

レジギガス

No.486 タイプ：ノーマル

特性：スロースタート（5ターンの間、攻撃と素早さの値が半減する）

入手可能ソフト：ダイヤモンド/パール/プラチナ

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
110	160	110	80	110	100

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

攻守ともに破格の強さを誇るが、5ターンの間攻撃と素早さが半減する特性を抱えている。守るや回復技は一切覚えられない。

無補正無振りの場合、攻撃種族値は70、素早さは40相当になる。
5ターン経過するまでの実質合計種族値は520。

耐久は大体防御も特防もツボツボと同程度。

ターンを稼ごうにも、その間に相手は補助技を使い放題であると言っても過言ではない。

苦労して5ターン耐えても交代したらまた5ターン耐える必要がある。よってほえるやふきとばしでも終了。

今では格好のネタポケモンになっている

身代わり、電磁波、怪しい光があるから5ターン耐えることも毒毒、鬼火も余裕。問題は能力上下とほえると技スロットが少ないことだ。

問題は特性のせいで相手に先行を奪われやすく、何もしないうちに状態異常をくらいかねないところだ

いや、そういう奴には出さなければおk。基本耐久は高いから速くてフルアタ系の奴に出して電磁波撒くのがこいつの仕事

PBRなら相手のパーティ見て出撃するかどうか決めればいい

運がよきゃそのままずっとオレのターン!!

壁はるだけでかなりの確率で5ターン耐えられる

壁貼って交代するのに2ターンかかることを考えると実質3ターンしかもたないんだが

実質3ターンしかもたないのは壁であってこいつでないし、8ターンに延長できる

壁貼り1ターン、壁貼り2ターン、爆発3ターン、まあ結局は5ターンだが瓦割り・・・

×8& ×4 鬼火などが怖いなら神秘の守りしてからでもいいかもな。神秘の守りきれるターンに後攻身代わりすればいけるだろうし

HPはボロボロ、技も怪しい光とか入れてもその分スペースを圧迫させる結果になるしな
遅い素早さなんだし挑発とかされたら完全に終了

わざわざサポートして暴走させる程の価値は無いが、実際実力は中堅ぐらいある。
コイツの価値はALL110の耐久の高さ。攻撃半減のままでも使えんことは無い。挑発に弱いのは耐久の運命だからな

そしてスロースタート解除したらレヅツ入

いっその事物理受けとして使うか？www

俺は普通に特殊受けとして使ってるんだが・・・
あやしいひかり でんじは みがわり いわくだき

ユクシーとかにサポート(トリックルーム、神秘の守り、置き土産etc)してもらえれば、5ターン耐えるのは容易。

パーティーの役割や戦略を完全無視してまでやる価値があるかは微妙だが・・・

能力ダウンとか滅びの歌とか致命的弱点が多すぎだから価値は低いだろう...やはり所詮はネタポケか

逆に考えるんだ。パーティーの役割や戦略をこいつに合わせて作るんだ。
真面目な話、トリクルの3ターンを妖光影分身で凌ぎ、その後2ターンを耐えればアタッカーになり得る・・・可能性は0ではない。

俺的にはじこあんじオススメ しかしあやしいひかりか電磁波捨てなきゃならないが

ていうかこいつ素早さも中途半端なんだよな・・・

解除したとしても無振りだったら90組にすら抜かされるし

かと言って素早さに振ったら防御が 殆どの場合こいつより速いポケモンに交換するだろうしな

テッカバトンから繋げばどうにかなるかもしれん・・・

こいつ耐久だけは高いし、弱点の格闘はテッカニンなら1/4だし

明らかに他でやった方が強いだろ。”ギガスよりは”速くて攻撃も有る上ほえる効かない**バクオング**とかの方がずっとマシ。

駄目と言うわけでもないし、成功した時は割と気持ちよかったし、命の玉持ちなら大体相手一撃。

いっそ素早さを捨ててブラッキーの鈍いバトンも有りだが、弱点が...

先鋒ブラッキーで相手のあまごいやステロ撒き役をくるまなバトンするのはどうだろうか
種族値全部負けてるんだが？

テッカバトン渡せば身代わりで5ターン守りやすくなるしオススメ

肝心の攻撃と素早さがギガスはボロ負け。対するバクオングは明らかにバトン向けだし。

ネタポケとして名高いレジギガスを運用する手段の一つとして、テッカバトンを挙げてるんだろ。「バクオングでやれ」とか論点ズレすぎ。

そんなこと言い出したなら、そもそもこいつ使わなきゃいいって話になる。

ここってひょっとして「400数種(実際使うのは2桁程度だけど)いるポケモンの中からレジギガスが選ばれるメリットを探すページ」じゃなくて

「劣化になっても何でもいからとりあえずレジギガスの構成探すページ」なの？

前者だったら別に論点全然ズレてない。レジピコスなんか使わなけりゃいい話
後者の意見は育成論を語るこういう場所に持ち込まない方がいい。ネタポケwikiにでも書いて
る

×7でも書いてあるがこいつは耐久はあるから出落ちしにくいし覚える技も違うから単純
な劣化ではないと思う。でもバトンしてもほかのに比べると火力は高くはないから耐久も上がる
鈍いとかの方がいいと思う

トリパの特殊アタッカーとして・・・使えないか。

×5ボロ負けって、そもそもバクオングとコイツじゃ耐久がダンチだろが
特殊なら火力差11だけだし、んな中途半端な素早さあるくらいならこっちでトリパの運用考え
たほうがマシ。

個人的になんでこいつがこんな冷評されてるのが分からないんだが。スロースタート時でも十
分戦えるがな。

バトンしてまで抜きたいならここかぜでもすればいいのでは？居座り前提としないならほえる
なんて関係ない。

前売りで配布されるレジギガスは、Lv.100、プレシャスボールに入っている。

努力値はどれもドーピングで100までしか上げられない。

アイアンヘッド、いわなだれ、ここえるかぜ、にぎりつぶすを覚えている。

性格、個体値ともにランダムで厳選は可能。

まっとうなアタッカーとして使うのは諦めて、最初から持久戦に徹するのはどうだろうか
耐久振り@たべのこし でんじは/みがわり/いばるorあやしいひかり/ずつきorアイアンヘッ
ド

ギャラドスで似たような型を使っているが、相当に強い。

ギガスは耐性や素の火力があれば威嚇もないけど素の耐久は格上だし、「5ターン後に火力と素
早さが倍化する特性」と考えて使えば・・・

似たような型を作ってみたが、でんみが強い。

地面が来ても大丈夫なように、冷凍P、鋼対策に地震を入れておくのがオススメ。

耐久あるしこだわりハチマキ持たせるのはどう？

5ターン耐えたらラッキー程度に。でも結局撃ち逃げっぽくなっちゃうか

補助技使えないから5ターン持つ可能性はほぼ無いし、実質攻撃種族値70じゃなあ...

なんかギガスって大体特性があることを前提としたなんとか居座ろうとする見苦しい型ばかり
見受けるけど

特性はボーナス程度に考えて発動前のステータスで動くことを前提にした方がいいんじゃない
か？

	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
20-スタート時	110	70	110	80	110	40

Aに振らないのであれば基本は特殊を推奨

ちなみに良く似たレジスチルさんとの比較

	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
レジスチル	80	75	150	75	150	50

物理特殊各々の耐久の高さは比べるべくなく圧倒的だがその分Hは高め

レジギガスにしかない技

ほのおのパンチ,だいちのちから,しねんのずつき,リベンジ,しっぺがえし,にぎりつぶす,はたきおとす,

あやしいひかり,ピヨピヨパンチ,みやぶる

勿論当のレジスチルはねむるでの回復や大爆発の自主退場も出来るので、
種族値と総合してほぼ劣化と言っても差し支えないだろうが、腐っても伝説。
全体的な目でみれば発動前でも十分な種族値である。

居座ることに全霊を尽くす型より通常の状態を前提にした型にして運用した方がよっぽど実用的。

ターンのこともあってトリルとの相性も良い。発動すれば抜ける相手も多い。

• レジギガス

- レジウザス(ずっと俺のターン!)型
- 攻撃型
- ギャンブラー型
- 特殊型
- 光の粉分身型
- 耐久型
- ロックカット型
- 個体値測定法
 - 簡易判定
 - 個体値V判定法
- 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - 教え技
 - その他
- 遺伝

外部リンク

レジウザス（ずっと俺のターン！）型

性格：いじっぱり

努力値：HP252 攻撃252 素早さ6

持ち物：たべのこしorひかりのこな

確定技：あやしいひかり/でんじは/ずつきorアイアンヘッド

選択技：かげぶんしん/みがわり/きあいパンチ/しねんのずつき/じしん/ほのおのパンチ/れいとうパンチ/かみなりパンチ/ドレインパンチ

電磁波で行動率&素早さDOWN

あやびかで行動率更にDOWN

その間に身代わりや影分身を張るのもおk

更に踏みつけや思念の頭突きで怯みも

そんなこんなしている間にスロースタートは解除してレジウザス

ラムで解除することは秘密にしておきm (ry

ラムだったらもう1回撒くまでだろ？

てか使ってみたら分かるけど分身は悲しいほどはどうだんに弱いです

伝説以外ではどうだん使えるのはルカリオとトゲキッス・ドープルだけじゃなかった？

それ以前に、攻撃技を入れないと5ターン経った後ふみつけだけでは何もできない。

正直、こんなのネタにしか思えんが……

実際に「あやしいひかり みがわり おんがえし アイアンヘッド@ラムのみ」で使ってみたが、

他のコでマヒ撒いてレジギガス降臨させて見たんだが、結構読み次第で5ターン過ぎた。

個人的にはずつきよりもアイアンヘッド(無効がない) オススメ

まあカイリキーやルカリオとトゲキッスは知らん

あらかじめ倒しておくしかないな……

攻撃型

性格：いじっぱり

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：カムラのみ

確定技：みがわり

選択技：にぎりつぶす/おんがえし/ドレインパンチ/しねんのずつき/じしん/ほのおのパンチ/れいとうパンチ/かみなりパンチ/ストーンエッジ/10まんボルトorかみなり

ブラッキーの甘える黒まなバトン、壁、催眠、置き土産などからつなげて、身代わりだけで5ターン稼ぐ。

その後は弱点突いて攻めるだけ。最速マルマイン、デオキシスも抜ける上攻撃力は233！身代わりが残ってれば3タテ6タテも可能。

候補技に10万ボルトを。マイナスなしの特攻に少し振ればムド確定二発だから。結構使える雷がないのは命中率の低さが理由ですか？

追加しといた、問題あったら消してくれ

ギャンブラー型

性格：攻撃or耐久 特攻

努力値：攻撃or防御or特防252 HP252

持ち物：たべのこしorひかりのこな

確定技：あやしいひかり/かげぶんしん

選択技：きあいパンチ/おんがえし/にぎりつぶす/ほのおのパンチ/れいとうパンチ/かみなりパンチ

あやぴか&影分身で5ターン耐えてその後爆発。

5ターンは案外持つ。

特殊型

性格：れいせい

努力値：特攻252 HP252

持ち物：フォーカスレンズorこだわりメガネorいのちのたま

確定技：かみなり/きあいだま

選択技：はかいこうせん/にぎりつぶす/ゆきなだれ/ドレインパンチ/あやしいひかり/だいちのちから

特性のおかげで最遅50組や高個体値30組にすら後攻をとれる。

おかげでフォーカスレンズ大活躍。

ダブルだったらトリックルームで応用出来そうだね。

気合球と雷の命中率がフォーカスレンズで1.2倍に。

どちらの技も大文字なみの性能を発揮してくれる。相性も非常にいい。

反動で隙だらけになってしまうが、破壊光線もできれば欲しい。

主力技がどちらも半減される草・毒やグライオンに対抗するのなら雪崩かめざパ氷も入れておきたいところ。

まあ、大概の草・毒はギガスの天敵である状態異常を持ってゐるんだが・・・
一応、こだわりメガネを持って破壊光線を打てばグライオンやガブリアス等も一撃である。

耐久力が化け物じみてるが回復手段は無い。
味方に「ねがいごと」でサポートしてもらえると心強い。

教え技のこごえるかぜってどうなんだろう
1段階下げたところで先制は無理だよな・・・
めざパがあればいらないんだろうけど後続へのサポートとして使えない？
でんじはのほうがいいような気がする。
ヤチェ持ちガブ相手だと低乱数2の低火力で、当然抜かすこともできないし。

ばかちから入れてハピ突破...は無理だった。無振りだとスロー時確3、解除されても確2。
こいつ相手にハピ出すかはわからんが、特殊だとハピは無理っぽい。

光の粉分身型

性格：いじっぱり

努力値：HP252 攻撃252 素早さ6

持ち物：ひかりのこな

確定技：かげぶんしん

選択技：おんがえし/にぎりつぶすorギガインパクト/ドレインパンチorほのおのパンチorれいとうパンチorかみなりパンチ/みがわりorでんじはorあやしいひかり

食べ残しを光の粉に替えてみた。かわすときはよくかわす。

ドレインパンチと影分身で回復と回避を繰り返して五ターンなんとか凌いで
後は回復。個人的にギガインパクト、ドレインパンチ、あやしいひかり。生き残り影分身積めたなら1ターンの反動くらいかわしてくれるかもしれない。でもこれだと幽霊や波動弾で乙。突っ込み所満載だと思いますがどうでしょう？

まあこいつは五ターン耐えなきゃいけないんだし、影分身は運ゲ要素もあるが十分ありじゃないか？

影分身なら光の粉より食べ残しを推しとく

どっちみち波動弾で止まります

ギガスじゃ回復できないし身代わりで瞬殺されるから微妙だけどなー。

分身が微妙なのって他の積みと張り合うと勝てなかったからじゃ無いつけ。ビルドとか積み切れれば攻撃防御4倍だし。

ノーガードカイリキーやはどうだん持ちは諦めるしかない。

耐久型

性格：わんぱくorしんちょう

努力値：HP252 防御or特防252 攻撃6

持ち物：たべのこし

確定技：みがわり/でんじはorどくどく

選択技：おんがえし/あやしいひかり/にぎりつぶす/ドレインパンチ/はたきおとす/きあいパンチ/れいとうパンチ/かみなりパンチ/ほのおのパンチ

防御特化ならフォレストス、特防特化ならシャワーズと同じ硬さ。

努力値も振らずスロースタート時の攻撃力は泣けるほど低いですが5ターン立てばこっちのもの。

相手の状態異常持ち読みで身代わり置いた後は持ち前の硬さを武器に5ターン耐えたら無振りでも252振り攻撃種族値112相当の攻撃力で殴る。

居座ればなんとかならないこともない。

攻撃技は恩返しと炎のパンチお勧め

そうでもしないと鋼で止まります

自分は、特防特化してみがわり/ふみつけ/でんじは/いばる@たべのこしでやってますが、大抵の特殊Aの攻撃を耐えて電磁波撒けていい感じです。電磁波撒く前にこちらが状態異常撒かれたら機能しなくなりますが・・・。

ロックカット型

性格：いじっぱり

努力値：HP158(個体値31だと地球投げで身代わりが壊れない) 攻撃252 残り耐久

持ち物：ラムのみorチイラのみ(読みが強い人など)

確定技：みがわり/ロックカット

選択技：おんがえし/にぎりつぶす/じしん/3色パンチ など

戦法

耐久型に出してロックカット ラム無くなる 素早さ逆転又はもともと素早さが高かったになる 身代わり張る

身代わりにダメージ(壊れることは少ないだろうけど壊れると仮定) 身代わりをあと3回やる

ロックカットと身代わり4回でちょうど邪魔な特性が消える。 暴走(？)

もちろん挑発、先制技に弱いのは仕様

死に出し前提ってことだよな？これって

ええ。最初に出すポケモンはどくびしドラピオンがいい感じです。

個体値測定法

括弧内の+は上昇補正、-は下降補正を示す

簡易判定

プラチナ用

以下の値になればUV確定

Lv2 []内はドーピング回数

HP 17 [0]

攻撃 (+13 | 12 | -10) [0]

防御 (+11 | 10 | -9) [0]

特攻 (+9 | 9 | -8) [4]

特防 (+11 | 10 | -9) [0]

素早 (+11 | 10 | -9) [8]

Lv2の段階で比較的少なめのドーピング量でUV判定ができるのはゲーフリの親切設計なのだろうか？

ダイパ産はV判定の方法が非常に容易なのでUV判定は割愛する

個体値V判定法

ダイパ産用

Lv70 すべてドーピングは1回ずつ

HP 257

攻撃 (+277 | 252 | -226)

防御 (+200 | 182 | -163)

特攻 (+154 | 140 | -126)

特防 (+200 | 182 | -163)

素早 (+184 | 168 | -151)

プラチナ産用

Lv7 (特攻は判定不可)

HP 35 [3]
攻撃 (+33 | 30 | -27) [3]
防御 (+25 | 23 | -20) [3]
特防 (+25 | 23 | -20) [3]
素早 (+24 | 22 | -19) [5]
Lv11
特攻 (+28 | 26 | -23) [0]

映画配布用

Lv100 ドーピングは不要

HP 361
攻撃 (+391 | 356 | -320)
防御 (+281 | 256 | -230)
特攻 (+215 | 196 | -176)
特防 (+281 | 256 | -230)
素早 (+259 | 236 | -212)

覚える技

レベルアップ

DS	Pt/HS	技	威	命	タイプ	分類	PP
1	1	ほのおのパンチ	75	100	ほのお	物理	15
1	1	れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15
1	1	かみなりパンチ	75	100	でんき	物理	15
1	-	メガトンパンチ	80	85	ノーマル	物理	20
-	1	ピヨピヨパンチ	70	100	ノーマル	物理	10
1	1	はたきおとす	20	100	あく	物理	20
1	1	あやしいひかり	-	100	ゴースト	変化	10
1	-	ふみつけ	65	100	ノーマル	物理	20
-	1	みやぶる	-	-	ノーマル	変化	40
25	-	ばかぢから	120	100	かくとう	物理	5
-	25	リベンジ	60	100	かくとう	物理	10
50	50	しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
75	75	にぎりつぶす	-	100	ノーマル	物理	5
100	100	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5

Lv50戦では「にぎりつぶす」を覚えないので注意！

技マシン

マシン技	威力	命	タイプ	分類	PP
技01 きあいパンチ	150	100	かくとう	物理	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31 かわらわり	75	100	かくとう	物理	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39 がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10
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52 きあいだま	120	70	かくとう	特殊	5
技56 なげつける	-	100	あく	物理	10
技58 こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
技60 ドレインパンチ	60	100	かくとう	物理	5
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71 ストーンエッジ	100	80	いわ	物理	5
技72 ゆきなだれ	60	100	こおり	物理	10
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
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
秘08	ロッククライム	90	85	ノーマル	物理	20

教え技

Pt	HS	技	威	命	タイプ	分類	PP
		こごえるかぜ	55	95	こおり	特殊	15
		れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15
		かみなりパンチ	75	100	でんき	物理	15
		ほのおのパンチ	75	100	ほのお	物理	15
		しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
		いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
		どろかけ	20	100	じめん	特殊	10
		ばかぢから	120	100	かくとう	物理	5
		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
		だいちのちから	90	100	じめん	特殊	10
		じゅうりょく	-	-	エスパー	変化	5
		とおせんぼう	-	-	ノーマル	変化	5
		ずつき	70	100	ノーマル	物理	15

その他

技	威	命	タイプ	分類	PP	詳細
アイアンヘッド	80	100	はがね	物理	15	配布(映画「氷空の花束 シェイミ」前売り券)
こごえるかぜ	55	95	こおり	特殊	15	配布(映画「氷空の花束 シェイミ」前売り券)

遺伝

タマゴグループ	タマゴ未発見
性別	ふめい

外部リンク

- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - [レジギガス](#)
- ネタポケまとめwiki - [レジギガス](#)