

ポケットモンスター BW2 Any% RTA

Baton Pass Manipless

全体を通しての注意事項

DS時計設定: 春:1,5,9月 夏:2,6,10月 秋:3,7,11月 冬:4,8,12月

夏だと20番道路のマメハトの出現率が下がる. 20番道路のマメハトはそのままチェレンに使いまわせるので狙わない手はない.

秋冬だとヒウン下水道の水が干上がるので若干遅そうだが.....誤差

秋冬を選ぶ場合, 落ち葉が20番道路に広がり, 段差を一つ飛び越えなくてよいので速い. ゆえに秋冬なら秋一択.

・DSの時計は自由にいじってもよいことになっているので, タチワキシシティとホドモエシティの両方の町が晴れの日にするとよい. 詳しくは [Pokémon White 2 weather patterns](#) を参照. なお, 天候に年は関係ない.

・上記のシートではリバースマウンテンで砂嵐が起こる日付が記載されていない. 無駄トレに当たらなければ影響はないが, 避けておくに越したことはないので事前に調査すること. 基本的に先駆者の動画と同じにしておけば角は立たない.

時間帯はフキヨセシティで夜になるようにするのが良い

7番道路以降でダークボールを投げる

春:20:00-4:59

・メニューイングや戦闘画面、そらをとぶ等の操作は、基本的にタッチ操作の方がボタン操作より速い(ボタン操作だと最初に何かボタンを押さないとカーソルが表示されないため、ひと手間増えてしまう)。ただし、HGSSに比べてコマンドが小さく、タッチミスをしやすいため要練習。

・技マシンで技を覚えさせるときと、進化時に技を覚えさせるときは、Bボタンを長押ししていると「1,2の...カモン」のテキストを最速で飛ばすことができる(通常のLvアップで技を覚えさせる場合は無効)

上+セレクト+B同時押しでデータ消去可能

歩きメッセージ終わるとき壁ドン要らない メッセージないとき壁ドン要る

走りてるとき壁ドン要らない メッセージ終と同時に進行方向へ入力

自転車メッセージ終わるときは壁ドンいらない メッセージが無くて方向転換いるときは壁ドンする

機種について

通常、ニンテンドーDSのソフトの型番は「NTR」で始まるものになっているが、BWの場合は「TWL」で始まるものになっている。「TWL」という型番はニンテンドーDSiの機能を使ったDSソフトに割り振られることになっているので、「TWL」という型番が付くBWはニンテンドーDSiの機能を使ったDSソフトになっている

要するに、5世代はDSiの機能を読み込んでしまうため、DSiや3DSは遅くなってしまう。(ポケモンセンター等のマップの切り替わりを見るのがわかりやすい)

- DS Phat runs substantially faster than other DS and 3DS models, but still slower than emulator.

- DS Lite runs somewhat faster than DSi and 3DS models, but cannot conclusively be compared to DS Phat yet.

- DSi and 3DS models run slower than all other DS models.

戦闘するトレーナー

・ランダムで振り向くトレーナー (通称スピナー、キョロちゃん) は、近くを走るとこちらを振り向く設定にされていることが多い

・徒歩での避け方は[イトタカさんの動画](#)を参照

・強制戦闘のトレーナーは、見つかり「！」マークが出たり、歩いて近づいてきたりして時間がかかるので、基本的には自分から話しかける
(ただし、野生に遭遇する危険性がある場所では、自分が歩数を増やすことでそのリスクを増やしてしまうため、見つかったほうがいいこともある)

ターンフレイムについて

・第五世代はBダッシュをしている際、ターンが発生しない(つまりBボタンを押した状態でその場で方向転換できないということ)。よって、3~4世代のように壁やトレーナーにわざとぶつかってターンフレイムをカットなくすというテクニックは無意味である。逆に、Bダッシュしている間はいわゆる0歩エンカは起きないし、静止状態からのターンを気にしなくてよいのでいいことかもしれない。ただし、敵避けの際、方向転換をしようと思ってBボタンを押しながらやってしまうと、ターンせずに1マス走ってしまうので注意すること。

・BWの自転車は、壁等にぶつかってすぐに別方向の十字キーを入力してしまうと、ターンせずに入力した方向に1マス移動してしまう。よって、自転車に乗った状態で壁にぶつかった場合はしっかり自転車の動きが止まってからターンすること(自分は壁にぶつかった後すぐに自転車に降りることで1マス移動してしまうのを防いでいる)。これはチャンピオンロードにいる最後の敵避けをする際によくしてしまうミスである。

レギュレーションについて

- ・タイマー計測区間:さいしよからはじめる選択-**THE END**まで
- ・他ROMとの通信交換禁止(ゲーム内NPCとの模擬通信交換は可)
- ・要所(ジムリーダー8人, ゲーチス, 四天王4人, アイリス)をそれぞれ別のポケモンで撃破. これらの戦闘に一度出たポケモンは, 別の要所の戦闘に出すことができない.
- ・「戦闘に出す」とは戦闘中に「わざ」を選択したり「とくせい」を発動させたりすることとして定義する.
- ・一度出たポケモンを肉壁として使用してもよいが, いかくやあめふらし・イリュージョンのような, 場に出ただけで発動するとくせいは「戦闘に出た」という判定になる
- ・「別々のポケモン」とは種類が別のポケモンであることとして定義する. ただし, 直接進化したポケモンは「同種」と判定する(たとえばチェレン戦でボカブを使用したならば, アーティ戦でチャオブーを使用することは認められない.)

※捕獲処理を4回として計算しているが, ポケモンWiki曰く3回とのこと. 真偽は不明.

※IV:個体値(Individual valuesのこと. 4のことではないので注意. ↑↓は性格補正)

後半区間からアメを余分に取っていますが, 必須ではない

がくしゅうそうちを持たせ忘れた等必要な進化ができなかった時のリカバリーとして用意しています. 最後まで問題なかったらアイリスの前でドリュウズにあげるなりなんなりしてください.

レポート必要とされる箇所(括弧内は急所オチ等の確率の低い負け筋)

- ・アデクの家@ヤナップ
- ・チェレン
- (・20番道路やまおとこ@リオル)
- ・ヒウンジム初戦
- ・アクロマ@4番道路
- (・カミツレ)
- ・チャールズ(ナックラーならほぼ必須?)
- ・6番道路ほぼ全て?(とびげり外しが怖い)
- ・ロット
- ・ヤーコン
- ・ヒュウ@サザナミタウン
- (・ソウリュウジム2人目)
- (・ソウリュウジムトリプル)
- ・シズイ
- ・ホワイトキュレム(かりきマニニューラなら不要)
- (・レンプ)
- (・ギーマ(未検証部分が多いため))

・アイリス

マークについて(一部付け忘れあり)

- ◆:トレーナー戦闘ポイント
- ◇:野生戦闘ポイント
- :道具入手
- ◎:道具入手(必須ではない)
- :道具使用・被ダメ
- @:持ち物をもたせる

参考資料

- [W Baton Pass Manipless \(1\).docx \(werster\)](#)
 - [E Pokémon White 2 Any% Notes \[Naughty Route\] \(Scagogo\)](#)
 - [W ポケットモンスターホワイト2 RTAチャート.docx \(decsy\)](#)
 - [W 5 ホワイト2\(チャオブー、ドリユウズ\).docx \(イトタカ\)](#)
 - [W ホワイト2 乱数あり\(ポカブ/コダック/マメパト/モグラ\).docx \(ばーれいぐ\)](#)
 - [+ Pokémon White 2 weather patterns](#)
- [ポケモンの友 野生ポケモン出現テーブル](#)

以下本編

OP~チェレン戦まで

日付は春(秋でも可), 天気特になし, フキヨセシティ到着時夜になるように
(例:5/25 18:40)

最初からはじめる でタイマースタート

漢字選択

アララギ博士の説明

- ・アララギの話 B長押しA連打+下画面タッチ
- ・主人公:男/女どちらでもok 名前:1文字
- ・ヒュウ:小文字1文字

漢字選択からデータ作成までに約50秒, その間**だけ**は多少gdっても問題ない

ヒオウギシティ

OPムービー約1分, 腕肩まわしてウォーミングアップ

電話が来たらBを押しながら会話を進める.

「[ただいまー！！](#)」から設定開き「はい」、「みない」、「かちぬき」、「決定」

下右下右下右XA

母親の話 A連打

高台の階段は真ん中→左端をのぼる

ポカブをもらうまでA連打

ニックネームつけない

◆ヒュウ **ミジュマル5(10-31 / 0-9 / 0-9)** たいあたり4

ミジュマルHP20

A12-13	X / 14-31 / 0-31	5(1) 6(14) 7(1)
A9-11	0-31 / 0-13 / X	5(15) 6(1)

※ポカブの個体値厳選は不要としている. サンギ牧場でマメパトなどの良いエンカウントをするための試行回数を稼いだ方がタイムは縮む.

ポケモンセンター

- ベルとイベント 外に出る
- ランニングシューズ
- タウンマップ

ゲート

- キズぐすり(ゲート 下から話に行く)
- 真ん中から出る

19番道路

- 捕獲イベント(AB連打する)

アデクが飛び降りるので崖に寄る

サンギタウン

- アデクと会話(上に寄る？アデクの正面？)
- アデクと会話(左に寄る／真ん中)

20番道路

- ◆たんパン ミネズミ4たいあたり

ミネズミHP17

A14-15	(x / 24+ / 8+)	7(3) 8(12) 9(1)	乱2 23/256
A12-13	(24+ / 23- / 7-)	6(3) 7(12) 8(1)	確3
A10-11	(23- / x / x)	5(1) 6(14) 7(1)	乱3

- ◆ミニスカ チョロネコ4(10-24 / X / X) たいあたり+ひのこ

※ひのこは文字数が少ないが、火傷の演出が長いのでなるべく使いたくない

★マメバト(出現率25%)が出たら捕獲、そのままチェレン戦に用いることもできる
そらをとぶ要員にはなるので、少なくとも捕獲はした方がいい

サンギ牧場

- ◆ヒュウ ミジュマル(23-31 / 0-9 / X)

※マメバト捕獲したなら、ポカブを落としマメバトに経験値を入れる

未検証だがLv2で経験値50%入れればLv5でヤナップと対面 100%が望ましい

ミジュマル HP26

A18	(/ X / 24+)	9(6) 10(9) 11(1)	確定3	たいあたり3-4
A16-17	(/ 12+ / 23-)	8(5) 9(10) 10(1)	乱数3(78.6%)	
A15	(24+ / 11- / X)	11(1) 12(7) 13(7) 14(1)	乱数2	尻尾1+たいあたり2-3
A14	(12-23 / X / X)	11(8) 12(7) 13(1)	乱数2	
A13	(11- / X / X)	10(7) 11(8) 12(1)	確定3	

- キズぐすり(イベントでもらう)
- まひなおし(イベントでもらう)

- プラスパワー(拾う;たんぱんの下側)

▽敵避け(ダッシュで振り向かない)

- ◆短パン ミネズミ ひのこ2
コダック たいあたり3

★捕獲 マメパト/ルリリ/ヨーテリーLv5-7 コダック
 ※ルリリはひのこで削って特性判別
 ※ヨーテリーLv4はヤナップに勝てないので不可

ポケモン	出現率	HPフル捕獲率	備考
マメパトLv.7	5%	1/3	大当たり 最優先で捕獲 そらをとぶ要員 チェレン戦でオレン持たせなくてもいい
ヨーテリーLv7	5%		こいつを使うことがほとんど AB下降は採用できないので性格確認必須 ハーデリアに進化すればそのままなみのり要員に
ヨーテリーLv6	5%		
ヨーテリーLv5	10%		
ヨーテリーLv.4	20%		ヤナップ戦でボカブの介護が必要
ルリリLv.5	20%	19.6%	なみのり+チェレン戦(ちからもち) Sが遅く被弾が多い 戦力採用はほぼない
コダックLv.5	10%	24.8%	なみのり要員

雑記

チェレン撃破のためにノーマルタイプを捕獲する必要がある(おそらくミネズミは不可)
 なみのりそらをとぶ要員が必要

↓

マメパトは必ず捕獲(そらをとぶ+ノーマルタイプ要員)
 なみのり要員にコダック/ルリリを捕獲
 ノーマルタイプがいらないならヨーテリーを捕獲

※1:ルリリの特性判別はボカブのひのこで可能(1/4しか入らないならあついいぼう, 1/2ならちからもち)
 ※2:もしマメパト+他のノーマルタイプがいるなら, マメパトをホミカに, 他のノーマルポケモンに充てられる
 →ホミカ前の捕獲作業をカットできる(が, コイルの方が早い)
 プラズマ団の会話(いいえを選択らしい)

アデクの家

- やつあたり@チェレン要員
- ・きのみポケットを登録
- チェレン要員を先頭に

レポート

- ◆じゅくがえり ヤナップ9 やつあたり乱3
 ※ヨーテリーLv4の場合はボカブにいかえて
 ひのこ1+たいあたりを入れてから落ちてもらう
- ◆じゅくがえり ヒヤップ9 やつあたり3

ポケモン	ヤナップ被弾	やつあたり	備考
マメパトLv.7	4~6	乱数3発	かぜおこし乱3~4なのでやつあたりの打点高い
ルリリLv.5	5~8		
ヨーテリーLv.5		乱数3~4発	
ヨーテリーLv.6	4~7	確4~乱3	

ヨーテリーLv.7			
-----------	--	--	--

※ヨーテリーの場合, かみつ採用の是非についてはよくわかっていない
ひるみ狙いできなくもないが, 技を覚えさせる時間の方がロス

19番道路

・崖に寄る
○オレンのみ

◎キズぐすり(段差の近くの道具 草むらの中にはいる必要があるので取りたくはない)

◇野生のポケモンとエンカした場合, ここで狩るとチェレンのヨーテリー前でLvが上がるので狩るかどうかは諸説

マメパト/ヨーテリー7	ミネズミ4/チョコネコ3-4なら狩りたい
ヨーテリー6	x
ヨーテリー5	ミネズミ4/チョコネコ4なら狩ってもいいが誤差
ヨーテリー4	すぐにレベルが上がるので基本狩る
ルリリ5	x

ヒオウギジム

○ディフェンダー(トレーナーズスクールのじゅくがえりからもらう)
○おいしいみず(ガイドー)

◆たんパン ミネズミ9 やつあたり2
ヨーテリー9 やつあたり連打
でんこうせっか なきごえかぜおこし消し(マメパト)

マメパト

たいあたり	-0	-1	-2
ミネズミ	6(7)-7(9)	9(10)-12(13)	
ヨーテリー	6(7)-7(9)	10(12)-12(13)	13(15)-15(16)

ヨーテリー

たいあたり	-0	-1	-2
ミネズミ	7(9)-9(10)	10(12)-12(13)	
ヨーテリー	7(9)-9(10)	10(12)-13(15)	15(16)-16(18)

◆ミニスカ ヨーテリー9 やつあたり
ミネズミ9 やつあたり

マメパト

たいあたり	-0	-1	-2
ヨーテリー	6(7)-7(9)	10(12)-12(13)	
ミネズミ	6(7)-7(9)	9(10)-12(13)	12(13)-13(15)

ヨーテリー

たいあたり	-0	-1	-2
ヨーテリー	7(9)-9(10)	10(12)-13(15)	
ミネズミ	6(7)-9(10)	9(10)-12(13)	12(13)-16(18)

●回復

@オレンのみ(マメパトなら不要?)

セーブ

◆チェレン ミネズミ11 やつあたり2(ダメージ量を見てにらみつける)
被ダメ;9-12 | +1:12-15
ヨーテリー13 (あまえる+)にらみつける+やつあたり2
被ダメ;12-15,+1:16-21,+2:24-28

※ミネズミとヨーテリーのSがそれぞれ14,20. ヨーテリーならミネズミの上, ヨーテリーと同速, マメパトはだいたい間くらい, 場合によってはでんこうせっかでドメ

マメパト

たいあたり	0	+1	+2	+3
ミネズミ	9(10)-10(12)	12(13)-13(15)	16(18)-19(21)	
ヨーテリー	12(13)-13(15)	16(18)-19(21)	22(24)-27(28)	28(30)-33(34)

ヨーテリー

たいあたり	0	+1	+2	+3
ミネズミ	9(10)-10(12)	12(13)-16(18)	16(18)-21(22)	
ヨーテリー	12(13)-13(15)	18(19)-22(24)	24(25)-30(31)	30(31)-37(39)

○ディフェンダー(忘れてたら)

※ダメ計ガバガバ, ルリリは非推奨のためあえて載せてません.

ヒオウギシティ

ボックスにポカブ以外をすべて預ける

※ヨーテリーを進化させる予定の場合, ヨーテリーの特性を確認

やるきの場合, 進化するといかくなるので注意が必要

買上 キズぐすり3 (↓2 ↑2A)
いいキズぐすり3 (↓ ↑2A)
まひなおし1 (↓2 A)
むしよけスプレー8 (→↑ →↓A)
あなぬけのヒモ1 (↑ A)

残金:36円

19番道路

●むしよけ×2(どうぐ欄下から2番目)

20番道路

ベルとの会話はB連打

◆やまおとこ **リオル11** しつぽ1+たいあたり3
(やけど狙いのひのこもアリ, こらえる貫通できるので)

A18+	($x/19+/8+$)	11-12(13)	確3 最後ひのこ可
A16-17	($19+/18-/7-$)	10-11(12)	確3
A15	($8-18/x/x$)	9-10(11)	乱3
A14	($7-/x/x$)	8-9(10)	乱3

C13+	(22+ / all / all)	7(9)
C12-	(21- / x / x)	6(7)

▽イベント後横に走り視線誘導→一步敵避けメニューイング
●回復 HP21確保(コイルのソニックブーム耐え)

○スーパーボール(ゲートで受付姉から、上に寄る)
・真ん中に寄る(ホミカイベント)

○ヨクアタール(くさむらのなかの道具)

★マメノパトorコイル

ポケモン	外の出現率	内	備考
マメパト	35%	-	そらをとぶ要員も兼ねられる 被弾が多く回復の手間がかかり遅く不安定 非推奨 チェレンでマメパトを使った場合は 使用不可
コイル	15%	25%	安定はするがSが遅いのでヒウン下水道の逃げがHard ひのこで削るのはNG

※マメノイトは被ダメが大きく回復の手間がかかり遅すぎるしリスクなのでごく嫌

ボカブを先頭にしてジムへ
ボカブが倒れるまでひのこ、あとはコイルでなんとかなる(ベトベターでボカブが倒れるまでたいあたり)

C実数値確認

エンドロール3種類(左側・右側・全面、全面のが速い)

スタジオに連行され次第入口のアフロに話しかける

◆ハチクコマタナ 冷凍パンチ(わざスロ2)

凍ると早い

レポート(セーブされない)

タチワキシティ港

◆したっぱ ミネズミ14 でんきショック+でんき/ソニック

やつあたり+せつか(被ダメ7~9)

○いあいぎり(イベントでもらう)

20番道路

●ゲート出口直前でスプレー

▽ゲートから出次第, 最速で移動しメニュー開きで敵避け可能

○まひなおし(ポカブでフシデ&ドガースを突破してしまった場合)

※この場合, ポカブが進化時につっぱりを覚えなくなるため, アクロマのコイルに電磁波をもらう回数が増える場合が多い

◆したっぱ チョロネコ14 でんきショック+でんき/ソニック

やつあたり+せつか(被ダメ7~9)

※ここまでになみのり要員未捕獲ならタブンネを捕まえる

※ポカブをボックスから出して先頭にする. この時ヒウンげすいどうでスプレーができるが, ポカブのレベルが低すぎてマメバトを先頭にしないと効果がないので, ダブルバトル直前に交代する必要がある.
と英語のチャートに書いてあったが正直よくわからない.

船に乗る(20秒ほどの休憩)

ヒウンシティ

初め真ん中(少し右)から出ること, クラウンを歩かせない

メニューイング

★きのみY登録を解除, 自転車をY登録

バトルカンパニー

○がくしゅうそうち(清掃員からもらう)

・ヒウンラリー: バトルカンパニーのクラウンに話しかける

○もくたん(エリート女でポカブ選択)

・ヒウンラリー: すれちがい研究所のクラウンに話しかける

・ジム前ガイドーさんに話しかける

・ヒウン下水道前ヒュウとの会話(B連打)

ヒウンげすいどう

一度野生ポケモンとエンカして回復

そらをとぶ要員がいらないならズバットを捕獲しても良い

※この際逃げに失敗し, ポカブに余計な経験値が入る可能性がある.

一匹までなら許容だが, 280以上入ると困る.

◆したっばW メグロコ16&ズルッグ16

しっぽをふる@ズルッグ (極論ここで経験値ゼロでも続行不可能ではない)

@もくたん ポカブに

●あなぬけのヒモ

アイリスと会話(真ん中から出る)

※スーパーボールが切れたらショップでネストボールをいくつか購入してもよいが、捕獲率255のサンドかナックラーが相手なので微妙

ヒウンジム

(※:ここでは経験値が変動するので、戦い方は少し違うかもしれませんが、でも、基本的には自分の得意な技を使えばいいんだ. byDeepL)

1F正面→2F右

レポート(クルミルのむしうい急所オチあり)

◆クラウン

クルミル20

ひのこ2

●12~15

むしのしらせ注意 S21

クルミル20(X / 25-31 / 16) ひのこ2

※ポカブが危なそうならズバットに引いて削る芸当も可

(@がくしゅうそうち コイル/マメパト ポカブに経験値が入りすぎているなら)

●回復/もうか調整

◆クラウン

ミツハニー20

ニトチャ+ひのこ ●9-12

ニトチャ+たいあたり(A27で確定)

ニトチャ*(A22もうかで確定)

クルマユ20

ニトチャ*1(A26もうかで確1)

●12-24

ひのこ+ニトチャ(C21でひのこ確2)

進化, たいあたり→つっぱり(Lv18だと覚えない)

(・がくしゅうそうち預かる)

・右から話しかける

◆クラウン

クルミル19

ニトチャ

ミツハニー19

ニトチャ

イシズマイ19 ひのこ2(15~18)

(最後の藪でTFを避けるために1タイル広くすると、16f早くなる, らしい)

※回復はキズぐすりにとどめたい イシズマイに猛火に入れてもらうくらい

◆アーティ

クルマユ22

ニトチャ(A41で確1)

イシズマイ22

ひのこ2またはひのこニトチャひのこ(被ダメ15~18)

ひのこ+ひのこ*(C36 27+/8+/all で確定)

ハハコモリ24

ニトチャ(ひのこ)(被ダメ20~24)

(A50or猛火ニトチャ確1)

※ハハコモリはS46なので32+1段階upで上を取れる

メダル事務局2Fでクラウンに話しかけ, ゲートでふしぎなアメ回収

アクロマ会話A連打, ベルは真ん中で話す

4番道路

アクロマ戦前にチャオブーを回復(20以上 猛火維持したいので満タンはナンセンス)

アクロマと真ん中で会話

※ナックラーならそもそも岩封不要, 自力でじならし・いわなだれを習得

ジョインアベニューはてきとうにすませる

ライモンシティ

ポケモンセンターへ

買上 すごいキズぐすり5
 げんきのかげら4
 ねむけざまし2
 やけどなおし1

※お金が足りないならチャオブーのもくたんを売って4900円にするのも可

※ナックラーはせいでんき麻痺のリスクが少ないのでまひなおしを減らして回復薬に回しておk

oあかいかけら(右奥のおじさん)

ボックス操作

ヨーテリー進化なし	ヨーテリー進化あり
サンド預ける ※検証不十分 サンド なみのり交換 サンド チャオブー交換 コイル預ける サンド ズバット/マメバト ルリリ/コダック/タブンネ	サンドとヨーテリー交換 ※検証不十分 サンド ヨーテリー交換 サンド コイル交換 チャオブー サンド交換 チャオブー ズバット/マメバト交換 サンド ズバット/マメバト チャオブー ヨーテリー
	チェレンでマメバトを使った場合
	サンド チャオブー交換 コイル マメバト交換 ヨーテリー 最後尾に連れてく サンド ズバット/マメバト チャオブー ヨーテリー

※Werster氏たちは手持ち4匹にしているが, チャールズで勝てない? サンドパンなら多分大丈夫だと思うけど...

※ミルホッグがきついののでバックアップとしてチャオブーを手持ちに入れて3体とした方がいい

ToDo: チャオブーを手持ちに入れる前提で書き換える

旧ジム

(穴:あなをほる MG:マグニチュード 地:じならし(ナックラー))

@やわらかいすな ナックラー(野生で既に持っていることがある)

[坊との邂逅前に少し待って図鑑/バッグをひらくと, 6~8秒短縮されるらしい](#)(by decsy)

◆坊 シママ24 あなをほる/じならし
◆嬢 モココ24MG/じならし(A IV10から確1)

新ジム

◆姉 エレキッド27 MG/じならし
 モココ27MG/じならし

サンドパンに進化させる

- ◆姉 モココ27MG/じならし
シママ27 MG/じならし
- ◆姉 シママ27 MG/じならし
エレキッド27 MG/じならし

最後モココならあなをほるでも可、でもせいでんき回避のため基本マグニチュード

- ◆カミツレ エモンガ28 岩+岩/スピードスター+岩 ●9~11
(岩封のダメージを見て判断)
モココ28MG/あなをほる ●13~16
ゼブライカ30 MG/あなをほる ●14~17

※モココはA60(IVU@L24), ゼブライカはA61(IV24@L25)であなをほる確1, これに満たないならマグニチュードを検討
モココのSは33, S↓IV7以上で上

きりさくは要検討 ミルホッグのトドメに使えるので入れてもいい気がする

ライモンシティ

- ◆したっぱ(正面) ヤブクロン27(26 / 7 / X) あなをほる S40
 - ◆したっぱ ミルホッグ27(X / X / V) あなをほる2(S50,最速個体以外上)
- ミルホッグはがんせきふうじ, マグニチュード(混乱自傷の試行回数を減らすため)を打つのもあり
※手持ちにチャオブー・ヨーテリーがいれば混乱を治してもロスにはなりづらいので交代という選択肢を持っておくこと
Lv4-6なら1/2ミルホッグ+1/3シンボラーで進化できるが, Lv7だと少し足りない.
チェレンで使った個体だと1/2ミルホッグだけで進化できてしまうので考えものかもしれない

ヒュウに全快してもらえる

5ばんどうろ

ベル会話A連打

- ◆チャールズ アーケン26&シンボラー26&プロトーガ26(アクジェあり)
 - 1 がんせきふうじ@シンボラー プラパ@サンドパン ヨクアタ@サンドパン
※ヨーテリーを進化させたいならここに出す 2番目の位置?
 - 2 がんせきふうじ@シンボラー
 - 3 がんせきふうじ@アーケン
 - 4 あなをほる@プロトーガ(マグニチュードはワイドガードがあるのでNG)

※アーケンのS40, シンボラーはS55(1段階降下で36)

※プロトーガのHP64, でんきショックの方がソニックブームより入る

平均被ダメ(サンドパン)アーケン:18~22|シンボラー:33~40|プロトーガアクジェ:18~24

もしヨーテリー進化しなかったらPWTのプラズマフリゲートでがくしゅうそうちを持たせて進化させる. この場合, ヤーコンでしくじるとはじめにプロアークが使えなくなるので注意?

詳解:シンボラーの経験値が3匹目にも入ってしまった場合, ヨーテリーを進化させるのにあと262経験値が必要になる.

※ナックラーの場合のチャールズ戦は調査不足, 不安定なので嫌

※コアルヒー捕獲チャートなら跳ね橋で捕獲 ズバットもなみのり要員もいないなら捕まえに行く

ホドモエシティ

プラズマ団イベント

リゾチウム回収？(モロバレル用)

61ばんどうろ

●スプレー

▽敵避けは必ず行うこと！特にパラソルおねえさんは後で倒す予定があるので見つかってしまうと面倒

季節研究所

☆シキジカ30 一番奥の研究員♂からもらう

※厳選してもいいかもしれない

A下降は念のためリセ(多分A下降でも通らなくはない)

Sもだいたい上取れる

～メニューイング～

シキジカ先頭に並び替える

シキジカ能力確認

◆研究員	シキジカ30	とびげり乱1
◆傘姉	ポワルン28	とびげり2
◆ブリーダー	チラーミィ27	とびげり
	シキジカ27	とびげり乱1

ホドモエシティ

市場でたつじんのおび(黒服兄貴)とモーモーミルク1ダース入手

おしえわざでアロマセラピー→タネばくだん(右1下1)

●回復

@たつじんのおび シキジカ

レポート

◆ロット ハーデリア27 とびげり2(被ダメ:36~43,+1:54~64)
ココロモリ27 サンドパンに交代→岩封2
(被ダメ44~54,対サンドパン:24~28)

※タネばくだんは対ハーデリアに, とびげりの半分強入る

※ココロモリのSが75, -1で50. シキジカがS下降でなければだましうちでトドメを刺せるかもしれない.

ゾロアを受け取る ※あとで主戦力になるので肉壁として使用する際注意が必要

ホドモエジム

◆作業員(見つかる) ヤジロン31 タネ1
初めての分岐から下右
◆作業員(話しかける) モグリュー29 タネ1
ヤジロン29 タネ1
メグロコ29 タネ1

上上上右下道なり だましうち→エナジーボール

●ふしぎなアメでL33

●げんきのかけら@肉壁

シキジカで挑む場合

◆ヤーコン ワルビル31 エナジーボール1(被ダメ42~49)

サンドパン31	タネばく+エナボ(被ダメ31~37)
ドリュウズ31	肉壁に交代(いかくその他リセット)
	ディフェンダーを使いとびげりと回復でゴリ押し

※C39(IV24)でワルビルエナボ確1, C35(IV12)で乱1(9/16), これ以下はいかくセットしてタネばくだん(A43で確1(A↓11))

↑リゾチウムぶち込むのもあり?

-1584←これはなに

※ワルビルでヤーコンにキズぐすり使ってもらおうと, それはそれで対ドリュウズにうまあじ

※ドリュウズのS69, +28で上を取れる, 被ダメ1(B+1):31~37,0:46~55

メブキジカで挑む場合(4分遅いのでまずやりたくない)

※ヤーコンのドリュウズに負けてポケセンに搬送されるパターンがとて多い. ヤーコンの前でレポートを書いてもいいが, イベント・並走用に一発通しをするのであれば, メブキジカに進化させてから挑んだ方が勝率は高い. その場合微妙に経験値が足りないので, ホドモエジムのトレーナーを追加でしばいてシキジカを進化させる.

初めての分岐から下右(先ほど戦った作業員まで同じ)

そのまま→↑←

◆作業員	ヤジロン30	タネばくだん
	メグロコ30	エナジーボール

@がくしゅうそうち@ゾロア(ヨーテリーが進化していない時)

◆ヤーコン	ワルビル31	秘伝要員交代→エナボ1
	サンドパン31	エナボ1
	ドリュウズ31	とびげり2(被ダメ34~42, S69, 1 IVで上)

PWT

会話イベを真ん中で迎える

◆ライバル	フタチマル25	タネ
	ハトーボー25	とっしん乱数
	ヤナッキー25	とっしん乱数(S63,最遅のみ同速)
		メブキジカ落ちたらゾロアやサンドパンでリカバリー
◆チェレン	ムーランド25	とびげり(+タネ)
	チラチーノ25	とびげり(S65,IV↓12から上)
	ミルホッグ25	とびげり(A下降+いかくあると乱数かも)
◆アクロマ	レアコイル25	とびげり(+タネ)
	リグレー25	タネ
	ギアル25	とびげり

プラズマフリゲート

@がくしゅうそうち@ヨーテリー(未進化時)

ゾロアが持っているなら持たせたままダブルバトルまでの経験値を全て入れると進化する

◆したっぱ	ドガース30	エナボ+とっしん
		(C51(IV16)以上かつD下降したらエナボ2でおk)
		※メブキジカのDが低いとヘドロこうげき+毒を2耐えできない
◆したっぱ	ヤブクロン30	とっしん乱1(A84 IV31/↑10で確定)

●32-42

チェレンと話す

◆したっぱW ベトベター, ゴルバット, レパルダス, ワルビル いずれも29
とっしん@ベトベター, タネ@ワルビル, タネ@レパルダス

ヒュウと話す

◆したっぱW ベトベター, ドガース, ミルホッグ, ラッタ
とっしん@ベトベター, タネ@ラッタ, とびげり@ミルホッグ

あまえる エナボ消し? とびげり消し?

被ダメ: ベトベター: 30-36 | ゴルバット: 42-50 | レパルダス FO: 10-12, P: 15-18 | ベトベター: 32-42 | ドガース: 32-38 | ラッタ SP: 18-22

※レパルダスS66(IV↓12~14), A73(IV↓25)で確1, ラッタはA79(IV16)で確1

買い物(手前) ダークボール11 (↓2A →A)

買い物(奥) なんでもなおし5 (→1↑2→A ↑4A)
ゴールドスプレー20(#16, 右1上1)

ボックスにメブキジカ, ひでん要員以外を預ける

●ゴールドスプレー

6番道路

無駄トレ: とびげり, とっしん | とっしん | タネばくだん, とびげり

チェレンとの会話イベは真ん中で(8f短縮)

○なみのり(チェレンとの会話イベント, 真ん中で迎えたほうが8f速い)

コバルオンイベントは橋の右側

(○タウリン)

でんきいしのほらあな

入り口前の階段で自転車一回昇降(BGMラグ防止のため)

ベルのために右に寄る

洞窟に入る前に自転車から降りる, 0.8秒くらいの短縮になるらしい

▽ギタリスト避け

下から上 下車 Bダッシュ 乗車 抜け

飛行石は1マス余分に移動した方が早い, それ以外はTFポーズ, 24f(訳注:よくわからない)

B1Fは最速で走り抜ければいける

フキヨセシティ

○マスターボール(出口でた後2マス左でアララギ博士とのイベントを迎えると速い)

・タワーオブヘブンへ

7ばんどうろ

(この時点で夜になっているとダークボールが適用されてうまあじ)

☆ゼブライカ(出現率20%, 満タン捕獲率45%), タネばくだん→ダークボール(♀推奨)

☆ハトーボー(出現率30%)

そらをとぶ要員がいらないなら取る
※先にゼブライカが取れた場合、ハトーボーを取らずにリバースマウンテンでコロモリを取る

○しあわせタマゴ(タワーオブヘブンでアララギ博士からもらう)

メニュー操作(タイミングははっきりとしてない)

- なみのり
- そらをとぶ
- (●ゴールドスプレー)
- (●回復 ゼブライカ)
- ・バッグ閉じ

・ゼブライカ先頭に
@たつじんのおび メブキジカとゼブライカで持ち物入れ替え
@しあわせタマゴ メブキジカ

ジムに戻る

フキヨセジム

練習通りに走り抜ける

- ◆フウロ **コロモリ** ニトチャ1スパーク1(3)(被ダメ31~37)
スワナ スパーク(A63(L31 AIV↓10)で確1)(被ダメ48~57)
エアームド スパークニトチャ/スパーク1(2)(被ダメ21~24)

※ムドーS63, こうそくいどうで抜かれる可能性あり

空港でフウロに話しかける, アララギ博士の話はA連打

リバースマウンテン

ヤマジタウンの先でBを押すと無駄トレの足が速くなるので押さないこと

メブキジカを先頭に(レベルの関係でゴールドスプレーが意味を成すようになる)

☆コロモリ(出現率35%) ダークボール即投げ(90%らしい)

ベルと合流

バトルガール:最速左側

○けむりだま(レンジャーが動いている下側の出口からまっすぐ下へ 道具が2つあるうち左側)

レンジャー:3歩通常歩きはさめばちょうどあたらない, 無理なら2段目で待つ

けむりだま回収時, 最速で走り抜ければ見つからない

空手王:真ん中を頑張って走り抜ける

◆エリートトレーナー×2

タネばく@ビブラーバ/バクーダ,タネばく/とっしん@ブーピッグ,エナボ@フワライド

※もしブーピッグがシャドボで削れていたら,「ねむる」を使われる前にとっしんで落とすこと
メブキジカが落ちたらゼブライカで楽にフワライドを落とせるのでとっしんの反動がうまあじ

被ダメ	ビブラーバ	ブーピッグ	バクーダ	フワライド
メブキジカ	22-27	30-36	39-47	
ゼブライカ	74-90	32-38	45-54	34-42

サザナミタウン

ゼブライカが弱いならヒュウ戦前にゼブライカを先頭に？
不安定なのでレポート推奨

◆ヒュウ ケンホロウ39 ゼブライカ交代→スパーク2
 ヤナッキー41 (被弾したら回復 ヤナッキーが受からない)
 ニトチャ→ふみつけ→ニトチャ
 ゼブライカが死んだら秘伝要員2人壁にゼブライカ全快
 ダイケンキ41 スパーク→交代→メブキシガ受け出し→タネばくだん
 ゼブライカがアクジェ圏内になったら受け出しが簡単

※ここで秘伝要員を落としてもらおうとソウリュウジムでのトリプルバトルでレベルアップ演出が回避しやすい
※秘伝要員にハートボー・コロモリを起用するなら、ヤナッキーで使えないか？

被ダメ	ケンホロウ	ヤナッキー	アクジェ	リベンジ
ゼブライカ	19~23	67~79	40~48	120:65~77
メブキジカ	68~60(70?)	30~36	15~18	100%

※あまえる採用すればリベンジも受かるので要検討
※ここでメブキジカがLv38にならないとスプレーが完全に機能せず、13番道路でのエンカウントが発生してしまうので上げたい。ケンホロウとダイケンキの経験値をしあわせタゴ込みで入れれば到達する。ヤコン1負けかつ経験値をゼロに回していないならケンホロウすらいらぬ。が、ゼブライカの受け出しは本当に成立するのか？

13番道路

○ピーピーリカバー(カゴメタウン直前のポケモンレンジャー徘徊に注意
最速で右から行けば行けば当たらない)

会話すべてA連打
コバルオンにマスターボールを投げる

カゴメタウン

おばあちゃんの話(A連打?)
○メロノーム(おばあちゃんの家左の階段登り右の家の中)

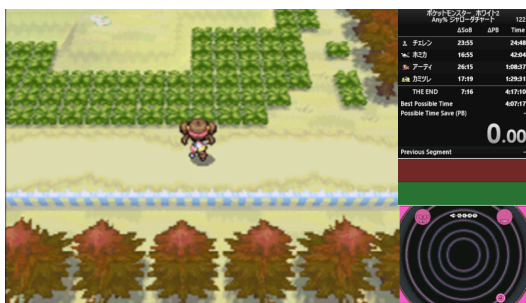
メニューイング

ポケモン欄を開く
入れ替え コバルオン先頭
@メトロノーム コバルオン
・しあわせたまご メブキジカから預かる
(ゼブライカ復活)

◆ヴァイオ&したつぱ ゴルバット39, ダストダス39&フリージオ42, ニューラ44
アイへ@フリージオ, アイへ@ゴルバット(乱1), アイへ+かたきうち@ダストダス
※ダイケンキが結構片付けてくれる(リベンジ@ニューラ, アクジェ@ミリ残しゴルバット)

12番道路

ふしぎなアメ
真ん中右あたり(花が階段状にあるところの2段目の上付近)でふしぎなアメ
最速入力でここを曲がるとちょうどNPCにぶつかっていい感じの位置になる



ビレッジブリッジ

Bをおすとテニサーの姫が走るので押さないこと
テニスコートらへんにインドメタシン

11番道路

トレーナーが一番遠いところを走ればみつからない

ソウリュウシティのアイリスと会話, 真ん中で話す

9番道路デパートR9

(戦闘用アイテムABCDS表記)

買い物

2F左 クイボ6(右1)

3F左から2番目

スピードラー13 (A ↑→↑A)

プラスパワー22(↓A →↑→A)

ディフェンダー2

エフェクトガード2

スペシャルアップ5

スペシャルガード3

足りなかったり買い足したいものがあったらモンスターボールとかもくたんとか売ってください
ゴールドスプレーを切らす

ソウリュウジム

◆ベテラン オノンド46 聖剣2(+かたきうち) ●20-24

◆右ベテラン オノンド45 聖剣2 ●24-28 S64 龍舞でS下降12なら抜かれる
クリムガン45 聖剣2 ●かえんほうしゃ82(84)-98(100)(D無補正)

※コバルオンAS実数値確認

●回復

◆右ベテランのトリプルバトル キバゴ44 / クリムガン44 / オノンド44

1ターン目 聖剣@キバゴ プラパ2

2ターン目以降 聖剣@クリムガン+プラパ1

+2アイヘ+聖剣@クリムガン(3個目のプラパが使えなかった場合)

それ以降 聖剣@オノンド

被ダメ:キバゴ13~16|クリムガン後攻リベンジ72~86|オノンドダブルチョップ14~17
コバルオンを全回復

◆シャガ

※フライゴンS105, 上を取れてなかったらスピーダーを使う(オノノクスはS109だが, 脅威ではない)

※リベンジ圏外ならプラスパワー2回使う, 怯み狙いのアイへが好ましい

※戦略はL47時点でのAによっていろいろ変わってくる(クリムガンの後にレベルアップ)

Aライン	クリムガン46	フライゴン46	オノノクス46
113(IV↑26)	アイへ1プラパ2アイへ	アイへ	アイへ
100(IV20)	聖剣プラパ2聖剣	聖剣	聖剣
90(IV↓20)	プラパ1アイへ1プラパ2アイへ1	アイへ	アイへ
below	プラパ1聖剣プラパ2聖剣	聖剣	聖剣
被ダメ	リベンジ60:40~48, 120:78~94	102-122	16~19, ドラテ:21~25

※クリムガンのかみくだく→せいぎのところでプラパ省略できたらうまじ

※シャガ戦でアイへを使った場合, PPエイダーで回復させる. さらにプラズマフリゲートでPPマックスを回収する必要がある.

でもPP回復するメニューイングは普通に嫌じゃね?

ソウリュウシティ

ジムから出てシャガ宅に向かい, 「なにごとだ?」からムービー休憩

◆したっぱ(ポケセン右)ミルホッグ44 聖剣1
ベトベトン44 アイへ乱2(被ダメ0, とけるで遅延)

◆プラズマ団(家前) ゴルバット44 アイへ2(被ダメ31~37)
ダストダス44 アイへ2(被ダメ9~11)

◆プラズマ団(ジム前) ハブネーク44 アイへ2(被ダメ4~5)
マタドガス44 アイへ2(被ダメ22~27)

◆ヴィオ(下から話しかける) フリージオ46 聖剣 ●30-36
フリージオ46 聖剣 あやしいひかりあり S109
マニューラ48 聖剣 ●つぶて11-13

戦闘後全回復, ダーク戦は真ん中で受ける(ズレてもロスは少なめ)

移動方法(TuckerLeRat)

◆ダーク コマタナ46 聖剣1
アブソル48 聖剣1
コマタナ46 聖剣1

終わり次第そらをとぶでサザナミタウン→マリンチューブ→セイガイハシティ
シズイを呼び戻して, そのまま22番道路へ
セイガイハシティにタウリンあり

22番道路(1回目)

○ポイントアップ(テラキオン前のくさむらの北東端に落ちている)

★モロバレル47 捕獲(クイボで58%, だめだったらダークボール連投)

ジャイアントホール

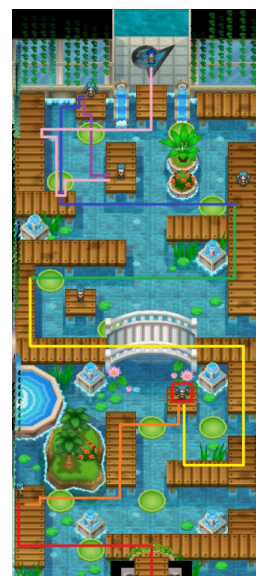
★砂煙を粘って, ドリュウズ捕獲(クイボ49%, だめだったらダークボール)
スプレーを切る

★イノムー(出現率25%, クイボ58%)orニューラ(出現率20%, クイボ49%)を捕獲

メニューイング

@メトロノーム コバルオン→モロバレルに移動

モロバレル先頭



セイガイハジム

- | | | |
|-------|---------|--|
| ◆エリート | フローゼル47 | ギガドレ1+クリアスモッグ1
(C105ギガドレ確1,C77ギガドレ+クリアスモッグ確定) |
| | マントイン47 | ゼブライカ交代→スパーク |
| ◆エリート | ゴルダック47 | ギガドレ2 |
| | スターミー47 | ギガドレ乱1 |

◆シズイアバゴーラ49 クリアスモッグ+ギガドレイン
 ホエルオー49 どくどく→ギガドレインと回復でお茶を濁す
 ブルンゲル51 どくどく→ギガドレインと回復でお茶を濁す
 被ダメ:アバゴーラ:46~55|ホエルオー:84~100|ブルンゲル:44~54

モロバレルがS46以上:スピダー1でホエルオーを抜ける(IV25+/↑17+)

C104以上(ギガドレインのPPが少ない時)	C103以下(PP5以上で可能)
アバゴーラ スピーダー1 クリアスモッグ スぺア1 ギガドレイン ホエルオー ギガドレイン ブルンゲル ギガドレイン2 ※ギガドレインがのろわれボディで金縛りされる恐れがある	アバゴーラ スピーダー1 ギガドレイン スぺア1 ギガドレイン2 ホエルオー ギガドレイン C実数値確認 C102未満はスぺア ブルンゲル (スぺア+)ギガドレイン あやしいかぜで能力上がったら 毒とクリアスモッグでなんとかする

•C104↑,S45↓

アバゴーラ49 クリアスモッグ→ギガドレイン

ホエルオー49 スペシャルアップ1(以下ホエルオーの行動で分岐)

とびはねる	ドわすれ	
ホエルオー ギガドレイン(後攻)	ホエルオー どくどく	
ブルンゲル ギガドレイン2	ドわすれ	とびはねる
※ギガドレインがのろわれボディで金縛りされる恐れがある	スペア→ギガドレ連打 適宜回復すること	ギガドレ→回復/スペア ギガドレ連打

C97+1メト2orC110メト4でホエルオ一確1

C101@L48→C103@L49でブルンゲルC+1メト5ギガドレ確1

セイガイハシティ

イノムーチャートならば、22番道路へ向かう道中でハートのかげらを2枚とも拾う(げんしのちから→マンムー進化のため)、もうひとつは板下の北西の端のどうぐ

ポイントアップ忘れていたら回収

○アクロママシーン

真下の清水の舞台から飛び降りる

○左側のふしぎなアメ

ホドモエシテイへそらをとぶ



ホドモエシティ

PC ゼブライカ ドリュウズ入れ替え
 イノムー/ニューラ(性格確認) メブキジカ入れ替え
 モロバレル ドリュウズ入れ替え
 2匹目をなみのり要員(ドリュウズのじしんで巻き添えできるポケモン)

買い物(奥) かいふくのくすり11(→A →A)
 あなぬけのヒモ1(→↓A A)

以下必要に応じて
 げんきのかけら
 まんたんのくすり
 ダークボール

※ニューラの性格が攻撃下降補正持ちならあなぬけのひも買わない
あとであなをほるをおぼえさせるため

技教え

・ドリュウズにアイへ(右1上2)をわざおしえ
 つのドリル消し(技スロ2 ↓2A)

PWT

イノムーにげんしのちから, こおりのキバをおもいだし

～メニューイング～

@しあわせタマゴ ドリュウズ
(@けむりだま モロバレル)

セイガイハシティにそらをとぶ, 21番水道へ

21番水道

※ドリュウズの初期レベルが45以下だとエンカウントする可能性あり

- ◆海パン オクタン46 いわなだれ+じしん
 じしん(分の悪い乱数 Lv48 IV↑31でも68.75%乱数)
- ◆ビキニ テッポウオ×2 じしん1×2
 (いわなだれ Lv48なら確定 Lv44でも最低25%)

うみべのどうけつ

- ◆レンジャー ビブラーバ46 アイへ1(被ダメ72-86)
 (A119(IV↓15)で確1,それ以下orB<Dなら剣舞)
 グライガー46 アイへ2-3(乱数50%) ●68-80
 S85

★イワパレス47 捕獲(クイボ58%, だめぼならじしんダークボール)

プラズマフリゲート

- ◆したっぱ ミルホッグ48 じしん(A132(IV7)でミルホッグ確1, 怯み狙いのアイへも可)
 ダストダス48 じしん

@がくしゅうそうち ニューラorL46イノムー

- ◆したっぱW いわなだれ/ゴルバットが落ち次第地震

ニューラからがくしゅうそうち没収

一応事故ってもアメでリカバリー可能

フリゲート進み方

途中スプレーは切っても大丈夫？

1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12

- ・右側から下(10と11の間)に行く
- ・10側から降りて 2→9→1(1つ目)

9→2→6(2つ目)

10→12→7(3つ目)

11→3→4(4つ目)

3→11

▽適宜敵の視界に入らないように気を付けること 振り向き敵避けは無いはず

○ピーピーマックス(コバルオンにPPエイダー使用した場合？)

○げんきのかたまり(不安なら拾う)

PP回復, ヴィオに真ん中で戦闘に入る

- ◆ヴィオ フリージオ49 (スピーダー)アイへ1(S118,上とっていたらスピーダカット可)
フリージオ49 アイへ1(被ダメ60~72)(リフレクターあるとワンパン不可)
マニューラ51 アイへ1(被ダメ42~49)

- | | | | |
|-------|---------|--------------------------------|------------------|
| ◆アクロマ | レアコイル50 | アイへ地震 | ●37-44 |
| | ジバコイル50 | 剣舞アイへ地震 | ●39~47 |
| | | ※だいたいばくはつがあるのでここで積んだ方が上振れ期待できる | |
| | オーベム50 | アイへ | ●51~61 |
| | ギギギアル52 | アイへ地震 | ●44-54, +1:66~78 |
| | | S114で上取られることもあるかも | |
| | メタング50 | 地震 | |

アクロマとの会話(B連打)

ワープ後, プラズマ団に話しかける

ゲーチスの話(AB連打)

じしんPP確認(足りなかったらアブソル・ジュペッタにアイアンヘッド ワンパンは怪しい)

- | | | |
|------------|---------|---------------------------------|
| ◆ダークコマタナ49 | じしん | |
| | アブソル51 | じしん |
| | コマタナ49 | じしん |
| ◆ダーク(右) | コマタナ49 | じしん |
| | ジュペッタ51 | じしん(ふいうち:26-31 シヤドークロー;33-40) |
| | コマタナ49 | じしん |
| ◆ダーク(下) | コマタナ49 | じしん |
| | アギルダー51 | アイアンヘッド(被ダメ36-43) |
| | コマタナ49 | じしん |

メニューイング

●スプレー？

@メトロノーム マンムー/マニューラ

●かいりき マニューラ きりさく消し

●あなをほる マニューラ(Aが低い場合だけ よこどり消し)

マンムー/マニニューラを先頭に
MVでトイレ休憩可

レポート

◇ホワイトキュレム55

マンムー:L45またはL47でS54ならドリュウズを死に出してアイへ2

L47なら死ぬまで地震→ドリュウズのアイへ

マニニューラ:S108以外ならいやなおと→倒れるまでおしおき→ドリュウズのアイへ

S108ならドリュウズを死に出してアイへ2で経験値を入れる

※ドリュウズが落ちたらコバルオンで代打ができるが, L49のポケモンがいなくなるとグライガー確保にまずあじ, でも背に腹は代えられない(gotta do what you gotta do)

マンムーの場合

◆ゲーチス	デスカーン50	スベガ1スピーダー1プラパ1 じしん1プラパ1じしん1 ※デスカーンに回復使われるのを避ける	●:-1:51~61,0:76~90
	ガマゲロゲ50	じしん1	
	シビルドン50	氷牙2(被ダメ:-1:78~94,0:118~140)	
	ドクログ50	じしん1(ふいうちに注意)	
	ドラピオン50	じしん1	
	サザンドラ52	氷牙1(S122,82+1で上をとれる)	

マニニューラの場合

◆ゲーチス	デスカーン50	プラパ6(5)(スピーダー)おしおき(被ダメ:29~35,+1:43~51)
	ガマゲロゲ50	おしおき
	ドクログ50	かいりきorあなをほる
	シビルドン50	かいりき1~2(被ダメ88~104) (回復されてもメトロノームの起点)
	ドラピオン50	かいりき(事故ったらここでスピーダー等の悠長が可?)
	サザンドラ52	かいりき(S122)

ドリュウズを先頭に, メトロノームをあずかる
あなぬけorあなをほる

※モロバレル@けむりだまを先頭にしてもいいが, 23番道路で一瞬なみのりをする際にバスラオLv49-55とエンカするのが嫌かもしれない ジャイアントホール内は大丈夫

洞窟内で自転車に乗る(BGMの読み込みラグ回避のため)

23番道路

無駄トレ:剣舞(おそらく交代), 地震, いわなだれ

1個目の階段は左側を昇る

(oドリュウズの個体によってはアメ回収 階段の右側の足場の花に隠しアメあり)

★捕獲 グライガー49+ギーマ要員

ポケモン	出現率	クイボ捕獲率	備考
グライガーLv49	10%	49%	唯一のレンブ要員 必ず捕獲
ゴルダックLv50	10%		モロバレルでスベアを使いすぎた場合不可 なみのりをおぼえさせる必要あり
バップロンLv49	20%		♀必須 きしかいせいを使うので難しい
バップロンLv51	5%		♀必須 ステは高いがアフロブレイクがない

コジョフーLv48	15%		非常につかまりやすいが、進化必須で、グライガー用にスプレーできないのでクビ検討
-----------	-----	--	---

チャンピオンロード

Nと大きな門は中央に陣取る

Box:ドリュウズ,グライガー,ゴルダック/バップロン,イワパレス,ゾロア,ノーマルタイプ(チェレン要員に使っていたマメパト/ハーデリア/ルリリを連れていくのが良い,バップロンでは不可)

※チェレンで使ってそのまま進化させた威嚇ハーデリアは不可、アイリス戦の肉壁に使えない(いかく発動はレギュレーション違反)

(●ゴールドスプレー)

●かいりき@グライガー とんぼがえり消し

●なみのり@ゴルダック アクアテール消し

●アクロバット@グライガー スカイアッパー消し

1MAP目

◆エリート フワライド55 剣舞1-2いわなだれ ゆうばく
ネンドール55 アイへ(A177+2で確1) ●110-132

▽かいりき後にサイキッカー避け

2MAP目

全避け

3MAP目

左端を渡ってベテラントレーナー避け

4MAP目

◆エリート アイアント55 剣舞1(2)じしん1(S131) ●38-45
ナットレイ55 じしん(A183+2で確1)●パワーウィップ100~118
※アイへひるみがうざいのでスピーダーも検討可

ここまでの無駄トレ:じしん,剣舞じしん/アイへ2,剣舞岩崩2~3/じしん,岩崩
被ダメ:デスカーン:29~35/ギガイアス:96~114,ムドー:26~31/デンチュラ:30~36(S130)

5MAP目

暗いところでエスパー

○ふしぎなアメ(右の水辺でなみのりを使うと入手できる 遠いしゴルダック/ルリリ/ハーデリアでないと回収不可なので基本なしでいいかな)

6MAP目

●回復(全快)

@がくしゅうそうち ゾロア

◆ベテラン ゼブライカ54 スピーダー1剣舞1:じしん1 ●58~70
スターミー54 じしん1(S138,上ならスピーダー省) ●150~176
ダゲキ54 岩崩アイへ ●152~182
ドリュウズが落ちた場合、グライガーのアクロバット

・ゾロア進化

つじぎり みだれひっかき消し(なんでもいい?)

●回復(HP110以上確保)

@メトロノーム ゾロアーク

◆ベテラン ツンベアー54 剣舞1アイへ1 ●90-108
 ゴルーグ54 じしん1(A182+2アイへ確1)
 ナゲキ54 じしん1(A181+2アイへ確1)

●回復 ドリュウズ
 ●回復 グライガー
 @がくしゅうそうち イワパレス

◆ライバル ケンホロウ55 (スピーダー):剣舞/キーの実(+剣舞):アイへ/岩崩
 バッフロン55 じしん1
 ダイケンキ57 じしん1(A186+2で確1)
 ヤナッキー55 アイへ1(S129) ●90~106

※ダイケンキをうっかり落とし損ねると激流なみのりで死ぬので、グライガーを肉壁に回復、いやなおとで退場、ヤナッキーは2発で落とす

イワパレスのA確認(100↑ならok)

イワパレスのきりさく→からをやぶる(スロット3)

ポケモンリーグ

カトレアの部屋へ

@がくしゅうそうち イワパレスからグライガーへ
 イワパレス先頭にする ※何も持たなくてよい

◆カトレア

ムシャーナ56 からをやぶる2→回復

A100以上	A99以下
ムシャーナ56 シザークロス	ムシャーナ からやぶ1 ステロ/スぺガ
ランクルス56 シザークロス	回復→シザークロス
シンボラー56 いわなだれ	D-2C+1チャージビーム耐えるか怪しい
ゴチルゼル58 シザークロス	ランクルス シザークロス
(A102+4確1)	シンボラー いわなだれ/シザクロ(ステロ込)
	ゴチルゼル シザークロス

※リフレクターされるとムシャーナが耐えてしまう

特性ががんじょうならワンパンはされず、先制わざもないのでなんとかなる

グライガー いやなおと→剣舞

グライガーを回復、レポートを書いておくこと(なぜか安定しないので)

◆レンブ(グライガー@手ぶら先頭, コジョフーにがくしゅうそうち)

ナゲキ56 エフェガ1剣舞2スピーダー1:アクロバット1(被ダメ46~55,岩封:23~28)
 コジョンド56 アクロ1(S122,82+1で抜ける,最悪同速,被ダメ:59~70)
 ロープシン58 アクロ1
 ダゲキ56 かいりき+かいりき/アクロ(被ダメ:85~101,46~55,61~72)

※ここでコジョフーのステ確認

A106↑ならヨシ! (進化後A148,+0 メト3 ワルビアル確1ライン)

67: 139 | 68: 137 | 69: 134 | 71: 131 | 72: 129 | 73: 128 | 74: 126 | 75+: 123

◆シキミ戦(ゾロアーク@メロノーム先頭, コジョフー/ドリュウズにがくしゅうそうち)

デスカーン56 スピーダー2ブラパ6:つじぎり2
 ゴルーグ56 つじぎり1(+6メト2で62.5%, デスカーン急所で倒したらお祈り)

シャンデラ58 つじぎり1
フワライド56 つじぎり1

※つじぎりを覚えさせ忘れた場合、学習装置を誰にも持たせないことでリカバリー可能
コジョンドの時は乱数勝負

デスカーン56 スピーダー2プラパ6:だまうち2
ゴルグ56 だまうち1(Lv33で確定, Lv32で68.75%)
シャンデラ58 だまうち1
フワライド56 だまうち1

◆ギーマ(コジョンド@メロノーム, がくしゅうそうちは誰も持っていない/ドリュウズ)

コジョンドの場合

レパルダス♀56 スピーダー1(プラパ/ディフェンダー)1ドレパン1
(ねこだまし:28~33,-1:18~22|つばめ:80~96,-1:56~66)
キリキザン58 (ディフェンダー1)ドレパン1(被ダメ:120~142|-1:80~96)
ワルビアル56 ドレパン1~2(A148+メロノーム3で確1, 被ダメ:127~151|-1:85~102)
※いかく
ズルズキン56 ドレパン1~2(被ダメ:84~99|-1:55~66)
※レパルダスはメロメロを打ってくるので、コジョンドの性別やA,Bを見てコジョンドの前でプラパ/ディフェンダーを積むか、キリキザンの前でディフェンダーを積むか判断

ゴルダックの場合

レパルダス♀56 スピーダー1みずびたし(スピーダー1)→スぺア2なみのり1
(スぺア1)なみのり1 ●ねこだまし:22~26|不一致つじぎり:38~45
※S92+1で上をとれる メロノーム補正かけるために2パン
ワルビアル56 なみのり
ズルズキン56 なみのり1~2(C104+3メ4で確1, 被ダメ:72~85|不一致:48~57)
キリキザン58 なみのり1~2(C94+2メ5で確1, 被ダメ:82~97)
※C+2でズルズキンのこうげきを耐えそうならスぺア省略可

バッフロン♀の場合(未完成, きしかいせい採用のため分岐が激しい)

※アフロブレイクの反動がレパルダス,ズルズキンで38, ワルビアルで47

レパルダス♀56 スピーダー2~3プラパ1~3アフロブレイク1
(S69+2で上, 被ダメ:49~58)
ズルズキン56 きしかいせい2(バッフロンAによって分岐, 被ダメ:116~138)
ワルビアル56 アフロブレイク1きしかいせい1(S67+2で上, 被ダメ:88~105)
キリキザン58 アフロブレイク1きしかいせい(80+)1(被ダメ:70~84)

A103:+1きしかいせい200でズルズキン確1

A115:+1+メ2きしかいせい150でズルズキン確1

A120:+2+メ2アフロブレイクでズルズキン確1

アフロ, アフロ, きしかいせい150, きしかいせい150

アフロ, アフロ, アフロ, きしかいせい80(HPが残りすぎた場合)

A129:+2+メ2きしかいせい100でズルズキン確1

A138:+1きしかいせい150でズルズキン確1

レパルダスにアフロ打って150まで押し込む芸当が可能

きしかいせいライン

最大HP	80	100	150	200	個体値@Lv49	個体値@Lv51
152	53	31	15	6	0-1	
153	54				2-3	

154-155		32	16		4-7	
156-158	55				8-14	0-2
159-160	56	33			15-18	3-6
161-163	57				19-24	7-11
164-166	58	34	17		25-30	12-17
167-168	59				31	18-21
169		35			22-23	
170-172	60				24-29	
173	61	36	18		30-31	

※バップロンがLv51だとアフロブレイクをおぼえていない

バップロン♀の場合Lv51

レバルダス♀56 スピーダー2~3プラパ1~3アフロブレイク1 ●49-58
S69+2で上

ズルズキン56 しかしいせい2(バップロンAによって分岐) ●116~138

ワルビアル56 アフロブレイク1しかしいせい1(S67+2で上,被ダメ:88~105)

キリキザン58 アフロブレイク1しかしいせい(80+)1(被ダメ:70~84)

+1しかしいせい200は全て確1

A110:+1+メ2しかしいせい150でズルズキン確1

A123:+2+メ2しかしいせい100でズルズキン確1

A123:+3+メ2しかしいせい80でズルズキン確1

ふしぎなアメを使う際にS確認(138↑なら超ラッキー)(快復のくすり×1)

●ふしぎなアメ

●タウリン?

◆アイリス(ドリュウズ@メトロノーム)

サザンドラ57 スベガ1(スピーダー1対オノノクス)剣舞アイへ1~2(A192で確1)
(S133被ダメ:1:78~94,-2:60~72)

クリムガン57 アイへ/じしん ●153~182

ボスゴドラ57 じしん(A209+2↑メトロノーム4アイへで確1)

オノノクス59 アイへ+じしん(タスキ)(S137,被ダメ:182~216,げきりん:81~96)
もし怯まずに倒されたらノーマルタイプを出す(グライガーだと龍舞される)
剣舞じしんorアイへ

ラブラス57 +2じしんorメ1アイへ2(被ダメ:96~114)

アーケオス57 アイへ(S147,被ダメ:72~85)

※ドリュウズがオノノクスを抜けない場合、オノノクスに回復させないように立ち回る

サザンドラ57 スベガ1-2スピ1ディフェ1剣舞1アイへ1~2(A192で確1)
※ここで耐えられたらアイリスの回復に合わせてドリュウズも回復する
●1:78~94,-2:60~72

クリムガン57 じしん/アイへ ●153~182

ボスゴドラ57 **アイアンヘッド**(A209+2↑メトロノーム4アイへで確1)
※だいたい耐えられるが、アイリスの回復に合わせてドリュウズも回復する
急所でボスゴドラを倒してしまった場合、オノノクスで怯みお祈り

オノノクス59 アイへ+じしん(タスキ)(S137) ●182~216,げきりん:81~96
もし怯まずに倒されたらノーマルタイプを出す(グライガーだと龍舞される)
龍舞地震急所で死んだら手が付けられないのでリセ

ラブラス57 +2じしん ●96~114

アーケオス57 アイへ S147 ●72~85

※オノノクスあたりでクッソグダるのでチャートの見直しが必要

※オノノクスS137

Lv62:(x/x/13-14) Lv63:(x/29-30/10-11) Lv64:(x/26/7-8) Lv65:(x/23/4-5)

ドリュウズLv	オノノクス(S137)	オノノクス+メタシン
62	x / x / 13-14	x / 29-30 / 10-11
63	x / 29-30 / 10-11	x / 26-27 / 7-8
64	x / 26 / 7-8	x / 23 / 4-5
65	x / 23 / 4-5	x / 20 / 1-2
66	x / 19-20 / 1-2	x / 16-17 / 0+

※ドリュウズが遅すぎて+2ボスゴドラがスピダー込みでも抜けない場合は知りません
アメ2個あげてLv63になれば抜けるけど, Lv44かつS下降0-5だとかなりまずい

※じならし採用チャート一考の余地あり 新規走者が動き出したら考えます

海外版は殿堂入り後「アシストモード解放」の明転でタイマーストップ？

日本版はTHE END表示でタイマーストップ 海外版+6分(-起動してから「さいしょからはじめる」の選択の時間)