

— 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

(文：ゴールド)

厳選ポケモン 40 匹(&比較単体考察 16 匹)

フシギバナ	リザードン	ピクシー	フーディン	カイリキー
ウツボット	ゴローニャ	ヤドラン	バルシェン	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
エレブー	ケンタロス	ラプラス	サンダース	オムスター
カビゴン	サンダー	ファイヤー	カイリユウ	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	ドープル	ミルタンク
ハビナス	ライコウ	エンテイ	スイクン	バンギラス

+

オコリザル／ドククラゲ／ワタッコ／サイドン／レアコイル／シャワーズ／ギャラドス／イノムー／
ニドキング／フォレトス／プテラ／バクフーン／デンリュウ／フリーザー／ニョロトノ／キングドラ

【コラム登場ポケモン】

キュウコン／ベトベトン／ガルーラ／メタモン／マリルリ／ソーナンス／ツボツボ

【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(♀:♂)
80	82	83	100	100	80	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】

カントー御三家の中で前作と今作で種族値の変化が唯一なかったが、虫の4倍弱点がなくなり、エスパーと水ポケモンの弱化によって前作よりも使い易くなった。第二世代で最強ポケモンのカビゴンの対策となるカイリキーの出世により、格闘対策として出番が増えた。前作でもフシギバナより人気のあった同じ草ポケモンのナッシーとは違って「めざめるパワー虫」の奇襲によって落ちないところも大変頼もしい。

また、ナッシーと違ってバルシェンやエアームド、バンギラスに先制できる点も見逃せない。それらへの受け出しは流石に危険だが、「ねむりごな」や「やどりぎのタネ」「こうごうせい」によって高い対面性能を持つ。弱点の多さとは裏腹に背中を向け辛い。

ただし、前作でもメインウエポンだった「はっぱカッター」の急所率は大きく落ちてしまい、フシギバナより先攻で「みがわり」を仕掛けてくるポケモンには起点にされ易い。ちなみに第三世代以降とは異なり「ヘドロばくだん」や「じしん」は覚えられない。

【主要わざ解説】

- 「やどりぎのタネ」:「どくどく」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。
- 「こうごうせい」:フシギバナの回復手段。最大PPは8なので使い過ぎに注意。
- 「ねむりごな」:相手を眠らせる技だが、攻撃技の威力が低すぎるため、「ねむる」と「ねごと」を覚えたポケモンによってクリアされやすい。
- 「はっぱカッター」:「ギガドレイン」と違って身代わりにダメージが入り、PPも豊富。前作までは確実に急所に当たったが今作以降は1/4。急所に当たらなければ威力55の残念な技で終わるが、バルシェン程度の耐久なら急所で一撃で倒せる。
- 「ギガドレイン」:威力は60と「はっぱカッター」よりも若干高いがPPが最大8とあまりにも少なく、身代わりにもダメージを与えられない。ただし、「はっぱカッター」と違ってレベル50でレベ

ル50のガラガラを超高確率で2発で倒せる。

- 「ソーラービーム」:「ギガドレイン」2回分の威力。「にほんばれ」で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。
- 「めざめるパワー草」:最大威力は「はなびらのまい」と同じ70。HPの限界個体値が3となるため、耐久力は大きく落ちてしまう。
- 「めざめるパワー虫」:「やどりぎのタネ」が無効化される草ポケモンへの打点。レベル50採用でレベル50のナッシーを2発で倒すことができる。
- 「にほんばれ」:場の日差しが強くなり、「ソーラービーム」をチャージ不要で射出することと「こうごうせい」の回復量が2倍になる。ただし、天敵の炎ポケモンを援護する技でもある。
- 「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。
- 「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。
- 「しんびのまもり」:5ターンの間、味方を状態異常と混乱から護る。ただし、自分の技で繰り出した「ねむる」は防げない。「はなびらのまい」との同時採用はできない。
- 「みがわり」:先攻で繰り出せるとき、「やどりぎのタネ」と相性が良い。
- 「メロメロ」:サンダーのような性別不明に効果はないが、♀ならカビゴンに、♂ならミルタンクにある程度抵抗できるようになる。
- 「ほえる」:コンボの起点回避のための技。第五世代の対戦と違って入れ替えて眠りの持続ターンのカウントが元に戻ったりはしないので「ねむりごな」と特別相性が良いというわけではない。
- 「せいちょう」:第二世代では自分の《とくこう》を1ランクアップする技。第一世代とは違って自分の《とくこう》のランクアップ補正が「はっぱカッター」の急所によって無視されない。
- 「つるぎのまい」:自分の《こうげき》を2ランクアップする技。『旧わざマシン03』で覚えられる技なので、金銀遺伝技の「しんびのまもり」と同時採用できない。
- 「すてみタックル」:「つるぎのまい」を採用するときの最高威力の物理攻撃技。繰り返すが当時は「ヘドロばくだん」も「じしん」も覚えることができない。「つるぎのまい」1回使用後の『ピンク

のリボン』装備のレベル55でレベル50のカビゴンやレベル55の「めざめるパワー」を搭載したサンダーを2発で倒せる程度の火力になる。『旧わざマシン10』で覚えられる技なので、金銀遺伝技の「しんびのまもり」と同時採用できない。

【定番技構成】

Sample 1：低レベル光合成型

Lv.50 ♂	@ まひなおしのみ
はっぱカッター	やどりぎのタネ
ねむりごな	こうごうせい

「じしん」も「ヘドロばくだん」も覚えられなかった金銀時代のフシギバナの定番の技構成。特性で入れ替えを制限するメガゲンガーのようなポケモンはいないので動かし易い。しかし、攻撃技の威力があまりにも低すぎるため、先攻の「みがわり」には弱い。この技構成ではスターミーの身代わりしか1発で破壊することができない。破壊したい身代わりに合わせて「はっぱカッター」を「めざめるパワー」に変更するも一つの手だが、折角先制できるパルシェンに対する対面性能を大きく損なうことになるのであまりお勧めできない。ちなみに高レベルの「ねむる」と「ねごと」を覚えたカビゴンには勝てないが、低レベルのカビゴンであれば十分圧倒することができる。カビゴンから吸収できる宿木の回復量はこちらの最大HPの1/6程度を回復してくれる。

Sample 2：低レベルめざ虫型

Lv.50 ♂	@ きせきのみ
ギガドレイン	めざめるパワー虫
やどりぎのタネ	ねむりごな

「めざめるパワー虫」を採用してナッシーに対する打点を持ったフシギバナ。スターミーの「みがわり」も「はっぱカッター」を採用せずともこれによって1発で破壊することができる。「ギガドレイン」も採用しているため、パルシェンに対しても対面で勝てる。「はっぱカッター」とは違ってレベル50のガラガラも確実に2発で倒すことができる。サンプルの技構成は「めざめるパワー虫」であるが、サンダーの「みがわり」の破壊を重視したいのであれば「めざめるパワー」に変更して採用するのも良いだろう。

Sample 3：高レベル光合成型

Lv.55 ♂	@ まひなおしのみ
めざめるパワー草	やどりぎのタネ
ねむりごな	こうごうせい

レベル55の「めざめるパワー草」でレベル50のバ

ルシェンを約9割の確率で1発、レベル50のムウマを超高確率で3発で倒せる。威力55の「はっぱカッター」の方が4回に1回息所にあたり、「ねむる」のみで粘る相手には有利に働くが、「めざめるパワー草」を採用することでレベル55のケンタロスの「みがわり」も1発で壊すことができる。

Sample 4：高レベル剣の舞型

Lv.55 ♂	@ ピンクのリボン
すてみタックル	めざめるパワー草
つるぎのまい	ねむりごな

「つるぎのまい」を搭載して物理攻撃技を搭載したフシギバナ。エアームドの突破は諦めなければならないが、ゴーストポケモンなら「おいうち」を覚えたヘルガー、ブラッキーで対応しても良い。

【対策】

攻撃力は大きいたことがないが「やどりぎのタネ」と「ねむりごな」が厄介。カビゴンのようなポケモンを当てても「やどりぎのタネ」で吸収されるHPが大きく、何度も「みがわり」を貼られてしまうと厄介極まりない。一番の対策はフシギバナに先制できるファイヤーだ。レベル50のフシギバナであれば、レベル55のファイヤーの「だいもんじ」で1発で倒すことができる。ヘルガーやリザードン、バクフーンはファイヤーと同じ条件でも乱数だが、『もくたん』を装備すればほぼ同じ火力になる。勿論、レベルの差を離さなくても「ねむりごな」対策の「ねごと」を持たせておけば、対策は完璧であろう。ただし、攻撃技が「だいもんじ」の場合はごく稀に採用される「みがわり」によってPP切れを狙って立ち回られるとやや辛くなることは頭の片隅に入れておきたい。

また、炎ポケモンに限らず、草耐性のある飛行ポケモンのフリーザー、サンダー、クロバット、ワタッコなどで簡単に対策することができる。

ちなみに第二世代までのフシギバナは「ヘドロばくだん」を覚えないため、ナッシーやウツボットなども「やどりぎのタネ」を無効にできるフシギバナ対策として優秀である。ただし、対戦で人気のあるナッシーについては「めざめるパワー虫」で迎撃される可能性も高く、過信は禁物である。

また、「じしん」も第二世代では覚えないため、毒ポケモンのゲンガー、鋼ポケモンのエアームドも有効である。

【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(♀:♂)
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】

- 「**だいもんじ**」: 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。
- 「**かえんぼうしゃ**」: 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「だいもんじ」「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**」: 「はかいこうせん」の実質半分の威力であり、岩&飛行のプ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。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**」: 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》+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」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寝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。

- 「かみつく」: 効果がいまいちの「だいまんじ」よりもダメージは小さく、3割の確率で相手を怯ませることだけが狙いとなる技。
- 「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、サンダーなどに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』で習得。5ターンの間、味方の「ぼうぎよ」を倍にする。
- 「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
だいまんじ	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のミルタンク、レベル50のバルシェンなど反動の発生する「はいこうせん」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』は装備させると「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のバルシェンを1発、レベル55のミルタ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「はいこうせん」の時と違って弱点を突かない水、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
だいまんじ	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「だいまんじ」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のサンダーやミルタンクと同速であるため、これらの突破のしや

ず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
かえんぼうしゃ	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「だいまんじ」でビッパリ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。ちなみにリザードンに先手の取れるマルマインやサンダース、レベル51以上のライコウを「はらだいこ」のタイミングに合わせて交代することで「はらだいこ」無理矢理対策をすることもできる。ただし、交代を読まれて「じしん」を受けると大ダメージを負ってしまうので安定はしない。

このほかにはカビゴン&スイクンのように「はらだいこ」→「はいこうせん」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(♀:♂)
95	70	73	85	90	60	473	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】

「スケッチ」の覚えられるドープルに次いで全ポケモン中で2番目に覚えられる技の幅が広いポケモン。フェアリータイプが新登場した第六世代以降とは違って当時はノーマルタイプのポケモンであり、同じ《すばやさ》種族値でHP以外のステータスがピクシーを上回るポリゴン2と比較され易い。[てんねん]や[マジックガード]のような優秀な特性も存在しないため、覚えられる技で差別化を図りたい。

【主要わざ解説】

- 「つきのひかり」: ポリゴン2の「じこさいせい」と比較するとあまりにもPPが少ないが、[ひざしがつよい]時は回復量が2倍になり、「にほんばれ」→「だいもんじ」に強くなる。
- 「アンコール」: ピクシーが先手を取れる相手は少ないのでやや使いづらいが、カビゴンの「のろい」やガラガラ「つるぎのまい」の抑止力には十分なる。進化前のピッピとピィがレベル4で覚えられる技であり、タマゴから生まれた時に覚えている金銀技になるため、[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【旧わざマシン】の「すてみタックル」「カウンター」や「でんじは」との同時採用ができない。**
- 「はらだいこ」: 同じノーマルタイプのカビゴンよりも火力や耐久は落ちるが、《すばやさ》が高く、レベル55で採用すれば、レベル50のバルシェンにも先手を取って攻略しやすい。「つきのひかり」によって消耗した体力もピッタリ回復できる。金銀遺伝技のため、『旧わざマシン』の「メガトンキック」や「すてみタックル」「じこくぐるま」「でんじは」などとは同時採用できない。
- 「おんがえし」「やつあたり」: 「はらだいこ」を使用する場合の攻撃手段。レベル55採用で『ピンクのリボン』を装備すると「はらだいこ」使用後の「おんがえし」でレベル50のバルシェンとレベル55のカビゴンを1発で倒せる。
- 「だいもんじ」: 高レベル採用で低レベルのフシギバナやヘラクロスを2発で倒せる。
- 「かえんほうしゃ」: クリスタルバージョンから追加された攻撃手段。レベル55採用でレベル50のハッサムを1発、ナッシーを2発で倒せる。
- 「れいとうビーム」: レベル55で採用するとレベル50のナッシーとレベル52のガラガラを2発で倒せる。ちなみにレベル50のサンダーを2発で落とせる確率は極めて低い。
- 「10まんボルト」: 高レベル採用で低レベルのスターミーやエアームドを2発、低レベルのスイクンを3発で倒せる。
- 「かみなり」: レベル55で採用するとレベル50のバルシェンを高確率で1発で倒せる。レベル50のスイクンを2発で落とせる確率は凄まじく低い。
- 「アイアンテール」: 「はらだいこ」使用後にパンギラスを1発で倒せる技だが、パンギラスには先手を取れないため、「ばくれつパンチ」を避けて命中率75%を当てなければならず、使い勝手は悪い。
- 「ばくれつパンチ」: 「はらだいこ」使用後に使うような技ではないが、パンギラスにただ抵抗したいのならこちらの方が有用。
- 「シャドーボール」: レベル55採用でレベル50のムウマ、ゲンガーを超高確率で2発で倒せる。
- 「サイコキネシス」: 苦手な格闘に対する打点だがカイリキーを2発で倒すのは不可能であり、採用するケースはほぼない。
- 「ちいさくなる」: 自分の回避率を1ランクアップする。第六世代以降と違って「のしかかり」が2倍ダメージになったり、必中になることはない。
- 「まるくなる」: 「のろい」と違って《すばやさ》を落とさない。「まるくなる」と「のろい」の比較として、相手に「のろい」などを積まれたときに、こちらも《こうげき》の高くなる「のろい」を積んだ方が通常ダメージは大きい。が、**「ころがる」が急所に当たった場合のダメージは、「のろい」を積んだ場合よりも「まるくなる」を積んだ場合の方が大きくなる。**
- 「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回目まで当てられるか、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。
- 「みかわり」: 「ちいさくなる」と「ころがる」の「まるくなる」の枠をこれに変更しても良い。レベル55で採用すれば、レベル50のバルシェンの「れいとうビーム」を7割の確率で身代わりが耐

える。

- 「メロメロ」: ピクシーは《こうげき》個体値が11でも⑨になる珍しい性別別のポケモンでもある。
- 「でんじは」: 相手を麻痺状態にする技。『旧わざマシン45』で覚える技であるため、金銀遺伝技の「はらだいこ」や「プレゼント」と同時採用できない。なお、[ポケモンスタジアム金銀]と連動するオリジナル版では「アンコール」と同時採用して「はらだいこ」を覚えたカビゴンの援護役などで活躍するが、残念ながらバーチャルコンソール版では同時採用できない。
- 「うたう」: 相手を眠り状態にする。ただし、命中率は55%。「はらだいこ」の起点を無理矢理作ることができる。
- 「カウンター」: 『旧わざマシン18』で覚えられる技。HPが高く、防御力はそれほど高くないポケモンなので相性は良い。同レベルのカイリキーの「クロスチョップ」も急所に当たらなければ耐えられる。ただし、「のろい」や「みがわり」で攻略され易く、[ポケモンスタジアム金銀]と連動しないバーチャルコンソール版ではそれらの対策となる「アンコール」と同時採用することができない。
- 「すてみタックル」: 『旧わざマシン10』で覚えられる技であるため、金銀遺伝技の「はらだいこ」や「プレゼント」とは同時採用できない。同じ威力の技として命中率75%の「メガトンキック」もあるがこちらも『旧わざマシン05』での習得となる。
- 「あまえる」: 相手の《こうげき》を2ランクダウンさせる。進化前のピィがレベル1で覚える金銀技であるため、『旧わざマシン』の「でんじは」などと組み合わせることができない。どうしても組み合わせたいなら「なきごえ」か「リフレクター」で我慢することになる。
- 「ごえるかせ」: 何故か進化前のピィの時しか覚えられない技で『旧わざマシン』の「みがわり」などと同時採用できない。バーチャルコンソール版で「でんじは」の代わりに「アンコール」と組み合わせても良いかもしれない。
- 「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。金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』の「カウンター」や「リフレクター」「でんじは」「みがわり」と同時に採用できない。

【定番技構成】

Sample 1: 高レベル腹太鼓型

Lv.55 ♂	@ ピンクのりボン
おんがえし	アンコール
はらだいこ	つきのひかり

高レベルカビゴンに対面で殴り勝てることから注目された「はらだいこ」と「アンコール」のピクシー。

「はらだいこ」使用後の体力で約7割の確率でレベル55のカビゴンの「すてみタックル」を耐えて次のターンの「おんがえし」で1発で倒すことができる。相手が殴らずに「のろい」を積んできた場合は「アンコール」で反撃不可にすることで対策できる。ただし、これはカビゴンとラスト1匹同士になったときの手段であり、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」で援護するなどの御膳立てをしないと「はらだいこ」で展開することはできない。

Sample 2: 高レベル転がる型

Lv.55 ♂	@ ひかりのこな
ちいさくなる	ころがる
みがわり	つきのひかり

「はらだいこ」と見せかけて「ちいさくなる」→「みがわり」→「ころがる」で展開するピクシー。「まるくなる」があれば更にダメージは倍になるが、《すばやさ》と体力回復技のPPに優れるミルタンクにできないことをやらないとただの劣化となってしまいやすい。「はらだいこ」同様、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」で援護するなどの御膳立てをして展開したい。

【対策】

バーチャルコンソール版では同時採用できない技の組合せに「でんじは」と「アンコール」、「カウンター」と「アンコール」などがあるため、オリジナル版と比べて仮想敵は少なくなる。

最も優秀な対策はゴーストポケモンのムウマ、ゲンガーになる。レベル50採用だと「シャドーボール」で超高確率で2発で倒れてしまうが『おうごんのみ』を装備すると2発耐える可能性が高まり、一度奇襲を受けても先手で「みちづれ」を仕掛けることもできる。「ちいさくなる」の場合でも「みちづれ」や「ほろびのうた」がそれらの影響を受けない点で対策として非常に優秀である。

ただし、他のノーマル対策と同様に相手のヘルガーやブラッキーによる「おいうち」によって処理されると対策にならない。また、カビゴンのようなポケモンもピクシーと同時にゴーストで相手にしないといけないときは過労死することが多々ある。

この他にはサブウエポン次第であるが、ピクシーに先手の取れるバンギラスや「くろいきり」の使えるオムスターなどの岩ポケモン、ハガネールやエアームドのような「ほえる」「ふきとばし」の使える鋼ポケモンなどで対策されることが多い。

【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	50	45	135	85	120	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】

前作でもそうではあったが、カビゴンや新タイプの悪と鋼の登場で更にとこに刺して良いものか未だに不明確なポケモンである。このポケモンから組み始めないとならないようなポケモンであり、途中からパーティに加わることは極めて稀である。

合計種族値では新登場したエスパーポケモンのエーフィに劣るものの、低レベル採用でもレベル55のサンダーやミルトank、バクフーンなどに先制できる《すばやさ》と覚えられる技の幅でエーフィの人気を上回る。

【主要わざ解説】

- 「サイコネシス」:サンダーの「10まんボルト」、と同等の火力になる。威力90なのでタイプ不一致の効果抜群の「めざめるパワー」の方が若干大きなダメージとなる。
- 「どくどく」:相性が良かったのは前作までの話であり、鋼が台頭した第2世代ではそこまで相性が良くない。「でんじは」とは違って「アンコール」と同時採用できるぐらいしか強みがない。
- 「でんじは」:相手を麻痺状態にする。『旧わざマシン45』で覚える技のため、金銀遺伝技の「アンコール」と同時採用できない。
- 「みがわり」:「めざめるパワー虫」などを覚えていないナッシーなら起点にすることができる。『旧わざマシン50』で覚える技のため、金銀遺伝技の「アンコール」と同時採用できない。
- 「メロメロ」:混乱と違って持続ターンがない為、一度その状態にすればかけなおす必要がない。ただし、同性や性別不明の相手には有効ではない。
- 「いばる」:「メロメロ」よりもハイリスクだが、高レベル以外で採用してハピナスやサンダーなどを突破するには必要となる技である。
- 「でんじほう」:レベル52で約9割の確率でレベル50のバルゼンを1発で倒せる。「みがわり」での嵌め展開でエアームドに対しての打点も欲しいときに採用されることがある。
- 「ばくれつパンチ」:鋼ポケモンに対する打点としては《こうげき》が低すぎでいまいちだが、4倍弱点のパンギラスならレベル55採用で8割程度の確率で2発で倒せる。
- 「めざめるパワー悪」:ナッシーやスターミーのようなエスパーポケモンへの打点として採用されることがある。サンダーやファイヤーの「めざめるパワー」より火力は高く、レベル55で採用すればレベル50のナッシーも2発で倒せる。
- 「ほのおのパンチ」:ナッシーや鋼ポケモンに対する打点として採用されることがある。
- 「かみなりパンチ」:スターミーやエアームドに対する打点として採用されることがある。
- 「れいとうパンチ」:「アンコール」と相性が良く、スターミーの「じこさいせい」やハピナスの「タマゴうみ」などを「アンコール」してもその十分なPPによって追加効果で凍りを狙える。レベル55で採用すれば、レベル55のガラガラも超高確率で2発で倒せる。
- 「アンコール」:この技を覚えられるポケモンの中では最も《すばやさ》が高い。ただし、遺伝で覚えられる金銀技であるため、バリエーションと違って前作の『わざマシン』で習得できる「カウンター」「でんじは」「みがわり」との同時採用はできない。
- 「じこさいせい」:《とくぼう》の弱体化が大きく響き、サンダーの「かみなり」を2発耐えられないレベルにまで至ってしまったため、必須級の技ではない。スイクンのような中途半端な火力のポケモンを相手にするときは大変重宝する。
- 「ひかりのかべ」:5ターンの間、味方の《とくぼう》を倍にする。
- 「リフレクター」:5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を倍にする。
- 「バリアー」:公式大会の頃、「アンコール」と併用しての採用が流行っていたが、カビゴンの「すてみタックル」の急所て簡単に崩れ落ちたり、スターミーやナッシーのようなエスパーポケモンで簡単に止まるようになる。
- 「カウンター」:「アンコール」と同時採用はできないが、それを警戒したカビゴンが「のろい」を積まずに「すてみタックル」をしてくれば、「カウンター」と次のターンの「サイコネシス」と合わせて突破できることもある。ただし、「のしかかり」には効果が薄い。
- 「ちきゅうなげ」:自分のレベル分の固定ダメージ技。「みがわり」を用いた嵌め展開時に「サイコネシス」よりもPPの多い攻撃手段となる。第1世代と違ってゴーストポケモンには効かない。

【定番技構成】

Sample 1：低レベル電磁波身代り型

Lv.50 Ⓞ	@ たべのこし
サイコキネシス	でんじは
メロメロ	みがわり

レベル50でもレベル55のサンダーやミルトankに対して居座って確実に先手で「でんじは」を仕込むことができる。「めざめるパワー虫」を覚えていないナッシーを起点にして「みがわり」を残せば、「メロメロ」と組み合わせて低レベルのカビゴンなら突破することも十分可能。また、レベル50のHPの限界値161なら先攻で「みがわり」を5回連続で繰り返せる。「でんじは」は低レベルのエアームドやスターミーに対する打点として十分な火力を持つ「でんじほう」に変更しても良いだろう。

このサンプルでは性別不明のスターミーやポリゴン2には決して真似できない「メロメロ」を持たせているが、それらのポケモンのように「でんじは」と「じこさいせい」を覚えさせて「でんじは」で麻痺を撒くことに特化しても良い。その場合、「みがわり」は「リフレクター」や「ひかりのかべ」、鋼&地面属性のハガネールに対する打点として「ほのおのパンチ」を持たせても良い。

Sample 2：中レベル威張る身代り型

Lv.52 Ⓞ	@ たべのこし
サイコキネシス	ばくれつパンチ
いばる	みがわり

レベル55のゲンガーとケンタロスに先制できる《すばやさ》を満たしたフーディン。レベル50でもレベル55のゲンガーの「シャドーボール」は1発耐えられるが「サイコキネシス」では1発で倒せないため、先手を取れるようになることで対面で確実に勝てるようになる。

レベル52のHPの限界値167で先攻で「みがわり」を5回連続繰り返すことができるようになり、パンギラスの隣のレベル50のフシギバナの「はっぱカッター」も身代わりが確実に耐えるようになる。「みがわり」を盾に「ばくれつパンチ」や「いばる」で展開し、パンギラスや低レベルカビゴンの突破を狙いたい。なお、第二世代の「いばる」は相手の能力ランクの変化が起こらないとき、混乱状態にさせることができるのだが、《こうげき》ランクが「いばる」で上昇きった相手も「ばくれつパンチ」の追加効果によって混乱にさせることができる。「メロメロ」とは違って同性の相手や性別不明のサンダーなどの突破も十分に可能。

Sample 3：高レベルアンコール型

Lv.55 Ⓞ	@ きせきのみ
サイコキネシス	れいとうパンチ
アンコール	じこさいせい

レベル55のライコウに対して先制できる最高レベルのフーディン。レベル55のライコウを「サイコキネシス」で超高確率で3発、レベル55の『たべのこし』を装備したサンダーを「れいとうパンチ」で3発で倒せるようになるため、「かみなり」の外れをひけば勝てる可能性がある。また、レベル50のムウマを「サイコキネシス」で2発、レベル52までのゲンガーを同技で1発で倒せるようになる。

「れいとうパンチ」は「めざめるパワー悪」や「ほのおのパンチ」「かみなりパンチ」「ひかりのかべ」などで代用されることもあるが、「ねむる」以外の体力回復技を「アンコール」して追加効果の凍りを狙う動きが取れるところが他にない強みとなる。ちなみに「ねごと」や「ふきとばし」は技が失敗したときしか「アンコール」できないので注意。

【対策】

まず、カビゴンでの対策が一番。レベル55のフーディンの「サイコキネシス」ならレベル50でも3発、レベル55なら超高確率で4発耐えられる。特に後者で『たべのこし』を装備すれば、「メロメロ」だろうと「いばる」だろうと突破の線はかなり厳しくなる。ただし、「アンコール」と「カウンター」には細心の注意を払う必要がある。「ねむる」→「ねごと」の状況に持ち込めばどちらも対策できるため怖くはない。そうでない場合は味方のスターミーやブラッキー、ナッシー、ハピナス、エアームド、ハガネールなどの「サイコキネシス」に強めなポケモンに一旦入れ替えて様子を見るとよい。「アンコール」と「カウンター」は同時に採用できないので、相手の出方によって攻撃技から入ったほうが良いか、「のろい」のような変化技から入ったほうが良いか判別できる。

また、「ばくれつパンチ」が怖いのが、ヘルガーやパンギラスのような「かみくだく」の使える悪ポケモンも有効。フーディンの交代を読んで「かみくだく」以外の特殊攻撃技を選ぶと「アンコール」されて反撃される恐れがあるが、居座ってきたら「アンコール」を読んで別の味方に入れ替える立ち回りでこれに対応することができる。

ちなみに《とくぼう》が前作より全体的に高くなっている金銀の対戦では、物理攻撃技の火力の高いポケモンには対面で負ける傾向があり、『ふといホネ』を装備したガラガラやポリゴン2、ミルトank、ピクシーなどには分が悪い。

【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(♀:♂)
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、カビゴンやバ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&バンギラス、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)。相手のカビゴンやバンギラスが先に「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易く、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、メインウエ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』と組み合わせるとうのも悪くない。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の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』は装備するとパンギラスの「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50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「ドリルくちばし」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」と組み合わせれば抵抗できる「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。

【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、対策として通用しやすい。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「ハサミギリチン」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「ハサミギリチン」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エ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で「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、間違いない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、マタドガスなどのうち2匹、3匹選出してカイリキーを過労死させるつもりで臨みたい所である。

カイリキーと似ているポケモン：

No.057 オコリザル(格闘)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
65	105	60	60	70	95	455

【比較】

カイリキーより《すばやさ》が高いが、それ以外のステータスでは劣ってしまう。カイリキーと似たような技構成では火力と耐久不足に悩まされるので《すばやさ》を活かした構成で臨みたい。

Sample 1：高レベル威張る自己暗示型

Lv.55 Ⓔ	@たべのこし
クロスチョップ	じこあんじ
いばる	みがわり

格闘対策のフシギバナに先手で「みがわり」を貼って起点にできる所がカイリキーにはない強みになる。同じ合計種族値のサウムラーでも可能だが、レベル55の『ピンクのリボン』を装備したミルタンクの「おんがえし」に殴り負けることがない。「みがわり」はバルシェンの「だいはくはつ」の様子見にも有効となる。エスパーやゴーストには困る技構成なので「おいうち」を覚えた悪ポケモンの援護が欲しいところである。

【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(♀:♂)
80	105	65	100	60	70	480	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】

前作の第一世代では「まきつく」の使える強力なポケモンとして注目されながらも【ニンテンドウカップ97】のレベル配分ルールに泣かされているポケモンであり、レベル50採用したくてもレベル55のラブラスに先手が取れず、低レベル採用ができずにパーティに採用しづらいポケモンという印象が強い。

これは第二世代でも同様であり、パルシェンとエアームドと同速であることが歯がゆく、少なくとも低レベルのパルシェンやエアームドに確実に先手の取れるレベル51以上での採用が望ましい。また、その【すばやさ】に近いバンギラスに対しても先手が取りたければ、52まで上げておきたい。

同じ属性のフシギバナには《こうげき》でしか上回らないものの、「しびれごな」「アンコール」「ヘドロばくだん」によって差別化を図れる。

【主要わざ解説】

- 「ヘドロばくだん」：当時は物理攻撃技であり、ベトベトンと並んで毒ポケモンNo.1の《こうげき》を活かして戦える。フシギバナと違って、ケンタロスの「みがわり」で起点にされたりはしない。
- 「ギガドレイン」：フシギバナと《とくこう》は同じ。当時の「ギガドレイン」は身代わりに対して効果はないが、身代わりを壊しやすいう「ヘドロばくだん」があれば採用しやすいう。レベル55採用でバンギラスを3発で倒せる。
- 「はっぱカッター」：「ギガドレイン」と違って身代わりにダメージが入り、PPも豊富。前作までは確実に急所に当たったが今作以降は1/4。急所に当たらなければ威力55の残念な技で終わるが、パルシェン程度の耐久なら急所で一撃で倒せる。
- 「めざめるパワー草」：レベル55で採用すればレベル50のパルシェンを約9割の確率で1発で倒せる。ただし、HPの限界個体値が3となるため、耐久力は大きく落ちてしまう。
- 「しびれごな」：フシギバナでは覚えられない技の一つ。先手で「アンコール」できる範囲を広げる技でもある。
- 「アンコール」：金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』で覚えられる「のしかかり」や遺伝ルートの関係で「つるぎのまい」と同時採用できない。

- 「こうごうせい」：フシギバナより【すばやさ】や耐久力が劣るため、採用を切ることも多い。金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』でしか覚えられない「のしかかり」とは同時採用できない。
- 「ねむりごな」：相手を眠らせる技だが、攻撃技の威力が低すぎるため、「ねむる」と「ねごと」を覚えたポケモンによってクリアされやすい。
- 「つるぎのまい」：自分の《こうげき》を2ランクアップする技。『旧わざマシン03』だけでなく遺伝でも覚えられる技なので『わざマシン』の節約ができる。ただし、遺伝ルートの関係で「アンコール」と同時採用できない。
- 「せいちょう」：第二世代では自分の《とくこう》を1ランクアップする技。第一世代とは違って自分の《とくこう》のランクアップ補正が「はっぱカッター」の急所によって無視されない。
- 「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。
- 「めざめるパワー地面」：毒・鋼ポケモンに対する打点。クロバットやエアームドには無効だが、レベル55採用でレベル52のゲンガーを2発、レベル53のベトベトンを超高確率で3発で倒せる。
- 「めざめるパワー炎」：鋼ポケモンに対する打点。レベル55採用で『もくたん』を装備させるとレベル50のエアームドやハガネールを確実に2発で倒せる。
- 「めざめるパワー水」：同レベルのカビゴンの「なみのり」に若干劣る火力となる。

【定番技構成】

Sample 1：低レベルアンコール型

Lv.50 ♀	♀ おうごんのみ
ヘドロばくだん	ギガドレイン
アンコール	しびれごな

「くろいまなざし」→「パトンタッチ」のブラックキ一と組み合わせる変化技で展開する相手のストップ一兼その場しのぎの格闘対策として使われる。「レベル50のパルシェン、レベル55のラブラス、バンギラスが気になるならレベルを上げるか、ワタッコで代用するという手がある。「しびれごな」や「ギガドレイン」は「ねむりごな」や「こうごうせい」に変更

しても良い。

Sample 2：高レベル剣の舞型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
ヘドロばくだん	ギガドレイン
つるぎのまい	ねむりごな

「ねむりごな」で相手を眠らせて「つるぎのまい」で展開するウツボット。「つるぎのまい」1回積みめば、レベル55の『たべのこし』を装備したカビゴンも「ヘドロばくだん」で超高確率で2発で倒せる。「ギガドレイン」の技枠は低レベルのバルシェンやエアームドを意識した「めざめるパワー」の採用がされるケースもあるが、それによってHPの個体値を下げたままレベル55のサンダーの「めざめるパワー氷」を『たべのこし』装備で超高確率で2発耐えられなくなってしまう。ちなみにレベル55採用でレベル50のフシギバナに確実に先手が取れる点も見逃せない。

【対策】

フシギバナと比べて「しびれごな」の麻痺の存在が厄介であり、ゲンガーやクロバット、ベトベトン、マタダガスといった毒ポケモン、エアームドやハッサムといった鋼ポケモンで簡単に対策できても「ねむる」などで回復する手段を持たなければ、麻痺状態が残ることが試合に左右しないかどうかは考えておく必要がある。

「ねむりごな」の対策まで考慮するとやはり「ねごと」を覚えたポケモンでの対策が無難であり、低レベル採用でもウツボットの「ヘドロばくだん」を2発耐えて、「だいもんじ」で1発で倒せるファイヤーなどが対策として優秀である。

ウツボットと似ているポケモン①：

No.073 ドククラゲ(水/毒)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
80	70	65	80	120	100	515

【比較】

ウツボットよりも火力は落ちるが、毒や鋼ポケモンで止まりづらい「つるぎのまい」と「ヘドロばくだん」の使い手。

Sample 1：高レベル剣の舞型

Lv.55 ♂	@たべのこし
ハイドロポンプ	ヘドロばくだん
つるぎのまい	みがわり

「ハイドロポンプ」でレベル50のハガネールを1発、レベル51のエアームドを2発で倒せる。「みがわり」はバルシェンの「だいばくはつ」や

フシギバナの「ねむりごな」「やどりぎのタネ」に強くなる。ちなみに「ミラーコート」は金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』で覚える「つるぎのまい」や「みがわり」と同時採用できない。

Sample 2：高レベル嫌な音型

Lv.55 ♂	@たべのこし
ヘドロばくだん	いやなおと
いばる	みがわり

低レベルのバルシェンやフシギバナの前で残した「みがわり」をそのまま活かして嵌め展開できるドククラゲ。「いやなおと」は「ヘドロばくだん」だけでなく混乱のダメージも増加させられる。ただし、攻撃技が「ヘドロばくだん」のみなので鋼に対する打点はなくなってしまう。火力は大きく落ちて追加効果は狙えなくなるが「すてみタックル」で代用しても良いかもしれない。

ウツボットと似ているポケモン②：

No.189 ワタツコ(草/飛行)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
75	55	70	55	85	110	450

【比較】

こちらもウツボットより火力は大きく落ちてしまうが「すばやさ」が高く、覚えられる技が似ている。ただし、サンダーの「めざめるパワー氷」やバルシェンの「れいとうビーム」には凄まじく弱い。

Sample 1：低レベルめざり飛行型

Lv.50 ♂	@たべのこし
めざめるパワー飛行	やどりぎのタネ
アンコール	ねむりごな

ウツボットには覚えられない「やどりぎのタネ」を駆使して戦う。第六世代以降とは異なり、「やどりぎのタネ」の無効化される草ポケモンにも「ねむりごな」が有効となるため、「ねむりごな」で眠らせてからタイプ一致の「めざめるパワー飛行」で攻略したい。火力の目安としてレベル50のフシギバナやカイリキーを3発で倒せる。ちなみに残念ながら第二世代では「みがわり」は覚えられない…。~~（こ）/おたけ~~

【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(♀:♂)
80	110	130	55	65	45	485	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】

前作から《とくぼう》の種族値と「だいばくはつ」の威力が強化され、属性の組合せが同じサイドンを超える活躍が期待できるようになったグローニャ。

「だいばくはつ」を覚えるポケモンの中では最も《こうげき》が高く、《こうげき》種族値の同じカビゴンのタイプ一致の「じばく」はちょうどグローニャの2割増しの火力になる。カビゴンに次ぐ「だいばくはつ」での高い相打ち性能があるため、サイドンに比べてナッシーを繰り出されて腐るといったことがないところが最大の魅力である。

「ほえる」と「だいばくはつ」を覚えるハガネールなどともしばしば比較されるが、低レベル採用でもカビゴンに確実に先制できるため、受け出し際に「はらいこ」を積まれても処理しやすかったり、パーティの炎弱点を埋める爆弾として活躍できる。

【主要わざ解説】

- 「だいばくはつ」：レベル50で採用すれば、レベル50のカビゴンを高確率で1発で倒せる。『ピンクのリボン』を装備すれば、レベル55のサンダーやガラガラ、レベル50のブラッキーを確実に1発で瀕死にすることができる。
- 「じわれ」：一撃必殺技。自分よりレベルの高い相手と飛行ポケモンには無効。「カウンター」でなければ、カビゴンにとって最も脅威となる技。
- 「じしん」：「だいばくはつ」の無効であるゴーストや岩、鋼に対して通りが良い。レベル50で採用すれば、レベル50のゲンガーを高確率で1発、レベル50のムウマを2発で倒せる。
- 「いわなだれ」：サイドンより火力はなく、低レベル採用で高レベルサンダーを2発で倒すことは残念ながらできない。レベル50採用でもレベル55のバクフーンを超高確率で2発で倒せる。
- 「めざめるパワー岩」：低レベル採用でサンダーの「みがわり」を壊すだけでなく命中率の安定するこちらを採用しても良い。レベル50採用で『おうごんのみ』を持たせれば、レベル55のライコウの「めざめるパワー氷」を約95%の確率で2発耐えられるようになり、「じしん」で対面で殴り勝てるようになる。
- 「だいもんじ」：「じしん」が無効化されるエア

ムドに対する打点。ハガネールに対して「じしん」よりも大きなダメージが期待できる。

- 「ばくれつパンチ」：「いわなだれ」と合わせて「じしん」の代わりに採用されることがある。
- 「ほえる」：コンボの起点回避に使われる技。ムウマや高レベルの「のろい」と「ほえる」のガルーラ対策として起用したいなら持っておきたい技。
- 「のろい」：カビゴンの「のろい」に対抗する技だが、「だいばくはつ」という切り札もあるので「ばくれつパンチ」や「ほえる」で戦ったほうが使い勝手が良い。
- 「にほんばれ」：日差しが強くなった程度で水の4倍弱点は補えない。味方のポケモンに「だいばくはつ」で繋ぐような使い方になるだろうか。
- 「すなあらし」：「だいばくはつ」で短期戦を仕掛けるポケモンなので耐性の数で優れるハガネールと比べるとそれほど相性は良くない。
- 「どくどく」：毒と鋼に「じしん」が有効であるため、相性が良さそうだが、「すなあらし」と同じ理由でそれほど採用される技ではない。
- 「カウンター」：通信対戦では一撃必殺技の対策になるが、「だいばくはつ」を警戒して通常の攻撃技で殴られることも多いので使いどころは難しい。サイドンと違ってこれでサンダーの「めざめるパワー氷」を返しても1発で倒せない。

【定番技構成】

Sample 1：低レベル岩雪崩吠える型

Lv.50 ♂		♀ おうごんのみ	
いわなだれ		だいもんじ	
ほえる		だいばくはつ	

低レベルのグローニャの定番。『おうごんのみ』を装備することで約90%の確率でレベル55のバクフーン(=リザードン)の【ひざしがつよい】状態の「だいもんじ」を2発耐えられるようになり、「いわなだれ」で超高確率で2発で倒せる。「だいばくはつ」を半減、無効にする岩や鋼に対して通りの良い「じしん」は採用していないが、エアームドやハガネールには「だいもんじ」の方が有効となる。対ムウマは『おうごんのみ』を装備しているものだと「じしん」では2発で倒せない。「ほえる」によって「まもる」と「ねむる」持ちの「くろいまなざし」→「ほろびのうた」もしつ

かりと対策できるようにしている。ゲンガーの対策としては「れいとうパンチ」や「ギガドレイン」で迎撃される恐れがあるが、ムウマは「でんじほう」程度しか攻撃技がないのでその対策として十分機能してくれるだろう。

Sample 2：低レベル鈍い大爆発型

Lv.50 ♂	@ やわらかいすな
じしん	いわなだれ
のろい	だいはくはつ

カビゴンの「のろい」に合わせて「のろい」で対策できる古来よりある技構成。「はえる」を採用していないためムウマには弱くなるが、「くろいまなざし」→「ほろびのうた」で立ち回っている最中に「のろい」を積んで、減びのカウントが0になるターンに「だいはくはつ」をすることで、ゲンガーに入れ替えられない限り誰かしらを共倒れにすることができる。パンギラスに入れ替えられると「のろい」2回の「だいはくはつ」では倒せないが、同じランクの『やわらかいすな』装備の「じしん」で確実に1発で倒せるようになる。その他、副産物としてレベル50のマルマインを約95%の確率で「じしん」で1発、レベル50のカビゴンを「じしん」で超高確率で3発で倒せるようになる。ちなみに「いわなだれ」はサンダーの「みがわり」破壊ぐらいにしか役に立たないもので思い切って「だいまんじ」に変更しても良い。

Sample 3：高レベル地割れ型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
じわれ	いわなだれ
だいまんじ	だいはくはつ

レベル50の2割増しの火力になることで「だいはくはつ」がレベル50のカビゴンの「じばく」と同等の火力になる最高レベルのゴローニャ。「じわれ」で相手を先に倒して「だいはくはつ」で数有利を取りたい。また、サイドンのようにレベル55のサンダーの「めざめるパワー氷」を2発耐えて「いわなだれ」で2発で倒すことも『たべのこし』『きのみジュース』『おうごんのみ』のいずれかを持たせればできるようになる。更に「だいまんじ」の火力も上がり、「めざめるパワー虫」に頼らずともレベル50のナッシーを2発で倒せるようになる。ただし、レベル50のバルシェンを「いわなだれ」で倒せる確率は約7割であり、『おうごんのみ』を装備したバルシェンに対しては2割程度に落ちてしまう。

【対策】

サイドンとは違って火力がなく、「ねむる」や「ねごと」を採用せずに「だいはくはつ」で短期戦を仕掛け

てくること多い為、ガラガラを対策するようにバルシェンをぶつけてしまうのが良い。レベル50の「いわなだれ」程度ならレベル50のバルシェンで2発耐えられ、高レベルでも『おうごんのみ』を持たせていれば、8割程度の確率で2発耐えてくれる。「まきびし」で体力を削れるようにしてカビゴンの「じしん」やサンダーの「めざめるパワー氷」で背中を向けないようにしておけば、対策することは容易である。「リフレクター」もあるとなお心強い。

そのほかのポケモンではメガニウムのような草ポケモンも候補に挙がる。人気ポケモンのナッシーは「めざめるパワー虫」に注意すれば、対策として大変優秀。「じしん」に耐性はないものの、フシギバナでも受け出しから十分対策となる。

そして、同じく4倍弱点を付ける水ポケモンも有効。サイドンよりも火力は低いので「ねむる」と「ねごと」を覚えたスイクンや「じこさいせい」を覚えたスターミーで対策することができる。

また、ゴローニャに先制できるカイリキーなどでも対策することができる。レベル55のゴローニャの「じしん」をレベル50で超高確率で2発耐えて、「クロスチョップ」2発で倒せてしまう。「クロスチョップ」が急所に当たれば、「のろい」を積まれようが確実に1発でダウンさせられるため、対面の圧力はかなり高い。

ゴローニャと似ているポケモン：

No.112 サイドン(地面／岩)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
105	130	120	45	45	40	485

【比較】

ゴローニャより火力は十分だがナッシーの起点となり易い。ガラガラが台頭したことも痛手。

Sample 1：低レベルカウンター型

Lv.50 ♂	@ たべのこし
じしん	いわなだれ
カウンター	のろい

レベル50のサイドンはレベル50~55のサンダーの「めざめるパワー氷」を受けても「カウンター」で確実に1発で倒せる特殊耐久力を持つ。「じしん」は高レベルカビゴンにより強くなる「ばくれつパンチ」に変更しても面白い。

Sample 2：高レベル電磁砲型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
じしん	いわなだれ
でんじほう	のろい

「でんじほう」でゴローニャとの差別化が可能。「じしん」は「じわれ」に変更しても良いかもしれない。

【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(♀:♂)
95	75	110	100	80	30	490	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】

第四世代で覚えられるようになった「なまける」や第五世代で獲得した[さいせいりょく]の特性が存在しなかった時代は同じ属性のスターミーの影に隠れがちであったヤドラン。前作の第一世代は「ドわすれ」という強力な積み技を持ちながらも3割で凍る「ふぶき」や急所に弱すぎるためイマイチ活躍できなかったが、第二世代では低レベルカビゴンの頭頭によってそこそこの活躍が期待できる。ヤドラン自身がカビゴンと同速である点が評価を下げる要因でもあるのだが、第二世代では「じばく」で高い対面性能を持った低レベルのカビゴンも人気があるため、それに先手の取れるレベルで採用すると活躍しやすい。最高レベルの55であれば、レベル50のカビゴンの「のしかかり」も4発耐えることができる。

【主要わざ解説】

- 「**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』を装備されると2発で倒すのは絶望的となる。
- 「**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%。『旧わざマシン45』で覚えられる技であるため、金銀遺伝技の「しんぴのまもり」や「はらだいこ」と同時採用できない。
- 「**みがわり**」:レベル55で採用するとレベル50のカビゴンの「のしかかり」と**レベル50のナッシーの「めざめるパワー虫」**を身代わりが耐える。第二世代では草ポケモンの**「ギガドレイン」も無効化**することができるため、受け出ししてきたナッシーに對抗しやすくなる。『旧わざマシン50』で覚えられる技であるため、金銀遺伝技の「しんぴのまもり」や「はらだいこ」と同時採用できない。
- 「**メロメロ**」:スターミーと違って性別がある。ちなみに第二世代のスターミーは何故か「メロメロ」を覚えられるが使っても効果がない。
- 「**サイコキネシス**」: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た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。
- 「**だいもんじ**」:スターミーには覚えられない技のひとつ。レベル50採用でレベル50のヘラク羅斯を2発、フシギバナを超高確率で2発で倒せる。
- 「**ばくれつパンチ**」:スターミーには覚えられない技のひとつ。レベル50採用でパンギラスを超高確率で2発で倒せる。
- 「**じしん**」:「ばくれつパンチ」と同じ威力。レベル50採用でレベル50のサンダースを2発、レベル55のライコウを3発で倒せる。
- 「**じわれ**」:『旧わざマシン27』で覚えられる一撃必殺技。
- 「**ねむる**」&「**ねごと**」:「ねごと」で繰り出すことで「じわれ」の試行回数を増やせる。
- 「**れいとうビーム**」:「じわれ」の効かない飛行への打点。レベル55で採用すればタイプ不一致でもレベル55のケンタロスの「みがわり」を壊せる。
- 「**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。
- 「**でんじほう**」:ヤドランの唯一覚えられる電気属性の攻撃技。レベル55で採用して約55%の確率でレベル50のバルシェンを1発で倒せる。
- 「**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。スターミーと違ってカビゴンの前で貼ったターンに「すてみタックル」の急所ですり殺さないのが地味に偉い。
- 「**しんぴのまもり**」:5ターンの間、味方を相手の技による状態異常と混乱状態から護る。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「でんじは」と同時採用できない。
- 「**シャドーボール**」:当時は物理攻撃技だが2割の確率で相手の《とくぼう》が1ランクダウンする不思議な技。レベル55で採用するとレベル55のフーディンを2発、レベル50のナッシーを3発で倒せる。対エスパーを意識するなら《こうげき》が同じヤドキングで採用すべき技ではある。
- 「**カウンター**」:高レベル採用ならケンタロスの『はかいのいでんし』込みの「はかいこうせん」も耐えて返せる。『旧わざマシン17』で覚えるため、金銀遺伝技の「しんぴのまもり」や「はらだいこ」と同時採用できない。第二世代においてはヤドキングと差別化できる技でもある。

【定番技構成】

Sample 1：高レベル身代わり型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
なみのり	でんじは
メモロメロ	みがわり

レベル 50 のカビゴンの「のしかかり」を起点にできる「みがわり」搭載型のヤドラン。身代わりが残れば、ナッシーやバルシェンを受け出されても身代わりを盾に「でんじは」で麻痺を仕込めば、それらのポケモンに対しても次のターンから先手で「みがわり」を貼れる状況を作り出すことができる。ハガネールやゴローニャに対しても攻撃面で強い為、「じばく」や「だいはくはつ」で短期戦を展開する相手を詰ませることができる。「メモロメロ」は低レベルのカビゴンを「でんじは」と合わせて押し切るための技になるが「ばくれつパンチ」に変更しても良いだろう。その場合は「なみのり」を「サイコキネシス」に変更しても良い。

Sample 2：高レベル寝言地割れ型

Lv.55 ♀	@ ひかりのこな
じわれ	れいとうビーム
ねごと	ねむる

前作の第一世代では《すばやさ》が命中に関係したため、「でんじは」と同時採用する必要があった「じわれ」であるが、第二世代ではレベルの高さに変わったため、セットで採用する必要がなくなった。「れいとうビーム」は「じわれ」無効の飛行ポケモンに対する打点となり、レベル 55 で採用すればレベル 55 のケンタロスの「みがわり」をピツッリ！発で破壊することができる。「ねごと」はナッシーの「ねむりごな」を無理矢理受けることもでき、「じわれ」の一撃必殺、「れいとうビーム」の追加効果の凍りの試行回数を増やすことができる。ちなみにこの技構成はヤドキングでも可能。

【対策】

スターミーよりも攻撃手段が豊富であり、非常に厄介な相手になる。特に「じわれ」が厄介であるため、レベル 55 の「ねむる」と「ねごと」を持ったサンダーでもなければ安定した対策というのは難しい。そのサンダーすらも「ふぶき」があると 2 発で倒れてしまうが、あまり採用されるケースは多くない。

また、ヤドランに先攻の取れる低レベルカビゴンやハガネール以外の「だいはくはつ」でターンカットしてヤドランに身動きさせず、「かげぶんしん」や「ちいさくなる」の使える♀のミルタンクやハピナス、性

別不明のスターミーなどで展開するのも手である。また、電気属性の攻撃技を「でんじほう」以外覚えられないため、レベル 55 のラプラスのようなポケモンの「みがわり」の起点にして展開してしまうのも有効だろう。

【おまけ】あのポケモンはいつのまに強くなったの？

No.038 キュウコン(炎)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
73	76	75	81	100	100	505

【解説】

第二世代では火力があまりにも低く、下手をすれば「つのドリル」の使えるギャロップよりも扱いの難しいポケモンだが、隠れ特性の【ひでり】が追加された第五世代から活躍中。第七世代では氷&フェアリー属性で隠れ特性に【ゆきふらし】を持つアローラの姿のものも活躍中であり、【あられ】状態の時であれば「リフレクター」と【ひかりのかべ】を同時に貼ることのできる「オーロラベール」要因として活躍している。こちらは通常のキュウコンと種族値も異なり、《すばやさ》の種族値が 109 で第四世代以降の対戦でシングルバトルの主人公と呼ばれたガブリアスに先手を取ることができる。

No.088 ベトベトン(雲)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
105	105	75	65	100	50	500

【解説】

【ニンテンドウカップ 2000】の全国大会でも「だいはくはつ」の使えるポケモンとして活躍しているが肝心のゴーストポケモンに対して打点を持たない点でバルシェンやナッシー、ハガネールのようなポケモンよりも「だいはくはつ」の使えるポケモンとしてはやや活躍しづらかった。第七世代ではアローラの姿と呼ばれる変種が追加され、毒に加えて悪タイプを持ち、ゴーストタイプに強くなった。更に『フィラのみ』のような持ち物の回復量が第七世代より最大 HP の 1/2 となり、木の実を通常より早く食べられる【くいしんぼう】の特性と【リサイクル】を組み合わせによる「ねむる」以外の回復手段も獲得するようになった。なお、【ニンテンドウカップ 2000】で大活躍中のカビゴンも第七世代でアローラベトベトンと同じ『フィラのみ』と【くいしんぼう】、【リサイクル】のコンボが使えるようになっているが、カビゴンは【めんえき】と【くいしんぼう】を両立できないため、「どくどく」を持っていることが多いギルガルドやポリゴン 2 の対策としてはカビゴンよりも優秀であると言える。

【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】

第二世代において数少ない「まきびし」の撒き役であり、ガラガラの『ふといホネ』込みの超打撃に対して受け出しが通用する数少ない存在であるパルシェン。第二世代のパルシェンは「からではさむ」で活躍した第一世代、「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う強さを持つ。

同じ属性で天敵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、それに先手の取れるバンギラスの台頭によって前作よりラプラス自体の人気が落ちたため、前作でレベル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、「だいはくはつ」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、「だいはくはつ」による相打ち性能も高い。

【主要わざ解説】

- 「だいはくはつ」：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のナッシーをピツッリ1発で倒せる。
- 「まきびし」：クリスタルバージョンで新たにレベルアップで覚えるようになった技。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せる。「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。「だいはくはつ」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。「だいはくはつ」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世代のパルシェンは「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。「だいはくはつ」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したいときに相手の「のろい」の対策として「リフレクター」の代わりに採用されることもある。
- 「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。
- 「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。「だいはくはつ」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の採用であっても、「ふぶき」→「れいとうビーム」でレベル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「だいはくはつ」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。ちなみにゴーストポケモンに無効化されるときは撒きびしを駆除することができない。

【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の実数値を実際30増やせる『おうごんのみ』は相性の良いアイテムである。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の「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てい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「めざめるパウワ草」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』が余っていれば、「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：低レベル凍える風型

Lv.50 ♂	@ おうごんのみ
なみのり	ごえるかせ
リフレクター	だいはくはつ

「まきびし」不採用のパルシェン。味方に「ごえるかせ」の《すばやさ》ダウンを残して退場することが目的だが、「だいはくはつ」で共倒れにしてしまっ

ては意味がないので、相手の攻撃技でわざと瀕死になるときに繰り出す技という認識で使いたい。そういった構成が噛み合うポケモンは非常に限定的で、レベル55の「みがわり」と「はらだいこ」を覚えたカビゴンぐらいになるだろう。1回の「ごえるかせ」でパルシェン自身はレベル50のサンダースと同速になる。レベル55のカビゴンが「ごえるかせ」1回で先手を取れる範囲で、レベル55の《すばやさ》種族値70（ウツボット、レアコイル、パルシェン）までになる。「ごえるかせ」を更にもう1回当てれば、レベル55の《すばやさ》種族値110（ケンタロス、ゲンガー）までが先手が取れるようになる。ちなみに「ごえるかせ」のダメージではナッシーやサンダーを2発で倒せない。この他にも「まきびし」を採用しない短期戦向けのパルシェンの技構成として「なみのり」を「れいとうビーム」、「ごえるかせ」を「からではさむ」に変更しても面白いだろう。

【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やゲンガーだ。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。『しんびのしずく』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、減多に覚えさせないが「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『しんびのしずく』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」持ちで眠らずに相手をするすることができる。

【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(♀:♂)
60	65	60	130	75	110	500	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】

新たにムウマというゴーストポケモンのライバルが登場し、合計種族値ではゲンガーが上回るものの、毒属性が付いている分、地面、エスパーと弱点が2個も多い。第二世代では公式大会の頃より概ねムウマの方が人気があり、ムウマの代用として、サンダーにも先手の取れる《すばやさ》や毒ならではの耐性を買われて採用されるか、ムウマには真似のできない特殊フルアタッカーとして活躍させることがある。

【ふゆう】の特性が付いた第三世代～第六世代、ゴーストと毒属性の特殊攻撃技が登場した第四世代以降に比べると残念ながらその高い種族値を活かしきれていないのがGB世代のゲンガーである。

【主要わざ解説】

- 「10まんボルト」：レベル55で採用するとレベル50のバルシェンを1発、レベル50のヘルガーを超高確率で3発で倒せる。
- 「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、レベル50で『じしやく』を装備するとレベル50のバルシェンを1発で倒せる。
- 「かみなり」：レベル50で採用するとレベル50のスイクンを高確率で2発で倒せる。レベル55で採用するとレベル55のミルトンクを3発で倒せる。
- 「れいとうパンチ」：追加効果の凍りが頼もしい技。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。
- 「ほのおのパンチ」：レベル50採用でエアームドとハガネールを2発で倒せる。更に『もくたん』を装備させるとレベル50のナッシーも超高確率で2発で倒せる。
- 「サイコキネシス」：レベル50採用で『まがったスプーン』を装備すれば、レベル50のカイリキーとヘラクロスを2発、レベル50のフシギバナを高確率で2発で倒せる。
- 「ばくれつパンチ」：レベル55で採用するとレベル55の『たべのこし』を装備したバンギラスを2発、レベル50のカビゴンを3発で倒せる。
- 「シャドーボール」：レベル50採用でレベル50のスターミーとレベル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。
- 「くろいまなざし」：相手の《ポケモン》入れ替えコマンドを封じて「ほろびのうた」状態の回復を封じるために使われる。「だいはくはつ」と組ませても良いだろう。
- 「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）への対策になる。ただし、「まもる」や「ねむる」などと組ませる場合はこれでなくても3ターン凌がなければならない。金銀遺伝技のため、『旧わざマシン』の「カウンター」「だいはくはつ」「みがわり」とは同時に採用できない。
- 「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、相手との共倒れを狙える。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。
- 「だいはくはつ」：レベル50採用だとレベル50のハピナス1発で倒すのがやつの火力になる。
- 「くろいまなざし」：遺伝ルートの都合で「ほろびのうた」と同時に採用できない。「だいはくはつ」使用時に相手の「のろい」の対策として使われる。
- 「あまごい」：「かみなり」の命中率が100%になる。「にほんばれ」と同じように味方に引き継がせるのが基本になる。
- 「にほんばれ」：ゲンガーよりも《すばやさ》の高い「だいはくはつ」の使えるマルマインでは覚えられない技。「ほのおのパンチ」の火力が少し上がる程度なので「だいはくはつ」で味方にノーダメージで引き継がせるのが狙い。
- 「みがわり」：『旧わざマシン50』で覚える技のため、金銀遺伝技の「ほろびのうた」と同時採用できない。
- 「メロメロ」：混乱と違って持続ターンがない為、一度その状態にすればかけなおす必要がない。
- 「あやしひひかり」：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。
- 「さいみんじゅつ」：命中率は60%とやや頼りない。第五世代以降の「たたりめ」のような組み合わせると強力なタイプ一致の攻撃技が存在しないのも残念なところ。
- 「どくどく」：毒ポケモンに対する耐性があるため、鋼に打点のある「ほのおのパンチ」と組み合わせればそこそこ使い易くなるかもしれない。ちなみに第六世代以降と違って必中にはならない。

- 「うらみ」:最後に受けた技の PP を 2~5 削ることができる。
- 「ちきゅうなげ」:『旧わざマシン 19』で覚えられる固定ダメージ技。「ほろびのうた」と同時採用したかったら「ナイトヘッド」を採用しよう。なお、バーチャルコンソール版では Sample3 の「みがわり」&「うらみ」と同時採用することができない。
- 「ナイトヘッド」:「ちきゅうなげ」と同じ効果だが、PP は少なく、ノーマルに対して無効となる。
- 「のろい」:自分の最大 HP の 1/2 を削って相手を呪い状態にする。ただし、第三世代以降と違って身代わりを貫通しない。
- 「カウンター」:ケンタロスやカイリキーの「じしん」や「めざめるパワーゴースト」に合わせて使うと活躍する。[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦ならカビゴンの「じわれ」対策にもなる。

【定番技構成】

Sample 1 : 低レベル道連れ型

Lv.50 Ⓞ	@ もくたん
ほのおのパンチ	くろいまなざし
ほろびのうた	みちづれ

カビゴンの「じしん」で効果抜群のダメージを受けるため、ムウマとは似ているようでやや異なる。サンブルの『もくたん』装備の「ほのおのパンチ」はレベル 50 のナッシーを超高確率で 2 発、『たべのこし』を装備したレベル 50 のエアームドとハガネールをそれぞれ 2 発で倒せるようになる。ムウマの「でんじほう」と違って高レベルのサンダーには全く圧力がからないため、ムウマのように「でんじほう」で採用されることもある。しかし、ムウマよりも特殊耐久力が若干低く、『おうごんのみ』を装備しても約 3 割程度の確率で「れいとうビーム」で 3 発で倒れてしまう。その代わりに、『じしやく』を装備すれば「でんじほう」でレベル 50 のパルシェンを 1 発で倒すことができる。

Sample 2 : 高レベルフルアタック型

Lv.55 Ⓞ	@ きせきのみ
シャドーボール	ばくれつパンチ
10 まんボルト	れいとうパンチ

地味に止めづらい高レベルのフルアタック型ゲンガー。ミラーマッチを意識してノーマル属性の攻撃技一本にしているカビゴンなどは起点にされてしまい、「ねむる」で粘って PP 切れに訴えかけても、起きる直後に「れいとうパンチ」を打って、「ねむる」で睡眠中は「シャドーボール」を無駄打ちし、起きた直後に「れいとうパンチ」を打って凍りを狙うという地道な立ち回りによって攻略することができる。

Sample 3 : 高レベル身代わり型

Lv.55 Ⓞ	@ たべのこし
ナイトヘッド	うらみ
あやしひひかり	みがわり

ノーマル技しか覚えていない相手やフシギバナなどを起点にして「みがわり」と「あやしひひかり」で展開するゲンガー。攻撃手段は固定ダメージの「ちきゅうなげ」を採用。HP の高いポケモンが「ねむる」を覚えていると押し切れないため、残りの技は PP を削ることのできる「うらみ」を採用している。

【対策】

ムウマと比べると手数が多い分、非常に厄介。「みちづれ」だけのムウマとは違って「だいたくはつ」も覚えられるため、一方的に倒そうとは思わずにゲンガーと共倒れを覚悟しても良いポケモンでの対策が望ましいだろう。「じしん」や「サイコキネシス」で効果抜群のダメージを与えられるので、それらの技を覚えられるポケモンであれば対策し易いが、カビゴンのように他にも相手にしたいポケモンが相手の選出に居るときに共倒れになると自分の手持ちに大きな風穴を空けかねない。

低レベルのゲンガーについてはムウマと同様、悪ポケモンで対応できることが多い。ただし、ヘルガーはムウマの時と違って先手を取られてしまい、ムウマよりも《とくこう》が高いのでレベルが同じであっても「かみなり」で 3 発で倒れてしまうので、受け出しからの対策としては頼りないものになってしまう。また、ヘルガーと違ってブラッキーについては影響が小さい。ムウマと違って「ねむる」や「まもる」を採用せずに攻撃的な技構成を採用する傾向も強いため、「おううち」のみでも追い詰めやすく、処理がしやすく感じられるだろう。

高レベルのゲンガーについてはゲンガーより遅いポケモンの受け出しからの対策はやや難しくなる。ゲンガーの覚える「めざめるパワー」以外の攻撃技で効果抜群のダメージを受けないポケモンだとサンダースやライコウのような電気ポケモンが優秀である。サンダースはレベル 50 採用でもレベル 55 のゲンガーに先手を取れるのが頼もしいが「シャドーボール」や「サイコキネシス」があると受け出しからではやや苦戦してしまうので、レベル 55 で起用して 3 発耐えられるようにし、「かみなり」で 2 発で倒せるようにしてやると対策として通用しやすくなるだろう。

また、弱点が少ないポリゴン 2 やハピナスで「でんじは」をゲンガーに仕込めるようにして対策として起用するのも有効で、味方のカビゴンで麻痺の入ったゲンガーに「みちづれ」にされないようにしてやれば対策として事足りるといったこともある。

【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(♀:♂)
60	50	70	80	80	140	480	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】

ルビーサファイア(第三世代)でテッカニンが登場するまでは全ポケモン No.1 の《すばやさ》を持っていたマルマイン。種族値は第一世代と変わっていないが、「だいわくはつ」の威力が250に強化された。勿論それでもマルマインの「だいわくはつ」で1発で相打ちにできるポケモンは非常に少ないのだが、「リフレクター」と「ひかりのかべ」が状態変化ではなく、場の状態となったことで味方のポケモンの展開を「リフレクター」「ひかりのかべ」→「だいわくはつ」で援護できるようになった。特に「ひかりのかべ」→「だいわくはつ」についてはマルマイン(と進化前のビリリダマ)しか第二世代で同時採用できない代物となっている。

また、第一世代と同様、ターン進行中にポケモンが瀕死になったらそのターンが強制終了になり、マルマインに対して後手となるポケモンのバトルフェイズはカットされる。この仕様があるため、第四世代以降の対戦と比べて《すばやさ》の高い先手の取れるポケモンで場の状態を作って「だいわくはつ」で味方にノーダメージで繋ぐ立ち回りが非常に強い。

【主要わざ解説】

- 「だいわくはつ」: レベル50採用でレベル55のフーディンを1発で倒せる程度の火力。
- 「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。
- 「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」: マルマイン自身の《すばやさ》を補うためではなく、味方のカビゴンやガラガラを遅さをカバーするための技になる。マルマインの非力な電気属性の攻撃技で圧倒出来ないサンダーに対して最も有効な技でもある。
- 「でんじほう」: レベル50採用でレベル50のバルシェンを1発で倒せる。命中率は50%で不安定だが技スペースの都合で持たせることがある。
- 「10まんボルト」: レベル50採用でレベル55のスターミーを2発、レベル50のムウマを高確率で3発で倒せる。レベル50のバルシェンを約74%の確率で1発。レベル55のサンダーの「みかわり」を1発で壊せる確率は約25%になる。

- 「かみなり」: レベル50採用で低レベルスイクンを2発で倒せる。
- 「あまごい」: 5ターンの間、場の天候を「あめ」にする。マルマインの火力は向上しないので「だいわくはつ」で味方に引き継ぐつもりで使いたい。
- 「めざめるパワー水」: レベル50採用でレベル50のハガネールを3発で倒せる。場の天候が「あめ」ならレベル50のゴローニャを高確率で1発で倒すこともできる。
- 「いやなおと」: 相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。

【定番技構成】

Sample 1: 低レベル光の壁型

Lv.50 @ きせきのみ	
10まんボルト	でんじは
ひかりのかべ	だいわくはつ

高レベルガラガラの援護に向いている「でんじは」と「ひかりのかべ」→「だいわくはつ」のマルマイン。高レベルのカビゴンなどを援護する場合は「ひかりのかべ」を「リフレクター」に変更しても良い。

Sample 2: 低レベル二枚壁型

Lv.50 @ きせきのみ	
でんじほう	リフレクター
ひかりのかべ	だいわくはつ

『はかいのいでんし』を装備したケンタロスなど《すばやさ》は元から十分なポケモンの援護は「でんじは」を切って2枚の壁を貼れるようにして採用されることがある。

Sample 3: 低レベル雨乞い型

Lv.50 @ きせきのみ	
かみなり	めざめるパワー水
あまごい	だいわくはつ

「あまごい」→「めざめるパワー水」で低レベルのハガネールやゴローニャを迎撃できるマルマイン。ちなみにレベル50のハガネールの「じしん」はギリ

ギリ | 発耐えられるが、グローニャやサイドンは耐えられないので注意しよう。

【対策】

マルマイン自体の対策はライコウやサンダースに比べれば「めざめるパワー」の採用も少なく、地面ポケモンでも簡単に対策できるが、マルマインとその裏に控えているエースポケモンが通したい展開を読み取って対策しなければ意味をなさない。引き継ぐポケモンがカビゴンなのか？ガラガラなのか？ケンタロスなのか？ミルタンクなのか？…で大きく優秀な対策が異なる。

まず、マルマインの裏のエースがケンタロスの場合に有効な対策はハガネールで、「あまごい」→「めざめるパワー水」でなければ、「ひかりのかべ」「リフレクター」→「だいわくはつ」→レベル55の『はいのいでんし』ケンタロスといった立ち回りにも強く、レベル50でマルマインの「だいわくはつ」とレベル55のケンタロスの《こうげき》ランク+2の「じしん」を耐えることができる。これはグローニャやサイドンには到底真似することができず、それら2つを耐えた上で「ほえる」を選んでケンタロスを出場させれば、次からは『はいのいでんし』を消費した通常のケンタロスと味方のカビゴンなどで対策できるようになる。

また、マルマイン自体が受け出しできるポケモンがアームドやパルシェン程度であり、第一世代と同様先鋒で繰り出されることが多い。[ニンテンドウカップ97]と同じくレベル53以上のサンダースなら先攻が取れ、「みがわり」によってマルマインを起点にして展開することができる。相手のマルマインの控えに「ホネブーメラン」を覚えたガラガラがいると流石に厳しいが、裏のエースポケモンがケンタロスであれば、そのまま圧倒することも可能である。

次にマルマインの裏のエースがカビゴンの場合に有効な対策はグローニャになる。カビゴンと同速のハガネールでは「はらだいこ」に対応できないため、マルマインの「だいわくはつ」を受けた上で、捨て出してきたカビゴンに先手を取りつつ、「はらだいこ」を仕掛けてきたら「だいわくはつ」を使うようにすれば、相手のカビゴンが早々にラスト1匹にしてきて「ほえる」が使えないときでも対策として通用する。

最後にマルマインの裏のエースがガラガラの場合だが、これはマルマインに対して「のろい」や「じばく」を覚えたカビゴンを当てつつ、そのまま後続のガラガラも「のろい」→「じばく」で致命傷を与えて、味方の《すばやさ》の高いエースポケモンで処理してしまうのが通用しやすい。また、マルマインは地面ポケモンで処理し、ガラガラにはパルシェンを当てて「リフレクター」や『おうごんのみ』で時間を稼げば「ひかりのかべ」のターン切れを狙うこともできる。

マルマインと似ているポケモン：

No.082 レアコイル(電気/鋼)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
50	60	95	120	70	70	465

【比較】

性別不明でマルマインとともに発電所でもよく見かけるポケモン。第二世代で鋼タイプが加わった代わりに《とくぼう》の種族値は大きく落ちてしまい、電気属性の攻撃技を半減できる電気ポケモンであるにもかかわらず、高レベルのサンダーに対面で殴り負けるという点でマルマインと似ている。《すばやさ》の種族値はパルシェンと同じなのでできれば最低レベルの50に先手の取れる51以上での採用が望ましい。

ちなみにギャラドスと組み合わせるとたった2匹ですべての属性を半減できる。

Sample 1：高レベル威張る身代わり型

Lv.55	@たべのこし
かみなり	めざめるパワー水
いばる	みがわり

「めざめるパワー水」を採用してもレベル50のナッシーの「サイコキネシス」を超高確率で「みがわり」が1発耐えられるため、敢えて草に強くなる水ではなく水で採用している。ライコウよりも《とくこう》は高く、「かみなり」でレベル50のカビゴンを超高確率で3発、「めざめるパワー水」でレベル50の『たべのこし』を装備したハガネールも超高確率で2発で倒せる。攻撃技をPPの十分な「10まんボルト」に変更し、混乱ダメージが大きくなる「いやなおと」を組ませてものも面白い。

Sample 2：高レベル身代わり転がる型

Lv.55	@たべのこし
10まんボルト	かげぶんしん
ころがる	みがわり

「みがわり」から「かげぶんしん」で展開して「10まんボルト」or「ころがる」の急所待ちで相手を圧倒する構成。ちなみにガラガラの「ホネブーメラン」は「かげぶんしん」を積んでいようと当たればどうしようもないので警戒しておきたい。

【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(♀:♂)
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台頭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】

- 「サイコキネシス」: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」:「どくどく」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回の威力。【ひざしがつよい】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、場の状態を【ひざしがつよい】にする。
- 「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タリ1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」の台頭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となることが多い。ただし、『きせきのみ』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。バ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」:「サイコキネシス」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に立つ。また、ナッシーの読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」と「めざめるパワー虫」は「しびれごな」と「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パルシェンに正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」があれば正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、バーチャルコンソール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正面で確実に有利になる。「ギガドレイン」はレベル 50 のパルシェンを約 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くないのだが、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となってしまふ。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トスも有効。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、できれば「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」の採用をして臨みたい。

【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はあまり多くなく、初心者には使い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」→「バトンタッチ」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』装備を前提で紹介する。

【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》の个体値が落ちると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。タイプ不一致で唯一ナッシーを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の个体値が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悪いほうではないため、使いどころは難しい。
- 「にほんばれ」:水弱点を補いながら「かえんぼうしゃ」や「だいもんじ」の火力をあげられる。
- 「かえんぼうしゃ」: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。
- 「こごえるかせ」: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のカイリュ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ッシュ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『おうごんのみ』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。
- 「カウンター」: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「めざめるパワー氷」を返してもサウダーは倒せない。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」:地味にミルタンクなどの「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
めざめるパワー飛行	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。パ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 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ことも失念してはならない。「じしん」は「ホネブーメラン」、「めざめるパワー飛行」はエアームドを倒しやすい「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が、受け出しで登場するレベル 55 の「のろい」と「ミルクのみ」を覚えたミルタンクを返り討ちにできなくなってしまう。

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
だいもんじ	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「だいもんじ」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「ひかりのかげ」→「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」を一度積みれ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 のサウダーの「めざめるパワー氷」を高確率で 2 発耐える HP (の個体値) 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。

オーバーフロー対策を施す余裕はないため、「まるくなる」&「ころがる」ミルタンクとの交戦も[ポケモンスタジアム金銀]と比べると不利となる。

【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起点にされ続けられ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怪しい味方のサウダーやナッシーで対面で殴り勝てる場所まで持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「サイコキネシス」「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」とのコン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」で援護する右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、[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』を装備されると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。
- 「サイコキネシス」: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と強い。
- 「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以上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、効果抜群となる「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」:パルシェンの「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のパルシェンは『じしやく』を装備しないと確実に1発で落とせない。
- 「10まんボルト」:前作と違ってスターミーの《とくぼう》が低くなったため、同レベルのスターミーミラーで2発で倒せる確率が大幅に上がるようになった。レベル50同士なら超高確率、レベル55同士なら高確率で2発で倒せる。また、同レベルのスイクンも3発で倒せるようになる。
- 「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」ならピッタリ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 @ まみなおしのみ	
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バンギラス、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時は「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」1積みの「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ウエポン型

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

カイリキーやフシギバナを一泡吹かせられる「サイコキネシス」を覚えたスターミー。「ハイドロポンプ」はレベル55の『たべのこし』を装備したバンギラスを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、**バンギラス&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 @ まみなおしのみ	
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」駆除係のスターミー。パルシェンに「まきびし」を使われたら「だいたくはつ」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。ちなみにこのレベルのHP理想値182なら「みがわり」を5回連続で繰り出せる。なお、このサンプルではレベル55で紹介しているが、ケンタロスを切ってサンダーに対して先手が取れるレベル51で採用されることもある。

【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」をいつでも繰り出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。これはハピナスやランターン、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おきたい。

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	50	35	115	95	95	455	♀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】

前作の『ニンテンドウカップ'97』の対戦環境を象徴とするポケモンであったが、それらすべてがあまりにも強すぎたため、第二世代で弱体化してしまい、最もその被害を受けたポケモンでもある。しかし、『とくこう』は前作よりも強化されており、サンダースを超えてライコウと同じになった。

前作ではケンタロス以外の天敵は存在しなかったが、今作ではカビゴンやミルタンク、スターミー、悪ポケモン、そして強化された炎ポケモンなどのライバルが増えてしまい、前時代のようには強くない。

しかし、ナッシーやバルシェンなどには今もなお対面で強く、それらとの交戦で試合を有利に持つていくような運用を心掛けたい。ただし、ナッシーの「めざめるパワー虫」で2発でダウンしてしまう残念な物理耐久力の持ち主なので過信は禁物。

【主要わざ解説】

- 「あくまのキッス」: ルージュラの得意技で命中率は「ねむりごな」と同じ75%。「ねごと」や『はっかのみ』『させきのみ』の登場で前作のような強さはない。
- 「あくむ」: 「ねむる」と「ねごと」対策にもなり得る技。
- 「ゆめくい」: 前作では覚えられなかった攻撃技。「サイコキネシス」よりも威力が10高いが、使いどころが難しい。
- 「サイコキネシス」: 前作では大変強力な技のひとつであったが、その面影はない。鋼ポケモンの登場もあり、ほぼバルシェンとレベル55のカイリキを2発で倒すためだけに使われている。
- 「れいとうビーム」: ライコウの「10まんボルト」と同じ火力。レベル50でもレベル55の『たべのこし』を装備したサンダーを2発で倒せるが、相手の「かみなり」は残念ながら2発耐えられない。『すばやさ』の種族値では惜しくも負けているため、それが外れない限り、勝ち目がないのが残念。
- 「ふぶき」: ライコウの「かみなり」と同じ火力かつ同じ命中率であるが、PPが少ない。レベル50採用で85%程度の確率でレベル50のナッシーを1発で倒せる。
- 「こごえるかぜ」: これを命中させれば、次のターンからレベル55のサンダーに対して先制できる。レベル50でも「こごえるかぜ」→「ふぶき」と動けば、レベル55のサンダーに殴り勝つことができる。『たべのこし』まで考慮するなら『とけないこおり』も装備させておきたい。
- 「めざめるパワー電気」: 「サイコキネシス」がバルシェンにしか打たないのならこれも有り…かもしれない。レベル55で「めざめるパワー電気」を採用してHP限界値178 (HPの個体値7) になるとレベル55のサンダーの「かみなり」を『おごんのみ』装備で超高確率で2発耐えられるようになり、レベル55のサンダーに対面で勝てるようになる。なお、7割程度の確率でレベル50のスターミーも2発で倒せる。
- 「ばくれつパンチ」: 氷や鋼ポケモンに対する打点としては『こうげき』が低すぎていまいちだが、4倍弱点のバンギラスならレベル55採用で8割程度の確率で2発で倒せる。
- 「メロメロ」: 「ばくれつパンチ」と相性が良い。
- 「みがわり」: 耐久力は高くないため、半減できる氷とエスパー属性の攻撃技でなければ、身代わりが残せない。「あくまのキッス」の直後に使用し、寝起きの反撃への保険とすることが多い。レベル51以上であれば、「ほろびのうた」との同時採用もできる。
- 「くろいままざし」と「ほろびのうた」: これを使っている耐久の余裕はあまりないが、頭の片隅には入れておきたい。
- 「カウンター」: ケンタロス対策として前作で使われていたが、カビゴンやミルタンクは体力が高く、これによる1ターンキルはやや難しいものがある。
- 「リフレクター」: 味方の援護に使える。
- 「あまいかおり」: 草や虫ポケモンが覚える傾向にある技だが覚えられる。「ふぶき」や「あくまのキッス」の命中率をあげられる。
- 「ねむる」と「ねごと」: ナッシーの「めざめるパワー虫」を気にしなければアリ。ただし、「あくまのキッス」と組み合わせると[ポケモンスタジアム金銀]以外では反則負けを起こす可能性がある。

【定番技構成】

Sample 1：低レベルリフレクター型

Lv.50 ♀	@ きせきのみ
れいとうビーム	サイコキネシス
あくまのキッス	リフレクター

レベル 55 の「はらだいこ」を覚えたカビゴンやレベル 55 の「つるぎのまい」を覚えたガラガラの展開を援護するルージュラ。レベル 50 のナッシーの「めざめるパワー虫」で 2 発で倒れてしまう情けない耐久力だが、レベル 55 のカイリキーの「クロスチョップ」をギリギリ 1 発、レベル 55 のゲンガーの「かみなり」なら 2 発は耐えられる。「サイコキネシス」については低レベルのパルシェンや高レベルのゲンガー、カイリキーに対面で殴り勝つために必要となる。ちなみに「れいとうビーム」ではなく「ふぶき」を採用するとレベル 50 のナッシーを約 85% の確率で 1 発で倒せるようになる。命中率 100% の攻撃技は「サイコキネシス」があるのでそれを採用しても良いだろう。第一世代で活躍させたルージュラの「かげぶんしん」を「リフレクター」に変更するだけで用意できる。

Sample 2：中レベル減びの歌型

Lv.52 ♀	@ たべのこし
あくまのキッス	くろいまなざし
ほろびのうた	みがわり

第二世代のゲンガーには使えない「ほろびのうた」と「みがわり」が使える。ラプラスの「うずしお」と違って「くろいまなざし」は持続ターンを気にする必要がないため、「みがわり」によるターン稼ぎと相性が良い。パルシェンやナッシーとの有利対面で誰かを眠らせて「みがわり」を残し、「くろいまなざし」と「ほろびのうた」によって相手を一方的に減ぼすのが狙いとなるが、「あくまのキッス」で眠らせない限り、「みがわり」を残すことが難しい為、運用は困難を極める。レベル 51 からこの技構成で使用できるが、レベル 52 で先攻でこれを使うと「みがわり」を 5 回連続で繰り出すことのできる限界 HP になる。

Sample 3：高レベル食べ残し型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
れいとうビーム	あくむ
あくまのキッス	みがわり

高レベルの定番とされてきた技構成。「あくまのキッス」で「みがわり」を残し、眠った相手を「あくむ」で追い詰める。ただし、カビゴン&スターミーのような 2 枚対策には凄まじく弱い為、味方のパルシェ

ンの「だいはくはつ」などで枚数を減らして、終盤で活躍させたいところか。ちなみにレベル 55 のサンダーの先攻の「かみなり」で約 35% の確率で 2 発で倒れてしまうが、「みがわり」を先に使うと「かみなり」の試行回数が 1 度増えるため、外れを期待して対面で殴り勝てる期待率が上がることは頭の片隅に入れておきたい。

【対策】

前作ほど厄介ではなく、「ねごと」を覚えたカビゴンなら簡単に対策することができ。「あくむ」や「ゆめくい」を使われても「ねごと」で繰り出した「のしかかり」で十分に相手を圧倒することができる。また、「ばくれつパンチ」はやや重たいが、ヘルガーやバンギラスでも同様に対策できる。

また、前作では「ふぶき」による凍りの心配があったため、対策としてはイマイチであったスターミーもルージュラに対して強い。「あくまのキッス」の眠りの持続ターンが通信対戦では 1~6 ターンであるため過信は禁物だが、前作と違って「みがわり」によってこれを防ぐことができるようになった。

「ねごと」を持たせたポケモンなどに代わり眠ってもらえる状況を作り出せるなら更に対策の幅は広がり、ルージュラに先制できるミルタンクや前作で強力だったエスパーと氷を両方半減できる属性として登場した新属性《鋼》のハッサムなどでも対策することができる。

ちなみに炎ポケモンはルージュラに先制できるバクフーン、エンテイ、リザードンなどは頼もしいが、ファイヤーのようにルージュラより遅いポケモンは「みがわり」で「だいもんじ」の PP 切れを狙われることもあり、「かえんほうしゃ」を持たせない対策として機能しないこともある。

【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(♀:♂)
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、ブーバーとともに「クロスチョップ」が追加されたことで出世したポケモン。《すばやさ》種族値100のサンダーやミルトank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だろう。

【主要わざ解説】

- 「10まんボルト」:レベル55採用でレベル55のミルトank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のミルトank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回積みめば、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」と組み合わせると展開しても良い。『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」:「メロメロ」と違って性別を選ばない。
- 「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ランクアップさせる。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、味方のバ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矢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」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」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♂となってしまう、♀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」を「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バ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「だいばくはつ」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 切れを狙う形で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しまった。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】

- 「**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 のカビゴン(≦ミルタンク)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、それらの弱体化とパ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。
- 「**ねむる**」&「**ねごと**」: 「ねごと」で「つのドリル」や「じわれ」を繰り返すとそれらの 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」対策として役に立つ。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 のカイリキー、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、使った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。

【定番技構成】

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」で持ちちをよくして「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
だいもんじ	はかいこうせん

第二世代限定アイテム『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、最後に混乱していた味方の混乱継続ターンを引き継いでしまう。また、引き継がない場合は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となる。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っ込め、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」をラブラスやパルシェンで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で対策するのが望ましい。

また、『ひかりのこな』を装備したミルタンクも対策として大変有効。一撃必殺技に対しても「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。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。[ニンテンドウカップ97]のラプラスと同様、レベル55での採用でこそ真価を発揮し、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」で約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》種族値が設定されている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とか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》が遅く、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「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♀の場合はミルトank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、ミルトank、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。「でんじほう」の技枠は「つのドリル」が採用されることも多い。また、「れいとうビーム」と「でんじほう」を「なみのり」と「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2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に立ち回りたい。

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。

ラプラスと似ているポケモン：

No.134 シャワーズ(水)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
130	65	65	110	95	65	525

【比較】

特殊耐久力はラプラスと同じで純粋水。《すばやさ》種族値65でバンギラスや低レベルバルシェンを意識すると高レベルでの採用が望ましい。

Sample 1：高レベル身代わり型

Lv.55 ♀	@ たべのこし
なみのり	かげぶんしん
みがわり	バトンタッチ

ラプラス同様、レベル50のナツシーの「サイコネシス」は約7割の確率で身代わりが耐えられる。「かげぶんしん」の援護があれば活躍できる「ころがる」の使えるポケモンと組ませると強力かもしれない。

Sample 2：高レベル甘える型

Lv.55 ♀	@ はっかのみ
なみのり	れいとうビーム
あまえる	ねむる

低レベルのサンダーなら対面で殴り勝つこともできる。「あまえる」で粘って、「れいとうビーム」の追加効果の凍りで勝ちを狙うことも可能。

【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相手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のパルシェ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トank、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」で対策されにくいのが強み。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。
 - 「すなかけ」: 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 のミルタンクを超高確率で 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「メロメロ」と「かみつく」の怯みと「かみなり」の麻痺によ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。なお、「みがわり」は先手の取れる低レベルのマルマインや「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ハガネールのような悪属性の攻撃技を半減できる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い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。「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「ホネブーメラン」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、ゴローニャ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のサブウエポンの「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】

- 「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『しんぴのしずく』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。
- 「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。
- 「れいとうビーム」:ナッシーと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発で壊せる。
- 「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。
- 「つのドリル」:オムスターはダブル以外で「くろいきり」と「つのドリル」を併用することができる唯一のポケモンでもある。
- 「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分には「くろいきり」よりも安定する。PPも40ととても多い。
- 「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重くなってしまう。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ないと採用する必要は感じられない。
- 「どくどく」:「すなあらし」と組み合わせると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なければ、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1本のカビゴンやミルトank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て、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「だいはくはつ」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のパルシェンを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パ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」を覚えていないパ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…とサブウェ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。

【おまじ】あのポケモンはいつのまに強くなったの？

No.115 ガルーラ(ノーマル)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
105	95	80	40	80	90	490

【解説】

第一世代と第二世代の公式大会チャンピオンがそれぞれ使用しているが、ケンタロスやミルタンクなどのライバルに《すばやさ》で負けてしまうことが多い。第二世代では「ほえる」を先攻で繰り出すと技が失敗する仕様となっており、わざと「のろい」で《すばやさ》を下げて「ほえる」で「のろい」の積み合いに強くする技構成や第二世代ではあまりない「みがわり」→「きしかいせい」の使えるポケモンとして活躍できるが、第一世代のケンタロス、第二世代のミルタンクに差を付けるに値する戦法には到底なりえなかった。

ケンタロスもミルタンクも弱化した現代ではガルーラの方が活躍しており、メガシンカを獲得した第六世代ではメガゲンガーと1、2を争う最強のポケモンと呼ばれた。メガシンカ後の「おやこあい」の特性によって攻撃技が2回連続攻撃となり、『きあいのタスキ』や「がんじょう」特性にも強い対面性能の高いポケモンとして恐れられた。第七世代でその強さはかなり下方修正されたが、ミミッキュに対して強いこともあり、大昔に比べれば今もお活躍中である。

【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(♀:♂)
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」でほぼ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す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。**レベル50採用でレベル55のカビゴンを高確率で1発**、レベル51採用なら確実に1発で倒せる。レベル55のミルタンクはレベル50採用なら約85%の確率で1発、レベル51採用なら高確率で1発、レベル52から確実に1発で倒せる。
- 「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。**レベル55採用でレベル50のサンダーを超高確率で2発、レベル55のスターミーを超高確率で2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**。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**。『たべのこし』を装備していると反動ダメージが軽減される。
- 「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。レベル55採用であれば、レベル50のスターミーを超高確率で2発で倒せる。
- 「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。
- 「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ナにもダメージが入る。**レベル55採用でレベル55の「めざめるパワー氷」を採用したライコウを2発、『たべのこし』を装備したバンギラスを3発、レベル50のハガネールを超高確率で3発で倒せる**。
- 「のろい」:カビゴンミラーを考えると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。
- 「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。
- 「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。
- 「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。
- 「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。レベル50採用でレベル50のハガネールを2発で倒せる。レベル50採用で『もくたん』を装備するとレベル50のナッシーを超高確率で2発で倒せる。
- 「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。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。
- 「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。同レベルのオムスターをピッタリ2発で倒せる。
- 「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。

- 「どくどく」:後攻で繰り出すことが多いため、猛毒を仕込んだターンの猛毒ダメージは期待しにくい。「ねむる」を覚えていないムウマ、ミルタンクなどに対して大変有効で、サンダー&ムウマのようにノーマル属性の攻撃技と地面属性の攻撃技のどちらを撃つか悩む必要がなくなる。
- 「まもる」:相手の「じばく」や「だいまんじ」に合わせると最高に気持ちいい。「クロスチョップ」や「ばくれつパンチ」のPP削りにも役に立つ。なお、「くろいまなざし」は防げないので注意。
- 「メロメロ」:⑥でミルタンクの動きを封じて、⑨で「はらだいこ」を使っても良い。
- 「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。
- 「リフレクター」:5ターンの間、味方の《ぼうぎよ》を倍にする。先手を取って貼ることがほぼできず、貼った直後から壁の恩恵を受けることができないのであまり見かけない。カビゴンミラーで役に立つことがあるかもしれない。
- 「かげぶんしん」:回避率を1ランクアップする。相手の「ころがる」「かみなり」「ばくれつパンチ」「つのドリル」「じわれ」などの大技対策となる。
- 「まるくなる」&「ころがる」:ミルタンクやハピナス、ピクシーなどではなく、カビゴンで取ってやる必要があるかは分からないが覚えられる。
- 「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。レベル 55 で採用すれば、レベル 50 のカビゴンの「のしかかり」を身代わりが確実に耐えられる。
- 「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てするのが難しいが、3タテを狙うことも可能。
- 「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。レベル 55 採用で『はかいのいでんし』を作動させ、《こうげき》が2ランクアップすれば、レベル 55 のサンダーも1発で倒せる。
- 「シャドーボール」:ムウマキラーとなる攻撃技。ムウマ(ゲンガー)を2発で倒せる。『きのみジュース』を装備している場合でも高確率。『おうごんのみ』を装備している場合は約49%の確率で2発になる。
- 「なみのり」:ほぼゴローニャとサイドンへのピンポイントな攻撃技。レベル 55 採用でレベル 50 のサイドンを1発、レベル 50 のハガネールを約86%の確率で2発で倒せる。
- 「じこあんじ」:「かげぶんしん」と「まるくなる」対策に有効。「のろい」の代わりに使ならない。

【定番技構成】

Sample 1: 低レベル自爆型

Lv.50 ⑥	@ 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を共倒れにでき、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「だいまんじ」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 ⑥	@ 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「ねむりごな」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。

なお、『たべのこし』を装備していないレベル 50 のカビゴンはレベル 55 のサンダーの「かみなり」でピッタリ3発で倒れてしまうが、『ひかりのこな』を装備することで「かみなり」を3回に1回程度の確率でかわせるようになる。

Sample 3: 高レベル鈍い寝言型

Lv.55 ⑥	@ 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」が反則負けとなる時、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」がある間より心強く、「にほんばれ」→「だいまんじ」や「あまごい」→「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。

また、「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」「カウター」「かげぶんしん」が採用されることもある。

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型

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」で相手に先手を取れるようにすれば、「みがわり」をより残しやすくなる。「ねむる」と「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「メロモロ」などを採用しても面白いだろう。

また、バーチャルコンソール版を含む金銀クリスタルの通信対戦限定では、『ポケモンスタジアム金銀』とは違い、最大HPの1/2+1の体力がなくても「はらだいこ」を選択することで「こうげき」が2ランクアップする隠し仕様がある。アニメーションやメッセージ上は失敗となるため、この仕様を知らない相手は展開をミスリードし、痛目目に合うだろう。

【対策】

まず、カビゴン対策の筆頭候補となるポケモンが、ムウマである。「じばく」や「のしかかり」「すてみタックル」などのメインとなるノーマル属性の攻撃技を無効化し、ゲンガーと違って定番サブウェポンの「じしん」でも効果抜群のダメージを受けない。

レベル50のカビゴンの「じしん」であれば、レベル50のムウマに『きのみジュース』装備で超高確率で3発、『おうごんのみ』を装備すれば確実に3発耐えられる。耐久性能の高過ぎない低レベルカビゴンに対する十分なその場凌ぎと成り得るだろう。

ただし、これはムウマがカビゴン対策の役割しか担当しない場合の話である。ムウマはカビゴンを殴り倒せるポケモンではなく、「ほろびのうた」や「みちづれ」の効果によって共倒れにすることで、カビゴン対策の仕事をこなすことができる。共倒れになるということは自分も瀕死になるため、ムウマというポケモンは余程のことがない限り、1匹しか対策できないものど心得ておいたほうが良いだろう。

そのため、低レベルカビゴンと相手の高レベルのノーマルポケモン（ケンタロスやミルタンク）や格闘ポケモン（カイリキーやヘラクロス）は同時に対策することができない。そういったポケモンの隣の低レベルカビゴンは敢えてムウマと共倒れになることを選択してくるので、ムウマに試合中その他の役割を決して複数兼任させてはならない。

ちなみに高レベルカビゴンについては「じしん」を2発耐えられるので、低レベルほどではないにせよ、少しの間のその場凌ぎになる。その程度の時間稼ぎでは十分な対策にならないので、高レベルカビゴンが「じしん」を採用している場合の保険をかける必要がある。

例えば、「じしん」を採用していない場合は「ねごと」を採用している可能性があまり高くないので、早々に「ねむる」を選ばせられるように「どくどく」や「でんじは」のような状態異常を仕掛けて、自分の高レベルカビゴンでミラーマッチを有利に進められるようにするなどの工夫が必要不可欠になる。

なお、「おうち」を覚えたヘルガー（ブラッキー）や『ふといホネ』を装備したガラガラの攻撃の起点にされる場合もあるのでムウマは決して万能な対策ではない。ただし、そのようなポケモンの隣のカビゴンはゴーストに対する攻撃手段を一切持っていないことも多い為、ムウマをカビゴンに対して受け出しし、技を受けると交代不可の「くろいまなざし」によって圧力をかけ、相手のカビゴンの交代を読んでムウマを即下げるように立ち回れば、完全に腐ることではなく、十分なその場凌ぎに成り得る。

ムウマに限らず、サブウェポンの攻撃技を読み間違えなければ、ゴローニャやサイドン、オムスター、

バンギラスのような岩ポケモンでも対策ができる。鋼ポケモンのエアームドやハガネールもノーマル技一本のカビゴンには足止めにはなるのだが、岩ポケモンと比べると攻撃力が低いので、カビゴンを場から即座に退かせることは難しいだろう。サブウェポンの「じしん」に岩、鋼とも弱い、岩ポケモンは「じしん」を持っていることが分かってもしれなりの対策として通用しやすい。ちなみにエアームドは「じしん」無効であるが、「だいまんじ」に凄まじく弱い。

この他にもカビゴンの攻撃技を半減できないが、低レベルカビゴン対策に限定すれば、非常に優秀なポケモンとしてナッシーが挙げられる。低レベルカビゴンの定番技は「のしかかり」であることが多く、これをレベル 50 採用で超高確率で3発耐えられる。追加効果の麻痺が厳しいが、『まひなおしのみ』を装備させるとナッシーに麻痺が残るまでに時間がかかり、こちらの「しびれごな」で先に麻痺を仕込める。

勿論、「しびれごな」ではなく「ねむりごな」も非常に有効だが、相手が交代を選択する場合はカビゴンが必ずしも被弾するとは限らず、相手のポケモンが1匹でも眠っているときに相手を眠らせる技を使うと反則になってしまう。眠りと違っても麻痺は複数の相手にばら撒くことができ、低レベルカビゴンの裏に控えているエースのポケモンの機動力を大きく落とすため、相手は低レベルカビゴン若しくは、別の低レベルポケモンで麻痺を受けざるを得なくなる。

ちなみに「サイコキネシス」だけでは、カビゴンを殴り倒すまでにどうしても時間がかかってしまうが、「やどりぎのタネ」を植えておくと1ターンのダメージが大きくなり、相手の高いHPを吸収しながら一方的に殴り続ける状況を作り出せる。ただし、宿木の種状態と「こうごうせい」があっても、カビゴンの「ねごと」で粘られると「のしかかり」や「ばくれつパンチ」による追加効果や「かげぶんしん」からの「のろい」などで無理矢理突破されることがある。また、「みがわり」を事前に貼られてしまうと通用しない。

ここまである程度の回数受け流せるカビゴン対策を紹介したが、1対1に限定すれば、カビゴンに殴り勝てるポケモンも対策になる。その代表格がタイプ一致の効果抜群ダメージを与えられる格闘ポケモンのカイリキーである。「クロスチョップ」を覚えられるオコリザルでも通用するが、カイリキーは低レベル採用でも高レベルカビゴンに殴り勝てる。

また、効果抜群のダメージを与えられるポケモンではないが、ミルタンクも非常に優秀。ミルタンクについてはレベル 50 でもレベル 55 のカビゴンの「すてみタックル」を2発耐えられるため、「ミルクのみ」で回復が間に合うように見えるが、何度もそれを受けられるだけのPPはなく、受け出しでの対応には限界がある。急所を一度でも交代際に受けると回復中に連打され、「すてみタックル」の急所待ちのパターンに入ってしまう。「のしかかり」の麻痺にも弱い。

カビゴンと1対1の状況を作るためには「くろいまなざし」→「バトンタッチ」を行う方法と、味方のポケモン2匹の「じばく」や「だいまんじ」によって相手と無理矢理共倒れになる方法の2つがある。どちらかといえば後者の方が人気があるだろう。

そういった段階を踏んで1対1に持っていった上で、ミルタンクの「かげぶんしん」(&『ひかりのこな』)で、攻撃を一方的に受けながらの「ミルクのみ」の連打体制を回避し、「まるくなる」→「ころがる」によって対策することができる。

ここまで一般的に第二世代のカビゴン対策として広く認識されているポケモンを紹介してきたが、カビゴンは覚えられる技の幅があまりにも広い、1匹でなんかならぬと思っはいけない。6匹全部がカビゴンと何かしら戦える方がいいぐらいの心構えてパーティ構築に臨みたい。第二世代のカビゴンとは第六世代のメガガルーラすらをも凌駕する最強のポケモンだと思っていだろう。

また、レベル 50 の低レベルカビゴンとレベル 55 の高レベルカビゴンはどちらも構築、選出採用率ともに頻出レベルの強さになる。その理由はカビゴンもまた相手のカビゴン対策となるからだ。

低レベルカビゴンは、「じばく」の高い相打ち性能によって、1対1でカビゴンに有利となるポケモンをカビゴン対策として通していくゲームメイクを援護することができる。

その一方で高レベルカビゴンは、ミラーマッチに強いレベルにすることで、相手のカビゴンの対策として用意した取り巻きが仮に苦手なサブウェポン対策として通用しなくても、そのような技構成だった場合の保険として起用することができる。

この対戦環境の成長を約 20 年見届けてきた筆者の個人的な意見だが、[ニンテンドウカップ 2000]の対戦とは、いかにして相手のカビゴンのゲームメイクを通さず、自分のカビゴンのゲームメイクを通すかを競うゲームではないかと考えている。

また、低レベルカビゴンと高レベルカビゴンが同時に採用されることはあり得ないので、それぞれに対する攻略法を用意しておくとうまいだろう。

特に自分が高レベルカビゴンを採用している場合は、他の相手ポケモンの対策の役割を兼ねていることが多く、低レベルカビゴンの「じばく」を被弾したくない傾向にある。そういうパーティであれば、低レベルカビゴンだけに通用する対策でも良いのだ。

低レベルカビゴンに限定すれば、レベル 55 の「かみなり」を覚えたサンダーや「だいまんじ」を覚えたファイヤーであっても1対1の対面で殴り勝てる。本書の単体考察に収録した定番技構成のすべてがそうだが、どちらのレベルのカビゴンの攻略を目的とした技構成なのかをしっかりと仕分けしておきたい。

【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(♀:♂)
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	竜	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の台頭や「めざめるパワー」の登場で地面ポケモンに対面で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ポ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。「まきびし」と組み合わせて採用されることも多い。
- 「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。
- 「めざめるパワー水」: レベル50採用でレベル50のサイドンを1発、レベル50のハガネールを高確率で2発で倒せる。

【定番技構成】

Sample 1: 低レベル寝言型

Lv.50	@ じしゃく
10まんボルト	ドリルくちばし
ねごと	ねむる

催眠対策となる「ねごと」型の低レベルサンダー。『じしゃく』装備の「10まんボルト」でレベル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55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。「ドリルくちばし」はレベル55の「めざめるパワー格闘」を搭載したヘラク羅斯を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『じしゃく』装備の「かみなり」を採用するとレベル55のケンタロスを超高確率で2発、レ

ベル 50 のカイリキータレベル 50 の『おうごんの
み』を装備したムウマを超高確率で 2 発で倒せるが、
相手のサンダーの「みがわり」に隙を見せてしまう。

Sample 2：低レベル電磁波型

Lv.50	@ きせきのみ
10 まんボルト	めざめるパワー氷
でんじは	ふきとばし

低レベルのカイリキータ、ナッシー、パルシェンに睨
みをきかせつつ、「でんじは」を撒き散らせるサンダ
ー。「ふきとばし」はブラッキーの「くろいまなざし」
→「バトンタッチ」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」と「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
面して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らないとき、「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

高レベル採用にも関わらず、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」を組み合わせて攻略すること
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 のカイリキータを
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ってい
いバ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「でんじは」
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「だいもんじ」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のサンダーやミルタ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「だいもんじ」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】

- 「だいもんじ」: 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「だいもんじ」8発のみで相手の3匹を「だいもんじ」で倒せると思っていない。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「だいもんじ」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、「だいもんじ」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「だいもんじ」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」を覚えたポケモンに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のサンダーやミルタ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。フーデインの「サイコネシス」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%。「だいもんじ」と比較してPPは最大24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	
だいもんじ		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「サイコネシス」を2発耐えて「だいもんじ」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55のケンタ

ロスを「だいもんじ」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「だいもんじ」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「だいもんじ」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「だいもんじ」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「ゴットバード」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
だいもんじ	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。カビゴンを対策するハガネールやフォレットス、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
だいもんじ	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。「だいもんじ」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」「だいはくはつ」で「だいもんじ」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
だいもんじ	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返り討ち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「だいもんじ」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」を覚えさせていけば、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、「だいもんじ」のPP切れを狙える要素として「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、日差しが強く火力が上がっても、こちらの回復量は倍になるので「だいもんじ」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「だいもんじ」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(♀:♂)
91	134	95	100	100	80	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】

カントー地方の代表する合計種族値 600 族のカイリュー。ただし、同じ合計種族値のバンギラス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。また、《こうげき》は全ポケモン中 No.1 だが当時の「げきりん」は威力 90 の特殊攻撃技であり、タイプ不一致の「すてみタックル」が最高威力の物理攻撃技になるため、「すてみタックル」をタイプ一致で繰り出せるカビゴンよりも物理火力が低い。

第五世代以降は[マルチスケール]の特性を得て復権したカイリューだが、第二世代ではそれすらもない。しかし、強力なドラゴンやフェアリー属性の攻撃技が存在せず、サンダーに準じて弱点の少ない飛行ポケモンとしてそれなりの活躍が期待できる。

【主要わざ解説】

- 「すてみタックル」：バンギラスのタイプ一致「いわなだれ」より若干高い火力になる。レベル 50 のマルマインを 2 発、レベル 50 のカビゴンを超高確率で 3 発で倒せる。
- 「ばくれつパンチ」：岩や格闘に対する打点。カビゴンやバンギラスに背中を向けなくなる攻撃技。レベル 53 までのカビゴンであれば 2 発で倒せる。ちなみに第二世代のカイリューは「じしん」を覚えられない。
- 「アイアンテール」：「ばくれつパンチ」と威力は同じ。ゴーストにも打点があり、3 割の確率で相手の《ぼうぎょ》を 1 ランクダウンさせる。ただし、命中率は 75%。
- 「でんじは」：相手を麻痺状態にする。地面ポケモンに対する十分な打点を持つため、使い易い。
- 「なみのり」：サイドンやゴローニャ、ハガネールに対して大変有効。
- 「れいとうビーム」：レベル 55 のガラガラを 2 発、レベル 50 の『おうごんのみ』を装備したナッシーを超高確率で 2 発で倒せる。
- 「ぶぶき」：レベル 55 のサンダーを超高確率で 2 発で倒せる。
- 「かみなり」：低レベルパルシェンを 1 発で倒したければ「10 まんボルト」では火力不足になる。ちなみにカイリューはレベル 50 のパルシェンの「れいとうビーム」を超高確率で 1 発耐えられる。

- 「だいもんじ」：レベル 55 のヘラクロスを 2 発で倒せる。
- 「のろい」：第二世代で唯一の《こうげき》を高める手段。第二世代には残念ながら「りゅうのまい」のような積み技は存在しない。
- 「しんそく」：クリスタルバージョンの「りゅうのあな」のイベントで入手できるミニリュウ限定技で当時は遺伝技ではないため、遺伝技の「くろいきり」「しろいきり」「ちょうおんぱ」「ひかりのかべ」や「旧わざマシン」でのみしか覚えられない「つのドリル」や「すてみタックル」との併用はできない。また、当時の優先度は+1 であり、「のろい」を 1 回積んだ「しんそく」は「すてみタックル」と同じ火力になる。『きあいのタスキ』のような持ち物も存在しないため、使いどころは少ない。
- 「リフレクター」：5 ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を倍にする。
- 「ひかりのかべ」：5 ターンの間、味方の《とくぼう》を倍にする。
- 「しんびのまもり」：5 ターンの間、味方を相手の技による状態異常と混乱状態から護る。
- 「げきりん」：「ねごと」で選ばれるときはただの単発の攻撃となる。「しんびのまもり」で混乱の発生を防ぐこともできるが、当時は威力 90 の特殊攻撃技であり、カビゴンの突破も難しい火力であり、技枠を多く割いてもリターンは小さい。
- 「ねごと」：「つのドリル」の PP 節約にあると便利。
- 「ねむる」：第二世代に「はねやすめ」は存在しないため、回復手段はこれしかない。
- 「つのドリル」：一撃必殺技。
- 「くろいきり」：「つのドリル」対策の「かげぶんしん」に有効となる技。
- 「そらをとぶ」：「ねごと」で選ばれない攻撃技。「つのドリル」か「ねむる」しか繰り出さなければ採用しても良い。
- 「つばさでうつ」：レベル 55 のカイリキを 2 発、レベル 50 の『おうごんのみ』を装備したナッシーを高確率で 2 発で倒せる。
- 「めざめるパワー飛行」：「つばさでうつ」で飛行属性の攻撃技としての火力は十分足りているが、タイプ一致で実質威力 105 のため、「おんがえし」「やつあたり」の代わりにメインウエポンとして採用したいということでもなければ減多に採用されない。

【定番技構成】

Sample 1：高レベルフルアタック型

Lv.55 ♂	@ きせきのみ
すてみタックル	ばくれつパンチ
かみなり	れいとうビーム

種族値の高さと覚えられる技の幅を活かしたフルアタック型のカイリユ。タイプ一致の攻撃技は採用していないが「れいとうビーム」でレベル50のナシシーはピツタリ2発、「かみなり」で低レベルパルシェンを1発、フルアタックの技構成に対してそこそこ強めなカビゴンやブラッキーに対しては「ばくれつパンチ」が有効となる。「れいとうビーム」を「ふぶき」に変更すれば、レベル55のサンダーも超高確率で2発で倒せるようになる。「すてみタックル」は「しんそく」に変更しても良く、「れいとうビーム」2発と「しんそく」でレベル55のサンダーを倒せる。

Sample 2：高レベル寝言角ドリル型

Lv.55 ♂	@ ふしぎなきのみ
つのドリル	そらをとぶ
ねごと	ねむる

カイリユは一撃必殺技を覚えるポケモンの中で格闘弱点を持たない数少ないポケモンであり、「つのドリル」が無効となるゴーストポケモンを処理する「おいうち」を覚えたヘルガーなどの悪ポケモンと格闘弱点が被らない。「そらをとぶ」については「ねごと」で選ばれない技であり、「がまん」や「ロケットずつき」でも代用可能。ただし、「かげぶんしん」や「みがわり」には凄まじく弱い。

Sample 3：高レベル鈍い電磁波型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
すてみタックル	なみのり
でんじは	のろい

「りゅうのまい」は存在しないので「のろい」を積むカイリユ。レベル50のカビゴンを「すてみタックル」で超高確率で3発で倒せるので「のろい」を1回積めば高確率で2発で倒せる。ちなみに「のろい」を1回積んだ状態でもレベル55のヌオーやカビゴンには先手が取れる。また、レベル50のカビゴンと物理耐久力の近い「めざめるパワー氷」を搭載したレベル55のサンダーも「のろい」1回からの「すてみタックル」で超高確率で2発で倒せる。ただし、その「めざめるパワー氷」によって殴り負けてしまうので「でんじは」を使ってサンダーに先手を取れるようにしておくが良い。「なみのり」はノーマル属性の攻

撃技が通らないゴローニャやハガネールのような岩、鋼、そして、ゴーストに対する打点となるが、「ばくれつパンチ」に変更してゴーストポケモンはヘルガーやブラッキーの「おいうち」で処理しても良い。

【対策】

「こうそくいどう」→「まきつく」の厄介な第一世代や「りゅうのまい」や「りゅうせいぐん」を獲得した第四世代以降と比較すると「つのドリル」や「ばくれつパンチ」に気を付けさえすれば、対策し易い。

まず、第三世代以降とは違って「じしん」を覚えないので「れいとうパンチ」を覚えたゲンガーでの対策が有効。また、同じゴーストポケモンのムウマも有効。低レベルで採用するとカイリユに先手を取られてしまうがその場凌ぎには十分なるだろう。

また、4倍弱点の水属性の攻撃技を覚えられるポケモンも有効。タイプ一致となるラプラスやフリーザーのような氷ポケモンは「かみなり」や「アイアンテール」のような攻撃技で返り討ちに合うこともあるが、タイプ不一致で弱点の少ないライコウやサンダーの「めざめるパワー氷」、スイクンやポリゴン2の「れいとうビーム」でも十分圧倒できる。

カイリユと似ているポケモン：

No.130 ギャラドス(水/飛行)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
95	125	79	60	100	81	540

【比較】

合計種族値は高めだが、当時は覚えられる技に恵まれておらず、「りゅうのまい」は勿論、「じしん」や「でんじは」も覚えられなかった。また、「いかく」のような優秀な特性は存在しない。

Sample 1：低レベル寝言めざ飛行型

Lv.50 ♂	@するどいくちばし
ハイドロポンプ	めざめるパワー飛行
ねごと	ねむる

フシギバナより1早い《すばやさ》で受け出しから戦える「ねごと」搭載型。『するどいくちばし』を装備するとレベル55のカイリキも「めざめるパワー飛行」で2発で倒せるようになる。

Sample 2：高レベル威張る身代わり型

Lv.55 ♂	@たべのこし
ハイドロポンプ	すてみタックル
いばる	みがわり

レベル55の「みがわり」でレベル50のパルシェンの「れいとうビーム」を確実に耐えて展開する構成。なお、当時の「たきのぼり」には相手を怯ませる追加効果は存在しない。

【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(♀:♂)
95	85	85	65	65	35	430	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】

弱点が草オンリーの地面ポケモンであり、本作以降の電気ポケモンに定番となる「めざめるパワー氷」をはじめ、それ以上に広い攻撃範囲を持ったエレブーとその兄弟分のブーバー(バクフーン)にも強い。同じ属性の組合せのラグラジやトリトドンなども第二世代には存在せず、「くさむすび」のような攻撃技もなかったため、「めざめるパワー」によってピンポイントで奇襲されることは極めて少ない。

ただし、種族値はそれほど高くなく、第三世代以降の「あくび」や「じこさいせい」、[てんねん]の特性は本作に存在しないため、それらをもって初めて実感できる硬さは本作では感じられないだろう。

特に[てんねん]獲得の第五世代以降バンギラス対策として定着しているヌオーだが、本作の第二世代では「かみくだく」が特殊攻撃技であり、低レベル採用だと3発であっけなく倒れてしまう。レベル55でなければバンギラスの「かみくだく」は3発耐えることができない。

また、[ニンテンドウカップ2000]で不動の人気を誇るカビゴンよりも《すばやさ》が高いのが唯一の救いであり、それに先手を取れる高レベルで採用したい。ちなみに水ポケモンでもあるが、先手の取られるガラガラに対しては殴り負けてしまう。

【主要わざ解説】

- 「じしん」:ハガネールと《こうげき》は同じ。レベル55採用でレベル50のゲンガーを1発で倒せる。
- 「なみのり」:《とくこう》はカビゴンと同じ。レベル55で採用すれば、レベル50の『たべのこし』を装備したエアームドを超高確率3発で倒せる。
- 「れいとうビーム」:クリスタルバージョンから追加された攻撃技。ちなみに「ふぶき」は覚えられない。レベル55で採用しても残念ながらレベル50のナッシーは2発で倒せない。また、フシギバナには「じしん」とほぼ同じダメージしか入らない。
- 「すなあらし」:水&地面属性のヌオーとよく似ている氷&地面属性のイノムーは第二世代では何故か覚えられない技。無効となる地面、岩、鋼のすべてにタイプ一致で有効打を与えられるため、ヌオーと大変相性が良い天候。

- 「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に優れるため、大変相性が良い。
- 「ばくれつパンチ」:カビゴンに対して大変有効な攻撃技。カビゴンに確実に先手の取れるレベル53以上で採用したい。
- 「げんしのちから」: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4発で倒せる。ただし、それが通用するのはこちらもレベル55の時のみ。サンダーの「みがわり」の破壊用であれば、PP8でも十分だが「ねごと」と組ませて試行回数を増やすのも悪くないだろう。
- 「ヘドロばくだん」:3割の追加効果で相手を毒状態にする。残念ながらレベル55で採用してもレベル50のナッシーには2発耐えられてしまう。
- 「しんぴのまもり」:5ターンの間、味方のポケモンが相手の技で状態異常と混乱状態にならなくなる。ヌオーに対して受け出してきたナッシーの「ねむりごな」や「しびれごな」が無効になる。
- 「あまごい」:「かみなり」必中の心配はないが、ヌオーに対して受け出してくる水ポケモンを強化させてしまいかねない。
- 「のろい」:もともとヌオーの《すばやさ》が遅いので相性が良さそうなのだが、唯一先手の取れるカビゴンに対して後手になるのが考え物であり、《すばやさ》ランクを落とさずに火力をあげられる「すなあらし」が採用されるケースの方が多い。
- 「ねむる」:第二世代のヌオーは「じこさいせい」を覚えないので体力の回復手段は「ねむる」のみ。
- 「ねごと」:草ポケモンのフシギバナやナッシーの「ねむりごな」を被弾していくのは流石に危険なので「ねむる」とセット採用が基本になる。

【定番技構成】

Sample 1: 高レベル砂嵐型

Lv.55 ♂ @ たべのこし	
じしん	れいとうビーム
ばくれつパンチ	すなあらし

ヌオーの火力不足を補える「すなあらし」を搭載した構成。「なみのり」を採用した方が砂嵐が無効になる地面やエアームドに強くなるが、レベル55のサン

ダーの「みがわり」を1発で壊せなかったり、ナッシーなどの草ポケモンで止まってしまうため、「なみのり」と「れいとうビーム」のどちらかを取るかとなると後者に軍配が上がる。「ばくれつパンチ」についてはパルシェンや先手の取れるカビゴンに対する打点にもなる。勿論、「ばくれつパンチ」を「なみのり」やスイクンやヘラクロスにも抵抗しやすくなる。「のろい」などを加えても良いだろう。

【対策】

まず、《とくこう》はそれほど高くなく、「ハイドロポンプ」も覚えないのでタイプ一致の「なみのり」といってもそれほど脅威的な火力ではない。特殊耐久力の高くない水ポケモンのパルシェンや地面耐性のあるヘラクロスでも十分に対策と成り得る。また、ナッシーなどの草ポケモンも「れいとうビーム」を2発耐えられるが、「すなあらし」が絡むと「こうごうせい」や「つきのひかり」の回復が間に合わなくなる。

ヌオーと似ているポケモン：

No.221 イノムー(氷/地面)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
100	100	80	60	60	50	450

【比較】

ヌオーと違って第二世代では「すなあらし」を覚えられないが、《こうげき》と《すばやさ》で優れる。かつては低レベルで採用されるケースもあったが、高レベルのガラガラと低レベルのナッシーに確実に先手の取れるレベル53以上の採用が望ましい。それはヌオーよりも《とくこう》は低いが「れいとうビーム」をタイプ一致で放つため、ガラガラとナッシーに先手が取れば対面で殴り勝つことができるからだ。ただし、電気以外の耐性は毒属性しか存在せず、ヌオーと比べると腐りやすいと感じられる場面も多い。

Sample 1：高レベル柔らかい砂型

Lv.55 ♂	@やわらかいすな
じしん	れいとうビーム
ねごと	ねむる

『やわらかいすな』を装備させた「じしん」は《こうげき》種族値110のカビゴンの「おんがえし」とほぼ同じ火力になり、レベル55ならレベル55のゲンガーを1発、レベル50のハピナスとハガネールを2発、レベル50のスターミーを超高確率で2発、レベル50のスイクンを超高確率で3発、レベル55の『たべのこし』を装備したカビゴンを4発で倒せる。耐久面はレベル50のパルシェンとナッシーの「だてばくはつ」を1発、レベル55のカビゴンの「すてみタックル」を2発、レベル50のパルシェンの「れいとうビ

ーム」を3発、レベル55のバンギラスの「いわなだれ」を超高確率で3発、レベル55のサンダーの「めざめるパワー-氷」を4発耐えられる。

Sample 2：高レベル毒吠える型

Lv.55 ♂	@たべのこし
じしん	れいとうビーム
どくどく	ほえる

レベル55の「じしん」でレベル50のマルマインを1発、レベル55のバンギラスを超高確率で2発、レベル50のカビゴンを3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4発で倒せる。

Sample 3：高レベルアタッカー型

Lv.55 ♂	@せせきのみ
じしん	げんしのちから
めざめるパワー-虫	ねむる

対ガラガラは捨てた技構成。「めざめるパワー-虫」は「れいとうビーム」と違ってサンダーの「いばる」の恩恵を受けられる。また、サンダーの「みがわり」破壊用の「げんしのちから」の追加効果が発動して《こうげき》が1ランクアップしてもレベル50のナッシーを「めざめるパワー-虫」で1発で倒せる。「げんしのちから」の追加効果が発動して《すばやさ》も1ランクアップすれば、レベル55のサンダーやミルトankに対して先手が取れるようになる。

【おまけ】あのポケモンはいつのまに強くなったの？

No.132 メタモン(ノーマル)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
48	48	48	48	48	48	288

【解説】

第二世代では『メタルパウダー』という専用アイテムが登場しており、第三世代以降と異なり、《ぼうぎょ》と《とくぼう》を1.5倍にし、変身後も効果のあるアイテムとなっていたが、低すぎるHPをカバーしきれず、あまり活躍できなかった。第五世代で隠れ特性の「かわりもの」で技を使わずに場に出た瞬間0ターンで変身できるようになり、『こだわりスカーフ』を装備させることで本来同速勝負になるところを確実に先手を取って「りゅうのまい」や「ちようのまい」「からをやぶる」を使っている相手の積みアタッカーに対して切り返せるポケモンとして活躍できるようになった。なお、変身状態は今も昔も能力値だけではなく、変身時の相手の能力ランクもコピーすることができる。

【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(♀:♂)
95	65	110	60	130	65	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】

第二世代で唯一の純粋な悪タイプのポケモン。弱点も耐性も多くはないが、耐久力が高く、攻撃力が低い。覚えられるタイプ一致の攻撃技にも恵まれず、第五世代以降の「イカサマ」のような攻撃技もないため、変化技を駆使して戦う必要がある。概ねこういったポケモンは「みがわり」を使われると詰み易い傾向があるのだが、クリスタルバージョンから「バントタッチ」を習得したことで「みがわり」に対しても戦えるようになった。特に第二世代では「くろいまなざし」をかけている状態を味方に「バントタッチ」で引き継げることが魅力的であり、非力なポケモンにも関わらず、相手に高い圧力をかけることができる。

【主要わざ解説】

- 「どくどく」: 攻撃力に恵まれないブラックーにとってありがたいダメージソース。
- 「でんじょう」: 「ねむる」を搭載したパルシェンを「おいうち」で処理したいときはこれを持たせないと正直話にならない。
- 「おいうち」: レベル50採用でレベル50のムウマ(スターミー)を超高確率で4発で倒せる。2倍ダメージなら超高確率2発で倒せる。ヘルガーと比べると《とくこう》はかなり低く、『おうごんのみ』が絡むと2回の「おいうち」で倒せる確率は大きく落ちる。
- 「くろいまなざし」: 相手の《ポケモン》入れ替えコマンドを封じる。ブラックーは「かみくだく」や「ほえる」を覚えないのでゴーストポケモンに対する圧力は高くないが、これをゴーストポケモンの「くろいまなざし」に合わせて使えば「ほろびのうた」で一方向的に減ばされる心配がなくなる。ちなみに第二世代の「くろいまなざし」は第三世代以降の「ふういん」と同じく自分に対する状態変化であり、「まもる」や「みがわり」の影響を受けない。
- 「バントタッチ」: クリスタルバージョンから覚えられるようになった技。「くろいまなざし」「かげぶんしん」「のろい」「みがわり」などの状態変化を味方に引き継げる。なお、[ポケモンスタジアム金銀]と連動しないバーチャルコンソール版では「きあいだめ」と同時採用できない。
- 「あまえる」: 相手の《こうげき》を2ランクダウンさせる。「リフレクター」と違ってターン制限がなく、「のろい」に対して強くなる。ただし、「あまえる」よりもPPの多い「つるぎのまい」や《こうげき》を最高ランクまで持っている「はらだいこ」には弱い。金銀遺伝技であるため、「みがわり」との同時採用はできない。
- 「いやなおと」: 相手の《ぼうぎょ》を2ランクダウンさせる。
- 「すなかけ」: 相手の命中率を1ランクダウン。「かげぶんしん」と違って相手が場から離れない限り効果がある。「どろかけ」と違ってサンダーのような飛行ポケモンにも命中する。
- 「あやしいひかり」: 相手を混乱状態にする。「いやなおと」などと組み合わせるだけでなく、「ふきとばし」や「ほえる」の成功率を50%にして無理矢理「バントタッチ」を決める芸当も可能。
- 「みがわり」: レベル55で採用するとレベル50のカビゴンの「のしかかり」で1発で壊されなくなる。 ちなみにレベル50で採用してもレベル50のパルシェンの「れいとうビーム」で1発で壊されないのので、パルシェンが受け出したターンに「みがわり」を貼れば、次の攻撃を身代わりが耐えて味方に「バントタッチ」で引き継ぐことができる。『旧わざマシン50』で覚えられる。
- 「リフレクター」: 『旧わざマシン32』で覚えられる。「あまえる」と違って「はらだいこ」には強め。
- 「のろい」: 「バントタッチ」するよりも自身の火力の強化として採用されることの方が多い。
- 「かげぶんしん」: 自分の回避率を1ランクアップ。ブラックーの最も苦手とする一撃必殺技に対しても第二世代では有効となる技である。
- 「ねむる」: 「つきのひかり」と違って毒や麻痺のような状態異常も回復できる。
- 「ねごと」: ナッシーの「ねむりごな」などを受けやすい為、あると便利。
- 「つきのひかり」: レベル52で覚えられる技。最大PPは8と少ない。[ひざしがつよい]時は回復量が2倍となるため、「にほんばれ」→「だいもんじ」に対して強くなる。
- 「めざめるパワー-悪」: ブラックーの覚える悪属性の攻撃技で最高威力。レベル55採用でレベル50のムウマを超高確率で2発で倒せる。

【定番技構成】

Sample 1：低レベルバトンタッチ型

Lv.50 ♀	@ はっかのみ
くろいまなざし	あまえる
バトンタッチ	ねむる

「くろいまなざし」→「バトンタッチ」のコンボにより低レベルで低火力のブラッキーでも凄まじい圧力を持つ。レベル50でもレベル50のナッシー（パルシェン）の「だいばくはつ」を高確率で1発耐えられ、レベル55のカビゴンの「すてみタックル」とレベル55の「じしゃく」を装備したサンダーの「かみなり」を2発耐えられるため、「ふきとばし」や「ほえる」を覚えたポケモン以外では受け出しから対策することは難しい。「あまえる」は「じばく」を覚えたカビゴンの対策になるが「はらだいこ」には弱い。ちなみに「つきのひかり」を覚えるレベル52やレベル50のパルシェンに先制の取れるレベル53でも使われる。「くろいまなざし」と性質は少し変わるが、ブラッキーの苦手な一撃必殺技に強くなる「かげぶんしん」に変更しても面白いだろう。

Sample 2：低レベル追い討ち型

Lv.50 ♀	@ はっかのみ
でんじほう	おいうち
あまえる	ねむる

「ねむる」を覚えていない短期戦向けのポケモンに対応できるブラッキー。「だいばくはつ」や「みちづれ」を覚えさせて「ねむる」の採用を切ったゲンガーやナッシーなどの相手をするのに適している。「でんじほう」の枠はカビゴンやグローニヤなどの地面ポケモンに對抗できる「どくどく」で使われることもあるが「だいばくはつ」と「ねむる」を同時採用したパルシェンなどの対応はかなり難しくなる。また、「でんじほう」の追加効果の麻痺はスターミーに対しても圧力が高く、それ自体で2発では倒せないものの、交代を誘うことで「おいうち」の倍ダメージを期待することができる。ちなみにどうしても「ねむる」を覚えたゴーストポケモンの処理力をあげたければ、「くろいまなざし」も採用したい所である。

Sample 3：低レベル寝言甘える型

Lv.50 ♀	@ ひかりのこな
どくどく	あまえる
ねごと	ねむる

低レベルの「じばく」カビゴンと「だいばくはつ」ナッシーの壁となる「あまえる」と「ねごと」搭載の

ブラッキー。短期戦向けの相手だけではなく、中・長期戦向けの相手に対しても相手を「どくどく」で「ねむる」を使うまで追い込み、味方のエレブーなどのエースポケモンに出番を与えることができる。ただし、相手の低レベルカビゴンの技構成が「じわれ」や「はらだいこ」だった場合は破綻しやすく、パルシェンの「まきびし」が絡んだり、「みがわり」を持ったエースポケモンや「どくどく」が無効となる毒や鋼ポケモンの起点にされ易いので万能で便利な技構成とは言い難い。

Sample 4：高レベルバトンタッチ型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
くろいまなざし	バトンタッチ
かげぶんしん	みがわり

レベルを高めてレベル50のカビゴンの「のしかかり」すらも「みがわり」で耐えられるようにしたブラッキー。ただし、「のろい」を1度積まれると身代わりは確実に壊されてしまうため、「かげぶんしん」で相手の技を回避して身代わりを残し、味方の火力のあるポケモンに「バトンタッチ」したい。「かげぶんしん」は「すなかけ」や「あやしいひかり」に変更しても良いだろう。

【対策】

まず、ブラッキー自体の対応はそれほど難しくないが、「くろいまなざし」→「バトンタッチ」が大変厄介であるため、ハガネールやサンダーのような「ふきとばし」や「ほえる」を覚えたポケモンでの対応が望ましい。「あやしいひかり」や「かげぶんしん」が絡むと対策とならない場合もあるが、概ね対策として通用する。

「バトンタッチ」対策として「くろいまなざし」→「ほろびのうた」についても有効となる場合もあるが、「ほろびのうた」で瀕死になるポケモンをブラッキー側は選べるため、完全な対策とはなっていないことに気を付けなければならない。

また、ブラッキーは《すばやさ》が遅いので、それに先手の取れるウツボットなどのポケモンの「アンコール」で「バトンタッチ」までの流れを逃してしまうのも試合序盤ではその場凌ぎとして有効となる。ただし、PPが切れるとアンコール状態が解除されてしまうので、「くろいまなざし」の最低PP5が尽きた次のターンに「バトンタッチ」されてしまう。

【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(♀:♂)
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「ふゆう」の特性を持っておらず、ゲンガーと違って「じしん」が等倍であることが評価され、[ニンテンドウカップ2000]最強のポケモンのカビゴンに受け出しし易いカビゴン対策の模範解答と呼ばれる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ーの「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、「くろいまなざし」→「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の出発点にされるなどの問題もある。

【主要わざ解説】

- 「くろいまなざし」:相手の《ポケモン》の入れ替えコマンドが選択できる間は「ほろびのうた」の直前に繰り出すことが定石となっている技。ちなみに第三世代以降と違って身代わりを貫通する。
- 「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なんとしても3ターン凌がなければならない。
- 「みちづれ」:「ほろびのうた」で3ターン凌が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。
- 「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。
- 「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。
- 「のろい」:自分の最大HPの1/2を消費して相手を呪い状態にする。最大HPの1/2がなくても技が成功し、自滅することも可能。ゲンガーと違って「いたみわけ」と組み合わせられる。ただし、第三世代以降と違って身代わりは貫通しない。
- 「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、「くろいまなざし」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。
- 「あやしひひかり」: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」:「あやしひひかり」と組み合わせること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』を装備すればレベル50のナッシーを超高確率で2発で倒せる。
- 「どろぼう」:ガラガラの出発点となり易いムウマだが、『ふといホネ』を奪ってしまえば、起点になっても問題ない。
- 「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失敗するため、一撃必殺技対策として機能するかは不明。ケンタロスよりは遅いハガネールの方が削りやすい傾向にありそうか。
- 「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。

- 「めざめるパワー水」:「ほえる」を覚えたゴローニャ、ハガネールを迎撃する攻撃技。レベル50のガラガラを3発で倒せる。『しんびのしずく』を装備すれば、レベル50のヘルガーを3発で倒せる。ただし、耐久力が大きく落ちてしまう。

【定番技構成】

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」で採用されることが多かったが、「でんじほう」がなければ、パルシェンでもムウマの対策が可能となり、ムウマがパルシェンを「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」を撒かれた上で減びの最後のカウントで「だいはくはつ」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麻痺も加わりパ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&パ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のラプラスの「ハイドロポンプ」を2発耐えられるようになる。なお、「おうごんのみ」を装備できなくとも「きのみジュース」を装備させれば、レベル50のパルシェンの「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、レベル50のカビゴンの「じしん」を高確率で3発耐えられる。

Sample 2: 低レベル呪い痛み分け型

Lv.50 ♀	@ たべのこし
かみなり	のろい
いたみわけ	まもる

カビゴンやミルタンクをはじめとする体力の高いノーマルポケモンを起点にしながら、「のろい」と「いたみわけ」のコンボによって「ほろびのうた」よりもやや攻撃的な展開をするムウマ。「かみなり」は「いたみわけ」の効果があまり期待できないHPの極端に低いパルシェンに対して有効な攻撃手段となる。

「のろい」→「まもる」によって相手の「のろい」状態の解除を促して、相手が場のポケモンを引っ込める場面で「いたみわけ」を使うことができると非常に強く、相手の手持ち全体の体力を大きく削って、ムウマの「かみなり」か、味方のケンタロスなどの高速

アタッカーでとどめを刺したい。

【対策】

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」のエアー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、完全に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적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、相手の減びのカウントが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、「だいたくはつ」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】

- 「だいたくはつ」: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。
- 「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に優れるため、大変相性が良い。
- 「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。
- 「じわれ」:耐久性に優れ、一撃必殺技の試行回数を稼ぎやすい。
- 「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割の追加効果が相手が怯むのだが、《すばやさ》が遅すぎたハガネールでは『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。

- 「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。
- 「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。「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。
- 「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。
- 「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「だいたくはつ」&『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。
- 「にほんばれ」:晴れ状態を残しつつ、「だいたくはつ」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出されそう場合は逆効果だが、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。
- 「ねむる」:ライコウやエレブーの対策として無頼に繰り出したいたなどでもなければ、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、「だいたくはつ」と組ま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: 低レベル毒毒吠える型

Lv.50 ♂		@ たべのこし	
じしん		どくどく	
ほえる		だいたくはつ	

『たべのこし』はエースポケモンなどに装備させることが多い為、なかなか余らないことが多いが、装備させることが叶うと低レベルでも大幅に性能が上がる。まず、混乱の最大自傷ダメージ分の体力を回復することができ、カビゴンの「ばくれつパンチ」にまるで動じなくなる。また、レベル 55 のカビゴンの「じしん」を超高確率で 3 発、レベル 55 のライコウの「めざめるパワー氷」を超高確率で 4 発耐えられるようになる。更にミルトンクなどの「まるくなる」→「ころがる」でも突破されなくなる。

どうしても『たべのこし』を持たせられないときは、上の性能は捨てることになるが、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』や『はっかのみ』『みずたまりボン』などを装備させることができる。

概説で解説した通りだが、カビゴンやサンダーのクッション程度にはなるものの、十分な対策にはならないので過信は禁物である。ハガネールの仮想敵はムウマやブラッキー、マルマイン、サンダース、ライコウ、エレブー、ミルトンクなどになる。

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	だいはくはつ

「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《ぼうぎょ》を 2 ランクダウンさせてもほぼ同ダメージになるので「だいはくはつ」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》種族値がポツ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」などを搭載して粘ってだけで比較的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はできないが「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「だいはくはつ」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。

ハガネールと似ているポケモン：

No.034 ニドキング(毒/地面)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
81	92	77	85	75	85	495

【比較】

ハガネールと同じく「どくどく」と「でんじは」が怖くない。第二世代ではニドキングと同じ《すばやさ》種族値 85 のポケモンにムウマ、スイクン、ヘラクロスなどのライバルが多数登場しており、それらのポケモンが低レベルでも採用される傾向が強いことからニドキングを高レベルで採用した方がアタッカーとして活躍できる。

Sample 1：高レベルフルアタック型

Lv.55 ♂	@ はっかのみ
じしん	かみなり
れいとうビーム	つのドリル

レベル 50 のパルシェンを 1 発で倒せる「かみなり」とレベル 50 のナッシーの処理に優れる「れいとうビーム」は外すことができない。「つのドリル」は「じしん」「かみなり」「れいとうビーム」が有効ではない耐久力の高いカビゴンなどに対して繰り出す。「つのドリル」は好みでヘラクロスやフシギバナ、『おうごんのみ』を装備したレベル 50 のナッシーの処理に優れる「だいもんじ」に変更しても良い。

【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(♀:♂)
70	130	100	55	80	65	500	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】

全体的な種族値のバランスや属性の組合せでは優れているものの、覚えられる威力の高い攻撃技に恵まれない所は昔からであり、[テクニシャン]の特性の存在しなかった第二世代では第四世代(正確にはプラチナ発売)以降のハッサムに比べると火力不足であるように感じられるだろう。また、「はねやすめ」のような回復手段はなく、「ねむる」による回復しかできないので耐久性能を生かした活躍も難しい。タイプ相性上では有利に見えるカビゴンも受け出しから対策できるとは思わないほうが良いだろう。

[ニンテンドウカップ 2000]の全国大会決勝戦でも活躍した通り、当時は「とんぼがえり」ではなく「バトンタッチ」で活躍し、ナッシーの「ねむりごな」で簡単に止まることのない「バトンタッチ」ポケモンとして注目された。また、味方の援護だけでなく、第二世代で頻繁に見かけられる低速ポケモンを起点にして展開する高レベルエースとしても活躍する。

【主要わざ解説】

- 「つるぎのまい」:自分の《こうげき》を2ランクアップする。
- 「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」:「つるぎのまい」「こうそくいどう」「かげぶんしん」「きあいだめ」などを味方に引き継げる。金銀遺伝技で『旧わざマシン』で覚えられる「すてみタックル」や「みがわり」と同時に採用できない。また、遺伝ルートの関係で「きしかいせい」とも同時に採用できない。
- 「めざめるパワー-虫」:レベル50で採用するとレベル51のナッシーを1発で倒せる。同じ属性のフォレストではナッシーを1発で倒せない。
- 「はがねのつばさ」:威力は「めざめるパワー」の最高と同じ70。「おんがえし」と火力が近く、それより威力の高い「すてみタックル」を採用するときに岩に対する打点が欲しい場合に採用される。
- 「おんがえし」「やつあたり」:最高威力は102。タイプ一致の「めざめるパワー-虫」や「はがねのつばさ」に若干劣る火力になる。
- 「すてみタックル」:ハッサムの覚える最高威力の物理攻撃技。『旧わざマシン 10』で覚えられる。金

銀遺伝技の「バトンタッチ」と同時採用できない。

- 「はかいこうせん」:「バトンタッチ」対策の「ふきとばし」「ほえる」を相手が使うタイミングに合わせて使えば、反動を気にせず使うことができる。
- 「めざめるパワー-格闘」:鋼ポケモンに対する打点。レベル55で採用するとレベル50のハガネールを「つるぎのまい」からの「めざめるパワー-格闘」で2発で倒せる。また、格闘4倍弱点のパンギラスに対してもタイプ一致の「はがねのつばさ」より大きなダメージが入る。
- 「めざめるパワー-岩」:「ねむる」と「ねごと」で粘ることのできるファイヤー(リザードン)に対して打ち逃がして突破できるようにする技。
- 「すなあらし」:使用後4ターンの間、地面、岩、鋼以外の場に出ているポケモンに最大HPの1/8のダメージを与えることができる。
- 「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。遺伝ルートの都合上、「きしかいせい」とは同時に採用できない。
- 「しんぴのまもり」:5ターンの間、味方の受ける相手の技の状態異常と混乱状態から身を護れる。金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』で覚えられる「すてみタックル」「リフレクター」「みがわり」などと同時に採用できない。また、遺伝ルートの都合上「きしかいせい」との同時採用も不可。
- 「こらえる」と「きしかいせい」:「きしかいせい」は金銀遺伝技であり、『旧わざマシン』の「すてみタックル」や「みがわり」と同時に採用できない。また、遺伝ルートの都合上「バトンタッチ」「ひかりのかべ」「しんぴのまもり」と同時採用できない。

【定番技構成】

Sample 1: 低レベルバトンタッチ型

Lv.50 ♂		♀ おうごんのみ	
めざめるパワー-虫	つるぎのまい		
ひかりのかべ	バトンタッチ		

[ニンテンドウカップ 2000]の全国大会決勝戦でも活躍していた低レベルの「バトンタッチ」型のハッサム。全国大会準優勝者のハッサムは「めざめるパワー-虫」でナッシーの「ねむりごな」やフーディンの「アンコール」で簡単に止まることがなく、『おうごん

み』を装備することで、レベル50のスターミーの「ハイドロポンプ」を高確率で2発、レベル55のサンダーの「10まんボルト」を高確率で2発耐えるようになり、それらのポケモンに対して後攻で「パントタッチ」を決め、後続をノーダメージで場に召喚して、高速アタッカーのケンタロスで展開する形で採用していた。ただし、「ほえる」や「ふきとばし」を覚えたハガネールやエアームド、「ほろびのうた」を覚えたムウマ、ゲンガーで対策され易い。しかし、こういったコンボの展開を「じばく」「だいはくはつ」で無理矢理対策しようとする相手に対して強く、そういった選出に対して刺せるポケモンと言う認識で心得ておきたい。「ひかりのかべ」の枠は「こうそくいどう」や「しんぴのまもり」などに変更しても良い。

Sample 2：高レベルアタッカー型

Lv.55 ♂ @ たべのこし	
すてみタックル	はがねのつばさ
つるぎのまい	みがわり

連続して繰り返すには向かない「はかいこうせん」を除いた最高威力の物理攻撃技の「すてみタックル」で攻めるハッサム。「つるぎのまい」を1回でも積めれば、「すてみタックル」でレベル55の『たべのこし』を装備したカビゴンも超高確率で2発で倒せる。「みがわり」はレベル50のカビゴンの「ばくれつパンチ（じしん）」やナッシーの「ねむりごな」「やどりぎのタネ」の回避にも役に立つ。「はがねのつばさ」では残念ながらバンギラスを確実に2発（「つるぎのまい」1回から1発）で倒せない。「まきびし」の援護があれば、約9割の確率で1発で落とせる。ただし、バルシェンも同じ属性のフォレットスもハッサムとの相性は良くないため、「まきびし」役はダブルと組むのが良いか。バンギラスを手取り早く倒したければ「めざめるパワー格闘」を採用したいが、前述のレベル50のカビゴンの「ばくれつパンチ（じしん）」は「みがわり」で確実に耐えられなくなってしまう。

Sample 3：高レベル起死回生型

Lv.55 ♂ @ くらおび	
つるぎのまい	こうそくいどう
こらえる	きしかいせい

「こうそくいどう」→「こらえる」→「きしかいせい」のコンボの使えるポケモンの中でも最も《こうげき》の高いハッサム。『くらおび』を装備すると「つるぎのまい」を2回積んだ状態での威力200の「きしかいせい」で「めざめるパワー氷」を搭載したレベル55のサンダーを1発で倒せる。勿論、奇跡を起こす『きあいのハチマキ』でも悪くないだろう。眠りや麻痺には弱いので味方の「しんぴのまもり」で援護

するなり、最後の1匹同士で活躍できるように「じばく」「だいはくはつ」で追い詰めるなりなどの御膳立てが必要。

【対策】

低レベルのハッサムは攻撃技がノーマル、虫、鋼にしばられがちなので、すべて半減できる鋼ポケモンのエアームドやハガネールで「ふきとばし」や「ほえる」を持たせておけば、コンボの展開も阻止して完璧に対策できる。鋼ポケモンに限らず、「ふきとばし」や「ほえる」を覚えるスイクン、サンダー、ファイヤー、ゴローニヤなどの物理耐久力の低すぎるポケモンでなければ十分対応できる。

ちなみに「パントタッチ」で相手が引き継いでしまう「ほろびのうた」の使えるムウマやゲンガーも対策として有効だが、「こうそくいどう」→「パントタッチ」でレベル55のガラガラに引き継がせてくる場合は減びのカウントが0になる前に「つるぎのまい」で展開されてしまうため、対策にはならないと思っていたほうが良いだろう。

一方、高レベルのハッサムはノーマル属性の攻撃技を中心に技構成を組み立てていることが多い。虫弱点だったナッシーなども場に居座って「ねむりごな」で対抗したり、スターミーが居座って「でんじは」を選ぶなども通用しやすくなる。また、前述のムウマやゲンガーも対策として通用しやすい。

高レベルの時は「パントタッチ」が必ずしも採用されないわけではないが、その展開に対する意識を必要が低レベルに比べて薄れるのならば、4倍弱点の炎属性の攻撃技で殴るのも良いだろう。

ハッサムと同じ属性のポケモン：

No.205 フォレットス(虫/鋼)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
75	90	140	60	60	40	465

【比較】

バルシェン以外で「まきびし」と「だいはくはつ」の使えるポケモン。しかし、ゴースト、岩、鋼などに打点がなく、相打ち性能は低い。

Sample 1：低レベルめざ虫型

Lv.50 ♂ @ おうごんのみ	
めざめるパワー虫	まきびし
のろい	だいはくはつ

バルシェンと違ってスターミーの「こうそくスピ」に強いフォレットス。『おうごんのみ』を装備するとレベル50のスターミーの「ハイドロポンプ」を高確率で2発耐えて「めざめるパワー虫」で殴り勝てる。ただし、ハッサムと違って「めざめるパワー虫」でレベル50のナッシーは1発で倒せず、「みがわり」を持ったポケモンの起点にもなり易い。

【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(♀:♂)
80	125	75	40	95	85	500	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】

〔ニンテンドウカップ 2000〕の全国大会決勝戦で文字通り、起死回生の大逆転劇を演出したことも知られるポケモン。しかし、実際はヘラクロスの「こらえる」→「きしかいせい」が強かったのではなく、11.7%の確率で運よく発動した『きあいのハチマキ』→「きしかいせい」が奇跡を起こしただけである。

当時から虫属性最強の攻撃技「メガホーン」を覚えられる唯一無二の虫ポケモンとして人気はあったものの、格闘ポケモンとしての評価は低く、覚えられる攻撃技に恵まれず、カビゴンやミルタンクに殴り負けることもしばしばある。また、格闘ポケモンが覚えられ傾向にある岩属性の攻撃技も「めざめるパワー」を採用しないと使えないため、飛行ポケモンのサンダーやファイヤーの起点にされてしまいやすい。ヘラクロスに格闘ではなく虫ポケモンとして、刺さる選出を意識した採用を心掛けないとうまく機能することのないシビアなポケモンである。

【主要わざ解説】

- 「メガホーン」: 当時はヘラクロスの固有技。カビゴンの「すてみタックル」を超える最高の物理火力を持つ。特殊攻撃技の「だいもんじ」と同じく威力120で命中率は85%。しかし、PPは最大16と十分な弾数がある。レベル55で『ぎんのこな』を装備すれば、レベル50のカビゴンを2発、レベル55のガラガラを超高確率で2発で倒せる。
- 「めざめるパワー-格闘」: 当時のヘラクロスはこれ以外にまともな格闘属性の攻撃技を覚えられない。レベル55で『くろおび』を装備するとレベル50のバルゼンを2発で倒せる。
- 「こらえる」&「きしかいせい」: 劇的な全国大会決勝戦の影響で有名。当時は「みがわり」を覚えられないので「こらえる」と組ませて採用せざるを得ない。なお、第三世代以降と違って「きしかいせい」が急所に当たることはなく、ダメージのランダム化も発生しない。
- 「ねごと」: フシギバナの「ねむりごな」に対して強くなる変化技。『はかいのいでんし』と組ませれば、「やどりぎのタネ」を植えて居座られようとも「メガホーン」で1発で倒せる。ただし、ナッシーの「ねむりごな」対策にはなりづらい。第二世

代では「ねごと」で「ねむる」を繰り出しても技が失敗しないため、同時に採用されることがある。

- 「ねむる」: ヘラクロスの持ちちをよくする技。『はっかのみ』→「どろぼう」と組み合わせることで「ねごと」を組み合わせずに使われることもある。
- 「じしん」: 毒や鋼、炎ポケモンに対する打点。ちなみに電気ポケモンと岩ポケモンに対する効果抜群2倍ダメージは、『ぎんのこな』装備の「メガホーン」とダメージがほぼ変わらない。
- 「めざめるパワー-岩」: 飛行を牽制する攻撃技。飛行属性の攻撃技の採用を切っているサンダーなどであれば、受け出してきたところに「のろい」を積んで迎え撃っても良い。レベル55採用で「のろい」→「めざめるパワー-岩」で『たべのこし』装備の「めざめるパワー-氷」搭載のサンダーを確実に2発で倒せる。
- 「のろい」: 「いばる」→「じこあんじ」以外の技でヘラクロスの《こうげき》を高める手段。第三世代以降で登場する「ビルドアップ」は存在しないのでこれを採用せざるを得ない。ちなみに《すばやさ》が1ランクダウンしてもレベル55であれば、レベル51のガラガラに先手が取れる。
- 「にらみつける」: 「のろい」と違って《すばやさ》が1ランクダウンしない。これをレベル55で使っても『たべのこし』を装備しているサンダーを「めざめるパワー-岩」2発で倒すことができる。
- 「カウンター」: これがあっても飛行ポケモンには敵わないが、カビゴンやミルタンクに対して劣勢の時は活躍できるかもしれない。[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境であれば、「ハサミギロチン」以外の一撃必殺技の対策にもなり得る。
- 「めざめるパワー-飛行」: 格闘耐性にも恵まれているため、カイリキー対策として採用されることもある。ただし、本来超高確率で4発耐えられたはずの「クロスチョップ」を耐えられる確率を落とすしまうことになる。
- 「どろぼう」: サンダーやエアームドの『たべのこし』『きせきのみ』『はっかのみ』、ガラガラの『ふといホネ』などを盗めると相手の大きなパワーダウンを期待できる。ただし、ミルタンクの『ひかりのこな』や『ピンクのリボン』は盗めてもあまり役に立たない。

【定番技構成】

Sample 1：高レベル起死回生型

Lv.55 ♂	@ ころおび
メガホーン	めざめるパワー格闘
こらえる	きしかいせい

『ふといホネ』を装備したガラガラを除くと[ニンテンドウカップ 2000]の中で最高の物理火力を持ったポケモンだが、『ぎんのこな』や『ころおび』のようなタイプ強化アイテムの補正がなければ、人気のあるポケモンを圧倒する火力を手にすることができない。『ころおび』を装備するとレベル50のバルシェンを2発、レベル55のカビゴンを超高確率で2発、レベル55のミルタンクを超高確率で2発で倒せる。『ころおび』は「きしかいせい」の火力も上がり、最高威力200のとき、「のろい」で《ぼうぎよ》が1ランクアップしているミルタンクも1発で倒せる。

Sample 2：高レベル寝言地震型

Lv.55 ♂	@ ぎんのこな
メガホーン	じしん
ねごと	ねむる

『ぎんのこな』を装備すると55ガラガラ&50カビゴン&50ダブルのような組み合わせに凄まじく強くなる。「じしん」はヘラクロスと同連のニドキングに対する打点にもなる。レベル55の「だいもんじ」は約55%の確率で2発耐えられるが、こちらは「じしん」で確実に2発で倒せるため、やや有利。また、レベル55のエレブーの「10まんボルト」を超高確率で3発耐えられる。「かみなり」や「サイコキネシス」を覚えていなければ、受け出しからでも対策としてある程度通用するようになる。ただし、エレブーよりも足が遅いため、『ピントレンズ』装備で急所を引かれてしまうとやや辛くなる。

Sample 3：高レベル鈍いめざ岩型

Lv.55 ♂	@ たべのこし
メガホーン	じしん
めざめるパワー岩	のろい

受け出してきたレベル55の「ドリルくちばし」を覚えていないサンダーを「のろい」1回からの「めざめるパワー岩」2発で返り討ちにすることができる。『たべのこし』を装備すれば、「かみなり」を超高確率で3発耐えられる。「じしん」はサンダーと地味に相性の良い低レベルのハガネールやカイリキーへの打点として有効。ただし、ヘラクロスに対して先手の取れる「ミルクのみ」の使えるミルタンクの突破は難

しくなる。なお、「のろい」は《すばやさ》の下がない「にらみつける」に変更しても良い。

Sample 4：高レベル破壊の遺伝子型

Lv.55 ♂	@ はかいのいでんし
メガホーン	めざめるパワー格闘
どろぼう	ねむる

初手から戦況を荒らしに行ける『はかいのいでんし』装備のヘラクロス。《こうげき》ランク+2の状態の「めざめるパワー格闘」でレベル52のカビゴンを超高確率で1発、レベル50のバルシェンを約7割の確率で1発で倒せる。レベル50のカビゴンのみであれば、レベル54にしてレベル51にレベル55のサンダーに先手の取れるライコウなどを組み合わせても良い。「ねむる」については「どろぼう」で盗んだ『はつかのみ』や『させきのみ』を消費し、更に相手の『たべのこし』や『ふといホネ』を盗むことができる。

【対策】

カイリキーやオコリザルなどの格闘ポケモンとは違って飛行に対する攻撃手段が「めざめるパワー岩」しか存在しないため、4倍弱点を突いて圧倒できる飛行属性の攻撃技を覚えた飛行ポケモンでの対応が最も安全である。勿論、「ドリルくちばし」や「めざめるパワー飛行」などがなくともファイヤーやリザードンの「だいもんじ」、サンダーの「かみなり」でも圧倒はできるが、「めざめるパワー岩」を覚えていないと受け出しからの対策が破綻する可能性がある。

また、エアームドについては格闘属性の攻撃技を半減できないので「きしかいせい」には細心の注意が必要。レベル50のエアームドの場合はレベル55の『ころおび』装備の最高威力200の「きしかいせい」で最大HPの約9割のダメージを受けてしまうので、「ドリルくちばし」からいきなり入らず、「どくどく」を仕込んで「こらえる」→「きしかいせい」を確実に対策するように立ち回りたい。

ちなみに本書の定番技構成では紹介していないが、低レベルのヘラクロスであれば、「めざめるパワー格闘」も確実に2発耐えられるミルタンクでもある程度対策が可能。ただし、「ミルクのみ」のPPが足りないので「まるくなる」&「かげぶんしん」の採用と『ひかりのこな』を装備するのが望ましい。

【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	80	140	40	70	70	465	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】

「じしん」や「じわれ」の効かない鋼ポケモンとして公式大会終了後に注目されたポケモン。第三世代以降の対戦と比べると「まきびし」や「ステルスロック」、「はねやすめ」を覚えなかったり、持ち物の『ゴツゴツメット』が存在しないこと、一撃必殺技を無効化したし、HP満タン時に1発で瀕死になる攻撃技を堪える[かんじょう]の特性がないため、第二世代のエアームドにかなりの物足りなさを感じるvoudらう。

カビゴンやミルタンクをはじめとする対ノーマルポケモンについては折角「じしん」をかわせても、「だいまんじ」や「かみなり」「でんじほう」を覚えていて逆に受け出しから対策されてしまう。また、ケンタロスについては「つのドリル」の起点にもされてしまう。ノーマルポケモンに対して高い圧力をかけることはほぼできないので過信は絶対に禁物である。どちらかといえば、鋼であることはおまけであり、飛行ポケモンとしてナッシーやフシギバナ、ヘラクロス、ガラガラといったポケモンと交戦することを意識して採用したいところである。

【主要わざ解説】

- 「ドリルクちばし」: レベル50採用でレベル50のフシギバナを超高確率で2発で倒せる。更に『するどいくちばし』を装備するとレベル50のナッシーを約9割の確率で2発(相手のレベル50のナッシーが「めざめるパワー虫」を採用しているなら超高確率で2発)で倒せる。しかし、残念ながらレベル55のケンタロスの「みがわり」は壊すことができない。
- 「のろい」: 第二世代のエアームドは「てっぺき」を覚えないので、カビゴンの「のろい」によって攻略されないようにするための防御手段として使われる。「ふきとばし」も組み合わせることによって「のろい」の積み合いには強くなるものの、裏の炎、電気、水ポケモンを攻略することは難しく、決定力とはなりづらい。
- 「ふきとばし」: コンボの起点回避のための技。ケンタロスの「みがわり」に唯一有効。ハッサムの「つるぎのまい」→「バトンタッチ」やブラッキーの「くろいまなざし」→「バトンタッチ」対策としても有効となり易い。

- 「どくどく」: エアームドを起点にする「いばる」と「みがわり」サンダーなどが最も被弾を嫌う技。
- 「まもる」: 「どくどく」を仕込んだあとの時間稼ぎとして使われる。エアームドが苦手とする「つのドリル」のPPを削る手段としても役に立つ。
- 「すなあらし」: 「どくどく」と違って身代わりを貫通し、眠っている相手に対しても有効。ただし、地面、岩、鋼以外の味方の耐久性能も落とすしまうことに注意が必要。
- 「ねむる」: 第二世代に「はねやすめ」は存在しないので回復手段はこれしかない。
- 「どろぼう」: 『おうごんのみ』を消費したり、「ねむる」で『はっかのみ』や『きせきのみ』を消費したあとに使われる。ガラガラの『ふといホネ』やカビゴンの『たべのこし』を奪いたいところ。
- 「すなかけ」: 相手の命中率を1ランクダウンさせる。エアームドに受け出ししてきた電気ポケモンの「かみなり」の命中率を下げるができる。
- 「にらみつける」: 相手の《ぼうぎょ》を1ランクダウンさせる。最大PPは48であり、「のろい」と組み合わせると「だいまんじ」や「かみなり」を覚えていないカビゴンと交戦する際に役に立つ。
- 「めざめるパワー虫」: レベル50採用でレベル50のナッシーを2発で倒せる。実は「ドリルクちばし」よりもナッシーに与えるダメージは大きい。
- 「はがねのつばさ」: エアームドのためにあるようなネーミングの技。レベル55採用でバンギラスを超高確率で3発で倒せる。

【定番技構成】

Sample 1: 低レベル鈍い型

Lv.50 ♂	@ はっかのみ
ドリルクちばし	ふきとばし
のろい	ねむる

「だいまんじ」や「でんじほう」を覚えていないカビゴンの攻撃技を完璧に受け切り、「ねむる」のPPを枯渇させて倒すのが狙い。相手に「ねむる」の眠りによってPPを節約されないように立ち回り、「ねむる」のPPが切れたところで「ドリルクちばし」で反撃する。また、「ふきとばし」は相手のポケモンがカビゴ

ンのみの場合にダメージを与えない無駄技として活躍する。なお、「ふきとばし」はよりPPの多い「にらみつける」に変更しても良いが、多くの場合はハッサムの「バトンタッチ」コンボなどにも有効となる「ふきとばし」が採用され易い。

Sample 2：低レベル泥棒眠る型

Lv.50 ♂ @ はっかのみ	
ドリルクちばし	どろぼう
ふきとばし	ねむる

非力なエアームドでもちょっとした圧力を持つ「どろぼう」型。相手のガラガラの『ふといホネ』やカビゴンやサンダーの『たべのこし』『きせきのみ(はっかのみ)』を盗めれば儲けもの。このサンプルとは別の消費アイテムの『おうごんのみ』や『はかいのいでんし』を消費してから「どろぼう」を採用することもあるが、「ねむる」→『はっかのみ(きせきのみ)』があると相手から盗んだ『はっかのみ』や『きせきのみ』を消費してもう一度「どろぼう」することができ。これができると相手の選出したポケモンの持ち物が『はっかのみ』&『きせきのみ』&『たべのこし』/ふといホネなどの時に有利に立ち回ることができる。ただし、サンプル1と比べて「のろい」を覚えたポケモンの対策は「ふきとばし」のみになるため、ぐうぐう眠らないうちしか対策として通用しなくなることに注意したい。

Sample 3：低レベル毒毒守る型

Lv.50 ♂ @ たべのこし	
ドリルクちばし	どくどく
ふきとばし	まもる

贅沢に『たべのこし』を装備させたエアームド。「どくどく」→「まもる」→「ドリルクちばし」→「まもる」→「ドリルクちばし」の順に選択することでレベル55の『ふといホネ』を装備したガラガラに勝てるようになる。ただし、「だいまんじ」や「ねむる」を覚えている場合は対策にならない。

また、「ねむる」や「のろい」こそ持っていないが対カビゴンやナッシーのその場しのぎ程度はなる。ただし、「のしかかり」や「しびれごな」の麻痺で一瞬にして機能停止することもある。

ちなみに52までレベルを上げるとパンギラスに確実に先手が取れるようになり、レベル55のケンタロスの「だいまんじ」を超高確率で2発、レベル50のスターミーの「ハイドロポンプ」を超高確率で2発、『ふといホネ』を装備したレベル55のガラガラの「いわなだれ」を4発耐えるようになる。

【対策】

ライコウやサンダー、サンダースのような電気ポケモン、次にマグカルゴやファイヤーのような炎ポケモン、そしてオムスター、バルシェン、スイクンのような硬い水ポケモンで簡単に対策することができる。勿論、これらの属性のポケモンでなくとも、エアームドの「ドリルクちばし」や「はかねのつばさ」で弱点を突かれなければ、「かみなり」や「だいまんじ」の覚えられるポケモンで十分対策となる。《こくこう》がお世辞にも高いとは言えないカビゴンやガラガラ、ゴローニャ、ベトベトン、マドガスであっても対策として機能する。

エアームドと似ているポケモン：

No.142 プテラ(岩/飛行)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
80	105	65	60	75	130	515

【比較】

ノーマルと地面属性の攻撃技の組合せに強いポケモンはエアームドのほかに岩&飛行属性のプテラがいる。ただし、エアームドに比べて物理耐久力は低く、おまけに当時は「はねやすめ」が存在しないどころか「いわなだれ」も覚えることができず、覚えられる技に恵まれていない。しかし、プテラは炎属性の攻撃技にも大変強く、ケンタロスの「だいまんじ」などもカバーできることからカビゴンやミルトank、ポリゴン2のような場持ちの良いノーマルポケモンでなければ相手にできる。また、ファイヤーやリザードンあたりの炎ポケモンキラーとしても活躍する。

Sample 1：高レベル寝言型

Lv.55 ♂ @みずたまりボン	
すてみタックル	じしん
ねごと	ねむる

ドブルの(「キノコのぼうし」→)「はらだいこ」→「バトンタッチ」で展開すると非常に強力な高速アタッカーになる。「はらだいこ」で《こうげき》が6ランクになれば、『みずたまりボン』を装備したレベル55のプテラの「すてみタックル」でレベル55のミルトankすらも1発で倒せる。なお、この両方に耐性のあるエアームドはレベル50であれば『かたいいし』装備の「めざめるパワー岩」で確実に1発で落とせるが、かなりピンポイントであるため、このサンプルでは仮想敵としていない。ちなみに第二世代では「ふきとばし」や「ほえる」を同時に打ち合った場合、先攻で繰り出した方は必ず失敗するようになっているため、この技構成の「ふきとばし」「ほえる」対策にはならないことに注意。

【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	90	50	110	80	95	500	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】

ナッシーキラーともいうべき属性の組合せを持ち、その他の炎ポケモンとは違ってナッシーに対する受け出しが安定する。更に当時は特殊攻撃技だった「おいうち」を最高火力で使うことができたため、ゴーストやエスパーポケモンによるサイクル戦を許さないポケモンとして知られている。

ちなみに物理耐久力はムウマ以下であり、カビゴンに対して背中を向けてしまい易いのが欠点。「おいうち」の圧力により、ゴーストやエスパーポケモンが選出されず、結果としてヘルガーを選出したことが腐ることもあるのでヘルガーが腐ってしまう選出に対してさせるようなポケモンと組み合わせなければ、ただの見せ球としてしか機能しないこともある。

【主要わざ解説】

- 「だいもんじ」:「かみくだく」の1.5倍の火力になる技。シャワーズの「ハイドロポンプ」やサンダーズの「かみなり」と火力は同じになる。
- 「かえんほうしゃ」:命中率100%のタイプ一致技に「かみくだく」があるのであまり採用されることはない。
- 「かみくだく」:2割の確率で相手の《とくぼう》を1ランクダウンする。
- 「おいうち」:エスパーとゴーストポケモンのサイクル戦を許さない技。相手の交代時にダメージが倍になれば、実質「かみくだく」でダメージを与えることができる。
- 「ほえる」:相手のコンボの起点回避に使える技。「かみくだく」を採用せずに「まもる」と「ねむる」のムウマを(狩れはしないが)対策することができる。また、「ほえる」で無理矢理エスパーとゴーストを引きずり出して「おいうち」を決めるという無茶な立ち回りもできる。
- 「ねごと」:ナッシーやフシギバナの「ねむりごな」を被弾しやすいため、持たせておいても良い。ただし、「ねごと」で「おいうち」を繰り出しても相手の交代時に倍ダメージにならないので注意。
- 「ねむる」:レベル50のエアームドの「ドリルくちばし」を受け続けたい時、持たせることがある。
- 「にほんばれ」:炎ポケモンの中で2番目に《とくこう》は高いのだが、「にほんばれ」の天候自体で

刺しにいきたいレベル55のサンダーやミルトンクに先制できず、「かみなり」や「じしん」で先に2発で倒れてしまうところが厳しい。レベル50のカビゴンも『もくたん』を装備すれば、日差しが強いときの「だいもんじ」で2発で倒せるが、「じばく」を恐れて退かなければならない。そもそもヘルガー自体がサイクル戦向きで打ち逃げを良しとするところがあるのでエースで「かみくだく」の2割の《とくぼう》ダウンを狙いながら立ち回る方が強い。どちらかという口味方に「にほんばれ」をしてもらったほうが強いタイプと言えよう。

- 「ソーラービーム」:第四世代以降は炎のポケモンの大半が覚えられるが、第二世代でこの技を覚えられる炎ポケモンはヘルガーとエンテイとホウオウの3匹(※ホウオウは[ニンテンドウカップ2000]では使用禁止)しか存在しない。「ひざしがつよい」とき、溜め無しで打てる。レベル55で採用すれば、レベル50のスイクンを2発、更に『きせきのタネ』を装備すれば、バンギラスを2発で倒せる。ちなみに「ねごと」で選択されない技でもある。
- 「こらえる」と「きしかいせい」:レベル55のサンダーやミルトンクなどヘルガーを抜けるエースが人気のある中ではなかなかうまく使えない。ちなみにレベル55のヘルガーならバンギラスの「いわなだれ」を高確率で耐えるため、「こらえる」などでも「きしかいせい」の威力を最大にすることができる。レベル50のカビゴンを「きしかいせい」で倒したければ、レベルは55で「くろおび」の装備まで必要になる。
- 「カウンター」:「のろい」には弱い、カビゴンやミルトンクに対する反撃手段として有効になる場合がある。
- 「どろぼう」:ナッシーやフシギバナの「ねむりごな」を受けて『はっかのみ』を消費したあとなどに使われることがある。カビゴンの『たべのこし』や『はっかのみ』を奪えると得した気分になれる。
- 「まもる」と「うらみ」:相手が最後に繰り出した技のPPを2~4減らす。交代されると最後に繰り出した技のデータがクリアされるので「まもる」と組ませて使用することになる。

【定番技構成】

Sample 1：低レベル追い討ち型

Lv.50 ♀	@ きせきのみ
だいもんじ	おいうち
ほえる	ねごと

「おいうち」でゴーストポケモンやナッシーをやることに特化したヘルガー。ナッシーの「ねむりごな」やゲンガーの「さいみんじゅつ」、ナッシーの「しびれごな」やムウマ（ゲンガー）の「でんじほう」への保険として『きせきのみ』を持たせるのがベストだが、持たせられなければ『はっかのみ』は最低限持たせておきたい。『もくとん』を装備させないと約3割の確率でレベル50のナッシーに「だいもんじ」を耐えられるため、「おいうち」を読んで居座って「ねむりごな」を選択してくることもある。

ナッシーから「ねむりごな」を受けて「ねごと」で「おいうち」を繰り出しても、相手が入れ替えた時に2倍ダメージにならなくなるが、「ねごと」で1/3の確率で「ほえる」を選択すれば、ナッシーの引き際に繰り出すことでナッシーやヘルガーの前にカムバックする仕組みを取り入れている。

ちなみにサンプルの技構成は「かみくだく」を採用していないのでフーディンやエーフィのようなエスパーポケモンには対面で負けてしまう。そのあたりも「おいうち」で始末したければ、「かみくだく」の採用は必須になる。

Sample 2：高レベル寝言噛み砕く型

Lv.55 ♀	@ もくとん
だいもんじ	かみくだく
ねごと	ねむる

『もくとん』を装備するとファイヤーの「だいもんじ」とほぼ同等の火力になり、レベル55で採用すれば、レベル50のカビゴンに3発（日差しが強いときは2発）、レベル55のミルタンクを2発で倒せる。また、これの副産物としてレベル50のフシギバナも確実に1発、レベル50のバルシェンを約8割の確率で1発で倒せるようになる。

「かみくだく」は「にほんばれ」に変更しても良いがヘルガーは他の純炎ポケモンと違って受け出しがし易く、打ち逃げできる機会にも恵まれるため、「かみくだく」の2割の《とくぼう》ダウンを期待しながら立ち回ると強い。《とくぼう》ランク1にさせたあとの「だいもんじ」は実質日差しが強いときと同じ火力になる。レベル55のサンダーやミルタンクに先手は取れないので、取り巻きのポケモンに「にほんばれ」を使ってもらうくらいがちょうどよいだろう。

なお、「かみくだく」の枠を「ソーラービーム」にすれば、「ねごと」で繰り出される技は「だいもんじ」か「ねむる」の2択になり、「ねむりごな」のナッシーへの圧力がさらに増すようになる。フーディンやエーフィへの対面性能はやや落ちるが、取り巻きのポケモンの「にほんばれ」を利用すれば、バンギラスへの抵抗も可能になる。

【対策】

低レベルのヘルガーは「おいうち」でゴーストポケモンやナッシーを処理することが狙いとなるため、それを敢えて試合に選出しないことで、味方のカビゴンに起点にしてしまうのが良いだろうか。ここが「あまえる」を覚えるブラッキーとの決定的な違いとなる。ムウマやゲンガー、ナッシーに依存しすぎないような選出パターンがあれば、それほど困ることはない。

高レベルのヘルガーも同様にカビゴンで対策ができるが、レベルの差が開きすぎると受け出したときに「だいもんじ」が急所に当たって取り返しのつかないことになってしまう恐れがある。ヘルガーに先制できるミルタンクやサンダーでも圧倒できるが、受け出したターンに「かみくだく」の《とくぼう》ダウンを引くと次の「だいもんじ」で返り討ちにあうため、前述のカビゴンと組み合わせると、全体的にヘルガーに強めなポケモンで選出を固めるようにして対策したい。

ちなみにバンギラスはかなり優秀な対策であるが、「ソーラービーム」と稀に見る「こらえる」→「きしかいせい」には注意したい。「すなあらし」を覚えさせていると両方にある程度対応できる。

【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(♀:♂)
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
	○						×									

【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い。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「パルシェン」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」を持たせないで確実に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、ほぼほらほらないのだ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「だいはくはつ」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」の相性が良く、「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失理突破することができる。ミルトank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」「だいはくはつ」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」を覚えさせない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自身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の隣のカビゴン対策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、カイルキ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。「じたばた」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」される心配がない。
- 「ロククオン」: 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：低レベル高速パトン型

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	パトンタッチ

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「パトンタッチ」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、「パトンタッチ」で引き継ぐ前に「ふきとばし」や「ほえる」を繰り出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」→「パトンタッチ」と立ち回ってはいけない。パトンを受け取るポケモンの負担を軽減するために「パトンタッチ」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心得ておきたい。「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」→「パトンタッチ」を引き継ぐか、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。これで一方的に体力を削って「ねむる」で眠った隙に固定ダメージ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許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」「パトンタッチ」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、「パトンタッチ」による展開自体を許してはならない。「パトンタッチ」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「パトンタッチ」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」→「パトンタッチ」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
	○						X									

【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パンギラスやヘラクロスの大きな壁として立ちだけることができる。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。
- 「まるくなる」: 「のろい」と違って《すばやさ》を落とさない。「まるくなる」と「のろい」の比較として、相手に「のろい」などを積まれたときに、こちらが《こうげき》の高くなる「のろい」を積んだ方が通常ダメージは大きい。が、ころがるが急所に当たった場合のダメージは、「のろい」を積んだ場合よりも「まるくなる」を積んだ場合の方が大きくなる。
- 「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回目まで当てられるか、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。ちなみに連続ヒットが途切れても丸くなる状態による「ころがる」のダ

メージ補正は場から引込めない限り持続する。

- 「のろい」: 自慢の《すばやさ》を1ランク下げしてしまうため、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のカイリキーやナッシーと同速になる。
- 「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のカイリキーを高確率で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のパールシェンは2発で倒せるが『おうごんのみ』を装備しているとその確率が約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。低レベルのパー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。
- 「いやしのすず」: 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し、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最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すらある。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」「だいはくはつ」で相打ちに持っていき、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 ♀	@ ピンクのりボン
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、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」×『ピンクのりボン』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『ピンクのりボン』は乳がん定期健診啓発運動とミルタンクをかけたネタではなく、レベル 50 のカビゴンやレベル 55 のケントロスとの交戦やレベル 55 の『たべのこし』を装備したカビゴンを急所待ちの場面でも有利に働く。

「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ところでもない。ミルタンクとカビゴンの《すばやき》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出さ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ダが、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」が怖いが、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、『ピンクのりボン』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『じしやく』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「だいまんじ」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(♀:♂)
255	10	10	75	135	55	540	♀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
	○						X									

【概説】

言わずと知れた**全ポケモン中 No.1 の特殊耐久力**の持ち主であり、最新作の第七世代においても持ち物や特性の補正を考慮しないとき未だ No.1 となる。**〈ハビで止まります〉**という有名な迷言は第二世代ではなく第三世代時代の某鑑定掲示板で生まれたもののだが、圧倒的な HP のステータスに依存しているところが大きく、毒や砂嵐、宿木の種、撒きびしのような最大 HP の 1/8 を削る定数ダメージが絡むと途端に脆く感じられるポケモンでもある。

また、第一世代時代の進化前のラッキーとは違って《とくこう》も低く、フーディンの「れいとうパンチ」やスイクンの「れいとうビーム」の試行回数を稼がれ、追加効果の凍りから突破されることも多く、カビゴンよりも特殊耐久力が高いからと言ってカビゴンよりも万能な特殊ポケモン対策とも言えない。

カビゴンとは違って低レベルで採用してもレベル 55 のサンダーの「かみなり」を超高確率で 4 発耐える特殊耐久力を持つため、低レベルで採用される傾向がある。

【主要わざ解説】

- 「**タマゴうみ**」:ハピナスの回復手段。「でんじは」で相手を麻痺にでもしない限りは先手を取って回復することがあまりない。最大 PP は 16。
- 「**うたう**」:命中率は 55%だが相手を眠り状態にできる。「かげぶんしん」類出の前作よりは使い易い。
- 「**どくどく**」:相手を毒&猛毒状態にする。第三世代以降と違って引込めると通常の毒状態だけになってしまうため、相手の体力を削る手段としては物足りないものに感じられるかもしれない。
- 「**でんじは**」:遅いハピナスが先手で「タマゴうみ」を繰り返せるようになる範囲を広げる技。『旧わざマシン 45』で覚えられる技のため、金銀遺伝技の「いやしのすず」や「プレゼント」と同時採用することはできない。
- 「**メロメロ**」:物理攻撃技や「めざめるパワー」を採用している♀のポケモンに対して有効。「いばる」と違って♀のポケモンや性別不明に効果はないが、持続ターン切れでけななおす必要がない。
- 「**みがわり**」:低レベルナッシーに先手の取れる高レベルの採用推奨。「メロメロ」と組み合わせで採用したい。
- 「**ちきゅうなげ**」:第二世代では回復手段に「ねむる」を覚えているポケモンも多く、ただこれを持つだけで十分と感じられる場面は多くない。
- 「**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。金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』の「カウンター」や「リフレクター」「でんじは」「みがわり」と同時に採用できない。
- 「**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。レベル 50 採用でレベル 55 のサンダーを 4 発で倒せる。レベル 55 採用でレベル 50 のガラガラを 2 発で倒せる。
- 「**かみなり**」:レベル 50 採用で**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**。ちなみにレベル 50 のパルシェンを確実に 1 発で倒すにはレベル 55 採用で『じしやく』の装備も必要になる。
- 「**だいもんじ**」:レベル 50 採用で**レベル 50 のハッサムを 1 発、ナッシーを超高確率で 2 発で倒せる**。レベル 55 採用でレベル 50 のフシギバナを超高確率で 2 発で倒せる。
- 「**すなあらし**」:「どくどく」と違って身代わりも貫通するが自身の特殊耐久力も大幅に落としてしまう。
- 「**なきごえ**」:相手の《こうげき》を 1 ランクダウンさせる。「リフレクター」と違って「プレゼント」や「いやしのすず」と同時採用できる。
- 「**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。『旧わざマシン 33』で覚えられる技のため、金銀遺伝技の「いやしのすず」や「プレゼント」と同時採用することはできない。
- 「**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。
- 「**いやしのすず**」:味方の手持ち全員の状態異常を回復する。金銀遺伝技であるため、『旧わざマシン』の「カウンター」や「リフレクター」「でんじは」「みがわり」と同時に採用できない。
- 「**ちいさくなる**」:自分の回避率を 1 ランクアップする。第六世代以降と違って「のしかかり」が 2 倍ダメージになったり、必中になることはない。一撃必殺技に対しても有効。
- 「**まるくなる**」:「のろい」と違って《すばやさ》を落とさない。「まるくなる」と「のろい」の比較

として、相手に「のろい」などを積まれたときに、こちらも《こうげき》の高くなる「のろい」を積んだ方が通常ダメージは大きいですが、「ころがる」が急所に当たった場合のダメージは、「のろい」を積んだ場合よりも「まるくなる」を積んだ場合の方が大きくなる。

- 「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。
- 「ねむる」:状態異常も回復できる回復手段。第三世代以降のハピナスとは違って[しぜんかいふく]の特性を持たないため、必要に感じられる場面も少ない。
- 「のろい」:物理攻撃技を採用して特殊ポケモンに対面で殴り勝ちたい時に採用される。
- 「すてみタックル」:「のろい」を採用する場合の物理攻撃技。
- 「カウンター」:「のろい」とセットで採用すれば物理ポケモンに対しても反撃できる。[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦環境であれば一撃必殺技に対しても強くなる。

【定番技構成】

Sample 1 : 低レベル電磁波型

Lv.50 Ⓞ	@ せんせいのツメ
れいとうビーム	でんじは
リフレクター	タマゴうみ

ポリゴン2でも採用される技構成。『せんせいのツメ』はサンダーの「みがわり」やナッシーとの同速勝負を意識した持ち物になる。「でんじは」は「かみなり」、「リフレクター」はよりサンダー対策が安定する「ひかりのかべ」や「いやしのすず」に変更しても良い。低レベルカビゴンと同じように持ち物に余裕があれば『たべのこし』も加えたい所。

Sample 2 : 低レベル転がる型

Lv.50 Ⓞ	@ ひかりのこな
ちいさくなる	まるくなる
ころがる	タマゴうみ

ミルタンクでも採用される技構成。弱点の少ない物理耐久ポケモンのミルタンクに対して、ハピナスは弱点の少ない特殊耐久ポケモンとなる。《こうげき》は貧弱だが「まるくなる」→「ころがる」の圧倒的なPPによる消耗戦と「ころがる」の急所待ちの2本立てにより最低限の突破力は持っている。

Sample 3 : 低レベルプレゼント型

Lv.50 Ⓞ	@ せんせいのツメ
プレゼント	れいとうビーム
うたう	タマゴうみ

金銀クリスタル同士の通信対戦環境で使用すると非常に強力なプレゼント型のハピナス。「プレゼント」は相手のタイプ2が特殊で計算されるタイプに対して大ダメージを与えられ、電気やエスパー、氷、悪ポケモンなどに対して高い交換強制力を持つようになる。特に「みがわり」による嵌め展開を仕掛けてくるスターミーやフーディン、サンダースに対して非常に強くなる。ただし、カビゴンやフシギバナ、サンダーに対して大きなダメージは期待できない。

Sample 4 : 高レベル身代わり型

Lv.55 Ⓞ	@ たべのこし
ちきゅうなげ	でんじは
メロメロ	みがわり

低レベルのナッシーや半端な特殊火力のポケモンを起点に「みがわり」を残し、「メロメロ」と「でんじは」の行動制限2本立てによる嵌めと「ちきゅうなげ」で相手の突破を狙う。ただし、性別不明の「ねむる」と「ねごと」を覚えたスイクンなどを相手にすると突破は絶望的となる。

Sample 5 : 高レベル鈍い型

Lv.55 Ⓞ	@ たべのこし
すてみタックル	カウンター
のろい	タマゴうみ

「カウンター」と「のろい」で対面性能を高めたハピナス。「のろい」を積まないで「すてみタックル」の火力は出ないのでサイクル戦よりラスト1匹同士の方が強力だが「ねむりごな」や「キノコのほうし」には弱い。

【対策】

同じノーマルタイプのカビゴンやミルタンク、ポリゴン2のようなポケモンと比較すると火力やスピードがなく、ついでは対策できてしまうことが多い。ただし、[ポケモンスタジアム金銀]以外の対戦ではタイプ2が特殊属性(炎、水、草、電気、エスパー、氷、ドラゴン、悪)のポケモンは「プレゼント」で致命的なダメージを受ける可能性があるため、そのダメージの小さいカビゴンやカイリキー、ヘラクロス、ベトベトン、ノーマル技自体に耐性のあるムウマヤパンギラスなどで対応するのが望ましい。

【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(♀:♂)
90	85	75	115	100	115	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】

エンテイと並んで最高レベルの厳選難易度となる徘徊伝説のポケモン。ライコウのモチーフとなったと言われるサンダースに《すばやさ》以外の全てのステータスで上回るもの、第二世代では覚えられる技の幅が極端に狭く、[プレッシャー]の特性も存在しなかったため、厳選の苦勞の報われるほどの圧倒的な強さかと言われるとやや怪しいところがある。

また、ライコウの《すばやさ》はスターミーと同じであり、レベル50で採用するとレベル55のサンダーやミルタンクとも同速になるため、レベル50で採用されることは極めて稀であり、レベル51以上で採用されることが多い。

なお、本書で取り扱う公式ルール[ニンテンドウカップ2000]ではレベル61で覚えられる「かみくだく」が使用できない。また、[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「かみつく」も思い出すことができない。

【主要わざ解説】

- 「かみなり」: レベル55採用でレベル50のサンダーを超高確率で2発、レベル50のカビゴンを高確率で3発で倒せる。これに『じしやく』を装備するとレベル55のミルタンクを2発で倒せる。
- 「10まんボルト」: クリスタルバージョンから解禁された攻撃技。レベル55採用でレベル50のゲンガー、フーディンを2発、レベル55のサンダーを超高確率で3発、レベル50のカビゴンを4発で倒せる。
- 「めざめるパワー氷」: 地面、草、ドラゴンに対する打点。レベル55採用でレベル50のガラガラを超高確率で2発で倒せる。
- 「ねむる」: サンダーの「かみなり」の追加効果の麻痺と体力を回復できる技。
- 「ねごと」: これも加わるとより「いばる」と「みがわり」のサンダーに強くなる。
- 「ほえる」: 相手のコンボの起点回避になる技。また、「ねごと」を覚えていない相手に先手が取れるとき、「ねむる」で回復するタイミングで使うと場(ライコウの前)に受け出す分、眠りから目覚めるまでに被弾する攻撃回数が1回分増える。
- 「リフレクター」: 5ターンの間、味方の《ぼうぎょ》を倍にする。ただし、レベル51以上でなければ採用できない。
- 「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、「めざめるパワー氷」の火力を高める技として使える。
- 「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。「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。
- 「めざめるパワー水」: レベル55採用でレベル50のハガネールを2発で倒せる。
- 「めざめるパワー炎」: レベル55採用でレベル52のフォレトスを超高確率で1発で倒せる。対レベル50ガラガラは捨てて、対ハガネールやナッシーを捨てたくない場合に採用される。
- 「どくどく」: ハガネールにクリアされ易いので必ずしもライコウと相性の良い技ではない。
- 「のろい」: レベル55で採用すれば「のろい」を1回積んでもレベル50のバルゼンやエアームドに先制できる。《こうげき》はライチュウより若干低く、エレブーよりも若干高い。
- 「おんがえし」「やつあたり」: ライコウの使える物理攻撃技で最高威力。「のろい」と組み合わせ使用する攻撃技で「のろい」を1回積めば、レベル50のナッシーを3発、「めざめるパワー氷」を搭載したレベル55ライコウを超高確率で3発で倒せる。
- 「めざめるパワー格闘」: 「のろい」を1回積んだ状態でレベル55のカビゴンを3発で倒せる。ちなみに「のろい」を1回積んでもバンギラスには先手が取れないため、そのまま殴ることになる。残念ながら低確率2発のため、3発はかかる計算。
- 「アイアンテール」: 相手の《ぼうぎょ》を3割の確率で1ランクダウン。ただし命中率は75%。「のろい」を1回積んだところでバンギラスには先手が取れないので「のろい」とはあまり組ませる必要の感じられない技である。
- 「めざめるパワー地面」: ライコウミラーに強くなる技。…といっても同レベルならほぼ4発はかかってしまう。

【定番技構成】

Sample 1：高レベル寝言型

Lv.55		@ じしゃく	
かみなり		めざめるパワー氷	
ねごと		ねむる	

高レベルのサンダーとの交戦に特化したライコウ。相手のサンダーの「かみなり」の追加効果の麻痺が重たくなりやすいため、「ねむる」と「ねごと」を使って麻痺を回復しやすくしておくライコウの《すばやさ》を落とさずに活躍させ易い。レベル55のサンダーの隣のレベル50カビゴンを「かみなり」で3発、レベル55のミルトankを2発で倒せる。レベル55のミルトankを倒せる確率はかなり落ちるがレベル50のカビゴンを突破しやすくなる『ピントレンズ』、レベル50のナッシーを超高確率で2発で倒せる『とけないこおり』などに変更しても良い。

Sample 2：高レベル吠える型

Lv.55		@ たべのこし	
10まんボルト		めざめるパワー氷	
ほえる		ねむる	

クリスタルバージョンから解禁された「10まんボルト」採用型のライコウ。「ほえる」はただの「くろいまなざし」→「ほろびのうた」のゴースト対策だけではなく、ライコウと有利に戦えるポケモンが「ねごと」を覚えていないカビゴンのみの時、相手の「ねむる」のタイミングに合わせて「ほえる」を使うことによって一旦場から退場させられてしまうと、ライコウの目の前にもう一度受け出す分、目が醒めるまでに被弾する攻撃回数が1回増えてしまい、急所待ちのパターンに持っていくことができる。

これと同じタイミングで「まきびし」を新たに獲得したパルシェンと組み合わせで採用されることがある。撒きびしのダメージで嵌めることができる。カビゴン&ガラガラ、カビゴン&ナッシー、カビゴン&サンダースのような組み合わせには苦戦を強いことになるが嵌れば強い。

どちらかというサイクル戦で真価を発揮する構成であるため、「じばく」「だいばくはつ」で短期戦を仕掛けてくるレベル50カビゴンを採用したパーティ向けの技構成ではない。また、相手のレベル55のサンダーが「ふきとばし（ほえる）」を採用している時は同時に「ほえる」を打ち合ったときに先攻で繰り出してしまふと第二世代では技が失敗になる。そもそも対面でも短いターン数で勝てるような圧倒的有利というわけでもないため、不利な試合を展開されてしまうことが多い。

【対策】

肝心の厳選難易度があまりにも高く、オリジナル版の当時も今も第二世代のポケモンオフではそこまで見かけられるポケモンではない。テンプレートの「めざめるパワー氷」を厳選するものが多数派なので、それに対応できる地面ポケモンのハガネールやヌオーあたりが対策として通用する。「アイアンテール」に注意を払えば、イノムーも通用する。

また、カビゴンも対策として通用する。高レベルであるに勿論こしたことはないが、低レベルのカビゴンが「ひかりのこな」と「ねむる」と「ねごと」を持つだけでも厄介な存在となり易い。サイクル戦になって撒きびしと「ほえる」の状況になると1匹では対策が難しくなるため、ガラガラやフシギバナ、ナッシーなどと同時に選出した方が対策は楽になる。

ライコウと似ているポケモン：

No.191 デンリュウ(電気)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
90	75	75	115	90	55	500

【比較】

エレブーと比較されがちだが《とくこう》と物理耐久力はライコウと同じになる。パルシェンやパンギラスに先手が取れないところは気がかりだが「ほのおのパンチ」や「ばくれつパンチ」が使えるため、ナッシーやカビゴンを突破しやすい。

Sample 1：高レベル炎&爆裂パンチ型

Lv.55 ♂	@きせきのみ
10まんボルト	ばくれつパンチ
ほのおのパンチ	でんじは

エレブーでも同じ技構成で採用できるがエレブーよりも特殊火力に優れる。特に同じ《とくこう》のライコウには覚えられない「ほのおのパンチ」でレベル50のナッシーを超高確率で3発で倒せる点が非常に優秀。ナッシーの隣のレベル50のカビゴンも「10まんボルト」→「ばくれつパンチ」→混乱自滅→「10まんボルト」で倒すことができる。「でんじは」は体力回復技の「ねむる」でも良いが、「ばくれつパンチ」と合わせることで相手の行動を制限したり、味方のカビゴンやガラガラの援護にも活躍する。

【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(♀:♂)
115	115	85	95	75	100	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】

「せいなるほのお」を獲得する第六世代までは同じジョウト徘徊伝説ポケモンのライコウ、スイクンと比べると唯一バトルで見劣りする性能のポケモンと第二世代当時より嘆かれていた。しかしながら第二世代の対戦において低評価されることは最早過去のものであり、同じ《すばやさ》種族値100のサンダーとミルタンクの両方に対面で殴り勝てる性能を持った炎ポケモンとして評価されている。特にサンダーについては「にほんばれ」によって「かみなり」自体の命中を下げることができる点も極めて優秀であり、対面で有利を取りやすい。味方のナッシーの「ねむりごな」で起点を作ったり、味方の「じばく」「だいばくはつ」で相手の手持ちの枚数を減らすことができれば、サンダー、ナッシー、バルシェン、ハガネール、低レベルカビゴンなどに刺さるポケモンとして活躍させることができる。

ライコウと並んでGB世代における最高レベルの厳選難易度となる徘徊伝説ポケモンであり、その厳選を乗り越えたものは真の唯一神として崇められる。

【主要わざ解説】

- 「だいもんじ」: レベル55ならレベル50のナッシーを高確率で1発、レベル50のムウマを2発、「ひざしがつよい」状態でレベル55の『たべのこし』を装備したサンダーを超高確率2発で倒せる。
- 「かえんほうしゃ」: 長期戦の向いているポケモンでもなく、《とくこう》もそれほど高くないため、ほぼ使われない。
- 「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。
- 「ソーラービーム」: 「ひざしがつよい」とき、溜め無しで打てる。レベル55で採用すると「ソーラービーム」でレベル50のバルシェンを1発で倒せる。「きせきのタネ」まで装備すれば、レベル50のスイクンを超高確率で2発で倒せる。
- 「めざめるパワー格闘」: レベル55採用で『たべのこし』を装備したバンギラスを超高確率で2発、レベル50のカビゴンを3発で倒せる。ただし、HPの限界個体値は3となり、本来ならレベル55のサンダーの「かみなり」を超高確率で2発耐え

られていたところがやや怪しいものとなる。

- 「のろい」: 1回使ってもレベル51のカイリキー、ナッシー、オムスターなどに先手が取れる。相手がレベル50のカビゴンを受け出したときに積んでいれば、次のターンの「めざめるパワー格闘」で2発で倒せる。
- 「ほえる」: コンボの起点回避の技となる。

【定番技構成】

Sample 1: 高レベル日本晴れ型

Lv.55	@ きせきのみ
だいもんじ	めざめるパワー格闘
ソーラービーム	にほんばれ

第二世代のエンティの定番技構成。5つの属性に耐性を持つものの、受け出しから展開できるポケモンはエアームドぐらいなので、「ねむりごな」を覚えたナッシーで起点を作りながらエンティに出番を与えて「にほんばれ」→「だいもんじ」で展開していくのが基本の流れになる。ファイヤーなどの他の炎ポケモンと同様に「だいもんじ」で3タテできるほどPPに余裕はないのでカビゴンの「じばく」、ナッシーの「だいばくはつ」などで突破の必要な相手を別の手段で減らすように立ち回りたい。

【対策】

一番の対策は「めざめるパワー」以外をすべて半減できるリザードンとカイリユールになる。「めざめるパワー岩」や「めざめるパワー氷」を採用していると苦戦するが、あまりにもピンポイントすぎる故採用されるケースは少ない。次点に「ソーラービーム」連打以外には強いドククラゲ、ギャラドス、マントイン、ブテラ、キングドラなどが続く。

また、バクフーンやリザードン、ファイヤーと比べると火力不足が目立ち、レベル55のカビゴンで簡単に止まり易い。「ねごと」で繰り返される「ねむる」で粘っていれば、「だいもんじ」のPP切れを狙うことができる。後述のバクフーンと比べると対策はそれほど難しくないが、パーティ構築時に対策を見落としやすく、穴となり易い。

エンテイと似ているポケモン:

No.157 バクフーン(炎)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
78	84	78	109	85	100	534

【比較】

エンテイに《とくこう》以外のステータスで下回り、レベル55のサンダーの「かみなり」やミルトankの「じしん」を2発確実に耐えることができない。…とはいえバクフーンと似たような攻撃範囲を持つブーバと比べると《すばやさ》種族値100でこれらと五分の闘いが展開できるのは非常に心強い。

なお、エンテイのように「[ひざしがつよい]」時でなくともレベル50のスターミーを「かみなりパンチ」で2発で倒すこともでき、「ばくれつパンチ」で無理矢理「ねごと」を覚えていないレベル55のカビゴンを突破するポテンシャルを持ったポケモンでもある。

Sample 1: 高レベル日本晴れ型

Lv.55 ♂	@きせきのみ
だいもんじ	かみなりパンチ
ばくれつパンチ	にほんばれ

エンテイと使い勝手やゲームの組み立て方はそれほど変わらない。「かみなりパンチ」の火力についてはファイヤーの「めざめるパワー電気」に相当する。ファイヤーとは違ってレベル50のスターミーと同速であり、麻痺の追加効果もあるため、ファイヤーよりも高い突破性能を持つ。また、この技の存在によってリザードンやギャラドスなどに苦戦することがない。

Sample 2: 高レベル堪える起死回生型

Lv.55 ♂	@もくたん
だいもんじ	にほんばれ
こらえる	きしかいせい

「こらえる」→「きしかいせい」の使えるポケモンの中でストライクに次いでライチュウとミルトankと並んで2番目に《すばやさ》が高い。『もくたん』を装備させると「こらえる」→「きしかいせい」が決まるか怪しい同速のミルトankについても「だいもんじ」のみで超高確率で2発で倒せるようになる。また、レベル50のフシギバナも確実に1発、レベル50のカビゴンも3発で倒せるようになり、「[ひざしがつよい]」状態が加われば2発で倒せるようになる。「にほんばれ」は「かみなりパンチ」に変更しても使われることもあるが、相手が攻撃技を使わずに「のろい」などの変化技を許してしまいやすい為、上述の技構成と見せかけて意表を突くように立ち回りたい。

【おまけ】あのポケモンはいつのまに強くなったの？

No.183 マリルリ(水)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
100	50	80	50	80	50	410

【解説】

第二世代では「ちからもち」の特性すら存在せず、ニョロトノの劣化などと呼ばれることも多かった。フェアリータイプが追加され、「かそく」特性のバシャーモや「ちょうのまい」のウルガモス、「すなかき」特性のドリユウズ対策となった第六世代から出世したポケモン。第七世代ではアシレーヌ、カプ・レヒレという同じ属性のライバルが登場したが、鈍足物理アタッカーとして今もなお活躍中である。

No.196 エーフィ(エスパー)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
65	65	60	130	95	110	525

【解説】

第二世代では覚えられる技にあまりにも恵まれておらず、「めいそう」すら覚えられなかった。隠れ特性の「マジックミラー」と「アシストパワー」の追加があった第五世代から出世しており、第七世代では進化前のイーブイの専用Z技「ナインエボルブースト」を「バトンタッチ」で引き継いで展開するエース役として活躍中である。

No.202 ソーナンス(エスパー)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
190	33	58	33	58	33	405

【解説】

出世したのは「アンコール」と場に出た瞬間に相手の交代を封じる『かげふみ』の特性を獲得した第三世代からである。第二世代ではそれらがなく、交代されて「のろい」や「みがわり」あるいは変化技の「ねごと」で攻撃技を繰り返すことで簡単に対策されてしまっていた。

No.213 ツボツボ(虫/岩)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
20	10	230	10	230	5	505

【解説】

第二世代でも弱すぎるわけではないが、「のろい」を1回積んだカビゴンにすら先手の取れない残念な《すばやさ》や「がんじょう」の特性が存在しなかったため、一撃必殺技に凄まじく弱く、活躍の場面はかなり限られていた。出世したのは第五世代で「がんじょう」の特性が更に強化されたあたりからであろうか。第六世代では「ねばねばネット」という新たな場の効果も使えるようになり、先鋒で味方の起点を作るポケモンとして活躍するようになった。

【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	75	115	90	115	85	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】

同じ徘徊伝説ポケモンのライコウ、エンテイを差し置いてクリスタルバージョンの主役を張ったポケモン。第三世代以降のシングルバトルの対戦でも一定の評価をされているポケモンであるが、カビゴンが強すぎる第二世代において、その活躍は大人しいものに感じられるだろう。当時は「ぜったいれいど」も「ねっとう」も「リフレクター」も「みがわり」と「プレッシャー」の特性も存在せず、ただただカビゴンの起点となってしまい易い。

しかし、バンギラス対策としては大変優秀であり、特性で「すなあらし」を発生させたり、それによって岩タイプの《とくぼう》が1.5倍になることもないため、過労死することのない信頼のおけるバンギラス対策として活躍できる。

【主要わざ解説】

- 「なみのり」:「ねっとう」は存在せず、「ハイドロポンプ」は覚えるレベルの関係で使用できないので、スイクンのタイプ一致技はこれ一択となる。レベル55採用の「なみのり」でバンギラスを超高確率で2発で倒せる。
- 「れいとうビーム」:クリスタルバージョンからの追加技。フシギバナに先制できる《すばやさ》を持っているため、これがあると対面で殴り勝てるようになる。1割の追加効果の凍りも試行回数を稼がれると馬鹿にできない。
- 「ふぶき」:クリスタルバージョン配信前は、「れいとうビーム」の代わりにやむを得ず使わざるを得なかった技。凍りの追加効果の試行回数も落ちるため、スイクンミラーになると凄まじい泥試合になることもある。
- 「ねむる」:エアームドから受ける「どくどく」の回復手段として持っておきたい技。
- 「ねごと」:第二世代のスイクンは大人しいものの、これが使える。ナッシーやフシギバナの「ねむりごな」の受け皿としても通用するようになる。
- 「ほえる」:コンボの起点回避のための技。毒を仕込んだカビゴンの「すてみタックル」に合わせて使えば、反動と毒のダメージだけを発生させて、相手の『たべのこし』の回復を發動させずに場から退場させるといったことができる。

- 「どくどく」:スイクンの中途半端な火力を補う技。「ほえる」と組ませて使うことが多い。「ねむる」を採用していない「いばる」と「みがわり」のサンダーなどにすると一番厄介な技になる。
- 「すなあらし」:自分もダメージを受ける諸刃の剣だが、氷属性の攻撃技と相性が良い。毒と違ってターンカットをされてもダメージが入る。
- 「あまごい」:ももとの火力が高くなく、「ハイドロポンプ」も覚えられないため、採用されるケースは多くない。
- 「めざめるパワー-電気」:パルシェン、ギャラドス、マントインに対するピンポイント。レベル50採用でもレベル50のパルシェンを2発で倒せる。
- 「めざめるパワー-虫」:ナッシーに対するピンポイント。レベル50採用でもレベル50のナッシーを2発で倒せる。
- 「どろかけ」:カビゴンの「じわれ」の起点回避となる。残念ながらサンダーの「かみなり」対策にはならない。

【定番技構成】

Sample 1: 低レベル寝言型

Lv.50	@ とけないこおり
なみのり	れいとうビーム
ねごと	ねむる

バンギラスを対策しながら隣の低レベルのナッシーやフシギバナにも強くしたスイクン。「とけないこおり」を装備させるとレベル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。また、副産物としてレベル55のサンダーを「れいとうビーム」で3発で倒せるようになる。「ねごと」で「れいとうビーム」の試行回数を稼いで、追加効果の凍りを引くことで貧弱なスイクンが最低限の決定力を持つことができる。ちなみに「れいとうビーム」を「ふぶき」に変更するとレベル50のフシギバナを2発で倒せるようになる。

持ち物はバンギラスの「いわなだれ」や「ばくれつパンチ」「いやなおと」に対して強い『ひかりのこな』や「なみのり」と相性の良い『おうじゃのしるし』、『ピントレンズ』などが採用されることもある。

ちなみにレベル50の『ふといホネ』を装備したガ

ラガラの「じしん」を高確率で2発耐えられる。これができなくなるが、思い切って「なみのり」を「めざめるパワー電気」に変更すれば、パルシェンに対する対面性能も大きく向上する。

【対策】

ラプラスが対策としては最優秀。「ねむる」で「どくどく」を回復できれば、凍る心配もなく、「かみなり」で圧倒することができるだろう。

凍りの追加効果まで神経質にならなければ、カビゴンやランターン、ドククラゲが対策として優秀。効果抜群のダメージを与えられなくとも「のろい」や「つぎのまい」「はらいこ」で起点にしてしまえば突破することは容易である。

また、第二世代のスイクンは覚えられるレベルの関係で「ハイドロポンプ」や「ミラーコート」は覚えず、「なみのり」が最高火力になるのでライコウやサンダースのようなスイクンに先手の取れる電気ポケモンでも容易に対策することができる。

スイクンと似ているポケモン①:

No.144 フリーザー(氷/飛行)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
90	85	100	95	125	85	580

【比較】

第一世代と比べて「ふぶき」の追加効果が1割となり、「とくこう」も大きくダウンし、スイクンと似たようなステータスのポケモンとなったフリーザー。スイクンに似て覚えられる攻撃技の幅は狭いが、前作の『わざマシン』で覚えられる技でやや差を付けられる。

Sample 1: 高レベル身代わり影分身型

Lv.55	@たべのこし
れいとうビーム	ふきとばし
かげぶんしん	みがわり

「かげぶんしん」と「みがわり」によって攻撃をかわすことで相手のPP消費を狙ったり、「れいとうビーム」の追加効果による凍りによって突破を狙う技構成。氷属性の攻撃技を1/4倍にする相手のパルシェンなどにまともな打点を持たないため、味方のダブルやフォレットスなどのポケモンで「まきびし」を撒いておき、「ふきとばし」で「まきびし」を強制的に踏ませることで「れいとうビーム」のPPを節約しつつ、「ねむる」を覚えていないパルシェン进行处理できるようにしておくとうまいだろう。

ちなみに耐久性能に近いレベル55のラプラスと違ってレベル50のカビゴンの「のしかかり」やレベル50のナッシーの「サイコキネシス」を「みがわり」が高確率で耐えることができない。半々程度の確率で耐えることができる。

スイクンと似ているポケモン②:

No.196 ニョロトノ(水)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
90	75	75	90	100	70	500

【比較】

当時は「あめふらし」の特性はなく、スイクンに種族値で完全に劣るポケモン。覚えられる技によって差をつけたい。ちなみに第二世代では「アンコール」は覚えられない。

Sample 1: 高レベル催眠術&腹太鼓型

Lv.55 ♂	@たべのこし
すてみタックル	じごくぐるま
さいみんじゅつ	はらいこ

「はらいこ」の使えるピクシーと比べてパンギラスを超える《すばやさ》と「うたう」よりも命中率の高い「さいみんじゅつ」が魅力的。「はらいこ」使用後ならレベル50のナッシーを「すてみタックル」で高確率で1発、レベル55のカビゴンを「じごくぐるま」で1発で倒せる。ちなみに分岐進化のニョロポンの方が《こうげき》は高く、「じごくぐるま」が1.5倍になり、カビゴンの前でも「はらいこ」を積むことができるが、ニョロトノよりも弱点が多い。

スイクンと似ているポケモン③:

No.230 キングドラ(水/ドラゴン)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
75	95	95	95	95	85	540

【比較】

当時は「りゅうのまい」や「りゅうせいぐん」のような技、[すいすい]のような特性はなかったため、その弱点の少なさやスイクンより高い《こうげき》や《とくこう》を活かしきれていなかった。

Sample 1: 低レベル寝言型

Lv.50 ♀	@とけいなおおり
ハイドロポンプ	れいとうビーム
ねごと	ねむる

スイクンと違って「ハイドロポンプ」が使用できるため、パンギラスを2発、レベル50のパルシェンを超高確率で3発で倒せるようになる。ちなみに「りゅうのいぶき」は「ハイドロポンプ」の半分の威力であり、3割の追加効果の麻痺が目的でなければ採用する意味はない。なお、レベル51以上のスターミーの「みがわり」は「りゅうのいぶき」1発で壊せない確率の方が高い為、あまり期待できない。

【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(♀:♂)
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》は全ポケモンで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、パルシェン、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】

- 「ばくれつパンチ」：メインウェポンで物理火力No.1になれなくとも、タイプ不一致のサブウェポンなら物理火力はNo.1。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のパルシェンを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。
- 「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

ミーを突破することが難しくなる。

- 「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のゴローニャを約9割の確率で1発、レベル55のガラガラを高確率で2発、レベル55のハガネールを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。低レベルナッシーを2発で倒せる。レベル50のサンダーは約48%の確率で2発、『とけないこおり』装備で確実に2発で倒せる。
- 「10まんポルト」：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発で倒し降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」と「ねごと」：「ねむる」のみで安全に受けられる相手はファイヤーなどに限られるため、「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バンギラス。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バンギラス、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	れいとうビーム
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バンギラス。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》ダウンをかけ合わせれば、レベル 55 の『たべのこし』や「ねむる」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られるのが強み。「れいとうビーム」は砂嵐を無効化する地面ポケモンに対する打点となるが、お好みで岩にも有効な「なみのり」や鋼にも有効となる「だいもんじ」、岩と鋼に強い「じしん」などに変更しても良い。なお、「れいとうビーム」でレベル 50 のサンダーを倒せる確率は約 48% になる。

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バンギラス。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バンギラスの定番と呼ばれていた「いやなおと」搭載のバンギラス。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】

第二世代のバンギラスは「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 のスイクンだとバンギラスに「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、第二世代のバ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。バ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バンギラスにとって大きな障害となりやすい。また、「かげぶんしん」型に限らず「ばくれつパンチ」を持ったミルタンクでもやや有利に戦える。

バンギラスを「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」を採用していないバンギラスにとってカイリキーの突破は更に難しくなる。

2000年度の『公式対戦史』

日付	事柄
4月27日	番組「64 マリオスタジアム」で予選会を勝ち抜いた4人のトレーナーによる「ポケモン金銀バトル」決勝トーナメントが行われる……が決勝の松木和成VS斎藤幸広戦が「まもる」→『たべのこし』長期戦に突入。判定により引き分け後日再試合となる。
5月11日	番組「64 マリオスタジアム」4月27日の再試合が放送される。今回はお互いに攻撃仕様へと技を変更、堅実な戦法をとった斎藤幸広君が優勝した。
8月25日 ～8月27日	幕張メッセで行われた「Nintendo Space World 2000」内で東京近郊の優秀なトレーナー12人によって開発中の「ポケモンスタジアム金銀クリスタル(仮称)」を使ったエキシビジョンマッチが行われる。そしてこの時のルールと戦術が『ニンテンドウカップ2000』の基盤となる。同時に会場で幻のポケモン・セレビィが10万人に配布される。
11月3日	品川インターシティホールにてポケモンリーグ東京大会が行われる。優勝はスターミーの『ひかりのこな』で試合の流れを呼び込んだ須永健太郎。
11月5日	KHB ロビースタジオにてポケモンリーグ宮城大会が行われる。優勝は試合序盤に相手のエース・カビゴンを速攻で倒した佐藤祐希君
11月12日	ギャラクシーホールにてポケモンリーグ大阪大会が行われる。優勝はケントロスとスターミーで試合を掻き回しエースのカビゴンで決着をつけた内藤寿君。
11月19日	高知中央郵便局 4F ホールにてポケモンリーグ高知大会が行われる。優勝は技アリの「なみのリバンギラス」で奇襲に成功した尾崎正君。
11月26日	MRO ホールにてポケモンリーグ石川大会が行われる。優勝はハッサムの「カウンター」と「きしかいせい」で試合を決めた木上士学君。
12月2日	東京の某 TV スタジオにてマリオスクール代表決定戦1日目が行われる。この日はベスト4まで決定した。
12月3日	山形ビッグウイング大ホールにてポケモンリーグ山形大会が行われる。優勝はカビゴンの地震で粘り強く攻め続けた安孫子大輔君(※ただし、全国大会に出場したのは繰り上げて準優勝の松田和也君)。時を同じくして東京の某 TV スタジオでマリオスクール代表決定戦2日目が行われる。優勝はカビゴン対決を制し一気にペースを掴んだ藤田龍明君。
12月10日	TKU プラザにてポケモンリーグ熊本大会が行われる。優勝はハッサムの猛攻撃で3体抜きを達成した中村彰君
12月14日	携帯電話とゲームボーイを繋ぐモバイルアダプタに対応した新バージョン「ポケットモンスター クリスタルバージョン」と全てのバージョンに対応したポケモンスタジアムの新作「ポケモンスタジアム金銀」が同時発売される。本体価格はそれぞれ3800円、6800円。

日付	事柄
12月17日	STV ホールにてポケモンリーグ北海道大会が行われる。優勝はナッシーの「せんせいのツメ」+「だいはくはつ」で完全にペースを掴み取った熊谷優人君
12月23日	ナディアパーク(デザインホール)にてポケモンリーグ愛知大会が行われる。優勝はバンギラスの強烈な力技でサンダース、エーフィを押し切った伴野晴彦君
1月14日	番組「マリオスクール」内のスタジオにて第4回ポケモンリーグ全国大会の収録が行われる。優勝はヘラクロスの『きあいのハチマキ』→『きしかいせい』で3対1の状況から奇跡の逆転劇を果たした佐藤祐希君。決勝戦での使用ポケモンはガルーラ、サンダー、ヘラクロスの3体
1月13日 ～1月14日	東京ビッグサイトにて第13回次世代ワールドホビーフェアが行われ、2日で8004名の人にセレビィがプレゼントされる。
1月21日	福岡ドームにて第13回次世代ワールドホビーフェアが行われ、4002名の人にセレビィがプレゼントされる。
1月26日	モバイルアダプタGBが発売される。本体価格は専用ソフト「モバイルトレーナー」込みで5800円。後に単体3990円で販売される。
1月27日	「モバイルアダプタGB」を介したサービスが開始される。使用者全員が手に入れる事のできる「なぞのタマゴ」からは「ピヨピヨパンチ」を覚えた6種(ピチュー、ビィ、ププリン、プビィ、エレキッド、ムチュール)のポケモンの内1体が生まれた
1月28日	大阪ドームにて第13回次世代ワールドホビーフェアが行われ、4002名の人にセレビィがプレゼントされる。
2月1日 2月8日	番組「マリオスクール」で第4回ポケモンリーグの全国大会が放送される。ドラマのような名勝負の連続は全国の視聴者に衝撃を与えた。
2月4日	ナゴヤドームにて第13回次世代ワールドホビーフェアが行われ、4002名の人にセレビィがプレゼントされる。
2月某日	モバイルのバトルタワーにおいて、Lv100ルームを中心に改造された不正なポケモンが出る。
3月上旬	バトルタワーの不正ポケモンの横行を重く見た任天堂本社が、不正ポケモンの排除に乗り出す。通常有り得ない技を覚えたポケモンは、その技を削除され代わりに「ふぶき」や「アイアンテール」などの大振りなカラ技を持たされた。

『マリスタカップ』とは？

ルギアとホウオウが使用可能、同じ持ち物を2つ以上装備させることができる以外は[ニンテンドウカップ2000]とほぼ同じルール。第二世代の公式ルール発表まではこのルールで対戦考察をする者も多かった。

