

ドータクン

No.437 タイプ：はがね/エスパー

特性：ふゆう/たいねつ

入手可能ソフト：ダイヤモンド/パール

かたいやつ等	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
ドータクン	67	89	116	79	116	33
ツボツボ	20	10	230	10	230	5
ハピナス	255	10	10	75	135	55
ハガネール	75	85	200	55	65	30
コクーン	45	25	50	25	25	35
ズルズキン	65	90	115	45	115	58

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) ほのお/じめん

いまひとつ(1/2) ノーマル/くさ/こおり/ひこう/いわ/ドラゴン/はがね

いまひとつ(1/4) エスパー

こうかなし どく

特性「ふゆう」により、じめん無効

特性「たいねつ」により、ほのお半減

入手方法：**オタクン**にプロテクターを持たせて通信交換

どうやら、夢特性「ヘヴィメタル」が解禁した模様。

浮遊組内では、「裏切り者」扱いされているドータ君だが

「れんごく」ムウマや「ヘドロウェーブ」ゴースのように

ちょっと特別な技を習得しているポケモンも登場したため、肩身の狭い暮らしからもおさらばか？

何気にスキスワ覚えてるやつがいるんだよな。ネタ的には面白そうだw

成る程、**ルージュラ**や**ミミロップ**に特性を押し付けるのかw

他にも、居るだけで、**サーナイト**(トレース)が出し辛くなる・・・良い作戦だw

こいつを見るととりあえず地震を打ちたくなってしまう...そんな人は多いはず。

先発で出てくるドータクンには必ず地震を選択するようにしてる俺。こだわり先生で地震当たるときは燃えたわw

こいつの上の部分顔を顔だと思ってる人も多いはず。下の が目である。

kwsk

wikipediaに「目は赤く、発光・点滅している」と記述してあるし、眠らせると が白く光

る。上が顔（頭）で目だけ下に付いてる謎生物の可能性も有るが。

普通に 皿 だと思うけど...ってか「上の部分」がどこか分からん;

の少し上の色が濃いところを目とすると がほっぺみたいに見えてカワイイんだ;;あと、wikipediaは公式でもなんでもないのでこうゆう所ではソースとして使わないほうがいいと思う

2の者だがやっとその見方もできるようになった、確かにかわいいな、ありがとう。

ポケモンBWで耐熱ドータクンが登場時に土煙を巻き上げるため、特性がバレてしまうという情報はガセネタです。

浮遊も耐熱も登場モーションは一緒なので全国のドータクン愛好者は安心してください。

現実的に言うと浮遊している物体の重さの分だけ下にも同じ分の力がかかっている、だからホバー移動しても地雷はしっかり作動する。というのを聞いたことがある。

浮遊 ホバー移動だろ。念力的な力で浮遊してるんじゃないか？

ブラックでの図鑑説明

別世界への 穴を 開けて

そこから 雨を降らしていた。

そのため 豊作の神 とされる。

こいつ、違う次元への穴をあけることが出来る「神」だったのだ！

あれ？どこかでそんな能力の伝説ポケモンが・・・？

ちょっと意味合いは違うかもしれないが図鑑説明はプラチナで使われていたぞ。というか旧作ポケ(全国図鑑493まで)の図鑑説明は全部プラチナの流用。

シンオウ地方の四天王、**ゴヨウ**の切り札の銅鐸。

銅鐸は主に近畿とかそういう事は気にせず。

他の四天王同様、プラチナで別ポケに切り札の座を奪われた

ドラピオン「こらぁ!!リョウ様の切り札を地位を守った俺を無視する気か!？」

プラチナから暴走しだした弾丸厨に変わってなかったか？

手持ちで最高レベル+オボン持ちが切り札だろ？出す順番は関係ない。つまりこの2つを満たしてるドラピオンは切り札

あなたは進化前が虫タイプだからおk

HGSSでは変態仮面ことイツキ（強化後）の先発になっている。

炎タイプの技を出して「あれ？」と思ったプレイヤーがそこそこいると思われる。

間違えて地面タイプの技を出して「あれ？」と思ったプレイヤーもいると思われる。（俺とか）

これによりドータクン=耐熱のイメージが定着してドータクン相手に普通に地震打ってくる人が増えるかな。耐熱ドータクン使いは注意した方がいいかも。

BWでは四天王カトレアの手持ちに入ってる。
ちなみに彼女のドータクンは浮遊である。

「またおまえか。」

と言いたくなるほど各地方の四天王が使ってくる。大人気。

上記にもあるがゴヨウにイツキ・カトレアと、なんとDS版のエスパー四天王全員が使っている。流石。

ルビサファのリメイクで強化大誤算が使ったら全地方の四天王orチャンピオンが使うことになるなw

自分の様に余程コイツが好きな人じゃないとしないだろうが
シナリオで主力にすると最悪の使い心地。火力不足に悩む上、
先制されまくりで地味にストレスが溜まる。最もこれは
ドータクンだけでなく耐久ポケ全般に言える事かもしれないが...

自力じゃじんつうりきとジャイロボール以外にろくな攻撃技覚えないからね。おまけに進化も遅いし使える秘伝マシンも少ないとくる

ずっと手持ちに入れてる自分が通りますよ。ジャイロボールとかだましようちとかまあまあ使えるし、

耐久もあるから一発耐えて催眠術 他ポケで殴れば余裕。野生の捕獲にも使えるし。

自分もシナリオで使ってた、催眠できるし硬いからなかなか落ちないし
PP多い神通力を低レベルで覚えてくれるのも助かる

コイツはもったいない技マシンをたくさん使いたくなる。

だいたいはつ、ステルスロック、ラスターカノン...性別不明なのに...

トリックルームも使いたくなる。いわなだれはじしんで代用できるけど・・・

ステロはタマムシで買えるようになったから、幾分育成しやすくなったけどな。

ラスターカノンもコガネくじの景品になったし、トリックルームはポケウォーカー配信マップのドーミラーから遺伝できるな。って事は残すはだいたいはつか・・・遺伝すら出来ないのが辛い。

おいおい トリックルームも遺伝できないんじゃないか？性別不明だし

ポケウォーカー産のドーミラーをそのまま育てると言いたいのか

え？性別不明×メタモンの場合なら技マシンの技って性別不明+メタモンで預ければ余裕で遺伝可能じゃないの？

まあドーミラーはトリックルームOKの陰で大爆発が進化しないとNGなパターンだが

少なくともその性別不明の親に一度は技マシンを使う必要があるわけだな

...BWの技マシン無限化はリセット繰り返して増やした人からすると涙目すぎるぜ...

一応5世代で削除されかつ1回のプレイで無限入手できないものもチラホラあるから完全に無駄になるわけじゃないというフォローを入れておく。

ポケダンだと特性が両方実用されるため実質弱点が無いポケモンとなった

だが台詞がインパクトありまくりなんだよね。

無機質な外見なのに何故か「うおー！探検楽しみッス！」みたいな熱血系なんだよな。

ちなみに**相方の古代ポケ**の台詞はしっかり無機質系です

で、進化前のドーミラーは「おー探検に行くどー！」みたいにちょっと田舎っぽいんだよね。
体熱だからな
だれがうまいこと言えと(ry
俺ら探検さ行くだ

第5世代に彼にはコスモがほしい

土偶「そんなに私をいじめるのが楽しいか・・・」
間接的に君の進化を望んでいるだけさ、きっと

こいつを初めて見たときに思わず「ドータ君」と読んだのは俺だけ？
俺も俺も、N Kの「どーもくん」的な感じでそう呼んでた。

何気に映画では**三兄弟**よりも活躍してた。悪い意味で。

パクリ疑惑 <http://www.kyoto-np.co.jp/info/chara/070820.html>

完全に色ドータじゃねえかw
「性別...不明（銅鑿に男女の別はないらしい）」って・・・もろパクリすぎw
、
ちょっと待った、ドウタク君は1990年に生まれたと書いてある・・・対してこっちは2006年・・・

つまりパクったのはこっちの方ではry
ドータクンがいたのは何千年も前だぞ。
いやいやそういう意味の話ではないだろ。

ポケモンだいすきクラブの夏休み大作戦2009にあるゲーム「レインボーショット」に出てくるが、正直邪魔でしかしない。
特にプリズムストーンで水色が出た時は...。
このゲームのせいでこいつ(とグレッグル)が嫌いになった人は多いのではないだろうか。

IDくじでパソコンにあずけているドータクンちゃんと言われた時は吹いた。

ドラクエ6のハッサンさんを思い出したよ。

スージーさんはどんなNNにしてても「ちゃん」を付けて呼ぶからな。
例え漫画やアニメでどんなに威厳があったり渋い感じのキャラの名前を付けてても...
例) ラオウちゃん、えだじまちゃん、DIOちゃん。

きんにくちゃん言われてむせた

たましいのいえで話しかけたら嬉しそうにしているけどちょっとこいつが恐くなった。
連れてた他のポケは神妙にしたり、なにより土偶が外見に似合わず恐がってたから余計に。

幻影の覇者ゾロアークではクライマックスにセレビィを時の波紋に戻すために、
サトシやゾロアやセレビィの手助けになったり、とかなり活躍した。

びっくりするくらい活躍してたよな。

自分は最初の地下通るときの『フラッシュ係』で出番終了だと思ってたのに.....。

ノ|| 皿 ||\

形にして、こんなのはどうだろう？

@盆@も近い気もする

昼とかどうかな

今作の目玉とも言えるPGLの夢特性において、イメージが崩れるせいなのか、特性浮遊のポケモンは夢特性を貰えないという悲しい仕様になっているのだが、こいつは耐熱との選択であるせいか、浮遊持ちで唯一夢特性を貰える。

やったね！ドータクン大勝利！！

...と、言いたいところだが、その肝心な夢特性はというと、

ヘヴィメタル：自分の重さが2倍になる

...一応こいつには相手より重いほど威力の上がるヘビーボンバーなんて技があるんだけどさ、けたぐりや草結びの威力も上がるし、浮遊と耐熱を捨ててまでと言うと...

と言うかどう見てもネタ特性としか...

図鑑的には本来こいつに日照りと雨降らしがあるべきだよな。

銅鐸はつり鐘だから、ヘビメタりんしょうで朝や夕方にゴーン！ゴーン！！と激しくノッキングしながら鳴らしていると想像する。

ヘヴィメタルの効果で銅鐸の重さは374kg。

一方、タイプ一致ヘビーボンバー仲間のハガネールは400kg。

わざわざ浮遊、耐熱を消して重くしてヘビーボンバーするくらいならハガネールでやれということです。

BWでのドータクンの寝顔が妙に怖い。

目がぴかー!!ってなるんだよなwあれには寧ろ吹いたわw

瞬きモーションをそのまま使ってるからなあ...わざわざドータクンまでモーション付けるからこんな事に...

しんかのきせきドーミラーってえぐそうだけど全然話題にならない。なぜだろう？HPが低いからだろうか。それともほかにも理由が...？

ねむる以外に回復技がない、輝石持たせてるから他の道具を持たせられない(ねむカゴも出来ない)、火力が酷い上にラッキーと違って固定ダメージ技も覚えられないゆえまともな攻撃手段がどくどくぐらいしかないのが問題じゃないかな？

というか輝石というアイテムを活かせるポケモンって実は稀だったりする元無進化組と、やどみがのためにHP低いほうが良い草組くらいだと俺は思う。だから狂信的なドーミラーファンの人くらいしか使わないんじゃないかな??

進化前ドーミラーが昔からクラッシュバンディクーのアクアクにしか見えないのは俺だけが確かにwなつい

- **ドータクン**

- **風船浮遊型**

- - **リサイクル型(gdgd型)**
 - **まさかのロックカット型**
 - **頭脳ダメージ型**
 - **耐震偽造型**
 - **マシーン型**
 - **死角無し型**
 - **炎タイプへ逆襲してみる型**
 - **目指せ！ポケマガ殿堂入りの型**
 - **改良ヨータクン型**
 - **太陽神官**
 - **コロコロのサターン型 (ポケモンDPのマンガ)**
 - **早すぎる銅鑼型**
 - **ポケダン型**
 - **重力型**
 - **フルアタ型**
 - **童貞君型**
 - **タワー型**
 - **カトレア型**
 - **ヘヴィスワップ型**
 - **地震封印型**

- **覚える技**

- **レベルアップ**
 - **技マシン**
 - **教え技(プラチナ)**

- **遺伝**

- **遺伝経路**

- **外部リンク**

風船浮遊型

性格：のんきorなまいき / ひかえめ

努力値：HP252 防御252or特防252 / HP252 特攻252

特性：ふゆう

技：めいそう/てっぺき/サイコキネシス/シャドーボール

風船を持たせる事で相手に耐熱だと誤認させる型。

相手の地震を呼んで降臨、相手は耐熱だと思って一回攻撃してから再び地震を撃つが再び外れる。意表を突かれる事必至！

その間に瞑想や鉄壁を積みばもう誰にも突破できないぜ！

実は本家でも風船持ち浮遊ドータクンは言及されてたりする。

結構ガチで使えるぞこの型。相手がこちらの思惑通りに地震してきた時のメシウマ感がたまらなく爽快だったな。

まあ、その直後に切断喰らったけどな！

ネタ型の中ではガチなので上に持ってくる。

これが普及することで、耐熱風船ドータクンが動きやすくなるというメリットも。

ちなみに地震読みで光臨というのは出来ないので注意。

地震撃たれると、風船による「こうかがないようだ・・・」の表記より先に「ふゆうであたらない！」が出てしまう。

光臨できたらかなり実用性あったんだがなあ・・・。

リサイクル型 (g d g d 型)

性格：ずぶとい/おだやか

努力値：HP252 防御252or特防252

特性:ふゆう

持ち物:カゴのみ

技:どくどく/リフレクターorひかりのかべ/ねむる/リサイクル

相手のメンバーに毒無効がないことを確認したら登場させ、

リフレクターorひかりのかべ どくどく ねむる リサイクル ねむる リ(ryと繰り返す。

技ポイントも上げていればかなりのターン粘り続けることができる。

ダメージがどくどく頼りなので回復持ちあいてには長期戦となる。

相手はストレスのあまり回線切断を選ぶだろう。

実際に使った感想として強いけどほとんどがg d g d対戦or回線切断となった。
相手にも嫌われる可能性があるので友人間でのプレイは注意。

まさかのロックカット型

性格：陽気or意地っ張り

努力値：素早さ252・攻撃252・HP6

特性：お好み

確定技：ロックカット

選択技：地震・怪しい光・アイアンヘッド・催眠術・岩雪崩・大爆発等

相手がビックリ間違い無しの
ロックカットドータクン。

陽気なら最速スターミーまで、意地っ張りで最速ガブリを
ギリギリで抜ける。防御力もそこそこ。これだけ書くと最低でも
マイナー並の実力はありそうな気がするが130族を抜けない上
火力が微妙すぎてネタの領域突破不可。おまけに物理技ラインナップもイマイチ。
更にロックカット前に挑発が来る可能性もあり実際は前途多難。

なかなか酷いこと言っちゃってるが、それは作ってから言うべきだぜ？

陽気(6V前提)なら

ロック後110族抜き調整：Sに228

臆病Cぶっぱゲンガーのシャドボ2耐え：Hに36

陽気ガブの逆鱗3耐え(H36前提)：Bに116

で、Aに130回せる。

俺はロックカ 催眠 地震 思念(教え技)@ラムで回してるが、意表をつけるし催眠強いしでかなり強い

ロックカ積んだ後に2タテ余裕でしたとか日常茶飯事 ガチ相手?知らん

この間ドータクンvs最速先生で戦ったんだが、何故か抜かれた。

後でドータクンvsブラッキーになったんだが、まさかのスカーフトリックされたw

で今度こそは抜けると最速先生後だししたらロックカ積みやがったwあれはうざかったなw

ちなみにその人のドータクンは 思念地震ロックカトリック

頭脳ダメージ型

NN：ふゆうorたいねつor Heatproof or Levitateなど

性格：好みで

努力値：これも好みで

持ち物：オッカのみorシュカのみ

特性：ふゆうorたいねつ

技：ご自由に

戦術：浮遊ならNNをたいねつ（耐熱）、ボールカプセルにアルファベットの耐熱の文字を貼る
耐熱なら浮遊と逆にする。

これで相手は特性がどちらか悩むはず

弱点：型破り、うちおとす、トレースでの見破り、相手の勘、コンピューターには無効、まきびし、やけど、じゅうりょく、で判明する。

この型は浮遊銅鐸で「TAINETSU」とする方が有効だと思う

「FUYU」の耐熱銅鐸だと変に勘ぐられる可能性が高い

NNとカプセルの表示を食い違わせてはどうか

面白い考えだけど、相手がイチかバチかで当たりを引きにくる可能性が上がってしまうw
もし耐熱銅鐸でそうするんだったら技構成はトリパ封印型っぽくしてみるとか対策が必要かも
なるほど

NNもカプセルも特性も「耐熱」というのもありかな

良いと思う。炎技持ちなら間違いなく炎攻めしてくるだろうね

そこで炎半減の実でも発動させようものなら相手は完全に浮遊だと思ってくれるかも

NNに(F)とか(T)とか付けるの良くな？

耐熱でオッカ発動させるとあまりにダメージ少なすぎて逆に耐熱ってバレるんじゃない？

な、なんなんだこのロマンに満ち溢れる型は

3(F)(T)だと消防には通用しなさそうなのがネック

一番最悪なケース:この型を見た人がバトル相手

自分の友人は「たいねつ」ってNNの耐熱銅鐸使ってきたよw

×全部 自分はドータクンにはいつもまよわず地震打ってる。ハズレたときが怖い？男は度胸、
なんでも試してみるのさ。当たったときはいい気持ちだぜ。

個人的にNNはオッカあるいはシュカでもいいと思う。

シュカはやばいw本当にわけわからなくなるw

型破り読みシュカ持ち浮遊の可能性もあるなw

耐震偽造型

NN: アネハ

もう古くないか?

性格: 耐久が下がる性格

努力値: 耐久以外に

持ち物: くらいてつきゅう

特性: ふゆう

技: ジャイロボール あと適当

まさかこいつに地震を打つやつなぞいないだろう。

くらいてつきゅうにより威力二倍の

タイプ一致ジャイロボールをお見舞いしてやれ。

耐震"偽造"なら耐熱にして地震に弱いほうがいいんじゃないか?

ヒント: 浮遊 + 黒い鉄球 = 耐震偽造

それじゃ、偽造してねーよwww

耐熱がいいんじゃない? あとは自ら地震連打とかもウケるかも

相手はこれでこいつが耐熱(住宅)だと思いこみ見事に騙される! まさかこれで炎にまで弱いとは思われないだろう

マシーン型

NN: マシーン、キカイ

性格: 機械に性格はありませんよ。

努力値: 特防252

持ち物: プレート

特性: 耐熱

技: てっぺき/フラッシュ/スキルスワップ/トリックルームorラスターカノン

機械っぽい技・特性を集めたのだが。

死角無し型

特性: ふゆう

技: じんつうりき、ラスターカノン、じしん、いわなだれ

俺のドータクンは

まず特性は「浮遊」、理由は大体の人が考えてることと思うがダメージを「半減」するだけの耐熱よりも「無効化」する浮遊の方が断然お得だから。

そして技は、一．神通力 二．ラスターカノン 三．地震 四．岩雪崩

まず一の神通力だが、サイコキネシスの方が威力高いがこれを選ばなかった理由はもちろん神通力のPPの多さが魅力だから。二のラスターカノンは覚えられそうな鋼タイプの強力技がこれ位しかないから、まさか素早さの遅いドータクンにジャイロボールを覚えさせる人はいないだろう。そして三と四は言うまでもなく唯一の弱点である炎潰しの為。まあほとんどの場合地震だけでもOKだろうが、相手がファイヤーカリザードンの場合だと地震が効かないので岩雪崩でその代わりに岩雪崩の4倍ダメージで沈めてやろう、ってことで。逆に岩雪崩で効果抜群にならない炎タイプ（ヒードラン等・・・もっともこいつを使う人は少ないと思うが）には地震で。これで死角無し！ある意味で最強のポケモンだなw

元ネタは下のスレの36

<http://game10.2ch.net/test/read.cgi/poke/1163236938/>

コピペです。無駄なツッコミはやめましょう。

ということで、ネタwikiが出来る前に消されてしまったある意味で幻の型をまた載せてみたいたなあ。これ。

この詳細を頼む。

<http://society6.2ch.net/test/read.cgi/gline/1167371050/>

このスレ見たら大体分かると思う。前このネタが流行った時に考察wikiにもこれが載ってた。すばやさが遅いからジャイロ使うんだろ...はだまってやる

炎タイプへ逆襲してみる型

性格：陽気

努力値：素早さ252 あと調整

持ち物：オッカのみ

特性：たいねつ

技：地震or岩雪崩 光の壁 ロックカット あと何か

耐熱とオッカで炎1/2という点と、

コイツにある漫画の主人公の名前をNNにしてそいつ甘(r y

最速115組まで抜けるため炎タイプはほぼ全て抜ける。

最初にロックカットで素早さを上げれば炎タイプは追撃できまい。

次のターンは光の壁貼るなり地震で攻めるなり。

地震の方が安定するが、ずっと俺のターンがしたかったり、複合タイプが怖かったら岩雪崩でもOK。

...スカーフ？

...炎タイプ以外でも炎技使ってくる？

...それは言わn(r y

地震と岩雪崩両方一倍にする炎はいないが、ハードロックバクーダ、威嚇ウインディ、コートスが鬼門だな。

コートスは若干マイナーだけど物理受けとしては鬼火もあるからそれなりに優秀だし、ドータクンが弱点とする属性である『地面(じしん)』と『炎(だいもんじ・オーバーヒート等)』両方が

あるからなあ。サイコキネシス(特殊)とか入れとけば突破できるか？

まあコートスの攻撃じゃ即死級のダメージまでは食らわないとは思うけどやっぱりちょっとキツイかな……計算してないが。

あと雪なだれじゃなくて岩なだれなので修正。

さらに雨降らせれば炎1/4だしオッカ消費した後も半減できる

目指せ！ポケマガ殿堂入りの型

名前：ヨータクン

特性：耐熱？

持ち物：くろいてっきゅう

技：ジャイロボール トリックルーム あやしいひかり さいみんじゅつ

4月号の優秀賞。

名前の由来はおそらく(ていうか絶対)投稿者の名前。

TR持ちの定め、挑発持ちに弱い。特に鋼半減に挑発をされたら……

黒い鉄球を持たせていることから特性は耐熱でほぼ確定。

……なのだがもしかしたら浮遊かもしれないので「？」を付けとく。

改良ヨータクン型

性格：ゆうかん

特性：耐熱

持ち物：くろいてっきゅう

努力値：HP252攻撃252

技：ジャイロボール トリックルーム いわなだれ じしん

ポケマガ殿堂入り型改良シリーズ。

トリックルームしてから爆発してくると思わせ、実態はただのTR併用のセミフルアタ。

物理受けで普通に止まる

太陽神官

性格：Free

特性：浮遊(炎が来たら控えのもらい火持ちと入れ替え)

持ち物：熱い岩、オボンの実とか

努力値：耐久振り

技：日本晴れ、ステルスロック、トリックルーム、大爆発

対戦考察で使えるか聞いてみた型

ステルス(タスキはがし) 日本晴れ トリックルームで太陽神召還の儀式を担い、爆発で自らを生贄にささげることによって太陽神ゴッドサンを光臨させる。後はきまわりの滅びのソーラービームが世界崩壊の協奏曲を奏でる。ただのカッコつけネタだよ。

普通に使えないか？

挑発で爆発するしか無くなるのが欠点だけど

最近は太陽神がネタ扱いされてるからなあ。でも本家にも似たような型は多いな。

コロコロのサターン型 (ポケモンDPのマンガ)

性格：不明

特性：浮いてたので浮遊の可能性大

持ち物：なし

努力値：知らんがな

技：ソーラービーム 地震 リフレクター ジャイロボール

ちょうど技4つ。ジャイロボールで遅くてカたいトウガンのトリデプスを倒してるあたり格が違いすぎる。

このマンガのギンガ団はトレーナーもポケモンで容赦なく攻撃する。さすが悪の組織。

まるでポケモン世界最強の悪人ハンターと揶揄される少年のようだ！（誰かは自分で調べてください）。

早すぎる銅鑼型

性格：素早さが上がる性格

努力値：素早さ252

特性：どちらでもOK

持ち物：こだわりスカーフ

確定技：ロックカット

早いぞ、すごいぞ、かっこいいぞ～！

どう考えてもツボツボの方がネタとして優秀。

趣旨変わるけどスカーフやめてロックカット3回積んでジャイロのほうがウケるかも？

ポケダン型

性格：好きにして

努力値：好きにして

持ち物：ポケダンに出るものなら何でも

特性：ご自由に

技：あやしいひかり・ふういん・さいみんじゅつ・じんつうりき

時限の塔やらゼロ南やらで散々嫌がらせをして来る

しかも11個のタイプに抵抗がある上に弱点が無い。炎も地面も抵抗力

ポケダンのせいで銅鐸がトラウマになった人も少なくないだろう...

なったなった。レジギガスのところで銅鐸に囲まれていあつかん+ふういんで完封。2回目はヌケニンを身代わりにして遠距離攻撃したけど。

重力型

性格：のんきorなまいきorわんぱくorしんちょう

特性：ふゆう

努力値：HP252 あとはお好きなように調整

持ち物：オッカのみorシユカのみ

確定技：じゅうりょく/だいばくはつ

選択技：トリックルーム/ステルスロック/さいみんじゅつ/まもる/じしん など

重力で浮遊を打ち消して自分に地震をあてられるぞ！すごいぞーカッコいいぞー！

実は本家には重力型は存在しない。勿論議論用ページにもない。

爆発して退場してスターミー等に繋がれば強い・・・のか？

というかシングルでは微妙かもしれないがダブルではガチだと思うぞこれ

特性はネタだからだろうけどw

俺の気のせいかもしれないがこいつはそもそも重力を覚えないんじゃない・・・

HGSSの教え技

フルアタ型

性格：いじっぱりorひかえめ

特性：ふゆうorたいねつ

努力値：HP252 攻撃252or特攻252

持ち物：たつじんのおびorこだわりハチマキorこだわりメガネ

物理技：ジャイロボール/アイアンヘッド/しねんのずつき/いわなだれ/じしん/しっぺがえし/ギ
ガインパクト/だいばくはつ

特殊技：サイコキネシス/じんつうりき/ラスターカノン/チャージビーム/くさむすび/シャドー
ボール/めざめるパワー(水or氷)

ありそでなかった攻撃重視型。技のレパートリーは一見よさげに見えるが、攻撃範囲が鋼を相手にするのに「じしん」しか頼れなさそうだったり、
なにより攻撃に関する種族値の関係でジャイロボール以外は瞬間的な破壊力に期待できそうに
無いだろう。

これだとかかなりの遅さと、HPの低さがたたって等倍以上は要警戒な面も目立ってくる筈。
耐性を頼りにするより補助技で相手の攻撃凌いでついでに殴る方がやっぱり良さげ

童貞君型

性格：おくびょう

特性：たいねつ

個体値：AV(攻撃31)必須

努力値：H以外の耐久極振り

持ち物：きょうせいギブス

技：まもる/ふういん/こらえる/てっぺき

名前を聞き間違えた人も少なくないはず？

親近感が湧くよね

タワー型

性格：自由に

努力値：自由に(防御170、特防170)

特性：おだやか

技：トリックルーム、催眠術、夢喰い、シグナルビーム

30~辺りから出てくるこの型

こいつにやられた人は多いはず

シグナルビームを追加。確認したので。

とくせいは(ファクトリーで)おだやかだったので修正。あと計算してみるとBDに努力値170ずつ振られていたなので追記。

カトレア型

レベル:71

性格:不明

特性:ふゆう

持ち物:無し

技:ラスターカノン/サイコキネシス/チャージビーム/しっぺがえし

ヘヴィスワップ型

性格:なまいき/のんき/れいせい

努力値:耐久振り

特性:ヘヴィメタル

持ち物:自由に

技:スキルスワップ くさむすび ヘビーボンバー等

PDW技のスキルスワップで相手にヘヴィメタルをあげて、草結びで攻めよう!
どうしても草結びでダメージが入らない時はヘビーボンバーだ!

地震封印型

性格:わんぱく/のんき

特性:たいねつ

努力値:HP252 防御252

持ち物:シュカなど

確定技:じしん/ふういん

選択技:どくどく/ねむる/あまごい/リフレクター/ひかりのかべ/トリックルーム

鋼対策を地震で行っているポケモンに有効

また炎技が来ても耐熱(さらに雨乞い)でカバーできる

トリックルームで素早さ反転させれば地震1発スカすことも可能

覚える技

レベルアップ

ド	-ミラード	-タツ	技	威	命	タイプ	分類	PP
-	1		にほんばれ	-	-	ほのお	変化	5
-	1		あまごい	-	-	みず	変化	5
1	1		たいあたり	35	95	ノーマル	物理	35
1	1		ねんりき	50	100	エスパー	特殊	25
7	7		さいみんじゅつ	-	70	エスパー	変化	20
12	12		ふういん	-	-	エスパー	変化	10
14	14		あやしいひかり	-	100	ゴースト	変化	10
19	19		じんつうりき	80	100	エスパー	特殊	30
26	26		てっぺき	-	-	はがね	変化	15
30	30		しんぴのまもり	-	-	ノーマル	変化	25
-	33		とおせんぼう	-	-	ノーマル	変化	5
35	38		ジャイロボール	-	100	はがね	物理	5
37	43		みらいよち	80	90	エスパー	特殊	15
41	50		だましうち	60	-	あく	物理	20
49	61		しっぺがえし	50	100	あく	物理	10
52	67		かいふくふうじ	-	100	エスパー	変化	15

Lv50戦では「かいふくふうじ」を覚えないので注意！

技マシン

マシン	技	威	命	タイプ	分類	PP
技04	めいそう	-	-	エスパー	変化	20
技06	どくどく	-	85	どく	変化	10
技10	めざめるパワー	-	100	ノーマル	特殊	15
技11	にほんばれ	-	-	ほのお	変化	5
技15	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5
技16	ひかりのかべ	-	-	エスパー	変化	30
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10
技18	あまごい	-	-	みず	変化	5
技20	しんぴのまもり	-	-	ノーマル	変化	25
技21	やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20

技22	ソーラービーム	120	100	くさ	特殊	10
技26	じしん	100	100	じめん	物理	10
技27	おんがえし	-	100	ノーマル	物理	20
技29	サイコキネシス	90	100	エスパー	特殊	10
技30	シャドーボール	80	100	ゴースト	特殊	15
技32	かげぶんしん	-	-	ノーマル	変化	15
技33	リフレクター	-	-	エスパー	変化	20
技37	すなあらし	-	-	いわ	変化	10
技39	がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10
技42	からげんき	70	100	ノーマル	物理	20
技43	ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20
技44	ねむる	-	-	エスパー	変化	10
技48	スキルスワップ	-	-	エスパー	変化	10
技57	チャージビーム	50	90	でんき	特殊	10
技58	こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
技64	だいばくはつ	250	100	ノーマル	物理	5
技66	しっぺがえし	50	100	あく	物理	10
技67	リサイクル	-	-	ノーマル	変化	10
技68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技69	ロックカット	-	-	いわ	変化	20
技70	フラッシュ	-	100	ノーマル	変化	20
技74	ジャイロボール	-	100	はがね	物理	5
技76	ステルスロック	-	-	いわ	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
技80	いわなだれ	75	90	いわ	物理	10
技82	ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
技83	しぜんのめぐみ	-	100	ノーマル	物理	15
技85	ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
技86	くさむすび	-	100	くさ	特殊	20
技87	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
技90	みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
技91	ラスターカノン	80	100	はがね	特殊	10
技92	トリックルーム	-	-	エスパー	変化	5
秘04	かいりき	80	100	ノーマル	物理	15
秘06	いわくだき	40	100	かくとう	物理	15

教え技(プラチナ)

しねんのずつき	80 90	エスパー	物理	15
トリック	-	100 エスパー	変化	10
いびき	40 100	ノーマル	特殊	15
ころがる	30 90	いわ	物理	20
アイアンヘッド	80 100	はがね	物理	15
げんしのちから	60 100	いわ	特殊	5
シグナルビーム	75 100	むし	特殊	15

遺伝

タマゴグループ **鉱物**

孵化歩数 5355歩 (特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で2805歩)

性別 **ふめい**

遺伝経路

タマゴ技無し。

外部リンク

- ポケモン対戦考察まとめWiki - [ドータクン](#)
- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - [ドータクン](#)
- リトルカップルール考察まとめ@wiki - [ドーミラー](#)