

公式ルールでのテンプレ構築(@の構築)

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		ラムのみ			
コメットパンチ	バレットパンチ		じしん		まもる	
クレセリア	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	252		188			68
能力値	227	73	177	95	151	114
ずぶとい	ふゆう		たべのこし			
サイコキネシス	いばる		でんじは		リフレクター	
カビゴン	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	204	52	156		92	
能力値	261	150	105	80	142	31
ゆうかん	あついしぼう		オボンのみ			
おんがえし	ほのおのパンチ		まもる		じばく	
ギャラドス	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
努力値	76	180				252
能力値	180	168	99	67	120	146
ようき	いかく		きあいのタスキ			
たきのぼり	ストーンエッジ		りゅうのまい		まもる	

先発メンバー	クレセリア	メタグロス
後発メンバー	ギャラドス	カビゴン

【PTのコンセプト】

それは2009年3月のことであった。就職活動に本腰を入れようとする私の元に、一通のメールがやってきた。

小さなお子さまは、かならずおうちのかたといっしょによんでください。

ポケモンワールドチャンピオンシップス日本代表決定大会ラストチャレンジ予選ゲーム大会におうぼしてくれてどうもありがとう。

大会への参加が決定したので、参加内ようを確認してね。

●2009年3月29日(日)

●東京ビッグサイト(東京国際展示場)会場

●ゲーム大会

●参加クラス: カテゴリーB(11時集合)

集合時間に遅れた場合には、大会に参加できないことがあります。

もう一度書こう。 就職活動に本腰を入れようとする私の元に。紙でポケモンの構築をシミュレーションする暇があったらエントリーシートを書き直し、電車の中でポケモン対戦を考える暇があったら、面接のシミュレーションをしようという私の元にある。はてさて、どうしたものか、嬉しいはずの当選メールも貰った後しばらく呆然とした。とはいえ、与えられた時間の中でベストを尽くすのが、トレーナーの義務である。

さて、そこで私が考えて得た結論は、

- ・ 立ち回りには大きく不安が残る 運である程度カバーできる構築
- ・ 構築を練る暇がない 既存のテンプレ構築の流用

という、大変後ろ向きな結論である。とはいえ、元々自分の持論として、

「公式大会ルールでは、全ての相手に対応することは不可能。それならば、ある程度の相手に安定して戦えて、不利な相手にも運次第で勝てる構築が一番いい」

というのがあったので、自分のコンセプトと結局何も変わっていない結論だ。

コンセプトを決めた後だが、それでも霰パや封印爆破パなど、いろいろなコンセプトがある。封印爆破パも、読み勝てば一気に有利になれるので、かなり魅力的であった。しか

し、練習時間の欠けている私にはコンボパは無理だと判断して、スタンダードなパで行くことにした。そこで今回採用したのが、「いばる」「でんじは」クレセリアである。対策の不十分な相手にはめっぽう強く、最悪運ゲーに持ち込めるという点で、これ以上今回私のリクエストに沿うポケモンはいないと判断した。その後は、「いばる」サポートを受ける役としてメタグロスを確認。トリパ対策に最遅カビゴンまではすぐ決めた。

最後の一体は非常に悩んだ。具体的には、ラティオスとギャラドスのどちらにするかは最後まで悩んだ。メンバー的にゴウカザルやギャラドスに戦えることが望ましく、

ラティオス.....サンダー、ウインディなどに強い。『きあいのタスキ』を持たせれば、非常に安定してくれる。但し、構築全体で不安が残るカビゴン、メタグロス、ヒードランに対して不満が残る

ギャラドス.....メタグロスに弱くない。ヒードランにも戦える。また、{いかく}のお陰で大体の物理ポケに圧力がかけられる。しかし、サンダーに弱すぎる。

といった辺りである。今回は、サンダーがそれまでの予選での使用率が高かったものの、徐々に使用率が落ちてきていたので、サンダーの使用率が低くなるものと私は判断した。が、カビゴンとメタグロスの二体の使用率はどうせ高いはずなので、ギャラドスの方が優先されるべきという判断でギャラドスを入れた。これで4体が決まった。結局テンプレ構築にはなったが、実はこれに至るまでにサンダーカバルドンの全体攻撃パや、封印爆発パなどいくつかのパは没にしている。サンダーカバルドンラティオスユキノオーなどまで最初は作ろうとした。

【個別説明】

まず、主役となるクレセリア。思いっきり乱数解析を使用した5Vの個体である。「いばる」サポートを考え、メタグロスはクレセリアより遅い事が望ましい。自分がメタグロスを使うとしたら、早くても無補正ユキノオー抜きの113で抑えると思ったので、クレセリアのすばやさは114にした。相手のクレセリアより早かったら、「でんじは」「いばる」での足止めも期待できる。残りの努力値は、HP252で残りぼうぎよ。特筆するポイントはない。

最後の技が「リフレクター」なのは、トリパ対策の一つである。「トリックルーム」を使用するパは対策しないと何も出来ずに倒される。今回はトリパへの対策として、「リフレクター」と「いばる」サポートを駆使して、正面から殴りあうものを選んだ。最悪、自分のカビゴンに「いばる」をかけて、混乱状態で「じばく」することや、相手のドサイドンに「いばる」ことまで考慮に入れてある。

また、自分のカビゴンの「じばく」からクレセリアを守る必要もあるので、「リフレクター」の存在価値は大きい。このクレセリアは、「リフレクター」があればカビゴンの「じばく」で半分もHPが減らない非常に硬い子である。なお、相手もまさか「まもる」がないク

レセリアの横でカビゴンが「じばく」するとは思わならしく、カビゴンの「じばく」はやたらと直撃しやすかった。

次に用意したのはメタグロス。本当は違う個体を使うつもりだったが、時間がなかったので過去の流用。構築の中でこいつだけ乱数解析を使用していないので、不安が残る個体である。

特殊耐久は、『いのちのたま』アグノムの「だいもんじ」耐え = HP252 メタグロス一確の特殊攻撃を二確にする調整 = 雨状態の『いのちのたま』キングドラの「ハイドロポンプ」を、ヒットしたときに急所抜きで 15/16 の確率で耐える調整である。これを確保した後、こうげきをエメラルドでとったループ産の「めざめるパワー地 70」ラティオスを「コメットパンチ」「パレットパンチ」で確定で倒せる程度まで上げて、残りすばやさ。技構成は、このコンセプトだと自動的にこれに決まる。「じしん」でメタグロスに大ダメージがとれることと、「まもる」間にクレセリアにサポート技を撒いてもらう戦い方をしたいからだ。

次はカビゴン。最遅なことは説明するまでもないだろう。まず、こうげきを{いかく}こみで「じばく」で無振りギャラドス、ボーマンダー一確。「おんがえし」で無振りキングドラ二確というラインまで上げたもつとで考える。その後は、メタグロスの「コメットパンチ」二発耐えをキープした元で、最も特殊耐久を高くしてある。こうすると、雨状態で『オボンのみ』発動で、『いのちのたま』キングドラとルンパッパの「ハイドロポンプ」を両方受けても耐えるので、雨パ相手に大分安定する。技構成も極普通で、特別言う事はないだろう。3月の時点だと私は「のろい」カビゴンはマイナーな認識であったので、カビゴンと言えば「じばく」な状態であった。

最後にギャラドス。『ソクノのみ』を持って強化アイテムを持ったサンダーに倒されるのが嫌だったので、余っている『きあいのタスキ』を持たせた。実際の予選では、雨パ相手にサンダーの「かみなり」を耐えて、そのお陰で勝った試合があった。もし『ソクノのみ』持ちであったら、耐久計算を「かみなり」を打たれることで崩されていたので、この選択は結果的に大正解だった。尤も、ラティオスだったらそんなの余裕であった事は否めないのだが……。技は、相手のギャラドス対策に不安が残るので、「ストーンエッジ」。ラティオスの攻撃を耐えて「りゅうのまい」をしなくなったので「りゅうのまい」を入れてみた。「ちょうはつ」がいらないうと判断したのだが、これはどちらを入れても微妙だったと思わざるを得ない。どうせレジスチルはこのルールでは少ないので、「ちょうはつ」の優先度は低い。レジスチルがいたとしても、「いばる」をメタグロスにかけて殴りにいたり、相手のレジスチルにかけての足止めも出来るので、運次第でしっかり突破できる。ここのスペースは、ラグラージ、クレセリア対策の「どくどく」などが面白かったかもしれない。

努力値は、最速にしたあと、雨状態でキングドラの「ハイドロポンプ」と、こうげき 150 カビゴンの「おんがえし」を同時に受けて耐える程度に振って、残りこうげきとした。なんとなく耐久に振りたかったのだが、正解でも不正解でもなくて、実質こうげき 252 振りと大差ない程度の配分だったと思う。

【立ち回り】

極普通のパであるので扱いやすい。ポイントは、メタグロスの「まもる」である。この構築を扱えるかは、メタグロスの「まもる」のタイミングが全てと言っても過言ではない。クレセリアは非常に硬く無視したくなるが、無視されてメタグロスに集中攻撃されたときに、上手くメタグロスが「まもる」を選べるかどうかのポイントである。そのため、なるべくクレセリア以外のポケモンが攻撃を受けないように工夫して、クレセリアが上手く補助技を撒くことを最重視しなくてはならない。

また、相手の「みがわり」がクレセリアはかなり怖い。耐久に重視して努力値を振ったので、相手のサンダー（ラティオスの『いのちのたま』『りゅうせいぐん』耐え調整+ ）の「みがわり」が「サイコキネシス」で壊せないケースが往々にしてある。最悪、「みがわり」に「サイコキネシス」だけ入れて、次のターンに「バレットパンチ」で「みがわり」を壊して、「でんじは」を入れるといった行動をする事もある。

このようにクレセリアが補助技を上手く使えるかどうか全てが構築である。今回はメタグロスが非常に硬いので、上手くいけばメタグロスとクレセリアだけで結構な仕事をしてくれる。が、相手にカビゴンなどがいたら、無理せずギャラドスに交換して{いかく}と「リフレクター」で戦っていく事も大切である。メタグロスの重要性が高いからこそ、ギャラドスを捨てるべき場面だと躊躇なく捨てたい。カビゴンについては、バトルの終わりごろに出てきて、適当に「おんがえし」を打って勝負を決めるか、途中で出てきて「じばく」するかといった使い方しかなかったので、細かく書く必要はないだろう。

【反省点・感想など】

まず、予選では全員サンダーを使ってきて、かなり困った。一応、ギャラドスの『きあいのタスキ』のお陰で勝てたことは勝てた。決勝進出者だけ見るとメタを読んでサンダーを使わないケースが増えてきていたが、予選出場者全体だとサンダーの使用率が高いというのは、大会に出ないと経験できない事だった。上位入賞者の構築を見ているだけでは、予選出場者全体の傾向が分かるわけではないという当たり前のことを身をもって感じられたことが、一番の収穫と言えなくもない。

その予選では、最後の試合で相手の初手ウインディに対して、自分のポケモンで受けに出せるポケモンが0体のところで明らかな構築ミスに気づいた。「おにび」を打たれると何も出来ないのである。「おにび」読みでメタグロスが突っ張ったところ、「フレアドライブ」

が飛んできたので、その試合はのっけから暗雲が立ち込めることとなった。さぞ素人に見える行動だっただろう。とにかく、「おにび」が打たれても大丈夫なように、ある程度考えるべきだった。結論から言うと、カビゴンを「のろい」「ねむる」『カゴのみ』にしていたらよかった。

ちなみに、その試合ではクレセリア vs レジアイスに最後はなったが、「いばる」「でんじは」を駆使した泥仕合を制して無事予選突破できた。圧倒的不利な場面から「じばく」直撃で挽回して、クレセリアが運ゲーを制して勝ったのはまさに想定どおりで、こちらの構築や立ち回りにミスがあったものの、結果としては構築の特徴が出たといえる。

さて、一番自分が反省すべきところは、メタグロスの「まもる」の使い方が下手だったことである。むしろ、ここまで「まもる」が重要だとわかったのが、決勝トーナメントで負けた試合であった。不用意な「だいもんじ」を受けたときに、本当のクレセリアの使い方気づいたのだ。まあ、その試合は、{ゆきがくれ}二回発動+きゅうしょ二回ヒットと運にも明らかに恵まれていなかったが、正しく立ち回ることが出来ていたら、その程度の運を跳ね返す力がポケモン達にはあったので、非常に悔やまれる。しっかり試験運用していなかったのでバチが当たったのであろう。折角の当選のチャンスを活かす事ができなかった自分には非常に残念なものがある。トレーナーとして真摯に反省して、これから何をするにしても糧にしていきたいものである。

細かい一体一体の改善点はそこまで多いわけではないが、メタグロスをクレセリアより早くしていたら、相手の「みがわり」をメタグロスが壊して「でんじは」を入れられたと思う場面が非常に多かった。メタグロスは個体を変えて、カビゴンは「のろい」カビゴンに変えたいが、ギャラドスとラティオスでどちらがいいかは中々難しい。クレセリアに「にほんばれ」を入れて、ギャラドスをラティオスに変えるのは魅力的な選択肢であるが、クレセリア、ラグラージ、「のろい」カビゴン対策で「どくどく」でも持たせないと不安が残るだろう。

と、構築にも自分にも課題が残る WCS ラストチャレンジ予選ではあったが、非常によい経験が出来た。このときのパを基にして五月祭の64 ダブルのパは作った。ウインディに弱いところなどをどうカバーしたか、ポケモン会誌を参照されたし。