

無限トドで全抜き狙い！ 霰PT (@のシングルその3)

ユキノオー	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値		4		252		252
能力値	157	111	83	158	102	112
おっとり	ゆきふらし		きあいのタスキ			
こおりのつぶて	ふぶき		じしん		ぜったいれいど	
トドゼルガ	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	248		4		4	252
能力値	204	99	111	94	111	128
ようき	アイスボディ		たべのこし			
まもる	ぜったいれいど		アンコール		みがわり	
ボーマンダ	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	4	204	124			172
能力値	171	181	115	117	86	156
ようき	いかく		こだわりスカーフ			
げきりん	じしん		だいもんじ		つばめがえし	
ゴウカザル	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値		100		156		252
能力値	141	127	89	144	81	176
むじゃき	もうか		いのちのたま			
インファイト	だいもんじ		めざめるパワー氷70		みがわり	
メタグロス	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	252	52			192	12
能力値	187	178	145	101	133	92
いじっぱり	クリアボディ		メタルコート			
コメットパンチ	バレットパンチ		じしん		だいばくはつ	
サンダース	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	8			204	44	252
能力値	139	74	77	156	121	200
おくびょう	ちくでん		ラムのみ			
10まんボルト	みがわり		めざめるパワー氷67		いばる	

【PTのコンセプト】

トドゼルガを軸にして考えたPT。トドゼルガは、霰状態だと特性{アイスボディ}と『たべのこし』の効果により、毎ターンHPが最大値の1/8も回復していく。更に、「まもる」と併用する事により、事実上HPが毎回最大値の1/4回復する事になる。それを利用すると、トドゼルガは「まもる」「みがわり」「まもる」「みがわり」・・・と、延々と続けることができ、一切攻撃しないでも霰ダメージだけである程度の相手を倒すことができる。これが、トドゼルガの型のうちでいわゆる【無限トド】といわれるものである。この無限トドを採用したPTで、ユキノオーとトドゼルガ以外は霰によるメリット・デメリットにこだわらず、バランス重視で構築したものがこのPTである。

ユキノオー、トドゼルガ以外はこの二体で苦手なポケモンを相手にする事を考えて選んでいく。例えば、トゲキッス、マニニューラ、アグノム、ゲンガー、ゴウカザル、ヘラクロス、「みがわり」「まもる」{プレッシャー}『たべのこし』によって霰ダメージを『たべのこし』で相殺しながら、トドゼルガのPPを切らしてくるポケモン、ハッサムなどが代表的である。

PTスロットが残り4体しかないので、なるべく一体で多くのポケモンが相手に出来る事を重視すると、

メタグロス・・・マニニューラ、アグノム退治。先制技もあり、ユキノオーとトドゼルガを出さないときの主力である。

ボーマンダ・・・ゴウカザル・ヘラクロス対策。相手が格闘技・炎技を打ちづらくできる。『こだわりスカーフ』を持たせることで、そのほかの苦手なポケモンにもある程度は対応できる

サンダース・・・トゲキッスに強く、アグノム・ゲンガー・ゴウカザルに先制できる。更に、「みがわり」「まもる」型のライコウとサンダーに強い。

ゴウカザル・・・本当はここはアグノムにしたかったが、それでは相手の霰PT相手に弱すぎることになるので、ゴウカザルにせざるを得なかった。ゴウカザルはメンバーの中で最もハッサム対策に適したポケモンなので、そこまで悪いチョイスではないと思う。

以上の6体で確定とした。ここにいたるまでの試行錯誤はそれなりに長かったが、最後の4体についてもまあまあいいバランスで構築できたはず。ギャラドス？やめて>>

【個別説明】

まず今回の主役のトドゼルガの説明から。このトドゼルガは無限トドが決まるかどうかを最優先にして育成した。HP 個体値が6なせいで耐久が恐ろしくもろいが、気にしてはいけない。2ターンで身代わりの消費HPをちょうど回復するためにHPを16で割った余りが1,2,3のどれかになるように本当はしたいのだが、個体値が低いせいでそうすると「みがわ

り」が「ちきゅうなげ」を耐えなくなってしまうことになる。「ちきゅうなげ」を耐えることの方が重要度が高いと判断して、今回は HP に全振りすることにした。

さて、無限トドに「まもる」「みがわり」の他に必要な技は、「アンコール」である。「アンコール」を持たせることで、相手の補助技を潰す事ができたり、「じこさいせい」を防ぐ事ができる。そして、「アンコール」を最大限に生かすためにすばやさを最速にしてある。この調整のため、相手のグライオン、ミロカロス、メタグロスといった採用率が高いポケモン相手はかなり有利になっている。無限トド型のトドゼルガは、相手に突破されない状況で「まもる」「みがわり」を安全に作ることが第一なので、受けられる範囲を減らしてでも、無限トドをスタートする場面を増やす事が大切だと考えた。メタグロスの「コメットパンチ」を耐えられる回数が一回減るけどどうするのか？と聞かれたが、相手の攻撃を受けられることが一回減っても相手に先攻できるようになれば事実上不利になっているわけではない。むしろ、先手で何か対応できるようになれば有利とも言えるくらいである。

また、今回は対戦相手も無限トドを使う可能性は高いと判断していた。そのため、トドゼルガ VS トドゼルガになったら、相手の「まもる」などをアンコール出来るように最速にすることは特に重要性が高い環境だと判断していた。こちらのトドが相手より早い可能性はかなり高いので、相手の「まもる」「みがわり」を本気で PP 切れまで追い込むつもりだった。

残りの技だが、本来は「なみのり」か「ぜったいれいど」かで悩むところである。今回は適当に孵化していたら、[おくびょう]のメスより[ようき]のメスが先に出たから、[ようき]にしてあるので、「ぜったいれいど」一択となる。うまく「アンコール」して交代際に叩き込みたい。PP がかなり少ないことが不安材料として大きい事は注意。

続いてユキノオー。持ち物は『きあいのタスキ』。定番である。ユキノオーは先手で出すことが多いポケモンの上に弱点が多いので、『きあいのタスキ』と特に相性がいいポケモンと言える。そもそも、この PT で『きあいのタスキ』を持たせられるのはこいつしかない。

性格は[せっかち]にしようとも思ったが、孵化が間に合いそうにないから昔作って個体値がまあ低くなかった[おっとり]のユキカブリを育成して臨むことにした。『きあいのタスキ』を持たせてあるから耐久が下がる性格になっているのは質問が特にないと思うが、何故とくぼうでなくぼうぎょが下がる性格かということ、タイプのルンパッパ、ミロカロス、サンダースなどにユキノオーは相性がいいので、『きあいのタスキ』を失うことになってもこれらのポケモン相手にはよく交換で出していく。そのため、とくぼうが下がる性格は好ましくないと判断した。すばやさに努力値を大きく裂いた理由は、ミロカロス、ルンパッパに先攻しやすくなる事を期待したもの。努力値を 252 こうげきに裂けば、ゴウカザルを「じしん」+「こおりのつぶて」+「霰ダメージ数回」で倒せる可能性が高いことは魅力

的だが、今回はとりあえずこの調整のユキノオーで試してみて、使った感触次第でどうするか考える事にした。技は、

「ふぶき」・・・基本ウェポン 「こおりのつぶて」・・・基本ウェポン

「じしん」・・・ゴウカザルなどへの交換読みで撃ちたい。

「ぜったいれいど」・・・ハッサムなどへのせめてもの対抗手段。トドゼルガを死に出したい場面では、ユキノオーにはとりあえずこれを使わせてみる。

といったところである。最初は PT がスターミーにやや弱かったから、「くさむすび」を「じしん」の代わりに入れようかとも思ったが、サンダースを採用した事で「じしん」を採用する事にした。PP が多いので、「ふぶき」の代わりにライコウにも撃っていく。

メタグロスは、耐久を『いのちのたま』アグノムの「だいもんじ」を耐えるようにしてある。このため、アグノムにタイマンで勝てるようになる。他にも、雨状態でキングドラの『いのちのたま』「ハイドロポンプ」も確実ではないが高乱数で耐えてくれたり、スターミーのアイテムなし「ハイドロポンプ」も二回は耐えてくれる。『メタルコート』を持たせることで、元のメタグロスより実質の攻撃力も高くなり、非常に扱いやすい。HP252 振りでとくぼう調整した後だが、

こうげき・・・無振りボーマンダを「コメットパンチ」「バレットパンチ」で確定に出来るように。

すばやさ・・・すばやさの激戦区なので、1ポイントでも高くしたい。こうげきと相談しながら、なんとか努力値 12 が確保できた。

といった辺り。技は普通のメタグロスと一緒。「じしん」は、これだけ特殊耐久を高くしたら、サンダース、ライコウなどに勝てるように入れたい。「だいばくはつ」は、これだけ耐久があると、相手が倒せるつもりで撃ったものを耐えて、最後に「だいばくはつ」できる場面が増えて使いやすい。

ボーマンダは

こうげき・・・メタグロスを「じしん」で二確調整

ぼうぎょ・・・{いかく}込みで[ようき]ガブリアスの「げきりん」耐え。ついでに、メタグロスの「コメットパンチ」「バレットパンチ」もアイテムがないなら確定で耐えてくれる。カイリキーのアイテムなし「れいとうパンチ」「バレットパンチ」まで、{いかく}が入っていたら高確率で耐えてくれるので、物理耐久には全幅の信頼を置いている。本来はヘラクロスに交代で出すために入れたという目的にも合致している。

すばやさ・・・[いじっぱり]ガブリアス抜き。この調整で『こだわりスカーフ』を持たしたので、対ガブリアスがかなり安定する。[いじっぱり]ガブリアス抜きというとすばやさ 155 になるはずですが、同じことを考える人が結構いるはずなので 1ポイント上げてせ

めてもの抵抗にした。本当は、もう1ポイントあげて[おくびょう]最速ポリゴンZ抜きまですべきであった。後でこうげきをもう1ポイント落とす予定である。

技は、「げきりん」「じしん」は確定。「だいもんじ」により、ハッサム対策も担える。最後に「つばめがえし」だが、これがないとヘラクロス対策にならない。物理型ボーマンダなので、相手の格闘ポケモン相手に高威力の「つばめがえし」を撃てれば、交代されてもリスクがすくないのがポイント。

物理スカーフと特殊スカーフのボーマンダの違いとして、一番大きいのは物理型はグライオンを突破できないことである。今回のPTは、トドゼルガVSグライオンという構図を作るのはむしろ望みたい場面なので、気にせず物理型を試しに採用してみた。そのせいで、見かけより大分『ヤチェのみ』持ちグライオンに弱いPTになったので、うまくトドゼルガを当てられるように工夫しないとイケない。

サンダースは、すばやさを最速にしたあとに、特殊耐久面を[ひかえめ]ボーマンダの「りゅうせいぐん」を耐える程度まで振ってある。本当はこれに『たつじんのおび』を持たせると、無振りガブリアス、ボーマンダを「めざめるパワー(氷67)」で倒せるようになってくる。今回は、「どくどく」を撒いてくるポケモンに強くなれるように『ラムのみ』が持ち物だが、それでもこの調整が無意味な調整というわけではない。

「みがわり」「まもる」ポケモン対策でサンダースも「みがわり」を持たせる。残りの技だが、今回は今まで入れたことのなかった「いばる」を入れてみた。「どくどく」も候補だが、物事は試すのが大切である。{がんじょう}ジバコイルに強いところが魅力である。

最後はゴウカザル。ハッサム受けに出したいので、[せっかち]でなく[むじゃき]となっている。技は、「インファイト」「だいもんじ」「めざめるパワー(氷)」は確定。「めざめるパワー(氷)」がないと、本当にこのPTが見かけより大分ドラゴンとかグライオンに弱いPTになってしまう。最後の一つは、無難にみがわり。ゴウカザルにとってのみがわりは特に大事な技である。理由は、ゴウカザルの技の豊富さにある。ゴウカザルVSゴウカザルに不利なポケモンということになったら、相手は交換するか交換読み対策でそのまま攻撃するか、かなり難しいところだろう。ここで、ゴウカザルが「みがわり」を使うと、相手が交換したらこちらに「みがわり」が残って、技が豊富なゴウカザルはその後に交代したポケモンにある程度ダメージを与える事ができる。(例：相手のメタグロスが交換ミロカロス。その後にゴウカザルが「インファイト」を打ってから交代できる)。ただの交換読みで技を撃つのと違うところは、交換読みは外したらとんでもないことになるが、「みがわり」は外しても全く問題がないところである。そのため、「みがわり」を持たせることで大分落ち着いて立ち回れるようになる。なお、ここで「くさむすび」でなく「みがわり」を採用した事で、相手のドサイドンにやや不利なPTとなっていることが否めないのも、そこは立ち回

りでカバーする。ラグラージやヤドランはトドゼルガの鴨だから問題ないが、「ロックブラスト」を持つドサイドンはトドゼルガの「みがわり」を壊せるので苦手である。ゴウカザルの努力値だが、最速にすると『こだわりスカーフ』カイリキーを丁度抜けるので、霰 PT の弱点カバーとして入っているゴウカザルがそれを抜かないのは論外。次に、こうげきは昔調整したから覚えてないが、確か HP に振ってない[ずぶとい]ハピナスを一確する目的で調整した気がする。残りはとくこう。

【立ち回り】

選出ではまず、ユキノオーとトドゼルガを出すかどうかを考える。相手にミロカロスやグライオンがいる場合は特にねらい目である。相手のミロカロスを誘いやすくするために、わざわざメタグロスやボーマンダやゴウカザルが入っているともいえる。ユキノオー、トドゼルガ、その他一体という選出をして、安定した戦いが出来るかをよく考える。それで大丈夫なら、そのままよい。注意点は、トドゼルガを無駄にしない立ち回りをする事である。トドゼルガを交代で出すより、死にだした方が勝ちやすいと判断したら、迷わず死に出しする。その際無駄死にしないように、ユキノオーに「ぜったいれいど」、サンダースに「いばる」が入っている。

さて、相手の構成によっては無限トドが狙えないことも頻繁にある。そういうときどうするかも問題であるが、この PT は潔くトドゼルガを出すことを諦めて、残りの 5 体で考える。相手にサンダース、ゴウカザル、ヘラクロスなどが多く入っていたら諦めることになるが、相手もトドゼルガ対策にそれらのポケモンを選出せざるを得ないはずなので、残りの 5 体に頑張ってもらおう。霰 PT のつもりで作ってはいるが、ユキノオーが出ないで戦う事もそれなりに多い。

【反省点・感想など】

なぜ、ボーマンダが[おくびょう]でないのだろう・・・？この PT にこそ、ドサイドンピンポイント兵器の「ハイドロポンプ」が機能するというのに・・・。

他にも、ギャラドスがややきつい。ギャラドスが相手にいるときは、足を引っ張りかねないゴウカザルは出しにくくなる。この PT は悪くはないと思うが、他の PT の方がどうも使いやすく、使わないで駒場祭が終わるのがもったいないから最後の一戦で出しただけである。

ユキノオーを入れると、ユキノオーが不利なポケモンが多すぎるせいで普段より受けなどを重視しなくてはいけなくて、窮屈な構築になることがこの PT でよくわかった。今までユキノオーを入れる構築を基本線に考えていたけど、この PT のお陰でユキノオーから卒業できた事は非常に自分にとって意味のあることだった。窮屈さがよく分かるのは、メタグロス受けがトドゼルガしかいないので、ユキノオーとトドゼルガを出さなかったら相手の

メタグロス警戒でサンダースが出しづらい。かといってサンダースを出さなくてもミロカロスなどがゴウカザル、ポーマンダ、メタグロスなどでは厳しい。といったバランスの悪さにある。トドを頼りに立ち回りでカバーする必要がありすぎて安定しないのだ。