

ラティアス

No.380 タイプ：ドラゴン/エスパー

特性：ふゆう(じめんタイプの技、まきびし、どくびし無効)

入手可能ソフト：サファイア/エメラルド/HG/SS(配布アイテム必要)

専用アイテム：こころのしずく(特攻・特防が1.5倍になる)

	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
ラティアス	80	80	90	110	130	110
ラティオス	80	90	80	130	110	110

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) こおり/むし/ゴースト/ドラゴン/あく

いまひとつ(1/2) ほのお/みず/でんき/くさ/かくとう/エスパー

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

特性「ふゆう」により、じめん無効

ラティオスとは攻撃と守備の値が入れ替わっている

ラティオスより耐久調整はしやすいが相手に向けられる負担が小さいので

決定力を呼び込みやすく実質的には耐久面でもラティオスより優れているとは言い難い

HP6だと特化グロスの鉢巻コメパンで確1 HP252でも無補正スカーフガブのダイブで超高乱1(15/16)

火力が高い現環境では瞑想を積んでいる暇は無く再生が追いつくこともない

アタッカーでは確実にラティオスの劣化になるので

高い耐久種族値と優秀な耐性を活かして後出しし願い事や壁で後続を繰り出すのをサポートするのが生命線

専用アイテム「こころのしずく」はほとんどのルールで使用が禁止されている

- ラティアスが使えてラティオスが使えない技

ふいうち、なりきり、ねがいごと、みずあそび、ミストボール、あまえる(Lv.50以下習得はGBA限定)、いやしのねがい(50戦使用不可)

- ラティオスが使えてラティアスが使えない技

かいふくふうじ、ラスターページ、りゅうのまい(Lv.50以下習得はGBA限定)、おきみやげ(Lv.50以下習得はGBA限定)

- ラティアス**

- サポート型**

非瞑想型

- - 瞑想耐久型
 - 瞑想アタッカー型
 - 両受け型
 - 特殊耐久兼セミフルアタ型
 - 零前提型
 - ラティ系の個体値について
 - 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - 教え技
 - 遺伝
 - 外部リンク
-

サポート型

性格：ずぶとい、おだやか

努力値：HP252 素早さ調整残り耐久調整

持ち物：ハバンのみorひかりのねんどorたべのこし

確定技：ねがいごと/りゅうせいぐん

選択技：リフレクター/ひかりのかべ/でんじは/まもる

耐性を活かして受けて出し、流す際に（流れなくても）壁や願い事を使って味方の決定力を安全に繰り出すのが目的

無振り流星群でも無振りラティオス以下のドラゴンは確1

誰を抜かず調整？

他の型もだけど、性格はどう考えてもおくびょう一択。100族やガブを抜ける利点を放棄してまで耐久を1割上げることはない。リフ壁や甘えあるなら尚更。

あと、甘え電磁とかでも十分強いからねがいごとは選択技には入るけど確定とまではいかないと思う

なんでここにあった発言勝手に消したの？戻しなよ

願い事確定だろうが選択だろうが使うかもしれないこと考慮するなら臆病一択なわけないじゃん

非瞑想型

性格：おくびょう

努力値：特攻252 素早さ252をベースに耐久調整

持ち物：りゅうのプレートorオボンのみorたべのこし

確定技：りゅうせいぐん/なりきり

選択肢：くさむすび/10まんボルト/じこさいせい/なみのり/りゅうのはどう/サイコキネシス

なりきりは必要無さそうに見えるが、厄介なソーナンスから逃げられる技なのでラティオスとの差別化にも必要。

対グロスバンギハッサム性能が決定的に劣っているのでその程度で差別化できるような次元じゃない

バンギはむしろラティアスの方が対処しやすいだろ。

決定力は低そうに見えるが、あのボーマンダと同等の特攻なので十分すぎる。

マンダは二刀だし文字の有無や出せる相手も全然違い比較対象にならない

眼鏡ラティオスでやっと受けを突破できるかできないかって環境でこの火力は不十分すぎる

受け突破より安全性を求めているだろ。それでこの特攻は十分。

耐久調整先はスカーフバンギのかみくだく耐え等。耐久調整しやすいというのもラティオスと比べた上での

利点なので、やった方が良く、やらなければラティアスを使う意味が無い位だ。

というかスカーフバンギのかみくだく耐えはほぼ必須だな。

ラティオスと比べて高い防御を長所として使う型なんだから。

そうなると草結びも必須レベルか？バンギに対して一番威力が高くなる。

なりきりって確定技にまで入るほどかな？入れてみたんだが使う機会が殆どなかった
無いとラティオスの劣化になりかねないとはいえ十分強いことには変わらない訳だし...

ラティオスとの差別化を目的にするなら不意打ちはどうだろうか？

火力不足じゃないか？攻撃補正下げてるわけだし。

やはり非瞑想型はダメでしたのう...

アタッカーなら素早さ252必須だと思うのだが、

素早さ252 耐久調整or特攻252の方がいいと思う。

瞑想耐久型

性格：ずぶといorおだやか

努力値：HP252 防御252 特防4

持ち物：ラムのみortabeのこし

確定技：めいそう

技：りゅうのはどう/あまえるorリフレクター/じこさいせい

交代読みで甘えるが決まるといい感じ

甘えるを冷凍ビームなどに代えてもいいし、防御をあきらめて素早さに振るって手もあり

補助技の説明

「あまえる」の利点は重ねがけできること。

「リフレクター」の利点は相手が交代しても効果が続くこと。

交換しにくい防御特化はあまえるのが優秀か。

素早さ 特攻252は交換しやすいからリフレクでもいいかも。

積み型全般に言えるのだが、この型使っていると毎回のようによ急所(+弱点)で乙る。

そこで甘えるを影分身にしたらまあまあ機能した。ちょっと運ゲだが。

瞑想アタッカー型

性格：ひかえめorおくびょう

努力値：特攻252 素早さ252 HP4

持ち物：ラムのみortabeのこし

確定技：めいそう

技：りゅうのはどうorサイコキネシス/なみのりor10まんボルトorれいとうビーム/ねむるorじこさいせい

瞑想を重ねればメタグロスでも1撃で倒せる。

1同様、持つと手に負えないほど強い。

倒せるほど瞑想積む前に倒されないのか？それ以前にサイキネも波動も効果いまひとつグロスの攻撃ほぼ2発で沈むから2回積んだ後に攻撃して1撃で落とせればいいのだが

Lv.50おくびょうラティアスじゃHP振りメタグロスを瞑想6回積んでも1撃は無理。しずく有りでも瞑想4回積んで乱数1発。

かみなり使えば瞑想3回で低確率1発可能。

(しずく無しおくびょうLv.50特攻V252振り グロスHPV252振り・特防V)

なみのりなら控えめ + 瞑想6回で特防特化グロスが低乱数1にギリギリ入る
HPV252振りグロスなら、臆病でも瞑想2回で確定2発

ドラゴン + 水の組み合わせを半減できるのはヌケニン除けばエンペルトのみ
耐久サンダーを潰せる。

HP素早さ振りはどう？火力不足が深刻化するかね

両受け型

性格：おだやか

努力値：HP252 特防252 防御4

持ち物：かえんだま

技：りゅうのはどう/めいそう/サイコシフト/じこさいせい

火炎球で体力が減るのは痛い、催眠などの状態異常になる可能性が非常に低い

特殊耐久兼セミフルアタ型

性格：ひかえめorおくびょうorおだやか

努力値：特攻252 残り特防 = HP

持ち物：たべのこしorたつじんのおび

選択技：サイコキネシス/なみのり/れいとうビーム/エナジーボール/シャドーボール

選択技：あまえるorめいそうorサイコシフト

いろんな局面で小回りの効くラティアス。

特防を強化することでHPに振らずとも、大抵の特殊氷、龍技に耐えてくれる。

ただ、龍（とくに素早さの高いもの、カイリユウなら大丈夫）、悪（特にバンギラス）には非常に弱いため、そいつらに当たった場合はすぐに鋼等に交換することをオススメ。（そういった理由から龍の波動は技候補に入れてない。）

推奨技構成は「サイコキネシス・冷凍ビーム・波乗り・甘える」

準前提型

性格：ひかえめorおくびょうorおだやか

努力値：特攻252 HPor素早さ252

持ち物：こころのしずく

確定技：りゅうせいぐんorりゅうのはどう/じこさいせい

選択技：10まんボルトorくさむすび/めいそうなど

基本的にこころのしずくは禁止アイテムだが、解禁されたという前提で考察する。

こころのしずくによって、伝説ポケの中では屈指の特殊受けになる。恐らくハピナス以上、ラティ系、ヒードラン、ディアルガ以外のさまざまな伝説ポケに強いはず。

基本的に伝説解禁が前提なので、仮想敵を決めて耐久調整をしても良い。

ラティ系の個体値について

ルビー/サファイア

カントー三犬と同じく個体値がほぼ固定されている。

HP・攻撃以外全部0なので、ラティ系は南の孤島で入手するしかない。

今からだと、誰かからむげんのチケットをレコードで分けてもらうしかない

エメラルド

一応個体値Vを厳選できるが、テレビを見た後、赤か青選んだ瞬間にステータスが決定する。

性格もイベント発生時に決定されるので、シンクロは効果無し。

テレビを見るイベント後にセーブしてしまうと全てが水の泡となる。

さらにテレビを見た後の図鑑のバージョンアップイベントがまた長い。

めざ氷ライコウなどより遥かに狙いやすい、とはいえかなり長い道のりになる。

ちなみに、素早さ調整をしておくともっと速く出やすい

エメラルドにはジムバッジによる素早さ補正があるため104調整で

厳選難易度の高いポケモン/ラティ

エメラルドで徘徊ラティを厳選するときの注意点などはこちら。

ハートゴールド

エメラルドと同じ徘徊だがラティの位置を調べるのが楽な上に、

ゲートを通っても位置が変わらないので出会いやすくなった。

特に四方ゲートに挟まれている上に、近くに地下通路もあるヤマブキシティ周辺では出会いやすい。

ソウルシルバー

なぞのすいしょうという配信アイテムが必要だが、固定である。シンクロも勿論効く。

覚える技

レベルアップ

GBA DS 技	威 命	タイプ	分類	PP
1 1 サイコウェーブ	- 80	エスパー	特殊	15
5 5 ねがいごと	- -	ノーマル	変化	10
10 10 てだすけ	- -	ノーマル	変化	20
15 15 しんぴのまもり	- -	ノーマル	変化	25

20	20	りゅうのいぶき	60	100	ドラゴン	特殊	20
25	25	みずあそび	-	-	みず	変化	15
30	30	リフレッシュ	-	-	ノーマル	変化	20
35	35	ミストボール	70	100	エスパー	特殊	5
-	40	しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
45	45	じこさいせい	-	-	ノーマル	変化	10
-	50	サイコシフト	-	90	エスパー	変化	10
50	55	あまえる	-	100	ノーマル	変化	20
-	60	いやしのねがい	-	-	エスパー	変化	10
40	65	サイコキネシス	90	100	エスパー	特殊	10
-	70	りゅうのはどう	90	100	ドラゴン	特殊	10

Lv50戦では「いやしのねがい」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02	ドラゴンクロー	80	100	ドラゴン	物理	15
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15	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5
技16	ひかりのかべ	-	-	エスパー	変化	30
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10
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22	ソーラービーム	120	100	くさ	特殊	10
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33	リフレクター	-	-	エスパー	変化	20	
技34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	20	
技37	すなあらし	-	-	いわ	変化	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47	はがねのつばさ	70	90	はがね	物理	25	
技51	はねやすめ	-	-	ひこう	変化	10	
技53	エナジーボール	80	100	くさ	特殊	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59	りゅうのはどう	90	100	ドラゴン	特殊	10	
技65	シャドークロー	70	100	ゴースト	物理	15	
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85	ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	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02	そらをとぶ	90	95	ひこう	物理	15	
秘03	なみのり	95	100	みず	特殊	15	
秘05	きりばらい	-	-	ひこう	変化	15	
秘05	うずしお	15	70	みず	特殊	15	HGSSのみ
秘07	たきのぼり	80	100	みず	物理	15	

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威力	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	-	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
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
れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
ダイビング	80	100	みず	物理	10
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
ふいうち	80	100	あく	物理	5
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
げきりん	120	100	ドラゴン	物理	15
たつまき	40	100	ドラゴン	特殊	20
おいかけ	-	-	ひこう	変化	30
マジックコート	-	-	エスパー	変化	15
なりきり	-	-	エスパー	変化	10
りゅうせいぐん	140	90	ドラゴン	特殊	5

遺伝

タマゴグループ **タマゴ未発見**

性別 **のみ**

外部リンク

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