

## ビークイン

No.416 タイプ：むし/ひこう

特性：プレッシャー（相手の使った技のPPを多く減らす）

入手可能ソフト：ダイヤモンド/パール/プラチナ/HG/SS

虫飛行	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	特性
ビークイン	70	80	102	80	102	40	プレッシャー
ストライク	70	110	80	55	80	105	むしのしらせ/テクニシャン
メガヤンマ	86	76	86	116	56	95	かそく/いろめがね

ばつぐん(4倍) いわ

ばつぐん(2倍) ほのお/でんき/こおり/ひこう

いまひとつ(1/2) むし

いまひとつ(1/4) くさ/かくとう

こうかなし じめん

能力バランスは耐久型だがそれほど硬くもなく弱点が多い。

耐久種族値が同じなので、耐久特化型にする場合何を相手にするか考えて、防御振りか特防振りか決めるのがオススメ。

厳選もし難いのでパーティとじっくり相談すると良い。

特性を生かして回復しまくったりすれば相手の嫌な技のPPを無くすことも狙える。

片方に特化させるとヨノワール級の耐久ではあるが、しかし弱点がメジャーすぎるんだよな。鋼対策に炎入れないパーティなんて今どきないだろうし。

1番キツイのは厳選しにくいこと、なんであんな仕様なのやら・・・

厳選方法としては木に蜜塗ってハチが出てくる木の前で性格シンクロ(1/2)で (1/8)でさらに良個体値が出てくるのを待つよりは

個体値だけ良い奴を選んで、メタモンで性格遺伝(1/2)させて (1/8)を出す方が良いのは明らか  
オススメは爺前セーブ

必要Vの確定レベルが低いからセーブ無しアメ特定に最適なんだよな

とりあえず防御系3Vにどれだけ孵化させるか調べたら328個孵化させた。軽く5回ぐらい死ぬる。

今はHGSSでパワー系持たせれば必ず1Vできるし、HP防御の個体値も遺伝しやすくなったし別に関係ないかも。

命中100の虫物理では最強の専用技を覚える。

...と言ったもののHGSSで同タイプで攻撃種族値が上のストライクがテクニシャンむしにくいを取得してしまった

しかもパワージェム、ヘドロ爆弾、ツバメ返し、ノーマル虫技しか覚えないのでビークインの攻撃面は大したことない

三つの専用技はそれぞれタイプが変わっただけのリーフブレード、コスモパワー、じこさいせい元から使用者も少なく強力な技ばかり。

---

- **ピークイン**
    - **嫌がらせ型**
    - **無償降臨型**
    - **ねむねご型**
    - **トリパ型**
  - **個体値厳選**
  - **覚える技**
    - **レベルアップ**
    - **技マシン**
    - **教え技**
  - **遺伝**
    - **遺伝経路**
  - **外部リンク**
- 

### 嫌がらせ型

性格：わんぱく

努力値：HP252 防御252 残り特防6 or HP252 防御 = 特防振り

持ち物：たべのこしorラムのみorヨロギのみorオボンのみ

確定技：はねやすめ/ぼうぎょしれい

選択技：こうげきしれいI/とんぼがえり/あやしいひかり/どくどく/まもる/みちづれ

ヨロギで岩4倍は克服できるが素直に逃げた方が利口かもしれない。

じしん読み交代で出して無償ぼうぎょしれい出来ればよさそうだが

じしんが使える物理アタッカーはストーンエッジ持ちが多いので危険。

相手を選ばないと何もできずに散るので注意。

挑発にとことん弱い。

まもるとヨロギがあればストーンエッジは打ち止めにできるんじゃない？

守った技ってPP2減る？

減る。まあCPU戦じゃない限りエッジはPP上げてくると思うが

じゃあ可能かもな。守るで2、ヨロギで1、外れor2連続守るで1の計4回だ

まもる使った時点で相手も考えて打ってくるだろ。読み合いに自信があるなら問題ないが、普通は逃げた方が良さげじゃね？

とはいえ、すでに何度か使わせた後にピークイン出すこともあるだろうし、意識はしておいたほうが良いと思う。

ドサイドンあたりは岩技無くせばほぼ封殺だし。

アームハンマー抜いてツノドリルしてくるやつには注意だな  
まゝエアームドと組ませりゃ封殺だな

エッジ持ちは遅いの多いから素早さ調整して先制で身代わり連打すれば耐え切れる。  
一撃技と急所も防げていい感じだが技スペースがきついか。

遅いって言っても一部だけだしなあ 一応素早さと岩技持ちとを載せておいた 左の数値は素早さ

相手とピークインの素早さ個体値は31 岩技持ちって言っても全く採用されない奴は除外  
調整で抜けるというのはピークイン性格補正なし素早さ252で計算したもの ありえないが。

わんぱく個体値HP防特防31、努力値HP252 防188 特防68で攻撃指令・防御指令・回復指令・  
毒毒+オボンでサルのエッジ2確調整で使っているが、

もちもの無しで特攻・攻撃全振りの

二倍の不一致弱点(れいとうビーム、かえんほうしゃ)は全部確定3、

三倍・四倍弱点は確2(ゴウカザルのエッジ・フレアドライブ・オーバーヒート等)

ハリテヤマ・サワムラー・カイリキーのエッジは無理。

不一致大文字・雷・吹雪クラスでも、オボンを持たせれば

マンダ大文字>オボン発動>防御指令>マンダ大文字(耐える)>回復指令>マンダ大文字>回復指令  
>マンダ大文字>回復指令

特性プレッシャーにより、四回耐えられればPPを無くすことができる。

相手が一度でも外してしまうか使い切らせればHPが全快して一回防御指令を積んでいることにより毒毒がいける。圧倒的に

四回撃ちきる確率+一度でも外す確率>>>一度でも急所に当たる確率なので、

この方法は有効ではないか？

相手が交代や補助を選んでも後手で回復が発動してHPが全快+防御指令一段の状態になる。

素早さ表

+ ...

嫌がらせ型なら技教えのがむしゃら使えないかな？

エッジ誘いやすいから、まもるで見極めて ヨロギがむしゃらができそうなんだけど。

ついでにまもヨロギがむが成功すると相手のエッジのPP4削れる、次エッジ撃ってこないなら案外耐えられるかも。

エッジで倒しにきた場合は死ぬ代わりにPP6削った事になるし、後続のサポートとして悪く無さそうだけど、どうかな？

くろいてつきゅうでひこうタイプは消えませんが、勘違いしないように

羽休めは防御指令じゃまずいですか？

防御指令じゃなくて回復指令のことかな

先手を取るほうが難しいからタイプ変化の恩恵を受けにくいし、後手回復前提なら回復指令で問題無いと思う

どっちがベターかと言えば羽休めだろうけど

コイツで先手回復なんてよっぽど上手く状況が噛み合わなきゃお目にかかれないから普通にHP防御振り+回復指令で十分な気がする

トリパで耐久型とかネタでしかないし

確かに足は遅いがビークインより遅い奴がないわけじゃないし弱点の減る羽休みであるに越したことはないだろ。

PPも同じだし回復指令のメリットは技マシンを使わないことくらいしかない

## 無償降臨型

性格：いじっぱりorゆうかん

努力値：HP252 攻撃252 防御6

持ち物：こだわりハチマキ、半減の実など

確定技：とんぼがえり

選択技：つばめがえし/おんがえし/おいうち/あやしいひかり/はねやすめ/どくどく/まもる/ねごと

ハッサムのように、攻撃を食らってから後続を安全に出す。基本はトンボしかしない。

弱点は多いが、岩だけに気をつければなんとかなる。草と格闘は1/4だからうまく立ち回れ！

技スペースは余るから好きなように。多分まもるが無難。

努力値を耐久に振っても、岩4倍だから機能しない気がする。どうだろう？

後発前提なら後攻の尻尾持たせれば良いんじゃない？

素で遅いからわざわざ持たせるのは勿体無いと思う。威力アップ系オススメ

一応かいふくしれいがあればそこそこ持つんじゃない？

はねやすめで飛行消えるから弱点減ることをお忘れなきよう...

後手だと変わらないんじゃない

素早さ無振りで先制羽休めできる相手は少ない

弱点技使ってくる相手となると余計に減る

## ねむねご型

性格：わんぱくorしんちょうorずぶといorおだやか

努力値：HP252 防御or特防252、6

持ち物：たべのこしorヨロギのみ

必須技：ねむる/ねごと

選択技：こうげきしれい/へドロばくだんorどくどく/ぼうぎょしれい/はねやすめ

### 選択技考察

どくどく...ゾンビ型標準装備、挑発に弱くなる

へドロ爆弾...3割毒を狙う。挑発に強い。どくどく同様に鋼に手も足もでない

防御指令...プレッシャーを活かしたPP削り。やはり挑発に弱い

銀色の風...ギャンブルの要素が強い

素直に一番性能が高い攻撃指令でいいんじゃないか？

正直弱点の多いコイツでゾンビ型は無理があるんじゃない...使用者がいたら使い心地聞かせて欲しい。

試しにつくって闘ってみたが選択技がどくどくじゃ対人相手は無理がある。

素直にこうげきしれいがやっぱり無難な感じ。俺は最終的に、

こうげきしれい/ねむる/ねごと/ぼうぎょしれい っていう構成になった。はまれば強いって域かな？

ちょwゾンビ型じゃねーじゃねーかw結局、ゾンビ型は使いにくいってことか？

昔のゾンビポリって x2みたいなかんじじゃなかったっけ

こいつでゾンビは無理があるようなのでねむねご仕様に変更。

一応選択技でゾンビにもできるようにしました。

## トリバ型

持ち物：ラムのみorヨロギのみorこだわりハチマキorいのちのたまorくろいてっきゅう

性格：ゆうかん

努力値：攻撃252 HPor特攻252

確定技：こうげきしれい/みちづれ

技候補：とんぼがえり/つばめがえし/おんがえし/へドロばくだん/パワージェム/なげつける/あやしいひかりorいばる

耐久だけがこいつじゃない

80もあれば立派な戦力.....だよな？

鉄球持たせてなげつけるはどうだ？地面無効化なくなってもコイツの場合さほど問題ないだろ

鉄球持たせてやってみたがかなり使い勝手がいい 火力そんなにないが弱点突いていけば十分戦えるレベル...なんだが弱点突ける技が中々ないという

強化系アイテムなしだと特攻252振ってもゆうかんじゃ無振りリザードンすら乱数1という悲しい威力。強化系アイテムは必須かもしれん。

硬い石でいいんじゃないか？投げつけるの威力ちょっと落ちるけどジェムの威力も上がるし

無理して二刀にする必要は無いと思うので、パワージェムを選択に移しました。  
みちづれ+虫技はこいつしかできないので、誰かの劣化にもなってないと思う。

普通に殴りあうだけでは決定力不足だし、トリックルーム中にぼうぎょしれいで積むのはどうだろう。

ピークインが先制でぼうぎょしれいを積める状況というのは使える気がする。

トリックルーム3ターンの間に2回ぼうぎょしれいで積んで最後に回復技を使えば、かなり硬いピークインで戦えると思う。

流石に岩は厳しいかもしれないけど。

を書いた者だけど、言いたしっぺなので以下のように作ってみた。

性格：ゆうかん

努力値：HP252、攻撃252、残り適当に

技：こうげきしれい、なげつける、はねやすめ、ぼうぎょしれい

持ち物：くろいてっきゅう

けっこう安定したよ。

2回積みば、不一致れいとうビームくらいなら余裕で耐える。

なげつけるは少し不便に感じる場面があったけどね。

攻撃種族値が80、しかもはがね相手で止まりやすいピークインの場合、

アイテム等で威力を底上げしたりするよりは、トリックルームが終わった後にゆっくり戦える状況を作り出した方が良いのではないかな？

ところでめざめるパワーは候補にすら入らないの？炎とかさ。

特攻80じゃ極振りでもH振りハッサムが乱数1

トリル前にハッサムが舞った場合テクニバレパンでH振りピークインが確2道連れすら出来ない...

とにかくピークインの特殊技は選択肢が少なく威力不足は否めないな

無駄に手間かけるより道連れで厄介なのを道連れにするほうがいいと思うわ

## 個体値厳選

ノードーピングで気軽にアメ特定できるのは救われるものの...

防御・特防

LV14で

性格一致 23

補正なし 21

不一致 18(これだけ特定できない)

HP

lv11で 31

## 覚える技

### レベルアップ

レベル	技名	威力	命	タイプ	分類	PP
1	あまいかおり	-	100	ノーマル	変化	20
1	かぜおこし	40	100	ひこう	特殊	35
-	どくばり	15	100	どく	物理	35
-	あやしいひかり	-	100	ゴースト	変化	10
-	れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
13	むしくい	60	100	むし	物理	20
-	ぼうぎょしれい	-	-	むし	変化	10
-	おいうち	40	100	あく	物理	20
-	みだれひっかき	18	80	ノーマル	物理	15
-	パワージェム	70	100	いわ	特殊	20
-	かいふくしれい	-	-	むし	変化	10
-	どくどく	-	85	どく	変化	10
-	きりさく	70	100	ノーマル	物理	20
-	ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
-	こうげきしれい	90	100	むし	物理	15
-	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
-	みちづれ	-	-	ゴースト	変化	5

プラチナバージョンのみ

### 技マシン

マシン	技名	威力	命	タイプ	分類	PP
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27	おんがえし	-	100	ノーマル	物理	20
技32	かげぶんしん	-	-	ノーマル	変化	15
技36	ヘドロばくだん	90	100	どく	特殊	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46	どろぼう	40	100	あく	物理	10
技51	はねやすめ	-	-	ひこう	変化	10
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62	ぎんいろのかぜ	60	100	むし	特殊	5
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78	ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
技81	シザークロス	80	100	むし	物理	15
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89	とんぼがえり	70	100	むし	物理	20
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05	きりばらい	-	-	ひこう	変化	15

## 教え技

Pt	HS	技	威	命	タイプ	分類	PP
		どろかけ	20	100	じめん	特殊	10
		れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
		あやしいかぜ	60	100	ゴースト	特殊	5
		いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
		エアカッター	55	95	ひこう	特殊	25
		がむしゃら	-	100	ノーマル	物理	5
		シグナルビーム	75	100	むし	特殊	15

スピードスター 60 - ノーマル 特殊 20  
いとをはく - 95 むし 変化 40  
おいかぜ - - ひこう 変化 30  
むしくい 60 100 むし 物理 20

## 遺伝

タマゴグループ **虫**

孵化歩数 4080歩 ( 特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で2295歩)

性別 : = 7 : 1

## 遺伝経路

タマゴ技無し。

## 外部リンク

- ネタポケまとめwiki - [ピークイン](#)
- リトルカップルール考察まとめ@wiki - [ミツハニー](#)