

役に立たないギネス系のデータはこちらへ...

これ禁句かもしれないが、ステータスの限界って999までじゃなかったか？
拘りのようにステータス上げるアイテムじゃなくて、珠のようにダメージ上げるアイテムでよい
と思うが

とりあえずこのデータ集、BWでトリプルバトルがでちゃったから、五世代仕様に計算しなおす
人誰かいませんか？俺は無理。

-
- **ポケモン史上最高のダメージ（ネタ）**
 - **デオキシス（アシストパワー）**
 - **ブースター（Vジェネレート）**
 - **ドサイドン（ころがる）**
 - **ツボツボ（ころがる）**
 - **ヒードラン（オーバーヒート）**
 - **アブソル（さきどりフレアドライブ）**
 - **デオキシス（だいばくはつ）**
 - **ハガネール（だいばくはつ）**
 - **最強攻撃をどれくらい軽減できるか**
 - **デオキシス（ブラストバーン）**
 - **1ターンで何回ダメージを与えられるか**
 - **ポケモンとはどれだけ速いのか**
 - **逆輸入ネタまとめ**
 - **ポケモンカードから逆輸入された技**
 - **金銀**
 - **RS**
 - **DP**
 - **BW**
 - **ポケモンカードから逆輸入された道具**
 - **ポケモンカードから逆輸入された特性**
 - **ブラコロから逆輸入された技**

アニメから逆輸入された技

-
- アニメから逆輸入された道具
- ゲーム外伝作品から逆輸入された効果
 - 特性

ポケモン史上最高のダメージ（ネタ）

デオキシス（アシストパワー）

アシストパワー・・・積み技を使うと威力が20上がる。上限は無いらしい。

これで攻撃防御特攻特防素早さ命中回避をすべて6段階まで上げると、威力は860になる。アシストパワー使いで最も特攻が高いのはエーフィだが、大丈夫、ものまねというものがある。ここは特攻種族値180のデオキシスさんに使っていただく。

特防が限界まで下がったレベル1グレッグルに威力860のアシストパワーをメトロノーム10回目にてだすけを与えつつぶっぱなす。スナイパースキスワで急所ならどうなるか。

ダメージ **89129170 ~ 104857848**

1億は超えたがころがるの壁は厚いか・・・フラワーギフトみたいな特性が特殊にもあればな。だがさらに先取り手助けで **133693780 ~ 157286808** になったぞ。それでも転がるは越えられないか...もしフラワーギフト特殊版があると、**200540670 ~ 235930212** 転がるを超えたぜ!まあ、仮定の話ではあるが。急所ランクってアシストパワーの威力にも関係するかな？

ブースター（Vジェネレート）

能力全補正、チェリムのフラワーギフト+手助け、拘りハチマキ持ちのレベル100ブースター能力全逆補正レベル1パラスへ、晴れ補正+貰い火補正Vジェネレート（ものまねでコピー）

ブースター パラス

ダメージ: **11512128** ~ 13543680

割合:104655709% ~ 123124363.6%

回数:確定1発

急所ダメージ: **23024256** ~ 27087360

割合:209311418.1% ~ 246248727.2%

ブースター「ヒヒダルマ...？お前に足りないものは！それは！

情熱思想理念頭脳気品優雅さ勤勉さ！そして何よりも
浪漫が足りないッ！！！」

ヒヒダルマ「そんなもの力でねじ伏せてやんよ」

問題はVジェネがまだコピーできない技であるという事か。

ゆびをふるものまねで出すことは可能。ロマンどころの話じゃないが。

もらい火よりヨガパワースキスワの方が威力が出るとは言わない方がいいですか？

もらい火してからヨガパワースキスワだな

ドサイドン（ころがる）

日本晴れ中に力持ち攻撃6段階上昇+性格補正1.1倍、こだわり八チマキ持ちのドサイドンが
チェリムの手助けを受けて防御-6段階のヤンヤンマにタイプ一致まるくなる+ころがる5回目

ドサイドンLv.50からヤンヤンマLv.50への攻撃

技: ころがる

分類: 物理

威力: 720

タイプ: いわ

命中率: 90%

PP: 20(最大32)

攻撃力: 2532[拘][力持][補 *4]

防御力: 11[補 *0.25]

てだすけ: ×1.5

フラワーギフト: ×1.5

同タイプ補正: ×1.5

相性補正: ×4

ダメージ: 836870 ~ 984556

急所ヒット時: 1673740 ~ 1969112

相手の最大HP: 125

必要攻撃ヒット回数: 1

とりあえず拘りもってたら丸くなれないとだけはしておく。

味方のトリックとかでいくらでも対処できる

ツボツボ（ころがる）

ドサイドンよりパワトリツボツボの方が（ry

計算してみた。

上記の条件(个体値・努力値・性格補正すべて最高、ヨガパワーorちからもち+メトロノーム+てだすけ+フラワーギフト+攻撃6段階 +まるくなる)に加えて、さらにパワートリックで攻防入れ替え。

鉢巻よりメトロノームのほうがいいような希ガス

...

パワートリックは5ターンで切れるからメトロノームと併用できないのでは？
一時畳んでおきます。

ハッサムのメトロノーム持ち連続切りはどうだろうか。コンストしたっけ？

虫1/4のLv100 5匹に当て続け、6匹目の4倍Lv1でフィナーレ。

最大で160だな。メトロノームも最大2倍だから320どまり。

ざんねん。

& れんぞくぎりの上限次第ではパワトリものまねツボツボにヒメリのみ使ったりして最高ダメージ変わったのにね

なぜヤンヤンマ？レディバの方が同タイプ+防御力低くない？

レベル1で6段階下がってたら大抵防御は1になるからどうでもいいとおもう。

なおさらなぜだwwwうらみでもあるのかwwwwww

あらかじめヨガパワーを移しとけば？

こだわりハチマキをメトロノームに、ヤンヤンマをラッキーorピンブクに、ヤンヤンマをデリバードorレディバにしといた

単純だったらもっと出る気が...6段階以上は上がったことにならないのかな？

剣舞二回と三回だったら同じ？

振れば？

特性はスナイパーの方が威力出ると思う

つか計算おかしくね？

スナイパーで計算しても213896083.2(小数点以下切り捨て)になるんだが

+2補正が前後しただけでこんなに差が出るとも思えん

攻撃14736 7368、急所×2 ×4にしたけど213896019.2、+2の前で少数切り捨てして213896016なんだが・・・

これなら相性(×4)と急所(×2 ×4、相対的に×2)で2×4×2=16でそんなに不自然ではない

急所前提だからスナイパーのほうがいいのは同意

ちからもちorヨガパワーが消えてしまうからアウトでは？
いっそきあいだめをバトンしてもいいし。

スナイパーは急所時に4倍

ちからもちorヨガパワーは急所時に2倍の2倍で4倍

ヒードラン（オーバーヒート）

かんそうはだのparasのほんばれ状態で急所(15倍)は？

ヒードランLv100からparasLv1への攻撃

技: オーバーヒート

分類: 特殊

威力: 140

タイプ: ほのお

命中率: 90%

PP: 5(最大8)

攻撃力: 2364[拘][補 *4]

防御力: 1[補 *0.2]

天気: ×1.5

もらいび: ×1.5

てだすけ: ×1.5

同タイプ補正: ×1.5

相性補正: ×4

ダメージ: 7170185 ~ 8435512

急所ヒット時: 14340373 ~ 16871028

相手の最大HP: 11

必要攻撃ヒット回数:1

フラワーギフト補正が無いのは惜しいが、もらいびを受けたヒードランの晴れオーバーヒートでやってみた。

かんそうはだは防御側に補正が入るっぽいから残念ながら恩恵は受けられない(どうせ特防1なので)

しかし若干だが のツボツボを抜いてしまっている(計算が間違っていなければね)

思ったんだが、デオキシスAFでブラストバーンものまね、スキルスワップでへんしょくにしてほのおタイプに、

再びスキルスワップでもらいびで炎受け、更にスキルスワップでもうかにして、発動させてから同じことをすればもっと行く気がするんだ

デオキシスL100からパラスL1への攻撃

技: プラストバーン

分類: 特殊

威力: 225[猛火]

タイプ: ほのお

命中率: 90%

PP: 5(最大8)

攻撃力: 4032[メ][補 *4]

防御力: 1[補 *0.25]

天気: ×1.5

もらいび: ×1.5

てだすけ: ×1.5

同タイプ補正: ×1.5

相性補正: ×4

ダメージ: 13116793 ~ 15431526

急所ヒット時: 26233591 ~ 30863052

相手の最大HP: 11

必要攻撃ヒット回数: 1

とは少し違うが

こんなのを見つけた

パラス死んでるな

パラスが涙目で倒れるのを見て、本当にかawaiiそうになった...これはもう笑えないレベル
リザードンのところにあったが、クロスフレイムではどうなのだろうか？

アブソル (さきどりフレアドライブ)

パラスが教え技でものまね覚えるみたいだから、フレアドライブものまねさせてさきどりしたらちからもち+フラワーギフトも入るしけっこうダメージいくと思って計算してみた。本家Wiki参照しての手計算だから間違ってるかもしれないけど、アブソルLv100 パラスLv1に対してちからもち・フラワーギフト・かんそうはだ・もうか・もらいび・晴れ・てだすけ・メトロノーム最大・さきどり・タイプ一致・タイプ相性・急所・6段階 で92149023~108410616ってのが出た

見づらいと思うので、誰かに他のみたいにツールでやってもらえると助かる

フレドラより、Vジェネの方が...

ものまね覚えた1レベパラスなんて存在しない件

デオキシス (だいばくはつ)

これが元ネタ

個体値・努力値・性格補正すべて最高、ヨガパワー-orちからもち+きあいのハチマキ+攻撃6段階
+防御6段階 +ヨガパワー-orちからもちの前のへんしょくによるタイプ一致

デオキシスATLv100からラッキー等Lv1への攻撃

技：だいばくはつ

分類：物理

威力：250

タイプ：ノーマル

命中率：100%

pp:5(最大8)

攻撃力：6048[鉢巻][力持][補*4]

防御力：1[補*0.25]

同タイプ補正：×1.5

ダメージ：80967602 ~ 95256003

急所ヒット時：161935205 ~ 190512006

相手の最大HP:16

必要攻撃ヒット回数：1

正確ではないかもしれん

元ネタの作成者だがてだすけ&フラワーギフトを忘れていた
直そうとしてもどこをどうすればいいのかわからん

ハガネール (だいばくはつ)

よく考えたらパワトリものまねしたハガネールの大爆発の方が威力高い
というわけで作成。

ハガネールATLv100からピンブクLv1への攻撃

技：だいばくはつ

分類：物理

威力：250

命中率：100%

pp:5(最大8)

攻撃力: 9864[拘][力持][フラワーギフト][補 *4]

防御力: 1[補 *0.25]

てだすけ: ×1.5

同タイプ補正: $\times 1.5$
相性補正: $\times 1$
 $\{ (9864 \times 562 \times 250 / 2 \times 50) + 2 \} \times (\text{乱数} 1.00 \sim 0.85)$
ダメージ: 11780083 ~ 13858922
急所ヒット時: 23560166 ~ 27717844
相手の最大HP: 167
必要攻撃ヒット回数: 1

たぶん、いろいろ間違えてる。

その時は修正頼む。

てか、デオキシスの大爆発に威力から負けてる時点で絶対どっかおかしいな

最大HPを見るところ、レベルが1になってない。

そういやこっちの同条件ツボツボと の方の方がツボツボってどちらの方が威力が高いんだ？

メトロノーム($\times 2$)>こだわりはちまき($\times 1.5$)だからころがるのほうが上じゃないか？

湿り気とヒメリのみ使ってメトロノーム使ったとしても、6段階ダウンで防御1になってると防御半分効果意味ないし、技の威力がまるころ5回目(960)>だいばくはつ(250)でころがるが上。

それ以前に、ころがるは岩タイプだから4倍ダメがある。

最強攻撃をどれくらい軽減できるか

デオキシス (プラストバーン)

ふと思いついてpokedexで計算してみた。

デオ側は上と同条件、防御側は特防HPV + 2 5 2 振り + 最大積み + ひかりのかべで計算。

デオキシスL100からユレイドルL100への攻撃 (晴れ)

ダメージ: 595 ~ 700

急所ヒット時: 9531 ~ 11214

相手の最大HP: 376

必要攻撃ヒット回数: 1

デオキシスL100からユレイドルL100への攻撃 (砂嵐)

ダメージ: 266 ~ 313

急所ヒット時: 4238 ~ 4986

相手の最大HP: 376

必要攻撃ヒット回数: 2

なんと等倍にもかかわらず壁張ってドわすれを最大まで積み、

さらに砂嵐があるとデオキシスの最大攻撃さえ耐え切る恐ろしい特殊防御を誇るユレイドル。

デオキシスL100からハピナスL100への攻撃（晴れ）

ダメージ: 507 ~ 597

急所ヒット時: 8098 ~ 9528

相手の最大HP: 714

必要攻撃ヒット回数: 2

しかしもっと恐ろしいのはやはりこいつ。
砂嵐補正どころか逆に晴れ補正かかってても2確。
天気補正なしなら乱数2になる。

デオキシスL100からツボツボL100への攻撃（晴れ）

ダメージ: 334 ~ 394

急所ヒット時: 5339 ~ 6282

相手の最大HP: 244

必要攻撃ヒット回数: 1

デオキシスL100からツボツボL100への攻撃（砂嵐）

ダメージ: 148 ~ 175

急所ヒット時: 2376 ~ 2796

相手の最大HP: 244

必要攻撃ヒット回数: 2

こいつも砂嵐ありだと耐える上、等倍では最小のダメージに抑えられる。
HPが低いために晴れのときは耐えないが.....
ちなみに積み・壁なしで受けると晴れ時2669 ~ 3141、砂嵐時1188 ~ 1398ダメージ。
これだけでも上のparasよりは大幅に軽減できる。
へんしんものまねしたハピがツボツボに変身した方が耐久高いんじゃない？
ワシもそう思うですたい

デオキシスL100からサニーゴL100への攻撃（晴れ）

ダメージ: 173 ~ 204

急所ヒット時: 2777 ~ 3268

相手の最大HP: 314

必要攻撃ヒット回数: 2

デオキシスL100からサニーゴL100への攻撃（砂嵐）

ダメージ: 77 ~ 91

急所ヒット時: 1235 ~ 1454

相手の最大HP: 314

必要攻撃ヒット回数: 4 ~ 5

サニーゴは相性が四分の一でしかも岩タイプなので、
デオの攻撃すらこのようなダメージにしかならない。

だが、このピンクの悪魔や最高の特防を誇る虫さえ上回る最強の受けが存在する。

デオキシスL100からブースターL100への攻撃（晴れ）

ダメージ: 0 [貰い火]

急所ヒット時: 0 [貰い火]

相手の最大HP: 334

必要攻撃ヒット回数:

ブースター 始まったな

実際にpokedexで計算するときにはもちろんこんな表示は出ません。
ちゃんとダメージ計算されます。念のため。

何？ギャロップやウインディでもできる？

馬鹿野郎！こっちはどんな型でも受けられるぜ！

胃液で特性を消されてると乱数1発なのは黙っておいてあげよう。

にげあしギャロップなんぞネタ以外ほぼいないのも黙っておいてあげよう。

ゴキブロスやキュウコンの存在も黙っておいてあげよう。

1 ターンで何回ダメージを与えられるか

ダブルバトル

味方が6匹居る状態でのふくろだたき

同様にもう片方のふくろだたき

混乱で自滅

やどりぎのたねで吸い取られる

やけどorどくのダメージ

のろいのダメージ

みらいよちの攻撃を受ける

はめつのねがいの攻撃を受ける

すなじごくのダメージを受ける

うずしおのダメージを受ける

ほのおのうずのダメージを受ける

まきつくのダメージを受ける

すなあらしorあられの天候ダメージを受ける
くつつきバリorくろいヘドロのダメージを受ける

計24回。

書いてるうちに可能かどうかがよくわからなくなってきた。そもそも実用性なんて欠片も無いぜ！

追記、可能不可能を頼む。

おいおい味方の裏切り袋叩きはどうした。

...

混乱自滅の代わりに、さめはだ相手に連続5回攻撃すれば4回分増やせるかと思います。

からではさむがある。だけど持続技とこんらんと天候と予知二つを一つのターンで出すのには限界あるんじゃないか？

あと下準備で相手死にそうだから困る

まず、宿木と火傷と呪いをあらかじめかけておいて、あられはユキノオーで、ユキノオーなら宿木も可能。相方はヨノワで鬼火と呪いと巻きつくをかける。相手はくつつきバリをあらかじめ持つてる。

ここで二匹とも交代。ダブル二匹で袋以外の6つの技をかけ(3ターン)袋叩きする。巻きつくが5ターン続くならいける。これ以上の追加は見込めない。

一応ターン上は可能っぽいけど、ダメージ的にはどうなんだ？誰か計算頼む。

まきつくは交代したら効果無くなるでしょ。実際やってみたがボタンでも引き継ぎ無理だったし

じゃあヨノワはあやびかで。混乱は最長5ターンのはず。

ってことであらかじめ相手に異常をかけておいて、かけ終わったら持続技3つずつ+ふくろだたきを覚えたダブルに交代

持続技を全て繰り出した後にふくろだたき...が関の山じゃない？

マグマストームは？

殺す気か？

相手に吹き飛ばしさせればこんらんさせたあと一ターンよゆうができる。しかしなんともだめおしがしたいなw

ならばまきびし&ステルスロックもだなw

ダークライ×2によるナイトメアダメージは？

トリプルバトルにすればもっとできるんじゃない？

まとめ

机上論だしおかしいところだらけだろうけどダメージ計算無しで流れを考えてみた

ダメージはいつか計算してみる

プレイヤー 1			プレイヤー 2		
ピィ	オボンのみ	なげつける	ヨマワル	-	のろい・鬼火
ダブル1	オボンのみ	根・アクア・バトン	ユキノオー	オボンのみ	宿木・なげつける
ハピナス	食べ残し	被験者	ダブル2	広角レンズ	袋・破滅・締付け・渦潮
トゲピー	混乱実	なげつける・壁張り	ダブル3	広角レンズ	袋・予知・はさむ・巻き付く
ミミロップ	くっつき針	すりかえ	(ペリッパー)	-	霧払い

- ダブル2・3はLv1でOK
- ヨマワルは別のポケモンでも可
- トゲピーとピィは攻撃の低い他のポケモンで代用可（ケーシィ・レディバ・ラルトスなど）
- 束縛技の命中率は、マグマストーム = 炎の渦 = 砂地獄 = 渦潮 < からではさむ = 締付ける < 巻き付く
- 下準備でダブル1に甘い香りor霧払い・とける等をしておくと幸せになれるかも

ダブル・ピィ VS ユキノオー・ヨマワル

1ターン目 あられが降る

ダブル1	ねをはる	
ユキノオー	やどりぎのタネ	
ヨマワル	鬼火	ダブル1 やけど
ピィ	なげつける	ダブル1 回復

2ターン目

ピィ	交代 トゲピー	
ダブル1	アクアリング	
ユキノオー	なげつける	ダブル1 回復
ヨマワル	のろい	

3ターン目

ユキノオー	交代	ドープル2
ヨマワル	交代	ドープル3
ドープル	バトンタッチ	ハピナス
トゲピー	光の壁	

4ターン目

ドープル2	渦潮
ドープル3	殻ではさむ
ハピナス	タマゴうみ
トゲピー	リフレクター

5ターン目

ドープル2	破滅		
ドープル3	予知		
ハピナス	タマゴうみ		
トゲピー	なげつける	ハピナス	回復・混乱

6ターン目

トゲピー	交代	ミミロップ
ドープル2	しめつける	
ドープル3	まきつく	
ハピナス	混乱orタマゴうみ	

7ターン目

ミミロップ	すりかえ	ハピナス	くっつき針
ドープル2	袋叩き		
ドープル3	袋叩き		
ハピナス	混乱で自虐		

ハピ・ミミ・2・3にあられ 1/8ダメージ

ハピはねをはる 1/16回復

ハピはアクア 1/16回復

ハピにやどりぎ 1/8ダメージ

ハピにやけど 1/8ダメージ

ハピにのろい 1/4ダメージ

ハピに締付け 1/16ダメージ

ハピにはさむ 1/16ダメージ

ハピにマグマ 1/16ダメージ

ハピに巻き付 1/16ダメージ

ハピに針 1/8ダメージ

ハピに破滅 ?ダメージ

ハピに予知 ?ダメージ

= 前ターンのダメージ+袋×2+7/8ダメージ = 破滅+予知の前に \ (^o^)/

条件

- 全ての攻撃は外すことを許されない
- 混乱は最低でも3ターン続かなければならない
- 7ターン目の時点でハピナスのHP最大。かつ、袋叩き2回+自虐+破滅か予知 < ハピナスの最大HP1/8

ハピナスに始めから針を持たせて、ミミロップをなげ回復役に回すべきか・・・。

というか、素直に仲間割れした方が早 (r y

誰か修正してくださいorz

マジックガードピクシーで直前にスキルスワップってどうだろうか？

しめつける、まきつく、マグマストーム等の拘束技のダメージは重複できないということを忘れてないか

例のおいうちバグ使ったらもっとカオスにできないか

混乱自滅の代わりに、さめはだ相手に連続5回攻撃すれば4回分増やせるかと思います。

ポケモンとはどれだけ速いのか

赤・緑のカイリユースの説明文

おおきなたいかくでそらをとぶ。

ちきゅうをやく16じかんで

1しゅうしてしまう。

この文から一般的に(つまりカイリユースならどんなやつでも)カイリユースは16時間で地球一周(4万km)すると思われる。

16時間で地球一周が休憩なしだとすると2500km/hとなる。

最も遅いカイリユースはLv55個体値0、努力値0で性格が素早さ のもので83。

よって素早さ1あたり約30km/hに相当する。

ここでデオキシススピードフォルムについて考える。

最速、6段階上昇、スカーフ、スキルスワップで葉緑素+晴れ(すいすい+雨)、追い風の条件が揃うと

素早さは12096に到達。

つまり $2500 \div 83 \times 12096$ でデオキシスは364337km/hで移動できることになる。

これは一秒間に100km強移動する早さであり、約マッハ300に相当する。

(参考：地球に落下してくる隕石の速度は速くても秒速40kmちょっと。 のデオキシスの半分以下である)

勢いでやってしまった。反省はかなりしてる。計算ミスあったらごめん。

実際他のポケモンの図鑑説明文にはもっと遅く書いてあったりする。

この人はかなり評価されて良い。個人的にそう思っただけだが。

いいね、コレ。他にも色々できそうな気がする。

ピジョットはマッハ2で飛ぶらしいけど素早さ種族値はデオキシスの半分だから大気圏外では約マッハ150出せることになるな。

$\times 4$ 地球が自転していることをお忘れではないだろうか。24時間かけて一周するからカイリユーが16時飛んでるあいだに地球は勝手に2/3回ってることになる。

だからカイリユーが地球の自転と逆向きに飛べば飛行距離は1/3になって必要な速度も1/3の約830km/hになる。

そう考えればそんなに速く・・・いや速いわ。

なるほど。つまり

Lv50性格補正なしすばVのツボツボはすば25だから、約750km/h！

ということですね

なるほど。つまり

Lv50性格補正なしすばVのノクタスはすば75で、図鑑説明より1cm/年(約0.0011mm/h)。

同条件デオキモスSフォルムはすば200、つまりデオキモスの移動速度は約0.0029333.....mm/h！

ということですね

ですよー

ノクタスじゃなくてノズパスだとおも

身も蓋もない事を言うようだが、素早さ 移動速度ではない

先手を取れるかどうかの判定をするものだから、どちらかというとな瞬発力ではないか？

世界トップの短距離走者のパンチよりプロボクサーのパンチの方が速いのと同じ感じだろうね

さらには移動速度だとしても長距離か短距離か、持久力と加速力はどうか(ry

マルマインも見た感じ速そうにないし。ただ重い**先生**とか**岩団子**の素早さが低いことを見ると、

移動速度自体も少しは関係してそうだ。でも考えたら、同じ転がれるポケモンなのに素早さが、マルマイン>>>(越えられない壁)>>>>ゴローニャになっているのは、なぜ？

瞬発力だったら**機械系**が早くななんないかな？と思うのだが

瞬発力で良いと思う。BWの羽の名前も素早さはしゅんぱつのハネだし

あと機械系=速いってイメージはさすがにどうだろうと思う。どこかしらの物理的制約もあるだ

ろうし

問題はあっても、考え方を応用すれば物理攻撃力と物理防御力も具体的に数値化できそうだなw
パンチ力何kgだから厚さ何センチのコンクリートを殴って破壊できる、とか時速何kmの車がぶ
つかっても平気、とか

でもコンクリの強度と面積だとか車種だとか・・・orz

つ <http://wiki.xn--rckteqa2e.com/wiki/%E3%83%9D%E3%82%B1%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%AE%E3%83%8D%E3%82%B9>

ぶっちゃんけポケモンバトルでの「すばやさ」と図鑑に載ってるスピードは別物だと思う

それを言っちゃったらそうなんだけどね

こんなことそもそもナンセンスだと思ってなきゃやらないだろう。

それぞれのポケモンの設定でめちゃくちゃ矛盾するし。

要するにここは馬鹿馬鹿しいことやって、うはwありえねーwつつって楽しむとこなんだよきつと。

正解。ネタ強化妄想は消されたが。

そもそも、『素早さの増加割合 = 実際の移動速度の増加割合』とするのがまずいんじゃないだろうか？だって、そんなことなら素早い方は絶対相手が1発攻撃する間に3発4発叩いてるはずだもん（オイ）。素早さの伸びに比べ、速度の伸びは緩やかになるはずなのだ。そこで、マッハ2という具体的な数値が出ているピジョットを例に考えてみた。カイリユーは『地球1周という観察結果はビミョーな軌道のズレでごまかしたんだ』ともとれるので。

『マッハ2』と言う速度における『2』、この言葉は有効数字的に『1.5以上2.5未満』ということ。レベル36の最鈍ピジョットからレベル100の最速ピジョットがこの枠の両端に近いと考えよう。前者の素早さは63、後者の素早さは309となる。つまり、素早さが21分の103倍、およそ5倍の数値をとると、速度は3分の5倍になる。指数関数の形で $y = Ae^{cx} - A$ （yは速度（マッハ） A、cは定数 x素早さ x=0のとき y=0となるように設定）と表せるとした場合、『x5倍でy3分の5倍』『x=63でy=1.5』という条件を用いると、Aとcが求まって見事に式が出る！

もう少し簡単なのが根を使う方法。 $5^{1/6}$ 分の5 = 1.65.....となりほぼ3分の5になるため、 $y = (Ax)^{1/6}$ 分の5に (x, y) = (63, 1.5) を代入すればAが求まる。

.....それがどーした、と言われたらそれまでですが。

同じく具体的な数値が出てエアームドは時速300km/hな件。
コイキング...

ここは柳田理科雄かぶれが多いスレですね

考察の前提から矛盾してるんだから、むしろまったくもってくだらない知識、まさしくトリビ

アだろう。

間違った情報だからトリビアにすらなっていないかもしれないが、g

allカイリューやピジョットについては高速移動を全積みした上での速度と言う可能性があるだろう。

いやむしろそう考えるべきだろう。普通は最高速記録が図鑑に載るだろうし。

ギャロップの場合

FRの図鑑

じそくはさいこう240キロ。メラメラもえながらしんかんせんとおなじスピードではしる

DPの図鑑

はしりはじめるとたったの10ぽでさいこうそくどでさいこうそくどにたっするほどきょうれ

ポニータ ギャロップのときに逃げ足 加速に変化すべき説明文だな

加速催眠が増えるような事を言い出すんじゃないわ

ポニータが本気で走ったら

東京タワー(333m)を楽々飛び越すというポニータのジャンプ力は、競走馬のホークスターが出した最高時速69,86km/時と、東京ハイジャンプで使用されている障害壁の高さ(1,5m)から計算すると、...

なんと時速15508,92km！マッハ14,58である。このとき空気との摩擦で発生する温度は約12800度。ポニータが炎タイプなのも納得できる。

ちなみに、333mジャンプしたポニータは空気抵抗を無視すると時速293kmで落ちてくる。こんなものが野生にいるとは怖い。

初代が発売された時さえ時速270kmの300系新幹線が存在する件について

東北新幹線しか見てなかったのではないかという説を提唱してみる。

逆輸入ネタまとめ

ポケモンカードやアニメからゲームへと逆輸入された技・道具・特性などが存在する。

(技「スパーク」「うずしお」「あまごい」や道具「ダークボール」など)

それらをまとめようと思うのだが・・・現在データ収集中。協力願う。

技7つ程追加

ついでに五十音順に並べ替え、もうひとつついでに特性の項目も追加してみた

3匹追加。かぶりを含まないのなら消しといてくれ。

3 ポケモンwikiを使って更新した。情報ソースとしてうすいなら修正してください。

3 追加時期が重要なネタだと思うから、五十音順よりも登場順の方がいいんじゃないか？(特にカードゲーム)

意見求む

ボクの記憶違いかもしれませんが「ねつぼうそう」を持ったポリゴンっていなかったっけ？

はがねのつばさは金銀の時点で存在するから消しておいた。

ポケモンカードから逆輸入された技

金銀

- あくむ(初代ゴースト)
- あまごい(初代カメックス)
- うずしお(初代ニョロボン)
- げんしのちから(初代プテラ)
- こうごうせい(エリカのナゾノクサ)
- ころがる(初代コクーン)
- じたばた(初代コイキング)
- スパーク(初代ピカチュウ)
- テクスチャー2(初代ポリゴン)
- どろかけ(初代ディグダ)
- のろい(初代ゲンガー)
- マッハパンチ(初代エビワラー)
- みらいよち(初代スリーパー)

RS

- エアカッター(eエアームド)
- おどろかす(マチスのイーブイ)
- おにび(タケシのキュウコン)
- おんねん(初代ゴースト)
- このゆびとまれ(初代ピッピ)
- しおふき(初代シェルダー)
- じゅうでん(初代ピカチュウ)

すなじごく(タケシのサンド)

-
- だくりゅう(カスミのアズマオウ)
- てだすけ(初代プクリン)
- ひみつのちから(時を超えたセレビィ)
- ふんか(eマグカルゴ)
- みずあそび(やさしいヤドラン)
- リフレッシュ(水の都のラティオス)
- ロックブラスト(初代ゴローニャ)

DP

- アイアンヘッド(三世代コドラ)
- エアスラッシュ(ADVフライゴン)
- エナジーボール(ADVラプラスex)
- きあいだま(初代ゴーリキー)
- さきどり(水の都のネイティオ)
- しっぺがえし(三世代ピカチュウ ・ アチャモ ・ ミズゴロウ ・ キモリ)
- ダークホール(サマヨールex)
- ついばむ(ADVエアームド)
- なげつける(ADVイシツブテ)
- ほうでん(マチスのエレブー)
- ゆうわく(ロケット団のペルシアン)
- リサイクル(トレーナーのカード)

BW

- あおいほのお(DPtポニータ)
- いやしのはどう(ADVポニータ)
- かえんだん(わるいマグカルゴ)
- かたきうち(三世代ヘラクロス)
- サイドチェンジ(三世代ヤドキング)
- じならし(三世代マグカルゴ)
- ダブルチョップ(eワンリキー)

- テレキネシス(初代ミュウツー)
-
- ドラゴンテール(eリザードン)
- ぼうふう(トレーナーのカード)
- ほのおのまい(DPバシャーモ)
- やきつくす(ひかるギャラドス)
- らいげき(neoライコウ)

ポケモンカードから逆輸入された道具

- こころのしずく(e)

ポケモンカードから逆輸入された特性

- いかく(neoオドシシ)
- おみとおし(初代オムナイト)
- カブトアーマー(初代カブト)
- シェルアーマー(カスミのパールシェン)
- せいでんき(neoメリープ)
- ナイトメア(初代ゴースト)
- ねつぼうそう(DPポリゴンZ)
- はやあし(三世代コラッタ)
- へんしょく(初代モルフォン)
- めんえき(初代カビゴン)

ブラコロから逆輸入された技

アニメから逆輸入された技

- からげんき(「OK!」の歌詞)

アニメから逆輸入された道具

- ダークボール（セレビィ 時を超えた遭遇）

ゲーム外伝作品から逆輸入された効果

■ 特性

- あくしゅう（ポケダンシリーズ）