

## スイクン

No.245 タイプ：みず

特性：プレッシャー（相手の使う技のPPを多く減らす）

入手可能ソフト：コロシウム/FR/LG/HG/SS/2010配布

|     |    |     |    |     |    |
|-----|----|-----|----|-----|----|
| HP  | 攻撃 | 防御  | 特攻 | 特防  | 素早 |
| 100 | 75 | 115 | 90 | 115 | 85 |

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) でんき/くさ

いまひとつ(1/2) ほのお/みず/こおり/はがね

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

| 能力比較   | HP  | 攻撃 | 防御  | 特攻  | 特防  | 素早 |
|--------|-----|----|-----|-----|-----|----|
| スイクン   | 100 | 75 | 115 | 90  | 115 | 85 |
| ミロカロス  | 95  | 60 | 79  | 100 | 125 | 81 |
| 特性発動ミロ | 95  | 60 | 145 | 100 | 125 | 81 |

物理耐久の代表格。地面、岩、飛行、鋼等の幅広い相手を流せる。  
最近はナンスやヘラ意識でどくまも型、絶対零度搭載型が増えている。

スイクンだけが使える補助技

めいそう・ほえる・リフレクター・おいかせ・しろいきり

ミロカロスだけが使える補助技

じこさいせい・さいみんじゅつ・しんぴのまもり・あやしいひかり・リフレッシュ・ゆうわく

前売り配布解禁されたので技追加

### 厳選難易度の高いポケモン/スイクン

「Lv.50のハイドロスイクン」についてはこちら。

HGSSではシンボルエンカウントで出現する。Lvは40で、倒してしまっても殿堂入り後にやけた  
とうで再戦できる。

2010年のポケモン映画の前売券のおまけで、「ぜったいれいど」「エアスラッシュ」「アクア  
リング」「しんそく」を覚えたプレシャスボール入りLv.30の色違いのスイクンがゲットでき  
る。

性格はのんき固定。

[http://www.pokemon-movie.jp/tickets/sugoi\\_suicune\\_waza.html](http://www.pokemon-movie.jp/tickets/sugoi_suicune_waza.html)

- スイクン
- 技考察
- 持ち物
  - 物理流し型
  - アタッカー型
  - 配布型
- 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

## 技考察

### メインウェポン

- なみのり 最安定。
- ハイドロポンプ 特攻に振らなくても結構な威力になるが、PPが少ないうえに命中率が低いので安定はしない。  
ダブルではこちらか。

### サブウェポン

- れいとうビーム ほとんどのスイクンのサブウェポン
- めざめるパワー 電気or草。ギャラドス、ラグラージ、ランターンなどに有効。  
ただ厳選困難なので尋常じゃない時間と根気を求められる。
- シャドーボール ヤドラン、ヤドキング、スターミーピンポイント。
- ミラーコート 特殊には強くなるが、物理受けとしての役割を放棄することになってしまう。  
こごえるかせ 禪ガブ等を流したいなら

|             |  |
|-------------|--|
| ぜったいいい<br>ど | 配布限定。めざめるパワー粘る必要無くギャラなどを突破できるが命中率とPPに不安。<br>色が違ってプレシャスボールに入ってるので即バレる。<br>逆を言えばこのスイクンを使うだけで一撃のプレッシャーをかけられる。 |
| エアスラッ<br>シュ | 同じく前売り配布のみ。ほぼヘラクロスの4倍弱点ピンポイント。   |

### 補助技

|        |   |
|--------|---|
| ねむる    | スイクン唯一の回復手段。カゴのみや食べ残しとセットで。                   |
| ねごと    | ねむるとセットで。催眠術対策にもなる。                           |
| めいそう   | 特殊受けを無理やり突破できる。何度か積めば全抜きもありえる。                |
| リフレクター | 物理受けとしての役割遂行や味方へのサポートとして役立つ。                  |
| ほえる    | 昆布と呼ばれる戦法に使われる。スイクンでは受けきれない大型級アタッカーへの交代読みにも。  |
| みがわり   | 催眠術などの対策や特性プレッシャーと合わせたPP削りに。                  |
| どくどく   | 主にソーナンスメタ。あと泥仕合になる再生回復持ちの受けや止まりがちなヌケニンにも効く。   |
| まもる    | ヘラクロス等の拘り封じとして。PP削り、各種ターン稼ぎ等と汎用性が高い           |
| アクアリング | 配布限定。毎ターン回復することができる技、食べ残しと併用で硬くなるが技スペースが厳しくなる |

## 持ち物

|         |                               |
|---------|-------------------------------|
| カゴのみ    | ねむるを入れるなら是非。今作では素眠りは非常に危険。    |
| たべのこし   | ねむねご型やどくまも型なら。                |
| ひかりのねんど | リフレクターを使う型に。                  |
| オボンのみ   | 流し回数を増やせる。ガブリアスに対し有効          |
| ラムのみ    | 電磁波などをふせげるが、ねむるを入れるならカゴの方がいい。 |

## 物理流し型

性格：ずぶとい

努力値：HP252防御252特攻6or素早さ調整

持ち物：カゴのみorたべのこし

確定技：なみのり/れいとうビームorここえるかせ

選択技：ねむるorリフレクターorめいそうorほえるorどくどくorまもる

地面、岩、飛行、鋼といった幅広い物理を流すことが可能。

特にドサイを流せるという点は大きい。

素早さを実数113（素早さVで努力値60）にすると凍える風1回でガブリアスが抜けるので一応特攻や素早さを調整するのもいい。

## アタッカー型

性格：ずぶといorひかえめorおくびょう

努力値：防御or特攻252 最速ガラガラ抜きor252 残りHP

持ち物：たべのこしorカムラのみ

技：ハイドロポンプorなみのり/れいとうビームorめざめるパワー(電気)or(草)/みがわり/めいそう

瞑想ハイポンの威力は半端なく、身代わり瞑想で全抜きも夢じゃない。

どわすれのないランターンくらいなら充分突破できる。

図太い物理耐久振りで波乗りを使う場合、若干特攻調整を加えるほうが良いかもしれない。

最速ガラガラ抜きって・・・冷静じゃなければ抜かれる心配ないような気がするんだけど

最速ガラは無振り君主より1速いから、12振らないと抜かせない。実際は最速ガラってあんまないけどな

## 配布型

性格：のんき（固定）

努力値：HP252 防御252 もしくは素早さ調整

持ち物：ラムのみorカゴのみorたべのこしorオボンのみ

確定技：ぜったいれいど

選択肢A：なみのりorハイドロポンプ/みがわり/ほえる/れいとうビームorここえるかぜ/ミラーコート

選択肢B：しんそく/アクアリング/エアスラッシュ/ねむる/ねごと/リフレクター/めいそう/どくどく/まもる/めざめるパワー

普通の型と使い勝手が全く違うため独立。

配布技である「絶対零度」「アクアリング」「しんそく」「エアスラッシュ」は1度消すと思いができないので注意

絶対零度はほぼ必須で、他の型より苦手な相手や技には非常に強い。絶対零度は確かに強い技だが、

所詮命中率30。これを信用しすぎてはならない。零度特化ではなくあくまでどくどくポジションの技(つまりは苦手な相手対策用の技)として考えること。

選択肢を追加しつつ、取り返せる技とそうでない技に分けておいた。

あと神速は何だかんだで欲しい技。ゴウカザルやマンダガブリを2ターン与えず倒せる可能性が出てくるのは大きい

使う場面がそいつらしかいないのに、貴重な技スペースを使うのはいかなものか  
またステルスロック等でサポートした方がましなんじゃないか  
マンダカブリにいたっては、ヤチェ持ちなら倒すこともできない。

絶対零度も確定技にする必要なくね？なみのり、めいそう、アクアリング、どくどくorエアスラッシュ@たべのこしでも十分強い気がする

その考えはおかしい。配布型の意味が無いだろう。

けど相手からしたら零度持ちであることモロバレだし、零度対策（主に身代わり）する人も多くなるだろうから型次第じゃ零度抜いて別の技を入れてもいい気がする

普通のスイクンで出来る事をわざわざこいつでする意味は薄いと思うが。性格ものんきだし。

絶対零度を確定技にする必要が無いと書いた者だが、理由は上記に書いた零度対策と瞑想型にすると威力が上がることはない絶対零度が技スペースを圧迫する恐れがあるから

別の攻撃技を入れた方がいいんじゃないかと思ったから。また、瞑想とアクアリング両立できるのはこいつ(とカイオーガ)だけだから零度捨てても

耐久型として使うのも有りじゃないかと。ちなみに瞑想が無いとミロカロスやシャワーズ(とエンペルト)でやれと言われる技構成になる

言いたいことはわかるけれど、わざわざ確定技から外す必要もないと思う。少し主観的な気が

...

なみのりと零度の相性もいいし、相手に読まれるなどと言ったらきりが無い。

すべてWikiに従うこともないのだし、自分で配布スイクンを使うなら技は自由でいい。

同意だな、だいいちこの型は読まれること前提で使ってるんだし、読まれるからと言ってそれを捨てたら本末転倒だ

俺にはどくどくorエアスラッシュを入れる為にぜったいれいどを外す意味が分からない。

ケンカ腰はいけない。零度を優先する方がいいというのはわかるけど。

がんじょう連中のことを考えると、零度とハイドロor波乗りの併用もありなんじゃないかな。  
がんじょう持ちは水に弱いやつ多いし。

こいつはちょっと堅いポケの身代わりで止まるので、吠えるって結構重要だと思う。火力が低い  
がゆえにギャラとかにも積む隙を与えやすいし。

それと、鉢巻ガブを倒すために凍える風はどうだろうか。素早さ調整してご風。マンダとかも抜いて倒せる。

もとの火力が低いので、冷凍ビームじゃ倒せないこともよくあるし。(マンダとかはスイクンの冷凍ビーム耐えとか多いし)

もともと鉢巻きガブに対してはHB極振りでも2確圏内なのでS下降性格のこいつでCS調整してまでやる意義は少ない

鉢巻きガブ(特にH201調整)を意識するならわざわざ配布を使わずに、図太いスイクンを使った方

が良い

性格はのんきだが性格補正なし無振り71族までは抜いておきたい。

配布型を上から読んでみたけど、

×13の人の派生として「なみのり」「めいそう」「アクアリング」「ぜったいれいど」@たべのこしでいいんじゃないかな？

瞑想と零度って相性悪くね？零度で突破できない奴は頑丈もちか身代わりだろ？  
頑丈もちはどうせ岩だらけだし普通に波乗り、身代わりにはほえるで対処可能  
だから零度のPP増やすためにねむねご型が強いと思うが

さらに派生して、なみのり/ぜったいれいど/めいそう/アクアリングorほえる@たべのこしの  
HB最大振りで良くないかな？

パーティと相談して、かなり硬い耐久型にするか、身代わりに対処した必殺型でいくか決める  
瞑想から火力はあるし、水技が止まる草、水、ドラゴンは零度で倒せばいい

零度と相性が悪くても瞑想は必要だろう。これがないと特殊で押し切られる可能性がある。  
さらに相手の身代わりを読んで瞑想なんてこともできるわけだし、悪くない  
貯水持ちの身代わりなんて知りません

どくどくは上にも書いてる人が居るけどヌケニンくらいしか使わないしぜったいれいどは抜かなくて良いと思うよ

配布のスイクンはHPと防御振りが多いと知ってるから特殊で攻めてくる奴が多いと思うんだ。

ミラーコートは必要なのかな？

波乗り/冷凍/吠える/零度@たべのこし。身代わりにも強くて結構安定するのだが、状態異常がくると終わる。

やはりこいつに眠るや身代わりは必要なのだろうか。

選択肢を技の優先度に合わせて変更。それに伴い配布限定技に関する説明追加。

選択肢でも優先度の高いものをA、低いものをBにおいている。

賛否両論の多かったアクアリングとしんそくは優先度を下げている。

## 覚える技

### レベルアップ

| GBA DS 技 | 威 命    | タイプ | 分類 | PP |
|----------|--------|-----|----|----|
| 1 1 かみつく | 60 100 | あく  | 物理 | 25 |

|    |    |         |     |     |      |    |    |
|----|----|---------|-----|-----|------|----|----|
| 1  | 1  | にらみつける  | -   | 100 | ノーマル | 変化 | 30 |
| 11 | 8  | バブルこうせん | 65  | 100 | みず   | 特殊 | 20 |
| 21 | 15 | あまごい    | -   | -   | みず   | 変化 | 5  |
| 31 | 22 | かぜおこし   | 40  | 100 | ひこう  | 特殊 | 35 |
| 41 | 29 | オーロラビーム | 65  | 100 | こおり  | 特殊 | 20 |
| 51 | 36 | しろいきり   | -   | -   | こおり  | 変化 | 30 |
| 61 | 43 | ミラーコート  | -   | 100 | エスパー | 特殊 | 20 |
| -  | 50 | こおりのキバ  | 65  | 95  | こおり  | 物理 | 15 |
| -  | 57 | おいかぜ    | -   | -   | ひこう  | 変化 | 30 |
| -  | 64 | じんつうりき  | 80  | 100 | エスパー | 特殊 | 30 |
| 71 | 71 | ハイドロポンプ | 120 | 80  | みず   | 特殊 | 5  |
| 81 | 78 | めいそう    | -   | -   | エスパー | 変化 | 20 |
| -  | 85 | ふぶき     | 120 | 70  | こおり  | 特殊 | 5  |

Lv50戦では「じんつうりき」を覚えないので注意！

プラチナバージョンのみ

HGSSの教え技でLV50でのおいかぜは可能になりました

## 技マシン

| マシン | 技       | 威力  | 命   | タイプ  | 分類 | PP |
|-----|---------|-----|-----|------|----|----|
| 技03 | みずのはどう  | 60  | 100 | みず   | 特殊 | 20 |
| 技04 | めいそう    | -   | -   | エスパー | 変化 | 20 |
| 技05 | ほえる     | -   | 100 | ノーマル | 変化 | 20 |
| 技06 | どくどく    | -   | 85  | どく   | 変化 | 10 |
| 技07 | あられ     | -   | -   | こおり  | 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 | ふぶき     | 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23 | アイアンテール | 100 | 75  | はがね  | 物理 | 15 |
| 技27 | おんがえし   | -   | 100 | ノーマル | 物理 | 20 |
| 技28 | あなをほる   | 80  | 100 | じめん  | 物理 | 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55 | しおみず    | 65  | 100 | みず   | 特殊 | 10        |
| 技58 | こらえる    | -   | -   | 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72 | ゆきなだれ   | 60  | 100 | こおり  | 物理 | 10        |
| 技77 | じこあんじ   | -   | -   | ノーマル | 変化 | 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01 | いあいぎり   | 50  | 95  | ノーマル | 物理 | 30        |
| 秘03 | なみのり    | 95  | 100 | みず   | 特殊 | 15        |
| 秘05 | うずしお    | 15  | 70  | みず   | 特殊 | 15 HGSSのみ |
| 秘06 | いわくだき   | 40  | 100 | かくとう | 物理 | 15        |
| 秘07 | たきのぼり   | 80  | 100 | みず   | 物理 | 15        |
| 秘08 | ロッククライム | 90  | 85  | ノーマル | 物理 | 20        |

## 教え技

| FL Em XD Pt HS 技 | 威   | 命   | タイプ  | 分類 | PP |
|------------------|-----|-----|------|----|----|
| のしかかり            | 85  | 100 | ノーマル | 物理 | 15 |
| すてみタックル          | 120 | 100 | ノーマル | 物理 | 15 |
| ものまね             | -   | -   | ノーマル | 変化 | 10 |
| 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 |
| どろかけ             | 20  | 100 | じめん  | 特殊 | 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 |
| ダイビング   | 80 | 100 | みず   | 物理 | 10 |
| あやしいかぜ  | 60 | 100 | ゴースト | 特殊 | 5  |
| アイアンヘッド | 80 | 100 | はがね  | 物理 | 15 |
| シグナルビーム | 75 | 100 | むし   | 特殊 | 15 |
| おいかぜ    | -  | -   | ひこう  | 変化 | 30 |
| ずつき     | 70 | 100 | ノーマル | 物理 | 15 |

## その他

| 技       | 威力  | 命   | タイプ  | 分類 | PP | 詳細                           |
|---------|-----|-----|------|----|----|------------------------------|
| ハイドロポンプ | 120 | 80  | みず   | 特殊 | 5  | コロシウム Lv40(ボトムコロシウムでのヴィーナス戦) |
| ぜったいれいど | -   | 30  | こおり  | 特殊 | 5  | 配布(映画「幻影の覇者 ゾロアーク」前売り券)      |
| エアスラッシュ | 75  | 95  | ひこう  | 特殊 | 20 | 配布(映画「幻影の覇者 ゾロアーク」前売り券)      |
| アクアリング  | -   | -   | みず   | 変化 | 20 | 配布(映画「幻影の覇者 ゾロアーク」前売り券)      |
| しんそく    | 80  | 100 | ノーマル | 物理 | 5  | 配布(映画「幻影の覇者 ゾロアーク」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

- ポケットモンスターシングルバトル考察wiki - [スイクン](#)
- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - [スイクン](#)
- ネタポケまとめwiki - [スイクン](#)