

# 使いやすい技一覧

- 使いやすい技一覧
- 攻撃技
- 変化技
- 専用技
- コメント/技議論
- 既に議論された技
- 要議論

## 攻撃技

ノーマル	技種類	威力	命中	効果
すてみタックル	物理	120	100	反動ダメージ1/3
しんそく	物理	80	100	先制攻撃(優先度+1)
からげんき	物理	70	100	自分がどく、まひ、やけど状態の時威力2倍
でんこうせっか	物理	40	100	先制攻撃(優先度+1)
ねこだまし	物理	40	100	先制攻撃(優先度+1)相手をひるませる。ポケモンを出した最初のターンでしか使えない
おんがえし	物理	1~102	100	なつき度に比例して威力が上がる
のしかかり	物理	85	100	30%の確率で相手をまひ状態にする
トライアタック	特殊	80	100	2割の確率で相手をまひ・やけど・こおりのいずれかの状態にする

ほのお	技種類	威力	命中	効果
フレアドライブ	物理	120	100	反動ダメージ1/3、10%で相手をやけど状態に、自分がこおり状態でも使用可能、その際氷が解ける
かえんほうしゃ	特殊	95	100	10%の確率で相手をやけど状態にする
ほのおのパンチ	物理	75	100	10%の確率で相手をやけど状態にする

みず	技種類	威力	命中	効果
なみのり	特殊	95	100	自分以外にダメージ
たきのぼり	物理	80	100	20%の確率で相手をひるませる
みずのはどう	特殊	60	100	20%の確率で相手を混乱
アクアジェット	物理	40	100	先制攻撃(優先度+1)

でんき	技種類	威力	命中	効果
かみなり	特殊	120	70(あめ時必中)	30%の確率で相手をまひ状態にする。
10まんボルト	特殊	95	100	10%の確率で相手をまひ状態にする
かみなりパンチ	物理	75	100	10%の確率で相手をまひ状態にする

くさ	技種類	威力	命中	効果
リーフブレード	物理	90	100	急所に当たりやすい
エナジーボール	特殊	80	100	20%の確率で相手のとくぼう1段階減少
タネばくだん	物理	80	100	通常攻撃
パワーウィップ	物理	120	85	通常攻撃

こおり	技種類	威力	命中	効果
ふぶき	特殊	120	70(霰時必中)	10%の確率で相手をこおり状態にする
れいとうビーム	特殊	95	100	10%の確率で相手をこおり状態にする
れいとうパンチ	物理	75	100	10%の確率で相手をこおり状態にする
ゆきなだれ	物理	60	100	後攻攻撃(優先度-4)、相手の攻撃でダメージを受けたターン威力2倍
こおりのつぶて	物理	40	100	先制攻撃(優先度+1)
こごえるかぜ	特殊	55	95	必ず相手の素早さを1段階下げる

かくとう	技種類	威力	命中	効果
インファイト	物理	120	100	自分の防御と特防が1段階下がる
はどうだん	特殊	90	--	必中技
かわらわり	物理	75	100	相手のリフレクター、ひかりのかべを消滅させてから攻撃する
マッハパンチ	物理	40	100	先制攻撃(優先度+1)
しんくうは	特殊	40	100	先制攻撃(優先度+1)

どく	技種類	威力	命中	効果
ヘドロばくだん	特殊	90	100	30%の確率で相手をどく状態に
どくづき	物理	80	100	30%の確率で相手をどく状態に
クロスポイズン	物理	70	100	10%の確率で相手をどく状態に、急所に当たりやすい

じめん	技種類	威力	命中	効果
じしん	物理	100	100	自分以外にダメージ
だいちのちから	特殊	90	100	10%の確率で相手の特防を1段階下げる

ひこう	技種類	威力	命中	効果
ブレイブバード	物理	120	100	反動ダメージ1/3
ドリルくちばし	物理	80	100	通常攻撃
エアラッシュ	特殊	75	95	30%の確率で相手をひるませる
つばめがえし	物理	60	--	必中技

エスパー	技種類	威力	命中	効果
ゆめくい	特殊	100	100	相手が眠り状態の時のみ使用可能、与えたダメージの半分だけ自分のHPを回復する
サイコキネシス	特殊	90	100	10%の確率で相手の特防を1段階下げる

しねんのずつき 物理 80 90 30%の確率で相手をひるませる  
サイコカッター 物理 70 100 急所に当たりやすい

むし 技種類 威力 命中 効果  
メガホーン 物理 120 85 通常攻撃  
むしのさざめき 特殊 90 100 10%の確率で相手の特防を1段階下げる  
シザークロス 物理 80 100 通常攻撃  
とんぼがえり 物理 70 100 攻撃後自分の控えポケモンと入れ替わる

いわ 技種類 威力 命中 効果  
ストーンエッジ 物理 100 80 急所に当たりやすい  
いわなだれ 物理 75 90 20%の確率で相手をひるませる、相手2体に攻撃  
パワージェム 特殊 70 100 通常攻撃

ゴースト 技種類 威力 命中 効果  
シャドーボール 特殊 80 100 20%の確率で相手の特防を1段階下げる  
シャドークロー 物理 70 100 急所に当たりやすい  
かげうち 物理 40 100 先制攻撃(優先度+1)

ドラゴン 技種類 威力 命中 効果  
げきりん 物理 120 100 2~3ターン続けて自分以外の誰かに攻撃、その後自分が混乱状態になる  
りゅうのはどう 特殊 90 100 通常攻撃  
ドラゴンクロー 物理 80 100 通常攻撃

あく 技種類 威力 命中 効果  
あくのはどう 特殊 80 100 20%の確率で相手をひるませる  
かみくだく 物理 80 100 20%の確率で相手の防御を1段階下げる  
つじぎり 物理 70 100 急所に当たりやすい  
しっぺがえし 物理 50 100 後攻になった場合威力2倍

はがね 技種類 威力 命中 効果  
コメットパンチ 物理 100 85 3割の確率で攻撃1段階上昇  
ラスターカノン 特殊 80 100 20%の確率で相手の特防を1段階下げる  
アイアンヘッド 物理 80 100 30%の確率で相手をひるませる  
パレットパンチ 物理 40 100 先制攻撃(優先度+1)

## 変化技

変化技	命中	効果
りゅうのまい	--	攻撃と素早さが1段階上昇
ビルドアップ	--	攻撃と防御が1段階上昇
めいそう	--	特攻と特防が1段階上昇

コスモパワー	--	防御と特防が1段階上昇
たくわえる	--	1つたくわえて防御と特防を1段階上げる。最大3つまでたくわえる事が出来る
つるぎのまい	--	攻撃が2段階上昇
わるだくみ	--	特攻が2段階上昇
さいみんじゅつ	70	相手を眠り状態にする
ねむりごな	75	相手を眠り状態にする
キノコのほうし	100	相手を眠り状態にする
あくび	100	次のターンの終了時に相手を眠り状態にする
でんじは	100	相手を麻痺状態にする
あやしいひかり	100	相手を混乱状態にする
おにび	75	相手をやけど状態にする
まもる	--	(優先度+3)で守り、そのターンは全ての攻撃を受け付けなくなる
みきり	--	(優先度+3)みきり状態になり、相手の攻撃を受けない。連続で出すと失敗しやすい
ちょうはつ	--	2~3ターンの間相手は攻撃技以外を使用できなくなる
みがわり	--	最大HPの1/4を消費し分身を作る。 分身のHPが無くなるまでダメージを受けず、状態異常を受け付けない。 アンコール・メロメロ・呪いは防げない。

## 回復技 効果

じこさいせい	最大HPの半分の量だけHPを回復
はねやすめ	最大HPの半分だけHPを回復、使用したターンは飛行タイプを失う
アクアリング	毎ターンの最後に最大HPの1/16だけHPを回復する
ねむる	HPと状態異常を完全回復し、2ターンの間ねむり状態になる

## 専用技

専用技	技種類	タイプ	威力	命中	効果	使えるポケモン
ボルテッカー	物理	でんき	120	100	反動ダメージ1/3、10%の確率で相手をまひ状態にする	ピチュー ピカチュウ ライチュウ
せいなるほのお	物理	ほのお	100	95	50%の確率で相手をやけど状態にする。自分がこおり状態でも使用可能、その時氷が解ける	ハウオウ
エアロブラスト	特殊	ひこう	100	95	急所に当たりやすい	ルギア
あくうせつだん	特殊	ドラゴン	100	95	急所に当たりやすい	パルキア
シャドーダンプ	物理	ゴースト	120	100	1ターン目に姿を消し、2ターン目に攻撃する。相手のまもる、みきりを無視して攻撃できる	ギラティナ
ダークホール	変化	あく	--	80	相手2体をねむり状態にする	ダークライ
シードフレア	特殊	くさ	120	85	4割の確率で相手の特防を2段階下げる	シェイミ

さばきのつ 特殊 ノーマ 100 100 使用者に持たせたプレートでタイプが変 アルセウス  
ぶて ル わる

- 技候補を挙げる人へ

1.ここは「使いやすい」技を書く場所です。決して「当れば強い」技等を挙げる場所ではありません。  
2.「使いやすい」技の基準は「覚えられるポケモンなら大体は使いこなせる」技。  
専用技ならそのポケモンがまともに使いこなせるかどうか。

## コメント/技議論

- 「使いやすい」ってのは別にここは対人戦限定の話ではないしゆめくいはアリだと思う。  
まきびし系はどちらかと言うと上級者向けじゃないかと思う。 -- 名無しさん (2007-04-17 23:07:43)
- メガホーンありならだいもんじもありでは？  
クロスチョップももう入れていいでしょう。 -- 名無しさん (2007-05-17 15:05:54)
- このページの「使いやすい」の基準が非実用的に思う。  
「当たれば強い技」は使いにくいみたいに言ってるが、  
0%の確率でメタグロスを一発で倒せる火炎放射と  
85%の確率で倒せる大文字だったら、  
どちらが「使いやすい」と言えるでしょうか？ -- 名無しさん (2007-07-05 02:04:10)
- 確かにそうだが・・・  
この場合にしてみれば、  
より確実にダメージを当てれるのは火炎放射  
たいてい無駄になることが無く、次につながられる。  
このゲームは素早さと命中率が肝心のはず  
の不採用理由には命中率低すぎの欄が多々。  
残り一体で兎にも角にももの状態ならそうだが、  
安定しているのは火炎放射と思われ  
基準が非実用的なのには一票 -- 名無しさん (2007-07-05 12:06:03)
- くさむすびも議論するならけたぐりもしたほうがいいのでは？

クロスチョップは使いやすいと思うんだが・・・爆裂パンチと違って  
心の目持ちやノーガードカイリキーじゃなくても充分使えるし。 -- (2007-07-06 17:02:29)

- けたぐりは使いづらいたろ・・・くさむすびと違って物理だし  
-- 名無しさん (2007-07-07 20:55:22)
- どう考えても火炎放射の方が実用的だろ。 -- 名無しさん (2007-07-08 02:27:18)
- 聞きたいんだが、フレアドライブとかブレイブバードとか入ってるのに  
何でウッドハンマーが入ってないんだ？使い手がいないからか？  
草・物理のダメージ源としては中々いいと思うんだが -- 名無しさん (2007-07-11 22:44:43)

- 大文字は命中率85% + やけど + 120技とかなり優秀  
 炎タイプは2刀がしやすいせいでオーバーヒートがよく使われるけど  
 使いやすさだとかなり高レベルだと思う  
 あとぶっちゃんけ専用技は全部消してもいいと思う -- 名無しさん (2007-07-17 22:03:25)
- あと下の「既に議論された技」に  
 反動技は没、とあるけど、シナリオなら十分使いやすいと思う。  
 上でも話題が出てるけど  
 最低限対人かそうじゃないかの項目分けは確かに欲しい。 -- 名無しさん (2007-07-20 19:22:36)
- 転がるとかアイスボールみたいな最高威力こそ鬼だけど使いづらいワザならともかく  
 大文字はいいと思うんだが・・・結構当たるし。  
 よく外れるように思えるのは人間の心理から来てるものもある。 -- 名無しさん (2007-07-21 00:03:56)
- トゲキッスのでんじは エアスラのひるみより  
 大文字は当たるのだぞ -- 名無しさん (2007-07-22 15:18:53)
- ストーンエッジが命中80で入ってるんだし、大文字の85は比較的高い方と考えていいと思う。  
 何より大文字はデパートでいつでも買えるという利点もある。 -- 名無しさん (2007-07-24 11:36:44)
- 特攻があがっても特防が高かったら意味ないけど・・・  
 種族値が分かる人は使ってもいいと思う。  
 ほたるびやわるだくみ等攻撃・特攻を上げる技は上級向き。 -- 名無しさん (2007-07-30 14:58:11)
- だいもんじは使いやすい技に入れて良いんじゃないだろうか。  
 メタグロスやらドータクンやらにも有効な120技、その中でも命中の高い85%。  
 広角レンズも使いやすいアイテムだと思うし、それを前提に考えても悪くないはず。  
 自分の周囲での話で申し訳ないが、特殊型のヤツには大抵大文字が入れられています。 -- 名無しさん (2007-07-31 00:21:19)
- ポケモンフェスタ2007公式リーグ札幌大会・中学生リーグ決勝にて。  
 10回放たれた命中率80のハイドロポンプの内6回が命中。  
 決定力こそ高いものの、ここぞで当たらない痛さを感じた  
  
 ついでに聞きたいのだが、  
 レンズを持たせればよいと言うが、実際レンズを入れる余地はあるのか？  
 -- 名無しさん (2007-07-31 18:22:04)
- てか文字が命中低いためにダメなら催眠とかもだめになるだろ -- 名無しさん (2007-08-03 15:35:04)
- 大文字はいいと思うが、  
 PPが低すぎる  
 アイテムで増やしても限度があるし  
  
 やはり火炎放射のほうが安定してるだろうなあ -- 名無しさん (2007-08-03 20:15:03)
- ていうか議論すべきはその技じゃないだろww -- 名無しさん (2007-08-03 20:15:39)

草結びは上に入れてもいいんじゃない？

- ってかなんで入ってなかったかと思う。 -- 名無しさん (2007-09-09 15:49:46)
- クロスチョップの惜しむべきははPPよなあ  
タイプ一致かつ攻撃力の高いカイリキーや  
エレキブル、リングマあたりならその破壊力で  
命中率は目を潰れるんだがいかんせんPPがなあ……。 -- 名無しさん (2007-09-12 20:04:02)
- ハイドロポンプが入ってないのは何故？ -- 名無しさん (2007-10-14 22:48:44)
- 恐らくポンプはもっと安定した技(波乗りなど)があるためと思われる。大文字も同様。  
ノーガード爆裂拳が使えるとしても事実上まともに使えるポケモンが1匹。  
放電は蓄電orエンジンor地面が同時に出なければ10万Vよりも弱くなる上に味方にも被害。シ  
ングルでは更に弱体化。まあ3割麻痺は悪くは無いが運任せ。  
-- 名無しさん (2007-10-15 15:38:48)
- とすると、長期戦が予想されるジム・リーグ戦でPPが切れないように火炎車や噛み付く当  
たりがあっても良いと思う。  
ヒメリの実とかピーピー                    とかを使うからいいと言われればおしまいたが。 -- 名無しさ  
ん (2007-10-22 17:32:32)
- PPについてですが・・・  
じんつうりき・つばさでうつもPP多いです。  
とっしんやあばれるもつよいとおもうのですが・・・あばれるはランダムなので没？  
ひみつのちから・ほのおのキバ・バブルこうせん・かみなりのキバ・こおりのキバ・シグナ  
ルビーム・はがねのつばさ  
これらはPP15以上の強い技(だと思う) -- 名無しさん (2007-10-23 17:48:01)
- 2.「使いやすい」技の基準は「覚えられるポケモンなら大体は使いこなせる」技  
というが、アイアンテールはどうなのか。  
命中75だけど、催眠術(命中70)があるから、入れても問題ないと思う。 -- 名無しさん  
(2007-10-26 23:19:52)
- 確かに入れてもいいかもしれない、  
しかし独断だが大抵の人は「変化技」と「攻撃技」を伝ポケと普通ポケのような区別の仕方  
をしているのかも知れない。  
つまり催眠術と気合球は命中率が同じでも役割が違うから気合球が入らないのだと思う。  
全ての人がそう考えているとか考えにくい。 -- 名無しさん (2007-10-28 20:50:46)
- Xチョップは使いやすいだろ・・・。  
瓦確2とX確1(80%)ならX使う。  
80%が二回連続で外れる確率は4%だぞ。  
確2以上の相手なら瓦の方が良いだろうが、  
X覚えるのはほぼ格闘タイプで攻撃力が高い。  
CPU戦なら一発が命取りでもないし、対人でも期待値は高い。  
「使いこなせる」理論で言えばXは十分合格。 -- 名無しさん (2007-12-22 17:21:20)
- ついでに、冒険中でもなければPP8がきれるのは稀。  
耐久型と対峙した時は別として。 -- 名無しさん (2007-12-22 17:22:46)
- そもそも威力100と75じゃ確定数も変わるわけだから、  
Xチョップ選んだ方が吉。命中80は十分ある方だろ。 -- 名無しさん (2007-12-22 20:57:21)

- 自分的な意見ですが  
クロスチョップは十分使いやすいと思います。100・80で格闘なので・・・  
炎とかなら別だとおもいますが・・・90・100くらいの技もないですし・・・  
波動弾ありますけど特殊ですし・・・ -- 名無しさん (2007-12-25 20:29:16)
- かげぶんしんは？ -- 慎也 (2007-12-26 22:51:49)
- 命中80以上はこうかくレンズ必要なし -- 名無しさん (2008-02-22 21:04:05)
- pp5の技はふぶきとストーンエッジのみでいい -- 名無しさん (2008-02-26 19:10:17)
- クロスチョップ・・・遺伝で覚えられるやつもいるし、急所に当たりやすいことを考えるとい  
いと思う。  
くさむすび・・・多くのポケモンが覚えられ、岩や地面タイプは特殊防御が低く、重いやつが  
多いのでけたぐりと違って結構使える。  
アンコール・・・自分にとって不利な技があるとかかなりきつい。交代すれば別だが、こちらの  
ポケモンが全てその技に弱ければだめだと思う。  
どくどく・・・持久戦向きにとってはいい技。ただし、HPが少なすぎるときは普通の毒をお勧め  
する。  
おにび・・・やけどは攻撃力が下がるのでいい。  
-- 名無しさん (2008-03-02 17:06:24)
- トリックorすりかえを提案します。  
自身の持ち物を相手に押し付けることが出来るという特性を生かして、こだわりスカーフで補  
助タイプを  
かえんだまで物理タイプを、更にはどくどくだまなら防御タイプなどあらゆるタイプを潰せる  
可能性を持つてる上  
使い手の大抵が割と早めなので上記の道具を即効で発動できます。  
トリックのほうが使い手が多めなのでふういん対策ならすりかえ推奨。 -- 名無しさん  
(2008-03-17 19:33:05)
- ホネブーメランはどうだろう？  
単体しか攻撃できないとはいえ、味方への被害はないから  
パートナーを選ぶ必要はないし、  
命中も90だからそれほど問題は無い筈  
ただ、シングルで使うとなると劣化地震でしかないが・・・ -- 名無しさん (2008-03-25  
04:42:39)
- クロスチョップはカイリキーだけではなくドグロック、ハリテヤマも可能しかもどれも強いから  
よいでは・・・ -- とくめいきぼう (2008-03-28 09:59:32)
- ストーリー上で使う使いやすいわざという点ではちょっと違うね。  
道具を一回使い切りのわざとしては効果が地味だし、対戦については対戦wikiで。 --  
(2008-03-28 10:56:10)
- ストーリー上アンコールやどくどく、おにびを使うときはかなりすくないしどうかと多少おもう  
が・・・回復手段が道具だけの四天王やチャンピオンは影分身くみあわせるという方  
法があるがどうなのか -- とくめいきぼう (2008-03-29 11:39:50)
- ここだと話がごちゃごちゃしちゃうし  
別に掲示板用意したほうがよくない？ -- 名無しさん (2008-03-29 17:26:34)
- 重力って5ターンしかこうかないだろ、ほえるがあれば良いが・・・

それと・・使いやすい技の議論だろここ -- とくめいきぼう (2008-04-07 12:28:40)

- 一応トリクルも5ターンだがな。 -- 名無しさん (2008-04-07 16:46:24)
- 猛毒は相手が満タンの状態で使うと回復技がなければ5ターンで終わるということだった気がする・・・・・  
ってよくよく考えると天候を変える技は5ターンしか、もたないんだよなww  
まあ、岩あれば別だが

-- とくめいきぼう (2008-04-08 12:27:20)

- ホネブーメランも一概に劣化地震とは言えないと思うぞ  
攻撃力の高いガラガラが使うわけだから相手のみが変わり破壊 攻撃なんてことも出来る  
それに気休め程度かも知れんが二回攻撃できるから急所に当たる確立も高くなるわけで

でも機動性を考えるとダブルじゃ二体攻撃できる地震のほうが使えるんだよなあ -- 名無しさん (2008-04-12 12:08:48)

- どくどくは覚えるポケ結構いるけど  
どくどくを駆使して倒すより、  
攻撃技使ったほうが早くない？  
次に出るのは技的に相性の悪いヤツだろうし、  
こっちの耐久性が極めて劣る  
やっぱ使えるのは袋叩きだと思う -- 毒ポケ派 (2008-04-14 02:48:14)
- すてみタックルやフレアドライブ、ウッドハンマー、ブレイブバードって洞窟  
などではやりずらすぎる・・・  
あとインファイトで耐えたらどうする・・・・  
そういえば・・・・要議論が変わってないなww (すまない)

-- とくめいきぼう (2008-04-16 19:09:03)

- 何のための威力120だ、普通一撃か致命傷を与えるためのものだろうが、  
瓦割とかでちまちまダメージ与えていくよりインファイトで叩き潰せば  
反撃も受けない可能性だってあるんだ。どうせ殆どの格闘は紙耐久だし。  
というか洞窟戦は別問題だろ。シナリオなら低威力高命中の方が適任かも知れんが。  
-- 名無しさん (2008-04-16 19:40:22)
- みんなすごいレベルの議論してるけど、  
ここってそんな廃レベルのひと向けのページじゃないよね？

対戦考察いけば？ -- 名無しさん (2008-04-17 21:21:21)

- シナリオで使いやすいと  
対人などガチバトルで使いやすいでは  
論点が違ってくるからな -- 名無しさん (2008-04-17 22:24:09)
- わかるけど、ここってどっち向け？  
全体的に中途半端だよな、議論も -- 名無しさん (2008-04-18 23:57:04)

- というか、廃バトル用だと存在価値が疑われるし、シナリオ用というにはありえないものが多すぎ

なにここ？ -- 名無しさん (2008-04-19 00:09:48)

- みなおちつけ  
初級もしくは中級の人が何使うか考える

んで要議論をみているが

クロスチョップ・どくどくは使うと俺は思う

クロスチョップはリスクの少ないワザだが威力が高い

どくどくはボス等ではよく俺も長期戦を強いられるためいるかと

-- 名無し (2008-04-20 13:01:38)

- くさむすびは使いやすいと思うけど、どくどくや鬼火は命中率が若干低いからな・・・  
特に鬼火は使えるポケモン少ない？ -- 名無しさん (2008-04-26 10:16:47)
- りゅうせいぐんやオーバーヒート等も最近は交換する機会が多いから使いやすいのではない  
でしょうか？  
-- 名無しさん (2008-04-26 22:02:00)

•

りゅうせいぐんとオーバーヒートとリーフストーム、ばかぢから

のことかな、あまりないとおもうが交代ができないはどうする

あ、攻略だから(そんなくらい誰でも知ってる)しろいハーブは無しだから

それ対人戦だろ

思った、くさむすびは技マシン+複数入手不可+LvUpで覚えるポケモンなし

なんだけど・・・どうでもいいか -- とくめいきぼう (2008-04-26 22:55:31)

- 草結びは草タイプの高威力でいいと思うけど  
重量級と水・岩・地面だけが高威力というのも・・・  
例) ホエルオー、ラグラージ、ゴローニャ、ドサイドン、ラムパルド、バンギラス  
重量級、弱点タイプで更に他人が使いそうな挙げましたが・・・  
草結びを巧みに使える人が凄い、草結びは使い勝手よりも腕じゃないかな？  
むしろ、皆で使い方を話し合いたいですねw -- 毒ポケ派 (2008-04-27 02:35:28)
- 水岩地面についてちょっと調べてみたんだが、  
メジャーどころは大抵草結び80越えだから弱点突く目的なら使えると思う。

実はオバヒ 2 発(140 + 70) > 火炎放射 2 発(95 × 2)なんだよな。

同様に流星 2 発 > 龍波動 2 発(90 × 2)、リフスト 2 発 > エナボ 2 発。

耐久戦には不向きだが紙耐久のジュカインや猿との相性がいい。

使えんことはないんだが、初心者が使うのは難しいかもな。 -- 名無しさん (2008-04-27 19:38:34)

- これって初心者向けの技なの？ -- 名無しさん (2008-05-06 08:11:11)
- ごちゃごちゃ  
特に主題が決まってるわけではないみたい  
用途も結局決まらずじまいだし

あまり深く考えずにお気に入りの技を勧めてるのが現状  
たぶん気にしたら負け -- 名無しさん (2008-05-06 14:40:39)

- そうなんですか -- 名無しさん (2008-05-06 20:18:16)
- ここが皆の情報交換の場であることには違いないから  
多少は参考にしてもいいという感じですねw  
草結びはボクのメンバーで誰も覚えられないので  
エナジーボールになってしまう( ; ;  
要議論で「どくどく」って下にあるけど  
『もうどく』にするには「どくどく」と決まっている訳でもないし  
この場はホントに情報交換で良いと思う -- 毒ポケ派 (2008-05-07 00:48:03)
- どくどくよりも毒びしのほうが使い勝手がいいと感じてしまう

ゆめくいするならどうやって眠らせるかも問題になりますよね。  
ゲンガーに催眠術覚えさせるよりは耐久無いのでみちづれを覚えさせたいです -- 毒ポケ派  
(2008-05-10 21:11:28)

- 要議論が空気となってるな -- 名無しさん (2008-05-24 08:46:58)
- 90以上とか言ったら物理技涙目だろ。 -- 名無しさん (2008-07-27 06:02:17)
- ハイドロポンプは期待値でみても波乗りとほぼ変わらず、命中80でPP5と安定しない  
でも、だいもんじはいいんじゃないか？  
命中に難アリっていてもだいもんじ覚えるポケモンなら大抵使いやすい技だろ  
まあストーリーでは火炎放射のほうが使いやすいだろうけど、対戦だと大文字見まくり  
というか対戦なら特殊型・物理型問わず火炎放射<大文字じゃないか？  
受けポケですらPPで勝る火炎放射を覚えさせず大文字覚えさせてるケースが多い現状。 -- 名  
無しさん (2008-07-27 07:24:05)
- 草結びは、命中率もPPもたくさんあるし使いやすいのではないのでしょうか。 . . . -- リーフ  
(2008-08-04 17:10:34)
- はどうだんってどう考えても使いやすい技にならないと思う。  
使えるポケモンは非伝説では、トゲキッス、ルカリオ  
ドーブルだけだし、削除した方がいいと思うんですが、  
意見お願いします。 -- 名無しさん (2008-09-03 18:52:30)
- 2.「使いやすい」技の基準は「覚えられるポケモンなら大体は使いこなせる」技。  
専用技ならそのポケモンがまともに使いこなせるかどうか。  
だから、ほぼ専用技である「はどうだん」はドーブルはともかくキッスとルカリオは使いこな  
せるから大丈夫だろ  
ごく一部しか使えないパワーウィップとかリフブレとかトラアタとか入ってるわけだし。 -- 名  
無しさん (2008-09-03 19:45:20)
- インファイトがあるなら、サイコブーストはダメでしょうか？  
他にふんかやしおふきとかは . . . -- 名無しさん (2008-09-16 17:21:57)
- じんつうりきのPP30も忘れないで -- 名無しさん (2008-09-20 00:47:00)
- サイケ光線ってどうよ？たまに混乱させるし . . .  
ところで、ばかぢからって損だよな。似たような効果のサイコブーストやオーバーヒートとか  
とかは威力140なのにばかぢからは威力120だし。

あと、きあいパンチが成功した試してあるのか？

-- 名無しさん (2008-10-01 12:57:57)

- ハイドロポンプはどうよ？

水タイプなら大抵一致だし関係ない奴も使えるって言う点で文句無し合格だと思うんだが。

因みに気合パンチはみがきあとというコンボがある。 -- 電磁誘導 (2008-10-01 13:38:35)

- 命中率100で急所に当たりやすい上、威力70という高性能な「きりさく」はどうでしょう

-- 名無しさん (2008-10-03 23:48:13)

- 眠り技なら、さいみんじゅつの他に、ねむりごなはどう？ -- 名無しさん (2008-10-08 16:40:24)

- 命中率100のかいりきや、上記に加えひるませるずつきはどうか？

それに、ソーラービームはだめか？にほんばれ状態なら連射可能だし。 -- 名無しさん (2008-10-09 13:35:40)

- ひこう技では、ゴットバードやそらをとぶはだめなのか？

-- 名無しさん (2008-10-10 13:02:43)

- 対AIだと読んで交代とか無いから、使いやすいよね。

移動時にも役に立つし、対AI戦と断ってのせるべきでは？ -- No Name (2008-10-14 23:09:50)

- 雨雷や霰吹雪と晴れソーラーは別物だろ・・・。

雷や吹雪は雨、霰がなくても1ターンで打てるのに対して晴れソーラーは晴れていないとまったく使えない

パワフルハープとかシナリオ中にはそんなに手にはいらぬし

ばかぢから、オバヒなどの能力ダウン系は打ち逃げに使うと強力だが、交代が簡単にできるシナリオ攻略だと使いやすさが増す

ふつうにいれていいと思う

というかだいもんじ、ドロポンとかはずすのは、確定数計算してたらありえない

-- 名無しさん (2008-10-23 01:35:47)

- どくどくのキバが以外と使いやすい気が。

まあ高命中、急所があるぶんクロスポイズンの方がいいか、まあ猛毒ってことで。

あと、ドレインパンチですかねー

言ってしまうと威力低いしPP死んでるしでアレなんです。

エビワラーの鉄拳があればなんとかってとこですかね。

おにびは防御が低いゴースト（ムウマージ、ゲンガーetc\_）にはかなり重宝すると思われ。

あれ、論点ずれてる??

・・・まあ、いいか。 -- 桜ぱんだ (2008-11-02 23:53:46)

- 回復技になまけるがないのはなんでだ??

-- kk (2008-11-14 06:14:34)

- どくどくはやっぱりいれるべきでしょう。

多くの状態異常系が入れられているわけだし・・・。

補助技としても使えるのでは？

-- 名無しさん (2008-12-11 17:13:19)

- 使える技と使えるコンボを分けないとだめだな。  
それによってどくどくなどの評価も変わると思う。 -- 名無しさん (2009-01-24 00:38:19)
- じんつうりきの空気っぷりに涙目 -- 名無しさん (2009-03-15 20:35:56)
- 確かに、じんつうりきは、威力もそこそこでPPもそこそこありますが、  
自分としてはじんつうりきよりも、もっと威力のあるもの(サイキネシスとか)  
がいいんじゃないんでしょうか。 -- ミネルバ (2009-03-16 22:33:07)
- ストーリー攻略前提だが、  
例として大文字と火炎放射で考えると、PPが多くて命中率が高い火炎放射が使いやすい技だ  
と思う  
ストーリーは対戦と違ってレベルがお互い違うから、ジムリーダーや四天王を除くとレベル差  
もあって等倍だと大体火炎放射で事足りる  
だからストーリー攻略では基本PPと命中優先だと思うぞ  
あと草結びだけど、重さに比例するのはストーリーでは邪魔になりそうだけどなあ  
相手が次のポケモン出す前にポケモン変えられるから、俺だったら普通に草タイプのポケモンに  
変えてエナジーボールとか打つぞ  
-- 名無しさん (2009-03-24 19:29:01)
- じんつうりきは怯むから、サイキネの代用にはならない。  
耐熱+オッカ銅鐸に浮遊と思う人間は結構多いという豆知識 -- とくめ (2009-05-28 17:13:59)
- いたみわけはあれば楽だと思うが・・・ -- ZEUS (2009-06-27 22:13:22)
- 威力、命中率、PPこのみっつの要素がストーリーの攻撃技の要  
積み技は・・・倒すのが難しい敵とかに使う  
回復技は回復アイテム節約とかだがアイテムで事足りる事が多い  
状態異常は捕獲とか(眠りが多い)ジムリーダーとか四天王、チャンピオンの切り札  
に使用という感じになりそうだな  
安定性もかなり関係があるので忘れずに -- とくめいきぼう (2009-06-28 17:49:26)
- ゴーストのやつにシャドーパンチが入ってないのは何故? -- 名無しのゴースト・・・  
(2009-07-04 10:39:52)
- 了解しました。気を付けます。 -- ZEUS (2009-07-04 10:41:33)
- 地震の場合は威力

-- 義秀 (2009-07-27 11:38:26)

- アームハンマーは入れて良いと思う。しっぺがえしとかと  
コンボになるし..... -- 777 (2009-07-29 10:51:41)

- いばるとパワースワップのコンボは使える。後はフラフラダンスは仲間も混乱してしまうが使えると思うが・・・
- ZEUS (2009-07-30 16:46:07)
- 考えてみればアームハンマー、しっぺがえし、ジャイロボール、トリックルームの4つを入れるとかなり良いし、他にもコンボはいろいろありそう。 -- 777 (2009-07-31 12:49:33)
- 冷凍ビーム -- 名無し (2009-08-01 18:12:04)
- アームハンマーはPPが少ない・・・
- 名無しのゴースト (2009-08-01 23:38:24)
- 冷凍ビームは使える。ただその一言だけ・・・
- ZEUS (2009-08-01 23:41:16)
- ポイントアップで12まで増やせば威力も高いし、使いやすと思う。 -- 777 (2009-08-02 07:52:58)
- 後は覚えるポケモンの量だね。 -- ZEUS (2009-08-02 22:39:16)
- 覚えるポケモンなんだけど、メタグロスはどうかと思う。  
(賛成・反対意見下さい)
- 777 (2009-08-05 14:10:04)
- すてみタックル使うなら  
石頭かタイプ一致にしたら？

シナリオでは、敵ポケ倒した時の交代を利用して

弱点をつき易いから、70~100くらいの命中でPP多いのが使い易いと思うが。 -- 名無しさん (2009-08-05 20:27:23)

- きあいパンチはどうだろう。みがわりや催眠技と組み合わせればかなり優秀な技になると思うが。 -- 777 (2009-08-06 12:00:52)
- きあいパンチのための行動の代わりに1回攻撃した方が絶対いい。 -- ZEUS (2009-08-06 14:46:36)
- しかし1ターンに一回攻撃をするということは同じなんだし、威力、PP、命中率全て安定しているから良いと思う。 -- 777 (2009-08-06 16:42:45)
- 悪の波動、PP多いよ -- 名無し (2009-08-07 10:26:32)
- しねんのずつきありならひっさつまえばもありだと思う。  
抜群のダメージは与えられないが、14タイプに普通に効く  
というのはかなり良いのでは？
- 777 (2009-08-07 12:36:56)
- 最近気になるんだけど、技を提案するとき、ちゃんとした理由を付けて言った方が良いと思う。 -- 777 (2009-08-10 17:54:33)
- ブレイククローは入れた方が良いと思う。  
威力も命中率も良いし、効果も良いし・・・ -- 名無しさん (2009-08-11 09:56:51)
- ひっさつまえばは覚える奴少なすぎ・・・ -- ZEUS (2009-08-11 16:17:16)
- でも覚えるポケモン(ビーダル等)が使いこなせればいいわけだから、覚えるポケモンの数はここでは関係ないと思う。 -- 777 (2009-08-11 17:28:44)
- かいりきはPPも20と多めだし威力80でひでんだからなかなかつかいやすいと思います

けど忘れにくくそれ以上強い技がたくさんあるのが難点ですけど

-- 名無しさん (2009-08-14 10:19:41)

- 追加

スカイアッパーも使えるやつは限られてますが威力もPPもいいと思います

ふいうちが何故入ってないのか不思議でたまらないのですが・・・ -- 名無しさん (2009-08-14 10:33:58)

- ふいうちが入ってない理由は多分、「PPが少ないから」、「攻撃できない可能性がある分、しんそくより劣るから」だと思う。あと、かいりきのPPは15です(使いやすい事に変わりはないけど) -- 777 (2009-08-14 18:16:23)

- ああ そうですか 参考になりました

けどしんそくも使えるのは殆どいないと思いますけど -- 名無しさん (2009-08-15 23:02:57)

- この議論の場合、「覚えるポケモンは使いこなせる技」が採用されるから、しんそくは入れて良いと思います。 -- 777 (2009-08-16 08:02:53)
- そうですよね

それならブレイズキックも入れていい気がします

命中そこまで高くないですけど -- 名無しさん (2009-08-16 21:17:32)

- ドわすれも良いと思います。PP20と多めだし・・・ -- 777 (2009-08-17 12:34:04)

- くさむすびって使いこなせるポケモンあまりいないと思います

アンコールも上級者向けだし・・・

クロスチョップはカイリキとかばっちり使いこなせてと思うし大丈夫だと思います -- 名無しさん (2009-08-19 11:18:26)

- おにびはあまり使い勝手が良くないと思いますね・・・

みきりもまもるがあれば十分だし・・・ -- 名無しさん (2009-08-21 21:14:11)

- おにびはどうして使えないんですか？

それに、ねむりごなに関しては何も無いのはどうしてですか？ -- 777 (2009-08-23 09:40:22)

- おにびは命中が低いしそこまで使いこなせるやつがないと思ったからです  
ねむりごなは覚えるやつがあまりいないからではないでしょうか？

しかも覚えたとしても草タイプ中心ですから使いこなせるかは微妙だと思います -- 名無しさん (2009-08-26 10:48:11)

- アンコールは選択を間違えると元も子もなくはい、終了~となってしまいますな。しかし、やるポケモンから考えてねちねち型には効くと思います

。 -- 名無しさん (2009-08-26 18:34:28)

- からげんきって覚えるポケモンは多いけど使いこなせるのは

キノガッサ位しかいないと思う。 -- 777 (2009-08-27 09:06:41)

- 777さん、なぜキノガッサ限定？十分リングマやヘラクロスなどでも使えるはずなのでは？ -- 名無しさん (2009-08-27 17:21:37)

- クロスチョップは確かに当たったら強いが俺的には少々当たりにくく安全性優先のほうが無

難なのであまり好ましくない(かな?) -- 名無しさん (2009-08-27 17:35:25)

- どくどくは免疫、鋼、毒をもってるポケモンなら使えないがそれ以外ならあたれば(もともと、耐久がふう~だと問題外なのだが)だいぶかつようでき、かつ誰(?)でも覚えられるわざとして便利だと思う。 -- 名無しさん (2009-08-27 17:42:48)
- 怒りの前歯はいくら防御力が高くても半分喰らうからいいですよ  
-- S U M - R (2009-08-28 21:26:11)
- 攻撃力が低いパチリスでも怒りの前歯があれば攻撃手段としてつかえる(ラッタとかでも)  
-- S U M - R (2009-08-28 21:34:25)
- 確かに怒りの前歯は使える。  
ところでクロスチョップはレンズ持ちなら十分使えると思う。  
ドグログ等なら広角レンズ、ハリテヤマ等なら  
フォーカスレンズ、ノーガードカイリキーなら  
ピントレンズで十分いけると思う。 -- 777 (2009-08-29 08:41:55)
- 全面的に に同意ですかね

からげんきは結構つかえると思いますよ・・・

怒りの前歯もいいですけど ひっさつまえばのほうが決定力があると思います(あってたっけ?技)

-- 名無しさん (2009-08-29 22:47:04)

- でも攻撃防御関係なく体力を半分削れるのは良いんじゃないですか? 2回使えばもう1/4だし・・・  
レンズを入れれば命中99だし・・・ -- 777 (2009-08-30 08:46:36)
- 何故じんつうりき、かいりき、ずつきが入ってないのか疑問。  
命中も威力も申し分無いよな?

あと、使えるけど他の技を忘れさせる程か?

ってのは、どちらを優先させるかはトレーナーが自分で判断することなので議論する場所が違うかと。 -- 名無しさん (2009-10-10 22:16:16)

- 22:16:16の奴です連続すまん。

要議論について

クロスチョップが何故要議論?ww

使いやすすくない理由が見つからない

くさむすびは相手の体重が関わるので、相手を(タイプ相性以外で)選ばないといけない  
俺は使いにくいと思うな...

アンコールは自分の素早さが高いなら使えるかな?俺は使わないが

どくどく良いよ。十分な命中があるし、相手が滅多に入れ替えないストーリー戦では  
自分の回復さえ怠らなければ放っておいても勝てるんだぜ?

戦略?何それ?なガキだった7年程前から個体値厳選に手を出し始めた今まで大好きな技だ。

おにびは使える。(75あれば大体当たるし、70は不安)

どくどくと同じ理由+相手が攻撃型ならとても嬉しい。 -- 名無しさん (2009-10-10 22:25:34)

- クロスチョップは 使いやすいと思う  
ノーガード持ってるのが使えば命中は問題なくなる、  
急所に当たりやすいと  
きあいだめ+急所確率UPアイテムを持たせれば  
1/2の確立で急所にあたるし  
急所に当たれば威力は250  
これは攻撃の高いカイリキーが使えば強力だろう

十分使いやすいと思うよ

くさむすびは よく効くポケモンに限られる  
体重とかタイプとかいろいろ考えると  
使いにくい技だと思うよ

アンコールは 後攻だと運任せってところがあるし  
運任せは使いやすいって言えないよね？

どくどくは 長期になりそうなら良い技だと思う  
相手が入れ替えないCPU相手なら強いね  
対人なら くろいまなざしと回避UP技で  
強くなるけど  
まあ これは人それぞれのラインがあるだろうね

おにびは命中率が微妙だね  
運任せは使いやすいとはいえないね  
やけど状態になると攻撃が1/2になるのは辛いけど  
特殊特化型が使えばあんまり意味ない  
自分あんまり使わないかなあ

以上です

-- 名無しさん (2009-10-11 11:52:04)

- 訂正  
×特殊特化型が使えばあんまり意味ない  
特殊特化型に使うとあんまり意味ない -- 名無しさん (2009-10-11 11:53:37)
- さらに訂正  
クロスチョップが急所に当たったら  
タイプ一致だったら300だった -- 名無しさん (2009-10-11 21:13:42)
- おにびは、とくぼうはそこそこあるけど防御が低い  
ゲンガーやブースターなら有効。 -- 処 (2009-10-12 21:56:21)
- ここってストーリー中に使いやすい技をあげてるの？  
対戦で使いやすい技なら火炎放射>文字はまずないと思うんだけども -- 名無しさん  
(2009-10-13 21:39:01)

- 雨ごい(PP5だが5ターンで1回使えばいいし)+雷(PP10で少し少ないが絶対命中だし)はどうですか。2つとも芸マシンにあるし手に入れるのも簡単です。(雨ごいは地下でかけらIOこ)(雷はデパートで買える)でも草 電気 地面 ドラゴンタイプにはいま一つ・・・でも氷タイプのわざをもってればいま一つの心配なし。さらに雨ごい+雷+氷タイプのわざを覚えるのはギャラドス カイリュウ ハピナス ギラティナ ピチュー ピカチュー ライチュー ケンタロスなど30体以上だし 又、相手が空を飛ぶ・飛びはねるをすると威力240になります。どうですか？ 意見下さい。 -- 丸 (2009-10-17 14:04:14)

- ×芸マシン ×カイリュウ ×ピカチュー ×ライチュー  
技マシン カイリユウ ピカチュウ ライチウ

確かに、「あられ ふぶきはこおりタイプしか使えない上、ふぶきのPPは5」に比べて良い感じがする。2ターンかかるのが欠点だけど。

-- 処 (2009-10-18 18:05:49)

- きりさく、ずつきは安定していて使えると思う。

ハイドロポンプ、ダストシュートも、安定した技(なみのり、ヘドロ爆弾)に押されているが レンズ持ちで十分いけると思う。 -- 中道 (2009-10-18 20:12:24)

- 丸へ

いま一つ多いと思う

氷があれば心配ないっていうけど電気はそのままじゃん  
30体以上って多いの？

雨状態でピカチュウとか・・・

相手に読まれるに決まってるだろ

相手が空を飛ぶするわけねーよ

却下だね -- 名無しさん (2009-10-19 22:26:45)

- クロスチョップはいいと思うよ

命中率の心配はあるが

ノーガードで解消

しかも急所にあたりやすいんだから

きあいだめとか持ち物で

ものすごい威力になるよ

効果今一つにしてもタイプ一致で75なんだから

かなり強いでしょ -- 名無しさん (2009-10-19 22:29:16)

- のろいって、ゴースト以外だと劣化ビルドアップにしかないけど、ゴーストの場合結構使えるのでは？  
体力半分削れるけど弱いポケモンがタスキ持ちで捨て身で

やったら？交代されたら無意味だけどそれを活かして  
まきびし系とかまなざしとか・・・意見お願いします。 -- 処 (2009-10-20 15:27:00)

まなざしはいいかもしれないけど  
まきびしは微妙すぎるだろう

交代させるためにHP半分減らすのはもったいないでしょ -- 名無しさん (2009-10-20 19:17:23)

- そのために弱いポケモンがタスキ持ちでやるのです。 -- 処 (2009-10-22 16:06:06)
- それ答えになってない。

まずやる事が上級者な時点で使い易いとは言えない。

あと、理解出来てないかもしれないけど、

弱いゴーストタイプのポケモンがタスキ持って呪いやるって事なら

呪いで体力削ってる時点でタスキの意味はないと思う。

逆に考えても、タスキでHP1耐えても呪いは使えない。 -- 名無しさん (2009-10-24 19:50:18)

- では意味を説明しましょう。戦闘になる。弱いゴースト  
ポケモンを出す。相手の攻撃（弱いから先制をとられる）

タスキで耐える 呪い こっちが死ぬ 相手呪い

ということです。

だいたい誰も上級者向けだ何て言ってないのに・・・ -- 処 (2009-10-24 21:36:55)

- すみません  
のろいはゴーストタイプ以外専用の技だと思う  
全然役に立たないデメリット大杉  
効果は1/4減らすじゃなくて相手を交換させる

相手を交換させるだけじゃない

無償降臨させたいならとんぼでOK

処つまんないから終わっていいと思ってる -- 名無しさん (2009-10-25 15:35:00)

- の少しみすったかな

すみません

のろいはゴーストタイプ以外専用の技だと思う

全然役に立たないデメリット大杉

効果は相手のHPを毎ターン1/4減らすじゃなくて

相手を交換させるみたいなもんでしょ

無償降臨ならとんぼでいいじゃない

処つまんないから終わっていいと思ってる -- 名無しさん (2009-10-25 15:37:05)

- なら黒いまなざし 呪いでいいじゃん。  
あと考えたんだけど、ゴースト以外でも  
素早さ1段階下降を活かしてしっぺ返しを使うと  
いいんじゃない？ -- 処 (2009-10-25 19:41:17)

よくないよ

- 一人で決めるな -- ベーベ (2009-10-29 15:31:55)
- おれは威力高いタイプ一致技や弱点突く技ぐらいしか使わないあとオッカの実持たせたユキノオーでのふぶきはいいと思う -- ぽてち (2009-10-29 18:30:40)
- クロスチョップはいいと思う -- ぽてち (2009-10-29 18:32:40)
- ベーベへ

決めてるんじゃないよ

提案してるんだよ。

そんなことも分かんないの? -- 処 (2009-10-29 20:24:06)

- に、「つばめ返しは安定する飛行の物理では最高威力」とあるけど、安定する飛行の物理の最高威力は、ドリルくちばしじゃない? -- 中道 (2009-11-01 14:22:17)

- 要議論について

クロスチョップ・・・同じ効果のストーンエッジが入ってるなら大丈夫。

くさむすび・・・ゴウカザルなどの弱点对策には有効

アンコール・・・完全に運だからちょっと微妙。

どくどく・・・理由はうまく言えないが使える。

命中も比較的高い方。(だと思う)

おにび・・・どくどくと同じ

-- 名無し (2009-11-06 11:44:30)

- >中道

ドリルくちばしを覚えるポケモンを数えてみようか。 -- ・x・ (2009-11-07 20:25:49)

- ここでは覚えるポケモンの数は関係ないよ。

-- 中道 (2009-11-08 07:32:33)

- ドリルくちばしは

タイプ一致で威力120だよ

かなり強いと思う

十分使いやすいし

ドンカラスやオニドリルだって覚える

当方はドリルくちばしいいと思うよ -- 名無しさん (2009-11-08 17:52:20)

- 急に話変えてごめん。

ギガドレインは、草タイプ全般と一部のポケモンの

弱点对策として有効だと思う。 -- 処 (2009-11-09 16:05:44)

- どくどくはストーリーで優秀だけど対人じゃつかえない

鬼火はストーリーじゃ微妙だけど対人なら使える

アンコールは覚えられるポケモンに限られてるけど普通に優秀

クロスチョップは覚えられるポケモンに限られるしストーリー専用だね

命中率低い、はっきりいって80%は安定性にかけて過ぎ

BTで試してれば不安定なのが良くわかるんじゃないかな

ストーリーはバッグ使えるんで回復が出来るから不安定なコンボが出来るわけで対人じゃ無理

とまあ自分はこんな感じの意見です

それとレンズだのいってるけどそれ使うなら珠とか使って100%技使ったほうが良いと思うし命中率の問題もカバーできる

さらにいうなら皆さんの意見を聞くと当たること前提過ぎる

所詮Xチョップは当たれば強い技なので使いやすいとは違うと思いますが... -- 名無しさん (2009-11-10 04:06:31)

•

アンコールこそ相手の技によって善し悪しが変わる

「不安定な技」だと思うけど。

あとクロスチョップの命中80は自分としては高い方だと思う。 -- 中道 (2009-11-10 19:39:58)

• だいもんじって、使いやすい技に

入ってないってことで、すごく討論されてるけど、

なんで要議論に入っていないんだろう。 -- 処 (2009-11-15 20:13:35)

• あー確かにアンコは不安定だね

優秀と安定とは意味違うしスマソ

80って意外とはずすよ？

まあ、ドラゴンダイブとかに比べたら優秀といわざるをえないけどそれでも命中率80は安定してるとは思えないね -- 名無しさん (2009-11-16 15:37:25)

• じゃあなんでかみなり・ふぶき・ストーンエッジは

入ってるの？

それに経験上言わせてもらうけど80って結構当たるよ。 -- 中道 (2009-11-17 15:29:15)

• じんつうりきは絶対使える。サイキネの方が強いって

言う人よくいるけど、実際威力の差は10しかないし、

それならPP10よりPP30の方が良いと思う。 -- 処 (2009-11-21 13:14:04)

• はがねのつばさはいいよ

-- 名無しさん (2009-11-24 17:59:49)

• 先にこのページが対人用かシナリオ用か決めないと、この議論はずっと収束しないとオモ

つうかもう要らないんじゃないかね、このページ -- 名無しさん (2009-11-24 20:00:18)

• 理由は？

臨時掲示板で言って。 -- 処 (2009-11-25 16:31:07)

• けたぐりは、5タイプに抜群だから、2タイプに抜群な草結びより使える。

このページの復帰をお願いします！！！！ -- 中道 (2009-12-17 16:14:39)

• けたぐりは物理だから、静電気とかの影響を受けるだろ。 -- 名無しさん (2009-12-24 16:56:48)

• 直接攻撃のくさむすびも、静電気とかの影響を

受けるよ。 -- 中道 (2009-12-26 11:23:15)

• dfdshd

-- んghĩđđ (2010-07-25 09:58:58)

• 僕的にははっぱカッター -- 名無しさん (2011-01-23 16:01:31)

名前:

コメント:

**投稿**

## 既に議論された技

技名	威力	命中	効果	不採用理由
ばくれつパンチ	100	50	相手をこんらん状態にする	命中率低すぎ。1発が命取りとなるlv50戦では致命的。
でんじほう	120		相手をまひ状態にする	
うたうくさぶえ	--	55	相手をねむり状態にする	命中率低すぎ。
ぜったいれいど				
つのドリル	--	30	一撃必殺	命中率低すぎ。
ハサミギロチン				
じわれ				
やどりぎのタネ	--	90	やどりぎのタネ状態にする	まともに使える環境が限られすぎる。
いちやもん	--	100	同じ技を連続で出せなくする	
だましうち				
マグネットボム	60	--	必中	さらに威力が高く、実用性のある技がある。 つばめがえしは安定する飛行の物理では最高威力。
あてみなげ	70	--	必中、後攻	上記理由に加え、後攻攻撃(優先度-1)とさらに使いづらい。 PPも半分の10しかない。
ギガドレイン	60	100	与えたダメージの半分回復	まともに使えるポケモン限られすぎ。
ステルスロック	--	--	交代で出てきたポケモンにダメージを与える(3回まで使用可能)	コンボは強いがやや上級者向け。
まきびし			相手がポケモンを入れ替えるときにダメージを与える	

## 要議論

技名	タイプ	威力	命中	効果
クロスチョップ	格闘	100	80	急所に当たりやすい
くさむすび	草	--	100	威力は対象の重さに比例(20~120)
アンコール	ノーマル	--	100	2~6ターンの間、対象は最後に使用した技しか使えない。
どくどく	毒	--	85	対象をもうどく状態にする
おにび	炎	--	75	対象をやけど状態にする

何度も書くけど「使いやすい」と言う観点から見た議論をお願いします。