

:特別措置として、このページの雑談的内容は許可されます。
つうか「厳選難易度」と言う概念自体が雑談的だよね。

エンテイ・その個体値厳選難易度

原因1:(実質的に)マスターボールがそれまでに手に入らない、

予約ディスクのマスターボールがあるが、ストーリーのポケで対戦モードのコロシウムバトルという修羅があるのでお勧めしない

シナリオモードのポケクーポン稼ぎとの違いは、レベル上げと同時進行できない、レベル差やアイテムで圧倒ができないなど

準備をしっかりとするとアンダーでも勝てるが、適当に進めるとフェナスぐらいしか勝てないと思われる

(マスターのためには60回クリア、1回30分とすると30時間ぐらいかかる)

なので、マスターボールを手に入れるのがかなり大変なので、その時間でハイパーボールなどを使って厳選した方が良い

一応マスターボールでの厳選は可能(実践済み)

原因2:基本的に再戦が無いのでこちらのレベルがさほど高くない、

コロシウムのシナリオモードではトレーナーとしか戦えず、レベルアップに有効なバトル山の使用が開放されるのは、エンテイ戦後。パイラタウンなら再戦出来る...が経験値に問題有。高レベルトレーナーがゴロツキのマサくらい

フェナスタウンパイラタウンのコロシウムを使えばLvの問題は解消出来る。

フェナスコロシウム...40Lv前後で進化前が多い、まずはここで、ダークポケモンは連れて行けないので注意。

パイラコロシウム...50Lv前後でLvと技が揃ってないとキツイ。

パイラ洞窟のミラクルボ...相手は最高で38Lv。但し、全員が守る、マルマインが大爆発持ちでレベルが接近していると守る + 大爆発で畳み掛けられるのが難点。ヌオーが湿り気なら問題は解消できる。

馬鹿扱いされる事覚悟で聞くけど

ラルガやボトムでの戦いでは厳選できないの？

バトル山の時点で固値は決定されている

原因3:普通に戦っていると相手のバクーダのじしんで自滅してしまう。

エンテイを厳選する覚悟ならば、Lvを底上げして一気に畳み掛けるしか無い。後は運
ヌオーを42Lvまで上げてじしんを覚えさせる。49Lvまで頑張ればあまごいを覚えるので
エンテイの攻撃に対して有利。

(じしん/なみのり/あまごい/どわすれ)

マッドショットも良い、どわすれをするとタゲが他に移るor別の技を出される事が多いのでコ
ロシアムだと微妙。

ターン差あるけどあくびもよくね？

ヨルノズクをそこそこ育てる、頑張れば57Lvでゆめくいを覚える。

ブラッキー程硬くは無いけど攻守揃った壁兼催眠要員になれる。

(さいみんじゅつ/ねんりき/ゆめくい/そらをとぶ)

リフレクターはエーフィも覚えてるのでお好きな様に、「サイコキネシス」を覚えられるのはエ
ンテイ戦後なので南無。

ダキムが出すポケモンは

(ゴローニャ/メタング/ヌマクロー/バクーダ/エンテイ)

赤字は「じしん」持ち兼使用してくる確率が高い。

初手ゴローニャ/メタングと組んで出てきた場合

1ターン目は必ずと言って良い程ゴローニャが「まもる」を使い、メタングは「じしん」を使う。

こちらはヌオー/ヨルノズク固定で

ヌオーは地震乱舞、ヨルノズクはさいみんじゅつで眠らせながら敵の数を減らして行く。

ヨルノズクは地震を良く使うポケモンを優先させてさいみんじゅつ。

先発ならヨルノズクの代わりにワタッコもお勧め

メガドレインでヌマクローやゴローニャなら倒せるし、より命中率の高い催眠技もある

素早さも高いのであまりレベル高くしないでも最速判定用にも使えるし、飛行だから相手や味方
の地震も無効

もちろん耐久は期待できないのであくまで先発用としておいて控えにヨルノズクもいた方がベ
ターだが

ヌオーが地震を覚えているLvなら、メタング/バクーダは一撃で葬り去る事も出来る。

ダキムが3匹目にヌマクローを出す時、

ヌオーはあえて地震を使わずなみのりを使って戦うのもありかも。

そうすれば全体技を使わないヌマクローを残して、

厄介なゴローニャとバクーダだけを先に瀕死にさせられる。

ほのおに対して耐性が無い、ヨルノズクばかり狙われるので
残HPに注意しつつ眠らせよう。ゆめくいを覚えるLvなら素で大文字3発は耐えるので心配はそんなにいらぬ...けど。

「あまごい」を使うと攻撃パターンが「ダークラッシュ」に移行し、更に「リフレクター」を使うとがみつくに移行する。

「リフレクター」の場合はそのまま「だいもんじ」「ダークラッシュ」の順に移行

厳選方法としては

「相手の弱点を的確に突き相手の残りをエンテイー匹のみにし、眠らせてハイパーボール連打」

10ターン目以降はタイマーボールを使うと良い（そこからハイパーボールより捕獲率が高くなるから）

（ちなみにタイマーボールもハイパーボールと同じタイミングで店に追加される）

...つまり、普通に伝説を捕まえるのといっしょ。

幸い伝説系のダークポケモンは被捕獲度が調整されているらしく(体感45程度)、

GBAやDSの伝説を普通に捕獲するのと比べてかなり楽。

エンテイーの場合はモンスターボールでいいんじゃない？体力MAXのエンテイーに2回モンスターボールを投げたが、一回目は「おいしい」で2回目に捕獲成功。電源消して何度かやったが、ハイパーより捕獲率が高かった。

ねえ。

コイツの最速かどうか（30か31か）ってどうやって判別するの？

インドメタシン1個与えて107(補正なしなら98)でV確定。インドメタシンはアゲトで買えたと思う。

ここまで苦労して厳選したとしても

ウインデイの劣化とか言われたりしてなかなか実用は厳しい

ストーンエッジがあるだろ

一応ギンザルからメールもらった後スタンドに売られるボール追加されるからハイパーボールとタイマーボール使えるからな

ん？いつ貰えるっけ？

アゲトビレッジでちいさなせきばんもらった後にギンザルから「緊急事態発生！」というタイトルのメール来る

ちなみに1度全滅するとセリフがかなり短くなり、殴るシーンもカットされるためお勧め。

エンテイーが出てくる前に全滅すること。

個体値は固定されないようだ。（2匹捕まえてHPが変わっていたから）

市場評価

ていうかコイツを対戦で使ってるやつっているのかな？

いままで結構wi-fi対戦とかやったが一度もみたことないんだが・・・

いるよ。ネタとして使われる・・・ガチじゃまずみないけどな。
ようき最速のこいつを使ってるやつみたことあるが。
ウィンディのフレアドライブをものまねした奴なら見たことあるな。ネタパだったが...。
耐久型ってのは見た。中々倒すのに苦戦しそうだったわ

エンテイ項目ではこんなこと言われていながらも、「腐っても580族伝説」なので
厳選さえできてしまえば鬼火瞑想とかで普通に戦える。無意味に高い攻撃はこの際無視で。
二刀流ができるじゃん
ハピ突破できない二刀流って、意味ないだろ。
そもそも二刀流とは、ハピナスを突破できるのが第一条件だから、エンテイに二刀流は無理。
だから、上で言っていたように、鬼火や瞑想を使った耐久型をやったほうが遥かにマシ。
瞑想と眠るだけでハピはなんとかなる気もするけどな。
特殊から突破しにくいハピ突破のために物理技をいれるのであって瞑想で火力を出すのであ
れば特殊一本のが普通にいいだろ。そういうのは二刀とはいわんかと。