

－ ポケットモンスター金／銀／クリスタルバージョン －

# ポケモン単体考察

## for Nintendo Cup 2000

立ち読み version

(文：ゴールド)

厳選ポケモン 40→20匹+@

フシギバナ	リザードン	ニドキング	ビクシー	フーディン
カイリキー	ゴローニャ	ヤドラン	パルシェン	ゲンガー
マルマイン	ナッシー	ガラガラ	スターミー	ルージュラ
エスパー	ケンタロス	ラプラス	サンダーズ	オムスター
カビゴン	サンダー	ファイヤー	カイリユ	バクフーン
ヌオー	ブラッキー	ムウマ	ハガネール	ハッサム
ヘラクロス	エアームド	ヘルガー	ポリゴン2	ドーブル
ミルタンク	ハピナス	ライコウ	スイクン	バンギラス

【注：文中のダメージ計算について】

- 個体値・努力値は理想値で計算
- 確率は命中率と急所率を考慮していない
- 超高確率…99.99%～95.00%
- 高確率 …94.99%～90.00%

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
78	84	78	109	85	100	534	1:7

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	△			×	◎	▲		△	△	○	▲	○				

## 【概説】

同じ属性のファイヤーより《すばやさ》と手数で優れるポケモン。《すばやさ》を活かせる高レベルでの採用が望ましく、低レベルで採用するとファイヤーの方がレベル50のカビゴンの「のしかかり」を耐えられる回数も1回分多くて便利ということになり易い。「にほんばれ」頼みになりがちなその他の炎ポケモンと比べて「はらだいこ」や「つるぎのまい」、「みがわり」など展開する手段は多く、第六世代以降のメガシンカ先が2種類あるリザードンほどではないが、第二世代の炎ポケモンの中で対策が最も難しい。ちなみに有名な話だがジョウト御三家のバクフーンとすべての種族値が完全に同じポケモンでもある。

## 【主要わざ解説】

- 「だいまんじ」: レベル55で採用するとレベル55のゲンガーを2発で倒せる。これに『もくとん』を装備するとレベル55のミルタンクを超高確率で2発、レベル50のカビゴンを3発で倒せる。また、レベル50採用で『もくとん』装備でレベル50のナッシーを1発で倒すことができる。
- 「かえんほうしゃ」: PPが必要となる技構成で採用される。『もくとん』を装備してレベル55で採用するとレベル55のサンダーを3発で倒せる。
- 「にほんばれ」: 5ターンの間、場の天候が[ひざしがつよい]になる。炎ポケモンにとっては得することしかない変化技。
- 「ねむる」: 第二世代に「はねやすめ」は存在しないため、唯一の回復手段になる。
- 「ねごと」: 「ねごと」で繰り出すことでPPの少ない「だいまんじ」「じわれ」や「ばくれつパンチ」「げんしのちから」の試行回数を増やせる。
- 「じわれ」: 『旧わざマシン27』で覚えられる一撃必殺技。金銀遺伝技の「げんしのちから」や「げきりん」「はらだいこ」と同時採用できない。
- 「ばくれつパンチ」: バンギラスに対する打点。レベル50でもバンギラスを2発で倒せる。
- 「じしん」: レベル55採用でレベル55のオムスターを超高確率で3発で倒せる。ちなみにレベル55のライコウには2発耐えきられてしまう。
- 「げんしのちから」: 金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』で覚えられる「じわれ」や「つるぎ

のまい」と同時採用できない。また、遺伝ルートの関係で「はらだいこ」との同時採用もできない。

- 「いわなだれ」: ちなみに『旧わざマシン48』では覚えられず、遺伝技である。「はかいこうせん」の実質半分の威力であり、岩&飛行のブテラに対する牽制手段や岩4倍弱点のファイヤー、リザードンに対して有効
- 「はかいこうせん」: レベル55採用で「はらだいこ」使用後ならレベル55のカビゴンを1発で倒せる。
- 「めざめるパワー-格闘」: レベル55採用で「はらだいこ」使用後ならレベル50のカビゴンを1発で倒せる。更に『くろおび』を装備させればレベル55のカビゴンを1発、レベル55のミルタンクを超高確率で1発で倒せる。
- 「はらだいこ」: 自分の最大HPの1/2を消費して《こうげき》を+6ランクまで上昇させる。[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境であれば、自分の体力の1/2を消費できなくとも《こうげき》を2ランクアップさせることができる。金銀遺伝技であり、『旧わざマシン』で覚えられる「メガトンキック」「すてみタックル」「じごくぐるま」などと同時採用できない。
- 「つるぎのまい」: 自分の《こうげき》を2ランクアップする。『旧わざマシン03』で覚えられる技。金銀遺伝技の「げんしのちから」と同時に採用することはできない。ちなみに当時のリザードンは残念ながら「りゅうのまい」は覚えられない。
- 「すてみタックル」: 「つるぎのまい」と組み合わせたい。レベル55で『ピンクのリボン』を装備した状態の「つるぎのまい」使用後の「すてみタックル」でレベル50のカビゴンを2発、レベル50のスイクンを約8割で2発で倒せる火力になる。『旧わざマシン10』で覚えられる技。金銀遺伝技の「はらだいこ」と同時採用できない。
- 「じごくぐるま」: レベル55採用なら「つるぎのまい」1回使用後の「じごくぐるま」でレベル55の『たべのこし』を装備したカビゴンを2発で倒せる。ただし、「のろい」を挟まれると倒せなくなるので豪込みを襲わないと突破は難しい。『旧わざマシン17』で覚えられる技。金銀遺伝技の「はらだいこ」と同時採用できない。
- 「りゅうのいぶき」: 追加効果の3割麻痺を期待したい時に欲しい技。

- 「みがわり」:『旧わざマシン 50』で覚えられる技。
- 「メロメロ」:ファイヤーとは違って性別があるため、これで差別化を図るのも面白い。ただし、性別不明のスターミーやスイクン、サンダーなどが相手させられることも多く、刺せる場面は限られる。
- 「いばる」:「メロメロ」と違って性別を選ばない。
- 「カウンター」:『旧わざマシン 18』で覚えられる技。「じしん」は無効、「いわなだれ」は致命傷なのでノーマル技を返すことが多くなる。「ほえる」:コンボの起点回避のための技。
- 「リフレクター」:『旧わざマシン 33』で覚えられる技。5ターンの間、味方の《ぼうぎよ》を2倍にする。
- 「こわいかお」:相手の《すばやさ》を2ランクダウンさせる技。
- 「えんまく」:相手の命中率を1ランクダウンさせる技。

### 【定番技構成】

## Sample 1：高レベル腹太鼓型

Lv.55 ♂	@ ころおび
だいもんじ	いわなだれ
めざめるパワー格闘	はらだいこ

フシギバナやエアームド、ヘラクロスを起点にして「はらだいこ」で展開するリザードン。「じしん」や「はかいこうせん」を搭載して使われることもあるがレベル55のカビゴンやレベル55のミルトンク、レベル50のパルシェンなど反動の発生する「はかいこうせん」でなければ1発で倒せないポケモンがあまりにも多すぎるため、「めざめるパワー格闘」と「いわなだれ」によって反動のリスクなしでこれらをスムーズに倒せるようにしている。『ころおび』は装備させてと「はらだいこ」使用後の「めざめるパワー格闘」でレベル55のカビゴンとレベル50のパルシェンを1発、レベル55のミルトンクとオムスターを超高確率で1発で倒せるようになる。ただし、「じしん」や「はかいこうせん」の時と違って弱点を突くけない水、電気ポケモンは突破しづらくなる。

## Sample 2：高レベル寝言型

Lv.55 ♀	@ もくとん
だいもんじ	にほんばれ
ねごと	ねむる

『もくとん』を装備することでファイヤーの「だいもんじ」の火力にかなり近づくことができる。ファイヤーでも組める技構成だが、レベル55のサンダーやミルトンクと同速であるため、これらの突破のしやすさがファイヤーと大きく異なる。「にほんばれ」の技枠は「じわれ」や「ばくれつパンチ」「げんしのち

から」に変更されて採用されることもある。

## Sample 3：高レベル身代わり型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
かえんぼうしや	じわれ
メロメロ	みがわり

ファイヤーよりも高い《すばやさ》を活かした「みがわり」型のリザードン。「メロメロ」の枠はサンダーやスイクンのような性別不明も相手にしたければ、「いばる」も一考の余地がある。「じわれ」は麻痺の期待できる「りゅうのいぶき」や怯みの期待できる「かみつく」に変更しても良い。

### 【対策】

最も安全な対策はレベル51以上でリザードンに確実に先手の取れるスターミーになる。当時のリザードンは「ソーラービーム」も「かみなりパンチ」も「かみくだく」(※2001年に第二世代で配布された[なぞのタマゴ]の限定配布のもののみ「かみくだく」が使える。バーチャルコンソール版では使用できない)も覚えられないため、「なみのり」と「じこさいせい」があればかなり安定した対策になる。また、炎耐性はないが「アンコール」と「じこさいせい」を覚えたレベル55のフーディンもその場凌ぎ程度にはなる。ただし、レベル55の「だいもんじ」でピッタリ2発で倒れてしまうので「じこさいせい」で粘ってPPを切らせるようと動いている最中に技が急所に当たると1発で倒れてしまう。

また、プテラもレベル50採用でレベル55のリザードンの「いわなだれ」を超高確率で2発耐えられ、「げんしのちから」や「めざめるパワー岩」で致命傷を与えられるため、「はらだいこ」の対策として十分通用する。若干危険ではあるが、マルマインやサンダース、レベル51以上のライコウを無理失理

このほかにはカビゴン&スイクンのように「はらだいこ」→「はかいこうせん」と動かなければ1発で倒せないポケモンを2匹用意して「はかいこうせん」の反動のターンに展開を止めるという対応も良いだろう。カビゴンと「メロメロ」の無効な性別不明のスターミー、スイクン、サンダーといったポケモンを組み合わせれば、リザードンによる展開を大幅に遅らせることができる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
90	130	80	65	85	55	505	3:1

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
		○	△		△	△							○			△

## 【概説】

本書の[ニンテンドウカップ97]の単体考察を見ればわかる通り、前作までの格闘ポケモンはタイプ一致の攻撃技や特殊耐久力に恵まれず、人気がなかった。しかし、第二世代では大幅強化され、カビゴンやパンギラスに有利を取れるポケモンとして活躍している。その中でも合計種族値の高い漢の中の漢がカイリキーだ。レベル50で採用しても対面でレベル55カビゴンに勝てる格闘ポケモンはカイリキーしかない。ただし、第五世代で登場するローブシンのような耐久力はないので受け出しからのカビゴン対策としてはイマイチ。カビゴン&ミルトank、カビゴン&パンギラス、カビゴン&ブラッキーなど格闘の通りの良い組合せを刺すような運用を心掛けたい。

## 【主要わざ解説】

- 「クロスチョップ」:サイドンの「じしん」と同じ火力。命中率は「ハイドロポンプ」と同じ80、急所に当たる確率は1/4(『ピントレンズ』装備時は1/3)。相手のカビゴンやパンギラスが先に「のろい」を積んでいてもこの技の急所を恐れて退いてくることがある。
- 「いわなだれ」:『旧わざマシン48』で覚えられる技。タイプ一致の「クロスチョップ」の半分の火力になる。飛行ポケモンへの打点にはなるが、タイプ一致の「クロスチョップ」を半減されずに当てた程度のダメージしか与えられない。レベル50で採用するとレベル55のサンダーを3発で倒せる。ちなみにオコリザルと違って自身が遅い為、追加効果の怯みを狙える場面は少ない。
- 「めざめるパワー虫」:レベル55採用でレベル50のスターミーを2発で倒せる。「めざめるパワーゴースト」と違ってHPの個体値が低くならず、ナッシーも2発で倒せる。
- 「めざめるパワーゴースト」:HPの個体値が最高11になる。「クロスチョップ」が無効のムウマとゲンガーに対して有効。ただし、レベル55で採用してもレベル50のナッシーを2発で倒せない。
- 「じしん」:毒ポケモンに対する打点。電気ポケモンと有利に戦いたければ高レベルで採用したい。
- 「だいもんじ」:レベル50で採用するとレベル50のハガネールとエアームドを2発で倒せる。これ

に『もくたん』を装備するとレベル50のナッシーを2発で倒せる。

- 「ヨガのポーズ」:《こうげき》を1ランクアップ。《すばやさ》のダウンする「のろい」と違ってカビゴンやガラガラに抜かれなくなる。1ランクアップでレベル50のフシギバナを2発で倒すには、レベル55なら「じしん」、レベル50なら「すてみタックル(メガトンキック)」が必要になる。
- 「すてみタックル」:「じしん」の1.2倍の威力120の物理攻撃技。「メガトンキック」と違って命中率は100%だが反動ダメージがある。
- 「メガトンキック」:「すてみタックル」と同じ威力の攻撃技。ただし、命中率は75%。
- 「のしかかり」:3割の確率で相手を麻痺させることができる。
- 「こわいかお」:相手の《すばやさ》を2ランクダウンさせる。命中率は90%。
- 「アンコール」:金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン48』で覚えられない「いわなだれ」とは同時採用できない。コンボの起点回避の技だが後手となり易く使いどころは難しい。味方のサンダーと対峙してるガラガラの「いわなだれ」や「つるぎのまい」に対して合わせて受け出しして使うことがある。
- 「ひかりのかべ」:5ターンの間、味方の《とくぼう》を倍にする。
- 「みやぶる」:ゴーストポケモンがこれを受けると場にいる限り、自分の味方全てから繰り出されるノーマルと格闘属性の攻撃技が当たるようになる。ムウマもカイリキーの「クロスチョップ」で2発で倒せる。ミルトankの「かげぶんしん」の対策にもなる。
- 「じわれ」:飛行ポケモンにかわされやすく、耐久力にも恵まれないため、使い勝手は良くない。
- 「ばくれつパンチ」:第四世代以降の[ノーガード]の特性は持たないため、メインウェポンにはなることは極めて稀である。同じ威力で命中率80%の「クロスチョップ」の方が使われる。
- 「れいとうパンチ」:当時は特殊攻撃技なのでダメージは期待できない。ただし、グライガーには最も有効な攻撃技になる。
- 「どろぼう」:『はかいのいでんし』と組み合わせる使うのも悪くない。サンダーの『たべのこし』や『きせきのみ』などを盗めると美味しい。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベルフルアタック型

Lv.50 ♂	@ おうごんのみ
クロスチョップ	いわなだれ
めざめるパワー虫	じしん

特に捻りのないフルアタック型のカイリキー。相手の格闘弱点のポケモンを選出が重なりやすいときに選出するため、格闘耐性のあるゴースト、飛行、毒、エスパーポケモンに対する打点をすべて揃えている。持ち物の「**おうごんのみ**」は装備するとバンギラスの「**じしん (ばくれつパンチ)**」を**超高確率で3発耐えられる**ようになる。この他の技候補にはエアームド(ハガネール)に対して有効な「**だいもんじ**」などがある。「**もくたん**」を装備すれば、「めざめるパワー虫」を採用せずともレベル50のナッシーも2発で倒せるが「**おうごんのみ**」を装備している場合は2発で倒せない。「**じしん**」についてはレベル55の「めざめるパワー氷」を搭載したライコウを約8割の確率で2発で落とせる。

### Sample 2：高レベルヨガのポーズ型

Lv.55 ♂	@ きせきのみ
クロスチョップ	いわなだれ
めざめるパワー虫	ヨガのポーズ

「**ヨガのポーズ**」を1回使用するとレベル55のカビゴンやレベル50のバルシェンを「**クロスチョップ**」でちょうど1発で倒せるようになる。「めざめるパワー虫」を採用しなければ、レベル55のミルタンクも超高確率で1発で倒せる。「めざめるパワー虫」は「**ヨガのポーズ**」使用後にナッシーを1発で処理するために必要。積み展開するエースとしては遅いため、「**じばく**」「**だいはくはつ**」の被弾が怖い。「**リフレクター**」(&「**だいはくはつ**」)や「**ねむりごな**」などによる援護が欲しいところである。

ちなみにレベル50のスターミーの「**サイコネシス**」は2発耐えられないが、こちらの「めざめるパワー虫」によってピッタリ2発で倒すことができる。また、レベルが55になるとレベル50のサンダーの「**ドリルくばし**」を2発耐えられるようになり、「**いわなだれ**」で半々ぐらいの確率で2発で倒せるようになる。「**いわなだれ**」については低レベルサンダーをあまり気にしなければ、フシギバナに対して「**ヨガのポーズ**」と組み合わせで抵抗できる「**すてみタックル**」若しくは「**メガトンキック**」に変更しても良い。ちなみにレベル50のムウマに対しては「**ヨガのポーズ**」を1回積んだ「**いわなだれ**」で2発で倒せるようになるが、「**おうごんのみ**」を装備している場合は2発耐えられてしまう。

### Sample 3：高レベル寝言型

Lv.55 ♂	@ みずたまりボン
クロスチョップ	のしかかり
ねごと	ねむる

ゴーストポケモンやナッシーに対して強い「**おうちうち**」を覚えたヘルガーやブラッキーと組み合わせで遥か昔に使われていた「**ねごと**」型のカイリキー。「**のしかかり**」&「**ばくれつパンチ**」&「**ねごと**」のカビゴンの先駆け的な存在とも言えるかもしれない。「**みずたまりボン**」で「**のしかかり**」の火力を少し上げるとレベル55の「めざめるパワー氷」を搭載したサンダーの「**みがわり**」を超高確率で1発で壊すことができる。また、レベル55のカビゴンの隣のレベル50のスターミーについても「**のしかかり**」で確実に3発で倒せるようになるため、追加効果の麻痺を引き当てれば十分突破できる。レベル50のフシギバナは6割程度の確率で3発だが「**こうごうせい**」のPPは少なく、「**ねごと**」で「**ねむりごな**」の対策もできているため、突破は苦勞しないだろう。

## 【対策】

一番信頼のおけるポケモンは**グライガー**であり、ピンポイントの「**れいとうパンチ**」の採用率はかなり低い為、対策として通じやすい。レベル55で採用すればカイリキーの裏の非力なグライガーを起点にしようとするポケモンに対しても「**ハサミギチロン**」で圧力をかけられる。ちなみにカイリキーは「**カウンター**」も覚えられるが、[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境では「**ハサミギロチン**」は変化技として扱われ、「**きあいのハチマキ**」で堪えたとしても「**カウンター**」で返せない。

また、**フシギバナ**も本書に挙げた定番技構成のサブウェポンに対してそこそこ強めなポケモンである。「**なきごえ**」があれば、「**ヨガのポーズ**」もしっかり対策できるが「**はっぱカッター**」のみでは圧倒出来ない。「**ねむりごな**」や「**やどりぎのタネ**」によって足止めができる程度と心得ておきたい。

この他、間違いなく安全と呼べるような対策は存在しないが、カイリキー自身も何度も受け出しできるような耐久力の恵まれたポケモンではないのでカイリキーに対して背中を向けないような選出を心掛けたい。1匹で何とかするのはではなく、**サンダー**のような飛行ポケモン、**スターミー**や**ナッシー**のようなエスパーポケモン、格闘耐性があり、「**みちづれ**」で共倒れも狙える**ムウマ**、**ゲンガー**、**マダガス**などのうち2匹、3匹選出してカイリキーを過勞死させるつもりで臨みたい所である。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
50	95	180	85	45	70	525	1:1

【タイプ相性】 (※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○				○					△	○	○		▲		

## 【概説】

クリスタルバージョンの発売によってレベルアップで覚えられるようになった「まきびし」によって『ふといホネ』を装備したガラガラ対策として大出世を果たしたポケモン。「からではさむ」で活躍した前作第一世代、「からをやぶる」で活躍した第五世代以降のパルシェンとも方向性の違った強さを持つ。

同じ属性のラプラスが第一世代同様レベル55での採用が定番ではあるものの、それに先制できるバンギラスの頭頭によって前作よりラプラス自体の人気は落ちたことでレベル55のラプラスに抜かれることが問題であったレベル50でのパルシェンの採用がし易くなった。

また、水と鋼のエンペルトや水とゴーストのブルンゲルなどのノーマルと水を半減以下にする属性の組合せが第二世代に存在しないため、「だいたくはつ」を無効、半減にする属性に対してタイプ一致の「なみのり」や「れいとうビーム」が効きやすく、「だいたくはつ」による相打ち性能も高い。

## 【主要わざ解説】

- 「だいたくはつ」：ナッシーと《こうげき》は同じ。レベル50で採用すればレベル50のナッシーをピタリ1発で倒せる。
- 「まきびし」：この技を繰り返したあとから場に出てくる相手のポケモンの耐久調整を崩す技。「ねむる」を覚えていないガラガラなどに「れいとうビーム」が当たらなくても、相手が場に出る度に寿命を縮めさせる。「だいたくはつ」の微妙に足りない火力を補うこともできる。
- 「れいとうビーム」：サンダーやフシギバナの受け出しを許さない点や『きせきのみ』や『はっかのみ』を装備すれば、ナッシーに対面で勝てる点で外すことのできない攻撃技。「だいたくはつ」との相性は「なみのり」の方が良いが、バンギラスには対面で勝てず、鋼ポケモンのエアームドやハガネールには半減されないため、「なみのり」を採用しないでこれを採用することが多い。
- 「なみのり」：低レベル採用でもあったところでバンギラスには先制されてしまうため、対面で殴り勝てない。パルシェンミラーが主目的の攻撃技であり、同レベルのパルシェンを超高確率で4発で

倒せる。ゴローニャやサイドン、ハガネールにも「れいとうビーム」より有効。なお、GB世代のバルシェンは「ハイドロポンプ」を覚えられない。

- 「リフレクター」：『ふといホネ』を装備しているとガラガラの「つるぎのまい」対策に有効。「バリアー」のように重ね掛けはできないが、5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を2倍にする。「だいたくはつ」で味方のポケモンに繋いでも良い。
- 「のろい」：無理矢理低レベルのカビゴンに受け出したいときに相手の「のろい」の対策として使われる。
- 「いやなおと」：相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。「のろい」の代わりに「のろい」対策に採用されることがあるが命中率85%と不安定。
- 「にらみつける」：相手の《ぼうぎょ》を1ランクダウンさせる。「いやなおと」と違ってランクの下げ幅は落ちるが、こちらは命中率100%。
- 「からではさむ」：強かった前作と違って2~5ターンの間、相手の《ポケモン》の入れ替えコマンドを封じる。「だいたくはつ」を当てたいポケモンのチェンジをロックできる。
- 「ごごえるかぜ」：残念ながらケンタロスの「みがわり」を1発で壊したり、「ごごえるかぜ」→「ふぶき」で高レベルのサンダーは倒せない。味方の高レベル「みがわり」持ちカビゴンのサポートなどに役に立つ。
- 「ふぶき」：レベル50の採用であれば、「ふぶき」→「れいとうビーム」でもレベル55のサンダーを2発で倒せるようになる。あまり使い道はない。
- 「めざめるパワー電気」：パルシェンミラーで有利になる。レベル50のパルシェンを超高確率で2発で倒せる。ただし、HPの限界個体値が7となる。
- 「どくどく」：「めざめるパワー電気」ほどではないがパルシェンミラーで役に立つ。
- 「ねむる」：『きせきのみ』が余らないときに『はっかのみ』と合わせて、低レベルカビゴンの「のしかかり」の追加効果の麻痺回復手段として使える。「どくどく」を覚えたブラッキーやハガネール、エアームドにも強くなる。
- 「こうそくスピン」：金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン47』で覚えられる「だいたくはつ」と同時採用することができない。パルシェンミラーでは確実に先攻を取れないと「まきびし」対策とはなりづらくレベル51以上での採用が望ましい。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル黄金の実型

Lv.50 Ⓔ	@ おうごんのみ
れいとうビーム	まきびし
リフレクター	だいはくはつ

『ぼうぎょ』が突出して高いものの、HPが低すぎるといった課題を抱えているパルシェンにとってHPの実数値を実質30増やせる『おうごんのみ』型。レベル50で採用してもレベル55の『ふといホネ』を装備したガラガラや『じしん』を超高確率で2発耐えられるようになる。「リフレクター」については相手の「つるぎのまい」による『おうごんのみ』発動阻止の対策となる。「リフレクター」は「バリアー」でも代用できるが、「だいはくはつ」と相性が良く、味方に「リフレクター」を繋ぐことができる。

### Sample 2：低レベル薄荷の実型

Lv.50 Ⓔ	@ はっかのみ
れいとうビーム	まきびし
だいはくはつ	ねむる

『おうごんのみ』と違って高レベルの[ふといホネ]を装備したガラガラには受け出しできる回数は落ちてしまうが、レベル55のカビゴンの隣で採用されるレベル50のガラガラの『じしん』なら『おうごんのみ』を採用しなくとも超高確率で2発耐えられる。持ち物に『はっかのみ』を持たせるとパルシェンで先手の取れるナッシーとの対面で相手に「めざめるパワー草」がない限り有利になり、立ち回りの幅が広がる。構築時に「のしかかり」の追加効果の麻痺もケアできる『きせきのみ』が余ってれば、「ねむる」を外して「なみのり」や「からではさむ」「どくどく」「ごえるかせ」などに変更しても良いだろう。ちなみに「ねむる」についてはガラガラの隣で「どくどく」と「おううち」でパルシェンを処理しようとするブラッキーに対して凄まじく強くなる。ただし、ブラッキーの技が「どくどく」ではなく「でんじほう」の場合はこれが通用しない。

### Sample 3：低レベル高速スピンの実型

Lv.51 Ⓔ	@ はっかのみ
れいとうビーム	めざめるパワー電気
こうそくスピン	ねむる

「こうそくスピン」を採用して相手のパルシェンの「まきびし」対策になる構成。同じ「こうそくスピン」の使えるスターミーやドククラゲとは違って「れいとうビーム」の追加効果で凍る心配がないのが頼も

しいところ。定番のレベル50のパルシェンに確実に先制できるようにレベル51で使いたい。「めざめるパワー電気」は「なみのり」で抵抗してきたときに有利に立ち回れる。この枠は「まきびし」に変更しても良いが「だいはくはつ」がなければ「まきびし」を活かしやすい2対2のサイクル戦の状況には持っていき辛いので、敢えてこのサンプルでは採用していない。「めざめるパワー電気」で落ちた物理耐久力もレベルを高めることでレベル50の通常のもので変わらぬレベルまで持っていくことができる。ちなみに「こうそくスピン」はゴーストポケモンに無効化されると撒きびしを駆除することができない。相手のパルシェンとゴーストポケモンの2匹に刺さる電気ポケモンなどと組み合わせたいところである。

### 【対策】

パルシェンの対策自体は同じ属性で高レベル採用されるラプラスよりも簡単であり、スターミーやマルマイン、ルージュラ、ラプラス、シャワーズ、サンダース、ライコウ、カビゴンなどで簡単に対策することができる。ただし、「だいはくはつ」による相打ちに注意を払わなければならない。

「だいはくはつ」で相打ちにならないポケモンとして特に有効なポケモンはゴーストポケモンのムウマヤゲンガーだ。低レベルでも『おうごんのみ』を装備すれば、レベル50のパルシェンの「れいとうビーム」は3発耐えられ、先手の「10まんボルト」で2発で倒せる。なお、レベル55のゲンガーであれば、レベル50のパルシェンを「10まんボルト」で1発で倒せるようになる。

また、定番技構成を見ての通り、「なみのり」の採用を切っているパルシェンも非常に多いため、氷弱点を持たない岩ポケモンも対策と成り得る。まず、最も人気のあるバンギラスは定番のレベル50のものには確実に先制できる。『しんぴのしずく』装備の「なみのり」でも高確率で2発耐えられるため、先手の「かみくだく」や「いわなだれ」によって受け出しからでも2発で倒すことができる。ただし、『おうごんのみ』を装備していると2発耐えられることもある。なお、減までに覚えさせないが「10まんボルト」を覚えさせていればその心配はない。

次にパルシェンに後手になってしまうオムスターだが、レベル55で採用すれば、レベル50の「なみのり」を超高確率で3発耐えて『しんぴのしずく』装備の「ハイドロポンプ」で超高確率で2発で倒せる。「なみのり」を採用していなければ「つのドリル」の起点にしてしまうのも良いだろう。ちなみにオムスターと同じ属性と同じほぼ同等の特殊耐久力を持つサニーゴも火力はないが「じこさいせい」を持ち眠らずに相手をする事ができる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
95	95	85	125	65	55	520	1:1

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	△	○	○	△		◎	○		○	△	△	△	△	○		○

## 【概説】

第一世代と比べて《とくぼう》は大きくダウンし、弱点も2種類増え、「ねむりごな」や「しびれごな」「やどりぎのタネ」も身代わりを貫通しなくなったが、ナッシーよりも《すばやさ》の低い第二世代最強のポケモンのカビゴンの頭領によって活躍できるチャンスが広がった。特に「やどりぎのタネ」は第二世代でHPの吸収量が前作の2倍の最大HPの1/8となり、HPの高いカビゴンに対して大変有効な技になる。同じ「やどりぎのタネ」の使える草ポケモンのフシギバナやメガニウムと比べてタイプ一致の攻撃技にも恵まれており、「ねむる」と「ねごと」と『たべのこし』を装備して徹底した技構成でなければカビゴンを押し切ることも十分可能である。

弱点は7種類あるが、当時は威力の高い攻撃技に恵まれていない属性もあり、実質脅威となるのは炎と氷の攻撃技程度になる。4倍弱点の「めざめるパワー」による奇襲を受けることも多いが、タイプ一致でなければ1発で倒されることはほぼない。弱点が多いにも関わらず、「だいはくはつ」や「ねむりごな」という対面性能を高める技のおかげで腐りづらく、非常に頼もしいポケモンである。また、「とんぼがえり」がこの世代に存在しないのも追い風である。

## 【主要わざ解説】

- 「サイコネシス」:ライコウの「10まんボルト」と同じ火力。前作と比べて技の通り易さと追加効果発動率がダウンしたが、それでもフシギバナの「はっぱカッター」より火力があるのは頼もしい。
- 「やどりぎのタネ」:「とくどく」と組ませる意味はなくなったが体力の吸収量が最大HPの1/8となった。カビゴンのようなHPの高いポケモンに対して効果的。なお、GB世代では相手のターン終了時に判定があるため、後攻でこの技を繰り出したターンは体力を吸収できないことに注意したい。
- 「しびれごな」:遅いナッシーが先手で「こうごうせい」を繰り出せるようになる範囲を広げる技。
- 「こうごうせい」「つきのひかり」:ナッシーの回復手段。最大PPは8なので使い過ぎに注意。ともに金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』の「みがわり」や「だいはくはつ」と同時採用できない。

- 「みがわり」:「やどりぎのタネ」と『たべのこし』の回復で「みがわり」のHPを回復できると強力。ただし、先手を取れないと何度も「みがわり」を貼れないので「しびれごな」の麻痺で先手を取れるようにしないと使いづらい。
- 「ねむる」:「こうごうせい」や「つきのひかり」と違って麻痺も回復できる。
- 「ねごと」:眠っている最中も反撃ができる。
- 「ソーラービーム」:「ギガドレイン」2回分の威力。日差しが強いときに使えば連打も可能。また、「ねごと」では選択されない攻撃技でもある。
- 「にほんばれ」:5ターンの間、場の日差しが強くなる。
- 「リフレクター」:5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を2倍にする。
- 「だいはくはつ」:パルシェンと《こうげき》は同じ。同レベルのナッシーをピツタリ！発で持っていける火力と覚えておきたい。「リフレクター」や「にほんばれ」を味方にノーダメージで引き継ぐこともできる。
- 「ねむりごな」:「ねむる」と「ねごと」の頭領で第一世代よりも使い勝手が難しくなったが、「ねごと」と相性の悪い「じばく」や「だいはくはつ」を覚えたポケモンには有効なことが多い。ただし、『さきのみ』や『はっかのみ』には注意。
- 「あくむ」:「ねむる」と「ねごと」に対して有利に働く状態変化。パーチャルコンソール版のような[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境であれば、眠りの持続ターンは長く活躍させ易い。
- 「ギガドレイン」:当時の威力は60で、おまけに第二世代では身代わりに対してダメージが無効になる。ちなみに『おうごんのみ』を装備してこれを使うとパルシェンに対面で勝てるようになる。
- 「めざめるパワー草」:当時の最高威力は70で「ギガドレイン」よりも高い。レベル50採用でレベル50のパルシェンを約7割で1発で倒せる。ただし、HPの限界個体値は大きく落ちて3になる。
- 「めざめるパワー虫」:「サイコネシス」に通りの悪いエスパーや悪に対する打点。ナッシーミラーでも活躍する。
- 「どろぼう」:同レベルスターミーの「みがわり」なら超高確率で1発で壊せる。「ねむる」と『はっかのみ』や『おうごんのみ』と組ませて使いたい。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル光合成型

Lv.50 ♂	@ まひなおしのみ
サイコキネシス	やどりぎのタネ
しびれごな	こうごうせい

レベル 55 のカビゴンの「すてみタックル」を 2 発耐えるのは難しいが、レベル 50 のカビゴンの「のしかかり」なら超高確率で 3 発耐えられる低レベルのナッシー。追加効果の麻痺の保険として『まひなおしのみ』が『きせきのみ』の装備があると望ましい。こちらの「サイコキネシス」は 4 発耐えられてしまうので「やどりぎのタネ」がないと殴り負けてしまう。「しびれごな」は「じばく」を覚えたカビゴンに有利な「ねむりごな」でも良いが、カビゴン以外のポケモンが眠り状態になると使えない。先手で「こうごうせい」のできる範囲を広げる「しびれごな」の方が相性が良い。また、第二世代の「やどりぎのタネ」は先攻で繰り出さなければ、そのターンに体力の吸収が発生しないため、実は麻痺と相性が良い。

### Sample 2：低レベル大爆発型

Lv.50 ♂	@ おうごんのみ
サイコキネシス	めざめるパワー虫
ねむりごな	だいはくはつ

体力の回復手段は持たないが「ねむりごな」と「だいはくはつ」で腐りづらさを追求したナッシー。「めざめるパワー虫」はナッシーミラーにおいて更に有利となる技であり、「サイコキネシス」の無効となるエスパーや悪ポケモンにもダメージは大きくないものの、眠らせてる相手を削るのに役立つ。また、ナッシーの積みやすいエスパーポケモンの「みがわり」を 1 発で破壊する技としても活躍できる。「ねむりごな」&「めざめるパワー虫」は「しびれごな」&「リフレクター」など繋ぎたいエースポケモンによって変わることもある。

また、サンプルの持ち物の『おうごんのみ』はレベル 55 のカビゴンから受ける「すてみタックル」とレベル 55 のサンダーから受ける「めざめるパワー氷」をおよそ 8 割前後の確率で 2 発耐えられるようになる。この持ち物も『きせきのみ』や『まひなおしのみ』『せんせいのツメ』などを持つこともある。

### Sample 3：低レベル寝言型

Lv.50 ♂	@ きせきのタネ
めざめるパワー草	やどりぎのタネ
ねごと	ねむる

『きせきのみ』を装備していると「ねむりごな」や「しびれごな」を覚えただけのナッシーでは同レベルのバルシェンに対面で殴り勝てないが、『きせきのタネ』を装備した「めざめるパワー草」があれば対面で殴り勝てるようになる。なお、[ポケモンスタジアム金銀]の対戦環境では HP の限界値でこれを予測されるが、パーティルコンバージョン版のような通信対戦なら相手側の最大 HP の実数値を把握することはできないのでこの奇襲がやや決めやすい。

### Sample 4：高レベルめざ虫型

Lv.55 ♂	@ きせきのみ
サイコキネシス	ギガドレイン
めざめるパワー虫	ねむりごな

レベル 55 まで上げるとレベル 50 のナッシーの「だいはくはつ」を耐えるようになる。「めざめるパワー虫」で低レベルナッシーに對面で確実に有利になる。「ギガドレイン」はレベル 50 のバルシェンを約 74%の確率で 1 発、「たべのこし」を装備したパンギラスを 3 発で倒せる。「サイコキネシス」はレベル 51 のゲンガーを 1 発、レベル 55 のサンダーを 3 発、レベル 55 のカビゴンを「サイコキネシス」で 4 発で倒せるようになる。

#### 【対策】

弱点が 7 種類も存在するポケモンなので対策はそこまで難しいのだが、問題は対策するポケモンがナッシーの繰り出す「だいはくはつ」や「ねむりごな」を被弾してしまっても良いのかどうかである。例えば、ヘルガーなどは「おううち」も覚えて非常に優秀な対策だが、「だいはくはつ」で共倒れになって相手のムウマへの対策がいなくなってしまうたら相手の思う壺になってしまう。なお、「ねむりごな」については「ねごと」を持たせておけば対策できる。ただし、「ねごと」で繰り出される技はランダムで倒すまでに無駄にターンを費やしてしまうとナッシーの「やどりぎのタネ」と「サイコキネシス」で返り討ちにされるため、ナッシーを 1 発で倒せるファイヤーのような炎ポケモンか、「サイコキネシス」を完全に無効化できるブラッキーのような悪ポケモンでなければ対策は難しい。

「だいはくはつ」にも強いポケモンだと鋼ポケモンが有効で「めざめるパワー虫」の使えるハッサムやフォレストも有効。エアームドも候補に挙がるが、レベルの差を付けられると厳しく、できたら「ねごと」と『するどいくちばし』も欲しいところである。エアームドに近い性能のポケモンでヤミカラスやネイティオなども有効。前者は「めざめるパワー悪」、後者は「めざめるパワー虫」と「ねごと」の採用をし臨みたい。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
60	80	110	50	80	45	425	1:1

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
			△		△					○	○	×		○		

## 【概説】

専用アイテムの『ふといホネ』の登場で《こうげき》が2倍になり、[ニンテンドウカップ 2000]においてカビゴンの「すてみタックル」を凌いで最高の物理火力を持つポケモン。ただし、『すばやさ』は遅く、耐性や耐久ステータスも恵まれていないため、対面で勝てるポケモンはあまり多くなく、初心者には使用どころが難しいと感じられることが多いだろう。

ガラガラの強みを生かすためにはカビゴン対策のムウマ、ツボツボ、フォレトスなどの攻撃技に恵まれないポケモンを起点にして打ち逃げするか、味方の「でんじは」「しびれごな」による麻痺や「こうそくいどう」→「パントタッチ」で遅さを補って「つるぎのまい」や「はらだいこ」で積み展開するかになる。

ちなみにこの頁の単体考察でのガラガラのダメージ計算は『ふといホネ』装備を前提に紹介する。

## 【主要わざ解説】

- 「じしん」:タイプ一致の攻撃技で最高威力の攻撃技。レベル 55 で使用すれば、レベル 50 のムウマを超高確率 1 発、レベル 55 のカビゴンを超高確率で 2 発で倒せる。ただし、「めざめるパワー」の都合で《こうげき》の個体値が落ちると 2 発で倒せる確率は落ちてしまう。
- 「ホネブーメラン」:「じしん」の半分の威力を 2 回連続攻撃する。「じしん」と比べて相手に与える最高ダメージはダメージ計算の定数項+2 の分、こちらが高くなるが命中率は 90%。なお、飛行ポケモン以外の「みがわり」の対策としても有効。
- 「いわなだれ」:地面耐性のある飛行と虫ポケモンに対する打点。2倍弱点の相手には「じしん」の通常ダメージとほぼ同じダメージが入る。《すばやさ》が遅い為、追加効果の怯みは狙える機会が少ないが、エアームドから「ふきとばし」を受けるときなどに意外と活躍することがある。ちなみに遺伝技で『旧わざマシン 48』では覚えられない。
- 「めざめるパワー-虫」:レベル 50 採用でもレベル 50 のナッシーを超高確率で 1 発で倒せる。虫ポケモン以外で唯一ナッシーを 1 発で倒せる。
- 「めざめるパワー-飛行」:虫と違ってヘラクロスを瞬殺できるが、HPの個体値が7まで落ちてしまう。
- 「はらだいこ」:最大 HP の 1/2 を消費する代わりに《こうげき》ランクを最大にする。「あまえる」に対して非常に強い。ただし、[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境では《こうげき》実数値 128 以上で「ふといホネ」を装備してこれを使ってしまうと《こうげき》の能力値が-1024 された能力とみなされて計算されてしまうオーバーフローという仕様(※詳細は[ポケモン GB バトル基礎] p.5 参照)がある。採用するなら努力レベルを下げて《こうげき》の実数値を 127 にしておきたい。
- 「つるぎのまい」:クリスタルバージョンから遺伝できるようになった変化技。『旧わざマシン 03』では覚えられない。この技のおかげで「たべのこし」や「のろい」を持ったカビゴンに対面で勝ちやすくなった。1 回積みればほぼすべてのポケモンを 1 発で倒せるほどの火力となり、「いばる」を相手から 2 回受けない限りはオーバーフローしないのでオーバーフローはあまり気にしなくてよいだろう。
- 「いやなおと」:相手の《ぼうぎょ》を 2 ランクダウンさせる。命中率は 85% と不安定なので概ね「つるぎのまい」の方が便利だが、エアームドの「ふきとばし」を受けるタイミングなどで使うと味方のカビゴンの物理攻撃技でエアームドを突破しやすくなったりする。
- 「すなあらし」:砂ダメージは無効だが場持ちの長いほうではないため、使用どころは難しい。
- 「にほんばれ」:水弱点を補いながら「かえんほうしゃ」や「だいもんじ」の火力をあげられる。
- 「かえんほうしゃ」:レベル 50 採用でレベル 52 のエアームドを 3 発、レベル 50 のナッシーを高確率で 3 発で倒せる。
- 「だいもんじ」:レベル 50 採用でレベル 50 のヘラクロスを 3 発で倒せる。レベル 53 採用でレベル 50 のエアームドを超高確率で 2 発で倒せる。
- 「ごごえるかせ」:相手の《すばやさ》を 1 ランクダウンさせる。レベル 50 採用でレベル 55 のカイリユウあたりまで先手が取れる。ちなみにこれがあるからといってガラガラミラマツチで有利になったりはしない。
- 「げんしのちから」:同レベルの『たべのこし』や『おごんのみ』を装備したサンダーは 2 発で落とせなくなる。遺伝ルートの関係で「はらだいこ」や「つるぎのまい」との同時採用はできない。

- 「ばくれつパンチ」:効果抜群の相手には「じしん」以上のダメージが期待できる。
- 「じわれ」:一撃必殺技。『旧わざマシン 27』で覚えられるため、金銀遺伝技の「げんしのちから」や「はらだいこ」とは組み合わせられない。
- 「カウター」:カビゴンの「のろい」→「すてみタックル」などを返したい。サイドンのように「めざめるパワー」を返してもサンダーは倒せない。一撃必殺技の対策にもなる。金銀遺伝技であり、『旧わざマシン 18』では覚えられない。
- 「ほろびのうた」:地味にミルクなどの「かけぶんしん」→「ミルクのみ」の対策にも使える。遺伝ルートの関係で「いわなだれ」「げんしのちから」「いやなおと」「つるぎのまい」「はらだいこ」と同時に採用できない。

### 【定番技構成】

## Sample 1: 低レベル腹太鼓型

Lv.50 Ⓔ	@ ふといホネ
じしん	いわなだれ
めざめるパワー虫	はらだいこ

レベル 55 のカビゴンの隣で、それを受けて対策するムウマヤフォレストス、ツボツボなどを起点にして打ち逃げするガラガラ。「みちづれ」や「だいはくはつ」でガラガラが相打ちになってもカビゴンの突破口が開く、これが所謂【カビガラ】と呼ばれる第二世代の昔ながらの並びの狙いになる。バーチャルコンソール版では「はらだいこ」によるオーバーフロー対策として《こうげき》実数値 127 にしても「めざめるパワー虫」でレベル 50 のナッシーを倒せる確率は変わることがない。なお、【ポケモンスタジアム金銀】とは違って最大 HP の  $\frac{1}{2}+1$  の残り体力がなくても技アニメーションだけが失敗し、《こうげき》が 2 ランクアップする仕様があるのも失念してはならない。「じしん」は「ホネブーメラン」、「めざめるパワー虫」はエアームドを倒しやすいく「かえんほうしゃ」、「はらだいこ」は「つるぎのまい」などにカスタムして使われることもある。

## Sample 2: 低レベルフルアタック型

Lv.50 Ⓔ	@ ふといホネ
じしん	いわなだれ
だいまんじ	こごえるかぜ

1 回の「こごえるかぜ」で低レベルの《すばやさ》種族値 85 のスイクン、ヘラクロス、ムウマなどに先手が取れるようになる。受け出ししてきたところに「こごえるかぜ」を当てて《すばやさ》を下げれば、そのまま「だいまんじ」2 発でヘラクロスやエアームド、ナッシーなどを返り討ちにすることもできる。

## Sample 3: 高レベル剣の舞型

Lv.55 Ⓔ	@ ふといホネ
じしん	いわなだれ
めざめるパワー虫	つるぎのまい

高レベルのガラガラの定番中の定番。マルマインをはじめとする「リフレクター」や「ひかりのかべ」→「だいはくはつ」、ドーブルをはじめとする「こうそくいどう」→「バトンタッチ」、「しびれごな」の麻痺や「ねむりごな」の眠りなどの御膳立てが必要だが、「つるぎのまい」を一度積めばほぼすべてのポケモンを 1 発で倒すことができるようになる。「めざめるパワー虫」は「ねむりごな」で展開阻止を目論むナッシーを 1 ターンで処理できる点とレベル 55 のサンダーの「めざめるパワー」を高確率で 2 発耐える HP (の个体値) を落とさない点で「めざめるパワー飛行」よりも大変優れている。

### 【対策】

まず、「ふといホネ」を装備したガラガラの攻撃を何度も受けられるポケモンは存在しない。しかし、相手のガラガラも決して受け出しに適したステータスを持ったポケモンではないため、ムウマヤフォレストス、ツボツボのような攻撃手段に乏しいポケモンで簡単に起点にされ続けないようにしなければならない。

それを踏まえた上で最も頼もしいポケモンが物理耐久力に自信のあるパルシェンである。タイプによる半減で受けるポケモンとは違って「めざめるパワー」のようなサブウェポンによる奇襲にも非常に強く、レベル 50 採用でも『おうごんのみ』を装備すればレベル 55 のガラガラの「じしん」も超高確率で 2 発耐えることができる。「つるぎのまい」対策に「リフレクター」もあれば更に完璧である。また、「れいとうビーム」がガラガラに当たらなくとも「まきびし」を撒けば、場に受け出しするたびにガラガラの寿命を大きく縮めることができる。「まきびし」のダメージによって対面で殴り勝てるかやや怪しい味方のサンダーやナッシーで対面で殴り勝てるどころまでもっていくこともできる。

なお、パルシェンよりも若干物理耐久力で劣るスイクンも同レベルのガラガラ対策として有効である。また、効果抜群のダメージを与えるわけではないが、同レベルのガラガラであれば「めざめるパワー飛行」以外は 2 発耐えられるヘラクロスも有効。『ぎんのこな』を装備した「メガホーン」で超高確率で 2 発で倒せる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
60	75	85	100	85	115	520	不明

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	△					○	○	△	△	△	○	○	△	△		○

## 【概説】

第一世代で強力だった「ふぶき」や「サイコネシス」「ちいさくなる」が大幅に弱化したものの、新たに「あやしいひかり」を覚えられるようになり、自慢の《すばやさ》を存分に活かした「みがわり」とのコラボで嵌め展開ができるようになった。この世代においても害悪の★(星)は健在である。

しかし、第二世代のスターミーは害悪な嵌め展開ばかりではない。第二世代最強のカビゴンの障害となる格闘や岩、鋼などのポケモンに軒並強かったため、カビゴンの遅さを「でんじは」で援護する左腕的存在としても評価されている。同じ属性で合計種族値の同じヤドラン、ヤドキングもいるが、これらはカビゴンと同速で当時は「なまける」も覚えず、くさいせりよく)の特性もなかったため、後の世代のヤドランのような役回りもスターミーが担当していた。

## 【主要わざ解説】

- 「でんじは」:無効化される地面ポケモンに対して強い。麻痺を撒きやすい。第六世代と違って電気ポケモンに有効、第七世代と違って命中率は100%。遅いカビゴンに麻痺が入っても味方のカビゴンに「のろい」があれば、ミラーマッチを有利に進められるようになる。
- 「なみのり」:最大PPは24と十分なタイプ一致の攻撃技。レベル50での採用だとレベル55のパンギラスを2発で倒せる確率は低く、『たべのこし』を装備していると2発で倒すのは絶望的となる。
- 「ハイドロポンプ」:レベル50で採用すれば、レベル50のハガネールを高確率で1発で倒せる。
- 「サイコネシス」:低レベル採用でフシギバナやゲンガー、カイリキーを対策しなければ持たせておいて損のない技。レベル50採用でレベル55のカイリキーを超高確率で2発で倒せる。
- 「どくどく」:無効化される毒に対しても鋼に対してもタイプ一致技でそれぞれ攻撃の通りが良いため、相性は悪くない。
- 「じこさいせい」:体力回復技。レベル50のゴローニャの「じしん」であれば、レベル50でピットリ2発耐えられるため、十分回復が間に合う。この火力を超えると急所待ちで倒れることがある。
- 「リフレクター」:5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を2倍にする。「でんじは」と組み合わせれば、受け出してきた敵のカビゴンに対して味方のカビゴンを投げることもできる。ただし、カビゴンの前で貼る場合は「すてみタックル」の急所に注意しなければならない。
- 「ひかりのかべ」:5ターンの間、味方の《とくぼう》を2倍にする。電気ポケモンの受け出しが想定される時に使って、味方のパンギラスを受け出しを援護するような形でかつて使われていたが、今は「でんじは」のみで十分とされている。
- 「あやしいひかり」:第二世代で覚えられるようになった変化技。「でんじは」や「みがわり」と組み合わせて嵌め展開を仕掛ける強い。
- 「みがわり」:攻撃技が「かみなり」と「めざめるパワー氷」のみの電気ポケモンにとって非常に厄介な技。サンダーに確実に先制できるレベル51以下で採用されるケースが多い。また、第二世代では草ポケモンの「ギガドレイン」も無効化することができる。効果が抜群となる「めざめるパワー」を持たないナッシーを詰ませることができる。
- 「あくむ」:相手を眠らせる攻撃技は覚えられないが「ねむる」で粘る相手にはそれなりに有効。
- 「こうそくスピン」:バルシェンの「まきびし」の展開を許さない技。その他の「こうそくスピン」を覚えられるポケモンとは違って「こうそくスピン」を無効化できるゴーストポケモンに受け出しされづらいのが強み。
- 「あまごい」:相手の電気ポケモンの「かみなり」の命中率も必中になるので味方の地面ポケモンでしっかりとしたケアは行っておきたい。オムスターほど火力はないので低レベルのカビゴンを圧倒するのやや難しい。
- 「かみなり」:レベル50で採用してもレベル50のバルシェンは『じしやく』を装備しないと確実に1発で落とせない。
- 「れいとうビーム」:ポリゴン2よりやや火力が劣るため、レベル50でレベル50のナッシーを2発で倒せる確率は78%程度になる。ちなみに「めざめるパワー虫」ならピットリ2発で倒せる。
- 「ふぶき」:一応、レベル55採用でレベル55のサンダーを超高確率で2発で倒せる。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベルリフレクター型

Lv.50	@ まひなおしのみ
なみのり	でんじは
リフレクター	じこさいせい

レベル 55 のカビゴンの側近として古くから仕える低レベルスターミーの定番型。ポリゴン 2 とは違ってケンタロスの「みがわり」を「なみのり」で確実に破壊でき、「つのドリル」の試行回数を稼がれないのが強み。スターミーのメインウエポンは実質「でんじは」であり、これを格闘ポケモンやパンギラス、パルシェン、ナッシー、ミルタンクなどに**麻痺を仕込むことで味方の「のろい」持ちカビゴンで先手を取れるようにすれば役割を果たしたも同然**となる。スターミーに対して電気ポケモンを受け出すことが想定される場合は「でんじは」から入り、カビゴンを受け出すことが想定される場合は「リフレクター」から入る。「リフレクター」を貼ると「のろい」+積み「すてみタックル」の反動ダメージが『たべのこし』の回復を下回り、相手は体力満タンのまま「ねむる」を選択できなくなって「でんじは」の麻痺が回復できなくなる。麻痺を仕込んだらゴーストで一旦流し、次からはこちらのカビゴンミラーで有利になる。

### Sample 2：低レベル 2 ウエボン型

Lv.50	@ きせきのみ
ハイドロポンプ	サイコキネシス
でんじは	じこさいせい

上述の技構成に対して、「まひなおしのみ」を装備した交戦してきたフシギバナに一泡吹かせられる。「ハイドロポンプ」はレベル 55 の『たべのこし』を装備したパンギラスを 2 発で倒したり、レベル 50 のエアームドを 2 発で倒すことができ、**パンギラス&フシギバナ&エアームドのような味方のカビゴンで崩しづらい選出に対して刺す**ことができる。なお、「サイコキネシス」はレベル 50 のパルシェンやレベル 55 のカイリキーを 2 発で倒すこともできる。

### Sample 3：低レベル高速スピン型

Lv.50	@ まひなおしのみ
なみのり	こうそくスピン
どくどく	じこさいせい

パルシェンの「まきびし」駆除系のスターミー。パルシェンに「まきびし」を使われたら「だいはくはつ」を使われる前に「こうそくスピン」で掃除せざるを得ないため、「こうそくスピン」のターンにカビゴンや

サンダーなどのポケモンを投げられてしまい易いのが欠点。パルシェンの「れいとうビーム」による凍りが怖ければ、『やけたきのみ』を装備させても良い。

### Sample 4：高レベル身代わり型

Lv.55	@ たべのこし
なみのり	でんじは
あやしいひかり	みがわり

「つのドリル」の厄介なレベル 55 のケンタロスの「すてみタックル」を高確率で 2 発耐えて先手の「なみのり」で 3 発で倒せるスターミー。レベル 55 のミルタンクも「なみのり」でピッタリ 3 発で倒すことができる。レベル 55 の「かみなり」と「めざめるパワー」しか採用していないサンダーや効果抜群の「めざめるパワー」を採用していないナッシーやパルシェンに対して強い。なお、対カビゴンについては低レベルであれば十分に押せる見込みがあるが、高レベルで「たべのこし」持ちとなると突破はかなり困難になる。低レベルカビゴンを採用するパーティに対して交戦するようにしたい。ちなみに HP 理想値 182 なら「みがわり」を 5 回連続で繰り返せる。

## 【対策】

「ふぶき」が強すぎた前作に比べれば対策は楽になり、『たべのこし』や「ねむる」と「ねごと」を覚えたカビゴンであれば、そう簡単にやられることはなく、「すてみタックル」や追加効果の麻痺が強力な「のしかかり」で圧倒することができる。ただし、相手の目的がカビゴンに「でんじは」を仕込んで後続の敵のカビゴンなどに繋ぐことだと想定されるのであれば、『たべのこし』を装備していないカビゴンの「すてみタックル」で反動ダメージを受けて「ねむる」→「ねごと」をいつでも繰り返せるようにしておかないと相手の思う壺となることは頭の片隅に入れておきたい。これは**ハビナスやランタン、マルマイン、サンダース**などの電気ポケモンで対策する場合においても失念しないでください。

また、レベル 55 のサンダーに確実に先手の取れるレベル 51 以上のスターミーは「でんじは」→「あやしいひかり」→「みがわり」で嵌め展開を仕掛けてることが多く、「なみのり」に耐性のあるキングドラ、ギャラドス、スイクンなどの「ねむる」と「ねごと」を覚えた水ポケモンがいると心強い。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
65	83	57	95	85	105	490	1:3

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
		△		○				△				△				

## 【概説】

クリスタルバージョンでゴルダック、プーバーとともに「クロスチョップ」が追加されたことで出世したポケモン。エレブーが金銀以前の公式戦で大活躍した[ニンテンドウカップ99]の頃から注目されている《すばやさ》種族値100のサンダーやミルタンクなどに先手が取れる点で似たような攻撃範囲を持ったライチュウやデンリュウと比較して評価が高く、それらに確実に先手の取れる高レベルで採用されることが多い。低レベル採用で同じ攻撃範囲を求めるとすれば、デンリュウを採用した方が良さそう。

## 【主要わざ解説】

- 「10まんボルト」:レベル55採用でレベル55のミルタンクを超高確率で3発で倒せる。
- 「かみなり」:レベル55採用でレベル55の『たべのこし』を装備したサンダーを高確率で3発で倒せる。
- 「ヨガのポーズ」:自分の《こうげき》を1ランクアップさせる。
- 「クロスチョップ」:クリスタルバージョンから新規追加された遺伝技。『旧わざマシン』の「メガトンキック」「すてみタックル」「でんじは」「みがわり」とは同時採用できない。レベル55採用でレベル55のカビゴンとレベル55のミルタンクを超高確率で3発で倒せる。
- 「れいとうパンチ」:地面ポケモンに対する打点。威力は75だが《とくこう》はスイクン並で、同レベルサンダースの「めざめるパワー-氷」よりも火力が低い。レベル55の「れいとうパンチ」でもレベル50のガラガラやナッシーを2発で落とすことはほぼ不可能。しかし、「めざめるパワー-氷」と違って追加効果で凍らせられる点は見逃せない。
- 「ほのおのパンチ」:草ポケモンやイノムー、ハガネールに対する打点。
- 「めざめるパワー-虫」:レベル50採用でもレベル50のナッシーを2発で倒せるようになる。レベル55採用で『ぎんのこな』を装備させて「ヨガのポーズ」を1回積めば、レベル50のナッシーをピツタリ1発で倒すことができる。

- 「サイコキネシス」:効果抜群の2倍ダメージではタイプ一致の「かみなり」とダメージは変わらない。[ニンテンドウカップ99]の時代とは異なり、「かみなり」と「サイコキネシス」の追加効果の確率が前者が強化、後者が弱化したことも「サイコキネシス」不採用の傾向に影響している。レベル55採用でもレベル50のフシギバナやレベル55のニドキングは2発で倒せない。
- 「みがわり」:「はっぱカッター」しか打点のないフシギバナに対面で強くなる変化技。「メロメロ」や「いばる」と組み合わせて展開しても良い。『旧わざマシン50』で覚えられる技であり、クリスタル遺伝技の「クロスチョップ」と同時採用できない。
- 「でんじは」:『旧わざマシン45』で覚えられる技であり、クリスタル遺伝技の「クロスチョップ」と同時採用できない。
- 「メロメロ」:エレブーでは突破に神経を使うカビゴンやナッシーに対して刺さる◎で使いたい。
- 「いばる」:相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。
- 「いやなおと」:相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。
- 「ばくれつパンチ」:「クロスチョップ」と属性と火力は同じ。「クロスチョップ」と併用できない第一世代の『旧わざマシン』で覚える技とやむを得ず組ませることがある。
- 「すてみタックル」:「クロスチョップ」の2割増しの火力を持つ物理攻撃技。同じ威力で反動のない「メガトンキック」もあるが、命中率は85%でPPが最大8しかない。
- 「バリアー」:自分の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。遺伝ルートの都合で「クロスチョップ」と同時に採用できない。
- 「リフレクター」:5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を2倍にする。『旧わざマシン33』で覚えられる技であり、クリスタル遺伝技の「クロスチョップ」と同時採用できない。
- 「ひかりのかべ」:5ターンの間、味方の《とくぼう》を2倍にする。
- 「カウンター」:『旧わざマシン18』で覚えられる技。ただし、対カビゴンは体力の多さや「のろい」があることから使いどころは難しい。

## 【定番技構成】

### Sample 1：高レベルアタッカー型

Lv.55 ♂	@ きせきのみ
かみなり	れいとうパンチ
クロスチョップ	ヨガのポーズ

「ヨガのポーズ」→「クロスチョップ」によって受け出してきたレベル 55 のカビゴンを超高確率で 2 発で倒せる。これが更に急所に当たれば、1 発で倒すこともできる。対低レベルガラガラや低レベルナッシーにおける「れいとうパンチ」の火力が若干足りていないため、味方のパルシェンやフォレストスの「まきびし」の援護が欲しいところである。タイプ一致の「かみなり」は効果抜群 2 倍ダメージの「サイコキネシス」と同じ火力であり、ヘラクロスやカイリキー、ベトベトンなどで無理失理対策しようとする相手に対してそれなりの重いダメージを与えることができる。「かみなり」は命中率の安定する「10 まんボルト」、「れいとうパンチ」は「ヨガのポーズ」からの「めざめるパワー虫」で半々より高い確率でレベル 50 のナッシーを 1 発で倒せる「めざめるパワー虫」に変更しても良い。

### Sample 2：高レベル寝言型

Lv.55 ♂	@ ピントレンズ
10 まんボルト	クロスチョップ
ねごと	ねむる

『ピントレンズ』を装備することで「クロスチョップ」の急所率が 1/3 となり、受け出してきたレベル 55 のカビゴン(≒ミルタンク)を突破しやすくなる。ただし、ナッシーやフシギバナに対する打点がなくなってしまう。フシギバナだけ諦めるしかないが、ナッシーについては味方のブラッキーの「おいうち」で処理すれば止められることはない。

### Sample 3：高レベル身代わり型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
10 まんボルト	れいとうパンチ
メロメロ	みがわり

第二世代の個体値の仕様上、「めざめるパワー」で最高威力 70 にしようとするときは性別が♂となつてしまい、♀の「メロメロ」で使おうと思ったときは「めざめるパワー」の最高威力 70 を諦めなければならない。しかし、エレブーは「れいとうパンチ」が使えるため、「メロメロ」と「れいとうパンチ」の両方を組み合わせられる。「サイコキネシス」でも 2 発で倒せないフシギバナの「はっぱカッター」は急所に当たらない限り、「みがわり」が耐えるのも地味にあり

がたい。ちなみに「メロメロ」は「いばる」に変更するだけだと凍りの追加効果が狙える以外はサンダースの劣化となり易い。

### Sample 4：高レベル嫌な音型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
すてみタックル	ばくれつパンチ
でんじほう	いやなおと

高レベルライコウピンポイントの「いやなおと」→「すてみタックル」型。ライコウの隣のエアームドやパルシェンを倒すための最低限の電気属性の攻撃技として「でんじほう」と「いやなおと」を活かせる「ばくれつパンチ」を搭載している。

#### 【対策】

まず、最も優秀なエレブー対策はヌオーになる。レベル 50 で採用しても「クロスチョップ」は高確率で 4 発耐えられる。ただし、「ヨガのポーズ」を 1 回積まれると「クロスチョップ」で 3 発で倒されてしまうので、寝込みを襲われるのが心配ならそれを 3 発耐えるレベル 55 で起用したい所である。

次にヌオーには劣るものの、「クロスチョップ」が効果抜群になるハガネールもレベル 50 でも 3 発耐えられる。受け出したターンに「クロスチョップ」が急所に当たると厳しくなるが、「じしん」で 2 発殴る必要のあるヌオーとは違って「だいたくはつ」で 1 ターンで倒すことができる。ただし、「ほのおのパンチ」を覚えている場合は対策として破綻する。

また、エレブーに先手が取れるライコウも高レベルで採用すれば「クロスチョップ」を 4 発耐えられるため、「ねむる」と「ねごと」や『たべのこし』があれば、「クロスチョップ」の PP 切れを狙う形対策として通用する。性別不明であるため、「メロメロ」と「みがわり」に対しても強いところは流石である。しかし、「クロスチョップ」の 2 割増の威力になる「すてみタックル」については超高確率で 4 発で倒れてしまい、「いやなおと」を一度でも受けてしまうと 2 発で倒れてしまう。

これ以外のポケモンでは 1 匹だけでエレブー対策を担当するのは安定しないが、「れいとうパンチ」で低レベルのガラガラやナッシー、「サイコキネシス」で低レベルのフシギバナすら 2 発で倒せないで、カビゴン&ガラガラ、カビゴン&ナッシー、カビゴン&フシギバナ、カビゴン&サンダース…など 2 匹がかりで相手の攻撃技の通りを悪くして、スタミナ切れを狙いながら対策することも有効である。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
75	100	95	40	70	110	490	♀のみ

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○						×									

## 【概説】

第一世代ではラッキーと並んでノーマルポケモンの中でNo.1の合計種族値を持ったポケモンであったが、第二世代では《とくこう》がダウンし、「ふぶき」や「はかいこうせん」の追加効果も大きく弱体化していった。同じノーマルタイプのカビゴンの大出世とミルタンクという鬼嫁(?)の登場もあって肩身が狭くなりつつあるが、場に出た瞬間に《こうげき》が2ランク上がって混乱する『はかいのいでんし』を採用した高速物理アタッカーや弱点の少なさを武器にした「つのドリル」「じわれ」の使い手として第二世代でも脅威的な存在として怖れられている。

## 【主要わざ解説】

- 「ねむる」と「ねごと」:「ねごと」で「つのドリル」や「じわれ」を繰り返すことでそれらのPPを消費することなく、試行回数を増やせる。また、「ねごと」で放った一撃必殺技は変化技とみなされ、「カウンター」の対象外になる。
- 「みがわり」:一撃必殺技の「カウンター」対策として役にたつ。フシギバナの「ねむりごな」「やどりぎのタネ」やブラッキーの「どくどく」「あまえる」の対策にもなる。
- 「のろい」:レベル55で1回「のろい」を積んでもレベル55のカイリキ、ナッシー、オムスターと同速になる。レベル55で2回「のろい」を積んでもレベル54のカビゴンやハガネールに先手が取れる。
- 「しっぽをふる」「にらみつける」:「のろい」と違って自らの《すばやさ》を下げるのがない。ただし、使ってる余裕はそれほどない。
- 「アイアンテール」:「じしん」と同じ威力だが鋼属性はイマイチで命中率は75%。3割の確率で相手の《ぼうぎょ》が1ランクダウンするため、受け出してきたレベル55のミルタンクに対して追加効果が発動すれば、そのまま「すてみタックル」2発で倒すことができる。ツボツボやブテラに対しても有効。
- 「めざめるパワーゴースト」:レベル55採用でレベル50のムウマ、ゲンガーを2発で倒せる。『はかいのいでんし』で《こうげき》が2倍になれば、1発になる。
- 「おんがえし」「やつあたり」:第一世代の「すてみタックル」を採用しているのとあまり変わらない。反動がない程度であり、採用する価値はない。
- 「のしかかり」:3割の確率で相手が麻痺する。第一世代と違ってノーマルポケモンも麻痺状態にできるようになったが、ケントロスに先手の取れるポケモンが前作より少なくなったこともあり、活躍の機会は減少した。
- 「かみなり」:レベル55採用でレベル50のエアームドを高確率で2発で倒せる。低レベルのバルシェンに対する打点にもなる。
- 「だいもんじ」:レベル55採用でレベル50のエアームドを高確率で2発で倒せる。「じしん」より効きやすい鋼への打点。
- 「メロメロ」:ミルタンクに対抗したければ持たせてもいいかもしれない。
- 「すてみタックル」:第一世代の2割増の威力に強化され、前作で「のしかかり(威力85)」→「はかいこうせん(威力150)」と立ち回っていた頃より「すてみタックル(威力120)」×2の方がダメージが大きくなった。レベル55採用でレベル50のスターミーを2発、レベル50のフシギバナを超高確率で2発、レベル55のフシギバナを超高確率で3発で倒せる。ちなみに第三世代以降と違って反動ダメージは与えたダメージの1/4。
- 「じしん」:第一世代では「ふぶき」と「はかいこうせん」の追加効果があまりにも強すぎたため、採用されなかった技だが、それらの弱体化とバンギラスと鋼ポケモンの台頭があったため、欲しい場面は多い。
- 「はかいこうせん」:効果抜群2倍ダメージの「じしん」よりもダメージが大きくなるのは前作と変わらないが、第一世代と違って相手を倒しても反動がある。「すてみタックル」の1.25倍の威力の決め技。
- 「つのドリル」「じわれ」:「ふぶき」で3割で凍らせることができなくなっても一撃必殺技は使うことができる。第一世代と違って《すばやさ》は命中に関係なく、レベル55でレベル50にあてるときは1/3の確率で瀕死を狙うことができる。ただし、[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境ではこれが外れた時も「カウンター」が決まってしまう、返り討ちに合うので注意。

### Sample 1：高レベル地割れ型

Lv.55 ♂	@ きせきのみ
すてみタックル	じしん
つのドリル	みがわり

[ニンテンドウカップ 97] から正統(?) 進化した「つのドリル」搭載のケンタロス。「のしかかり(威力 85)」→「はかいこうせん(威力 150)」は「すてみタックル(威力 120)」に1本化され、「ふぶき」の代わりに鋼にも有効となる「じしん」と3割で瀕死を狙える「つのドリル」、「かげぶんしん」の代わりに「みがわり」に変更している。ただし、今作のケンタロスは前作のルージュラのような明確な仮想敵が存在しないため、やや扱いが難しい。マルマインの「リフレクター」や「ひかりのかべ」からの「だいはくはつ」で場持ちをよくして「つのドリル」の試行回数を稼げるようにすると強い。

### Sample 2：高レベル破壊の遺伝子型

Lv.55 ♂	@ はかいのいでんし
すてみタックル	じしん
だいまんじ	はかいこうせん

第二世代のみに存在するアイテム『はかいのいでんし』を装備して展開する高速アタッカーとして申し分ない性能を持ったケンタロス。ただし、『はかいのいでんし』の混乱は通常と異なり、255ターン経過しないと混乱が解けないため、《こうげき》が場に出た瞬間から2倍でも行動成功率は1/2になるという究極の博打アイテムなのだ。ちなみに[ポケモンスタジアム金銀]では『はかいのいでんし』の混乱も通常の混乱と同じように扱われ、4ターン経過で解けるため、マルマインの「リフレクター」や「ひかりのかべ」を引き継いで混乱で自滅時の保険をかけておくとか戦略的な運用ができる。ケンタロスで先に数的有利を取った上で場から引込めて温存し、味方の「じばく」「だいはくはつ」で相手の手持ちの枚数を削るといった形で詰めていく方が強い。

《こうげき》が2ランクアップ時の「はかいこうせん」であれば、レベル 50のカビゴン、レベル 55のカイリキー、レベル 55の「めざめるパワー氷」を搭載したサンダーを超高確率で1発で倒せる。「じしん」については低レベルのムウマを早々に処理できる「めざめるパワーゴースト」も採用されることがあるが、《こうげき》とHPの個体値が下がってしまい、レベル 50のカビゴンらを「はかいこうせん」で1発で倒せる確率も15%ほど落ちてしまう。また、別途岩ポケモンに対する打点も必要になる。

### Sample 3：高レベル寝言型

Lv.55 ♂	@ みずたまりボン
すてみタックル	つのドリル
ねごと	ねむる

「ねむる」と「ねごと」を持たせてぐうぐう眠れるケンタロス。「すてみタックル」は「じわれ」に変更して一撃必殺技で揃えても良いが、「みがわり」一本で詰んでしまうため、「すてみタックル」を持たせている。ゴーストに対して打点はないので味方の「おいうち」を使うか、味方のポケモンでゴーストポケモンを「みやぶる」を使ってから入れ替えるようにしたい。なお、『みずたまりボン』装備の「すてみタックル」でレベル 50のドーブルを約9割の確率で1発、レベル 50のナッシーとレベル 50のポリゴン2を超高確率で2発、レベル 50の『おうごんのみ』を装備したパルシェンを超高確率で3発、レベル 55の『たべのこし』を装備したカビゴンを超高確率で3発で倒せる。

#### 【対策】

第一世代でもそうではあったが、対策しようと考えるとこれほど頭の痛いポケモンもない。「つのドリル」と「じわれ」が厄介なので、前作のケンタロスの「ふぶき」をラプラスやパルシェンと合わせて対策していたように「つのドリル」に合わせてムウマをぶつけるのが最も相手の展開にブレーキをかけることができる。「みがわり」を貫通して「みちづれ」や「ほろびのうた」の効果が入るのも見逃せない。ただし、「じわれ」も相手は打てるのでフリーザー、サンダー、ファイヤーのようにケンタロスと対面で五分以上に戦える飛行ポケモンやプテラ、エアームドと組み合わせる対策するのが望ましい。

また、『ひかりのこな』を装備したミルトankも対策として大変有効。一撃必殺技に対しては「かげぶんしん」や『ひかりのこな』は効果があるので、「かげぶんしん」と「ミルクのみ」でPPの弾切れを狙えば有利に立ち回ることができる。

『はかいのいでんし』についてはバーチャルコンソール版では[ポケモンスタジアム金銀]と違って本来あるべきリスクが付きまとうので、それほど脅威ではないが、レベル 50の『おうごんのみ』を装備した「リフレクター」と「だいはくはつ」持ちのパルシェンでよほど運が悪くない限り対策ができる。

このほか、[ニンテンドウカップ 97]のようにレベル 55のサンダース(ライコウ)で「かみなり」を先に2発当てたり、レベル 55のスターミーで交戦するなどケンタロスの起点とならないようにパーティ構築をする工夫も必要である。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
130	85	80	85	95	60	510	1:1

## 【タイプ相性】 (※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○				○					△	○	○		▲		△

## 【概説】

本作の演出で「なみのり」アクションの象徴のようなモンスターとして定着したが、対戦では専ら氷ポケモンとしての活躍を買われるラプラス。第一世代と比べて、《とくこう》の種族値が10ダウンしたが、持ち前の耐久力はそのままであり、それを存分に活かした戦いを心掛けたい。[ニンテンドウカップ97]のラプラスと同様、レベル55での採用でその真価を発揮し、レベル50のバルシェンに先制し、レベル50のカビゴンの「のしかかり」を99%、レベル50のナッシーの「サイコキネシス」を約7割の確率で身代わりが壊れないため、自爆ポケモンに対して(対面でなら)簡単に共倒れにならず、寧ろ起点にできてしまうエースポケモンとして大変強力。ラプラスキラーとして絶妙な《すばやさ》種族値設定したであろうパンギラスの存在が最も厄介だが、第二世代でも頼れるエースである。

## 【主要わざ解説】

- 「れいとうビーム」:同レベルの「たべのこし」を装備したサンダー程度なら2発で倒せる。
- 「でんじほう」:「れいとうビーム」では削りに時間のかかるバルシェンを再起不能にするのならこれでも十分。ただし、ラプラスミラーで相手に「みがわり」を1発で壊せる技がこれしかないのかなり分が悪くなる。
- 「かみなり」:レベル55で使用すれば、レベル50のバルシェンを高確率で1発で倒せる。「でんじほう」と比べて麻痺の期待率は半分以下だが威力とPPが高い。
- 「10まんボルト」:ラプラスミラーで「みがわり」を確実に破壊できる技。
- 「みがわり」:概説の通り、レベル55で使用すると強力。「じばく」や「だいはくはつ」から身を守る盾としてだけでなく、オムスターの「つのドリル」から身を守る盾にもなる。
- 「あやしいひかり」:相手を1~4ターンの間、混乱状態にさせる。「メロメロ」との違いは対象の性別を選ばないことにある。
- 「メロメロ」:「あやしいひかり」と違って持続ターンがないため、相手が場に居座る限り、かけなおしの必要がない。また、身代わりも貫通する。
- 「つのドリル」:耐久性能に優れ、一撃必殺技の試行回数を稼ぎやすい。ただし、《すばやさ》が速く、相手の「かげぶんしん」で対策されやすいことに注意したい。『旧わざマシン07』で習得できる技なので「かげぶんしん」対策の「みやぶる(遺伝金銀技)」と併用することはできない。
- 「ねむる」:第一世代と同様、レベル55ならレベル50のナッシーの「サイコキネシス」を「たべのこし」を装備せずに超高確率で4発耐えられるだけの特殊耐久力を持っている。「みがわり」を敢えて使わずに「ねごと」と組み合わせると「つのドリル」を使うのも良いだろう。
- 「ねごと」:弾数の少ない「つのドリル」や「ふぶき」「ハイドロポンプ」を寝ている間も元の技のPPを消費せずに繰り返せる。
- 「ハイドロポンプ」:レベル55で使用すれば、レベル50のマルマインも2発で倒せる。
- 「ふぶき」:レベル55で使用すれば、レベル50のナッシーを約7割の確率で1発で倒せるが、命中率も7割。「サイコキネシス」を約7割の確率で耐える「みがわり」とは併用したくないところ。
- 「なみのり」:世間一般の考えるラプラスの得意技。レベル50のハガネールを1発で倒すことはできない。
- 「こごえるかせ」:相手の《すばやさ》を1ランクダウンさせる。相手のみ-1ランクで《すばやさ》種族値115のスターミーやライコウあたりまで先制が取れる。
- 「のしかかり」:「かみなり」より命中率、追加効果の麻痺の期待率が高い。
- 「うずしお」:2~5ターンの間、相手の《ポケモン》(の入れ替え)コマンドを制限する。「くろいまなざし」→「ほろびのうた」の「くろいまなざし」の代わりとして使われるが、命中率と持続ターンが安定しない。
- 「ほろびのうた」:ラプラス唯一の起点回避となる技。「つのドリル」が頭を抱える「かげぶんしん」の影響も当然ながら受けない。
- 「まもる」:ラプラスの遅さを補って技の優先度+2で繰り返せるターン稼ぎのできる技。ちなみに身代わり状態の場合に繰り返すと失敗するが、交互に繰り返すことはできる。

- 「うたう」：相手を眠り状態にするが、命中率が55%とやや低い。「でんじほう」の命中率より5しか高くはないが、眠りの持続ターンは「ポケモンスタジアム金銀」と違って1~6ターン。
- 「あくむ」：「うたう」と組み合わせても強くはないが、相手の「ねごと」対策となりうる技。
- 「リフレクター」：5ターンの間、味方の《ぼうぎよ》を2倍にする。
- 「しんぴのまもり」：5ターンの間、味方を相手の技によって受ける状態異常と混乱状態から護る。
- 「あまごい」：5ターンの間、場の天候を「あめ」にする。スターミーと比べると火力は劣るのだが、草ポケモンには止まりづらい。しかし、ラプラスの苦手な「かみなり」が相手も必中になるという大きなデメリットがある。

## 【定番技構成】

### Sample 1：高レベル身代わり型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
れいとうビーム	でんじほう
あやしいひかり	みがわり

〔ニンテンドウカップ97〕から変わらぬ耐久力で、概説の通り、レベル50のカビゴン、バルシェン、ナツシーの自爆技から身を守り、「あやしいひかり」でそのまま押し切って数的有利を取りに行く構成。「あやしいひかり」は「メロメロ」に変更しても良いが、性別不明のサンダーをはじめとする伝説ポケモンや♀の場合はミルタンクなどに効果がないため、「あやしいひかり」をスタンダードの構成として紹介する。「でんじほう」は「でんじは」の覚えられないラプラスで最も素早く相手を麻痺させることが期待できる技であり、自爆技を覚えたポケモンのエースとして付いてきやすいサンダー、ミルタンク、バンギラスの機動力を大きく落とすことができる。「でんじほう」は「かみなり」や「10まんボルト」に変更して採用されるケースもあるが、第一世代ほどラプラスのミラーマッチが頻発しないため、「れいとうビーム」が1/4倍にされるバルシェンを恐怖のどん底に叩き落とす「でんじほう」でも十分であろう。どちらかといえば、「でんじほう」の技枠は「つのドリル」が採用されることが多い。また、「れいとうビーム」と「でんじほう」を「なみのり」と「こごえるかぜ」に変更しても面白い。

### Sample 2：高レベル寝言型

Lv.55 ♀	@ ピントレンズ
ハイドロポンプ	つのドリル
ねごと	ねむる

「ハイドロポンプ」で「つのドリル」を無効化するレベル50のムウマを2発で倒せるが、定番アイテムの「おうごんのみ」を装備していると残念ながら高確率で2発耐えられてしまう。そこで『ピントレンズ』を装備させて1/8の確率で急所をひけば、1発で倒せるようにしている。「ハイドロポンプ」と『ピントレンズ』は低レベルナツシーを1発で倒せる「ふぶき」と「とけないこおり」で代用しても構わないが、命中率は10%ほど落ちてしまう。なお、相手の「みがわり」には凄まじく弱いため、ラプラスミラーなどになる場合は使用を控えたい。

## 【対策】

低レベルの自爆ポケモンには軒並強く、有利と見えるマルマインも「ハイドロポンプ」があると対面で殴り負けることがある。ただし、対面で圧倒できるだけでラプラスが受け出しから勝てるわけではないので先鋒（で繰り出されるであろう）ラプラスと有利に戦えるポケモンで相手に展開の起点を作らせないよう立ち回りたい。

ちなみにエースポケモンの中では電気ポケモン（特にランターン）が「つのドリル」以外で致命傷を負わない。「ハイドロポンプ」に細心の注意を払えば、《すばやさ》種族値が図ったかのようにラプラスより1高いバンギラスで対策できたり、「つのドリル」を覚えるポケモンの中でも《すばやさ》が遅いため、「おうごんのみ」を装備させたレベル50のムウマでも流しやすい。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
65	55	60	110	95	130	525	1:7

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
		△		○				△				△				

## 【概説】

第二世代では同じ電気属性の伝説ポケモンのライコウが登場し、《すばやさ》以外のステータスですべて劣るようになってしまったサンダース。しかし、その《すばやさ》こそが重要であり、ライコウと違ってレベル50で採用してもレベル50のスターミーやレベル55のサンダーに先手が取れる。前作の[ニンテンドウカップ97]の頃からそうであったが、レベル55のケンタロスとゲンガーをレベル50でも抜けるのも地味に偉いところである。

また、第二世代初登場のライコウは第一世代の[旧わざマシン]に存在する「みがわり」や「でんじは」などを覚えられないため、覚えられる技の幅で十分差を付けることもできる。また、性別が存在するため、「メロメロ」のみでも差を付けることができる。

## 【主要わざ解説】

- 「かみなり」: 前作と火力は変わらないが、追加効果の麻痺の確率が3割となり、電気ポケモンも麻痺状態にできる。レベル55採用でレベル55のケンタロスとフーディンを2発で倒せる。
- 「10まんボルト」: レベル55採用でレベル50のエアームドを1発、レベル55のラプラス(シャワーズ)を2発で倒せる。
- 「みがわり」: 第二世代のライコウでは覚えられない技のひとつ。[旧わざマシン50]で覚えるため、金銀遺伝技の「あまえる」や「じたばた」と同時採用できない。なお、残念ながらレベル55のサンダーの「かみなり」は確実に耐えることができない。しかし、「かみなり」命中率は70%なので4回に1度なら外れが期待できるところだろうか。
- 「いばる」: 性別不明のサンダーやライコウ、マルマインにも有効。
- 「メロメロ」: ライコウと違って性別がある。混乱と違ってターン経過で解除されないのが対象の相手が場に出ている限りはかけなおす必要がない。
- 「かみつく」: 3割の確率で相手を怯ませる。レベル50で採用すれば、レベル50のナッシーを高確率で3発で倒せる。レベル55であれば、『おうごんのみ』を持たせている場合でも超高確率で3発で倒せる。[ポケモンスタジアム金銀]と互換性の

あるオリジナル版ならライコウでも使える技だが、バーチャルコンソール版ではサンダースのみが使える技でもある。

- 「でんじは」: 第二世代のライコウが覚えられない技のひとつ。自らの《すばやさ》を補うためではなく、味方の《すばやさ》を補うために使われる。
- 「こうそくいどう」: 自分の《すばやさ》を2ランクアップする。「バトンタッチ」で味方のカビゴンやガラガラ、ナッシーに引き継ぐために使われる。
- 「のろい」: これもどちらかと言えば、味方に引き継ぐために採用される。レベル50で「のろい」を1回積むとレベル50のバルゼンやエアームドにピッタリ抜かれる《すばやさ》になる。
- 「かげぶんしん」: 自分の回避率を1ランクアップする。味方のカビゴンやミルタンク、ポリゴン2などに引き継ぐために使われることが多い。
- 「バトンタッチ」: クリスタルバージョンから新たにレベルアップで覚えられるようになった技。スイクンの「ほえる」やエアームドの「ふきとばし」で対策されないのが強み。ちなみに[ポケモンスタジアム金銀]と互換性のないバーチャルコンソール版では「きあいだめ」を「バトンタッチ」することができない。
- 「にほんばれ」: 5ターンの間、場の天候を[ひざしがつよい]にする。第二世代では既に場の天候が[ひざしがつよい]でも持続ターンを上書きできる。「かみなり」の命中率ダウンや水ポケモン対策が安定するようになる。「めざめるパワー-炎」の火力を高める技としても使える。
- 「あまごい」: 5ターンの間、場の天候を[あめ]にする。「かみなり」が必中になったり、「めざめるパワー-水」の火力を高める技として使える。
- 「リフレクター」: 5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を2倍にする。
- 「めざめるパワー-氷」: 電気属性の攻撃技と相性が良いが、ライコウと比べると火力不足を感じ易い。
- 「あまえる」: 相手の《こうげき》を2ランクダウンさせる。金銀遺伝技であるため、[旧わざマシン50]で覚える「みがわり」と同時採用できない。
- 「すなけじ」: 相手の命中率を1ランクダウンさせる。ダメージが入る「どろかけ」とは違ってサンダーのような飛行ポケモンに対しても命中する。
- 「ほえる」: 相手のコンボの起点回避になる技。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル寝言日本晴れ型

Lv.50 ♂	@ じしゃく
10まんボルト	にほんばれ
ねごと	ねむる

レベル 50 採用でもレベル 50 のスターミーやレベル 55 のサンダーに確実に先手が取れ、マルマインよりも場持ちが良いところがサンダースの大きな強みである。レベル 50 のスターミーの「ハイドロポンプ」を 2 発、レベル 55 のサンダーの「かみなり」は超高確率で 3 発耐えられるが、これに「ねむる」と「ねごと」と「にほんばれ」を加えることで、より安定感を得られる。持ち物の『じしゃく』は装備すると「10まんボルト」でレベル 55 のミルトankを超高確率で 3 発、レベル 55 の『たべのこし』を装備したサンダーを超高確率で 4 発で倒せるようになる。

### Sample 2：低レベルバトンタッチ型

Lv.50 ♂	@ きせきのみ
10まんボルト	でんじは
こうそくいどう	バトンタッチ

クリスタルバージョンから解禁された「バトンタッチ」採用型のサンダース。その中でも「こうそくいどう」→「バトンタッチ」が最も人気があり、「つるぎのまい」を覚えたガラガラや「みがわり」と「はらだいこ」を覚えたカビゴンの援護に有用。「ねむりごな」で無理矢理「バトンタッチ」を対策するポケモンに対して居座って「でんじは」を選んでも味方を援護することができる。持ち物はナッシーが『きせきのみ』を装備している場合にも対応でき、「いばる」の混乱も回復できる『きせきのみ』を採用している。

### Sample 3：高レベルメロメロ型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
かみなり	かみつく
メロメロ	みがわり

公式大会の頃から存在する行動制限で嵌め展開を狙うサンダース。「かみつく」は「かみなり」を半減するナッシーに対して「めざめるパワー氷」以上に有効な技である。低レベルで採用されることもあるが、このサンプルのようにレベル 55 ならレベル 55 のサンダーの「みがわり」を確実に 1 発で破壊することもできる。なお、「みがわり」は先手の取れる低レベルマルマインや「ほえる」を覚えていないフシギバナとの交戦で役に立つ。ただし、性別不明のライコウや地面ポケモンには対策され易い。

### Sample 4：高レベル威張る身代り型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
かみなり	めざめるパワー氷
いばる	みがわり

「メロメロ」と違って性別を選ばないため、性別不明のサンダーやマルマインに対してより有利に立ち回り易くなる。レベル 55 のカビゴンの突破は『たべのこし』や「ねむる」と「ねごと」があるとかかなり厳しいものになるため、レベル 50 のカビゴンを採用したパーティに対して刺しにくつものポケモンと捉えておきたい。『じしゃく』を装備しなければ「かみなり」でレベル 50 のカビゴンは 3 発で倒せないが「いばる」の混乱を引き当てれば突破も期待できる。イノムーやハガネールの突破もやや時間がかかるので「まきびし」の撒けるパルシェンと組ませたい。

### Sample 5：高レベル寝言甘える型

Lv.55 ♂	@ じしゃく
かみなり	あまえる
ねごと	ねむる

低レベルで採用されることもあるが、レベル 55 で『じしゃく』を装備するとレベル 55 のサンダーの「かみなり」とほぼ同等の火力となり、レベル 55 のミルトankを超高確率で 2 発、レベル 50 のカビゴンを 3 発で倒せる。「あまえる」1 回でレベル 50 のカビゴンの「じしん」を 3 発耐えるようになり、「ねむる」と「ねごと」の運次第である程度戦えるようになる。

#### 【対策】

ライコウとは違って変化技による小細工をしていく傾向が強く、「めざめるパワー氷」の採用を切るケースも定番構成を見ての通り、多々見られる。地面ポケモンの中では「みがわり」に対して「ホネブremen」で本体にも打撃を与えられるガラガラが特に優秀である。ただし、レベルが低いと高めの確率で「めざめるパワー氷」で 2 発で倒れてしまうので、ライコウ対策としても通用するカビゴンのようなポケモンと組ませて選出するのがベストであろう。これはハガネールやヌオー、ゴローニヤのようなその他の地面ポケモンやナッシーのような草ポケモンで対策する場合も同じことがいえる。

また、同じ属性で《すばやさ》種族値で上回るライコウで圧倒するのも良いだろう。「ほえる」を覚えさせておけば、「バトンタッチ」の対策も可能になる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♂:♀)
70	60	125	115	70	55	495	1:7

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
△	○	△	△	○					▲		◎	○		△		

## 【概説】

『かいのかせき』から復元できる古の化石ポケモン。同じ属性と合計種族値のカブトプスと比べて長短がハッキリとした極端なステータスであり、『ぼうぎょ』と『とくこう』がとても高い。

ノーマル対策としては弱点が多く、カビゴン、ミルトankのサブウェポンの「じしん」や「かみなり」「ばくれつパンチ」などの奇襲で倒れてしまい易いが、カビゴン同士やミルトank同士のミラーマッチを意識したノーマル技1本の「ねごと」&「のろい」持ちのカビゴンや「かげぶんしん」&「のろい」持ちのミルトankには強い。

また、鋼ポケモンではないが、氷属性に強い岩ポケモンという点も見逃せず、パルシェンも「なみのり」を持たせていなければ、それなりに有利に戦える。「れいとうビーム」の追加効果の凍りには細心の注意を払う必要があるが、「すてみタックル」と「れいとうビーム」を覚えたポリゴン2のような攻撃範囲にもやや強めである。

## 【主要わざ解説】

- 「つのドリル」: オムスターはダブル以外で「くろいきり」と一撃必殺技は併用することができる唯一のポケモンでもある。
- 「なみのり」: ライコウの「10まんボルト」と同じ火力。レベル55で採用すれば、レベル50のハガネールも1発で倒すことができる。
- 「ハイドロポンプ」: この技の使い手の中で最高クラスのダメージになるが、弾切れに注意。レベル55採用でレベル55のガラガラを1発、更に『しんびのしずく』を装備すれば、レベル50のカビゴンを3発、レベル55のミルトankを2発、レベル50のパルシェンを超高確率2発で倒せる。「ねごと」と組み合わせたい所か。
- 「れいとうビーム」: ナッシーともともと同速なのでレベルを高めて使いたいところ。レベル55で採用すれば、レベル50のフシギバナを2発、レベル55のケンタロスの身代わりも1発で壊すことができる。
- 「ふぶき」: レベル55で採用すれば、『たべのこし』装備のレベル55サンダーを2発で倒せる。

- 「くろいきり」: 相手の「のろい」だけでなく、一撃必殺技に強い「かげぶんしん」の対策にもなる。
- 「からにこもる」: 低レベル採用で「のろい」&「すてみタックル」の55カビゴンを「ねむる」のみでひたすらサイクル戦で受け続けるには実は「くろいきり」よりも安定する。PPも40と「くろいきり」よりも多い。
- 「リフレクター」: 低レベルで「くろいきり」を採用して高レベルの「ねごと」&「のろい」持ちのカビゴンを対策したければ欲しい技のひとつ。
- 「げんしのちから」: 第二世代までのオムスターは「いわなだれ」を覚えられない。一応、レベル55で採用すれば、レベル55のラプラスの「みがわり」を1発で破壊することができる。
- 「すなあらし」: 無効化される地面、岩、鋼に対してタイプ一致の水属性の攻撃技の通りがよく、「あまごい」よりも相性が良い。ただし、それはオムスターに対して受け出ししてくる敵の水ポケモンにも恩恵を与えてしまう。「じこさいせい」を覚えたスターミーや「ねむる」&「ねごと」を持たせたスイクンの突破が難しいポケモンで取って使う必要はない。
- 「あまごい」: オムスター自身がスターミーやスイクンなどの水ポケモンミラーに弱すぎるため、味方の水ポケモン対策の負担がかかって重くなってしまふ。水ポケモン最高クラスの火力を出せても具体的な仮想敵がいなければ、採用する必要は感じられない。
- 「どくどく」: 「すなあらし」と組ませると1ターンにかなりの定数ダメージが期待できるが、「ねごと」を覚えたスイクンなどにはあまり意味のない技になる。
- 「みがわり」: ノーマル耐性が十分に活かせる状況であれば、あまり採用の必要は感じない。
- 「メロメロ」: スターミーやスイクンなどの性別不明ポケモンを受け出しされることも多いため、これによる嵌め展開はあまり期待できない。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベルリフレクター型

Lv.50 ♀	@ はっかのみ
なみのり	くろいきり
リフレクター	ねむる

ミラーマッチを意識したサブウエポンを持たないノーマル技！本のカビゴンやミルタンクを対策するオムスター。レベル55のカビゴンの「すてみタックル」は超高確率で4発耐えられるため、相手の「のろい」に合わせて「くろいきり」を使えば、対策できる。ただし、「くろいきり」のみでは「ねむる」で眠り始めるターンに合わせて「のろい」を1回積みながら「すてみタックル」を連打するパターンを繰り返すことで急所待ちになってしまうため、「リフレクター」の同時採用が必要不可欠になる。技スロットをわざわざ2つ消費したくなければ「からにこもる」を採用するようにしたい。ちなみに飛行属性を持っているエアームドとは違って「まきびし」を撒かれるとそれを受け出し際に踏ん付けてしまうため、ギリギリ受けとしていた成立していた耐久の調整が崩れてしまう。気休め程度のカビゴン対策と心得たい。

### Sample 2：高レベル角ドリル型

Lv.55 ♀	@ はっかのみ
れいとうビーム	つのドリル
くろいきり	ねむる

一撃必殺技が苦手とする「かげぶんしん」の対策となる「くろいきり」を組み合わせた構成。通常攻撃技はタイプ一致の「なみのり」や「ハイドロポンプ」ではなく、低レベルナッシーに確実に先制できることを活かし、PPも十分な「れいとうビーム」を採用している。また、オムスターの起点であるにもかかわらず、一撃必殺技だけの対応は難しい「のろい」と「カウンター」のカビゴンも「れいとうビーム」の追加効果で凍らせてしまえば、「カウンター」の反射を気にせず一撃必殺技が安全に打てる。ちなみにタイプ一致の攻撃技ではないもののレベル55のケンタロスの身代わりも1発で破壊することができる。

### Sample 3：高レベル寝言型

Lv.55 ♀	@ しんぴのしずく
ハイドロポンプ	れいとうビーム
ねごと	ねむる

オムスターの超火力を活かした技構成。オムスターより若干火力の劣るシャワーズとは違って「あまえる」や「みがわり」を使わずとも「じばく」や「だ

いばくはつ」に強い点は評価でき、「しんぴのしずく」装備の「ハイドロポンプ」はレベル55のサンダーの「かみなり」を上回る火力となり、レベル50のバルシェンを2発、レベル50のカビゴンを3発で倒せる点が高く評価できる。「れいとうビーム」もあれば当然、ナッシーにも強いわけだが、この枠については「つのドリル」や「げんしのちから」などを採用しても面白いかもしれない。

ちなみにレベル50のナッシーの「ギガドレイン」で7割程度の確率、「めざめるパワー草」なら確実に1発で倒れてしまうので手の内が判明していない内は、とどめを刺す場面以外で「れいとうビーム」を使うことは避けたい。

## 【対策】

受け出しもし易い有効な対策は水耐性があり、相手の「すなあらし」も「あまごい」も味方につけられる水ポケモンになる。ちなみに第四世代以降のように砂嵐状態のとき、岩ポケモンの《とくぼう》が1.5倍になることも第二世代ではない。よって先制の取れる水ポケモンならバルシェンのようによほど《とくぼう》が低くない限り、ほぼ負けることはない。

「つのドリル」が唯一怖いのが、『ひかりのこな』を装備した「ねごと」持ちのスイクンや「みがわり」を覚えているスターミーやラブラスの起点にしたいところである。

サイクル戦で対策をしなない場合はオムスターの起点を作らないように動くことが重要。例えば、「なみのり」を覚えていないバルシェンなどにオムスターを出されると仕事をされてしまい易い。格闘、電気、地面、草…とサブウエポン採用で人気のあるタイプに弱めなので、カビゴンやミルタンクの「じしん」などで総力戦を仕掛けて処理してしまいたいところである。試合中は「ハイドロポンプ」の弾切れも念頭に置いて立ち回りたい。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
160	110	65	65	110	30	540	1:7

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○						×									

## 【概説】

第二世代の任天堂公式ルール『ニンテンドウカップ 2000』における絶対王者と呼べるポケモン。第一世代と比べて《とくぼう》の種族値が45もアップし、ラッキーに次ぐ、特殊耐久力の高いポケモンへと出世した。更に第二世代で威力が強化された「じばく(旧わざマシン36)」や「すてみタックル(旧わざマシン10)」の恩恵を受け、それらを覚えられないリングマやグランブルを抜いてノーマルポケモン最高クラスの火力を叩き出す強力なポケモンでもある。

また、物理耐久力も物理攻撃の中で最高火力となるカビゴンの「じばく」以外で1発で倒されることが無く、効果がイマイチな相手でなければ「じばく」では確実に相手のポケモンを共倒れにする圧倒的な対面性能を持つ。

なお、《とくこう》が凄まじく高いポケモンでなければ、「ねむる」だけでも大きな壁として活躍できるが、受け出しをする場合においては、「すばやさ」が遅いので、2回相手から攻撃を耐えた上で反撃できることに注意を払わなければならない。自ら「のしかかり」で麻痺させたり、味方のポケモンの「でんじは」を撒くことでその欠点をカバーすると使い易い。

## 【主要わざ解説】

- 「じばく」: 半減・無効以外のポケモンを1発で倒せる圧倒的な相打ち性能を持つ。低レベル採用でも高レベルカビゴンを相手に引き分けを狙える。
- 「すてみタックル」: 耐久性能が向上する高レベルカビゴンで採用されやすい攻撃技。第三世代以降と違って反動ダメージは与えたダメージの1/4。
- 「おんがえし」「やつあたり」: 「のしかかり」の1.2倍の火力になる。また、「すてみタックル」は「おんがえし」の約1.2倍の火力になる。
- 「のしかかり」: 3割の確率で相手が麻痺する。この追加効果のおかげで低レベルで「すてみタックル」を採用せずとも特殊ポケモンに圧力がかかる。
- 「のろい」: 低レベルにおいても高レベルにおいてもカビゴンミラーを考える上で必要不可欠となる技であり、もともと遅いカビゴンと大変相性の良い積み技。

- 「ねむる」: カビゴンの体力回復手段。「ねごと」や『はっかのみ』を持たせて使うだけでなく、『たべのこし』を持たせてそのまま低火力の特殊ポケモンに対して眠り続けるものも存在する
- 「ねごと」: 「ねむる」を躊躇いもなく使えるため、相手の「ねむりごな」や「でんじは」などの状態異常に強くなる。「じばく」とは相性が悪い。
- 「じわれ」: 耐久性能に優れ、一撃必殺技の試行回数を稼ぎやすい。公式の全国大会でも活躍した。
- 「じしん」: ノーマルを半減する岩や鋼に有効。第三世代以降と違ってゲンガーとムウマにもダメージが入る。
- 「ばくれつパンチ」: バンギラスは勿論、「のしかかり」と組み合わせれば相手のカビゴンやミルタンク、ナッシーの起点となることを回避できる。
- 「だいまんじ」: 「じしん」より効きやすい鋼への打点。ナッシーにも大ダメージを与えられる。
- 「かえんほうしゃ」: 高レベルの場合は「だいまんじ」ではなく、こちらが採用されることもある。
- 「かみなり」: オムスターやエアームドに対して有効。「でんじほう」より火力を求める場合はこちら。
- 「でんじほう」: 「かみなり」よりも追加効果重視。麻痺の回復手段を持たないパルシェンやミルタンクを機能停止に追い込みやすい。
- 「カウンター」: 通信対戦では相手の外れた「つのドリル」「じわれ」を「カウンター」することができる。ミラーマッチでも活躍するが「ねごと」で繰り出した技は跳ね返せない。カビゴンミラーで「すてみタックル」は2発耐えるので、1発目ではなく、2発目を返して瀕死にさせた方が良い。
- 「メロメロ」: ♀でミルタンクの動きを封じても、♀で「はらだいこ」を使っても良い。
- 「にほんばれ」: 「じばく」と合わせて味方を援護できる。カビゴンが被弾しやすいサンダーなどの「かみなり」の命中率も50%に下げられる。
- 「はらだいこ」: 「のろい」と違って「あまえる」に対して強い積み技。味方のポケモンで御膳立とするのが難しいが、3タテを狙うことも可能。
- 「みがわり」: 麻痺した相手や自分よりレベルの低いカビゴンに対して強くなる。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル自爆型

Lv.50 ♂	@ たべのこし
のしかかり	じしん
のろい	じばく

通常ミラーマッチにおいてはレベルの高い方が有利だが、圧倒的な「じばく」の火力によってレベルの差をつけられていても相手のカビゴン共倒れにでき、相手のカビゴンに対して背中を向けない。レベルの離れたサンダーなどの相手は厳しくなるが、半端な火力の特殊ポケモンを起点にして活躍できる。「のろい」は「あまえる」に強い「はらだいこ」や味方の天候展開を援護する「にほんばれ」、『たべのこし』は「ねむる」とセット採用で1度は即回復できる『はっかのみ』、「じしん」は「だいもんじ」や「かみなり」「じわれ」、「のしかかり」は後述の高レベルカビゴンの身代わりを破壊できる「おんがえし」などにカスタマイズして使われることもある。

### Sample 2：低レベル寝言型

Lv.50 ♂	@ ひかりのこな
のしかかり	ばくれつパンチ
ねごと	ねむる

前述の「じばく」と違ってナッシーやフシギバナなどの「ねむりこな」に強く、「のしかかり」と「ばくれつパンチ」の追加効果の麻痺と混乱によって相手のカビゴンやミルタンク、バンギラス、サンダーなどのエースポケモンの起点となりづらくなる構成。

### Sample 3：高レベル鈍い寝言型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
すてみタックル	のろい
ねごと	ねむる

手持ち最後のポケモンでの「じばく」が反則負けになるとき、カビゴンミラー最強となる高レベルのカビゴン。ミラーマッチを有利に進められる「のろい」は勿論、眠っている間でも反撃できる「ねごと」があるとより心強く、「にほんばれ」→「だいもんじ」や「あまごじ」→「ハイドロポンプ」のような天候展開をはじめとする特殊超火力ポケモンへの対策も安定する。ただし、任せられる仕事が多い分、相手の低レベルカビゴンの「じばく」による相打ちには細心の注意を払って立ち回らなければならない。ゴーストポケモンには打点がなさそうだが、味方のポケモンに「おうち」を覚えたブラッキーやヘルガーを採用したり、「まきびし」をダメージソースにすれば、そ

れほど苦しい展開にはならない。ただし、それらのポケモンとの並びに対して強めなバンギラスなどの岩ポケモンには苦戦を強いられることがある。なお、「ねごと」を偽装して「じわれ」「じしん」「かえんほうしゃ」「ばくれつパンチ」「でんじほう」「カウンター」「かげぶんしん」などが使われる場合もある。

### Sample 4：高レベルアタッカー型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
すてみタックル	じしん
でんじほう	ねむる

カビゴンミラーは捨てるものの、高レベルカビゴンの優れた受け性能のみに注目してサイクル戦での打ち逃げて相手のチームの瓦解を狙う構成。フルアタックに強めな数値受けをするミルタンクやブラッキーに対しても「でんじほう」で麻痺を入れてしまえば、サイクル戦の中で突破することができる。「じしん」と「でんじほう」は「かえんほうしゃ」と「どくどく」などに変更されて使われることもある。

### Sample 5：高レベル腹太鼓展開

Lv.55 ♂	@ はっかのみ
おんがえし	はらだいこ
みがわり	ねむる

公式大会の東京大会代表が東京大会で使用していた技構成。レベル50のカビゴンの「のしかかり」を「みがわり」が超高確率で耐えるため、低レベルの「じばく」「ばくれつパンチ」対策となり易く、更に繰り出した身代わりを盾に「はらだいこ」を積んで展開する。味方のマルマインやスターミーの「でんじは」で相手に先手を取るようにすれば、「みがわり」をより残しやすくなる。「ねむる」&『はっかのみ』の枠は『たべのこし』に変更して「じしん」や♀にして「メロメロ」などを採用しても面白い。

## 【対策】

覚えられる技の幅が広いため、1匹でなんとかなると思っはいけない。6匹全部がカビゴンと何かしら戦える方がいいということ念頭においてパーティ構築することを心掛けたい。第二世代のカビゴンとは第六世代のメガガルーラに匹敵、あるいはそれをも凌駕する存在と思っている。カビゴン自線嫌な相手は格闘ポケモンのカイリキ、自分の体力の高さが足枷になる「やどりぎのタネ」で抵抗できるナッシー、カビゴン自身の技だけでは腐りづらく、特定の味方の選出を強要するムウマ、それなりに「ばくれつパンチ」の試行回数を許してしまうバンギラスやミルタンクなどになる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
90	90	85	125	90	100	520	不明

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	電	悪
	△	△		×	○	△		△			△			○		

## 【概説】

ポケモンシリーズのどの世代のシングルバトルでも十分な活躍を見せるサンダー。前作の第一世代では飛行属性がただの足枷となっていたが、カビゴン対策の格闘ポケモンが台頭や「めざめるパワー」の登場で地面ポケモンに対面が有利になったことで電気と飛行の属性の組合せの強さを十分に発揮できるようになった。

『ニンテンドウカップ 2000』においてファイヤーと並んでトップクラスの特火力を持つポケモンでもあり、先手を取られた相手から致命的なダメージを追うことが少ない。高レベルで採用されると1匹だけで手に負えるような相手ではなく、トップクラスの物理火力を持ったカビゴンと並んで第二世代の最強ポケモンの1匹として評価され続けている。

## 【主要わざ解説】

- 「かみなり」: 3割の確率で相手を麻痺させることができる。遅いカビゴンなどを麻痺させてもあまり意味はなさそうだが、相手の取り巻きのポケモンの「でんじは」でカビゴンが先手を取れるようにして展開する動きを防ぐことができる。命中率は70%だがPPは最大16と十分。高レベルで採用される傾向が強く、レベル55で使用するとレベル50のカビゴンを3発、レベル55のミルタンクを2発で倒せる。
- 「10まんボルト」: フーディンの「サイコネシス」と同じ火力。レベル55で採用するとレベル50のスターミーを1発で倒せる。
- 「ドリルくちばし」: タイプ一致の攻撃技ではあるものの威力は80であり、威力120の「すてみタックル」とダメージはほぼ変わらない。効果抜群で使ってこそ真価を発揮する。レベル50で採用するとレベル50のナッシーを約9割の確率で2発で倒せるようになる。
- 「めざめるパワー-氷」: 電気耐性のある地面、草、ドラゴンに対して効果抜群のダメージを与えられる。レベル55で採用するとレベル50のナッシーを約9割の確率で2発、レベル51のガラガラを2発、レベル50のヌオーを超高確率4発で倒せる。
- 「でんじは」: 地面ポケモン以外を麻痺状態にできる。第六世代以降と違ってサンダーにとって厄介

な電気ポケモンも麻痺状態にすることができる。

- 「いばる」: 第五世代で台頭する同じ属性の化身フォルムのボルトロスもそうであるが、これがあるとサンダーミラーに強くなる。同レベルのサンダーに対する「かみなり」では超低確率2発だが、混乱の自滅ダメージと外れを期待することでミラーマッチで有利なれる。
- 「みがわり」: レベル55の「かみなり」で3発で倒せるレベル50のカビゴンの「じばく」対策として有効。「いばる」とセットで採用され易い。
- 「ふきとばし」: コンボの起点回避に使われる。
- 「リフレクター」: 第三世代以降では覚えられなくなった技のひとつ。5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を2倍にする。「ひかりのかべ」は覚えるレベルの関係でこのルールでは使用できない。
- 「ねむる」: 第二世代に「はねやすめ」は存在しないので体力回復手段はこれになる。
- 「ねごと」: 草ポケモンから受ける「ねむりごな」に対してやや強くなる。
- 「あまごい」: 「かみなり」の命中率が必中になる。

## 【定番技構成】

## Sample 1: 低レベル寝言型

Lv.50	@ じしゃく
かみなり	ドリルくちばし
ねごと	ねむる

レベル50のカイリキー対策に特化したサンダー。「じしゃく」を装備した「かみなり」でレベル55のケンタロスを超高確率で2発、レベル50のカイリキーとレベル50の「おうごんのみ」を装備したムウマを超高確率で2発で倒せる。「ドリルくちばし」はレベル55の「めざめるパワー-格闘」を搭載したヘラクロスを1発、レベル50のナッシーを約9割の確率で2発、レベル50のカイリキーを2発で倒せる。

ちなみにこのレベルの「10まんボルト」に「じしゃく」を加えるとレベル50のエアームドを確定1発、レベル55のシャワーズを超高確率で2発、レベル50のカイリキーを超高確率で3発、レベル50のカビゴンを超高確率で4発で倒せるようになる。

## Sample 2：低レベル電磁波型

Lv.50	@ きせきのみ
10まんボルト	ドリルくちばし
てんじは	ふきとばし

低レベルのカイリキー、ナッシー、パルシェンに睨みをきかせつつ、「てんじは」を撒き散らせるサンダー。「ドリルくちばし」は「てんじは」を無効にする地面を気にするなら「めざめるパワー氷」などを採用することもある。「ふきとばし」はブラッキーの「くろいまなざし」→「パントタッチ」の対策になるが、特に必要なければ「ねむる」に変更しても良い。

## Sample 3：高レベル威張る身代り型

Lv.55	@ たべのこし
かみなり	めざめるパワー氷
いばる	みがわり

カビゴンのレベルを50にしたパーティに対して凄まじく強い高レベルサンダーの定番。「いばる」←「みがわり」のコンボを決めることは目的ではなく、「いばる」と『たべのこし』はレベル55サンダー同士のミラーマッチを有利に進めるため、「みがわり」は「かみなり」で圧倒できるレベル50のカビゴンの「じばく」を回避する手段として心得ておきたい。また、撒きびしを踏んでいない高レベルのガラガラには「めざめるパワー氷」を2発耐えられて、返しの「いわなだれ」で2発で倒されてしまうが、「みがわり」を先に2回使って外れを期待し、「いばる」を使えば対面で勝てる確率が高まる。「いばる」と「みがわり」という所謂害悪な組み合わせではあるものの、意外と繊細な立ち回りを要求される技構成でもある。ちなみに第二世代では相手の《こうげき》ランクの変化が起これないとき、「いばる」によって混乱状態にすることができない。高レベルの「ねごと」を覚えた『たべのこし』持ちカビゴンなどの突破はかなり困難となるため、低レベルカビゴンのパーティを刺すつもりで起用したい。

## Sample 4：高レベル吹き飛ばし型

Lv.55	@ きせきのみ
10まんボルト	めざめるパワー氷
ふきとばし	ねむる

高レベル採用に関わらず、サンダーミラーを放棄したサンダーで、上述のサンダーとは違ってレベル50のカビゴンを採用しているパーティではなく、レベル55のカビゴンを採用しているパーティに対して味方の「まきびし」を組み合わせで攻略することを目的としたサンダー。パルシェンやフォレストスへの

依存度が極めて高いところが欠点。自らの選出の幅をかなり狭め、カビゴンの技構成次第でベストな対応が大きく変わるため扱いは難しい。

## Sample 5：高レベル寝言磁石型

Lv.55	@ じしゃく
かみなり	10まんボルト
ねごと	ねむる

地面ポケモンで簡単に止まってしまうが、地面ポケモンを採用していないパーティや選出に対しては凄まじく強い。「じしゃく」を装備すると「10まんボルト」でレベル55の『たべのこし』を装備したサンダーを3発で倒せるようになり、「かみなり」でレベル50のダブルを1発、レベル55のカイリキーを2発、レベル50のナッシーを3発、レベル50の『たべのこし』を装備したカビゴンを超高確率で3発で倒せるようになる。『10まんボルト』は「めざめるパワー」や「ねごと」で選ばれない「ゴッドバード」に変更しても面白い。

### 【対策】

同じ火力のファイヤーとは違って致命的な弱点が少なく、サンダーに先手を取って致命傷レベルのダメージを与えることができない。高レベルのサンダーについては1匹のみでの対策は難しく、カビゴン、ハピナス、サンダースやライコウ、エレブーなどの電気ポケモン、ハガネール、イノムー、ヌオーなどの地面ポケモン、唯一致命傷を与えられると叫び出すパンギラスなどでサンダーに背中を見せない選出で総力戦を仕掛けないと簡単に相手のペースを許してしまい易い。また、カビゴンなどで「かみなり」を素直に受け止めるのではなく、地面ポケモンで一旦無効化して、「めざめるパワー氷」を打つタイミングでカビゴンを受け出すなどの立ち回りも取れるようにしておくとしてサンダーによる展開を遅らせることもできる。

また、受け出しでの対策とはならないが、命中率70%の「かみなり」に火力を依存しているところがあるため、サンダーに背を向けるポケモンに「てんじは」や「しびれごな」「でんじほう」で麻痺状態を狙えるようにしておき、麻痺も絡めて「かみなり」の連続被弾率を下げて「たべのこし」を装備した高レベルのカビゴンで対策するなど有効である。

対「かみなり」に絞れば、先手の取れるポケモンによる「みがわり」や「かげぶんしん」に対しても弱く、レベル55のサンダーに確実に先制できるレベル51以上のスターミーの「みがわり」→「あやしいひかり」or「いばる」などで背中を見せずに逆に起点して切り返すこともできる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
90	100	90	125	85	90	580	不明

## 【タイプ相性】 (※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	△			×	◎	▲		△	△	○	▲	○				

## 【概説】

『ニンテンドウカップ 2000』においてサンダーと並んでトップクラスの特攻火力を持つポケモン。サンダーの「かみなり」とは違って命中率85%の「だいまんじ」を採用できることと「にほんばれ」による更なる火力の底上げができるため、受け出してきたカビゴンを迎撃できるだけの性能を持っている。

同じ属性のリザードンをはじめとするその他の炎ポケモンと比べるとレベル55のサンダーやミルトンクよりも遅い点が気がかりだが、伝説ポケモンの種族値の高さで「ねむる」と「ねごと」を持たせての低レベル採用でも「ねむりごな」の厄介な低レベルナッシー、フシギバナ対策として活躍させられる点で他の炎ポケモンにはない活躍が期待できる。

なお、「いわなだれ」には凄まじく弱く、カイリキーやオコリザルのような格闘ポケモンの対策には向いていない。ヘラクロスやハガネール、イノムー、ナッシーのように「だいまんじ」で1発で倒せるようなポケモンでなければ、「いわなだれ」や「めざめるパワー岩」の奇襲で返り討ちにあうだけだろう。

## 【主要わざ解説】

- 「だいまんじ」：サンダーの「かみなり」と同等の火力となる。命中率はヘラクロスの「メガホーン」と同じ。最大PPは8なので弾切れにはくれぐれも注意したい。いくら「にほんばれ」の援護があってもファイヤーの「だいまんじ」8発のみ相手の3匹を「だいまんじ」で倒せると思っはいけない。味方の「じばく」「だいはくはつ」で弾を節約するような工夫も必要になる。
- 「にほんばれ」：炎ポケモンにとって不利に働くことがほぼない変化技。第三世代以降と違って日差しが強いときでも技が成功し、持続ターンを上書きできる。相手に「まもる」や「ねむる」を使われて「だいまんじ」が無駄打ちに終わると想定されるときはこれを選ぶことが多い。
- 「ねごと」：ナッシーやフシギバナの「ねむりごな」を受けやすい為、持たせておく心強い。「ねごと」で技を繰り出せば、参照元の技のPPの消耗はおこなわれず、「だいまんじ」や「にほんばれ」のようなPPの少ない技を試行できる回数も増える。
- 「ねむる」：「ねごと」と組み合わせて使われる。

- 「めざめるパワー草」：オムスターに対して有効。レベル55で採用すれば、レベル50のスターミーを2発、レベル50のスイクンを3発で倒せる。
- 「みがわり」：レベル55の「だいまんじ」で3発で倒せるレベル50のカビゴンの「じばく」対策として有効。「かみなり」を覚えたポケモンで対抗する相手を絶望させる技にもなり得る。
- 「こうそくいどう」：レベル55のみ使用可能。これを使えば、ファイヤーでも《すばやさ》種族値100のサンダーやミルトンクに対して確実に先制することができる。
- 「リフレクター」：味方の《ぼうぎょ》を5ターンの間、倍にする。
- 「かえんほうしゃ」：クリスタルバージョンで追加された攻撃手段。フーディンの「サイコキネシス」と同じ火力。レベル55で採用してもレベル50のナッシーを1発で倒せる確率は約85%。「だいまんじ」と比較してPPは最大32と多く、それを活かせるようなパーティにしか採用はされない。
- 「どくどく」：無効となる鋼属性やフシギバナ、ウツボットに対して強め。
- 「ふきとばし」：コンボの起点回避に使われる。「どくどく」と組み合わせて使われることが多い。
- 「ゴッドバード」：「ねごと」で選ばれない攻撃技。カビゴンのように相手が後攻で「ねむる」を選ぶタイミングに合わせて使うと大ダメージが期待できる。

## 【定番技構成】

## Sample 1：低レベル寝言型

Lv.50	@ ピントレンズ
だいまんじ	にほんばれ
ねごと	ねむる

低レベル採用でもレベル50のナッシーの「サイコキネシス」を2発耐えて「だいまんじ」で1発で倒せるため、受け出しから少し余裕をもって対策できる。日差しが強いときでも「にほんばれ」の持続ターン上書きと「ねごと」で繰り出した「ねむる」が成功する第二世代ならではの仕様を活かした技構成となる。持ち物は「ひかりのこな」に変更しても良い。これに「もくたん」を持たせれば、レベル50のケンタロスで「だいまんじ」で超高確率で2発で倒せるが、

「すてみタックル」→「はいこうせん」と動かれると殴り負けるのでその必要は特にないだろう。ちなみにレベル53で「もくとん」を装備するとレベル55の「だいまんじ」の火力を超えるようになる。

なお、レベル50のカビゴンの「のしかかり」は超高確率で3発耐えられるため、「にほんばれ」から「だいまんじ」と動けば、追加効果の麻痺を引かない限り、圧倒できる。「もくとん」が加われば、半々の確率で2発で倒せるが「たべのこし」があると2発で倒すのは絶望的となるため、「ピントレンズ」での急所期待が望ましいといったところである。低レベル相手なら迎撃できるぐらいのつもりと心得たい。

また、ナッシー対策をより安定させたいければ、「にほんばれ」を「ゴッドバード」に変更しても良い。そうすれば、「ねごと」で「だいまんじ」か「ねむる」しか繰り出されなくなる。「ゴッドバード」は受け出してきたハピナスの突破に役に立つこともあり、急所に当たれば1発で倒せる。ちなみに市販の攻略本では「ゴッドバード」は怯んだり、急所に当たりやすいという効果が第二世代で追加されたように書かれているが、そのような効果はない。

## Sample 2：低レベル毒吹き飛ばし型

Lv.50	@ はっかのみ
だいまんじ	どくどく
ふきとばし	ねむる

高レベルの「ねごと」を覚えたカビゴンの隣などで使われるファイヤー。レベル50のムウマの「でんじほう」も2発耐えられるため、ムウマ対策としても起用できる。カビゴン対策するハガネールやフォレトス、ムウマ、フシギバナ、ナッシーを起点にできるポケモンとして採用するとよいだろう。

かつては低レベルナッシー1発の線が見える高レベルで「かえんほうしゃ」を採用して使われることもあったが、ファイヤー自体がカビゴンとスターミー、パンギラスとカビゴンなど2匹で対策される傾向があることからエースにしてまで「どくどく」を仕込んで、相手の受け出しを読んで、毒ダメージのみ発生させて「ふきとばし」をする必要は感じられない。

## Sample 3：高レベル晴れめざ草型

Lv.55	@ きせきのみ
だいまんじ	めざめるパワー草
にほんばれ	ねむる

高レベルファイヤーの定番とされてきた技構成で味方のナッシーの「ねむりごな」などで起点を作ってやることで、「ねごと」を覚えていない高レベルカビゴン&低レベルスターミーの組合せすら突破する可

能性を秘める。「だいまんじ」の弾数は限られているので味方のカビゴンやナッシーの「じばく」「だいまんじ」で「だいまんじ」のPPを節約したい。

## Sample 4：高レベル晴れ高速型

Lv.55	@ きせきのみ
だいまんじ	にほんばれ
こうそくいどう	みがわり

ファイヤーが先手を取られるサンダーやミルタンクに対して「こうそくいどう」で先手を取れるようにしたファイヤー。味方の「あまえる」や「リフレクター」「ひかりのかべ」、「にほんばれ」→「じばく」から「みがわり」を残せば、「かみなり」を覚えたサンダーも振り返りにする可能性を秘める。「みがわり」は低レベルカビゴンの「じばく」から身を守る手段としても活躍する。

### 【対策】

まず、「めざめるパワー格闘」でもなければ、パンギラスで対策ができる。追加効果の火傷による事故を回避するために「きせきのみ」を持たせておけば、かなり信頼のおける対策となるだろう。その他、マイナーポケモンだとマグカルゴ、マントイン、キングドラなどでも対策が可能。

低レベルのファイヤーであれば、低レベルのスイクンやスターミーでも十分な対策が可能。高レベルのファイヤーであっても、これらのポケモンを高レベルのカビゴンなどと組み合わせることによって「だいまんじ」のPPを消耗させるように動かすことはできる。そのうちカビゴンと水ポケモンのいずれか片方が「ねごと」を覚えさせていれば、取り巻きのナッシーの「ねむりごな」にも強くなり、ファイヤーでの突破の線はかなり厳しくなる。

また、「だいまんじ」のPP切れを阻げる要素として「あさのひざし」「つきのひかり」も強力であり、エーフィとブラッキーであれば、日差しが強火力が上がっても、こちらの回復量は倍になるので「だいまんじ」のPP切れを狙うことができる。

この他にも先攻で繰り出した「みがわり」によって「だいまんじ」のPPを削ったり、「かげぶんしん」と「ひかりのこな」+「ミルクのみ」のミルタンクで外れを狙うことも対策として大変有効になる。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
60	60	60	85	85	85	435	1:1

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
×	×		△			△	○									○

## 【概説】

第二世代までは数少ないゴーストポケモンであり、ゲンガーと違って毒属性を持たないため、弱点が少ない。当時のムウマ(とゲンガー)は《ふうう》の特性を持っていなかったため、ゲンガーと違って「じしん」が等倍であることを買われ、[ニンテンドウカップ 2000]最強のポケモンとして知られるカビゴンに受け出しし易いカビゴン対策の模範解答とも呼ばれるようなポケモンとして公式大会の頃より人気がある。

第一世代まではカビゴンに対するカイリキ어의「クロスチョップ」のように効果抜群の攻撃技で大ダメージを与えて有利を取ることが特定のポケモンを対策するうえで重要視される傾向にあったが、受け回しの中で繰り出し易さに目を向けること、また、「くろいままざし」→「ほろびのうた」→「みちづれ」という共倒れを狙う変化技によってカビゴンを対策することでどのポケモンと共倒れになるべきなのを意識しながら立ち回ることが定着し、第二世代において役割を意識したパーティ構築文化が根付く契機となったポケモンと言っても過言ではない。

ちなみにムウマさえ入れておけば、カビゴン対策は万全というわけではなく、「おいうち」を覚えたヘルガーに処理されたり、『ふといホネ』を装備した超火力のガラガラに無限に起点にされるなどの問題もある。

## 【主要わざ解説】

- 「くろいままざし」:「ほろびのうた」と組合せて相手の《ポケモン》入れ替えコマンドを封じる。
- 「ほろびのうた」:「みちづれ」と組ませる場合は相手の「みちづれ」回避のための時間稼ぎ(「みちづれ」PP消費)に対しての確実な共倒れを詰める技として使われる。ただし、「まもる」や「ねむる」などと組ませる場合はこれでごんとしても3ターン凌げなければならない。
- 「みちづれ」:「ほろびのうた」で3ターン凌げなくてもこれがあれば、相手との共倒れが狙える。ただし、毒や砂嵐のダメージは道連れの対象にならないので注意。
- 「まもる」:「ほろびのうた」のターン稼ぎに有効。「じばく」「だいはくはつ」の被弾しないポケモンなので、それをかわすために使われることはない。
- 「ねむる」:「ほろびのうた」のターン稼ぎに有効。「まもる」と「ねむる」を使えば、「くろいままざし」を覚えていない「おいうち」ブラッキーなども一方的に瀕死にすることができる。
- 「いたみわけ」:カビゴンのようなHPの高いポケモンと残り体力を分かち合うと効果大だが、そもそもムウマとの共倒れを嫌って引いてくることが多い。相手のムウマ対策が回復技を選択してこない限り、体力の回復は望めないので体力の回復手段としてはややイマイチ。
- 「でんじほう」:自分より《すばやさ》の高いポケモンを麻痺させれば、更に「みちづれ」を狙い易くなる。また、「まきびし」&「だいはくはつ」を覚えたパルシェンを再起不能に追い込んだり、ムウマより《すばやさ》が高い超火力ポケモンのサンダーの受け出しを抑制できる。
- 「かみなり」:《とくこう》の種族値はニドキングやラプラスと同じであり、レベル55でなければ、レベル50のパルシェンを1発で持っていくのは難しい。
- 「どろぼう」:ガラガラの起点となり易いムウマだが、『ふといホネ』を奪ってしまうと、起点になっても問題ない。
- 「あやしいひかり」:1~4ターンの間、半々の確率で相手の行動を封じる。「ほろびのうた」のターン稼ぎや「でんじほう」との相性も悪くない。
- 「いやなおと」:「あやしいひかり」と組み合わせでエースで使われることがある。
- 「シャドーボール」:レベル55で『のろいのおふだ』を装備してレベル50のナッシーを超高確率で2発で倒せる。
- 「にほんばれ」「あまごい」:「ほろびのうた」の最後のカウントで使って後続のポケモンに繋げるのも面白い。
- 「うらみ」:最後に受けた技のPPを2~5削ることができる。相手に入れ替えられると削れないため、一撃必殺技対策として機能するかは不明。ケンタロスの「じわれ」などよりは「ほえる」で居座っても平気なハガネールの「じわれ」などの方が削りやすい傾向にありそうか。

## Sample 1：低レベル道連れ型

Lv.50 ♀	@ おうごんのみ
でんじほう	くろいまなざし
ほろびのうた	みちづれ

カビゴンとの相打ちを意識した「みちづれ」重視のムウマ。かつては「でんじほう」の枠が「いたみわけ」で採用されがちだったが、「でんじほう」がなければ、バルシェンでもムウマの対策が可能となり、ムウマがバルシェンを「ほろびのうた」で一方向的に倒そうとしてもムウマが退くまでに「まきびし」を撒かれたうえて滅びの最後のカウントで「だいたくはつ」を選択してくるため、一方向的に減ばすことができず、結局、誰かの犠牲を払うことになる。しかし、「でんじほう」があれば、高レベルで採用せずとも追加効果の痺も加わりバルシェンを再起不能レベルまで追い詰めることができる。これによりカビゴン&バルシェンの並びに対して強くなる。

ちなみに「おうごんのみ」を装備することでレベル55のフーディンの「サイコネシス」やレベル55のサンダーの「10まんボルト」、レベル55のラブラスの「ハイドロポンプ」を2発耐えられるようになる。ちなみに「おうごんのみ」を装備できなくとも「きのみジュース」を装備できれば、レベル50のカビゴンの「じしん」、レベル50のバルシェンの「れいとうビーム」、レベル55のミルタンクの「じしん」を超高確率で3発耐えられるようになる。

## Sample 2：低レベル守る型

Lv.50 ♂	@ はっかのみ
くろいまなざし	ほろびのうた
ねむる	まもる

「ほろびのうた」使用后2ターン凌いで相手を共倒れ、及び数的有利を取ることを狙いとしている。ただし、上述の「でんじほう」が定番であるが故にムウマにバルシェンが近寄ってこないため、こういった戦法が成り立ちやすい。「ねむる」は「あやしいひかり」、『はっかのみ』は『たべのこし』に変更して採用されることもある。

「ふきとばし」や「ほえる」を覚えたポケモンを採用していない甘えた構築を無理矢理倒すためや、使い捨て気味の上述の技構成と比べるとやや長期戦向けて「じしん」を採用せずに「かえんほうしゃ」や「かみなり」「でんじほう」などの特殊攻撃技を採用したカビゴンやミルタンクなどを対策するために採用したいなどの場合はこの技構成で採用されることもある。

まず、ムウマを一方向的に倒したいか、ムウマと共倒れになっても構わないか、で対策の仕方が異なる。

ムウマを一方向的に倒したいのであれば、「ふきとばし」や「ほえる」を覚えたポケモンをムウマが場に出て最初に「くろいまなざし」を放つターンに入れ替えて、その直後のターンに「ふきとばし」と「ほえる」を選択することで対策することができる。この「ふきとばし」か「ほえる」が1ターンでも遅れると2連続の「まもる」などで強引に減ばされてしまう可能性があるため、「あやしいひかり」で2連続で混乱などしない限りは確実な対策と成り得る。

ただし、(相手が「ほろびのうた」を選ぶターンに対して)こちらが「ふきとばし」と「ほえる」で登場した相手の手持ちが「くろいまなざし」→「バトンタッチ」のブラッキーか「クモのす」→「バトンタッチ」のアリアドスの場合は更にもう1匹、「ふきとばし」と「ほえる」を覚えたポケモンがいなければ、完全な対策することができない。

また、味方のカビゴンやミルタンクなどのノーマルポケモンを通していく上で厄介なムウマが相手の手持ちから消えてくれるのなら、数的有利など取らずとも味方を犠牲にして共倒れになってもOKであれば、相手の「くろいまなざし」に合わせて、ブラッキーなどのようにこちらも「くろいまなざし(クモのす)」を覚えたポケモンをぶっつけても良い。「ふきとばし」や「ほえる」とは異なり、「まもる」を貫通するため、相手の滅びのカウントが0になるまでに「くろいまなざし」をかければ、一方向的に減ばされる心配はなくなる。相手の「くろいまなざし」のPPを削るつもりで相手の「くろいまなざし」が使われたらこちらを使うという風に立ち回れば、問題ない。

その他、ムウマに1ターンの猶予も与えないポケモンで高速処理するのもオススメ。例えば、「でんじほう」も無効化できる『ふといホネ』を装備したガラガラを受け出しして、「つるぎのまい」からの「じしん」で一撃(※ガラガラとムウマが同レベルの場合は「じしん」を1発耐えられる)で倒したり、相手のムウマが場から退いても大ダメージを与えられる「おいうち」を覚えたヘルガーなどでムウマを処理しても良い。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♂:♀)
75	85	200	55	65	30	510	1:1

## 【タイプ相性】 (※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
△	○	△	×	○	▲	△	△	△	○	○		×	△		△	△

## 【概説】

第二世代の任天堂公式ルール『ニンテンドウカップ2000』において最も物理耐久力の高いポケモン。その物理耐久力はレベル差が最大まで離されていても効果抜群の『ふといホネ』を装備したガラガラの「じしん」を1発耐えられるほどである。

耐性の数にも恵まれ、一見、カビゴンやサンダーとも有利に戦えそうだが、『こうげき』はあまり高くなく、それらを場から退かせるだけの圧力は持っておらず、前者は「じしん」や「だいもんじ」、後者は「めざめるパワー氷」などで押し負けてしまうことが多い。それらのポケモンに対するクッションになる程度と心得ておきたい。

ニドキング(ニドクイン)と同様、「どくどく」や「でんじは」で状態異常にならず、「だいばくはつ」で最低限の役割はこなせるため、ガラガラなどに比べると初心者にとっては大変扱いやすい入門的な地面ポケモンと言えるかもしれない。

## 【主要わざ解説】

- 「だいばくはつ」:同レベルのフシギバナを1発で倒せる程度の火力になる。低レベルで採用する場合は「じわれ」を高レベルのポケモンで流しに来た相手に被弾させたい。
- 「じわれ」:耐久性能に優れ、一撃必殺技の試行回数を稼ぎやすい。
- 「じしん」:同レベルのカビゴンを4発で倒せる程度の残念な火力故に「じわれ」があれば、不採用になることも多い。
- 「ほえる」:「じわれ」が苦手とする「みがわり」や「くろいまなざし→ほろびのうた」「バトンタッチ」などのコンボの起点回避として使われる。
- 「どくどく」:この技が無効化される毒や鋼属性に強く、地面ポケモンの中でも耐久性能に優れるため、大変相性が良い。
- 「すなあらし」:相手の地面ポケモンを強化しかねない場合は使用を控えたい。「すなあらし」と「だいばくはつ」&『みずたまりボン』で低レベル採用でも高レベルサンダーを倒せるようになる。
- 「いやなおと」:相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウン。ハガネール自身の火力を補うだけでなく、味方のカビゴンなどの援護にも使える。

- 「いわなだれ」:地面属性の攻撃技が無効化される飛行ポケモンへの迎撃手段だが、低レベル採用だとレベル55サンダーの身代わりをギリギリ1発で壊せる程度の火力しか出せないのが悩ましいところ。第二世代以降の「いわなだれ」は3割の追加効果で相手が怯むのだが、『すばやさ』が遅すぎるハガネールでは『せんせいのツメ』が発動しない限り、その追加効果が発生することはない。
- 「めざめるパワー虫」:鋼の耐性のおかげでその他の地面ポケモンと比べてナッシーに居座り易く、それに対する攻撃手段として使われる。
- 「アイアンテール」:「じしん」と火力は同じだが、命中率が75%。3割で相手の《ぼうぎょ》を下げられるが、水ポケモンをぶつけられやすい為、採用されるケースは極めて少ない。
- 「にほんばれ」:晴れ状態を残しつつ、「だいばくはつ」で味方に繋ぐこともできる。ファイヤーやリザードンがハガネールに繰り返されそうな場合は逆効果だが、水が受け出される場合には有効に働く。
- 「かみくだく」:ハガネールの使える最も高威力の特殊攻撃技。相手とのレベル差を最大まで離せば、ナッシーも3発で倒せる。
- 「のろい」:もともと遅いハガネールと相性は悪くない。しかし、「のろい」を積んでも大きく火力が向上しないことやカビゴンとは同速である故「のろい」対策の「のろい」として採用するには安定せず、採用率は極めて低い。
- 「ねむる」:ライコウやエレブーの対策として無限に繰り返したいなどでもなければ、採用されることは少ない。
- 「ねごと」:「どくどく」と「でんじは」は無効で眠りだけは対策が薄いため、「ねむる」と同時採用させずとも持たせてみる価値はあるかもしれない。ただし、「だいばくはつ」と組み合わせると自分でも予期せぬターンに捨てることになるので注意。

## 【定番技構成】

## Sample 1: 低レベル地割れ型

Lv.50 ♂		@ せんせいのツメ	
じわれ		どくどく	
ほえる		だいばくはつ	

ハガネールと火力の低さを補い、その高い耐久力を十分に活かせる「じわれ」！本で戦い、誰かを一撃必殺技で落とせたら「だいたくはつ」で更なる数的有利を狙いに行くハガネール。高レベルで採用すれば、一撃必殺の有効範囲とその命中率は多少広がるが、サンダーなどに結局は手が出ないため、低レベルで採用し、高レベルのポケモンで一撃必殺技を流しに来たところを「だいたくはつ」で致命傷を与えるようにした。

なお、「じわれ」も「だいたくはつ」も身代わりに困ってしまうのだが、「ほえる」によって起点回避できるようにしている。相手が最後の1匹の場合は「ほえる」による起点回避は不可能だが、その場合は「だいたくはつ」を使って退場することで起点回避を行う。「どくどく」は飛行への抵抗手段とカビゴンの「カウンター」への牽制となる。

持ち物はカビゴンとの同速対決を制する確率を上げることにもなる『せんせいのツメ』を持たせているが、『はっかののみ』や『たべのこし』『みずたまりボン』などを装備させても良い。

## Sample 2：低レベル破壊の遺伝子型

Lv.50 ♂ @ はかいのいでんし	
じしん	いわなだれ
めざめるパワー-虫	だいたくはつ

「じわれ」を採用しない場合のハガネール。『はかいのいでんし』で《こうげき》を2ランクアップすることでレベル50のカビゴンを「じしん」で2発、レベル55の「めざめるパワー-氷」を搭載したサンダーを「いわなだれ」で2発、レベル50のナッシーを「めざめるパワー-虫」で1発で倒せるようになる。

「いやなおと」で相手の《ぼうぎよ》を2ランクダウンさせてもほぼ同じダメージになるので「だいたくはつ」などを「いやなおと」に変更して使うのも悪くないだろう。

## Sample 3：高レベル地割れ寝言型

Lv.55 ♂ @ かたいいし	
じわれ	いわなだれ
ねごと	ねむる

高レベルハガネールの「じわれ」によって相手を崩す構成。『かたいいし』装備の「いわなだれ」によって、レベル55の「めざめるパワー-氷」を搭載したサンダーを超高確率で3発で倒せるようになる。ただし、岩弱点を持たないポケモンの身代わりやエアームドやグライガー、「かげぶんしん」などにあたると詰んでしまう。

## 【対策】

ハガネールの火力自体は《こうげき》種族値がポッポと同じ進化前のイワークより向上したものの、『ふといホネ』を装備していないガラガラより若干高い程度の火力になり、最終進化系の飛行ポケモンを「いわなだれ」で2発で倒すことが4倍弱点でない限りほぼできず、追加効果の怯みにも「じわれ」の一撃必殺にも期待はできないので、「ねむる」と「ねごと」などを搭載して粘るだけで比較的安全に対策することができる。

その中でも最上位の性能を持ったポケモンで「ハサミギロチン」の起点にできるグライガー、次点にギャラドス、マントインなどが上がるが、飛行ポケモンであれば、ハガネールの狙いである「じわれ」の打ち逃げは止められる。

なお、「じわれ」を気にしなければ、スイクンやパルシェン、シャワーズ、スターミーなどの水ポケモンやガラガラ、カイリキーなどをぶつけても良いだろう。場合によっては「じしん」を半減するナッシーや半減できないが「こうごうせい」で回復が間に合うフシギバナを当てられることもある。

ただし、ハガネール対策時の「だいたくはつ」による相打ち狙いには注意が必要であり、それを被弾しても良いものか、ハガネールと誰が共倒れになっても良いのかということを選出時に整理しておきたい。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
85	80	90	105	95	60	515	不明

## 【タイプ相性】 (※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○						X									

## 【概説】

ポケモンショックの件でピカチュウの身代わりとあって頭を丸めた姿。デビューした金銀時代でも活躍し、今もなお現行世代(第七世代)の対戦で『しんかのきせき』の力を得て活躍中の数少ないポケモンである。第二世代では『しんかのきせき』は存在しないが、努力値配分システムがなく、すべてのステータスが限界値に持っているため、その硬さは健在。

「ねむる」以外の最大HPの半分を回復できる技が使えるノーマルポケモンのミルタンク(「ミルクのみ」と《こうげき》、ピクシー(「つきのひかり」と《すばやさ》がそれぞれ同じであり、それらとの差別化を意識した技構成での運用が望ましい。

## 【主要わざ解説】

- 「じこさいせい」:ピクシーの「つきのひかり」、ミルタンクの「ミルクのみ」、ハピナスの「タマゴうみ」よりもPPが多い。当時のPPは最大32。
- 「でんじは」:カビゴンやケンタロス、ミルタンクに対して大きく差を付けられる技であり、遅いポリゴン2が先手で「じこさいせい」を繰り出せるようになる範囲を広げる技。
- 「れいとうビーム」:「でんじは」を無効化できる地面ポケモンに対して強い。スターミーの「れいとうビーム」よりも火力は大きい。
- 「のろい」:「でんじは」と相性の悪くない積み技。「テクスチャー」や「テクスチャー2」でゴーストタイプに変われば相手を呪い状態にすることができる。ただし、当時の「のろい」は???タイプの技であり、ゴーストタイプの技ではない。
- 「すてみタックル」:《こうげき》種族値の同じミルタンクには使えない攻撃技。HPの種族値の高いカビゴンと比べて反動ダメージが重たいので、レベル55の「かみなり」を覚えたサンダーなどに抵抗したいなら「たべのこし」を持たせたい。
- 「おんがえし」「やつあたり」:反動のないタイプ一致技。ミルタンクと火力は同じである。
- 「リフレクター」:味方の《ぼうぎょ》を5ターンの間、倍にする。「サイコキネシス」を採用しなくてもこれ1本あれば、「テクスチャー」でエスパータイプに属性を変更することができる。

- 「テクスチャー」:自分が覚えている技のタイプに自分のタイプを変更する。自分の現在のタイプは対象外となるため、ノーマルタイプの状態で繰り出せばノーマル以外の覚えている技のタイプの中からランダムで選ばれたタイプに変化する。
- 「テクスチャー2」:相手が最後に繰り出した技を半減以下にできるタイプに自分のタイプを変更する。対象が複数ある場合はランダムであるため、ノーマル技を最後に受けたからといって必ず最も強いゴーストタイプに変化するわけではなく、岩や鋼になることもある。ちなみにパーチャルコンソール版では「ポケモンスタジアム金銀」と連動しないため、第一世代の「わざマシン」でしか覚えられない技と同時採用できない。
- 「あくむ」:第二世代のポリゴン2は「シャドーボール」を覚えられないため、「テクスチャー」の対象にできるゴーストタイプの技はこれしか存在しない。
- 「10まんボルト」:レベル50で採用してもレベル50のスターミーを2発で倒せる。
- 「かみなり」:レベル50のバルシェンを確実に1発で倒したいなら必要。
- 「ふぶき」:レベル55で採用すれば、レベル55のサンダーを2発で倒せるが命中率は70%。
- 「でんじほう」:実は自力で覚えられるため、「わざマシン」を節約できる。エアームドはこれでも十分圧倒できる。
- 「アイアンテール」:ほぼパンギラスピンポイントの攻撃技。レベル55での採用でレベル50のムウマを超高確率3発で倒せる。パンギラスは「メタルコート」を持たせないと確実に3発で倒せない。
- 「サイコキネシス」:レベル55で採用すれば、レベル50のカイリキーを高確率で2発で倒せる。『おうごんのみ』を装備しておらず、「クロスチョップ」が急所に当たらなければ対面で殴り勝てる。
- 「めざめるパワー」:技のタイプはノーマル扱いなので「テクスチャー」の対象から除外される。
- 「どろぼう」:実はミルタンク、ピクシーと差別化できる技。
- 「ねむる」:「じこさいせい」があれば、ほぼいないのが状態異常も回復できる。ちなみにエスパータイプの技なので「テクスチャー」の対象にしても良い。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル電磁波型

Lv.50	@ きせきのみ
れいとうビーム	でんじは
リフレクター	じこさいせい

スターミーの攻撃範囲に良く似たポリゴン2。スターミーとは違って弱点が少なく、電気ポケモンに対して居座りながら「でんじは」を当てられる点で優れている。スターミーより若干《とくこう》も高く、レベル50のナッシーを「れいとうビーム」で超高確率で2発で倒せる。高レベルのカビゴンにとって障害となるナッシーやパルシェンのようなポケモンの「だいばくはつ」の盾となり、「でんじは」の麻痺や「リフレクター」によって、カビゴンの「のろい」での積み展開を援護するポケモンとして活躍する。ちなみに「じこさいせい」による持久戦もできるポケモンであるため、**ポリゴン2とガラガラ自体は実は相性が良くない**。ちなみにレベル55のケンタロスの「みがわり」はノーマル属性の攻撃技を採用しないと1発で壊せないため、「みがわり」を残して「つのドリル」のパターンに嵌りやすい。

### Sample 2：高レベル鈍い電磁波型

Lv.55	@ きせきのみ
すてみタックル	でんじは
のろい	じこさいせい

「じこさいせい」と「でんじは」と相性が良く、「でんじは」と「のろい」の相性が良い。レベル55採用でレベル55のカビゴンの「すてみタックル」を2発、レベル55のサンダーの「かみなり」を超高確率で2発耐えられるようになる。ただし、「じこさいせい」をただ連打してはいずれ急所や追加効果を引いて突破される恐れがあるため、「でんじは」の麻痺の痺れを期待することで有利に戦えるようになる。

「でんじは」の麻痺で相手の《すばやさ》をダウンさせておけば、相手の「のろい」に合わせて「のろい」を積む必要もなく、常に先制を取り続け、「のろい」のランクで素早く上限に達することができる。「のろい」を覚えていないバンギラスなども無理矢理突破することができる。ミルタンクも「かげぶんしん」を覚えてなければ概ね有利に戦える。

「のろい」を1回積んだ状態の「すてみタックル」でレベル55のサンダーを2発、レベル50の「たべのこし」を装備したカビゴンを超高確率で2発で倒せるようになる。

ゴーストポケモンは味方の「おうち」で処理すればよいが、ハガネールやゴローニャには苦戦する。

### Sample 3：高レベル悪夢のろい型

Lv.55	@ たべのこし
あくむ	のろい
テクスチャー	じこさいせい

「あくむ」を「テクスチャー」することで「じばく」「だいばくはつ」や弱点の格闘に強いゴーストタイプに変更することができる。タイプ変更後、「のろい」の効果も変わり、自分の体力の1/2を削って相手のターン終了時に最大HPの1/4のダメージを与えられる。ただし、第二世代の「あくむ」や「のろい」は身代わりを貫通しないので身代わりには凄まじく弱い。定番として挙げるには使い勝手が良くないが、1発ネタとしては面白い。

### Sample 4：高レベル再生電気型

Lv.55	@ きせきのみ
かみなり	めざめるパワー氷
テクスチャー	じこさいせい

「テクスチャー」で電気タイプにタイプ変更するポリゴン2。「めざめるパワー」はどのタイプだろうとノーマル技扱いなので確実に電気タイプに変更することができる。「めざめるパワー氷」は低レベルナッシーを素早く処理したければ、「めざめるパワー虫」などでもOK。「テクスチャー」使用後の「かみなり」でバンギラスを3発で倒せるようになる。

#### 【対策】

一番の対策はポリゴン2に先制できるバンギラスだが、「のろい」を覚えさせていないと対策にならないことがある。特に厄介なのは「でんじは」であり、「でんじは」を仕込んだ後にわざとバンギラスを殴らずに「ねむる」の使用を封じながら「のろい」を積み続けると「ばくれつパンチ」を持っていようが「いやなおと」を持っていようが返り討ちに合ってしまう。

また、第二世代のポリゴン2は「シャドーボール」を覚えなため、ムウマヤゲンガーでも対策し易そうに見えるが、ポリゴン2自体がムウマヤゲンガーの「みちづれ」対策に「でんじは」を打って採用されることもあり、ポリゴン2の隣のカビゴンができなくなるといったことに注意しなければならない。

カビゴンとのダブルノーマル採用でノーマル対策のポケモンに負担をかけてくる傾向があるため、カイクーのような格闘ポケモンや「あまえる」と「どくどく」と「ねむる」と「ねごと」を採用したブラッキーなどでの対策の方が刺さりやすい。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
55	20	35	20	45	75	250	1:1

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○						×									

## 【概説】

専用技の「スケッチ」によって 250 種類ある第二世代の技のうち「じばく」「だいばくはつ」「オウムがえし」「ゆびをふる」「ねごと」「へんしん」「ものまね」を除く 243 種類の技を覚えられるポケモン。ただし、「すばやさ」以外の種族値は凄まじく低く、合計種族値は最終進化系のポケモンで最低クラスになる。

第四世代以降の対戦では『きあいのタスキ』を装備させて確実に 1 ターン行動できるようにして採用されるが、努力値配分システムのない第二世代のドーブルは、レベル 50 でも物理火力トップクラスのレベル 55 のカビゴンの「すてみタックル」と特殊火力トップクラスのレベル 55 のサンダーの「かみなり」が耐えられない程度であり、レベル 55 で採用すればこれらのポケモンの攻撃技も 1 発は確実に耐えられる。

サイクル戦には不向きな能力なので、先鋒で起用したり、味方の「リフレクター」や「ひかりのかべ」からの「だいばくはつ」で場持ちをよくして自分自身若しくは味方に引き継いでコンボを展開したい。

## 【主要わざ解説】

- 「キノコのほうし」: 当時はパラス・パラセクトの専用の命中率 100% で相手を眠らせる変化技。草属性の変化技なので「テクスチャー」の都合でノーマルタイプの「あくまのキッス」(命中率 75%) が採用されることもある。
- 「みちづれ」: この直後に相手から攻撃技を受けて瀕死になると相打ちにできる変化技。第七世代と違って連続で使っても失敗しない。「こうそくいどう」や「でんじは」で先手を取れるようにすると使い易い。ちなみに第二世代のドーブルは「じばく」「だいばくはつ」を覚えられない。
- 「アンコール」: 相手のコンボの起点回避になる。
- 「こうそくいどう」: 自分の《すばやさ》を 2 ランクアップする。先手の取れる範囲を広げて「みちづれ」や「みがわり」に活かしたり、味方に「バトンタッチ」しても良い。
- 「バトンタッチ」: 「こうそくいどう」や「はらだいこ」「せいちょう」「クモのす」などの状態変化を味方に引き継げる技。ちなみに [ポケモンスタジアム金銀] で使うと反則扱いされてマゼンタでトレーナー名が表示され、技バレしてしまう。
- 「せいちょう」: 第二世代では《とくこう》を 1 ランクアップする変化技。これを第二世代で引き継げるのはドーブルのみ。
- 「はらだいこ」: 「キノコのほうし」で起点を作れば積むチャンスはある。
- 「クモのす」: イトマル・アリアドスの専用技。「くろいまなざし」より PP が多い。ただし、虫属性の技なので「テクスチャー」を使うならノーマル属性の「くろいまなざし」でも良いだろう。
- 「みがわり」: 耐久力が貧弱なため、相手の攻撃技を起点にしたりすることはできない。「じだばた」や「やどりぎのタネ」と一緒に使われる。
- 「あやしひひかり」: 相手を混乱させる変化技。実はゴースト属性の変化技。
- 「やどりぎのタネ」: 相手の最大 HP の 1/8 の体力を吸収する技。
- 「せいなるほのお」: 当時はホウオウの専用技。同レベルのハッサムやフォレトスを 2 発で倒せる程度の火力だが、5 割の確率で火傷状態にできる。
- 「ちきゅうなげ」: 自分のレベル分のダメージを与える。ノーマルに無効のゴースト属性の「ナイトヘッド」もほぼ同じ効果。
- 「いかりのまえば」: 当時はコラッタ、ラッタの専用技。「ちきゅうなげ」では削るのに時間がかかるカビゴンやハピナスに対して有効。
- 「いたみわけ」: こちらも HP の高いカビゴンやハピナスに対して非常に有効。ただし、身代わりには無効化されてしまう。
- 「プレゼント」: [ポケモンスタジアム金銀] 以外の対戦環境では非常に強力。
- 「ハサミギロチン」: 一撃必殺技。[ポケモンスタジアム金銀] 以外の対戦環境では『きあいのハチマキ』で耐えられても「カウンター」される心配もない。
- 「ロックオン」: 次に自分の繰り出す命中判定のある技が必ず当たるようになる。
- 「テクスチャー」: 自分の覚えている技の属性に自分のタイプを変更する。
- 「まきびし」: 第二世代では数少ない「まきびし」役。しかし、「だいばくはつ」で 2on2 の状況に持っていきけるパルシェンやフォレトスと比べると使いつらい。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル高速バトン型

Lv.50 ♀	@ きせきのみ
キノコのほうし	アンコール
こうそくいどう	バトンタッチ

高レベルの「つるぎのまい」を覚えたガラガラや「はらだいこ」を覚えたカビゴンの《すばやさ》援護役として使われるダブル。動ける1ターン目で「こうそくいどう」を使って、倒れてしまう2ターン目は先手で「バトンタッチ」が基本の動きになる。「キノコのほうし」を先に使うこともあるが、「バトンタッチ」で引き継ぐ前に「ふきとばし」や「ほえる」を繰り返させないようにするために「キノコのほうし」を打てた方が良く、安易に「キノコのほうし」→「こうそくいどう」→「バトンタッチ」と立ち回ってはいけない。バトンを受け取るポケモンの負担を軽減するために「バトンタッチ」する前に「キノコのほうし」を使ったほうが良いということをご心得ください。「アンコール」は相手の「のろい」などの積み技や「みがわり」の対策として有効になる。

### Sample 2：高レベル一撃必殺型

Lv.55 ♀	@ きせきのみ
ハサミギロチン	ロックオン
アンコール	こうそくいどう

ダブルよりも遅いポケモンに対して「ロックオン」→「ハサミギロチン」で確実に一撃必殺技を命中させるダブル。ただし、ロックオン状態は交代によって解除されてしまうため、味方のポケモンの「くろいまなざし」→「バトンタッチ」を引き継ぐが、味方のポケモンの「じばく」「だいはくはつ」で相打ちにして1on1の状況に持っていくかのいずれかのアプローチが必要になる。また、ダブルが先手を取られるポケモンは非常に厄介であるため、味方の「じばく」「だいはくはつ」の使えるポケモンで「リフレクター」や「ひかりのかべ」を貼ってから引き継ぐとダブルの場持ちがよくなり、コンボを通し易くなる。「こうそくいどう」→「アンコール」は「みがわり」の対策として有効になる。

### Sample 3：高レベルじたばた型

Lv.55 ♀	@ きせきのみ
キノコのほうし	はらだいこ
みがわり	じたばた

「キノコのほうし」で相手を眠らせて「みがわり」と「はらだいこ」を使って最高威力の「じたばた」を

使って展開するダブル。「はらだいこ」使用後の最高威力200の「じたばた」であればレベル55のパルシェンも1発で倒せる。ちなみに「みがわり」→「じたばた」をただ決めるだけでは強くないので、味方の「リフレクター」や「ひかりのかべ」からの「じばく」「だいはくはつ」→「はらだいこ」→「キノコのほうし」→「じたばた」という流れで立ち回るものと心得ておきたい。

### Sample 4：高レベル宿木の種型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
いかりのまえば	ちきゅうなげ
やどりぎのタネ	みがわり

レベル55のカビゴンの「すてみタックル」を折角1発耐えるので「やどりぎのタネ」を先攻で当てておくとカビゴンから吸い取った「やどりぎのタネ」による回復と『たべのこし』の回復によって再度「みがわり」の使える体力が1ターンで得られることになる。これが一方向的に体力を削って「ねむる」で眠った際に固定ダメージ55の「ちきゅうなげ」と「やどりぎのタネ」を使えば、**最大HP264**のポケモンを各3回で倒せる。ただし、レベル50のカビゴンのHPの限界値が266なので「ちきゅうなげ」のみでは倒せず、「あやしいひかり」で混乱を引く、「メロメロ」で動きを止める、素直に「いかりのまえば」も持たせておくなどをしなければ眠り続けるカビゴンを倒すことができない。

## 【対策】

ダブルの火力と耐久はどちらも高くないのでダブル自体を倒すのはそれほど難しくないが、ダブルで相手を通したい展開をミスリードしてしまうとストレート負けする恐れがある。

低レベルのダブルは自分自身で攻めに転じず、「こうそくいどう」や「せいちょう」「クモのす」の「バトンタッチ」からカビゴンやガラガラ、サンダーなどで展開してくるため、「バトンタッチ」による展開自体を許してはならない。「バトンタッチ」の対策として「ふきとばし」や「ほえる」は勿論、ダブル相手に勿体ないと感じられるかもしれないが「じばく」「だいはくはつ」で共倒れによって展開を阻止することも重要である。それらの技を持っただけでは相手の「キノコのほうし」が辛いので『はっかのみ』や『きせきのみ』も装備していると望ましい。

高レベルのダブルはムウマやゲンガーで対応できるものが多い。ちなみに第二世代以降の対戦で「ほろびのうた」も「バトンタッチ」の対策として上がることがあるが、高レベルのガラガラなどに引き継がれると対策にはならなかったり、「クモのす」→「バトンタッチ」の対策にならなかったりする。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
95	80	105	40	70	100	490	♀のみ

【タイプ相性】(※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
	○						×									

## 【概説】

みんなのトラウマ、コガネジムリーダーのアカネの切り札として本作では大変有名なポケモン。タイプ一致となる岩タイプのポケモンではないが「**ころがる**」の代名詞的存在であり、第二世代の通信対戦においても対策を欠かすことのできない定番技構成のひとつとして活躍している。

カビゴンを凌いでノーマルポケモンNo.1の物理耐久力、サンダーと同速の《**すばやさ**》から繰り出される「**ミルクのみ**」によって非常に硬いポケモンであり、その当時威力の高い物理攻撃技に恵まれていなかった**バンギラス**や**ヘラクロス**の大きな壁として立ちちはだかることができる。勿論、第二世代で最強クラスのカビゴンも技構成次第ではあるがある程度有利に立ち回ることができる。

## 【主要わざ解説】

- 「**ミルクのみ**」:ミルタンクの回復手段。多くの物理アタッカーに対して先手を取れるため、非常に使い易い。最大PPは16。
- 「**かげぶんしん**」:回避率を1ランクアップする。「**ばくれつパンチ**」や「**クロスチョップ**」「**メガホーン**」「**いわなだれ**」などの命中率100%未満の物理攻撃技にとって大変厄介な技。場に居座って攻撃を連打する「**ころがる**」との相性も抜群。また、ミラーマッチを有利にする技のひとつでもある。
- 「**のろい**」:自慢の《**すばやさ**》を1ランク下げたため、相手の手持ちに先手で「**ミルクのみ**」が使えなくなることに注意を払いながら使いたい。ちなみにレベル55で《**すばやさ**》が1ランク下がってもレベル52のカイリキータやナッシーと同速になる。
- 「**まるくなる**」:「**のろい**」と違って《**すばやさ**》を落とさない。「**ころがる**」のダメージは《**こうげき**》の高くなる「**のろい**」を6回積んだほうが通常ダメージは大きい。相互に「**のろい**」を積んでいるときに**技が急所に当たる場合は急所のダメージの仕様で「まるくなる」でダメージ2倍の「ころがる」の方が急所ダメージは大きくなる。**
- 「**ころがる**」:5ターンの間、《**たたかう**》以外のコマンドが選べなくなるが、攻撃が当たり続ける度に**ダメージが倍**になっていく。ダメージは1倍→

2倍→4倍→8倍→16倍と変化し、5回目まで当てきるか、連続ヒットが途切れると連続ボーナスはリセットされる。ちなみに丸くなる状態であれば、更にダメージが倍になる。

- 「**おんがえし**」「**やつあたり**」:タイプ一致の攻撃技。《**こうげき**》種族値が同じポリゴン2と違って「**すてみタックル**」は覚えられない。レベル55で『**ピンクのリボン**』を装備すると**レベル50のカビゴンとレベル55のケンタロス**を**超高確率で3発、レベル55のカイリキータ**を**超高確率で3発で倒せる**ようになる。
- 「**じしん**」:ノーマル属性の攻撃技に耐性のあるゴースト、岩、鋼に対する打点。
- 「**ばくれつパンチ**」:「**じしん**」と同じ威力の物理攻撃技。対ゴーストポケモンを諦める代わりにカビゴンなどのノーマルポケモンに強くなる。追加効果の混乱と「**ミルクのみ**」の相性も良い。
- 「**でんじほう**」:《**とくこう**》はケンタロスと同じであるため、低レベルのエアームドは2発で倒せない。「**かげぶんしん**」には敵わないがミルタンクミラーでは「**ばくれつパンチ**」よりもやや微有利といったところ。レベル55採用でレベル50のバルシェンは2発で倒せるが『**おうごんのみ**』を装備するとその確率が約8割になる。
- 「**かみなり**」:レベル55採用でレベル50のエアームドを超高確率で2発で倒せる。低レベルのバルシェンに対する打点にもなる。
- 「**のしかかり**」:「**かみなり**」よりも追加効果の麻痺は期待できるが、「**おんがえし**」の代わりにメインウエポンとしてはやや火力が低すぎるか。
- 「**どくどく**」:ミルタンク同士のラスト1匹同士のミラーマッチにおいて役に立つ可能性がある。
- 「**なきごえ**」:相手の《**こうげき**》を1ランクダウンさせる。ミルタンクが居座る前提で戦うのなら「**まるくなる**」の方が良い。
- 「**いやしんすず**」:味方の手持ち全員の状態異常を回復する。
- 「**プレゼント**」:[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境では非常に強力。

## 【定番技構成】

### Sample 1：低レベル転がる型

Lv.50 ♀	@ ひかりのこな
かげぶんしん	まるくなる
ころがる	ミルクのみ

みんなのトラウマであるアカネのミルタンクを対戦向けに再構築され、定番化している技構成のひとつ。レベル 50 で採用しても物理火カトップクラスのレベル 55 のカビゴンの「すてみタックル」を 2 発耐えることができるのは流石であり、「すてみタックル」の PP に対して足りていない「ミルクのみ」の PP を「かげぶんしん」&『ひかりのこな』の回避で補うことができる。更に圧倒的な PP を持つ「まるくなる」&「ころがる」によって長期戦での PP の弾切れ狙いか、「ころがる」の試行回数を稼いで急所待ちをすることでカビゴンを突破できる。ミルタンクミラーにおいても最強の技構成であり、低レベルのミルタンクが高レベルのミルタンクに勝つことからある。うまく嵌れば相手の手持ち 3 匹を一掃することすら可能だが、場に居座って戦うことしかできないので「ほろびのうた」や「みちづれ」には非常に弱い。それらが反則になる相手の手持ちが残り、1 匹の時に使ったほうがこの戦法を通しやすい。味方のポケモンの「じばく」「だいばくはつ」で相打ちに持っている、相手の手持ちの枚数を減らしてしまう方が使い易いだろう。

### Sample 2：高レベル鈍い型

Lv.55 ♀	@ ピンクのリボン
おんがえし	ばくれつパンチ
のろい	ミルクのみ

カビゴンの「すてみタックル」も余裕で耐えられるミルタンクだが、流石にレベル 55 の『ふといホネ』を装備したガラガラの「じしん」では超高確率で 2 発で倒れてしまう。しかし、対面で先手で「のろい」を 1 回積むと状況は一変する。「のろい」を 1 回積んでもガラガラには先手を取ることができ、「じしん」を 2 発耐えて先攻のまま「ミルクのみ」が使える。また、相手が「つるぎのまい」を積んできても、相手の高レベルガラガラが定番の「めざめるパワー虫搭載型であれば「じしん」を 1 発耐えて《こうげき》1 ランクアップの「おんがえし」×『ピンクのリボン』で約 8 割の確率で 2 発で倒せるようになり、ガラガラにも対面で勝ちやすくなる。ちなみに『ピンクのリボン』は乳がん検診啓発運動と乳牛ポケモンのミルタンクをかけたネタかのように見えるが、レベル 50 のカビゴンやレベル 55 のケンタロスとの交戦でも有利に働くアイテムでもある。

「ばくれつパンチ」はレベル 50 のバルシェンを 3 発、レベル 55 のカビゴンを超高確率で 3 発で倒せるようになる。「じしん」と違ってゴーストには無効だが、追加効果の混乱と「ミルクのみ」の相性が良い。この枠はよりミルタンクミラーに強くなる「でんじほう」や「かげぶんしん」が採用されることもある。

### 【対策】

同じノーマルポケモンで大変人気のあるカビゴンのついでに対策ができるかというそうでもない。ミルタンクとカビゴンの《すばやさ》の差も大きく、また、「じばく」を覚えたカビゴンとミルタンクを同時に選ばれることも多々あるため、1 匹の対策如きで 2 匹のノーマルポケモンを相手にできると過信してはならない。

一番の対策は「かげぶんしん」の効果を無視して「ころがる」の壁となる「みちづれ」や「ほろびのうた」の使えるゴーストポケモンのムウマだが、カビゴンを対策するときとは違って相手に先手を取られてしまう。レベル 50 採用で『おうごんののみ』も装備していないと「じしん」で超高確率で 3 発、「シャドーボール」で 2 発で倒れてしまう。なお、ゲンガーも「じしん」と「シャドーボール」が怖い、レベル 52 で採用すれば、ミルタンクに確実に先手が取れる。

また、レベル 55 のサンダーも対策として頼もしく、「かみなり」で超高確率で 2 発で倒せる。『たべのこし』を装備すれば、『ピンクのリボン』装備の「おんがえし」を 3 発耐えられるようになり、受け出しからでもある程度有利に戦える。レベル 55 のライコウも『じしゃく』を装備すれば「かみなり」で 2 発で倒すことができ、サンダースとは違って相手の「じしん」も 2 発耐えられる。この他にもこの火力のポケモンはファイヤーやオムスターなどがいるが、先攻で「かげぶんしん」を使われて「ミルクのみ」で粘られると「だいもんじ」や「ハイドロポンプ」の PP の弾切れを狙われて返り討ちにあってしまう。

この他にもレベル 55 の『たべのこし』を装備したナッシーやフシギバナも有効。「おんがえし」は 3 発耐えることができ、「やどりぎのタネ」と「こうごうせい」があれば、かなり有利に立ち回ることができる。なお、レベルと持ち物がここまで回らなくてもミルタンクにとってはナッシーやフシギバナの「ねむりごな」と「やどりぎのタネ」は厄介極まりないものであり、単独でミルタンクの対策にはならないものの、それを牽制するだけの圧力はある。

また、「ミルクのみ」に体力回復を依存しているポケモンであるため、「ねむる」&「ねごと」は採用していることが少なく、「ねむりごな」のような眠りのみに関わらず、「でんじは」や「しびれごな」の麻痺や「どくどく」の毒などを仕掛けることができると対策しやすくなるだろう。

## 【種族値】

HP	こうげき	ぼうぎょ	とくこう	とくぼう	すばやさ	合計	性別比(♀:♂)
100	134	110	95	100	61	600	1:1

## 【タイプ相性】 (※◎…4倍/○…2倍/空白…1倍/△…1/2倍/▲…1/4倍/×…0倍)

無	格	飛	毒	地	岩	虫	霊	鋼	炎	水	草	電	超	氷	竜	悪
△	◎	△	△	○		○	△	○	△	○	○		×			△

## 【概説】

ジョウト地方の代表する合計種族値 600 族のバンギラス。ただし、同じ合計種族値のカイリューと同様に進化するレベルの関係でレベル55でしか採用できない。第四世代以降で活躍中のバンギラスと違って特性で砂嵐を発生させたり、それによって《とくぼう》が1.5倍になったりはしない。また、《こうげき》は全ポケモン中 No.1 だが「ストーンエッジ」は当時存在せず、威力 75 の「いわなだれ」が最高威力の物理攻撃技になるため、威力 120 の「すてみタックル」の覚えられるカビゴンよりも物理火力が低い。

第四世代以降と比較すると見劣りする性能のように感じられるが、第二世代で強力な「じばく」「だいはくはつ」の相打ち狙いに対して非常に強いエースポケモンとして評価されている。同じ岩ポケモンのゴローニャやオムスターなどと違って、サンダー、バルシェン、ナッシーに対面で有利を取れる岩ポケモンとして評価が高い。

## 【主要わざ解説】

- 「かみくだく」: 当時は特殊攻撃技で2割の追加効果で1ランクダウンする能力も《とくぼう》である。これがないと「じこさいせい」を覚えたスターミーを突破することが難しくなる。
- 「ばくれつパンチ」: カビゴンに背中を向けなくなる攻撃技でノーマル耐性を盾にして試行回数を稼ぎたい。レベル 53 までのカビゴンであれば2発で倒せる。また、バンギラスミラーでも命中率 100% の「じしん」より優秀で、1発の命中と混乱の自滅ダメージだけで倒せる。
- 「いわなだれ」: レベル 50 のムウマとレベル 52 のバルシェンを2発、レベル 50 のナッシーを3発で倒せる。バンギラスが先攻であれば、「ばくれつパンチ」の混乱と追加効果の怯みも相性が良い。
- 「めざめるパワー-岩」: レベル 55 の『たべのこし』を装備したサンダーを2発で倒せる。「いわなだれ」と違って命中率は100%だがHPの限界個体値が11になってしまう。
- 「げんしのちから」: レベル 55 のサンダーを高確率で2発で倒せるが、『たべのこし』を装備されるとどうしようもない。

- 「だいまんじ」: 「かみくだく」とほぼ同じ火力で鋼に対して有効。レベル 55 のハッサムを1発、レベル 55 のヘラクロスを超高確率2発、レベル 55 のカイリキーを超高確率4発で倒せる。
- 「にほんばれ」: バンギラスの水弱点を補って「かみくだく」と同じ火力の「だいまんじ」の火力を更に1.5倍にすることができる。
- 「すなあらし」: 第二世代のバンギラスは技でなければ砂を起こせない。地面、岩、鋼以外のポケモンに対して4ターンの間、最大HPの1/8のダメージを与える。
- 「じしん」: 「ばくれつパンチ」と火力は同じ。レベル 50 のゴローニャを2発、レベル 50 のカイリキーを超高確率3発で倒せる。
- 「なみのり」: レベル 55 のガラガラを高確率で2発で倒せる。
- 「れいとうビーム」: クリスタルバージョンで新たに覚えられるようになった技。低レベルナッシーは2発で倒せるが、残念ながらレベル 50 のサンダーは確実に2発で倒せず乱数。
- 「10まんボルト」: クリスタルバージョンで新たに覚えられるようになった技。スターミーを2発で倒したりすることはできない。ちなみに第三世代以降と違って「かみなり」は覚えられない。
- 「こわいかお」: 相手の《すばやさ》を2ランクダウンさせる。
- 「いやなおと」: 相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。バンギラスに受け出ししてくるレベル 52 までのスイクンの「なみのり」を超高確率で2発耐えられるため、交代際に「いやなおと」を当てて「いわなだれ」2発で倒せる。ただし、バンギラスの体力に余裕がなければ決まらないため、「にほんばれ」とセットで採用したい。
- 「のろい」: 相手のカビゴンの「のろい」対策としてガン受けする構成で使われることが多い。
- 「ほえる」: コンボの起点回避のための技。
- 「メロメロ」: ミルタンク意識の♀でもカビゴン意識の♀でも使われることがある。
- 「ねむる」& 「ねごと」: ファイヤー以外は安全に寝てられるポケモンはいないため、「ねごと」とセットで採用したい。

## 【定番技構成】

### Sample 1：高レベルメロメロ型

Lv.55 ♂	@ きせきのみ
いわなだれ	ばくれつパンチ
かみくだく	メロメロ

レベル 50 のカビゴンを採用しているパーティに刺さるパンギラス。レベル 50 のカビゴンは「ばくれつパンチ」、レベル 50 のパルシェンやナッシーは「かみくだく」が有効。低レベルカビゴン軸のエースポケモンとして人気のあるパンギラス、サンダー、ミルタンクに対しても健闘する。♂の「メロメロ」はピンポイントだが受け出してくるミルタンクに対して使いたい。「メロメロ」の枠は無理してミルタンクと戦う必要がなければ、鋼の処理に優れる「だいもんじ」や地面との対面に強くなる「れいとうビーム」「なみのり」のような別の攻撃技が採用されることもある。持ち物は麻痺、眠り、凍り、混乱による事故を防止できる『きせきのみ』を持たせておきたい。

### Sample 2：高レベル砂嵐型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
かみくだく	だいもんじ
ばくれつパンチ	すなあらし

こちらは「のしかかり」をあまり採用しないレベル 55 のカビゴンを採用しているパーティを意識したパンギラス。第二世代の砂嵐はダメージが最大 HP の  $\frac{1}{8}$  と第三世代以降と違って大きく、「ばくれつパンチ」の混乱や「かみくだく」の 2 割の《とくぼう》ダウンを合わせれば、レベル 55 の『たべのこし』や「ねおと」と「ねごと」で粘るカビゴンの突破も十分期待できる。「いやなおと」や「のろい」のように相手のカビゴンが「のろい」を何度か積んでいたとしても攻撃の手を止めずに強気に攻めれるのが強み。「だいもんじ」は「かみくだく」と「ばくれつパンチ」の両方に耐性のあるヘラクロスに対する打点となる。鋼ポケモンに対しても「ばくれつパンチ」よりも大きなダメージが入る。「だいもんじ」はお好みで「なみのり」や「れいとうビーム」「じしん」「いわなだれ」に変更しても良い。

### Sample 3：高レベル寝言型

Lv.55 ♂	@ ピントレンズ
いわなだれ	ばくれつパンチ
ねごと	ねむる

体力回復技を搭載したパンギラス。追加効果の混乱と怯み、『ピントレンズ』の  $\frac{1}{8}$  の確率の急所によ

って突破を狙う。ニドクインとニドキング以外には等倍以上のダメージが期待できる。急所に当たる確率は落ちてしまうが、持ち物はサンダーの「かみなり」や「ばくれつパンチ」の回避に有効となる『ひかりのこな』を装備させても良いかもしれない。

### Sample 4：高レベル嫌な音型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
いわなだれ	だいもんじ
いやなおと	にほんばれ

ルビーサファイア発売前のオリジナル版当時のパンギラスの定番と呼ばれていた「いやなおと」搭載のパンギラス。受け出してきた低レベルスイクンに対して殴り勝てるのが強み。ただし、こちらの体力に余裕がなければ返り討ちにはできないため、味方のスターミーやハピナスの「ひかりのかべ」の援護を受けて突破を狙うような工夫が必要なのだが、この技構成は「にほんばれ」によって自らの技で「なみのり」を半減し、「いやなおと」→「いわなだれ」で迎撃できる。

### 【対策】

第二世代のパンギラスは「りゅうのまい」のような積み技や砂嵐による《とくぼう》の強化などが無い為、スイクンで簡単に対策できる。ただし、レベル 50 のスイクンだとパンギラスに「なみのり」をちょうど 2 発耐えられてしまうため、前述のサンプル 4 の技構成の通り、「にほんばれ」や「いやなおと」が絡むと返り討ちに合うことがある。

また、第二世代のパンギラスにとって物理耐久力が高く、先攻の「ミルクのみ」で粘られるミルタンクも大変厄介な相手である。「かげぶんしん」( & 『ひかりのこな』 ) と「まるくなる」を使われると「いやなおと」があっても命中率 85% の「いやなおと」自体が当たらず突破することができない。パンギラスに受け出したターンに「ばくれつパンチ」を被弾してしまうとレベル 55 でも混乱の自滅ダメージと「ばくれつパンチ」で落とされてしまうので受け出しは安定しないがパンギラスにとっては大きな壁となりやすい。また、相手も「ばくれつパンチ」を仕掛けて交戦してくる可能性も失念してはならない。

パンギラスを「クロスチョップ」で 1 発で仕留められるカイリキーも有効。残念ながら先手は取れないが、岩と悪のどちらのタイプ一致の攻撃技にも耐性がある。レベル 50 採用だと「じしん」で超高確率 3 発で倒れてしまうが、『おうごんのみ』を装備すると超高確率で 3 発耐えられるようになる。「じしん」と同じ威力の「ばくれつパンチ」なら命中率は 50% であり、「じしん」を採用していないパンギラスにとってカイリキーの突破は更に難しくなる。

