

【構築解説】

ネイティオかタブンネで「トリックルーム」をした後、味方のシャンデラまたはピクシーに「シンプルビーム」を打って特性を{たんじゅん}にし、「めいそう」や「ちいさくなる」などを積み始め、「トリックルーム」の最終ターンにメガドランが「じこあんじ」をして要塞と化すことを目標とした構築である。従来までの要塞型構築（デスクーン+ラッキー、メレシー+ラッキー等）には、

- ・ガルーラ+ボルトロスへの対抗手段が乏しい
- ・火力が乏しく、TODされる他、相手に試行回数を稼がれて急所に当たり要塞が陥落する危険性がある
- ・「ほろびのうた」に対する回答を持たない

といった問題点があった。本構築では「サイドチェンジ」を持ったネイティオを採用する、「めいそう」を積み技として採用する、などといった工夫を施すことでこれらの問題を解決している。

もともと私は個人的に、いわゆるスタン型の構築というものが性に合わなかった。というのも、スタン型構築は勝ち筋が不明瞭で、試合運びが複雑になりがちだからだ。そこで、前述のゴチルゼル+カラマネロのように勝ち筋がわかりやすく、制圧力の高い構築を目指した。ゴチルゼル+カラマネロを使った経験から、サポート役が隣を強化するといった動きが強いと感じ、同種の別のギミックを探した。今回は「シンプルビーム」に目を付け、構築を組み始めた。原案はタブンネ+エルフーン（ボルトロスの上から「ちょうはつ」が打てる）から入り、「トリックルーム」と「おきみやげ」を打ち、裏のシャンデラで積む、というものだったが、積み役がシャンデラのみだと雨パーティに当たった時にシャンデラが倒されてヤドランまで繋げないため、積み役として新たにピクシーを採用した。相手の補助技対策はネイティオがいれば十分で、また「トリックルーム」補助もダブルのみで事足りるためエルフーンを抜いた。—瞬「おきみやげ」役としてゾロアークが入っていた気がするが、多分気のせいだろう—

【個別解説】

・ネイティオ

「トリックルーム」「シンプルビーム」役。基本的にはタブンネを出すのであまり選出はされないが、「ちょうはつ」対策という重要な役割を負うポケモンである。例えば相手のメガガルーラ+ボルトロス選出に対してはこちらのネイティオとダブルは「まもる」+「キングシールド」から入り、次のターンは「トリックルーム」+「このゆびとまれ」と動く。「トリックルーム」が成功しダブルが倒された時、シャンデラを後ろから投げるのだが、この後、「タブンネ+シャンデラ系統の構築はシャンデラが積み技を持っている」ということを知っている相手は、ボルトロスでシャンデラ方向に「ちょうはつ」を打ち、メガガルーラはネイティオを攻撃するか交代するだろう。そこを逆にとり、ネイティオが「サイドチェンジ」を打つことで「ちょうはつ」の攻撃対象はネイティオとなり、特性{マジックミラー}の効果により「ちょうはつ」がボルトロスに通る。さらにメガガルーラがノーマルタイプの技を打ってきた場合、シャンデラが無効にできる。このようにしてガルーラ+ボルトロスへの回答を出している。

この他にもモロバレルの「キノコのほうし」による妨害を防いだり、「アンコール」を防いだりする（どちらも反射しても無効であるが）仕事がある。攻撃技がないため放置されてしまうのではないかと、という疑念を抱かれる方もいるだろうが、その場合は逆に「サイドチェンジ」で相手の攻撃に当たりに行けばよい。ボルトロスやエルフーン、モロバレルなどを見たら積極的に選出していく。決してお飾りの所謂見せポケではなく、れっきとした戦力の一員である。

また、ネイティオはS種族値が無駄に高く、最遅にしても90もある。このせいでシャンデラのS個体値を12にし、ピクシーがSに努力値を振らなければいけないのが残念な点。レベルを下げることも考えたが、それだと持ち物が『きあいのタスキ』だとすぐにバれてしまい、そこからダブルの持ち物が『きあいのタスキ』でないことが確定してしまうため断念した。