了。沙基拉斯的意义在于蜕皮（嗯，又是一只唯一的蜕皮岩石/地面系），而本身物攻用起地岩双本也还算够用，于是睡梦地岩还是可以一用的，虽然地岩弱点多，竞争对手多，还是挺难见到的吧。

配招：

龙舞（重物攻速度+/重速度物攻+）：龙舞+石刃+咬碎+替身/蛮力/地震/火焰拳

四攻/三攻（重HP物攻+）：参照上一篇

Anti：

因为特点类似普班，所以挡起来也大同小异，只是对付力度更强、耐久更硬的M班，就需要做好当BOSS打的准备了，一换一甚至二换一（当然是边缘成员的二换一）都是不亏的，如果有民工这种格斗系那挡起来还是很稳的，而顿甲这种不拉攻地震有可能不过半的对付龙舞老班就比较危险了。不过由于龙舞M老班大多只是满攻，那么沼王不好挡CB极攻普老班就可以试着挡挡龙舞M老班了。当然，最好的办法还是不给M老班舞起来的机会，用剧毒/鬼火或者大威力克制技能作为威胁，用UT保持压制力，反正M老班仍然低速多弱点没回复，控血仍然可以做到，只是需要的力度压制更大、对面更有把握打破游戏规则而已。

NO.249 洛奇亚 超能/飞行

特性：压迫感/多重鳞片

职能：物盾、特盾、高速、反强化、救场、炮台、强化

评估：胸罩鹅Mega进化？

在五代时，刚刚获得多重鳞片的洛奇亚春风得意，和鬼龙、小蛋等成员组成了UB的黑暗势力，钉子吹吼起来丧心病狂，而诺基亚这个戏称也越来越贴切洛奇亚的实质——本来就挺硬的洛神在多鳞后简直受得不忍直视，只要洛神是满血，剑舞720、占卜X啥的就不会造成推队的威胁。洛奇亚仅有90的双攻在神兽堆中简直是一股清流，这意味着洛奇亚做攻的道路会非常艰难，实在是一级神们普遍基础耐久都在合格线以上，哪怕UB中属于“脆皮”的超梦，也是106 90 90 级别的耐久，而神兽中动辄150的攻击种族，洛奇亚就实在不够看了，还是安心做受吧，带个单攻防挑拨耗回合顺便欺负攻迪就行了。106 130 154的耐久是洛神的依仗，加上多鳞的存在，UB大概只有CB黑龙确定能秒掉满血的洛奇亚了（无强化下，眼镜白冰还搞不死特耐的洛神）。洛神的速度也是众神中的一朵奇葩，在一级神扎堆90-100区间时，作为一个纯受逼的洛神反而能达到110的高速级别，这使得洛神在替身鸟栖控场时占有不错的主动权，也让洛神的速耐冥想有了更好的可行性。特性自然优先BUG级特性多鳞，虽然说压力和洛神也挺般配的。值得注意的是多鳞为梦特，和五代前特有的技能学习是不兼容的，比如精神增压、除雾（划重点），所以也有一些人拿洛神压力除雾，虽然我觉得洛神做为一个本身弱钉的PM去当工兵，和花式720除雾还是没啥可比性吧。

UB中暴力强化横行，而占卜X神、剑舞720、Z水溅跃日神、龙舞暴飞龙、剑舞阴谋鲁卡这些如果只强化一次的话一般是对洛神造成不了太大威胁的（只满HP情况下X神占卜打雷不过半，阴谋鲁卡恶波三成，只有剑舞720鬼Z影遁能够概率秒），所以洛神作为一个救场反强化还是比较稳的——当然场上得没钉子。而反强化对于洛神就是吹吼了，所以吹和吼一般至少得带一个，至于龙尾，拿命剧毒X神？鸟栖/自我再生自然不用说，重复触发多鳞提升盾力必备，鸟栖偶尔还能用来硬接电冰招利用多鳞把自己血线拉高，而自我再生则适合和比自己慢的地面系PM（两只古拉）对耗。因为攻击能力非常匮乏，因此洛神非常依赖状态技能尤其是剧毒，而电磁波由于原始古拉霸场所以带的不算多。于是剩下只有一个格子给攻击技能了，因为洛神是海神的缘故所以不会火系技能，这使得剧毒的实用性下降了不少，令人遗憾。洛神专属空中爆破作为和凤凰圣火对应的专属，有着相同威力和命中，但特效却不知道差了多少个档次，在UB弱飞PM相当少的情况下（当然打击面还不错，但洛神显然更需要克制面），这个技能并不是唯一的选择，主要优势是稳定和小小的CT期待（还有个PP少的大弱点）。冰光能够压制龙神和飞神，也能打打普通古拉和地创，在没有火放的情况下冰光是最佳的非本单攻选择，虽然在没克制时力度看着想砸电脑吧。至于单超本……是给Y神超梦日月神等PM送大礼包么？（虽然日神对着几乎所有无大地力或电磁波的洛神都能随便上）。

如果队里有百变（和未来的气腰玛夏多）这种更凶残的反强化，或者不希望洛神只是单纯的功能性受逼的话，吹吼的格子也可以空出来给其他技能。冥想是一个非常适合洛神的强化技能，类似于M妹妹（以及以前的心水妹妹），可以让洛神的特耐更加坚不可摧，同时让特攻变得更加有威胁一些，在对付强化能力较一般的队时颇有奇效，为了防剧毒可以把自己的剧毒换成替身。而提到替身，多鳞的替身鸟栖电磁波也是一个非常恶心的组合，只不过比起肥大在低分级的基础输出，洛神这样玩很多时候只能干耗着而已……所以洛神还是更喜欢剧毒一些。

双打中的洛奇亚可以靠着特性和硬度放顺风，吹掉强化的X神，放放墙啥的，不过VGC对一级神数量有限制，于是攻击能力不怎么出色的洛奇亚往往是坐冷板凳了。

配招：

诺基亚（重HP物防+）：鸟栖/自我再生+吹飞/吼叫+剧毒/电磁波+冰冻光束/空中爆破

找点事干（重HP速度+）：冥想/剧毒+替身+鸟栖+冰冻光束/空中爆破

Anti：

洛奇亚非常非常非常怕岩钉，不仅仅是25%的血量，更重要的是离开多鳞后，洛奇亚就不再稳吹上面点名的各个强化手了，因此新时代的洛奇亚很喜欢和M公主M勾魂这类魔反手勾结。然而问题来了，因为洛神的攻击能力弱鸡，靠着状态技能和吹吼磨人的洛神面对M公主M勾魂会如何呢？洛神的出场率在六代之后锐减，显然Mega和Z技能两波攻击强化（以及M勾魂M耿鬼的横空出世）给了纯受逼的鬼龙洛神很大的打击，比起鬼龙还能除雾鬼火，功能性不那么强的洛神就……只能沦为各种破盾背景了，典型的就是挑拨Y神、X梦这种（当然，X梦打有空中爆破的洛神是去找死），以及踩影的M耿鬼。由于洛神破盾能力相当鱼，输出主要靠剧毒，那么大部分盾都有着资本和洛神一耗，无论小蛋这种互相丢剧毒的，还是草钢不怕毒可以撒种子的，还有各种睡梦鬼龙原始海皇古拉甚至钻石都可以和洛神花式对受（当然，场上得最好没钉子，不然被吹来吹去还是挺疼的）。

NO.250 凤王 火/飞行

特性：压迫感/再生力

职能：火盾、特盾、破盾、炮台

评估：虽然飞得不快，但我仍然被钦定为了一位摄像师。

和洛神一样，作为人气极高的金银封面神，凤王也获得了相当多的爱称，菊花鸟、摄像师、Mega大嘴雀什么的……咳，好像更多是戏称。火加飞的属性在众神中仅此一家，有着相当多抗性的同时岩钉扎半血，当然在获得再生力后我们就会说幸好岩钉扎半血，不然凤王就太BUG了。130的物攻在众神中不算高得离谱，但凤王有着120高威力的勇鸟和恶心一流的圣火，所以输出也不算低。更何况凤王的速度只有90，算是主流一级神的底层了，所以一般凤王在速度方面直接放弃治疗选择极攻，而再生力的方便回血也使得凤王CB非常多，于是会给人一种凤王输出相当高的感觉——当然，这不见得是错觉，因为飞行系在UB的确打击面非常不错，这直接逼出了岩石和电两种看起来不咋地的720，但这俩的确是适合挡凤王而兴起的。特攻110看起来也还能用，晴天OH啥的似乎也还行，但火系比起飞行系而言在UB的打击面就差得多了，虽然海皇势弱了，但一大堆龙神和原始古拉（以及凤王自己）是丝毫不怕火的，加上没有好的飞本特攻，特攻大部分时间是处在浪费种族状态的。106 90的物耐属于脆皮级别，可以说在UB大部分岩崩都是给凤王准备的，甚至占卜X都有一部分带岩崩——因为打雷并不好突破106 154特耐的凤王，值得注意的是，洛奇亚也是这个特耐，所以凤王要玩受，有着再生力的存在特耐端并不输于洛奇亚，物耐端还有圣火可以当三分之二个鬼火用，可以说凤王是攻得起也受得起的，适应各种行业潜规则，稳稳抓紧了摄像师的编制内铁饭碗。特性……不再生力能玩？

凤王的进攻端技能其实变化不大，无非勇鸟圣火地震三板斧，用CB或AV剩下个格子可以给铁头，但意义不大，打X这种妖精铁头没勇鸟威力大，打岩石系一般地震更痛，也只有打打M公主了，然而能铁头读到公主用地震照样能打死，所以在七代前梦话占最后一个格子更为常见，可以送催一波噩梦或者画狗，然后七代噩梦被搞死之后梦话的意义也小了。在这里凤王如果有个UT一切都解决了，套专爱不失灵活，再生力触发也更方便，还不会出现格子用不掉的情况——然而各个鸟神会UT的简直屈指可数。如果不CB，那么剩饭和命玉是比较常见的道具，可以在最后一个格子塞再生或者替身甚至剧毒。用再生不用鸟栖的原因自然和古拉有关，对于地震喷烟火地双本没石刃的原始古拉，飞在空中的凤王是完挡的。虽然说落地可以失去电系弱点，但用电招的众神好像没哪个比凤王还慢……除非配合一波电磁波可以考虑。替身和凤王的逼换能力配合不错，在面对低速的盾牌时（沼王、辉石钻角犀兽、鬼龙）也可以进行一波试探防剧毒。剧毒则是用于突破自己难以轻易搞死的PM，重点点名两个720（一般来说地震造成不了致命伤，而对面的制裁之砾凤王很难硬接下来）和鬼龙以及原始古拉，在X神血量健康时可以当半个救场技能用（以前电磁波更好，削了后凤王就抢不到速度优势了，当然，如果需要针对强化的X神，你可以带个吼叫）。替身和剧毒配合也不错，个人感觉比鸟栖剧毒要更实用一些，如果需要带两个变化技能，换掉地震就是，反正地震哪怕有着克制也是感觉各种打不死人（当然命玉还是最好保留三攻）。

凤王没有好的物攻强化技能，所以强化主要集中在速度上。至于冥想……有着四倍弱点物耐还薄弱的凤王显然是不适合用的。速度强化并不是传统的高移，对于凤王来说硝基冲锋的一段速度可以在收残和读换时用，有了速度优势的凤王可以有机会强行突破电720。或者凤王也可以考虑Z顺风，两段CT率（无加成下50%CT率）算是变相提升了物理输出，顺风在有限回复内提供的两段速度可以有效帮助凤王清场，借着CT率也可以挑战一些难啃的盾牌，虽然不像强运飞机乌鸦那样可以百分百CT，我觉得这个用法还是挺适合凤王的（虽然目前还不热门）。另外，虽然说凤王没有好的物攻强化，但还是有的，那就是Z庆祝。这个技能一看大家就知道是配信技能了，很不幸的是这是个普特限定。虽然说Z庆祝全能力升一级本身也适合站场一波撸看起来用不上再生力，但这使得凤王的最大特色就用不上了，像前面Z顺风、硝基冲锋的凤王在决定强化前是可以利用再生力花式出场吃技能的，而Z庆祝的话凤王更像是一个核心成员。

双打中的凤王可以开顺风自由落体玩杂技以及圣火压制对手物攻手，但火飞这个属性实在是花式吃AOE，岩崩、根源波动以及重力地震，加上本身速度在神兽中快要垫底，凤王还没到热门的程度。

配招:

CB/AV（重HP物攻+/重速度物攻+/重HP特防+）：勇鸟+圣火+地震+铁头/梦话

命玉/剩饭（重HP物攻+/重HP特防+）：勇鸟+圣火+鸟栖/替身/剧毒/地震选二

速度型强化（重物攻速度+）：硝基冲锋/顺风（Z）/庆祝（Z）+勇鸟+圣火+地震/鸟栖

Anti：

有家门鸟为鉴，火飞虽然盲点多，但爆发力十足。火飞的共同盲点自然是岩了，加上个地震还是被岩飞完挡，然而岩飞的化肥和始祖鸟都不像是能够在UB生存下去的样子，而且吃圣火也相当不舒服，所以或许微波炉看起来更合适一些，然而如果凤凰是CB或者命玉的话微波炉这个小身板并不好受，而且电本打在凤王这个级别的特耐上也是不痛不痒，对方还有再生力。所以众神的选择并不多，岩720和电720虽然吃地震，但好歹不会被秒，在有先手优势的情况下对凤王是占优的，还能顺便把撒钉除雾的活给干了。前面提到的钻角犀兽也是坑凤王的一把好手，尤其岩石爆破的，虽然除了挡凤王和普720外干不了太多的活。黑龙也可以挡杀凤王，只是黑龙没有回复而且吃烧伤怕地震，上场时机得抓好。其他的话鬼龙原始古拉这类大物盾凤王也不见得能突破，但有着再生力的凤王也不是这俩能够轻松对攻掉的（遇到脑筋不好使的摄像师鬼龙可以选择耗PP）。当然……最有效的方法还是给凤王准备一地的隐蔽石砾。

NO.251 时拉比 超能/草

特性：自然回复

职能：炮台、物盾、特盾、草盾、接力、强化、中转、队医、游击、撒钉、破盾、空间手

评估：森林蜥蜴亲！

因为空探游戏的缘故，我对时拉比有着特别的喜爱，是我五代第一个能用的PO队中的成员，以下简称蜡笔。草超拥有着最多的七个弱点，并且四倍弱虫，意味着相当怕UT，在面对有UT的水系和地面系时会非常吃鸡。但草超也同时拥有格斗、地面、水、草、电、超这些重要的抗性，在本身水桶腰抗性的支持下是可以扛着非本克制去挡水地电斗的（当然UT还是苦手）。但比起抗性，草超的进攻端就毕竟差了，在本身没有能用的格斗和火系技能的情况下，蜡笔哪怕带上大地之力仍然会具有大量的盲点（主要是钢），也没有大威力专属，因此虽然同为水桶腰，比起玛纳霏V仔，蜡笔更偏受一些。水桶腰种族在前边已经分析过，最大的亮点是100 100 100的耐久三维，同时100的基础速度在低分级盾牌中也是比较高的级别，双攻有一定的强化潜力，当然对于双本打击面一般的蜡笔来说意义就没那么大了，但攻受一体化的分布自然会使蜡笔具有多样化的用法，这样稍微冷门一点的用法阴到人的可能性就比较大。特性自然回复，这是一个草系大众特性，但的确好用，能吃沸水不怕剧毒，使得蜡笔对于常规水盾的压制力非常强大，也可以带上睡觉游击型回血，不过比起只有光合作用的谢米和玫瑰，有着自我再生的蜡笔并不是那么需要睡觉回复。

因为有着UT和再生，并且自身弱点极多，比起站场耗血蜡笔更喜欢游击中转，因此寄生种子不算是蜡笔常带的技能。因为欺诈头盔沸水和自身技能的缘故，盾向蜡笔一般偏向特攻，亿万吸收是最常见的一个攻击技能，和蜡笔挡水杀水的目标一致，如果需要蜡笔侧重中转格斗或者给草系盲点（飞、毒）一些更大的压力可以带上精神强念超本。状态技能一般会选择电磁波，因为蜡笔实在太容易吸引钢系上场而且也确实不好打钢（火钢除外，蜡笔有大地力），而自身草系对电系和地面有着强大压制力，所以电磁波是最合适的一个状态技能。再生一般也是蜡笔需要的，除非队伍节奏真的快可以考虑种子。最后一个格子可以撒钉，可以UT后读，可以铃铛队医，还可以辅助核心带治愈愿，如果这些都有其他人干或者队伍不太需要可以给蜡笔带大地力——对面有火钢时无脑大地力第一下基本都能读中。蜡笔也有灭歌，不过由于弱点太多，蜡笔基本都是被逼下场的那个，而且强化PM往往都有克制技能可以秒掉蜡笔，所以蜡笔的灭歌我个人感觉还是挺难用的。

蜡笔有冥想阴谋剑舞三个强化技能，水桶腰自带合格的速度和耐久，和梦幻一样是可以方便接力的，可以配合替身电磁波。因为本身弱点多而且威力弱鸡的觉火觉冰非常常见，所以蜡笔也可以弱策强化接力，可惜蜡笔没有速度强化。不过有两个本系的蜡笔同样也可以选择自己强化自己打，虽然打击面的确挺一般吧。物攻强化的两本系是种子爆弹和意念头槌，威力只有80而且后者命中坑爹，而且在同样没有火斗电补盲的情况下连特攻的大地力都没了，优势只有个偷袭先制，所以一般蜡笔走物攻就真的是阴人了——然而剑舞那回合在没威胁的情况下给对方打了个预防针，我对结果不乐观。特攻端双本升级为能量球/亿万吸收和精神强念/精神冲击，更重要的是大地之力，蜡笔破钢就指望这个服了，而且也能顺便打击恶毒的阿臭臭泥，当然这三个技能对飞行系打击堪忧。当然特攻的好处就是有觉醒力，在双本打击面有同一严重盲点时可以舍弃一个本系，如果选择草本则可以带上觉火/冰，如果选择超本则可以带上影球或魔法闪耀。考虑到蜡笔更多是以草系的身份进行中转，所以虽然超能系打击面更好，但往往蜡笔有着对付水系的任务，所以更侧重草系一些。

因为有UT和戏法，专爱游击蜡笔也是可以用的。CB自然是看重UT的力度，但打击面是真的菜，比起偷袭更需要戏法破个盾。眼镜的话双本可以进一步升级，叶爆和游击眼镜相性良好，可以打一波爆发，而眼镜预知未来也是一个可用的战术，虽然不如呆壳兽一家有着再生力上场出手机会多，但蜡笔有着速度优势，存在先手放出预知未来炮灰下场给对应战术PM上场搞事的机会。对于眼镜而言，UT意义同样很大，但大地力优先度更高，所以想戏法的话往往舍弃的是UT。围巾的蜡笔比较缺力度，更偏向于功能性用法。由于叶爆的基础高威力，所以仍然是主拉特攻，而有了速度优势的蜡笔可以带上治愈之愿、灭亡之歌当半个救火队员用，以及在虫神热门时（还活着的时候），UT仇恨度高的100速蜡笔可以围巾觉火诱杀虫神。至于AV蜡笔，是自废武功的一种用法，在基础力度一般的情况下，比起那一段特防，安心做盾的蜡笔更需要再生和其他变化技能，做攻的蜡笔需要眼镜CB或强化进一步提升力度。

作为幻兽，双打中蜡笔基本处于小黑屋状态，在力度、抗性、打击面、辅助技能这些双打比较看重的方面蜡笔表现得非常一般，所以哪怕可以用我也不太看好其使用率。

配招：

坚盾（重HP一防+（挡地物耐，挡水特耐））：亿万吸收/精神强念+自我再生/寄生种子+电磁波/隐蔽石砾/治愈铃铛/大地之力/觉醒力量火/治愈之愿选二

特攻强化（重HP速度+/重特攻速度+）：阴谋/冥想+（能量球/亿万吸收/飞叶风暴（Z））/（精神强念/精神冲击）+大地之力/替身+（觉醒力量火/觉醒力量冰）/（阴影球/魔法闪耀/觉醒力量格斗）/接力棒 （“/”有顺序，前后对应着来，当然也可以双本大地力的三攻）

物攻强化（重HP速度+/重物攻速度+）：剑舞+种子爆弹+意念头槌/（替身）+偷袭/接力棒

CB游击（重物攻速度+）：UT+种子爆弹+意念头槌+戏法

眼镜炮台（重特攻速度+）：飞叶风暴+精神强念/精神冲击/预知未来+大地之力+觉醒力量火/觉醒力量冰/UT/戏法

围巾游击（重特攻速度+）：UT+飞叶风暴+觉醒力量火/精神强念/精神冲击+治愈之愿/戏法/灭亡之歌

Anti：

只有四个格子的蜡笔还是挺好挡的，毕竟常规的蜡笔都没格子带大地之力，觉火在不带眼镜时也没啥威力，因此钢飞的辉夜钢鸟挡蜡笔是没啥压力的，最多吃个不痛不痒的电磁波。如果没有大地力那么很多火系都可以挡，尤其点名火钢。如果没有觉火那么草钢虫钢等怕火不怕地的钢系可挡，至于更多的单攻蜡笔，那真的是随便挡了。不过做盾的蜡笔本身就没什么攻击力，哪怕M勾魂没有抗性挡起来也还算舒服。所以比起挡，防接力和击杀才是更需要着重考虑的地方。这俩要求给蜡笔尽量少的出手机会，那么本身四倍怕虫的大弱点就是蜡笔常见的突破口，在UT鸣鸣还没变成主流前UT可以干一波蜡笔，其他像土猫螳螂这种UT基本很难打到蜡笔的本体，但只要保持压制不给蜡笔安全强化的机会就行了。蜡笔也是个超能，属性本身攻击性也不强，所以也是螳螂玛狃拉M巨金等追击手的猎物，有这些PM的话可以考虑诱杀蜡笔。

NO？？

图鉴号NO.154~NO.251，实际写了53只PM，包括6只MegaPM，14只无进化普通PM。

属性统计：鬼系0只（没写梦妖），冰系1只，龙系2只，妖精系2只，格斗系3只，毒系3只，电系4只，草系5只，地面5只，恶系6只，岩石系6只，火系6只，钢系6只，超能系7只，虫系8只，普通系10只，飞行系11只，水系12只

种族之最：

HP：幸福蛋（255）

物攻：赫拉克罗斯（Mega）（185）

物防：壶壶/大钢蛇（Mega）（230）

特攻：电龙（Mega）（165）

特防：壶壶（230）

速度：叉字蝠（130）

NO.254 蜥蜴王 草

特性：茂盛/轻装

职能：强化、炮台、高速

评估：才发现时拉比和森林蜥蜴一家编号上是邻居……

比起森林蜥蜴，对我而言完全进化的蜥蜴王存在感反而不怎么高（动画看得少），空探主角团自不用说，宝石里常年选大水狗的我遇到的最多也只是森林蜥蜴（老宝石劲敌的御三家最高只到二段……）。作为纯草的御三家，蜥蜴王一改前两代的中速坦克形象，走起了速攻路线，然而纯草想要混出头实在太难了。速度达到120的蜥蜴王是草系御三家中最快，物耐偏低所以挡地震上场不太舒服，特耐稍高但最多吃点沸水上场，在无耐情况下中转有抗性的技能也是比较吃亏的。双攻达到合格线，走哪攻都可以考虑，也可以试着双刀，但是会缺点力度。梦特轻装比较有意思，五代时的剑舞飞宝石杂耍地震叶刃蜥蜴大概是普通蜥蜴的巅峰时期了，但在宝石系列只剩普宝石后轻装的蜥蜴就显得比较尴尬了，因为触发丢失道具效果比较困难（所以说如果Z石变成消耗型道具会引发环境大变动），气腰大树果啥的都是相当不稳定，比较稳定的白色香草叶爆，但蜥蜴特攻没有强化技能，和剑舞搭配又有些不伦不类，或者红牌，但本身脆皮的蜥蜴被摸一下基本上不死也残，还有草场加青草种子这种，但两个抗性一般的草系会给队伍联防造成极大的困扰，所以说要用轻装得非常随缘，保守点腰带茂盛倒也不见得差。

因为特攻较高，所以首先来谈谈特攻炮台型的蜥蜴王吧。因为Mega蜥蜴王增加了龙属性，所以倒是可以认为Mega前后是两只技能池共享的不同PM。而说起纯草炮台，蜥蜴王不免会受到同为御三家的草蛇的竞争。虽然基础力度草蛇要差得多，但唱反调叶爆简直太流氓，蜥蜴王虽然有着更快的速度，但基本上玩家更偏爱集炮台和爆发强化于一体的草蛇，何况在力度有保证的情况下，耐久出色的草蛇有着更多的功能。蜥蜴王除了看起来更攻一些，技能方面的优势主要是多了个气合弹破钢，但草斗显然打击面仍然捉急，所以还是需要觉醒和龙波来进一步补盲，这样常见的特攻四攻就凑齐了，眼镜或命玉是特攻蜥蜴王的好搭档，如果希望蜥蜴王利用轻身清场可以用白色香草加叶爆的组合，虽然……很理想化，毕竟蜥蜴王的主要输出来自于草本，这样用想要前期不大酱油似乎需要第二草本（亿万吸收或者能量球）。

物理端虽然基础力度一般，但有剑舞强化，其实感觉比起特攻来说物攻要更实用一些，也更符合大家心目中的叶刃刺客蜥蜴王的形象。物攻端的蜥蜴王有着地震，对挽救打击面捉急的草系帮助非常大，而草地有着草系和飞行系盲点，所以如果想轻身剑舞可以带上杂耍在大威力的同时补齐草系打击面，或者带上岩崩电拳打打飞行。吸收拳可以为物攻型的蜥蜴王提供一些回复顺便打钢（或者……信仰裸气合拳），所以蜥蜴王倒是也可以考虑极速满HP追求两段以上的剑舞（然而……很少有蜥蜴王能做到两段剑舞的软柿子可以捏，哪怕满HP，无攻草钢螺旋球仍然稳稳2HKO）。

蜥蜴王也是脆皮反击莽撞协会的一员，带上腰带满血反击收一只再触发轻身莽撞换一只看起来很美，然而反击和梦特不共存。不过120的速度也不算低，加上能阴掉一只也差不多够本了，还可以选择茂盛叶爆打一波，或者临死撒个种子都还不错，但作为首发的话蜥蜴王没有钉子也没有挑拨，一旦对手不按剧本来那么蜥蜴王会非常尴尬。

作为草系御三家最高速，蜥蜴王在双打中自然是开誓言场的好手，白色香草叶爆触发轻身后速度基本没几个PM能比得上，不过比起叶绿素妙蛙加Y喷的组合，蜥蜴王的操作就要麻烦的多，加上火场是三场中实用度最低的一个，而草场的誓言打击面又相当蛋疼，蜥蜴王并没有因为这个特点获得多少使用率。

配招：

特攻炮台（重特攻速度+/重速度特攻+（轻装））：飞叶风暴（可Z）+气合弹+龙之波动/亿万吸收/能量球+觉醒力量火/觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量岩石

物攻剑舞（重物攻速度+/重速度物攻+（轻装））：剑舞+叶刃+地震+岩崩/闪电拳/吸收拳/杂耍/莽撞/电光一闪

系好腰带（重特攻速度+）：反击+莽撞+飞叶风暴+觉醒力量火/剧毒/寄生种子

Anti：

普通蜥蜴王属于冷门，但作为一只高速攻击手，如果太小看还是会付出代价的。常规配招的蜥蜴王无论物特对飞行的威胁都较为有限，当然保险起见还是最好先行试探出配招再说。蜥蜴王的输出主要来自草本（废话），而在本身攻击种族不算太高的情况下，很多盾牌是能够轻松吃下克制觉醒（各种草毒）的，所以视蜥蜴王配招去拿各个虫毒钢飞火草去挡就是了，防推队的话保留高速和先制就行，120速也不算绝对高速（除非触发轻身，因此担心腰带剑舞的话可以刻意破一波腰带），真被蜥蜴王推一队的难度还是挺大的，毕竟现在用不了属性宝石。

NO.254 蜥蜴王（Mega） 草/龙

特性：避雷针

职能：Mega、高速、炮台、强化、中转

评估：尾巴是炮弹你怕不怕！

在ORAS到来之际，蜥蜴王作为御三家顺利获得了Mega，然后……就和大嘴娃一样用屁股对着敌人了。M后的蜥蜴王先热带龙一步变成了草龙，目前也只有M蜥蜴王和阿罗拉椰蛋树两只草龙，而这两只强度都比较一般，还是稍微受了点属性弱势的影响的。草龙的优势是四倍抗水草电，并且有地面抗性不弱火，然而多个四倍抗性意味着两个属性的抗性高度重叠，在弱点抵消上却没有多少好处，草龙也就不弱火而已，其他弱点相当于两个属性的加和，并使得M蜥蜴王成功加入了四倍弱冰俱乐部——对于四倍抗水电来说，四倍弱冰直接使得这俩抗性变得尴尬了起来。而在进攻端，草龙共享钢系大盲点，对补盲技能的要求仍然非常高。所以说，虽然M蜥蜴王的种族看起来相当优秀，但这个属性着实拖了不少后腿。145速加145的特攻无疑是类似于特攻版M大针蜂的存在，虽然没有特攻强化技能，但本身高速高攻无论作为压制还是清场都是非常好用的存在。100点Mega提升的种族除了物防上去了10点，剩下全部放在了双攻和速度上，于是物攻也到达了110线，剑舞起来也是相当有力度了，然后耐久没有提升意味着M蜥蜴王仍然是个脆皮级别的攻击手，水盾冰光电系觉冰都不容易吃下来，因此最好不要让蜥蜴王过多参与联防。特性避雷针提供一个免疫还是不错的，虽然本身草龙四倍抗电看起来很亏，但电免意味着能破电反并且不吃电磁波，一段特攻的增幅对于特攻型的M蜥蜴王是非常宝贵的强化，也算是还行的一个特性。

和普通蜥蜴王一样，表面上M蜥蜴还是主特攻的。作为M后才有龙属性的伪龙，M蜥蜴王和X喷一样只有龙波没龙星，不然龙星配叶爆，龙波配亿万吸/能量球这样会舒服得多。除了双本外，气合弹和觉火/地震的优先级是最高的，意义也很明确，自然是找钢系去打。一般来说四攻就能用，如果带叶爆需要频繁上下场可以带第二草本留存站场可能以及稍微续航，或者用寄生种子甚至光合作用维持血量（三攻必然有大量盲点，带种子一般是先读吸一口顺便防止对手钻空子站场，一般带种子优先配合觉火针对一下草系，气合弹也行，反正大家都知道打的是谁）。如果不带叶爆那么会偏向控场清场向，可以带上替身，草本可以用亿万吸，甚至还有不带草本种替的配置，嘛，反正你速度快你说了算。

物攻端自然还是依赖剑舞，有了龙系之后M蜥蜴的物攻打击面瞬间广了不少，地龙两招的打击面就已经非常广了（毕竟利亚斯），草本对龙地盲点（草仙、飞仙、飞钢）帮助非常小，所以如果用剑舞目标一推多的话草本甚至可以丢掉，带个替身或者带个电拳打飞机辉夜还是可以的，虽然一段剑舞似乎秒不掉这俩。如果队伍有磁铁帮助解决钢系问题的话，蜥蜴的草本还是可以带上的，毕竟M蜥蜴是少数无压力搞死鳍鳍的龙系。物攻龙本的选择上是个大问题，龙爪和逆鳞各自有着严重的问题，前者威力太低后者自然副作用太大。我个人还是倾向逆鳞，反正妖精盲点一开始解决不掉上来就剑舞多半也推不掉，但因为威力问题连没抗性的PM都推不掉的话那就是大问题了——正好逆鳞的混乱效果也被削了一刀，脸稍微好点还是能扛过去的，再不济能逆鳞推几只自己还活着的话稳一点下场再回来也行，这时候应该胜算也比较大了。

目前M蜥蜴的石头还没解禁，在美丽黑屋后，M蜥蜴大针蜂的145速算是OU顶尖的一批，作为龙系的M蜥蜴面对卡璞都有着速度优势（前提是不围巾），除了出场率最低的哞哞完全打不过外，对鸣鸣鳍鳍压制力非常强，对付蝶蝶比较容易被围巾阴，而且健康情况下是打不过的，总的来说M蜥蜴因为速度快，在目前的OU应该还是能找到上场机会的，毕竟作为一度的家门鸟受害协会会员，现在的M蜥蜴生存环境还是要比ORAS要稍微好上一些的，然而力度和本系打击面问题仍然是硬伤，应该还是晋级不到OU。

双打中M蜥蜴作为避雷针，在一大堆鸣鸣的情况下可以有效压制住电场势力，毕竟不像利亚斯，M蜥蜴的速度本身就比鸣鸣要快，而满攻叶爆是确1无耐鸣鸣的，反过来满攻鸣鸣觉冰也只是概率秒而已（分散瞎眼光7成），所以M蜥蜴应该可以作为地鸣组合的对策，当然，M蜥蜴难作为双打核心输出，对空间乏力，占M位的它可能还是难以成为热门。

配招：

移动炮台（重特攻速度+）：飞叶风暴+龙之波动+气合弹/觉醒力量火+地震/亿万吸收/寄生种子/光合作用

驻扎炮台（重特攻速度+）：龙之波动+气合弹+亿万吸收/寄生种子+替身/地震

剑舞一波（重物攻速度+）：剑舞+地震+逆鳞+闪电拳/叶刃/替身

Anti：

比起其他攻击手，本身草属性的贫弱打击面和带来的大量弱点无疑给M蜥蜴王拖了大后腿，这给M蜥蜴王上场和站场强化的选择带来了极大的风险和挑战，最显而易见的就是避雷针蹭电上场，在本身四倍弱冰的情况下，稍微有点对战经验的人都会想到觉冰读一发，虽然种种因素下对手不一定会选择觉冰，但这肯定会给M蜥蜴王使用方的决策带来极大的困扰，甚至错失上场良机，加上鸣鸣电鸟这些电系还喜欢带UT，M蜥蜴就更不舒服了，往往需要炮灰才能稳定上场。虽然M蜥蜴的145特攻看起来很高，但在没有任何加成的情况下大威力本系叶爆也就刚好确秒70 75耐久的鸣鸣而已，如果队伍里没有完挡蜥蜴的PM完全可以借着蜥蜴的各个弱点大胆对攻，说不定对手就读换替身了。对于特攻的草龙斗火蜥蜴，打击面上完挡的PM确实没几个，但这个火是觉火，那只要不是四倍都可以无视了。哞哞是最稳的一个，本身耐久就不低回复力还高，无论物攻特攻，主流蜥蜴都相当难以突破哞哞，但反过来哞哞也不太好动蜥蜴，因为自己没仙本蜥蜴也不吃种子还四倍抗草……所以虽然对攻应该能赢，但哞哞也只是停留在能挡的层次。其他特耐钢盾比如辉夜、玛机雅娜，草毒盾的M妙蛙、暴露菇挡起来也还不吃力，并且都有足够的反制能力。对于剑舞的蜥蜴，除了哞哞外，草钢也还算能挡（没吸收拳的），辉夜飞机当心一下电拳，土猫威吓一下UT都可以应付，如果有围巾则保护好围巾，有冰飞的猛犸玛狃拉则可以无视蜥蜴的强化，如果队伍不好处理剑舞蜥蜴则在场PM冒着炮灰的危险压低对方血量或者下状态。毕竟145速的Mega，对M蜥蜴的可能威胁还是要认真应对的。

NO.257 火焰鸡 火/格斗

特性：猛火/加速

职能：高速、接力、强化、破盾、打落、救场

评估：翻身过猛的典型。

作为御三家火斗初代目，火鸡在进入第四代后瞬间被新兴火斗大师兄爆的体无完肤，原因就是速度不够，然后老任看不下去了就在五代给了火鸡一个加速，本来大概也就是为了给这俩换个体位，结果有着加速和接力的火鸡直接奔去了UB，而且黑屋得相当稳，一直放不出来，即便是六代有着天敌火隼的情况下。拥有加速特性的PM是火鸡、远古巨蜓、铁面忍者、巨牙鲨、蜈蚣王，巨牙鲨和远古巨蜓没有接力棒暂且不论，比起铁面忍者和蜈蚣王两只虫系，火斗属性的火鸡攻击性明显要强的多，而且同样拥有剑舞，本身就已经极高的物攻在可以极限努力的情况下再剑舞很容易就可以达到速度碾压加两段攻击的推队模式，无论接走还是自己打都是极强的用法，何况火和斗本身就是广打击面的本系，而且只弱水喷先制，抗冰飞子弹拳不怕音速拳，强化起来也实在很难救场，虽然火鸡在OU仍然有天敌，但有天敌不等于就能下放——当然实机能用。种族是中速双刀低耐久的分配模式，在获得加速前真是相当拙计的一种分配，然而有了加速后这个种族就能看了，虽然特攻大部分情况下还是闲置状态，因为物攻更高有剑舞斗本也更稳定，偶尔双刀也只是提供个觉冰OH而已。特性自然加速，离开了加速火鸡就妥妥的比不过猴子了。

目前火鸡M石还没放出来，所以UB的火鸡目前都还是普通火鸡。不M的PM比起Mega都具有的优势自然是道具格（裂空座那个BUG除外），有了腰带的火鸡强化起来自然是相当稳定，只要上场腰带不破一般都能保证两段速两段物攻的强化等级（既然火鸡在UB，那么就无视接力条款了），而80速满速翻倍后正好被围巾斗神给压一点速度，在UB还是完全够用的。当然保护剑舞占了两个格子后，如果还要接力的话就只剩下一个位置给攻击技能了，在UB单个的火和斗都不怎么算打击面广的技能，考虑到火推自破腰带，如果是带的腰带的话飞膝踢优先级会比较大，或者可以用过肩摔打各种大胖子神兽。如果自己打的话火本可以选择火焰踢，或者也可以舍弃火本带上石刃针对凤王，带打落打打超能和鬼系。当然，剑舞不是唯一的物攻强化，因为火焰鸡有个鹦鹉学舌，这算是小半个攻击技能，比起鸣鸣那完全看重Z技能效果的鹦鹉学舌，因为火鸡基本都带保护，所以鹦鹉学舌成功的概率要高得多，最常见的情况就是面对原始古拉丢地震，在Z鹦鹉学舌的两段物攻加成下极攻火鸡的地震可以打满HP原始古拉7到9成，前面只要稍微压压血即可突破（虽然……飞膝踢的威力也快追上了），类似的可以面对M鲁卡、M耿鬼用鹦鹉学舌，不过由于这种用法还是太理想并且锁了道具格不能气腰，所以还是比较少见的。不带剑舞保护命玉三攻也是可行的，因为本身火鸡的基础力度就不低，这样双本可以毫无保留地大威力怼人，虽然命玉火推自己死得也快，但残局的一波流能力是相当强的。

如果对自己的操作和先读有信心也可以剑舞三攻不保护——带上腰带仍然能稳定保持一段速度，而且大部分人会下意识读火鸡第一回合保护而干自己的活，危险性倒也不是非常非常高（这种反读对带保护的火鸡同样适用，在面对有替身/强化的对手时第一回合不妨多想想要不要保护），那么有着双本外的补盲的火鸡剑舞起来破坏力自然要更强（再浪一点你甚至连腰带都可以不带，火Z/斗Z/命玉对火鸡破盾能力都有非常大的提升）。同样的思路，火鸡也可以带上替身，作为对手读保护的反读应对，对于很多基础输出很爆棚生存力较低怕状态的PM（比如……好吧神兽中生存力低的也没几个，M赫拉大概可以算一个），一个替身有时不比两段物攻要差，而且……如果追求多段速度的话，保护和替身是会一起带的（这种火鸡可以选择剩饭），一旦第一回合的替身读成功了，那么就有余力去利用自己的保护和剑舞做第二轮博弈——替身保护剑舞接力也不是不行，虽然无攻火鸡看起来有点浪费其攻击能力，但火鸡能偶尔这样用正是依靠了他本身高攻的压制力，像铁面忍者这种基本上大家都会一路攻击到尾，让其除了速度什么也接不走，后手PM还不能安全上场。值得注意的是，加速发动要求该PM要在场上经过一个完整的回合，也就是说交换上场的加速PM是不会发动特性的，这就使得低速后手UT/逃脱按钮抛出火鸡无伤加速是不能实现的一种思路。

火焰鸡不能在OU用，但其退化加速的力壮鸡以及火稚鸡是可以用的，当然没了火鸡的攻击力度，力壮鸡看起来和蜈蚣音速蝉也没啥优势。但力壮鸡还是有特点的，首先自然是可以辉石，在本身速度就低必须耗更多回合数的情况下，力壮鸡可以极限一耐加辉石（一般是物耐）获得比常规火鸡要强得多的生存能力，极限物耐辉石的情况下连极攻土猫的地震都秒不掉。其二聚气和速度一起接是不违反接力条款的，这在前面刺龙王那里有提到，那么力壮鸡就是刺龙王最好的搭档了，因为火鸡一家是唯一的聚气接力还有加速特性的PM，可以有效帮助各种狙击手PM发挥出最大的压制力。

双打中的火鸡因为相当容易抢到一速，非常适合作为誓言的发起者，而水火誓言的彩虹场（HAX场）也正好和高速岩崩相得益彰，那么可以和高特攻的水系御三家作为配合，抗性良好特攻最高的西狮海壬显然是个不错的选择，其双本的沸水和月爆在场地天恩的加成下想想就可怕，而且速度也偏低偶尔能蹭到空间部分避免忍蛙加火鸡遇到空间时的尴尬场面（火鸡不会挑拨的锅）。钢企鹅也是一个不错的选择，奈何这俩都怕地震容易被利亚斯穿队。

配招：

一招鲜（重速度物攻+/重HP速度+/重物攻速度+）：（保护/替身/剑舞/接力棒/鹦鹉学舌（Z））+（飞膝踢/过肩摔+火焰踢/闪焰冲锋+石刃/地震/打落/觉醒力量冰）自由组合系列

双打HAX场（重物攻速度+/重速度物攻+）：保护+岩崩+火之誓言+闪焰冲锋/火焰踢/过肩摔/飞膝踢

Anti：

比起基础力度就已经很爆炸的M火鸡，普通火鸡的压迫感还是没那么强的（UB里），压制住接力的最好办法就是猛攻，虽然前面有提到火鸡利用反读替身剑舞的操作，但如果不骚的话拿个古拉一路地震过去火鸡也干不过（当然，能破腰带自然最好，满血情况下一般对面只要操作不乱来接走的可能还是大），如果追求更小的损失可以先撒个钉然后吹吼，这样破掉此次接力的同时火鸡的腰带也不太能保住，当然风险就是有可能被对手替身/剑舞然后第二回合把你的古拉打残，这个博弈的过程还是挺有意思的。当然如果你队伍中有吹吼鬼龙这种，那么只要火鸡还没接走，鬼龙总是能破坏掉接力的（除非接上光布）。如果队伍中没有吹吼，有鬼Z720这种也可以拿着和火鸡对强化（影遁无视保护），或者安心做好被接力后的反强化准备——反正UB中暴力强化满天飞，队中没个稳定反强化措施很难打高分，火鸡的速攻强化再怎么样也还是没脱离强化范畴不是，吹吼洛奇亚鬼龙、百变之流还算是比较稳的吧。

NO.257 火焰鸡（Mega） 火/格斗

特性：加速

职能：Mega、抗打落、强化、接力、破盾、高速、打落

评估：在黑屋的路上越走越远了……

本来就已经相当BUG的火鸡还在XY就获得了Mega，特性还保留了加速，简直亲儿子系列。100速160攻其实也有其他非MegaPM能够达到，这两只PM分别是请假王和雷吉奇卡斯，对此这两位估计只能mmp了吧。和其他高攻高速PM不同，火鸡是不需要极速的，自带速度强化完全可以极攻，160极攻是什么水平呢？想想另一个飞膝踢使用者M黑丝兔平常都是135满攻就知道了，160极攻的飞膝踢甚至可以概率2HKO满HP原始古拉了（100 160）。物攻提升了40是一个非常大的飞跃，不像螳螂那样不M可以CB，加速的普火鸡最多也就是命玉了，那么160极攻的力度就已经和120极攻命玉力度相当接近了，也就是说火鸡Mega的副作用也只有不能带腰带了，比起命玉普火鸡没有自损副作用，而且耐久和基础速度还更高一些，只能说丧心病狂了——当然，吹了一大堆M火鸡也没跑到M裂空分级去，毕竟没点本事UB是很难混的，在充斥着大量高威力先制和超级大肉的情况下，M火鸡的生存能力对玩家的操作考验非常大，而且离开腰带后很容易被阴死，接力工作比起普通腰带火鸡来说其实是不如的。

和螳螂老班类似，火鸡的Mega基本上只是能力提升，而且分布变化不大，所以把M火鸡看成带mega石头这个特殊增益道具的普通火鸡也并不不妥，当然，M火鸡类似于强化版命玉火鸡，在不能带腰带的情况下再去专职接力就有些浪费了，也不适合。实际上M火鸡哪怕没有接力棒也仍然是UB级别的PM，单兵战力相当强，在火隼挂掉后OU中找到机会强化起来基本上没几只PM能拦得住。因此M火鸡还是简单粗暴攻起来最为合适。保护仍然是最优先的技能，毕竟没了腰带火鸡更需要保护来触发加速。然后因为本身基础力度已经相当高，定位只是清场的话不剑舞也绰绰有余，三攻获得更广的打击面是最舒服的配置，三攻也没啥大变化，火斗加石刃最为广泛，毕竟UB最常见的抗火斗PM是火飞的凤王和飞龙裂空，水仙的鳍鳍啥的基本不太可能出现在UB所以也不需要毒突，地震倒是可以打打古拉和鬼剑，不过前者飞膝踢也不差多少威力，后者。。花式猜拳吧。鬼龙也能扛火鸡双本，只是普通鬼龙反制捉急，太容易给X神送机会导致出场率不高而且火鸡也不太能打动，原始鬼龙有白金玉火鸡打落打不掉，意义还是不如石刃打凤王大的。

哪怕是抗双本的凤王，其基础物耐不高，极攻火鸡飞膝踢打无耐凤王可以打四成，那么剑舞后配合钉子是可以强推过去的，所以剑舞保护双本火鸡同样强势，虽然对操作要求就更高了，往往需要反读成功无伤剑舞才能实现，一旦没中就及其容易崩盘。不过很多时候火鸡双本加保护就够用了，最后个格子是剑舞还是石刃影响并不是决定性的，毕竟自己残血遇到神速720偷袭Y神这种还可以怂一波，毕竟强化成本低，从头再来作为高速哪怕不强化也可以很豁达，不像刺甲贝破壳那种不成功便成仁。

双打中的M火鸡就比较尴尬了，因为不能带腰带还占M位差不多被普通火鸡给完爆，大量威吓的情况下破坏力并不像单打那样强，加上火鸡的最靠谱斗本是飞膝踢，在双打这人手保护的环境下基本没啥出镜率，而过肩摔离开UB后威力变得相当不稳定，尤其很多水系体重轻还需要用斗本打，所以M火鸡在双打中其实比较冷门。

配招：

攻起来（重速度物攻+）：保护+闪焰冲锋+过肩摔/飞膝踢+剑舞/石刃/打落

Anti：

与普通火鸡变化较小，最大区别大概是M火鸡不能气腰，所以原始古拉对上M火鸡的先读压力瞬间为0，直接攻击的效果最佳。（详见上一篇）

NO.260 巨沼怪 水/地面

特性：激流/湿气

职能：撒钉、水盾、地盾、物盾、特盾、中转、炮台、强化、反强化

评估：看穿一切已经是过去式了。

巨沼怪也是我的本命之一，第二喜欢的御三家（第一是妙蛙），不得不说三代宝石巨沼怪太好用加分很多。巨沼怪也是水地之一，这个大腿属性抗性实在太好，加上巨沼怪本身特性白板，所以总是被人YY食草巨沼怪——虽然我觉得真出了这个也逆天不到哪去。水地好用但数量也多，竞争相当激烈，巨沼怪没有沼王的天然，没有蟾蜍海兔的水免，没有鲶鱼的龙舞，但作为御三家的巨沼怪，种族值相当过硬，而且速度还较慢，使得巨沼怪拥有水地中顶尖的100 90 90耐久三角，配合水地只有草系一个攻击性不强的弱点（以及冻干）的优秀抗性，很容易给人一种怎么都打不动的感觉。双攻正好和地震主攻沸水HAX的水地基本搭配相配，至少不像很多特攻低的水盾用沸水就纯靠烧伤打伤害了。特性的话两个都挺白板，虽然偶尔也有奇效吧，比如很多人都不会注意巨沼怪的湿气，点名模式攻的撒钉爆炸蓝蘑菇，虽然这俩首发对上巨沼怪一般会被挑拨看起来干不了什么事情，但可以看到对方爆炸不了一脸懵逼，再下回合仓促换技能或换人时可以狠狠读一波，对一波流类型模式攻只要打乱对方节奏基本上就GG了。

因为水地实在是个太好的防御属性，尤其对常规电冰不觉草能量球的电系和大部分火系而言，所以常见的巨沼怪大部分是受逼，而巨沼怪缺少稳定回复，甚至连蟾蜍利用蓄水回复都做不到，所以首发撒钉吼叫类型的居多，如果对方有关键攻击手需要巨沼怪顶上就保留血量，如果没啥需要挡的可以撒个钉然后一路吼。水地本身克制面也非常广，所以吹上火系电系啥的可以为巨沼怪找到赚一口饭或者直接打残对手的机会，如果对方没有草系或者草系技能，那么等这种巨沼怪被磨死的时候对方差不多一队都被钉子扎了个七七八八，操作得好还可能在对方强攻脆皮进攻时对攻赚一波大的。虽然看起来死不下场巨沼怪导致其他队友5打6，但这是显而易见的团队贡献，配合强化收割型队友效果更佳。当然，站吹到死还是太理想了，吼个两三回合就被秒显然是亏的，除非对面全队草系技能被阴。除了钉吼外，剩下两个技能自然是双本了，至于水本是攀瀑还是沸水就凭个人喜好了，巨沼怪60速也不算太慢，用沸水往往需要性格减速来保持一定的威力，如果需要先手打玛力露丽这种速度就不能再减了，要么减攻沸水（烧伤被削后这个选择越来越值得商榷）要么就单物攻刀。

作为长期联防盾牌的话，巨沼怪比起有稳定回复的沼王和海兔兽还是有些不如的，毕竟耐久再高也怕磨血，而主联防的队伍往往一环破全盘崩（除非主动炮灰不重要的联防棋子）。但作为少弱点、特耐高的PM，巨沼怪也可以玩特耐睡觉诅咒流，这个用法战斗塔NPC似乎特别喜欢用（好像带了个特防果还是啥），在对方草系被搞掉且没有反强化手段时很容易一波推队（海兔类似，不过巨沼怪没得选只能睡觉防状态）。当然，不带梦话的话睡两回合太容易被钻空子，而带梦话单攻水或者地都显然有大量盲点（飞鱼表示水地一起上），所以也可以选择不用诅咒强化，极限一耐带提升拳，如果对手队伍力度一般的话不见得比诅咒效果要差，而且还使得巨沼怪可以吓一吓草钢这些家伙，虽然效果和直接地震其实差不多。不过，长期站场强化很容易吸引打落，所以有条件的话耐久更好一点的M巨沼怪用这两种用法会更加合适一些。

可以极攻且基础物攻不错的巨沼怪当然也可以做攻，CB四攻可以有效提升巨沼怪的对攻能力，满HP情况下就有着不错的坦度，如果队友有许愿可以帮助续航的话CB巨沼怪在有输出的情况下还能中转参与联防。除了双本外，冰拳和水地相性良好基本是必带，剩下一个技能倒是随意了，蛮力可以打草钢神花雪人这类，石刃可以打飞鱼鲤鱼……哦对还有双反，巨沼怪因为双反吼叫钉子都有倒也成为过猫手队1.0的常客（最大概率猫手抽到吹吼），而对于巨沼怪来说因为本身高耐久所以不太可能首发气腰双反，放在四攻格子里正好可以阴一波人。特攻的话我觉得比不过有引水加成的眼镜海兔，在此就不提了。

双打的水地基本都被有引水的海兔给抢掉了工作，不过种族挺高的巨沼怪倒是可以攻起来，抗性好耐久高倒是可以让队友给虚张啥的强化起来AOE地震（比如仙场秃鹫），还可以给个地Z，当然60的速度相当尴尬哪都不好混，出镜率还是不高。

配招：

烦人型钉吼（重HP一防+）：隐蔽石砾+吼叫+沸水/攀瀑+地震

坦克型强化（重HP特防+）：睡觉+诅咒/提升拳+梦话/地震+攀瀑

CB炮台（重HP物攻+）：地震+攀瀑+冰冻拳+石刃/蛮力/反击/镜反

Anti：

显然，治水地的最好办法就是草系或者冻干，普通巨沼怪拉攻不多，基本上是个草盾就能上去挡杀，哪怕很多草系（草毒草钢）并不抗地。如果遇到带冰拳的，可以考虑把“普通草盾”升级到M妙蛙蔓藤级别，也还算轻松。当然，草系并不是队伍的必带属性，这并不意味着就没变化突破“无弱点”的巨沼怪了，毕竟这货回复艰难，对于盾牌型巨沼怪一般的盾牌只要不弱水弱地就可以去挡了，下个剧毒对方就会很难受。如果遇到了钉吼类型的巨沼怪倒也不用慌，该留场打就打，该保守保留关键PM就怂。如果被吹个十几回合还解决不掉巨沼怪那只能说明队伍没组好，除雾/挑拨/草系技能等都很容易打乱对方的节奏，如果己方一直在换人那只能说明弱水地的PM太多了，巨沼怪换成个沼王海兔照样可以让己方抓瞎（当然，不排除脸太黑一直被吹出那几个）。

NO.260 巨沼怪（Mega） 水/地面

特性：悠游自如

职能：Mega、抗打落、水盾、地盾、中转、物盾、特盾、强化、破盾、撒钉

评估：下雨了感觉自己萌！萌！哒！

巨沼怪Mega进化的动画实在太鬼畜，每次看都有种捂脸的冲动，但不得不说变成肌肉小怪兽后的确比原来要强了不少。150物攻达到了Mega攻击手的合格水准（速度不快的情况下），而其他能力都是均匀地部分提升，当然，速度虽然看起来只提升了10点，但获得的轻快特性直接使得巨沼怪由低速坦克变成了高速爆破手，画风大变，于是巨沼怪Mega与否获得了极大的区分度，这对于Mega的使用率而言是件好事，意味着并不是简单的无伤命玉增幅这种。M巨沼怪是唯一一个轻快的水地，继续增加了水地家族的功能多样性，我们可以继续期待新的水地的独特之处。

既然是轻快，M巨沼怪自然和雨队搭配最佳，正好雨队需要防电，水地本身就是热门队员。和其他轻快手不太一样，M巨沼怪有着100 110 110的耐久，加上水地只有草系和冻干弱点，大部分情况下可以强顶着攻击上场，使得操作难度没那么大。然而M巨沼怪不像镰刀盔龙王那样有好用的强化以及命玉眼镜等力度增幅道具，150的物攻看起来很高，但论爆发力是不如前面两位的，一般情况下打不那么脆皮没抗性弱点的PM往往需要2HKO，那么不走秒人流的M巨沼怪的血量其实要比那些脆皮更重要一些，更像个近身肉搏的战士（虽然地震不是接触攻击），无伤还是很难的。不过M巨沼怪也不是没有强化，上一篇就提到了提升拳，兼顾攻击和强化的技能对巨沼怪还是帮助很大的，尤其对于很多物盾，一段物攻直接使得他们由能挡变成会被破盾，比如对极限物耐呆壳兽，满攻一段物攻大概率2HKO，而没有物攻提升的情况下算上剩饭的话3HKO都做不到，如果需要M巨沼怪攻坚的话，提升拳是一个非常有用的技能。至于攻击技能自然就是地震攀瀑冰拳这三个了，如果更需要打那俩水飞的话可以带石刃，需要M巨沼怪来突破草钢可以带蛮力，不然剩下的格子还是提升拳或者手动祈雨更好一些，不是第一打手可以兼职撒个钉，浪逼可以裸个气合拳。虽然雨天轻快相当于两段速，但M巨沼怪要速攻还是需要极速的，70极速正好被围巾110超一点，但可以过围巾109（纸御剑），满速则是刚好过95围巾，看起来也还不错，但100线附近围巾实在是扎堆，我还是觉得极速更好一些。值得一提的是，80极速叶绿素（说的就是妙蛙）刚好被130围巾超一点，数学真是神奇。

M巨沼怪出生在一个没有永久天气的时代，不得不说有些生不逢时，虽然Mega和永久天气就没有同台竞技过。组个速攻天气队很费脑细胞，操作起来也是时刻走钢丝（虽然疯狂输出对手还猥琐塔下瑟瑟发抖的感觉的确很爽）。不过离开雨队Mega巨沼怪照样能用，毕竟普通巨沼怪特性是白板，大不了把M巨沼怪的轻快理解成“蹭对面雨队效果拔群”的白板就行了，100点种族的提升还是实打实的，做起盾牌来比起普通巨沼怪也就一个剩饭的差距并且可以抗打落（当然，Mega唯一是个很大的限制），作为水地少弱点高耐久，睡觉耗场的M巨沼怪也是相当恶心的，尤其用上一篇提到的睡觉诅咒/提升拳强化，没草系的话特耐诅咒睡觉M巨沼怪很容易成为BOSS，满攻雷皇觉草打过来都不过半的，毒母亿万吸打过来也是跟挠痒痒一样，和卡比类似是队友帮忙耗死强攻手就能推队的那种，虽然……没饭极其怕CT，脸不好的人慎用。

双打的巨沼怪可以作为雨队的核心打手，本身和大嘴鸥相性就非常好，飞行压制草，高速地压制电，待巨沼怪Mega石解禁这俩应该可以成为一对黄金搭档，也就是M巨沼怪缺少剑舞太怕威吓了，所以可以考虑后排借UT登场。

配招：

Rain Sweeper（重物攻速度+）：地震+攀瀑+冰冻拳+提升拳/祈雨/石刃/蛮力

Bulldozer（重HP特防+）：睡觉+梦话/地震+诅咒/提升拳+攀瀑

Anti：

M巨沼怪的力度对于盾牌有了更高的要求，人手一冰拳使得草盾挡起来也不太稳，而imba的耐久使得单纯的草盾用亿万吸这种技能根本秒不掉M巨沼怪……所以，不如我们把这个任务交给鬼蝉吧（误）。如文中所提到的，150满攻（如果你面对的对手和我想的一样的话）并不算个太夸张的力度，加上冰拳威力75非本，打草毒其实地震和冰拳力度是一样的，所以倒也不用太怕“效果拔群”这个提示，物耐盾菇吃满攻冰拳就能不过半，反过来有着亿万吸和再生力的盾菇是不怕换血的，至于物耐更高的蔓藤就更加不用担心了。水飞也同样抗水地而且不弱冰，鲤鱼有着威吓可以有效限制住M巨沼怪的站场，而且同样是雨天攀瀑M巨沼怪并不抗水。飞鱼则是需要下毒，而且有鸟栖续航更优。没有抗性的能力盾也可以挡下M巨沼怪（继续力度的锅），但一旦遇到提升拳M巨沼怪非常容易GG。若队里没有完挡M巨沼怪甚至连草系技能都少的话，那么抓住一切能磨血的机会压M巨沼怪血量（哪怕本身抗钉，钉子还是得磨）以及耗雨天回合，争取以最小损失磨过雨天的5（8）回合拿高速强攻手压住场子，虽然如果又不能挡又难杀的话，在M巨沼怪下场时这边队伍应该也已经被拆得七零八落了吧……

NO.262 大狼犬 恶

特性：威吓/飞毛腿/自信过剩

职能：破盾、物盾、恶盾、队医

评估：写实风的常见路边PM实在是太出戏了……

宝石的家门狗小黑，也是第一只恶系的家门PM，继承了一贯的400出头种族，实际上比起拉达种族还要高一些，但……对战方面实在是太没有存在感了，因为仅仅420的种族还玩水桶腰，低种族是玩不起的。物攻达到了勉勉强强的90，剩下的种族都在60 70区间（至少特攻给物攻10点看起来会舒服得多），速攻不起来，受也不舒服，在技能没有什么独特地方的情况下常年徘徊NU也就不让人意外了。特性倒是不错，犹记得oras时群战被五只狼狗威吓的盛景，靠着威吓勉强可以当个物盾。飞毛腿可以异常状态下提一级速，但大狼犬没有剑舞，力度堪忧，速度上来也干不了什么事情（速耐干扰？带着火珠当盾么……，美梦和妹妹可以这样玩是有对应技能配合）。自信是个不错的清场特性，看起来可以用围巾捡人头一路推，但似乎同为恶系的乌鸦冠希要好用得多。话说回来，威吓加自信过剩真是黄金搭档，鲤鱼雪姨冠希鳄鱼都有这个特性组合……

盾向的大狼犬有点类似阿罗拉猫老大和阿罗拉拉达的结合体，有着挑拨愤怒门牙的破盾组合，威吓类似猫老大的毛皮大衣（虽然站场流后者更好），而比起阿罗拉拉达欺诈，而且还诡异地能学会摇铃铛，看似凶狠的外表下隐藏着一颗奶妈的心（肥大表示很赞）。但这种打法显然需要速度的支持，70速竟然比阿罗拉拉达那个肥老鼠还慢，更不用说猫老大了，而恶系向来诡谲风，高速干扰是一点不缺，所以即便有着威吓加成，大狼犬的竞争力仍然不高。

有着自信那么大狼犬也可以尝试作为清场手，这碗饭同样有着恶系同胞来抢，那就是乌鸦和冠希。作为纯恶的大狼犬弱点要少一些，但本身力度就低的情况下没有第二本系是很伤的，尤其那俩大佬第二本系和恶系配合起来相当不错。这三只速度都不快，但冠希有龙舞，而乌鸦和大狼犬有偷袭，这自然会被超场卡了个瓷实，但反正大狼犬很难和蝶蝶同台竞争，这点也只能算是躺枪了。对于恶系盲点恶斗仙，大狼犬分别有着嬉戏（果然是只外凶内萌的小狗）和钢尾作为补盲，加上稳定的咬碎，四攻差不多就是这样了，或者带火冰牙打四倍。和乌鸦围巾居多不同，大狼犬没有高威力技能，本系攻击种族也不高，所以极其依赖命玉的输出，而离开威吓后耐久相当脆，我不由陷入了深思……

可以说大狼犬最大的优点就是已经生活在底层了，可以畅游各个分级，毕竟上面提到的乌鸦冠希啥的可不会掉到NU（嗯……目前PS的七代NU还没出，所以大狼犬倒是和这些在RU同台竞技），勉强可以算是低分级的替代品，强度实在太弱了，要热门起来大概只能期待老任爸爸的关爱了吧。

双打的话威吓是个不错的亮点，但也仅是威吓了……

配招：

迷之物盾（重HP物防+/重HP速度+）：挑拨+愤怒门牙+欺诈+剧毒/吼叫

迷之清场（重物攻速度+/重速度物攻+）：偷袭+嬉戏+咬碎+钢尾/火牙/冰牙

Anti：

没梗人气一般本身实力还弱势的PM出现在OU中那只能是真爱了……虽然好像做过一次kd8的冷门PM组队的任务带了它，以目前OU的水平来说，无论强杀还是硬挡都不是难事情，毕竟力度和耐久乃至速度都属于偏低的水平，注意好属性克制就行了。

NO.264 直冲熊 普通

特性：捡拾/贪吃鬼/飞毛腿

职能：强化、救场、破盾

评估：交通工具3.0

作为芳缘路边代表，能捡垃圾还能学4个TM，相信每个玩过宝石的玩家都将直冲熊塞到队伍中过（虽然学习装置没有全队吃经验时一般还只是蛇纹熊），而在对战中，同样低种族的直冲熊硬是被配信硬塞的神速强行拔高了存在感，成为了腹鼓神速的唯一使用者（画狗：汪汪汪？），而基础最高的100速度和强化后勉强能看的物攻则是很好配合了这个用法，剩下种族虽然不高，但也不是随便一个本系技能就能秒的，而普通系本身就只有一个格斗弱点，虽然不能带腰带，但满血情况下很多时候是能够强行强化起来的。可能有人会说先手腹鼓一次半血后很容易被秒，这就到特性发挥的时刻了，贪吃鬼在七代获得了一个新伙伴，也就是前面出场率不错的半血果。控制HP为偶数，腹鼓即可触发半血果直接回满，这比先回血再扣血的Z腹鼓高到不知道哪里去了。至于其他两个特性则没什么出场机会了，捡拾对战白板特性，而飞毛腿剧毒珠空元气看起来很美，但强行和腹鼓神速搭配是在找死，而如果不用腹鼓神速，那么为什么要用直冲熊呢？

直入主题，在OU能见到直冲熊的话不用过脑子都知道是来腹鼓神速收割的，因为有特色还有强度的用法就这一个。普通系盲点是鬼岩钢，鬼的话直冲熊倒是有影爪，但岩钢……直冲熊没有好用的格斗系或地面系技能（也没有火系技能），如果对自己操作自信可以考虑挖洞（Z），虽然不带半血果那用起来是相当刺激，被头盔弹几下自己就挂了，或者需要强打老班这些岩石系带钢尾种子爆弹（UU带后者可以打各种水地（沼王）和超甲狂犀）。嬉戏也是一个常用的技能，可以打一些比较天真的格斗系以及M勾魂。当然，由于物攻种族只有70而神速威力只有80，所以如果走速攻线只是满攻的话你会发现腹鼓神速打很多无抗性的盾都秒不掉，而且这个耐久要求还不算太高，70 80的物耐极限即可确定硬吃下腹鼓后的满攻神速。这个物耐数值一般是攻击手的耐久（比如鸣鸣70 85），也就是说是个物盾几乎一定能救场成功……而直冲熊是典型的一次性强化，被个沙河马啥的强行吹下去那么之后就很难有什么威胁了，所以作为对策，直冲熊也可以选择大威力破盾技能，也就是舍身撞或者亿万冲击，虽然这俩副作用同样很大，但比起毫无作为，强行一换一破个盾也够本了，如果你不打算把胜负手完全放在直冲熊身上的话。

虽然至少90%的直冲熊都是腹鼓神速的，但我们要讲究全面发展嘛，毕竟实机搞配信的神速还是有点难度的。作为常规普通系，直冲熊自然轻而易举地能学会冰光十万，但却没有火放，不然虽然特攻只有50也可以考虑，这样就不会被四倍火的钢系打得那么痛苦了。然后比较有意思的是直冲熊能同时学会偷换和戏法，似乎可以用眼镜或者CB配合还不错的100速勾引盾牌上场来丢个专爱，然而本身的力度是相当拙计的。

双打的直冲熊出场率就更低了，可以用帮手，也可以继续腹鼓配合自我暗示，有空撸一发神速，但其他地方亮点不多，还是单打做清场手有更好的发展。

配招：

一路直冲不拐弯！（重物攻速度+/重HP物攻+/重速度物攻+）：腹鼓+神速+暗影爪+嬉戏/挖洞（可Z）/种子爆弹/钢尾

Anti：

腹鼓神速说强也强，毕竟4倍物攻放谁那都是一笔超大力度，配合神速+2的先制和普通系本身的高打击面可以让各种脆皮瑟瑟发抖；但执行者是低种族的直冲熊，70物攻六段后也还没到秒天秒地的程度，更别说还是个脆皮，有着难打钢的致命弱点，因此直冲熊只是属于一个有特点的冷门PM，偶尔可以很抽风，但使用难度还是挺大的，需要队友铺好路（压血、抓钢）。那么作为对手，能挡的PM自然要好好保护了，钢鸟草钢火钢有套无所谓，没套的话谨慎躲避对手的磁铁地鼠。如果一队都是强攻的话，那么其实也能有办法压制住直冲熊的抽风，毕竟直冲熊只要腹鼓不起来，其力度是相当鱼的（犹记得大狗狗的直冲熊没强化的影爪打了我的时拉比18%），而因为腹鼓，直冲熊不会带腰带，这个耐久是在很多暴力PM的斩杀线内的（满攻命玉鸣鸣、满攻命玉鼹鼠、甚至极攻土猫就行），直接用暴力压制需要强化的暴力就行。另外，神速是个先制，那么超场嘿嘿嘿。虽然蝶蝶速度比直冲熊慢，但围巾蝶蝶读个神速上场就可以让对面gg。即便没有围巾，反正蝶蝶被秒后超场还在，给高速攻击手队友上场就行了。在目前的OU，直冲熊发挥起来还是挺难的。

NO.267 狩猎凤蝶虫/飞行

特性：虫之预感/斗争心

职能：强化、游击

评估：华丽的花瓶。

狩猎凤蝶的配色非常赞，因为小遥的缘故也有着一定的人气，但在对战上……嗯，华丽对战上还不错。作为10级最终进化的虫系PM，狩猎凤蝶的种族自然不能太高，也就比远古巨蜓退化小蜻蜓高上5点，和巴大蝶一样，但这个种族分布实在是无力吐槽了。大概因为这个口器的缘故，狩猎凤蝶有着高达70的物攻，在总种族和巴大蝶相同的情况下，相当于巴大蝶80的特防和70的速度砍到了双攻上，于是我们的狩猎凤蝶就变成了最弱鸡属性之一的虫飞中最弱鸡的种族分配拥有者（后边有只绅士蛾种族类似，但人家种族高），怎一个悲剧了得。唯一能看的是100的特攻，虽然家门虫的巴大蝶彩粉蝶速度快特攻没三位数，但虫飞中还有远古巨蜓（116 95）和雨翅蛾（100 80）完爆狩猎凤蝶的存在，加上虫飞属性本来就弱势使得这些其实不弱的家伙也在最底层，可怜的狩猎凤蝶就是绝对的最底层了。特性上，虫警是虫系大路货特性，不过那几个竞争者倒是没这个，加上狩猎凤蝶本身就脆，带上腰带虫警打一发威力倒是顶尖的一批。至于斗争心……果然蛇蝎美人心么，这个特性的buff太不稳定，而且加成对捉急的虫飞来说显然是不如有色眼镜的，但，狩猎凤蝶也没其他更好的特性可选了，要想当奇兵有所发挥，这个buff哪怕是毒药也比白板要强。值得一提的是，PS默认PM的性别是随机，一般也没人会调这个，所以这个特性是妥妥的看脸了（很早的时候似乎PO默认性别是雄性来着）。

作为一只蝴蝶，可喜的自然是狩猎凤蝶也会剑舞，可气的自然是其他蝴蝶也会。在蝶舞走速攻的情况下，基础速度有缺陷的狩猎凤蝶自然就弱势了。然后，对于脆皮来说，蝶舞前的一发催眠粉提供的安全一回合（至少）相当重要，巴大蝶彩粉蝶一般都是这个路子，然而我们萌萌的狩猎凤蝶只有\*\*\*粉不会睡人。好不容易蝶舞起来可以揍人了，彩粉蝶刷刷刷刮暴风，剩余的一堆蝴蝶一脸懵逼，我们的翅膀也不小啊……本系不够补盲来凑，然而比起前半生水系的雨翅蛾的水压冰光，狩猎凤蝶手握能量球阴影球精神强念根本不敢见人，因为这些技能大家都会……

放弃输出打辅助的话，有着UT除雾鸟栖看起来可以做个工兵，然而这是只虫飞，四倍弱钉的那种，而且就算这样用，还是大家都会，虫飞中除了女皇蜂就数狩猎凤蝶最慢了，很难先手起来，把队伍的辅助任务给狩猎凤蝶那是相当不靠谱，你看安瓢虫就不错，高速鼓掌还能放墙。

双打的话也就放放顺风了，此外也没什么有特点的技能（求补充，包括单打部分，我好像到写完都没发现什么独特的地方，除了双刀UT起来比其他特攻虫要痛一点以外）。

配招：

真爱蝶舞（重特攻速度+）：蝶舞+虫鸣+觉醒力量火/觉醒力量地面+空气切割

Anti：

真要在OU见到狩猎凤蝶，大概80%可能都是蹭在小遥主题队里的，虽然喜欢狩猎凤蝶的人确实不少来着，但真在OU带上那只能是真爱了。名字就是Beautifly的狩猎凤蝶实在是不适合残酷的战场，一把钉子半血加上脆皮低速基本上大部分局都是打酱油的存在吧。

NO.269 毒粉蛾 虫/毒

特性：鳞粉/复眼

职能：强化、特盾

评估：把那对复眼给模糊掉，毒粉蛾其实也不难看嘛。

作为狩猎凤蝶的分支对应进化PM，毒粉蛾自然是被武藏给带走了，毕竟传统意义上毒系是个反派属性。然而狩猎凤蝶是个攻而毒粉蛾是个受，而且毒粉蛾的种族还比狩猎凤蝶低了10点（因为狩猎凤蝶七代特攻加了10点），这就有点迷了。作为一只有翅膀会飞但是会被地震的蛾子，毒粉蛾自然是虫毒军团的一员，这个属性也说不上出色，比起虫飞也就是不四倍弱岩，吃钉子会舒服一些，弱点相对少一些，但吃地震还是挺头疼的。种族的话就是狩猎凤蝶的双攻和双防对调，因为速度本身比较慢，所以这样反而淡化了一些种族的弱势。特性上则是偏防御的鳞粉和复眼，鳞粉是非洲人的救星特性，不会受到技能的追加效果配合毒粉蛾的还行的特耐可以借着蝶舞和鸟栖硬抗各种水盾的沸水冰光，比精神力也高到不知道哪里去了，因为害怕效果全是由技能引发的（似乎也能免疫王者之证这类借助技能引发的特效），吃着下马威开顺风也没有问题。至于复眼给毒粉蛾就是个逗比选择了，我对着技能表扫了一圈，就只发现毒粉和丝袜哥两个命中低于90的技能（不会催眠粉和\*\*\*粉）。

由于攻击种族惨不忍睹，所以虽然毒粉蛾也用蝶舞，更看重的是特防和速度，特攻的话等借着耐久强化多段后自然也就有了。摩鲁蛾有着催眠粉，似乎做受比毒粉蛾要更强一些，但摩鲁蛾比毒粉蛾的分级要更高，而且60 90的特耐比70 75还是要高一点的，全心全意做特盾的话毒粉蛾倒也不太差，封锁大部分水盾还是挺轻松的，毕竟目前靠技能特效吃饭的PM也不算多了。除了蝶舞鸟栖加一个本系外毒粉蛾可以再带一个干扰技能或者辅助技能，不过不会两粉还是挺尴尬的，剧毒的话由于本身就打不动钢系也很容易卡场。铁壁倒是个好技能，如果对手攻击力不足还缺反强化的话真可能被毒粉蛾站撸一队，可惜不像奈克洛兹玛那样有援助力配合。带个除雾兼职下工兵或者开下顺风也不错，毕竟虽然说是特盾，但还是相当容易死的，死前做点贡献也是好事。

双打的话自然是用鳞粉开顺风了，虽然其他鳞粉好像都比毒粉蛾要快来着。

配招：

盾向蝶舞（重HP特防+）：蝶舞+虫鸣+鸟栖+铁壁/除雾/顺风

Anti：

虽然蝶舞加铁壁看起来很BUG，但这个基础耐久在一大堆暴力物的蹂躏下还真很难活多久，在没有双粉的顾忌下，对付毒粉蝶无脑暴力压制就行了，没蝶舞起来就基本没速度优势，而铁壁也需要回合，大部分情况下毒粉蝶是顾此失彼的，真被强化成型了只能说是操作问题。当然，万一被成型了这个力度仍然是相当蛋疼，无攻蝶舞6段虫鸣打个特耐草钢还大概率不过半，有抗性就更加了，有恃无恐的情况下倒也可以放强化，然后钉子啥的撒完了让个大钢蛇啥的一龙尾抽下去就行了。

NO.272 乐天河童 草/水

特性：悠游自如/雨盘/我行我素

职能：炮台、特盾、草盾、水盾、打落

评估：无时无刻不通过舞ga蹈wu传递快乐的宝可梦。

同为第三世代PM，鸭神和钱神一样是个流传度非常广的梗，共同点是因人而成名，但鸭神本身实力也是不错的，不然也不会有很多人将神之名误认为和蛋神这种神一样了。不过我虽然对乐天河童比较熟悉，更多是通过空探来的，因为莲叶童子入手早而且萌（智慧度技能组和本身炮台类技能池也好），基本上每次重新玩空探都会当主力练。首先水草属性独此一家，在草系屏蔽了水系的电草弱点后，乐天河童只剩下飞毒虫三个较冷门的弱点，配合着还不错的耐久和雨天雨盘，很容易给人打不死的感觉。其他的种族看起来只是一般般，但鸭神是只轻快，雨天加成下90的特攻和70的速度也可以担任攻击手了。值得一提的是很多雨天特攻手都是90级别的特攻（哥达鸭、龙王、牛蛙），实在是迷之趣味。特性的话前面两个都是雨天限定特性，轻快主攻，接雨盘偏受，各有用处。我行我素防混乱防混乱用途稍微有点少，但是也可以用于草裙舞队娱乐（当然，现在混乱削了后很多关于混乱的看脸用法都衰弱了下去）。

特性告诉我们鸭神放在雨天下才能发挥出最大的实力，但雨天位置有限，无论攻受，而鸭神就是雨天内部竞争中的佼佼者，在物特分家前似乎还是雨天四大将之一。首先属性就相当占优，因为雨队水系居多，防电和防草就是个重要问题，而雨天同时也加强了水系威力，于是水系虽然有水系抗性，以刺甲贝为首的水系脆皮们还是很容易被其他水比冲死，所以挡水也同样是个不小的事情；而在进攻方面，突破水盾同样是个大问题，相比于水系的其他盲点草龙都有大众冰光作为针对，水盾尤其是有回复的水盾靠着觉醒或者第二本系往往较难突破，在天气回合变为有限的六代后，一旦进攻受阻对于天气队的节奏影响是相当大的。鸭神的水草属性能够很好地回应上述问题，虽然电和草不是抗性，但鸭神本身特耐就不错，强顶着攻击上场输出的余地还是有的（接雨盘剩饭加亿万吸这种就更要顶上了），而四倍抗水并且能打水使得鸭神如果不混雨天也可以用于针对雨天。属性外，有四肢类人形的鸭神的技能池也不浅，双本外有着冰光和气合弹可用，水冰草斗的组合盲点似乎只有食草玛力露丽和鬼蝉，而能够打击雨天相当头疼的草钢和各种水免水地。物攻端的鸭神则是有着吸收拳思念头槌打落和……三拳，没错是全部的三拳，包括火拳和电拳，一只水草用着火拳的画面感简直可怕。

由于特攻端没有好用的强化（什么？摇手指蝶舞萤火？），加上本身打击面较广，直接四攻命玉炮台就行。值得一提的是由于是雨队，水本是绝对的主力输出，草本只是辅助补盲（主要是打水），加上雨队联防是需要保护乐天河童血线的，那么草本用亿万吸会比能量球更合适一些。水本自然优先大威力水压，虽然命中感人，但还是得认识到鸭神基础特攻只有90，是不能像水马那样用沸水喷死人的（虽然眼镜水马双水本比较多），还是相当依赖技能威力的。物攻端有个剑舞，70种族剑舞力度还凑合，在雨天下攀瀑的威力还不错，草本有种子爆弹，加上冰拳或吸收拳倒是和特攻四攻有着相同的技能属性，电拳打落也可以作为考虑，这些是特攻端缺少的属性，但显然物攻的技能威力掉了好几个层次，加上雨天回合有限，鸭神定位比较灵活，虽然剑舞看起来有爆发但一般还是特攻的更好用一些。

鸭神特性除了轻快还有个雨盘，加上前面提到的弱点少和特耐不错两个优点，拉大把特耐走回复消耗流自然也是可行的，在永雨的五代，个人感觉这种鸭神比做攻的鸭神还要常见一些，但时过境迁，雨天有回合限制后一切天气消耗型打法都受到了严重削弱，受影响最大的自然是湿润皮肤、干燥皮肤和雨盘了，因此雨盘消耗流实际上是个过气用法。不过话说回来，雨盘的回复量也只是一个剩饭而已，加上自己的剩饭也就八分之一，和毒疗中个毒一样，也就是说鸭神的回复量和种子毒疗袋鼠其实是一个级别，但抗性好就是不一样，袋鼠我总感觉能秒，鸭神就是打不死的感觉了。雨盘自然需要配合寄生种子了，走消耗的话保护（加上替身）也是必要的，剩下单本沸水即可，如果怕\*\*\*系钻空子也可以考虑冰光。至于稳定回复，雨天光合作用只能说心大了。

说起光合作用，不要忘了乐天河童也是一只草系，虽然喜欢下雨但它也是有放晴的，而且还诡异地能学会火拳（以及坑爹的光合作用），于是和很多龙系一样，鸭神也可以作为多天气队的中转点，有些类似以前的放晴洗衣机的看起来奇葩的用法。不过这是五代天气大战的产物了，现在OU天气队比例极少，抢天气轻而易举，这使得雨队极其容易发挥的同时也说明天气队的确难回巅峰了。

好在双打中天气依旧强势，鸭神仍然可以担任雨队打手以及反雨队的熟悉职务，而且和其他无脑突突突的轻快不同，鸭神是有着下马威的，这对反空间是一大利好，毕竟雨天一般走轻快高速路线遇上空间很容易GG。

配招：

常规炮台（重速度特攻+）：水压+亿万吸收+冰冻光束+气合弹/祈雨

雨天剑舞（重速度物攻+）：剑舞+攀瀑+种子爆弹+冰冻拳/吸收拳/雷电拳/打落

雨盘消耗（重HP特防+）：寄生种子+保护+沸水+替身/剧毒/亿万吸收

Anti：

虽然说飞毒虫是偏冷门的进攻属性，但六代飞行强势，两个大飞行先制（M凯罗斯、家门鸟）是鸭神难以应对的，而毒系在七代仙系强势后也跟着常见了起来，至于虫系主要存在感来源于UT，还算是好躲，但七代新增的两只水虫都皮糙肉厚着实是鸭神新克星，还都是主物攻高耐久回复力出色的，完美克制了鸭神的进攻端。然后，水草双本显然有着草系盲点，鸭神极其依赖冰光打草，那么M妙蛙自然是草系食物链顶端的存在，同样也是雨天大敌，靠鸭神是无法突破的。其他的水抗毒盾比如毒刺水母、超坏星、毒骷蛙也可以挡下鸭神并且能击杀，这三都不怕寄生种子消耗，鸭神也没有太多的办法。

NO.275 狡猾天狗 草/恶

特性：叶绿素/早起/顺手牵羊

职能：强化、炮台、破盾、打落、工兵、中转

评估：无论从中文名、英文名（Shiftry）、外形的木屐、草系等要素总使我联想到金坷垃中那个日本人的“狡猾……脚滑~”。

草恶同样荣膺弱点最多的属性组合，并且四倍弱虫成为了见UT死的俱乐部一员。当然了，双属性的多弱点往往也意味着多抗性，在有着七个弱点的同时也有着七个抗性，但……基本上完挡不了什么，像水冰、鬼斗这种弱点加抗性的组合往往是成对出现的，加上天狗君本身也不硬，还是老实做攻吧。不得不说，虽然很脚滑，但80速着实不算低，有叶绿素更是起飞，和我的第一印象还是很不一样的。双攻也还不错，考虑到这家伙同时有剑舞和阴谋以及晴天生长，无论哪攻都可以打出爆发来。耐久90 60 60看起来比60 90要舒服得多，真要参与联防拉点耐久倒也不算脆皮，尤其AV后稍微中转中转还是很轻松的。特性上叶绿素自然是非常实用的，速度起飞后双攻强化起来的天狗虽然不能说见谁秒谁，但用得好的话也还算是撕联防利器。早起酱油特性，而顺手牵羊……是个非常有趣的特性，触发条件比较苛刻（除非你不带道具）而且效果也相当不稳定，一般来说这个特性会配合易消耗的腰带使用（毕竟天狗狃拉都弱点多还脆），然后偷到的道具是接下来正好在场的对手的，有可能会遇到天狗对着围巾哥哥吃着龙星剑舞下回合偷袭把围巾拿来一波推的好事情（好像是先计算道具效果再进行攻击，所以可能会锁围巾偷袭，不过反正只是假想举个栗子），但也有可能会发生狃拉腰带剑舞准备推队然后拿到了对手的命玉自己GG的蛋疼情况，如果不打算在晴天用倒是可以用这个特性娱乐娱乐，说不定会有有趣的事情发生。

作为双刀型叶绿素，自然免不了要和大食花椰蛋树比较一番。显而易见的事实就是，天狗是这三个中跑得最快的一个，极速起来120围巾都赶不上，这自然给了天狗一些理由不去极速选择极攻来补一些力度，那么在物攻端天狗就比其他两个要有优势得多，毕竟椰蛋树的超和大食花的毒都不是出色的物攻属性（嗯……物特分家前毒好像是物攻）。不过其他两个毕竟种族更高一些，尤其椰蛋树种族整整比天狗高了50，在速度较慢的情况下其他的种族看起来简直完爆天狗，而在叶绿素外挂的情况下速度要求没那么高，虽然同为7个弱点，椰蛋树更为热门也就不足为奇了。

如果放在晴天队作为叶绿素打手，那么双刀显然是最适合天狗的，无论带不动生长这个爆发式双强化技能。和椰蛋树大食花不同的是，天狗主物攻要更为合适，因为恶系打击面显然比草系要广，有着诱惑力相当大的打落和偷袭可以选择，并且……和椰蛋树一样，天狗也是个炸逼，而特攻端一个高威力叶爆（什么？SB光？）和主物攻正好相得益彰，命玉四攻不拖泥带水也不容易打酱油。当然，单单100 90双攻命玉力度显然是堪忧的，如果Y喷放个晴就把这种天狗换上来1V6显然是找死的行为，所以只能作为清场以及压制来用。但……天狗有着晴天核心科技生长，生长双本爆炸也是美滋滋啊，不带偷袭倒也问题不大，虽然天狗怕一大堆先制，但音速拳冰飞那几个使用者带偷袭照样也打不动，如果真要强化破盾的话，偷袭的价值并不算太高。要强化自然腰带适合天狗，对操作有信心可以逼换强化的话也可以照样命玉加威力以及带草Z小爆发以及规避叶爆副作用。

不过晴天队本就弱了不少，天狗又和晴天大佬们不在一个分级，因此剑舞/阴谋单刀也未尝不可。草恶是相对独立的打击面，自然会遇到钢斗、草仙这种组合属性的盲点，不过天狗倒也没有太多补盲技能可以选择，缺火缺毒，所以常见的也就打钢的过肩摔气合弹和打飞的岩崩、打格斗的神通力暴风了，而在天狗本身有打落偷袭大爆炸的情况下，物攻端的补盲技能的出场率是相当低的，特攻端倒是有个位置给气合弹暴风这种，然而看命中就非常不靠谱了……

作为天狗设定，自然是会除雾的，不弱钉的除雾本就是一个亮点，虽然……这一类PM还不少，只是总体比例比较低而已。虽然看起来可以极限物耐光合作用除雾下种子啥的，但这并不适合天狗，弱点实在太多，不如用狙射树枭纸御剑啥的，人家抗性可比天狗要好得多。所以天狗虽然可以带除雾，更多也只是顺便带上而已，仍然需要强力的攻击压制。当然顺便针对针对某些钉子户还是很简单的，尤其有UT的某猫，物攻端只打打落加上除雾还是很容易把这家伙吸引出来的，先读一发冰风会很爽，同时还可以带个觉火针对某些草系同类……什么？你说草本？这些技能看着带吧，反正是玩针对，哦对，比起其他草系除雾手，天狗是有本系欺诈的，真要当受也是有底气的。

双打的天狗其实有不少有意思的技能，下马威自然不用说，晴天生长还可以力量交换给队友，或者叶爆力量交换给对手都是可操作战术，也可以围攻正义之心，虽然恶心棉速度更快拳头更小更适合干这事吧。

配招：

命玉四攻（重速度物攻+）：飞叶风暴+打落+偷袭+大爆炸/岩崩

生长破盾（重速度物攻+）：生长+打落+大爆炸+飞叶风暴（可Z）

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+打落/大爆炸+叶刃+偷袭

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+恶之波动+气合弹/冰冻之风/觉醒力量火+飞叶风暴（可Z）/能量球

Anti：

天气队势弱，离开叶绿素的天狗没了绝对的速度优势，多弱点的劣势就暴露了出来。四倍怕虫使得天狗对围巾UT众没有什么脾气，而中速加多弱点会使得天狗的强化机会会相当难找，毕竟基础力度也就那样，高速有机会秒掉天狗，低速往往不会被没强化的天狗秒，夹在中间的天狗进退维谷，往往需要靠着腰带强化才能打破局面——那么作为对手，撒把钉子就舒服多了，在有机会击杀天狗时一定不要犹豫。如果需要进行中转，那么钢盾会是比较好的选择，毕竟草系和大爆炸的爆发力比起打落还是要强不少的，加上恶系可以用钢系的复合属性应对，钢仙的大嘴玛机雅娜，钢斗的钢羊都是非常好的应对，如果队伍没有的话寻常的钢盾也还行，当然……注意打落。在热门弱点一大把的情况下，天狗在OU还是挺难混的。

NO.277 大王燕 普通/飞行

特性：毅力/胆量

职能：高速、强化、破盾、炮台、游击、接力、工兵

评估：大……大王……咕咕……

作为家门鸟三代目（三代目也有认为是海鸥的来着，不过大王燕编号更靠前一些），大王燕有着家门鸟中顶尖的速度，而力度上靠着毅力的提升也相当出色，配合上脆皮耐久使得大王燕早姆克鹰一步获得自杀鸟美称。普飞属性没啥好说的，竞争对象一大堆，本身作为攻击属性被钢岩完抗相当尴尬，除非出人头地，不然就会遁入冷门。有意思的是大王燕在七代获得了大幅加强，种族足足提升了25点……给特攻，从50到了75，看起来是极为蛋疼的加强，然而早一步配套得到的爆音波却给大王燕打开了一扇新世界的大门，原来不用靠身体，靠嘴炮照样可以干人，相比于毅力物攻的自残作用，目前特攻型的大王燕反而占据了上风，和以前的大王燕完全是两个画风。速度是大王燕立身之本，虽然还是比火隼慢了一点，但也是妥妥的高速级别，配合上物攻和特攻的基础力度，收割还是相当爽的，是RB神将之一。特性选择很简单，物攻毅力，特攻胆量就行，当然你也可以试试物攻用胆量，力度就不能保证了。

目前热门的自然是特攻型用法，不过这大概也有一些跟风的影子，因为前段时间一个大佬拿着眼镜大王燕的队伍登上了PS OU前十，在一堆冷无缺中实在是一股清流，于是给大王燕带动了不少使用率。当然，特攻的大王燕生存能力比物攻型的显然要强的多，不吃头盔鲨鱼皮异常状态伤害，而且输出也稳定。可能很多人初次见到特攻大王燕会觉得加强后75特攻打出来的伤害很不可思议，这当然是取决于亲儿子级别技能爆音波了，140威力100命中没有任何额外效果，比破坏死光就差了10点威力没硬直满命中PP还是其两倍，类似的高音威力才90，除了亲儿子外简直没有其他的形容词可以形容了。140威力什么概念呢？比90威力本系还要高，也就是说音波龙用龙波打出的伤害还没有非本的爆音波来的痛，那么在算上本系加成后的爆音波达到了210威力，超过了非本100克制，没有副作用简直是丧心病狂（最高威力的无副作用或者限制的技能）。在普通系本身打击面就广的情况下，大王燕还有着胆量无视鬼系盲点，本身也是个高速可以用专眼补充力度，虽然基础特攻低了点，但这个用法简直就是强行为大王燕设计出来的，专眼后的大王燕可以确秒70 80特耐水平（无耐）的PM，也就是通常意义的秒脆皮。注意这里用到的措词是确秒，最大随机数是远高于100%的。当然，一个技能还是走不了天下，即便没了鬼系的盲点还有钢系和岩石系。作为一只鸟，大王燕显然是需要热风的，能够有效对付大量钢系，而对于火钢和岩石系大王燕没有太好的办法，觉地是一个选择（值得一提的是，打两倍抵抗普而两倍弱地的PM（比如岩石系）时，觉醒并不比爆音波硬砸要痛多少，所以带觉地更直白的目的就是揍火钢，所以类似的你也可以带觉冰针对某些特定PM），但这往往意味着需要舍弃暴风，因为专眼后UT是很重要的，即便其是个物攻技能。不过暴风虽然是个大威力本系，但对于大王燕而言帮助着实有限，无论打击面还是力度还是稳定性都被爆音波爆成了渣，即便不带觉地，这个格子给梦话都比暴风要来得有效，除非你给大王燕下了突破某些草盾的任务。至于命玉三攻鸟栖……看看大王燕的耐久，和M比雕完全不是一个水平线的，而且人家是有必中的带30%混乱的暴风可以找机会耗回合的，大王燕实在是没这个资本保守，基本上特攻的大王燕锁定了眼镜这个道具，或者……我觉得节拍器也挺适合那些适合高速眼镜的家伙，后期收残效果不比眼镜差多少而且可以吓人。

物攻的大王燕其实也没啥可选的用法，无非带个火珠根性空元气勇鸟大威力破盾而已，不然在自杀上根本比不过四代那位。这样一看两攻的大王燕精神上倒是同出一脉，口径才是正义，威力决定一切，本身种族不高的大王燕就是拿大威力技能捅人（比克提尼点赞，盖诺赛克特点灭），烧伤空元气和爆音波一样同为140威力，毅力额外获得一段物攻，在暴力程度上其实是远超于特攻的，只是火珠触发是需要一个回合的，除非后手UT把大王燕送上场，不然大王燕一般是需要保护安全度过一个回合触发BUFF的。至于上场直接开打的情况自然也有，只是离开了这个BUFF，一旦收不了人头，大王燕自己就GG了，毕竟大脆皮一个。不过要用根性自然就用不了胆量，为了突破鬼系，勇鸟是必带的——当然也没啥好技能可带，比起特攻端有个热风，物攻端的大王燕除了本系外就只有一个坑爹的钢翼有点用，而且这个技能的使用频率……想想六代火隼有多少带了这个技能就知道了，所以大王燕的技能格子倒还比较宽裕，保护空元气勇鸟外倒还有个自然发挥的格子。电光一闪作为一个先制技能可以给大王燕强突围巾和一些先制的机会，而莽撞则是可以在自杀得差不多的时候强行带走一只。这种用法相当简单粗暴，由于勇鸟和火珠的自残输出的回合相当有限，所以鸟栖和UT在这种用法中没有什么地位。七代后火珠为代表的根性在烧伤扣血削弱后算是加强了，理论上来说根性大王燕应该获得更多使用率才对，不料被另一面的自己反倒是抢走了一大堆关注度……

由于多打中爆音波是个AOE，而且会打到友军，有减伤效果使得大王燕秒人变得困难了起来，这就让秒不掉人自己就挂的大王燕变得尴尬了起来，而根性物攻向又有威吓的阻碍，除了自杀速度仍然很快外能打出的伤害很难让人满意，尤其花式保护的情况下，因此双打中的大王燕并没有单打中那样是个输出狂魔，而快防放顺风啥的……大概削弱后的火隼仍然能做得更好。

配招：

放嘴炮（重特攻速度+）：爆音波+热风+UT+觉醒力量地面/觉醒力量冰/梦话/暴风

自杀鸟（重物攻速度+）：保护+勇鸟+空元气+电光一闪/莽撞

Anti：

虽然大王燕两种用法看起来都非常危险，但共同的问题就是打不动岩石系，而在对付飞行系上我们的老班显然颇有心得，BUG级别的技能威力自然有着BUG级别的特耐去应对，而高威力的追击对于大王燕同样是毁灭性的打击，其他的像重爆、波士多可拉、蒂安希这类靠谱的岩盾也还算稳（重爆得拉大把特耐），而虚吾伊德这类一防是坑的可以应付对应类型的大王燕。说完岩来说钢，因为特攻大王燕有热风的缘故，所以大批钢系被筛选掉，只留下火钢（小心觉地）、企鹅、护城龙、耐热钢钟等少量钢系可挡。如果要靠能力硬挡的话得注意好血量，大小蛋挡特攻大王燕自然稳如狗，其他的特防向能力盾比如花仙、月布挡起来还算比较稳。当然大王燕本身脆皮，能早点杀掉自然最好，如果对方比较狡猾的话可以用钉子限制限制。

NO.279 大嘴鸥 水/飞行

特性：锐利目光/降雨/雨盘

职能：天气手、游击、中转、炮台、工兵、物盾、水盾、打落

评估：被一只……青蛙钦定的接班人，以及这眼睛为什么这么吓人啊！

三代的家门鸟在宝石复刻后获得了史诗级加强，虽然表面上看起来还是低种族，但着实有着跻身OU舞台的能力。大嘴鸥作为新一代雨天旗手，自然免不了要和牛蛙比较，这部分内容在蚊香蛙皇那篇中也详细写过，不过是在蚊香蛙皇的立场上描述的。这俩显然不是替代关系，就像九尾和煤炭龟一样只是特性相同的两只PM而已。其实乍一眼看去大嘴鸥的种族是全面弱于牛蛙的，但从大家的讨论来看却是大嘴鸥要完爆牛蛙的感觉，着实很有趣。首先种族上大嘴鸥要落后牛蛙60点，虽然无效种族物攻上分了好些，但物耐上这二位旗鼓相当，甚至极限物耐的情况下牛蛙还要更好一些，特耐上大嘴鸥被完虐，速度也是牛蛙更优，所以大嘴鸥在种族方面只有特攻高了5点，在雨天和本系BUFF放大后力度要更强一些。特性没什么好说的，反正都是下雨，所以大嘴鸥的优势主要来源于第二本系飞行以及一些技能了。

水飞是个好属性，除了首席天鹅外剩下的几位无不是OU常客，虽然有着四倍电，但众多抗性联防起来是相当方便，是钢系、电系、地面系的好帮手，首先单看属性就比牛蛙的纯水要有价值，因为天气手需要频繁上场，那么多抗性比起少弱点自然是强得多，这也可以稍微解释一下雪人比冰淇淋要常见的原因。而飞行系带来的利益不仅仅是抗性，因为这是一只鸟所以顺理成章的获得了鸟栖和UT，于是大嘴鸥成为了一个有稳定回复的天气手，极大程度提升了其生存能力，也有更大的底气选择湿润岩石而不是剩饭，更重要的是，大嘴鸥偏偏还会暴风，这个技能和雨天的配合度就不用详解了——作为天气手就能压制住雨天大敌草系，这配合UT很容易创造出雨天攻击手的黄金输出机会，也让大嘴鸥比牛蛙更适合套专带动快节奏输出。打落和除雾顺风也是大嘴鸥比起牛蛙的竞争优势，虽然本身弱钉，但在水飞抗性良好支持还有回复的情况下作为工兵也还算靠谱，而打落虽然对于50物攻而言没什么伤害，但隐蔽性还行，能够打掉关键盾牌的剩饭、中转攻击手的专爱很可能会对胜利造成决定性影响，毕竟——目前的雨队基本都是快节奏队伍。当然，大嘴鸥弱钉、没有牛蛙那样出色的反强化能力都是弱点，具体可以翻翻牛蛙那篇看牛蛙的优势。

水飞属性是优秀的物盾属性，这点在暴鲤龙和巨翅飞鱼那都有提及，加上大嘴鸥是天气手，能除雾，那么一般自然是将自身的生存放在了第一位，也为了能够更轻松地上场。作为后永雨时代的旗手，湿润岩石当然是核心道具，而为了节省天气回合数，就需要尽快UT下场，作为物盾需要续航鸟栖，再带上双本——没格子了。而如果还想让大嘴鸥除雾的话就意味着上述四个技能必须有所舍弃，这就让我们先来看看双本。飞本的暴风在一大堆水系攻击手的雨队中显得额外突出和重要，如果真的是雨天队打法的话很难放弃一个高威力稳定飞本。耐久向大嘴鸥的水本自然是令人沮丧的沸水，特效感人似乎也很难放下，但如果我组一个输出型雨队的话，沸水用的越多说明节奏越差，因为雨天不是用来给大嘴鸥自己的沸水加威力的，当然如果是电场雨这种非传统意义上的雨队的话，没理由不带沸水——毕竟雨天沸水比雨天暴风威力还大点。如果感觉UT用着不顺心的话也可以不带，毕竟牛蛙没UT靠着先读照样能让雨队成为强势的战术队伍，只不过大嘴鸥用着更稳点而已。前面提到的打落倒是没什么出场机会，因为格子不够——所以我才说隐蔽性好嘛。

另一种思路自然是强攻型了，雨天水压加暴风的高威力双本组合打击面还挺广，只有水电（灯鱼、洗衣机）、电龙、水钢（企鹅）等少数盲点，在七代大嘴鸥特攻还加强到95的情况下完全可以当游击炮台打输出，然而速度成了一个硬伤，无论极速围巾还是满速眼镜都是非常不够用，前者缺点力度后者……死得很快。65围巾正好被极速普忍蛙压一点速度，相当蛋疼，虽然也不算慢但遇到真正的高速还是很不舒服（说的自然就是那一堆电系）。于是追求破盾的眼镜极攻倒是比围巾要更有市场一些，毕竟水飞抗性好克制面也不错，逼换间隙还是很容易打出安全的输出的，而且输出的确很客观，雨天极攻眼镜水压都能够大概率秒掉满HP蝶蝶了，没抗性还真只有神蛋级别的特盾能吃下来了。

双打的大嘴鸥基本完全占据了本来属于牛蛙的位置，顺风浸水广防都是极其团队性的技能，而本身地免也让队友放起地震来更加舒服——说的就是未来的M巨沼怪。至于浸水加鸣鸣打雷的用法在VGC开放后不久就有人用了，奈何大嘴鸥速度是65不是75，围巾都追不上鸣鸣，而且局限性很大，不过倒是可以考虑顺风配合磁铁电龙这种低速电系，虽然很容易被保护就是了。

配招：

活着！（重HP物防+）：UT+鸟栖+暴风+沸水/除雾

输出！（重特攻速度+/重速度特攻+）：暴风+水压+UT+冰冻光束

Anti：

如前面所说，能挡水飞打击面的并不太多，以前倒可以召唤洗衣机，现在却成为时泪了，虽然有着UT的大嘴鸥要真正完挡也不容易。不过即便大嘴鸥是个攻，速度低下和多弱点问题使得击杀它也不算难，单独能扛着水压和暴风上场的攻击手也不少，虚吾伊德、忍蛙、鸣鸣都可以利用先读扛着对应攻击上场，当然这得先读好，而且对于后面两个脆皮哪怕是有抗性也还挺痛的，最好先行试探出对手的倾向，再决定是挡还是强杀。没错，对于常规的盾向大嘴鸥即便没抗性挡起来也不算太吃力，也不用那么着急去击杀，撒钉下毒慢慢磨就行，除非涉及到天气争夺——你甚至可以拉着老班去挡大嘴鸥，反正后手上只要不被沸水烧都是老班占优势。

NO.282 沙奈朵 超能/妖精

特性：同步/复制/心灵感应

职能：炮台、强化、破盾、特盾、队医、救场、空间手、双打辅助

评估：好像是很多人的本（lao）命（po）啊，雌雄比1:1来着。

沙奈朵的名字为骑士、守卫之意，和超能女皇这个前译名好像没有半毛钱关系，但……只能说气质和外表无愧女皇之称，大家也就这样一路叫下来了，毫不关心沙奈朵中50%的男孩子的感受，在觉醒石被发现前他们都没选择的余地，只能在主人的淫威下穿上裙子成为伪娘……咳，不扯了，沙奈朵有着强度极大的Mega进化，相对来说普通形态受到的关注就要小的多了，目前实机是M石未到，沙奈朵已来，几乎对单打环境没翻起什么波浪，毕竟……从种族和属性上来看，普通沙奈朵就是个弱化版蝶蝶，总种族压制的情况下分布还相当类似（虽然……很多超能系都是这样的分布，高攻高魔抗物理渣速度中等），除了特防外每项能力都要高上几点，而蝶蝶自带超场的力度是沙奈朵怎么都比不上的，可以说除了有个围巾戏法外，沙奈朵在进攻端很难抢过蝶蝶的风头，而在速度线提升的环境下，沙奈朵的围巾后速度也不怎么够用了，分分钟被更高速围巾干掉，只能说OU环境下普通沙奈朵的生存环境变得相当艰难。特性的话，复制显然比同步要更有惊喜一些（虽然我箱子里有一箱同步的拉鲁拉斯），在M胡地、3D2那几篇里都有详解，对于上场机会、强化甚至推队都是有潜性帮助的。

由于M女皇的特攻力度是普通女皇难以望其项背的存在，所以在六代围巾沙奈朵是绝对的主流，即便现在受到了蝶蝶的冲击，围巾仍然是最多的一种用法，毕竟……种族不是全部，技能才是核心。目前蝶蝶还学不到戏法，所以沙奈朵的围巾戏法破盾仍然是一个优势，虽然蝶蝶的力度也达到了破盾的程度，但论以力破巧还是不够，戏法虽然偏一次性但效果还算稳定。攻击技能池的话沙奈朵和蝶蝶基本一样，也是超仙斗鬼电草加觉火觉地，简直就像是双胞胎一样，选择起来无非就是双本加后面技能的其中一个，打击面很广的同时也会被挡蝶蝶的那些家伙顺便针对到，很无奈（当然你也可以不在OU带沙奈朵）。沙奈朵真正出色的地方是复杂多变的变化技能，和蝶蝶那个粉切黑内心全肌肉的家伙不同，优雅的沙奈朵更擅长干扰（鬼火、电磁波、定身术、鼓掌、挑拨）、牺牲（临别礼物、治愈之愿、同旅）和救赎（许愿、治愈铃铛），其中，“牺牲”的那三个技能显然也适合围巾，当血量不健康或者时机成熟时即可优雅退场把舞台交给自己的队友，而这三个技能也分布对应于配合爆发强化队友、续命核心输出、反强化救场三种功能，实在是能干的沙奈朵。

普通PM比起Mega都有的优势是道具格（绿毛虫除外），而在MegaPM普遍力度碾压的情况下，道具带来的优势往往来自于围巾的速度、腰带的第二条命以及剩饭的续航。沙奈朵有着不错的抗性（只有毒鬼钢三个……还算少见的弱点）、良好的特耐以及丰富实用的变化技能，那么剩饭也是一个相当合适的道具，速耐或者极限特耐是比较恰当的分配，很容易可以想到许愿保护单本加一变化的组合，只是沙奈朵是个贫乳（HP低），许愿的奶量不太够，加上沙奈朵双本攻击性都很强，倒也不用强行许愿，双攻双变化同样不错。双变化更具体一些往往是状态技能加其他，对于沙奈朵来说鬼火自然是最优状态技能，能够很好弥补自己贫瘠的物耐，对很多钢系也有相当的威胁。另一个格子就比较随意了，需要什么带什么就行，沙奈朵的团队性技能选择余地相当大。

沙奈朵的强化主要是冥想，当然，蝶蝶也有，所以走冥想三攻的话自然会被自带防先制的蝶蝶给完爆，于是沙奈朵不妨可以冥想双本加一个鬼火努力多拉物耐这样来，有条件可以复制一下魔守——看起来就很完美了。

另外也有相当一部分人用着AV的沙奈朵，虽然沙奈朵特耐高四攻也容易凑，但在目前有蝶蝶的OU中这样用沙奈朵还是很令人困惑的，因为完全没有发挥出沙奈朵比起蝶蝶的优点（当然低分级这样用不是不行），除非队伍中有其他卡璞并且不想让蝶蝶的超场覆盖，否则我只能感慨是真爱了。

双打的沙奈朵无愧守卫之名，辅助能力非常出色。首先自然是封印空间了，虽然不少超能PM都能做到，但像（M）女皇这样有能力去用的寥寥无几，毕竟这样就占了两个格子，本来就要求不错的双本打击面了。其次是位置交换，配合许愿治愈波动很多时候会有奇效，对于保护队友帮助不小。其他的帮手挑拨鬼火同旅临别礼物都有不错的价值，着实能让选择困难症头疼一阵子。当然，这些用法对速度有较高的要求，普女皇的80速还是低了点，而M女皇虽然有100速但更偏进攻，所以很多时候会遇到有力无处使的境地——当然，对于反空间队而言，女皇已经不能做得更好了。

配招：

围巾骑士（重特攻速度+）：月爆+精神强念/精神冲击+气合弹/阴影球/戏法/（治愈之愿/同旅/临别礼物）选二

百变女皇（重HP速度+/重特攻速度+/重HP特防+）：月爆+精神强念/精神冲击+（许愿+保护）/鬼火/电磁波/治愈铃铛/替身（+定身术）/鼓掌/挑拨/同旅/临别礼物选二（当然，单攻也不是不行）

冥想圣女（重HP物防+/重HP速度+/重特攻速度+）：冥想+月爆+精神冲击+鬼火/同旅

Anti：

连更暴力的蝶蝶都能挡，一个柔弱的小女子有何好怕……好烫！——来自不明真相的M巨金基拉祈辉夜鬼蝉。由于女皇的力度不算高，对于盾牌的能力要求也就不那么强了，只是吃攻击的话相当多的特盾都能拦下女皇，而贫瘠的物耐使得强杀女皇也不算难，但在女皇四招完全暴露前，什么PM都得掂量掂量，即便是蛋也怕一个戏法。不过一时的无敌意味着失去了神秘面纱的女皇也就没什么好怕的了，戏法一般只能破一盾，鬼火一般也只能烧一个，同旅治愈之愿这些更是一次性技能，因此女皇很容易一换一（表面）却难以造成破坏性伤害。那么……挡女皇自然还是钢盾优先，在变化型女皇较多的情况下气合弹、觉火的空间必然受到压缩，抗双本的钢盾挡女皇还算稳，但不意味着不会吃鬼火、挑拨、戏法这些更恶心的技能，那么要么壮士断腕抱定一换一，要么带速攻节奏压制女皇的出手空间，要么全队受逼和女皇对受——和真正的受相比，女皇还是很难翻起什么浪花的。

NO.282 沙奈朵（Mega） 超能/妖精

特性：妖精皮肤

职能：Mega、炮台、强化、破盾、特盾

评估：说出来不怕笑话，第一眼看到Mega沙奈朵时我真以为是女皇发福了……

沙奈朵的人气在出现Mega后无疑更上一层楼，美丽的闪光形态更是让很多蛋党沉迷闪坑无法自拔，而作为皮肤拥有者，而且是强势的仙皮肤拥有者，M沙奈朵也绝非花瓶，有着相当恐怖的输出能力。同为超仙，有着皮肤的M沙奈朵显然是更偏仙的，和蝶蝶的地位冲突就不那么大了，甚至可以预想到未来两只超仙同台输出让M女皇的双本威力都变得相当可怕——毕竟超仙打击面广弱点也不多，同时带不见得就很差，反而会有重复打击爆破的效果。Mega提升的100种族没有照顾到物防，使得M沙奈朵的物耐仍然属于脆皮级别，这也是M沙奈朵最容易被突破的地方，而脆皮这个弱点被100速更加放大，虽然比普通沙奈朵提了20速，但仍然属于中速级别，并且这个水平线上聚集了大量好手，附近速度线更是围巾涌现，在一队两个围巾不算多的七代环境下M沙奈朵势必会受到速度线提升造成的强大冲击。至于破坏级别的特攻和相当够看的特耐就不详提了，有趣的是物攻也增加了20点到达了85，这自然是所谓的Mega种族浪费了，本身就高种族的Mega PM不可避免的会遇到这种情况，除了……老班好像就没怎么浪费来着。特性提攻简单粗暴，没了这个加成，165的特攻也就是看着很高而已，因为MegaPM本身就不受道具的增幅（以后提到这类描述自动屏蔽M绿毛虫）。

高音自然是女皇、仙布这俩仙皮的核心技能，作为威力稳定满命中技能虽然会缺点爆发，但作为队伍主攻手输出是非常稳定的，毕竟这俩嗓门还吼不出爆音波来。不同于仙布的低速有剩饭更高物耐，M沙奈朵既然带上了Mega石，那么职责自然以输出为主。M沙奈朵的满攻高音破坏力相当出色，对基本上所有没有抗性的PM都能够做到踩钉2HKO（极限特耐水桶腰开始出现概率秒，当然，蛋是个例外），对70 70种族及以下的无耐PM可以做到0HKO，也就是秒脆皮。当然在OU中整体种族都比较高，所以M沙奈朵再怎么拉努力对于大多数PM都只是2HKO，也能够2HKO，那么在有速度优势的情况下显而易见的，M沙奈朵轻易能够收掉1只PM，只要在有对攻优势时上场逼换击杀或者强行对攻击杀，M沙奈朵很容易以一些小小的代价或者借着对手伤害估算错误（以及小概率CT）撕破不怎么结实的联防，前提是有速度优势。那么队友可以利用虫网或者大量电磁波为M沙奈朵创造先手条件最大化M沙奈朵的火力，我六代用的最顺的队伍就是草蛇鲤鱼放\*\*\*配合替身M沙奈朵的队伍。除了高音外，M沙奈朵的超本就显得存在感低了很多，但本系输出不可小觑，且超仙本就攻击互补（毒、恶），加上蛋的存在，M沙奈朵一般会带上精冲，虽然打极限物耐辉石小蛋不算太痛，但也能做到踩钉3HKO，稍微压压血是能够突破的，比起高音要好打得多。超仙共同盲点是钢，那么常规破钢的气合弹、觉火/觉地自然会占据第三个格子（甚至第四个），而十万、影球这些更偏针对一些，用于打击辉夜、基拉祈、比克提尼这些常规补盲较难应付的PM。如果这些不是M女皇一个人的菜，那么可以省下一些格子给变化技能，虽然比起普通女皇进攻性更强，但不意味着M女皇就不能放鬼火、电磁波这些，当然同旅治愈之愿这些还是算了，毕竟M女皇一般是死于比自己快的家伙。另外替身也是个适合M沙奈朵的技能，当对手的攻击力不足、威胁主要来自于状态时（比如某些水盾、超盾），一个替身就能够使M沙奈朵极难被赶下场，常规的炮灰+高速复仇救场会被打乱，因为在对手送炮灰回合M女皇一个替身，炮灰就真的只是炮灰了，除非后上场的家伙是个穿透。挑拨可以有效增加M沙奈朵的破盾能力，使得小蛋这种本来可以逼退M沙奈朵的PM反过来变成了M沙奈朵的猎物。冥想可以使得M沙奈朵的输出变得更加恐怖，提升了秒杀耐久线，但考虑到M沙奈朵主要怕高速，对于盾牌而言一段特攻还是难秒，意义大概更多是破盾以及后期收割，一挑六是基本不可能的。至于痛分铃铛许愿这些乱七八糟的技能，有需要就带吧，格子还是挺灵活的。

双打的M女皇有着恐怖的AOE输出能力，至少我XY时用来刷餐厅是相当的爽。虽然容易被广防针对，但M女皇完全可以作为队伍的核心输出来组建队伍，尤其女皇本身就有着令人眼花缭乱的变化技能。

配招：

啊~~~~（重特攻速度+）：高音+精神冲击+气合弹/觉醒力量火/觉醒力量地面/替身/冥想/…选二

Anti：

M女皇的输出压制力不亚于蝶蝶，虽然理论上蝶蝶有着道具的辅助输出是要超过女皇的，但超能有属性盲点，仙系只有个鬼蝉能免疫，这样就使得M女皇很容易领衔全队输出，毕竟有着抗性吃高音还是相当痛的，满HP螳螂吃高音仍然会被打四成左右。显然对M女皇这种队伍核心输出以击杀为主，尤其在现在可以预计到未来相当多的M女皇会死在复仇的三地鼠面前。如果没有三地鼠，用M女皇的人对其输出保护意识又强的话，那么只能压制其出场击杀队友了，但要时刻注意保留能够先手击杀女皇的PM。若要挡M女皇，有着超仙斗打击面的女皇要完挡是相当难的（所以说鬼蝉很强），当然，在经过蝶蝶淫威筛选后，玛机雅娜、基拉祈、辉夜等钢盾证明了自己，挡类似的M女皇是没有太大的问题的，阿罗拉臭臭泥带上AV也还不错，特耐相当靠谱可以追击。如果不能完挡双本，那么自然优先仙抗性，在毒系有超能弱点的情况下，火系是钢系之后的第二选择，其中有着比库蒂尼、风速狗这样靠谱的火盾（注意物耐风速狗可以吃精冲但会被RP弹2HKO）。由于M女皇的物耐是个大问题，所以先制对M女皇的威胁不小，在偷袭威力被削之前极攻命玉钢兵的偷袭是能概率秒掉女皇的，在当时也算一个有意思的博弈，现在的话得先磨一磨M女皇的血量，而超场的加入一定意义上也保护了M女皇，所以……未来的事，未来再看吧。

NO.284 雨翅蛾 虫/飞行

特性：威吓/紧张感

职能：强化、炮台、游击、撒钉、接力

评估：好好的水虫，为什么要学会飞呢？

和莲叶童子同样的缘故，因为入队早加上溜溜糖球很萌所以雨翅蛾也是我空探队伍常客，可惜要进化才能学会银风。在之前狩猎凤蝶那里我就已经把雨翅蛾拉出来在虫飞中进行比较了，实际上除了没暴风、速度慢了点、没催眠粉外，雨翅蛾的基础能力是不弱于彩粉蝶的（好吧我自己都觉得彩粉蝶过分了点），不过这只是在蝶舞进攻方面的比较，哪怕彩粉蝶在虫飞的蝶舞中已经登峰造极，还是很难在OU中出场，但雨翅蛾就可以，这自然是靠着功能性了，那就是黏黏网使用者。虽然提到黏黏网大家的第一印象会是电蜘蛛，第二印象是图图犬，但雨翅蛾也是有其独特的特点的，很多时候不见得就比前面两位大佬差。种族上分布还算合理，80速100特攻蝶舞起来颇有威力，即便速度稍微慢了点。物耐看起来很脆但本身有着威吓，所以实际耐久要高上不少，除非岩石系技能，其他的物攻克制技能要秒掉雨翅蛾不是件简单的事情。特耐稍高但实际值一般不如物耐，加上虫飞多热门弱点，雨翅蛾还是很容易被秒的，要想保证撒出虫网还是得带上气腰。特性没啥好选的，一个神特性一个鸡肋特性，神特性还是个普特。

上一段已经说了，雨翅蛾出现在OU靠的不是蝶舞，而是黏黏网，那么必然会和画狗蜘蛛进行竞争。比起画狗万能技能池，电蜘蛛的速度，雨翅蛾能拿得出手的东西不多，所以使用率最低，但能有一席之地也就说明雨翅蛾能做到其他二位所不能的事情。表面上来看雨翅蛾的特攻最高，但和电蜘蛛是在伯仲之间，而后者有着复眼打雷的绝招，雨翅蛾没暴风对应，力度上是弱了一筹的。但在撒钉首发这个岗位上，雨翅蛾的压制力不见得比电蜘蛛差，原因自然是威吓、飞行属性以及前身的水虫了。常规首发尤其是撒钉和高速游击首发物攻居多，威吓的破坏性非常强，这也是土猫首发撒钉泛滥的原因之一，而威吓雨翅蛾也能做到类似的效果，而且对于土猫对威吓也不落下风，这就是后面两点了。飞行、前身水虫两个特点都指向一个结果，那就是对地面系的压制。雨翅蛾能用水压沸水和冰光，对于土猫、地龙、鼹鼠、各水地（如果你带亿万吸的话）有着非常强的压制力，满特攻冰光能确1满HP土猫、物耐地龙，水压带Z可以确1满HP鼹鼠（虽然没啥意义），在雨翅蛾本身就是炮灰立场上来看，一换一联防棋子是相当值的，这意味着虽然那些地面系大部分比雨翅蛾要快（当然这些不见得极速，尤其需要频繁参与联防的土猫鼹鼠），带岩石系技能的也不少，但雨翅蛾借着腰带完全可以不怂，在首发狭路相逢时，雨翅蛾使用方的心理会更占优一些，对方贸然撒钉或者攻击会有很大风险，那么雨翅蛾撒出虫网的安全性就要大了不少，甚至保留了重新上场撒钉的机会——如果对方实在太怂或者正好被属性压制的话（不过，低分段很多新手不见得会知道雨翅蛾有冰光水压）。

那么常规的首发雨翅蛾自然是虫网冰光必带，水压沸水亿万吸看需要，如果想虫网的同时顺便蝶舞给予更大压力那么可以带虫鸣，如果打定虫网一波不留虫网不下场可以带剧毒/\*\*\*粉/顺风为队友创造机会，如果还想通过周旋保留重新撒钉的机会可以带上UT，毕竟虽然四倍怕岩钉，但只要活着上场了就有一次威吓，说不定什么时候留个炮灰威吓一下胜负天平就倾斜了。

雨翅蛾有着接力棒，和摩鲁蛾一样是蝶舞接力拥有者，然后同样被平台66给ban了。如果对自己操作有信心也可以极限特耐首发装作撒虫网吃个VS觉冰啥的高移弱策接力（命玉鸣鸣的VS能吃下，但十万吃不下，所以能发挥的作用还是有限）。对于蝶舞自己打的用法，水压和冰光能提供一些克制面，但对于突破钢盾这两个技能的帮助有限，水压不被钢抗但非本威力有限，主要作用是打击地钢以及火钢。考虑到飞本是个空切，所以也可以舍弃飞本带上蝶舞虫水冰的组合，但这个配招……如果还是水虫多好。

双打的雨翅蛾除了威吓外，控速技能相当多，顺风冰风加上虫网对对方的速度控制有着非常大的帮助，虽然一个空间回到解放前，而雨翅蛾要用出这些技能得保证自己的存活，遗憾的是四倍弱岩加上速度不高即便带着腰带也不靠谱，因此使用率并不高。

配招：

慢下来~（重特攻速度+）：黏黏网+冰冻光束+虫鸣（+蝶舞）/水压（可Z）/沸水/\*\*\*粉/剧毒/顺风选二

攻起来~（重特攻速度+/重速度特攻+）：蝶舞+虫鸣+冰冻光束/水压/空气切割/觉醒力量火选二

运气向接力（重HP特防+，弱策）：高速移动+接力棒+黏黏网+虫鸣/冰冻光束/沸水

Anti：

当首发并不是雨翅蛾熟悉的那几位时，雨翅蛾的威胁就大大下降了，比如看到雨翅蛾直接一个鳍鳍扔首发去，场面就尴尬了，因为雨翅蛾在OU中一旦找不到首发撒虫网的节奏，作为单兵出场的雨翅蛾会很难跟上节奏。即便能够利用技能压制OU那几位热门的撒钉手，但首发是可调的，对雨翅蛾熟悉的话完全可以把常规撒钉首发套路扔一边去用鸣鸣、叉字蝠啥的首发，在属性速度同时劣势对手还有挑拨的情况下雨翅蛾自然就打酱油了。如果遇到蝶舞型雨翅蛾，一般情况下给个没水系弱点和四倍弱点的钢系都是稳挡的，如果更恶趣味一点可以撒把岩钉慢慢吹吼。

NO.289 请假王 普通

特性：懒惰

职能：炮台、破盾

评估：我就静静躺着看你装逼.jpg

请假王拥有着非神非MegaPM的最高种族，和一级神的680线也只有一步之遥，但……有得就有失，请假王有着高种族、深不见底的技能池，却被一个负面特性给搞去底层，实在令人唏嘘。懒惰这个特性和缓慢启动、懦弱并列三大负面特性，但我个人感觉懒惰是其中最能接受的一个，因为我用请假王比马桶王、化石鸟要舒服得多，懒惰状态可以换人这个设定使得这个特性的负面效果要远轻于缓慢启动，同时没有懦弱的血量限制，使得请假王可以上场就能打一炮完整的输出，适合快节奏。种族看着非常爽，如果特攻特防在换下位置就完美了。请假王拥有着早期相当顶尖的物攻（在现在mega和极端攻击满天飞的情况下其实也不太逆天），而150 100的物耐也往往被人忽视，这个物耐哪怕不加耐久也不是寻常的本系格斗能秒的。速度卡在一个不上不下的位置，使得请假王对于速度努力很难有懈怠，即便打算围巾。特防偏低但有着高HP支持，加上特攻格斗相当坑，一般情况下也不算个大弱点。特攻有着95相对来说有些浪费，即便有着相当丰富的特攻技能，但……火电冰对应的三拳也有，影球对应的影爪也有，在物特攻差距悬殊的情况下很难利用到特攻技能来补充物理端的技能缺陷，摊手。

由于特性限制了请假王干更多的站场工作，那么只要上场就是干，倒也简单粗暴。很多人认为请假王是亿万冲击的最佳搭档，因为懒惰和亿万冲看起来都是硬直一回合，但我不这样认为，这俩的副作用是有本质区别的，那就是前者可以换人，后者必须待在场上，那么这样造成的后果就是对方很可能不止获得硬直的黄金一回合，而是黄金多回合。因为请假王的力度相当可观，很容易造成击杀，那么对方可以无伤上场一只PM，而如果这只PM拥有保护，或者对请假王有很大的进攻威胁或者请假王对其造成不了有效的伤害——那么请假王在第三回合仍然什么都干不了甚至挂在第二回合，很容易成为对手拆队的契机。虽然第二回合就换人仍然不能根治请假王送机会的弱点，但至少有了挽回的余地——要用请假王，队伍必须做好相应的准备，尤其在反强化、反控场这几项，凭我的个人经验，请假王至少需要搭配一只百变以及一个靠谱的红牌PM（比如坚硬核果）给请假王擦屁股反强化，最好还有高音女皇仙布、穿透鬼灯叉子这类进一步针对替身众，合格的中转以及炮灰能满足也尽量满足。在排除亿万冲击后，请假王的节奏往往是上场打一炮换人，再找机会上场打一炮，如果能够一炮一个人头的话，请假王也是可以carry全场的，我组过好几个请假王核心的队伍，打起来非常爽。首先这种请假王的核心技能是报仇，这是个非常冷门的普通系技能，就是黑白二道馆大妈那个花式秒御三家的技能，效果是上一回合有己方PM倒下的话，这个技能的威力会翻倍到140。在请假王的主要上场机会由炮灰提供的情况下，这个技能的使用频率会非常高，160物攻砖头后输出相当可观，打极限物耐吧主甲最大到8成，秒起洗衣机来更是爽。当然这个技能没特效的时候威力只有70，所以仍然需要稳定的报恩来保持高水平输出。剩下的技能自然是给普通系补盲用的，地震打钢岩和OU的鬼，火拳继续打钢，偷袭打鬼是常见的选择，然而——又是然而，我觉得气合拳和请假王实在是天作之合，裸气合轻松打神花这类火地普都难打的PM，而且先读难度也不算太大，只要在最开始上场时暴露一下报仇的话。当然如果你比较保守，重臂锤也是个不错的选择，反正请假王很少留场，减速的负面效果也算不上什么。其他的追击冰拳试刀嬉戏垃圾桶空元气什么的都有一定的携带价值，可以根据自己的口味自由选择，反正请假王都是被自己打败的，真正能完挡请假王第一击的PM基本不存在（嗯……带保护类技能的都是耍流氓！）

请假王有着哈欠挑拨健美鼓掌等不少好的变化技能，可惜实在没使用的机会。单打中要想摆脱这个特性除非被对方撒胃液或者撞木乃伊或者被对方特性交换，而这些事件发生率实在低得惊人，请假王还是老实做一个游侠吧。

双打中的请假王往往是被当做各种换特性技能的试验品，但单纯光线、烦恼种子、变为同伴都对懒惰无效，只能用胃液和特性交换——对着请假王用特性交换简直是舍生取义，什么？再特性交换对手？在保护一大堆的情况下能成功算我输，况且……能活到成功的那一刻也是命大。

配招：

复仇者（重物攻速度+）：报仇+地震+气合拳/重臂锤/火焰拳+偷袭/试刀/影爪

Anti：

请假王能战胜神猛士，却敌不过真小人——只要带了保护，哪怕是鲤鱼王……好吧大凶残不会保护。当然即便不用保护，请假王也不是太难对付，虽然使用者知道请假王的弱点并做了相应防范，但很多时候是完全无可奈何的，比如我有一次就被挡路诅咒卡比抓着请假王的机会搞事情，在核果红牌触发一次后卡比又重新上来搞事，赶都赶不下去。请假王的弱点很明显，就是懒惰的那一回合，替身、强化都可以充分利用这回合实现控场和压制，而只要防住请假王进攻的那一回合，请假王就是个送财童子了。诚然，请假王的进攻回合威胁相当相当大，尤其炮灰流打法中的请假王很容易强行把对方也打成炮灰流，但这个打法本身就不稳，一旦请假王秒不掉对手自己多送一个炮灰，那么GG的可能性就非常大了。而请假王的四攻打击面看起来很出色，但不管请假王带的什么道具，在懒惰回合大概率下场的情况下完全可以直接当做专爱，那么这就变成了先读博弈，读中就赚，读不中就亏，幸运的是，作为请假王的对手，这个威力其实是比对方要小得多的，不然请假王就不会在NU了，钢、岩、鬼，普通系的盲点很容易阻止请假王的秒杀之路，或者……也可以来发反读留场。

NO.291 铁面忍者 虫/飞行

特性：加速/穿透

职能：高速、强化、接力、游击、破盾

评估：跑得快的不一定是记者……

比起铁面忍者这个官译，音速蝉显然要直白得多，160速加加速使得这只虫子根本没人能追的上。当然为了平衡的缘故，音速蝉有着坑爹的飞虫属性，且速攻外的种族几乎不能看，即便这样，在蜈蚣和火鸡抢饭碗之前音速蝉是接力队的绝对台柱子。160速为非mega非神兽中最快的一个，但有着加速特性的存在，加上即便不拉速也有相当于110极速的速度，所以一般音速蝉是不加速的，用于接力的音速蝉会将努力完全投入到贫瘠的耐久上，考虑到虫飞的抗性主要在物耐端，并且受到冲岩、冰飞等先制的威胁（虽然冲岩即便拉物耐也会被秒），所以音速蝉极限物耐的情况较多。当然由于音速蝉一般会利用速度先手保护加替身蹭加速，实际上会避免受到直接伤害，而且在接力棒条款的限制下使得音速蝉不能接剑舞和变硬，所以实际上耐久也可以不必拉，如果只接速度的话。这样的话可以将努力投入到90的物攻上，虽然这个数值极攻后输出也不高，但对于忍蛙、胡地这些高速弱虫的PM是相当大的威胁，反正……替保接力外还有个格子可以给本系攻击技能防挑拨。特性的话一般自然是用于接力的加速，但如果单纯想让音速蝉当攻击手尤其是CB游击时，加速这个特性更多时候派不出什么用场，因为本身音速蝉的基础速度就是最顶尖的一批了，穿透在对付双墙、替身众时有奇效，至少是聊胜于无。

限于接力棒条款，平台的音速蝉在用加速特性和接力棒的情况下不能带变硬、剑舞等其他强化技能，那么比起后起之秀蜈蚣王就要弱势得多了……虽然不限制的情况下使用率仍然不可避免地被蜈蚣王超越。在加速这个外挂特性的加持下，基础速度种族并不是特别重要，因为保护获得一段速度后总归能到达高速水平，虽然音速蝉的基础高速可以让它省下速度努力，但……音速蝉的其他数值实在太寒碜了，而且作为一个较纯的接力手，音速蝉的自主进攻能力和蜈蚣王火鸡实在没法比，作为一个飞行系升级无法学会飞行系技能，靠技能机也只能学会一个燕反，虫本相对靠谱有吸血有UT，但蜈蚣有大角……而且蜈蚣除了双本外还有地震岩崩，音速蝉就只有试刀和……挖洞撑格子。我在面对蜈蚣时还担心火钢被突然地震干掉，对上音速蝉大胆点上格斗系都没啥大事，反正燕反也打不痛。这样的区别就使得音速蝉对反强化措施没有什么办法，接力成功率下去了使用率自然也低了。纯接力的音速蝉配招自然是替保接力加一个本系（一般是吸血），如果是实机或者其他没有接力棒条款的环境，可以再带个剑舞或者变硬（值得一提的是，蜈蚣有铁壁……）。

留场加速剑舞是音速蝉一种进攻性的用法，但相比于蜈蚣的剑舞地岩加一本，音速蝉这边的燕反吸血加试刀力度和打击面都相当糟糕（当然你可以选择Z挖洞），所以要用攻向音速蝉倒也不用执着于加速剑舞，在基础高速的情况下可以CB用UT游击，豁命这个特点非常突出的技能就有了用武之处。虽然61的HP种族看起来和豁命相当不搭，但除了鬼蝉外，豁命这个技能基本上都能发挥出其对应的功能（当然，速度越快越好），因为这意味着对大部分盾牌而言，虽然豁命不能直接拼死，但带走大量HP时对方往往会没有机会回复（因为豁命使用者已经炮灰下场了），在面对快节奏队伍时这往往意味着这个盾牌已经被突破——当然，保姆鱼等再生力及神蛋恶食大王这类挂逼不算，考虑到音速蝉吸引钢盾的体质以及这个技能的隐蔽性，豁命音速蝉还是有着不错的意义的。在性格修正速度后音速蝉只需要在速度上投入少量努力即可超越135极速，满攻后剩下努力给HP即可，如果对面没忍蛙这种高速脆皮需要保留音速蝉去收割的话，完全可以见面豁命，很容易阴到一些贫血钢盾……比如草钢。

双打的环境对于音速蝉相当恶劣，进攻能力捉急，本身作为接力手容易被集火，容易死于岩崩放电各种AOE，甚至保护在佯攻手面前也不安全，出镜率相当低。

配招：

接力（重HP物防+/重速度物攻+）：保护+替身+接力棒+吸血/燕反/变硬/剑舞

站场强化（重速度物攻+）：剑舞+吸血+燕反+试刀/挖洞（Z）

游击豁命（重物攻速度+）：UT+豁命+吸血+燕反

Anti：

在吹吼穿替身穿保护的情况下，对付音速蝉瞬间变得简单多了，看到对手队伍有音速蝉直接首发吹吼破节奏，有把岩钉就更好了，音速蝉上场半血对其替身次数有着相当大的限制（在这里提一下，用替身的音速蝉HP必须不能是4的倍数，不然满血不考虑剩饭只能3次替身）。如果队伍里没有吹吼，那就直接用大威力攻击压制，但不能是龙星这种，因为在速度不够的情况下，音速蝉很容易接走至少3段速度，攻击压制可以使得音速蝉接不走替身，同时对接上场的PM有着攻击威胁，所以这里提到的大威力攻击压制是针对对方接力终点而言的，当然……你也得能破音速蝉的替身。如果要针对音速蝉本体，那么本系冰飞冲岩以及水鼠水喷、M凯罗斯电光、螳螂子弹拳这种有足够杀伤力的先制是最好的选择，能够很好打破音速蝉的接力节奏。

NO.292 脱壳忍者 虫/幽灵

特性：神奇守护

职能：中转、接力、强化、游击、救场、鬼盾、反强化

评估：特殊的存在。

NO.295 爆音怪 普通

特性：隔音/胆量

职能：炮台、破盾、空间打手

评估：无论从哪个角度，我都搞不清咕妞妞这个小萌妹是怎么进化成爆音怪这个猥琐大叔的。

爆音怪自诞生起就保持着噪音制造者这个特点，即便这家伙高音还没那个自带皮肤的伊布有力度。口袋一路发展，YY新属性基本成为月经，和声音有关的属性自然少不了把爆音怪作为头牌——这也是最合理的，你看变成仙系的老PM有多少原本是普通系的。不过高音啥的真要变成新属性，大概冰岩化石、M女皇这些靠吼的就要泪流满面了吧。因为有张大嘴的缘故，爆音怪比辉夜还要慢一点，但特攻的确是本系爆音波使用者中顶尖的（仅次于音符鹦鹉的92），在拥有着气魄的情况下，高威力本系爆音波的打击面是相当广，极攻眼镜后力度比起大王燕啥的是高到不知道哪去了……然而人家是高速。物攻和特攻一样高，这其实算是一种种族浪费了，因为特攻技能池已经够深，基本用不上双刀，靠嘴就能输出那就不需要拳头了，则就导致了即便HP破百，耐久仍然只能算是一般水平，在速度较慢的情况下，爆音怪的出手机会相当难找，这使得爆音怪在有着广打击面和高特攻的情况下使用率比不过那两只鸟。特性自然胆量，作为攻的爆音怪有了胆量可以省下影球的格子，配合专爱系列道具更是非常大的实力提升，这也是大王燕多眼镜的缘故，用起来相当无脑。至于隔音虽然能提供一些上场和输出机会，但目前的OU中并没有多少PM的主攻技能是声音技能，即便女皇登场后……不能高音的女皇照样能RP弹能精冲，而爆音怪哪怕抓到一回合输出机会眼镜极攻爆音波照样秒不掉M女皇那个级别的特耐……

作为纯普，爆音怪在爆音波使用者中拥有着最为广泛的技能属性面，但优势不算太大，因为普飞那两只有着最重要的破钢的热风。爆音怪有着大火冰光气合弹影球冲浪这些好技能，虽然少了十万凑不齐火电冰，但本来十万就是最酱油的一个，在气魄帮助下爆音怪并不太需要影球，那么就可以集中技能去破钢岩，大火/燃烧殆尽和气合弹是优先度最高的两个技能，剩下一个格子相对比较灵活，基本留给了冰光追求克制面，也可以带冲浪打打某些四倍水。在没有阴谋冥想的情况下，四倍眼镜或者围巾就是爆音怪最常见的配置了，或者也可以接速度命玉清场。

物攻端爆音怪其实也有不少好技能，但无奈爆音波太BUG，你看大王燕物攻端威力那么大照样特攻居多。同样用胆量，爆音怪物攻端可以用普斗地打击面，可惜没有物攻强化，不然倒有可能从特攻端抢走一部分使用率，毕竟爆音怪攻击技能是不缺，实在是速度不给力，也没个强化速度的技能，没了速度支持，气腰反击莽撞挑拨啥的根本用不起来，摊手。

虽然速度不够慢，但凭借着气魄爆音波的强大AOE，爆音怪倒是仍然可以和智挥猩狼狈为奸开吼，虽然作为空间打手速度比智挥猩还快相当之蛋疼。

配招：

吼~~~（重速度特攻+）：爆音波+大字爆+气合弹+冰冻光束/冲浪

Anti：

气魄普斗除了鬼蝉外可以实现全打击，在爆音波基本带火的情况下要完挡是不现实的，好在这家伙速度慢耐久不高，击杀要容易得多，除非对方围巾或者接了速度，保持游击压制的情况下爆音怪基本没啥无伤出手机会。当然，全程压制太理想化，不过被爆音怪偶尔出手一两次也很难造成毁灭性后果，眼镜爆音波很容易2HKO，但见人就秒还是不可能的，至少作为特攻手，小蛋是无法突破的存在。其他的话，合理炮灰吧，大胆点也可以利用钢岩先读爆音波上场，但总归是击杀优先，被一个68速低耐久PM杀穿一队就得好好反省下自己队伍的速度线问题了。

NO.297 铁掌力士 格斗

特性：厚脂肪/毅力/强行

职能：强化、物盾、特盾、破盾、打落、抗打落、空间打手

评估：事实证明胖是有好处的，至少相扑熊不用担心像冠希那样裤子总是掉下去。

每代都至少有一只纯格斗，因为纯斗的PM相当好设计，但这就给这些PM带来了相当大的竞争压力。由笑熊长残进化成的铁掌力士的主要竞争对手自然是五代的投射鬼和民工以及怪力了，前三个走的都是低速高耐久坦克流，而且各有特点，而怪力画风不太一样，有着无防御爆炸拳的哲学奥义并不需要像其他格斗系那样守序中立。铁掌力士有着相当厚实的HP，一般的防御种族和出色的物攻，看起来是很不错的，但另外两位并不逊色，都有着100以上的HP种族，并且双防种族达到了较高水平（民工特耐并不高，但有AV掩盖这个问题），这意味着其他两位可以放心满HP，而铁掌力士若想当盾需要优先一防，这会使得另一防不太撑得住。物攻的话民工的140物攻比起铁掌力士又高了一个等级，优势相当突出，种种比较使得铁掌力士在格斗系内战中很难出头，即便在技能上有自己独特的地方。特性的话铁掌力士和民工相当相像，事实上这三个格斗系都有着毅力，民工也有着强行，于是铁掌力士的特色是厚脂肪，这给当盾的铁掌力士挽回了不少面子，而剩下两个特性对铁掌力士提升的输出其实是有限的，用毅力的话因为没有吸收拳续航使得铁掌力士几乎就是一次性用法，但不像大王燕那样有着高速，铁掌力士火珠近战输出虽然够但太容易死（当然，根性防异常效果非常显著，AV的相扑熊用根性可以去挡沸水）。强行对物攻格斗系的关键技能没有太大帮助，近战地震都是没有特效的技能，而打落受加成威力还不如打掉道具来得大（大概算负面加成），所以强行有用的加成也就是来自于三拳铁头岩崩和毒突了，这些都是非本并且基础威力就不咋地，而且并非必带技能，在有着对打落负面效果的情况下我觉得还是厚脂肪提供的特性最稳妥。

由于没吸收拳，直接使得铁掌力士的续航能力不够，所以比起民工可以慢慢磨，铁掌力士对火力需求更高。好在铁掌力士本身有着民工投射鬼都没有的近战，在大威力技能加持下攻起来有了更大的把握，由于本身好技能不少，所以四攻AV或者CB是可行的……就算这样用还是感觉吸收拳大法好啊……咳，上一段已经提到了一些技能，格斗系常规打击面无非斗岩地冰恶毒/钢这几个来挑，在这些技能都有的情况下倒是挺容易患上选择困难症的。但是铁掌力士有着一些独特的地方，比如下马威和子弹拳——没有本系音速拳，那么对子弹拳的优先级就上升了，在AV的情况下带上两个先制也没什么不妥，反正续航不够的情况下用下马威啥的磨血是难得的竞争优势。这个配置自然要求打落必带了，不然完全打不动鬼系，或者将下马威的格子腾出来给冰拳/石刃（嗯，不带下马威就可以当CB配招了，CB追求更大力度也可以把子弹拳换成重磅冲撞），不过这个选择更像是某些老玩家的习惯，比如我哪怕带下马威也总是反读对方换人躲下马威而不用，于是带冰拳反而更容易读中人。

CB或者AV的用法大家都可以用，虽然相扑熊有着下马威和子弹拳，但不算特别大的特色。真正的特色NPC已经在战斗塔中告诉我们了，那就是腹鼓子弹拳，虽然这个力度值得怀疑，因为哈拉的那只相扑熊腹鼓斗Z都打不动人……咳，腹鼓的力度终究是非常大的，破盾而言是足够的（当然仍然打不动那俩天然），有着子弹拳作为先制也能对那些高速脆皮造成足够的威胁（虽然是非本），尤其子弹拳能够对妖精造成不错的杀伤，变相地提高了相扑熊腹鼓后的生存能力……你说腹鼓后本系吸收拳多美好，这简直是个残念了，不过另外一只腹鼓的格斗系蚊香泳士倒也没有吸收拳，所以大概是老任为维持平衡而弄的限制。由于是低速腹鼓，很容易在腹鼓前吃一波伤害，所以可以选择Z腹鼓来保证成功，毕竟没贪吃特性，半血果触发非常危险。但……子弹拳离开克制加成后能秒的人寥寥无几，半血的铁掌力士带着6段物攻推队仍然是个问题，所以可以考虑给铁掌力士接速度后腹鼓，这就让蚊香泳士也参与到竞争中来了，毕竟接速度后先制就不是个必要选择，不过蚊香泳士没有吸收拳，连近战也没有，竞争靠的是蛋疼的催眠术，和更快的基础速度，铁掌力士在这方面倒不是太落下风。健美也是一种强化的途径，但……大家都知道，还是吸收拳的问题，并且近战本身降防和健美的目标是相悖的，但除开近战后相扑熊就没好用的斗本了，摊手。

双打的相扑熊日子就要好过得多了，作为一个下马威根性格斗系，单打中没有吸收拳带来的诸事不顺在双打中得到了有利缓解，在民工双打更多铁拳的情况下，根性铁掌力士在双打中占据了大多数，下马威能配合队友放空间和自己触发火珠，而空间能让根性铁掌力士更舒服地输出，有格子还能带个佯攻点对点突破。保守点AV厚脂肪也不错，作为一个高耐久下马威，铁掌力士不像冠希那样有着四倍仙弱点，在对付电场、仙场时会更舒服一些，而厚脂肪则使得铁掌力士能够克制煤炭龟势力，这使得相扑熊在VGC17使用率进入了前列。

配招：

AV（重特防物攻+/重物防物攻+）：近战+下马威/子弹拳/石刃/冰拳选二+打落

CB（重HP物攻+/重一防物攻+）：近战+打落+（石刃+地震）/（冰拳+重磅冲撞）

腹鼓（重一防物攻+/重速度物攻+）：腹鼓（可Z）+近战+子弹拳+打落

Anti：

比起有吸收拳的民工，铁掌力士要更容易被击杀一些。格斗系作为进攻属性在有打落冰拳一系列补盲的情况下，抵抗的属性贸然上场很容易被揍，也就M勾魂、钢鸟这类没直接弱点的可以无压力（钢鸟没斗抗，不见得舒服，而且……这俩都在OU）。相对来说带地震的较上，因为地斗克制面有着较大重叠，而且毒系本身存在感就比较低，所以水毒众、瓦斯啥的可以比较轻松地去挡。一般来说CB或者AV的相扑熊能一换一就差不多够本了，能造成拆队威胁的情况非常少见，毕竟强行对攻的话一般相扑熊带走一只后自身也很难逃脱炮灰的命运了。比较大的威胁来自于腹鼓，尤其是接速度后的腹鼓。由于这个流程较长，搞破坏的机会非常多，所以处理得当并不容易被对手钻空子。而不接速度的腹鼓相扑熊对高速的威胁主要来自于子弹拳——半血下一个克制技能或者大强度本系技能就能收掉，而钢系打击面本身就一般，所以这也是NPC的相扑熊造成不了太大威胁的原因，只要你不把能对相扑熊造成有效输出的PM都给送掉就行。

停电断网了这校庆

NO.301 优雅猫 普通

特性：一般皮肤/迷人之躯/奇迹皮肤

职能：许愿、队医、强化、接力

评估：向尾喵与吼鲸王.avi

事实证明和现实动物越像，种族给得就越吝啬。在七代给了20点速度后优雅猫终于到达了400穷人线，这个改动还是不错的，比加在其他任何一项上都要好，毕竟低种族难打输出那就打干扰，而打干扰速度是必须的，于是除了速度外其他各项都没法看，脆皮加低攻，但即便在获得速度提升前优雅猫也在对战领域留下了足迹，那就是传说中的普皮肤电磁波，六代前优雅猫能够用电磁波para除柔软特性外的所有PM（其实大蛇瞪眼也可以做到，所以普皮肤电磁波好像也就四代发挥了一下）。在六代出现mega后，皮肤系列特性得到了大幅扩充，于是普皮肤也顺理成章地获得了威力加成（这个加成其实七代才给，所以普皮最高也就1.2倍加成），然而……作为皮肤系列之母，普皮效果和其他皮肤是反过来的，其他皮肤是普通系技能变成对应属性技能并加成威力，而普皮是除普通系外所有技能都变成普通系并威力加成，这使得普皮的优雅猫的所有技能都是普通系，见鬼就GG了，完全没有补盲、打击面一说。另外，普通系拥有着最稳定最大众高威力技能报恩，所以其他皮肤用着威力是相当舒服，而普皮……至少优雅猫是没什么可选的高威力技能，顶多用着带特效的高音（冰光、十万），所以意义主要在于变化技能变成普通系，也就是剧毒和电磁波，但起到的帮助是非常有限的。地面系会para，而地面系免疫电系，所以普皮电磁波可以有效扩充para面。但属性本身的状态免疫是普皮改不了的，六代后电系不会\*\*\*使得电系比起地面系成为了真正的\*\*\*免疫属性，而钢系毒系不会中毒也使得普皮剧毒没任何意义，所以虽然是个专属特性，但在目前是相当鸡肋，用来进攻反而是负面特性，也就单攻时有所发挥。迷人之躯需要吃伤害而且魅惑效果不稳定大部分情况下是白板，所以可堪一用的也就只有奇迹皮肤了，靠变化吃饭的优雅猫有着50%的概率躲剧毒挑拨啥的还是挺合适的，虽然一般情况下直接怼就行了。

果不其然，优雅猫有着接力棒——似乎低种族高速PM都有这个。但问题是优雅猫没啥强化好接的，扫了一圈也只有冥想常用，最多再接个替身，至于自我激励啥的好像没啥接力必要。另外优雅猫也可以许愿铃铛做队医，这样用的话只有一个格子给攻击技能，那么普皮就有了一定的发挥空间，本系108威力加冰冻率的冰光还是值得期待的，虽然优雅猫的基础特攻惨不忍睹，而这个耐久即便满HP后也没法挡什么攻击——能力盾适合普通系，但没能力的普通系不适合当盾，这样就使得优雅猫在单打中极难发挥。

双打的优雅猫日子要好过一些，有下马威帮手单纯光线辅助队友，还可以假哭帮助点杀，普皮偷袭算得上一个高威力先制（可惜没有剑舞，不然物攻优雅猫还是可以一用的），电磁波\*\*\*沙队成员和利亚斯也还行……虽然\*\*\*粉和大蛇瞪眼更简单一点，现在的电磁波连命中优势都没了。

配招：

接力（重HP速度+）：替身+冥想+接力棒+冰冻光束/电磁波

队医（重HP速度+）：许愿+保护+电磁波/治愈铃铛/剧毒+冰冻光束

Anti：

中规中矩拿盾对受就行了，优雅猫的消耗能力非常一般，确认没气腰情况下高攻A上去也行，单打中优雅猫的强度还是太低了点。

NO.302 勾魂眼 恶/幽灵

特性：锐利目光/慢出/恶作剧之心

职能：救场、反强化、鬼盾、恶盾、打落、破盾

评估：勾魂！没错，看着两颗这么大的宝石眼是挺勾人魂的。

NO.302 勾魂眼 恶/幽灵

特性：锐利目光/慢出/恶作剧之心

职能：救场、反强化、鬼盾、恶盾、打落、破盾

评估：勾魂！没错，看着两颗这么大的宝石眼是挺勾人魂的。

勾魂眼的设定类似一种暗黑的小妖精，反派小兵役，但却呆萌地让人喜欢。三代是老任创意非凡的一代，性格、特性、六围的概念都是三代引入的，许多有特色的PM都被大胆地设计出来，虽然……怕破坏平衡这些PM种族大多比较低（请假王：？？？）。勾魂眼就是一只这种概念下诞生的PM，其特色自然是无弱点（六代前鬼恶无弱点），但设计师显然高估了无弱点的强度，种族低下的勾魂眼在五代前都没获得太多关注度，更别说四代还出现了另一只鬼恶——盆栽种族比勾魂眼mega后还高，简直像个被抛弃的孩子。好在梦特大潮下勾魂眼捡到了一个恶心，一时间成为唯一一个能先制鬼火的PM，有着先制再生和无弱点配合起来相当恶心，这时勾魂才真正发挥出了无弱点的优势。不过恶心的普勾魂在五代后一直在衰弱，六代出现妖精，七代恶心大削，使得现在的普勾魂几乎已经在OU失去了生存空间，倒是“普通形态”为恶心的M勾魂大行其道。勾魂的种族只有380，而且一直没有获得加强，耐久三角也不高，但五代却能让人感觉各种打不动，实在让人感慨努力值的强大。由于输出靠鬼火欺诈，那么要用普勾魂直接极限物耐就行——没错，有鬼火同样需要极限物耐，不然烧了后仍然很容易被2HKO，至于特耐，一般情况下是选择无视的，遇特攻手细软跑就行了。特性自然恶心，看看两个普特就知道勾魂三四代生存有多么艰难了。慢出是勾魂眼的独门特性，然而是个负面特性——虽然非恶心勾魂没这个特性一般也是后手，但自带不能戏法的后攻尾简直意义不明（有后攻尾猫手蓄力技能的恶心用法，但勾魂没对应的技能），而锐利目光则是个大众白板。所以即便恶心被削，勾魂的特性仍然只有恶心这个选择，不然实在太弱了。

用勾魂的战术风格就和它本身气质一样，要足够猥琐。因为普勾魂没有什么进攻能力，所以进攻技能一般也只有欺诈和打落两个选择（以前地球投也算，但地球投作为前代定点和梦特不兼容），能利用起恶心的变化技能要更重要一些。鬼火是勾魂的核心技能，先制烧伤使得勾魂能够稳定吃下物攻技能、救场物攻向强化，同时能对大量物攻手有着威慑，大大提升了实际脆皮的勾魂的安全性，使其能够在寻求生存的空隙中实现一些先读，比如反读鬼火打落一些盾牌的剩饭之类的。再生同样是必带技能之一，痛分虽然和勾魂的低HP也比较相配，但有着稳定回复的情况下痛分意义实在不高，何况勾魂耐久一般，必须时刻维持高血量。挑拨是另一个常带技能，无论破盾还是反强化都有着十足的意义，本身鬼恶弱点少，有着普斗超三个免疫，带上挑拨吃不到剧毒完全可以单挑鸟蛋。戏法可以配合一些负面道具来使用，最著名的自然是戏法后攻尾了，因为后攻尾的先制度影响可以算是-0.5，恶心+1后实际先制度为+0.5，对于勾魂的常规技能其实影响不大，可以不着急戏法走，隐蔽性相当强——除了少口饭以外，在关恰当时刻戏法给对手关键攻击手基本上可以废一只。冥想加鬼火大喊的配置是走双盾路线，虽然恶心下可以先手冥想，但这一般是M勾魂用的，毕竟普勾魂没魔反，耐久也不够。金属爆破也是个有意思的技能，不过不同于其他PM一般会配合气腰，勾魂有着恶心再生的情况下血量拉回来还是不难的，但对于操作者来说对算准伤害有着非常高的要求，伤害太低弹不死人，太高自己容易抢救不回来。替身是控场好技能，对基础耐久低还需要长时间站场的勾魂来说更是相当配合了，可以起到小半个挑拨的作用——防状态，但实际上没有挑拨的破盾和反强化效果，而且勾魂所怕的仙系技能……那两个高音都是无视替身的，而皮可西鳍鳍这种妖精站住场了勾魂也做不了任何事情。

双打的勾魂凭借着恶心可以搞点事情，有下马威佯攻大喊，有恶心鬼火挑拨延后，当然问题在于自身太脆，很难吃下集火，但作为一个进攻型辅助还是不错的。

配招：

恶心（重HP一防+）：鬼火+挑拨/替身/戏法（带对应道具）+自我再生+欺诈/打落/金属爆破

Anti：

在六代七代被连砍两刀后，恶心勾魂实际上没有恶心到家了，你看我全文就没提恶心替身虚张欺诈这回事，混乱被砍，恶心对恶系无效，鬼火伤害减半，以及仙场超场两场的出现，都给恶心勾魂的生存造成了极大的威胁。实际上，无论普勾魂M勾魂，遇上妖精都得叫爸爸，其中无视鬼火的皮可西、带上队友一起无视鬼火的鳍鳍、无视先制变化技能的蝶蝶、能够反弹鬼火的M公主就是普勾魂无法对抗的存在，毕竟自己唯一一个弱点是目前的亲女儿属性，完全是被属性压制。而在七代恶心改动后，恶系同胞也摆脱了被勾魂支配的恐惧，钢兵、老班等恶系物攻手反过来可以上来挡勾魂——除非勾魂放弃恶心。其他的话，特攻手不是那么怕勾魂，尤其放沸水的水盾和各种龙星叶爆大威力炮台，前者可以用不会被挑拨的鬼火给勾魂本身烧伤的威胁——欺诈不受对手烧伤影响反而受自己的烧伤修正，后者则是抓着勾魂的特耐去干，反正现在鬼火伤害低，不是物攻手的话吃个鬼火也无伤大雅，还能防其他状态。

NO.302 勾魂眼（Mega） 恶/幽灵

特性：魔法镜

职能：Mega、物盾、特盾、鬼盾、恶盾、强化、破盾、打落、抗打落

评估：害怕.jpg

M勾魂的设计赋予了Mega不一样的风格，并不是严格像M老班那样更威武霸气进化，像M呆壳兽那样变成逗比，或者像M勾魂这样进一步突出怂都说明设计师下了功夫，放大了每只PM独特的特点。和大针蜂一样，Mega后的勾魂眼仍然没能过500种族，但低种族Mega个个都是爸爸，意味着种族会给得相当合理（以及特性逆天，你看后面的大嘴娃）。勾魂这是这个风格，除开HP按照Mega惯例没法提升外，速度作为无用种族进一步下降，将双攻拉到可用线的同时双防变得非常出色，单看六围的话一时还想不到总种族不到500。魔反和勾魂的风格相当配合，高防魔反加上鬼恶的少弱点，费尽心思的设计使得M勾魂一出场就大放异彩，一跃成为了新时代的受队核心，甚至部分M勾魂能跻身UB战场——对付迪奥西斯家族相当有奇效，由于鬼恶有着普斗超三个免疫，所以对付超本、斗本、普本加上非克制型补盲的敌人M勾魂是相当有心得，尤其超斗鬼打击面、斗恶、斗岩、普鬼这种大众打击面，所以在前边Anti中M勾魂的出镜率相当可观。

虽然M后的勾魂画风和M前有了十足的差异，但恶心鬼火的救场功能使得带M石不M也有了一定的操作空间，至少在oras刚出时我是这么认为的，M后的勾魂基本失去了先手的可能性，但M回合当回合可以获得魔反的同时有着恶心的先制出手。然后大家都知道七代Mega机制发生了改变，加上进攻火力的进一步提升，勾魂甚至连安全完成mega都变成了问题——四卡璞放场地首发成为了一种常态，而这几位个个对勾魂有着十足的威胁，而勾魂一旦没Mega就下场，那么被撒出钉子的可能性就大幅提升了，而被钉子压血后的M勾魂更容易被突破，这就导致了一个恶性循环，很容易使得M勾魂全场打酱油。这也体现出了M勾魂职责的转变，反钉成为了M勾魂的核心职责，所以普通形态救场那点利好现在已不再是重点（恶心被削也是一大因素），因此，保护/下马威速稳Mega反钉的M勾魂成为了一种主流，后者可以顺便破气腰首发，但面对蝶蝶还是会被逼下，保护更加稳并且能试专爱耗鬼火（以及蹭草场）。至于其他技能倒是和普通勾魂选择面差不多，毕竟虽然攻击力提升了但终究是没太大力度，虽然打落/偷袭的出现率比起普勾魂要高了不少，同时欺诈的出现率大幅降低，因为特攻仙相当多，在几乎人手一卡璞的环境里，欺诈打伤害还不如打落打道具来得靠谱。随后鬼火再生仍然算是必带技能，这样你就会发现一个很严重的问题，那就是……格子满了，下马威/保护再生鬼火打落是目前M勾魂的标准配置，变化惊人的少，完全就是套路（嗯，无脑模式受的人太多了，好多都是细节都不改就直接抄队FB的）。不过要动手改的话倒是也只能在下马威/保护这个协助安全Mega的技能上动手，和目前环境有些相违，所以M勾魂的生存现状实在也是相当无奈的。低速挑拨的意义相对先制挑拨要小得多，在勾魂本身有魔反能弹钉子和状态的情况下挑拨的意义主要是反强化。金属爆破是M勾魂的换血技能（更正普勾魂金属爆破的用法，恶心金属爆破一般是会使用失败的），但M勾魂回复起来比普勾魂难度要大得多，一旦血量跟不上，M勾魂很容易直接被压血GG，在模式受中，M勾魂是不能轻易炮灰的，至少要在对手撒钉手死掉之后才能死，那么金属爆破这个倾向一换一的技能并不适合M勾魂的地位——对手一般巴不得和M勾魂一换一来着。

冥想M勾魂是一种双盾向强化，因为物耐端靠着鬼火类似于有着两段物防，和M呆壳兽冥想有些类似，后者不怕CT，前者不怕状态和吹吼反强化，所以M勾魂的问题就是怕CT，而且沸水毒爆弹这类技能同样能让M勾魂陷入异常状态，不过只要不中剧毒就好说。在六代，冥想M勾魂相当容易推一路，但七代就不是那么好走了，因为妖精太猖獗，M勾魂站场受到极大的威胁，冥想一次的M勾魂对那些妖精根本造成不了太大的威胁，仍然能被无脑月爆教做人——尤其鳍鳍蝶蝶这两位，虽然挑拨自然之怒不能直接灭掉M勾魂，但自然之怒耗再生是相当简单，尤其不怕鬼火的鳍鳍矗在场上绝对会是M勾魂先怂。所以，除非M勾魂掉下UU，不然冥想的成功率非常堪忧（即便冥想到满也不是啥毁灭性的力度，我犹记得恶波打我水布不过半，被我许愿保护硬生生耗死了……）。

双打的M勾魂出镜率不及带M石前的自己，如果会空间情况就远不一样了。因为M勾魂是低速被动挨打模式，占据M位且不能提供有效输出，所以单打M勾魂远比双打要强势。

配招：

受队旗手（重HP物防+）：鬼火+自我再生+下马威/保护+打落

冥想物盾（重HP物防+）：冥想+恶之波动+鬼火+自我再生

Anti:

对上M勾魂没啥好说的，月爆月爆再月爆就行，只要场面上能压制住，M勾魂就不太能蹦跶得起来。当然M勾魂怂起来下马威保护保证自己顺利Mega反钉还是挺烦人的，而且遇仙躲，遇盾出的M勾魂虽然不是恶心胜似恶心，所以倒是有不少PM做出了针对，最典型的自然是破格剧毒撒钉的鼹鼠，这纯粹就是为了恶心M勾魂而出现的用法。由于M勾魂的攻击力和普通勾魂没有本质提升，所以皮可西、鳍鳍、M公主、蝶蝶这几位妖精大佬仍然是M勾魂的天敌，虽然一般它们只能做到把M勾魂赶下场而已。要彻底解决M勾魂还是得用压血大法，但压血需要钉子配合，M勾魂又是最强反钉手之一，所以要压血必须依赖大力度的游击，像UT特攻鸣鸣、电反钢羊这种力度太低很容易一不小心就前功尽弃，螳螂雷云这种游击耗血力度相对来说见效会快一些，当然……好像击杀最多的还是土猫这种钉子力度兼顾的PM，虽然物耐M勾魂能吃两发地震，但吃不下地震加Z——Z技能的引入对受的确是一个重大打击。

要不就3个勾魂放一起吧，前面两楼都有一些好的建议，不舍得删

NO.303 大嘴娃 钢/妖精

特性：怪力钳/威吓/强行

职能：物盾、钢盾、仙盾、撒钉、炮台、强化、接力、打落

评估：一直背对着人是很难涨粉的。

现在提到的大嘴娃，基本都默认了是Mega的，因为普通大嘴娃实在有点弱。不像前面勾魂五代翻身，大嘴娃即便获得了一个好梦特仍然处于对战底层，纯钢加低种族实在难用——虽然我的确在五代OU用过。六代后大嘴彻底翻身，不仅仅是Mega的缘故，普通大嘴娃新获得的妖精属性也使得它不再是一无是处，虽然在M大嘴娃下放OU后仍然没人用普通大嘴娃。钢仙比起纯钢其实就少了一个格斗弱点（以及龙毒修正下降这类意义不大的提升），所以主要的提升来自于有了仙本后的进攻端。纯钢实在进攻太弱鸡，看看齿轮钢马桶就知道了，有着齿轮变换都救不过来，换成恶啊飞啊这类属性即便贫招进攻端也不会太差。大嘴娃和勾魂有着相同的种族，只是特殊端能力更低使得物理端稍微突出一些。50 85的物耐加上威吓后还是很可观的，这也是我五代用大嘴娃的原因，极限物耐后可以吃下两段物攻肥大的地震，借助反击可以收走多鳞肥大，在巨龙队流行的那段时间针对效果还行，本身还可以撒钉，85的物攻偶尔偷袭收下哥哥也还是没问题的。特耐只能说是GG了，也就那时物攻强化巨龙用火拳不大火，这个特耐一烧就没了，这也是M大嘴上场Mega的一个软肋所在，即便AV后也不是能吃什么攻击的数值。速度没啥好期待的，对于种族不过400的PM，速度过100就能占四分之一的种族了。三个特性各有用途，怪力钳平时比较酱油，但可以让M大嘴在Mega回合不被换上来的土猫理由啥的威吓，如果参与长接，怪力钳同样是一个不错的选择。威吓神级特性自不多说，无论哪种用法都能用。强行自然是普通大嘴娃才会选择的特性，由于铁头嬉戏双本都受强行加成，剑舞普大嘴娃同样有着不错的力度（当然，神奇的打落），也让大嘴的迷之火放冰光有了一定的出场率。

首先还是来看攻击端。虽然普通大嘴娃再怎么强行、命玉加成也赶不上出生自带大力士的M大嘴，但普通大嘴娃分级比M大嘴要低得多，在低分级还是可以用的，同时可以吓吓人，因为剑舞配置和M大嘴并没太大区别，剑舞嬉戏铁头后最常见的还是弥补速度劣势的偷袭，打钢的火牙（很神奇，有火放冰拳电拳就是没火拳），打火的岩崩，补克制面的冰拳，由于没地震所以可选技能并不多，其他的电拳对打击面帮助一般，瓦割不受强行加成威力太低，打落还不如咬碎，队伍里不围绕大嘴来打也可以外挂个接力棒把剑舞接走。如果不带剑舞直接AV四攻或者命玉四攻可以考虑带大火双刀，毕竟大火威力比火牙高了一个火苗还多。

用威吓的大嘴娃自然也可以当个物盾，钢仙在钢盾中的特色在于没有格斗弱点，虽然另外两个钢仙的物耐数值都比大嘴娃要高，但实际物耐还是比不过威吓大嘴娃的。在选择威吓后，大嘴娃就可以自如地带起打落来，撒个钉下个毒，偶尔金属爆破反击阴阴人，除了没稳定回复一切都好——其实有痛分，但大嘴娃站场能力相当一般，速度捉急的情况下特耐还相当脆，比起痛分耗血，利用剩饭慢慢磨都比较靠谱，你甚至可以剧毒加保护耍无赖。愤怒门牙加偷袭也是一个可以考虑的组合，至于挑拨愤怒牙，大嘴的速度压制力不够，而且哪怕只是无攻水盾的沸水大嘴的特耐也扛不住，破盾效果一般（HP这么低甚至会被蛋地球投硬生生砸死，满HP也才304，顶多吃四发地球投）。

双打的大嘴娃主要是威吓+Mega石，因为重复上场的契机不多，所以Mega和普通大嘴娃的威吓并不矛盾，如果保守一点带上Mega石也可以不急着Mega。

配招：

强行强化（重HP物攻+）：剑舞/大火（如果四攻的话）+铁头+嬉戏+偷袭/火牙/岩崩/咬碎/冰冻拳

威吓物盾（重HP物防+）：隐蔽石砾+嬉戏+打落/偷袭+剧毒/反击/金属爆破/愤怒门牙

Anti：

由于普通大嘴娃没有M大嘴娃那么恐怖的物攻，所以偷袭即便没有抗性吃下来也不是太痛。钢仙双本有着钢火两个共同盲点，后者还可以顺便吃火牙冰拳，在岩崩带得不多的情况下基本拉个火系就能挡杀普通大嘴。其他的话，能挡M大嘴的自然能挡普通大嘴……

NO.303 大嘴娃（Mega） 钢/妖精

特性：大力士

职能：Mega、抗打落、强化、炮台、破盾、救场、物盾、接力、空间打手

评估：双马尾魔法少女（物理）。

105物攻的大力士，放在四代连想都不敢想——自带一段剑舞效果太逆天，传统大力士玛力露丽和恰雷姆（瑜伽之力）物攻都很低，即便如此输出也仍然养眼，而到了Mega时代，M大嘴娃和M恰雷姆携手将基础输出又提到了一个相当高的层次——105极攻大力士已经超过了255种族极攻这个上限，堪称逆天，几乎不是盾、没抗性的PM都在其收割之列，于是六代M大嘴以480的总种族被BAN去了UB，堪称一绝，也是一个翻身过猛的例子。作为低种族Mega，GF良心地没有浪费一点种族，双防各加40，物攻表面上加了20，对于M大嘴来说是再合理不过了，又肉输出还逆天，这个物耐加上M前的威吓使得大嘴Mega回合对着物攻手强行Mega是相当安全，很容易创造黄金一回合输出的机会，特耐也不再是见光死，满攻蝶蝶气合弹都不能2HKO满HPM大嘴。速度是唯一劣势，使得大嘴极其依赖偷袭先制，于是七代超场出场和偷袭威力削弱后M大嘴就留在了OU，这对于M大嘴其实算是以退为进，毕竟OU比一堆神兽基佬的UB生活要丰富得多。

M大嘴秒脆皮能力相当出色，再加上一段剑舞就几乎没人能扛下来了（甚至非本的偷袭都能秒人），所以剑舞三攻的M大嘴比例比普通大嘴还高。七代后的M大嘴三攻选择比起六代有了一些变化，双本加成力度的确大，但钢仙双本打击面盲点重叠严重，所以舍弃一本的情况比六代更为常见——因为不管怎么配唯一先制偷袭是几乎必带的，一般打击面捉急的钢本被抛弃的概率会更高，取而代之上位的是针对钢鸟辉夜和一些水系的电拳以及部分火牙冰拳。不过剑舞实际上也并非必带，如果队伍偏游击压血高速收割型，那么让大嘴四攻强化克制面增强破坏面也是可行的，毕竟裸物攻就已经是相当高的水平，不用剑舞照样秒脆皮。不过不带剑舞也不见得就是钢仙恶电/火四攻，完全可以干点其他的事情，偶尔会见到打落岩崩瓦割，或者撒撒钉子，造个替身都是可以的，以及丧心病狂的裸气合——在火牙携带率一般的情况下气合还是相当容易砸中人的，150威力也不比本系差，偷袭加气合拳的威慑力是相当出色的，或者保守点也可以替身气合偷袭嬉戏这样，在物攻爆炸的情况下怎么用几乎都是合理的。

由于超场的存在，M大嘴不再能靠偷袭突一队，所以拉速度的大嘴也比以前要多，不过受限于自身基础速度只有50，所以M大嘴即便拉速能过的对象也不多，70无速是最常见的针对速度线，原因在于钢鸟——被钢鸟先手鸟栖的话电拳M大嘴也耗不过头盔钢鸟，加上不给速度性格修正的话能过的速度线最高也差不多这个水平了，所以164速度努力附近水平的M大嘴相当多。空间大嘴也是常见用法，本身低速高攻有剑舞，暴力程度不亚于骨棒嘎啦，并且抗性更好，有着偷袭脱离空间也有不低的战斗力，即便单打空间对攻击手要求更严格，M大嘴仍然是毫无疑问的空间打手。

M大嘴不是不能做盾，这个级别的物耐加上M前的威吓配合出色的基础物攻做盾是完全可行的，只是“出色的基础物攻”完全盖过了一切，使得哪怕做盾也是建立在输出的基础上，而大力士的两倍修正使得投入在物攻上的努力比投入在其他项的努力收益要高得多，于是最科学的盾向用法都变成了极攻……M大嘴娃有着大力士加欺诈的组合，由于欺诈受使用者的大力士/瑜伽之力加成，所以M大嘴攉土兔用欺诈比恶本欺诈伤害还要高，理论上当盾是美滋滋——然而这俩都基本空不出手来带欺诈，自己本身不加物攻一般都比对方物攻手攻击要高，为啥还要借力打力呢？

双打的M大嘴靠着极强的单兵战力非常活跃，和空间、雨队这种队伍类型适合程度相当不错，能同时提供威吓和输出，而自身输出即便被威吓一次也相当可观，钢仙只有地火两弱点击杀也不容易（雨天下还只有一个弱点），作为低速输出堪称优秀。

配招：

1HKO！（重速度物攻+/重HP物攻+）：嬉戏+偷袭+（替身+气合拳）/（雷电拳+剑舞/铁头/岩崩/打落/冰冻拳/隐蔽石砾）

Anti：

M大嘴最基础的仙恶打击面盲点只有钢仙自己，而算上本系钢和电拳火牙啥的就实现全打击面了，在M大嘴基础物攻爆炸的情况下似乎怎么挡都没辙。不过M大嘴既然在七代只是OU，而且使用率并不算最顶尖一批，那么就说明M大嘴实际上并没达到逆天的水平。当然，要把希望完全寄托在挡上面只能说图样了，一段剑舞后偷袭打钢鸟都2HKO了，两个天然更是连没强化的嬉戏都吃不下，拿盾去挡物理破盾的M大嘴显然是不行的。M大嘴的问题在于低速——依赖偷袭，如果没有偷袭，M大嘴的实力比目前至少还要弱一半。而偷袭的限制也很大，需要对方用攻击技能才行。于是要解决大嘴至少要速度比它快，有着除偷袭外的抗性，能逼迫对手使用偷袭。那么火系和钢系就有了一定的回转余地，对于常规的M大嘴（没气合拳啊替身这些小众技能的），替身火钢、鬼火火隼都可以算M大嘴的Check。如果走另一条路子，超场直接封死偷袭也是相当简单的一种方法，蝶蝶往场上一站放个场，然后下场换钢火，M大嘴也得抓瞎（当然上来的PM如果不能秒M大嘴，耐久要靠谱，M大嘴逆属性照推脆皮）。另外，M大嘴的偷袭毕竟没有本系加成，虽然力度高但一般秒不了非克制，所以剑舞对M大嘴的偷袭力度提升是毁灭性的，如果队伍里没蝶蝶和替身火钢啥的，最好不要给M大嘴剑舞的机会，强行对攻兑子并非不能接受——当然如果被M大嘴成功剑舞起来也不是世界末日，偷袭只有8点PP，很容易引导进入玩心跳猜拳环节，运气好很容易解决M大嘴推队危机甚至无伤击杀。

NO.304 可可多拉 钢/岩石

特性：结实/坚硬脑袋/重金属

职能：破盾、救场、反强化、撒钉

评估：虐白神器。

这应该是目前为止写的唯一一个有三段进化的初段了，即使只有一招鲜，但作为资深使用者我决定还是给一篇的篇幅。可可多拉是唯一一个能够在一级时使用的坚硬莽撞（条件放宽点还有顿甲，然而其退化没有结实），而像朝北鼻、小核果这几个都只是坚硬痛分，而皮宝宝这种是魔守莽撞，需要一个腰带。这样对比下来，可可多拉算得上一级巅峰战力，因为前面几位小宝宝都是有使用次数的，而可可多拉如果使用得当可以做到一挑六——利用新手对这个家伙不熟悉还真有可能。作为一只一级战术PM，种族啥的都是浮云，特性锁定坚硬，努力都不用拉，反正极限低HP和极限满HP在一级时没有任何区别，都是12点HP。

可可多拉的一级坚硬莽撞空贝铃战术成名已久，在坚硬改版后的五代就已经兴起，随着永沙被砍和其他的原因逐渐失落（虽然我觉得离开永沙照样能活）。其原理很简单，一级的能力随便吃个攻击技能都能触发坚硬到一血，后手莽撞就可以把对手HP也拉到一血，而莽撞是一个攻击技能，这回合造成的伤害就是对手损失HP，空贝铃能将造成伤害的八分之一转化为自身HP的回复。前面有提到可可多拉的一级HP锁定为12，那么只要对手当前血量高于88，可可多拉就能借着空贝铃莽撞把血量重新拉满，这个限制并不大，因为大部分PM血量都在300以上（80种族无HP努力301），88这个数值差不多是常规PM红血的水平，像蛋这种就是快要跪的血线，所以只要不对着莽撞过一次的敌人再次莽撞，可可多拉的血是很容易回满的。在莽撞成功后对手血量在12（或1），那么对手总血量只要高于192，其十六分之一的血量就高于12，意味着任意回合末结算损血（天气、毒、烧伤、种子等）都能带走对手（这些伤害结算都要先于剩饭）。考虑到可可多拉不受沙暴伤害，那么大家自然很容易联想到莽撞加沙暴的组合，在永沙时代，这样的可可多拉的确很容易成为威胁。

但，可可多拉显然有着非常大的限制，不然也不会只被成为虐白神器了。要维持可可多拉的战斗力，必须满足的条件是“回合初保持满血”，否则坚硬无法触发，随便一个技能一摸就死（你硬要用命中不满的技能或者毒系技能也没辙）。破坏满血状态的方法非常多，最容易想到的就是钉子，其次烧伤、种子这些状态也能够破坏可可多拉的节奏，打落打掉空贝铃同样是坑爹的状况，我手头上的可可多拉很多就是被各种隐蔽打落坑死的。头盔同样是一个问题，不过不算太严重，因为空贝铃结算是晚于反伤结算的，这导致了两个后果：一是先被打到1HP后用莽撞被被头盔先弹死，二是满血莽撞先扣血再加血并不会打断节奏，这使得可可多拉并不怕对手换头盔挡，至于站场对撸这种情况是完全可以避免的，已知总是要好过未知，而一旦空贝铃先于反伤结算，上述两个后果都是悲剧结尾——虽然对撸不会死，但非满血的可可多拉也就只能当个炮灰了。另外，鬼系免疫莽撞，而莽撞PP只有8点，意味着有回复的PM和可可多拉对着耗是占优的。魔守也是可可多拉的一个无解命题，因为可可多拉必须借助非直接伤害才能收人头，而魔守偏偏免疫沙暴、中毒这类非直接伤害，像皮可西这种更是可以许愿月爆二连收掉可可多拉，是一个典型的克星。可以说，任何一个成熟的队伍总是不会缺对付可可多拉的办法。

那么可可多拉是否就真的只能作为娱乐队PM呢？我并不这么认为。摆正心态的话，其实可可多拉和鬼蝉非常类似，很多PM对它无解，但又似乎轻轻一碰就能灭掉。问题就在这里，既然能对付很多PM，那么可可多拉当然可以以正常的角色入队，无非对队伍反钉能力、操作者的先读和技术有了更高要求而已。要用可可多拉，首先就不能期望它一推六，在面对同等水平对手时，这种期望是不切实际的。那么重新认识可可多拉，其最出色的能力自然是创造残血——不是每个对手都有回复能力的，即便当回合收不掉，打成残血就没有价值了么？神速肥大等收割型先制PM表示很赞。比起其他坚硬莽撞，在保护得当的情况下可可多拉能够实现多次重复利用，不出场时就像一颗地雷一般让对手不安，在打残一只后可可多拉虽然会被那只残血所限制，但一则队友可以解决掉那只残血，其次钉子之类的技能也能帮助其上场不来，而没了那只残血的限制可可多拉可以继续创造残血，再次进入自己的节奏。另外，可可多拉的存在也是对手站场型PM的噩梦，除非破格连锁技或者替身，很少有强化PM不会被可可多拉换掉，如果后方还有头盔PM，那么可可多拉甚至都不用牺牲自己（嗯，可可多拉加头盔钢鸟的组合收掉了不少720），只要场上无钉，可可多拉可以算是和百变同一级别的反强化手和救场手，事实上可可多拉连替身都不是太怕，因为莽撞是攻击技能，在对手血量高于26%时用莽撞是能破替身的（相当于造成了25%的伤害），同时也一般能回满血，问题在于对手红血替身就没法破以及莽撞PP有限。光这些价值已经足够让可可多拉成为一个正常队伍的一员的，而且和百变鬼蝉一样，从NU到UB都有一用的价值。

既然有着和鬼蝉类似的战术地位，队伍配置自然要有所适应。最重要的环节同样是反钉，这点比五代其实是要容易的，有M勾魂等新魔反和除雾的加入，刻意去反钉难度并不是太大（当然，这仍然需要操作和意识预判）。其次，虽然上一段弱化了当回合收割的必要性，但打死一只和打残一只毕竟是两码事，所以创造莽撞当回合击杀的条件还是要的，只不过不把所有赌注都压上边而已。沙暴是一方面，如果队伍不适合沙暴可以用毒菱，或者队伍多只带剧毒鬼火这样尽可能让对手陷入异常。再者，己方必须要有足够强的先制作为收割，UB我用的老创，OU可以用肥大螳螂水兔这种（嗯，该死的蝶蝶，考虑到异常方面OU还有个鳍鳍，或许可可多拉在UB生存比OU要更容易）。头盔和铁棘这种反伤类PM最好也有一只，这是前期打开局面的好办法，反正头盔是个常见道具，很容易塞进队伍。再就是多游击（最好有低速后手游击）给可可多拉创造上场机会，毕竟可可多拉必须要无伤上场。

再回到可可多拉本身，由于先打残一只后再次上场对手很可能会换残血来挡莽撞，或者对上对手不想被莽撞打残的PM时对手大概率会选择换人，这时候用莽撞自然不是最佳选择——什么？你真打算只给可可多拉带一个莽撞？这种换场空隙可以双换压制，但可可多拉虽然只有1级，还是有不少变换技能可用的。钉子自然是其一，有些时候甚至可以借着坚硬强行把钉子撒出去。其二是剧毒，如果对手想借着稳定回复来耗可可多拉，读换时的剧毒可以破坏掉这个反击。其三是吼叫，在队友先制手无法收割对方强化手或者已经跪了时，吼叫可以进一步增加反强化能力，在试探对手时吼叫也有比较大的意义——尤其对手有M耿鬼时。其四是保护，保护可以配合剧毒在对付某些剩饭PM时强行留场耗死对手，并且有着试探作用，可以试探对手的打落和某些对可可多拉有威胁的技能，以及破坏对手用专爱PM进行逼换先读的意图。替身也有一定的意义，比如读换草钢时用替身可以强行打残对手，但带上替身后很容易控制不住自己乱读的思维，容易出事。至于攻击技能则是意义不大，理论上可以一血莽撞后补刀，然而对手有剩饭这边就GG了，所以我并不觉得带攻击技能有啥必要，毕竟一顿分析下来发现可可多拉四个技能格还不太够用。

双打……似乎很难用（或许可以配合队友跟我来和空间莽撞）。

配招：

血量魔术（重任意任意）：莽撞+剧毒+保护+吼叫/隐蔽石砾

Anti：

正文中已经写得相当详细了。

这编号附近一堆Mega……

NO.306 波士多可拉 钢/岩石

特性：结实/坚硬脑袋/重金属

职能：钢盾、岩盾、物盾、破盾、强化、撒钉、救场、空间打手

评估：这身铠甲帅的，比老班重爆感觉还有怪兽范啊。

比起存在感爆棚的可可多拉，成年后的BOSS可多拉反而对战实力并不突出。首先，钢岩的属性备受诟病，虽然岩属性帮助钢系中和了一个火系弱点，但同时带来了两个四倍弱点以及一个水系弱点，这使得钢爆实际上作为物盾挡很多物攻手非常不舒服，因为地震相当大众，像发型鸟这种没地震的很多也会带个格斗技能补盲。在70 180这个级别的物耐下，两倍克制很多情况下是可以强行吃下的，但变成四倍就大不一样了，基本没法逃脱2HKO的命运。钢爆的种族分布和大钢蛇有些类似，无非耐久三围稍微少了一点给到了物攻上，使得钢爆的物攻还不错，在有着石脑猪头的情况下，钢爆并不一定要顶着两个四倍弱点当物盾，当个火力相当猛的坦克也是可行的，毕竟满HP后物耐就已经非常够看了。特耐相对就比较脆皮了，但钢系抗性多而且钢爆没火系弱点且对火系能造成足够的威胁，所以带上AV增加对攻能力也是可行的，毕竟有无AV完全是两个级别的特耐。特性的话无论攻受一般会选择坚硬脑袋配合令人眼馋的诸刃头突，不过特耐端较脆以及物理端的两个四倍弱点使得钢爆还是很容易被秒的，所以也可以利用结实撒钉或者金属爆破吼叫救场啥的，至于重金属则自然是和重磅冲撞配合，问题是猪头和重磅冲撞的比较非常明了，前者有着高达150的威力以及岩石系的打击面，而重磅冲撞即便离开了重金属，以钢爆360kg的基础体重，大部分情况下还是有着不低于铁头的威力的，对岩石系一般难达到，但打妖精是so easy。

石脑猪头使用者有着树才怪、钢爆、岩龙和地图鱼这几位，其中岩龙有着最高的速度（轻快地图鱼）和物攻，而钢爆自然凭借着外挂一般的钢属性和自身相配的耐久，即便有着两个四倍弱点，但9个抗性和高物耐使得钢爆天生有着比上面几位更安全、更好找的出手机会。于是CB自然是最简单粗暴的道具，钻到空子就可以CB猪头来一炮。其他的技能自然是为猪头进行补盲了，本系重磅冲撞/铁头能打击其他岩石系，对付岩地比地震冰拳威力要更高一些。岩石的三个盲点是钢地斗，那么打钢的地震/火拳/蛮力（气合拳！）和打地面的冰拳（OU）/水尾（UU）自然有着不错的优先级。格斗系处理起来比较麻烦，不过一般情况下可以用钢本输出。舍身撞也能利用上石脑，威力还算比较可观，普通系打击面也比较广，但和补盲技能竞争起来舍身撞的优势不大，毕竟钢爆至少要三个格子才能撑起比较足够的打击面。如果想让钢爆干点其他事情也可以剩饭三攻，留个格子给钉子/剧毒/吼叫/龙尾，弱化其攻击手的地位，如果队伍其他成员不能很好配合钢爆进攻的话。一般来说这样四攻满HP物攻就能拉上战场了，找准机会放猪头以及进行先读补盲克制还是能造成不错的输出的，但低速攻击手本身很难统治对局（非空间队的情况下），所以钢爆也可以走岩切清场流，反正地岩冰/钢打击面也凑合了，岩切一次命玉猪头收割残局的能力还是有的，当然，祈祷猪头能命中吧。除了岩切，诅咒也是一个可选强化，但钢爆特耐太捉急，而两个四倍弱点使得坦克向强化并不是那么靠谱。

如果钢爆物耐低点，或者没石脑猪头的话，坚硬显然可以成为主流用法——坚硬撒钉金属爆破，先制果莽撞这样用比起其他坚硬反击先制果爆炸显然要收益稳定不少，然而先制果目前无法获得使得这个讨论没啥意义。

双打的钢爆可以考虑加入空间队，走岩崩猪头双岩本路线，甚至坚硬加岩Z的组合也不是不行，反正节奏快，打足输出就够本了（嗯，也许可以考虑电磁浮游针对一下某卡璞）。

配招：

四攻（重HP物攻+，CB/AV）：双刃头槌+重磅冲撞/铁头+地震/蛮力/气合拳/火焰拳+冰冻拳/水尾

三攻（重HP物攻+/重物攻速度+）：除猪头外换个隐蔽石砾/岩切/剧毒/龙尾啥的

Anti：

因为怪颚龙一般会选择极速，所以极攻的波士可多拉猪头一般情况下比怪颚龙还要更痛一些，150威力加上110极攻的组合相当恐怖，很多时候即便有着抗性，要吃下来也不太容易（我们的鲁卡在无耐情况下顶着四倍抗岩都可能会被猪头2HKO）。好在封住猪头这个箭头后，钢爆其他技能的力度只能说是一般，毕竟地岩PM大块头不小，重磅冲撞很难打出大威力。地面系是扛钢爆的第一选择，四倍弱地的存在使得地面系击杀钢爆相当容易，加上冰拳威力不高，而平常大家也不容易想到还有水尾这么个低存在感的技能，顿甲、巨沼怪等水地、河马兽等地面系大物盾不是个软绵绵的冰拳能够突破的——CB极攻冰拳打极限物耐顿甲都不能过半（水尾就能2HKO了）。格斗系是另一个钢爆的四倍弱点，同时也能够挡下猪头，而且一般不吃冰拳水尾，遗憾主要在于吃钢本会比较痛，不过快泳蛙并不在乎，其他的格斗系大物盾比如民工、草鼠、投射鬼等挡钢爆也相当轻松。当然，钢爆的进攻威胁非常大，能击杀还是以击杀为主，但钢爆的两个四倍弱点也能阻碍其进攻，挡杀其实是一体的，这使得钢爆很容易被队伍中某一只PM卡得死死的。

NO.306 波士可多拉（Mega） 钢

特性：过滤

职能：Mega、抗打落、物盾、钢盾、撒钉、强化、救场

评估：我变胖了，也变强了~

用坦克来形容M钢爆实在再合适不过了，有着令任何物攻手都牙疼的物耐（包括特性），还能够对脆皮造成巨大威胁，这比起种族分布类似的M大钢蛇（后者其实双耐种族要更高一点），M钢爆带来的压迫感是要更胜一筹的。首先M后的钢爆属性由钢岩变成了纯钢，这意味着M钢爆用猪头威力远远不如不M的，那么即便M钢爆物攻升到了140，实际输出能力也是不如普通钢爆的。另一方面，纯钢在防御端要更胜于钢岩，没有四倍弱点的同时还获得了过滤特性，使得即便地斗打钢爆也不会太痛（CB极攻发型鸟近战打满HPM钢爆4成左右）。特耐大幅提升后，M钢爆可以选择极限特耐（性格修正物防）的努力分配方式来实现耐久分配最大化，有着过滤辅助，一般的大火秒钢爆并不容易（无攻吧主甲大火烧三成出头，满攻鬼灯大火无法秒杀），大大提升了M钢爆的站场能力。于是，总而言之，钢爆顺利由攻坚箭头转型成了移动堡垒，成为了UU受队爱好者的一个重要选择。

作为低速坦克和队伍主力盾，用M钢爆更多是稳字当头，比起击杀，优先保证自己的存活。M钢爆是个没有稳定回复的Mega，虽然耐久看上去很恐怖，但失去续航的情况下总会有消耗空的那一回合，所以一般来说要用M钢爆，队里往往会搭配上一个许愿手。70的HP种族并不高，所以M钢爆对许愿手奶量要求不大，神蛋那种一次奶满自然好，一般情况下花仙的奶量就够了——顺便能够帮忙联防格斗系，于是六代这俩可以算的上黄金搭档（虽然……都不好对付火系）。回到本身操作，即便带上许愿手，M钢爆的血量也不是随便就能换的，毕竟许愿的节奏太过冗长，非常容易被破坏。虽然钢爆能够硬吃非眼镜命玉鬼灯大火、剑舞鲁卡命玉近战，除非万不得已，强行留场一般不是合理的操作。

失去岩属性后，M钢爆就没有带岩石技能的需求了，钢本成为了第一优先级技能（值得一提的是，虽然变胖了那么多，M钢爆只比原来重了35kg变成了395kg，比阿罗拉椰蛋树还轻），所以重磅冲撞和铁头的竞争仍然存在。钉子一般会占据第二个格子，毕竟M钢爆撒钉机会太好找，而且很多时候矗在场上也没太多事情干（钢系的捉急打击面使得很多时候M钢爆能挡却打不动，比如对暴鲤龙）。接着，配合钉子M钢爆会顺便带上吼叫或者龙尾进行磨血和反强化……毕竟场上有钉子后M钢爆又没事干了。最后一个格子可以选择地震补充打击面（以及对付M钢爆唯一怕的特攻火系），或者带个剧毒电磁波下状态。至于火冰拳蛮力水尾这些技能则是按需携带了，不以输出为目的的M钢爆不太追求全打击面。另外，反击或者金属爆破也可以考虑，在面对健美冠希这种对手时会有奇效。睡梦组合对于回复匮乏的M钢爆也有一定的意义，如果队伍塞不进许愿手的话。不过带了睡梦后钢爆很容易游离到队伍体系之外，毕竟睡梦本系外你总不可能带个钉子吧？

由于没了四倍弱点且特耐大幅提升，诅咒M钢爆有了一用的价值，在排除掉对方的强力特攻手后，诅咒睡觉的M钢爆基本上就能逼得对手GG了。和卡比类似，M钢爆也可以挡路加诅咒睡觉这样一套组合拳打过去，比起卡比的普本，钢本虽然打击面一般但没有无效盲点，当然，卡比的种族分布比起M钢爆用诅咒是要合适得多了。

双打的M钢爆，嗯……占M位不干事，毕竟耐久再高，在双打能被集火的条件下也不是无法突破了，而缺少回复、进攻能力匮乏的弱点更是被无限放大（辉夜：是嘛？）。

配招：

墙（重HP特防）：重磅冲撞+隐蔽石砾+吼叫/龙尾+地震/电磁波/蛮力

蓄（重HP特防+）：诅咒+睡觉+重磅冲撞+梦话/地震/挡路

Anti：

坦度吓人的M钢爆要直接秒是很难的，除非到OH鬼灯这种程度——但鬼灯一般也不太敢直接对着钢爆上，因为地震电磁波还是挺常见的技能。不过M钢爆除了难突破外但也没太多办法造成足够的进攻威胁（诅咒的还是早下手早治疗吧），所以一般情况下倒也不用急着击杀，慢慢磨血寻求突破机会。那么，作为一个没回复的大盾，M钢爆和一般的盾牌对攻起来其实是很容易落下风的，尤其是那些抗钢的水盾，再进一步，还带地面属性的水地，再细化还可以具体到放大地力的海兔和蟾蜍这俩。当然，有着钉子吼叫这套连招的M钢爆并不会直接被这些水地干扰到，所以最好的应对还是无脑魔反比较好——问题在于唯一能对攻占优的魔反是M勾魂，一般情况下这俩见面的概率并不大，其他的光布M灾兽啥的都是大脆皮，M钢爆完全不怂。那么要破M钢爆就没有太多取巧的办法了，保留大威力地面/火/格斗进攻箭头，盾牌对耗M钢爆，破坏许愿节奏，压低M钢爆血量再行突破吧。

今天状态不太好，明天俩阿三一起发好了

NO.308 恰雷姆（Mega） 超能/格斗

特性：瑜伽之力

职能：Mega、破盾、强化、接力、救场

评估：好了，变身后大家都知道是阿三了。

在普通恰雷姆的力度逐渐跟不上时代后，借着Mega的契机，恰雷姆获得了进一步强化——并直接成为了全PM第二物攻拥有者，100物攻种族瑜伽之力，仅仅落后于M大嘴娃，但与此同时还有着不算慢的100速，不像大嘴那样强烈依赖先制和抗性，理论上破坏力还要强……当然，大嘴可以放心极攻，而恰雷姆卡在100速这个位置很难放弃极速。剩下的双防各有10点提升，总体耐久仍然属于一般水平，而特攻则是浪费了20点种族，虽然Mega前种族只有400出头来着。

M恰雷姆比起Mega前只不过是能力的全面提升，保留了原来的特点，所以用法和M前区别不大，毕竟在有下马威子弹拳俩先制的情况下，恰雷姆对专爱系列并不算太感冒（嗯，在有Mega后专爱是普通恰雷姆区别于M恰雷姆的一个标志）。因为天生高力，M恰雷姆的下马威作为输出也还算够格，本身卡在100速这个位置就意味着M恰雷姆会经常被高速压制，而下马威作为一个几乎无脑的磨血技能对高速脆皮有着相当不错的威慑效果，毕竟像忍蛙这种被下马威都能差不多2HKO的脆皮并不能被磨上几次（这里意思是M恰雷姆可以己方后读上场压制对手脆皮高速，或者威慑对手后读上场高速压制的意图），另外，对于满HP哞哞这种有一定耐久的速度较慢PM，M恰雷姆往往需要一个下马威压一压血才能秒掉赢得对攻。当然，我还是不怎么喜欢下马威这个技能，因为很容易被对手读中换头盔啥的恶心自己，所以我用M恰雷姆虽然会带下马威，但不见得每次上场都会用——毕竟看上去用下马威会很安全，但不见得就是赚，利用对手读下马威换人的间隙干点其他事情可以扩大优势甚至引导胜势，而死守上场下马威这个惯性很容易被钻空子，我印象中就借着对手老是上场就下马威的M兔子翻过盘。随后斗本仍然是必带，飞膝踢和吸收拳的竞争还是存在，在M恰雷姆力度更高的情况下这俩的威力差距被进一步放大，飞膝踢是定位为主攻破盾手的M恰雷姆的不二选择（当然用起来得小心），吸收拳可以配合健美或者替身使用，可以稍微拉些耐久打持久战。另外，我觉得两个斗本也不是不行，毕竟这俩技能互补性很不错，队里有其他进攻手分担M恰雷姆的进攻任务的话，可以不用追求全打击面。冰拳和电拳的意义仍然很大，个人感觉可以很好替代超本思念头槌的作用，毕竟四个卡璞中鳍鳍怕电拳，哞哞吃冰拳，蝶蝶念头打不动，鸣鸣遇到直接细软跑，念头发挥的空间着实有限，更何况，上一篇脸都没露的毒突也完全可以用于针对妖精，超本针对的主流格斗系和毒系M恰雷姆电冰斗三招差不多就能应付（大概蚊子是例外，需要念头才能打动），至于超场念头，在M巨金已死的情况下看起来M恰雷姆是个替代品，但M恰雷姆没有M巨金的速度，且自身相当依赖下马威和子弹拳本身就和蝶蝶的势力是排斥的。子弹拳很好用，卡在关键速度线上的高力M恰雷姆总是不会排斥先制技能的，尤其如果放弃超本，子弹拳就更加重要了。

双打的M恰雷姆倒是可以考虑进化前用心灵感应来踩队友地震放电啥的上场后再Mega，用法的话倒是没啥好说的，高物攻中速Mega做打手就行了，队友可以给个顺风，M恰雷姆比起单打可以考虑岩崩AOE和吸收拳续航，毕竟飞膝踢在双打使用难度太大了。

配招：

啪！（重物攻速度+）：下马威/子弹拳+飞膝踢+冰冻拳+雷电拳

呲！（重物攻速度+/重HP速度+）：替身/健美+吸收拳+冰冻拳+雷电拳/子弹拳

Anti:

其实……比起M大嘴，速度更快的M恰雷姆给人的压迫感实际上要低了不少，这当然不是5点物攻种族差距的缘故，而是钢/妖精和超能/格斗这两组属性的差异，前者在抗性端实在太优秀，而妖精在进攻端更是没有无效盲点（接力棒已死，鬼蝉出场率大跌），而超能/格斗双本就有着鬼恶这个双无效怪胎，于是本身就高耐还无视下马威的M勾魂和盆栽简直是追着阿三打。在防守端，钢仙抗性一大堆本身耐久还高让很多高速攻击手无从下口，M恰雷姆秒起来就要容易得多了，尤其飞行、鬼、仙这三都是高速围巾大户，风基佬、耿鬼、围巾蝶蝶啥的只要不进入子弹拳的斩杀线都可以有效阻止M恰雷姆的大杀特杀，因此作为超高物攻和中高速存在，M恰雷姆离UB还很远（嗯……飞膝踢的垃圾命中可能也得背一锅）。

NO.308 恰雷姆 超能/格斗

特性：瑜伽之力/心灵感应

职能：强化、救场、接力

评估：这条裤子是个什么原理……

进入毕业论文撰写阶段，接下来一周更新开始不稳定当然，我觉得应该还是有空的

NO.310 雷电兽 电

特性：静电/避雷针/负电

职能：游击、破盾

评估：似乎是最瘦的一只狗，芳缘君莎伙食不行啊。

作为一只纯电速攻手，普通电狗毫无疑问地躺在了NU。单看种族和特性，可以说电狗就是雷布的弱化版，速攻速攻，速度和特攻都比不上雷布，而其他的种族则是伯仲之间，都有个电免特性，这就使得电狗相当尴尬了，即便在技能上有着自己的特色，在获得Mega前真是处在遗忘的边缘。105的速攻看上去还行，但电系高速遍地走，电系又是典型的特攻属性，高特攻电系比比皆是，电系神兽也是一大把，种族压制下，在高分级实在是没什么理由放弃雷云鸣鸣电鸟雷皇甚至电蜥蜴雷布来用普通电狗——幸好有个Mega吧。特性的话自然锁定避雷针，常规围巾电狗触发避雷针后倒是也能造成一定的威胁，作为高速电系避雷针也算是有点特色……（电斑马：？？？）

电狗其实可选技能并不多，但有着电系家族少有的火放/燃烧殆尽和偷换。会吐火的电系意味着不用怕草钢盾菇鼹鼠鬼蝉这些常见电系克星来挡，而偷换自然是能够使得套专后更为灵活，同时对大小蛋、沼王等难以突破的大盾造成直接的威胁，于是凭借着这两个技能，普通电狗在出了Mega后仍然偶尔会在OU露露脸——当然这也有借着M电狗威势阴人的成分，但不得不承认这两个技能对电系的确是相当重要，让人有理由放弃种族压制的那些电系来用电狗。

但有两个有特色的技能导致了电狗使用弹性不大——火电冰偷换四个格子就满了，然后清一色的围巾电狗，见过一两次后就很难被偷换阴到了，即便普通电狗理论上是个冷门。变化的空间主要在觉醒力和电本上，在OU自然需要觉冰，而更低的分级则觉草会更舒服一些，水地和地岩出镜率大增。至于电本，单电本VS的话会使得电狗严重缺威力，尤其专爱套的还是围巾的时候，所以也可以选择舍弃偷换带双电本——这种用法当然也只是在低分级适用，不然不带偷换为什么不用电鸟和M电狗呢？

双打的电狗一般会顺便带个M石头，毕竟避雷针和威吓都是优秀的双打特性。不带M石的话可以尝试双放电组合，电狗还可以顺便手动电场。

配招：

标配（重特攻速度+，围巾/眼镜）：火焰放射/燃烧殆尽+觉醒力量冰/觉醒力量草+伏特替换+偷换/十万伏特

Anti：

即便有了火系也不过是火电冰组合而已，普通系那边实在是大把的存在，当然这些盲点能挡M电狗却不见得稳挡普通电狗，因为有着偷换这个技能。火电冰的盲点其实前面提过了不少，蓄电灯鱼、微波炉、避雷针角金鱼等都是完挡火电冰的存在。不过实际上并不用追求完挡，因为电狗无论Mega与否力度都不算高，老班这种自然卡得死死的，试探出没觉草的话水地挡起来也很舒服，M妙蛙青鸟这种还可以顺便挡偷换，甚至四倍冰也可以怼……地龙土猫觉冰都秒不掉，反手一个地震就GG，当然，这种类似一换一并不见得就是没死的那方占优势，出现在OU的普通电狗本身炮灰的概率就非常大。

NO.310 雷电兽（Mega） 电

特性：威吓

职能：Mega、游击、炮台、高速

评估：杀~马特杀马特?

今天……鸽了（感觉明天也得鸽）

NO.310 正电拍拍 电 &amp; NO.311 负电拍拍 电

特性：正电（负电）/避雷针（蓄电）

职能：强化、接力

评估：不是我偷懒，不像呆壳兽和呆呆王，这俩区别实在太小，而且又是冷门中的冷门，分开写没啥意义。

在游戏前期如果有双打NPC，而NPC形象又是一对双胞胎小女孩的话，基本上就可以确定出场的是这一对了——作为完全进化型可以在玩家挑战第一道馆前就双打出场，只能说设定上就是弱鸡。而虽然是完全进化型，这俩就从没给玩家造成过什么麻烦——即便是用水主，因为这俩基本上就是一方使用帮手，另一方使用帮手失败，然后给玩家送大把经验。作为纯电电气鼠（严格来讲是兔子），在种族不占优，还有电珠皮神这个BUG存在的情况下，正负电拍拍毫无疑问在电气鼠系列中排名垫底，而在电气鼠们本身就基本处在对战金字塔底层的情况下，这俩基本上获得的评价就是卖萌的。种族上这俩位的双攻双防换了个位，但攻防本来就只差10点，关键的速度是一样的，本身走攻击就难出头，所以种族上基本上没区别——当然打速耐干扰的话我们自然会选择防高点的负电拍拍，虽然物耐端还是纸一般脆弱。特殊端算是勉勉强强，倒是可以让正电拍拍阴谋打输出，但用眼镜围巾啥的攻击低的负电拍拍却更适合，因为后者有偷换。速度卡在95，似乎很多靠速度吃饭的低种族PM都是这个速度，相当尴尬却又不得不极速。特性的话这俩算是对立的，正负电特性在单打中没用，梦特都提供一个电免效果，避雷针相对来说意义更大一些，因为电气兔常用接力，避雷针的一段特攻是可以接走的——你看，耐久更低的正电拍拍有避雷针，GF简直是故意的。

作为接力手，正负拍拍有着阴谋、高移、替身可以用于接力（考虑到PO、PS都把接力棒完全BAN了，即便在NU这俩都难发挥了），有着蹭蹭脸颊和鼓掌作为辅助，基本上技能组合就成型了。在电系中能同时接高移阴谋的PM仅此一对，电飞鼠同样是电免且速度更快物耐更高属性更好，但接特攻得靠充电光，而像梦幻、时拉比这类有一大堆强化且种族碾压的接力手又没有蹭蹭脸颊这个升级版电磁波（虽然……正负拍拍也不是必带电气鼠专属的），所以这俩在阴谋接力方面是有着独一无二的地方的。

离开接力后，这俩个小家伙就得忍辱负重攻起来了。类似呆呆王有着阴谋这样一个呆壳兽学不会的技能，负电拍拍可以自学得到偷换，而正电拍拍对应等级学到的是……传递礼物，这俩虽然看起来挺像，但就是有一种火焰鸟的火苗既视感。有了偷换后负电拍拍可以选择专爱游击偷换破盾的常见套路，而特攻更高有避雷针的正电拍拍同样可以专爱四攻游击，也可以选择阴谋三攻站场来抵消没有偷换的劣势。不过这俩的攻击技能池并没有多少出彩的地方，除了电本草绳结信号光觉醒外就没有能用的攻击技能了，好在电系大多如此，电冰草三招组合就够了。

双打中避雷针就比蓄电要好用的多了，正电拍拍凭借更低的耐久压过了负电拍拍，同时也可以用起自己喜欢的帮手来，借着自己的速度可以鼓掌保护，假哭帮助队友点杀，蹭脸颊压速，作为辅助技能是足够了（白色恶魔：嗯哼？），如果无视那蛋疼的物耐的话。

配招：

接力（重HP速度+）：高速移动/阴谋+接力棒+替身+蹭脸颊/鼓掌（你甚至也可以腰带反击这样玩）

游击（重特攻速度+/重速度特攻+）：伏特交替+草绳结+觉醒力量冰+十万伏特/偷换（负电拍拍限定）

阴谋强攻（重特攻速度+）：阴谋+十万伏特+草绳结+觉醒力量冰

Anti:

正负拍拍并没有脱离常规纯电的范畴，所以大部分电系天堑都可以对付这俩萌物，甚至不需要属性协助，这俩的基础力度并不咋地，而耐久又相当拙计，大部分PM都可以进行残忍的种族碾压，在接力棒被BAN后，这俩更是很难造成威胁了。

NO.313 电萤虫 虫 &amp; NO.314 甜甜萤 虫

特性：发光（迟钝）/虫之预感（有色眼镜）/恶作剧之心

职能：强化、接力、反强化、（许愿）、双打辅助

评估：又是一对，好在之后GF就该头疼图鉴号太高的问题了，一个编号给你18种形态都不是问题。

比起楼上两个完全卖萌的，萤火虫们靠着恶心倒也有一点点使用率。七代给两只萤火虫的双防各10点种族提升，看上去舒服了不少，不过——没有改变靠接力吃饭的本质，接力棒一BAN就GG了。这俩萤火虫的种族差异在于双攻掉了个位置，比上面两只兔子还要简单，因为萤火虫基本用不上攻击技能，所以可以说种族上没区别。由于恶心的存在，萤火虫不像其他速度突出的低种族PM那样把速度当生命线，可以极限一耐提升生存力。纯虫是个较为罕见的属性，由于有着格斗地面的抗性所以努力上还是侧重物耐，这比起四倍岩虫飞以及不抗地虫毒其实要更强一些，反正不进攻没双本就没双本吧。特性默认恶心——虽然看起来两只的普特完全不同，但恶心完全要更强于普特，所以这俩特性上区别仍然不算大。

两只萤火虫真正的区别大家都清楚，毕竟恶心萤火接力这个大名直接使得电萤虫从默默无闻到偶尔能在OU露面，在有腰带的情况下，接力成功的概率是相当高的，搭配忍蛙智蛙这类高速广打击面攻击手终点一旦成功基本就是胜负手了，只不过现在接力已经是过去式（也许未来会放出来？）。当然，萤火接力并不是电萤虫的全部，有着恶心的萤火虫们可以先制顺风电磁波玩弄速度线，手雨手晴，鼓掌抓机会反强化。除了萤火外，电萤虫的另一个“专属”是地球上投，虽然我不知道这么个小胳膊是怎么投的，好歹在单虫本物攻捉急的情况下有个稳定输出的手段，不过……我总觉得地球投给另一位女士要更好一点。

甜甜萤这边的“专属”是许愿和假哭，比起其老公的萤火加地球投就要弱鸡不少了。而实际上甜甜萤特攻更高萤火可以自己打（有有色眼镜），许愿配合地球投磨血也更舒服（迟钝免疫挑拨），但GF就是强行要不合理化，这就使得雌性的甜甜萤在单打中地位相当尴尬，不过在不能接力后电萤虫的萤火作用就要小上很多了，或许甜甜萤靠着许愿能提升一点使用率（虽然……这对夫妇实际上更难露脸了）。

双打中的萤火虫靠着恶心倒有一定的发挥空间，但这个舞台上矗立着一只名为恶心棉的大姐大，顺风、\*\*\*\*、鼓掌，风妖精都要强于萤火虫们。不过萤火虫夫妇倒是有着属于自己的办法，电萤虫可以恶心萤火配合队友自我暗示，而甜甜萤则是鳍鳍之友，可以玩恶心吹捧顺便假哭给对手下DEBUFF，再同时可以放顺风。虽然自身比较脆弱，但萤火虫们的好辅助技能是不少的。

配招：

萤火接力（重HP物防+，电萤虫限定）：萤火+接力棒+鼓掌+电磁波/顺风

替身许愿接力（重HP物防，甜甜萤限定）：许愿+接力棒+替身+鼓掌/电磁波

Anti：

没了接力棒后，我实在想不出这俩小家伙还有啥威胁了，注意恶心电磁波鼓掌就差不多了，势在必得的强化手被阴一下损失还是不小的。

NO.317 吞食兽 毒

特性：污泥浆/黏着/贪吃鬼

职能：毒盾、炮台、物盾、特盾、强化

评估：吸撸~

NO.319 巨牙鲨 水/恶

特性：粗糙皮肤/加速

职能：高速、炮台、救场

评估：海中老司机~

巨牙鲨系列是水团标志性PM，然而在特性唯一的绿宝石中，鲨鱼皮绝对可以烦死人，这导致我相当不愿意打水团相关的剧情。在所有水恶中，普通的巨牙鲨是总种族最低的，不过分布倒也不算差——至少全力输出大脆皮比起70 60这种耐久要舒服得多，在获得加速后这就是个出色的双刀种族了，虽然……的确有点脆。特性的话，加速自然是一切战术的发起点，至于粗糙皮肤，巨牙鲨这个耐久也只能用来恶心一下玩家了。

不同于火鸡音速蝉蜈蚣有接力，蜻蜓有有色眼镜掩护，巨牙鲨的用法相当单一——甚至连剑舞都没有，简直就是满脑子肌肉。那么缺少物攻强化的后果自然就是难以实现破盾，无论Mega前后。那么没有强化巨牙鲨就只能靠命玉提升力度了，或者带Z石打爆发，好在有加速可以极攻，120极攻命玉清场还是可以的，否则有剑舞的话气腰当然是更优选择。作为中速加速手，保护自然是必带的，随后双本咬碎攀瀑两个低威力技能。由于普通巨牙鲨没有强壮之颚，所以像冰牙精神之牙这类牙系技能选择率并不高，用毒突针对妖精是更为常见的选择，毕竟水恶的主要盲点都来自于妖精。同旅也是一个好技能，巨牙鲨强行突破能力堪忧，而本身脆皮又相当容易被反杀，那么预判同旅带走一个也不亏。在M巨牙鲨一般没格子带同旅的情况下，普通巨牙鲨的同旅隐蔽性还算不错。鲨鱼有个水喷，不过作为高速用到的情况并不多，所以一般并不考虑。

巨牙鲨的特攻也不算低，考虑到特攻不用啃头盔而且技能威力较高，所以主特攻也是可行的。除了恶波与咬碎威力一样外，水压对攀瀑、冰光对冰牙都是威力碾压，可以类似物攻端弄保护三攻或者保护同旅双本。

双打的巨牙鲨比起输出，可能更适合高速干扰一些，可以走特攻型，保护加速后高速挑拨佯攻Z同旅哈的。

配招：

物理清场（重速度物攻+）：保护+攀瀑+咬碎+精神之牙/毒突/冰牙/地震/同旅

特殊清场（重速度特攻+）：保护+水压+恶之波动+冰冻光束/同旅

Anti：

巨牙鲨是个典型的高速脆皮，收人头顺的话会很无解，但很容易被拦下来，只要保证自己队里总有一个能对攻怼死巨牙鲨的就行了，像玛机雅娜、民工、袋鼠这种有一定耐久的属性占优的PM是很容易看死巨牙鲨的（嗯，音速拳就能秒），另外，巨牙鲨被气腰反杀是常有的事情，毕竟这个耐久实在是太捉急了，先手秒不掉人的话就很危险了。

NO.319 巨牙鲨（Mega） 水/恶

特性：强壮之颚

职能：Mega、抗打落、炮台

评估：大概是外貌设计最没创意的一个Mega？

巨牙鲨的Mega并不像火鸡那样继承了加速，意味着M巨牙鲨走了一条全新的路子，更像是吧主甲和以前的勾魂，需要找合适的时机再行Mega。巨牙鲨Mega提升的种族超过一半加在了耐久上……然而还是个脆皮，但好歹不是随便一个本系技能就能秒了，好歹增加了一些容错率，一定程度上降低了清场难度。物攻加了20，但更重要的在于特性变成了强壮之颚，这就使得M巨牙鲨力度比起命玉普通巨牙鲨同样不落下风，这就使得M巨牙鲨作为攻击手使用率要远超普通巨牙鲨。特攻虽然也提升了，但增幅有限，加上特性加成的显然是物攻技能，所以M巨牙鲨用特攻反而不如普通的巨牙鲨了。速度也提了一些，在M后无加速的情况下基础速度就重要了很多，毕竟巨牙鲨M后并不是非得硬撑不下场，105满速相当于91极速，嗯，又是这个奇怪的速度线，即便没有速度等级也不算慢。

由于强壮之颚的存在，M巨牙鲨的主力输出技能就变成了咬碎。强壮之颚的加成技能有较大限制，同样的，比起皮肤的1.2倍，强壮之颚加成倍数达到了本系加成的1.5倍，这意味着本系攀瀑的威力就真的不太跟得上咬碎的提升了，精神之牙的输出都要高于攀瀑。不过牙系技能本身数量就不多，而冰牙毒牙威力又相当拙计，所以巨牙鲨能利用的牙系技能也就咬碎精神牙冰牙三个。考虑到主攻技能是咬碎，那么冰牙和恶系就不算太搭了，绕了一圈回来发现还是攀瀑比较靠谱，或者用毒突——虽然不受加成的毒突其实不比精神牙打妖精要强多少，你说这毒牙威力到65该多好。这里只给进攻技能留了三个格子，毕竟保护提速仍然是必须的。对于M巨牙鲨而言，同旅就没太多格子可以带上了，因为精神之牙的意义大幅提升，双攻就不怎么够用了，而且作为Mega……只追求一换一也太没进取心了吧。

用M巨牙鲨，难度要比普通巨牙鲨要大上不少，因为M后虽然能力等级保留，但特性变不回去，所以在点下Mega键前，最好已经达到了M巨牙鲨的收割条件。另外，如果不M力度足够收下人头最好不要点Mega，一段速度和两段速度区别还是很大的，毕竟100速左右的围巾一大堆，满速一段速度M巨牙鲨还是有相当多的PM可以超过的。

至于双打，M巨牙鲨要打出输出难度不小，和其他简单粗暴的Mega手相比竞争力不太够，所以出场率反而远低于普通巨牙鲨。

配招：

没有后路（重速度物攻+）：保护+咬碎+精神之牙/冰牙+攀瀑/毒突

Anti：

M巨牙鲨的主力输出技能自然是咬碎，而常规三攻是恶超水，那么就出现了一大堆盲点——毕竟恶超打击面重叠相当多，最主要的就是恶系变得更难突破了。虽然挡三攻的水恶和草恶耐久都不咋地，但面对M巨牙鲨，只要不被秒就能反转局势。妖精同样是一个问题，无论第三攻是水还是毒，M巨牙鲨总是难以突破那些大仙盾，尤其玛机雅娜和鳍鳍、M大嘴。最后，虽然有精神之牙可以打格斗系了，但怕音速拳的问题仍然没有解决。

NO.321 吼鲸王 水

特性：水幕/迟钝/压迫感

职能：水盾、炮台、强化

评估：嗯，是比空气还轻的Pokemon呢。

NO.323 喷火驼 火/地面

特性：熔岩铠甲/坚硬岩石/愤怒穴位

特性：撒钉、炮台、空间打手、强化

评估：比起火山，我想到的是油罐车。

对于喷火驼，在获得Mega前的XY时期，我印象最深的就是有一次大王在吧服队里带的撒钉特盾喷火驼，因为我那时队里正好有一只微波炉……火地属性其实非常不错，攻击性相当足，而防御端虽然有个水系四倍弱点，但其他弱点也就一个地面，看看还有水免的原始古拉就知道火地这个属性的出色了。然而喷火驼显然是暴躁过头了，于是种族大把给了双攻，导致了喷火驼成为了一个最难受的低速脆皮（当然，这个耐久还没到脆皮的程度，但低速本来就对耐久有了更高的要求），这就没什么办法了，在66中这类PM实在相当难发挥。不过喷火驼的输出还是挺实在的，火地岩打击面非常舒服，尤其地本还是特攻的情况下。特性并没有进一步提升输出（什么？单打用怒穴？），而熔岩铠甲又是个相当酱油的特性（不是火躯，熔岩铠甲是不会冰冻），所以也只有坚岩比较实用了，虽然有坚岩仍然会被水冲死，但在面对非本地震时更有底气了一些。

显然，喷火驼最容易想到的用法就是命玉撒钉三攻，能够最大化喷火驼的抗性优势和火地岩三攻输出。另外，火地本身对电系有天然的克制作用，这个耐久吃觉冰和非本冰光也不是很痛，所以似乎也可以AV四攻。但真要组四攻时，才发现原来喷火驼没有第四个属性的攻击技能来凑格子，像钢炮觉草这种估计好几局都点不到一次，要凑四攻也一般会带觉冰，但还不如带OH大火两个火本。还有个问题，那就是力度。虽然前面一直在吹火地特攻双本，但再怎么样攻击也离不开种族，105极攻的力度算不上太高，虽然打击面不错，但很容易被能力盾吃得死死的（即便带上命玉仍然是如此），所以命玉的增幅对喷火驼是相当重要的。在特定的环境下，喷火驼也可以针对性地来带道具，比如在UU抗地果喷火驼是相当多，这样在和重爆、流氓鳄之类的地面系对攻时会有逆转性的作用——虽然我觉得这样用难度大了点，而且很多时候不见得是赚的。草Z太阳光线也是一个不错的针对性用法，在喷火驼很容易勾引出水地的情况下，先读还是很容易中的，毕竟这不是个主流用法。

喷火驼有着岩切，所以也可以走岩切清场流——但这样由于性格要加速，双刀就比较亏了，要么放弃双刀，要么性格减防，虽然说特攻端也有原始力量吧，但和石刃比起来就……至少命中是满的。

双打的喷火驼自然是空间打手的一员了，名为喷火驼，自然有着喷火了。然而……双打喷火完全被煤炭龟刷屏了，虽然喷火驼特攻更高一点，但自带的晴天BUFF是怎么也赶不上的。当然，喷火驼有着地本不怕常规花龟组合难以应对的火系，所以也还是可堪一用的。另外自然不能忘记怒穴了，比起速度不上不下的流氓鳄，喷火驼可以空间怒穴AOE地震疯狂输出。

配招：

常规炮台（重HP特攻+）：大字爆+大地之力+石刃+隐蔽石砾/觉醒力量冰/燃烧殆尽

岩切（重特攻速度+）：岩切+大字爆+大地之力+石刃/觉醒力量冰

Anti：

喷火驼作为一个低速，耐久也不出色，要击杀还是很容易的，不像原始古拉那样有水免和自带晴天，那么水系就是喷火驼的天敌——当然，前面有提到了草Z的喷火驼，所以谨慎点也可以先行试探一下。一般情况下喷火驼很难造成推队的威胁，但其很容易钻火系和电系的空子，所以队伍里的火系和电系如果对喷火驼办法不多的话，不妨多尝试双换压制，喷火驼离开属性优势后就很难找到安全的出手机会了。

11月新作，我好慌

NO.323 喷火驼（Mega） 火/地面

特性：强行

职能：Mega、特盾、炮台、空间打手、撒钉

评估：从呆火驼到M喷火驼就是一个睡醒的过程。

作为减速的Mega，M喷火驼比起之前的种族华丽了不少。在特性变成强行后，特攻端便无可争议地成为了主攻方，大火大地力均有着强行加成，比起物攻端地震要好多了（当然，Mega与否都有的问题是没有可靠的物攻火本）。虽然没了眼镜命玉的增幅，但特攻大幅提升到145且有着强行加成的M喷火驼比Mega前的眼镜喷火驼力度还要高上不少，这就更使得普通喷火驼没啥人用了——尤其M喷火驼耐久要更高了一个层次。

由于M喷火驼物特更加悬殊了，所以双刀意义就不大了，大多数时间里物攻种族是浪费的状态，因为原始力量也受强行加成，那么基础威力就不比岩崩低了，更别提极限特攻下的物特差距了，原始力量在这个情况下输出还要远高于石刃。M喷火驼速度降低后已经和煤炭龟是同速了，力度打击面也够格，足够担任起空间打手的角色——问题是M喷火驼没有特攻强化，虽然基础力度不错，但缺少破盾能力，更别提特攻手总得面对神蛋的制裁，于是在空间打手的竞争中特攻手天生就要弱上一筹。配招方面，双本必带，强行加成的火地双本已经足够应对大部分局面，所以如果M喷火驼不是队伍的进攻核心，可以带上钉子或者剧毒增强功能性——火地双本加剧毒相当火毒，剧毒很容易毒中水盾。如果想三攻也行，把前面吹了一波的原始力拉上就可以，至于觉醒，除非针对四倍（比如觉草打水地），否则大部分情况下不如双本一倍直接打。

火地是个好的特盾属性，在M喷火驼种族富裕起来后，可以类似原始古拉那样走特盾路线了。只是强行虽然提升了基础输出，但也让喷火驼的喷烟变得相当尴尬，所以火本仍然攻击性十足，如果嫌弃大火PP少可以选择稳定的火放。不过配招和前面区别不大，除非你想用睡梦。睡梦的效果也还行，双本输出打击面都不错，只是不像M电龙，M喷火驼用睡梦会相当笨拙，操作不好很容易卡场。

双打的M喷火驼自然是AOE专家，和煤炭龟有着强烈的竞争。虽然没晴天占M位引领不了晴天队配合不了裙儿小姐，但有着地本可以突破火系，而不带晴天也不见得是坏事，毕竟对队友的选择限制也不那么大，比如可以拉一个滴蛛霸做队友，或者冰息空间磨牙彩皮鱼先触发怒穴再Mega地震岩崩，比起用法较单一的煤炭龟，M喷火驼的可选战术就要灵活多了（单体而言，煤炭龟引领的晴天队变化就多了）。

配招：

炮台（重HP特攻+/重HP特防+）：大字爆+大地之力+隐蔽石砾+剧毒（原始力量/觉醒力量草看需要带）/（睡觉+梦话）

Anti：

M后的喷火驼比起普通喷火驼输出更高，身体更硬，一脸BOSS相的M喷火驼对攻起来的确很难处理。但作为低速，M喷火驼仍然难以达到致命威胁的程度，而即便抗虫免电，M喷火驼还是很容易陷入游击的节奏，尤其在四倍弱水的威胁下M喷火驼很多时候连强攻破节奏都难以做到。另外，基础力度虽然高，但没有特攻强化和增益的M喷火驼破盾仍然是个问题。虽然很多水盾能被大地力2HKO，但面对上来挡的水盾，M喷火驼大概是没啥勇气打出第二炮，因为就没几个比M喷火驼还慢的水系，而先手沸水又基本都能秒掉M喷火驼。蟾蜍这类水盾还好，像美纳斯海兔兽这类有回复的水盾，打半血的大地力起不到任何压血的效果。另外，火地的那些个属性盲点也仍然可以挡，因为双攻的M喷火驼较多，像雪姨、飞鱼这类抗双本的挡起M喷火驼来还是相当容易的。

NO.324 煤炭龟 火

特性：白色烟雾/日照/硬壳盔甲

职能：火盾、物盾、撒钉、工兵、强化、炮台、空间打手、天气手

评估：突然放晴.jpg。

七代给了很多冷门PM一个福利，大嘴鸥和煤炭龟则是其中的典型，不仅天气特性是普特，而且还对老牌天气手造成了极大的冲击。不过其实煤炭龟在获得天气前比大嘴鸥要混的好多了，毕竟你看这一排职能除了最后两个其他都和晴天没啥关系。煤炭龟有着出色的物耐（钢鸟级别），不算太低的双攻和空间高速，特耐较低比较遗憾，因为火系更适合作为特盾，但作为强化手和输出手来说，物耐高有利于直面自己的弱点。在自带晴天前，煤炭龟的输出能力是不怎么出色的，而虽然能同时撒钉高旋，物耐也高，但火系本身弱钉弱地，煤炭龟同时还是个低速，所以煤炭龟其实是不适合作为核心工兵的，这就相当限制了煤炭龟的使用率。但在有了天气后，这些都变成了浮云——什么？你作为天气手还能撒钉扫钉，太棒了！咳……这些功能使得煤炭龟成功在OU立足，其他两个特性就比较浮云了。尤其白色烟雾——你说这特性像白雾那样可以阻止自己用技能使得能力下降多好，这样配合破壳说不定能和日照有的一拼（虽然效果这样的话获得日照的大概就不是煤炭龟了）。

虽然花龟组合从七代开放排位开始就相当毒瘤，但在单打中煤炭龟的单兵实力并不怎么样，除非你就是空间队给煤炭龟眼镜喷火啥的。因此煤炭龟的用法仍然延续了以前的路子（除了道具上清一色变成了灼热岩石外），那就是撒钉扫钉一把抓，喷烟剧毒下状态这个用法，努力可以直接极限特耐，或者极限物耐追求首发强行出钉的能力，钢鸟级别的物耐使得煤炭龟的物理端相当硬，极攻土猫的地震仍然只能打煤炭龟七成出头，所以煤炭龟是可以带动快节奏出钉晴天爆破队伍的，虽然看起来煤炭龟的速度和快节奏没啥联系，但比起九尾Y喷，煤炭龟首发能干的事情要更多。如果打定首发撒钉炮灰的路线的话，高旋就没啥必要了，可以用哈欠\*\*换，这样反而更容易活下来，目的是给队友创造无伤上场的机会——炮灰了也不要紧，同样达成了目的，于是类似的，你也可以选择大爆炸更为主动地离场，顺便破个气腰。其他的大地力地震意义相对较小，如果想针对火钢可以带上，但带了还是打不过，四倍打火钢跟火钢大地力两倍打过来差不多伤害，所以意义也只限于读换或者强行破火钢，其他的……四倍都打火钢这伤害（无攻六成多），能指望打其他PM多少。偶尔也有煤炭龟带净化雾来反强化的，但煤炭龟没速度没回复，除了对占卜X这类蓄力强化或者香草破壳这类强化，我感觉实际效果堪忧。

相比之下，以前见的比较多的破壳煤炭龟在现在倒是基本见不到了，明明有了晴天火本力度更加爆炸了才对。虽然……20速破壳的确有些诡异，极速破壳一次速度才到304，连90极速都不到，但快过了鼹鼠，倒是改变了食物链方向。而且，破壳煤炭龟在目前是绝对的冷门用法，很多时候是可以做到2连发的。和喷火驼一样，煤炭龟也没有靠谱的物攻火本，所以虽然物特攻数值一样，仍然是特攻型居多。那么三攻中火本大地力必带，剩下一个格子可以针对神蛋带蛮力，带石刃或者觉冰/阳光烈焰补盲，或者直接开炸（你说煤炭龟也是火地双属性多好）。

相对来说炮台型煤炭龟就不如上面两种了，虽然眼镜OH力度吓人，但低速加弱钉使得煤炭龟重复上场能力较弱，对出手时机要求也更高，除非空间辅助，否则会非常难用。

双打中的煤炭龟就相当毒瘤了，花龟虐白神器，对没有防范的队伍也有极大的杀伤力，虽然在大家习惯后发现也不是那么无脑。但在空间盛行的双打中，煤炭龟作为低速高输出AOE炮台实在是太受欢迎了，3D2、智挥猩乃至谜拟Q都喜欢带上煤炭龟作为后宫，基本上煤炭龟只要极攻满HP带个木炭，保护喷火热风阳光烈焰就能出场了，如果怕对面的火系也可以带大地力，虽然我感觉打不出什么伤害。

配招：

旗手（重HP物防+/重HP特防+）：喷烟+隐蔽石砾+高速旋转/哈欠/阳光烈焰/大地之力+剧毒

破壳（重特攻速度+）：破壳而出+大字爆+大地之力+阳光烈焰/觉醒力量冰/石刃/大爆炸

Anti：

作为晴天旗手，当然拿雨天旗手来挡是最稳的，于是大嘴鸥和煤炭龟就成了一对CP（尤其大嘴鸥还有除雾）。和九尾不同的是，煤炭龟是个绝对的低速天气手，连M暴雪王天气都抢不过它（单论速度的话，Mega回合二次抢无解），所以其他天气手不适合首发对干（老班除外）。另外，要防煤炭龟更要阻止撒钉，那么最好能首发一个抗火的挑拨手，比如暴鲤龙，或者能直接对煤炭龟有致命威胁的PM，比如尼多王、虚吾伊德。煤炭龟在单打中倒也不是特别大的威胁，对空间晴与其对付煤炭龟还不如说对付的是空间手。要挡的话也不难，因为单打煤炭龟多为盾向，阻止一波晴天火本就行了，拿属性盾吃下就行，低速没回复弱钉的煤炭龟持续生存能力还是比较一般的。

NO.326 噗噗猪 超能

特性：厚脂肪/我行我素/贪吃鬼

职能：特盾、队医、炮台、破盾、空间手、双打辅助

评估：又一个长残的小家伙，跳跳猪多萌啊。

作为一个超能系，是个特盾并不是啥稀奇事情，像日岩那样是物盾而特耐脆皮的才是一个奇葩，这就使得噗噗猪并没有凭借其突出的特耐在茫茫超能系PM中找到自己的存在感……光说梦幻就简直没法比了，种族全面压制，技能还深不见底，纯超又不是个好的盾向属性于是分级也只是UU，更别说低分级还有细胞呆呆王这些好特盾了。单看种族分布的话噗噗猪是很不错的，虽然长得胖但是个灵活的死胖子，和女王跑的一样快，双耐也更出色一些，只有攻击力不够，但也还算够用，但女王有着亲女儿般的技能池，六代更是获得了大腿妖精属性，对比之下噗噗猪简直是个没人疼的死宅了，动画里甚至还靠抢自己退化的宝石来找存在感。三个特性中规中矩，作为胖子和卡比有着惺惺相惜的地方，厚脂肪获得两个宝贵的抗性非常有意义，这使得噗噗猪在扛各种超火（一般是觉醒火）组合时颇有心得。我行我素意义不大，贪吃鬼在66中同样难以发挥。

由于噗噗猪是个绝对冷门，同时作为胖子外观上有很大的欺骗性，所以80速很多时候能阴到人，自身有着戏法可以寻求专爱戏法破盾。攻击技能没啥好说的，大众超斗鬼就行了，值得一提的是有个力量宝石，所以也可以超斗岩以示区分，打打秃鹫这种还是不错的（然而……算了一下发现打特耐秃鹫三成都不到，简直垃圾力度）。由于特攻实在太捉急，如果不带眼镜的话很难打出伤害，所以带围巾的噗噗猪也不用刻意追求输出，虽然不像女王那样围巾下还有一堆可用的变化技能，但围巾电磁波偶尔还是有点奇效的。

走耐久路线的噗噗猪同样可以速耐，80极速可以压制过大部分盾牌，先手挑拨的意义还是比较大的，带上电磁波也能对速攻手有着比较大的威胁。但这样用的噗噗猪同样有着强大的竞争对手，那就是即将加冕为主神的耐克骡子马，在续作出来前的骡子马的受向用法同样也是这个节奏，但它有着再生和钉子，不至于在对着盾牌放完电磁波后就没事干（虽然我觉得撒了一把钉子后还是没事干）。噗噗猪的特长在于摇铃铛，于是挑拨电磁波超本后如果不带补盲基本上就是摇铃铛了。虽然这个用法看上去非常鱼，但除了把电磁波换剧毒，不挑拨带替身吹飞外真的没啥变化了（或者你可以用镜反作为第二攻击技能）……毕竟技能池比起女王差太多，人家有电磁波都不用，都用鬼火来着。

噗噗猪也可以进行冥想强化，然而基本所有超能系都能冥想，而且冥想后特耐都很硬，于是物耐比较捉急怕打落的噗噗猪并不怎么吸引人。

噗噗猪在双打中总算有一点存在感了，作为一只聪明的猪，噗噗猪能够用单纯光束、特性交换（虽然噗噗猪并没有啥吸引人的特性，所以还是前者用的多），并且是个空间手，比起天然鸟要肉上不少（虽然没人家的地免），还是稍微有点特色的。

配招：

灵活死胖子（重特攻速度+）：戏法+精神强念+气合弹+阴影球/力量宝石/电磁波

迷之特盾（重HP速度+/重HP特防+）：精神强念+挑拨+电磁波+治愈铃铛（正文提到的技能按需加入）

Anti：

噗噗猪是一个标准的超能系，同时没什么特别的技能（戏法能阴到人也要看本事，硬生生对着小蛋上场的心里没鬼才怪）需要防备，盆栽勾魂秃鹫等超能终结者自不用说，噗噗猪这个力度即便没抗性吃下来也不难，并且没有回复对受乏力，拿个标准的盾牌去对受就行了（职能中的破盾基于戏法）。

NO.327 晃晃斑 普通

特性：我行我素/蹒跚/唱反调

职能：强化、接力、工兵、许愿、空间手

评估：世界上没有两只相同的晃晃斑？

晃晃斑是一只相当魔性的PM，不仅在花纹那鬼畜的相同概率上，更是在舞蹈上，XY群战能遇到5只晃晃斑同台尬舞，画面实在太美。但晃晃斑场外生活太丰富，以至于种族相当蛋疼，60的水桶腰大概也只有向日种子能碾压了，这意味着正常用的话晃晃斑可以说毫无用处，这能力实在太低，甚至还比不过很多未完全进化型的辉石前耐久。然而，就是这个然而，晃晃斑的对战娱乐性相当强，以至于我怀疑唱反调特性是在晃晃斑三代出生时就为它设置的。那么其他两个特性自然就没什么存在意义了，我行我素理论上配合摇晃舞玩群体混乱，但混乱一则被削，二则裙儿小姐同样可以实现这个目标。而蹒跚……相当拼脸的特性，而且触发条件还非常苛刻。

晃晃斑最出名的战术自然是猫手加唱反调的战术队伍了。在晃晃斑刚刚获得唱反调时大家都很疑惑，因为晃晃斑自身并没有副作用降能力等级的技能，类似草蛇的叶爆或者鱿鱼的蛮力，但发现有猫手后，新世界的大门就打开了，使得晃晃斑成为了拥有降能力类技能最多的PM，甚至有创造胜利这样强大DEBUFF（BUFF）的技能。那么以晃晃斑为核心的猫手队就呼之欲出了，可以借助画狗的力量将创造胜利、蛮力、龙星群等唱反调众梦寐以求的技能集中起来，让晃晃斑猫手摇出，顺利强化起来的情况下还可以选择用接力棒接走给带创造胜利的V仔这种，靠着高威力的强化技能实现推队的效果。然而——晃晃斑基础能力太糟糕，强化起来一两次威胁仍然不够（而且有时候不能摇到加双防的技能很难站得住，上场的第一回合更是相当危险），因此这种用法也只能是娱乐了，虽然娱乐性的确很强，毕竟……整队就没一个正常的，晃晃斑挂了就可以直接投了。

如果要用正常点用法的话，晃晃斑就基本没啥出场机会了，虽然有高旋、许愿、空间、戏法、鼓掌、冥想接力等优秀的辅助技能，但本身受不住也没伤害，普通属性又是个典型的能力盾属性，也就是没能力就当不了盾的属性，于是晃晃斑就流落于NU底层了。

有着下马威、鼓掌、空间、束缚的晃晃斑作为一个双打辅助还是可以的，毕竟输出交给队友，自己借着腰带放个空间，空间下能鼓掌到保护啥的就已经赚了，死得快还省空间回合给后排无伤上场来着。另外，晃晃斑有着聚光灯，皇家里再带上摇晃舞空间鼓掌啥的，会变得相当猥琐，仇恨度妥妥的。

配招：

猜猜我用啥（重HP速度+）：猫手+替身+接力棒+任意（一般前三个技能就够了，你也可以带个报恩啥的求稳，或者舍弃替身许愿保护）

Anti：

如果真的遇到了晃晃斑引领的猫手队，直接用强攻手直接怼死晃晃斑就行了。另外，引火的鬼灯是晃晃斑的一个绝对的克星，免疫创造胜利蛮力普本抵抗叶爆的属性让依赖这些技能的晃晃斑无力可使，其他有着部分免疫的PM也可以针对性对抗欧皇晃晃斑。

NO.328 大颚蚁 地面

特性：怪力钳/沙穴/强行

职能：破盾、救场

评估：其实这是蚁狮，吃蚂蚁的那种。

蜻蜓一家的进化链相当之奇葩，且不说一只蚂蚁进化成了一只飞（地）龙，初始形态的大颚蚁的物攻和最终形态蜻蜓龙的物攻是一样的，意味着中间的超音波幼虫物攻反而下降了，相当神奇。而且大颚蚁的三个特性和进化后没有任何关系，把大颚蚁和蜻蜓龙当成两只PM来写也是没有问题的。种族上，作为初段形态的大颚蚁自然是相当低，但又偏偏物攻鹤立鸡群，在可以放弃治疗直接极攻的情况下输出还不错——100种族和三地鼠相同，甚至高于七代前的三地鼠，是沙地狱拥有者中物攻最高的一个，而且现在仍然是第一，因为三地鼠除非围巾不然很少极攻，这就使得以前大颚蚁甚至能和三地鼠同台竞技，即便速度差太远，但有腰带的情况下反正都能打一次输出，抓掉对手关键PM就赚回来了。那么既然使用目的性非常强，其他两个特性就没必要看了，锁定沙穴抓人。

由于大颚蚁属于绝对的脆皮低速，所以大部分情况下一局点一次地震就可以光荣献身了，除非你能神级操作抓到锁电招带专的PM，那么除了地震之外的技能意义就比较小了，主要是追求克制面实现抓人的多样化，因为大颚蚁不像地鼠能临别礼物撒钉子，只能上场就干。不过一个先制还是很有必要的，因为能够限制交换，大颚蚁是可以帮助收残的，于是电光一闪一般还是要带的。其他的倒是比较随意了，蛮力咬碎补充克制面比较常见，岩石系方面没有石刃只有岩崩一般打不死人（四倍克制的一般都是飞起来的）。

大颚蚁算的上是66特产，其他类型的对战中一般是见不到的。双打中虽然可以抓人灭歌，但实机双打本来就不限制踩影，那么沙地狱的地鼠大颚蚁就没啥利用特性出场的机会了。

配招：

咸鱼抓人（重HP物攻+）：地震+电光一闪+蛮力+咬碎/岩崩

Anti：

在三地鼠加强后，大颚蚁在OU中就完全没出场机会了（虽然在三地鼠黑屋那段时间有一些蛋疼的家伙用大颚蚁替代三地鼠塞进了模式受），而在低分级需要特别抓掉的PM不算多，用大颚蚁很多时候会很亏，因为大颚蚁不像地鼠那样借着高速可以换人借腰带吃攻击下回合先手秒人，超级低速加脆皮的大颚蚁要想出手必须无伤上场，可以借助后手游击上场或者炮灰上场，而更多情况下是后者，在腰带破了以后，大颚蚁基本上就只能当炮灰了，那么为了确保抓到目标PM，往往需要付出两只PM的代价。这不见得是亏，像二换一搞死火钢给后排火蛾强化推队显然是赚的，但低分级的BUG攻击手就少了，二换一难以达到预期效果。由于这是抓人型PM，要Anti就只能靠操作了。但大颚蚁比起三地鼠要好对付得多，极度依赖腰带的大颚蚁只要给一把钉子，在钉子被扫掉之前基本上上场就是送人头。如果对方防钉态度很坚决，不搞死己方关键PM不罢休，那么预判对手目的，保护好关键PM，适时双换试探，对送上来的人头三思而后吞。

NO.330 沙漠蜻蜓 地面/龙

特性：漂浮

职能：工兵、炮台、强化、中转、游击、物盾、地盾

评估：飞天扛打雷，挖洞躲地震~

作为时拉比的远房大表哥，沙漠蜻蜓拥有着一个翠绿的洋葱头，还有着一个水桶腰，虽然血脉稀薄了一些只有少部分达到了时拉比的水准。然而，地龙属性是个大腿属性，虽然除了利亚斯以外其他的地龙身上都有着极强的悲剧光环，就连利亚斯自己也有着Mega变弱的尴尬，至于Z神……没封面的一级神？但不管怎么说，地龙是个好属性，攻击性强大的同时防守端也还不错（虽然这是因为地龙三只耐久都还不错的缘故），而蜻蜓有着浮游，更是联防利器，最为出色的地方自然是基本无视地岩打击面了，有着火地电三个重要抗性的蜻蜓可以比较轻松地挡下V仔这种类似的攻击手。这建立在80 80 80的耐久三角基础上，水桶腰的好处就是样样都有点用（虽然样样不精），同时蜻蜓有着100速攻，都是还不错的水平，可惜四代横空出世的利亚斯将前辈蜻蜓龙的“地龙”专属称号硬生生抢走，更是再也没还回来，代代都是冷无缺级别的存在。

然而除了属性相同，蜻蜓和利亚斯倒并没有多少相似之处，顶多因为这两单挑时被利亚斯102速先手击杀而被黑一波，但蜻蜓的确是独一无二的。蜻蜓有着地免更容易参与联防，有着鸟栖除雾更适合作为中转盾牌，有UT能游击，有利亚斯没有的龙舞——虽然七代才获得。所以，蜻蜓并没有活在利亚斯的阴影下，这比隆隆岩的处境要好得多了。

先说说我最喜欢的用法，那就是除雾蜻蜓。蜻蜓是一个少见的地免抗钉还有稳定回复的扫钉手（其实地免抗钉除雾就已经唯一了），用起来非常舒服，对常见的地面撒钉手鼹鼠土猫以及钢系撒钉手火钢钢羊啥的都有不错的压制力（当然，对土猫只能耗），同时地本能够压制住钢兵，不像秃鹫纸御剑啥的担心被钢兵钻一波空子，反钉能力很不错。除了扫钉外，可以看到蜻蜓是可以挡上述PM的，那么拉物耐就非常有必要了，因为能挡的打击面主要来自于物攻，特耐端虽然有电免，但电冰是不敢去挡的。那么除雾鸟栖必带，在不拉攻的情况下蜻蜓的输出能力非常捉急，因此克制面弱鸡的龙本常年属于被舍弃状态（龙爪威力低也是一方面，或者你可以选择龙尾抽人，但蜻蜓本身没钉子），剧毒配地震是个人非常喜欢的一种用法，甚至有时候不想被钢鸟啥的钻空子地震甚至可以换成火放或者UT变成无本系——这是个没梦想的沙漠蜻蜓。

在七代获得龙舞后，龙舞型蜻蜓俨然成为了最主流用法，相比同有龙舞的Z蛇，蜻蜓的优势并不算突出，虽然速度较高，物攻持平，但耐久差得实在太多，而且Z神有着盘卷龙舞两种强化，还有神速，迷惑性非常强。于是蜻蜓只能全力输出，在地龙加漂浮的抗性支持下龙舞两次还是比较容易做到的，那么可以追求极攻补充一下捉急的力度。配招方面，作为绝对主攻技能的地震必带，龙本的高打击面优势在强化型的蜻蜓手上能得到较好发挥，但龙爪和逆鳞的比较还是相当蛋疼，好在七代可以选择龙Z逆鳞规避一下副作用。龙火地目前仍然是全打击面，所以蜻蜓可以选择火拳凑火打击面，但龙系的天敌在六代后变成了妖精，鳍鳍作为妖精第一大盾更是备受针对，因此能同时打钢鸟和鳍鳍的电拳也备受欢迎（顺便还能波及一下飞机，至于打鳍鳍，其实地震电拳威力是一样的）——虽然龙地电就打不动草仙的哞哞和恶心棉了。若要针对所有妖精，钢系和毒系的技能自然最好，但蜻蜓没有毒突，只有个命中捉急的钢尾，于是携带率极低，甚至有部分钢Z蜻蜓的诡异存在。另外，要模仿Z神耐久向龙舞强化也不是不行，毕竟蜻蜓有鸟栖，回复起来比Z神方便得多。

在更早的时代，除雾还不能扫钉的五代时，蜻蜓的主职是游击手。这个职能到现在仍然没有改变，事实上围巾蜻蜓龙比龙舞蜻蜓要好入队得多，因为并不需要队友怎么配合，而且目前环境围巾非常多，蜻蜓龙作为100速的围巾也有了一定的用武之地，主要靠着双本的广阔打击面和UT和其他游击手进行竞争。另一方面，由于蜻蜓的围巾率和利亚斯的围巾率不分上下，所以其他道具的蜻蜓很多时候可以装一波围巾进行骚操作。围巾蜻蜓的核心技能是UT和地震，龙本倾向于逆鳞作为高威力收割技能，剩下一个格子随便带个补盲，或者围巾除雾牺牲自己服务M凯罗斯等弱钉队友。不过……围巾蜻蜓并不一定就要走物攻，特攻虽然只有80，但特攻技能威力高，而且大地力的伤害很多时候要高于地震。这种蜻蜓配招就很明确了，UT龙星大地力大火完美四格，虽然蜻蜓也有着爆音波，但不像音波龙，蜻蜓有着地本特攻，打击面很完美，并不需要非本爆音波打伤害。其他的话，偶尔也有蜻蜓带砖头专眼追求输出的，但我感觉离开速度的攻向蜻蜓龙会很闲鱼，因为这力度再怎么提也达不到破盾的程度。

双打的蜻蜓龙是AOE队友的好帮手，不吃地震也不吃放电。其他的话大部分情况下抢不过利亚斯的戏份，但蜻蜓有着顺风——这个顺风极其隐蔽。至于围巾龙星砸利亚斯，大火烧纸御剑啥的，说说就行了，后面两个也可以围巾啊……

配招：

物盾工兵（重HP物防+）：除雾+鸟栖+剧毒/龙尾+地震/火焰放射

龙舞！（重速度物攻+）：龙舞+地震+逆鳞（可Z）/龙爪+火焰拳/闪电拳/钢尾/石刃

物攻游击（重物攻速度+）：地震+逆鳞+UT+火焰拳/大字爆/闪电拳

特攻游击（重特攻速度+/重速度特攻+）：大地之力+龙星群+UT+大字爆

Anti：

蜻蜓严重缺力度——这使得只龙舞一次的蜻蜓很难对盾牌造成什么威胁，尤其面对仙盾时，极攻龙舞一次电拳打鳍鳍刚过半，算上剩饭只能说是概率2HKO，而鳍鳍反手月爆能打8成多，意味着蜻蜓在龙舞时随便吃点伤害就推不过去了。飞机免疫地龙双本，如果蜻蜓是最常规的龙火地组合的话那么飞机挡起来就毫无压力，有电拳的话……反正一次龙舞也秒不了。其他的很多能力物盾挡挡也还算轻松，比如头盔土猫蔓藤电鸟，试探出没火拳后的草钢等。当然，毕竟蜻蜓是正牌龙火地打击面，有了龙舞后如果放任不管的话还是很容易被推的，所以能压血尽量压血，能击杀毫不犹豫——对攻向强化手都是这么个思路。

NO.332 梦歌仙人掌 草/恶

特性：沙隐/蓄水

职能：炮台、强化、草盾、恶盾、撒钉

评估：你说叫梦歌奈亚多有逼格。

比起三代其他的低速脆皮，仙人掌不仅脆皮，弱点还是全PM最多的七个，这就使得仙人掌生存环境相当恶劣，自身也就在最低分级徘徊了。但仙人掌同时又有着7个抗性，虽然……抗的这些属性的PM基本都带了补盲技能，放在了弱点侧，所以仙人掌更多是欺负单攻的受逼，伺机控场。仙人掌有着突出的双攻，而且和另一只草恶天狗一样同时有着剑舞和阴谋，看起来走哪攻都可以，问题在于天狗速度尚可，而仙人掌强化了没命输出就相当于浪费回合了，所以本系先制偷袭对于仙人掌意义非凡，直接使得剑舞型压倒了阴谋，即便双刀也会在物攻刀带个偷袭。耐久属于脆皮级别，但满HP后也不是随便一个非本克制能秒的，借助7个抗性的辅助也可以中转一些攻击上场。至于速度则是硬伤，对于空间太快，对于速攻又不着边际，如果不是有偷袭，仙人掌的日子就没法过了，这直接使得双强化技能算是砸在仙人掌手里了，很难实现推队。特性自然优先蓄水，一个免疫对于脆皮来说远比一个抵抗要靠谱，同时水免使得仙人掌不吃沸水也是好事情，回血倒是个顺便的效果。沙隐则只能是个传说了，永沙时代结束后这个特性由被BAN级别直接到了鸡肋级别，但诡异的是仍然有人用光粉沙隐仙人掌到处撒种子。

相对来说，仙人掌所有抗性中最靠谱的一个还是水免，因为单攻水不少，挡起来更加轻松，于是仙人掌很自然地承担起挡水反水的任务，利用对手交换间隙偷伤害或者下种子撒钉。首先，偷袭仍然是必带，虽然在读换时用不了，但这显然是仙人掌的核心技能，保留对对方高速的威胁能力。其次，既然是挡水，那么草本也就是种子爆弹（或者双刀能量球或亿万吸收）同样是必须的，否则对水系就不能造成足够的威胁——单攻水系多，其中沸水加剧毒的也是相当多。接着就是钻空子技能了，种子相当万能，偷血加回复加逼换，配合刺球系列PM的针刺防守耗血能力非常不错。钉子也是一个常见的读换技能，仙人掌拥有的是撒菱（拔刺）——和某只刺猬非常像，可惜仙人掌并没有六代草主的那个物耐。如果想继续走进攻路线，那么可以选择剑舞，寻求剑舞偷袭的突破可能。剩下一个格子如果有打落可以双恶本，可惜仙人掌连咬碎都没有，于是可以用蛮力/吸收拳或者毒突进行补盲。

上一段看起来有点乱，主要是种子消耗类型和剑舞强攻型。前者如果更极端一点可以极限特耐剩饭带欺诈，一般情况下满HP物攻就行。后者……毕竟是剑舞，满速也是可以的，刚好过了无速洗衣机，少数情况下可以先手丢种子爆弹。仙人掌和命玉非常搭，虽然脆皮但有着吸收拳、亿万吸收、种子这些高效的回复技能，无论炮台还是强化都比较适合命玉。

仙人掌的特攻端并没有什么值得一提的地方，优势主要在草本上，无论能量球还是亿万吸收都优于种子爆弹，但关键的恶本上只有个恶波。气合弹也算个优势（钢系特盾比例还是少的），威力可观，当然用RP弹心脏得很强大才行。剩下的优势自然是觉醒了，但仙人掌似乎并没有什么需要四倍觉醒来针对的死敌，实际上恶系就没几个用得到觉醒的（忍蛙那个是例外，觉醒都能当本系用的家伙）。而阴谋看似和剑舞分庭抗礼，但离开偷袭后强化效果锐减，因此即便仙人掌主特攻，更多的也是偷袭加特攻三攻的组合。

仙人掌其实也有同旅、鼓掌、束缚这些不错的变化技能，碍于速度问题，加上同旅被削，现在是相当难用的。

双打的仙人掌似乎可以配合空间食用，但这个速度实在偏快，出场率并不高。

配招：

播种（重HP物攻+/重HP特防+）：偷袭+种子爆弹+针刺防守/撒菱+寄生种子

剑舞（重速度物攻+）：剑舞+偷袭+种子爆弹+吸收拳/蛮力/气合拳/毒突

双刀（重HP特攻+）：亿万吸收/能量球+气合弹+恶之波动+偷袭

Anti：

只要不被钻空子，一般情况下整局仙人掌都很难有什么发挥，低速加多弱点加脆皮实在太致命，偷袭威力被削后即便加上克制修正也很难秒人——即便会被秒也可以换走，仙人掌又没追击。即便被钻到水盾空子让仙人掌上场了也不是很麻烦的事情，大不了被撒个钉播个种啥的，由于恶本依赖偷袭甚至反过来还会被各种草系钻空子，比如和它很像的同类布里卡隆（这个算完挡了）。即便被剑舞了也不是太大的事情，只要拿个耐久过得去（不会被剑舞后偷袭秒）的PM抓着那些个弱点怼就行了，毕竟仙人掌只有NU的实力，要对付还是比较简单的。

NO.334 七夕青鸟 飞行/龙

特性：自然回复/无关天气

职能：特盾、龙盾、强化、中转、队医

评估：生为龙，不强则耻。

青鸟没有任何龙系的特征，据百科说法青鸟的龙系来源是天龙座，不明觉厉。作为龙系中最常见的飞龙，青鸟的压力相当大，虽然这是个不错的属性，但有着肥大雪姨两尊准神和音波龙这个悍将在前，青鸟显得相当没存在感。作为高富帅的龙系，青鸟的种族连500都没到，攻击能力更是惨不忍睹，特长是特耐，看起来的确是龙族的耻辱。比起特点类似（龙舞/双刀/摇铃铛）的肥大，青鸟的种族可以说是全面落后，特性也被完爆，技能方面有一些小特点但和肥大神速暴风没法比，怎一个惨字了得——还好青鸟不屑于和肥大在同一分级对抗，所以日子也就将就着过了。青鸟是少有的一个完全偏盾向的龙盾（毕竟攻击能力全龙族倒数第一），特性自然回复和龙盾用法相当匹配，可以各种吸收来自于盾牌的状态技能，在对受时也更有底气。无天气则更偏针对一些，主要用于针对晴天。

虽然宝石飞道馆的龙舞青鸟给很多人留下了深刻的印象，但青鸟70物攻还是太捉急了，一般还是特盾辅助比较常见一些。飞龙是个不错的防御属性，飞行提供的抗性偏物理，而龙系提供的抗性偏特殊，虽然飞龙花式吃觉冰比较头疼。对于盾向青鸟，鸟栖必备（或者自然回复睡觉，但有鸟栖还是鸟栖比较方便），由于输出不够所以经常需要剧毒来凑，剩下龙本加火放是万用组合（做盾的话特攻先天有优越性，不吃烧伤不吃反伤），反正低分级没火钢也没水仙（嗯……好像有水主）。不过龙本用龙星是逼换自己，用龙波太平淡，用龙息威力太低，所以也可以舍弃龙本，带冰光月爆地震追求克制面，给队友摇摇铃铛，黑雾灭歌吼叫对抗强化，棉花防御让自己肉起来，能干的事情还是不少的，至少后面两项肥大比较难做到（嗯，有龙尾）。

当然，作为龙系，不能进攻就是耻辱。然而青鸟先天不足，所以即便挂上龙舞也还是不能豁出去，对于青鸟的物攻来说，极攻龙舞一段是肯定不够的，所以龙舞青鸟往往也会带个鸟栖慢慢来，甚至有的还会搞棉花防御龙舞双强化走单攻，有些类似双强化替身千箭Z蛇，区别在于青鸟并没有Z蛇的千箭齐发这么强的单攻技能，龙本有着非常大的盲区，所以……不如带饭飞天吧？咳，虽然有一定可行性，但好像没人这样用，一般情况下还是龙本加地震吧，由于青鸟追求强化等级堆出来的伤害，那么逆鳞很多时候伤害是溢出的，用龙爪（脚挠？）就行。

双打的青鸟是天气队的克星之一，尤其面对晴天，尤其面对花龟——可惜的是青鸟并不会水压，虽然力度仍然是主要问题，即便有水压我估计也秒不掉煤炭龟。其他的话，可以放放顺风唱唱灭歌，泛用性不算强，要发挥得进合适的队伍。

配招：

人畜无害（重HP物防+/重HP特防+/重HP特攻+）：鸟栖/睡觉+剧毒+火焰放射+龙星群/龙之波动/冰冻光束/月爆/治愈铃铛/棉花防御

咸鱼强化（重速度物攻+/重HP特防+）：龙舞+龙爪+鸟栖+地震/棉花防御

Anti：

无论龙耻还是龙叛，青鸟总是怕妖精的，所以低分级的水主接客鸟布鲁可以作为青鸟的Anti，水主和布鲁如果带睡觉的话更是不怂剧毒的青鸟。至于龙舞的青鸟……只要不被强化到三段以上也不是什么大事情，当然能被强化到这么多次和六段爬满区别也不大了，说明你没啥好办法对青鸟造成致命的伤害。不过堆特耐强化的青鸟倒也的确挺肉，觉冰都不见得能打多少，尤其在有鸟栖的情况下。所以不妨下个毒，或者撒钉勾引对方强化然后突然吹飞。青鸟的物耐相对一般，加上弱钉力度低，无论挡杀都不算太难。

NO.334 七夕青鸟（Mega） 龙/妖精

特性：妖精皮肤

职能：Mega、抗打落、物盾、特盾、龙盾、仙盾、强化、炮台、队医、中转

评估：《被称为龙族之耻的我只好出卖灵魂叛敌屠龙记》

也不知道青鸟付出了什么（大概是作为一只鸟失去了飞行能力？），青鸟获得了更多绒毛的同时摇身一变成为了一只妖精，虽然我觉得M青鸟怎么看都像是被背后打过来的一个大字爆命中的样子。且不说这个Mega过程中的800字故事，龙仙是目前独一无二的一个属性，也是相当优秀的一个属性，拥有龙系的四元素抗性和妖精的恶斗虫抗性，并且失去了龙系弱点，使得两个弱点本来就少的属性加起来也只有三个不算太热门的弱点（嗯……两倍弱冰好像也不是大事，本来本系冰就少），其中包括火龙、火斗的热门攻击组合，使得M青鸟对付X喷、火鸡等火系御三家是一把好手。青鸟的种族加得相当强行，硬生生把70的双攻提到了110，而特防和速度则没有任何变化。这个加法说不上不好，因为这样青鸟在双攻上都有着较为出色的进攻威胁，而青鸟要凑龙/仙火地的话必须通过双刀（什么？觉地？）。但另一方面，水桶自然也意味着不突出，青鸟走物攻强度甚至比不上不M的龙系，而走特攻当炮台输出又不比女皇甚至仙布，要不是这个属性和外挂特性，我估摸着青鸟就该掉出UU了。特性是皮肤，不同于另外两个仙皮拥有者，青鸟的报恩力度很给力，而且有着龙舞，也同样可以高音打嘴炮，和它们的竞争关系并不大。

作为唯一的物攻仙皮，M青鸟可以玩龙舞。虽然力度上即便有了削弱后的仙皮加成仍然比不过X喷啥的，但妖精实在大腿属性，打击面相当不错，加上地震双攻盲点也就钢鸟叉子瓦斯这些了，但青鸟在物攻端倒是没办法更进一步实现全打击面了，因为火系在特攻端。固然可以带上大火双刀龙舞，但七代后有个双防都硬的辉夜加入战场，不拉攻的大火根本打不动。至于龙本，由于和仙本重叠严重的缘故基本没人带，更别说逆鳞龙爪比起仙皮报恩来的捉急程度了。因此青鸟第四个格子一般会带鸟栖追求慢慢强化，而更极端一点是类似M雪姨的耐久向龙舞，连地震都不用带了，直接带精神回复/治愈铃铛（前者PP更多，后者全队受益），慢慢把强化堆到六段给对手绝望。然而雪姨M前有威吓，M后700种族，M青鸟先天还是弱了一点，这个用法成功率只能说一般般，妖精目前很强势很热门，针对妖精的PM也同样强势，尤其在OU，单攻青鸟遇上火钢辉夜草钢是根本过不去的（虽然……纯物攻的青鸟打后面两个也同样难打）。M青鸟在龙舞PM中具有不错的耐久，在基础速度较捉急的情况下可以舍弃大把速度努力投入到HP上，以耐久换多次强化机会（建议还是拉速到一段龙舞过130，对鸣鸣先手还是很有必要的），在拉一部分HP耐久后，吃很多电系觉冰会更加稳当，比如满攻电束木觉冰的伤害由必定2HKO到低概率2HKO，反正一段龙舞也过不了围巾电束木，一定的耐久比速度更可靠。

特攻型的M青鸟则是类似女皇仙布那样吼高音了，由于基础特攻一般且没有特攻强化的缘故，M青鸟的高音打人并不算痛，比起其他两仙皮的优势则主要在于有大火和鸟栖，续航和破钢能力要更为出色，但同时M青鸟没有超能系技能，对毒系和火钢的威胁就只能来自于物理端的地震了。考虑到特攻M青鸟格子的确比较宽裕，仙火鸟栖加地震是比较合理的一个配置。什么？龙本又不见了？不觉得龙星和这套配招放一起违和感满满嘛。特攻M青鸟更偏向生存，类似于仙布，加上对双刀有一定需求，努力上可以放弃速度（带地震的话性格可以减速），重视HP和特攻，或者当盾可以拉对应的耐久。当盾的M青鸟稍微有点浪费M位，虽然抗性出色但没到逆天的程度，虽然……炮台型M青鸟本来就有些盾的味道，三攻鸟栖担任中转也是合格的，铃铛黑雾啥的辅助技能有需求也可以插进去，但我觉得M青鸟的格子还是留给仙地火鸟栖比较舒服。

双打的M青鸟主特攻唱高音的比较多，但作为妖精本身怕妖精，速度也不快，输出更是比不过女皇，虽然目前还没放出来M石，但感觉本来存在感也不是太强，或许Mega本身的属性优化耐久提升唱灭歌更稳才是重点。

配招：

龙舞（重速度物攻+/重HP物攻+/重HP一防+）：龙舞+报恩+地震/治愈铃铛/精神回复+鸟栖/大字爆

炮台（重HP特攻+/重HP一防+）：高音+火焰放射/大字爆+鸟栖+地震/治愈铃铛/剧毒

Anti：

M青鸟没有四倍弱点，基础耐久也高，加上很多龙舞型M青鸟也拉大把的HP，很容易让人感觉无所适从。然而力度始终是个问题，不像X喷的硬爪，仙皮只加成仙本（而且目前修正下调了），那么钢系、毒系、火系这些能扛仙的尤其是前两者还能够杀仙的就比较舒服了，因为M青鸟龙舞一次的地震一般情况下是秒不了人的……M青鸟龙舞默认仙地组合，前面已经提到了这个打击面的盲点来源，叉字蝠、瓦斯是相当稳的，即便加上外挂大火也毫无压力，而钢鸟、辉夜虽然吃大火，但要救场还是很简单的，尤其龙舞M青鸟本身大火带的就不算太多。如果已经确定了不带大火，那么能挡的钢盾就更多了，草钢螳螂这些不弱地的钢系都可以安全反制M青鸟（螳螂这个更是只要守着M青鸟血线进入击杀线就没问题）。至于特攻型的M青鸟，毒系就变得更难突破了，不加攻的地震基本打不出伤害，同时又有一大堆不怕火的钢系和同时扛仙火的火系来找麻烦，典型的就是火钢，所以说仙火地在双刀就是麻烦。

NO.335 猫鼬斩 普通

特性：免疫/中毒激升

职能：强化、破盾、打落

评估：三代Furry担当？的确挺帅的。

说起猫鼬斩就不能不提饭匙蛇，虽然我不是很懂这俩咋凑一块的。最直白的体现就是猫鼬斩的特性了，两个特性全是和中毒相关，实在是和饭匙蛇斗争太久攒下的变异。但用于对战就有些坑爹了，中毒激升完全就是毅力的弱化版，后者毒麻烧都能触发，前者就必须中毒了，而且伤害提升幅度还相同。在七代烧伤削弱后，火珠毅力更是完爆了毒珠毅力，这使得火布进一步巩固了唯一称号的同时，也让中毒激升变得相当尴尬——以前叫毒暴走，我还以为是中毒提速（气球同理，不过热暴走提的是特攻，非常有独特性）。单看中毒激升猫鼬斩的强度，其实还是可以的，主要表现在伤害上，110物攻自带一段提升加上本系空元气伤害可观，而且猫鼬斩不像圈圈熊那么慢，比大王燕的基础物攻要更高，做个速攻手还是有一定可行性的，如果队友带个虫网或者给猫鼬斩接点速度的话。剩下的种族就比较有限了，反正有一定特长就足够了，身在NU照样能在OU中偶尔闪耀。至于免疫……和猫鼬斩的风格完全不搭，也就是说在梦特出来之前，猫鼬斩是相当酱油的存在。

那么作为低种族普通系，猫鼬斩只有利用特性攻出去一条路好走。由于不可能把特性触发寄托在对方撒毒菱的基础上，毒珠是基本锁定的，除非多打队友给猫鼬斩一个毒。没法专围的话这个速度就相当恶心了，本系电光一闪先制的依赖程度非常大，另外核心输出技能空元气自然也是必带的，剩下的话，猫鼬斩有着打落和近战两个完美契合普本的补盲技能（这里就不提气合拳了，毕竟近战威力已经很高了，没必要冒额外的风险），实现了全打击面，四个格子已经凑得满满当当了。如果有虫网或者接力来给猫鼬斩提供速度的话，可以将电光换成剑舞进一步追求破盾级别的输出。如果队友有强力追击手帮忙解决鬼系盲点，猫鼬斩可以换掉打落，用剑舞或者莽撞——由于猫鼬斩带的是剧毒珠，随着回合数增加损血飞快，如果猫鼬斩一直能保持秒人状态（对方送炮灰），那么很容易将自己的血量控在红血，在面临不能秒的对手时可以用莽撞强行一换一。剩下的挑拨三拳也有一定的价值，可针对性配置，依据队友实际情况进行修改。

双打的速度线没那么死，猫鼬斩可以靠着顺风追求速度优势实现输出。单打中的电光换成佯攻也就差不多算是双打配招了，岩崩的出镜率也有一定的提升。然而猫鼬斩AOE强度不大，而单体输出也远没到逆天的程度（而且怕威吓），加上本身耐久不高，双打中获得高出场仍然遥遥无期。

配招：

对饭匙蛇宝具（重物攻速度+）：空元气+电光一闪+打落+近战（保护/剑舞/三拳/莽撞看情况携带）

Anti：

全BUFF下的猫鼬斩输出的确很爆炸，但……死得也相当快，即便你不打它，猫鼬斩自己摸着毒珠也活不过7个回合，更别提本身就是个脆皮了。因此，猫鼬斩的使用难度相当大，反过来要挡下猫鼬斩就要简单不少了。猫鼬斩的威胁来自于普本，最容易想到的自然是上鬼系，考虑到有打落，那么不怕打落的M勾魂、盆栽顶上就比较舒服了。当然，这两在低分级不见得会带上，所以对猫鼬斩有更简单的办法，尽量拖回合，被动输出（头盔）就行了，可以先读对手技能来回换挡，用最少的炮灰磨掉最多的回合。并且在毒珠发动这一回合，没有中毒的猫鼬斩的输出是相当一般的，前面一顿分析也说明很多猫鼬斩是不带保护的，那么第一回合能攻击到猫鼬斩就会相当赚了（同理，猫鼬斩使用者要尽量避免第一回合的衰弱期，借着收残机会度过第一回合）。然后……猫鼬斩只有90速，电光一闪哪怕有一段攻也不怎么能秒得掉脆皮，拿高速怼同样是个很简单的方法（前提是别被收割）。

NO.336 饭匙蛇 毒

特性：蜕皮/穿透

职能：强化、炮台、打落、破盾

评估：作为猫鼬斩死对头，饭匙蛇并没有针对猫鼬斩的特性（猫鼬斩：感觉自己被冒犯了）。

对于没看过AG的我来说，简直对饭匙蛇没任何了解，虽然这家伙是个毒系，于是这一篇似乎会相当难写。从种族上来看，饭匙蛇和猫鼬斩有着相同的耐久——都是脆皮，这就会使得盘卷用起来会很不舒服。双攻达到了100，加上捉急的速度和较少的弱点，看起来有些像麻麻鳗鱼王，但两弱点和无弱点是两个概念，加上鳗鱼攻击耐久都要更出色（种族压制），根本没办法同台竞技（嗯……好像都在NU）。如果把范围限定在毒系内的话，大食花的种族也差不多完成了碾压，因此，饭匙蛇在对战中的存在感是相当低的，即便作为一条蛇有着不少好用的天赋技能。特性倒是没什么特别的，猫鼬斩两个防毒特性，饭匙蛇却没有抗打击特性……也许这一对生晚点，饭匙蛇能获得毛皮大衣？咳……一般来说饭匙蛇用强化型居多，而强化自然要站场，站场则蜕皮防状态是最佳选择，如果带专到处跑的话可以用穿透偶尔救救场。

（由于我对饭匙蛇了解真的太少，下面说起来很没底气）

首先能想到的自然是强化型了，由于猫鼬斩没有特攻强化，所以能用的也就是盘卷和剑舞。饭匙蛇的耐久不高（不像阿柏怪有着威吓可以勉强弥补一下），盘卷强化一次仍然很难站住场，因此我更倾向于选择更大众一些的剑舞。饭匙蛇的毒本显然是特攻更强，双刀时更侧重于特攻，但要用剑舞自然是选用毒突了。补盲技能上，地震万用首选，打落可以帮助弥补毒本的鬼系盲点，但目前来看地恶的克制面重叠不小，所以……恶招还是要的，但不是打落，而是偷袭，饭匙蛇这个速度和耐久没先制是药丸。其他的倒也没什么特别重要的技能，火放和亿万吸都在特攻端，物攻端再要用也就水尾了，低分级中打打低速的地岩还是不错的，而且似乎很容易阴到的样子。抓人强化也是一种有一定可行性的思路，虽然饭匙蛇喜欢玩捆绑play，但紧束比起虫灾来稳定性差太多。这样用的话则可以考虑睡觉配合蜕皮玩盘卷，就是单攻比较头疼，无论毒本还是地震都是一堆盲点（于是考虑打落？）

上一段提到了亿万吸和火放，这两个技能对弥补毒系打击面是非常有用的，加上淤泥波/毒爆弹本身就要强于毒突，所以饭匙蛇也可以作为特攻炮台，物攻端外挂一个地震，命玉四攻……虽然我觉得很不靠谱。不过低速脆皮炮台本身就是很奇怪的用法，所以也不用死板地命玉四攻，套围巾也是可行的，正好饭匙蛇和猫鼬斩一样有着豁命（上一篇写着写着就忘了），并且更进一步还有着偷换，这使得饭匙蛇即便不拉攻没点豁命也有事情做。那么甚至可以更进一步，围巾后黑雾大蛇瞪眼一股脑地来，不放心留个毒爆弹保底就行，反正九成情况都是满血豁命自杀——于是变化技能更丰富的饭匙蛇并不比猫鼬斩有什么优势，后者速度比饭匙蛇要靠谱的多，对于豁命使用者来说，被人先打一下就真的是自杀了，基本起不到啥作用。

双打的饭匙蛇……一脸懵逼.jpg

配招：

剑舞（重HP物攻+/重速度物攻+）：剑舞+毒突+地震+偷袭/水尾

盘卷（重HP特防+/重HP物攻+）：盘卷+虫灾+睡觉+偷袭/毒突

炮台（重HP特攻+）：淤泥波/毒爆弹+火焰放射+亿万吸收/偷袭+地震

豁命（重HP速度+）：豁命+偷换+毒爆弹+黑雾/大蛇瞪眼

Anti：

比起Anti，遇到这家伙才是更难的事情，反正我好像是一次都没遇到过……作为低速低耐久，饭匙蛇要找到一个舒服的强化机会是相当难的一件事情，即便强化了一两段仍然难以突破大肉地盾（除非水尾打隆隆岩这种的）。因此，保持进攻节奏，不给饭匙蛇多次强化的机会，应该很难造成威胁。遇到豁命型概率应该不高，这种很难防下来，有意识的话也可以拿高HP种族有回复的PM（比如那些个再生力）先行试探。

我放弃了，明天等恢复好了

NO.337 月石 岩石/超能

特性：漂浮

职能：特盾、炮台、岩盾、特盾、撒钉、接力、空间手

评估：露奈雅拉-头部。

日月岩的存在感在日月制作消息发布后激增，纷纷以为俩普通PM要像小碎钻那样翻身做神兽了——然而并没有什么卵用，甚至在日月都没有出场，但作为和标题密切相关的PM，这俩的确是得到了加强的，而且是关键性加强。如果不记特性，岩超是弱点最多的属性组合之一，但有了浮游后抗性面瞬间就出色了不少。最著名的自然是完挡飞地火普组合，猜猜这是什么PM？没错是M烈空坐，这直接使得日岩在M裂空进小黑屋前甚至进入UB打工过一段时间，但这和月石并没有什么关系，因为这个抗性面主要在物攻端，而且月石没有日岩的鬼火神技来去UB扛下伤害。七代后日月岩各加了20的HP，使得强侧耐久变得够看了起来，增强了对应的生存能力，同时月石和日岩的双攻也是对立的，月石主特攻。考虑到月岩因此获得了力量宝石，岩本输出比物攻更靠谱，加上本身属性走特盾比较一般（相对于物理端），所以月石比日岩其实要更攻一些。

作为月亮，月石比起日岩有着偏冷系的技能，包括月爆、力量宝石（？）、冰冻光束、预知未来，加上本来就有的大地之力，月石可以凑出一套打击面和克制面均不错的地岩冰超四攻。然而月石基础速度较低，物耐不太靠谱而且弱点也多，所以单纯四攻命玉或者AV的用法会很难受，因此要攻起来，岩切三攻或者围巾打输出会更容易一些，在这四攻中，冰光相对没那么重要，凑打击面三攻就已经够了，无非对克制面有较大帮助而已。但围巾后月石作为超能系没有戏法，所以专爱的月石倒仍然是四攻用法。此外月石有着冥想作为强化，对弥补较为一般的基础力度有一定帮助，但月石冥想难度很大，并不推荐，除非你打算接走——但我觉得用月石接冥想还真不如用日岩，人家的抗性要正一些。

岩超倒也不完全是物耐属性，挡挡特攻火地毒也是可以的，最主要的自然是火钢了，虽然有个钢系但除非专爱否则一般没格子带钢炮（虽然……有Z阳光烈焰），当然，也可以完挡M大比鸟（飞火普加觉地），所以偶尔还是有奇效的。那么用起来除了没鬼火外和日岩也差不多，撒撒岩钉，地岩双攻外挂一个剧毒就差不多了。

双打里，石头们可以帮手空间催眠术，但……弱点太多而且一耐太脆了啊，这俩好像都没什么亮眼的表现。

配招：

暴躁的月亮（重特攻速度+/重速度特攻+）：力量宝石+大地之力+精神强念+岩切/冰冻光束/觉醒力量火

温和的月亮（重HP特防+）：隐蔽石砾+力量宝石+大地之力+剧毒/月光

Anti：

虽然说攻向月石打击面不错，但终究还是差了点力度，加上弱点多，挡杀也不是难事。且不把螳螂代入低分级环境，我觉得冠希等恶盾就可以完挡月石了（一般……好像没月爆吧），条件放宽点不被克制的盾牌同样可以对耗，如果需要尽快解决掉这个盲点可以用追击手抓死或者UT游击压制。

NO.338 太阳岩 岩石/超能

特性：漂浮

职能：物盾、岩盾、接力、撒钉、空间手

评估：日神……好像和太阳岩没啥关系。

在上一篇里各种比较把太阳岩也说得差不多了。岩超浮游在物耐端可以吃下地飞火普，偶尔也能挡挡斗，并且太阳岩有着鬼火和朝阳，作为物盾还算够格。头疼的是太阳岩偏物攻，物攻超岩双本都存在命中相当拙计的问题，而且和月石的冰对应，太阳岩的火招是火推（虽然特攻端有大火），火推的反伤对于物盾来说总是不太舒服。在物攻端岩石系杰出人才一大把，而且大量低速高物耐岩石系都混迹在NU附近，太阳岩很难从进攻端竞争过它们，于是这个抗性特点和鬼火才是太阳岩的招牌，所以……结果是太阳是个受，月亮是个攻，设定很带感啊。

做受也要按照基本法来，太阳岩当物盾的核心技能自然是鬼火，和鬼火最搭的本系是岩本，能够帮助打击鬼火无效对象火系，至于岩本是岩崩还是石刃就看个人风格了。太阳岩有钉子，对于太阳岩这个抗性来说找到上场机会还是很容易的，撒钉机会不少，加上太阳岩以鬼火为核心输出的话格子也不算紧张，所以带的概率还是挺大的。朝阳虽然PP少，但毕竟还是个稳定（大概）的回复技能，如果队伍节奏不快的话一般还是会带的。超本是思念头槌，我认为其优先级相当低。地震和火推是不错的补盲技能，前者和本系搭配得当，后者阴到人的概率非常大（不过火推对放鬼火没啥帮助），因为这个技能好像是七代才加的，均可以有效针对钢系。如果需要太阳岩带动快一点的节奏可以舍弃朝阳带上大爆炸，虽然我觉得这样用不如坚硬的隆隆岩——也不完全是这样，太阳岩是有空间的，类似于念力土偶，可以首发先开空间后撒钉爆炸，甚至可以手动魔反反钉反挑拨。这种首发可以带气腰或者红牌，出其不意的效果非常好。

做攻的太阳岩没有太出彩的地方，力度在岩石系中不算高，地岩打击面相当泛滥，也就火推算是特色。速度同样是难以逾越的麻烦，需要岩切或者围巾的帮助，值得一提的是，三攻用法中超本仍然没啥存在感。

双打的太阳岩作为空间手比月石要好那么一点……理论上是这样，虽然有着空间加大爆炸的组合，但没有改变空间难开出来的问题，怕挑拨下马威集火这些头疼的事情都没有解决。

配招：

硬抗MegaMega绿毛（重HP物防+）：鬼火/闪焰冲锋+朝阳/大爆炸+岩崩/石刃+隐蔽石砾/剧毒/地震

首发空间旗手（重HP物攻+/重HP物防+，极限低速）：戏法空间+魔装反射+隐蔽石砾+大爆炸

做攻的心（重速度物攻+）：岩切+石刃+闪焰冲锋+地震

Anti：

虽然太阳岩可能会是队中某些攻击手的坚壁，但太阳岩本身的多弱点和低特耐还是无法回避的问题，最简单的应对就是找特攻水盾，对沸水太阳岩只能细软跑。不过本身太阳岩就是首发或者盾牌居多，很难对队伍造成实际破坏，所以倒也不用太针对，除非攻击手的确无法突破太阳岩，那么可以找追击手帮忙抓死或者UT游击压制（这句话好像在不久前见过）。

NO.340 鲶鱼王 水/地面

特性：迟钝/危险预知/湿润之躯

职能：强化、炮台、水盾、地盾

评估：水地众：鲶鱼？那是什么？用来吃的吗？

鲶鱼毫无疑问是存在感最低的水地，只有在进行水地比较时才偶尔会被提起，然后大家会说：哦，这只有龙舞。看起来是个不错的特色，但鲶鱼也真的只是有龙舞了……这个种族分布实在太坑爹了，作为三代的第二只水地，鲶鱼被御三家的巨沼怪种族几乎全方面完爆，甚至后辈蟾蜍也是如此（所以说为什么水地都喜欢这种种族分布风格，海兔只是速度慢一点而已，大量水桶腰），然而它们总种族高，玩得起水桶腰，像鲶鱼种族不到500还分布这么平均只能说没有突出点了。抛开其他因素，110 73 71的耐久加上水地这个大腿级别的防御属性，做盾的能力要求还是达到了的，但比起其他水地耐久还要差，没有钉子没有回复没有水免没有大腿特性，加上海兔蟾蜍也都在低分级当毒瘤，除了龙舞基本没有理由用蟾蜍当水地。然而三个特性对龙舞并没有太大的帮助，迟钝防挑拨、危险预知防觉草、湿润之躯……离开永雨大白板，在前两者的情况很容易避开的情况下，鲶鱼的特性对龙舞的输出并没有什么帮助，没有改变力度捉急的本性。如果要我选的话，我觉得危险预知要更好一些，因为很多时候会借着电系上场，低分级很多时候电系带的是觉草，可以做到真正的规避危险。

那么来看看龙舞鲶鱼能做什么吧，……好吧，除了水地岩也没啥物攻招好带了，甚至连物攻冰都没有，这就意味着对天敌草系没有任何办法（当然，你也可以带个思念头槌打草毒，但草毒本身就不抗地啊）。在物攻只有78的情况下，一段龙舞基本打不死人，加上速度也只有60，一段龙舞也过不到高速，所以要打出输出至少需要两段龙舞，好在耐久还过得去，水地抗性也好（前提是对面没草系，对鲶鱼草系简直无脑上），两段龙舞还是挺容易做到的，但……两段龙舞极攻命玉鲶鱼的攀瀑威力才和雨天极攻M巨沼怪一个水平，可想而知鲶鱼的推队之路有多么艰难了。

鲶鱼特攻也还不算太低，看起来水地冰觉醒或者双水本带眼镜也还行，但隔壁海兔有着引水，蟾蜍有着轻快和更多好技能，完全卡死了鲶鱼的出道之路。

双打……有地裂算不算特点？

配招：

咸鱼龙舞（重速度物攻+）：龙舞+地震+攀瀑+石刃

Anti：

如前文所提，鲶鱼王没有冰系物攻，无脑上草系就行了，当然保险起见，在鲶鱼王挂掉前对该队草系应当有所保护。如果没有草系问题也不算太大，无耐的鲶鱼双耐是吃不下太多技能的，而鲶鱼为了补充捉急的力度往往会带上命玉，所以血线很容易掉得相当快，击杀也不是太难的事情——在龙舞成型前鲶鱼的对攻能力相当弱鸡。

NO.342 铁螯龙虾 水/恶

特性：怪力钳/硬壳铠甲/适应力

职能：强化、破盾、空间打手、炮台、打落

评估：一只龙虾的招牌技能是蟹钳锤！

蓝莓相当厨龙虾，基本每个UU队都带着，而龙虾的力度也的确用起来相当爽。在五代获得适应力，六代打落加强之后，龙虾的本系力度相当惊悚，尤其第一发有道具打落的威力，UU里没有抗性的物盾基本都会过半，脆皮就更不用说了。这个力度使得龙虾即便是个低速低耐也仍然稳居UU之列，而且借着模式空间也成功进军OU战场，说明低种族PM有一技之长是多么的重要……好吧，龙虾特攻也有90，其实稍微浪费了点种族，即便这个特攻给了龙虾一定的双刀可能性，耐久尤其是特耐相当之脆，意味着龙虾往往是用来收割和强行破盾，不擅长和攻击手硬碰硬，队伍其他成员需要为龙虾打输出做好一定的铺垫。特性自然锁定适应力，龙虾就靠着这个输出吃饭的。

因为特性是适应力，那么龙虾自然强调本系输出。水恶打击面在六代是相当出色，但在七代受到了鳍鳍等新兴水仙、哞哞的挑战，然并卵——仍然可以继续在UU当霸王，除非需要进军OU。而龙虾的双本技能也很不错，恶本有打落，水本有水喷和蟹钳锤——后者威力比打落满威力还要高，一扫水本物攻只能靠攀瀑的乏力感，但在三攻龙虾中，蟹钳锤反而是最先被踢出去的一个，因为水喷对于低速的龙虾的意义远比属性重复的蟹钳锤要大。不过龙虾除了双本外也没什么好选的了，缺少对水仙草仙的毒突直接使得打击面大打折扣，在UU中最常见的是针对恶龙的蛮力，而在OU中蛮力的意义还要更小，追求空间下双本大爆发才是真理。前面提到了龙虾特攻也不低，那么特攻端有意义的技能就是冰光和淤泥波了，由于存在着大蔓藤这种偏科严重还喜欢在物耐端继续走极端的草盾，龙虾再怎么堆物攻也难以突破蔓藤，这时候外挂个冰光反而可以突破满HP蔓藤（命玉0特攻2HKO），偶尔也能打打恶心棉。至于对鳍鳍这种……淤泥波还是推不动啊。

那么为什么要三攻呢？因为龙虾是个爱跳舞的好孩子。虽然CB四攻也很常见（我喜欢这种比较偷懒不拖节奏的用法，直接把上一段四个技能塞进去就行了，虽然有偷换，但龙虾暴力破盾一般还要实在一点，打落打不动的往往偷换也破不了），但龙虾真正成为六代UU大热还是靠着双舞，也就是作为龙虾学会的龙舞以及挥着钳子的剑舞，CB用法的强势也一定程度上依赖于双舞的潜在推队压力。龙舞能够弥补龙虾的速度弱点，极速一段龙舞后可以超过105极速，或者满速一段龙舞过92极速（流氓鳄），由于目前UU新下放了一些大咖，速度线有了一定提升，个人还是感觉极速舍弃一些力度比较划算，龙虾的耐久很难支持多次强化（除非对面送机会），所以这个选择是相当重要的。剑舞看上去和龙虾的低速很矛盾，但龙虾有着适应力水喷，极攻命玉剑舞水喷秒起脆皮也是不要不要的（比如无耐雷皇），收割更是相当爽，反正UU里没有蝶蝶，但问题在于UU使用率前列似乎高速往往都抗水，要么就是皮可西这种，反而是OU里借着空间龙虾剑舞居多，作为空间打手，龙虾力度是足够的，同时也不完全依赖空间，有着高强度先制在脱离空间后仍然有一定的威胁，所以很多高分空间队中都会带一只龙虾。

关于速度线，UU中的盾牌有相当一部分在60 70附近速度线，这使得龙虾完全放弃速度是不明智的，即便是水喷核心，先手皮可西、花仙等仙盾完全可以扭转胜负，而极速又稍微有点过，适应力对输出的加成相当大，极限物攻收益很高，因此龙虾大部分是极攻满速的配置，除非空间中用极攻满HP极限低速。

双打中的龙虾虽然蹭空间更容易了，但输出环境反而更恶劣了，基本上上场就得直面四卡璞，除了空间下极攻命玉蟹钳锤能秒那两不抗水的外（被威吓还秒不了），鳍鳍和哞哞根本打不过，而且前面两高速如果没空间的话是可以吊打龙虾的，龙虾基本找不到强化的机会，或许气腰莽撞加水喷收残会更适合一些。

配招：

砖头破盾（重速度物攻+）：蟹钳锤+水流喷射+打落+蛮力/淤泥波/冷冻光束

不如跳舞（重速度物攻+（剑舞）/重HP物攻+（剑舞）/重物攻速度+（龙舞））：龙舞/剑舞换掉蟹钳锤或者非本补盲技能

Anti：

龙虾的用法很难有太大的变化，赤果果的明谋，但三板斧仍然能砍穿六代UU，也带动了环境对龙虾的针对。首先自然是蔓藤，这位低调的超级草系物盾在七代受Z神和土猫的影响升至了OU，是龙虾的绝对克星，在道具被打掉后（一般可以带头盔）管你什么龙虾都难以突破蔓藤了，反过来一个叶爆就能教龙虾做虾，关键蔓藤还有着再生力难以被压血。此外便是道具无法被打落的水抗盾牌，比如M水箭龟、M七夕青鸟，也都能比较舒服地挡杀龙虾（对于到处跑的CB龙虾，M水箭龟很容易被压血，所以需要跟上回复）。如果被龙虾强化起来了，考虑到龙虾捉急的特耐，可以用诸如围巾哥哥恶龙这种高速水抗特攻手给龙虾砸个龙星，前提是血线得健康，龙虾一个剑舞水喷是能打这两位四成的。或者用民工、袋鼠这些音速拳PM给龙虾一记狠的——这俩在UU也挺常见的。龙虾的破坏力相当强，所以在换血有优势时要尽量主动和龙虾换血，破掉可能的腰带压低血线后龙虾的强化就更难了，同时也给己方的高速收割提供一些便利。

今晚大概要鸽

NO.344 念力土偶 地面/超能

特性：漂浮

职能：撒钉、地盾、物盾、特盾、炮台、工兵、空间手

评估：古……古洞兽？

土偶身上的花纹总感觉在什么其他的地方见过……这只具有一定象征意义的PM还是挺特殊的。和蜻蜓一样，土偶是一只浮游的地面系，意味着能吃地岩组合，天生在物耐端就有优势，尤其对地面系。正好种族上土偶妥妥的盾向，虽然HP低了点但双耐给力，不用像蜻蜓那样靠着属性强行当盾，但这个攻击种族使得土偶很难有所输出，好在作为超能系而且有着高度对称的圆滚滚身体，变化技能池相当丰富，倒也不用土偶靠着输出来凑数。倒是速度居然比双攻还高，应该说不愧是可以翻滚着飞行嘛，也许可以欺负一些对土偶基础速度不熟悉的对手，先手精神强念干点打落的民工啥的。

和前面日月岩一样，土偶也是典型的功能性首发（发现三代好多漂浮啊，果然是第一次引入特性，给了好多看起来会飞的PM漂浮特性，尴尬的就是大部分漂浮特性的PM只有唯一特性，连梦特都没有……）。土偶能够撒钉放墙放空间顺便大爆炸，偶尔可以带上魔反弹挑拨钉子，这个耐久并且没有四倍弱点，除非本系克制，否则是很难被秒的，所以土偶的道具格不用锁死腰带，放墙带光土，放空间带精神药草，干其他事情的话剩饭大树果都是可以的——事实上土偶是一个传统的高旋手，少有的抗钉高旋还能撒钉的PM，如果觉得首发炮灰比较浪费人才的话可以作为队伍的主力高旋手，虽然……在打落加强后没回复的超盾实在是太难混了，土偶这个耐久除了挡地岩外很难硬吃太多的攻击，毕竟土偶有着地电双免疫的同时还有着6个弱点，冰恶都是常见的补盲属性，UT也是常见技能，低分级超能的日子相当难过，我在OU用过一段时间的土偶扫钉，发现还是战术队首发炮灰最靠谱，因为即便担任了扫钉手，土偶还是难以逃脱早早炮灰的命运。

攻击端，土偶毫无疑问更倾向于特攻，除非单攻大爆炸（虽然……很少拉攻击努力，这里是特攻技能偏向）。虽然双攻一样，但作为一个可以走特攻的地面系，显然走特攻要更舒服，对天赋偏物耐的岩钢打击效果更佳，加上超本显然也是特攻更好（技能稳定），有着冰光（重点！），还有草绳影球觉醒等乱七八糟的技能（一般用不到），看起来物攻端吸引人的就只有爆炸了。高旋的土偶用不到那么多的变化技能（主要没回复技能），最多再带个钉子剧毒啥的，所以对攻击技能有一定的要求。对于土偶来说，地冰剧毒是最具攻击力的组合（对于受逼来说），超本往往又是一个打酱油的，除非你觉得的确有格子带。

攻向的土偶……我真觉得相当拙计，不是很懂有人极限特攻满HP带AV的，虽说可以外挂高旋，但这个也太没输出了，我觉得至少带个眼镜戏法还稍微有点威胁吧。攻向的三攻也很容易配好，把上面的地冰剧毒中的毒换成超本就行了，打击面依然妥妥的。至于冥想宇宙力量强化，一则土偶弱点多没回复，二则土偶没援助力，对冥想强化段数要求更高，宇宙力更是强化起来也没啥意思。

双打的土偶和日月岩有着相同的尴尬，那就是弱点太多，而作为空间手的土偶速度又太快，在单打中这个不是什么大问题，但在双打中空间有可能是变成为对手开的，加上耐久和抗性没到逆属性的程度，土偶在双打中生存能力很一般。有交换场地是一个亮点，土偶的双免疫可以帮助队友躲地Z十万啥的，虽然……土偶好像抵抗的东西是AOE居多。

配招：

首发（重HP物防+）：戏法空间+隐蔽石砾+大爆炸+魔装反射/光之壁（反射盾可以换钉子）

高旋（重HP物防+）：高速旋转+大地之力+冰冻光束+隐蔽石砾/剧毒

炮台（重HP特攻+/重速度特攻+）：大地之力+冰冻光束+精神强念/精神冲击+高速旋转/戏法（专爱）

Anti：

打落。

好吧，虽然打落的确挺克土偶的，但这稍微不负责任了点。土偶的力度相当一般，只要不被逮到被克制，大部分PM是可以和土偶对攻占优的（嗯……不包括地面系，除非水地）。对于一看就是首发土偶带领空间队的，可以派上挑拨手玩猜拳，不然倒是挺难阻止土偶放出空间的，虽然说放出空间也不见得这局GG了，毕竟空间打手要打出输出还得继续迎接挑战。然后……对于扫钉的土偶，当然是更多的打落了，没有回复、中速、弱恶、弱虫，土偶简直是花式被压血，这就是很多情况下用土偶很难受的原因。

NO.346 摇篮百合 岩石/草

特性：吸盘/引水

职能：物盾、特盾、强化、中转、炮台、撒钉

评估：化石花是著名的消耗PM，它本身耐久不错，又会自我再生这种实用的回复技能，还有剧毒、寄生种子这些优秀的消耗招数。

摇篮百合因为钱读者的一番话成为了大名鼎鼎的神花，但其实我并不好意思去嘲讽，毕竟我也弄出了咬碎巨钳蟹、吸血大针蜂等错误（捂脸）。在草系和岩石系这俩弱点最多的属性结合到一起后，奇迹发生了，地面、水、火、飞行、毒、草这些属性纷纷被中和成了一倍，使得草岩的弱点比纯草或纯岩都少（但仍然有四个），反而抗性只剩下了普电，草和岩的特色抗性都没有表现出来，其实并不是什么好事，好在神花有引水，至少好的上场机会也不算那么难找。神花被称为神花，和鸭神一样，自然不完全是浪得虚名，至少钱神所言“著名的消耗PM”不算错，从这个种族就可以看出来，在攻击水平大幅提升前的时间里，神花的确是个强力受逼，即便现在，在战斗树中遇到一个能量储存的神花还是要喊MMP。由于总种族近500而且低速，并且没有极端的种族分配，神花的种族分配看起来非常舒服，双攻也有一定的竞争性，无论是物攻端的诅咒还是特攻端引水后都有着一定的输出，这在一定程度上弥补了没有寄生种子的遗憾。至于特性，吸盘可以用来钓鱼，也适合强化型的神花强行站场，而引水则是常规神花的首选了，一个水免的意义相当重大，而且神花本身就没有水抗，这个特性是相当赚，白白提供了一个完美的上场机会，在对付冥想水君等单攻水系时更是效果拔群。

神花基础特耐更高，引水后有着水电两个重要的特殊抗性，理应适合特盾，而且……沙暴下特耐更是有加成，属性队里基本上神花是岩队的必带，常规沙暴队里的神花也可以担任锁水的职责（虽然现在天气队见面就是干，联防的意义被弱化了）。那么在有着引水后，神花的特攻端也有着一定的优势，亿万吸收成为了神花的首选攻击技能，和反水系的职责也相匹配。然而岩本特攻……你懂的，好在常规的神花钉子再生剧毒就已经三个格子了，亿万吸单攻也不是大问题，但这套配招显然对毒系和钢系没有任何威胁，所以也可以选择把钉子换成大地力增强针对性，但就神花的基本中转功能而言，并不需要追求高打击面，撒把钉子就跑才是常态……或者也可以不跑，把钉子换成虫灾又是另一种诡异的情况了，很多毒系都不见得能耗得过虫灾神花。另外……神花也有镜反，可以狠狠地教训某些借着有觉冰和草抗妄图击杀神花的家伙（说的就是你，雷电云。什么？RP弹？）。

物攻端其实可用的技能更多，只是引水和亿万吸的优势太明显，所以物攻神花往往更偏攻一点。没错，神花很神奇地能学会剑舞，配合上草岩地后打击面意外的不错（神花：没想到吧！前面的地岩浮游们）。然而神花受限于速度，再高的基础耐久也经不起这样的折腾，所以……比起剑舞，还是诅咒更适合神花。神花的弱点中只有冰是偏特殊的，剩下的斗钢虫三个弱点都是偏物理，神花把特耐堆起来后很难有特攻手能够强行突破神花（RP弹？能连续命中再说），而物理端的威胁基本是在格斗，虫钢更多是辅助性地参与进攻，所以神花的诅咒成功率非常值得期待，种子爆弹推一队不是梦。

然而还有一种神花，只是单纯用来恶心人的，比如NPC的能量储存神花，亦或是栅栏健忘双强化神花。前者成型快且只占一个格子，后者上限高。这种神花基本只能靠剧毒输出，除非挡路抓到单攻水系给自己疯狂刷特攻……但挡路也不一定要抓水系，神花自己带个睡觉在耗PP上就有优势了，理论上是可以通过耗PP抓死人的——虽然我觉得如果是低分段对手就会直接投了，实机的话……自己保持不断网再说。

双打中的神花比目前的单打要热门的多——作为引水PM，神花的基础耐久高，弱点少且不算热门，Z能量储存能回满血，站场能力强大，可以有效保护弱水的PM以及对抗雨天队。

配招：

常规中转（重HP特防+）：亿万吸收+自我再生+剧毒+隐蔽石砾/大地之力/虫灾

物攻输出（重HP物攻+）：剑舞+种子爆弹+地震+石刃/岩崩

更高的物攻输出（重HP特防+）：诅咒+睡觉（+梦话）/自我再生+岩崩+种子爆弹

神花（重HP一防+）：能量储存+剧毒/（寄生种子）+睡觉+挡路

Anti：

神花的耐久已经逐步跟不上时代了，这年头对能力盾的要求越来越高，低抗性的神花并不怎么在高分级吃香，同样非常容易被压血，本身怕UT，不抗地，只能自信顶着水电上场，这些都大大降低了神花在当前环境的强度，那么要对抗神花就是不断保持游击节奏，花式UT就行（这对UT手有一定强度要求）。如果被神花上场了也不是什么大事情，毕竟神花只是个盾，即便是素质流，有耐心打下去的话先撑不住的也肯定是对手，而常规的神花……很难突破钢系毒系，尤其是再生型的，被下个剧毒就GG了。

NO.348 太古盔甲 岩石/虫

特性：战斗盔甲/悠游自如

职能：工兵、撒钉、强化、打落、物盾

评估：眼睛在……什么？那不是耳朵？

太古盔甲，简称……好像想不出来有啥简称，反正在会长剧情里发现眼睛不是额头那两红色区域后瞬间就成逗比了。和上边神花草岩一样，虫岩同样中和了大量的抗性和弱点，但虫系弱点要少一些，所以太古盔甲的弱点不算太多，只有岩钢水三个，但就是关键的岩石弱点，让太古盔甲作为工兵的价值锐减，而水系弱点……这家伙是唯一一个弱水的轻快，也是仅有的两个不是水系的轻快之一，怕不是因为怕水才跑得快。种族上分配还算合理，算是一个慢速坦克，可惜技能上没有和种族有很完美的配合。作为捕食者，太古盔甲的物攻非常突出，作为岩石系，物耐不错且特耐也难得的还行，速度较慢但不算完全弃疗，轻快和岩切是可以把它改造为速攻手的。特性两个自然轻快完爆白板盔甲——但只有雨天才完爆，常规情况下轻快比战斗盔甲还要白板，于是这俩特性就很容易选择了，雨天轻快，工兵防CT。

虽然自身弱水，但太古盔甲显然是可以加入雨天队的，作为唯一一个虫系轻快（什么？溜溜糖球？），太古盔甲可以针对一些草系，并且自身没有水系的共有弱点，反正雨下着又没伤害，对面的水系对自己也造成不了太大的威胁——一个雨天队总不可能怕水吧，所以还是可以作为打手出场的。但问题在于非水系轻快的太古盔甲在雨天下也就相当于自带一层岩切而已，不像其他大众的水系轻快能够最大限度的发挥水本输出的威力，太古盔甲虽然有着水尾水喷，但毕竟不是本系，力度在受雨天增幅后也只是一般般，只是能用的水平，所以一般水喷要优于水尾，功能性更强一些。45速看起来很慢，但两段速度的翻倍效果确实很强大，满速翻倍相当于122极速，极速翻倍达到了139极速，前面有人提到了不拉速度雨天岩切，但我算了一下，基础速度如此慢的情况下，努力的能力提升会非常明显，不拉速的太古盔甲即使四段速度后也就是122极速（四段能力相当于三倍能力值），比起给HP拉满提升的耐久，我觉得满速剑舞收益会大得多，因为既然带了岩切就不大可能有格子来剑舞了，何况对手也不会围观你这么个低速双强化。

太古盔甲也是高旋加钉子的专业工兵，但这个工兵显然不及格，因为自身弱钉加没回复，多次重复上场工作还是别想了，即便带着饭也会很快就空血，我认为放弃不擅长的消耗，追求短期功能最大化才是正解……虽然很想说带背心吧，但一想还有个钉子舍不得，然后排除背心后就没啥道具好带了，又回到了剩饭上，好了瞬间理解剩饭的思路了。当然，我觉得如果可以不把钉子硬塞给太古盔甲的话，极攻满HP带背心会是比较舒服的用法，可惜太古盔甲的虫本里没有吸血，不然会更好用一些。上一段没有提太古盔甲的第三攻，实际上太古盔甲的补盲技能还是挺丰富的，地震打落蛮力都有，但考虑作为攻击箭头在雨天里基本上还是锁定了水喷（自信岩切也可以水尾，硬要太古盔甲做进攻核心的话，你就得地震或者蛮力打钢了），而非雨天下打落和地震则是更常规的选择，尤其对于物攻高旋手来说，打落相当重要。如果是更偏撒钉剧毒的话，地震就更好用了。

双打的太古盔甲自然是混雨天了，高速本系岩崩啊！……好像有个叫化石盔的抢生意啊。

配招：

怕水的雨天打手（重速度物攻+）：剑舞+石刃/岩石爆破/岩崩（看你喜好）+十字剪+水流喷射/地震

AV高旋（重HP物攻+）：石刃+十字剪+高速旋转+打落

剩饭撒钉（重HP一防+/重HP物攻+）：隐蔽石砾+石刃+剧毒+地震

（上面两组也可以糅合起来，反正看需求来配）

Anti：

太古盔甲有着和神花一样的问题，那就是抗性太少，上场机会不好找。而太古盔甲更甚的是还弱钉，而且很多时候还担任着扫钉工作不得不上场，就像拿草钢当救火队员一样，相当矛盾，所以虽然纸面耐久太古盔甲并不算太差，但往往会死得非常憋屈，只要撒好钉子，灵活中转，不给太古盔甲太多空闲的回合就行了，一般打着打着太古盔甲就撑不住了。对于雨天里的太古盔甲，可以稍微试探一下技能（拿钢盾），如果对手带的水系技能没带地震蛮力啥的那就钢系稳了，如果有的话也不是什么大事情，反正雨天也就那么久，太古盔甲的爆发力也就一般般（没雨天攻击加成，需要剑舞），其实节奏是很难控制好的，大部分情况下都很难造成威胁。至于螳螂……的确是三代两化石的一生之敌，但一般情况下它们碰面的机会不大……哦对，螳螂君你跑UU来了。

NO.350 美纳斯 水

特性：神奇鳞片/好胜/迷人之躯

职能：水盾、特盾、物盾、中转、炮台、反强化、强化

评估：女大十八变啊……什么？雌雄比1:1？

美纳斯被称为最美丽的宝可梦，也是相当多玩家的本命，但我不太感冒，大概是因为我不太喜欢暖色调吧。作为和大凶残对应的大美丽，美纳斯的种族六围数值和暴鲤龙是一样的，虽然世代不同但的确属于对应的PM，然而……美纳斯没Mega。美纳斯的总种族高达540，能力上看起来很亮眼。作为标准传统水盾，美纳斯在特耐上相当强大，而物耐极限后也是一个不错的水平（把79当80看就舒服多了），并且可以用特性加成，于是在四代时美纳斯就是毫无疑问的第一水盾。特攻够用，在六代后美纳斯更是获得了争强好胜，反除雾蹭威吓都能大幅提升输出，运气好点的话甚至能推队。基础速度也在够看的程度，很多情况下不拉速也能在盾牌内战中占据先手，也可以稍微拉一些速度，毕竟先手沸水的结果相当值得期待。特性选择比较有意思，神奇鳞片的美纳斯实战效果已经在四代验证过了，即便随着节奏加快睡觉赖场已经不再适应环境，但七代烧伤削弱给这个特性带来了相当大的利好，自己带火珠也不见得就是蠢了，还可以做个抗打落的职能，而且在满天沸水的情况下即便自己不带火珠，多中转几次水系也就烧了，特性发动的情况相当之多，在现在烧伤效果一个剩饭就能抵消的状态下，能够极大程度提升物耐端的强度，是非常赚的。但即便如此两个特性选取率也只是对半开，因为好胜的效果同样强大，最重要的就是反除雾的功能，放在队伍中可以有效反扫钉，也有一定反虫网、反威吓的效果。简单来说神奇鳞片能够大幅提升美纳斯个体实力，而好胜则是队伍和个体兼顾，至于梦特，那是啥？

在单打中，美纳斯要担任输出并没有太多优势，虽然有好胜但发动效果显然远不如双打来得稳定，因为对手是可以通过操作简单回避掉美纳斯蹭特性的意图的，而离开好胜后，美纳斯本身单属性、进攻技能池浅的问题就暴露出来了，大众水冰外就得靠觉醒力撑格子了，虽然双水或者带个再生催眠也不是大问题，但总归有点强行进攻的意思。要攻的话核心自然是蹭特性，这得看对面的脸色。两段特攻后没速度也还是吃亏，所以可以用Z催眠，甚至有些人在单打中用胆怯球，只能说成功率丧心病狂。我个人感觉比起速攻，全堆耐外挂好胜反除雾要更好用，毕竟没蹭到好胜也不吃亏（有时候还更好，说明对面找不到除雾的机会），蹭到了自然更高兴，这心态就不一样了，而且有了基础强大的耐久支持存在霸场到推一路的可能性。

受向的美纳斯自然是绝对主流，沸水同样是绝对的核心技能。而根据选择特性的不同，两种美纳斯的用法上会有一些差异。神奇鳞片的美纳斯重视自己的生存能力，而特性需要陷入异常状态才能发动，对于美纳斯而言最好的异常状态自然是烧伤了，追求稳定的话可以自己带个火珠，然后就可以蹭打落了（注意队伍里别带队医）。带火珠那么再生就不是必带的技能了，火珠配睡觉是非常出色的组合，回复力相当有保障，当然现在用睡觉太容易给对手钻空子的机会，很容易一睡到死，毕竟美纳斯这个耐久还没到硬抗多段强化的程度，所以为了降低副作用，用睡觉最好就是睡梦沸水龙尾的组合，减少给对手控场强化的机会。不带火珠带饭在现在是更常见的配置，因为蹭沸水相当容易而且没风险，蚊子再小也是肉，蚊子再小也叮人，十六分之一看似不多，但剩饭和烧伤带来的收益和副作用是实实在在的，没回复每回合还烧伤是很容易被压血回复不过来的。那么如果不带火珠就没必要用睡觉了，老老实实再生就好，还可以省出一个格子干点其他事情——其实讲到这里两种特性的用法就可以合流了，神奇鳞片最主要的独特点就在于睡觉。再生沸水后还有两个格子，在这里两个特性的倾向会也一些差异，因为为了充分利用好胜至少会双攻，而神奇鳞片单攻也没太大的问题。一般来说剧毒是非常常规的，沸水剧毒相当稳……虽然有了鳍鳍后就不太一样了，但在低分级仍然相当好用，即便在OU这个组合也非常常规。在OU美纳斯就不可避免会遇到鳍鳍，但不是毫无还手之力，一般来说鳍鳍面对水盾会首先挑拨，这回合美纳斯可以装作赖场给鳍鳍喷个沸水，然后下回合坐等自然之怒一个镜反初见杀鳍鳍。美纳斯的特耐即便只是满HP也相当可观，因此镜反完全可以作为重要的绝招，有时可以强行换掉对手的电草攻击手（六代时镜反美纳斯对付洗衣机相当好用，而且无攻电反是不过半的）。黑雾/龙尾反强化对于基础耐久过硬还有携带格子的美纳斯也是非常有用的技能，稍微拉点速度黑雾可以有效对抗腹鼓蓝胖子（嗯，我个人觉得黑雾比龙尾好用，后者命中不满后置不穿替身，虽然说有伤害不会被挑拨）。冰光是最常见也似乎是仅有的第二攻击技能（不算镜反的话），妖精出世前美纳斯这种水盾的冰光是强化巨龙们非常怕的东西，现在作为第二攻击技能仍然非常稳定有效。至于魔反催眠术漩涡保护啥的，有一定的意义，但就泛用性而言比不过上面提到的技能。

双打的美纳斯是热门的存在，在可选威吓手越来越多的情况下，好胜美纳斯的强度也与日俱增，对于土猫雪姨疯狗使用者而言，看到对手队伍里一只美纳斯就发憷，而这几只往往又自带体系很难不选出，于是美纳斯就热门了。不过用法没什么好提的，沸水保护再生冰风/冰光很基本，镜反光壁偶尔会冒个泡，作为反冷无缺的存在，美纳斯在七代的日子相当好过（皇家也是，遇到三个威吓特攻就能刷满无脑冲浪了）。

配招：

玩蛇（重HP物防+，个人不推荐重视特耐的用法）：沸水+自我再生/（睡觉+梦话+龙尾）+冰冻光束/剧毒/镜反/黑雾/龙尾选二

攻逼的心（重特攻速度+）：水压+冰冻光束+催眠术（Z）/自我再生+觉醒力量电/觉醒力量草

Anti：

对于一个早已证明自己的受逼，想要轻松击杀不是件简单的事情，好在美纳斯不像鳍鳍那样有一万个击杀的理由，反正美纳斯作为水盾对其他水盾草盾同样没啥威胁，耗血不成灵活中转就行了，不拉攻的沸水即便没有水抗也很容易吃下来，只要保护好自己队里的强攻手在关键时刻来上致命一击就行。另外，没触发好胜的美纳斯的进攻能力并不强大，很多PM可以对着上场替身控场，比如水马等大部分水系，Z蛇等龙系对着没冰光的美纳斯，即便美纳斯有着黑雾，在没法对攻击手造成直接威胁的情况下美纳斯相当容易引领崩盘，毕竟存在CT、先读失误等可能，美纳斯方是绝对的弱势先读。

NO.351 飘浮泡泡 普通

特性：阴晴不定

职能：强化、炮台

评估：啊，这下作的ru量。

从获得途径和描述来看，天气小子似乎是幻兽级别的存在，然而在对战领域里就从来没有引起过什么关注度，无论天气永久与否，这个种族分布背了很大一个锅，看起来不算太低，但论哪项有用还真说不上来，哪怕只是物攻分个30点给特攻，飘浮泡泡都能强上一个等级。飘浮泡泡的特色无疑来源于这独一无二的特性，这算是根据天气改变形态的最初尝试，虽然不像伊布家族后续给补丁，飘浮泡泡从始至终就只有三个天气的形态，连沙暴都没有，但在七代Z技能放出后，漂浮泡泡手动天气终于有了一点用处，不像以前抱天气手们的大腿还入不了队。另外，我觉得飘浮泡泡要是出生在现在，改变天气形态后至少会有一些种族的提升，不像以前就属性改一下，给自己烫个头就了事了。

Z技能给飘浮泡泡带来的最大收益自然是Z手动天气，一段速度对于飘浮泡泡实在是太雪中送炭了，因为本系天气加成的天气球力度相当可观，即便特攻只有70也有不错的输出，而耐久三角70也够用，只有速度这个是没法越过的坎，现在在手动天气时就能够顺便提段速，简直是飘浮泡泡的史诗级加强。三个天气中，冰系首先排除，变成冰系简直是自己找罪受，而且雪天对冰系技能还没加成，代价更大力度还比不过其他两个天气。雨天的优势比较明显，因为飘浮泡泡基本上会所有和天气有关的攻击技能，而受雨天加成的是最多的，暴风打雷水天气球三个大威力技能砸过来相当爽，甚至水系本身在抗性上就有额外的优势（弱点少），不愧是雨天亲儿子。晴天也还不错，火系天气球的杀伤力非常广，可以配合冰光阳光烈焰凑三攻，倒也不比水系那边弱多少，只是火系相对来说被击杀要更容易一点。

双打的飘浮泡泡理论上可以混天气队，还可以放放顺风，但我觉得应该没人要，还是和霸主兰螳花组队虐玩家比较好玩。

配招：

雨天泡泡（重特攻速度+）：求雨（Z）+气象球/水压（如果相信脸的话）+暴风+打雷

晴天泡泡（重特攻速度+）：放晴（Z）+气象球/大字爆+冰冻光束+阳光烈焰/十万伏特

Anti：

最简单的，看到飘浮泡泡时丢只庞岩怪或者沙河马上去，保准有效。如果遇到了晴天泡泡或者雨天泡泡，可能会被天气球威力吓一跳，但也就那样了，因为手动天气只有5回合，Z石占据道具位后天气会异常地短，如果不带Z石，70速随便压制就行了。由于飘浮泡泡特攻只有70，输出全靠技能威力和各种加成，所以非本技能的力度非常弱鸡，重点防对应本系就行了，雨天水地水免，晴天丢火系，防下来还是很轻松的，飘浮泡泡的爆发期只有手动天气后的几回合，而且强度也不算特别大，撑过去泡泡就没用了。

NO.352 变隐龙 普通

特性：变色/变幻自如

职能：特盾、撒钉、炮台、救场、打落、空间手、强化

评估：大声告诉我不可思议迷宫之王是谁！

奸商不可怕，可怕的是奸商还武功天下第一，还脸皮贼厚。可惜在正作中有种族值的设定，龙叔一下子就萎了。变色是龙叔至今为止的独门特性，然而在PM早期，独门往往并不意味着强，反而为了控制平衡，有独门的PM的能力一般都会很捉急，上面那只泡泡和这只龙叔都是如此，即便……变色更多情况下是个负面特性，因为是由对手决定你的属性，虽然有时候遇到某些单攻PM会很有效，但……像地岩、鬼超这类都是相当常见的进攻组合，遇到龙、鬼攻击还可以无限连，这在当初虐NPC以及挡路的变隐龙时相当有趣，但并没有人希望自己变成那个NPC。看看同样根据变色理念而设计出的变幻自如，无非就是把被动变色改成了主动变色，看看攻击种族并不顶尖的忍蛙就成功摇身一变成为了冷无缺级别的存在，然后变隐龙在忍蛙出生的那一刻同样获得了这个特性，但……仍然是没啥存在感，虽说至少能用了。限制变隐龙的最大问题自然就是速度了，首先因为是低速，所以低物耐才会是大问题，你看忍蛙同样脆皮但大家都认为理应如此，不然就没法打了。这当然也是总种族低的锅，忍蛙作为御三家可以速度高的情况下双攻上90，变隐龙在特防堆了120后低速还只有90的物攻，而作为变幻自如，特攻端往往也是需要用的，所以很多时候变隐龙仍然需要强行拉着60的特攻打双刀，这无疑是很蛋疼的情况。特防高但HP低，因此变隐龙的实际耐久也就一般水平，虽说套着AV的确很赚的样子。

变幻自如可以说完爆被动的变色，因此就不考虑普特用法了。变隐龙的速度相当低，不能像忍蛙那样利用先手撒菱躲电、毒菱抗虫、不能秀UT走，但要利用好变幻自如，换属性躲攻击又是必须的一个技能，加上本来就是低速物耐脆皮，因此变隐龙对先制技能的需求很大。下马威上场摸血，偷袭主攻，影击躲格斗是最常见的套路，虽然……普恶鬼这个组合的克制面似乎很是捉急。由于这些先制的威力都不算特别高，虽然都是本系，但一套下来如果带命玉，打在钢蛇啥的身上的伤害大概还没自己反伤高，因此比起命玉，突击背心在变隐龙中的时髦度要更高，并且往往会带个本系吸收拳续航。这个特耐加上AV，靠着偷袭影击恶鬼属性随意切，对超能鬼恶系列特攻手的威胁还是挺大的。当然，吸收拳的回复量不一定稳，考虑到变隐龙（因为迷之平衡原因）没有剑舞，所以提升拳也是可选的技能，可以把下马威给丢掉。其他的话，打落很强势但和偷袭抢位置，三拳威力太低，倒是大火冰光草绳（低分级有奇效）靠着威力可以拼一个位置，水尾岩崩啥的和基本的几招关联度不大，因此变隐龙虽然因为特性缘故可选技能多，但受各种因素限制，攻击技能的选取总归没有忍蛙那么自由，基础框架还是偷袭加影击的组合。如果不带背心，那么可以考虑留个格子给电磁波、钉子、再生，para效果对低速的变隐龙有一定帮助，虽然\*\*变1/2后电磁波不再是低速PM的救星了。再生对攻向变隐龙的帮助只能说一般，如果三攻再生的话基本上没机会回复的，还不如吸收拳靠得住。

但攻向的用再生不行，不代表受向的就不行了。变隐龙有本系欺诈，有再生回复，兼职撒钉放毒电磁波等工作，特耐也还算靠谱，虽然不好上场吃技能，但上场后能够灵活改属性站住场。问题同样在于物耐端以及速度，欺诈虽好，有着打落和偷袭的竞争却很难派上用场。

双打的龙叔有着下马威佯攻冰风空间等不少有趣的技能，主要缺陷仍然是个体的能力，或许全堆物耐会舒服一点。另外，最重要的是龙叔有特性交换，意味着可以把变幻自如交给队友比如音波龙、M胡地这种，但仍然感觉是收益比不过风险。

配招：

猜猜我是啥（重HP物攻+，四攻AV，三攻命玉）：偷袭+影击+吸收拳/提升拳/下马威/大字爆/冰冻光束/草绳结/隐蔽石砾/电磁波选二

Anti：

龙叔和忍蛙一样，物耐端都是大脆皮，完全能够以力破巧，逆着属性照样能有突破能力，当然格斗、超能、普通这些存在严重盲点的攻击属性得小心龙叔的影击和偷袭，在龙叔基础速度只有这么高的前提下，龙叔要变属性也只有恶鬼两个，提防起来比忍蛙容易到不知道哪里去了，何况龙叔常规属性普通系属于下场了就难上来的类型，而且没有方便的强化技能，如果要刻意压制也是很简单的，因为龙叔物理技能的威力都太勉强，随便顶个物盾照样以不变应万变，鬼恶斗加起来克制面也不算大，符合条件的物盾是相当多的。

这几天得鸽一会，晚上都有活动

NO.354 诅咒娃娃（Mega） 幽灵

特性：恶作剧之心

职能：Mega、救场、反强化、炮台、强化

评估：我挺喜欢M诅咒娃娃的造型的，奈何唯一光环。

NO.356 彷徨夜灵 幽灵

特性：压迫感/察觉

职能：辉石、物盾、特盾、鬼盾、空间手、反强化、强化

评估：我渴望naizi.gif

在辉石诞生后，作为四代获得新进化的夜巨人……（嗯，就这样简称吧，现在的官译太长了）瞬间肉得不忍直视，在五代辉石众中的存在感可以说仅次小蛋和3D2，但一代版本一代神，辉石给盾牌的提升太过强大，于是GF又加强了打落作为应对，将大把的辉石PM打回了低分级，同时环境愈加暴力，自身低反制低抗性的纯鬼盾夜巨人也就不怎么适合高分级了，虽然纸面耐久仍然很出色，并且在前段时间可以很轻松挡下蟑螂蚊子两个还没获得定点打落的格斗新贵。夜巨人和上面那只唯一灵有着相同的总种族（噫，这是个二段），而且速度相当低，节省出大量种族给双抗，是一只典型的低血高防PM，类似超坏星鬼剑和拳海参，而夜巨人是有痛分的，低HP配合上高防御使得痛分用起来非常舒服，可以很轻松把自己的血线拉到较高的水平（虽然我觉得有再生仍然再生更好，看看拳海参，因为“稳定”）。进攻端则远不如自己的进化黑夜魔灵，但本来就用着辉石了，进攻端也不必强求（3D2点灭），有着固定伤害和鬼火痛分磨血，低节奏环境下仍然是大杀器，磨死一队也是可能的。特性的话，压迫感和夜巨人的本身特点非常切合，对耗下谁有压力谁就赢，对攻击手也可以四回合耗光有威胁的8PP大招（石刃、V火、水压等）。察觉则更多是为了保护自己的辉石，除了打落以外，戏法偷换同样可以搞掉辉石，对于夜巨人这种缺乏攻击力的盾牌来说，被套上专爱就废了，而看穿道具之后就能有效避免这类情况，尤其避免初见杀，比如遇到围巾哥哥剧毒珠钢钟（嗯……这个目前好像很难出现）这种，基本是必带戏法的。

夜巨人有着黑夜魔影和地球上投两个固伤技能，蛋疼的是这俩都有免疫对象，而普通系和鬼系并不能说罕见，相对来说配合鬼火的话用黑夜魔影更好，因为鬼火的嘎啦鬼灯强度都大，而普火的火狮子存在感极低。痛分是夜巨人的主要伤害及回血技能，基本是必带的，但这里必须得说一下，痛分是提高生存能力的技能，为了提高回复比及伤害而不拉HP是本末倒置，尤其对于夜巨人这种血低防高的PM，拉HP的努力对耐久提升的收益是非常大的。为了保持血线在较高水平，夜巨人最好能在使用痛分后先手击杀对手，因为单单痛分加鬼火最多一换一，造成的威胁并不大。为了达到这个目的，先制的影击可以考虑，但力度不太够，斩杀血线很低，效果不算明显。更常规的方法是压极限低速自带空间，即可用固伤技能实现斩杀。说起放空间，夜巨人作为相当肉的一只PM和超级低速，担任正规空间队的空间手也是可以的，尤其还有临别礼物作为退场技能，用起来非常方便，比起黄蘑菇这种常规空间手隐蔽性要更强一些，放空临别礼物的概率会小上不少。用痛分的夜巨人不可避免会非常怕状态，在自己没剩饭的前提下吃个鬼火也不会太舒服，所以倒是也有带睡觉的，只是带睡觉总会担心被钻空子，因此可以拉上虫灾加剧毒这一对经典搭档，在对手反应过来前搞点事情。（吐槽一下，夜巨人这么大一双手居然不会鼓掌，虽然我知道encore翻译成鼓掌不怎么准确）

和诅咒娃娃一样，夜巨人同样可以玩冥想，而后者的基础条件比唯一灵要好上许多，因为本身基础耐久就相当可怕了，物耐端强撒鬼火也能相当硬。但有一个问题回避不掉，那就是打落，目前很少会有一队无打落的情况，反而多打落的情况相当常见，夜巨人想要保持站场维持强化状态不可避免会吃到打落，毕竟本身是极低速，加上特攻本来就低，先手秒人基本是不可能的，于是要强化首先要等高力度恶系被队友清理掉，至于保姆鱼这种打落，即便打掉了辉石也仍然打不动自己，反正离开辉石夜巨人还是比较硬的一只。

双打中的夜巨人是可以凭借自己的硬度强开空间的，本身作为鬼系不吃下马威，察觉看两个道具作为首发非常有用，但是怕挑拨是个比较麻烦的事情，因为没人会放弃辉石，因为不带辉石带香草大概夜黑魔人要更好一些，更何况离开辉石夜巨人的硬度就不算特点了。至于输出，我一直觉得固伤输出不低的。

配招：

岿然不动（重HP一防+）：鬼火/剧毒+痛平分/睡觉+黑夜魔影/地球上投+戏法空间/影击/虫灾

冥想（重HP物防+）：鬼火+冥想+睡觉+冰冻光束/阴影球

Anti：

打落。

这次打落是真·Anti了，因为这个技能直接导致了夜巨人进入几乎无人问津的冷宫，虽说有着环境变迁等各种综合因素吧。另外，鬼火伤害的削弱对于夜巨人同样很伤，反过来各种剧毒可以让夜巨人生活不能自理，而且痛分在残局后相当难用，用不好反倒会救死扶伤炮灰自己，因此要用好夜巨人其实是相当难的。由于夜巨人的输出主要靠固伤，那么经典的404替身也是完克夜巨人的，尤其是老班这种能够给夜巨人造成直接威胁的PM。404替身指的是HP种族大于100时，可以通过拉努力使得HP达到404（100级），从而造出一个101血的替身。由于固伤的伤害等同于等级，那么100级条件下的伤害正好破不了101血替身，从而替身方会获得完美的一回合。

NO.357 热带龙 草/飞行

特性：叶绿素/太阳之力/收获

职能：强化、草盾、工兵

评估：八倍弱冰草飞龙。

由于其交通工具属性和与人气角色N的迷之血缘关系，热带龙的存在感并不低，至少……是我ORAS里第一只满级的PM，飞天加甜蜜香气的功能使得它的等级一骑绝尘。虽然草飞龙并非三属性，但两两组合也仍然是四倍弱冰，而热带龙更是这三个属性中的最差组合草飞，更气人的是种族分布还是低速盾向，简直不给活路。99 83 87的耐久其实很不错，奈何属性提供的抗性实在太糟糕，抵抗的地面、格斗、水、草都常常和冰系补盲技能勾搭在一起，四倍弱冰直接就让热带龙对这些PM都不敢随便上，更别提草系本身的大量弱点了，生存条件实在相当恶劣，除了有地免以外，草飞的组合基本比不过草毒。剩下的攻击和速度种族看上去相当浮云，但很多时候又不得不依赖着速度和物攻打输出，因为热带龙有龙舞，而且有着三个晴天特性。热带龙可以走叶绿素生长，但在叶绿素众中，热带龙完全看起来就不像个打输出的，基建实在太差了，太阳之力同理，力度即便受加成也只能算一般般，还把速度给丢了，如果用空间太阳力输出还有个向日葵来竞争。因此唯一比较有趣的便是收获了，在椰蛋树、鬼树和热带龙这三（四）只收获PM里，热带龙是相当独特的一个，因为可以配合龙舞食用。

那么热带龙的特色用法便是收获龙舞了，收获树果选择上一般还是常规的大树果最为合适，因为热带龙锁血吃半血果是容易出事的，除非你带替身有自信控血。由于非晴天下回合结束时结算触发收获的概率只有50%，因此在龙舞提供了先手优势后，热带龙可以带上飞天玩杂技，飞在天上的回合下仍然有概率吃到自己脖子上的香蕉来回血，只要对手秒不掉自己，脸稍微好一点可以飞天加替身/保护花式吃果子蹭强化。由于飞天没有无效盲点，所以单攻理论上也是可以的，但想要飞天砸死重爆这种岩盾或者钢柱这种钢盾基本是不可能的，两回合的伤害感人，尤其对手有饭的情况下飞天PP耗光都不见得能砸死个人，因此可以选择草本叶刃或者地震作为第二攻击技能。寄生种子也是可以的，和飞天配合起来也算是无盲点了，其带来的回复量可以降低一些脸黑的副作用。

收获朗姆果也是一种可行的思路，核心是配合睡觉进行食用，由于回复量更靠谱，所以不像大树果那样经常需要连续触发维持血量，龙舞起来也不怎么怕状态了，这样用热带龙就可以配招稍微正常一些，然后你就会发现……除了飞天外好像就没啥物攻飞本了，双攻只能草本地震会相当不爽。因此不是睡觉收获朗姆果不行，是飞本不给力的缘故。

其实草飞龙是有鸟栖和光合作为稳定回复的，而且放弃收获特性的话可以用除雾当工兵，然而这个抗性当工兵自己就会被钉子扎得不能自理，还没太多上场机会，速度慢炮灰型清钉也没机会，虽然受向技能看起来挺齐，但实际上远不如收获娱乐型好用。

双打……嗯，热带龙至少告诉我飞叶快刀是群攻，刷刷努力效率很高。

配招：

食蕉啦！（重HP物攻+/重速度物攻+/重HP一防+）：龙舞+飞天（大树果）/睡觉（朗姆果）+地震/叶刃/替身/保护/寄生种子选二

Anti：

要突破收获众很简单，秒掉他们就行，对于有着四倍弱点的热带龙来说，做到这点比鬼树要容易很多，如果对面没带叶刃的话冰拳重爆可以无压力等草飞龙落地。由于收获PM需要持续站场，如果对手是大树果收获型的，给个剧毒就稳了。如果是朗姆果的，一般不带飞天，更像是活靶子，在龙舞成型前秒掉就好了，因为龙舞两段前的草飞龙速度极慢攻击输出也一般，盯着草飞龙的弱点，队里总归有PM能对草飞龙造成致命伤害。另外，收获的描述是“能够概率回收使用过的树果”，于是在热带龙的果子发动前先打落把果子打掉是会有惊喜的。

NO.358 风铃铃 超能

特性：漂浮

职能：队医、许愿、强化、打落、空间手

评估：把风铃铃的红色部分想象成血的话，就可以直接加入惊悚片了。

虽然是治愈系PM，但我每次看到这堪比日月主角的面瘫微笑时心里总是毛毛的。对战中作为纯超低种族PM存在感不高，而且目前这个种族还是七代加强后的，耐久三围各加了10点，算是给了一个明确的辅助定位，之前425总种族看着四不像，因为纯超能系只有95特攻是完全不够看的，又不像梦幻有着那么大的技能池基础以及全水桶腰。有了梦幻全100在前，风铃铃哪怕耐久也是完全被碾压。就算不和高富帅比，超能系人才众多，哥特姨妈的耐久也能实现碾压，可以说在种族方面风铃铃没有独特的地方。特性漂浮中规中矩，作为地免肯定是好的，但地免超能系同样一大堆，光三代就有日月岩土偶兄妹五个漂浮超能系，实在是太蛋疼了。

于是风铃铃的优势主要来源于低分级，即便在NU也能用，因此利用分级优势可以战胜梦幻女皇妹妹等超能系辅助，成为了低分级治愈愿超能系的首选（嗯，不把超能系定语去掉是因为还有女郎兔，我认为女郎兔治愈愿要好用的多）。为了不出师未捷身先死，风铃铃需要带上围巾尽可能追求先手，而带上围巾了就需要拉大把速度，接着你可以选择拉HP或者放弃治疗拉特攻干脆打打输出算了，反正用治愈愿望不需要使用者很肉，反而一定的进攻威胁能帮助更大，95特攻虽然不算高，但本系还是有点伤害的。当然，定位是辅助，即便不拉耐久配招也不是往追求打击面去的，首先治愈愿要带，围巾后戏法可以帮助队友破盾，随后才是超本打打伤害，剩下一个格子可以高速电磁波催眠术放墙继续辅助，或者瞎眼光影球稍微补补盲。值得一提的是，风铃铃有着打落，要不是打落和戏法一起带会发生滑稽的事情，优先度也是不低的，但问题来了，风铃铃的下摆能完成打落，仙布就不服了。

风铃铃的基础耐久还行，有再生稳定回复，不围巾老实当盾也可以，只是治愈愿望使用成功率会下降（可以不带），而且……纯超的抗性实在很一般，只能靠着地免或者低强度攻击上场，很多情况下会很酱油。那么作为盾的风铃铛有着摇铃铛、许愿这些辅助技能可以选择，再放个异常状态就差不多了。

超能系是典型的抗性弱点都少的属性，所以风铃铃也可以选择走强化路线。有趣的是，风铃铃同时有着冥想诅咒宇宙力，理论上两个技能能够强化四项，但坑爹的是没有援助力，于是最常规的就是冥想单强化了，可以想象，成功率断然不会很高，下状态、物理端强突都是很容易的，因此，风铃铃想要强到上场的程度，种族需要再一次史诗级加强。

双打的风铃铃辅助功能稍微更强一些，可以丢治愈波动，放墙挑拨冰风都行，但实机没有分级限制，风铃铃和超能大佬们还是难以同台竞技。

配招：

围巾（重HP速度+/重特攻速度+）：治愈之愿+戏法+精神强念+电磁波/墙/魔法闪耀/催眠术/阴影球

盾（重HP物防+）：精神强念+治愈铃铛+自我再生/（许愿+保护）+电磁波/剧毒

Anti：

由于风铃铃没有鬼火和气合弹，所以钢盾对上是毫无压力，顶多注意一下戏法就行了。当然相比于挡，作为辅助的风铃铃对队伍直接威胁很小，但要小心它给其他强力攻击手续ming，如果想掐了这点，可以用超高速压制（65极速围巾大概在122极速附近），或者早点把风铃铃的围巾打掉（这点比较难，诱骗其把围巾戏法出来相对简单点）。作为一只特色缺乏的超级冷门，目前要用真的是真爱了。

NO.359 阿勃梭鲁 恶

特性：压迫感/超幸运/正义之心

职能：炮台、破盾、强化、打落

评估：生得晚点说不定会像鲁卡佐罗那样收获一部单独的剧场版。

灾兽的图鉴说明和背景逼格相当高，作为恶系有着正义之心，还是唯一一个会预知未来的，在基拉祈剧场版中存在感也相当高，技能池尤其是特攻技能池相当之深，实在是恶系中的一朵奇葩。然而背景深不一定好办事，灾兽的种族仍然没破500，而且速度耐久都不算出众，只有物攻算是出类拔萃，考虑到有着剑舞偷袭，这个物攻还是相当够看的，但麻烦的事情在于六代后根据其不菲的人气，灾兽获得了Mega，各项数值包括特性都完爆了普通灾兽，这让我就很难写普通灾兽了……嗯，强运还算是个特色，虽然我更倾向于攻击速度都差不多但有顺风和第二本系的乌鸦，至于压迫感和正义之心……一则灾兽速度慢不能像玛狃拉那样高速替身耗大火石刃PP，二则灾兽吃啥恶系技能都痛（包括欺诈），没命去触发正义之心，所以也就强运还能看了。

关于CT率，是有四个等级，强运+1等级，试刀石刃这类急所技会心率会加一等级，聚气加二等级，聚焦镜锐利爪等道具会加一等级，还有大葱鸭大葱小蛋拳套等专属道具会加2等级，Z顺风梦话会加二等级。CT率随会心等级提高依次为1/16（寻常状态），1/8（一段），1/2（两段），100%（三段），也就是说强运灾兽带聚焦镜用试刀即可达到3段CT率，即100%CT。目前CT对伤害有1.5倍修正（狙击手2.25倍），也就是说即便试刀只有70的威力，CT修正后也还算可观。实际上即便不堆到三级CT率，两级CT率也有1/2的概率会CT，已经相当高了，可以给对手带来相当强大的心理压力。CT不仅仅是伤害提高，同时会无视对手的增益防御等级和自己的减益攻击等级和双墙，也就是坦克向强化的杀手，同时你也可以一路蛮力下去——如果不介意自己防御变成纸一样的话。

那么普通阿勃梭鲁比起M灾兽的特色就在于强运CT流了，正好有道具格的优势可以带围巾这样玩。阿勃梭鲁的急所技有三个，试刀、念力切割和影爪，试刀本系自然必备，念力切割可以打打格斗系，影爪和恶本打击面本来就重复没啥意义。事实上念力切割基本上也不如嬉戏，因为后者还能打其他恶系，而恶超组合就必须再带个格斗系技能（蛮力），反正也不是必定CT就好，基础威力摆在那里，主要还是要靠本系输出。如果是围巾，剩下格子可以再带石刃、百万角击、蛮力、钢尾等技能凑数（没地震不幸福），或者带第二恶本，打落的威力虽然比CT试刀低点，但强运加成也有1/8CT率，而且在带围巾情况下试刀也就一半的CT率，打落的威力更稳定一点，如果不想因为脸的问题而错失人头被反杀的话，打落是有必要带上的。如果全力CT流带聚焦镜片的话，速度就成了个大问题，这时候偷袭就必带了，并且……剑舞也加入了议程，剑舞加CT的组合爆发力相当高，也就是偷袭只是个半吊子先制，会很容易被人秀了。

灾兽的好辅助技能相当多，受限于耐久和速度问题，普通灾兽哪怕有剩饭和气腰也很难比得过自己的Mega。

双打的灾兽主要是靠着高力度偷袭给对手心理压力，但收效也就那样，至于吹冰风啥的，更像是攻击之余的喘息。

配招：

Super luck（重物攻速度+）：试刀+嬉戏+偷袭/打落+剑舞/蛮力/念力切割/钢尾

Anti:

当遇到CT流的对手时，硬壳盔甲/战斗盔甲这俩个大部分情况下被视为白板的特性总算能发挥点作用了，但对于灾兽这种有剑舞基础物攻还高的PM，防住CT并不见得就能稳稳挡下来，尤其这些特性的持有者中只有龙王蝎有恶抗物耐还靠谱的。考虑到灾兽本来就是个中速大脆皮，击杀它要简单得多。如果担心偷袭的话，有替身先替身，有鬼火就鬼火，可以杂技一波，甚至耗光偷袭的8PP，虽然这并不是什么很稳的方法，最好还是拿个有恶抗的PM来击杀（比如钢羊火猴鳄鱼啥的）。更稳一点的，高速同旅是一定能带走这种速度慢的偷袭众的，只要手握能秒掉灾兽的技能，能够确保一换一，如果第二回合对手脑抽是能够不费代价带走的（也有可能会发生耿鬼RP弹MISS这种鬼情况）。

NO.359 阿勃梭鲁（Mega） 恶

特性：魔法镜

职能：Mega、打落、强化、破盾、高速、炮台

评估：洗剪吹♪吹吹吹吹吹……

可以看出，变强不是只有变秃一种途径，像电狗灾兽这样反其道而行之也是可以的。灾兽的Mega增加种族全堆给了双攻和速度，一方面耐久和Mega前没有任何区别仍然是大脆皮，另一方面这也是一种完美利用种族的体现，毕竟灾兽的基础种族并不高，没多少浪费的空间。在一跃成为高速高攻后，M灾兽也确实在UU站稳了脚跟，虽然是单属性，但广阔的技能池使得M灾兽打双刀相当出色，特攻也能充分利用起来，150物攻配上剑舞偷袭伤害更是毁天灭地，只要在剑舞时不被秒掉就行。七代的Mega机制改变对于M灾兽同样是一大利好，可以随时随地Mega，而不用怂着带保护了。特性变成了大腿特性魔反，虽然不像M勾魂那样凭着这个特性可以成为受队核心，但魔反本身反状态对于攻击手来说也是相当有用的，不用担心强化着被钢鸟吹下去或者被鬼火电磁波，完美怼上耐克骡子马，同时把阿勃梭鲁放首发也可以利用魔反进行试探，虽然M灾兽本身首发对攻能力一般，但逼得对手不能撒钉己方换人进一步压制钉子还是可取的。

由于不像普通灾兽是个中低速，而且特攻大幅提升，M灾兽在攻击技能选取上有了更多的选择。打落取代了偷袭成为了最重要技能，当然后者仍然可以作为第二恶本出现，尤其在带剑舞的情况下，追击在M灾兽逼换能力进一步加强的情况下可以用于收割残血以及利用速度优势抓兄妹，只要上的来场。嬉戏和蛮力仍然是物攻端最常见补盲技能，但并不是优先度最大的补盲技能，大火冰光两个特攻技能逆袭上位，在恶本本身就有着不错的打击面的情况下，火冰可以进一步增加克制面及双刀破盾能力，尤其在UU没有鳍鳍的情况下，火冰恶的泛用性还不错，如果想打打水马鲨鱼海壬可以带上十万，或者把嬉戏拉回来。于是偶尔可以遇到火电冰打落的M灾兽，然而三特攻还是阻止不了M灾兽努力主拉物攻，毕竟本系才是稳定输出。如果想针对打打妖精，也就是皮可西花仙仙布这些，由于没有毒系补盲技能，所以只能靠命中蛋疼的钢尾，但正因为这个技能太蛋疼用的人少，所以阴人效果杠杠的。

努力拉物攻也不是绝对的，毕竟特攻端也有恶本恶波，而且M灾兽可以冥想恶波火冰，但效果不做评论，反正我没见有人这样用过，恶波威力本身就比打落要差得多，物攻基础高还有剑舞。

除开攻击技能，有了速度后，即便本身仍旧是个脆皮，干扰技能也有了用武之地。神奇的是灾兽同时有着鬼火电磁波剧毒三大状态技能，于是有时候会被M灾兽冷不丁一个鬼火烧到上场的蓝胖子（也可能烧到民工这种）——即便被削，鬼火在三大状态技能中仍然是最为出类拔萃的，尤其适合M女皇M灾兽耿鬼这种本身攻击能力就足够强大的PM，鬼火可以对自己的天敌造成相当大的威胁，同时由于鬼火对于它们本就属于不常带的技能，初见杀的效果非常不错。另外M灾兽有黑眼灭歌接力，嗯……现在是没啥用啦，高速灭歌偶尔还能反反强化，但115速也只是刚刚及格，并不算超高速，很难过围巾党。

M灾兽显然是个占M位的单兵战力，于是在双打中出场率反而不如普通灾兽。

配招：

一言不合就剑舞（重物攻速度+）：剑舞+偷袭+打落+嬉戏

炮台物攻手（重物攻速度+）：打落+冰冻光束/大字爆/嬉戏/偷袭/蛮力/追击/鬼火/十万伏特/钢尾选三（优先度有先后）

爱惜羽毛（重特攻速度+）：恶之波动+大字爆+冰冻光束+十万伏特/冥想

Anti：

从配招可以看出，M灾兽对妖精缺乏足够的威胁，钢尾虽然有点用但大部分时候不会带，即便带了很多情况下也只会是虚惊一场，因为这技能命中比石刃还低。在此前提下，注定M灾兽在OU会比较难混，四卡璞每个都能秒M灾兽，当然蝶蝶需要围巾，哞哞得拉点耐久。所以M灾兽在OU和UU的地位是天壤之别，在UU妖精强度要低了很多，但皮可西（最好是天然）还是稳挡的，AV三斗神、民工挡起来也比较舒服，欺负M灾兽是纯恶系。虽然M灾兽剑舞前有着难秒人的尴尬，但毕竟有着剑舞和高速的威胁，加上本身脆皮，能尽早击杀最好，CB极攻螳螂子弹拳、各种音速拳都是能秒这个耐久的M灾兽，尤其M灾兽双刀性格会减一防，秒起来就更容易了。

NO.362 冰鬼护 冰

特性：精神力/冰冻之躯/心情不定

职能：撒钉、强化

评估：可怜的雪童子一进化就只剩下个头了，对比雪妖女简直像炮灰啊。

冰鬼护的超级水桶腰总是被我拉出来在其他地方鞭尸，因为……卵用没有，尤其冰鬼护本身还是最为悲催的纯冰，抗性约等于0，水桶腰导致的还不错的耐久基本派不上用场，又不像冰桌子冰柱子那样有着几乎能够无视属性的一耐，事实上即便是后两者也同样和冰鬼护待在NU（搜索冰系一大半完全进化型都在NU，真是可怜），区别在于冰鬼护常规用法基本上没有任何存在感。然而就是这个然而，在实机这个没有乱七八糟BAN的环境里，冰鬼护是可以利用心意不定玩玩素质的。冰鬼护是心意不定这堆PM中种族最高的一位（和章鱼桶并列），同时种族上没有短板（水桶腰奥义），基础速度最快（决定先手替身耗回合能力），最重要的，这家伙有最强1GB绝对零度，脸好速一穿三不只是梦想。

显然实机规则下冰鬼护要强得多，不过细节倒也没啥好说的，替保耗回合拼脸，觉得自己有出手机会了（得到回避率、双防强化）就喷觉0，记得磕好PP最大，能打死几只看脸。当然即便PP最大了也只有8发绝零，期望是打死2.4只，大部分情况下推不了队，所以还有个格子可以带个本系凑数，冰息必定CT无视对手的强化对于心意不定PM很有用，因为脸不好自己特攻说不定就-6了，CT无视自己的能力等级弱化可以使得打出的伤害还算稳定。

离开心意不定后，冰鬼护就是战五渣了，这个耐久没有回复和抗性当盾很难，而做攻速度和攻击、技能也不够出色，更别提大量优质冰系攻击手积压在NU了，所以冰鬼护能干的也就是首发挑拨撒菱爆炸当个炮灰了，可气的是撒菱在出手优先级上比岩钉还要低一点，于是首发炮灰这个位置竞争力也只能说一般，摊手。

要强行做攻的话配合围巾/头巾偷换更为常见一些，但问题在于物攻有地震咬碎补盲不错没冰本，特攻花式冰本缺补盲，双刀两边都没力度，很僵硬，尤其在有Mega后，即便是冰鬼护真爱也有理由放弃普通冰鬼护带上Mega石头了。

由于是心意不定里唯一一个有大爆炸的（画狗：？？？，冰鬼护：我速度快），双刀中的冰鬼护更多情况下是开场炸，给化学之力阿罗拉臭臭泥一个心意不定开始素质变小。虽然命运很悲催，基本都活不过一回合，但至少因为这种恶心战术大大提升了自己的存在感。

配招：

MOODY（重HP一防+/重HP速度+）：替身+保护+绝对零度+冰息

首发炮灰（重HP速度+）：撒菱+大爆炸+挑拨+冻干/光之壁/冰冻光束

Anti：

PS中想打普通冰鬼护？先遇到并且对手不在前5回合炮灰再说。

改了个名强行要求加符号也是醉

NO.362 冰鬼护（Mega） 冰

特性：冰冻皮肤

职能：Mega、炮台、破盾

评估：雄性雪童子是真惨，越进化身体越糟糕，Mega进化下巴还得脱个臼。

冰鬼护对水桶对称简直有种病态的执着，Mega后种族同样是强迫症福音。虽然特攻如果和速度替换一下会更好，但出于平衡性考虑这样也是正常的，特攻……高点至少打双刀有力度。这里如此笃定双攻齐平的M冰鬼护走物攻，自然是和特性有关。混得很惨的冰鬼护得到了皮肤特性，瞬间解决了缺少物攻大威力冰本的关键问题，如同上一篇分析的那样，冰鬼护是物攻缺冰本，特攻缺补盲，在皮肤报恩（还有大爆炸！）威力碾压特攻的传统冰系技能后，M冰鬼护更是没有主特攻的意义了，最多利用一下觉醒和特殊的冻干。速度100相当僵硬，意味着锁定道具的情况下会被各种围巾压制，还得和不带围巾的一大堆PM肉搏，甚至不带冰飞还会被地龙先手KO，简直是满满的恶意。

这个Mega的倾向显然是明确而合理的，把可塑性非常强的水桶腰冰鬼护强化成双盾我也不会意外，但那估计就没任何强度了，冰系就该攻出去。在Mega皮肤众中，M冰鬼护是持续攻击能力最差的一个，本身物攻就偏低（仅优于M青鸟），还是唯一一个没强化的（抛开心意不定），那么这就意味着M冰鬼护不适合成为核心攻击手，，而是更倾向于利用冰皮爆炸这个大爆发做文章，在电场电皮隆隆岩出场前，最高威力大爆炸的名头是属于M冰鬼护的，大部分情况下爆炸的伤害会溢出，所以第一威力的名头并不重要，壶壶滚动伤害再爆表一回合也只能秒一只芭瓢虫。那么作为一枚核弹，M冰鬼护的问题就只剩下了“什么时候炸”“怎么炸对人”“在炸前能干点什么”这些了。地震和冰本契合度很高，能够帮助打打火和钢以及火钢，基本上是M冰鬼护的必带技能，适当用地震先读可以争取一换多的机会。冰是个极佳的攻击属性，在没有无效盲点的同时，抵抗的火和钢可以地震针对，冰系本身较为少见，所以最为麻烦的就是水了。水系偏偏又多盾，对于堆物耐的水盾爆炸甚至炸不残（虽然一般都能过半），因此M冰鬼护偶尔也需要借助特攻的冻干来帮助针对一下水系，虽然不拉特攻的伤害也很一般，但可以造成一些威胁并保留炸弹的威慑力，就像核武器一样，不丢很多时候会造成更大的压力。剩下至少还有一个格子，一般来说保留一个持续输出的冰本还是有必要的，毕竟皮肤持续输出能力吊车尾不代表没有，M冰鬼护可以用舍身撞堆威力追赶和M凯罗斯的差距，收割一下对手意欲勾引爆炸的诱饵。另外，冰飞先制、挑拨试探保护，还有余力撒撒菱都是可以的。

M冰鬼护如果能获得一些强化实力就会大幅增强，可气的是连自我振奋都不会，所以实机用M冰鬼护也可以心意不定开彩票，刷到速度或者物攻再Mega改特性会很爽，如果66的话还可以保留下场reset的余地，比平台用起来花样会更多一点。

双打的M冰鬼护仍然逃脱不了炸弹的命运，这点和普通冰鬼护没有本质区别，而且作为一个Mega，只用来做一次性炸弹实在是太奢侈了（隆隆岩点赞），更不用说还得队友配合封印保护自己挑拨啥的防止炸空，使用难度实在有点大（虽然开局一换二的大饼的确美滋滋）。

配招：

BOOM！（重物攻速度+）：大爆炸+地震+报恩/舍身撞+冻干/挑拨/冰砾

Anti：

要解除核武危机，最好的办法就是提议核不扩散签个字，然后诱骗对方把核武器丢到自己国家的一片沙漠中。对于本身就是一次性的M冰鬼护大爆炸，前者本身就已经成立了，毕竟PM还没弄出复活这个技能，只要把爆炸诱骗出来就行，高价值PM引诱，换残血或者低战术价值PM炮灰兑掉，基本上危机就解除了。另一种方法是派个007把核武器给先摧毁了，这样甚至都不用挨炸。M冰鬼护只有100速，这并不是个很快的速度，所以M冰鬼护要想炸出来并不是个容易事情，虽然耐久还行，但要双刀就得减防，纯冰属性本身参与联防就难，想保持血线上场需要队友后手UT之类的保送或者双换，很多情况下点爆炸是不得已，所以可以保持攻击压制力逼迫M冰鬼护点爆炸然后换007——此007非彼007，但效果仍然拔群，毕竟保姆曼波再生力加超级物盾吃个M冰鬼护大爆炸基本没有损失。

NO.365 帝牙海狮 冰/水

特性：厚脂肪/冰冻之躯/迟钝

职能：水盾、特盾、物盾、强化、炮台

评估：由海豹进化成海狮（xiang）的神奇物种。

帝牙海狮最令我印象深刻之处还是在五代的地铁上，随着“磅”的一声巨响，一大坨看上去就打不动的东西摔在地上，并稳稳吃下所有攻击绝对零度一穿三。虽然本身有冰系弱点不算少，攻击也不算高，但相当出色的基础耐久和1GB的无形威慑以及能量储存睡觉的无赖打法绝对是玩家爬塔路上最不想看到的PM之一。帝牙海狮和另一只水冰拉普拉斯有着相近的种族分配，区别主要在于二者的技能池和特性，但帝牙海狮并不比拉普拉斯技能池要深，尤其后者有龙舞十万冻干灭歌这些相当有特色的技能，帝牙海狮靠着能量储存和地震岩崩鼓掌并不优于拉普拉斯，因此这俩使用率半斤八两，都属于NU层次，但这接近标准水桶腰的双耐还是可堪一用的，偶尔也能用能量储存逼降一些人。特性上厚脂肪提供的火抗比较重要，使得帝牙海狮可以利用水冰火抗性做个还不错的特盾（好像这三个抗性一个纯水就能抵上了……），冰躯定位是雪天消耗，但打消耗的雪天就从来没兴起过，相当鸡肋。迟钝防防挑拨还行，可以配合诅咒能量储存强化。

可以看出，冰属性在防御端完全是起负面效果，水冰加上厚脂肪的抗性也仍然被纯水完爆（八倍抗冰和两倍并没什么区别），因此单纯做盾首先就比大众水盾弱上一筹，加上本身还没有稳定回复且弱钉，即便在NU也很难混出头。因此……冰系当杀出一条路来，除非在反转对战里。好在帝牙海狮有着还算可以用的双攻，当个炮台还是可以的，套个AV特耐端也是相当硬，就对攻而言也不会很弱。速度在65这个位置，完全放弃或者速攻都有一定的道理，但后者就需要性格减防了（一般是减物防），于是极速物耐端会比较脆，可以考虑带围巾或者命玉赌爆发和压制。如果性格减速就可以干脆满HP了，追求后手的对攻能力。和上面的冰鬼护一样，帝牙海狮的冰系技能集中在特攻端（嗯……物攻端倒是有冰球，娱乐的话可以能量储存或者变圆冰球），而又需要物攻的地震补盲，不过帝牙海狮毕竟是双属性，有水本的话相对没那么依赖地震去打火系和钢系，所以如果不是四攻可以舍弃物攻刀。作为冰系，水本自然没法沸水了，而帝牙海狮又没有水压，所以就只能用中庸的冲浪，这对打爆发是很伤的。AV四攻的话，最后一个位置可以给岩崩，打的主要是水虫这种抗水冰地的PM，这几位的速度比海狮还要慢，岩崩偶尔还能HAX一下。如果不带AV可以考虑哈欠逼换，鼓掌找机会，剧毒偷盾这些操作，都还算比较常规，但海狮比较冷门，阴到人的概率还是不小的。

接着便提一下万恶的能量储存海狮，但这个用法在NPC和玩家手里是完全两种感觉，尤其在反强化手段更丰富的66里。由于平台禁1GB，所以能量储存海狮除了肉以外也没啥威胁了，能量储存睡觉梦话后只能单攻，作为水系连沸水都没有，而能量储存只能到三段，很容易被对面钻到空子剑舞几波GG。因此肉也需要有反制，可以把梦话替换为剧毒，这仍然没有根本性解决被钻空子的问题，所以实际上相当难用。考虑到海狮本身特耐就够硬，也可以用诅咒进行强化，这样物攻就能有一些威胁，虽然没有好用冰本（冰球！），但攀瀑也算够用了，在强化前最好先把对方特攻草电攻击手撸死。至于腹鼓……反正我是没在单打中见过。

小海狮真的很萌，但我的确不知道咋写（这篇都写得很挣扎了）。

作为超级肉的腹鼓，双打的腹鼓海狮配合空间和队友自我暗示更多一些，但比起卡比还是弱了点，作为冰系没有前面拉普拉斯和冰鬼护都有的冰飞，无论空间里还是非空间速度都属于比较慢的一批，比较尴尬。

配招：

不要怂（重HP特攻+/重特攻速度+）：冰冻光束+冲浪+地震+岩崩（随意带变化技能）

赖场（重HP特防+）：诅咒/能量储存+睡觉+梦话/剧毒/吼叫+攀瀑

Anti：

海狮的抗性很一般，攻击威胁也不大，回复难度也不低，加上本身还弱钉，在66中压制海狮是不难的，撒把钉子保持攻击压力，如果想针对一波海狮，尽量不上水系火系就好，如果能早早逼出有睡觉，那就可以寻求替身控场强化的机会了。水冰地岩的打击面还算广，但要中转海狮也很简单，因为缺少力度，而且海狮难以突破水盾，拿个水盾上来放剧毒也是可以的。一句话，冰盾没人权，摊手。

NO.366 珍珠贝 水

特性：硬壳盔甲/胆怯

职能：炮台、空间打手、强化

评估：最高特攻拥有者。

专属道具是个好东西，尤其是简单粗暴的能力翻倍。即便只是初阶，珍珠贝凭借着特攻翻倍的深海之牙特攻甚至能超越Y梦位居特攻数值的第一位，相当不可思议。属性纯水比较遗憾，攻击技能池和大部分纯水一样窄，基本上就是水冰觉醒了，这就使得珍珠贝是非常好挡的，超梦高输出的同时还有高威力技能打击面，这点是珍珠贝难比的。作为未进化型，珍珠贝的种族自然是非常低的，但即便低也低得还算合理，特攻就不说了，速度没有占用多少种族，适合放在空间里，也存在破壳强化的可能。满HP后物耐端也不脆，甚至可以支持强吃技能破壳这种非常硬气的用法。物攻算是浪费了，虽然表面上看起来可以破壳附带强化，但……没技能配合啊，这么小一个贝壳连地震都没有，会的全是普通系技能。特性则没啥好说的，都比较白板，或许硬壳盔甲防不可控CT偶尔会在你不知情的情况下发挥点作用。

珍珠贝也就是第一特攻的名头，但远远不能称作是第一特攻手，因为其普适性太低而局限性太大，要是把珍珠贝随便塞进队伍百分之百会大部分时间酱油。首先得获得出手机会，前边虽然赞了珍珠贝物耐一把，但这个耐久仍然不算出色，特耐更糟，好在水系本身还有那么几个抗性，但终归还是需要靠空间或者破壳的——32速极速破壳也就差不多108极速的水平，仍然会被高速击杀，而且极速就不能拉HP，不能带气腰的话点破壳得需要很大的勇气，因此比较稳定的辅助手段还是空间。其次，虽然第一特攻看起来很可怕，但把这个称号替换为74特攻阴谋一次……就感觉也就那样了，虽然秒秒脆皮问题不大，但更大的问题在于珍珠贝的技能池，没有水压只能冲浪势必损失了一大把输出，非本的冰光万金油，但打水系只能靠觉醒，能不能过半都是个问题，遇上有回复的水系很容易被沸水耗死，所以要用珍珠贝得需要队友帮忙抓一下盾牌。破壳的话力度会比较爆炸一点，技能池方面有着同样的问题，而且一般情况下需要后手破壳一次，因此用破壳的珍珠贝往往需要队友帮忙放墙丢礼物靠着炮灰上场，待遇是有了，至于能不能打出输出，说实话用珍珠贝的风险很大。

至于用法上则没啥细说的，水冰觉醒三攻必带，因为除了这些外也没什么攻击技能能选的，至于觉草还是觉电视分级而定，一般来说珍珠贝所在的低分级都是觉草更好一点。如果是队友开空间，那么第四格……好像也没啥好带的，因为没有水压，沸水冲浪双水本意义也不大，于是可以带个替身防防沸水剧毒，或者自己带毒和水盾强行站撸。如果用破壳自然是很完美了，正好也只需要三攻。

双打的珍珠贝比单打要好用不少，因为空间更容易放出来，雨天也好配合，还可以卖节操给智挥猩。珍珠贝自己也有浊流打AOE（入智挥猩大法可以继续冲浪），力度还是相当不错的，比单打受到的限制要小得多。

配招：

#喷水（重HP特攻+（空间）/重特攻速度+（破壳））：替身/剧毒/破壳而出+冲浪+冰冻光束+觉醒力量草/觉醒力量电

Anti：

一般情况下在高分级是遇不到珍珠贝的，低分段萌新不见得知道这个存在，而高分段……带着珍珠贝上高分段我服。对第一特攻珍珠贝，无论挡杀都不算难，一般有回复的水盾可以安稳挡下来，而各种围巾高速杀破壳珍珠贝也很容易，对上空间则可以破坏空间节奏，虽然我为珍珠贝写了一篇，但还是噱头强于实用性的。

（猎斑鱼写不太动……）

出去浪了一圈刚回来想想还是明天两分支一起写吧

NO.367 猎斑鱼 水

特性：悠游自如/水幕

职能：强化、炮台、接力

评估：大家好像都以为我会吐槽猎斑鱼的外表，但我觉得猎斑鱼外形挺不错啊。

种种原因这篇猎斑鱼晚来了两天，我虽然说写不动，但的确是一个字没写而已，最难写的那些虫飞都过来了，有着盘卷、破壳、接力的猎斑鱼和樱花鱼自然很容易扯出点内容的。猎斑鱼和樱花鱼种族上只有双攻的差别，但并不是简单的调换，猎斑鱼的双攻相对平衡且物攻较高，适合双刀以及物攻的盘卷强化，而樱花鱼在种族上侧重特攻，且双攻差距较大，双刀潜力小。就种族本身而言，因为前身是个贝壳，因此两个进化型的物耐较高，但受HP拖累严重，如果要破壳的话会比较脆，特耐就更脆了，不过比刺甲贝还是要好点，至少不会随便被水冲死。速度相对比较尴尬，但有破壳捏在手里一段强化仍然是超高速，且自己力度还行，无论接走还是自己打都还比较方便，于是在目前接力被BAN的情况下仍然有一战之力，只不过相对于特攻突出的樱花鱼，物攻端并没有太好技能的猎斑鱼比较遇冷，因为特攻端的技能威力更高且稳定，不大的能力差距在强化后会呈倍数放大，于是猎斑鱼在OU的使用率是比樱花鱼要低好几个数量级，即便现在没法破壳接力。特性的话，轻快是和樱花鱼共有的，但这两都难以竞争过雨天破壳菊石兽，同时除非力度超群或者是牛蛙，否则雨天很难把位置留给纯水，因为纯水对雨天基本上没有帮助。水幕则是要好于樱花鱼的湿身，虽然被水泡完爆，但防烧伤效果对于物攻向的猎斑鱼还是很重要的，尤其是盘卷站场流猎斑鱼。

猎斑鱼的物攻较出色，并且有着相对樱花鱼的专属技能偷袭，因此相当适合盘卷强化，这是樱花鱼无法做到的。可气的是纯水物攻端实在缺技能，如果没有偷袭的话猎斑鱼就更没啥存在感的。由于盘卷加命中，所以对于盘卷猎斑鱼，水尾要优于攀瀑，反正作为低速，攀瀑的害怕率基本是摆设。在盘卷水尾偷袭后还有一个多余的格子，对于特攻水而言很自然想到了冰光，但物攻的猎斑鱼只能冰牙啃，或者……暴风雪？毕竟命中也被强化了，性格减速特攻暴风雪利用大威力双刀还是有一定可行性的。其他的话就没啥常规补盲了，有岩石封没石刃，没地震没蛮力，于是我觉得替身盘卷双攻也是一种合适的用法，也可以利用上物防的提升进一步防状态控场。猎斑鱼也有着愤怒门牙，但没有挑拨配合起来比较一般，只能作为控场压血技能，可以靠着门牙和天然皮沼磨一磨，只要对面没剧毒。

既然有着破壳，也不是不可以用，但和樱花鱼比起来，猎斑鱼就必须双刀了，冰光能借助破壳利用上来，主攻物攻端攀瀑，剩下一个技能可以继续偷袭，至于带觉醒，我觉得还是直接用特攻高一大截的樱花鱼吧。

双打的特攻水天生更占优势，猎斑鱼毫无争议地被特攻流的樱花鱼压榨完了出场率。

配招：

盘卷（重HP物攻+）：盘卷+水尾+偷袭+冰牙/暴风雪/替身/愤怒门牙

破壳（重物攻速度+）：破壳而出+攀瀑+冰冻光束+偷袭

Anti：

猎斑鱼出场率被樱花鱼碾压是有原因的，没了觉醒的加持，所能用的攻击技能基本被水系吃了个透，虽然有偷袭，但带剧毒的水系一大堆，要耗死是相当容易的。至于盘卷，虽然有着偷袭，但也只有偷袭，因为这两深海鱼的特耐相当拙计，没了破壳提速，物特耐严重失衡的低速强化是很容易被杀的，这也是我前面推荐替身的一个原因，但即便有替身，猎斑鱼要盘卷推队仍然是非常困难的一件事情。

（嗯……先给猎斑鱼一段霸场的时间）

NO.368 樱花鱼 水

特性：悠游自如/湿润身躯

职能：强化、炮台、接力

评估：破壳接力代言人，短接被BAN的始作俑者。

樱花鱼给我的印象还是挺深的，主要是大狗狗的无脑短接接HAX星和双龙切斧龙虽然很值得吐槽但却又很强，但我不喜欢暖色。更早的话是看到一个黑白2版的1级队挑战全联盟，当时好像是打格斗天王时队友放诅咒和耗PP给樱花鱼创造了无伤三次破壳的机会，然后收个人头直接快到50级，一波流结束比天王王牌PM等级还高，简直丧心病狂。回归正题，关于和猎斑鱼的比较在上一篇已经被提过了，在这里也不重复，反正特攻水天生占优势，可以说樱花鱼除了种族分配外，其他各方面都不如猎斑鱼有优势，特性湿身在永雨时代结束后成为了一个鸡肋特性（当然，Z求雨湿身萤火玛纳霏神奇地实现完美配合），而分配给樱花鱼的专属是和猎斑鱼恶系技能（咬碎、偷袭）对应的超能系，就开发新用法而言显然是比不过偷袭的，虽然说精神强念的确可以打打毒系尤其是水毒和M妙蛙吧。特性的话湿身相当不实用，而樱花鱼力度的确还行，可以强行塞进雨天，大不了偶尔还蹭个雨，所以轻快在樱花鱼这边是要碾压梦特的。

相比于猎斑鱼可以盘卷，樱花鱼就真的是一招破壳走遍天下了，这也说明对普通中等种族PM而言，精通一技比全面发展要更被玩家所青睐。由于现在没办法用接力棒，所以樱花鱼的定位由接力转化为团队的强化核心，开始打起了C位。其实就算是以前可以破壳接力时，如果单单把樱花鱼当辅助来对付是会吃亏的，114特攻即便不拉攻强化一次，没抗性也会很不舒服，靠着巨沼怪这种没抗性的去吼是反不了强化的。现在樱花鱼没了需要接力的队友，自己打强化输出也是可以的，虽然三攻在OU基本被锁死，因为水地较少而有超坏星的存在，所以精神强念是要远强于觉草的，在低分级则可以考虑带觉草。剩下两招自然是水压/冲浪和冰光了，没啥好说的。值得一提的是，考虑到黑雾超坏星是OU常见的反强化职能担任者，而樱花鱼在接力被BAN后毕竟是冷门，樱花鱼在OU很容易阴到超坏星，因此相当一部分樱花鱼带上了超Z进行针对，相当适应环境。

双打的樱花鱼仍然一招鲜，只不过水本升级为了浊流，而精神强念/觉醒的位置则可以换成保护，为了点杀以及防广防带上水Z，放在雨天里仍然是简单粗暴。

配招：

没壳也要破（重特攻速度+/重速度特攻+）：破壳而出+水压/冲浪+冰冻光束+精神强念（Z）/觉醒力量草/替身

Anti：

毕竟樱花鱼是个纯水，力度再顶天也难以弥补属性上的抵抗。精神强念能够很好弥补大部分水系难破水毒的问题，但对于突破水盾仍然有很大难度，好在水盾只能靠耗，遇上水盾倒是可以追求多次破壳读对面剧毒，因为-2特防的这个特耐吃沸水也很难受。水冰超被水恶完挡，于是M鲤鱼可以比较容易挡下樱花鱼并创造自己龙舞的机会。同样，水超众（呆壳兽一家、海星）也可以稳挡，破壳后超本反杀相当容易。草钢、鸭神等不弱冰的草系挡下来也还算稳，本系击杀很妥。其他的也可以考虑天然皮，这也是相当稳的一个check。另外，樱花鱼很少带腰带，所以强化回合是相当危险的，可以逮住这个机会对樱花鱼造成有效伤害或者不给樱花鱼安全强化的机会。

NO.369 古空棘鱼 水/岩石

特性：悠游自如/坚硬脑袋/结实

职能：撒钉、物盾、岩盾、水盾、强化、炮台

评估：分类：长寿宝可梦。

古空棘鱼略难打，于是简称原来的地图鱼好了。作为zhangzhe，地图鱼一贯低调，除了抓马桶外没啥存在感，但在六代被火鸟支配那段时间里，靠着抗性我摸索到了这家伙，一看这个物耐，100 130相当亮眼，要知道水君也不过才是100 115，再仔细看技能和特性，哇，石脑猪头，还能撒钉，简直是被埋没的人才，又肉又有输出，简直是火鸟的天敌，于是便塞进了队伍，结果被各种风筝到死，还制不了中后期越来越多的鬼火家门，加上地面、格斗的弱点，只能说岩石系的抗性坑了一大堆好盾牌，虽然说这不一定是坏事，极限物耐能稳接M凯罗斯剑舞地震近战猪头反杀，算是一种诱敌来砍的作用。除了相当高的物耐外，物攻就只能说是长者不喜争斗了，是石脑猪头PM中力度最低的一个，还比不过树才怪。特耐相对低了一点，吃暴风会很难受，但四倍抗火使得可以中转一些暴力火系技能，同时因为不抗水，冰系的抗性价值就低了不少。速度很神奇地到了55，比上面两位深海鱼还要快，可以想到地图鱼年轻时应该也是跑得很快的，可以用岩切速攻猪头的用法，比树才怪要实用一些，但还是比不过霸王龙这个巨佬。特性乍一看锁定石脑，但轻快作为物攻手用大威力猪头输出破盾、结实稳定撒钉也是有一定可行性的，但只能说石脑猪头太诱人了。

物攻水岩的破坏力是很强的，因为岩本最大的对手地面系可以由本系水针对，值得一提的是，这点反过来不成立，像菊石兽这样主打水本输出的会感觉岩本没啥存在感，当然这也是由于特攻岩坑爹的缘故，像地图鱼这样150猪头输出，80攀瀑辅助进攻就比较舒服了，威力几乎差了一倍，所以攀瀑大部分时间反而不用点了。围绕岩本打进攻，另外的两个盲点，钢系和格斗系，地图鱼分别有着地震和思念头槌进行针对，正好四攻套CB，打击面相当不错。其他的……没有其他的了，不多不少，正好四个实用的进攻技能组合。套围巾偶尔能阴阴人，套AV增强生存能力，但基础物攻只有90太不靠谱，毕竟离V仔V火那个基础力度还有着不小的差距，所以要攻的话就追求力度最大化，CB是最为适合的一个专爱。如果要用岩切自然是带上命玉，技能舍弃方面则是相对比较纠结，舍弃地震打不了草钢企鹅（虽然前者带上也打不动），舍弃思念头槌则是打不过快泳蛙袋鼠，舍弃水本就更打不动大量地面系了，因此需要和队友有一些配合和针对，以及考虑到所在分级的实际情况（比如OU下见不到草钢）再行决定。

至于当盾……有过使用经验的我并不推荐，因为那些抗性在物理端基本都会搭配地震蛮力啥的，倒是特攻飞比较好挡，但地图鱼的特耐又不太能扛住。更为重要的是没有稳定回复，虽然看起来能挡很多东西，却很容易被UT钉子风筝死，加上岩石系物盾还有物耐更恐怖的重爆，地图鱼当盾着实比较难受，一般不会有极限物耐的配置，更多的是带把钉子然后继续猪头给压力，剧毒慢慢磨不适合岩石系的特点。如果把地图鱼放在首发，钉子双本外可以考虑用哈欠逼换一波，寻求出手机会或者给队友无伤上场的机会。

双打的古空棘鱼自然是用轻快混雨队，在VGC环境时因为强势轻快PM较少倒是获得了一些出场机会，可以用岩Z降低MISS和反伤的负面效果，还是有一定的输出的。

配招：

I’m angry（重HP物攻+/重物攻速度+（岩切））：双刃头槌+攀瀑+地震/思念头槌/岩切选二

酱油撒钉（重HP物防+/重HP物攻+）：隐蔽石砾+双刃头槌+攀瀑+哈欠

Anti：

地图鱼比起其他猪头使用者的优势在于水本，但力度着实是垫底的，有抗性的盾牌基本不用担心被2HKO（注意这句话的定语，打无耐水马可以很轻松过半）。由于地图鱼本身物攻种族不算高，所以只要挡下岩本，其他的倒也不足为虑，大部分水地即便不是水免也能稳吃地图鱼，加上水免更是稳如poi。草钢和小草钢也相当稳，虽然这俩基本对不上线。至于快泳蛙、斗笠菇、钢帝企鹅则是看情况了，如果是CB的话中转起来也还轻松。因为地图鱼速度偏慢，岩切缺点力度，而且猪头很容易Miss，所以只要不老是让软柿子对上地图鱼，对付起来也不算很难。

NO.370 爱心鱼 水

特性：悠游自如/湿润之躯

职能：……

评估：每一枚心之鳞片都浸润着一只爱心鱼的鲜血，保护爱心鱼，拒绝回忆技能！

作为一个总种族仅有330的完全进化型，爱心鱼实在太需要一个进化了，犹记得五代时新PM有不少和老PM有着迷之关系，最令人信服的就是保姆曼波和爱心鱼这一对了，实在太像进化关系，以至于让人怀疑保姆曼波是不是原本爱心鱼进化的废案。然而现在都七代了，爱心鱼依然没有获得任何加强，无论Mega还是六代七代种族提升潮流，爱心鱼都迷之稳定，一如既往地为玩家提供心之鳞片，要知道爱心鱼的种族比未知图腾还低，后者至少背景描述上很有逼格，而种族更低的画狗和百变都是论外的存在，只留下爱心鱼是真弱鸡了……作为TOO Much Water的芳缘一员，爱心鱼应该是一类类似弱丁鱼那样能够集群填满整个海洋的存在，然而我们所能看到的却是满海的水母和海鸥，相当迷。在这300出头的种族里，速度就占了将近三分之一，这也的确是低种族PM常见的生存之道，靠速耐干扰接力混饭吃，但爱心鱼除了比较快好像并没啥好技能。那么在双攻和耐久都处于较低水平的情况下，要出场就真的只能靠RB和真爱了（还有无视种族的探险队）。特性和前边的樱花鱼一致，97的速度加上雨天轻快相当爆炸，但没有进攻能力的爱心鱼并不容易被接纳入雨队，毕竟还有浮潜鼬这种速度更可怕还有一定输出的轻快。至于湿身……就算在五代也没人会拿爱心鱼湿身吧。

于是大家大概会好奇我会怎么写下去……我虽然很想说无可奉告，但这样的话这贴就GG了。爱心鱼是浸水使用者中速度排第二的PM，没错，最快的还是浮潜鼬，但人家有更多的选择，有一定的进攻能力，并不需要靠浸水来吃饭。所以爱心鱼可以勉强用用，把速度拉满浸水剧毒。因为是水盾所以也有沸水，但这个沸水就只能当个30命中的鬼火来用了，没什么输出的，所以也可以不带。因为种族穷得只剩下速度了，为了放出剧毒后能赖场，保护是必不可少的，顺便试探专爱给自己找安全出手的机会。再带个替身凑替保毒也可以，拉满HP后水盾的沸水并不容易破替身。因为核心思路是耗浸水剧毒，被对手换人的话会不太舒服，所以可以带上漩涡抓波人。考虑到小身板实在太脆弱，为了度过没保护的危险回合，可以利用混乱和害怕搞点事情——于是至少给萌萌的爱心鱼个天恩啊。混乱自然是虚张声势（怂一点可以天使吻），害怕则是心灵印记——有些HAX星怕思念头槌Miss以及追求更高害怕率会带这个，60威力30害怕，虽然不是本系，但，即便是本系爱心鱼照样没输出啊。

至于雨天轻快Z水溅跃攀瀑舍身撞的……我只能说很有想法。

双打的爱心鱼可以治愈波动给队友奶一波，或者变为同伴把轻快扔给队友，但我觉得没有特性交换好用，还可以轻快浸水接鸣鸣打雷啥的，然而爱心鱼这单薄的身体在双打里更加难出场了。

配招：

迷茫（重HP速度+）：浸水+剧毒+保护+漩涡/替身/心灵印记

Anti：

爱心鱼的进攻威胁几乎为0，而防御端同样不是硬茬子，除了会高速丢个剧毒恶心下人外基本是人畜无害，于是属性劣势也不要怂，看见了就当偷鳞片直接打就行了。

NO.373 暴飞龙 龙/飞行

特性：威吓/自信过剩

职能：强化、破盾、龙盾、工兵、炮台、物盾

评估：我已经是只报废龙了.jpg

我们队里有个老人总喜欢自称血翼哥哥，然后就被叫做雪姨姐姐，再后来血翼飞龙就成报废龙了，而雪姨也退坑了，空留下一段有趣的回忆。血翼自诞生起摆明了就是来砸肥大场子的，作为准神龙，血翼的种族分布相当赏心悦目，虽然同为600，但血翼作为龙舞的龙系显然要比肥大更暴力，100速碾压80速不说，物攻也迷之高了一点，特攻更是非常具有双刀甚至主特攻的潜力，只有耐久稍差，但威吓能够很好地弥补这点，于是在心魂肥大获得神速前，血翼都要把肥大赶去摇铃铛当奶妈了。后面的事情大家都知道了，肥大五代逆袭获得了多鳞反推获得自信的血翼，六代则是血翼获得Mega一跃进入小黑屋，七代早期两龙共同向卡璞势力低头，现在则是一起龙舞飞Z飞天变成飞行系打手，相爱相杀波澜壮阔，实在是可歌可泣。特性和暴鲤龙一致，威吓偏保守，生效稳定，方便寻求强化机会以及救场，增加生存能力和坦度，而自信则较为极端，适合追求清场一波流，需要队友创造一些机会。

因为仙系强势的缘故，血翼的打法比起五代巨龙队时期有了侧重点上的变化，虽然钢系仍然是巨头，但双刀龙火地在目前的OU环境中有些过时，对于妖精的威胁不太够，毕竟妖精能秒自己而钢系一般不会，所以龙火地虽然仍然是全打击面，但火招的存在感日益下降，取而代之的是抽妖精的钢尾（六代UU）以及七代后逐渐兴起的飞Z飞天。不得不说Z石确实挽救了一大堆技能，同时也让雪姨鲤鱼土猫这些飞行系的飞本不再是摆设，更是反过来成为一个关键性的破盾技能。龙舞一次的飞Z飞天即可确1踩钉极限物耐鳍鳍，对天然皮天然沼也能造成相当足的伤害，虽然只有一发，但对于依赖整体的受队联防体系很容易造成致命性的破坏，用的好足以锁定胜局。同时飞Z的爆发伤害很容易收到人头，这就能够和自信完美配合起来，越打越痛完成一波流，于是目前威吓的血翼反而是少数，全都用飞Z自信去了。考虑到Z石一队只有一个，而放弃火招的话显然会出现钢鸟、辉夜这样的钢飞盲点，因此，如果队友能够很好处理妖精的话，血翼并不用强行用飞Z飞天，用火牙（如果需要强突也可以火Z火牙，肥大表示自己有火拳）或者命玉大火仍然是可行的。关于龙本，虽然打击面仍然数一数二，但作为重点盯防对象，在一局前期往往是很难下决心点的。这不意味着龙爪就要优于逆鳞了，事实上解决掉妖精，自信下的逆鳞完全可以逆属性硬推钢系，相比于飞Z的打开局面，龙本是随后清场的最优选择。至于龙Z逆鳞，虽然比起飞Z看起来力度要更高，但并没有飞Z推妖精的能力，在早期一些尝试后也就趋于冷淡了。

相比龙舞，我其实更喜欢用围巾或者命玉特攻炮台的血翼，因为更为灵活，而且不用被土猫之流恶心，在特攻较少的情况下初见杀效果也很不错。特攻血翼核心自然是龙星加大火的组合，随后是水压和地震，飞本比较无奈，不像肥大有暴风，明明这边翅膀要大得多。用地震需要双刀，往往会带上命玉补力度，如果用围巾则可以双龙本切换全力输出和清场模式。比起肥大那边的冲浪电冰暴风，血翼只有高特攻，攻击技能只是勉强够用……虽然我还是觉得特攻血翼好用，因为特攻没法龙舞神速更吃基础速度。如果不带围巾，那么技能选择会更多，主要是经典的命玉三攻鸟栖炮台这一种，也可以外挂一个除雾，毕竟用特攻的话特性自然是威吓，不会和除雾不共存。当然，特攻的问题也是在于妖精尤其是水仙难以突破，也是一种相对传统的用法，在血翼跻身OU后特攻流相对比较少见。

在六代被肥大赶去UU的时候，血翼也开发出了工兵用法来混出场率。不得不说作为基础耐久不差还有威吓抗性也还不错的PM，血翼除了弱钉外也算得上是个nice的工兵了，尤其能够有效压制超级钉子户核果（火放）和顿甲（一般没格子带冰飞），自身也有回复，偶尔也能打打输出，甚至有龙舞龙爪鸟栖除雾的迷之组合（没错我被推过），在工兵圈子里是相当全面的存在。除雾血翼的常规配置是除雾鸟栖龙本火放，或者针对性地舍弃龙本带上地震（V仔等火系）或者水压（重爆）钢尾（花仙等仙系）。同样的，除雾血翼适合UU那种节奏稍慢力度更弱的环境，最重要的是妖精也不多，如果放在OU，实在是太容易给鳍鳍送机会了，而自己的物耐也更难扛下暴力的攻击。

对许愿血翼磨爪血翼在此就不细说了，相对来说实用性非常低。

双打的血翼因为有威吓和地免于是相当热门，但M血翼强度要更大，所以在VGC外M血翼抢占了普血翼的一大半使用率。令我印象深刻的是一只龙星龙波大火火放的血翼，实在是恐怖如斯，不明觉厉。不过用法思路倒是差不多，在威吓当道的情况下血翼本就相差不大的双攻更适合用特攻放龙星（Z）吐火，偶尔放放顺风。

配招：

龙舞（重物攻速度+）：龙舞+逆鳞+地震/飞天（Z）/大字爆/火牙（Z）/钢尾选二

炮台（重特攻速度+）：龙星群+大字爆+水压/鸟栖/地震/除雾选二

除雾（重特攻速度+/重HP物防+）：除雾+鸟栖+火焰放射/大字爆+龙星群/地震/龙之波动/水压/钢尾

Anti：

当前环境的血翼无疑是个大杀器，有了Z技能和自信配合后如虎添翼，一旦被打开缺口会很艰难。如果是目前最主流的龙飞地组合，那么钢鸟和辉夜可以有效阻挡进攻，前者吹后者丢种子。如果是传统的龙火地那么鳍鳍可以顶上，如果是龙火飞，那么会有火钢的盲点。当然这些在血翼龙舞后也不算太稳，尤其这些都是常规中转，很多时候不能保持较高的血线。其中最有机可图的便是飞天的机制，如果能骗出飞Z的话会好打不少。如果带的是逆鳞，也可以保留妖精等对面逆鳞然后炮灰上场击杀，虽然一般对手除非被逼用逆鳞，否则不会犯这种错误。实在不行，目前万能果血翼很少，可以赌一把混乱自杀。常规救场也可以针对一下血翼，比如老屠龙刀玛狃拉猛犸的冰飞，各种气腰反击和百变这些。当然，最好的应对还是不要给血翼安全强化的机会，找机会下把剧毒，或者打残配合队里先制防止血翼造成推队级别的威胁，利用钉子压制血翼上场血线这些预备措施都比慌慌张张救场要好得多。

NO.373 暴飞龙（Mega） 龙/飞行

特性：天空皮肤

职能：Mega、强化、物盾、破盾、龙盾、高速、炮台

评估：真可怜，mega一次连前肢都没了（误）。

作为准神Mega，M暴飞龙的能力进一步提升，虽然似乎顾忌到平衡没有给它加什么物攻，但是特性是皮肤……就已经很能说明问题了，M血翼并没有逃离被小黑屋的命运。但同两个前辈（鲁卡袋龙）一样，M血翼并不像飞雪米那样在UB没人用，一级神的种族使得其也成为了UB中暴力强化成员之一。M血翼能力提升主要集中在物防上，直接被拉高了50点（大概是保护好前肢带来的结果？），配合Mega前的威吓，强行龙舞的机会非常好找，也能够在需要时硬怼原始古拉、剑舞720，甚至可以直接拉大把物耐做盾慢慢龙舞强化。关键的速度则是突破到了120，和创世神平起平坐，能够有效威胁到大量一级神。双攻象征性提了10点，但因为天空皮肤的加成，力度和Mega前比起来是有显著提升的，尤其特攻端终于可以用高音作为飞本了，和Mega前完全可以看作两只不同的PM。特耐变化不大，在UB基本是不敢吃什么一倍的本系技能的，但借着抗性也可以中转中转海皇、珍珠啥的。

UB的战场比起OU要小的多，大家伙对彼此都是心知肚明，已经融入这个圈子的M血翼在长时间摸索后也找到了属于自己的定位，并且很难有太多变化。首先在OU里肯定优先极速的120线，在UB里没太多必要极速，因为过不了130，加上720大多也不会极速，所以M血翼同720一样经常把速度卡在100线出头，龙舞一次仍然能过各种围巾一级神，可以节省出一些耐久方面的努力。接着来说技能，虽然120皮肤特攻炮台输出可观，但放在UB环境里也就那样，所以M血翼出场势必是最强势的龙舞物攻型，并且飞本意义远大于龙本。在UB，因为基本看不到电鬼，钢鸟辉夜也不多，所以飞地组合的打击面基本已经足够应付，而飞本选择又和OU中大众的报恩不同，在你死我活、输出和耐久更为极端的UB，M血翼是不会考虑力度过剩这个问题的，舍身撞的优先度远大于报恩。由于M血翼本身是个优质的地免物盾，能够压制常规的盾向原始古拉，加上舍身撞的反伤，M血翼可以用鸟栖实现一定程度上的续航，或者优先生存保证回复。空元气也是M血翼在环境中摸索出来的一个结果，因为不像摄像师能够免疫鬼火，所以M血翼是被各属性720撒鬼火的常客，如果追求一波推，那么带上一个空元气借力是不错的选择——不带鸟栖的话完全有格子选择双飞本。同样是龙舞，堆耐久龙舞也需要考虑异常状态的问题，并且时常会遇到鬼龙或者洛奇亚的鬼火/电磁波加吼叫的二连直接废掉M暴飞龙接下来的存在感，所以精神回复作为单人版铃铛有着一定的意义，甚至能够对着电/岩/地/水720强行强化（当然，没有冰光）。另一个思路则是替身，这个技能目的性相当强，对于威吓逼换效果联防的M血翼同样很有帮助。龙本相当缺少存在感，受环境限制，龙本打击面并不比飞本要高到哪去，但没有皮肤的加成以及技能的本身副作用使得其远不如飞本好用，所以龙爪逆鳞要出场只能是队伍需要M血翼强破鬼龙时才有一定的意义。至于大火……基本上用不到，基础力度实在差的太多，也只有阴阴钢鸟了，辉夜都不见得能打动，而且双刀减防对于基础耐久不低的M血翼不怎么划算。如果你觉得还有格子也可以兼职一下除雾，当然这样用肯定是不把M血翼当核心来看的，因为要让M血翼龙舞的话队友首先就得做好反钉工作……但是，M血翼也不见得一定要龙舞，打一炮就走很多时候能苟活更久。

双打的M血翼由于和OU PM们同台竞争，很自然地就成为了种族碾压队的重要一个选择，同时作为日本沙的关键成员也吸引了大量的目光。双打中M血翼的双攻都能够得到非常不错的发挥，尤其特攻的高音使得M血翼并不是太怕威吓，照样能打足AOE（而且主特攻的会比较多），同时可以利用基础高威力的舍身撞点杀，基础高速也能协助放顺风，Mega前还是威吓，本身还非常肉，作为输出炮台实在是非常完美。

配招：

龙舞1（重速度物攻+）：龙舞+舍身撞+地震+空元气/鸟栖/替身

龙舞2（重HP物防+）：龙舞+鸟栖+报恩+精神回复/替身/除雾

Anti：

UB环境打起来相当刺激，在六代后纯受逼没了市场，暴力强化起飞，节奏相当快，很容易一失足成千古恨，比的是双方的抓机会能力，有时候暴力强化手能一穿六，有时候又会被打得全局酱油。M血翼作为一个高爆发物盾……嗯强化手，发挥相对比较稳定，只要不对着X、超梦等特攻手上基本都有一次强化的机会，作为对手，可以如对手所愿按部就班炮灰兑子，然后气腰攻迪玛夏多超梦（偷强化）秒一波或者上百变反艹，也可以发挥各种反强化（鬼龙洛神钢鸟）把M血翼抽走，也可以拿电岩仙水鬼特攻720M巨金X神强吃技能反杀（需要大量物耐，否则可能被地震秒），也可以出其不意破坏规则，放出觉冰原始古拉、冰光普720等神奇物种打得对手一脸懵逼。当然，最稳妥的办法还是钉子控血，双换游击压制，用操作碾压，毕竟M血翼破坏力极强，被舞一次总是挺麻烦的。

NO.376 巨金怪 钢/超能

特性：恒净之躯/轻金属

职能：炮台、强化、撒钉、中转、钢盾、特盾

评估：虽然脸上贴了个封条，但是是有嘴巴的。

因为M巨金的实力远超普通巨金，能力上基本是全面提升，所以普通巨金六代后一直没啥存在感。到目前M巨金重回UB，普通巨金在OU中仍然较难出场，因为速度实在太慢而打击面天生劣势——这些问题对于M巨金不是问题，所以解决不了这些问题的普通巨金就只是个UU了。首先钢超在六代后是被严重削弱的，因为钢不再抗恶鬼，巨金凭空就多出了两个弱点，成为了有着四个弱点的钢系。但另一方面钢超又是不怕格斗的属性，非常适合挡超能和妖精的常规攻击组合，因此虽然巨金物耐比特耐高得多，大部分情况下却是在当特盾使，AV更是普通巨金的最常规道具。问题在于，钢仙有着和钢超相同的抗性却没有恶鬼两个弱点，不怕吃影球，于是在和玛机雅娜的竞争中，普通巨金算是完败的，甚至作为超能系还没有别人妖精系会放空间，也是惨。巨金的种族分配看起来像一个重装坦克，实际硬度也很足，力度只能说勉勉强强了，因为缺少大威力技能，也没有特性加持，本系彗星拳思念头槌命中都不满很容易掉链子，而且被钢系完挡双本使得其总是依赖于非本补盲，没有本系加成的伤害看上去总是不太爽。物耐相当出色，基本上很难被秒，健康时硬吃一发打落或者地震反杀还是没问题的（满HP硬吃命玉钢兵打落），而特耐在套上AV后硬度还要胜过物耐端，满HP带AV吃满攻M女皇影球不过半，是双打中女皇的常见check（六代）。特攻95算是浪费了不少种族，虽说作为超能系特攻太低很没面子，但巨金虽然图鉴说智商很高，却不像老班那样能学各种乱七八糟的炮台技能，甚至连超能系尊严RP弹都没有，打击面实在相当糟糕，完全没有啥利用价值。速度70实在是太慢了，在四代时就经常被各种262大法压躺枪，随着一代接一代的速度线提升，现在70线已经很慢了，极速意义不大，甚至如果带AV还可以放弃拉速度，保证坦度和对攻能力。特性上，作为日神试水小号的巨金有着和后边马桶一样的净体，这倒也说不上坏，毕竟不用担心被威吓还是挺不错的，尤其用高移的时候，但和上边雪姨一比就有差距了，作为准神太过保守也是会像多鳞前的肥大一样被打入冷宫的。说起肥大的多鳞，巨金的梦特就只能用什么鬼来形容了，大概是UB的M巨金Mega前可以顶着X梦过肩摔上场？（这当然没什么意义，因为巨金本身体重就500多kg了，减不减半过肩摔都是满威力）

首先说说最常见的AV巨金，这无疑就是塞四攻了，简单的极攻满HP可以有着极强的对攻能力。在本系选择上，因为钢超双本都有着相同的钢系盲点，并且有着大量组合属性盲区（水超、火恶等），需要不少补盲技能，因此往往需要舍弃一本。钢本彗星拳当然要强于超本思念头槌，作为学习面非常狭窄的技能，彗星拳有着概率提攻的欧皇特效，虽然这掩饰不了威力一般命中不满的事实，但至少比思念头槌这个更坑的技能要好的多。作为中低速，并且巨金的力度很多时候会差点意思，所以本系子弹拳的意义也不小，即便没有M后硬爪加成，本身的战略意义就已经很大了。地震/重臂锤是对钢策略，前者很大众也很好用，但容易被猜到，后者有着坑爹的减速负面作用，但是可以打草钢，光这点就有一带的价值了，而且在带念头的情况下，重臂锤能够协助打恶凑超斗打击面，但不像M巨金有特性修正差异，重臂锤对普通巨金而言选择率远低于地震。电/冰拳是针对热门物盾的技能，仍然是普通巨金打钢鸟辉夜/天蝎土猫的唯一办法，虽然没硬爪加持力度会弱了点，所以两倍的电拳不怎么打得动（于是偶尔会遇到电Z的），基本都是打四倍的冰拳，当然如果你不在OU用就没这些考虑了。追击是对超能宝具，尤其在UU可以有效抓妹妹，针对性非常强，实际上也的确好用，配合AV可以让很多超能有来无回，即便是非本。大爆炸对于AV巨金而言用处比较小，因为炸不出太多伤害，而且AV巨金并不好随意炮灰，因为本身硬度非常大，很多时候估计不准伤害，因此使用难度不低。提升拳和AV相性也只能说一般，因为AV巨金一般不会长期霸场，更多是在逼换间隙输出，然后下场避伤害，加上本身速度偏低，要提升拳就会比较依赖子弹拳，但这和剑舞螳螂的爆发是没得比的。觉火和M巨金一脉相承，也算是特攻唯一有点用的地方了，针对的自然是螳螂，物耐M螳螂是两种巨金都非常无解的对手，于是被迫祭出了觉火这一招。

另一种攻巨金的思路便是高移/岩切提速了，这自然是为了解决速度不够这个问题的。围巾巨金虽然可以一用，但力度不是太够，关键是本系攻击很多时候救不了场，一般不如砖头来追求能够破盾或者逆属性的力度，反正砖头同样能够戏法走（或者大爆炸，同样可以破盾）。对于高移巨金，子弹拳的优先度自然大幅下降，大爆炸的优先度有所提升，带上命玉后也算有点力度（也可以普Z爆炸，或者凭借着四个弱点弱策蹭强化），本系则是更依赖彗星拳，因为要站场，自然是非常期待2+1强化，脸好点也是能强撕联防的，另外地震自然碾压减速的重臂锤，其他的技能则还是从上一段里挑，变化不大。

巨金也是一个不错的撒钉手，如果带上气球则可以在开局面对地龙土猫鼹鼠这些地面系占到优势（冰拳和地震的威慑是必要的），然后撒出钉子干脆利落地炸掉，虽然有点浪费，但是不拖节奏，而且没有四倍弱点、自身物耐够硬的巨金是不需要气腰的，对于炮灰而言种族同样是多多益善。

双打中普通巨金的出场率非常不错，本身能蹭超场，属性压制四个卡璞，无论嗑大树果还是带AV生存能力都很可观，更是可以用自我暗示队友腹鼓扔子弹拳的黑科技，甚至带重臂锤还可以蹭波空间，出其不意还可以炸一波。虽然力度还是不如M巨金，但就生存能力而言，相对不那么被集火的普通巨金往往能够苟活更久。

配招：

四攻（重HP物攻+/重速度物攻+）：彗星拳+子弹拳/思念头槌+地震/重臂锤+雷电拳/冰冻拳/觉醒力量火/戏法（CB）/大爆炸

高移（重速度物攻+）：高速移动/岩切+彗星拳+地震+大爆炸（可Z）/冰冻拳/思念头槌

撒钉（重HP速度+/重物攻速度+）：隐蔽石砾+彗星拳+子弹拳/冰冻拳+大爆炸/地震

Anti：

基本上能挡M巨金的都可以挡住普通巨金，因为后者输出能力差了不止一点。但在探明配招之前，还是以试探为主，最好有能力盾能够进行最初中转，再考虑是否更改check成员，比如水地的那一些，因为没硬爪加成草绳结，普通巨金基本上没啥好办法，除非上来就耿直的CB思念头槌。虫钢的螳螂核果也是巨金苦手，尤其前者打不动有回复还会被花式UT和打落。然后就是钢鸟草钢等其他不弱地的钢系，和电鸟飞鱼这种不吃钢地组合的盾牌，当然这些PM上场最好试探一下有没有电冰拳啥的。由于普通巨金速度比较慢，所以高速压制也很简单。总而言之，被M巨金欺负惯了，打普通巨金是相当简单的。

NO.376 巨金怪（Mega） 钢/超能

特性：硬爪

职能：Mega、炮台、破盾、高速、强化、撒钉

评估：看着就觉得扎人，但至少不像鲁卡钢兵那样是人形的。

M巨金算是强度顶尖而又能和分级打擦边球的Mega，可惜在超场出来后就不太收得住，还是被丢去了UB，虽然我对这个ban和六代banM巨金一样不太能理解（因为我自己用着也挺爽的）。对于M巨金而言，最爽的自然是速度瞬间拔高了40点，超过了无数PM，从中低速瞬间跨入高速门槛，而力度虽然表观上没提升太多，但硬爪的加成却是相当强大，在七代更是没有受到削弱，直观的加成幅度已经超过了皮肤，并且能对大多数物攻技能生效（地震：喵喵喵？），于是对于M巨金而言，超皮钢皮啥的都不如硬爪来得靠谱。双防也各提了20点，虽然不如带AV加特耐来得肉，但显然Mega带来的提升是全面且重要的，除了某些需要道具的用法比如戏法、专围、普宝石爆炸外，M巨金完全可以胜任更多的工作，然而进UB了。既然到了更高级的环境，那么M巨金的比较对象也有所变化，最容易想到的自然是同为钢超的新任一级神日神索尔迦雷欧了，之前M巨金还没进UB时在PO吧似乎就讨论过日神和M巨金孰强孰弱的问题，表面上看起来巨金速度更快物攻更强，甚至种族还要更高，但这时候一个道具格就产生差距了，使用率不会说谎，有着火系补盲和Z水溅跃强化的日神在UB泛用性上是要强过准神Mega一头的。当然，M巨金的110速是无法忽视的优势，在环境普遍把针对速度线定在100出头的时候，M巨金的加入可以有效先手大量720，尤其对鬼Z720和剑舞地震720是需要先手才能存活下来的（于是好像鬼Z720性格修正速度的越来越多）。

在UB里，M巨金的第一工作便是反X，于是彗星拳和子弹拳是必不可少的——因为圈子就这么点大，大家彼此都知道要干什么（当然，担心脸黑，偶尔铁头会代替彗星拳），所以速度过100线、物攻拉到彗星拳0HKO无物耐X神剩下HP的M巨金成为了相对的主流，就是为了打死X神而弄出来的配置，健康状态下可以稳吃极攻占卜觉火气合弹，不健康也可以子弹拳蹭血给后排720收割，只要不给X弄两段占卜机会还是比较稳的。其他技能就相对随意的，以追求克制面为基础，地震打古拉（没硬爪加成），岩崩打凤凰（没硬爪加成），电拳打凤凰海皇，冰拳打各种龙，重臂锤砸草钢，追击偶尔抓一抓眼镜锁超本的月神（超梦M耿鬼对上是找死），超本继续打酱油。因为两个补盲总是针对不了所有的UB 大神，而且即便带上了冰拳也砸不动洛神鬼龙，所以M巨金也可以带上剧毒无脑怼受逼以及原始古拉凤凰属性720防止被控场，反正UB排名最前的那几位都不是钢系或者毒系.。

未来的某个时候M巨金有可能又会回到OU，上边的M巨金受UB环境压迫实在太严重，可选技能面太窄了点，放在OU就会很容易感觉技能格子严重不够（其实UB也有点，但一个剧毒能解决）。如果放在OU里，电拳的意义就会非常大，能打各种水系和钢鸟辉夜，冰拳继续打四倍，超本因为蝶蝶的缘故，如果同队可以取代彗星拳成为主攻技能，追击能抓的东西也更多，提升拳的破盾能力也能够得到更多的体现。因为OU里水地开始冒头的缘故（主要是沼王），所以受硬爪加成的草绳结也有了一定的意义，0特攻（性格负修正）的草绳结即可确一满HP沼王，作为针对是很靠谱的。因为特攻进一步提升，所以也可以带上觉火打螳螂尤其是物耐M螳螂，在离开OU前M螳螂是M巨金最为靠谱的check，即便是觉火，如果0特攻负修正打拉了一些特耐的螳螂甚至2HKO都做不到……另外，因为硬度惊人，M巨金也可以考虑睡梦回复，我曾经用过睡梦提升拳加彗星拳的M巨金，只要对手没有太强力的地面系或者寄生种子，对攻能力是很不错的。

双打的M巨金自然是配合蝶蝶花式锤念头，配合恶心棉顺风啥的简简单单输出就很爆表，而且自身硬度还够，Mega前净体防威吓，相当简单粗暴的Mega攻击手。

配招：

X神杀手（重物攻速度+）：彗星拳/铁头+子弹拳+地震/重臂锤/岩崩/闪电拳/冰冻拳/剧毒选二

Anti：

在UB的M巨金要对付起来比OU要容易得多，Y神可挡可杀，M耿鬼能抓死M巨金（只要血量不要太低），围巾月神、岩切古拉、加速火鸡都能收割M巨金，水地720鬼龙洛奇亚可以比较稳挡M巨金（如果不算剧毒的话），草钢M螳螂到UB也可以继续恶心M巨金，还多了个鬼剑。如果回到OU，嗯……能完挡的好像的确很少，只能先行试探技能再做决定了，没电拳那么很多水盾以及钢鸟辉夜可以挡，没冰拳顶土猫，没地震可以上同类或者基拉祈，没子弹拳就高速压制……好吧还是有点难挡的。

咦被吞了

NO.377 雷吉洛克 岩石

特性：恒净之躯/结实

职能：岩盾、物盾、撒钉、强化

评估：一个大写的H。

NO.378 雷吉艾斯 冰

特性：恒净之躯/冰冻之躯

职能：特盾、炮台、强化

评估：我觉得这家伙用七星夺魂腿的伤害应该比玛夏多要强。

作为柱子二号，冰柱和岩柱显然是对立的，一个物理一个特殊，能力调了个个。当然，纯冰实在是恶意满满，但只要不对着火系上，觉火啥的对雷吉艾斯不过是挠痒痒，这比岩柱日子还是要好过不少，在很多盾牌都是走特攻的情况下，雷吉艾斯是可以作为能力盾去对受的。但话说回来，冰系实在不适合做盾，有着能力盾的少抗性却不像能力盾那样少弱点，本来能力盾现在就衰落了不少，靠着对尼多王、忍蛙这种高打击面的PM提供的一些市场生存，结果……冰柱子并不好挡尼多王，甚至没有回复，在大蛋活在UU，低分级辉石一大堆的情况下，冰柱子并没有从这个特耐上获得与二级神相称的地位。好在冰柱子不像以前的炎帝（和一直以来的急冻鸟）那样贫招，勉强也能攻出去。比起用物攻的岩柱，净体对于冰柱的帮助更少了，而梦特冰躯也很难用，自己用雪队肯定不会塞冰柱，而要蹭到对面雪队的概率少得可怜，还不如用净体防防某些HAX，尤其是月爆的特效。

既然是冰系……不极攻能玩？对于雷吉艾斯来说，如果只是为了中转低强度攻击以及偶尔和攻击手对攻的话，满HP就可以获得可观的特耐，性格可以修正特防赚能力值，也可以最大化特攻。作为脸部安有七个灯泡的冰系，雷吉艾斯对电系相当精通，自带电冰打击面首先就非常有优势，然后精髓的是RP弹，电冰斗的打击面相当广了，除了鬼蝉、阿罗拉嘎啦外似乎没有能完挡这个打击面的存在，而且鬼蝉失接力棒已死，嘎啦一般和冰柱碰不上面，低分级三攻冰柱已经完全够用，除非硬要觉火打虫钢（嗯……冰柱没火拳，但岩柱有冰拳，上一篇漏看了，冰拳对岩柱非常有帮助）。剩下一个格子一般会给电磁波协助自己进攻，或者岩切自给自足。这两种思路都是为了缩短自己的速度差距，于是即便是电磁波也可以选择拉速度，但差别也很明显，因为电磁波是对对手减速，而岩切是给自己加速，所以用电磁波还是侧重耐久，而岩切则是走清场路线，需要命玉帮忙提力度，自己也要拉速去配合岩切。如果想继续凑全打击面，那么你可以套AV加个原始力量进入技能格，偶尔脸白一次也会有奇效。

双打的雷吉艾斯当然是跟着冰九尾戴上眼镜吹暴风雪了，虽然攻击和速度好像都比不过冰布，但使用率却比冰布还要高一头，因为有生存才有输出，冰布的速度位置非常尴尬，而雷吉艾斯还可以蹭波空间，生存能力更是比冰布要高得多，冰九尾开个墙，特耐端就别想打动冰柱子了，冰柱子的冰躯也能在双打很好利用起来。另外冰柱自己也能开极光幕，和九尾同场先发第一回合也可以让九尾保护自己开墙，确保安全顺利放极光幕。

配招：

攻起来！（重HP特攻+/重速度特攻+）：电磁波/岩切+冰冻光束+充电光束/十万伏特+气合弹

Anti：

对于一个又肉有有输出的坦克而言，要挡只能靠能力盾下毒和消耗（首选不弱斗的钢盾，然后仙盾等其他不弱电冰斗的盾牌），但好在雷吉艾斯是冰系，而且物耐端弱点一堆，耐久也不是很高的水平，本身上场机会难找，压制起来很方便。岩切型死得快，不岩切速度太慢很容易压血收割，于是冰柱子仍然是NU底层水平。

NO.379 雷吉斯奇鲁 钢

特性：恒净之躯/轻金属

职能：钢盾、物盾、特盾、撒钉、中转、强化

评估：我觉得钢柱才是最像马桶的一个，其他两个只是躺枪。

作为亲儿子钢系，钢柱天生和其他两个兄弟画风不同——和老爹雷吉奇卡斯比起来，雷吉斯奇鲁更像隔壁老王捏出来的，是唯一一个跳出NU的柱子。种族上是冰岩两个柱子的平均值，这导致了两个结果，其一是更肉了，“平均一下”直接使得双防都变成了150，加上钢系这个抗性BUG级别的属性，拉满HP后坦度可怕。其次是攻击能力极速下滑，双攻变成75意味着哪攻都没力度，同时钢系也不是一个好的攻击属性，这样一增一减就使得钢柱子是三个柱子里最受的一个，进攻能力也是最为堪忧的一个。这让钢柱子获得了更多的青睐，嗯……但也丢失了神兽的尊严，好吧，种族高往往和耐久高是等价的，反正那些个水桶腰基本都能当盾使。钢柱的梦特继承柱子一贯的卖萌传统，对于大块头的PM，给个轻金属等于没有，重金属至少还能配合重磅冲撞。

虽然双攻平齐，但钢柱子看上去就更像个战士，除了本系钢炮外并没有什么有价值的特攻技能，而如此之低的特攻用觉醒也打不出伤害，因此钢柱一般还是走物攻路线用电磁波铁头，地震冰拳可以稍微补下打击面，值得一提的是，这两个技能补的是电磁波的打击面，也就是针对电系和地面系，或者放弃尊严带个地球投混伤害也行，事实上固伤伤害大部分情况下都比自己打得多，就是容易被404替身针对而已，而且知道损失血量也可以很方便玩极限操作，被花式留1血上场嘲讽，虽然没啥意义，毕竟铁头更打不死。因为自己有钉子，这个耐久和抗性上场机会很多，加上钢柱子不怎么需要带攻击技能，所以一般给钉子的位置是有的，加上电磁波铁头地球投就算是常规配置了。同样，根据队伍需求决定电磁波要不要换成剧毒，如果带上剧毒那么可以配合一下保护。作为柱子，钢柱子同样只能靠饭回复，只能说作为柱子质量真的好，都不需要再生的。由此保护蹭饭保持血线是很有意义的，磨剧毒只能算是第二目的。

和其他两位柱子的强化不同，钢柱子搞岩切显然没啥意义，命玉都救不了这个输出。钢柱的设定是三神的中间成员，类似红蘑菇在三蘑菇中的定位，作为三角形平衡的支点。显然岩柱偏物理能铁壁，冰柱偏特殊能健忘，那么钢柱则是两个都会，而且在同一个等级自学（钢炮和铁头也是同一个等级自学，作为进攻端平衡的象征）。那么显而易见，双强化的钢柱具有一定的可操作性，鉴于钢柱子没有援助力，输出能力相当拙计，我觉得诅咒替代铁壁会更合适一些，如果能够站住场的话也不会打不动人。提升拳也是一个可以考虑的技能，作为能够提攻的格斗系技能，可以作为钢本的补盲来用。其他格子自然是给睡觉和本系铁头了，虽然不怕剧毒，但没回复还是很窝火的。

双打的钢柱子混的就比较惨了，缺少输出能力和辅助能力的它只是个活靶子而已，反倒是比不过两个同事了。

配招：

常规（重HP一防+）：隐蔽石砾+电磁波/剧毒+地球上投/地震/冰冻拳+铁头

强化（重HP物防+）：健忘+诅咒/铁壁/提升拳+睡觉+铁头

Anti:

虽然很硬，但毕竟没啥进攻威胁，而且缺少回复，只要己方攻击手不是太怂，钢柱子并不容易掀起什么浪花——当然，血量比较高的时候还是中转中转，拿地盾是比较好的选择，尤其顿甲这种还可以反钉的。由于钢柱的硬度和剩饭息息相关，早点把饭打掉就会好打得多，强如M钢爆因为没饭也很容易被压血量。电鬼系列是钢柱子的天然克星，无论哪个电鬼都能痛分加鬼火搞死钢柱，小电鬼更是不吃地球投地震不吃电磁波还抗钢，最多被剧毒烦一下。

NO.380 拉帝亚斯 龙/超能

特性：漂浮

职能：特盾、龙盾、工兵、炮台、高速、强化、破盾

评估：英文比中文好记系列……

只是因为夺走了智爷的初吻，并且本身有着妹妹这个属性，拉帝亚斯的存在感便一直碾压着哥哥（嗯……剧场版中哥哥好像也领了盒饭跑路了）。作为妹妹，拉帝亚斯的属性更偏治愈（受）向，虽然说在种族上这兄妹两只是双攻双防换了个位，而且差距不大，但在技能上则是表现的尤为明显，治愈之愿对临别礼物，减特攻的迷雾球对减特防的洁净光芒（作为神兽的专属，这俩的价值实在太低了），以及防御平分对力量平分，精神转移对念动力，可以看出妹妹是偏保护的受，而哥哥是个腹黑攻。超龙是兄妹专属属性，平胸而论，这个属性互补性很一般，进攻端被钢完抗，防守端互相加弱点，兄妹能热门完全是靠着高种族和漂浮提供的地免，配上自己的抗性硬生生带起来的，给耐克骡子马加个龙系也不见得比现在热门到哪里去。当然，也不能一贬到底，超能和龙系是两个打击面非常广的属性，只要带个觉火……除了火钢还是实现了全打击面的，因此在妖精出现后，攻击力弱的妹妹进了UU，而攻击力强的哥哥仍然还能坚挺在OU，这个属性更偏进攻而非防守。扯了一大堆，来看看种族，兄妹共有的110速恰到好处，在七代这个丧心病狂的速度飙车时代前，110速围巾基本能够锁定一速，同时也有着带眼镜和命玉以及现在的心水增强输出的选择余地。物理端则是相差不大，兄妹的物耐并不算脆皮，令人印象深刻的是特殊端，七代前心水能够让兄妹自带一段冥想，那么妹妹的特耐就相当恐怖了，极限后吃曾经的眼镜喷水冰光海皇都不是问题。即便失去了心水加成，妹妹仍然是特攻火抗最佳考虑之一，尤其面对火钢、Y喷这样的火系特攻手，同时抗火草地，不四倍弱冰，有再生回复使得妹妹能够安稳地挡下爆发式攻击（挡Y喷的晴天OH让人印象深刻）。110特攻还行，前面提到了龙超是个攻击性很强的属性，因此即便是妹妹带命玉心水（改版后）眼镜攻起来也是很常规的——用妹妹只是因为耐久高扫钉更稳而已。

那么妹妹其实是有着和哥哥一样来自于属性血脉的暴力因子的，对于特攻更低一点的妹妹而言就更需要龙星糊脸了，但龙星降攻完就会很尴尬，于是可以除雾扫扫钉，鸟栖回血，下毒电磁波，或者直接治愈愿退场。但是这样一次性用显然不是办法，于是把超本拉上作为稳定输出。双本被钢完挡，还有螳螂钢兵等着上来抓人，觉火好像也很重要（针对钢兵老班还需要觉斗）。作为扫钉手要和各种地面系肛正面，还要作为最快龙系（曾经）压制各位同胞，冰光意义也很大……什么？打不动火钢，要不要考虑下冲浪，还能顺便打下老班。。那么问题来了，水都到底需要多少个格子？

上一段应该成功把你们弄晕了，但核心观点就是，水都没法干所有活，必须有所舍弃。因为进攻能力本身不如哥哥，所以妹妹的功能更倾向于打辅助，那么如果队里有爆发强化核心的话，一个治愈之愿能够很有效地保护己方的输出重点。从这个角度来看，妹妹自身的生存能力并不需要太强，利用自己的地免和高速除雾清钉就行，再生/鸟栖回血意义就小了，留下两个格子带上双本保证大部分情况下的进攻威胁，虽然被钢完挡，但完挡就完挡吧，反正自己不是作为输出来使的，于是你也可以把一个本系换成冰光冲浪啥的作为针对技能，团队利益至上。

如果队伍重联防，需要稳定扫钉，队伍里没有M赫拉这种需要保护的超级炮台的情况下，妹妹就需要更侧重自己的生存能力，治愈之愿的位置就可以给鸟栖/再生，然后看情况带异常，视需求单攻也是可行的。如果队伍不需要妹妹来除雾，那么双攻甚至三攻也是很惬意的，还可以借着自己特耐高玩冥想龙波辅助力量，至少我对战树被这种妹妹迷之推过一次（虽然好像带的不是援助力），现在的话有各种打落的存在，节奏也更快，速度线也更起飞，龙波实在太白板和保守，妹妹不太有机会完成推队的可能性。镜面属性也是一个很有趣的技能，对大部分恶系和钢系在有速度优势的情况下妹妹可以有效地保护好自己，比如对钢兵对老班玛机雅娜，有镜面属性的妹妹可以反过来压制对手。

妹妹的攻击能力不及哥哥，这是没啥争议的，但妹妹目前比哥哥低一个分级，于是在低分级也可以当哥哥的替代品用，带着命玉心水砸龙星，围巾眼镜戏法破盾，同样也是简单粗暴，相比之下UU没有那么多妖精，也没有火钢老班，妹妹作为输出也可以打得很爽的。

双打的妹妹可以放顺风，带上手晴也可以克制冰雨二天气，而本身就能够完挡晴天，使得妹妹不折不扣是天气克星之一，冰光/冰风也能顺便搞利亚斯和土猫，帮手治愈波动也都能够帮助队友，也可以自我暗示加援助力打输出，作为辅助是相当受好评的。

配招：

Healing wish（重特攻速度+）：治愈之愿+除雾+龙星群+精神强念/精神冲击/电磁波

扫尽天下钉（重HP速度+/重特攻速度+）：除雾+鸟栖/自我再生+龙星群/精神强念/冰冻光束/冲浪/觉醒力量火/电磁波/镜面属性选二

强攻（重特攻速度+）：龙星群+精神冲击+觉醒力量火/戏法/觉醒力量格斗/冲浪/能量球/十万伏特选二

冥想（重HP速度+）：冥想+自我再生/鸟栖+辅助力量+龙之波动

Anti：

兄妹两个都是一个特点，那就是太吃属性克制了，超打不过恶就是真的打不过，龙打不过妖精也是同理，虽说龙能打恶，超能能打仙，但这俩都打不动钢。对于更偏辅助的妹妹，实际上要比哥哥更好挡，因为妹妹的力度离逆属性砸龙星还有不小的距离，所以一般的钢系和妖精盾牌是能挡的。而恶系则是击杀的主力，龙能打恶，但砸龙星砸一次就萎，追击手可以借着炮灰上场，比如玛狃拉和妹妹玩打落追击猜拳，或者像螳螂巨金钢兵这样直接突脸，然后追击追到死。一般的盾牌不太能打动妹妹，但可以用打落剧毒骚扰。一般情况下只要合理中转，妹妹是不太能造成太大的进攻威胁的，至于能不能压制扫钉或者辅助，那就只能看个人操作了。

NO.380 拉帝亚斯（Mega） 龙/超能

特性：漂浮

职能：Mega、炮台、强化、工兵、中转、特盾、物盾、龙盾、高速

评估：也许是ORAS里见过次数最多的Mega？毕竟每次飞天都要看一次。

同为600种族Mega，兄妹M后的种族同样超越了一众一级神，其他地区主神欲哭无泪（海陆空三神：傻了吧，我们赶上好时候了）。但种族不代表一切，巨金血翼可以凭借着Mega后的高种族晋身UB，但兄妹的Mega却始终没啥存在感。这是因为兄妹本身就是相当依赖道具的PM，命玉、专爱这些道具的意义不是Mega带来的种族提升所能够替代的（因为这个种族提升连速度都没加，特性也没改），更不用说七代前BUG级别的专属心水，效果比Mega石好到不知道哪里去了，于是兄妹的Mega在一众高强度Mega中就显得相当鸡肋了，也难怪没什么人用。话说回来，妹妹的Mega相对来说要比哥哥实用一点，作为盾牌本身就需要堆能力，失去剩饭对于本身就有回复的妹妹来说不算特别大的问题，何况盾向妹妹带饭的也不算多，大多兼职攻击手，在Mega后妹妹就可以更安心当盾了，别看特攻提了30，对于力度的加成幅度也就和目前的心水差不多（满攻情况下），于是M妹妹可以看做当前环境下心水妹妹的一种升级品，至于做攻还是用命玉眼镜围巾更靠谱，还不占M位。Mega对耐久的提升才是M妹妹更为看重的，特耐虽然远远比不上以前心水的一段收益，但吃各种电系攻击手觉冰、非本盾牌冰光还是很轻松的，物耐也变得靠谱不少，满HP吃极攻土猫打落都不过半（当然，这里是由于打落威力只有65），你甚至可以极限物耐把M妹妹当地免工兵用（蜻蜓：喵喵喵？），常规鼹鼠都打不动的，也不用再怕巨金的弱鸡追击了，甚至老班都可以留场一战（极攻CB追击打极限物耐不跑的M妹妹不过半），虽然离M钢爆那种属性克制无所谓的程度还有点远，但被称为物盾是完全够格了。至于物攻提升的20……对M妹妹来说只是增加被欺诈的威力而已，想用物攻找M哥哥去。特性保持一贯的漂浮，一如既往地稳定，但眼瞅着各种皮肤各种硬爪，作为Mega手还是弱了点，但也无可奈何，毕竟突然飞不起来本身就是件很诡异的事情，没错，说的就是……M暴鲤龙M青鸟X喷。

用法倒是没啥好说的，因为和心水的普通妹妹有点像，一般就是用来稳定除雾鸟栖当大肉盾，双本和那些补盲以及异常看情况选用，比如六代时我用过一段时间M妹妹挡Y喷就可以考虑十万，现在如果放出来当然首先考虑冰光和那些地面硬肛，恶心螳螂就觉火干，队伍需要控速带电磁波，没啥特别需求就本系顶上——反正我个人总感觉最后超本塞不进去了。至于治愈愿……虽然不是不可以，但是给个Mega当炮灰一样用总感觉有点浪费（和M兔子那个格子能挤出一个的不太一样）。

M妹妹的一个特色自然是更高的耐久以及不怎么怕打落，因此M妹妹用冥想的强度要比普通妹妹更大，因为本来就有着极限物耐的用法，于是冥想型成型的可能还是有的，因为一般的打落不太能打动M妹妹，而受环境妖精强势所致，能打动的钢兵玛狃拉都不是太常见，而妖精一般偏特攻，手握冥想的M妹妹也是不虚的，强如眼镜蝶蝶，照样打不过半两端冥想后的M妹妹，至于鳍鳍鸣鸣那种仙本的强度，不冥想M妹妹都能安稳地吃下来（而且瞎眼光鸣鸣似乎越来越少了），唯一一个物攻卡璞哞哞又没有仙本，因此M妹妹应该还是能够在环境中有一定生存能力的，当然，这种放弃速度的用法必须得小心各种龙系，队里得放其他卡璞治一治。

在Mega位更紧张的双打环境里，M兄妹注定比不过Mega前来的热门。

配招：

心水加强版（重特攻速度+/重HP速度+/重HP物防+）：除雾+鸟栖+龙星群/精神冲击/电磁波/冰冻光束/十万伏特/觉醒力量火选二

物耐冥想（重HP物防+）：冥想+鸟栖+龙之波动+辅助力量/精神冲击

Anti：

因为攻击强度比起普通妹妹甚至还有所降低，所以在挡方面和普通妹妹没啥区别，甚至会有种更容易的感觉。但击杀方面就要费心一点了，因为M妹妹遇上追击恶系都不怎么怂的，强如老班狃拉也可能被留场反手一个电磁波强行尬场，于是如果判断清楚对手的M妹妹拉了很多耐久的情况下，可以选择中转压血，降低击杀优先度，让己方盾牌上去丢个剧毒啥的。另外……虽然上文没啥物攻仙的存在感，但M大嘴腹鼓水兔子是没什么压力的，其他有抗性的妖精照样能够压制M妹妹，除非太拖沓被冥想起来了。

NO.381 拉帝欧斯 龙/超能

特性：漂浮

职能：高速、炮台、破盾、工兵、救场

评估：从名字来理解……欧亚是兄妹？

说起放龙星，拉帝欧斯毫无疑问是旗帜PM。就龙系攻击技能而言，龙星的负面作用远比逆鳞要小的多，基础威力高，虽然没龙舞强化但钢系特盾比物盾要少得多，尤其对钢鸟有较强的威慑能力，适合游击型打法，比起燃烧殆尽飞叶风暴这些同类技能，龙系的打击面优势相当明显，尤其在妖精出场前的五代，龙系达到了它的巅峰，巨龙队盛行一时，而水都哥哥，则是巨龙队中特攻巨龙的最强甚至是唯一人选，龙系最快（五代前）、特攻最高（除开神兽和Mega，现在也只多了个老翁龙），显然是作为强突钢系物盾和救场对方龙舞龙系的最佳选择，加上怎么都不嫌多的地面抗性和高速输出特点，哥哥也算是当时和洗衣机、螳螂并列的万金油选择。随着时代推移，在特攻龙系这个位置上能挑战哥哥地位的人选还是寥寥无几，M蜥蜴电龙X喷这些靠mega的伪龙不会丢龙星，老翁龙黏龙酋雷姆速度太慢，音波龙缺点力度，反倒是哥哥在可以用除雾后变得更加万金油了，即便在四卡璞横空出世后强度有所减弱，但这只是无脑砸龙星这种用法过时，并不是因为遇到了更强的竞争者。至于种族、属性啥的在妹妹那边已经说过了，这边就不赘述了。

那么哥哥主要有三种用法，那就是带围巾砸龙星救场，带眼镜砸龙星寻求破盾，带命玉砸龙星保持灵活性顺便扫钉和鸟栖，反正哥哥就是要砸龙星，至于砸到脆皮还是妖精就各凭操作了。为了增加龙星砸对人的概率，哥哥自然需要其他技能的协助，首先自然是超本，虽然同样打不了钢，但带上精冲能够有效扩大打击对象，尤其对于眼镜哥哥，精冲可以有效辅助龙星打蛋、不抗超的妖精、抗超但是物耐端脆皮的妖精（指的自然是蝶蝶M女皇，眼镜精冲可以实现踩钉2HKO，对于后者不踩钉也能确2）。这俩都打不了钢，于是觉火很关键，虽然总被嘲讽垃圾力度，但没了它还真破不了螳螂草钢，也没有任何机会突破玛机雅娜，如果队里没磁铁的话，哥哥带上觉火还是很有必要的。戏法和专爱哥哥相当搭，完美符合破盾定位，但用之前还是得考虑清楚，毕竟把眼镜换给AV玛机雅娜不见得就好，而且对面的螳螂在OU大概率会是Mega的，偶尔也会遇到Z庆祝的基拉祈。冰光对补充打击面其实帮助不大，而且哥哥本身龙星力度就足以和对面对攻，所以哥哥带冰光并不多，也就打哞哞用了。相比下十万的地位在七代有所提高，因为有鳍鳍和辉夜的存在，十万的帮助不小。冲浪可以打老班和火钢，这也是兄妹从来不考虑觉地的原因（虽说……他们也有地震），但要注意的是冲浪打老班威力是比不上龙星第一发的，因此龙星2HKO不了的老班冲浪照样2HKO不了，该怂还是得怂，不然就会被追击焦作人了。哥哥的除雾适合用于快节奏队伍扫钉，而且由于有鸟栖的缘故，哥哥即便带上命玉也不容易死，本身高力度逼换能力加上地免水火电抗，不加耐久都能周旋一段时间，在六代后期基本上命玉鸟栖除雾的哥哥占据了主流，而现在随着速度线提升则是围巾除雾开始变多，这种哥哥用除雾基本都是抱着牺牲的觉悟——倒也不一定，毕竟有戏法，但抢一速清钉保护后排关键PM上场总是不会错的，毕竟M凯罗斯上场强化时有没有钉子的存在基本上就导致了两个结果了。和妹妹的治愈愿望对立，哥哥的是临别礼物，同样是退场技能，理论上的确偏进攻，但这个技能学习面广得多，哥哥带上围巾用这个虽然说可以出其不意，但的确是有点浪费。

双打兄妹因为速度线和技能池一样，基本没啥区别，无非哥哥力度更强而妹妹更耐打而已。

配招：

天龙流星（重特攻速度+）：龙星群+精神冲击/精神强念+觉醒力量火/戏法/冲浪/阴影球/十万伏特/除雾/鸟栖选二

Anti：

在妖精粉墨登场后，哥哥的热度总算稍微冷却了一些，至少不用再像五代那样各种纠结地拿老班草钢螳螂火钢去磨还担心被黑科技了，虽然各种妖精的速度线并不容易抢过先手，但要挡还算稳挡，尤其玛机雅娜这个连蝶蝶都推不动的家伙。对哥哥，道具的试探也是很有必要的，命玉自不用说挨一次就知道了，围巾和眼镜的区分可以从造成伤害来判断，毕竟眼镜哥哥和围巾哥哥对盾牌的威胁等级不在同一个层次，对攻击手的威胁也不在同一个层次，前者击杀相对容易，可以尝试用眼镜蝶蝶、追击玛狃拉等去压制击杀，后者挡起来相对容易，打极限特耐AV蔓藤都不过半的，用钢系挡起来也很舒服。

NO.381 拉帝欧斯（Mega）龙/超能

特性：漂浮

职能：Mega、强化、炮台、工兵

评估：外形而论，这的确是亲兄妹。

如果评价地龙的mega是变弱，火鸡的Mega变化不大，那么哥哥的mega就是完全的鸡肋了，论存在感最低的Mega，哥哥的Mega毫无疑问是第一，700种族都拯救不了鸡肋的地位。原因在M妹妹那篇已经差不多分析过了，最关键的原因就是速度没有提升，而从种族上获得的力度提升又比不过从道具上得到的收益，这点比起妹妹更甚，同为提升30特攻，本身特攻种族更高的哥哥得到的收益更少，这点很容易理解，物防200和230没啥区别，但是60和90的差距就大了，种族越高乘法越划算，于是命玉眼镜带来的提升就要远超30的种族提升。至于耐久的提升对于M哥哥有一定的意义，但不是很大，因为Mega前就不算脆皮，相比于站住场，力度的提升才是哥哥所渴求的，要受玩M妹妹去。因此M哥哥唯一有较大意义的反而是物攻，毕竟强如X喷也就130的物攻（误），于是M哥哥可以玩龙舞——虽然好像不是主流，但我觉得这算是唯一一个要用M哥哥而不是普通哥哥的理由了。

M哥哥龙舞强就强在它是110速，这不是其他龙系做的到的，可以绞杀围巾地龙、围巾觉冰灵兽雷云等常规反龙救场手。但除了速度外M哥哥并没有多少拿的出手的，130物攻在龙舞的龙系里并不算突出，锁定Mega石不能带Z不能带万能果不能带命玉不像X喷有外挂特性，M哥哥的力度还是偏低的。再看技能，首先龙舞逆鳞是必须的，其他格子可用技能并不多，和肥大的技能池是没法比，但是可以用超本念头，这大概算是唯一一个能这样龙舞念头输出的超能系，地震稳定打飞不起来的钢自不用说，还可以选择攀瀑，在鳍鳍火起来前水龙打击面尚可，龙舞攀瀑的M哥哥据说可以打得上来的老班一脸懵逼，信念足够的话就可以攀瀑HAX二连秒下场导致对手心态崩盘从而GG。现在再来看，龙舞M哥哥的破仙手段基本为0，没有火系输出使得其也打不动飞起来的两个钢，在目前的环境里M哥哥龙舞真的只能算是阴人用，一旦暴露配置，M哥哥要比X喷Z蛇啥的要好挡的多。

常规特攻用法在此就不赘述了，和不专爱的普通哥哥基本差不多，嗯……还是类似心水哥哥吧，但本来哥哥用心水的就不多，M哥哥即便放出来了感觉还是不好选出。

配招：

龙舞（重物攻速度+）：龙舞+逆鳞+地震/攀瀑/思念头槌/鸟栖选二

Anti：

首先还是像普通哥哥那样去防M哥哥（讲真，看到哥哥mega了才会吓一跳，在之前基本都不会想到哥哥会M），如果是特攻哥哥防下也就防下了，如果碰到了龙舞哥哥就把它当其他没火招的巨龙来对待，钢鸟和辉夜草钢螳螂还是相当稳的，鳍鳍哞哞拉点耐久也可以反制，总而言之，我是感觉哥哥Mega后的强度不如不M。

NO.382 盖欧卡 水

特性：降雨

职能：炮台、破盾、天气手、特盾、水盾、强化

评估：一级神里最萌的一个，锯齿牙实在太喜感了。

作为海神，海皇天生压制着代表地面的古拉，因为水克地面，而晴天不加成古拉的地面，于是在ORAS前海皇在UB的地位是要远胜古拉的，一手眼镜或者围巾喷水席卷整个UB，神兽中就没几个能打的。然后大家都知道后面发生了什么，ORAS一出，原始古拉瞬间反身把海皇压在身下，火地加水免的无敌抗性以及超高种族使得原始古拉轻松上位成为UB霸主，也正式宣告海皇时代的结束。由于红玉蓝玉不同于Mega与Z石，是特殊的存在，也不和它们冲突，上场即发动送100种族以及特殊天气，这使得不带宝玉的古拉海皇的出场机会骤减——普通古拉还好，因为原始古拉属性多了个火，也多了个地面弱点，在环境普遍针对原始古拉的情况下冷不丁一个CB古拉还是有所发挥的（至少和自己原始形态单挑能赢），但海皇就非常蛋疼了，因为原始海皇和普通海皇本来就非常像，除了速度外差不多是完全强化版，于是普通海皇比起原始海皇主要有两个优势，其一自然是围巾，这种四五代加上XY时期完全统治UB的用法在如今已经沦为鸡肋，原因自然是最强水免原始古拉的出现，想像以前那样满血喷水穿队是不太可能了，反而会被各种抓机会。其二则是天气，原始海皇古拉的天气特性是上场发动下场消失，更像是给自己的BUFF，而普通海皇的天气也就和牛蛙大嘴鸥一样是降雨，后边的队友能够利用天气福利——理论上是这样，但在高达70%出场率的原始古拉面前，天气队在UB基本上没有活路，即便古拉下场了天气也不会还给你，所以这个优势也相当微不足道。由此普通海皇在UB混得是相当惨，如果把它和原始海皇区分开的话，普通海皇也算是时泪了。

对于普通海皇而言，有意义的也只是特攻和速度了，因为要用喷水海皇是会避免让海皇吃到伤害的，甚至连钉子的伤害也不能忍，这样才能发挥出最大的威力，以前的眼镜海皇的力度是UB暴力程度的旗杆，即便是小蛋也必须极限特耐才能直面眼镜海皇，而且仍然会被踩钉2HKO以及低概率2HKO，围巾海皇力度低一些但如果没水免或者珍珠这样的四倍水抗也是推队常客。但这样对操作要求太高，而且很难做到完美，作为解决办法海皇可以带上第二水本在血量不算太高的时候再用。海皇的特耐相当高，0耐即可吃下眼镜白冰的龙星，满HP吃下占卜一次极攻X月爆，但这不属于普通海皇所要考虑的，用受向的海皇还是带上蓝色宝玉吧，反正在UB快节奏下盾牌站场是很不容易的，海皇也不在乎那么一口饭，需要回复睡觉就行。

围巾海皇是用普通海皇几乎唯一的出路，那么配招自四代以来就基本没啥变动，喷水冰光打雷这三个算是雷打不动的技能，ORAS获得的根源波动可以作为第二水本选项，比冲浪输出高比水压命中稳，在有原始古拉后水电是双免的，只有冰光能打，或者你带一个觉地——要注意围巾海皇特攻也就是150满攻水平，对上丧心病狂的特耐古拉仍然打不动（觉地三成出头），可以说除非你带剧毒，不然怎么针对都难突破古拉，以前遇到有海兔挡海皇时也可以带觉草，但现在基本用不到了。

准许一级神登场的双打规则里显然是海陆空的天下，但这个海陆空是ORAS强化版的，普通海皇的存在感完全被原始回归后的海皇给蚕食了。

配招：

围巾（重特攻速度+）：喷水+打雷+冰冻光束+根源波动/沸水/剧毒/觉醒力量地面

Anti：

如果放在五代写anti，大概可以写得相当详细，但现在一只足以，因为海皇打不过几乎人手一只的原始古拉。抛开这个，那自然是以前海皇的那些老对手了，由于眼镜海皇几乎绝迹，挡下来要轻松不少，鬼龙、白金玉鬼龙、草钢、珍珠、小蛋、以及黑科技干皮电蜥蜴、接雨盘毒刺水母、海兔兽等都可以挡满血喷水，更简单的办法则是把海皇打残降低喷水力度（撒把钉子最简单），90速围巾在UB也只能过过非围巾PM，虽然这个速度堆积了一大堆一级神，但XY日月神以及绿毛虫都是傲视90速的存在，拼速攻同样无压力。

NO.382 盖欧卡-原始回归 水

特性：始源之海

职能：炮台、水盾、特盾、强化

评估：不得不承认原始回归的确有点神兽的威严了。

六代是720丢尽面子的一代，五代还克制住神兽的强度，即便玩合体Play也让黑白冰才达到700线而已，但六代就开始不给720老大面子了，超梦两个Mega首先越界，让超梦和720的最强撕逼再次迎来高潮，然后宝石三巨头也开始耍无赖，突破了一级神的界限。不过说实话海皇古拉的种族增加还是有不少水分的，因为100种族并不像其他大部分Mega那样雨露均沾，海皇的物耐和古拉的特耐一如既往——然而有趣的是玩家非常喜欢用物耐海皇和特耐古拉，同时速度也没有提升，仍旧是一级神垫底的水平，看起来勉强是把持住了平衡的样子。海皇的100种族提升一半给了物攻，这比古拉那边其实是要亏的，因为海皇的物攻技能也就地震可以一用，而水本攀瀑……180的特攻加上110威力的根源波动，除了打蛋外完全没有理由用物攻，而放弃特攻的话你就会发现打雷冰光在物攻端根本找不到对应的技能，可以说是放弃了自己的长处。特耐进一步提升到了100 160，看起来很高，其实和凤王的106 154相差不大，都属于拉满HP就能硬吃占卜极攻X打雷的水平，吃吃一般的龙星还是很轻松的，对提升特攻的虫神也可以完全不怂，种族实在太吓人。特性自然是和古拉对应的加强版雨天，只是这场雨在海皇下场后就不下了，也可以覆盖古拉的加强版晴天，使古拉重新四倍弱水，所以海皇可以后上场覆盖天气对付古拉。

由于带上了蓝色宝珠，不能用其他道具，其实原始海皇的输出能力是比原来下降的，种族原因在前边M哥哥那里分析过，另外一个自然是原始海皇的喷水难以发挥了，90速在神兽中非常普遍而又非常慢，没有围巾很难控制血量保持100%，而论输出又比不过眼镜，加上容易被原始古拉突脸，海皇原始后变得受了不少。目前常见的原始海皇主要就是物耐的，本身180特攻加上暴雨加成，0攻的水本沸水就能2HKO大部分没抗性的神兽比如日神XY白龙常规100极速720，冰光打雷打打克制也差不多了，反正极攻照样秒不掉，因为种族越高，拉努力的收益就越低，这是个乘法的游戏。那么用努力弥补种族最低的物耐是比较赚的，能够大大提高原始海皇的生存能力，可以吃下两发无攻原始古拉的断崖之剑，于是熟练的话是可以根据伤害来判断对方PM的类型的（当然，用海皇硬吃断崖剑上场是会玩脱的，除非你对对方配置熟悉或者自己拉速了）。物耐海皇作为一个水盾，看起来沸水优先，然而海皇这裸特攻就已经相当于130极攻了，把它当一般水盾无视输出是会出事的，因此水本仍然是威力大的根源波动优先，选择双水本或者单攻时才会考虑沸水。冰光打雷自然是常规炮台海皇选用技能（炮台和物盾不冲突），比较怂盾牌和古拉以及救场X和720可以带上剧毒。

这几尊大神都不会回复，在基础耐久足够的情况下睡梦是可以的，反正UB那几位强化时机都太容易找，睡觉的确容易给机会，但对结果其实没什么太大的影响，反正要在UB混，队里针对那几位大佬的措施必须完备，基本上都是要靠反强化换掉或者自己队里的强化让对方打酱油，那么睡梦能有效增强海皇的生存能力，可以有效地和那些非强化攻击手周旋，比如白龙白冰月神和属性720等。当然完全送黄金回合仍然是作死的行为，尤其在UB更是如此，所以睡觉是必须要配梦话的。那么很容易想到，原始海皇有点像加强版水君，嗯……好吧，物耐还比不过，但物耐睡梦冥想沸水显然是一个可用的技能。冥想对于原始海皇有了一定的意义，因为本身站场能力更强了，虽然有古拉的存在，但是相应的古拉的晴也不是持续的，只要队友帮忙解决古拉，海皇的冥想也是有推队可能的。显然单攻水在UB盲点一大堆，而且海皇的物耐极限了也不算高，还是容易被强杀，那么放弃冥想带上第二攻、剧毒、吼叫也是可以的。地震对于海皇在第一段稍微分析了一下，总的来说就是以己之短攻敌之长，看起来很美好，然而古拉的物耐比特耐要恐怖的多，相当于古拉对海皇用十万这种水平，一般来说是不如觉地的。

双打的原始海皇自然是来和古拉唱对头系的，极限低速抢到暴雨天就舒服了，虽然你低速我也低速，最终还是五五开比较看脸。根源波动是个AOE技能，雨天下输出很可观，在保证古拉一回合内抢不回天气的情况下输出是很爆炸的。

配招：

超级臼炮（重HP特攻+/重HP物防+）：根源波动+冰冻光束+打雷+剧毒/沸水/觉醒力量地面

睡梦（重HP物防+）：睡觉+梦话+根源波动/沸水+冥想/冰冻光束/剧毒/打雷

Anti：

海陆两神是典型的后手优势，彼此都可以对着对方上，但暴晒免水，暴雨不免地，这就使得原始古拉天然压制着原始海皇，原始海皇只能被迫用冰光觉地磨血甚至用上剧毒。黑龙也是常规海皇杀手，作为物攻电算是完克海皇，但因为海皇出场率剧降，打不过古拉的黑龙最近一直没啥存在感，珍珠也是同理，更何况现在满HP海皇这么多，打雷都打不太动。由于水系提供的抗性在UB神系里不算太热门，所以物攻向强化海皇是没什么办法的，本身靠睡觉回复就很不稳定，压一压血，M血翼M鲁卡剑舞720这类是能收割的。

NO.383 固拉多 地面

特性：日照

职能：天气手、地盾、物盾、强化、撒钉、反强化

评估：一看就适合做手办。

虽然和海皇只是物理和特殊种族调换一下，但在原始回归前给人完全是两个感觉，平常的海皇都是“我又眼镜喷水喷死了一队受逼！”，而古拉则是“今天在我面前\*\*的720都被我吼了回去”，这一切的根源自然是普通古拉本身不受晴天加成，少了天气的1.5倍加成力度瞬间就落后海皇太多，而且UB水免不多，地抗一抓一大把，在进攻端处于天然的劣势。然而古拉有钉子，物耐相当靠谱，而UB环境在进入六代前推队的主要威胁来源于各种剑舞720，那么古拉往往是担任队中看720的存在。在ORAS后，原始古拉完成了逆袭，但也同时抢占了普通古拉大部分的使用率，虽然上上篇提到普通古拉和原始古拉在属性上有较大差异，但同一队伍中不能塞两只古拉，本身原始古拉使用率就三倍于原始海皇达到了70%，那么普通古拉就更没多少出场空间了。普通古拉的优势自然是因为没有火属性，从而不抗地，如果首发的话面对原始古拉是有优势的，也不那么怕各种日神720的地震，如果队伍比较弱地是可以考虑把原始古拉换成普通古拉的，另外多个道具格，可以吃剩饭、CB地震、岩切万能果命玉，也可以带一波晴天队（当然，这并不适合UB）——除此之外就不剩下什么了，阴人也很无法做到，毕竟原始回归不同于mega，是上场自动发动的，像女皇那样套个围巾在OU阴人是办不到的。原始古拉除了弱地就没其他弱点了，反而优点能举出一大堆，留待下篇再提。

到了七代普通古拉的用法变化不大，仍然是撒钉物耐反强化为主，不过这项工作原始古拉同样做得也很好，而且物耐还要更高，因此普通古拉的优势就是靠着一口饭的回复。和受海皇不同，古拉的一口饭很多时候意味着可以多扛一次攻击，毕竟爆发强化多物攻，带上龙尾吼叫还能撒钉的古拉很多时候是需要当救火队员的，对于M鲁卡M血翼720这种高破坏力的强化手是需要时刻盯着，往往一露面就得上场，这样吃钉子是少不了的，如果对面不强化还可能被风筝一下，虽然一般不痛嗯……极攻血翼舍身撞、M鲁卡近战都是在2HKO边缘线上，这时候一口饭的价值就能体现出来。对于受古拉，钉子一般是有格子带上的，地本的话地震和断崖之剑的威力差距不像海皇那边那么大，10点威力换15点命中不见得赚，对于受古拉而言求稳的地震还会更合适一些。反强化的吼叫/龙尾一般会带一个，虽然普通古拉不好挡X，但是求稳而言，吼叫在UB本身反强化就要比龙尾稳得多，龙尾太容易给妖精送机会，甚至关键时刻还会Miss，除非你特别需要抽他丫的白金鬼龙。电磁波/剧毒和地本相性良好，也同时作为反制和反强化手段，一般可以放在第三个格子。第四个格子则是进行补盲了，石刃打飞着的凤王Y神裂空血翼，龙爪打白金鬼龙和兄妹（嗯……心水削弱后UB难见了），火拳蹭晴天威力，喷烟求HAX（这是非本，论输出显然不如本系的原始古拉），差不多就这些了。睡梦相对来说不太适合普通古拉，因为只剩两个格子舍弃钉子不吼叫或者单攻都不怎么舒服，毕竟地本一大堆盲点。

要进一步发挥普通古拉在道具格上的优势，CB自然是一个，先读做好点可以利用对手心理惯性狠狠地阴一波。而万能果命玉则是走强化路线了，说来也是\*\*，万能果对强化型原始古拉并没什么用，因为本身火属性免疫烧伤，但对普通古拉就得小心各种烧伤了，无论来自菊花鸟还是720鬼龙甚至原始古拉喷烟的。命玉能够帮助普通古拉超越原始古拉的力度，岩切后命玉清场是可以的。各种Z石则是针对性比较大，其中最为常见的是岩Z，因为Y神M血翼都不是古拉一发石刃能干掉的，但加上Z后……嗯……只要不吃威吓，一般的2倍克制是稳稳的秒，同理地Z增强本系突破、龙Z、火Z都是类似的道理。因为古拉本身够硬，也可以选择剑舞强化，在对面打死自己前造成最大的破坏。实际上剑舞和岩切是共存的，对于古拉而言，地岩在UB打击面是相当不错的，完全有格子给双强化，利用岩Z寻求强行突破白金鬼龙这种存在。至于健美古拉……基本上百把难得见一次，节奏不太符合这个求快的环境，虽然偶尔会有奇效。

双打的古拉同样是被原始古拉给夺走了几乎全部的使用率，因为地震和断崖之剑要更好防一些，少个地面弱点也就不是什么太大的优势了。

配招：

常规小受（重HP物防+）：地震/断崖之剑+吼叫/龙尾+隐蔽石砾+火焰拳/石刃/龙爪/剧毒/电磁波

翻身做攻（重速度物攻+）：岩切+断崖之剑+石刃（可Z）+剑舞（试需要加入补盲技能）

Anti：

地岩火龙显然是个全打击面（嗯……龙火地就全了），但显然普通古拉是纯地，首先自当优先地免，这和挡原始古拉差别也不算大，无非白金鬼龙裂空那几位，但由于普通古拉吃鬼火，所以普通鬼龙、各种不弱地的720同样可以突脸古拉，Y神凤王M血翼这些弱岩的飞行系可以读地上场或者抓着没带岩石技能的古拉打，两个海皇在自己主场和古拉对攻更是没什么压力，各种特攻一级神对普通古拉也有相当不错的压制力，比如白冰、X、带冰光的超梦（嗯……精破对古拉效果一般般），首发对抗撒钉古拉的话攻迪也有不错的效果。总而言之，因为回复不便，普通古拉虽然很硬，但是并不容易成为全队都打不动的大BOSS。

NO.383 固拉多-原始回归 地面/火

特性：终结之地

职能：火盾、地盾、物盾、特盾、撒钉、强化、炮台、反强化

评估：唯一一个飞不起来的一级神。

原始古拉算是在我这贴中存在感最高的一个UB成员了，基本上每个身处UB的PM都要让原始古拉来客串一下，这虽然有我UB打的比较少的缘故，同时也说明了原始古拉的确有着超级强大的存在感。就目前环境来看，原始古拉坐拥70%的逆天使用率，稳坐第一宝座，而第二的X也有着50%的使用率，相较于OU第一土猫的40%，可以看出UB的环境是相当单极化的。古拉的原始回归是ORAS主场给古拉最好的礼物，表面上来看是成功反攻了海皇，实际上多了个火属性好处绝不只是这样。最近OU的M喷火驼空间队非常流行，其中一个原因就是喷火驼的火地完抗了鸣鸣的电场，只有水地两个弱点的同时打击面和克制面都非常出色。放在古拉这里就更是如此了，因为暴晒这个外挂天气，本该四倍弱水的古拉变成了水免，直接终结了海皇的时代。火属性带来的抗性和输出对于古拉也同样非常重要，钢抗虫抗使得古拉作为撒钉手对抗螳螂变得无敌起来，没带火拳也不至于\*\*钢逼下去，火抗有效阻止了凤王借着自己的晴天反推，并且免疫烧伤直接使得普通鬼龙、电岩720这种非常依赖鬼火的PM使用率大幅下降，强化起来也更加势不可挡起来，进攻端火属性也让古拉拥有了第二属性，并且由于自带晴天，火本输出相当不俗，这使得古拉150的特攻也有了一定的可取之处——这和原始海皇的地震是两个概念，有了本系和天气加成，特攻火输出完全不虚物攻地，当然，考虑到火和地在UB的打击面就是两回事了。仙抗自然是针对X了，因为X没有大地之力，于是X逼出了大量特耐的原始古拉作为Anti，能够应付以前常见电仙火斗这类X，本身180物攻对X也有着相当大的威胁，即便不是占卜X同样可以上去挡，反正没占卜强化的X觉地也打不太痛特耐的原始古拉。另外，古拉也失去了草和冰的弱点，这同样是使得古拉增强对特攻手的坦度，地面是个物攻属性，在UB虽然有地720和土云的存在，更多的特攻手是只能靠觉地的，进一步强化了原始古拉作为特盾的强度。有得有失，但原始古拉失得并不多，只是少了一个本来存在感就不算强的岩抗，以及多了个地面弱点——没这个弱点原始古拉怕是得进AG，目前至少还给了一些方法去对付原始古拉。种族分布和海皇是一样的，物攻裸输出就已经相当高了，努力值可以用于补足特耐，更何况本身火地属性就适合作为特盾，不太一样的是，原始古拉的特攻有可取之处，性格可以选择减速甚至极限低速顺便来和原始海皇抢天气（当然，只是追求喷烟的烧伤的话还是可以减特攻，影响也不大，四倍该死的还是能秒）。

古拉的技能相当杂，选择面比海皇要广得多，加上本身就是UB霸主很容易针对和被针对，所以配置可以说是千奇百变。首先最为正常的一种思路，自然是利用强大抗性耐久和不俗的基础输出作为能撒钉的坦克，和上一篇的普通古拉类似，一般是断崖之剑（上一篇记错了，断崖之剑120威力，和地震还是有不小差距的）、钉子、吼叫龙尾反强化（反击阴720也是不错的，只是目前普通剑舞720能挡的不少）加上第二攻击技能，由于本身变成了晴天火系，所以一般是火本，物攻火拳或者特攻喷烟，当然，特攻喷烟主要就是蹭烧伤了，如果你古拉想攻一点还是火拳比较好。这只是个基础模板，变化的空间非常大，比如火本你也可以选择拉点特攻过热吓吓人，放弃钉子或者吼叫带上石刃（岩石封也不错，读换压制神技）龙爪这些技能进行一些针对，带上剧毒磨盾电磁波反攻，睡梦双本保证自身生存，甚至带觉冰打M血翼——这个针对相当过分而又非常有效，总的来说就是怎么舒服怎么来，作为万金油级别的联防反强化棋子，在UB这个小池子里，只要能成功阴到一个攻击手，那么这把就差不多稳了（当然，你需要评估消耗一个技能格子的代价）。

岩切和剑舞都非常适合原始古拉，本身有肉有输出的情况下提速清场和强化破盾都是可取的路线，而且原始古拉有格子同时带两个，只要事先干掉气腰玛夏多就行。至于技能选择，仍然是地本必带，火本优先，试需要针对补盲。

特攻古拉则是注重火系的用法了，但遗憾的是，一级神龙系太多，而且还有原始海皇的存在（虽然说古拉其实有打雷），火系在UB的输出前景很一般，提到凤王大家更多的第一反应也是勇鸟而非专属（伪）的圣火，相比之下，特攻地本大地力似乎更为诱人，然而……作为特攻技能，威力比物攻的断崖之剑甚至地震都要低，实在是有些丢脸，在古拉内战中特攻古拉也没有什么优势，和断崖之剑古拉一样是2HKO对手，谁快谁赢，于是即便获得了强大（伪）的受晴天加成的特攻属性火系，原始古拉还是没能摆脱和原始海皇一样的命运，150种族大部分时间是闲置状态。其实古拉是最强的喷火手，150的特攻一骑绝尘，奈何没有速度给它发挥，原始回归带不了围巾，90极限低速放空间里还是快——UB的速度线竞赛相比OU没那么严重，中低速PM有一定发挥的空间，何况有时对面古拉也会极限低速，容易玩脱。

双打的P古拉仍然是强，作为晴天手本身却有着地本——问问隔壁花龟没有地本的无奈就知道了，本身就能够克制晴天输出的大敌火系，这是很难得的。当然，尴尬的是古拉太怕广防，两个地本都是AOE，要喷火岩崩也是AOE，用火拳——对面是广防鬼剑你到底砸不砸，偶尔还会遇到无天气的那几位以及海皇的挑战，所以说，P古拉双打虽然为王，但并非无敌。

配招：

老本职（重HP特防+）：隐蔽石砾+断崖之剑/地震+龙尾/吼叫/电磁波+火焰拳/喷烟（前文的其他技能可以试需求往地本外的三个格子里塞）

暴走（重速度物攻+/重HP物攻+）：剑舞/岩切（或者都带）+断崖之剑+火焰拳+石刃/龙爪

Anti：

嗯……我觉得P古拉这篇Anti才是全文核心，有种集众人之力打BOSS的感觉。因为火本意义被放大，所以相比于普通古拉的地岩，火地双本是最为常见的P古拉双攻组合，但这个打击面在UB其实是不如地岩的，试探出对手原始古拉是这样的配置，那么白金鬼龙、裂空就无压力了，准备砸龙星吧。这时已经出现了白金鬼龙，可以说古拉的龙爪针对对象就是这个家伙（顺便打下裂空和以前的兄妹）。但实际上龙爪古拉并不算多，因为打不动这几个PM这个格子就完全卖萌了，而且出现了Y神这个家伙，没石刃的原始古拉也不好打这个死亡之翼输出兼回血无解的家伙（喷烟HAX除外），于是地岩火古拉就是最常见三攻组合了，此时带着Mega石没M的血翼可以借着这个机会上去吓一下古拉找龙舞机会（无攻-1物攻P古拉石刃打M血翼不到4成，同样，小心无脑喷烟）。最好的防守就是进攻，在种族爆炸的UB里不缺能扛能打的PM，720就是其中的佼佼者，作为最强水桶腰，对抗没强化的古拉是可以做到有对攻的优势的，由于古拉只有一个弱点，那么地720毫无疑问是最优选择，制裁之砾无视喷烟HAX，剑舞地震能反推，虽然没抗性用起来得小心点就是。另外典型的特攻地就是土云了，此土云非OU的土猫，还是基佬形态，也是少数能秒古拉的存在，命玉全力大地力是可以概率秒极限特耐的P古拉的，作为首发可以实现一波钉子压制。100Z作为新入UB的高达，因为迷之血条和地本可以和古拉获得换血上优势，靠着盘卷同样不虚站场，也是一种对策。蜻蜓龙靠着对抗古拉也获得了一些在UB的存在感，当然，还是个受，因为其除雾鸟栖天生对地面输出撒钉手有一定的克制作用，虽然地震打满HP古拉要3HKO，但古拉不觉冰是打不动蜻蜓的，蜻蜓只要能看死这只70%使用率的家伙就能在UB有一席之地了，就像之前的太阳岩一样。另外还有X、海皇等特攻手的花式觉地，总而言之，作为UB领头羊，古拉面临的挑战和针对是非常大的，相应的反针对手段也是层出不穷，所谓与人斗，其乐无穷，至少古拉有着回复不便的弱点，中转游击压血大法对于古拉仍然适用——至于会不会被岩切古拉秀一脸，就得看你对时机和配置的预判了。

NO.384 烈空坐（+Mega） 龙/飞行

特性：气闸（德尔塔气流）

职能：炮台、强化、破盾、（Mega）

评估：Mega绿毛虫和MegaMega绿毛虫。

没错，我最终还是决定把M裂空和普通裂空放一起了，由于M裂空在AG，于是UB里普通裂空带上画龙点睛也不会触发Mega，那么M裂空就完全是普通裂空的升级版了，普通裂空相比M裂空没有任何优势。作为海陆大战的调停者，烈空坐似乎是更上位的存在，一出来就把古拉海皇所依仗的天气给封了……虽然就效果而言，气闸和无关天气并没有什么区别，把裂空换成可达鸭同样可以关掉天气效果。有趣的是，德尔塔气流也属于天气，所以气闸/无天气可以把M裂空的气流给封掉，这样看来能冲浪冰光秒俩的哥达鸭真是神兽级别的存在。不过在UB中，普通裂空从来就没有碾压过海陆两神（M裂空论外），飞龙属性要背上一锅，虽然总说UB特攻手带冰光打龙，但真正四倍弱冰的存在也只有裂空和M血翼了，超梦海皇洛神月神的冰光并不好吃（这些讨论都基于普通裂空），同时作为攻击手弱钉，回复能力比起Y神凤王又完全不够（连鸟栖都没有），虽然力度足够，双攻150命玉双刀的力度和打击面可观，但105 90 90的耐久三角加上弱钉、弱点热门这些问题使得裂空的生存能力非常一般，不龙舞秒不了人，而秒不了人就容易被反杀，不上场往往只能发挥出救场用神速这一功能，但相应的，普通裂空作为攻击手的输出潜力非常大，目前坐拥本系画龙点睛、配信V火、神速地震逆鳞这些大威力好技能，一旦被找到强化空间，其破坏力是不亚于X神720这些大名在外的强化手的，这就使得烈空坐的使用难度非常之大，对压血意识、强化时机把控、清场上场时机有较高的要求。95速压制了海陆两神以及那些90速的一级神，但面对720和六代七代神兽不占优势，算是中规中矩吧，但作为攻击手还是慢了点，对神速的依赖相当大，那边120速的M血翼给这边的压力太大了。特性自然是针对古拉海皇两位的，虽然拿哥达鸭来调侃裂空，但在M裂空进一步黑屋后，UB的无天气还真就普通裂空能偶尔出场，而相比之下，拥有地免火抗和冲浪的裂空欺负古拉显然要更轻松一些，海皇那边不说冰光，水本根源波动的压力比古拉的火拳喷烟可要大得多。

裂空从骨子里就透露着攻的气息，同为龙飞，裂空不具备M血翼那样作受的条件，且不说种族不如人家，没有威吓精神回复，首先连个鸟栖都没有就让裂空没有退路了，只能攻出去。好在作为攻，裂空还是很有实力的，本身画龙点睛作为飞本在UB中打击面相当出色，和勇鸟同威力，副作用类似近战，对于严重缺回复的裂空是相当友好。配信让裂空偷学了V仔的V火，再加上地震就可以凑成超级豪华版的飞火地——虽然相比龙火地有日月岩、飞岩这些盲点，但对于UB而言，大部分队伍都无法完挡这个打击面（凤王：好像有人在说我帅），因为岩石系相对较少的缘故（主要是老班和岩720，目前使用率不怎么高），地震的意义也相对小了不少（当然，原始古拉是个打击对象，但飞本打过去威力也低不了多少，鬼剑也是个特殊的存在），可以选择空出格子给神速，还有一个格子给龙舞剑舞强化，或者选择龙星双刀，再者就是针对古拉用攀瀑或者冲浪了。逆鳞/龙爪的意义在有了画龙点睛后小了不少，原因可以参见M血翼，毕竟随着时代变迁，龙本双招缺点太明显了，新兴的飞本显然要更好用一些。

关于强化，虽然画龙点睛的副作用不足为虑，但V火的降速是不能忽视的，高达180的威力可以当一个120威力本系来看待，要舍弃它不是个容易的决定，事实上，由于有V火可以选择，传统双刀技能大火根本不在裂空的考虑范围内，那么V火裂空看起来似乎更倾向于炮台游击而非站场强化。但事实上，无论黑猫白猫，能抓到老鼠就是好猫，作为攻击手的裂空当然是以击杀对手为目标，强化、保护自己都是以击杀更多PM为前提所做的决定，那么带上强化也不意味着非得站撸到死，V火的主要打击对象被干掉以后，可以说V火这个格子就没用了——说不定还能再龙舞推一波，反而是有时候龙舞或者剑舞提的力度对V火会有更大的帮助。关于两个强化的选择，则是老生常谈的问题了，这取决于定位是对受还是对攻，当然，由于裂空有着神速作为先制，这两个的分界线并没有那么明显，只是一般还是需要龙舞来保持裂空对于100速附近的那些PM的压制力。由于极速甚至满速的海皇古拉并不多，裂空极速龙舞也照样过不了围巾的100众，所以裂空满速居多，可以最大化力度的同时又保证对该先手的PM先手。

对于特攻裂空——问题自然是大招太少了，虽然技能池也很丰富，火电冰龙星冲浪都有，但缺少了物攻端最大的优势飞本，以及强化的可能性，所以物攻的150和特攻的150其实并不等价，但也不能说浪费，主物攻带上特攻刀龙星作为辅助进攻是相当好用的，毕竟UB龙系一砸一个准，不用逆鳞只是不喜欢副作用而已，双刀的龙星副作用就可以忽视。

因为实机可以玩M裂空过把瘾，所以这里还是提一下M裂空吧。M裂空被BAN出UB的最大原因有很多种说法，双攻180加高打击面低副作用画龙点睛是一方面，德尔塔气流消除飞行弱点让M裂空只有龙冰两个二倍弱点也是重要的一方面，115速度超越了一大堆神兽和Mega是一方面，但我认为最无敌的还是这个特殊的mega方式，不需要Mega石头的进化方式直接解放出M裂空的道具格（画龙点睛本就是裂空必带技能，连锁死技能格的限制都不算），意味着780的种族，180的双攻还可以进一步带上命玉、CB强化力度，115速加上围巾无脑速攻，甚至用气腰保证强化和救场（嗯……一般是救同类的场），打击面超广力度够高，难以阻挡且用法多样，这差不多就是攻击手的究极形态了，就算是为了压过原始古拉……这个强度也太大了一点，以自身实力碾压UB分级飞升，前无古人大概也后无来者了，除非GF给720也开个复刻外挂。

双打的M裂空算是真正达成了最初的目标，那就是调停海陆大战……额，好像是拉偏架，有裂空帮忙原始海皇就能反推古拉了，有着M前气闸和M后德尔塔气流，裂空可以在第一回合Mega的同时保证场上没有天气效果——虽然德尔塔气流可以被始源之海或者终结之地替代，但换人优先度大于使用技能，M裂空可以保证在第一回合场上无天气（被秒了就没办法了）。德尔塔气流是一种天气，可以协助队友（以及对手）无视掉飞行系的弱点，虽然我不是很了解，但配合鲤鱼啥的效果应该还不错（嗯……虽然说很难在这个规则同台竞技吧）。另外，M裂空本身就是一个强力输出点，完全是能够盖过海陆两神的风头的。

配招：

生而为攻（重速度物攻+/重物攻速度+）：画龙点睛+V热焰+神速+龙舞/剑舞/地震/龙星群（冲浪攀瀑等其他针对性技能可试需要插空）

Anti：

M裂空在ORAS初期肆虐过UB一段时间，当时为了对抗飞火地普打击面，令人印象深刻的鬼火太阳岩横空出世，证明了即便是超神的存在也不是无敌的。目前M裂空逍遥小黑屋，空留下人间体Mega绿毛虫，但同样不是容易对付的——这在第一段就已经分析过，论潜在威胁，烈空坐不亚于主流强化手，所以必须保持警惕加以限制，一把钉子是非常有效的，如果有被一次龙舞拆队的威胁，那么就必须保持进攻的势头，强迫烈空坐进行换血，利用X、多鳞（伪）月神、带冰光的720以及鬼岩720、冰光超梦、冰拳M巨金等进行压制，一旦被强化起来则需要适时炮灰，利用百变、洛神等反强化手段防止造成更大的损失。然后……围巾极速蝶蝶似乎也是一个不错的克制选择。

NO.385 基拉祈 钢/超能

特性：天恩

职能：撒钉、钢盾、物盾、特盾、游击、炮台、强化、救场、许愿、破盾

评估：啊，千年等一回~

作为同为超能系的水桶腰三代目，基拉祈的风格和前面两位又有了非常大的不同，其决定性因素在于特性，得天恩者名HAX，而基拉祈更是HAX中的佼佼者，得名HAX星。钢超的优劣在前边巨金那里已经做了比较详细的分析，由此，在M巨金走后，基拉祈便接过了M巨金挡杀蝶蝶的大旗——虽然单论挡，玛机雅娜更好使。不同的是，对于欧洲人而言，基拉祈具有远超于上面二位的破盾能力，在无限次无伤出手条件的前提下，100物攻不算低，靠着剩饭回复也不成问题，如果带上泰山压顶那么100速也不算慢，相当神奇。当然，这只是每个基拉祈使用者的梦想，像我这种脸黑（紫）的大部分情况下是\*\*加铁头反被对面CT带走的命。小小的个子耐久相当靠谱，这是每个水桶腰的强项，在有属性抗性的情况下挡各路攻击很轻松，也能够硬吃非本克制。

也许是作为平衡，基拉祈不像梦幻时拉比那样有着方便的回复，也没有爆发式强化和接力，更没有前者深不见底的技能池，和后辈的V仔玛纳霏比起来进攻爆发力更是差远了，这就使基拉祈依赖并只能依赖天恩作为战术发起点。天恩提供的概率并不低，强度非常可观，只是太拼脸这点很难让全队把宝都押在基拉祈身上（短接除外，基拉祈作为终点的确强）。显然，基拉祈的输出需要多次输出，具体来讲就是靠铁头、思念头槌、头突等技能的害怕，而害怕作为一种特殊的即时状态，要求使用者必须有先手优势才能生效。对于100速的基拉祈而言，即便极速也不算高速，所以需要一些小手段来协助获得先手。首先自然是围巾，有着UT、戏法的基拉祈是个天生的游击手，由于连续输出的潜力很大，救场能力也不容小觑，尤其对于很多高速脆皮，逆属性铁头撞死也不需要触发多少次害怕。然后自然是靠paralyze了，和飞机一样，基拉祈本身放电磁波就很方便，60%\*\*率的泰山压顶既能输出还能\*\*地面系，由于本身基拉祈的高抗性高逼换能力，放电磁波或者泰山压顶的机会是很多的，\*\*对手是全队的收益，并且相对稳定，加上不受道具格限制，这是最为常见的基拉祈的思路。虫网也是一种变相提速手段，但对飞浮无效还是比较难受的，限制太大，而且很容易被扫掉，光靠这个显然是不能帮助基拉祈确立速度优势的。最后就是自己速度强化了，作为超能系，基拉祈却不会高移，作为钢系，基拉祈不会身体净化和岩切，常规提速手段一个没有，于是千呼万唤始出来，七代后基拉祈终于能强化速度了，那就是Z欢乐时光，一个技能格加一个道具格换一次性的全能力提升，很难说赚，不同于适应力3DZ，一段物攻的基拉祈还是很难秒人，作为爆发式强化手输出不够稳定，而且没了剩饭的续航，面对头盔众时会死得更快。当然，使用难度大不代表没用，本身耐久的提高也进一步加强了HAX不出的容错率，在天敌已经被消灭的情况下推队会更舒服。需要注意的是，基拉祈并不是一定要强行利用天恩进行输出，即便没有天恩，有着钉子和高耐久抗性的基拉祈仍然是一个优质辅助，在OU，辅助基拉祈不见得有格子空出来给电磁波泰山压顶来为自己抢先手，尤其带上许愿保护给自己提供回复后。

那么接着便从思路差异来进行阐述，首先围巾，自然对应的是速攻，极速是必须的，那么在耐久努力已经不够的情况下当然要进一步强化攻击能力，速耐啥的反倒会又没输出又扛不住。既然带上围巾了，那么UT也是必须的，同时有着戏法作为选择，这种基拉祈对头盔PM的畏惧感要小得多，随时都可以把围巾丢给中转盾牌，最后再留一个格子给针对。超本对于围巾基拉祈而言相对意义大一些，因为锁招的缘故，打击面广的超本在残局时有不错的效果，虽然思念头槌的命中仍然坑爹。值得注意的是，思念头槌的基础害怕率是20%，天恩修正后比铁头要差上20%，所以头槌并不能作为基拉祈的主流HAX技能，要用超本玩HAX用心灵印记（60威力，30%害怕率）。关于补盲，钢本的盲点实在太多，由于没有大众的地震，基拉祈只能用火拳打钢，冰拳打地，电拳打水飞，但基拉祈的一般形态是100满攻，配合上75威力的三拳，除了打四倍，基本是打不动人的（什么？把冰拳当20%冰冻率的技能用？），由此，也可以把基拉祈的功能专一化，遇到打不过的就UT走，感觉不错就铁头HAX一波，放弃第三攻补盲，可以带上治愈之愿辅助己方的进攻核心。

剩饭型是目前的主流，主要对应于check蝶蝶和玛机雅娜等特攻妖精的特耐基拉祈。对于这几位，显然铁头比超本要有效得多，仍然是必带技能。同样，特耐的基拉祈还能顺便挡挡哥哥和其他龙星，面对主流除雾手，基拉祈不落下风，由此适合带上钉子——这时如果要保持血量，再带上许愿保护的话，四个格子就满了，由此可以说基拉祈的格子相当紧张。如果不带许愿，解放出两个格子就可以尝试放\*\*了，电磁波的进攻性也是相当强的，只是基拉祈容易勾引上土猫等地面和各种电系，因此很多时候不见得能麻到人，作为常见的攻队中转，电磁波铁头慢慢砸有种拖节奏的感觉，虽然配合剩饭回复能力也不容小觑。那么同样是攻队中转，UT的意义就要大得多了，如果不带电磁波还可以剩个格子给属性拳或者治愈愿。

然而不想输出的基拉祈是失去理想的基拉祈，抛开队伍需求和环境限制，玩单兵封锁的基拉祈才是欧皇们的最爱，最令人印象深刻的还算五代雨天的打雷水波铁头基拉祈，三攻三封锁，如果再接个速度可以一直霸场下去。现在混乱被大砍，靠水波打混乱已经得不偿失了，只能用传统的\*\*害怕双封锁——\*\*也被砍了，减速效果仅有二分之一，使得基拉祈不再只靠\*\*就能获得先手，100无速甚至过不了\*\*后的100极速围巾，同时因为90速附近地面系的强势，基拉祈要想玩封锁，拉速就是必须的。耐久和速攻不能兼得，这就使得单兵战力基拉祈的存在感大幅下降，不再是环境的主流。如果队友能够辅助放大蛇瞪眼电磁波增加\*\*程度的话，基拉祈可以考虑用提升拳补钢系的盲，顺便进一步增强自己的破盾能力。前面也提到了Z欢乐时光基拉祈，这倒是没什么好说的，铁头砸人砸到死，因为提升了耐久可以带个替身防状态顺便控场，然后带个属性拳或者超本补下盲就行了。

特攻基拉祈主要看重的是专属破灭之愿，140威力似乎碾压了预知未来，但这是个钢属性攻击，而且和预知未来不能连续使用，打击对象也不同。钢系的攻击在目前来看显然打击对象是妖精，那么可以用眼镜破灭之愿配合队友砸龙星（当然，需要能打钢）或者巨龙龙舞。但用的人还是太少，因为基拉祈缺少火冰斗特攻，单靠双本打击面实在是太糟糕了，勉强靠着月爆影球十万（嗯……还有龙星）这些技能凑下打击面，用戏法破个盾，但和物攻端相比，特攻实用度不怎么高。

这个评价也不是绝对的，因为五代时冥想打雷水波基拉祈是大行其道，放在现在离开雨天这个配招实用度自然就低了，而冥想加本系输出又不怎么靠谱。另外基拉祈也可以选择宇宙力量强化双防，很可惜，没有援助力。

双打中……幻兽禁止入场诶，不然倒是有只配信跟我来的基拉祈可以一用。

配招：

围巾铁头（重物攻速度+）：UT+铁头+戏法/火焰拳/闪电拳/冰冻拳/思念头槌/心灵印记/治愈之愿选二

特耐剩饭（重HP特防+）：铁头+隐蔽石砾+（许愿+保护）/UT+上面那堆攻击技能

信仰HAX（重物攻速度+）：铁头+电磁波/泰山压顶+火焰拳+提升拳/替身/思念头槌/心灵印记

Anti：

在头盔这个道具面世后，基拉祈便迎来了自己的最大挑战——不像飞机那样是个法师，基拉祈要HAX得肉搏，于是撞一下头盔保姆鱼，啪，对面掉了个位数的HP，自己六分之一血就没了，剩饭都补不回来，稍一放松还会被打落。另外，铁头PP也是有限的，虽然有时候铁头能砸死一只磁铁，但毕竟铁头只有24PP，在攻击种族和技能威力都不高的情况下，遇到受队时基拉祈的PP用光都不见得砸死一个PM——前提是自己没被头盔弹死。由于基拉祈缺少地震、近战等大威力对火对钢宝具，并且格子紧张，所以理论上来说大部分水系钢系火系和火钢（四倍火小心火拳）都可以中转基拉祈，如果没头盔的话。另外，蔓藤吧主甲007等再生力磨死基拉祈也是简简单单的事情，怕\*\*的话就直接上土猫地龙洗衣机压制——基拉祈自己也怕异常，无论是烧伤还是\*\*，被命中了就离炮灰不远了。

今天太累了，鸽一波，周日看能不能补回来

NO.386 代欧奇希斯/代欧奇希斯-攻击形态 超能

特性：压迫感

职能：撒钉、炮台、破盾、救场、高速

评估：386，真是个令人怀念的数字。

这里把普迪和攻迪压缩到一起了，因为普迪相比攻迪实在没啥好说的。由于代欧奇希斯各形态是同一只PM进行转换，虽然在自学技能表上看起来有不同的技能，但不同于电鬼，这些“独特”的技能在形态切换后仍然能够保留，也就是说所有迪奥西斯有着相同的技能池。再者，前面提到了种族越高，增加种族收益越低，那么反过来其实也是类似的，当耐久或者攻击低到一定程度时，反正都被一招秒/反正打不动人同样是没啥区别的，这种就是攻迪和普迪的情况，虽然总种族一样，但50 50 50的耐久三围和50 20 20的区别并不大，在UB这种地方一般都是能触发气腰的——就算2HKO，和1HKO也差不多，首发迪敢不带气腰么。于是在同速的情况下，攻击更高的攻迪就完全碾压了普迪——对脆皮攻击手而言，攻击是从来不嫌高的，由此普迪一般只在游戏中抓神兽的时候才有点存在感。在游戏里，迪奥西斯不能随时切形态，所以不像电影里那么BUG，种族分配也更为极端，180的双攻150的速度，没有道具限制，攻击能力相当可怕，这样再看同样输出还有更高耐久和抗性的M裂空就相当论外了。特性没啥好说的，标准结局。

由于本身是UB级别最为脆皮的存在，离开腰带基本是一摸死，于是气腰是最适合攻迪的道具的同时，往往也担任了队伍的首发位置，毕竟非首发气腰不敢保证能保留下来，遇到围巾和强化根本连出手的机会都没有。那么攻迪的用法就很简单暴力了，开局就是干，干死一只不亏，两只就赚，打不动人还可以撒把钉子，也可以挑拨封把钉子，然后其他的格子全力输出。精神增压是攻迪的高爆发本系技能，高达140的威力可以打出攻迪的最强一击，基本可以打残UB里没抗性的任何一个攻击手——然而超抗在UB实在太普遍，所以给人的压迫感远不如画龙点睛。由于其自带的降特攻副作用，所以也可以作为特攻刀爆发，努力侧重物攻。话是这么说，在好技能大堆的物攻端，带个垃圾思念头槌也太逗了点，于是倒不如说特攻全力精神增压目标秒人，物攻端收残以及靠克制压制。值得一提的是，极攻命玉精神增压可以秒非极限特耐的古拉、满HP的X，冰光可以秒无耐Y，所以追求秒人可以极限特攻带上命玉，从首发位置解放出来，作为队伍的破盾和清场手。当然，前面有一些分析，带命玉的使用难度会直线上升，对队友的要求也更加高，毕竟没有任何联防价值，在尾局前基本相当于5打6，精神增压副作用还容易送机会，不带气腰救场靠神速很不靠谱，因此需要对伤害把控非常熟悉，最好随时开计算器算一下。当然一般情况下还是带着气腰第一回合对攻一波互换残血，第二回合收割，第三回合出把钉或者再打一波炮灰掉，如果觉得对手钉子压迫不强也可以保留下来作为高速救场和压制，较稳定的一换一能力和更强的清场能力间还是挺难比较的，我觉得和个人的对战风格有较大的关系。

作为最极致的高速脆皮攻击手，攻迪的输出能力没得说，虽然缺了一些技能，但总归还是够用而且格子塞不下的。本系精神增压无论是主物攻还是主特攻都是必带技能，这个爆发是不能舍弃的。接着，物攻端神速意义重大，攻迪内战就是谁有神速谁赢，然后才看谁是极速，同时也让攻迪有了救场的可能性，作为+2先制，神速可以摸掉各式强化手不少血量，在首发和围巾手对拼时神速也是个关键技能，常规对拼更是精神增压加神速的二连组合。冰光是偏特攻刀的技能，用处自不用说，打龙打地创更能打Y鸟。恶波是另一个特攻刀技能，对应于物攻的打落，但显然打落要强势得多，只能说恶波靠着HAX可能能够完成无伤收割月神超梦的壮举。RP弹对应于物攻的蛮力，打草钢确实比蛮力要舒服点——只要不Miss的话。那么物攻端除了神速，最重要的便是蛮力/过肩摔和打落，作为超本的补盲，在UB也有着非常不错的克制面，反正降属性对于命短的攻迪不是什么大事。另外，火拳和觉火也可以稍加考虑，火系克制面对于有打落蛮力的攻迪而言意义比较一般，能打的对象主要是草钢和螳螂两个OU来客，但没了火系技能还真不好拆M螳螂，鬼剑草钢倒是有打落和蛮力可以打。毒突针对的是X，但实话说一般还没自己精神增压来的痛（除非你想保留气腰留着打占卜后的X）。除了攻击技能，作为首发，挑拨和钉子自然是非常有用的，和专门撒钉的速迪不同，攻迪的撒钉只是顺带的，出钉任务全给攻迪不见得是见靠谱的事情。因为队里有迪基本都是首发，对手预判首发实在太容易了（虽然你也可以不把攻迪放首发，只要自信能反钉），迪奥西斯从来都是硬顶着属性不利去打的。除了这些，你也可以考虑魔装反射和阴谋——前者主要是速迪在用，但攻迪也可以用来反挑拨和钉子，后者就比较\*\*了，不是首发的攻迪可以考虑一下逼换强化，虽然我觉得意义一般。

双打……完全不了解。

配招：

瞬间爆炸（重速度特攻+/重速度物攻+/重特攻速度+）：精神增压+神速+打落/蛮力/气合弹/冰冻光束/挑拨/隐蔽石砾等技能选二

Anti：

攻迪是高速脆皮攻击手的典型，但不是完美典范，纯超属性是其一，克制面不完整是其二。M勾魂是迪奥西斯一家的最大敌人，强如攻迪也对M勾魂毫无办法，免疫超斗神速，打落威力低，魔反反挑拨钉子，甚至还能下马威破气腰，完全是天敌的存在，因为迪奥西斯没有妖精技能。随后，缺少地震也给迪奥西斯带来了一大堆麻烦，除了不好收割P古拉外，AV玛机雅娜硬得不忍直视，后手VS加先制可以收掉攻迪，而阿罗拉臭臭泥作为超能系杀手，攻迪也在捕猎范围之类，有着王盾的鬼剑同样让攻迪很是棘手（对打落），同时这俩都有影击能够让攻迪的输出威胁下降一半。同理，子弹拳M巨金、螳螂、二连下马威M袋龙，甚至连锁的腰带铁甲贝都能让脆皮到极致的攻迪有力无处使，除了最后一个外，攻迪打出来的结果往往是亏的，连一换一都不能算。这些PM的使用率比较一般，所以很多时候队里是不见得有的，那么关系也不大，一换一就一换一，不过是后死而已，后边跟个神速720照样稳，而且选择权在你的手上，可以根据对手队伍选定自己要派上场的炮灰，只要破掉腰带就行了。

NO.386 代欧奇希斯-速度 超能

特性：压迫感

职能：撒钉、炮台、高速

评估：跑得最快。

速迪是速度种族最高的PM，极速下刚好能过围巾虚无一点，UB常规的围巾基本是赶不上的，这就让耐久同样很脆还没有多少进攻能力的速迪在UB能够分掉攻迪不少的使用率，专注于撒钉。值得注意的是，这个耐久一般是放在UB环境下说的，50 90 90的耐久已经基本脱离了脆皮层面，不是两口沸水就能喷死的（当然，不是海皇喷的），加上速迪基本都是极速满HP，生存能力就大幅提高，很多时候对于攻击力不够的PM（比如洛神鬼龙），甚至能让速迪撒满一地的钉子还打不死。当然，UB力度太大，满HP后为了能确保撒出钉子也仍然需要气腰的帮助（比如围巾噩梦），由于进攻端威胁不足，命玉基本不在考虑范围之内，气腰的比例反而是比攻迪还要高，同样，这是UB环境。当年PO官方也脑抽过一段时间把速迪和防迪下放，然后OU就被速迪模式攻给支配了，让人真正体会到炮灰是怎么改变局势的。而且速迪双攻也有95，一时间命玉速迪也横扫OU，毕竟力度级别和UB没法比。

速迪的生存意义和攻迪同样简单，作为攻队引领者，它的任务就是撒出尽量多的钉子，并保证自己活着时不会被扫掉，还需要尽量防止对手撒钉——比起攻迪，速迪几乎百分百都是首发出场，基本不需要进行思考的。作为撒钉手，钉子当然是不能少，除了岩钉还有撒菱，一般两钉都带，除非你更侧重于针对和反钉或者开墙。作为反钉手，挑拨当然也不能少，那么剩余的格子就不多了，基本用于针对和反针对。首先，面对很有可能的速迪内战，魔装反射是绝对的关键，反到挑拨自己就能撒钉，反到钉子还是能出钉，至于对面速迪同样带了魔反……额，那就需要一个攻击技能了。速迪的主要攻击是打落，因为有令人满足的特效，精神增压本系高爆发也还算有点用，但对于一般的极速满HP速迪来说，即便是本系140同样没啥伤害，何况对速迪还是打落有效。上一篇攻迪Anti里提到了M勾魂是迪奥西斯的克星，这句话不全对，因为迪奥西斯是有反勾魂手段的，比起攻迪，速迪反勾魂能力要更强，那就是特性交换。用特性交换可以直接把M勾魂自豪的魔反给拿到自己的手上，让对手陷入一个尴尬的境地，对于开场耿直鬼火的M勾魂还能反过来把自己给烧了，于是特性交换可以作为针对勾魂的出钉技能。值得一提的是，这并不意味着100%对勾魂宝具，因为勾魂后面跟个百变同样可以让获得魔反的速迪再次吃瘪，所以，打落还是很有必要的。其他的话，因为速度几乎无敌所以也可以开局光土放墙，想和攻迪单挑可以神速二连，还是格子有多的话在炮灰前可以下个毒放个电磁波——用法差不多就这样了，基本是撒钉和反钉的博弈。

配招：

Leader（重HP速度+）：隐蔽石砾+挑拨+撒菱/魔装反射/特性交换/光之壁/反射盾/打落/神速/精神增压选二

Anti：

速迪其实没啥好anti的，比起阻止它撒钉，还不如等它死后找机会再扫钉比较划算——当然，岩钉加三撒菱这个组合被撒成型了，大概只有美丽这种超高速扫钉手能扫得掉了，对手不会给机会的。所以对付速迪，要么用M勾魂、另一只速迪（毕竟因为格子限制，魔反特性交换不可能每只都有）去追求反钉，或者用高旋手站撸——嗯……就UB而言，大概只有鼹鼠有那么点出场机会，最寻常的就是第三种了，钉子任你撒，我只要两回合KO——代表人物自然是先制众，攻迪那里提到的巨金螳螂720啥的，虽然M螳螂比较尴尬，不拉攻的话两发子弹拳带不走。另外，如果自信的话也可以用直接强化来进行压制，代表PM M血翼——当然，这是种比较莽的选择，且不说速迪可能带状态技能，如果是队伍核心攻击手，早早上场强化可能会把队伍带入比较危险的境地。

NO.386 代欧奇希斯-防御 超能

特性：压迫感

职能：撒钉、物盾、特盾

评估：实话说，这个比较符合我心目中的外星人形象……

和速迪一样，防迪同样是干撒钉的活，只是速迪靠速度撒，防迪只能靠\*\*，虽然结果看上去一样，但显然防迪出钉成功率要低了不少。虽然HP只有50，但得益于超高的双防，防迪的实际耐久和水桶腰梦幻是差不多的，甚至还要更高一点。当然，理论上梦幻技能池更深，配置迷惑性高，有一定输出能力，速度也更快，但在UB里，防迪的职能很明确，那就是撒出尽可能多的钉子，梦幻恰好没有撒菱，于是使用率远低于防迪。其实要说把攻迪攻防直接调换会更好，反正70攻在UB相当于没有力度……嗯，至少极限低物攻打落能秒攻迪吧。90速值得注意，因为不熟悉防迪的人可能会认为防迪速度很低，但实际上防迪速度和一堆一级神是同一个层次的，并且可以稍微拉点速过100无速，毕竟对于出钉手而言，速度还是能快则快的。压迫感对于防迪算是最有用的一个，磨大招PP相当实用，虽然……走炮灰打法也就那样，防迪适合撒钉，做生存能力强的盾牌还是比较困难的，毕竟连洛神鬼龙都没落了，耐久本身就不如它们的防迪很难在爆发式强化下生存下来——当然，意识是要有的，撒钉和再生保持血线并不是件矛盾的事情，活下来才能撒出更多的钉子。

那么，具体去用就没啥好说的了，双钉再生一般要有，试情况可以舍弃一钉，如果想撒钉撒到死可以不带再生回复。状态技能电磁波剧毒往往需要一个，不然就是强化手的rbq了。攻击技能可以带也可以不带，一般只是防挑拨用的，和速迪类似，首先自然是追求特效的打落，然后因为防迪输出更低，固伤的黑夜魔影和地球投也进入了考虑范围——这俩在UB盲点更多，鬼系和普通系都是一大堆，而且HP种族普遍都比较高，意义反而不大，因为不像小蛋那样是特攻手天堑，在不太能受住的情况下用固伤技能往往比较拖节奏和送机会。魔反自不用说，对于防迪则主要是防挑拨用的，因为速度慢更容易吃挑拨，甚至有部分防迪会带上精神药草。挑拨同样可以带上，毕竟本身有90速，稍微拉点速也可以封封古拉钻石，就对偏低速首发而言，防迪的效果不见得比速迪要差。反击镜反比较有趣，却不怎么适合防迪来用，因为HP种族实在太低，满血反击都打不死一个小蛋，低血高防用双反还是太吃亏了点，虽然说极限特耐满血可以自带气腰镜反反杀极攻占卜X，但毕竟情况太少见，而且占格子，收益不大。其他的宇宙力冥想强化就比较咸鱼了，UB不太可能给防迪强化到谁也打不动的程度。

配招：

Spike（重HP一防+）：隐蔽石砾+撒菱+自我再生/挑拨/打落/电磁波/剧毒/地球上投/黑夜魔影选二

Anti：

防迪在UB某种意义上可以认为是速迪的变种，反它的钉相对来说更容易，但也更难击杀一些。替身强化显然是最佳应对方法，404替身X是毫无疑问的杀手，可以开局就怼。白金鬼龙有着本系影球的进攻威胁和除雾反钉，在面对外星人时也有着不错的底气。然后自然是挑拨了，速度较低的防迪比速迪要容易挑拨得多，而且精神增压带得少，M耿鬼直接首发开抓封钉打死无压力。其他的话，防迪不容易成为BOSS，所以也不用特别针对，只要队伍不是太受，在快节奏面前防迪的生存强度是不高的。

NO.？？？

图鉴号：252~386，实际写了98只PM，包含19只Mega。

属性统计：毒系2只，电系3只，冰系4只，火系5只，妖精系5只，鬼系6只，虫系6只，格斗系6只，岩石系7只，恶系8只，草系8只，地面9只，龙系9只，钢系10只，飞行系10只，普通系10只，水系15只，超能系17只。

种族之最:

HP：吼鲸王 170

物攻：代欧奇希斯-攻击/固拉多-原始回归/烈空坐（Mega） 180

物防：波士可多拉（Mega） 230

特攻：代欧奇希斯-攻击/盖欧卡-原始回归/烈空坐（Mega） 180

特防：雷吉艾斯 200

速度：代欧奇希斯-速度 180

NO.389 土台龟 草/地面

特性：深绿/硬壳盔甲

职能：撒钉、地盾、草盾、物盾、强化、炮台

评估：刺客转T的悲剧。

说实话，我觉得土台龟是智爷PM里最科学的一个了（且不说草系吃寄生种子），一二段打速攻妥妥的，也相当配合智爷性格，然后一进化，啵得一下就被一颗大树封印了，也难怪进化后再无胜迹，连同类传授经验、进化光环都救不回来。首先，草地属性目前独一无二，但特立独行和强并不是同义词，看看某些有着负面专属特性的PM。草地的亮点自然是抗地岩，可惜除了浮游钢钟外全都吃不了地岩冰，草斗、草地还要担心地岩飞，没错，在OU用土台龟当然看重的是对强势地面的check，但土猫有飞Z和觉冰（以及UT）常年反针对草系，因此土台龟并不稳。电抗升级为电免自然是一个还不错的意义，但四倍冰同样无解，在地面系加入后草系对水系的天生优势也不复存在，可以说亏了。在进攻端，草地双本相当\*\*，草飞虫都是盲点，后两者有石刃还好补盲，对草盾就实在没办法了，因为本身不抗草，基本耗不过，于是进攻端同样难受。本身种族属于坦克向，物耐非常出色使得土台龟对地面系有着还行的压制力，但速度只有50多，很容易被中高速地面系冰系技能糊一脸，物攻和猴子一个水平，同样，乌龟也有着大木槌和地震两个高威力双本，有着做攻的潜力，毕竟加上石刃后打击面也算不错了。特性就比较坑爹了，硬壳盔甲理论上是个盾向特性，但由于乌龟锁血很难，深绿更难派上用场，于是用防CT的硬壳盔甲至少能得个心安。

因为能扛地岩加上本身就是物盾种族，所以要在OU用，首先自然想到的是物耐撒钉的土台龟，相比于土猫鼹鼠，土台龟对鳍鳍有着由属性产生的压制力，毕竟鳍鳍冰光还是很难有格子带，同时反过来也好挡鼹鼠地龙顿甲Z神等地面系以及最近比较流行的岩Z土猫。配置倒没啥好说的，极限物耐，地震大木槌/种子爆弹双本加上钉子，然后石刃或者种子剧毒或者光合作用吼叫看需求挑一个，然后就是作为草盾开启首发撒钉、中转地面系以及适时炮灰了——由于土台龟功能不多，所以当地面系威胁解除时，土台龟的炮灰优先度就比较高了。

土台龟想速攻也不是不行——记得六代还是五代爬塔时总是能遇到一只围巾土台龟，我被它阴到过几次，然而并不造成什么损失，因为NPC往往会围巾挠痒，还不会换人，于是我可以默默蝶舞到顶。在目前环境，56速围巾能过的高速PM并不多，所以围巾土台龟挥木槌是可以打消念头了——隔壁有只力度更大的牛。岩切倒是有一定的可行性，命玉草地岩还是有一定力度的，毕竟本系120，只是死得比较快；等UT岩切蹭弱策也还不错，当然，最好是蹭弱鸡鸣鸣的UT或者是觉冰。或者也可以换个思路，带上草Z，然后岩切回合可以坐等哞哞上场，一个草Z锤过去啪得一下七成多血，如果哞哞也是木槌砸过来这俩就同归于尽了——当然，哞哞如果用的木角就没这么多事情了，所以虽然有一定爆发，要突破哞哞还是要压点血才行，至于对蔓藤……还是放弃吧，现在的蔓藤都喜欢带觉冰。另外，土台龟同样符合剑舞岩切双强化的条件，但这样就只有两个攻击格子了，显然草地双本太鱼，带上石刃肯定会舍弃草本，那么这样用我为啥不用土猫呢？

我个人比较倾向于CB用法，这样用四攻还可以把铁头/咬碎拉进来，能够打打哞哞和蜡笔，因为作为电免和中转地面系，理论上土台龟还是有出手空间的，但遇到环境针对性配置时容易躺枪，比如地面系花式觉冰，电冰马基这种，而且太依赖石刃很容易背锅，作为草地攻击手，可选的PM实在太多了。

双打的土台龟……好像同样很尴尬，速度快了点不适合空间，力度中庸，技能上广防稍微有点用，用誓言又比不上妙蛙，还容易被各种冰系技能误伤，使用难度着实不低。

配招：

物盾（重HP物防+）：地震+大木槌/种子爆弹+隐蔽石砾+寄生种子/石刃/剧毒/吼叫

岩切（重物攻速度+）：地震+大木槌/剑舞+石刃+岩切

Anti：

作为冷门PM，炮灰龟显然不是什么难对付的家伙，虽然能够对某些冷无缺有较强的压制作用，但总体而言在OU还是很难生存的，各个草盾、钢飞要中转土台龟压力不大，而反过来土台龟作为低速，对地面系外的抗性乏善可陈（电冰不分家），压血线击杀是很容易的，对于岩切土台龟……我想在OU有着龙舞Z和岩切土猫这俩大神的存在下，一般的队伍应该不缺气腰冰或者反地措施吧，比如腰带忍蛙、爆肌蚊、天然皮啥的。

NO.392 烈焰猴 火/格斗

特性：猛火/铁拳

职能：撒钉、炮台、破盾、游击、救场、强化

双打的猴子当然是利用下马威和广防辅助进攻，作为速度系不错的格斗系在保证有一定出手机会的同时能够狠狠打一波3D2，火推对蝶蝶等物耐一般的中速PM也有比较大的威胁——怕威吓是没什么办法，倒是可以试试火Z燃烧殆尽打一波。

配招：

首发（重特攻速度+/重物攻速度+）：隐蔽石砾+挑拨+燃烧殆尽+近战（变化可以参考文中最长的那一段）

围巾游击（重物攻速度+）：急速回转+近战+闪焰冲锋/燃烧殆尽+闪电拳/石刃/地震/觉醒力量冰/垃圾射击/草绳结

铁拳CB（重物攻速度+）：闪焰冲锋+近战/气合拳+音速拳+闪电拳/其他

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+闪焰冲锋+音速拳/近战+闪电拳/石刃/地震

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+大字爆+音速波+气合弹/觉醒力量冰

找了找口吧精品，应该没有人发过类似的贴子，虽然我记得有一个四代的全PM分析贴是我的对战启蒙，但是现在找不到了

写在前面：

一、此贴除种族值图片全部来源于神奇宝贝百科外，其余内容均为本人原创，本人@ksini123456享有著作权，转帖须经本人同意且标明原作者；

二、此贴内容中包含大量口语化描述，有些并非官方译名（仙-妖精，闪电交替-VS，急速折返-UT等），读者可能读得有些吃力，但为了我写作的流畅性，还请大家多多谅解；

三、此贴对战环境主要基于PS OU，有些特定精灵的技能实机可能难以获得（跟我来水箭龟、淤泥波耿鬼、生蛋皮可西等），同时也可能会出现技能、特性不共存的错误，还希望请大家多多指出；

四、本人能力有限，不可避免地会遗漏一些用法或提出一些错误的用法，尤其在双打方面，谨在此抛砖引玉，希望各路聚聚不吝赐教。

五、此贴最先发布于NN战队吧：http://tieba.baidu.com/p/4906067908，欢迎各位平台对战党加入NN战队。

本贴主要内容：

我会按照全国图鉴标号顺序来逐个分析PM（有站上对战舞台实力的，除去大部分一阶和二阶，Mega和亚种分开列出），罗列出种族、特性、属性等基本信息，并为PM罗列出对战中的职能（个人看法），主要职能有强化、破盾、高速、救场、物盾、特盾、炮台、游击、天气手、反强化、打落、抗打落、撒钉、工兵、水盾、草盾、火盾、龙盾、仙盾、毒盾、钢盾、地盾、恶盾、鬼盾、许愿、队医、空间手、空间打手、双打辅助以及目前的我还未曾想到的一些职能，如果队伍需要某种特定职能PM，可以利用检索功能快速查找到对应PM。

接着我会对PM的对战中角色做一些简要的分析，这部分内容可能并不全面，主要是“如果我想用这只PM会怎么用，需要队友如何配合，这只PM适不适合目前环境，主要能够做些什么，双打中这只PM能怎么用”，受于本人能力限制，这部分内容需要大家共同补充。

接着我会列出PM的一些配招，也就是所谓套路，我不会列出详细的努力值，虽然努力可能在上一项内容中有所反应，但努力和性格向来是根据队伍需要来调整的，如果没有特别需要完全可以252大法。这一项内容中一般也会给出双打配招，虽然个人双打能力还是刚刚入门的程度。

最后一项是该PM的Anti，也就是如何对付这只精灵，也受本人能力限制，需要大家共同补充。

NO.003 妙蛙花 草/毒

特性：茂盛/叶绿素

职能：特盾、草盾、毒盾、强化、高速、中转

评估：相比mega妙蛙，普通妙蛙花的特色在于叶绿素特性。相比于其他的叶绿素，妙蛙花的打击面并不算出众，需要觉醒力量火进行补盲，和会天气球的大食花、樱花儿相比，妙蛙花的亮点是中速和不错的耐久，80种族的极速在叶绿素翻倍后达到了568，超过了120极速围巾，是相当快的水平。晴天下生长一段后的力度还算不错，但打击面限制了更广泛的发挥，带上生长后只有三个格子，而如果为了更好的强化环境带上催眠粉格子就更加紧张，需要队友协助解决掉一些盲点才能有所发挥，否则很容易被看死。

另外，比起mega妙蛙，普通妙蛙有一个灵活的道具格子，单纯用种子消耗而言回复力更强，但是和暴露菇相比中转能力并不突出。

配招：

晴天打手（重速度特攻）：生长+能量球/亿万吸收+毒爆弹+催眠粉/觉醒力量火/觉醒力量冰/地震/打落

中转消耗（重HP一防）：寄生种子+亿万吸收+毒爆弹+催眠粉/剧毒/保护/打落/觉醒力量/地震/光合作用

双打盾向（重HP一防）：寄生种子+保护+毒爆弹+替身/亿万吸收/剧毒

双打叶绿素（重速度特攻）：生长+亿万吸收/草之誓言（配合Y喷）+毒爆弹+觉醒力量火

Anti：一般主要针对作为打手的妙蛙，看它的第四招而异，若为觉火则火钢毒盾可作为盲点，若为地震则钢鸟、辉夜、瓦斯、叉子、虫钢等作为盲点，也可通过改天气耗天气等方式除去速度buff后强杀。另外，因为这是依靠特性达到高速，M胡地是一个非常完美的克制。

NO.003 妙蛙花（Mega） 草/毒

特性：厚脂肪

职能：Mega手、抗打落、草盾、毒盾、物盾、特盾、炮台、中转、强化

评估：

Mega后的种族提升了除HP、速度外的所有种族，特性厚脂肪提供的火冰抗性使得M妙蛙花的弱点仅剩下飞行和超能两个，优秀的双耐种族使得M妙蛙花成为了非常优秀的一个盾牌，在仙系和电系攻击强势的七代，M妙蛙花的存在感大幅增强，anti除蝶蝶外的三个守护神和电束木、纸御剑这样的ub。需要注意的是，虽然抗性和能力优秀，但是没一口饭的支持和不算太快的速度，让M妙蛙非常容易被压血，配合钉子很容易被双反的节奏打残，对使用者有较高的操作要求，适时可以准备一个许愿手配合减轻操作风险，也可以安置在快节奏队伍中作为中转。

依靠强大的抗性和种族支撑，M妙蛙也可以走强化的路子。剑舞强化并不是特别推荐，自身打击面比较糟糕而且没有物攻毒本，生长在离开晴天后和自我振奋一样，比较值得注意的是诅咒强化，虽然现在超场强势，但强力的超能系pm主要也就M巨金、蝶蝶和M胡地，这些热门非常容易被针对，解决掉盲点后妙蛙的强化也是很致命的，不过普适性并不是太强，需要队伍协同配合。

双打中妙蛙可以类似辉夜的用法进行种子耗血，对付除了超场外的场地、对抗雨天、沙暴、暴鲤龙等热门精灵，虽然本身没有什么双打配合技能（草之誓言？），但完全可以像铁火辉夜那样做一只屹立不倒的毒瘤。

配招：

盾（重HP一防）：亿万吸收+毒爆弹+光合作用/寄生种子+剧毒/觉醒力量火/保护/打落/地震/催眠粉

炮台（重HP特攻）：亿万吸收/能量球/飞叶风暴+毒爆弹+觉醒力量火/冰+地震/打落/光合作用

剑舞（重速度物攻）：剑舞+蛮力藤鞭+地震+打落

诅咒（重HP特防）：诅咒+蛮力藤鞭+睡觉/光合作用+打落

双打（重HP一防）：寄生种子+保护+毒爆弹+打落/替身/剧毒/亿万吸收

Anti：对于M妙蛙，最好的处理方法是下鬼火、钉子，利用火钢、水都等精灵逼换压血，再寻求强力突破。盾向M妙蛙花的破坏性不是特别突出，且作为回复的光合作用只有8个PP，非常容易耗尽，运用VS、UT进行游击，用超能系PM、飞行系PM伺机突破比较合理，对于没有觉火的妙蛙可以用草钢完克，另外，防弹特性的布里卡隆也是不错的anti，这二者都可以利用M妙蛙来上场撒钉。

NO.006 喷火龙 火/飞

特性：猛火/太阳力量

职能：破盾、强化、炮台

评估：和两个mega进化型相比，普通喷火龙几乎没有任何优势。梦特性太阳力量让普通喷火龙带命玉/眼镜在晴天下输出要超过Y喷，但是在大部分晴天队以Y喷为天气手的情况下，普通喷火龙的处境极为尴尬。如果带上剩饭作为中转，四倍弱岩钉的喷火龙很难利用除雾担任起扫钉手的责任，而Mega进化后的两种喷火龙基础耐久都较普通喷火龙有了极大的提升，普通喷火龙只能在低分级区发挥出自己并不突出的优势。

配招：

龙舞型（重速度物攻）：龙舞+火推+地震+飞空（飞Z）/电拳/岩崩

腹鼓型（重速度物攻）：腹鼓（可Z腹鼓）+火拳+地震+电拳

炮台（重速度特攻）：鸟栖+大字火+空气切割+觉醒力量草/气和弹/龙之波动

围巾/眼镜（重速度特攻）：大字火+燃烧殆尽/气和弹+空气切割+觉醒力量草

Anti：首先尽早撒出岩钉即可对喷火龙造成非常大的限制，一般来说水盾或龙盾可以反制各种类型的喷火龙，注意保持自己关键盾牌的血线，保持钉子的压制力，普通喷火龙在各个分级都较难发挥。

NO.006 喷火龙（Mega X）火/龙

特性：硬爪

职能：破盾、强化、工兵、火盾、龙盾、特盾、抗打落

评估：

X喷的物攻大幅提升，并且属性变为了火龙——非常优秀的进攻属性。特性硬爪对接触性攻击威力提升的效果让X喷的物理输出达到了非常高的水平。最常见的用法便是龙舞型，可以作为队伍核心来进行队伍的构筑。火龙双本打击面的盲点主要盲点来自于仙系，队伍可以针对性爆破仙系盲点，配置较为稳妥的扫钉手保证X喷的安全上场，多利用UT、VS为X喷提供安全的强化机会，使用得当的话，X喷是一个非常强力的核心。

火龙也是一个不错的防御属性，有着能吃常见电系电冰草打击面、不怕水且不会烧伤的优势。鉴于这些属性攻击常见于特攻端，因此如果要用受向的X喷一般注重特耐。自身拥有鬼火变相加强物耐，鸟栖的稳定回复，不怕打落等优势，硬爪加成下力度尚可的本系龙爪火拳。X喷也可以选择特攻输出，但是作为一只不会龙星群的龙系，还有Y喷的更强特攻输出，虽然能达到出其不意的效果，但物攻端损失较大，不是特别建议。

双打中的X喷一般是作为奇兵出现，因为Y喷的出现率更高。X喷mega的同时属性由火飞变为火龙，失去了仙地的抗性，也少了电水的弱点，可以诱杀以鸣鸣为首的电场势力，也有着作为抗电PM的顺风，自身特攻不低，在威吓手较多的双打环境，也可以选择特攻进行输出。

配招：

龙舞型（重速度物攻）：龙舞+闪焰冲锋/火焰拳（不建议）+龙爪/逆鳞+地震（打火钢）/电拳（打水仙）/鸟栖

特盾（重HP特防，可拉速度）：鬼火/剧毒+鸟栖+龙爪/火焰拳/闪焰冲锋+地震/除雾

盾向强化（重HP）：龙舞+鸟栖+龙爪/火焰拳+鬼火（注重耐久）

双打强攻（重速度物攻）：保护/地震+闪焰冲锋+岩崩+龙爪

双打辅助（重HP）：保护+顺风+闪焰冲锋+鸟栖/龙爪

Anti:X喷挡起来是非常头疼的一件事情，最好的处理方法是让它找不到强化的机会。土地云-灵兽是常见的X喷anti手，拉一定的物耐可以安全吃下-1物攻的X喷火推或龙爪，威吓特性能让X喷难以强化物攻，本系地震基本能带走X喷。如果试探出X喷第四招是电拳则火钢可以作为Anti，若是地震则水仙（玛丽露力、卡璞-鳍鳍）或物耐暴鲤龙可以作为anti，血量健康的地盾也可以强行对攻一次龙舞的X喷（顿甲、重甲暴龙、沙河马）另外最为完美的anti是M七夕青鸟，但须注意有回复的X喷或者己方anti手血量不健康时X喷可以强行突破。在X喷强化起来之前最好找机会对X喷下个剧毒或者电磁波，保姆曼波、呆河马等水盾可以完成这类工作，也可以利用草钢之类属性不利的精灵读换喷火龙上场用寄生种子、电磁波对X喷进行干扰。另外，围巾百变怪是攻向强化手的克星，如果对手对于X喷压力同样很大，那么己方就不会虚X喷的强化。如果相信自己的先读能力，可以用风妖精等恶作剧精灵读强化/龙招机会上场鼓掌逼换。

NO.006 喷火龙（Mega Y） 火/飞行

特性：干旱

职能：破盾、强化、天气手、火盾、炮台

评估：

Y喷的特攻和特防爆发式增长，成为第一火系特攻输出手。在天气权到手的情况下，不经过强化的火本就能强行突破很多属性盾。自身四倍弱岩钉，对工兵要求较高，而作为晴天天气手，队伍可以配合带上晴天输出手（叶绿素、太阳力量），但实际上Y喷自己就是晴天第一打手，晴天完全可以作为外挂而无须带上其他的晴天打手。作为一个打手，100速度是中等水平，也是被针对得很多的一个速度线，在对付高速强攻队（尤其是模式攻）很多时候较难发挥，但对于受队而言，Y喷是非常令人头疼的一个点。要用好Y喷其实不难，后排带上海星、鼹鼠、鳍鳍等强力扫钉手，带上地鼠或者其他anti手解决火钢等Y喷盲点，抓住双换或者UT、VS机会让Y喷上场输出即可。配招上一般来说火草必带，针对班吉拉、火钢带气和弹、地震补盲，针对龙盾带上龙波，续航带上鸟栖，简单暴力。

双打Y喷有着非常恐怖的AOE热风，队友可以带上晴天下能够强势发挥的PM比如裙儿小姐、妙蛙花，也可以带上辅助保护类型的广防、帮手众来协助输出，七代新要素中雨天手大嘴鸥对Y喷是一个不小的挑战，电场、超场等对于晴天队来说场面变得更为复杂，目前Y喷双打用法需要进一步的研究。

配招：

炮台（重速度特攻）：大字火/火焰放射+阳光烈焰+气和弹/地震/龙之波动/觉醒力量冰+空气切割/鸟栖/过热

提速清场（重速度特攻）：硝基冲锋/龙舞+大字火/火焰放射+阳光烈焰+气和弹/地震/空气切割/过热/闪焰冲锋/觉醒力量冰选2

双打炮台（重速度特攻）：热风+火焰放射/过热/大字火+阳光烈焰/气和弹/觉醒力量电+顺风/保护

火之誓言（配合叶绿素妙蛙花，重速度特攻）：热风+火之誓言+气和弹+保护/觉醒力量电

Anti:首先，还是要做好撒钉保钉工作。对于Y喷来说，最好的anti是各种天气手，最尴尬的场面无异于在用阳光烈焰时被天气手上场而强行滞留一回合殒命，牛蛙君、班吉拉、盖亚岩、大嘴鸥等天气手在此方面颇有心得。如果队伍并非天气队，就挡Y喷而言，吉利蛋、特耐拉帝亚斯（可M）能较为轻松挡下Y喷的攻击，也可以利用水盾或龙盾用保护拖一拖晴天回合逼退Y喷（大火只有8PP），其他的可以用原始力量/石刃的特耐火钢强行对攻Y喷，或者用特耐维克蒂尼、特耐X喷、特耐阿罗拉嘎啦嘎啦、鬼灯针对性抵挡Y喷，也可以读换Y喷下状态减弱Y喷的破坏力。当然，对于Y喷而言，挡不如杀，可以用UT压Y喷血量，用高速逼换Y喷，用围巾强杀Y喷等。Y喷很容易被双反队带起节奏，如果队伍速度线较高，Y喷并不是特别大的威胁，因为物耐端相对较脆，很容易从物耐端对Y喷进行突破，但须注意在晴天下水系威力减半且Y喷特耐较高，洗衣机等水盾对Y喷并不能造成较大威胁。

NO.009 水箭龟 水

特性：激流/雨盘

职能：水盾、工兵

评估：水箭龟是一个不错的高旋手，相比mega水箭龟有了一口饭的回复，雨盘特性增加了雨天下的回复能力，虽然在天气回合被砍后这个特性稍微有些白板比起同为水系的高旋手宝石海星、镰刀盔有着更厚实的双耐，85的特攻的本系沸水力度尚可（比起超坏星和保姆曼波），但在如今有些暴力的环境下这种耐久并不能吃下什么攻击，尤其作为水盾这种强调能力的盾牌，环境中较难有所发挥，但在暴力物较少的低分级中应当有用武之地。

双打中的水箭龟有着下马威和跟我来、冻结之风神技，也可以配合队友的跟我来用眼镜喷水，虽然相比免疫更多、速度更慢（空间）的布鲁水母没什么优势。在跟我来使用者中，水箭龟是唯一的水系使用者，而且耐久尚可，因此有一定的发挥空间。

配招：

工兵水盾（重HP一防）：高速旋转+沸水+剧毒+龙尾/吼叫/冰冻光束/黑雾/哈欠/镜面反射/恶之波动

双打辅助（重HP一防）：跟我来/下马威（二者不共存）+保护+冻结之风+沸水

双打进攻（重HP特攻）：喷水+浊流+冰冻光束+水压/波导弹

Anti：作为常规且没有回复的水盾，水箭龟很难对常规队伍造成太大威胁，一般来说草盾（防剧毒可以盾菇、妙蛙、雪拉比、雪米等）、有回复的水盾（反高旋可以布鲁水母）都可以很轻松挡住水箭龟，同时水箭龟也是一些强化手的软柿子，比如各种替身强化的暴鲤龙、Z神、X喷，带着奇迹果的快龙、大力鳄等，如果想要保证自己场上钉子不失，则需要适当读换游击来换上压制水箭龟的精灵。

NO.009 水箭龟（Mega） 水

特性：超级发射器

职能：工兵、炮台、水盾、抗打落

评估：Mega后的水箭龟特攻和双防大幅增强，特性超级发射器的出现让水箭龟也学会了大量波动类技能，由一个几乎只能干扫钉挡火这类脏活的工兵变成了一个可以输出的……工兵。因为缺少稳定回复，M水箭龟并不能担任队伍的主要中转，但完全可以作为一个辅助水盾担任队伍的扫钉工作，特性加成的恶之波动让大部分鬼系都不敢反M水箭龟的扫钉。当然，如特性名一般，M水箭龟是个典型的炮台，缺少好的强化技能（自我激励？）但有着非常高的基础伤害和不错的打击面，虽然速度中等偏低，但有着优秀的耐久和水系的少弱点特点，使得M水箭龟能和很多攻击手对攻，但相对的，能不能找到好的上场机会便是用好M水箭龟的关键了。作为一个很少强化的炮台，M水箭龟一般难以突破能力盾，比如幸福蛋、花仙，需要队友协助进行血量压制和提供M水箭龟安全的上场机会。在招式的选择上则依环境和队伍角色而定，虽然水之波动、龙之波动、波导弹能够被特性所加成，但水之波动基础威力较低，加成后也堪堪和冲浪一样，虽然沸水的烧伤效果被削弱，但水之波动的混乱效果同样被削弱。后二者则因为M水箭龟格子较为紧张，尤其对于工兵M水箭龟而言。七代环境下M水箭龟作为一个耐久抗性不是特别突出且速度尴尬的PM，工兵职能被卡璞·鳍鳍抢去了不少，应该难以跻身OU之列，但随着环境变动，UU环境也下放了六代大量常年OU的PM，其角色定位有待进一步观察。

双打中M水箭龟较难有出色发挥，占了一个mega位和尴尬速度的缘故与同为超级发射器特性和大量波动技能的铁臂枪虾相比不占优势，而使用喷水也不见得比带眼镜的普通水箭龟好用，或许在顺风/控速队里会有更好的发挥。

配招：

炮台（重HP特攻）：水之波动/水压+恶之波动+冷冻光束+波导弹/龙之波动/高速旋转

工兵（重HP物防）：高速旋转+沸水+恶之波动+冰冻光束/剧毒/吼叫/龙尾/波导弹/哈欠/镜面反射/睡觉

双打炮台（重HP特攻）：保护+喷水/水压+浊流+恶之波动/冰冻光束/龙之波动/波导弹

双打辅助（重HP，视需要分耐久）：下马威/跟我来（用跟我来无法使用其他遗传技能）+沸水+恶之波动/冰冻光束/龙之波动/波导弹/剧毒+保护

Anti：如前面所提到的，M水箭龟基本不会出现强化类型，所以能力盾可以放心抵挡M水箭龟（仙盾、水盾、神蛋），利用先读可以诱导对方的M水箭龟使用对应技能让自己的高速打手利用抗性上场，如读沸水上草蛇，读恶波上鸣鸣之类。因为没有稳定回复，所以M水箭龟非常容易被压血量，和平常水盾的沸水互喷中往往也落于下风，所以在读对方水箭龟上场时不一定双换，也可以正常先读压制水箭龟的血量，虽然双耐看着挺吓人但是M水箭龟并不能吃下太多次攻击。需要注意的是M水箭龟的队友，尽量不让花仙等水箭龟常见队友用许愿给予M水箭龟不断的续航，否则会比较难对付。

NO.012 巴大蝶 虫/飞

特性：复眼/有色眼镜

职能：强化、游击

评估：作为初代的家门虫，种族值有些偏低，同时虫飞属性的同类精灵太多，而且四倍弱岩钉和糟糕的打击面让这类精灵本来就处于弱势。作为一只蝴蝶类精灵，巴大蝶会蝶舞，也有复眼催眠粉——目前除蘑菇孢子外命中最高的催眠技能，70速度极速蝶舞一段刚好过不了130极速，比较尴尬，而且这类用法基本被另一只精灵完全压制，也就是六代家门虫彩粉蝶，后者同样也有复眼催眠粉和蝶舞，同时还会暴风，速度也达到了89的不错水平。虽然比起晚辈彩粉蝶来说巴大蝶可以学习四代的技能机除雾，但四倍弱钉的巴大蝶根本无法作为工兵而使用。梦特有色眼镜配合还算突出的特攻可以尝试双眼镜用法，但同样被另一只虫飞，也就是有着有色眼镜的远古巨蜓压制，后者总体种族值比巴大蝶整整高了120。总体来说，巴大蝶可以看做上述二者的弱化版或者结合版，即可以使用蝶舞+催眠粉+有色眼镜的用法，但这样用也有摩鲁蛾这样相似的存在，并且后者可以将蝶舞接力出去（PS禁了，但实机或者其他环境可以）。

双打中作为虫类精灵的巴大蝶有神技愤怒之粉，作为飞行系精灵有顺风，但耐久和速度不太靠谱，相比其他的飞虫而言难有出场机会。

配招：

蝶舞强化（重速度特攻）：蝶舞+虫鸣+空气切割/觉醒力量地面/觉醒力量火+催眠粉/能量球/精神强念/鸟栖/替身

双眼镜游击（重特攻）：急速折返+虫鸣+空气切割+觉醒力量地面/催眠粉/麻痹粉/精神强念/影子球/梦话

双打辅助（重HP）：顺风+愤怒之粉+虫鸣/催眠粉/虫之抵抗+保护/鸟栖

Anti：因为巴大蝶种族值较低，而且打击面较差，基本是蝶舞强化起来威胁也不算特别大。在巴大蝶上场后可以选择一只相对不重要的PM送催，在巴大蝶成功强化起来后也可以利用先制或者围巾攻击手强杀。一般来说，巴大蝶难以突破火盾、岩盾、毒盾、钢盾、鬼盾甚至能力较高的水盾，即便是在低分段，巴大蝶依然不是容易推队的精灵，只要队伍成员保持一定的攻击性，巴大蝶便难以安稳地强行成型推队。

NO.015 大针蜂 虫/毒

特性：虫之预感/狙击手

职能：强化、破盾、撒钉、游击、打落、工兵

评估：种族和巴大蝶一样低，但作为虫毒，抗性比虫飞好了一些，而且速度也较快，有毒菱可以作为钉子手，本系UT可以进行游击，作为除雾手自身有鸟栖的稳定回复，虽然物耐端如纸一般脆弱。值得一提的是大针蜂的莽撞，因为双耐低下且弱点较多，大针蜂的气息腰带非常容易触发，配合莽撞很容易强行一换一。另外，大针蜂有着剑舞和高速移动两个不错的强化技能，而借助定点教学的打落和钻头直击，大针蜂的打击面比巴大蝶要好看许多，在低分级中也有一定的清场能力。另外，大针蜂的梦特性是狙击手，也可以配合聚气进行一些娱乐性打法。

双打中大针蜂会顺风，但是和巴大蝶一样速度耐久并不靠谱，较难找到出场机会。

配招：

首发腰带炮灰型（重速度物攻，可适当调低HP和双耐个体）：毒菱+莽撞+UT/打落/顺风选二

专头游击（重速度物攻）：UT+毒突+钻头直击+打落/吸血

CT流（重速度物攻，可以带聚焦镜片）：聚气+吸血+毒突+钻头直击/打落

强化清场（可腰带/命玉，重速度物攻）：剑舞/高速移动+毒突+吸血+钻头直击/打落

工兵（重耐久）：除雾+鸟栖/剧毒+UT/吸血+毒菱/毒突/钻头直击

双打（重速度）：保护+顺风+毒突+吸血/钻头直击/打落

Anti：由于种族值较低且弱点多、打击面一般的缘故，普通大针蜂出镜率并不高。注意利用速度压制，不让大针蜂用出莽撞，可以首发UT手加以克制。对于强化类型的大针蜂，一般来说保证钢盾、毒盾、岩盾、鬼盾、火盾等血量健康则大针蜂不会有太大威胁，并且相比巴大蝶有催眠粉，大针蜂在强化当回合自身非常危险，很难找到强化的机会。即便强化起来，大针蜂和M大针蜂一样非常怕除音速拳外的各种物理先制。因为大针蜂耐久和属性缘故，基本无法作为中转，所以很大一部分时间对手都会处于五打六状态，尽量在这段时间内确立优势吧。

NO.015 大针蜂（Mega） 虫/毒

特性：适应力

职能：破盾、强化、游击、打落、撒钉

评估：虽然七代目前还无法获得大针蜂Mega石头，但我觉得银行开放后肯定有途径可以获得。M大针蜂应该可以算是GF对PM极端种族分配的第一次尝试，虽然M大针蜂的总种族仍然不过500，但特攻减弱而将提升的种族完全加在了速度和物攻上，并给予了攻击特性适应力，使得大针蜂一跃成为Mega中力度最高的一批。虽然耐久仍然很低，但如此极端的攻击种族让M大针蜂成功在六代晋身UU之列。七代的Mega速度判定更改对于像M大针蜂这样mega后速度大幅提升且脆皮的PM是一个绝对的利好，由此它们就无须像六代一样带保护来确保自己成功mega。M大针蜂的UT是最高威力UT之一（CB固执螳螂），而且有着高速支持，是一个强力的游击手。但是M大针蜂的力度事实上并不会有想象中那么高，虫毒双本的打击面并不好，被毒、鬼、钢双抗，而其他的补盲技能并不受特性加成，实际上即便抢到一速在很多情况下的对攻仍然处于不利位置，因此要用好M大针蜂，尽量不要在没把握的时候进行火拼，而应该在压制钉子的情况下多用UT游动起来，在残局时找机会进行突破。目前环境仙系强势，而大针蜂的特耐并不像物耐那样是纸糊的，完全可以对着仙盾上场带动节奏，保持对很多精灵的压制。但是需要注意的是因为虫神还活着（不知道能活到什么时候）和费洛美螂的缘故，很多中速甚至高速带起了围巾，这对于M大针蜂不是个好消息，因为很多围巾的隐蔽性并不低（耿鬼忍蛙甚至胡地），自身脆皮且基本不带保护的M大针蜂容易被各种阴，因此目前环境M大针蜂可能更需要其他队伍成员的帮助来确认自己能够安全地进行游击，同时也需要队友处理一些盲点，比如磁铁解决铁火辉夜这样的钢盾。自身耐久让大针蜂比较难站场，但是利用读换、残血收割完成强化仍然是可行的，+2的物攻让M大针蜂基本能够本系1HKO属性不抵抗的PM。

双打中的M大针蜂较难发挥，比起种族和打击面类似的纸御剑少了一条腰带，虽然毒系对于压制目前强势的守护神有优势，但守护神常见的各种帮凶地龙、化肥（M）、螳螂、暴鲤龙、风速狗、暴风龙等都不是M大针蜂能够处理的，大量威吓的存在让M大针蜂引以为豪的物理输出难以发挥，而保护的泛滥也让缺少AOE的M大针蜂为打谁而头疼着，因为耐久的原因，M大针蜂的双打容错率实在太低，所以较难出场。

配招：

常规游击（重速度物攻）：UT+毒突+打落/毒菱+钻头直击

强化（重速度物攻）：剑舞/致命针刺+毒突+吸血+打落/钻头直击/替身

Anti：

145速加脆皮加锁道具加无先制，大量围巾众和M胡地和M化肥等速度比M大针蜂快或者有着高威力先制的如巨钳螳螂、玛丽露力基本可以压制住大针蜂的火力，另外大针蜂双本打击面一般，离开双本后力度并不是特别高，可以用头盔众配合钉子磨大针蜂的血量，而抵抗双本且不被其恶地补盲面克制的盾牌可以比较轻松地挡下M大针蜂，比如铁火辉夜、盔甲鸟、双弹瓦斯、叉字蝠、巨钳螳螂（M），当然盾牌吃了打落也不舒服，因此最好的方法还是让M大针蜂难以上场或者找个稍微隐蔽点的围巾阴掉M大针蜂，也可以让盾牌强行和大针蜂对拼，比如健康的基拉祈，虽然这种结果不一定是赚的。值得注意的是，吸血在七代加强，仙盾和M大针蜂对拼更为不理智了，也让M大针蜂有了中转的一定资本。尽量让M大针蜂面对不舒服的对手，撒好钉子，带好头盔，让其不能够轻松地UT起来，是克制M大针蜂的关键。

NO.018 大比鸟（Mega） 普通/飞行

特性：无防御

职能：高速、工兵、炮台、游击、抗打落

评估：Mega大比鸟的速度特攻大幅提升，双耐数值变得更加整齐，乍一眼看上去是很不错的分布，而无防御特性配合暴风也非常稳，121速正好过了胡地，对一般的中高速有着不错的压制。但是如此完美的种族分布却始终未能跻身OU，主要原因还是有些贫招的缘故。有着无防御这种非酋救星特性却不会气和弹这类补盲技能，只能靠着飞火打击面当炮台——普本特攻能堪一用的只有破坏死光，实际上，哪怕加上普本，我们还是会发现这个打击面被岩石系完挡，而因为六代的垃圾之翼的缘故，每个合格的队伍基本都不会怕这个打击面，但六代家门至少还会鬼火，M大比鸟则只能用剧毒来破盾了——虽然在七代剧毒未必比鬼火差，但在OU有一只常规M大比鸟实在难以突破的大家伙，也就是席多蓝恩，于是在OU的M大比鸟们带上了觉醒力量地面，于是还有个家伙叫洗衣机（破坏死光？）。总而言之，哪怕是有着龙火地打击面的M大比鸟，对着四个空空荡荡的技能格子还是十分纠结的。鉴于M大比鸟难以突破岩盾，所以M大比鸟需要一个好队友来帮忙搞定他们，比如三地鼠，但是三地鼠在七代OU环境功能性相当强，应该不会往下掉了，所以UU的M大比鸟可能会比较孤独。然而客观来说，M大比鸟光靠暴风和高速高攻就足够在UU生存下去了，自身有UT，秉承打不过就跑的原则，将对方高速清理后，M大比鸟仍然有着不错的清场能力，暴风的混乱特效发动率也不低，偶尔也能破破盾。另外，大比鸟会自我激励，如果格子充足（一般是挺充足）可以带上，自身耐久不低，有时可以强行破盾。但是对于M大比鸟的破盾能力最好不要期望过高，队友最好还是需要带一个能够稳定破盾的，这样才能最高限度发挥M大比鸟的高速高攻压制效果。

双打中目前飞行势力相对较弱，主要受电场压制太大，且格斗和草系同样弱势的缘故，而M大比鸟的速度并不能压制住鸣鸣，所以很多时候并不能太好发挥。不过作为一只速度耐久还不错的PM，在残局时仍然具有不错的清场能力。

配招：

简单粗暴（重速度特攻）：暴风+热风+UT/自我激励/鸟栖/除雾/觉醒力量地面/觉醒力量草/破坏死光选二

双打（速度特攻）：暴风+热风+保护/鸟栖+破坏死光/羽毛舞/顺风

Anti：

如上所述，作为炮台且打击面一般的M大比鸟对于很多属性盾难以应付，比如席多蓝恩、洗衣机、微波炉、班吉拉、电灯怪等，当然，上述盾牌抵挡M大比鸟不见得稳，无论是欧洲对手暴风的混乱或者是M大比鸟出其不意的觉醒力量。M大比鸟本身的上场机会其实并不是那么好找，主要是读地面上场，而且弱岩钉。另外，121的速度在七代目前环境可以被电场势力（鸣鸣、围巾电束木）和超场势力（M胡地、围巾蝶蝶）压制，而M大比鸟在对攻方面与环境暴力物一般不占优势，因此，和大部分弱钉炮台精灵类似，对付M大比鸟就是撒钉、逼换、收割的套路。

NO.020 拉达 普通

特性：逃跑/毅力/活力

职能：强化、破盾

评估：大概是最强家门鼠之一（攉土兔最强应该无争议），有限种族内分配相对已经比较合理了，速度和物攻突出，且毅力和活力都是不错的攻击特性，在烧伤效果被削弱的七代，火珠拉达应该算是变相加强了。自身有着剑舞的爆发型强化，也有着愤怒门牙这样破盾的技能，甚至火电冰特攻都会（？），用法也呼之欲出，在残局情况下如果对方高速已灭或者不健康时，拉达是有机会完成清场的。另外，拉达也有着电磁波+莽撞，如果对方是纯受队的话是很有可能完成一换二的。用法其实相当多样化，可以首发送死流，可以强行强化破盾，也可以带头巾利用活力特性最大化伤害输出。由于拉达主要是单兵战力，队友可能时常需要面对五打六的局面，因此其余五只的联防需尽量完善，如果能配合抓死对方钢盾则更有利于拉达进行输出。

双打方面，作为单兵战力的拉达如果想要输出，则自己和单打类似，但是需要队友用跟我来/各种防御来保护拉达进行输出，但是难度较大，而且有更为暴力的单兵战力，所以双打拉达比单打更难发挥

配招：

腰带莽撞：莽撞+挑拨/报恩/反击/咬碎+电磁波+电光一闪

火珠根性：空元气+电光一闪+偷袭/咬碎+剑舞/保护/莽撞/火焰车

破盾：愤怒门牙+报恩+咬碎/偷袭+挑拨

Anti：作为一只低种族普通系，拉达超神的机会少而又少。当对面有拉达时，不要怂就是干一般是最好的处理方式，因为虽然拉达的物理输出还算不错，但是挡不如杀，而拉达使用者也一般报着杀一只不赔，杀两只是赚的攻队思路来用着拉达，因此用各种盾挡拉达很多时候不如直接打上一发。当然拉达破钢盾岩盾还是比较乏力的，如果己方的确存在被1HKO的可能，老老实实换上盾牌也不错。对于首发拉达则需警惕莽撞，破个气腰上个鬼系或者再生力即可。

NO.024 阿柏怪 毒

特性：蜕皮/威吓/紧张感

职能：强化、物盾、毒盾

评估：作为一只蛇，阿柏怪当然会一些蛇该有的神技能——盘卷和大蛇瞪眼，特性有威吓在，物耐并不像种族所描述地那边脆。限于种族的缘故，阿柏怪基本的用法就只能围绕盘卷来进行了，可以选择威吓来提升物理耐久更好找到强化机会，也可以选择蜕皮带睡觉或防烧伤来保住自己的强化成果。因为自己是纯毒的缘故，弱点主要是各种地震，但盘卷成型后并不是特别怕，而超能系则有着偷袭可以应对，因此要用好阿柏怪，主要是解决找到机会上场盘卷的问题。阿柏怪的自身耐久并不过硬，因此只能找一些软柿子比如仙盾、工兵（尤其是战舞郎三兄弟）、草盾上场，格子紧张还需要队友解决一些盲点。如果队伍想好好以阿柏怪为强化手，那么阿柏怪的上场不能过急，最好上场即可杀死比赛。

配招：

攻击性盘卷（重速度物攻）：盘卷+垃圾射击+地震+偷袭

耐久性盘卷（重HP和一防）盘卷+大蛇瞪眼+毒突+睡觉（蜕皮）/地震

Anti：

对于强化手，最好的处理就是让它找不到机会强化，或者是在它强行强化时让它损失惨重。对于阿柏怪来说，让一个没有攻击性的盾牌顶着并不是一个好主意，当然，如果对方的确找到好机会强化一段后，可以找一个靠谱的地盾进行进攻压迫对方的血量（顿甲、铁甲暴龙），阿柏怪的物耐即便强化一段后也不过相当于一次威吓的水平，所以一般来说地盾是能够战胜阿柏怪的。如果己方有超能打手，最好先确认完阿柏怪的四招，以防被偷袭。当然，如果己方有一个反强化就更稳了，阿柏怪无论多少段强化也基本动不了盔甲鸟（虽然这两只一般不会相遇），不过如果对方只剩最后一只时还是得警惕吹吼无效的绝境推队，尽早压血量把它干掉吧。

NO.025 皮卡丘 电

特性：静电/避雷针

职能：炮台、强化、破盾

评估：作为官方亲儿子的皮神，虽然有着进化型雷丘，但是电气珠的出现让第六世代前的对战环境中让雷丘基本没有啥存在感。皮卡丘的双攻看似低，但经电气珠加成后满攻差不多相当于135种族满攻，力度虽然不算太高，但勉强够用。特性方面的避雷针给了皮神一个免疫十分重要，提升特攻的效果对于皮神来说更是如虎添翼，很多时候能够抓住机会强行破盾。正常的皮卡丘其实有些贫招，即便亲儿子光环存在的情况下出现了大量配信，能够一用的技能也只有冲浪而已，而且冲浪还和避雷针冲突。乍一看种族物攻要比特攻高，但物攻方面技能更加贫瘠，虽然有个120威力的专属伏特攻击，但是却没有一个靠谱的补盲技能，只能学着智爷带钢尾电光一闪了。特攻方面十万伏特、伏特替换（VS）、草绳结和觉醒力量冰就可以凑齐四个技能了，但补盲技能威力还是弱了点，基本动不了灯鱼这种电免。在七代的电场势力背景下，大量强力电系的饭碗都被七代新势力给抢去，皮神这种弱势的纯电更难发挥了，因为基本每个队伍都会做好防电措施。但是队伍带上皮神了就说明娱乐为主，那么可以尝试用短接或者大幅度游击的方式让皮神有机会站上战场收人头。

双打中皮神的工作基本被进化型抢走了，对此不做详细讨论。

配招：

特攻炮台：十万伏特+VS+觉醒力量冰/觉醒力量地面+草绳结

阴谋强化：阴谋+十万伏特+冲浪+草绳结

自杀式攻击：伏特攻击+瓦割+钢铁尾巴/VS+电光一闪

Anti：

皮神很脆，电系的贫瘠抗性让它很难找到上场机会，所以不要留情地输出吧。即便皮神安全上了场，它的输出也没有到骨棒嘎啦嘎啦那种危险的程度，属性盾仍然能安全地挡下，当皮神被迫和盾牌换血时，前者往往是吃亏的。电冰草（或许有水）打击面可以被蓄电灯鱼、微波炉、很多特耐或者AV的草盾（盾菇妙蛙等）安全地吃下，也可以利用抗性读技能上高速的地面PM强杀。因为皮神出场道具基本是确定的，而且不是锁定的，所以可以像对嘎啦那样打落掉皮神的外挂道具，虽然皮神这小身板吃个打落估计也没啥血了。总而言之，只要队伍速度线不是特别低，皮神一般不容易找到机会输出。

NO.026 雷丘

特性：静电/避雷针

职能：游击、双打辅助、强化、打落

评估：在六代提速前，雷丘的存在感十分之低，论速度不如雷电兽和雷精灵，论力度比不过自己的退化，也只有靠下马威和鼓掌在双打找找存在感了。六代提速到了110，终于比雷电兽要快了，也可以带带专爱眼镜打打游击了，虽然这样的用法可能雷皇雷布雷电兽更为强势。另外雷丘的物攻也迷之达到了90，下马威和打落的威力还算有所保障，也可以带上伏特攻击主攻物理端，或许可以带上电Z的伏特攻击打打爆发。特攻端继承了皮神幼年体的阴谋，和其他的纯电用法有所区别，比起皮神学会了气和弹，补盲技能的威力有了史诗级提升，时机得当的话也有机会完成推队。

双打是雷丘的主要舞台，自身会鼓掌、下马威这样的好技能，是除M蜥蜴王外的最高速避雷针，有着蹭脸颊这个百分百麻痹的技能（电磁波变90命中了）控速，自身也成为电场势力和anti电场势力的一员，目前阿罗拉地区无法获得传统雷丘，但当银行放开后，我想普通雷丘应该会获得比阿罗拉雷丘更高的出场率，毕竟普通雷丘比嘎啦更适合待在雨天队。

配招：

阴谋强化（重速度特攻）：阴谋+十万伏特+觉醒力量冰+草绳结/气和弹

眼镜游击（重速度特攻）：VS+觉醒力量冰/地+草绳结+气和弹/冲浪

物理干扰（重速度）：打落+蹭脸颊+伏特攻击+VS/鼓掌

双打辅助（重速度HP）：下马威+鼓掌+十万伏特/放电+蹭脸颊/保护

Anti：

雷丘的力度比皮卡丘还要弱，所以能挡皮卡丘的基本都能挡雷丘，而且雷丘基本都是用梦特，所以冲浪雷丘不是特别常见，对于电冰斗草这样的打击面，阿罗拉嘎啦嘎啦表示已经见得多了，如果不冲浪或者觉地，嘎啦嘎啦基本是完美anti（打落？）。雷丘的力度比起鸣鸣电束木这类的远远不足，因此anti起来不算特别吃力，只要队伍注意一下抗电和电系的常见打击面即可。双打中的雷丘是那种你知道它有什么技能但是还是觉得很烦的存在，审时度势，决定什么时候集火它吧。

NO.026 雷丘（阿罗拉） 电/超能

特性：冲浪之尾

职能：强化、游击、双打辅助、打落、炮台

评估：

借新获得的超能系属性影响，阿罗拉的雷丘从物攻那拉了5点到特攻，从物防那拉了5点到特防，勉强和鸣鸣达到了同样的特攻水平。新获得的超能系让雷丘获得了第二本系，当然也多了一大堆弱点，不过对于攻击手来说这是个好事情。特性冲浪之尾在单打基本是个白板特性（打击电场势力？），少了一个免疫还是稍微有些不舒服，当然借超能的几个抗性让阿罗拉雷丘找上场机会比普通雷丘稍微容易了一些。用法和普通雷丘差不多，有了超本后用起来会觉得力度强了不少，无论是蹭电场势力还是超场势力，眼镜游击或者阴谋强化都比普通雷丘更无可替代，双本加上气和弹的盲点主要都是超能系，可以召唤追击队友（玛狃拉、螳螂）协助。另外，阿罗拉雷丘有专属Z招式，可以把这个Z技能当做威力更强的必中电磁炮，在急需要突破或者换子时是一个很不错的技能。特耐还算可以，和非围巾蝶蝶对拼时不落下风。但是问题在于无论是电场还是超场都有比阿罗拉雷丘更为合适的强攻手（围巾电束木、M胡地），而110速也不算高速，阿罗拉雷丘在OU环境还是有些难混的，但是应该不至于像普通雷丘那样掉到NU。

双打阿罗拉雷丘目前已经比较常见，因为拥有和普通雷丘一样的技能面，主要核心还是下马威鼓掌打辅助，冲浪之尾在电场下速度非常惊人，基本是速度最快的一批下马威了。有着绝对的速度可以很方便干一些事情，无论是控血、控速还是吸引火力或者执行战术，虽然我更加看好有着避雷针的普通雷丘的发挥。

配招：

雷丘Z炮台（重速度特攻）：十万伏特（Z）+精神强念/精神冲击+觉醒力量冰/草绳结+气和弹/VS

眼镜游击（重速度特攻）：VS+精神强念/精神冲击+觉醒力量冰/草绳结+气和弹

阴谋强化（重速度特攻）：阴谋+十万伏特（可Z）+精神冲击/精神强念（可Z）+觉醒力量冰/草绳结/气和弹

控速（重速度）：鼓掌+蹭脸颊+VS/伏特攻击+打落

Anti：

自带超斗打击面的雷丘的最大盲点大概是自己？因为速度问题和低物耐，各种高速UT游击手都能在阿罗拉雷丘身上占到便宜。小心保留自己的高速，用草盾、地面作为中转，适当时可以对攻换血。阿罗拉雷丘的打击面非常依赖气和弹的命中率，所以有时可以拼一波（欧洲人限定）。如果没有强化的话，阿罗拉雷丘一般是突破不了班吉拉的，所以老班可以稳稳上场追死阿罗拉雷丘，拉了一些耐久的M螳螂也可以借雷丘的超能系技能上场，或追击或UT进行压制。如果是没有阴谋的雷丘可以让一些能力盾稳稳吃技能逼换（某蛋，仙布、仙花等仙盾，AV雷皇等特盾，没有毒系的草盾），如果再暴力点可以召唤地鼠来进行捕获。电超是目前唯一的属性组合，加上气和弹后打击面还不错，盲点主要是草超的时拉比和脱壳忍者，前者吃个觉冰应该还是没啥问题的，后者雷丘则基本打不到。雷丘目前的速度和力度都有些跟不上时代，纯受和纯攻都不太怕雷丘，因此，如果是一个比较合格的队伍，应当不会缺少应对雷丘的办法。

NO.028 穿山王 地面

特性：沙隐/拨沙

职能：撒钉、工兵、物盾、地盾、强化、高速、打落

评估：穿山王又被戏称为弱化版顿甲，因为这二者的种族分配、队伍定位十分相似，而穿山王又总是各个方面都要稍弱一些。穿山王的种族是标准的战士型分布，物攻和物耐较为突出，而特耐相对较渣，速度在没沙暴下属于偏慢而又不太慢的类型，也不好塞空间队，在梦特性拨沙出来前基本就干着类似顿甲的工作，撒岩钉、高旋，用能力扛扛物理攻击，然而顿甲有着不错的HP稍微弥补了特耐的不足，使得后者可以带上突击背心反反电系，而穿山王则不太敢吃电系的觉冰，内部斗争中穿山王一直处于下风。在五代获得梦特拨沙后，穿山王终于有了属于自己的用法，哪怕有着拨沙老大哥龙头地鼠，穿山王没有地面系的弱点，有着打落的补盲，虽然少了龙头地鼠的钢本和钢的抗性，但凭借着自己的独特性仍然有着出场的理由。

双打中的穿山王可以作为沙队打手和沙暴手一同出场，但穿山王在这方面远赶不上龙头地鼠，在双打更强调联攻的情况下，更快更强的龙头地鼠对穿山王是全面的压制，更何况穿山王缺少地面系的单体攻击（别跟我说挖洞，不过地Z可以考虑）。

配招：

工兵（重HP物防）：高速旋转+地震+打落+隐藏石砾/剧毒

挖沙强攻（重速度物攻，可命玉）：剑舞+地震+打落+石刃（可Z）

双打强攻（重速度物攻）：地震（地Z）+岩崩+打落+保护/剑舞

Anti：

穿山王缺少冰系打击面，因此大部分物耐合格的草盾、不弱岩的飞盾（钢鸟、土猫、天蝎）、物耐不错的虫（爆肌蚊、M赫拉）都可以稳定挡下穿山王，也可以让天气手改变天气消除穿山王的拨沙效果，比如读地震上Y喷大嘴鸥，后手换牛蛙冰九尾等。另外，哪怕拨沙有速度翻倍的效果，穿山王的基础速度比较低，极速拨沙也只是刚好比围巾地龙快2，因此围巾虚吾伊德及更高速围巾即可快过穿山王而实现强杀。除了速度外，物攻段如果穿山王不剑舞一次，力度其实并不高，有时面对属性不利时也可大胆留场强行进攻，如果读中对方剑舞就是赚，如果对方谨慎收人头那么穿山王也没有进一步的威胁。

NO.029 穿山王（阿罗拉） 冰/钢

特性：雪隐/拨雪

职能：工兵、物盾、钢盾、强化、高速

评估：穿山王搬家到了阿罗拉的雪山后属性变成了目前独一无二的冰钢，成为了梦寐以求的像龙头地鼠一样的钢系，但冰系的存在为它带了两个热门的四倍弱点火系和格斗，而冰系仅仅将钢系的抗冰效果提升为四倍。种族方面，相比地面的穿山王，阿罗拉的穿山王压榨了20点特攻给了双防，让自己更肉了一些，聊胜于无，事实上相当于涨了20点有效种族。特性和地面穿山王是对应的，只不过生存环境由沙暴换成了相对弱势的雪天，雪天打手竞争压力小，但雪天自身弱势却让阿罗拉穿山王发现自己更难出场了，还是挺无奈的。阿罗拉目前没有定点教学，因此穿山王还没有办法学会钉子和打落，而自身冰钢加上基因中还会的地震，打击面非常勉强，而且岩石系补盲也忘记了石刃而只能像自己的偶像龙头地鼠那样用岩崩。当然了，拨雪特性现在只有穿山王和速度更慢且是纯冰的冻原熊有，在雪天物攻打手选择上穿山王要更胜一筹。耐久有所提升的穿山王也可以走工兵的老路子，作为钢系扫钉手虽然不及佛烈托斯有竞争力，但反制力要胜一筹，也可以认为在钢系扫钉手中穿山王耐久优于龙头地鼠，攻击性强于佛烈托斯，以此自我安慰一番。另外，由于突然多了两个四倍弱点，穿山王实际上比原来在物耐端更容易被秒了，所以气腰反击也变得可行了，可以首发勾引比克提尼、烈咬陆鲨这样的攻击手反击击杀，但由于物耐端要秒掉穿山王基本只能靠这火斗技能，而且首发手往往有钉子UT之类的技能，这种用法的穿山王事实上很难用，但正因为难用，所以隐蔽性非常强。

双打中的穿山王可以抱着极光幕冰九尾的大腿打打输出，但是冰系弱点实在太多了，一个队伍里放两个冰系在防御方面实在比较糟糕，这种组合对现在热门的花龟组合更是没有丝毫办法。当然，在恰当的时机选出这样的组合威胁还是不小的，尤其冰九尾和冰穿山王的属性上除了火系外也没有相同的弱点，极光幕后的穿山王还是有资本打输出的。

配招：

工兵（重HP物防）：高速旋转+冰锥/冰柱坠落+铁头+剧毒/地震

雪天打手（重速度物攻）：剑舞+冰柱坠落+铁头+地震/岩崩（可Z）

双打雪天打手（重速度物攻）：冰柱坠落+铁头+岩崩+剑舞/保护

Anti：

冰穿山王某种意义上比地面穿山王还要好挡一些，因为地面系是进攻大系且地岩打击面是备受磨练的好打击面，也不惧怕除了水喷以外的先制。冰钢打击面被水、钢、火完美抵挡，而补盲技能也没有突破水盾的方法，因此冰穿山王可能会被迫带上Z石以求强行突破水盾，但这样没了命玉本系输出又会有所不足。基本上牛蛙君可以完美消除冰穿山王的威胁，如果穿山王带的是地震则各种水飞也能完挡。战士类型的格斗系也可以对着穿山王直接上场用音速拳逼退，螳螂等不怕地岩的钢系也依然可以用于抵挡穿山王。总之冰穿山王比起地穿山王而言盲点更多，一般队伍并不缺少应对方法，只要警惕对手清除盲点的举动，注意保护自己的重点PM，冰穿山王难以造成较大的破坏。

NO.031 尼多后 毒/地面

特性：毒刺/斗争心/强行

职能：撒钉、毒盾、地盾、物盾、特盾、炮台

评估：尼多家族有几乎任何精灵都羡慕的技能学习面和与之相配合的特性。雌性的尼多后耐久分配相对偏受，因此更比尼多王更适合撒钉的工作，而全力攻击的特性也保证了它的输出。虽然特攻只有75，但特攻的技能更容易触发全力攻击的效果，而且有着更广阔的学习面。三项耐久都过了80让尼多后可以比较舒服地吃下一些技能，抵挡物理的岩斗打击面和特攻的仙系势力。作为少有的特攻地面，尼多家族对于突破特耐相对弱势的岩石、钢盾颇有心得（老班草钢表示不服），地毒的属性组合目前也只有尼多家族拥有，因此尼多家族可以说是无可替代的战术地位。

比起速度更快、攻击更高的尼多王，适合尼多后的打法更偏向受一些。自身会毒菱和岩钉，能利用属性挡下一些PM，黑色淤泥比起专爱围巾更适合尼多后一些，当然命玉增强输出也未尝不可，如果想更稳地挡电系也可以选择突击背心。

双打中尼多后比起尼多王更难出场，因为尼多后的耐久并不算很好，速度也比较尴尬，输出更强的尼多王相对更强势一些。但是尼多后可以学会帮手，能够对付电场势力，还是有值得一用的地方的。

配招：

撒钉手（重HP）：隐藏石砾+冰冻光束+大地之力+淤泥波/毒菱/吼叫

特攻炮台（重特攻，可命玉或者AV）：大地之力+淤泥波+冰冻光束+火焰放射

物攻炮台（重物攻）：地震（可Z）+岩崩/急冻拳+毒突+蛮力/咬碎

双打辅助：帮手+大地之力+淤泥爆弹+保护/冰冻光束

Anti：

尼多家族的打击面实在太广，所以很多时候吃攻击逼退不如用攻击手逼换。如果要挡，不被常见打击面克制的能力盾可堪一用，一般来说尼多家族主要是特攻，而且因为毒系存在感加强，十万火急中的十万往往被首先剔除，因此水盾（水布、美纳斯等）、超盾（美梦神）、恶盾（月布）能够比较稳地挡下攻击，当然，作为特攻手的梦魇，小蛋/大蛋也是选择。尼多后一般是撒钉手，时常首发登场，土猫、地龙等首发可以压制住尼多后的出钉（理论上尼多后也能气腰反击）。尼多后的速度比较一般，偏向辅助，因此队伍不必过于针对它，做好自己的防钉工作，避免被尼多后四倍带走，基本上双方都能够满意了。

NO.036 皮可西 妖精

特性：迷人之躯/魔法防守/纯朴

职能：仙盾、特盾、撒钉、反强化、中转、队医、许愿、破盾、双打辅助、炮台

评估：小粉红恶魔（又名皮婶）登场。借着六代仙系春风，皮可西脱离了普通系，成为了亲儿子属性仙系的成员，有了自己的联防价值，成为了龙系眼中的真正恶魔。技能非常丰富，无论是攻击技能还是辅助技能，属性也比较合理，虽然物耐端稍弱，但是可以选择极限物耐来承担龙系、格斗系、虫系的补盲技能，特耐端则非常不错，可以作为一个能力盾来承担不算特别突出的特攻攻击。特性魔法防守和纯朴都是罕见而广泛需求的特性，前者防状态防钉子命玉不掉血，后者则是强化手非常不愿意看到的特性。可选技能搭配相当多，可以带上命玉带上十万火急月爆，可以带上火珠/毒珠戏法破盾顺便防状态，可以许愿保护芳香疗法当纯奶妈，可以极限物耐冥想，也可以宇宙力量援助力量素质强化，还可以顺便带个钉子电磁波剧毒干扰。总而言之，辅助该有的技能皮可西基本都有，这也是小粉红恶魔的可怕之处。但是目前环境皮可西出场率要远低于六代，这原因有很多方面，一方面环境进一步暴力、极端化，皮可西的种族不足以支撑其吃下蝶蝶精神强念、哞哞木锤、各种Z招式之类的技能，无论是耐久向强化还是凭借抗性消耗的可行性都下降了，另一方面，强力的仙系一下子多了四个，还都是二级神级别的，OU环境掀起一阵针对这四只卡璞的热潮，很多不常带毒、钢技能的PM也带上了克制仙系的技能，殃及池鱼，让强度较低的皮可西遭殃，大量龙、斗、虫PM带上了毒突，使皮可西挡得十分难受，而且卡璞使用率居高不下，属性重叠的皮可西很多时候不好入队。但是皮可西的强度在脱离四只卡璞的OU环境后又显得过强，因此目前还掉不下OU，但是远不及六代的辉煌了，或许等某些暴力物离开OU环境后皮可西会重新回归大众的视线。

双打中的皮可西也是毒瘤的存在，有着鼓掌、您先请、帮手、跟我来、双墙等大量优质辅助技能，配合着自身不错的耐久，能极大程度己方输出。另外，实机环境下也可以选择素质的变小皮可西，不过由于Z招式的出现，变小素质流的浪潮被很好地遏制住了。皮可西是双打神级武将，有着非常多样的技能搭配，个人能力水平有限，不能完全列举出来，比如皮可西的自我暗示在双打中也有着一定的价值，但是我并不了解这类的配合，所以在此不加赘述。

配招：（生蛋是三代定点，实机入手有难度，和梦特不共存，双打用法较多样，限于个人能力，仅列出较常见的一种用法）

炮台（重HP特攻）：月爆+冰冻光束+火焰放射+生蛋/月光/十万伏特

常规中转（重HP一防）：月爆+生蛋/月光+电磁波/剧毒/火焰放射/隐藏石砾/芳香疗法/冰冻光束选二

奶妈（重HP一防）：保护+许愿+月爆+芳香疗法/治愈铃铛/治愈愿望

戏法（重HP一防，带火焰玉/剧毒玉/淤泥/后攻尾）：戏法+生蛋/月光+月爆+电磁波/剧毒/火焰放射/隐藏石砾/芳香疗法/冰冻光束

冥想（重HP物防）：生蛋/月光+冥想+月爆+火焰放射/隐藏石砾/电磁波

宇宙力量（重HP物防）：月光/生蛋+宇宙力量+援助力量+月爆

双打跟我来（重HP一防，可以带饭或者大树果）：跟我来+保护+月爆+聚光灯/墙/电磁波/变小

Anti：

皮婶一般是作为盾出现的，杀伤力有限，如果没有强化则不弱仙火打击面即可上场，最常见anti手是席多蓝恩，皮婶基本没有任何办法打动火钢，但是强化的皮婶火钢也不好啃下来，其他的皮婶也是各种毒系攻击手、钢系攻击手、火系攻击手的上场机会，只要读准对方不会用状态即可。对于各种强化的皮婶，可以选择纸御剑、虚吾伊德等强攻手正面突破，也可以吹吼黑雾等破除皮婶的强化，可以戏法专爱破盾，甚至可以用挑拨同旅的耿鬼强行带走皮可西。另外，目前龙斗虫系精灵都喜欢带个毒系技能，这对于皮可西来说是歪打正着。皮婶的物耐并不足以支撑它吃下大部分的非本物攻克制技能，利用先读可以很好地压制住皮婶的血量找机会实现击杀。另外，各种隐蔽性比较强的Z招式对击杀皮可西也很有帮助，因为皮婶的速度较慢，一旦血量不健康很难回复而被突破。

目前的存货暂时发完了，好像有几只被度受吞了，待我发截图

NO.038 九尾 火

特性：引火/日照

职能：天气手、火盾、特盾、炮台、强化、双打辅助

评估：

作为五代和牛蛙平起平坐的天气旗手，在六代永久天气被砍和Y喷出现后和牛蛙齐齐跌落神坛，而且跌得更狠。种族分布算不上很好，100的速度在五代时就备受诟病，快不过许多PM，还对牛蛙抢天气毫无办法。特防是另一个上三位数的，这就导致81的特攻哪怕在晴天下也只是一般的水准。物攻则纯属浪费种族，不突出而且没有较好的物攻补盲技能。物耐比较弱，基本吃不下本系克制的水平。在永久天气被砍后，天气队出场率下降了非常多，而且节奏越来越快。五代时一般拉大量耐久的牛蛙和九尾在目前基本上都变成了强攻类型。九尾有催眠术，因此可以使用Z催眠术+阴谋的爆发型强化组合，但是并不像电束木那样有着还行的打击面，两个攻击技能的组合有点威力的也就火草组合，被火系和龙系完全抵抗，因此可以考虑队友带上三地鼠抓掉以火钢为首的火系。当然也可以不带催眠术，多带个格子给觉冰或者觉地，选择草Z强行突破一些能耗天气回合的家伙（水布等）。另外，九尾也可以选择带上眼镜进行打一炮就走的战术，不过自身弱钉和纯火的属性限制了这种用法的实用性。如果想复古的打法也可以多拉一些耐久，带上剧毒或者鬼火当一个火系特盾来挡仙系。

双打中的九尾比起Y喷的优势在于不占mega位置，而且有着封印这个优秀的辅助技能，也有定身法可选，可以和带上Mega石头的叶绿素妙蛙配合。但是九尾的速度偏高，不像Y喷那样可以mega后手抢天气，在和雨队、沙队对拼时一般处于不利地位。

爆发强化（重速度特攻）：催眠术（Z）/觉醒力量冰/觉醒力量地面+阴谋+大字爆+阳光烈焰/能量球

眼镜/围巾游击（重速度特攻）：过热+阳光烈焰+恶之波动/大字爆+觉醒力量冰/觉醒力量地面

力量戏法（重速度特攻）：过热+力量戏法+阳光烈焰+觉醒力量冰/觉醒力量地面/剧毒/鬼火/痛平分

不轻易死的天气手（重HP速度）：火焰放射+剧毒/鬼火+阳光烈焰+痛平分

双打辅助（重HP速度）：热风+保护+封印+定身术/痛平分

Anti：

目前的九尾比较不常见，偶尔出现也一般外挂个晴天作为打手。不带觉地的九尾对火钢没有任何办法，可以让火钢露个脸观察对方动作来判断是否有觉地。另外，班吉拉、牛蛙君、大嘴鸥等天气手基本可以对着上，不过有可能被下状态。另外，鬼灯、嘎啦也可以对付没有觉地的九尾，肥大雪姨等飞龙可以挡下没有觉冰的九尾，神蛋可以挡下几乎所有九尾（不过被吃痛平分还是难受）。如果队伍没有这些家伙，水盾强行顶上也不是不可能，不过小心草Z的可能，即便不是在晴天下Z阳光烈焰仍然能不用蓄力打出190的威力，基本上吃下一发后不死也残。鉴于九尾也是钉子受害户之一，作为它的对手当然要注意钉子的压制了，九尾没有稳定的回复，且速度也不突出，压压血很容易完成突破。

NO.038 九尾（阿罗拉） 冰/妖精

特性：雪隐/降雪

职能：天气手、强化、炮台、特盾、仙盾、双打辅助

评估：到阿罗拉的雪山冥想一番后，九尾终于明白比起物攻自己更需要速度，于是109的速度终于让其能够踩过地龙这个曾经看见就要夹着尾巴逃跑的家伙。属性冰仙是目前独此一家，成为了少有的四倍弱钢的一员，曾经螳螂的克星现在被反过来捕杀了。在速度获得了提升后，阴谋的实用性大幅增强，但雪天对冰系技能没有加强，这让冰九尾的力度大打折扣，而且冰系带来的大量弱点以及四倍弱点子弹拳反而让冰九尾更难完成强化推队，如果选择阴谋强化，冰仙的打击面遇到的盲点主要是钢，于是老对手火钢表示又见面了，那么九尾往往需要带上觉火或者觉地，但不管哪种觉醒仍然会存在大量的盲点，所以这种用法的冰九尾实用性并不是太强。七代对雪天最大的增强就是极光幕的出现，而九尾正是该技能的最佳使用者。一回合放双墙大大提升了雪队的生存能力，即便是单打也非常有意义，因此冰九尾可以舍弃自己的力度，转而用速耐的配置为队伍打辅助。队伍可以只用这个技能配合上雪天，而无须强迫性地带上滑雪的雪天打手，因为一个队伍带太多的冰系对联防压力太大。九尾极光幕后接由克希/三地鼠临别礼物或许是更适合环境的打法。

双打中的九尾如逾期般成为了热门，因为当单打中放极光幕的九尾都是主流，那么墙的实用性更强的双打没理由不用九尾。比起火九尾，冰九尾多了个鼓掌，隐蔽性虽然不强，但速度较高的九尾很容易用鼓掌成功鼓掌到保护而破掉对手一只精灵的战斗力。九尾也会冰干来对付常见的暴鲤龙和海兔兽，格子是有些紧张，是相当不错的辅助。

配招：

放个墙（重速度HP，可带光之黏土）：极光幕+冰干/暴风雪+鼓掌/剧毒+月爆

阴谋强攻（重速度特攻）：阴谋+暴风雪/冰干+月爆+觉醒力量火/觉醒力量地面

双打辅助（重速度HP）：极光幕+冰干+暴风雪/保护+鼓掌/封印

Anti:

如果冰九尾不能用觉火强势读到换上的螳螂，那么螳螂可以完全对付任何一种类型的九尾。如果九尾带了觉火，那么火钢就可以无压力顶上。冰仙打击面被钢系完挡，而且九尾自身特攻并不高，加上没了鬼火，所以除非四倍克制的觉醒，大部分钢系都能轻松Anti。不过要注意如果九尾将自己定位为放墙的辅助，那么有时候急着杀掉九尾并不见得是好事，这相当于帮对方省下了墙的回合而且让后排的强化手无伤上场。因此草钢这种你打不动我我不打你这种恶意满满的钢盾非常适合干耗回合的事情。要注意九尾是会冰干的，所以海兔兽、刺龙王、暴鲤龙这类水系精灵要小心一些。

NO.040 胖可丁 普通/妖精

特性：迷人之躯/争强好胜/洞察

职能：撒钉、队医、许愿、炮台、打落

评估：会长大人有着全妖精系PM中最高的HP种族，但非常低的双防种族严重拖累了胖可丁的耐久水平。特攻在被强化后达到了85，算是一个勉强能用的数值。特性上争强好胜是一个亮点，可以利用这个特性挡除雾或者踩虫网，自身也有岩钉，能够保持钉子的压迫力，打击面上比美纳斯要好上不少。140的HP有着许愿，是一个奶量充足的队医，但这个队医并不抗揍，所以很多时候许愿的奶并不好喂到队友。作为一只初代萌物，胖可丁的技能非常丰富，和皮可西小蛋一样莫名其妙学会了岩钉，也会十万火急，电磁波剧毒这种标准干扰技能更是不在话下，甚至还会打落，可惜作为一只特攻仙不会月爆。但问题也就在此，胖可丁和皮可西实在太像，但总是无法超越皮可西，所以一直活在后者阴影下。在UU，耐久更好、力度更大的花仙显然也比胖可丁更适合许愿队医的工作。虽然自身攻击技能丰富，但无奈特性发动条件有些苛刻，而且不像钢兵那样有高威力先制，速度也慢，耐久也不足以像卡比那样充分提供对攻能力，如果像保姆鱼那样有再生力的特性作为支撑，我想胖可丁的存在感会高上不少。

双打中胖可丁不像皮可西有那么多好的辅助技能，但是本系高音仙闪都是不错的AOE，速度偏慢的情况下或许可以配合空间利用除雾、吐丝、叫声等弱化技能给胖可丁加特攻打输出。辅助用法皮可西、波克基斯等同族的优势太大，胖可丁更需要突出自己的特点。

配招：

奶妈（重HP一防）：许愿+保护+高音/打落+隐藏石砾/治愈铃铛/火焰放射/阴影球/冰冻光束/剧毒/电磁波

炮台（重一防特攻，推荐带突击背心）：高音+魔法闪耀+阴影球+气和弹/火焰放射

（也可以选择钉子三攻，许愿保护的有回复特攻炮台打法）

双打炮台（重一防特攻，本系可Z）：高音+魔法闪耀+阴影球+十万伏特/冰冻光束/火焰放射

Anti：

胖可丁防低速度慢，力度在不被弱化时打不克制的盾基本也打不出伤害，而且回复靠许愿，但是许愿不保护不稳，而许愿保护又占了对胖可丁而言很重要的技能格，这就导致很多胖可丁并没有回复，这样在盾牌互拼时胖可丁往往弱势。无脑对付胖可丁可以用毒盾，瓦斯臭臭泥大嘴蝠这类的，如果没有毒盾，试探出胖可丁的技能打击面，选择抵抗或者不被克制的盾牌抵挡即可。当然，突破胖可丁也并不难，无论有没有许愿，只要利用先读或者游击压血将胖可丁血量压制到较低水平即可突破，因为胖可丁的双防很低，耐久并不像140HP所描绘的那般高。

NO.042 大嘴蝠 毒/飞行

特性：精神力/穿透

职能：工兵、毒盾、物盾

评估：这是目前为止出现的第一只辉石精灵。大嘴蝠的进化叉字蝠是第二世代才加入的，因此一代的超音蝠最终进化大嘴蝠就有了不逊于家门鸟的种族。耐久三角都超过了70，辉石后是超过了进化叉字蝠的。表面上来看速度和物攻是最突出的，事实上90的基础速度也足以快过低分级的大部分盾牌了。属性毒飞仅此一家，拥有着四倍抗斗虫草、免疫地面，抵抗毒仙的的优良抗性，也是少有的地仙打击面分外精灵。另外大嘴蝠有着除雾和鸟栖，作为工兵是十分不错的。挑拨和愤怒门牙对盾牌来说是非常无解的技能组合，尤其使用者大嘴蝠也是个高速盾牌。穿透对于大嘴蝠的意义比叉字蝠要小一些，不过让大嘴蝠可以毒一些替身的家伙。因为这只PM的功能性和针对性很强，基本只存在于UU及以下分级，因此不作更详细的讨论。

双打中还是用叉字蝠吧。

配招：

工兵/破盾（重HP物防）：除雾+鸟栖+剧毒/愤怒门牙+UT/挑拨

Anti：

对于辉石众，一个隐蔽点的打落基本能削弱他们三成功力。虽然大嘴蝠是工兵，但是自身弱钉让其扫钉并不是太容易，尤其撒钉手是岩石系时。大嘴蝠基本不会带攻击技能，也就是很难拿人头，所以攻击手可以趁机上场搞事情，比如魔守细胞、更高速的钢羊（勾帕路翁）、重甲暴龙等。大嘴蝠主要是工兵，对队伍破坏力有限，只要主要不要让盾去强拼被剧毒或者愤怒门牙压血，大嘴蝠其实可以提供很多攻击手的上场机会。

其实我很好奇你们是怎么找到沉了这么久的帖子然后回复的

NO.045 霸王花 草/毒

特性：叶绿素/孢子

职能：炮台、强化、特盾、草盾、毒盾、再生力、中转

评估：实话说，这只精灵没啥太多出色的地方……作为众多草毒中的一员，论输出比不上速度更快力度更强的罗丝雷朵和M妙蛙，论当盾自身也没有突出的技能，基本比不过有再生力的盾菇，有叶绿素做晴天打手速度又偏慢，和妙蛙比没啥优势，也比不过有着天气球的大食花……因为霸王花各项能力都不突出，整体就显得平庸了，只能委身低分级做其他草毒的替代品。客观来说，霸王花还是挺不错的一只精灵，只是生不逢时，草毒属性上人才济济而导致落寞的。除了速度外其他各项能力都不错，物攻和妙蛙一样有剑舞，而且迷之学会了吸收拳，但是基础速度和耐久不怎么支持这种强化，而且妙蛙物攻有更大威力的蛮力藤鞭和地震。特攻端110特攻不可小觑，但是却迷之不会飞叶风暴，这样就打不出太高的爆发了，作为和美丽花对应的精灵，霸王花会月爆，但是对扩展自己的打击面没有太大的帮助，基本还是和其他草盾类似，撒撒种子放放毒，偶尔用孢子坑坑物攻手。

双打上叶绿素作为打手同类竞争压力太大难以出头，您先请草裙舞干扰的话裙儿小姐速度更快，所以基本没啥出场机会。

配招：

炮台（重HP特攻）：亿万吸取+毒爆弹+觉醒力量火/觉醒力量地面+月之爆破/催眠粉/月光

盾（重HP一防）：亿万吸取+毒爆弹+寄生种子/月光+催眠粉/麻痹粉

晴天打手（重速度特攻）：能量球+毒爆弹+生长+吸取拳/觉醒力量火

Anti：

和大部分草盾一样，可以被毒盾或钢盾anti。不过由于霸王花速度更慢而且耐久也不突出，突破霸王花并不难，而且其打击面也非常一般，利用抗性可以先读换上自己的攻击手压制。不过要注意霸王花的特攻有110而且有催眠粉，没有抗性或者队伍的关键PM不要轻易对着霸王花上场。

NO.047 派拉斯特

特性：孢子/干燥皮肤/湿气

职能：草盾、双打辅助、中转、打落

评估：唯一一只5倍弱火的PM，而且有7个之多的弱点，只有400出头的种族，想想就觉得生存艰难。但实际上派拉斯特并不是那么不堪，405的种族分布已经相当不错了，如果特攻再分一些到HP上就达到合格盾牌的耐久了。单打中一般会选择干燥皮肤来反制水盾，孢子拼脸，湿气可以用来连锁小拳石和小陨星（？）。草虫的四倍抗地抗性十分难得，但基本各种补盲技能都能克制派拉斯特。派拉斯特单打的用途主要在于挡水反水，各种单攻沸水的盾基本对派拉斯特没有什么办法（剧毒），另外也能对水地众有不错的压制力。作为一只蘑菇，派拉斯特当然会蘑菇党的神技能蘑菇孢子，无奈碍于弱点多速度慢，单打中还是少见，因为类似功能也可以由其他精灵完成。如果对沸水恨之入骨，可以拉上派拉斯特，替个身，丢个种子，吸血加强后也可以用吸血来徐续航，30的速度也可以放空间里剑舞一波，虽然并没有什么好的补盲技能。

双打中VGC规则中异常活跃，作为一只虫子有愤怒之粉，耐久也不像大针蜂那样脆皮，而且防水防电，对电场雨有奇效，作为蘑菇也有蘑菇孢子，另外可以学会广域防守，派拉斯特的广域防守隐蔽性还是不错的，基本上很多地龙会不明真相地点岩崩。有着如此多的功能性辅助技能，派拉斯特在双打中有着属于自己的出场机会。

配招：

一个盾（重HP特防）：蘑菇孢子+吸血+替身/打落+剧毒/寄生种子

一个攻（重HP物攻）：蘑菇孢子+剑舞+吸血+打落/种子炸弹

反击一下（重HP物防，看情况带腰带）：反击+蘑菇孢子+打落/吸血+寄生种子

双打辅助（重HP一防，特性记得选孢子）：愤怒之粉+广域防守+保护+蘑菇孢子

Anti：

某只草钢差不多可以无视派拉斯特。对于这种浑身是弱点耐久也一般的PM，其实上场时机是很难找的，只有对上某些特定的PM才能有所发挥，因此大部分时间内都可以无视它的存在，偶尔让它上场了可以拉上一个草盾（最好是草毒或草钢）挡挡孢子，不过如果不能百分百确保击杀的话还是不要留场，派拉斯特的耐久也不是贫民水平，吃个孢子麻痹粉啥的都不舒服，而且派拉斯特的破坏力有限，不一定要优先击杀，除非你的队伍有攻击手的盲点是派拉斯特。

NO.049 摩鲁蛾 虫/毒

特性：鳞粉/有色眼镜/奇迹皮肤

职能：强化、接力、毒盾、抗打落、双打辅助

评估：个人十分喜欢的一只PM。种族分布相对平庸，速度90有些尴尬，蝶舞一次后还是快不过大部分围巾，不过至少比低速要好。特攻90力度一般，强化一段后也不能击杀太多PM，耐久则相对较差，不过这些都不是特别大的问题，因为摩鲁蛾是少有的能够进行蝶舞接力的PM（PS是禁止了，不过实机可以），而且比画狗成功率要高。在能够蝶舞的PM里面，不过有色眼镜的蝶舞是独此一家，有这个特性的存在，摩鲁蛾也完全可以不接力自己干，虽然种族更好的火神蛾一般是蝶舞的代言人。摩鲁蛾的蝶舞成功率是比较高的，和炫彩蝶一样有着催眠粉+蝶舞的组合，但是摩鲁蛾的速度更快，而且因为出镜率低的缘故很多人不加防范。除了攻击性的有色眼镜外，鳞粉和奇迹皮肤也都是非常好的特性，鳞粉可以防附加状态，比如下马威的害怕和沸水的烧伤，或许也可以防打落（不太确定）。奇迹皮肤则是对方的变化技能命中减半，想象一下挑拨和电磁波miss时对手的表情吧（虽然现在电磁波日常miss）。个人倾向于选择奇迹皮肤，这样在面对各种盾时更有底气（比如皮可西），而烧伤的效果被削弱后烧伤也没那么大的威胁了（当然双打还是选择鳞粉吧）。目前环境速度偏快而且种族相当极端，摩鲁蛾当然无法在高分级生存，但我认为在较低的分级摩鲁蛾是非常不错的强化PM，尤其面对某些仙盾（没错，就是你，花仙）。

双打中的摩鲁蛾主要是干催眠的事情，不过电场一出对催眠用法还是有比较大的打击的。摩鲁蛾也有愤怒粉和顺风这样的辅助技能，另外我注意到有特性交换这个非常隐蔽的技能。如果摩鲁蛾和蝶蝶作为队友，那么超场直接克制下马威，而摩鲁蛾特性选择有色眼镜，可以对蝶蝶用特性交换给蝶蝶有色眼镜特性，而且特性交换时蝶蝶的超场制造特性有机会再发动一次完成场地替换，而超场下有色眼镜蝶蝶的输出想必非常爆炸。当然这个用法我还没有实战过，只是个想法而已。

配招：

接力（重速度HP，PS不能用）：蝶舞+接力棒+催眠粉+替身（如果没催眠条款可以刷无赖）/毒爆弹/虫鸣/鸟栖/毒菱

自己干（重速度特攻，有色眼镜）：蝶舞+虫鸣（可Z）+毒爆弹+觉醒力量地面/催眠粉

双打辅助（重速度HP）：愤怒之粉+顺风/催眠粉+保护+毒爆弹

特性交换！（重速度HP，可带气腰）：特性交换+顺风+毒爆弹+催眠粉

Anti：

如果在PS上见到，基本就是蝶舞强攻的。要注意摩鲁蛾的催眠粉，可以选择一只梦话游击的送催，或者送一只战略意义不大的。基本摩鲁蛾对着低速上是有把握完成一段蝶舞的，不过蝶舞一段后也不见得能够有非常大的破坏力，即便有有色眼镜，还是有比较多的盲点，尤其四倍抗虫又是钢盾的物攻手，比如勾帕路翁，或者拉了些HP的叉字蝠。另外，黑科技脱壳忍者也可以作为anti，一般还是没有末入蛾觉火的。吹吼黑雾手也可以比较轻松破解摩鲁蛾的强化，因为摩鲁蛾蝶舞机会比较依赖催眠粉，因此一次强化未果，第二次再来难度就大了很多。考虑到有些蝶舞强攻的摩鲁蛾会带腰带，钉子的压制就显得尤为重要，有时候摩鲁蛾对着盾牌催眠粉心理压力也挺大的，因为不像炫彩蝶那样是复眼催眠粉，75的命中和鬼火一样揪心。如果没有叉字蝠、钢羊这类属性优势PM，那么卡比兽这种特耐相当强力的物攻手也可以硬杠蝶舞一次的末入蛾，基本上末入蛾一次蝶舞难以带走稍微有点耐久的PM，对上卡比兽这种更是连过半都很难做到，所以估计好自己队中PM的重要程度，可以选择强行兑子。

NO.051 三地鼠（阿罗拉） 地面/钢

特性：沙隐/卷发/沙之力

职能：强化、高速（？）

评估：阿罗拉的三地鼠成为了继大钢蛇、龙头地鼠后的第三只地钢，本来是值得高兴的事情，结果速度就被砍了10点加到了不是太重要的物防上，直接导致了速度线下去了一大截，猎物和猎手角色互换。最气人的是失去了赖以生存的沙穴特性，换来一个没啥大用的卷发特性，本身就是大脆皮的三地鼠吃个技能自己都基本活不成了，感觉实在很难用。不过抗性带上钢系后好了不少，而且多了个本系，作为速度最快的地钢（挖沙鼹鼠表示不说话），强化的机会比普通三地鼠要好上不少，虽然强化技能只有磨爪……地钢属性都受沙之力加成，所以也可以作为沙暴队打手出场，但是明显力度和速度甚至耐久比起剑舞的挖沙鼹鼠来说都差了不少，有些尴尬。Z沙暴有提速效果，配合沙之力特性或许有不错的清场能力。目前还没定点，所以阿罗拉三地鼠学不到岩钉，不过在定点出来后，我觉得使用率会比现在高上不少。

双打中的阿罗拉三地鼠显然作为沙之力使用者比普通三地鼠要好一些，至少抵抗鸣鸣双本特耐端不会被瞬秒，有了第二本系铁头也不会遇到被广域防守防到死的尴尬。

配招：

常规（重速度物攻）：磨爪/临别礼物+地震+铁头+石刃

清场（重速度物攻，可极限物攻）：沙暴（Z）+地震+铁头+石刃/岩崩（关键在于是否相信自己的脸）

双打沙队打手（重速度物攻）：地震（可Z）+岩崩+铁头+保护

Anti：

基本上和龙头地鼠一样的打击面，而且爆发相对更低，所以能挡前者的基本都能挡下后者，所以钢鸟、土地云灵兽等飞盾、欺诈月布等恶盾、爆肌蚊、巨蔓藤等草盾、呆河马等水盾都可以挡下并反制三地鼠。只能说阿罗拉三地鼠和龙头地鼠在攻击的重合度上实在太高了。因为三地鼠更脆，而且弱水喷、音速拳等先制，一般来说击杀三地鼠难度不大，只要能承受住一次攻击，因此要时刻注意自己的PM血量，尽量保护自己的高速，不让三地鼠有机会利用速度和打击面对己方队伍造成破坏。

NO.053 猫老大 普通

特性：柔软/技师/紧张感

职能：高速、强化、游击、打落

评估：猫老大拥有着不错的速度和少有的技师特性，但主要问题在于双攻实在太低，碍于总种族的限制，猫老大的耐久也不强，只有速度非常突出。其他几个技师拥有者螳螂、斗笠菇、双尾怪手都有着大威力先制，而猫老大虽然有着本系下马威，但是和双尾怪手下马威的力度完全不是一个级别。特攻端有阴谋强化，也有着十万伏特、水之波动等补盲技能，但是关键在于要用上技师，技能威力最高也只能达到90，这样也有些缺少爆发（阴谋普Z破坏死光？）。总的来说，作为攻击手，猫老大的力度实在弱了些，打辅助的话自身耐久和抗性也是问题，要出场还是挺难的。当然在四代时作为猫手队成员有一定的出场率，但随着猫手不断被调整，在不能抽出吹吼后，基本猫手队已经销声匿迹了。

双打中猫老大有着最高速的技师冰冻之风，控速效果不错，也有着高速催眠术和下马威，打打辅助还是有一定的用处的。

配招：

速耐干扰（重速度HP）：下马威+UT+催眠术+追打/报恩/打落

阴谋强化（重速度特攻）：阴谋+高音/高速星星+水之波动+觉醒力量鬼/恶之波动/阴影球

双打辅助（重速度HP）：下马威+佯攻/高速星星+冰冻之风+催眠术/保护

Anti：

一般来说，只要不被克制，大部分盾都能挡下猫老大，不过攻击手要注意慎重被猫老大磨血，而且出境的猫老大大多数是以阴谋强化的身份出场的，但猫老大特攻比物攻还低，哪怕强化一次后力度并不足以破盾，所以不用太慌，稳稳和猫老大对攻即可。

NO.053 猫老大（阿罗拉） 恶

特性：毛皮大衣/技师/胆怯

职能：游击、恶盾、强化、高速、抗打落

评估：在猫老大获得阿罗拉形态后，不仅脸变得滑稽了起来，对战中也更加有趣了。从物攻端拉了10点给特攻后，阿罗拉的猫老大阴谋起来的成功率高了不少，虽然仙系太强，恶系强化手考虑的最严重问题就是破仙，但没有定点的猫老大显然还无法破仙盾。但是多了两个特性后，猫老大的选择余地多了不少，没必要强拉着不高的特攻打攻击，也可以做一个有着高速的更好的干扰手。变成恶系后多了个神技放狠话，比起速度慢的熊猫来说，猫老大的放狠话显然更有价值，而且Z放狠话还附带一个治愈愿望的效果，非常不错，配合X喷、M赫拉等爆炸输出非常有意义。作为干扰手的猫老大获得了物防端大力士毛皮大衣特性，让猫老大的物耐端一下子硬了起来，虽然缺少回复，但也没以前那么容易见光死了，甚至可以玩睡梦放狠话的恶心人的玩法。梦特胆怯是受到恶鬼虫三种属性时速度提升一级，猫老大本身抵抗前面两个，配合阴谋相当不错，因为属性变成恶后，猫老大的主攻技能变成了恶之波动，补盲技能十万伏特啥的也不需要技师加成，所以这个特性比技师更适合阴谋的阿罗拉猫老大。当然，在解决破仙盾的烦恼前，阿罗拉猫老大主要用法还是干扰型。

双打中用法和疯狗有些类似，物耐端值得信赖，有大声咆哮群体降特攻，但是没定点不会冰风，比起疯狗少了朝阳。另外阿罗拉猫老大也会煽动，或许配合鳍鳍可以一试。

配招：

干扰（重HP，可速耐可极限物耐）：挑拨+放狠话（Z）+恶之波动+剧毒/催眠术

睡梦（重HP物防）：睡觉+梦话+放狠话+剧毒/恶之波动

阴谋（重速度特攻）：阴谋+恶之波动+十万伏特/催眠术+力量宝石

双打辅助（重HP）：大声咆哮+挑拨/催眠术+下马威+佯攻/保护

Anti：

有了放狠话后其实阿罗拉猫老大挺烦的，尤其在猫老大后边隐藏着有着推队威胁的攻击手时。不过猫老大自身并不难放下来，比如一只劈斩司令就可以教猫老大做人，一个放狠话过去反而帮钢兵升一段攻击，而猫老大自身又打不动钢兵，算是完美Anti吧。其余的可以拿仙盾顶上，比如不怕状态的鳍鳍（注意阴谋的可能有十万）、可以VS走人的玛吉安娜、以及不用攻击技能也恶心人的各种盾（草钢、铁火辉夜等，不过要注意被放狠话后跟上替身手）。

NO.055 哥达鸭 水

特性：潮湿/无天气/悠游自如

职能：高速、水盾、炮台

评估：哥达鸭和很多高种族却坐冷板凳的PM一样，实在是因为能力分布太平均了，以至于各方面都不突出，另一方面也是因为水系是第一大系，其中好手太多，哥达鸭各方面都比较平庸，并且是纯水属性，因此出镜率很低。三个特性里无天气可以anti Y喷，也可以在UB里打古拉，这是哥达鸭最有特点的地方了。用轻快（也就是悠游自如）当雨队打手则基本竞争不过刺龙王和乐天河童等双属性PM。作为一只伪超能系，哥达鸭能学会大量超能系攻击技能和干扰技能，但是能派上用场的主要也只是命中低下的催眠术。如果将哥达鸭作为攻击手，它缺少阴谋这样的爆发式强化（玛纳霏表示很得意），也缺少UT等游击技能从而不太适合带上眼镜或者围巾进行游击（虽然是个伪超能系但是不会戏法）。如果作为一个水盾，比起水布、鬼水母这种大肉双抗不够而且缺少回复，定位相当尴尬，即便是在低分级也缺少了一些属于自己的特点，或许无天气打晴天手对哥达鸭来说是人生巅峰。

双打中因为VGC环境缺少龙王这种强大的轻快手，所以哥达鸭难得地成为了雨队中常见的打手，带上水Z后爆发也十分不错。另外哥达鸭也有单纯光线、角色扮演这种神奇的技能，围绕着特性方面也许能构建出一些不错的战术，比如对大嘴鸥用让后者能量储存，对蝶蝶单纯光线后者冥想等等，不知道对Z欢乐时光暴鲤龙使用能不能使后者全能力提升二级。虽然双打中强化稍微有些难以实施，不过用起来应该还是相当有趣的。

配招：

干扰（重速度HP）：哈欠/鼓掌+替身+沸水+冰冻光束/剧毒

炮台（重速度特攻，可命玉）：水压+冰冻光束+气和弹+催眠术/觉醒力量草/祈雨

双打雨天（重速度特攻，可命玉可Z也可以带水板）：水压（Z）+冰冻光束+鼓掌+冲浪

Anti：

哥达鸭还是比较贫招的，你看上面的配招基本都难突破水盾（带毒的除外），对毒刺水母则基本上没什么办法（带精冲？）。因为哥达鸭没有回复，大部分情况下耗着都是哥达鸭吃亏，找机会下个状态或者压压血量还是比较容易突破的。如果是强攻类型的哥达鸭则要注意自己的水盾血量，如果没有水盾则草盾也可以，命玉冰光后手亿万吸一般能再扛下一发。哥达鸭冷门有冷门的理由，力度差一丝，速度不够快，双防也不够硬，只要队伍没有明显的水系弱点哥达鸭一般很难完成突破的。

NO.057 火暴猴 格斗

特性：干劲/愤怒穴位/不服输

职能：强化、游击、救场

评估：火暴猴是一只非常有特点的格斗系精灵，不过出镜率并不高。在五代格斗强势时没什么出镜率，到了六代反而有时能在OU见到了，这当然是因为不服输特性，在除雾被强化后不服输便成为了一个很强的反扫钉特性，主要以钢兵为代表，不过非常适合围巾的火暴猴如果操作得当，是能够完成推队的。能力方面总种族不高，速度和攻击相对突出，但速度不过百导致被大量压制，也被逼得大部分火暴猴都是套着围巾，耐久三角贫民级别，基本很难像怪力、民工那样当战士来用。干劲，也就是不眠，据说可以放UB针对噩梦神，但是在黑洞被削后估计也没啥大用了。愤怒穴位单打非常难触发，双打可以对这个特性做些发挥。单打基本上火暴猴都选择的不服输特性，套上围巾蹭除雾或者虫网强化两级物攻然后突突突，相比钢兵来说火暴猴因为出场率较低，所以很多人都没有什么防备而被套路。自身有着UT也非常适合围巾，定点有垃圾桶，技能机可以学会毒突都可以打仙，剩下一个位置基本上带的都是石刃补盲了，可惜学不会打落。格斗系好手云集，基本上出场的火暴猴都是利用自己这个独一无二的特点来进行发挥了。因为不会先制，所以不能像钢兵那样靠着偷袭低速输出，道具也基本锁定围巾。

双打中可以让队友给火暴猴一个冰息强行CT来触发怒穴，但是比起其他的怒穴拥有者，肯泰罗速度更快，流氓鳄抗性更好而且有本系AOE，好胜毛蟹可以和磨牙彩皮鱼配合空间输出，火暴猴的速度和抗性则相对有些尴尬（或许可以带胆怯球蹭威吓？）。

配招：

反除雾的围巾手（重速度物攻）：近战+UT+毒突/垃圾射击+石刃/冰冻拳

双打怒穴（重速度物攻）：近战+岩崩+垃圾射击+保护

Anti：

目前环境火暴猴基本就这种用法，虽然有不服输围巾，但是该除雾时还是得除，因为围巾锁招，靠一个技能火暴猴在前期还是很难完成推队的。因为火暴猴需要经常UT游击，所以一个头盔手可以非常恶心火暴猴（保姆曼波、盔甲鸟啥的）。另外很多除雾手火暴猴其实是不敢上的，比如兄妹、鳍鳍这类有点暴力的除雾手，所以出镜率比抗性好上不少的钢兵低也是很正常的。不过如果用秃鹫、蜻蜓龙之流除雾则要稍微注意一下除雾的时机了，+2物攻的围巾火暴猴下回合对除雾方的先读压力还是非常大的。

NO.059 风速狗 火

特性：威吓/引火/正义之心

职能：火盾、破盾、炮台、物盾

评估：传说中的疯狗。种族值在普通精灵中是最高的一批，但是分布相当地水桶腰，速度也残念地没过百，但风速狗并不像哥达鸭那样沦落底层分级，实在是因为好技能多而且有着神级特性威吓。能力方面双攻都过了百，走特攻、物攻或者双刀路线都存在可能，三项耐久都过了80，物耐端有威吓的存在其实相当硬，加上纯火有五个重要抗性，光靠这些风速狗就足以做一个不错的火盾了，更何况还有鬼火、朝阳这些良好的盾牌技能。特性上一般选择威吓，如果是为了挡一些暴力火系攻击手（比如Y喷鬼灯）可以选择引火，正义之心基本没啥用处。但是风速狗被称为疯狗当然不是因为作为受的风速狗，而是杀敌一千自损八百的物攻端。有着本系闪焰冲锋和电推两个强大的自残技能，使得风速狗力度不错但是自杀也快，从而获名疯狗。作为火系物攻手，不可避免会和两个唯一——唯一神炎帝和唯一王火布进行对比。虽然物攻种族不及后二者，但技能丰富层面从二代开始就一直碾压着后面两位，直到某只炎帝做了交易成为配信精灵获得了圣火神速后才有所改观，但是因为这种炎帝的性格锁定了固执，所以其实还是相当难受。另一个火系物攻手是达摩狒狒，超高的物攻种族和攻击特性全力攻击以及会地震导致从五代开始物攻火系的位置往往被狒狒或者V仔（高威力创造胜利）占据。但是物攻的风速狗用法从来就没被淘汰过，尤其风速狗不止这一种用法，很多时候会起到迷惑对手的作用。相比物攻端，特攻端的风速狗相当贫招，用特攻输出的风速狗可能不如用V仔、老喷这样有着第二本系的火系，甚至不如用速度更快的九尾火暴兽。风速狗从六代开始其实主流用法是做一个受，利用威吓和鬼火强化物耐端，拉大量特耐带上大声咆哮强化特耐端，可以有效对付以花仙为首的仙盾和一些不被克制的其他攻击手（比如基拉祈），在OU也能挡挡老喷，现在虽然四个卡璞强势，而且都是仙，但它们的输出手段大部分都依赖着第二本系（不过单攻鳍鳍一般带的月爆，但风速狗一般也打不动它），所以风速狗也只能挡挡哞哞（小心石刃CT）和拉大把特耐挡鸣鸣（不太稳），因此风速狗最好的舞台大概还是UU吧。

双打中的风速狗作为一个威吓手是相当毒瘤的一个存在，VGC2017环境中更是出现了风速狗-海兔兽-铁火辉夜轴，凭借着威吓大声咆哮和朝阳鬼火的存在让风速狗变得相当肉，而且有着燃尽这个独特的新技能可以让自己变得真正没有弱点，甚至连烈咬陆鲨都没法打动自己，相当地无赖。其实风速狗也有帮手这个不错的技能，不过由于自身输出也不低，所以并不时常见到。

配招：

疯狗！（重速度物攻，可命玉可Z）：闪焰冲锋+狂野伏特/咬碎+神速+近战

火盾（重HP一防）：鬼火/剧毒+朝阳+火焰放射/闪焰冲锋+大声咆哮/神速

双打毒瘤（重HP一防，建议特防，可带大树果/剩饭）：大声咆哮+火焰放射+朝阳/保护+燃尽/剧毒/鬼火

Anti：

首先你需要判断对手是哪种风速狗。如果是疯狗，可以各种磨血等自杀，稳定挡风速狗的应该是另一只受的风速狗，或者威吓雪姨等龙盾也不错，当然也可以用水地anti，重爆的物耐也相当地能信得过。如果是一只受的风速狗，你可以拉上一只带剧毒的风速狗和对方对受（划掉），也可以拉上随便一个不被克制的盾下个毒。当然因为风速狗吃钉子，所以可以用钉子来压血以求强突。对于攻队来说风速狗是有点恶心的，所以适当游击压血相当重要。受队则比较随意了，因为风速狗相当怕剧毒，而朝阳又只有8PP，随便耗耗也不吃亏。

NO.062 蚊香泳士 水/格斗

特性：储水/湿气/悠游自如

职能：水盾、物盾、特盾、反强化、中转、强化

评估：一眼过去可以看到4个能力过90的种族项。速度和特攻不算太高，但是影响不大。物攻在格斗系里处于垫底水平，但相应地双耐都相当出色，而且是有着水+斗加蓄水的独特抗性，个人认为是劈斩司令的最优秀anti手之一。三个特性里最常见的是储水，很多时候并不需要雨天支持，能够作为一个补充联防的良好盾牌。作为轻快手蚊香泳士的力度稍微有些弱，不过有腹鼓支持，如果能够顺利找到机会强化依然不可小觑。一般来说蚊香泳士还是以一个盾牌的形式出境，除了anti上面提到的劈斩司令外，也可以挡下大量水系攻击手比如M暴鲤龙（普通暴鲤龙飞Z流行起来了，不太好挡）、滴蛛霸、具甲武者。作为和蚊香蛙皇同源的一只青蛙，蚊香泳士也能学会一些不错的反强化技能比如黑雾和鼓掌，尤其和蚊香蛙皇的灭亡之歌对应，蚊香泳士能学会巴投，也就是格斗系的龙尾，配合钉子和自己的抗性在对方没有稳定anti自己的盾时可以恶心对面。和蚊香蛙皇一样缺少稳定回复，虽然蓄水可以回血，但是吃过一次亏后对方一般不会轻易再上当，所以睡梦的蚊香泳士非常常见，舍弃掉自己的输出性格减速，和沼王等水地类似选择物攻巴投加特攻沸水的组合。如果不用睡梦仅靠剩饭和蓄水回复则可以补充剧毒、催眠术、鼓掌、黑雾等干扰技能。攻击向的快泳蛙除了腹鼓三攻（缺少近战飞膝踢这种高威力稳定斗本比较尴尬）外，也可以选择用替身气合拳的组合，不过需要一定的速度支持，可以反制种替保单攻的辉夜。

双打中的快泳蛙主要是利用轻快腹鼓来作为雨天的强化打手，因为自身有着鼓掌也可以做高速干扰的工作。不过比起特攻手的哥达鸭、龙王、鸭神，快泳蛙作为物攻手惧怕威吓而且依赖强化，而且没有冲浪这种AOE，相对来说使用难度更大。

配招：

吃钉子啦你！（重HP物防）：睡觉+梦话+沸水+巴投

搞事（重HP物防）：沸水+下盘踢+鼓掌/黑雾+剧毒

强攻（重速度物攻）：腹鼓+攀瀑+冰冻拳/岩崩/地震+毒突（斗本没好技能）

subpunch（重HP物攻，适当加速）：替身+气合拳+攀瀑+毒突

双打强攻（重速度物攻）：腹鼓+岩崩+攀瀑+毒突/鼓掌

Anti：

蚊香泳士很不信成为被四大场都anti的PM……烧伤削弱、四个卡璞的出现对蚊香泳士的出场率都是重大打击，超草电三个卡璞的攻击吃不下，仙场鳍鳍打不动，反过来被月爆打过来还很疼，雨队旗手还多了个有着飞本暴风的大嘴鸥，基本对于环境新增的暴力物，蚊香泳士都缺少太多的应对办法。尤其是鳍鳍，对各种类型的蚊香泳士都可以无压力上场（不腹鼓的毒突也不是太痛）。另外，因为蚊香泳士不会打落，所以免疫快泳蛙双本的胖嘟嘟是个非常好的anti，不过比起鳍鳍而言怕剧毒。另外暴鲤龙虽然也打不动蚊香泳士，但是如果是物耐龙尾的暴鲤龙可以先手龙尾把蚊香泳士抽下去（指的是第一种类型）。蚊香泳士的反制还是弱了一些，哪怕站场有机会巴投，也很容易被随机上来的PM给逼下去，没有钉子更是没啥作用。所以注意自己场上的钉子，注意保存关键PM血量，然后找机会压压血量寻求突破吧。

NO.065 胡地 超能

特性：精神力/同步/魔法防守

职能：高速、救场、强化、炮台

评估：在五代有了梦特魔法防守后，胡地就变成了传说中的两条命输出手，成为了非常专业的救火队员。能力上分布相当合理，最标准的高速高攻物耐端脆皮超能攻击手，特性上在有了神级特性魔法防守后也基本上没前面两个的出场率了（同步率凯西表示不服）。虽然智商高达4000的胡地学不会第五个技能，但是胡地的技能也算得是相当丰富了，除了不会冰光火放比较遗憾外，超斗鬼的打击面已经相当不错，偶尔也可以将斗换成仙。基本上胡地不Mega就会带着气腰，自身135的特攻在带上气腰后意味着大部分情况都至少有一次出手机会，可以在被对方的强化手强化起来后靠着胡地的输出强行打一波，很多时候可以把要崩的局救回来。当然魔法防守这个特性还有很多其他的用途，不只是带个气腰不怕钉子扎，不怕毒不怕烧，也可以命玉不掉血。于是有人也利用了大多人看见胡地就腰带的心理带起了命玉强势输出（虽然目前环境看见胡地会找蝶蝶，然后判断：哦，胡地是Mega），效果也不错，不过相对来说容错率低一些，毕竟这物耐基本吃不下什么本系技能。另外胡地也有挑拨再生冥想戏法之类的技能，不过相对来说使用难度大一些，哪怕是盾牌的力度很多时候也不太好吃下本系技能。有趣的是，胡地会电磁波，在容易吸引钢盾的体质下给对方一个麻痹还是挺有意思的，不过对破盾帮助不大。一般来说胡地的定位就是高速输出，偶尔救场，再偶尔还能清场。相对少见一些的也可以带上火焰玉念力挪移，带上专爱眼镜戏法啥的。

双打中胡地是相当适合自我暗示的一个精灵，尤其配合各种自带强化的UB相当有意思，也能配合蝶蝶玩超能爆破，不过相对来说M胡地更适合一些。胡地有着鼓掌这个技能，而且很多人一般没有防备。

配招：

四攻流（重速度特攻，带腰带或者命玉）：精神冲击+气合弹/魔法闪耀+阴影球+觉醒力量火/觉醒力量冰/能量球/鼓掌

念挪（重速度特攻，也可以适当加HP，带火焰玉）：念力挪移+精神冲击+挑拨+气合弹

戏法（重速度特攻，围巾或者眼镜）：精神强念+气合弹+阴影球+戏法

双打自我暗示（重速度特攻，可以选择带腰带）：自我暗示+鼓掌+精神强念+阴影球

Anti：

超鬼斗打击面相当广，不过一般来说只要抗超且不被后两者克制的特盾就可以挡下来，比如某万恶的巨钳螳螂（你猜我是子弹拳还是追击还是UT？胡地：我气腰觉火！）。咳咳，为了避免遇到前面螳螂的尴尬情况，有必要进行一些试探，比如万能的小蛋（常规的胡地对小蛋没啥办法，不过极少数情况会遇到戏法）。如果带的是标准的超鬼斗火，则可以用鬼恶的盆栽和勾魂眼来扛，如果没火可以用螳螂辉夜，没斗带仙则可以用火钢等等。当然胡地物耐端是个大脆皮，只要把可能的腰带破了，胡地对队伍的压力就小了不少，后边的龙舞鲤鱼啥的也可以更安心一些。为了做到这一点，可以读技能上高速追击手（玛狃拉）或者猜拳（劈斩司令）来强行破掉胡地一条命。如果你队伍很受的话，特耐的很多盾都可以进行anti，比如突击背心的哞哞（这个也能anti超场M胡地）、特耐强势有回复的水盾（水布、美纳斯甚至AV镜反的保姆曼波）。相比现在的环境而言，没有加成的135特攻也算不上太突出，能挡下面M胡地的基本都能挡普通胡地。

NO.065 胡地（Mega） 超能

特性：复制

职能：炮台、破盾、高速、强化

评估：超场黑恶势力登场！从Mega胡地诞生的那一刻起，这只有着150速度175特攻的PM就吸引了大量目光，然后……也的确挺强的，但不是任何队伍都塞得进去，因为使用起来有一定难度。Mega后的胡地除了HP和物攻外全部能力都获得了提升，可谓种族都加在了刀刃上。物防提升20后虽然仍然属于脆皮级别，那是个没那么脆皮的脆皮。什么意思呢，吃极攻砖头螳螂子弹拳有一半概率不死了，吃极攻三地鼠地震也不死了，吃很多攻击力一般的PM本系高威力技能也不死了，这物防加得其实比特攻加到195更加重要。速度150基本达到了普通PM的上限（除了某只虫子），刚好快过了围巾电束木（更不用说龙舞一次暴鲤龙），相当耐人寻味的一个速度线。有着这么高速支撑M胡地的高特攻就能够淋漓尽致的发挥，而不像M赫拉那样很多时候没出手的机会。七代的mega回合当回合出手速度按M后算对M胡地这种Mega后速度大幅提升的PM相当友善，这样在很多攻击手对拼回合会占据先手优势。在卡璞势力登场后，M胡地理所当然地站在了超场手蝶蝶身后，作为站在地上的一员，物耐端脆皮的M胡地除去了怕先制的弱点，一时间蝶蝶加M胡地成为了相当热门的一个组合，打破了我一贯不在队里塞两只超能系的传统认知。Mega胡地的特性复制也相当顺应潮流，因为目前环境中存在着大量优质特性，尤其UB们的异兽提升非常常见，胡地相当容易抢到这个特性，一旦开始收割，胡地会成为最可怕的UB。其余的复制到蓄水可以Anti单攻水盾比如水布、蟾蜍，复制到引火可以对着火钢上场，复制到威吓可以吓一吓土猫暴鲤龙，复制到再生力自然恢复魔装反射啥的都不亏。而因为复制特性可以给M胡地带来很多意想不到的抗性，配合自己的高速高攻，M胡地很容易逼换对手精灵，因此我认为M胡地并不适合四攻，灵魂技能应当是替身。M胡地的替身很多时候是能够作为比赛的胜负手的，比如对皮可西一个替身挡了电磁波，下一回合精冲就可以2HKO破盾。又或者对上一只精冲可以收掉的地龙，但是对面有钢兵而且没有超场，一个替身能减少自己的先读压力，而如果读中对手换人替身保留的话己方势必会对对方造成相当大的破坏。攻击技能选择上基本和普通胡地一致，可以根据队伍需要适当更换，比如我喜欢带上觉冰干土猫，因为健康土猫对胡地是有优势的，所以一般能够成功。也可以觉火干螳螂，仙闪减少非洲人的RP弹命中压力（不过不是太推荐，除非为了打勾魂眼）。如果感觉替身不适合自己，也可以选择鼓掌或者冥想或者干脆四攻，M胡地的技能组合相当丰富，不一定要拘泥于教程。要值得注意的是，因为M胡地的热门，导致OU速度线大幅上扬，大量不常见的PM也带上了围巾，在对手做出有些不合常理的举动时要警惕围巾的可能性。另外，因为M胡地相对来说作为攻击箭头很多时候不太参与联防（即便有着复制，也要注意被对方先读到的可能性，尽量在残局前有机会突破前保护自己的M胡地），剩下五只精灵的联防一定要比较完善，尽量多游击起来寻找机会。

双打中的M胡地仍然是非常突出的单兵战力，但是缺少AOE，要非常注意被对手集火的可能性。相对来说功能和蝶蝶有些重合，而且不能用超Z强行突破盾牌有些不舒服，但并没有人禁止M胡地和蝶蝶一同出场，而且M胡地也有鼓掌可以稍微掩护一下蝶蝶。

配招：

拆队好手（重速度特攻）：替身/鼓掌/魔法闪耀+精神强念/精神冲击（如果队伍不虚蛋还是建议精神强念，威力差的10点在多次加成后威力差了非常多）+气和弹+阴影球/觉醒力量火

强化推队（重速度特攻，可适当分一些HP让一次冥想后能吃下一些水盾的无攻沸水）：替身+冥想+精神强念+气和弹/阴影球

双打（重速度特攻）：鼓掌+精神强念+阴影球+保护/气合弹/能量球

Anti：

一只暴鲤龙站在场上，看着冥想中的M胡地，嘲讽道：“敢不敢精神强念？敢不敢气合弹？”

开个玩笑，虽然和M暴鲤龙的猜拳很有意思，但是显然相当不稳。M胡地热门有热门的道理，基本上如果你的队伍里没有超过150速度线的PM的话，对上M胡地非常有可能被推队。这也是土猫地龙虚吾伊德（这个某种意义上是用来干围巾地龙的）大量带上了围巾，如果不警惕的M胡地非常容易被阴死。如果要挡下来的话，最好选择抗超甚至免疫超的PM，目前来说最稳的是特耐秃鹫，虽然被瞎眼光克制，但是没啥异兽提升乱七八糟加成下打秃鹫不会过半，不过要注意秃鹫的打落和欺诈都秒不掉M胡地，钉子下也有可能被2HKO，另外也可以用AV哞哞（不过需要拉大量HP）来盖掉超场，吃M胡地的精冲同样不过半，如果发挥想象力，AV河马王、AV鳍鳍（不过这个带AV太过分了）甚至AV蝶蝶都可以各种姿势挡M胡地。要注意超场下小蛋是有几率被精冲2HKO的（踩钉后100%），所以一般用来挡特攻手的盾这次不好挡M胡地了。如果M胡地是常规的超鬼斗，除了上述PM还可以用M勾魂、M螳螂（需要至少满HP）来针对，在气合弹的垃圾命中下，很多时候哪怕上述PM不健康都有可能反手击杀胡地。另外如果M胡地不带气合弹，那么老班火钢等就没啥压力顶上来了。所以说，RP弹虽然垃圾，但很多PM还非得依赖它。另外，盾牌PM非常有可能过劳死，而且容易被压血，所以尽量还是主动一些，利用高速UT带动场上节奏，让M胡地上场机会降低才是最好的方法。

NO.068 怪力 格斗

特性：毅力/无防守/不屈之心

职能：炮台、破盾、特盾、强化

评估：怪力给人的第一印象是兄贵……不对，是无防御爆裂拳。在混乱自伤率还是50%的时代下，欧皇怪力的爆裂拳可以无限破盾，当然在混乱削弱的七代这个概率小了不少，不过欧皇的事又有谁说得清呢？

种族分布相对合理，虽然速度慢了点，不过某民工速度更慢，低点也无所谓。耐久相当出色，特耐比民工更强，物攻稍稍落后不过关系不大，特攻则基本没啥用了（可以带大火烧钢鸟，不过怪力格子一般比较紧）。由于种族分布和修建老匠非常类似，所以这二者经常进行对比，答案就是在五代格斗盛世时民工是OU，怪力是UU，这个体位关系到现在还没有扭转过来，主要区别就是民工有音速拳而怪力只能用非本的子弹拳（另一个重要原因是怪力没有吸收拳）。但是怪力并没有丢失自己的特色，因为无防守这个特性的存在。三个特性中不屈之心一般用处不大，而无防守是怪力最有特色的特性，毅力则可以利用无防守的知名程度阴一阴状态手。怪力的强度其实非常大，自身打击面也很不错，如果队伍对格斗的防范较低或者速度偏慢，怪力是有能力进行突破的。怪力一般是斗恶岩打击面，如果是四攻会补上一个毒或冰拳，当然目前仙系强劲也可能三攻带毒（恶心土猫也可以优先带冰拳）。因为四攻的打击面非常不错而且怪力自身特耐优秀，因此非常多的怪力选择带突击背心，基本能够强行和Y喷、电束木等强攻脆皮对攻。另外因为爆裂拳诱人的混乱效果和怪力良好的打击面，哪怕速度只有55，也有一些怪力选择专爱围巾（围巾后能过M大甲但是被108速压），为的是先手爆裂拳混乱封锁，不过在混乱削弱后不那么好用了。

双打中怪力有着快速防御、鼓掌和广域防守，当然快防在家门鸟逝去和蝶蝶的出现后基本出现率降得相当低，鼓掌因为怪力速度偏慢较难用出，但是广防对防瞎眼光等各种AOE相当有意义，而且自身输出不低，某些时候可以甚至强行阻碍放空间（精神药草都防不下来的混乱）。不过格斗系在七代环境中被仙和超场压制得相当严重，而且M袋龙出现率锐减，哪怕多边兽2猖獗格斗系也鲜有上场机会，本来双打中就少见的怪力更是难以出场了。

配招：

混乱邪恶（重HP物攻，适当速度过某些无速盾牌，可AV或围巾）：爆裂拳+打落+毒突/石刃/冷冻拳/子弹拳/地震选二

其实我是根性（重HP物攻，适当速度）：近战+打落+毒突/冰冻拳/子弹拳选二

巨大化♂（重HP物攻，适当速度）：健美+爆裂拳+子弹拳+打落/毒突/冰冻拳

Anti：

混乱被砍后各非酋产生了自己不那么容易混乱自伤的错觉，但M勾魂眼可以帮忙减少救心丸的需求量。因为怪力缺少回复，耗的血量基本补不回来，所以只要能够挡住就行，M勾魂眼显然满足这个条件，斗免加鬼火可以让怪力毫无办法。此外M妙蛙、双弹瓦斯等毒盾也可以比较稳地挡下来，当然如果被混乱自伤而不能跟上回复有可能被破盾。如果判断出怪力没有毒突，那么鳍鳍自带不会混乱的气场也是怪力的良好anti手，如果没有冰拳那么土猫可以一挡，如果是根性的那么很多慢速盾牌也可以上来稳稳挡下了。因为怪力不像民工那样有本系音速拳，高速脆皮基本不用太担心被怪力先制收掉，瞄准怪力没回复的特点压血强突并不是特别困难。

NO.071 大食花

特性：叶绿素/贪吃鬼

职能：高速、强化、破盾

评估：这应该是初代里第一只双攻都过百的PM，一看就觉得要双刀，不过事实上作为一只草毒，物攻端缺少妙蛙的地震还是挺难受的。70的速度在叶绿素后超过了围巾虚吾伊德，已经是比较快的速度了，双攻在晴天下生长后的力度也相当不错，比起妙蛙来说力度更胜一筹，但相对来说耐久要差上不少，尤其物耐端比较一般让大食花有时候不太好强顶着技能上场强化。总的来说，大食花是为晴天而生的PM，离开晴天后基本竞争不过其他的草毒尤其是各方面都压制着大食花的M妙蛙花。作为晴天打手，大食花有着叶绿素中优势非常大的天气球，在晴天下达到了150威力，和自身的双本相性相当不错，可以碾压靠觉火的妙蛙椰蛋树。物攻端种族也相当高，但除了叶刃蛮力藤鞭毒突外，可堪一用的物攻技能基本只有打落吸血了，打击面和力度反而比特攻要差上不少，虽然是双刀种族，但是一般用大食花还是单刀居多。

双打中没有妙蛙的草之誓言和Y喷的交易，而且生长机会难找，大食花基本没有啥出场率，虽然有着高速催眠粉鼓掌这些技能，但是风妖精也能完成这些工作而且不是太依赖晴天，种种因素下导致大食花更难在双打中出现。

配招：

晴天特攻打手（重速度特攻，可带命玉）：生长+能量球/亿万吸收/阳光烈焰（不推荐）+毒爆弹/觉醒力量地面/催眠粉+天气球

晴天物攻打手（重速度物攻）：生长/剑舞+蛮力藤鞭/叶刃+毒突/吸血+打落

Anti:

晴天大盲点席多蓝恩登场。如果没有地鼠或者觉地特别针对火钢，那么火钢能完挡大部分晴天输出手。另外作为曾经的家门鸟受害协会中的一员，大食花仍然有些害怕垃圾之翼，虽然这个特性变成了满血才能发动，但对于大食花来说已经是一发入魂的水平，如果不能打掉这几个盲点，大食花会打得相当难受。另外有些火盾是大食花生长一次后还干不掉的，比如特耐的V仔和肉盾风速狗。除了这些外，常规大食花也能被滑稽势力（焰后蜥）、鬼灯、阿罗拉嘎啦等有着优秀抗性的火系攻击手防住，所以这也是晴天需要三地鼠的原因。当然，离开晴天后大食花的输出会受非常大的限制，所以老班、冰九尾都可以无压力中断大食花的表演。

NO.073 毒刺水母 水/毒

特性：恒净之躯/污泥浆/雨盘

职能：工兵、水盾、毒盾、特盾、炮台、撒钉、打落

评估：这货速度有100！这货速度有100！这货速度有100！

毒刺水母可以说从岩钉开始盛行的四代开始就一直热门着，即便掉过UU，也依然是OU队中的常客。毒刺水母有着优秀的特耐、一般的物耐、一般的特攻和意外高的速度，特耐甚至到了带上AV去六代的UB挡眼镜海皇的程度（虽然这并不单纯是特耐高的缘故）。水毒属性是一个优秀的联防属性，但有大量抵抗的攻击（虫、斗、仙、水、火、钢）需要物耐端来承担，所以主流的工兵毒母基本都拉了大把物耐。三个特性各有用途，恒净之躯主要是剑舞毒刺水母的特性（为什么会出现剑舞用法？谁知道呢），不过目前的环境下这样用只能说是娱乐了。污泥浆是目前最为常见的特性，可以反过来恶心到处撒种子的辉夜，也可以帮助对草盾的压血。雨盘看似十分适合有些缺回复的毒刺水母，但在永雨被削，天气队普遍节奏快的现在并不太普适，大多数时候是个白板特性，除非你需要毒刺水母来anti雨天，或者自身雨天队需要毒刺水母来扫钉。

毒刺水母自身有着100的速度，在盾牌中算是顶尖级别了，对大部分盾向钉子手都能保持先手。很多人会忽视毒刺水母的速度，比如某土猫。如果你希望自己对钉子压制更主动一些，可以给毒刺水母拉大把速度甚至拉过极速土猫。这不是让你首发直接干土猫，因为哪怕拉满特攻冰光还是大概率秒不了满HP的土猫，但当毒母在场时有些土猫会自信上场以为能逼换撒钉，这时候一个冰光对面就懵逼了。当然拉大量速度的用法只是偶尔会有奇效，一般来说毒母还是需要大把的物耐来挡物攻手。水毒的属性对很多PM都是大盲点，比如螳螂、具甲武者、玛丽露力等，毒刺水母在做工兵的同时往往也要兼任上述PM的anti手。毒刺水母也有着镜反这个技能，自己的特耐非常可靠，满HP后少量特防即可吃下满特攻无各种加成鸣鸣的电场十万，所以很多时候可以对着力度一般的特攻手来一发（比如某洗衣机的VS），很多时候能收到不错的效果。因为高旋的盲点是鬼系，所以毒刺水母也可以考虑带打落（当然性格还是减物攻）。另外镜面属性也是个非常有意思的技能，比如对着土猫、天蝎、草钢来上这么一个技能事情会变得很有趣。除此之外，毒刺水母会酸性炸弹这个非常强势的技能，命中后会降低对方的两级特防，是一个逼换神技能，带这个技能的毒刺水母可以多加一些耐久甚至做一个攻。

双打中的毒刺水母稍稍有些尴尬，虽然有着浊流淤泥波本系AOE和冰风控速，但是毒刺水母本身力度并不大，也缺少悠游自如这种雨天进攻属性，离开了自己的工兵老本行，定位有些不明确（或许AntiVGC环境丧心病狂的辉夜是主要用途？）。

配招：

老实的工兵（重HP物防，可适当拉特防速度）：高速旋转+沸水+毒爆弹/毒菱/冰冻光束/打落/剧毒/镜反选二

速耐（重HP速度）：高速旋转+沸水+冰冻光束+打落/毒爆弹/酸性炸弹

我是个攻！（重速度特攻）：高速旋转/亿万吸收+水压+冰冻光束+酸性炸弹

剑舞（重速度物攻，这个用法很非主流，一定程度上需要对方心理上配合）：剑舞+攀瀑+毒突+打落

Anti：

作为一个高旋手，首先想到的是挡双本的鬼系胖嘟嘟，虽然目前受打落影响鬼母的出场率低了，但相应的酸性炸弹亿万吸收的毒刺水母也少了，挡起来基本上没什么压力。其他的，因为毒刺水母输出并不高，主要靠沸水烧伤来压制攻击手，所以各种替身强化众能很好地利用起毒刺水母（最典型的暴鲤龙）。另外，对于没有亿万吸的毒刺水母，各种免水的水地能比较好应付毒刺水母（海兔兽、蟾蜍、蓄水沼王（？））。因为毒刺水母缺少回复，所以如果你的盾不怕烧伤，大部分特攻向有回复的盾都能与毒刺水母对撸。同样的原因，攻队只要能较好游击起来（毒刺水母不好应付双反），还是比较容易完成突破的（不过电反时对方不换的话，小心镜反的可能性）。

NO.076 隆隆岩 岩石/地面

特性：坚硬脑袋/结实/沙隐

职能：撒钉、物盾、岩盾、地盾、强化

评估：比起用隆隆岩，我为什么不用超甲狂犀呢？

隆隆岩大部分时间内都活在能力分布类似却全面碾压的重爆阴影下，以至于在UU更低的分级中作为重爆的替代品而存在着。能力上物耐物攻优秀，特耐端相当拙计，速度和大部分岩石系一样处在较低水平，但是即便是优势项重爆都要更优秀，而且重爆的坚岩特性让很多时候特耐端也比隆隆岩更能吃下攻击。而隆隆岩的三个特性，有石脑却没诸刃头突只有非本的舍身撞，坚硬是区别于重爆的特性但对于一般作为物盾的隆隆岩并不容易发动，沙隐基本上是白板特性了。技能上有钉子有岩切有岩地该有的地震石刃冰拳蛮力，但这些重爆也有。隆隆岩少有的有自己特色的是大爆炸，但在大爆炸被削弱后真是少见了不少。如果隆隆岩不新增加一些有特色的技能，那么基本上难以和重爆区分（坚硬反击？）。不过对于隆隆岩来说，唯一的优势其实是有着坚硬基本一定能撒出钉子，所以可以做自杀式首发撒钉手（类似蓝蘑菇）。

双打中隆隆岩同样被有着避雷针的超甲狂犀压制着，虽然有大爆炸，但是它的阿罗拉形态显然更适合做个炸逼。

配招：

低配版模式攻旗手（重HP物攻）：隐藏石砾+大爆炸+地震+岩石爆破/石刃

低配版重爆（重HP，物攻物防看着拉）：隐藏石砾+地震+岩石爆破/石刃+冷冻拳/蛮力/火焰拳

岩切（重速度物攻，带命玉或者Z）：岩切/身体轻量化+地震+石刃+大爆炸（Z）

双打（重HP物攻）：广域防守+岩崩+地震（可Z）+保护

Anti：

基本上随便一个有点肉的水盾或者草盾地盾都能挡下隆隆岩（尤其是呆壳兽、巨蔓藤、沙河马），不过和超甲狂犀同样是大部分飞行系物攻手的梦魇，所以当隆隆岩血量健康时，尽量多游击利用特攻手进行压制，如果己方队伍比较弱钉子，可以首发挑拨压制一下钉子。另外如果在UU或以上分级见到了隆隆岩，基本上这是个炸逼，值得注意。

NO.076 隆隆岩（阿罗拉） 岩石/电

特性：磁力/结实/电气皮肤

职能：岩盾、物盾、破盾、强化、撒钉

评估：我就是要炸死你们这些UB！

阿罗拉的隆隆岩也获得了强化，虽然种族没有改变，但其他的特点却和原来已经是天壤之别，也和重爆完全不同，让后者……成为了自己的完美Anti。种族方面不加赘述，依然是个物理和特殊两端发育不良的战士，特性上获得了磁力和电气皮肤两个比原来不知道好到哪里去的特性。磁力相对来说不如自爆磁怪那样好用，因为捕获对象是钢盾而自己却并不抗钢，而且基础速度非常慢，这就会导致螳螂发现自己只是被吓了一跳然后从容UT走，虽然有地震看起来可以抓火钢但特耐端这水准很可能被先手大地力带走，主要能够欺负的就是磁铁也能欺负的钢鸟和没地震的辉夜（隆隆岩可以打带火放针对磁铁的辉夜），但是尴尬的是隆隆岩物理端电本得靠有反伤的疯狂伏特，和磁铁那边的放电十万根本没法比，还会各种吃头盔鲨鱼皮。当然因为梦特主流，磁力隆隆岩很多时候有奇效，比如辉夜钢鸟对隆隆岩基本没什么戒心。另外有地震是可以抓火钢的，只不过需要拉大把速度甚至带上围巾。当然，最引人注目的是梦特电气皮肤，至此隆隆岩也加了皮肤党，并且电场下爆炸的隆隆岩成为了史上最高威力大爆炸，基本能炸死所有不抵抗的盾牌（没电场也能炸死极限物耐吉利蛋），也能炸死有抗性的脆皮（能炸死一个半鸣鸣），可谓破盾神物，虽然……盲点的确是一大堆。目前的阿罗拉隆隆岩没有获得定点，所以学不到三拳，地面盾甚至不用担心被冰拳读到的危险，反正隆隆岩双本都打不动。另外草钢虽然一贯怕磁力，但对于潜在的磁力物攻手隆隆岩真没什么好怕的，报恩过来自己得掉一半血。唯一对电场势力有所帮助的盲点打击可能是阿罗拉嘎啦，稍微拉点速度阿罗拉隆隆岩可以打击电场势力比较怕的嘎啦嘎啦。因为电皮爆炸实在太出名，所以隆隆岩用爆炸一定要谨慎，适当时候也可以普Z爆炸先糊挡上来的地面系一脸（打无耐地龙7成左右）。等定点出来后隆隆岩有了冰拳肯定会更强，但不是现在。

双打中的隆隆岩有啥好说的呢？浸水炸，佯攻炸，看到地龙……还是广防吧。

配招：

你猜我什么时候炸（重HP物攻）：隐藏石砾/大爆炸/报恩/撒气（是否带两个电本取决于带不带钉子，爆炸可Z）+石刃/岩石爆破+地震

先提个速再炸（重速度物攻）：岩切/身体轻量化+大爆炸+石刃/岩石爆破+报恩/撒气

辉夜别跑！（重速度物攻，要抓火钢带个围巾）：狂野伏特+地震+石刃/岩石爆破+大字爆（可性格减特防拉些特攻确二满HP草钢，极限特耐的拉满特攻还是不能2HKO）

你猜我是什么特性（重HP物防）：隐藏石砾+反击+地震/雷电拳+石刃/岩石爆破

双打爆炸（重物攻，可拉大把速度甚至带围巾）：大爆炸+广域防守+岩崩+报恩/保护

Anti：

对于目前没有冰拳的阿罗拉隆隆岩，哪怕爆炸威力再怎么耸人听闻，一个地盾可以打着哈欠表示你在说啥（哪怕有冰拳地震重爆依然不怕，同样也不怕Z爆炸打残）。基本上阿罗拉隆隆岩想要炸出理想的效果还是有些难度的，在OU有土猫地龙，在UU有重爆和一大堆水地。除了地面外，很多草盾也能比较轻松防下来（比如巨蔓藤，草钢要小心大字爆，哞哞不拉耐会被爆炸打残）。因为四倍弱地，很多补盲的地震也能对隆隆岩造成成吨伤害，更不用说特耐端的沸水之类了，所以对隆隆岩稍微关照一下，它的上场机会并不容易找。另外爆炸虽然威力惊人，但己方如果不被炸到关键盾牌，不外乎一换一，对方也不一定是赚的。所以隆隆岩要用好还是相当有难度的，但防下来却不见得那么难。

NO.078 烈焰马 火

特性：引火/逃跑/火焰之躯

职能：炮台、游击

评估：又是一只纯火。相比前面风光无限的风速狗来说，烈焰马的存在感就低得多了，甚至连被讨论纯火物攻手时都很少被想起来，反倒是唯一王和唯一神借着唯一的名气反而比烈焰马要有存在感。从种族分布来看，烈焰马是一个高速高攻的火系物攻手——虽然这高速高攻随着时代的推移逐渐就变成时泪了。好在GF并没有忘记它，凭借着独角兽的外形获得了重要技能钻头直击，虽然一般情况下不如火狒狒的地震，但比起火布这种连地面技能都没（Z挖洞？）的还是好了不少。速度在几个纯火物攻手中是最快的，虽然力度不怎么样被烈焰猴有些压制，但终归是有些特点的。没有风速狗的耐久支撑，一般烈焰马就是做一个火系物攻手出现，因为速度不错所以很多烈焰马带上了专爱头巾加大力度。另外烈焰马区别于其他几个火系的技能还有催眠术和尖角钻，前者给了烈焰马速耐的可能性，但在催眠命中回到60后不太靠谱了。后者是欧洲人无敌的破盾技能，烈焰马毕竟有着高速的压制，如果规则不禁止1GB的话还是可以带着玩玩的，比起风速狗破盾不知道高到哪里去了。

双打中基本没啥出场机会，或许作为唯一一个火免的场地交换手对保护己方重点精灵有奇效？另外有诱惑鬼火之类的技能，但是不会大声咆哮，或许极速满HP这种速耐的用法能够比风速狗更稳地应付蝶蝶？

配招：

冲锋！（重速度物攻，可头巾可围巾也可命玉）：闪焰冲锋+狂野伏特+钻头直击+尖角钻/催眠术/百万大角/过肩摔

速耐（重速度HP）：鬼火/剧毒+朝阳+闪焰冲锋+诱惑/催眠术/钻头直击

双打速耐干扰（重速度HP）：鬼火+诱惑+火焰放射+朝阳/保护

Anti：

和对付疯狗类似，对力度稍弱但头巾更常见的烈焰马，威吓的暴风龙和物耐的水地比较稳，HP更少的烈焰马自杀速度带上头巾甚至比风速狗还快。只要让其损耗自己的HP在有回复的盾牌上即可。当然，这也是个弱钉的家伙，撒好钉子吧。

NO.080 呆壳兽 水/超能

特性：迟钝/我行我素/再生力

职能：炮台、空间手、空间打手、强化、中转、水盾、物盾、双打辅助

评估：个人非常喜欢的一只大毒瘤PM。

由于速度种族非常低，所以呆壳兽的有效种族非常不错。物耐是幻兽级别，特耐其实也很不错，特攻种族威慑力足够了，物攻的75在腹鼓后也相当可观。特性中，迟钝能有效防挑拨，作为空间手的呆壳兽和这个特性相性良好，也是双打中呆壳兽的主流特性。我行我素能防混乱，单打中一度作为anti钥匙圈而存在着，不过这已经是历史了。双打中我行我素可以配合草裙舞或者煽动，不过这个特性的意义在混乱被削弱后小了不少。再生力是毒瘤特性，有效对抗低速盾牌怕压血异常状态的弱点，只要还剩一口气很容易就能奶回来，所以相当烦人。呆壳兽有着mega进化，但不同于喷火龙地龙这些精灵，呆壳兽有些像暴鲤龙，mega使用率和不mega使用率相差不多，在迷惑对手方面有着不错的效果。呆壳兽虽然很呆，但是技能学习面相当不错，也很迷地能学会火放，成为了少有的能站撸草钢的水盾。

呆壳兽用法很多，有着相当不错的技能面。最常见的是作为物盾的呆壳兽，可以带上电磁波或者剧毒进行干扰。其次呆壳兽攻击技能非常丰富，再生力可以很方便进行回复，所以AV四攻也相当好用。再者，既然都四攻了，那么不用AV也没问题，带上眼镜可以有效给轻视呆壳兽输出的对手不错的惊吓，而且呆壳兽有着预知未来和再生力特性的配合，是预知未来队中一个不错的选择。另外强化手段有冥想，不过相对来说M呆壳兽更适合冥想强化，单纯做攻有阴谋的呆呆王更适合。再然后，有着不错的抗性和回复技能，为什么不腹鼓呢？最后……PP果投掷道具回收偷懒挡路？

极限物耐的呆壳兽可以作为能力盾挡下大量物攻技能，这也是呆壳兽在六代非常常见的原因，可以挡下土猫地龙鼹鼠水马不M暴鲤龙和一大堆火系格斗系，成为了很多攻队拆队的一颗钉子，但七代则相对少见了许多，这是环境目前特攻和电系比较强势以及还在尝鲜期的缘故，也有被大量新加的虫系压制的因素所在（美丽蚊子具甲滴蛛），不过我相信待环境稳定后呆壳兽仍然是OU环境的重要一员（虽然目前跑UU去了，不过很多UU成员依然可以成为OU队重要一员）。

双打中的呆壳兽主要是空间手的职能，利用迟钝和自身的高耐久可以比较容易放出空间，虽然在电场强势的目前环境出场率很多时候被智挥猩给取代了，不过呆壳兽有治愈波动，相对智挥猩而言更偏向保护。

配招：

一个打不死的物盾（重HP物防，你可以带个头盔增加输出）：沸水+冰冻光束/火焰放射/精神强念+偷懒+电磁波/剧毒/哈欠

四攻（可带AV（重HP物防）或者专爱眼镜/命玉（重HP特攻））：沸水+精神强念/精神冲击/草绳结/预知未来+冰冻光束+火焰放射

空间（重HP物防，如果自己打可以满特攻）：戏法空间+沸水+剧毒+冰冻光束/火焰放射

腹鼓（重HP物攻，可Z腹鼓或者大树果）：戏法空间+腹鼓+攀瀑+意念头锤/冷冻拳/吸取拳/地震/偷懒（没错，你甚至可以单攻！）

双打空间手（重HP物防，虽然极限特耐可以吃下鸣鸣的电场十万，不过意义不大）：戏法空间+沸水/精神强念+治愈波动+保护/冰冻光束

Anti：

钉子很重要！很多再生力PM不太中意剩饭，那么一个钉子会使得他们的回复大打折扣。要对未判明道具的吧主甲保持警惕，因为有可能被抓住一个安全停留的机会就开始冥想起来了（M呆壳兽）。有可能的话早点下个剧毒，聊胜于无，保持电系特攻手、草系特攻手、高威力UT手（美丽、螳螂）的压制力，尤其小心注意保留能够突破呆壳兽的精灵。在压血方面，有时候也需要借助到追击的帮助。当一只呆壳兽站上场时，首先要判断其类型，滴蛛霸是一只不错的试探类型精灵（小蛋更无脑，强行给滴蛛霸一点镜头），不怕烧伤，低速也不太受电磁波的影响，且特防出众，但相对来说虫本输出稍弱。如果没带电磁波，那么拉提亚斯、三头龙等强力特攻输出手可以借挡沸水、精神强念等机会上场压制。如果不是冥想类型，那么很多草盾可以进行anti（虽然会吃一些克制技能），比如时拉比、M妙蛙花、谢米等。当然，呆壳兽也能被大多数水盾所anti，不过要相当小心冥想睡觉的M呆壳兽的可能性。最后，作为一只输出能力稍微不足的盾牌，自然是很多强化手的上场机会，尤其是Z祈雨萤火类型的玛纳霏/冥想魔法防守的细胞皮可西，基本上可以对抗各种主流的呆壳兽（呆壳兽微微一笑，带上了专爱眼镜）。如果想早点干掉呆壳兽，可以用上熔岩风暴剧毒的抓人流特耐火钢，命中呆壳兽的概率相当不错。

NO.080 呆壳兽（Mega） 水/超能

特性：硬壳盔甲

职能：强化、物盾、水盾、中转、破盾、抗打落

评估：一个毒瘤进化成了一个更大的毒瘤。

M呆壳兽是一只相当有意思的精灵，因为这只mega的正确用法是大部分时间不mega在外边游荡。Mega前的呆壳兽的再生力实在太诱人，就和勾魂眼的恶心、暴鲤龙的威吓一样，所以为了降低被压血的危险，在时机成熟之前呆壳兽一般不要轻易mega，除非要强顶着物理攻击进行对攻或者救场。Mega进化的100点种族全数分给了物防和特攻，让M呆壳兽的物耐变成了怪物级别，甚至能够逆属性作为钢兵的Anti，钢兵极限物攻命玉打落打极限物耐的M吧主甲甚至大概率连4成都不到，实在可怕。有了这么靠谱的物耐，大部分M呆壳兽都会选择冥想站场流，强化特耐端同时提升输出完成推队，而特性看似白板，实际上正好防止了慢速坦克向强化流最怕的CT，是一个相当适合M呆壳兽的特性。

如果想利用更高的种族来做类似普通呆壳兽的工作的话，我个人觉得是不如再生力呆壳兽的，因为缺少剩饭和再生力的自动回复，M呆壳兽看起来坚不可摧的物防端实际上相当容易被压血，尤其不能像呆壳兽那样可以对着土猫上中转UT甚至给对方扎一下头盔。所以能够发挥出M呆壳兽最大优势的还是冥想强化站场的用法。而站场强化自然也有站场的艺术。如果想火力猛一点、不想遇到对上水免干瞪眼的场面，可以冥想偷懒双攻；如果很确认对方打不动自己，可以睡梦冥想沸水，这种用法则对方只能强行进攻，比起前面那种不怕剧毒。最后，我比较喜欢一种丧心病狂的用法。目前环境下特攻和电系强势，很多时候呆壳兽找不到机会站场强化，那就强行让对方站场，由此发展出了挡路强化的用法，捕获中转的水盾、妹妹等强行强化，很多时候对面被挡路的下一回合就投了。不过各种用法其实都有其局限性，要用好非常依赖时机和对手的队伍配置。

双打中的M呆壳兽……应该不怎么常见，特耐和普通呆壳兽一样还占一个m位置，作为单兵战力的M呆壳兽即便物耐端再硬也很难顶着两只PM的输出进行强化。

配招：

要不要配合个仙场（重HP物防）：冥想+偷懒+沸水+精神冲击

不用仙场防状态了（重HP物防）：睡觉+梦话+沸水+冥想

快来中转一下我（重HP物防）：睡觉+挡路+冥想+沸水

只要够硬，什么强化都行（重HP物攻）：戏法空间/冷冻拳+腹鼓+偷懒+攀瀑

Anti：

如果没有反强化手段，冥想的M呆壳兽就和冥想水君一样，是相当可能推队的PM，而且不同于速攻向强化，这种强化很明显都是奔着强化到满去的，虽然不像速攻强化那样很快死亡，但这种慢性死亡的节奏更让人绝望。比起能耗PP的水君，M呆壳兽更是不怕CT，救场的可能性又少了一丝。要对付这种坦克向强化，吹吼黑雾灭歌鼓掌等常规反强化手段非常有效（百变怪对付这种类型不太舒服），如果呆壳兽没有睡觉，可以用剧毒破解强化。如果队伍没有注意反强化，那么就非常需要操作了。呆壳兽Mega的那一刻大部分情况下就是胜负手，虽然呆壳兽变得更加硬了，但是如果在其mega后逼退那么很多时候M呆壳兽这局比赛之后会很难有所作为。在见到呆壳兽开始mega冥想后，不要再在场上用盾牌拖延时间，立刻换上有可能突破M呆壳兽的PM，比如怪癖草蛇，眼镜恶龙，龙舞M暴鲤龙（这只其实有替身可以对着大部分呆河马上来强化的），剑舞龙虾，眼镜佐罗等。为什么上述PM里混进了两只使用恶之波动的家伙呢？因为M呆壳兽虽然防CT但不防害怕啊，哪怕强化了两段恶波不过半，30%的害怕率还是很容易完成突破的，最重要的原因是受限于血线压力M吧主甲需要不断用偷懒进行回血，这样对换PP对M呆壳兽是很不利的。另外，如果是单攻沸水的呆壳兽，可以用水免进行anti（耗PP），虽然睡觉耗PP似乎是无敌的，不过没有水君的压力，M呆壳兽在耗PP方面没有太多的优势，因为满血下是无法睡觉的，而睡觉状态下我方可以换人耗回合。

三合一磁怪内容和自爆磁怪重叠较大，预备归集到自爆磁怪部分

NO.083 大葱鸭 普通/飞行

特性：锐利目光/精神力/不服输

职能：强化、破盾、游击

评估：恭喜大葱鸭在第七代获得史诗级加强！

没错，大葱鸭的确被加强了，物攻硬生生被拉高了25点种族，即便如此大葱鸭的种族仍然没能超过大部分家门虫，在完全进化的精灵里恐怕只有未知图腾的种族比它低了。由于物攻达到了90，所以大葱鸭总算有一项拿得出手的种族了，虽然速度太凄惨，用起来还是挺难受的。普飞有一大群，大葱鸭并不适合学各只家门鸟那样带上围巾游击啥的，因为种族低，这样用反而会失去自己的特色。那么大葱鸭有什么特色呢？当然是大葱咯。特性方面基本没啥选择余地，用用不服输防威吓和蹭除雾相当美，比起大比鸟的三个白板特性好多了。专属道具大葱当然比不过皮神的电珠和嘎啦的骨棒，但也不像百变怪的速度粉末那样没用，两级CT率胜过了强运和聚焦镜片，也就是说所有技能都是自带一半概率CT，用叶刃这种急所技的话则是百分之百CT，输出其实并不算低，所以速度如果再来一次加强到103的话大葱鸭就能成为热门了（？）。最大的遗憾还是速度，60的速度不高不低，拉满甚至还不如某些基础速度高的盾牌，因此很多情况下选择极攻增强输出而不是极速。大葱鸭的物攻技能选择其实还挺多而且奇葩的，比起贫招的大比鸟高到不知道哪里去了。而且有普飞中少有的剑舞（葱舞？），进一步加强了破盾能力，有本系先制电光石火偶尔也能逆速度推队一波。基本上大葱鸭能发挥出自己特点的用法就这样了，因为实在冷门，很多人完全没有防范被蹭个除雾，对速度可能也会高估（比如我）而拉上低速盾牌而被破盾的情况也比较容易出现，所以大葱鸭在一些特定时期也能Carry全队（RB非常强势）。

双打……还是算了吧。

配招：

CT！（重物攻速度）：剑舞/高速移动/UT+电光石火/报恩（高移）+勇鸟+打落/暗袭要害/叶刃

Anti：

大葱鸭唯一的亮点就是物理端利用CT的输出了，而且力度相当依赖剑舞，而且还是很难破钢盾，钢柱子钢蛇基本没啥压力。另外大葱鸭速度捉急，哪怕被剑舞一段后还是可以拿个速度快点的攻击手扛着电光石火收掉（注意自身血量）。基本上即便七代被加强大葱鸭还是很难活跃在对战场地上，不过依然不可小觑它的爆发。

NO.085 嘟嘟利 普通/飞行

特性：逃跑/早起/蹒跚

职能：高速、强化、破盾、接力

评估：一代至今为止的第四只普飞，不过是最强的一只（不包括某只Mega）。

嘟嘟利一向是所有家门鸟的阴影，直到姆克鹰的出现，让后者也成了嘟嘟利的阴影。本身种族就还不错，物攻和速度相当优秀，但姆克鹰有着类似的种族分布还有更好的特性和技能学习面让嘟嘟利从第四世代开始就一直被姆克鹰压制着，但是一代补丁一代神，第七世代的嘟嘟利获得了10点速度种族，在速度线上上了一个大台阶，重新区分开了姆克鹰，虽然……力度还是远远比不过舍身的后者，但嘟嘟利也有着自己的特点，首先要明确的就是嘟嘟利绝对不是一只很弱的精灵。

三个特性相当白板，也是嘟嘟利在速度线相同时使用率大幅落后姆克鹰的重要原因之一。但是嘟嘟利有着很多有趣的技能，事实上一个接力棒就足以让它区分开了姆克鹰（该技能实机相当难入手，且和梦特矛盾）。强化上有剑舞这个非常适合嘟嘟利的技能，在速度升到110后更是如此，和接力棒相性也良好，可以类似天蝎，打不过就接走。不仅如此，嘟嘟利还有点穴强化这个相当娱乐的用法，是平台上除了心意不定外唯一能够强化到回避率的方法，而且PS并不禁止点穴接力棒，所以脸好的欧洲人也可以用这种娱乐向的用法。攻击技能上缺少大嘴雀的钻头直击和姆克鹰的近战和大部分家门鸟都会的UT，但是有打落飞踢这种还算不错的补盲技能（飞踢？？？）。另外嘟嘟利的莽撞隐蔽性比较高，可以选择替身接力莽撞的用法，不过现在环境先制也不算少，而且头盔很多，还是有些难用的。

因为没有UT，所以嘟嘟利不太适合带专爱游击，或者可以利用自己的接力棒作为后手读换技能。目前来说最简单主流的用法就是剑舞三攻，110的速度还是比较不错的，在低分级端优势挺大（小心一大堆纯电）。有条件搞到接力棒可以点穴接力棒或者剑舞接力棒两攻或者接替身，都是成功率非常不错的用法。勇鸟和替身都能压低自己的血量，可以临死前来一发莽撞破盾，隐蔽性不错所以有一定的战术意义。

双打中还是用姆克鹰来威吓吧，嘟嘟利的速度优势在双打中并不明显，不过也可以给队友点穴来娱乐向用法。

配招：

自己打（重速度物攻）：剑舞+勇鸟+报恩/撒气+电光一闪/飞踢（打击面上这个技能最值得考虑，然而考虑到副作用）/打落

打不过就跑（重速度物攻）：剑舞+报恩+接力棒+替身/飞踢/打落/勇鸟/钻孔啄

看脸（重速度HP）：点穴/莽撞+替身+接力棒+报恩/钻孔啄/勇鸟

砖头（重速度物攻）：勇鸟+报恩+飞踢+打落/追击

Anti：

和姆克鹰不同，嘟嘟利相对来说游击打法不常见，所以对嘟嘟利换盾牌时要小心，很可能会给对手无伤强化的机会而被拆盾。嘟嘟利拆钢盾或者岩盾相当依赖飞踢这个技能，但是这个弱化版飞膝踢相当不靠谱，所以重爆M波士多可拉等钢岩盾顶起来相对比较舒服，尤其在队里有鬼系的情况下，会让对手非常纠结。另外虽然110速算高速，但是是高速中的低速，各种围巾基本没什么压力。另外很多优质纯电系因为各种内部竞争原因处在低分级，雷精灵、雷皇之类的精灵都可以给予嘟嘟利相当大的压力。嘟嘟利的耐久相当一般，所以很多时候可以强行对攻，而且惧怕先制，所以砖头神速的炎帝、曾经的五代王者斗笠菇民工的音速拳、新出的岩先制都能给嘟嘟利拆队造成很大麻烦。最后还是老套路，撒好钉子逼换吧，而对于这种相当依赖勇鸟飞踢自残式攻击的精灵，可以用头盔的物盾加快其自残的速度。

今天晚上搞活动，没时间写，看看待会洗完澡回来能不能再写一只

NO.087 白海狮 水/冰

特性：厚脂肪/湿润之躯/冰冻身躯

职能：水盾、特盾、物盾、反强化

评估：我觉得可以再进化一次。

耐久三角看似很不错，但仔细想想就会发现印象中乘龙（也就是拉普拉斯）和帝牙海狮好像都比这个瘦小的家伙要更肉，而事实的确是这样。同为水冰，后两只体型和种族都要碾压白海狮，无论是哪一边的耐久数值，而白海狮于他们的优势仅在于不明显的速度上。但这三只其实没一只能够出头，因为水冰是个相当悲剧的属性，作为受弱点一大堆导致扛很多东西都不舒服，或许在反转对战中能找回属于自己的受的本质。三个特性中的两个都相当依赖天气，厚脂肪能提供自己一个火系抗性和让自己的冰系抗性达到令人发指的程度，然而环境中冰系输出手相当罕见，而且猛犸和玛狃拉这俩大多数时候不是靠冰本输出（最强冰系输出手大概是变幻自在的冰光忍蛙？）。而且厚脂肪帝牙海狮也有，作为纯受基本没有什么优势。

所以白海狮需要利用起来自己稍稍有些优势的速度。白海狮在技能上大部分和拉普拉斯重合，除了下马威和鼓掌，而鼓掌正是一个需要速度的技能，这就使得白海狮对于盾牌更主动一些。不过值得吐槽的是作为一个水盾不会沸水，实在是减少了一大半的输出和威慑力。另外白海狮也可以利用起自己的其他两个特性，雨天湿润身躯睡觉和雪天增加回血量同时增加输出都是不错的组合，如果自己的物攻拉一些给特攻就更好了。

双打中的白海狮有下马威直接使得出镜率高了其他两只水冰不少，虽然还是很难见到。另外三只水冰都会绝对零度，实机双打中可以给对手极大的心理压力，回想起被战斗塔NPC的水冰支配的恐惧。

配招：

干扰（重HP，拉一些速度过无速电鬼）：鼓掌/灭亡之歌+剧毒+冰冻光束+保护/冲浪

手雨（重HP一防）：睡觉+祈雨+冲浪/攀瀑/水流喷射+剧毒

手雪（重HP一防）：冰雹+暴风雪/冰冻光束+冲浪/鼓掌/能量储存+剧毒

双打干扰（重HP一防）：下马威+冻结之风+保护+绝对零度

Anti：

不会沸水的水盾和咸鱼有什么区别！

因为没沸水的威慑力，所以很多钢系可以无压力顶上来，因为白海狮的力度非常一般，免疫了剧毒其实相当于没啥输出了。另外白海狮回复能力相当一般，大量HP回复需要借助天气，所以相当容易被压血突破，对于没有睡觉的白海狮，一个剧毒基本就废了。冰系也给了白海狮弱岩钉的理由，所以这只精灵其实是相当难用好的，很难对常规的队伍造成太大的威胁。（允许1GB的环境另说）

NO.089 臭臭泥 毒

特性：恶臭/黏着/毒手

职能：毒盾、特盾、抗打落、强化、破盾

评估：其实……普通臭臭泥和阿罗拉臭臭泥种族完全一样，所以，本来臭臭泥就很硬的。

种族达到了500，特耐相当优秀，物耐相对低一些，物攻数值显著优于特攻，是一个相对少见的特盾物攻手。无奈毒系更擅长挡物攻为主的格斗、虫，再加上毒系物盾有一个相当优秀的双弹瓦斯，导致臭臭泥出场率实际上并不高。但是即便有这样那样的原因，臭臭泥仍然是一个大肉。三个特性中，恶臭因为速度缘故鲜有发挥，黏着可以挡打落，不过不能像海牛的黏着那样挡钢兵和玛狃拉那样的输出型打落，但是自己的饭不会被打掉还是非常不错的。毒手凹中毒十分不错，配合自己的本系毒突中毒率相当高，不过这有时候不见得是好事。

比起阿罗拉的臭臭泥目前领先定点技能，所以臭臭泥可以学会目前阿罗拉臭臭泥还不能学到的三拳痛分挡路，但是阿罗拉的臭臭泥自学打落而普通臭臭泥甚至不能通过定点学到。因为臭臭泥没有第二本系恶，所以相对来说格子宽松了不少。因为种族分布类似，技能和阿罗拉臭臭泥重合度也非常高，所以二者可以用类似的战术，因为阿罗拉臭臭泥和普通臭臭泥肯定不会待在同一个分级，所以很多时候是不矛盾的。当然，普通臭臭泥比起阿罗拉臭臭泥有仙的抗性，所以在高分级环境挡除蝶蝶外的其余三个守护神其实是更舒服一些的。臭臭泥因为定点的技能缘故克制面要比阿罗拉臭臭泥广一些，所以也可以选择砖头四攻游击。

臭臭泥也会临别礼物和痛平分这样的变化技能，但是我觉得前者稍微有些浪费自己的耐久，后者则因为臭臭泥基础HP较高而且一般需要拉满，对自己的回复能力并起不到太大的帮助。

双打中阿罗拉臭臭泥可以对付四个守护神，而臭臭泥只能对付三个，而惧怕目前输出最强的蝶蝶，所以相对来说弱势了不少。双打中的技能和阿罗拉臭臭泥基本一致，变小大法好。

配招：

抓人流（重HP物防）：虫灾/挡路（挡路最好配合诅咒）+剧毒/诅咒/火焰拳+睡觉+毒突

诅咒（重HP特防）：睡觉+梦话+诅咒+毒突

砖头/AV（重HP物攻/物防）：垃圾射击+火焰拳+冰冻拳+影子偷袭

双打变小（重HP一防）：变小+毒突+冰冻拳/火焰拳+睡觉/保护

Anti：

基本上臭臭泥很难对地盾钢盾毒盾造成太大威胁，尤其是钢蛇瓦斯这种。单纯的毒系提供的抗性非常一般，虽然弱点也少，但是如果保持攻击压制的话，臭臭泥还是很难强化成型的。而且因为自身速度非常低，所以十分容易被hax，比如某只基拉祈。臭臭泥一般是单毒或者毒火的配置，很多攻击手可以对着上场比如M巨沼怪、嘎啦嘎啦等，虽然要冒中毒的风险。低速无稳定回复盾牌最好还是通过游击压血来处理掉，如果对方强行强化起来可以拿地面攻击手直接刚，或者怂一点吹掉。普通臭臭泥还是有冷门的道理的，所以只要稍微留意一下对方的行动，一般情况下不容易对对方队伍造成太大的破坏。

NO.089 臭臭泥（阿罗拉） 毒/恶

特性：毒手/贪吃鬼/化学之力

职能：毒盾、恶盾、特盾、炮台、强化、抗打落

评估：种族和普通臭臭泥一样就不加过多分析了，依然是一个优秀的物攻手特盾。三个特性各有所长，毒手和普通臭臭泥一样，可以各种凹中毒，贪吃鬼则可以和七代被加强的特定口味回血果（乐芭果、异奇果、芒芒果、芭亚果、勿花果）配合，在半血时就可以回复一半的HP，相当实用。化学之力是双打限定特性（害得我白组了个三地鼠化学之力臭臭泥抓人强化队），待开发潜力很高，虽然不能继承鬼蝉的奇异守护，不过变小配合心意不定，配合收获大树果、继承各种有趣的特性还是相当有可玩性的。

作为一个特耐突出且不怕仙的恶盾，阿罗拉臭臭泥在环境开放后不久就引起了大量关注，因为可以非常好地对付超场势力，尤其是蝶蝶和M胡地。变成恶系后的臭臭泥获得了恶系的灵魂技能打落和追击（可惜不会偷袭），一定程度上成为了超能克星，因为臭臭泥的特耐端相当靠谱，而且只有地面系弱点，而地面系攻击一般是物攻面，特耐端几乎没有弱点。另外本系物攻毒可以对抗大部分仙系，而仙系输出大部分是特攻，所以阿罗拉臭臭泥也成为了大部分仙系的克星，一跃从看起来还不错的冷门成为了对抗主流邪恶势力的勇士，直接拉高了使用率。虽然作为一只没回复的盾还不怎么容易在OU站住脚，但它的功能性无疑在OU中相当重要。

技能方面，比起普通臭臭泥目前还没变化学会定点技能，相对来说更依赖本系。不过恶系的技能功能性相当强，如果有偷袭则可以类似钢兵那样一个毒系加三个恶系攻击技能的四攻用法。因为特耐端几乎无弱点，所以诅咒强化物耐端成功率比普通臭臭泥要更胜一筹。从遗传那边可以遗传到影击，不过恶鬼克制面几乎完全重合，但碍于没有更好的先制选择，也可以带上。另外没有火拳导致阿罗拉臭臭泥破钢更加乏力，曾经很少被考虑的大字火也可以成为选择，虽然不要对这个技能期望过高就是了。其余的高威力补盲技还有石刃，但这个技能对打击面提高并没有太大的帮助（打同类？）。虫灾抓人也依然可以考虑，不过碍于有很多值得带上的技能，可能对选择困难症相当不友好。

用法和普通臭臭泥并没有太本质的区别，不过有了追击后臭臭泥需要更频繁地上场做贡献，所以自身血量压力非常大，队友可以带个卡璞哞哞帮助防一下地面弱点，也可以保护一下臭臭泥的血量，当然许愿手也是相当不错的，因为抗性良好的缘故，很多时候臭臭泥都能强顶着攻击接过一口奶。需要注意的是，虽然臭臭泥特耐相当不错且不怕剧毒，但是没有睡觉的话尽量不要顶着水盾上，臭臭泥还是相当怕烧伤的。

双打臭臭泥可以选择贪吃鬼带果子单纯做一个反抗邪恶势力的盾，也可以用化学之力这个有趣的特性来实现一些有趣的玩法，比如心意不定冰鬼护大爆炸自杀将特性给臭臭泥，臭臭泥再变小实现看脸强化。不过这个用法随机性太大，纯属娱乐用法。因为臭臭泥只有地面弱点，所以也可以作为哞哞势力的一员大将，不空间的情况下对常见的阿罗拉嘎啦嘎啦也有不错的压制力（我打烂你的骨棒！），所以可以说是特定环境下的一朵奇葩，甚至很多时候可以像辉夜那样成为真C。

配招：

反抗邪恶势力（重HP特防/物防，带淤泥/突击背心）：毒突/垃圾射击+打落+追击/诅咒+影子偷袭

诅咒（重HP特防）：诅咒+打落+睡觉+梦话/毒突/虫灾

双打（重HP）：变小+毒突/垃圾射击+打落+保护

Anti：

其实有一只阿罗拉臭臭泥的完美Anti，不过相对来说在OU比较少见，那就是勾帕路翁，也就是钢羊。免疫毒，物耐突出受打落后物攻能提升一级，斗本带神圣之剑可以无视臭臭泥的强化效果，在没有火拳的现在臭臭泥是怎么也打不过的。不过因为格斗目前非常弱势，所以臭臭泥在OU环境中很难遇到这样的对手。另外，臭臭泥虽然最大化了特耐端的优势，但物耐端怕地震是不可争辩的事实，尤其烈咬陆鲨和土地云这两个OU中最强势的地面攻击手臭臭泥基本没办法对攻，哪怕臭臭泥后边有着哞哞，地龙的毒突和土地云的飞Z飞天依然可以强行突破。最需要小心的是以蝶蝶胡地为首的超场势力，不能小瞧臭臭泥的本系追击，哪怕有机会用月爆读到臭臭泥上场，如果效果不大最好的选择还是双换上地面系。事实上，除了上面的勾帕路翁，天蝎王也是一个相当好的反制，不过要对抗诅咒臭臭泥，天蝎最好带一个剑舞对着强化。最后，和普通臭臭泥一样，缺少稳定回复的低速盾牌相当容易被压血，所以游动起来，不给臭臭泥太多留场逼换吃饭蹭草场睡觉回复的机会，压血突破吧。

NO.091 刺甲贝 水/冰

特性：硬壳铠甲/连续攻击/防尘

职能：强化、物盾、撒钉、破盾、工兵

评估：大概是最强的一只鬼斯吧。

种族达到了御三家级别，然后三分之一的种族点在了物防上，HP却又低得令人发指，速度和双攻中规中矩，特耐简直如纸御剑一般纸一样脆，大水冲死铁甲贝这句俗语可不是信口道来的。三个特性中连续攻击是灵魂特性，几乎百分之九十的刺甲贝都是用着破壳强化，而破壳必备连续攻击。防尘可以防各种粉，然而并不能像佛烈托斯那样顶着各种草盾上，硬壳铠甲则是类似白板特性了，不是盾向强化的话这个特性基本没什么用。

刺甲贝有着三钉中的毒钉和地钉，和另一只水系撒钉手千针鱼一样。因为物耐在拉满HP后相当出色，所以在有破壳之前主要是当物盾撒钉手用，也可以做个高旋的工兵。不过在五代获得破壳而出后，刺甲贝瞬间成为了爆发式强化攻击手。两端速度两端双攻强化幅度相当大，而且连续攻击配合自己的冰锥和岩石爆破效果良好，相当于获得了125威力本系满命中技能，是实机刷塔神级武将。不过从五代开始刺甲贝的地位却在不断下降，以至于现在甚至在OU中难以找到身影。它的技能和威力并没有被削弱，只能说明环境愈加暴力和极端化，刺甲贝的95物攻破壳一段后的威力也不足以开金断玉。

刺甲贝目前一般都围绕着破壳而出这个技能进行搭配，而且破壳而出冰锥岩石爆破这三个技能基本是必带的，只在最后一个技能上有变化的空间。因为刺甲贝的水本物攻相对较弱（迷之不能学习新技能水流裂破），只有一个水流裂破的弱化版技能贝壳利刃，这就使得和本系冰锥威力差了非常大，有了更换的意义。大爆炸也是一个值得考虑的技能，因为很多时候刺甲贝会被水盾挡住，这时候一个大爆炸破盾强行一换一并不亏，甚至可以Z大爆炸强行存活一次。其次可以考虑水炮或者冲浪打双刀，尤其对于超甲狂犀这种大物盾，不拉特攻的水炮要比拉满物攻的冰锥更为有效。再者，可以选择本系冰先制冰砾，用于对抗其他先制手尤其是偷袭众，偶尔没强化时也能收收高速的人头。最后，因为鳍鳍的缘故，甚至可以选择毒突作为最后一个技能。

道具一般选择气腰命玉或者香草，当然如果用大爆炸可以带上普Z。我其实并不喜欢白色香草破壳，因为刺甲贝这特耐哪怕香草一次还是基本吃不了什么攻击，而且是一次性道具，但我并不认为刺甲贝只是一次性破壳PM。不要过度高估刺甲贝破壳一次的力度，基本有冰属性抗性的PM健康情况下完全可以进行对攻，而刺甲贝这特耐对攻重相当吃亏。所以刺甲贝不适合过早出场强化，反而更像是压血后收割结束比赛的压轴成员。当然如果你的队伍核心并非刺甲贝，早点上场破壳爆炸清掉盲点为之后同属性爆破行便利也未尝不可。

双打中的刺甲贝简直是逆时代潮流的一只PM，因为目前环境特攻相当强势。虽然和烈咬陆鲨这种物攻手对攻相当占优，不过相当依赖强化的单兵战力刺甲贝并不太适合出现在双打战斗中。

配招：

破壳突×5（重速度物攻，如果双刀性格减特防，可适当拉一些特攻针对某些PM）：破壳而出+冰锥+岩石爆破+大爆炸（可Z）/冲浪/贝壳利刃/毒突

老本行（重HP）：撒菱/毒菱+高速旋转+冰锥+噪音/剧毒/贝壳利刃/冰砾

Anti：

嗯……先来一把钉子吧。气腰破壳刺甲贝应该算是相当主流的一种用法，如果满血情况下破壳时对方换人上盾可以借着腰带再破壳一次完成强行破盾，再加上刺甲贝本身弱钉，所以钉子对刺甲贝的作用相当显著。再者，当刺甲贝对着你的暴露菇/秃鹫等属性不利的PM上场时，很多时候不怂会有奇效，因为这种情况下几乎有80%的可能性是逼换破壳，如果没读中被打死的话也不一定是坏事，因为刺甲贝损失了一次良好的破壳机会，而这种机会并不总是有的。然后，即便是破壳一次的刺甲贝，仍然难以突破以水盾为首的大批大批的盾牌，因为非本的岩石爆破伤害并没有很多使用者想象中那么足，而且有命中的问题。反过来破壳一次的刺甲贝特耐端脆的无与伦比，基本上美纳斯这种基础特攻不错的水盾沸水能够轻松过半，不被抵抗的特殊攻击就更不用说了。因此对方有刺甲贝时，要注意己方重要盾牌的血量，避免被轻松压制突破。另外，刺甲贝的第四个技能对防下刺甲贝相当关键，有时候甚至可以上火盾（席多蓝恩等不弱岩石爆破的）进行试探，试探是否有水系技能。如果没有，那么席多蓝恩这类的钢盾也可以轻松顶上，比起水盾而言不怕大爆炸。最后，稍微冷门一些，不过烈焰猴、路卡利欧的真空波打在刺甲贝身上是相当痛，羁绊变身后的智蛙的水之手里剑也能造成可观的伤害，所以要救刺甲贝的场并不算太难（破壳一次速度刚好过围巾地龙），只要在残局前保护好重要的精灵。

NO.094 耿鬼 鬼/毒

特性：诅咒之躯

职能：炮台、高速、破盾、救场、反强化、鬼盾、毒盾、空间手

评估：我大本命！百变鬼王！六代OU！然后……突然就飞不起来了。

虽然有很多想说的，但真写起来却有些不知道从哪里入手了……还是先看种族吧，特攻和速度相当突出，但是被胡地狠狠压了一头。作为初代的超能和鬼系代表，这两的关系直接让很多人误认为超能克鬼。因为力度和速度输了一筹，耿鬼的物耐比胡地要好了一些，虽然仍然相当脆，但能够大概率吃下CB极攻螳螂子弹拳（没错，这个例子在哪里见过），特耐端还好，基本不会随便吃个非克制技能就扑街。属性是耿鬼能够长时间立足OU还胡地不能的重要原因，虽然自身耐久不怎么样，但有着相当出色的抗性，仅有鬼恶超（地）三（四）个弱点（垃圾GF还我浮游），却有着一大堆重要抗性，以至于一个替束能让很多攻击手遇到空有力度却打不到耿鬼的尴尬（普斗恶/鬼打击面）。特性是浮游……诅咒之躯！因为这个特性的改动直接让耿鬼从OU上掉了下来，本来七代新加了一堆仙系，正是作为高速高攻毒系攻击手的耿鬼更加强势的时候，但浮游一消失，土猫地龙这种遇到耿鬼比较纠结的攻击手一下子就发现自己根本不用再多想了，无脑震就行。耿鬼的浮游地免是立足于攻队的重要抗性，直接能够借助围巾土猫或者地龙的地震上场进行输出，而地面系同样也是很多攻击手的补盲选择，由此替束也没办法防住像火地毒钉组合的火钢这样的PM了，耿鬼的联防价值削弱了非常多，掉出OU也没有什么办法了。当然诅咒之躯并不是白板特性，然而……如果攻击技能打到替身上是不会触发这个特性的！这就是相当无奈的事情了，耿鬼的小身板根本没法和胖嘟嘟那样的大肉比，也只有挡专爱的非克制攻击时能够祈祷发挥一下作用了（我的围巾虚吾伊德力量宝石打到耿鬼身上触发了诅咒身躯，直接导致了那局GG）。

技能非常丰富，这也是百变鬼王的由来。因为干扰技能相当丰富，所以很多盾牌挡耿鬼并不稳，强如神蛋也可能会被黑眼灭歌搞死。反击挑拨同旅痛分替身鬼火戏法催眠术黑雾灭亡之歌对于耿鬼都是非常实用的变化技能（混进去了一个反击），而攻击技能则缺少了一些爆发，阴影球只有80威力实在有些捉急，但又不得不带。鬼斗（可以带鬼Z拼爆发，不过我更倾向于斗Z，主要必中的RP弹相当让我等非洲人安心，而且可以稳定收走草钢是优势）到目前仍然是无盲点的打击面，但由于仙系的崛起，本系毒从六代开始受到非常大的重视（也有人品弹垃圾命中的衬托），其他的十万打鲤鱼，能量球打水地，觉醒针对对应的家伙都是可以自由搭配的。另外物攻技能也相当丰富，虽然大爆炸被砍了但是耿鬼并不完全靠大爆炸打输出，比如替身气合拳可以让上来挡的神蛋一脸懵逼。三拳偷袭毒突啥的都是常规技能，物攻输出毫无疑问是偏低的，要这样用最好是抱着娱乐的心态（比如出了一只固执的闪鬼斯）。

因为有如此之多的好技能，所以耿鬼的技能选择相当让选择困难症头疼。我个人最喜欢替身束缚的combo，但在浮游没了后可想而知会变得相当难用。耿鬼的技能可以说怎么组合都有道理的，但目前最常见的应该还是三攻同旅（同旅也被砍了，心痛），或者围巾戏法。另外以前传说中的一换三耿鬼是反击催眠同旅一攻的首发耿鬼，所谓反击干一只，催眠催一只，同旅拉一只，不过那是四代时的事情了，速度线还比较低，现在耿鬼的110速也不算太高速了，这种效果只能yy一下了。

虽然少了一个地免，但是耿鬼仍然具有非常不错的联防价值，只是入队更困难了一些，因为以前的耿鬼大多时候上场都是踩着地震上来的，普斗攻击技能本来就不是太多。目前要用耿鬼感觉围巾最容易入队，借助双换或者游击上场，利用自己的高速高攻和广打击面给对手以压力，遇到硬茬子或者强化可以同旅带走。

双打中耿鬼应该大部分都是mega的，如果不能用mega（VGC2017），那么耿鬼可以作为高速毒系攻击手干蝶蝶鸣鸣雪天势力，不过要注意非常多的蝶蝶拉耐久吃耿鬼毒爆弹，所以可以带个命玉增强输出，自己多出来的攻击可以扔耐久上让自己吃鸣鸣的十万更舒服一些。因为地龙地震突然就能打到耿鬼了，所以好气啊。

配招：（淤泥波入手有一定难度，可以用毒爆弹代替，虽然会被防弹完全挡死）

首发炮灰流（重速度特攻，带腰带）：挑拨+反击+同旅+阴影球

常规炮台（重速度特攻，可命玉可Z可淤泥可气腰）：淤泥波/毒爆弹+阴影球（可Z）+气和弹（可Z）+十万伏特/能量球/同旅/觉醒力量火/冻结之风/魔法闪耀

站场流（重速度特攻，带淤泥或命玉）：淤泥波/气合弹+阴影球+挑拨/鬼火+替身

专爱流（重速度特攻，围巾或者眼镜）：戏法+淤泥波/气和弹（围巾）+阴影球+气和弹（眼镜）/同旅（围巾）

替束（重速度特攻，适当加HP可以让CB螳螂UT不破替身）：替身+束缚（定身法）+阴影球+淤泥波/气合弹

速耐干扰（重速度HP）：鬼火+痛平分+阴影球+同旅/替身

黑眼灭歌（重速度HP，这个主要是在OU及以下环境针对神蛋或者某些特盾为其他攻击手开路）：黑眼神+灭亡之歌+保护+同旅

CB（极限物攻，偏娱乐阴人向用法）：气合拳+大爆炸/戏法+火焰拳/偷袭+毒突

双打（重速度特攻，可分一些耐久）：毒爆弹+阴影球+同旅（可Z）+保护/鬼火/挑拨

Anti：

阴影球、毒爆弹、气合弹，你想到了什么？没错，就是防弹。因为这三个耿鬼的重要技能都是球类技能，当防弹特性一出时很多耿鬼玩家（包括我）看到六代草主都是一脸纠结，然后威力没高多少中毒率下降一个档次的淤泥波便成了主流技能了。但是实机相对难以入手，所以防弹的布里卡隆、杖尾鳞甲龙基本能完美挡下非常多的耿鬼（小心同旅，草主可以扔种子）。另外耿鬼的特攻也不过130而已（真不算高，自己用下来感觉总是差一口气），所以很多特盾能比较轻松挡下来，比如秃鹫、阿罗拉臭臭泥、神蛋、水布、AV众、黏龙、玛吉安娜等（如果算上气合弹的垃圾命中，老班火钢也可以）。不过耿鬼之所以是鬼王（曾经），就是因为变化技能繁多，以上精灵被鬼火痛分或者围巾戏法都不舒服，因此弄清对方耿鬼的配置很重要。另外，耿鬼有着终极破盾技能同旅（虽然被削了），所以盾牌在面对只有一丝血的耿鬼时要尤其小心这一招，可以用种子鬼火天气带走最后一点血的耿鬼，或者过掉这个回合后下回合再攻击，因为现在同旅和保护一样连续保护有概率失败了。然后，耿鬼毫无疑问是个脆皮，如果耿鬼不是围巾的话那么会被一大堆围巾和更高速欺负，所以尽量利用速度压制，用钉子破掉可能的腰带后再伺机攻击。

没错我就是强行让我本命耿鬼成为2016的收尾PM，这也意味着2017年的开头PM是……

NO.094 耿鬼（Mega） 鬼/毒

特性：踩影

职能：炮台、破盾、高速、鬼盾、毒盾

评估：应该是目前为止出现的第一只UB级别的精灵，壮哉我大耿鬼。

在六代mega系统出现后，身为初代精灵的耿鬼理所当然地和老对头胡地一起获得了mega，而速度上的差距甚至被拉大了，看起来猎手和猎物关系并没有改变，不过耿鬼并不在乎，因为获得了神级特性踩影使得能够猎杀更多的猎物，而且猎物怂了还一般跑不掉（鬼系除外）。种族上速度达到了130的高速水平，在UB环境中算高速的一群（和超萌和X梦要猜拳，快过了噩梦神），不过被攻迪和各围巾龙神压制。特攻的提升就不说了，力度没有原来的命玉普通耿鬼大，不过如果不提升就太捉急了。耐久的提升相当重要，拉一些HP就可以稳定吃下极攻占卜一次后X神的月爆，而自己的淤泥波能打无耐X神4成多，或者有格子黑雾消除掉强化效果就更好了，很多时候是可以救场的。踩影是M耿鬼各种战术的核心，基本M耿鬼在UB干的活都是基于这个特性的。以前鬼灯有这个特性还不锁道具，直接导致围巾踩影鬼灯在UB肆虐被BAN出了全分级，可见这个特性的重要意义。

M耿鬼是破盾好手，因为自带黑眼神效果，所以灭亡之歌这个技能对于M耿鬼来说是如虎添翼。UB并不完全是神兽的天气，小蛋、草钢等OU大盾对于挡下神兽的各种暴力攻击是有发挥空间的，更不用说还有各种工兵受创世神了。替保灭歌可以让M耿鬼成为盾牌克星，尤其常规的小蛋对M耿鬼没任何办法。另外耿鬼自身有着非常高的速度和输出，所以利用自己的输出强行击杀对手输出手是另一种思路，比如抓剑舞神速720钻石冰龙，或者游击压血后换上M耿鬼收各种残血等，甚至可以用催眠替身强行抓死各种速度比自己低的精灵。总的来说，踩影神级特性，任何一个靠联防的队伍都不希望看到对方有M耿鬼。（相对来说63踩影作用就小得多了）

技能上耿鬼篇已经提了比较多了，不过对于M耿鬼而言催眠术、灭亡之歌、气合弹这几个技能比起普通耿鬼更加重要，而影子球的重要性有所下降，因为对方的联防被自己卡住后，并不需要追求太广的打击面，而是针对性地捕猎，比如你甚至可以带上能量球抓海牛给海皇开路（当然ORAS后传统海皇大量消失了，因为古拉逆袭）。因为UB中的钢系和毒系相对较少，所以淤泥波是M耿鬼的主要输出技能，看到古拉怂一怂就是了。当然七代的两个封面神都弱鬼抗毒，不过目前我还不清楚这两只的实际强度和出现率，如果比较高的话耿鬼仍然非常需要阴影球，毕竟这也是个能杠超梦的技能，虽然很多时候速度五五开。

（注：实机环境中的单打M耿鬼和平台的UB环境M耿鬼定位和用法差异非常大，由于我对于实机63不太了解，在此不详细讨论实机M耿鬼的用法。虽然63联防强调较少，但抓盲点-输出的M耿鬼思路应该没有多大的区别，所以灭歌用法依然能用，不过可能三攻同旅的用法更为实用）

双打中的M耿鬼显然是一个大热门，因为踩影能踩住对方所有精灵，意味着灭歌的三回合可以带走两只。虽然对方可以集火M耿鬼，不过有集火到保护上的风险，另外M耿鬼后方也可以跟上果然翁、哥德小姐这样的踩影手继续捕获，可以规避围巾蝶蝶的风险。130的速度让耿鬼追上了鸣鸣的速度，成为能压制四个守护神的存在（和鸣鸣还是要猜拳，不过反正鸣鸣不CT秒不掉自己），所以不用灭歌战术依然是个非常强势的炮台，虽然不能Z同旅，但M耿鬼的仇恨值相当高，大部分情况下还是能够至少带走一只的。

配招：（和普通耿鬼一样，淤泥波入手有难度，可以用毒爆弹代替。当然UB没防弹，两个技能区别不大）

Perish Trapper（重速度HP）：灭亡之歌+保护+替身/挑拨+同旅/毒爆弹/阴影球

自带黑眼的炮台（重速度特攻）：淤泥波+气合弹+同旅/阴影球/催眠术/替身/黑雾/挑拨选二

看脸（重速度特攻）：替身+催眠术+淤泥波/阴影球+气合弹

双打灭歌（重速度特攻）：灭亡之歌+保护+淤泥波+阴影球/挑拨

Anti：

对于踩影PM很无奈的一点就是根本没法用队伍整体去防住它，而只能在组队时就开始考虑，并在实战中非常考验先读。我曾经组了一个1级可可多拉加头盔钢鸟加剑舞神速720小蛋的UB队，然后在赢了几局后碰到了M耿鬼被拆得七零八落，根本连一点胜算都没有，哪怕剩下两只是能够战胜M耿鬼的攻迪和古拉。所以这队只好删了，因为在核心成员不变动的情况下完全没办法对付M耿鬼。不过这并不是说带盾牌看到M耿鬼就只能等死了，很多时候M耿鬼和盾牌一换一并不算赚，自身血量没法被回复，而且替身踩钉之类的也会严重消耗血量，如果不靠催眠术强行抓攻的话自身也会损失惨重，一换一虽然容易但是如果自身操作得当是不会被M耿鬼造成太大的损失的。另外猎物自身也可以针对性地反抗M耿鬼，比如小蛋带上影子球，洛神带上吹飞电磁波等。M耿鬼抓720冰龙这种相当依赖气合弹，如果要抓古拉这种则需要依赖催眠术，都是相当看脸的技能，所以当M耿鬼这样上场时，可以把自己信仰的各种神明拉出来祈祷（黑大狗狗！），然后希望RP弹miss吧。

NO.097 引梦貘人 超能

特性：不眠/预知梦/精神力

职能：特盾、强化、许愿、接力、空间手

评估：承接各种反派角色，包括但不限于会催眠的猥琐大叔等。

引梦貘人的存在感也相对较低，作为一只总种族并不算太低的超能系精灵的特攻居然只有73（和未知图腾一样），而种族大量分配到了特耐上，物攻和物防速度也和特攻是同一个水平，看起来是一个不错的肉盾，但纯超能的贫瘠抗性和反制乏力让引梦貘人常年坐着冷板凳。三个特性相对白板，不眠相对来说挡挡催眠比较有用，精神力……挡空切HAX（而且作为梦特与大量前代技能不共存）？同为超能系特盾的引梦貘人看着隔壁呆呆王的再生力实在是羡慕嫉妒恨啊。

技能上引梦貘人相当依赖定点技能，作为一个盾牌，唯一的稳定回复技能许愿是前代学到，双攻低下，一个稳定输出技能地球上投是三代定点。不过除了这两个核心技能，引梦貘人实际上能学到非常多的技能机和定点，因为是人形的PM，所以能学会各种拳，包括三拳气合拳甚至爆炸拳，特攻和物攻是同一个水平的引梦貘人可以选择物攻向补盲。不过特攻端有阴谋，而且同样在前代可以学会接力棒，自身速度原因大部分情况下是后手，特耐相当不错的情况下可以阴谋后手接力给高速攻击手无伤上场，自身有着催眠术（可以Z催眠再得到一级速度，目前PS对Z技能的强化和接力似乎并没限制）创造机会，放墙增强耐久，理论上还是值得一用的。作为一只超能系，也能够学会戏法/地下交易，不过因为自身双攻速度都不合格所以很多时候没啥用。另外也能学会反击，不过虽然是一只超能系，物耐还是不错的，并且自身并不像胡地那样有着高速高攻，引梦貘人如果强行气腰反击的话几乎就是一次性用品了。作为一只纯超特盾很多时候会和同为冷门的噗噗猪进行一波比较，后者比起引梦貘人特攻更高速度更快有铃铛，但是引梦貘人有阴谋接力许愿，相对来说各有所长，同坐冷板凳吧。

双打中可以靠着自己的特耐放空间，不过比起抗性更好的多边兽2、钢钟没啥优势，而且自身相当缺少输出，虽然有双墙特性交换等有趣的技能，但在超能系内部激烈的竞争中几乎没什么发挥的机会。

配招：

奶妈（重HP特防）：许愿+保护+地球上投+电磁波/剧毒/欺诈

接力（重HP特防，也可拉大量速度）：阴谋+接力棒+催眠术（可Z）/反射盾/光之壁+精神冲击/精神强念

Anti：

因为这只精灵相当冷门，当冷不丁出现时可能作为对手会有些慌。引梦貘人的灵魂用法应该是接力型，因为自身比起梦幻时拉比知名度相当低，所以如果没有防备的话会吃Z催眠阴谋接力一套。不过如果了解了引梦貘人的用法那就也没什么不知所措的了。因为自身力度低，所以很多时候都比较依赖变化技能，而对于强化型的引梦貘人而言，在催眠了一只精灵后对方换上了鼓掌手是它最不想看到的局面，而对于奶妈型的引梦貘人同理，基本完全动不了双剑鞘，对很多鬼系也比较乏力。引梦貘人的速度偏慢，而且物耐相对较低且属性弱虫，所以UT起来会让引梦貘人相当难受，作为盾牌自身也怕状态，如果引梦貘人上来挡水盾放许愿，那么一个剧毒可以让引梦貘人变得非常尴尬。作为一个抗性非常少且耐久不算特别突出的超能系盾牌，一般来说队伍不会缺少对付的方法，只是要警惕催眠阴谋接力。

NO.099 巨钳蟹 水

特性：怪力钳/硬壳盔甲/强行

职能：炮台、强化、打落、破盾

评估：毕竟只是螃蟹，不是“龙”虾。

巨钳蟹作为一个水系速度偏慢的物攻手，很多时候会和同为海产的铁螯龙虾进行比较，当然这种比较对于巨钳蟹来说实在是没什么必要，龙虾的适应力比自己的全力攻击更适合物攻手，而且有着龙舞和攻击性非常强的第二本系以及水喷。相形见绌下，巨钳蟹比这位后辈混得凄惨多了。

能力上物攻和防御突出，但特耐非常捉急，物耐也受HP拖累严重，速度在不快不慢的尴尬水准（至少过了70线），看起来如果有个龙舞的话会相当不错，可惜不会。上一段话将巨钳蟹和龙虾比较其实是不恰当的，而应该和同为水系速度相近同样有着强行（全力攻击）的大力鳄进行对比，当然连大力鳄同样比不过，因为后者有着龙舞和受全力攻击加成的水本攀瀑和冰拳，这样下来巨钳蟹又黯然神伤了。

全力攻击对巨钳蟹的帮助并不是很大，因为水本螃蟹拳不受全力加成，而受全力影响的重要补盲技能冰拳这种巨钳蟹又不会，受全力影响重要技能的也只有岩崩咬碎了，而如果带命玉的话也只有在用这两个技能时不会掉血，相当不划算，所以大部分情况下还不如怪力钳稳定防威吓来得实在。硬壳盔甲则是个比较酱油的特性了，毕竟不是M呆壳兽。

巨钳蟹有两个重要的强化技能，高速移动和剑舞，唯独缺少最实用的龙舞。虽然可以类似铁螯龙虾那样低速剑舞，但巨钳蟹缺少龙虾的适应力水喷，比较尴尬。所以我认为对于巨钳蟹来说高速移动更为适合，或者干脆带上专爱头巾或围巾。但不管怎么样力度都比龙虾差了一大截，所以其实破坏力很有限。技能方面相对选择空间比较小，不过至少不需要拉上报恩或者空元气凑数。如果想要用龙虾高移清场，最好在盲点被除掉后再行强化（螃蟹拳倒是个急所技，偶尔也能拼拼CT）。

双打中有广域防守辅助，虽然自身物攻看起来挺高但实际输出远远落后于滴蛛霸，而且特耐太脆相当难以生存。

配招：（如果需要强行突破某些水毒比如千针鱼、毒刺水母，可以带上Z挖洞）

高移（重物攻，速度可以拉过某些线，剩下给HP）：高速移动+蟹钳锤（可Z）+打落（怪力钳）/咬碎+蛮力/岩崩（强行）

专爱（重速度物攻，头巾或围巾）：蟹钳锤+打落（怪力钳）/咬碎+蛮力/岩崩/十字剪选二

Anti：

巨钳蟹的攻击种族在低分级中还算不错，不过只要挡下本系水后其实并不难防，一个水免比如海兔兽、蟾蜍王、快泳蛙（推荐）都可以比较轻松挡下各种类型（剪刀断头台的除外）的巨钳蟹。另外巨钳蟹的速度不突出，特耐非常脆，所以哪怕是火系如果有能量球的话也不用怯场，虽然巨钳蟹看起来挺硬但实际上特耐完全就是刺甲贝级别。

NO.101 顽皮雷弹 电

特性：隔音/静电/引爆

职能：高速、游击、救场

评估：大爆炸的代言人却是个并不适合爆炸的球。

顽皮雷弹应该是初代加二代的速度担当了，150的速度放在全PM范围也难有几个PM能够达到，虽然因为M胡地和M化肥的存在（尤其是前者）这个速度线变得越来越重要，虽然被某只蟑螂给压了一头。不过作为一只总种族并不算太高的普通精灵，顽皮雷弹的其他种族就显得有些平庸了，80的特攻让它即便带上眼镜也不能提供太高的输出，更别说顽皮雷弹的攻击技能学习面特别狭窄了，虽然速度在低分级中傲视群雄（不能接剑舞的铁面忍者？），但实用程度显然不如雷伊布。

三个特性都看起来有些用但实际上都挺鸡肋。隔音对于抗性贫瘠的纯电来说能够针对性地挡下某些PM（比如音符鹦鹉、玫洛艾塔），但比起杖尾鳞甲龙的隔音就弱势了不少，低分级中惯用声音技能的PM中顽皮雷弹仍然封不了几个。静电可以坑物攻手，但和闪电鸟的静电同样不在同一水平，而且顽皮雷弹自身物耐不咋样且没有回复，这个特性相当看脸。引爆则是一次性特性，而且还只在受到近身攻击时发动，某些情况下可以用来救场，不过大多数时候都挺白板。综合来看我认为还是静电相对实用一些，因为大量的鸟神奇宝贝都喜欢带个UT，在飞本被抵抗情况下UT的概率还是挺高的。

超高速的顽皮雷弹有着挑拨这个技能，所以比较适合放在首发封锁钉子，对于各种姿势的化石翼龙比较有优势。不过常见的首发钉子手也有相当多的地面系（巨沼怪、重爆），所以顽皮雷弹的电磁浮游也可以选择性带上，反正顽皮雷弹格子不怎么紧张。大爆炸在被削弱后对于物攻种族只有50的顽皮雷弹来说相当鸡肋，相对来说还是适合带上闪电交替觉醒力量冰/草作为攻击技能兼退场技能。另外顽皮雷弹会镜反不会反击，会光墙不会反射盾，让放墙退场流缺了一墙，还是挺蛋疼的。高速度的好处相当显著，哪怕面对一只各种常规技能都没法打动的小蛋，顽皮雷弹还可以玩丝袜哥（虚张声势）是吧。

双打中的顽皮雷弹可以成为一个强化队伍特耐的选择，自身有着光墙、怪异电波（等同于撒娇）和极高的速度，能一定程度上为队友对抗鸣鸣和蝶蝶的威胁，不过自身威胁相对缺乏，很多时候事情做完了发现自己没啥可做的。

配招：

首发封锁（重速度HP或特攻）：挑拨+闪电交替+觉醒力量冰/觉醒力量草/电磁浮游/剧毒/电磁波/魔装反射选二（当然两个觉醒和两个状态是不会同时带的）

眼镜游击（重速度特攻，速度如果在环境中过快可以选择极限特攻）：闪电交替+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量草+剧毒/信号光线

双打放墙（重速度HP）：光之壁+十万伏特+怪异电波+剧毒/挑拨/保护/电磁波

Anti：

对付超高速的办法是……用低速去对攻，因为相比高速，低速可以节省出努力去拉耐久从而单挑中后手也能获胜。顽皮雷弹的尴尬就在于自身的输出太低，而为了保持速度的优势耐久相对也不足。虽然首发能挑拨封钉，但对于地面撒钉手仍然是相当纠结的，电磁浮游/地震和挑拨魔装反射/撒钉间是一组猜拳的关系，但对于地面撒钉手来说虽然被读中自己需要承受一些损失，但对于顽皮雷弹一方来说先读失误承担的风险更大，因为如果没读中自己至少会被打残，如果没气腰的话心里会相当没底。基本上顽皮雷弹对队伍难以造成太大的破坏，只是超高速的威慑会让很多强化手心存芥蒂。

NO.103 椰蛋树 草/超能

特性：叶绿素/收获

职能：炮台、高速、空间手、空间打手、破盾、草盾、物盾、强化

评估：原版椰蛋树现在看起来就像盗版一样……

椰蛋树的速度相当有趣，可以用叶绿素极速在晴天下成为高速，也可以极限低速在空间下成为高速，因为有着这样的截然相反的速度变化所以对迷惑对手非常有帮助，比如双打中煤炭龟和椰蛋树放一起你根本不知道椰蛋树是开空间还是自己叶绿素。总种族达到了御三家水平，特攻优秀，物攻也足以作为双刀中的另一刀，物耐也还不错，特耐相对弱一些，叶绿素双刀可以选择减特防的性格。

叶绿素和收获两个特性都是能被晴天增强的特性，不过相对来说收获可以用在非晴天队，百分之50的概率收果子还是可以接受的概率。作为一只叶绿素草系，椰蛋树不会草系的大众技能生长，这对于和其他的叶绿素双刀手进行竞争时是不利的一面。不过椰蛋树基础特攻不错而且有着超本打击大部分叶绿素都难突破的毒盾，当然缺少大食花的天气球还是有些遗憾，不过作为草系至少还是有催眠粉的。相对特攻来说物攻端有剑舞和比起飞叶风暴可以站场的大木槌，也可以剑舞大爆炸强行破盾，所以比起大食花相对贫瘠的物攻端，椰蛋树的双攻还都是比较实用的。空间的椰蛋树可以用收获特性带大树果，续航能力比叶绿素要强上不少，而且因为省下大把速度努力可以扔HP上，椰蛋树耐久也十分不错。因为耐久不错，所以椰蛋树甚至可以不用做一个攻，利用收获特性可以玩种替保，虽然没有鬼树的诅咒稳定输出，不过椰蛋树自身的高特攻本身就有着不错的输出，尤其对种子的大部分盲点草系，超本都有不错的压制力。

双打中的椰蛋树是个相当有意思的角色，作为一个超能系能够学会相当多有趣的变化技能。和Y喷搭档用叶绿素可以配合特性交换给Y喷更高的速度压制力，同时在特性交换时也能再次触发干旱特性实现天气的抢夺；和煤炭龟搭档可以放空间让煤炭龟更稳地输出，同时打击煤炭龟的水地岩系盲点。虽然椰蛋树自身弱点较多，不过还不错的耐久相对抵消了一些弱点的劣势，而且能够提供水地斗超水草电的重要抗性相当不错，这意味着在和四个守护神的对攻中都有优势（蝶蝶有影球还是不好单挑的）。

配招：

晴天特攻炮台（重速度特攻，可命玉可草Z）：催眠粉/大爆炸+阳光烈焰/飞叶风暴（Z）+精神冲击/精神强念+觉醒力量火

晴天剑舞（重速度物攻）：剑舞+大爆炸（可Z）+大木槌/种子爆弹+过肩摔/思念头槌

收获种子流（重HP一防，带大树果，如果对自己的控血有信心也可以带勿花果系列）：寄生种子+替身+保护+精神强念/剧毒

空间自给自足（重HP特攻）：戏法空间+精神冲击+飞叶风暴（可Z）+大爆炸/催眠粉/觉醒力量火

双打空间（重HP特攻）：戏法空间+精神强念+催眠粉+飞叶风暴（可Z）

注：飞叶风暴也可配合力量交换

Anti：

椰蛋树是弱点最多的PM，有着七个弱点，其中不乏热门攻击属性火恶虫鬼冰等。因此除非你的盾是单攻，很多时候椰蛋树并不容易安全地上场放空间替身或晴天输出（时拉比有着速度优势，可以利用自己的攻击给对手压迫），所以大胆地进攻吧。椰蛋树缺少生长提供的特攻强化，所以虽然基础特攻高，但并不是太难挡，尤其对火盾和钢盾还是比较难突破，风速狗能相对比较好地看住（黑鲁加属性非常有优势，然而大脆皮而且容易被炸）。另外，椰蛋树的基础速度并不高，哪怕叶绿素后如果只是满速则相当于135极速，这个速度还是相当容易超越的，一只75速围巾即可超过，利用椰蛋树的大量弱点可以完成突破。作为一只少见的四倍弱虫的PM，UT的游击能给椰蛋树相当大的压力，哪怕是霓虹鱼的UT都有这样的效果。所以，游动起来，大胆先读，保持对椰蛋树的压迫力，还是比较容易对付的。

NO.103 椰蛋树（阿罗拉） 草/龙

特性：察觉/收获

职能：草盾、炮台、物盾、强化、空间手、空间打手

评估：阿罗拉的地区特色担当。

椰蛋树在阿罗拉迷之获得了龙属性，从而从速度端又拉了10点给物攻，空间下的力度和速度更好了。应该说阿罗拉椰蛋树比起普通椰蛋树更适合空间强攻了，因为龙属性是相当强的进攻属性，打击面十分不错。防御端因为龙属性和草属性抗性大幅重叠，获得了水草电三个四倍抗性，但其实并没有看起来这么优秀，因为水冰、电冰、草毒是非常常见的技能搭配，尤其椰蛋树速度不比M蜥蜴，踩着四倍抵抗的技能上场也经常会被补盲技能压制。

特性上阿罗拉的椰蛋树因为脖子变长了所以也看得更远了（获得了察觉），但也使得即便在晴天下也跑不动了（失去了叶绿素和10点速度），所以基本上阿罗拉椰蛋树更为依赖空间。好在进化前的蛋蛋还是超能系，所以椰蛋树并没有忘记空间怎么开。因为有专属技能龙锤（甩脖子），威力比龙爪更高，也比较稳定，同时因为身体变大了学会了地震，所以格子上紧张了不少。当然获得了龙属性后也学会了龙星群，和飞叶风暴一样要降特攻，和空间的站场输出不是特别搭（如果要站场可以用能量球龙波代替，不过威力差了一大截），不过迷之获得了火放（感谢吧友离魂补充），可能更适合脱离空间进行游击，不过这种用法显然不如输出更方便的M蜥蜴王（虽然后者不会龙星）。因此，相对来说椰蛋树物攻用法更为实用一些。

收获特性还在，因此大树果收获种替保的战术依然可以进行，不过因为有了四倍冰弱点，对于带觉冰的电系现在耗起来的可能系不如普通椰蛋树。另外收获也不是只能收获大树果，如果对自己控血有信心，可以开空间替身控血收获物攻果或者特攻果子进行不稳定的强化（非常怕冰飞）。

双打中的阿罗拉椰蛋树因为获得了仙系弱点和四倍冰弱点，在对卡璞势力的战斗中一下子落了下风，而且没了晴天下的叶绿素高速，速度慢弱点热门的阿罗拉椰蛋树一下子变得相当鸡肋，相对来说还是普通椰蛋树更合适一些。

配招：

空间物攻（重HP物攻）：剑舞/龙锤/戏法空间/大爆炸（可Z）选二+大木槌（可Z）/种子爆弹+地震

空间特攻（重HP特攻，可命玉可Z）：戏法空间+火焰放射+龙星群（可Z）/龙之波动+飞叶风暴（可Z）/能量球

收获大树果（重HP一防）：替身+保护+寄生种子+龙锤/龙之波动/剧毒/火焰放射

Anti：

阿罗拉椰蛋树的双本被钢系抵抗，不过物攻型有地震补盲，特攻型有火放补盲，所以钢盾上来挡还是要小心一点的。阿罗拉椰蛋树主要的矛盾在于自己的空间和技能格子的协调问题，不带空间则低速多弱点难以输出，带空间不强化则力度比起其他空间打手还是弱了一些，如果空间剑舞都带——那么剩下两个格子相当难以协调，带双本则盲点一大堆，舍弃草本则仍然盲点一大堆，舍弃龙本则缺了点爆发，因为大木槌的力度比起龙锤来说要大得多。如果被椰蛋树开了空间，那么首先应该试探出椰蛋树到底是物攻型还是特攻型，可以拉威吓疯狗这种进行一下试探，如果是剑舞型可以拉上飞行系（比如叉字蝠）对攻，如果是特攻型可以用一些特盾挡下（比如花仙）。阿罗拉椰蛋树比普通椰蛋树更依赖空间，而且弱点仍然比较多，而且被仙压制。所以只要保持进攻的压制力，阿罗拉椰蛋树还是很难对队伍造成太大的破坏的。

NO.105 嘎啦嘎啦 地面

特性：坚硬脑袋/避雷针/战斗盔甲

职能：强化、破盾、空间打手、打落、物盾、地盾

评估：一度是最高物攻的存在，不过被几个大力士后辈超越了。

嘎啦的总种族看起来不高，但分布相当合理，物攻端在有着不错的基础数值的情况下有着专属道具粗骨棒，从而相当于自带一段剑舞，极限物攻后实际物攻相当于210种族极攻，是相当恐怖的一个数值。因为速度偏慢，特攻也没有浪费太多，所以嘎啦嘎啦的耐久还算不错，也也是阿罗拉的嘎啦能受起来的非常重要的一个原因。不过普通嘎啦是纯地面系，在双防并不突出的情况下最好还是攻起来，地面系还是一个相当不错的攻击属性。

特性上，单打的避雷针并没有什么意义，因为普通嘎啦自身属性就是电免，所以一般选择石脑或者聊胜于无的战斗盔甲（石脑只对舍身撞有效，如果不带舍身撞则基本上就是白板特性）。道具锁定骨棒，没有阿罗拉嘎啦那么优秀的抗性，普通嘎啦基本只有攻出去这一个选择。

速度属于不算太低速的低速级别，因此嘎啦嘎啦是一个合格的空间打手。除了本系地震/骨头回力镖（实际威力和地震一样，命中不满，但不会受草场削弱且可以破气腰坚硬替身）外，嘎啦嘎啦可以选择高威力的舍身撞配合石脑，可以选择火拳打草系，选择电拳打飞行系（可惜不会冰拳，不然可以省点技能格子），另外，打落石刃等万金油技能也可以考虑，基本上看队伍而定了。在空间下剑舞的嘎啦嘎啦力度突破天际（二代时的确突破上限了），可以作为核心成员让队友为其进行一些配合，比如标准放墙空间Z临别礼物的黄圣菇。不过虽然嘎啦不会岩切高移身体净化这类提速技能像鬼剑那样玩速攻流，但是自身有岩石封可以变相作为提速技能，尤其在嘎啦嘎啦非常容易勾引上飞行系的情况下，岩石封可以作为一个稳定后读技能。

因为物耐在拉满HP后还算不错，所以嘎啦嘎啦也可以像阿罗拉形态那样作为功能性成员，利用自身的高物攻威慑来撒撒钉子。另外因为嘎啦嘎啦的逼退能力不错，所以也可以带个替身玩玩控场（会气合拳不过地斗打击面重合度较大），虽然这些用法并不比剑舞突突突来得简单粗暴。嘎啦嘎啦也会莽撞反击腹鼓这些技能，不过实用性并不是很强，或许可以针对性进行配招。因为单打中空间不怎么强势，因此嘎啦嘎啦常年被埋没于低分级中，但如果整个队伍都能够配合起来，嘎啦嘎啦的进攻破坏力是相当强的。

双打中空间队更容易存活，尤其在有了为双打空间而生的智挥猩后，嘎啦嘎啦能够发挥出它最大的实力。和重泥挽马类似，嘎啦嘎啦也有专属骨头回旋镖作为单体的不被草场削弱的地本，而且比起十万马力而言这个技能是非接触攻击，打烈咬陆鲨更为得心应手。

配招：

空间输出手（重HP物攻）：剑舞/替身（带替身也可以不用在空间下）+骨头回旋镖/地震+舍身撞（石脑）/火焰拳/打落+石刃/闪电拳

地盾（重HP物防）：隐藏石砾+地震/骨头回旋镖+打落+石刃/剧毒

控速（重物攻速度）：岩石封+地震/骨头回旋镖+火焰拳+舍身撞/打落/替身

双打空间输出（重HP物攻）：岩崩+地震+骨头回旋镖+保护/火焰拳（干辉夜哞哞）

Anti：

被开了空间还让嘎啦嘎啦成功健康上场，只能说是战术层面上不够到位，因为单打空间实际上并没有那么好操作，尤其有由克希、多边兽2这种主流空间手存在的时候，对手很容易让各种形式的挑拨手首发，要不就是借机替身，要么就是高强度的输出手。如果真让嘎啦嘎啦成为站在场上的高速超高物攻手，也……还是有方法应对的，比如拉着暴鲤龙暴飞龙布鲁皇各种威吓手来回吓耗空间回合，拿巨蔓藤呆壳兽几个再生力来回耗之类的，当然对方带了剑舞那么基本上宣告着你得交代一只了。当然即便空间放出来了嘎啦嘎啦上场了也不见得就非得让破联防，因为由克希这种经常是用临别礼物退场给嘎啦上场找机会强化，如果这个回合换上带鬼火或者沸水的盾牌就会给对手比较大的压力，一般嘎啦出现得少，替身嘎啦更少，所以嘎啦在强化的那回合相当怕状态。当然，让空间队节奏受阻远比挡下嘎啦的攻击要容易得多，一旦嘎啦失去了空间给予的速度优势，那么它的发挥将会相当捉襟见肘。

NO.105 嘎啦嘎啦 火/鬼

特性：诅咒之躯/避雷针/坚硬脑袋

职能：强化、破盾、空间打手、鬼盾、火盾、撒钉

评估：曾经有一只高音电反觉冰气合弹的电蜥蜴，然后它在阿罗拉遇到了第二个一生之敌。

阿罗拉嘎啦嘎啦是OU种族值碾压环境下绝对的一股清流，拿着400刚出头的种族干着600种族的活。这得益于自身属性的改变。火鬼的属性配合原有的避雷针特性拥有着相当出色的抗性，而自身的耐久并不算太差，因此能挡住非常多的PM，尤其是电场势力。避雷针的嘎啦拥有着电普斗三个无效，有着草火冰仙钢毒虫七个抗性（四倍抗虫），几乎快追上钢系了，而其中大部分抗性是电系常用补盲技能，比如能量球觉冰气合弹，而且仙的抗性让嘎啦成为了电场势力旗手卡璞鸣鸣的绝佳Anti，自身高物耐也不怕偶尔的物攻鸣鸣的勇鸟打击。除了缺少回复以外，阿罗拉嘎啦可以说是一个非常优秀的属性盾。

三个特性中诅咒之躯首先出局，因为后面两个特性实在是太过优秀。避雷针不用说了，双打几乎百分百用此特性，单打也因为电免效果能够非常方便地参与联防，而石脑比起普通嘎啦来说有了受增益的本系火推，如果定位为空间打手，那么一般选择石脑增加站场输出能力。

目前主流的嘎啦嘎啦用法其实是拉大把特耐撒钉的。自身物攻在骨棒加成后即便一点物攻都不拉也相当于130极攻的水平，而大把特耐能让其挡电系输出手时吃抵抗技能更为稳定，尤其在和阴谋雷电云对攻时，而为了与同类对拼时取得先手优势（先手等于胜利），大量嘎啦嘎啦开始了拉速度努力的恶性竞争，从4点努力一路往上扬甚至到了32点努力。除了钉子外，因为成为火系所以获得了鬼火，能够很好对付各种上来挡的威吓手暴鲤龙、土猫和能够抵抗双本的PM（长者、恶龙、巨牙鲨等）。自身双本打击面其实非常不错，如果需要打击火钢或者更稳定打击电系可以带上地震或者骨头回旋镖，打落因为和鬼本打击面重叠不常被选择。不过，虽然嘎啦嘎啦能挡很多暴力的东西，不过自身缺少回复而且弱钉子，再加上火本要么是自残的火推要么是威力捉急的火拳，所以相当容易过劳死，因此放弃骨棒带上剩饭也可以，因为自身基础物攻有80，已经和钢鸟一个水平，再加上有鬼火作为消耗，道具并不一定要锁死在骨棒上。

另一种当然是作为暴力物攻手的嘎啦嘎啦，相比纯地的嘎啦，抗性优秀的阿罗拉嘎啦显然有更多上场输出机会，火鬼打击面相当不错，再带上骨头回旋镖还多了一个格子，可以给稳定收克制的火拳（也可以硝基冲锋，不过这种用法需要拉拉速度），或者给钉子，也可以给电拳石刃。如果你想针对一下某些四倍而不想被头盔鲨鱼皮甚至可以带冰光（这个技能会的有点迷），不过不指望能打多少伤害就是了。

最后还可以选择担任空间输出手，这时可以放弃电免避雷针而使用石脑火推的combo，剑舞火推影骨地震的破坏力相当强，基本没什么精灵能够后手防下来，当然前提是要能开出空间而且嘎啦嘎啦要能上场（这个条件比普通嘎啦嘎啦更容易做到），这个比较需要个人的操作，就不赘述了。

双打中的阿罗拉嘎啦嘎啦是电场势力的一个大盲点，和铁火辉夜组成的搭配更是相当令人发指，而且同样可以作为空间打手，是双打中相当热门的存在，功能性实在太过突出，以至于嘎啦的耐久成了很多攻击手的分努力标杆，而攻击也成为了很多PM的耐久分配标杆，更是间接带火了七代火主的使用率。

配招：

干杂活的攻击手（重HP特防）：隐藏石砾+闪焰冲锋/火焰拳+影骨+鬼火/骨头回旋镖/剧毒

偶尔上场突一下（重HP物攻）：闪焰冲锋+影骨+骨头回旋镖+隐藏石砾/火焰拳/岩石封/硝基冲锋/石刃/闪电拳

空间打手（重HP物攻，石脑）：剑舞+闪焰冲锋+影骨+骨头回旋镖/石刃/闪电拳

双打（重HP，物攻和耐久看着分）：保护+闪焰冲锋+影骨+骨头回旋镖/岩崩/鬼火

Anti：

和普通嘎啦嘎啦一样，强行要挡的话相当难受，不过因为阿罗拉嘎啦抗性更多更难杀，所以它就更强了。不过阿罗拉嘎啦相当容易过劳死，换句话说就是抗性多，但缺回复，容易被压血。所以控好钉子，尽量不要用免疫的技能让嘎啦上场（相当多的鸣鸣带上了UT）。另外，嘎啦可以挡的对象也可以适当进行一些针对（有些鸣鸣带上了觉地……鸣鸣：为啥老是我？），而其他PM也可以顺便针对一下，比如有些特耐嘎啦会对着保姆曼波撒钉子，这时一个打落打掉骨棒就233了。如果很不幸让嘎啦挡下技能站在对面的话，可以拉上一些能挡的PM中转一下，比如三头龙（推荐三攻鸟栖命玉的配置）、物耐土猫（这个并不是抗性）。因为嘎啦的基础速度非常低，所以一旦嘎啦血量低于健康线后基本上能够发挥的作用就比较小了（注意后方许愿治愈愿）。另外，暴鲤龙也是可以中转的PM，而且对上嘎啦是替身强化的机会。嘎啦无论是使用还是Anti都有一些难度，关键在于对嘎啦的压血和血量保护间的博弈。

NO.106 飞腿郎 格斗

特性：柔软/舍身/轻装

职能：工兵、救场、高速

评估：和派拉斯有着不错的CP。

作为巴尔郎三兄弟之一的飞腿郎，将自己的防御全部投身到攻击上，从而是三兄弟中输出最高的一个，正因为这样，所以物耐相当渣，而速度和特耐则勉勉强强，不过87的速度在触发轻装后可以达到相当不错的水平。三个特性中，柔软比起后面两个特性稍微有点鸡肋，除非配置完全利用不上后面两个特性。舍身可以加成飞膝踢，伤害相当不错，当然飞膝踢负面效果相当蛋疼，而且飞腿郎用舍身基本比不过速度更快攻击更高还能UT游击的师父鼬。飞腿郎真正有特点的特性是轻装，比起另一只轻装格斗系摔角鹰人来说触发这个特性要方便得多，因为可以普通宝石下马威（其他宝石不开放差评，Z石不是一次性差评）。不过飞腿郎没有剑舞，力度很难跟上，因为轻装一触发大多数情况下就站撸到死了，而飞腿郎力度还不足以像摔角鹰人那样能够破盾，所以要用飞腿郎高速清场的话，很长时间里都需要队友五打六（哪怕不用下马威省下宝石，它的特耐和抗性也不足以让它担任中转），因此使用率基本比不过其他曾经在OU的格斗系（没错，现在除了美丽蚊子其他都至少跌到UU了，某只UB的Mega格斗系除外），不过因为有这种独特的用法，很多时候飞腿郎是能够完成救场甚至反推的。

作为“能学会所有踢技”以及进化链全是兄贵的PM，飞腿郎升级能学会相当多的技能，当然，大部分都没什么用。虽然有高旋，不过相对兄弟战舞郎和快拳郎来说，飞腿郎的耐久不太过关，基本扫钉只是顺带的工作（如果有格子的话）。最简单的用法是普宝石下马威三攻，斗本选择近战（你要用威力更高但命中不满还会自杀的飞膝踢我也没意见），打落打鬼必带，甚至一个技能基本上就是给打飞行系石刃打仙的毒突或者针对性打草毒的火焰踢了，当然如果对自己逼换有信心也可以选择健美提升一些力度。除了用普通宝石触发轻装外，因为物耐端惨不忍睹，也可以气腰反击触发轻装，不过这种的使用难度相对更大，虽然保底收益也比较高（持续收益还是不如下马威型，因为各种头盔鲨鱼皮先制），其他的替身大树果之流不如速度更快的摔角鹰人实用。因为和师父鼬基本不可能在同一个分级，低分级重的飞腿郎也可以做一个穷人版师父鼬，带上围巾或者头巾用舍身飞膝踢，力度相差不大，不过速度比较慢和不能UT是没办法克服的弱点。

双打中虽然会下马威广防，不过它兄弟战舞郎显然更是一个为双打而生的精灵，基本上没飞腿郎什么事情。

配招：

轻装清场流（重物攻速度，带普宝石）：下马威+近战+打落+音速拳/石刃/火焰踢/健美/毒突/替身

气腰反击（重速度物攻，气腰）：反击+近战+音速拳/毒突/火焰踢/打落/石刃选二

舍身（重速度物攻，可命玉可围巾可头巾）：飞膝踢+打落+音速拳/火焰踢/石刃/健美/毒突选二

Anti：

飞腿郎冷门有其原由，力度一般是其一，不像摔角鹰人那样有着打击面良好的双本是其二，因为是纯格斗系，所以补盲技能往往缺少一些力度，比较难以突破盾牌。虽然飞腿郎有毒突，不过选择率比较低，所以一般情况下仙盾能够比较容易防下来，尤其是抗打落的M七夕青鸟。如果飞腿郎带的毒突而没带石刃，那么一大堆飞行系就能够防下来比如叉字蝠闪电鸟等。甚至有时候即便自己盾牌被补盲技能克制仍然可以选择强行对攻，比如极限物耐花仙吃极攻飞腿郎毒突几率过半，而反手一个不加特攻的月爆直接大概率秒，所以说飞腿郎的力度还是比较不足的，清场难度大，而且队友长期需要五打六，作为对手并不是特别难对付，只要注意好自己重要盾牌的血量作为防备即可。

NO.107 快拳郎 格斗

特性：锐利目光/铁拳/精神力

职能：工兵、强化、救场、中转

评估：一个喜欢穿裙子的兄贵。

能力分布在三兄弟中是最均衡的，不过对于总种族不高的PM来说，能力均匀不叫水桶腰，叫没有突出的地方，因此快拳郎相对来说在三兄弟重混得也是最惨的一个。HP特攻特防三兄弟都是一个样，只在其他三项有所区别，比起飞腿郎，快拳郎的速度更慢物攻更低，但物耐相对好了一些，虽然还是相当拙计。作为拳击手有铁拳特性，基本主要也就用这个特性了，因为种族没那么极端，相对飞腿郎来说容错率高了一些，不过还是比较难发挥。

作为拳击手，快拳郎能学会大部分受铁拳加成的技能（不会冰锤爆炸拳残念），由此打击面相当不错，所以其实逼换能力还是可以的，能够借此造替身，用出受铁拳加成的威力相当不错的气合拳（能1HKO满HP的重爆）。另外铁拳能加成吸收拳和音速拳，所以可以类似民工那样做一个有一定回复能力的坦克攻击手（可以带突击背心扫钉），不过不会打落相当残念（没手掌的缘故？），导致对鬼系相当乏力。最后，虽然可以四拳命玉的用法，不过相对来说自己的基础速度不是特别支持，而且力度也没有达到非常恐怖的水平（极攻命玉冰拳不能确1无耐M比雕），所以个人不是特别推荐完全用来输出的快拳郎。

基本上快拳郎就是其他两兄弟的中间体，两边的活都能干但都不是特别擅长。双打中和飞腿郎一样，被老三战舞郎压制得死死的，基本没啥出镜率。

配招：

SubPunch（重速度物攻，可以少拉些速度给HP让毒刺水母级别特攻的沸水不破替身）：替身+气合拳+冰冻拳+音速拳/吸收拳/石刃

四攻（重物攻，速度HP看着分，带AV/命玉/剩饭）：高速旋转/下马威+吸收拳+冰冻拳+音速拳

Anti：

发现一个不会打落的格斗系要怎么办呢？鬼系和超能系表示终于能对着格斗系无压力上场了，细胞、胖嘟嘟表示很赞。不仅不会打落，快拳郎甚至报复都不会（黑白2前的民工都能靠报复打鬼），只会追击和小偷。小偷就不说了，鬼系对着快拳郎根本不会跑怕啥追击，40威力甚至还不如加成后的冰拳打得痛。另外，作为一只很少带毒的格斗系，仙盾尤其是高音仙布基本没啥压力，花仙吃个替身下的气合拳还是很痛的，但仙布可以高音穿替身。除此之外，对于替身气合拳的搭配，穿透叉字蝠鬼灯（棉花一般不会选穿透特性）也没什么压力，如果对手对于这种穿替身的特性和技能没啥意识，基本上场是能够穿替身收掉人头的。

NO.110 双弹瓦斯 毒

特性：漂浮

职能：物盾、毒盾、反强化、撒钉、中转

评估：时代的眼泪之一。

在我大耿鬼突然飞不起来后，双弹瓦斯就和叉字蝠成为仅存的地免毒系（幼年期不算），而毒系的弱点只有超能和地面，所以免疫了超级攻击属性地面后的纯毒系抗性相当好。比起另外两只，瓦斯的物耐相当优秀，是一个真正意义上的毒盾。特耐相对比较弱，不过因为抗性不错的缘故还是可以扛一些攻击的。双攻都能用，不过物攻端在大爆炸的实用性下降后相当尴尬，因为瓦斯甚至没有物攻毒本可用，速度则是偏慢，不过60的基础速度比低速盾牌要高得多。特性没得选，也不会有得选。

65 120的物耐以现在的眼光来看已经稍微有些不够用了，不过因为抗性比较好，所以仍然可以选择极限物耐作为中转盾牌。瓦斯有着不错的变化技能群，鬼火基本必带，黑雾反强化（Z黑雾可以当做一次醒睡果睡觉），痛平分控血（自身基础HP不高所以比臭臭泥要好用），同旅拉人（因为连续使用会失败，现在这个技能已经不是太适合低速带了，不过可以选择同旅加黑雾/鬼火的破强化组合），临别礼物创造机会（对瓦斯稍微有点浪费），另外因为速度并没有特别慢，也可以选择加一些速度过70无速先手挑拨钢鸟辉夜。另外瓦斯也有毒菱，如果需要的话可以带上毒钉子。因为自身不吃剧毒，而且能够反强化，所以也可以能量储存玩玩弱化版的素质流（强烈谴责对战树的某些NPC）。攻击技能大部分集中在特攻，本系毒弹和火放是最常见的攻击技能，偶尔会出现虫灾剧毒抓人流，更少的情况下会出现十万针对暴鲤龙（四代似乎挺常见），不过我感觉这种用法更适合非毒系的PM用。物攻面虽然种族更高，不过真只有大爆炸值得一用。

双弹瓦斯能够挡大部分物攻格斗系、虫系和仙系地面系，OU中也可以挡下美丽、蚊子、土猫、地龙等常见暴力物，不过自身弱点过于明显，很多时候缺少反制能力，弱点少但抗性也不多，曾经引以为豪的物耐现在也落后了环境不少，而且特耐对目前特攻强势的环境而言相当脆，所以OU中并不怎么能够见到瓦斯的身影。不过我觉得瓦斯的物耐一直就在那里，虽然目前被人遗忘，不过当偶尔亮出来，我们还是会感慨一句，瓦斯真硬。

双打中的瓦斯或许可以作为打破地龙鸣鸣首发的旗手（？），不过自身会的双打辅助技能实在太少，而且对超场毫无还手之力，耐久也不像辉夜那样能够干出顶着集火撒种子的违背常识的程度，所以双打还是比较难看到瓦斯的。

配招：

常规物盾（重HP物防，要用挑拨适当加速）：鬼火+毒爆弹/淤泥波+黑雾（可Z）/同旅/挑拨/火焰放射/痛平分/毒菱选二

能量储存（重HP，可拉一些特防）：能量储存+痛平分/睡觉+鬼火/剧毒+毒爆弹/火焰放射

Anti：

瓦斯还是很好挡的，实际上就是一个弱化版火毒，所以火毒的盲点基本都可以挡，比如火钢、火毒的焰后蜥（还可以反过来毒瓦斯实在是完美anti），而瓦斯对于不怕鬼火不被毒克制的特攻手威胁也有限，所以不用太担心不挡瓦斯。另外瓦斯的速度比较慢，所以鼹鼠、老喷等攻击手也可以借着毒弹/鬼火的机会上场输出，然后基本所有钢系或毒系有替身的都可以借机造替身搞事（比如耿鬼）。瓦斯落后于时代有其道理，不过不要太低估瓦斯的耐久，随意拿物攻手强行对攻。

NO.112 钻角犀兽 岩石/地面

特性：避雷针/坚硬脑袋/舍身

职能：撒钉、物盾、特盾、岩盾、地盾、辉石、强化

评估：没错，钻（tie）角（jia）犀（bao）兽（long）可以是个特盾。

种族上除了速度以外每种属性比进化型低10点，自身有着485的不低种族，其实完全可以不给进化型，然而老任给了，于是钻角犀兽就成了种族非常高的一个辉石大盾。这物耐这物攻简直太华丽了，只有特防稍微低一些，特攻和速度可以被当做无效种族，实际种族利用率相当高，比哥达鸭不知道高到哪里去了（滑稽）。不过三个特性相当白板，避雷针地面系单打没啥用（除非你要玩反转或者被浸水），后两个特性都是加成诸刃头突这样的技能的，然而钻角犀兽和普通嘎啦一样只会舍身撞，比起进化型的坚岩实在是惨不忍睹，这也是两者的重要区别之一，直接导致了有辉石纸面耐久更优的钻角犀兽比超甲狂犀要低一个分级（种族的全面落后也是原因之一，让钻角犀兽只能辉石不能带饭）。

辉石后的钻角犀兽相当硬，甚至曾经被我拉去UB用睡梦剧毒岩石爆破挡凤凰黑龙剑舞普创，而且还比较稳（甚至可以带反击或金属爆破打老创，这样就更稳了）。而特耐端看起来比较弱，但实际上还不错，类似吉利蛋，极限特耐后M大比鸟暴风过来0概率过2成，吃美纳斯沸水6成，还是相当不错的，而不加物防也可以稳超进化型的物耐，所以给了钻角犀兽充分的理由去强化特耐。不同于大部分辉石众，钻角犀兽自身物攻有130，基础输出非常强势，地岩双本打击面也非常广，很少会出现被钻空子替身的情况。

和进化型一样是非常靠谱的撒钉手，不过由于职责和进化型有些区别，所以攻击技能一般带双本，剩下一个位置给剧毒。因为钻角犀兽相当缺回复，如果不准备配置许愿手的话可以用睡梦双本或者像上面提到的用睡梦单攻剧毒的用法，不过这种用法很容易被钻空子强化，而低分级又不像UB那样可用PM少可以针对，所以各种替身强化手都有可能出现，一不小心还可能被拆联防。其他的岩切剑舞类型个人感觉更适合进化型用，虽然低分级也可以做超甲狂犀的替代品，不过在此就不详细叙述了，留待超甲狂犀篇再介绍。

双打中有避雷针和不错的物攻，可以类似普通嘎啦嘎啦的用法，不过很遗憾不会广域防守，但有辉石的情况下双耐尤其特耐还不错，虽然被雨天严重压制就是了。

配招：

坦克撒钉手（重HP特防+）：隐藏石砾+地震+岩石爆破/石刃+剧毒/反击/金属爆破/蛮力/冰冻拳/火焰拳/龙尾

睡梦（重HP特防+）：睡觉+梦话+岩石爆破+地震/剧毒/龙尾

Bulky offense（重HP物攻+）：地震+岩石爆破/石刃+冰冻拳+剑舞/蛮力

岩切（重物攻速度+）：岩切+剑舞+岩石爆破/石刃+冰冻拳

双打空间打手（重HP物攻+）：剑舞+岩崩+地震+保护

Anti：

虽然耐久端看起来硬得不行，然而没稳定回复低速的盾牌就逃不过容易被压血的命运。虽然物攻看起来很高，不过辉石铁暴基本也就那样，如果要挡的话浮游钢钟蜻蜓龙等挡地岩打击面的PM几乎没压力（钢钟基本上不怕任何配置，剧毒冰拳都无效），然后特攻端的四倍弱点仍然还在，所以各种水盾草盾挡住并反制也不吃力。虽然是家门鸟克星，不过大部分游击家门鸟基本都会UT，对于连剩饭都没的铁暴来说虽然不痛不痒，但多来几次血线就下去了，客观上来说辉石铁暴的确要弱于进化型重爆。

注：以后在配招的括号中我会用“+”标出建议的性格修正项

NO.113 吉利蛋 普通

特性：自然回复/天恩/治愈之心

职能：物盾、特盾、队医、许愿、撒钉、强化、辉石

评估：我好可恶啊.jpg（虽然主体是大蛋）

受逼势力登场！对于这么个远近闻名的家伙，并不需要太多介绍。在辉石出现之前就能在神蛋的下面分级担任神蛋的替代品（两个蛋占据了特耐前两名），在辉石出现后更是上位成功，使用率反超大蛋，将大蛋赶去了UU，也是非常神奇而不奇怪的事情。有着全PM第二的HP种族支撑（大家都知道第一是谁），哪怕物防只有5，在极限物耐辉石后仍然是一个合格的物盾（物耐超过了极限物耐的皮可西），特耐端就不用说了，满攻M鲁卡波导弹不到四成（气合弹不到六成），基本上没有啥特攻手能在特耐端突破小蛋了（不算精冲神秘之剑这种计算物防的），使得大量超能系舍弃了威力更高的精神强念带起了精神冲击，也使得六代时期自带双刀的凯路迪欧成为了大热门。因为有着如此强劲的能力支撑，所以哪怕能力盾在如今日益暴力的环境下逐渐被淘汰（月布大蛋卡比等传统能力盾都跌落UU），小蛋仍然能独自扛起能力盾大旗屹立于OU中，并稳居历届丧病受队成员的地位（鸟蛋鬼菇象班，鸟蛋花机席沼，鸟蛋勾坏哞沼），可谓流水的受逼，铁打的鸟蛋，蛋永远会是特攻手的噩梦，而且难有后来人。

三个特性一般会选择自然回复，天恩可以玩充电光强化，不过这种更适合特攻更高可以带饭的大蛋使用，治愈之心则有些鸡肋，本来蛋就有铃铛。不同于可以做炮台的大蛋，小蛋的任务只有一个，那就是受，所以物防必须极限。因为基础HP种族远高于双防，所以最大耐久分配应该是极限物防满特防，不过我认为拉满HP进一步强化物耐端更实用一些，除非你单纯想把蛋完全作为特盾来用。

小蛋没了剩饭回复，所以个人感觉容错率较大蛋要低，这也是我更喜欢用大蛋的原因。技能上小蛋主要依赖地球投稳定输出（其实剧毒是主要输出），回复上一般用生蛋，如果想做奶妈也可以用许愿（个人建议带许愿一定要带保护，不然很容易玩脱），剩下的格子一般塞各种杂活技能，比如钉子铃铛治愈愿啥的，当然小蛋最好带个状态（电磁波剧毒），不然实在是个软柿子。因为小蛋物耐相当不错而且基础HP高，反击的伤害特别高，对付各种UT的家伙特别有效果。另外小蛋会变小，虽然在PS等对战平台上不能用，不过实机上并不受限制，小蛋应该算是特别适合变小的PM，变小后相当恶心人，虽然Z技能的出现对回避率流产生了一定冲击，不过小蛋的耐久让很多Z技能也不能一击秒掉，还是相当令人头疼的。最后，有部分小蛋会选择带道具回收来对付某些比较奇葩的打落手（耿鬼胡地毒刺水母之流），增加容错率，不过个人觉得这是个浪费技能格子的举动。

小蛋可以说是个万金油，虽然很难参与联防，但自身能够撒钉能挡大部分特攻手让其入队变得很简单。因为五代辉石刚出来时小蛋夜巨人等辉石众太过猖獗，因此GF在六代加强了打落，对辉石众产生了非常大的冲击，小蛋也不例外，所以用小蛋需要对各种常见的打落（土猫、保姆曼波和各个恶系物攻手）和相对隐蔽的打落（草钢、天蝎、顿甲）存有意识，另外也要注意小蛋的血量，有时在血量还有七成时就需要生蛋来维持血量，而且不要老是上场挡UT电反，因为小蛋速度慢，所以被压血后非常容易没办法回复（虽然比起大部分低速盾牌，小蛋30%的血量都能强行吃大部分特攻技能回复回来）。

双打中的小蛋和臭臭泥一样可以玩猥琐流，不会皮可西的跟我来实在是让大量特攻手松了口气，但是会治愈波动，而且可以配合辉夜增加后者的回复能力（给队友小蛋种子或者小蛋治愈波动），如果缺少强力物攻技能或者挑拨还真是非常恶心。相对单打来说，双打小蛋的热度小了不少，哪怕是再强的能力盾，在集火面前也不是那么难以突破，加上小蛋的双打输出能力实在不行，也缺少皮可西那样的丰富的辅助技能，所以双打中的小蛋基本没有什么发挥。

配招：

双盾（重HP物防+，或者特防物防+）：地球上投+生蛋+剧毒/电磁波+隐藏石砾/反击/芳香疗法/治愈愿望

奶妈（重HP物防+）：许愿+保护/生蛋+芳香疗法/剧毒/电磁波+地球上投

实机素质流（重HP物防+）：变小+生蛋+剧毒/地球上投/替身选二

双打素质流（重HP物防+）：变小+地球上投/剧毒+生蛋+保护/电磁波/治愈波动

Anti：

虽然小蛋不弱钉，但钉子往往是全场对吉利蛋的最高输出。小蛋是个非常难以突破的盾牌，尤其后排有钢鸟的情况下，不过这并不意味着无法突破。如果对手没有沼王皮可西这样的天然，那么对上小蛋可以找机会放替身强化（五代时地球投小蛋黑夜魔影夜巨人相当猖獗，大量100HP种族以上的PM都玩起了404HP替身），也可以召唤最强破受手鳍鳍挑拨自然之怒强行破盾（不过要小心，上场就吃地球投的77这样耗是会被小蛋砸死的，虽然小蛋也残了）。挑拨对小蛋来说是个非常害怕的技能，一旦失去了生蛋的回复，而自身又没有剩饭，那么小蛋很容易被压血，因此除了挑拨外，可以各种钉子下双换、特攻手带UTVS游击（比如UT恶龙），目的就是让小蛋腾不出手来生蛋。当然作为一个辉石众，打落能非常大程度削弱小蛋的盾向能力，如果真的对小蛋深恶痛绝，可以像上文中提到的那样给特攻手带打落。另外，追击对小蛋来说也是个非常有效的技能，玛狃拉螳螂这样的追击手能让小蛋带着不算非常健康的血量下场，有助于压血破盾。总的来说，对于小蛋依然是压血与反压血的博弈，而小蛋的热门也正说明其反压血操作非常容易。

NO.115 袋兽 普通

特性：早起/胆量/精神力

职能：炮台、救场、物盾、特盾、许愿、破盾

评估：熊孩子比乖孩子要强，你看孩子一出来玩袋兽立即从NU变成了UB不是。

袋兽的能力分布比较水桶腰，庆幸的是没在特攻上浪费太多种族值。因为能力非常平均的缘故，耐久和攻击速度看起来都不错，但却没有一项特对突出的能力，再加上纯普的属性攻击手在钢盾盛行的现在比较弱势，各项都不突出的袋兽就做上了冷板凳。特性基本锁定胆量（精神力鸡肋，早起或许可以配合睡觉当受用），胆量下马威是亮点（M兔子？），不过虽然胆量普斗无盲点（除了鬼蝉），不过袋兽的格斗技能相当令人叹息，没有亲子爱的普通袋龙自然不能像M袋龙那么用增强拳，那么物攻格斗技能只有吸收拳过肩摔和重臂锤，这三个要么威力低要么副作用致命，没有最实用的蛮力非常头疼，而同有胆量特性的长毛狗有着更高的力度和蛮力，虽然速度袋兽占优，但论速度的话还有100速的胆气大奶罐，这一堆全是纯普通系的，非常神奇。不过其实袋兽有气合拳，所以玩玩替身气合拳也未尝不可，自身耐久其实也比较支持，只是力度太捉急了，虽然打击面好，但对于能力盾基本没啥办法。另外袋兽也可以玩气腰反击（或者忍耐速度果）莽撞起死回生的超级复古型玩法，不过在头盔这个道具出现后基本没啥实用性了。因为自身耐久处于还行的水平，和某些盾牌对攻（在低分段很多辉石PM的HP种族相当低）其实可以选择地球上投，甚至胆量特性睡梦普本地球投（我觉得早起真没啥用，还不如自然恢复睡觉），也可以许愿保护普本地球投（许愿似乎是礼物技能）。其他技能上，袋兽三拳都会，不过相对来说没啥选择必要，偷袭作为一个高威力先制可以选择，而地震可以作为不带格斗技能时的选择。

双打中胆气下马威是亮点，不过除此之外好像并没有特别能够发挥的地方（帮手？），尤其在超场出现后下马威的使用受到了非常大的冲击。

配招：

Subpunch（重物攻速度+）：替身+气合拳+报恩+偷袭/咬碎/下马威

四攻炮台（重速度物攻+）：报恩/舍身撞+吸收拳/过肩摔/重臂锤/地震+偷袭+下马威

一血破盾（重物攻速度+）：忍耐（速度果）/反击（气腰）+莽撞+起死回生+报恩

地球投打鬼（重HP一防+）：（睡觉+梦话）/（许愿+保护）+地球上投+报恩

双打（重HP速度+）：下马威+帮手+岩崩/保护+报恩

Anti：

因为袋兽力度并不出色，所以大部分物盾都能比较轻松地挡下来，只要留意袋兽的胆气，不要像菊子那样用耿鬼挡大木的袋兽就好。作为几乎没抗性的纯普PM，没有神蛋卡比那样的种族还是有些难混的，基本上吃什么技能都不太舒服服，所以虽然看起来袋兽的打击面广，耐久不错，但实际对战中并不用太过针对，基本对攻几下子袋兽血量下去后就好办了。

NO.115 袋兽（Mega） 普通

特性：亲子爱

职能：Mega、抗打落、破盾、炮台、强化、救场

（注：和M耿鬼一样，M袋龙属于UB的PM，以下评估主要基于UB环境）

评估：老大还是强。

乍一看M袋兽能力是加强版水桶腰，比起其他mega手动辄150的种族似乎很平庸，但亲子爱这个亲儿子特性实在是太强了，让M袋兽的双攻根本不像是表面这样，于是在六代当了一个世代的老大后，忍无可忍的GF终于在七代将亲子爱的第二次攻击强度由50%砍成了25%，然而实际上这个改动并不足以将M袋兽拉下神坛，我们可以看到目前PS仍然将M袋兽放在UB，而且地位相当稳固。即便M袋兽的亲子爱削了，但物攻实际种族约为170，特攻实际种族约为90（目前来看比较合理，以前特攻都相当于110种族。以上计算基于极限攻击的情况），所以输出依然是非常高的水平的。而亲子爱的可怕之处就在于不止是力度的提升，而是技能的特效能发动两次，所以袋兽有着约50%的岩崩啃咬头突害怕率，有着约20%的冰光冰拳冰冻率，相当于50威力格斗系剑舞的增强拳，50%的咬碎降防率和10%的降两段防御的概率，固定200HP的地球上投，50%概率麻痹的本系泰山压顶，几乎相当于加强版天恩，这就有些过分了，因为有着这种设定，在UB你甚至能啃咬咬死鬼龙。

有着自带天恩的高威力设定，而且袋兽的技能池相当丰富，可以说怎么配都能讲出一番道理来，不过由于PS将袋兽ban去了UB，所以势必会淘汰一些用法。袋兽的100速在UB中是个很奇特的速度线，因为有一大堆90速多速的神兽（包括XY日月黑白龙凤凰钻石鬼龙海陆空），所以袋兽相当有必要选择极速，而自身耐久在暴力物横出的UB有些不够看，所以也不能像低分级那样玩耐久向地球投，最好选择攻出去。虽然啃咬咬碎打鬼龙看起来很美好，但是有超梦M耿鬼的存在，如果不为了针对日月神和鬼龙，袋兽最好还是带上偷袭。另外袋兽的速度并不是特别出色（各种围巾和老创），增强拳相对来说难用了一些，不过还是可以用的。下马威在各种蹭血救场场合非常好用，不过不像六代时因为速度变化关系必带了（UB里还是相当有必要带上）。其他的可以岩崩砸凤凰拼低速的害怕封锁，地震打打古拉钢龙日神，冰拳搏一搏冰冻顺便打打各种飞龙（包括M暴飞龙），如果实机被头盔草钢揍怕了也可以带火放，不过目前UB中的草钢还是比较少的。

被削弱后的M袋兽相对来说属于UB中偏弱势的PM，不过至少没有到飞刺猬那种冷板凳程度，有着自己非常实用的特色，无论是强行破盾还是清场救场都能够发挥出自己的作用，只是使用起来不能像OU及以下分级那么随意了，因为UB中的PM输出不见得比袋兽低，而因为种族高的缘故，大部分PM的耐久也相当经得起考验，比如袋兽咬碎打满血月神甚至不到六成，而偷袭打UB中物耐相对较低的Y梦也没办法在Y梦踩钉后乱一，所以袋兽的使用非常考验操作者的技术，作为一只占Mega位的PM，很多时候一换一是不能算赚的。

双打中的袋兽有着超高威力下马威和不俗的输出，是一个火力相当足（虽然被削了）的攻击手，不过要注意岩崩和地震这样的AOE技能是无法受亲子爱加成的，另外超场的出现对下马威的克制作用相当明显，虽然袋兽本来舍身撞能直接撞死不加太多耐久的蝶蝶吧。

配招：

屠神（重物攻速度+）：下马威+报恩/舍身撞+偷袭+地震/咬碎/增强拳/岩崩/冷冻拳/地球上投

老大（重物攻速度+）：报恩/舍身撞/头突/泰山压顶+偷袭+增强拳（日月目前无法用此技能）/火焰放射/冷冻光束/下马威/岩崩/地球上投/地震选二

双打攻击手（重物攻速度+）：下马威+报恩/舍身撞+岩崩/咬碎/偷袭/冰冻光束/提升拳/保护选二

Anti：

可以说六代一整个世代大家都在研究怎么打袋兽，而袋兽玩家也在研究怎么突破这些限制。但无论怎么说，头盔、鲨鱼皮这种近身受伤的东西是对亲子爱非常有利的克制，虽然在UB不太可能见到头盔烈咬陆鲨这个实机中常用的袋兽anti手，不过头盔Y神、头盔草钢还是可以挡挡的，尤其在UB袋兽不太可能带冰光火放的情况下。另外，M袋兽的克星在UB突然多了起来，比如尾随一步跟着袋兽进入UB的M鲁卡，速度更快而且进化前是正义之心特性，偶尔可以用鬼龙骗骗袋兽的啃咬或者咬碎上场，而且自身钢属性也抵抗袋兽的普本，读下马威上场也比较轻松。各种受720就不用说了，速度基本都拉过了100极速，而120级别的水桶腰就不能像80的水桶腰那样说是浪费种族了，只能说是全能，吃M袋兽一发攻击上场先手鬼火完全不是问题。最后虽然上面黑鬼龙黑得比较惨，但只要脸不是太黑，作为能免疫袋兽最大威力普本的UB第一大肉还是可以接过一发咬碎上鬼火的，而且很多袋兽都只带偷袭不带咬碎，就更没什么威胁了。

NO.119 金鱼王 水

特性：悠游自如/水幕/避雷针

职能：水盾、特盾、打落、中转

评估：一度不知道角金鱼有进化。

种族值上没有特别出彩的地方，相当突出的是物攻和特耐，其他的种族只能说是“不算特别低”的评价。三个特性中，用轻快除了物攻稍微高点，甚至比不过哥达鸭，水幕防烧伤被水泡完爆，所以说金鱼王真正有特色的地方是在避雷针上，是独一无二的水系避雷针，从而成为了一只能扛水电冰火的PM，比起类似抗性的电灯鱼来说不弱地是优势，但是相对来说耐久没那么好而且不能电反游击。作为一只水盾，我首先的反应就是给配沸水，然而金鱼王物攻更高，而且有打落，所以沸水的优先级别不是特别高，当然还是可以选择沸水剧毒（注意有浸水，所以也可以浸水剧毒），因为金鱼王看起来就能很好扛洗衣机，但是如果选择物攻向则会吃鬼火，而且避雷针提升的是特攻。

金鱼王也可以利用特性提供的抗性做一个攻击手，不过金鱼王的攻击技能在水系物攻手中算是比较奇特的了，因为有角，所以可以钻头直击，而不能学会大部分水系用来打草的冰拳或冰牙，反而有毒突和百万角击。另外作为一个1GB使用者，大家都懂的。

双打中作为一个特耐还行的水系避雷针可以对抗电场雨，不过其他能力有些跟不上暴力的环境。很久以前金鱼王被发掘出了一个神奇的套路，作为唯一的浸水避雷针，金鱼王可以浸水鬼蝉同时为鬼蝉吸收电系弱点，从而鬼蝉只有一个双打中相对少见的草系弱点，虽然这个套路存在各种天气、种子、剧毒、鬼火等鬼蝉的意外死亡情况，不过对于这么一个冷门而言，发掘出适合于它的独一无二的套路本身就是件非常有趣的事情。

配招：

电冰盲点（重HP特防+，也可以选择拉大把物防挡火电推攻击手比如风速狗烈焰马）：剧毒+攀瀑/沸水+打落+浸水/百万角击/毒突（也可以睡梦沸水剧毒）

攻击手（重物攻+，可拉速度过某些PM，剩下HP，可专头可命玉可剩饭）：攀瀑+百万角击+打落+钻头直击/空元气

Anti：

如果不是避雷针的话，金鱼王是一个再常规不过的没回复的水盾了，哪怕有百万大角，大量草毒盾牌仍然可以无压力顶上，而且大部分金鱼王带的是攀瀑而不是沸水，进一步减少了烧伤的可能性，只要注意金鱼王的打落就好。虽然金鱼王有着不错的联防作用，但自身反制能力欠缺，而纯输出竞争力又不足，所以金鱼王仅仅能作为攻击手的一个障碍，却不足以对队伍造成什么破坏，再加上自身缺少回复能力，所以压血击杀或者挡住用状态破盾都没什么太大的难度。

NO.121 宝石海星 水/超能

特性：发光/自然回复/分析

职能：工兵、水盾、炮台、高速、中转

评估：比耿鬼死得更早（迷之幸灾乐祸）。

宝石海星是一个从初代火到五代的超级工兵，然后终于在六代中期由于跟不上时代而掉落UU，在七代更是被卡璞鳍鳍抢了一大笔工兵的工作。宝石海星的速度和特攻较为突出，尤其115的速度非常优秀，能够碾压以耿鬼为代表的110（110-115其间还有草蛇雷电云等）、108的斗神以及更低的速度线。之所以要提到这些，是因为虽然宝石海星的特攻虽然并不突出，但可学技能相当丰富，是难得的高速特攻冰光使用者（因为四倍冰太猖獗，拉帝欧斯都一度带冰光），而水本超本也能压制一大批精灵，如果特攻能达到120的水平就是更热门的存在了。但是在六代宝石海星遇到了水系炮台最强大的对手，那就是甲贺忍蛙，速度和特攻都能够压制宝石海星，还有着亲儿子特性，在七代目前还没ban忍蛙的情况下，海星做炮台一般还是不如忍蛙的，但海星并不是只能做炮台。

三个特性中自然回复是万金油特性，这让海星可以自如地上场接状态中转（斗笠菇的二连蘑菇孢子操作和海星有很大关系），也是工兵水盾海星的必选特性。发光在对战中是白板特性（迷宫中相当恶心的特性），而梦特分析则比较有意思，这让海星更有做炮台的资本。虽然看描述分析好像并不适合速度高耐久一般的宝石海星，但这个特性在对方换人时也能触发，再配合海星的高克制面强逼换能力，虽然不像磁铁那样有着非常恐怖的分析输出，但力度还是比较足的，命玉水压喷一口满HP草钢能打个三成多。

虽然分析海星看上去很美，但是目前海星承担的工作主要还是工兵兼任水盾的活。因为总是要和土猫地龙鼹鼠这类地面系撒钉手对着干，所以一定程度的物耐是必要的，这样海星的速度则有非常多选择余地，因为不拉努力的海星速度也超过了70极速，所以可以选择极限物耐（不十分推荐），但最好还是至少拉过极速土猫，或者拉过极速地龙，甚至直接极速满HP作为一个速耐的海星，因为哪怕不拉特攻，很多时候队伍仍然需要高速的海星来收掉人头（收有先制的PM如子弹拳螳螂）或者进行压制（比如耿鬼）。海星有着稳定回复自我再生，因此虽然耐久看起来不十分出色但能够用抗性强行挡住并反打一些PM（比如没有觉电的凯路迪欧、龙舞水冰地的暴鲤龙等），配合镜面属性也有奇效（打草钢、老班等本来属性不利的PM）。工兵海星的格子相当紧张，沸水再生高旋基本必带的情况下最后一个技能有相当多的选择空间，如刚刚提到的镜面属性，干四倍冰的冰光，超本干超坏星，挡暴鲤龙的十万，对抗各种盾牌的剧毒，甚至相对少见但能阴经常对海星上的忍蛙的电磁波都是合理的选择。

因为耐久向工兵海星居多，所以炮台海星也有了一定的意义，虽然速度力度不如忍者蛙（即便有分析），但海星耐久更好，能吃抵抗的技能上场，也可以选择带自我再生是海星的优势。攻击技能上水冰超本必带，剩下一个格子可以选择比较怂的再生，也可以带上少见的觉火阴草钢螳螂（命玉海星触发分析大概率秒满HP草钢，螳螂就更不用说了），也可以带上十万继续针对暴鲤龙，如果队伍电系多怂水地也可以带上草绳结。这种炮台海星可以带命玉增加灵活性，也可以追求更高输出像磁铁那样套上眼镜，虽然不像磁铁那样可以VS游击，但海星会戏法可以破掉神蛋这种纯受，还是有一定意义的。

双打中海星有聚光灯这个有趣而少见的新技能，理论上可以配合自己的巨龙聚光灯指定逆鳞对象，也可以聚光灯给队友放各种陷阱，不过不太实用，真正发挥出聚光灯功效的地方还是皇家对战。海星也是一个造墙专家，然而并不会新出的最强之墙极光幕，相对来说造墙的地位被冰九尾和穿山王给取代了。115的速度在双打中有些尴尬，快不过对自己威胁最大的鸣鸣，也快不过M暴飞龙，下面却又有不小的速度线断层，还是挺难受的。

配招：

工兵（重HP速度+，速度过某些PM，剩下物防）：沸水+自我再生+高速旋转+冰冻光束/剧毒/电磁波/十万伏特/精神强念/镜面属性

炮台（重特攻速度+）：水压+冰冻光束+精神冲击+戏法（专爱眼镜）/十万伏特/草绳结/觉醒力量火/魔法闪耀/自我再生（命玉）

Anti：

对于一个物耐不出色的超能系该怎么办呢，玛狃拉表示自己的爪子已经饥渴难耐了。玛狃拉基本上是海星的天敌，从四代玛狃拉出现开始就是如此，哪怕海星有沸水这个让几乎所有物攻手都头疼的技能，但是海星很多时候是扫钉或者再生的，而玛狃拉一上场海星就尴尬了。不过这两在七代都不算太常见，尤其速度和力度都变得微妙起来的玛狃拉。如果想保住钉子，胖嘟嘟可以作为海星的一个非常好的对手，自身特耐出众且是水免的鬼系。其他的，因为炮台海星相对较少，水冰打击面的工兵海星并不能对队伍造成太大破坏，反而可以利用海星扫钉的空隙换上高速UT手压制比如前文中提到多次的忍蛙。另外虽然草钢被镜面属性和觉火各种黑，但这些技能的海星还是比较难见的，一般情况下挡海星也比较稳（当然这里的草钢不是纸御剑那一层纸）。

NO.122 魔墙人偶 超能/妖精

特性：隔音/过滤/技术员

职能：接力、强化、破盾、炮台、双打辅助

评估：尬舞初代目。

看了一眼技能表，魔墙人偶的自学技能居然有24个之多，虽然有用的不多，但的确说明了魔墙人偶的智商相当高，你看智商5000的胡地也不过才17个技能。在魔墙人偶借着六代东风获得了仙属性后，虽然没能成为热门，但无论是防御端还是进攻端都舒服了不少。物耐是典型的超能脆皮，而特耐因为HP的拖累也不怎么样，速度和特攻可堪一用，在强大的技能学习面的支撑下也有不错的发挥。三个特性中，隔音使得魔偶成为了长接队中重要的一员（防灭歌吼叫），在长接不能用的情况下能防防高音，我曾经看中这一点拉着魔偶进了OU队玩替身接力顺便挡女皇，然后发现即便特防看起来这么高还是难吃影球，更不用说被精冲2HO了，而低分级中魔偶可以意外针对某只烦人的家伙，那就是音符鹦鹉，它的大威力双本正好是声音技能，不过相对来说实用性并不怎么样。过滤能减少受克制技能的伤害，和坚岩一样，这让魔偶在对攻时更有底气一些，尤其对于互相克制的毒系。技术员稍微有些鸡肋，因为魔偶没有特殊特效的低威力技能（螳螂双尾猴的先制，双尾的双重攻击），所以最大的帮助是加成了觉醒力量，正好魔偶双本被钢系抵抗，可以选择90威力的觉火进行补盲。

魔偶在前代出现最多的地方是长接队，那么首先从接力棒说起吧。因为PS把长接ban了，而且也不能同时接速度和其他能力，所以目前接力棒只能接单项能力（然而没banZ技能提供的能力和点穴接力），而魔偶主接的是阴谋，所以和引梦貘人一样可以使用Z催眠+阴谋+接力的组合，而且因为基础速度更快，魔偶的成功率肯定要比引梦貘人要高一些。再者，魔偶自身特攻也不错，速度也勉强支持站场，也可以不接出去选择自己打，但自身双本被钢抗，所以需要上文提到的觉醒火或者气合弹进行补盲，除非有磁铁帮助捕获钢系，否则魔偶最好还是阴谋三攻。

魔偶也会鼓掌挑拨电磁波这些优秀的辅助技能，加上自己不错的特防，拉满HP作为速耐也未尝不可，有治愈愿望和戏法意味着魔偶也可以带上围巾戏法破盾和治愈愿望辅助队伍核心，有反击配合上自身如此捉急的物耐可以选择气腰反击（？）。不过相对而言魔偶最适合的角色还是一个接力手，或许这是一种偏见，不过后面的这些事其他精灵也能做。

双打中的魔偶有着大量辅助技能，包括下马威鼓掌挑拨催眠术跟我来帮手双墙快防广防冰风，甚至还能兼职放放空间。虽然自身速度尴尬，耐久不强，用好比较难，不过有着如此强大的技能基础，再加上自身并不热门，在恰当的时机反制冷无缺的可能性并不小。

配招：

接力本行（重HP速度+，过滤器特性）：催眠术（Z）+阴谋+接力棒+挑拨/魔法闪耀

强化攻击手（重特攻速度+）：阴谋+精神强念/精神冲击+魔法闪耀/阴影球+气合弹/觉醒力量火（技师）

围巾（重特攻速度+，也可以特攻+）：精神强念/精神冲击+气合弹/觉醒力量火（技师）+戏法/治愈愿望/魔法闪耀选二

干扰（重HP速度+）：挑拨+替身+剧毒/电磁波/接力棒+精神强念/魔法闪耀（有格子也可以带个反射盾）

双打辅助（重HP速度+）：下马威+跟我来+精神强念+保护（辅助技能实在太丰富，有非常多种搭配方式，因为个人能力有限就不进行详细搭配了）

Anti：

魔墙人偶因为主打辅助，而且有一手催眠术，如果让它找到机会对着低速上场还是没办法躲掉一发催眠术的（除非你把之前的不眠引梦貘人拉过来），当然催眠术命中只有60，再加上魔偶相当脆的物耐，很多时候莫名其妙就挂了。虽然有气合弹和技师觉火，但是魔偶自身特攻不是顶尖的水平，像巨金怪这种钢盾还是比较容易上去挡的，如果带了子弹拳就更稳了，另外AV河马王这种超级特盾就更加没什么压力了。如果是超仙斗打击面，我们可以想到曾经被鬼剑制裁的女皇，不过鬼剑现在在UB，中鬼剑却还在低分级，还是可以一用的。对于Z催眠阴谋接力一波流的魔偶其实不在于针对魔偶，而在于有没有稳定破强化的手段（吹飞，黑雾，百变怪，接力的魔偶可能选择隔音而使得吼叫和灭歌失效），只要扛住这一波，魔偶很难再进行一次接力（废话，Z技能都用掉了）。

NO.123 飞天螳螂 虫/飞

特性：虫之预感/技术员/不屈之心

职能：辉石、游击、打落、强化

评估：官图：其他PM做得到吗？.jpg

飞天螳螂和进化的巨钳螳螂其实总种族是一样的，然而地位却一个天一个地，不过好歹这样的进化关系让飞天螳螂获得了辉石的使用权，然而……还是没多大起色，归根结底还是属性的锅。虫飞属性可以说只有M凯罗斯比较热门，然而我丝毫不怀疑以凯罗斯目前的技能表，把虫属性换成水或者普甚至直接变成纯飞斗会比现在更热门，反正凯罗斯基本上不带虫本，虫属性让它变成了四倍弱钉——这也是飞虫冷门的重要原因之一。哪怕飞天螳螂有了辉石，成为了高达500种族的辉石众，双防可以变得非常硬，一个钉子踩下去还是得掉半血。

种族上速度和物攻出众，双耐因为辉石的缘故也相当硬（甚至可以不带辉石用砖头游击），基本上是可堪一用的种族。特性上基本锁定技师，虫之预感发动频率不高，因为飞天螳螂不像大针蜂那样脆皮，可以气腰莽撞顺便发动一下虫警。梦特则和进化后一样基本是白板特性了。飞天螳螂的技师和巨钳螳螂的技师当然没法比，因为没有本系先制可用，但又不像罗丝雷朵、魔墙人偶的技师那般鸡肋，因为螳螂的输出还是要靠技师加成的本系燕反（强如M化石翼龙也需要燕反）。

飞天螳螂的剑舞是非常重要的一个技能（你看这是个自学技能），因为自身有着105速，同时有着接力棒，无论接出去还是自己打都很不错，但螳螂的问题就在于，自己打实在是不好破盾，因为双本被钢抗，而自己又没有进化型的大钳子来用蛮力，所以缺少了破钢盾的补盲技能（碎岩？），同时有着四倍弱点，对上岩盾进攻也不占优，最重要的是自身双本威力最高只能到90，同为虫飞的输出手Mega凯罗斯的报恩基础威力到了122（这还是被削后的），光技能威力上就差了这么多，更别说速度相同的情况下物攻种族还高了45了。计算器告诉我们都是满攻的情况下，Mega凯罗斯的报恩比起飞天螳螂的燕反输出高了一倍有余，然而M凯罗斯仍然会被电鸟、洗衣机、鬼剑、重爆轻松防下来，输出低了一倍的飞天螳螂就更不用说了。当然螳螂可以选择接出去，这是M凯罗斯不能做到的。

除了剑舞外，利用辉石的加成，飞天螳螂的耐久也相当不错，可以选择带上辉石本系UT游击，虽然吃钉子不过好在有鸟栖可以续航。另外，螳螂一家除了虫系技能外能学会大量的恶系技能，而这两个属性显然是干超能系的，所以和巨钳螳螂一样，飞天螳螂也可以带上受技师加成的追击来干各种超能系，只不过红螳螂是利用属性优势和先制压力，飞天螳螂靠的是低分级中不错的速度压制。

因为种族本身非常高而且螳螂是一个攻击手，所以也完全可以抛开辉石的限制，套上围巾或者头巾进行高速的游击。飞天螳螂也不是没有先制，电光石火在头巾下还是可以可堪一用的，而碎岩虽然在上面是调侃的语气说起来的，不过因为大家都知道螳螂破不了钢，所以螳螂是可以带上碎岩读换钢盾使用的，特效百分之50降防也可以让螳螂有机会留场继续来一发（读换上企鹅被螳螂CB碎岩降防能够2HKO）。

双打中的飞天螳螂终于可以不用担心岩钉的痛了，但是相应的却是更为恶劣的满天岩崩的环境，而且有些岩崩还根本防不胜防，实在心疼飞天螳螂，相应的飞天螳螂的输出和防守也不能让它在双打中脱颖而出，只好坐在冷板凳上了。

配招：

剑舞自己打（重物攻速度+）：剑舞+燕反+虫咬+打落

剑舞接走（重速度+，可以满HP可以继续满物攻）：剑舞+接力棒+燕反+鸟栖/打落/替身

辉石游击（重物攻速度+）：UT+燕反+打落+鸟栖

专爱游击（重物攻速度+，如果是围巾可以极限物攻）：UT+燕反+打落+碎岩/电光一闪

Anti：

虽然上面提到飞天螳螂有碎岩可以打打钢，不过带这个技能的螳螂还是少，而且也不能造成致命伤害。飞虫哪怕加个斗仍然还是很容易被防下来的，你看大甲那样飞地飞岩飞斗都有盲点，所以能防凯罗斯的都能防飞天螳螂，不过飞天螳螂一般不会出现在OU，所以超甲狂犀、化石翼龙这些岩石系可以很好地对付飞天螳螂，尤其岩石系一般物耐还比较高。因为飞天螳螂技能威力相对不足的缘故，所以很多盾牌也可以吃下来，不过要注意螳螂的耐久在辉石加成后相当可观而且有鸟栖回复，所以像花仙、核果这种基本是干不硬的（反击核果另说）。最好的方法还是像此篇一开始提到的那样，来一把钉子，上场先扎半血再说。

NO.124 迷唇姐 冰/超能

特性：预知梦/迟钝/干燥皮肤

职能：强化、中转、队医、破盾

评估：冰火两重天永不满足（干燥皮肤）的性感女神。

六代期间我一度对首发土猫相当恶心（其实现在还是），于是祭出了首发迷唇姐的路子，气腰反击恶魔之吻，但没有收获到理想中的效果。其实迷唇姐有着还不错的速度和特攻以及还凑合的特耐，当然物耐是典型的超能大脆皮。三个特性中用的基本都是干燥皮肤，迟钝对于既不扫钉也很少放空间的迷唇姐来说只有防挑拨恶魔吻的作用，但是这个效果远不如干皮增加一个免疫有用，因为这个水免特性，脆皮的迷唇姐也有能力中转一下水系技能，尤其自身特耐还行，扛扛一般水盾的水冰打击面还是没什么压力的。

谈起迷唇姐当然首先想到的是其独门技能（画狗：听说你有独门？）恶魔之吻，在黑洞惨被狂削甚至不如催眠术后，恶魔之吻成为了第二命中的催眠技能（排除古代之歌草场秘密力量这种），而且比起蘑菇孢子能催草系，对于迷唇姐来说几乎是必带的技能（除非你想舍弃特长玩眼镜戏法三攻），而且Z恶魔之吻和Z催眠术一样能够提升一级速度，且自身能够学会阴谋——是不是和前面提到的魔偶很像？速度更快、特攻更高、催眠技能命中更高（这是关键）的迷唇姐显然也能用Z恶魔之吻阴谋双攻的套路，但遗憾的是，迷唇姐的双本和魔偶双本一样被钢抗，而且打击面比魔偶的更差，好歹魔偶的仙本能够帮超本制裁一下恶系，而迷唇姐这边的两个本系完全不能相互补盲，而且作为冰系攻击手不会冻干使得对水盾也乏力，各种水超（呆呆一家）、水恶（巨牙鲨）、火超（V仔）、火恶（黑鲁加）、冰恶（狃拉）都可以非常轻松地吃着技能上场，更不容易一大堆钢系尤其是超钢了，有了这么多盲点，哪怕迷唇姐三攻带两本系都还是有大量盲点存在，受此局限迷唇姐强化起来相当难受，因此也可以考虑做一个辅助。迷唇姐有着许愿铃铛两个强力的队医技能，但受限于迷唇姐自身捉急的HP，许愿并不是十分实用，除非自己想要一个稳定回复，不过有着神技恶魔之吻的迷唇姐相对来说格子不太够，而且相当容易被卡场。另外有着挑拨，基本能够对着破掉常规的水盾。这种用法的迷唇姐也有难处，因为和冰属性扯上了关系，所以抗性相当一般，哪怕有特性的外挂得到了水的免疫，属性上也只抵抗自己的双本，比起水超来说自己的抗性简直不忍直视，所以不能完全受向配招，更像是我以前替身剧毒极速满攻的干扰破盾型玛狃拉。最后，像最前面提到的那样，迷唇姐也可以像耿鬼那样自杀型首发，恶魔之吻挑拨反击冰光的迷唇姐，能封钉子一换一就是赚，催到人更是大赚。

双打中的迷唇姐因为有着干燥皮肤所以可以考虑放在雨天队当辅助，自身有着下马威和恶魔之吻的控制，也有着假哭帮手增加队友的输出，自身的冰本能处理对方的草系，可以配合低速雨天打手玩冲浪AOE（大嘴鸥就可以），虽然受限比较多，不过技能组合仅此一家的迷唇姐还是有一定的使用价值的。

配招：

一波强化（重特攻速度+）：恶魔之吻（Z）+阴谋/气合弹/阴影球+冰冻光束+精神强念/精神冲击（如果不在UU用没有蛋的情况下就直接精神强念）

干扰型攻击（重特攻速度+）：恶魔之吻+挑拨/替身/治愈铃铛+冰冻光束/精神强念+剧毒/气合弹/阴影球

围巾（重速度特攻+）：精神冲击+冰冻光束+气合弹/阴影球+戏法/恶魔之吻

自杀型首发（重特攻速度+）：挑拨+反击（气息腰带）+冰冻光束+恶魔之吻

双打辅助（重HP速度+）：下马威+假哭/帮手+冰冻光束+恶魔之吻

Anti：

迷唇姐的催眠还是比较稳定的，不过送催一只后迷唇姐的威胁就小了很多，哪怕Z催眠阴谋还是比较容易防下来的，因为迷唇姐双本一个钢盾就能防下来，还存在前文中提到的大量盲点，而如果选择三攻的话那么力度也得不到保证，而且盲点依然存在，加上迷唇姐物耐不强，基本上怪力的子弹拳都能收掉，所以只要选择好送催对象，那么迷唇姐对队伍的破坏力还是相当有限的，前提是你能做好联防。需要注意的是迷唇姐的干燥皮肤特性，如果队伍里有单攻水系要留意迷唇姐上场，自信的话可以适当双换保持压制力。因为迷唇姐也是弱钉的脆皮，带腰带的概率也不低，所以一把钉子对迷唇姐也是相当有必要的。

NO.127 凯罗斯 虫

特性：怪力钳/破格/自信过剩

职能：撒钉、强化、打落

评估：少见的为纯虫的完全进化。

凯罗斯有着和赫拉克罗斯相近的种族分配，速度物攻这两项攻击手最重要的种族更是完全一致，更是获得了相同的梦特性自信过剩，但是在六代前存在感却是天差地别，当然在获得mega后凯罗斯和赫拉克罗斯的体位就换了过来，在此篇暂且不提。从种族上并不能很好区分开两只虫子，虽然赫拉的HP种族更高使得综合耐久更为出色一些，但并不是关键。凯罗斯升级能够学会大量格斗技能，但自己却没有赫拉的格斗属性，而作为纯虫的凯罗斯虽然看起来有一对大角，虫本最高威力却是十字剪，简直有辱这个造型。相对下有着百万角击的赫拉直接在虫本威力上就超过了凯罗斯二分之一，实在是没什么理由选择凯罗斯而不用赫拉作为攻击手。

三个特性各有所长，怪力钳反制威吓相当有效，在选择剑舞强化或者用M凯罗斯时这个特性可以反制暴鲤龙、土猫、风速狗等在Mega回合时上场的威吓效果。破格加上自己会地震，可以选择破格地震对付各种电鬼（有时候Mega了反而不好打），另外也是破格撒钉的执行者之一，在低分级没有龙头地鼠的情况下可以选择凯罗斯作为钉子手（虽然属性本来就压制着那些魔反手）；自信过剩的效果相当诱人，可以类似赫拉克罗斯用围巾自信清场，不过赫拉有着双本可以选择，清场力度显然更大，也可以让Mega向凯罗斯选择这个特性收一个人头再Mega，不过这个想法相当理想化，大部分时候普通凯罗斯上场是难以收到人头的（尤其是带着报恩电光的凯罗斯）。

在仙系出现后凯罗斯比起赫拉克罗斯多了一个不被仙克制的优势，但糟糕的是，凯罗斯的打击面被仙系压制得相当惨重，本来虫斗恶的打击面还不错，结果一个仙系就把这个打击面完全防了下来，而且还不会大众技能毒突（虽然赫拉也不会），这让凯罗斯强化起来的阻碍更多了一些，不过比起吃一发月爆基本活不了的赫拉还是好一些，毕竟对上花仙这种盾凯罗斯的石刃剑舞后如果都中的话还是可以强行突破的。凯罗斯的85速不是特别出众，不过自身基础耐久还行，如果剑舞一段后还是非常有破坏力的，至少比起赫拉的大角来说更加稳定（至少命中是满的）。剑舞十字剪后剩下补盲技能主要从地震、石刃、近战、打落中选择（虫地共同盲点飞，虫岩共同盲点钢，虫斗共同盲点飞仙毒鬼，虫恶共同盲点仙），因为有仙系的重要盲点，所以地岩打击面相对选择最多，斗岩打击面还是用赫拉吧，如果为了能够打鬼那么打落也可以选择。如果用钉子三攻那么选择虫地打落比较合适（也可以用黑科技岩石封），如果带上围巾那么五个技能可以随意组合，完全看针对。

双打中有帮手……不过这攻击手属性打辅助有些屈才，打进攻又没啥优势，尤其基本突破不了五个卡璞（没说错吧）相当无力，基本没啥出场的机会。

配招：

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+十字剪+地震/石刃/近战/打落/电光石火选二

攻击性撒钉（重速度物攻+）：十字剪+隐藏石砾+打落+地震/石刃/剧毒/岩石封

围巾（重速度物攻+）：十字剪+石刃+地震/近战+打落

Anti：

如前面所提到的，凯罗斯对破仙并没有什么特别好的手段，靠的是非本的地震和石刃，所以物耐的仙盾可以稍微扛一下（注意基本上不拉攻击的仙本并不能打凯罗斯太多，最好带个状态），比如威吓的布鲁皇（三个特性都有一定选择率，不一定是怪力钳）、大嘴娃（如果不带地震基本能非常好挡住），另外虽然地震和近战都克制岩石系，不过健康状态的岩盾基本能够正面站撸强化一段后的凯罗斯（超甲狂犀及退化），而因为凯罗斯缺少速度强化，而且非本非天空皮肤的电光石火威力捉急，所以高速攻击手也非常容易上场逼退，尤其化石翼龙这种本身属性就有优势的。一般来说凯罗斯还是比较难完成推队的，只要自己队伍速度线还算可以，而且脸不黑（比如上面的化肥石刃Miss被对面凯罗斯石刃CT啥的）。

NO.127 凯罗斯（Mega） 虫/飞行

特性：天空皮肤

职能：破盾、强化、救场

评估：六代飞行势力重要大将。

在六代突然获得mega后凯罗斯一下子反攻了赫拉，实在是这个mega的增幅有些吓人，速度超过了一大堆一百众还顺便过了地龙拥有了地免，物攻在突破了150的同时还获得了一个皮肤特性，超高的输出让M凯罗斯一度成为模式攻核心成员，也是飞爆破队伍中的常客，也是爆发式强化的代表之一。相对于新获得的飞行属性，本来的虫属性反而失去了关注，本身就只能学会三个虫属性技能的凯罗斯在Mega后基本完全舍弃了和飞行盲点重叠较大的虫本（虽然凯罗斯本来一个飞行属性技能都不会）。

有着超强力度和推队能力的M凯罗斯完全能够胜任队伍核心这个角色，而且其自身非常弱岩钉和难以突破某些盲点的特点更是需要队伍其他成员帮助应付。剑舞的M凯罗斯基本占据了M凯罗斯用法的8成以上，而且也的确是最能发挥出M凯罗斯特点的一种用法，那就是绝对的强突。对于M凯罗斯而言，剑舞报恩/撒气加电光石火（因为火隼削得更惨，使得现在M凯罗斯基本不用纠结佯攻和电光带哪个了）占据了三个格子，而剩下一个格子补盲稍微有些不足，如果带地震则能够被各种电鬼电鸟化肥挡下（你可以不mega破格震一发），带近战则破不了鬼剑电鸟，针对电鸟带石刃则各种钢盾可以挡下，所以M凯罗斯经常有着磁铁作为好基友帮忙捕获辉夜钢鸟和中转电系，也需要鳍鳍鼹鼠这种强势扫钉手或者M勾魂眼这种强势魔反来保证自己上场时没有钉子。另外M凯罗斯也可以不带剑舞带替身，因为自身基础力度非常大，对付很多PM本身就能2HKO，还可以防一些用状态救场的盾（M勾魂眼、洗衣机（一般物耐洗衣机VS是打不了太多血的）等），破盾能力不比剑舞差。

M凯罗斯目前相对六代时候热度弱了一些，这得益于速度线的整体上扬，一大堆中速围巾让M凯罗斯相当依赖先制，但是只靠先制的凯罗斯并不能打出太高的输出，尤其有着围巾电束木围巾雷电云这种强化两端后仍然没法解决的存在。另一方面，依赖先制的M凯罗斯也受到了超场的制裁，蝶蝶只要套个围巾就能完全无视强化到满的M凯罗斯（极攻精神强念直接能秒），哪怕蝶蝶不是围巾，放个超场炮灰一只很多高速就能救七代前他们救不了的场，这对于M凯罗斯无疑是一个重大削弱（纸面上也把M凯罗斯的天空皮肤加成削了），综合所有因素使得M凯罗斯虽然力度依然暴力，但不负六代的全盛时期了（虽然当时就被钉子压制得相当严重，使用率始终没达到最前列）。

双打中M凯罗斯躲开了石钉的最大限制，虽然面对的是漫天的岩崩，但输出高的M凯罗斯有打出自己输出的机会就不错了。双打的M凯罗斯拥有着大概是最强威力的佯攻，无视保护的本系加成先制对于M凯罗斯来说相当有必要，虽然被新兴的电场势力和雪天压制有些不舒服吧，不过还是可以用用的。

配招：

暴力拆队（重物攻速度+）：剑舞/替身+报恩+电光石火+地震/近战/石刃

双打输出（重物攻速度+）：佯攻+报恩+近战/石刃+保护

Anti：

前文其实已经提了相当多M凯罗斯所怕的东西，而这些的确就是M凯罗斯的anti。能挡M凯罗斯的主要有各种物耐的闪电鸟、洗衣机、微波炉、鬼剑（已经死去UB了）、钢鸟、辉夜，不过并不十分稳，因为M凯罗斯的输出实在比较爆炸，如果以上PM血量不健康甚至会被强行突破（一段剑舞的报恩能稳定打极限物耐电鬼过半），所以目前制裁M凯罗斯主要还是用超场和各种围巾高速比较稳当，如前文提到的M化肥、围巾电束木、围巾电云、围巾蝶蝶、狼人（岩先制）等。需要注意的是，虽然天然的沼王和皮可西很多时候被当做针对强化的手段，但M凯罗斯的基础输出就已经非常吓人了，报恩打极限物耐的皮可西和沼王都稳定过半，是相当不稳的。当然，最后不得不提钉子，这个技能对M凯罗斯的限制才是最大的，队伍保持流动保持钉子压制让M凯罗斯找不到机会上场或出手的话是最好的结果。

NO.128 肯泰罗 普通

特性：威吓/愤怒穴道/强行

职能：炮台、强化、破盾、高速

评估：应该是日月中和大部分玩家羁绊最深的一只PM了。

作为和袋兽一样的普通系输出手，似乎很理所当然地成为了一只冷门，但其实肯泰罗的强度其实还行，如果有个剑舞就更好了。种族分布其实还不错，速度在被加强后勉强算达到了高速，物攻看起来比较一般但有着强行的加成输出还行，物耐在有着威吓的情况下其实不错，特耐相对平庸，而特攻如果更高一些则会更加好用一些。三个特性中愤怒穴道在单打中相当鸡肋，双打中可以配合队友的必定CT技能强化；威吓是泛用性很强的神级特性，不过让肯泰罗像土猫风速狗那样用不太现实，因为肯泰罗缺少回复，纯普也缺少抗性，所以我更倾向于让肯泰罗选择强行全力输出。

比起巨钳蟹那几乎白板的强行加成技能，肯泰罗有着本系攀岩可以加成，而且也可以选择双刀带上特攻的火电冰，虽然特攻比较低不能指望打太多。除此之外肯泰罗可以带上受加成的铁头或者铁尾补盲岩石系，但破钢盾还是非常需要特攻火和不受加成的地震，因为看起来这么蛮的肯泰罗居然不会蛮力。另外肯泰罗也不会咬碎来打鬼系，还是比较尴尬的。因为基础速度比较高，能够支持肯泰罗站场四攻输出或者套砖头，而虽然不会剑舞，但肯泰罗有着自我振奋这个大众但是一般比较鸡肋的技能，而我觉得这个技能挺适合肯泰罗，双刀性格下一段振奋可以保证冰光0HKO满HP土猫，而后者在很多时候是会一脸茫然地来挡肯泰罗的。另外一段特攻的情况下大火能2HKO满HP辉夜，不过带上两个特攻就只能带一个物攻普本了，相对有些奇葩，当然如果能够用磁铁抓掉钢飞盲点的话可以带上地震保证更好的力度（毕竟现在耿鬼已经飞不起来了），而M勾魂反正怎么打都打不动。

值得一提的是肯泰罗命玉攀岩是有着接近M凯罗斯报恩的力度的（打极限物耐沼王4成多），所以其实肯泰罗是可以作为一个队伍重要攻击手的，虽然缺少先制、难以破鬼、缺少爆发强化，不过相应地因为冷门很多人对其相当不了解（比如上面中枪的土猫），所以肯泰罗在有些时候是能够在OU中完成carry的。

双打中的肯泰罗则是威吓多一些，也有用愤怒穴道玩套路的，因为肯泰罗基础速度比较高，也有着岩崩AOE，力度还不错，不过自身耐久一般，要小心被集火。

配招：

命玉四攻（重物攻速度+，性格选择急躁或者天真）：攀岩+地震+大字爆+冰冻光束/岩崩

砖头四攻（重物攻速度+）：攀岩+地震+岩崩+铁尾/铁头/追击

自我振奋（重物攻速度+，双刀性格）：自我振奋+攀岩+地震/大字爆+冰冻光束

双打愤怒穴道（重物攻速度+）：保护+报恩+岩崩+铁头/空元气/帮手/莽撞

Anti：

肯泰罗的上场机会其实并不好找，毕竟纯普捉急的抗性，虽然有个鬼系免疫，但是自身的技能很难打鬼，所以胖嘟嘟、棺材、M勾魂等鬼盾可以非常容易挡住肯泰罗，另外钢鸟、辉夜这些钢飞挡肯泰罗也不难，虽然我提到了自我振奋后的大火可以对它们造成杀伤，但是就我所知，这种用法虽然被我推荐但用的人还是比较少的。普通系的打击面在钢盾各种突出的目前环境（OU就有10多个钢系）还是比较乏力的，肯泰罗非常依赖特攻的火冰输出，但是如果没有四倍弱点的话并不会很痛。另外110速并不算太快的速度，各种围巾高速仍然可以无压力救场，并且肯泰罗没有先制，强化也比较乏力，所以肯泰罗很难像M凯罗斯那样在很早期就能强行拆队，挡下来不是特别吃力，不过要注意肯泰罗在残局的爆发力，尽量留存能够反制的关键PM。

组个有趣的队伍

NO.130 暴鲤龙 水/飞行

特性：威吓/自信过剩

职能：强化、救场、物盾、反强化、水盾、中转

评估：传说中的大凶残（伪）。

在四代物特分家后成为了热门，然后在六代环境极端化和mega的出现使得普通暴鲤龙掉去了UU，现在更是沦落到连Mega都进不了OU使用率前50的程度（很匪夷所思，因为我自己用着感觉还行）。这种落差毫无疑问是环境的变化造成的，因为暴鲤龙一直就没被削弱，反而有着Mega和Z石的出现后是加强的。81速有着龙舞，一段后过了145本来是非常可靠的速度，但如今攻队基本都带一只90速以上围巾，M胡地美丽也将速度线硬生生往上拉，还有个恶意满满的围巾插头83速在上面压着，鲤鱼的速度是相当的苦逼，更不用说电系特攻的强势环境了。

因为鲤鱼现在龙舞清场推队变得更难了一些，所以泛用特性威吓的选择更优于清场特性自信过剩，可以利用地免稍微中转一下鼹鼠土猫地龙和各个UT众，也可以利用威吓创造机会龙舞一次，因为现在鲤鱼的龙舞时机着实有些难找。因为比起Mega鲤鱼有着不锁道具的优势，所以相对M鲤鱼，普通鲤鱼可以选择飞Z突破M鲤鱼难以突破的草盾，而且因为环境仙系强势的缘故，普通鲤鱼或许比M鲤鱼更适合OU环境一些（虽然带Mega石头也不一定要Mega）。

鲤鱼最经典的当然还是龙舞型，极速满攻没啥好说的，攀瀑必带的情况下补盲技能主要有地震冰牙飞跳咬碎石刃可以选择，因为Z石的出现Z飞跳开始取代冰牙作为对草系盲点的补充，同时打水盾能力也比地震要好，毕竟是本系高威力爆发（飞Z快龙暴飞龙同理），带咬碎基本上是Mega型暴鲤龙，对补盲的帮助一般，石刃则是比较针对闪电鸟和秃鹫了。不过在Z石出现前就有着飞跳鲤鱼的用法，在有速度压制的情况下其实第二回合的真空期并不是太严重（有次两段龙舞鲤鱼被我场上盾菇骗出飞跳，然后我当回合读飞跳上了插头，第二回合后手十万救场成功），而Z石的确增加了这种用法的可行性，否则在哞哞鳍鳍这些大盲点出现后鲤鱼的强化可行性会更低一些（什么，你说铁头？）。另外龙舞型鲤鱼也可以考虑挑拨替身这些技能，增大破盾能力（尤其对草钢）。甚至可以Bulky offense，拉大量耐久支持龙舞强化，不过这种用法并不太适合速度快、电系强的现在。

在六代时我用的最多的并不是龙舞鲤鱼，而是物耐鲤鱼，因为水飞属性相当适合防物攻属性虫斗地火水钢，拉大把物耐后配合威吓可以让鲤鱼的物耐端相当硬，而且鲤鱼有着挑拨电磁波龙尾这样的优秀辅助技能，用好了很容易恶心对面一队，电磁波+攀瀑的双封锁虽然比不上HAX星，但偶尔也能强行破盾，不过在七代这种用法的意义大幅下降，一个鳍鳍的出现就能封死相当多的水盾，包括这种鲤鱼，加上新兴水飞盾巨翅飞鱼的出现（其实是因为增加了鸟栖这个有效回复瞬间热门了，还能扫钉），这种鲤鱼的饭碗被抢走了不少。不过这种鲤鱼做做中转反反物攻强化还是没什么问题的，当然队友需要能够很好地对付鳍鳍的仙场，并且对扫钉要求比较高。

另外利用真·大凶残的水溅跃，暴鲤龙可以用Z水溅跃爆发型强化，不过这种用法缺少速度支持并不实用，可以配合蜈蚣王的速度接力增加这种强化的可行性，泛用性自然比不上传统的龙舞型，不过成型后的威力相当可观。然后某只配信的鲤鱼能学会欢乐时光，没错，Z欢乐时光也能全能力上升一级，不过对于有着非常高质量强化技能龙舞的鲤鱼提升并不大。最后暴鲤龙能学会暴风雪打雷大字爆暴风水压这类高威力技能，所以偏娱乐的用法可以把暴鲤龙塞雨队玩眼镜打雷暴风水压暴风雪，能够检验自己的欧皇成色。

双打中的暴鲤龙有着威吓和地免以及不错的基础攻击，毫无疑问是个强大的搅局者，配合嘎啦的避雷针有着相当不错的生存能力，自身也可以利用水Z成为雨队的主力输出（食我超级水流大漩涡啦！）。

配招：

经典龙舞（重物攻速度+，可饭可Z石）：龙舞+攀瀑+地震/挑拨/替身/飞跳（可Z）/冰牙/石刃选二

物耐鲤鱼（重HP物防+，可适当拉速度）：攀瀑+挑拨+电磁波+龙尾/地震

食我水溅跃啦！（重速度物攻+，需接力速度）：水溅跃（Z）+攀瀑+地震+冰牙/飞跳/石刃

迷之炮台（重速度特攻+，眼镜或命玉）：水压+暴风+打雷+暴风雪

双打威吓攻击手（重速度物攻+）：攀瀑（可Z）+保护+石刃/挑拨+电磁波/龙舞/冰牙（可Z）

Anti：

如前文所述（这句话好像又出现了？），目前速度线大幅提升，所以队伍里有个高速电系或者高速强力攻击手基本不太容易被鲤鱼推队，如果骗出鲤鱼的飞Z后用鳍鳍草钢（保护很容易骗中飞Z）啥的还是能挡住的，而传统的洗衣机、秃鹫钢鸟海星这些挡杀（或者吹）鲤鱼依然没什么压力，虽然鲤鱼得到飞Z后破草盾容易了不少，但是其他盾牌的压力仍然在（草钢：我也在，而且更热门了），所以鲤鱼破这些传统盾牌还是需要队友帮忙压血后才能突破，至于围巾电束木土猫这些，只能表示无奈了，除非你放鲤鱼强化两次，不然它们还是很容易救鲤鱼的场的。另外鲤鱼的基础耐久很不错，尤其是特耐端，一般的物耐海星十万是秒不掉鲤鱼的，所以一把钉子对鲤鱼的限制相当重要（考虑到鲤鱼的威吓中转也很强势）。

NO.130 暴鲤龙（Mega） 水/恶

特性：破格

职能：Mega、抗打落、强化、破盾

评估：又一个飞不起来的。

和呆壳兽/M呆壳兽面临的问题一样，很多时候暴鲤龙不如不Mega，，尤其在目前仙系、地震泛滥的目前环境，如果不能保证强化成功或者能够获得令人满意的收益，带mega石头的暴鲤龙也不用急着上场Mega，除非队伍急着需要暴鲤龙来自恶系的抗性（鬼恶超）。Mega后的暴鲤龙速度没有发生任何变化，这是鲤鱼不用急着Mega的重要原因之一。比起普通暴鲤龙，耐久的提升和属性的变化是最大的特点，特耐相当出色使得普通的水系攻击手很难突破鲤鱼的替身，而四倍电系弱点变两倍的M鲤鱼也可以在适当时候留场和鸣鸣对攻（满攻十万基本秒不掉无耐鲤鱼，而满地震必秒鸣鸣，当然你得确定对方会用十万不用电反）。另外鲤鱼的物攻虽然高，但物耐也比较高，稍微加些HP（少加些物攻）可以使得本系欺诈不破替身，特攻的增加则没啥意义，用特攻怎么都不会比能够带眼镜命玉的普鲤鱼强的。

可以注意到上一段话我基本默认M暴鲤龙带了替身，实际上我认为Mega暴鲤龙相比暴鲤龙的耐久优势需要更好地利用起来，而更强的耐久意味着可以更好地对着反制能力不足的盾牌进行控场，类似于Z神。因为Mega后新增的恶属性使得暴鲤龙面对四个守护神时处于劣势，但也使得M暴鲤龙在面对蝶蝶胡地时有了一定的底气，因为不M的鲤鱼抗斗，M后的鲤鱼免疫超弱斗，这是个很纠结的猜拳问题。另外M后的鲤鱼获得了破格特性，使得鲤鱼能够突破普通鲤鱼基本无法突破的电鬼和天然众，力度上也有了不少提升，对龙舞一次鲤鱼无法2HKO的盾牌可以进行突破了（电鸟等）。综合来看，Mega前后的鲤鱼各有优劣，但这并不妨碍普通鲤鱼带上Mega石头甚至玩双Mega，除非像普通鲤鱼篇提到的那样用飞Z突破草盾。

Mega暴鲤龙基本还是龙舞居多，但相对普通鲤鱼来说M鲤鱼龙舞不知不觉被普通鲤鱼的Z飞跳区分了开来，甚至对于很多队伍来说与其追求Mega提升的稳定力度，还不如带上飞Z玩定点爆破。龙舞的M鲤鱼遇到的一点尴尬就是水恶双本被水仙草仙——也就是鳍鳍哞哞两个守护神卡得死死的，而带冰牙或者地震势必要对其中一个一点办法都没（其实带了如果这俩健康还是打不过）。因此要么队伍对这两个守护神更针对一些，要么舍弃三攻带一个替身或者挑拨以求能找到更多的强化机会。另外，因为M鲤鱼的爆发力犹在，也可以配合顶级强化手后援阿罗拉冰九尾开个墙，也可以自己队里带个哞哞给鲤鱼一些回复并处理掉鳍鳍。M鲤鱼相比普通鲤鱼而言对队伍整体要求更高一些，可以作为核心，虽然上面强调了M鲤鱼有着两个守护神的大盲点，但这两个盲点一个毒系就能很好地防住。当能够挡住M鲤鱼的PM的血量低于安全线后（鳍鳍的血量还是比较好压的，哞哞稍微难一些但弱点也更多），M鲤鱼的爆发力还是非常强的，尤其一直不Mega也能给对手不小的迷惑性，不过虽然普通鲤鱼时的中转能力相当诱人，但M鲤鱼作为核心向成员最好不要在前期换血过于频繁，与对手进行消耗后找一个合适的时机上场替身龙舞或者直接龙舞完成突破。

双打中M鲤鱼和普通鲤鱼用法其实区别不大，只是有选择Mega瞬间强化一下攻击的余地而已，在超场强势的双打中关键的一个mega可以挡住蝶蝶巨金的一个技能可能会成为胜负手。

配招：

破坏者（重物攻速度+）：龙舞+攀瀑+咬碎/地震/冰牙/替身/挑拨选二

Anti：

M鲤鱼的狡猾之处就在于在你看到它用咬碎前或者Mega时根本不能判断它是不是Mega……比起普通鲤鱼能破草盾，M鲤鱼相对比较乏力并且获得了草的弱点，可以用M妙蛙盾菇蔓藤哞哞等一堆草盾作为周转（注：不是特别稳，尤其在鲤鱼健康而自己不健康时），另外和普通鲤鱼有着类似的弱点（除了电鬼），不过很多M鲤鱼带替身所以用水盾是耗不过的（鳍鳍可以），最后速度线和普通鲤鱼一样，所以各围巾众还是可以方便地救场，在Mega后多了一个虫系弱点使得美丽、土猫这类围巾高速UT也可以方便地压制住M鲤鱼，蝶蝶巨金等PM在面对鲤鱼时点技能需要慎重（巨金无脑电拳吧，嗯）。M鲤鱼目前虽然相对有些少见，但力度是实打实地在那里，稍有松懈还是很容易被M鲤鱼龙舞推队，所以重要PM血量一定要保持健康，钉子压血也不能够松懈。

NO.132 百变怪 普通

特性：柔软/变身者

职能：中转、反强化、救场（各种职能其实都可能出现）

评估：我是谁？百变怪！

百变怪是相当特殊的一只PM，也是我非常喜欢使用的一只PM，自身实力永远不会落后于时代，也永远不会超出时代，所以你可以经常在UB分级见到这只PM，也可以在最低的NU中见到这只PM，而且使用率在高分级中反而更多。总种族和分种族都看起来很寒碜，但百变怪一般来说并不需要除了HP以外的种族，所以百变怪的有效种族事实上只有48（怎么说着更损了呢），而且努力清一色全部拉满HP，其他能力只有物防极少数情况下会有点用（如果追求完美可以极限物耐低速低物攻，在两只百变干瞪眼时单挑有优势）。特性上你想用于对战的话当然只能锁定变身者，值得一提的是，在特性选择变身者后技能还需要带一个变身，这一点相当值得吐槽。

百变怪的有趣之处就在于能够完全复制对方的当前状态（HP除外，觉醒力量属性除外，所以HP努力一定要拉满，觉醒力量属性最好设置为火或冰），技能上每次上场都会刷新为5个PP，也就是说只有后排有PM可以换的话百变的PP是用不完的，这一点在对抗冥想水君雷皇M呆壳兽时相当有用，可以用耗PP大法以其人之道还治其人之身。虽然百变看起来技能只有一种搭配，但事实上随着携带道具的不同，百变的定位也会有着很大的变化。专爱围巾是百变最普遍的道具，主要用于对抗爆发型强化对手，确保自己能够占据先手，并有机会利用对手的强化结果占据速度优势实现推队。剩饭主要用于对抗受队，保证自己的技能灵活性，而且受队成员往往很难突破自己（地球投蛋还是算了，自己血量和对方根本没法比），百变怪可以灵活变身对方的受队成员实现队医、许愿、中转职能，在耗PP方面也立于不败之地，也能灵活对抗受向强化对象（先打掉饭让百变上去耗血，比如诅咒卡比，宇宙力量皮可西，不过自己HP偏低，要注意别玩脱了）。最后还有一个道具……先制之爪大法好！严格来说，这个道具不如围巾稳定，不如剩饭中转能力优秀，但两边的效果都值得期待，同速下先手概率达到了60%以上，相当于催眠术命中（好像特别不稳），而对于慢速强化也值得期待一下道具效果，在百变血量不足时也可能低速发动先制爪收掉高速脆皮……当然这是个邪教，虽然我个人喜欢这样用但还是前面两个道具比较正常一些。其他百变还可以选择气腰逃脱按钮啥的，气腰可以比围巾更稳更灵活地在没钉子（重要！）的时候反强化以及推队，逃脱按钮则可以配合三地鼠磁铁使用，能够更稳定更低风险地抓人。

百变怪的战术意义相当特殊，它可以不参与联防，也可以成为队中最重要的联防成员（类似于复制，可以无压力对上蓄水水地（蟾蜍水布），蓄电避雷针电系（雷云灯鱼），地免地面系（土猫蜻蜓龙）），可以对受，也可以成为一个非常强的救场和反强化成员，但有时候却也能一路打酱油，而决定这一切的关键在于对面的队伍，换句话说，决定于环境的强度和风格，如果环境非常暴力难以联防，各种暴力强化乱窜，那么百变会变得相当可靠（被X神肆虐的XY UB环境），如果在风格偏受的环境中百变低HP的弱点会被放大，目前来看围巾百变在OU环境中还是非常可靠的，所以如果发现自己队伍五只联防和功能性已经比较完备的情况下，可以选择带上一只百变怪作为最终的救场和反强化成员，并且能让对手强化手菊花一紧，对良好的强化机会也会犹豫不决。

因为百变的这个特别的作用，所以也能衍生出各种奇怪的战术，最为臭名昭著的应该是六代虚张钥匙还活着的时候那一套虚张加百变的组合了，强行帮对手强化，玩脱了还能利用对方强化的物攻推一队。

双打中百变具有非常高的不确定性（变对门PM），而且双打中强化情况更少见，百变的最大战略意义难以发挥，所以双打中基本见不到百变。

配招：

还能怎么配……（重HP物防+，觉醒力量属性设置为火或者冰）：变身

Anti：

对于百变也没啥好Anti的，因为百变借助的是你自己队伍的力量，所以组队时就要注意自己的队伍能不能防住自己队伍的每个成员，看到对方有百变时在决定强化时要慎重考虑。由于百变对有替身对象时不能发动特性，所以强化手带个替身能防止百变的威胁。另外百变的HP即便拉满也依然是相当低的水平，在火钢对喷大地力、神蛋互相地球投时百变处于劣势，所以可以利用百变的HP劣势做些文章甚至进行诱杀。

突然发现拉普拉斯不见了……

NO.134 水伊布 水

特性：储水/湿润之躯

职能：水盾、队医、许愿、接力、物盾、特盾、中转、反强化、炮台、双打辅助

评估：个人最喜欢用的一只伊布。

熟悉我的人都知道我特别喜欢在队伍中塞只伊布作为许愿队医，最常见的就是水月仙三只伊布了。水布的130种族放在了HP上，使得虽然物防虽然比较低但仍然有着不错的物耐水平，而特耐就更不用说了，随便拉点耐久接个无攻洗衣机VS刚过三成还是比较容易的。特攻达到了110，而且速度不咋地，意味着水布可以极限特攻作为炮台，虽然和美纳斯比起来缺少一个外挂特性，不过水布有着浊流双打中比美纳斯AOE要方便一些，而且基础特攻较美纳斯高。特性基本选择能够免疫水系的储水了，湿润之躯在五代永雨时配合睡觉的水布相当恶心，不过现在是见不到了。虽然我非常喜欢在OU队中塞这三只伊布，不过它们都是UU，目前纯属性在OU中相当少见，缺少足够抗性的能力盾在OU非常暴力的环境下实在难以承受住来自各方面的攻击（某只蛋除外），再加上烧伤削弱变相削沸水以及电场仙场两个场地的冲击，水布的发挥余地在七代中受到了进一步的削减。

所有伊布都拥有许愿铃铛接力棒这几个重要的辅助技能，对于有着沸水作为威慑的水布来说，是一个相当优秀的许愿手和队医。常规水盾配置的水布一般许愿保护沸水必带，剩下一个格子可以带上铃铛，可以带剧毒增加反制能力，可以带上接力棒后手接力许愿拯救垂死的队友，也可以带上哈欠作为逼换技能，也可以带上黑雾吼叫避免被某些家伙钻空子，还可以带冰光制裁一下拉大把特耐想上来替身强化的Z神（这种狂妄的Z我见得相当多）。水布的特耐可以硬接下大部分龙星群（满HP即可大概率接下眼镜恶龙的连续两发龙星，当然，你需要保护蹭蹭饭），物耐端极限后也可以挡挡砖头V仔的创造胜利（前提是别被读到雷击），所以耐久还是比较可靠的，前提是要时刻利用许愿来维持好自己的血量，别被压血，比起小蛋来说，水布被压血后相当容易死掉。

水布也可以作为长接力队一员中转强力的攻击技能，也可以在接速度后先手吼叫弄走对手的吹吼手，还能接融化提升物防。当然长接队在PS中是用不了了，但是我还是想提一下。其他的话水布带上眼镜玩炮台类打法其实比不上有着斗争心特性的美纳斯，也不太能和眼镜凯路迪欧竞争（连六代巨头之一的水马都在七代沦落了），所以最常见的应该还是作为能许愿能队医的水盾水布。

双打中的水布拥有着浊流这个给力的AOE，也有着帮手能够辅助队友，但这种用法比起能奶队友的鳍鳍还是被压了一头，比起能有效反制威吓和大声咆哮的美纳斯也竞争力有些不够，虽然在阿罗拉图鉴内，但还是相当难以见到的。

配招：

辅助（耐久三角看需要加，推荐重HP物防+）：许愿+保护+沸水+接力棒/剧毒/治愈铃铛/黑雾/冰冻光束/吼叫/哈欠

炮台（重HP特攻+，专爱眼镜）：水压+冰冻光束+觉醒力量电+沸水/信号光束

双打辅助（重HP一防+）：浊流+冰冻之风/许愿/沸水+保护+帮手

Anti：

作为非常常见的水单攻而且很多时候不带状态的水盾，而且还是个特性为水免的水系，水伊布很容易被各种复制特性的PM钻空子（M胡地、多边兽2、普通女皇、百变怪），也会被海兔兽、波尔凯尼恩等其他水免提供上场机会（虽然这两个也不太容易能打动水布，同样需要下毒），而且在烧伤效果削弱后，各种草盾也能无压力上场吃沸水了，比如M妙蛙、盾菇、时拉比、罗丝雷朵等。作为一个纯盾牌（大部分），水布的攻击能力非常弱，很难对队伍造成太大破坏，而且不同于其他稳定回复的盾牌，水布的许愿回复到自身需要第二回合末，所以在第二回合用吹吼能破坏掉水布的回复节奏（六代后吹吼穿保护），作为这种操作的受害者，我表示配合钉子的确能够非常有效地进行压血。另外作为一个非常依赖状态的水盾，没啥可说了，又一个屈服在鳍鳍淫威下的水盾，作为水布爱好者我非常希望水布能学会一个毒爆弹（毒系的溶化都会不是），虽然对鳍鳍造成不了致命的伤害。

NO.135 雷伊布 电

特性：蓄电/飞毛腿

职能：游击、高速、炮台、队医、接力

评估：雷伊……布！

雷布有着130的超高速（曾经）和不错的110特攻，一个非常具有威力的速攻手，但是在M电狗的135速出现后事情开始有些不妙了，而一大堆各种各样的Mega使得130高速速度线成为了过去式，围巾众不再以130种族为超越目标，70种族极速这个曾经重要的速度线现在的意义也慢慢淡化，蟑螂的151速（顺便过两个150）成为了追求速度者的新目标，雷布曾经引以为豪的130速逐渐沉入了历史中，而纯电的进攻和防守都比较鱼，使得雷布也流落在NU和RU之间。不过不管其他PM速度怎么快怎么慢，雷布自己的130速度就在这里，也依然压制着忍蛙、火隼等一干120+速攻手以及更慢的PM，也依然比70速及以下围巾要快，雷布依然不能放弃自己的速度选择极攻追求力度——那样是得不偿失。物耐端比较脆弱，基本上不能扛着什么攻击上场，一般的非本地震也难吃下，所以雷布最好借助读换或者游击上场，特耐稍高，满攻蝶蝶只有非常小的概率能够精神强念秒掉雷布（4HP，4SDef即可保证百分百不被1HKO），一定程度上能支持对攻。特性一般选择能够提供一个免疫的蓄电，虽然自身抗电，但雷布作为攻击手一个免疫是非常重要的，而且电系有VS这个技能，一个免疫意味着能够打断对方的游击节奏。飞毛腿能够进一步提升雷布已经比较快的速度，但雷布的力度不怎么支持超高速清场（尤其这个特性需要雷布陷入异常状态），所以这个特性相对来说不常见。

130速左右的电系除了雷布，最著名的当然是目前的电系扛把子鸣鸣，以及135速的M电狗。相比鸣鸣自带电场，雷伊布虽然特攻更高但电系输出是不如鸣鸣的，而M电狗基础特攻较雷布高，并且有着高威力火系技能能够突破常规电系难以突破的草盾（特别是草钢），不过雷布在攻击方面其实是有着独特的地方的，那就是能够用阴影球突破强二者都难以突破的电系Anti手阿罗拉嘎啦（什么？大声咆哮的电狗？），而且无脑读中的概率还相当不小，虽然并秒不掉，不过可以带上鬼Z，反正一般情况下电Z打不中人。另外，作为一只伊布，雷布也会许愿铃铛接力棒这样的辅助技能，不过对于雷布而言许愿就算了，它的奶量实在不够而且一般也不拉HP，带铃铛可以像高旋美丽那样用做一个暴力队医，而接力棒对雷布的意义则相当大，因为雷布的高速高攻威慑，雷布的逼换能力非常强大，所以造替身机会非常多，而对上对方中转一般情况下也非常容易将替身接出去，配合后方强化手可以制造一个完美的强化机会。同时接力棒也可以像特攻鸣鸣的虫反那样能够不被电免打断己方的游击节奏，可以做一个后手读换的技能。雷布的用法和一般的游击手并没有太大的区别，增大游击力度可以带上眼镜命玉，替身接力可以带上饭，如果需要雷布提供救场功能可以带上气腰（不过很多时候不能指望）。另外某只配信伊布能学会庆祝这个技能，所以雷布事实上也是可以玩强化的，不过对雷布这贫瘠的克制面和脆弱的物防和抗性来说不是特别适用。

双打中雷布可以蹭电场，不过和鸣鸣功能重复性比较大（影球砸嘎啦？），大部分时间不如能够辅助的而且电场下速度起飞的阿罗拉雷丘实用。不过雷布作为一种伊布，也会假哭帮手这样的辅助技能，高速假哭能够帮忙突破一些看起来很肉的家伙（比如风速狗）。

配招：

游击手（重特攻速度+，眼镜或命玉或Z）：闪电交替+觉醒力量冰+阴影球（可Z）+放电/十万伏特/治愈铃铛/接力棒

替身接力（重特攻速度+）：替身+接力棒+闪电交替/放电+觉醒力量冰/阴影球

双打高速（重特攻速度+）：十万伏特+觉醒力量冰（雷布的命玉觉冰是必秒无耐地龙的，不像某鸣鸣）+假哭/帮手+保护

Anti：

雷布是最常规的一个电系游击手了，而且是单属性，所以补盲技能威力相当感人，基本上只要对雷布的阴影球有点意识不拿鬼系去挡基本上不会有什么问题，如果雷布带觉冰那么各种水地基本没有压力（前提是你得确认雷布带的不是觉草），而带了觉冰谢米级别的特耐硬扛也基本没有什么压力，其他的常规特盾哪怕没有抗性也可以能够中转中转雷布比如皮可西、大蛋等。雷布的耐久不高，往往需要先读或者后手UT上场，这意味着很多时候雷布上来是需要承担风险的，偶尔大胆读一发，破掉双反节奏，如果没有机会就撒个钉慢慢拿盾牌中转中转雷布，反正雷布造成的杀伤非常有限（前提是你队伍不缺挡电的成员，我一直认为一个好队伍电免是必要的），游击着一个不小心自己就会出事情。

NO.136 火伊布 火

特性：引火/毅力

职能：破盾、火盾、特盾、许愿、队医、接力、炮台

评估：唯一的王者……到现在依然是。

唯一王的王者之气从种族分布就开始有所体现了，130的种族给了物攻，理应是一个和太阳伊布对立的强力的物攻手，然后110的种族给了特防，嗯，还能接受，再接着95的种族给了特攻……事情开始不妙了，因为伊布家族剩下的三项种族都是60刚出头，于是作为攻击手的火布的速度只有65，得到了一个不上不下的数值，哪怕带上围巾仍然不算快，而95的特攻看起来可以双刀，但火伊布的技能和速度都不算怎么支持，而HP只有65意味着看起来毛茸茸的火布在物耐端是个大脆皮，而特耐也被HP拖累了非常多。看完种族来看特性，引火中规中矩，对应了初代三伊布的三个本系免疫，而梦特的毅力则比较有意思了，在其他毅力攻击手都可以选择火焰玉主动进入异常状态时，火布作为一个火系却只能选择一个根本无法站场的剧毒玉，尤其在七代大幅削弱了烧伤的伤害算是变相加强了毅力特性，然而火布只能看着大王燕高速火玉疯狂输出而自己只能带着中毒的效果战战兢兢地慢速寻求出手机会。最后再说技能，在五代前火布的本系物攻威力最高技能是火牙大家都知道了，这是火布被称为唯一王的最根本原因，也就是贫招。在五代后火布终于得到了火系物攻手应有的火推，但这对火布和其他火系物攻手拉近距离并没有什么帮助，因为火布的补盲技能相当辣眼睛，只有蛮力能看，甚至需要靠报恩和挖洞凑技能格子，再看风速狗的电推近战神速，火狒狒的地震岩崩，甚至连曾经的唯一神炎帝也能通过配信和凤王JY得到火系物攻神技圣火以及顺便得到了神速加上本来就会的石刃压路，实在是一把辛酸泪，在速度也不占优势的情况下，火布作为纯火基本和以上的纯火精灵没有任何输出上的优势（虽然在存在感上比起同为弱势方的火马食蚁兽要高得多）。

不过火布好在是伊布的进化，伊布系列的许愿铃铛接力棒意味着火布不一定只能和疯狗狒狒炎帝这一堆暴力物竞争一个火系物攻手的位置，特防到了110，拉满HP后特耐还算可以，加上火系能挡挡火冰仙这些常见特攻，所以火布可以做一个能破花仙仙布的特盾，作为火系也有鬼火和喷烟利用烧伤保护一下自己脆弱的物耐。不过这样的描述大家很容易想到另外一只纯火PM，没错，就是那只阴魂不散的风速狗，有着威吓和更高的速度鬼火让风速狗的物耐不知道比火布高到哪里去了，而朝阳这个看起来不稳的回复技能却使得风速狗能比许愿的火布省一下一个带保护的格子，特耐也不比火布低多少，火布的优势只在于许愿能给队友和铃铛，以及毅力一定程度上能对抗剧毒的仙盾。

不过相信用火布的玩家应该还是希望火布能攻出去。虽然毅力提升的力度看起来很诱人，但剧毒玉加火推自残实在太惊人了，再加上火系盲点相当多，在对对手造成足够破坏前往往先死的是自己，所以我不是特别建议带剧毒玉。在七代有了Z技能后，曾经相当鸡肋的挖洞目前是可以用Z挖洞来实现相当不错的输出了，极攻火布Z挖洞能直接秒掉踩一次钉的满HP威吓风速狗，看起来是相当大快人心。由于不带剧毒玉死得没那么快了，所以火布输出节奏可以稍微慢一些，硝基冲锋对于技能格子本来就不算紧张的火布而言是一个非常值得考虑的选择，在火推和Z挖洞后还可以给一个格子给蛮力，反正这种火布非常难推队，那么退而求其次追求破盾比较合理，尤其能有机会手刃其他火系我解决对火布而言是一件非常舒畅的事情，不过还是相当难破水盾的，所以队友需要给予火布足够的帮助。

火布很萌，而且身世处境相当惹人怜惜，所以火布很多时候也会成为接力终点成为万众瞩目的推队手，提到这个就不由得让我回想起五代前中期出没于PO官服的长接达人“唯一王推队”，他的长接的确非常具有创造力，而非常完善的长接体系的终点往往是常年冷板凳的火伊布，这实在是让人感慨，没有弱小的精灵，只有弱小的训练师而已。

若是在单打中还能和风速狗有得一拼的话，在双打中则可以说被威吓的风速狗完全压制了，哪怕火布有着帮手辅助也没啥生存能力，不能像风速狗那样选择极速朝阳或者燃尽失去火属性成为无弱点，除了被爱好者的伊布接力外基本没啥可以发挥的地方了。

配招：

硝基冲锋（重物攻速度+）：硝基冲锋+闪焰冲锋+挖洞（Z）+蛮力

不屈的物攻手（重HP物攻+，也可以拉大把速度，专爱头巾或者剧毒玉）：闪焰冲锋+蛮力+电光一闪+挖洞/报恩/接力棒（专爱头巾）

火焰之力（重物攻速度+，性格减物防）：大晴天（Z）+闪焰冲锋+燃烧殆尽+蛮力

火盾（重HP特防+）许愿+保护+喷烟/闪焰冲锋+鬼火/治愈铃铛

Anti：

唯一王……因为火布实在是太贫招了，哪怕七代有Z挖洞对火盾和水毒有了一定的威胁，仍然不能改变它能被一大堆东西挡下的现实。因为缺少风速狗的电推，所以水盾挡下唯一王的攻击基本没什么压力（尤其胖嘟嘟、呆壳兽等有着格斗抗性的水盾），而化石翼龙、海星等高速攻击手也可以利用火系的抗性上场压制。另外，替身的引火鬼灯基本上对Z挖洞用过后的火布可以尽情嘲讽，实在没什么办法。因为火布贫瘠的速度和物耐以及并不算逆天的力度，火布虽然悲情，但的确很难在目前的环境有所发挥，只能再期待下一个世代GF能够想起这只伊布家族中这只背负着唯一王称号的小家伙了。

NO.139 多刺菊石兽 水/岩石

特性：悠游自如/硬壳铠甲/碎裂铠甲

职能：炮台、强化、破盾、撒钉、物盾、岩盾

评估：触手福利（误）。

多刺菊石兽也是一个受到破壳而出这个技能带来的福利的PM，虽然不像刺甲贝那样有着稳定的物理输出，但多刺菊石兽的特攻相当可观，唯一遗憾的就是不会力量宝石这个被加强的稳定岩石系特攻技能，而原始力量又只有60威力，因此大部分时候菊石兽是舍弃了自己的岩本的（像刺甲贝那样打双刀不太实用，菊石兽的物攻和特攻差太多了）。作为一只传统岩石系，菊石兽的物耐非常靠谱，能支持菊石兽大部分时候强行接一发物攻技能破壳，而且在破壳后仍然能够保证不会被民工（修建老匠）一发音速拳直接带走。特耐勉勉强强，虽然比刺甲贝要好一些，不过在破壳后的特耐端还是如同纸糊一般。速度55极限破壳后刚好过不了90极速围巾，不过由于菊石兽有着非常容易触发的碎裂铠甲特性，基本上飚起速度来没啥能够阻止它的。特性方面硬壳铠甲首先无视，悠游自如说明菊石兽可以塞雨天里，115的水特攻在雨天加成后威力相当可观，比起哥达鸭来说输出要靠谱许多，而且保护得当的话也依然可以在双打雨天队里玩破壳，那样就更加势不可挡了，当然单打雨天中也能用，不过条件更为苛刻，天气被削弱后非常强调快节奏，菊石兽再玩雨天破壳就有些脱节奏了，综合来看比不上打击面和抗性更出色的刺龙王。常规的破壳菊石兽主要选择的还是梦特性碎裂铠甲，这个特性相当容易触发，后手接个UT啥的触发一次特性然后再破壳相当于以最小的损失获得了四段速度和两段双攻，除非先制，基本已经没人能超过这个速度了（如果是极速的菊石兽四段速度后不会被极速围巾美丽超越，但满速的会，虽然围巾美丽基本不会极速），所以菊石兽可以选择极攻来增加输出。

基本上对战中能见到的菊石兽全都是破壳输出的，而菊石兽的特攻技能还算不错，本系水压或者求稳的冲浪，冰光打草龙必备，剩下一个格子可以选择针对水毒的觉电或者大地之力，也可以选择针对水地的觉草，还可以带上本系的威力拙计的原始力量（不是特别推荐），因为破壳一次后打上某些背心众仍然相当难以秒掉，加上水压垃圾命中，我比较推荐带上水Z强行突破，当然传统的白色香草或者气腰也仍然能够选择。从上面的配招可以看出菊石兽对同族水系较难应对，所以在对方水盾血量还健康时强行强化一般是推不了队的，所以需要队友帮忙解决掉对方水盾。另外虽然上一段提到民工音速拳打破壳后的菊石兽秒不掉，但菊石兽很多时候是减2物防，而且血量不健康，所以在强化前需要注意清理掉可能的先制手。菊石兽抵抗神速，属性不弱水钢，所以其实主要的威胁还是来源于斗先制（音速拳、真空波），这些技能的常见对象（民工、路卡利欧、烈焰猴、斗笠菇）需要队友先行周旋。

除了破壳外，菊石兽其实是一个少有的能学会三钉的钉子户……所以利用上靠谱的物耐也可以撒撒钉子吐一吐沸水，利用相对热门的破壳菊石兽作为掩护往往能够让菊石兽吸收到不少的伤害而且撒钉成功率也不错。这种用法下的碎裂铠甲反而变成了负面特性，悠游自如在没有雨天的情况下也相当于白板，反而是硬壳铠甲稍微有点用，摊手。水岩这个属性能挡火飞物攻……没错，悼念已逝的垃圾之翼，在低分段中中转下飞行攻击也是不错的。

双打中的菊石兽毫无疑问可以塞在雨天队，带上命玉浊流的基础威力相当可观，如果队友保护措施到位也可以选择破壳，不过格子相对来说有些紧张。

配招：

破壳而出！（重速度特攻+）：破壳而出+水压（可Z）/冲浪+冰冻光束+觉醒力量草/觉醒力量电/大地之力/原始力量

钉子户（重HP物防+）：隐藏石砾+沸水+撒菱/毒菱/黑雾+剧毒/冰冻光束/打落

双打雨天打手（重速度特攻+）：浊流+水压（可Z）+冰冻光束+保护/破壳而出

Anti：

和对付刺甲贝类似，看到对面换上多刺菊石兽而己方属性不利时不跑反打一发很多时候是最合适的。然后菊石兽在破壳后的特耐端相当脆弱，而自身也的确缺少了一些破水盾的方法（觉电觉草一般并不能打二倍弱点的水盾太多），且不像刺甲贝那样有着水系的抗性，所以拉个水盾挡杀一般来说不会有什么问题，尤其对抗水系的水免达人胖嘟嘟、水伊布（菊石兽觉草的概率相当高，水地要心存警惕）、毒刺水母（觉电一般还是比较少的）能够比较容易接下一发觉醒力后反杀（破壳极攻觉草打满HP水布六成左右，水布反手无攻沸水过去七成多）。其他的克星当然还是要数格斗先制的那几个了，突击背心的满HP民工能够接下极限特攻破壳水压（七成左右），而反手吸收拳是必定带走菊石兽的，而且如果菊石兽血量不满是可以直接先手音速拳击杀的，而火猴子鲁卡这种特攻先制的真空波就更不用说了。另外很多不被克制的背心众一般也能扛下必杀的水压然后反杀，或者一些足够肉的草盾也能吃着冰光反手击杀（比如M妙蛙、背心蔓藤盾菇）。最后作为这种打击面的攻击手，惯例召唤一下特殊的存在鬼蝉。

NO.141 镰刀盔 水/岩石

特性：悠游自如/战斗盔甲/碎裂铠甲

职能：工兵、强化、破盾、救场、撒钉

评估：飞天螳螂古代形态。

初代挨着的两个化石都是水生的，而且三个特性完全一样，没错，战斗盔甲和硬壳盔甲只是换了个名字而已。镰刀盔拥有着和多刺菊石兽特攻一样的物攻，但速度达到了80的中速水平，物耐稍弱，特防同样相当脆（不知道我为啥感觉镰刀盔小身板比菊石兽那一大坨要脆许多）。特性情况和菊石兽一样，碎裂铠甲可以让镰刀盔在无雨天的情况下也能够加速偶尔清场，而悠游自如的镰刀盔更是一个非常不错的雨天物攻手，虽然物攻比不上同为悠游自如特性的冻原熊和太古盔甲，然而这两都没有水属性，而M巨沼怪又占一个Mega位置而且实际输出没有命玉镰刀盔高（极攻巨沼怪输出和满攻镰刀盔一样），虽然那边Z水溅跃龙王也相当凶残，但镰刀盔有着剑舞和水喷两个重要技能，所以雨天的破坏能力是最顶尖的一批了。

不像多刺菊石兽有着破壳而出这个超级爆发型强化技能，镰刀盔还是要靠着稳定的剑舞来进行输出（磨爪看起来和石刃兼容性不错，然而耐久一般的镰刀盔更追求爆发一些），好在镰刀盔的速度还行，不像菊石兽那样离开雨天和破壳就是慢速，而且镰刀盔同样非常容易触发破碎铠甲得到+2的速度，在雨天下触发悠游自如基础速度也相当够用了。不同于菊石兽缺少特攻岩本，镰刀盔作为物攻手，攀瀑和石刃两个本系已经比较够用，而且打击面也相当不错，尤其目前热门的PM大都缺少岩抗（格斗大弱势，OU的两个格斗都有着虫属性，而钢系大多缺少水的抗性），而地面系又能被水克，所以水岩双本主要盲点来源于草钢和水地水免的海牛、蟾蜍，但是后二者目前的OU环境也不是太常见，所以镰刀盔在OU的输出盲点并不是太难针对，哪怕在雨天队也无碍放个充电光磁铁抓掉草钢。基本上镰刀盔大多数都是剑舞攀瀑石刃水喷的配置，简单粗暴，如果想要自己突破草钢也可以选择带上蛮力，不过相对来说前面三个技能都非常重要，所以蛮力打落这些技能并不是很容易塞进去。如果稍微压压对方血量的话，这种镰刀盔的爆发力非常强大，前提石刃的命中率得给力。如果不带剑舞的话镰刀盔也可以选择专爱道具，利用自己的打击面进行压血，带上砖头接个UT加2速度偶尔也能起到匪夷所思的效果，不过这样游击对于镰刀盔来说血量很难跟上，而且极其考验先读，灵活性也非常一般。

作为一只岩石系，镰刀盔理所当然会丢钉子，而令人有些费解的是镰刀盔能够学会高速旋转，因此可以做一个能撒钉子的工兵，这是一个相当了不起的成就，因为我以前组队老是剩下一个格子才想起来没带撒钉手和工兵，所以鼹鼠核果企鹅甚至煤炭龟这些都经常被我考虑入队。镰刀盔作为两只岩石系高旋之一（另一只是太古盔甲，然而弱钉子），有着不错的进攻压迫力，可以考虑钉子高旋双本的配置，努力没必要拉什么耐久，像常规鼹鼠那样极速满攻当一个暴力工兵，不过镰刀盔的抗性并没有鼹鼠那么好，比较考验双换能力就是了，求稳的话也可以拉大把物耐。

双刀中仍然能够作为一个雨天打手，虽然作为物攻手看起来输出会被威吓给削弱，但常见的几个威吓手风速狗暴飞龙暴鲤龙属性都对镰刀盔不利，所以完全可以进雨天队，配合Z石也能打出不错的输出。

配招：

经典爆破（重物攻速度+（非雨天）/重速度物攻+（雨天轻快），可命玉可Z）：蛮力（雨天轻快）/剑舞+攀瀑+石刃（可Z）+水流喷射

专爱四攻（重物攻速度+）：攀瀑+石刃+水流喷射（头巾）/打落（围巾）+蛮力

撒钉工兵（重物攻速度+/重HP物防+）：隐藏石砾+高速旋转+攀瀑+石刃/剧毒

双打雨天打手（重速度物攻+）：岩崩+攀瀑（可Z）+保护+石刃（可Z）/剑舞

Anti：

如前文所说，在OU中镰刀盔的主要盲点是草钢，当然海兔兽和蟾蜍也有所存在，不过因为水系攻击弱了许多这几只使用率也随之下去了一些。另外一个相对冷门（UU好像有一定使用率）的PM是穿着熊，有着相当靠谱的物耐和近身攻击威力减半的强力特性，哪怕镰刀盔雨天极攻剑舞一段命玉攀瀑打满HP穿着熊也最多八成，反手一个重臂锤是必秒的，另外一个更少见的是前面提到过的蓄水快泳蛙，这个则是螺旋稳了。然后因为镰刀盔的岩本命中不满并不受雨天加成，所以可以用抗水不抗岩的草盾去扛一波，不过要注意满HP无物防的M妙蛙是会被极攻剑舞命玉石刃给1HKO的，所以虽然可以拼脸，但一定要用物耐足够的草盾去拼，不然只是送人头了。和破壳菊石兽一样，那一干真空波的格斗系也可以上来干镰刀盔，耗几次命玉后雨天下的砖头玛丽露力水喷或者袋鼠（好像属性本来就抗水岩）民工的音速拳也能救救场。因为镰刀盔有些是雨天下不剑舞直接打带蛮力干草钢的，所以就不建议在镰刀盔上来时留场干一波了，审时度势，做出正确的选择吧（你甚至可以把雨天拖没自行逼退）。

NO.142 化石翼龙 岩石/飞行

特性：压迫感/坚硬脑袋/紧张感

职能：高速、救场、撒钉、工兵、双打辅助

评估：一只翅膀上长手的营养不良的老喷。

又是一只130速，和雷布的对决堪称勇敢者游戏，十万和地震都能秒掉对方，于是化肥带上了气腰。秉承着高速一定脆皮的设计思想，化肥成为了岩石系中相当少见的堪称脆皮的PM（还有始祖大鸟，七代的岩狗也加入了这个行列），但也是难得的岩石系高速，因为岩石系的进攻型相当强，高速的岩石系的压迫力也非常不错。然而普通化肥的物攻非常一般，加上有着更强输出的mega形态，所以普通形态的化肥往往不是用来干输出的活，虽然努力上一般看起来还是个攻。三个特性看起来压力十足，然而都相当鸡肋。压力放在水君身上是神特性，但对于耐久一般的化肥并没有太大作用，坚硬脑袋勇鸟双刃头槌只是个梦想（然而三头龙都会猪头），现实的化肥只会舍身撞，也只有紧张感比较实在了，双打中能让一大堆大树果众和臭臭泥卡比的贪吃失效，虽然单打中大部分时间也是个白板特性吧，这些个特性还不如坚硬实用，还能省下一个腰带的道具格子。

由于有着高速和钉子挑拨，所以化石翼龙很自然地就被钦定成了首发炮灰型钉子手，在有了Mega后普通化石翼龙基本上大部分都是干这活的。提上腰带，先挑拨，运气好挑拨中钉子赚一回合，运气不好被打残，下回合撒个钉子，如果还有再下个回合就打一发，有机会也能放个顺风，然后光荣牺牲让后方队友突突突。不过这种打法其实在除雾出现后就已经比较不划算了，除非有着模式攻那样的超快节奏攻击体系，否则很多时候只是白白地让己方队伍五打六而已。如果队伍mega位紧张的话也可以让普通化肥做一些Mega化肥更适合做的事情，而由于有着命玉和剩饭的选择位置，普通化肥也依然有着不同于mega的优势。用磨爪可以选择命玉增加输出，也可以飞Z飞天（这是M化肥做不到的），而且不用纠结M化肥的特性加成技能，可以毫不犹豫地带上地震。另外化肥有着除雾和鸟栖，可以拉满HP带上剩饭作为一个工兵来用（用除雾限定普特）。

双打中的普通化肥出现率比单打要高得多，因为130速的高速在双打加上气腰基本能够比较稳地放出顺风，有着自由落体也能高速控制一只PM（如果速度有优势相当于下马威加佯攻，如果队友速度卡得好可以两回合让对方一只PM什么都干不了），还有着广域防守这个非常适合化肥的技能，因为相当吸引岩崩的仇恨，对付地龙这种花式AOE的家伙相当有效（要注意地龙地Z岩Z的可能性），而且也是高速岩崩的使用者，两个30%害怕的HAX率相当值得期待，不过由于化肥自身也是AOE，所以对手的广防手也能让化肥有些尴尬。除此外还可以选择挑拨来挑拨空间手，算是一只非常优秀的辅助手了。

配招：

炮灰型首发（重物攻速度+）：挑拨+隐藏石砾+石刃+地震/冰牙/飞天（Z）/顺风

磨爪（重物攻速度+）：磨爪+石刃+地震+飞天（Z）/冰牙/咬碎

高速干扰型工兵（重HP速度+）：除雾+鸟栖+石刃/剧毒/挑拨/地震选二

双打辅助（重HP速度+）：岩崩+广域防守/顺风+自由落体/冰牙（要不要Z一波干地龙）/铁头+保护

Anti：

某只大狗狗老队伍里最没存在感的一只。应该说普通化肥的输出能力相当不尽人意，如果不想被撒钉子然后突突突可以选择首发手动魔反来反一波，也可以让恶心棉来恶作剧挑拨（小心飞Z），如果队伍里扫钉毕竟稳的话就没啥需要针对的了。输出型的化肥相当难突破地盾，尤其是水地的那几个，所以保持好健康的血量，如果没有地盾也可以拉着物盾来耗血，基本上一段磨爪的化肥并不能造成太多的伤害，不过还是需要尽早干掉。另外普通的螳螂和玛丽露力好像也掉到了UU，想必又是一阵腥风血雨，反正脆皮的化肥基本上是吃不下这两个大佬的先制的，强化一段也秒不掉这两个。值得一提的是，满攻化肥冰牙咬极限物耐的威吓土猫刚过三成，所以大家应该对化肥的力度有了一些了解了，基本上敢于换血不会太吃亏。作为一只弱钉且经常带腰带的PM，有机会的话撒把钉子吧（不过最好不要当着首发化肥面撒，这种化肥基本不管自己死活也要封你钉的）。

NO.142 化石翼龙（Mega） 岩石/飞行

特性：硬爪

职能：炮台、岩盾、撒钉、工兵、强化、高速

评估：终于有爪子了，但是手呢？

初代两只著名的高速胡地和化石翼龙在Mega后速度都来到了150大关（顽皮雷弹：？？？），成为了普通PM中速度最顶尖的一批，但由于其硬实力达不到OU的水平，所以在UU分级中速度可以不选择极限（满速可过130速度线，慢于135速度线），除非需要针对M大针蜂和M电狗（目前还无法获得这俩Mega石头），不过因为目前的UU分级类似Oras时的OU，所以M化肥的速度重要性又被提上议案了，极速能过一段龙舞的暴鲤龙还是很有必要的。物攻达到了MegaPM中的及格线，不过比起同为135攻击高威力双本的黑丝兔，M化肥的力度总感觉还是差口气，因为特性硬爪加成的技能相当有限，不像M巨金和X喷对自己的主攻技能都有加成，M化肥的岩本都是非接触性攻击，而飞本威力弱鸡，不过好歹能带上燕反了，补盲技能上对重要补盲技能地震不加成，对三牙咬碎有加成，然而三牙威力在加成后还是捉急，对追击有加成有着非常不错的意义，因为M化肥的追击实际上并没有太多人有意识，加上M化肥的超高速压力，逼换能力相当不错，对上超能和鬼的主动性非常大。M化肥的耐久也获得了一定的提升，而且特耐居然比物耐还高，基本能吃下大部分本系沸水了。

四攻的M化肥相对来说非常常见，三攻鸟栖的也不少，因为化肥缺少剑舞这样的爆发性强化，所以更多是利用自己的高速高攻克制面来进行压制输出。石刃和燕反双本选择率比较高，补盲方面冰牙地震火牙追击咬碎都是不错的技能，如果需要针对一些特定的PM也可以选择其他的技能，比如雷牙打某些水盾，铁头打仙系（石刃很难突破物耐花仙，考虑到石刃的垃圾命中和PP），基本上可以按照需要来配招，因为150的速度在这里，化肥能对着大部分对手先手，所以获得尽量广的克制面对于M化肥的清场非常有帮助。

化肥也可以选择磨爪强化，对石刃的垃圾命中有着相当不错的提升，虽然该miss还是会miss吧，不过成型速度稍微慢了一点，因为一段攻击下大部分有点耐久的PM都能吃下一次攻击反打化肥，而化肥的耐久还没到能吃本系克制攻击的水平，而且带了磨爪基本上也没有格子带鸟栖了，所以这种化肥看起来很强但实际上操作难度很大，更需要队友的前期磨血才能让化肥上来清场。

虽然不能带剩饭，但M化肥的耐久比起普通化肥要好上不少，而且速度也更快，所以M化肥可以成为一个高速工兵来保证后方关键队友出场时不会被钉子破掉腰带或被扎半血，不过M化肥自身弱钉子，一旦被对手读中上场压制还是挺难受的，而且化肥要保持自己的血量健康非常依赖鸟栖，这给了对手非常多无伤换人的机会，弊端也很严重，所以是否把扫钉重任交给M化肥非常值得深思熟虑。

双打中M化肥比起普通化肥更重要的是提升的速度种族，使得M化肥在面对130速的鸣鸣时不用再纠结50%的先手率，其他用法和普通化肥大致相同，不过M化肥更偏向攻击一些，自由落体也能打出更高的输出，岩崩也变成了一个高力度的AOE，虽然不能带腰带了但是150的速度基本保证了M化肥至少能出一次手（对雨天轻快不比化肥占优势），而且很多技能也并秒不掉M化肥（比如满攻耿鬼十万伏特）。

配招：

常规炮台（重物攻速度+）：石刃+燕反+地震/冰牙/火牙/鸟栖/隐藏石砾/追击/咬碎/铁头/雷牙/挑拨选二（攻击技能按需要加入）

磨爪（重物攻速度+）：磨爪+石刃+燕反+地震/火牙/冰牙

工兵（重物攻速度+/重HP速度+）：除雾+鸟栖+地震/隐藏石砾/剧毒/挑拨+石刃/燕反

双打（重物攻速度+）：岩崩+自由落体+广域防守/保护+放晴/顺风/冰牙/挑拨

Anti：

和普通化肥技能学习面一样，而且论爆发还没有普通化肥的Z神鸟强，所以水地仍然能比较容易封锁M化肥（毕竟M化肥没有草系技能学习面），另外化肥技能选择面虽然广，但毕竟技能格子有限，飞地岩是非常常见的一个打击面，这个打击面能被浮游钢钟安稳地吃下来，而对于非本不受特性加成的地震火牙，M波士多可拉基本也没什么压力（这家伙基本对普通的非本物攻克制都没什么压力）。因为化肥的输出非常依赖接触攻击，所以不妨试试头盔众，盔甲鸟、保姆曼波虽然没有岩石的抗性，不过凭借出色的物耐还是能接下大部分的攻击并用头盔进攻的（盔甲鸟有吹飞更是不怕磨爪的化肥），此外各种物耐盾牌只要不被化肥双本克制大部分还是能够挡一挡化肥的，哪怕Mega了化肥的力度在mega手中还是算比较偏低的，并不是特别难承受。最后，撒把钉子吧。

NO.144 急冻鸟 冰/飞行

特性：压迫感/雪隐

职能：特盾、队医、中转、游击

评估：冰属性给了最美丽的外表，同时也让这美丽变得脆弱。

冰鸟作为神鸟，攻击能力却并不突出，三鸟中是最受的一个，但又因为冰飞的孱弱抗性难以受起来，反而是闪电鸟这个种族上看起来最攻的一个因为优异的抗性变成了受，实在是造化弄鸟。作为一只二级神，冰鸟的总种族自然有了保障，虽然物攻端浪费了不少的种族，但是其他种族无论哪项拎出来看都还不错，尤其是特耐相当优秀，可惜的是HP没过100，不然替身可以吃一发地球投可以作为对蛋神器。特攻只有95的水平，速度更是偏低，不同于玛狃拉忍蛙（变幻自在）这种能利用高速冰系攻击打出一片天地的，急冻鸟这种族分布并不适合做攻击手，而作为一只盾又被钉子和自己的抗性给弄得相当难受，也难怪急冻鸟常年坐在冰系的冷板凳上了。特性上梦特雪隐是六代才开始配信的，不过因为雪天队中冰系位置相当拥挤，防御方面并不常用冰系，所以急冻鸟并没有多少在雪天中出场的机会，加上自己是个受，所以压迫感耗PP更为实用一些。

急冻鸟最著名的当然是它的心眼+绝对零度的套路了，虽然在平台禁了1GB，不过在实机中还是可以脏一脏的。在我看来，这个套路并不是必须把绝对零度用出去了才算成功，急冻鸟的心眼本身就是一个相当强的逼换技能，如果对方场上精灵对急冻鸟并没有很强的攻击能力，那么心眼后对方会忌惮于换人后仍然有的30命中的绝对零度，那么保守一点就会换上一些相对不重要的精灵搏绝对零度的miss，但是读换时连续使用心眼就会保持这种压力，使节奏变成对方猜自己用心眼还是绝零的博弈，而己方是在优势方，无论是蹭饭还是用钉子磨对方血都是有优势的。当然这种情况相当理想化，就和哈欠一样，只有在对方犹豫不决不懂得舍弃时才有这样的效果，而对于局面形式看得透彻的人则不会陷入这种陷阱。只要换个高速能反压制急冻鸟的PM就行了，反正绝对零度的命中也不过30而已。

回到正题，凭借着出色的特耐，急冻鸟可以作为半个能力盾来用，可以中转地面、草系技能，也可以强吃各种盾牌的非克制攻击。急冻鸟有着冰干，有着铃铛，有着鸟栖的稳定回复，那么用法也就差不多出来了，冰干鸟栖必带（如果不想针对水系也可以带冰光，不过个人还是推荐冰干），需要急冻鸟当队医可以带个铃铛，增强反制带剧毒，读对方钢盾上场可以UT后手换人压制，本系高威力暴风虽然命中不靠谱但也可以选择，觉醒力量火/格斗威力则有些低了，不过如果希望诱捕某些四倍火的钢系也可以带上（不过四倍火的钢系大都没有飞行抗性）。另外吼叫黑雾替身这些试需要选择，基本上对于急冻鸟有一定的隐蔽性，很多强化手或者盾牌对这些技能没什么意识，替身剧毒鸟栖也是一个不错的选择。另外作为飞行系的急冻鸟也会除雾，不过我想一般不会有人拿四倍弱钉的PM去扫钉吧。

如果要让急冻鸟攻起来无论套上围巾还是眼镜都稍微有些尴尬，要么缺速度要么缺力度，而且比较难突破钢盾，不过好歹急冻鸟有着UT这个技能，游击起来要方便许多。急冻鸟的攻击技能相当贫，双本的冰干冰光暴风外就没啥好的特攻技能了，非常依赖觉醒力量火/格斗。物攻看起来也能用，但是不会勇鸟的飞行系意味着要用飞本需要飞Z飞天，而不会冰柱或冰锥的冰系意味着急冻鸟的冰系物攻能用的就先制冰飞，于是物攻端比特攻端更不靠谱，还是用特攻打打吧。除了带上专爱外，急冻鸟也有着高速移动这个强化速度的技能，看起来极限特攻命玉后高移一次也存在清场的可能性，不过用起来难度和回报不是成正比就是了。

双打中急冻鸟塞雪队里同样难发挥出太大作用，玩暴风雪做打手不如冰布力度高，受起来……冰系还是太难了啊。急冻鸟可以放放顺风极光幕，给怒穴队友喷一口冰息，也可以带带自由落体，不过这个速度不太支持急冻鸟干这些事情，还是很不舒服的。

配招：

心眼绝零（重HP速度+，实机限定）：心眼+绝对零度+替身+冰冻光束/暴风

特盾（重HP特防+，适当拉速）：冰干+鸟栖+剧毒/替身/暴风/UT/治愈铃铛选二（试队伍需要可以带黑雾吼叫）

围巾（重速度特攻+）：暴风+UT+冰干+冰冻光束/觉醒力量火/觉醒力量格斗/绝对零度（实机）

高移（重速度特攻+，速度拉过某条线后补HP）：高速移动+暴风（可Z）+冰冻光束+觉醒力量格斗/觉醒力量火

Anti：

四倍弱岩诶，先来一把钉子吧。急冻鸟虽然耐久不错可惜这个属性无论攻防盲点都相当多，一般来说一个钢盾能让急冻鸟很难受（实机中小心1GB），或者拿一个高速火系压一压，如果能保持钉子的压制的话，急冻鸟在场上的存在感会变得相当低。当然作为一只有冰干的PM，很多常用来挡冰系的水盾要多加留意，尤其是水地水飞水龙这几只。急冻鸟的攻击能力并不强，大多数特盾哪怕没抗性都能很容易吃下，上一只卡比更是能够基本无视急冻鸟的各种攻击（继续，绝零除外），所以说急冻鸟坐冷板凳还是比较难见到的，实机中偶尔见到的话也不用怀疑急冻鸟是来干啥的，肯定是玩素质的。

NO.145 闪电鸟 电/飞行

特性：压力/静电

职能：炮台、游击、工兵、物盾、中转、接力

评估：电系让闪电鸟杀马特了，也让闪电鸟变强了。

电鸟毫无疑问是三鸟中甚至一堆二级神中的佼佼者，其最本质原因来自于电飞这个强力的防御属性以及分配地还不错的种族。100速加125的特攻让电鸟作为攻击手也完全没什么问题，而耐久三角也达到了合格的水平，虽然在目前各种暴力攻击手面前时稍微有些不够看，但良好的抗性使得闪电鸟还是能挡下非常多的攻击手的，90的物攻也可以让闪电鸟依靠钻孔啄输出（？）带上UT玩物攻流，虽然大部分情况下这个物攻只是给UT提供一些威力而已。电飞的属性能挡下飞地虫斗钢这一些物理输出热门属性，是大甲、摔角鹰人、螳螂、飞地打击面众（近期岩切剑舞飞Z飞天地震土猫开始增多）无法回避的大盲点，所以看起来是个速攻手模子的闪电鸟实际上物耐居多，当然为了挡杀某些水系（鳍鳍）也可以选择拉大把特耐。曾经闪电鸟的梦特是避雷针，这相当不得了，使得闪电鸟在五代时成为了大热门，然后GF就把还没合法途径获得的梦特闪电鸟特性改成了静电，当然这也是个不错的特性，挡UT中转各种攻击发动一下对于物攻手来说还是相当恶心的，只不过梦特闪电鸟意味着出生日期必须得是六代后，所以梦特和不少前代技能相冲突，尤其是除雾这个重要技能，所以一般情况下大家还是不得已选择了压迫感而不是更实用的静电。

比起同事急冻鸟，闪电鸟因为是一只和火不矛盾的飞行系所以能通过定点学到热风，所以是一只能干草钢的电系，比起电狗来说有回复更稳定，而且有了火系和电本打钢，以及克制鳍鳍使得电鸟的剧毒放成功的概率相当不错，也使得电鸟的格子更加紧张了。一般来说，电本鸟栖必带，觉冰剧毒热风除雾使用率都相当高，简直是对选择困难症的折磨。目前来说电鸟除雾的选择率非常高，因为对地龙土猫鼹鼠等常见地面撒钉手有一定优势（觉冰热风），而一大帮扫钉手被这一堆地面系压制相当严重，这也是纸御剑、美丽扫钉有一定使用率的原因之一。而剧毒因为M妙蛙的增多稍微有所减少（其实应该是没格子带了，当然电鸟剧毒毒个嘎啦还是很有意义的，电冰火打不动）。总的来说，做盾的电鸟带上上面这些技能都有着一定的意义，关键还是看队伍的需要了。

三代的暗之旋风（神奇的游戏）能让电鸟获得接力棒这个技能，不过电鸟能接的主要也只有替身和高移。因为电鸟的逼换能力还不错，而且换上来挡电鸟的中转一般不会有电鸟快，所以替身接出去的可能性还是不小的。比起替身接力雷布来说，电鸟的HP比雷布高，相对来说替身的承受能力也更强一些。高移在加速蜈蚣出来之后用手动高移再接力的出现率就几乎见不到了，毕竟加速特性实在太简单粗暴了。比起雷布需要借助接力棒来进行必走的游击，电鸟有着UT所以不那么需要接力棒，目前来说接力电鸟已经相当少见了（本来获得途径就难）。

作为攻击手的电鸟头一次对自己的飞行属性感到了头疼，因为飞在空中的PM不享受场地的加成，所以在电场如此强势而电鸟能提供不错的联防的情况下，电鸟的输出并没有被电场增幅，还是比较可惜的。相比另一只电飞攻击手雷电云-灵兽来说电鸟的特攻和速度都落了下风，但是有着鸟栖和更好的耐久以及热风，更重要的是主流电鸟都是受的，所以电鸟能够带上命玉鸟栖做一个炮台型游击手，也可以套上围巾进行阴人。技能选择主要还是火电冰，特攻飞本最高威力是60威力的真空斩（不是空气切割），相当鸡肋，如果需要针对妙蛙可以带上这个技能，至少比神通力打得痛一些。另外，金属音也是一个有趣的技能，这个技能能让电鸟对某些特盾有些心理上的优势（尤其是特耐火钢这种想凭借着能力上来挡电鸟的），也有着不错的逼换能力，配合钉子相当不错。

双打中电鸟可以作为一个不错的顺风手使用，也可以用电磁波控速，以前作为电飞有一个恶心的雷电云在上面压着，不过后者七代中恶心麻痹虚张混乱电磁波五管齐下一起削，而且电鸟目前除了有着稍好的耐久和鸟栖回复外比起雷云也有一个顺风的优势。论恶心程度上电鸟是远不及雷电云的，不过目前雷云的衰弱势必会给耐久更好的闪电鸟更多的上场机会。

配招：

受电鸟（重HP物防+，如有需要也可以选择特防+）：放电/VS+鸟栖+除雾/剧毒/热风/觉醒力量冰/UT选二

攻电鸟（重特攻速度+）：十万伏特/VS+觉醒力量冰+热风+UT/金属音/鸟栖（四攻专围，命玉剩饭三攻）

接力电鸟（重HP速度+）：替身+接力棒+放电+热风/觉醒力量冰/剧毒/鸟栖

双打电鸟（重HP，拉一定速度，剩下可攻可防）：顺风+见切+十万伏特+觉醒力量冰/鸟栖/剧毒

Anti：

一般来说M妙蛙可以挡下大部分电鸟，而电冰火打击面当然阿罗拉嘎啦、电灯怪、微波炉、（金鱼王）也可以挡下，而水地众除了怕吃剧毒也可以挡下电鸟的打击面，蛋神皮婶这种就不用说了。然而一般来说目前的主流电鸟并不会三个主攻技能都带，这时候就需要用电免进行一波试探，如果没带热风那么草钢、龙头地鼠这些抗电的钢系可以挡下，草系（时拉比、谢米、盾菇等）吃觉冰也不痛；如果没带觉冰那么那些个四倍冰自然也可以挡了，各种龙系和地面挡电鸟都不困难等。虽然电鸟是个不错的除雾手，但是自身是怕钉子的，而且耐久也不算特别突出，所以用猛烈的攻击加上场上的钉子是能把电鸟压着不容易出场的。

NO.146 火焰鸟 火/飞行

特性：压迫感/火焰之躯

职能：中转、游击、炮台、物盾、特盾、火盾

评估：火焰鸟使用了秋波！

其实不管火飞的四倍钉子的话，火飞其实是个不错的防御属性，只有水电岩三个弱点，能提供地免和仙虫斗草火钢的抗性，尤其能够抵抗仙地、仙斗打击面让火隼能够挡下不少攻击——没错，突然话题就跳到垃圾之翼上了，因为火飞的抗性和垃圾之翼的先制勇鸟鸟栖，火隼在六代末期画风一变，大量受火鸟出场，不过这和火焰鸟关系不大，因为哪怕七代垃圾之翼真变成垃圾了，火隼的基础速度还是要远快于火焰鸟，而鬼火鸟栖这些技能实际上是非常需要速度支撑的。火焰鸟比起火隼的优势当然也非常明显，因为种族值碾压的缘故，虽然速度捉急，但其他每项能力（包括物攻！）都要强于火隼，使得火焰鸟带上头盔火焰身躯凹UT比火隼要舒服一些，当然，速度的缘故使得火焰鸟更容易吃钉子被压血然后上不来，要用好火焰鸟还是挺难的。有人也说火焰鸟是特攻手，和火隼不是一个画风，但特攻火飞火焰鸟也有一个很难越过的坎，那就是Y喷，Y喷还能用地震打打火钢，而苦逼的火焰鸟要打火钢就能用着比Y喷低得多的特攻觉地了，对特耐火钢有时还不能2HKO，于是基本上火焰鸟很难上OU的台面，当然不锁道具是火焰鸟对Y喷的优势，带上眼镜的火焰鸟还是能打出不错的输出的。不过比起其他几只火飞，火焰鸟有一个必须要提到的优势就是暴风和燃尽，前者使火焰鸟可以混雨队玩眼镜暴风顺便搞死草钢，后者……能够使火焰鸟变成纯飞，然后能用纯飞鸟栖变成普通系，比起风速狗来说火焰鸟更适合用这招进攻，作为一个130威力不会降攻的满命中技能，带上命玉烧一发后还能本系暴风还是不错的，尤其对上换上来的水系，对手可能会有些茫然。

晴天和雨天对于火焰鸟都有加成，但有都有削弱，晴天自然能加强火系技能，然而暴风命中就变成了50%，雨天暴风必中，然后火系技能威力就降下去了，所以Z大晴天和Z祈雨对于火焰鸟来说都有些纠结（所以干脆高移），如果不做清场，还是眼镜游击或者命玉炮台吧。作为50多级自学瞪眼的神鸟，火焰鸟的补盲技能其实和急冻鸟一样捉急（其实闪电鸟补盲技能也不多，只不过一个热风顶一大堆），双本后觉醒力量地面或者草是非常需要的，然后作为游击手就UT，炮台选择鸟栖。燃尽可以给命玉的火焰鸟带上，失去火系意味着少了水系弱点，很多时候对于挡上来的水系是有奇效的。

当然以前我用火焰鸟还是看中的不错的物耐和火焰身躯以及四倍抗虫的属性，带上头盔可以恶心恶心美丽、土猫、螳螂这类UT手，一不小心蹭个烧伤岂不美哉。虽然速度落后于火隼，不过在攻击型火焰鸟比受火焰鸟相对更常见的情况下，一个鬼火很多时候可以让对手一脸懵逼。当然用四倍弱钉的PM意味着你得保证好扫钉的效率，而目前的最强扫钉手鳍鳍和受火焰鸟其实是冲突的，因为受火焰鸟相当依赖状态技能。所以，受火焰鸟看上去火躯很美好，但是实际执行难度还是不小的。

双打中的火焰鸟和急冻鸟有着类似的尴尬，90速度使得火焰鸟很难在地龙化肥这些岩崩手面前先手，而空间下同样会被卡比这些岩崩先手，而且对于电场超场都缺少承受能力，放顺风自由落体难度要比闪电鸟高得多，所以火焰鸟在双打中还是缺少足够的竞争能力。

配招：

眼镜/围巾游击（重特攻速度+）：燃烧殆尽/大字爆（围巾可选能清场的大字爆）+暴风+UT+觉醒力量草/觉醒力量地面

命玉炮台（重速度特攻+（高移）/重特攻速度+）：燃尽/大字爆+暴风+觉醒力量草/觉醒力量地面+鸟栖/高速移动

头盔火躯（重HP速度+/重HP物防+）：暴风+鸟栖+鬼火+UT/火焰放射

Anti：

四倍弱岩？先吃一把钉子。火焰鸟的火飞双本和某家门鸟一样，所以火钢、灯鱼、电鬼、一大堆岩石系这种抗双本的挡火焰鸟自然没太多压力，比如火钢老班微波炉这种家门鸟天敌。不过要注意火焰鸟有带觉地的可能性，而且是特攻流，这是和火隼的区别。因为暴风的特殊命中体系，所以Y喷其实是能挡火焰鸟的（手动滑稽）。特耐靠得住的盾牌挡火焰鸟也没太多问题，不过要警惕暴风混乱HAX破盾流。

NO.148 哈克龙 龙

特性：蜕皮/神奇鳞片

职能：辉石、强化、中转、物盾、龙盾、特盾

评估：虽然目前基本见不到哈克龙了，不过鉴于是闪光迷你龙的补救措施，还是提一下吧。

在五代辉石出现后，二段的哈克龙自然也成为了携带辉石的一员，比起其他辉石众，哈克龙有着神奇鳞片——注意不是肥大的多重鳞片，和美纳斯一样的特性，在带上辉石后睡觉后物耐端相当硬。而且哈克龙也不是毫无输出，84的物攻作为一个未进化型已经不错了，而有着龙尾的哈克龙也并不需要自己打出什么输出来防止被钻空子，因为输出技能就是破强化技能，而且场上钉子可以作为主要输出，在五代龙系广打击面的背景下甚至可以用睡梦龙舞龙尾的奇怪配招，当然这配招在六代之后就瞬间变得冷门了，因为仙系的出现。而仙系出现不仅使得这个配招变得冷门，更是使得辉石哈克龙和甲壳龙近乎绝迹，成为了过去的传说。

不过迷你龙闪一直是在不断产生，拦都难不住。要用哈克龙的话套路和过去基本没什么两样，龙系能扛水火电草四大特攻，努力重特耐，睡觉下物耐也相当靠谱，所以还是用睡梦神奇鳞片辉石，只不过必须要带一个能动仙的技能，可以选择电磁波或者剧毒，也可以选择钢尾（哈克龙头还不够硬，用不了铁头）。如果还是希望哈克龙用传统最强配置睡梦龙舞的话，那么队友必须要能诱捕仙系，比如阿罗拉臭臭泥，砖头三地鼠这种，不然哈克龙上场就是给对面仙系送机会的。

双打中哈克龙难以发挥出什么优势，还是安稳地呆冷板凳上吧。

配招：

抽一脸（重HP特防+）：睡觉+梦话+龙尾+铁尾/龙舞/电磁波/剧毒

Anti：

作为时代变迁的车辙，哈克龙目前基本上很难像五代那样能给队伍不小压力了，不带龙舞的话实在没啥太大的威胁，哪怕带铁尾仙系仍然能够读睡觉或者龙尾上场，并没有太大的压力。把自己场上钉子扫了，对面的哈克龙也就相当于在耗自己的PP而已，而且和尾巴相关的技能大部分都有着捉急的命中，摊手。

NO.149 快龙 龙/飞行

特性：精神力/多重鳞片

职能：强化、破盾、救场、炮台、队医、物盾、特盾、龙盾

评估：80速度的“快”龙，果然肥大才是正确翻译。

肥大因为肥大在五代得到多鳞前一直被暴飞龙给压在身下，然而一得到多鳞这个神级特性就瞬间翻身了。作为一个准神，肥大的种族就不用说了，相当华丽，每项种族都有可取之处，最高的物攻和龙舞强化使得肥大主要以物攻手的样子出现，而心魂那只神速的迷你龙也让快龙终于有了快的地方。特性上没啥好选的，除非你想让肥大继续被各种按在地上摩擦，否则还是选多鳞吧。多鳞这个特性在普通PM中仅此一家，而神兽中的多鳞洛基亚和月神都成为了大受逼的存在，所以肥大……一般还是利用多鳞为自己提供一次强化的机会，或者强行救场，当然因为多鳞的特点，当受也不是不可以，风格就任君选择了。

最常见的肥大当然是龙舞型。在仙系出现之前，龙舞龙火地是没有盲点的，当然在仙系出现后好像还是没有盲点，但力度就捉急了，因为肥大主要靠龙本输出。不过Z技能给了肥大暴飞龙这类有着飞行属性却没好飞行物攻的家伙一些选择，所以乘着环境的东风，肥大也可以选择龙舞后Z飞天，当然，Z逆鳞也是一个追求爆发的好选择，如果队伍中有着地鼠磁铁这种抓钢的手段的话。弱点政策是肥大的一个经典选择，有着满血多鳞时基本没有什么攻击能一击干掉肥大，相当容易骗到克制攻击给自己加攻击力，加上一段龙舞后威力更是毁天灭地。肥大是个相当强劲的技能库，虽然龙火地和Z飞天看起来很不错，但神速铁头冰拳这些也是不错的技能选择，尤其现在80速龙舞一次并不能保证先手，没神速的话很容易被美丽、围巾忍蛙（或许各位会有些奇怪，但我目前用的就是围巾的变幻自在）、M胡地、一大堆围巾80速以上的家伙给超速救场，所以肥大尤其是弱点政策的肥大还是很有必要带神速的。

五代的巨龙队是很常见的一种队伍模式，主要思路就是磁铁抓钢然后一物一特两只暴力龙系突突突。现在当然多了个仙系盲点，一个磁铁解决不过来，但思路还是类似的。要用好暴力的龙系，需要队友能够处理钢系盲点（最好抓死）和各种仙系（可以拿毒系去防）。专爱头巾的肥大在五代也是非常常见的一种，头巾神速有着不错的清场能力，极攻砖头逆鳞也能够强行破盾。目前在高速脆皮横行的现在这种肥大还是有一定的市场的，收割和救场能力相当不错，不过要注意超场的影响，一定要带上铁头适时读一读蝶蝶。

初代只有肥大一家是龙系，所以得到了特殊的关爱，特攻技能中火电冰都会……好吧也不特殊，毕竟肯泰罗卡比等一大堆普通系都会火电冰，不过对于肥大来说特攻端有着暴风和龙星两个大威力双本，而且补盲技能显然够用，所以带上眼镜或者命玉（用命玉带鸟栖，嗯）当炮台也是很不错的，很多上来挡肥大的物盾都会不知所措，尤其是鳍鳍这种上来吃个十万暴风还是挺茫然的。

不同于减伤果子，肥大的多鳞只要满血就能生效，而肥大又的确会鸟栖这样的稳定回复，所以利用鸟栖能频繁利用自己的多鳞特性，而替身也能继承多鳞特性，满血下替身很多时候是不容易破的，所以肥大甚至可以玩替身鸟栖剧毒的搭配，当然这种纯利用状态耗血的战术在鳍鳍这个大毒瘤出来后受到了相当大的冲击，不过一个盲点并不意味着不能用，毕竟也不是每个队伍都带鳍鳍。我个人用的最多的肥大其实是电磁波鸟栖龙尾地震的肥大，在六代仙系出现后也还算能耗得起来，不过在现在基本拿不出手了，只能感慨时代变迁。

肥大其实有着除雾和铃铛这两个技能，不过前者意味着肥大不能用梦特，这比天蝎还伤，至少天蝎我还真用过怪力钳除雾，但肥大这个本身就怕钉子的实在没啥必要放弃梦特来扫钉子。铃铛对于格子相当拥挤的肥大相当难塞进去，虽然听说五代前肥大主要是通过摇铃铛来竞争暴飞龙，不过现在肥大实在没啥必要摇铃铛了，还是攻出去比较适合肥大。

双打中的肥大凭借着多鳞生存能力还不错，配个治愈波动的队友（鳍鳍呆壳兽等）可以变得相当耐草，可以像单打一样玩弱策龙舞，不过逆鳞在双打中变得难用了许多，除非龙Z打一炮，然后皮皮海星啥用聚光灯，不过还是稍微有些不实用，放弃龙本问题也不大。

配招：

龙舞（重物攻速度+，弱策或Z或奇迹果）：龙舞+逆鳞（可Z）+地震/神速/飞天（Z）/火焰拳/铁头选二（冰拳水尾蛮力石刃啥的针对着来）

砖头（重速度物攻+）：神速+逆鳞/龙爪+地震/火焰拳+铁头

炮台（重特攻速度+）：暴风（可Z）+龙星群+大字爆+气合弹/冲浪/十万伏特/冰冻光束/鸟栖（不眼镜时选择）

多鳞大盾（重HP物防/特防+）：鸟栖+替身/地震/神速+剧毒/电磁波+龙尾

双打攻击手（重物攻速度+）：龙舞+岩崩/火焰拳+神速/保护+逆鳞/龙爪/飞天（Z）（也可以不龙舞等弱策）

Anti：

肥大的破坏力还是挺强的，关键就在于它的多鳞特性和隐藏的弱点政策让它的强化能力和威慑力相当突出。某些破格可以搞肥大，比如围巾黑冰，岩崩的鼹鼠（这个打不死）。另外一把钉子把多鳞破了后肥大的威胁就会下降不少，如果能给肥大下个状态就更舒服一些了。另外鳍鳍依然可以作为还没怎么强化的肥大的天敌，一个自然之怒无视多鳞打半血，再一个月爆肥大怎么都扛不住，还不用担心触发多鳞。如果是神速肥大，那么围巾蝶蝶上来挡还是比较舒服的。此外如文中提到的，各种围巾众和百变、小乌鸦是能够救肥大的场的，如果没带火拳那么草钢辉夜这些到处撒种子的一般和肥大对攻也能占优势，没带地震则肥大一般动不了火钢。可以说仙系越强势，传统的龙系压力越大，所以目前来看肥大掉下OU又爬上来是飞Z飞天的影响，再不明白肥大类型时首先还是需要用钢系试探一下，注意保护好自己的仙系（基本上都是卡璞了）。

NO.150 超梦 超能

特性：压迫感/紧张感

职能：炮台、强化、破盾

评估：和720的最强之争永远是无法终止的话题。

作为初代一级神的超梦，毫无疑问是非常多玩家心中强无敌的象征，然而我自己用超梦的次数并不多。超梦有着神兽群中突出的速度，仅次于攻迪和速迪、美丽位列第二梯队，加上神兽级别的特攻水平和广阔的技能学习面，超梦毫无疑问是个标准的炮台型PM。比起强力的速攻，超梦的耐久在神兽中偏低——对于神兽而言偏低，吃不下720的命玉剑舞神速，更不用说Y神的恶波和X的占卜月爆了，但眼镜白冰冰光（围巾龙星），满攻虫神UT，各种非强攻手的本系技能还是能吃下的（满攻海皇沸水，满攻古拉断崖之剑），另外M鲁卡恶波、无攻鬼龙影击这种都是不怎么致命的技能。所以超梦的定位就已经比较清晰了，利用自己的高速和广阔的克制面进行输出，同时尽量不硬抗某些技能，能打死就打，打不死就跑，适时清场比较符合超梦的打法。比起Y梦，超梦能够选择带命玉腰带和相对更高的物耐是自己的优势，更适合定位为清场而不是强突。

超梦在五代获得了自己迟来的专属精神破坏，从而UB中的小蛋也很难挡下超梦了（满攻命玉精破能过半极限物耐小蛋）。其他的冰光打各种龙、大火打虫神草钢螳螂鬼剑，波导弹/气合弹打钻石噩梦都是比较常见的，但值得注意的是在月神闪亮登场后，超梦如果不带上阴影球是打不动月神的，这对于超梦紧张的格子是个非常大的考验，当然这个家伙也可以交给队友来解决。七代新加的两个一级神对超梦都有着不小的威胁，不过超场的出现让超梦的破坏力更胜一筹了，当然超场和速度更快，力度更恐怖、物耐端更脆更怕先制的Y梦更搭一些。

超梦有着冥想这个强化技能，不过个人感觉冥想更适合Y梦进行一些，因为后者速度更快，能稳定超过M耿鬼，不用冒着猜拳的危险，虽然说命玉超梦输出比Y梦高一些吧。

超梦也会鬼火电磁波，给日神Y神一个烧伤还是挺爽的，对于前者来说是基本上废了，对后者也算是废了欺诈和偷袭这两个重要技能，所以如果不需要超梦打某些PM可以带上鬼火干一干。另外超梦会挑拨，对于某些首发撒钉的古拉钻石有奇效，不过这样玩还是挺心跳的，因为超梦随便吃一个技能就很不舒服，在都是满血的情况下和它们两个对攻不是一个理智的选择。

另外因为UB中可以用接力队，所以超梦作为速度快且耐久看起来还行的一个PM可以高速放墙，给后面的画狗占卜接力啥的提供机会，虽然看起来比冰九尾要麻烦多了，不过优点就在于隐蔽，而且很少被攻迪首发挑拨，还可以选择魔装反射（滑稽），如果想要迅速退场还可以玩自爆。类似的道理也可以让超梦放重力空间啥的，虽然不是特别实用吧。

双打快节奏的情况下超梦作为一个高破坏力的PM在和宝石三霸对拼中并不占优势（这里提的是携带神兽有数量限制的VGC规则），因为力度还没有突破天际，本系精神爆破没法1HKO任何没弱点的神兽，比起占卜X在神兽位置上没啥太多的竞争力，造墙啥的辅助用法又不如更稳的恶作剧，出场不算太多吧。（主要这种规则下很容易形成模板队……）

配招：

标准炮台（重特攻速度+）：精神破坏+（大字爆+冰冻光束）/（阴影球+气合弹/波导弹）+挑拨/鬼火/电磁波/冥想/自我再生（最后一个变化技能也可以换成进攻技能）

首发封锁（重特攻速度+，带腰带）：挑拨/魔装反射+精神破坏/鬼火+阴影球+反击

炮灰式造墙（重HP速度+，可选择光土）：反射盾+光之壁+挑拨/魔装反射（首发时可用魔反）+精神破坏/自爆

Anti：

随着环境的暴力化，UB的环境更偏向于对攻和炮灰式防守，像五代时洛基亚鬼龙小蛋那样全受UB队在如今有mega有Z有长接的环境下比较难运行。超梦的稳定anti手其实应该是……阿罗拉臭臭泥，没错，连眼镜蝶蝶那种级别的攻击都能扛下来，超梦这非本的补盲技能基本更没啥压力，自己的追击也能让大部分超梦有来无回，只是有时会遇到鬼火的超梦吧。其他的话比较需要先读，Y神可以读冰光以外的技能上场，有着偷袭的压力超梦基本不敢留场。AV日神、拉了耐久的月神也可以挡超梦，尤其月神可以挡不带影球的各种超梦。鬼剑也能反制超梦，对攻起来超梦不占优势，此外像原始古拉原始海皇这种超梦精破2HKO不掉的PM也可以适时和超梦换血，如果超梦对自己队伍威胁实在太大可以拉着M耿鬼上去拼脸，不过不推荐这种救场。最后，心水被大削，所以心水妹妹的特耐已经不是太能够扛住超梦的冰光影球了。因为超梦的抗性一般，所以并太能吃着攻击上场，所以用围巾虫神、围巾各种龙神压退超梦能一定程度上削弱其压力，然后X神、剑舞720这种强化手也可以对着超梦强行强化。

NO.150 超梦（Mega X） 超能/格斗

特性：不屈之心

职能：Mega、强化、破盾

评估：看来官方还是挺希望把超梦打造成最强的。

超梦在六代时突然获得了mega进化，还出了一部剧场版，使得原本就是一级神的种族再加个100成为了全PM第一种族，直接超过了720，物攻更是丧心病狂达到了190，成为了全PM第一物攻种族，当然第一攻击名号还是在M大嘴娃身上。虽然看起来变成了筋肉男，但X梦的特攻能力并没有下降，虽然有了第二本系格斗，但一般大家要用特攻超梦还是用X梦比较多，所以特攻这154种族基本上没啥用。耐久有了一定程度的提高，但关键的速度没有变化，意味着和M耿鬼还是得猜拳，而且很多X梦不带超本，使得耿鬼更容易读X梦的过肩摔上场，某种程度上对耿鬼反而落在了下风。特性和普通超梦一样相当白板，当然大部分神兽特性都这样，也就没啥好说的了。

X梦获得了格斗属性后瞬间就抛弃了超本，因为过肩摔在UB里可以说是个神技能，因为那些个神兽基本都是胖子，而命中不满威力还低的思念头槌就是个弱鸡技能了。而石刃对于X梦来说可以认为是第二重要技能，能够打凤凰Y神洛基亚这类飞行系，而且耐久提升且失去了恶系弱点使得X梦在面对Y神时比其他两位超梦要舒服得多。斗岩的打击面在UB中有着鬼剑这样的盲点，所以有些X梦也会选择带上地震打鬼剑，也能打打耿鬼古拉，不过这个并不是必带的技能，冰拳和冰光能打M暴飞龙和某些龙神，毒突打X神不给强化机会，如果队伍需要的话也可以让超梦带上。因为X梦有着不错的逼换能力且怕鬼火，所以替身也有一定意义，其他的挑拨鬼火这些技能可以认为是常规技能。超梦的一大遗憾是不会打落，这让超梦在打鬼系时没有什么太好的方法，所以需要的话也可以把思念头槌用上超能系还不错的打击面。因为X梦基本打不动M勾魂盆栽这种，所以也可以带个魔装反射把勾魂的鬼火弹回去，这也是X梦少有的能突破勾魂的方法。

X梦也可以选择健美强化，一段物攻后输出还是比较爆炸的，加上自己速度本来就非常高，对上物攻古拉健美还是有着不错的威胁的，也有着吸收拳可以续航，不过这种用法下超梦的格子就非常紧张了，对于鬼剑这种盲点需要队友协助搞定。替身吸收拳健美石刃或者冰拳的破受能力还是相当强大的，这种超梦甚至可以不mega替身诱惑Y鸟臭臭泥这种上场，然后突然Mega健美，这样打的话理想情况下可以稳拆一些联防（有着M勾魂这种稳定anti的还是算了）。

（神兽的双打分析我可以说是完全不在行，虽然写了一些，想了想为了不误导人还是删了，如果有好心人可以做一些补充。）

配招：

UB的斗神（重物攻速度+）：过肩摔+石刃/冷冻拳+地震/毒突/思念头槌/冰冻光束+挑拨/鬼火/魔装反射

巨大化（重物攻速度+，可适当拉一些耐久，也可以HP拉过404对着神蛋替身）：健美+过肩摔/吸收拳+石刃/冷冻拳+替身/地震

Anti：

X梦的画风和其他两只超梦有着非常大的区别，由于超本带得频率不多，所以反而Y鸟、日神这种靠挡超本上来的不太稳了。月神M勾魂鬼龙M螳螂挡X梦还是非常稳的，毕竟超梦没啥靠谱的恶系技能。如果没有地震那么鬼剑也可以非常稳地挡下X梦，M耿鬼也能抓一抓X梦。X梦对于很多打击对象需要依赖石刃，这也意味着不稳，物耐Y神吃满攻X梦石刃是死不了的，反过来死亡之翼能打残X梦，欺诈能直接秒掉无耐满攻的X梦，加上石刃的Miss率，满血X梦和Y神对攻是落下风的。如果没有冰光或冰拳，那么威吓的M暴飞龙是能对着X梦强行留场对攻的（不过石刃特效是CT，嗯）。总的来说X梦物攻看起来吓人，不靠属性挡起来也确实吃力，但有属性抗性后威胁并不是特别大，所以最好在组队时就要想好怎么针对X梦。

有些吧友建议我先写七代，我看了看七代也就五十来只能写的PM，所以决定按照大家意愿来了我原计划是打算等七代资料片定点信息出来后再写七代PM有了定点后的分析的，不过到时候六代写完了还可以再补一遍七代的PM，嗯，应该就是这样了……（打乱顺序还是很不舒服啊，迷之强迫症）

NO.150 超梦（Mega Y） 超能

特性：压迫感

职能：Mega、高速、炮台、强化、破盾

评估：其实我很好奇为什么把尾巴（？）装头上就变强了。

和X梦类似，Y梦是全PM最高特攻种族，而且因为没有大力士这种BUG特性，Y梦实际上也是全PM第一特攻，虽然这个称号没啥特别意义，特攻输出还是比不上命玉超梦，不过对于Y梦来说，增加的能力中最有用的果然还是10点速度，意味着M耿鬼也赶不上自己的速度了，虽然还是没超过150速还是很难受吧。Y梦的物攻也加到了150，而且物耐反而还下降了，意味着如果极限物攻，Y鸟一个欺诈能打死两个Y梦了，当然这没什么特别的意味，没人会拿Y梦当物攻手，比起X梦除了速度外没啥优势。特耐比起普通超梦有了一些提升，使得满攻珍珠空间切割基本2HKO不了自己，可以考虑和珍珠这类特攻龙神强行换血了。

给超梦带上了Y梦石就意味着你是来指望Y梦进行输出的，虽然输出比不上命玉超梦，但更高的速度和不会自残的超高攻击意味着无损清场，不会出现超梦命玉自残然后被神速720或者影击鬼龙给收掉，而且也可以选择冥想提升收割面积，尤其对着威胁不大的龙神和受720时，一段冥想的破坏力是相当惊人的，加上自己在UB中的高速，清理掉一些盲点后是有着非常强大的清场能力的。

Y梦基本上和普通超梦在输出端没啥区别，而因为道具锁定用法甚至还不如超梦多样，鬼火挑拨替身这种三个超梦都能带的技能同样也适用于Y梦，而放墙反击这类适合搭配腰带的用法Y梦是干不来的。Y梦的用法就是输出，简单粗暴明了，无论对手还是自己都是心知肚明的。

配招：

破坏（重特攻速度+）：精神破坏+冥想/替身/挑拨/鬼火/魔装反射+（大字爆+冰冻光束）/（阴影球+气合弹）

Anti：

Y梦和普通超梦的盲点基本一致，只不过有着更高的速度所以对于M耿鬼、围巾画狗这种没啥压力了。阿罗拉臭臭泥、Y神、AV日神、月神、鬼剑这类盲点和普通超梦一样，详细内容可以参考普通超梦。因为Y梦的物耐降低了，所以影击鬼龙、原始古拉和Y梦对攻起来更稳了，尤其原始古拉断崖之剑拉满物攻是能大概率1HKO掉Y梦的。另外等UB新毒瘤玛夏多出来，Y梦应该也是其猎物之一。

NO.151 梦幻 超能

NO.？ 初代总结

图鉴号：001~151，实际写了正好100只PM，包含15只Mega，9只亚种。

属性统计：钢系2只，龙系3只，鬼系3只，恶系4只，妖精系4只，格斗系6只，冰系7只，草系7只，岩石系7只，电系7只，虫系8只，地面8只，火系9只，超能系14只，飞行系16只，普通系16只，毒系17只，水系18只。

种族之最:

HP：吉利蛋 250

物攻：超梦（Mega X） 190

物防：刺甲贝/呆壳兽（Mega） 180

特攻：超梦（Mega Y） 194

特防：暴鲤龙（Mega） 130

速度：顽皮雷弹 150

感谢@0o淩悾菗射o0和@silver楓的指正

NO.724 狙射树枭 草/鬼

特性：茂盛/远隔

职能：草盾、鬼盾、物盾、中转、破盾、游击、工兵、接力

评估：M艾路雷朵等了两年的对手。

七代的低速环境（表面上）从草主这里就初见眉目，明明是一个射手，却只有70的速度，而且还是御三家中最快的，比肥硕的妙蛙还要慢，实在是匪夷所思。七代的御三家都有着自己的专属技能，而第一只鬼系的御三家狙射树枭获得了一个强力的鬼系技能缝影，不仅有着阴影球的威力，让作为鬼系物攻手的草主摆脱了用影爪作为主攻技能的命运（没错，说的就是你，唯一灵），更重要的是附加特效，被缝影命中的对手被施加黑眼神效果，使得草主的用法就这样和抓人联系在了一起，能够发展出一些围绕着抓人的战术。种族上双攻特防突出，而物耐非常贫瘠，但草鬼这个属性有着宝贵的地面抗性，加上鬼系的普免，草鬼可以说是最适合对抗Z神的属性（反正Z神一般都不带龙本），而鼹鼠、地龙、土猫等环境强势的地面物攻手也能给草主踩着地震提供上场的机会，所以草主重视物耐会更好一些，当然利用还不错的特耐挡水盾也还行。特攻虽然和物攻没差多少，但物攻端有缝影这个技能使得大家都更倾向于物攻向，当然也可以选择减速度打双刀，觉冰的基础威力还不错，可以打打四倍冰的那几个。梦特的远隔（she）目前还无法获得，不过让所有技能逃离被头盔火躯鲨鱼皮的厄运也不过是锦上添花，因为草主主攻技能是影缝，而这本来就不是接触技能，其他攻击技能用的相对还是较少的，主要也就UT叶刃受加成，聊胜于无吧。比起其他几只草鬼，草主显而易见的优势就是鸟栖这个稳定的回复，这也是帮助草主脱颖而出成为地面中转的优先选择的一个重要原因。

如果其他什么都不带，就说缝影这个特效本身，当你缝影射到一只火钢，你就知道下回合这只火钢肯定不会换了，减少了双换先读的压力，可以换上腰带三地鼠强抓（当然现在熔岩风暴火钢很热门，哪怕腰带的地鼠上来也会被秒）。当然缝影的特效不可能只有这些用途，在黑眼可以被接力的五代前，月伊布、铁面忍者、魔墙人偶的接力黑三星是一个很出名的战术，核心理念就是抓人然后强化。有趣的是，草主的本系主攻技能就自带黑眼神，有着接力棒，有着高效强化技能剑舞阴谋，还有着能够续航的鸟栖，一个缝影抓人然后强化到满再接出去的用法就这样产生了。实际上除了接剑舞阴谋外还可以接奇异之风——又一个利用接力条款的漏洞的结果，8点PP的奇异之风，10%的提升能力概率，相当看脸的一个技能，如果真抓的是一个软柿子那么打光8点PP不是难事，不过这个用法毕竟还是偏娱乐性，很难保证草主能够安稳地站够这么久时间，中途被CT的概率还是非常高的。由于抓人后干啥都行，所以羽毛舞这个技能对草主来说也有一定意义，可以迅速弱化至满给接上来的PM更安全的上场环境，也可以给自己更安全的强化环境，如果对方是物攻手那么靠着饭也能比较好地续命，可以将鸟栖换成羽毛舞，不过这样局限性很大，而且惧怕CT。

草主能遗传到诅咒，不过那是大葱鸭通过银行来到阿罗拉之后的事情了，目前银行没开还没法学到。这个对于一二段草主还是个强化的技能到草主突然就变成一个破盾技能了，没错，缝影诅咒又是一个强力的combo，破盾能力非常突出，如果对方没有回复的话更是活不过5回合，适合抓死在草主面前狂妄盘卷的Z神，没错，诅咒是穿替身的，对付替身盘卷Z神的一个好办法就是鬼树下诅咒，虽然比起收获树果的鬼树而言草主下诅咒的危险比较大，不过成功后的收益也更大。这种草主最好极速，尽可能实现先手诅咒先手回复，不然会变成自杀。使用难度还是相当大的，而且除了能够稳破一盾以外收益一般可能没剑舞接力高。

草主也能够通过遗传学到除雾，于是成为了一个有着地面抗性的不怕钉的扫钉手，不得不说进化前的飞行属性帮了挺多的忙。有除雾有鸟栖有缝影有UT，夫欲何求呢？

如果不用接力或者诅咒的套路，那么草主也可以单纯做一个游击手，而且很适合专爱头巾，除了双本UT外，草主有着偷袭这个不错的先制技能。如果不接力，那么也可以选择缝影抓个软柿子剑舞强化到满自己攻，剑舞双本加偷袭也是一个不错的组合。其他的勇鸟觉冰这些补盲技能可以按需要携带，泛用性并不是很强。另外虽然特攻不错，不过纯特攻的草主是放弃了自己的特点，并不是特别推荐。

双打中……好像能用更简单稳定的M耿鬼踩影啊，哪怕是三地鼠这种也是能够锁两个的，草主单打的特点在双打中很难进行发挥，缺少速度和其他突出特点的草主还是不太适合干双打的活，要用的话大概还是利用自己的专属Z来打一炮输出，但是打输出有比草主更适合的人选。

配招：

抓人接力（重HP，推荐拉物耐，不过极速和极限特耐也有自己的道理所在）：缝影+鸟栖/羽毛舞/睡觉+剑舞/阴谋/奇异之风+接力棒

抓人诅咒（重HP速度+）：缝影+诅咒+鸟栖+剧毒

工兵（重HP物防+）：缝影+除雾+鸟栖+UT/剧毒/叶刃/偷袭

攻击（重HP物攻+/重速度物攻+）：缝影（可Z）+叶刃+偷袭+剑舞/UT（专爱头巾）

Anti：

和草主对决很有趣，因为你知道对方一定带了缝影，而且很希望能够抓到你队伍中的软柿子。首先缝影是有局限性的，作为鬼系技能是命中不到普通系的，所以某些普通系（比如小蛋）可以大胆地上场挡草主，当然前提是你得有剧毒而且确认对方没替身。另外缝影命中对方后，对方仍然可以用UT、VS、接力棒等技能逃脱，而且鬼系PM是无法被踩影的（虽然很少有鬼系PM对着缝影上吧，大概就M勾魂可以适用于这一条），因此UT土猫是可以中转草主的。对付草主基本上就一条准则，让草主永远对上的是能够对它产生威胁的PM，所以好坏星这种看起来草主打不动的PM也不要留恋撒毒钉的机会留场，否则很可能被草主抓住机会强化接力。如果能让草主一直面对着自己不能留场的PM，那么草主的各种缝影套路是很难玩起来的。

NO.727 炽焰咆哮虎 火/恶

特性：猛火/威吓

职能：恶盾、火盾、中转、游击、炮台、双打辅助、物盾、特盾、救场

评估：七代Furry劳模担当。

可爱的小火喵就这样成为了兄贵，历史总是惊人的相似。凭借着这看起来肉肉的样子，火主成为了一个有着不错耐久和攻击的重装战士身板，除开速度不看，每项能力似乎都可以评价一声不错，比起五代血高防低虚胖的二师兄，本代火主的能力分布其实挺不错的。火恶的属性只有黑鲁加那一家子和火主，而火主的耐久是要更优于高速高攻脆皮的黑狗的。火恶能够抵抗鬼火双本，而且火主速度比嘎啦快，意味着在和嘎啦对攻中处于优势，但嘎啦有骨棒补盲，而且火主缺少回复，非常容易被压血，再加上火主没追击也留不住嘎啦，所以单打中很难看到用火主去check嘎啦的，这也是双打中火主比单打中常见的原因之一，节奏更快的环境对回复能力的要求就更低，单打中的火主受钉子和换人节奏的影响很难发挥出单点对攻的实力，并不容易见到（如果有个追击肯定出场率会高不少）。梦特威吓是个相当诱人的特性，有了这个特性的火主双打肯定能成为大热的存在，而在单打中中转起嘎啦M巨金怪这类物攻手也会更舒服一些，就等什么时候梦特开放了。

目前还不会打落的火主有着自己的专属恶本DD金钩臂，和神圣之剑一样无视对方的回避率物防能力变化，威力也高于咬碎，是个相当稳定的输出技能，能打击变小吉利蛋这类恶心的东西，专属Z的威力也相当不错，所以目前这个技能基本是必带的。另一个新技能地狱突刺可以让对方接下来两个回合不能用声音类技能，首先想到的就是仙布，不过目前仙布在OU环境中相当少见，而女皇很少会和火主换血（加上目前也没沙奈朵Mega石），所以还没什么人带，或许在UU环境中这个技能会稍微多一些。和草主一样，火主也拥有着剑舞和阴谋两个双攻爆发强化技能，也有着健美这个坦克强化技能，然而恶系的火主却不会鬼系草主的偷袭，实在是无话可说，这让低速的火主强化非常难受，而且也没草主的缝影，强化环境更是相当恶劣，如果配合空间则速度有些偏快，而且也有着嘎啦这个难以竞争的空间打手的存在，所以火主并不怎么适合单兵强化，也是一个需要等着喂速度的终点，或者也可以Z大晴天这样用，不过双本盲点还是不少的，就说一个老班就可以把全部的努力给废掉，更不用说鳍鳍这种大众盲点了，虽然目测放晴后对攻火主并不吃亏，不过可以用Z放晴的火系实在太多了，可能火主还是要等到威吓解禁才能拥有自己独特的优势（比起疯狗有第二本系）。目前最适合火主的应该还是强行发挥出自己耐久和抗性的优势带上AV背心对攻游击，可以稍微中转中转没有气合弹的蝶蝶和各火系攻击手，不过弱钉的劣势在这里，也没有炎帝的强势输出，还是有些不舒服的。双本选择火推和DD金钩臂，游击技能的UT，最后一个格子可以选择打火钢毒系的地震，或者下马威偶尔磨血救救场，（目前恶系比较少，或许环境再剧变一次可以选择十字切），不会毒突和石刃很遗憾，使得虽然不怕仙但也打不动鳍鳍。其他的挑拨鬼火吼叫这些技能都有带的价值，不过速度有些太慢了，挑拨的对象范围相对太少了，而鬼火也不足以让火主在攻击手面前强行留场，最多读换时用用，不过火主特别容易勾引上鳍鳍和其他火系所以实用性相对偏低。火主是个直立人型的PM，我想定点应该能塞给火主不少好技能，目前还是稍微有些贫招的。

火主在VGC环境中作为一只唯一的火恶，无论是输出还是防守都相当不错，换血能力相当强大，而且最重要的是有着下马威，而且对蝶蝶在对攻上是有优势的，专属Z的爆发力也相当不错，对冰九尾雪天的破坏力相当强大，也能击破花龟组合，对于空间队的压制力也相当不错，看起来比起单打，双打是火主更好的舞台，尤其在威吓解禁后。

配招：

四攻（重HP物攻+，可AV可Z）：DD金钩臂（可Z）+闪焰冲锋+UT+地震/下马威

Z晴天（重物攻速度+）：大晴天（Z）+闪焰冲锋+DD金钩臂+剑舞/地震

双打（重HP物攻+）：下马威+DD金钩臂（可Z）+闪焰冲锋+挑拨/保护/吼叫/鬼火/大声咆哮/UT

Anti：

目前来说单打中不太能够见到火主，可以说鳍鳍是火主怎么都打不过的存在（Z放晴这个理论上可以，不过现在还没怎么有人用），更重要的是缺少回复弱钉子在过劳之前就容易死，所以第一要务是先给对方一把钉子，然后多游动起来，适时用高威力技能砸一砸火主压低血量。要注意火主带地震的不少，所以火钢不要傻乎乎地挡上去。因为火主的技能都是接触性的，所以头盔土猫保姆鱼这种可以很舒服地给火主磨血而且火主基本也打不动他们。因为火主没有先制，所以很多攻击手可以借着抗性上来打输出，比如卡璞利亚斯、智蛙这种。因为火主速度慢缺回复而且抗性看起来不错，所以压血难度不是很大，打着打着火主就很容易进入斩杀线了。

NO.730 西狮海壬 水/妖精

特性：激流/湿润之声

职能：水盾、仙盾、特盾、炮台

评估：七代伪娘本担当。

水系御三家逆袭的又一成功案例，历史又是惊人的相似。作为玛丽露力和鳍鳍以外的第三只水仙（嗯……鳍鳍图鉴好像在水主后边），水主有着最高的特攻和最贫瘠的物耐和还不错的特耐，基本上定位和火主有些类似，对攻能力很强，但在6V6单打中因为速度缘故比较难受，不过比起火主弱钉子和各种被头盔恶心，作为特攻手的水主可以套上眼镜玩炮台输出（比起某水马有着冰光），而且和自带场地的鳍鳍有着很大不同，至少水主带起沸水来可以更理直气壮了，也可以选择睡梦回复。不过水主的专属和梦特比起另外两只御三家有些迷，虽然很符合海妖形象，不过作为类似皮肤的特性却没有提供威力加成，而普通系最高威力特攻是高音（巨声），和冲浪威力一样，如果你强行提破坏死光那么水系也有加农炮作为对应，唯一有所区别的可能还是在于变化技能上，比如灭亡之歌变成了水系使得水免队友可以免疫灭亡之歌效果强行站场，双打中高音也可以当一个命中满格的浊流来用，有一定意义但是没有另外两个御三家的梦特实用。比起特性，专属技能就更加迷了，和冲浪威力一样的泡沫的咏叹调，名字非常长但特效对于对手来说却是个正面效果，而且要能够造成伤害才能够有效，不像萌虻的花粉团那样可以给队友回血，水主这一口给队友可是一发结实的毒奶，虽然说水主的专属Z需要这个技能触发吧，不过单打中烧伤是相当常见的，这一发下去相当大概率给对手奶一口（尤其对于M妙蛙这种被烧伤专业户），大多数人应该宁愿放弃专属Z也不想看到这种情况，而且沸水水压显然更加实用。

虽然水仙是个很适合物耐的属性，不过用物耐的话其他两只水仙比水主的物耐都要好得多，而水主也没有稳定回复这个一下子就能脱颖而出的优势，而水主本身有着在水系中相当优秀的特攻（非神非Mega下应该只有智蛙和弱丁鱼特攻比它高了），而且水仙本身就是一个不错的攻击属性，所以水主当起炮台来很不错。水仙本系中都有高威力的稳定技能，补盲技能也算是水系该有的都有了，冰光就不用说了，而水主也很神奇地能够学会精神强念，也就是说能够打动妙蛙和各种水毒了，能量球也是一个不错的技能，如果需要水主打水系尤其是水地的话，另外针对热门的草钢，水主也可以选择觉火进行针对，这样看来水主的打击面还是挺广的，如果能有水马的速度大概也是能成为冷无缺的存在吧。

因为水主的特耐在拉满HP后相当靠谱，挡智蛙和各种龙星是相当稳的选择，所以可以选择睡梦的配置来保证自己的血量，对于物攻手也有沸水的威慑在，如果脸好的话还是挺难缠的，这种用法下甚至可以选择极限物耐协助中转一些UT和打落，不过千万要意识到水主不是一个专职物盾就是了。

水主很遗憾没有得到剑舞和阴谋使得七代御三家成为史上唯一的存在，事实上水主连冥想也没有，基本上也没啥可以强化的了，大众的Z求雨自我振奋这种就不说了，对于水主的实用性不高。作为一只海妖，我想水主应该能在定点中得到挡路来玩挡路灭歌抓人玩，戏法可以配合眼镜，其他常见定点对于水主来说应该没啥太大的帮助，有用的水主应该也得不到，摊手。

双打中的水主主要应该也是司职炮台，作为有着高威力Z的高特攻水系可以扔雨队玩爆发，靠谱的特耐也可以强行吃着蝶蝶精神强念、鸣鸣十万啥的打出一发专属Z（带上背心更稳），不过由于速度缘故很难完成收割。虽然有着鼓掌，不过这种速度很难让水主能够鼓掌到保护，所以也没啥意义。灭歌尤其是梦特的灭歌配合水主不错的特耐可以作为灭歌队战术的一个发起点。能量球对于水主在双打中尤其是VGC中意义大了不少，意味着能够突破风速狗-海兔兽-辉夜防守轴（当然突破辉夜需要一定的脸，沸水烧了就舒服了），而水主自身特耐是常见的攻击性雨队的不小障碍，如果配合起嘎啦的话水主对于雨天的威胁还是不小的。另外，自我暗示也是个有趣的技能，尤其在头疼自己的嘎啦的特攻等级经常浪费时。

配招：

炮台（重HP特攻+，可拉一些速度，眼镜/命玉/剩饭）：沸水/水压/泡沫的咏叹调（Z，如果你要用的话）+月爆+冰冻光束+精神强念/能量球/觉醒力量火/剧毒

睡梦（重HP物防+/重HP特攻+）：睡觉+梦话+沸水+月爆

双打炮台（重HP特攻+，突击背心/命玉/树果/Z）：泡沫的咏叹调（Z）/水压/沸水+月爆+保护/能量球+冰冻光束

Anti：

如果对于打击面看起来很广的特攻手不知道怎么办的时候，一个神蛋解决一切难题，皮可西等不被水主的那几个技能克制的能力特盾同理。作为一只特攻仙，水主同样也是阿罗拉臭臭泥的捕猎范围，虽然比起鳍鳍有可能会被沸水烧吧。如果能够试探出水主的四个技能，那么挡起来就没什么问题了，没有精神强念可以找妙蛙超坏星毒刺水母，没有觉火那么上草钢鬼蝉，没有能量球那么很多特耐不错的水盾都可以顶上，没有冰光的话那么时拉比这类草盾是觉火打不动的，so，把水主所有技能列出来能打的范围相当不错，但毕竟只有四个技能格，怎么配都有没办法突破的存在。水主的物耐非常一般，所以哞哞这类速度比水主快的攻击手都可以借着水主的攻击上场来进攻。同样，水主速度一般而且回复不咋样，也是属于容易被压血的对象，而且没有强化的压力，各种盾牌中转起水主来并不是很困难。

NO.733 铳嘴大鸟 普通/飞行

特性：锐利目光/连续攻击/强行

职能：游击、炮台、强化

评估：连续三只完全进化型60速了……相当残念的一个速度啊。

可能是被六代家门鸟的表现给吓了一跳，这代家门鸟研究起来各种难受，不过外形其实挺对我胃口的，至少比五代家门鸟看着要舒服许多。在火隼清新脱俗地成为了火飞后，七代的家门鸟又回归到了普飞大家庭，并成为了历代家门鸟中最慢的一只，虽然物攻突出，双耐也非常水桶，但和传统家门鸟的速攻流节奏不太一样。三个特性中锐利目光家门鸟大众特性无视，连续攻击顿时让人心头一跳，但不同于有着本系冰锥的刺甲贝和飞弹针的M赫拉和扫荡拍打的围巾奇诺栗鼠，家门鸟虽然有着连续攻击必备的岩石爆破和种子机枪，但缺少上述PM的本系高威力连锁技能，本系有着乱击这个连锁技能，但威力算上5次才75还不如报恩，而且命中还不是满的，简直无话可说。特攻达到了75，梦特是强行，看起来打特攻输出非常合适，但翻翻技能表，十万火急一个都不会，飞行特攻技能也没一个（没错，连空切都不会），能加成的也就能打打岩石系的钢炮，而走物攻的话同样也没有什么好的受加成技能，能加成的有点用的技能也是能打打岩石系的钢翼……好吧不说废话了，总之强行这个特性对铳嘴大鸟来说基本没啥意义，还是用连续攻击比较划算。

铳嘴大鸟赶上时代同样获得了一个地域气息浓厚的专属技能鸟嘴加农炮，这是一个类似气合拳发动的技能，不过不会被攻击打断，在蓄力期间受到近身攻击会让对方烧伤，但是威力相当拙计，如果有150的话或许还可以开发出替身鸟炮的战术，但100的威力连本身就有的勇鸟都不如，加上铳嘴大鸟的物耐也并不出色，这个技能实际上相当地鸡肋和难用（虽然这只鸟的确让我在飞行天王那跪了几次，因为我一队弱飞的物攻手），这个技能如果要发挥出作用最好配合替身，利用鸟炮的特效威慑住对方给自己造替身的机会，也可以利用对方读这个技能换人时利用硝基冲锋给自己提速来保持速度压迫，虽然说铳嘴大鸟这样子玩对岩石系基本没什么办法，不过目前岩石系出场率很一般，偶尔还是有奇效的。

铳嘴大鸟主要的用法还是围绕着连续攻击来，比起能够破壳的刺甲贝和有着恐怖基础输出的M赫拉和速度力度都还行的奇诺栗鼠，铳嘴大鸟的优势实在不怎么突出，或许可以用用Z顺风给自己提升两段CT率，比起强运的乌鸦头头和波克基斯，铳嘴大鸟只能达到50%的CT率，不过连续攻击每次攻击的CT率都是独立计算的，也就是说这差不多算是稳定提升了50%的输出，比起其他的Z顺风使用者看脸的程度稍微少了一些。同样作为连续攻击的使用者，铳嘴大鸟可以选择王者之证来玩HAX，虽然一般来说比不过刺甲贝和奇诺栗鼠，因为铳嘴大鸟的基础速度实在太慢了，或许需要配合硝基冲锋。另外铳嘴大鸟有着UT，所以可以类似奇诺栗鼠CB四攻，主要区别在于有着飞行本系以及……铳嘴大鸟有着燃烧殆尽可以打死那个万恶的草钢，愿被草钢弹死的围巾鼠们能得到安息。

特攻端有着核心技能本系爆音波和燃烧殆尽，加上还能看的75特攻，铳嘴大鸟带上眼镜玩特攻高威力技能输出流，不过比起速度和特攻更高、技能学习面更广的爆音怪没啥优势（爆音怪68的速度都能俯视这只鸟……），比起大王燕也只有燃烧殆尽这个优势，而速度方面则是几乎差了一倍，而且最重要的是大王燕有着胆量特性，根本没法比，所以也只有偶尔阴阴人的作用了，不可能成为主流用法。

另外铳嘴大鸟也有着剑舞这个强化技能，剑舞飞本加两个连锁技能看起来很不错，如果速度能再快个40的话。铳嘴大鸟这个速度再强化只是给人当靶子用的，因为它连电光石火都不会。Z顺风或者硝基冲锋可以稍微缓解一下剑舞遇到的困境，不过那样的话就只剩下两个技能格子了，带哪两个攻击技能又是相当让人头疼的问题，反正不管怎么配都会有一大堆盲点，相当无奈吧。

双打中铳嘴大鸟自然是要放顺风了，由于鸟嘴加农炮的设定导致一回合可能烧俩，这个技能的实用性有所提升，主要思路还是利用鸟嘴加农炮的威慑力来放顺风吧，除此外也没啥能干的事情了——而且双打中大部分攻击技能还不是接触性的。

配招：

游击（重HP物攻+，专爱头巾或者突击背心或Z）：勇鸟/鸟嘴加农炮（可Z）+UT+种子机枪+岩石爆破/报恩/燃烧殆尽

提速（重物攻速度+，可选择王证）：顺风（Z）/硝基冲锋+勇鸟/鸟嘴加农炮+种子机枪+岩石爆破/报恩

我就是要用鸟炮（重速度物攻+，剩饭）：鸟嘴加农炮+硝基冲锋+替身+种子机枪

烧死那只草钢！（重HP特攻+，专爱眼镜）爆音波+燃烧殆尽+UT+觉醒力量地面

Anti：

无论怎么配这只鸟都对火钢没太大的办法（觉地？），需要注意的也就是草钢虫钢这两类四倍弱火的，尤其是螳螂更是需要注意鸟嘴加农炮和铳嘴大鸟的火系技能，而满HP草钢吃一发无特攻燃烧殆尽也会被打残（约8成），而对于没火系弱点的钢系（企鹅火钢）就挡起来没什么压力了。当然，家门鸟只有60的速度，而且耐久一般，直接欺负一下比拿盾去挡要合理许多，哪怕极速硝基冲锋一次也过不了130速，基本上在目前的环境中属于速度垫底的攻击手了（除开空间的），而力度也不足以秒掉不被克制的高速脆皮（算上抵抗更没压力了），基本上不陷入对手的节奏的话，铳嘴大鸟是很难对常规队伍造成什么威胁的（OU环境，不过铳嘴大鸟应该最多RU水平，甚至可能更低）。最后，作为一个弱钉子的家伙，习惯性提一句撒钉子。

NO.735 猫鼬探长 普通

特性：蹲守/强壮之颚/适应力

职能：游击、破盾、炮台、空间打手

评估：老实说，在日月宣传片看到这家伙使我对阿罗拉PM颜值的期待下了一个档次，如果宣传片里是萌虻多好。

川普鼠和上一代的家门鼠有些类似，都具有相当不错的物理输出能力，然而过分的是45的速度，这速度能抓到拉达我表示很怀疑。物攻相当突出，三个特性也都对物理输出有着正面加成，速度相当残念，基本上是需要靠着空间才能先手的一个速度，然而阿罗拉地区一大堆低速输出手等着空间，而猫鼬的总种族很一般，与低速高物攻却没有高耐久进行配合，低速加脆皮加上纯普的抗性，只能说这个设计相当地川普。但是三个特性都挺让人眼馋的，蹲守是新特性，目前只有猫鼬有，能对换上来的PM造成两倍伤害，如果这个特性放在一个打击面很广的高速PM上势必会造成一阵灾难，但在猫鼬身上却发挥余地有限，因为低速脆皮而且没先制的猫鼬并没有什么逼换的能力，使得这个神特性使用率实际上比稳定的适应力要少得多，适应力配合110的物攻，普本输出还是相当不错的，如果有大爆炸还可以当个超级炸弹用用，可惜不会。强壮之颚和PM的形象是很吻合，这一口牙齿的确可以代言各种牙膏广告，然而对技能有加成的只有咬碎，没错，猫鼬连三牙都不会，更不用说新加的精神之牙了，所以这个特性对猫鼬远没有适应力实用，或许以后遗传技能链完整后会新添一些好技能。

有着高物攻和UT，有地震咬碎这样的补盲技能，首先想到的自然就是专爱头巾四攻游击了，但是这速度实在是慢，而且即便拉满HP耐久也非常一般，对于各种盾牌基本没有什么逼换能力，尤其是蹲守特性这个概念广为人知的情况下，哪怕大部分猫鼬是适应力也会拿盾牌强行对攻，这使得UT这个技能对于猫鼬来说定位就有些尴尬了，因为对面很多时候不换，还不如让猫鼬在有限的时间里打打伤害了。要说逼换能力的话其实猫鼬是有的，那就是哈欠。这个技能对除了输出外其余能力有限的猫鼬来说相当重要，无论是配合蹲守特性打爆发还是对打不动的盾牌逼换搏一发伤害都是可行的战术，另外有一个有趣的事情就是，适应力或者蹲守的猫鼬是珍藏的最高伤害使用者，哈欠加珍藏虽然不如双尾怪手的下马威加珍藏用起来方便，但威力的确挺可观的，命玉极攻蹲守猫鼬珍藏能直接秒掉换上来的无耐土猫，另外Z珍藏也是一个高威力的爆发技能，可以不用先哈欠，上场就开干。虽然和双尾怪手一样这样的配招对鬼系没任何办法，但是不用珍藏也行，报恩本身就有着稳定的不错威力，加上咬碎和地震……嗯，除了把UT换成哈欠外和四攻用法没什么区别。值得一提的是猫鼬有追击这个技能，看起来和蹲守有些矛盾，不过反正大部分用适应力也没什么关系，可以类似卡比那样捕获锁招在影球上的专爱鬼灯耿鬼，虽然适用性并不广吧，另外哈欠加追击也是一个稳定催眠盾或者压血的方法，如果猫鼬的种族再高一些相信这些用法能更好发挥一些。

另外因为和拉达一样有着自豪的牙口，所以猫鼬也有着两个门牙，必杀门牙就不说了，猫鼬有着愤怒门牙挑拨的破盾组合，不过这速度也只能比超低速快一点了，除非浪费大量种族提升自己的速度线，所以我并不是很推荐这种用法。

双打中的猫鼬可以作为空间打手出场，不过比起卡比有着腹鼓和更高耐久支持，猫鼬虽然基础输出不错但被威吓后基本也打不动什么人，而且也扛不住什么伤害，速度在空间中也不是高速，真的只能靠偶尔亮眼的输出伤害惊艳一下，本身就低种族的家门鼠有着一技之长已经很不错了。

配招：

四攻游击（重HP物攻+，砖头/突击背心/Z）：报恩（可Z）+地震+咬碎+UT

珍藏（重HP物攻+/重速度物攻+，命玉/Z/气腰/先制之爪）：哈欠+珍藏（Z）

常规哈欠（重HP物攻+）：哈欠+报恩+地震+咬碎

Anti：

虽然前面吐槽了很多PM面对适应力猫鼬也强行留场的情况，但这往往是最正确的选择，因为蹲守的威慑力的确很高，除非你场上的PM是非常重要的一只，不然一般情况下直接换血比换盾挨一发要划算，而就算是换人也不要换草钢这种看起来可以挡猫鼬的PM，因为它速度比猫鼬慢，而CB猫鼬适应力报恩能打满HP草钢五成多，就算是物耐草钢也会被猫鼬这样给打残，所以挡不如杀，反正是个低速脆皮，要挡的话也要拿M勾魂这种鬼系去挡，适应力还是非常不可小觑的。猫鼬使用方的心理压力非常大，如果你这边有鬼系的话，咬碎和普本往往是个非常纠结的选择，所以很多时候拿个忍蛙这种脆皮面对猫鼬，不怂就是干往往是最正确的战术。

最后……

NO.738 锹农炮虫 虫/电

特性：漂浮

职能：游击、炮台、强化、空间打手

评估：这个外形我觉得给个100速也毫无问题啊……真是强行比川普还慢。

应该是第一只达到500种族的家门虫（没错，M大针蜂都才495种族），可能是特攻分去了一大把种族，使得外形酷炫而且会飞的炮虫是个大低速，不过低速有低速的好处，在特攻成为虫系第一的同时，锹农炮虫的耐久也还不错，虫电双本的打击面也还算可以，显然这是一个具有良好空间打手潜质的PM。因为有着翅膀的缘故获得了漂浮特性（一大堆虫毒表示不服），从而能够中转地面攻击并获得了一个宝贵的地免而更容易入队（再次心疼我耿鬼）。总而言之，这只PM是能够有立身于OU队伍的资本的，虽然不可能成为OU。定点对炮虫的帮助应该比较有限，除非能学会看起来不可能学会的大地之力。

有着一个地免和如此之高的特攻还有着本系的电反（可惜没虫反），首先应当能够想到眼镜四攻的用法（这句话好像在哪里听过），电反虫鸣双本外炮虫有着能量球可以打击水地，不过鉴于虫本也可以打击，所以不是必带的技能。觉醒力量一般都要携带，双本被飞地给抵抗，所以觉冰是一个非常常见的选择，但目前嘎啦热度犹在，所以带能量球打飞地，带觉地打嘎啦鸣鸣（如果没漂浮的话实际上打雷打鸣鸣伤害比觉地高，觉地可以用泥浆喷射替代）也是非常合理的选择，反正一般土猫看到电系也不会轻易上来挡，基本大部分电系都默认有觉冰，但嘎啦则相对比较肆无忌惮一点，钢炮也可以选择带上，如果需要针对哞哞，不过我觉得一般没什么必要。如果电本只带VS的话力度会有些不足，所以带十万打电系爆发或者留场持续输出也是一个合理的选择，不过相对雷电云灵兽这种VS十万都带的情况来说，炮虫的需求相对要少一些，因为炮虫的速度不支持它像雷云那样用十万清场（开空间的话另说，空间下十万单电本就行了）。

眼镜游击毕竟灵活性还是低了一些，电免几乎每队必备，而炮虫有着鸟栖，可以鸟栖命玉三攻，这也符合其炮台的形象，技能选择和上一段一样，可以选择带替身剩饭增加一些先读容错率。

如果不想玩低速，炮虫有着高移可以选择，43的速度虽然看起来很低，但极速高移后刚好能过135极速（M电狗），带上命玉也有一定的清场能力，不过这样用则需要队友先把盲点的血线给压低再上场，强化那回合的血量必须要能够吃下一发攻击，而强化后血线能高于先制的斩杀线就更好了，在这方面炮虫做的不错，格斗和钢系两个先制大系自己都有着抗性，而且不弱水先制，强化后的站场能力还是可以的。最后提一下，炮虫有剪刀断头台，虽然对嘎啦还是没效果就是了。

双打中的炮虫主要就是干炮台的活，开个空间然后突突突，不过对嘎啦还是挺无力的，需要队友帮忙吧，作为空间下的电系AOE，炮虫也是智挥猩的又一个后宫成员，带命玉输出或者AV对攻都是不错的选择，而且能突破电系常见盲点海兔兽是它作为电系攻击手比鸣鸣的优势。

配招：

眼镜游击（重HP特攻+）：VS+虫鸣+（觉醒力量冰+泥浆喷射/十万伏特/能量球）/（觉醒力量地面+能量球/十万伏特）

命玉炮台（重HP特攻+，可以拉些速度过嘎啦，虽然目前嘎啦各种拉速同速竞争根本摸不清速度线，替身剩饭，命玉鸟栖）：十万伏特+虫鸣+觉醒力量冰/觉醒力量地面/能量球+替身/鸟栖

高移清场（重特攻速度+，命玉）：高速移动+十万伏特+虫鸣+觉醒力量冰/觉醒力量地面/能量球

双打炮台（重HP特攻+）：放电/保护+十万伏特+虫鸣+觉醒力量地面/能量球

Anti：

不带觉地的话显然又是一个嘎啦受害者，不过炮虫的打击面和电蜘蛛还是挺类似的，所以能挡蜘蛛的大部分都能挡炮虫，比如万能的特盾神蛋和花仙仙布这类仙盾势力以及AV暴露菇草钢这类不弱虫的草盾，因为眼镜后力度还是挺吓人的，所以不拉很多特耐的话除了神蛋外其他盾要读一下有抗性的技能再上来。电虫双本被飞地也就是土猫天蝎抵抗，不过因为大部分带了觉冰上来挡还是要谨慎一些，其他双本盲点有抗虫的龙电、抗电的钢斗等，大部分特耐出色还是可以挡的，只不过电免最好，因为VS游击起来并不在乎打太高伤害。同样因为是低速所以虽然有地免，挡土猫容易被UT或者石刃打落，挡地龙被火牙或者龙爪打同样不舒服，除了地面抗性外其实炮虫没有几个热门的攻击性抗性，所以要用好炮虫还是不容易的，作为对手可以适当读一读，炮虫的耐久并不是特别高，虽然大部分都会拉满HP，不过大部分暴力攻击都可以做到踩钉2HKO炮虫（比如鼹鼠地震），所以依然挡不如杀，作为游击手的炮虫血量相当重要，所以钉子的限制也非常大，撒把钉子吧~

NO.740 好胜毛蟹 格斗/冰

特性：铁拳/怪力钳/愤怒穴道

职能：炮台、空间打手

评估：阿罗拉唯一一只新增的冰系（不算冰卡的银伴战兽和两亚种）。

这只长的是相当呆萌，以至于我看到这只螃蟹就想摸摸它的大拳头。属性是目前独一无二的冰斗，这是个相当强的攻击属性，前面提到的一大堆格斗系都很希望自己能学会冰拳，而好胜毛蟹不仅有着冰斗双本，更是有着专属大威力冰本冰锤，而且更重要的是受特性铁拳加成，使得冰锤一发下去威力是相当不错，但当这个冰斗只有43速时，冰属性就瞬间变成了拖累（连续两只43速，阿罗拉PM设计师是什么奇怪的恶趣味），因为这个属性在防御上相当糟糕，而冰系著名攻击手猛犸和玛狃拉都有着不错的速度支持，而低速再扯上冰属性真的只能在空间中才有输出的空间了，哪怕是套上砖头后手游击上场也很难找到太好的出手机会。特性基本锁定铁拳，虽然可以健美看起来可以选择怪力钳，但实在没什么必要，因为基本上站不了场，铁拳冰锤增强输出才是更好的选择，梦特怒穴可以在双打中配合队友，不过单打中是没什么用的特性。

基本上好胜毛蟹就和空间黏在一起了，作为空间队中相对少见的冰系爆发物攻手（M暴雪王攻击和好胜毛蟹一样，不过一般是吹暴风雪的），不过好胜毛蟹耐久比较一般而且弱点众多，在空间打手如云且出场率都不高的情况下脱颖而出还真的需要一定的爱。技能上冰锤高威力且在空间下能提一级速度必带，近战大威力本系也必带，剩下两个格子可以选择提一段物攻的健美或者增强拳，因为冰斗打击面已经比较不错了，再带个地震打击水毒基本够用了，不过作为螃蟹的好胜毛蟹也会水系的螃蟹拳，虽然对提升克制面没什么帮助不过带的人还挺多的，如果要打击火系地震和石刃都可以做到，所以要四攻的话我还是比较推荐冰斗地岩，定点可能会给打落，到时候可以替代石刃打击鬼系（目前有追击，不过我真不知道这货能追啥……）。

双打中空间更容易放的话发挥余地更大一些，比如我在前面放的那个队伍就带上了它，因为长的实在戳我的萌点。双打中可以尝试用冰息怒穴的战术，因为好胜毛蟹是唯一一个抵抗冰的怒穴选手所以稍微有点优势（虽然不大），可以和同时会空间和冰息的磨牙彩皮鱼有着不错的配合，虽然磨牙彩皮鱼的速度并不慢，所以我也尝试了空间下刚好速度比好胜毛蟹快一点的滴蛛霸进行冰息配合顺便打击火系，虽然后边这个构想因为稍微复杂了点导致成功率不太高吧，总之双打中作为打手的好胜毛蟹还是挺不错的，斗Z近战能打满HP辉夜9成左右，爆发力还是可以的。

配招：

空间突突（重HP物攻+）：冰锤+近战+地震+健美/石刃/增强拳

双打突突（重HP物攻+）：冰锤（可Z）+近战（可Z）+岩崩+保护

Anti：

基本上单打中见到的好胜毛蟹全是空间选手，所以与其想着怎么挡好胜毛蟹不如阻止空间顺利放出。当然好胜毛蟹比起嘎啦还是好挡许多，冰斗双本被水毒、水超、水仙等水盾抵抗，而且地震也不能像打火系那样打击水盾的盲点，所以呆壳兽及其Mega是好胜毛蟹的完美check，而胖嘟嘟、鳍鳍等水盾也是目前是好胜毛蟹难以突破的存在，不过或许在定点获得打落和垃圾桶后情况就不一样了。如果在空间外看到了好胜毛蟹，利用其丰富的弱点来一波稳赚不赔的换血吧（当然，关键PM的保护仍然是第一要务）。

最后……纪念一下日月第一只蛋闪200字应该有了吧

楼主踏上回家的路了意味着更新开始变得不稳定起来

感谢各位的祝福~楼主活着到家了，不过因为不可能像在学校那样整晚上宅着，所以更新上不能把话说死了。

NO.741 花舞鸟-热辣热辣风格 火/飞行

花舞鸟-啪嗞啪嗞风格 电/飞行

花舞鸟-呼啦呼啦风格 超能/飞行

花舞鸟-轻盈轻盈风格 鬼/飞行

特性：舞者

职能：游击、物盾、接力

评估：……我不可能对这只鸟分四篇写吧。

花舞鸟的形态变化有些类似洛托姆，种族、特性、技能完全一样（洛托姆好歹有个技能差异），唯一的区别是第一属性，直接导致了觉醒之舞的属性变化，这也是四只鸟唯一能学会的第一本系技能，其他的技能池完全是飞行系的技能，不会鬼系火系的鬼火，不会电系的电磁波VS，不会超能系的放墙和一大堆变化技能，所以花舞鸟其实是比较贫招的，不像洛托姆那样初始形态是电鬼所以有着鬼火电磁波痛分这样的好技能。四个属性因为只有第一本系攻击技能的差异，所以完全可以只比较抗性和独特性。花舞鸟有着暴风和剑舞冥想接力这几个相对少有的技能，这是比起其他同属性PM最大的优势，尤其电飞花舞鸟虽然能力全面被闪电鸟碾压，但可以自豪地对闪电鸟说我有特攻飞本而且能接冥想。舞者特性在单打中用到的地方比较少，需要对方用了剑舞龙舞和蝶舞自己跳起来才有意义，然后可以接出去——又一个接力漏洞，不过这种情况相当理想化，因为这些强化都是爆发强化，除了蝶舞的虫子可以用自己的暴风把对面吓跑外，其他两个舞无论是留场还是接走都是相当纠结，因为对面下一回合往往就打过来了，常见龙舞的那几个也只有暴鲤龙能用电飞花舞鸟搞定，X喷暴飞龙这种根本没办法反制，而且速度比对方慢，上场还得承担很多风险，所以舞者特性单打适用范围并不广，偶尔会有奇效，大部分时间还是挺难发挥的，虽然对蝶舞火舞的火蛾确实有奇效。

如果要用接力的话推荐选择抗性最好的一只，也就是电飞花舞鸟。虽然鬼飞这个属性也很少见，不过另一只鬼飞随风球同样有着冥想接力而且耐久更好且有鬼火和轻装特性接力成功率更高一些，火飞太怕钉子虽然抗性好，超飞则是抗性差了一些。电飞的花舞鸟自然和同样有着接力棒的闪电鸟比，虽然耐久速度特攻全都差了一截，能接剑舞冥想很不错，而且速度也并不慢，比某只OU使用率第一的家伙速度还刚好快了2，而且另一个比闪电鸟的优势是有挑拨，这意味着虽然花舞鸟没有热风但是也并不怕草钢，不用担心在强化回合吃个种子影响接力效果。

花舞鸟有UT，而且速度和特攻都还行，所以也可以套专开游，因为缺少本系、普通系以外的攻击技能，所以觉醒之舞的属性至关重要，像超飞这只花舞鸟就是完全打不动钢的典型，另一只超飞象征鸟有着更快的速度和冰光热风，而且由着有色眼镜和魔法守护，基本上是竞争不过的。火飞象征鸟比火焰鸟速度要快一些，但是特攻差了不少，火本也只能用90威力的觉醒之舞而不能大火，虽然都一样贫招，鬼飞那边只有力度更低的随风球，所以游击起来还是鬼飞和电飞的花舞鸟比较合适，双本UT外带个觉醒力量补盲也就差不多了。

双打中队友的蝶舞可以让花舞鸟再舞一次，所以可以衍生出一些有趣的战术，比如自我中心的裙儿小姐蝶舞配合花舞鸟的草裙舞，可惜裙儿小姐速度比花舞鸟要慢，不然花舞鸟第一回合可以打出一段蝶舞的输出。花舞鸟的种类可以根据队友的属性来进行配合，比如配合裙儿小姐的话火飞花舞鸟比较合适，配合火蛾可以电飞花舞鸟。这个特性应该开了一回合多次行动的先河，三打时五只蝶舞加一只花舞鸟可以一回合让花舞鸟得到五段蝶舞的效果，应该能够根据这个衍生出一些战术。另外花舞鸟可以放顺风可以给帮手，不过目前来说我还很少见到花舞鸟，对它也不是太了解，期待定点能给它一些好技能（热风肯定能得到吧）。

配招：

接力（重HP速度+）：觉醒之舞/暴风+剑舞/冥想+鸟栖/挑拨+接力棒

游击（重特攻速度+）：觉醒之舞+暴风/空气切割（看你魄力了）+觉醒力量冰（电）/觉醒力量地面（四者都可以）/觉醒力量草（火）/觉醒力量格斗（鬼超）/觉醒力量火（超）+UT

双打（重特攻速度+/重HP速度+）：觉醒之舞+暴风/空气切割+挑拨/帮手/保护+顺风/保护

Anti：

老实说，我没见到过几次花舞鸟，见到了存在感也很一般，记不得对方干了些啥。基本上看对方属性来吧，对花舞鸟的暴风有所注意，因为花舞鸟是有高威力特攻飞本的，不能像对闪电鸟那样拿一些草系去扛。然后接力的花舞鸟可能会有一些，可以考虑拿雷电云灵兽这样的有抗性的能够高速高攻压制的PM上场压一压接力，当然队伍如果有反强化的手段就更好了。如果是攻向的游击向花舞鸟那么挡起来也不难，毕竟花舞鸟基础力度低，如果担心对方各种不走寻常路的觉醒力量可以拿特耐够的特盾去挡，试探明白配置后再利用抗性去扛。最后，嗯，四只都弱钉。

NO.743 蝶结萌虻 虫/妖精

特性：采蜜/鳞粉/甜幕

职能：强化、接力、高速、炮台、游击、队医、双打辅助

评估：蝶结萌（meng）虻（meng）。

个人最喜欢的一只阿罗拉PM，也是阿罗拉慢速环境的一股清流，除了异兽和守护神外这个速度已经是阿罗拉最高速了。在我第一次翻阿罗拉图鉴时就已经被萌虻给吸引了，并且组的第一个队伍（当时PS还没有bank分级）就带上了萌虻，然后……这个属性实在是攻击力太糟糕了。虫仙是目前独一无二的属性，而这个属性有着共同盲点毒火钢，因为这三个盲点都被地面克制于是大部分萌虻都需要觉地——如果要进攻的话。萌虻的总种族不高但分布地非常合理，速度124压过了忍蛙和风基佬，虽然被玛狃拉和火隼压制，不过直接对攻能对忍蛙占优已经很不错了，特攻在强化后也有一定的力度，防御端是个大脆皮，不过对于这么一个小不点也不能苛求太多，毕竟不是那些个水桶腰小萌物的奇怪设置，让玩家一个个都把那些幻兽拉去当受。特性上采蜜是白板，鳞粉可以挡技能的附加效果，和摩鲁蛾一样，可以挡沸水的烧伤、恶波害怕、月爆降特攻等各种hax效果，也能挡下马威这种有着100%额外特效的技能，相当实用。甜幕在单打中相当于一个不眠，在对各种催眠粉草系上有一些优势，不过大部分草毒都是对萌虻上，也没见萌虻去挡妙蛙这种的，虽然说挡袋鼠还行，不过袋鼠现在基本都有岩石封，所以相对来说实用性不是那么强，鳞粉选择率会更高一些。

作为一只蝶（？），萌虻自然会蝶舞，而萌虻也能学会接力棒这个技能——然而PS不能接蝶舞，不过就蝶舞接力而言，萌虻速度更快有着更强的压制力，虽然摩鲁蛾有催眠粉和有色眼镜，不过萌虻更容易塞进队伍，哪怕没有太多强化时机，萌虻也可以作为一个高速保持一定的压制力和救场能力。当然，PS上不能蝶舞接力，那么萌虻就主要是蝶舞自己打了，因为虫仙这个攻击组合重合度实在太大，所以有些人舍弃了虫本选择了精神强念来打击毒系，对于钢系盲点可以找磁铁和地鼠帮忙，带磁铁抓死草钢螳螂辉夜钢鸟后萌虻可以打觉地打其他钢系，带地鼠抓死火钢后可以让萌虻带觉火，不过蝶舞一次后的觉醒力量其实力度很一般，所以如果以萌虻为核心的话，要做的准备工作还是挺多的。萌虻有着鸟栖，可以选择蝶舞鸟栖双攻，有鸟栖后的萌虻可以有机会蝶舞更多次数，尤其对上偏受的队伍时，鳞粉可以对着水盾上强行蝶舞不会被烧，不过萌虻的基础耐久和抗性以及双本打击面不如火蛾，所以个人感觉萌虻是不适合双攻的。

因为速度本身就很不错了，所以也可以带上眼镜和UT进行游击，除了上面提到的月爆觉地觉火精神强念外，萌虻也有着能量球这个看起来可以选择的技能，不过草系同样不适合和双本进行补盲，所以除非你需要针对一下水地，不然是没必要带上的。

萌虻虽然耐久一般，不过有着高速，有芳香疗法、麻痹粉和稳定回复，所以也可以考虑速耐利用仙属性中转并反制一些技能比如沸水、恶波等，做个高速队医。另外我觉得这个形象有可能能在下个版本中习得治愈愿望等其他奶妈技能，届时辅助功能应该能更好地发挥。

双打中的萌虻有着自己的专属技能花粉团，威力和虫鸣一样，但如果使用对象是队友那么就变成了一个治愈波动的效果，这种设置为萌虻省下了一个格子，加上萌虻自身的速度在阿罗拉中算是很不错的，配合麻痹粉可以提供25%的封锁率也很不错。另外萌虻有着速度交换这个学习面一般的技能，虽然不如费洛美螂速度那么快，不过比起后者自己的耐久还是可靠一些，而且可以给队友奶一口，可以配合一些低速队友强行让对方变成高速（蝶舞加速度交换的combo也不错），比如腹鼓卡比、炮虫、嘎啦等。甜幕特性是黑洞的克星，可惜黑洞已经削成了狗而且画狗强行学不会了，不然萌虻或许可以借着黑洞获得一定的使用率。

配招：

蝶舞（重特攻速度+，命玉/剩饭/气腰）：蝶舞+月爆+虫鸣/精神强念/鸟栖+觉醒力量地面/觉醒力量火

眼镜游击（重特攻速度+）：UT+月爆+精神强念+觉醒力量火/觉醒力量地面

速耐队医（重HP速度+）：芳香疗法+鸟栖+麻痹粉+月爆

双打辅助（重HP速度+）：花粉团+麻痹粉+保护+速度交换/月爆/魔法闪耀

Anti：

如上文所提到的，萌虻要蝶舞推队难度还是挺大的，哪怕有磁铁或者地鼠帮忙，对于各种火飞毒飞以及磁铁地鼠抓不掉的钢系（比如M波士多可拉、双鬼剑）还是难以处理，而且蝶舞前的力度相当一般，找到蝶舞机会也不是太容易，如果队伍非常怕萌虻蝶舞起来，在萌虻对上忍蛙时甚至可以大概地用一发垃圾桶，总之如果有条件，不要让萌虻舒服地蝶舞。只要不舞起来，萌虻的威胁还是相当低的。就算舞起来了，克制的觉醒力量力度也相当一般，满攻一段蝶舞的萌虻觉地打不死满HP火钢（没错，一点特防都不加的那种），而0特攻火钢反手一个熔岩风暴是能够大概率秒+1特防的无耐萌虻的，所以其实各种有点肉的钢毒火都可以挡挡蝶舞后的萌虻的，Y喷阿罗拉臭泥这种是肯定没问题的。最后，日常撒钉子，因为有不少萌虻还是带腰带的。

NO.745 鬃岩狼人-白昼 岩石

特性：锐利目光/拨沙/不屈之心

职能：强化、撒钉、救场、高速

评估：嗯……好像又是一员furry大将，都不用进行二创的。

昼狼有着不错的速度和物攻，然后是一只非典型的脆皮岩石系，有着目前独门的岩石先制，在日月出来前一度认为是家门鸟杀手，然后日月出来后大家知道垃圾之翼真成了垃圾之翼，冲岩和磨牙彩皮鱼也就基本不提能够对付家门鸟的能力了。后两个特性和夜狼不一样，拨沙意味着昼狼可以放沙暴队，是目前唯一的一只岩石系拨沙，不过沙队并不是太缺岩石系打击面，，尤其在昼狼只能提供岩石系打击面的情况下。没错，似乎是因为昼狼太瘦的缘故，昼狼没法用地震，因为是四足的缘故也只能用火牙和雷牙，这下大家都知道昼狼是个贫招了。如果不放沙队那么拨沙的意义不大，用不屈之心偶尔可以等蹭蹭围巾飞机的空切或者各种下马威提速，虽然大家都知道这个特性大部分情况下也比较白板，所以这两个特性使用率好像是半斤八两。

昼狼自学岩钉，可以带上气腰做一个首发撒钉手，还有挑拨可以封钉，石刃必带，冲岩优先选择，如果对方有M大甲这种高压力的对象可以选择保留昼狼救场，如果想直接送就带上火牙啃啃可能的钢系，或者剧毒毒一毒打不动的地面或者格斗，当然这种用法稍微有点浪费，而且112的速度也不算太高，这种活化肥来干或许更好，如果要用昼狼自然是要利用昼狼的冲岩给对方的高速脆皮提供压力，毕竟岩石系的打击面还是非常不错的。

昼狼也有剑舞的用法，在基础速度不错的情况下比夜狼威慑要更大（讲道理昼狼如果有夜狼的无防御，夜狼有昼狼的冲岩会更好），剑舞冲岩石刃火牙就算组成了四个技能，偷袭或者咬碎对于昼狼来说很难塞进去，而且塞进去也同样难打动大部分盲点，所以这个技能组合很少有太大的变化。道具可以选择常规的腰带命玉，而岩Z也是一个非常好的选择，石刃的垃圾命中能够被Z技能给解决，而剑舞岩Z也是一个超高爆发的组合，打岩牛这种有抗性的耐久不算特别高的PM（91 90）是能够秒掉的（踩钉大概率秒）。个人感觉因为石刃的命中太不值得相信，所以能强行突破一只已经是相当不错的结果了。昼狼基本无法突破比较肉的地面系和格斗系比如顿甲和修建老匠，所以在这些盲点犹健康时最好不要上场强化，先交给队友进行周旋，保留自己的冲岩作为威慑。目前昼狼的技能数实在少了点，我觉得定点如果能给个莽撞和蛮力会相当不错。

双打中可以和庞岩怪组成死亡双岩……目前在还没有沙河马的情况下和沙暴手庞岩怪属性完全一致，这不是个好事情。不屈之心在双打中发动的概率高了不少，不过如果真被下马威了昼狼的存活很是问题，基本上一个下马威再一个本系强攻或者克制的攻击昼狼就死了，所以昼狼要在双打中出场还是得用上拨沙，玩超高速本系岩崩输出，不过目前还是比较难用的。

配招：

首发炮灰型（重物攻速度+）：石刃+隐蔽岩石+挑拨+冲岩/剧毒/火牙

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+石刃+冲岩+火牙

Anti：

如文中所提，缺少地震作为补盲的昼狼难以突破不太怕火的钢系，比如企鹅、波士多可拉，而火牙作为补盲技能威力实在太弱，事实上大部分地面系和格斗系都能挡下昼狼，因为昼狼耐久相当脆弱，基本上本系克制技能一发即倒，也不用担心被石刃二连破盾，顿甲、地龙、沼王等都是昼狼非常难突破的存在。要留意冲岩的存在，一些比昼狼速度快的大脆皮比如美丽是吃不下剑舞后的冲岩的，风基佬这种被岩石系克制的就更不用说了。基本上对昼狼配置了解后挡起来是不困难的，除非你队伍全队不挡岩。

NO.745 鬃岩狼人-黑夜 岩石

特性：锐利目光/干劲/无防守

职能：强化、撒钉、破盾

评估：其实挺帅的。

夜狼比起昼狼被拿了30点速度平分给了耐久三角，82的速度正好卡在了暴鲤龙和电束木之间，一段速度后依然没过150，不过反正岩切用法比围巾更多，也不是不能接受吧。夜狼的耐久比起昼狼要高一些，不过失去了高速的威慑和冲岩这个先制让夜狼实际上非强化下威胁比昼狼要小不少。特性上锐利目光仍然无视，干劲挡催眠，不过无防守实在太过亮眼，基本上夜狼都会选择无防守来拯救石刃的命中了。

和昼狼一样可以带上腰带首发撒钉，虽然失去了一些速度优势挑拨没那么好用，不过仍然可以带。夜狼失去了冲岩获得了反击，自身耐久和抗性很适合腰带反击的战术，不过鉴于这个技能对于夜狼来说实在太明显，所以成功率我觉得会比较一般。这样用的夜狼可以调低物防，哪怕接到UT反击出去也能有着不错的伤害。因为失去了冲岩和大把速度，所以偷袭对于夜狼的意义比昼狼大了不少。

因为速度调低了不少，所以夜狼可以选择极攻，速度可以不拉满补充一些HP耐久带上岩切（比如岩切后过围巾虚吾伊德），石刃火牙外可以带上偷袭或咬碎，瓦割威力实在不靠谱，如果以后有蛮力就好了。极速剑舞也可以用，不过比起速度更快的昼狼除了石刃不会miss外没啥优势。因为石刃更稳了，所以夜狼可以考虑带上围巾石刃偶尔救救场。

双打中看起来不会miss的岩崩很爽，但基本上比起昼狼没啥优势，技能上独特的反击在双打中十分难用，所以要用的话在双打中大概还是需要带上围巾玩高速岩崩的路子，不过基本上很难有太强的发挥。

配招：

首发炮灰（重物攻速度+）：反击+石刃+偷袭+隐藏石砾

围巾（重物攻速度+）：石刃+火牙+咬碎+隐藏石砾/瓦割

岩切（重速度物攻+）：岩切+石刃+咬碎/偷袭+火牙

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+石刃+偷袭+火牙

Anti：

比起昼狼来说，夜狼要难用许多，加上共享昼狼的贫招事实，所以出镜率非常一般，大部分都是首发腰带反击这种用法——这种用法稍微有点经验的玩家基本都能看出来，所以很难发挥出理想效果，而强化型的要么没速度要么没力度，非常尴尬，和昼狼盲点基本一致，也没有独特的突破方法就不加赘述了，地面格斗仍然是非常难突破的盲点。

NO.746 弱丁鱼 水

特性：鱼群

职能：游击、水盾、炮台、空间打手

评估：团结就是力量的栗子。

单只弱丁鱼是全PM最低种族，而鱼群形态则超越了二级神的600种族成为了高种族的一群普通PM，而这类PM往往都有着负面特性。比起请假王的懒惰和始祖大鸟的怯弱，弱丁鱼的鱼群形态其实负面作用比较一般，要到红血状态才会发动，而且当回合红血并不会影响后手的攻击力，而且HP补回来后仍然可以恢复鱼群状态。实际上和始祖大鸟一样，有着莽撞作为保底，低血状态下的弱丁鱼仍然有着非常不错的威慑力，虽然速度和始祖大鸟没法比。620的种族基本全部分配给了双攻和双防，使得弱丁鱼的双攻几乎达到了神兽级别（鬼剑：我仿佛听到有人在说我帅），双防虽然被HP严重拖累但拉满HP后其实还不错（参考50 150 150的鬼剑），基本上弱丁鱼就是满HP和一攻的双刀用法了，考虑到水系偏特攻，所以注重特攻的弱丁鱼比较多。因为速度非常慢，力度也还不错，可以放空间队进行输出，遗憾的是缺少爆发式强化技能（甚至连自我振奋都不会）。

虽然鱼群形态下的弱丁鱼是个大家伙，不过能迷之学会UT，所以是可以游起来的，不过不是特别建议带上专爱，因为血量很重要，所以可以选择剩饭或者大树果或半血果保持血量不变成单独形态。水本一般选择威力高的水压而不是物攻端威力一般的攀瀑水尾，带上UT后还有两个格子可以给冰光和地震，也可以考虑觉电打打鲤鱼和其他水系，觉草打水地和其他水系，觉火打打草钢顺便增加一些克制面，剧毒也可以考虑，同样是针对一些自己打不动的盾牌。

因为自身耐久还行，而血量又特别重要，所以睡觉加醒睡果或者睡梦的用法也有一定的可行性，当然个人更倾向于醒睡果用法，因为弱丁鱼的速度太慢而且受残血变身的负面效果影响，很容易一睡不醒。除了睡觉回血，也可以让月布这种低速许愿手进行许愿后手接力来保持弱丁鱼的血量。如果在空间中带上弱丁鱼，可以给弱丁鱼一个莽撞让其在空间快要结束或者自己血量不够已经变身时使用（可以带上命玉给自己压血顺便增加输出），单打中莽撞弱丁鱼还是很容易给对手一个惊喜的。

因为水系中强手太多，而弱丁鱼看似种族不错但缺少外挂特性以及好技能加成，加上发挥比较依赖空间，速度不靠谱，有着负面特性，使得纯水的弱丁鱼很难从水系竞争者中出线，不过永远不要低估一个看起来冷门的水系，尤其在七代初的Random Battle中流传着的99级弱丁鱼传说（真是被无脑推过好几次）。

双打中开空间雨更加方便，弱丁鱼有着相当出色的基础特攻和浊流，可以作为一个强力的空间打手进行发挥，空间下和嘎啦的互补性不错，尤其在弱丁鱼带上觉草之后。弱丁鱼有着帮手和莽撞，和单打中一样可以选择大树果半血果和醒睡果睡觉，也可以配合治愈波动保持自己的血量。总的来说双打中弱丁鱼比单打中要好用不少。

配招：

双刀坦克（重HP特攻+）：水压/沸水+UT/睡觉（醒睡果）+地震/觉醒力量电/觉醒力量草/剧毒+冰冻光束

空间炮台（重HP特攻+）：水压+冰冻光束+地震+莽撞/觉醒力量电/觉醒力量草

双打炮台（重HP特攻+）：浊流+保护+莽撞/睡觉（醒睡果）/水压/帮手+冰冻光束

Anti：

作为一个纯水系，弱丁鱼的打击面也不算太特别，主要是水冰地，靠觉醒力量进行特定的针对，没觉草上水免水地，没觉电上水飞的鲤鱼和飞鱼，没觉火上草钢，没地震上水毒的毒刺水母和超坏星，基本上弱丁鱼怎么配都有打不动的存在，而这么慢的速度脱离空间后大部分情况下得吃着攻击出手，每回合都对自己的血量提心吊胆，所以当对面有弱丁鱼时，可以像对盾牌一样对付它，用钉子磨血，UT调戏，寻求能够击杀或者压制到变身线的强力攻击的机会，如果没有好机会就用常规中转周旋，弱丁鱼缺少强化能力，加上只有水本有比较强的输出，所以挡起来还是比较舒服的。

NO.748 超坏星 水/毒

特性：不仁不义/柔软/再生力

职能：中转、物盾、特盾、水盾、毒盾、反强化、撒钉

评估：在环境启动前就被认为是新时代毒瘤的家伙……实际上，也的确挺难缠的，不过暴力的环境其实一定程度上削减了这种纯受的影响力。

超坏星是第一只有着稳定回复的水毒，之前的毒刺水母和千针鱼的发挥已经证明了水毒的确是个非常好的防守属性，而超坏星这个面板一看就是个大受配置，双防相当丧心病狂，虽然HP只有50但是拉满后耐久还是不错的，双攻非常低，属于那种缺少反制力度的盾牌，基本上被对面替个身就慌了的那种，但对于各种命玉炮台来说，如果不能有效对其造成伤害无异于自杀，因此超坏星这种盾牌非常适合挡眼镜水马、各种UT。特性上目前超过90%的超坏星都选择了神级中转消耗特性再生力而非独门特性不仁不义，虽然这个特性效果看起来配合自己独门技能碉堡相当实用——但这显然只是理论上的，催眠食梦打NPC好用但是不可能用于玩家对战，大家都知道你超坏星有个碉堡，如果自己打不动超坏星的话才不会傻傻地凑上去，而且水毒的弱点地电超的主流攻击都并非接触攻击（思念头槌的主要使用者还是钢系的巨金怪），加上因为剧毒和碉堡的缘故，对着超坏星上毒系和钢系非常常见，超坏星大部分情况下一场下来都不见得毒得到一个人，因此不仁不义的发挥空间相当一般。至于不会麻痹的柔软，对于一个受来说麻痹并不见得是负面效果，加上其他两个特性的强势，几乎没人会选择这个特性。

因为能够完挡费洛美螂以及中转各种UT，偶尔也需要顶着地震对攻，所以大部分超坏星选择堆物耐。不过因为有着水冰仙毒的抗性，超坏星选择特耐也并无不妥，还是要依据队伍具体情况来进行判断。虽然物攻看起来更高，但和保姆曼波一样，因为特攻端的沸水和毒爆弹特效，大部分的超坏星都会选择特攻端的技能，因为超坏星的双攻都相当弱，如果不能用特效进行威慑那么只会沦为各种攻击手的上场机会，这样沸水可以说是必带技能，而超坏星不同于呆壳兽，因为超坏星的抗性很不错，很多时候只能靠超坏星站场耗血，所以留场的稳定回复自我再生的意义也不小。因为自身的力度不够，被暴鲤龙Z神上场替身的概率非常大，所以能够穿替身反强化的黑雾其实也可以说是必带的，不然会很容易成为队伍中被强化突破的一环。最后一个格子自然要带一个和毒相关的，稳定的剧毒，欺负没有站在地上毒系的毒菱，以及专属技能碉堡——这个技能是增强般保护，看起来可以剧毒碉堡磨血，不过超坏星这样算下来格子已经非常紧张了，再加上碉堡这个技能带在技能格子中就会产生依赖性，时不时就喜欢点一下，然后被读中无伤上了鸣鸣蝶蝶啥的，对己方局面很容易产生不利效果，所以很多超坏星实际上是舍弃了碉堡这个技能的，增强一些针对性。最后毒爆弹冰光虫灾这类技能可以针对着来选择，无攻毒爆弹打满HP鳍鳍3成左右，真要对攻倒其实是可以耗赢的，冰光显然是针对某只喜欢上来替身的Z神，虫灾可以配合剧毒玩抓人流，也可以利用其不错的固定伤害强行当烧伤伤害（前代）来进行消耗。

目前超坏星在尝鲜期逐渐过去后其实使用率是在稳定下滑的，这种纯受在面对攻队盛世的局面时反制力不足的弱点就被放大，擅长的消耗如果不能将对局拖入慢节奏那么其实是很难进行的，所以目前超坏星主要出现在纯受队居多，偶尔在攻队中作为中转露个面，和鸟蛋勾沼皮地鼠啥的一起将节奏拖慢，才能发挥出自己最擅长的能力，毒烧耗，嘿，对面挂了。

攻击向的超坏星实用性个人感觉相当一般，首先要求对方进入中毒状态，而中毒后对方本来耗血就比较严重了（除非魔法守护），如果对方留场的话拿碉堡再生耗着就行了，没必要用上不仁不义去打爆发，而对于毒不上的PM，哪怕极限了物攻输出也相当有限，所以我认为不仁不义这个特性是相当鸡肋的。

双打中节奏相当快，超坏星这种又拖节奏又缺反制耐久抗性没达到辉夜级别的显然没办法像辉夜那样强行把64的对战拖成憋尿局，加上鸣鸣蝶蝶的强势，鳍鳍的仙场免疫状态其实也是超坏星的克星，也只有哞哞能让超坏星利用属性欺负一下了（然而极攻砖头哞哞草场下一个木槌直接锤死满HP超坏星，超坏星的无攻毒爆弹打无耐哞哞只是概率秒）。不过超坏星有着广防和碉堡，似乎可以欺负欺负地龙。所以双打中的超坏星更适合不仁不义来完成中毒+CT的combo，利用上自己的抗性和耐久但不是纯消耗，虽然同样只是理论上盛行。

配招：

常规中转（重HP一防+）：沸水+自我再生+黑雾+毒菱/剧毒/碉堡

抓人（重HP一防+）：虫灾+剧毒+碉堡+沸水

双打坦克（重HP一攻+）：碉堡+毒突/毒爆弹/剧毒/淤泥波+自我再生+水流裂破/沸水/广域防守

Anti：

其实在前文已经提了不少针对措施了，最核心思想无疑是不让超坏星毒到，能够找机会秒掉超坏星这两点。对于前者，大部分钢系毒系特攻手都可以做到，比如熔岩风暴加挑拨的特耐火钢，如果不放心的话可以带个草Z阳光烈焰，能够稳定抓死超坏星。M妙蛙、玛机雅娜等也符合这个条件（不过后者也是超坏星挡的对象，如果玛机雅娜是AV的而不是剩饭的最好不要这样耗血），另外，Z祈雨湿润身躯的萤火玛纳霏也可以作为超坏星的check，虽然对方有黑雾，不过玛纳霏可以只祈雨不用Z，雨天下冲浪就能给超坏星很大的压力，尤其一个萤火捏在手里很容易找到机会突破超坏星。对于后者，很多水地可以借着沸水的机会上，Z神这种可以找撒毒菱或者沸水（前提是得相信自己的脸）的时机上场然后造个沸水破不了的替身，然后龙舞或者盘卷或者直接千箭齐发砸上去，虽然超坏星有黑雾，但是阻止强化的代价就是自己被打死，而Z神并没有被换掉，相反大部分时间下还能保留个替身，顶多只是被逼换而已。鸣鸣蝶蝶这种攻击手也可以找个安全的时机上场面对超坏星，趁机来一波输出。总之，很多攻击手都可以把超坏星当一个软柿子捏——虽然超坏星的确没啥进攻威胁。

NO.750 重泥挽马 地面

特性：我行我素/持久力/精神力

职能：地盾、物盾、特盾、强化

评估：一个大写的抖M。

重泥挽马公布得非常早，而在获知能力分配和独门特性后更是获得了广泛的关注，因为这个种族分配相当合理，而且这个特性也是能应对各种UT和铁头（基拉祈）的好特性，不过在对战环境启动后，重泥挽马没能在66环境中火起来，反而在双打环境中有着不错的发挥，其速度慢、怕状态、缺回复的弱点就被无限地放大了起来，更重要的是纯地面系能提供的抗性有限，而环境中水地和飞地钢地的能力都相当不错，哪怕有着类似的种族分布能撒钉子能扫钉的顿甲也逐渐为环境所冷落，更不用说目前还没有定点技能的泥马了。或许在定点获得钉子后，泥马可以凭借着出色的身板抢走一些其他地面系的使用率。种族上物攻突出，物耐达到了幻兽级别，特耐也还不错，带上背心后足够对着觉冰的电系上场，基本上可以中转好几次。特性基本都选择了专属特性持久力，其他两个特性还是白板了一些，持久力可以蹭一些威力小的技能给自己加防御，为站场对攻增添一些砝码。

如上一段所述，重泥挽马非常适合突击背心这个道具，也可以利用专爱头巾或者放空间中带命玉（缺少剑舞，力度比不上嘎啦），不过尴尬的地方在于不是太好凑四攻，地震岩崩肯定是需要的（没石刃），泥马能学会近战，虽然和地震的打击面重合度较大，不过作为一个高威力克制面不错的技能也可以选择，然后最后一个格子就比较头疼了，重磅冲撞对于高体重的重泥挽马还算可以选择，可以用来砸一砸哞哞，不过其他的用处有限。反击配合自己的耐久偶尔可以起到救场效果，对于显然会UT的对象也可以用这个技能减少先读压力。速度很低的重泥挽马也可以选择报复，不过这个技能不能先读对方换人，所以泛用性也一般。综上来看还是重磅冲撞凑技能格子比较稳定。如果不带背心那么可以选择第四个格子给剧毒，地毒的应用空间还不错，主要盲点是辉夜钢鸟（其实就是替保毒震天蝎的那些个盲点，不过泥马可以岩崩打击大部分飞行系）。

如果对面是菜刀队（特攻乏力），那么有回复的泥马将会成为对手的噩梦，不过泥马缺少稳定的回复，所以这时候自然需要召唤睡梦了。睡梦地岩/剧毒的泥马理论上可以击垮纯物攻的、回复力不够的队伍，不过也只是理论上，现在的队伍没理由会被一只泥马控场——不过在解决掉一些威胁后再上场就不一样了

双打中的泥马出场率要远高于单打，回复匮乏速度慢的弱点被极大的掩盖，可以放在常规队中作为反制空间的一招，也可以放在空间队中成为智挥猩一员玩号令play，作为一只耐久非常不错的地面系，和大部分PM可以进行有来有回的对攻，特性持久力可以让对方用下马威或者力度不高的技能时心存忌惮，是鸣鸣嘎啦的大克星。作为地面系有着学习面目前非常狭窄的十万马力，虽然单打中因为威力命中都不如地震非常少见（比起地震不会被草场削弱），但是双打中因为这个技能是单体攻击不会被分散威力不会打到队友所以几乎是必带的技能，有着能打多边兽2的近战（环境中格斗系相当少）。比起单打，双打更能淋漓尽致地发挥出泥马的优势。

配招：

四攻（重HP物攻+/重HP物防+，突击背心/专爱头巾/剩饭）：地震+岩崩+近战+重磅冲撞/反击/报复/剧毒

睡梦（重HP一防+/重HP物攻+）：睡觉+梦话+地震+岩崩/剧毒

双打坦克（重HP物攻+，突击背心）：十万马力+岩崩+近战+地震/重磅冲撞

Anti：

因为重泥挽马没有强化物攻的技能，所以它的输出也就是125的基础物攻，而这个级别的物攻并不算太无解，只要有着地面的抗性就行，土猫蔓藤辉夜这种挡起来都比较轻松，如果没有重磅冲撞那么哞哞也可以挡一挡。因为重泥挽马没有稳定回复，而背心或者专爱头巾的重泥挽马相对较多，所以只要耐着性子磨血，下下状态，不让其对自己队伍造成有效伤害就可以让对方慢性死亡，当然，你得留意保护自己队伍中能打动重泥挽马的存在尤其是攻击性的特攻水系草系，不然是有可能被睡梦的重泥挽马给恶心到的。

NO.752 滴蛛霸 水/虫

特性：水泡/储水

职能：炮台、水盾、特盾、空间打手

评估：既生具何生蛛……什么！你的特性居然有隐藏效果？

大概很多人和我一样在看到这个种族分布时就觉得滴蛛霸大概很难在对战舞台上有什么发挥，最高的两项能力是双防，而HP并不足以提供太高的耐久，物攻只是一般水平，靠吸血很难回复上来，水泡相当于水幕加厚脂肪的一半效果，对拯救这个种族并没有什么帮助，然后在日月发售后几天，一个惊人的测试结果告诉我们，水泡特性是有隐藏效果的，水系技能威力翻倍——也就是说，只看水系技能的话，这个特性相当于一个大力士，而且两攻都能受到加成。这一下子就让滴蛛霸成为了阿罗拉地区顶尖的水系攻击手，物攻端不怕鬼火以及有着水火冰地斗的抗性，加上基础特耐相当不错，滴蛛霸成为了又一个热门的空间打手，而且类似嘎啦有着不错的抗性，只有飞岩电的弱点，和地岩有着不错的联防配合，使得滴蛛霸脱离空间队同样能找到机会输出。话都这样说了，虽然储水的水免看起来很诱人，但水泡特性才是选择滴蛛霸的关键原因。

物攻比特攻高20，所以大部分滴蛛霸都选择了物攻配置，而且物攻端有着水流裂破这个威力可观且特效也值得期待的稳定新技能。滴蛛霸的定位自然是强劲的水系输出，为了将这个理念发挥到极致，大量滴蛛霸带上了专爱头巾，极限了物攻，为了打几炮强力的水流裂破（打无耐烈咬陆鲨小概率秒杀，威吓后必秒满HP100物防的土猫），虫本能帮助打击水系盲点草系，同时本系吸血能稍微提供一些回复，毒突打击对象是各种仙系尤其是水仙的鳍鳍和草仙的哞哞，最后一个格子可以带上剧毒打上面技能都打不动的水免，可以带上咬碎增加一些克制面，可以带上梦话用来挡催眠。值得一提的是镜反，滴蛛霸的特防相当不错，在拉满HP后能稳定吃下满特攻鸣鸣的电场十万，所以必要的时候可以硬抗一些特攻技能和对方兑子。因为特防能力不错的缘故，所以为了增强灵活性，也可以放弃专爱头巾选择突击背心，这样子镜反会更稳定一些（同样是鸣鸣，同样条件下十万打过来六成左右，可以在踩一次钉子后仍然能够接下来）。除了砖头和背心外，水Z打爆发，保守的神秘水滴和剩饭也可以选择，不过并不推荐命玉，因为滴蛛霸主要点的技能就水流裂破，神秘水滴的性价比更高一些。

水泡是目前唯一一个能翻倍特攻的特性（虽然仅限于水系技能），哪怕特攻看上去只有50，在极限了能力后也相当于138种族的极限，所以滴蛛霸也可以玩眼镜特攻流。可惜的是滴蛛霸特攻端只能选择冲浪而没有水压（虽然冲浪的威力也高于水流裂破），强行让喜欢浪的人玩稳定。特攻比起物攻的优势在于不会被头盔鲨鱼皮各种耗血，而且很多用来挡滴蛛霸的盾牌只是物盾而非特盾，比如保姆曼波可以轻松挡下物攻的滴蛛霸，但是满HP保姆曼波吃极攻眼镜冲浪却有概率被2HKO，这是特攻的意义所在。当然因为其他属性的技能不享受水泡加成，所以补盲技能威力相当寒碜，冰光只有在打打草系这种冰系两倍克制而水系抵抗时威力才能超过自己的冲浪，否则哪怕打草钢这种也是冲浪威力较高。所以特攻滴蛛霸面临的贫招问题比物攻的更明显，基本上带觉醒力量也是考虑水免的存在，觉草打打水地就够了，最后一个技能还是推荐剧毒，因为特攻滴蛛霸比物攻的更难突破水盾。镜反仍然是可以考虑的技能，如果需要的话可以扔掉觉醒力。另外也可以同时带冲浪沸水两个水系技能，如果对方有挡水好手滴蛛霸暂时无法突破，可以利用沸水去打输出顺便凹凹烧伤。

双打中的滴蛛霸可以干的事情非常多，因为是42速，在空间下比好胜毛蟹和锹农炮虫正好快一点，能够学会冰息给43速的好胜毛蟹触发怒穴，相当恶趣味，同时也快了过了嘎啦并且具有属性优势，可以用于反制空间。可以学会广域防守挡挡岩崩，可以学习变为同伴让队友拥有这个强力特性——虽然这意味着得两只水系站在场上，不过想一想鳍鳍鲤鱼啥的拥有这个特性是真的很暴力。战斗中的角色定位和单打中基本一致，不过有了空间和雨天使得滴蛛霸打输出更容易了一些，水Z打爆发的选择率更高。另外特攻滴蛛霸虽然没有浊流只有冲浪，不过威力可观使得滴蛛霸也成为了智挥猩的后宫之一，号令冲浪相当无脑。最后我觉得攻击平分这个技能也有一定的发挥余地，自身面板双攻并不高，也许可以用这个技能增强一下自己的输出顺便减弱对方攻击手的输出。

配招：

作为物攻手（重HP物攻+）：水流裂破+吸血+毒突+剧毒/咬碎/梦话（专爱头巾）/镜反

作为特攻手（重HP特攻+）：冲浪+冰冻光束+镜反/剧毒/梦话（专爱眼镜）+觉醒力量草/沸水

双打水系输出（重HP物攻+）：水流裂破+吸血+保护/广域防守+毒突

Anti：

滴蛛霸可以说是一招鲜吃遍天的典型，除了水系外其他的输出相当不能看，包括本系虫本。所以挡滴蛛霸也主要只要考虑水抗，对于滴蛛霸的其他技能只要不被克制就差不多了，水免众，草毒众，各种肉肉的龙系都可以挡下滴蛛霸，对于文中提到的其他相对不常见的技能留有意识即可，哪怕对方滴蛛霸真带了镜反，因为HP种族不高而特防高的缘故很多情况下被阴一下也并不致死，所以只要注重水系抗性就足以对抗了。需要注意的是滴蛛霸的水泡特性使得滴蛛霸不会被烧伤，意味着水盾惯用的对烧沸水对耗赢滴蛛霸是相当困难的，尤其滴蛛霸有着吸血续航有着水流裂破降防。因为滴蛛霸速度偏低而且弱钉，所以压血上实际还是比较简单的，只要你的挡水PM还健康着，滴蛛霸并不能造成太大的威胁（同样，对方也是攻击手，你也得注意保持住自己的血线）。

NO.754 兰螳花 草

特性：叶子防守/唱反调

职能：炮台、强化、工兵、队医、空间打手

评估：食我大SB刃啦！

兰螳花在树荫丛林干掉了相当多的训练师，从而这个外表一度成为了某些孩子的心理阴影（误）。种族上……除了速度外各个数值都比较一般，这是因为有唱反调（也就是性情乖僻）特性的缘故，不能设置得很极端，但比起速度上110的君主蛇，45的速度哪怕在空间中也没有什么竞争力，特攻也只比君主蛇高了一点点，物攻虽然不错但缺少和唱反调特性配合的技能，比起极速草蛇的简单粗暴，兰螳花操作难度要高上不少，我在研究这只PM时感觉特别无从下手。

首先还是先来看唱反调叶爆吧。比起草蛇的大蛇瞪眼龙波种子，兰螳花的优势在于天气球和……除雾。天气球要用得给兰螳花一个晴天，理论上空间晴的兰螳花会有不错的发挥，但这个操作太复杂了，加上煤炭龟本身就要占用天气和空间回合输出，叶爆强化推队的成功率相当一般。比起像草蛇那样队友帮助排除盲点的核心向用法，我更倾向于把兰螳花的唱反调叶爆当做外挂的能力，如果对方缺少应对方法更好，如果没推队可能性也不影响自己的本职工作，没错，本职工作就是扫钉子。作为一只有地抗的扫钉手，兰螳花有着稳定回复光合作用（虽然比起自我再生并不稳定），唱反调的飞叶风暴也有着非常大的进攻威胁，哪怕没拉一点的特攻努力，+4的特攻等级也没有任何人可以小觑。因为不像草蛇那样有寄生种子和大蛇瞪眼，所以兰螳花的技能格子并不紧张，最后一个格子可以给觉火补充一下打击面，可以芳香疗法兼职一下队医，剧毒万能技能，甚至可以带上亿万吸减轻一下血量压力——光合作用只有8个PP。作为一只草系的螳螂，特攻技能选择面相当狭窄，能学会的除了草系特攻外也只有觉醒力和天气球了。不过因为Z放晴的存在，兰螳花也可以考虑Z放晴天气球的清场用法，虽然这基础速度极限后一段强化后也不过刚刚过了91速极限（土猫你好，土猫再见），清场能力非常值得怀疑，仍然需要队友放放虫网来协助兰螳花获得更高速度压制力。

所以再看看兰螳花的物攻端，在游戏中试炼的兰螳花的日光刃让人印象深刻，作为目前兰螳花的独门技能，这个技能威力高达125且没有副作用，当然和SB光一样，SB刃也得蓄力一回合（太阳光线英文为Solar Beam，日光刃为Solar Blade，简称都是SB），虽然可以带草Z来追求一下爆发，不过作为主攻技能还是必须得在晴天下才会选择携带这个技能，在非晴天下只带这个草本的确如其名一般（这里的SB光也被用作自我调侃，尤其当九尾和Y喷用SB光回合被其他天气手换了天气而被搞死时）。兰螳花的物攻端技能比特攻端要丰富一些，有着吸血和毒突瓦割，但缺少关键的火系技能，所以晴天下兰螳花还是更青睐于那100威力的火系天气球而非看起来能力更高的物攻，尤其有着叶爆强化时。不过兰螳花有着生长，所以可以不用唱反调特性带上生长打打双刀，当然，这仍然要在空间下进行，比起其他各种叶绿素输出手，兰螳花的缺点还是太明显了，那就是使用起来太复杂了。

双打中空间晴相当普遍，不过兰螳花的输出打击面和空间晴主力煤炭龟几乎完全重合，都是火草的打击面，对火系基本没什么办法，只能依靠觉醒力量地面进行针对，极限特攻后两段特攻的觉地正好能确1满HP的嘎啦，但兰螳花和嘎啦同速（相当诡异的事情）使得这变得很不稳，因为45速在阿罗拉的空间环境里并不算快，所以很多兰螳花会选择带上竞争背心啊黑铁球啊狗圈啊让自己速度减半（能慢过煤炭龟）先行出手，不过力度上就存在问题了，是由觉地必秒嘎啦到必定不秒嘎啦的差距。只能说这设计太恶趣味了，给阿罗拉一堆看起来不慢的PM强行45速。

配招：

兼职清场的工兵（重HP物防+）：除雾+光合作用+飞叶风暴+剧毒/觉醒力量火/芳香疗法

Z放晴（重特攻速度+）：大晴天（Z）+飞叶风暴+天气球+觉醒力量冰/觉醒力量地面

性情不怪癖（重HP物攻+，空间晴下，命玉）：日光刃+天气球+毒突/觉醒力量冰/觉醒力量火/吸血+生长

双打空间晴（重HP特攻+）：飞叶风暴+天气球+保护+觉醒力量地面/觉醒力量冰/毒突

Anti：

如果是空间晴，在看队伍阶段就能辨认出来，因为给兰螳花创造输出空间的程序太过复杂，所以这个过程中有相当多可以钻空子的地方，比如给空间手上挑拨，给煤炭龟派上一只大嘴鸥，甚至在兰螳花上场回合给它冷不丁一个吹吼，哪怕上场了兰螳花还是难以打动火系——想想游戏中那只兰螳花，其实根本打不过火系，那些来贴吧哭诉的玩家队里肯定没有火主风速狗这些。基本上一个合格的队伍不缺应对草蛇推队的策略，而如果速度更快更强势的草蛇都能挡下来，那么挡一个慢速的兰螳花就更不在话下了，对兰螳花一只高速的火系毒系即可（叉字蝠、烈焰猴等）。

NO.756 灯罩夜菇 草/妖精

特性：发光/孢子/雨盘

职能：草盾、物盾、特盾、反强化

评估：这张脸看上去特别惊悚……明明把那几个黑点屏蔽后是相当萌的一只。

在灯罩夜菇及其独门吸取力量这个技能曝光后，有些人对其给予了很高的评价，认为它可能会获得甚至取代掉暴露菇的位置。在七代之前草仙的确是一个非常不错的属性，是龙地打击面的一个盲点，逼得烈咬陆鲨带上铁头的原因之一（某只棉花），然而在七代仙神崛起后，大量PM受到压力带起了毒突，使得不明真相的围观群众，包括灯罩夜菇也遭了殃，草仙能挡的属性，地龙斗水恶草中，大量龙斗恶带起了毒系或者钢系技能，水冰、草毒技能往往在一起就不说了，灯罩夜菇看上去拥有着一大堆重要抗性，但因为低速和多弱点的缘故，实际上很难长时间站场受起来。种族只有400出头，不过物攻和速度没怎么占用种族所以有效种族分布还不错。三个特性中，发光不是对战用特性，雨盘可以混迹雨天帮忙挡水反水，最常见的还是能hax的孢子特性，配合独门技能吸取力量能恶心到不少物攻手，不过我敢说要有暴露菇的再生力的话，大家还是会一样放弃孢子。

灯罩夜菇的用法自然是围绕着消耗的核心思想来进行的。作为一只蘑菇，灯罩夜菇成为了第四只蘑菇孢子使用者（画狗再见），因为这四只蘑菇属性都不同，之间的竞争也不怎么明显，都是按照自己的节奏来。灯罩夜菇的节奏无疑是1、找个安全的机会上场2、丢蘑菇孢子3、丢寄生种子4、用吸取力量让自己强行站场。虽然这个流程相当理想化，不过灯罩夜菇主要也的确是这个思路。蘑菇孢子和本系的月爆是肯定要带上的，本系攻击选择仙本而不是草本的原因很简单，四个草系技能对上对面的草系就只能干瞪眼了，虽然带仙本同样打不过草毒和草钢，不过至少能造成点伤害。寄生种子可以换成剧毒，目标是磨血，当然一般情况下能损人利己且盲点更少见的种子会比较受青睐，最后回复技能可以用独门的吸取力量，也可以用更稳定的月光。吸取力量的设定是回复对方PM攻击力数值的HP，同时降低对手的一级物攻，满HP的灯罩夜菇的上限HP为324（100级，60HP种族），而100种族的极限攻击为328（100级），所以灯罩夜菇的吸取力量对大部分物攻手用是能直接吸满的，而70种族性格负修正0物攻努力的攻击为158（100级），意味着在很大的一个区间内，吸取力量的回复效果都是要高于稳定回复半血的月光的，而且可以对着相当多的物攻手强行站场是月光所不能做到的。道具上基本选择剩饭，不过吸取力量属于吸取类招式，可以用巨大根茎进行加成，使得吸取力量的奶量更足，也可以选择头盔配合孢子特性已经提供一些输出，毕竟吸取力量在大部分情况下回复能力已经够了。

因为技能选择面比较狭窄，所以灯罩夜菇的用法也很少有变化。灯罩夜菇能学会电磁波和麻痹粉，可以类似其他几只蘑菇选择蘑菇孢子加麻痹粉的combo，虽然这和上一段的吸取力量完全不在一个节奏上吧。

双打中的灯罩夜菇仍然不能攻起来，还是撒撒蘑菇孢子和吸取力量恶心对方物攻手的套路，可以针对着烈咬陆鲨带个抗毒果，在减一物攻后烈咬陆鲨毒突就不怎么打得动灯罩夜菇了。因为是灯罩的设计，所以灯罩夜菇有着聚光灯这个有趣的技能，虽然这个技能更适合皇家对战而不是双打吧。在银行开放后感觉目前仅有的使用率也会被有着愤怒之粉的暴露菇给抢掉大部分。

配招：

就是死不了（重HP物防+）：蘑菇孢子+吸取力量/月光+寄生种子/剧毒+月爆

双打消耗（重HP物防+）：蘑菇孢子+吸取力量+月爆/魔法闪耀+保护/寄生种子/聚光灯

Anti：

草毒的特攻手是毫无疑问的完美anti，灯罩夜菇基本上怎么都打不过M妙蛙暴露菇这种一发毒爆弹能直接秒掉自己的对手，而且寄生种子撒不上，剧毒毒不中，蘑菇孢子也催不了，觉火也同样秒不掉，GG。如果队伍缺少毒系攻击，那么送催一只，然后寻找机会用低物攻种族的特攻手对杠（比如胡地，魔守还不吃寄生种子）。因为缺少太多的反制能力，加上速度慢，所以灯罩夜菇还是比较好对付的，而且很容易死于不明的毒系技能，顶多吸取力量恶心一下，但是如果没中种子或者剧毒其实这个技能不过是互相耗PP而已。

NO.758 焰后蜥 毒/火

特性：腐蚀/迟钝

职能：破盾、强化、高速

评估：食我剧毒啦火钢！

滑稽蜥蜴的1:7性别比和只有雌性才能进化的设定使其成为和蜂女王一样成为了让蛋党望而生畏的一只PM，在英勇无畏慷慨赴死的蛋党手中诞生了数不胜数的闪光雄性夜盗火蜥，真是只能做出一个滑稽的表情。焰后蜥是一只少见的阿罗拉高速PM，117的速度刚好过了大量115速（海星兄妹10%Z神等），对于高速脆皮来说速度就是生命线，这一点上焰后蜥还不错。111的特攻配合阴谋或者眼镜有着不错的输出力度，耐久虽然不怎么能看不过拉满HP后还是可以强吃一下属性抵抗的技能的。独门特性腐蚀应用前景相当可观，可以毒上各种火钢M妙蛙，破盾能力相当强劲，不过这个特性只适用于带剧毒的焰后蜥（毒瓦斯不说，淤泥波打毒系有中毒效果），所以如果选择阴谋三攻的焰后蜥也可以选择能够防挑拨的迟钝。

作为一只高速，焰后蜥的用法比起上面一大堆低速来说灵活了许多，也让我终于写起来顺了一些。火毒的打击面还算不错，如果不看其共同盲点岩石系的话，因为目前OU岩石系比较少的缘故，所以眼镜或者围巾的焰后蜥是有着不错的发挥空间的，带上觉地后打击面相当广，也可以选择觉冰针对那两只…嗯三只地龙，三攻后还可以省下一个格子给剧毒外挂破盾，使得无论是觉冰对火钢，觉地对地龙都不是无计可施。追求灵活性的话焰后蜥有着爆发型强化技能阴谋，阴谋三攻也有着不错的输出能力，不过由于目前环境速度线偏高的缘故，完成推队还是需要队友帮助解决高速的存在，否则耐久非常一般的焰后蜥是没办法吃下啥高速PM的本系技能的。

焰后蜥可以说是火毒战术的集大成者，连开创者的席多蓝恩都自叹不如，因为焰后蜥本身就是火毒，而且其剧毒没有火钢的弱点。因为焰后蜥是个高速，所以看起来可以用替保毒火的配置，不过比起天蝎来说焰后蜥的回复力不太能跟得上，比起鬼剑焰后蜥的耐久不太够，所以我用的是替束加鼓掌的焰后蜥，束缚（定身法）加鼓掌是一个神奇的组合，常规流程是替身吃技能，束缚禁锢这个技能，然后鼓掌这个禁锢的技能，下一回合对方就发现自己只能挣扎了。鉴于这个组合可以让对面三个回合都没办法打出输出，配合无盲点的剧毒（免疫、魔法防守除外）耗血和蹭剩饭能力相当强大，加上很多PM只有一个技能能打动火毒的焰后蜥（火毒也是一个不错的防御属性，不要被四倍弱地迷惑。只有水超地岩四个弱点，有着斗毒虫钢火仙草冰8个抗性，更是四倍抗虫草仙），比如常规火钢只有大地力能打动焰后蜥，一个束缚过去火钢就相当纠结了。当然这个用法很需要对手配合，节奏还是很容易乱掉的，可以折中一下换掉鼓掌带一个攻击技能，不然很多时候会非常尴尬。

焰后蜥也有挑拨鬼火打落这一些比较实用的技能，不过战术性不是特别强，如果需要可以灵活地塞进技能格子里。

双打中的焰后蜥有着鼓掌束缚挑拨鬼火下马威（目前遗传链不完善，是非法的）一大堆干扰技能，因为双打节奏更快所以剧毒反而不怎么需要了（打辉夜有火本），所以特性上可以选择防挑拨的迟钝。自身作为一只高速毒系对卡璞们有着不错的压制力，唯一比自己快的鸣鸣可以用下马威让队友搞定，挑拨鼓掌束缚三个技能都可以对对方的保护造成非常大的限制，配合队友打输出相当不错。因为自身脆皮而对攻能力不错所以可以选择气腰作为最常规道具，命玉Z石打爆发也是合理的选择。另外，似乎作为轮唱的发起者和仙布有着还不错的配合。

配招：

围巾/眼镜（重速度特攻+（围巾）/重特攻速度+（眼镜））：淤泥波+大字爆+剧毒/燃烧殆尽+觉醒力量地面/觉醒力量冰/觉醒力量草

阴谋（重特攻速度+，腰带/命玉）：阴谋+大字爆+淤泥波+觉醒力量地面/觉醒力量冰

高速干扰（重HP速度+，黑色淤泥）：剧毒+替身/保护+束缚+鼓掌/淤泥爆弹/火焰放射

双打控制（重特攻速度+）：下马威/挑拨/束缚/鬼火+大字爆+淤泥爆弹+保护

Anti：

焰后蜥的设定让其对于盾牌的压力都非常大，上场吃个剧毒是非常不舒服的，尤其连钢盾都能尝到中毒的滋味，所以挡不如杀，反正焰后蜥是个脆皮。对于焰后蜥的攻击压力，火毒的盲点有着火钢、地龙、水地、水毒和一大堆岩石系PM，可以先试探出对方的觉醒力属性再做针对，一般来说觉草的概率最低，觉冰的概率最高，不过有老班这种基本是无压力上了。如果对方没有道具提示则要小心围巾的可能性，如果是强化型的焰后蜥则要注意保护自己的高速PM，阴谋一次的焰后蜥破坏力是非常不错的，不过也意味着这也是击杀对方的好机会，很多时候自己有一段强化时一些玩家是不舍得放弃强化成果下场的，虽然很多时候的确不方便进行二次强化。另外提一下卡比兽，无论是厚脂肪还是免疫都可以用来挡挡焰后蜥。最后日常提钉子，无论是专爱游击的焰后蜥还是腰带强化的焰后蜥都非常怕一把钉子。

NO.760 穿着熊 普通/格斗

NO.763 甜冷美后 草

特性：叶子防守/女王的威严/甜幕

职能：工兵、草盾、物盾、特盾、游击、队医

评估：似乎是S的设定……不过我不太喜欢这个形象。

作为一个主要用腿进行调教……咳进攻的PM，甜冷美后有着不错的物攻和中等的速度，加上是草属性很容易联想到另一只草系物攻手斗笠菇，不过这俩的力度实在是天壤之别，最关键原因是甜冷美后的专属技能也是最高威力草本热带踢只有70威力，和斗笠菇技师加成的种子机枪的力度没法比。72的速度极速围巾能够超过130极速，不过目前来说意义不是特别大了，反正过了叉字蝠甜冷美后也没办法像斗笠菇那样可以用岩石封先手击杀或者孢子催眠。耐久尚可，虽然HP稍微低了一点不过并不是脆皮级别。特性上叶子防守是晴天才能发挥，而且叶子防守这个特性也不常占用晴天队的位置，甜幕差不多相当于不眠，不过甜冷美后本身就是草系不吃最常见的催眠技能催眠粉和蘑菇孢子，所以几乎所有甜冷美后都用着自己的专属特性女王的威严，虽然和磨牙彩皮鱼的那个鲜艳皮肤特性只是名字不同而已，但能防下所有先制技能还是相当强大的一个特性，如果有岩石系技能的话甚至可以用来围巾石刃打M凯罗斯，可惜物攻技能实在太贫了。

因为物攻技能威力和打击面都不太够，所以甜冷美后空有120物攻却不太好攻出去。草本热带踢威力只有70但是百分百能降一级物攻，这个特效看起来在持久对攻中非常不错，加上甜冷美后能学会高速旋转，耐久也还行，所以设计为S的甜冷美后被众无情的玩家用来当扫钉的盾牌，实在是不忍直视。因为物特两端耐久种族一样，加上草系能抵抗主要为物攻的地面和主要为特攻的水，所以两种耐久分法的甜冷美后都有。值得一提的是，女王的威严能挡先制，而热带踢可以减物攻，所以甜冷美后能挡一挡千箭齐发神速双攻的Z神，不过对盘卷替身起来后的Z神仍然缺少应对的办法，所以只算能够中转。热带踢高旋后甜冷美后的回复技能光合作用有必要选择，因为没有寄生种子。最后一个格子可以给灵活游走的UT或者剧毒，如果需要甜冷美后对草钢有一定的威胁可以带上飞膝踢，如果需要兼职一下队医可以带上芳香疗法。应该说不愧是都生活在草试炼森林里的草系，兰螳花和甜冷美后的功能还挺相近的。

因为围巾后速度线还行，加上有UT，所以甜冷美后是可以套上围巾进攻的，热带踢虽然威力不行，但特效的确不错，偶尔也能发挥救场的奇效。甜冷美后的主要进攻技能是草本的热带踢，游击的UT，打钢的飞膝踢，但是这三个技能都打不动毒系和飞行系，也并没有地面系或者岩石系技能去补盲，要么用报恩勉强凑一凑，或者嬉戏做一些针对，不过我感觉还不如带个高速旋转兼职一下工兵的工作，毕竟知道对面上盲点了UT走更为合适一些，强行打的话很多时候只会给对方机会。

甜冷美后是有催眠加强化的配置的，嗯……草笛加点穴，都是非常看脸的技能，不过甜冷美后并没有接力棒啊狙击手啊这类配合点穴的技能，所以在此就不详细替这方面的用法了。同样，甜冷美后也是水溅跃传人，偏娱乐向也可以接速度后Z水溅跃强化。

双打中的甜冷美后因为女王的威严特性可以帮助己方队伍防住下马威，可以和空间手有一些配合，不过比起磨牙彩皮鱼自身就能放空间，甜冷美后站在场上干的事情就要少不少了。热带踢仍然是需要的，可以降攻减少己方队伍的防御压力，有双墙同样可以更好帮助队友，UT也可以和空间配合，寻找给后排队友无伤上场的机会。其他的嬉戏飞膝踢都是针对性地来携带，前者打打地龙还是可以的，后者可以针对多边兽2，不过不能对甜冷美后的力度期待过高。

配招：

当盾的女王（重HP一防+）：热带踢+高速旋转+光合作用+UT/剧毒/飞膝踢/芳香疗法

围巾（重物攻速度+）：热带踢+飞膝踢+UT+嬉戏/报恩/高速旋转

Anti：

还能怎么办呢，众毒系已经饥渴难耐了。基本上盾向的甜冷美后应该比攻向的要难缠很多，因为目前甜冷美后的攻击技能的确挺一般，对上毒系和飞行系没有什么好的办法，而因为本系热带踢威力比较低，大部分物盾哪怕没有抗性都吃得不算费劲，而盾向的女王只是功能性成员，对队伍的破坏力有限，考虑的是如何寻求从甜冷美后这一环突破而非防下对手的攻击。总的来说，在甜冷美后获得更好的技能之前（种子爆弹石刃地震啥的），其破坏力非常一般，只要不拿草钢这种上去吃自杀一脚就行了。

NO.764 花疗环环 妖精

特性：花幕/先行治疗/自然回复

职能：强化、物盾、特盾、队医、空间手、双打辅助

评估：又一只看起来是植物的纯仙（也是一只花仙）。

在专属井喷的第七世代，花疗环环同样获得了一个专属特性——先行治疗，这个技能在使用能对自身回复HP的招式时，先制度+3。注意是+3的先制度，比某恶心高到不知道哪里去了。种族上因为身材瘦小有着不错的速度，总体来看和另一只花仙有着类似的种族分配，低HP种族配合还不错的双防，特攻也算是达到了及格水准。因为是仙属性所以努力还是偏物耐比较合理。特性上基本锁定先行治疗，不用这个特性实在是没啥选择花疗环环的理由。花幕是双打特性，单打等于白板，自然回复是一个中转特性，但是比起另一只正牌花仙来说花疗环环干许愿啊芳香疗法的能力比不过它。

先行治疗能够对光合作用、自我再生这类稳定回血技能，吸取之吻、亿万吸收这类吸取类技能有效果，而花疗环环作为目前这个特性的唯一拥有者有着光合作用和吸取之吻，加上有着冥想这个强化技能，很容易想到冥想加吸取之吻的强化加先制的组合，加上先制的回复技能光合作用和稳定消耗技能寄生种子（注意寄生种子没有先制度），花疗环环的回复力相当丧心病狂。冥想加吸取之吻曾经有一只钥匙这样用过，那只钥匙的冥想是先制，同时有着电磁浮游免疫掉地面弱点，从而只剩下主要为特攻的火系弱点，也是非常恶心的一种用法。比起钥匙的钢系，纯仙的花疗环环这样用非常怕剧毒，所以可以考虑带上芳香疗法。光合作用和寄生种子可以选择一个携带，前者回复稳定，后者方便强行突破一些吸取之吻怎么都打不动的盾牌同时也能够起到回复的作用。如果拉大量特攻冥想也可以选择觉醒力量火打一打草钢——吸取之吻虽然是特攻技能但是是近身攻击，打在草钢身上想想就痛。

看起来就很萌的花疗环环迷之能用挑拨，自身速度不错的情况下可以选择速耐用法，挑拨剧毒光合作用吸取之吻这样用也还行，不过除去那两个回复技能是先制以外，很多盾牌都能比花疗环环做得更好，毕竟花疗环环的耐久并不算太高。

双打中的花疗环环可以用上自己的专属技能花疗了，这个技能相当于治愈波动的效果，但是在草场下效果会提升。再加上花疗环环能放空间以及无视速度的先制回复技能，花疗环环是个非常优秀的辅助，可以搭配伊布Z强化接力、腹鼓卡比等。值得一提的是下马威先制度也是3，所以如果是铁掌力士这种慢速下马威的话是比花疗环环的治疗技能慢的。总而言之，花疗环环无论是自己开空间还是挑拨封空间还是帮手花疗辅助队友都有不错的价值，虽然自身是仙属性为守护神们躺了不少枪，但技能搭配起来的确还是非常好用的一只PM。

配招：

冥想（重HP物防+）：冥想+吸取之吻+芳香疗法+光合作用/寄生种子/觉醒力量火

速耐（重HP速度+）：挑拨+剧毒+吸取之吻+UT/芳香疗法/光合作用/寄生种子

双打辅助（重HP物防+）：花疗+戏法空间+保护+吸取之吻（上面一大堆有价值的技能，在此仅列出一种搭配）

Anti：

和钥匙一样，用过冥想吸取之吻的就知道这种用法并没有多大的推队潜力，并不是说容易被击杀或者被逼换，实在是因为吸取之吻力度太捉急了。亿万吸收有75威力，吸血有80威力，而吸取之吻只有50威力，也就是说冥想到满后换算成威力，吸取之吻也不过200威力，打到有抗性的PM身上再减半——就没剩多少了，比如打到满HP的草钢身上，0特攻努力6段特攻打过去二成五，最大随机数也没过三成，实在是够寒碜的。这也就意味着，很多时候对上有回复的盾牌，哪怕吸取之吻PP耗完也打不残一只的，相当蛋疼。草钢蛋神这种大盾就不用说了，其实很多盾牌带个剧毒把花疗环环的芳香疗法PP耗完自己都死不了。所以说花疗环环的破受能力非常一般，对于强力物攻手的攻击也不怎么能吃得下，满攻命玉龙头地鼠的铁头是直接能概率秒掉极限物耐的花疗环环的，阿罗拉臭臭泥同样也是花疗环环非常难以对付的存在，所以花疗环环的局限性还是挺大的。最后提一下一个有意思的anti，那就是淤泥特性的毒刺水母，中个种子后毒刺水母就可以等花疗环环自杀了，酸性炸弹的特效也让花疗环环很难冥想起来。

这几天更新难度挺大的

NO.765 智挥猩 普通/超能

特性：精神力/心灵感应/共生

职能：空间手、物盾、特盾、强化、炮台、双打辅助

评估：双打新兴辅助。

因为双打见得太多了，反而在单打中见不到智挥猩的影子。种族分布还是相当不错的，有着不错的耐久三角，速度和攻击在一般的水平，特攻90勉强够用（有阴谋），问题就在于单打中的超能盾牌相对少见，加上智挥猩并没有达到美梦那样的耐久级别（虽然美梦在66中也不常见），所以智挥猩在单打中的存在感相当一般。三个特性也都是更倾向于双打，精神力防害怕，心灵感应防队友攻击，共生给队友道具，但这三个特性在单打中都没什么太大的意义，因为如果单打要用还是选择精神力偶尔防一下HAX——本身的速度在大部分情况下是后手，加上耐久尚可，防防飞机的空切还是可以的。

智挥猩在单打中能做的事情比较有限，因为超能系是个大系，强力的竞争手实在太多了。普加超是个少有的属性组合，而智挥猩有着阴谋和冥想两个特攻强化途径，理论上普超斗的打击面还行（鬼恶的盲点），但出生在阿罗拉的智挥猩目前没办法获得高音，所以普本特攻没有什么好的技能可以选择。不过智挥猩作为一个高智商的超能系，能学的补盲技能该有的基本都有了，十万能量球气合弹阴影球都会，所以玩阴谋强化倒也可以，只不过比起那些能够Z催眠阴谋还能接出去的超能系（比如引梦貘人），智挥猩这种用法并没有太多的竞争力。

因为耐久不错而且攻击技能也足够凑齐四攻，加上本来就没什么回复技能，抗性少弱点也少，所以可以选择带上突击背心打打炮台的用法，自身抵抗超鬼打击面且不弱斗使得AV智挥猩可以作为蝶蝶的中转，不过……在OU环境下智挥猩也不能有更多的发挥了，毕竟这样的耐久只能算合格，并没有达到能力盾的标准。

如果打干扰，智挥猩的速度不上不下并不是太舒服，比如有着挑拨、虚张欺诈、虚张自我暗示这些技能组合，但是这些技能如果不能先手用出的话并没有什么意义。有双墙、空间却没有好的退场技能，和黄蘑菇比起来也抢不到什么工作，因为黄蘑菇的分级也并不高，所以智挥猩基本上很难在单打中获得太多出场机会。不过在定点出来之后，我相信这只高智商的猩猩会获得一些不错的技能。

智挥猩的舞台当然在双打和多打上面，因为其专属技能，也就是号令的存在。这个技能使得智挥猩成为了目前VGC的T1级辅助。这个技能的描述很简单，让队友再在此回合重复一次使用过的技能，也就是说同一回合内煤炭龟可以喷两次火，嘎啦可以火推两次，锹农炮虫放电两次——而且自身的特性是心电感应，使其能够毫无顾忌地让队友放AOE而不用担心伤害到队友。自身的高耐久使其也能够作为一个非常靠谱的空间手，普加超的组合只有虫系和恶系两个弱点，而因为仙系的强势变相地削弱了这两个属性，使得精神药草的智挥猩开出空间的成功率非常不错，而在开出空间后对方往往会集火其队友而不是自己，所以智挥猩大部分输的对战中基本也活到了最后变成光杆司令，跟诸葛亮一样叹一句悠悠苍天何薄于我……咳咳扯远了。智挥猩的后宫虽然一大群，不过自身的用法基本百变不离其宗，赤果果的明谋，带上智挥猩就是告诉对方我就是要开空间，我就是要空间下暴力输出，关键是这类战术成功率还真的不低。努力基本上重视特耐，因为电场仙场雨天晴天主要都是特攻输出，而智挥猩自身有超能的抗性。不过如果为了优先放空间可以考虑大把物耐，因为虫恶技能物攻偏多，虽然极限物耐仍然吃不下火主的专属Z吧。技能上号令空间精神强念基本上是标配了，最后一个格子大概率是保护，不过也可以针对性地带上十万草球。

配招：

强化（重HP特攻+/重特攻速度+（接速度））：阴谋+精神冲击/精神强念+气合弹+阴影球

双打辅助（重HP一防+）：号令+戏法空间+精神强念+保护/欺诈/十万伏特/能量球

Anti：

不错的耐久和较少的弱点使得智挥猩大部分情况下能至少中转一次攻击并出手进攻一次，但一般来说并不能造成什么威胁。虽然弱点少但是惧怕UT，抗性少使得上场机会并不是太多，如果对方是强化型也不要慌张，因为缺少回复并且速度不够，直接选择强杀即可。如果要挡下来的话那么和挡大部分其他超能系攻击手类似，鬼恶的勾魂眼和花岩怪是其非常难突破的对象，没有觉火的话螳螂骑士蜗牛等虫钢也仍然是其天敌。不过总的来说，单打中如果遇到了智挥猩要么是在较低的分级，要么……常规磨血试探出对手的用法，尽量避免四倍克制上场和它对攻，如果对方有空间队模子那么用挑拨、吹吼等技能破掉对手的节奏。

大家新年快乐！…没有更新

NO.766 投掷猴 格斗

特性：接球手/不服输

职能：游击、破盾

评估：一看就知道这是一只球PM，有着一只猴子做它的伪装。

有着一个和阿罗拉臭臭泥效果一样的特性接球手，所以当时我就想让这只猴子套上围巾拿到草蛇的怪癖然后蛮力突突突（这个定点应该能学会），然而和臭臭泥一样，这个想法在付诸实际之前就被告知这俩个都是多打才有效果的特性，只得告吹。接球手在单打是白板特性，所以要用于单打那么只能选择不服输……等等，梦特投掷猴好像还无法获得，那么投掷猴目前就有些尴尬了。种族看起来分布得相当不错，作为一只格斗系物攻已经合格，速度也达到了中速水平，带上围巾后速度线还行（离150极速还有一段距离），HP是耐久三角最高值，物耐不错，特耐稍弱不过也还行。问题是投掷猴缺少一些特色，速攻方面超过投掷猴的有不少格斗系，包括飞腿郎赫拉克罗斯，而条件如果再放宽一些就更多了。总而言之，投掷猴在格斗系中缺乏足够的竞争力。

如果梦特解禁，不服输的格斗系……这个用法在投掷猴出现前是火暴猴专属的。目前投掷猴有着类似的定位和用法，这二者区别主要在于速度和力度上，速度上95速的火暴猴对于投掷猴是大优势，而力度上投掷猴更优，尤其套上围巾后即便没有踩除雾上场力度也不差。技能上因为没定点的缘故投掷猴要落后于火暴猴一些距离，尤其缺少重要的冰拳，而且只能用岩崩不能用石刃，导致在技能威力和打击面上不如火暴猴，虽然因为总种族高不少，投掷猴的耐久比火暴猴优秀，但目前使用率上基本被碾压。

等投掷猴有了定点应该能够得到冰拳缩小一些和火暴猴的技能差距，而且火暴猴学不会打落，有手掌的投掷猴应该能得到打落从而在技能方面取得一些小的突破，不过目前来说和火暴猴比基本没什么可取之处。虽然有健美强化，不过速度不上不下有些不舒服，而且也没有吸收拳，所以用法应该和火暴猴类似用围巾四攻游击（虽然目前没有不服输，不过白板特性也是这样用）。UT近战是核心技能，岩石系只有岩崩…不过依然需要这个技能，然后缺少冰拳打落，但是能自学铁头还是格斗系中比较少见的，能稍微打打仙系，虽然没毒突克得多（隔壁火暴猴有垃圾桶）。因为UT近战都被毒抗，所以也可以带上地震进行补盲。

双打中的投掷猴可以利用起接球手的特性来玩玩各种娱乐打法了，可以说开发潜力相当不错，像前面提到的唱反调蛮力近战啊，队友来个大力士玛丽露力啊啥的。不过比起更肉抗性更好的臭臭泥来说，心意不定这类特性并不适合给投掷猴来用。问题在于投掷猴缺少一些辅助技能，快速防御在目前的双打中意义不大，学不会广防帮手等技能，而作为纯打手，格斗系在仙系强势的环境中的活力很一般，所以作为接球手的出场率被臭臭泥拉去了不少。

配招：

等不服输的游击手（重物攻速度+，围巾/头巾）：UT+近战+岩崩+铁头/地震

双打（重物攻速度+/重速度物攻+）：近战+岩崩+保护/UT+铁头

Anti：

讲道理，目前还是很难见到投掷猴的，而且见到的投掷猴也很难用出什么出人意料的配置，所以挡投掷猴的话和其他格斗系并没有什么区别。因为投掷猴缺少打落，虽然有UT但是伤害一般，所以各种盾向超能系鬼系挡起来还好，比如呆壳兽奈克罗兹玛胖嘟嘟等；因为缺少毒系打击，所以虽然有铁头，鳍鳍挡起来也还算舒服。80速哪怕围巾也过不了150，因此超高速PM仍然可以选择计算好伤害强杀，当然还是要注意一下投掷猴的基础耐久，大部分本系不克制技能投掷猴还是吃得下的。

NO.768 具甲武者 虫/水

特性：危险回避

职能：物盾、特盾、救场、炮台、强化、空间打手、撒钉

评估：一只完全没有水系特征的水系，当古兹玛掏出这只时我是懵逼的。

具甲武者作为新出的两只水虫之一，其出色的能力分配和帅气的外形瞬间让其获得了远超滴蛛霸的关注，哪怕是滴蛛霸那边水泡BUG般的效果被发现后，具甲这边仍然热度不减。高达530的种族是个低速，而且特攻方面也没占用多少种族，所以具甲的有效种族相当高。物攻虽然不是相当突出但也是比较出色的水平了，带上专爱头巾后有着相当不错的输出，而物耐更是超越了钢鸟的65 140，是相当硬的水平，而特耐作为盾牌也是比较合格了。和滴蛛霸那边的分析一样，水虫的属性非常适合做物盾，而具甲的确符合这个条件，而且吸血的回复量比滴蛛霸要稳定得多。具甲的特性是一个相当有意思的特性，在半血后强制发动一个逃生按钮效果，不管自己有没有出手。表面看起来是个负面特性，但是具甲又拥有相当多的先制技能，很多时候具甲被打半血下是可以预知的，而先用一个高威力先制再被打残触发危险回避就不见得是坏事了，这相当于打了一回合满的输出并且还能给队友一个无伤上场的机会，相当于后手的UT或VS，只不过具甲有着迎头一击、水流喷射、偷袭这些威力并不低的先制技能，尤其迎头一击是可以达到主攻技能的威力的，所以危险回避并不见得是负面的效果，在63时甚至有人用逃脱按钮加危险回避的双按钮战术强化这个效果，为后排输出手提供更多更安全的出场机会。

具甲的特性使它退场非常频繁，而且有着本系高威力先制，因此可以携带专爱头巾或者命玉进行炮台式游击。本系的迎头一击是已有的最高威力先制（垃圾之翼勇鸟除外），虽然打击面一般，但是这个本系高威力先制的救场以及压迫效果相当不错。水流喷射作为另一个本系先制也有一定的携带价值，而偷袭则是最后一个先制，因为自身的高威力和水流喷射比起来也有一定的竞争力。然而三先制加专爱头巾的组合其实并不是很合理（一个超场下来就尴尬了），尤其砖头迎头一击威力看起来美好，但迎头一击只能在上场第一回合用，不能连续使用。对面吃下一击后下一回合因为具甲方只能换人，这会给对方留下黄金一回合，很容易成为对手的突破口。因此要用迎头一击的话，突击背心或者命玉是更好的选择。要用砖头的话虫本还是选择吸血比较好，然后剩下两个先制可以带个偷袭，水本带水流裂破，最后塞个毒突或者岩崩。当然如果队伍有需要仍然可以水本带水流喷射或者带两个水本，甚至舍弃偷袭。

因为拉满HP后一个突击背心能让具甲武者成为两端都非常硬的坦克，所以突击背心具甲是目前最为常见的一种用法。不过由于迎头一击和吸血都有诱人的效果，所以我认为突击背心或者命玉的具甲带两个虫本会比较合适，而其他两个先制则不一定要携带。

在拉满HP后其实防御端已经相当硬了，所以基本上具甲都是用着极限物攻满HP的坦克型用法，而这也的确最能发挥出具甲的特点。即便想用受具甲我认为也需要极限物攻，因为吸血的回复量直接和自己的输出相关联。具甲有一把地钉可以选择，可以留出个格子给地钉，对面如果有具甲目前无法突破的对象可以抽空撒一把钉子帮助队友压血。另外剧毒也是一个可以选择用于破盾磨血的选择。对战树中的NPC用的具甲武者是沸水特攻型的，不过我觉得这是浪费具甲的物攻端。

具甲有着剑舞和健美两个方向的强化技能，表面上看起来和有着诸多先制技能的具甲相当相配，但具甲的特性实际上让具甲剑舞的威胁小了一大半，只要把具甲打残就能让它强行离场。但具甲强化也不是毫无实用性，因为危险回避这个特性和逃脱按钮一样是一次性的，所以似乎可以强行跟对面换血触发一次危险回避然后找队友许愿或者自己吸血甚至睡觉醒睡果这样把血量回上来再行强化。有着相当出色的基础物耐和较少的弱点，具甲健美强化可以起到和爆肌蚊类似的效果，一旦对方没有强力的电特攻，那么有着吸血回复的（甚至有睡觉）具甲武者其实可以相当难缠。不过具甲的强化毕竟有着天生的自身弱点，所以强化型具甲除非你想以它为核心，否则并不容易带进队伍。

双打中具甲的迎头一击因为一大堆保护的存在以及换人难度的上升，实用性有了不小的降低。而双打更容易放的空间给了具甲配合空间的机会，比起其他离开空间就萎的输出手，手中握着水流喷射和偷袭两个大先制的具甲哪怕离开空间也有一定的输出能力。另外具甲有着自我暗示，是一个少有的虫系自我暗示手，也是一个相对较少的物攻自我暗示手，可以自我暗示卡比的腹鼓啊银伴战兽嘎啦剑舞啥的。自身的危险回避特性在4V4环境中白板了不少，如果把具甲放在后排最后上场那么可以有效回避这个特性的效果，可以强化清场或者自我暗示。具甲虽然有着广防，不过具甲更多是作为输出者的角色，因此广防并不是常带的技能，如果格子有多可以塞一个。

配招：

CB四攻（重HP物攻+）：吸血+水流裂破+毒突/岩崩+偷袭/水流喷射

非CB四攻（重HP物攻+）：迎头一击+吸血/偷袭+水流喷射/水流裂破+毒突/岩崩

干扰（重HP物攻+，剩饭）：吸血+水流裂破/水流喷射+剧毒/撒菱+迎头一击/偷袭/毒突

强化（重HP物攻+）：剑舞/健美（用健美也可以极限特耐）+吸血+水流喷射+睡觉（醒睡果）/毒突/偷袭

双打坦克（重HP物攻+）：水流裂破+吸血+水流喷射/偷袭+保护/广域防守/自我暗示/毒突/岩崩

Anti：

我认为要对付具甲，钉子的重要性排到了第一位，在钉子面前，无论是钢鸟还是费洛美螂都是平等的，怕钉的具甲在钉子面前直接掉四分之一血，无论是强杀还是先手压血触发其特性都更容易一些。虽然理论上高物攻的具甲吸血回复很不错，但是如果吸钢鸟这种又有抗性物耐又高的就基本上没有回复了，所以要挡具甲，毒刺水母是一个非常好的选择（又见淤泥浆），同样超坏星也是一个能挡的水毒。如果具甲没带岩崩（带了也影响不大），暴鲤龙巨翅飞鱼等水飞，快龙暴飞龙等飞龙同样挡具甲也非常轻松，而且可以用飞本进行击杀（那些个飞Z是能秒的）。另外具甲是比较怕状态的，虽然有水抗但不能像滴蛛霸那样吃沸水，给具甲一个烧伤基本可以废掉对手，而一个剧毒也可以让它的高耐久形同虚设。因为具甲很多时候依赖先制，所以偶尔蝶蝶能够对着上场，虽然眼镜蝶蝶精神强念也秒不掉AV的具甲吧。对具甲，场上PM一定要不能吃各种先制（除非站在超场上），不过具甲的迎头一击已经深入人心，所以现在应该没有对着刚上场的具甲留场的忍蛙了吧。

NO.770 噬沙堡爷 幽灵/地面

特性：遇水凝固/沙隐

职能：地盾、物盾、炮台

评估：是沙堡耶。

这个设计初看起来相当随意，但翻翻百科才知道这个PM的谐音梗。噬沙堡爷是目前为止的第二只地鬼，而第一只地鬼是偏向物理攻击的泥偶巨人，所以噬沙堡爷目前的地位还是相当独特的。明明是一堆沙子却拥有着非常不错的物耐，然后因为自身看起来是个不方便移动的法师所以特攻更高一些，而特耐却相对比较一般。不过地鬼的属性本身也更适合物耐一些，因为地鬼能抵抗斗岩这个非常常见而出色的打击面，而鬼系的另一个免疫普通系也是物攻居多，挡挡普地啥的也还不错。虽然地面有一个电系的免疫偏向特攻，不过用来挡电大概还是用那些水地更为实用一些。噬沙堡爷有着目前的独门特性遇水凝固，效果是受到水系攻击后防御会提升两级，但是和球茎这个道具一样，并不能免疫或者降低水系攻击的伤害，所以噬沙堡爷这个本身就弱水的PM要去触发这个特性提高物耐相当……自残，不过鉴于另一个特性沙隐大部分情况下是白板特性，所以偶尔可以吃一些并不怎么痛的水系攻击触发一下这个特性，比如超坏星保姆曼波这些低特攻水盾的沸水。

因为噬沙堡爷的双本打击面不怎么重叠，因此一般情况下各种用法的噬沙堡爷都不会轻易放弃双本，尤其特攻地本并不怎么常见。噬沙堡爷也有一个目前的专属技能集沙，不过其实和大部分稳定回血技能没啥区别，顶多有一个在沙暴天下回复量增加的效果，但是在其他情况下回复量并不减少，朝阳和月光表示羡慕。因为有着这样的特效，有些玩家也把噬沙堡爷扔进了沙暴队，不过我感觉沙队地面系名额非常紧张，为了这么一个效果强行塞进队伍的话应该并不怎么样。这上面三个技能应该是大部分噬沙堡爷都会带上的，而是攻是受主要就看最后一个技能了。地鬼并没有多少共同的属性盲点，也没有什么互补效果，所以这两个属性分别的盲点组合起来就是盲点所在了，比如草恶、普飞（这个非常大众）、飞恶，所以看起来补盲技能选择应该优先岩石系，比如原始力量（力度捉急），虽然会石刃岩崩，不过力度非常一般，最多性格减速打打双刀。噬沙堡爷其他的看起来能用的特攻技能还有亿万吸收/能量球、精神强念、毒爆弹以及各种觉醒，毒爆弹打打上来挡的草系还是有一定价值的，其他技能就真的只是作为针对了。

如果不选择补盲的攻击技能，那么噬沙堡爷主要带的就是剧毒了，因为自己的双本并不容易吸引钢盾或者毒盾上场（地本的压力），所以剧毒还是能毒到一些PM的。作为一只鬼系，噬沙堡爷有着同旅却没有鬼火，但同旅的设定在七代作了变动后已经不太适合低速PM后手放出了（虽然以前就不怎么适合，现在只能说更不适合）。另外噬沙堡爷也可以用催眠术后手读换催一催盾牌，不过一般情况下都是高速催眠更加实用一些。其他的能量储存健忘啥的虽然有一定使用率，不过我觉得这种纯消耗强化站场技能并不适合出现在66中，因为太容易被下状态或者强行突破了（CT），某些魔守宇宙力量除外。

双打中的噬沙堡爷某种意义上来说触发特性更为容易和积极一些，比如某人开发出了一个浸水冲浪大嘴鸥配合遇水凝固噬沙堡爷的迷之套路。不过噬沙堡爷自身并没有多少双打价值，虽然速度慢但是特攻和打击面并不足以作为空间打手，而抗性和回复力也不太能够扛住太多的攻击，所以双打中并不怎么常见。

配招：

炮台（重HP特攻+）：大地之力+阴影球+集沙+毒爆弹/亿万吸收/觉醒力量火

物盾（重HP物防+）：大地之力+阴影球+集沙+剧毒/催眠术（也可以三攻）

Anti：

虽然上面提到了一些抵抗噬沙堡爷双本的PM（还有恶龙），不过其实噬沙堡爷的力度并没有到需要利用抗性才能吃下来的程度，所以草盾水盾其实挡挡并不是太吃力。然后虽然噬沙堡爷有着不错的回复力，但是因为速度很慢而且耐久并不是非常逆天，一个良好的双换或者先读就能轻易把噬沙堡爷血量给压下去。另外噬沙堡爷同样也十分惧怕状态，下个毒后压血会更加容易一些。

……我还在湖南山沟沟中过年呢，各位吧友求不催更

NO.771 拳海参 水

特性：飞出的内在物/纯朴

职能：反强化、物盾、特盾、水盾、强化、救场、接力

评估：（·\*·）

拳海参的确是一只非常萌而又惹人怜的PM，虽然是在官方设定出来之后。这只PM完全是一个受气包形象，和果然翁一样缺少主动进攻的技能（不过在七代Z技能出现后情况有些变化，Z反击是一个威力100的攻击技能），不过拳海参可选技能要比果然翁丰富不少。种族上和果然翁有着截然不同的风格，HP低而双防高，意味着玩双反拳海参是不怎么有威胁的（实际上拳海参也只有反击没有镜反）。除了耐久三角外，其他种族基本用处不大，速度5是全PM最慢，也保证了大部分时候都是后手使用技能，这对于高耐久PM接力来说其实是利好。物攻达到了60……或许Z反击可以吓一下上来挡的钢盾？特攻则是可以无视了。特性上，飞出的内在物这个设定恶心了某些玩家……不过弄清后发现是拳海参体内那个白色的大拳头的设定，其实还挺萌的。在拳海参的具体情况判明前其实这个特性被我寄予了不少期望，因为这个特性可以说是一个被动的强行豁命，这可以说是一个非常强力的反强化特性，如果给到一个血多防低而又有进攻威胁的PM身上可以说是一个非常BUG的特性，不过对于拳海参来说……一般的强化还很难秒掉它，而一旦自己血量被对面控一下，这个特性就没啥威胁了，再加上自己的HP种族本来就只有55，拉满后仍然换不掉某些血多的攻击手比如地龙或者坦克型强化的PM比如卡比（对后者甚至没啥威胁），而对于盾牌来说，下状态种子啥的就能让这个特性形同白板，同样没啥破盾意义，所以其实这个特性对于拳海参来说挺鸡肋的。纯朴也是一个非常优秀的反强化特性，而且是纯朴众中唯一一个有接力棒的，同时有着自我暗示，所以嘛……

因为没有主动进攻技能（Z反击还是算了），所以努力上不用多想，全肉就行。相比可选技能就那几个的果然翁一家，拳海参有着相对来说多一些的变化技能，可惜没有果然翁那边的灵魂技能鼓掌。自我再生作为稳定回复技能可以说是必带的，虽然有着痛平分，而且拳海参HP的确不高，但是在自我再生面前痛平分的竞争力就小了很多，而且拳海参也不像耿鬼那样有着高速可以残血卖破绽先手痛分，所以我觉得还是老实用再生比较合适。因为缺少主动进攻技能，所以拳海参可以说是一个软得不能再软的柿子了，剧毒作为一个能稳定造成伤害的技能甚至比再生的意义还要大，不然对手真的是对着拳海参随便上了。剩下的两个格子可以有着一些技能组合，比如前面提到的纯朴自我暗示接力棒组合，也可以配合剧毒带上保护和浸水，让拳海参完全打消耗，也可以带上反击增强一些自己的输出（用反击可以配合一下挑拨，虚张也是一个不错的配合），然后双墙也可以随便塞，反正格子不是特别紧张。拳海参也会临别礼物，不过和瓦斯一样，让拳海参这样耐久不错的盾牌直接放临别礼物有点浪费，尤其拳海参有着接力棒。拳海参是有着强化技能的，也就是诅咒，乍一看诅咒强化物攻的效果对拳海参没啥用，但拳海参是有着接力的，而且诅咒接力出去是可以被PS规则允许的，这就有点意思了。比起其他诅咒接力使用者（主要是月布，除非你想用二段的草主），拳海参的基础速度是绝对的优势，而且有着稳定回复（虽然月布也有，不过是月光，许愿的话不配合保护很不稳定），同时作为水系比月布要稍微好站场一些（噫，可恶的妖精）。诅咒的接力终点其实很容易想到，最好的终点无疑是那些轻装的物攻手（带白色香草），最为典型的自然是摔角鹰人，在六代时就已经和月布狼狈为奸在UU中这样接力了。除了摔角鹰人以外，胖甜妮和飞腿郎也可以作为接力对象，而且比起摔角鹰人外会稍微隐蔽一些。拳海参有着独门技能净化，不过这个技能使用条件太苛刻了，是要解除对方异常状态然后自己才能回一半血。但是Z净化是一个全能力提升一级的技能，如果在实机的话可以用用Z净化接力，虽然没伊布Z的强化爆发力大，但至少成功率和隐蔽性还不错。

讲道理的话，拳海参其实可以毒到所有的PM，对于毒系和钢系有浸水，对于毒疗天蝎啊免疫卡比啊这类有胃液可以消特性，所以如果天蝎在之后的环境重新泛滥起来的话，我觉得拳海参胃液使用率会提升不少。其他的挠痒、神秘守护等技能也可以偶尔带上，不过相对来说没太大作用。

双打中纯受的拳海参不太适合快节奏的环境，要用的话基本也只是用自己的耐久放放墙用用帮手，不过放墙的话目前造墙大户冰九尾实在太难竞争过了。

配招：

剧毒流（重HP一防+）：自我再生+剧毒+保护/胃液+浸水

接力（重HP一防+）：自我再生+剧毒+接力棒+诅咒/自我暗示

反击（重HP一防+）：自我再生+剧毒+反击+虚张声势/挑拨

Anti：

没主动攻击技能……意味着一个挑拨能直接让一切技能组合的拳海参在场上不知道干啥。拳海参的主要进攻威胁来自于剧毒，所以大部分情况下拳海参是钢系毒系魔法防守众的无伤上场机会，而哪怕拳海参有着浸水胃液这类技能，要毒到自己也是至少两回合的事情，第二回合完全可以读浸水啥的换一个更有威胁的PM上场。而对于诅咒接力的拳海参则要多留一些心眼，随时准备好吹吼黑雾等反强化手段应对上场的轻身众，如果能顺利消耗掉它们的白色香草而且吹下场，诅咒接力就没什么威胁了。要突破拳海参的话其实也不难，找它回复或者干啥时安全派上一个攻击手替身控场（比如M胡地），或者让其他盾牌给拳海参下个毒，拳海参中毒后再突破基本上就没什么难度了。

NO.772 属性：空

特性：战斗盔甲

NO.773 银伴战兽 普通（属性可根据携带驱动器进行改变）

特性：AR系统

职能：游击、强化、破盾、炮台

评估：所谓小创世神。

银伴战兽这个名字是第一只让属性空进化的训练师取的……嗯，不用想都知道是谁。相比属性空其实只是解放了头上的面具，然后就突然学会了属性空没法学会的十万火急冲浪钢炮、影球、放狠话、三牙咬碎、大爆炸这些好技能，说明了以上技能都是嘴炮。同时头部的解放也让银伴战兽跑得更快了，成功让银伴战兽达到了完全的水桶腰，治好了强迫症。当然银伴战兽被称为小720自然离不开特性了，这个被命名为AR系统的特性和720的多属性类似，都能通过外界道具使得该PM改变成对应属性，不过比起720的石板，银伴战兽的存储碟就要屌丝多了，缺少了1.2倍的石板技能威力加成，单纯只是改个属性而已，这样的话就使得带存储碟的银伴战兽比例要比带石板的720要低得多，因为带存储碟直接就相当于少了一个道具格子，和同属性其他PM竞争就更加难受了。

和720一样，能灵活选择道具的普通系银伴战兽自然是最为常见且实用的，在银伴战兽获得了大爆炸后更是如此，成为了和大舌舔并列的仅有的普通系大爆炸成员，加上水桶腰银伴战兽物攻还不错，剑舞大爆炸自然是最为简单粗暴的用法，可以选择普Z爆炸炸两次，也可以普宝石大爆炸炸一发超级猛的。为了能处理盲点鬼系，咬碎自然是银伴战兽非常需要的一个补盲技能，然后……物攻端的银伴战兽还是缺少干钢系的地震和蛮力，所以为了强行补盲，可以让银伴战兽带上格斗存储碟用用多属性攻击，然后还是以爆炸为主要输出手段，一言不合就开炸。同样，火系和地面系的存储碟银伴战兽也是类似的战术目标，为的就是让银伴战兽能够炸出威力来，虽然这样子爆炸就非本了，可能并不能炸出理想的威力。回到普通系的银伴战兽大爆炸上来，在剑舞大爆炸咬碎确定后，剩下一个技能也可以不用补盲技能，而是选择UT或者放狠话这样的游击技能。因为大爆炸的银伴战兽深入人心，所以银伴战兽还是很容易勾引上鬼系钢系岩石系这样的PM的，后方可以放一些攻击系强的水系或者地面系进行输出上的配合。

银伴战兽的专属技能多属性是物攻技能，所以像鬼系电系岩石系（？）这种缺少稳定物攻技能的属性可以考虑用一用这些存储碟来利用一下这个技能。我个人觉得鬼系碟的利用空间最大，因为这个本系不会被钢系抵抗，虽然没有格斗系技能来进行互补，但是UT一定程度上补盲了鬼本的不足，同时大爆炸和鬼本仍然有着不错的相性。这样用其实有点类似于剑舞鬼创，当然大爆炸和神速的意义还是挺不同的。

银伴战兽增加的技能除了大爆炸外大部分是特攻技能，意味着银伴战兽也可以作为一个有着不错打击面的炮台型PM，而且比起M比雕这种还需要利用UT来游动的特攻型PM，银伴战兽有着放狠话这个无盲点游击技能，甚至连鬼蝉都破不了这个节奏技能，虽然没威力。银伴战兽可以选择电存储碟变成电系，有着能学冰光的优势，直接能藐视一大堆电系好手，然而——纯电这个属性除非达到了720的坦度，否则真是超级难用。用特攻型的银伴战兽也可以选择不带卡带带眼镜，普本有三角力量也足够用了，因为毕竟水桶腰卡在95这个尴尬的数值，不带任何加成道具就和鸣鸣的瞎眼光一样没啥威力。

Z放狠话是给换上来的PM回满血，有着相当不错的使用价值。比起另一个主要使用者猫老大来说，银伴战兽虽然物耐端没有猫老大硬，速度较慢，没有欺诈应付强化，不过特攻端有着还不错的力度和克制面，也有电磁波可以选择，同样可以选择速耐的用法。

双打中的银伴战兽最为独特有效的战术自然是封印保护大爆炸，目前环境中鬼系相对较少（尤其是VGC2017没有M耿鬼的情况下），一个普Z爆炸力度还是相当惊人的。除了爆炸外，本系的三角攻击舍身撞，AOE岩崩，打地龙的冰光，打大嘴鸥鲤鱼的十万，打嘎啦的影球，大声咆哮辅助都是可以考虑的技能。双打中的地卡带使得银伴战兽获得了一个单体攻击的90威力地本，速度也还可以，比起地龙没有仙系弱点，比起重泥挽马有着不错的速度，可以作为一个不错的地面系登场。

配招：

炸逼（重速度物攻+）：剑舞+大爆炸+UT/放狠话+咬碎

非本的炸逼（重速度物攻+，火地斗碟）：大爆炸+多属性攻击+UT/放狠话+咬碎/追击

鬼碟（重物攻速度+）：剑舞+多属性攻击+大爆炸+UT

速耐（重HP速度+）：放狠话（可Z）+三角攻击+（火焰放射+剧毒）/（冰冻光束+电磁波）

特攻炮台（重速度特攻+）：三角攻击（不带碟，可以在后面把火放或冰光换个影球）/十万伏特（电碟）/冲浪（水碟）/阴影球（鬼碟）+冰冻光束+火焰放射+放狠话

双打炸逼（重速度物攻+）：封印+保护+大爆炸+岩崩/冰冻光束/阴影球/十万伏特/大声咆哮/放狠话

Anti：

因为银伴战兽比属性空多了不少好技能，所以挡起来会稍微麻烦一些。首先要先探明银伴战兽是什么类型，这个还是挺简单的，基本看颜色就知道属性，知道属性就大概知道对方要干啥了。不过大部分情况下银伴战兽都是不带卡带的，而不带卡带的普通系银伴战兽又尤以爆炸居多，所以要对见到的银伴战兽的爆炸心存警惕，哪怕阻止不了对手的爆炸也要让对手炸不到自己关键PM（甚至可以读爆炸上鬼系，虽然有个鬼系的话银伴战兽很可能不敢炸），也就是说，可以适时读对手爆炸换一些无关紧要的成员炮灰掉，也可以用用潮湿巨沼怪啥的针对一下，而如果对手没剑舞的话，一些靠谱的岩盾或者钢盾也可以稍微挡一挡。因为银伴战兽的水桶腰能力其实并不是特别突出，所以除了爆炸以外其实力度并不突出，所以如果确认对手没有爆炸（比如对面用三角攻击）也可以拿一些能力盾直接顶上去。而水桶腰给予了银伴战兽不突出的攻击能力，却给了它尚可的耐久，所以在换血时要留意己方PM的攻击能力，最好不要让核心攻击手强行留场和银伴战兽对攻，反正后者没有回复，慢慢压血，逼对面自己炸掉就是了。

NO.774 小陨星 岩石/飞行

特性：界限盾壳

职能：强化、破盾、撒钉

评估：收集癖的又一噩梦。

讲道理，小陨星这核心状态破壳实在是有点太强了，120的基础速度加上100的双攻实在是有点过分，于是小陨星就获得了界限盾壳这个特性，让小陨星的攻击状态触发稍微有了点限制，不过这一个设定直接让小陨星的使用率并没有达到“时常能见到”的水准，不过至少没有失去平衡。在外壳状态下的小陨星有着较高的双防，同时不会陷入异常状态，意味着小陨星可以对着一些没太多攻击能力的盾牌PM进行破壳强化而不用担心被下毒下鬼火，比如只带打落没欺诈的M勾魂眼。而核心状态要求小陨星血量低于一半才能触发，也就是说小陨星要打出完全的输出，必须要让自己快死，这着实让小陨星的强化风险大了很多。其实核心状态小陨星的120速稍微有些多余，大部分情况下进入核心状态的小陨星都有着一段破壳在手，速度已经非常起飞了，如果能把速度分个20点给HP就更好了。

小陨星的强化相当简单粗暴听天由命，基本上破壳三攻就足够了，这倒是和刺甲贝菊石兽这类有着破壳的攻击手十分相似。小陨星的飞本是杂耍，和破壳道具白色香草是相得益彰，基本上白色香草破壳杂耍是小陨星的标配了。岩本上相当无奈，石刃岩崩命中都不满，不过可以选择特攻的力量宝石打打双刀，反正破壳是提升双攻，而且小陨星的特攻种族和物攻是一样的，或者可以舍弃岩本让路给爆炸或者钉子。小陨星的双本被钢系抵抗，所以地震基本上是必带的，地位比岩本还要更高一些，无论是飞地还是岩地都是非常不错的打击面。如果不带岩本，那么见势不妙自觉退场强行破盾的大爆炸或者临死丢一把钉子都是不错的选择。

基本上能在OU上见到的小陨星就是上一段的简单粗暴破壳物攻流，其他方面比起有钉子有高旋的刺甲贝还是贫招了点。按照小陨星的设定，定点可能会给它一个大地之力，那么届时可以用一用破壳大地之力力量宝石的特攻地岩小陨星，这种技能组合应当只有小陨星能够组合上……别提那只狗。

小陨星用起来最大的问题自然是控血了，如果不能让自己顺利稳定在半血下，那么自己的输出就会大打折扣，60攻击翻倍也不算太强势，很多时候是会被反杀的。因为要配合杂耍，所以小陨星需要携带一个能够容易消耗掉的道具，白色香草自然是百分百能够被消耗的，而因为小陨星外壳状态下耐久也比较一般，而且破壳减防，所以有些玩家也会用气腰方便小陨星能够控半血，但这样子气腰其实很多时候下是消耗不掉的（踩钉、冰雹啥的），所以配招上会舍弃杂耍用地岩爆炸。最后，小陨星的HP最好调成偶数，这样踩两次钉子即可掉下半血改变形态。

双打中的小陨星也仍然离不开破壳，但是控血这事情就变得更加麻烦了，虽然可以让队友稍微配合一下，但是小陨星更加容易被集火了，而对于这个耐久来说，被集火后活下来的概率并不大，因此小陨星在双打中还是挺难发挥的。

配招：

简单粗暴（重速度物攻+）：破壳而出+杂耍（白色香草）/石刃（气腰）+地震+石刃/岩崩/力量宝石/大爆炸/隐藏石砾

双打（重速度物攻+）：破壳而出+岩崩+保护+杂耍/大爆炸

Anti：

小陨星固然用法单一，但它就是一招鲜，也就是告诉你我就是要破壳，但是如果处理不得当还真容易被推。要稳挡小陨星的话，也就是要防下飞地岩（普）打击面，要做到这一点的PM并不多，钢钟就是一个难得的PM，同时有着螺旋球可以稳定反杀小陨星……不过除了钢钟外还真想不到其他的PM了，浮游的钢系毕竟仅此一家。另外钢鸟辉夜也可以一试，不过并不稳，极攻破壳后石刃打极限物耐的辉夜随机数最大到了6成5，如果辉夜不是纯物耐的话挡起来就更加吃力了。所以要处理小陨星，最好的选择还是击杀，第一步就是要应对好小陨星破壳那回合，尽量不要让小陨星对着软柿子上场，同样如果己方攻击手对小陨星有属性劣势也不要随意换人……还是不一样的，因为半血上的小陨星破壳起来并没有太大的力度，所以要么一举击杀小陨星，要么就手下留情用威力较小的技能比如UT啥的让小陨星保留半血之上的外壳状态，找机会用强力技能直接击杀。钉子虽然有助于对手控血，但也让己方击杀起来更加容易，综合来看还是需要一把钉子的。

NO.775 树枕尾熊普通

特性：绝对睡眠

职能：工兵、游击、许愿、特盾

评估：嗯……枕木才是本体，不信看看闪光。

树枕尾熊是个个子不大的PM，让我以为这只PM是有进化的，然而就是这么个睡神有着115的物攻，实在是很不可思议。因为总种族有限，所以树枕尾熊除了物攻和特防外，剩余的能力嗯……有点像伊布家族的65系列，不怎么能看。树枕尾熊的独门特性绝对睡眠是一个非常符合它特点的特性，这个特性其实相当于树枕尾熊的异常状态栏永远被睡眠占据，不会陷入麻痹烧伤冰冻这些异常状态，同时也能被食梦噩梦梦话这些技能所作用，也就是说树枕尾熊可以直接砖头梦话随机抽技能用还不用担心睡眠状态解除，这个用法是目前所有PM里独一无二的，虽然不是特别实用吧。

虽然树枕尾熊看起来是个脆皮的物攻手，而且有UT游击，似乎是要走CB游击的路子，但是因为树枕尾熊有着高速旋转这个学习面并不怎么广的技能，于是就和甜冷美后一样突然变受了。好在树枕尾熊有许愿这个不错的辅助技能，虽然自身HP并不怎么样，好歹是个回复技能，也可以稍微配合一下自己的UT给队友奶一口。因为树枕尾熊是普通系，非常容易吸引钢盾，加上很多人对树枕尾熊缺少深入的了解，所以树枕尾熊的地震也有不小的意义（这么小一个家伙是拿枕头砸地面么）。作为一个高旋手，树枕尾熊必须要有一个技能能够威胁到鬼系使自己能顺利扫钉，偷袭和影爪是可以选择的技能，前者虽然是个先制，但不能用于读换，如何取舍还需要看队伍需要了。嬉戏则是有着非常强的针对性，目标当然是OU中非常难突破的M勾魂眼（另一只排名靠前的鬼系阿罗拉嘎啦可以用地震对付）。因为受向的树枕尾熊输出主要靠针对性的克制技能，所以没有任何克制面的普本就没什么格子塞了，除非拉不少的物攻。另外哈欠逼换、剧毒强行耗血都可以给工兵树枕尾熊带上。

树枕尾熊拉耐久自然是极限特耐，因为特耐拉满还稍微能看，物耐65 65的基础数值还是太差了点，在耐久种族有限的情况下自然选择强化较强的那一端。要用许愿的话自然是带上剩饭，但如果需要让树枕尾熊真正能够扛着一些强力特攻技能上场扫钉的话可以考虑突击背心，反正树枕尾熊的攻击技能如上一段所述，足够塞满四个格子了，而AV高旋也的确也是大量高旋手的常规选择，比如龙头地鼠、顿甲等。

不过树枕尾熊好歹有着115的物攻，想象一下睡着的考拉挥舞着自己的木头到处砸人（大木槌）还是挺带感的。树枕尾熊是有剑舞偷袭的，虽然自己的耐久并不怎么支撑玩速攻，但是拉满HP后一些盾的攻击还是可以吃几发的，剑舞普恶地打击面也差不多了，或者直接CB把剑舞换UT游击也行，然而这种用法的树枕尾熊……只能说有点强行吧，速度和耐久都弱了一些，或许专心干扫钉的事情更好一些。

双打中的树枕尾熊……挺酱油的，毕竟作为一只普通系技能也没丰富到哪里去，不说多边兽2，连不M的袋龙属性空大概都竞争不过吧，还是单打更适合发挥一些。

配招：

转啊转（重HP特防+，剩饭/突击背心）高速旋转+偷袭/暗影爪+（许愿+保护）/（地震+UT/报恩）

一枕头砸过来（重HP物攻+）：报恩+地震+偷袭+剑舞/UT（砖头）

Anti：

几乎百分之80以上的树枕尾熊都是干扫钉的活的，所以没啥太大的破坏力，只是不要天真地拿火钢上去挡就行了。因为格子有限，虽然有着嬉戏，但是树枕尾熊带的不多，所以M勾魂眼仍然是大部分高旋手的天堑。另外虽然树枕尾熊有着偷袭和影爪，但对于很多鬼系还是威慑居多，比如无攻树枕尾熊偷袭秒不了耿鬼，影爪打物耐的胖嘟嘟……几率过三成，所以不拉物攻努力的小考拉并没有太大威胁，而如果是攻击向的树枕尾熊，耐久又低速度又慢，直接开打就是了。

NO.776 爆焰龟兽 火/龙

特性：硬壳盔甲

职能：物盾、强化、炮台、空间打手

评估：这个造型着实让我吐槽不能啊……

爆焰龟兽有着相对比较畸形的能力分布，虽然这的确符合一只龟的特点，但是这个60的HP和肉并不怎么能搭上边，物防哪怕突破了130也不是特别靠谱，更别说破壳对自己的低HP高物防的耐久破坏力了。爆焰龟兽的双攻看起来破壳后都可以用，也可以带专爱搞搞事情。特耐比较一般，不过至少比刺甲贝还是好一些的，加上爆焰龟兽一般都是后手破壳，所以这种程度的特耐还是吃得下一些攻击的。速度则是一个上可破壳下可空间的数值，极速破壳后过了120极速，空间下也能快过一堆40速的家伙，不过换句话说也是属于不上不下的水准，一段破壳后极速忍蛙即可超过，和刺甲贝小陨星那种高速破壳起飞的速度是没法比的。

因为有破壳，所以首先还是来看破壳的用法吧。如上一段所述，极速的爆焰龟兽破壳后刚好能够过120极速，所以极速是有意义的。火龙打击面非常优秀，直到遇到了一大堆水仙，还有席多蓝恩这个大盲点。因为爆焰龟兽没有毒爆弹淤泥波这种技能（可以草Z阳光烈焰干鳍鳍），所以针对席多蓝恩的地震相对更多。不过问题在于爆焰龟兽如果要用破壳，那么就不能像空间打手那样选择减速性格，而双刀的话减一防那么后手破壳则可能会导致强化失败。目前环境极限物耐的席多蓝恩基本见不到（不是被火隼统治的六代了），而减物攻性格0物攻的爆焰龟兽在一段破壳后地震能够确一满HP的火钢，如果针对性来调配置的话，那么胆小极速满特攻的爆焰龟兽是可以打双刀的，龙火地组合目前仍然是无盲点攻击组合，虽然爆焰龟兽的地震也只能打打火钢这样的克制了。除了地震外，上面提到的草Z阳光烈焰，以及打不过就炸的无赖大爆炸也是可以考虑的技能。

爆焰龟兽有着一个独门技能陷阱甲壳，这个技能的150威力相当诱人，不过是一个先制度为负的技能，同时需要这个回合承受过物理伤害。对于我个人来说，在拓荒阶段大幅度看图鉴的玩家是肯定会对这个技能有一定了解的，甚至看到爆焰龟兽首先会想到这个技能而不是破壳。因此这个技能在双方都心知肚明的情况下其实并不能指望打输出，也不能让爆焰龟兽只带这一个火本。这个技能逼换效果和威慑效果更甚于其150的威力，加上爆焰龟兽还算不错的物耐以及火龙的属性，在面对螳螂费洛美螂等UT手时可以让对手忌惮这个技能而直接换人，而这也是己方先读双换的好时机。同样，因为逼换能力不错，爆焰龟兽的剩饭（蹭饭能力）、鬼火剧毒（换人下状态）、地震（打火系盲点）、龙星（本系）和陷阱甲壳相性都不错。

因为爆焰龟兽有着不错的打击面和适合极攻的种族分布，所以眼镜或者AV四攻也是可行的。除了龙星燃烧殆尽两个高威力本系外，气合弹地震揍火钢自然要选其中一个技能，剩下一个技能格子主要是针对鳍鳍等水仙势力。首先想到的是觉草，不过其实对鳍鳍有毒液冲击这个威力更大一点的技能，虽然也的确只是大一点……不过反正对付鳍鳍毒菱也是一种手段，和毒液冲击也算是相得益彰了。另外爆焰龟兽有钢炮，理论上可以打龙系盲点仙以及火系盲点岩，不过……对于火龙打击面来说，主要的盲点火钢和水仙钢炮并不能解决什么问题，所以我并不怎么看好这个技能。

双打中的爆焰龟兽嗯……虽然嘴巴长这样，但是并不会喷火和喷烟，也让其打空间输出的能力受到了不少限制，你看隔壁煤炭龟用起来多简单粗暴。当然爆焰龟兽有龙属性以及各种辅助技能是煤炭龟所没有的。同样，爆焰龟兽的陷阱甲壳在双打中也有一定威慑作用，可以让各种非本岩崩使用者掂量掂量。然而陷阱甲壳这个技能……因为使用对象是自己，所以攻击的目标和逆鳞一样是随机一个对手，并不怎么可靠，相比下还是龙Z龙星火Z过热更适合爆焰龟兽一些，广域防守防地震岩崩也十分不错。

配招：

Poke（重速度特攻+）：破壳而出+大字爆/燃烧殆尽（Z）+龙之波动/龙星群（Z）+地震/气合弹/阳光烈焰（Z）

陷阱甲壳（重HP一防+/重HP特攻+）：陷阱甲壳+鬼火/剧毒+大字爆/龙星群+地震/气合弹/龙星群

四攻（重HP特攻+，AV/专眼）：龙星群+过热+地震/气合弹+毒液冲击/觉醒力量草

Anti：

火龙的最大对手自然还是水仙，纵然上面提到了一些应对方法，但都有着一定的局限性，阳光烈焰需要草Z，而毒液冲击觉草也并没有多大的威力，于是西狮海壬、卡璞鳍鳍挡爆焰龟兽还是比较轻松的，虽然水系和仙系都不是火龙的弱点，但爆焰龟兽的特耐比X喷还要低，在破壳后更是非常脆，挡杀还是比较轻松的。另外虚吾伊德的特耐也相当靠谱，虽然吃不下地震，但是挡火龙本系技能上来还是比较轻松的，本系力量宝石更是随便秒爆焰龟兽。老班也是火系特攻手的一大苦主，爆焰龟兽破壳后也不怎么能打得动老班，无攻地震打满HP老班也不过刚刚过半而已。如果没破壳的话那么各种有速度的岩石系或者仙系都可以上来进行中转击杀，比如化石翼龙、仙布等。最后……钉子压血，游击击杀吧，爆焰龟兽踩钉子还是相当不舒服的。

NO.777 托戈德玛尔 电/钢

特性：铁刺/避雷针/结实

职能：游击、炮台、救场、中转、许愿、双打辅助

评估：一代一只的电老鼠。

托戈德玛尔作为一只刺猬，成功获得了钢属性（穿山王表示很赞），从而成为了第二族电钢，拥有着超级多的抗性，这样使得其虽然种族一般，但是凭借抗性仍然有着还过得去的硬度。不同于前面几只电老鼠的风格，托戈德玛尔的特攻非常一般，反而有着不错的速度和物攻，技能上也是更偏向物攻，更是有着UT可以进行游击。特性上有着作为刺猬的铁刺，但即便是有着UT和一堆物理属性的抗性，托戈德玛尔也没有草钢和地龙的耐久来支撑着多次上场吃技能中转。避雷针提供一个免疫属性对托戈德玛尔这样的脆皮总是好的，虽然托戈德玛尔的特攻惨不忍睹也没有电飞鼠的接力棒接走。坚硬相对来说实用性不大，除非你让托戈德玛尔强行吃地震大火啥的，不然托戈德玛尔这么多的抗性其实很难触发一个坚硬的。

96的速度其实很恶意满满，正好高过95速一点，过了天蝎达摩狒狒以及某只粉切黑，所以无论是速耐还是速攻，极速都是非常有必要的，虽然托戈德玛尔并没有铁头本系来针对仙系。托戈德玛尔有一个专属技能麻麻刺刺，虽然威力不如疯狂伏特，至少没有后者的反伤副作用，还可以稍微期待一下HAX，应该说是非常稳定的一个本系技能。蹭脸颊是电老鼠系列一脉相承的技能，在七代之前相当于有威力不怕挑拨的电磁波，但在七代电磁波被削后蹭脸颊的命中仍然是满的，这就比电磁波优越了不少，配合另一个电本麻麻刺刺可以麻痹害怕双封锁一下。UT和托戈德玛尔相性也非常不错，因为电钢的优良抗性，托戈德玛尔还是有着不错的逼换能力的，后手UT能够保持不错的压制力。因为是刺猬，所以也会刺猬和仙人掌系列的尖刺防守，可以配合自己的许愿和剧毒来进行使用，也可以单独带上用于磨血，反正托戈德玛尔的格子还是比较宽松的，没有什么必须要带的技能。下马威是一个蹭血技能，和尖刺防守、UT相性也不错，因为托戈德玛尔物攻不错，磨血能力还行。托戈德玛尔的问题在于攻击技能打击面一般，除了电本外并没有太好的补盲技能，UT勉强算一个，再来可能就得拉上毒突了，虽然能帮助打打草系以及针对某些粉色卡璞，但是对于电系天敌地面系起不到任何帮助。鼓掌和托戈德玛尔相性也还行，试探专爱破一破低速强化，可以和尖刺防守有一定的配合。另外还有一个有意思的技能是致命针刺，这个技能的学习对象中，托戈德玛尔是唯一的一只电系（少有的非虫系），隐蔽性非常强，而且七代给了这个技能非常大的加强，威力变成了50，用这个技能收人头能得到三级的物攻，虽然看起来使用条件苛刻，但是嗯……反正托戈德玛尔技能格子不紧张对吧。

这样来看，速攻型的托戈德玛尔可以选择类似自爆磁怪的打法带上AV，虽然挡蝶蝶效果和后者没法比，但是托戈德玛尔速度比蝶蝶快啊，可以电毒UT加致命针刺或者带下马威蹭脸颊（嗯，这个技能比起电磁波还有一个优点就是可以配合背心），或者可以直接砖头。

速耐型的托戈德玛尔可以选择头盔铁刺尖刺防守的扎人型耗血流，自己也可以带许愿续航，对上不是近身攻击的家伙可以丢剧毒，对上草钢这种棘手的家伙可以鼓掌，怎么恶心怎么来。

双打中的托戈德玛尔自然是避雷针的天下了，鸣鸣对这个萌萌的只有400出头种族的小家伙可以说是一点办法都没有，而且和雷丘一样有着下马威鼓掌，同时有着更好的抗性和尖刺防守，虽然局限性同样很大（气球需求量比单打高了不少），但是出色的功能性已经为它在双打战场上赢得了一席之地。

配招：

速攻（重物攻速度+）：麻麻刺刺+毒突+UT+蹭脸颊/致命针刺/下马威

蹭血就跑（重HP速度+）：尖刺防守+下马威+UT+麻麻刺刺

来对我UT（重HP速度+，头盔，铁刺）：尖刺防守+麻麻刺刺+许愿+下马威/UT/剧毒/鼓掌

双打辅助（重HP特防+/重物攻速度+/重HP速度+）：下马威+蹭脸颊/鼓掌+尖刺防守+麻麻刺刺

Anti：

虽然功能性强，但与之对立的是无解的局限性。托戈德玛尔对地面系实在没有任何办法（除非丢剧毒），比起有钢本特攻和觉醒力的磁铁，托戈德玛尔没有钢本（什么，螺旋球？），同时地面系主要输出技能地震也不吃托戈德玛尔的三刺。另外一个大敌自然是草钢了，虽然托戈德玛尔也是铁刺拥有者，但是主要攻击技能全是接触技能，同时根本打不动草钢，而草钢却可以丢种子过来耗血，哪怕托戈德玛尔有鼓掌也解决不了根本问题。托戈德玛尔虽然抗性多，但是耐久并不是特别突出，所以像眼镜龙星这种扛下来还是比较吃力的，己方攻击手如果攻击足够强力，哪怕遇见到对手可能上托戈德玛尔，仍然可以选择强行输出。虽然这只电老鼠有许愿，但是因为自身HP种族较低，带上许愿的概率还是不算太高的，更多的托戈德玛尔的血量只是一次性的，因此，多用地面中转，压血击杀吧。

NO.778 谜拟Q 幽灵/妖精

特性：画皮

职能：救场、反强化、强化、空间手、鬼盾、仙盾

评估：偷拍谜拟Q裙底.jpg

谜拟Q可谓是从偷跑杂志公布的那一刻开始就吸引了几乎所有PM迷的目光，无论是喜欢萌的，喜欢设定的，还是喜欢对战的。画皮这个特性从面世起就备受期待，能够承受一次攻击的设定让其和魔守的胡地带气腰一样，是至少两条命的，因为谜拟Q还能再带个腰带，而比起胡地来说，谜拟Q并不限定道具，使得变化性也要强上不少（虽然实际上大家都用最常见的一种）。谜拟Q的种族分配也还算对得起自己的神特性，96的速度和上一只PM一样压过了天蝎以及蝶蝶，90的物攻在剑舞后也能有还算不错的力度。双耐还不错，HP拖累了不少但是谜拟Q的特耐可以说还是比较靠谱的，可以得到一个“本系非克制技能不死”的评价，大部分情况下在画皮被破后仍然能吃一发攻击，给了谜拟Q第二次剑舞的可能性和一定量的对攻优势。画皮这个特性一度认为是自带替身，但随着细节披露后我们还是了解这二者是有着很大不同的。画皮只能承受一次攻击，并且不能像替身一样阻挡鬼火之内的变化技能，同时也不能防住攻击技能的额外效果（比如沸水的烧伤），看起来比替身弱了不少，但如果真是自带替身，那就太bug了。

PM用法其实有个规律，那就是越简单粗暴越单兵不依赖队友的，使用率越高。而对于谜拟Q来说，八成以上的谜拟Q都是剑舞影爪嬉戏影击的配置，而我自己孵的第一只谜拟Q也就自发地使用了这个配置，因为实在容易想到而且非常实用。画皮在大部分情况下能为谜拟Q提供一个安全回合，而破坏力最强的自然是剑舞。鬼仙双本的打击面相当广，盲点……好像只有普钢、普毒、普火。前两者的PM目前还没出世，而普火的火炎狮使用率感人，可以说除了谜拟Q的鬼本影爪威力捉急外，这套配招在OU横行无阻，有先制有本系输出，而谜拟Q自己的鬼仙抗性也还算可以，只有鬼钢两个不怎么热门的弱点，有着三个免疫，虽然没有几个抵抗，但一般情况下三条命的谜拟Q已经相当强了。除此之外谜拟Q也可以选择大威力的木槌和可以续航的吸血，不过比起标配来说塞进技能格子的难度大了不少，顶多只能算是针对。各个玩家主要的分歧来自于道具的选择上，因为谜拟Q的基础力度一般，强化后对各种大盾的破盾的破坏力也不算特别出色，因此命玉是最热门的一个道具。其次，由于目前物盾多为钢盾，而谜拟Q打钢盾需要用鬼本，所以破盾利器Z石则也是一个非常不错的选择，鬼Z的谜拟Q也相当常见。因为谜拟Q的画皮不挡状态，所以为了防止在画皮吃攻击那回合被沸水烧了，奇迹果也是一个选择。红牌谜拟Q也有一定的市场，不过这个和强化没什么关系，主要是利用画皮来稳定吃一发攻击强制对手换人，破强化超级稳。

作为鬼系，谜拟Q有着非常丰富的干扰技能，和耿鬼有些类似。鬼火加痛分是一个非常经典而实用的技能组合，加上谜拟Q的HP低而双防不错，这个用法还是比较合适的，甚至可以再加个挑拨或者同旅，比起耿鬼来说，谜拟Q的同旅要隐蔽不少。另外谜拟Q能放光墙，也能诅咒，在63中似乎也是一个合格的首发，可以放墙放鬼火然后诅咒退场（来源于@潜水能力果实者的那个精品贴）。因为谜拟Q的画皮特性回合可以为所欲为，这种辅助用法也是可以用得很骚的。

有些人可能会对职能中的空间手有些疑惑，96的速度哪怕极限低速也不能怎么利用空间，然而画皮特性使得谜拟Q几乎是最稳的空间手，带上一个精神药草后几乎没有什么PM能够阻止谜拟Q放空间了（除非空切啊铁头啊一路害怕下去，或者袋龙不M先来一个下马威破掉画皮）。谜拟Q极限低速后刚好比70无速要快1点，空间下还是能够快过不少PM的，尤其是一大堆攻击手，加上谜拟Q空间用法可以选择极攻，力度比常规的谜拟Q还要高一些……然后同样可以选择诅咒退场，非常方便并且诅咒提供的逼换效果和破盾效果也可以让后排PM的强化回合更加轻松，是一个非常出色的空间队旗手。

双打中的谜拟Q虽然画皮不像单打那么稳了，但仍然是一个救场神特性，加上剑舞和影击在双打中没那么好用了，谜拟Q也空出了几个格子给保护和空间，哪怕只是外挂的空间。然后双本的嬉戏和影爪还是很需要带的，稳定且克制面热门。其他的挑拨鬼火同旅可以视情况进行选择。

配招：

标配（重物攻速度+）：剑舞+嬉戏+影爪（可Z）+影击

干扰（重HP速度+）：鬼火+痛平分+嬉戏+影爪/挑拨/同旅

空间（重HP物攻+）：戏法空间+诅咒+嬉戏+影击/鬼火/同旅

双打空间（重物攻速度+/重HP物攻+）：戏法空间+嬉戏+影爪+保护/鬼火/影击/挑拨

Anti：

谜拟Q烦人的地方就在于画皮特性，但画皮特性有着非常多的局限性，所以可以对着有着画皮的谜拟Q丢沸水啊电磁波啊鬼火啊，用基拉祈波克基斯一路HAX，也可以拿破格的龙头地鼠铁头砸过去。谜拟Q的影爪威力比嬉戏足足小了20，因此挡谜拟Q，仙系抗性优于鬼系的抗性，加上谜拟Q有着钢系弱点，所以辉夜草钢M螳螂等钢盾挡谜拟Q还是比较轻松的，如果想要更稳一点甚至可以骗一波谜拟Q的鬼Z再上来挡杀。其他的话有着仙系抗性的火系毒系也可以挡挡谜拟Q，有鬼火的更是优先，比如双弹瓦斯、风速狗。谜拟Q的基础力度非常一般，所以很多时候没有属性抗性也不用太怂，最好以最小的代价换掉谜拟Q的画皮。没了画皮，谜拟Q的很多战术打起来就不是那么无可替代了。

NO.779 磨牙彩皮鱼 水/超能

特性：鲜艳之躯/强壮之颚/奇迹皮肤

职能：强化、炮台、空间手、双打辅助

评估：这个PM的外形一放出来好像吓到了不少人……

磨牙彩皮鱼的鲜艳之躯和水系的抗性让饱受火隼折磨的六代玩家们看到了家门鸟克星的存在，加上磨牙彩皮鱼自身攻击不错且有水喷，似乎能吊打那只垃圾之翼，然而七代大家就发现垃圾之翼真成垃圾了。磨牙彩皮鱼的种族没到500，但有限的种族还是有所侧重的，92的速度和M地龙一样，超过了目前使用率第一的那位一点，是一个相当有恶意的数值。105的物攻有着强壮之颚加成同时可以带命玉CB使得这只小鱼的力度甚至超过了M鲨鱼，这是相当不错的一个力度了，比如被威吓后冰牙秒掉满HP土猫啥的。耐久方面比较一般，但对于整体种族不高而且速度也不慢的PM来说也没办法做到更好了。三个特性各有所长，强壮之颚能增加本系精神之牙和可以选择的冰牙咬碎威力，是单打中最简单好用的特性。鲜艳之躯看起来是一个独门特性，然而和女王的威严效果一样，单打中预计也就防防家门鸟的勇鸟，但家门鸟已死，而超场的存在又进一步削了先制，所以这个特性比强壮之颚还是实用性差了一些。奇迹皮肤能让变化技能对自己命中率减半，这个特性看起来也有点用，但和强壮之颚比起来竞争力还是弱了一些，如果要用磨牙彩皮鱼打干扰辅助而不用输出那么可以用用这个特性，让对面挑拨剧毒miss还是非常有趣的。

首先还是来看剑舞吧。磨牙彩皮鱼有种为精神之牙这个技能而生的感觉，虽然85威力能破墙的精神之牙应该算是超能系最强物攻技能，但是这个技能的描述使得大部分超能系都根本不可能学会这个技能（你让胡地艾路雷朵去咬人试试？），而牙口非常好的磨牙彩皮鱼则不存在这个问题，85威力满命中的精神之牙实在是比意念头锤那个命中捉急的技能不知道高到哪里去了，而且也受强壮之颚加成，可以说是磨牙彩皮鱼的必带技能。磨牙彩皮鱼的水本和鲨鱼一样没有受强壮之颚加成的技能，所以很多情况下带个水喷就足够了（或者自信能清理掉所有高速也可以带攀瀑）。剩下一个技能留给啃咬类招式，咬碎或者冰牙都可以选择，前者主要补超能的盲，后者主要是补水本的盲点，所以鉴于磨牙彩皮鱼的主要输出来源于超本，加上目前活跃的草系很大一部分是草毒（草钢的话冰牙同样提供不了帮助），咬碎的优先度更大一些，满攻命玉一次剑舞咬碎打极限物耐草钢也是能大概率2HKO的。因为啃咬类招式都是近身技能（迷之废话），命玉咬一口头盔铁刺草钢可以把自己痛死，所以似乎也有一些人带七代那个不受接触攻击扎人效果的新道具部位护甲（虽然脑补一下现实这护甲得装牙上）。

不像谜拟Q，磨牙彩皮鱼的基础伤害已经相当不错了（啃咬类技能），所以也可以考虑带专，把剑舞的格子空出来带四攻，无论是砖头破盾还是专围清场都有可取之处（比某围巾土猫速度还快一点，嗯）。作为超能系，磨牙彩皮鱼很大可能能够通过定点学会戏法，届时专爱系列用起来应该会更舒服一些。

磨牙彩皮鱼的干扰技能其实也还算不错，可以挑拨束缚开墙放空间，不过单打来说打干扰的磨牙彩皮鱼还是相当少见且不算好用的，主要自身的耐久并不是太支撑干这些事情，同时水超弱点不少（虽然抗性多），并不能像呆壳兽那样强吃很多攻击，依赖的是奇迹皮肤的效果，但只有50%的概率，太看脸了一点。

双打中的磨牙彩皮鱼摇身一变成为了空间大师，鲜艳之躯的防先制效果使得即便队伍中没有蝶蝶也可以防住下马威而从容开出空间，基础速度也非常高使得挑拨多边兽2、智挥猩两个空间手也能干得不错，精神之牙可以咬掉极光幕，能够很好克制雪天放极光幕的那些个PM，同时磨牙彩皮鱼也是冰息的学习者中少有的非冰系（特攻也不高），即便是打克制的流氓鳄也不算太痛（速度还比它高），也能同时放空间吐冰息给好胜毛蟹（在前面提过了），和煤炭龟等空间打手也可以狼狈为奸，基础力度不错舍弃空间用法和单打中一样强攻也行，其实混得比单打还要好一点。

配招：

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+精神之牙+水流喷射+咬碎/冰牙

专爱（重物攻速度+（砖头）/重速度物攻+（围巾））：精神之牙+咬碎+攀瀑（围巾）/水流喷射（头巾）+冰牙/攀瀑（头巾下可以双水本）

双打空间（重HP特防+/重物攻速度+）：戏法空间+精神之牙+保护/挑拨+冰息/光之壁

Anti：

剑舞后精神之牙的破坏力相当高，没有抗性的话很难平稳吃下（满HP地龙也得被秒），但是磨牙彩皮鱼的两个主攻技能精神之牙和咬碎有着共同盲点恶，而其水本力度又偏弱（主要是水喷），所以恶盾挡下磨牙彩皮鱼是比较轻松的，像月布秃鹫（得试探一下有没有冰牙）这种，反手欺诈直接能秒掉无耐满攻的磨牙彩皮鱼。再者就是击杀了，92的速度虽然卡在一个奇妙的位置，但并不算快，拿一些快一点有水抗的攻击手强杀掉磨牙彩皮鱼并不难，比如暴飞龙、甲贺忍蛙等，不过要让这些PM上场要么读剑舞要么炮灰一只，并不算太稳，顶多告诉对手靠磨牙彩皮鱼是推不掉我的，所以需要保护一下自己的高速。不过磨牙彩皮鱼自身脆皮，剑舞的机会也不是那么好找的，所以要彻底解决磨牙彩皮鱼的麻烦还是让它剑舞不起来最为妥当，尽量不让它找到软柿子机会上场，而看到对手剑舞成功后也不要贸然换盾（咬碎2HKO草钢的例子），尽早找机会直接击杀这只鱼。

NO.780 老翁龙 普通/龙

特性：怒火冲天/食草/无关天气

职能：炮台、强化、特盾、龙盾、空间打手

评估：长……长者？

可怜的老翁龙，从一出生就是老的。普龙的属性目前仅此一家，普通系提供的最大防御亮点就是鬼系的免疫了，使得老翁龙有着火鬼（鬼灯嘎啦）、水鬼（胖嘟嘟）、草鬼（南瓜树妖船舵）、电鬼的组合抗性，其中不乏热门PM，而普通系的还算广的打击面使得仙系挡老翁龙也并不怎么舒服，虽然获得了格斗系弱点，不过至少目前格斗系不算强势，所以这个属性组合给老翁龙还是成功的。种族上老翁龙作为一个低速PM，分配得还比较合理，有着高特攻和还不错的耐久，36的速度和版本对立的那只火龙一样，塞进空间比那一堆40多速的要快一点。老翁龙的三个特性看起来都不算鸡肋，怒火冲天是老翁龙的独门特性，“受到对手攻击”至半血下时会提升一级特攻，乍一看似乎是半血发动特攻果效果，然而特攻果是一次性的，这个特性不是……老翁龙有鸟栖，很容易就能将自己的HP重新调回到半血以上，是可以重复发动的。但要注意受引号强调的那几个字，受到对手直接攻击由绿血掉到黄血时才会提升特攻，因为剧毒烧伤种子天气等一堆间接伤害导致黄血的并不能提升特攻，然而就算有着这个局限性，这个特性也相当不错了，使得在单打中其他两个还不错的特性几乎没啥存在感。食草对于本身就拥有着草系抗性的老翁龙主要意义在于免疫种子和那些个草系粉末，使得老翁龙可以对付纯受的那些种子大户比如草钢辉夜，反正自己会火放不怕对着干瞪眼。无关天气则可以让本来就有着水火抗性的老翁龙去对抗晴雨天，但老翁龙自身速度堪忧，对雨天轻快众的速度关系并不能逆转，而对晴天叶绿素打手，无关天气甚至不如食草有效，所以单打中无天气的老翁龙最大的意义是对抗Y喷，如果Y喷没有气合弹，那么无往不利的火本在失去天气后是打不动老翁龙的，不过目前Y喷失势，无关天气这个特性自然难以竞争独门特性怒火冲天了。

老翁龙的最佳用法果然还是充分利用自己特性的鸟栖三攻标准炮台打法，而作为一个长者，什么大风大浪没见过，以其丰富的龙生阅历（哪怕才出生），技能池简直是深不可测，十万火急冲浪是最基本的当然没问题，影球气合弹超能系那边似乎带的挺多的于是也会，暴风草绳结能量球神通力这些也会，其他的飞天地震也会，我估计潜水有技能机也能学会，只能说是身经百战了，更别说一个老人家有着嬉戏这个连哞哞都不会的技能了。然而好技能虽多，也只是给了老翁龙一些玩针对的空间，真正要泛用性的话肯定不能想带哪个带哪个。普龙双本有着共同的钢系盲点，所以火系技能的需求量很大，而普龙两个属性都有着非常不错的打击面，只是普通系稳定输出技能高音要比龙系稳定输出技能龙波威力要略高一些还能穿替身，而龙本同时受到仙场的冲击，所以更多的炮台型老翁龙是选择高音，而给了一些舍弃龙波打针对的空间。冲浪打击火钢嘎啦等火系，冰光针对某些热门，其他技能各有各的针对，基本可以按队伍需求进行选择。然而老翁龙似乎是个洁癖，于是并不会毒系泛用性技能，对仙系能力盾并没有什么太多的办法。因为老翁龙是个低速炮台，所以并不适合命玉这个道具，加上怒火冲天特性的限制，命玉自残掉半血是不会提升特攻的，而剩饭回血过半却是件好事情，所以老翁龙更喜欢带剩饭。龙星对于喜欢站场的老翁龙来说不是个很合适的技能，但是如果队伍节奏比较快，也可以追求只触发一次怒火冲天特性选择龙Z龙星打超高爆发，但是像眼镜哥哥那样丢龙星，大概是老翁龙很不擅长的事情，毕竟速度偏低，上场机会和输出机会不好找。

老翁龙除了攻击技能外也有不少好技能。因为自身耐久尚可所以可以极限物耐冥想，而极限物耐也能更好挡一挡嘎啦。当然，我觉得老翁龙的怒火冲天特性和宇宙力量更是绝配，再配合上睡觉，似乎六段双防和几段特攻就足够能推队了，不过看起来是不会有的，也只能是YY了。或许是因为老翁龙的那一副嗯……红框眼镜，老翁龙也能学会大蛇瞪眼，在一堆蛇类生物中显得额外突出，不过因为麻痹效果削弱和老翁龙的自身低速，大蛇瞪眼对于老翁龙自身的输出并没有太大帮助，其他的吼叫龙尾剧毒啥的就按需分配了，对于老翁龙来说不是什么很重要的技能。

双打中的老翁龙和单打又是截然不同的风向。因为双打节奏偏快，像单打那样稳扎稳打鸟栖回复重复触发怒火冲天不太现实，而双打中天气泛滥，无论是速攻雨队还是空间晴（花龟），有着水火草抗性和无关天气的老翁龙是绝对的克星，哪怕自己速度不咋地，也可以让高速队友收拾掉本来很棘手的叶绿素裙儿小姐和轻快众，自己也能利用起空间打打输出，有着不打队友的本系高音AOE和一大堆实用的攻击技能，老翁龙是个非常强力的空间打手。因为怒火冲天特性在双打稍冷，所以命玉这个炮台钟情的道具重新回归主流，而龙Z龙星也有一定的空间。种种因素下，老翁龙在双打中甚至比单打还要热门一些。

配招：

三攻炮台（重HP特攻+）：鸟栖+高音+火焰放射+冲浪/冰冻光束/阴影球/龙之波动/十万伏特

物耐冥想（重HP物防+）：鸟栖/睡觉+冥想+高音/龙之波动+火焰放射

双打反天气（重HP特攻+）：高音+龙星群（Z）+大字爆+保护/十万伏特/阴影球/冰冻光束

Anti：

因为老翁龙的技能池丧心病狂，所以根本没办法找到一个完全的盲点来抵挡它，于是乎对抗老翁龙需要试探一下对手的技能到底是啥配置，免得自己的PM被阴。怒火冲天这个特性看似无解，但是局限性还是有的，只要不用直接攻击打下半血即可，那么放放种子放放毒，疯狂控血下还是可以让老翁龙触发不了这个特性的，比如抗性和状态皆有的火钢（注意老翁龙的冲浪和气合弹以及可能双刀的地震），另外如果自己的攻击能2HKO老翁龙，那么就不用担心对手反过来鸟栖回上来了，就算对方鱼死网破掉半血不回复把你秒了，它的血量也必定不会健康，对于这种低速来说，血量不健康后就会很难回复，对手老翁龙的发挥空间也差不多到此为止了，因此仙布花仙这类特耐仙盾挡杀老翁龙还是比较容易的。另外一个思路自然是从老翁龙上场前就开始干了，那就是几乎是万能的压血，这几乎是欺负一个低速PM的必备药房，不停UT、踩钉，然后就发现对方血量到斩杀线，可以收人头了。

在二楼楼中楼放了目录以便查找，不过那个目录指示的是只看楼主的

NO.781 破破舵轮 草/幽灵

特性：钢能力者

职能：炮台、工兵、破盾、强化、空间打手

评估：我有三本系你怕不怕！

想抓这只PM时钓到皇冠，想钓皇冠时全是船舵。船舵的种族看起来相当华丽，而且是少有的草系高物攻输出，虽然第七代就出了哞哞和纸御剑两个大牛，但是本系高威力蛮力藤鞭的存在使得蛮力藤鞭船舵输出要高于叶刃纸御剑（同为极攻的情况下）。速度只有40，然而船舵总种族突破了500，使得其他几项的能力相当出色，HP70中规中矩，但双防还是非常不错的，在性格减速的情况下，这个特攻数值也可以用于打双刀了。特性钢能力者开了个非常特殊的先河，那就是第三本系的存在，船舵开了这个头，而且效果还不错，估计下一世代还会有类似的特性出现，毒能力者虫能力者啥的，反正肯定不能轻易把打击面好的属性给这个特性，不然可能会控制不住平衡，于是船舵就有点悲催了，鬼草钢三个属性，草钢、鬼钢两种组合似乎都比鬼草要更强一点。

和其余几只草鬼不同，船舵没有南瓜树妖的寄生种子，也没有狙射树枭的鸟栖，缺少回复从而不适合干消耗的事情，但输出就是船舵的立身之本，三个本系和丰富的补盲技能让船舵做一个打手非常得心应手。而船舵是目前为止第一只鬼系高旋，有着强大输出能力和基础耐久保底，船舵外挂一个高旋还是相当得心应手的，加上本系鬼系输出的力度威慑（虽然鬼系物攻仍然是……暗影爪），让船舵并不怎么担心鬼系反高旋。因为要高旋，所以船舵并不喜欢纯追求力度的砖头，而更适合对攻能力优秀的突击背心和续航的剩饭。三本系中蛮力藤鞭的强大输出自然是必带了，钢本有专属掷锚，和本代另一只草鬼狙射树枭有着相同的抓人效果，虽然没有草主的强化接力，诅咒破盾，但哪怕什么都不做，也能相当好地减少自己的先读压力，更是有机会找到对方队伍突破口，比如在船舵后边跟个果然翁哥德小姐啥的，如果要追求更高威力可以选择极限低速螺旋球。鬼本暗影爪威力实在太捉急了，要不是自身高旋需要鬼本压迫，估计鬼本很多情况下是可以舍弃的，而就算需要用高旋，鬼本也不是太得志，除了影爪外，船舵也可以用潜灵奇袭，不过副作用还是非常让人望而生畏。船舵有着地震可以配合草本应对钢系和火系，岩崩可以针对一些火飞，不过目前Y喷火隼不得重用，也就不怎么常见了。另外86的特攻使得船舵可以考虑带个觉醒火或者冰针对针对，虽然这并不是主流。

掷锚的效果不得不让人想抓人剧毒搞事，而这样用和潜灵奇袭也是非常相得益彰，本来潜灵奇袭的副作用因为对手换不了人却可以耗回合瞬间变成了一个神技，同时睡觉回复起来也更有了一些底气，或者可以用亿万吸收稍微回一回血量。因为船舵有剑舞，所以也可以考虑抓人强化，但是只有力度没速度没先制还是挺伤的，因为船舵弱点并不算少，同时耐久也没达到太逆天的程度，顶多算是抓死软柿子强行破盾，推队还是有点难度的。

船舵能自学掉包，所以如果不用高旋也可以选择用专爱玩掉包。专爱头巾自然是首先考虑的了，而三攻选择上也可以更自然地抛弃鬼本带地震，反正不用高旋了。专爱眼镜其实也是一个可取的选择，船舵86的特攻并不算地，三本系上草本不像物攻端的蛮力藤鞭一样有叶爆，但鬼本有影球，钢本有钢炮，都是相当实用的技能，同时也有冲浪可以补盲火系。

双打中的破破舵轮可以借助空间的力度做一个空间打手，40的速度不算太快也不算太慢，至少比嘎啦滴蛛霸那几个要快一些。钢本在双打中还算好用，而潜灵奇袭更是有着能躲一回合攻击且无视保护的奇异效果，地震双打中效果一般，而岩崩有了一些用武之地。道具上突击背心仍然是对攻主要道具，而草Z蛮力藤鞭或者鬼Z潜灵奇袭的高爆发输出也受到了不少的青睐。

配招：

暴力高旋（重HP物攻+）：高速旋转+蛮力藤鞭+掷锚/螺旋球+影爪/地震

抓人搞事（重HP物攻/重HP一防+）：掷锚+剧毒+亿万吸收/睡觉/蛮力藤鞭+潜灵奇袭

头巾（重HP物攻+）：掉包+螺旋球/掷锚+蛮力藤鞭+地震

眼镜（重HP特攻+）：掉包+阴影球+加农光炮+冲浪/能量球/觉醒力量火

Anti：

虽然船舵多了个钢本，但草系和钢系并不是特别优秀的攻击属性，鬼本物攻威力又很捉急，所以船舵离完美物攻手还有非常远的距离。船舵主要依靠的是草本的输出，所以要挡的话优先考虑草系抗性，所以草钢等各种草盾和不弱地的钢盾可以轻松一挡。因为船舵速度慢且缺少回复，所以要压血的话还是比较容易的，利用头盔铁刺等反伤道具更是能中转压血两个工作一起完成。关于掷锚还是要有一定的警惕，虽然船舵不像草主那样能用缝影这个技能玩出各种花样，但终归是个高威力抓人技能，毕竟谁也不能打包票对面的船舵就是AV输出而不是专门抓人破盾的。

ps ou虫神后第二ban给了三地鼠世风日下啊

NO.784 杖尾鳞甲龙 龙/格斗

特性：防弹/隔音/防尘

职能：炮台、强化、破盾、中转、物盾、特盾、龙盾

评估：又一只准神龙。什么……会破壳？

杖尾鳞甲龙可谓生不逢时，要是在五代及之前出现，龙斗是只有鬼蝉一个盲点的，然而现在一个仙系就可以防下双本并且可以四倍打击这只准神，导致最后的龙试炼超级没有存在感。身为一个准神，攻击和上一代黏美龙一样双攻平庸，也没有那150的特防，没有一项能力超过130，相当水桶，却也让杖尾鳞甲龙有着各种各样的神奇用法。速度85勉强过关，一段龙舞过151还是可以的，物攻特攻也不过是刚刚过了及格线，可以龙舞剑舞腹鼓强化物攻，也可以套上眼镜打特攻炮台。三个特性可以让杖尾鳞甲龙针对性地做盾牌，虽然HP偏低但配合非常不错的双防还是很靠谱的。杖尾鳞甲龙将三个特定技能防御特性集中在了一起，看起来选择哪个都可以，防尘主要用于挡各种草系以及放天气队，隔音可以防各种皮肤高音和灭歌虫鸣，而防弹主要是防影球气合弹能量球。由于仙布使用率一般（OU中）而M女王尚未登场，草系不撒粉可以丢种子，所以目前防弹占了绝大多数，毕竟影球气合弹还是携带率非常高的技能，除了挡耿鬼外，各种特攻手也可以用防弹稍微中转中转。

虽然物攻端的强化技能相当令人眼馋，但杖尾鳞甲龙走特攻流的比例更高一些。龙本比起不能站场的龙星和威力较低的龙波，有一个专属技能鳞片噪音，110威力，副作用只是下降一级物防使得杖尾鳞甲龙可以套专持续站场输出或者清场。斗本也有同样是110威力的气合弹，虽然副作用同样很大。龙斗共同盲点仙，因此钢炮对于杖尾鳞甲龙也是非常重要的技能（可惜没毒弹）。最后可以选择火放增加克制面，另外一个原因也是因为杖尾鳞甲龙只有这么几个特攻技能可以选择，和前边的老翁龙没法比。当然带专也不一定要四攻，比如我就喜欢放个剧毒对付一些炮台技能无法应对的目标。

虽然目前大风向是特攻流，但开荒期的杖尾鳞甲龙看起来应该物攻更多，有着龙舞和比特攻更高的110的物攻，但是用过一段时间后大家就知道问题出在哪了。虽然看起来龙斗毒很美，但是龙本逆鳞不灵活，龙爪威力低，斗本最高威力冲天拳只有85威力还命中不满，也只有一个毒突能稳定打击四仙神是优势了。物攻双本威力比特攻双本威力低了一大截，而龙舞的物攻龙也不差杖尾鳞甲龙一个，于是物攻龙舞的杖尾鳞甲龙逐渐就减少了。

但是！杖尾鳞甲龙并不只有龙舞一个物攻强化，而有着剑舞甚至腹鼓作为选择，所以在接力速度的情况下（蜈蚣：又一个后宫），杖尾鳞甲龙可以选择Z腹鼓，凭借自己不错的耐久强吃一记攻击完成爆发式强化，腹鼓三攻推队能力惊人，虽然物攻技能缺少高威力，但胜在稳定，龙爪比逆鳞更适合腹鼓后攻击。

还不仅如此，杖尾鳞甲龙还会身体轻量化/岩切提速，当然类似土猫那样岩切剑舞还是有点难度，因为杖尾鳞甲龙的双本有着严重盲点。不过凭借着还不错的耐久，可以选择携带弱点政策卖血式强化，如果能顺利吃到一发软绵绵的冰光，那么鳞片噪音火放加地震或毒突可以让对手无从应付，虽然比起肥大的多鳞，杖尾鳞甲龙这样玩挺心惊肉跳的吧。

作为一个格斗系，杖尾鳞甲龙也有着健美可以作为强化选项，不过杖尾鳞甲龙的弱点大多来自特攻端（冰超仙），所以并不怎么靠谱，但时机成熟后这样玩破坏力不比龙舞差，有些类似爆肌蚊的思路。提起爆肌蚊，杖尾鳞甲龙目前还不能学会气合拳，但应该总能学会的，在得到气合拳后subpunch肯定会是一个非常不错的用法，正好也适合杖尾鳞甲龙这种皮糙肉厚物攻还行的PM。

双打中的杖尾鳞甲龙则没有什么好顾忌了，鳞片噪音大AOE，各种威吓出没，基本上可以完全抛弃物攻选择特攻了，鉴于气合弹不错的威力和捉急的命中，可以考虑斗Z气合弹，而四倍仙的弱点使得杖尾鳞甲龙想要在鸣鸣仙闪下存活也需要突击背心的帮助（或者保护）。隔音在双打中的重要性有了非常大的提升，可以放在灭歌队中搞事情。防尘的重要性也有一定的提升，能免疫愤怒之粉是一个非常重要的优势。所以在双打中三个特性的使用率倒是不分伯仲。

配招：

特攻炮台（重速度特攻+）：鳞片噪音+火焰放射+加农光炮+气合弹

物攻强化（重物攻速度+/重速度物攻+）：龙舞/腹鼓（接速度后）+升天拳+龙爪/逆鳞（可Z）+毒突/地震

速度强化（重速度物攻+/重速度特攻+，弱点政策）：身体净化/岩切+鳞片噪音+火焰放射+地震/毒突

双打炮台（重速度特攻+）：保护+鳞片噪音+火焰放射+气合弹（可Z）

Anti：

前文提到了一大堆杖尾鳞甲龙的用法，甚至可以说是南辕北辙，各不相同，所以要挡这只准神首先得弄清它是来干啥的。目前是眼镜主流，但物攻强化破坏力仍然非常大，所以要做好两手准备，甚至优先对抗强化。对于特攻型杖尾鳞甲龙，它对抗仙的手段只有钢炮，但对于鳍鳍的效果非常有限，所以一般情况下鳍鳍硬吃特攻杖尾鳞甲龙还是没问题的。而就算没有抗性，100特攻眼镜后也不是特别可怕的威力，加上眼镜锁招，正确的先读还是可以帮助应对杖尾鳞甲龙的，而如果不眼镜，那么力度就非常一般了。对于物攻强化型的杖尾鳞甲龙，龙斗毒只有鬼钢的盲点（OU中只会出现中鬼剑），要挡的话只有用没有弱点的物盾去抗，不过好在杖尾鳞甲龙的物攻端技能普遍威力低，倒也不是没法应付，保姆曼波、土猫等大物盾上去顶还是能顶下来的。因为杖尾鳞甲龙破盾能力还是很强的，所以尽量让自己的盾牌保持在健康血线，并捏好反强化手段，多游击压血，找机会下状态。

NO.785 卡璞·鸣鸣 电/妖精

特性：电气制造者/心灵感应

职能：炮台、游击、高速、破盾、强化

评估：卡璞势力排行第四，目前仅高于哞哞，但仍然高居使用率第十。

电场势力万恶之源登场！可以说卡璞家四个都是七代环境的先驱改革者，因为四个二级神级别的场地旗手直接导致了七代对战几乎变成了各个卡璞率领自己的后宫的内战。鸣鸣拥有着最快的130速度，这使得鸣鸣在速度压制能力上出类拔萃，无论是救场还是游击蹭血都是顶级的，但同时也使得在场地竞争中鸣鸣基本上不可能抢到场地。接下来两个高项种族给了双攻，而耐久三角则相当贫瘠（实际上因为总种族高，耐久还不算太脆皮），符合其战争狂魔的形象，只不过物攻比特攻要更高一些，这点相当值得吐槽，但反过来想，如果特攻变成115我估计着鸣鸣得奔UB的小黑屋了，这样看来鸣鸣倒是大智如愚了。电气制造者这个场地特性不用多说，哪怕梦特解禁也不会有人放弃场地特性的，就像没见几个人用梦特老班的。自带电场的效果让特攻只有95的鸣鸣输出达到了电束木173特攻的程度，也是大家都舍弃物攻用特攻的原因，因为物攻电本只有电推，对于鸣鸣这种贫血脆皮的PM实在是自杀，而特攻端有高威力VS游击，没有仙本物攻和物攻觉醒力可能只能算是次要原因了。

对于鸣鸣来说，速度是立身之本，所以哪怕130速不再是OU封顶，仍然需要极速来确保自己对120-129速度线的统治力，不能因为一点力度而只满速。对于特攻鸣鸣来说，十万是一个必带技能，和VS并不矛盾，相差20点威力在各种加成下差距很大，也可以留场清场。仙本只有瞎眼光没月爆，而且没有场地加成，和电本威力相差实在太大，被各种吐槽没力度，但这是鸣鸣可以省下一个觉醒冰格子的关键，有了本系瞎眼光可以不用带觉冰打地龙和其他地面系了，没有克制关系的情况下瞎眼光威力是觉醒的两倍，正好抹平了一个两倍克制威力差。因此如果要带觉醒的话，觉冰并不是唯一的选择，针对草钢的觉火，针对嘎啦鼹鼠大磁铁的觉地都是合理的选择。因为鸣鸣是个大热门，所以目前一个合格的队伍基本上都做好了防电措施，至少会带一个甚至两个电免，所以VS很多时候会卡场。但是鸣鸣有UT，而且物攻高达115，所以趋势是UT有替代VS的势头，让鸣鸣保持游击节奏。自然之怒这个破盾技能和鸣鸣并不是特别搭，对于游击者来说，打不死还不如游走给队友上场，而且鸣鸣自身耐久也一般，对上盾牌也不怎么能持续站场，所以自然之怒并不怎么常见于鸣鸣。草绳结针对的是水地众，不过格子稍微紧张了些而且基本上秒不掉，加上自己的仙本也能打，倒也不是必带技能。勇鸟是物攻技能，但是主特攻的鸣鸣同样可以选择这个高威力的飞行系技能用于针对草毒尤其是M妙蛙，不拉物攻努力即可确保2HKO踩钉满HP M妙蛙，也能顺路打击打击鬼蝉。打雷是追求高威力了，也是电场雨的力度来源，当然不在雨天下打雷命中也不低，和RP弹一样了，真的猛士也可以裸打雷。命玉是目前鸣鸣最大众的道具，命玉十万力度惊人，但这也导致了游击蹭的血有时还不如自己扣的血划算，所以也有不少人带电板单独增加电系威力，反正只需要鸣鸣的高速和电系力度。然后由于环境提速和速度的恶意竞争，一大堆90速100速的围巾涌现使得130速的鸣鸣并不怎么安全，于是出现了极攻的围巾鸣鸣。不得不说这有些丧心病狂，但这未必就不正确，还是环境决定用法。有人追求力度给鸣鸣带眼镜，但我并不怎么赞同这个选择。Z石也是一个值得考虑的道具，不过鸣鸣的电本实在被针对得太严重了，动不动就是电免，电Z看起来是高爆发但是很难打到人。

上一段中主要介绍的是鸣鸣的攻击技能选择，但高速从来就不只是干速攻的活。鸣鸣很容易吸引到小蛋、草钢这样的大受上场撒钉，这时候一个挑拨可以给对手一个节奏断档，同时当属性不利且对手有强化推队威胁时也可以舍身封强化，比如面对岩切土猫、蝶舞裙儿小姐。如果不打算纯游击，挑拨和自然之怒是一个万能的破盾组合，比起其他几只卡璞，鸣鸣有稳定回复鸟栖，虽然让鸣鸣玩速耐有些浪费攻击能力吧。剧毒电磁波这些大众干扰技能暂且不表，鸣鸣可以放双墙，配合其相当出色的逼换能力，两回合放出双墙的成功率颇高，所以也可以拿鸣鸣带上光之黏土放墙，迷惑性还是有的。

可能有些人会奇怪我给鸣鸣职能里安了个强化，但鸣鸣的确是有能用的强化的，自我振奋提升双攻/冥想提升一段特攻和鸣鸣相性还行，一段双攻后命玉配合鸣鸣自身的高速是有着不错的清场能力的，但把游击能力强大的鸣鸣按死在场上并不见得好用。另外一个物攻向强化比较有趣，那就是Z鹦鹉学舌。鹦鹉学舌本身的效果对于鸣鸣并没有啥太大的意义，因为其他PM要么见鸣鸣就跑使得鹦鹉学舌使用失败，要么对着鸣鸣留场，鸣鸣根本打不动。不过关系不大，Z鹦鹉学舌能提升两级物攻，哪怕使用失败也没关系。两段物攻的鸣鸣用起电推勇鸟来自杀速度飞快，但尴尬的事情就在于鸣鸣除了这两技能没啥可用的物攻了，总不能强化后UT走人吧，和螳螂不一样，鸣鸣的强化是一次性的。所以说没仙本物攻是个非常头疼的事情。

双打中的鸣鸣因为速度压制力直接成为了卡璞中的尖子生，和卡璞利亚斯是伯仲之间，一起统治着整个双打环境。虽然被嘎啦一度制裁得不能自已，但立马就发现放电AOE可以无视避雷针打到嘎啦的队友，使得鸣鸣加地龙的双卡璞AOE组合相当热门，可以尽情放电，而鸣鸣也可以灵活丢自由落体和保护来躲队友地龙的地震。另外双打中电场雨比单打中要更加容易操作一些，因为哪怕你不开天气，也相当容易遇到对面的大嘴鸥。然后鸣鸣和地龙在双打中是相爱相杀，那边地龙为了吃下觉冰带背心，这边鸣鸣就可以带腰带防秒，因此鸣鸣作为一个大热门，配置随环境波动是相当大的，可以说没有什么标准配置，总能说出些什么道理来。

配招：

游击者（重特攻速度+）：十万伏特/打雷+UT/VS+魔法闪耀+草绳结/觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量火/勇鸟

（可以塞一塞挑拨啊自然之怒进去）

破盾者（重特攻速度+）：挑拨+自然之怒+UT/VS+十万伏特

造墙者（重HP速度+）：光之壁+反射盾+挑拨+自然之怒/狂野伏特

特攻强化者（重特攻速度+）：冥想/自我振奋+十万伏特+觉醒力量地面/草绳结/觉醒力量火/勇鸟+魔法闪耀

物攻强化者（重物攻速度+）：鹦鹉学舌（Z）+狂野伏特+勇鸟+挑拨/自然之怒

双打霸权（重特攻速度+）：放电+十万伏特+魔法闪耀+保护

（只提供一种配置，我个人挺喜欢自由落体其实）

Anti：

因为鸣鸣的特攻其实只有95，输出极度依赖电场下的电本，所以挡鸣鸣主要是两个思路，一个是电免，一个是覆盖掉电场。对于前者，自然想到的是一大堆避雷针蓄电和地面系。目前主要完挡鸣鸣的地面是龙头地鼠，而避雷针则是嘎啦，如果把条件放宽一点那么大部分地面系都可以挡一挡，觉醒力和瞎眼光毕竟威力偏低，大部分水地挡没有草绳的鸣鸣还是比较舒服的。由于VS的使用率持续下跌，UT的使用率开始上升，所以破坏鸣鸣的游击节奏靠电免已经不太够了，挡鸣鸣也不一定要局限于地面系了，可以用草钢、M妙蛙和暴露菇等草毒进行中转，尤其草钢的铁刺和头盔对鸣鸣的节奏是一个变相的影响，甚至逼得鸣鸣带起了觉火针对。如果没有勇鸟觉火，那么鬼蝉是挡鸣鸣的最完美选择，因为是唯一一个不受UT伤害的PM，最为擅长打乱游击节奏。论挡特攻手自然不能忘记神蛋，小蛋挡一般的鸣鸣还是非常惬意的，只要不遇到挑拨自然之怒。如果走覆盖电场的思路，自然是拿其他几个卡璞上场挡了，而唯一一个有着电抗的卡璞是哞哞，事实上哞哞的确可以完挡鸣鸣，尤其在带AV后。以上PM除了鬼蝉也只不过是挡而已，对鸣鸣的UT节奏干扰主要也只是靠头盔和特性反伤，但要彻底解决问题还是需要击杀鸣鸣。由于鸣鸣自身高速，虽然提到部分围巾鸣鸣，但终归还是少数。很多围巾手可以相当容易地阴死鸣鸣。自身有着高特耐且适合围巾的虚吾伊德就适合干这个事情，而围巾地龙、围巾土猫这种大众围巾更是不用说了。最后，对付游击还是撒钉大法好，游击耗血的应对方法就是让对手游击收益没有损耗大。

NO.786 卡璞·蝶蝶 超能/妖精

特性：精神制造者/心灵感应

职能：炮台、破盾、强化、队医

评估：卡璞势力老大，真正的粉切黑。

超场势力扛把子，虽然看起来是一个萌物，但攻击力要比看起来就是战士的鸣鸣还要强得多，这样的小拳拳甚至都能砸出85的物攻，简直是丧心病狂。四个卡璞的种族项完全一致，只有排列的不同，蝶蝶获得了130的特攻，配合自身的超场使蝶蝶的极攻精干一定程度上取代M袋兽报恩成为了新一代耐久承受标准。速度上中规中矩，虽然没过100速，但也意味着非常适合围巾。换句话说，如果给蝶蝶115速，那么蝶蝶也同样离黑屋不远了（虽然现在也有黑屋迹象）。115的种族给了特防，这使得蝶蝶特耐还行，吃各种非本影球死不了（满攻耿鬼也不能确一），然后物耐就比较捉急了。特性精神制造者，也就是超场旗手，直接对这个对战环境造成了翻天覆地的变化。超场对超能力攻击的加成还在其次，核心作用是使站在地上的PM免疫先制技能，这直接导致了环境大洗牌，使得高威力先制不再能稳定针对高速脆皮，所以出现了蝶蝶加M胡地的双超能爆破攻击组合，这直接颠覆了我之前的三观，也就是一队不带两超能的经验。因此，蝶蝶和高速高攻脆皮的组合非常出色，比如费洛美螂、M鲨鱼等。而对先制的克制也使得大量依赖先制的PM反而为环境所不喜，比如更依赖子弹拳的普通螳螂（直接掉到了UU）、钢兵、M大甲、各种恶心众等，可以说就算家门鸟特性不削，在蝶蝶的淫威下也会不负当年之勇。再者，剑舞720好像也是个依赖先制的PM嗯，哪怕蝶蝶真到了UB也不见得没有出场机会。

超过一半的蝶蝶以围巾的形式出场，这是非常容易理解的，因为蝶蝶本身的基础力度就已经相当出色了，所以带上围巾补足速度劣势也无可厚非。因为蝶蝶目前学不会戏法（但是肯定能学会），所以简单粗暴直接四攻即可（看起来是个役割执行者）。超本的精神强念和精神冲击相当纠结，差了10点威力被超场和本系加成放大了不少，但对于特攻手来说，神蛋是一个天堑，精冲的意义不言而喻，同时打Y喷这类物耐特耐失衡的PM同样非常有用。不过队伍如果有足够应付神蛋的PM我还是更喜欢精神强念一些。不过……也没人说不能同时带精神强念和精神冲击对吧，尤其那些带超板的蝶蝶。比起鸣鸣来说，蝶蝶因为自己长得更圆的缘故学会了月爆（鳍鳍表示很赞），而超仙打击面的强度M女皇早已证明过了，本系仙直接就能击垮超能系的最大敌人恶系，而且威力比十万火急冲浪还要高5点，加上那万恶的降特攻特效，实在是又稳定又有惊喜。超仙共同盲点是钢系，所以M女皇引入了气合弹凑齐超仙斗打击面，使得能挡这个打击面的除了鬼蝉就只有RP弹的命中了。蝶蝶自然也不例外，气合弹是一个非常好的补盲选择，只是因为命中率和主超本输出的缘故，很多人似乎更偏爱补充克制面类似的觉火，毕竟比起火钢，辉夜和M巨金才是蝶蝶更大的敌人。虽然觉火和气合弹打它们的力度是一样的，然而气合弹的命中使得蝶蝶在很多情况下会在收残血的时候翻车。阴影球是用于对抗超能的最后一个盲点，也就是超能自身。不过对于大部分超能可以用月爆直接砸，所以影球的对象主要是钢超也就是M巨金、基拉祈以及编外的鬼蝉。有不少的蝶蝶也带上了十万，这个技能看起来对扩大蝶蝶的打击面没啥帮助，然而蝶蝶带十万的目的已经是针对到了个体的程度，也就是辉夜，顺便也能稍微增加一下克制面，在面对可能Mega的暴鲤龙时不用犹豫不决。

围巾使蝶蝶能够速攻，眼镜使得蝶蝶破盾力度更为恐怖，但这都不太灵活，所以和鸣鸣一样可以选择更为保守的超板单独增加超能的力度。不过和鸣鸣不同的是，蝶蝶的血量相当重要，所以一度携带率很高的命玉在开荒期过去后开始陷入冷门。因为没有鸣鸣的基础高速，蝶蝶打干扰控制的能力要比鸣鸣弱上不少，不过如果不套专，那么挑拨加自然之怒配合自身超本强输出还是可以一用的。蝶蝶有芳香疗法可以兼任一下队医，可以用剩饭增加一些续航，甚至拉大把特耐做个特盾。蝶蝶有着冥想，不过受基础速度限制太大，如果能够由队友解决掉高速的威胁，冥想蝶蝶找机会强化一段破坏力更加恐怖。蝶蝶有黑眼，如果有束缚的话我觉得抓死单攻辉夜都不是问题，可惜蝶蝶并不会。

蝶蝶目前高居PS OU使用率第二，仅落后于几乎没有天敌的土猫，说明了蝶蝶的泛用性，也说明了超能系其实是个相当不错的进攻属性。超能系从初代强得无边际后就一直被削，二代新加的恶系摆明了就是对超能的削弱，而事实证明二代加入的钢系才是超能系的更大敌人，因为钢系的众多抗性使得其一直火得过分，超能系作为一个被躺枪的属性由此势弱，更是被追击和打落折磨得相当难受。但超能只有三个盲点也就是恶钢超，而蝶蝶显然是完美解决了这个问题，超场和高特攻的变态力度更是让人们重新回想起了初代时被超能支配的恐惧，因此，蝶蝶是可以作为核心输出手进行配置的，也可以作为开路先锋压低对方整体血线，甚至可以套上眼镜强行破盾，这样看来，蝶蝶有着这么高的使用率也不奇怪了。

双打中的蝶蝶速度弱点开始被放大， AOE比起同事来说也弱了一点（瞎眼光？鸣鸣有放电鳍鳍有浊流），使得蝶蝶的使用率低于利亚斯鸣鸣鳍鳍变成了卡璞第四（PS VGC），但仍然高居使用率前列。超场的防先制效果在双打中变得尤为明显，尤其是防下马威的意义（但也让己方成员用下马威变得非常不方便，这大概也是影响蝶蝶使用率的其中一个因素），也可以让队友超能系和自己同台输出，利用超能系的高打击面强行突突突，比如M巨金M胡地，也可以庇护一些脆皮高速干点事情，比如费洛美螂、化石翼龙。另外，为了解决速度问题，可以让蝶蝶带上胆怯球蹭威吓，很多情况下是有奇效的，反正风速狗暴飞龙暴鲤龙目前使用率这么高。

配招：

四攻（重速度特攻+（非围巾）/重特攻速度+（可围巾））：精神强念/精神冲击+月爆+觉醒力量火/气合弹+十万伏特/阴影球/能量球

（三攻可舍弃最后一个技能带上芳香疗法或者挑拨冥想）

破盾（重特攻速度+）：挑拨+自然之怒+精神强念+气合弹/月爆

双打（重速度特攻+）：月爆/魔法闪耀+精神强念+保护+十万伏特/阴影球

Anti:

和鸣鸣一样，挡蝶蝶自然也需要首先针对其超场下的超能攻击，只不过蝶蝶的补盲技能将超能的盲点卡得死死的，所以能稳挡蝶蝶的非常少。阿罗拉臭臭泥是其中的佼佼者，自身毒恶的属性能免疫超能，而毒属性使得臭臭泥并不弱仙系和格斗，自身高特耐更是稳如poi，不放心还可以带个AV。不仅如此，臭臭泥除了挡蝶蝶外还能有效击杀蝶蝶，本系毒自然不用说，有着能秒杀蝶蝶的力度，而追击则是让蝶蝶去留不得，哪怕蝶蝶并不弱恶，也不能被追两次，加上几乎没有蝶蝶带觉地（威力也并没有月爆高），所以臭臭泥的蝶蝶的最大天敌。和挡鸣鸣一样，也可以从覆盖场地入手，于是哞哞凭借着草场，带着AV也能强行挡下蝶蝶。其余的辉夜、M巨金及AV巨金、基拉祈、玛机雅娜、M螳螂都是不弱斗的钢盾，虽然蝶蝶有着十万影球特意针对，但奈何格子有限不可能都带上，所以这些PM都能够足够应付特定的蝶蝶。当然对于蝶蝶这种级别的攻击手来说还是挡不如杀，虽然超场的免先制让本来看起来可以干蝶蝶的螳螂变成了蝶蝶的猎物，但蝶蝶物耐一般，自身缺回复，受钉子、游击压血效果显著，当然如果对方的蝶蝶自己就带命玉那就更爽了，让它自己消耗自己吧。击杀蝶蝶有两种思路，一种是承受攻击后反杀，比如各个钢盾，一种是比它更快，这种稍微有点难度，因为蝶蝶目前本来就酷爱围巾，要超蝶蝶只能拿95速以上围巾去干……所以其实蝶蝶也是速度线提升的因素之一。

NO.787 卡璞·哞哞 草/妖精

特性：青草制造者/心灵感应

职能：炮台、中转、物盾、特盾、草盾、仙盾、强化、破盾

评估：虽然卡璞中常年排名垫底，但是……其他三个卡璞有本事和我单挑啊！

哞哞是我最喜欢用的一个卡璞，无他，可以吊打其他三个卡璞。草仙的属性在之前分析灯罩夜菇时有提到，受目前针对热潮，四倍弱毒的哞哞相当容易躺枪，但哞哞受此针对仍然属于热门PM，这就很能说明哞哞的强势了。哞哞的130种族给了物攻，使得哞哞成为了草系第一物攻输出（草场木槌），而75的种族给了速度，使得哞哞的双耐相当不错，配合草场和草场木角的回复让哞哞相当难被打死。草场是站在场地上的PM每回合获得一个剩饭的回复量，草系威力1.5倍，同时地震、重踏、震级的威力下降，这个效果和电场超场不太一样，显而易见，这个场地的特效双方都能轻松利用起来都非常容易，而且地震威力的减弱让己方也有点缩手缩脚，不可能因为队里有个哞哞就不带地震打击啊，妥协的结果就是我给鼹鼠带了个钻头直击。草场的回血增幅让很多回复困难的PM也享受到了快速回复的红利，比如阿罗拉臭臭泥火钢。

因为哞哞本身速度就偏低，所以就不用像速度尴尬的蝶蝶那样太过纠结自己拉多少速的问题，而且木角和自身草场的回复量也可以让哞哞自信地极限物攻砖头打输出，也可以用背心四攻或者带个Z。草本上木槌虽然威力大但反伤同样大，如果需要哞哞做一做中转，那么木槌的自伤对哞哞的血线并不是太友好。木角威力偏低，回血效果强大，威力能通过草场弥补一些，但如果需要哞哞强攻，木角力度是不太够的，因为草系本身打击面一般，很多时候哞哞是需要捏着木槌逆属性突破的。草系盲点有钢飞毒龙草火虫，一大堆盲点使得哞哞剩下三个格子根本忙不过来。蛮力可以打击钢系尤其是火钢草钢，这是其他补盲技能所不能做的，由此发展出大量斗Z蛮力的哞哞。石刃能够打击火飞虫（也可以带Z强行打火钢），和哞哞的相性也不错。思念头槌打击的是毒系尤其是毒刺水母，百万角击打击草系，但后二个技能并非必要技能，也可以清点格子给其他变化技能。哞哞没有仙本物攻相当无奈，不过草仙共有火钢毒三盲点，倒也不见得有嬉戏后使用率有多高。

哞哞有着不错的耐久和强大的回复力，加上草系本身就不是个太好的进攻属性，因此哞哞借着不错的基础攻击力做一个盾牌也相当不错，种替保木角的回复力简直丧心病狂，在这种回复力面前连天蝎都是渣渣。不过哞哞基础速度偏慢，我并不是很推荐强行种替保，替身保护可以换一个毒或者蛮力甚至自然之怒。同样还是速度的锅，哞哞是最不适合自然之怒加挑拨组合的PM，因为哞哞草场本身就给对面回血回得勤快，控血相当蛋疼。

哞哞有着剑舞健美两个够数的强化技能，剑舞后的木槌逆属性可以说毫无压力（极攻木槌直接砸死只满HP的臭臭泥），不过要让哞哞剑舞的强化效果能够保住，最好还是接个速度，所以蜈蚣再次出现收一个守护神后宫。健美的盾向强化因为草系的多弱点并不是特别靠谱，目前很少有队伍不带毒系技能的，所以要让哞哞强行站场坦克向强化还是有点难度的。

双打中的哞哞看技能并没有太多能干的事情，但卡璞最慢这个作用使得哞哞基本上面对其他卡璞都能抢到场地，在节奏起飞的双打中，这是一个相当大的利好，因为换人不算频繁，所以哞哞可以草Z大木槌打一个高爆发又不用担心反死自己。哞哞的草场也能让地龙相当难受，还可以时不时一个保护防下毒突让地龙完全打酱油。草场下秘密力量30%的催眠效果也相当丧心病狂，可以配合M袋兽搞事情。哞哞尴尬的事情还是速度，一个中偏低速的配置使得无论空间还是非空间下哞哞都很难先手，而速度落后就要挨打，这是哞哞最无奈的地方。

配招：

四攻（重速度物攻+/重物攻速度+/重HP物攻+）：大木槌/木角（可以都带）+蛮力（可Z）+石刃（可Z）+思念头槌/百万角击/替身

（可选专爱头巾、专爱围巾、突击背心）

寄生种子（重HP物攻+/重HP一防+）：寄生种子+替身/保护+木角+蛮力/剧毒/石刃/黑眼神

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+大木槌+石刃+蛮力（Z）

双打（重速度物攻+）：大木槌（可Z）+保护+木角+岩崩/蛮力

Anti：

相比鸣鸣的电和蝶蝶的超，哞哞的草虽然力度变态但受到草系打击面限制，挡起来比前两者要容易不少。因为哞哞补盲技能缺少火系和地面系（有地震也没人会用吧），所以钢系挡起来还算轻松，只要应付好格斗即可，所以和蝶蝶一样，不弱斗的钢系也可以挡一发哞哞，M巨金、基拉祈、玛机雅娜等又过来刷了一波脸。草系同样也有无效，物耐还不错的食草草羊、黏美龙也可以挡一波哞哞，后者还有淤泥波可以秒一波哞哞。思念头槌的哞哞还是比较少的，所以很多毒系也可以挡一波哞哞（不过物耐有比较高的要求，阿罗拉臭臭泥挡哞哞很不稳），毒刺水母更是可以献祭自己给哞哞吸血一波，双弹瓦斯、M妙蛙等大物盾就比较舒服了。哞哞耐久相当稳，所以各种非本两倍一般情况下是很难秒掉哞哞的，而哞哞的回复力相当强，所以在攻击手和哞哞换血时要谨慎对待。如果不是有着四倍弱点和较慢的速度，坐拥草场的哞哞会带来更大的麻烦。

NO.788 卡璞·鳍鳍 水/妖精

特性：薄雾制造者/心灵感应

职能：水盾、仙盾、物盾、特盾、工兵、炮台、破盾、强化、双打辅助

评估：万年老二啊……

犹记得七代初期，random battle给了我一只睡梦冥想沸水的鳍鳍，我一看觉得很好用，然后血量不足时自信睡觉然后使用失败，一想仙场效果自觉对rb设计方竖起了中指。草电超场对对应属性都有加成，而因为和雨天重合的缘故自然不可能出现水场。仙场对仙系攻击没有加成使得卡璞详细信息出现后很多人一度认为鳍鳍是卡璞垫底。作为水系自己的沸水不能烧伤，缺少加成也没有什么输出，看起来就缺少反制，缺少回复，因为自己的仙场连睡觉都不能用，似乎是相当不被看好。然而使用率说明一切，在初期低迷后，随着环境形势清晰化鳍鳍一路走高，和蝶蝶不相伯仲，到达了目前使用率的前五之高，打了非常多的脸。从种族分布上一看就知道这个家伙是个大受逼，虽然70HP并不太高，但高双防使得鳍鳍的耐久相当靠谱，配合上水仙这个出色的防御属性更是环境毒瘤，好在是没有稳定回复。95和85的数值分别给了特攻和速度，虽然特攻比水布和美纳斯要低，但也够用了。而速度是个标准的中速，有着相当多的拉速选择。仙场和草场一样是个一视同仁的场地，使得鳍鳍自身不能用睡觉，沸水没烧伤效果，但也让鳍鳍挡各种靠剧毒输出的家伙相当稳，加上挑拨加自然之怒的稳定破盾效果，鳍鳍可以说是以一己之力让纯受队陷入了僵局（哪怕新的模式受队也需要借助哞哞来反鳍鳍，同时拉上了三地鼠，这和以前的纯受队是两个概念）。

因为自身高耐中速良好抗性站场强，同时也的确缺少输出，所以鳍鳍是挑拨加自然之怒的最佳使用者和实际践行者。在这套组合下无论是小蛋还是钢鸟照破不误。自然之怒盲点只有鬼蝉，用起来相当无脑，也是压血线神级技能，使得哪怕有属性优势，M妙蛙上来半血也不舒服。鳍鳍自学除雾，在有着除了稳定回复外的几乎所有优势：自身属性对大部分撒钉手有优势，不怕状态磨血，能挑拨封钉、自身不弱钉等，直接使得鳍鳍占据了除雾市场了一大半份额，将传统扫钉手大幅排挤。这样的鳍鳍只留下一个格子给攻击技能。月爆作为一个威力高有特效打击面广的技能备受青睐，但如果需要鳍鳍专门干钉子手还是需要水本的帮助，水本又有着稳定的冲浪、配合自然之怒的盐水和沸水可以选择，虽然沸水大部分情况下不会发动特效，但鉴于鳍鳍非常容易吸引哞哞上场，沸水是鳍鳍有限的能干哞哞的技能，同时对飞在空中的比如辉夜土猫都能凹一凹烧伤，因此沸水并不是毫无用处。基本上鳍鳍配招就是这个思路，自然之怒和挑拨可以灵活替换为其他技能，虽然我还是更喜欢用这个标准组合。鳍鳍也有黑雾，在面对有些暴力强化手强行上场强化时也多了一种选择。这种蝶蝶看起来只需要耐久就行了，但要用挑拨控场那么一定量速度可以说是必须的，比如我就喜欢拉过100无速先手挑拨梦幻的钉子，也可以过无速土猫甚至70极速。耐久方面在满HP后剩下的努力给物防比较好，因为常规钉子手基本都是物攻向的，除非想针对火钢可以拉拉特耐。

因为目前鳍鳍的主流配置相当单一，基本都是干扫钉的活，从道具使用率上剩饭使用率达到98%就可见一斑，很多强攻手都可以对着鳍鳍上场带节奏，甚至火蛾、袋鼠这些都能够欺负单攻鳍鳍钻空子，所以最初流行的强攻鳍鳍到现在变成了冷门反而可以阴一阴人，毕竟95的特攻和鸣鸣是一样的，仙系输出甚至更强，所以鳍鳍也可以套眼镜攻出去或者开冥想。另外极速满攻的自然之怒盐水月爆冰光/漩涡也相当值得一用，可以装作受鳍鳍打着不错的输出，漩涡自然之怒加盐水的组合更是抓盾神级组合，抓抓超坏星神蛋轻松写意，不过对M妙蛙这种属性不利的盾效果很一般。

双打中的鳍鳍有着浊流AOE和治愈波动，比起单打要攻上不少，凭借着仙场防混乱效果可以让秃鹫啥的给自己煽动加特攻，或者自己用虚张声势给队友加物攻，还可以自我暗示Z催眠萤火电束木啥的搞强化。不过治愈波动仍然是鳍鳍区分其他卡璞的重要技能，自身高耐久和良好抗性以及一定的攻击威胁，可以给坦克向队友提供血量支援比如腹鼓卡比、重泥挽马等，甚至可以和低速电比如锹农炮虫组合先手浸水后手电，战术定位相当灵活，而因为仙场是一个给队友限制最小的场地，所以单纯带只卡璞反一下其他场地也是非常不错的选择（虽然鳍鳍单挑不过其余任何一个卡璞）。

配招：

常规扫钉（重HP一防+，适当加速）：除雾+自然之怒+月爆/冲浪/盐水/挑拨（选二）

攻（重速度特攻+/重特攻速度+）：水压+月爆+冰冻光束+草绳结/觉醒力量火/冥想

目标抓盾（重特攻速度+）：漩涡+挑拨+自然之怒+盐水

双打辅助（重HP一防+）：保护+治愈波动/冰冻光束+浊流+挑拨/月爆（同前，只给出一种组合）

Anti：

因为挑拨加自然之怒的存在，使得鳍鳍面前几乎没有盾牌可以拦下，因为大部分盾牌被砍半血后都会比较难受，所以要挡鳍鳍，鬼蝉是一个相当优秀的选择。实际上鬼蝉可以挡没勇鸟的鸣鸣、没影球觉火的蝶蝶，没石刃的哞哞和所有鳍鳍，已经完成了成就守护神杀手的名号，相当喜感。实际上鳍鳍缺少回复是一个最大弱点，几乎完全靠着剩饭来进行回复，所以一个打落对鳍鳍打击是非常大的，另外回复方便的盾牌和蝶蝶换血也是非常优秀的选择，比如各个再生力，尤其是超坏星和暴露菇巨蔓藤，而AV风基佬灵兽也可以作为选择，依靠自然之怒输出的鳍鳍难以对这些再生力盾造成致命威胁，所以鳍鳍被这样中转是相当亏的，尤其如果超坏星撒出毒钉回合鳍鳍下场而场地被覆盖，再上场的鳍鳍是会中毒的。除了再生力外，可以视鳍鳍携带的攻击技能而决定上场的PM，因为挑拨自然之怒加除雾就占据了三个格子，相当一部分的鳍鳍是单攻的，所以火钢（大量火钢为针对鳍鳍带上了Z阳光烈焰）、火蛾、虚吾伊德等火系钢系毒系可以挡单攻仙，斗笠菇、水布等水抗水免可以挡单攻水，而M妙蛙这种属性完全优势的PM可以比较舒服挡下鳍鳍，当然前提是需要尽量不接自然之怒，强行上场后要注意回复保持血量。因为鳍鳍比较难杀死一只PM，所以很多强攻手可以借着鳍鳍的机会强行上场，比如M大甲、哞哞、耿鬼、Y喷等，而钉子手虽然属性上比较不利于鳍鳍，但下有对策，大量Z飞天土猫、Z地震地龙（和毒突）、Z阳光烈焰火钢就是反抗鳍鳍的表现之一，毕竟鳍鳍并不能秒自己，而抓着对手没回复的弱点把鳍鳍打残就没人能阻止自己撒钉了。所以鳍鳍作为一个最热门的扫钉手，压力还是相当之大的，而且相当容易过劳死，无论是挡还是防都要死抓鳍鳍的血量这个关键点去搞事情。

NO.791 索尔迦雷欧 超能/钢

NO.792 露奈雅拉 幽灵/超能

特性：幻影防守

职能：炮台、强化、鬼盾、特盾、救场、反强化

评估：怕黑（Dark）的月神。

说起来你们可能不信，我以为月神一定会成为第一个毒系一级神的……不过月神的鬼超至少比日神要靠谱一些。公布之初，有些人抓着月神的四倍鬼恶弱点搞事情，然后事实证明，四倍弱点并不太影响热门程度，月神凭借着出色的攻击能力（鬼超双本打击面良好，再来个仙或斗技能即可对抗恶）和山寨加强版多鳞成为了热门。月神的种族无非是物理项和特殊项换了个位置，让月神获得了相当不错的特耐。事实上，月神有着两个四倍弱点，也只有这两个弱点，拥有着普斗双免疫和毒超两个抗性，让月神比洛鸟在很多情况下还要难啃一些，比较前者输出威胁更大而且也不弱钉子。幻影防守和日神对立，是多鳞的升级版，不会被破格、黑白龙特性所无视，也不会被日月神专属无视，于是某种意义上月神看起来要比日神高级一些。因为这个特性的存在，除非鬼恶技能，否则基本不存在秒掉月神的可能性（+6极限特攻X神月爆都秒不掉满HP月神），让月神成为了相当出色的救场手。

相比于洛神那几乎为0的进攻能力，月神有100威力的鬼本和近140的特攻，完全可以把特性做一个救场外挂来用。鬼本在UB中有着非常不错的打击面，主要盲点可以说只有一个Y神（反正小蛋不免疫也打不动），至于噩梦因为黑洞不如催眠术已经掉到非常低的层次靠阴谋高速混日子了，因此月神非常适合专爱，无论是围巾清场还是眼镜突破都相当合算，在定点获得戏法后专爱的使用率肯定会进一步上升（毕竟戏法能够破蛋）。月神的专属无疑是一个相当重要的技能，毕竟鬼系特攻代表是只有80威力的影球，这一下提升四分之一的威力立刻让鬼系特攻不那么软绵绵了，耿鬼等鬼系特攻手表示羡慕。相比鬼系，超本就显得有些威力不足了，有了超梦的精神爆破和攻迪的精神增压在前面，月神的超本只能作为鬼本的绿叶，担任精冲打蛋的任务，甚至格子不够时也可以舍弃。气合弹是鬼系的理论上最佳拍档，鬼斗无盲点看起来很诱人，但月神的最大敌人Y神并不弱斗，所以RP弹并非最优先的选择（除非需要月神顺便打打草钢M袋兽普创），更多的月神选择能够打Y神的月爆和冰光，后者是个大众技能，使得月神可以救龙舞M暴飞龙的场，顺便揍揍那些个龙神和飞神。再其他的可以用打雷针对两种海皇（打Y神威力好像比月爆和冰光高一点）。月神的攻击技能选择范围非常窄，主要也就上面这六个技能，不过实用性还是非常高的，哪怕对面知道你详细的四攻配招，也并不好挡下来。

有多鳞不当受对我而言还是有些浪费的，加上月神有鸟栖作为稳定回复，受起来也是心安理得。隔壁那个太阳神不会的鬼火，月神却会，说明这鬼火是冷火，跟擅长火系技能没啥关系。和洛基亚一样，月神可以玩本系+鸟栖+状态+吹吼的配置用钉子耗血，虽然在除雾出现后这个用法并不那么无脑好用，但月神比起洛基亚的优势就是更大的力度以及不会被随便一个钢系就挡下来，因此无论是剧毒还是鬼火用起来都更舒服一些，而月神的弱点自然就是较慢的初始速度了。同样还是类似洛神，月神可以玩坦克向冥想强化，但月神有着两个四倍弱点，成型难度还是挺大的，但如果Y神啥的被先行KO掉的话，这种用法的月神可以说是相当恶心，除了状态和反强化手段外根本没法逼下去。以上两种用法均有些怕剧毒，所以月神也可以带个替身，反正鬼本打击面出色，单攻也不是不可以。

双打中月神凭借着自己的特性可以狠狠吸收一把火力，同时和日神一样可以广域防守挡住原始两神的AOE，而且本身不怕下马威佯攻啥的破多鳞使得月神挡X神非常稳，后手一个自我暗示美滋滋，配合队友治愈波动和自己的鸟栖可以变得相当难缠，虽然双打中自己的特性还是受到了很强的影响导致使用率下跌严重，但月神仍然死死卡在了第二梯队位置（第十左右）。

配招：

四攻（重速度特攻+/重特攻速度+，专爱围巾/专爱眼镜）：暗影之光+月爆+冰冻光束+气合弹/精神冲击/打雷

（也可三攻鸟栖带饭）

洛基亚传人（重HP一防+/重HP特攻+）：暗影之光+鸟栖＋鬼火／剧毒＋吼叫／替身／冰冻光束

冥想（重特攻速度+/重HP物防+）：冥想+鸟栖+暗影之光+月爆/冰冻光束

Anti：

第一月神Anti手自然是Y神了，受日月神强势的影响，极速的Y神越来越多，而Y神的命玉恶波是少有的能秒掉满血月神的技能，不过这并不意味着Y神可以对着月神随便上，月神的月爆和冰光在向你招手。因为四倍弱鬼恶，所以月神极度害怕追击，尤其是目前主流的专爱月神，没有鸟栖的护航使得很多情况下血都回不满。于是屠超神者阿罗拉臭臭泥站了出来，对月神进行了惨绝人寰的屠戮。背心的臭臭泥特耐相当靠谱，满HP后月神一个极攻眼镜暗影之光砸过来刚过两成，然后被追到死。其他的追击手比如围巾流氓鳄、未来的屠神者玛夏多都可以用来抓死月神（注意M耿鬼抓不了月神）。月神的特性是升级版多鳞，但是多鳞就弱钉子，一把钉子虽然不能像扎洛神那样扎四分之一血，但破了多鳞秒起来就方便许多，如果是强化队，那么一把钉子放在场上是相当重要的。另外，月神目前缺少对超级特盾的应对方法，比如受原始海皇、小蛋，一个剧毒就能让月神如鲠在喉。

NO.793 虚吾伊德 岩石/毒

特性：异兽提升

职能：撒钉、炮台、强化、特盾、岩盾、毒盾

评估：莉……莉莉艾？

UB系列我觉得是一个超级大创新，毕竟这几只根本没有一只能从外观猜属性的……而虚吾伊德是我最喜欢的一只，虽然是UB但也算是第一只毒系神兽吧，嗯。因为UB系列种族都是质数，导致速度上非常哦罗西莫伊（全是奇数），比如虚吾伊德103速刚好压了某只冷无缺。UB系列可以算作二级神，却又是允许超低种族存在（类似于代欧奇希斯），使得每只UB都特色鲜明，瞬间霸占了OU环境。和爆肌蚊对应，虚吾伊德有着相当出色的特殊端能力和贫瘠的物耐，103速刚好压制了烈咬陆鲨，使得一向以自己速度为豪的地龙也体验到了被比自己高一点速度的PM用觉冰先手击杀的难受感，虽然这对于地龙的地位并没有太大影响。特性是UB特有的异兽提升，对于虚吾伊德来说，不用刻意调整努力，满特攻比极速数值要高，异兽提升基本都是提升特攻，相当好用。

虚吾伊德主流用法相当容易想到，这个速度这个特性不围巾都说不过去是吧。虚吾伊德是M公主后的第二岩石系特攻，但由于M公主并不会力量宝石而且锁定道具，所以虚吾伊德其实是第一岩石特攻输出手，这是个相当罕见的能力，岩石系和稳定输出挂上钩实属不易。虚吾伊德特耐端相当硬，加上毒系完克仙系，所以虚吾伊德可以中转一些仙系特攻上场，但由于目前大热门四卡璞都不是靠仙系打主要输出的，所以这个中转能力比较鸡肋，但带毒本作为击杀这些卡璞的手段还是没什么问题的，很多队伍被抓掉钢盾后基本上毒本可以横扫一大片。除掉本系后虚吾伊德剩下的技能……其实没有啥攻击技能可以选择。岩毒有着共同盲点钢和地，加上某速度压制，觉冰是最大众的选择，当然针对钢系用觉火也非常合理。十万伏特可以作为凑格子凑克制面的技能，能够打打水钢的企鹅和辉夜，但电岩打击面重叠非常大，所以我想定点获得大地之力后十万的携带率应当会下降到非常低的程度。草绳结也是一个能针对地面系尤其是水地的技能，不过威力不稳加上目前水地出现率比较一般，见得好像不多。其他的精神强念魔法闪耀啥的对打击面帮助并不大，如果需要打击同类可以带个精神冲击。另外围巾的虚吾伊德也可以带个净化之雾稍微救救场。这种虚吾伊德思路就是队友开路清盲点，然后围巾本系找个机会收人头清场，偶尔围巾高速救救场。因为惧怕钢盾，所以队友可以让磁铁或者三……大颚蚁（天国的地鼠）帮忙抓抓盲点，自己带上觉冰打地面。

虚吾伊德能自学两个本系钉，速度也尚可，可以做一个撒钉手。因为物耐端实在捉急，很容易死于不明地震，所以可以带上腰带，这也有助于和首发地龙进行博弈。另外虚吾伊德的特耐端是非常靠谱的，非克制的话根本打不动（0攻鳍鳍冲浪打0耐虚吾伊德不过半），而虚吾伊德不弱火电冰，所以虚吾伊德也可以考虑兼职一个特盾。可以极速满攻带AV，也可以只带个剩饭稍微有点回复（用剩饭的话可以带个替身减少先读压力），毕竟基础特耐已经非常不错了，要拉耐久最多也只要拉满HP就行，因为没有回复所以肯定不能做一个主要盾牌。虚吾伊德非常容易吸引钢盾和地面，所以剧毒和电磁波的效果比较一般，但仍然可以考虑觉地加剧毒和觉冰加电磁波的组合。因为物耐端非常孱弱，所以格子有多也可以选择反射盾强行站场。

双打中的虚吾伊德仍然是依靠着其优秀的特攻岩输出，可以作为火系的对策，手撕风速狗硬抗花龟都不是问题，加上速度在卡璞中仅此于鸣鸣而鸣鸣打不动自己，虚吾伊德作为毒系也是对抗卡璞的存在。异兽提升的威慑力使得虚吾伊德也能为队友吸收大量火力，最常见弱点地震也有队友能够放广防保护，虚吾伊德是一个非常强势的双打炮台。

配招：

围巾四攻（重特攻速度+）：力量宝石+淤泥波+觉醒力量冰/觉醒力量火+十万伏特/打雷/草绳结/净化之雾

三攻（重特攻速度+，腰带/剩饭）力量宝石+淤泥波+觉醒力量冰+隐藏石砾/毒菱/替身

干扰型强攻（重特攻速度+）：力量宝石+淤泥波+（觉醒力量冰+电磁波）/（觉醒力量火/觉醒力量地面+剧毒）

双打炮台（重特攻速度+）：力量宝石+淤泥爆弹+保护+觉醒力量冰

Anti：

虚吾伊德特点鲜明，无论优缺点。虽然有着强力的双本输出，但对于地面和钢系只能依靠觉醒力补盲，如果选择常规的觉冰四攻，那么水地等不弱冰的地面、草钢鼹鼠等不弱电的钢系可以挡下虚吾伊德的攻击。如果选择觉火，那么基本上所有地面系都可以上场（小心草绳）。对付虚吾伊德这类UB，很重要一个细节就是尽量不让他们收人头，尤其是虚吾伊德这种大概率围巾的更是如此，强度尚且如此，+1特攻后相当容易滚起雪球（尤其关键盾牌被CT一下）。地鼠一度是虚吾伊德的天敌，虽然三地鼠进了小黑屋，但普通的腰带小地鼠大颚蚁仍然可以站出来搞事情。虚吾伊德特耐出色，脆皮特攻手和虚吾伊德换血时要想清楚（命玉没变形的智蛙水压打无耐虚吾伊德只有小概率秒，如果虚吾伊德带AV那么眼镜水Z都秒不掉）。因为虚吾伊德缺少回复且物耐端非常脆，所以可以游动起来寻求物攻技能打中虚吾伊德的机会（比如偏特攻的双刀，地震阿罗拉椰蛋树啥的），在没有击杀机会时尽量用地面和钢系进行中转。

NO.794 爆肌蚊 虫/格斗

特性：异兽提升

职能：物盾、控场、破盾、强化

评估：异……异形兄贵？

这个大蚊子着实让我对异兽们留下了很不好的印象，和隔壁同一个属性的家伙完全不是一个画风啊。虫斗并不算太出色的攻击属性，共有着仙飞鬼毒的盲点，哪怕再带一个补盲技能也不能补全打击面，但爆肌蚊硬是留在了OU，其原因和美丽自然大不相同，但仍然可从种族上窥见一斑。爆肌蚊拥有着相当出色的物理端，107-139的物耐甚至吃一般的两倍克制都不痛，极限物耐后能硬吃极攻火隼的勇鸟（当然极限物耐爆肌蚊不太可能出现，浪费了物攻和特性）。速度卡在79这个数值，可以选择拉过50极速、91无速等数值。特殊端比较脆，但一般情况下怂一波就是了。异兽提升对于爆肌蚊来说很容易控制到提升物攻，物攻物防端数值是一样的，哪怕需要拉一些物耐提升坦度，也尽量控制物攻比物防高一点。

因为吸血加强，使得很多虫系的坦度得到了提升，而出生于七代的爆肌蚊则是从一开始就享受到了这个福利，如此强度的物耐和物攻使得爆肌蚊凭借吸血就差不多能保持着回复和物耐端的硬度。斗本没有近战吸收拳，只有重臂锤蛮力这两个副作用非常大的技能，因此大量爆肌蚊选择了替身气合拳的用法，这样既能发挥出斗本的力度，也能配合自己的高物耐和吸血回复实现控场，因为HP过了100，所以也能抓住地球投小蛋的机会上场造替身霸场。因为吸血回复量非常可观，加上自己特耐薄弱，在替身被破后就得下场，所以鸟栖这个稳定回复反而不怎么受青睐。虫斗拥有着格斗、恶、地面三个大物理抗性，同时不弱岩冰，基本上可以对付所有主流地面系，除了飞Z土猫，包括鼹鼠地龙Z神（如果担心盘卷可以带个挑拨）在爆肌蚊面前都没啥办法，顺便也可以对付一些靠物理输出的盾牌，比如没带大火的辉夜、顿甲基拉祈草钢等。不过爆肌蚊最大的问题也在于虫斗属性，替身气合拳吸血已经占了三个格子，而虫斗盲点颇多，剩下一个格子根本补不全。因为爆肌蚊主要针对的是地面系，土猫Z神地龙都是弱冰大户，所以冰拳是首选补盲技能。当然地震大威力打毒系火钢玛机雅娜，雷拳揍辉夜鲤鱼鳍鳍，毒突打各种仙系，石刃兼顾飞行和火系也都是可行的，看队伍需要进行特定的选择针对。

身为兄贵的爆肌蚊自然会健美，不过问题在于爆肌蚊自身的物理端已经相当出色，而特耐端的弱点让爆肌蚊离开替身后根本站不住场，健美强化并非一个好的选择。不过也可以用用极限特耐，毕竟HP还行，吃一些没加攻的盾牌的特攻技能并不算太痛，队友如果能带上一些强力特盾强迫和对手的特攻手兑子的话，那么这种用法的健美爆肌蚊或许可以一试。另外极限一耐睡梦提升拳吸血的爆肌蚊虽然还只是我的脑补，不过或许可以用出奇效来。

爆肌蚊作为异兽提升拥有者也可以用用专爱系列道具。79的速度极速围巾过不了150极速，但仍然算得上高速，虫系虽然盲点不少，但只有鬼蝉一个无效对象，加上吸血本身强大的回复效果，时机恰当之时也能强行清场。头巾则是走破盾方向，139的物攻本来就算得上高攻，而且爆肌蚊是可以极限物攻的，双打打击面一般但补盲技能足够用（定点应该能得到打落，届时目前打不动的鬼系也足以对抗）。极攻砖头气合拳的力度也非常让人眼馋（没错，我喜欢专爱裸气合），打满HP鳍鳍能打过六成，当然一般情况下还是用蛮力吧。

突击背心对于爆肌蚊的特耐提升幅度非常大，带上背心后满HP甚至能吃下满特攻火钢的熔岩风暴从容反杀，吸血也能够为自己提供不错的续航，对攻能力出色，爆肌蚊也的确可以拿四个格子放攻击技能，而且还不太够。不过目前背心蚊子寥寥无几，或许是替身气合拳控场能力过于强大的缘故。

双打中的爆肌蚊是一堵物理端大墙，常见的非火系飞行系超能系物攻手（包括地面系的那些、纸御剑）都无法突破爆肌蚊，格斗系对多边兽2、卡比兽这些普通系万金油也是强大的威胁，不过爆肌蚊的问题同样明显，特耐端吃紧导致依赖背心和腰带提供站场能力，在鸣鸣和蝶蝶两大暴力势力的压制下太不舒服，尤其蝶蝶的精神强念，爆肌蚊是满HP带突击背心都吃不下来的，因此爆肌蚊可以作为队伍格子有空闲时的针对向PM来使用。

配招：

Subpunch（重HP物攻+，适当拉速）：替身+气合拳+吸血+冰冻拳/地震/闪电拳/石刃/毒突

四攻（重物攻速度+（围巾）/重HP物攻+（AV、头巾），适当拉速）：蛮力+吸血+地震/毒突+石刃/冰冻拳/闪电拳

强化（重HP特防+/重物攻速度+/重HP速度+）：健美+吸血+重臂锤/地震/冰冻拳/毒突/鸟栖选二

双打（重HP物攻+）：蛮力/重臂锤（可Z）+吸血+毒突+保护/冰冻拳/石刃/岩崩

Anti：

对于双本单补盲的爆肌蚊来说，怎么搭配都会有盲点。其实因为目前爆肌蚊没有打落，用鬼系挡爆肌蚊是最合理的选择，奈何目前OU鬼系多弱地，耿鬼鬼灯嘎啦以及已经又进黑屋的鬼剑皆是如此，而勾魂……上来挡爆肌蚊是找死吧。所以如果爆肌蚊没地震，大量鬼系和毒系特攻手（吸血类技能我们有请毒刺水母）都可以上来挡住爆肌蚊。而如果爆肌蚊带了地震，那么虫斗地随便一个飞行系就能完挡。如果爆肌蚊带了冰拳，那么大量仙系挡起来不吃力；如果爆肌蚊没带冰拳，那么土猫来回吓都可以把爆肌蚊蹭下去……总之除非你队里实在正好被爆肌蚊克了个扎实，否则在到达残局之前爆肌蚊就不会对你的队伍造成太根本的破坏的，因此要注意保护好自己的关键攻击手，不要让自己的特攻手在消灭爆肌蚊之前就和某个小角色耗血过多。对付替身的爆肌蚊，穿透鬼灯、叉字蝠都可以无压力击杀，未来解禁的高音女皇也同样不在意爆肌蚊放出来的小手办。虽然我在前文大量描述吸血的回复能力，但这个回复能力基于吸血的伤害，所以如果你有意识的让抗虫的物盾挡爆肌蚊，那么爆肌蚊回复效果是远远不如鸟栖的，比如钢鸟、嘎啦。另外爆肌蚊的特耐除非带上背心，那么是在常规暴力特攻手的击杀线内的，尤其克制爆肌蚊的特攻手比如蝶蝶火钢（要事先探明谁比较快），所以如果你手握这些特攻手，倒也不必要强求压血，只要保护好自己的特攻手进入后期残局即可。最后，再习惯性提一下鬼蝉，我从七代一开始就带上了这只某人的本命，实在是大量卡璞和异兽的克星。

NO.795 费洛美螂 虫/格斗

特性：异兽提升

职能：高速、游击、救场、强化、炮台、工兵

评估：虐白神器。

费洛美螂，也就是美丽，这种族实在是有着对称和质数的美感。151的速度让M胡地化肥气结，而因为同时有着高攻脆皮导致大量83+速度种族的PM带上了围巾来针对，是七代速度线提升的一个重要原因。三项极高种族的背后隐藏着的是超级脆皮耐久三角，看起来基本上是个攻击手的本系就能秒掉美丽，但是，因为这个耐久数值迷惑性太大，要注意的是反而不能太轻视美丽的耐久导致被残血反杀。美丽有着抗性的话很多强力攻击手的攻击是秒不掉的，比如极攻土猫的地震，美丽自己的毒突啥的，同时也能够吃下极攻肥大的神速、CB猛犸玛狃拉冰飞水喷（以上均是性格不减物防时的数据）。因此虽然美丽的确很脆，但还没到见光死的最高境界，不要像NPC那样习惯用小威力技能收残。137的双攻看起来很高，但也同样没有达到秒天秒地的程度，极攻飞膝踢大概能秒80 80的无耐（沙漠蜻蜓），所以在决定清场时，一定要让队友压好血线，一鼓作气完成收割。美丽的异兽提升用起来相当纠结，速度是个超高速而且卡在了一个关键位置，理应极速，但极速后异兽提升会提升速度，对收人头滚雪球没有太大的帮助，而不极速只满速的话过不了135极速（未来的M电狗M兔子），不过目前也看不出太大的问题，同类对拼和碰到M胡地清场时会比较尴尬。

美丽的物攻端有着UT和高威力稳定的自杀一脚（比起特攻的RP弹的确要稍微稳定一些……），并且可以带上毒突打击虫斗的一个大敌仙系（比四卡璞都要高的速度是美丽的最大优势），因此美丽主要自然都是物攻型了。但美丽无论物攻和特攻都非常难凑出良好打击面的四攻来，所以往往需要双刀融合，反正双防低性格可以肆意减。基本上超过六成的美丽都是飞膝踢UT毒突加冰光的组合，这也的确是最能发挥美丽表面能力的一个配招，毕竟物攻端太贫招了，地震石刃冰拳打落一个不会，可见会用手还是非常重要的，你看蚊子技能多棒。美丽在最早阶段人手一个命玉，但毕竟没有师父鼬的先制下马威和再生力回复，命玉UT消耗来消耗去往往是自己先死，对面也不见得被消耗得能够突破，所以虽然命玉仍然是热门道具，但是使用率一直在下跌。不带命玉带什么呢？速度是高攻脆皮手的生命线，对于这两项都是极端的美丽更是如此。因为耐久在水准线之下，加上围巾盛行，一个队伍两个甚至更多围巾的情况数见不鲜，一旦美丽不能保证一速，那么很多时候美丽会整局打酱油。如何应对呢？当然是你戴围巾我也戴。围巾美丽看起来丧心病狂，但又在情理之中，我在试水一段时间后就觉得美丽该戴围巾，然后的确阴了几把人，再到后面就阴不到人了，一看使用率，大家的美丽都带着围巾。美丽围巾后能极大增强自己的生存能力和压制力，保证了自己在面对中高速段PM能保持绝对的先手，同时也可以放心用极攻利用特性，而不用担心被M胡地糊一脸——这家伙是个Mega，蹦跶不起来，也能节省一些速度努力给特攻稍微提一提冰光的伤害，虽然对斩杀线帮助一般般吧，打不死的比如AV地龙还是秒不掉，但还是有所帮助的，毕竟66中大部分情况下不会满血对波的。四攻的美丽也可以空个格子给高旋。美丽的高旋肯定不是像盾牌的高旋那样顺便充当盾牌的作用，不可能顶着攻击上场扫钉子，所以用美丽扫钉绝对不能队伍本身太弱钉，要么就是让美丽担当第二扫钉手。美丽扫钉的优势在于速度超快而压制力强自己容易死，可以抓住逼换空隙扫钉，或者炮灰自己扫钉给后排强攻手上场强化突破（比如我觉得扫钉美丽和Z喷的相性不错）。因此美丽的高旋和地鼠的钉子有些类似，使用起来颇有些难度，更适合快节奏队伍。美丽和蝶蝶可以狼狈为奸，因为前者拥有着高速却怕先制，在超场下美丽能够非常安心地输出。游击的美丽最好搭配一个速度偏低的游击队友或者压制力同样出色的游击队友，美丽真没有什么吃技能上场的资本，上场必须要追求无伤，磁铁、螳螂、鸣鸣都是合适的队友。

美丽有个有趣的技能，先取（Me first）。和呆壳兽一家的迷之先取不同，美丽的先取有着非常突出的速度优势。先取有着1.5倍的威力提升，所以美丽抽到任何技能都可以算本系的威力，这对美丽突破鬼系是一个非常不错的技能，比如对上耿鬼梦妖先取影球啥的，但除了这个对上攻击性鬼系的场景外先取就再难有所发挥了，毕竟自己的主攻技能克自己的情况不算多见，而且一般打不过美丽是会跑的。Z先取是提升两级速度，比起高移外多了个随机性非常大的攻击技能格子是优势，可以让美丽选择极攻非围巾后仍然能够有着不错的清场速度优势，但还是偏娱乐性居多。

特攻美丽更多是出奇制胜。理论上特攻美丽拥有着蝶舞这个爆发性强化技能，有着高威力双本和可以选择的觉醒力量，强度并不弱于物攻端。但大家尝到了游击的甜头和泛用性后自然更偏向于物攻，并且特攻美丽也有着自己的弱点，斗本气合弹命中相当不稳，冰光作为四倍补盲还好，真正靠虫斗冰这个打击面的话力度会略显不足，因为虫斗双本打击面太糟糕，加上美丽和蚊子的强势使得队伍基本都会对美丽的主要技能有所针对，纯特攻用法并没有解放一些冷门的特攻技能，顶多带上一些觉地觉火，但威力实在不太够。并且美丽强化了也就更容易击杀了，因为强化一次不易，往往面对不能秒的对手也会咬牙留场打伤害。因此特攻美丽不会是主流，但不妨碍偶尔用用吓人。蝶舞看起来非常诱人但其实我感觉使用度一般，因为美丽自身速度已经非常快了，而且特攻能通过特性强化，不妨让一个格子带美丽带上觉醒力，极攻+1觉地秒踩钉嘎啦还是挺爽的。另外特攻美丽并没有说不能带UT，实际上前面的围巾命玉UT美丽同样可以主特攻努力，而且因为RP弹的蛋疼命中和挡美丽的物盾较多，可以用斗Z气合弹打一波爆发强行突破。

双打中的美丽地位比单打低了不少，因为双打速度线非常不稳，脆皮的美丽很容易输出被保护或者被下马威或者干脆死于不明AOE，因此蝶蝶的保护相当重要。但美丽作为超高速哪怕只是矗在场上都是对对方的大威胁，所以也可以自己带保护方便吸引对手火力，冰光对地龙、毒突对仙神都是非常强大的压迫力。美丽的挑拨隐蔽性也非常不错，超高速挑拨对顺风化肥和空间手还是有着非常大的作用的。另外美丽有着速度交换这个学习面狭窄的技能，而且是学习面中速度最快的那一个，和腹鼓卡比等超级装甲车配合起来相当黑科技。

配招：

默认配招（重速度物攻+（围巾）/重物攻速度+（命玉））：飞膝踢+UT+毒突+冰冻光束

（高旋可以替代毒突或者冰光塞进去）

特攻四攻（重速度特攻+）：UT/觉醒力量地面/蝶舞+气合弹（可Z）+冰冻光束+虫鸣

双打嘲讽（重特攻速度+/重物攻速度+）：挑拨+保护+虫鸣/飞膝踢/猛扑+冰冻光束/毒突

Anti：

美丽的UT游击实在是简单粗暴而又防不胜防，所以我觉得一开始就推荐鬼蝉，这是打断UT节奏的最佳PM。要说常规Anti美丽的自然要数超坏星最优，抵抗美丽所有常规攻击技能还自带再生力不怕美丽的蹭血，逼得有些美丽蝶舞虫鸣来对抗超坏星（的确有奇效）。美丽的常规四攻的确有着不少的盲点，光一个鬼系就能挡下虫斗毒，再来个水火钢挡冰就能完全吃下美丽，胖嘟嘟、鬼灯嘎啦、双鬼剑压力都不大（场上有钉不要拿那俩鬼火上场中转，一点用都没）。毒系也能够挡住虫斗毒，所以大部分毒系也能挡住美丽比如双弹瓦斯、水毒的毒刺水母超坏星。另外火躯众挡美丽也有奇效，火隼火焰鸟火蛾都是挡美丽的好手。退而求其次，很多头盔众也能挡下美丽，比如保姆曼波、草钢（蹭UT，队里放个鬼吓吓）。美丽的磨血其实有着抗性后挡下来并不算太吃力，但有了钉子后就是完全不一样的等级了。所以如果队伍偏受，尽量保持自己场地上干净。如果队伍也是快节奏，那么最好保证有一个能完档美丽的PM处于健康状态，至少也要有两只的组合能挡下美丽（比如火钢+蝶蝶，防止被推队）。最后，不要太高看美丽的力度，该换血时要下狠心和美丽对换（美丽极攻UT打极限物耐奈克罗兹玛不过半），如果你队伍被美丽压制严重的话。

NO.796 电束木 电

特性：异兽提升

职能：炮台、强化、游击

评估：我也不知道为何，觉得这个连脸都没有的插头线条挺帅的。

在PS七代刚放出来的一段时间内，所有Z技能都是必中的，包括变化技能，于是Z催眠萤火的电束木简直丧心病狂，有着很高的使用率，间接使嘎啦在七代初期非常火，但催眠命中回归正常后电束木作为纯电，其弱势就体现出来了，少了一个本系的同时也缺少抗性，哪怕有着逆天的特攻支持，我仍然认为电束木有掉下OU的危险，毕竟纯电除非耐久逆天像电720那样，不然真是比较弱势，虽然像雷布雷丘那样一度掉到NU是不可能的。电束木的种族栏中最引人注目的自然是特攻，这个特攻连很多一级神都自愧不如，事实上也只有原始海皇Y梦等少数PM能更强一些，但其他能力就比较一般了，尤其速度可以说拖了电系PM的后腿（锹农炮虫：电束木大哥等等我！），而且强行质数的后果就是83极速围巾刚好过不了150极速，被我各种揪出来当典型。耐久三角其实还行，电系弱点也少，大部分情况下是能够稳吃一发攻击手的本系攻击技能的，满攻火钢的大地力、100种族满攻地震（肯泰罗）都是最大随机数刚好确一，非常稳，物攻纯属浪费种族，增加对手欺诈的伤害。异兽提升没啥好说的，其他种族再怎么拉努力也追不上特攻（哪怕极限低特攻），所以电束木围巾清场能力还是相当出色的。

属于电束木的独特用法自然是Z催眠萤火，虽然这种用法随时间推进热度在不断下降。电束木找到一个软柿子（比如锁觉火的磁铁）上场，读换Z催眠催掉对手的地面系，然后对方急忙换人或留场赌醒时萤火刷得一下三段特攻，然后准备十万突突突时，对面的海兔兽淡定地醒来两发大地力带走了电束木。Z催眠萤火虽然爆发力超级强大而且异兽提升让对手送炮灰换人时也会慎重考虑，但这种配招最大的弱点就是只能带两个攻击技能。电本十万肯定不能少，但无论是电冰还是电草还是电地电仙都一大堆盲点，大部分情况下一个嘎啦就能让随便多少段特攻的电束木黯然下场。另外催眠术的命中也是大问题，我一度想带这种电束木去推塔，然后在对战树前摸了摸自己有些发黑的脸想想还是算了，像电束木这种容错率并不高的PM把全部身家赌在催眠术上胜率根本得不到保障。因此退而求其次，可以放弃Z催眠，配合队友接速度或者撒虫网来变相提升自己的速度萤火强化是个不错的选择，即不用赌催眠的命中，也可以能够带两个补盲技能有效增强自己的打击面。

战术嘛，自然是越简单使用率越高，所以虽然电束木的速度一再被吐槽，为了顺应时代潮流也大量带上了围巾，至少自己比某只鲤鱼要快，围巾后救一次龙舞的暴鲤龙的场还是非常轻松的。把上一段的萤火换成电反正好能凑齐游击型配招，但不会UT还是比较不爽的，现在队伍的电抗一个比一个强，游击节奏太容易被打断了。说起电属性输出不能不提鸣鸣，哪怕电束木的特攻都快成鸣鸣两倍了，但鸣鸣有着电场加成力度并不比电束木差，而且有着充足的理由选择命玉进一步增强输出，在速度上更是碾压了电束木，电仙双属性也要优于纯电，这也是游击型电束木使用率一般的原因之一，但是！鸣鸣这输出是自带电场加成，而电束木并没有说不能蹭电场啊，所以可以凭借这个思路玩玩电爆破，我组过一个围巾豁命V仔（专干首发土猫火钢等撒钉手）+Z自然之怒物攻鸣鸣+围巾电束木的组合，虽然没有一直刷分刷下去，但手感还行。

关于电束木的补盲技能，主要有觉冰/觉地/觉火，能量球/蛮力藤鞭和瞎眼光可以选择。觉冰自不用说，觉地的意义目前小了不少，因为嘎啦随着鸣鸣和电束木自己的热度下降使用率不断滑坡（觉地也能打龙头地鼠，不过能量球威力也不算低了），而觉火自然是干仍然处于热门的草钢了。能量球打水地和某些电免水系自不用说，电草冰也是非常常见的电系打击面，可能有人会奇怪我把蛮力藤鞭放了上来，其实蛮力藤鞭基础威力120相当大，加上电束木基础物攻89也还行，大部分用于挡电束木的PM都是特耐的，所以无攻蛮力藤鞭抽海兔兽电灯怪这些PM很多时候比满攻能量球还痛，当然用蛮力藤鞭命中和性格减防是个问题，求稳的话还是用能量球比较舒服。魔法闪耀打的是龙，但龙系那边一大堆四倍冰的，所以要用魔法闪耀打的龙并不多，恶龙仙龙是最主要的对象，但三头龙和M七夕青鸟目前OU使用率一般（虽然我喜欢用恶龙，后者石头都还没出来），因此魔法闪耀是三类补盲中最少见的一种（防鸣鸣顺便也把电抗和仙抗丢一起了）。其他的……难道你想带上信号光针对时拉比胡帕么？

双打中的电束木有点悲剧，因为大家都在防鸣鸣于是速度比较慢的电束木严重挨枪，也只有能能量球打海兔兽是个优势了。不过催眠萤火仍然能够用起来，虽然推队大部分情况下不现实，但有个技能叫自我暗示，给蝶蝶啊鳍鳍啊暗示一下岂不美哉。而且在场地变更频繁的双打环境（好像没单打频繁），电束木能够脱离电场提供强力的电系输出也是其优点，可以配合智挥猩号令放电或者围巾十万定点输出（这只浸水起来比鸣鸣要容易配合一些，毕竟速度慢一点）。

配招：

先塞四攻（重特攻速度+，围巾）：伏特转换+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量火+能量球/蛮力藤鞭/魔法闪耀

萤火（重特攻速度+，可电Z/腰带/胆怯球（勾引土猫））：萤火换掉上面的伏特转换

催眠萤火（重特攻速度+，超Z）：催眠术再换一个补盲技能

Anti：

电束木最快也就不到150的极速，所以各种90+围巾可以放心地把自己的速度刚好调过极速美丽，顺便就把电束木给针对了，击杀电束木是最好的应对方法。挡电束木需要防电，这和对付鸣鸣其实差不多，真正让电束木Z催眠萤火的话是防不住的，有时候电束木Z回合催眠Miss不见得对你是好事情。嘎啦仍然可以挡电束木，因为觉地使用率不算特别高；龙头地鼠也可以挡电束木，不过等注意拉点耐久或者直接AV；如果没有觉火那么草钢鬼蝉也可以放心中转。因为电束木相当依赖围巾且游击靠VS，所以一个电免能让电束木严重卡场，在电束木没死前，一定要保护好自己队里的地免，哪怕被觉冰四倍被能量球克制，哪怕血量只有一丝见光死，只要还活着就能让电束木使用者忌惮游击或者清场，可抓住这个心理进行先读。电束木抗性贫瘠，是个不能随便顶技能上场的游击手，可以丢一把钉子，在游击势起之前就打断对手，或者己方把速度线提得更高，在速度上占优可对游击电束木有强大压制力。如果对手是强化型电束木，那么除非你有百变在后边，不然尽量不要送炮灰，保护好自己的高速，适时使用反强化手段（黑雾小乌鸦、红牌等稳定反强化）。

NO.797 铁火辉夜 钢/飞行

特性：异兽提升

职能：物盾、特盾、钢盾、强化、炮台

评估：最重的PM是个飞行系，吼鲸王表示羡慕。

如果说七代新PM哪个最强，可能世说纷纭，但哪个最烦人最毒瘤，大概辉夜都是榜上有名。钢飞抗性之强自钢鸟就可见一斑，哪怕钢鸟65 70的特耐照样可以做特盾，只有火电两个弱点，拥有着除水冰斗鬼恶岩外的所有抗性，能挡地龙龙地、土猫飞地两个高打击面双本、不怕超斗仙斗打击面。比起钢鸟辉夜的综合耐久更为出色，物耐只比钢鸟弱一丝，而特耐和自己物耐相差无几，远超过钢鸟，一般PM觉火打过来根本不是大事情，在这样的耐久下有着寄生种子，也难怪大量攻逼（尤其是役割爱好者）被卡在了这只庞然大物面前。辉夜有着不输钢鸟的耐久，而由于总种族较高，速度偏慢，双攻也达到了及格的水平，这就导致了五项种族都存在能够异兽提升的可能性，异兽提升拥有者中仅此一家，相当之神奇。唯一遗憾的一点是耐久虽然出色，但HP没过100，意味着满HP替身仍然能被地球投黑夜魔影打破，对着夜巨人这种不太容易造成替身（小蛋？等着接种子么……）。在大量UB都是刻意调能力利用异兽提升提攻的情况下，辉夜无疑是一股泥石流，或者说辉夜在本身速度和攻击能力就有缺陷的情况下，强行做清场手并不是一个好主意。于是大部分辉夜异兽提升的都是某一防，这在某些情况下效果并不比提攻要差，毕竟受辉夜主要靠种子输出。

辉夜的主流用法是受向，所以我们先来看看攻击技能。重磅冲撞是辉夜携带率最高的攻击技能，毕竟作为最重的PM，辉夜重达999.9kg（比原始古拉还重200g），对于重磅冲撞来说，只要对手体重小于200kg就能达到最大威力120。200kg有多重呢？二师兄护城龙青铜钟……都不到200kg，而那些萌萌哒妖精除了X神过了200kg外，其余无一例外都在重磅冲撞最大威力打击范围内，因此重磅冲撞的威力大部分情况下是远高于特攻的钢炮的。辉夜的飞本比较捉急，特攻端有空切，物攻端杂耍和飞天都有其不便的地方，因此大部分情况下辉夜是舍弃飞本的，毕竟对克制面帮助不算大，除非你志在把种子撒满世界可以飞本克制大部分草系。辉夜这么重，所以理所当然会地震（科斯莫姆：？？？），正好克制自己的两个弱点属性火电，是磁铁抓辉夜的主要顾忌之一，但地震和寄生种子相性一般，一个草盾即可防下来。火放是辉夜的好技能，有了火放后就不太容易发生两个替身辉夜在场上干瞪眼的情况了，同时也能让理论上的anti手草钢不敢轻易上场，也能顺便打打磁铁螳螂。辉夜的主要进攻技能选择就是这些，其他的石刃种子爆弹能量球觉冰都是一些偏针对的技能，而且大部分情况下帮助不大。

受辉夜的核心技能自然是寄生种子，这个技能给辉夜虽然很恶心，但想象一个有鸟栖的辉夜只会更加恶心，这个差异也是钢鸟在和辉夜竞争时的优势之一（钉子除雾是另外两个重要优势，但我感觉辉夜在定点和DP复刻中获得这俩技能的概率不小）。记得我无聊看了一次欧洲地区VGC决赛，看着两个种替保辉夜在场上无双，然后就更无聊了。种替保单攻自然是一种用法，但是太容易被钻空子了，被磁铁无压力抓死不说，也给草钢大把的撒钉撒种子机会（什么？单攻火放？）。因此我认为火放加重磅冲撞的双攻击组合是最合理的选择，而替身和保护的竞争上后者优势更大，毕竟辉夜只能靠种子和自己的剩饭回复，要保持血线健康必须时常保护蹭饭回血，顺便试试专爱。而辉夜不会中毒，烧伤又被削伤害，替身的必要性就小了不少。因此目前最主流的辉夜是种子保护重磅冲撞火放的组合，如果担心磁铁可以带地震。另外我认为剧毒换掉重磅冲撞也是一个不错的选择。因为蝶蝶的压迫力，所以大部分辉夜都选择了特耐，不过有着接近钢鸟的物耐和一大堆物理抗性，物耐的辉夜同样是需求量非常大的。

辉夜满速翻倍后正好能过极速美丽，相当不错的一个数值，意味着辉夜可以用身体轻量化强化速度做一个炮台。要注意身体轻量化比起岩切是要降体重的，所以这种辉夜就不适合带重磅冲撞了，稳定的钢炮更为合适一些。大火自然必备，最后一个格子可以给空切也可以给能量球觉冰增加一些克制面。辉夜的基础耐久足够出色，吃各种觉火和一些非本的火放还是很稳的，所以可以考虑带上弱点政策蹭攻击，哪怕不发动弱点政策，如果能够收到人头的话那么仍然能提升特攻，比起鬼剑来说没那么孤注一掷。速度强化型辉夜也可以考虑用硝基冲锋进行提速，省一个火放的格子给地震，不过这样强化成型的可能型就更小了。

辉夜同样也可以用物攻向的身体轻量化，毕竟除了重磅冲撞外自己也有铁头可用，还可以用飞Z飞天强行收人头，不过缺少火系打击面对很多钢系会比较头疼（比如自己），硝基冲锋的可行性比特攻向的更高一些。

双打中的铁火辉夜毒瘤成色不改，两只种替保辉夜对受那次的观战经历简直毁了我对双打节奏的认知。不过这种辉夜还是太逆潮流了，如果队伍没有强力火电还好，有的话……辉夜可以做个强力嘲讽t。这毕竟是种报复社会的用法，对手有火电的话节奏并不是那么容易就能让辉夜拖下来的。种子保护仍然可以用，但或许需要配合性地拉一些攻击了。另一方面，AV辉夜也逐渐走进了我们的视野，随便拉点耐命玉鸣鸣十万，火Z疯狗燃尽都秒不掉自己，在触发升攻的异兽提升的同时有着极高的特耐，岂不美哉。辉夜和队友地龙可以狼狈为奸，靠地龙打击对手的火电提高自己的坦度，而对上对手的地龙时也能一手广域防守封锁掉（对地鸣组合有奇效），总而言之，这的确是个毒瘤。

配招：

种子传播者（重HP一防+，可适当拉速）：寄生种子+保护+火焰放射/地震/替身+重磅冲撞/剧毒

特攻速攻流（重速度特攻+）：身体轻量化+加农光炮+大字爆+空气切割/能量球/觉醒力量冰

物攻速攻流（重速度物攻+）：身体轻量化/硝基冲锋+铁头+地震+飞天（Z）/杂耍（大树果）

（围巾四攻可以直接替换掉上面的身体轻量化）

双打报复社会（重HP特防+）：替身+保护+寄生种子+重磅冲撞

Anti：

辉夜的毒瘤之处就在于你打不动它的话就打不死它，打得动太脆皮会被它打死。不过各种辉夜都比较怕替身和强化，比如替身龙舞的暴鲤龙，带鸟栖的蝶舞火蛾。如果是种子火钢的常规辉夜，毒刺水母又可以登场找存在了，同时这种配招打不动水系和火系，所以如果这俩属性不怕种子抽血的话是可以挡辉夜的，比如鸭神反过来丢种子，Y喷强行上场输出。对于大部分的受向辉夜，最好的方法是能够免疫种子，同时不被火地克制，比如M妙蛙、食草的黏龙和各种魔法守护，象征鸟是个不错的选择，尤其是宇宙力量念力挪移的传统型象征鸟。如果辉夜没火放则大量草系都可以上场恶心辉夜，但是如果种替保辉夜那么大概率两只场上PM只能干瞪眼，而且你不一定耗得过它。因此为了增加在这种情况下的胜算，最好能找个隐蔽点的打落把辉夜的饭打掉（比如……耿鬼？），如果对方真玩种替保，穿透鬼灯也是一个应对方法（我好像明白眼镜鬼灯使用率大幅上升的原因了）。最后，辉夜再被描述得怎么恶心也不过只是个没有稳定回复不抗钉的盾而已，用钉子控血，多进行游击压制，游击节奏被打断尽量上草系防止种子回血（哪怕对面有火放也可以上草钢先读种子，下回合读换火放换人继续保持节奏压制），寻求一击突破的机会。

NO.798 纸御剑 草/钢

特性：异兽提升

职能：炮台、工兵、强化、物盾、钢盾、破盾

评估：草钢见草钢，要么被刺穿，要么被扎穿。

纸御剑的草钢属性相当令人费解，一点绿色都没有，而且只能学会一个钢属性技能，不过既然这样设定了那么我们也只能这样用着来了。强行获得的草钢属性使得纸御剑拥有非常好的抗性，但也意味着进攻端打击面非常蛋疼，所以拥有着高攻高速的纸御剑和自己的属性本身就是一个非常矛盾的存在。181物攻看起来相当高，然而纸御剑拥有的攻击技能的威力让这个数值其实有点虚，主攻技能没有一个是威力过百的，钢本只能用威力70的修长之角，甚至连非本的试刀都有着不低的选择率，草本90威力叶刃力度还比不过前面提到的蛮力藤鞭船舵，着实有点蛋疼，所以纸御剑相当需要定点的帮助。速度109卡在四斗神的108和耿鬼M公主的110之间，有失有得，毕竟这几只PM和纸御剑差不多都是互秒的关系。纸御剑的物耐其实还不错，满HP后的物耐吃满攻地龙的地震不过半，同时挡水喷和子弹拳也非常稳，无耐吃极攻袋鼠音速拳也不过八成，对保住自己强化成果还是非常有帮助的。而特耐……基本一个没有抗性的本系技能打过来就得GG，四倍弱火更是使得纸御剑见火苗就得跪，但满HP后或者AV后特耐并不是那么得不堪入目，带个AV再拉点HP能稳吃极攻超板蝶蝶的精神强念，配合草钢的优秀特殊抗性，对上相当一部分特攻手时是能够强行站场的。纸御剑的异兽提升理论上自然是提升攻击，但纸御剑有着剑舞，剑舞的话自然提速更好，但极速后还是比没修正的物攻低，于是为了能让速度比物攻恰好高一点，在用胆小的同时，物攻个体还得调到19。这种刻意减物攻的物攻手实在是活久见。

这种种族和特性自然很容易想到围巾的用法，虽然草本的打击面一般，但有着强大攻击的支撑还是非常有威胁的。纸御剑遇到的最大难题是凑四攻，因此钢本哪怕只有修长之角也都会带上，这应该是唯一一只主流配招带修长之角的PM了……圣剑作为能打钢的出色补盲技能自然是必带，剩下一个格子给试刀增加对鬼超的克制面最为常见，或者带精神切割打毒系。这些个攻击技能缺少对龙系火系虫系草系和飞行系的威胁，毕竟没有地震岩崩冰拳啥的，严重削减了纸御剑的进攻威胁，虽说体型限制了纸御剑拥有这些技能，不过这也的确是GF控制平衡用心良苦的表现。因为基础速度本身也在高速线的边缘，所以丢掉围巾也未尝不可。去掉专爱可以让纸御剑变得更为灵活，也获得了针对性选择道具的能力，这样纸御剑可以丢掉凑数的试刀，选择剑舞和Z石提升强行收人头的能力。因为草本的打击面实在太差，而对上辉夜火钢等完挡双本的盾牌的情况较多，因此斗Z是最为常见的Z石。气腰和突击背心命玉也可以作为候选，不过66中气腰保全难度较大，加上纸御剑抗性和物耐都不错，其实触发条件挺苛刻的。突击背心可以提升纸御剑的生存能力，不过既不能剑舞也没有超高速，捡不到人头的话会非常酱油。命玉能对收割线起到一定的帮助，不过对于大部分盲点来说，命玉的提升不过杯水车薪，最好还是让队友帮忙清楚掉盲点再让纸御剑上场发挥，而如果盲点都已经清除了，那么命玉就变成了一个负面道具，反而给了对手救场的可能，因此命玉的意义是让纸御剑强行突破。

在第一段末我提到了一种速度比物攻刚好高一点的纸御剑，这种纸御剑让自己的物攻强行变成109水准，这个水平其实作为强化型攻击手其实也勉强够格，但要注意纸御剑的技能威力实在捉急，所以比较依赖强化。但好在不用在物攻上分配努力，满HP后有着不错的物耐，可以对着一些物攻手强行强化，甚至带上光合作用搞搞bulky offense，进一步剔除有些捉急的修长之角变成双攻，虽然使用起来比上面的暴力攻击型纸御剑要复杂一些，但很多时候对着攻击力一般的队伍是有相当不错的效果的。

纸御剑有除雾，是一个少见的抗钉除雾，而且不弱水冰电地，物耐也够用，自身也有着强大的攻击威胁，因此可以除雾光合双攻带饭，在极速的情况下仍然可以异兽提升物攻兼职一下攻击清场手，用起来还是不错的，对常见的物攻型撒钉手有着不错的压制力。虽然特耐如此，但一般的盾牌攻击并不致命，可以有效挡鳍鳍（无攻月爆四成），比起草钢来说，速度不错的纸御剑并不怕挑拨+自然之怒。

双打中的纸御剑主要是作为炮台输出，同时也能吸收一定的特攻火力，对于四个守护神有着不错的火力压制，因此在舍弃剑舞和围巾两种选择后，纸御剑更多是用背心和腰带提升自己的存活能力（尤其针对蝶蝶鸣鸣），甚至可以不拉物攻拉大把特耐吃下电场鸣鸣十万和蝶蝶的精神强念，能顺利输出三回合一般就保本了，在自己挂掉前追求打出更多的伤害。

配招：

四攻（重物攻速度+）：叶刃+圣剑+修长之角+试刀/精神切割

三攻（重物攻速度+）：最后一个技能换剑舞或除雾

耐攻（重HP速度+）：叶刃+圣剑+光合作用/修长之角+剑舞/除雾（可以调努力性格使异兽提升提升速度）

双打（重物攻速度+/重HP速度+）：叶刃+圣剑+修长之角+试刀/见切

Anti：

纸御剑的盲点实在是太多了，基本上只要不送人头不被无脑强化不被斗Z收残，纸御剑并不容易实现滚雪球清场，因此对纸御剑时要保护好自己有效对抗PM的血量，如果不是围巾的纸御剑那么要注意保护自己的高速，脆皮攻击手在没有击杀纸御剑把握时不要强行对攻。因为纸御剑的核心输出技能是叶刃，其他技能威力比起叶刃都要差不少，所以重在草系的抗性。火系抵抗纸御剑双本且稳杀纸御剑，所以威吓风速狗、火蛾、鬼灯等可以作为纸御剑的对策，只不过要注意斗Z斩杀线，适时骗一波斗Z。不弱斗的钢系也可以挡一挡纸御剑，比如辉夜玛机雅娜M螳螂，当然同样需要小心斗Z。毒系挡纸御剑也是一个不错的选择，叉字蝠（需要的话可以热风）、双弹瓦斯和有觉火的各草毒都可以作为对策。总的来说，纸御剑作为一个贫招的草系攻击手还是比较好挡的，但是一定不能放松警惕，毕竟这个攻击力是足以逆属性突破的，关键PM的血线一定要把握好。

NO.799 恶食大王 恶/龙

NO.800 奈克洛兹玛 超能

特性：棱镜装甲

职能：强化、撒钉、中转、物盾、特盾、空间手

评估：第三神诶！UB之王！结果是个受逼！

奈克洛兹玛的背景从具体数据被公布后就相当引人关注，尤其是各路考据党，似乎根据某些细节被钦定为了日月后的第三主神也就是星神，不过那是至少下个版本的事情，你看隔壁卡洛斯Z神等了一整个第六世代也没等到自己的主场，完全体还要千里迢迢跑阿罗拉来才能搞定。和50Z有些类似，目前的奈克洛兹玛应该也不是完全体，但已经相当受了。物耐达到了水桶腰幻兽级别，特耐也相差不远，因为棱镜装甲这个山寨版过滤器/坚硬岩石特性的缘故，实际上会感觉很难打动这个家伙，而且和日月神一样，这个特性同样是优化后的，能防破格和黑白龙。特攻可以勉强算高攻行列，嗯，哪怕做受基础的超本输出也不错，物攻也可堪一用，速度卡在了80的边缘，高于火钢而低于秃鹫妙蛙等盾，是一个可上可下也可以说是不上不下的数值。总得来说奈克洛兹玛的种族分布还算可以，既然一开始就不打算做脆皮速攻手，那么速度低一点关系也不大。

既然有着不错的特攻，那么我们先来看看奈克洛兹玛的攻击方面。特攻技能有稳定的超本和……加农光炮？恶之波动？你当是鲁卡呐（哦对还有力量宝石）。没错，哪怕是超级攻逼看到这特攻学习面也得摇头，作为超能系，最广泛学习面的阴影球和气合弹都不会，十万瞎眼光能量球等常规技能也不会，所以奈克洛兹玛其实是空有这么高的特攻却很难简单有效地利用起来。当然奈克洛兹玛有着专属技能棱镜镭射，是一个加强版的亿万冲/破坏光，带超Z后爆发力非常不错，但是作为一只超能系特攻手，在蝶蝶和M胡地火力如此猛的环境下，超能主攻手其实是很悲剧的，因为大家都防着超能输出的这俩大佬，自己却被顺路防下来了，哪怕奈克洛兹玛现在掉到UU，也改变不了超能端贫招的事实，而且有个风格类似（至少其中一种类似）但技能池高到不知道哪里去的梦幻抢着饭碗，所以奈克洛兹玛当特攻炮台还是算了吧，技能方面的劣势太大了。某蓝妹曾脑洞过Z重力的用法，不过在奈克洛兹玛获得暴风雪RP弹电磁炮前似乎并没有什么用……

如果对这个特攻能力仍然不死心的话，那么奈克洛兹玛可以走强化的路子。反正除了超本外没啥可带的攻击技能，那么有三个格子给变化的话倒也可以兼职不少活。因为基础耐久不错且有着减伤特性使得奈克洛兹玛哪怕面对恶系攻击手也不怂，所以奈克洛兹玛可以坦克向强化强行站场。既然要强化的话，那么超本的辅助力量自然是比精神强念更好的选择，回复可以选择朝阳/月光和睡觉。剩下一个格子可以配合睡觉带梦话，也可以……带铁壁，成为两端都能扛的超级大坦克，或者带充电光慢慢熬。如果担心单攻超能被钻空子，也可以带个觉醒作为补盲或者钢炮恶波力量宝石作为针对，当然如今恶系被仙系压得很痛苦，单攻在大部分情况下能够应付局面。如果选择双强化，那么双耐都能得到保证，极速就非常有必要了，能够让自己在大部分盾牌和一部分攻击手面前完成先手强化耐久吃攻击，对于血量保持是非常重要的，能一定程度上减少CT带来的风险。如果只带冥想则可以选择极限物耐，在没有太好的强化时机时也能作为物攻手的中转。极限物耐后的奈克洛兹玛吃大部分PM的UT都不怎么痛，比如满攻命玉美丽UT不过半，满攻命玉钢兵打失去道具后奈克洛兹玛不过四成，虽然比过不M呆壳兽，但也是非常靠谱的一个耐久了，如果对手队伍缺少物攻强化，被这种奈克洛兹玛恶心一队的情况还是会发生的。

奈克洛兹玛有着如此强的基础耐久，自然也可以抛开强化安心做一个队伍的辅助成员，撒撒钉子放放电磁波都是不错的选择，不过单攻超能还是太缺少进攻威胁了，虽然超能的打击面不错，但克制面实在太窄，对大部分的PM尤其是钢系都造不成什么威胁，自己也缺少吹吼黑雾啥的反强化手段，虽然格子有多，但仍然对着各种替身强化只能干瞪眼，所以队伍一定要准备后续的备用手段。有着种种的限制，虽然最开始的时候纯受奈克洛兹玛不少，但慢慢都向上一段的强化型转化了。

奈克洛兹玛作为一个三棱镜，是一个超能系，却会了一大堆岩石系技能，似乎是和日月（岩）有着什么不可告人的交易。翻了下技能表，似乎常规的岩石系技能就只有滚动广防不会了……（岩石重炮钻石风暴这类专属除外），而且为了让自己更像岩石系，奈克洛兹玛也获得了地震，使得奈克洛兹玛的物攻技能面比特攻要好上不少，但相应地，物攻面却缺少好用的超本……甚至连思念头槌都没有，只能将就着用念力切割了，这样好歹也凑够了三攻，所以奈克洛兹玛可以用用主物攻的打法，极速剑舞或者极攻岩切/身体轻量化。如果选择强化速度，那么超本其实可以选择辅助力量，配合特性携带弱点政策有奇效。

双打中……VGC把这货给禁用了，而事实上双打的奈克洛兹玛除了利用自己的耐久开空间外我也不知道能干啥了，单打主流的强化辅助力肯定是不适合在双打中用的，只能说太贫招了。

配招：

打不动！（重HP速度+）：冥想+铁壁+睡觉/月光+辅助力量

看起来打得动（重HP物防+）：冥想+觉醒力量火/觉醒力量格斗/梦话+月光/睡觉+辅助力量

都打不动（重HP物防+/重HP速度+）：隐蔽石砾+精神强念+电磁波/剧毒+月光

打动你了！（重速度物攻+/重物攻速度+，弱点政策）：岩切/剑舞+地震+石刃+念力切割/辅助力量

Anti：

虽然成型难，但三项强化到顶（包括特攻）的辅助力量基本是神挡杀神，哪怕满HP的背心巨金怪也是被秒的存在，所以千万不能抱着用抗性挡的侥幸心理，能逼退就逼退，能杀就强杀。哪怕一度对付冥想众特别好用的冥想精冲细胞，对着冥想到满后对手辅助力打过来能2HKO，自己精冲打过去不过半（假设双方都是极限物耐型），这还是没铁壁的奈克洛兹玛，要铁壁了细胞更没法玩。但奈克洛兹玛玩双耐强化辅助力量比起皮可西象征鸟的区别就是没魔守，而没魔守意味着怕状态，为了防状态奈克洛兹玛就得带睡觉，带了睡觉没格子梦话的话就意味着有两回合的真空期，所以一定要抓着奈克洛兹玛成型前用吹吼挑拨黑雾反掉强化，或者拿暴力强化手上场硬突，比如剑舞M大甲、剑舞骑士蜗牛螳螂等。如果奈克洛兹玛没带睡觉，那么就好办了，一个剧毒就能把对手废了。如果是单攻奈克洛兹玛，哪怕强化到顶也不一定能推得掉你，毕竟单超能有着恶系和鬼蝉的无效，也就是说，山穷水尽时还可以强行耗PP把比赛变成憋尿局，比起有着压力的水君来说，奈克洛兹玛的耗PP能力还是不行的，或者用冥想M勾魂这种反而把对方的奈克洛兹玛搞下去。

NO.801 玛机雅娜 钢/妖精

特性：魂心

职能：游击、中转、钢盾、仙盾、物盾、特盾、炮台、强化、空间手

评估：玩家拿到的玛机雅娜都是褪色后的，坐等水马那种形态转换（滑稽）。

钢仙是个好属性，看看大嘴娃到现在还被关着。钢仙仅有火地两个弱点，作为钢系不弱斗，作为仙系免疫毒是最大的优点，在面对大部分不带火地的攻击手时会非常有优势。机巧少女拥有着非常硬的壳而且会变圆（参考剧场版），双边耐久都非常出色，配合钢仙的出色抗性，又是一个很难打动的大盾。因为尖锥形的脚和自带平地摔的属性，所以速度并不算快，使得特攻非常优秀，而物攻也达到了可堪一用的95。魂心是特攻版自信过剩，看起来比异兽提升要逊色不少，使得玛机雅娜物攻向的路子被加上了一层封条。但和异兽提升相比，玛机雅娜哪怕全加耐久在收人头后仍然能加特攻，这是辉夜很羡慕的地方。

钢仙实在是太适合作为防御属性了。玛机雅娜速度一般而耐久出色，AV后能够硬抗四个卡璞，自身抗钉加四倍抗虫也能中转中转UT，专属技能花朵加农炮大威力但减特攻适合游击炮台，因此主流的玛机雅娜是带上AV同时兼顾中转和游击的职能，只用拉满HP即可安全挡下蝶蝶（觉火/气合弹2成半），剩下努力可以全给特攻兼顾耐久和力度，也可以适当拉拉速。要用AV自然得凑够四个攻击技能，仙本的花朵加农炮（没月爆）和游击用的VS自然是必带的，钢本钢炮是玛机雅娜挡仙杀仙（主要是卡璞）的关键，剩下一个格子作为补盲，针对的自然是各种钢系，波导弹/气合弹、觉火（螳螂）、十万（打辉夜，需要替代VS）、影球（M巨金、嘎啦）都是可选对象。如果追求更强的破盾力度甚至逆属性强突，道具可以选择更为强势的眼镜。

玛机雅娜有着魂心这等滚雪球清场特性，不强化一波速度自然说不过去。说起强化速度，玛机雅娜有着辅助齿轮这个学习面狭窄的神级技能，然而会这个技能的两只PM的物攻面都是相当贫招，甚至使得齿轮怪在有着这个神技的情况下还被推为唯一轮。玛机雅娜的物攻面只有铁头堪用，仙本更是连嬉戏也没有，补盲技能就更不用说了，而魂心只能用来提升特攻，所以玛机雅娜用辅助齿轮……真只是用来强化速度的，或许可以给那些不太熟悉玛机雅娜技能的玩家一个错觉，以为这是物攻型的。玛机雅娜不会月爆，而瞎眼光的威力和花朵加农炮实在是一个天一个地，但花朵加农炮的减攻效果和强化站场有些矛盾，于是仙Z用法应身而出，很好地解决了这个问题，哪怕第二次花朵加农炮在减攻把自己逼下去，估计着对手的联防至少也得被拆掉一只了。冥想就是比较常规的强化技能了，但玛吉安娜虽说弱点少，火地的强攻每队还是有的，在速度没有得到强化的情况下很容易被各种土猫地龙鼹鼠给强行击杀（或许可以用胆怯球骗骗土猫上来？）。

AV的机巧非常容易过劳死，而且不能用变化技能，所以剩饭的玛机雅娜也有一定的意义（虽然还是容易过劳死）。离开AV的玛机雅娜仍然没有啥稳定回复，但可以选择用用痛平分。痛平分和电磁波配合起来能够有效提升自己的生存能力和干扰能力，但打击面上就要弱上不少，对火系钢系都非常头疼，因此这种玛机雅娜可以不用拉特攻，专注耐久进行防御和中转，也可以作为空间手吸引钢盾上场，放空间后VS给强破盾的空间打手。

双打中仍然属于幻兽组，平时很难上场。凭借着自己的抗性和优秀耐久，玛机雅娜可以用来空间，在神兽级别的对战中自己的速度也勉强可以作为空间打手。其他的优势也就帮手和联防价值了，强行在神战中出场的话对玛机雅娜并非一个好事情。

配招：

四攻（重HP特攻+，AV/专爱眼镜/重特攻速度+，专爱围巾）花朵加农炮+伏特替换/十万伏特+加农光炮+波导弹/气合弹/觉醒力量火/阴影球

清场/突破（重速度特攻+）：辅助齿轮+花朵加农炮（Z）+加农光炮+波导弹/气合弹/觉醒力量火/阴影球

续航（重HP特防+）：花朵加农炮+痛平分+电磁波/气合弹/戏法空间+加农光炮/伏特替换

Anti：

鬼……咳，大家应该想到了。玛机雅娜的主攻技能自然是高威力的花朵加农炮，所以要挡玛机雅娜，抗性中仙系的优先级是非常高的，那么四倍抗仙的火钢，各种钢系火系毒系都可以挡一波花朵加农炮，毕竟和龙星一样，花朵加农炮打一炮就得走，火钢上场挡一波花朵加农炮后，哪怕玛机雅娜是AV气合弹的也得细软跑，留场换血肯定是大劣势。玛机雅娜的补盲技能主要集中在对付钢系盲点上，所以我认为挡玛机雅娜的最佳属性是火系，同时挡住双本并且能对玛机雅娜直接造成威胁，鬼火的那俩在玛机雅娜没有影球场上没钉子时是可以轻松来挡的。在比赛前期的玛机雅娜一般喜欢VS游击，所以电免也可以适当挡玛机雅娜，尤其龙头地鼠这种能接仙本的。其他的话，文中提到玛机雅娜会带各种技能进行针对，那么没带这个技能的玛机雅娜就可以用对应的PM来挡了。目前大部分玛机雅娜都是AV型，如果队伍中没奶妈的话那么血线是一次性的，虽然钉子不痛鬼火被削，但慢慢耗血也是可行的，如果蝶蝶是队伍的主攻手，那么哪怕自己的技能砸在玛机雅娜上只有2成多，在有好的出手机会的时候仍然需要毫不犹豫。玛机雅娜能挡的东西太多，所以如果对手操作过于快速不顾大局，玛机雅娜是很容易吃着抵抗技能挂掉的。

NO.802 玛夏多 幽灵/格斗

特性：技术高手

职能：反强化、破盾、救场、炮台、高速

评估：巴尔郎黑暗进化！

在破解党面前，一切幻之PM都被扯下了神秘的面纱，意味着虽然现在没有途径能获得玛夏多，我依然能对着纯数据写个1000多字。

玛夏多可以说是玩家yy官方化的一个典型，鬼斗双本的无盲点（虽然玛夏多出来意味着下一代普鬼也该出了），高速高攻，种族合理得不能再合理（哪怕90的特攻也可以配合技师觉冰打双刀），加上合理的技能学习面和BUG级别的专属，哪怕只是一个600种族的PM，可以说目前在还没定点的情况下就已经差不多预定好一个UB的位置了，如果再来个Mega啥的强化一下可能会BAN到M裂空分级。125属于高速，但没有到最顶尖的级别，但过了720，自己的鬼系使得神速无效，使得玛夏多成为了剑舞神速720的天然克星，如果是普创可以直接近战，如果是其他创可以用专属偷强化再砸过去（计算伤害时是先偷强化效果再计算结果），基本是砸得720毫无脾气。耐久上中规中矩，在UB环境下大概属于脆皮级别，要谨慎顶着攻击上场。特攻端可以配合技师觉醒，但UB中意义一般，如果能够在OU用，那么带觉冰打打土猫啥的还是很有用的（虽然有冰拳）。技师和玛夏多的相性非常出色，能提升本系影子偷袭、追击、岩石封、觉醒的伤害，让比玛夏多速度更快的超梦、M耿鬼等弱恶鬼的PM对上玛夏多会相当纠结，追击和影击的猜拳是相当纠结的。

可以说要全面利用玛夏多的优势，我能想到的只有极速满攻的速攻手配置（或者极攻围巾）。因为鬼斗目前无盲点，所以双本带上就足以打击所有对象了。如上一段提到的，影击和追击受技师加成后是玛夏多的重要技能，用这两个技能可以和速度比自己快的脆皮或者超能、鬼系周旋，而且玛夏多是占有心理优势的，如果不想猜拳可以换下，但对手一旦猜错自己就得被抓死。因此可以预见相当一部分玛夏多会直接选用这四攻，而命玉则是最合适的技能，斗Z应该也会有一定的使用率，在玛夏多缺少剑舞的情况下，斗Z近战能有效提升玛夏多的爆发同时规避近战的负面效果，在关键回合的对攻中非常有意义。岩石封在被技师加成后是一个非常优秀的岩石系技能，有着90威力同时有着岩崩的命中还能降一级速度，除了可以用来针对凤王外也可以用于读换对手上场的中转（围巾）比如Y鸟，保持自己的速度压制力。毒突可以打打仙系（X神），但此外就没什么意义了，毕竟本系鬼也可以打X神农夫三拳的话威力比较尴尬，在玛夏多的打击面已经完美的情况下三拳的意义不过是增加克制面，在UB意义最大的应该是冰拳打M雪姨和一干龙系，不过仍然不太好挤进玛夏多的四攻格子。四攻也可以套专追求清场或破盾意义，用围巾的话在抓超梦和M耿鬼时就不用纠结对手读中自己追击，然后留场先手秒杀的猜拳情形了，在面对可能的偏低速围巾时也能够把握好速度优势，而且鬼系的优秀打击面以及暗影偷盗的逆天特效，偷掉一个强化成果然后反手推一队是非常有可能的。用头巾则是利用玛夏多双本难同时挡下的矛盾追求一击高伤害和2HKO盾牌（比如对付极限物耐Y神），配合钉子压血后同样有可能发生推队（锁影击）。另外玛夏多也可以选择腰带作为反强化武器，气腰吃一发攻击反过来偷掉M雪姨的龙舞、X神的占卜、原始古拉的岩切剑舞是非常愉悦的，另外气腰也可以配合莽撞，如果对面的X神非常健康，暗影偷盗2HKO不能，也可以用莽撞影击强行换掉。另外气腰反击也是一种用法，对付的主要应该是古拉。

玛夏多虽然没有剑舞，但有着健美可用，健美获得一段物防即可吃下极限物攻的原始古拉，反过来一个斗Z近战能秒掉满HP古拉，如果真能顺利强化起来破坏力也非同凡响。鬼斗这个属性不仅进攻强力，防御端也只有鬼飞超仙这几个弱点，而其中鬼和超比较惧怕影击，飞仙主要代表是Y鸟凤王和X神，但玛夏多对这些也是存在突破可能的。由此健美的玛夏多存在站场的潜力，可以选择用吸收拳增加站场续航能力。玛夏多有着鬼火可以有一定的干扰能力，主要针对对象是Y神雪姨，而对于原始古拉X神则效果有限，加上本身格子紧张，我认为其携带的概率不会太大。

双打中的玛夏多同样是个非常强大的炮台，但受威吓影响非常大，而且作为幻兽也需要和一级神抢位置，会对使用率上有一定的影响，但仍然不妨碍其在双打神战中继续吊打老创。

配招：

标准四攻（重物攻速度+）：暗影偷盗+近战+影击+追击/岩石封/冰冻拳/毒突/莽撞（气腰）

健美（重物攻速度+）：暗影偷盗+近战（Z）/吸收拳+影击+健美

Anti：

对于这种打击面完美的，从属性上来完挡似乎是不可能的任务了，主要从能力盾和击杀方面着手anti。玛夏多近战比其专属威力要高上不少，所以一般来说还是要防斗本优先。对于标准四攻玛夏多而言，克制面比较一般，因此可以用威吓M雪姨（可以加些耐久）、大把HP的X神进行中转。极限物耐的Y神、原始古拉等不存在属性克制关系的大盾同样可以挡下玛夏多，不过这种挡仅限于健康状况，对于玛夏多而言，挡不如杀，其耐久在UB并不算出色，有机会可以强行换一波血，甚至可以用拉了一定耐久的超梦去骗一波伤害（满攻命玉玛夏多影击打无耐超梦六成左右），如果相信自己的脸和赌运也可以主动拿残血的M耿鬼和超梦去勾引猜拳。和美丽类似，当挡起来困难而击杀容易时围巾攻击手就会变多，我不敢断言以后的UB形势，如果玛夏多真能火起来，那么围巾龙神、凤王、X神甚至Y神都会被带动起来。不过和美丽不同的是，玛夏多有着影击作为先制，所以倒也不用刻意去追求全场一速。

NO？？？？？？？

图鉴号NO.722~NO.802，实际写了53只PM，包括18只传说PM（UB、卡璞、封面神、幻兽）。

属性统计：冰系1只，恶系2只，地面2只，龙系3只，岩石系3只，毒系3只，飞行系3只，火系3.25只，钢系4只，电系4.25只，鬼系4.25只，普通系5只，虫系6只，超能系6.25只，格斗系7只，草系7只，水系8只，妖精系10只，特殊存在1只（银伴战兽）,0.25为花舞鸟

种族之最：

HP：恶食大王（223）

物攻：纸御剑（181）

物防：超坏星（152）

特攻：电束木（173）

特防：超坏星（142）

速度：费洛美螂（151）

从这些数据能很容易看出七代PM的对战特点

NO.154 大竺葵 草

特性：茂盛/叶子防守

职能：草盾、物盾、特盾、队医、强化

评估：大……大菊花？

我是四代入的坑，因此在神奥对战塔中我才初次见到这只当时被译为菊叶龙的家伙，然后我就把它当龙系了，直到鲁卡的龙爪打上去只掉了一丝血才觉得不对（不要吐槽）。作为名字中自带Mega的PM（Meganium），大竺葵并没有获得MegaPM那样的能力和强度，无论通关还是对战都被吐槽过无数次，相当悲剧。首先纯草是个很捉急的属性，尤其在大竺葵还没有足够的能力和技能来支持的情况下，无论谢米还是巨蔓藤都要比大竺葵好用很多。种族上作为御三家相当保守和均衡（水桶腰），于是变成了攻不成受不住的状态，80 100的双耐在当时还好，放在现在没有抗性支撑的话是很难受的，尤其还是一个纯草系。双攻和速度都是80出头，看似可以双刀可以用各种速度型用法，但实际上这样的分布相当浪费种族，于是大竺葵在我有对战经验开始就一直躺在NU的最底层，哪怕经过如此多次的定点和技能变动也稳如泰山。特性上御三家系列就不用多说了，梦特的叶子防守……大竺葵本身就有芳香疗法，也不可能为大竺葵占一个晴天的位置利用这个非常鸡肋的特性吧。

因为大竺葵的攻击能力比较捉急，加上草系偏干扰，所以一般要用大竺葵也是用来作受的。寄生种子神技，和剧毒一起是大竺葵的主要输出手段，然后带个亿万吸偶尔打打克制，带个芳香疗法服务一下队友，这样就勉强凑够四个格子了。如果担心种子和亿万吸的回复不够也可以带光合，配合种子和剧毒可以带保护。当然这样的配招显然盲点非常多，尤其对草毒啊魔法守护啊没有任何办法，所以也可以带龙尾、放双墙，干点杂活，如果格子实在有多你甚至可以带泰山压顶来凹麻痹（大竺葵甚至不会催眠粉和麻痹粉）。另外因为大竺葵相当冷门，大部分人对其技能都不熟悉，所以大竺葵的反击隐蔽性是相当强的，极限物耐等对手UT后反击的杀伤力很不错（能吃下CB极攻螳螂的UT）。

因为有剑舞，所以强行让大竺葵进攻也不是不可以，虽然有一座名为妙蛙的大三挡在那里，而大竺葵物攻技能除了花瓣暴风雪就只有地震好用了，如果要凑三攻甚至需要求助泰山压顶（什么？逆鳞？）。比起妙蛙那边蛮力藤鞭啊打落啊，这边实在太贫瘠了。不过大竺葵倒也不一定要三攻，可以带上草Z，再带个芳香疗法放格子里，防状态的同时草Z可以给花瓣暴风雪加威力打爆发，也可以Z芳香疗法给自己回血，在基础耐久还不错的情况下一次回血的效果还是非常关键的。大竺葵的特攻端……除了草系技能就只能觉醒了，没有第二本系就是蛋疼，但你看巨蔓藤那么大一团能用的技能也不少，只能说大竺葵是后妈养的。

双打中的大竺葵……还是打辅助吧，放墙是主要工作，也可以治愈波动给队友奶一奶，到处播撒种子，但是这类活很多PM都能做，而大竺葵无论耐久还是属性都不是最好的一批，所以工作压力非常大。（或许不久后就会出现Megameganium?）

配招：

传统草盾（重HP一防+）：寄生种子+亿万吸收+剧毒/龙尾+保护/光合作用/反击/泰山压顶（也可以带双墙）

强行强化（重物攻速度+，草Z）：剑舞+花瓣暴风雪+地震+芳香疗法/逆鳞/泰山压顶

Anti：

作为非常常规且没有太多变化的PM，要挡下来任意一只草毒即可，但吃个种子或剧毒对大部分PM来说都不是大事情。大竺葵在高分级还是挺难见到的，自身的硬实力的确有些不足。

NO.157 火暴兽 火

特性：猛火/引火

职能：炮台、强化

评估：baosama：小茜小椿请尽情蹂躏我吧！

二代的御三家都是单属性，于是火暴兽变成了唯一一个单属性的火系御三家。纯火也有纯火的好处，不是火斗那样搞内部大乱斗，也不像老喷一样四倍怕钉，单火系就有着六个抗性，然后……没Mega，最重要的是缺少第二本系输出让火暴兽变得非常好挡。火暴兽的种族分布和前代的老喷一模一样，相当偷懒，速度卡在100这个大众位置上，很多时候会需要玩心跳，同时也是某只卡璞的猎物。109的特攻在没什么加成的情况下作为炮台在现在已经不够看了，因此火暴兽要抢到出场机会基本上都是靠着满血喷火的150超高威力。耐久端比较平庸，算不上脆皮但一般无耐情况下也都是被本系非抵抗克制技能2HKO的状态，加上喷火的HP要求，攻击能力比耐久要重要得多。火暴兽的梦特是引火，能获得一个免疫并且提升火属性威力和火暴兽常用的围巾喷火打法相得益彰，不过并不是太bug的特性，至少没到忍蛙那个程度。

作为纯火，火暴兽的技能学习面比较有限，和其他火系竞争的优势主要就在于喷火。火暴兽是能学会喷火的PM中最适合速攻清场的，但速度并不是特别突出，因此围巾是最能配合这个思路的道具，但109的特攻即便有着150的威力也不是能够强行破盾的，因此也可以尝试眼镜利用逼换间隙打高输出甚至逆属性破盾，或者配合虫网起到+1攻围巾的效果（对飞浮失效）。因为喷火受HP限制非常大，而火暴兽很多时候满血上场推一路是超理想情况，在对手有强势撒钉手时火暴兽如果不想全场酱油的话是需要踩着钉子上来的，而火暴兽没有第二本系，所以火暴兽非常需要第二火本的帮助。套专的火暴兽往往是打一炮就下场的（如果没达到喷火推队的程度），因此考虑范围主要是高威力火本过热、燃尽和稳定的大字爆、喷烟。在之前过热基本是火系炮台的第一选择，但火暴兽在第七代获得了新技能燃尽，这个技能的次回合输出减益效果是比过热要小得多的，而且其副作用也不见得是负面效果，偶尔也可以在对攻局面中让自己能够借助失去火系弱点存活下来实现对对手的第二次输出，在威力一样且命中还是100的情况下，燃尽已经取代了过热的地位。大字爆作为一个威力过百命中一般的技能，其优势在于能够持续输出，可作为喷火后的第二清场选择，如果队伍更需要火暴兽套围巾高速清场而不是爆发破盾，那么大字爆是个不错的选择。喷烟有着30%的烧伤效果，可以作为在对面有明显打不动的盾牌时的选择，但七代烧伤伤害削了之后打盾牌压血的效果差了很多，现在还这样带的话只能说太怂了。火暴兽补盲技能的选择空间并不是很多，气合弹作为一个高威力的RP技能能够帮助火暴兽打击岩石系和火钢，在对付风速狗等引火火系时凭借本身威力也还算靠谱，基本是最优先考虑的。神通力能够打毒斗，对于火暴兽主要的意义是打打水毒的毒刺水母和水斗的快泳蛙，但对火暴兽的直接盲点没有太大的帮助，很多时候还是觉醒更为稳定，然而大部分情况下觉醒的两倍伤害还不如直接换下去。火系的最大盲点自然是水系，水系强手实在太多。火暴兽可以选择觉草或者觉电针对水系，打的主要是那几个四倍，毕竟觉醒伤害乘二和气合弹的一倍是一样的。如果火暴兽要在OU用，那么觉冰针对四倍龙是最合理的选择，因为水地和暴鲤龙在目前OU的出场率比起这些龙还是低了不少。其他的非本技能主要来源于物攻面，考虑到火暴兽物攻浪费了大把种族，也是可以针对性用用的。主要意义有地震打火钢、裸气合砸老班、岩崩打老喷，不过鉴于前面两个火暴兽已经有气合弹了，而在OU中遇见的能用岩崩打的老喷肯定指的是Y喷，既然是Y喷……为啥不喷火直接A呢？

火暴兽作为目前的一个低分级偏冷门PM，要在高分级中获得出场率基本上就是靠喷火了，Z放晴用法力度跟太阳力老喷没法比，唯一的优势是在逼迫对手换高速中转时用出Z放晴抢回速度优势然后喷火推一路，但这个太理想化了，而且哪怕晴天喷火仍然秒不掉很多有着属性优势的PM，一旦对手有出手机会那么火暴兽喷火就推不下去了。火暴兽有着反击，可以腰带猛火反击爆特性燃尽连发，不过火猴子表示我还能撒钉莽撞还有斗本。总的来说，虽然可行性用法不少，但火暴兽的核心还是喷火，而且最有竞争性的也就是喷火。

双打的火暴兽仍然离不开喷火，比起煤炭龟在空间下的绝对高速，火暴兽脱离了空间的限制，但速度竞争起来更为困难，比起单打甚至更依赖围巾。双打比起单打有不少的变化，对于火暴兽有优有劣。好处在于可以队友带九尾或Y喷给火暴兽的输出提一个台阶（甚至可以放晴后换花礼樱花、恶作剧鬼火、帮手给火暴兽加buff），但下马威的存在让不能保护的火暴兽相当尴尬，同时喷火的威力分散使得哪怕在晴天下也不见得能秒人，火暴兽的有效输出回合往往只有一个回合，下回合开始火暴兽基本要么残要么挂，喷火都不能再用了，非常无奈。比起煤炭龟可以带木炭灵活换用喷火和热风，火暴兽为了追求先手带围巾无疑给自己也套了一层枷锁，力度虽然诱人，但使用难度是相当大。

配招：

喷火（重特攻速度+）：喷火+燃尽/大字爆+气合弹+神通力/觉醒力量草/觉醒力量电/觉醒力量冰

Z放晴（重特攻速度+）：放晴（Z）+喷火/气合弹+大字爆+阳光烈焰

Anti:

在高分级见到的火暴兽基本都是喷火，如果队友有M勾魂、鼹鼠这种强力反钉的就更是能确定了。那么只要抓着对手担心的情况一路A就是了。火暴兽的喷火受HP影响严重，那么钉子自然是最佳手段，这就涉及到双方关于钉子的博弈。然后便是留意好自己能够挡下火暴兽的PM的血量（火暴兽对龙系、水系非常难处理，注意试探对手的补盲技能），如果有高于100速的围巾就更稳了。再者就是加强游击力度，火暴兽要保持满血上场只能靠炮灰或者后手UT，如果能够保持好游击节奏，那么火暴兽很多时候都是会被限制到上不了场的，利用这段6打5的时间可以尽量压低对手PM的整体血量，同时维持好己方重点PM的血量，代入到对手的情景中，让火暴兽的清场路中始终保持着一根刺。

NO.160 大力鳄 水

特性：激流/强行

职能：强化、破盾、炮台

评估：黑大狗狗！

嘛……因为和大力鳄交手次数太多了，所以虽然有点冷门，但我是非常熟悉的。二代的御三家能力都没有特别突出的地方，也没有太低的一项，使得大力鳄在面对盾牌时很容易强行强化起来（尤其某人是个奇迹果厨）。作为一个耐久只能说还不错的水系，大力鳄在和其他成名已久的水盾竞争上是没有什么优势的，所以能见到的大力鳄清一色都是靠强化强攻的。物攻虽然不是很高，但有着强行特性的加成，带上命玉无论是龙舞还是剑舞都有着非常不错的爆发，比起另一只强行的水系巨钳蟹，大力鳄的强行特性利用起来就要舒服很多了。激流特性也依然能用，主要适用于不带强行加成技能时（待会再提）。速度卡在78，比火钢高一速，但意义不大，反倒是七代速度线上调的受害者之一。

大力鳄的最常用战术自然是龙舞型了，因为强行加命玉的加成（用受强行加成的技能时命玉有加成无反伤）让大力鳄的基础力度已经不低了，所以龙舞非常适合大力鳄。水本自然选择受强行加成的攀瀑，冰拳受加成作为水系的好补盲一般也是必须的，剩下一个技能位则有着比较多的选择，针对电系和水毒稳定实用的地震，受加成的咬碎（我的蜡笔！），打草钢的蛮力都是不错的选择，岩崩……打鲤鱼。由于速度线提升，如果大力鳄要在OU用的话，很多时候下一段速度是不够的，为了能够先手秒杀某些脆皮（比如围巾虚吾伊德），舍弃一个补盲技能带水喷也是可以的，不过纯水冰的话对水盾真的只能逆属性来了，虽然水盾如果纯靠沸水的话不一定能挡下大力鳄，毕竟后者还可以继续舞（奇迹果大法好！）。

然而某人是个激流剑舞水喷的忠实信仰者，对我当时那队也的确是这种配置更有威胁一些。和龙舞对应，剑舞的话力度爆发更强但缺少速度优势，所以先制的水喷是必带的技能，针对一下草钢带蛮力，针对一下毒刺水母/毒骷蛙带地震，然后我们就惊讶地发现这四个技能完全用不到强行了，强行垃圾特性，激流神级特性（以上非主流用法，娱乐一下就好）。用剑舞的话还是追求破盾能力，那么水本自然是不可能只带水喷的，哪怕剑舞也还是强行攀瀑比较合适，这样的话其实剑舞用法和龙舞的配置表面上看是差不多的，只不过双水本意义大了不少。但双水本的问题和上一段一样，只带一个补盲技能意味着大量的盲点，所以队伍一定要处理好选择配招的对应盲点，比如水冰的水系和草钢，水斗的草毒、水仙等。虽然大力鳄的耐久还不错，弱点也少，可以面对大部分盾牌强行强化，但受速度和打击面限制，很多时候是需要和攻击手对攻一回合的，所以血量还是很重要的，最好能抓住读换机会无伤强化，有时放弃强化成果下场等二次强化机会也是必要的。

作为一个强行特性拥有者，特攻不算太低的大力鳄理论上自然也可以用特攻型。不过比起火电冰，水系的90威力是没有特效的冲浪，所以大力鳄只能靠不会触发烧伤效果的沸水（可以吓吓人），冰光和气合弹是受加成的，其他的话……只能靠觉醒凑格子了，比起好技能没处放的尼多家族，大力鳄的特攻面实在有些寒碜，而且因为大力鳄本身特攻就不怎么高，只有带命玉才能保证点力度，但大力鳄这个速度实在有些尴尬，加上水冰斗打击面和某水驴子有点像，很好被防下来，所以特攻用法远没有物攻来得简单暴力。其他的漩涡剧毒、拉耐久沸水等乱七八糟的用法就不赘述了，大力鳄要登上OU门面还是要靠强化和特性强攻，适当配合虫网和接力。

双打的话，大力鳄要是有浊流倒是可以考虑玩特攻炮台打AOE，然而没有，那么就只能套用和单打一样的强化用法了，但这在双打中大力鳄并没有啥靠得住的地方，所以露面的机会还是挺少的，或许可以极攻配合顺风。

配招：

舞起来！（重物攻速度+）：龙舞/剑舞+攀瀑+冰冻拳+水流喷射/地震/蛮力/咬碎

迷之炮台（重速度特攻+）：沸水+冰冻光束+气合弹+觉醒力量电/觉醒力量草/觉醒力量火

Anti：

和很多水系攻击手一样，大力鳄最难突破的对手不是草系，而是水系本身，尤其是有着第二本系的水系，比如抗水冰斗的水毒、水仙（还抗恶），抗水地不怕冰的水草（鸭神），这些盾不用像其他水盾一样凹沸水，而是可以用第二本系和大力鳄对攻，一般物耐还凑合的话大力鳄是A不过的。作为纯水攻击手，自然优先考虑防水本的火力，而比起前面火暴兽的火系，水系的无效点显然更多，蓄水、引水、干燥皮肤都是水系的无效点，而水地水免、毒骷蛙、灯鱼水布等都是大力鳄的苦主，一般正常玩家给大力鳄带的都是命玉，所以沸水A几下只要不是太非都能解决掉大力鳄的麻烦（当然，有被对手连续强化强突的风险，可以默念一句黑大狗狗，沸水马上烧）。大力鳄的速度也是个可以突破的点，目前OU队伍的高速基本上都比一段龙舞的大力鳄要快，只要不怕水喷（比如围巾地龙、蝶蝶），那么救个场还是比较轻松的，有反强化手段（吹吼黑雾百变灭歌）的话应付大力鳄也还是可以的，不过成功与否得看具体操作了。因为格子有限，所以大力鳄的三攻盲点还是不少的，一般情况下是水冰恶三加成组合，那么没蛮力可以用草钢，没地震上面的水毒毒蛙，没咬碎打不过水超的呆壳兽和草超的蜡笔，试探出具体配招后可以灵活进行针对。

NO.162 大尾立 普通

特性：逃跑/锐利目光/察觉

职能：炮台、游击、接力、强化、打落、破盾、双打辅助

评估：虽然外表挺萌，但一直没什么存在感啊……

作为早期凑图鉴的家门鼠，在游戏中最为玩家们熟知的其实是交通工具功能，大尾立的四个格子都可以放HM。因为总种族作为完全进化型来说非常低，所以大尾立哪怕再有通天的能力也很难在严肃的对战环境中有出头之日（画狗就有通天的能力，但单打使用率仍然不高）。不过好在突出的一项是速度，而且HP也不错，那么在速度和耐久还算可用的情况下很多辅助干扰向的用法就有了发挥的余地，没错，让大尾立承担队伍输出的责任还是太勉强它了。三个特性是典型的大白板，如果硬要选的话，察觉看对手道具可能会有点用，避免被围巾啊腰带啥阴，其他两个普特基本是完全酱油了。

因为存在感实在太低，所以大尾立倒也能闷声发大财，坐拥着比前面三只御三家要丰富得多的技能学习面（普通系加成）。因为种族不怎么样，所以哪怕特攻技能是能学的都学了，当起炮台来也非常勉强。不过大尾立身为冷门，很多情况下倒是能阴到人的，加上有戏法有UT，套上眼镜是非常合适的。因为自身特攻只有45，哪怕眼镜后力度也非常感人，所以大尾立可以舍弃掉稳定的普本，选择火电冰影球气合弹草绳冲浪追求克制面，最好能引到对大尾立不熟悉的大部分对手，四倍克制砸到关键PM。物攻技能学习面比特攻要小一些，但仍然不愁填满四个格子，毕竟物攻比特攻要高上不少，套上砖头后普本也稍微有点力度，三拳打落都会，偷袭瓦割水尾也可以考虑，总之怎么针对怎么来，大尾立的技能库还是非常丰富的，虽然本体没啥力度。

大尾立的强化技能库中有个技能叫盘卷，所以上一段的非知名物攻向用法也可以试试盘卷强化型的，然而大尾立没有高威力命中不稳的技能。不过大尾立相中这个技能往往不是用来自己打，因为有个技能叫接力棒。不过盘卷接力倒不是大尾立的独门用法，樱花猎斑鱼两只和画狗都能这样用，不过前者有破壳不接盘卷（而且大家见了都知道是来接力的），后者……大尾立表示自己速度大优势。这应该是大尾立的最常规用法了，努力没啥犹豫的直接极速满HP，一个强化一个接力，一个愤怒门牙顺便压压血，再带个功能性的打落顺便收收残，或者偷袭干一干高速脆皮。其实可以盘卷高移双强化接力，但PS并不允许这样接。如果相信自己的先读水平，也可以带个替身，偶尔单接个替身也会很关键。

大尾立也会猫手，不过和其他猫手PM比起来没啥优势，尤其在猫手被大削后。其他的用法很难竞争过其他PM，在此就不乱写了（其实是写不出了）。

双打中的大尾立……follow me!其实大尾立的耐久和那只白色恶魔比起来真差不到哪里去，物耐甚至还要高一些，所以当时场上的帕奇利兹换成大尾立其实差别也不算太大。除了看我嘛，大尾立也能放帮手助攻、放愤怒门牙压血，不过因为低种族和低存在感，使用率是真不见长，或许大尾立要真正站上舞台，还要等某位热爱它的聚聚像对待帕奇利兹那样带热起来吧。

配招：

花式特攻（重特攻速度+，眼镜）冰冻光束+火焰放射+任意组合（阴影球/草绳结/冲浪/十万伏特/巨声/戏法/UT）

花式物攻（重物攻速度+，可砖头）打落+报恩/泰山压顶+UT+戏法/火焰拳/冰冻拳/瓦割/偷袭

（要用盘卷可以换掉UT）

接力（重HP速度+）：盘卷+接力棒+愤怒门牙/替身+打落

双打辅助（重HP一防+）：看我嘛+保护+愤怒门牙/泰山压顶+帮手

Anti：

作为冷门的好处就是，当一只分数不低的对手掏出一只大尾立放在你的土猫对面时，你不知道它是干啥的。但作为超级冷门的麻烦之处就在于，一旦对其有所了解，那么真是什么浪花都翻不起来了，毕竟冷门有其原因所在。虽然大尾立技能丰富，但只要不让自己的四倍克制对上它，试探一个回合弄清是什么类型的就没压力了。虽然前文提到大尾立速度不错，但也只是矮个中拔巨人，90速在目前的环境来看并没有什么速度优势，加上大尾立的耐久并不咋样，最简单的应对方法就是找机会拿高速高攻的PM去干它，无论盘卷接力还是专爱游击（这个力度一般还是不会带围巾的吧），以力破巧即可。当然如果被对手在低速盾牌面前实现控场开始盘卷，尽快准备好破强化手段，不能因为轻视大尾立的力度就那样耗着，毕竟大尾立盘卷是可以接给后排队友的，比如……M巨金。

NO.164 猫头夜鹰 普通/飞行

特性：不眠/锐利目光/有色眼镜

职能：特盾、工兵、炮台

评估：假装自己是个超能系。

猫头夜鹰作为二代家门鸟存在感似乎也不是很强，主要存在感来源于智爷那只闪光，然后一大堆人都把这只误以为飞超了。不过猫头夜鹰并不用和其他家门鸟抢饭碗，因为其他家门大多物攻，猫头夜鹰走的法师线（M比雕：？？？）。猫头夜鹰最突出的并非特攻，而是和水桶腰几乎平齐的特耐，这个程度的耐久意味着很多本系克制也并不能打死，比如满攻虚吾伊德力量宝石打无耐的猫头夜鹰最多九成。物理端相当鱼，虽然猫头夜鹰看起来挺肥硕，但物防非常捉急，而偏偏普飞的抗性大多偏物理，尤其地面，这个分布让猫头夜鹰做起盾来并不怎么舒服。特攻勉强算是够用（毕竟物攻太低），虽然有着有色眼镜，但平推伤害一般还是不太够，速度卡在70这个蛋疼的位置一定程度上也限制了双眼镜用法，这些矛盾结合起来加上种族本来就不高，使得猫头夜鹰一直没啥存在感。特性中不眠可以挡睡眠粉，加上本身抗草且高特耐，可以用来挡挡妙蛙啥的；锐利目光酱油特性跳过；有色眼镜是一个神特性，加上普通系本身就高打击面，配上影球后是全打击面，无论攻受都可以选用这个特性。

首先还是来看攻向的用法。因为有着有色眼镜的存在，所以高音加影球已经足够应付打击面了，只需扩展克制面。鸟系的热风，飞本空切（用过暴风后就觉得空切的威力太鱼了，因此这里并非主选技能），以及夜行系生物的月爆和假装是超能系的精神强念是主要技能，凑凑四攻还是很简单的。然而作为一只鸟猫头夜鹰并不会UT，使得套眼镜后会非常不灵活；作为一只会精神强念的PM也不能学会大众的戏法，这就非常蛋疼了，我觉得猫头夜鹰三攻就足够了，但这第四个格子并没有什么技能好放（催眠？梦话？）。虽然这个速度不围巾出手会很不安全，但我认为对本来就没啥进攻机会的猫头夜鹰而言，眼镜极攻打一炮大的或许更适合它，你甚至可以在第四个格子放个破坏死光。

受向的猫头夜鹰其实更为常见一些，因为这个水桶腰级别的特耐，在家门鸟甚至飞行系群体中都比较少见（低分级）。作为四代前的家门鸟，猫头夜鹰有着除雾可以担任工兵，自身有鸟栖回复，有有色眼镜也不太怕被各种有抗性的脆皮上来钻空子（比如鲁卡），或者可以直接带黑夜魔影类似天然鸟走固伤。还剩下一个格子可以带个毒或者吹，基本上就这样了。猫头夜鹰的物耐比较一般，对上大部分钉子手其实并没什么优势，而且自身弱钉，速度也不突出，我虽然没用过，但是感觉实用性一般（个人观点，我一直不怎么待见秃鹫除雾）。另外猫头夜鹰是念力挪移学习面中唯一的普通系（画狗走开），可以考虑用用火珠空元气念力挪移，虽然物攻只有50，但技能高威力加上有色眼镜的广打击面效果，似乎还是有点意思的。

双打中的猫头夜鹰和其他鸟系能干的事情差不多，放放顺风啥的。虽然特耐不错，高音也可以AOE，但这个力度并没有达到作为主攻手的程度，所以双打中的猫头鹰仍然挺酱油的。

配招：

双眼镜炮台（重速度特攻+/重HP特攻+）：高音+阴影球+热风+空气切割/月爆/梦话/破坏死光

特耐工兵（重HP特防+）：除雾+鸟栖+黑夜魔影/高音+剧毒/吹飞

火珠空元气（重HP物攻+/重速度物攻+）：空元气+念力挪移+（睡觉+梦话）/（鸟栖+黑夜魔影）

Anti:

因为有色眼镜的存在，四倍抗普的只有钢岩，不过钢岩的几个出场率并不比猫头夜鹰高多少，所以用常规能力盾挡挡比较稳（比如仙布仙花和各种AV），或者拿不弱鬼的鬼系挡（符合要求的好像只有鬼恶的盆栽和勾魂了……）。极攻眼镜后力度还可以，但是一般并秒不了人，所以很多速度占优的物攻手对着猫头鹰是可以直接对攻换血的。最后，作为一只鸟系，撒把钉子对各种猫头夜鹰都是效果拔群的。

NO.166 安瓢虫 虫/飞行

特性：虫之预感/早起/铁拳

职能：接力、打落、特盾、游击

评估：说起来你们可能不信，但安瓢虫是未来的人类统治者。

作为早期的虫系，种族攀上450都是个难题（飞天螳螂表示无压力），安瓢虫也不例外，作为一只低种族的虫飞，处境实在是相当悲剧，加上并非家门虫系，出现率还低，很多玩家通了关都不一定见得到一只野生的，存在感怕是到黑白2拍电影了才有所体现。有限的种族给了一大把特防，速度也还不错，让我松了口气，毕竟低种族一般只能靠变化吃饭，如果速度再来个50种族我都不知道怎么动笔了。其他种族非常不堪，物攻更是只有35，配合上梦特的铁拳迷之滑稽。三个特性对安瓢虫其实没啥用，虫之预感和铁拳都是输出向特性，然而安瓢虫并不适合打输出。早起大部分情况下不如不眠，除非自己带睡觉。但安瓢虫的耐久也不容易站住场，加上本身有鸟栖，所以其实也没啥用，只能偶尔挡挡催眠的用处了（嗯，稳定低风险送催）。

安瓢虫不出意外地有着接力棒，所以基本上围绕着接力棒进行战术。安瓢虫能接的强化有剑舞高移以及提升拳（什么？银色旋风？），但这种接力很多PM都会，大天蝎螳螂啥都不说了，小天蝎什么的同样全方位压制。所以说虽然这种用法能稍微拿得出手，但安瓢虫除了特耐还不错外比起其他接力手并没啥优势……哦对，除了一个强化一个接力外还有两个格子，那么安瓢虫的鼓掌就将自己和前面两个区分开了，最后再塞个UT或者剧毒打落（或者银风）或者替身，也可以带虫灾试试抓人强化接力，一个看起来还不错的搭配就完成了。不过鼓掌接力的话那边还有个能萤火还自带恶心的电萤虫，安瓢虫表示这碗饭并不容易吃到。

在努力基本锁定速耐的情况下，安瓢虫也可以用来放墙，85极速基本上快过了所有盾牌，因为特耐不错，可以顶着各种攻击，所以道具也可以不用光土，带个弱策期待一下非本冰光或者觉火（大部分人对安瓢虫的第一印象应该是特耐低吧？），然后放完墙接力走人，如果带光土那么也可以选择UT走人。最后一个格子仍然在上一段的几个技能中考虑，鼓掌能够创造机会，偶尔反强化，剧毒则是稳定输出技能（作为一只二代有手PM居然不会地球投），当然，凭这种用法还是很难站在高分级舞台上。

稍微算了一下，满物攻铁拳安瓢虫气合拳打无耐老班刚好确一，然后砖头极攻老班石刃反过来能足足打死八只安瓢虫，想想凭借铁拳拿着35的物攻打输出还是不靠谱，毕竟铁拳加成的没一个是本系技能。剑舞强化自己打的话……满攻剑舞一次差不多相当于110极限，这个数值在不克制的情况下基本上是秒不了人的（冰拳能秒掉自己这个耐久的），毕竟像气合拳这种高威力受铁拳加成打老班还四倍克制的情况基本不可能出现。

双打中安瓢虫可以继续顺风放墙鼓掌挡辅助，不过这个耐久基本吃不了任何一个岩崩，目前鲜有出场机会。

配招：

接力（重HP速度+）：高速移动/剑舞+接力棒+鼓掌+替身/打落/UT/剧毒/虫灾

放墙（重HP速度+）：光之壁+反射盾+鼓掌/剧毒+UT/接力棒

Anti：

一个钉子扎半血嘛……一般情况下安瓢虫的输出是可以无视的，拿个毒系或者钢系无视掉剧毒后就能随便搞事情了，当然上场的PM最好能够反强化或者物攻能够顺利秒掉安瓢虫。不过因为这个PM出镜率实在太低，偶尔遇见一次还真不知道它是不是按我分析得来打接力的，说不定就砖头三拳UT了……不过因为没有地面系技能，毒盾还是稳挡的。

NO.168 阿利多斯 虫/毒

特性：虫之预感/不眠/狙击手

职能：接力、强化、撒钉、炮台、救场

评估：反派担当2.0。

和初代一样，一个虫飞对应着一个虫毒，虽然二代的虫飞没啥存在感。在上一篇安瓢虫时我就提了一下低种族还低速的话我就不知道怎么写了，然后阿利多斯就跟着来了，不过这只蜘蛛还真能靠技能吃饭。在四代时可以蜘蛛网抓人后接力，现在凭借着虫网毒菱双钉仍然有一定的使用率。因为速度比较慢，所以阿利多斯的其他能力倒也没有到惨不忍睹的程度，攻击和耐久都是中规中矩，徘徊在勉强可以用的边界上。三个特性比较有意思，可以隐隐看出和上一只虫子的关联。虫警一样，不眠和早起迷之对应，而真正获得了新用法的还是来源于梦特狙击手。阿利多斯是唯一一个能够接力的狙击手，而且有着偷袭和影击的先制，意味着聚气接力时也可以自己打，而聚气并不算在“能力强化”中，所以PS上是可以同时接聚气和速度的。

话锋一转，还是那句话，越简单越常用，所以阿利多斯最常见的还是首发炮灰型撒钉手。套上腰带后的阿利多斯一般情况下能稳定撒出一发虫网，毕竟比起电蜘蛛这个虫网代言人来说，阿利多斯还是比较低调的，也不容易勾引到挑拨魔反啥的，但没有电蜘蛛的速度和裸打雷的压制力，碰上那种勾魂首发下马威mega的就GG了。虽然阿利多斯有毒菱，但一般情况下撒出第二发钉子的可能性并不高，所以并不一定同时带双钉，一钉三攻同样不错。由于腰带型很容易触发虫警，而且阿利多斯除了十字毒刃外并没有急所技（十字剪的额外效果是没有额外效果，我感觉完全可以加个急所效果，在目前吸血已经加强的情况下），所以虫警比起虚无缥缈的等CT要实用得多，虫警后吸血的效果非常值得期待，也可以带百万角击追求最大威力。毒本作为反最强城管鳍鳍的对策肯定不能丢，再一个补盲技能的话一般是偷袭，兼顾先制和打鬼效果，主要阿利多斯的攻击技能主要也就只有双本和恶系能用。

和龙王聚气龙星不同，阿利多斯的基础攻击和速度和技能威力都比不上这位大佬，所以单独聚气三攻的效果并不咋地，要么聚气剑舞双强化，要么接给别人（比如一队狙击手）。如果强行自己双强化的话，那么虫毒双本的打击面实在太寒碜了，同时这个速度也是个大问题，如果带上偷袭那么力度又缺了一些，所以我不太建议阿利多斯自己打，顶多在看到可以收的人头时来一发。如果选择接力，那么剑舞也并不是最好的选择，因为强化那回合一般是后手挨打，接力回合如果再后手挨打那基本就接不出去了。所以阿利多斯可以选择高移聚气，也可以利用一下自己的专属技能毒丝，这个技能的效果是让对手速度下降一级并中毒（普毒），是一个变化技能，Z技能效果是提一级速度，在单回合对峙中和高移成果一样，一加一减正好两级速度，而这个技能的逼换效果比高移更强一些，接力终点上场安全性要好不少，虽然少了一级速度，但对龙王这种，一般情况下一级速度就够用了。Z技能强化的缺点在于锁定了道具格，比起高移能用气腰面对能秒自己的对手从容强化接走，带毒Z就做不到。

双打中的阿利多斯比起单打酱油了不少，毕竟接力和撒钉都要困难不少，不过钉子中岩钉的意义小了，而虫网的价值大了不少，所以仍然可以腰带虫网……比起电蜘蛛来说有着隐蔽性很强的愤怒之粉。另外双打空间容易了一些，因此阿利多斯也可以作为空间打手，利用剑舞或者聚气走强化路线，这比单打要好用一些。

配招：

炮灰撒钉（重速度物攻+/重HP物攻+）：黏黏网/毒菱+百万角击/吸血+毒突+偷袭

接力的狙击手（重HP速度+/重物攻速度+）：接力棒+聚气+百万角击/毒突+毒丝（Z）/高速移动

Anti：

前面提到了，阿利多斯的钉子比起电蜘蛛是出奇制胜，所以对上首发的阿利多斯，一个挑拨就能让它非常难受，而作为炮灰钉子手的阿利多斯出不了钉，开局后低速低耐的弱点就会完全暴露出来，基本上整局就只能酱油了。如果对手首发并没有选出阿利多斯，那么就要考虑接力或者砖头的可能性（虽然前面没提，但我觉得还是有人这样用的），注意保留反强化手段。对于阿利多斯的虫毒恶打击面，挡起来并不算难，和大多数虫系一样都不容易突破毒盾钢盾，而作为低速，击杀同样不是件困难的事情。

NO.169 叉字蝠 毒/飞行

特性：精神力/穿透

职能：高速、游击、破盾、中转、工兵、强化、物盾、毒盾、反强化

评估：第二本命（没错我是个毒系控）。

叉字蝠作为第一只获得后续进化的初代PM，种族达到了不错的水准，比起大嘴蝠各项能力都有一定的提升，成为了中古时期的速度第一梯队成员，放在现在仍然是一个高速，不过不怎么稳了。在速度分去大把种族后，剩下的能力非常平均，不过有基础的速度优势在那，剩下的种族再怎么平均都能用了。物攻端有大威力飞本勇鸟和UT，而特攻端有稳定毒本和阴谋，由于基础物攻较高所以大家更倾向物攻游击。耐久三角都上了80，属于还不错的耐久，如果只需要其作为一个工兵可以极速满HP，挡挡有属性抗性的攻击还是比较轻松的。毒飞属性仅此一家，目前最大的意义是能够扛住仙地打击面且没有火系弱点（主要拥有者：M青鸟），挡挡各种单攻仙也非常轻松，至于四倍抗虫斗就主要是用来中转了，还得对石刃和冰拳保持警惕。特性的话单打当然锁定穿透，叉字蝠是种替草系的克星（特别是恶心棉），也可以解某些替身控场攻击手的局（比如替身M女皇），还可以反一反强化，比如给替身暴鲤龙下毒、黑雾。

叉字蝠是早期高速UT游击的代表性PM，物攻虽然不算特别高，但本系高威力勇鸟的压制力非常出色，套上砖头后更是能够秒脆皮的程度（风行一时的CB火隼物攻种族也不过81，虽然这货可以极攻）。在六代前仙系还没出的时候毒本意义不大，加上叉字蝠的毒本只有70威力的十字毒刃可用，所以基本上是不带毒本的。带上砖头后四攻并不好凑，于是只带三个技能的梦话勇鸟UT便横空出世，而且出奇地好用，尤其挡袋鼠催眠后CB梦话这种理想情况。当然现在因为叉字蝠的职能多了个挡仙，所以毒本作为杀仙的手段开始重要起来，虽然非CB情况下使用率仍然不算高，但带砖头后十字毒刃还是肯定要带上的，而且在袋鼠盾菇等催眠众使用率下滑的情况下叉字蝠可以考虑换掉梦话带上追击压压中速攻击手的血量（比如蝶蝶）。除了CB外，在五代模式晴盛行的那段时间内我也给叉字蝠用过极速围巾，正好比极速叶绿素妙蛙快1，杀妙蛙非常爽。现在因为速度线提升的缘故给叉字蝠套个围巾也不见得是卖萌，不过不能高估叉字蝠的力度，我个人不认为这是个合理选择。

作为高速，如果叉字蝠有个剑舞的话会非常好用，然而事实是没有，而且叉字蝠的物攻打击面其实并不咋样（破不了钢岩），因此要强化的话也是健美……好吧连健美也没，只能用诅咒了。诅咒强化和叉字蝠的高速是矛盾的，所以要用诅咒还得带白色香草，然后诅咒消耗掉道具，这样就可以用杂耍了，威力只比勇鸟低10还没反伤。这并改变不了打击面弱鸡的事实，所以需要队友帮忙（地鼠：后宫+1）抓掉钢和岩，要么就利用诅咒的+1防和鸟栖慢慢耗。这个配置受的限制实在太大了，但有着高速在，而且出奇制胜，偶尔还是挺吓人的。

叉字蝠有着良好的抗性、极高的速度、稳定的回复还有……除雾，所以一般叉字蝠其实是作为工兵出现的，哪怕努力是极速满攻，大部分叉字蝠也是带着黑色淤泥只带着勇鸟和UT（有些还不UT），用着除雾和鸟栖，更不用说专职工兵极速满HP即可。速度是叉字蝠的生命线，有了速度可以偶尔救场、牺牲型扫钉、先手鸟栖规避飞行的弱点、压制脆皮攻击手，所以极速是必须的。如果不用UT，那么叉字蝠可以多一个格子干点其他事情，在除雾加强前叉字蝠这个位置一般是挑拨，可以用于首发封钉，也可以压制纯受和强化，和愤怒门牙或者剧毒可以组成破盾组合（扯到组合了一般是舍弃除雾……格子不够啊），或者带上黑雾反强化（主要用于在UU针对诅咒卡比），甚至带上催眠碰运气。另外作为高速有着UT，叉字蝠也可以引领手雨手晴顺风队，不过这工作在风基佬（恶心型）出现后就丢了。

和物攻端对立，特攻虽然基础数值低，但有着阴谋。70特攻阴谋一次后力度也不低，但飞本特攻比起物攻就蛋疼很多了，没暴风只有空切，优势是毒本可以用淤泥爆弹代替十字毒刃，而且有着热风能打钢了。建立在高速基础上，特攻型的叉字蝠也是能够找机会强化一次清场的，而且隐蔽性的确不低。不过这种三攻仍然打不动岩石系……所以如果队伍对岩石系没啥好办法的话可以拿叉字蝠阴谋将其勾引出来然后亿万吸……

双打中的叉字蝠仍然能找到属于自己的优势，比如单打中被嫌弃的精神力在双打中就变成了主流。和化石翼龙类似，叉字蝠有着同速和顺风挑拨改天气（对冰九尾宝具），但和化石翼龙也有非常多的不同，不能用自由落体（叉字蝠明明是有脚的！），不能岩崩HAX，没有广防防岩崩只有快防防下马威，有着宝贵的仙抗性和杀仙能力，脸好的话对四个卡璞都有着不错的压制力（鉴于十字毒刃力度可能需要毒Z……），也能够用愤怒门牙帮助队友突破，总而言之是个不错的辅助型队友。

配招：

砖头四攻（重物攻速度+）：勇鸟+UT+（梦话）/（十字毒刃+追击）

高速辅助（重HP速度+/重物攻速度+）：勇鸟+鸟栖+除雾/（愤怒门牙/剧毒/黑雾/催眠术）+UT/（挑拨）

诅咒杂耍（重物攻速度+，白色香草）：诅咒+杂耍+鸟栖/吸血+十字毒刃

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+空气切割+热风/亿万吸收+淤泥爆弹

双打辅助（重HP速度+）：挑拨+勇鸟+顺风+十字毒刃/保护/愤怒门牙/放晴/快速防御

Anti：

因为喜欢的缘故，个人用叉字蝠用得不少，其实虽然钢系岩石系稳挡，但很多情况下都能够用UT游走交给队友，真正怕的还是钉子和头盔，尤其是保姆曼波这种用头盔输出，挑拨也没用的大物盾。另外速度对叉字蝠非常重要，环境提速一定程度上削弱了叉字蝠的速度优势，在面对各种围巾众时叉字蝠会显得很力不从心。因此对付叉字蝠最稳的办法还是撒把钉子，然后看到叉字蝠上场就钢系岩石系中转（磁铁稳如狗），最好能够骗一发勇鸟把对方血量压下去，然后保持高速压制。血量不健康后还带了鸟栖的叉字蝠会非常纠结，在围绕血量战斗的过程中如果己方技能有特效（沸水、泰山压顶等）那么很容易完成突破。另外猛犸、螳螂对叉字蝠也有不错的压制力，先制无视速度使得叉字蝠在面对这俩位的时候不怎么占优势。

NO.171 电灯怪 电/水

特性：发光/蓄电/蓄水

职能：中转、游击、炮台、队医、特盾、水盾

评估：同样是我非常喜欢的一只PM。

电灯怪有着水电这种非常独特的属性，只不过这个属性的代名词从五代后就被洗衣机给夺走了。这个属性只有地面和草两个弱点（洗衣机还免疫地面，这也是其毒瘤的重要原因），而电灯怪有着蓄电作为电免，使得能够抵抗十万火急冲浪，可以应对大量特攻炮台（尤其磁铁、电鸟等电系以及M比雕风基佬等飞行系），飞行的抗性使得其在六代时可以作为火隼的check，自身高血低防的分布可以让垃圾之翼反血反得相当愉悦。种族并不算高，主要堆在了HP上，配合上不算太低的特防使得电灯怪拥有着不错的特耐，拉满后吃哥哥龙星可以不过半（无道具情况下）。物防端稍微低一些，但有着HP作为基础，一般非本地震是可以硬吃下来的（拉满HP即可吃下M凯罗斯地震）。特攻比较一般，但我就是喜欢用电灯怪去强攻，极攻眼镜后力度还行，也可以套AV达到又肉又有一定的输出，五代时和牛蛙狼狈为奸雨天打雷水压啥的也是能秒人的，当然天气被削后再去强攻力度就比较鱼了，但作为会冰光的电系，电灯怪的打击面是非常不错的（嗯，打不动自己）。特性上蓄电和蓄水各有优势（发光？那是什么？），一般情况下电灯怪都是蓄电，毕竟水电本身抗水不抗电，而且作为一个电免入队非常有价值。蓄水的水免则用于针对水系，尤其在烧伤没被削之前，为了挡沸水给队伍塞个水免也是合理的，尤其电灯怪本身就可以用于挡水杀水，还有铃铛减轻队伍状态的压力。

YY一下电灯怪一边祈雨一边打雷一边冲浪一边放电的样子，我就觉得电灯怪应该是用来攻的。本身攻击技能的选择面就不算广，那么变化就不大，水冰双电正好凑四攻，或者也可以带个觉醒针对一下……自己，这个打击面的盲点主要就是电灯怪自己和避雷针金鱼王（鬼蝉：路过），但出场率都不高，所以意义不大（除非带觉火针对草钢这种）。因为本身力度不高，速度也不快，所以直接眼镜游击就行，利用抗性还是能有不少的上场出手机会的，偶尔也可以蹭蹭技能续航。电灯怪也有着浸水这个战术性极强的技能，和水兔子浸水剧毒那种不同，嗯……电灯怪好像是可以这样用，但电灯怪本身电本克水，也就是说除非对手特性电免，不然谁都可以用浸水加电本打克制。这个战术的局限性非常大，首先受限于电灯怪的速度，因此电本我选择的是放电凹麻痹，其次浸水效果下场解除，所以看似全克制其实并不容易打到人。但这未尝不是这个战术的意义，浸水了就下场，读换用了浸水那么对手又回归到换不换的困境中，如果对手场上有把钉子那么这一套的杀伤力非常不错。

话说回来，电灯怪一般还是以一个受的形象出现在大家面前的，毕竟抗性和特耐不错，攻击力一般。作为一个水盾沸水自然不能少，电反作为电本和后读技能也有着不错的意义，然后第三个格子一般给状态，可以剧毒或者电磁波，最后一个格子给冰光补全打击面或者铃铛当队医都是合理的选择，也可以用浸水剧毒这个老套路，不过电灯怪本身双本并不怕钢，所以个人感觉电灯怪的浸水还是用来攻比较好。因为电灯怪缺回复而抗性不错，也可以用睡梦沸水电反这个纯盾配置，但是不带状态的话对攻击手缺少了些威慑。第四个格子也可以带放电，这样沸水剧毒放电就可以凑齐常见的三状态，还是很容易给对面下一队状态的。另外我依稀记得对战树中有一只能量储存充电光电灯怪，这种及其慢速的强化在66中应该不算好用，但如果探明对手又缺少反强化又缺少攻击能力（这种有明显弱点的队伍应该上不了高分吧……），或许有奇效。根据属性和种族特点，电灯怪似乎理应特耐，但实际上六代时物耐比较多，因为垃圾之翼的缘故。所以还是看队伍需要来调节努力吧，毕竟飞行还是物攻更常见。

电灯怪没有啥限定用于双打的技能，凭借特性可以玩双放电双冲浪啥的娱乐组合。属性弱点在双打中得到进一步弱化，地面弱点一个广防能很好解决，而草系输出在双打中不算太常见，所以电灯怪可以利用抗性做一个中低速输出炮台，虽然输出力不吓人但是可以有效麻痹对手然后拿到全场最高输出（滑稽），也可以顺便带个冰风控速。

配招：

雷雨（重HP特攻+）：水压+伏特替换+十万伏特/放电+冰冻光束

浸水（重HP特攻+，适当拉速）：放电+浸水+沸水+伏特替换/电磁波

电系天堑（重HP特防+）：沸水+伏特替换+电磁波/剧毒+冰冻光束/放电/治愈之铃/浸水

双打炮台（重HP特攻+）：十万伏特+沸水+冰冻光束/冻结之风+保护/放电

Anti：

水电嘛，盲点自然是各种草系咯，哪怕有冰光，如果是常见的0攻灯鱼，打在草盾身上根本不疼的，尤其是草钢M妙蛙这种本来就不弱冰的，其他的时拉比玫瑰这种还能中转状态有回复就更不怕灯鱼了。在冰光不疼（没加特攻）的前提下，水电的盲点还有各水地水免（海兔兽、蟾蜍）、不弱冰的龙系（但是还抗水电的都跑去UB了）。再放宽一点条件，实际上不拉攻不带眼镜的话只要是个不弱水电的盾就可以挡灯鱼了，毕竟这只只是个盾（一般在66中还是很难见到攻灯鱼的），挡下来并不难。因为灯鱼缺少稳定回复，只要让自己的电系攻击手怂一点不给灯鱼蓄电的机会，慢慢压血总能突破的，毕竟灯鱼速度慢物耐不算高吃地震，常规队伍总归不缺乏击杀灯鱼的大将。

NO.178 天然鸟 超能/飞行

特性：同步/早起/魔法镜

职能：物盾、破盾、中转、游击、强化、反强化、空间手、双打辅助、（接力）、（工兵）

评估：锟斤拷锟斤拷锟斤拷……

天然鸟又称面瘫鸟，在五代时最为活跃，因为获得了魔反特性，而相比光布来说有着飞行系中转能力更佳，于是一度成为热门，但随着打落的加强和格斗的没落（或许还有一大堆新魔反抢饭碗），本身耐久一般的情况下超能做盾的难度大幅提升，于是悄悄跌出了OU，光布那边靠着攻击能力反而受的影响要小一些。虽然看起来种族分布是光布的穷人版，但天然鸟的定位和光布并不一样，有个飞行属性就足以区分开来。飞行属性使得天然鸟有着比光布好得多的抗性，在对付草钢、顿甲等常见撒钉手时优势非常明显，地免使得天然鸟上场更加容易。种族分布和天然鸟的实际用法并不是特别搭，虽然速度有95但一般没人用极速的，反而是因为经常要和草钢这种对A所以看起来贫瘠的物耐端反而需要投入大把努力，用攻击向用法的话……超能那么多强攻手为啥要用天然鸟呢，隔壁能力差不多的象征鸟不是挺好的嘛（魔守命玉），魔反对特攻手没有多少加成，你看M灾兽那身板获得魔反后使用率还是没上来。特性上的话其实三个特性都挺有意思，同步率可以用来抓怪（误），早起的话有个有意思的配置，但一般大家选择天然鸟自然还是核心魔反了，只是这是个五代才出现的特性，也就是说用魔反的话前代技能就矛盾了，这也是我在职能中打了两个括号的原因，魔反和除雾接力不共存，所以基本没人这样用。

因为天然鸟做物盾反钉很出色，所以我们先来看看攻击向用法。天然鸟是个会飞的超能系，所以比起光布有UT和热风作为区分，但是不会气合弹，如果需要打恶的话用的也是魔法闪耀。飞本和大部分特攻飞一样只能空切，一般也可以舍弃，多出个格子给戏法破盾。目前这样用的天然鸟也只能是出其不意了，而且OU不太能阴到人，因为蝶蝶的压力太强，大家对超能的防范非常严苛，天然鸟这力度哪怕带上眼镜后和蝶蝶还是没法比的，所以要用攻天然鸟的话可以试试在UU中用。

比起攻出去，天然鸟还是极限物耐受起来比较合适，尤其在五代时带头盔反射盾热风电磁波鸟栖专干草钢简直太有趣了，然而之后的草钢偶尔会带出个打落，但一般情况下天然鸟还是可以完克草钢的。一般来说天然鸟的中转成分居多，所以特攻虽然有95但并不用太在意输出，主要也就热风觉冰打打四倍，魔法闪耀针对一下恶系，黑夜魔影固伤，欺诈借力打力，UT后读，偶尔空切电磁波打封锁，本系超反而没啥人用了（奈克洛兹玛：我只有超本能用啊……）。变化技能方面也比光布要丰富不少，首先一个鸟栖的稳定回复就比光布的朝阳要舒服得多，然后黑雾电磁波剧毒是常规选用技能，也可以火珠戏法或者火珠念力挪移。作为辅助力量拥有者，天然鸟同样可以玩极限物耐冥想辅助力量，和奈克洛兹玛皮可西这种比起来，天然鸟的优势自然在于魔反，不会被挑拨不会被吹吼不会被剧毒是非常明显的优势，虽然物耐并不怎么过关，可惜不会栅栏。

前面提到了早起的意义，可能有人会觉得奇怪，但天然鸟是唯一一个同时拥有早起和念力挪移。有了这个组合，那么可以玩一些非常奇特的用法，核心思路便是睡梦念力挪移。在黑洞被削弱，蘑菇孢子不能催草系的如今，念力挪移某种意义上成为了最稳定的催眠技能（100命中来着），而且因为早起的缘故，哪怕梦话没抽到念力挪移后果也不算太大。当然因为催眠条款的限制，催一队是不可能的，那么可以带上火珠来配合一下念力挪移，让天然鸟始终保持着一个能用念力挪移的状态，同时睡觉也能覆盖烧伤提高自己的生存力。而为了降低梦话的副作用，最后一招选择UT让天然鸟没抽中念挪时自然退场。这个思路不是我的，实用性也不是最强，但我感觉这个组合实在是太让人惊叹了，于是印象深刻。

双打中的天然鸟嘛……能干的事情其实挺多的，毕竟又是超能又是鸟，拥有着魔反这个不怕挑拨的特性，放顺风放空间放墙辅助都是最基础的功能，而拥有着单纯光线、特性交换、场地交换等战术性极强的变化技能后，天然鸟可以和队友玩出很多花样，比如单纯光线队友火蛾蝶舞热风、特性交换卡璞抢场地、特性交换鬼蝉传承神秘守护等各种异想天开的用法，虽然有些复杂，不见得实用，但娱乐性是非常强的。

配招：

城管大队（重HP物防+）：鸟栖+UT/精神强念+电磁波/剧毒+热风/觉醒力量冰/反射盾/黑雾/魔法闪耀/欺诈/黑夜魔影

援助力量（重HP物防+）：冥想+辅助力量+鸟栖+热风/魔法闪耀

念力挪移！（重HP物防+）：睡觉+梦话+念力挪移+UT

双打（重HP速度+）：发挥想象力吧（滑稽）

Anti：

天然鸟本身攻击能力并不算太强，而且很多时候依赖头盔输出，大部分情况下一个电系就可以无压力对上。天然鸟的耐久在目前OU环境来看其实有些不够格了，我之前在六代末期用过一段时间感觉很不舒服，实在被打落压制得有点惨。不过也不能小看其耐久，讲道理勾魂眼耐久比天然鸟还要差，照样能恶心一大堆PM，所以攻击能力缺乏的盾牌照样难突破天然鸟，因此当对手有天然鸟时如果己方撒钉手不是冷门的话撒钉时要小心，最好能够大胆先读，当然如果用破格鼹鼠撒钉自然就无视了（什么？破格凯罗斯撒钉？）。如果己方队伍攻击性非常强的话那么天然鸟能够发挥的作用就比较小了，在目前攻击手的强度下天然鸟是扛不住的。

想了想波克基古还是并到波克基斯时再提吧

NO.181 电龙 电

特性：静电/正电

职能：游击、炮台、强化、队医

评估：剃须刀代言人。

电龙作为一个低速纯电系，和大针蜂一样，属于靠mega翻身的那一批，但脱离Mega后还真没多少人用。作为一个偏低速的炮台，电龙的种族分布可谓合理，55这个速度也可上可下，上可高移过151，中可压制低速盾，下可蹭空间（当然蹭空间的活还是M电龙更合适），但搭上一个纯电系后就不怎么舒服了，高速高攻的纯电一大把，都待在低分级，目前的OU舞台还是更适合复合属性的电系。特性是一个标准电系该有的特性，当然正负电特性没啥人用，所以静电偶尔凹一下麻痹是主流，但麻痹效果被削弱了对电龙这种偏低速的PM很伤，如果不怎么拉速的话还是快不了麻痹后的高速PM。

M电龙的各方面能力基本碾压普通电龙，所以要用普通电龙而非M电龙的话只能找普通电龙的优势去用了。首先普通电龙不锁道具栏，眼镜电龙的电系输出是高于M电龙的，因此可以眼镜四攻，用睡梦的话也可以带头盔或剩饭，当然没有龙属性，无论攻还是防都不容易找机会上场；其次普通电龙没有龙属性，虽然上一句话指出了龙属性对M电龙的帮助不小，但失去龙属性意味着少了仙冰龙三个弱点，在和鸣鸣鳍鳍等仙系对攻时有了一定优势，但M电龙也可以在这种情况下暂时不mega，所以这也不是关键所在；最后，普通电龙比M电龙高了10点速度种族，这是怎么也没办法变通的事实，也就是说，普通电龙比M电龙高移起来速度优势更大。

电龙是个标准的电系，所以三攻很难有新意。十万肯定是要的（或者你可以裸打雷），在没有草球的情况下觉冰虽然力度很鱼但仍然是必要的，因为没有M电龙的破格，所以可以考虑力量宝石打嘎啦、龙波打两倍弱冰的龙，气合弹砸草钢等等。这种高移三攻的用法比起其他本身就高速高攻的电系来说并没有太突出的优势，顶多电龙基础耐久不错更能扛而已，凭借这种打法还是很难出现在高分级站场上。

抛开做攻的用法，普通电龙离开了龙系后虽然没了龙系的元素抗性，但纯电只有地面弱点，非常适合能力盾的用法，这也是电720一度盛行UB，冥想雷皇站稳UU的原因。电龙的基础耐久和速度比不上这俩个大佬，但作为一只被剃毛的样，电龙有着棉花防御这个高效强化物防的技能，而地面技能一般是物攻的地震，于是电龙某种意义上可以变成对手打不动的毒瘤，如果还不放心甚至可以先读对手换人带上电磁浮游，当一只飞地土猫上场后看到一只电磁浮游的电龙，场面一度十分尴尬。当然因为格子限制，电龙很难塞下电磁浮游，而一般情况下六段物防也不是一般的地震能打动的。因此玩坦克向强化后电本可以选择充电光慢慢磨，再带个觉醒打地面盲点就差不多了。这种站场非常怕状态，所以睡觉是必须的，如果对手特攻火力薄弱的话还是很难突破90 90的极限特耐的，毕竟本系大地力还是少见。另外电龙有铃铛，不过不太好塞，如果我要用的话可能会用攻向的电龙塞个电龙做个暴力队医，但电龙攻击技能格子本身就不够，而盾向电龙缺回复（睡梦铃铛？电本盲点太多），所以并不容易用。

双打中的电龙基本都是Mega的，除非你要玩正电负电队。电龙除了放墙外没啥团队技能，所以一般是作为炮台型输出手，不过要输出的话，速度更慢更适合空间有破格不怕避雷针的M电龙就更合适了，哪怕对面一堆仙神也可以保留不M的权利嘛。

配招：

四攻游击（重HP特攻+）：伏特替换+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量草+气合弹/力量宝石/龙之波动

高移（重特攻速度+）：上面伏特替换换成高移

棉花防御（重HP特防+）：棉花防御+睡觉+充电光束+觉醒力量冰

Anti：

目前暂时还没有电龙Mega石，所以能见到的电龙都是普通电龙，而普通电龙很难在OU中见到，见到了和其他电系也没啥两样，而且速度偏慢比起鸣鸣这些压制力还小得多，基本上可以和常规热门电系一同处理，M妙蛙盾菇等草盾、水地等不弱冰的地盾、嘎啦灯鱼等电免挡起来都比较轻松，值得一提的是电龙的气合弹，于是鼹鼠这种能挡鸣鸣的不见得能挡电龙。电龙的耐久不错但是速度慢缺回复，所以同样可以做压血击杀处理。

NO.181 电龙（Mega） 电/龙

特性：破格

职能：炮台、游击、强化、中转、龙盾、物盾、特盾、空间打手

评估：生发剂代言人。

电龙属性电龙，这句话直到电龙有了Mega才变为现实。获得捷克罗姆的属性后，电龙的抗性比纯电好了不少，新获得的水火草三抗性使得M电龙成为了电鬼系列的一生之敌（冰箱除外），挡水杀水也要舒服不少，在面对草系时也不再那么痛苦，但是作为一只龙系被新兴的亲女儿妖精系波及，可谓是有得有失吧，我认为还是赚的。在多了一堆绒毛后电龙的速度成功变得更慢，而除HP外的其他种族则有了大幅提升，成功变成了低速坦克，在和高速脆皮对攻时相当有优势。特性破格比起进化前的静电意义大了不少（捷克罗姆：我感觉老被偷窥），因为作为一只电系，面对蓄电电力引擎避雷针众是非常头疼的，而且这些家伙往往还能抗常见的电冰打击面，有了破格对这些PM的杀伤力就能大幅提升，变相提升了电龙的打击面（嗯，某只鬼虫也能打到了），其余的破坚硬天然啥的对电龙意义没M暴鲤龙那么大，因为电龙缺少攻击强化，常见的坚硬还是挺难秒掉的（什么？坚硬磁怪？）。

M电龙的攻击技能选择面和普通电龙差不多，一般电冰龙斗还是比较通用的，但因为M电龙多了个龙系，所以勾引上妖精的概率大了不少，卡璞中鸣鸣和哞哞对M电龙的打击面看起来有着不错的抗性，不过对鸣鸣其实电本直接砸就行了，哞哞的话比较麻烦，所以或许可以带个觉毒……毕竟在有了龙本后觉冰的意义没之前那么大了。另外M电龙的物攻也低调地升到了95，如果不打算拉速的话可以性格减速打双刀，电龙的物攻面有火焰拳可堪一用，可以打打某些草系（比如棉花）和四倍，只是火焰拳打草钢还是没气合弹来得爽快，自己还得被扎。如上一篇提到的，M电龙的速度降了10点，高移上限速度过不了140，而且力度也比不过命玉普通电龙，但M电龙的优势自然在于抗性和双本打击，以及更好的基础耐久。以前也有高移M电龙先不M高移保持速度，到需要时再在当回合Mega提升力度同时保持出手顺序，但七代Mega机制更改后自然不能这么用了，不过因为龙属性带来了三个弱点，这种思路倒是可以借鉴。另外M电龙作为高打击面高抗性的低速，逼换能力相当不错，所以为了减少先读压力也可以选择替身三攻，甚至可以带个气合拳，这比气合弹要稳定多了，嗯。

M电龙有着飞钢水火草电六个重要抗性，而且作为低速本身血量也非常重要，所以上一段的四攻M电龙和高移M电龙反而是不常见的一批，因为可以挡火隼和电鬼，受M电龙更多一些。电龙双本打击面尚可（目前还没有地仙，嗯），所以M电龙睡梦电反龙波是最能同时发挥耐久和力度的用法，这种用法能让各种洗衣机火隼都没脾气，因为不怕鬼火，游动起来威力也不错。只是目前M电龙尚未涉足七代环境，在仙系过分强势以及火隼电鬼衰弱的OU环境，这种用法肯定是不会像六代那么火了，不过M电龙本来就是个UU，在大量六代OU热门都潜入UU的现在，大概M电龙的主战场也会从OU移向UU吧，对上目前OU那些使用率前10实在难受。

M电龙能够突破避雷针的干扰，这是作为电系输出手的最大优势，但龙属性在双打中反而成为了累赘，人手几个卡璞的情况下实在太伤。这个速度比起普通电龙来更适合待在空间中，但和其他AOE手不同，M电龙放电是能打到智挥猩的……所以破格也不完全是正面特性。鉴于占mega位的缘故，可能使用率并不会很高。

配招：

游击炮台（重HP特攻+）：伏特替换+龙之波动+气合弹+觉醒力量冰/觉醒力量毒/觉醒力量火/火焰拳

睡梦中转（重HP物防+/重HP特攻+）：睡觉+梦话+伏特替换+龙之波动

Anti：

我在前面提到了M电龙觉毒的可能性，不过我想觉毒成为主流还是不太可能的。M电龙锁定了道具格，因此力度再高也就那样，觉醒两倍克制的话一般是打不死的，如果是AV哞哞这种更是打不动，这也是我半开玩笑提带觉毒的原因。而龙波一直给人打不死人的感觉，因为M电龙没有龙星，龙本输出还是差了一些，因此各种特耐草盾水地以及只两倍弱冰的PM（比如M青鸟）仍然可以挡M电龙。而如果对于只带双本的M电龙，那么地钢的鼹鼠钢蛇可以轻易破掉M电龙的节奏。M电龙作为低速不可避免会受游击钉子压血的限制，哪怕在有睡觉的情况下也不怎么舒服，而目前仙系盛世，除了鳍鳍外随便一个卡璞都能对M电龙有着很大的压制力，而土猫地龙等地面系同样可以中转M电龙的电系技能上场，当然这需要一定的先读，哪怕M电龙的耐久不错，但还没到随意逆转属性的程度。除非高移，M电龙一般不会作为队伍核心，所以作为对手倒也不用着急击杀M电龙，耐心地慢慢周旋压血即可。

NO.182 美丽花 草

特性：叶绿素/治愈之心

职能：强化、草盾

评估：说起来你可能不信，美丽花是由臭臭花进化过来的。

说实话，我本来并没有把美丽花和裙儿小姐联想在一起的，第一时间想到的是某菊花……不过楼上两位的讨论着实很有道理。美丽花作为臭臭花的分支进化，在种族上的差别仅仅是霸王花的20的特攻分在了双防上，让美丽花的种族看起来更平均了，只是这个改动还不如不改，而且属性由草毒变成了纯草也相当伤，我喜欢用的纯草只有蔓藤和谢米两只，抗性和关联打击面实在太糟糕了。美丽花的耐久看起来还不错，然而本世代第一只草系的耐久可是80 100 100，混得却相当惨，同为纯草的美丽花在做受上并没有比大竺葵强到哪里去。美丽花的普特叶绿素是攻击向的特性，因此不像大竺葵那样被锁定在做受的位置上，然而双打中流行的花龟组合的花并非美丽花，纯草叶绿素竞争上被裙儿小姐就压了一头，因为自己的力度和速度都比不过人家。但要注意美丽花的物攻也不算低，而且有剑舞和吸收拳，只是同一进化链的霸王花也有这些，在技能池相近的情况下（叶绿素炮台非蝶舞），美丽花很难竞争过草毒双属性基础高特攻的霸王花。梦特治愈之心是多打特性，只是多打中对解除状态并不怎么看重，所以也非常鸡肋。

因此美丽花要想出头只有靠蝶舞了。草系蝶舞上有裙儿小姐这一座大山，基础高速高攻自我中心花瓣舞防混乱，美丽花拿得出手的地方并不多。美丽花的总种族实际上比裙儿小姐还要高10，只是物攻端浪费了太多种族，分配太分散而不集中，但也使得美丽花的耐久比裙儿小姐要好上一个层次。在速攻蝶舞上美丽花肯定是赢不了裙儿小姐的，所以不妨换换思路用物耐型走多次强化的思路，不和裙儿小姐一样蝶舞一次草Z突突突觉醒烧烧烧。因为基础速度不够，所以催眠粉创造蝶舞机会的用法实用度就没那么大了。那么美丽花为了站场强化，重点自然就从广打击面移向了存活能力，光合作用/月光自然是需要的，草本可以用亿万吸或者能量球，还剩下一个格子可以选用第二攻击技能或者继续寄生种子增加回复。如果担心状态也可以睡梦蝶舞草本，作为草系不怕种子倒是很有说服力，当然草毒的话就根本不用带睡觉了。美丽花的攻击技能选择余地比裙儿小姐稍微丰富一些，毕竟后者除了草本外真的只有觉醒能用了，而美丽花有着月爆毒爆弹可以凑格子，但这两技能对草系打击面帮助并不大，所以……最优先考虑的仍然是觉火。

双打中美丽花可以叶绿素催眠粉您先请偶尔蝶舞……咦，为啥不用裙儿小姐呢。

配招：

蝶舞（重HP物防+/重特攻速度+）：蝶舞+亿万吸收/能量球+（睡觉+梦话）/（光合作用/催眠粉+觉醒力量火/觉醒力量冰/毒爆弹）

Anti：

这一篇看起来非常水，主要是我也想不到什么实用或者独特创新的用法。美丽花可能比大竺葵还要冷门一些，因为没有御三家光环带使用率，所以见到在OU带美丽花的估计都是真爱粉。强度上裙儿小姐客观上来说的确要远强于美丽花，而裙儿小姐并不是太难挡，所以可以类似来挡美丽花。这俩PM基本上只有草本能看，非常依赖觉醒力，所以试觉醒力的不同可以灵活换用不同PM来挡，草火用火系龙系，草冰用火系钢系，草地……除了打火钢还能干啥，如果队里有M妙蛙这种那么可以直接无视对手强化了。另外本身低速的美丽花强化时机比裙儿小姐要难找多了，所以一般队伍并不缺少对付方法。

NO.184 玛力露丽 水/妖精

特性：厚脂肪/大力士/食草

职能：强化、炮台、破盾、救场、空间打手、水盾、仙盾、物盾、特盾、打落

评估：龙族一个能打的都没有.jpg

玛力露丽又称水鼠、水兔、屠龙勇士、sidw……在六代获得仙属性后一度成为大热门，但七代反而势头冷了下去。水仙在七代前仅此一家，抗性非常优秀，而攻击面上同样很强势，让玛力露丽无论攻防都是很不错的存在。乍一看玛力露丽的种族非常寒碜，但低达420的种族却给了玛力露丽100 80 80的耐久三角，满HP后的耐久是非常靠得住的。50的物攻在大力士翻倍后极限物攻相当于150种族极攻，因此玛力露丽的实际种族并非表面这样，是相当优秀的分配。特性一般选择BUG的大力士，但一度也出现了食草水鼠浸水剧毒干草钢的用法，不过这种用法毕竟娱乐，真正要认真玩的话还是稳定大力士吧，至于厚脂肪，提供的火冰抗性玛力露丽本身就有，对提升盾向能力帮助并没有显著提升，对于玛力露丽反而鸡肋了，因为玛力露丽的输出能力几乎完全来源于大力士（食草能用某种意义上也需要吃个草系技能提攻）。

市面上腹鼓的玛力露丽比六代要少了不少，但是也占到了差不多一半的使用率。这种程度的物攻腹鼓后的爆发力相当惊人，加上玛力露丽自带水喷本系先制，所以哪怕速度一般清场推队能力也相当优秀，只是在七代的超场出现之后，强力依赖先制的PM都受到了非常大的打击，普通螳螂、钢兵、传统的神速肥大的使用率都大幅跳水，玛力露丽也不例外，在超场下没法逆转速度劣势用水喷打击高速，那么本身低速的玛力露丽被击杀的可能性就大幅提升，自然推队威胁也下去了。另外作为仙系的玛力露丽，和皮可西等传统仙系一样受到了四卡璞的强势竞争，同属性相斥进一步影响了玛力露丽的使用率。不过坏消息一大堆，好消息自然也有，Z技能给玛力露丽带来了Z腹鼓的用法，使得玛力露丽能够摆脱血量的束缚，在大部分情况下都能安稳地后手腹鼓而不用担心以前那样被一招打掉四分之三血吃果子都回不来的程度。当然Z腹鼓并没有完全战胜大树果，因为先读够的情况下用大树果可以使腹鼓后血量到75%，而Z腹鼓只是提高了成功率下限，但腹鼓后血量只会在五成，而且面对比自己更低速的盾牌时更不如大树果。水喷是玛力露丽的核心技能，无论哪种类型的玛力露丽都需要水先制来提升自己在面对高速时的威胁。作为一个仙系物攻手，玛力露丽顺利地学会了嬉戏（哞哞表示手里的大木槌已经饥渴难耐），虽然命中时常掉链子，但玛力露丽是需要的。腹鼓型的玛力露丽只有三攻格子，水仙的盲点主要来源于草系和毒系，对于这两个属性玛力露丽的突破能力并不强。对于草系理论上可以用冰拳补盲，但热门的草系往往没有冰系弱点，比如草钢M妙蛙，这又引出了蛮力的意义，玛力露丽的蛮力基本上就是为了草钢而带的。对于抗水的毒系，玛力露丽是真没啥办法，比如M妙蛙毒刺水母超坏星，只能用打落凑合着用。顺便一提超坏星也是导致玛力露丽使用率下坡的一个重要原因，作为一个万金油中转使用率相当不错。因此玛力露丽要腹鼓推队，比起六代来说难度要高了不少，需要队友事先清除掉盲点，而配招也往往倾向于带打落而非蛮力冰拳以求在找不到机会推队时能为队伍做更多贡献。至于水本攀瀑，在腹鼓没有更多格子的情况下往往是舍弃的，毕竟嬉戏水喷都打不动的话一般攀瀑也推不了。因为先制的可靠性下降，所以腹鼓的玛力露丽拉速的必要性大幅提升，哪怕是以牺牲耐久为前提。满速的玛力露丽刚好能过80无速，也就是秃鹫和M妙蛙这一级别。因为腹鼓后嬉戏能打极限物耐M妙蛙六成多，所以我以前是喜欢拉满速的，只是现在速度的重要性再次上升，开始出现了极速玛力露丽。50极速恰好和土猫的91无速相同，只不过打土猫除非用攀瀑，否则没必要追求快过土猫，所以除了为快而快我也想不到啥原因了（过鳍鳍？）。

因为腹鼓推队的难度上升，所以炮台型玛力露丽的使用率上升了不少，而这种用法并非七代才开创，事实上六代就有不少人用起了CB或围巾或AV的玛力露丽，只是这种玛力露丽目前更适合环境而已。CB玛力露丽的破盾能力相当出色，比起腹鼓型没有那种不成功便成仁的限制，可以打一发就跑，像毒刺水母这种缺少回复的PM能挡下腹鼓型的玛力露丽却不好挡CB的玛力露丽。解放了腹鼓格子后，玛力露丽可以顺理成章地带上攀瀑，对于补盲技能的要求反而少了一些，当然也仍然可以用冰拳蛮力提升克制面。另外我是裸气合的热衷者，像玛力露丽这种逼换能力不错基础物攻爆炸的PM特别适合气合拳砸一发爽的，另外我也用过请假王和M大嘴这样干。气合拳150的威力哪怕非本也相当于100威力的本系技能，比嬉戏无修正实际威力还要高一些，命中还满，所以我特别推崇把蛮力换成气合拳。围巾和AV比起CB来说功能性更强一些，力度自然要弱上不少，但利用玛力露丽出色的基础攻击，一个提速一个提特防，对对攻能力有了一定提升，而且围巾因为使用率低的缘故阴人效果很不错。

因为玛力露丽的基础耐久和抗性不错，也有逼换能力，所以也可以用替身控场型的玛力露丽，这样就可以用气合拳而不用被说浪了。替身的好处不言而喻，对于玛力露丽这种自然是减少先读难度，保证自己每次的攻击对对手都是造成最大的伤害（对手换人则破不了替身，当然VS可以）。带饭的玛力露丽也可以装一装食草浸水剧毒的，这种用法比起替身型反而更知名一些。

最后提一提食草。玛力露丽是唯一一个水系食草，在水系本身只有草和电两弱点却有一堆抗性的情况下，食草的玛力露丽只有电毒两个弱点，而且因为腹鼓大力士型的暴力，玛力露丽非常容易勾引到草系攻击，欺骗性相当强，一度也有食草腹鼓的，虽然力度低了一半，但的确有奇效。另外草钢可以说是玛力露丽的一生之敌，哪怕自己带了蛮力也总会被草钢扎得很难受，食草浸水剧毒基本上是针对草钢而产生的一种用法，直接导致了这俩PM的关系逆转。不过目前超场使得对付玛力露丽以击杀为主，草盾虽然还是那几个，但对于玛力露丽来说，真正的大敌已经不是草钢了，所以这种用法自然也就少见了。

双打中的玛力露丽凭借着还算低的速度，可以作为核心向空间打手而使用，当然还是需要腹鼓。比起嘎啦卡比等速度更慢的PM，玛力露丽的优势是水喷可以无视场上有没有空间，在空间外仍然是威胁，而且因为场上有两个格子，所以可以让队友卡璞干掉蝶蝶的超场解决掉水喷的限制，这是单打玛力露丽非常羡慕的地方。

配招：

腹鼓（重HP物攻+/重速度物攻+）：腹鼓（可Z）+水流喷射+嬉戏+打落/冰冻拳/蛮力/攀瀑

四攻（重HP物攻+/重物攻速度+（围巾））：上面腹鼓换攀瀑或者其他想带的补盲（和气合拳）

替身（重HP物攻+，适当拉速）：替身+嬉戏+水流喷射+气合拳

食草（重HP物防+）：浸水+剧毒+嬉戏/替身/剧毒+打落

Anti：

玛力露丽的几个主要大敌其实前面已经写得比较多了，到七代之后玛力露丽的天敌变成了超场蝶蝶及其后宫，当然新兴的毒盾超坏星也是玛力露丽难以突破的存在，而传统的M妙蛙仍然完封玛力露丽，草钢盾菇等看情况而定。另外玛力露丽的水喷并非秒天秒地，毕竟威力也只有40而已，哪怕是脆皮有抗性在也是能吃下的，比如极攻腹鼓后水喷打无耐忍蛙最高也就9成，当然问题在于有抗性的PM往往没法秒掉玛力露丽然后被嬉戏干，但这也意味着保留高速逼迫玛力露丽水喷是一个不错的解决办法。腹鼓是强化型技能，所以惧怕反强化技能，小乌鸦黑雾、钢鸟吹吼都是不错的解决措施，甚至最理想情况是在玛力露丽腹鼓当回合直接吹走让它白白损失HP浪费大树果Z石。

NO.185 树才怪 岩石

特性：结实/坚硬脑袋/胆怯

职能：救场、撒钉、炮台、空间打手、破盾、物盾、岩盾、强化

评估：个人认为最信达雅的新译名。

草系和岩石系在联防上的确非常不错，彼此防御火地飞毒水弱点，树才怪实在挺聪明的。树才怪是前两代唯一一只纯岩，没有四倍弱点的同时也没有地岩双本打击面，而比起后代种族暴涨大势下的新纯岩PM战槌龙和庞岩怪，出生早的树才怪在种族上就比不过后起之秀了，尤其在庞岩怪获得扬沙后在双打中甚至有向老班的地位发起冲击的样子。树才怪的种族是一个标准的岩石系分布，高防低特殊低速，而物攻和HP则稍微低了一些，但树才怪作为一只模仿宝可梦，在技能面上很少有岩石系能赶超的，有着一堆高威力技能的树才怪在输出上其实还行，极攻猪头比极攻M化肥石刃威力还要高一些，加上低速PM中也算低的速度，树才怪是可以作为空间打手的。不过能作为空间打手意味着脱离空间后会很尴尬，这也使得树才怪的使用率一直上不去，从特性选择率上就可见一斑，因为最高的是坚硬而非石脑，用坚硬无非是撒钉反击炮灰首发流，而用做空间打手的肯定用石脑猪头舍身撞大木槌这种，就像避雷针嘎啦联防，石脑嘎啦空间突破这样。胆怯这个特性很难见到，效果是受鬼恶虫攻击后速度上升一级……且不说这对树才怪这30速有啥帮助，树才怪作为一只岩石系为啥会怕这些……

和隆隆岩一样，树才怪可以坚硬撒钉先制果反击大爆炸这样用，而且也有偷袭先制偶尔收残，但树才怪没有四倍弱点，很多时候会出现触发不了坚硬吃果子的尴尬情况，但树才怪的使用率却迷之高于隆隆岩，而这又是树才怪使用率比较高的一种用法，但我觉得这样用树才怪还不如用隆隆岩。

坚硬除了用来撒钉，当然也可以做气腰用，因此树才怪可以用岩切强化。看起来30速强化速度很奇怪，但极速后岩切一次……刚好和纸御剑同速，可以选择岩Z诸刃头突打两炮大的，或者普Z普宝石大爆炸炸一炮大的，遇到地面系可以大木槌锤一发大的，嗯，虽然坚硬情况下用猪头和木槌有反伤，但树才怪要打输出还真的只能靠大威力技能和其他PM竞争。或者保守一点也可以弱策石刃，只是这样的话和并不能体现树才怪的特点。另外树才怪的补盲技能库也还不错，三拳地震大木槌都是很不错的技能，基本上地岩草是最最常见的搭配，但火冰拳也可以用来针对。树才怪也有着诅咒，看起来适合低速坦克型强化，但树才怪特耐实在靠不住，实际上很难强化起来。

最适合树才怪的果然还是空间。在空间下一跃成为高速的树才怪可以尽情极攻石脑猪头木槌，而且满HP后物耐相当不错和地面对攻也不怂，遗憾的是没有剑舞，要强化只能靠（空间下的物攻向蝶舞）诅咒，加上基础物攻一般，和嘎啦那种剑舞火推的变态程度实在没法比。

和单打对应，空间打手在双打中找到了自己的存在感，因为有会空间的队友和自己并肩作战了。为了提高自己的存活能力，双打中的树才怪可以考虑突击背心，满HP后倒也比较硬。另外树才怪有模仿，可以模仿卡比腹鼓臭臭泥变小啥的，倒也是相当娱乐的一个战术。

配招：

Suicide lead（重HP物攻+）：隐蔽石砾+偷袭+石刃/诸刃头突+地震/反击/大爆炸

岩切（重物攻速度+）：诸刃头突（可Z）/石刃+地震+大木槌/偷袭/火焰拳/大爆炸+岩切

空间爆破（重HP物攻+）：诸刃头突+大木槌/诅咒+地震+偷袭

Anti：

讲道理，应该在对战中没人会信了树才怪的伪装吧。岩石系物攻手一般来说都不好突破地盾，但偏偏树才怪有大木槌，这就不太一样了，使得要挡树才怪最好用格斗系，而草斗有着岩草地恶的抗性，袋鼠草鹿挡起来是还算轻松的，尤其袋鼠还有技师音速拳在空间下也能对树才怪造成很大威胁。当然作为一只低速低特耐PM，离开空间后日子就比较难过了，只要破了坚硬大部分特攻手都能压着树才怪打。还是那句话，与其想办法挡空间打手不如一开始就防放空间。如果是首发的树才怪，挑拨封钉UT蜻蜓点水破坚硬啥的都行，在战术意图明确的情况下还是好防的。

NO.186 蚊香蛙皇 水

特性：储水/潮湿/降雨

职能：天气手、特盾、水盾、炮台、反强化、中转

评估：你知道你自己都干了些什么.jpg

玩过五代对战的人都知道这只绿油油的小青蛙在当时的OU环境的存在感有多高，这就要从获得梦特降雨说起了。五代前的天气是永久天气，而天气手只有古拉海皇老班沙河马雪人，也就是说OU能用的天气手只有沙暴和冰雹，因此老班可以说从三代开始就非常强势，而雪人也能作为冰系门面支持着雪天。而在五代天气手特性下放后，以牛蛙为旗手的雨队无可避免地成为了最强天气，因为水系实在是个强势属性，而且雨天和电系飞行系攻击相性良好，和草系钢系等弱火属性也能勾搭，加上水系克制晴天沙暴两大天气手，能制雨天的雪天（雪人）又受限于冰系本身的弱势，虽然说五代是四个天气的大战，但真正取得显著优势的还是雨天。然后忍无可忍的GF在六代就给天气来了一刀大的，取消了永久天气，于是九尾沙河马雪人纷纷掉落低分级，但牛蛙却始终下不去RU，实在是雨天太强了，哪怕只有5回合（湿润岩石8回合）也可以利用刺龙王、镰刀盔、M巨沼怪啥的强拆联防，想想四代时各种高速手雨队就清楚了。在七代天气手进一步扩散之际，牛蛙迎来了有着稳定回复、UT、扫钉、暴风的水飞大嘴鸥的挑战，一度也被怀疑过是否会被完全取代掉，但这种情况显然是不可能发生的，毕竟牛蛙是只蛤……咳，牛蛙本身种族非常不错，在御三家后一大堆低种族下来终于有一只上500了，作为一只天气手，牛蛙的特耐相当不错，物耐比较勉强，特攻在雨天下水本也可以相当暴力，速度中规中矩可以围巾，可以说是天气手中存活能力最顶尖的一个了（大嘴鸥九尾怕钉子，老班雪人弱点多），来回踩场放天气甚至作为一个水盾中转都不是问题，而且自身作为雨天打手也勉强够格。特性的话，不用降雨用什么牛蛙……

因为永雨被砍，所以牛蛙带领的雨队也是越来越攻，像以前那样牛蛙后面跟着一大堆草钢钢鸟螳螂什么的在七代是很难见到了，因此牛蛙自身生存能力要求就下降了，剩饭不再是重要道具，而湿润岩石的意义则凸显出来，毕竟五回合和八回合看起来只是三回合之差，但对于牛蛙后面的攻击手来说多三回合说不定就能拆一队了，或者也可以用逃生按钮给后排打手无伤上场，但这种更倾向一波流，不成功的话会很亏。这种纯放雨天用的牛蛙思路和五代主流一样，兼职水盾和中转，只是不那么需要保护了。牛蛙的干扰技能非常丰富，这也是大嘴鸥不可能取代牛蛙的一个重要因素，鼓掌灭歌黑雾三个反强化技能让牛蛙反强化反控场方面做得相当出色，而沸水凹烧伤作为一个常规水盾标准技能自然不用多说，剧毒保护也都是常规用法，牛蛙还有催眠术可以出其不意，另外因为自身耐久不错很容易留红血也可以莽撞。冰光气合弹啥的针对性携带就行了，一般沸水补盲两干扰就行了。和其他大多数PM不同，牛蛙可以只带睡觉不用做任何配合性combo，不用梦话醒睡果，这个睡觉真只是回血而已，至于两回合后还醒不醒得来不用去管，反正如果牛蛙的降雨不需要醒着发动，一般情况下七代雨队并不用牛蛙用多少次技能。

如果雨天只是外挂，队里并没有专门的轻快众需要依赖雨天，那么牛蛙可以像四卡璞那样自己扛大旗，本身就是雨天受益者的牛蛙特攻也只比鸣鸣低5点，雨天水压威力实际上还高于电场十万，完全可以攻出去。当然因为速度不够，所以牛蛙不可能像鸣鸣那样一大堆命玉，套专或AV是更合理的选择，或者也可以水Z糊一脸。牛蛙比起美纳斯水布这类水系攻击技能还是丰富一些的，至少在水冰觉醒外还有选择余地，气合弹打草钢、精神强念打水毒还是比较爽的，当然除了这俩技能外也没有更多选择了，除非你想带觉电打打水飞或者……泥浆喷射，这个技能思路有点像岩石封天蝎，先把你速度降到比我慢，然后我利用出色的耐久和你对攻，地面的克制面也比较丰富，能够打击为杀而不是挡上场的电系，也能顺便打打水毒。不管怎么说四攻还是容易凑的，以及带专也不一定四攻，围巾和黑雾相性就不错。

牛蛙的物攻达到了75，和呆壳兽一样，是可以利用腹鼓爆发强化的。另外牛蛙也有Z水溅跃可以选择，但最大的问题仍然是速度，所以要这样用最好是接速度，而且最好是Z腹鼓来进行强化。和大部分水系物攻手打击面相似，无非水冰地而已，倒也没什么必须用牛蛙的理由。

双打牛蛙自然仍然做的是放天气的活，比起大嘴鸥没有广防UT，但是牛蛙作为一个耐久优秀还兼职放天气的灭歌手实在太适合和M耿鬼组队了，而不那么怕电和岩崩使得牛蛙一般情况下比大嘴鸥更容易站住场，因为有手的缘故还可以鼓掌和帮手，也可以吹吹冰风后手莽撞啥的，在双打中仍然可以和大嘴鸥分庭抗礼。

配招：

旗手（重HP一防+）：沸水+剧毒+灭亡之歌/鼓掌/黑雾+保护/冰冻光束/睡觉

水场势力（重速度特攻+）：水压+冰冻光束+气合弹+精神强念/泥浆喷射/觉醒力量电/觉醒力量草

蛙跃龙门！（重速度物攻+）：腹鼓/水溅跃（Z）+攀瀑+地震+冰冻拳

双打灭歌（重HP一防+）：沸水+灭亡之歌+保护+冻结之风/鼓掌

Anti：

雪天是最弱势的天气，但雪人偏偏就是能把牛蛙按在地上摩擦，毕竟大部分牛蛙都不带气合弹，也算是一个奇景。牛蛙作为一个水盾，虽然在反强化上干得不错，但终归只是个盾，大部分草系（尤其是草毒）水抗挡牛蛙都不算难，但大家都知道难的不是杀牛蛙，还是应付牛蛙身后的那一群暴力打手，所以对付牛蛙还是需要自己队里带上另一个天气手，这也是我一开始就提雪人的原因，毕竟沙晴对牛蛙都不算太强势。晴天下水系打火系相当于一倍伤害，Y喷九尾在拉一些特耐后倒也可以挡挡受牛蛙，不过如果有钉子会相当揪心。如果是攻击型的牛蛙，其实挺难突破水盾的，你甚至可以拿出另一只牛蛙来怼它。

NO.189 毽子棉 草/飞行

特性：叶绿素/叶子防守/穿透

职能：高速、游击、队医、反强化、强化

评估：一个被风妖精夺走棉花之名的小可怜。

毽子棉和风妖精实在太像了，都是高速偏干扰缺少攻击力的草系棉花，然而前浪死在沙滩上，现在提到棉花一般都特指恶心棉了。草飞这个属性组合很少见，但仅有的两只都不是热门，毕竟只有水斗草地四个抗性却有一堆弱点，而这些个抗性棉花表示自己也有，而且还有龙电的抗性，而由于飞行系带来的岩石弱点，毽子棉悲剧地成为了怕钉一族，作为游击手的限制比风妖精大了不少。毽子棉曾经的骄傲是自己的速度，110速是叶绿素中最快，而在全PM中也仅慢于轻快浮潜鼬，然后风妖精就出现了，而且速度再快也快不过先制度，尤其是靠变化技能吃饭的两只棉花对比起来，风妖精可以省下大把速度努力投入到耐久上，毽子棉为了保持先手干扰能力只能选择极速，哪怕种族上看起来毽子棉的耐久要好一些，但在落后252努力和性格后风妖精至少能在一耐上远强过毽子棉。至于双攻，毽子棉实在惨不忍睹，飞行系也没办法提供输出上的帮助，物攻勇鸟特攻暴风都没有，和风妖精那边可以眼镜月爆偷换实在没法比。普特告诉我们这只棉花适合放在晴天下，但永久天气没了后靠着天气打干扰是完全不现实的，你看还有谁用湿润身躯水布。于是毽子棉一般用穿透了，种子可以穿替身撒给替身辉夜啥的，然而这是风妖精不要的特性……

上一段花式黑了一大堆毽子棉而去吹风妖精，但这是两只不同的PM，比如毽子棉单挑风妖精肯定是能赢的。但客观来说打干扰的话毽子棉是真难竞争过风妖精，哪怕七代削了恶心，哪怕毽子棉有催眠粉。所以毽子棉可以考虑独辟蹊径，找一找风妖精不能干的事情，比如攻击向强化。毽子棉有着剑舞和Z水溅跃两种爆发型物攻向强化，配合自己还不错的速度，哪怕物攻这么低在强化一次后也有不错的攻击能力，但麻烦地方还是在于攻击技能上。草本不缺技能，种子爆弹和种子机关枪都行，但和大多数飞行系一样没勇鸟和钻孔啄就比较头疼了，杂耍是个可以考虑的选择，但用水溅跃的话Z石非消耗品，如果飞宝石解禁还好用些，现在的话只能带大树果这种易消耗的道具或者不带道具来配合杂耍。或者不用杂耍也可以飞Z飞跳（甚至没飞天），再不济用燕反……那还不如不带飞本。除了双本外毽子棉并没有好的补盲技能对付钢，为了凑三攻甚至需要用报恩舍身撞啥的（什么？你说UT？），也是一个相当贫招的小家伙。

比起进攻毽子棉更擅长干扰，但有风妖精这座大山挡着实在难以被选出。毽子棉有着鼓掌、临别礼物、棉花防御、三粉、寄生种子等不错的干扰技能和UT游击，而和棉花唯一区分开的就是催眠粉，因此如果要用毽子棉而不是风妖精打干扰，除了爱以外几乎就只能以催眠粉为理由了。

双打中的毽子棉比起风妖精有个显著优势，那就是愤怒之粉，而催眠粉和叶绿素的意义更是被放大不少，比起风妖精那边恶心开顺风无人能挡，至少在双打站场上毽子棉不用活在风妖精阴影下了。

配招：

物攻强化（重物攻速度+）：水溅跃（Z）/剑舞+种子爆弹+杂耍/飞跳（可Z）+催眠粉/报恩

干扰（重HP速度+）：催眠粉+寄生种子+替身/保护/麻痹粉+鼓掌/UT/临别礼物

Anti：

和大部分草系干扰手一样，一只草钢就能让他们只能干瞪眼，如果没带飞本的话那么草毒众也行。如果是物攻强化型毽子棉，那么它是不可能打得动钢盾的，火钢磁铁这类身经百战的钢盾肯定是不慌的，而且毽子棉本身力度并不高，加上飞本受限严重，放款一点属性抗性要求也没啥问题。

NO.192 向日花怪 草

特性：叶绿素/太阳力量/早起

职能：炮台、强化、空间打手

评估：我的天啊！！！

向日花怪更多是以进化前的低种族向日种子而为人所提及，然而这个最低种族称号已经被弱丁鱼抢走了。向日花怪这张笑脸其实特别惊悚，如果把周围的花瓣给透明化的话，尤其在玩过空探后把向日花怪这个形象潜意识里女性化后。PM早期给种族特别吝啬，向日花怪这个种族分布和定位有些类似兰螳花，都是低速炮台晴天相关特性，适合放在空间晴队中，然而哪怕是低速，耐久也并没比常规高速脆皮高到哪去，这个物耐哪怕拉满HP也吃不下一般的本系UT，相当头疼。和上一只毽子棉一样，向日花怪的两个普特同样是晴天相关，只不过毽子棉是高速叶绿素，而向日花怪这30速的叶绿素简直蛋疼，极速叶绿素甚至都过不了110极速，而攻击力和技能也没突出到放弃妙蛙椰蛋树啥的一堆复合属性叶绿素来用这纯草的向日花怪。早起对耐久一般而且本身就是草系的向日花怪没啥用，因此向日花怪还是关联太阳力量，105的特攻在极攻后本系叶爆输出相当强力，极攻命玉晴天下叶爆打满HP大蛋大概四成五，比起太阳力量老喷威力上还要更胜一筹，毕竟老喷一般只是满攻。

考虑到做草盾实在竞争不过其他草系，向日花怪要出场只能靠空间晴了，虽然这个战术的难度我在兰螳花那边时已经吐槽过了。和兰螳花那边怪癖叶爆自带强化不同，向日花怪基础力度爆棚，但用叶爆降攻和空间晴本身是矛盾的，累死累活开个空间还保留晴天出来肯定不是让向日花怪打一炮就下场的。关于这个矛盾有两种解决方案，一种是选择草Z来打两炮叶爆再下场，另一种就是把叶爆换成“更稳定”的太阳光线，然而遇到只开出空间没晴天的情况就尴尬了。向日花怪是一只难得能学会大地力的普通草系（谢米时拉比表示无压力），再带个觉火基本上盲点就不多了，还有个格子可以给生长或者……破坏死光，我依稀记得基大帖子里提过命玉太阳力向日花怪一发破坏光秒了个啥，理论上地龙是能秒的。考虑到空间晴成功的难度，加上太阳力本身耗血，在空间或晴天结束后向日花怪是很难再发挥余热的，因此带个大威力广打击面技能追求一下爆发也的确合理（火地草有火飞和飞龙的盲点，命玉破坏光能秒掉除凤王外的所有火飞，当然如果是满血火隼那向日花怪自己得GG，而飞龙的话一般除了多鳞肥大也都能干死）。向日花怪有着鼓掌光合种子等技能，不过考虑到基础速度慢耐久也低，鼓掌并不容易放中人，所以我还是推荐四攻或者三攻生长。不过鉴于耐久低弱点多，倒是可以考虑气腰莽撞的用法，虽然不带草Z命玉啥的话对输出影响比较大。

双打中空间晴更容易放出来，所以向日花怪双打中会比单打好用不少。值得一提的是双打中可以舍弃觉醒带上毒爆弹干卡璞，一般还是很少有人知道向日花怪有这个的。至于帮手种子啥的，向日花怪不适合干辅助。

配招：

空间炮台（重HP特攻+，命玉/草Z）：飞叶风暴/太阳光线+大地之力+觉醒力量火/觉醒力量冰+生长/破坏死光/毒爆弹

Anti：

离开了晴天和空间，向日花怪比兰螳花要弱鸡得多，既没速度也没耐久力度也一般，所以与其盯着向日花怪，不如防好空间晴，尽可能拖回合干扰对手放空间，破坏战术流畅性，寻求击杀机会。如果万一让向日花怪成功带着晴天和空间BUFF留场的话，观察对手的携带技能，如果是叶爆的话可以逼一波然后中转迫使对方权衡叶爆的副作用，而破坏光则更是为了同归于尽而用的技能了。总的来说向日花怪还是挺好对付的，在高分级难以见到，而偶尔出现也绑定了一队的体系，从看到队伍那一刻起就会明白对手想干什么。

NO.195 沼王 水/地

特性：湿气/储水/纯朴

职能：水盾、地盾、物盾、反强化、强化、中转

评估：女王的藤鞭和怕草的沼王很配哦~

作为第一只水地，萌萌的沼王可谓浑身是梗，完全一个天然受形象，而在对战中也的确是一个天然受，都不用改词的。水地毫无疑问是个优质属性，只有一个草系四倍弱点（和冻干），免疫电的同时不怕冰，非常适合对抗火电冰组合，同时有着稀缺的岩抗性，可以对抗地岩打击面，抵抗钉子使得中转起来也更加舒服。沼王作为一个低速低种族，实际种族还是不错的，有着不错的物耐和可用的物攻以及够喷沸水的特攻，特耐相对一般但并不会被随便一个本系砸死（眼镜水马水压这种程度刚好能秒）。水地届人才辈出，除了鲶鱼王外都有着不错的使用率，而且都有属于自己的独特优势，哪怕鲶鱼王也可以玩龙舞，只是受限于自己的迷之种族而已。沼王的优势自然是梦特纯朴和不错的物耐，而且虽然物耐不如巨沼怪，但有稳定回复是最大的优势，而纯朴更是让沼王成为了模式受的反强化位置热门候选，著名的鸟蛋花机席沼就有沼王的一席之地，虽然说这个位置主要也就皮可西和沼王在争。有了纯朴后沼王可以anti大量物攻强化手包括钢兵、肥大、老班、X喷，但要注意保持沼王的血线，另外M凯罗斯这种论外级力度哪怕不剑舞都能报恩2HKO掉极限物耐沼王，所以沼王得审时度势，不能过分迷信自己的反强化能力。嗯，以上都是默认沼王纯朴，毕竟这是它的最大优势，但因为沼王能力并没有全面弱于海兔兽和巨沼怪，其他两个特性倒也不是不能用，用蓄水装纯朴偶尔可以起到耐热钢钟一样的作用。

沼王属于那种靠一技之长混OU的PM，所以虽然使用率不低但配置都比较单一，大都是极限物耐靠天然当盾，因为速度低所以可以性格减速，地震主攻，沸水HAX，再生续航，最后一个格子给剧毒消耗或者诅咒耗场，考虑到沸水效果有所削弱，如果带诅咒的话也可以选择攀瀑，但我感觉沼王挺容易被烧伤的，而且烧伤比起剧毒来说更容易被沼王接受，双刀用法还是目前的主流的。沼王的诅咒意义并不是像卡比那样坦克型碾压对手的队伍，而更看重一级物防，使得自己能够面对物攻端2HKO自己的对手时站住场，毕竟沼王特耐一般，而极限特耐和沼王的最大功能性相矛盾，所以诅咒并不意味着要带两个物攻技能。另外沼王也可以黑雾更彻底地反强化以及哈欠逼换，不过黑雾的话其实意义不大，除非对手能2HKO自己，可以拼死放黑雾。沼王也有反击可用，带上反击后对M凯罗斯这种就可以不怂了，当然这不可避免会使自己的血线到达危险水平，要用好相当有难度。和海兔兽一样，沼王也可以虫灾剧毒舍弃地震，但沼王的基础耐久比不过海兔兽，优势仍然是不怕送强化机会，所以也算是能用。

沼王攻起来还是有点难度的，最现实的自然是上面那段的诅咒用法真得当诅咒来用，或者套CB地震攀瀑冰拳石刃这样，但讲道理这种用法不如巨沼怪，因为没回复没耐久后天然提供的对攻能力并没有多大发挥，而且沼王的力度也一般，和能够引水的眼镜海兔兽也不能比，所以CB的沼王可能会在娱乐型鸟蛋花机席沼中出现，剑舞钢鸟充电光蛋眼镜洗衣机啥的。

双打中的沼王就完全比不过有引水的海兔兽了，纯朴的意义在双打中小了不少，毕竟双打中强化还是挺不容易的，但对上卡比腹鼓后排自我暗示那种队伍还是挺有优势的，因此还是主流特性，只是没单打那么一边倒了。虽然有浊流大地力，但沼王的种族是偏物攻向的，而本系地震AOE分散威力后相当拙计，哪怕自己诅咒也并不十分理想。不过作为水地潮湿倒是可以反一反炸逼队伍，比起巨沼怪来说要隐蔽不少。

配招：

标准抖M（重HP物防+）：地震/（虫灾+剧毒）+沸水/攀瀑+自我再生+剧毒/诅咒/反击/哈欠

诅咒攻（重HP物攻+）：诅咒+地震+攀瀑+自我再生/睡觉

四攻（重HP物攻+）：攀瀑+地震+冰冻拳+石刃

Anti：

在烧伤削弱后，草系挡起水地来更加舒服了，尤其是沼王这种一般没冰招的。另外飞龙、水飞等水地的盲点也可以比较轻松地挡下伤害，然而考虑到这些主要是物攻手还是算了。沼王的输出并不怎么强，所以其实是个盾就能挡，不怕剧毒不被克的优先，沼王自己也是怕毒的。值得一提的是，纯朴无视对手的能力变化，无论是正面还是负面的，所以蛮力龙星等自带负面效果的技能对上沼王相当于没有能力变化，可以连续A下去。

NO.196 太阳伊布 超能

特性：同步率/魔法镜

职能：炮台、高速、破盾、强化、接力、许愿、队医、空间手

评估：太阳石表示压力很大。

光布有着标准的速攻手种族配置，但和另一只魔法镜拥有者天然鸟一样，总有玩家拿来当受。和天然鸟不同，光布受到打落加强和环境暴力化影响更小一些，虽然有物耐光布的用法，但因为其出色的攻击能力，大部分还是用来强攻的，而不拉耐久就导致容易被秒，那么环境更加暴力只是让能秒光布的PM多了一些，比起天然鸟那边能挡的PM少了一些是有很大不同的。然而速度线的提升对光布影响还是非常大的，意味着围巾也要从眼镜的使用率割出一块。综合来看，光布从五代的OU掉下UU，而且随着时代变迁使用率在进一步下滑，超场也没有给光布足够的支持，光布和蝶蝶的进攻面重合实在太大了。

光布的进攻技能其实非常贫，毕竟没手，搓不出气合弹，在五代时偶尔还可以看见觉斗或者信号光线的光布。因此其实光布在六代是获得了加强的，那就是魔法闪耀，终于有个技能可以打动恶系了，虽然打老班这种皮糙肉厚的还是挠痒痒。由此可以凑出超仙鬼的标准不会气合弹的超能打击面，但这个打击面在OU实在是被蝶蝶压制得太惨了，光布因为魔反面对蛋的机会很多，因此超本上精冲要优于精干。当然光布并不是被蝶蝶全面压制，力度虽然比不过，但基础速度110怎么样都能碾压蝶蝶的95速，同时作为前代PM，目前套专比起蝶蝶最大的优点就是能戏法走，破盾方面其实比蝶蝶要更强一些，毕竟蝶蝶还没到最终的以力破巧境界。另外光布也可以游击起来——靠接力棒，哪怕套专也可以起到后手读换的效果，比起恶龙那种UT还不用担心头盔蹭血，而且接力是可以逃追击的。虽然超仙鬼是不错的组合，但光布有魔反和蝶蝶那种还是不同，需要更多读钉子上场面对撒钉手，所以针对性配招比起更广的打击面实际上更有用，无论是觉火打草钢还是觉冰打土猫地龙，个人感觉比阴影球追求打击面要更有用一些。光布的功能性很强，所以哪怕极速满攻道具也不一定要锁死专爱，也可以在三攻外带个朝阳续航，哈欠逼换，类似雷布那样带个铃铛兼职队医，或者冥想接力双攻都是可行的，带饭带腰带甚至带仙Z都不错。

和天然鸟一样，光布同样可以极限物耐冥想辅助力量，虽然没有天然鸟飞行系带来的抗性，但弱点也相对少一些，速度更快同时基础力度更大，有着瞎眼光干恶系也更方便，当然朝阳还是比不过鸟栖来得舒服。另外光布也可以选择接走冥想，不过要接力的话极速满HP可能更好。说到接力，光布是长接队的绝对核心，因为其他成员都可以替代，加速接力有不少，而魔反接力只有光布独家，因此光布在UB使用率比OU还要高一些（长接）。而光布有着辅助力量，所以一般是长接的推队手，人头收得那是一个爽。因为光布的这个特点，所以哪怕各种短接也喜欢找光布做终点，尤其在伊布队中经常能见到伊布Z接给光布推一波的。

因为有魔反不怕挑拨不怕撒钉啥的钻空子，速度也快，所以光布也可以干各种辅助活，极速满HP带光土放墙还是干得不错的，有点类似超梦在UB干的事情。而且因为本身比较脆，在墙放完后一般也吃不下第三次攻击，退场也方便。

比起天然鸟，光布在双打中能干了事情少了不少，仍然能靠着魔反和自己的攻击压迫力放墙，同时因为速度比较快，也可以自我暗示队友的爆发强化靠辅助力量输出，不怕挑拨的情况下也可以放空间，也同样可以玩伊布Z接力这种。

配招：

强攻（重特攻速度+）：精神冲击/精神强念+魔法闪耀+阴影球/觉醒力量火/觉醒力量冰/冥想+接力棒/哈欠/戏法/朝阳

辅助力量（重HP物防+/重HP速度+）：冥想+辅助力量+朝阳/接力棒+魔法闪耀

放墙（重HP速度+）：光之壁+反射盾+精神冲击+阴影球/魔法闪耀

Anti：

因为和蝶蝶有着类似的打击面，所以光布在OU也是被动躺枪了，当然辉夜小蛋这种因为戏法光布不少挡起来并不算舒服，但M巨金这种挡起来是比较舒服的，而光布相对来说围巾还是比较少的，巨金和光布同速倒也可以猜猜拳。另外虽然和蝶蝶打击面类似，但力度还是差了不少的，不像蝶蝶那样必须靠抗性来挡，因此挡光布的话可以用能力盾顶上。因为光布精冲比较多，所以很多物盾也可以帮忙中转一下光布，比如呆壳兽保姆曼波这类。当然，光布作为攻击手来说已经稍微有些跟不上时代了，缺少抗性的同时输出端也不算太暴力，在全受队少见的现在，只要保持攻击，那么光布很难造成太大威胁。

NO.197 月亮伊布 恶

特性：同步/精神力

职能：物盾、特盾、队医、许愿、接力、强化、恶盾、抗打落

评估：个人最喜欢的一只伊布。

月布实在太好塞入队伍了，当然这是在七代前仙系还没那么强的时候。月布将伊布的三项高能力全放在了耐久三角上，于是变成了一个超级受逼，而进攻端有欺诈倒也不虚物攻向强化，自身有着伊布家族标志性的许愿铃铛接力，用过都说好。当然目前问题在于仙系攻击太强，月布再硬也硬不过属性克制。加上恶系本身针对的主要是鬼系和恶系的攻击，在恶系弱势，鬼系攻击少见（M勾魂当道，而鬼灯嘎啦更侧重火系输出，耿鬼有气合弹其实不好挡）的七代，月布能针对性挡的东西并不多。这个问题其实一直存在，而且攻击能力靠欺诈也的确容易被钻空子，因此在六代时月布就更多活跃在UU中。月布是个标准的能力盾，虽然在七代OU中只有小蛋这一个纯能力盾，但月布能力确实出色，极限一段能力后基本上可以挡大部分本系非克制输出（眼镜智蛙水压、没强化的M凯罗斯报恩、各种龙舞一段的龙系逆鳞）。特性的话没啥好说的，单打同步率双打精神力，因为月布经常和其他盾对受，加上自己往往不带状态技能，所以很多时候可以靠同步率加铃铛给对手下状态，可以骗剧毒和沸水烧伤。当然如果你的月布是用来挡基拉祈的，选择精神力吧。

伊布家族有个通用的配招组合，那就是许愿保护铃铛加一个本系，对于月布来说自然是欺诈了。这组配招操作性相当低，但受队本来就需要稳，因此这也是一种优点。变招的话主要是从铃铛上下手，如果队伍节奏偏快不特别怕状态的话，铃铛可以换成接力棒，利用月布偏低的速度和高耐久许愿后手接力救活残血队友。如果队伍整体节奏偏慢，那么铃铛同样可以不带，交给其他队友，月布自己带个剧毒防止被某些家伙钻空子（然而鳍鳍是真得没办法阻止）。有些人喜欢从保护上动手，但我遇到过几次不带保护的许愿月布都被我压血干掉了，对于月布这种慢速，保护可以让许愿稳上好几倍。当然许愿保护这个combo的确占格子，因此如果队友没有非常需要许愿配合的话月布也可以选择月光回复省出一个格子，其他的哈欠唱歌啥的就随喜好选择了

月布的攻击能力相当弱鸡，从种族上看非常适合诅咒，但诅咒两次也不见得有欺诈打得痛，所以比起推队，诅咒强化看起来更像是提升站场能力。考虑到大部分时候是后手，所以报复应该是最合适的一个恶本。回复还是可以靠许愿保护，或者月光铃铛不怕状态。当然在OU月布很难站住场，所以大概适合在UU用。而其实带诅咒的月布不少，更多是接走的。诅咒接力看起来不适合推队，但有个道具叫白色香草，而又有个特性叫轻装，由此诅咒接力白色香草轻装摔角鹰人是非常有可行性的一个战术，虽然都有着仙系弱点，但在UU的话相对好一点（什么？玛力露丽下UU了？），成功后的破坏力相当惊人，而且诅咒低速使得接力上场的PM基本都是无伤上来的，还挺难对付的。如果月布带上黑眼而且成功抓到一个软柿子的话，那么对手就基本可以提前GG了。

月布在双打中比较尴尬，缺少攻击能力的弱点被放大，而速度也没到阿罗拉猫老大那种级别，虽然不怕下马威也可以帮手和大喊，但想要战胜秃鹫猫老大等成为队伍的恶系辅助还是不太够。

配招：

大奶（重HP一防+）：许愿（+保护）/月光+欺诈+治愈铃铛/接力棒/剧毒/哈欠

诅咒（重HP特防+）：诅咒+接力棒/治愈铃铛+月光+报复/黑眼神

Anti：

一个鳍鳍将月布从我OU队伍里狠狠地踢了出去，实在是没办法，哪怕攻起来也打不过。而除了鳍鳍外，玛机雅娜、M大嘴这些不怕剧毒的仙系同样是月布大敌，虽然对面仙本不见得秒得掉自己，但月布实际上就是大部分仙系的软柿子，尤其特攻向仙系。另外格斗大盾同样是月布没办法耗的，比如吸收拳民工、毒骷蛙。在仙系强势的七代很少有队伍突破不了月布，所以目前基本在OU见不到月布了，见到的话注意保留自己的仙系或者格斗系输出手，虽然属性在目前不算强势，但没了天敌后受穿一场对战还是很容易的。

NO.198 黑暗鸦 恶/飞行

特性：不眠/强运/恶作剧之心

职能：辉石、反强化、中转、救场、恶盾

评估：LC神将，谁用谁知道。

小乌鸦以如此低的耐久进入了我的帖子，那么就肯定和小蔓藤这类纯受不太一样，因为这么个耐久种族哪怕极限一防也依然相当拙计（极限物耐辉石吃命玉美丽fxt8成），并不是靠耐久做盾的。和自己的进化型比起来，因为小乌鸦还没那么绅士，所以速度更快，但相应的其他种族都要低一些，嗯，这就是成长啊。但小乌鸦作为一个恶心辉石，速度的要求并不算高（除非你拿去LU替代大乌鸦搞Z顺风），这个种族分布并不算得上是优秀。当然对二代PM也不能要求太高，毕竟小乌鸦当时是完全进化型，而且看上去就不像个受。小乌鸦要在OU中用自然选择恶作剧之心，这是和进化型的最大区别，玩命玉双刀啥的还是用力度更高有自信可选的大绅士鸦更合适一些。

小乌鸦号称长接天敌，以前FB过唯一王几次被长接血虐，于是一气之下拉上了小乌鸦，然后直接GG。小乌鸦有着恶心黑雾灭歌，都是场地技能，魔反替身都防不住，应该可以说是最强反强化PM了，而且在有辉石后一般的先制技能都干不死小乌鸦（剑舞M凯罗斯电光几率过半，3段物攻肥大神速6成多，水鼠腹鼓后极攻水喷9成……嗯，玛力露丽没小乌鸦快），可以说有小乌鸦在基本是不会被强化推队的，而且因为小乌鸦速度还行，耐久也不算特别突出，很方便炮灰掉，不会像天然沼王那样拖节奏，因此小乌鸦挺适合担任攻队救场成员的。当然在七代后小乌鸦因为恶心被大削后有些销声匿迹了，完全依赖恶心的小乌鸦很容易被恶系看死。小乌鸦的核心是反强化，那么黑雾或灭歌至少要带一个（当然小乌鸦功能并不只有反强化，所以如果没有需要的话同样可以舍弃），而极限物耐后虽然吃不下太暴力的攻击，但还算可以中转一下一般的非本UT顺便挡挡地震，所以鸟栖回复还是需要的，然后本系欺诈还是必要的，尤其唱灭歌的乌鸦可能会遇到对手继续强化的情况，欺诈的威胁很大，或者怕被头盔众蹭血也可以选择更稳定的黑夜魔影。最后一个格子一般给状态，可以选用电磁波或者剧毒，以前也可以用丝袜哥，然后七代被削的同时也没从小黑屋状态中出来。如果对耗盾牌或者封钉有要求那么挑拨也可以带，对目前的常见首发土猫还算有优势的，而且本身特攻不低，针对一点也可以拉速拉点特攻觉冰开搞。小乌鸦一般要反的强化有威胁的主要来自于物攻向强化，比如前面举的例子，因为先制技能基本是物攻，加上本身地免，所以一般物耐比较合理。当然恶系挡的恶系和鬼系很多时候来源于特殊段，并且抗鬼不怕斗，所以小乌鸦也可以侧重特耐补全队伍的鬼恶联防面（顺便极限特耐也可以在挡专爱蝶蝶时有点容错余地，极限特耐后蝶蝶月爆秒不了的）。

双打中的黑暗鸦有点类似秃鹫的功能，虽然没有秃鹫那么强大的耐久，但恶心使得辅助技能的功能性变得更强，比如开顺风，比如煽动队友鳍鳍，挑拨空间等。当然……蝶蝶的出现是对所有依赖有先制度技能的PM的超级打击，黑暗鸦的属性也并不怎么有利，面对最常见的三个卡璞都是被吊打的节奏。

配招：

强化克星（重HP物防+）：黑雾/灭亡之歌/挑拨+欺诈/黑夜魔影+电磁波/剧毒+鸟栖

双打辅助（重HP一防+）：顺风+挑拨+保护/鸟栖+虚张声势/煽动/欺诈

Anti：

因为小乌鸦属于见招拆招的类型，所以当队伍并不是强化向核心时对面小乌鸦的作用并不怎么强，毕竟小乌鸦在反强化以外的能力上并不怎么出色。和其他靠变化吃饭的PM一样，作为恶心变化手，小乌鸦在七代同时受到了超场和仙场的冲击，发挥空间变得相当有限，在人手一卡璞的七代环境下并不难对付小乌鸦，当然，如果你的队伍偏向五保一的话，早点撒钉集火诱杀掉这个烦人的小家伙吧。

NO.199 呆呆王 超能/水

特性：迟钝/我行我素/再生力

职能：炮台、空间手、空间打手、强化、中转、水盾、物盾、特盾

评估：大智慧超能水。

相比呆壳兽，这位二代才出来的分支进化型存在感并没有那么强，反而是让很多萌新以为呆壳兽是未进化型，偶尔甚至能见到进化辉石的呆壳兽，然后在呆壳兽获得Mega后，号称有着大智慧的呆呆王却没有学会mega，实在是滑天下之大稽。种族上和呆壳兽只有双防种族的区别，呆壳兽更抗揍而呆呆王抗法能力更强，但实际上这两位双防都不差，是完全可以胜任双盾的角色的。只不过水超更适合物盾，因此在OU大家更喜欢用吧主甲而非呆呆王，但实际上呆呆王并不比呆壳兽差到哪里去，尤其套上AV后丧心病狂的特耐端。呆呆王的特性和呆壳兽完全一样，一般自然是再生力，如果需要开空间防挑拨可以用迟钝。

做盾的呆呆王和呆壳兽并没有本质区别，只是呆呆王比起呆壳兽更适合AV，而后者则头盔更多。呆呆王的基础特耐已经非常高了，在拉满HP后带AV基本上一般的本系克制技能都打不死了，比如命玉鸣鸣十万最高8成5，满攻草蛇叶爆几率过半，眼镜恶龙恶波不过7成，虽然不敢说能和神蛋相比，但这特耐配合再生力中转大部分特攻技能是没什么问题的，而且本身有着超能属性也不担心精冲神秘之剑这类技能，因此呆呆王其实是挡蝶蝶的一个非常好的选择（极攻眼镜影球低几率过半），可惜没镜反，否则我觉得呆呆王都可以算是最佳镜反选手了，回血太方便。AV呆呆王可以选择和呆壳兽一样极限物耐提升坦度，也可以不做劳模，把物攻技能交给队友，省下的努力给特攻提升自己四攻的输出，毕竟呆呆王四攻打击面是非常不错的。

比起呆壳兽，呆呆王因为变聪明了所以学会了坏点子（Nasty plot），由此便更适合自己开空间强化打输出了。不过空间阴谋已经占了两个格子，剩下双攻的话打击面会有些不太够，实际上其实并不如不开空间慢速冥想来得划算，但这应该算是呆呆王和呆壳兽的一个重要区别。

其他方面呆呆王和呆壳兽并没有太大区别，也就是说呆壳兽能用的战术呆呆王大多都能用，比如眼镜预知未来、空间腹鼓、物耐冥想（当然呆呆王的物耐比不上呆壳兽，所以这大概算是呆壳兽的优势战术）。

双打中呆呆王和呆壳兽的区别就更小了（呆壳兽实机比呆呆王容易获得？？？），因为目前双打环境特攻更强势一些（威吓神级特性），所以一般来说呆呆王其实更适合出场一些，靠着迟钝放空间的成功率还是不错的。

配招：

四攻（重HP物防+/重HP特攻+）：沸水/冲浪+大字爆+冰冻光束+精神冲击/精神强念/草绳结/预知未来

阴谋（重HP特攻+）：戏法空间+阴谋+沸水/冲浪/精神冲击+冰冻光束/大字爆

控场（重HP一防+）：沸水+龙尾+电磁波/剧毒/哈欠+偷懒

（其他很多战术可以参考呆壳兽）

Anti：

如果说头盔呆壳兽可以恶心死一票物攻游击手，那么呆呆王就是缺少物理输出的队伍的噩梦了，不过还好水超有着电草鬼这几个特殊大系弱点，没有呆壳兽让人感觉那么难受。当然一般特攻克制是干不死呆呆王的，所以主要还是要从物理端入手。呆呆王因为物耐不像呆壳兽那么强大，所以一般是不敢接UT的，而接电反又没头盔这种辣鸡道具反伤，所以呆呆王比起呆壳兽要更怕双反队，那么作为对手便可以利用游击和打落降低呆呆王的存在感，争取给对手下状态下钉子让再生力回复效果打折扣，寻求尽量多次的压血机会（争取CT），避免自己的特攻手过早和呆呆王对攻，在呆呆王挂掉之前一定不能送掉自己对其有威胁的攻击手。嗯，要挡的话方法也不少，只是拿蛋啊仙花啊另一只呆呆王啊这类PM上去很容易就变成对受的局面，大家都不想的吧。最后，水冰超火打击面是被水恶完抗的，所以M暴鲤龙非常喜欢对着水超这几位上场替身（什么？十万海星？）

NO.201 未知图腾 超能

特性：漂浮

职能：未知

评估：未知图腾因不能参加华丽大赛谴责了GF！

这只（群）小家伙大概是我写的PM中最弱的一个了，因为技能是核心也是根本，有好技能像画狗这种可以在神战中发光发热，如果贫招的话就会被冠以“唯一”称号然后沉浮NU不能自拔。不过的确没人叫未知图腾唯一腾啥的，因为物极必反，当未知图腾真的只会一个技能时，人们就不会认为它技能少了，而是本该如此，你看有人说百变贫招嘛（当然百变机制特殊）。未知图腾是一群神秘系生物，力量来自于群体，而群体由大量弱小的个体组成，所以当玩家只允许从成千上万的未知图腾群体中挑出一只带上战场时，势必没什么乱用。不过如果没有物种条款（Species Clause）时，玩家可以带多只未知图腾，勉强可以发挥出极小一部分未知图腾的力量，比如带上f,u,c,k这几个远古符文再带几只有昵称的PM时可以穿越网线给对手带来极大的精神创伤，又比如带上l,e,a,v,e五只未知图腾和一只名为hurry的火球鼠据说可以给对手下一个恶毒的诅咒，当然这些做法实在太危险，好孩子不要轻易尝试。

未知图腾唯一会的技能是觉醒力量，这是一个特攻技能，而双攻是未知图腾唯一勉强能看的种族，至少我们庆幸特攻是72而不是48。而正由于未知图腾只能用一个技能，那么专爱系列道具就爆了命玉、属性提升道具好几条街，而且未知图腾也是节拍器的最佳拍档之一，本身机制会让玩家不由自主地选用同一个技能使得每回合都能够触发节拍器的增幅效果。一般来说未知图腾会选用本系觉超带眼镜追求最大输出威力（正经玩法），不过未知图腾的觉醒力属性迷惑效果极强，所以觉火觉冰追求四倍，觉斗觉虫反针对也是可以的，本来带上未知图腾的队伍就不可能是正经冲分队伍，随便怎么玩都行。

双打中……两个字母也组成不了啥单词啊，差评。

配招：

还能怎么配（重任意特攻+）：觉醒力量

Anti：

当对手击破物种条例的限制，掏出数只未知图腾和你来场对战时，不要管会掉多少分了，直接关窗口GG吧，对手可能是玩真的了。如果在正经对战中遇到了未知图腾……啥，怎么可能会遇到呢。

NO.202 果然翁 超能

特性：踩影/心灵感应

职能：踩影、救场、物盾、特盾、破盾

评估：专业装死划水当影帝一百年的果神索喃斯。

二代诞生了大量路人PM，却也诞生了相当多独特的PM，无论前面的未知图腾，还是后面的果神画狗。有不少玩家都在宝石感受过两只果然翁站场的恐怖，于是之后果断把对着踩影踩两人的设定改掉了。果然翁可以说就是为双反设计出来的，相当高的HP带动着不算高的双防和三个打酱油的种族，相当适合用双反却也被限定只能用双反，为了不让对手通过换人躲避双反给果然翁设计出踩影，思路是相当清晰。不过踩影沙地狱这类特性实在太imba，想当年五代鬼灯一度统治UB然后被BAN强行改特性，到六代姨妈受出现和M耿鬼大战神兽，再到如今踩影这个特性直接被BAN出OU，都说明了一个问题，那就是换人才是66的核心操作，嗯。但比起姨妈M耿鬼这类踩影，果然翁并没有那么大的能量，你看它一个主动攻击技能都没有（什么？Z反击？），用好其实并不容易。现在踩影被ban，果然翁可以说是迷之躺枪进了黑屋，毕竟在单打66中离开踩影，用心灵感应怕是被打成筛子（或许可以借助大家对果神的印象假装还是踩影）。

在UB中果神并不太容易获得出场机会，不过因为果然翁用法本身就有限，放在哪个分级其实区别不大。核心技能自然是双反，镜反反击是肯定得带的，或者如果针对性对付某只PM可以只带一个，但我并不推荐。接下来果然翁的可选技能还剩下同旅、鼓掌、神秘守护、迷人、挠痒和……水溅跃。首先自然排除水溅跃，哪怕七代Z水溅跃变成了一个暴发式强化技能，但对于果然翁来说只能卖萌。然后迷人和挠痒也并不算好用，除非是玩踩影链，可以用果然翁弱化然后交给上来姨妈再连环踩影强化，而这样用的话迷人自然要优于挠痒。再剩下的同旅鼓掌和神秘守护都是果然翁的常规选择技能，大部分情况下都是三选二，而同旅和鼓掌的优先度是最高的。因为反击和镜反基本上必定后手，所以当果然翁低于安全血线后基本上就只能发挥炮灰的作用了，而同旅则是给果然翁提供了一个很好的下场机会，理想情况下是双反干掉至少一只，然后红血先制果同旅再拉走一只（在半血果出现后我觉得果然翁带半血果也是个不错的选择）。鼓掌则是果然翁对抗有着非攻击技能PM的手段，这也是大部分PM面对果然翁时双方博弈的关键所在。对付果然翁思路不止一种，常见的几种都是基于变化技能的，其一是攻击性强化，将自己的攻击力强化至能够一击秒杀果然翁时就无须担心双反了，其二是双刀PM，可以无限利用自己的双刀技能和果然翁猜拳，其三是下状态，下个毒下个鬼火啥的可以慢慢磨死果然翁而保留自己的HP。而果然翁同样有方法应对这三种对手的应对。对于强化自然是先读强化鼓掌了，虽然自己动不了对手，但由于踩影的缘故，被鼓掌后对手下一回合仍然只能选择强化而不能换人，那么这就给了果然翁队友良好的上场强化机会，理论上来说队友上场后一回合对手仍然只能强化，所以如果己方PM对对手有重大威胁时，对手是会离场的，由此果然翁给队友创造了一个良好的输出环境和强化机会。对于第二种应对方法还是鼓掌，当对手下一个技能是已知的时就无所谓猜拳了。对于下状态，果然翁有着神秘守护，不过这个技能要防状态其实并不是太好用，因为其效果是使接下来5回合场上的PM不会陷入异常状态，但对已经进入异常的PM无效，而果神速度堪忧，面对盾牌一上来就下状态是防不住的，只能提前用神秘守护打消对手用状态技能的念头然后接鼓掌，或者换一种思路，接下状态后鼓掌开神秘守护然后换队友，其实也是为队友创造好机会。

双打中果然翁：我是谁？谁在打我？为什么没人打我？我应该打谁？我好像秒了谁？

配招：

技能少的好处（重HP一防+）：反击+镜反+鼓掌+同旅（先制果）/神秘守护

Anti：

其实有几种应对已经在前面说到了，但这是猜拳过程，非常不稳，这大概也是踩影被果断ban掉的原因吧。另外，鬼系不会被踩影。反击和镜反作为格斗系和超能系技能，分别有着自己的盲点，因此，游击众是克制果然翁的，UT接鬼系、电反接恶系的操作对于果然翁是无解的，因此在对手有果然翁时，不妨多游击磨磨血，在对手红血时可以适时先读一下用个变化技能躲同旅，在同旅连续使用用概率失败后面对果然翁有时可以逃脱强行兑子的命运，但仍然逃脱不了被送机会的命运，因为我要是果然翁使用者，在先制果同旅后下一回合肯定跟着一个鼓掌，所以在面对强行兑子时还是需要权衡，换掉不一定是坏事。

NO.203 麒麟奇 超能/普通

特性：精神力/早起/食草

职能：强化、接力、许愿、特盾

评估：明麒麟奇奇伶其名（迷之回文）。

和安瓢虫一样，虽然是二代PM但出现率相当低（后面还有个熔岩蜗牛），导致我在神奥宾馆旁边第一次遇到时还以为这是只四代PM。虽然在玫洛艾塔出现前拥有着独一无二的普超属性，作为超能系能免疫鬼系，但存在感就是上不去……当然，普超这个属性还是不错的，只有虫恶两个弱点，规避了超能攻击手常见的鬼斗仙补盲，我觉得给神蛋变成这个属性会相当不错。既然提到神蛋了，这个属性是非常需要种族和技能支持的，普超适合能力特盾，因此稳定回复技能是必须的，如果作为攻击手，那么普超有着共同的钢系盲点会很不舒服（以及鬼恶众）。玫洛艾塔拥有着相当强的特耐却没有稳定的回复，于是一般情况下以攻击手的形式出现，时常带着AV，而麒麟奇则是出生太早，作为无进化型PM种族不够支持，而且分布也不怎么合理。麒麟奇有着穷人级别双刀种族，双攻速度不算太高，双防HP不算太低，于是便因为过于平庸和低存在感打入了冷门……特性上五代获得的食草是一个亮点，加上本身的超能属性使得麒麟奇可以特意针对那些草盾的大咖特别是M妙蛙，嗯，如果特耐再强一点的话。

我对麒麟奇印象只有空探时用来学道具回收，于是在看技能表前我就觉得这家伙肯定会接力（迷之逻辑），果不其然。麒麟奇是唯一一个食草接力，和电飞鼠的电力引擎类似，这种接力可以钻接力条款的空子，而比起点穴接力来显然要稳定不少。考虑到麒麟奇本身速度不算快，高移应该是最适合接的一个能力，理想的话可以顶着草系技能上场后逼退对手高移然后接走+1物攻+2速度，只不过大部分攻击手一段攻击并不能推队。不接高移的话，麒麟奇不会剑舞但会阴谋，和食草有些不怎么搭，不过倒是给了接双刀手的可能性。另外考虑到麒麟奇对草系和超能系不错的逼换能力，也可以考虑带上替身，加一攻加个替身接给M大嘴这种比单纯的加2攻破坏力要大得多。另外麒麟奇也可以考虑自己强化自己打，因为有着阴谋这个爆发式强化技能，加上本身特攻就比物攻高，麒麟奇特攻路线一般要优于物攻，一般来说巨声精冲影球三攻足够应付大部分情况了，反正不会气合弹，反正带了气合弹后这三攻就会被鬼恶三免疫了……或者能量球瞎眼光十万觉火看情况带。如果走物攻线的话往往需要触发食草来寻求力度，而食草机会难得，所以可以带上高移趁机强化起来。麒麟奇物攻面有着地震偷袭可用，考虑到物攻超（思念头槌）的蛋疼命中和威力，三攻可以考虑舍弃超本，不过这样用好像没法从普通系物攻手中脱颖而出，毕竟肯泰罗爆爆头水牛甚至惊角鹿在物攻能力上都要优于麒麟奇。

如果麒麟奇的物攻种族分个几十给特耐，我觉得麒麟奇可能会更热不少。麒麟奇有着许愿可奶，有电磁波剧毒下状态，有欺诈反物攻手，裸接力后读还可以蹭食草的物攻。另外，麒麟奇也是一个少有的能接力的重力手，或许可以Z重力（或者重力加阴谋）后接力给暴力的特攻地面攻击手，比如尼多王，比如目前小黑屋的化身土地云。虽然说麒麟奇这样用一般比不过梦幻，不过……实机能用化身土地云不能用梦幻啊。

双打中……让食草巨沼怪成为现实吧！特性交换！作为普通系加超能系，麒麟奇并不会大众的帮手鼓掌，反倒是可以用特性交换啊围攻啊这类搞队友的技能，而因为自己耐久不太够站不了场，加上超能系好的辅助实在太多，其实很难见到麒麟奇出现在双打中（单打中似乎更少）。

配招：

接力（重HP特防+（高移）/重HP速度+）：高速移动/阴谋+接力棒+巨声+阴影球/替身

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+精神强念/精神冲击+巨声+阴影球/魔法闪耀

特盾（重HP特防+）：许愿+保护+电磁波+巨声/精神强念

Anti：

其实我至今没在OU中见过这货……咳，看起来麒麟奇属于依赖强化的PM，因此备好吹吼挑拨黑雾反强化措施，如果对手队伍没有明显终点，那么麒麟奇可能会选择自己打。鬼恶的勾魂盆栽免疫普超双本，除非麒麟奇带魔法闪耀不然是不可能打动这俩的（带上魔法闪耀三攻打不动钢，个人认为不太合理）。条件放宽一些，大部分恶系特盾挡麒麟奇都没什么压力，加上麒麟奇本身物攻不低而物防端脆皮，只需要欺诈就可以赢得对攻。

NO.205 佛烈托斯 虫/钢

特性：结实/防尘

职能：撒钉、工兵、物攻、救场、物盾、钢盾、游击、中转

评估：最强钉子户无之一。

在我正式接触对战之前我就知道这个圆滚滚的小家伙是干啥的了，因为对战工厂那有一只三钉爆炸的核果……得益于二代新加的钢属性，核果成为了第一只虫钢，而这也是当之无愧的虫系最强属性，硬生生掩盖了大量虫系弱点，而虫系的抵抗和斗抗也配合了钢系，使得这个属性只有一个火系弱点，配合着核果这钢鸟级别的物耐会让人感觉相当硬。不过弱点少意味着抗性也不多，作为虫系没有地斗抗性，作为钢系没有飞岩抗性都比较伤，剩下的抗性特攻向属性偏多，因此可以看到大量特耐M螳螂挡仙超的情况，但和核果的重物轻特是有些矛盾的。核果的物攻还算有一些威胁，只不过有些钢系和虫系都不是强势输出属性，而非本技能没有1.5倍加成，所以基本上感觉没什么输出能力。特攻60不算太低，核果有着电反可堪一用，反正双攻输出都半斤八两，不怎么能打动人。特性的话结实和防尘都有实用价值，前者自带不会消耗的气腰，虽然核果一般情况下并不容易被秒，不过有着结实的存在可以在被隐藏的觉火阴时稳定出一把钉，或者配合反击红牌爆炸可以强行换掉队伍无法处理的物攻强化手，也可以用于实现一级战术；后者防粉防天气，自身虫钢属性完抗大部分草系，在草系没觉火的情况下用防尘核果会非常有效。由于核果本身不怕沙暴，所以防尘的第二效果主要可以用于雪队，核果可以为脆弱的冰属性提供一些抗性和扫钉，不过本身四倍弱火和雪天弱点重叠，也不能提供冰系急需的岩斗抗性，比较尴尬。相对来说结实更适合核果的技能特点，但防尘也可以针对性使用。目前核果在OU的使用率远不及以前，这和核果自身攻击能力缺乏有很大关系，而因为回复能力不够也不容易进受队，比较尴尬。在OU用的话一般是极限了物耐强化自己的长处，不过在UU的话倒是可以考虑极限特耐来保持和花仙的食物链（这里说的是六代），目前七代给UU送了一大堆暴力物，环境还有点混乱。

核果的技能核心是钉子，无论是少有的同时三钉还是钉子加高旋，这就是核果的特色。当然，像前面那样带三钉的核果是根本不现实的，且不说这种核果的反制问题，在除雾效果强化后根本保不住钉，以前UB那种双钉加鬼龙的战术现在根本用不了，毕竟扫钉没了鬼系盲点。因此核果一般还是单钉较多，最多双钉，岩钉优先级最高。由于本身不弱钉不中毒钉，而且物耐足够用于中转，所以核果也是个比较称职的工兵，很多时候会钉子扫钉一把抓。由于核果的攻击威胁不高，因此电反核果在六代后使用率越来越高，自身的钉子配合电反游击可以尽可能减少自己被钻空子的机会同时消耗对手。当然很多时候有电反照样阻止不了对手读钉子上场，因此大众的剧毒也是相当有效的防强化技能。在仙系强势后一度冷门的螺旋球也重新进入核果的考虑范围，虽然核果的速度不是超级慢速，不过打打高速脆皮威力还是够的。其他的攻击技能主要是万能补盲技能地震、一言不合双杀的大爆炸、反击和……电磁炮，核果的虫本没啥突出的技能，没UT没大角，十字剪威力不太够，要用的话虫钢双本也最多带一个，打击面重叠太大（螳螂表示逆属性常态）。大爆炸和快节奏队伍相得益彰，撒完钉开炸偶尔可以打乱对手的扫钉目的，让后排强攻手上场压制对手扫钉手保住钉子，配合坚硬也可以强行换掉对手的脆皮攻击手实现救场。反击也可以作为核果的攻击技能，本身高物耐的情况下反击可以多次使用造成不错的伤害，配合坚硬同样可以实现救场，而红牌也有着类似的效果，顶着UT上核果的话触发红牌可以强行打乱对手的游击节奏给核果一个良好的出钉机会（当然这得看脸），在看到对手队伍有己方难以应付的强化手时也可以保留核果红牌用于反强化。电磁炮是个人喜好，因为总觉得核果没啥好攻击技能，用了也没什么力度，还不如RP炮吓吓人（没电磁波残念）。核果没有稳定回复技能，主要靠痛平分。看起来和核果不高的HP种族很配，但带上后发现基本没啥用的机会，在节奏偏快的情况下，核果上场都是带着任务的，要么补把钉子要么扫钉，痛分剧毒看起来很美但和核果定位有些冲突，在钉子相关任务优先级更大的情况下核果并没有多少格子带痛分，带了后效果也一般，因为核果的炮灰优先度比较大，除非面对钉子受队需要核果提升自身存活能力。

提到痛分，那么自然不能不提1级核果的坚硬痛分，理论上面对100级PM时这种PM拥有无限的血库，不过在1级佛烈托斯的PO BUG改掉后，小核果就比不过朝北鼻了，因为小核果没有钢系，那么不怕毒不怕沙的优点就没了，大家只能退而求其次用朝北鼻。而且比起1级坚硬莽撞而言，1级坚硬痛分的强度还是弱了一点。

因为攻击端有个螳螂的存在，所以岩切核果实用性非常低，因为更快更强的螳螂那边可以高移还可以剑舞还有着高威力先制，哪怕核果这边有着地震岩崩也难以弥补劣势。娱乐向的话，核果是重力加电磁炮的使用者，虽然比起3DZ，核果这样用稍微有点迷……核果也可以用力量戏法，攻防没有壶壶那么极端，成功率还是不错的，也可以配合上岩崩，不过……攻防不极端意味着收效就不太大，而收益不大的话战术太复杂就容易崩，反过来壶壶那边风险大但收益同样大，用的人才多一些。

双打的话，钉子意义不大的同时钉子户也失去了饭碗，核果的低效攻击能力弱点就凸显出来，没有好的辅助技能情况下还是很难出场的（或许可以开个重力）。

配招：

钉子户（重HP物防+）隐蔽石砾/撒菱/毒菱（岩钉队伍至少得一把，队友带了核果可以带第二钉）+高速旋转+剧毒/痛平分/电磁炮/反击/地震/大爆炸+伏特替换/螺旋球

Anti：

核果是众魔反最喜欢面对的撒钉对象，因为基本上反钉没啥风险（五代时光布还是得小心螺旋球的，现在……反正也不会被秒掉，压制出钉才是关键），尤其M勾魂是当之无愧的钉子受克星，除了会被电反压点血外核果基本上没办法搞勾魂。鳍鳍同样是依赖钉子的PM的新头疼对象，核果同样只能靠电反（对吧，电反的重要性体现出来了）来和鳍鳍周旋。龙头地鼠作为有钉有高旋有属性不怕毒不怕钉甚至不怕电反的PM同样是核果的头疼对象，虽然说核果的反击可以阴掉一些鼹鼠，而且鼹鼠也阻止不了核果撒钉。由于核果缺少攻击能力，大量有一定耐久或者抗性的PM都可以面对核果上场强化（龙舞飞龙众尤其是暴飞龙、剑舞螳螂钢兵等），或者给游击PM带节奏。在目前输出更暴力、特攻强势的大背景下，核果在OU的生存环境还是挺艰难的

NO.206 土龙弟弟 普通

特性：天恩/逃跑/胆怯

职能：强化、物盾、撒钉

评估：雌雄比1:1的弟弟哦。

土龙弟弟有着相当多的别称，Z神幼体是最广为称道的一个，然而作为一个完全进化型被称作别人的退化，只能说种族给得太吝啬了。土龙弟弟也是一个典型的外形和名字欺骗，是土龙不是地面，有小翅膀没飞行系，而低种族的普通系日子相当难过（某些特殊存在除外）。土龙弟弟的种族分布可以说毫无亮点，低速加合格的HP后剩下的都水桶，无论攻守都不出色，而和其他低速PM不同，身为天恩手，土龙弟弟是非常需要速度的，尤其在麻痹效果削弱后，麻痹已经不能保证己方先手了，这对基础速度低的土龙弟弟是个重大打击（什么？空间玩HAX？）。天恩是土龙弟弟的唯一亮点，毕竟虽然应该是最弱天恩，但这个特性看的是脸，只要脸好，土龙弟弟……还是有可能推一队OU的。

对应于基拉祈的铁头、飞机草刺猬的空切，土龙弟弟拥有的主HAX技能是头突，光技能上就已经要比上述弱了一筹，因为威力最低的同时打不到鬼，同样需要靠HAX突破钢盾。玩麻痹害怕双封锁的另一环是麻痹，土龙弟弟有着本系泰山压顶可HAX，也可以用蛇形PM（蚯蚓？）专属大蛇瞪眼，比起飞机的电磁波命中满格并且能麻痹除电系柔软外的PM，这方面还是不错的，虽然说要配合HAX的话土龙弟弟必须得拉点速了。另一个蛇形PM专属是盘卷，和土龙弟弟相性非常不错，配合起鸟栖（迷之小翅膀）能大幅提升土龙弟弟的HAX容错率，不像飞刺猬那样切不怕就GG了。三变化加头突的配置很明显打不到鬼，所以也可以舍弃鸟栖或者盘卷换个补盲技能。至于舍弃哪一个其实区别不太大，反正舍弃一个说明相信自己的脸……我个人认为保留盘卷更好一些，没强化的话实在没啥威力，另外鸟栖和盘卷也可以合二为一名为痛平分，只要麻痹触发率有保证，痛平分的恶心度不比前两技能弱。土龙弟弟可以学会地震（我觉得原理肯定和巨金啥的不太一样），也可以用岩崩思念头槌继续HAX，剩下水尾追击之类的带的意义不大。

土龙弟弟的特攻面是标准的早起普通系打击面，各种属性的技能简直不要钱。考虑到土龙弟弟的特攻和物攻差不了多少，而且同样有着冥想强化，只差一个用处不大的命中强化，同样可用大蛇瞪眼控速。比起物攻，特攻不怕头盔弹血，而且有着多样的技能选择，但问题在于缺少普本而且特攻本身偏低，力度是个大问题，而且要双封锁需要用空切，这个技能除了非本威力低外，用过飞机的同学应该都经历过关键Miss的情况……其他的话，十万火急影球这些常规技能都有，也可以学习基拉祈好榜样水波三封锁（混乱被削，GG），或者玩原始力量爆发式强化（误），如果不想冥想占格子也可以用特攻版提升拳充电光（提升拳都百分百了充电光还不改概率），虽然强度一般，但理论用法确实不少。

作为地龙，土龙弟弟自然能撒钉，而且撒钉莽撞反击一看就是首发炮灰打法，不过，土龙弟弟并不擅长干这个，主要缺少先制以及……耐久太高了。

双打的话，土龙弟弟作为唯一一个天恩AOE岩崩（说起来你可能不信，神蛋也能这样用），可以极限低速空间打控制，虽然这个战术看起来有点迷，但本身低种族没辅助的土龙弟弟在双打中能干的事本来就不多。。

配招：

物攻HAX（重HP特防+/重HP特攻+，注意拉速）：头突+鸟栖+盘卷+大蛇瞪眼/泰山压顶（地震痛平分啥的视需要换鸟栖盘卷）

特攻HAX（重HP特攻+，注意拉速）：冥想+鸟栖/泰山压顶/打雷+空气切割+任意

Anti：

对于物攻型HAX众，坚硬头盔表示害怕与否不是问题，尤其是保姆曼波呆壳兽巨蔓藤这种不需要用技能才能回血的PM，根本不存在被HAX死的问题（唔，CT也算HAX）。土龙弟弟的强化属于满速坦克向强化，所以常规性反强化措施基本都能解决对手的控场（百变可以反HAX，吹吼众倒是不稳），另外……比起飞机这类，土龙弟弟基本上不麻痹对手根本没法HAX，所以不会被麻痹的电系根本就不怕土龙弟弟，像雷皇这类有一定基础耐久的更是可以对着站撸。

楼主在赶毕业论文，这几天更新会变得极其不确定（也许能补回来）

NO.207 天蝎 地面/飞行

特性：怪力钳/沙隐/免疫

职能：物盾、地盾、游击、工兵、撒钉、打落、辉石、强化、接力

评估：嗯，以前翻译中有个叫紫天蝎的（龙王蝎退化），老是搞混。

地飞是个好属性，能飞天抗打雷挖洞躲地震（沙漠蜻蜓：？？？），拥有这个属性的无一弱者，哪怕是未进化型。只有水冰的弱点有着大量抗性，尤其电地双免疫，物耐端不怕地岩，而且关键是天蝎家族和威吓土猫物耐端本身就非常不错，在各种冰拳秒不掉的情况下物攻手们总会觉得他们很棘手。小天蝎和大天蝎其实是两个风格，主要来源于特性差异。天蝎王很少有人用来作为工兵，因为除雾和某毒瘤特性不共存，而用剩饭怪力钳扫钉又会感觉用着很不舒服，哪怕天蝎王本身其实是有鸟栖回复的，但和毒疗加鸟栖的回复量根本没法比，给人很大的心理落差。但小天蝎就不一样了，因为梦特不是毒疗，而是中不了毒的免疫，虽然比两个普特还是好一点，至少可以为了除雾放弃梦特了。小天蝎的所有种族都落后于天蝎王，尤其物攻少了20变成了贫民级别，哪怕有剑舞输出也是不太够的，更何况没了每回合八分之一的HP回复，剑舞起来也不那么容易了，因此要用小天蝎而非大天蝎，自然是看中辉石后更高的耐久和除雾。

一般来说，用小天蝎的话除雾和鸟栖必带，以前还可以作为地飞属性在UU的备胎来用，现在天蝎王也掉到UU了，所以小天蝎要和自己老子抢出场率就只能是除雾了。剩下技能的话和天蝎王类似，可以用稳定的地本地震，虽然有盲点；可以用万能打落，现在有Z石M石和各种头盔；可以UT游击，冰火牙石刃针对针对某些四倍，因为小天蝎基础攻击捉急所以如果不是特意针对基本是见不到。因为小天蝎的攻击威胁不大，所以剧毒小天蝎相当多，只是和传说中的替保毒震大天蝎来说，小天蝎不太可能这样用。另外小天蝎也可选择带钉子，不过这样的话小天蝎除了功能性就只有功能性了，太容易送机会，我不太建议这样干，除非队伍里其他人实在没格子。其他的话，小天蝎基础速度不错，挑拨可以一带，也能配合剧毒。反击的阴人效果不错，对于天蝎来说还是挺少见的。

和大号一样，小天蝎也可以作为接力一轴，能接磨爪高移剑舞，只是优缺点同样明显，没有自动回复有着更高基础耐久，一般来说还是不如大天蝎的，毕竟后者可以挡打落小天蝎要躲打落。

双打中天蝎能干的事不多，主要也就放放顺风了，这点天蝎和天蝎王都差不多。

配招：

Wall（重HP物防+）：除雾+鸟栖+地震/打落/UT/挑拨+剧毒/隐蔽石砾

Anti：

作为不怕地的毒系，叉字蝠可以说是大部分天蝎的克星，自带挑拨和除雾可以压制几乎所有出现在市面上的小天蝎（和某些地毒大天蝎）。小天蝎的攻击能力本身就不咋地，所以挡起来基本没有什么压力，除了叉字蝠外，谢米玫瑰等草盾也能比较舒服地挡下来，其他诸如睡觉水君、免疫卡比这种毒瘤就更不用说了（噫，我好像是没见过挑拨天蝎）。最后，作为一个辉石PM，悄悄打落它吧。

NO.208 大钢蛇 钢/地面

特性：结实/坚硬脑袋/强行

职能：撒钉、物盾、强化、炮台、救场、中转、钢盾、地盾、空间打手

评估：印象最深的是空探的野生岩切大钢蛇，太鬼畜了。

作为初代大岩蛇进化，大钢蛇在获得了爸爸级钢属性的同时种族也突破了500，可喜可贺。地钢是个好属性，有着电毒双免疫，而且不怕电冰，奈何有一只鼹鼠死死地卡在OU位置上。大钢蛇有着惨绝人寰级物耐，虽然比不过M呆壳兽，但同样是吃大部分地震不过半的水平，加上钢属性的一大堆抗性，大钢蛇在物耐端是一个相当不错的盾牌，只是地斗两个重要热门弱点扣了不少分，而抗电仙超的加分项意义又主要体现在特耐端，鼹鼠的特耐比大钢蛇好上不少，GG。物耐之外剩余的种族就比较寒碜了，85的物攻相对于这么个庞大体形并不高，而HP只有75的情况下特耐其实是比较脆的，加上速度非常慢，头重脚轻的比较下使得大钢蛇并没给多少人留下打不动的印象，甚至比不上有着速攻压制和有着不错特耐和AV可能的龙头地鼠给人感觉烦人，这的确是挺悲哀的一件事。大钢蛇的三个特性看起来都挺不错，但和初代某PM一样……其实都不算好用。结实和核果一样，属于高抗性高耐久结实（虽然除了托戈德玛尔剩下的都在某方面挺硬的……），虽然可以配合首发撒钉，但大钢蛇没有反击只有龙尾吹吼有时候改变不了太多的局面，而且回复起来比核果要困难得多，这么大一个电免一大早炮灰掉也挺可惜，虽然有用但意义并没达到可以改变影响力的程度；坚硬脑袋自然需要技能支持，你看化肥坐拥岩飞两属性一个反伤技能都没有，而大钢蛇同样也只有舍身撞可用；强行是个好特性，嗯，仍然需要技能支持，有了技能尼多家族无论物攻特攻都好用，但大部分物攻手是不具备的，尤其地面攻击手，地震的稳定既是优点也是缺点，虽然大钢蛇有个钢系，显而易见可以加成铁头，但大部分情况下重磅冲撞威力比加成后铁头还高，如果用铁尾的话……垃圾命中，因此大钢蛇主要能加成的是岩崩咬碎火冰牙，嗯，至少比某只螃蟹要好用一点，不过我觉得还是另一只地钢的破格更适合地面系（以及撒钉手（以及放毒））。

咳，上面贬了一大堆，但大钢蛇的物耐数值是明摆着的，相当靠谱，挡UT什么的更是挠痒痒，如果有回复比如睡觉或者队友许愿那么头盔是个非常合适的道具，如果没有的话自然还是剩饭好，这一个道具栏的价值直接就使得M大钢蛇使用率还不如常规大钢蛇。有着龙头地鼠的成功例子，钉子地钢岩是非常稳的配置，配上强行后差不多可以作为三本系，当然大钢蛇有受加成的火冰牙，这使得大钢蛇的可选克制面比鼹鼠广了不少，而且不用见了某个OU毒瘤就跑（虽然这俩互相伤害造成的伤害差不多，极攻土猫地震打满HP钢蛇上限七成，反过来冰牙打无耐土猫上限8成），由此大钢蛇也可以选择AV四攻，甚至可以极限特耐AV当特盾用，地钢的特殊抗性还是挺不错的，普通的觉火觉地还打不动这种大钢蛇，或者和龙头地鼠一样AV当外挂提升对攻能力，自身Bulky offense，和其他强行命玉不同，大钢蛇地本输出非常重要，在一般点地震的情况下，全力命玉无反伤的效果很难发挥出来，加上大钢蛇低速，血线重要的情况下带命玉很容易自杀。和龙头地鼠比起来大钢蛇要挨更多的打才能出手，并且基础物耐更高可以更多进行中转，所以睡觉的意义大了不少，不过带上睡梦后格子就紧张了很多，所以一般情况下大钢蛇更多是配合队友许愿进行回复。大钢蛇的站场能力不错，所以可以用经典的钉子龙尾顺便蹭饭，自身钢本对仙系的压制使得龙尾的意义要远大于吹吼，当然用龙尾特性记得不能用强行。另外地毒同样是个不错的搭配，大钢蛇用剧毒可以很好地增加坦度，考虑到剩饭的重要性和剧毒保护的不错combo，保护对于大钢蛇也是个非常不错的技能。至于咬碎爆炸舍身撞这类技能，看起来都有一定的意义，但个人感觉意义不是特别大，如果需要的话可以带上。

大钢蛇有诅咒，天克菜刀队。不过对于一般队伍来说，大钢蛇的水系弱点非常突出，加上基础攻击压迫力并不强，所以大部分水盾都是无压力突脸的，除非队友先把敌方特攻水火和暴力特攻手（尤其特攻地）给干掉，大钢蛇其实是很难诅咒起来的。如果遇到少有的没特攻水火的对手，诅咒加睡觉基本上可以耗一队，剩下技能带双本就足够了。另外大钢蛇30速同样可以用岩切弱策的配置，物耐端吃个非本地震蛮力是相当的轻松写意。

双打中的大钢蛇自然是常用于空间打手了，虽然攻击能力不是最顶尖的，但耐揍能力相当不错，命玉强行岩崩和地震AOE力度还凑合，如果队友有地免提供治愈波动的话会变得相当棘手，而且还可以没血了就炸掉，非常简单粗暴。

配招：

先四攻（重HP物攻+/重HP特防+，可AV）：地震+铁头/铁尾/重磅冲撞+岩崩/冰牙/火牙/咬碎选二

三攻（重HP物攻+/重HP特防+/重HP物防+）：钉子/剧毒/岩切换掉一个补盲

双攻（重HP物防+/重HP特防+）：龙尾/保护再换掉一个补盲，可用睡梦或者诅咒睡觉

Anti：

打UU的时候我也算遇到了不少大钢蛇，有M有不M的，但一般情况下印象就是上水盾，喷沸水，然后就没有然后了。大钢蛇的力度不算太高，哪怕有强行，更何况一般情况下是结实更多，所以即便没有抗性挡起来也不算难。如果不想让大钢蛇撒出钉子，那么挑拨比强杀的效果要好得多，不过叉字蝠这种飞行系除非有愤怒门牙（热风），不然是干不过大钢蛇的，这方面勾魂干得不错，无论M的还是不M的，终于不用回想起面对另一只地钢反不了钉的无力了。另外地盾也是能应对大钢蛇的，比如顿甲，虽然地震不一定过半，但反正大钢蛇同样打不动自己，有着属性优势的对攻是占优的，对手撒钉还可以旋掉。其他的话，保护好暴力特攻手吧，尤其草系这种对大钢蛇是有一定优势的，比如谢米可以充当挡杀大钢蛇的大将。

NO.208 大钢蛇（Mega） 钢/地面

特性：沙之力

职能：物盾、钢盾、地盾、撒钉、炮台、强化、抗打落

评估：M大钢蛇的游戏动画相当炫酷，尤其闪光的。

M大钢蛇和某地龙一样是属于Mega不如不M的类型，虽然大钢蛇本来使用率也不咋地且Mega不减能力。Mega提升的能力堆给了物攻和双防，没有浪费点个赞，这使得大钢蛇在M后的物耐重新超过M呆壳兽，夺回了属于钢系的尊严——虽然并无卵用，在物耐基础值已经非常高的情况下提升是非常有限的，而特耐提升30同样比不过普通钢蛇的AV，所以M大钢蛇比起普通大钢蛇的突出优势在于物攻提升的40点，这可以算是一个质的提升。有人可能会提出普通大钢蛇有强行补输出，实际上强行提供的威力提升还是弥补不了40点种族的，拿计算器算了算发现强行加成的岩崩和M大钢蛇裸岩崩威力基本一致，而M大钢蛇地震石刃这类本身不受强行加成的技能威力是怎么都要高于普通大钢蛇的。其实M大钢蛇的特性也是个输出特性，只不过大部分情况下是个白板……

M大钢蛇做受其实比不过普通大钢蛇，原因在上一篇已经提到了，对于大钢蛇这种抗性耐久优秀急缺回复的PM，剩饭的意义非常大，除非你队伍节奏相当快。但如果是快节奏队伍，为啥要把M位给大钢蛇呢……。另外头盔背心都是适合大钢蛇的好道具，M大钢蛇占道具格还锁M位实在是吃力不讨好，而且沙之力做受当白板不如结实偶尔强行救场。所以M大钢蛇要做受只能从特耐更好且不用带AV的方向上去考虑，可以选择极限特耐撒钉，或者追求能力最优化用淘气性格补下物防，另外，M大钢蛇诅咒起来比普通大钢蛇特耐端要靠谱得多，如果对手没有强势的特攻水火（比如只有保姆曼波这种弱鸡沸水），那么M大钢蛇是可以强行诅咒的，可以把自己当做被打掉剩饭的普通大钢蛇，嗯。

个人认为要用M大钢蛇最好是把它当做一个攻来用，哪怕仍然带着龙尾钉子这类技能，也完全可以极限物攻满HP，反正基础物耐已经相当稳了，125的物攻极限后力度可佳，虽然不能带命玉砖头啥的输出肯定到不了随便秒脆皮的程度。而且可以给M大钢蛇配个沙暴手，老班和新兴的庞岩怪都不错，地岩钢完美契合沙力，剩下个格子给钉子龙尾火牙啥的都无所谓，反正一般情况下地岩钢打击面已经很不错了，遇到辉夜啥的火牙照样啃不太动（遇到钢鸟倒是可以玩玩“你敢不敢鸟栖”的游戏）。给M大钢蛇用岩切的话……力度其实是相当捉急的，虽然强行加成部分和40点种族将将扯平，但普通大钢蛇可以带命玉弱策啊……

双打中M大钢蛇作为占Mega位还没啥输出的PM，直接GG。最后吐槽一下大钢蛇的电磁浮游，这家伙用电磁浮游可比那些小萌物电系难多了，不加个电系能忍？

配招：

坦克四攻（重HP物攻+）：重磅冲撞+地震+石刃+火牙/龙尾/隐蔽石砾

Anti：

对上M大钢蛇，最好屏除老印象，先默认对手是一个125物攻的地钢攻击手再说。不过要挡的话其实和上一篇普通大钢蛇一样，地岩钢本身打击面就不错，重点是防双本，因此各电鬼、天蝎是不错的中转，如果自己水盾物耐不错的话也还是可以对着上水盾（水君这种毫无压力）。

NO.210 布鲁皇 妖精

特性：威吓/飞毛腿/胆怯

职能：物盾、仙盾、破盾、中转、炮台、强化、队医

评估：名字和外形不怎么搭（嗯……单身汪……）

在仙系还寥寥无几的六代时，布鲁皇作为一只仙系获得了……嗯……还不错的关注…吧，至少我挺喜欢用的。纯仙系是一个物耐属性，这个在之前提到过，虫恶斗龙的抗性都是物攻居多，而布鲁皇就是在一大堆物耐捉急的妖精萌物中的一朵奇葩，因此虽然仍然是冷门，但在UU中仍然获得了不错的出场率（主要是我自己用得比较多，还有几次出现在别人的UU纯受队中，细胞蔓藤美梦啥的）。单看种族的话，布鲁其实是空有物攻没有耐久和速度的悲剧型PM，物耐凑合特耐一般速度捉急，但当这个种族加上仙属性和威吓后就变得……好了许多，物耐直接提了一级就可以作为不错的物盾了，而物攻配合仙的打击面也就成了不错反制能力的体现，虽然特耐问题没有得到解决，不过当盾是足够了。除了威吓外的两个特性都是提速向，只不过在布鲁只有45速的情况下，提一级速一般是不够的，这直接使得胆怯PASS掉；而飞毛腿则是可以陷入异常提两级速，看起来可以顶状态，只是飞毛腿不是根性不敢吃烧伤（以前布鲁是普通系还可以飞毛腿火珠空元气），而且布鲁本身没有剑舞爆发强化物攻，这样用无论速度还是输出都不太够，加上BUG级特性威吓竞争，基本上布鲁都是当低速物盾来用的。

布鲁当盾的最大问题是缺回复，所以非常依赖剩饭，这样布鲁就出现了两种分支，一种是极限物耐纯盾靠队友奶，另一种是大把物攻满HP强化对攻能力。于是我们先从布鲁的攻击面谈起。作为一个物攻型仙系，布鲁在和GF交易后如愿得到了嬉戏，好评如潮。作为曾经的普通系，布鲁的攻击技能相当丰富，基本上常见的拳类技能和牙类技能都有，其中地震和近战（蛮力、过肩摔）火拳能够有效帮助布鲁打击妖精最大敌人钢系，一般来说地震最为常用，再搭配个冰拳的话三攻打击面已经差不多了，如果四攻冰火地仙就能实现全打击面，不过除非AV，四攻布鲁还是不常见的。布鲁虽然面相凶恶，却能摇得一手好铃铛，其实是个队医，考虑到布鲁自身缺回复且单攻仙可以应付相当多的情况（比如仙布仙花鳍鳍等典型单攻仙），因此布鲁可以用睡梦嬉戏铃铛的用法，值得一提的是，梦话到铃铛是可以把自己摇醒的，所以这种配置是非常有趣的一种，包括X神等大量PM都可以尝试这个套路。此外布鲁常用的干扰技能是电磁波和吼叫，因为布鲁容易招引钢系，所以剧毒并不是太好的选择。电磁波的话可以配合愤怒门牙挑拨，这是个非常不错的破盾组合，在前面也提得比较多了，布鲁的不错物耐和逼换能力用用这个组合也是不错的。吼叫主要是用于怼某些自己打不太动的强化，比如冥想细胞、水君等，以及防止被某些家伙钻空子比如剑舞鲁卡。然后……我要说替身气合拳会不会被打……

如果想用到两个加速特性的话，可以考虑用健美强化，顶一发UT打落啥的胆怯加个速然后逼换健美是最理想的情况，虽然这意味着要拉速度耐久就下去了，不过布鲁的技能打击面不错，这样用用偶尔倒也有奇效。用健美的话倒也不一定要速攻，极限特耐健美也是一种可能，虽然极限特耐后特耐也并不怎么稳。

双打的话，有威吓就不愁没饭吃，在辅助技能面一般的情况下，布鲁可以利用不错的物攻钻进空间队中当炮台，虽然……缺了点力度。

配招：

四攻（重HP物攻+）：嬉戏+地震+冰冻拳/石刃+火焰拳/咬碎/近战

其他（重HP物攻+/重HP物防+）：（睡觉+梦话+治愈铃铛）、（电磁波+挑拨+愤怒门牙）、单独的电磁波、铃铛等技能优先替代后面两个补盲技能。

Anti：

布鲁的120物攻看起来很高，但实际用起来会感觉没有属性克制时根本打不动人……由于火冰拳力度较低，所以仙地双攻的布鲁比例最大，而对于仙地电磁波这种配置的布鲁，各种毒盾是没什么压力的，比如盾菇瓦斯，或者螳螂核果等虫钢也可以对着没火拳的布鲁上，前提是得探明配招。布鲁缺回复是个大弱点，而正好布鲁有着恶系抗性，很多萌新哪怕队伍节奏偏慢的情况下（虽然带布鲁的话队伍节奏很难快到哪去）也拿布鲁挡打落，而布鲁失去剩饭后没睡觉的话其实离炮灰就不远了。如果对手比较谨慎的话，多磨磨血压低血量总是不会错的，在布鲁特耐一般的情况下还是比较好突破的（除非全受队分散火力）。

NO.210 千针鱼 水/毒

特性：毒刺/悠游自如/威吓

职能：撒钉、物盾、水盾、毒盾、中转、反强化、强化、炮台

评估：因为某个NPC的缘故成功刷了一波脸。

千针鱼虽然个头小种族不高，但仍然没获得后续进化，感觉千针鱼的设计作为御三家初段都没啥违和感。不过比起麒麟奇土龙弟弟这类同样无进化的PM，千针鱼在对战中的存在感要高上不少，这和属性水毒以及一大堆优秀而独特的技能特性有很大关系。种族分配已经做到比较省了，物理端较为突出，特耐捉急，速度达到了中速水准（鳍鳍），在盾牌中偏高，在UU的话基本上除非碰到梦幻这类水桶腰，一般是能够在盾前保持先手的（甚至可以拉大把速度）。特性有轻快速攻和威吓当盾两种选择，毒刺还是竞争不过真正优秀的特性。

在一大堆水系轻快中，千针鱼是一个神奇的存在，这使得千针鱼获得了不算低的关注度。千针鱼是唯一一个水毒轻快，在面对刺龙王难以突破的水仙时能够给出不错的辅助（鸭神也可以做到）；千针鱼是轻快中唯一一个拥有大爆炸的，不仅有大爆炸还有剑舞强化，因此在遇到难以突破的水盾时也不会造成卡场，剑舞大爆炸的破盾能力非常强，也方便退场给后排打手再来一波的机会，充分利用有限的雨天回合。在OU用的话，千针鱼会遇到一个基本无法突破的冷无缺，那就是草钢。大众的蛮力因为千针鱼格子太小并不能习得，而炸也炸不动，因此OU的千针鱼出现了斗Z报复（60威力的格斗技能，这几个报仇报复复仇什么的真难分清）的神奇用法，雨天下斗Z加攀瀑是能收掉极限物耐的草钢的。因为基础速度较快的缘故（雨天后超高速），所以千针鱼的水喷携带率不怎么高，如果千针鱼的任务只有水毒输出的话那么给千针鱼双水本也是可以的。

因为威吓的存在，所以千针鱼也可以摇身一变成为一个水毒物盾，本身不差的物耐在威吓后变得非常靠谱。千针鱼因为有千针的缘故能撒地毒两钉，当然一般也只会带一钉，而痛平分配合不差的速度和较低的HP则可以给千针鱼不错的续航能力，加上挑拨和剧毒电磁波这些技能以及自身毒属性不怕剧毒的存在，千针鱼对于输出有限的盾牌有着非常大的压制力，尤其花仙这类仙盾和水布水君等水盾和草钢（大快人心）等草盾，哪怕自己打不动对手，可以多次撒的地毒两钉会给对方相当大的压力。另外，作为首发的千针鱼可以选择suicide lead的用法，无论同旅还是大爆炸都是不错的退场技能，只是千针鱼不会岩钉使得破气腰一波流的打法不太舒服，因为这两钉都对飞浮没啥效果。作为水系虽然特攻不咋样，但沸水效果还是挺诱人的，如果不指望千针鱼打输出的话，带个沸水搏烧伤也还不错，毕竟攀瀑打不动还老是被扎。

双打的话，无论轻快还是威吓都是蹭队好特性，威吓千针鱼可以冰风电磁波控速、挑拨同旅等，轻快则可以炸个痛快，可以选择毒Z协助雨队强杀一些草系或者确保秒卡璞（哞哞和鳍鳍）。

配招：

雨天sweeper（重速度物攻+）：剑舞+攀瀑+毒突+大爆炸/报复（Z）/水流喷射 （或者也可以不剑舞）

花式撒钉（重HP物防+，适当拉速）：毒菱/撒菱+挑拨+痛平分+沸水/毒突

Suicide Lead（重物攻速度+）：毒菱/撒菱+挑拨+同旅/大爆炸+沸水/攀瀑

Anti：

虽然是小个子，千针鱼还是能玩出挺多花样的。一般来说判断千针鱼的类型从看队阶段就能明白，和牛蛙大嘴鸥在一起的话那肯定是轻快强攻的，其他情况下一般是当盾撒钉的，而在千针鱼上场时则可以根据有没有威吓提示进一步进行判断。对于雨天轻快强攻的千针鱼，最大的敌人不是草钢也不是超坏星，而是水毒的胖嘟嘟，蓄水水鬼实在是让千针鱼怎么打都打不动，不过目前胖嘟嘟并不容易出现在OU队中，所以还是推荐草钢比较好，毕竟斗Z报复这还算是小众用法……另外水地水免也可以一战，只是对抗雨天队的话水免是宝贝，最好在扛一次攻击后换一换钢盾鬼系啥的试探一下爆炸。对抗物耐撒钉的千针鱼的话，最无脑的自然是上M勾魂站桩，要么就以被撒一把钉子为代价上强攻手带节奏，而如果队里有毒系的话就不怎么怕千针鱼撒毒菱了，可以选择放养。如果是地钉，尽量用电系和UT地面系带动节奏压制住千针鱼，或者钻空子上强化一波。

NO.211 巨钳螳螂 虫/钢

特性：虫族警报/技术员/轻金属

职能：物盾、特盾、钢盾、工兵、游击、强化、接力、救场、打落

评估：红色有角三倍速！

螳螂嘛，长得又帅对战又强，标准男神模板，人气是相当不错。虫钢的神级抗性，高威力本系UT，技师本系先制，使得哪怕虫钢本身并不是太适合进攻，螳螂也能出类拔萃。不过在七代蝶蝶的出现给了依赖先制的低速高攻PM相当大的打击，剑舞或砖头螳螂出现率大幅走低，而耐久不如Mega后的普通螳螂也就顺理成章地掉去了UU，然后在妹妹天蝎水马等一堆老朋友的陪同下顺理成章地登上了UU使用率榜首，简直无话可说。螳螂从初代开始就是高富帅，500的种族问鼎整个虫族，而且二代还获得了进化。虽然进化并没有进一步提升种族（仅此一家），但虫飞进化成虫钢怎么说都值个100种族。相比于飞天螳螂，巨钳螳螂速度要低了一大截，而物攻和物防有所提升，考虑到巨钳螳螂的技师子弹拳，这个交易是相当划算的，使得螳螂由四倍钉变成不怕钉的游击手，并且有着属性抗性和基础耐久保证，子弹拳也能给高速脆皮相当大的威胁，热门也就理所当然了。70 100 80的耐久三角其实只能说是不上不下，但螳螂一般会拉大量HP会使得自己看起来比较肉，和M螳螂那种还是差了一个级别的，因此虫钢抗性虽好，在没击杀把握时（比如带追击）最好不要瞎顶哥哥龙星啥的给自己磨血。特性的话没啥好说的，万众瞩目的梦特公布出来是个轻金属，惊掉了一大堆人的下巴，不过反正对于螳螂来说没有几个特性能比技师更实用了，适应力大力士啥的yy下就好。

和M螳螂相比，普通螳螂的优势是道具位，加上物攻种族差距不算大，命玉/CB能让普通螳螂的输出更优于M螳螂，加上M螳螂大多是耐久工兵向，很多时候我们会感觉普通螳螂比M螳螂要暴力得多……实际上螳螂的虫钢双本盲点非常多，有着钢系火系的共同盲点还有一大堆复合属性盲点，加上螳螂速度偏低，大部分时候都是在跑路，要么UT要么子弹拳没砸中人，所以CB比命玉其实更好用一些，游击的螳螂对灵活性要求不怎么高，而且CB加成更高的情况下使得螳螂子弹拳的斩杀线大幅提升（比如前面躺枪的胡地耿鬼的物耐水平），子弹拳清场的条件也相对低一些。CB螳螂一般是虫钢恶斗四攻，恶系技能主要有两种半选择，一种是泛用性极强的打落，在对方有头盔钢鸟这类螳螂出手就是亏的存在时可以选择打落来找点事干，在对付各种无恶抗性的PM时也能提供不错的输出，缺点自然是在道具被打落后有时候很难2HKO掉某些PM。另一种是追击，这在钢系还抗鬼恶的年代是螳螂的一个核心技能（当然那时候打落还没被加强），基本上对着耿鬼啊胡地（怎么又是你们？）这类PM上场后就可以无脑追，在六代末水都兄妹使用率达到巅峰的时候追击M巨金诞生的同时也带动了追击螳螂的回暖，现在的话追击的意义仍然存在，压血线仍然好用，只是螳螂的猎物大多都落魄了，猎枪也就蒙上了灰。剩下半个是七代新技能狂挥舞打，这个60威力无特效（AOE？）的技能简直就是钦定螳螂来用的，在打落还不能用的七代早期实机环境中也借助螳螂刷了一波存在感。这个技能卡在技师线上，论爆发不如打落，论功能性两个都不如，只有一个优点那就是稳定，所以其实并不适合给CB游击螳螂用，剑舞的螳螂可能更喜欢这个技能。斗则是蛮力，也是螳螂真正能够用来补盲的一个技能，打击对象自然是钢，也是火钢磁铁这类不敢无脑对螳螂上的主要原因。一般来说CB四攻螳螂四个格子给这几个技能已经相当紧凑了，加上螳螂其他的技能和这几个技能相比竞争能力实在相当拙计，主要也就利用技师的燕反虫咬电光合金爪偶尔会见到，但是的确是相当冷门。

除了游击，螳螂的另一个标准印象自然是剑舞子弹拳啪啪啪了。同样区别于M螳螂，普通螳螂剑舞相当一部分是命玉的……攻击技能选择余地不多，子弹拳必带的情况下只剩下两个格子，UT这个位置……可以换虫咬或者直接舍弃虫本，但我也见过不少剑舞UT一起带的，这是想兼顾UT压血和剑舞清场的功能，不过一般来说剑舞到了清场水平点虫本的机会也不算多，所以剑舞UT这个看起来匪夷所思的组合倒也是有实在意义的。打落狂挥舞打和蛮力权衡起来会比较麻烦，恶属性相对来说打击面会好一些，毕竟虫斗共同盲点飞，只是螳螂并不弱飞，反倒是火钢磁铁这类会死人，所以蛮力相对来说清场起来更舒服（不过鉴于不拉速的火钢现在相当罕见，碰到对着上的火钢螳螂一般还是得细软跑），而且可以带上斗Z尝试突一波钢鸟和一些低速火系啥的，我个人还是更喜欢蛮力一些。另外也可以带上鸟栖拉不少HP盾向剑舞，不过这种用法更多是放在UU作为OU M螳螂的替代品，真要这样用其实M螳螂更划算一些。

在白金获得子弹拳前，螳螂的工作其实主要是接力。高移剑舞铁壁三爆发都会的情况下配合起抗性效率还是不错的，作为长接一员是不错的，能提供大把抗性作为联防，不过在子弹拳获得后基本没人这样干了，或许剑舞型螳螂可以外挂一个接力棒？

螳螂做工兵比起M螳螂的优势在于剩饭，只不过在螳螂本身有鸟栖的情况下饭的意义要小上不少，而且耐久数值上的确差了一大截，一般队伍M位不紧张的情况下还是会用M螳螂来扫钉，虽说普通螳螂拉特耐带饭除雾也不差，但还是M螳螂耗场太强。

双打螳螂能干的事相对比单打少一些，但抗性和攻击能力是结结实实的，在WCS环境火系较少的情况下（疯狗表示我一只就够了），抗性良好的螳螂有机会成为大BOSS，技师佯攻在破保护的同时输出也还不错，加上双打蝶蝶基本不觉火的情况下，螳螂对上很多攻击手不会太怂，但超场这个BUFF无论在哪都会让螳螂相当难受，加上大量威吓的存在和花式拉耐久的攻击手用法，螳螂在双打中会打得比较难受。

配招：

UT代言人（重HP物攻+/重速度物攻+）：急速折返+子弹拳+打落/追击+蛮力

子弹拳代言人（重物攻速度+/重HP物攻+）：剑舞+子弹拳+虫咬/急速折返+蛮力/打落/狂挥舞打/鸟栖

清道夫（重HP特防+）：除雾+鸟栖+急速折返/打落+子弹拳

Anti：

螳螂和其他冷无缺攻击手的一个重大区别就是，理论上螳螂太好挡了……虫钢双本加上补盲其实都难突破火系，加上环境火系基本上都比螳螂要快，读中子弹拳挡下螳螂基本对手节奏就GG了，然而，前提是“挡下子弹拳”，那么螳螂能游刃有余的关键就在于UT了，而一旦队里再配合一个高速UT或者电反（比如鸣鸣），节奏就会非常容易起飞。所以挡螳螂其实是挡“借助子弹拳威慑的UT”，考虑到UT只有鬼蝉一个盲点，那么从UT方入手打断节奏最有效的方法是头盔和火躯静电，比如常见的头盔钢鸟保姆曼波，火躯火蛾火鸟，静电电鸟。当然如果场上没钉的话，完挡螳螂的PM也可以随意上，比如电鸟微波炉都是一般能单挑双反成员的存在，如果只挡螳螂的话，那么选择是非常多的，大部分火系毒系水系钢系物盾都可以扛一波螳螂，配合一下钉子限制住螳螂的游击。当然，要彻底封死螳螂的威胁，队里最好保护一下速度比螳螂要快且不太脆皮的有火系技能的攻击手。

发图大法都被秒删，M螳螂看来是个敏感话题

NO.213 壶壶 虫/岩石

NO.214 赫拉克罗斯 虫/格斗

特性：虫之预感/毅力/自信过剩

职能：强化、炮台、中转、打落、救场

评估：吸食汁液种子变硬搅基. Avi

时泪之一，仙属性的加入给虫斗的赫拉克罗斯相当大的打击，六代的一系列变化使得普通赫拉直接变成了冷门，和凯罗斯的体位也因为Mega的缘故调换了过来，还成为家门鸟受害协会的首席议员。而七代这个情况并没有得到太多好转，因为仙属性更强了，而且还多了两个二级神级别的虫斗。虫斗本身就有着飞行、鬼、毒三个攻击面盲点，但四攻赫拉至少还能用石刃、打落、地震进行补盲，而仙属性加入成为第四个盲点时，四个格子就怎么都不够用了。而比起美丽和蚊子，赫拉缺少毒突，导致赫拉缺少应对仙的手段，尤其对新一代毒瘤鳍鳍没啥办法（什么？给普通赫拉带种子机枪？好像是可以考虑）。赫拉的种族分布看起来非常舒服，唯一值得吐槽的也只有85的中庸速度，然后到六代赫拉获得mega速度还减了10点大家就没话说了。85的速度非常适合围巾，不过赫拉套专却不能游击，因为上轻下重的缘故学不会UT（？），所以赫拉的围巾主要是和特性配合实现清场或者救场。特性首先先排除虫警，虽然忍耐速度果起死回生虫警大角的描述似乎很值得期待，以及赫拉带气头的迷之加成，但这类用法很显然已经落后于时代了，且不说怕先制没先制被天气收，赫拉85的基础速度一段速度后也会被各种高速围巾吊打，还有满天的头盔和草钢地龙。根性和自信各有所长，前者不怕烧伤以及可以带空元气变相提升强度和打击面，后者和围巾天作之合有不错的清场能力，看赫拉在队伍中的定位再进行选择。

就个人而言，围巾四攻自信是最喜欢的一种用法，因为相对来说用起来比较粗暴简单。赫拉的双本分别对应着近战和百万角击，都是大威力本系不方便舍弃，除非你以百万搅基辣鸡命中为由不带虫本。石刃/岩石爆破、地震、打落分别对应于飞行、毒、鬼的三个盲点，一般来说地岩万能打击面的出镜率会比较高（并且前面有提到目前OU热门鬼系大量弱地），但并不是绝对，比如我就钟情打落，尤其是队里的地震已经比较多的情况下（或者有地鼠）。至于种子机枪追击等对于普通赫拉比较冷门的技能有一定携带价值，主要是用于针对。另外围巾不一定是自信，如果队伍缺少中转甚至可以拿赫拉顶鬼火，尤其在赫拉本身抗恶的情况下可以拿赫拉去挡M勾魂，根性烧伤后满攻大角即可2HKO突破极限物耐M勾魂（前提得命中），不过在没蹭到状态的情况下综合输出会比较弱鸡。

如果不带围巾的话，赫拉的速度会稍微有些尴尬，而配合虫网啥的话，赫拉和M赫拉差的攻击力也不是一点半点……所以离开围巾后的赫拉往往会选择七代加强的火珠根性来补输出，这样可以选择剑舞+普斗恶打击面，如果场上顺利铺上虫网的话拆受能力也不会比M赫拉差多少。虽然和民工画风不在一个领域，但我还是想吐槽作为一个根性格斗系居然不会吸收拳，这使得赫拉走健美或AV路线会不怎么舒服，而且火珠烧掉的血量是实打实的。另外由于赫拉围巾下很容易遇到对手草钢不换走然后自己石刃读闪电鸟失败这类蛋疼的情况，所以如果不用围巾的话其实可以试试替身气合拳，虽然没有铁拳，不过减少先读压力上还是好评的，尤其围巾赫拉形象深入人心的情况下第一个替身一般都能造成功。

双打中的赫拉干的主要是捡人头……咳，触发自信推队的勾当，主要思路包括且不限于鸣鸣自然之怒/叉子愤怒门牙压血给赫拉捡人头、智挥猩给赫拉二连收人头等。不过讲道理这种其实挺难用，为啥不用蚊子呢。

配招：

四攻围巾（重物攻速度+）：近战+百万大角+地震+石刃/岩石爆破（打落/种子机枪看情况塞）

剑舞根性（重物攻速度+）：剑舞+近战+空元气+打落

Anti：

召唤物盾仙系！（布鲁皇：好像有人在说我帅）。不过虽然前面一直在提赫拉对妖精的无力，但其实赫拉也没有冰拳……所以实际用起来可能会觉得土猫比鳍鳍还要烦人。四代时赫拉还是个OU常客，当时它的天敌之一是瓦斯，而到之后有打落了其实也没有太根本的影响，瓦斯天蝎土猫等构成了非仙的赫拉防线，而皮可西花仙布鲁仙布等纯妖精要挡赫拉更是轻松，之所以强调纯妖精是因为妖精中还有玛机雅娜鸣鸣这类弱地的和草仙这种本来就不怕虫的。由于赫拉围巾锁招是常态，所以可以利用先读灵活中转赫拉攻击，然后利用赫拉卡场回合搞事情。至于不带围巾的赫拉，除非真用忍耐速度果，不然应该很难对一般的队伍造成太大威胁，85终究不是个很快的速度。

NO.211 巨钳螳螂（Mega） 虫/钢

特性：技术员

职能：钢盾、物盾、特盾、工兵、游击、强化、接力、救场、打落、抗打落、Mega

NO.214 赫拉克罗斯（Mega） 虫/格斗

特性：连续攻击

职能：打落、抗打落、物盾、炮台、破盾、强化、Mega

评估：更粗更大更硬更强.jpg

NO.217 圈圈熊 普通

特性：毅力/飞毛腿/紧张感

职能：强化、炮台、破盾、抗打落、空间打手

评估：长残的熊1.0，反派役3.0

在穿着熊出现前，基本上所有的小萌熊长大后都成了兄贵（什么？直冲熊？），真令人扼腕叹息。可以发现圈圈熊和冻原熊物攻都是130，而穿着熊则少了5点变成了125，这告诫着我们为了一点点能力的提升很可能会失去很重要的东西。在幼年时期还沉迷捡垃圾和采蜜的小熊宝宝，进化后就变成了只会到处砍人的暴力大叔了。不得不说圈圈熊的能力和外表还是挺符合的，你看刺甲贝这么结实的外貌都能被冲浪冲死。种族突破500的情况下有着早期非常不错的130物攻，而速度不算高的情况下90 75 75的三围还算不错，在普通系的加成下很少有技能能直接秒掉圈圈熊，意味着圈圈熊一般会至少有一回合出手机会。55速偏慢，不过在两段速度后还是轻松过150的，还算够用。特攻的75只能有些遗憾了，虽然看起来可以打双刀，但圈圈熊把技能点都加在肌肉上了，作为普通系特攻火电冰一个不会，威力过的去的特攻技能主要是RP弹，于是更没兴趣了。三个特性的意思已经很明显了，除去打酱油的紧张感，剩下的毅力和飞毛腿都需要圈圈熊进入异常状态触发，加上圈圈熊的普通系，于是圈圈熊就和空元气（官译硬撑）完全绑定在了一起。圈圈熊速度不是很快，飞毛腿的一段速度帮助有限（之前布鲁篇关于飞毛腿的描述有误，感谢@Emonsn 的指正），相比之下根性普本空元气的输出则非常强势。虽然这两特性都是相当于一段能力，但由于加速特性的存在，接速度比接物攻成功率是要高得多的，并且即便速度接力未成，圈圈熊也仍然保持着不错的破盾能力，55极速差不多等于97无速，基本上能快过大部分盾牌，在此基础上，若将圈圈熊定位成强攻手那么自然根性更为合适，除非给圈圈熊安排一个清场工作或者队伍速度线偏低可以考虑用飞毛腿。

因为两个主要特性的存在，圈圈熊基本上都是自残型用法，好在烧伤削弱后带个火珠也就相当于每回合被冰雹砸一下而已。攻击技能上空元气必带，近战和地震作为普通系攻击手的好基友自然也是经常需要的，或者普斗恶（咬碎）也是经典配置，只是在OU用的话前者更合适一些，毕竟玛机雅娜、两火鬼都弱地震，而且咬碎基础威力弱了一大截。其他的话，圈圈熊作为直立四肢PM，会的技能还是挺多的，其余技能中三拳、垃圾射击和嬉戏也有一定价值。三拳自然优先考虑火冰拳，前者主要针对的是一些不弱斗的钢系比如两只钢飞和玛机雅娜，后者自然是干土猫土猫和土猫了，不过其实圈圈熊的力度是足够突破土猫的，根性空元气被威吓一次后仍然高概率2HKO极限物耐土猫，所以冰拳意义并没有其他格斗系那么大。垃圾射击基于其高威力可以更稳地干卡璞，不过命中垃圾且和普通系盲点重合；嬉戏只有一个针对对象那就是M勾魂，鉴于圈圈熊会这个技能的情况比较冷门，而从属性上考虑M勾魂的确可以挡圈圈熊，所以圈圈熊诱杀M勾魂的成功率还不错，如果队伍对M勾魂苦手可以给圈圈熊带着，另外也可以让圈圈熊在面对格斗时没那么怂（心理作用？根性空元气威力是高于2倍嬉戏的……）。

一般来说根性接速度的圈圈熊比较常见，安全上场后就可以开无双。一般来说带火珠或毒珠的PM带保护的比较多，比如不带保护的天蝎总是在上场第一回合被打落掉毒珠。不过圈圈熊的格子相当紧张，而且输出回合有限，倒也不是一定要带保护。不过不带保护的情况下第一回合就揍人其实不见得赚，那么等火珠兼任钻空子破盾的剑舞就非常受欢迎了，在接两段速度自带一段剑舞后，基本上圈圈熊就无敌输出了，只用担心自己什么时候自残死了，剑舞也是飞毛腿用法的必备技能，毕竟没有根性的攻击加成力度稍微有些不够。替身也是一个不错的选择，虽然看起来圈圈熊不需要挡状态而且血线重要，但在面对草钢这种类型的盾时，没有烧伤时近战揍不死被下种子，然后开种保的话那么圈圈熊就出师未捷身先死了。另外替身在面对对方的强攻手时也有非常大的作用，在接到速度后替身可以使得对手的输出上限为25%，使自己以最小的损失渡过危险的第一回合。哈欠可以给对手下一个换人还是炮灰的难题，同样对于第一回合有一定的作用，或者在圈圈熊即将倒下而带不走对手最后一只前用哈欠可以给后面队友一个好的出手回合。至于接速度火珠腹鼓……大概是嫌自己死的不够快把。

在单打环境中圈圈熊想慢下来钻空子也不难，毕竟环境整体速度快，55速不算太跟得上节奏。空间和接速度其实差不多，反正圈圈熊基本得挨次打，而且空间下圈圈熊可以省下速度努力给耐久让自己更抗打一些，不过作为攻击手的圈圈熊，普通系既是优点也是缺点，因为完全提供不了抗性。空间圈圈熊的格斗技能可以用重臂锤，变相提速且没有近战的副作用相当不错，其他的话和其他圈圈熊没什么大区别。

双打中的圈圈熊自然跟着空间混了，快节奏下异常的副作用也能尽可能弱化。只是圈圈熊的主攻技能空元气是单体输出，而且惧怕威吓，速度在空间盛行的双打环境中有些偏快，在选择空间打手时圈圈熊往往会被遗忘。

配招：

先四攻（重物攻速度+/重速度物攻+）：硬撑+近战+地震+咬碎/火焰拳/嬉戏

三攻（重物攻速度+/重HP物攻+（空间））：剑舞/替身/哈欠换最后一攻

Anti：

和前面提到的许多二代PM一样，圈圈熊也是一只相当依赖队友的PM，因此对付圈圈熊的思路和M赫拉差不多，优先切断其队友给圈圈熊提供的接力或者空间支持。由于根性火珠空元气基础伤害之高，在没有普抗性的情况下不要太相信自己物盾的耐久，如果圈圈熊没带嬉戏的话那么M勾魂等不弱地恶的鬼系挡下来还是比较轻松的。另外圈圈熊自带会扣血的烧伤，所以保护也是一个很有效的应对措施，耗着耗着圈圈熊就GG了，或者进入己方先制/头盔收割线。如果队伍有袋鼠民工等音速拳使用者，那么圈圈熊的威胁就几乎为0了，最多付出一个不重要的炮灰，因为圈圈熊一般是上场战到死的，所以基本不用担心自己音速拳打空。

NO.219 熔岩蜗牛 火/岩石

特性：熔岩铠甲/火焰之躯/碎裂铠甲

职能：强化、火盾、岩盾、物盾、撒钉、炮台

评估：似乎是……孵蛋一代目？

由于蜗牛作为芳缘火山带常见PM（兼任亚莎和熔岩队火系劳模），且在城都地区没啥存在感，在学会翻全国图鉴前我一直以为是三代的新PM。火岩是迄今为止的独门属性，但抗性实在是太那啥了。四倍弱热门属性水地且怕岩钉，但同时也拥有着包括四倍火抗的七个抗性，其中不乏妖精、飞行这些热门攻击属性。然而在火钢泛滥，地震大众的情况下，熔岩蜗牛拥有着火钢的所有弱点却没学会所有的抗性，基本完全躺枪。蜗牛是一只低速低种族PM，在有着破壳为基础的前提下其实还勉强能够接受，还不错的双防被低HP拖累一大截（七代还加了10点才到的60），特攻90在破壳后力度还不错，至于物攻则有些低，不拉努力的情况下翻倍也相当拙计，但很多时候又需要用一下。30速哪怕有着破壳也是很慢的，翻倍后都过不了110极速，对于熔岩蜗牛这种多弱点PM不是个好事情。好在特性能够稍微弥补一下，碎裂铠甲的存在类似破壳菊石兽，4段速度后就没几个人会说慢了，不过4段速度也就相当于3倍能力值而已，所以妄想极限特攻满特攻用法还是算了，不拉速度的话4段速度还是超级慢。至于两个普特则都是孵蛋特性，熔岩铠甲这么一个霸气的名字，效果却只有个不会冰冻，相当蛋疼。火躯可以配合盾向蜗牛，主流的破壳蜗牛基本都选择了碎裂铠甲补速度。

作为一只特攻岩，蜗牛很自然地和菊石兽有着同样的尴尬，那就是没技能可用，意味着破壳加碎裂铠甲BUFF的一只熔岩蜗牛甚至会被一只刚上来的暴鲤龙干掉，简直无话可说。破壳简单暴力，配合三攻食用更佳，对于熔岩蜗牛而言，火本肯定是要占一个格子的，至于是大字爆还是火放看使用者风格；大地之力和火系打击面配合得相当不错也基本得带上，剩下一个格子就有着比较多的用法了。岩本特攻只有个觉醒力威力的原始力量，相比之下拉些物攻用石刃可能会更好一些，而拉物攻的话破壳大爆炸也可以一用，虽然很难炸死什么PM。觉草/觉冰是常见的觉醒考虑，考虑到水地两个令人头大的弱点，觉草出镜率更高一些，而且在七代这个格子可以用上Z阳光烈焰，虽然带上Z石后破壳回合会不那么安全，而且Z阳光烈焰如果没放好会很亏，对操作的考验比较大。

熔岩蜗牛在六代被人们想起似乎并不是因为破壳，而是在被问及“怎么挡家门鸟”时想到。火岩完克火飞，而熔岩蜗牛作为一个盾牌技能上是相当合格的。虽然抗性和弱点上类似火钢，但熔岩蜗牛有自我再生这点上就比火钢要好得多。作为盾牌的蜗牛配招一般是钉子再生喷烟剧毒，基本就是有再生的火钢打法。不仅如此，蜗牛也有着哈欠、临别礼物等给队友创造机会的好技能，而且蜗牛的临别礼物相当冷门，基本没人会警惕这个。不过蜗牛做盾的弱点也相当明显，就是字面上的弱点，热门弱点太多加上速度慢使蜗牛能完挡的对象相当有限，而且其他火盾给蜗牛的竞争压力相当大，使得蜗牛长期只被定位在“不怕鬼火的飞抗”这一程度。

双打中的蜗牛同时怕地岩两个大AOE，也是可怜。蜗牛拥有着您先请，似乎可以搞混速的空间，虽然想起来就麻烦。还有破壳防守互换、健忘防守互换等奇怪的combo，但这些并不足以使蜗牛站上双打战场。

配招：

Shell smash!（重特攻速度+/重速度特攻+）：破壳而出+大字爆+大地之力+石刃/大爆炸/觉醒力量草/阳光烈焰（Z）/觉醒力量冰

火隼终结者（重HP物防+/重HP特防+）：隐藏石砾+自我再生+喷烟+剧毒/临别礼物/哈欠

Anti：

基本上熔岩蜗牛对着打击面还不错的PM都没啥优势……四倍地实在太伤了。如果被熔岩蜗牛逮着盾菇仙布啥的破壳起来，一般来说找个水盾喷口沸水就能救场了，前提得试探一下有没有Z阳光烈焰（觉草一般秒不掉水地外的水盾）。如果是盾向的蜗牛那就更好对付了，基于抗性缘故，蜗牛不太可能会成为BOSS，如果阻碍了队里的暴力飞行攻击手发挥，可以加一把钉子稍微限制一下。

NO.222 太阳珊瑚 水/岩石

特性：活力/自然回复/再生力

职能：中转、物盾、特盾、水盾、岩盾、炮台、撒钉

评估：我一个好好的珊瑚，到阿罗拉怎么就变成了好坏星的食物了呢？

太阳珊瑚的种族在七代获得了突破式增长，终于涨上了400线，可见没有压迫就没有进化，在好坏星淫威下太阳珊瑚终于变得更受了。水岩属性并不少见，而太阳珊瑚仍然是其中相当独特的一个存在。种族分配主要集中在双防，配合65的HP极限一耐可以勉强担任对应盾牌的角色。而攻击力则比较堪忧了，55的物攻在活力加成后达到了还算及格的水平，而特攻则不怎么能看了，速度对于这个种族等级也不能强求什么。然而作为盾牌的太阳珊瑚自然选择神级特性再生力，比起活力提升的有限物攻而言，太阳珊瑚还是要依赖再生力才能在残酷的竞争中占据一席之地。自然回复同样是个好特性，但和活力一样难以竞争过再生力，

水岩的太阳珊瑚同样是一个抗飞行系的利器，所以在六代也曾获得一些出场用于针对火隼，而在七代随着垃圾之翼的陨落太阳珊瑚也重新回归了OU冷门阶层。水岩属性在物特两端都有不错的抗性，因此有着再生力的太阳珊瑚可以选择极限物耐带AV的组合，实现两端的抵抗技能都能够比较轻松地中转。因为一般不用紧张特性，所以太阳珊瑚一般会选择能力稍高有沸水有力量宝石的特攻面。太阳珊瑚的技能池其实非常丰富，四攻也还算好凑，沸水力量宝石加上冰光大地力就是一个不错的四攻了，而AV太阳珊瑚也可以选择带上镜反，和保姆曼波镜反原理类似，吃个鸣鸣电反镜反杀一只还是比较轻松的。

不AV的太阳珊瑚做盾可以着重考虑钉子和剧毒，虽然有着自我再生但太阳珊瑚贫瘠的耐久不算容易耗起来，一般还是利用再生力进行回复。珊瑚也有镜反属性和莽撞等有意思的技能，不过平时很难发挥什么太大的作用。另外珊瑚也会扎根，不是很明白这个技能的原理。

活力特性作为很多PM期待的特性，在技能命中的情况下55极攻差不多相当于105极攻，比起铁蚂蚁还是差了很多的，只能可惜珊瑚种族太缺了。珊瑚物攻面有着岩本（双刃头槌！）、水流裂破、地震、冰针、大爆炸这几个不错的技能，所以娱乐向打法可以让珊瑚带上岩切命玉三攻，虽然在用活力猪头前最好黑一波大狗狗，或者带上岩Z。

双打中的珊瑚没有什么值得称道的地方，后两个游击特性受限严重，而活力输出非常不稳而且力度也不怎么值得期待。受的话失去再生力还比不过地图鱼，本身也没有什么辅助技能，非常尴尬。

配招：

AV四攻（重HP物防+）：沸水+力量宝石+冰冻光束+大地之力/镜反

非AV盾（重HP一防+，可带头盔）：沸水+剧毒+自我再生+隐蔽石砾（上面四攻可以灵活插入）

活力炮台（重HP物攻+/重物攻速度+）：岩切+双刃头槌（可Z）+水流裂破+地震/冰针/大爆炸

Anti：

太阳珊瑚的攻击力有限，要说烦人也只是对于己方的飞行系而言有些烦，但要挡起来还是比较容易的。65的无攻冰光对大多数草盾都造成不了什么威胁，而草盾的亿万吸对太阳珊瑚却是致命打击。若己方没有草盾也可以上其他没有属性不利的盾牌和珊瑚对耗，一般来说下个毒还是很稳的，最常见的AV珊瑚的威胁实在太小了，对受基本没什么牵制能力。

啊，长毛猪并入猛犸篇

NO.224 章鱼桶 水

特性：吸盘/狙击手/心意不定

职能：炮台、空间打手、强化

评估：从种族到外形再到技能，最佳炮台果然是……水箭龟。

章鱼桶和炮台有着不解之缘，反正在玩空探时花式被它射。可惜章鱼桶只是个纯水，哪怕出现在了电磁的电系道馆队伍里。章鱼桶的种族分配和寻常PM不尽相同，双攻达到及格线的情况下速度只有45，意味着没有队友帮忙接速度或者开空间的情况下章鱼桶是非常难发挥的（虽然这货有个BUG特性），清一色75的耐久三角相当一般，只能说是不脆皮的级别。三个特性都分别对应着章鱼桶的独特用法，吸盘防吹吼自然是作为接力终点而存在的特性，狙击手则是配合聚气走CT流，心意不定看脸神级特性，和章鱼桶神技能面配合起来一穿六起来相当容易，因此特性选择需要根据章鱼桶打法而定。

章鱼桶双攻的技能面无愧炮台（字面）之名。物攻端并非连锁特性的章鱼桶有着种子机枪（和种子爆弹）、岩石爆破、垃圾射击，可见这嘴巴对于对战而言是非常有利的。而特攻端章鱼桶作为水系有着火放大字爆、毒弹淤泥波、精干冰光钢炮能量球信号光充电光，水本更是可以喷水。不过章鱼桶会的技能与其说多不如说是对于水系而言相当冷门，物攻端没冰系地面系打击，特攻端没气合弹都使得章鱼桶不敢说技能池应有尽有，但大体来说还是丰富到可用的，而特攻端相比物攻端更稳定且打击面更胜一筹，因此一般来说章鱼桶还是主特攻的比较多，水火草冰的组合盲点也只有食草玛力露丽了。

章鱼桶相当适合成为短接终点，尤其破壳接力配合起章鱼桶这个种族和打击面实在再适合不过了。而平台的接力棒条款则限制住了这个用法，所以章鱼桶目前相当难在OU中见到。退而求其次，只给章鱼桶接速度让它靠命玉强化输出也是可行的，只是这样力度不可避免得会不太够，因为章鱼桶相当依赖非本技能，不强化的情况下命玉加克制也很难秒人。

狙击手的章鱼桶同样一般需要接力速度，如果有条件的话可以高移聚气一起接，比如螳螂火鸡就挺适合给章鱼桶接力。或者章鱼桶自己接到速度聚气三攻也是可行的，攻击技能选择上并没什么区别，因为章鱼桶没有急所技。

心意不定神级特性，章鱼神级武将。每回合只要靠保护替身就能来回强化，岂不美哉。随机强化的效果和章鱼桶是相当搭，而且因为每回合是强化两段掉一段，站场时间足够长的话总能达到推队的程度的，当然，这个特性……相当看脸，由于心意不定的强化不止是常规五项，加入了命中率和回避率，于是脸好提升回避率会使得章鱼桶站场时间大幅延长，大量降低命中双防回避率会使得章鱼桶很容易被自己逼下场。所以，为了避免比赛胜负取决于操作外因素，心意不定这个特性光荣被平台ban了，章鱼桶再断一肢，GG。

章鱼有着浸水电磁波剧毒黑雾等干扰技能可用，然而水系大受实在太多，章鱼缺少回复和抗性和种族，非常难以出头。

双打中的章鱼桶可以作为空间打手登场，雨天空间满血喷水美滋滋。实机可以短接可以心意不定，所以章鱼桶在双打中也可以靠队友跟我来、治愈波动等提升生存能力玩心意不定，也可以带上心意不定把这个特性转移给化学之力臭臭泥或者特性交换给队友，娱乐性非常不错。

配招：

物理四攻（重HP物攻+/重物攻速度+（接速度））：攀瀑+岩石爆破+种子机枪/种子爆弹+垃圾射击

特殊四攻（重HP特攻+/重特攻速度+（接速度））：水压+冰冻光束+大字爆+能量球/精神强念

（可双刀，性格减防即可）

聚气（重一攻速度+）：聚气换掉一个补盲

Moody（重HP一防+）：替身+保护+沸水+任意攻招

Anti：

在短接终点和Moody这两大章鱼桶赖以生存的用法被Ban后，讲真很难在OU中看到章鱼桶了……如果真遇到章鱼桶的话，要想起来这家伙有个火放，别把草钢给送掉了。前面提到水冰草火盲点只有食草玛力露丽，但平时肯定没人带这个，实际上水冰火都被水抗，而水毒没有草弱点，所以超坏星毒母是能吃下这个打击面的（虽然章鱼桶也有精神强念……）。如果条件放宽一点，硬吃非本二倍克制也不是很严重的事情。当然，强杀章鱼桶比挡起来要更轻松一点，基础低速低耐的情况下封住空间或者接力会对章鱼桶造成重大不利，如果章鱼桶在没有速度BUFF的情况下上场，适当先读强杀即可。

NO.225 信使鸟 冰/飞行

特性：干劲/活力/不眠

职能：工兵、撒钉、强化

评估：比起对战，为什么不愉快地过个圣诞节呢？

信使鸟有着最差属性组合之一的冰飞，配合起其拥有的高旋和除雾，事情就变得滑稽了起来。信使鸟的种族值属于极低的一群，但比起画狗百变来说信使鸟并没有啥特殊的地方（礼物？），于是真的只能说它志不在对战了，或许圣诞节时6信使鸟VS6信使鸟互相抛礼物会比较有意思。信使鸟和画狗一样，最为突出的是75速，矮个里拔高个的话的确速度最快比较好，剩下的话特攻迷之比物攻还高10点，使得活力加成的效率变得更低了，而耐久三角配合上冰飞的抗性只能说是差不多见光死的程度了。三个特性实际上只有两个，因为干劲和不眠的对战效果是完全一致的……GF简直是对信使鸟满满的恶意，而剩下一个活力是输出特性，但对于信使鸟这个速攻种族哪怕放NU里也很难攻起来，于是一般带信使鸟的基本就是娱乐队了。

要正经点用信使鸟的话，最好的用法自然是suicide lead，自杀式首发撒钉同旅用法能最大限度地减少低耐久渣抗性的负面效果，然而信使鸟没岩钉只有地钉，这就相当蛋疼了。首发的信使鸟可以气腰反击同旅撒菱，而比起隆隆岩雪女之类的类似撒钉手，信使鸟有一个不太明显的优点是下马威，这使得信使鸟面对常规首发腰带火猴会有机会带走它（前提是对手不熟悉信使鸟），而由于信使鸟基础速度捉急，很多时候极速也过不了什么人，于是下马威也可以换成冰飞配合反击收一收对手腰带首发的人头。如果队伍比较虚钉子，信使鸟也可以带上高旋拼死扫钉顺便破气腰，对上蓝蘑菇模式攻这种可以一路高旋下去……这应该也是信使鸟唯一带高旋的情况了，四倍弱钉的情况下我想也没人会拿信使鸟反钉……

和前面珊瑚一样，信使鸟有着活力特性，虽然这个特性比起大力士就是渣渣，但好歹能稍微提升一下输出——还得看脸。信使鸟本来其实是没有物攻强化技能的，直到出了Z技能。信使鸟可以选择Z水溅跃强化三级物攻或者Z欢乐时光能力全强化一级。对于信使鸟这种什么都缺的PM，似乎Z欢乐时光更好一些，然而对于PM对战来说，一项突出往往比水桶腰更有用，毕竟信使鸟一级物攻后力度仍然到不了秒人的程度。搞定了强化的问题，接下来是选择攻击技能，于是我们就发现信使鸟的冰本最好用的是冰拳，没冰柱坠落也没冰针，GG。飞本没勇鸟但是有钻孔啄，也还算凑合，其他的话，垃圾射击种子爆弹……好像完全破不了钢，于是我觉得比起带瓦割，还是信仰裸气合吧——反正都用信使鸟Z水溅跃了，我不信这队是用来冲分的。

双打中的信使鸟可以下马威冰风辅助极光幕，但受属性和种族限制，仍然难以出场。

配招：

炮灰首发（重HP速度+）：撒菱+同旅+反击+冰砾/高速旋转/下马威

活力强化（重物攻速度+）：水溅跃（Z）/欢乐时光（Z）+冰冻拳+钻孔啄+气合拳/瓦割/冰砾

Anti：

托腮，这得打多少盘才能遇到一次信使鸟……有点威胁的可能也就首发阴阴人吧，注意一下反击同旅就好了，拿高速或者UT压一压就好，其他情况下的话，很少有队伍对信使鸟会处于劣势的（摊手）。

NO.226 巨翅飞鱼 水/飞行

特性：悠游自如/储水/水幕

职能：水盾、物盾、特盾、炮台、工兵、反强化

评估：自带随从的PM（注意图片上的铁炮鱼）。

巨翅飞鱼和盔甲鸟编号挨着，种族上完全对立，在盔甲鸟被称为“天空之盾”的同时，巨翅飞鱼因为65 140的特耐（七代前）也偶尔会被称作天空之特盾，但实际上并没有获得钢鸟的地位和关注度，直到第七世代到来，巨翅飞鱼终于获得了史诗级加强，HP硬生生拔高了20点后，飞鱼孱弱的物耐端获得了极大补强，同时特耐端也变得更加坚不可摧。不仅如此，巨翅飞鱼也获得了梦寐以求的鸟栖——这比那20点种族实际上要更重要，这意味着巨翅飞鱼终于能够成为一个合格的盾牌了，至少不会被人调侃做盾连暴鲤龙还不如了。凭借着七代早期对美丽、智蛙、Y喷等强攻手的出色应付能力和除雾，巨翅飞鱼一度成为OU，即便现在掉落UU，但其仍然在OU有着不错的使用率，虽然……似乎仍然没有反攻钢鸟，毕竟钢系BUG级属性。水飞的属性是个良好的物耐属性，这点在之前分析暴鲤龙时有提到，这也是七代前飞鱼饱受诟病的原因之一，因为电系主特攻，四倍弱电的飞鱼哪怕凭借能力能硬吃下四倍克制，但作为特盾是很不合格的。好在七代HP提升后飞鱼的物耐变成了还不错的水准，这样飞鱼就可以极限物耐的同时也可以顺便当特盾用，所以说，一切关于属性的矛盾只是因为种族还不够（比如纯电家族）。飞鱼有着轻快、储水和水幕三个特性可选，不过飞鱼放雨天轻快攻起来的话少了点力度，虽然飞行系可以作为草系的补充打击，但飞鱼没有暴风靠空切根本切不死啥PM……所以飞鱼要混OU，自然还是需要储水提供一个免疫，虽然本身抗水，但水系很多PM的力度是不讲道理的，无论是龙舞鲤鱼还是……沸水保姆鱼，加上提供的回复效果，聊胜于无，这个特性还是够用的。

忽然从NU爬到OU的高度，巨翅飞鱼在高分级环境下其实缺少什么变化，因为大家用它是看重其功能性，很难担任队伍核心，所以配招几乎千篇一律，几乎不用怎么思考。不过想想也是，作为盾牌沸水和鸟栖肯定是需要的，除雾往往也是队伍选择飞鱼的理由，那么就只剩下一个格子了，因为飞鱼同钢鸟一样缺少反制能力，加上沸水剧毒万年好基友，那么基本上70%的飞鱼都是极限物耐沸水鸟栖除雾剧毒的配置，少有的变化也只是剧毒这个位置换空切磨一磨草毒和鳍鳍的血量，或者黑雾针对一下强化，再或者也可以带上镜反，毕竟这个特耐是很多本系十万都秒不掉的，像阴谋猴子黑狗晴天Y喷这种根本秒不掉飞鱼的，同时这个技能直接使得飞鱼和鳍鳍的攻受关系颠倒了过来，不是很懂为什么没几只飞鱼带镜反。不过飞鱼倒也没什么其他技能好带了，冰光的话因为本系空切缘故意义没有那么大，而飞鱼不像钢鸟可以撒钉可以吹。

值得吐槽的是飞鱼的物攻技能比特攻技能要丰富的多（钢鸟似乎也正好反过来），地震种子机枪种子爆弹岩崩啥的都会，而且可以Z水溅跃强化，只是这物攻实在惨不忍睹，大概只可能在娱乐队中见到这类用法。

我一度把Water sport看成Water spout，然后激动地想着双打中可以无脑轻快喷水了……双打中的飞鱼出镜率远不及鲤鱼，毕竟威吓BUG特性，而且飞鱼的确缺少鲤鱼的攻击压迫力。不过飞鱼比起鲤鱼来有着广防和顺风同时特耐更佳生存能力良好有续航（虽然还是吃不下鸣鸣的电），所以倒也没有完全被鲤鱼压在身下。

配招：

OU生存法则（重HP物防+）：沸水+鸟栖+除雾+剧毒/镜反/空气切割

Anti：

飞鱼是个非常常规的水盾，加上配招缺乏变化，挡起来是非常轻松的，尤其目前飞鱼镜反非常少见，鳍鳍表示屠杀同类的事情它很擅长。不过作为盾，要针对它更多得是要去想办法破盾，目前飞鱼最重要的任务是挡下智蛙，在智蛙不能顺利收人头变身的情况下全局会比较酱油。飞鱼作为水盾非常怕剧毒，而且作为除雾手自身也是弱钉的，所以可以从状态和钉子两方面去控制飞鱼的血量。飞鱼掉回UU有着攻受两级分化，自身拖节奏的严重弱点，无论是快节奏游击还是全受队对耗都不是飞鱼擅长应付的领域。所以对付飞鱼，下钉下状态游击磨血击杀非常稳健，有鳍鳍的话掏出来挑拨自然怒就是。

NO.227 盔甲鸟 钢/飞行

特性：锐利目光/结实/碎裂铠甲

职能：钢盾、物盾、撒钉、工兵、反强化、救场、强化

评估：名副其实的天空之盾。

流水的受队铁打的鸟蛋，哪怕在综合耐久更强势的同属性辉夜出现后仍然没能改变这个受队格局，实在是不得不服。钢鸟拥有着钢飞的神级属性组合，后者为钢系提供了地面和格斗的抗性却只多了一个电系弱点，是仙地、龙地等多种看起来还不错打击面的盲点，同时没有格斗弱点情况下在面对仙斗、超斗时不会太过紧张。钢鸟65 140的物耐其实在现在看来也并不算特别特别高，但结合钢飞这个属性就变得相当恶心了，因为两个弱点火电多为特攻，物耐端的钢鸟几近无盲点，和很多特盾组合起来那是相当恶心，其中的佼佼者自然就是特攻手天堑神蛋了。特耐65 70非常一般，但结合钢鸟的出色抗性仍然非常难缠，六代末也流行过一段时间的特耐钢鸟，而在七代兄妹势弱后也就没什么人这样用了，何况还有个更适合特耐的铁火辉夜抢生意。70的速度并不慢，在钢鸟有挑拨的情况下可以加过80无速或者更高一些去挑拨针对一些80速左右的盾比如M妙蛙、秃鹫、暴鲤龙。80的物攻在不拉努力的情况下力度不怎么足，虽然有着本系大威力勇鸟弥补一下，但威胁只能说是一般般，加上钢鸟格子相当紧张有时还不会带上攻招，大部分情况下还是认为钢鸟缺少反制能力的。特性相对来说比较白板，锐利目光鸟系酱油特性，结实使得钢鸟具有一定的救场能力，可以坚硬反击或者坚硬吹飞，还可以在被磁铁抓住时有一回合撒出钉子或者除雾。碎裂铠甲和常规盾向钢鸟是矛盾的，但和剑舞钢鸟是天仙配。

钢鸟的物耐受到目前暴力环境的影响其实没那么靠谱了，因此满HP很多时候还不足以成为队伍的坚固前排，这也是特耐钢鸟衰弱的一个原因，因此目前钢鸟基本上还是物耐为主。本来钢鸟撒钉吹飞混得好好的，基本都有格子带个勇鸟或者钻孔啄耗死个人，然而在六代除雾加强后钢鸟就突然变成一个工兵了，而身具高物耐好抗性撒双钉不弱钉除雾有回复能吹吼还顺便能坚硬救场的钢鸟突然就发现自己格子完全不够用了。首先鸟栖是肯定要的，没鸟栖的钢鸟哪怕再能干现在也会被辉夜按在地上摩擦。其次双钉除雾，这些都是队伍功能性技能，不一定要钢鸟担，一般来说是缺啥补啥。考虑到钢鸟入队优先级靠后（即非核心），水平一般的玩家（比如我）总会发现队伍少了很多职能，于是能一担挑的多功能PM很受欢迎（比如同时撒钉扫钉的钢鸟核果顿甲企鹅等），考虑到一开始就选好六只分配好职能的大神还是少数，加上目前联防联攻组合都是多多益善，大部分钢鸟就背起了更多的锅。这样的话钢鸟的格子就所剩无几了，为了不给对手控场强化机会，吹吼剧毒往往会占个格子，如果需要针对一下突脸强化的钢兵啥的还需要一个反击，如果需要怼妙蛙啥的需要挑拨，然后……飞本的格子呢？

因为钢鸟本身不弱钉且有鸟栖，随着磁铁使用率爆表，目前的钢鸟几乎难见剩饭了，重新回归避孕套钢鸟时代，考虑到这个道具是钢鸟面对磁铁的唯一出路，所以我就没在职能那给钢鸟一个抗打落了，六代时头盔钢鸟偏多是算得上抗打落的。玩好全受队其实一个字“怂”很能概括，因为受队容错率高，但容错率也不高，因为受能承受攻击强度大，但一旦遇到CT、意外Z技能等情况导致关键联防PM血线低于安全线或者被击杀时很容易导致崩盘，因此需要稳字当先，要稳那么就要弄清什么PM是交给钢鸟挡的，哪些是要靠队友的。像蝶蝶，如果是精冲月爆影球组合钢鸟是可以挡下来的，但不能排除蝶蝶带觉火或者十万以及气合弹命中的情况，一旦发生后面的情况那么盔甲鸟被突破的风险会非常大，因此面对不明来历的对手时最好是怂字当头交给稳定Anti玛机雅娜、臭臭泥等，这样的风险会比较小。那么钢鸟带套且要保护好套的理由就非常容易理解了，保护好自己不只是保护好自己一只PM，而是整个队伍的联防系统。

钢鸟的碎裂铠甲剑舞是一种非常高效的强化，奈何大家都用钢鸟当盾时，这种用法就变成娱乐型用法了。不过这种用法火不起来自然是有其缘由的，什么缘由呢？且再看钢鸟对磁铁，钢鸟满血有着坚硬，在技能任选的情况下对钢鸟有什么办法呢？答案是没有，钢鸟实在没办法破钢。在三代时钢鸟有着觉地可以打打中磁铁，而现在钢鸟要打钢只能用……碎岩？还是算了吧，我六代时带了个碎岩然后碰到了钢兵，激动的我碎岩四倍克制砸上去打掉了钢兵半管血，触发了降防，然后下回合钢兵带着四段物攻一个打落就把我钢鸟拍死了。所以说，在获得地震前，钢鸟的剑舞也只能算是娱乐用法，勇鸟铁头钻钻空子就行了。

双打中钢鸟的活钉子和扫钉吹吼的意义大幅下降，那么比起辉夜就只剩鸟栖和顺风了，但在更强调进攻的双打中辉夜的丰富打击面和力度是钢鸟难以望其项背的，体位扭转了过来。

配招：

天空之盾（重HP物防+）：鸟栖+除雾+隐蔽石砾/撒菱+吹飞/挑拨/反击/勇鸟

剑舞钢鸟天恩蛋（重速度物攻+）：剑舞+勇鸟+铁头+试刀/空元气/岩崩

Anti：

一只钢鸟是不难挡的，也不难杀，大部分火系电系都能无压力突脸（嗯……当然首先不要陷入钢鸟撒钉无限吹飞的节奏），但后面有其他受逼队友还会跑的钢鸟就相当烦人了。磁铁是钢鸟的最大克星，但前提是钢鸟套被打了，在目前磁铁使用率和钢鸟差不多平起平坐的情况下，钢鸟和磁铁非常大的概率会成为对手，那么合理先读和打落可以实现捕杀钢鸟。虽然钢鸟天空之盾名头非常响，但这个物耐水平并非不可突破，且钢鸟虽然中和了一些弱点，但也失去了一些抗性，比如岩石系和格斗系，在五代时格斗强势时钢鸟就受到了较大冲击只因作为飞行不抗斗，那么现在这虽然不是问题，但剑舞岩Z岩牛土猫，剑舞近战M凯罗斯，剑舞钢兵等存在都能够重伤钢鸟，适当压血后即可实现突破。考虑到钢鸟反制强化主要靠的是吹飞，实际上比起其他受，钢鸟的血线实际上更容易低于安全线，所以鸟蛋外才需要沼王皮可西来拼死对抗强化，只是破受神器Z石开放后，这些大受的日子并没有以前滋润了。

NO.229 黑鲁加 火/恶

特性：早起/引火/紧张感

职能：炮台、强化、救场、破盾

评估：黑大狗狗！

黑鲁加是一只少有的没那么红的火系，于是很合我的口味。火恶属性攻击性相当强，但互补性比较一般，主要意义是抵消了恶的虫仙弱点，但就攻击性而言两个属性更像单打独斗，惧怕岩恶、水仙这类复合属性。黑鲁加拥有着非常标志的双刀种族（嗯……其实只是比水桶腰少了100点耐久种族），比起章鱼桶大食花那类双刀有了速度的支撑，实用性大幅提升。物耐端非常脆，基本吃不下什么地震，但意外的是特耐端额外能扛，这无论是对对攻还是强化都有很有帮助的，虽然强化的话物耐高一点更好。特性的话没什么有特色的地方，一般来说一个免疫对脆皮来说有着非常大的意义，所以顺便能提一提火系威力的引火就是首要之选。只是和引水比起来，引火的效果真是差评。

目前M黑狗还没放出来，所以黑鲁加目前还是各种用法都有的，只是考虑到M黑狗迟早会出来，那么普通黑狗的用法届时会变得有一些倾向性。同其他大部分Mega前PM一样，普通黑鲁加的优势来源于道具，毕竟Mega前后特性都一般般。黑狗虽然是双刀种族，但物攻较低且没火推，也没有太值得追求的补盲技能，而特攻端则有阴谋用于强化，因此大部分情况下黑鲁加是单特攻刀的。和大量90-100线的火系一样（老喷、疯狗），黑鲁加也可以选择Z放晴的用法来给自己加速爆发，而比起前面两个，黑鲁加并没那么依赖太阳光线，而且有阴谋，力度不那么依赖天气，容错率也就更大了一些，于是我们就可以吐槽如果M黑狗的太阳力量是本来的特性多好，这样老喷就更没啥生存空间了。虽然放晴阴谋似乎已经占了两个格子，但黑鲁加的火恶双本也差不多够用了，打不动的像老班这种再来一个格子也还是打不动。考虑到黑狗这个级别的物耐不腰带容易被秒，而且有着阴谋补力度不那么依赖晴天，那么Z放晴也可以换成气腰硝基冲锋来提速，或者不提速传统的阴谋三攻也行。除了火恶外，黑鲁加常用的补盲技能是毒爆弹，针对的自然是火恶的盲点之一水仙（和龙仙等仙系），其他的倒也没啥好技能用了，觉草觉冰觉电觉地这类火系常用觉醒在黑鲁加有恶本的情况下实用性一般般，若非针对并没有太大的意义。至于物攻端的辅助，主要看重的是偷袭先制，只是不拉物攻的情况下偷袭的力度很鱼，而且威力还掉到了70，意义也不是特别大。

前面提到的是阴谋黑鲁加，其中有提到腰带用法，但腰带的黑鲁加并不一定是阴谋的。黑狗有着反击同旅等一堆适合两条命的技能，首发虽然不能撒钉（可以挑拨），但还是能玩出不少花来的。气腰反击同旅有不少鬼系都能做到，但黑鲁加还算是相对冷门……的一个，所以成功率应该还行。考虑到黑鲁加没钉子，所以也不一定非得拿去首发当炮灰，如果能保持场上干净的话，有着腰带的黑鲁加基本可以救次场，反击同旅还有鬼火和本系欺诈，择一携带差不多就可以安稳应付下各种剑舞龙舞了，而本系火恶的克制面非常广，一般情况下有着腰带的满血黑鲁加威胁是很大的。

双打中的普通黑鲁加存在感比较一般，力度和速度比不上太阳力的M黑鲁加，不过或许可以试试胆怯球阴谋的用法，阴谋后热风AOE的力度还是不错的，而且可以把M位留给Y喷。

配招：

阴谋（重特攻速度+）：放晴（Z）/硝基冲锋/毒爆弹+阴谋+大字爆+恶之波动

气腰（重特攻速度+）：反击/鬼火/欺诈+同旅+燃烧殆尽+恶之波动/挑拨

Anti：

老班是黑鲁加妥妥的克星，没啥话说。抗双本的同时还顺便抗个毒，哪怕黑鲁加丧心病狂带了觉斗也不痛不痒，而自身沙暴克Z晴，破气腰，岩本即便被鬼火也仍然能秒掉黑鲁加，除非不想被鬼火烧，那么班基拉斯是可以随意对着黑鲁加上的。鳍鳍为首的仙系势力也可以试着挡挡，只是黑狗带毒弹的非常多，并不怎么稳，最好先行试探，公主、凯路迪欧等挡火恶不怕毒的PM也可以比较容易挡下来，而像蛋、水布这类大特盾挡起阴谋黑狗来也还行，不过不怎么稳，考虑到黑狗的孱弱物耐，于是比起挡还是杀更容易一些。本身生存非常依赖腰带，那么一把钉子对其限制会非常大，而其未阴谋前的攻击力在目前Y喷为首的火系势力面前并不突出，速度也不算快，所以必要时可以直接硬肛，保持攻击力比换中转来挡更有效一些（除非你的确有老班这种完挡的）。

NO.229 黑鲁加（Mega） 火/恶

特性：太阳力量

职能：强化、高速、抗打落、炮台、Mega

评估：黑丝瘦腿.jpg

黑鲁加Mega了，但很遗憾M黑狗仍然没引起太大的关注，因为作为Mega的M黑鲁加实在是有些平庸，而一旦M后没有和原PM表现出较大区别那么一个道具格的位置就非常值得斟酌了。和钢蛇这种低速高耐PM比起来，黑鲁加的命运要稍好一些，因为M后黑鲁加的速度大幅提升，达到了115线，其中超越了数不胜数的PM，而令人诟病的则是特攻上升幅度只能算是一般，而耐久达到75 90 90线使得一些地盾的地震现在能够吃下来了，同时袋鼠民工的音速拳也秒不了自己了，阴谋之后站场能力得到了一定提升，但没了腰带不一定就比普通黑鲁加存活能力要强。特性的太阳力量是被吐槽得最多的，尤其在七代Z放晴势力出现后。M黑鲁加的太阳力量可能是所有太阳力量中最酱油的一个，至少其他太阳力量PM可以攀Y喷大腿，也可以自己Z放晴，而M黑鲁加要用上这个特性往往只能自己放晴，但在有阴谋的情况下，显然用阴谋比触发那个晴天下自伤的太阳力量要划算一些（虽然放晴对火系力度提升更甚）。

因为和普通黑鲁加没有太本质的区别，所以大部分普通黑鲁加用法都可以沿袭到M黑鲁加上来，只是像依赖气腰的反击这种还是算了。因为M后速度提升是最大加强，因此在M黑鲁加放出来后肯定会带走一大波普通阴谋黑鲁加的使用率，在不用提速技能的阴谋三攻用法下，M黑鲁加的实用性要远高于普通黑鲁加，虽然这比较考验玩家对强化时机的把握。用法上和普通的黑鲁加没什么不同，常用阴谋大火恶波毒弹，针对火钢等火系觉地，针对龙系觉冰，针对水系（水地）觉草，变化不大。如果想试试太阳力量的威力，我不太看好九尾煤炭龟和M黑狗搭配的前景，或许用化肥啥的手晴会更好用一些，或者给黑鲁加自己手晴……强行增加难度。其他的话，M黑鲁加同普通的一样可以带同旅鬼火愤怒牙之类的技能，不过更多的是读换时用用，其中意义最大的大概是同旅，甚至可以选择阴谋同旅双本的看起来很奇怪的组合，但考虑到队友不帮忙的话M黑狗强推一队还是有难度的，带上同旅可以追求一换多，在属性队这类属性爆破为主要思路的队伍中颇有效果，可以帮助突破盲点。

双打中的M黑鲁加触发特性要更容易一些，由于可以用队友放晴剩下一回合，那么阴谋黑鲁加就少了很多，毕竟不输出不保护的一回合说不准M黑鲁加能不能活下来，而队友放晴则第一回合就能直接输出，晴天太阳力热风的输出还是相当爆炸的。

配招：

输出！（重特攻速度+）：阴谋/放晴+大字爆+恶之波动+毒爆弹/觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量草/同旅

Anti：

这个……力度虽然看起来提升了，但属性上普通黑鲁加突破不了的盲点哪怕M后仍然是突破不了，但一些能力盾挡M黑鲁加就会比较吃力了，因此Anti原则还是那四个字挡不如杀，保护高速，撒好钉子，适时对攻，虽然比较宽泛但具体的还真只能随机应变了，我个人用起来是感觉对面在面对M黑狗时越强硬这边越会缩，因为没有阴谋的黑狗，力度也就……那样。

NO.230 刺龙王 水/龙

特性：悠游自如/狙击手/湿气

职能：强化、炮台、高速、破盾

评估：说起来你可能不信，但龙王是个小水桶腰……

刺龙王作为雨天门面人物，基本算是攻雨队必备角色，甚至在五代时龙王带领的轻快队还直接被PO把轻快这个特性给BAN了。水龙这个属性是相当地攻，在妖精出现前打击面相当广，只有水钢企鹅和草钢两个盲点，而妖精势力登场后……水仙成为了水龙的天克存在，对龙王造成了不小的冲击，但仍然撼动不了刺龙王雨天扛把子的形象……嗯，扛把子名号还是给天气手吧。种族上看起来相当平均，但雨天BUFF使得这个速度其实只是个表象，相当情况下刺龙王都是一速存在。而双攻作为攻击手相对比较平庸，一般需要雨天的加成，但物攻端有着龙舞和Z水溅跃，特攻端有着基础大威力本系，相对来说能弥补一些不足。耐久配合水龙的少弱点，使得刺龙王具有还不错的生存能力，很多时候可以自信换血。特性的话，轻快自然是龙王的灵魂特性，但狙击手使得龙王可以脱离雨天队独立存在，保证了一定的使用率。

作为没手的海马，龙王的攻击技能其实是相当贫的，好在水龙双本大部分情况下够用，而且要求不高。首先来看物攻向龙王，比起特攻向，物攻向的优势来源于强化，因为攀瀑威力远不如水压，逆鳞副作用吃鸡，因此基础是远比不上特攻的。好在刺龙王物攻端有强化，龙舞看起来会使得速度溢出，但这能够给刺龙王在雨天有限回合结束后或者被改天气时仍然能保持速度优势，一段物攻也能有效帮助龙王借助雨天水本突破一些盾牌，并且可以选择龙Z避一避逆鳞的副作用。Z水溅跃则是追求大爆发，在雨天轻快速度已经基本无人能敌的情况下Z水溅跃的三段物攻自然是追求推队级别的输出，对于一部分盾牌可以做到逆属性2HKO，比如物耐鳍鳍、纸御剑等，但弱点是很难逆属性秒人，因此用起来还是不能无脑的。除了强化双本外，刺龙王主要会选择铁头打仙，但这毕竟也是没什么其他好攻击技能选择的结果。或者替身也是非常适合物攻刺龙王的一个技能，在雨天龙王的强势压力下，一个替身对突破盾牌意义非常大（点名草钢）。

特攻端的龙王自然是技能威力流了，水压和龙星都是高威力技能，极攻眼镜后基础威力相当可观，而且比起物攻，特攻龙王有着冰光可以打打草系。因此比起费劲心机的物攻强化流，特攻炮台向的龙王用起来更加简单粗暴，无论命玉还是眼镜，上场即可输出的优点和雨天的快速节奏相得益彰。比起物攻端需要铁头占格子，特攻端的龙王可选技能会多一些，有着冰光打草的情况下不需要钢炮，因为钢炮打鳍鳍还没冲浪痛，所以龙王往往会选择第二本系技能，带上一个更稳定的冲浪或者龙波在可以清场时降低出错率，或者带上觉电打打针对。

狙击手龙王也是非常强势的一种用法，虽然目前来看被淹没在轻快龙王的大潮中，但破盾能力并不见得比轻快差，因为狙击手不需要雨天的支持。由于CT无视己方的能力降低，因此有着三段CT率的龙王龙星起来相当丧心病狂，基本是逆着属性砸死人（因为仙系缘故，这种用法没那么猖狂了），但要是找到合适的出场机会还是相当有威胁的，以前火鸡还活着的时候就可以聚气加速接龙王（现在……你可以用二段火鸡），然后一路啪啪啪。和其他狙击手比起来，龙王的优势主要是耐久抗性还不错，脆皮能秒，对盾牌也能对攻，如果没有鳍鳍这种又能扛又能输出的PM，很多队伍对上狙击手龙王是需要提高警惕的。

双打的龙王仍然是当仁不让的第一轻快，高速高力度浊流简直是推塔的不二人选，水Z水压的爆发力也非常不错，在对手水抗一般时破坏力相当惊人，当然，脸黑的玩家慎用。

配招：

物攻强化流（重速度物攻+）：龙舞/水溅跃（Z）+攀瀑+逆鳞+铁头/替身

特攻炮台流（重速度特攻+）：水压+龙星群+冰冻光束+冲浪/龙之波动/觉醒力量电

狙击手（重特攻速度+/重速度特攻+）：聚气+龙星群+水压/沸水+冰冻光束

双打炮台（重速度特攻+）：保护+水压+龙星群+浊流/冰冻光束

Anti：

龙王的基础力度其实非常一般，大部分关于秒人的印象来源于雨天眼镜水压这种，但实际上雨天Z水溅跃后的刺龙王破坏力依然没到见人秒人的程度，加上刺龙王的攻击技能非常贫，变化其实不大，挡起来也不担心被阴。水龙双本在现在盲点不算少，鳍鳍和草钢是两个主要难缠的点，前者月爆对龙王威胁极大，后者种子一下基本打不死，尤其草钢，因为龙王混雨天，所以想觉火针对也不可能，而且双耐都非常突出，基本哪种龙王都不怕（或许……怕替身无限龙舞自己藤鞭还MISS？）。不过这俩其实都是浮云，挡全盛龙王还可能被突破，但有一个小家伙是完全没任何压力的，那就是鬼蝉。其他的话，挡龙王可以考虑从天气角度下手，尤其冰队可以很好克制龙王的发挥，因为冰九尾往那一站龙王就得怂，免疫龙不弱水有冻干还可以开墙。条件放宽一些，雨天的龙王输出威胁主要来源于水本，所以很多水免或者草盾可以试着中转一下龙王，但只有两倍抗性的话其实不怎么稳，对着上可能会被突破，因此在龙王秒不掉己方场上PM时最好选择换血，以最小的代价换掉对方的主攻手。

NO.232 顿甲 地面

特性：结实/沙隐

职能：撒钉、工兵、物盾、地盾、炮台、救场、打落

评估：抱歉……我真没看出来你是只象。

在穿山王获得挖沙前，可以认为顿甲是前者的加强版，实际出场率也的确是如此，作为地面系的高旋手，顿甲一直有着不错的使用率，虽然地位受除雾加强影响获得了非常大的削弱，但仍然是稳定在UU阶级的。纯地这个属性说不上多强，因为飞地、地龙、地钢这类复合属性大多兼顾地面的优点，但脱离复合属性纯地也不比纯毒啥的差，因为地面抗性不多但很关键，弱点同样也不多，尤其冰系只是两倍使得纯地不是太担心电系的觉冰。顿甲拥有着出类拔萃的物耐，在环境力度还没那么爆炸的时候算个不错的能力盾——缺回复的。基础的物攻使得本系地震打脆皮基本能保证2HKO，存在输出型的可能性。特耐稍弱，但套上AV后挡挡有觉冰的电系压力还是不大的。特性上没啥好选的，结实自带一腰带对有着反击、莽撞、钉子的顿甲还是挺有用的，而沙隐……欧洲人爱用就用吧。

地面好手频出，顿甲想要在OU生存下去还是只能老老实实干工兵的脏活，毕竟热门攻击属性造成的是该属性冷门攻击手的更加冷门。对于顿甲来说，高旋是大家选择它的主要理由，而高物耐、强反制也都是这个职能的修饰语。反制来源于本系地震，而为了更好地执行高旋工作，顿甲一般会选择打落作为第二攻击技能为扫钉开道。然后，如果队伍其他人没啥格子，可以给顿甲带上一个岩钉。以前尤其是五代时巨龙队横行，顿甲的冰飞显得格外亮眼，现在则主要是用来干土猫地龙这些了，不过土猫上来威吓一下，无攻顿甲冰飞打无耐土猫连4成都到不了，所以不要做过高的期望。地岩万年万金油组合，所以石刃顿甲也还是可以用的，尤其在家门鸟猖獗之时，当然现在也不太常见了。垃圾射击/毒突可以打打草系尤其是草仙，但顿甲的速度压制力不够，对上了还是得怂，剧毒万能蹭格子技能，和地面相性不错，由于顿甲基本没格子带这个所以带上偶尔也有奇效。吼叫可以配合钉子以及坚硬兼顾反强化和磨血的效果，和顿甲相性也不错。其他的话，如果顿甲带的AV需要四攻，反击也可以带上用于偶尔的救场和反血，莽撞同理，配合满血坚硬效果更佳。

顿甲的种族分布和七代的重泥挽马有些类似，而好攻击技能更多，如果需要顿甲主攻的话倒也是不虚的。除了上边提到的地震冰飞打落垃圾桶外，顿甲有着双刃头槌暴力输出——虽然自己弹的也疼，有火牙蛮力打草钢，种子爆弹阴水系，也有嬉戏……对克制面没太大帮助，因为一般是地震补嬉戏的盲。用法上没什么特别的，因为基础低速高物耐，所以最简单的极攻满HP砖头四攻就行了，靠着大家平时对顿甲的固有印象最好能做到第一击CB补盲靠着克制干掉一只草或者飞，比如读哞哞扔垃圾桶，读辉夜火牙……好像咬不死来着。

小小象如果是坚硬的话大概1级莽撞就没小钢甲什么事了，因为可以莽撞冰飞（当然小钢甲不怕毒是个很明显的优势）。但很可惜小小象还不够硬，所以要用坚硬莽撞还需要25级进化的顿甲，但这时候靠空贝铃的八分之一吸血已经吸不满了，纵然这个等级的冰飞可以收一些1血剩饭后的PM，用起来也远没有一级可可多拉来得好用。

双打中的顿甲勉强可以当个空间打手，但离开了高旋钉子这些功能性技能后，顿甲在种族分布上被重泥挽马碾压，无论生存能力还是输出都难以战胜重泥挽马，大概只有冰飞和更多的可选攻击技能是优势。

配招:

干活（重HP物防+，可AV或饭）：地震+高速旋转+打落+隐蔽石砾/冰砾/吼叫/石刃/剧毒/反击/莽撞/垃圾射击

攻击型四攻（重HP物攻+）：地震+石刃/双刃头槌+冰砾+火牙/垃圾射击/打落/蛮力

Anti：

对于干工兵撒钉兼职盾牌的PM来说，往往战场上最先被炮灰的就是他们了，尤其顿甲这种需要反复上场高旋中转还没啥回复力的PM，基本上只要己方不崩得比对方快，不拿着弱地和脆皮在没把握击杀的情况下和顿甲对攻就行了（除非需要压扫钉），顿甲虽然物耐不错，但血量很难回上来，周转几次就到击杀线了。加上顿甲物耐居多，加攻的顿甲极其少见，所以一般的草盾挡挡还是不吃力的，尤其蔓藤这种不怕打落还抗地的自带回复的PM。条件放宽一点，很多有回复力的不弱地的PM也可以对着上，比如没石刃的顿甲就是暴鲤龙上场造替身或者龙舞的软柿子（有反击和吼叫另说了）。总的来说，顿甲一般就是一干活的，不用太注重挡，也不用太费心去杀，对上时优先保护己方PM。

NO.232 多边兽Ⅱ 普通

特性：复制/下载/分析

职能：辉石、物盾、特盾、中转、炮台、强化、空间手、空间打手

评估：还是习惯叫3D2（主要写起来方便……）

又一个队员本命PM。3D2在属性空出现前是种族最高的未进化PM，而这个种族也的确压过了大量完全进化的PM，和其进化型多边兽Z的特点也不太一样，并不用像其他大部分未进化PM那样只能带辉石当盾。实际上哪怕离开辉石，3D2也是完全可以独立于3DZ生存下去的，只是这个种族还能受辉石加成实在是太丧心病狂了。普通这个属性不必多说，少弱点少抗性非常适合能力盾，但相对地竞争压力也大。85 90 95的耐久三围本就不差，在辉石后达到了相当硬的程度，极限物耐接近了极限物耐M呆壳兽的水准，意味着很多格斗PM的本系斗Z近战都不一定能秒3D2……比如满攻M阿三的飞膝踢打极限物耐辉石3D2也只是概率秒而已，而特耐虽然比不过蛋，但要想用的话仍然是一个拿得出手的超级大特盾。双攻都还不错，尤其物攻可能和很多人的印象流不太一致，实际上要想充分利用下载是完全可以双刀的，在双打中面对特耐不错的蝶蝶时普本选报恩下载到物攻实际上会更合适，而本来数值就高且技能丰富的特攻面更是主流了。速度稍微有点尴尬，作为盾牌倒是不需要考虑太多，但作为攻击手无论空间与否都有些偏慢，使得主流3D2更多是盾向（当然3D2耐久能力的确比攻击力要突出得多），而有着适应力和更快速更大力度的3DZ则承担了速攻的职责。三个特性各有特点，复制是3D2区别于Z的一个重要特点，在换人节奏频繁、神特性频出的66中很容易蹭到有趣的特性，使得3D2具有一些不一样的功能。比如挡引火鬼灯、火钢，水免水盾这种，以及蹭再生力自然回复这种偶尔会救命的特性，有时运气好甚至蹭到毒疗天蝎剧毒、神秘守护这类可遇不可求的情况。下载稳定提升一攻使得3D2在不拉攻的情况下也有着不错的输出，这个特性也是很多双防平齐PM拉四点特防努力的原因，为的就是给下载众下载到物攻——因为这几个主要都是特攻见长（虫神这种有时物攻会更好）。分析适合低速炮台PM，看起来和3D2很搭配，但和前面两个特性相比，盾向的3D2用这个特性的收益就不怎么大了，哪怕攻向的更多也会选择不那么稳但加成1.5倍的下载而非1.3倍的分析。

3D2最常用的自然是特攻盾向了，在耐久高还有再生回复的情况下可以挡下很多硬茬子，是少有的不借助抗性能硬抗一波蝶蝶的PM，也因为这个缘故，似乎目前OU中3D2特耐比重会更高一些。3D2的特攻技能池其实比不过蛋、胖可丁这类PM深，但优点是有着本系三角攻击可用，同时电冰双90相性良好，可惜没有火放。但即便如此3D2的格子也是相当紧张的，甚至三角攻击都不一定能进技能格。在四倍冰派系强势的目前环境，再生冰光两个技能是最高优先级，而电冰虽然都不是3D2本系，但在下载加成下其实力度也不错，这两打击面是很经典的，而且盾3D2其实带放电比带十万更好，毕竟有着和沸水一样的特效触发率。除了电冰，普鬼也是一个还不错的打击面，有着普本输出会更高一些，同时可以针对一些超能和鬼系。剧毒电磁波也可以选一个凑格子，考虑到3D2力度只能说够用不算高，还是很容易吸引上盾牌或者强化手的，一个状态技能非常有必要。欺诈也是一个可以选择的技能，可以实现伪双刀，同时对剑舞众有着非常不错的威慑力，虽然不是本系但如果没啥其他想带的技能也可以考虑。3D2在单打中也是常用的空间手，因为本身素质过硬弱点少成功率高，到哪里都受欢迎，靠着下载偶尔也能打出一些输出。其他的魔装反射双墙这些技能也有一定的意义……什么？戏法？

同属性空一样，辉石本身就能使3D2变得很肉，那么努力也可以选择HP特攻使得3D2变成一个坦克炮台，对攻击力不足的队伍相当有效，三攻再生可以做到有一定坦度有回复还有输出，技能选择上就有位置给普本了，而冰光仍然是优先度非常高的技能，电系位置甚至可以选择充电光让对手体验慢性死亡的感觉。实际上，上一层那些用法也是可以极限特攻的，如果不需要3D2承担太多的盾牌职责的话。

群里某人是个3D2控，于是3D2往往不是绑定辉石的。实际上也的确是如此，脱离辉石的3D2也仍然是个种族高达515且分配合理的普通系炮台，比起3DZ有着更高的耐久，而且有着辉石盾向这层迷惑的外衣，偶尔……会有奇效。纹理这个技能并非3DZ的专属，而是3D龙一家的专属，于是3D2其实也会，不过比起3DZ，3D2的弱点更多在于速度而非力度。于是我们亲爱的蓝莓就提到了Z重力电磁炮暴风雪的3D2……这用起来就很丧心病狂了，因为哪怕\*\*\*被削成二分之一，相当于一段高移的满速3D2速度也成碾压之势了，这种用法的确比起速度更需要耐久的支持。那么开了这个脑洞，上上段的戏法也未必不能用的，围巾3D2吓人的感觉还挺不错的，不是嘛？

双打中的3D2是个万金油般的存在，空间队需要空间手可以找它，速攻队需要反空间可以找它，需要对抗卡璞5只可以找它……在格斗弱势的环境中，对攻能力出色的3D2简直是万搭的队伍成员，这只小小的橡皮鸭子虽然很难成为核心，但刷脸程度上丝毫不亚于各位大佬。

配招：

双盾（重HP一防+）：自我再生+冰冻光束/阴影球+电磁波/剧毒/欺诈/魔装反射/戏法空间+放电/三角攻击

坦克炮台（重HP特攻+）：自我再生+三角攻击+冰冻光束+充电光束/十万伏特/阴影球

蓝莓力荐（重速度特攻+）：重力（Z）+三角攻击+电磁炮+暴风雪

双打空间（重HP一防+）：戏法空间+冰冻光束+报恩/三角攻击+阴影球/十万伏特/保护/自我再生

Anti：

单打中的3D2虽然盾力出色，但在OU中实际上并不怎么火，因为强如M吧主甲，挡各种地震也不如蔓藤好用，更何况抗性方面基本为0的3D2。还坚挺在OU的能力盾似乎只剩小蛋了，3D2在这么暴力的环境也是有些力不从心，虽然偶尔有高光表现，但还是力度更温和一些的UU环境更适合它。比起这个原因，怕打落倒是次要的了，小蛋也怕打落，但掉下去的是大蛋，更何况3D2在离开辉石后耐久也不像小蛋的物耐那样弱鸡。当然要突破3D2也不是个随随便便的活，3D2这类能力盾最擅长挡靠打击面吃饭的炮台类PM，比如尼多王忍蛙这类，所以要对付3D2，最舒服的应对方式自然是游击钉子压血，格斗或者3D2应付不来的高输出压制（比如眼镜蝶蝶），或者找机会给3D2下个剧毒（注意己方自然回复或者毒疗PM的露脸时机），隐蔽性不错的PM给个打落，必要时可以创造HAX机会（比如恶龙恶波）。如果被对手3D2占据主动，可以用己方盾牌稍作中转伺机下毒或者突破（火毒火钢是个不错的选择）。总而言之，3D2虽然耐久和攻击力都还不错，但一般没有剩饭的一口回复，而且速度偏低，压血突破下状态的老路子还是适用的。

NO.234 惊角鹿 普通

特性：威吓/洞察/食草

职能：炮台、空间手、双打

评估：把鹿角看成眼睛会比较萌一点。

这可能是我目前为止最难动笔的一只了……因为实在是缺少特色。抛开特攻的话，肯泰罗简直是惊角鹿的全面强化版，而且惊角鹿只能威吓，而肯泰罗还可以选择强行，技能面也要更广一些。特攻看起来是惊角鹿的一个小优势，这个双攻速度勉强算得上穷人版双刀，但特攻面的技能有价值的不多，精干影球这些更像是超能系的，而说起超能系……同代的另一PM麒麟奇的种族分布和外形似乎和惊角鹿很像啊，我不由陷入了深思，怎么看惊角鹿获得的关爱都太少了，无论颜值人气还是对战都是属于低存在感的一批。惊角鹿种族虽然不高但也不算特别低了，但强行的双刀让惊角鹿的耐久并不高，而攻击力也并不高，特性也没太逆天，加上普通系本身少抗性，这就让惊角鹿的对攻能力相当鱼。特性上，威吓和食草都是非常不错的特性，前者能为惊角鹿的物耐提供一些帮助，后者提供一个免疫的同时能为惊角鹿提供一些非常难得的攻击强化机会，因为惊角鹿没有剑舞，强化靠的是自我振奋，而这个双刀强化技能在没速度支持的情况下相当低效，出场率非常之低。

单就物攻面来说，惊角鹿的技能还是够用的，普本且不说，地震、飞踢（嗯，没飞膝踢）、偷袭组成的打击面相当够用，但问题就在于，普通系竞争压力实在太大，肯泰罗、拉达、双尾怪手、猫鼬斩等一大堆纯普速攻手在攻击力和速度上就能完爆惊角鹿，这还不算复合属性的一大堆普飞。因此，单纯命玉或者CB四攻的话惊角鹿实在没啥太多竞争力，而强化的话也同样难竞争过有剑舞和特殊特性的那几位大佬，这样看来惊角鹿单打中的亮点实在是不多，但还是有的。首先自然是催眠术，因为惊角鹿的设定是两只奇怪的角能放催眠波使人迷路，所以惊角鹿的技能池有一些超能系的特点（麒麟奇默默围观），那么可以借助催眠术实现一些破盾功能，或者Z催眠……自我振奋？还是算了，这个效率太捉急了，脸不好的还容易翻车不如带电磁波（虽然后者命中也不满）。其二是先取，Z先取同样是提速，而先取虽然效果不稳，但1.5威力加成还是挺令人期待的，这相当于一个万用本系加成，对上鼹鼠地震这种还是挺爽的，Z技能提速和这个要求配合起来也还不错，但不能有过高期待，因为往往只有美丽那种贫招的PM才会用这个技能碰运气，而惊角鹿物攻技能其实是够用的。其三是空间，惊角鹿是一个相当冷门的空间手，迷惑性非常不错，但是……自身和空间相性却非常差，这个速度实在尴尬，而且遇上一言不合就秒人的PM会有苦说不出。

特攻面的惊角鹿倒是有冥想这个泛用性还不错的强化技能，也有影球可以配合普本……嗯？高音呢？

比起单打，双打惊角鹿发挥空间要大了不少，因为是一只披着普通系外衣的威吓特性的超能系PM。会空间的同时会封印，对付谜拟Q这种空间手非常不错，同时本系鬼免还不会遇到女王那种本身就会被秒的尴尬。特性交换也是个有用的技能，作为威吓手特性交换，一个和队友的特性交换相当于触发一次叫声，如果队友的特性也是即时触发的（天气、场地），那么同回合会再触发一次。另外，这也是能让食草巨沼怪变成现实的一只PM。

配招：

看着来（重物攻速度+）：报恩+飞踢+偷袭+地震

双打封印（重HP一防+）：封印+戏法空间+保护+报恩/阴影球

Anti：

单打中的惊角鹿是一个较弱的普通系攻击手，同时没有强化能力，这实在是……各种盾牌的理想上场对象，而不太重要的成员强行和惊角鹿对攻也关系不大，一般情况下只要有着速度优势，对攻优势还是挺大的。

NO.235 图图犬 普通

特性：我行我素/技术高手/心意不定

职能：撒钉、工兵、强化、破盾、接力、空间手、救场、双打辅助、（各种战术发起点）

NO.237 战舞郎 格斗

特性：威吓/技术高手/不屈之心

职能：工兵、物盾、特盾、炮台、救场、强化、双打辅助

评估：我的滑板鞋，时尚时尚最时尚……

自第六代PM战斗动画全新改版后，战舞郎由一个华丽的倒立者变成了一个穿着小背心和拖鞋的逗比……反正第一次遇到时我真没看出来是以前的战舞郎。在无畏小子一家中，战舞郎拥有着最高的物防和最低的攻击速度，加上威吓特性，战舞郎是三个中最受的一个，换句话说也是扫钉最稳的一个。HP严重拉了后腿，使得双耐还不错的战舞郎耐久也只限于不错了，加上自身没有回复，节奏慢的队伍中用得会比较难受。物攻95勉勉强强，加上一般战舞郎喜欢带先制，于是这个物攻配上低威力的先制很多时候力度惨不忍睹。特性威吓自然是相当契合盾向工兵的战舞郎，能够有限弥补低HP带来的物耐减益。技师和战舞郎的技能池配合相当不错，可惜战舞郎基础力度不够，而且没有剑舞用于爆发强化，虽然能提升下马威音速拳子弹拳的威力，但打输出还是缺了点力度。不屈之心则是个名字高大上效果捉急的特性。

战舞郎在三兄弟中的特点就是抗揍，比起快拳郎铁拳三拳，飞腿郎轻身火焰踢，拳和腿都稍微会点的战舞郎在攻击方面的天赋只能说比不上做盾的能力了，于是作为格斗系物盾高旋第一人的战舞郎反而比两个钻研进攻的兄弟获得了更高的使用率（虽然格斗系高旋除了这一家就只有美丽了）。在高旋和本系近战带上后（当然你也可以选择飞膝踢），战舞郎剩下的格子就比较自由了。因为战舞郎的手似乎退化严重，学不了打落三拳，所以打鬼还需要偷袭（据说以前出现过识破高旋），或者根据环境选择地震和石刃，仗着威吓的逼换能力还可以带追击。蹭血下马威、本系音速拳、打仙子弹拳也可以选择，但可能会感觉各种收不掉残血，于是我感觉大概还是剧毒加地震的组合比较好用。考虑到战舞郎缺少回复技能，也有一些带睡觉的，不过基本是类似大树果用法的醒睡果睡觉，战舞郎这个反制还是太容易被钻空子了（指的是盾向无攻用法）。

虽然前面一直在吐槽战舞郎的力度，但好歹也是到了95的中产阶级，实际上点近战不被抵抗的话还是有点伤害的，真正缺力度的是先制，尤其威吓特性的无攻战舞郎的子弹拳，打在物耐花仙身上15%，简直无力吐槽。然而战舞郎是个格斗系，理论上还是可以攻起来的，你看这个物攻其实和快泳蛙是一样的，但我们对快泳蛙除了物耐喷沸水仰投外也有轻快腹鼓的暴力流印象嘛。问题在于战舞郎没有剑舞更没有腹鼓，健美的话缺少吸收拳或其他回复，在HP偏低的情况下特耐也不太能站住场，所以战舞郎要攻起来一般也就是极限物攻满HP当个先制炮台了……而且一般还顺带带个高旋来着。

双打及多打是战舞郎的主要舞台，威吓的存在，配合下马威快防广防佯攻帮手的出色辅助技能，让战舞郎在六代多打尤其是三打环境中相当闪耀。当然现在卡璞势力猖獗，属性被压制还反推不了的战舞郎只能说是有些水土不服了——但属性压制并非一切，你看铁掌力士不也混得还不错嘛，总归是有实力的，战舞郎依然在双打环境中有着一席之地。

配招：

工兵的命（重HP物防+）：高速旋转+近战+地震/石刃/剧毒/下马威/音速拳/偷袭/追击/子弹拳按需选二

炮台的心（重HP物攻+）：近战+音速拳/子弹拳+偷袭+下马威

双打控制（重HP特防+/重HP物攻+）：下马威+广域防守+佯攻/见切+近战（据说可以Z）

Anti：

类似顿甲，没回复还要经常出场顶攻击扫钉，实在是苦逼活累炮灰命，如果队伍对钉子不是非常重视的话，放着战舞郎不管也不会有什么太大的后果——毕竟近战只有8PP。如果想快点解决掉战舞郎的潜在威胁的话，一般下个毒就够了，反正战舞郎出场的回合中很多时间都不是在进攻的，在读高旋时下个状态还是挺容易的，或者强攻也行，只要属性占优没被威吓（或者特攻），一般对攻还是能赢的（当然战舞郎很多时候可以用剧毒啥的强行一换一，这得靠玩家决策值不值了）。总而言之，这不是个特别难缠的对手——专心干脏活的基本都这样。

NO.241 大奶罐 普通

特性：厚脂肪/胆量/食草

职能：物盾、队医、撒钉、炮台、强化

评估：恶魔小茜的火岩鼠屠戮者。

虽然是只草食的、看起来人畜无害的奶牛，但大奶罐的种族可并不低，而且分配得还相当合理，尤其出现在游戏早期时……没错，就是那只让火球鼠闻而止啼的大奶罐，或许我们应该庆幸心魂中小茜的大奶罐是胆量不是厚脂肪，不然只怕大奶罐能收走更多火岩鼠的人头，虽然我选的小锯鳄。大奶罐的种族分布是一个……速耐型种族，物耐非常出色，特耐还行，物攻够用，而速度就比较凶残了，这只奶牛乳摇着跑起来比什么快龙、风速狗快到不知道哪里去了，画面感那是相当的强。考虑到普通系凶残的能力盾太多，大奶罐的双耐并不算特别突出，因此这个奇葩的速度反而是大奶罐的一个不错优势。三个特性看起来都不错，厚脂肪给普通这个白板属性提供了两个重要抗性，胆量和普通系配合也很不错（虽然胆量都是普通和格斗），使得普本打击面大大提升，无论单攻泰山压顶还是炮台打本系输出都是一个可选技能，食草主要用于吃种子，在大奶罐物耐出色且有火拳打钢的情况下，因为食草大奶罐可以对付草钢和辉夜（偶尔纸御剑），反而在OU中使用率是三个特性中最高的。

既然名字都是牛奶坦克了（Miltank），那么首先我们来看看速攻用法。作为一只直立行走袒胸露乳的奶牛，大奶罐拥有着地震三拳和各种拳各种头槌，打击面还是不错的，但问题是大奶罐的基础输出太差，也没有剑舞，要想升物攻得靠提升拳和诅咒，和肯泰罗这种专职速攻的家伙比力度是远远不及的。因此大奶罐要想发挥打击面优势，首先得发挥自己的站街……啊站场优势，虽然努力看起来是极速满攻，但技能可以带饮奶泰山压顶电磁波啥的，可以对耗可以打脆皮，用克制打伤害也还行，但当全队主输出破盾就不能指望了。这种用法可以食草吃一次种子强化物攻给对面带来不小的麻烦，但全能的同义词也是全不能，要用好还是不容易的。

极限物耐专职做盾的大奶罐同样是个好大奶罐。虽然不知道原理，但大奶罐可以撒岩钉，泰山压顶电磁波专职\*\*\*，剧毒万金油技能，还可以喝奶摇铃铛，觉得缺输出还可以带地球投，看起来盾牌该有的技能都有的，可惜普通系的能力盾竞争太激烈，尤其有个老大姐吉利蛋的存在，所以大奶罐要想脱颖而出，丰富的攻击技能学习面和还够用的物攻速度就是一个优势，用火拳地震打打克制……什么？你说这和上一段是同一种用法？所以说嘛，好的大奶罐不是个纯粹的盾，也不是个纯粹的攻。

关于强化，大奶罐能用的主要就是提升拳和诅咒了，前者放极速满攻三攻型用法中还不错，相当于有了斗打击面还带半个剑舞，遇到对手攻击力不足或者弱点集中的话是有一定破队能力的。诅咒和大奶罐的100速比起来相当违和，但如果不在意先手与否的话100速和5速也没太大的区别，对菜刀队时诅咒是个神级技能，可惜口袋中一般大家还是挺注意这点的，而且我感觉还更偏特攻一点，并且普通系诅咒已经有个卡比大神睡在那了，大奶罐和它比起来只有个饮奶，在站场不防状态的情况下是否比睡觉要好还很难说，这就比较尴尬了。

双打中的大奶罐没有什么很有意思的技能，攻击能力不突出，当盾有个橡皮鸭子霸场，速度优势比较难体现出来，还是不怎么常见的（挡种替保辉夜？炮台辉夜好像更多了啊）。

配招：

速攻/速耐（重物攻速度+/重HP速度+）：饮奶+舍身撞/泰山压顶+火焰拳+地震/冰冻拳/提升拳

物耐（重HP物防+）：饮奶+泰山压顶+隐蔽石砾/剧毒/电磁波/诅咒+治愈铃铛/火焰拳/地震

Anti：

在大盾大攻辈出的普通系中，种族分配相当合理的大奶罐反而是没啥存在感的家伙，着实委屈，实在是纯普太多竞争压力大，抗性太少难参与联防。因为大奶罐基础速度快有回复还喜欢造\*\*\*，游击压血效果可能会比较一般，那么下个剧毒相对比较稳——至少可以耗耗铃铛PP，当然大奶罐的特耐相对比较一般，很多暴力特攻手2HKO大奶罐还是可以做到的。因为大奶罐的力度也不算高，中转起来还是很容易的，所以也不用太着急击杀大奶罐，顺应队伍本身应有节奏来操作就行了。

NO.242 幸福蛋 普通

特性：自然回复/天恩/治愈之心

职能：特盾、许愿、队医、炮台、强化、撒钉

评估：我好可恶啊.jpg（1.0）

大蛋嘛，大家都熟悉，粉红恶魔、神蛋都特指的是它——在辉石这个道具出现前。255 135的特耐毫无疑问是……第二，仅次于自己的退化，但区别不大，反正是一般PM无法突破的天堑，而物耐则败给了辉石，哪怕大蛋的物防种族是小蛋的两倍，在都是极限物耐的情况下差不多差了三分之一，虽然仍然能挡下一些盾牌的物攻技能，但作为能力盾挡攻击手就不怎么稳了，于是大蛋就掉到了UU，这是暴力环境对能力盾的要求进一步上升的体现，虽然我个人更喜欢用有剩饭和火放的大蛋。特攻也是大蛋对小蛋的优势之一，在本身技能学习面出色的情况下，哪怕75特攻并不算很高，凭借着自己的强大耐久和回复作为特攻炮台的对攻能力也是很不错的，但论稳定输出还是地球投靠谱，因此幸福蛋的特攻优势并不算特别大，毕竟两个蛋都喜欢地球投。特性一般自然是自然回复，如果想站场强化当炮台可以用天恩充电光强化，用冰光火放HAX，至于治愈之心则是个双打特性——然而双打也没人看得上眼。

单从功能性来看，小蛋和大蛋主要功能是基本重叠的，因此耐久更好的小蛋就更受青睐了。但大蛋有个不可忽视的优势，那就是道具格，更具体来说就是剩饭。因为神蛋系列上场率极高，而挡特攻技能非常安全，那么很多时候全局对蛋造成最高伤害的反而是钉子。因此在对方攻击力不算强的情况下，拥有剩饭的大蛋的先读压力会大大降低，踩钉上场配上剩饭时只会损1/16的血，而小蛋如果被对手双换先读成功，血量就会被直接压低1/8，如果不找到安全的机会用生蛋回血回非常被动。当然，这两只蛋同样怕打落，只是大蛋受的影响要小上一些。神蛋的配招基本上区别不大，生蛋稳定回复，许愿疯狂奶队友，铃铛芳香队医（前面有吧友提到了Z铃铛回满血，在63中或许不错，但66中收益一般不如一个饭，因为不可能因为Z铃铛就不带生蛋的，那么这个Z技能的意义就比较小了），闲暇时候撒钉电磁波剧毒恶心一下对手。大蛋也同样可以带反击，只是比起小蛋的硬度，大蛋很多时候反击是抱着同归于尽的打算的。理论上大蛋的反击能达到最高反击输出，所以也存在气腰大蛋反击的丧病打法，但终归只是娱乐。由于特攻只是及格水平，所以得过且过的大蛋还是地球投居多，其他攻击技能自然是克制面出色的火放和冰光较为常见，尤其在蛋很容易吸引草钢和螳螂的情况下，火放在有格子的情况下是很有意义的。

在做盾的用法一般比不过小蛋的情况下，大蛋可以选择攻起来，反正即使不拉特耐也一般非常稳，那么可以选择极限物防满特攻或者内敛极攻。纯粹当炮台的话大蛋缺少一些力度，那么就可以考虑用冥想或者充电光进行一些强化。充电光的特效概率是70%，在天恩加成后就是100%，然而命中并不满比较捉急。冥想进一步强化特耐，虽然对于蛋来说同时强化物防和特攻是最合理的。因为强化需要站场，那么天恩效果就要优于自然回复。虽然大蛋的天恩没有害怕众那么无脑，但火放冰光特效触发起来还是很惊喜的，尤其某只配信蛋还有个三角攻击，40%进异常的概率（包括冰冻）非常丧心病狂。当然强化蛋的缺点自然是物耐了，哪怕小蛋遇到强力物攻手也得怂，在强化BUFF下的大蛋很多时候会仗着BUFF和钢兵啥的对攻，很容易导致被破盾。虽然这种情况怂一怂就好，但玩家很容易上头。而如果对手没有强力物攻手的话（或者挂掉了），实际上蛋是不是强化的对结果影响不大，反正都打不动，强化起来大概也就让对手投得更快而已。因此这种用法的实效并不是特别突出，偏娱乐成分居多（当然天恩HAX还是不一样的，这得看脸）。值得一提的是，大蛋有挡路，那么挡路冥想睡觉理论上也是可行的，只是大蛋没有物防强化技能，哪怕强化到满也仍然很难推一路。

虽然大蛋物攻只有10，但物攻技能却也是令人发指得齐全。如果有恶趣味的话可以给大蛋极攻气合拳，命玉后秒个钢兵玛狃拉还是相当轻松的，打极限物耐同类也能差不多打个四成，力度迷一般的存在。

双打蛋……Minimize!自然回复在双打中意义不大，所以大蛋用天恩更多，常见变小剧毒火放花式火毒。自然地，纯盾还是比不过小蛋，所以治愈波动啥的辅助队友还是小蛋来做比较妥，大蛋拉攻打对攻会更常见一些。

配招：

神蛋（重HP物防+）：生蛋+治愈铃铛/芳香疗法/（许愿+保护）+剧毒/隐蔽石砾/电磁波+地球投/火焰放射

天恩蛋（重物防特攻+/重特攻物防+）：充电光束/冥想/三角攻击+生蛋+冰冻光束+火焰放射

逗比蛋（重物防物攻+）：替身+气合拳+反击+地震

Anti：

攻比和受逼的斗争自口袋有对战以来就没有停过，其中一个主战场就是关于蛋的破盾和联防。蛋的存在势必会拖队伍节奏，哪怕是五个脆皮加一个蛋也很容易将节奏带入蛋的消耗节奏中（四攻炮台蛋除外），所以神蛋往往不是孤单一盾，钢鸟啊保姆鱼啊呆壳兽啊都是常见搭档，那么破蛋就几乎变成了一个如何破受队的蛋疼问题了。当然神蛋耐久再逆天也仍然是低速不抗钉的一员，找机会打饭、撒钉开游击磨血、大炮突破这个思路仍然是可靠的。大蛋的物耐比不过小蛋，所以追击是能够打出伤害的，M巨金螳螂玛狃拉等有大威力物攻技能威慑的追击手可以有效压制大蛋血量（注意这三都怕火），而草钢火钢这类不怕毒的百分比伤害大盾同样能有效和大蛋对耗（同样注意火放，这里的火钢指的是熔岩风暴火毒型，最好还有挑拨）。如果不急着破蛋的话，中转的方法倒是有很多，一个种子一个毒都能把蛋逼退（当然后者主要是自然回复方便，铃铛PP太少了），强力物攻手同理。只不过蛋能吸引几乎所有特攻手的火力，不早点解决会使得攻队节奏很不舒服。

NO.243 雷公 电

特性：压迫感/精神力

职能：炮台、游击、强化、特盾、高速

评估：所以电母呢？

Raikou和Raichu发音相当相似，而雷公也的确看起来比雷丘也只是在能力上强化了一点，没有改变同为纯电的苦逼事实。当然，种族越高纯电这个属性越好使，雷公也的确如此，比起曾经下至NU的唯一神（获得圣火前），至少稳定在UU阶级左右。因为有着二级神种族，雷公的种族分布看起来非常舒服，115 115的攻速分布还不错，虽然作为电系理论上速度要更快一些，但考虑到雷布和M电狗的存在，给雷公一个130速大概会有很大的重叠。高种族福利一般会比较直白地体现在耐久上，雷公的特耐相当不错，尤其在获得那些配信技能后四攻非常好凑，还可本系电反游击，因此雷公和背心配合良好，可以作为一个特耐出色的游击炮台，偶尔还能中转一下特攻技能上场调节奏。物耐只能说一般，但90 75的能力在极限以后同样不是常规盾牌能够轻易打动的，这也是物耐冥想雷公的依仗。物攻虽然还行，但电系物攻手一般都非常尴尬，哪怕有神速也很少有人用双刀的，虽然配信雷公性格锁定马虎，和双刀还是挺配，如果想用还是能用的。目前雷公的特性是压迫感和暂未开放的精神力（和配信技能也冲突），所以其实是没选择余地的——而且以前梦特是蓄电，至少还能有点盼头，目前这个特性其实还是压力更有优势一些，尤其对于睡眠冥想那类受逼用法。

在获得配信技能前三狗其实都非常贫招，于是虽然第一段开头就把雷丘拉来给雷公躺枪，但这只二级神技能池还真比不过雷丘来得丰富，所以雷公用法并不算多样，速攻游击自然是最简单也是最好用的一种了。除开配信的波导弹，雷公好用的技能并不算多，不过比起那些攻击贫招到只能用电系技能和觉醒的电系（比如说……顽皮弹？），至少还有神通力、阴影球这些乱七八糟的技能，不过这俩精神侧技能对电系补盲的帮助并不大，在电系有地面这个无效的存在下，觉冰/觉草仍然是电本外的第一考虑技能，而波导弹可以应对地钢和草钢（顺便打老班这类大特盾）也有着很不错的意义（比起雷丘RP弹，波导弹必中加分），阴影球在嘎啦一度热门后对电系也意义重大，而且可以打击草超的蜡笔也还能用。神通力显然不如精神强念（欧皇除外），作为超能系技能自然目标是各种草毒，但觉冰也能够顺便打击。如果格子有多，如前面所说也可以带神速偶尔收个残，这主要是给波导弹雷公用的，毕竟速度劣势。这些补盲技能都有不错的携带价值，加上电反四攻就成型了——但有个问题，那就是波导弹要求雷公必须是闪光且性格马虎（加特攻减特防），对于115速，不能极速的副作用非常大，所以虽然效果诱人但会直接影响到110速左右的食物链关系，因此要用的话我觉得需要围巾辅助。如果必须极速就得舍弃波导弹了，反正电系炮台经常双电本，没十万只靠电反的话有时候会比较尴尬，这样眼镜命玉背心都可以方便地用了。

然而雷公令我印象深刻的并非游击炮台能力，毕竟这种用法的电系一大堆，我觉得M电狗就比雷公好用多了。然而这是三狗之一，有着出色的耐久，还有着冥想和基础高速高攻，放下面子极限物耐冥想起来还真不是个大威胁。90 75的物耐并不算高，而且在地面攻击强势的目前，找到一个安全的冥想机会还是不容易的，然而雷公在UU……即便是目前的UU也找不到地龙土猫鼹鼠这些，因为太强了，那么剩下的地面和各个水地对雷公的威胁就小多了，尤其六代某一段时间UU的地面基本都是水地，只要雷公带个觉草就差不多稳收人头的那种。冥想雷皇的种类有很多种，个人觉得丧病的物耐冥想一般不会是三攻，往往会带个睡觉甚至睡梦，或者带个替身防状态，单攻电或者双攻电冰/草——这种打法其实盲点非常多，但在特定环境下会相当好用。但实际上雷公本身高速，逼换能力也不错，极速满攻的冥想压迫力实际上更强，而且也更适合OU这种速度线整体上一个档次的环境。这种努力可以冥想三攻增加打击面/克制面，或者仍然可以替身，起手替身一般会比直接冥想要更稳妥。

双打的雷公比较有趣，在强调对攻的环境下，电系的少抗性少弱点不算是坏事，而雷公自身高特耐似乎也能很好应对电场冲击，作为一个速度和特攻都只是中流的PM，雷公有着水平线以上的耐久和大喊和双墙，倒是可以速耐打干扰，主攻的话还是复合属性的电系更擅长一些，毕竟雷公没有第二本系。

配招：

游击炮台（重特攻速度+/重速度特攻+（配信马虎波导弹神速雷公））：伏特替换+觉醒力量冰/觉醒力量草+阴影球+十万伏特/波导弹/神通力

站街冥想（重HP物防+/重特攻速度+）：冥想+十万伏特+觉醒力量冰/觉醒力量草+替身/睡觉（+梦话）

Anti：

雷公是一个标准的电系攻击手，即便偶尔会带影球神通力波导弹啥的，但对常规挡电先锋威胁不大，反正只有四个格子。鸣鸣的电场势力出现给队伍挡电提出了很高的要求，对于攻击本身在电系中只能算一般的雷公来说也还比较适用。一般雷公不带波导弹则地钢的鼹鼠钢蛇和草钢和电钢的磁铁可挡，没觉草拉水地，没觉冰拉龙系草系（看影球神通力携带情况确定具体能不能挡），没影球找嘎啦，没神通力上M妙蛙——基本上对电都成定式了，实在不想针对直接找简单粗暴的对特攻手宝具神蛋。鉴于雷公有冥想型，因此在雷公倒下前尽量保护好己方地面攻击手的血量，毕竟觉冰威力只有60，雷公这渣渣力度没命玉眼镜加成还秒不掉无耐烈咬陆鲨，强行对攻是能搞死的。

NO.244 炎帝 火

特性：压迫感/精神力

职能：炮台、强化、破盾、特盾

评估：唯一神盗火翻身做主人。

自古纯火多苦逼，烈焰马火伊布炎帝食蚁兽都要么被遗忘要么被冠以唯一之名，其中只有炎帝回归到了其应有的二级神地位。纯火这个属性并不差，弱点虽然热门但抗性也同样多且热门，问题是纯火的技能学习面往往相当蛋疼，且同系竞争压力非常大，且弱一把钉子。炎帝的种族分布看起来同样相当有美感，在115HP支撑下双耐都不错，虽然看起来特耐比较低，但我在职能中写了个特盾，因为炎帝和雷公一样适合AV，而火系抗性主要集中在特攻端。100速差强人意，只是这一块集中了大量的攻击手，同速对拼起来相当纠结。特攻看起来不算高但有喷火和冥想，也是可以用的，只是比起基础种族更高有圣火和更多补盲技能的物攻端竞争力就不太够了。特性自然压力，如果带个替身（甚至欧皇都不用），脸好的话甚至能耗光石刃和水压的PP，和三狗的替身冥想系列也是相当配。

火系强手太多，因此炎帝要想出境非常依赖从凤王那偷师的圣火。看起来这个技能的威力还不如火推，但有着100威力的同时没有反伤，更重要的是那高达50%的烧伤率，简直防不胜防，运气稍微好一点跟用有威力的鬼火一样——比鬼火命中还高。这个自带百分比伤害的技能于是成了破盾神器，这也是炎帝没剑舞我也给它一个破盾职能的缘故。当然，七代烧伤伤害的减弱对依赖圣火的炎帝和凤王是一个不小的打击，但烧伤的物攻减半效果还是实打实的，直接让火系的死对头岩石系变得投鼠忌器起来，毕竟特攻岩没几个。三狗配信神速，而主物攻的炎帝自然是最适合用这个技能的PM。不同于雷公的波导弹，炎帝的圣火六代后就变成了自学，但神速却仍然只能是那只配信炎帝的技能，所以用神速性格得锁定固执。这比起雷公的马虎要友好得多，因为神速+2先制以及100速的纠结性和炎帝破盾对物攻的要求使得固执其实非常适合炎帝。火系的补盲好机油是地面系，用于打击同类和岩石系，但纯火一向不喜欢地面系技能尤其是地震，哪怕炎帝这么大个子的二级神也不会地震，只能压压马路。不过有压路（重踏）同样要比唯一王要高得多，虽然威力比不上挖洞，但压路是即时性的，且减速效果很多时候是有奇效的，尤其对于不能极速的炎帝，压路很多时候不比地震要差（尤其是读换时用的压路，容错率极高）。最后一个技能如果用砖头或者AV或者命玉，那么最好凑四攻。炎帝剩余的可选技能并不多，除了大众凑数的报恩也只有石刃可选了，同样可以打击火系尤其火飞，顺便也能利用岩石系的高克制面威胁暴鲤龙之类的存在。铁头可以打打岩石系（一般比压路威力要高），顺便揍一下妖精，不过火系本身就对仙系占优，所以意义并不是特别大。替身也是一个值得考虑的技能，不仅能够减轻先读压力，对上花仙之类的能够控场，由于圣火的烧伤特效自带磨血，替身是一个优秀的辅助破盾技能（顺便耗PP好手）。

有着高威力喷火和还行的特攻，炎帝走特攻看起来也是可行的，只是单纯围巾的话并不比火暴兽要强，本身力度就不够，技能上也没有其他出彩的地方（至少火暴兽还有气合弹来着），所以炎帝是可以走特攻，但三狗都一样喜欢玩冥想。炎帝的特点在于喜欢烧伤别人，所以物耐端往往自带翻倍效果，冥想效果其实还不错，麻烦的地方就在于火系弱点太多容易被赶下场。另一个问题就是除了喷烟外炎帝没啥看得上眼的技能，毕竟火系无效对象还是不多的，炎帝对觉醒力依赖不大，而影球神通力啥的估计好几场都用不上一次，所以炎帝倒是可以类似水君搞睡梦冥想——当然，火系还是不如水系擅长搞这个。如果类似雷公那样一段特攻当炮台，炎帝倒是可以考虑冥想加Z阳光烈焰的组合，毕竟常规炎帝还是挺容易吸引水盾上来的，比起目前的火钢，水系对炎帝的防范还是弱得多的。

理论上有着圣火的炎帝也适合搞耐久向火毒，但论抗性比不过火钢，论耐久比不过有威吓还有回复的风速狗，炎帝的这项工作还是不容易拿出手的（啥？有神通力和压路打火毒蜥蜴和火钢？）。

双打的炎帝对神速的依赖要小得多，加上大喊的存在，极速炎帝变得更有意义起来，比起有威吓的风速狗，炎帝主要可以指哪烧哪，有一定输出的同时还能废物攻手，因此AV和饭的速耐受炎帝是绝对的主流，对抗卡璞势力时并不见得比疯狗要弱到哪里去（当然，鳍鳍这家伙是炎帝的绝对克星）。

配招：

破盾炮台（重速度物攻+，CB/AV/命玉）：圣火+神速+重踏+石刃/替身/铁头

冥想破盾（重特攻速度+/重HP速度+）：冥想+喷烟+替身+阳光烈焰（Z）/（睡觉+梦话）

Anti：

鳍鳍是炎帝最怕的对手，没有之一，因为本身抗火的同时还免疫烧伤，其他技能打高耐久的鳍鳍又缺了点力气，除非Z阳光烈焰，不然炎帝就只能靠队友磨血才能突破这个大盾了。当然，由于烧伤的削弱，炎帝破盾能力受到了极大的挑战，本来就不太怕烧伤的各大水盾（反正同样靠烧伤打输出）在现在更是不怕炎帝了，尤其和炎帝师出同门的水君，如果不是鳍鳍的话大概最大Anti就是这位了。虽然炎帝也是压力可以耗8PP的石刃水压，然而炎帝自身依赖的圣火神速石刃同样是8PP，对上有属性优势物耐硬还喜欢睡觉的水君简直GG。不过队伍如果没有物耐过硬的特攻流水盾的话，炎帝的破盾能力还是非常出色的，这个时候就挡不如杀了。好在炎帝钉子一扎四分之一血，弱点也多，杀起来也不算太难，如果相信自己的脸的话拿老班重爆这些岩石盾挡着也不是大事，毕竟虽然我脸黑基本见圣火就被烧，但这本身就只有50%的概率，比RP弹命中的概率还要低不少来着。

NO.245 水君 水

特性：压迫感/精神力

职能：物盾、特盾、水盾、强化、反强化、炮台

评估：为毛一个二级神都能上封面！（来自基格尔德的100%高达客户端）

不仅上封面，外形飘逸，男女皆爱的北风化身水君自诞生起就比其他两个同事获得了更多的偏爱，同样的种族数值在水君这里没有得到一点浪费，完美分布使得水君成为一个……超级大受逼，在水系本身弱点少，草电还都偏特攻的情况下，冥想水君成为了UU阶层永恒的噩梦。100 115 115的耐久三角相当相当优秀，比起600水桶腰还要更强上一筹，意味着极限一耐后完全可以当能力盾使，比如极限了物耐后，极攻CB玛力露丽的嬉戏最大随机数刚好打过半，而像CB螳螂UT、M兔子飞膝踢这类吃下来是毫无压力，这是一个相当变态的耐久水平（UB下层次），意味着除非克制和M阿三M大嘴这类论外级力度，寻常的物攻手极难突破极限物耐的水君，这也是冥想水君强大的一个重要原因，也正因为如此，水君大部分都是重视物耐的，本系草电特攻对强化未成型的水君有着致命威胁。速度85和鳍鳍同速，这又是一段注定逃不过的因果。特攻比较平庸，但有冥想和沸水加成，输出还是比较稳的。特性自然还是压力，对于水君来说压力和自己是相当配的，在彼此都打不动的情况下，压力能为自己耗光对手的PP做出重大贡献，配合上睡觉，很少有人在耗PP方面比水君占优（不带怨恨的情况下，或许百变可以算一个？鬼龙且不讨论，不在同一层次上）。

水系好手云集，因此各水系尤其纯水想要脱颖而出必须有着足够的优势和特色。水君攻击力不够，补盲技能池也捉急，除了水冰觉醒外就没啥能用的了，而且这三基本每个水系都能学会（除了水马蟾蜍鲤鱼王等某些奇葩）。虽说耐久出色意味着对攻能力不错，但有俩忍蛙和水马等几个大牛和海星龙王的一堆有局限性的攻击手的情况下，水系攻击向特攻手的位置还很难轮到水君。因此可以说水君要上镜，基本都是受逼，而其中大部分更是拥有着一颗输出的心的冥想型受逼。冥想这个技能和水君契合度相当高，在第一段有提到，而在水君本身就非常硬的情况下却没有回复是非常可惜的，所以很多水君带起了睡觉。沸水自不用说，单攻沸水的一把人在，因此睡梦冥想沸水水君相当常见。当然，单攻沸水有其局限性所在，那就是在面对水免时相当拙计，于是仗着自己硬，也有水君不带梦话带第二攻击技能，一般是冰光，也有觉草对付海牛蟾蜍啥的，因为水免一般都是水系。如果要在OU用，那么这种水君就不稳了，在速度落后的情况下，想要安全睡觉必须要能够吃下三发技能，还要考虑到CT的问题，因此兼顾两种问题，出现了极速满HP替身保护控场蹭饭流冥想水君，在费洛美螂还没去UB前，这个组合对付只能用飞膝踢破水君的美丽蜜汁好用（蝶舞斗Z的还是细软跑吧），现在也可以用于调戏M阿三，反正都是喜欢自残的家伙。吼叫和剧毒也是水君常考虑的两个变化技能，在不打算冥想的情况下和睡梦相性良好，反正水君的无强化耐久也不是寻常PM能够轻易突破的。要用镜反往往和冥想一起搭配，用于强化干掉自己扛不住的草电特攻手，一般是一段冥想后接个草电特攻7成左右（假设）镜反干掉，下回合先手或者挨一记不致命的攻击睡觉回满血。

双打中的水君和另外两只一样，都可以速耐大喊打干扰，只不过水君作为官方钦定的北风化身，是唯一一只升级自学顺风的水系PM，配合起精神力和自身高耐久开局强开顺风似乎非常美，还顺便可以用冰风花式控速，然而精神力并没有解禁，所以水君的实力不可避免会受些影响，但——这么大一坨肉站在这里，防防下马威的精神力不能用并不是太大的问题，我觉得怕电是更致命一些的难题。

配招：

花式冥想（重HP物防+/重HP速度+（替保））：沸水+冥想+（睡觉+梦话/镜反/冰冻光束/觉醒力量草/觉醒力量电）/（替身+保护）

不冥想了（重HP一防+）：沸水+冰冻光束+吼叫/剧毒（+保护）/睡觉（+梦话）选2搭配

Anti：

水君在UU大多极限物耐，而在OU环境下却更多选择速耐替保，这个变化足以说明水君有两个大麻烦：1、怕力度够的强攻；2、怕鳍鳍。关于怕强攻，这点在之前睡觉那一块有提到，能够在物攻端先手3HKO掉水君（注意剩饭回复，当然你可以选择打掉）的攻击手都可以用于突破水君，毕竟无攻水君的沸水并烧不痛人（把物攻手HAX了就GG），或者用特攻草电突脸，关于这个，本身抗水的草系是水君的一大威胁，尤其草系中有越打越痛的叶爆草蛇和种子闪光弹谢米，这俩就是给水君两端冥想都能大概率对攻干掉它的。只不过，要意识到这俩技能都只有8PP，而且命中都不满（后者特效也只有40%），所以脸黑的话会很尴尬。鳍鳍则是OU水盾大范围衰弱的重要原因，沸水和剧毒同时失效的情况下，还能挑拨自然之怒的破盾无敌大魔王鳍鳍自然也丝毫不惧水君。由于这个场地是全体生效的，所以水君在仙场上也用不了睡觉，鳍鳍还能够单挑自然怒加月爆突破水君，实在没辙。冥想水君本质上当然是坦克向强化，所以所有反强化措施都能奏效……才怪咧，水君的第一工作是水盾，在耐久足够的情况下被吹下去或者黑雾了还有的是机会重新上场再强化，比起很多一次性强化的PM不是一个概念。因此，灭歌比吹吼对付水君要更加有效，因为以前我经常遇到吹吼反冥想水君结果水君成为对手最后一只活着的冥想起来1推N的情况。百变也是个应对措施，不过这个意义在于其无限PP和复制过来的压力反过来耗水君的PP。说起耗PP，这也是水免不能说稳挡水君的原因，虽然水君带剧毒比例不高，大部分都是单攻沸水，然而水免的那几个基本也动不了水君，于是进入耗PP环节后水君就无敌了。鉴于水君耗PP很依赖睡觉，于是烦恼种子这个冷门技能对付水君是一个神技，配合剧毒可以有效教水君做人。如果不可避免地进入了耗PP节奏，那么尽量不要用攻击技能使水君扣血（满血状态下用不了睡觉），多换人和水君周旋——一只PM耗PP耗不过你，那就两只。

NO.248 班基拉斯 岩石/恶

特性：扬沙/紧张感

职能：炮台、强化、物盾、特盾、中转、岩盾、恶盾、天气手、撒钉、破盾、抗打落

NO.248 班基拉斯（Mega） 岩石/恶

特性：扬沙

职能：Mega、抗打落、物盾、特盾、岩盾、恶盾、强化、破盾、撒钉

评估：准神有了Mega，那就是超神了。

老班Mega后胸口的蓝色水晶块变成了红色，明明是只小怪兽却有着一些奥特曼的特点。老班在Mega后主要特点也得以保留，包括属性、特性以及能力分布倾向，除了特攻和HP外其他能力都有一定的提升，于是即便速度高了10，没有道具选择余地的M老班也基本不会像眼镜老班那样四特攻了。抛开特攻，M老班在有着164物攻的同时还有着丧心病狂的100 150 120（沙暴下还要增益）耐久三围，即便一点耐久不加也不是寻常PM能够打动的——幸好老班岩恶本身弱点多还没有回复。速度到达71后龙舞老班的速度线就不再那么尴尬了，极速一段龙舞超130极速，满速两段龙舞超极速围巾蝶蝶，在M老班比老班基础耐久更胜一筹的情况下，两次龙舞的机会还是很容易找到的。M老班的特性还是扬沙，于是可以给老班带M石来进一步强化抢天气能力，比如在面对Y喷时。但这肯定不比普老班扬沙然后Mega老班挖沙这样来得爽，然而这样太破坏平衡，只能是YY了。

由于M老班和普通老班能力分布非常类似，而普通老班本身就不是个太依赖道具的PM，所以普通老班能干的大部分M老班也能干，当然M老班特攻没有提升所以一般不会纯特攻，没有饭做纯盾也很难受，裸输出比不上CB极攻老班，因此M老班和普通老班的倾向略有不同。M老班的基础速度71是最大优势，同时裸耐久和攻击大幅提升的情况下自然是非常适合玩龙舞了。只不过M老班是更适合玩龙舞，但套路比起普班并没有太大的区别，无非龙舞三攻，最多再插一个替身这样了。

总的来说，M老班比起普班是要强的，只是Mega位只有一个，而M老班并没有强到质变的程度，因此除了偶尔出现的龙舞M老班外，大部分情况下的M老班不带Mega石照样能用，因此M老班的出镜率就远不及普通老班了（虽然现在还没有M石）。

双打中老班带M石主要是为了抢天气，尤其面对暴雪王、煤炭龟这类低速天气手时。但一个宝贵的Mega位这样用掉还是非常奢侈的，没了M暴飞龙，日本沙的威胁就要小得多了。

篇幅稍微短了点，于是在这里简单介绍一下老班的两个退化吧。幼基拉斯和沙基拉斯和老班完全是两个风格，从属性上就有显著不同——这俩都是地岩。幼基拉斯虽然是老班的第一段，种族非常有限，但是是唯一一只根性的岩石/地面系，烧伤后地震的威力反而是进化链中最高的——虽然意义并不太大。沙基拉斯作为准神的二段，种族达到了410，只是特攻稍微高了点，耐久三角70 70 70在辉石后还不错，当然比起钻角犀兽这个BUG还是太差了。沙基拉斯的意义在于蜕皮（嗯，又是一只唯一的蜕皮岩石/地面系），而本身物攻用起地岩双本也还算够用，于是睡梦地岩还是可以一用的，虽然地岩弱点多，竞争对手多，还是挺难见到的吧。

配招：

龙舞（重物攻速度+/重速度物攻+）：龙舞+石刃+咬碎+替身/蛮力/地震/火焰拳

四攻/三攻（重HP物攻+）：参照上一篇

Anti：

因为特点类似普班，所以挡起来也大同小异，只是对付力度更强、耐久更硬的M班，就需要做好当BOSS打的准备了，一换一甚至二换一（当然是边缘成员的二换一）都是不亏的，如果有民工这种格斗系那挡起来还是很稳的，而顿甲这种不拉攻地震有可能不过半的对付龙舞老班就比较危险了。不过由于龙舞M老班大多只是满攻，那么沼王不好挡CB极攻普老班就可以试着挡挡龙舞M老班了。当然，最好的办法还是不给M老班舞起来的机会，用剧毒/鬼火或者大威力克制技能作为威胁，用UT保持压制力，反正M老班仍然低速多弱点没回复，控血仍然可以做到，只是需要的力度压制更大、对面更有把握打破游戏规则而已。

NO.249 洛奇亚 超能/飞行

特性：压迫感/多重鳞片

职能：物盾、特盾、高速、反强化、救场、炮台、强化

评估：胸罩鹅Mega进化？

在五代时，刚刚获得多重鳞片的洛奇亚春风得意，和鬼龙、小蛋等成员组成了UB的黑暗势力，钉子吹吼起来丧心病狂，而诺基亚这个戏称也越来越贴切洛奇亚的实质——本来就挺硬的洛神在多鳞后简直受得不忍直视，只要洛神是满血，剑舞720、占卜X啥的就不会造成推队的威胁。洛奇亚仅有90的双攻在神兽堆中简直是一股清流，这意味着洛奇亚做攻的道路会非常艰难，实在是一级神们普遍基础耐久都在合格线以上，哪怕UB中属于“脆皮”的超梦，也是106 90 90 级别的耐久，而神兽中动辄150的攻击种族，洛奇亚就实在不够看了，还是安心做受吧，带个单攻防挑拨耗回合顺便欺负攻迪就行了。106 130 154的耐久是洛神的依仗，加上多鳞的存在，UB大概只有CB黑龙确定能秒掉满血的洛奇亚了（无强化下，眼镜白冰还搞不死特耐的洛神）。洛神的速度也是众神中的一朵奇葩，在一级神扎堆90-100区间时，作为一个纯受逼的洛神反而能达到110的高速级别，这使得洛神在替身鸟栖控场时占有不错的主动权，也让洛神的速耐冥想有了更好的可行性。特性自然优先BUG级特性多鳞，虽然说压力和洛神也挺般配的。值得注意的是多鳞为梦特，和五代前特有的技能学习是不兼容的，比如精神增压、除雾（划重点），所以也有一些人拿洛神压力除雾，虽然我觉得洛神做为一个本身弱钉的PM去当工兵，和花式720除雾还是没啥可比性吧。

UB中暴力强化横行，而占卜X神、剑舞720、Z水溅跃日神、龙舞暴飞龙、剑舞阴谋鲁卡这些如果只强化一次的话一般是对洛神造成不了太大威胁的（只满HP情况下X神占卜打雷不过半，阴谋鲁卡恶波三成，只有剑舞720鬼Z影遁能够概率秒），所以洛神作为一个救场反强化还是比较稳的——当然场上得没钉子。而反强化对于洛神就是吹吼了，所以吹和吼一般至少得带一个，至于龙尾，拿命剧毒X神？鸟栖/自我再生自然不用说，重复触发多鳞提升盾力必备，鸟栖偶尔还能用来硬接电冰招利用多鳞把自己血线拉高，而自我再生则适合和比自己慢的地面系PM（两只古拉）对耗。因为攻击能力非常匮乏，因此洛神非常依赖状态技能尤其是剧毒，而电磁波由于原始古拉霸场所以带的不算多。于是剩下只有一个格子给攻击技能了，因为洛神是海神的缘故所以不会火系技能，这使得剧毒的实用性下降了不少，令人遗憾。洛神专属空中爆破作为和凤凰圣火对应的专属，有着相同威力和命中，但特效却不知道差了多少个档次，在UB弱飞PM相当少的情况下（当然打击面还不错，但洛神显然更需要克制面），这个技能并不是唯一的选择，主要优势是稳定和小小的CT期待（还有个PP少的大弱点）。冰光能够压制龙神和飞神，也能打打普通古拉和地创，在没有火放的情况下冰光是最佳的非本单攻选择，虽然在没克制时力度看着想砸电脑吧。至于单超本……是给Y神超梦日月神等PM送大礼包么？（虽然日神对着几乎所有无大地力或电磁波的洛神都能随便上）。

如果队里有百变（和未来的气腰玛夏多）这种更凶残的反强化，或者不希望洛神只是单纯的功能性受逼的话，吹吼的格子也可以空出来给其他技能。冥想是一个非常适合洛神的强化技能，类似于M妹妹（以及以前的心水妹妹），可以让洛神的特耐更加坚不可摧，同时让特攻变得更加有威胁一些，在对付强化能力较一般的队时颇有奇效，为了防剧毒可以把自己的剧毒换成替身。而提到替身，多鳞的替身鸟栖电磁波也是一个非常恶心的组合，只不过比起肥大在低分级的基础输出，洛神这样玩很多时候只能干耗着而已……所以洛神还是更喜欢剧毒一些。

双打中的洛奇亚可以靠着特性和硬度放顺风，吹掉强化的X神，放放墙啥的，不过VGC对一级神数量有限制，于是攻击能力不怎么出色的洛奇亚往往是坐冷板凳了。

配招：

诺基亚（重HP物防+）：鸟栖/自我再生+吹飞/吼叫+剧毒/电磁波+冰冻光束/空中爆破

找点事干（重HP速度+）：冥想/剧毒+替身+鸟栖+冰冻光束/空中爆破

Anti：

洛奇亚非常非常非常怕岩钉，不仅仅是25%的血量，更重要的是离开多鳞后，洛奇亚就不再稳吹上面点名的各个强化手了，因此新时代的洛奇亚很喜欢和M公主M勾魂这类魔反手勾结。然而问题来了，因为洛神的攻击能力弱鸡，靠着状态技能和吹吼磨人的洛神面对M公主M勾魂会如何呢？洛神的出场率在六代之后锐减，显然Mega和Z技能两波攻击强化（以及M勾魂M耿鬼的横空出世）给了纯受逼的鬼龙洛神很大的打击，比起鬼龙还能除雾鬼火，功能性不那么强的洛神就……只能沦为各种破盾背景了，典型的就是挑拨Y神、X梦这种（当然，X梦打有空中爆破的洛神是去找死），以及踩影的M耿鬼。由于洛神破盾能力相当鱼，输出主要靠剧毒，那么大部分盾都有着资本和洛神一耗，无论小蛋这种互相丢剧毒的，还是草钢不怕毒可以撒种子的，还有各种睡梦鬼龙原始海皇古拉甚至钻石都可以和洛神花式对受（当然，场上得最好没钉子，不然被吹来吹去还是挺疼的）。

NO.250 凤王 火/飞行

特性：压迫感/再生力

职能：火盾、特盾、破盾、炮台

评估：虽然飞得不快，但我仍然被钦定为了一位摄像师。

和洛神一样，作为人气极高的金银封面神，凤王也获得了相当多的爱称，菊花鸟、摄像师、Mega大嘴雀什么的……咳，好像更多是戏称。火加飞的属性在众神中仅此一家，有着相当多抗性的同时岩钉扎半血，当然在获得再生力后我们就会说幸好岩钉扎半血，不然凤王就太BUG了。130的物攻在众神中不算高得离谱，但凤王有着120高威力的勇鸟和恶心一流的圣火，所以输出也不算低。更何况凤王的速度只有90，算是主流一级神的底层了，所以一般凤王在速度方面直接放弃治疗选择极攻，而再生力的方便回血也使得凤王CB非常多，于是会给人一种凤王输出相当高的感觉——当然，这不见得是错觉，因为飞行系在UB的确打击面非常不错，这直接逼出了岩石和电两种看起来不咋地的720，但这俩的确是适合挡凤王而兴起的。特攻110看起来也还能用，晴天OH啥的似乎也还行，但火系比起飞行系而言在UB的打击面就差得多了，虽然海皇势弱了，但一大堆龙神和原始古拉（以及凤王自己）是丝毫不怕火的，加上没有好的飞本特攻，特攻大部分时间是处在浪费种族状态的。106 90的物耐属于脆皮级别，可以说在UB大部分岩崩都是给凤王准备的，甚至占卜X都有一部分带岩崩——因为打雷并不好突破106 154特耐的凤王，值得注意的是，洛奇亚也是这个特耐，所以凤王要玩受，有着再生力的存在特耐端并不输于洛奇亚，物耐端还有圣火可以当三分之二个鬼火用，可以说凤王是攻得起也受得起的，适应各种行业潜规则，稳稳抓紧了摄像师的编制内铁饭碗。特性……不再生力能玩？

凤王的进攻端技能其实变化不大，无非勇鸟圣火地震三板斧，用CB或AV剩下个格子可以给铁头，但意义不大，打X这种妖精铁头没勇鸟威力大，打岩石系一般地震更痛，也只有打打M公主了，然而能铁头读到公主用地震照样能打死，所以在七代前梦话占最后一个格子更为常见，可以送催一波噩梦或者画狗，然后七代噩梦被搞死之后梦话的意义也小了。在这里凤王如果有个UT一切都解决了，套专爱不失灵活，再生力触发也更方便，还不会出现格子用不掉的情况——然而各个鸟神会UT的简直屈指可数。如果不CB，那么剩饭和命玉是比较常见的道具，可以在最后一个格子塞再生或者替身甚至剧毒。用再生不用鸟栖的原因自然和古拉有关，对于地震喷烟火地双本没石刃的原始古拉，飞在空中的凤王是完挡的。虽然说落地可以失去电系弱点，但用电招的众神好像没哪个比凤王还慢……除非配合一波电磁波可以考虑。替身和凤王的逼换能力配合不错，在面对低速的盾牌时（沼王、辉石钻角犀兽、鬼龙）也可以进行一波试探防剧毒。剧毒则是用于突破自己难以轻易搞死的PM，重点点名两个720（一般来说地震造成不了致命伤，而对面的制裁之砾凤王很难硬接下来）和鬼龙以及原始古拉，在X神血量健康时可以当半个救场技能用（以前电磁波更好，削了后凤王就抢不到速度优势了，当然，如果需要针对强化的X神，你可以带个吼叫）。替身和剧毒配合也不错，个人感觉比鸟栖剧毒要更实用一些，如果需要带两个变化技能，换掉地震就是，反正地震哪怕有着克制也是感觉各种打不死人（当然命玉还是最好保留三攻）。

凤王没有好的物攻强化技能，所以强化主要集中在速度上。至于冥想……有着四倍弱点物耐还薄弱的凤王显然是不适合用的。速度强化并不是传统的高移，对于凤王来说硝基冲锋的一段速度可以在收残和读换时用，有了速度优势的凤王可以有机会强行突破电720。或者凤王也可以考虑Z顺风，两段CT率（无加成下50%CT率）算是变相提升了物理输出，顺风在有限回复内提供的两段速度可以有效帮助凤王清场，借着CT率也可以挑战一些难啃的盾牌，虽然不像强运飞机乌鸦那样可以百分百CT，我觉得这个用法还是挺适合凤王的（虽然目前还不热门）。另外，虽然说凤王没有好的物攻强化，但还是有的，那就是Z庆祝。这个技能一看大家就知道是配信技能了，很不幸的是这是个普特限定。虽然说Z庆祝全能力升一级本身也适合站场一波撸看起来用不上再生力，但这使得凤王的最大特色就用不上了，像前面Z顺风、硝基冲锋的凤王在决定强化前是可以利用再生力花式出场吃技能的，而Z庆祝的话凤王更像是一个核心成员。

双打中的凤王可以开顺风自由落体玩杂技以及圣火压制对手物攻手，但火飞这个属性实在是花式吃AOE，岩崩、根源波动以及重力地震，加上本身速度在神兽中快要垫底，凤王还没到热门的程度。

配招:

CB/AV（重HP物攻+/重速度物攻+/重HP特防+）：勇鸟+圣火+地震+铁头/梦话

命玉/剩饭（重HP物攻+/重HP特防+）：勇鸟+圣火+鸟栖/替身/剧毒/地震选二

速度型强化（重物攻速度+）：硝基冲锋/顺风（Z）/庆祝（Z）+勇鸟+圣火+地震/鸟栖

Anti：

有家门鸟为鉴，火飞虽然盲点多，但爆发力十足。火飞的共同盲点自然是岩了，加上个地震还是被岩飞完挡，然而岩飞的化肥和始祖鸟都不像是能够在UB生存下去的样子，而且吃圣火也相当不舒服，所以或许微波炉看起来更合适一些，然而如果凤凰是CB或者命玉的话微波炉这个小身板并不好受，而且电本打在凤王这个级别的特耐上也是不痛不痒，对方还有再生力。所以众神的选择并不多，岩720和电720虽然吃地震，但好歹不会被秒，在有先手优势的情况下对凤王是占优的，还能顺便把撒钉除雾的活给干了。前面提到的钻角犀兽也是坑凤王的一把好手，尤其岩石爆破的，虽然除了挡凤王和普720外干不了太多的活。黑龙也可以挡杀凤王，只是黑龙没有回复而且吃烧伤怕地震，上场时机得抓好。其他的话鬼龙原始古拉这类大物盾凤王也不见得能突破，但有着再生力的凤王也不是这俩能够轻松对攻掉的（遇到脑筋不好使的摄像师鬼龙可以选择耗PP）。当然……最有效的方法还是给凤王准备一地的隐蔽石砾。

NO.251 时拉比 超能/草

特性：自然回复

职能：炮台、物盾、特盾、草盾、接力、强化、中转、队医、游击、撒钉、破盾、空间手

评估：森林蜥蜴亲！

因为空探游戏的缘故，我对时拉比有着特别的喜爱，是我五代第一个能用的PO队中的成员，以下简称蜡笔。草超拥有着最多的七个弱点，并且四倍弱虫，意味着相当怕UT，在面对有UT的水系和地面系时会非常吃鸡。但草超也同时拥有格斗、地面、水、草、电、超这些重要的抗性，在本身水桶腰抗性的支持下是可以扛着非本克制去挡水地电斗的（当然UT还是苦手）。但比起抗性，草超的进攻端就毕竟差了，在本身没有能用的格斗和火系技能的情况下，蜡笔哪怕带上大地之力仍然会具有大量的盲点（主要是钢），也没有大威力专属，因此虽然同为水桶腰，比起玛纳霏V仔，蜡笔更偏受一些。水桶腰种族在前边已经分析过，最大的亮点是100 100 100的耐久三维，同时100的基础速度在低分级盾牌中也是比较高的级别，双攻有一定的强化潜力，当然对于双本打击面一般的蜡笔来说意义就没那么大了，但攻受一体化的分布自然会使蜡笔具有多样化的用法，这样稍微冷门一点的用法阴到人的可能性就比较大。特性自然回复，这是一个草系大众特性，但的确好用，能吃沸水不怕剧毒，使得蜡笔对于常规水盾的压制力非常强大，也可以带上睡觉游击型回血，不过比起只有光合作用的谢米和玫瑰，有着自我再生的蜡笔并不是那么需要睡觉回复。

因为有着UT和再生，并且自身弱点极多，比起站场耗血蜡笔更喜欢游击中转，因此寄生种子不算是蜡笔常带的技能。因为欺诈头盔沸水和自身技能的缘故，盾向蜡笔一般偏向特攻，亿万吸收是最常见的一个攻击技能，和蜡笔挡水杀水的目标一致，如果需要蜡笔侧重中转格斗或者给草系盲点（飞、毒）一些更大的压力可以带上精神强念超本。状态技能一般会选择电磁波，因为蜡笔实在太容易吸引钢系上场而且也确实不好打钢（火钢除外，蜡笔有大地力），而自身草系对电系和地面有着强大压制力，所以电磁波是最合适的一个状态技能。再生一般也是蜡笔需要的，除非队伍节奏真的快可以考虑种子。最后一个格子可以撒钉，可以UT后读，可以铃铛队医，还可以辅助核心带治愈愿，如果这些都有其他人干或者队伍不太需要可以给蜡笔带大地力——对面有火钢时无脑大地力第一下基本都能读中。蜡笔也有灭歌，不过由于弱点太多，蜡笔基本都是被逼下场的那个，而且强化PM往往都有克制技能可以秒掉蜡笔，所以蜡笔的灭歌我个人感觉还是挺难用的。

蜡笔有冥想阴谋剑舞三个强化技能，水桶腰自带合格的速度和耐久，和梦幻一样是可以方便接力的，可以配合替身电磁波。因为本身弱点多而且威力弱鸡的觉火觉冰非常常见，所以蜡笔也可以弱策强化接力，可惜蜡笔没有速度强化。不过有两个本系的蜡笔同样也可以选择自己强化自己打，虽然打击面的确挺一般吧。物攻强化的两本系是种子爆弹和意念头槌，威力只有80而且后者命中坑爹，而且在同样没有火斗电补盲的情况下连特攻的大地力都没了，优势只有个偷袭先制，所以一般蜡笔走物攻就真的是阴人了——然而剑舞那回合在没威胁的情况下给对方打了个预防针，我对结果不乐观。特攻端双本升级为能量球/亿万吸收和精神强念/精神冲击，更重要的是大地之力，蜡笔破钢就指望这个服了，而且也能顺便打击恶毒的阿臭臭泥，当然这三个技能对飞行系打击堪忧。当然特攻的好处就是有觉醒力，在双本打击面有同一严重盲点时可以舍弃一个本系，如果选择草本则可以带上觉火/冰，如果选择超本则可以带上影球或魔法闪耀。考虑到蜡笔更多是以草系的身份进行中转，所以虽然超能系打击面更好，但往往蜡笔有着对付水系的任务，所以更侧重草系一些。

因为有UT和戏法，专爱游击蜡笔也是可以用的。CB自然是看重UT的力度，但打击面是真的菜，比起偷袭更需要戏法破个盾。眼镜的话双本可以进一步升级，叶爆和游击眼镜相性良好，可以打一波爆发，而眼镜预知未来也是一个可用的战术，虽然不如呆壳兽一家有着再生力上场出手机会多，但蜡笔有着速度优势，存在先手放出预知未来炮灰下场给对应战术PM上场搞事的机会。对于眼镜而言，UT意义同样很大，但大地力优先度更高，所以想戏法的话往往舍弃的是UT。围巾的蜡笔比较缺力度，更偏向于功能性用法。由于叶爆的基础高威力，所以仍然是主拉特攻，而有了速度优势的蜡笔可以带上治愈之愿、灭亡之歌当半个救火队员用，以及在虫神热门时（还活着的时候），UT仇恨度高的100速蜡笔可以围巾觉火诱杀虫神。至于AV蜡笔，是自废武功的一种用法，在基础力度一般的情况下，比起那一段特防，安心做盾的蜡笔更需要再生和其他变化技能，做攻的蜡笔需要眼镜CB或强化进一步提升力度。

作为幻兽，双打中蜡笔基本处于小黑屋状态，在力度、抗性、打击面、辅助技能这些双打比较看重的方面蜡笔表现得非常一般，所以哪怕可以用我也不太看好其使用率。

配招：

坚盾（重HP一防+（挡地物耐，挡水特耐））：亿万吸收/精神强念+自我再生/寄生种子+电磁波/隐蔽石砾/治愈铃铛/大地之力/觉醒力量火/治愈之愿选二

特攻强化（重HP速度+/重特攻速度+）：阴谋/冥想+（能量球/亿万吸收/飞叶风暴（Z））/（精神强念/精神冲击）+大地之力/替身+（觉醒力量火/觉醒力量冰）/（阴影球/魔法闪耀/觉醒力量格斗）/接力棒 （“/”有顺序，前后对应着来，当然也可以双本大地力的三攻）

物攻强化（重HP速度+/重物攻速度+）：剑舞+种子爆弹+意念头槌/（替身）+偷袭/接力棒

CB游击（重物攻速度+）：UT+种子爆弹+意念头槌+戏法

眼镜炮台（重特攻速度+）：飞叶风暴+精神强念/精神冲击/预知未来+大地之力+觉醒力量火/觉醒力量冰/UT/戏法

围巾游击（重特攻速度+）：UT+飞叶风暴+觉醒力量火/精神强念/精神冲击+治愈之愿/戏法/灭亡之歌

Anti：

只有四个格子的蜡笔还是挺好挡的，毕竟常规的蜡笔都没格子带大地之力，觉火在不带眼镜时也没啥威力，因此钢飞的辉夜钢鸟挡蜡笔是没啥压力的，最多吃个不痛不痒的电磁波。如果没有大地力那么很多火系都可以挡，尤其点名火钢。如果没有觉火那么草钢虫钢等怕火不怕地的钢系可挡，至于更多的单攻蜡笔，那真的是随便挡了。不过做盾的蜡笔本身就没什么攻击力，哪怕M勾魂没有抗性挡起来也还算舒服。所以比起挡，防接力和击杀才是更需要着重考虑的地方。这俩要求给蜡笔尽量少的出手机会，那么本身四倍怕虫的大弱点就是蜡笔常见的突破口，在UT鸣鸣还没变成主流前UT可以干一波蜡笔，其他像土猫螳螂这种UT基本很难打到蜡笔的本体，但只要保持压制不给蜡笔安全强化的机会就行了。蜡笔也是个超能，属性本身攻击性也不强，所以也是螳螂玛狃拉M巨金等追击手的猎物，有这些PM的话可以考虑诱杀蜡笔。

NO？？

图鉴号NO.154~NO.251，实际写了53只PM，包括6只MegaPM，14只无进化普通PM。

属性统计：鬼系0只（没写梦妖），冰系1只，龙系2只，妖精系2只，格斗系3只，毒系3只，电系4只，草系5只，地面5只，恶系6只，岩石系6只，火系6只，钢系6只，超能系7只，虫系8只，普通系10只，飞行系11只，水系12只

种族之最：

HP：幸福蛋（255）

物攻：赫拉克罗斯（Mega）（185）

物防：壶壶/大钢蛇（Mega）（230）

特攻：电龙（Mega）（165）

特防：壶壶（230）

速度：叉字蝠（130）

NO.254 蜥蜴王 草

特性：茂盛/轻装

职能：强化、炮台、高速

评估：才发现时拉比和森林蜥蜴一家编号上是邻居……

比起森林蜥蜴，对我而言完全进化的蜥蜴王存在感反而不怎么高（动画看得少），空探主角团自不用说，宝石里常年选大水狗的我遇到的最多也只是森林蜥蜴（老宝石劲敌的御三家最高只到二段……）。作为纯草的御三家，蜥蜴王一改前两代的中速坦克形象，走起了速攻路线，然而纯草想要混出头实在太难了。速度达到120的蜥蜴王是草系御三家中最快，物耐偏低所以挡地震上场不太舒服，特耐稍高但最多吃点沸水上场，在无耐情况下中转有抗性的技能也是比较吃亏的。双攻达到合格线，走哪攻都可以考虑，也可以试着双刀，但是会缺点力度。梦特轻装比较有意思，五代时的剑舞飞宝石杂耍地震叶刃蜥蜴大概是普通蜥蜴的巅峰时期了，但在宝石系列只剩普宝石后轻装的蜥蜴就显得比较尴尬了，因为触发丢失道具效果比较困难（所以说如果Z石变成消耗型道具会引发环境大变动），气腰大树果啥的都是相当不稳定，比较稳定的白色香草叶爆，但蜥蜴特攻没有强化技能，和剑舞搭配又有些不伦不类，或者红牌，但本身脆皮的蜥蜴被摸一下基本上不死也残，还有草场加青草种子这种，但两个抗性一般的草系会给队伍联防造成极大的困扰，所以说要用轻装得非常随缘，保守点腰带茂盛倒也不见得差。

因为特攻较高，所以首先来谈谈特攻炮台型的蜥蜴王吧。因为Mega蜥蜴王增加了龙属性，所以倒是可以认为Mega前后是两只技能池共享的不同PM。而说起纯草炮台，蜥蜴王不免会受到同为御三家的草蛇的竞争。虽然基础力度草蛇要差得多，但唱反调叶爆简直太流氓，蜥蜴王虽然有着更快的速度，但基本上玩家更偏爱集炮台和爆发强化于一体的草蛇，何况在力度有保证的情况下，耐久出色的草蛇有着更多的功能。蜥蜴王除了看起来更攻一些，技能方面的优势主要是多了个气合弹破钢，但草斗显然打击面仍然捉急，所以还是需要觉醒和龙波来进一步补盲，这样常见的特攻四攻就凑齐了，眼镜或命玉是特攻蜥蜴王的好搭档，如果希望蜥蜴王利用轻身清场可以用白色香草加叶爆的组合，虽然……很理想化，毕竟蜥蜴王的主要输出来自于草本，这样用想要前期不大酱油似乎需要第二草本（亿万吸收或者能量球）。

物理端虽然基础力度一般，但有剑舞强化，其实感觉比起特攻来说物攻要更实用一些，也更符合大家心目中的叶刃刺客蜥蜴王的形象。物攻端的蜥蜴王有着地震，对挽救打击面捉急的草系帮助非常大，而草地有着草系和飞行系盲点，所以如果想轻身剑舞可以带上杂耍在大威力的同时补齐草系打击面，或者带上岩崩电拳打打飞行。吸收拳可以为物攻型的蜥蜴王提供一些回复顺便打钢（或者……信仰裸气合拳），所以蜥蜴王倒是也可以考虑极速满HP追求两段以上的剑舞（然而……很少有蜥蜴王能做到两段剑舞的软柿子可以捏，哪怕满HP，无攻草钢螺旋球仍然稳稳2HKO）。

蜥蜴王也是脆皮反击莽撞协会的一员，带上腰带满血反击收一只再触发轻身莽撞换一只看起来很美，然而反击和梦特不共存。不过120的速度也不算低，加上能阴掉一只也差不多够本了，还可以选择茂盛叶爆打一波，或者临死撒个种子都还不错，但作为首发的话蜥蜴王没有钉子也没有挑拨，一旦对手不按剧本来那么蜥蜴王会非常尴尬。

作为草系御三家最高速，蜥蜴王在双打中自然是开誓言场的好手，白色香草叶爆触发轻身后速度基本没几个PM能比得上，不过比起叶绿素妙蛙加Y喷的组合，蜥蜴王的操作就要麻烦的多，加上火场是三场中实用度最低的一个，而草场的誓言打击面又相当蛋疼，蜥蜴王并没有因为这个特点获得多少使用率。

配招：

特攻炮台（重特攻速度+/重速度特攻+（轻装））：飞叶风暴（可Z）+气合弹+龙之波动/亿万吸收/能量球+觉醒力量火/觉醒力量冰/觉醒力量地面/觉醒力量岩石

物攻剑舞（重物攻速度+/重速度物攻+（轻装））：剑舞+叶刃+地震+岩崩/闪电拳/吸收拳/杂耍/莽撞/电光一闪

系好腰带（重特攻速度+）：反击+莽撞+飞叶风暴+觉醒力量火/剧毒/寄生种子

Anti：

普通蜥蜴王属于冷门，但作为一只高速攻击手，如果太小看还是会付出代价的。常规配招的蜥蜴王无论物特对飞行的威胁都较为有限，当然保险起见还是最好先行试探出配招再说。蜥蜴王的输出主要来自草本（废话），而在本身攻击种族不算太高的情况下，很多盾牌是能够轻松吃下克制觉醒（各种草毒）的，所以视蜥蜴王配招去拿各个虫毒钢飞火草去挡就是了，防推队的话保留高速和先制就行，120速也不算绝对高速（除非触发轻身，因此担心腰带剑舞的话可以刻意破一波腰带），真被蜥蜴王推一队的难度还是挺大的，毕竟现在用不了属性宝石。

NO.254 蜥蜴王（Mega） 草/龙

特性：避雷针

职能：Mega、高速、炮台、强化、中转

评估：尾巴是炮弹你怕不怕！

在ORAS到来之际，蜥蜴王作为御三家顺利获得了Mega，然后……就和大嘴娃一样用屁股对着敌人了。M后的蜥蜴王先热带龙一步变成了草龙，目前也只有M蜥蜴王和阿罗拉椰蛋树两只草龙，而这两只强度都比较一般，还是稍微受了点属性弱势的影响的。草龙的优势是四倍抗水草电，并且有地面抗性不弱火，然而多个四倍抗性意味着两个属性的抗性高度重叠，在弱点抵消上却没有多少好处，草龙也就不弱火而已，其他弱点相当于两个属性的加和，并使得M蜥蜴王成功加入了四倍弱冰俱乐部——对于四倍抗水电来说，四倍弱冰直接使得这俩抗性变得尴尬了起来。而在进攻端，草龙共享钢系大盲点，对补盲技能的要求仍然非常高。所以说，虽然M蜥蜴王的种族看起来相当优秀，但这个属性着实拖了不少后腿。145速加145的特攻无疑是类似于特攻版M大针蜂的存在，虽然没有特攻强化技能，但本身高速高攻无论作为压制还是清场都是非常好用的存在。100点Mega提升的种族除了物防上去了10点，剩下全部放在了双攻和速度上，于是物攻也到达了110线，剑舞起来也是相当有力度了，然后耐久没有提升意味着M蜥蜴王仍然是个脆皮级别的攻击手，水盾冰光电系觉冰都不容易吃下来，因此最好不要让蜥蜴王过多参与联防。特性避雷针提供一个免疫还是不错的，虽然本身草龙四倍抗电看起来很亏，但电免意味着能破电反并且不吃电磁波，一段特攻的增幅对于特攻型的M蜥蜴王是非常宝贵的强化，也算是还行的一个特性。

和普通蜥蜴王一样，表面上M蜥蜴还是主特攻的。作为M后才有龙属性的伪龙，M蜥蜴王和X喷一样只有龙波没龙星，不然龙星配叶爆，龙波配亿万吸/能量球这样会舒服得多。除了双本外，气合弹和觉火/地震的优先级是最高的，意义也很明确，自然是找钢系去打。一般来说四攻就能用，如果带叶爆需要频繁上下场可以带第二草本留存站场可能以及稍微续航，或者用寄生种子甚至光合作用维持血量（三攻必然有大量盲点，带种子一般是先读吸一口顺便防止对手钻空子站场，一般带种子优先配合觉火针对一下草系，气合弹也行，反正大家都知道打的是谁）。如果不带叶爆那么会偏向控场清场向，可以带上替身，草本可以用亿万吸，甚至还有不带草本种替的配置，嘛，反正你速度快你说了算。

物攻端自然还是依赖剑舞，有了龙系之后M蜥蜴的物攻打击面瞬间广了不少，地龙两招的打击面就已经非常广了（毕竟利亚斯），草本对龙地盲点（草仙、飞仙、飞钢）帮助非常小，所以如果用剑舞目标一推多的话草本甚至可以丢掉，带个替身或者带个电拳打飞机辉夜还是可以的，虽然一段剑舞似乎秒不掉这俩。如果队伍有磁铁帮助解决钢系问题的话，蜥蜴的草本还是可以带上的，毕竟M蜥蜴是少数无压力搞死鳍鳍的龙系。物攻龙本的选择上是个大问题，龙爪和逆鳞各自有着严重的问题，前者威力太低后者自然副作用太大。我个人还是倾向逆鳞，反正妖精盲点一开始解决不掉上来就剑舞多半也推不掉，但因为威力问题连没抗性的PM都推不掉的话那就是大问题了——正好逆鳞的混乱效果也被削了一刀，脸稍微好点还是能扛过去的，再不济能逆鳞推几只自己还活着的话稳一点下场再回来也行，这时候应该胜算也比较大了。

目前M蜥蜴的石头还没解禁，在美丽黑屋后，M蜥蜴大针蜂的145速算是OU顶尖的一批，作为龙系的M蜥蜴面对卡璞都有着速度优势（前提是不围巾），除了出场率最低的哞哞完全打不过外，对鸣鸣鳍鳍压制力非常强，对付蝶蝶比较容易被围巾阴，而且健康情况下是打不过的，总的来说M蜥蜴因为速度快，在目前的OU应该还是能找到上场机会的，毕竟作为一度的家门鸟受害协会会员，现在的M蜥蜴生存环境还是要比ORAS要稍微好上一些的，然而力度和本系打击面问题仍然是硬伤，应该还是晋级不到OU。

双打中M蜥蜴作为避雷针，在一大堆鸣鸣的情况下可以有效压制住电场势力，毕竟不像利亚斯，M蜥蜴的速度本身就比鸣鸣要快，而满攻叶爆是确1无耐鸣鸣的，反过来满攻鸣鸣觉冰也只是概率秒而已（分散瞎眼光7成），所以M蜥蜴应该可以作为地鸣组合的对策，当然，M蜥蜴难作为双打核心输出，对空间乏力，占M位的它可能还是难以成为热门。

配招：

移动炮台（重特攻速度+）：飞叶风暴+龙之波动+气合弹/觉醒力量火+地震/亿万吸收/寄生种子/光合作用

驻扎炮台（重特攻速度+）：龙之波动+气合弹+亿万吸收/寄生种子+替身/地震

剑舞一波（重物攻速度+）：剑舞+地震+逆鳞+闪电拳/叶刃/替身

Anti：

比起其他攻击手，本身草属性的贫弱打击面和带来的大量弱点无疑给M蜥蜴王拖了大后腿，这给M蜥蜴王上场和站场强化的选择带来了极大的风险和挑战，最显而易见的就是避雷针蹭电上场，在本身四倍弱冰的情况下，稍微有点对战经验的人都会想到觉冰读一发，虽然种种因素下对手不一定会选择觉冰，但这肯定会给M蜥蜴王使用方的决策带来极大的困扰，甚至错失上场良机，加上鸣鸣电鸟这些电系还喜欢带UT，M蜥蜴就更不舒服了，往往需要炮灰才能稳定上场。虽然M蜥蜴的145特攻看起来很高，但在没有任何加成的情况下大威力本系叶爆也就刚好确秒70 75耐久的鸣鸣而已，如果队伍里没有完挡蜥蜴的PM完全可以借着蜥蜴的各个弱点大胆对攻，说不定对手就读换替身了。对于特攻的草龙斗火蜥蜴，打击面上完挡的PM确实没几个，但这个火是觉火，那只要不是四倍都可以无视了。哞哞是最稳的一个，本身耐久就不低回复力还高，无论物攻特攻，主流蜥蜴都相当难以突破哞哞，但反过来哞哞也不太好动蜥蜴，因为自己没仙本蜥蜴也不吃种子还四倍抗草……所以虽然对攻应该能赢，但哞哞也只是停留在能挡的层次。其他特耐钢盾比如辉夜、玛机雅娜，草毒盾的M妙蛙、暴露菇挡起来也还不吃力，并且都有足够的反制能力。对于剑舞的蜥蜴，除了哞哞外，草钢也还算能挡（没吸收拳的），辉夜飞机当心一下电拳，土猫威吓一下UT都可以应付，如果有围巾则保护好围巾，有冰飞的猛犸玛狃拉则可以无视蜥蜴的强化，如果队伍不好处理剑舞蜥蜴则在场PM冒着炮灰的危险压低对方血量或者下状态。毕竟145速的Mega，对M蜥蜴的可能威胁还是要认真应对的。

NO.257 火焰鸡 火/格斗

特性：猛火/加速

职能：高速、接力、强化、破盾、打落、救场

评估：翻身过猛的典型。

作为御三家火斗初代目，火鸡在进入第四代后瞬间被新兴火斗大师兄爆的体无完肤，原因就是速度不够，然后老任看不下去了就在五代给了火鸡一个加速，本来大概也就是为了给这俩换个体位，结果有着加速和接力的火鸡直接奔去了UB，而且黑屋得相当稳，一直放不出来，即便是六代有着天敌火隼的情况下。拥有加速特性的PM是火鸡、远古巨蜓、铁面忍者、巨牙鲨、蜈蚣王，巨牙鲨和远古巨蜓没有接力棒暂且不论，比起铁面忍者和蜈蚣王两只虫系，火斗属性的火鸡攻击性明显要强的多，而且同样拥有剑舞，本身就已经极高的物攻在可以极限努力的情况下再剑舞很容易就可以达到速度碾压加两段攻击的推队模式，无论接走还是自己打都是极强的用法，何况火和斗本身就是广打击面的本系，而且只弱水喷先制，抗冰飞子弹拳不怕音速拳，强化起来也实在很难救场，虽然火鸡在OU仍然有天敌，但有天敌不等于就能下放——当然实机能用。种族是中速双刀低耐久的分配模式，在获得加速前真是相当拙计的一种分配，然而有了加速后这个种族就能看了，虽然特攻大部分情况下还是闲置状态，因为物攻更高有剑舞斗本也更稳定，偶尔双刀也只是提供个觉冰OH而已。特性自然加速，离开了加速火鸡就妥妥的比不过猴子了。

目前火鸡M石还没放出来，所以UB的火鸡目前都还是普通火鸡。不M的PM比起Mega都具有的优势自然是道具格（裂空座那个BUG除外），有了腰带的火鸡强化起来自然是相当稳定，只要上场腰带不破一般都能保证两段速两段物攻的强化等级（既然火鸡在UB，那么就无视接力条款了），而80速满速翻倍后正好被围巾斗神给压一点速度，在UB还是完全够用的。当然保护剑舞占了两个格子后，如果还要接力的话就只剩下一个位置给攻击技能了，在UB单个的火和斗都不怎么算打击面广的技能，考虑到火推自破腰带，如果是带的腰带的话飞膝踢优先级会比较大，或者可以用过肩摔打各种大胖子神兽。如果自己打的话火本可以选择火焰踢，或者也可以舍弃火本带上石刃针对凤王，带打落打打超能和鬼系。当然，剑舞不是唯一的物攻强化，因为火焰鸡有个鹦鹉学舌，这算是小半个攻击技能，比起鸣鸣那完全看重Z技能效果的鹦鹉学舌，因为火鸡基本都带保护，所以鹦鹉学舌成功的概率要高得多，最常见的情况就是面对原始古拉丢地震，在Z鹦鹉学舌的两段物攻加成下极攻火鸡的地震可以打满HP原始古拉7到9成，前面只要稍微压压血即可突破（虽然……飞膝踢的威力也快追上了），类似的可以面对M鲁卡、M耿鬼用鹦鹉学舌，不过由于这种用法还是太理想并且锁了道具格不能气腰，所以还是比较少见的。不带剑舞保护命玉三攻也是可行的，因为本身火鸡的基础力度就不低，这样双本可以毫无保留地大威力怼人，虽然命玉火推自己死得也快，但残局的一波流能力是相当强的。

如果对自己的操作和先读有信心也可以剑舞三攻不保护——带上腰带仍然能稳定保持一段速度，而且大部分人会下意识读火鸡第一回合保护而干自己的活，危险性倒也不是非常非常高（这种反读对带保护的火鸡同样适用，在面对有替身/强化的对手时第一回合不妨多想想要不要保护），那么有着双本外的补盲的火鸡剑舞起来破坏力自然要更强（再浪一点你甚至连腰带都可以不带，火Z/斗Z/命玉对火鸡破盾能力都有非常大的提升）。同样的思路，火鸡也可以带上替身，作为对手读保护的反读应对，对于很多基础输出很爆棚生存力较低怕状态的PM（比如……好吧神兽中生存力低的也没几个，M赫拉大概可以算一个），一个替身有时不比两段物攻要差，而且……如果追求多段速度的话，保护和替身是会一起带的（这种火鸡可以选择剩饭），一旦第一回合的替身读成功了，那么就有余力去利用自己的保护和剑舞做第二轮博弈——替身保护剑舞接力也不是不行，虽然无攻火鸡看起来有点浪费其攻击能力，但火鸡能偶尔这样用正是依靠了他本身高攻的压制力，像铁面忍者这种基本上大家都会一路攻击到尾，让其除了速度什么也接不走，后手PM还不能安全上场。值得注意的是，加速发动要求该PM要在场上经过一个完整的回合，也就是说交换上场的加速PM是不会发动特性的，这就使得低速后手UT/逃脱按钮抛出火鸡无伤加速是不能实现的一种思路。

火焰鸡不能在OU用，但其退化加速的力壮鸡以及火稚鸡是可以用的，当然没了火鸡的攻击力度，力壮鸡看起来和蜈蚣音速蝉也没啥优势。但力壮鸡还是有特点的，首先自然是可以辉石，在本身速度就低必须耗更多回合数的情况下，力壮鸡可以极限一耐加辉石（一般是物耐）获得比常规火鸡要强得多的生存能力，极限物耐辉石的情况下连极攻土猫的地震都秒不掉。其二聚气和速度一起接是不违反接力条款的，这在前面刺龙王那里有提到，那么力壮鸡就是刺龙王最好的搭档了，因为火鸡一家是唯一的聚气接力还有加速特性的PM，可以有效帮助各种狙击手PM发挥出最大的压制力。

双打中的火鸡因为相当容易抢到一速，非常适合作为誓言的发起者，而水火誓言的彩虹场（HAX场）也正好和高速岩崩相得益彰，那么可以和高特攻的水系御三家作为配合，抗性良好特攻最高的西狮海壬显然是个不错的选择，其双本的沸水和月爆在场地天恩的加成下想想就可怕，而且速度也偏低偶尔能蹭到空间部分避免忍蛙加火鸡遇到空间时的尴尬场面（火鸡不会挑拨的锅）。钢企鹅也是一个不错的选择，奈何这俩都怕地震容易被利亚斯穿队。

配招：

一招鲜（重速度物攻+/重HP速度+/重物攻速度+）：（保护/替身/剑舞/接力棒/鹦鹉学舌（Z））+（飞膝踢/过肩摔+火焰踢/闪焰冲锋+石刃/地震/打落/觉醒力量冰）自由组合系列

双打HAX场（重物攻速度+/重速度物攻+）：保护+岩崩+火之誓言+闪焰冲锋/火焰踢/过肩摔/飞膝踢

Anti：

比起基础力度就已经很爆炸的M火鸡，普通火鸡的压迫感还是没那么强的（UB里），压制住接力的最好办法就是猛攻，虽然前面有提到火鸡利用反读替身剑舞的操作，但如果不骚的话拿个古拉一路地震过去火鸡也干不过（当然，能破腰带自然最好，满血情况下一般对面只要操作不乱来接走的可能还是大），如果追求更小的损失可以先撒个钉然后吹吼，这样破掉此次接力的同时火鸡的腰带也不太能保住，当然风险就是有可能被对手替身/剑舞然后第二回合把你的古拉打残，这个博弈的过程还是挺有意思的。当然如果你队伍中有吹吼鬼龙这种，那么只要火鸡还没接走，鬼龙总是能破坏掉接力的（除非接上光布）。如果队伍中没有吹吼，有鬼Z720这种也可以拿着和火鸡对强化（影遁无视保护），或者安心做好被接力后的反强化准备——反正UB中暴力强化满天飞，队中没个稳定反强化措施很难打高分，火鸡的速攻强化再怎么样也还是没脱离强化范畴不是，吹吼洛奇亚鬼龙、百变之流还算是比较稳的吧。

NO.257 火焰鸡（Mega） 火/格斗

特性：加速

职能：Mega、抗打落、强化、接力、破盾、高速、打落

评估：在黑屋的路上越走越远了……

本来就已经相当BUG的火鸡还在XY就获得了Mega，特性还保留了加速，简直亲儿子系列。100速160攻其实也有其他非MegaPM能够达到，这两只PM分别是请假王和雷吉奇卡斯，对此这两位估计只能mmp了吧。和其他高攻高速PM不同，火鸡是不需要极速的，自带速度强化完全可以极攻，160极攻是什么水平呢？想想另一个飞膝踢使用者M黑丝兔平常都是135满攻就知道了，160极攻的飞膝踢甚至可以概率2HKO满HP原始古拉了（100 160）。物攻提升了40是一个非常大的飞跃，不像螳螂那样不M可以CB，加速的普火鸡最多也就是命玉了，那么160极攻的力度就已经和120极攻命玉力度相当接近了，也就是说火鸡Mega的副作用也只有不能带腰带了，比起命玉普火鸡没有自损副作用，而且耐久和基础速度还更高一些，只能说丧心病狂了——当然，吹了一大堆M火鸡也没跑到M裂空分级去，毕竟没点本事UB是很难混的，在充斥着大量高威力先制和超级大肉的情况下，M火鸡的生存能力对玩家的操作考验非常大，而且离开腰带后很容易被阴死，接力工作比起普通腰带火鸡来说其实是不如的。

和螳螂老班类似，火鸡的Mega基本上只是能力提升，而且分布变化不大，所以把M火鸡看成带mega石头这个特殊增益道具的普通火鸡也并不不妥，当然，M火鸡类似于强化版命玉火鸡，在不能带腰带的情况下再去专职接力就有些浪费了，也不适合。实际上M火鸡哪怕没有接力棒也仍然是UB级别的PM，单兵战力相当强，在火隼挂掉后OU中找到机会强化起来基本上没几只PM能拦得住。因此M火鸡还是简单粗暴攻起来最为合适。保护仍然是最优先的技能，毕竟没了腰带火鸡更需要保护来触发加速。然后因为本身基础力度已经相当高，定位只是清场的话不剑舞也绰绰有余，三攻获得更广的打击面是最舒服的配置，三攻也没啥大变化，火斗加石刃最为广泛，毕竟UB最常见的抗火斗PM是火飞的凤王和飞龙裂空，水仙的鳍鳍啥的基本不太可能出现在UB所以也不需要毒突，地震倒是可以打打古拉和鬼剑，不过前者飞膝踢也不差多少威力，后者。。花式猜拳吧。鬼龙也能扛火鸡双本，只是普通鬼龙反制捉急，太容易给X神送机会导致出场率不高而且火鸡也不太能打动，原始鬼龙有白金玉火鸡打落打不掉，意义还是不如石刃打凤王大的。

哪怕是抗双本的凤王，其基础物耐不高，极攻火鸡飞膝踢打无耐凤王可以打四成，那么剑舞后配合钉子是可以强推过去的，所以剑舞保护双本火鸡同样强势，虽然对操作要求就更高了，往往需要反读成功无伤剑舞才能实现，一旦没中就及其容易崩盘。不过很多时候火鸡双本加保护就够用了，最后个格子是剑舞还是石刃影响并不是决定性的，毕竟自己残血遇到神速720偷袭Y神这种还可以怂一波，毕竟强化成本低，从头再来作为高速哪怕不强化也可以很豁达，不像刺甲贝破壳那种不成功便成仁。

双打中的M火鸡就比较尴尬了，因为不能带腰带还占M位差不多被普通火鸡给完爆，大量威吓的情况下破坏力并不像单打那样强，加上火鸡的最靠谱斗本是飞膝踢，在双打这人手保护的环境下基本没啥出镜率，而过肩摔离开UB后威力变得相当不稳定，尤其很多水系体重轻还需要用斗本打，所以M火鸡在双打中其实比较冷门。

配招：

攻起来（重速度物攻+）：保护+闪焰冲锋+过肩摔/飞膝踢+剑舞/石刃/打落

Anti：

与普通火鸡变化较小，最大区别大概是M火鸡不能气腰，所以原始古拉对上M火鸡的先读压力瞬间为0，直接攻击的效果最佳。（详见上一篇）

NO.260 巨沼怪 水/地面

特性：激流/湿气

职能：撒钉、水盾、地盾、物盾、特盾、中转、炮台、强化、反强化

评估：看穿一切已经是过去式了。

巨沼怪也是我的本命之一，第二喜欢的御三家（第一是妙蛙），不得不说三代宝石巨沼怪太好用加分很多。巨沼怪也是水地之一，这个大腿属性抗性实在太好，加上巨沼怪本身特性白板，所以总是被人YY食草巨沼怪——虽然我觉得真出了这个也逆天不到哪去。水地好用但数量也多，竞争相当激烈，巨沼怪没有沼王的天然，没有蟾蜍海兔的水免，没有鲶鱼的龙舞，但作为御三家的巨沼怪，种族值相当过硬，而且速度还较慢，使得巨沼怪拥有水地中顶尖的100 90 90耐久三角，配合水地只有草系一个攻击性不强的弱点（以及冻干）的优秀抗性，很容易给人一种怎么都打不动的感觉。双攻正好和地震主攻沸水HAX的水地基本搭配相配，至少不像很多特攻低的水盾用沸水就纯靠烧伤打伤害了。特性的话两个都挺白板，虽然偶尔也有奇效吧，比如很多人都不会注意巨沼怪的湿气，点名模式攻的撒钉爆炸蓝蘑菇，虽然这俩首发对上巨沼怪一般会被挑拨看起来干不了什么事情，但可以看到对方爆炸不了一脸懵逼，再下回合仓促换技能或换人时可以狠狠读一波，对一波流类型模式攻只要打乱对方节奏基本上就GG了。

因为水地实在是个太好的防御属性，尤其对常规电冰不觉草能量球的电系和大部分火系而言，所以常见的巨沼怪大部分是受逼，而巨沼怪缺少稳定回复，甚至连蟾蜍利用蓄水回复都做不到，所以首发撒钉吼叫类型的居多，如果对方有关键攻击手需要巨沼怪顶上就保留血量，如果没啥需要挡的可以撒个钉然后一路吼。水地本身克制面也非常广，所以吹上火系电系啥的可以为巨沼怪找到赚一口饭或者直接打残对手的机会，如果对方没有草系或者草系技能，那么等这种巨沼怪被磨死的时候对方差不多一队都被钉子扎了个七七八八，操作得好还可能在对方强攻脆皮进攻时对攻赚一波大的。虽然看起来死不下场巨沼怪导致其他队友5打6，但这是显而易见的团队贡献，配合强化收割型队友效果更佳。当然，站吹到死还是太理想了，吼个两三回合就被秒显然是亏的，除非对面全队草系技能被阴。除了钉吼外，剩下两个技能自然是双本了，至于水本是攀瀑还是沸水就凭个人喜好了，巨沼怪60速也不算太慢，用沸水往往需要性格减速来保持一定的威力，如果需要先手打玛力露丽这种速度就不能再减了，要么减攻沸水（烧伤被削后这个选择越来越值得商榷）要么就单物攻刀。

作为长期联防盾牌的话，巨沼怪比起有稳定回复的沼王和海兔兽还是有些不如的，毕竟耐久再高也怕磨血，而主联防的队伍往往一环破全盘崩（除非主动炮灰不重要的联防棋子）。但作为少弱点、特耐高的PM，巨沼怪也可以玩特耐睡觉诅咒流，这个用法战斗塔NPC似乎特别喜欢用（好像带了个特防果还是啥），在对方草系被搞掉且没有反强化手段时很容易一波推队（海兔类似，不过巨沼怪没得选只能睡觉防状态）。当然，不带梦话的话睡两回合太容易被钻空子，而带梦话单攻水或者地都显然有大量盲点（飞鱼表示水地一起上），所以也可以选择不用诅咒强化，极限一耐带提升拳，如果对手队伍力度一般的话不见得比诅咒效果要差，而且还使得巨沼怪可以吓一吓草钢这些家伙，虽然效果和直接地震其实差不多。不过，长期站场强化很容易吸引打落，所以有条件的话耐久更好一点的M巨沼怪用这两种用法会更加合适一些。

可以极攻且基础物攻不错的巨沼怪当然也可以做攻，CB四攻可以有效提升巨沼怪的对攻能力，满HP情况下就有着不错的坦度，如果队友有许愿可以帮助续航的话CB巨沼怪在有输出的情况下还能中转参与联防。除了双本外，冰拳和水地相性良好基本是必带，剩下一个技能倒是随意了，蛮力可以打草钢神花雪人这类，石刃可以打飞鱼鲤鱼……哦对还有双反，巨沼怪因为双反吼叫钉子都有倒也成为过猫手队1.0的常客（最大概率猫手抽到吹吼），而对于巨沼怪来说因为本身高耐久所以不太可能首发气腰双反，放在四攻格子里正好可以阴一波人。特攻的话我觉得比不过有引水加成的眼镜海兔，在此就不提了。

双打的水地基本都被有引水的海兔给抢掉了工作，不过种族挺高的巨沼怪倒是可以攻起来，抗性好耐久高倒是可以让队友给虚张啥的强化起来AOE地震（比如仙场秃鹫），还可以给个地Z，当然60的速度相当尴尬哪都不好混，出镜率还是不高。

配招：

烦人型钉吼（重HP一防+）：隐蔽石砾+吼叫+沸水/攀瀑+地震

坦克型强化（重HP特防+）：睡觉+诅咒/提升拳+梦话/地震+攀瀑

CB炮台（重HP物攻+）：地震+攀瀑+冰冻拳+石刃/蛮力/反击/镜反

Anti：

显然，治水地的最好办法就是草系或者冻干，普通巨沼怪拉攻不多，基本上是个草盾就能上去挡杀，哪怕很多草系（草毒草钢）并不抗地。如果遇到带冰拳的，可以考虑把“普通草盾”升级到M妙蛙蔓藤级别，也还算轻松。当然，草系并不是队伍的必带属性，这并不意味着就没变化突破“无弱点”的巨沼怪了，毕竟这货回复艰难，对于盾牌型巨沼怪一般的盾牌只要不弱水弱地就可以去挡了，下个剧毒对方就会很难受。如果遇到了钉吼类型的巨沼怪倒也不用慌，该留场打就打，该保守保留关键PM就怂。如果被吹个十几回合还解决不掉巨沼怪那只能说明队伍没组好，除雾/挑拨/草系技能等都很容易打乱对方的节奏，如果己方一直在换人那只能说明弱水地的PM太多了，巨沼怪换成个沼王海兔照样可以让己方抓瞎（当然，不排除脸太黑一直被吹出那几个）。

NO.260 巨沼怪（Mega） 水/地面

特性：悠游自如

职能：Mega、抗打落、水盾、地盾、中转、物盾、特盾、强化、破盾、撒钉

评估：下雨了感觉自己萌！萌！哒！

巨沼怪Mega进化的动画实在太鬼畜，每次看都有种捂脸的冲动，但不得不说变成肌肉小怪兽后的确比原来要强了不少。150物攻达到了Mega攻击手的合格水准（速度不快的情况下），而其他能力都是均匀地部分提升，当然，速度虽然看起来只提升了10点，但获得的轻快特性直接使得巨沼怪由低速坦克变成了高速爆破手，画风大变，于是巨沼怪Mega与否获得了极大的区分度，这对于Mega的使用率而言是件好事，意味着并不是简单的无伤命玉增幅这种。M巨沼怪是唯一一个轻快的水地，继续增加了水地家族的功能多样性，我们可以继续期待新的水地的独特之处。

既然是轻快，M巨沼怪自然和雨队搭配最佳，正好雨队需要防电，水地本身就是热门队员。和其他轻快手不太一样，M巨沼怪有着100 110 110的耐久，加上水地只有草系和冻干弱点，大部分情况下可以强顶着攻击上场，使得操作难度没那么大。然而M巨沼怪不像镰刀盔龙王那样有好用的强化以及命玉眼镜等力度增幅道具，150的物攻看起来很高，但论爆发力是不如前面两位的，一般情况下打不那么脆皮没抗性弱点的PM往往需要2HKO，那么不走秒人流的M巨沼怪的血量其实要比那些脆皮更重要一些，更像个近身肉搏的战士（虽然地震不是接触攻击），无伤还是很难的。不过M巨沼怪也不是没有强化，上一篇就提到了提升拳，兼顾攻击和强化的技能对巨沼怪还是帮助很大的，尤其对于很多物盾，一段物攻直接使得他们由能挡变成会被破盾，比如对极限物耐呆壳兽，满攻一段物攻大概率2HKO，而没有物攻提升的情况下算上剩饭的话3HKO都做不到，如果需要M巨沼怪攻坚的话，提升拳是一个非常有用的技能。至于攻击技能自然就是地震攀瀑冰拳这三个了，如果更需要打那俩水飞的话可以带石刃，需要M巨沼怪来突破草钢可以带蛮力，不然剩下的格子还是提升拳或者手动祈雨更好一些，不是第一打手可以兼职撒个钉，浪逼可以裸个气合拳。虽然雨天轻快相当于两段速，但M巨沼怪要速攻还是需要极速的，70极速正好被围巾110超一点，但可以过围巾109（纸御剑），满速则是刚好过95围巾，看起来也还不错，但100线附近围巾实在是扎堆，我还是觉得极速更好一些。值得一提的是，80极速叶绿素（说的就是妙蛙）刚好被130围巾超一点，数学真是神奇。

M巨沼怪出生在一个没有永久天气的时代，不得不说有些生不逢时，虽然Mega和永久天气就没有同台竞技过。组个速攻天气队很费脑细胞，操作起来也是时刻走钢丝（虽然疯狂输出对手还猥琐塔下瑟瑟发抖的感觉的确很爽）。不过离开雨队Mega巨沼怪照样能用，毕竟普通巨沼怪特性是白板，大不了把M巨沼怪的轻快理解成“蹭对面雨队效果拔群”的白板就行了，100点种族的提升还是实打实的，做起盾牌来比起普通巨沼怪也就一个剩饭的差距并且可以抗打落（当然，Mega唯一是个很大的限制），作为水地少弱点高耐久，睡觉耗场的M巨沼怪也是相当恶心的，尤其用上一篇提到的睡觉诅咒/提升拳强化，没草系的话特耐诅咒睡觉M巨沼怪很容易成为BOSS，满攻雷皇觉草打过来都不过半的，毒母亿万吸打过来也是跟挠痒痒一样，和卡比类似是队友帮忙耗死强攻手就能推队的那种，虽然……没饭极其怕CT，脸不好的人慎用。

双打的巨沼怪可以作为雨队的核心打手，本身和大嘴鸥相性就非常好，飞行压制草，高速地压制电，待巨沼怪Mega石解禁这俩应该可以成为一对黄金搭档，也就是M巨沼怪缺少剑舞太怕威吓了，所以可以考虑后排借UT登场。

配招：

Rain Sweeper（重物攻速度+）：地震+攀瀑+冰冻拳+提升拳/祈雨/石刃/蛮力

Bulldozer（重HP特防+）：睡觉+梦话/地震+诅咒/提升拳+攀瀑

Anti：

M巨沼怪的力度对于盾牌有了更高的要求，人手一冰拳使得草盾挡起来也不太稳，而imba的耐久使得单纯的草盾用亿万吸这种技能根本秒不掉M巨沼怪……所以，不如我们把这个任务交给鬼蝉吧（误）。如文中所提到的，150满攻（如果你面对的对手和我想的一样的话）并不算个太夸张的力度，加上冰拳威力75非本，打草毒其实地震和冰拳力度是一样的，所以倒也不用太怕“效果拔群”这个提示，物耐盾菇吃满攻冰拳就能不过半，反过来有着亿万吸和再生力的盾菇是不怕换血的，至于物耐更高的蔓藤就更加不用担心了。水飞也同样抗水地而且不弱冰，鲤鱼有着威吓可以有效限制住M巨沼怪的站场，而且同样是雨天攀瀑M巨沼怪并不抗水。飞鱼则是需要下毒，而且有鸟栖续航更优。没有抗性的能力盾也可以挡下M巨沼怪（继续力度的锅），但一旦遇到提升拳M巨沼怪非常容易GG。若队里没有完挡M巨沼怪甚至连草系技能都少的话，那么抓住一切能磨血的机会压M巨沼怪血量（哪怕本身抗钉，钉子还是得磨）以及耗雨天回合，争取以最小损失磨过雨天的5（8）回合拿高速强攻手压住场子，虽然如果又不能挡又难杀的话，在M巨沼怪下场时这边队伍应该也已经被拆得七零八落了吧……

NO.262 大狼犬 恶

特性：威吓/飞毛腿/自信过剩

职能：破盾、物盾、恶盾、队医

评估：写实风的常见路边PM实在是太出戏了……

宝石的家门狗小黑，也是第一只恶系的家门PM，继承了一贯的400出头种族，实际上比起拉达种族还要高一些，但……对战方面实在是太没有存在感了，因为仅仅420的种族还玩水桶腰，低种族是玩不起的。物攻达到了勉勉强强的90，剩下的种族都在60 70区间（至少特攻给物攻10点看起来会舒服得多），速攻不起来，受也不舒服，在技能没有什么独特地方的情况下常年徘徊NU也就不让人意外了。特性倒是不错，犹记得oras时群战被五只狼狗威吓的盛景，靠着威吓勉强可以当个物盾。飞毛腿可以异常状态下提一级速，但大狼犬没有剑舞，力度堪忧，速度上来也干不了什么事情（速耐干扰？带着火珠当盾么……，美梦和妹妹可以这样玩是有对应技能配合）。自信是个不错的清场特性，看起来可以用围巾捡人头一路推，但似乎同为恶系的乌鸦冠希要好用得多。话说回来，威吓加自信过剩真是黄金搭档，鲤鱼雪姨冠希鳄鱼都有这个特性组合……

盾向的大狼犬有点类似阿罗拉猫老大和阿罗拉拉达的结合体，有着挑拨愤怒门牙的破盾组合，威吓类似猫老大的毛皮大衣（虽然站场流后者更好），而比起阿罗拉拉达欺诈，而且还诡异地能学会摇铃铛，看似凶狠的外表下隐藏着一颗奶妈的心（肥大表示很赞）。但这种打法显然需要速度的支持，70速竟然比阿罗拉拉达那个肥老鼠还慢，更不用说猫老大了，而恶系向来诡谲风，高速干扰是一点不缺，所以即便有着威吓加成，大狼犬的竞争力仍然不高。

有着自信那么大狼犬也可以尝试作为清场手，这碗饭同样有着恶系同胞来抢，那就是乌鸦和冠希。作为纯恶的大狼犬弱点要少一些，但本身力度就低的情况下没有第二本系是很伤的，尤其那俩大佬第二本系和恶系配合起来相当不错。这三只速度都不快，但冠希有龙舞，而乌鸦和大狼犬有偷袭，这自然会被超场卡了个瓷实，但反正大狼犬很难和蝶蝶同台竞争，这点也只能算是躺枪了。对于恶系盲点恶斗仙，大狼犬分别有着嬉戏（果然是只外凶内萌的小狗）和钢尾作为补盲，加上稳定的咬碎，四攻差不多就是这样了，或者带火冰牙打四倍。和乌鸦围巾居多不同，大狼犬没有高威力技能，本系攻击种族也不高，所以极其依赖命玉的输出，而离开威吓后耐久相当脆，我不由陷入了深思……

可以说大狼犬最大的优点就是已经生活在底层了，可以畅游各个分级，毕竟上面提到的乌鸦冠希啥的可不会掉到NU（嗯……目前PS的七代NU还没出，所以大狼犬倒是和这些在RU同台竞技），勉强可以算是低分级的替代品，强度实在太弱了，要热门起来大概只能期待老任爸爸的关爱了吧。

双打的话威吓是个不错的亮点，但也仅是威吓了……

配招：

迷之物盾（重HP物防+/重HP速度+）：挑拨+愤怒门牙+欺诈+剧毒/吼叫

迷之清场（重物攻速度+/重速度物攻+）：偷袭+嬉戏+咬碎+钢尾/火牙/冰牙

Anti：

没梗人气一般本身实力还弱势的PM出现在OU中那只能是真爱了……虽然好像做过一次kd8的冷门PM组队的任务带了它，以目前OU的水平来说，无论强杀还是硬挡都不是难事情，毕竟力度和耐久乃至速度都属于偏低的水平，注意好属性克制就行了。

NO.264 直冲熊 普通

特性：捡拾/贪吃鬼/飞毛腿

职能：强化、救场、破盾

评估：交通工具3.0

作为芳缘路边代表，能捡垃圾还能学4个TM，相信每个玩过宝石的玩家都将直冲熊塞到队伍中过（虽然学习装置没有全队吃经验时一般还只是蛇纹熊），而在对战中，同样低种族的直冲熊硬是被配信硬塞的神速强行拔高了存在感，成为了腹鼓神速的唯一使用者（画狗：汪汪汪？），而基础最高的100速度和强化后勉强能看的物攻则是很好配合了这个用法，剩下种族虽然不高，但也不是随便一个本系技能就能秒的，而普通系本身就只有一个格斗弱点，虽然不能带腰带，但满血情况下很多时候是能够强行强化起来的。可能有人会说先手腹鼓一次半血后很容易被秒，这就到特性发挥的时刻了，贪吃鬼在七代获得了一个新伙伴，也就是前面出场率不错的半血果。控制HP为偶数，腹鼓即可触发半血果直接回满，这比先回血再扣血的Z腹鼓高到不知道哪里去了。至于其他两个特性则没什么出场机会了，捡拾对战白板特性，而飞毛腿剧毒珠空元气看起来很美，但强行和腹鼓神速搭配是在找死，而如果不用腹鼓神速，那么为什么要用直冲熊呢？

直入主题，在OU能见到直冲熊的话不用过脑子都知道是来腹鼓神速收割的，因为有特色还有强度的用法就这一个。普通系盲点是鬼岩钢，鬼的话直冲熊倒是有影爪，但岩钢……直冲熊没有好用的格斗系或地面系技能（也没有火系技能），如果对自己操作自信可以考虑挖洞（Z），虽然不带半血果那用起来是相当刺激，被头盔弹几下自己就挂了，或者需要强打老班这些岩石系带钢尾种子爆弹（UU带后者可以打各种水地（沼王）和超甲狂犀）。嬉戏也是一个常用的技能，可以打一些比较天真的格斗系以及M勾魂。当然，由于物攻种族只有70而神速威力只有80，所以如果走速攻线只是满攻的话你会发现腹鼓神速打很多无抗性的盾都秒不掉，而且这个耐久要求还不算太高，70 80的物耐极限即可确定硬吃下腹鼓后的满攻神速。这个物耐数值一般是攻击手的耐久（比如鸣鸣70 85），也就是说是个物盾几乎一定能救场成功……而直冲熊是典型的一次性强化，被个沙河马啥的强行吹下去那么之后就很难有什么威胁了，所以作为对策，直冲熊也可以选择大威力破盾技能，也就是舍身撞或者亿万冲击，虽然这俩副作用同样很大，但比起毫无作为，强行一换一破个盾也够本了，如果你不打算把胜负手完全放在直冲熊身上的话。

虽然至少90%的直冲熊都是腹鼓神速的，但我们要讲究全面发展嘛，毕竟实机搞配信的神速还是有点难度的。作为常规普通系，直冲熊自然轻而易举地能学会冰光十万，但却没有火放，不然虽然特攻只有50也可以考虑，这样就不会被四倍火的钢系打得那么痛苦了。然后比较有意思的是直冲熊能同时学会偷换和戏法，似乎可以用眼镜或者CB配合还不错的100速勾引盾牌上场来丢个专爱，然而本身的力度是相当拙计的。

双打的直冲熊出场率就更低了，可以用帮手，也可以继续腹鼓配合自我暗示，有空撸一发神速，但其他地方亮点不多，还是单打做清场手有更好的发展。

配招：

一路直冲不拐弯！（重物攻速度+/重HP物攻+/重速度物攻+）：腹鼓+神速+暗影爪+嬉戏/挖洞（可Z）/种子爆弹/钢尾

Anti：

腹鼓神速说强也强，毕竟4倍物攻放谁那都是一笔超大力度，配合神速+2的先制和普通系本身的高打击面可以让各种脆皮瑟瑟发抖；但执行者是低种族的直冲熊，70物攻六段后也还没到秒天秒地的程度，更别说还是个脆皮，有着难打钢的致命弱点，因此直冲熊只是属于一个有特点的冷门PM，偶尔可以很抽风，但使用难度还是挺大的，需要队友铺好路（压血、抓钢）。那么作为对手，能挡的PM自然要好好保护了，钢鸟草钢火钢有套无所谓，没套的话谨慎躲避对手的磁铁地鼠。如果一队都是强攻的话，那么其实也能有办法压制住直冲熊的抽风，毕竟直冲熊只要腹鼓不起来，其力度是相当鱼的（犹记得大狗狗的直冲熊没强化的影爪打了我的时拉比18%），而因为腹鼓，直冲熊不会带腰带，这个耐久是在很多暴力PM的斩杀线内的（满攻命玉鸣鸣、满攻命玉鼹鼠、甚至极攻土猫就行），直接用暴力压制需要强化的暴力就行。另外，神速是个先制，那么超场嘿嘿嘿。虽然蝶蝶速度比直冲熊慢，但围巾蝶蝶读个神速上场就可以让对面gg。即便没有围巾，反正蝶蝶被秒后超场还在，给高速攻击手队友上场就行了。在目前的OU，直冲熊发挥起来还是挺难的。

NO.267 狩猎凤蝶虫/飞行

特性：虫之预感/斗争心

职能：强化、游击

评估：华丽的花瓶。

狩猎凤蝶的配色非常赞，因为小遥的缘故也有着一定的人气，但在对战上……嗯，华丽对战上还不错。作为10级最终进化的虫系PM，狩猎凤蝶的种族自然不能太高，也就比远古巨蜓退化小蜻蜓高上5点，和巴大蝶一样，但这个种族分布实在是无力吐槽了。大概因为这个口器的缘故，狩猎凤蝶有着高达70的物攻，在总种族和巴大蝶相同的情况下，相当于巴大蝶80的特防和70的速度砍到了双攻上，于是我们的狩猎凤蝶就变成了最弱鸡属性之一的虫飞中最弱鸡的种族分配拥有者（后边有只绅士蛾种族类似，但人家种族高），怎一个悲剧了得。唯一能看的是100的特攻，虽然家门虫的巴大蝶彩粉蝶速度快特攻没三位数，但虫飞中还有远古巨蜓（116 95）和雨翅蛾（100 80）完爆狩猎凤蝶的存在，加上虫飞属性本来就弱势使得这些其实不弱的家伙也在最底层，可怜的狩猎凤蝶就是绝对的最底层了。特性上，虫警是虫系大路货特性，不过那几个竞争者倒是没这个，加上狩猎凤蝶本身就脆，带上腰带虫警打一发威力倒是顶尖的一批。至于斗争心……果然蛇蝎美人心么，这个特性的buff太不稳定，而且加成对捉急的虫飞来说显然是不如有色眼镜的，但，狩猎凤蝶也没其他更好的特性可选了，要想当奇兵有所发挥，这个buff哪怕是毒药也比白板要强。值得一提的是，PS默认PM的性别是随机，一般也没人会调这个，所以这个特性是妥妥的看脸了（很早的时候似乎PO默认性别是雄性来着）。

作为一只蝴蝶，可喜的自然是狩猎凤蝶也会剑舞，可气的自然是其他蝴蝶也会。在蝶舞走速攻的情况下，基础速度有缺陷的狩猎凤蝶自然就弱势了。然后，对于脆皮来说，蝶舞前的一发催眠粉提供的安全一回合（至少）相当重要，巴大蝶彩粉蝶一般都是这个路子，然而我们萌萌的狩猎凤蝶只有\*\*\*粉不会睡人。好不容易蝶舞起来可以揍人了，彩粉蝶刷刷刷刮暴风，剩余的一堆蝴蝶一脸懵逼，我们的翅膀也不小啊……本系不够补盲来凑，然而比起前半生水系的雨翅蛾的水压冰光，狩猎凤蝶手握能量球阴影球精神强念根本不敢见人，因为这些技能大家都会……

放弃输出打辅助的话，有着UT除雾鸟栖看起来可以做个工兵，然而这是只虫飞，四倍弱钉的那种，而且就算这样用，还是大家都会，虫飞中除了女皇蜂就数狩猎凤蝶最慢了，很难先手起来，把队伍的辅助任务给狩猎凤蝶那是相当不靠谱，你看安瓢虫就不错，高速鼓掌还能放墙。

双打的话也就放放顺风了，此外也没什么有特点的技能（求补充，包括单打部分，我好像到写完都没发现什么独特的地方，除了双刀UT起来比其他特攻虫要痛一点以外）。

配招：

真爱蝶舞（重特攻速度+）：蝶舞+虫鸣+觉醒力量火/觉醒力量地面+空气切割

Anti：

真要在OU见到狩猎凤蝶，大概80%可能都是蹭在小遥主题队里的，虽然喜欢狩猎凤蝶的人确实不少来着，但真在OU带上那只能是真爱了。名字就是Beautifly的狩猎凤蝶实在是不适合残酷的战场，一把钉子半血加上脆皮低速基本上大部分局都是打酱油的存在吧。

NO.269 毒粉蛾 虫/毒

特性：鳞粉/复眼

职能：强化、特盾

评估：把那对复眼给模糊掉，毒粉蛾其实也不难看嘛。

作为狩猎凤蝶的分支对应进化PM，毒粉蛾自然是被武藏给带走了，毕竟传统意义上毒系是个反派属性。然而狩猎凤蝶是个攻而毒粉蛾是个受，而且毒粉蛾的种族还比狩猎凤蝶低了10点（因为狩猎凤蝶七代特攻加了10点），这就有点迷了。作为一只有翅膀会飞但是会被地震的蛾子，毒粉蛾自然是虫毒军团的一员，这个属性也说不上出色，比起虫飞也就是不四倍弱岩，吃钉子会舒服一些，弱点相对少一些，但吃地震还是挺头疼的。种族的话就是狩猎凤蝶的双攻和双防对调，因为速度本身比较慢，所以这样反而淡化了一些种族的弱势。特性上则是偏防御的鳞粉和复眼，鳞粉是非洲人的救星特性，不会受到技能的追加效果配合毒粉蛾的还行的特耐可以借着蝶舞和鸟栖硬抗各种水盾的沸水冰光，比精神力也高到不知道哪里去了，因为害怕效果全是由技能引发的（似乎也能免疫王者之证这类借助技能引发的特效），吃着下马威开顺风也没有问题。至于复眼给毒粉蛾就是个逗比选择了，我对着技能表扫了一圈，就只发现毒粉和丝袜哥两个命中低于90的技能（不会催眠粉和\*\*\*粉）。

由于攻击种族惨不忍睹，所以虽然毒粉蛾也用蝶舞，更看重的是特防和速度，特攻的话等借着耐久强化多段后自然也就有了。摩鲁蛾有着催眠粉，似乎做受比毒粉蛾要更强一些，但摩鲁蛾比毒粉蛾的分级要更高，而且60 90的特耐比70 75还是要高一点的，全心全意做特盾的话毒粉蛾倒也不太差，封锁大部分水盾还是挺轻松的，毕竟目前靠技能特效吃饭的PM也不算多了。除了蝶舞鸟栖加一个本系外毒粉蛾可以再带一个干扰技能或者辅助技能，不过不会两粉还是挺尴尬的，剧毒的话由于本身就打不动钢系也很容易卡场。铁壁倒是个好技能，如果对手攻击力不足还缺反强化的话真可能被毒粉蛾站撸一队，可惜不像奈克洛兹玛那样有援助力配合。带个除雾兼职下工兵或者开下顺风也不错，毕竟虽然说是特盾，但还是相当容易死的，死前做点贡献也是好事。

双打的话自然是用鳞粉开顺风了，虽然其他鳞粉好像都比毒粉蛾要快来着。

配招：

盾向蝶舞（重HP特防+）：蝶舞+虫鸣+鸟栖+铁壁/除雾/顺风

Anti：

虽然蝶舞加铁壁看起来很BUG，但这个基础耐久在一大堆暴力物的蹂躏下还真很难活多久，在没有双粉的顾忌下，对付毒粉蝶无脑暴力压制就行了，没蝶舞起来就基本没速度优势，而铁壁也需要回合，大部分情况下毒粉蝶是顾此失彼的，真被强化成型了只能说是操作问题。当然，万一被成型了这个力度仍然是相当蛋疼，无攻蝶舞6段虫鸣打个特耐草钢还大概率不过半，有抗性就更加了，有恃无恐的情况下倒也可以放强化，然后钉子啥的撒完了让个大钢蛇啥的一龙尾抽下去就行了。

NO.272 乐天河童 草/水

特性：悠游自如/雨盘/我行我素

职能：炮台、特盾、草盾、水盾、打落

评估：无时无刻不通过舞ga蹈wu传递快乐的宝可梦。

同为第三世代PM，鸭神和钱神一样是个流传度非常广的梗，共同点是因人而成名，但鸭神本身实力也是不错的，不然也不会有很多人将神之名误认为和蛋神这种神一样了。不过我虽然对乐天河童比较熟悉，更多是通过空探来的，因为莲叶童子入手早而且萌（智慧度技能组和本身炮台类技能池也好），基本上每次重新玩空探都会当主力练。首先水草属性独此一家，在草系屏蔽了水系的电草弱点后，乐天河童只剩下飞毒虫三个较冷门的弱点，配合着还不错的耐久和雨天雨盘，很容易给人打不死的感觉。其他的种族看起来只是一般般，但鸭神是只轻快，雨天加成下90的特攻和70的速度也可以担任攻击手了。值得一提的是很多雨天特攻手都是90级别的特攻（哥达鸭、龙王、牛蛙），实在是迷之趣味。特性的话前面两个都是雨天限定特性，轻快主攻，接雨盘偏受，各有用处。我行我素防混乱防混乱用途稍微有点少，但是也可以用于草裙舞队娱乐（当然，现在混乱削了后很多关于混乱的看脸用法都衰弱了下去）。

特性告诉我们鸭神放在雨天下才能发挥出最大的实力，但雨天位置有限，无论攻受，而鸭神就是雨天内部竞争中的佼佼者，在物特分家前似乎还是雨天四大将之一。首先属性就相当占优，因为雨队水系居多，防电和防草就是个重要问题，而雨天同时也加强了水系威力，于是水系虽然有水系抗性，以刺甲贝为首的水系脆皮们还是很容易被其他水比冲死，所以挡水也同样是个不小的事情；而在进攻方面，突破水盾同样是个大问题，相比于水系的其他盲点草龙都有大众冰光作为针对，水盾尤其是有回复的水盾靠着觉醒或者第二本系往往较难突破，在天气回合变为有限的六代后，一旦进攻受阻对于天气队的节奏影响是相当大的。鸭神的水草属性能够很好地回应上述问题，虽然电和草不是抗性，但鸭神本身特耐就不错，强顶着攻击上场输出的余地还是有的（接雨盘剩饭加亿万吸这种就更要顶上了），而四倍抗水并且能打水使得鸭神如果不混雨天也可以用于针对雨天。属性外，有四肢类人形的鸭神的技能池也不浅，双本外有着冰光和气合弹可用，水冰草斗的组合盲点似乎只有食草玛力露丽和鬼蝉，而能够打击雨天相当头疼的草钢和各种水免水地。物攻端的鸭神则是有着吸收拳思念头槌打落和……三拳，没错是全部的三拳，包括火拳和电拳，一只水草用着火拳的画面感简直可怕。

由于特攻端没有好用的强化（什么？摇手指蝶舞萤火？），加上本身打击面较广，直接四攻命玉炮台就行。值得一提的是由于是雨队，水本是绝对的主力输出，草本只是辅助补盲（主要是打水），加上雨队联防是需要保护乐天河童血线的，那么草本用亿万吸会比能量球更合适一些。水本自然优先大威力水压，虽然命中感人，但还是得认识到鸭神基础特攻只有90，是不能像水马那样用沸水喷死人的（虽然眼镜水马双水本比较多），还是相当依赖技能威力的。物攻端有个剑舞，70种族剑舞力度还凑合，在雨天下攀瀑的威力还不错，草本有种子爆弹，加上冰拳或吸收拳倒是和特攻四攻有着相同的技能属性，电拳打落也可以作为考虑，这些是特攻端缺少的属性，但显然物攻的技能威力掉了好几个层次，加上雨天回合有限，鸭神定位比较灵活，虽然剑舞看起来有爆发但一般还是特攻的更好用一些。

鸭神特性除了轻快还有个雨盘，加上前面提到的弱点少和特耐不错两个优点，拉大把特耐走回复消耗流自然也是可行的，在永雨的五代，个人感觉这种鸭神比做攻的鸭神还要常见一些，但时过境迁，雨天有回合限制后一切天气消耗型打法都受到了严重削弱，受影响最大的自然是湿润皮肤、干燥皮肤和雨盘了，因此雨盘消耗流实际上是个过气用法。不过话说回来，雨盘的回复量也只是一个剩饭而已，加上自己的剩饭也就八分之一，和毒疗中个毒一样，也就是说鸭神的回复量和种子毒疗袋鼠其实是一个级别，但抗性好就是不一样，袋鼠我总感觉能秒，鸭神就是打不死的感觉了。雨盘自然需要配合寄生种子了，走消耗的话保护（加上替身）也是必要的，剩下单本沸水即可，如果怕\*\*\*系钻空子也可以考虑冰光。至于稳定回复，雨天光合作用只能说心大了。

说起光合作用，不要忘了乐天河童也是一只草系，虽然喜欢下雨但它也是有放晴的，而且还诡异地能学会火拳（以及坑爹的光合作用），于是和很多龙系一样，鸭神也可以作为多天气队的中转点，有些类似以前的放晴洗衣机的看起来奇葩的用法。不过这是五代天气大战的产物了，现在OU天气队比例极少，抢天气轻而易举，这使得雨队极其容易发挥的同时也说明天气队的确难回巅峰了。

好在双打中天气依旧强势，鸭神仍然可以担任雨队打手以及反雨队的熟悉职务，而且和其他无脑突突突的轻快不同，鸭神是有着下马威的，这对反空间是一大利好，毕竟雨天一般走轻快高速路线遇上空间很容易GG。

配招：

常规炮台（重速度特攻+）：水压+亿万吸收+冰冻光束+气合弹/祈雨

雨天剑舞（重速度物攻+）：剑舞+攀瀑+种子爆弹+冰冻拳/吸收拳/雷电拳/打落

雨盘消耗（重HP特防+）：寄生种子+保护+沸水+替身/剧毒/亿万吸收

Anti：

虽然说飞毒虫是偏冷门的进攻属性，但六代飞行强势，两个大飞行先制（M凯罗斯、家门鸟）是鸭神难以应对的，而毒系在七代仙系强势后也跟着常见了起来，至于虫系主要存在感来源于UT，还算是好躲，但七代新增的两只水虫都皮糙肉厚着实是鸭神新克星，还都是主物攻高耐久回复力出色的，完美克制了鸭神的进攻端。然后，水草双本显然有着草系盲点，鸭神极其依赖冰光打草，那么M妙蛙自然是草系食物链顶端的存在，同样也是雨天大敌，靠鸭神是无法突破的。其他的水抗毒盾比如毒刺水母、超坏星、毒骷蛙也可以挡下鸭神并且能击杀，这三都不怕寄生种子消耗，鸭神也没有太多的办法。

NO.275 狡猾天狗 草/恶

特性：叶绿素/早起/顺手牵羊

职能：强化、炮台、破盾、打落、工兵、中转

评估：无论从中文名、英文名（Shiftry）、外形的木屐、草系等要素总使我联想到金坷垃中那个日本人的“狡猾……脚滑~”。

草恶同样荣膺弱点最多的属性组合，并且四倍弱虫成为了见UT死的俱乐部一员。当然了，双属性的多弱点往往也意味着多抗性，在有着七个弱点的同时也有着七个抗性，但……基本上完挡不了什么，像水冰、鬼斗这种弱点加抗性的组合往往是成对出现的，加上天狗君本身也不硬，还是老实做攻吧。不得不说，虽然很脚滑，但80速着实不算低，有叶绿素更是起飞，和我的第一印象还是很不一样的。双攻也还不错，考虑到这家伙同时有剑舞和阴谋以及晴天生长，无论哪攻都可以打出爆发来。耐久90 60 60看起来比60 90要舒服得多，真要参与联防拉点耐久倒也不算脆皮，尤其AV后稍微中转中转还是很轻松的。特性上叶绿素自然是非常实用的，速度起飞后双攻强化起来的天狗虽然不能说见谁秒谁，但用得好的话也还算是撕联防利器。早起酱油特性，而顺手牵羊……是个非常有趣的特性，触发条件比较苛刻（除非你不带道具）而且效果也相当不稳定，一般来说这个特性会配合易消耗的腰带使用（毕竟天狗狃拉都弱点多还脆），然后偷到的道具是接下来正好在场的对手的，有可能会遇到天狗对着围巾哥哥吃着龙星剑舞下回合偷袭把围巾拿来一波推的好事情（好像是先计算道具效果再进行攻击，所以可能会锁围巾偷袭，不过反正只是假想举个栗子），但也有可能会发生狃拉腰带剑舞准备推队然后拿到了对手的命玉自己GG的蛋疼情况，如果不打算在晴天用倒是可以用这个特性娱乐娱乐，说不定会有有趣的事情发生。

作为双刀型叶绿素，自然免不了要和大食花椰蛋树比较一番。显而易见的事实就是，天狗是这三个中跑得最快的一个，极速起来120围巾都赶不上，这自然给了天狗一些理由不去极速选择极攻来补一些力度，那么在物攻端天狗就比其他两个要有优势得多，毕竟椰蛋树的超和大食花的毒都不是出色的物攻属性（嗯……物特分家前毒好像是物攻）。不过其他两个毕竟种族更高一些，尤其椰蛋树种族整整比天狗高了50，在速度较慢的情况下其他的种族看起来简直完爆天狗，而在叶绿素外挂的情况下速度要求没那么高，虽然同为7个弱点，椰蛋树更为热门也就不足为奇了。

如果放在晴天队作为叶绿素打手，那么双刀显然是最适合天狗的，无论带不动生长这个爆发式双强化技能。和椰蛋树大食花不同的是，天狗主物攻要更为合适，因为恶系打击面显然比草系要广，有着诱惑力相当大的打落和偷袭可以选择，并且……和椰蛋树一样，天狗也是个炸逼，而特攻端一个高威力叶爆（什么？SB光？）和主物攻正好相得益彰，命玉四攻不拖泥带水也不容易打酱油。当然，单单100 90双攻命玉力度显然是堪忧的，如果Y喷放个晴就把这种天狗换上来1V6显然是找死的行为，所以只能作为清场以及压制来用。但……天狗有着晴天核心科技生长，生长双本爆炸也是美滋滋啊，不带偷袭倒也问题不大，虽然天狗怕一大堆先制，但音速拳冰飞那几个使用者带偷袭照样也打不动，如果真要强化破盾的话，偷袭的价值并不算太高。要强化自然腰带适合天狗，对操作有信心可以逼换强化的话也可以照样命玉加威力以及带草Z小爆发以及规避叶爆副作用。

不过晴天队本就弱了不少，天狗又和晴天大佬们不在一个分级，因此剑舞/阴谋单刀也未尝不可。草恶是相对独立的打击面，自然会遇到钢斗、草仙这种组合属性的盲点，不过天狗倒也没有太多补盲技能可以选择，缺火缺毒，所以常见的也就打钢的过肩摔气合弹和打飞的岩崩、打格斗的神通力暴风了，而在天狗本身有打落偷袭大爆炸的情况下，物攻端的补盲技能的出场率是相当低的，特攻端倒是有个位置给气合弹暴风这种，然而看命中就非常不靠谱了……

作为天狗设定，自然是会除雾的，不弱钉的除雾本就是一个亮点，虽然……这一类PM还不少，只是总体比例比较低而已。虽然看起来可以极限物耐光合作用除雾下种子啥的，但这并不适合天狗，弱点实在太多，不如用狙射树枭纸御剑啥的，人家抗性可比天狗要好得多。所以天狗虽然可以带除雾，更多也只是顺便带上而已，仍然需要强力的攻击压制。当然顺便针对针对某些钉子户还是很简单的，尤其有UT的某猫，物攻端只打打落加上除雾还是很容易把这家伙吸引出来的，先读一发冰风会很爽，同时还可以带个觉火针对某些草系同类……什么？你说草本？这些技能看着带吧，反正是玩针对，哦对，比起其他草系除雾手，天狗是有本系欺诈的，真要当受也是有底气的。

双打的天狗其实有不少有意思的技能，下马威自然不用说，晴天生长还可以力量交换给队友，或者叶爆力量交换给对手都是可操作战术，也可以围攻正义之心，虽然恶心棉速度更快拳头更小更适合干这事吧。

配招：

命玉四攻（重速度物攻+）：飞叶风暴+打落+偷袭+大爆炸/岩崩

生长破盾（重速度物攻+）：生长+打落+大爆炸+飞叶风暴（可Z）

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+打落/大爆炸+叶刃+偷袭

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+恶之波动+气合弹/冰冻之风/觉醒力量火+飞叶风暴（可Z）/能量球

Anti：

天气队势弱，离开叶绿素的天狗没了绝对的速度优势，多弱点的劣势就暴露了出来。四倍怕虫使得天狗对围巾UT众没有什么脾气，而中速加多弱点会使得天狗的强化机会会相当难找，毕竟基础力度也就那样，高速有机会秒掉天狗，低速往往不会被没强化的天狗秒，夹在中间的天狗进退维谷，往往需要靠着腰带强化才能打破局面——那么作为对手，撒把钉子就舒服多了，在有机会击杀天狗时一定不要犹豫。如果需要进行中转，那么钢盾会是比较好的选择，毕竟草系和大爆炸的爆发力比起打落还是要强不少的，加上恶系可以用钢系的复合属性应对，钢仙的大嘴玛机雅娜，钢斗的钢羊都是非常好的应对，如果队伍没有的话寻常的钢盾也还行，当然……注意打落。在热门弱点一大把的情况下，天狗在OU还是挺难混的。

NO.277 大王燕 普通/飞行

特性：毅力/胆量

职能：高速、强化、破盾、炮台、游击、接力、工兵

评估：大……大王……咕咕……

作为家门鸟三代目（三代目也有认为是海鸥的来着，不过大王燕编号更靠前一些），大王燕有着家门鸟中顶尖的速度，而力度上靠着毅力的提升也相当出色，配合上脆皮耐久使得大王燕早姆克鹰一步获得自杀鸟美称。普飞属性没啥好说的，竞争对象一大堆，本身作为攻击属性被钢岩完抗相当尴尬，除非出人头地，不然就会遁入冷门。有意思的是大王燕在七代获得了大幅加强，种族足足提升了25点……给特攻，从50到了75，看起来是极为蛋疼的加强，然而早一步配套得到的爆音波却给大王燕打开了一扇新世界的大门，原来不用靠身体，靠嘴炮照样可以干人，相比于毅力物攻的自残作用，目前特攻型的大王燕反而占据了上风，和以前的大王燕完全是两个画风。速度是大王燕立身之本，虽然还是比火隼慢了一点，但也是妥妥的高速级别，配合上物攻和特攻的基础力度，收割还是相当爽的，是RB神将之一。特性选择很简单，物攻毅力，特攻胆量就行，当然你也可以试试物攻用胆量，力度就不能保证了。

目前热门的自然是特攻型用法，不过这大概也有一些跟风的影子，因为前段时间一个大佬拿着眼镜大王燕的队伍登上了PS OU前十，在一堆冷无缺中实在是一股清流，于是给大王燕带动了不少使用率。当然，特攻的大王燕生存能力比物攻型的显然要强的多，不吃头盔鲨鱼皮异常状态伤害，而且输出也稳定。可能很多人初次见到特攻大王燕会觉得加强后75特攻打出来的伤害很不可思议，这当然是取决于亲儿子级别技能爆音波了，140威力100命中没有任何额外效果，比破坏死光就差了10点威力没硬直满命中PP还是其两倍，类似的高音威力才90，除了亲儿子外简直没有其他的形容词可以形容了。140威力什么概念呢？比90威力本系还要高，也就是说音波龙用龙波打出的伤害还没有非本的爆音波来的痛，那么在算上本系加成后的爆音波达到了210威力，超过了非本100克制，没有副作用简直是丧心病狂（最高威力的无副作用或者限制的技能）。在普通系本身打击面就广的情况下，大王燕还有着胆量无视鬼系盲点，本身也是个高速可以用专眼补充力度，虽然基础特攻低了点，但这个用法简直就是强行为大王燕设计出来的，专眼后的大王燕可以确秒70 80特耐水平（无耐）的PM，也就是通常意义的秒脆皮。注意这里用到的措词是确秒，最大随机数是远高于100%的。当然，一个技能还是走不了天下，即便没了鬼系的盲点还有钢系和岩石系。作为一只鸟，大王燕显然是需要热风的，能够有效对付大量钢系，而对于火钢和岩石系大王燕没有太好的办法，觉地是一个选择（值得一提的是，打两倍抵抗普而两倍弱地的PM（比如岩石系）时，觉醒并不比爆音波硬砸要痛多少，所以带觉地更直白的目的就是揍火钢，所以类似的你也可以带觉冰针对某些特定PM），但这往往意味着需要舍弃暴风，因为专眼后UT是很重要的，即便其是个物攻技能。不过暴风虽然是个大威力本系，但对于大王燕而言帮助着实有限，无论打击面还是力度还是稳定性都被爆音波爆成了渣，即便不带觉地，这个格子给梦话都比暴风要来得有效，除非你给大王燕下了突破某些草盾的任务。至于命玉三攻鸟栖……看看大王燕的耐久，和M比雕完全不是一个水平线的，而且人家是有必中的带30%混乱的暴风可以找机会耗回合的，大王燕实在是没这个资本保守，基本上特攻的大王燕锁定了眼镜这个道具，或者……我觉得节拍器也挺适合那些适合高速眼镜的家伙，后期收残效果不比眼镜差多少而且可以吓人。

物攻的大王燕其实也没啥可选的用法，无非带个火珠根性空元气勇鸟大威力破盾而已，不然在自杀上根本比不过四代那位。这样一看两攻的大王燕精神上倒是同出一脉，口径才是正义，威力决定一切，本身种族不高的大王燕就是拿大威力技能捅人（比克提尼点赞，盖诺赛克特点灭），烧伤空元气和爆音波一样同为140威力，毅力额外获得一段物攻，在暴力程度上其实是远超于特攻的，只是火珠触发是需要一个回合的，除非后手UT把大王燕送上场，不然大王燕一般是需要保护安全度过一个回合触发BUFF的。至于上场直接开打的情况自然也有，只是离开了这个BUFF，一旦收不了人头，大王燕自己就GG了，毕竟大脆皮一个。不过要用根性自然就用不了胆量，为了突破鬼系，勇鸟是必带的——当然也没啥好技能可带，比起特攻端有个热风，物攻端的大王燕除了本系外就只有一个坑爹的钢翼有点用，而且这个技能的使用频率……想想六代火隼有多少带了这个技能就知道了，所以大王燕的技能格子倒还比较宽裕，保护空元气勇鸟外倒还有个自然发挥的格子。电光一闪作为一个先制技能可以给大王燕强突围巾和一些先制的机会，而莽撞则是可以在自杀得差不多的时候强行带走一只。这种用法相当简单粗暴，由于勇鸟和火珠的自残输出的回合相当有限，所以鸟栖和UT在这种用法中没有什么地位。七代后火珠为代表的根性在烧伤扣血削弱后算是加强了，理论上来说根性大王燕应该获得更多使用率才对，不料被另一面的自己反倒是抢走了一大堆关注度……

由于多打中爆音波是个AOE，而且会打到友军，有减伤效果使得大王燕秒人变得困难了起来，这就让秒不掉人自己就挂的大王燕变得尴尬了起来，而根性物攻向又有威吓的阻碍，除了自杀速度仍然很快外能打出的伤害很难让人满意，尤其花式保护的情况下，因此双打中的大王燕并没有单打中那样是个输出狂魔，而快防放顺风啥的……大概削弱后的火隼仍然能做得更好。

配招：

放嘴炮（重特攻速度+）：爆音波+热风+UT+觉醒力量地面/觉醒力量冰/梦话/暴风

自杀鸟（重物攻速度+）：保护+勇鸟+空元气+电光一闪/莽撞

Anti：

虽然大王燕两种用法看起来都非常危险，但共同的问题就是打不动岩石系，而在对付飞行系上我们的老班显然颇有心得，BUG级别的技能威力自然有着BUG级别的特耐去应对，而高威力的追击对于大王燕同样是毁灭性的打击，其他的像重爆、波士多可拉、蒂安希这类靠谱的岩盾也还算稳（重爆得拉大把特耐），而虚吾伊德这类一防是坑的可以应付对应类型的大王燕。说完岩来说钢，因为特攻大王燕有热风的缘故，所以大批钢系被筛选掉，只留下火钢（小心觉地）、企鹅、护城龙、耐热钢钟等少量钢系可挡。如果要靠能力硬挡的话得注意好血量，大小蛋挡特攻大王燕自然稳如狗，其他的特防向能力盾比如花仙、月布挡起来还算比较稳。当然大王燕本身脆皮，能早点杀掉自然最好，如果对方比较狡猾的话可以用钉子限制限制。

NO.279 大嘴鸥 水/飞行

特性：锐利目光/降雨/雨盘

职能：天气手、游击、中转、炮台、工兵、物盾、水盾、打落

评估：被一只……青蛙钦定的接班人，以及这眼睛为什么这么吓人啊！

三代的家门鸟在宝石复刻后获得了史诗级加强，虽然表面上看起来还是低种族，但着实有着跻身OU舞台的能力。大嘴鸥作为新一代雨天旗手，自然免不了要和牛蛙比较，这部分内容在蚊香蛙皇那篇中也详细写过，不过是在蚊香蛙皇的立场上描述的。这俩显然不是替代关系，就像九尾和煤炭龟一样只是特性相同的两只PM而已。其实乍一眼看去大嘴鸥的种族是全面弱于牛蛙的，但从大家的讨论来看却是大嘴鸥要完爆牛蛙的感觉，着实很有趣。首先种族上大嘴鸥要落后牛蛙60点，虽然无效种族物攻上分了好些，但物耐上这二位旗鼓相当，甚至极限物耐的情况下牛蛙还要更好一些，特耐上大嘴鸥被完虐，速度也是牛蛙更优，所以大嘴鸥在种族方面只有特攻高了5点，在雨天和本系BUFF放大后力度要更强一些。特性没什么好说的，反正都是下雨，所以大嘴鸥的优势主要来源于第二本系飞行以及一些技能了。

水飞是个好属性，除了首席天鹅外剩下的几位无不是OU常客，虽然有着四倍电，但众多抗性联防起来是相当方便，是钢系、电系、地面系的好帮手，首先单看属性就比牛蛙的纯水要有价值，因为天气手需要频繁上场，那么多抗性比起少弱点自然是强得多，这也可以稍微解释一下雪人比冰淇淋要常见的原因。而飞行系带来的利益不仅仅是抗性，因为这是一只鸟所以顺理成章的获得了鸟栖和UT，于是大嘴鸥成为了一个有稳定回复的天气手，极大程度提升了其生存能力，也有更大的底气选择湿润岩石而不是剩饭，更重要的是，大嘴鸥偏偏还会暴风，这个技能和雨天的配合度就不用详解了——作为天气手就能压制住雨天大敌草系，这配合UT很容易创造出雨天攻击手的黄金输出机会，也让大嘴鸥比牛蛙更适合套专带动快节奏输出。打落和除雾顺风也是大嘴鸥比起牛蛙的竞争优势，虽然本身弱钉，但在水飞抗性良好支持还有回复的情况下作为工兵也还算靠谱，而打落虽然对于50物攻而言没什么伤害，但隐蔽性还行，能够打掉关键盾牌的剩饭、中转攻击手的专爱很可能会对胜利造成决定性影响，毕竟——目前的雨队基本都是快节奏队伍。当然，大嘴鸥弱钉、没有牛蛙那样出色的反强化能力都是弱点，具体可以翻翻牛蛙那篇看牛蛙的优势。

水飞属性是优秀的物盾属性，这点在暴鲤龙和巨翅飞鱼那都有提及，加上大嘴鸥是天气手，能除雾，那么一般自然是将自身的生存放在了第一位，也为了能够更轻松地上场。作为后永雨时代的旗手，湿润岩石当然是核心道具，而为了节省天气回合数，就需要尽快UT下场，作为物盾需要续航鸟栖，再带上双本——没格子了。而如果还想让大嘴鸥除雾的话就意味着上述四个技能必须有所舍弃，这就让我们先来看看双本。飞本的暴风在一大堆水系攻击手的雨队中显得额外突出和重要，如果真的是雨天队打法的话很难放弃一个高威力稳定飞本。耐久向大嘴鸥的水本自然是令人沮丧的沸水，特效感人似乎也很难放下，但如果我组一个输出型雨队的话，沸水用的越多说明节奏越差，因为雨天不是用来给大嘴鸥自己的沸水加威力的，当然如果是电场雨这种非传统意义上的雨队的话，没理由不带沸水——毕竟雨天沸水比雨天暴风威力还大点。如果感觉UT用着不顺心的话也可以不带，毕竟牛蛙没UT靠着先读照样能让雨队成为强势的战术队伍，只不过大嘴鸥用着更稳点而已。前面提到的打落倒是没什么出场机会，因为格子不够——所以我才说隐蔽性好嘛。

另一种思路自然是强攻型了，雨天水压加暴风的高威力双本组合打击面还挺广，只有水电（灯鱼、洗衣机）、电龙、水钢（企鹅）等少数盲点，在七代大嘴鸥特攻还加强到95的情况下完全可以当游击炮台打输出，然而速度成了一个硬伤，无论极速围巾还是满速眼镜都是非常不够用，前者缺点力度后者……死得很快。65围巾正好被极速普忍蛙压一点速度，相当蛋疼，虽然也不算慢但遇到真正的高速还是很不舒服（说的自然就是那一堆电系）。于是追求破盾的眼镜极攻倒是比围巾要更有市场一些，毕竟水飞抗性好克制面也不错，逼换间隙还是很容易打出安全的输出的，而且输出的确很客观，雨天极攻眼镜水压都能够大概率秒掉满HP蝶蝶了，没抗性还真只有神蛋级别的特盾能吃下来了。

双打的大嘴鸥基本完全占据了本来属于牛蛙的位置，顺风浸水广防都是极其团队性的技能，而本身地免也让队友放起地震来更加舒服——说的就是未来的M巨沼怪。至于浸水加鸣鸣打雷的用法在VGC开放后不久就有人用了，奈何大嘴鸥速度是65不是75，围巾都追不上鸣鸣，而且局限性很大，不过倒是可以考虑顺风配合磁铁电龙这种低速电系，虽然很容易被保护就是了。

配招：

活着！（重HP物防+）：UT+鸟栖+暴风+沸水/除雾

输出！（重特攻速度+/重速度特攻+）：暴风+水压+UT+冰冻光束

Anti：

如前面所说，能挡水飞打击面的并不太多，以前倒可以召唤洗衣机，现在却成为时泪了，虽然有着UT的大嘴鸥要真正完挡也不容易。不过即便大嘴鸥是个攻，速度低下和多弱点问题使得击杀它也不算难，单独能扛着水压和暴风上场的攻击手也不少，虚吾伊德、忍蛙、鸣鸣都可以利用先读扛着对应攻击上场，当然这得先读好，而且对于后面两个脆皮哪怕是有抗性也还挺痛的，最好先行试探出对手的倾向，再决定是挡还是强杀。没错，对于常规的盾向大嘴鸥即便没抗性挡起来也不算太吃力，也不用那么着急去击杀，撒钉下毒慢慢磨就行，除非涉及到天气争夺——你甚至可以拉着老班去挡大嘴鸥，反正后手上只要不被沸水烧都是老班占优势。

NO.282 沙奈朵 超能/妖精

特性：同步/复制/心灵感应

职能：炮台、强化、破盾、特盾、队医、救场、空间手、双打辅助

评估：好像是很多人的本（lao）命（po）啊，雌雄比1:1来着。

沙奈朵的名字为骑士、守卫之意，和超能女皇这个前译名好像没有半毛钱关系，但……只能说气质和外表无愧女皇之称，大家也就这样一路叫下来了，毫不关心沙奈朵中50%的男孩子的感受，在觉醒石被发现前他们都没选择的余地，只能在主人的淫威下穿上裙子成为伪娘……咳，不扯了，沙奈朵有着强度极大的Mega进化，相对来说普通形态受到的关注就要小的多了，目前实机是M石未到，沙奈朵已来，几乎对单打环境没翻起什么波浪，毕竟……从种族和属性上来看，普通沙奈朵就是个弱化版蝶蝶，总种族压制的情况下分布还相当类似（虽然……很多超能系都是这样的分布，高攻高魔抗物理渣速度中等），除了特防外每项能力都要高上几点，而蝶蝶自带超场的力度是沙奈朵怎么都比不上的，可以说除了有个围巾戏法外，沙奈朵在进攻端很难抢过蝶蝶的风头，而在速度线提升的环境下，沙奈朵的围巾后速度也不怎么够用了，分分钟被更高速围巾干掉，只能说OU环境下普通沙奈朵的生存环境变得相当艰难。特性的话，复制显然比同步要更有惊喜一些（虽然我箱子里有一箱同步的拉鲁拉斯），在M胡地、3D2那几篇里都有详解，对于上场机会、强化甚至推队都是有潜性帮助的。

由于M女皇的特攻力度是普通女皇难以望其项背的存在，所以在六代围巾沙奈朵是绝对的主流，即便现在受到了蝶蝶的冲击，围巾仍然是最多的一种用法，毕竟……种族不是全部，技能才是核心。目前蝶蝶还学不到戏法，所以沙奈朵的围巾戏法破盾仍然是一个优势，虽然蝶蝶的力度也达到了破盾的程度，但论以力破巧还是不够，戏法虽然偏一次性但效果还算稳定。攻击技能池的话沙奈朵和蝶蝶基本一样，也是超仙斗鬼电草加觉火觉地，简直就像是双胞胎一样，选择起来无非就是双本加后面技能的其中一个，打击面很广的同时也会被挡蝶蝶的那些家伙顺便针对到，很无奈（当然你也可以不在OU带沙奈朵）。沙奈朵真正出色的地方是复杂多变的变化技能，和蝶蝶那个粉切黑内心全肌肉的家伙不同，优雅的沙奈朵更擅长干扰（鬼火、电磁波、定身术、鼓掌、挑拨）、牺牲（临别礼物、治愈之愿、同旅）和救赎（许愿、治愈铃铛），其中，“牺牲”的那三个技能显然也适合围巾，当血量不健康或者时机成熟时即可优雅退场把舞台交给自己的队友，而这三个技能也分布对应于配合爆发强化队友、续命核心输出、反强化救场三种功能，实在是能干的沙奈朵。

普通PM比起Mega都有的优势是道具格（绿毛虫除外），而在MegaPM普遍力度碾压的情况下，道具带来的优势往往来自于围巾的速度、腰带的第二条命以及剩饭的续航。沙奈朵有着不错的抗性（只有毒鬼钢三个……还算少见的弱点）、良好的特耐以及丰富实用的变化技能，那么剩饭也是一个相当合适的道具，速耐或者极限特耐是比较恰当的分配，很容易可以想到许愿保护单本加一变化的组合，只是沙奈朵是个贫乳（HP低），许愿的奶量不太够，加上沙奈朵双本攻击性都很强，倒也不用强行许愿，双攻双变化同样不错。双变化更具体一些往往是状态技能加其他，对于沙奈朵来说鬼火自然是最优状态技能，能够很好弥补自己贫瘠的物耐，对很多钢系也有相当的威胁。另一个格子就比较随意了，需要什么带什么就行，沙奈朵的团队性技能选择余地相当大。

沙奈朵的强化主要是冥想，当然，蝶蝶也有，所以走冥想三攻的话自然会被自带防先制的蝶蝶给完爆，于是沙奈朵不妨可以冥想双本加一个鬼火努力多拉物耐这样来，有条件可以复制一下魔守——看起来就很完美了。

另外也有相当一部分人用着AV的沙奈朵，虽然沙奈朵特耐高四攻也容易凑，但在目前有蝶蝶的OU中这样用沙奈朵还是很令人困惑的，因为完全没有发挥出沙奈朵比起蝶蝶的优点（当然低分级这样用不是不行），除非队伍中有其他卡璞并且不想让蝶蝶的超场覆盖，否则我只能感慨是真爱了。

双打的沙奈朵无愧守卫之名，辅助能力非常出色。首先自然是封印空间了，虽然不少超能PM都能做到，但像（M）女皇这样有能力去用的寥寥无几，毕竟这样就占了两个格子，本来就要求不错的双本打击面了。其次是位置交换，配合许愿治愈波动很多时候会有奇效，对于保护队友帮助不小。其他的帮手挑拨鬼火同旅临别礼物都有不错的价值，着实能让选择困难症头疼一阵子。当然，这些用法对速度有较高的要求，普女皇的80速还是低了点，而M女皇虽然有100速但更偏进攻，所以很多时候会遇到有力无处使的境地——当然，对于反空间队而言，女皇已经不能做得更好了。

配招：

围巾骑士（重特攻速度+）：月爆+精神强念/精神冲击+气合弹/阴影球/戏法/（治愈之愿/同旅/临别礼物）选二

百变女皇（重HP速度+/重特攻速度+/重HP特防+）：月爆+精神强念/精神冲击+（许愿+保护）/鬼火/电磁波/治愈铃铛/替身（+定身术）/鼓掌/挑拨/同旅/临别礼物选二（当然，单攻也不是不行）

冥想圣女（重HP物防+/重HP速度+/重特攻速度+）：冥想+月爆+精神冲击+鬼火/同旅

Anti：

连更暴力的蝶蝶都能挡，一个柔弱的小女子有何好怕……好烫！——来自不明真相的M巨金基拉祈辉夜鬼蝉。由于女皇的力度不算高，对于盾牌的能力要求也就不那么强了，只是吃攻击的话相当多的特盾都能拦下女皇，而贫瘠的物耐使得强杀女皇也不算难，但在女皇四招完全暴露前，什么PM都得掂量掂量，即便是蛋也怕一个戏法。不过一时的无敌意味着失去了神秘面纱的女皇也就没什么好怕的了，戏法一般只能破一盾，鬼火一般也只能烧一个，同旅治愈之愿这些更是一次性技能，因此女皇很容易一换一（表面）却难以造成破坏性伤害。那么……挡女皇自然还是钢盾优先，在变化型女皇较多的情况下气合弹、觉火的空间必然受到压缩，抗双本的钢盾挡女皇还算稳，但不意味着不会吃鬼火、挑拨、戏法这些更恶心的技能，那么要么壮士断腕抱定一换一，要么带速攻节奏压制女皇的出手空间，要么全队受逼和女皇对受——和真正的受相比，女皇还是很难翻起什么浪花的。

NO.282 沙奈朵（Mega） 超能/妖精

特性：妖精皮肤

职能：Mega、炮台、强化、破盾、特盾

评估：说出来不怕笑话，第一眼看到Mega沙奈朵时我真以为是女皇发福了……

沙奈朵的人气在出现Mega后无疑更上一层楼，美丽的闪光形态更是让很多蛋党沉迷闪坑无法自拔，而作为皮肤拥有者，而且是强势的仙皮肤拥有者，M沙奈朵也绝非花瓶，有着相当恐怖的输出能力。同为超仙，有着皮肤的M沙奈朵显然是更偏仙的，和蝶蝶的地位冲突就不那么大了，甚至可以预想到未来两只超仙同台输出让M女皇的双本威力都变得相当可怕——毕竟超仙打击面广弱点也不多，同时带不见得就很差，反而会有重复打击爆破的效果。Mega提升的100种族没有照顾到物防，使得M沙奈朵的物耐仍然属于脆皮级别，这也是M沙奈朵最容易被突破的地方，而脆皮这个弱点被100速更加放大，虽然比普通沙奈朵提了20速，但仍然属于中速级别，并且这个水平线上聚集了大量好手，附近速度线更是围巾涌现，在一队两个围巾不算多的七代环境下M沙奈朵势必会受到速度线提升造成的强大冲击。至于破坏级别的特攻和相当够看的特耐就不详提了，有趣的是物攻也增加了20点到达了85，这自然是所谓的Mega种族浪费了，本身就高种族的Mega PM不可避免的会遇到这种情况，除了……老班好像就没怎么浪费来着。特性提攻简单粗暴，没了这个加成，165的特攻也就是看着很高而已，因为MegaPM本身就不受道具的增幅（以后提到这类描述自动屏蔽M绿毛虫）。

高音自然是女皇、仙布这俩仙皮的核心技能，作为威力稳定满命中技能虽然会缺点爆发，但作为队伍主攻手输出是非常稳定的，毕竟这俩嗓门还吼不出爆音波来。不同于仙布的低速有剩饭更高物耐，M沙奈朵既然带上了Mega石，那么职责自然以输出为主。M沙奈朵的满攻高音破坏力相当出色，对基本上所有没有抗性的PM都能够做到踩钉2HKO（极限特耐水桶腰开始出现概率秒，当然，蛋是个例外），对70 70种族及以下的无耐PM可以做到0HKO，也就是秒脆皮。当然在OU中整体种族都比较高，所以M沙奈朵再怎么拉努力对于大多数PM都只是2HKO，也能够2HKO，那么在有速度优势的情况下显而易见的，M沙奈朵轻易能够收掉1只PM，只要在有对攻优势时上场逼换击杀或者强行对攻击杀，M沙奈朵很容易以一些小小的代价或者借着对手伤害估算错误（以及小概率CT）撕破不怎么结实的联防，前提是有速度优势。那么队友可以利用虫网或者大量电磁波为M沙奈朵创造先手条件最大化M沙奈朵的火力，我六代用的最顺的队伍就是草蛇鲤鱼放\*\*\*配合替身M沙奈朵的队伍。除了高音外，M沙奈朵的超本就显得存在感低了很多，但本系输出不可小觑，且超仙本就攻击互补（毒、恶），加上蛋的存在，M沙奈朵一般会带上精冲，虽然打极限物耐辉石小蛋不算太痛，但也能做到踩钉3HKO，稍微压压血是能够突破的，比起高音要好打得多。超仙共同盲点是钢，那么常规破钢的气合弹、觉火/觉地自然会占据第三个格子（甚至第四个），而十万、影球这些更偏针对一些，用于打击辉夜、基拉祈、比克提尼这些常规补盲较难应付的PM。如果这些不是M女皇一个人的菜，那么可以省下一些格子给变化技能，虽然比起普通女皇进攻性更强，但不意味着M女皇就不能放鬼火、电磁波这些，当然同旅治愈之愿这些还是算了，毕竟M女皇一般是死于比自己快的家伙。另外替身也是个适合M沙奈朵的技能，当对手的攻击力不足、威胁主要来自于状态时（比如某些水盾、超盾），一个替身就能够使M沙奈朵极难被赶下场，常规的炮灰+高速复仇救场会被打乱，因为在对手送炮灰回合M女皇一个替身，炮灰就真的只是炮灰了，除非后上场的家伙是个穿透。挑拨可以有效增加M沙奈朵的破盾能力，使得小蛋这种本来可以逼退M沙奈朵的PM反过来变成了M沙奈朵的猎物。冥想可以使得M沙奈朵的输出变得更加恐怖，提升了秒杀耐久线，但考虑到M沙奈朵主要怕高速，对于盾牌而言一段特攻还是难秒，意义大概更多是破盾以及后期收割，一挑六是基本不可能的。至于痛分铃铛许愿这些乱七八糟的技能，有需要就带吧，格子还是挺灵活的。

双打的M女皇有着恐怖的AOE输出能力，至少我XY时用来刷餐厅是相当的爽。虽然容易被广防针对，但M女皇完全可以作为队伍的核心输出来组建队伍，尤其女皇本身就有着令人眼花缭乱的变化技能。

配招：

啊~~~~（重特攻速度+）：高音+精神冲击+气合弹/觉醒力量火/觉醒力量地面/替身/冥想/…选二

Anti：

M女皇的输出压制力不亚于蝶蝶，虽然理论上蝶蝶有着道具的辅助输出是要超过女皇的，但超能有属性盲点，仙系只有个鬼蝉能免疫，这样就使得M女皇很容易领衔全队输出，毕竟有着抗性吃高音还是相当痛的，满HP螳螂吃高音仍然会被打四成左右。显然对M女皇这种队伍核心输出以击杀为主，尤其在现在可以预计到未来相当多的M女皇会死在复仇的三地鼠面前。如果没有三地鼠，用M女皇的人对其输出保护意识又强的话，那么只能压制其出场击杀队友了，但要时刻注意保留能够先手击杀女皇的PM。若要挡M女皇，有着超仙斗打击面的女皇要完挡是相当难的（所以说鬼蝉很强），当然，在经过蝶蝶淫威筛选后，玛机雅娜、基拉祈、辉夜等钢盾证明了自己，挡类似的M女皇是没有太大的问题的，阿罗拉臭臭泥带上AV也还不错，特耐相当靠谱可以追击。如果不能完挡双本，那么自然优先仙抗性，在毒系有超能弱点的情况下，火系是钢系之后的第二选择，其中有着比库蒂尼、风速狗这样靠谱的火盾（注意物耐风速狗可以吃精冲但会被RP弹2HKO）。由于M女皇的物耐是个大问题，所以先制对M女皇的威胁不小，在偷袭威力被削之前极攻命玉钢兵的偷袭是能概率秒掉女皇的，在当时也算一个有意思的博弈，现在的话得先磨一磨M女皇的血量，而超场的加入一定意义上也保护了M女皇，所以……未来的事，未来再看吧。

NO.284 雨翅蛾 虫/飞行

特性：威吓/紧张感

职能：强化、炮台、游击、撒钉、接力

评估：好好的水虫，为什么要学会飞呢？

和莲叶童子同样的缘故，因为入队早加上溜溜糖球很萌所以雨翅蛾也是我空探队伍常客，可惜要进化才能学会银风。在之前狩猎凤蝶那里我就已经把雨翅蛾拉出来在虫飞中进行比较了，实际上除了没暴风、速度慢了点、没催眠粉外，雨翅蛾的基础能力是不弱于彩粉蝶的（好吧我自己都觉得彩粉蝶过分了点），不过这只是在蝶舞进攻方面的比较，哪怕彩粉蝶在虫飞的蝶舞中已经登峰造极，还是很难在OU中出场，但雨翅蛾就可以，这自然是靠着功能性了，那就是黏黏网使用者。虽然提到黏黏网大家的第一印象会是电蜘蛛，第二印象是图图犬，但雨翅蛾也是有其独特的特点的，很多时候不见得就比前面两位大佬差。种族上分布还算合理，80速100特攻蝶舞起来颇有威力，即便速度稍微慢了点。物耐看起来很脆但本身有着威吓，所以实际耐久要高上不少，除非岩石系技能，其他的物攻克制技能要秒掉雨翅蛾不是件简单的事情。特耐稍高但实际值一般不如物耐，加上虫飞多热门弱点，雨翅蛾还是很容易被秒的，要想保证撒出虫网还是得带上气腰。特性没啥好选的，一个神特性一个鸡肋特性，神特性还是个普特。

上一段已经说了，雨翅蛾出现在OU靠的不是蝶舞，而是黏黏网，那么必然会和画狗蜘蛛进行竞争。比起画狗万能技能池，电蜘蛛的速度，雨翅蛾能拿得出手的东西不多，所以使用率最低，但能有一席之地也就说明雨翅蛾能做到其他二位所不能的事情。表面上来看雨翅蛾的特攻最高，但和电蜘蛛是在伯仲之间，而后者有着复眼打雷的绝招，雨翅蛾没暴风对应，力度上是弱了一筹的。但在撒钉首发这个岗位上，雨翅蛾的压制力不见得比电蜘蛛差，原因自然是威吓、飞行属性以及前身的水虫了。常规首发尤其是撒钉和高速游击首发物攻居多，威吓的破坏性非常强，这也是土猫首发撒钉泛滥的原因之一，而威吓雨翅蛾也能做到类似的效果，而且对于土猫对威吓也不落下风，这就是后面两点了。飞行、前身水虫两个特点都指向一个结果，那就是对地面系的压制。雨翅蛾能用水压沸水和冰光，对于土猫、地龙、鼹鼠、各水地（如果你带亿万吸的话）有着非常强的压制力，满特攻冰光能确1满HP土猫、物耐地龙，水压带Z可以确1满HP鼹鼠（虽然没啥意义），在雨翅蛾本身就是炮灰立场上来看，一换一联防棋子是相当值的，这意味着虽然那些地面系大部分比雨翅蛾要快（当然这些不见得极速，尤其需要频繁参与联防的土猫鼹鼠），带岩石系技能的也不少，但雨翅蛾借着腰带完全可以不怂，在首发狭路相逢时，雨翅蛾使用方的心理会更占优一些，对方贸然撒钉或者攻击会有很大风险，那么雨翅蛾撒出虫网的安全性就要大了不少，甚至保留了重新上场撒钉的机会——如果对方实在太怂或者正好被属性压制的话（不过，低分段很多新手不见得会知道雨翅蛾有冰光水压）。

那么常规的首发雨翅蛾自然是虫网冰光必带，水压沸水亿万吸看需要，如果想虫网的同时顺便蝶舞给予更大压力那么可以带虫鸣，如果打定虫网一波不留虫网不下场可以带剧毒/\*\*\*粉/顺风为队友创造机会，如果还想通过周旋保留重新撒钉的机会可以带上UT，毕竟虽然四倍怕岩钉，但只要活着上场了就有一次威吓，说不定什么时候留个炮灰威吓一下胜负天平就倾斜了。

雨翅蛾有着接力棒，和摩鲁蛾一样是蝶舞接力拥有者，然后同样被平台66给ban了。如果对自己操作有信心也可以极限特耐首发装作撒虫网吃个VS觉冰啥的高移弱策接力（命玉鸣鸣的VS能吃下，但十万吃不下，所以能发挥的作用还是有限）。对于蝶舞自己打的用法，水压和冰光能提供一些克制面，但对于突破钢盾这两个技能的帮助有限，水压不被钢抗但非本威力有限，主要作用是打击地钢以及火钢。考虑到飞本是个空切，所以也可以舍弃飞本带上蝶舞虫水冰的组合，但这个配招……如果还是水虫多好。

双打的雨翅蛾除了威吓外，控速技能相当多，顺风冰风加上虫网对对方的速度控制有着非常大的帮助，虽然一个空间回到解放前，而雨翅蛾要用出这些技能得保证自己的存活，遗憾的是四倍弱岩加上速度不高即便带着腰带也不靠谱，因此使用率并不高。

配招：

慢下来~（重特攻速度+）：黏黏网+冰冻光束+虫鸣（+蝶舞）/水压（可Z）/沸水/\*\*\*粉/剧毒/顺风选二

攻起来~（重特攻速度+/重速度特攻+）：蝶舞+虫鸣+冰冻光束/水压/空气切割/觉醒力量火选二

运气向接力（重HP特防+，弱策）：高速移动+接力棒+黏黏网+虫鸣/冰冻光束/沸水

Anti：

当首发并不是雨翅蛾熟悉的那几位时，雨翅蛾的威胁就大大下降了，比如看到雨翅蛾直接一个鳍鳍扔首发去，场面就尴尬了，因为雨翅蛾在OU中一旦找不到首发撒虫网的节奏，作为单兵出场的雨翅蛾会很难跟上节奏。即便能够利用技能压制OU那几位热门的撒钉手，但首发是可调的，对雨翅蛾熟悉的话完全可以把常规撒钉首发套路扔一边去用鸣鸣、叉字蝠啥的首发，在属性速度同时劣势对手还有挑拨的情况下雨翅蛾自然就打酱油了。如果遇到蝶舞型雨翅蛾，一般情况下给个没水系弱点和四倍弱点的钢系都是稳挡的，如果更恶趣味一点可以撒把岩钉慢慢吹吼。

NO.289 请假王 普通

特性：懒惰

职能：炮台、破盾

评估：我就静静躺着看你装逼.jpg

请假王拥有着非神非MegaPM的最高种族，和一级神的680线也只有一步之遥，但……有得就有失，请假王有着高种族、深不见底的技能池，却被一个负面特性给搞去底层，实在令人唏嘘。懒惰这个特性和缓慢启动、懦弱并列三大负面特性，但我个人感觉懒惰是其中最能接受的一个，因为我用请假王比马桶王、化石鸟要舒服得多，懒惰状态可以换人这个设定使得这个特性的负面效果要远轻于缓慢启动，同时没有懦弱的血量限制，使得请假王可以上场就能打一炮完整的输出，适合快节奏。种族看着非常爽，如果特攻特防在换下位置就完美了。请假王拥有着早期相当顶尖的物攻（在现在mega和极端攻击满天飞的情况下其实也不太逆天），而150 100的物耐也往往被人忽视，这个物耐哪怕不加耐久也不是寻常的本系格斗能秒的。速度卡在一个不上不下的位置，使得请假王对于速度努力很难有懈怠，即便打算围巾。特防偏低但有着高HP支持，加上特攻格斗相当坑，一般情况下也不算个大弱点。特攻有着95相对来说有些浪费，即便有着相当丰富的特攻技能，但……火电冰对应的三拳也有，影球对应的影爪也有，在物特攻差距悬殊的情况下很难利用到特攻技能来补充物理端的技能缺陷，摊手。

由于特性限制了请假王干更多的站场工作，那么只要上场就是干，倒也简单粗暴。很多人认为请假王是亿万冲击的最佳搭档，因为懒惰和亿万冲看起来都是硬直一回合，但我不这样认为，这俩的副作用是有本质区别的，那就是前者可以换人，后者必须待在场上，那么这样造成的后果就是对方很可能不止获得硬直的黄金一回合，而是黄金多回合。因为请假王的力度相当可观，很容易造成击杀，那么对方可以无伤上场一只PM，而如果这只PM拥有保护，或者对请假王有很大的进攻威胁或者请假王对其造成不了有效的伤害——那么请假王在第三回合仍然什么都干不了甚至挂在第二回合，很容易成为对手拆队的契机。虽然第二回合就换人仍然不能根治请假王送机会的弱点，但至少有了挽回的余地——要用请假王，队伍必须做好相应的准备，尤其在反强化、反控场这几项，凭我的个人经验，请假王至少需要搭配一只百变以及一个靠谱的红牌PM（比如坚硬核果）给请假王擦屁股反强化，最好还有高音女皇仙布、穿透鬼灯叉子这类进一步针对替身众，合格的中转以及炮灰能满足也尽量满足。在排除亿万冲击后，请假王的节奏往往是上场打一炮换人，再找机会上场打一炮，如果能够一炮一个人头的话，请假王也是可以carry全场的，我组过好几个请假王核心的队伍，打起来非常爽。首先这种请假王的核心技能是报仇，这是个非常冷门的普通系技能，就是黑白二道馆大妈那个花式秒御三家的技能，效果是上一回合有己方PM倒下的话，这个技能的威力会翻倍到140。在请假王的主要上场机会由炮灰提供的情况下，这个技能的使用频率会非常高，160物攻砖头后输出相当可观，打极限物耐吧主甲最大到8成，秒起洗衣机来更是爽。当然这个技能没特效的时候威力只有70，所以仍然需要稳定的报恩来保持高水平输出。剩下的技能自然是给普通系补盲用的，地震打钢岩和OU的鬼，火拳继续打钢，偷袭打鬼是常见的选择，然而——又是然而，我觉得气合拳和请假王实在是天作之合，裸气合轻松打神花这类火地普都难打的PM，而且先读难度也不算太大，只要在最开始上场时暴露一下报仇的话。当然如果你比较保守，重臂锤也是个不错的选择，反正请假王很少留场，减速的负面效果也算不上什么。其他的追击冰拳试刀嬉戏垃圾桶空元气什么的都有一定的携带价值，可以根据自己的口味自由选择，反正请假王都是被自己打败的，真正能完挡请假王第一击的PM基本不存在（嗯……带保护类技能的都是耍流氓！）

请假王有着哈欠挑拨健美鼓掌等不少好的变化技能，可惜实在没使用的机会。单打中要想摆脱这个特性除非被对方撒胃液或者撞木乃伊或者被对方特性交换，而这些事件发生率实在低得惊人，请假王还是老实做一个游侠吧。

双打中的请假王往往是被当做各种换特性技能的试验品，但单纯光线、烦恼种子、变为同伴都对懒惰无效，只能用胃液和特性交换——对着请假王用特性交换简直是舍生取义，什么？再特性交换对手？在保护一大堆的情况下能成功算我输，况且……能活到成功的那一刻也是命大。

配招：

复仇者（重物攻速度+）：报仇+地震+气合拳/重臂锤/火焰拳+偷袭/试刀/影爪

Anti：

请假王能战胜神猛士，却敌不过真小人——只要带了保护，哪怕是鲤鱼王……好吧大凶残不会保护。当然即便不用保护，请假王也不是太难对付，虽然使用者知道请假王的弱点并做了相应防范，但很多时候是完全无可奈何的，比如我有一次就被挡路诅咒卡比抓着请假王的机会搞事情，在核果红牌触发一次后卡比又重新上来搞事，赶都赶不下去。请假王的弱点很明显，就是懒惰的那一回合，替身、强化都可以充分利用这回合实现控场和压制，而只要防住请假王进攻的那一回合，请假王就是个送财童子了。诚然，请假王的进攻回合威胁相当相当大，尤其炮灰流打法中的请假王很容易强行把对方也打成炮灰流，但这个打法本身就不稳，一旦请假王秒不掉对手自己多送一个炮灰，那么GG的可能性就非常大了。而请假王的四攻打击面看起来很出色，但不管请假王带的什么道具，在懒惰回合大概率下场的情况下完全可以直接当做专爱，那么这就变成了先读博弈，读中就赚，读不中就亏，幸运的是，作为请假王的对手，这个威力其实是比对方要小得多的，不然请假王就不会在NU了，钢、岩、鬼，普通系的盲点很容易阻止请假王的秒杀之路，或者……也可以来发反读留场。

NO.291 铁面忍者 虫/飞行

特性：加速/穿透

职能：高速、强化、接力、游击、破盾

评估：跑得快的不一定是记者……

比起铁面忍者这个官译，音速蝉显然要直白得多，160速加加速使得这只虫子根本没人能追的上。当然为了平衡的缘故，音速蝉有着坑爹的飞虫属性，且速攻外的种族几乎不能看，即便这样，在蜈蚣和火鸡抢饭碗之前音速蝉是接力队的绝对台柱子。160速为非mega非神兽中最快的一个，但有着加速特性的存在，加上即便不拉速也有相当于110极速的速度，所以一般音速蝉是不加速的，用于接力的音速蝉会将努力完全投入到贫瘠的耐久上，考虑到虫飞的抗性主要在物耐端，并且受到冲岩、冰飞等先制的威胁（虽然冲岩即便拉物耐也会被秒），所以音速蝉极限物耐的情况较多。当然由于音速蝉一般会利用速度先手保护加替身蹭加速，实际上会避免受到直接伤害，而且在接力棒条款的限制下使得音速蝉不能接剑舞和变硬，所以实际上耐久也可以不必拉，如果只接速度的话。这样的话可以将努力投入到90的物攻上，虽然这个数值极攻后输出也不高，但对于忍蛙、胡地这些高速弱虫的PM是相当大的威胁，反正……替保接力外还有个格子可以给本系攻击技能防挑拨。特性的话一般自然是用于接力的加速，但如果单纯想让音速蝉当攻击手尤其是CB游击时，加速这个特性更多时候派不出什么用场，因为本身音速蝉的基础速度就是最顶尖的一批了，穿透在对付双墙、替身众时有奇效，至少是聊胜于无。

限于接力棒条款，平台的音速蝉在用加速特性和接力棒的情况下不能带变硬、剑舞等其他强化技能，那么比起后起之秀蜈蚣王就要弱势得多了……虽然不限制的情况下使用率仍然不可避免地被蜈蚣王超越。在加速这个外挂特性的加持下，基础速度种族并不是特别重要，因为保护获得一段速度后总归能到达高速水平，虽然音速蝉的基础高速可以让它省下速度努力，但……音速蝉的其他数值实在太寒碜了，而且作为一个较纯的接力手，音速蝉的自主进攻能力和蜈蚣王火鸡实在没法比，作为一个飞行系升级无法学会飞行系技能，靠技能机也只能学会一个燕反，虫本相对靠谱有吸血有UT，但蜈蚣有大角……而且蜈蚣除了双本外还有地震岩崩，音速蝉就只有试刀和……挖洞撑格子。我在面对蜈蚣时还担心火钢被突然地震干掉，对上音速蝉大胆点上格斗系都没啥大事，反正燕反也打不痛。这样的区别就使得音速蝉对反强化措施没有什么办法，接力成功率下去了使用率自然也低了。纯接力的音速蝉配招自然是替保接力加一个本系（一般是吸血），如果是实机或者其他没有接力棒条款的环境，可以再带个剑舞或者变硬（值得一提的是，蜈蚣有铁壁……）。

留场加速剑舞是音速蝉一种进攻性的用法，但相比于蜈蚣的剑舞地岩加一本，音速蝉这边的燕反吸血加试刀力度和打击面都相当糟糕（当然你可以选择Z挖洞），所以要用攻向音速蝉倒也不用执着于加速剑舞，在基础高速的情况下可以CB用UT游击，豁命这个特点非常突出的技能就有了用武之处。虽然61的HP种族看起来和豁命相当不搭，但除了鬼蝉外，豁命这个技能基本上都能发挥出其对应的功能（当然，速度越快越好），因为这意味着对大部分盾牌而言，虽然豁命不能直接拼死，但带走大量HP时对方往往会没有机会回复（因为豁命使用者已经炮灰下场了），在面对快节奏队伍时这往往意味着这个盾牌已经被突破——当然，保姆鱼等再生力及神蛋恶食大王这类挂逼不算，考虑到音速蝉吸引钢盾的体质以及这个技能的隐蔽性，豁命音速蝉还是有着不错的意义的。在性格修正速度后音速蝉只需要在速度上投入少量努力即可超越135极速，满攻后剩下努力给HP即可，如果对面没忍蛙这种高速脆皮需要保留音速蝉去收割的话，完全可以见面豁命，很容易阴到一些贫血钢盾……比如草钢。

双打的环境对于音速蝉相当恶劣，进攻能力捉急，本身作为接力手容易被集火，容易死于岩崩放电各种AOE，甚至保护在佯攻手面前也不安全，出镜率相当低。

配招：

接力（重HP物防+/重速度物攻+）：保护+替身+接力棒+吸血/燕反/变硬/剑舞

站场强化（重速度物攻+）：剑舞+吸血+燕反+试刀/挖洞（Z）

游击豁命（重物攻速度+）：UT+豁命+吸血+燕反

Anti：

在吹吼穿替身穿保护的情况下，对付音速蝉瞬间变得简单多了，看到对手队伍有音速蝉直接首发吹吼破节奏，有把岩钉就更好了，音速蝉上场半血对其替身次数有着相当大的限制（在这里提一下，用替身的音速蝉HP必须不能是4的倍数，不然满血不考虑剩饭只能3次替身）。如果队伍里没有吹吼，那就直接用大威力攻击压制，但不能是龙星这种，因为在速度不够的情况下，音速蝉很容易接走至少3段速度，攻击压制可以使得音速蝉接不走替身，同时对接上场的PM有着攻击威胁，所以这里提到的大威力攻击压制是针对对方接力终点而言的，当然……你也得能破音速蝉的替身。如果要针对音速蝉本体，那么本系冰飞冲岩以及水鼠水喷、M凯罗斯电光、螳螂子弹拳这种有足够杀伤力的先制是最好的选择，能够很好打破音速蝉的接力节奏。

NO.292 脱壳忍者 虫/幽灵

特性：神奇守护

职能：中转、接力、强化、游击、救场、鬼盾、反强化

评估：特殊的存在。

NO.295 爆音怪 普通

特性：隔音/胆量

职能：炮台、破盾、空间打手

评估：无论从哪个角度，我都搞不清咕妞妞这个小萌妹是怎么进化成爆音怪这个猥琐大叔的。

爆音怪自诞生起就保持着噪音制造者这个特点，即便这家伙高音还没那个自带皮肤的伊布有力度。口袋一路发展，YY新属性基本成为月经，和声音有关的属性自然少不了把爆音怪作为头牌——这也是最合理的，你看变成仙系的老PM有多少原本是普通系的。不过高音啥的真要变成新属性，大概冰岩化石、M女皇这些靠吼的就要泪流满面了吧。因为有张大嘴的缘故，爆音怪比辉夜还要慢一点，但特攻的确是本系爆音波使用者中顶尖的（仅次于音符鹦鹉的92），在拥有着气魄的情况下，高威力本系爆音波的打击面是相当广，极攻眼镜后力度比起大王燕啥的是高到不知道哪去了……然而人家是高速。物攻和特攻一样高，这其实算是一种种族浪费了，因为特攻技能池已经够深，基本用不上双刀，靠嘴就能输出那就不需要拳头了，则就导致了即便HP破百，耐久仍然只能算是一般水平，在速度较慢的情况下，爆音怪的出手机会相当难找，这使得爆音怪在有着广打击面和高特攻的情况下使用率比不过那两只鸟。特性自然胆量，作为攻的爆音怪有了胆量可以省下影球的格子，配合专爱系列道具更是非常大的实力提升，这也是大王燕多眼镜的缘故，用起来相当无脑。至于隔音虽然能提供一些上场和输出机会，但目前的OU中并没有多少PM的主攻技能是声音技能，即便女皇登场后……不能高音的女皇照样能RP弹能精冲，而爆音怪哪怕抓到一回合输出机会眼镜极攻爆音波照样秒不掉M女皇那个级别的特耐……

作为纯普，爆音怪在爆音波使用者中拥有着最为广泛的技能属性面，但优势不算太大，因为普飞那两只有着最重要的破钢的热风。爆音怪有着大火冰光气合弹影球冲浪这些好技能，虽然少了十万凑不齐火电冰，但本来十万就是最酱油的一个，在气魄帮助下爆音怪并不太需要影球，那么就可以集中技能去破钢岩，大火/燃烧殆尽和气合弹是优先度最高的两个技能，剩下一个格子相对比较灵活，基本留给了冰光追求克制面，也可以带冲浪打打某些四倍水。在没有阴谋冥想的情况下，四倍眼镜或者围巾就是爆音怪最常见的配置了，或者也可以接速度命玉清场。

物攻端爆音怪其实也有不少好技能，但无奈爆音波太BUG，你看大王燕物攻端威力那么大照样特攻居多。同样用胆量，爆音怪物攻端可以用普斗地打击面，可惜没有物攻强化，不然倒有可能从特攻端抢走一部分使用率，毕竟爆音怪攻击技能是不缺，实在是速度不给力，也没个强化速度的技能，没了速度支持，气腰反击莽撞挑拨啥的根本用不起来，摊手。

虽然速度不够慢，但凭借着气魄爆音波的强大AOE，爆音怪倒是仍然可以和智挥猩狼狈为奸开吼，虽然作为空间打手速度比智挥猩还快相当之蛋疼。

配招：

吼~~~（重速度特攻+）：爆音波+大字爆+气合弹+冰冻光束/冲浪

Anti：

气魄普斗除了鬼蝉外可以实现全打击，在爆音波基本带火的情况下要完挡是不现实的，好在这家伙速度慢耐久不高，击杀要容易得多，除非对方围巾或者接了速度，保持游击压制的情况下爆音怪基本没啥无伤出手机会。当然，全程压制太理想化，不过被爆音怪偶尔出手一两次也很难造成毁灭性后果，眼镜爆音波很容易2HKO，但见人就秒还是不可能的，至少作为特攻手，小蛋是无法突破的存在。其他的话，合理炮灰吧，大胆点也可以利用钢岩先读爆音波上场，但总归是击杀优先，被一个68速低耐久PM杀穿一队就得好好反省下自己队伍的速度线问题了。

NO.297 铁掌力士 格斗

特性：厚脂肪/毅力/强行

职能：强化、物盾、特盾、破盾、打落、抗打落、空间打手

评估：事实证明胖是有好处的，至少相扑熊不用担心像冠希那样裤子总是掉下去。

每代都至少有一只纯格斗，因为纯斗的PM相当好设计，但这就给这些PM带来了相当大的竞争压力。由笑熊长残进化成的铁掌力士的主要竞争对手自然是五代的投射鬼和民工以及怪力了，前三个走的都是低速高耐久坦克流，而且各有特点，而怪力画风不太一样，有着无防御爆炸拳的哲学奥义并不需要像其他格斗系那样守序中立。铁掌力士有着相当厚实的HP，一般的防御种族和出色的物攻，看起来是很不错的，但另外两位并不逊色，都有着100以上的HP种族，并且双防种族达到了较高水平（民工特耐并不高，但有AV掩盖这个问题），这意味着其他两位可以放心满HP，而铁掌力士若想当盾需要优先一防，这会使得另一防不太撑得住。物攻的话民工的140物攻比起铁掌力士又高了一个等级，优势相当突出，种种比较使得铁掌力士在格斗系内战中很难出头，即便在技能上有自己独特的地方。特性的话铁掌力士和民工相当相像，事实上这三个格斗系都有着毅力，民工也有着强行，于是铁掌力士的特色是厚脂肪，这给当盾的铁掌力士挽回了不少面子，而剩下两个特性对铁掌力士提升的输出其实是有限的，用毅力的话因为没有吸收拳续航使得铁掌力士几乎就是一次性用法，但不像大王燕那样有着高速，铁掌力士火珠近战输出虽然够但太容易死（当然，根性防异常效果非常显著，AV的相扑熊用根性可以去挡沸水）。强行对物攻格斗系的关键技能没有太大帮助，近战地震都是没有特效的技能，而打落受加成威力还不如打掉道具来得大（大概算负面加成），所以强行有用的加成也就是来自于三拳铁头岩崩和毒突了，这些都是非本并且基础威力就不咋地，而且并非必带技能，在有着对打落负面效果的情况下我觉得还是厚脂肪提供的特性最稳妥。

由于没吸收拳，直接使得铁掌力士的续航能力不够，所以比起民工可以慢慢磨，铁掌力士对火力需求更高。好在铁掌力士本身有着民工投射鬼都没有的近战，在大威力技能加持下攻起来有了更大的把握，由于本身好技能不少，所以四攻AV或者CB是可行的……就算这样用还是感觉吸收拳大法好啊……咳，上一段已经提到了一些技能，格斗系常规打击面无非斗岩地冰恶毒/钢这几个来挑，在这些技能都有的情况下倒是挺容易患上选择困难症的。但是铁掌力士有着一些独特的地方，比如下马威和子弹拳——没有本系音速拳，那么对子弹拳的优先级就上升了，在AV的情况下带上两个先制也没什么不妥，反正续航不够的情况下用下马威啥的磨血是难得的竞争优势。这个配置自然要求打落必带了，不然完全打不动鬼系，或者将下马威的格子腾出来给冰拳/石刃（嗯，不带下马威就可以当CB配招了，CB追求更大力度也可以把子弹拳换成重磅冲撞），不过这个选择更像是某些老玩家的习惯，比如我哪怕带下马威也总是反读对方换人躲下马威而不用，于是带冰拳反而更容易读中人。

CB或者AV的用法大家都可以用，虽然相扑熊有着下马威和子弹拳，但不算特别大的特色。真正的特色NPC已经在战斗塔中告诉我们了，那就是腹鼓子弹拳，虽然这个力度值得怀疑，因为哈拉的那只相扑熊腹鼓斗Z都打不动人……咳，腹鼓的力度终究是非常大的，破盾而言是足够的（当然仍然打不动那俩天然），有着子弹拳作为先制也能对那些高速脆皮造成足够的威胁（虽然是非本），尤其子弹拳能够对妖精造成不错的杀伤，变相地提高了相扑熊腹鼓后的生存能力……你说腹鼓后本系吸收拳多美好，这简直是个残念了，不过另外一只腹鼓的格斗系蚊香泳士倒也没有吸收拳，所以大概是老任为维持平衡而弄的限制。由于是低速腹鼓，很容易在腹鼓前吃一波伤害，所以可以选择Z腹鼓来保证成功，毕竟没贪吃特性，半血果触发非常危险。但……子弹拳离开克制加成后能秒的人寥寥无几，半血的铁掌力士带着6段物攻推队仍然是个问题，所以可以考虑给铁掌力士接速度后腹鼓，这就让蚊香泳士也参与到竞争中来了，毕竟接速度后先制就不是个必要选择，不过蚊香泳士没有吸收拳，连近战也没有，竞争靠的是蛋疼的催眠术，和更快的基础速度，铁掌力士在这方面倒不是太落下风。健美也是一种强化的途径，但……大家都知道，还是吸收拳的问题，并且近战本身降防和健美的目标是相悖的，但除开近战后相扑熊就没好用的斗本了，摊手。

双打的相扑熊日子就要好过得多了，作为一个下马威根性格斗系，单打中没有吸收拳带来的诸事不顺在双打中得到了有利缓解，在民工双打更多铁拳的情况下，根性铁掌力士在双打中占据了大多数，下马威能配合队友放空间和自己触发火珠，而空间能让根性铁掌力士更舒服地输出，有格子还能带个佯攻点对点突破。保守点AV厚脂肪也不错，作为一个高耐久下马威，铁掌力士不像冠希那样有着四倍仙弱点，在对付电场、仙场时会更舒服一些，而厚脂肪则使得铁掌力士能够克制煤炭龟势力，这使得相扑熊在VGC17使用率进入了前列。

配招：

AV（重特防物攻+/重物防物攻+）：近战+下马威/子弹拳/石刃/冰拳选二+打落

CB（重HP物攻+/重一防物攻+）：近战+打落+（石刃+地震）/（冰拳+重磅冲撞）

腹鼓（重一防物攻+/重速度物攻+）：腹鼓（可Z）+近战+子弹拳+打落

Anti：

比起有吸收拳的民工，铁掌力士要更容易被击杀一些。格斗系作为进攻属性在有打落冰拳一系列补盲的情况下，抵抗的属性贸然上场很容易被揍，也就M勾魂、钢鸟这类没直接弱点的可以无压力（钢鸟没斗抗，不见得舒服，而且……这俩都在OU）。相对来说带地震的较上，因为地斗克制面有着较大重叠，而且毒系本身存在感就比较低，所以水毒众、瓦斯啥的可以比较轻松地去挡。一般来说CB或者AV的相扑熊能一换一就差不多够本了，能造成拆队威胁的情况非常少见，毕竟强行对攻的话一般相扑熊带走一只后自身也很难逃脱炮灰的命运了。比较大的威胁来自于腹鼓，尤其是接速度后的腹鼓。由于这个流程较长，搞破坏的机会非常多，所以处理得当并不容易被对手钻空子。而不接速度的腹鼓相扑熊对高速的威胁主要来自于子弹拳——半血下一个克制技能或者大强度本系技能就能收掉，而钢系打击面本身就一般，所以这也是NPC的相扑熊造成不了太大威胁的原因，只要你不把能对相扑熊造成有效输出的PM都给送掉就行。

停电断网了这校庆

NO.301 优雅猫 普通

特性：一般皮肤/迷人之躯/奇迹皮肤

职能：许愿、队医、强化、接力

评估：向尾喵与吼鲸王.avi

事实证明和现实动物越像，种族给得就越吝啬。在七代给了20点速度后优雅猫终于到达了400穷人线，这个改动还是不错的，比加在其他任何一项上都要好，毕竟低种族难打输出那就打干扰，而打干扰速度是必须的，于是除了速度外其他各项都没法看，脆皮加低攻，但即便在获得速度提升前优雅猫也在对战领域留下了足迹，那就是传说中的普皮肤电磁波，六代前优雅猫能够用电磁波para除柔软特性外的所有PM（其实大蛇瞪眼也可以做到，所以普皮肤电磁波好像也就四代发挥了一下）。在六代出现mega后，皮肤系列特性得到了大幅扩充，于是普皮肤也顺理成章地获得了威力加成（这个加成其实七代才给，所以普皮最高也就1.2倍加成），然而……作为皮肤系列之母，普皮效果和其他皮肤是反过来的，其他皮肤是普通系技能变成对应属性技能并加成威力，而普皮是除普通系外所有技能都变成普通系并威力加成，这使得普皮的优雅猫的所有技能都是普通系，见鬼就GG了，完全没有补盲、打击面一说。另外，普通系拥有着最稳定最大众高威力技能报恩，所以其他皮肤用着威力是相当舒服，而普皮……至少优雅猫是没什么可选的高威力技能，顶多用着带特效的高音（冰光、十万），所以意义主要在于变化技能变成普通系，也就是剧毒和电磁波，但起到的帮助是非常有限的。地面系会para，而地面系免疫电系，所以普皮电磁波可以有效扩充para面。但属性本身的状态免疫是普皮改不了的，六代后电系不会\*\*\*使得电系比起地面系成为了真正的\*\*\*免疫属性，而钢系毒系不会中毒也使得普皮剧毒没任何意义，所以虽然是个专属特性，但在目前是相当鸡肋，用来进攻反而是负面特性，也就单攻时有所发挥。迷人之躯需要吃伤害而且魅惑效果不稳定大部分情况下是白板，所以可堪一用的也就只有奇迹皮肤了，靠变化吃饭的优雅猫有着50%的概率躲剧毒挑拨啥的还是挺合适的，虽然一般情况下直接怼就行了。

果不其然，优雅猫有着接力棒——似乎低种族高速PM都有这个。但问题是优雅猫没啥强化好接的，扫了一圈也只有冥想常用，最多再接个替身，至于自我激励啥的好像没啥接力必要。另外优雅猫也可以许愿铃铛做队医，这样用的话只有一个格子给攻击技能，那么普皮就有了一定的发挥空间，本系108威力加冰冻率的冰光还是值得期待的，虽然优雅猫的基础特攻惨不忍睹，而这个耐久即便满HP后也没法挡什么攻击——能力盾适合普通系，但没能力的普通系不适合当盾，这样就使得优雅猫在单打中极难发挥。

双打的优雅猫日子要好过一些，有下马威帮手单纯光线辅助队友，还可以假哭帮助点杀，普皮偷袭算得上一个高威力先制（可惜没有剑舞，不然物攻优雅猫还是可以一用的），电磁波\*\*\*沙队成员和利亚斯也还行……虽然\*\*\*粉和大蛇瞪眼更简单一点，现在的电磁波连命中优势都没了。

配招：

接力（重HP速度+）：替身+冥想+接力棒+冰冻光束/电磁波

队医（重HP速度+）：许愿+保护+电磁波/治愈铃铛/剧毒+冰冻光束

Anti：

中规中矩拿盾对受就行了，优雅猫的消耗能力非常一般，确认没气腰情况下高攻A上去也行，单打中优雅猫的强度还是太低了点。

NO.302 勾魂眼 恶/幽灵

特性：锐利目光/慢出/恶作剧之心

职能：救场、反强化、鬼盾、恶盾、打落、破盾

评估：勾魂！没错，看着两颗这么大的宝石眼是挺勾人魂的。

NO.302 勾魂眼 恶/幽灵

特性：锐利目光/慢出/恶作剧之心

职能：救场、反强化、鬼盾、恶盾、打落、破盾

评估：勾魂！没错，看着两颗这么大的宝石眼是挺勾人魂的。

勾魂眼的设定类似一种暗黑的小妖精，反派小兵役，但却呆萌地让人喜欢。三代是老任创意非凡的一代，性格、特性、六围的概念都是三代引入的，许多有特色的PM都被大胆地设计出来，虽然……怕破坏平衡这些PM种族大多比较低（请假王：？？？）。勾魂眼就是一只这种概念下诞生的PM，其特色自然是无弱点（六代前鬼恶无弱点），但设计师显然高估了无弱点的强度，种族低下的勾魂眼在五代前都没获得太多关注度，更别说四代还出现了另一只鬼恶——盆栽种族比勾魂眼mega后还高，简直像个被抛弃的孩子。好在梦特大潮下勾魂眼捡到了一个恶心，一时间成为唯一一个能先制鬼火的PM，有着先制再生和无弱点配合起来相当恶心，这时勾魂才真正发挥出了无弱点的优势。不过恶心的普勾魂在五代后一直在衰弱，六代出现妖精，七代恶心大削，使得现在的普勾魂几乎已经在OU失去了生存空间，倒是“普通形态”为恶心的M勾魂大行其道。勾魂的种族只有380，而且一直没有获得加强，耐久三角也不高，但五代却能让人感觉各种打不动，实在让人感慨努力值的强大。由于输出靠鬼火欺诈，那么要用普勾魂直接极限物耐就行——没错，有鬼火同样需要极限物耐，不然烧了后仍然很容易被2HKO，至于特耐，一般情况下是选择无视的，遇特攻手细软跑就行了。特性自然恶心，看看两个普特就知道勾魂三四代生存有多么艰难了。慢出是勾魂眼的独门特性，然而是个负面特性——虽然非恶心勾魂没这个特性一般也是后手，但自带不能戏法的后攻尾简直意义不明（有后攻尾猫手蓄力技能的恶心用法，但勾魂没对应的技能），而锐利目光则是个大众白板。所以即便恶心被削，勾魂的特性仍然只有恶心这个选择，不然实在太弱了。

用勾魂的战术风格就和它本身气质一样，要足够猥琐。因为普勾魂没有什么进攻能力，所以进攻技能一般也只有欺诈和打落两个选择（以前地球投也算，但地球投作为前代定点和梦特不兼容），能利用起恶心的变化技能要更重要一些。鬼火是勾魂的核心技能，先制烧伤使得勾魂能够稳定吃下物攻技能、救场物攻向强化，同时能对大量物攻手有着威慑，大大提升了实际脆皮的勾魂的安全性，使其能够在寻求生存的空隙中实现一些先读，比如反读鬼火打落一些盾牌的剩饭之类的。再生同样是必带技能之一，痛分虽然和勾魂的低HP也比较相配，但有着稳定回复的情况下痛分意义实在不高，何况勾魂耐久一般，必须时刻维持高血量。挑拨是另一个常带技能，无论破盾还是反强化都有着十足的意义，本身鬼恶弱点少，有着普斗超三个免疫，带上挑拨吃不到剧毒完全可以单挑鸟蛋。戏法可以配合一些负面道具来使用，最著名的自然是戏法后攻尾了，因为后攻尾的先制度影响可以算是-0.5，恶心+1后实际先制度为+0.5，对于勾魂的常规技能其实影响不大，可以不着急戏法走，隐蔽性相当强——除了少口饭以外，在关恰当时刻戏法给对手关键攻击手基本上可以废一只。冥想加鬼火大喊的配置是走双盾路线，虽然恶心下可以先手冥想，但这一般是M勾魂用的，毕竟普勾魂没魔反，耐久也不够。金属爆破也是个有意思的技能，不过不同于其他PM一般会配合气腰，勾魂有着恶心再生的情况下血量拉回来还是不难的，但对于操作者来说对算准伤害有着非常高的要求，伤害太低弹不死人，太高自己容易抢救不回来。替身是控场好技能，对基础耐久低还需要长时间站场的勾魂来说更是相当配合了，可以起到小半个挑拨的作用——防状态，但实际上没有挑拨的破盾和反强化效果，而且勾魂所怕的仙系技能……那两个高音都是无视替身的，而皮可西鳍鳍这种妖精站住场了勾魂也做不了任何事情。

双打的勾魂凭借着恶心可以搞点事情，有下马威佯攻大喊，有恶心鬼火挑拨延后，当然问题在于自身太脆，很难吃下集火，但作为一个进攻型辅助还是不错的。

配招：

恶心（重HP一防+）：鬼火+挑拨/替身/戏法（带对应道具）+自我再生+欺诈/打落/金属爆破

Anti：

在六代七代被连砍两刀后，恶心勾魂实际上没有恶心到家了，你看我全文就没提恶心替身虚张欺诈这回事，混乱被砍，恶心对恶系无效，鬼火伤害减半，以及仙场超场两场的出现，都给恶心勾魂的生存造成了极大的威胁。实际上，无论普勾魂M勾魂，遇上妖精都得叫爸爸，其中无视鬼火的皮可西、带上队友一起无视鬼火的鳍鳍、无视先制变化技能的蝶蝶、能够反弹鬼火的M公主就是普勾魂无法对抗的存在，毕竟自己唯一一个弱点是目前的亲女儿属性，完全是被属性压制。而在七代恶心改动后，恶系同胞也摆脱了被勾魂支配的恐惧，钢兵、老班等恶系物攻手反过来可以上来挡勾魂——除非勾魂放弃恶心。其他的话，特攻手不是那么怕勾魂，尤其放沸水的水盾和各种龙星叶爆大威力炮台，前者可以用不会被挑拨的鬼火给勾魂本身烧伤的威胁——欺诈不受对手烧伤影响反而受自己的烧伤修正，后者则是抓着勾魂的特耐去干，反正现在鬼火伤害低，不是物攻手的话吃个鬼火也无伤大雅，还能防其他状态。

NO.302 勾魂眼（Mega） 恶/幽灵

特性：魔法镜

职能：Mega、物盾、特盾、鬼盾、恶盾、强化、破盾、打落、抗打落

评估：害怕.jpg

M勾魂的设计赋予了Mega不一样的风格，并不是严格像M老班那样更威武霸气进化，像M呆壳兽那样变成逗比，或者像M勾魂这样进一步突出怂都说明设计师下了功夫，放大了每只PM独特的特点。和大针蜂一样，Mega后的勾魂眼仍然没能过500种族，但低种族Mega个个都是爸爸，意味着种族会给得相当合理（以及特性逆天，你看后面的大嘴娃）。勾魂这是这个风格，除开HP按照Mega惯例没法提升外，速度作为无用种族进一步下降，将双攻拉到可用线的同时双防变得非常出色，单看六围的话一时还想不到总种族不到500。魔反和勾魂的风格相当配合，高防魔反加上鬼恶的少弱点，费尽心思的设计使得M勾魂一出场就大放异彩，一跃成为了新时代的受队核心，甚至部分M勾魂能跻身UB战场——对付迪奥西斯家族相当有奇效，由于鬼恶有着普斗超三个免疫，所以对付超本、斗本、普本加上非克制型补盲的敌人M勾魂是相当有心得，尤其超斗鬼打击面、斗恶、斗岩、普鬼这种大众打击面，所以在前边Anti中M勾魂的出镜率相当可观。

虽然M后的勾魂画风和M前有了十足的差异，但恶心鬼火的救场功能使得带M石不M也有了一定的操作空间，至少在oras刚出时我是这么认为的，M后的勾魂基本失去了先手的可能性，但M回合当回合可以获得魔反的同时有着恶心的先制出手。然后大家都知道七代Mega机制发生了改变，加上进攻火力的进一步提升，勾魂甚至连安全完成mega都变成了问题——四卡璞放场地首发成为了一种常态，而这几位个个对勾魂有着十足的威胁，而勾魂一旦没Mega就下场，那么被撒出钉子的可能性就大幅提升了，而被钉子压血后的M勾魂更容易被突破，这就导致了一个恶性循环，很容易使得M勾魂全场打酱油。这也体现出了M勾魂职责的转变，反钉成为了M勾魂的核心职责，所以普通形态救场那点利好现在已不再是重点（恶心被削也是一大因素），因此，保护/下马威速稳Mega反钉的M勾魂成为了一种主流，后者可以顺便破气腰首发，但面对蝶蝶还是会被逼下，保护更加稳并且能试专爱耗鬼火（以及蹭草场）。至于其他技能倒是和普通勾魂选择面差不多，毕竟虽然攻击力提升了但终究是没太大力度，虽然打落/偷袭的出现率比起普勾魂要高了不少，同时欺诈的出现率大幅降低，因为特攻仙相当多，在几乎人手一卡璞的环境里，欺诈打伤害还不如打落打道具来得靠谱。随后鬼火再生仍然算是必带技能，这样你就会发现一个很严重的问题，那就是……格子满了，下马威/保护再生鬼火打落是目前M勾魂的标准配置，变化惊人的少，完全就是套路（嗯，无脑模式受的人太多了，好多都是细节都不改就直接抄队FB的）。不过要动手改的话倒是也只能在下马威/保护这个协助安全Mega的技能上动手，和目前环境有些相违，所以M勾魂的生存现状实在也是相当无奈的。低速挑拨的意义相对先制挑拨要小得多，在勾魂本身有魔反能弹钉子和状态的情况下挑拨的意义主要是反强化。金属爆破是M勾魂的换血技能（更正普勾魂金属爆破的用法，恶心金属爆破一般是会使用失败的），但M勾魂回复起来比普勾魂难度要大得多，一旦血量跟不上，M勾魂很容易直接被压血GG，在模式受中，M勾魂是不能轻易炮灰的，至少要在对手撒钉手死掉之后才能死，那么金属爆破这个倾向一换一的技能并不适合M勾魂的地位——对手一般巴不得和M勾魂一换一来着。

冥想M勾魂是一种双盾向强化，因为物耐端靠着鬼火类似于有着两段物防，和M呆壳兽冥想有些类似，后者不怕CT，前者不怕状态和吹吼反强化，所以M勾魂的问题就是怕CT，而且沸水毒爆弹这类技能同样能让M勾魂陷入异常状态，不过只要不中剧毒就好说。在六代，冥想M勾魂相当容易推一路，但七代就不是那么好走了，因为妖精太猖獗，M勾魂站场受到极大的威胁，冥想一次的M勾魂对那些妖精根本造成不了太大的威胁，仍然能被无脑月爆教做人——尤其鳍鳍蝶蝶这两位，虽然挑拨自然之怒不能直接灭掉M勾魂，但自然之怒耗再生是相当简单，尤其不怕鬼火的鳍鳍矗在场上绝对会是M勾魂先怂。所以，除非M勾魂掉下UU，不然冥想的成功率非常堪忧（即便冥想到满也不是啥毁灭性的力度，我犹记得恶波打我水布不过半，被我许愿保护硬生生耗死了……）。

双打的M勾魂出镜率不及带M石前的自己，如果会空间情况就远不一样了。因为M勾魂是低速被动挨打模式，占据M位且不能提供有效输出，所以单打M勾魂远比双打要强势。

配招：

受队旗手（重HP物防+）：鬼火+自我再生+下马威/保护+打落

冥想物盾（重HP物防+）：冥想+恶之波动+鬼火+自我再生

Anti:

对上M勾魂没啥好说的，月爆月爆再月爆就行，只要场面上能压制住，M勾魂就不太能蹦跶得起来。当然M勾魂怂起来下马威保护保证自己顺利Mega反钉还是挺烦人的，而且遇仙躲，遇盾出的M勾魂虽然不是恶心胜似恶心，所以倒是有不少PM做出了针对，最典型的自然是破格剧毒撒钉的鼹鼠，这纯粹就是为了恶心M勾魂而出现的用法。由于M勾魂的攻击力和普通勾魂没有本质提升，所以皮可西、鳍鳍、M公主、蝶蝶这几位妖精大佬仍然是M勾魂的天敌，虽然一般它们只能做到把M勾魂赶下场而已。要彻底解决M勾魂还是得用压血大法，但压血需要钉子配合，M勾魂又是最强反钉手之一，所以要压血必须依赖大力度的游击，像UT特攻鸣鸣、电反钢羊这种力度太低很容易一不小心就前功尽弃，螳螂雷云这种游击耗血力度相对来说见效会快一些，当然……好像击杀最多的还是土猫这种钉子力度兼顾的PM，虽然物耐M勾魂能吃两发地震，但吃不下地震加Z——Z技能的引入对受的确是一个重大打击。

要不就3个勾魂放一起吧，前面两楼都有一些好的建议，不舍得删

NO.303 大嘴娃 钢/妖精

特性：怪力钳/威吓/强行

职能：物盾、钢盾、仙盾、撒钉、炮台、强化、接力、打落

评估：一直背对着人是很难涨粉的。

现在提到的大嘴娃，基本都默认了是Mega的，因为普通大嘴娃实在有点弱。不像前面勾魂五代翻身，大嘴娃即便获得了一个好梦特仍然处于对战底层，纯钢加低种族实在难用——虽然我的确在五代OU用过。六代后大嘴彻底翻身，不仅仅是Mega的缘故，普通大嘴娃新获得的妖精属性也使得它不再是一无是处，虽然在M大嘴娃下放OU后仍然没人用普通大嘴娃。钢仙比起纯钢其实就少了一个格斗弱点（以及龙毒修正下降这类意义不大的提升），所以主要的提升来自于有了仙本后的进攻端。纯钢实在进攻太弱鸡，看看齿轮钢马桶就知道了，有着齿轮变换都救不过来，换成恶啊飞啊这类属性即便贫招进攻端也不会太差。大嘴娃和勾魂有着相同的种族，只是特殊端能力更低使得物理端稍微突出一些。50 85的物耐加上威吓后还是很可观的，这也是我五代用大嘴娃的原因，极限物耐后可以吃下两段物攻肥大的地震，借助反击可以收走多鳞肥大，在巨龙队流行的那段时间针对效果还行，本身还可以撒钉，85的物攻偶尔偷袭收下哥哥也还是没问题的。特耐只能说是GG了，也就那时物攻强化巨龙用火拳不大火，这个特耐一烧就没了，这也是M大嘴上场Mega的一个软肋所在，即便AV后也不是能吃什么攻击的数值。速度没啥好期待的，对于种族不过400的PM，速度过100就能占四分之一的种族了。三个特性各有用途，怪力钳平时比较酱油，但可以让M大嘴在Mega回合不被换上来的土猫理由啥的威吓，如果参与长接，怪力钳同样是一个不错的选择。威吓神级特性自不多说，无论哪种用法都能用。强行自然是普通大嘴娃才会选择的特性，由于铁头嬉戏双本都受强行加成，剑舞普大嘴娃同样有着不错的力度（当然，神奇的打落），也让大嘴的迷之火放冰光有了一定的出场率。

首先还是来看攻击端。虽然普通大嘴娃再怎么强行、命玉加成也赶不上出生自带大力士的M大嘴，但普通大嘴娃分级比M大嘴要低得多，在低分级还是可以用的，同时可以吓吓人，因为剑舞配置和M大嘴并没太大区别，剑舞嬉戏铁头后最常见的还是弥补速度劣势的偷袭，打钢的火牙（很神奇，有火放冰拳电拳就是没火拳），打火的岩崩，补克制面的冰拳，由于没地震所以可选技能并不多，其他的电拳对打击面帮助一般，瓦割不受强行加成威力太低，打落还不如咬碎，队伍里不围绕大嘴来打也可以外挂个接力棒把剑舞接走。如果不带剑舞直接AV四攻或者命玉四攻可以考虑带大火双刀，毕竟大火威力比火牙高了一个火苗还多。

用威吓的大嘴娃自然也可以当个物盾，钢仙在钢盾中的特色在于没有格斗弱点，虽然另外两个钢仙的物耐数值都比大嘴娃要高，但实际物耐还是比不过威吓大嘴娃的。在选择威吓后，大嘴娃就可以自如地带起打落来，撒个钉下个毒，偶尔金属爆破反击阴阴人，除了没稳定回复一切都好——其实有痛分，但大嘴娃站场能力相当一般，速度捉急的情况下特耐还相当脆，比起痛分耗血，利用剩饭慢慢磨都比较靠谱，你甚至可以剧毒加保护耍无赖。愤怒门牙加偷袭也是一个可以考虑的组合，至于挑拨愤怒牙，大嘴的速度压制力不够，而且哪怕只是无攻水盾的沸水大嘴的特耐也扛不住，破盾效果一般（HP这么低甚至会被蛋地球投硬生生砸死，满HP也才304，顶多吃四发地球投）。

双打的大嘴娃主要是威吓+Mega石，因为重复上场的契机不多，所以Mega和普通大嘴娃的威吓并不矛盾，如果保守一点带上Mega石也可以不急着Mega。

配招：

强行强化（重HP物攻+）：剑舞/大火（如果四攻的话）+铁头+嬉戏+偷袭/火牙/岩崩/咬碎/冰冻拳

威吓物盾（重HP物防+）：隐蔽石砾+嬉戏+打落/偷袭+剧毒/反击/金属爆破/愤怒门牙

Anti：

由于普通大嘴娃没有M大嘴娃那么恐怖的物攻，所以偷袭即便没有抗性吃下来也不是太痛。钢仙双本有着钢火两个共同盲点，后者还可以顺便吃火牙冰拳，在岩崩带得不多的情况下基本拉个火系就能挡杀普通大嘴。其他的话，能挡M大嘴的自然能挡普通大嘴……

NO.303 大嘴娃（Mega） 钢/妖精

特性：大力士

职能：Mega、抗打落、强化、炮台、破盾、救场、物盾、接力、空间打手

评估：双马尾魔法少女（物理）。

105物攻的大力士，放在四代连想都不敢想——自带一段剑舞效果太逆天，传统大力士玛力露丽和恰雷姆（瑜伽之力）物攻都很低，即便如此输出也仍然养眼，而到了Mega时代，M大嘴娃和M恰雷姆携手将基础输出又提到了一个相当高的层次——105极攻大力士已经超过了255种族极攻这个上限，堪称逆天，几乎不是盾、没抗性的PM都在其收割之列，于是六代M大嘴以480的总种族被BAN去了UB，堪称一绝，也是一个翻身过猛的例子。作为低种族Mega，GF良心地没有浪费一点种族，双防各加40，物攻表面上加了20，对于M大嘴来说是再合理不过了，又肉输出还逆天，这个物耐加上M前的威吓使得大嘴Mega回合对着物攻手强行Mega是相当安全，很容易创造黄金一回合输出的机会，特耐也不再是见光死，满攻蝶蝶气合弹都不能2HKO满HPM大嘴。速度是唯一劣势，使得大嘴极其依赖偷袭先制，于是七代超场出场和偷袭威力削弱后M大嘴就留在了OU，这对于M大嘴其实算是以退为进，毕竟OU比一堆神兽基佬的UB生活要丰富得多。

M大嘴秒脆皮能力相当出色，再加上一段剑舞就几乎没人能扛下来了（甚至非本的偷袭都能秒人），所以剑舞三攻的M大嘴比例比普通大嘴还高。七代后的M大嘴三攻选择比起六代有了一些变化，双本加成力度的确大，但钢仙双本打击面盲点重叠严重，所以舍弃一本的情况比六代更为常见——因为不管怎么配唯一先制偷袭是几乎必带的，一般打击面捉急的钢本被抛弃的概率会更高，取而代之上位的是针对钢鸟辉夜和一些水系的电拳以及部分火牙冰拳。不过剑舞实际上也并非必带，如果队伍偏游击压血高速收割型，那么让大嘴四攻强化克制面增强破坏面也是可行的，毕竟裸物攻就已经是相当高的水平，不用剑舞照样秒脆皮。不过不带剑舞也不见得就是钢仙恶电/火四攻，完全可以干点其他的事情，偶尔会见到打落岩崩瓦割，或者撒撒钉子，造个替身都是可以的，以及丧心病狂的裸气合——在火牙携带率一般的情况下气合还是相当容易砸中人的，150威力也不比本系差，偷袭加气合拳的威慑力是相当出色的，或者保守点也可以替身气合偷袭嬉戏这样，在物攻爆炸的情况下怎么用几乎都是合理的。

由于超场的存在，M大嘴不再能靠偷袭突一队，所以拉速度的大嘴也比以前要多，不过受限于自身基础速度只有50，所以M大嘴即便拉速能过的对象也不多，70无速是最常见的针对速度线，原因在于钢鸟——被钢鸟先手鸟栖的话电拳M大嘴也耗不过头盔钢鸟，加上不给速度性格修正的话能过的速度线最高也差不多这个水平了，所以164速度努力附近水平的M大嘴相当多。空间大嘴也是常见用法，本身低速高攻有剑舞，暴力程度不亚于骨棒嘎啦，并且抗性更好，有着偷袭脱离空间也有不低的战斗力，即便单打空间对攻击手要求更严格，M大嘴仍然是毫无疑问的空间打手。

M大嘴不是不能做盾，这个级别的物耐加上M前的威吓配合出色的基础物攻做盾是完全可行的，只是“出色的基础物攻”完全盖过了一切，使得哪怕做盾也是建立在输出的基础上，而大力士的两倍修正使得投入在物攻上的努力比投入在其他项的努力收益要高得多，于是最科学的盾向用法都变成了极攻……M大嘴娃有着大力士加欺诈的组合，由于欺诈受使用者的大力士/瑜伽之力加成，所以M大嘴攉土兔用欺诈比恶本欺诈伤害还要高，理论上当盾是美滋滋——然而这俩都基本空不出手来带欺诈，自己本身不加物攻一般都比对方物攻手攻击要高，为啥还要借力打力呢？

双打的M大嘴靠着极强的单兵战力非常活跃，和空间、雨队这种队伍类型适合程度相当不错，能同时提供威吓和输出，而自身输出即便被威吓一次也相当可观，钢仙只有地火两弱点击杀也不容易（雨天下还只有一个弱点），作为低速输出堪称优秀。

配招：

1HKO！（重速度物攻+/重HP物攻+）：嬉戏+偷袭+（替身+气合拳）/（雷电拳+剑舞/铁头/岩崩/打落/冰冻拳/隐蔽石砾）

Anti：

M大嘴最基础的仙恶打击面盲点只有钢仙自己，而算上本系钢和电拳火牙啥的就实现全打击面了，在M大嘴基础物攻爆炸的情况下似乎怎么挡都没辙。不过M大嘴既然在七代只是OU，而且使用率并不算最顶尖一批，那么就说明M大嘴实际上并没达到逆天的水平。当然，要把希望完全寄托在挡上面只能说图样了，一段剑舞后偷袭打钢鸟都2HKO了，两个天然更是连没强化的嬉戏都吃不下，拿盾去挡物理破盾的M大嘴显然是不行的。M大嘴的问题在于低速——依赖偷袭，如果没有偷袭，M大嘴的实力比目前至少还要弱一半。而偷袭的限制也很大，需要对方用攻击技能才行。于是要解决大嘴至少要速度比它快，有着除偷袭外的抗性，能逼迫对手使用偷袭。那么火系和钢系就有了一定的回转余地，对于常规的M大嘴（没气合拳啊替身这些小众技能的），替身火钢、鬼火火隼都可以算M大嘴的Check。如果走另一条路子，超场直接封死偷袭也是相当简单的一种方法，蝶蝶往场上一站放个场，然后下场换钢火，M大嘴也得抓瞎（当然上来的PM如果不能秒M大嘴，耐久要靠谱，M大嘴逆属性照推脆皮）。另外，M大嘴的偷袭毕竟没有本系加成，虽然力度高但一般秒不了非克制，所以剑舞对M大嘴的偷袭力度提升是毁灭性的，如果队伍里没蝶蝶和替身火钢啥的，最好不要给M大嘴剑舞的机会，强行对攻兑子并非不能接受——当然如果被M大嘴成功剑舞起来也不是世界末日，偷袭只有8点PP，很容易引导进入玩心跳猜拳环节，运气好很容易解决M大嘴推队危机甚至无伤击杀。

NO.304 可可多拉 钢/岩石

特性：结实/坚硬脑袋/重金属

职能：破盾、救场、反强化、撒钉

评估：虐白神器。

这应该是目前为止写的唯一一个有三段进化的初段了，即使只有一招鲜，但作为资深使用者我决定还是给一篇的篇幅。可可多拉是唯一一个能够在一级时使用的坚硬莽撞（条件放宽点还有顿甲，然而其退化没有结实），而像朝北鼻、小核果这几个都只是坚硬痛分，而皮宝宝这种是魔守莽撞，需要一个腰带。这样对比下来，可可多拉算得上一级巅峰战力，因为前面几位小宝宝都是有使用次数的，而可可多拉如果使用得当可以做到一挑六——利用新手对这个家伙不熟悉还真有可能。作为一只一级战术PM，种族啥的都是浮云，特性锁定坚硬，努力都不用拉，反正极限低HP和极限满HP在一级时没有任何区别，都是12点HP。

可可多拉的一级坚硬莽撞空贝铃战术成名已久，在坚硬改版后的五代就已经兴起，随着永沙被砍和其他的原因逐渐失落（虽然我觉得离开永沙照样能活）。其原理很简单，一级的能力随便吃个攻击技能都能触发坚硬到一血，后手莽撞就可以把对手HP也拉到一血，而莽撞是一个攻击技能，这回合造成的伤害就是对手损失HP，空贝铃能将造成伤害的八分之一转化为自身HP的回复。前面有提到可可多拉的一级HP锁定为12，那么只要对手当前血量高于88，可可多拉就能借着空贝铃莽撞把血量重新拉满，这个限制并不大，因为大部分PM血量都在300以上（80种族无HP努力301），88这个数值差不多是常规PM红血的水平，像蛋这种就是快要跪的血线，所以只要不对着莽撞过一次的敌人再次莽撞，可可多拉的血是很容易回满的。在莽撞成功后对手血量在12（或1），那么对手总血量只要高于192，其十六分之一的血量就高于12，意味着任意回合末结算损血（天气、毒、烧伤、种子等）都能带走对手（这些伤害结算都要先于剩饭）。考虑到可可多拉不受沙暴伤害，那么大家自然很容易联想到莽撞加沙暴的组合，在永沙时代，这样的可可多拉的确很容易成为威胁。

但，可可多拉显然有着非常大的限制，不然也不会只被成为虐白神器了。要维持可可多拉的战斗力，必须满足的条件是“回合初保持满血”，否则坚硬无法触发，随便一个技能一摸就死（你硬要用命中不满的技能或者毒系技能也没辙）。破坏满血状态的方法非常多，最容易想到的就是钉子，其次烧伤、种子这些状态也能够破坏可可多拉的节奏，打落打掉空贝铃同样是坑爹的状况，我手头上的可可多拉很多就是被各种隐蔽打落坑死的。头盔同样是一个问题，不过不算太严重，因为空贝铃结算是晚于反伤结算的，这导致了两个后果：一是先被打到1HP后用莽撞被被头盔先弹死，二是满血莽撞先扣血再加血并不会打断节奏，这使得可可多拉并不怕对手换头盔挡，至于站场对撸这种情况是完全可以避免的，已知总是要好过未知，而一旦空贝铃先于反伤结算，上述两个后果都是悲剧结尾——虽然对撸不会死，但非满血的可可多拉也就只能当个炮灰了。另外，鬼系免疫莽撞，而莽撞PP只有8点，意味着有回复的PM和可可多拉对着耗是占优的。魔守也是可可多拉的一个无解命题，因为可可多拉必须借助非直接伤害才能收人头，而魔守偏偏免疫沙暴、中毒这类非直接伤害，像皮可西这种更是可以许愿月爆二连收掉可可多拉，是一个典型的克星。可以说，任何一个成熟的队伍总是不会缺对付可可多拉的办法。

那么可可多拉是否就真的只能作为娱乐队PM呢？我并不这么认为。摆正心态的话，其实可可多拉和鬼蝉非常类似，很多PM对它无解，但又似乎轻轻一碰就能灭掉。问题就在这里，既然能对付很多PM，那么可可多拉当然可以以正常的角色入队，无非对队伍反钉能力、操作者的先读和技术有了更高要求而已。要用可可多拉，首先就不能期望它一推六，在面对同等水平对手时，这种期望是不切实际的。那么重新认识可可多拉，其最出色的能力自然是创造残血——不是每个对手都有回复能力的，即便当回合收不掉，打成残血就没有价值了么？神速肥大等收割型先制PM表示很赞。比起其他坚硬莽撞，在保护得当的情况下可可多拉能够实现多次重复利用，不出场时就像一颗地雷一般让对手不安，在打残一只后可可多拉虽然会被那只残血所限制，但一则队友可以解决掉那只残血，其次钉子之类的技能也能帮助其上场不来，而没了那只残血的限制可可多拉可以继续创造残血，再次进入自己的节奏。另外，可可多拉的存在也是对手站场型PM的噩梦，除非破格连锁技或者替身，很少有强化PM不会被可可多拉换掉，如果后方还有头盔PM，那么可可多拉甚至都不用牺牲自己（嗯，可可多拉加头盔钢鸟的组合收掉了不少720），只要场上无钉，可可多拉可以算是和百变同一级别的反强化手和救场手，事实上可可多拉连替身都不是太怕，因为莽撞是攻击技能，在对手血量高于26%时用莽撞是能破替身的（相当于造成了25%的伤害），同时也一般能回满血，问题在于对手红血替身就没法破以及莽撞PP有限。光这些价值已经足够让可可多拉成为一个正常队伍的一员的，而且和百变鬼蝉一样，从NU到UB都有一用的价值。

既然有着和鬼蝉类似的战术地位，队伍配置自然要有所适应。最重要的环节同样是反钉，这点比五代其实是要容易的，有M勾魂等新魔反和除雾的加入，刻意去反钉难度并不是太大（当然，这仍然需要操作和意识预判）。其次，虽然上一段弱化了当回合收割的必要性，但打死一只和打残一只毕竟是两码事，所以创造莽撞当回合击杀的条件还是要的，只不过不把所有赌注都压上边而已。沙暴是一方面，如果队伍不适合沙暴可以用毒菱，或者队伍多只带剧毒鬼火这样尽可能让对手陷入异常。再者，己方必须要有足够强的先制作为收割，UB我用的老创，OU可以用肥大螳螂水兔这种（嗯，该死的蝶蝶，考虑到异常方面OU还有个鳍鳍，或许可可多拉在UB生存比OU要更容易）。头盔和铁棘这种反伤类PM最好也有一只，这是前期打开局面的好办法，反正头盔是个常见道具，很容易塞进队伍。再就是多游击（最好有低速后手游击）给可可多拉创造上场机会，毕竟可可多拉必须要无伤上场。

再回到可可多拉本身，由于先打残一只后再次上场对手很可能会换残血来挡莽撞，或者对上对手不想被莽撞打残的PM时对手大概率会选择换人，这时候用莽撞自然不是最佳选择——什么？你真打算只给可可多拉带一个莽撞？这种换场空隙可以双换压制，但可可多拉虽然只有1级，还是有不少变换技能可用的。钉子自然是其一，有些时候甚至可以借着坚硬强行把钉子撒出去。其二是剧毒，如果对手想借着稳定回复来耗可可多拉，读换时的剧毒可以破坏掉这个反击。其三是吼叫，在队友先制手无法收割对方强化手或者已经跪了时，吼叫可以进一步增加反强化能力，在试探对手时吼叫也有比较大的意义——尤其对手有M耿鬼时。其四是保护，保护可以配合剧毒在对付某些剩饭PM时强行留场耗死对手，并且有着试探作用，可以试探对手的打落和某些对可可多拉有威胁的技能，以及破坏对手用专爱PM进行逼换先读的意图。替身也有一定的意义，比如读换草钢时用替身可以强行打残对手，但带上替身后很容易控制不住自己乱读的思维，容易出事。至于攻击技能则是意义不大，理论上可以一血莽撞后补刀，然而对手有剩饭这边就GG了，所以我并不觉得带攻击技能有啥必要，毕竟一顿分析下来发现可可多拉四个技能格还不太够用。

双打……似乎很难用（或许可以配合队友跟我来和空间莽撞）。

配招：

血量魔术（重任意任意）：莽撞+剧毒+保护+吼叫/隐蔽石砾

Anti：

正文中已经写得相当详细了。

这编号附近一堆Mega……

NO.306 波士多可拉 钢/岩石

特性：结实/坚硬脑袋/重金属

职能：钢盾、岩盾、物盾、破盾、强化、撒钉、救场、空间打手

评估：这身铠甲帅的，比老班重爆感觉还有怪兽范啊。

比起存在感爆棚的可可多拉，成年后的BOSS可多拉反而对战实力并不突出。首先，钢岩的属性备受诟病，虽然岩属性帮助钢系中和了一个火系弱点，但同时带来了两个四倍弱点以及一个水系弱点，这使得钢爆实际上作为物盾挡很多物攻手非常不舒服，因为地震相当大众，像发型鸟这种没地震的很多也会带个格斗技能补盲。在70 180这个级别的物耐下，两倍克制很多情况下是可以强行吃下的，但变成四倍就大不一样了，基本没法逃脱2HKO的命运。钢爆的种族分布和大钢蛇有些类似，无非耐久三围稍微少了一点给到了物攻上，使得钢爆的物攻还不错，在有着石脑猪头的情况下，钢爆并不一定要顶着两个四倍弱点当物盾，当个火力相当猛的坦克也是可行的，毕竟满HP后物耐就已经非常够看了。特耐相对就比较脆皮了，但钢系抗性多而且钢爆没火系弱点且对火系能造成足够的威胁，所以带上AV增加对攻能力也是可行的，毕竟有无AV完全是两个级别的特耐。特性的话无论攻受一般会选择坚硬脑袋配合令人眼馋的诸刃头突，不过特耐端较脆以及物理端的两个四倍弱点使得钢爆还是很容易被秒的，所以也可以利用结实撒钉或者金属爆破吼叫救场啥的，至于重金属则自然是和重磅冲撞配合，问题是猪头和重磅冲撞的比较非常明了，前者有着高达150的威力以及岩石系的打击面，而重磅冲撞即便离开了重金属，以钢爆360kg的基础体重，大部分情况下还是有着不低于铁头的威力的，对岩石系一般难达到，但打妖精是so easy。

石脑猪头使用者有着树才怪、钢爆、岩龙和地图鱼这几位，其中岩龙有着最高的速度（轻快地图鱼）和物攻，而钢爆自然凭借着外挂一般的钢属性和自身相配的耐久，即便有着两个四倍弱点，但9个抗性和高物耐使得钢爆天生有着比上面几位更安全、更好找的出手机会。于是CB自然是最简单粗暴的道具，钻到空子就可以CB猪头来一炮。其他的技能自然是为猪头进行补盲了，本系重磅冲撞/铁头能打击其他岩石系，对付岩地比地震冰拳威力要更高一些。岩石的三个盲点是钢地斗，那么打钢的地震/火拳/蛮力（气合拳！）和打地面的冰拳（OU）/水尾（UU）自然有着不错的优先级。格斗系处理起来比较麻烦，不过一般情况下可以用钢本输出。舍身撞也能利用上石脑，威力还算比较可观，普通系打击面也比较广，但和补盲技能竞争起来舍身撞的优势不大，毕竟钢爆至少要三个格子才能撑起比较足够的打击面。如果想让钢爆干点其他事情也可以剩饭三攻，留个格子给钉子/剧毒/吼叫/龙尾，弱化其攻击手的地位，如果队伍其他成员不能很好配合钢爆进攻的话。一般来说这样四攻满HP物攻就能拉上战场了，找准机会放猪头以及进行先读补盲克制还是能造成不错的输出的，但低速攻击手本身很难统治对局（非空间队的情况下），所以钢爆也可以走岩切清场流，反正地岩冰/钢打击面也凑合了，岩切一次命玉猪头收割残局的能力还是有的，当然，祈祷猪头能命中吧。除了岩切，诅咒也是一个可选强化，但钢爆特耐太捉急，而两个四倍弱点使得坦克向强化并不是那么靠谱。

如果钢爆物耐低点，或者没石脑猪头的话，坚硬显然可以成为主流用法——坚硬撒钉金属爆破，先制果莽撞这样用比起其他坚硬反击先制果爆炸显然要收益稳定不少，然而先制果目前无法获得使得这个讨论没啥意义。

双打的钢爆可以考虑加入空间队，走岩崩猪头双岩本路线，甚至坚硬加岩Z的组合也不是不行，反正节奏快，打足输出就够本了（嗯，也许可以考虑电磁浮游针对一下某卡璞）。

配招：

四攻（重HP物攻+，CB/AV）：双刃头槌+重磅冲撞/铁头+地震/蛮力/气合拳/火焰拳+冰冻拳/水尾

三攻（重HP物攻+/重物攻速度+）：除猪头外换个隐蔽石砾/岩切/剧毒/龙尾啥的

Anti：

因为怪颚龙一般会选择极速，所以极攻的波士可多拉猪头一般情况下比怪颚龙还要更痛一些，150威力加上110极攻的组合相当恐怖，很多时候即便有着抗性，要吃下来也不太容易（我们的鲁卡在无耐情况下顶着四倍抗岩都可能会被猪头2HKO）。好在封住猪头这个箭头后，钢爆其他技能的力度只能说是一般，毕竟地岩PM大块头不小，重磅冲撞很难打出大威力。地面系是扛钢爆的第一选择，四倍弱地的存在使得地面系击杀钢爆相当容易，加上冰拳威力不高，而平常大家也不容易想到还有水尾这么个低存在感的技能，顿甲、巨沼怪等水地、河马兽等地面系大物盾不是个软绵绵的冰拳能够突破的——CB极攻冰拳打极限物耐顿甲都不能过半（水尾就能2HKO了）。格斗系是另一个钢爆的四倍弱点，同时也能够挡下猪头，而且一般不吃冰拳水尾，遗憾主要在于吃钢本会比较痛，不过快泳蛙并不在乎，其他的格斗系大物盾比如民工、草鼠、投射鬼等挡钢爆也相当轻松。当然，钢爆的进攻威胁非常大，能击杀还是以击杀为主，但钢爆的两个四倍弱点也能阻碍其进攻，挡杀其实是一体的，这使得钢爆很容易被队伍中某一只PM卡得死死的。

NO.306 波士可多拉（Mega） 钢

特性：过滤

职能：Mega、抗打落、物盾、钢盾、撒钉、强化、救场

评估：我变胖了，也变强了~

用坦克来形容M钢爆实在再合适不过了，有着令任何物攻手都牙疼的物耐（包括特性），还能够对脆皮造成巨大威胁，这比起种族分布类似的M大钢蛇（后者其实双耐种族要更高一点），M钢爆带来的压迫感是要更胜一筹的。首先M后的钢爆属性由钢岩变成了纯钢，这意味着M钢爆用猪头威力远远不如不M的，那么即便M钢爆物攻升到了140，实际输出能力也是不如普通钢爆的。另一方面，纯钢在防御端要更胜于钢岩，没有四倍弱点的同时还获得了过滤特性，使得即便地斗打钢爆也不会太痛（CB极攻发型鸟近战打满HPM钢爆4成左右）。特耐大幅提升后，M钢爆可以选择极限特耐（性格修正物防）的努力分配方式来实现耐久分配最大化，有着过滤辅助，一般的大火秒钢爆并不容易（无攻吧主甲大火烧三成出头，满攻鬼灯大火无法秒杀），大大提升了M钢爆的站场能力。于是，总而言之，钢爆顺利由攻坚箭头转型成了移动堡垒，成为了UU受队爱好者的一个重要选择。

作为低速坦克和队伍主力盾，用M钢爆更多是稳字当头，比起击杀，优先保证自己的存活。M钢爆是个没有稳定回复的Mega，虽然耐久看上去很恐怖，但失去续航的情况下总会有消耗空的那一回合，所以一般来说要用M钢爆，队里往往会搭配上一个许愿手。70的HP种族并不高，所以M钢爆对许愿手奶量要求不大，神蛋那种一次奶满自然好，一般情况下花仙的奶量就够了——顺便能够帮忙联防格斗系，于是六代这俩可以算的上黄金搭档（虽然……都不好对付火系）。回到本身操作，即便带上许愿手，M钢爆的血量也不是随便就能换的，毕竟许愿的节奏太过冗长，非常容易被破坏。虽然钢爆能够硬吃非眼镜命玉鬼灯大火、剑舞鲁卡命玉近战，除非万不得已，强行留场一般不是合理的操作。

失去岩属性后，M钢爆就没有带岩石技能的需求了，钢本成为了第一优先级技能（值得一提的是，虽然变胖了那么多，M钢爆只比原来重了35kg变成了395kg，比阿罗拉椰蛋树还轻），所以重磅冲撞和铁头的竞争仍然存在。钉子一般会占据第二个格子，毕竟M钢爆撒钉机会太好找，而且很多时候矗在场上也没太多事情干（钢系的捉急打击面使得很多时候M钢爆能挡却打不动，比如对暴鲤龙）。接着，配合钉子M钢爆会顺便带上吼叫或者龙尾进行磨血和反强化……毕竟场上有钉子后M钢爆又没事干了。最后一个格子可以选择地震补充打击面（以及对付M钢爆唯一怕的特攻火系），或者带个剧毒电磁波下状态。至于火冰拳蛮力水尾这些技能则是按需携带了，不以输出为目的的M钢爆不太追求全打击面。另外，反击或者金属爆破也可以考虑，在面对健美冠希这种对手时会有奇效。睡梦组合对于回复匮乏的M钢爆也有一定的意义，如果队伍塞不进许愿手的话。不过带了睡梦后钢爆很容易游离到队伍体系之外，毕竟睡梦本系外你总不可能带个钉子吧？

由于没了四倍弱点且特耐大幅提升，诅咒M钢爆有了一用的价值，在排除掉对方的强力特攻手后，诅咒睡觉的M钢爆基本上就能逼得对手GG了。和卡比类似，M钢爆也可以挡路加诅咒睡觉这样一套组合拳打过去，比起卡比的普本，钢本虽然打击面一般但没有无效盲点，当然，卡比的种族分布比起M钢爆用诅咒是要合适得多了。

双打的M钢爆，嗯……占M位不干事，毕竟耐久再高，在双打能被集火的条件下也不是无法突破了，而缺少回复、进攻能力匮乏的弱点更是被无限放大（辉夜：是嘛？）。

配招：

墙（重HP特防）：重磅冲撞+隐蔽石砾+吼叫/龙尾+地震/电磁波/蛮力

蓄（重HP特防+）：诅咒+睡觉+重磅冲撞+梦话/地震/挡路

Anti：

坦度吓人的M钢爆要直接秒是很难的，除非到OH鬼灯这种程度——但鬼灯一般也不太敢直接对着钢爆上，因为地震电磁波还是挺常见的技能。不过M钢爆除了难突破外但也没太多办法造成足够的进攻威胁（诅咒的还是早下手早治疗吧），所以一般情况下倒也不用急着击杀，慢慢磨血寻求突破机会。那么，作为一个没回复的大盾，M钢爆和一般的盾牌对攻起来其实是很容易落下风的，尤其是那些抗钢的水盾，再进一步，还带地面属性的水地，再细化还可以具体到放大地力的海兔和蟾蜍这俩。当然，有着钉子吼叫这套连招的M钢爆并不会直接被这些水地干扰到，所以最好的应对还是无脑魔反比较好——问题在于唯一能对攻占优的魔反是M勾魂，一般情况下这俩见面的概率并不大，其他的光布M灾兽啥的都是大脆皮，M钢爆完全不怂。那么要破M钢爆就没有太多取巧的办法了，保留大威力地面/火/格斗进攻箭头，盾牌对耗M钢爆，破坏许愿节奏，压低M钢爆血量再行突破吧。

今天状态不太好，明天俩阿三一起发好了

NO.308 恰雷姆（Mega） 超能/格斗

特性：瑜伽之力

职能：Mega、破盾、强化、接力、救场

评估：好了，变身后大家都知道是阿三了。

在普通恰雷姆的力度逐渐跟不上时代后，借着Mega的契机，恰雷姆获得了进一步强化——并直接成为了全PM第二物攻拥有者，100物攻种族瑜伽之力，仅仅落后于M大嘴娃，但与此同时还有着不算慢的100速，不像大嘴那样强烈依赖先制和抗性，理论上破坏力还要强……当然，大嘴可以放心极攻，而恰雷姆卡在100速这个位置很难放弃极速。剩下的双防各有10点提升，总体耐久仍然属于一般水平，而特攻则是浪费了20点种族，虽然Mega前种族只有400出头来着。

M恰雷姆比起Mega前只不过是能力的全面提升，保留了原来的特点，所以用法和M前区别不大，毕竟在有下马威子弹拳俩先制的情况下，恰雷姆对专爱系列并不算太感冒（嗯，在有Mega后专爱是普通恰雷姆区别于M恰雷姆的一个标志）。因为天生高力，M恰雷姆的下马威作为输出也还算够格，本身卡在100速这个位置就意味着M恰雷姆会经常被高速压制，而下马威作为一个几乎无脑的磨血技能对高速脆皮有着相当不错的威慑效果，毕竟像忍蛙这种被下马威都能差不多2HKO的脆皮并不能被磨上几次（这里意思是M恰雷姆可以己方后读上场压制对手脆皮高速，或者威慑对手后读上场高速压制的意图），另外，对于满HP哞哞这种有一定耐久的速度较慢PM，M恰雷姆往往需要一个下马威压一压血才能秒掉赢得对攻。当然，我还是不怎么喜欢下马威这个技能，因为很容易被对手读中换头盔啥的恶心自己，所以我用M恰雷姆虽然会带下马威，但不见得每次上场都会用——毕竟看上去用下马威会很安全，但不见得就是赚，利用对手读下马威换人的间隙干点其他事情可以扩大优势甚至引导胜势，而死守上场下马威这个惯性很容易被钻空子，我印象中就借着对手老是上场就下马威的M兔子翻过盘。随后斗本仍然是必带，飞膝踢和吸收拳的竞争还是存在，在M恰雷姆力度更高的情况下这俩的威力差距被进一步放大，飞膝踢是定位为主攻破盾手的M恰雷姆的不二选择（当然用起来得小心），吸收拳可以配合健美或者替身使用，可以稍微拉些耐久打持久战。另外，我觉得两个斗本也不是不行，毕竟这俩技能互补性很不错，队里有其他进攻手分担M恰雷姆的进攻任务的话，可以不用追求全打击面。冰拳和电拳的意义仍然很大，个人感觉可以很好替代超本思念头槌的作用，毕竟四个卡璞中鳍鳍怕电拳，哞哞吃冰拳，蝶蝶念头打不动，鸣鸣遇到直接细软跑，念头发挥的空间着实有限，更何况，上一篇脸都没露的毒突也完全可以用于针对妖精，超本针对的主流格斗系和毒系M恰雷姆电冰斗三招差不多就能应付（大概蚊子是例外，需要念头才能打动），至于超场念头，在M巨金已死的情况下看起来M恰雷姆是个替代品，但M恰雷姆没有M巨金的速度，且自身相当依赖下马威和子弹拳本身就和蝶蝶的势力是排斥的。子弹拳很好用，卡在关键速度线上的高力M恰雷姆总是不会排斥先制技能的，尤其如果放弃超本，子弹拳就更加重要了。

双打的M恰雷姆倒是可以考虑进化前用心灵感应来踩队友地震放电啥的上场后再Mega，用法的话倒是没啥好说的，高物攻中速Mega做打手就行了，队友可以给个顺风，M恰雷姆比起单打可以考虑岩崩AOE和吸收拳续航，毕竟飞膝踢在双打使用难度太大了。

配招：

啪！（重物攻速度+）：下马威/子弹拳+飞膝踢+冰冻拳+雷电拳

呲！（重物攻速度+/重HP速度+）：替身/健美+吸收拳+冰冻拳+雷电拳/子弹拳

Anti:

其实……比起M大嘴，速度更快的M恰雷姆给人的压迫感实际上要低了不少，这当然不是5点物攻种族差距的缘故，而是钢/妖精和超能/格斗这两组属性的差异，前者在抗性端实在太优秀，而妖精在进攻端更是没有无效盲点（接力棒已死，鬼蝉出场率大跌），而超能/格斗双本就有着鬼恶这个双无效怪胎，于是本身就高耐还无视下马威的M勾魂和盆栽简直是追着阿三打。在防守端，钢仙抗性一大堆本身耐久还高让很多高速攻击手无从下口，M恰雷姆秒起来就要容易得多了，尤其飞行、鬼、仙这三都是高速围巾大户，风基佬、耿鬼、围巾蝶蝶啥的只要不进入子弹拳的斩杀线都可以有效阻止M恰雷姆的大杀特杀，因此作为超高物攻和中高速存在，M恰雷姆离UB还很远（嗯……飞膝踢的垃圾命中可能也得背一锅）。

NO.308 恰雷姆 超能/格斗

特性：瑜伽之力/心灵感应

职能：强化、救场、接力

评估：这条裤子是个什么原理……

进入毕业论文撰写阶段，接下来一周更新开始不稳定当然，我觉得应该还是有空的

NO.310 雷电兽 电

特性：静电/避雷针/负电

职能：游击、破盾

评估：似乎是最瘦的一只狗，芳缘君莎伙食不行啊。

作为一只纯电速攻手，普通电狗毫无疑问地躺在了NU。单看种族和特性，可以说电狗就是雷布的弱化版，速攻速攻，速度和特攻都比不上雷布，而其他的种族则是伯仲之间，都有个电免特性，这就使得电狗相当尴尬了，即便在技能上有着自己的特色，在获得Mega前真是处在遗忘的边缘。105的速攻看上去还行，但电系高速遍地走，电系又是典型的特攻属性，高特攻电系比比皆是，电系神兽也是一大把，种族压制下，在高分级实在是没什么理由放弃雷云鸣鸣电鸟雷皇甚至电蜥蜴雷布来用普通电狗——幸好有个Mega吧。特性的话自然锁定避雷针，常规围巾电狗触发避雷针后倒是也能造成一定的威胁，作为高速电系避雷针也算是有点特色……（电斑马：？？？）

电狗其实可选技能并不多，但有着电系家族少有的火放/燃烧殆尽和偷换。会吐火的电系意味着不用怕草钢盾菇鼹鼠鬼蝉这些常见电系克星来挡，而偷换自然是能够使得套专后更为灵活，同时对大小蛋、沼王等难以突破的大盾造成直接的威胁，于是凭借着这两个技能，普通电狗在出了Mega后仍然偶尔会在OU露露脸——当然这也有借着M电狗威势阴人的成分，但不得不承认这两个技能对电系的确是相当重要，让人有理由放弃种族压制的那些电系来用电狗。

但有两个有特色的技能导致了电狗使用弹性不大——火电冰偷换四个格子就满了，然后清一色的围巾电狗，见过一两次后就很难被偷换阴到了，即便普通电狗理论上是个冷门。变化的空间主要在觉醒力和电本上，在OU自然需要觉冰，而更低的分级则觉草会更舒服一些，水地和地岩出镜率大增。至于电本，单电本VS的话会使得电狗严重缺威力，尤其专爱套的还是围巾的时候，所以也可以选择舍弃偷换带双电本——这种用法当然也只是在低分级适用，不然不带偷换为什么不用电鸟和M电狗呢？

双打的电狗一般会顺便带个M石头，毕竟避雷针和威吓都是优秀的双打特性。不带M石的话可以尝试双放电组合，电狗还可以顺便手动电场。

配招：

标配（重特攻速度+，围巾/眼镜）：火焰放射/燃烧殆尽+觉醒力量冰/觉醒力量草+伏特替换+偷换/十万伏特

Anti：

即便有了火系也不过是火电冰组合而已，普通系那边实在是大把的存在，当然这些盲点能挡M电狗却不见得稳挡普通电狗，因为有着偷换这个技能。火电冰的盲点其实前面提过了不少，蓄电灯鱼、微波炉、避雷针角金鱼等都是完挡火电冰的存在。不过实际上并不用追求完挡，因为电狗无论Mega与否力度都不算高，老班这种自然卡得死死的，试探出没觉草的话水地挡起来也很舒服，M妙蛙青鸟这种还可以顺便挡偷换，甚至四倍冰也可以怼……地龙土猫觉冰都秒不掉，反手一个地震就GG，当然，这种类似一换一并不见得就是没死的那方占优势，出现在OU的普通电狗本身炮灰的概率就非常大。

NO.310 雷电兽（Mega） 电

特性：威吓

职能：Mega、游击、炮台、高速

评估：杀~马特杀马特?

今天……鸽了（感觉明天也得鸽）

NO.310 正电拍拍 电 &amp; NO.311 负电拍拍 电

特性：正电（负电）/避雷针（蓄电）

职能：强化、接力

评估：不是我偷懒，不像呆壳兽和呆呆王，这俩区别实在太小，而且又是冷门中的冷门，分开写没啥意义。

在游戏前期如果有双打NPC，而NPC形象又是一对双胞胎小女孩的话，基本上就可以确定出场的是这一对了——作为完全进化型可以在玩家挑战第一道馆前就双打出场，只能说设定上就是弱鸡。而虽然是完全进化型，这俩就从没给玩家造成过什么麻烦——即便是用水主，因为这俩基本上就是一方使用帮手，另一方使用帮手失败，然后给玩家送大把经验。作为纯电电气鼠（严格来讲是兔子），在种族不占优，还有电珠皮神这个BUG存在的情况下，正负电拍拍毫无疑问在电气鼠系列中排名垫底，而在电气鼠们本身就基本处在对战金字塔底层的情况下，这俩基本上获得的评价就是卖萌的。种族上这俩位的双攻双防换了个位，但攻防本来就只差10点，关键的速度是一样的，本身走攻击就难出头，所以种族上基本上没区别——当然打速耐干扰的话我们自然会选择防高点的负电拍拍，虽然物耐端还是纸一般脆弱。特殊端算是勉勉强强，倒是可以让正电拍拍阴谋打输出，但用眼镜围巾啥的攻击低的负电拍拍却更适合，因为后者有偷换。速度卡在95，似乎很多靠速度吃饭的低种族PM都是这个速度，相当尴尬却又不得不极速。特性的话这俩算是对立的，正负电特性在单打中没用，梦特都提供一个电免效果，避雷针相对来说意义更大一些，因为电气兔常用接力，避雷针的一段特攻是可以接走的——你看，耐久更低的正电拍拍有避雷针，GF简直是故意的。

作为接力手，正负拍拍有着阴谋、高移、替身可以用于接力（考虑到PO、PS都把接力棒完全BAN了，即便在NU这俩都难发挥了），有着蹭蹭脸颊和鼓掌作为辅助，基本上技能组合就成型了。在电系中能同时接高移阴谋的PM仅此一对，电飞鼠同样是电免且速度更快物耐更高属性更好，但接特攻得靠充电光，而像梦幻、时拉比这类有一大堆强化且种族碾压的接力手又没有蹭蹭脸颊这个升级版电磁波（虽然……正负拍拍也不是必带电气鼠专属的），所以这俩在阴谋接力方面是有着独一无二的地方的。

离开接力后，这俩个小家伙就得忍辱负重攻起来了。类似呆呆王有着阴谋这样一个呆壳兽学不会的技能，负电拍拍可以自学得到偷换，而正电拍拍对应等级学到的是……传递礼物，这俩虽然看起来挺像，但就是有一种火焰鸟的火苗既视感。有了偷换后负电拍拍可以选择专爱游击偷换破盾的常见套路，而特攻更高有避雷针的正电拍拍同样可以专爱四攻游击，也可以选择阴谋三攻站场来抵消没有偷换的劣势。不过这俩的攻击技能池并没有多少出彩的地方，除了电本草绳结信号光觉醒外就没有能用的攻击技能了，好在电系大多如此，电冰草三招组合就够了。

双打中避雷针就比蓄电要好用的多了，正电拍拍凭借更低的耐久压过了负电拍拍，同时也可以用起自己喜欢的帮手来，借着自己的速度可以鼓掌保护，假哭帮助队友点杀，蹭脸颊压速，作为辅助技能是足够了（白色恶魔：嗯哼？），如果无视那蛋疼的物耐的话。

配招：

接力（重HP速度+）：高速移动/阴谋+接力棒+替身+蹭脸颊/鼓掌（你甚至也可以腰带反击这样玩）

游击（重特攻速度+/重速度特攻+）：伏特交替+草绳结+觉醒力量冰+十万伏特/偷换（负电拍拍限定）

阴谋强攻（重特攻速度+）：阴谋+十万伏特+草绳结+觉醒力量冰

Anti:

正负拍拍并没有脱离常规纯电的范畴，所以大部分电系天堑都可以对付这俩萌物，甚至不需要属性协助，这俩的基础力度并不咋地，而耐久又相当拙计，大部分PM都可以进行残忍的种族碾压，在接力棒被BAN后，这俩更是很难造成威胁了。

NO.313 电萤虫 虫 &amp; NO.314 甜甜萤 虫

特性：发光（迟钝）/虫之预感（有色眼镜）/恶作剧之心

职能：强化、接力、反强化、（许愿）、双打辅助

评估：又是一对，好在之后GF就该头疼图鉴号太高的问题了，一个编号给你18种形态都不是问题。

比起楼上两个完全卖萌的，萤火虫们靠着恶心倒也有一点点使用率。七代给两只萤火虫的双防各10点种族提升，看上去舒服了不少，不过——没有改变靠接力吃饭的本质，接力棒一BAN就GG了。这俩萤火虫的种族差异在于双攻掉了个位置，比上面两只兔子还要简单，因为萤火虫基本用不上攻击技能，所以可以说种族上没区别。由于恶心的存在，萤火虫不像其他速度突出的低种族PM那样把速度当生命线，可以极限一耐提升生存力。纯虫是个较为罕见的属性，由于有着格斗地面的抗性所以努力上还是侧重物耐，这比起四倍岩虫飞以及不抗地虫毒其实要更强一些，反正不进攻没双本就没双本吧。特性默认恶心——虽然看起来两只的普特完全不同，但恶心完全要更强于普特，所以这俩特性上区别仍然不算大。

两只萤火虫真正的区别大家都清楚，毕竟恶心萤火接力这个大名直接使得电萤虫从默默无闻到偶尔能在OU露面，在有腰带的情况下，接力成功的概率是相当高的，搭配忍蛙智蛙这类高速广打击面攻击手终点一旦成功基本就是胜负手了，只不过现在接力已经是过去式（也许未来会放出来？）。当然，萤火接力并不是电萤虫的全部，有着恶心的萤火虫们可以先制顺风电磁波玩弄速度线，手雨手晴，鼓掌抓机会反强化。除了萤火外，电萤虫的另一个“专属”是地球上投，虽然我不知道这么个小胳膊是怎么投的，好歹在单虫本物攻捉急的情况下有个稳定输出的手段，不过……我总觉得地球投给另一位女士要更好一点。

甜甜萤这边的“专属”是许愿和假哭，比起其老公的萤火加地球投就要弱鸡不少了。而实际上甜甜萤特攻更高萤火可以自己打（有有色眼镜），许愿配合地球投磨血也更舒服（迟钝免疫挑拨），但GF就是强行要不合理化，这就使得雌性的甜甜萤在单打中地位相当尴尬，不过在不能接力后电萤虫的萤火作用就要小上很多了，或许甜甜萤靠着许愿能提升一点使用率（虽然……这对夫妇实际上更难露脸了）。

双打中的萤火虫靠着恶心倒有一定的发挥空间，但这个舞台上矗立着一只名为恶心棉的大姐大，顺风、\*\*\*\*、鼓掌，风妖精都要强于萤火虫们。不过萤火虫夫妇倒是有着属于自己的办法，电萤虫可以恶心萤火配合队友自我暗示，而甜甜萤则是鳍鳍之友，可以玩恶心吹捧顺便假哭给对手下DEBUFF，再同时可以放顺风。虽然自身比较脆弱，但萤火虫们的好辅助技能是不少的。

配招：

萤火接力（重HP物防+，电萤虫限定）：萤火+接力棒+鼓掌+电磁波/顺风

替身许愿接力（重HP物防，甜甜萤限定）：许愿+接力棒+替身+鼓掌/电磁波

Anti：

没了接力棒后，我实在想不出这俩小家伙还有啥威胁了，注意恶心电磁波鼓掌就差不多了，势在必得的强化手被阴一下损失还是不小的。

NO.317 吞食兽 毒

特性：污泥浆/黏着/贪吃鬼

职能：毒盾、炮台、物盾、特盾、强化

评估：吸撸~

NO.319 巨牙鲨 水/恶

特性：粗糙皮肤/加速

职能：高速、炮台、救场

评估：海中老司机~

巨牙鲨系列是水团标志性PM，然而在特性唯一的绿宝石中，鲨鱼皮绝对可以烦死人，这导致我相当不愿意打水团相关的剧情。在所有水恶中，普通的巨牙鲨是总种族最低的，不过分布倒也不算差——至少全力输出大脆皮比起70 60这种耐久要舒服得多，在获得加速后这就是个出色的双刀种族了，虽然……的确有点脆。特性的话，加速自然是一切战术的发起点，至于粗糙皮肤，巨牙鲨这个耐久也只能用来恶心一下玩家了。

不同于火鸡音速蝉蜈蚣有接力，蜻蜓有有色眼镜掩护，巨牙鲨的用法相当单一——甚至连剑舞都没有，简直就是满脑子肌肉。那么缺少物攻强化的后果自然就是难以实现破盾，无论Mega前后。那么没有强化巨牙鲨就只能靠命玉提升力度了，或者带Z石打爆发，好在有加速可以极攻，120极攻命玉清场还是可以的，否则有剑舞的话气腰当然是更优选择。作为中速加速手，保护自然是必带的，随后双本咬碎攀瀑两个低威力技能。由于普通巨牙鲨没有强壮之颚，所以像冰牙精神之牙这类牙系技能选择率并不高，用毒突针对妖精是更为常见的选择，毕竟水恶的主要盲点都来自于妖精。同旅也是一个好技能，巨牙鲨强行突破能力堪忧，而本身脆皮又相当容易被反杀，那么预判同旅带走一个也不亏。在M巨牙鲨一般没格子带同旅的情况下，普通巨牙鲨的同旅隐蔽性还算不错。鲨鱼有个水喷，不过作为高速用到的情况并不多，所以一般并不考虑。

巨牙鲨的特攻也不算低，考虑到特攻不用啃头盔而且技能威力较高，所以主特攻也是可行的。除了恶波与咬碎威力一样外，水压对攀瀑、冰光对冰牙都是威力碾压，可以类似物攻端弄保护三攻或者保护同旅双本。

双打的巨牙鲨比起输出，可能更适合高速干扰一些，可以走特攻型，保护加速后高速挑拨佯攻Z同旅哈的。

配招：

物理清场（重速度物攻+）：保护+攀瀑+咬碎+精神之牙/毒突/冰牙/地震/同旅

特殊清场（重速度特攻+）：保护+水压+恶之波动+冰冻光束/同旅

Anti：

巨牙鲨是个典型的高速脆皮，收人头顺的话会很无解，但很容易被拦下来，只要保证自己队里总有一个能对攻怼死巨牙鲨的就行了，像玛机雅娜、民工、袋鼠这种有一定耐久的属性占优的PM是很容易看死巨牙鲨的（嗯，音速拳就能秒），另外，巨牙鲨被气腰反杀是常有的事情，毕竟这个耐久实在是太捉急了，先手秒不掉人的话就很危险了。

NO.319 巨牙鲨（Mega） 水/恶

特性：强壮之颚

职能：Mega、抗打落、炮台

评估：大概是外貌设计最没创意的一个Mega？

巨牙鲨的Mega并不像火鸡那样继承了加速，意味着M巨牙鲨走了一条全新的路子，更像是吧主甲和以前的勾魂，需要找合适的时机再行Mega。巨牙鲨Mega提升的种族超过一半加在了耐久上……然而还是个脆皮，但好歹不是随便一个本系技能就能秒了，好歹增加了一些容错率，一定程度上降低了清场难度。物攻加了20，但更重要的在于特性变成了强壮之颚，这就使得M巨牙鲨力度比起命玉普通巨牙鲨同样不落下风，这就使得M巨牙鲨作为攻击手使用率要远超普通巨牙鲨。特攻虽然也提升了，但增幅有限，加上特性加成的显然是物攻技能，所以M巨牙鲨用特攻反而不如普通的巨牙鲨了。速度也提了一些，在M后无加速的情况下基础速度就重要了很多，毕竟巨牙鲨M后并不是非得硬撑不下场，105满速相当于91极速，嗯，又是这个奇怪的速度线，即便没有速度等级也不算慢。

由于强壮之颚的存在，M巨牙鲨的主力输出技能就变成了咬碎。强壮之颚的加成技能有较大限制，同样的，比起皮肤的1.2倍，强壮之颚加成倍数达到了本系加成的1.5倍，这意味着本系攀瀑的威力就真的不太跟得上咬碎的提升了，精神之牙的输出都要高于攀瀑。不过牙系技能本身数量就不多，而冰牙毒牙威力又相当拙计，所以巨牙鲨能利用的牙系技能也就咬碎精神牙冰牙三个。考虑到主攻技能是咬碎，那么冰牙和恶系就不算太搭了，绕了一圈回来发现还是攀瀑比较靠谱，或者用毒突——虽然不受加成的毒突其实不比精神牙打妖精要强多少，你说这毒牙威力到65该多好。这里只给进攻技能留了三个格子，毕竟保护提速仍然是必须的。对于M巨牙鲨而言，同旅就没太多格子可以带上了，因为精神之牙的意义大幅提升，双攻就不怎么够用了，而且作为Mega……只追求一换一也太没进取心了吧。

用M巨牙鲨，难度要比普通巨牙鲨要大上不少，因为M后虽然能力等级保留，但特性变不回去，所以在点下Mega键前，最好已经达到了M巨牙鲨的收割条件。另外，如果不M力度足够收下人头最好不要点Mega，一段速度和两段速度区别还是很大的，毕竟100速左右的围巾一大堆，满速一段速度M巨牙鲨还是有相当多的PM可以超过的。

至于双打，M巨牙鲨要打出输出难度不小，和其他简单粗暴的Mega手相比竞争力不太够，所以出场率反而远低于普通巨牙鲨。

配招：

没有后路（重速度物攻+）：保护+咬碎+精神之牙/冰牙+攀瀑/毒突

Anti：

M巨牙鲨的主力输出技能自然是咬碎，而常规三攻是恶超水，那么就出现了一大堆盲点——毕竟恶超打击面重叠相当多，最主要的就是恶系变得更难突破了。虽然挡三攻的水恶和草恶耐久都不咋地，但面对M巨牙鲨，只要不被秒就能反转局势。妖精同样是一个问题，无论第三攻是水还是毒，M巨牙鲨总是难以突破那些大仙盾，尤其玛机雅娜和鳍鳍、M大嘴。最后，虽然有精神之牙可以打格斗系了，但怕音速拳的问题仍然没有解决。

NO.321 吼鲸王 水

特性：水幕/迟钝/压迫感

职能：水盾、炮台、强化

评估：嗯，是比空气还轻的Pokemon呢。

NO.323 喷火驼 火/地面

特性：熔岩铠甲/坚硬岩石/愤怒穴位

特性：撒钉、炮台、空间打手、强化

评估：比起火山，我想到的是油罐车。

对于喷火驼，在获得Mega前的XY时期，我印象最深的就是有一次大王在吧服队里带的撒钉特盾喷火驼，因为我那时队里正好有一只微波炉……火地属性其实非常不错，攻击性相当足，而防御端虽然有个水系四倍弱点，但其他弱点也就一个地面，看看还有水免的原始古拉就知道火地这个属性的出色了。然而喷火驼显然是暴躁过头了，于是种族大把给了双攻，导致了喷火驼成为了一个最难受的低速脆皮（当然，这个耐久还没到脆皮的程度，但低速本来就对耐久有了更高的要求），这就没什么办法了，在66中这类PM实在相当难发挥。不过喷火驼的输出还是挺实在的，火地岩打击面非常舒服，尤其地本还是特攻的情况下。特性并没有进一步提升输出（什么？单打用怒穴？），而熔岩铠甲又是个相当酱油的特性（不是火躯，熔岩铠甲是不会冰冻），所以也只有坚岩比较实用了，虽然有坚岩仍然会被水冲死，但在面对非本地震时更有底气了一些。

显然，喷火驼最容易想到的用法就是命玉撒钉三攻，能够最大化喷火驼的抗性优势和火地岩三攻输出。另外，火地本身对电系有天然的克制作用，这个耐久吃觉冰和非本冰光也不是很痛，所以似乎也可以AV四攻。但真要组四攻时，才发现原来喷火驼没有第四个属性的攻击技能来凑格子，像钢炮觉草这种估计好几局都点不到一次，要凑四攻也一般会带觉冰，但还不如带OH大火两个火本。还有个问题，那就是力度。虽然前面一直在吹火地特攻双本，但再怎么样攻击也离不开种族，105极攻的力度算不上太高，虽然打击面不错，但很容易被能力盾吃得死死的（即便带上命玉仍然是如此），所以命玉的增幅对喷火驼是相当重要的。在特定的环境下，喷火驼也可以针对性地来带道具，比如在UU抗地果喷火驼是相当多，这样在和重爆、流氓鳄之类的地面系对攻时会有逆转性的作用——虽然我觉得这样用难度大了点，而且很多时候不见得是赚的。草Z太阳光线也是一个不错的针对性用法，在喷火驼很容易勾引出水地的情况下，先读还是很容易中的，毕竟这不是个主流用法。

喷火驼有着岩切，所以也可以走岩切清场流——但这样由于性格要加速，双刀就比较亏了，要么放弃双刀，要么性格减防，虽然说特攻端也有原始力量吧，但和石刃比起来就……至少命中是满的。

双打的喷火驼自然是空间打手的一员了，名为喷火驼，自然有着喷火了。然而……双打喷火完全被煤炭龟刷屏了，虽然喷火驼特攻更高一点，但自带的晴天BUFF是怎么也赶不上的。当然，喷火驼有着地本不怕常规花龟组合难以应对的火系，所以也还是可堪一用的。另外自然不能忘记怒穴了，比起速度不上不下的流氓鳄，喷火驼可以空间怒穴AOE地震疯狂输出。

配招：

常规炮台（重HP特攻+）：大字爆+大地之力+石刃+隐蔽石砾/觉醒力量冰/燃烧殆尽

岩切（重特攻速度+）：岩切+大字爆+大地之力+石刃/觉醒力量冰

Anti：

喷火驼作为一个低速，耐久也不出色，要击杀还是很容易的，不像原始古拉那样有水免和自带晴天，那么水系就是喷火驼的天敌——当然，前面有提到了草Z的喷火驼，所以谨慎点也可以先行试探一下。一般情况下喷火驼很难造成推队的威胁，但其很容易钻火系和电系的空子，所以队伍里的火系和电系如果对喷火驼办法不多的话，不妨多尝试双换压制，喷火驼离开属性优势后就很难找到安全的出手机会了。

11月新作，我好慌

NO.323 喷火驼（Mega） 火/地面

特性：强行

职能：Mega、特盾、炮台、空间打手、撒钉

评估：从呆火驼到M喷火驼就是一个睡醒的过程。

作为减速的Mega，M喷火驼比起之前的种族华丽了不少。在特性变成强行后，特攻端便无可争议地成为了主攻方，大火大地力均有着强行加成，比起物攻端地震要好多了（当然，Mega与否都有的问题是没有可靠的物攻火本）。虽然没了眼镜命玉的增幅，但特攻大幅提升到145且有着强行加成的M喷火驼比Mega前的眼镜喷火驼力度还要高上不少，这就更使得普通喷火驼没啥人用了——尤其M喷火驼耐久要更高了一个层次。

由于M喷火驼物特更加悬殊了，所以双刀意义就不大了，大多数时间里物攻种族是浪费的状态，因为原始力量也受强行加成，那么基础威力就不比岩崩低了，更别提极限特攻下的物特差距了，原始力量在这个情况下输出还要远高于石刃。M喷火驼速度降低后已经和煤炭龟是同速了，力度打击面也够格，足够担任起空间打手的角色——问题是M喷火驼没有特攻强化，虽然基础力度不错，但缺少破盾能力，更别提特攻手总得面对神蛋的制裁，于是在空间打手的竞争中特攻手天生就要弱上一筹。配招方面，双本必带，强行加成的火地双本已经足够应对大部分局面，所以如果M喷火驼不是队伍的进攻核心，可以带上钉子或者剧毒增强功能性——火地双本加剧毒相当火毒，剧毒很容易毒中水盾。如果想三攻也行，把前面吹了一波的原始力拉上就可以，至于觉醒，除非针对四倍（比如觉草打水地），否则大部分情况下不如双本一倍直接打。

火地是个好的特盾属性，在M喷火驼种族富裕起来后，可以类似原始古拉那样走特盾路线了。只是强行虽然提升了基础输出，但也让喷火驼的喷烟变得相当尴尬，所以火本仍然攻击性十足，如果嫌弃大火PP少可以选择稳定的火放。不过配招和前面区别不大，除非你想用睡梦。睡梦的效果也还行，双本输出打击面都不错，只是不像M电龙，M喷火驼用睡梦会相当笨拙，操作不好很容易卡场。

双打的M喷火驼自然是AOE专家，和煤炭龟有着强烈的竞争。虽然没晴天占M位引领不了晴天队配合不了裙儿小姐，但有着地本可以突破火系，而不带晴天也不见得是坏事，毕竟对队友的选择限制也不那么大，比如可以拉一个滴蛛霸做队友，或者冰息空间磨牙彩皮鱼先触发怒穴再Mega地震岩崩，比起用法较单一的煤炭龟，M喷火驼的可选战术就要灵活多了（单体而言，煤炭龟引领的晴天队变化就多了）。

配招：

炮台（重HP特攻+/重HP特防+）：大字爆+大地之力+隐蔽石砾+剧毒（原始力量/觉醒力量草看需要带）/（睡觉+梦话）

Anti：

M后的喷火驼比起普通喷火驼输出更高，身体更硬，一脸BOSS相的M喷火驼对攻起来的确很难处理。但作为低速，M喷火驼仍然难以达到致命威胁的程度，而即便抗虫免电，M喷火驼还是很容易陷入游击的节奏，尤其在四倍弱水的威胁下M喷火驼很多时候连强攻破节奏都难以做到。另外，基础力度虽然高，但没有特攻强化和增益的M喷火驼破盾仍然是个问题。虽然很多水盾能被大地力2HKO，但面对上来挡的水盾，M喷火驼大概是没啥勇气打出第二炮，因为就没几个比M喷火驼还慢的水系，而先手沸水又基本都能秒掉M喷火驼。蟾蜍这类水盾还好，像美纳斯海兔兽这类有回复的水盾，打半血的大地力起不到任何压血的效果。另外，火地的那些个属性盲点也仍然可以挡，因为双攻的M喷火驼较多，像雪姨、飞鱼这类抗双本的挡起M喷火驼来还是相当容易的。

NO.324 煤炭龟 火

特性：白色烟雾/日照/硬壳盔甲

职能：火盾、物盾、撒钉、工兵、强化、炮台、空间打手、天气手

评估：突然放晴.jpg。

七代给了很多冷门PM一个福利，大嘴鸥和煤炭龟则是其中的典型，不仅天气特性是普特，而且还对老牌天气手造成了极大的冲击。不过其实煤炭龟在获得天气前比大嘴鸥要混的好多了，毕竟你看这一排职能除了最后两个其他都和晴天没啥关系。煤炭龟有着出色的物耐（钢鸟级别），不算太低的双攻和空间高速，特耐较低比较遗憾，因为火系更适合作为特盾，但作为强化手和输出手来说，物耐高有利于直面自己的弱点。在自带晴天前，煤炭龟的输出能力是不怎么出色的，而虽然能同时撒钉高旋，物耐也高，但火系本身弱钉弱地，煤炭龟同时还是个低速，所以煤炭龟其实是不适合作为核心工兵的，这就相当限制了煤炭龟的使用率。但在有了天气后，这些都变成了浮云——什么？你作为天气手还能撒钉扫钉，太棒了！咳……这些功能使得煤炭龟成功在OU立足，其他两个特性就比较浮云了。尤其白色烟雾——你说这特性像白雾那样可以阻止自己用技能使得能力下降多好，这样配合破壳说不定能和日照有的一拼（虽然效果这样的话获得日照的大概就不是煤炭龟了）。

虽然花龟组合从七代开放排位开始就相当毒瘤，但在单打中煤炭龟的单兵实力并不怎么样，除非你就是空间队给煤炭龟眼镜喷火啥的。因此煤炭龟的用法仍然延续了以前的路子（除了道具上清一色变成了灼热岩石外），那就是撒钉扫钉一把抓，喷烟剧毒下状态这个用法，努力可以直接极限特耐，或者极限物耐追求首发强行出钉的能力，钢鸟级别的物耐使得煤炭龟的物理端相当硬，极攻土猫的地震仍然只能打煤炭龟七成出头，所以煤炭龟是可以带动快节奏出钉晴天爆破队伍的，虽然看起来煤炭龟的速度和快节奏没啥联系，但比起九尾Y喷，煤炭龟首发能干的事情要更多。如果打定首发撒钉炮灰的路线的话，高旋就没啥必要了，可以用哈欠\*\*换，这样反而更容易活下来，目的是给队友创造无伤上场的机会——炮灰了也不要紧，同样达成了目的，于是类似的，你也可以选择大爆炸更为主动地离场，顺便破个气腰。其他的大地力地震意义相对较小，如果想针对火钢可以带上，但带了还是打不过，四倍打火钢跟火钢大地力两倍打过来差不多伤害，所以意义也只限于读换或者强行破火钢，其他的……四倍都打火钢这伤害（无攻六成多），能指望打其他PM多少。偶尔也有煤炭龟带净化雾来反强化的，但煤炭龟没速度没回复，除了对占卜X这类蓄力强化或者香草破壳这类强化，我感觉实际效果堪忧。

相比之下，以前见的比较多的破壳煤炭龟在现在倒是基本见不到了，明明有了晴天火本力度更加爆炸了才对。虽然……20速破壳的确有些诡异，极速破壳一次速度才到304，连90极速都不到，但快过了鼹鼠，倒是改变了食物链方向。而且，破壳煤炭龟在目前是绝对的冷门用法，很多时候是可以做到2连发的。和喷火驼一样，煤炭龟也没有靠谱的物攻火本，所以虽然物特攻数值一样，仍然是特攻型居多。那么三攻中火本大地力必带，剩下一个格子可以针对神蛋带蛮力，带石刃或者觉冰/阳光烈焰补盲，或者直接开炸（你说煤炭龟也是火地双属性多好）。

相对来说炮台型煤炭龟就不如上面两种了，虽然眼镜OH力度吓人，但低速加弱钉使得煤炭龟重复上场能力较弱，对出手时机要求也更高，除非空间辅助，否则会非常难用。

双打中的煤炭龟就相当毒瘤了，花龟虐白神器，对没有防范的队伍也有极大的杀伤力，虽然在大家习惯后发现也不是那么无脑。但在空间盛行的双打中，煤炭龟作为低速高输出AOE炮台实在是太受欢迎了，3D2、智挥猩乃至谜拟Q都喜欢带上煤炭龟作为后宫，基本上煤炭龟只要极攻满HP带个木炭，保护喷火热风阳光烈焰就能出场了，如果怕对面的火系也可以带大地力，虽然我感觉打不出什么伤害。

配招：

旗手（重HP物防+/重HP特防+）：喷烟+隐蔽石砾+高速旋转/哈欠/阳光烈焰/大地之力+剧毒

破壳（重特攻速度+）：破壳而出+大字爆+大地之力+阳光烈焰/觉醒力量冰/石刃/大爆炸

Anti：

作为晴天旗手，当然拿雨天旗手来挡是最稳的，于是大嘴鸥和煤炭龟就成了一对CP（尤其大嘴鸥还有除雾）。和九尾不同的是，煤炭龟是个绝对的低速天气手，连M暴雪王天气都抢不过它（单论速度的话，Mega回合二次抢无解），所以其他天气手不适合首发对干（老班除外）。另外，要防煤炭龟更要阻止撒钉，那么最好能首发一个抗火的挑拨手，比如暴鲤龙，或者能直接对煤炭龟有致命威胁的PM，比如尼多王、虚吾伊德。煤炭龟在单打中倒也不是特别大的威胁，对空间晴与其对付煤炭龟还不如说对付的是空间手。要挡的话也不难，因为单打煤炭龟多为盾向，阻止一波晴天火本就行了，拿属性盾吃下就行，低速没回复弱钉的煤炭龟持续生存能力还是比较一般的。

NO.326 噗噗猪 超能

特性：厚脂肪/我行我素/贪吃鬼

职能：特盾、队医、炮台、破盾、空间手、双打辅助

评估：又一个长残的小家伙，跳跳猪多萌啊。

作为一个超能系，是个特盾并不是啥稀奇事情，像日岩那样是物盾而特耐脆皮的才是一个奇葩，这就使得噗噗猪并没有凭借其突出的特耐在茫茫超能系PM中找到自己的存在感……光说梦幻就简直没法比了，种族全面压制，技能还深不见底，纯超又不是个好的盾向属性于是分级也只是UU，更别说低分级还有细胞呆呆王这些好特盾了。单看种族分布的话噗噗猪是很不错的，虽然长得胖但是个灵活的死胖子，和女王跑的一样快，双耐也更出色一些，只有攻击力不够，但也还算够用，但女王有着亲女儿般的技能池，六代更是获得了大腿妖精属性，对比之下噗噗猪简直是个没人疼的死宅了，动画里甚至还靠抢自己退化的宝石来找存在感。三个特性中规中矩，作为胖子和卡比有着惺惺相惜的地方，厚脂肪获得两个宝贵的抗性非常有意义，这使得噗噗猪在扛各种超火（一般是觉醒火）组合时颇有心得。我行我素意义不大，贪吃鬼在66中同样难以发挥。

由于噗噗猪是个绝对冷门，同时作为胖子外观上有很大的欺骗性，所以80速很多时候能阴到人，自身有着戏法可以寻求专爱戏法破盾。攻击技能没啥好说的，大众超斗鬼就行了，值得一提的是有个力量宝石，所以也可以超斗岩以示区分，打打秃鹫这种还是不错的（然而……算了一下发现打特耐秃鹫三成都不到，简直垃圾力度）。由于特攻实在太捉急，如果不带眼镜的话很难打出伤害，所以带围巾的噗噗猪也不用刻意追求输出，虽然不像女王那样围巾下还有一堆可用的变化技能，但围巾电磁波偶尔还是有点奇效的。

走耐久路线的噗噗猪同样可以速耐，80极速可以压制过大部分盾牌，先手挑拨的意义还是比较大的，带上电磁波也能对速攻手有着比较大的威胁。但这样用的噗噗猪同样有着强大的竞争对手，那就是即将加冕为主神的耐克骡子马，在续作出来前的骡子马的受向用法同样也是这个节奏，但它有着再生和钉子，不至于在对着盾牌放完电磁波后就没事干（虽然我觉得撒了一把钉子后还是没事干）。噗噗猪的特长在于摇铃铛，于是挑拨电磁波超本后如果不带补盲基本上就是摇铃铛了。虽然这个用法看上去非常鱼，但除了把电磁波换剧毒，不挑拨带替身吹飞外真的没啥变化了（或者你可以用镜反作为第二攻击技能）……毕竟技能池比起女王差太多，人家有电磁波都不用，都用鬼火来着。

噗噗猪也可以进行冥想强化，然而基本所有超能系都能冥想，而且冥想后特耐都很硬，于是物耐比较捉急怕打落的噗噗猪并不怎么吸引人。

噗噗猪在双打中总算有一点存在感了，作为一只聪明的猪，噗噗猪能够用单纯光束、特性交换（虽然噗噗猪并没有啥吸引人的特性，所以还是前者用的多），并且是个空间手，比起天然鸟要肉上不少（虽然没人家的地免），还是稍微有点特色的。

配招：

灵活死胖子（重特攻速度+）：戏法+精神强念+气合弹+阴影球/力量宝石/电磁波

迷之特盾（重HP速度+/重HP特防+）：精神强念+挑拨+电磁波+治愈铃铛（正文提到的技能按需加入）

Anti：

噗噗猪是一个标准的超能系，同时没什么特别的技能（戏法能阴到人也要看本事，硬生生对着小蛋上场的心里没鬼才怪）需要防备，盆栽勾魂秃鹫等超能终结者自不用说，噗噗猪这个力度即便没抗性吃下来也不难，并且没有回复对受乏力，拿个标准的盾牌去对受就行了（职能中的破盾基于戏法）。

NO.327 晃晃斑 普通

特性：我行我素/蹒跚/唱反调

职能：强化、接力、工兵、许愿、空间手

评估：世界上没有两只相同的晃晃斑？

晃晃斑是一只相当魔性的PM，不仅在花纹那鬼畜的相同概率上，更是在舞蹈上，XY群战能遇到5只晃晃斑同台尬舞，画面实在太美。但晃晃斑场外生活太丰富，以至于种族相当蛋疼，60的水桶腰大概也只有向日种子能碾压了，这意味着正常用的话晃晃斑可以说毫无用处，这能力实在太低，甚至还比不过很多未完全进化型的辉石前耐久。然而，就是这个然而，晃晃斑的对战娱乐性相当强，以至于我怀疑唱反调特性是在晃晃斑三代出生时就为它设置的。那么其他两个特性自然就没什么存在意义了，我行我素理论上配合摇晃舞玩群体混乱，但混乱一则被削，二则裙儿小姐同样可以实现这个目标。而蹒跚……相当拼脸的特性，而且触发条件还非常苛刻。

晃晃斑最出名的战术自然是猫手加唱反调的战术队伍了。在晃晃斑刚刚获得唱反调时大家都很疑惑，因为晃晃斑自身并没有副作用降能力等级的技能，类似草蛇的叶爆或者鱿鱼的蛮力，但发现有猫手后，新世界的大门就打开了，使得晃晃斑成为了拥有降能力类技能最多的PM，甚至有创造胜利这样强大DEBUFF（BUFF）的技能。那么以晃晃斑为核心的猫手队就呼之欲出了，可以借助画狗的力量将创造胜利、蛮力、龙星群等唱反调众梦寐以求的技能集中起来，让晃晃斑猫手摇出，顺利强化起来的情况下还可以选择用接力棒接走给带创造胜利的V仔这种，靠着高威力的强化技能实现推队的效果。然而——晃晃斑基础能力太糟糕，强化起来一两次威胁仍然不够（而且有时候不能摇到加双防的技能很难站得住，上场的第一回合更是相当危险），因此这种用法也只能是娱乐了，虽然娱乐性的确很强，毕竟……整队就没一个正常的，晃晃斑挂了就可以直接投了。

如果要用正常点用法的话，晃晃斑就基本没啥出场机会了，虽然有高旋、许愿、空间、戏法、鼓掌、冥想接力等优秀的辅助技能，但本身受不住也没伤害，普通属性又是个典型的能力盾属性，也就是没能力就当不了盾的属性，于是晃晃斑就流落于NU底层了。

有着下马威、鼓掌、空间、束缚的晃晃斑作为一个双打辅助还是可以的，毕竟输出交给队友，自己借着腰带放个空间，空间下能鼓掌到保护啥的就已经赚了，死得快还省空间回合给后排无伤上场来着。另外，晃晃斑有着聚光灯，皇家里再带上摇晃舞空间鼓掌啥的，会变得相当猥琐，仇恨度妥妥的。

配招：

猜猜我用啥（重HP速度+）：猫手+替身+接力棒+任意（一般前三个技能就够了，你也可以带个报恩啥的求稳，或者舍弃替身许愿保护）

Anti：

如果真的遇到了晃晃斑引领的猫手队，直接用强攻手直接怼死晃晃斑就行了。另外，引火的鬼灯是晃晃斑的一个绝对的克星，免疫创造胜利蛮力普本抵抗叶爆的属性让依赖这些技能的晃晃斑无力可使，其他有着部分免疫的PM也可以针对性对抗欧皇晃晃斑。

NO.328 大颚蚁 地面

特性：怪力钳/沙穴/强行

职能：破盾、救场

评估：其实这是蚁狮，吃蚂蚁的那种。

蜻蜓一家的进化链相当之奇葩，且不说一只蚂蚁进化成了一只飞（地）龙，初始形态的大颚蚁的物攻和最终形态蜻蜓龙的物攻是一样的，意味着中间的超音波幼虫物攻反而下降了，相当神奇。而且大颚蚁的三个特性和进化后没有任何关系，把大颚蚁和蜻蜓龙当成两只PM来写也是没有问题的。种族上，作为初段形态的大颚蚁自然是相当低，但又偏偏物攻鹤立鸡群，在可以放弃治疗直接极攻的情况下输出还不错——100种族和三地鼠相同，甚至高于七代前的三地鼠，是沙地狱拥有者中物攻最高的一个，而且现在仍然是第一，因为三地鼠除非围巾不然很少极攻，这就使得以前大颚蚁甚至能和三地鼠同台竞技，即便速度差太远，但有腰带的情况下反正都能打一次输出，抓掉对手关键PM就赚回来了。那么既然使用目的性非常强，其他两个特性就没必要看了，锁定沙穴抓人。

由于大颚蚁属于绝对的脆皮低速，所以大部分情况下一局点一次地震就可以光荣献身了，除非你能神级操作抓到锁电招带专的PM，那么除了地震之外的技能意义就比较小了，主要是追求克制面实现抓人的多样化，因为大颚蚁不像地鼠能临别礼物撒钉子，只能上场就干。不过一个先制还是很有必要的，因为能够限制交换，大颚蚁是可以帮助收残的，于是电光一闪一般还是要带的。其他的倒是比较随意了，蛮力咬碎补充克制面比较常见，岩石系方面没有石刃只有岩崩一般打不死人（四倍克制的一般都是飞起来的）。

大颚蚁算的上是66特产，其他类型的对战中一般是见不到的。双打中虽然可以抓人灭歌，但实机双打本来就不限制踩影，那么沙地狱的地鼠大颚蚁就没啥利用特性出场的机会了。

配招：

咸鱼抓人（重HP物攻+）：地震+电光一闪+蛮力+咬碎/岩崩

Anti：

在三地鼠加强后，大颚蚁在OU中就完全没出场机会了（虽然在三地鼠黑屋那段时间有一些蛋疼的家伙用大颚蚁替代三地鼠塞进了模式受），而在低分级需要特别抓掉的PM不算多，用大颚蚁很多时候会很亏，因为大颚蚁不像地鼠那样借着高速可以换人借腰带吃攻击下回合先手秒人，超级低速加脆皮的大颚蚁要想出手必须无伤上场，可以借助后手游击上场或者炮灰上场，而更多情况下是后者，在腰带破了以后，大颚蚁基本上就只能当炮灰了，那么为了确保抓到目标PM，往往需要付出两只PM的代价。这不见得是亏，像二换一搞死火钢给后排火蛾强化推队显然是赚的，但低分级的BUG攻击手就少了，二换一难以达到预期效果。由于这是抓人型PM，要Anti就只能靠操作了。但大颚蚁比起三地鼠要好对付得多，极度依赖腰带的大颚蚁只要给一把钉子，在钉子被扫掉之前基本上上场就是送人头。如果对方防钉态度很坚决，不搞死己方关键PM不罢休，那么预判对手目的，保护好关键PM，适时双换试探，对送上来的人头三思而后吞。

NO.330 沙漠蜻蜓 地面/龙

特性：漂浮

职能：工兵、炮台、强化、中转、游击、物盾、地盾

评估：飞天扛打雷，挖洞躲地震~

作为时拉比的远房大表哥，沙漠蜻蜓拥有着一个翠绿的洋葱头，还有着一个水桶腰，虽然血脉稀薄了一些只有少部分达到了时拉比的水准。然而，地龙属性是个大腿属性，虽然除了利亚斯以外其他的地龙身上都有着极强的悲剧光环，就连利亚斯自己也有着Mega变弱的尴尬，至于Z神……没封面的一级神？但不管怎么说，地龙是个好属性，攻击性强大的同时防守端也还不错（虽然这是因为地龙三只耐久都还不错的缘故），而蜻蜓有着浮游，更是联防利器，最为出色的地方自然是基本无视地岩打击面了，有着火地电三个重要抗性的蜻蜓可以比较轻松地挡下V仔这种类似的攻击手。这建立在80 80 80的耐久三角基础上，水桶腰的好处就是样样都有点用（虽然样样不精），同时蜻蜓有着100速攻，都是还不错的水平，可惜四代横空出世的利亚斯将前辈蜻蜓龙的“地龙”专属称号硬生生抢走，更是再也没还回来，代代都是冷无缺级别的存在。

然而除了属性相同，蜻蜓和利亚斯倒并没有多少相似之处，顶多因为这两单挑时被利亚斯102速先手击杀而被黑一波，但蜻蜓的确是独一无二的。蜻蜓有着地免更容易参与联防，有着鸟栖除雾更适合作为中转盾牌，有UT能游击，有利亚斯没有的龙舞——虽然七代才获得。所以，蜻蜓并没有活在利亚斯的阴影下，这比隆隆岩的处境要好得多了。

先说说我最喜欢的用法，那就是除雾蜻蜓。蜻蜓是一个少见的地免抗钉还有稳定回复的扫钉手（其实地免抗钉除雾就已经唯一了），用起来非常舒服，对常见的地面撒钉手鼹鼠土猫以及钢系撒钉手火钢钢羊啥的都有不错的压制力（当然，对土猫只能耗），同时地本能够压制住钢兵，不像秃鹫纸御剑啥的担心被钢兵钻一波空子，反钉能力很不错。除了扫钉外，可以看到蜻蜓是可以挡上述PM的，那么拉物耐就非常有必要了，因为能挡的打击面主要来自于物攻，特耐端虽然有电免，但电冰是不敢去挡的。那么除雾鸟栖必带，在不拉攻的情况下蜻蜓的输出能力非常捉急，因此克制面弱鸡的龙本常年属于被舍弃状态（龙爪威力低也是一方面，或者你可以选择龙尾抽人，但蜻蜓本身没钉子），剧毒配地震是个人非常喜欢的一种用法，甚至有时候不想被钢鸟啥的钻空子地震甚至可以换成火放或者UT变成无本系——这是个没梦想的沙漠蜻蜓。

在七代获得龙舞后，龙舞型蜻蜓俨然成为了最主流用法，相比同有龙舞的Z蛇，蜻蜓的优势并不算突出，虽然速度较高，物攻持平，但耐久差得实在太多，而且Z神有着盘卷龙舞两种强化，还有神速，迷惑性非常强。于是蜻蜓只能全力输出，在地龙加漂浮的抗性支持下龙舞两次还是比较容易做到的，那么可以追求极攻补充一下捉急的力度。配招方面，作为绝对主攻技能的地震必带，龙本的高打击面优势在强化型的蜻蜓手上能得到较好发挥，但龙爪和逆鳞的比较还是相当蛋疼，好在七代可以选择龙Z逆鳞规避一下副作用。龙火地目前仍然是全打击面，所以蜻蜓可以选择火拳凑火打击面，但龙系的天敌在六代后变成了妖精，鳍鳍作为妖精第一大盾更是备受针对，因此能同时打钢鸟和鳍鳍的电拳也备受欢迎（顺便还能波及一下飞机，至于打鳍鳍，其实地震电拳威力是一样的）——虽然龙地电就打不动草仙的哞哞和恶心棉了。若要针对所有妖精，钢系和毒系的技能自然最好，但蜻蜓没有毒突，只有个命中捉急的钢尾，于是携带率极低，甚至有部分钢Z蜻蜓的诡异存在。另外，要模仿Z神耐久向龙舞强化也不是不行，毕竟蜻蜓有鸟栖，回复起来比Z神方便得多。

在更早的时代，除雾还不能扫钉的五代时，蜻蜓的主职是游击手。这个职能到现在仍然没有改变，事实上围巾蜻蜓龙比龙舞蜻蜓要好入队得多，因为并不需要队友怎么配合，而且目前环境围巾非常多，蜻蜓龙作为100速的围巾也有了一定的用武之地，主要靠着双本的广阔打击面和UT和其他游击手进行竞争。另一方面，由于蜻蜓的围巾率和利亚斯的围巾率不分上下，所以其他道具的蜻蜓很多时候可以装一波围巾进行骚操作。围巾蜻蜓的核心技能是UT和地震，龙本倾向于逆鳞作为高威力收割技能，剩下一个格子随便带个补盲，或者围巾除雾牺牲自己服务M凯罗斯等弱钉队友。不过……围巾蜻蜓并不一定就要走物攻，特攻虽然只有80，但特攻技能威力高，而且大地力的伤害很多时候要高于地震。这种蜻蜓配招就很明确了，UT龙星大地力大火完美四格，虽然蜻蜓也有着爆音波，但不像音波龙，蜻蜓有着地本特攻，打击面很完美，并不需要非本爆音波打伤害。其他的话，偶尔也有蜻蜓带砖头专眼追求输出的，但我感觉离开速度的攻向蜻蜓龙会很闲鱼，因为这力度再怎么提也达不到破盾的程度。

双打的蜻蜓龙是AOE队友的好帮手，不吃地震也不吃放电。其他的话大部分情况下抢不过利亚斯的戏份，但蜻蜓有着顺风——这个顺风极其隐蔽。至于围巾龙星砸利亚斯，大火烧纸御剑啥的，说说就行了，后面两个也可以围巾啊……

配招：

物盾工兵（重HP物防+）：除雾+鸟栖+剧毒/龙尾+地震/火焰放射

龙舞！（重速度物攻+）：龙舞+地震+逆鳞（可Z）/龙爪+火焰拳/闪电拳/钢尾/石刃

物攻游击（重物攻速度+）：地震+逆鳞+UT+火焰拳/大字爆/闪电拳

特攻游击（重特攻速度+/重速度特攻+）：大地之力+龙星群+UT+大字爆

Anti：

蜻蜓严重缺力度——这使得只龙舞一次的蜻蜓很难对盾牌造成什么威胁，尤其面对仙盾时，极攻龙舞一次电拳打鳍鳍刚过半，算上剩饭只能说是概率2HKO，而鳍鳍反手月爆能打8成多，意味着蜻蜓在龙舞时随便吃点伤害就推不过去了。飞机免疫地龙双本，如果蜻蜓是最常规的龙火地组合的话那么飞机挡起来就毫无压力，有电拳的话……反正一次龙舞也秒不了。其他的很多能力物盾挡挡也还算轻松，比如头盔土猫蔓藤电鸟，试探出没火拳后的草钢等。当然，毕竟蜻蜓是正牌龙火地打击面，有了龙舞后如果放任不管的话还是很容易被推的，所以能压血尽量压血，能击杀毫不犹豫——对攻向强化手都是这么个思路。

NO.332 梦歌仙人掌 草/恶

特性：沙隐/蓄水

职能：炮台、强化、草盾、恶盾、撒钉

评估：你说叫梦歌奈亚多有逼格。

比起三代其他的低速脆皮，仙人掌不仅脆皮，弱点还是全PM最多的七个，这就使得仙人掌生存环境相当恶劣，自身也就在最低分级徘徊了。但仙人掌同时又有着7个抗性，虽然……抗的这些属性的PM基本都带了补盲技能，放在了弱点侧，所以仙人掌更多是欺负单攻的受逼，伺机控场。仙人掌有着突出的双攻，而且和另一只草恶天狗一样同时有着剑舞和阴谋，看起来走哪攻都可以，问题在于天狗速度尚可，而仙人掌强化了没命输出就相当于浪费回合了，所以本系先制偷袭对于仙人掌意义非凡，直接使得剑舞型压倒了阴谋，即便双刀也会在物攻刀带个偷袭。耐久属于脆皮级别，但满HP后也不是随便一个非本克制能秒的，借助7个抗性的辅助也可以中转一些攻击上场。至于速度则是硬伤，对于空间太快，对于速攻又不着边际，如果不是有偷袭，仙人掌的日子就没法过了，这直接使得双强化技能算是砸在仙人掌手里了，很难实现推队。特性自然优先蓄水，一个免疫对于脆皮来说远比一个抵抗要靠谱，同时水免使得仙人掌不吃沸水也是好事情，回血倒是个顺便的效果。沙隐则只能是个传说了，永沙时代结束后这个特性由被BAN级别直接到了鸡肋级别，但诡异的是仍然有人用光粉沙隐仙人掌到处撒种子。

相对来说，仙人掌所有抗性中最靠谱的一个还是水免，因为单攻水不少，挡起来更加轻松，于是仙人掌很自然地承担起挡水反水的任务，利用对手交换间隙偷伤害或者下种子撒钉。首先，偷袭仍然是必带，虽然在读换时用不了，但这显然是仙人掌的核心技能，保留对对方高速的威胁能力。其次，既然是挡水，那么草本也就是种子爆弹（或者双刀能量球或亿万吸收）同样是必须的，否则对水系就不能造成足够的威胁——单攻水系多，其中沸水加剧毒的也是相当多。接着就是钻空子技能了，种子相当万能，偷血加回复加逼换，配合刺球系列PM的针刺防守耗血能力非常不错。钉子也是一个常见的读换技能，仙人掌拥有的是撒菱（拔刺）——和某只刺猬非常像，可惜仙人掌并没有六代草主的那个物耐。如果想继续走进攻路线，那么可以选择剑舞，寻求剑舞偷袭的突破可能。剩下一个格子如果有打落可以双恶本，可惜仙人掌连咬碎都没有，于是可以用蛮力/吸收拳或者毒突进行补盲。

上一段看起来有点乱，主要是种子消耗类型和剑舞强攻型。前者如果更极端一点可以极限特耐剩饭带欺诈，一般情况下满HP物攻就行。后者……毕竟是剑舞，满速也是可以的，刚好过了无速洗衣机，少数情况下可以先手丢种子爆弹。仙人掌和命玉非常搭，虽然脆皮但有着吸收拳、亿万吸收、种子这些高效的回复技能，无论炮台还是强化都比较适合命玉。

仙人掌的特攻端并没有什么值得一提的地方，优势主要在草本上，无论能量球还是亿万吸收都优于种子爆弹，但关键的恶本上只有个恶波。气合弹也算个优势（钢系特盾比例还是少的），威力可观，当然用RP弹心脏得很强大才行。剩下的优势自然是觉醒了，但仙人掌似乎并没有什么需要四倍觉醒来针对的死敌，实际上恶系就没几个用得到觉醒的（忍蛙那个是例外，觉醒都能当本系用的家伙）。而阴谋看似和剑舞分庭抗礼，但离开偷袭后强化效果锐减，因此即便仙人掌主特攻，更多的也是偷袭加特攻三攻的组合。

仙人掌其实也有同旅、鼓掌、束缚这些不错的变化技能，碍于速度问题，加上同旅被削，现在是相当难用的。

双打的仙人掌似乎可以配合空间食用，但这个速度实在偏快，出场率并不高。

配招：

播种（重HP物攻+/重HP特防+）：偷袭+种子爆弹+针刺防守/撒菱+寄生种子

剑舞（重速度物攻+）：剑舞+偷袭+种子爆弹+吸收拳/蛮力/气合拳/毒突

双刀（重HP特攻+）：亿万吸收/能量球+气合弹+恶之波动+偷袭

Anti：

只要不被钻空子，一般情况下整局仙人掌都很难有什么发挥，低速加多弱点加脆皮实在太致命，偷袭威力被削后即便加上克制修正也很难秒人——即便会被秒也可以换走，仙人掌又没追击。即便被钻到水盾空子让仙人掌上场了也不是很麻烦的事情，大不了被撒个钉播个种啥的，由于恶本依赖偷袭甚至反过来还会被各种草系钻空子，比如和它很像的同类布里卡隆（这个算完挡了）。即便被剑舞了也不是太大的事情，只要拿个耐久过得去（不会被剑舞后偷袭秒）的PM抓着那些个弱点怼就行了，毕竟仙人掌只有NU的实力，要对付还是比较简单的。

NO.334 七夕青鸟 飞行/龙

特性：自然回复/无关天气

职能：特盾、龙盾、强化、中转、队医

评估：生为龙，不强则耻。

青鸟没有任何龙系的特征，据百科说法青鸟的龙系来源是天龙座，不明觉厉。作为龙系中最常见的飞龙，青鸟的压力相当大，虽然这是个不错的属性，但有着肥大雪姨两尊准神和音波龙这个悍将在前，青鸟显得相当没存在感。作为高富帅的龙系，青鸟的种族连500都没到，攻击能力更是惨不忍睹，特长是特耐，看起来的确是龙族的耻辱。比起特点类似（龙舞/双刀/摇铃铛）的肥大，青鸟的种族可以说是全面落后，特性也被完爆，技能方面有一些小特点但和肥大神速暴风没法比，怎一个惨字了得——还好青鸟不屑于和肥大在同一分级对抗，所以日子也就将就着过了。青鸟是少有的一个完全偏盾向的龙盾（毕竟攻击能力全龙族倒数第一），特性自然回复和龙盾用法相当匹配，可以各种吸收来自于盾牌的状态技能，在对受时也更有底气。无天气则更偏针对一些，主要用于针对晴天。

虽然宝石飞道馆的龙舞青鸟给很多人留下了深刻的印象，但青鸟70物攻还是太捉急了，一般还是特盾辅助比较常见一些。飞龙是个不错的防御属性，飞行提供的抗性偏物理，而龙系提供的抗性偏特殊，虽然飞龙花式吃觉冰比较头疼。对于盾向青鸟，鸟栖必备（或者自然回复睡觉，但有鸟栖还是鸟栖比较方便），由于输出不够所以经常需要剧毒来凑，剩下龙本加火放是万用组合（做盾的话特攻先天有优越性，不吃烧伤不吃反伤），反正低分级没火钢也没水仙（嗯……好像有水主）。不过龙本用龙星是逼换自己，用龙波太平淡，用龙息威力太低，所以也可以舍弃龙本，带冰光月爆地震追求克制面，给队友摇摇铃铛，黑雾灭歌吼叫对抗强化，棉花防御让自己肉起来，能干的事情还是不少的，至少后面两项肥大比较难做到（嗯，有龙尾）。

当然，作为龙系，不能进攻就是耻辱。然而青鸟先天不足，所以即便挂上龙舞也还是不能豁出去，对于青鸟的物攻来说，极攻龙舞一段是肯定不够的，所以龙舞青鸟往往也会带个鸟栖慢慢来，甚至有的还会搞棉花防御龙舞双强化走单攻，有些类似双强化替身千箭Z蛇，区别在于青鸟并没有Z蛇的千箭齐发这么强的单攻技能，龙本有着非常大的盲区，所以……不如带饭飞天吧？咳，虽然有一定可行性，但好像没人这样用，一般情况下还是龙本加地震吧，由于青鸟追求强化等级堆出来的伤害，那么逆鳞很多时候伤害是溢出的，用龙爪（脚挠？）就行。

双打的青鸟是天气队的克星之一，尤其面对晴天，尤其面对花龟——可惜的是青鸟并不会水压，虽然力度仍然是主要问题，即便有水压我估计也秒不掉煤炭龟。其他的话，可以放放顺风唱唱灭歌，泛用性不算强，要发挥得进合适的队伍。

配招：

人畜无害（重HP物防+/重HP特防+/重HP特攻+）：鸟栖/睡觉+剧毒+火焰放射+龙星群/龙之波动/冰冻光束/月爆/治愈铃铛/棉花防御

咸鱼强化（重速度物攻+/重HP特防+）：龙舞+龙爪+鸟栖+地震/棉花防御

Anti：

无论龙耻还是龙叛，青鸟总是怕妖精的，所以低分级的水主接客鸟布鲁可以作为青鸟的Anti，水主和布鲁如果带睡觉的话更是不怂剧毒的青鸟。至于龙舞的青鸟……只要不被强化到三段以上也不是什么大事情，当然能被强化到这么多次和六段爬满区别也不大了，说明你没啥好办法对青鸟造成致命的伤害。不过堆特耐强化的青鸟倒也的确挺肉，觉冰都不见得能打多少，尤其在有鸟栖的情况下。所以不妨下个毒，或者撒钉勾引对方强化然后突然吹飞。青鸟的物耐相对一般，加上弱钉力度低，无论挡杀都不算太难。

NO.334 七夕青鸟（Mega） 龙/妖精

特性：妖精皮肤

职能：Mega、抗打落、物盾、特盾、龙盾、仙盾、强化、炮台、队医、中转

评估：《被称为龙族之耻的我只好出卖灵魂叛敌屠龙记》

也不知道青鸟付出了什么（大概是作为一只鸟失去了飞行能力？），青鸟获得了更多绒毛的同时摇身一变成为了一只妖精，虽然我觉得M青鸟怎么看都像是被背后打过来的一个大字爆命中的样子。且不说这个Mega过程中的800字故事，龙仙是目前独一无二的一个属性，也是相当优秀的一个属性，拥有龙系的四元素抗性和妖精的恶斗虫抗性，并且失去了龙系弱点，使得两个弱点本来就少的属性加起来也只有三个不算太热门的弱点（嗯……两倍弱冰好像也不是大事，本来本系冰就少），其中包括火龙、火斗的热门攻击组合，使得M青鸟对付X喷、火鸡等火系御三家是一把好手。青鸟的种族加得相当强行，硬生生把70的双攻提到了110，而特防和速度则没有任何变化。这个加法说不上不好，因为这样青鸟在双攻上都有着较为出色的进攻威胁，而青鸟要凑龙/仙火地的话必须通过双刀（什么？觉地？）。但另一方面，水桶自然也意味着不突出，青鸟走物攻强度甚至比不上不M的龙系，而走特攻当炮台输出又不比女皇甚至仙布，要不是这个属性和外挂特性，我估摸着青鸟就该掉出UU了。特性是皮肤，不同于另外两个仙皮拥有者，青鸟的报恩力度很给力，而且有着龙舞，也同样可以高音打嘴炮，和它们的竞争关系并不大。

作为唯一的物攻仙皮，M青鸟可以玩龙舞。虽然力度上即便有了削弱后的仙皮加成仍然比不过X喷啥的，但妖精实在大腿属性，打击面相当不错，加上地震双攻盲点也就钢鸟叉子瓦斯这些了，但青鸟在物攻端倒是没办法更进一步实现全打击面了，因为火系在特攻端。固然可以带上大火双刀龙舞，但七代后有个双防都硬的辉夜加入战场，不拉攻的大火根本打不动。至于龙本，由于和仙本重叠严重的缘故基本没人带，更别说逆鳞龙爪比起仙皮报恩来的捉急程度了。因此青鸟第四个格子一般会带鸟栖追求慢慢强化，而更极端一点是类似M雪姨的耐久向龙舞，连地震都不用带了，直接带精神回复/治愈铃铛（前者PP更多，后者全队受益），慢慢把强化堆到六段给对手绝望。然而雪姨M前有威吓，M后700种族，M青鸟先天还是弱了一点，这个用法成功率只能说一般般，妖精目前很强势很热门，针对妖精的PM也同样强势，尤其在OU，单攻青鸟遇上火钢辉夜草钢是根本过不去的（虽然……纯物攻的青鸟打后面两个也同样难打）。M青鸟在龙舞PM中具有不错的耐久，在基础速度较捉急的情况下可以舍弃大把速度努力投入到HP上，以耐久换多次强化机会（建议还是拉速到一段龙舞过130，对鸣鸣先手还是很有必要的），在拉一部分HP耐久后，吃很多电系觉冰会更加稳当，比如满攻电束木觉冰的伤害由必定2HKO到低概率2HKO，反正一段龙舞也过不了围巾电束木，一定的耐久比速度更可靠。

特攻型的M青鸟则是类似女皇仙布那样吼高音了，由于基础特攻一般且没有特攻强化的缘故，M青鸟的高音打人并不算痛，比起其他两仙皮的优势则主要在于有大火和鸟栖，续航和破钢能力要更为出色，但同时M青鸟没有超能系技能，对毒系和火钢的威胁就只能来自于物理端的地震了。考虑到特攻M青鸟格子的确比较宽裕，仙火鸟栖加地震是比较合理的一个配置。什么？龙本又不见了？不觉得龙星和这套配招放一起违和感满满嘛。特攻M青鸟更偏向生存，类似于仙布，加上对双刀有一定需求，努力上可以放弃速度（带地震的话性格可以减速），重视HP和特攻，或者当盾可以拉对应的耐久。当盾的M青鸟稍微有点浪费M位，虽然抗性出色但没到逆天的程度，虽然……炮台型M青鸟本来就有些盾的味道，三攻鸟栖担任中转也是合格的，铃铛黑雾啥的辅助技能有需求也可以插进去，但我觉得M青鸟的格子还是留给仙地火鸟栖比较舒服。

双打的M青鸟主特攻唱高音的比较多，但作为妖精本身怕妖精，速度也不快，输出更是比不过女皇，虽然目前还没放出来M石，但感觉本来存在感也不是太强，或许Mega本身的属性优化耐久提升唱灭歌更稳才是重点。

配招：

龙舞（重速度物攻+/重HP物攻+/重HP一防+）：龙舞+报恩+地震/治愈铃铛/精神回复+鸟栖/大字爆

炮台（重HP特攻+/重HP一防+）：高音+火焰放射/大字爆+鸟栖+地震/治愈铃铛/剧毒

Anti：

M青鸟没有四倍弱点，基础耐久也高，加上很多龙舞型M青鸟也拉大把的HP，很容易让人感觉无所适从。然而力度始终是个问题，不像X喷的硬爪，仙皮只加成仙本（而且目前修正下调了），那么钢系、毒系、火系这些能扛仙的尤其是前两者还能够杀仙的就比较舒服了，因为M青鸟龙舞一次的地震一般情况下是秒不了人的……M青鸟龙舞默认仙地组合，前面已经提到了这个打击面的盲点来源，叉字蝠、瓦斯是相当稳的，即便加上外挂大火也毫无压力，而钢鸟、辉夜虽然吃大火，但要救场还是很简单的，尤其龙舞M青鸟本身大火带的就不算太多。如果已经确定了不带大火，那么能挡的钢盾就更多了，草钢螳螂这些不弱地的钢系都可以安全反制M青鸟（螳螂这个更是只要守着M青鸟血线进入击杀线就没问题）。至于特攻型的M青鸟，毒系就变得更难突破了，不加攻的地震基本打不出伤害，同时又有一大堆不怕火的钢系和同时扛仙火的火系来找麻烦，典型的就是火钢，所以说仙火地在双刀就是麻烦。

NO.335 猫鼬斩 普通

特性：免疫/中毒激升

职能：强化、破盾、打落

评估：三代Furry担当？的确挺帅的。

说起猫鼬斩就不能不提饭匙蛇，虽然我不是很懂这俩咋凑一块的。最直白的体现就是猫鼬斩的特性了，两个特性全是和中毒相关，实在是和饭匙蛇斗争太久攒下的变异。但用于对战就有些坑爹了，中毒激升完全就是毅力的弱化版，后者毒麻烧都能触发，前者就必须中毒了，而且伤害提升幅度还相同。在七代烧伤削弱后，火珠毅力更是完爆了毒珠毅力，这使得火布进一步巩固了唯一称号的同时，也让中毒激升变得相当尴尬——以前叫毒暴走，我还以为是中毒提速（气球同理，不过热暴走提的是特攻，非常有独特性）。单看中毒激升猫鼬斩的强度，其实还是可以的，主要表现在伤害上，110物攻自带一段提升加上本系空元气伤害可观，而且猫鼬斩不像圈圈熊那么慢，比大王燕的基础物攻要更高，做个速攻手还是有一定可行性的，如果队友带个虫网或者给猫鼬斩接点速度的话。剩下的种族就比较有限了，反正有一定特长就足够了，身在NU照样能在OU中偶尔闪耀。至于免疫……和猫鼬斩的风格完全不搭，也就是说在梦特出来之前，猫鼬斩是相当酱油的存在。

那么作为低种族普通系，猫鼬斩只有利用特性攻出去一条路好走。由于不可能把特性触发寄托在对方撒毒菱的基础上，毒珠是基本锁定的，除非多打队友给猫鼬斩一个毒。没法专围的话这个速度就相当恶心了，本系电光一闪先制的依赖程度非常大，另外核心输出技能空元气自然也是必带的，剩下的话，猫鼬斩有着打落和近战两个完美契合普本的补盲技能（这里就不提气合拳了，毕竟近战威力已经很高了，没必要冒额外的风险），实现了全打击面，四个格子已经凑得满满当当了。如果有虫网或者接力来给猫鼬斩提供速度的话，可以将电光换成剑舞进一步追求破盾级别的输出。如果队友有强力追击手帮忙解决鬼系盲点，猫鼬斩可以换掉打落，用剑舞或者莽撞——由于猫鼬斩带的是剧毒珠，随着回合数增加损血飞快，如果猫鼬斩一直能保持秒人状态（对方送炮灰），那么很容易将自己的血量控在红血，在面临不能秒的对手时可以用莽撞强行一换一。剩下的挑拨三拳也有一定的价值，可针对性配置，依据队友实际情况进行修改。

双打的速度线没那么死，猫鼬斩可以靠着顺风追求速度优势实现输出。单打中的电光换成佯攻也就差不多算是双打配招了，岩崩的出镜率也有一定的提升。然而猫鼬斩AOE强度不大，而单体输出也远没到逆天的程度（而且怕威吓），加上本身耐久不高，双打中获得高出场仍然遥遥无期。

配招：

对饭匙蛇宝具（重物攻速度+）：空元气+电光一闪+打落+近战（保护/剑舞/三拳/莽撞看情况携带）

Anti：

全BUFF下的猫鼬斩输出的确很爆炸，但……死得也相当快，即便你不打它，猫鼬斩自己摸着毒珠也活不过7个回合，更别提本身就是个脆皮了。因此，猫鼬斩的使用难度相当大，反过来要挡下猫鼬斩就要简单不少了。猫鼬斩的威胁来自于普本，最容易想到的自然是上鬼系，考虑到有打落，那么不怕打落的M勾魂、盆栽顶上就比较舒服了。当然，这两在低分级不见得会带上，所以对猫鼬斩有更简单的办法，尽量拖回合，被动输出（头盔）就行了，可以先读对手技能来回换挡，用最少的炮灰磨掉最多的回合。并且在毒珠发动这一回合，没有中毒的猫鼬斩的输出是相当一般的，前面一顿分析也说明很多猫鼬斩是不带保护的，那么第一回合能攻击到猫鼬斩就会相当赚了（同理，猫鼬斩使用者要尽量避免第一回合的衰弱期，借着收残机会度过第一回合）。然后……猫鼬斩只有90速，电光一闪哪怕有一段攻也不怎么能秒得掉脆皮，拿高速怼同样是个很简单的方法（前提是别被收割）。

NO.336 饭匙蛇 毒

特性：蜕皮/穿透

职能：强化、炮台、打落、破盾

评估：作为猫鼬斩死对头，饭匙蛇并没有针对猫鼬斩的特性（猫鼬斩：感觉自己被冒犯了）。

对于没看过AG的我来说，简直对饭匙蛇没任何了解，虽然这家伙是个毒系，于是这一篇似乎会相当难写。从种族上来看，饭匙蛇和猫鼬斩有着相同的耐久——都是脆皮，这就会使得盘卷用起来会很不舒服。双攻达到了100，加上捉急的速度和较少的弱点，看起来有些像麻麻鳗鱼王，但两弱点和无弱点是两个概念，加上鳗鱼攻击耐久都要更出色（种族压制），根本没办法同台竞技（嗯……好像都在NU）。如果把范围限定在毒系内的话，大食花的种族也差不多完成了碾压，因此，饭匙蛇在对战中的存在感是相当低的，即便作为一条蛇有着不少好用的天赋技能。特性倒是没什么特别的，猫鼬斩两个防毒特性，饭匙蛇却没有抗打击特性……也许这一对生晚点，饭匙蛇能获得毛皮大衣？咳……一般来说饭匙蛇用强化型居多，而强化自然要站场，站场则蜕皮防状态是最佳选择，如果带专到处跑的话可以用穿透偶尔救救场。

（由于我对饭匙蛇了解真的太少，下面说起来很没底气）

首先能想到的自然是强化型了，由于猫鼬斩没有特攻强化，所以能用的也就是盘卷和剑舞。饭匙蛇的耐久不高（不像阿柏怪有着威吓可以勉强弥补一下），盘卷强化一次仍然很难站住场，因此我更倾向于选择更大众一些的剑舞。饭匙蛇的毒本显然是特攻更强，双刀时更侧重于特攻，但要用剑舞自然是选用毒突了。补盲技能上，地震万用首选，打落可以帮助弥补毒本的鬼系盲点，但目前来看地恶的克制面重叠不小，所以……恶招还是要的，但不是打落，而是偷袭，饭匙蛇这个速度和耐久没先制是药丸。其他的倒也没什么特别重要的技能，火放和亿万吸都在特攻端，物攻端再要用也就水尾了，低分级中打打低速的地岩还是不错的，而且似乎很容易阴到的样子。抓人强化也是一种有一定可行性的思路，虽然饭匙蛇喜欢玩捆绑play，但紧束比起虫灾来稳定性差太多。这样用的话则可以考虑睡觉配合蜕皮玩盘卷，就是单攻比较头疼，无论毒本还是地震都是一堆盲点（于是考虑打落？）

上一段提到了亿万吸和火放，这两个技能对弥补毒系打击面是非常有用的，加上淤泥波/毒爆弹本身就要强于毒突，所以饭匙蛇也可以作为特攻炮台，物攻端外挂一个地震，命玉四攻……虽然我觉得很不靠谱。不过低速脆皮炮台本身就是很奇怪的用法，所以也不用死板地命玉四攻，套围巾也是可行的，正好饭匙蛇和猫鼬斩一样有着豁命（上一篇写着写着就忘了），并且更进一步还有着偷换，这使得饭匙蛇即便不拉攻没点豁命也有事情做。那么甚至可以更进一步，围巾后黑雾大蛇瞪眼一股脑地来，不放心留个毒爆弹保底就行，反正九成情况都是满血豁命自杀——于是变化技能更丰富的饭匙蛇并不比猫鼬斩有什么优势，后者速度比饭匙蛇要靠谱的多，对于豁命使用者来说，被人先打一下就真的是自杀了，基本起不到啥作用。

双打的饭匙蛇……一脸懵逼.jpg

配招：

剑舞（重HP物攻+/重速度物攻+）：剑舞+毒突+地震+偷袭/水尾

盘卷（重HP特防+/重HP物攻+）：盘卷+虫灾+睡觉+偷袭/毒突

炮台（重HP特攻+）：淤泥波/毒爆弹+火焰放射+亿万吸收/偷袭+地震

豁命（重HP速度+）：豁命+偷换+毒爆弹+黑雾/大蛇瞪眼

Anti：

比起Anti，遇到这家伙才是更难的事情，反正我好像是一次都没遇到过……作为低速低耐久，饭匙蛇要找到一个舒服的强化机会是相当难的一件事情，即便强化了一两段仍然难以突破大肉地盾（除非水尾打隆隆岩这种的）。因此，保持进攻节奏，不给饭匙蛇多次强化的机会，应该很难造成威胁。遇到豁命型概率应该不高，这种很难防下来，有意识的话也可以拿高HP种族有回复的PM（比如那些个再生力）先行试探。

我放弃了，明天等恢复好了

NO.337 月石 岩石/超能

特性：漂浮

职能：特盾、炮台、岩盾、特盾、撒钉、接力、空间手

评估：露奈雅拉-头部。

日月岩的存在感在日月制作消息发布后激增，纷纷以为俩普通PM要像小碎钻那样翻身做神兽了——然而并没有什么卵用，甚至在日月都没有出场，但作为和标题密切相关的PM，这俩的确是得到了加强的，而且是关键性加强。如果不记特性，岩超是弱点最多的属性组合之一，但有了浮游后抗性面瞬间就出色了不少。最著名的自然是完挡飞地火普组合，猜猜这是什么PM？没错是M烈空坐，这直接使得日岩在M裂空进小黑屋前甚至进入UB打工过一段时间，但这和月石并没有什么关系，因为这个抗性面主要在物攻端，而且月石没有日岩的鬼火神技来去UB扛下伤害。七代后日月岩各加了20的HP，使得强侧耐久变得够看了起来，增强了对应的生存能力，同时月石和日岩的双攻也是对立的，月石主特攻。考虑到月岩因此获得了力量宝石，岩本输出比物攻更靠谱，加上本身属性走特盾比较一般（相对于物理端），所以月石比日岩其实要更攻一些。

作为月亮，月石比起日岩有着偏冷系的技能，包括月爆、力量宝石（？）、冰冻光束、预知未来，加上本来就有的大地之力，月石可以凑出一套打击面和克制面均不错的地岩冰超四攻。然而月石基础速度较低，物耐不太靠谱而且弱点也多，所以单纯四攻命玉或者AV的用法会很难受，因此要攻起来，岩切三攻或者围巾打输出会更容易一些，在这四攻中，冰光相对没那么重要，凑打击面三攻就已经够了，无非对克制面有较大帮助而已。但围巾后月石作为超能系没有戏法，所以专爱的月石倒仍然是四攻用法。此外月石有着冥想作为强化，对弥补较为一般的基础力度有一定帮助，但月石冥想难度很大，并不推荐，除非你打算接走——但我觉得用月石接冥想还真不如用日岩，人家的抗性要正一些。

岩超倒也不完全是物耐属性，挡挡特攻火地毒也是可以的，最主要的自然是火钢了，虽然有个钢系但除非专爱否则一般没格子带钢炮（虽然……有Z阳光烈焰），当然，也可以完挡M大比鸟（飞火普加觉地），所以偶尔还是有奇效的。那么用起来除了没鬼火外和日岩也差不多，撒撒岩钉，地岩双攻外挂一个剧毒就差不多了。

双打里，石头们可以帮手空间催眠术，但……弱点太多而且一耐太脆了啊，这俩好像都没什么亮眼的表现。

配招：

暴躁的月亮（重特攻速度+/重速度特攻+）：力量宝石+大地之力+精神强念+岩切/冰冻光束/觉醒力量火

温和的月亮（重HP特防+）：隐蔽石砾+力量宝石+大地之力+剧毒/月光

Anti：

虽然说攻向月石打击面不错，但终究还是差了点力度，加上弱点多，挡杀也不是难事。且不把螳螂代入低分级环境，我觉得冠希等恶盾就可以完挡月石了（一般……好像没月爆吧），条件放宽点不被克制的盾牌同样可以对耗，如果需要尽快解决掉这个盲点可以用追击手抓死或者UT游击压制。

NO.338 太阳岩 岩石/超能

特性：漂浮

职能：物盾、岩盾、接力、撒钉、空间手

评估：日神……好像和太阳岩没啥关系。

在上一篇里各种比较把太阳岩也说得差不多了。岩超浮游在物耐端可以吃下地飞火普，偶尔也能挡挡斗，并且太阳岩有着鬼火和朝阳，作为物盾还算够格。头疼的是太阳岩偏物攻，物攻超岩双本都存在命中相当拙计的问题，而且和月石的冰对应，太阳岩的火招是火推（虽然特攻端有大火），火推的反伤对于物盾来说总是不太舒服。在物攻端岩石系杰出人才一大把，而且大量低速高物耐岩石系都混迹在NU附近，太阳岩很难从进攻端竞争过它们，于是这个抗性特点和鬼火才是太阳岩的招牌，所以……结果是太阳是个受，月亮是个攻，设定很带感啊。

做受也要按照基本法来，太阳岩当物盾的核心技能自然是鬼火，和鬼火最搭的本系是岩本，能够帮助打击鬼火无效对象火系，至于岩本是岩崩还是石刃就看个人风格了。太阳岩有钉子，对于太阳岩这个抗性来说找到上场机会还是很容易的，撒钉机会不少，加上太阳岩以鬼火为核心输出的话格子也不算紧张，所以带的概率还是挺大的。朝阳虽然PP少，但毕竟还是个稳定（大概）的回复技能，如果队伍节奏不快的话一般还是会带的。超本是思念头槌，我认为其优先级相当低。地震和火推是不错的补盲技能，前者和本系搭配得当，后者阴到人的概率非常大（不过火推对放鬼火没啥帮助），因为这个技能好像是七代才加的，均可以有效针对钢系。如果需要太阳岩带动快一点的节奏可以舍弃朝阳带上大爆炸，虽然我觉得这样用不如坚硬的隆隆岩——也不完全是这样，太阳岩是有空间的，类似于念力土偶，可以首发先开空间后撒钉爆炸，甚至可以手动魔反反钉反挑拨。这种首发可以带气腰或者红牌，出其不意的效果非常好。

做攻的太阳岩没有太出彩的地方，力度在岩石系中不算高，地岩打击面相当泛滥，也就火推算是特色。速度同样是难以逾越的麻烦，需要岩切或者围巾的帮助，值得一提的是，三攻用法中超本仍然没啥存在感。

双打的太阳岩作为空间手比月石要好那么一点……理论上是这样，虽然有着空间加大爆炸的组合，但没有改变空间难开出来的问题，怕挑拨下马威集火这些头疼的事情都没有解决。

配招：

硬抗MegaMega绿毛（重HP物防+）：鬼火/闪焰冲锋+朝阳/大爆炸+岩崩/石刃+隐蔽石砾/剧毒/地震

首发空间旗手（重HP物攻+/重HP物防+，极限低速）：戏法空间+魔装反射+隐蔽石砾+大爆炸

做攻的心（重速度物攻+）：岩切+石刃+闪焰冲锋+地震

Anti：

虽然太阳岩可能会是队中某些攻击手的坚壁，但太阳岩本身的多弱点和低特耐还是无法回避的问题，最简单的应对就是找特攻水盾，对沸水太阳岩只能细软跑。不过本身太阳岩就是首发或者盾牌居多，很难对队伍造成实际破坏，所以倒也不用太针对，除非攻击手的确无法突破太阳岩，那么可以找追击手帮忙抓死或者UT游击压制（这句话好像在不久前见过）。

NO.340 鲶鱼王 水/地面

特性：迟钝/危险预知/湿润之躯

职能：强化、炮台、水盾、地盾

评估：水地众：鲶鱼？那是什么？用来吃的吗？

鲶鱼毫无疑问是存在感最低的水地，只有在进行水地比较时才偶尔会被提起，然后大家会说：哦，这只有龙舞。看起来是个不错的特色，但鲶鱼也真的只是有龙舞了……这个种族分布实在太坑爹了，作为三代的第二只水地，鲶鱼被御三家的巨沼怪种族几乎全方面完爆，甚至后辈蟾蜍也是如此（所以说为什么水地都喜欢这种种族分布风格，海兔只是速度慢一点而已，大量水桶腰），然而它们总种族高，玩得起水桶腰，像鲶鱼种族不到500还分布这么平均只能说没有突出点了。抛开其他因素，110 73 71的耐久加上水地这个大腿级别的防御属性，做盾的能力要求还是达到了的，但比起其他水地耐久还要差，没有钉子没有回复没有水免没有大腿特性，加上海兔蟾蜍也都在低分级当毒瘤，除了龙舞基本没有理由用蟾蜍当水地。然而三个特性对龙舞并没有太大的帮助，迟钝防挑拨、危险预知防觉草、湿润之躯……离开永雨大白板，在前两者的情况很容易避开的情况下，鲶鱼的特性对龙舞的输出并没有什么帮助，没有改变力度捉急的本性。如果要我选的话，我觉得危险预知要更好一些，因为很多时候会借着电系上场，低分级很多时候电系带的是觉草，可以做到真正的规避危险。

那么来看看龙舞鲶鱼能做什么吧，……好吧，除了水地岩也没啥物攻招好带了，甚至连物攻冰都没有，这就意味着对天敌草系没有任何办法（当然，你也可以带个思念头槌打草毒，但草毒本身就不抗地啊）。在物攻只有78的情况下，一段龙舞基本打不死人，加上速度也只有60，一段龙舞也过不到高速，所以要打出输出至少需要两段龙舞，好在耐久还过得去，水地抗性也好（前提是对面没草系，对鲶鱼草系简直无脑上），两段龙舞还是挺容易做到的，但……两段龙舞极攻命玉鲶鱼的攀瀑威力才和雨天极攻M巨沼怪一个水平，可想而知鲶鱼的推队之路有多么艰难了。

鲶鱼特攻也还不算太低，看起来水地冰觉醒或者双水本带眼镜也还行，但隔壁海兔有着引水，蟾蜍有着轻快和更多好技能，完全卡死了鲶鱼的出道之路。

双打……有地裂算不算特点？

配招：

咸鱼龙舞（重速度物攻+）：龙舞+地震+攀瀑+石刃

Anti：

如前文所提，鲶鱼王没有冰系物攻，无脑上草系就行了，当然保险起见，在鲶鱼王挂掉前对该队草系应当有所保护。如果没有草系问题也不算太大，无耐的鲶鱼双耐是吃不下太多技能的，而鲶鱼为了补充捉急的力度往往会带上命玉，所以血线很容易掉得相当快，击杀也不是太难的事情——在龙舞成型前鲶鱼的对攻能力相当弱鸡。

NO.342 铁螯龙虾 水/恶

特性：怪力钳/硬壳铠甲/适应力

职能：强化、破盾、空间打手、炮台、打落

评估：一只龙虾的招牌技能是蟹钳锤！

蓝莓相当厨龙虾，基本每个UU队都带着，而龙虾的力度也的确用起来相当爽。在五代获得适应力，六代打落加强之后，龙虾的本系力度相当惊悚，尤其第一发有道具打落的威力，UU里没有抗性的物盾基本都会过半，脆皮就更不用说了。这个力度使得龙虾即便是个低速低耐也仍然稳居UU之列，而且借着模式空间也成功进军OU战场，说明低种族PM有一技之长是多么的重要……好吧，龙虾特攻也有90，其实稍微浪费了点种族，即便这个特攻给了龙虾一定的双刀可能性，耐久尤其是特耐相当之脆，意味着龙虾往往是用来收割和强行破盾，不擅长和攻击手硬碰硬，队伍其他成员需要为龙虾打输出做好一定的铺垫。特性自然锁定适应力，龙虾就靠着这个输出吃饭的。

因为特性是适应力，那么龙虾自然强调本系输出。水恶打击面在六代是相当出色，但在七代受到了鳍鳍等新兴水仙、哞哞的挑战，然并卵——仍然可以继续在UU当霸王，除非需要进军OU。而龙虾的双本技能也很不错，恶本有打落，水本有水喷和蟹钳锤——后者威力比打落满威力还要高，一扫水本物攻只能靠攀瀑的乏力感，但在三攻龙虾中，蟹钳锤反而是最先被踢出去的一个，因为水喷对于低速的龙虾的意义远比属性重复的蟹钳锤要大。不过龙虾除了双本外也没什么好选的了，缺少对水仙草仙的毒突直接使得打击面大打折扣，在UU中最常见的是针对恶龙的蛮力，而在OU中蛮力的意义还要更小，追求空间下双本大爆发才是真理。前面提到了龙虾特攻也不低，那么特攻端有意义的技能就是冰光和淤泥波了，由于存在着大蔓藤这种偏科严重还喜欢在物耐端继续走极端的草盾，龙虾再怎么堆物攻也难以突破蔓藤，这时候外挂个冰光反而可以突破满HP蔓藤（命玉0特攻2HKO），偶尔也能打打恶心棉。至于对鳍鳍这种……淤泥波还是推不动啊。

那么为什么要三攻呢？因为龙虾是个爱跳舞的好孩子。虽然CB四攻也很常见（我喜欢这种比较偷懒不拖节奏的用法，直接把上一段四个技能塞进去就行了，虽然有偷换，但龙虾暴力破盾一般还要实在一点，打落打不动的往往偷换也破不了），但龙虾真正成为六代UU大热还是靠着双舞，也就是作为龙虾学会的龙舞以及挥着钳子的剑舞，CB用法的强势也一定程度上依赖于双舞的潜在推队压力。龙舞能够弥补龙虾的速度弱点，极速一段龙舞后可以超过105极速，或者满速一段龙舞过92极速（流氓鳄），由于目前UU新下放了一些大咖，速度线有了一定提升，个人还是感觉极速舍弃一些力度比较划算，龙虾的耐久很难支持多次强化（除非对面送机会），所以这个选择是相当重要的。剑舞看上去和龙虾的低速很矛盾，但龙虾有着适应力水喷，极攻命玉剑舞水喷秒起脆皮也是不要不要的（比如无耐雷皇），收割更是相当爽，反正UU里没有蝶蝶，但问题在于UU使用率前列似乎高速往往都抗水，要么就是皮可西这种，反而是OU里借着空间龙虾剑舞居多，作为空间打手，龙虾力度是足够的，同时也不完全依赖空间，有着高强度先制在脱离空间后仍然有一定的威胁，所以很多高分空间队中都会带一只龙虾。

关于速度线，UU中的盾牌有相当一部分在60 70附近速度线，这使得龙虾完全放弃速度是不明智的，即便是水喷核心，先手皮可西、花仙等仙盾完全可以扭转胜负，而极速又稍微有点过，适应力对输出的加成相当大，极限物攻收益很高，因此龙虾大部分是极攻满速的配置，除非空间中用极攻满HP极限低速。

双打中的龙虾虽然蹭空间更容易了，但输出环境反而更恶劣了，基本上上场就得直面四卡璞，除了空间下极攻命玉蟹钳锤能秒那两不抗水的外（被威吓还秒不了），鳍鳍和哞哞根本打不过，而且前面两高速如果没空间的话是可以吊打龙虾的，龙虾基本找不到强化的机会，或许气腰莽撞加水喷收残会更适合一些。

配招：

砖头破盾（重速度物攻+）：蟹钳锤+水流喷射+打落+蛮力/淤泥波/冷冻光束

不如跳舞（重速度物攻+（剑舞）/重HP物攻+（剑舞）/重物攻速度+（龙舞））：龙舞/剑舞换掉蟹钳锤或者非本补盲技能

Anti：

龙虾的用法很难有太大的变化，赤果果的明谋，但三板斧仍然能砍穿六代UU，也带动了环境对龙虾的针对。首先自然是蔓藤，这位低调的超级草系物盾在七代受Z神和土猫的影响升至了OU，是龙虾的绝对克星，在道具被打掉后（一般可以带头盔）管你什么龙虾都难以突破蔓藤了，反过来一个叶爆就能教龙虾做虾，关键蔓藤还有着再生力难以被压血。此外便是道具无法被打落的水抗盾牌，比如M水箭龟、M七夕青鸟，也都能比较舒服地挡杀龙虾（对于到处跑的CB龙虾，M水箭龟很容易被压血，所以需要跟上回复）。如果被龙虾强化起来了，考虑到龙虾捉急的特耐，可以用诸如围巾哥哥恶龙这种高速水抗特攻手给龙虾砸个龙星，前提是血线得健康，龙虾一个剑舞水喷是能打这两位四成的。或者用民工、袋鼠这些音速拳PM给龙虾一记狠的——这俩在UU也挺常见的。龙虾的破坏力相当强，所以在换血有优势时要尽量主动和龙虾换血，破掉可能的腰带压低血线后龙虾的强化就更难了，同时也给己方的高速收割提供一些便利。

今晚大概要鸽

NO.344 念力土偶 地面/超能

特性：漂浮

职能：撒钉、地盾、物盾、特盾、炮台、工兵、空间手

评估：古……古洞兽？

土偶身上的花纹总感觉在什么其他的地方见过……这只具有一定象征意义的PM还是挺特殊的。和蜻蜓一样，土偶是一只浮游的地面系，意味着能吃地岩组合，天生在物耐端就有优势，尤其对地面系。正好种族上土偶妥妥的盾向，虽然HP低了点但双耐给力，不用像蜻蜓那样靠着属性强行当盾，但这个攻击种族使得土偶很难有所输出，好在作为超能系而且有着高度对称的圆滚滚身体，变化技能池相当丰富，倒也不用土偶靠着输出来凑数。倒是速度居然比双攻还高，应该说不愧是可以翻滚着飞行嘛，也许可以欺负一些对土偶基础速度不熟悉的对手，先手精神强念干点打落的民工啥的。

和前面日月岩一样，土偶也是典型的功能性首发（发现三代好多漂浮啊，果然是第一次引入特性，给了好多看起来会飞的PM漂浮特性，尴尬的就是大部分漂浮特性的PM只有唯一特性，连梦特都没有……）。土偶能够撒钉放墙放空间顺便大爆炸，偶尔可以带上魔反弹挑拨钉子，这个耐久并且没有四倍弱点，除非本系克制，否则是很难被秒的，所以土偶的道具格不用锁死腰带，放墙带光土，放空间带精神药草，干其他事情的话剩饭大树果都是可以的——事实上土偶是一个传统的高旋手，少有的抗钉高旋还能撒钉的PM，如果觉得首发炮灰比较浪费人才的话可以作为队伍的主力高旋手，虽然……在打落加强后没回复的超盾实在是太难混了，土偶这个耐久除了挡地岩外很难硬吃太多的攻击，毕竟土偶有着地电双免疫的同时还有着6个弱点，冰恶都是常见的补盲属性，UT也是常见技能，低分级超能的日子相当难过，我在OU用过一段时间的土偶扫钉，发现还是战术队首发炮灰最靠谱，因为即便担任了扫钉手，土偶还是难以逃脱早早炮灰的命运。

攻击端，土偶毫无疑问更倾向于特攻，除非单攻大爆炸（虽然……很少拉攻击努力，这里是特攻技能偏向）。虽然双攻一样，但作为一个可以走特攻的地面系，显然走特攻要更舒服，对天赋偏物耐的岩钢打击效果更佳，加上超本显然也是特攻更好（技能稳定），有着冰光（重点！），还有草绳影球觉醒等乱七八糟的技能（一般用不到），看起来物攻端吸引人的就只有爆炸了。高旋的土偶用不到那么多的变化技能（主要没回复技能），最多再带个钉子剧毒啥的，所以对攻击技能有一定的要求。对于土偶来说，地冰剧毒是最具攻击力的组合（对于受逼来说），超本往往又是一个打酱油的，除非你觉得的确有格子带。

攻向的土偶……我真觉得相当拙计，不是很懂有人极限特攻满HP带AV的，虽说可以外挂高旋，但这个也太没输出了，我觉得至少带个眼镜戏法还稍微有点威胁吧。攻向的三攻也很容易配好，把上面的地冰剧毒中的毒换成超本就行了，打击面依然妥妥的。至于冥想宇宙力量强化，一则土偶弱点多没回复，二则土偶没援助力，对冥想强化段数要求更高，宇宙力更是强化起来也没啥意思。

双打的土偶和日月岩有着相同的尴尬，那就是弱点太多，而作为空间手的土偶速度又太快，在单打中这个不是什么大问题，但在双打中空间有可能是变成为对手开的，加上耐久和抗性没到逆属性的程度，土偶在双打中生存能力很一般。有交换场地是一个亮点，土偶的双免疫可以帮助队友躲地Z十万啥的，虽然……土偶好像抵抗的东西是AOE居多。

配招：

首发（重HP物防+）：戏法空间+隐蔽石砾+大爆炸+魔装反射/光之壁（反射盾可以换钉子）

高旋（重HP物防+）：高速旋转+大地之力+冰冻光束+隐蔽石砾/剧毒

炮台（重HP特攻+/重速度特攻+）：大地之力+冰冻光束+精神强念/精神冲击+高速旋转/戏法（专爱）

Anti：

打落。

好吧，虽然打落的确挺克土偶的，但这稍微不负责任了点。土偶的力度相当一般，只要不被逮到被克制，大部分PM是可以和土偶对攻占优的（嗯……不包括地面系，除非水地）。对于一看就是首发土偶带领空间队的，可以派上挑拨手玩猜拳，不然倒是挺难阻止土偶放出空间的，虽然说放出空间也不见得这局GG了，毕竟空间打手要打出输出还得继续迎接挑战。然后……对于扫钉的土偶，当然是更多的打落了，没有回复、中速、弱恶、弱虫，土偶简直是花式被压血，这就是很多情况下用土偶很难受的原因。

NO.346 摇篮百合 岩石/草

特性：吸盘/引水

职能：物盾、特盾、强化、中转、炮台、撒钉

评估：化石花是著名的消耗PM，它本身耐久不错，又会自我再生这种实用的回复技能，还有剧毒、寄生种子这些优秀的消耗招数。

摇篮百合因为钱读者的一番话成为了大名鼎鼎的神花，但其实我并不好意思去嘲讽，毕竟我也弄出了咬碎巨钳蟹、吸血大针蜂等错误（捂脸）。在草系和岩石系这俩弱点最多的属性结合到一起后，奇迹发生了，地面、水、火、飞行、毒、草这些属性纷纷被中和成了一倍，使得草岩的弱点比纯草或纯岩都少（但仍然有四个），反而抗性只剩下了普电，草和岩的特色抗性都没有表现出来，其实并不是什么好事，好在神花有引水，至少好的上场机会也不算那么难找。神花被称为神花，和鸭神一样，自然不完全是浪得虚名，至少钱神所言“著名的消耗PM”不算错，从这个种族就可以看出来，在攻击水平大幅提升前的时间里，神花的确是个强力受逼，即便现在，在战斗树中遇到一个能量储存的神花还是要喊MMP。由于总种族近500而且低速，并且没有极端的种族分配，神花的种族分配看起来非常舒服，双攻也有一定的竞争性，无论是物攻端的诅咒还是特攻端引水后都有着一定的输出，这在一定程度上弥补了没有寄生种子的遗憾。至于特性，吸盘可以用来钓鱼，也适合强化型的神花强行站场，而引水则是常规神花的首选了，一个水免的意义相当重大，而且神花本身就没有水抗，这个特性是相当赚，白白提供了一个完美的上场机会，在对付冥想水君等单攻水系时更是效果拔群。

神花基础特耐更高，引水后有着水电两个重要的特殊抗性，理应适合特盾，而且……沙暴下特耐更是有加成，属性队里基本上神花是岩队的必带，常规沙暴队里的神花也可以担任锁水的职责（虽然现在天气队见面就是干，联防的意义被弱化了）。那么在有着引水后，神花的特攻端也有着一定的优势，亿万吸收成为了神花的首选攻击技能，和反水系的职责也相匹配。然而岩本特攻……你懂的，好在常规的神花钉子再生剧毒就已经三个格子了，亿万吸单攻也不是大问题，但这套配招显然对毒系和钢系没有任何威胁，所以也可以选择把钉子换成大地力增强针对性，但就神花的基本中转功能而言，并不需要追求高打击面，撒把钉子就跑才是常态……或者也可以不跑，把钉子换成虫灾又是另一种诡异的情况了，很多毒系都不见得能耗得过虫灾神花。另外……神花也有镜反，可以狠狠地教训某些借着有觉冰和草抗妄图击杀神花的家伙（说的就是你，雷电云。什么？RP弹？）。

物攻端其实可用的技能更多，只是引水和亿万吸的优势太明显，所以物攻神花往往更偏攻一点。没错，神花很神奇地能学会剑舞，配合上草岩地后打击面意外的不错（神花：没想到吧！前面的地岩浮游们）。然而神花受限于速度，再高的基础耐久也经不起这样的折腾，所以……比起剑舞，还是诅咒更适合神花。神花的弱点中只有冰是偏特殊的，剩下的斗钢虫三个弱点都是偏物理，神花把特耐堆起来后很难有特攻手能够强行突破神花（RP弹？能连续命中再说），而物理端的威胁基本是在格斗，虫钢更多是辅助性地参与进攻，所以神花的诅咒成功率非常值得期待，种子爆弹推一队不是梦。

然而还有一种神花，只是单纯用来恶心人的，比如NPC的能量储存神花，亦或是栅栏健忘双强化神花。前者成型快且只占一个格子，后者上限高。这种神花基本只能靠剧毒输出，除非挡路抓到单攻水系给自己疯狂刷特攻……但挡路也不一定要抓水系，神花自己带个睡觉在耗PP上就有优势了，理论上是可以通过耗PP抓死人的——虽然我觉得如果是低分段对手就会直接投了，实机的话……自己保持不断网再说。

双打中的神花比目前的单打要热门的多——作为引水PM，神花的基础耐久高，弱点少且不算热门，Z能量储存能回满血，站场能力强大，可以有效保护弱水的PM以及对抗雨天队。

配招：

常规中转（重HP特防+）：亿万吸收+自我再生+剧毒+隐蔽石砾/大地之力/虫灾

物攻输出（重HP物攻+）：剑舞+种子爆弹+地震+石刃/岩崩

更高的物攻输出（重HP特防+）：诅咒+睡觉（+梦话）/自我再生+岩崩+种子爆弹

神花（重HP一防+）：能量储存+剧毒/（寄生种子）+睡觉+挡路

Anti：

神花的耐久已经逐步跟不上时代了，这年头对能力盾的要求越来越高，低抗性的神花并不怎么在高分级吃香，同样非常容易被压血，本身怕UT，不抗地，只能自信顶着水电上场，这些都大大降低了神花在当前环境的强度，那么要对抗神花就是不断保持游击节奏，花式UT就行（这对UT手有一定强度要求）。如果被神花上场了也不是什么大事情，毕竟神花只是个盾，即便是素质流，有耐心打下去的话先撑不住的也肯定是对手，而常规的神花……很难突破钢系毒系，尤其是再生型的，被下个剧毒就GG了。

NO.348 太古盔甲 岩石/虫

特性：战斗盔甲/悠游自如

职能：工兵、撒钉、强化、打落、物盾

评估：眼睛在……什么？那不是耳朵？

太古盔甲，简称……好像想不出来有啥简称，反正在会长剧情里发现眼睛不是额头那两红色区域后瞬间就成逗比了。和上边神花草岩一样，虫岩同样中和了大量的抗性和弱点，但虫系弱点要少一些，所以太古盔甲的弱点不算太多，只有岩钢水三个，但就是关键的岩石弱点，让太古盔甲作为工兵的价值锐减，而水系弱点……这家伙是唯一一个弱水的轻快，也是仅有的两个不是水系的轻快之一，怕不是因为怕水才跑得快。种族上分配还算合理，算是一个慢速坦克，可惜技能上没有和种族有很完美的配合。作为捕食者，太古盔甲的物攻非常突出，作为岩石系，物耐不错且特耐也难得的还行，速度较慢但不算完全弃疗，轻快和岩切是可以把它改造为速攻手的。特性两个自然轻快完爆白板盔甲——但只有雨天才完爆，常规情况下轻快比战斗盔甲还要白板，于是这俩特性就很容易选择了，雨天轻快，工兵防CT。

虽然自身弱水，但太古盔甲显然是可以加入雨天队的，作为唯一一个虫系轻快（什么？溜溜糖球？），太古盔甲可以针对一些草系，并且自身没有水系的共有弱点，反正雨下着又没伤害，对面的水系对自己也造成不了太大的威胁——一个雨天队总不可能怕水吧，所以还是可以作为打手出场的。但问题在于非水系轻快的太古盔甲在雨天下也就相当于自带一层岩切而已，不像其他大众的水系轻快能够最大限度的发挥水本输出的威力，太古盔甲虽然有着水尾水喷，但毕竟不是本系，力度在受雨天增幅后也只是一般般，只是能用的水平，所以一般水喷要优于水尾，功能性更强一些。45速看起来很慢，但两段速度的翻倍效果确实很强大，满速翻倍相当于122极速，极速翻倍达到了139极速，前面有人提到了不拉速度雨天岩切，但我算了一下，基础速度如此慢的情况下，努力的能力提升会非常明显，不拉速的太古盔甲即使四段速度后也就是122极速（四段能力相当于三倍能力值），比起给HP拉满提升的耐久，我觉得满速剑舞收益会大得多，因为既然带了岩切就不大可能有格子来剑舞了，何况对手也不会围观你这么个低速双强化。

太古盔甲也是高旋加钉子的专业工兵，但这个工兵显然不及格，因为自身弱钉加没回复，多次重复上场工作还是别想了，即便带着饭也会很快就空血，我认为放弃不擅长的消耗，追求短期功能最大化才是正解……虽然很想说带背心吧，但一想还有个钉子舍不得，然后排除背心后就没啥道具好带了，又回到了剩饭上，好了瞬间理解剩饭的思路了。当然，我觉得如果可以不把钉子硬塞给太古盔甲的话，极攻满HP带背心会是比较舒服的用法，可惜太古盔甲的虫本里没有吸血，不然会更好用一些。上一段没有提太古盔甲的第三攻，实际上太古盔甲的补盲技能还是挺丰富的，地震打落蛮力都有，但考虑作为攻击箭头在雨天里基本上还是锁定了水喷（自信岩切也可以水尾，硬要太古盔甲做进攻核心的话，你就得地震或者蛮力打钢了），而非雨天下打落和地震则是更常规的选择，尤其对于物攻高旋手来说，打落相当重要。如果是更偏撒钉剧毒的话，地震就更好用了。

双打的太古盔甲自然是混雨天了，高速本系岩崩啊！……好像有个叫化石盔的抢生意啊。

配招：

怕水的雨天打手（重速度物攻+）：剑舞+石刃/岩石爆破/岩崩（看你喜好）+十字剪+水流喷射/地震

AV高旋（重HP物攻+）：石刃+十字剪+高速旋转+打落

剩饭撒钉（重HP一防+/重HP物攻+）：隐蔽石砾+石刃+剧毒+地震

（上面两组也可以糅合起来，反正看需求来配）

Anti：

太古盔甲有着和神花一样的问题，那就是抗性太少，上场机会不好找。而太古盔甲更甚的是还弱钉，而且很多时候还担任着扫钉工作不得不上场，就像拿草钢当救火队员一样，相当矛盾，所以虽然纸面耐久太古盔甲并不算太差，但往往会死得非常憋屈，只要撒好钉子，灵活中转，不给太古盔甲太多空闲的回合就行了，一般打着打着太古盔甲就撑不住了。对于雨天里的太古盔甲，可以稍微试探一下技能（拿钢盾），如果对手带的水系技能没带地震蛮力啥的那就钢系稳了，如果有的话也不是什么大事情，反正雨天也就那么久，太古盔甲的爆发力也就一般般（没雨天攻击加成，需要剑舞），其实节奏是很难控制好的，大部分情况下都很难造成威胁。至于螳螂……的确是三代两化石的一生之敌，但一般情况下它们碰面的机会不大……哦对，螳螂君你跑UU来了。

NO.350 美纳斯 水

特性：神奇鳞片/好胜/迷人之躯

职能：水盾、特盾、物盾、中转、炮台、反强化、强化

评估：女大十八变啊……什么？雌雄比1:1？

美纳斯被称为最美丽的宝可梦，也是相当多玩家的本命，但我不太感冒，大概是因为我不太喜欢暖色调吧。作为和大凶残对应的大美丽，美纳斯的种族六围数值和暴鲤龙是一样的，虽然世代不同但的确属于对应的PM，然而……美纳斯没Mega。美纳斯的总种族高达540，能力上看起来很亮眼。作为标准传统水盾，美纳斯在特耐上相当强大，而物耐极限后也是一个不错的水平（把79当80看就舒服多了），并且可以用特性加成，于是在四代时美纳斯就是毫无疑问的第一水盾。特攻够用，在六代后美纳斯更是获得了争强好胜，反除雾蹭威吓都能大幅提升输出，运气好点的话甚至能推队。基础速度也在够看的程度，很多情况下不拉速也能在盾牌内战中占据先手，也可以稍微拉一些速度，毕竟先手沸水的结果相当值得期待。特性选择比较有意思，神奇鳞片的美纳斯实战效果已经在四代验证过了，即便随着节奏加快睡觉赖场已经不再适应环境，但七代烧伤削弱给这个特性带来了相当大的利好，自己带火珠也不见得就是蠢了，还可以做个抗打落的职能，而且在满天沸水的情况下即便自己不带火珠，多中转几次水系也就烧了，特性发动的情况相当之多，在现在烧伤效果一个剩饭就能抵消的状态下，能够极大程度提升物耐端的强度，是非常赚的。但即便如此两个特性选取率也只是对半开，因为好胜的效果同样强大，最重要的就是反除雾的功能，放在队伍中可以有效反扫钉，也有一定反虫网、反威吓的效果。简单来说神奇鳞片能够大幅提升美纳斯个体实力，而好胜则是队伍和个体兼顾，至于梦特，那是啥？

在单打中，美纳斯要担任输出并没有太多优势，虽然有好胜但发动效果显然远不如双打来得稳定，因为对手是可以通过操作简单回避掉美纳斯蹭特性的意图的，而离开好胜后，美纳斯本身单属性、进攻技能池浅的问题就暴露出来了，大众水冰外就得靠觉醒力撑格子了，虽然双水或者带个再生催眠也不是大问题，但总归有点强行进攻的意思。要攻的话核心自然是蹭特性，这得看对面的脸色。两段特攻后没速度也还是吃亏，所以可以用Z催眠，甚至有些人在单打中用胆怯球，只能说成功率丧心病狂。我个人感觉比起速攻，全堆耐外挂好胜反除雾要更好用，毕竟没蹭到好胜也不吃亏（有时候还更好，说明对面找不到除雾的机会），蹭到了自然更高兴，这心态就不一样了，而且有了基础强大的耐久支持存在霸场到推一路的可能性。

受向的美纳斯自然是绝对主流，沸水同样是绝对的核心技能。而根据选择特性的不同，两种美纳斯的用法上会有一些差异。神奇鳞片的美纳斯重视自己的生存能力，而特性需要陷入异常状态才能发动，对于美纳斯而言最好的异常状态自然是烧伤了，追求稳定的话可以自己带个火珠，然后就可以蹭打落了（注意队伍里别带队医）。带火珠那么再生就不是必带的技能了，火珠配睡觉是非常出色的组合，回复力相当有保障，当然现在用睡觉太容易给对手钻空子的机会，很容易一睡到死，毕竟美纳斯这个耐久还没到硬抗多段强化的程度，所以为了降低副作用，用睡觉最好就是睡梦沸水龙尾的组合，减少给对手控场强化的机会。不带火珠带饭在现在是更常见的配置，因为蹭沸水相当容易而且没风险，蚊子再小也是肉，蚊子再小也叮人，十六分之一看似不多，但剩饭和烧伤带来的收益和副作用是实实在在的，没回复每回合还烧伤是很容易被压血回复不过来的。那么如果不带火珠就没必要用睡觉了，老老实实再生就好，还可以省出一个格子干点其他事情——其实讲到这里两种特性的用法就可以合流了，神奇鳞片最主要的独特点就在于睡觉。再生沸水后还有两个格子，在这里两个特性的倾向会也一些差异，因为为了充分利用好胜至少会双攻，而神奇鳞片单攻也没太大的问题。一般来说剧毒是非常常规的，沸水剧毒相当稳……虽然有了鳍鳍后就不太一样了，但在低分级仍然相当好用，即便在OU这个组合也非常常规。在OU美纳斯就不可避免会遇到鳍鳍，但不是毫无还手之力，一般来说鳍鳍面对水盾会首先挑拨，这回合美纳斯可以装作赖场给鳍鳍喷个沸水，然后下回合坐等自然之怒一个镜反初见杀鳍鳍。美纳斯的特耐即便只是满HP也相当可观，因此镜反完全可以作为重要的绝招，有时可以强行换掉对手的电草攻击手（六代时镜反美纳斯对付洗衣机相当好用，而且无攻电反是不过半的）。黑雾/龙尾反强化对于基础耐久过硬还有携带格子的美纳斯也是非常有用的技能，稍微拉点速度黑雾可以有效对抗腹鼓蓝胖子（嗯，我个人觉得黑雾比龙尾好用，后者命中不满后置不穿替身，虽然说有伤害不会被挑拨）。冰光是最常见也似乎是仅有的第二攻击技能（不算镜反的话），妖精出世前美纳斯这种水盾的冰光是强化巨龙们非常怕的东西，现在作为第二攻击技能仍然非常稳定有效。至于魔反催眠术漩涡保护啥的，有一定的意义，但就泛用性而言比不过上面提到的技能。

双打的美纳斯是热门的存在，在可选威吓手越来越多的情况下，好胜美纳斯的强度也与日俱增，对于土猫雪姨疯狗使用者而言，看到对手队伍里一只美纳斯就发憷，而这几只往往又自带体系很难不选出，于是美纳斯就热门了。不过用法没什么好提的，沸水保护再生冰风/冰光很基本，镜反光壁偶尔会冒个泡，作为反冷无缺的存在，美纳斯在七代的日子相当好过（皇家也是，遇到三个威吓特攻就能刷满无脑冲浪了）。

配招：

玩蛇（重HP物防+，个人不推荐重视特耐的用法）：沸水+自我再生/（睡觉+梦话+龙尾）+冰冻光束/剧毒/镜反/黑雾/龙尾选二

攻逼的心（重特攻速度+）：水压+冰冻光束+催眠术（Z）/自我再生+觉醒力量电/觉醒力量草

Anti：

对于一个早已证明自己的受逼，想要轻松击杀不是件简单的事情，好在美纳斯不像鳍鳍那样有一万个击杀的理由，反正美纳斯作为水盾对其他水盾草盾同样没啥威胁，耗血不成灵活中转就行了，不拉攻的沸水即便没有水抗也很容易吃下来，只要保护好自己队里的强攻手在关键时刻来上致命一击就行。另外，没触发好胜的美纳斯的进攻能力并不强大，很多PM可以对着上场替身控场，比如水马等大部分水系，Z蛇等龙系对着没冰光的美纳斯，即便美纳斯有着黑雾，在没法对攻击手造成直接威胁的情况下美纳斯相当容易引领崩盘，毕竟存在CT、先读失误等可能，美纳斯方是绝对的弱势先读。

NO.351 飘浮泡泡 普通

特性：阴晴不定

职能：强化、炮台

评估：啊，这下作的ru量。

从获得途径和描述来看，天气小子似乎是幻兽级别的存在，然而在对战领域里就从来没有引起过什么关注度，无论天气永久与否，这个种族分布背了很大一个锅，看起来不算太低，但论哪项有用还真说不上来，哪怕只是物攻分个30点给特攻，飘浮泡泡都能强上一个等级。飘浮泡泡的特色无疑来源于这独一无二的特性，这算是根据天气改变形态的最初尝试，虽然不像伊布家族后续给补丁，飘浮泡泡从始至终就只有三个天气的形态，连沙暴都没有，但在七代Z技能放出后，漂浮泡泡手动天气终于有了一点用处，不像以前抱天气手们的大腿还入不了队。另外，我觉得飘浮泡泡要是出生在现在，改变天气形态后至少会有一些种族的提升，不像以前就属性改一下，给自己烫个头就了事了。

Z技能给飘浮泡泡带来的最大收益自然是Z手动天气，一段速度对于飘浮泡泡实在是太雪中送炭了，因为本系天气加成的天气球力度相当可观，即便特攻只有70也有不错的输出，而耐久三角70也够用，只有速度这个是没法越过的坎，现在在手动天气时就能够顺便提段速，简直是飘浮泡泡的史诗级加强。三个天气中，冰系首先排除，变成冰系简直是自己找罪受，而且雪天对冰系技能还没加成，代价更大力度还比不过其他两个天气。雨天的优势比较明显，因为飘浮泡泡基本上会所有和天气有关的攻击技能，而受雨天加成的是最多的，暴风打雷水天气球三个大威力技能砸过来相当爽，甚至水系本身在抗性上就有额外的优势（弱点少），不愧是雨天亲儿子。晴天也还不错，火系天气球的杀伤力非常广，可以配合冰光阳光烈焰凑三攻，倒也不比水系那边弱多少，只是火系相对来说被击杀要更容易一点。

双打的飘浮泡泡理论上可以混天气队，还可以放放顺风，但我觉得应该没人要，还是和霸主兰螳花组队虐玩家比较好玩。

配招：

雨天泡泡（重特攻速度+）：求雨（Z）+气象球/水压（如果相信脸的话）+暴风+打雷

晴天泡泡（重特攻速度+）：放晴（Z）+气象球/大字爆+冰冻光束+阳光烈焰/十万伏特

Anti：

最简单的，看到飘浮泡泡时丢只庞岩怪或者沙河马上去，保准有效。如果遇到了晴天泡泡或者雨天泡泡，可能会被天气球威力吓一跳，但也就那样了，因为手动天气只有5回合，Z石占据道具位后天气会异常地短，如果不带Z石，70速随便压制就行了。由于飘浮泡泡特攻只有70，输出全靠技能威力和各种加成，所以非本技能的力度非常弱鸡，重点防对应本系就行了，雨天水地水免，晴天丢火系，防下来还是很轻松的，飘浮泡泡的爆发期只有手动天气后的几回合，而且强度也不算特别大，撑过去泡泡就没用了。

NO.352 变隐龙 普通

特性：变色/变幻自如

职能：特盾、撒钉、炮台、救场、打落、空间手、强化

评估：大声告诉我不可思议迷宫之王是谁！

奸商不可怕，可怕的是奸商还武功天下第一，还脸皮贼厚。可惜在正作中有种族值的设定，龙叔一下子就萎了。变色是龙叔至今为止的独门特性，然而在PM早期，独门往往并不意味着强，反而为了控制平衡，有独门的PM的能力一般都会很捉急，上面那只泡泡和这只龙叔都是如此，即便……变色更多情况下是个负面特性，因为是由对手决定你的属性，虽然有时候遇到某些单攻PM会很有效，但……像地岩、鬼超这类都是相当常见的进攻组合，遇到龙、鬼攻击还可以无限连，这在当初虐NPC以及挡路的变隐龙时相当有趣，但并没有人希望自己变成那个NPC。看看同样根据变色理念而设计出的变幻自如，无非就是把被动变色改成了主动变色，看看攻击种族并不顶尖的忍蛙就成功摇身一变成为了冷无缺级别的存在，然后变隐龙在忍蛙出生的那一刻同样获得了这个特性，但……仍然是没啥存在感，虽说至少能用了。限制变隐龙的最大问题自然就是速度了，首先因为是低速，所以低物耐才会是大问题，你看忍蛙同样脆皮但大家都认为理应如此，不然就没法打了。这当然也是总种族低的锅，忍蛙作为御三家可以速度高的情况下双攻上90，变隐龙在特防堆了120后低速还只有90的物攻，而作为变幻自如，特攻端往往也是需要用的，所以很多时候变隐龙仍然需要强行拉着60的特攻打双刀，这无疑是很蛋疼的情况。特防高但HP低，因此变隐龙的实际耐久也就一般水平，虽说套着AV的确很赚的样子。

变幻自如可以说完爆被动的变色，因此就不考虑普特用法了。变隐龙的速度相当低，不能像忍蛙那样利用先手撒菱躲电、毒菱抗虫、不能秀UT走，但要利用好变幻自如，换属性躲攻击又是必须的一个技能，加上本来就是低速物耐脆皮，因此变隐龙对先制技能的需求很大。下马威上场摸血，偷袭主攻，影击躲格斗是最常见的套路，虽然……普恶鬼这个组合的克制面似乎很是捉急。由于这些先制的威力都不算特别高，虽然都是本系，但一套下来如果带命玉，打在钢蛇啥的身上的伤害大概还没自己反伤高，因此比起命玉，突击背心在变隐龙中的时髦度要更高，并且往往会带个本系吸收拳续航。这个特耐加上AV，靠着偷袭影击恶鬼属性随意切，对超能鬼恶系列特攻手的威胁还是挺大的。当然，吸收拳的回复量不一定稳，考虑到变隐龙（因为迷之平衡原因）没有剑舞，所以提升拳也是可选的技能，可以把下马威给丢掉。其他的话，打落很强势但和偷袭抢位置，三拳威力太低，倒是大火冰光草绳（低分级有奇效）靠着威力可以拼一个位置，水尾岩崩啥的和基本的几招关联度不大，因此变隐龙虽然因为特性缘故可选技能多，但受各种因素限制，攻击技能的选取总归没有忍蛙那么自由，基础框架还是偷袭加影击的组合。如果不带背心，那么可以考虑留个格子给电磁波、钉子、再生，para效果对低速的变隐龙有一定帮助，虽然\*\*变1/2后电磁波不再是低速PM的救星了。再生对攻向变隐龙的帮助只能说一般，如果三攻再生的话基本上没机会回复的，还不如吸收拳靠得住。

但攻向的用再生不行，不代表受向的就不行了。变隐龙有本系欺诈，有再生回复，兼职撒钉放毒电磁波等工作，特耐也还算靠谱，虽然不好上场吃技能，但上场后能够灵活改属性站住场。问题同样在于物耐端以及速度，欺诈虽好，有着打落和偷袭的竞争却很难派上用场。

双打的龙叔有着下马威佯攻冰风空间等不少有趣的技能，主要缺陷仍然是个体的能力，或许全堆物耐会舒服一点。另外，最重要的是龙叔有特性交换，意味着可以把变幻自如交给队友比如音波龙、M胡地这种，但仍然感觉是收益比不过风险。

配招：

猜猜我是啥（重HP物攻+，四攻AV，三攻命玉）：偷袭+影击+吸收拳/提升拳/下马威/大字爆/冰冻光束/草绳结/隐蔽石砾/电磁波选二

Anti：

龙叔和忍蛙一样，物耐端都是大脆皮，完全能够以力破巧，逆着属性照样能有突破能力，当然格斗、超能、普通这些存在严重盲点的攻击属性得小心龙叔的影击和偷袭，在龙叔基础速度只有这么高的前提下，龙叔要变属性也只有恶鬼两个，提防起来比忍蛙容易到不知道哪里去了，何况龙叔常规属性普通系属于下场了就难上来的类型，而且没有方便的强化技能，如果要刻意压制也是很简单的，因为龙叔物理技能的威力都太勉强，随便顶个物盾照样以不变应万变，鬼恶斗加起来克制面也不算大，符合条件的物盾是相当多的。

这几天得鸽一会，晚上都有活动

NO.354 诅咒娃娃（Mega） 幽灵

特性：恶作剧之心

职能：Mega、救场、反强化、炮台、强化

评估：我挺喜欢M诅咒娃娃的造型的，奈何唯一光环。

NO.356 彷徨夜灵 幽灵

特性：压迫感/察觉

职能：辉石、物盾、特盾、鬼盾、空间手、反强化、强化

评估：我渴望naizi.gif

在辉石诞生后，作为四代获得新进化的夜巨人……（嗯，就这样简称吧，现在的官译太长了）瞬间肉得不忍直视，在五代辉石众中的存在感可以说仅次小蛋和3D2，但一代版本一代神，辉石给盾牌的提升太过强大，于是GF又加强了打落作为应对，将大把的辉石PM打回了低分级，同时环境愈加暴力，自身低反制低抗性的纯鬼盾夜巨人也就不怎么适合高分级了，虽然纸面耐久仍然很出色，并且在前段时间可以很轻松挡下蟑螂蚊子两个还没获得定点打落的格斗新贵。夜巨人和上面那只唯一灵有着相同的总种族（噫，这是个二段），而且速度相当低，节省出大量种族给双抗，是一只典型的低血高防PM，类似超坏星鬼剑和拳海参，而夜巨人是有痛分的，低HP配合上高防御使得痛分用起来非常舒服，可以很轻松把自己的血线拉到较高的水平（虽然我觉得有再生仍然再生更好，看看拳海参，因为“稳定”）。进攻端则远不如自己的进化黑夜魔灵，但本来就用着辉石了，进攻端也不必强求（3D2点灭），有着固定伤害和鬼火痛分磨血，低节奏环境下仍然是大杀器，磨死一队也是可能的。特性的话，压迫感和夜巨人的本身特点非常切合，对耗下谁有压力谁就赢，对攻击手也可以四回合耗光有威胁的8PP大招（石刃、V火、水压等）。察觉则更多是为了保护自己的辉石，除了打落以外，戏法偷换同样可以搞掉辉石，对于夜巨人这种缺乏攻击力的盾牌来说，被套上专爱就废了，而看穿道具之后就能有效避免这类情况，尤其避免初见杀，比如遇到围巾哥哥剧毒珠钢钟（嗯……这个目前好像很难出现）这种，基本是必带戏法的。

夜巨人有着黑夜魔影和地球上投两个固伤技能，蛋疼的是这俩都有免疫对象，而普通系和鬼系并不能说罕见，相对来说配合鬼火的话用黑夜魔影更好，因为鬼火的嘎啦鬼灯强度都大，而普火的火狮子存在感极低。痛分是夜巨人的主要伤害及回血技能，基本是必带的，但这里必须得说一下，痛分是提高生存能力的技能，为了提高回复比及伤害而不拉HP是本末倒置，尤其对于夜巨人这种血低防高的PM，拉HP的努力对耐久提升的收益是非常大的。为了保持血线在较高水平，夜巨人最好能在使用痛分后先手击杀对手，因为单单痛分加鬼火最多一换一，造成的威胁并不大。为了达到这个目的，先制的影击可以考虑，但力度不太够，斩杀血线很低，效果不算明显。更常规的方法是压极限低速自带空间，即可用固伤技能实现斩杀。说起放空间，夜巨人作为相当肉的一只PM和超级低速，担任正规空间队的空间手也是可以的，尤其还有临别礼物作为退场技能，用起来非常方便，比起黄蘑菇这种常规空间手隐蔽性要更强一些，放空临别礼物的概率会小上不少。用痛分的夜巨人不可避免会非常怕状态，在自己没剩饭的前提下吃个鬼火也不会太舒服，所以倒是也有带睡觉的，只是带睡觉总会担心被钻空子，因此可以拉上虫灾加剧毒这一对经典搭档，在对手反应过来前搞点事情。（吐槽一下，夜巨人这么大一双手居然不会鼓掌，虽然我知道encore翻译成鼓掌不怎么准确）

和诅咒娃娃一样，夜巨人同样可以玩冥想，而后者的基础条件比唯一灵要好上许多，因为本身基础耐久就相当可怕了，物耐端强撒鬼火也能相当硬。但有一个问题回避不掉，那就是打落，目前很少会有一队无打落的情况，反而多打落的情况相当常见，夜巨人想要保持站场维持强化状态不可避免会吃到打落，毕竟本身是极低速，加上特攻本来就低，先手秒人基本是不可能的，于是要强化首先要等高力度恶系被队友清理掉，至于保姆鱼这种打落，即便打掉了辉石也仍然打不动自己，反正离开辉石夜巨人还是比较硬的一只。

双打中的夜巨人是可以凭借自己的硬度强开空间的，本身作为鬼系不吃下马威，察觉看两个道具作为首发非常有用，但是怕挑拨是个比较麻烦的事情，因为没人会放弃辉石，因为不带辉石带香草大概夜黑魔人要更好一些，更何况离开辉石夜巨人的硬度就不算特点了。至于输出，我一直觉得固伤输出不低的。

配招：

岿然不动（重HP一防+）：鬼火/剧毒+痛平分/睡觉+黑夜魔影/地球上投+戏法空间/影击/虫灾

冥想（重HP物防+）：鬼火+冥想+睡觉+冰冻光束/阴影球

Anti：

打落。

这次打落是真·Anti了，因为这个技能直接导致了夜巨人进入几乎无人问津的冷宫，虽说有着环境变迁等各种综合因素吧。另外，鬼火伤害的削弱对于夜巨人同样很伤，反过来各种剧毒可以让夜巨人生活不能自理，而且痛分在残局后相当难用，用不好反倒会救死扶伤炮灰自己，因此要用好夜巨人其实是相当难的。由于夜巨人的输出主要靠固伤，那么经典的404替身也是完克夜巨人的，尤其是老班这种能够给夜巨人造成直接威胁的PM。404替身指的是HP种族大于100时，可以通过拉努力使得HP达到404（100级），从而造出一个101血的替身。由于固伤的伤害等同于等级，那么100级条件下的伤害正好破不了101血替身，从而替身方会获得完美的一回合。

NO.357 热带龙 草/飞行

特性：叶绿素/太阳之力/收获

职能：强化、草盾、工兵

评估：八倍弱冰草飞龙。

由于其交通工具属性和与人气角色N的迷之血缘关系，热带龙的存在感并不低，至少……是我ORAS里第一只满级的PM，飞天加甜蜜香气的功能使得它的等级一骑绝尘。虽然草飞龙并非三属性，但两两组合也仍然是四倍弱冰，而热带龙更是这三个属性中的最差组合草飞，更气人的是种族分布还是低速盾向，简直不给活路。99 83 87的耐久其实很不错，奈何属性提供的抗性实在太糟糕，抵抗的地面、格斗、水、草都常常和冰系补盲技能勾搭在一起，四倍弱冰直接就让热带龙对这些PM都不敢随便上，更别提草系本身的大量弱点了，生存条件实在相当恶劣，除了有地免以外，草飞的组合基本比不过草毒。剩下的攻击和速度种族看上去相当浮云，但很多时候又不得不依赖着速度和物攻打输出，因为热带龙有龙舞，而且有着三个晴天特性。热带龙可以走叶绿素生长，但在叶绿素众中，热带龙完全看起来就不像个打输出的，基建实在太差了，太阳之力同理，力度即便受加成也只能算一般般，还把速度给丢了，如果用空间太阳力输出还有个向日葵来竞争。因此唯一比较有趣的便是收获了，在椰蛋树、鬼树和热带龙这三（四）只收获PM里，热带龙是相当独特的一个，因为可以配合龙舞食用。

那么热带龙的特色用法便是收获龙舞了，收获树果选择上一般还是常规的大树果最为合适，因为热带龙锁血吃半血果是容易出事的，除非你带替身有自信控血。由于非晴天下回合结束时结算触发收获的概率只有50%，因此在龙舞提供了先手优势后，热带龙可以带上飞天玩杂技，飞在天上的回合下仍然有概率吃到自己脖子上的香蕉来回血，只要对手秒不掉自己，脸稍微好一点可以飞天加替身/保护花式吃果子蹭强化。由于飞天没有无效盲点，所以单攻理论上也是可以的，但想要飞天砸死重爆这种岩盾或者钢柱这种钢盾基本是不可能的，两回合的伤害感人，尤其对手有饭的情况下飞天PP耗光都不见得能砸死个人，因此可以选择草本叶刃或者地震作为第二攻击技能。寄生种子也是可以的，和飞天配合起来也算是无盲点了，其带来的回复量可以降低一些脸黑的副作用。

收获朗姆果也是一种可行的思路，核心是配合睡觉进行食用，由于回复量更靠谱，所以不像大树果那样经常需要连续触发维持血量，龙舞起来也不怎么怕状态了，这样用热带龙就可以配招稍微正常一些，然后你就会发现……除了飞天外好像就没啥物攻飞本了，双攻只能草本地震会相当不爽。因此不是睡觉收获朗姆果不行，是飞本不给力的缘故。

其实草飞龙是有鸟栖和光合作为稳定回复的，而且放弃收获特性的话可以用除雾当工兵，然而这个抗性当工兵自己就会被钉子扎得不能自理，还没太多上场机会，速度慢炮灰型清钉也没机会，虽然受向技能看起来挺齐，但实际上远不如收获娱乐型好用。

双打……嗯，热带龙至少告诉我飞叶快刀是群攻，刷刷努力效率很高。

配招：

食蕉啦！（重HP物攻+/重速度物攻+/重HP一防+）：龙舞+飞天（大树果）/睡觉（朗姆果）+地震/叶刃/替身/保护/寄生种子选二

Anti：

要突破收获众很简单，秒掉他们就行，对于有着四倍弱点的热带龙来说，做到这点比鬼树要容易很多，如果对面没带叶刃的话冰拳重爆可以无压力等草飞龙落地。由于收获PM需要持续站场，如果对手是大树果收获型的，给个剧毒就稳了。如果是朗姆果的，一般不带飞天，更像是活靶子，在龙舞成型前秒掉就好了，因为龙舞两段前的草飞龙速度极慢攻击输出也一般，盯着草飞龙的弱点，队里总归有PM能对草飞龙造成致命伤害。另外，收获的描述是“能够概率回收使用过的树果”，于是在热带龙的果子发动前先打落把果子打掉是会有惊喜的。

NO.358 风铃铃 超能

特性：漂浮

职能：队医、许愿、强化、打落、空间手

评估：把风铃铃的红色部分想象成血的话，就可以直接加入惊悚片了。

虽然是治愈系PM，但我每次看到这堪比日月主角的面瘫微笑时心里总是毛毛的。对战中作为纯超低种族PM存在感不高，而且目前这个种族还是七代加强后的，耐久三围各加了10点，算是给了一个明确的辅助定位，之前425总种族看着四不像，因为纯超能系只有95特攻是完全不够看的，又不像梦幻有着那么大的技能池基础以及全水桶腰。有了梦幻全100在前，风铃铃哪怕耐久也是完全被碾压。就算不和高富帅比，超能系人才众多，哥特姨妈的耐久也能实现碾压，可以说在种族方面风铃铃没有独特的地方。特性漂浮中规中矩，作为地免肯定是好的，但地免超能系同样一大堆，光三代就有日月岩土偶兄妹五个漂浮超能系，实在是太蛋疼了。

于是风铃铃的优势主要来源于低分级，即便在NU也能用，因此利用分级优势可以战胜梦幻女皇妹妹等超能系辅助，成为了低分级治愈愿超能系的首选（嗯，不把超能系定语去掉是因为还有女郎兔，我认为女郎兔治愈愿要好用的多）。为了不出师未捷身先死，风铃铃需要带上围巾尽可能追求先手，而带上围巾了就需要拉大把速度，接着你可以选择拉HP或者放弃治疗拉特攻干脆打打输出算了，反正用治愈愿望不需要使用者很肉，反而一定的进攻威胁能帮助更大，95特攻虽然不算高，但本系还是有点伤害的。当然，定位是辅助，即便不拉耐久配招也不是往追求打击面去的，首先治愈愿要带，围巾后戏法可以帮助队友破盾，随后才是超本打打伤害，剩下一个格子可以高速电磁波催眠术放墙继续辅助，或者瞎眼光影球稍微补补盲。值得一提的是，风铃铃有着打落，要不是打落和戏法一起带会发生滑稽的事情，优先度也是不低的，但问题来了，风铃铃的下摆能完成打落，仙布就不服了。

风铃铃的基础耐久还行，有再生稳定回复，不围巾老实当盾也可以，只是治愈愿望使用成功率会下降（可以不带），而且……纯超的抗性实在很一般，只能靠着地免或者低强度攻击上场，很多情况下会很酱油。那么作为盾的风铃铛有着摇铃铛、许愿这些辅助技能可以选择，再放个异常状态就差不多了。

超能系是典型的抗性弱点都少的属性，所以风铃铃也可以选择走强化路线。有趣的是，风铃铃同时有着冥想诅咒宇宙力，理论上两个技能能够强化四项，但坑爹的是没有援助力，于是最常规的就是冥想单强化了，可以想象，成功率断然不会很高，下状态、物理端强突都是很容易的，因此，风铃铃想要强到上场的程度，种族需要再一次史诗级加强。

双打的风铃铃辅助功能稍微更强一些，可以丢治愈波动，放墙挑拨冰风都行，但实机没有分级限制，风铃铃和超能大佬们还是难以同台竞技。

配招：

围巾（重HP速度+/重特攻速度+）：治愈之愿+戏法+精神强念+电磁波/墙/魔法闪耀/催眠术/阴影球

盾（重HP物防+）：精神强念+治愈铃铛+自我再生/（许愿+保护）+电磁波/剧毒

Anti：

由于风铃铃没有鬼火和气合弹，所以钢盾对上是毫无压力，顶多注意一下戏法就行了。当然相比于挡，作为辅助的风铃铃对队伍直接威胁很小，但要小心它给其他强力攻击手续ming，如果想掐了这点，可以用超高速压制（65极速围巾大概在122极速附近），或者早点把风铃铃的围巾打掉（这点比较难，诱骗其把围巾戏法出来相对简单点）。作为一只特色缺乏的超级冷门，目前要用真的是真爱了。

NO.359 阿勃梭鲁 恶

特性：压迫感/超幸运/正义之心

职能：炮台、破盾、强化、打落

评估：生得晚点说不定会像鲁卡佐罗那样收获一部单独的剧场版。

灾兽的图鉴说明和背景逼格相当高，作为恶系有着正义之心，还是唯一一个会预知未来的，在基拉祈剧场版中存在感也相当高，技能池尤其是特攻技能池相当之深，实在是恶系中的一朵奇葩。然而背景深不一定好办事，灾兽的种族仍然没破500，而且速度耐久都不算出众，只有物攻算是出类拔萃，考虑到有着剑舞偷袭，这个物攻还是相当够看的，但麻烦的事情在于六代后根据其不菲的人气，灾兽获得了Mega，各项数值包括特性都完爆了普通灾兽，这让我就很难写普通灾兽了……嗯，强运还算是个特色，虽然我更倾向于攻击速度都差不多但有顺风和第二本系的乌鸦，至于压迫感和正义之心……一则灾兽速度慢不能像玛狃拉那样高速替身耗大火石刃PP，二则灾兽吃啥恶系技能都痛（包括欺诈），没命去触发正义之心，所以也就强运还能看了。

关于CT率，是有四个等级，强运+1等级，试刀石刃这类急所技会心率会加一等级，聚气加二等级，聚焦镜锐利爪等道具会加一等级，还有大葱鸭大葱小蛋拳套等专属道具会加2等级，Z顺风梦话会加二等级。CT率随会心等级提高依次为1/16（寻常状态），1/8（一段），1/2（两段），100%（三段），也就是说强运灾兽带聚焦镜用试刀即可达到3段CT率，即100%CT。目前CT对伤害有1.5倍修正（狙击手2.25倍），也就是说即便试刀只有70的威力，CT修正后也还算可观。实际上即便不堆到三级CT率，两级CT率也有1/2的概率会CT，已经相当高了，可以给对手带来相当强大的心理压力。CT不仅仅是伤害提高，同时会无视对手的增益防御等级和自己的减益攻击等级和双墙，也就是坦克向强化的杀手，同时你也可以一路蛮力下去——如果不介意自己防御变成纸一样的话。

那么普通阿勃梭鲁比起M灾兽的特色就在于强运CT流了，正好有道具格的优势可以带围巾这样玩。阿勃梭鲁的急所技有三个，试刀、念力切割和影爪，试刀本系自然必备，念力切割可以打打格斗系，影爪和恶本打击面本来就重复没啥意义。事实上念力切割基本上也不如嬉戏，因为后者还能打其他恶系，而恶超组合就必须再带个格斗系技能（蛮力），反正也不是必定CT就好，基础威力摆在那里，主要还是要靠本系输出。如果是围巾，剩下格子可以再带石刃、百万角击、蛮力、钢尾等技能凑数（没地震不幸福），或者带第二恶本，打落的威力虽然比CT试刀低点，但强运加成也有1/8CT率，而且在带围巾情况下试刀也就一半的CT率，打落的威力更稳定一点，如果不想因为脸的问题而错失人头被反杀的话，打落是有必要带上的。如果全力CT流带聚焦镜片的话，速度就成了个大问题，这时候偷袭就必带了，并且……剑舞也加入了议程，剑舞加CT的组合爆发力相当高，也就是偷袭只是个半吊子先制，会很容易被人秀了。

灾兽的好辅助技能相当多，受限于耐久和速度问题，普通灾兽哪怕有剩饭和气腰也很难比得过自己的Mega。

双打的灾兽主要是靠着高力度偷袭给对手心理压力，但收效也就那样，至于吹冰风啥的，更像是攻击之余的喘息。

配招：

Super luck（重物攻速度+）：试刀+嬉戏+偷袭/打落+剑舞/蛮力/念力切割/钢尾

Anti:

当遇到CT流的对手时，硬壳盔甲/战斗盔甲这俩个大部分情况下被视为白板的特性总算能发挥点作用了，但对于灾兽这种有剑舞基础物攻还高的PM，防住CT并不见得就能稳稳挡下来，尤其这些特性的持有者中只有龙王蝎有恶抗物耐还靠谱的。考虑到灾兽本来就是个中速大脆皮，击杀它要简单得多。如果担心偷袭的话，有替身先替身，有鬼火就鬼火，可以杂技一波，甚至耗光偷袭的8PP，虽然这并不是什么很稳的方法，最好还是拿个有恶抗的PM来击杀（比如钢羊火猴鳄鱼啥的）。更稳一点的，高速同旅是一定能带走这种速度慢的偷袭众的，只要手握能秒掉灾兽的技能，能够确保一换一，如果第二回合对手脑抽是能够不费代价带走的（也有可能会发生耿鬼RP弹MISS这种鬼情况）。

NO.359 阿勃梭鲁（Mega） 恶

特性：魔法镜

职能：Mega、打落、强化、破盾、高速、炮台

评估：洗剪吹♪吹吹吹吹吹……

可以看出，变强不是只有变秃一种途径，像电狗灾兽这样反其道而行之也是可以的。灾兽的Mega增加种族全堆给了双攻和速度，一方面耐久和Mega前没有任何区别仍然是大脆皮，另一方面这也是一种完美利用种族的体现，毕竟灾兽的基础种族并不高，没多少浪费的空间。在一跃成为高速高攻后，M灾兽也确实在UU站稳了脚跟，虽然是单属性，但广阔的技能池使得M灾兽打双刀相当出色，特攻也能充分利用起来，150物攻配上剑舞偷袭伤害更是毁天灭地，只要在剑舞时不被秒掉就行。七代的Mega机制改变对于M灾兽同样是一大利好，可以随时随地Mega，而不用怂着带保护了。特性变成了大腿特性魔反，虽然不像M勾魂那样凭着这个特性可以成为受队核心，但魔反本身反状态对于攻击手来说也是相当有用的，不用担心强化着被钢鸟吹下去或者被鬼火电磁波，完美怼上耐克骡子马，同时把阿勃梭鲁放首发也可以利用魔反进行试探，虽然M灾兽本身首发对攻能力一般，但逼得对手不能撒钉己方换人进一步压制钉子还是可取的。

由于不像普通灾兽是个中低速，而且特攻大幅提升，M灾兽在攻击技能选取上有了更多的选择。打落取代了偷袭成为了最重要技能，当然后者仍然可以作为第二恶本出现，尤其在带剑舞的情况下，追击在M灾兽逼换能力进一步加强的情况下可以用于收割残血以及利用速度优势抓兄妹，只要上的来场。嬉戏和蛮力仍然是物攻端最常见补盲技能，但并不是优先度最大的补盲技能，大火冰光两个特攻技能逆袭上位，在恶本本身就有着不错的打击面的情况下，火冰可以进一步增加克制面及双刀破盾能力，尤其在UU没有鳍鳍的情况下，火冰恶的泛用性还不错，如果想打打水马鲨鱼海壬可以带上十万，或者把嬉戏拉回来。于是偶尔可以遇到火电冰打落的M灾兽，然而三特攻还是阻止不了M灾兽努力主拉物攻，毕竟本系才是稳定输出。如果想针对打打妖精，也就是皮可西花仙仙布这些，由于没有毒系补盲技能，所以只能靠命中蛋疼的钢尾，但正因为这个技能太蛋疼用的人少，所以阴人效果杠杠的。

努力拉物攻也不是绝对的，毕竟特攻端也有恶本恶波，而且M灾兽可以冥想恶波火冰，但效果不做评论，反正我没见有人这样用过，恶波威力本身就比打落要差得多，物攻基础高还有剑舞。

除开攻击技能，有了速度后，即便本身仍旧是个脆皮，干扰技能也有了用武之地。神奇的是灾兽同时有着鬼火电磁波剧毒三大状态技能，于是有时候会被M灾兽冷不丁一个鬼火烧到上场的蓝胖子（也可能烧到民工这种）——即便被削，鬼火在三大状态技能中仍然是最为出类拔萃的，尤其适合M女皇M灾兽耿鬼这种本身攻击能力就足够强大的PM，鬼火可以对自己的天敌造成相当大的威胁，同时由于鬼火对于它们本就属于不常带的技能，初见杀的效果非常不错。另外M灾兽有黑眼灭歌接力，嗯……现在是没啥用啦，高速灭歌偶尔还能反反强化，但115速也只是刚刚及格，并不算超高速，很难过围巾党。

M灾兽显然是个占M位的单兵战力，于是在双打中出场率反而不如普通灾兽。

配招：

一言不合就剑舞（重物攻速度+）：剑舞+偷袭+打落+嬉戏

炮台物攻手（重物攻速度+）：打落+冰冻光束/大字爆/嬉戏/偷袭/蛮力/追击/鬼火/十万伏特/钢尾选三（优先度有先后）

爱惜羽毛（重特攻速度+）：恶之波动+大字爆+冰冻光束+十万伏特/冥想

Anti：

从配招可以看出，M灾兽对妖精缺乏足够的威胁，钢尾虽然有点用但大部分时候不会带，即便带了很多情况下也只会是虚惊一场，因为这技能命中比石刃还低。在此前提下，注定M灾兽在OU会比较难混，四卡璞每个都能秒M灾兽，当然蝶蝶需要围巾，哞哞得拉点耐久。所以M灾兽在OU和UU的地位是天壤之别，在UU妖精强度要低了很多，但皮可西（最好是天然）还是稳挡的，AV三斗神、民工挡起来也比较舒服，欺负M灾兽是纯恶系。虽然M灾兽剑舞前有着难秒人的尴尬，但毕竟有着剑舞和高速的威胁，加上本身脆皮，能尽早击杀最好，CB极攻螳螂子弹拳、各种音速拳都是能秒这个耐久的M灾兽，尤其M灾兽双刀性格会减一防，秒起来就更容易了。

NO.362 冰鬼护 冰

特性：精神力/冰冻之躯/心情不定

职能：撒钉、强化

评估：可怜的雪童子一进化就只剩下个头了，对比雪妖女简直像炮灰啊。

冰鬼护的超级水桶腰总是被我拉出来在其他地方鞭尸，因为……卵用没有，尤其冰鬼护本身还是最为悲催的纯冰，抗性约等于0，水桶腰导致的还不错的耐久基本派不上用场，又不像冰桌子冰柱子那样有着几乎能够无视属性的一耐，事实上即便是后两者也同样和冰鬼护待在NU（搜索冰系一大半完全进化型都在NU，真是可怜），区别在于冰鬼护常规用法基本上没有任何存在感。然而就是这个然而，在实机这个没有乱七八糟BAN的环境里，冰鬼护是可以利用心意不定玩玩素质的。冰鬼护是心意不定这堆PM中种族最高的一位（和章鱼桶并列），同时种族上没有短板（水桶腰奥义），基础速度最快（决定先手替身耗回合能力），最重要的，这家伙有最强1GB绝对零度，脸好速一穿三不只是梦想。

显然实机规则下冰鬼护要强得多，不过细节倒也没啥好说的，替保耗回合拼脸，觉得自己有出手机会了（得到回避率、双防强化）就喷觉0，记得磕好PP最大，能打死几只看脸。当然即便PP最大了也只有8发绝零，期望是打死2.4只，大部分情况下推不了队，所以还有个格子可以带个本系凑数，冰息必定CT无视对手的强化对于心意不定PM很有用，因为脸不好自己特攻说不定就-6了，CT无视自己的能力等级弱化可以使得打出的伤害还算稳定。

离开心意不定后，冰鬼护就是战五渣了，这个耐久没有回复和抗性当盾很难，而做攻速度和攻击、技能也不够出色，更别提大量优质冰系攻击手积压在NU了，所以冰鬼护能干的也就是首发挑拨撒菱爆炸当个炮灰了，可气的是撒菱在出手优先级上比岩钉还要低一点，于是首发炮灰这个位置竞争力也只能说一般，摊手。

要强行做攻的话配合围巾/头巾偷换更为常见一些，但问题在于物攻有地震咬碎补盲不错没冰本，特攻花式冰本缺补盲，双刀两边都没力度，很僵硬，尤其在有Mega后，即便是冰鬼护真爱也有理由放弃普通冰鬼护带上Mega石头了。

由于是心意不定里唯一一个有大爆炸的（画狗：？？？，冰鬼护：我速度快），双刀中的冰鬼护更多情况下是开场炸，给化学之力阿罗拉臭臭泥一个心意不定开始素质变小。虽然命运很悲催，基本都活不过一回合，但至少因为这种恶心战术大大提升了自己的存在感。

配招：

MOODY（重HP一防+/重HP速度+）：替身+保护+绝对零度+冰息

首发炮灰（重HP速度+）：撒菱+大爆炸+挑拨+冻干/光之壁/冰冻光束

Anti：

PS中想打普通冰鬼护？先遇到并且对手不在前5回合炮灰再说。

改了个名强行要求加符号也是醉

NO.362 冰鬼护（Mega） 冰

特性：冰冻皮肤

职能：Mega、炮台、破盾

评估：雄性雪童子是真惨，越进化身体越糟糕，Mega进化下巴还得脱个臼。

冰鬼护对水桶对称简直有种病态的执着，Mega后种族同样是强迫症福音。虽然特攻如果和速度替换一下会更好，但出于平衡性考虑这样也是正常的，特攻……高点至少打双刀有力度。这里如此笃定双攻齐平的M冰鬼护走物攻，自然是和特性有关。混得很惨的冰鬼护得到了皮肤特性，瞬间解决了缺少物攻大威力冰本的关键问题，如同上一篇分析的那样，冰鬼护是物攻缺冰本，特攻缺补盲，在皮肤报恩（还有大爆炸！）威力碾压特攻的传统冰系技能后，M冰鬼护更是没有主特攻的意义了，最多利用一下觉醒和特殊的冻干。速度100相当僵硬，意味着锁定道具的情况下会被各种围巾压制，还得和不带围巾的一大堆PM肉搏，甚至不带冰飞还会被地龙先手KO，简直是满满的恶意。

这个Mega的倾向显然是明确而合理的，把可塑性非常强的水桶腰冰鬼护强化成双盾我也不会意外，但那估计就没任何强度了，冰系就该攻出去。在Mega皮肤众中，M冰鬼护是持续攻击能力最差的一个，本身物攻就偏低（仅优于M青鸟），还是唯一一个没强化的（抛开心意不定），那么这就意味着M冰鬼护不适合成为核心攻击手，，而是更倾向于利用冰皮爆炸这个大爆发做文章，在电场电皮隆隆岩出场前，最高威力大爆炸的名头是属于M冰鬼护的，大部分情况下爆炸的伤害会溢出，所以第一威力的名头并不重要，壶壶滚动伤害再爆表一回合也只能秒一只芭瓢虫。那么作为一枚核弹，M冰鬼护的问题就只剩下了“什么时候炸”“怎么炸对人”“在炸前能干点什么”这些了。地震和冰本契合度很高，能够帮助打打火和钢以及火钢，基本上是M冰鬼护的必带技能，适当用地震先读可以争取一换多的机会。冰是个极佳的攻击属性，在没有无效盲点的同时，抵抗的火和钢可以地震针对，冰系本身较为少见，所以最为麻烦的就是水了。水系偏偏又多盾，对于堆物耐的水盾爆炸甚至炸不残（虽然一般都能过半），因此M冰鬼护偶尔也需要借助特攻的冻干来帮助针对一下水系，虽然不拉特攻的伤害也很一般，但可以造成一些威胁并保留炸弹的威慑力，就像核武器一样，不丢很多时候会造成更大的压力。剩下至少还有一个格子，一般来说保留一个持续输出的冰本还是有必要的，毕竟皮肤持续输出能力吊车尾不代表没有，M冰鬼护可以用舍身撞堆威力追赶和M凯罗斯的差距，收割一下对手意欲勾引爆炸的诱饵。另外，冰飞先制、挑拨试探保护，还有余力撒撒菱都是可以的。

M冰鬼护如果能获得一些强化实力就会大幅增强，可气的是连自我振奋都不会，所以实机用M冰鬼护也可以心意不定开彩票，刷到速度或者物攻再Mega改特性会很爽，如果66的话还可以保留下场reset的余地，比平台用起来花样会更多一点。

双打的M冰鬼护仍然逃脱不了炸弹的命运，这点和普通冰鬼护没有本质区别，而且作为一个Mega，只用来做一次性炸弹实在是太奢侈了（隆隆岩点赞），更不用说还得队友配合封印保护自己挑拨啥的防止炸空，使用难度实在有点大（虽然开局一换二的大饼的确美滋滋）。

配招：

BOOM！（重物攻速度+）：大爆炸+地震+报恩/舍身撞+冻干/挑拨/冰砾

Anti：

要解除核武危机，最好的办法就是提议核不扩散签个字，然后诱骗对方把核武器丢到自己国家的一片沙漠中。对于本身就是一次性的M冰鬼护大爆炸，前者本身就已经成立了，毕竟PM还没弄出复活这个技能，只要把爆炸诱骗出来就行，高价值PM引诱，换残血或者低战术价值PM炮灰兑掉，基本上危机就解除了。另一种方法是派个007把核武器给先摧毁了，这样甚至都不用挨炸。M冰鬼护只有100速，这并不是个很快的速度，所以M冰鬼护要想炸出来并不是个容易事情，虽然耐久还行，但要双刀就得减防，纯冰属性本身参与联防就难，想保持血线上场需要队友后手UT之类的保送或者双换，很多情况下点爆炸是不得已，所以可以保持攻击压制力逼迫M冰鬼护点爆炸然后换007——此007非彼007，但效果仍然拔群，毕竟保姆曼波再生力加超级物盾吃个M冰鬼护大爆炸基本没有损失。

NO.365 帝牙海狮 冰/水

特性：厚脂肪/冰冻之躯/迟钝

职能：水盾、特盾、物盾、强化、炮台

评估：由海豹进化成海狮（xiang）的神奇物种。

帝牙海狮最令我印象深刻之处还是在五代的地铁上，随着“磅”的一声巨响，一大坨看上去就打不动的东西摔在地上，并稳稳吃下所有攻击绝对零度一穿三。虽然本身有冰系弱点不算少，攻击也不算高，但相当出色的基础耐久和1GB的无形威慑以及能量储存睡觉的无赖打法绝对是玩家爬塔路上最不想看到的PM之一。帝牙海狮和另一只水冰拉普拉斯有着相近的种族分配，区别主要在于二者的技能池和特性，但帝牙海狮并不比拉普拉斯技能池要深，尤其后者有龙舞十万冻干灭歌这些相当有特色的技能，帝牙海狮靠着能量储存和地震岩崩鼓掌并不优于拉普拉斯，因此这俩使用率半斤八两，都属于NU层次，但这接近标准水桶腰的双耐还是可堪一用的，偶尔也能用能量储存逼降一些人。特性上厚脂肪提供的火抗比较重要，使得帝牙海狮可以利用水冰火抗性做个还不错的特盾（好像这三个抗性一个纯水就能抵上了……），冰躯定位是雪天消耗，但打消耗的雪天就从来没兴起过，相当鸡肋。迟钝防防挑拨还行，可以配合诅咒能量储存强化。

可以看出，冰属性在防御端完全是起负面效果，水冰加上厚脂肪的抗性也仍然被纯水完爆（八倍抗冰和两倍并没什么区别），因此单纯做盾首先就比大众水盾弱上一筹，加上本身还没有稳定回复且弱钉，即便在NU也很难混出头。因此……冰系当杀出一条路来，除非在反转对战里。好在帝牙海狮有着还算可以用的双攻，当个炮台还是可以的，套个AV特耐端也是相当硬，就对攻而言也不会很弱。速度在65这个位置，完全放弃或者速攻都有一定的道理，但后者就需要性格减防了（一般是减物防），于是极速物耐端会比较脆，可以考虑带围巾或者命玉赌爆发和压制。如果性格减速就可以干脆满HP了，追求后手的对攻能力。和上面的冰鬼护一样，帝牙海狮的冰系技能集中在特攻端（嗯……物攻端倒是有冰球，娱乐的话可以能量储存或者变圆冰球），而又需要物攻的地震补盲，不过帝牙海狮毕竟是双属性，有水本的话相对没那么依赖地震去打火系和钢系，所以如果不是四攻可以舍弃物攻刀。作为冰系，水本自然没法沸水了，而帝牙海狮又没有水压，所以就只能用中庸的冲浪，这对打爆发是很伤的。AV四攻的话，最后一个位置可以给岩崩，打的主要是水虫这种抗水冰地的PM，这几位的速度比海狮还要慢，岩崩偶尔还能HAX一下。如果不带AV可以考虑哈欠逼换，鼓掌找机会，剧毒偷盾这些操作，都还算比较常规，但海狮比较冷门，阴到人的概率还是不小的。

接着便提一下万恶的能量储存海狮，但这个用法在NPC和玩家手里是完全两种感觉，尤其在反强化手段更丰富的66里。由于平台禁1GB，所以能量储存海狮除了肉以外也没啥威胁了，能量储存睡觉梦话后只能单攻，作为水系连沸水都没有，而能量储存只能到三段，很容易被对面钻到空子剑舞几波GG。因此肉也需要有反制，可以把梦话替换为剧毒，这仍然没有根本性解决被钻空子的问题，所以实际上相当难用。考虑到海狮本身特耐就够硬，也可以用诅咒进行强化，这样物攻就能有一些威胁，虽然没有好用冰本（冰球！），但攀瀑也算够用了，在强化前最好先把对方特攻草电攻击手撸死。至于腹鼓……反正我是没在单打中见过。

小海狮真的很萌，但我的确不知道咋写（这篇都写得很挣扎了）。

作为超级肉的腹鼓，双打的腹鼓海狮配合空间和队友自我暗示更多一些，但比起卡比还是弱了点，作为冰系没有前面拉普拉斯和冰鬼护都有的冰飞，无论空间里还是非空间速度都属于比较慢的一批，比较尴尬。

配招：

不要怂（重HP特攻+/重特攻速度+）：冰冻光束+冲浪+地震+岩崩（随意带变化技能）

赖场（重HP特防+）：诅咒/能量储存+睡觉+梦话/剧毒/吼叫+攀瀑

Anti：

海狮的抗性很一般，攻击威胁也不大，回复难度也不低，加上本身还弱钉，在66中压制海狮是不难的，撒把钉子保持攻击压力，如果想针对一波海狮，尽量不上水系火系就好，如果能早早逼出有睡觉，那就可以寻求替身控场强化的机会了。水冰地岩的打击面还算广，但要中转海狮也很简单，因为缺少力度，而且海狮难以突破水盾，拿个水盾上来放剧毒也是可以的。一句话，冰盾没人权，摊手。

NO.366 珍珠贝 水

特性：硬壳盔甲/胆怯

职能：炮台、空间打手、强化

评估：最高特攻拥有者。

专属道具是个好东西，尤其是简单粗暴的能力翻倍。即便只是初阶，珍珠贝凭借着特攻翻倍的深海之牙特攻甚至能超越Y梦位居特攻数值的第一位，相当不可思议。属性纯水比较遗憾，攻击技能池和大部分纯水一样窄，基本上就是水冰觉醒了，这就使得珍珠贝是非常好挡的，超梦高输出的同时还有高威力技能打击面，这点是珍珠贝难比的。作为未进化型，珍珠贝的种族自然是非常低的，但即便低也低得还算合理，特攻就不说了，速度没有占用多少种族，适合放在空间里，也存在破壳强化的可能。满HP后物耐端也不脆，甚至可以支持强吃技能破壳这种非常硬气的用法。物攻算是浪费了，虽然表面上看起来可以破壳附带强化，但……没技能配合啊，这么小一个贝壳连地震都没有，会的全是普通系技能。特性则没啥好说的，都比较白板，或许硬壳盔甲防不可控CT偶尔会在你不知情的情况下发挥点作用。

珍珠贝也就是第一特攻的名头，但远远不能称作是第一特攻手，因为其普适性太低而局限性太大，要是把珍珠贝随便塞进队伍百分之百会大部分时间酱油。首先得获得出手机会，前边虽然赞了珍珠贝物耐一把，但这个耐久仍然不算出色，特耐更糟，好在水系本身还有那么几个抗性，但终归还是需要靠空间或者破壳的——32速极速破壳也就差不多108极速的水平，仍然会被高速击杀，而且极速就不能拉HP，不能带气腰的话点破壳得需要很大的勇气，因此比较稳定的辅助手段还是空间。其次，虽然第一特攻看起来很可怕，但把这个称号替换为74特攻阴谋一次……就感觉也就那样了，虽然秒秒脆皮问题不大，但更大的问题在于珍珠贝的技能池，没有水压只能冲浪势必损失了一大把输出，非本的冰光万金油，但打水系只能靠觉醒，能不能过半都是个问题，遇上有回复的水系很容易被沸水耗死，所以要用珍珠贝得需要队友帮忙抓一下盾牌。破壳的话力度会比较爆炸一点，技能池方面有着同样的问题，而且一般情况下需要后手破壳一次，因此用破壳的珍珠贝往往需要队友帮忙放墙丢礼物靠着炮灰上场，待遇是有了，至于能不能打出输出，说实话用珍珠贝的风险很大。

至于用法上则没啥细说的，水冰觉醒三攻必带，因为除了这些外也没什么攻击技能能选的，至于觉草还是觉电视分级而定，一般来说珍珠贝所在的低分级都是觉草更好一点。如果是队友开空间，那么第四格……好像也没啥好带的，因为没有水压，沸水冲浪双水本意义也不大，于是可以带个替身防防沸水剧毒，或者自己带毒和水盾强行站撸。如果用破壳自然是很完美了，正好也只需要三攻。

双打的珍珠贝比单打要好用不少，因为空间更容易放出来，雨天也好配合，还可以卖节操给智挥猩。珍珠贝自己也有浊流打AOE（入智挥猩大法可以继续冲浪），力度还是相当不错的，比单打受到的限制要小得多。

配招：

#喷水（重HP特攻+（空间）/重特攻速度+（破壳））：替身/剧毒/破壳而出+冲浪+冰冻光束+觉醒力量草/觉醒力量电

Anti：

一般情况下在高分级是遇不到珍珠贝的，低分段萌新不见得知道这个存在，而高分段……带着珍珠贝上高分段我服。对第一特攻珍珠贝，无论挡杀都不算难，一般有回复的水盾可以安稳挡下来，而各种围巾高速杀破壳珍珠贝也很容易，对上空间则可以破坏空间节奏，虽然我为珍珠贝写了一篇，但还是噱头强于实用性的。

（猎斑鱼写不太动……）

出去浪了一圈刚回来想想还是明天两分支一起写吧

NO.367 猎斑鱼 水

特性：悠游自如/水幕

职能：强化、炮台、接力

评估：大家好像都以为我会吐槽猎斑鱼的外表，但我觉得猎斑鱼外形挺不错啊。

种种原因这篇猎斑鱼晚来了两天，我虽然说写不动，但的确是一个字没写而已，最难写的那些虫飞都过来了，有着盘卷、破壳、接力的猎斑鱼和樱花鱼自然很容易扯出点内容的。猎斑鱼和樱花鱼种族上只有双攻的差别，但并不是简单的调换，猎斑鱼的双攻相对平衡且物攻较高，适合双刀以及物攻的盘卷强化，而樱花鱼在种族上侧重特攻，且双攻差距较大，双刀潜力小。就种族本身而言，因为前身是个贝壳，因此两个进化型的物耐较高，但受HP拖累严重，如果要破壳的话会比较脆，特耐就更脆了，不过比刺甲贝还是要好点，至少不会随便被水冲死。速度相对比较尴尬，但有破壳捏在手里一段强化仍然是超高速，且自己力度还行，无论接走还是自己打都还比较方便，于是在目前接力被BAN的情况下仍然有一战之力，只不过相对于特攻突出的樱花鱼，物攻端并没有太好技能的猎斑鱼比较遇冷，因为特攻端的技能威力更高且稳定，不大的能力差距在强化后会呈倍数放大，于是猎斑鱼在OU的使用率是比樱花鱼要低好几个数量级，即便现在没法破壳接力。特性的话，轻快是和樱花鱼共有的，但这两都难以竞争过雨天破壳菊石兽，同时除非力度超群或者是牛蛙，否则雨天很难把位置留给纯水，因为纯水对雨天基本上没有帮助。水幕则是要好于樱花鱼的湿身，虽然被水泡完爆，但防烧伤效果对于物攻向的猎斑鱼还是很重要的，尤其是盘卷站场流猎斑鱼。

猎斑鱼的物攻较出色，并且有着相对樱花鱼的专属技能偷袭，因此相当适合盘卷强化，这是樱花鱼无法做到的。可气的是纯水物攻端实在缺技能，如果没有偷袭的话猎斑鱼就更没啥存在感的。由于盘卷加命中，所以对于盘卷猎斑鱼，水尾要优于攀瀑，反正作为低速，攀瀑的害怕率基本是摆设。在盘卷水尾偷袭后还有一个多余的格子，对于特攻水而言很自然想到了冰光，但物攻的猎斑鱼只能冰牙啃，或者……暴风雪？毕竟命中也被强化了，性格减速特攻暴风雪利用大威力双刀还是有一定可行性的。其他的话就没啥常规补盲了，有岩石封没石刃，没地震没蛮力，于是我觉得替身盘卷双攻也是一种合适的用法，也可以利用上物防的提升进一步防状态控场。猎斑鱼也有着愤怒门牙，但没有挑拨配合起来比较一般，只能作为控场压血技能，可以靠着门牙和天然皮沼磨一磨，只要对面没剧毒。

既然有着破壳，也不是不可以用，但和樱花鱼比起来，猎斑鱼就必须双刀了，冰光能借助破壳利用上来，主攻物攻端攀瀑，剩下一个技能可以继续偷袭，至于带觉醒，我觉得还是直接用特攻高一大截的樱花鱼吧。

双打的特攻水天生更占优势，猎斑鱼毫无争议地被特攻流的樱花鱼压榨完了出场率。

配招：

盘卷（重HP物攻+）：盘卷+水尾+偷袭+冰牙/暴风雪/替身/愤怒门牙

破壳（重物攻速度+）：破壳而出+攀瀑+冰冻光束+偷袭

Anti：

猎斑鱼出场率被樱花鱼碾压是有原因的，没了觉醒的加持，所能用的攻击技能基本被水系吃了个透，虽然有偷袭，但带剧毒的水系一大堆，要耗死是相当容易的。至于盘卷，虽然有着偷袭，但也只有偷袭，因为这两深海鱼的特耐相当拙计，没了破壳提速，物特耐严重失衡的低速强化是很容易被杀的，这也是我前面推荐替身的一个原因，但即便有替身，猎斑鱼要盘卷推队仍然是非常困难的一件事情。

（嗯……先给猎斑鱼一段霸场的时间）

NO.368 樱花鱼 水

特性：悠游自如/湿润身躯

职能：强化、炮台、接力

评估：破壳接力代言人，短接被BAN的始作俑者。

樱花鱼给我的印象还是挺深的，主要是大狗狗的无脑短接接HAX星和双龙切斧龙虽然很值得吐槽但却又很强，但我不喜欢暖色。更早的话是看到一个黑白2版的1级队挑战全联盟，当时好像是打格斗天王时队友放诅咒和耗PP给樱花鱼创造了无伤三次破壳的机会，然后收个人头直接快到50级，一波流结束比天王王牌PM等级还高，简直丧心病狂。回归正题，关于和猎斑鱼的比较在上一篇已经被提过了，在这里也不重复，反正特攻水天生占优势，可以说樱花鱼除了种族分配外，其他各方面都不如猎斑鱼有优势，特性湿身在永雨时代结束后成为了一个鸡肋特性（当然，Z求雨湿身萤火玛纳霏神奇地实现完美配合），而分配给樱花鱼的专属是和猎斑鱼恶系技能（咬碎、偷袭）对应的超能系，就开发新用法而言显然是比不过偷袭的，虽然说精神强念的确可以打打毒系尤其是水毒和M妙蛙吧。特性的话湿身相当不实用，而樱花鱼力度的确还行，可以强行塞进雨天，大不了偶尔还蹭个雨，所以轻快在樱花鱼这边是要碾压梦特的。

相比于猎斑鱼可以盘卷，樱花鱼就真的是一招破壳走遍天下了，这也说明对普通中等种族PM而言，精通一技比全面发展要更被玩家所青睐。由于现在没办法用接力棒，所以樱花鱼的定位由接力转化为团队的强化核心，开始打起了C位。其实就算是以前可以破壳接力时，如果单单把樱花鱼当辅助来对付是会吃亏的，114特攻即便不拉攻强化一次，没抗性也会很不舒服，靠着巨沼怪这种没抗性的去吼是反不了强化的。现在樱花鱼没了需要接力的队友，自己打强化输出也是可以的，虽然三攻在OU基本被锁死，因为水地较少而有超坏星的存在，所以精神强念是要远强于觉草的，在低分级则可以考虑带觉草。剩下两招自然是水压/冲浪和冰光了，没啥好说的。值得一提的是，考虑到黑雾超坏星是OU常见的反强化职能担任者，而樱花鱼在接力被BAN后毕竟是冷门，樱花鱼在OU很容易阴到超坏星，因此相当一部分樱花鱼带上了超Z进行针对，相当适应环境。

双打的樱花鱼仍然一招鲜，只不过水本升级为了浊流，而精神强念/觉醒的位置则可以换成保护，为了点杀以及防广防带上水Z，放在雨天里仍然是简单粗暴。

配招：

没壳也要破（重特攻速度+/重速度特攻+）：破壳而出+水压/冲浪+冰冻光束+精神强念（Z）/觉醒力量草/替身

Anti：

毕竟樱花鱼是个纯水，力度再顶天也难以弥补属性上的抵抗。精神强念能够很好弥补大部分水系难破水毒的问题，但对于突破水盾仍然有很大难度，好在水盾只能靠耗，遇上水盾倒是可以追求多次破壳读对面剧毒，因为-2特防的这个特耐吃沸水也很难受。水冰超被水恶完挡，于是M鲤鱼可以比较容易挡下樱花鱼并创造自己龙舞的机会。同样，水超众（呆壳兽一家、海星）也可以稳挡，破壳后超本反杀相当容易。草钢、鸭神等不弱冰的草系挡下来也还算稳，本系击杀很妥。其他的也可以考虑天然皮，这也是相当稳的一个check。另外，樱花鱼很少带腰带，所以强化回合是相当危险的，可以逮住这个机会对樱花鱼造成有效伤害或者不给樱花鱼安全强化的机会。

NO.369 古空棘鱼 水/岩石

特性：悠游自如/坚硬脑袋/结实

职能：撒钉、物盾、岩盾、水盾、强化、炮台

评估：分类：长寿宝可梦。

古空棘鱼略难打，于是简称原来的地图鱼好了。作为zhangzhe，地图鱼一贯低调，除了抓马桶外没啥存在感，但在六代被火鸟支配那段时间里，靠着抗性我摸索到了这家伙，一看这个物耐，100 130相当亮眼，要知道水君也不过才是100 115，再仔细看技能和特性，哇，石脑猪头，还能撒钉，简直是被埋没的人才，又肉又有输出，简直是火鸟的天敌，于是便塞进了队伍，结果被各种风筝到死，还制不了中后期越来越多的鬼火家门，加上地面、格斗的弱点，只能说岩石系的抗性坑了一大堆好盾牌，虽然说这不一定是坏事，极限物耐能稳接M凯罗斯剑舞地震近战猪头反杀，算是一种诱敌来砍的作用。除了相当高的物耐外，物攻就只能说是长者不喜争斗了，是石脑猪头PM中力度最低的一个，还比不过树才怪。特耐相对低了一点，吃暴风会很难受，但四倍抗火使得可以中转一些暴力火系技能，同时因为不抗水，冰系的抗性价值就低了不少。速度很神奇地到了55，比上面两位深海鱼还要快，可以想到地图鱼年轻时应该也是跑得很快的，可以用岩切速攻猪头的用法，比树才怪要实用一些，但还是比不过霸王龙这个巨佬。特性乍一看锁定石脑，但轻快作为物攻手用大威力猪头输出破盾、结实稳定撒钉也是有一定可行性的，但只能说石脑猪头太诱人了。

物攻水岩的破坏力是很强的，因为岩本最大的对手地面系可以由本系水针对，值得一提的是，这点反过来不成立，像菊石兽这样主打水本输出的会感觉岩本没啥存在感，当然这也是由于特攻岩坑爹的缘故，像地图鱼这样150猪头输出，80攀瀑辅助进攻就比较舒服了，威力几乎差了一倍，所以攀瀑大部分时间反而不用点了。围绕岩本打进攻，另外的两个盲点，钢系和格斗系，地图鱼分别有着地震和思念头槌进行针对，正好四攻套CB，打击面相当不错。其他的……没有其他的了，不多不少，正好四个实用的进攻技能组合。套围巾偶尔能阴阴人，套AV增强生存能力，但基础物攻只有90太不靠谱，毕竟离V仔V火那个基础力度还有着不小的差距，所以要攻的话就追求力度最大化，CB是最为适合的一个专爱。如果要用岩切自然是带上命玉，技能舍弃方面则是相对比较纠结，舍弃地震打不了草钢企鹅（虽然前者带上也打不动），舍弃思念头槌则是打不过快泳蛙袋鼠，舍弃水本就更打不动大量地面系了，因此需要和队友有一些配合和针对，以及考虑到所在分级的实际情况（比如OU下见不到草钢）再行决定。

至于当盾……有过使用经验的我并不推荐，因为那些抗性在物理端基本都会搭配地震蛮力啥的，倒是特攻飞比较好挡，但地图鱼的特耐又不太能扛住。更为重要的是没有稳定回复，虽然看起来能挡很多东西，却很容易被UT钉子风筝死，加上岩石系物盾还有物耐更恐怖的重爆，地图鱼当盾着实比较难受，一般不会有极限物耐的配置，更多的是带把钉子然后继续猪头给压力，剧毒慢慢磨不适合岩石系的特点。如果把地图鱼放在首发，钉子双本外可以考虑用哈欠逼换一波，寻求出手机会或者给队友无伤上场的机会。

双打的古空棘鱼自然是用轻快混雨队，在VGC环境时因为强势轻快PM较少倒是获得了一些出场机会，可以用岩Z降低MISS和反伤的负面效果，还是有一定的输出的。

配招：

I’m angry（重HP物攻+/重物攻速度+（岩切））：双刃头槌+攀瀑+地震/思念头槌/岩切选二

酱油撒钉（重HP物防+/重HP物攻+）：隐蔽石砾+双刃头槌+攀瀑+哈欠

Anti：

地图鱼比起其他猪头使用者的优势在于水本，但力度着实是垫底的，有抗性的盾牌基本不用担心被2HKO（注意这句话的定语，打无耐水马可以很轻松过半）。由于地图鱼本身物攻种族不算高，所以只要挡下岩本，其他的倒也不足为虑，大部分水地即便不是水免也能稳吃地图鱼，加上水免更是稳如poi。草钢和小草钢也相当稳，虽然这俩基本对不上线。至于快泳蛙、斗笠菇、钢帝企鹅则是看情况了，如果是CB的话中转起来也还轻松。因为地图鱼速度偏慢，岩切缺点力度，而且猪头很容易Miss，所以只要不老是让软柿子对上地图鱼，对付起来也不算很难。

NO.370 爱心鱼 水

特性：悠游自如/湿润之躯

职能：……

评估：每一枚心之鳞片都浸润着一只爱心鱼的鲜血，保护爱心鱼，拒绝回忆技能！

作为一个总种族仅有330的完全进化型，爱心鱼实在太需要一个进化了，犹记得五代时新PM有不少和老PM有着迷之关系，最令人信服的就是保姆曼波和爱心鱼这一对了，实在太像进化关系，以至于让人怀疑保姆曼波是不是原本爱心鱼进化的废案。然而现在都七代了，爱心鱼依然没有获得任何加强，无论Mega还是六代七代种族提升潮流，爱心鱼都迷之稳定，一如既往地为玩家提供心之鳞片，要知道爱心鱼的种族比未知图腾还低，后者至少背景描述上很有逼格，而种族更低的画狗和百变都是论外的存在，只留下爱心鱼是真弱鸡了……作为TOO Much Water的芳缘一员，爱心鱼应该是一类类似弱丁鱼那样能够集群填满整个海洋的存在，然而我们所能看到的却是满海的水母和海鸥，相当迷。在这300出头的种族里，速度就占了将近三分之一，这也的确是低种族PM常见的生存之道，靠速耐干扰接力混饭吃，但爱心鱼除了比较快好像并没啥好技能。那么在双攻和耐久都处于较低水平的情况下，要出场就真的只能靠RB和真爱了（还有无视种族的探险队）。特性和前边的樱花鱼一致，97的速度加上雨天轻快相当爆炸，但没有进攻能力的爱心鱼并不容易被接纳入雨队，毕竟还有浮潜鼬这种速度更可怕还有一定输出的轻快。至于湿身……就算在五代也没人会拿爱心鱼湿身吧。

于是大家大概会好奇我会怎么写下去……我虽然很想说无可奉告，但这样的话这贴就GG了。爱心鱼是浸水使用者中速度排第二的PM，没错，最快的还是浮潜鼬，但人家有更多的选择，有一定的进攻能力，并不需要靠浸水来吃饭。所以爱心鱼可以勉强用用，把速度拉满浸水剧毒。因为是水盾所以也有沸水，但这个沸水就只能当个30命中的鬼火来用了，没什么输出的，所以也可以不带。因为种族穷得只剩下速度了，为了放出剧毒后能赖场，保护是必不可少的，顺便试探专爱给自己找安全出手的机会。再带个替身凑替保毒也可以，拉满HP后水盾的沸水并不容易破替身。因为核心思路是耗浸水剧毒，被对手换人的话会不太舒服，所以可以带上漩涡抓波人。考虑到小身板实在太脆弱，为了度过没保护的危险回合，可以利用混乱和害怕搞点事情——于是至少给萌萌的爱心鱼个天恩啊。混乱自然是虚张声势（怂一点可以天使吻），害怕则是心灵印记——有些HAX星怕思念头槌Miss以及追求更高害怕率会带这个，60威力30害怕，虽然不是本系，但，即便是本系爱心鱼照样没输出啊。

至于雨天轻快Z水溅跃攀瀑舍身撞的……我只能说很有想法。

双打的爱心鱼可以治愈波动给队友奶一波，或者变为同伴把轻快扔给队友，但我觉得没有特性交换好用，还可以轻快浸水接鸣鸣打雷啥的，然而爱心鱼这单薄的身体在双打里更加难出场了。

配招：

迷茫（重HP速度+）：浸水+剧毒+保护+漩涡/替身/心灵印记

Anti：

爱心鱼的进攻威胁几乎为0，而防御端同样不是硬茬子，除了会高速丢个剧毒恶心下人外基本是人畜无害，于是属性劣势也不要怂，看见了就当偷鳞片直接打就行了。

NO.373 暴飞龙 龙/飞行

特性：威吓/自信过剩

职能：强化、破盾、龙盾、工兵、炮台、物盾

评估：我已经是只报废龙了.jpg

我们队里有个老人总喜欢自称血翼哥哥，然后就被叫做雪姨姐姐，再后来血翼飞龙就成报废龙了，而雪姨也退坑了，空留下一段有趣的回忆。血翼自诞生起摆明了就是来砸肥大场子的，作为准神龙，血翼的种族分布相当赏心悦目，虽然同为600，但血翼作为龙舞的龙系显然要比肥大更暴力，100速碾压80速不说，物攻也迷之高了一点，特攻更是非常具有双刀甚至主特攻的潜力，只有耐久稍差，但威吓能够很好地弥补这点，于是在心魂肥大获得神速前，血翼都要把肥大赶去摇铃铛当奶妈了。后面的事情大家都知道了，肥大五代逆袭获得了多鳞反推获得自信的血翼，六代则是血翼获得Mega一跃进入小黑屋，七代早期两龙共同向卡璞势力低头，现在则是一起龙舞飞Z飞天变成飞行系打手，相爱相杀波澜壮阔，实在是可歌可泣。特性和暴鲤龙一致，威吓偏保守，生效稳定，方便寻求强化机会以及救场，增加生存能力和坦度，而自信则较为极端，适合追求清场一波流，需要队友创造一些机会。

因为仙系强势的缘故，血翼的打法比起五代巨龙队时期有了侧重点上的变化，虽然钢系仍然是巨头，但双刀龙火地在目前的OU环境中有些过时，对于妖精的威胁不太够，毕竟妖精能秒自己而钢系一般不会，所以龙火地虽然仍然是全打击面，但火招的存在感日益下降，取而代之的是抽妖精的钢尾（六代UU）以及七代后逐渐兴起的飞Z飞天。不得不说Z石确实挽救了一大堆技能，同时也让雪姨鲤鱼土猫这些飞行系的飞本不再是摆设，更是反过来成为一个关键性的破盾技能。龙舞一次的飞Z飞天即可确1踩钉极限物耐鳍鳍，对天然皮天然沼也能造成相当足的伤害，虽然只有一发，但对于依赖整体的受队联防体系很容易造成致命性的破坏，用的好足以锁定胜局。同时飞Z的爆发伤害很容易收到人头，这就能够和自信完美配合起来，越打越痛完成一波流，于是目前威吓的血翼反而是少数，全都用飞Z自信去了。考虑到Z石一队只有一个，而放弃火招的话显然会出现钢鸟、辉夜这样的钢飞盲点，因此，如果队友能够很好处理妖精的话，血翼并不用强行用飞Z飞天，用火牙（如果需要强突也可以火Z火牙，肥大表示自己有火拳）或者命玉大火仍然是可行的。关于龙本，虽然打击面仍然数一数二，但作为重点盯防对象，在一局前期往往是很难下决心点的。这不意味着龙爪就要优于逆鳞了，事实上解决掉妖精，自信下的逆鳞完全可以逆属性硬推钢系，相比于飞Z的打开局面，龙本是随后清场的最优选择。至于龙Z逆鳞，虽然比起飞Z看起来力度要更高，但并没有飞Z推妖精的能力，在早期一些尝试后也就趋于冷淡了。

相比龙舞，我其实更喜欢用围巾或者命玉特攻炮台的血翼，因为更为灵活，而且不用被土猫之流恶心，在特攻较少的情况下初见杀效果也很不错。特攻血翼核心自然是龙星加大火的组合，随后是水压和地震，飞本比较无奈，不像肥大有暴风，明明这边翅膀要大得多。用地震需要双刀，往往会带上命玉补力度，如果用围巾则可以双龙本切换全力输出和清场模式。比起肥大那边的冲浪电冰暴风，血翼只有高特攻，攻击技能只是勉强够用……虽然我还是觉得特攻血翼好用，因为特攻没法龙舞神速更吃基础速度。如果不带围巾，那么技能选择会更多，主要是经典的命玉三攻鸟栖炮台这一种，也可以外挂一个除雾，毕竟用特攻的话特性自然是威吓，不会和除雾不共存。当然，特攻的问题也是在于妖精尤其是水仙难以突破，也是一种相对传统的用法，在血翼跻身OU后特攻流相对比较少见。

在六代被肥大赶去UU的时候，血翼也开发出了工兵用法来混出场率。不得不说作为基础耐久不差还有威吓抗性也还不错的PM，血翼除了弱钉外也算得上是个nice的工兵了，尤其能够有效压制超级钉子户核果（火放）和顿甲（一般没格子带冰飞），自身也有回复，偶尔也能打打输出，甚至有龙舞龙爪鸟栖除雾的迷之组合（没错我被推过），在工兵圈子里是相当全面的存在。除雾血翼的常规配置是除雾鸟栖龙本火放，或者针对性地舍弃龙本带上地震（V仔等火系）或者水压（重爆）钢尾（花仙等仙系）。同样的，除雾血翼适合UU那种节奏稍慢力度更弱的环境，最重要的是妖精也不多，如果放在OU，实在是太容易给鳍鳍送机会了，而自己的物耐也更难扛下暴力的攻击。

对许愿血翼磨爪血翼在此就不细说了，相对来说实用性非常低。

双打的血翼因为有威吓和地免于是相当热门，但M血翼强度要更大，所以在VGC外M血翼抢占了普血翼的一大半使用率。令我印象深刻的是一只龙星龙波大火火放的血翼，实在是恐怖如斯，不明觉厉。不过用法思路倒是差不多，在威吓当道的情况下血翼本就相差不大的双攻更适合用特攻放龙星（Z）吐火，偶尔放放顺风。

配招：

龙舞（重物攻速度+）：龙舞+逆鳞+地震/飞天（Z）/大字爆/火牙（Z）/钢尾选二

炮台（重特攻速度+）：龙星群+大字爆+水压/鸟栖/地震/除雾选二

除雾（重特攻速度+/重HP物防+）：除雾+鸟栖+火焰放射/大字爆+龙星群/地震/龙之波动/水压/钢尾

Anti：

当前环境的血翼无疑是个大杀器，有了Z技能和自信配合后如虎添翼，一旦被打开缺口会很艰难。如果是目前最主流的龙飞地组合，那么钢鸟和辉夜可以有效阻挡进攻，前者吹后者丢种子。如果是传统的龙火地那么鳍鳍可以顶上，如果是龙火飞，那么会有火钢的盲点。当然这些在血翼龙舞后也不算太稳，尤其这些都是常规中转，很多时候不能保持较高的血线。其中最有机可图的便是飞天的机制，如果能骗出飞Z的话会好打不少。如果带的是逆鳞，也可以保留妖精等对面逆鳞然后炮灰上场击杀，虽然一般对手除非被逼用逆鳞，否则不会犯这种错误。实在不行，目前万能果血翼很少，可以赌一把混乱自杀。常规救场也可以针对一下血翼，比如老屠龙刀玛狃拉猛犸的冰飞，各种气腰反击和百变这些。当然，最好的应对还是不要给血翼安全强化的机会，找机会下把剧毒，或者打残配合队里先制防止血翼造成推队级别的威胁，利用钉子压制血翼上场血线这些预备措施都比慌慌张张救场要好得多。

NO.373 暴飞龙（Mega） 龙/飞行

特性：天空皮肤

职能：Mega、强化、物盾、破盾、龙盾、高速、炮台

评估：真可怜，mega一次连前肢都没了（误）。

作为准神Mega，M暴飞龙的能力进一步提升，虽然似乎顾忌到平衡没有给它加什么物攻，但是特性是皮肤……就已经很能说明问题了，M血翼并没有逃离被小黑屋的命运。但同两个前辈（鲁卡袋龙）一样，M血翼并不像飞雪米那样在UB没人用，一级神的种族使得其也成为了UB中暴力强化成员之一。M血翼能力提升主要集中在物防上，直接被拉高了50点（大概是保护好前肢带来的结果？），配合Mega前的威吓，强行龙舞的机会非常好找，也能够在需要时硬怼原始古拉、剑舞720，甚至可以直接拉大把物耐做盾慢慢龙舞强化。关键的速度则是突破到了120，和创世神平起平坐，能够有效威胁到大量一级神。双攻象征性提了10点，但因为天空皮肤的加成，力度和Mega前比起来是有显著提升的，尤其特攻端终于可以用高音作为飞本了，和Mega前完全可以看作两只不同的PM。特耐变化不大，在UB基本是不敢吃什么一倍的本系技能的，但借着抗性也可以中转中转海皇、珍珠啥的。

UB的战场比起OU要小的多，大家伙对彼此都是心知肚明，已经融入这个圈子的M血翼在长时间摸索后也找到了属于自己的定位，并且很难有太多变化。首先在OU里肯定优先极速的120线，在UB里没太多必要极速，因为过不了130，加上720大多也不会极速，所以M血翼同720一样经常把速度卡在100线出头，龙舞一次仍然能过各种围巾一级神，可以节省出一些耐久方面的努力。接着来说技能，虽然120皮肤特攻炮台输出可观，但放在UB环境里也就那样，所以M血翼出场势必是最强势的龙舞物攻型，并且飞本意义远大于龙本。在UB，因为基本看不到电鬼，钢鸟辉夜也不多，所以飞地组合的打击面基本已经足够应付，而飞本选择又和OU中大众的报恩不同，在你死我活、输出和耐久更为极端的UB，M血翼是不会考虑力度过剩这个问题的，舍身撞的优先度远大于报恩。由于M血翼本身是个优质的地免物盾，能够压制常规的盾向原始古拉，加上舍身撞的反伤，M血翼可以用鸟栖实现一定程度上的续航，或者优先生存保证回复。空元气也是M血翼在环境中摸索出来的一个结果，因为不像摄像师能够免疫鬼火，所以M血翼是被各属性720撒鬼火的常客，如果追求一波推，那么带上一个空元气借力是不错的选择——不带鸟栖的话完全有格子选择双飞本。同样是龙舞，堆耐久龙舞也需要考虑异常状态的问题，并且时常会遇到鬼龙或者洛奇亚的鬼火/电磁波加吼叫的二连直接废掉M暴飞龙接下来的存在感，所以精神回复作为单人版铃铛有着一定的意义，甚至能够对着电/岩/地/水720强行强化（当然，没有冰光）。另一个思路则是替身，这个技能目的性相当强，对于威吓逼换效果联防的M血翼同样很有帮助。龙本相当缺少存在感，受环境限制，龙本打击面并不比飞本要高到哪去，但没有皮肤的加成以及技能的本身副作用使得其远不如飞本好用，所以龙爪逆鳞要出场只能是队伍需要M血翼强破鬼龙时才有一定的意义。至于大火……基本上用不到，基础力度实在差的太多，也只有阴阴钢鸟了，辉夜都不见得能打动，而且双刀减防对于基础耐久不低的M血翼不怎么划算。如果你觉得还有格子也可以兼职一下除雾，当然这样用肯定是不把M血翼当核心来看的，因为要让M血翼龙舞的话队友首先就得做好反钉工作……但是，M血翼也不见得一定要龙舞，打一炮就走很多时候能苟活更久。

双打的M血翼由于和OU PM们同台竞争，很自然地就成为了种族碾压队的重要一个选择，同时作为日本沙的关键成员也吸引了大量的目光。双打中M血翼的双攻都能够得到非常不错的发挥，尤其特攻的高音使得M血翼并不是太怕威吓，照样能打足AOE（而且主特攻的会比较多），同时可以利用基础高威力的舍身撞点杀，基础高速也能协助放顺风，Mega前还是威吓，本身还非常肉，作为输出炮台实在是非常完美。

配招：

龙舞1（重速度物攻+）：龙舞+舍身撞+地震+空元气/鸟栖/替身

龙舞2（重HP物防+）：龙舞+鸟栖+报恩+精神回复/替身/除雾

Anti：

UB环境打起来相当刺激，在六代后纯受逼没了市场，暴力强化起飞，节奏相当快，很容易一失足成千古恨，比的是双方的抓机会能力，有时候暴力强化手能一穿六，有时候又会被打得全局酱油。M血翼作为一个高爆发物盾……嗯强化手，发挥相对比较稳定，只要不对着X、超梦等特攻手上基本都有一次强化的机会，作为对手，可以如对手所愿按部就班炮灰兑子，然后气腰攻迪玛夏多超梦（偷强化）秒一波或者上百变反艹，也可以发挥各种反强化（鬼龙洛神钢鸟）把M血翼抽走，也可以拿电岩仙水鬼特攻720M巨金X神强吃技能反杀（需要大量物耐，否则可能被地震秒），也可以出其不意破坏规则，放出觉冰原始古拉、冰光普720等神奇物种打得对手一脸懵逼。当然，最稳妥的办法还是钉子控血，双换游击压制，用操作碾压，毕竟M血翼破坏力极强，被舞一次总是挺麻烦的。

NO.376 巨金怪 钢/超能

特性：恒净之躯/轻金属

职能：炮台、强化、撒钉、中转、钢盾、特盾

评估：虽然脸上贴了个封条，但是是有嘴巴的。

因为M巨金的实力远超普通巨金，能力上基本是全面提升，所以普通巨金六代后一直没啥存在感。到目前M巨金重回UB，普通巨金在OU中仍然较难出场，因为速度实在太慢而打击面天生劣势——这些问题对于M巨金不是问题，所以解决不了这些问题的普通巨金就只是个UU了。首先钢超在六代后是被严重削弱的，因为钢不再抗恶鬼，巨金凭空就多出了两个弱点，成为了有着四个弱点的钢系。但另一方面钢超又是不怕格斗的属性，非常适合挡超能和妖精的常规攻击组合，因此虽然巨金物耐比特耐高得多，大部分情况下却是在当特盾使，AV更是普通巨金的最常规道具。问题在于，钢仙有着和钢超相同的抗性却没有恶鬼两个弱点，不怕吃影球，于是在和玛机雅娜的竞争中，普通巨金算是完败的，甚至作为超能系还没有别人妖精系会放空间，也是惨。巨金的种族分配看起来像一个重装坦克，实际硬度也很足，力度只能说勉勉强强了，因为缺少大威力技能，也没有特性加持，本系彗星拳思念头槌命中都不满很容易掉链子，而且被钢系完挡双本使得其总是依赖于非本补盲，没有本系加成的伤害看上去总是不太爽。物耐相当出色，基本上很难被秒，健康时硬吃一发打落或者地震反杀还是没问题的（满HP硬吃命玉钢兵打落），而特耐在套上AV后硬度还要胜过物耐端，满HP带AV吃满攻M女皇影球不过半，是双打中女皇的常见check（六代）。特攻95算是浪费了不少种族，虽说作为超能系特攻太低很没面子，但巨金虽然图鉴说智商很高，却不像老班那样能学各种乱七八糟的炮台技能，甚至连超能系尊严RP弹都没有，打击面实在相当糟糕，完全没有啥利用价值。速度70实在是太慢了，在四代时就经常被各种262大法压躺枪，随着一代接一代的速度线提升，现在70线已经很慢了，极速意义不大，甚至如果带AV还可以放弃拉速度，保证坦度和对攻能力。特性上，作为日神试水小号的巨金有着和后边马桶一样的净体，这倒也说不上坏，毕竟不用担心被威吓还是挺不错的，尤其用高移的时候，但和上边雪姨一比就有差距了，作为准神太过保守也是会像多鳞前的肥大一样被打入冷宫的。说起肥大的多鳞，巨金的梦特就只能用什么鬼来形容了，大概是UB的M巨金Mega前可以顶着X梦过肩摔上场？（这当然没什么意义，因为巨金本身体重就500多kg了，减不减半过肩摔都是满威力）

首先说说最常见的AV巨金，这无疑就是塞四攻了，简单的极攻满HP可以有着极强的对攻能力。在本系选择上，因为钢超双本都有着相同的钢系盲点，并且有着大量组合属性盲区（水超、火恶等），需要不少补盲技能，因此往往需要舍弃一本。钢本彗星拳当然要强于超本思念头槌，作为学习面非常狭窄的技能，彗星拳有着概率提攻的欧皇特效，虽然这掩饰不了威力一般命中不满的事实，但至少比思念头槌这个更坑的技能要好的多。作为中低速，并且巨金的力度很多时候会差点意思，所以本系子弹拳的意义也不小，即便没有M后硬爪加成，本身的战略意义就已经很大了。地震/重臂锤是对钢策略，前者很大众也很好用，但容易被猜到，后者有着坑爹的减速负面作用，但是可以打草钢，光这点就有一带的价值了，而且在带念头的情况下，重臂锤能够协助打恶凑超斗打击面，但不像M巨金有特性修正差异，重臂锤对普通巨金而言选择率远低于地震。电/冰拳是针对热门物盾的技能，仍然是普通巨金打钢鸟辉夜/天蝎土猫的唯一办法，虽然没硬爪加持力度会弱了点，所以两倍的电拳不怎么打得动（于是偶尔会遇到电Z的），基本都是打四倍的冰拳，当然如果你不在OU用就没这些考虑了。追击是对超能宝具，尤其在UU可以有效抓妹妹，针对性非常强，实际上也的确好用，配合AV可以让很多超能有来无回，即便是非本。大爆炸对于AV巨金而言用处比较小，因为炸不出太多伤害，而且AV巨金并不好随意炮灰，因为本身硬度非常大，很多时候估计不准伤害，因此使用难度不低。提升拳和AV相性也只能说一般，因为AV巨金一般不会长期霸场，更多是在逼换间隙输出，然后下场避伤害，加上本身速度偏低，要提升拳就会比较依赖子弹拳，但这和剑舞螳螂的爆发是没得比的。觉火和M巨金一脉相承，也算是特攻唯一有点用的地方了，针对的自然是螳螂，物耐M螳螂是两种巨金都非常无解的对手，于是被迫祭出了觉火这一招。

另一种攻巨金的思路便是高移/岩切提速了，这自然是为了解决速度不够这个问题的。围巾巨金虽然可以一用，但力度不是太够，关键是本系攻击很多时候救不了场，一般不如砖头来追求能够破盾或者逆属性的力度，反正砖头同样能够戏法走（或者大爆炸，同样可以破盾）。对于高移巨金，子弹拳的优先度自然大幅下降，大爆炸的优先度有所提升，带上命玉后也算有点力度（也可以普Z爆炸，或者凭借着四个弱点弱策蹭强化），本系则是更依赖彗星拳，因为要站场，自然是非常期待2+1强化，脸好点也是能强撕联防的，另外地震自然碾压减速的重臂锤，其他的技能则还是从上一段里挑，变化不大。

巨金也是一个不错的撒钉手，如果带上气球则可以在开局面对地龙土猫鼹鼠这些地面系占到优势（冰拳和地震的威慑是必要的），然后撒出钉子干脆利落地炸掉，虽然有点浪费，但是不拖节奏，而且没有四倍弱点、自身物耐够硬的巨金是不需要气腰的，对于炮灰而言种族同样是多多益善。

双打中普通巨金的出场率非常不错，本身能蹭超场，属性压制四个卡璞，无论嗑大树果还是带AV生存能力都很可观，更是可以用自我暗示队友腹鼓扔子弹拳的黑科技，甚至带重臂锤还可以蹭波空间，出其不意还可以炸一波。虽然力度还是不如M巨金，但就生存能力而言，相对不那么被集火的普通巨金往往能够苟活更久。

配招：

四攻（重HP物攻+/重速度物攻+）：彗星拳+子弹拳/思念头槌+地震/重臂锤+雷电拳/冰冻拳/觉醒力量火/戏法（CB）/大爆炸

高移（重速度物攻+）：高速移动/岩切+彗星拳+地震+大爆炸（可Z）/冰冻拳/思念头槌

撒钉（重HP速度+/重物攻速度+）：隐蔽石砾+彗星拳+子弹拳/冰冻拳+大爆炸/地震

Anti：

基本上能挡M巨金的都可以挡住普通巨金，因为后者输出能力差了不止一点。但在探明配招之前，还是以试探为主，最好有能力盾能够进行最初中转，再考虑是否更改check成员，比如水地的那一些，因为没硬爪加成草绳结，普通巨金基本上没啥好办法，除非上来就耿直的CB思念头槌。虫钢的螳螂核果也是巨金苦手，尤其前者打不动有回复还会被花式UT和打落。然后就是钢鸟草钢等其他不弱地的钢系，和电鸟飞鱼这种不吃钢地组合的盾牌，当然这些PM上场最好试探一下有没有电冰拳啥的。由于普通巨金速度比较慢，所以高速压制也很简单。总而言之，被M巨金欺负惯了，打普通巨金是相当简单的。

NO.376 巨金怪（Mega） 钢/超能

特性：硬爪

职能：Mega、炮台、破盾、高速、强化、撒钉

评估：看着就觉得扎人，但至少不像鲁卡钢兵那样是人形的。

M巨金算是强度顶尖而又能和分级打擦边球的Mega，可惜在超场出来后就不太收得住，还是被丢去了UB，虽然我对这个ban和六代banM巨金一样不太能理解（因为我自己用着也挺爽的）。对于M巨金而言，最爽的自然是速度瞬间拔高了40点，超过了无数PM，从中低速瞬间跨入高速门槛，而力度虽然表观上没提升太多，但硬爪的加成却是相当强大，在七代更是没有受到削弱，直观的加成幅度已经超过了皮肤，并且能对大多数物攻技能生效（地震：喵喵喵？），于是对于M巨金而言，超皮钢皮啥的都不如硬爪来得靠谱。双防也各提了20点，虽然不如带AV加特耐来得肉，但显然Mega带来的提升是全面且重要的，除了某些需要道具的用法比如戏法、专围、普宝石爆炸外，M巨金完全可以胜任更多的工作，然而进UB了。既然到了更高级的环境，那么M巨金的比较对象也有所变化，最容易想到的自然是同为钢超的新任一级神日神索尔迦雷欧了，之前M巨金还没进UB时在PO吧似乎就讨论过日神和M巨金孰强孰弱的问题，表面上看起来巨金速度更快物攻更强，甚至种族还要更高，但这时候一个道具格就产生差距了，使用率不会说谎，有着火系补盲和Z水溅跃强化的日神在UB泛用性上是要强过准神Mega一头的。当然，M巨金的110速是无法忽视的优势，在环境普遍把针对速度线定在100出头的时候，M巨金的加入可以有效先手大量720，尤其对鬼Z720和剑舞地震720是需要先手才能存活下来的（于是好像鬼Z720性格修正速度的越来越多）。

在UB里，M巨金的第一工作便是反X，于是彗星拳和子弹拳是必不可少的——因为圈子就这么点大，大家彼此都知道要干什么（当然，担心脸黑，偶尔铁头会代替彗星拳），所以速度过100线、物攻拉到彗星拳0HKO无物耐X神剩下HP的M巨金成为了相对的主流，就是为了打死X神而弄出来的配置，健康状态下可以稳吃极攻占卜觉火气合弹，不健康也可以子弹拳蹭血给后排720收割，只要不给X弄两段占卜机会还是比较稳的。其他技能就相对随意的，以追求克制面为基础，地震打古拉（没硬爪加成），岩崩打凤凰（没硬爪加成），电拳打凤凰海皇，冰拳打各种龙，重臂锤砸草钢，追击偶尔抓一抓眼镜锁超本的月神（超梦M耿鬼对上是找死），超本继续打酱油。因为两个补盲总是针对不了所有的UB 大神，而且即便带上了冰拳也砸不动洛神鬼龙，所以M巨金也可以带上剧毒无脑怼受逼以及原始古拉凤凰属性720防止被控场，反正UB排名最前的那几位都不是钢系或者毒系.。

未来的某个时候M巨金有可能又会回到OU，上边的M巨金受UB环境压迫实在太严重，可选技能面太窄了点，放在OU就会很容易感觉技能格子严重不够（其实UB也有点，但一个剧毒能解决）。如果放在OU里，电拳的意义就会非常大，能打各种水系和钢鸟辉夜，冰拳继续打四倍，超本因为蝶蝶的缘故，如果同队可以取代彗星拳成为主攻技能，追击能抓的东西也更多，提升拳的破盾能力也能够得到更多的体现。因为OU里水地开始冒头的缘故（主要是沼王），所以受硬爪加成的草绳结也有了一定的意义，0特攻（性格负修正）的草绳结即可确一满HP沼王，作为针对是很靠谱的。因为特攻进一步提升，所以也可以带上觉火打螳螂尤其是物耐M螳螂，在离开OU前M螳螂是M巨金最为靠谱的check，即便是觉火，如果0特攻负修正打拉了一些特耐的螳螂甚至2HKO都做不到……另外，因为硬度惊人，M巨金也可以考虑睡梦回复，我曾经用过睡梦提升拳加彗星拳的M巨金，只要对手没有太强力的地面系或者寄生种子，对攻能力是很不错的。

双打的M巨金自然是配合蝶蝶花式锤念头，配合恶心棉顺风啥的简简单单输出就很爆表，而且自身硬度还够，Mega前净体防威吓，相当简单粗暴的Mega攻击手。

配招：

X神杀手（重物攻速度+）：彗星拳/铁头+子弹拳+地震/重臂锤/岩崩/闪电拳/冰冻拳/剧毒选二

Anti：

在UB的M巨金要对付起来比OU要容易得多，Y神可挡可杀，M耿鬼能抓死M巨金（只要血量不要太低），围巾月神、岩切古拉、加速火鸡都能收割M巨金，水地720鬼龙洛奇亚可以比较稳挡M巨金（如果不算剧毒的话），草钢M螳螂到UB也可以继续恶心M巨金，还多了个鬼剑。如果回到OU，嗯……能完挡的好像的确很少，只能先行试探技能再做决定了，没电拳那么很多水盾以及钢鸟辉夜可以挡，没冰拳顶土猫，没地震可以上同类或者基拉祈，没子弹拳就高速压制……好吧还是有点难挡的。

咦被吞了

NO.377 雷吉洛克 岩石

特性：恒净之躯/结实

职能：岩盾、物盾、撒钉、强化

评估：一个大写的H。

NO.378 雷吉艾斯 冰

特性：恒净之躯/冰冻之躯

职能：特盾、炮台、强化

评估：我觉得这家伙用七星夺魂腿的伤害应该比玛夏多要强。

作为柱子二号，冰柱和岩柱显然是对立的，一个物理一个特殊，能力调了个个。当然，纯冰实在是恶意满满，但只要不对着火系上，觉火啥的对雷吉艾斯不过是挠痒痒，这比岩柱日子还是要好过不少，在很多盾牌都是走特攻的情况下，雷吉艾斯是可以作为能力盾去对受的。但话说回来，冰系实在不适合做盾，有着能力盾的少抗性却不像能力盾那样少弱点，本来能力盾现在就衰落了不少，靠着对尼多王、忍蛙这种高打击面的PM提供的一些市场生存，结果……冰柱子并不好挡尼多王，甚至没有回复，在大蛋活在UU，低分级辉石一大堆的情况下，冰柱子并没有从这个特耐上获得与二级神相称的地位。好在冰柱子不像以前的炎帝（和一直以来的急冻鸟）那样贫招，勉强也能攻出去。比起用物攻的岩柱，净体对于冰柱的帮助更少了，而梦特冰躯也很难用，自己用雪队肯定不会塞冰柱，而要蹭到对面雪队的概率少得可怜，还不如用净体防防某些HAX，尤其是月爆的特效。

既然是冰系……不极攻能玩？对于雷吉艾斯来说，如果只是为了中转低强度攻击以及偶尔和攻击手对攻的话，满HP就可以获得可观的特耐，性格可以修正特防赚能力值，也可以最大化特攻。作为脸部安有七个灯泡的冰系，雷吉艾斯对电系相当精通，自带电冰打击面首先就非常有优势，然后精髓的是RP弹，电冰斗的打击面相当广了，除了鬼蝉、阿罗拉嘎啦外似乎没有能完挡这个打击面的存在，而且鬼蝉失接力棒已死，嘎啦一般和冰柱碰不上面，低分级三攻冰柱已经完全够用，除非硬要觉火打虫钢（嗯……冰柱没火拳，但岩柱有冰拳，上一篇漏看了，冰拳对岩柱非常有帮助）。剩下一个格子一般会给电磁波协助自己进攻，或者岩切自给自足。这两种思路都是为了缩短自己的速度差距，于是即便是电磁波也可以选择拉速度，但差别也很明显，因为电磁波是对对手减速，而岩切是给自己加速，所以用电磁波还是侧重耐久，而岩切则是走清场路线，需要命玉帮忙提力度，自己也要拉速去配合岩切。如果想继续凑全打击面，那么你可以套AV加个原始力量进入技能格，偶尔脸白一次也会有奇效。

双打的雷吉艾斯当然是跟着冰九尾戴上眼镜吹暴风雪了，虽然攻击和速度好像都比不过冰布，但使用率却比冰布还要高一头，因为有生存才有输出，冰布的速度位置非常尴尬，而雷吉艾斯还可以蹭波空间，生存能力更是比冰布要高得多，冰九尾开个墙，特耐端就别想打动冰柱子了，冰柱子的冰躯也能在双打很好利用起来。另外冰柱自己也能开极光幕，和九尾同场先发第一回合也可以让九尾保护自己开墙，确保安全顺利放极光幕。

配招：

攻起来！（重HP特攻+/重速度特攻+）：电磁波/岩切+冰冻光束+充电光束/十万伏特+气合弹

Anti：

对于一个又肉有有输出的坦克而言，要挡只能靠能力盾下毒和消耗（首选不弱斗的钢盾，然后仙盾等其他不弱电冰斗的盾牌），但好在雷吉艾斯是冰系，而且物耐端弱点一堆，耐久也不是很高的水平，本身上场机会难找，压制起来很方便。岩切型死得快，不岩切速度太慢很容易压血收割，于是冰柱子仍然是NU底层水平。

NO.379 雷吉斯奇鲁 钢

特性：恒净之躯/轻金属

职能：钢盾、物盾、特盾、撒钉、中转、强化

评估：我觉得钢柱才是最像马桶的一个，其他两个只是躺枪。

作为亲儿子钢系，钢柱天生和其他两个兄弟画风不同——和老爹雷吉奇卡斯比起来，雷吉斯奇鲁更像隔壁老王捏出来的，是唯一一个跳出NU的柱子。种族上是冰岩两个柱子的平均值，这导致了两个结果，其一是更肉了，“平均一下”直接使得双防都变成了150，加上钢系这个抗性BUG级别的属性，拉满HP后坦度可怕。其次是攻击能力极速下滑，双攻变成75意味着哪攻都没力度，同时钢系也不是一个好的攻击属性，这样一增一减就使得钢柱子是三个柱子里最受的一个，进攻能力也是最为堪忧的一个。这让钢柱子获得了更多的青睐，嗯……但也丢失了神兽的尊严，好吧，种族高往往和耐久高是等价的，反正那些个水桶腰基本都能当盾使。钢柱的梦特继承柱子一贯的卖萌传统，对于大块头的PM，给个轻金属等于没有，重金属至少还能配合重磅冲撞。

虽然双攻平齐，但钢柱子看上去就更像个战士，除了本系钢炮外并没有什么有价值的特攻技能，而如此之低的特攻用觉醒也打不出伤害，因此钢柱一般还是走物攻路线用电磁波铁头，地震冰拳可以稍微补下打击面，值得一提的是，这两个技能补的是电磁波的打击面，也就是针对电系和地面系，或者放弃尊严带个地球投混伤害也行，事实上固伤伤害大部分情况下都比自己打得多，就是容易被404替身针对而已，而且知道损失血量也可以很方便玩极限操作，被花式留1血上场嘲讽，虽然没啥意义，毕竟铁头更打不死。因为自己有钉子，这个耐久和抗性上场机会很多，加上钢柱子不怎么需要带攻击技能，所以一般给钉子的位置是有的，加上电磁波铁头地球投就算是常规配置了。同样，根据队伍需求决定电磁波要不要换成剧毒，如果带上剧毒那么可以配合一下保护。作为柱子，钢柱子同样只能靠饭回复，只能说作为柱子质量真的好，都不需要再生的。由此保护蹭饭保持血线是很有意义的，磨剧毒只能算是第二目的。

和其他两位柱子的强化不同，钢柱子搞岩切显然没啥意义，命玉都救不了这个输出。钢柱的设定是三神的中间成员，类似红蘑菇在三蘑菇中的定位，作为三角形平衡的支点。显然岩柱偏物理能铁壁，冰柱偏特殊能健忘，那么钢柱则是两个都会，而且在同一个等级自学（钢炮和铁头也是同一个等级自学，作为进攻端平衡的象征）。那么显而易见，双强化的钢柱具有一定的可操作性，鉴于钢柱子没有援助力，输出能力相当拙计，我觉得诅咒替代铁壁会更合适一些，如果能够站住场的话也不会打不动人。提升拳也是一个可以考虑的技能，作为能够提攻的格斗系技能，可以作为钢本的补盲来用。其他格子自然是给睡觉和本系铁头了，虽然不怕剧毒，但没回复还是很窝火的。

双打的钢柱子混的就比较惨了，缺少输出能力和辅助能力的它只是个活靶子而已，反倒是比不过两个同事了。

配招：

常规（重HP一防+）：隐蔽石砾+电磁波/剧毒+地球上投/地震/冰冻拳+铁头

强化（重HP物防+）：健忘+诅咒/铁壁/提升拳+睡觉+铁头

Anti:

虽然很硬，但毕竟没啥进攻威胁，而且缺少回复，只要己方攻击手不是太怂，钢柱子并不容易掀起什么浪花——当然，血量比较高的时候还是中转中转，拿地盾是比较好的选择，尤其顿甲这种还可以反钉的。由于钢柱的硬度和剩饭息息相关，早点把饭打掉就会好打得多，强如M钢爆因为没饭也很容易被压血量。电鬼系列是钢柱子的天然克星，无论哪个电鬼都能痛分加鬼火搞死钢柱，小电鬼更是不吃地球投地震不吃电磁波还抗钢，最多被剧毒烦一下。

NO.380 拉帝亚斯 龙/超能

特性：漂浮

职能：特盾、龙盾、工兵、炮台、高速、强化、破盾

评估：英文比中文好记系列……

只是因为夺走了智爷的初吻，并且本身有着妹妹这个属性，拉帝亚斯的存在感便一直碾压着哥哥（嗯……剧场版中哥哥好像也领了盒饭跑路了）。作为妹妹，拉帝亚斯的属性更偏治愈（受）向，虽然说在种族上这兄妹两只是双攻双防换了个位，而且差距不大，但在技能上则是表现的尤为明显，治愈之愿对临别礼物，减特攻的迷雾球对减特防的洁净光芒（作为神兽的专属，这俩的价值实在太低了），以及防御平分对力量平分，精神转移对念动力，可以看出妹妹是偏保护的受，而哥哥是个腹黑攻。超龙是兄妹专属属性，平胸而论，这个属性互补性很一般，进攻端被钢完抗，防守端互相加弱点，兄妹能热门完全是靠着高种族和漂浮提供的地免，配上自己的抗性硬生生带起来的，给耐克骡子马加个龙系也不见得比现在热门到哪里去。当然，也不能一贬到底，超能和龙系是两个打击面非常广的属性，只要带个觉火……除了火钢还是实现了全打击面的，因此在妖精出现后，攻击力弱的妹妹进了UU，而攻击力强的哥哥仍然还能坚挺在OU，这个属性更偏进攻而非防守。扯了一大堆，来看看种族，兄妹共有的110速恰到好处，在七代这个丧心病狂的速度飙车时代前，110速围巾基本能够锁定一速，同时也有着带眼镜和命玉以及现在的心水增强输出的选择余地。物理端则是相差不大，兄妹的物耐并不算脆皮，令人印象深刻的是特殊端，七代前心水能够让兄妹自带一段冥想，那么妹妹的特耐就相当恐怖了，极限后吃曾经的眼镜喷水冰光海皇都不是问题。即便失去了心水加成，妹妹仍然是特攻火抗最佳考虑之一，尤其面对火钢、Y喷这样的火系特攻手，同时抗火草地，不四倍弱冰，有再生回复使得妹妹能够安稳地挡下爆发式攻击（挡Y喷的晴天OH让人印象深刻）。110特攻还行，前面提到了龙超是个攻击性很强的属性，因此即便是妹妹带命玉心水（改版后）眼镜攻起来也是很常规的——用妹妹只是因为耐久高扫钉更稳而已。

那么妹妹其实是有着和哥哥一样来自于属性血脉的暴力因子的，对于特攻更低一点的妹妹而言就更需要龙星糊脸了，但龙星降攻完就会很尴尬，于是可以除雾扫扫钉，鸟栖回血，下毒电磁波，或者直接治愈愿退场。但是这样一次性用显然不是办法，于是把超本拉上作为稳定输出。双本被钢完挡，还有螳螂钢兵等着上来抓人，觉火好像也很重要（针对钢兵老班还需要觉斗）。作为扫钉手要和各种地面系肛正面，还要作为最快龙系（曾经）压制各位同胞，冰光意义也很大……什么？打不动火钢，要不要考虑下冲浪，还能顺便打下老班。。那么问题来了，水都到底需要多少个格子？

上一段应该成功把你们弄晕了，但核心观点就是，水都没法干所有活，必须有所舍弃。因为进攻能力本身不如哥哥，所以妹妹的功能更倾向于打辅助，那么如果队里有爆发强化核心的话，一个治愈之愿能够很有效地保护己方的输出重点。从这个角度来看，妹妹自身的生存能力并不需要太强，利用自己的地免和高速除雾清钉就行，再生/鸟栖回血意义就小了，留下两个格子带上双本保证大部分情况下的进攻威胁，虽然被钢完挡，但完挡就完挡吧，反正自己不是作为输出来使的，于是你也可以把一个本系换成冰光冲浪啥的作为针对技能，团队利益至上。

如果队伍重联防，需要稳定扫钉，队伍里没有M赫拉这种需要保护的超级炮台的情况下，妹妹就需要更侧重自己的生存能力，治愈之愿的位置就可以给鸟栖/再生，然后看情况带异常，视需求单攻也是可行的。如果队伍不需要妹妹来除雾，那么双攻甚至三攻也是很惬意的，还可以借着自己特耐高玩冥想龙波辅助力量，至少我对战树被这种妹妹迷之推过一次（虽然好像带的不是援助力），现在的话有各种打落的存在，节奏也更快，速度线也更起飞，龙波实在太白板和保守，妹妹不太有机会完成推队的可能性。镜面属性也是一个很有趣的技能，对大部分恶系和钢系在有速度优势的情况下妹妹可以有效地保护好自己，比如对钢兵对老班玛机雅娜，有镜面属性的妹妹可以反过来压制对手。

妹妹的攻击能力不及哥哥，这是没啥争议的，但妹妹目前比哥哥低一个分级，于是在低分级也可以当哥哥的替代品用，带着命玉心水砸龙星，围巾眼镜戏法破盾，同样也是简单粗暴，相比之下UU没有那么多妖精，也没有火钢老班，妹妹作为输出也可以打得很爽的。

双打的妹妹可以放顺风，带上手晴也可以克制冰雨二天气，而本身就能够完挡晴天，使得妹妹不折不扣是天气克星之一，冰光/冰风也能顺便搞利亚斯和土猫，帮手治愈波动也都能够帮助队友，也可以自我暗示加援助力打输出，作为辅助是相当受好评的。

配招：

Healing wish（重特攻速度+）：治愈之愿+除雾+龙星群+精神强念/精神冲击/电磁波

扫尽天下钉（重HP速度+/重特攻速度+）：除雾+鸟栖/自我再生+龙星群/精神强念/冰冻光束/冲浪/觉醒力量火/电磁波/镜面属性选二

强攻（重特攻速度+）：龙星群+精神冲击+觉醒力量火/戏法/觉醒力量格斗/冲浪/能量球/十万伏特选二

冥想（重HP速度+）：冥想+自我再生/鸟栖+辅助力量+龙之波动

Anti：

兄妹两个都是一个特点，那就是太吃属性克制了，超打不过恶就是真的打不过，龙打不过妖精也是同理，虽说龙能打恶，超能能打仙，但这俩都打不动钢。对于更偏辅助的妹妹，实际上要比哥哥更好挡，因为妹妹的力度离逆属性砸龙星还有不小的距离，所以一般的钢系和妖精盾牌是能挡的。而恶系则是击杀的主力，龙能打恶，但砸龙星砸一次就萎，追击手可以借着炮灰上场，比如玛狃拉和妹妹玩打落追击猜拳，或者像螳螂巨金钢兵这样直接突脸，然后追击追到死。一般的盾牌不太能打动妹妹，但可以用打落剧毒骚扰。一般情况下只要合理中转，妹妹是不太能造成太大的进攻威胁的，至于能不能压制扫钉或者辅助，那就只能看个人操作了。

NO.380 拉帝亚斯（Mega） 龙/超能

特性：漂浮

职能：Mega、炮台、强化、工兵、中转、特盾、物盾、龙盾、高速

评估：也许是ORAS里见过次数最多的Mega？毕竟每次飞天都要看一次。

同为600种族Mega，兄妹M后的种族同样超越了一众一级神，其他地区主神欲哭无泪（海陆空三神：傻了吧，我们赶上好时候了）。但种族不代表一切，巨金血翼可以凭借着Mega后的高种族晋身UB，但兄妹的Mega却始终没啥存在感。这是因为兄妹本身就是相当依赖道具的PM，命玉、专爱这些道具的意义不是Mega带来的种族提升所能够替代的（因为这个种族提升连速度都没加，特性也没改），更不用说七代前BUG级别的专属心水，效果比Mega石好到不知道哪里去了，于是兄妹的Mega在一众高强度Mega中就显得相当鸡肋了，也难怪没什么人用。话说回来，妹妹的Mega相对来说要比哥哥实用一点，作为盾牌本身就需要堆能力，失去剩饭对于本身就有回复的妹妹来说不算特别大的问题，何况盾向妹妹带饭的也不算多，大多兼职攻击手，在Mega后妹妹就可以更安心当盾了，别看特攻提了30，对于力度的加成幅度也就和目前的心水差不多（满攻情况下），于是M妹妹可以看做当前环境下心水妹妹的一种升级品，至于做攻还是用命玉眼镜围巾更靠谱，还不占M位。Mega对耐久的提升才是M妹妹更为看重的，特耐虽然远远比不上以前心水的一段收益，但吃各种电系攻击手觉冰、非本盾牌冰光还是很轻松的，物耐也变得靠谱不少，满HP吃极攻土猫打落都不过半（当然，这里是由于打落威力只有65），你甚至可以极限物耐把M妹妹当地免工兵用（蜻蜓：喵喵喵？），常规鼹鼠都打不动的，也不用再怕巨金的弱鸡追击了，甚至老班都可以留场一战（极攻CB追击打极限物耐不跑的M妹妹不过半），虽然离M钢爆那种属性克制无所谓的程度还有点远，但被称为物盾是完全够格了。至于物攻提升的20……对M妹妹来说只是增加被欺诈的威力而已，想用物攻找M哥哥去。特性保持一贯的漂浮，一如既往地稳定，但眼瞅着各种皮肤各种硬爪，作为Mega手还是弱了点，但也无可奈何，毕竟突然飞不起来本身就是件很诡异的事情，没错，说的就是……M暴鲤龙M青鸟X喷。

用法倒是没啥好说的，因为和心水的普通妹妹有点像，一般就是用来稳定除雾鸟栖当大肉盾，双本和那些补盲以及异常看情况选用，比如六代时我用过一段时间M妹妹挡Y喷就可以考虑十万，现在如果放出来当然首先考虑冰光和那些地面硬肛，恶心螳螂就觉火干，队伍需要控速带电磁波，没啥特别需求就本系顶上——反正我个人总感觉最后超本塞不进去了。至于治愈愿……虽然不是不可以，但是给个Mega当炮灰一样用总感觉有点浪费（和M兔子那个格子能挤出一个的不太一样）。

M妹妹的一个特色自然是更高的耐久以及不怎么怕打落，因此M妹妹用冥想的强度要比普通妹妹更大，因为本来就有着极限物耐的用法，于是冥想型成型的可能还是有的，因为一般的打落不太能打动M妹妹，而受环境妖精强势所致，能打动的钢兵玛狃拉都不是太常见，而妖精一般偏特攻，手握冥想的M妹妹也是不虚的，强如眼镜蝶蝶，照样打不过半两端冥想后的M妹妹，至于鳍鳍鸣鸣那种仙本的强度，不冥想M妹妹都能安稳地吃下来（而且瞎眼光鸣鸣似乎越来越少了），唯一一个物攻卡璞哞哞又没有仙本，因此M妹妹应该还是能够在环境中有一定生存能力的，当然，这种放弃速度的用法必须得小心各种龙系，队里得放其他卡璞治一治。

在Mega位更紧张的双打环境里，M兄妹注定比不过Mega前来的热门。

配招：

心水加强版（重特攻速度+/重HP速度+/重HP物防+）：除雾+鸟栖+龙星群/精神冲击/电磁波/冰冻光束/十万伏特/觉醒力量火选二

物耐冥想（重HP物防+）：冥想+鸟栖+龙之波动+辅助力量/精神冲击

Anti：

因为攻击强度比起普通妹妹甚至还有所降低，所以在挡方面和普通妹妹没啥区别，甚至会有种更容易的感觉。但击杀方面就要费心一点了，因为M妹妹遇上追击恶系都不怎么怂的，强如老班狃拉也可能被留场反手一个电磁波强行尬场，于是如果判断清楚对手的M妹妹拉了很多耐久的情况下，可以选择中转压血，降低击杀优先度，让己方盾牌上去丢个剧毒啥的。另外……虽然上文没啥物攻仙的存在感，但M大嘴腹鼓水兔子是没什么压力的，其他有抗性的妖精照样能够压制M妹妹，除非太拖沓被冥想起来了。

NO.381 拉帝欧斯 龙/超能

特性：漂浮

职能：高速、炮台、破盾、工兵、救场

评估：从名字来理解……欧亚是兄妹？

说起放龙星，拉帝欧斯毫无疑问是旗帜PM。就龙系攻击技能而言，龙星的负面作用远比逆鳞要小的多，基础威力高，虽然没龙舞强化但钢系特盾比物盾要少得多，尤其对钢鸟有较强的威慑能力，适合游击型打法，比起燃烧殆尽飞叶风暴这些同类技能，龙系的打击面优势相当明显，尤其在妖精出场前的五代，龙系达到了它的巅峰，巨龙队盛行一时，而水都哥哥，则是巨龙队中特攻巨龙的最强甚至是唯一人选，龙系最快（五代前）、特攻最高（除开神兽和Mega，现在也只多了个老翁龙），显然是作为强突钢系物盾和救场对方龙舞龙系的最佳选择，加上怎么都不嫌多的地面抗性和高速输出特点，哥哥也算是当时和洗衣机、螳螂并列的万金油选择。随着时代推移，在特攻龙系这个位置上能挑战哥哥地位的人选还是寥寥无几，M蜥蜴电龙X喷这些靠mega的伪龙不会丢龙星，老翁龙黏龙酋雷姆速度太慢，音波龙缺点力度，反倒是哥哥在可以用除雾后变得更加万金油了，即便在四卡璞横空出世后强度有所减弱，但这只是无脑砸龙星这种用法过时，并不是因为遇到了更强的竞争者。至于种族、属性啥的在妹妹那边已经说过了，这边就不赘述了。

那么哥哥主要有三种用法，那就是带围巾砸龙星救场，带眼镜砸龙星寻求破盾，带命玉砸龙星保持灵活性顺便扫钉和鸟栖，反正哥哥就是要砸龙星，至于砸到脆皮还是妖精就各凭操作了。为了增加龙星砸对人的概率，哥哥自然需要其他技能的协助，首先自然是超本，虽然同样打不了钢，但带上精冲能够有效扩大打击对象，尤其对于眼镜哥哥，精冲可以有效辅助龙星打蛋、不抗超的妖精、抗超但是物耐端脆皮的妖精（指的自然是蝶蝶M女皇，眼镜精冲可以实现踩钉2HKO，对于后者不踩钉也能确2）。这俩都打不了钢，于是觉火很关键，虽然总被嘲讽垃圾力度，但没了它还真破不了螳螂草钢，也没有任何机会突破玛机雅娜，如果队里没磁铁的话，哥哥带上觉火还是很有必要的。戏法和专爱哥哥相当搭，完美符合破盾定位，但用之前还是得考虑清楚，毕竟把眼镜换给AV玛机雅娜不见得就好，而且对面的螳螂在OU大概率会是Mega的，偶尔也会遇到Z庆祝的基拉祈。冰光对补充打击面其实帮助不大，而且哥哥本身龙星力度就足以和对面对攻，所以哥哥带冰光并不多，也就打哞哞用了。相比下十万的地位在七代有所提高，因为有鳍鳍和辉夜的存在，十万的帮助不小。冲浪可以打老班和火钢，这也是兄妹从来不考虑觉地的原因（虽说……他们也有地震），但要注意的是冲浪打老班威力是比不上龙星第一发的，因此龙星2HKO不了的老班冲浪照样2HKO不了，该怂还是得怂，不然就会被追击焦作人了。哥哥的除雾适合用于快节奏队伍扫钉，而且由于有鸟栖的缘故，哥哥即便带上命玉也不容易死，本身高力度逼换能力加上地免水火电抗，不加耐久都能周旋一段时间，在六代后期基本上命玉鸟栖除雾的哥哥占据了主流，而现在随着速度线提升则是围巾除雾开始变多，这种哥哥用除雾基本都是抱着牺牲的觉悟——倒也不一定，毕竟有戏法，但抢一速清钉保护后排关键PM上场总是不会错的，毕竟M凯罗斯上场强化时有没有钉子的存在基本上就导致了两个结果了。和妹妹的治愈愿望对立，哥哥的是临别礼物，同样是退场技能，理论上的确偏进攻，但这个技能学习面广得多，哥哥带上围巾用这个虽然说可以出其不意，但的确是有点浪费。

双打兄妹因为速度线和技能池一样，基本没啥区别，无非哥哥力度更强而妹妹更耐打而已。

配招：

天龙流星（重特攻速度+）：龙星群+精神冲击/精神强念+觉醒力量火/戏法/冲浪/阴影球/十万伏特/除雾/鸟栖选二

Anti：

在妖精粉墨登场后，哥哥的热度总算稍微冷却了一些，至少不用再像五代那样各种纠结地拿老班草钢螳螂火钢去磨还担心被黑科技了，虽然各种妖精的速度线并不容易抢过先手，但要挡还算稳挡，尤其玛机雅娜这个连蝶蝶都推不动的家伙。对哥哥，道具的试探也是很有必要的，命玉自不用说挨一次就知道了，围巾和眼镜的区分可以从造成伤害来判断，毕竟眼镜哥哥和围巾哥哥对盾牌的威胁等级不在同一个层次，对攻击手的威胁也不在同一个层次，前者击杀相对容易，可以尝试用眼镜蝶蝶、追击玛狃拉等去压制击杀，后者挡起来相对容易，打极限特耐AV蔓藤都不过半的，用钢系挡起来也很舒服。

NO.381 拉帝欧斯（Mega）龙/超能

特性：漂浮

职能：Mega、强化、炮台、工兵

评估：外形而论，这的确是亲兄妹。

如果评价地龙的mega是变弱，火鸡的Mega变化不大，那么哥哥的mega就是完全的鸡肋了，论存在感最低的Mega，哥哥的Mega毫无疑问是第一，700种族都拯救不了鸡肋的地位。原因在M妹妹那篇已经差不多分析过了，最关键的原因就是速度没有提升，而从种族上获得的力度提升又比不过从道具上得到的收益，这点比起妹妹更甚，同为提升30特攻，本身特攻种族更高的哥哥得到的收益更少，这点很容易理解，物防200和230没啥区别，但是60和90的差距就大了，种族越高乘法越划算，于是命玉眼镜带来的提升就要远超30的种族提升。至于耐久的提升对于M哥哥有一定的意义，但不是很大，因为Mega前就不算脆皮，相比于站住场，力度的提升才是哥哥所渴求的，要受玩M妹妹去。因此M哥哥唯一有较大意义的反而是物攻，毕竟强如X喷也就130的物攻（误），于是M哥哥可以玩龙舞——虽然好像不是主流，但我觉得这算是唯一一个要用M哥哥而不是普通哥哥的理由了。

M哥哥龙舞强就强在它是110速，这不是其他龙系做的到的，可以绞杀围巾地龙、围巾觉冰灵兽雷云等常规反龙救场手。但除了速度外M哥哥并没有多少拿的出手的，130物攻在龙舞的龙系里并不算突出，锁定Mega石不能带Z不能带万能果不能带命玉不像X喷有外挂特性，M哥哥的力度还是偏低的。再看技能，首先龙舞逆鳞是必须的，其他格子可用技能并不多，和肥大的技能池是没法比，但是可以用超本念头，这大概算是唯一一个能这样龙舞念头输出的超能系，地震稳定打飞不起来的钢自不用说，还可以选择攀瀑，在鳍鳍火起来前水龙打击面尚可，龙舞攀瀑的M哥哥据说可以打得上来的老班一脸懵逼，信念足够的话就可以攀瀑HAX二连秒下场导致对手心态崩盘从而GG。现在再来看，龙舞M哥哥的破仙手段基本为0，没有火系输出使得其也打不动飞起来的两个钢，在目前的环境里M哥哥龙舞真的只能算是阴人用，一旦暴露配置，M哥哥要比X喷Z蛇啥的要好挡的多。

常规特攻用法在此就不赘述了，和不专爱的普通哥哥基本差不多，嗯……还是类似心水哥哥吧，但本来哥哥用心水的就不多，M哥哥即便放出来了感觉还是不好选出。

配招：

龙舞（重物攻速度+）：龙舞+逆鳞+地震/攀瀑/思念头槌/鸟栖选二

Anti：

首先还是像普通哥哥那样去防M哥哥（讲真，看到哥哥mega了才会吓一跳，在之前基本都不会想到哥哥会M），如果是特攻哥哥防下也就防下了，如果碰到了龙舞哥哥就把它当其他没火招的巨龙来对待，钢鸟和辉夜草钢螳螂还是相当稳的，鳍鳍哞哞拉点耐久也可以反制，总而言之，我是感觉哥哥Mega后的强度不如不M。

NO.382 盖欧卡 水

特性：降雨

职能：炮台、破盾、天气手、特盾、水盾、强化

评估：一级神里最萌的一个，锯齿牙实在太喜感了。

作为海神，海皇天生压制着代表地面的古拉，因为水克地面，而晴天不加成古拉的地面，于是在ORAS前海皇在UB的地位是要远胜古拉的，一手眼镜或者围巾喷水席卷整个UB，神兽中就没几个能打的。然后大家都知道后面发生了什么，ORAS一出，原始古拉瞬间反身把海皇压在身下，火地加水免的无敌抗性以及超高种族使得原始古拉轻松上位成为UB霸主，也正式宣告海皇时代的结束。由于红玉蓝玉不同于Mega与Z石，是特殊的存在，也不和它们冲突，上场即发动送100种族以及特殊天气，这使得不带宝玉的古拉海皇的出场机会骤减——普通古拉还好，因为原始古拉属性多了个火，也多了个地面弱点，在环境普遍针对原始古拉的情况下冷不丁一个CB古拉还是有所发挥的（至少和自己原始形态单挑能赢），但海皇就非常蛋疼了，因为原始海皇和普通海皇本来就非常像，除了速度外差不多是完全强化版，于是普通海皇比起原始海皇主要有两个优势，其一自然是围巾，这种四五代加上XY时期完全统治UB的用法在如今已经沦为鸡肋，原因自然是最强水免原始古拉的出现，想像以前那样满血喷水穿队是不太可能了，反而会被各种抓机会。其二则是天气，原始海皇古拉的天气特性是上场发动下场消失，更像是给自己的BUFF，而普通海皇的天气也就和牛蛙大嘴鸥一样是降雨，后边的队友能够利用天气福利——理论上是这样，但在高达70%出场率的原始古拉面前，天气队在UB基本上没有活路，即便古拉下场了天气也不会还给你，所以这个优势也相当微不足道。由此普通海皇在UB混得是相当惨，如果把它和原始海皇区分开的话，普通海皇也算是时泪了。

对于普通海皇而言，有意义的也只是特攻和速度了，因为要用喷水海皇是会避免让海皇吃到伤害的，甚至连钉子的伤害也不能忍，这样才能发挥出最大的威力，以前的眼镜海皇的力度是UB暴力程度的旗杆，即便是小蛋也必须极限特耐才能直面眼镜海皇，而且仍然会被踩钉2HKO以及低概率2HKO，围巾海皇力度低一些但如果没水免或者珍珠这样的四倍水抗也是推队常客。但这样对操作要求太高，而且很难做到完美，作为解决办法海皇可以带上第二水本在血量不算太高的时候再用。海皇的特耐相当高，0耐即可吃下眼镜白冰的龙星，满HP吃下占卜一次极攻X月爆，但这不属于普通海皇所要考虑的，用受向的海皇还是带上蓝色宝玉吧，反正在UB快节奏下盾牌站场是很不容易的，海皇也不在乎那么一口饭，需要回复睡觉就行。

围巾海皇是用普通海皇几乎唯一的出路，那么配招自四代以来就基本没啥变动，喷水冰光打雷这三个算是雷打不动的技能，ORAS获得的根源波动可以作为第二水本选项，比冲浪输出高比水压命中稳，在有原始古拉后水电是双免的，只有冰光能打，或者你带一个觉地——要注意围巾海皇特攻也就是150满攻水平，对上丧心病狂的特耐古拉仍然打不动（觉地三成出头），可以说除非你带剧毒，不然怎么针对都难突破古拉，以前遇到有海兔挡海皇时也可以带觉草，但现在基本用不到了。

准许一级神登场的双打规则里显然是海陆空的天下，但这个海陆空是ORAS强化版的，普通海皇的存在感完全被原始回归后的海皇给蚕食了。

配招：

围巾（重特攻速度+）：喷水+打雷+冰冻光束+根源波动/沸水/剧毒/觉醒力量地面

Anti：

如果放在五代写anti，大概可以写得相当详细，但现在一只足以，因为海皇打不过几乎人手一只的原始古拉。抛开这个，那自然是以前海皇的那些老对手了，由于眼镜海皇几乎绝迹，挡下来要轻松不少，鬼龙、白金玉鬼龙、草钢、珍珠、小蛋、以及黑科技干皮电蜥蜴、接雨盘毒刺水母、海兔兽等都可以挡满血喷水，更简单的办法则是把海皇打残降低喷水力度（撒把钉子最简单），90速围巾在UB也只能过过非围巾PM，虽然这个速度堆积了一大堆一级神，但XY日月神以及绿毛虫都是傲视90速的存在，拼速攻同样无压力。

NO.382 盖欧卡-原始回归 水

特性：始源之海

职能：炮台、水盾、特盾、强化

评估：不得不承认原始回归的确有点神兽的威严了。

六代是720丢尽面子的一代，五代还克制住神兽的强度，即便玩合体Play也让黑白冰才达到700线而已，但六代就开始不给720老大面子了，超梦两个Mega首先越界，让超梦和720的最强撕逼再次迎来高潮，然后宝石三巨头也开始耍无赖，突破了一级神的界限。不过说实话海皇古拉的种族增加还是有不少水分的，因为100种族并不像其他大部分Mega那样雨露均沾，海皇的物耐和古拉的特耐一如既往——然而有趣的是玩家非常喜欢用物耐海皇和特耐古拉，同时速度也没有提升，仍旧是一级神垫底的水平，看起来勉强是把持住了平衡的样子。海皇的100种族提升一半给了物攻，这比古拉那边其实是要亏的，因为海皇的物攻技能也就地震可以一用，而水本攀瀑……180的特攻加上110威力的根源波动，除了打蛋外完全没有理由用物攻，而放弃特攻的话你就会发现打雷冰光在物攻端根本找不到对应的技能，可以说是放弃了自己的长处。特耐进一步提升到了100 160，看起来很高，其实和凤王的106 154相差不大，都属于拉满HP就能硬吃占卜极攻X打雷的水平，吃吃一般的龙星还是很轻松的，对提升特攻的虫神也可以完全不怂，种族实在太吓人。特性自然是和古拉对应的加强版雨天，只是这场雨在海皇下场后就不下了，也可以覆盖古拉的加强版晴天，使古拉重新四倍弱水，所以海皇可以后上场覆盖天气对付古拉。

由于带上了蓝色宝珠，不能用其他道具，其实原始海皇的输出能力是比原来下降的，种族原因在前边M哥哥那里分析过，另外一个自然是原始海皇的喷水难以发挥了，90速在神兽中非常普遍而又非常慢，没有围巾很难控制血量保持100%，而论输出又比不过眼镜，加上容易被原始古拉突脸，海皇原始后变得受了不少。目前常见的原始海皇主要就是物耐的，本身180特攻加上暴雨加成，0攻的水本沸水就能2HKO大部分没抗性的神兽比如日神XY白龙常规100极速720，冰光打雷打打克制也差不多了，反正极攻照样秒不掉，因为种族越高，拉努力的收益就越低，这是个乘法的游戏。那么用努力弥补种族最低的物耐是比较赚的，能够大大提高原始海皇的生存能力，可以吃下两发无攻原始古拉的断崖之剑，于是熟练的话是可以根据伤害来判断对方PM的类型的（当然，用海皇硬吃断崖剑上场是会玩脱的，除非你对对方配置熟悉或者自己拉速了）。物耐海皇作为一个水盾，看起来沸水优先，然而海皇这裸特攻就已经相当于130极攻了，把它当一般水盾无视输出是会出事的，因此水本仍然是威力大的根源波动优先，选择双水本或者单攻时才会考虑沸水。冰光打雷自然是常规炮台海皇选用技能（炮台和物盾不冲突），比较怂盾牌和古拉以及救场X和720可以带上剧毒。

这几尊大神都不会回复，在基础耐久足够的情况下睡梦是可以的，反正UB那几位强化时机都太容易找，睡觉的确容易给机会，但对结果其实没什么太大的影响，反正要在UB混，队里针对那几位大佬的措施必须完备，基本上都是要靠反强化换掉或者自己队里的强化让对方打酱油，那么睡梦能有效增强海皇的生存能力，可以有效地和那些非强化攻击手周旋，比如白龙白冰月神和属性720等。当然完全送黄金回合仍然是作死的行为，尤其在UB更是如此，所以睡觉是必须要配梦话的。那么很容易想到，原始海皇有点像加强版水君，嗯……好吧，物耐还比不过，但物耐睡梦冥想沸水显然是一个可用的技能。冥想对于原始海皇有了一定的意义，因为本身站场能力更强了，虽然有古拉的存在，但是相应的古拉的晴也不是持续的，只要队友帮忙解决古拉，海皇的冥想也是有推队可能的。显然单攻水在UB盲点一大堆，而且海皇的物耐极限了也不算高，还是容易被强杀，那么放弃冥想带上第二攻、剧毒、吼叫也是可以的。地震对于海皇在第一段稍微分析了一下，总的来说就是以己之短攻敌之长，看起来很美好，然而古拉的物耐比特耐要恐怖的多，相当于古拉对海皇用十万这种水平，一般来说是不如觉地的。

双打的原始海皇自然是来和古拉唱对头系的，极限低速抢到暴雨天就舒服了，虽然你低速我也低速，最终还是五五开比较看脸。根源波动是个AOE技能，雨天下输出很可观，在保证古拉一回合内抢不回天气的情况下输出是很爆炸的。

配招：

超级臼炮（重HP特攻+/重HP物防+）：根源波动+冰冻光束+打雷+剧毒/沸水/觉醒力量地面

睡梦（重HP物防+）：睡觉+梦话+根源波动/沸水+冥想/冰冻光束/剧毒/打雷

Anti：

海陆两神是典型的后手优势，彼此都可以对着对方上，但暴晒免水，暴雨不免地，这就使得原始古拉天然压制着原始海皇，原始海皇只能被迫用冰光觉地磨血甚至用上剧毒。黑龙也是常规海皇杀手，作为物攻电算是完克海皇，但因为海皇出场率剧降，打不过古拉的黑龙最近一直没啥存在感，珍珠也是同理，更何况现在满HP海皇这么多，打雷都打不太动。由于水系提供的抗性在UB神系里不算太热门，所以物攻向强化海皇是没什么办法的，本身靠睡觉回复就很不稳定，压一压血，M血翼M鲁卡剑舞720这类是能收割的。

NO.383 固拉多 地面

特性：日照

职能：天气手、地盾、物盾、强化、撒钉、反强化

评估：一看就适合做手办。

虽然和海皇只是物理和特殊种族调换一下，但在原始回归前给人完全是两个感觉，平常的海皇都是“我又眼镜喷水喷死了一队受逼！”，而古拉则是“今天在我面前\*\*的720都被我吼了回去”，这一切的根源自然是普通古拉本身不受晴天加成，少了天气的1.5倍加成力度瞬间就落后海皇太多，而且UB水免不多，地抗一抓一大把，在进攻端处于天然的劣势。然而古拉有钉子，物耐相当靠谱，而UB环境在进入六代前推队的主要威胁来源于各种剑舞720，那么古拉往往是担任队中看720的存在。在ORAS后，原始古拉完成了逆袭，但也同时抢占了普通古拉大部分的使用率，虽然上上篇提到普通古拉和原始古拉在属性上有较大差异，但同一队伍中不能塞两只古拉，本身原始古拉使用率就三倍于原始海皇达到了70%，那么普通古拉就更没多少出场空间了。普通古拉的优势自然是因为没有火属性，从而不抗地，如果首发的话面对原始古拉是有优势的，也不那么怕各种日神720的地震，如果队伍比较弱地是可以考虑把原始古拉换成普通古拉的，另外多个道具格，可以吃剩饭、CB地震、岩切万能果命玉，也可以带一波晴天队（当然，这并不适合UB）——除此之外就不剩下什么了，阴人也很无法做到，毕竟原始回归不同于mega，是上场自动发动的，像女皇那样套个围巾在OU阴人是办不到的。原始古拉除了弱地就没其他弱点了，反而优点能举出一大堆，留待下篇再提。

到了七代普通古拉的用法变化不大，仍然是撒钉物耐反强化为主，不过这项工作原始古拉同样做得也很好，而且物耐还要更高，因此普通古拉的优势就是靠着一口饭的回复。和受海皇不同，古拉的一口饭很多时候意味着可以多扛一次攻击，毕竟爆发强化多物攻，带上龙尾吼叫还能撒钉的古拉很多时候是需要当救火队员的，对于M鲁卡M血翼720这种高破坏力的强化手是需要时刻盯着，往往一露面就得上场，这样吃钉子是少不了的，如果对面不强化还可能被风筝一下，虽然一般不痛嗯……极攻血翼舍身撞、M鲁卡近战都是在2HKO边缘线上，这时候一口饭的价值就能体现出来。对于受古拉，钉子一般是有格子带上的，地本的话地震和断崖之剑的威力差距不像海皇那边那么大，10点威力换15点命中不见得赚，对于受古拉而言求稳的地震还会更合适一些。反强化的吼叫/龙尾一般会带一个，虽然普通古拉不好挡X，但是求稳而言，吼叫在UB本身反强化就要比龙尾稳得多，龙尾太容易给妖精送机会，甚至关键时刻还会Miss，除非你特别需要抽他丫的白金鬼龙。电磁波/剧毒和地本相性良好，也同时作为反制和反强化手段，一般可以放在第三个格子。第四个格子则是进行补盲了，石刃打飞着的凤王Y神裂空血翼，龙爪打白金鬼龙和兄妹（嗯……心水削弱后UB难见了），火拳蹭晴天威力，喷烟求HAX（这是非本，论输出显然不如本系的原始古拉），差不多就这些了。睡梦相对来说不太适合普通古拉，因为只剩两个格子舍弃钉子不吼叫或者单攻都不怎么舒服，毕竟地本一大堆盲点。

要进一步发挥普通古拉在道具格上的优势，CB自然是一个，先读做好点可以利用对手心理惯性狠狠地阴一波。而万能果命玉则是走强化路线了，说来也是\*\*，万能果对强化型原始古拉并没什么用，因为本身火属性免疫烧伤，但对普通古拉就得小心各种烧伤了，无论来自菊花鸟还是720鬼龙甚至原始古拉喷烟的。命玉能够帮助普通古拉超越原始古拉的力度，岩切后命玉清场是可以的。各种Z石则是针对性比较大，其中最为常见的是岩Z，因为Y神M血翼都不是古拉一发石刃能干掉的，但加上Z后……嗯……只要不吃威吓，一般的2倍克制是稳稳的秒，同理地Z增强本系突破、龙Z、火Z都是类似的道理。因为古拉本身够硬，也可以选择剑舞强化，在对面打死自己前造成最大的破坏。实际上剑舞和岩切是共存的，对于古拉而言，地岩在UB打击面是相当不错的，完全有格子给双强化，利用岩Z寻求强行突破白金鬼龙这种存在。至于健美古拉……基本上百把难得见一次，节奏不太符合这个求快的环境，虽然偶尔会有奇效。

双打的古拉同样是被原始古拉给夺走了几乎全部的使用率，因为地震和断崖之剑要更好防一些，少个地面弱点也就不是什么太大的优势了。

配招：

常规小受（重HP物防+）：地震/断崖之剑+吼叫/龙尾+隐蔽石砾+火焰拳/石刃/龙爪/剧毒/电磁波

翻身做攻（重速度物攻+）：岩切+断崖之剑+石刃（可Z）+剑舞（试需要加入补盲技能）

Anti：

地岩火龙显然是个全打击面（嗯……龙火地就全了），但显然普通古拉是纯地，首先自当优先地免，这和挡原始古拉差别也不算大，无非白金鬼龙裂空那几位，但由于普通古拉吃鬼火，所以普通鬼龙、各种不弱地的720同样可以突脸古拉，Y神凤王M血翼这些弱岩的飞行系可以读地上场或者抓着没带岩石技能的古拉打，两个海皇在自己主场和古拉对攻更是没什么压力，各种特攻一级神对普通古拉也有相当不错的压制力，比如白冰、X、带冰光的超梦（嗯……精破对古拉效果一般般），首发对抗撒钉古拉的话攻迪也有不错的效果。总而言之，因为回复不便，普通古拉虽然很硬，但是并不容易成为全队都打不动的大BOSS。

NO.383 固拉多-原始回归 地面/火

特性：终结之地

职能：火盾、地盾、物盾、特盾、撒钉、强化、炮台、反强化

评估：唯一一个飞不起来的一级神。

原始古拉算是在我这贴中存在感最高的一个UB成员了，基本上每个身处UB的PM都要让原始古拉来客串一下，这虽然有我UB打的比较少的缘故，同时也说明了原始古拉的确有着超级强大的存在感。就目前环境来看，原始古拉坐拥70%的逆天使用率，稳坐第一宝座，而第二的X也有着50%的使用率，相较于OU第一土猫的40%，可以看出UB的环境是相当单极化的。古拉的原始回归是ORAS主场给古拉最好的礼物，表面上来看是成功反攻了海皇，实际上多了个火属性好处绝不只是这样。最近OU的M喷火驼空间队非常流行，其中一个原因就是喷火驼的火地完抗了鸣鸣的电场，只有水地两个弱点的同时打击面和克制面都非常出色。放在古拉这里就更是如此了，因为暴晒这个外挂天气，本该四倍弱水的古拉变成了水免，直接终结了海皇的时代。火属性带来的抗性和输出对于古拉也同样非常重要，钢抗虫抗使得古拉作为撒钉手对抗螳螂变得无敌起来，没带火拳也不至于\*\*钢逼下去，火抗有效阻止了凤王借着自己的晴天反推，并且免疫烧伤直接使得普通鬼龙、电岩720这种非常依赖鬼火的PM使用率大幅下降，强化起来也更加势不可挡起来，进攻端火属性也让古拉拥有了第二属性，并且由于自带晴天，火本输出相当不俗，这使得古拉150的特攻也有了一定的可取之处——这和原始海皇的地震是两个概念，有了本系和天气加成，特攻火输出完全不虚物攻地，当然，考虑到火和地在UB的打击面就是两回事了。仙抗自然是针对X了，因为X没有大地之力，于是X逼出了大量特耐的原始古拉作为Anti，能够应付以前常见电仙火斗这类X，本身180物攻对X也有着相当大的威胁，即便不是占卜X同样可以上去挡，反正没占卜强化的X觉地也打不太痛特耐的原始古拉。另外，古拉也失去了草和冰的弱点，这同样是使得古拉增强对特攻手的坦度，地面是个物攻属性，在UB虽然有地720和土云的存在，更多的特攻手是只能靠觉地的，进一步强化了原始古拉作为特盾的强度。有得有失，但原始古拉失得并不多，只是少了一个本来存在感就不算强的岩抗，以及多了个地面弱点——没这个弱点原始古拉怕是得进AG，目前至少还给了一些方法去对付原始古拉。种族分布和海皇是一样的，物攻裸输出就已经相当高了，努力值可以用于补足特耐，更何况本身火地属性就适合作为特盾，不太一样的是，原始古拉的特攻有可取之处，性格可以选择减速甚至极限低速顺便来和原始海皇抢天气（当然，只是追求喷烟的烧伤的话还是可以减特攻，影响也不大，四倍该死的还是能秒）。

古拉的技能相当杂，选择面比海皇要广得多，加上本身就是UB霸主很容易针对和被针对，所以配置可以说是千奇百变。首先最为正常的一种思路，自然是利用强大抗性耐久和不俗的基础输出作为能撒钉的坦克，和上一篇的普通古拉类似，一般是断崖之剑（上一篇记错了，断崖之剑120威力，和地震还是有不小差距的）、钉子、吼叫龙尾反强化（反击阴720也是不错的，只是目前普通剑舞720能挡的不少）加上第二攻击技能，由于本身变成了晴天火系，所以一般是火本，物攻火拳或者特攻喷烟，当然，特攻喷烟主要就是蹭烧伤了，如果你古拉想攻一点还是火拳比较好。这只是个基础模板，变化的空间非常大，比如火本你也可以选择拉点特攻过热吓吓人，放弃钉子或者吼叫带上石刃（岩石封也不错，读换压制神技）龙爪这些技能进行一些针对，带上剧毒磨盾电磁波反攻，睡梦双本保证自身生存，甚至带觉冰打M血翼——这个针对相当过分而又非常有效，总的来说就是怎么舒服怎么来，作为万金油级别的联防反强化棋子，在UB这个小池子里，只要能成功阴到一个攻击手，那么这把就差不多稳了（当然，你需要评估消耗一个技能格子的代价）。

岩切和剑舞都非常适合原始古拉，本身有肉有输出的情况下提速清场和强化破盾都是可取的路线，而且原始古拉有格子同时带两个，只要事先干掉气腰玛夏多就行。至于技能选择，仍然是地本必带，火本优先，试需要针对补盲。

特攻古拉则是注重火系的用法了，但遗憾的是，一级神龙系太多，而且还有原始海皇的存在（虽然说古拉其实有打雷），火系在UB的输出前景很一般，提到凤王大家更多的第一反应也是勇鸟而非专属（伪）的圣火，相比之下，特攻地本大地力似乎更为诱人，然而……作为特攻技能，威力比物攻的断崖之剑甚至地震都要低，实在是有些丢脸，在古拉内战中特攻古拉也没有什么优势，和断崖之剑古拉一样是2HKO对手，谁快谁赢，于是即便获得了强大（伪）的受晴天加成的特攻属性火系，原始古拉还是没能摆脱和原始海皇一样的命运，150种族大部分时间是闲置状态。其实古拉是最强的喷火手，150的特攻一骑绝尘，奈何没有速度给它发挥，原始回归带不了围巾，90极限低速放空间里还是快——UB的速度线竞赛相比OU没那么严重，中低速PM有一定发挥的空间，何况有时对面古拉也会极限低速，容易玩脱。

双打的P古拉仍然是强，作为晴天手本身却有着地本——问问隔壁花龟没有地本的无奈就知道了，本身就能够克制晴天输出的大敌火系，这是很难得的。当然，尴尬的是古拉太怕广防，两个地本都是AOE，要喷火岩崩也是AOE，用火拳——对面是广防鬼剑你到底砸不砸，偶尔还会遇到无天气的那几位以及海皇的挑战，所以说，P古拉双打虽然为王，但并非无敌。

配招：

老本职（重HP特防+）：隐蔽石砾+断崖之剑/地震+龙尾/吼叫/电磁波+火焰拳/喷烟（前文的其他技能可以试需求往地本外的三个格子里塞）

暴走（重速度物攻+/重HP物攻+）：剑舞/岩切（或者都带）+断崖之剑+火焰拳+石刃/龙爪

Anti：

嗯……我觉得P古拉这篇Anti才是全文核心，有种集众人之力打BOSS的感觉。因为火本意义被放大，所以相比于普通古拉的地岩，火地双本是最为常见的P古拉双攻组合，但这个打击面在UB其实是不如地岩的，试探出对手原始古拉是这样的配置，那么白金鬼龙、裂空就无压力了，准备砸龙星吧。这时已经出现了白金鬼龙，可以说古拉的龙爪针对对象就是这个家伙（顺便打下裂空和以前的兄妹）。但实际上龙爪古拉并不算多，因为打不动这几个PM这个格子就完全卖萌了，而且出现了Y神这个家伙，没石刃的原始古拉也不好打这个死亡之翼输出兼回血无解的家伙（喷烟HAX除外），于是地岩火古拉就是最常见三攻组合了，此时带着Mega石没M的血翼可以借着这个机会上去吓一下古拉找龙舞机会（无攻-1物攻P古拉石刃打M血翼不到4成，同样，小心无脑喷烟）。最好的防守就是进攻，在种族爆炸的UB里不缺能扛能打的PM，720就是其中的佼佼者，作为最强水桶腰，对抗没强化的古拉是可以做到有对攻的优势的，由于古拉只有一个弱点，那么地720毫无疑问是最优选择，制裁之砾无视喷烟HAX，剑舞地震能反推，虽然没抗性用起来得小心点就是。另外典型的特攻地就是土云了，此土云非OU的土猫，还是基佬形态，也是少数能秒古拉的存在，命玉全力大地力是可以概率秒极限特耐的P古拉的，作为首发可以实现一波钉子压制。100Z作为新入UB的高达，因为迷之血条和地本可以和古拉获得换血上优势，靠着盘卷同样不虚站场，也是一种对策。蜻蜓龙靠着对抗古拉也获得了一些在UB的存在感，当然，还是个受，因为其除雾鸟栖天生对地面输出撒钉手有一定的克制作用，虽然地震打满HP古拉要3HKO，但古拉不觉冰是打不动蜻蜓的，蜻蜓只要能看死这只70%使用率的家伙就能在UB有一席之地了，就像之前的太阳岩一样。另外还有X、海皇等特攻手的花式觉地，总而言之，作为UB领头羊，古拉面临的挑战和针对是非常大的，相应的反针对手段也是层出不穷，所谓与人斗，其乐无穷，至少古拉有着回复不便的弱点，中转游击压血大法对于古拉仍然适用——至于会不会被岩切古拉秀一脸，就得看你对时机和配置的预判了。

NO.384 烈空坐（+Mega） 龙/飞行

特性：气闸（德尔塔气流）

职能：炮台、强化、破盾、（Mega）

评估：Mega绿毛虫和MegaMega绿毛虫。

没错，我最终还是决定把M裂空和普通裂空放一起了，由于M裂空在AG，于是UB里普通裂空带上画龙点睛也不会触发Mega，那么M裂空就完全是普通裂空的升级版了，普通裂空相比M裂空没有任何优势。作为海陆大战的调停者，烈空坐似乎是更上位的存在，一出来就把古拉海皇所依仗的天气给封了……虽然就效果而言，气闸和无关天气并没有什么区别，把裂空换成可达鸭同样可以关掉天气效果。有趣的是，德尔塔气流也属于天气，所以气闸/无天气可以把M裂空的气流给封掉，这样看来能冲浪冰光秒俩的哥达鸭真是神兽级别的存在。不过在UB中，普通裂空从来就没有碾压过海陆两神（M裂空论外），飞龙属性要背上一锅，虽然总说UB特攻手带冰光打龙，但真正四倍弱冰的存在也只有裂空和M血翼了，超梦海皇洛神月神的冰光并不好吃（这些讨论都基于普通裂空），同时作为攻击手弱钉，回复能力比起Y神凤王又完全不够（连鸟栖都没有），虽然力度足够，双攻150命玉双刀的力度和打击面可观，但105 90 90的耐久三角加上弱钉、弱点热门这些问题使得裂空的生存能力非常一般，不龙舞秒不了人，而秒不了人就容易被反杀，不上场往往只能发挥出救场用神速这一功能，但相应的，普通裂空作为攻击手的输出潜力非常大，目前坐拥本系画龙点睛、配信V火、神速地震逆鳞这些大威力好技能，一旦被找到强化空间，其破坏力是不亚于X神720这些大名在外的强化手的，这就使得烈空坐的使用难度非常之大，对压血意识、强化时机把控、清场上场时机有较高的要求。95速压制了海陆两神以及那些90速的一级神，但面对720和六代七代神兽不占优势，算是中规中矩吧，但作为攻击手还是慢了点，对神速的依赖相当大，那边120速的M血翼给这边的压力太大了。特性自然是针对古拉海皇两位的，虽然拿哥达鸭来调侃裂空，但在M裂空进一步黑屋后，UB的无天气还真就普通裂空能偶尔出场，而相比之下，拥有地免火抗和冲浪的裂空欺负古拉显然要更轻松一些，海皇那边不说冰光，水本根源波动的压力比古拉的火拳喷烟可要大得多。

裂空从骨子里就透露着攻的气息，同为龙飞，裂空不具备M血翼那样作受的条件，且不说种族不如人家，没有威吓精神回复，首先连个鸟栖都没有就让裂空没有退路了，只能攻出去。好在作为攻，裂空还是很有实力的，本身画龙点睛作为飞本在UB中打击面相当出色，和勇鸟同威力，副作用类似近战，对于严重缺回复的裂空是相当友好。配信让裂空偷学了V仔的V火，再加上地震就可以凑成超级豪华版的飞火地——虽然相比龙火地有日月岩、飞岩这些盲点，但对于UB而言，大部分队伍都无法完挡这个打击面（凤王：好像有人在说我帅），因为岩石系相对较少的缘故（主要是老班和岩720，目前使用率不怎么高），地震的意义也相对小了不少（当然，原始古拉是个打击对象，但飞本打过去威力也低不了多少，鬼剑也是个特殊的存在），可以选择空出格子给神速，还有一个格子给龙舞剑舞强化，或者选择龙星双刀，再者就是针对古拉用攀瀑或者冲浪了。逆鳞/龙爪的意义在有了画龙点睛后小了不少，原因可以参见M血翼，毕竟随着时代变迁，龙本双招缺点太明显了，新兴的飞本显然要更好用一些。

关于强化，虽然画龙点睛的副作用不足为虑，但V火的降速是不能忽视的，高达180的威力可以当一个120威力本系来看待，要舍弃它不是个容易的决定，事实上，由于有V火可以选择，传统双刀技能大火根本不在裂空的考虑范围内，那么V火裂空看起来似乎更倾向于炮台游击而非站场强化。但事实上，无论黑猫白猫，能抓到老鼠就是好猫，作为攻击手的裂空当然是以击杀对手为目标，强化、保护自己都是以击杀更多PM为前提所做的决定，那么带上强化也不意味着非得站撸到死，V火的主要打击对象被干掉以后，可以说V火这个格子就没用了——说不定还能再龙舞推一波，反而是有时候龙舞或者剑舞提的力度对V火会有更大的帮助。关于两个强化的选择，则是老生常谈的问题了，这取决于定位是对受还是对攻，当然，由于裂空有着神速作为先制，这两个的分界线并没有那么明显，只是一般还是需要龙舞来保持裂空对于100速附近的那些PM的压制力。由于极速甚至满速的海皇古拉并不多，裂空极速龙舞也照样过不了围巾的100众，所以裂空满速居多，可以最大化力度的同时又保证对该先手的PM先手。

对于特攻裂空——问题自然是大招太少了，虽然技能池也很丰富，火电冰龙星冲浪都有，但缺少了物攻端最大的优势飞本，以及强化的可能性，所以物攻的150和特攻的150其实并不等价，但也不能说浪费，主物攻带上特攻刀龙星作为辅助进攻是相当好用的，毕竟UB龙系一砸一个准，不用逆鳞只是不喜欢副作用而已，双刀的龙星副作用就可以忽视。

因为实机可以玩M裂空过把瘾，所以这里还是提一下M裂空吧。M裂空被BAN出UB的最大原因有很多种说法，双攻180加高打击面低副作用画龙点睛是一方面，德尔塔气流消除飞行弱点让M裂空只有龙冰两个二倍弱点也是重要的一方面，115速度超越了一大堆神兽和Mega是一方面，但我认为最无敌的还是这个特殊的mega方式，不需要Mega石头的进化方式直接解放出M裂空的道具格（画龙点睛本就是裂空必带技能，连锁死技能格的限制都不算），意味着780的种族，180的双攻还可以进一步带上命玉、CB强化力度，115速加上围巾无脑速攻，甚至用气腰保证强化和救场（嗯……一般是救同类的场），打击面超广力度够高，难以阻挡且用法多样，这差不多就是攻击手的究极形态了，就算是为了压过原始古拉……这个强度也太大了一点，以自身实力碾压UB分级飞升，前无古人大概也后无来者了，除非GF给720也开个复刻外挂。

双打的M裂空算是真正达成了最初的目标，那就是调停海陆大战……额，好像是拉偏架，有裂空帮忙原始海皇就能反推古拉了，有着M前气闸和M后德尔塔气流，裂空可以在第一回合Mega的同时保证场上没有天气效果——虽然德尔塔气流可以被始源之海或者终结之地替代，但换人优先度大于使用技能，M裂空可以保证在第一回合场上无天气（被秒了就没办法了）。德尔塔气流是一种天气，可以协助队友（以及对手）无视掉飞行系的弱点，虽然我不是很了解，但配合鲤鱼啥的效果应该还不错（嗯……虽然说很难在这个规则同台竞技吧）。另外，M裂空本身就是一个强力输出点，完全是能够盖过海陆两神的风头的。

配招：

生而为攻（重速度物攻+/重物攻速度+）：画龙点睛+V热焰+神速+龙舞/剑舞/地震/龙星群（冲浪攀瀑等其他针对性技能可试需要插空）

Anti：

M裂空在ORAS初期肆虐过UB一段时间，当时为了对抗飞火地普打击面，令人印象深刻的鬼火太阳岩横空出世，证明了即便是超神的存在也不是无敌的。目前M裂空逍遥小黑屋，空留下人间体Mega绿毛虫，但同样不是容易对付的——这在第一段就已经分析过，论潜在威胁，烈空坐不亚于主流强化手，所以必须保持警惕加以限制，一把钉子是非常有效的，如果有被一次龙舞拆队的威胁，那么就必须保持进攻的势头，强迫烈空坐进行换血，利用X、多鳞（伪）月神、带冰光的720以及鬼岩720、冰光超梦、冰拳M巨金等进行压制，一旦被强化起来则需要适时炮灰，利用百变、洛神等反强化手段防止造成更大的损失。然后……围巾极速蝶蝶似乎也是一个不错的克制选择。

NO.385 基拉祈 钢/超能

特性：天恩

职能：撒钉、钢盾、物盾、特盾、游击、炮台、强化、救场、许愿、破盾

评估：啊，千年等一回~

作为同为超能系的水桶腰三代目，基拉祈的风格和前面两位又有了非常大的不同，其决定性因素在于特性，得天恩者名HAX，而基拉祈更是HAX中的佼佼者，得名HAX星。钢超的优劣在前边巨金那里已经做了比较详细的分析，由此，在M巨金走后，基拉祈便接过了M巨金挡杀蝶蝶的大旗——虽然单论挡，玛机雅娜更好使。不同的是，对于欧洲人而言，基拉祈具有远超于上面二位的破盾能力，在无限次无伤出手条件的前提下，100物攻不算低，靠着剩饭回复也不成问题，如果带上泰山压顶那么100速也不算慢，相当神奇。当然，这只是每个基拉祈使用者的梦想，像我这种脸黑（紫）的大部分情况下是\*\*加铁头反被对面CT带走的命。小小的个子耐久相当靠谱，这是每个水桶腰的强项，在有属性抗性的情况下挡各路攻击很轻松，也能够硬吃非本克制。

也许是作为平衡，基拉祈不像梦幻时拉比那样有着方便的回复，也没有爆发式强化和接力，更没有前者深不见底的技能池，和后辈的V仔玛纳霏比起来进攻爆发力更是差远了，这就使基拉祈依赖并只能依赖天恩作为战术发起点。天恩提供的概率并不低，强度非常可观，只是太拼脸这点很难让全队把宝都押在基拉祈身上（短接除外，基拉祈作为终点的确强）。显然，基拉祈的输出需要多次输出，具体来讲就是靠铁头、思念头槌、头突等技能的害怕，而害怕作为一种特殊的即时状态，要求使用者必须有先手优势才能生效。对于100速的基拉祈而言，即便极速也不算高速，所以需要一些小手段来协助获得先手。首先自然是围巾，有着UT、戏法的基拉祈是个天生的游击手，由于连续输出的潜力很大，救场能力也不容小觑，尤其对于很多高速脆皮，逆属性铁头撞死也不需要触发多少次害怕。然后自然是靠paralyze了，和飞机一样，基拉祈本身放电磁波就很方便，60%\*\*率的泰山压顶既能输出还能\*\*地面系，由于本身基拉祈的高抗性高逼换能力，放电磁波或者泰山压顶的机会是很多的，\*\*对手是全队的收益，并且相对稳定，加上不受道具格限制，这是最为常见的基拉祈的思路。虫网也是一种变相提速手段，但对飞浮无效还是比较难受的，限制太大，而且很容易被扫掉，光靠这个显然是不能帮助基拉祈确立速度优势的。最后就是自己速度强化了，作为超能系，基拉祈却不会高移，作为钢系，基拉祈不会身体净化和岩切，常规提速手段一个没有，于是千呼万唤始出来，七代后基拉祈终于能强化速度了，那就是Z欢乐时光，一个技能格加一个道具格换一次性的全能力提升，很难说赚，不同于适应力3DZ，一段物攻的基拉祈还是很难秒人，作为爆发式强化手输出不够稳定，而且没了剩饭的续航，面对头盔众时会死得更快。当然，使用难度大不代表没用，本身耐久的提高也进一步加强了HAX不出的容错率，在天敌已经被消灭的情况下推队会更舒服。需要注意的是，基拉祈并不是一定要强行利用天恩进行输出，即便没有天恩，有着钉子和高耐久抗性的基拉祈仍然是一个优质辅助，在OU，辅助基拉祈不见得有格子空出来给电磁波泰山压顶来为自己抢先手，尤其带上许愿保护给自己提供回复后。

那么接着便从思路差异来进行阐述，首先围巾，自然对应的是速攻，极速是必须的，那么在耐久努力已经不够的情况下当然要进一步强化攻击能力，速耐啥的反倒会又没输出又扛不住。既然带上围巾了，那么UT也是必须的，同时有着戏法作为选择，这种基拉祈对头盔PM的畏惧感要小得多，随时都可以把围巾丢给中转盾牌，最后再留一个格子给针对。超本对于围巾基拉祈而言相对意义大一些，因为锁招的缘故，打击面广的超本在残局时有不错的效果，虽然思念头槌的命中仍然坑爹。值得注意的是，思念头槌的基础害怕率是20%，天恩修正后比铁头要差上20%，所以头槌并不能作为基拉祈的主流HAX技能，要用超本玩HAX用心灵印记（60威力，30%害怕率）。关于补盲，钢本的盲点实在太多，由于没有大众的地震，基拉祈只能用火拳打钢，冰拳打地，电拳打水飞，但基拉祈的一般形态是100满攻，配合上75威力的三拳，除了打四倍，基本是打不动人的（什么？把冰拳当20%冰冻率的技能用？），由此，也可以把基拉祈的功能专一化，遇到打不过的就UT走，感觉不错就铁头HAX一波，放弃第三攻补盲，可以带上治愈之愿辅助己方的进攻核心。

剩饭型是目前的主流，主要对应于check蝶蝶和玛机雅娜等特攻妖精的特耐基拉祈。对于这几位，显然铁头比超本要有效得多，仍然是必带技能。同样，特耐的基拉祈还能顺便挡挡哥哥和其他龙星，面对主流除雾手，基拉祈不落下风，由此适合带上钉子——这时如果要保持血量，再带上许愿保护的话，四个格子就满了，由此可以说基拉祈的格子相当紧张。如果不带许愿，解放出两个格子就可以尝试放\*\*了，电磁波的进攻性也是相当强的，只是基拉祈容易勾引上土猫等地面和各种电系，因此很多时候不见得能麻到人，作为常见的攻队中转，电磁波铁头慢慢砸有种拖节奏的感觉，虽然配合剩饭回复能力也不容小觑。那么同样是攻队中转，UT的意义就要大得多了，如果不带电磁波还可以剩个格子给属性拳或者治愈愿。

然而不想输出的基拉祈是失去理想的基拉祈，抛开队伍需求和环境限制，玩单兵封锁的基拉祈才是欧皇们的最爱，最令人印象深刻的还算五代雨天的打雷水波铁头基拉祈，三攻三封锁，如果再接个速度可以一直霸场下去。现在混乱被大砍，靠水波打混乱已经得不偿失了，只能用传统的\*\*害怕双封锁——\*\*也被砍了，减速效果仅有二分之一，使得基拉祈不再只靠\*\*就能获得先手，100无速甚至过不了\*\*后的100极速围巾，同时因为90速附近地面系的强势，基拉祈要想玩封锁，拉速就是必须的。耐久和速攻不能兼得，这就使得单兵战力基拉祈的存在感大幅下降，不再是环境的主流。如果队友能够辅助放大蛇瞪眼电磁波增加\*\*程度的话，基拉祈可以考虑用提升拳补钢系的盲，顺便进一步增强自己的破盾能力。前面也提到了Z欢乐时光基拉祈，这倒是没什么好说的，铁头砸人砸到死，因为提升了耐久可以带个替身防状态顺便控场，然后带个属性拳或者超本补下盲就行了。

特攻基拉祈主要看重的是专属破灭之愿，140威力似乎碾压了预知未来，但这是个钢属性攻击，而且和预知未来不能连续使用，打击对象也不同。钢系的攻击在目前来看显然打击对象是妖精，那么可以用眼镜破灭之愿配合队友砸龙星（当然，需要能打钢）或者巨龙龙舞。但用的人还是太少，因为基拉祈缺少火冰斗特攻，单靠双本打击面实在是太糟糕了，勉强靠着月爆影球十万（嗯……还有龙星）这些技能凑下打击面，用戏法破个盾，但和物攻端相比，特攻实用度不怎么高。

这个评价也不是绝对的，因为五代时冥想打雷水波基拉祈是大行其道，放在现在离开雨天这个配招实用度自然就低了，而冥想加本系输出又不怎么靠谱。另外基拉祈也可以选择宇宙力量强化双防，很可惜，没有援助力。

双打中……幻兽禁止入场诶，不然倒是有只配信跟我来的基拉祈可以一用。

配招：

围巾铁头（重物攻速度+）：UT+铁头+戏法/火焰拳/闪电拳/冰冻拳/思念头槌/心灵印记/治愈之愿选二

特耐剩饭（重HP特防+）：铁头+隐蔽石砾+（许愿+保护）/UT+上面那堆攻击技能

信仰HAX（重物攻速度+）：铁头+电磁波/泰山压顶+火焰拳+提升拳/替身/思念头槌/心灵印记

Anti：

在头盔这个道具面世后，基拉祈便迎来了自己的最大挑战——不像飞机那样是个法师，基拉祈要HAX得肉搏，于是撞一下头盔保姆鱼，啪，对面掉了个位数的HP，自己六分之一血就没了，剩饭都补不回来，稍一放松还会被打落。另外，铁头PP也是有限的，虽然有时候铁头能砸死一只磁铁，但毕竟铁头只有24PP，在攻击种族和技能威力都不高的情况下，遇到受队时基拉祈的PP用光都不见得砸死一个PM——前提是自己没被头盔弹死。由于基拉祈缺少地震、近战等大威力对火对钢宝具，并且格子紧张，所以理论上来说大部分水系钢系火系和火钢（四倍火小心火拳）都可以中转基拉祈，如果没头盔的话。另外，蔓藤吧主甲007等再生力磨死基拉祈也是简简单单的事情，怕\*\*的话就直接上土猫地龙洗衣机压制——基拉祈自己也怕异常，无论是烧伤还是\*\*，被命中了就离炮灰不远了。

今天太累了，鸽一波，周日看能不能补回来

NO.386 代欧奇希斯/代欧奇希斯-攻击形态 超能

特性：压迫感

职能：撒钉、炮台、破盾、救场、高速

评估：386，真是个令人怀念的数字。

这里把普迪和攻迪压缩到一起了，因为普迪相比攻迪实在没啥好说的。由于代欧奇希斯各形态是同一只PM进行转换，虽然在自学技能表上看起来有不同的技能，但不同于电鬼，这些“独特”的技能在形态切换后仍然能够保留，也就是说所有迪奥西斯有着相同的技能池。再者，前面提到了种族越高，增加种族收益越低，那么反过来其实也是类似的，当耐久或者攻击低到一定程度时，反正都被一招秒/反正打不动人同样是没啥区别的，这种就是攻迪和普迪的情况，虽然总种族一样，但50 50 50的耐久三围和50 20 20的区别并不大，在UB这种地方一般都是能触发气腰的——就算2HKO，和1HKO也差不多，首发迪敢不带气腰么。于是在同速的情况下，攻击更高的攻迪就完全碾压了普迪——对脆皮攻击手而言，攻击是从来不嫌高的，由此普迪一般只在游戏中抓神兽的时候才有点存在感。在游戏里，迪奥西斯不能随时切形态，所以不像电影里那么BUG，种族分配也更为极端，180的双攻150的速度，没有道具限制，攻击能力相当可怕，这样再看同样输出还有更高耐久和抗性的M裂空就相当论外了。特性没啥好说的，标准结局。

由于本身是UB级别最为脆皮的存在，离开腰带基本是一摸死，于是气腰是最适合攻迪的道具的同时，往往也担任了队伍的首发位置，毕竟非首发气腰不敢保证能保留下来，遇到围巾和强化根本连出手的机会都没有。那么攻迪的用法就很简单暴力了，开局就是干，干死一只不亏，两只就赚，打不动人还可以撒把钉子，也可以挑拨封把钉子，然后其他的格子全力输出。精神增压是攻迪的高爆发本系技能，高达140的威力可以打出攻迪的最强一击，基本可以打残UB里没抗性的任何一个攻击手——然而超抗在UB实在太普遍，所以给人的压迫感远不如画龙点睛。由于其自带的降特攻副作用，所以也可以作为特攻刀爆发，努力侧重物攻。话是这么说，在好技能大堆的物攻端，带个垃圾思念头槌也太逗了点，于是倒不如说特攻全力精神增压目标秒人，物攻端收残以及靠克制压制。值得一提的是，极攻命玉精神增压可以秒非极限特耐的古拉、满HP的X，冰光可以秒无耐Y，所以追求秒人可以极限特攻带上命玉，从首发位置解放出来，作为队伍的破盾和清场手。当然，前面有一些分析，带命玉的使用难度会直线上升，对队友的要求也更加高，毕竟没有任何联防价值，在尾局前基本相当于5打6，精神增压副作用还容易送机会，不带气腰救场靠神速很不靠谱，因此需要对伤害把控非常熟悉，最好随时开计算器算一下。当然一般情况下还是带着气腰第一回合对攻一波互换残血，第二回合收割，第三回合出把钉或者再打一波炮灰掉，如果觉得对手钉子压迫不强也可以保留下来作为高速救场和压制，较稳定的一换一能力和更强的清场能力间还是挺难比较的，我觉得和个人的对战风格有较大的关系。

作为最极致的高速脆皮攻击手，攻迪的输出能力没得说，虽然缺了一些技能，但总归还是够用而且格子塞不下的。本系精神增压无论是主物攻还是主特攻都是必带技能，这个爆发是不能舍弃的。接着，物攻端神速意义重大，攻迪内战就是谁有神速谁赢，然后才看谁是极速，同时也让攻迪有了救场的可能性，作为+2先制，神速可以摸掉各式强化手不少血量，在首发和围巾手对拼时神速也是个关键技能，常规对拼更是精神增压加神速的二连组合。冰光是偏特攻刀的技能，用处自不用说，打龙打地创更能打Y鸟。恶波是另一个特攻刀技能，对应于物攻的打落，但显然打落要强势得多，只能说恶波靠着HAX可能能够完成无伤收割月神超梦的壮举。RP弹对应于物攻的蛮力，打草钢确实比蛮力要舒服点——只要不Miss的话。那么物攻端除了神速，最重要的便是蛮力/过肩摔和打落，作为超本的补盲，在UB也有着非常不错的克制面，反正降属性对于命短的攻迪不是什么大事。另外，火拳和觉火也可以稍加考虑，火系克制面对于有打落蛮力的攻迪而言意义比较一般，能打的对象主要是草钢和螳螂两个OU来客，但没了火系技能还真不好拆M螳螂，鬼剑草钢倒是有打落和蛮力可以打。毒突针对的是X，但实话说一般还没自己精神增压来的痛（除非你想保留气腰留着打占卜后的X）。除了攻击技能，作为首发，挑拨和钉子自然是非常有用的，和专门撒钉的速迪不同，攻迪的撒钉只是顺带的，出钉任务全给攻迪不见得是见靠谱的事情。因为队里有迪基本都是首发，对手预判首发实在太容易了（虽然你也可以不把攻迪放首发，只要自信能反钉），迪奥西斯从来都是硬顶着属性不利去打的。除了这些，你也可以考虑魔装反射和阴谋——前者主要是速迪在用，但攻迪也可以用来反挑拨和钉子，后者就比较\*\*了，不是首发的攻迪可以考虑一下逼换强化，虽然我觉得意义一般。

双打……完全不了解。

配招：

瞬间爆炸（重速度特攻+/重速度物攻+/重特攻速度+）：精神增压+神速+打落/蛮力/气合弹/冰冻光束/挑拨/隐蔽石砾等技能选二

Anti：

攻迪是高速脆皮攻击手的典型，但不是完美典范，纯超属性是其一，克制面不完整是其二。M勾魂是迪奥西斯一家的最大敌人，强如攻迪也对M勾魂毫无办法，免疫超斗神速，打落威力低，魔反反挑拨钉子，甚至还能下马威破气腰，完全是天敌的存在，因为迪奥西斯没有妖精技能。随后，缺少地震也给迪奥西斯带来了一大堆麻烦，除了不好收割P古拉外，AV玛机雅娜硬得不忍直视，后手VS加先制可以收掉攻迪，而阿罗拉臭臭泥作为超能系杀手，攻迪也在捕猎范围之类，有着王盾的鬼剑同样让攻迪很是棘手（对打落），同时这俩都有影击能够让攻迪的输出威胁下降一半。同理，子弹拳M巨金、螳螂、二连下马威M袋龙，甚至连锁的腰带铁甲贝都能让脆皮到极致的攻迪有力无处使，除了最后一个外，攻迪打出来的结果往往是亏的，连一换一都不能算。这些PM的使用率比较一般，所以很多时候队里是不见得有的，那么关系也不大，一换一就一换一，不过是后死而已，后边跟个神速720照样稳，而且选择权在你的手上，可以根据对手队伍选定自己要派上场的炮灰，只要破掉腰带就行了。

NO.386 代欧奇希斯-速度 超能

特性：压迫感

职能：撒钉、炮台、高速

评估：跑得最快。

速迪是速度种族最高的PM，极速下刚好能过围巾虚无一点，UB常规的围巾基本是赶不上的，这就让耐久同样很脆还没有多少进攻能力的速迪在UB能够分掉攻迪不少的使用率，专注于撒钉。值得注意的是，这个耐久一般是放在UB环境下说的，50 90 90的耐久已经基本脱离了脆皮层面，不是两口沸水就能喷死的（当然，不是海皇喷的），加上速迪基本都是极速满HP，生存能力就大幅提高，很多时候对于攻击力不够的PM（比如洛神鬼龙），甚至能让速迪撒满一地的钉子还打不死。当然，UB力度太大，满HP后为了能确保撒出钉子也仍然需要气腰的帮助（比如围巾噩梦），由于进攻端威胁不足，命玉基本不在考虑范围之内，气腰的比例反而是比攻迪还要高，同样，这是UB环境。当年PO官方也脑抽过一段时间把速迪和防迪下放，然后OU就被速迪模式攻给支配了，让人真正体会到炮灰是怎么改变局势的。而且速迪双攻也有95，一时间命玉速迪也横扫OU，毕竟力度级别和UB没法比。

速迪的生存意义和攻迪同样简单，作为攻队引领者，它的任务就是撒出尽量多的钉子，并保证自己活着时不会被扫掉，还需要尽量防止对手撒钉——比起攻迪，速迪几乎百分百都是首发出场，基本不需要进行思考的。作为撒钉手，钉子当然是不能少，除了岩钉还有撒菱，一般两钉都带，除非你更侧重于针对和反钉或者开墙。作为反钉手，挑拨当然也不能少，那么剩余的格子就不多了，基本用于针对和反针对。首先，面对很有可能的速迪内战，魔装反射是绝对的关键，反到挑拨自己就能撒钉，反到钉子还是能出钉，至于对面速迪同样带了魔反……额，那就需要一个攻击技能了。速迪的主要攻击是打落，因为有令人满足的特效，精神增压本系高爆发也还算有点用，但对于一般的极速满HP速迪来说，即便是本系140同样没啥伤害，何况对速迪还是打落有效。上一篇攻迪Anti里提到了M勾魂是迪奥西斯的克星，这句话不全对，因为迪奥西斯是有反勾魂手段的，比起攻迪，速迪反勾魂能力要更强，那就是特性交换。用特性交换可以直接把M勾魂自豪的魔反给拿到自己的手上，让对手陷入一个尴尬的境地，对于开场耿直鬼火的M勾魂还能反过来把自己给烧了，于是特性交换可以作为针对勾魂的出钉技能。值得一提的是，这并不意味着100%对勾魂宝具，因为勾魂后面跟个百变同样可以让获得魔反的速迪再次吃瘪，所以，打落还是很有必要的。其他的话，因为速度几乎无敌所以也可以开局光土放墙，想和攻迪单挑可以神速二连，还是格子有多的话在炮灰前可以下个毒放个电磁波——用法差不多就这样了，基本是撒钉和反钉的博弈。

配招：

Leader（重HP速度+）：隐蔽石砾+挑拨+撒菱/魔装反射/特性交换/光之壁/反射盾/打落/神速/精神增压选二

Anti：

速迪其实没啥好anti的，比起阻止它撒钉，还不如等它死后找机会再扫钉比较划算——当然，岩钉加三撒菱这个组合被撒成型了，大概只有美丽这种超高速扫钉手能扫得掉了，对手不会给机会的。所以对付速迪，要么用M勾魂、另一只速迪（毕竟因为格子限制，魔反特性交换不可能每只都有）去追求反钉，或者用高旋手站撸——嗯……就UB而言，大概只有鼹鼠有那么点出场机会，最寻常的就是第三种了，钉子任你撒，我只要两回合KO——代表人物自然是先制众，攻迪那里提到的巨金螳螂720啥的，虽然M螳螂比较尴尬，不拉攻的话两发子弹拳带不走。另外，如果自信的话也可以用直接强化来进行压制，代表PM M血翼——当然，这是种比较莽的选择，且不说速迪可能带状态技能，如果是队伍核心攻击手，早早上场强化可能会把队伍带入比较危险的境地。

NO.386 代欧奇希斯-防御 超能

特性：压迫感

职能：撒钉、物盾、特盾

评估：实话说，这个比较符合我心目中的外星人形象……

和速迪一样，防迪同样是干撒钉的活，只是速迪靠速度撒，防迪只能靠\*\*，虽然结果看上去一样，但显然防迪出钉成功率要低了不少。虽然HP只有50，但得益于超高的双防，防迪的实际耐久和水桶腰梦幻是差不多的，甚至还要更高一点。当然，理论上梦幻技能池更深，配置迷惑性高，有一定输出能力，速度也更快，但在UB里，防迪的职能很明确，那就是撒出尽可能多的钉子，梦幻恰好没有撒菱，于是使用率远低于防迪。其实要说把攻迪攻防直接调换会更好，反正70攻在UB相当于没有力度……嗯，至少极限低物攻打落能秒攻迪吧。90速值得注意，因为不熟悉防迪的人可能会认为防迪速度很低，但实际上防迪速度和一堆一级神是同一个层次的，并且可以稍微拉点速过100无速，毕竟对于出钉手而言，速度还是能快则快的。压迫感对于防迪算是最有用的一个，磨大招PP相当实用，虽然……走炮灰打法也就那样，防迪适合撒钉，做生存能力强的盾牌还是比较困难的，毕竟连洛神鬼龙都没落了，耐久本身就不如它们的防迪很难在爆发式强化下生存下来——当然，意识是要有的，撒钉和再生保持血线并不是件矛盾的事情，活下来才能撒出更多的钉子。

那么，具体去用就没啥好说的了，双钉再生一般要有，试情况可以舍弃一钉，如果想撒钉撒到死可以不带再生回复。状态技能电磁波剧毒往往需要一个，不然就是强化手的rbq了。攻击技能可以带也可以不带，一般只是防挑拨用的，和速迪类似，首先自然是追求特效的打落，然后因为防迪输出更低，固伤的黑夜魔影和地球投也进入了考虑范围——这俩在UB盲点更多，鬼系和普通系都是一大堆，而且HP种族普遍都比较高，意义反而不大，因为不像小蛋那样是特攻手天堑，在不太能受住的情况下用固伤技能往往比较拖节奏和送机会。魔反自不用说，对于防迪则主要是防挑拨用的，因为速度慢更容易吃挑拨，甚至有部分防迪会带上精神药草。挑拨同样可以带上，毕竟本身有90速，稍微拉点速也可以封封古拉钻石，就对偏低速首发而言，防迪的效果不见得比速迪要差。反击镜反比较有趣，却不怎么适合防迪来用，因为HP种族实在太低，满血反击都打不死一个小蛋，低血高防用双反还是太吃亏了点，虽然说极限特耐满血可以自带气腰镜反反杀极攻占卜X，但毕竟情况太少见，而且占格子，收益不大。其他的宇宙力冥想强化就比较咸鱼了，UB不太可能给防迪强化到谁也打不动的程度。

配招：

Spike（重HP一防+）：隐蔽石砾+撒菱+自我再生/挑拨/打落/电磁波/剧毒/地球上投/黑夜魔影选二

Anti：

防迪在UB某种意义上可以认为是速迪的变种，反它的钉相对来说更容易，但也更难击杀一些。替身强化显然是最佳应对方法，404替身X是毫无疑问的杀手，可以开局就怼。白金鬼龙有着本系影球的进攻威胁和除雾反钉，在面对外星人时也有着不错的底气。然后自然是挑拨了，速度较低的防迪比速迪要容易挑拨得多，而且精神增压带得少，M耿鬼直接首发开抓封钉打死无压力。其他的话，防迪不容易成为BOSS，所以也不用特别针对，只要队伍不是太受，在快节奏面前防迪的生存强度是不高的。

NO.？？？

图鉴号：252~386，实际写了98只PM，包含19只Mega。

属性统计：毒系2只，电系3只，冰系4只，火系5只，妖精系5只，鬼系6只，虫系6只，格斗系6只，岩石系7只，恶系8只，草系8只，地面9只，龙系9只，钢系10只，飞行系10只，普通系10只，水系15只，超能系17只。

种族之最:

HP：吼鲸王 170

物攻：代欧奇希斯-攻击/固拉多-原始回归/烈空坐（Mega） 180

物防：波士可多拉（Mega） 230

特攻：代欧奇希斯-攻击/盖欧卡-原始回归/烈空坐（Mega） 180

特防：雷吉艾斯 200

速度：代欧奇希斯-速度 180

NO.389 土台龟 草/地面

特性：深绿/硬壳盔甲

职能：撒钉、地盾、草盾、物盾、强化、炮台

评估：刺客转T的悲剧。

说实话，我觉得土台龟是智爷PM里最科学的一个了（且不说草系吃寄生种子），一二段打速攻妥妥的，也相当配合智爷性格，然后一进化，啵得一下就被一颗大树封印了，也难怪进化后再无胜迹，连同类传授经验、进化光环都救不回来。首先，草地属性目前独一无二，但特立独行和强并不是同义词，看看某些有着负面专属特性的PM。草地的亮点自然是抗地岩，可惜除了浮游钢钟外全都吃不了地岩冰，草斗、草地还要担心地岩飞，没错，在OU用土台龟当然看重的是对强势地面的check，但土猫有飞Z和觉冰（以及UT）常年反针对草系，因此土台龟并不稳。电抗升级为电免自然是一个还不错的意义，但四倍冰同样无解，在地面系加入后草系对水系的天生优势也不复存在，可以说亏了。在进攻端，草地双本相当\*\*，草飞虫都是盲点，后两者有石刃还好补盲，对草盾就实在没办法了，因为本身不抗草，基本耗不过，于是进攻端同样难受。本身种族属于坦克向，物耐非常出色使得土台龟对地面系有着还行的压制力，但速度只有50多，很容易被中高速地面系冰系技能糊一脸，物攻和猴子一个水平，同样，乌龟也有着大木槌和地震两个高威力双本，有着做攻的潜力，毕竟加上石刃后打击面也算不错了。特性就比较坑爹了，硬壳盔甲理论上是个盾向特性，但由于乌龟锁血很难，深绿更难派上用场，于是用防CT的硬壳盔甲至少能得个心安。

因为能扛地岩加上本身就是物盾种族，所以要在OU用，首先自然想到的是物耐撒钉的土台龟，相比于土猫鼹鼠，土台龟对鳍鳍有着由属性产生的压制力，毕竟鳍鳍冰光还是很难有格子带，同时反过来也好挡鼹鼠地龙顿甲Z神等地面系以及最近比较流行的岩Z土猫。配置倒没啥好说的，极限物耐，地震大木槌/种子爆弹双本加上钉子，然后石刃或者种子剧毒或者光合作用吼叫看需求挑一个，然后就是作为草盾开启首发撒钉、中转地面系以及适时炮灰了——由于土台龟功能不多，所以当地面系威胁解除时，土台龟的炮灰优先度就比较高了。

土台龟想速攻也不是不行——记得六代还是五代爬塔时总是能遇到一只围巾土台龟，我被它阴到过几次，然而并不造成什么损失，因为NPC往往会围巾挠痒，还不会换人，于是我可以默默蝶舞到顶。在目前环境，56速围巾能过的高速PM并不多，所以围巾土台龟挥木槌是可以打消念头了——隔壁有只力度更大的牛。岩切倒是有一定的可行性，命玉草地岩还是有一定力度的，毕竟本系120，只是死得比较快；等UT岩切蹭弱策也还不错，当然，最好是蹭弱鸡鸣鸣的UT或者是觉冰。或者也可以换个思路，带上草Z，然后岩切回合可以坐等哞哞上场，一个草Z锤过去啪得一下七成多血，如果哞哞也是木槌砸过来这俩就同归于尽了——当然，哞哞如果用的木角就没这么多事情了，所以虽然有一定爆发，要突破哞哞还是要压点血才行，至于对蔓藤……还是放弃吧，现在的蔓藤都喜欢带觉冰。另外，土台龟同样符合剑舞岩切双强化的条件，但这样就只有两个攻击格子了，显然草地双本太鱼，带上石刃肯定会舍弃草本，那么这样用我为啥不用土猫呢？

我个人比较倾向于CB用法，这样用四攻还可以把铁头/咬碎拉进来，能够打打哞哞和蜡笔，因为作为电免和中转地面系，理论上土台龟还是有出手空间的，但遇到环境针对性配置时容易躺枪，比如地面系花式觉冰，电冰马基这种，而且太依赖石刃很容易背锅，作为草地攻击手，可选的PM实在太多了。

双打的土台龟……好像同样很尴尬，速度快了点不适合空间，力度中庸，技能上广防稍微有点用，用誓言又比不上妙蛙，还容易被各种冰系技能误伤，使用难度着实不低。

配招：

物盾（重HP物防+）：地震+大木槌/种子爆弹+隐蔽石砾+寄生种子/石刃/剧毒/吼叫

岩切（重物攻速度+）：地震+大木槌/剑舞+石刃+岩切

Anti：

作为冷门PM，炮灰龟显然不是什么难对付的家伙，虽然能够对某些冷无缺有较强的压制作用，但总体而言在OU还是很难生存的，各个草盾、钢飞要中转土台龟压力不大，而反过来土台龟作为低速，对地面系外的抗性乏善可陈（电冰不分家），压血线击杀是很容易的，对于岩切土台龟……我想在OU有着龙舞Z和岩切土猫这俩大神的存在下，一般的队伍应该不缺气腰冰或者反地措施吧，比如腰带忍蛙、爆肌蚊、天然皮啥的。

NO.392 烈焰猴 火/格斗

特性：猛火/铁拳

职能：撒钉、炮台、破盾、游击、救场、强化

双打的猴子当然是利用下马威和广防辅助进攻，作为速度系不错的格斗系在保证有一定出手机会的同时能够狠狠打一波3D2，火推对蝶蝶等物耐一般的中速PM也有比较大的威胁——怕威吓是没什么办法，倒是可以试试火Z燃烧殆尽打一波。

配招：

首发（重特攻速度+/重物攻速度+）：隐蔽石砾+挑拨+燃烧殆尽+近战（变化可以参考文中最长的那一段）

围巾游击（重物攻速度+）：急速回转+近战+闪焰冲锋/燃烧殆尽+闪电拳/石刃/地震/觉醒力量冰/垃圾射击/草绳结

铁拳CB（重物攻速度+）：闪焰冲锋+近战/气合拳+音速拳+闪电拳/其他

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+闪焰冲锋+音速拳/近战+闪电拳/石刃/地震

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+大字爆+音速波+气合弹/觉醒力量冰

NO.395 帝王拿波 水/钢

特性：激流/不服输

职能：工兵、撒钉、钢盾、水盾、物盾、特盾、中转、强化、炮台、反强化、打落

评估：打不赢小水狗的辣鸡PM。

波加曼（当时还叫圆企鹅）是我的第一只PM，当时在koudai8下了一个最新的口袋妖怪，然后感觉画风和在班里看别人玩的宝石系列不太一样，故事就由此开始了。可惜的是当时的我还是个萌新，于是这个挡至今仍然卡在联盟门口，被希罗娜姐姐的利亚斯给拒之门外，犹记得我给企鹅配了居合斩钻孔啄冲浪和碎岩，根本打不动人，也不知道怎么忘记工具技能。水钢和前边炮灰龟草地一样是独一无二的属性组合，水系能为钢系阻挡一个火系弱点，和草钢一样有着水龙抗性，对刺龙王有着不错的牵制作用——虽然反过来也不怎么打得动。由于有地斗电三个热门弱点，加上企鹅缺少回复手段，所以给人感觉是并不难突破，但如果队里有个许愿手，企鹅是可以变得很难杀的，作为水系不那么怕草毒，和盾牌对拼不吃剧毒都是企鹅作为水盾的优势，至于作为钢盾……大概是抗水的同时不怕火加上能喷沸水吧。企鹅的种族分布看起来非常舒服，尤其特攻，在七代前111特攻可以排到非神兽Mega水系PM里的前三（所以说水系这么个特攻大系居然输出这么弱鸡……），很早就有过替身高移特攻果企鹅的用法，触发激流的水本力度和雨天眼镜龙王有的一拼，当然现在救场手段更丰富，先制更多，局限性就大了。物耐和特耐都还不错，在UU还算够用了，极限物耐可以吃极攻土猫地震爆激流完成反杀，重视特耐那么UU常规仙盾到死都PP用光都打不死一只带饭的企鹅，物攻过80也让企鹅有一定的物攻向潜力，毕竟有剑舞和不服输给物攻上BUFF。说起不服输，看起来似乎完爆了激流，毕竟企鹅本身是个撒钉手，而且能够很稳地挡下鳍鳍，但关键问题在于……大多数梦特往往和除雾不共存，而就企鹅而言，除雾的意义要远大于钉子，撒钉手比扫钉手要好找多了，加上本身特攻力度就已经不错了（还有沸水），所以不服输在权衡中一般敌不过除雾。

作为能同时撒钉扫钉还抗钉能喷沸水的钢盾，企鹅入队实在是相当容易，毕竟地斗电作为热门进攻属性队伍肯定要配合联防，你看一只土猫就完美解决了联防问题。那么要充分压榨企鹅作为打杂工的潜力，钉子除雾沸水自然是少不了的，能做手脚的只在最后一个格子。我个人比较喜欢加上吼叫，因为单攻水实在太容易被钻空子，同时能够利用钉子进行压血，顺便磨回合给自己蹭饭。剧毒也是类似的作用，对单效果更加简单粗暴，缺点是遇到鳍鳍草钢毒水母超坏星等不吃毒的PM瞬间\*\*，如果钉子或者除雾少带一个，倒是可以加上个地震来配合剧毒（当然，不带除雾用不服输会比较舒服）。哈欠是个被动逼换技能，但实用性在七代进一步下降，因为电场仙场都不吃这个。打落没啥好说的，实在想不出带啥就带打落，打掉道具总不亏，尤其打掉鳍鳍的饭很多时候会非常关键。冰光是常规补盲技能，由于企鹅本身不弱草，所以对蜡笔等草系撒钉手有一定对攻的潜力，同时能够阻止一些龙舞的家伙借机搞事情。钢炮虽然是本系技能，但和水本相性有点弱鸡，能打仙是不错，但在UU打满花仙仙布过半都做不到，在OU四卡璞一半不怕钢，对主要对手鳍鳍更是打不动，大部分时间都不如直接喷沸水——我觉得打哞哞用沸水比用钢炮能造成更大杀伤，当然，指的是0特攻的杂工企鹅，虽然钢炮能2HKO草场饭哞哞，但这是0耐的情况，目前AV哞哞一大堆加上哞哞能先手木角，企鹅对拼不见得就能赢。草绳能打打水地，但不要妄想去用来打鳍鳍，因为沸水都能比草绳打的痛，参见小水狗。

由于企鹅的不服输隐藏性比钢兵要强得多，所以企鹅可以走物攻向带个钉子诱敌来除雾，或者不带钉子也行，反正大部分企鹅都是除雾激流，很少有人会有防范。尴尬的是企鹅没有物攻钢本，连铁头都不会砸，于是光靠水本和打落显然还是无法突破鳍鳍。但这并不绝对，因为鳍鳍同样需要至少四个回合才能打死企鹅，而企鹅作为一只企鹅，有着钻孔啄，极攻带上飞Z和除雾送的两段物攻可以直接打掉鳍鳍8成的血，可以先用攀瀑迷惑一下对手然后飞Z直接突破。由于物攻端也缺冰系补盲（什么？雪崩？），所以能打草的钻孔啄基本是必带的。企鹅可以考虑触发不服输后直接开高移，毕竟虽然有着水喷，但力度远不如钢兵的偷袭，还容易被蝶蝶干，反正对很多除雾手，企鹅是可以突脸强化的。那么剩下一个格子可以继续给水喷以求在升物攻后有即战力，或者给地震打落增加克制面，毕竟……攀瀑这个垃圾威力打无耐鸣鸣都不能确一，实在太容易被反杀了。另一种思路则是带上剑舞进一步强化物攻靠着水喷输出，当然，这种推队就更不靠谱了，虽然蹭不到除雾也不至于让物攻企鹅完全打酱油。另外，物攻企鹅还有个好处，那就是不怕威吓，有时候即便已经暴露了自己是不服输，还是会有血翼鲤鱼对着上……因为钢兵名头实在太大，企鹅相对来说存在感就要小得多了。

传统的高移炮台用法在目前受到了极大的限制，替身高移双攻显然会遇到打击面的问题，而高移三攻锁血又太麻烦，综合考虑起来还是高移命玉放弃直接爆激流比较合适，因为即便在UU也是各种先制满天飞，保持一定的血线对攻起来更舒服，而且企鹅有着高抗性，配合命玉爆红血也不是那么难，问题在于目前的企鹅破盾并不是那么容易，摊手。

双打的企鹅用AV作为炮台比较常见，可以考虑用不服输带个水喷，以及用冰风控速。另外企鹅和海壬一样，作为高特攻水主，非常适合作为水誓释放者，创造一个hax场用60%烧伤率的沸水，配合加速火鸡的双害怕岩崩打压制。当然，火鸡加企鹅吃地震太严重，而且海壬那边特攻更高，只能说企鹅这边抗性更多，对仙更有利一点。

配招：

打杂（重HP一防+）：除雾+隐蔽石砾+沸水+吼叫/冰冻光束/光栅加农炮/剧毒

不服输（重速度物攻+）：攀瀑+钻孔啄（Z）+地震/打落/水流喷射/高速移动/剑舞选二

传统炮台（重速度特攻+）：高速移动+水压+冰冻光束+草绳结/觉醒力量电

Anti：

作为一个没回复的打杂工，企鹅其实一般活不到最后，无论输赢。由于其回复主要靠饭，如果能让保姆曼波毒刺水母啥的把饭打掉就很舒服了，轻轻松松就能把血压下去——作为除雾手，企鹅经常要踩着钉子上场，即便本身抗钉，没回复也会死得很快。即便企鹅能够稳挡各种觉火超能系和妖精，同样因为没回复，哥哥蝶蝶啥的仍然可以选择打一炮就走来压制血量，没留人技能的企鹅没有太多办法，加上自己还要撒钉和除雾，有进攻压力的回合并不多，很多PM可以借着企鹅干活的回合上场搞事情。值得一提的是，企鹅是少有的一个能同时被地鼠和磁铁抓的钢系，在OU的生存环境实在是相当恶劣，于是工兵企鹅可以考虑带个套来安稳打杂。

NO.398 姆克鹰 普通/飞行

特性：威吓/舍身

职能：游击、破盾、救场

评估：惊鹰、掠鹰还是凉鹰？

因为比后面的呆狸先一步跳出来，于是发型鸟成为了我第一只抓到的PM。发型鸟继承了三代大王燕的自杀属性，并进一步发扬光大，哪怕大王燕火珠勇鸟都没发型自杀速度快，因为这俩基础力度不在一个层次上。普飞是最为常规的家门鸟属性，对于发型鸟实在是再适合不过了，因为普飞双本都有120反伤技能，配合舍身输出是相当爽（虽然……火飞好像也行，垃圾之翼表示自己受到了虚假的特性宣传，要求退货）。120的物攻傲视全家门鸟，同时100速度也不慢，正是适合套专的速度范围（当然，能再快个3点就好了）。HP达到了85，这是个非常有意思的地方，虽然看起来耐久比较一般死得快，但一般情况下大部分的伤害都是发型鸟自己造成的，真要打的话要秒发型鸟也不那么容易，比如常规围巾地龙石刃秒发型只能55开。85HP也给发型留下了用豁命的余地，毕竟和V仔敏捷虫一样是难得的几只HP种族过80的豁命PM，但大量常规盾牌HP在85到100的区间，比如土猫火钢，于是发型的豁命很多时候带不走人。值得一提的是，嘟嘟利的种族分布和姆克鹰非常相似，同为普飞物攻手，嘟嘟利的速度和物攻都是110，但这俩的命运却是一个天一个地，发型在BL，嘟嘟利却在NU，这其中自然有技能池的差异，更重要的一方面则是特性，因为嘟嘟利那边特性近乎白板，而发型这边有万金油威吓，更有着能大幅拉大输出差异的舍身，否则有着飞踢钻头还达到高速线的嘟嘟利竞争，发型鸟真不能稳坐最强家门这个位置。一般来说，选出发型的目的是为了强行破盾，因此特性一般选用和攻击相性出色的舍身来提升输出，而威吓作为一个相当稳定的恶心特性，能够给发型鸟一定的救场能力，或者用豁命这种不怎么需要进攻的用法来实现逼换或者给后面的PM创造机会。

于是发型的用法相当简单粗暴，飞本和普本本来就属于打击面相当广的属性，非常适合用来套专清场或破盾，带上UT灵活游走，加上近战威慑共同盲点钢岩，四攻就完成了。可以说80%以上的发型鸟都是勇鸟舍身撞UT近战四招，区别仅在于道具上。在OU用的话显然围巾会更好，因为速度线更高，且高攻高速脆皮也更多，而UU……还是围巾比较多，毕竟100速这个位置不上不下太需要围巾了。当然，砖头的发型鸟破盾能力非常可靠，可以做到2HKO极限物耐超坏星、极限物耐呆壳兽、水君这些壮举，在速度线相对低一些的UU可以用CB破盾——毕竟论盾的强度，UU那些家伙并不比OU差太多。除了这四招外，电光作为本系先制也可以考虑，作为砖头型的备用技能，能替换的技能也只有舍身撞了，毕竟飞普双本盲点重合严重（但也有互补），所以近战是不能放的，双普本必要性不大的情况下自然会替换舍身撞。然而要清场显然用围巾更合适，对于重在破盾的砖头用法，电光的定位比较尴尬，大部分时间都会有一种“啊，要是带的舍身撞就好了”，比如看到对面带了雷皇或者电鬼家族时。另外，发型鸟也可以考虑命玉，这样可以保持一定的灵活性，不会被对面钢系和鬼系联防花式玩弄，就是死得更快了点——这并不是坏处，因为发型鸟有一个配合锁血的神技，那就是莽撞，对于打疯的发型鸟来说，一个英雄般的退场比自己的命更重要。再另外，七代引入Z技能后，发型也可以玩剑舞了，那就是Z鹦鹉学舌。不过我对这个用法的前景并不看好，因为论站撸，大王燕的发挥要更胜一筹。

少部分发型鸟会牺牲自己带上豁命，对于和V仔同一分级的发型鸟来说，单论豁命强度肯定是不如水桶腰的V仔，但这俩豁命的对象显然不太一样，因为豁命手大概率能打到常规用法的盲点上，比如V仔容易豁命到水地、火钢，而发型则是容易打到岩石系以及土猫、电鬼啥的，更本质来说，V仔容易清除火系、电系（标配雷击）的盲点，适合引领电爆破（火爆破交给晴天队效率更高，而V仔如果放在晴天队……为啥不自己打？），姆克鹰的豁命能够清除飞行系盲点，自然引领的是飞爆破了。因为飞行系有着勇鸟这个高输出技能，特攻端也有着M比雕的无防御暴风，加上飞行系速度线普遍较高，飞行系本身打击面也广，因此是一个非常适合属性爆破的属性。可惜的是飞爆破核心成员火隼以及备用的M大甲在七代都遭到了削弱，火隼更是沦落，加上环境速度线进一步上提，飞爆破思路虽然仍然可用，但终归不能倾全队之力进行构筑了。

双打的发型鸟有着威吓自然能有着一定的出场率，100速的高输出炮台也可以让鸣鸣外的卡璞菊花一紧。似乎有相当一部分发型鸟用到了普Z亿万冲，虽然不知道什么原理，但算了一下能确一无耐地龙就大概释然了。

配招：

标配（重物攻速度+/重速度物攻+（头巾可以极攻））：勇鸟+舍身撞/电光一闪（砖头）+UT/鹦鹉学舌（Z）/莽撞+近战

豁命（重HP速度+）：豁命+UT+任意（什么？上场不直接豁命？那可以带带除雾剧毒啥的偶尔打打杂）

Anti：

发型鸟作为攻击手一般活不到最后……或者判定胜利时它就在场上，自杀鸟的外号实在名不虚传，但要真让它完全给自己弹死了，那么你的队伍也药丸，毕竟0HP发型血量虽然不高，但技能反伤也就1/3，而且最后一击伤害还要溢出，发型鸟在完成自杀时基本能够带走半队的PM，这和输了差不多没什么两样，除非……你拿吧主甲和007来回换给发型刷伤害。发型鸟的输出相当高，但钢岩两个属性恰好是物盾大户，M钢爆、重爆这俩是发型拿近战都不怎么能打得动的，挡起来是相当稳，微波炉洗衣机以及电鸟这些电系物盾也可以进行中转，但显然不是每个人都像我这样喜欢点勇鸟胜过舍身撞的，在舍身撞面前这些物盾仍然会被2HKO——那么问题来了，不被秒就有还手之力，而发型的输出上限和血量息息相关，如果有反手的力气，直接打会比较有效果。那么既然和血量有关系，那么天气、钉子这些外在因素对发型的发挥同样有着非常大的限制作用，头盔的稳定输出同样很有效，尤其头盔007这种又硬又难压血的PM，或者头盔草钢地龙这种二段反伤的PM。再或者，直接击杀发型显然比被动吃伤害要更舒服，100速围巾在目前并不是速度的上限，多围巾游击在目前OU也不算罕见，配合钉子压制发型到整场无输出也不是不能做到。

NO.400 大尾狸 一般/水

特性：单纯/纯朴/心情不定

职能：强化、反强化、破盾、撒钉

评估：大尾狸和大尾立到底有什么关系呢？

对于大尾狸，大概只有一个词能形容，那就是毫无心机的呆萌，毕竟呆如可达鸭呆呆兽沼王都没能获得单纯这个特性，沼跃鱼眉头一皱，发现它们并不简单。单纯毫无疑问是神级强化手特性，想想这个特性配合上破壳会是怎么个情况。当然，考虑到平衡性，GF肯定不会这样组合，而且也严格控制了该特性的拥有者，到目前也只有呆火驼、大尾狸一家和心蝙蝠一家拥有这个特性，而且强度都不大（呆火驼进化后就没了），但也能给大尾狸这样的路边PM一些专属于它的用法，设计得还是挺不错的，偶尔在OU出现也能够一鸣惊人（没错，我被它推过一次）。大尾狸拥有着独一无二的水普属性（四代写到目前这四只，三只独有属性），这算不上很强势的属性组合，虽然没有重合的属性盲点，但关联度不大（只有水本补岩石系这一个关联）使得很多双属性PM可以拥有这两个抗性，比如草钢、鬼草、水鬼、水钢以及引水神花，而如果放在OU用就简单很多了，主要对手也就草钢，可以利用蛮力进行一些针对。作为家门……狸，大尾狸种族非常低，但看上去分布还不错，毕竟卖点是单纯强化，85的物攻作为最突出项和物攻强化相得益彰。速度71不能说很慢，极速后也可以过一些中速盾牌，尤其分了大把耐久的鳍鳍和土猫，以及非极速的火钢鲤鱼妙蛙等80速左右的PM，这让大尾狸可以先手面对玛力露丽难以先手的PM，虽然力度上差了不少，但先制水喷和先手报恩力度本来就差了相当多，速度的优势是相当突出的。耐久端就没有太多种族分配了，这极大影响到了呆河狸用诅咒的强度，好在HP还算给力，是三项中最高的一个，靠着强化速度勉强也能用起来。前面一直在描述大尾狸的单纯，事实上这三个特性就没有白板的，单纯稀有且珍贵且不说，纯朴又是一个呆萌特性，反强化能力很不错，但用纯朴反强化对能力要求非常高，大尾狸这个种族即便极限一耐也还是会被各种暴力强化手强化前给2HKO掉，因此强度是远不如沼皮二位大佬的。心情不定论外特性，比起冰鬼护画狗章鱼桶，大尾狸有着前面两个特性做掩护用起来要更隐蔽点，但强度比双刀种族技能池还深的章鱼还是要弱了不少。

那么大尾狸最强的用法（抛开心情不定）自然是玩剑舞强化了，极速满攻直接开干，一次剑舞四段攻，接近腹鼓力度的同时还不用担心掉血，遇上天敌还可以怂一波吃掉炮灰准备二次强化，虽然论瞬间爆发可能不如水兔子，但持续输出还是不错的（就进攻而言，水兔子显然有着更好的耐久和属性抗性）。作为水普，大尾狸同时拥有两个本系先制，考虑到在OU用需要用蛮力打草钢，所以都带上是没有格子的。再看水普两个主力攻击技能攀瀑/水尾和报恩/舍身撞，威力的区别就体现出来了，显然普本稳定输出更甚，那么一般就会带上报恩/舍身撞加水喷的本系组合。当然，高速水抗不少而普抗不多，比如忍蛙，比如兄妹，比如100速附近的龙，而+2水喷打土猫（土猫威吓同样扣两段物攻）又很多时候打不死，所以也可以视情况用攀瀑加电光的组合。考虑到大尾狸这个速度很容易被吃下先制先手秒，所以可以考虑给大尾狸的对手加上一个虫网Buff。大尾狸本身道具的话，命玉效果相当稳定，+4物攻命玉报恩就可以直接大概率收下极限物耐的鳍鳍，水喷能确一踩钉无耐土猫（虽然相对比较少一点）。如果需要针对极限物耐的蔓藤，那么就需要普Z登场了，为了保证非Z时候的威力，普本换上舍身撞会更好，那么+4普Z舍身撞的力度是非常吓人的，甚至有低概率秒掉满HP辉夜，常规的攻击手就更不用说了，另外，普Z也是大尾狸突破纯朴的少数手段，能刚刚打极限物耐沼王过半，前期给沼王压到8成血舍身撞+Z舍身撞二连就可以实现突破——所以不要小看一只冷门，如果给机会的话也是很可怕的事情。另外，由于单纯对所有能力升降都有效果，所以一次蛮力可以打掉自己-2物攻物防，要规避这个副作用也可以带上斗Z，但其实是因小失大，毕竟打二倍克制不需要Z同样能秒，而大尾狸大多情况下成功强化也是无法完成推队的。

如果对面是菜刀队或者已经打成了菜刀队，那么诅咒就会比剑舞更有效。大尾狸的诅咒相当于普通PM的一次剑舞加栅栏，拉满HP后一次诅咒就能无压力吃下极攻民工的音速拳（当然，民工还有吸收拳），再来一次诅咒就可以给菜刀队绝望了，因为水普本身物理弱点主要也就格斗系，而格斗系在OU大多是用来补盲的，那么让地鼠抓死电系后，大尾狸很多时候就可以开始猥琐发育了。常规的诅咒大尾狸一般同样是水先制加普本报恩的组合，最后一个格子会用睡觉替代蛮力增强自己的生存能力，一般会带上醒睡果给自己拉血线以便实现两段强化，然后基本就没人能打动了。当然，诅咒用法的局限性会更大，因为一个成熟的队伍显然不可能是菜刀队也不容易被打成菜刀队，而且即便是菜刀——诅咒大尾狸还是单挑不过草钢剑舞纸御剑之类的。

虽然职能里写了撒钉，但让大尾狸在OU当撒钉手实在没啥出色的地方，主要是配合纯朴来用，这个用法更适合低分级一些，本身大尾狸就在NU。心意不定的用法还是保护替身磨回合，但我感觉正儿八经能用心意不定很少会有人考虑大尾狸。

双打的大尾狸强化难度其实比单打更大，因为威吓满天飞，吓一次-2物攻，剑舞根本补不回来，而且大尾狸缺AOE，作为队伍核心攻击手还是差了点。

配招：

剑舞（重物攻速度+）：剑舞+攀瀑/水流喷射+报恩/舍身撞（可Z）/电光一闪+蛮力

诅咒（重HP特防+）：诅咒+攀瀑/水流喷射+报恩/电光一闪+睡觉（醒睡果）

Anti：

虽然前面和水兔子比贬低了玛力露丽一通，但大尾狸仍然没解决和水兔子一样的问题，那就是速度还是太慢了，加上本身耐久不高，高速秒起来还是很容易的，而且这个高速也不要求太高速，比大尾狸快就行，比71极速高的PM一大堆，其中不乏梦幻电鸟这种耐久不低输出还靠谱的二级神，还有蝶蝶的超场这种封先制的恶心场地，都是大尾狸这种中低速强化难以突破的存在。另外，威吓直接能降两段物攻，血翼表示上来吓吓给你舍身撞都打不死。因此，大尾狸的实力还是难在OU立足，但不能因此有任何轻视之心，不然待高速残血，虫网撒出来，大尾狸仍然可以收割一众二级神。

鸽鸽鸽，明天双更

NO.402 音箱蟀 虫

特性：虫之预感/技术高手

职能：撒钉、队医、打落、强化

评估：啊~销魂的叫声。

我觉得这只虫看起来艺术气息挺不错，加上开场销魂的长叫声让我对这个出场率甚至通关出现率都不高的PM有着深刻的印象。可惜很少有艺术家能同时干体力活的，有着家门虫的超低种族分布的音箱蟀终究只能坐冷板凳或者干炮灰的活，那就是首发撒虫网。但撒虫网得跑得快，要么就得站得稳，于是速度比画狗还慢，硬度远不如壶壶的音箱蟀顺理成章地成为了使用率最低的虫网手……哦对，还有个速度更慢的阿利多斯，很好不用垫底了。音箱蟀有着在完全进化型中极为少见也同时弱鸡的纯虫属性，虽然说没有四倍弱点，但考虑到低下的耐久，一个地抗终究没有一个地免来的心安——指的是雨翅蛾。音箱蟀的种族分布看起来是破产版速攻手，可惜的是速度比物攻要低，如果换下位置大概出场率会高不少，因为物攻基本用不到。耐久如果极限一耐的话倒也能吃下一些攻击，但要撒虫网肯定需要极速然后才能考虑拉HP（壶壶另说），那么这个小身板就需要也必须依赖于气腰来保留出手机会。65速和螳螂同速，极速能过100无速，尴尬的是挑拨手都会拉一些速度，像鳍鳍这种顺手拉过70极速甚至78极速都不会少见，真遇上挑拨手，音箱蟀的虫网很难丢出来。特性就是浮云了，看起来和螳螂一样却没有螳螂的种族和属性，由于依赖气腰，所以虫警会更靠谱一点——其实都一样，一般没那个心思去塞虫本甚至攻击技能。

那么音箱蟀的用法就是围绕放虫网来进行了，其他的都只是辅助而已。作为一个歌唱艺术家，音箱蟀可以唱灭歌以及普通的唱歌，由此可以类似前面提到的拉普拉斯漩涡灭歌来用死缠烂打灭歌组合，当然，由于首要工作是撒虫网，加上自身低耐久，这个combo成功率非常低，但可以撒完虫网唱个歌炮灰接后排三地鼠踩住，虽说可以换掉一只，但给三地鼠带保护（如果需要确定抓死还需要替身或者气腰），本身就几乎相当于二换一了，加上撒出的虫网（不一定能留住）还说不上是亏是赚，当然，灭歌本身就有逼换作用，控制好节奏倒是也可以创造黄金强化机会。唱歌催一只倒是不错，但首先要意识到唱歌只有55的命中率，以及音箱蟀在OU用极有可能吸引上鳍鳍或者鸣鸣。脆皮莽撞配气腰当然是万金油配置，如果音箱蟀遇到速度比自己还要慢的首发（比如无速土猫），就可以用莽撞欺负一波了，同时这也是个防挑拨的技能，遇上挑拨手还可以期待第二回合吃攻击后莽撞强行一换一——这当然会使虫网撒不出来，但一个队把战术目的全寄托在音箱蟀的虫网上本来就是不合理的，顶多像美梦搭M大嘴这样是个小组合罢了。挑拨可以对付比自己速度更慢的对手，比如遇到首发草钢可以先挑拨再撒网。打落是凑格子用的，反正我个人要用是不会带灭歌和唱歌的，挑拨莽撞加打落比较符合我的风格，试情况决定临死前一击是哪个（比如可能会遇上首发挑拨耿鬼，专克气腰莽撞撒钉）。

光看技能的话，音箱蟀有着铃铛（所以说摇铃铛重在铃铛的声音而不是怎么摇的），有剑舞吸血，在RB里我也遇到过一次剑舞虫蛀打落的，但终归还是强度太低了，以及……这和技师好像完全没有任何关系啊。

配招：

织网者（重HP速度+）：黏黏网+（莽撞+挑拨+打落）/（死缠烂打+唱歌+灭亡之歌） （当然，仍然是怎么顺手怎么来）

Anti：

虽然有85的物攻，但能在OU见到的一般都是撒网的（其他分级其实也一样），那么毫不犹豫上挑拨手或者魔反手吧。如果没挑拨，那么拿工兵和蟋蟀对拼也行，典型的鼹鼠铁头加高旋收人头顺便清网，配不配合另说。如果担心吃腰带莽撞，破除办法也还算简单，毕竟蟋蟀只是中低速，先手挑拨加UT（典型鸣鸣）的节奏就能破除这个意图，或者拿鬼系挑拨手（耿鬼、梦妖）来针对。再退一步，这撒的是虫网，只要队伍里救场手段足够，直接干死蟋蟀再找机会扫钉就行，真要扫不服输钢兵好胜美蛇都阻止不了除雾的决心。

NO.405 伦琴猫 电

特性：斗争心/威吓/毅力

职能：炮台、破盾、游击

评估：猫？狮？虎？

由于空探和DP的缘故，我对电狮也是非常熟悉，多次通关队伍带上了它，空探也用电狮做过主角，然而……这仍然改变不了电狮在对战中很坑的现状。现在回想起来，四代时用雷牙电狮一路啃穿联盟也是蛮拼的，空探有放电就不说了。五代后配置狂野伏特总算摆脱了类似火布用火牙的困局，虽说90威力还有反伤同样很坑，但终归有物攻本系了，然后……500+种族的电狮和前面那只不到400种族的虫子在OU的使用率基本相同，毕竟纯电苦逼，慢速的纯电更苦逼。对于这个造型，加上还是纯电，70速简直是匪夷所思，毕竟电系低速要么是岩要么是钢要么头发太长要么是七代的，和电狮基本搭不上边。双攻倒是非常不错（嗯……又想起了唯一王），物攻端技能也还好，只是纯电的抗性加上这个速度让电狮很难有好的出手机会。耐久比较平庸，但有着不错的潜力，物防端有威吓，特防端可以AV，倒是不容易一出场就被打死。再看特性，首先斗争心不做理睬，PS性别一般随机不稳定且不说，目前OU的热门大多是无性别的，大部分情况下是个白板特性。威吓是万金油，对于缺少抗性的电狮好歹有做能力盾的潜力，可惜一般想到电系威吓手会是M电狗而不是电狮。于是电狮的特点就是根性了，又一次和唯一王看齐，好歹电狮还是可以火珠的，而且不像唯一王那样需要挖洞来做补盲，还是要好很多的。

虽然根性加120物攻力度上非常好看，但坑爹的速度让电狮的力度非常难以发挥，于是和大王燕不同，与其极速还赶不上中速，还不如放弃速度拉满HP注重对攻能力，顺便减少一些野电的反伤效果——这个决定并不是那么好做，但电狮连高移都没，半肉反而有时候能战胜高速。技能方面，野电冰牙必带，物攻端电冰仍然是高打击面，虽然冰牙的威力并不比觉冰高到哪里去。然后蛮力作为一个难得的高威力技能也值得考虑，尤其能打草钢钢蛇这些电冰啃不动的家伙。最后一个格子……咬碎打嘎啦吧，电狮这么大一个个头连地震都不会，实在是有点丢人，或者用电反也行。值得注意的是，根性并不一定要配火珠，本身电狮基础力度已经不低，根性哪怕只是用来防烧伤就很不错，带上AV后电狮可以频繁找水盾蹭沸水来找烧伤，这样会比直接带火珠生存能力要强一点。除了AV，专爱也是电狮经常考虑的选择，CB增强破盾能力，而围巾则是目标和高速掰掰手腕了，虽说还是相当纠结吧，毕竟70速围巾刚好过不了130极速。如果队友撒个虫网（音箱蟀：我们很有缘啊），那么电狮就可以考虑极速火珠搞事了，可以带个物攻强化技能……嚎叫（太喜感了），代替四攻中咬碎或者电反的位置，毕竟火珠一段攻，嚎叫再一段力度也不低了，很多时候就差那一口气而已。

虽说攻电狮看起来更能发挥出特点，但偶尔几次遇到的受电狮反而给我带来了更大的麻烦，毕竟是个不算脆皮的威吓手，作为物盾吃点力度的攻击还是很简单的。电狮有着吼叫加电反的组合，配合上钉子，如果不能造成有效伤害的话会很烦人，毕竟纯电是个非常适合能力盾的属性，只有一个地面系弱点，虽不及电创，电狮的耐久也不算差了。在花式逼换过程中电狮可以抽空放个异常，电磁波的效果比较适合电狮，但容易被地面系和电系突脸，所以剧毒会更舒服一点。另外，电狮还有一手光之壁可以阻止特攻端的强行突破，我当时那队输出能力比较低硬是被这只电狮给控场了（六代的事情）……电磁浮游也是个可以考虑的选择，但这个技能对先手的要求非常大，M电狗比较适合这个技能，电狮虽然更肉一点但对先读的要求更高了。

双打的电狮出场率要高不少，和疯狗有些类似，都可以威吓加大喊，比起另一只电系威吓M电狗耐久更高还不占M位，可以选择各个场地种子或者AV进一步增强坦度，而且电狮特攻和鸣鸣一个级别，放弃饱受威吓摧残的物攻丢十万也是可以的（单打中没提特攻，因为特攻技能池太浅了）。另外，电狮还可以放帮手辅助，以及先制圆瞳进一步削弱物攻手，辅助起来意外好用。

配招：

不屈的伦琴（重HP物攻+/重物攻速度+）：狂野伏特+蛮力+冰之牙+闪电交替/咬碎/嚎叫

受逼伦琴（重HP物防+）：吼叫+闪电交替+电磁波/剧毒+光之壁

Anti：

低速纯电，这就是电狮难以在OU生存的原因，即便只有地面一个弱点，但这恰好可以说是OU最热门的一个攻击属性，甚至超过了妖精和电，有几乎人手一只的土猫Z神在，电狮想要有所作为几乎是不可能的（也许你可以试试根性带上电磁浮游）。由于电狮缺少速度强化，物攻强化坑爹，虽然120物攻加根性看起来力度很强，但事实上还不如火布来的爆发高，加上是纯电，电免很多，水地扛下来基本没什么压力，草盾也可以中转，或者炮灰一只拿高速地面压制就行了，电狮还是非常需要一个mega来弥补速度劣势的（低速Mega后变高速例子不少，最典型的自然是阿勃梭鲁和巨金怪）。

NO.407 罗丝雷朵 草/毒

特性：毒刺/自然回复/技术高手

职能：炮台、草盾、毒盾、特盾、撒钉、中转

评估：我手上有两朵花，一朵有着致命毒素，另一朵……还是有毒的。

果然草系要带点毒才更有魅力，毒玫瑰比裙儿小姐看着有气场多了。玫瑰拥有着草系非Mega PM中的最高特攻，飞叶风暴刮起来那是相当爽，带个命玉比M蜥蜴输出还猛，当然，叶爆的代言人还是草蛇，毕竟草蛇是靠这个吃饭的。接着是特耐，虽然HP比较低，但拉满HP后的玫瑰中转水系还是很稳的，本身自然回复不怕异常，可以靠睡觉回复，在强度低一点的环境恶心受队很不错。物耐就没什么办法了，本身没有地抗虫抗，有斗抗也不太好吃各种近战（以及民工的吸收拳），更不用说格斗系大多还有打落或者冰拳来读一发了，同时遇上玛狃拉也会很纠结，虽然不弱恶但是能被追死（CB），但这并不是见光死的水平，CB螳螂子弹拳打不来也不过6成多，可以强行留场觉火反杀。速度略尴尬，因为恰好比某猫慢一点，不管是否极速都会觉得亏的那个水平，在OU倒是可以压制一下88速的鼹鼠以及更慢点的鳍鳍，毕竟玫瑰也算是个撒钉手了，对潜在扫钉手还是能先手最好，毕竟和鼹鼠的对攻就是谁快谁赢。至于特性，自然回复和技师各占半壁江山，我个人还是比较喜欢自然回复做中转一些，当然技师加成觉醒力很强势，觉火和觉冰可以当火放和冰光来用，这在草系特攻手中并不多见，毕竟60威力和90威力直接能决定觉冰秒不秒得掉雪姨。可惜的是吸收系列没有60威力的千万吸收，不然技师的玫瑰绝对能碾压自然回复的玫瑰。

作为蔷薇女王，玫瑰当然是攻起来比较符合画风，125特攻命玉叶爆离哥哥的命玉龙星力度也差不了多少，也就是草系打击面不怎么样了。玫瑰的特耐还算比较靠谱，找着顶水系草系机会上场还是很容易的，然后可以找机会进行输出。双本叶爆毒爆弹一般是会带上的，攻起来的话一般会选择技师觉醒，觉火还是觉冰就看针对对象了，OU还可以觉地，打击对象自不用说（也能打打其他的毒系和火系，比如飞不起来和嘎啦）。当然，作为草系攻击手觉火比较常态，毕竟毒本能打大部分的飞和龙，最后一个格子则可以考虑带上亿万吸进行续航，命玉亿万吸的输出和回复量不容小觑，也算是作为一个稳定输出草本，毕竟对个炮灰用叶爆有时可能会崩盘。如果不考虑回复，那么第四个格子给催眠粉会是更好的选择，可以给想借草抗上场的攻击手一些压力，尤其飞龙血翼、火飞老喷这些，有时候读这些上场压力并不小，但对着低速点催眠就没什么心理压力了，催中就赚，对面不换人送催也可以让自己获得一回合黄金输出机会或者给队友一个无伤上场机会。配合觉火和毒弹，一般催中人还是很简单的，不像袋鼠孢子老是打到其他草系。再或者，一把毒菱辅助进攻也是相当不错的，对于攻队来说一把毒菱正好，可以很好压制对方中转的血量（当然，有毒系吸另说），也能够很好威胁到对手的盾。撒菱也是一个钉子选择，不过需要多来几把，压血效果比毒菱更为突出，个人感觉三攻玫瑰很难有时间去撒钉子。其他的神通力瞎眼光相对比较针对，前者打其他草毒（我觉得不如觉冰……）以及格斗，瞎眼光还能顺便打打恶龙，但总归和草毒共享钢系盲点，意义不算太大。

如最开始所说，玫瑰拉一些HP就可以当特盾，面对水系冰光一般也站得住，作为水系天敌会更稳健一些，而且有双钉催眠粉芳香疗法种子的玫瑰并不缺辅助技能，反倒是缺格子。那么不做攻的玫瑰就可以用自然回复安心中转状态和沸水，也解锁了睡觉技能，可以睡完下场保持血线，我个人觉得这比光合作用要好用不少，因为玫瑰还是很容易被逼退的，不像M妙蛙可以一直霸场。那么一般来说催眠粉加一钉是个不错的combo，再来双本就可以了，或者亿万吸加觉醒的组合。不放催眠就可以解放格子给芳香疗法或者睡觉，也可以给种子，不过不要指望种子对玫瑰本身有多少的回复量，因为玫瑰留不住场，单论回复光合作用都要更好，除非目的是给队友创造一定的回复。

玫瑰也可以选择速攻打爆发，虽然不是叶绿素，但有着天气球的玫瑰也可以考虑一波Z放晴天气球，不过天气球威力并不比觉火高多少，而且技师玫瑰觉冰威力也不低，还有两个本系要带，格子实在是不够塞，而且……强行火冰\*\*会发现有个严重的火系盲点，而火地草又打不了飞龙，还不如草毒火来得实在，主要也就一个火钢而已。或者把草本扔了也不是不行，毕竟叶爆不适合站场强化，而能量球亿万吸威力又低了点。

双打的玫瑰作为一个高攻脆皮草盾似乎可以做卡璞杀手，奈何速度比较慢，要击杀蝶蝶需要腰带才行，而且在针对耿鬼毒弹拉耐久的风潮下玫瑰还杀不死，比较尴尬，放晴天里没叶绿素照样没啥优势，所以说玫瑰这个中速炮台会比较难受。

配招：

蔷薇女王（重特攻速度+）：飞叶风暴+毒爆弹+觉醒力量火/觉醒力量冰/觉醒力量地面+亿万吸收/催眠粉/撒菱/毒菱

毒刺女王（重HP速度+）：催眠粉/睡觉/光合作用/寄生种子+撒菱/毒菱+亿万吸收+毒爆弹/觉醒力量火

Z晴（重速度特攻+/重特攻速度+）：放晴（Z）+能量球/觉醒力量冰+毒爆弹+天气球

Anti：

对玫瑰还是主要看它的觉醒是什么，因为对于草系攻击手而言，不管哪个觉醒都会有不少盲点，以及……打不动特盾，毕竟玫瑰只是非Mega草系特攻第一，也不到130，力度说高也高不到哪里去，而90速以及脆皮物耐就给了很多高速攻击手可乘之机，毕竟草毒双本都有不少盲点，找准对方先读风险大的时候上场会获得不错的收益，比如读草上飞火龙，读毒上钢鬼毒这些，这些属性除了鬼系都有着不少物攻手，比如螳螂血翼兄妹（伪）等，压制玫瑰还是比较简单的，最怕的是队里没强势物攻手被玫瑰花式抓人睡觉回血，一般队伍倒是不缺草毒抗性，对觉火觉冰应当也有所防范。另外，围巾班、玛狃拉等也可以强抓玫瑰，当然，一般是反读追击用大威力恶本直接秒。

NO.409 战槌龙 岩石

特性：破格/强行

职能：破盾、炮台、撒钉、强化

评估：小头盖龙是真的萌。

战槌龙的物攻是非神非MegaPM中的最高值，加上本系超高威力猪头力度更是可怕，可惜的是实力太难发挥。作为普通PM，165的物攻占用了太多种族，在HP近百一定程度上缓解了猪头的反伤问题后，剩下的种族就不够看了，尤其作为攻击手这个速度处在不上不下的位置，围巾后才相当于110种族出头的数值，而空间又显得太快，加上猪头反伤太厉害，没石脑导致死得快，而这个耐久加上纯岩的属性让战槌龙很难找到好的输出机会，只能说是一台玻璃大炮，太过脆弱。特攻也有65的水平，配合上强行可以实现双刀，如果再高一点使用率还会上来点，但本质问题还是猪头高反伤与低耐久之间的矛盾。特性一般还是会选强行，战槌龙有不少具备特效的补盲技能可选择，而破格对于战槌龙则主要是用来破坚硬用的，本系岩没有太多特性需要破格来破除，不像地面系攻击手以及强化手。

那么生来为攻的战槌龙自然以全力输出为使用原则，目标是为队伍进行攻坚，最好能实现破盾撕破联防的效果，由此即便没有石脑，反伤严重的双刃头槌仍然必不可少。当然，为了减少这个技能的负面作用，HP的数值就比较重要了，考虑到这个速度不上不下且环境趋于速攻，放空间队比极速围巾相对来说更好一些。目前的环境到达竞速巅峰后倒是开始出现两级反转了，空间队比例大幅提升，或许快要达到了GF设计七代低速环境的初衷——虽然结果好像是这样，但我觉得直接设计出更多强力高速反而更能促进这个结果。如果不选用围巾，配合强行特性命玉会是一个出色的选择，因为众所周知强行加受加成技能用命玉是不掉血的，也就是猪头加上命玉有时秒个人自己会掉半管血了，因为和勇鸟火推这些不同，猪头的反伤是1/2。有时候猪头力度过于溢出会白白损失HP，加上对付空间常用炮灰大法，所以战槌龙可以考虑带上第二岩本，也就是岩崩，受全力加成的岩崩比石刃要好用多了，有些保守一点的也可以单岩本用岩崩，虽然我觉得放弃猪头还是有些因小失大。接着是补盲技能，战槌龙三拳只会两拳，缺了一个冰拳。由于受强行加成，三拳的收益还不错，尤其火拳打钢基本是必带的，但缺一个冰拳打地比较尴尬，所以需要借助特攻端冰光双刀突破，考虑到地盾多物盾加上冰光也受强行加成，这个力度还是可以的，甚至火系技能也可以用基础威力更高的大火。地震常年作为岩石系的好基友自然也不能落下，虽然不受强行加成，但基础威力够高而且不是接触技能，收一收人头还是不错的，同时能打一些火拳不好打的钢盾。蛮力同样为了打钢，反正火斗地都带上都没人觉得不妥，虽然我觉得蛮力给战槌龙有些浪费格子。岩石系剩下一个盲点是格斗系，战槌龙同样有着思念头槌可以针对补盲，受加成还是不错的，力度能看，极攻命玉能秒满HP民工，然而……民工速度比战槌龙还要慢，极限低速都赶不上，非常尴尬。其他的铁头RP弹追击电拳咬碎也有一定的携带价值，但各有局限性，和补岩石系盲点的关系不大，还是试需要选择（RP弹倒是不错，打重爆钢爆都比地震要好，就是……你懂的）。

速攻也是可行的，毕竟作为岩石系有岩切，为了避免反伤顺便打个爆发可以带个岩Z，Z技能的必中特效对于石刃命中的猪头也是一个非常重要的特色，大多数一点输出都没打出来的战槌龙都是猪头miss直接跪的。其他补盲倒是和上一段没啥区别，除了不需要带第二岩本外。

其实战槌龙的辅助技能也还不错，钉子吹吼痛分都有，如果对自己逼换能力有信心倒是可以抽空痛分回个血，也可以在自残到一定程度时用莽撞再带走一个，当然，限制战槌龙用变化技能最关键原因还是耐久、属性、速度三点，基本没什么使用机会，而且……有出手机会再来一发猪头能直接打死为啥还要变化技能磨呢？

双打的战槌龙蹭空间更容易，但相应的竞争压力也就更大，这个速度还是太快的点。而且作为岩石系，用强行就意味着先手岩崩没有关键的害怕效果，虽然威力的确高但总归有点不爽。

配招：

以命换命（重HP物攻+/重物攻速度+（围巾））：双刃头槌+岩崩/地震/蛮力/火焰拳/大字爆/冰冻光束/岩切/莽撞等技能选三

Anti：

看到玻璃大炮，在它开炮前打烂就行了，本身质量不咋地，开一炮本身就差不多要碎。由于战槌龙本身超高物攻加上超高威力猪头，硬吃没几个盾能安全吃下来，即便打鲁卡这种四倍抗岩的也能稳定过半，而重爆顿甲这些靠谱的物耐地盾又怕冰光，所以与其靠挡，直接换血对攻要靠谱的多，虽然场上PM可能会灰掉，但放任输出可能会死得更多——当然，这里用没用的炮灰换PM压制会更加合理，如果有的话。总之战槌龙的输出量基于能够出手几次，所以面对战槌龙不要随意中转，以击杀换血优先，有先手优势的情况下是很容易造成同归于尽的结局的——这不见得是亏。

NO.411 护城龙 岩石/钢

特性：结实/隔音

职能：撒钉、物盾、特盾、救场、反强化、岩盾、钢盾

评估：四代两个化石都是龙诶。

和战槌龙一攻一受，两个慢速。那么要能吃下战槌龙猪头，护城龙的物耐的确相当之出色，而得益于钢属性以及设计理念，护城龙的特耐也非常之不错，钢岩属性更是提供了一大堆抗性，然而提到钢盾，仍然没什么人能想起这只如城门般坚硬的PM，因为护城龙不仅有着城门的静态输出，这个门还怕地震和武术，还不能自我修复，这就不能忍了，在四倍加成前这个耐久就如同纸糊的一般，而且还是非常热门大威力的补盲属性，地震和蛮力的存在让护城龙很难中转很多物攻手，加上没有回复，耐久不错的护城龙反倒是借着坚硬和四倍弱点金属爆破撒钉的多，也是一种奇葩。因为作为普通种族的PM，双防突破天际的同时意味着就不剩下多少种族给其他能力了，护城龙的双攻几乎可以忽略不计，因为钢岩本系不像沸水那样可以给无输出的水系用，那么可以说除了状态和金属爆破外护城龙基本可以看做无输出，甚至火蛾顶上也不奇怪，因为护城龙几乎不带本系攻击技能。特性方面，日常高耐久坚硬，但对于两个热门四倍的护城龙还是挺有用的，至少对着首发猴子啥的不用缩，而隔音看起来很好，实际上和护城龙相性不咋地，单打灭歌少见不多说，声音类攻击技能多为普通系以及飞皮仙皮后的普通系，也就对七代水主有点用处了，平常基本用不到。

因为输出能力实在是大软肋，太容易被找机会，而纯受没回复，有四倍弱点也站不住，于是护城龙更多是首发磨人型，有些类似巨沼。带上钉子，再带上有足够威胁的金属爆破，防控场顺便磨血的吼叫就差不多了。区别主要在第四个位置，作为首发，护城龙有一手非常阴险的魔装反射——寻常人基本想不到的一个技能，使得一般情况下护城龙可以有效反对方的撒钉手以及极有可能吸引上来的挑拨手。另一种自然就是传统的消耗型剧毒了，毕竟金属爆破是被动输出，吼叫对上有回复量或者多再生力的队伍效果一般，剧毒和吼叫配合起来毒中人的概率才会更高，威胁也更大，能更切实际地反强化——金属爆破很多时候是一次性技能，读错的风险一点不小。道具的选择也是一个有意思的地方，剩饭可以有效保住坚硬，不怕常规的UT+地震/近战组合。半血果配合上坚硬可以让护城龙在触发坚硬后不至于直接沦为炮灰，如果对手只有一只高威力地斗水能打穿的话，护城龙可以二次上场撒钉或者再来一次金属爆破，半血也能再中转一些UT以及非地斗技能。由于地面弱点可以用气球免疫掉，于是气球护城龙可以多获得一回合的稳定出手机会，然后我感觉这样用得注重点物耐吃地震，极限物耐吃无攻顿甲是不死的。头盔则是可以用来破气腰目标一回合内金属爆破秒掉对手，但地震不是接触攻击，我觉得效果一般，但中转用的护城龙用头盔会比较好，可以很好地恶心UT手，而且本身不怎么怕死。大家都知道护城龙两个四倍弱点，但地斗以物攻为主，也就是说护城龙拉大量特盾主要做特盾反而生存能力会更强一些，何况拉努力对低种族项的提升会更大，于是护城龙主要以拉特耐为主，对仙盾、草盾有着还不错的中转能力。

如果对面缺少地斗攻击或者被清理掉之后，诅咒护城龙就会变得很恶心，本身大特盾高抗性，钢系也不虚剧毒，甚至连睡觉都不一定要带，就诅咒地震剧毒都可以恶心一队，最后个格子带睡觉或者重磅冲撞都没问题。问题在于大多数清理掉威胁的诅咒手都很厉害，本身有热门四倍弱点要清除掉威胁显然麻烦得多，而且基础物攻实在太低，护城龙实在不是什么优先选择。

双打的高防护城龙显然是防御平分的好选择，本身护城龙就自带防御平分，给变小蛋来一个似乎会很恶心。然后护城龙还有地裂可以让人无法无视它，在RP队里带一个还是挺有趣的。

配招：

坚墙（重HP特防+）：隐蔽石砾+吼叫+金属爆破+剧毒/魔装反射

Anti：

一般队伍不可能会缺少地斗两个打击面，而且还有水系这个二倍弱点。因此只要破除护城龙的坚硬便可以尽情利用这些攻击手来压制了，尤其注意金属爆破，有些水系攻击不见得能秒，不确定的话可以按下计算器。一般来说电反加地面是最好的应对combo，而且护城龙的进攻威胁几乎为0，可以反读对手金属爆破找控场的机会。

要咕我会发咕咕预告函的

NO.413 结草贵妇 虫/草（草木）/地面（砂土）/钢（垃圾）

特性：危险预知/防尘

职能：炮台、（撒钉）、物盾、（钢盾）

评估：讲道理，我很想把后面那只蛾子也拉进来一锅端。

结草儿一家大概在PM世界里经常用于生物考题，也就是地理因素差异对生物进化影响，但就实战而言，这一家都太弱鸡了，换句话说，DP的虫子对战和通关都没啥存在感，因为劲敌用了一手赫拉，而且没有虫馆和虫天王。结草贵妇的形态变化和七代的花舞鸟差不多，不过只能在进化前变形态，而随着形态不同，结草贵妇也不只是属性换一下，种族也改了，技能也改了，花样还挺多，可惜本体太弱始终不被玩家有兴趣去了解，顶多恶心一下收集党（嗯，后边还有另一个收集党噩梦）。三种形态结草贵妇分别是草虫，地虫和钢虫，结合种族和技能来看，草虫显然是无可救药的弱鸡，弱点多打击面差，专属是叶爆，看起来可以蝶舞攻出去，然而……草虫相同盲点实在太多，一个觉醒力根本不够用，而且这个特攻也实在难秒人，速度也根本没法打速攻。地虫属性相当独特，只有音速蝉前体钻地虫是地虫，抗性也还算不错，专属岩石爆破，也能够学会撒钉，刚好可以凑地岩，然后没有啥本系物攻虫，不然虫地岩打击面还是不错的，虽然……即便有可能仍然没啥使用率，毕竟基础种族实在太低。最后一个垃圾虫属性是最强虫系组合虫钢，抗性自不多说几乎可以算完美，耐久也还不错，可以算是弱化版的核果，UU以下的低分级倒是可以用垃圾虫去代替一下核果的联防地位，撒下钉子还是可以的。钢虫的专属是金属爆破，对于缺乏输出能力的垃圾虫还是挺适合的，虽然HP还是低了点，但总归有一定的反制能力。由于三者速度都是极低的36，所以速攻这条路算是堵死了，进一步让盾向能力最为突出的垃圾虫获得了最多的青睐。特性方面，一般认为防尘比危险预知要有用不少，毕竟防尘防天气防粉末让三只虫子对上草系更加自信（草虫除外），而危险预知主要有利于先读，虽然对于前面两个虫子尤其是草虫几乎见个人就会瑟瑟发抖，但的确可以让钢虫读一波对面隐藏的觉火——只有唯一弱点就是舒服。

接着还是挨个细谈一下吧。首先是冠以最弱鸡名号的草虫，由于这个属性本身就弱势，于是无论500种族的保姆虫还是400种族的派拉斯特都在最低分级，而结草贵妇比起它们其实还是有出色的地方的，毕竟……种族也有420+，结草贵妇的特攻在三者中是最高的，特耐也是最为出色的，但就草虫挡水地特点而言，结草贵妇还是不如干皮的派拉斯特，所以出路就是走炮台路线输出了。双本虽然凑一起打击面\*\*，但叶爆高力度和虫鸣补充打草还是难舍弃的，毕竟本身好攻击技能就不多。接下来在进入觉醒位前，精干打毒可以考虑，然后对飞的话有电网（特攻版岩石封），也算是省一个觉冰位置，接着就是觉火和觉岩了。说实话，补盲技能即便带上眼镜也不怎么能打痛人，所以有时候与其读换不如直接双换，补盲技能本身不用纠结太多。对了，要最大限度发挥出结草贵妇的优势，还是应当眼镜或者AV强化强势点，如果你真打算用它的话。

地虫有个电免，加上物耐也还不错，还是有一些出手空间的，本系地震加岩石爆破打击面看起来还不错，只是本系毕竟没岩，而且没有强化技能，说强也强不到哪去。于是一般还是用来首发撒钉看情况炮灰中转比较合适。结草贵妇相比于绅士蛾有着偷袭，而偷袭显然最适合给物攻向的地虫用，加上地岩钉子正好四招，如果想首发用的话也可以带个毒啥的，莽撞似乎可以配合气腰，但对先手要求较高，结草贵妇这个速度显然是不满足要求的。

钢虫自然是走盾向，不过虽然有着好属性，技能池实在是差其他两只钢虫太多了，没有回复，只有一钉，不能扫钉，输出弱鸡，于是一般也只是撒钉剧毒单纯做受，本系带个螺旋球啥的，毕竟不像上边那位，70物攻打脆皮还是看得见伤害的。有趣的是，作为垃圾虫，钢虫能够学会垃圾射击，虽然没卵用但是可以吓吓人。金属爆破也是很有效的一个威慑技能，虽然不能像核果那样可以坚硬反击出色地反强化，但应付一般的攻击还是没问题的，火系技能也很容易躲开。

双打的虫子没啥好说的，也就地虫有个地裂值得滑稽一下。

配招：

草虫（重HP特攻+）：飞叶风暴+虫鸣+精神强念/电网/觉醒力量火/觉醒力量岩石

地虫（重HP物攻+）：隐蔽石砾+地震+岩石爆破/剧毒+偷袭

钢虫（重HP一防+）：隐蔽石砾+剧毒+金属爆破+铁头/螺旋球

Anti：

这三只强度实在太低，存在感也微薄，一般情况下是很难遇见的。如果万一遇见了，主要也是后两者，按属性来就行了，稍微注意一下岩石爆破偷袭和金属爆破，由于它们没有强化手段，基础输出非常一般，只要属性不弱势中转还是非常简单的，击杀也不算难，除非你真的没有火系攻击去打钢虫，那就只能磨血了，反正它们也没有回复能力。

NO.414 绅士蛾 虫/飞行

特性：虫之预感/有色眼镜

职能：强化、炮台、游击

评估：写作绅士，嗯……戴着眼镜。

显然绅士没有贵妇会打扮，绅士蛾只有一种形态，总种族和结草贵妇相同，基本可以看做第四种形态。即便是属性变成了飞行系，速度仍然没能快上多少，不过却是恶意满满，刚好压过了狩猎凤蝶一点，但……之前在狩猎凤蝶和雨翅蛾主场就已经比较过几个蝶舞蝴蝶了，遗憾的是即使虫飞最强蝶舞炫彩蝶也脱离不掉NU的坑，本身实力更弱的绅士蛾就更加没法了。种族上突出项是物攻，因为速度实在太慢了，一段蝶舞也不能算很高速，反倒是和特攻平齐的物攻是绅士蛾的亮点，配合上有色眼镜UT也能打出一些伤害——有色眼镜并不能算亮点，因为这个特性虽然效果出色，但对于蛾子们并不是啥稀有特性，巴大蝶摩鲁蛾都有，因此就虫飞蝶舞圈来说，还是速度至上的。耐久就没啥办法了，低种族PM不可能面面俱到的，倒是可以放心地让性格减特防打双刀，脆弱点至少不会患得患失。

由于绅士蛾蝶舞可以说没有任何优势，速度不如人，特攻不算特别高，还没有催眠粉和暴风，补盲技能池也非常大众，一看就没充多少钱。但加点加错使得绅士蛾可以战法双修，那么避开蝶舞圈的激烈竞争，倒是可以考虑双眼镜UT游击炮台打打输出。至于这里是眼镜而非砖头，实在是因为技能池太浅，物攻端除了虫本基本就没能用的技能了，UT和猛扑同时带显然没啥意义，特攻端虫鸣威力更高，而飞本只有杂耍——至少特攻端空切威力虽然鱼至少稳定75，那么特攻端还能再拉一个觉醒力来打四倍抵抗，就算是凑齐四攻了，比较弱，但是是最能发挥绅士蛾特点的一种用法，因为偷袭给了雌性的虫子，所以绅士蛾就很苦逼了。

双打同样没什么出彩的地方，主要是速度太慢，顺风和特性交换都是教学技能，学习面非常广，巴大蝶和摩鲁蛾都可以玩特性交换把有色眼镜换出去，绅士蛾基本竞争不过。

配招：

战法双修（重速度特攻+）：急速折返+虫鸣+空气切割+亿万吸收/觉醒力量岩石/觉醒力量火

Anti：

虽然这篇没提蝶舞用法，但显然对于绅士蛾而言，强度最大的一种用法仍然是蝶舞，事实上作为冷门要选出也只有在RB里或者真爱了，因此遇上了还是先默认蝶舞比较好。绅士蛾的特攻学习面并没有什么特别的地方，考虑到有色眼镜的存在，属性盾一般还是不如能力盾的，也可以拉上四倍抗虫的PM去挡，叉字蝠就是一个好的选择，绅士蛾一段蝶舞还过不了130，反杀无压力，而且绅士蛾本身并没有催眠粉，基础速度也慢，蝶舞机会比较难找，稍微注意一下压制蝶舞还是很容易应对的，只要不掉以轻心就好，毕竟蝶舞这个强化技能本身就非常强，真要被舞上几段还是挺难对付的。

楼主回家了，第一天决定愉快地鸽掉

NO.416 蜂女王 虫/飞行

特性：压迫感/紧张感

职能：物盾、特盾、强化、炮台

评估：蛋闪噩梦一代目。

和夜盗火蜥一样，族群只有八分之一的雌性个体才能进化为女王，并统治着剩下八分之七。过于稀少的进化名额可能会导致两个后果，一是竞争加剧优胜劣汰走向巅峰，要么就像蜂女王这样进化潜力出身就注定——这显然是一种糟糕的制度，历来的统治者们必定会以巩固自己的地位为优先，于是蜂女王就相当耐打，而焰后蜥就能佘毒同类（大误）。总之我们可以从种族上和切身体会中获知蜂女王是个大受逼，至少虽然强度不大，但在推塔时遇到一个蜂女王还是很恶心的，一不留神就给你双防拉起来鸟栖剧毒慢慢耗了，尤其在首发是地龙这种没有本系克制的PM的时候。不过另一方面，从种族上我们也可以看出蜂女王的实际耐久并不是顶尖水平，大概还是印象分拔高了不少。同时双攻也不是那么地低，同样，虫飞的贫弱双本输出也拉低了我对它的输出印象评价。至于速度倒是没啥意外的，毕竟是移动蜂巢，不太可能快到哪里去。两个特性都是上（受）位（逼）者的特性，压力对站场消耗型PM的加成非常大，还是远远优于单打中局限性较大的紧张感的。

在Z神获得无资料片补偿大礼包前，蜂女王是拥有专属技能最多的一个PM，也就是防御指令（宇宙力量）、攻击指令（高CT率PP更多的虫鸣，注意是物攻）、回复指令（自我再生），于是这三个技能除了是专属外并没什么特别的地方，并不能像画狗一样一个素描抄遍天下，还是改变不了蜂女王低使用率的现状。由于低速加低攻，虫飞打击面也比较糟糕，所以NPC用的防御指令站场消耗型可以说是强度比较高的一种类型，用法也简单，防御指令拉双防，回复指令/鸟栖拉血量，剧毒磨血，攻击指令拼CT打毒免以及打打爆发强化的脆皮——这种打法局限性很大，但在特定情况下还是很有效的，在力度潜力比较一般的低分级里可以顶着一些炮台强行进行强化，尤其是特攻炮台，毕竟岩特攻比岩物攻要罕见多了，只要来几段双防，就足以抵消掉属性劣势，当然，岩石系的四倍弱点是大问题，因此最好先让队友把岩石系清理掉，否则会很容易被逼退。另一方面，四倍岩弱点也是蜂女王站场多于游击的重要原因，钉子扎半血的游击手要限制住实在太简单了。

蜂女王的特攻技能池比上面那只蛾子还是好很多的，力量宝石可以打飞火，毒弹可以打妖，除了还是只能靠觉醒打钢外，这两个技能也算够用了，何况蜂女王还有同旅这个隐蔽性很强的技能，虽然速度只有40，但要阴人也算够了，问题在于80的基础特攻带上围巾输出会非常捉急，而不围巾速度太慢，同旅用起来效果就差了，于是我觉得命玉鸟栖三攻会相对好一点，遇到钢系直接细软跑就好，反正觉醒一般也打不动，至于UT……我觉得一般游动不起来，四倍弱钉加低速摆在这里，游击还是挺难用的。除了同旅外还有莽撞，又是一个对速度有需求的技能，放蜂女王身上并不好用。

双打……我好像想不到什么有趣的用法，或许大家能补充一下？

配招：

假装自己是NPC（重HP一防+）：防御指令+攻击指令/虫鸣+鸟栖/回复指令+剧毒

迷之炮台（重特攻速度+/重速度特攻+/重HP特攻+）：虫鸣+力量宝石+毒爆弹+觉醒力量火/鸟栖/同旅

Anti：

虽然爬塔时偶尔会被蜂女王受翻车，但在66中受穿一队基本是不可能的事情，尤其蜂女王有着岩四倍弱点，就算己方没岩石系技能，钉子一般还是会有的，上场半血，再高的耐久也难救，何况蜂女王的实际耐久也就一般水平。更恶劣的情况，如果没撒钉被蜂女王抓住机会上来开防御指令，己方还没有岩石系去压，仍然没有到绝望的境地，剧毒、吹吼都可以让站场的蜂女王非常难受（理论上蜂女王倒是可以带睡觉防状态，但一般有稳定回复很少会有人考虑用睡觉的）。对受是比较下等的策略，因为蜂女王有压力，耗PP倒是非常有优势的，于是用石刃这种技能的时候也要小心被压力抽干PP，毕竟有时候也有黑科技的保护蜂女王。

NO.417 帕奇利兹 电

特性：逃跑/捡拾/蓄电

职能：游击、双打辅助

评估：小短手的白色恶魔。

当年我吃个柚子就能硬接龙星岩崩，让三只准神丢尽颜面——帕奇利兹老奶奶拄着拐杖对着年轻的小刺猬托戈德玛尔说道，后者歪了歪头，自己好像不用吃果子都能接下来。“你没有跟我来，小家伙！”

2015世锦赛决赛帕奇利兹的神来一笔，让白色恶魔一夜爆红，还成为了跟我来的代言人，证明了冷门也有发光点，让梨花的名言更加深入训练师的心……话是这样说，在狂热的追随之后，白色恶魔终究还是一只冷门，对战环境也在一轮又一轮的二级神冲击中越来越冷无缺化，哪怕我在这贴写了一些冷门PM独有用法，自己也尝试过一些冷门PM核心队伍，终究还是难以上分。帕奇利兹在单打中的实力相当弱，这已经不单是纯电的负面buff了，无论属性种族还是技能特性都难以让其出头。首先纯电缺少抗性就不再分析了，种族中双攻都处于极低水平，即便基本被人无视输出的超坏星都要更强一些，这意味着帕奇利兹只能走干扰辅助路线，然而帕奇利兹的种族在电气鼠里也是垫底级别的，95速并不算高，只比皮神高一点，低于其他电气鼠，非常难受。耐久上特防较高，这也是白色恶魔吃龙星的依仗所在，物耐也不算太低，综合耐久在电气鼠里的确算比较高的水平，可惜属性是纯电，这就让帕奇利兹实际用起来远不如后边开其他属性的咚咚鼠和托戈德玛尔好受。特性上没有太大的亮点，逃跑和捡拾实用度不高，蓄电一个电免还是不错的，可惜电气鼠大都有电免特性，蓄电并没有多少独特的地方，不过对于帕奇利兹，单打里至少还是比避雷针实用点，帕奇利兹还是相对比较耐打的一只电气鼠。

作为电气鼠，首先一个福利技能便是蹭脸颊，防挑拨命中满有伤害破气腰的电磁波还是非常实用的。这个每只电老鼠都会，所以帕奇利兹还需要一个愤怒门牙，这个技能学习面就窄了不少，然而……电电奶也有，而且坑爹的是速度还要压过一点，虽然这俩单挑帕奇利兹有垃圾桶是不虚，但论泛用性还是差了不少。再加一些限制条件，帕奇利兹还可以放光墙，这倒是电电奶无法做到的，然而……单墙不带光土纯属拖节奏，蹭脸颊愤怒门牙加上破盾打电系地面系的剧毒以及UT就已经四个格子了，或者舍弃蹭脸颊和剧毒之一上光墙，前者失去了电老鼠的特点，后者不带剧毒就太容易送机会，遇上盾牌时也不好用愤怒门牙加剧毒的combo来压制。我没有实际用过这类电气鼠，只是凭感觉推测这样应该不太好用。

帕奇利兹真正的舞台在双打中，一如白色恶魔之名号，有着跟我来、帮手、愤怒门牙、假哭、蹭脸颊以及双反这些优质的辅助技能，帕奇利兹在特定情况下是可以carry全场的。可惜冷门就怕出名，sejun的白色恶魔带热了帕奇利兹的同时也让它的特点完全被大众所知晓，现在偶尔看到一次帕奇利兹就会立刻明白，哦，要放跟我来，但上一只大尾立则可能会让人以为是新手，事实上这俩核心用法差不多。现在有了Z技能，场地力度进一步强化，帕奇利兹的耐久越来越不够看了。

配招：

白色小短手（重HP速度+）：蹭脸颊+急速回转+愤怒门牙+剧毒/光之壁

Anti：

因为帕奇利兹非常萌，双打的存在感也非常强，加上是电气鼠阵容的一员，在低分段偶尔也能遇到，不过在OU实在难以造成太大的威胁，地龙上来直接地震就没那么多事了，鲨鱼皮直接破可能的气腰。帕奇利兹的输出能力相当不足，所以偶尔遇到帕奇利兹立马要意识到是强化控场的好机会，比如普兔子有柔软可以直接上去顶，鳍鳍带个状态免疫也可以开个仙场再换人顶门牙。

NO.419 浮潜鼬 水

特性：悠游自如/水幕

职能：高速、炮台、强化

评估：背上的泳圈总有种澡堂扛把子的感觉。

雨天干将四代版，但只有在找速度线时浮潜鼬才会冒个头。对于速度这个特殊的种族而言，越快不一定好，越慢也不一定差，像浮潜鼬就是本身高速加上轻快，速度几乎是碾压，却可以说是过剩了，因为没将速度优势转换为输出优势，那么在对攻中并不能战胜放弃先手的坦克们。另一方面，浮潜鼬是个纯水，而在雨队中最没地位的就是纯水了（牛蛙除外），因为不能补充联防和其他进攻面，这就让浮鼬天生比其他轻快物攻手难入队。种族是典型的高速进攻手的种族分配，双攻均具有进攻潜力，高速耐久较低。速度过剩的问题前面说过了，但这并不是没有优点，基础高速意味着在雨天回合结束后仍然能作为高速保持战力，而不像M巨沼雨天回合结束了就容易被高速压制（虽然可以手雨再来一波）。双攻中物攻较高，但我们很容易想到，物特攻的选取并不只是种族因素，技能因素同样占了很大的比例，不幸的是，浮潜鼬就是一个典型，应该说大量物攻水系都可能会遇到这个问题，那就是水压和攀瀑的威力差实在太大了，完全可以反推20点种族差。而对于浮潜鼬，还有着冰拳和冰光，瓦割/过肩摔和气合弹（嗯……你也可以把前面换成气合拳）的威力差异，更不用说特攻端还有一个方便的觉醒了，要论物攻优势，那就是强化了，这部分待会再提。特性看起来没什么好纠结的，但事实上浮潜鼬难以塞进雨队，那么离开雨队轻快就是白板了，水幕防烧伤效果稳定，单兵浮潜鼬偶尔可以用水幕物攻打法，另外，浮潜鼬有着偷换，配合水幕带火珠偷换也是可以阴到不少人的。

如果硬要把浮潜鼬塞进雨天，那么特攻极攻炮台是比较合适的用法。特攻85看起来不高，但和常规的雨天炮台也相差不大，除了樱花鱼菊石兽外就没有超过100的，相比上边几位，浮潜鼬的最大特点就是有气合弹，而比起有气合弹的哥达鸭和鸭神，浮潜鼬极攻起来底气要更足，毕竟速度起飞。有偷换的浮潜鼬也可以尝试眼镜用法，然后偷换破蛋，但浮潜鼬毕竟不像龙王那样有高打击面的龙星，很容易被自己卡场，浪费速度优势。其他技能就没啥特殊的了，水压冰光基本是雨天特攻手必备组合，不玩眼镜偷换那就命玉四攻，最后一个格子可以带个觉草或者觉电补个盲，在保证灵活度的同时也有还不错的输出——当然，拆盾能力比较一般。

浮潜鼬的物攻端技能比起特攻端寒酸了不少，但物攻种族还是实打实的，因此差距并不算特别大。物攻端的优势在于强化，然而当然不是剑舞这种，否则特攻端还是赢不过物攻。浮潜鼬的物攻强化是健美，虽然说对于浮潜鼬本身高速，龙舞不见得比健美有用，但雨队打手讲究爆发，健美一段物攻还是差了一些，而且对于浮潜鼬这个物防，一两段根本拯救不了。另一种则是提升拳，有威力的技能就好在收残时能省一个回合，但并不能指望提升拳能够代替瓦割或者过肩摔，威力差还是太大了。那么物攻端的浮潜鼬打击面和没觉醒的特攻端相差不大，同样是水冰斗的组合，或者你也可以选择咬碎针对水鬼，Z挖洞打水毒，但意义不是很大。水喷更是酱油的存在，毕竟用不出冰冻水流喷射，对于速度已经突破天际的浮潜鼬来说没太大的用处。前面提到的火珠偷换也可以实现，不过不能用轻快就干脆脱离雨队，剩下三个格子倒是没多大区别，无论是物攻还是特攻。

浮潜鼬也是个接力手，可以接健美和高移，不算是很有价值的接力手，因为耐久不好支持，而论速度，摔跤鹰还要更快，总的来说，这仍然是只冷门，但好歹有着自己的特点。

双打的浮潜鼬仍然是雨天备胎的存在，不过飚速上竞争对手就多了起来，雨天内战是常有的事情，那么浮潜鼬终于不再是速度过剩了。用法并没有太多改变，主要是水Z打爆发成为了主流，而挑拨作为封印速攻流队伍克星的空间队也有了一定的意义。

配招：

特攻炮台（重速度特攻+）：水压+冰冻光束+气合弹+觉醒力量草/觉醒力量电/戏法（眼镜）

轻快战士（重速度物攻+/重物攻速度+）：健美/提升拳+瓦割/过肩摔+攀瀑+冰冻拳

Anti：

浮潜鼬给人的压力远不如其他雨天打手，最大一个原因就是防好水系就够了，其他技能的力度非常一般，那么显然浮潜鼬难以突破水盾，如果只是两倍弱草电的水盾，浮潜鼬是突破不了的，反过来维持“僵持”这个状态对雨天方是非常不利的，因为雨天的回合非常有限，要争取在有限的回合内对对手联防做出最大的破坏，可惜浮潜鼬还是差了一些力度，本身纯水也不好做打击面补充。另外，草盾虽然两倍弱冰，但一般是秒不掉的，反过来吃个冰拳冰光就能亿万吸反杀顺便回血线。再者，水冰斗是常见的水马打击面，那么水毒水超水鬼以及妙蛙都是可以很轻松挡下来的，可以对浮潜鼬做类似的处理。最后，浮潜鼬本身耐久不算高，击杀也不难，有空对攻也是可行的。

NO.421 樱花儿 草

特性：花之礼

职能：炮台、双打辅助、强化、队医

评估：茄子和开花的茄子。

虽然草道馆时菜种手里就有一只完全进化的樱花儿，但直到很久以后我才知道原来这只茄子是有晴天形态的，但更晚才入坑双打（现在打得还是不多）的我一直没有用过它，毕竟单打中这家伙的战力实在弱了点。首先属性是纯草，这不能说很差，毕竟有着难得的地抗，这是其他草毒草钢所做不到的，但亮点也几乎没有，纯草并不是一个稀有的属性，也有着草蛇蜥蜴蔓藤裙儿小姐这些强力纯草的竞争，基础种族并不突出的樱花较难出头，更要命的是，种族大致分布和这些特攻手相差不大，基本是呈被碾压型。单独来看的话，樱花的种族看起来很舒服，没有明显的弱项，但种族没过500还是中速，没有突出的项，技能特性再没亮点一般就只能是冷门了。很遗憾，樱花完全符合这些特征，虽然专属的特性的确很有趣。花礼在单打不算是白板特性，因为能力提升的效果对自己也有效果，自带一段攻一段特防，配合上Z放晴美滋滋……什么？自带的是一段物攻，再看看樱花的物攻，只能理解为是GF故意的，目的就是打造成一个双打限定的强势辅助PM。

虽然樱花有一大堆双打用的辅助技能，但樱花在单打中的表现只能用坑爹形容。纵眼望去一片绿，典型的纯草贫招PM（蔓藤：是嘛？）。由于耐久不算高，没有两粉（什么？草笛？），速攻种族还行，于是比起打干扰，单打中的樱花有一颗速攻的心。如果不放晴天，那么樱花显然是适合特攻的，虽然两边都非常贫招，好歹特攻端有觉醒，还有个粉色的瞎眼光可以稍微打下龙，然后留个格子可以带个干扰技能，比如寄生种子（欧洲人也不介意草笛）、剧毒，也可以带个辅助技能，这里首推治愈愿，完全可以勾引上钢火毒啥的然后给地面系输出手/强化手创造机会，比如治愈愿接重爆会是个不错的组合，无论后者是否岩切。

另一类自然是把樱花和晴天联系起来，无论是队友开晴天还是自己放晴。我这里一直是说的晴天而非晴天队，默认的就是樱花不适合配合九尾煤炭龟啥的，因为花礼毕竟对樱花没有直接的有效提升（物攻端提升后还是比较弱鸡），加上是纯草，对晴队打击面的补充很糟糕，对晴天大敌火系没有任何的反制手段。由此，樱花更多是自己来挂一个晴天，正好Z放晴的提速效果非常适合没有叶绿素的樱花，所以要自己晴天的话基本就锁定了Z放晴。接下来就是物特攻的分歧了，虽然物攻较低，但由于花礼的存在，晴天下的基础物攻反倒是高于特攻的，并且能够用剑舞——虽然有生长，但纯物攻的情况下剑舞显然要更优一些，这样在Z放晴一波爆发后如果被逼下场，还保留了剑舞再次强化冲击的机会。攻击技能上，落英缤纷是六代新加入的草系物攻，效果非常稳定，算是种子爆弹的升级版，另一个格子则比较坑爹了，就没一个好用的物攻补盲，应该说除了草和普通外就没一个其他属性的物攻技能——哦有个滚动，所以另一个格子就只能用报恩/撒气万能凑格子大法了，至少普通系技能的打击面的确还不错。用特攻的话自然是看中天气球了，这就更看重晴天的5回合了，毕竟离开天气后天气球相当于是废了，所以生长并非是必要的，可以再带个觉地补盲，这就又产生矛盾了，因为道具格是火Z，87极攻的力度只能说一般，基本打不死人。而如果带上生长，那么天气球的局限性就会进一步被放大，虽然Z放晴生长后剩下的三回合晴天输出的确是非常可观，只要撑过两回合强化还能够保持健康。如果想持续保持战斗力，或许觉火比天气球要更合适，但实际情况是樱花儿往往撑不到那个时候，倒不如追求昙花一现的输出。

樱花的真正舞台在双打，但神战之外其实挺坑爹，因为两个常规晴天手都是特攻型，花之礼加物攻更像是个嘲讽，于是樱花在神战双打中反倒要更热门，毕竟古拉大佬加上花礼简直无敌，而在常规普双用的话，晴天手得下场才能给物攻手增益，\*\*的是九尾煤炭龟都没有好的退场技能，于是我脑补了一下感觉相当难用，或许蹭对面晴天还要靠谱点，队友给个火鸡就能反草花龟。至于樱花本身倒没太多要求，作为BUFF提供者只要保证自己的存活就好了，用过保护了就可以帮手帮下队友，偶尔草本辅助打打水地，遇到对面抢天气就再手动放晴，用起来倒是挺简单的。

配招：

迷之炮台（重特攻速度+）：能量球+魔法闪耀+觉醒力量火/觉醒力量地面+寄生种子/治愈之愿/剧毒

晴天物攻（重速度物攻+）：放晴（Z）+剑舞+落英缤纷+报恩

晴天特攻（重速度特攻+）：放晴（Z）+能量球+天气球+觉醒力量地面/生长

Anti：

樱花在单打中相当弱鸡，本身非常贫招，所以一般情况下按属性来就行，当然，樱花相当依赖觉醒力，所以有四倍弱冰地火的PM最好还是要先试探一下觉醒。一般情况下觉火/天气球是最多的，而草火仙这种常见的组合就会遇到火系这个显而易见的盲点，毒系同样是一个常见盲点，应该说这是大多数草系的通病，樱花也同样不能避免。如果是Z晴的话，只要耗过去就好了，而且樱花不双强化没力度，可以抓着强化时机强行推过去——毕竟樱花耐久也不咋样，实在很容易死于不明克制技能。

NO.423 海兔兽 水/地面

特性：黏着/引水

职能：水盾、地盾、特盾、炮台、破盾、中转、强化、抗打落

评估：DP日常闪光1.0……我觉得这出现率还是没有沙河马来得有惊喜。

海兔兽是我非常喜欢用的一个水地，前面也已经客串了不少次（水免水地）。水地是个好属性自不多说，只有一个草系弱点使得其挡火电冰相当稳，也可以在大多数时候客串能力盾，可惜在七代后进攻重心转移，抗性偏少的海兔兽不再那么受青睐（这也是有多方面原因的，主要是没有地、妖抗性还不像沼王那样可以安全反强化，虽然实力不差，但在队伍中的地位会比较尴尬——目前的OU打着就这个感觉）。种族上由于海兔是低速，所以耐久看起来非常靠谱，尤其特耐，极限特耐就可以吃哥哥命玉龙星二连，双攻也具有不小的潜力，于是偶尔攻海兔也有着不错的效果。两个特性都还不错，黏着可以保住道具以及抗打落戏法，于是黏着海牛可以坑戏法洗衣机，极限物耐后也可以挡杀钢兵，不过随着时代变迁，M石和Z石都成了绑定道具，那么黏着的意义就不大了——不论是洗衣机还是钢兵都比六代少得多。那么引水就成为了首选，毕竟水地本身没有水抗，一个引水相当于送了一个抗性，而且特攻提升效果也是非常妥，让海兔顶水系攻击上场后会有很不错的输出能力。

水地的最大特色就是吃火电冰，电反不弱冰的效果使得海兔稳吃没能量球的电系，尤其是鸣鸣（以及以前的电鬼）。不过由于鸣鸣目前重在游击，电系技能在电免挂掉前往往不会随便放，所以海兔一般只是上来吃UT，如果鸣鸣带的命玉倒也不亏，但如果是围巾啥的，海兔吃UT就只是单纯被压血了，因此虽然稳定中转，但对面耐心点也是很容易压血的，好在海兔并不怕钉子。水免同样是海兔的重要特色，本身高特耐也可以做一下忍蛙（两个）的Check，但关键仍然是不能让智蛙收到人头，变身后眼镜智蛙恶波打极限特耐的海兔还能概率过半。而变蛙却不能当水系来看待，事实上变蛙带水招现在是越来越少了，所以海兔挡忍蛙主要是收人头前的智蛙——这同样是主要起中转作用，因为智蛙仍然喜欢先到处UT，海兔仍然没有太多的办法去限制，而且本身并不能直接秒掉忍蛙，那么就会很容易成为恶波HAX的背景。钢抗电免能想到什么？没错马基，海兔可以很好地打断玛机雅娜的游击，目前机巧喜欢齿轮变换加电z/斗z收人头推队，本系专属鲜花加农炮反倒是见得少了，那么特耐海兔显然可以稳定阻止玛机雅娜，这比挡前两个有属性优势的还要稳。同样是这个原因，由于目前玛机雅娜有些喜欢齿轮变换加冥想双强化，所以大把应时而生的海兔兽地本舍弃了好用的特攻大地力用起了地震，这是完全针对马基的举措，否则受引水提升的大地力一般会比地震要舒服。讲清了定位，配招就相当简单了，水地双本加再生当然是必须的，剩下一个格子当然是标配剧毒，沸水加地本对钢系和毒系压制力非常不错，剧毒一般能毒中人。考虑到鳍鳍的存在，也可以选择带个毒系技能（毒弹或者淤泥波），不过不能对输出有太高期待，0攻打满HP鳍鳍也不过3成出头，真正要有所发挥还是要读个水系技能吸个特攻再读鳍鳍挑拨丢出毒弹，这样就可以过半了，但一般效果还是不如剧毒稳定，毕竟对AV蔓藤，淤泥波也是烧不动的。镜反是另一个主要针对鳍鳍的技能（也可以读下哞哞），等自然之怒或者月爆啪得一下就可以反杀鳍鳍，但是由于镜反的存在，海兔兽很容易达到危险血线，如果海兔兽是己方队伍的重要联防成员，镜反杀一只可能会导致己方联防崩盘，这得看你的具体需求了。冰光/石刃是针对特定强化手的技能……话是这样说，无论Z神还是火蛾海兔兽都不是稳挡，常规特耐海兔会被满攻龙舞Z千箭2HKO，火蛾有亿万吸也能吊打海兔，于是海兔往往只要干好分内活就行了，刻意针对其他强化手并不见得有好结果。至于其他技能，痛分在有再生的情况下没啥市场，临别礼物对于重要联防手来说太浪费，净化之雾和反击一般打不到人，再其他技能待会再说。值得注意的是，海兔的耐久倾向是随环境而改变的，以前V仔在UU时可以挡火电的海兔一般会采取物耐来对抗CB的V仔，钢兵热门时同理，所以仍然是按需分耐久，并不是绝对的。

有引水的海兔兽也可以作为炮台，不过相对来说还是在低分级用起来更好一些，OU实在太难生存。戴上眼镜引水一段的大地力输出丝毫不虚在UB的那只土猫，初见杀妥妥的，尤其喜欢拿草毒顶海兔的人不少，一个大地力就能打满HP盾菇将近八成。水地毒冰四攻妥妥的，唯一的遗憾就是水本没水压，所以技能威力低了点。

前面几年打团赛时我对一个诅咒的海兔印象深刻，比起同样有诅咒的巨沼和沼王，海兔的优势在于水免以及虫灾。作为一个少弱点的水盾，海兔非常容易吸引对方盾牌上来放剧毒，这时一个虫灾，开诅咒带上睡觉，极限特耐的情况下对方一旦没有草系技能就很容易崩盘。当然，和沼王一样，海兔的诅咒也不一定是为了推队而强化的，像对上凯路迪欧这种伪双刀，有诅咒就可以顶着圣剑实现赖场（当然，指的是围巾满攻，眼镜还是吃不下来）。

引水在双打是第一水免，因为能把全场的水系仇恨都拉到自己身上提攻，本身电免水免让海牛可以很好应对雨天队和电场，关键时刻还能给队友上种子，犹记得日月环境前期某地区的VGC决赛两个辉夜海兔组合，每个海兔身上都挂着两种子，画面实在是太美。一般情况下沸水大地力标配，回复用树果或者Z能量储存，偶尔放放冰风剧毒甚至毒弹打哞哞。另外我对抗草果的海兔也是印象深刻，能吃下煤炭龟的阳光烈焰。

配招：

常规水盾（重HP特防+）：沸水+大地之力/地震+自我再生+剧毒/冰冻光束/淤泥波

诅咒（重HP特防+）：诅咒+攀瀑/沸水+睡觉+虫灾/地震

眼镜引水（重HP特攻+）：冲浪/沸水+大地之力+冰冻光束+淤泥波

Anti：

水地弱草，这是不变的事实，在OU的海兔毕竟没多少格子带补盲，那么草系突脸一般只需要担心沸水的烧伤（比如草钢），而像蔓藤这种更是连剧毒都不怎么怕。在目前的OU，海兔也怕各种大威力输出，比如黑冰，比如蝶蝶，比如M大嘴，再比如各种防不胜防的Z技能，海兔的耐久只能说是平庸，一旦血线被压低，再复活的难度就会非常大，所以海兔作为联防的一环在当前的环境是相当脆弱的。

NO.424 双尾怪手 普通

特性：技术高手/捡拾/连续攻击

职能：游击、高速、救场、打落、接力

评估：手部退化的生物实例……那么，怪力是怎么进化出来的呢？

我对着这张惊悚的脸看了半天，终于想起来是天线宝宝。双尾怪手是一只典型的普通系高速物攻手，用法自四代以来一直没多大改变，最多也就打落这个小加强，目前仍然是独一无二的，唯一一个高速普通系游击手（除开720），目前的遗憾是力度有些跟不上时代，加上钢盾越来越强势，纯普的物攻手生存压力实在太大。加上普通系攻击手的特点是广打击面，那么离开了克制倍率，这对攻击手的物攻种族就有了更高的要求，100物攻显然是不够看的。不仅如此，115速度，这个和海星一样的曾经高速，现在也逐渐被起飞的速度线给逐渐埋没，连鸣鸣都围巾的时代里，真没有人敢保证自己是先手。耐久端比较脆皮，加上双尾怪手常带命玉，也容易被读下马威上头盔，给人的感觉就是死得特别快。但作为高速有输出有技师下马威救场的PM，双尾怪手永远不可能沉沦到无人问津，除非出了个能完全替代它的PM，至少目前还没有。特性仍然首选技师，加成对象当然是本系下马威，双重攻击在技师加成后也能达到超过报恩的威力，也能提一下双龙切的力度——虽然没什么卵用，用偷盗索要的力度也能增加，这是实机里的优势。捡拾也主要是个实机生存向技能，也可以回收扔出去的道具，于是可以像直冲熊那样在先手下能实现王者之证投掷无限连，这主要在双打有点用，单打投掷PP用完都不见得能打死个人。连续攻击对于双尾怪手就相当坑爹了，不说岩石爆破种子机枪这俩标配，双尾怪手连本系扫荡拍打都没有，疯狂乱抓5发不仅命中不满，威力还不如报恩来得高，只能用坑爹来形容了。

除了某些带CB偷换的猴子外，基本上双尾怪手的核心技能就是技师下马威了，带上命玉后拍一下没抗性的脆皮基本能过半，对以前的减物防双刀美丽更是能够实现踩钉秒，这让猴子救场成为了可能，毕竟高速大部分情况下和脆皮是联系在一起的，那么一般只需要付出一个炮灰的代价就能让猴子用下马威给救回来。目前有着高效实用的打鬼对策打落，于是猴子下马威报恩/双重攻击打落UT就正好能凑四攻，带上命玉能够灵活输出压制。关于主力输出普本，由于报恩和双重攻击的实际威力相差不大，所以一般来说命中稳定攻击一次的报恩比受技师加成的双重攻击要更受青睐，即便后者理论上能够破替身和气腰——由于双尾怪手的速度优势在弱化，这个理论优势发挥的余地也难了不小，加上头盔的存在，攻击两次很多时候成了负面效果。恶系补盲的另一个选择是围攻，这是在打落加强前的主要选择，但要注意不受技师加成，而且由于威力加成特殊，所以主要是首发猴子或者玛狃拉会用，但……同样，这是个接触技能，而猴子太容易吸引头盔上来了，尤其有些头盔根本是预见不到的，比如丧心病狂坑螳螂的头盔火蛾啥的。同样，由于带的命玉，有时候遇到头盔草钢根本下不了手，那么UT这个位置也不是必须的，也可以再带个针对用技能当炮台来用，比如火拳直接打妄图上来挡的草钢，冰拳揍四倍冰，垃圾桶大威力打仙。另外，PUP也就是提升拳也会受技师加成，于是力度也相差瓦割不多，额外一段的物攻打钢系非常好用，打火钢能够2连实现2HKO，有一定的破盾潜力，如果想用更稳定的斗本可以用过肩摔（……大概稳定点）。追击可以压血，不过效果比较一般，因为很多高种族PM对猴子不见得会换。放首发也可以用挑拨封一波钉子，像土猫草钢这些大肉面对猴子一般都会优先撒钉。前面提到了CB的猴子，显然把下马威换掉就行了，一般可以选择带上偷换来坑一波头盔盾。

双尾怪手最有特色的用法是二刀流，也就是下马威加珍藏，这个配招有不少普通系都会，但最实用的还是双尾怪手，虽然M兔子速度攻击都比猴子高，但M兔子只带普本还是有点大材小用，而且猴子带上命玉后力度可比兔子还要高。另外，七代后猴子还可以带普Z，这可以让猴子不用完全按照下马威加珍藏的顺序，可以出其不意用一波普Z珍藏直接打爆发（主要针对的便是围巾蝶蝶，因为下马威无效）。由于这个用法有着完全无效的鬼系盲点，所以队伍最好有相应的追击手以及打勾魂的PM相配合，不然这猴子完全会被一只鬼系看死（钢系、岩石系同理，不过相对来说有伤害还好一点）。

双打的猴子主要起的是控制效果，下马威加王者之证二连控制，自己的先制防御也可以防一波对方的下马威，然后主要就垃圾桶打卡璞们了，双打的围巾相对比较少，所以猴子很多时候还是可以打出不错的控制的。

配招：

经典（重物攻速度+）：下马威+报恩/双重攻击+打落/围攻+UT/火焰拳/冰冻拳/提升拳

二刀流（重物攻速度+）：下马威+珍藏（可Z）

Anti：

如前面所说，命玉的猴子太容易被憋屈地耗死，关键为了力度猴子还不得不用命玉（也有些会保守点用丝绸围巾），那么就给草钢、头盔保姆鱼很好的机会，即便对面读到头盔意图，但……连UT都不敢用的猴子就可以说是毫无建树了，猴子的破盾能力实在比较一般，而速度跟不上时代的猴子在有超场的情况下甚至救场打脆皮的机会都小了，这个环境对猴子实在不太友好。

今天鸽一波

NO.426 随风球 幽灵/飞行

特性：引爆/轻装/受热激升

职能：强化、接力、炮台、打落、双打辅助

评估：空探最强上限的存在，单刷零岛必备。

USM的情报陆续出来了，这仍然属于七代范畴，按照之前的计划会在六代写完后写个七代（改）

NO.428 长耳兔 普通

特性：迷人之躯/笨拙/柔软

职能：破盾、反强化、队医、接力

评估：本子常客，雌雄比1:1的……女郎兔？

本来写的本子王，想了想四代还有个鲁卡就算了。在六代前，长耳兔还是个淑女，简简单单的普通系，攻击能力近乎为0，努力做个妹子该做的事情，打打干扰做做辅助，然后大家就知道六代后发生了什么。在淑女形态下，长耳兔有着标准的辅助体格，速度突出，双攻一般，贫血但防御还不错，拉满HP后也不是那么容易死，这年头，低种族普通系的辅助还是比攻击手要好混得多。普通长耳兔的招牌是笨拙偷换，在目前兔子有Mega的情况下更容易吸引上物盾，这时一个AV偷换给对方保姆鱼，事情就变得滑稽了起来。不过这并非兔子的专属用法，因为后边还有个速度更快的心蝙蝠同样有笨拙戏法，只是那位没有Mega，而且有更加简单粗暴的冥想援助力，所以相对来说兔子的知名度会更高一些。笨拙偷换，似乎必须要求特性是笨拙，但有些道具的加成并非负面，比如要用治愈愿的话套个围巾会更稳一点，目前OU感觉非常攻，甚至是以血量做联防，兔子不见得有偷换对象，105速也不见得很容易抢到先手，于是如果还按以往的笨拙偷换套路，很多局会非常酱油。

无论兔子用的什么特性，带的什么道具，偷换总归是离不开的，否则普通兔子就对盾牌没有任何威慑力了。放在目前OU，柔软围巾偷换是最为主流的用法，看到较攻的队伍就装M兔子看能不能把围巾给到中转，如果没什么机会干脆就做冷板凳，留着治愈愿望做一次性后勤补给，或者围巾电磁波救一波场。如果对面速度线比较低，那么围巾就可以找个最合适的时机交出去破一盾，再电磁波剧毒放状态，用鼓掌给队友创造机会，自己磨得差不多了就治愈愿望牺牲自己给队友续一波。

如果用笨拙，那么可选的道具池就大大拓展了，可以在节奏相对慢一些的低分级实现。突击背心很多时候比围巾还要对盾牌有杀伤力，比如对勾魂棉花这些恶心PM，草钢蛋等钉子手，花仙水布等需要回复的PM。火珠毒珠则是能够对对方直接造成杀伤，基本上只要能换出去就是赚的。由于用了笨拙，就没有锁招的麻烦，配招可以再相对灵活一点，下马威报恩冰光飞膝踢铃铛等都是可以考虑的技能，不然换了道具就没啥事干了。当然核心技能仍然是偷换状态技能以及治愈愿，这是基本雷打不动的。普通兔子走攻向到最后都会发现还不如直接Mega，除了Z水溅跃外，于是普通兔子的用法还是挺局限的。

双打的兔子就比较乏善可陈了，下马威帮手是很多PM都有的技能，而兔子的耐久和抗性让它不容易站住，速度也不算特别快。

配招：

瞧我带了什么（重HP速度+）：偷换+治愈愿望+电磁波/剧毒+鼓掌/魔装反射/下马威/治愈铃铛/冰冻光束/报恩

Anti：

戏法和偷换近年来的实用程度是在持续下降的，一则环境变攻，但更多的是很多PM的道具换不走了，非常容易卡场，M石和Z石都是不可交换的道具，比如盯着一只拳海参准备换个背心看笑话，然后等到对面上场，偷换使用失败，是个Z净化的。虽然说中转用PM很少会带Z石，但面对兔子，并非就一定得上中转，尤其在没有M兔子的低分级里，兔子的偷换是可以预判到的，那么就可以上带M石Z石或者楼上的黏着海兔啥的阻止兔子的意图。兔子的道具是换完就没啥威胁了，届时只剩下烦人的状态以及后续的治愈愿，并不用太着急击杀，借机替身强化啥的会比较划算。

NO.428 长耳兔（Mega） 普通/格斗

特性：胆量

职能：Mega、抗打落、高速、救场、炮台、强化

评估：黑丝兔，腊肠兔。

邻家小妹摇身一变成为了暴力女汉子，画风转变得是相当突然，不由让我想起了动画里小刚的那只小福蛋，或许大蛋Mega就是另一个100物攻大力士了。M兔子的强度显而易见，也非常简单粗暴，普斗气魄能够实现全打击面（当然，除了鬼蝉……咦，好久没出场了啊鬼蝉），高速高攻清场压制都很舒服，一般来说缺个Mega攻击手的话，M兔子要入队还是非常容易的，至少我非常喜欢用。和M电狗一样，M兔子也拥有着135高速，虽不及第一梯队，但七代能够压制智蛙鸣鸣非常不错，只要确认了不是围巾……高速围巾满天飞的年代里，“高速”的Mega总是不太踏实。与高速对应的高攻则是有点水了，虽然数值看起来还比较高，但没有道具的加持，离开克制要秒人总是非常难的一件事情，全打击面下也非常容易被能力盾给拦下来，所以不要妄图上来就开无双，必须得先压制一下对方盾牌的血量，而且自己的血量不要随意消耗，虽然兔子Mega的100点种族全都得到了有效利用，耐久还行，但作为核心攻击手，肯定不能够随意吃技能上场，血线是留在关键时刻对攻用的，何况M兔子不拉耐也就那样，基本上会被大部分攻击手本系2HKO。Mega后的特性是胆量，作为攻击手，Mega前自然要锁定柔软，偶尔可以顶一下电磁波上场。值得一提的是，如果选择了笨拙，你会发现带了Mega石也点不了Mega。

M兔子的双本已经实现了全打击面，于是就不用像其他攻击手那样费尽心思做补盲了，格子的灵活性还是比较大的。首先双本大威力技能必备，飞膝踢虽然副作用坑爹，但兔子没有更好的选择，升天拳垃圾威力结合上M兔子的迷之力度很容易导致反杀，吸收拳倒是偶尔能遇到，但同样有着力度问题，毕竟兔子不像M阿三基础伤害那么高。报恩/撒气是非常稳定的输出技能，但在前期兔子往往是fxt点的比较多，于是这个位置也可以选择空元气或者报仇，以追求在特殊情况下的威力爆发。下马威对于兔子而言是个很不错的压血技能，对很多脆皮来说，有没有下马威的那点伤害直接决定着能不能直接秒，比如M恰雷姆M女皇这些中速攻击手，同样可以在某些情况下实现救场。当然，容易被读会是个很捉急的问题，不过被读也同样是机会，有些时候你可以大胆来一发报恩打对方的围巾蝶蝶。接着最为常见的非本技能当然是冰拳，针对的土猫自不多说，不带冰拳的兔子会被头盔的土猫给恶心死，但即便带了冰拳也没法确一，这个伤害得保持敏感。提升拳是我非常喜欢带的技能，对于本身逼换压制力出色的兔子而言，很容易在读换间隙或者收对方炮灰时用提升拳升一段物攻以实现清场强度，同时也能够实现强行破盾。比如预判对方换M妙蛙，用提升拳提一段物攻之后，报恩就可以实现对满物耐及以下的M妙蛙2HKO，而只要自身保持健康，吃一发毒弹或者亿万吸问题不大，容易找到一个联防突破口。与之相配合的技能是替身，同样可以用于逼换先读控场，在提升拳强化的同时也可以作为保护，比如还是前边M妙蛙的例子，用完提升拳后可以读一波催眠粉/寄生种子来个替身，读中了对面就基本崩了。鼓掌加替身或者鼓掌加提升拳也是非常灵活的一个combo，对撒钉手造个替身然后鼓掌即可创造出黄金一回合，也可以用于强行破盾，逼迫对方使用回复技能然后鼓掌，这样M兔子在面对盾牌时不至于被逼退——如果对面没头盔的话。电光石火是本系先制，但比起下马威没啥存在感，而且力度也不咋地，只能说有一定的救场能力，面对全队围巾时也不至于没有还手之力吧，但用过就会觉得力度实在太鸡。由于双本只占两个格子，所以兔子的技能格还是比较空的，也可以顺便带带治愈愿铃铛等辅助技能，甚至剧毒都可能会在M兔子的格子里见到（讲道理还不错）。

双打的M兔子作为有下马威的速攻手自然有着一定的出场空间，只是作为格斗系就会遇到飞膝踢的尴尬，满地保护根本踢不出去，过肩摔威力又太低，非常郁闷，所以鼓掌就有了不小的发挥余地。作为高速，兔子也有您先请，虽然速度没有叶绿素裙儿小姐那么夸张，但是135速也不低了，碾压了所有卡璞，完全可以给低速队友挑挑速度，让地龙先手地Z秒掉鸣鸣啥的。

配招：

暴力女汉子（重物攻速度+）：飞膝踢+报恩/空元气/报仇+下马威/冰冻拳/替身/鼓掌/提升拳/剧毒/治愈愿望/治愈铃铛等技能选二

Anti：

M兔子确实不好挡，于是有相当一部分兔子死在自己的飞膝踢下，有一部分被各种头盔铁棘弹死，被种子耗死，以及被各种围巾阴死。大概极限物耐的铁火辉夜（97 103）这种水平可以稳定吃下M兔子的飞膝踢（踩钉剩饭不被2HKO），而如果本身抗斗，事情会更简单一些，因为飞膝踢和报恩的力度相差还是挺大的，报恩的话呆呆王这个物耐（95 80）都能比较轻松吃下来，所以呆壳兽梦幻巨蔓藤保姆鱼M妙蛙超坏星这些物理端大肉就更不用说了，还可以带个头盔打得更快点。但后手的盾就会遇到CT、提升拳这些麻烦事情，因为本身一般不能直接反手秒掉兔子（下电磁波还可以），于是能尽早击杀兔子还是以击杀为优先。六代时主要操刀的是垃圾之翼，现在的话Z神智蛙先制二连也能办到，各种围巾也是简单上手——围巾火钢要诱杀兔子也是相当地简单。

NO.429 梦妖魔 幽灵

特性：漂浮

职能：强化、炮台、破盾、中转、空间手

评估：女巫当如是。

梦妖一向有着小耿鬼之称，这主要是基于浮游鬼系速攻手这个特点，浮游鬼系比前边那个气球的弱点更少，同样有着地斗普三大免疫，在耿鬼失去浮游后，很多人的六代队伍联防瞬间陷入崩溃，在这个契机下，有着相似联防价值和技能特点的梦妖就成了很多人的临时选择。然而这并没有什么卵用，随着尝鲜期过去，耿鬼仍然留在了OU，梦妖也稳定地停在了NU，事实证明纯鬼攻击手的力度还是太弱鸡了，更何况梦妖连个气合弹都没有，难打的对象一大堆。种族和耿鬼也是非常像，区别在于一部分速度和特攻给了特防，这让梦妖不至于两防脆皮，但作为攻击手就缺了些力度，而作为干扰手，105速也掉下了高速线，直接使得梦妖面对四斗神速度级别的PM和纸御剑会变怂，这是很不划算的，更何况浮游鬼系的抗性大多在物理端，加的特防虽然增加了一些对攻把握，总归没让梦妖在联防上起到比耿鬼更大的作用。

梦妖有着耿鬼梦魔以求的阴谋，这是用梦妖做攻的最大优势，不然想想给耿鬼一个阴谋，阴谋鬼Z或者斗Z拆队能力怕是一点不比卡璞QQ差——鬼系本身打击面就出色，在普通系盾牌和恶盾都不太常见的七代OU（蛋当然没法避免），很多队伍可以说全队不挡鬼，只能欺负鬼系攻击技能威力低这个弱点进行周旋，于是速攻鬼系的代表耿鬼仍然算是OU热门，而且风格趋向眼镜的打法。有阴谋的梦妖本系输出潜力不比耿鬼差，问题在于不能像耿鬼一样一个鬼斗就解决了打击面的问题，由此挡起来会更容易一些。不过梦妖也有自己独特的技能优势，那就是作为女巫，六代后的梦妖学会了魔法火焰，威力不算高，也就相当于火拳，但100%降低特攻这个特效着实有点意思，对马基更是效果拔群，在这种情况下的对攻就凸显出了梦妖的特耐优势，一加一减确实比耿鬼要站得住一些，同时也能够打打耿鬼比较棘手的不弱斗钢系比如辉夜和钢妖螳螂，那么同样的，遇到不弱火的钢系比如火钢，梦妖就比较\*\*了。另外，火系也不太能帮助梦妖打恶系，如果在UU用，另一个魔法技能瞎眼光就很有必要了，不然根本打不过恶龙的，至于在OU……无论强化与否，忍蛙总是梦妖的爸爸，除非来个虫网，打M勾魂倒是可以，自己带Z的话也不是特别怕无攻的打落。说起小蛋，哪怕有气合弹，耿鬼也同样没辙，但梦妖有阴谋后就有一些可能了，对于一般的单攻地球投蛋，梦妖只要带个挑拨就能把蛋变成rbq，在对面速度线过高没强化潜力时也能偶尔客串首发封一下土猫的钉子。十万和能量球是对水宝具，一般来说十万会更好一些，能够比魔法火焰打辉夜更痛，也能打常见水系中转鳍鳍和超坏星，阴谋后是能够2HKO的（也能偶尔读一波忍蛙，虽然我觉得这操作不怎么靠谱）。能量球除了打水更多是打老班，一次阴谋能量球打老班是能够2HKO的，但我觉得直接觉斗或许更靠谱一点。冰风可以当觉冰用，毕竟四倍冰强势，全队觉冰也不为过，再带个减速也是美滋滋，在担心对手的围巾时也可以灵活用冰风减速磨血压制，和岩石封一个道理。力量宝石主要打击对象是秃鹫和四倍岩，但有着十万的存在，力量宝石的定位比较酱油。如果不怎么相信梦妖的力度也可以外挂一个同旅，虽然和强化同时带有些占格子，但让对手看到阴谋后，先手同旅成功的概率基本是很稳的，大部分情况下可以实现保底一换一。

女巫善于隐蔽和躲藏，这种上BUFF直接开干的做法和她们的风格实则有些相悖。因为耿鬼飞不起来了，很多地面系带打落的概率小了不少，对，说的就是土猫，那么趁此机会梦妖就可以针对一波土猫，表面上来看谁也不好打动谁，那么就非常容易引诱土猫丢出钉子，这时候梦妖一个魔装反射，场面就变得滑稽了起来（没错我被坑过），随后土猫如果还是要坚持留场把自己的钉子丢出去，那么梦妖就美滋滋地继续丢鬼火，命中之后就可以确认土猫以及对攻不过自己了。如果己方比较怕钉，也可以魔反接挑拨反过来大赚一波，挑拨也能配合同旅继续追求压制钉子情况下的一换一。于是这种梦妖基本上就是极速满HP单攻影球丢首发恶心撒钉手用的，遇到高速游击手比如鸣鸣忍蛙就得斟酌是否还要强行首发了。

作为鬼系，梦妖显然也能用围巾眼镜戏法或者鬼火痛分，和耿鬼一样能黑眼灭歌或者黑眼诅咒，不过这些用法还是偏冷门，因为梦妖的基础力度比较低，套专的威胁一般。梦妖有一手临别礼物，在大部分情况用同旅拉人的情况下，出其不意的效果非常不错，虽然不能直接收人头，但很容易给队友创造不错的机会。

双打的梦妖作为辅助还是挺不错的，本身特耐不错，一手封印空间针对鸭子猩猩还是比较舒服的，偶尔也能够Z同旅骚一波，还可以冰风手雨鬼火魔法火焰辅助，本身浮游配合地面系攻击手也很出色，遗憾仍然是速度慢了点，很多时候会在出手前被集火干掉。

配招：

阴谋（重特攻速度+）：阴谋+阴影球（可Z）+魔法火焰+魔法闪耀/冻结之风/觉醒力量格斗/同旅/十万伏特/能量球

坑首发（重HP速度+）：挑拨/同旅/魔装反射选二+阴影球+鬼火

Anti：

梦妖最怕的显然是高速，作为强化攻击手和干扰手，105的速度实在是慢了点，在目前的OU阴谋一次要拆联防也不是简单的事情，肉一点的Z神火钢梦妖都不太能打得动，遇到高速的游击手就很容易被花式秀——这样说的目的是要保护好高速，再怎么说梦妖的阴谋鬼Z爆发也不小，实在被找到节奏了果断灰一只就好。就中转而言，M勾魂老班这些恶系都是不错的选择，没强化过的魔法闪耀吃起来不痛，所以见梦妖抓紧上就行了，尤其有追击的老班可以直接抓死梦妖。

NO.430 乌鸦头头 恶/飞行

特性：不眠/超幸运/自信过度

职能：强化、破盾

评估：四代的第二个绅士。

四代时加入了前代PM的进化，于是梦妖小乌鸦都成了高种族辉石PM，顺利成为了LC Uber，不过和梦妖不同，大小乌鸦的风格差异还是很明显的，小乌鸦是个狡猾稳定的反强化手，而高攻自信的大乌鸦则是一个非常能找机会的清场手，是我UU队伍中的常客。恶飞双本本身就有着非常广阔的打击面，算上蛮力后……居然被鸣鸣完全抵抗，所以说还是UU用比较好。种族分布看起来非常畸形，双攻突出，速度比小乌鸦还要慢，而HP达标的同时却又有着低双防，但除了速度不太够外倒是迷之好用，勇鸟反伤需要较高的HP种族来承受，特攻过百让0特攻热风在带命玉后能够秒掉满HP草钢，耐久端脆皮不可避免但也没脆到一摸死的程度，一般来说用的好的话，乌鸦自己的血条是被自己的勇鸟打下去的，类似发型鸟。特性方面，一般来说清场必备自信，虽然乌鸦速度不怎样，但飞行系高打击面适合围巾，不围巾追求灵活也有偷袭高威力先制。强运走CT流非常出色，乌鸦是最适合Z顺风的PM，强运加Z顺风即可达到所有技能100%CT率，但相应的，走Z顺风路线却不一定要用强运，试刀在不用强运的情况下也能达到100%CT，而自信却能够为后续输出提供保障。不眠则是一种时泪型特性，71速不眠飞行系，怎么看都是用来压制袋鼠的，那么在袋鼠的时代过去之后，电场仙场防催眠的时代里，不眠并没有什么卵用。

特性选定自信之后，乌鸦要做的就是蛰伏，等队友创造机会给自己强杀收人头的机会，而为了增加收人头的概率以及最大化强化收益，乌鸦本身也需要做一些配合。在七代出现了一种非强化型爆发，那就是携带Z石临时提升威力，这对于特性是捡人头提升属性的PM是个很好的配合，血翼智蛙马基都是Z石常见携带者，那么对于乌鸦同样是这样，勇鸟本身就是基础威力120的大招，Z强化后能达到190，而且还不会受到勇鸟的反伤，可以收掉很多血量不满的盾牌，然后就利用自信的提攻开始滚雪球。由于带Z石就只能依靠仅有71的速度，那么乌鸦对于偷袭的依赖是相当大的，那么显然，OU有超场这一大敌，而且四个卡璞都比乌鸦快，乌鸦是打得很不舒服的。剩下两个格子一般留给了蛮力和追击，蛮力打岩钢对于乌鸦的重要性自不用说，至于是追击还是热风，主要是由道具决定的，因为带热风不命玉的话基本打不动人，追击则可以稳定收残，作为对方换人避免触发特性的对策。如果在OU用，那么热风以及觉冰也有着比较大的价值，不过这时道具就需要命玉，性格也要减防，而且更多是在读换时用——一般来说，乌鸦速度是快不过土猫和Z蛇的。

偷袭虽然是一种抵消速度劣势的策略，但终归受到了很多因素的制约，根本的还是要在实际速度下作文章。传统的方法是围巾，71速围巾相比70速能过130极速，这是最大的优势所在，但坑爹的地方在于乌鸦没有UT，使得带上围巾后非常非常不灵活，而且需要极速也使得很多时候需要收人头时力度不够。Z顺风能够提升两段CT率，之前已经提过CT率的计算方法，那么两段CT率也就是基础50%的CT率，如果用试刀这种急所技就可以达到100%，而顺风的四回合可以让乌鸦多数情况下拥有速度优势，有了速度优势后鸣鸣就不一定是乌鸦爸爸了，极攻勇鸟打鸣鸣是概率过半的，50%的CT情况下更是能达到7成左右，之前压制一些血量的情况下就可以强杀收割。不仅如此，顺风用的是飞Z，那么Z勇鸟在某些情况下也能用出，非常灵活，如果没有清场潜力也可以仅用来打一波爆发。Z鹦鹉学舌大部分情况下相当于剑舞，这种思路就是让乌鸦强行逆属性以及破盾了，类似于剑舞纸御剑（当然，这里指的不是异兽提升加速的那种）。

乌鸦有阴谋，于是有时候也可以出其不意地阴谋恶波热风打一套，只是这样为什么不用速度特攻都更高还有火本的黑鲁加呢，乌鸦是飞行系却没有好的飞本特攻，除了阴人以外实用性并不咋地。

双打的乌鸦基本都是Z顺风的配置了，因为还能顺便福及队友，CT也能无视威吓的降攻效果。虽然有不少看起来不错的辅助技能，但真打辅助，为啥不用小乌鸦呢。

配招：

为了人头！（重速度物攻+/重物攻速度+）：勇鸟（可Z）+偷袭/试刀（围巾）+蛮力+追击/热风/顺风（Z）/鹦鹉学舌（Z）

Anti：

乌鸦极其依赖偷袭，而且缺少方便的物攻强化技能，一般来说中转一波Z，拿健康高速压制就行了，在节奏偏速攻的OU里乌鸦并不容易找到出手机会，Z顺风和Z鹦鹉学舌更是难以安全地完成，同样，乌鸦的输出和发型鸟一样受到了自己血量的限制，那么钉子头盔和再生力同样是乌鸦的大敌。自信的乌鸦属于强化，于是天然沼王也可以比较轻松地泄劲，极攻勇鸟打极限物耐沼王极低概率过半，那么无论带头盔还是剩饭都能稳定耗赢，但要小心留着的Z，以及命玉的乌鸦。命玉乌鸦死得更快，对盾的破坏力也越强，但无论是哪种乌鸦，都是以击杀优先，毕竟这个速度还是非常好杀的。如果硬要挡，那么就必须借助一些属性抗性了，类似M凯罗斯，物耐电鸟、雷皇等电盾以及蒂安希（M前，M后直接炮灰只开干就行了）、重爆等岩盾还有M钢爆这种论外级物盾都可以舒服地挡下一段物攻的乌鸦，但考虑到这些盾大多没回复，操作起来必须时刻保持注意。

抱歉，今天太累了，得鸽一次

突然回老家，得鸽到下周一了