

ミミロップ

No.428 タイプ：ノーマル

特性：メロメロボディ(触れるとメロメロにすることがある)/ぶきよう(持っている道具を使うことか

入手可能ソフト：ダイヤモンド/パール/プラチナ/HG/SS

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
65	76	84	54	96	105

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

ストーリーの序盤ゲット出来て、素早さはかなり速め。
マジックコート、アンコールなど、優秀な補助技が多い。
高い素早さを活かしての味方の補助や敵のかく乱が主な使い道。
攻撃面はタイプ一致恩返しや三色パンチも使えるが、種族値の低さからやや物足りないか。

ぶきようは一見、まったく意味の無い特性に思えるが
火炎玉やくつつきバリなどのデメリットを受けず、すり替えで一方的に相手に押し付けることができる。
こだわり系のアイテムも、「同じ技しか出せなくなる」というデメリットを受けないので
他のポケモンと違い自分の好きなタイミングですり替えられる。

使ってみればわかると思うが、ゴウカザルに非常に弱いので注意。
出てきたら素直に交換しよう。
ゴウカサルも勿論だけど、自分より早くて高火力の格闘技を持ってるヤツは相手にしないのが無難。
細かい計算は割愛するけど、ゲンガーの気合玉も振り方次第では確1にまでなるので注意。

HGSSでじたばた取得。すばやさが高いので割と使えるかもしれない。

がむしゃら+石化の方が使い易いと思うが...

一方、教え技ではいやしのすずを習得。

いやしのすずはサポート中心となるであろうミミロップと相性かなりいいのではないかと。

×3ブニャットより火力が低いけど、無双できそうならありか、アンコあるし。

• ミミロップ

• 基本型

ぶきようすりかえ型

- - アンコ気合パンチ型
 - 癒しの願い型
 - ハチマキ型
 - 高速ボタン型
 - 個体値測定
 - 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - タマゴ技
 - 教え技
 - 遺伝
 - 遺伝経路
 - 外部リンク
-

基本型

特性：メロメロボディ

性格：ようき

努力値：素早さ252 HPor攻撃252

持ち物：きあいのタスキorヨブのみ

技：おんがえしorピヨピヨパンチorじたばた/あまえる/ミラーコート/マジックコート

対物理には甘える、対特殊にはミラコ、マジコで状態変化受けで大体の相手には対応可能。攻撃手段に乏しいのが欠点か。

あく・ゴーストのヤミラミ・ミカルゲあたりにはマジで手が出ない
あと基本的にこいつはゴースト系は苦手だな
にらみ合ったらミラコか、さっさと逃げるのが吉

大抵物理に甘えたらカイリキーレベルでもミミロップ死亡後、半端な物理フルアタは次のターンでほぼ間違いなく交代するので交代読みで再び甘えたり恩返しで叩いたり後続ポケが積んだりできる。読みが重要だがうまく読めればこれほど扱いやすいポケは居ない

悪くすれば器用貧乏になりかねない。
努力値HPに振れば決定力不足、攻撃に振れば耐久面が不安。

似た型を2パターン作ってみたが、全く上手く回らないことも多々ある。

使ってみた感想だとコイツ自分で殴るのが仕事じゃないしHP振り推奨だと思う。

その場合持ち物はヨブでも間に合う気がする。よほどのことが無い限り一撃では落ちない

HP振りなら先制あまえるが入ればヨブ発動で根性カイリキーのインファイトも耐えられるタスキを他にまわしたいならありだとおもう

こいつ、メガヤンマとの読み合いに持ち込めるからな

1ターン目高速移動して守るをアンコールしたら逃げ帰っていきました。

この型じゃできないけどね。

HGSSで習得したじたばたがかなりいい感じ

特殊相手に出してミラコで一匹持って行き、後続に先制技がなければさらに致命傷を負わせられる。

というわけで追加。

そういう使い方するならばむしらの方が相手を選ばないから安定する気がする

威力200出てもこいつの攻撃じゃ倒せる相手が少ないんじゃないか？

削るのが目的ならがなおさら、鋼や岩相手でも確実に削れるし

こちら攻撃252振り補正なしの威力200じたばたでHP252振り補正なしラグが2確だった。

個体値は全て31で計算しています。

まあがむしらでもいいんじゃない？

最大威力で確1じゃない時点で我武者羅の劣化

確1になる相手が多いならいいけど、そこまで耐久低い相手となるとコイツより早いことが多い禪で使うにしろ我武者羅のほうが使いやすいと思う

ぶきようすりかえ型

特性：ぶきよう

性格：ようき

努力値：素早さ252 HP252

持ち物：かえんだまorこうこうのしっぽorこだわりスカーフ

確定技：すりかえ/ミラーコート

選択技：おんがえし/れいとうパンチ/ほのおのパンチ/きあいパンチ/アンコール/あまえる/マジックコート/なげつける/けたぐり

くろいてっきゅうの素早さ半減の効果は不器用でも消せないので注意

ところでコイツ投げつけるも覚えるから、火炎玉とかなら投げつけるでもよくないか？

投げつけるよりすりかえの方が相手の持ち物が奪えるという点があると思う 持ち物をごちゃまぜもできるし

投げつけるは即火傷に出来るのに対して、すり替えた場合はターン終了時だから先制とれる場合の対物理では投げつけるの方がいいのかも

どっちもいいところがあるからお好みで、ってところかな

HGSSのバトロフ(ステージ)で、ケイトのぶきようすりかえ型ミミロップにやられた。

かえんだますりかえ まもる とびはねる まもる とびはねる以下略。

すりかえではなく投げつけるにした場合、この戦法をとると物理相手だと相手を沈めれる確率が高くなるね。

対人対戦だと、すりかえ まもる とびはねるとした後、まもるorとびはねるを読んで補助技をする相手に、気合パンチやアンコールをぶち込む戦法もあり。

対戦相手に次の行動への迷いを生ませることができる。

この戦法では相手の攻撃を食らわず相手をいたぶり殺すことが前提になっているため、下のがむしゃら戦術とは相性が悪い。

投げつけるの場合ラムの実、すりかえの場合相手の交換に注意

がむしゃら入れたらどうだろう？

攻撃振らないなら恩返し威力ないし、3色パンチ系で弱点付いてもあんまり敵の体力減らせない。

すりかえ 一発耐える がむしゃらの方が確実に相手に痛手負けられると思うんだけど...

攻撃技としては十分有用だと思う。ゴーストには無効だが、それ以外はタイプ相性に影響されない技だし。

先制技が怖いところだが、すりかえ+ダメージ受けた後のがむしゃらを食らわせたらそのポケモンはほとんど機能しなくなっているだろう。

こうこうのしっぽ持たせて後続に鈍足重火力アタッカー置いてるが、かなり重宝する。

足の速い物理アタッカーにはとりあえずすりかえ使っておくだけで後続が有利に動けるし、相手の先発が特殊アタッカーならミラコでそのまま持って行って、相手の二番手にすりかえ使えば試合の主導権を握ったも同然。

俺は全然違う型で使っているんだけど、ミミロップを先発で使うと「不器用すり替え」を警戒してすり替えられても何とかなるヤツと交代、こちらは1ターン目を自由に使えるなんてことが結構ある。

すり替えを覚えたことで余計な思考を与えることができるだけでも大きい。

ミラコって必須？

大いに同意です。はっきり言って使う機会が無い。タスキを持たせているわけでもない、耐久がすごい高いわけでもない・・・

すりかえ用のアイテムがあるしアイテムに頼れないのも痛い

外してもいいと思うんでご意見お願いします

俺は違う型でミラコ使ってるけど、結論から言うと案外決まる。HPに振るだけで控えめ珠スターミーのドロボンや控えめボーマンダの流星群くらいなら確定で耐えるから、ある程度の読みは必要だけど使用感は悪くないよ。

空振っても特殊アタッカー相手にミラコ見せるだけでかなりのプレッシャー与えられて、自分より遅い相手だとその後のアンコ成功率がグーンと高くなる。どちらかと言うと、俺の場合はこっ

ちの狙いもあって使ってる。

アンコ気合パンチ型

特性：メロメロボディ

性格：ようき

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：たべのこし

確定技：アンコール/みがわり/きあいパンチ

選択技：おんがえし/ほのおのパンチ/かみなりパンチ/れいとうパンチ/いばる/バトンタッチ

癒しの願い型

特性：どちらでも

性格：耐久補正（素早さ 推奨）

努力値：耐久振り

持ち物：きあいのタスキorヨブのみorこだわりスカーフorオボンのみ

確定技：いやしのねがい

選択技：すりかえ/アンコール/みがわり/おんがえし

根性や早足のポケモンのコンボのサポートとして登場。

残りHPがほぼギリギリのところまでコイツに交代。タスキで耐えて癒しの願いで根性や早足をもう一度出現させる。

そのままもう一度暴れてもらう。

HP振りすれば一致格闘でも食らわない限り耐えるので、タスキは保険程度に考えておくと吉。

他と持ち物が重複してしまうならヨブの実でもいいかもしれない。

持ち物拘りスカーフなんてどうだ？ これならスカーフガブリも抜けるし、素早さ調整するならその分だけ耐久にふれる。

むしろいやしのねがいをを使うならスカーフも基本のうちの一つだろう。

すりかえという選択肢も生まれるしね。

文章での説明が非常に難しいんだけど、癒しの願いって置き土産とは発動のタイミング違うよ？

データ集にも書いてあるけど

例えば先手でミミロップが癒しの願いを発動した場合

1. 癒しの願い発動
2. ミミロップ瀕死
3. 次のポケモンを選択
4. ステロ諸々の判定が終了してから次のポケモンが回復した状態で登場
5. 後手の相手ターン（攻撃技を選択していた場合、次のポケモンが被ダメージ）

つまり、相手のターンを「うまくきまらなかった」などで強制終了していないということ

先手を取ってしまうとほとんどの場合回復した意味がなくなるので、癒しの願いは後手で使うの

が正しい使い方のはず

間違いあれば指摘・修正などお願いします

「自分が瀕死になるとんぼ返り」と書けばタイミング分かりやすいんじゃないかな。

努力値とか性格とか、素早さ重視になってたので修正しておいた。

スカーフは素早さの為ではなく、渡してほぼ確実に後攻を取る&技縛るのが目的。

てか考えてみたらこの型って不器用スカーフすりかえが無いとピクシーの劣化になる気が...
一応あっちもスカーフトリック出来るけど。

瀕死直前二匹抱えての死に出しならともかく、交代から再利用しようとする相手の攻撃を二回は耐えないといけない。

タスキよりはオボンの方が役立つ場面多い・・・かも。

結局この型ってわざわざ素早さ下げて後攻狙う位なら、耐久が上のピクシーやハピナスでやったほうが良いと思うんだけど。

交代から癒しの願いをを使うのが基本なのに、交代 スカーフすり替え 後攻いやしの願いなんてしてる暇ないと思う・・・。

ミミロップといえばアンコール

アンコールで補助技縛るか交代読み癒しの願いで無償降臨のチャンス作るスタイルはなし？

ハチマキ型

特性：メロメロボディ

性格：ようき

持ち物：こだわりハチマキ

努力値：攻撃252 素早さ252 HP6

確定技：おんがえし

選択技：/れいとうパンチ/ほのおのパンチ/かみなりパンチ/すりかえ/かみなり/くさむすび

こだわり鉢巻を持たせて攻撃

かみなりやくさむすびでエアームドやカバルドン、ヤドランの対策を

すりかえて出てきた受けの機能を無くすもよし

鉢巻で特殊技ってありなの？こいつ相手にいきなり物理受けが出ることはないだろうし、相手の死に出しであれば、拘ってるから意味ないし。

けたぐりorスカイアッパーorとびげりはどうかな？岩鋼の相性補完できるし。

三色拳入れてこの型使ってて思ったんだが、いじっぱりも候補に入らないだろうか。

ミミロップ=サポートというイメージが強いから、のんびりと居座るギャラドスやハッサムをより確実に狩れるようになるし

確定2から乱数1になる敵も結構増える。ルカリオやスターミーなど。

ただ激戦区の100族を抜けなくなるのが辛いところか・・・。特にボーマンダ、フライゴン、リ

ザードンあたりは意識したいところだけに難しい。

高速バトン型

特性：メロメロボディ

性格：ようき

努力値：HP252 素早さ252

持ち物：ラムのみ

確定技：こうそくいどう/バトンタッチ

選択技：アンコール/あまえる/すりかえ/いばる/みがわり/ねこだまし

高速移動をバトンする型。

素早さを上げた状態でアンコやいばみが等の補助技を絡めて安全なタイミングで後続のアタッカーを降臨させる。

元の素早さ種族値が105と高い上に高速移動を使うので素早さは無振りでもいいが、初手の選択技を増やしたり1回加速したテッカ(最速だと無理だが)を意識したりするなら陽気最速も候補。

はたしてこの型にすりかえは要るのか

使うならラム無い状態でアンコしてから

交換されても持ち物掻き回せるからあり

個体値測定

ミミロル がんばりや

以下の数値ならV

Lv.8で防御：15(3) ならUV確定

()内はドーピングの数

Lv.8

HP：31(9)

攻撃：18(0)

特防：18(8)

素早：22(5) Lv.1で7ならUV確定

Lv.11

防御：18(0)

特攻：18(0)

以上の数値でオールV。カッコ内はドーピング回数。

覚える技

レベルアップ

レベル	レベル	技	威力	命	タイプ	分類	PP
-	1	ミラーコート	-	100	エスパー	特殊	20
-	1	マジックコート	-	-	エスパー	変化	15
1	1	はねる	-	-	ノーマル	変化	40
1	1	はたく	40	100	ノーマル	物理	35
1	1	まるくなる	-	-	ノーマル	変化	40
1	1	みやぶる	-	-	ノーマル	変化	40
6	6	こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
13	-	やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20
-	13	おんがえし	-	100	ノーマル	物理	20
16	16	でんこうせっか	40	100	ノーマル	物理	30
23	23	とびげり	85	95	かくとう	物理	25
26	26	バトンタッチ	-	-	ノーマル	変化	40
33	33	こうそくいどう	-	-	エスパー	変化	30
36	36	ピヨピヨパンチ	70	100	ノーマル	物理	10
43	43	あまえる	-	100	ノーマル	変化	20
46	46	とびはねる	85	85	ひこう	物理	5
53	53	いやしのねがい	-	-	エスパー	変化	10

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03	みずのはどう	60	100	みず	特殊	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34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	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45	メロメロ	-	100	ノーマル	変化	15
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73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技78	ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
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
秘01	いあいぎり	50	95	ノーマル	物理	30
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

タマゴ技

技	威力	命	タイプ	分類	PP
うそなき	-	100	あく	変化	20
ねこだまし	40	100	ノーマル	物理	10
アンコール	-	100	ノーマル	変化	5
てんしのキッス	-	75	ノーマル	変化	10
ダブルアタック	35	90	ノーマル	物理	10
メロメロ	-	100	ノーマル	変化	15
けたぐり	-	100	かくとう	物理	20
スカイアッパー	85	90	かくとう	物理	15
すりかえ	-	100	あく	変化	10
かみなりパンチ	75	100	でんき	物理	15
れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15
ほのおのパンチ	75	100	ほのお	物理	15
じたばた	-	100	ノーマル	物理	15

HGSSのみ

教え技

Pt HS 技	威力	命	タイプ	分類	PP
れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
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
れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
てだすけ	-	-	ノーマル	変化	20
とっておき	130	100	ノーマル	物理	5
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
さわぐ	50	100	ノーマル	特殊	10
どろかけ	20	100	じめん	特殊	10
がむしゃら	-	100	ノーマル	物理	5
とびはねる	85	85	ひこう	物理	5
マジックコート	-	-	エスパー	変化	15
いやしのすず	-	-	ノーマル	変化	5
けたぐり	-	100	かくとう	物理	20
ずつき	70	100	ノーマル	物理	15

遺伝

タマゴグループ **陸上/人型**

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 : = 1 : 1

遺伝経路

全て **ドーブル**でOK。

外部リンク

- ネタポケまとめwiki - **ミミロップ**