

ポリゴンZ

No.474 タイプ：ノーマル

特性：てきおうりょく（タイプ一致技の威力が1.5倍ではなく2倍になる）

：ダウンロード（相手の防御と特防を比べて、前者が低ければ攻撃が、後者が低ければ特攻が1段

入手可能ソフト：FR/LG/ダイヤモンド/パール/プラチナ/HG/SS

お友達	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
ポリゴンZ	85	80	70	135	75	90
ポリゴン2	85	80	90	105	95	60

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) かくとう

いまひとつ(1/2) ---

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ゴースト

特性の適応力でトライアタック威力160 こだわりメガネで240

ダウンロードで特攻upすればトライアタックの威力180 こだわりメガネで270

（適応力は本来の1.33...倍、ダウンロードは1.5倍）

特性はどちらも優れており、甲乙つけがたい。

トライアタックだと一撃で落とせないポケモンが多いが、はかいこうせんだと反動が痛い。
全ポケモン中最高威力のはかいこうせんは伊達ではない。

思ったんだがてきおうりょく@こだわりメガネなら冷凍Bないし10万Vはいらないかもしれない。

はかいこうせんで無振りマンダ確1。ガブも確1。この組み合わせはいい。

特化鋼用に等倍の10万Vは残しておいていいかもしれない。余ったスペースはトラアタにでもすれば。

その用途なら、十万よりめざパ炎のほうがいいんじゃないか？

特性適応力、特攻V上昇性格で252振り、命の珠持たせればトラアタ ロマン砲で特防HP無振りのハピが乱数圏内。

トラアタの追加効果はどれを引いても美味しい。

凍りは言うまでもなく、麻痺なら電磁波されても平気だし、火傷ならロマン砲で落とせる確率が各段に跳ね上がる。

シルクのスカーフでは、相手が特防HP両Vだと無振りでも確定で耐えられる。

特性ダウンロードの場合、別の相手でダウンロードして特攻上がった状態なら、後から来るハピを確定で落とせる。

ハピが電磁波持ったら破綻する上、ハピ倒した後は珠の反動+行動不能で確実に殺されるか積

みの起点にされるが。

適応力ですてみタックルとトライアタックの二刀無理かな？

アドバンスですてみタックル覚えさせて持って来ればできるはず
ダウンロードになる時もあるけど

二刀ならダウンロードでも問題ないんじゃないか？

ハピ突破できそうなきがするから二刀でもいいかもね

計算したら、防御252振りハピに対して攻撃252振りのダウンロードすてみタックルでダメージ7割前後w

電磁波喰らって次のターンタマゴうみされたら、2度目の攻撃でHP1割程度残って、こちらは反動で\(^o^)/

次の1匹に1割削らせれば問題ない

どうせ残しておいてもハピ居る限り機能しないしな

防御面に振ったらどの程度まで耐えるんだらうな。

スカーフ最速のイメージがあるので払拭したいんだが。

無振りで物理 $160 \times 90 = 14400$ HP振りで $192 \times 90 = 17280$ 特化で $192 \times 134 = 25728$

特殊 $160 \times 95 = 15200$ $192 \times 95 = 18240$ $192 \times 139 = 26688$

HP振りしてやっと無振りポリ2と同じ程度

特化したらどれくらい硬いかはネタポケまとめのほうで見るといいと思う

でも普通に考えれば相手を選んで後続に使えばだいたいダウンロード発動できるよな
サブウェポンまで強化できるダウンロードの方が適応力より絶対いいと思うんだが

ガブリアスやら格闘の強化やら剣舞の技マシン化・岩技最強のストーンエッジの誕生等で物理ATが腐るほど強化された今、特殊ポケは劣化気味で大半が物理耐久特化になっている。特殊ATが止まるハピ・カビが格闘で余裕で突破されるようになったため・・・というのもある。砂PTでは大半が物理に強いし格闘に影響されて株が物凄く上がったヤドランも物理受け使用。多分相手のPTに特殊受けがいたとするならそれはハピナス・ユレイドル等と見てほぼ間違いでは無い。漬しの多い今作では特殊に関してピンポイント読みが主流になってすらいる。トライアタック読みでゲンガーが無償で出てくる時もある。

えーっと...要するに何が言いたいのか

ダウンロードをわざわざ発動しなくても勝てるって言いたいのか？

ノーマル技以外は適応力でもDL攻撃upでも同じだからな。それに加えて特攻upは割と狙いやすいってことだろ。

そうじゃなくて、特攻じゃなくて攻撃があがっても十分使えるってことじゃないか？違ったら教えてちょ

でも適応力だと意外と耐えることも多いのでダウンロードの方がいいと思う。

ちゃんと相手選んで出せば強い。ただ適応力の方が相手の防御や特防気にする必要なしで出せるから安定感では適応力の方が上だと思う。

こいつの耐久で相手を選んで後出しなんて無理がある。3on3ではいつ出せるか分からない低耐久のこいつを最初から後続に持つておくこと自体ディスアドバンテージみたいなものだし。ダ

ダウンロードは空振った時にメインウェポンの威力が80と、マニューやゲンガー並みに火力が低いのが痛い。こいつは催眠も素早さも無いわけだしほとんど活躍できない可能性もある。やっぱりダウンロードは自分で狙えるとは思わずに、ギャンブルだという認識で使わないといけないかも。それと、火力についてはガブリアスの逆鱗クラスも平均的な耐久のやつは耐えられるんだから、アタッカー相手でも1確は期待しすぎ。特攻　トラアタでもガブの逆鱗と決定力では大差ないのだから。

ダブルで相手が防御 > 特防と防御 < 特防の奴だったら、ダウンロードはランダムになるのか？
[トレース](#)と同じじゃね？

すばやさ90が非常に微妙なところ。

スカーフ型以外は[90族で抜けるポケモンについて](#)を読んでおくといいかも。

ちなみにとんぼがえりで相手を倒した際はダウンロードが発動しない。

- [ポリゴンZ](#)
 - [スカーフ型](#)
 - [悪巧み型](#)
 - [反射型](#)
 - [DL両刀型](#)
 - [適応力両刀型](#)
 - [こうそくいどう型](#)
 - [最強パワー型](#)
 - [ハビで止まらない型](#)
 - [重力型](#)
 - [個体値V測定法](#)
 - [覚える技](#)
 - [レベルアップ](#)
 - [技マシン](#)
 - [教え技](#)
 - [遺伝](#)
 - [遺伝経路](#)
 - [外部リンク](#)
-

スカーフ型

特性：てきおうりょくorダウンロード

性格：ひかえめorおくびょう

努力値：特攻252 素早さ調整(ひかえめの場合188で130族抜き) HP残り

持ち物：こだわりスカーフ

確定技：トライアタック

選択技：10まんボルト/れいとうビーム/あくのはどう/めざめるパワー(格闘)or(地面)or(炎)/はかいこうせん/サイコキネシス/シグナルビーム/トリック/わるだくみ/こうそくいどう

基本はタイプ一致適応力トライアタックで攻める。

悪巧み高速移動はトリックを使う場合のみ。それでも需要は低いかな？

素早さ極振りになると、マルマイン抜けるので雨パ潰せるかも
素早さ188特攻252 防御68という振りだと、ガブリアス(いじっぱり)の逆鱗高確率で耐えます。

特性2つあるヤツは粘るのしんどいよな。Vがひとつ増えたくらいな気がする。ポリで

ポリゴンの時トレースならZでてきおうりょく、ダウンロードならZでダウンロードのままじゃないんですか？

ダイパ産ならね。GBA産ならトレースしか特性無いからどっちになるか分からない

こいつってめざパ(炎)とかどうなの？

鋼で止まる気がしたんだが

この型なら止まるな。の悪巧み型なら破壊光線で突破できる。

ダイノーズ、ボスゴドラ、トリデプスは無理だけどね。

の連中対策も含め(格闘)とかどうだろうか？

一応あってもいいかも でも地面でもいいような気が

しかし炎ならメジャーなハッサムに四倍。岩鋼の三体は割りとマイナーよりだからそこまで気にしなくても。

俺は地面にした。鋼岩、グロス、磁場、ヒードラン辺りを狩れるようになった。

格闘だったら特攻V出来ないから地面のほうがいい

つっても特性二つ+無性別の時点でかなり厳しいからなあ。出たらラッキーぐらいに思ったほうがいいかな。

VとUで何か確定数変わるのか？何も変わらないなら、特攻1の差よりも役割破壊を優先した方が使いやすい。

Uメタモン用意してないならめんどいから地面でよくね？格闘>地面の点ってどのへん？

「面倒」は議論する上で関係ない。格闘は主にバンギ狙い(特防の高さ故4倍でないと効果が低すぎる)だろうが、炎格地なら優劣はつけられないしPTと環境に合わせて選択。

めざパ(地)威力70調整個体値

特攻 V 他 2,6,10,14,18,22,26,30のいずれか

素早さ個体値30の場合スカーフ持ちで最速130組を抜く134調節だと努力値192

ところで普通スカーフは攻撃補正かけるのが普通だけどコイツの場合臆病も候補でいいんじゃないかと思う

よくいるスカーフムクやガブリに先制冷凍かませるし...どうだろう？

いいとは思いますが、さらに火力不足が顕著に現れると思う。まあ、どのくらい確定数が変わるかは知らんが。

臆病はあり。スカーフガブマンダにタイマンで勝てる。

素早さ155（意地最速ガブ抜き）にスカーフを持たせ

HPに20振り陽気ガブのげきりん、臆病マンダのりゅうせいぐんを耐えるようにすると相手が補正スカーフだろうと補正なしスカーフだろうとこっちの勝ち。

さっき計算したんだけど、HP・ぼうぎょ・とくぼうvだと、HPとぼうぎょに4振ればいけたよ。

マンダ・ガブリメタならこっちの方がいいと思うけど、全体的に見てもこっちの方が効率良いかもしれない。

努力値を36-0-4-248-4-212のめざ地搭載型にしたら強かった。

一応の耐久調整とロック後のボスゴドラ抜き調整を試してみた。

トラアタが必須になってるけど、てきおうりよくなるともかくダウンロードだと別になくてもよくない？

とくこう上がってトラアタが確1になることってあんまりないし、確3のやつが確2になるときって大体の場合サブウェポンでも確2になってるような気が。ラグラージとかはトラアタのがよさそうだったけど。

スカーフトリックを軸にするのも可能

当然のことながら積み技はトリックとセット。

わるだくみが積みそうになかったら攻撃できる

ついでにピンクの悪魔ハピナスを型にもよるが機能停止にまで追い込める

ポリゴンZのトリック持ちは少ない（少なくともこの型の作成者は今まで見た事がない）ので割といける

最後の技だが、めざパ地面や格闘や破壊光線にするとゲンガーで止まる

しかし、こいつは元々襷持ちに弱いので十分ありだと思う

性格についてだが、臆病とスカーフの相性はあまり良くない

それに、（スカーフなしで）最速100族すら抜かせないなんて使い物にならないって人もいるだろうから控え目の方がいいかも

90まで行くと振ってないのも多いし（この型の制作者は臆病で使っていたがスカーフ持った状態だとやはり火力不足感がある）

控え目も作ってみた ついでに悪巧みを高速移動にしたらかなり安定するようになった

悪巧み型

特性：てきおうりよく

性格：おくびょうorひかえめ

努力値：特攻252 素早さ252orカムラ発動で最速130族+ みがわり使う場合HP4n調整

持ち物：きあいのタスキorカムラのみ

確定技：わるだくみ

技：トライアタック/10まんボルト/れいとうビーム/あくのはどうorシャドーボール/サイコキネシス/めざめるパワー

悪巧み1回積むことができれば反則的な力を発揮。

禰持ちなら確実に1回は積むことができる。

しかし、積めたところで大抵先制されて死ぬ。今回は先制技増えたし、

ダウンロードも悪くないかと思われ。まあ好み

耐久と対峙したり催眠術に対しマジコが成功したりするとわるだくみを3回積むことが出来る場合もけっこうあるからここは適応力のほうが最大威力が高くなるし忸怩だな

10まんボルト/れいとうビームならあくのはどうorシャドーボール/はかいこうせんorマジックコートのが狩れる奴増えそうじゃね??

破壊光線もいい。一回しか撃てないのが玉に瑕だが破壊力は上げつない。

わるだくみあるからトライアタックの方が反動無いしいいだろ

破壊光線は死に出して出された岩or鋼or特殊耐久を無理矢理突破するのに良し。どうせタスキ発動後だから大爆発感覚で。

1回積んだ時 適応力の場合、ノーマル技だけ $2 \times 1.33 = 2.66$ 倍、他は2倍。ダウンロード特攻upの場合、全てのタイプが2.5倍。参考までに

「 $2(\text{適応力}) / 1.5(\text{通常のタイプ一致補正}) = 1.33$ 」ってこと? 無茶苦茶な計算に見えるけど

そういうダメージ計算とは違う概念の話をするなら、むしろ悪巧みを行うことによる倍率が適応力の場合 = 2倍 DLが発動している場合 = $2.5 / 1.5 = 1.67$ 倍 って数字のほうが意味があると思うよ

別にDLで悪巧み使ってもいいと思うけど、適応力のほうが向いてはいるんじゃないかな

カムラを持たせてうまく悪巧み+カムラが決まれば暴れ回れる。

当然ながら先制技に弱い種類の型なので注意。

悪だくみで火力が滅茶たけえからピンポイントで落としたいのがいるのなら

めざばも候補じゃね?と思ったので入れましたが、邪魔なら記述ごと破壊光線で消しちゃってください。

ちなみに、岩鋼タイプのやつらは悪だくみ積んでればめざば地面か格闘で1発です。

(Z特攻努力値252で岩鋼側はHPと特防ともに252 性格補正はZ特攻 岩鋼特防です)

しかし積んでないとボスゴドラ以外の岩鋼は即死しないのか・・・硬すぎだろうjk

無補正（ひかえめ）だと、素早さ188振りカムラ発動でピツタリ201で、最速補正あり130族を抜ける。

れいとうビームは竜を狩るためにあると思うが、ポーマンダ、ガブリアス、カイリューはわるだくみを積み補正あり252てきおうりょくで確1（竜は特防振ってない事前提）

HPV防御V防御84振り、補正あり252ガブリアスげきりんギリギリ確2なため、げきりんカムラ発動 積む トライアタックで逆襲の構図も一応（どちらにせよ、こだわりだと難しい）

「悪巧み型」なのにわるだくみが確定じゃないのはおかしいので変えました。

反射型

特性：てきおうりょく

性格：おくびょう

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：ラムのみ

技：マジックコート/トライアタック/サイコキネシス/その他

クロバットとゲンガーの催眠術を反射させよ

キノガッサは逃げたほうが無難。

マジックコートしたら気合パンチ

サイコキネシスを襷で耐えられ茸胞子

なんてことになる

読みに自信があるなら別だが

ゲンガーもきあいだまでくる可能性あると思うが

見てて思ったんだがマジコ型とジュペッタ相性いいかもな

持ち物はラムでよくない？読み間違いで状態異常喰らっても修正が効くし。

DL両刀型

特性：ダウンロード

性格：むじゃきorせっかちorうっかりやorやんちゃ

努力値：素早さ130抜き調整 残り攻撃と特攻

持ち物：こだわりスカーフ

技：はかいこうせん/ギガインパクト/れいとうビーム/トライアタック/10まんボルト/おんがえし/すてみタックル

折角のDLを生かしたい方に

はかいこうせんとギガインパクトだけだとてきおうりよくのほうが良いように感じるので
他の攻撃技も覚えさせるといいと思う
相手の防御の穴をつき華麗に勝利せよ

命の珠を持たせてトライアタックとおんがえしで小回り利かしても良いかも
お勧めの努力値配分は素早さ抜かしたい奴調整で

調整するにしてもしないにしても、スカーフ確定なら素早さ補正はいらないんじゃないじゃ
うっかりや、やんちゃでいいと思う
ちなみにやらないとは思いますが素早さ130族抜き調整、特攻252、残り攻撃で攻撃補正をかける場合
は

素早さに補正をかけたほうが無駄がない(攻撃が多くなる)

まあ特攻252振る時点で特攻に補正かけたほうが得するのは言うまでもない

素早さに補正を掛けると最速スカーフ78族～無補正スカーフガブリアスまで抜けるから素早
さ補正自体は全然あり。

勿論スカーフを他で対処するなら火力重視で攻撃面に補正を掛けるのもありだと思う。というわ
けで勝手ながら追加しておきます。

粘るの面倒だけどすてみタックルも候補じゃないだろうか？

アイアンテール使ってるんだがどうだろうか？ 命中悪いけどポリZだと弱点突きにくい氷など
には役に立つと思うが

アリだと思う。安定させたいならめざパ炎か格闘粘ったほうが良いだろうが、両刀だと威力が
きついから。

実際に使ってみたら結構いけたぞ。氷以外に岩で止まらなくなった。

テールで倒せそうな岩氷はユレイドル、ルナトーン、ユキノオーくらいしか思い浮かばないん
だが

テールが通る奴の大半は防御 特防だし特殊技の方が命中的にも安定
H振りバンギも攻撃が上がらないと確2にならないし、範囲はかなり狭い

適応力両刀型

特性：てきおうりよく

性格：むじゃき

努力値：素早さ252 攻撃ハピトラアタ込み確2調整（Vのとき32振り）残り特攻

持ち物：いのちのたま

確定技：トライアタック/おんがえし

選択技：10まんボルト/れいとうビーム/あくのはどうorシャドーボール/サイコキネシス

特殊フルアタッカーはダウンロードでやった方がいいので適応力をできるだけ生かそうとした
型。（ダウンロードは使いにくいって人は別に適応力でフルアタ使ってもいいけど）

これならカピゴンやハピナスで止まるっていうことはなくなる。

禪よりは火力も出せるし十分でしょう。(そもそもこいつに禪はもったいない気がします) 欠点は速攻型アタッカーにあるまじき遅さですね。

プラチナ教え技のしねんのずつきは候補に入らんの？

まずは思念の頭突きがサイコキネシスに勝る点は何かっていうのを聞こうか。

エスパー弱点の奴は大体が防御<特防だから提案したんだけど...やっぱりいらない？

いらない。調べたが防御<特防のやつも特防<防御のやつもどっちもいる。

そして、抜群思念の頭突き<一致適応力恩返し。

ちなみにこの型では恩返しはハピカピに止められない最低条件を突破するぐらいに調整している。(食べ残し考慮して)

だからできるだけ特攻技を打つのが吉。

ただし、思念の頭突きは追加効果がおいしい。

恩返し2発で勝てるとしても、1発目の返しの一撃でこっちが先に倒される...って時は、思念の頭突きだと運ゲで勝てる。

使用率としては低い、だが選択の余地はある。

ところで同じ怯み効果のある悪の波動も入ってないな....

トラアタ込みならタマゴうみされたらまずいんじゃ？

それとハピナスってのはどんな振り方&性格を想定してるんです？

トラアタ込っていうのはハピがポリゴンZに交代出ししてきた時のことを仮想したもの。トラアタ2回で回復するとか普通ないからトラアタ 恩返し 恩返しで潰せるようにしています。

ハピは防御特防252の凶太いを仮想しています。他の振り方でも計算上倒せるはずです。

交代出でてから79~94ダメージ受けたら、急所事故死防止でタマゴうみ確定だろ。トライで玉持ち分かってるから積まれる心配もほぼ無いし、耐えていればそのうち玉で死ぬから無理する必要もない、更に交代されたとしても安定なタマゴうみを使わない理由が無い。タマゴうみされなかったとしても、トラアタ 恩返し (ハピ電磁波) (ハピタマゴ産み) 恩返しで終わり。

それからハピは、ずぶといHP252防御252の防御特化型が現在の主流だと思う。

HPに振るハピなんてそうそう居ねえよ...

居すぎて困る

最近素早さ調整残り特攻がメジャーだと思うが？少なくともHP極振りは今や絶滅危惧種クラスだな。

ハピに止められない事が目的の型なのに、ハピ突破出来ないって意味あるの？

こうそくいどう型

特性：てきおうりよく

性格：ひかえめ

努力値：特攻252 HP252 防御6

持ち物：きあいのタスキorラムのみorヨブのみorヤタピのみorオボンのみ

確定技：トライアタック/こうそくいどうorでんじは

選択技：めざめるパワー（炎or地面or格闘）/れいとうビーム/10まんボルト/あくのはどう/サイコキネシス/シグナルビーム/みがわり

高速移動1回積むだけで倍速に、その分耐久に振れるのが強み

この型なら攻撃252振りいじっぱりラグラージの

アームハンマーを耐えてくれる。

こいつの臆病最速高速移動は、最近、積みストッパーで流行りのスカーフスターミーやゲンガ - を超えることができる。ダウンロード身がヤタ高速での全抜きエースとして使えないか。まあ先制技には弱いし、止まる時は止まるんだが。

この型・・・っというよりHPに252振った型はあまりお勧めできません。

振っても、受けられる回数が無振りのときより増える場合は少ないです。

回数は変わらなくても割合が変わるからHP振りも有用だと思う。例えば、ポリゴンZ一発殴られる ポリゴンZ高速移動 相手を倒す 先制攻撃を受ける 耐えて相手を倒す・・・って流れにできる

割合が変わるんならオボンは最適じゃないか

とりあえずオボン追加しといた。

うん、確かにオボンは相性がいい。実際に使ってるがまさに の様な流れになるからかなり安定して戦える。あと襷は持たせるべきではないと思うんだ 襷は最速用じゃないかな。使った事無いから分からんけど。

最強パワー型

特性：てきおうりょく

性格：ひかえめorおくびょう（ガブリ対策）

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：こだわりメガネ

確定技：はかいこうせん

選択技：トライアタック/あくのはどう/かみなり/ふいぶき/サイコキネシス

最強パワー型ならダウンロードの方がいいんじゃない？

特防低い奴にだして超パワー

はかいこうせんを使う以上次のターンに高確率で倒されるからわざわざDLのために相手を選ぶのはそこまで意味がないと思うが トライアタックなら別だが

強すぎるぜ！特攻個体値Vなら一般型クレセリア（図太いHP252防御252特防6）を破壊光線で確定1発、こちらが臆病なら中確率乱数1発、臆病トラアタで超高確率乱数2発
ちなみに、急所に当てることさえできれば、特防無振りHP全振りハピナスを破壊光線で確定1発。

性格 + 補正特防・HP全振りハピナス乱数1発。急所に当てなくても半分削るほどの威力。

こないだダイノーズが来て手も足も出なかった・・・
半減ダメージなら破壊光線で何とかなることも結構ある。

先鋒で使うと強そうだが相手にガブとかきたとき逆鱗で先制されて落ちないか？

臆病なら勝てる。相手が陽気だったら逆鱗1発耐えるし、意地っ張りならこちらの方が速い。でも拘り持ちには勝てないという罫

少し遅いやつに出してスカーフと誤認させるとgood
受けにでてきた特殊受けもついでに落とせる

ハピで止まらない型

特性：選択

性格：基本的に攻撃

努力値：攻撃252 素早さ調整 残り特攻

持ち物：こだわりハチマキorいのちのたまorこだわりスカーフ

確定技：ギガインパクトorおんがえしorすてみタックル(ギガインと恩返しor捨て身は両立させてもいい)

選択技：アイアンテール/はかいこうせん/トライアタック/10まんボルト/れいとうビーム/あくのはどう/めざめるパワー(炎or地面)

DL=ダウンロード

・こだわりハチマキ

DLで攻撃上がった時のギガインは攻撃性格補正なしでも確1

適応力だと攻撃性格補正ありで確1

ただギガインは反動のターンで積まれるのが厄介

それとギガインは外れると痛い

鉢巻でやる必要はあまりないが恩返し&捨て身は確2

物理だとばれた時の事を考えて特殊技も入れた方がいい(DLなら尚更)

特攻性格補正無し努力値無振りでもこいつの特攻 破壊光線は馬鹿にできない

HP252振りのキングドラを中乱数1発で倒せるほど

こいつは電磁波やギガイン持ちってばれたあとタイマンになったときに強い

いのちのたま

- 恩返し&捨て身確2(残飯持ちなら乱数になる事も)
珠の利点は恩返しor捨て身を1発撃った後交換でてくる物理受けを特殊技で葬れる事
ポーランドを冷凍Bで取り返しとかできそう
持ち物がばれにくいシルクのスカーフでもいいかもしれない
ちなみにギガインだと大体は乱数1(HP振ってると確2になる事も)
ギガインは珠でやるメリットはあまりなし
こいつは適応力のほうが良いと思う
因みにDLだと攻撃上がったら20攻撃に振ると恩返しで残飯込み防御特化ハピ確2

• こだわりスカーフ

素早さ性格補正なし90の耐久無振りじゃ不安って人に
まあハピ狩りたいたけならあんまりおすすめしないが
DL恩返しだと防御性格補正あり残飯持ちのハピは確2にできない
早い話DL捨て身のほうが確実って事
こいつは防御性格補正ありや甘える、カウンター持ちには勝てません
ちなみにDLギガインで防御性格補正なし252振りのハピ低乱数1
「ハピナスのために」ギガインを入れる必要はないかと

ぶっちゃけスカーフ持たせてトリックすればハピが機能しなくなるってのは内緒

重力型

特性：ダウンロード
性格：特攻や素早さ
努力値：特殊252 残り耐久
持ち物：いのちのたまorきあいのタスキ
確定技：じゅうりょく
選択技：でんじほうorかみなり/ふびき/はかいこうせん

HGSSで新たに覚えたじゅうりょくを利用する型
命中が1.67倍になるので博打的な技をガンガン使っていける
特にでんじほうは命中が80%超となり、すさまじい猛威をふるう
でんじほうとふびきの組み合わせは攻撃範囲もかなり広い
トライアタックやでんじはは、でんじほうがあればあまり必要ないかも

この型そもそも練り込み不足だと思う。

個体値V測定法

ポリゴンLv.8がんばりや

HP : 31(1)

攻撃 : 18(5)

防御 : 20(7)

特攻 : 22(5)

特防 : 20(3)

速さ : 14(1)

以上の数値でオールV。括弧内はドーピング回数。

簡易判定 以下の数値で30/31

Lv.10 ポリゴン

HP 36

攻撃 20 (+で22/-で18)

防御 22 (+で24/-で19)

特攻 25 (+で27/-で22)

特防 23 (+で25/-で20)

素早 16 (+で17/-で16)

Lv.1 ポリゴン

特攻UV 7 (+で7/-で6) ドーピング無し

覚える技

レベルアップ

ポリゴン	ポリゴン2	ポリゴン	ポリゴン2	ポリゴンZ	技	威	命	タイプ	分類	PP
GBA	GBA	DS	DS	DS						
-	-	-	-	1	トリックルーム	-	-	エスパー	変化	5
1	1	1	1	1	テクスチャー2	-	-	ノーマル	変化	30
1	1	1	1	1	たいあたり	35	95	ノーマル	物理	35
1	1	1	1	1	テクスチャー	-	-	ノーマル	変化	30
24	-	1	-	-	かくばる	-	-	ノーマル	変化	30
-	24	-	1	-	まるくなる	-	-	ノーマル	変化	40
-	-	-	-	1	わるだくみ	-	-	あく	変化	20
12	12	7	7	7	サイケこうせん	65	100	エスパー	特殊	20
9	9	12	12	12	こうそくいどう	-	-	エスパー	変化	30

20	20	18	18	18	じこさいせい	-	-	ノーマル	変化	10
-	-	23	23	23	でんじふゆう	-	-	でんき	変化	10
-	-	29	29	29	シグナルビーム	75	100	むし	特殊	15
44	44	34	34	-	リサイクル	-	-	ノーマル	変化	10
-	-	-	-	34	さしおさえ	-	100	あく	変化	15
-	-	40	40	40	ほうでん	80	100	でんき	特殊	15
32	32	45	45	45	ロックオン	-	-	ノーマル	変化	5
36	36	51	51	51	トライアタック	80	100	ノーマル	特殊	10
-	-	56	56	56	マジックコート	-	-	エスパー	変化	15
48	48	62	62	62	でんじほう	120	50	でんき	特殊	5
-	-	-	67	67	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5

DSでは「トライアタック」「でんじほう」を覚えるのはLv.50以上

Lv.50戦では「マジックコート」を覚えないので注意！

(HGSSで教え技になったのでLv.50戦でも使えるようになりました)

技マシン

マシン	技	威力	命	タイプ	分類	PP
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13	れいとうビーム	95	100	こおり	特殊	10
技14	ふびき	120	70	こおり	特殊	5
技15	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10
技18	あまごい	-	-	みず	変化	5
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23	アイアンテール	100	75	はがね	物理	15
技24	10まんボルト	95	100	でんき	特殊	15
技25	かみなり	120	70	でんき	特殊	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34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	20
技40	つばめがえし	60	-	ひこう	物理	20

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46	どろぼう	40	100	あく	物理	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63	さしおさえ	-	100	あく	変化	15
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70	フラッシュ	-	100	ノーマル	変化	20
技73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
技79	あくのはどう	80	100	あく	特殊	15
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92	トリックルーム	-	-	エスパー	変化	5

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威	命	タイプ	分類	PP
すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
ものまね	-	100	ノーマル	変化	10
ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
でんじは	-	100	でんき	変化	20
みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
こごえるかぜ	55	95	こおり	特殊	15
こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
いばる	-	90	ノーマル	変化	15
ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
まるくなる	-	-	ノーマル	変化	40

あくむ	-	100	ゴースト	変化	15
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
シグナルビーム	75	100	むし	特殊	15
とっておき	130	100	ノーマル	物理	5
さわぐ	50	100	ノーマル	特殊	10
いたみわけ	-	-	ノーマル	変化	20
じゅうりょく	-	-	エスパー	変化	5
マジックコート	-	-	エスパー	変化	15

教え技で「でんじふゆう」は覚えない。

遺伝

タマゴグループ **性別不明**

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**

進化前 **ポリゴン2**

遺伝経路

タマゴ技無し。

外部リンク

- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - **ポリゴンZ**
- ネタポケまとめwiki - **ポリゴンZ**
- リトルカップルール考察まとめ@wiki - **ポリゴン**