

B2W2 用見せあいなし 44GS 準拠構築

文責：@

この原稿は第四世代で公式大会の地方予選(WCS2010)で採用された、“見せあいなし 44GS” 準拠の構築をいくつか紹介していきます。ルールについては第四世代からブラック 2 ホワイト 2(以下 BW2)発売に合わせてアレンジして、

- ・ 見せあいなし4vs4 ダブルバトル
- ・ IRで行うレベル50 フラット (全ポケモンレベル50になる)
- ・ 同じ図鑑番号のポケモンは一体までしか採用できない
- ・ 持ち物の重複は禁止
- ・ 使用禁止：ミュウ、セレビィ、ジラーチ、デオキシス、マナフィ、ダークライ、シェイミ、アルセウス、ケルディオ、メロエッタ
- ・ 以下の「特別なポケモン」のうち2 体まで使用可能：ミュウツー、ルギア、ホウオウ、グラードン、カイオーガ、レックウザ、ディアルガ、パルキア、ギラティナ、レシラム、ゼクロム、キュレム、ブラックキュレム、ホワイトキュレム。(ただし、図鑑番号が同じポケモンは一体まで)
- ・ 「フリーフォール」は禁止(「ダークホール」は使用可能)

としております。BW環境での入門記事については、ポケモン会誌8号にリイズ君が詳しく書いてくれているので、お持ちの方はそちらも参照ください。

まずは簡単に執筆時点でのBW2環境での各「特別なポケモン」(以下、“禁止伝説”と表記)の評価を書いてみます。私が禁止伝説を評価するときに重視するのは、「このポケモンは1vs1より大きい仕事出来るか」です。禁止伝説は構築の中で強力なパワーパーツであり、1vs1交換も安定しないでお役御免と言うのでは余りにも悲しいです。また、ダブルバトルでは2on2の状況になっているため、純粋なタイマンというのは本当の終盤にタイマン状況が辛うじて起こるかもしれないという程度となっています。そして、これはGS特有なのですが、火力が非常に高いルールなので、一瞬の隙からポケモンを処理されやすいルールとなっております。wifiランダム準拠ダブルは、例えばメタグロスやクレセリアやバンギラスやサンダーは行動回数にある程度余裕があるので、複数回行動出来ることが保障されていることが多いでしょう。GSだと飛んでくる火力が一気に高くなる上に、しかもそれが全体攻撃だったりします。以上のことから、1vs1の仕事「しか」できない禁止伝説ポケモンは“「まもる」「おいかぜ」「トリックルーム」、集中攻撃などで処理される目が多く残り、不安定さが増す”と言えます。

さて、1vs1の仕事しかできないポケモンは隙を残しやすいうことを実例を挙げて説明してみます。私は

ルギア バンギラス ホウオウ ナットレイ

の4体の構築をBWでは長い間愛用していたのですが、この構築に

ゼクロム@たべのこし らいげき ドラゴンクロー めざめるパワー炎 みがわり

というもう自分のルギアバンギを潰すために作ったようなポケモンを当てられたことがあります。結果ですが、普通にゼクロムを倒して2体残して余裕を持って勝ちました。このような極端な型のゼクロムを持ち出しても、この型が「1vs1の仕事から入った」型であるために、横との連携で「みがわり」を壊されて「でんじは」や「やどりぎのタネ」を入れられたりすると途端に安定性が落ちること、および「らいげき」のPPがルギアホウオウともに倒すまで保たなかったことが理由です。ゼクロムで弱点を突ける相手が多い上に相手の攻撃の多くに耐性を持っている場合でも、1vs1の仕事から入った型ですと1vs1の仕事をするだけで終わりということになってしまいます。ここまで都合よく弱点が突けたり耐性があったりすることは滅多になく、火力が高いGSでは一回の隙から即倒れるということに繋がってしまいがちなので、1vs1の仕事しか出来ないポケモンはその「1vs1の仕事さえこなせないことがある」という危険性が高く存在し、嫌な選択をバトル中に迫られることが多くなると私は考えています。勿論「このポケモンで11交換をすることでバトルに勝てる」という判断や、ここで「このポケモンを無償で失ってもここまで見たポケモンから問題ない」という判断をすることも多いですし、1vs1の仕事が出来なくても即負けに繋がるわけではありません。しかし、禁止伝説自体の強さを語る上では、「1vs1の仕事をどれだけ安定してこなすことが出来るか」「1vs1より大きい仕事をどれだけだけの頻度で出来るか」の2点が特に大切だと私は思っていて、これらが出るポケモンの評価を特に高くしています。

以上の観点から禁止伝説級のポケモンへの私の現段階での評価を並べていきます。

この原稿を書き始めた時点では想定しておりませんでした。ARサーチャーで

ホウオウ ルギア ディアルガ パルキア ギラティナ

の隠れ特性が取れることになりました。現状厳選困難なので構築例に積極的に採用したりはしませんが、相手が使う可能性は考慮しなくてはいけないと言うことで、解説には反映していきます。