ポッ拳ビギナーズガイド

POKKEN TOURNAMENT Beginner's guide

~はじめよう!フェルムバトル~

■フェルム地方へようこそ!

このたびは本冊子を手にとっていただき、ありがとうございます。

ゲームセンターやポケモンセンター・ストアで「ポッ拳」を見たことはあるけど、「どういうゲームなんだろう」とか「難しそう」「何をしていいのかわからない」と思った 人がいると思います。

せっかく触ってお気に入りのポケモンを動かしても、ルールやシステムが良く分からない、何をしていいのかさっぱりで楽しめない、全然勝てない・・・と思う人も少なからずいることでしょう。

この冊子では、「もっと好きなポケモンを自由に動かしたい」という人に向けて、主にはじめてプレイする人や、興味があるけどためらってなかなか足を踏み出せないという人を対象にしたビギナーズガイドとしました。

本冊子は今までアーケード版・WiiU版を問わず、「ポッ拳」をたくさんプレイしてくれた人たちがアドバイスや監修を行い、難しいテクニックなどは一切抜きの内容にしました。基本的な遊び方、キャラごとの特徴、いくつかの簡単なコンボに絞り込み、入門書の代わりになればいいなと思います。

またこの本はアーケード版を基準としていますが、今後発売予定の Switch 版「ポッ拳 DX」でも使用可能なものとし、少しでも多くの人にポッ拳の世界に足を踏み入れてくれるきっかけになってくれることも願っています。

誰でも最初は初心者です。練習を重ねて自在に動かせるようになって、お気に入りのポケモンと一緒に「共鳴」をしましょう。

いま!君は!フェルムバトルの第一歩を踏み出した!

2017 年 8 月吉日 ポッ拳勢 一同

■目次

3	ごあいさつ	21	ジュカイン
5~6	基本操作を覚えよう!	22	シャンデラ
7	3 すくみについて	23	ミュウツー
8	フェイズについて	24	ダークミュウツー
9	長所を見つけよう!/言葉の説明	25	ガブリアス
10	チュートリアルについて	26~27	テールナー
11	ピカチュウ	28	ダークライ
12	ルカリオ	29	ハッ サ ム
13	カイリキー	30	グレッグル
14	サーナイト	31	エンペルト
15	マニューラ	32	PDF 版のご案内
16	スイクン	33	奥付
17	リザードン		
18	ゲンガー		
19	バシャーモ		
20	マスクド・ピカチュウ		

■基本操作を覚えよう!

十字キー…ポケモンの移動

→フィールドフェイズでは前後左右8方向、デュエルフェイズでは前後方向に移動が可能です。 また、素早く2回押すことでステップとなります。

通常攻撃…X または Y ボタン

つかみ攻撃に勝ち、ブロック攻撃に負けます。

→通常攻撃には、Yボタンで発動する「弱攻撃」と、Xボタンで発動する「強攻撃」があります。 弱攻撃はわざが出るまでが早いもののダメージが少なく、強攻撃はその逆です。

また、弱攻撃は共鳴バースト中(※後述)の相手にはよろけなくなるため、当てても攻め込まれてしまいます。十字キーの方向と一緒に押して出るわざもあります。

ブロック攻撃···X+Aボタン

通常攻撃に勝ち、つかみ攻撃に負けます。

→ボタンを押すと、ポケモンが青いエフェクトに包まれます。受けている間は相手の通常攻撃の ダメージが無効になり、ボタンを離すと反撃します。また、押している間は溜めることが可能で、 最大まで溜めると「ブロック貫通」となり、相手のブロック攻撃も潰すことが出来ます。

※ブロック攻撃キャンセル···ブロック攻撃作動中に R+方向キーのいずれか

→ブロック攻撃の発動を途中で止めます。フィールドフェイズでは前後左右、 デュエルフェイズでは前後方向の方向キーと R ボタン同時押しでこの行動が 出せます。

「通常攻撃をブロック攻撃キャンセルで受け、相手に近寄る・離れる」等の 使い方があります。最初のうちは難しいので出来なくても構いません。 慣れないうちはガードを出して受け止めるようにしましょう。

つかみ攻撃…Y+Bボタン

ブロック攻撃とガードに勝ち、通常攻撃に負けます。

→ボタンを押すと、ポケモンが緑色のエフェクトに包まれます。相手のガードやブロック攻撃を 潰したい場合に有効な攻撃手段です。相手が通常攻撃を出していた場合は、相手が赤いエフェク トに包まれ、つかみ攻撃は失敗します。

ポケモンわざ…A ボタン

→ポケモンごとに設定された必殺技です。わざごとに通常・ブロック・つかみ属性が設定されています。また、十字キーとの同時押しや、別のボタンを追加入力するものもあります。

R ボタン…ガード

→通常攻撃・ブロック攻撃貫通含むを受け止めることができますが、つかみ攻撃に負けます。 また、受け続けるとガードが赤くなり、最終的にはガードクラッシュします。

Lボタン…サポート

→攻撃や強化などで助けてくれるポケモンを呼び出します。サポートゲージが溜まっている場合 のみ可能です。

L+Rボタン…共鳴バースト※共鳴ゲージが最大になった時

→一定時間、ポケモンがパワーアップ状態になります。メガシンカがあるポケモンはメガシンカ します。共鳴ゲージが最大になった時のみ可能です。

また、共鳴バースト中に押すことによって、1度だけ大ダメージわざのバーストアタックが使用可能になります。(後述)

共鳴バースト中に L+R…バーストアタック

→非常にダメージの高い超必殺技が発動します。ポケモンによって発動範囲や属性が異なります。 オフィシャルサイトや筐体の「簡単ガイド」を参照してみましょう。 概ね通常属性ですが、ブロック属性やつかみ属性のポケモンもいます。

■3 すくみを覚えよう!

「ポッ拳」のバトルで出せる技は、全て必ず属性がついています。【通常属性】

【**ブロック属性】【つかみ属性**】の3種類です。ポケモンわざはポケモンごとに異なります。 コマンド表で確認してみましょう。なお、原作のポケモンのようにみずタイプやほのおタイプと いったタイプ相性は一切ありません。

この3つはじゃんけんのような仕組みになっており、どの攻撃に強く、また弱いのかがハッキリしています。まずはその関係を覚えましょう。

通常属性【N】 エフェクト無し		
勝つ ↓ 負ける		負ける ↑ 勝つ
つかみ属性【T】 ^{緑色}	勝つ→負ける	ブロック属性【B】 _{青色}

ガードは「通常属性」と「ブロック属性」で防ぐことが出来ますが、「つかみ属性」には負けてしまいます。また、ガードで攻撃を受けると赤くなってゆき、最終的にはガードクラッシュをして隙が出来てしまい、共鳴ゲージも減少してしまいます。

一部のポケモンはガードクラッシュまでの耐久が低めに設定されています この3すくみの「じゃんけん」に勝つとクリティカルヒットとなり、通常よりもダメージが アップします。なお、ブロック貫通技はブロック技に勝つことが可能です。

※バトルポケモン「ダークライ」のポケモンわざ【ダークホール:ため】はこの3 すくみの例外で、ガードが不可であるがブロック攻撃は可能。

このほかミュウツーやシャンデラ、ガブリアスなど、一部のポケモンにはブロック貫通以外では勝てないわざがあります。「よろけ耐性」(またはスーパーアーマー)などと呼ばれています。

公式のガイドでは、通常は「N」、ブロックは「B」、つかみは「T」という記号がついています。 $X \pi / Y = Y \pi / Y = X \pi /$

■フェイズってなんだろう?

「ポッ拳」でのバトルは、3Dの空間を動き回るフィールドフェイズ(FP)と横向きのデュエルフェイズ(DP)の2つのフェイズの行き来によって構成されます。

FPではシュート攻撃やホーミング格闘の撃ち合い・差し合いやフィールドを動き回る駆け引きがメインで、DPでは技の差し合いやコンボなどを入れ込むいわゆる「格ゲー」をする場面です。これらの得意・不得意はキャラによって変わります。そしてこのフェイズは特定の技のヒットや、ある程度のダメージの蓄積で変わります。

なお、フェイズを取った側には共鳴ゲージ増加のメリットがあります。相手の行動を見極めながら、フェイズを取って共鳴ゲージを溜めるという戦法が基本となります。

フェイズが変わる(フェイズチェンジ)の条件

フィールドフェイズ(FP)⇒デュエルフェイズ(DP)

- ●つかみ攻撃(Y+B)をヒットさせる
- フロントシュート(前+Y)をヒットさせる
- ●ホーミング格闘の最終段をヒットさせる
- ●ポケモンわざをヒットさせる(ポケモンにより異なります)

デュエルフェイズ(DP)⇒フィールドフェイズ(FP)

- ●通常・ブロック技を問わず、ある程度のダメージを蓄積させる
- ●つかみ攻撃(Y+B)をヒットさせる ※ポケモンわざで出すつかみ攻撃はダメージが蓄積されるだけでフェイズが変わらず 継続するものもあります。

また、ポケモンわざはフィールドのみ・デュエルのみ出せるものや、同じものでも挙動やコマンドが変わるものもあります。リーチや判定なども変わるため、自分のポケモンがどのような挙動になるのかをしっかり把握しておきましょう。

■好きなポケモンの長所を見つけよう!

本家のポケモンでは、例えば「みずタイプはほのおタイプに強いが、くさタイプは弱い」といったように得意な部分や不得意な部分はどのキャラにも存在します。(ごく稀に例外もいますが)それはポッ拳でも同じです。しかもこちらにはタイプの相性は一切ないので、3 すくみ(通常・ブロック・つかみ)属性だけ覚えれば大丈夫。みずタイプでもほのおタイプでも全部基本は等倍ダメージだと思いましょう。

そして、バトルをするポケモンにも得意分野があります。接近戦が強い、スピードが早い、多彩な設置物で相手を追い詰める・・・などなど。

そこで、あなたが選んだパートナーポケモンの得意な部分を最大限発揮活かしてバトルをしましょう。パートナーに選んだポケモンの強い部分を上手く引き出せると、まさに「一心同体」な気分になれて楽しくなりますね。

■覚えておきたいコトバ

発生

ボタンやコマンドを入れて各種の技や動作が出て、判定が有効になる状態を指します。「出る」など動詞の言い方もあります。

キャンセル

現在の行動を途中で止め、別の行動に移行すること。ポッ拳では、ブロック攻撃キャンセル(通称 ブロキャン。X+A 中に R+方向キー)が全キャラで使用可能。このほか、ポケモンごとにポケコン ボ→ポケモンわざへのキャンセルなどがあるので、コマンド表で確認してみましょう。

確定反撃(確反)

隙の大きい技がガードされた場合に、相手が素早く反応すれば何かしらの攻撃を確実にくらう状況を指します。似たようなものに反撃確定(反確)と言うのもあります。ガードされた場合は主にポケコンボ(YYYY)やつかみ攻撃(Y+B)がヒットし、守りの体勢から攻めに転ずることが出来ます。

FP · DP · BA

それぞれ「フィールドフェイズ」「デュエルフェイズ」「バーストアタック」を省略したものです。バトル開始時は必ず FP から始まります。

バフ・デバフ

それぞれ「グッドステータス」「バッドステータス」の通称です。

リバサ

「リバーサル」の略で、ポッ拳では主にダウンを取られた後に出す切り返しの行動を指します。

■チュートリアルに触れてみよう!

「すぐにポケモンを動かしたい」「実際に見てみないと文字だけでは不安」というそんなあなたには、実際にポケモンを動かしてルールを習得することが出来る【チュートリアル】モードに触れてみましょう。初回プレイに限り、チュートリアル3項目のうち1項目が1コインの範囲内でプレイ可能。(2回チュートリアルもOK)

以下にチュートリアルモードの動画も掲載するので、気になる場合はどういう内容か確かめてみましょう。

※要・ニコニコ動画アカウント

バトル基礎編

http://www.nicovideo.jp/watch/sm30714895

→移動方法、シュート攻撃・ホーミング格闘の出し方、 フェイズについて、デュエルフェイズでの動き方、 フィールドフェイズに戻る、フェイズのまとめ、 ガード・共鳴バースト・バーストアタックについて



バトル実践編

http://www.nicovideo.jp/watch/sm30715070

→フロントシュート・ジャンプ格闘の使い方、 ポケコンボ・ブロック攻撃・つかみ攻撃・3 すくみに ついて、サポートの呼び方、作戦タイムについて、 サポートの種類、エネルギーについて



バトル応用編

http://www.nicovideo.jp/watch/sm30715258

→伏せ・構えについて、ブロック攻撃のホールド、 貫通攻撃について、ダウンと起き上がり、 削りダメージ・ガードクラッシュについて、 共鳴バースト中のメリット、コンボについて



●ピカチュウ



【タイプ】スタンダード

【HP】570

【共鳴ゲージの溜まり方】早い

スピード	***
パワー	** \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
コンボの難易度	***

◆バーストアタック:ボルテッ拳(属性:通常)

突進して体当たりをするリーチの長いバーストアタック。ダメージは低いものの、軌道がとても優秀でブロック攻撃を見てからなど多くの場面でヒットする。また、削りダメージも大きくガードされても状況が良い。コンボに入れるよりも素で使うのがオススメ。

◆キャラ概要

全体ダメージの火力は低いものの、足の速さや共鳴の回転率が高く、使いやすい技も多いため、非常に使いやすいキャラ。

かみなりをジャンプして 🛕 を 🖪 でキャンセルする事で得られる空中軌道の多彩さもあり、弾避けも得意。

◆コンボ

1	前弱(→ + V)→前弱(→ + V)→伏せ強(↓ + V)→アイアンテール(↓ + A) ステージ中央からの簡単コンボ
1	【共鳴バースト時限定】 ほっぺすりすり(→ + A)→[一歩進んで]バーストアタック(L + R)
1	ブロック攻撃(※ + A)→前弱(→ + V)→前弱(→ + V)→伏せ強(↓ + ※)
2	空中強(空中で ※)→前弱(→ + ※)→前弱(→ + ※)→伏せ強(↓ + ※)→アイアンテール(↓ + A) ※最初の空中強は空中弱(※)ヒットからでも OK
1	ほっぺすりすり($ ightharpoonup$ + $oldsymbol{A}$) $ ightharpoonup$ 1 $oldsymbol{A}$)

●ルカリオ



【タイプ】スタンダード 【HP】600

【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	***
パワー	★★★ ☆
コンボの難易度	***
主人公らしさ	*****

◆バーストアタック:波動ブラスト(属性:通常)

突進して相手を打ち上げ、強力な波動を相手にぶつけるルカリオの必殺技。ブロック貫通。他のキャラの バーストアタックに比べ無敵時間が短いという弱点があるが、相手に向かって突進していくためリーチが長 くガードされても密着状態になるためそこからさらに攻めることができる

◆キャラ概要

飛び道具の波動弾、牽制に最適な伏せ弱攻撃、突進技のボーンラッシュ。相手を壁に張り付けた時に大きなダメージを与えられるはっけいと、各場面において使いやすい技を一通り揃えているまさにポッ拳を代表するスタンダードなキャラクター。共鳴時はデュエルフェイズでの投げが強力になる他、打撃技の性能も上がるためガンガン攻撃を仕掛けていくことができる。コンボも簡単なものが多く、初心者に最もおすすめしたい1体である。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

E# 2	カ反し	ま1間中 2 音通 3 12 乗しい と示しています。
	1	ポケコンボ 1(ソソソソ) 連打で OK。シンプルだがダメージが大きく、ダウンも取れる。
	1	伏せ弱~ボーンラッシュ(
	2	【画面端の相手に】強攻撃(※)→壁に張り付いたらはっけい:ため(← + A 長押し) 壁を背負っている相手に対して非常に強力なコンボ。壁に張り付いたことを確認してから入力しよう。壁に張り付かない場合は繋がらないので注意。
	2	前入れ強攻撃(→ + ②)→はっけい(← + △) 壁が無くてもかなりの火力が出るコンボ。これも X ボタンを連打するとはっけいではなく波動弾 が出るので連打は禁物。

●カイリキー



【タイプ】パワー

[HP] 660

【共鳴ゲージの溜まり方】やや遅い

スピード	★ ☆☆☆
パワー	****
コンボの難易度	* \$ \$ \$ \$

◆バーストアタック:爆裂ラッシュ(属性:通常)

発生時に無敵があるが入力後すぐに付与されるわけではないので注意。

攻撃範囲がとても優秀だが無敵時間が短い、近距離でヒットさせないとダメージが低いという 弱点も。

◆キャラ概要

基本的に遠距離でできることはないので、相手に近寄って優秀な伏せ弱攻撃、前入れ弱攻撃、通常投げを軸に戦う。

相手と密着できた時の強さはトップクラスで火力も高い。苦手な遠距離をうまく潜り抜けて、 一気に勝負を決めていこう。

◆コンボ

.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
1	弱攻撃 \rightarrow 弱 \rightarrow からてチョップ($\mathbf{Y} \rightarrow \mathbf{Y} \rightarrow \mathbf{Y}_{or}$ \leftarrow + $\mathbf{A}_{)}$
1	ジャンプ強攻撃(ジャンプ中 ※) → 構え弱攻撃〜インファイト(↑ † ¥ ※) → W or ↓ + (A)
1	ブロック攻撃最大溜め(※ + A 長押し) → クロスチョップ(ビルドアップ中 A) ※ビルドアップ中限定コンボ
1	伏せ強攻撃~強(→ + 🏵 → 🏵) → インファイト(→ + 🛕)

●サーナイト



【タイプ】テクニック

【HP】540

【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	* & & & & &
パワー	*** <u></u>
コンボの難易度	***

◆バーストアタック:フェアリーテンペスト(属性:通常)

巨大な黒い弾を放つ。近距離ではブラックホールで相手をロックし演出と共に大ダメージ。 演出には行かないものの、黒い弾部分も高いダメージが期待でき、射程も無限で遠くの相手に 削りダメージを入れるための「とりあえず撃っとけ」な使い方も可能。

◆キャラ概要

様々な遠距離攻撃を駆使するロングレンジシューター。

中遠距離を得意とし、豊富な遠距離攻撃で相手を近づけさせない。相手を追い返す力も強いため、たとえ近距離戦に持ち込まれてもすぐに遠距離戦に戻すことができる。

また優秀なブロック攻撃や高火力コンボを持っているため、近距離でも戦えないこともない。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

1	ジャンプ強(空中で図)→ポケコンボ(♥♥♥♥)
1	ブロック(※ + A)→構え弱(↑ + Y)
2	アシストパワー(→ + △)→構え弱(↑ + ♡)
2	弱攻撃連携(VV)→アシストパワー(→ + △)
1	ブロック(② + △)→バーストアタック(L + R) ※ブロック攻撃は最大溜め、もしくはクリティカルヒットで相手を浮かせた場合のみコンボ 可能

●マニューラ



【タイプ】スピード 【HP】540

【共鳴ゲージの溜まり方】早い

スピード	****
パワー	***
コンボの難易度	***

◆バーストアタック:無影スラッシュ(属性:ブロック)

自分を中心に氷の竜巻を発生させ、当たった相手を空中に巻き上げ影も残さない素早い一閃で切り裂く。 威力はさほど高くないが、発生が早く相手の共鳴ゲージを減少させる効果がある。相手がジャンプしたと きや攻められているときのカウンター、コンボの途中にも組み込みやすいため当てる機会が多く扱いやすい。 ブロック属性の為被起き攻めの際にも使えるが、当然つかみ攻撃にはクリティカルで投げられてしまうた め注意。

◆キャラ概要

に組み込むことで確実に当てていこう。

移動速度が最速組であり、近距離での素早い攻撃や相手を翻弄する動きを得意とするポケモン。 相手の共鳴ゲージを減少させる技を持ち、火力も決して低くない。ポケモン技は単体で使うよりもコンボ

共鳴ゲージも非常に溜まりやすいため共鳴バーストを積極的に使っていこう。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

19919210	1 间半 2 自逸 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
1	$g(\mathbf{Y}) \rightarrow g(\mathbf{Y}) \rightarrow g(\mathbf{Y}) \rightarrow g(\mathbf{X}) \rightarrow g(\mathbf{X}) \rightarrow g(\mathbf{X})$
1	\mathbb{A}
1	$\stackrel{\text{de}}{(X)}$ or $\stackrel{\text{in}}{(X)}$ 長押し) \rightarrow つじぎり $\stackrel{\text{in}}{(X)}$ or $\stackrel{\text{in}}{(X)}$ \rightarrow
2	構え弱(ullet + ullet) \rightarrow つららおとし(空中時に ullet) \rightarrow つららおとしジャンプ (ullet + ullet) \rightarrow 急降下(ullet) \rightarrow はたきおとす(ullet + ullet)
3	構え弱(ullet + ullet) \rightarrow つららおとし(ullet + ullet) \rightarrow 0ららおとし(ullet + ullet) \rightarrow 8降下(ullet) \rightarrow 2うそくいどう(ullet) \rightarrow れいとうパンチ派生ため(ullet + ullet 長押し)

●スイクン



【タイプ】スタンダード 【HP】630

【共鳴ゲージの溜まり方】やや遅い

スピード	***
パワー	***
コンボの難易度	* \$ \$ \$ \$ \$

◆バーストアタック:超・絶対零度(属性:ブロック)

発動するとあたり一面に氷が広がり、相手を凍らせてダメージを与える。広い攻撃範囲を持つ。 通常攻撃やブロック攻撃(貫通除く)を受けると即発動し、相手を迎撃する。

◆キャラ概要

発生が早い飛び道具や縦に長い攻撃を持ち、全ポケモンで唯一ブロック攻撃の派生技を持つポケモン。それらを活かした迎撃・対空能力に優れる。遠距離では飛び道具を活かし、寄ってくる相手にはブロック攻撃を中心に迎撃することでペースを掴んでいこう。

◆コンボ

1	空中強(空中で $\textcircled{2}$) \rightarrow 前弱($\textcircled{+}$ $\textcircled{-}$, $\textcircled{-}$) \rightarrow ポケコンボ 2($\textcircled{+}$ $\textcircled{-}$, $\textcircled{-}$) ※前弱攻撃は空中 X ヒット後または相手の隙の大きい技をガードした後に出す
2	【空中の相手に】 強(×)→強(×)→前強(→+×)または少し遅らせてオーロラビーム(A)
2	空中弱(空中で♥)→強(♥)または前強(♥+♥)またはオーロラビーム(♠) ※空中弱が当たった後は相手が近ければ強または前強攻撃、遠ければオーロラビーム。空中弱は後ろジャンプの降り際に出す。
2	空中強(空中で $\overset{\bullet}{\otimes}$) \rightarrow 前弱($\overset{\bullet}{\rightarrow}$ + $\overset{\bullet}{\vee}$, $\overset{\bullet}{\vee}$) \rightarrow 後弱($\overset{\bullet}{\leftarrow}$ + $\overset{\bullet}{\vee}$) \rightarrow 前弱($\overset{\bullet}{\rightarrow}$ + $\overset{\bullet}{\vee}$, $\overset{\bullet}{\vee}$) \rightarrow ポケコンボキャンセル上オーロラビーム($\overset{\bullet}{\vee}$, $\overset{\bullet}{\vee}$, $\overset{\bullet}{\vee}$ + $\overset{\bullet}{\wedge}$)

●リザードン



【タイプ】パワー 【HP】600 【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	***
パワー	****
コンボの難易度	***
可愛さ/カッコよさ	*****

◆バーストアタック:煉獄ブレイズ(属性:通常)

風の刃で相手を切りつけ、青い炎で焼き払う強力な技。範囲が広く空中の相手にもヒットする。 ブロック貫通。最大の強みは空中で発動可能な点であり、非常に優秀。ちきゅうなげからコンボ としてつながる。

◆キャラ概要

ダイナミックな攻撃と滑空による空中行動が特徴なポケモン。体つきがとても良い。持ち前の パワーとリーチの長さを活かした戦いを得意とする。投げの威力が高く、シンプルで高火力な コンボも魅力。移動やステップの速度は遅いが、それがリザードンらしさである。

◆コンボ

1	थ → थ → थ (ポケコンボ。パンチ、キック、ほのおのパンチを繰り出す。)
<u> </u>	
	空中で → → (ポケコンボ 2。空中から可愛い尻尾で攻撃後、落下フレアドライブ
1	を放つ。)
	※自傷はあるが、相手のブロックを潰しやすく、ガードされても削りダメージを与
	えられる。
	空中で →伏せ強(→ + ∞)→ちきゅうなげ(↑ + △)
2	※空中強攻撃からの基本的なコンボ。シンプルでダメージが高い。
	上弱(↑ + 🍑)(空中の相手にヒット時)→空前弱弱(→ + 🝑 . 🝑)
2	※上弱による対空ヒット時のコンボ。空中から相手を地面に叩きつける。

●ゲンガー



【タイプ】テクニック 【HP】510

【共鳴ゲージの溜まり方】遅い

スピード	***
パワー	★★★☆☆
コンボの難易度	****

◆バーストアタック:奈落おとし(属性:つかみ)

発生時に無敵がある為切り返し・割り込み技として最高クラスの火力を持ち、発動の演出時点で相手が空中に回避していないと確実に決まるつかみ属性のバーストアタック。欠点は相手が発生前にジャンプされてしまっと決まらず最悪反撃されてしまう事。

◆キャラ概要

相手と距離が離れている位置ではシャドーボールやシャドーパンチを当てていき、相手が近づいてきたらフィールドフェイズでは先出しによるフロントシュートやバックシュートでけん制していき、デュエルフェイズでは無敵で相手の技をスカす前入れ強攻撃や相手の前ジャンプからの攻めを迎撃する構え弱攻撃を狙っていく。

また、ゲンガーのつかみ攻撃は相手の共鳴ゲージを奪い体力を回復(回復可能ゲージのみ)する効果があるので相手の共鳴を抑えつつ自ら共鳴ゲージを増やす目的で狙いたい。

◆コンボ

1	弱攻撃 \sim 弱弱 or シャドーボール($old Y ightarrow old Y ightarrow old Y$ or $old A$)
2	前強攻撃~シャドーパンチ(➡ + 🐼) → (← + 🛕)
2	前入れ弱攻撃〜強攻撃派生(→ + VX) → 伏せ強攻撃(→ + VX)
3	【ステージ端付近限定】シャドーパンチ〜ジャンプ強攻撃〜おどろかす (\leftarrow + $oldsymbol{A}$) $ ightarrow$ ($oldsymbol{B}$ $ ightarrow$ $oldsymbol{X}$)

●バシャーモ



【タイプ】スタンダード

[HP] 600

【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	***
パワー	***
コンボの難易度	* \$ \$ \$ \$ \$

◆バーストアタック:バーニング閃烈脚(属性:通常)

ブロック貫通で火力も高い通常属性のバーストアタック。出し切ることが出来れば一定時間 移動速度がアップするのでガードされてもアドバンテージを得られる。空振った時にかなり 大きな隙を晒してしまうので注意。

◆キャラ概要

高い攻撃力とラッシュ能力で相手を圧倒する攻撃特化のポケモン。発生が早く高火力な攻めに使いやすいポケモン技を数多く持っているのが、その反面強い切り返し技を持っていないので相手に攻め込まれた場合に攻め返すのが難しい。

強力なポケモン技で攻めのペースを掴み、もし攻め込まれた時は反撃のタイミングをしっかり 見極めて攻め返そう。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

1	空中強(空中で \bigotimes) \rightarrow 弱(\bigotimes) \rightarrow 弱(\bigotimes) \rightarrow 弱(\bigotimes) \rightarrow 強化ブレイブバード(\nwarrow + \bigotimes 長押し)
	※壁際の場合は強化ブレイブバードの後に前強(→ + ⊗) →スカイアッパー (↑ + ○)まで繋げる
1	強(♥) → 強(♥) → 強化ブレイブバード(← + Φ 長押し)
2	強化とびひざげり(空中で A 長押し) →空中ダッシュ(R) →空中弱空中で(Y)→ 前弱強攻撃派生(→ + Y X)
3	伏せ強(

●マスクド・ピカチュウ



【タイプ】スタンダード 【HP】570

【共鳴ゲージの溜まり方】早い

スピード	****
パワー	***
コンボの難易度	** \$ \$ \$

◆バーストアタック:フライング雷迅プレス(属性:通常)

相手に向かって画面半分ほど突進する。

当てると攻撃力アップと防御力アップのステータスが自分に付く。

◆キャラ概要

自身の強化状態や攻撃力アップと防御力アップのステータス変化、エレキネットによる相手の移動速度 ダウンのステータス変化を使って試合を有利に進めるポケモン。原作通り、性別は♀。

ポケモン技か掴み攻撃でフェイズを変えると強化状態に入って、全てのポケモン技と空中機動と強攻撃が強化される。この状態は時間が経過すると終わってしまうので、この間にフライングプレスやほうでんを使ってガンガン攻めよう。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

1	弱攻撃(🏏🍑 💙)→ワイルドボルト(🗣 + 🏚)
2	構え弱攻撃~空中弱攻撃(↑ + VV)→強攻撃(×)→前入れ弱攻撃(→ + V)→エレキネット(← + A)
2	【ブロック攻撃最大溜め($\overset{\bullet}{\times}$ + $\overset{\bullet}{A}$)またはクリティカルヒット時】 前入れ強攻撃($\overset{\bullet}{\rightarrow}$ + $\overset{\bullet}{\times}$ $\overset{\bullet}{\times}$) \rightarrow 前入れ弱攻撃 \sim フライングプレス($\overset{\bullet}{\rightarrow}$ + $\overset{\bullet}{\times}$ $\overset{\bullet}{\times}$) \rightarrow 伏せ弱攻撃 \sim エレキネット($\overset{\bullet}{\downarrow}$ + $\overset{\bullet}{\vee}$, $\overset{\bullet}{\leftarrow}$ + $\overset{\bullet}{A}$)
1	【強化状態で】 フライングプレス($igcap + igota) o$ フライングプレス($igcap + igota) o$ エレキネット($igcap + igota)$
2	【相手が壁を背負っているとき】 構え弱攻撃〜空中弱攻撃(↑+♥♥)→構え弱攻撃〜空中弱攻撃(↑+♥,♥)→伏せ弱攻撃〜エレキネット(↓+♥,←+A)

●ジュカイン



【タイプ】スピード

【HP】570

【共鳴ゲージの溜まり方】やや遅い

スピード	****
パワー	***
コンボの難易度	****

◆バーストアタック:夢想・樹海新生(属性:ブロック)

発生時にブロック判定になり、凄まじいスピードで突進する。相手の攻撃をブロックしていた 時ダメージが上がる。なお、ブロック属性のためつかみ攻撃やブロック貫通攻撃には負ける。

◆キャラ概要

基礎ステータスの高さを使った素早い機動力と強力な設置技で勝利をつかもう。ブロック属性でリーチの長いリーフブレードや、全キャラで唯一の対空つかみ攻撃であるリーフストームなど、切り返しのみならず風変わりなわざもある。

◆コンボ

1	弱攻撃〜弱攻撃〜リーフブレード($\mathbf{Y} \to \mathbf{Y} \to \mathbf{Y}$) 【ポケコンボ 1】 ※共鳴バースト中は $\mathbf{Y} \to \mathbf{Y} \to \mathbf{Y} \to \mathbf{Y}$ で「りゅうのいぶき」に派生
1	構え強攻撃→リーフストーム(↑ + 🐼)→ (↑ + 🛕)
2	強攻撃 \rightarrow リーフブレード($igotimes igotimes igotime$
2	リーフブレード(→ + A)→ギガドレイン(→ + A) ※リーフブレードがクリティカルヒットになったとき限定

●シャンデラ



【タイプ】パワー 【HP】510

【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	★★★☆☆
パワー	*** <u></u>
コンボの難易度	* \$ \$ \$ \$

◆バーストアタック:最後の一灯(属性:ブロック)

自分の少し前方に音波のような形の火炎を放つ。ヒットさせれば、ダメージとともに相手に攻撃ダウン、防御ダウンを長時間付与し、なおかつ回復可能体力を完全に消滅させる追加効果を持つ。ポケコンボからの他、ちいさくなるからキャンセルしてヒットさせることも可能。ブロック属性であることを活かし、思い切っていきなり撃つのもあり。

◆キャラ概要

長いリーチや飛び道具による遠距離戦が得意なキャラでありながら、火力が高いパワータイプというちょっと変わったポケモン。遠距離から中距離にかけて強力な技が揃っており、相手を一切寄せ付けずに戦うことも可能。技も素直で使いやすいものが多く、コンボもボタン連打のポケコンボで十分事足りる。珍しいキャラコンセプトに反し、かなり初心者向けのキャラクターだ。

一方で近距離戦は技の発生の遅さが災いして大の苦手。遠くから相手を一方的に攻撃して、近づかれないように戦おう。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1:簡単 2:普通 3:やや難しい で示しています。

٠.			
	1	下弱(→ + 🕜)→たたりめ(→ + 🛕)	
	1	空中弱(空中で♥)→やきつくす(空中で♠)→空中上弱(空中で ↑ + ♥)	
	1	空中強(空中で 図)→ポケコンボ 1(図. ②. ②)	
	1	強:ため(● +	
	2	空中上強(空中で ↑ + 🐼)→構え弱(↑ + 🍑)→前強(→ + ⑧. 🐼)	

補足 1:一番目のコンボは下弱が遠めでヒットしないとコンボにならない。ヒット時に相手が青白く光るのが目印だ。

補足 2:二番目のコンボは最初の空中弱(空中で♥)がヒットしたのを確認したら、十字キーを上に入れっぱなしにして Y ボタンを連打してもよい。

●ミュウツー



【タイプ】スタンダード

[HP] 600

【共鳴ゲージの溜まり方】かなり遅い

スピード	****
パワー	***
コンボの難易度	****

◆バーストアタック:サイコディザスター(属性:つかみ)

発生時に無敵はあるが、リーチは短く、ジャンプで回避されるので注意。

◆キャラ概要

各種通常技が強力かつ優秀なので相手にプレッシャーを与えられる。ポケモン技の種類が多く、 じゃんけんを有利に進められる。遠距離ではサイコカッターやはかいこうせんなどの飛び道具も ある。

また、至近距離では前ステップつかみ、ほのおのパンチなども強い。

しかし強力な反面、ポケモンわざを放つと共鳴ゲージが減ってしまう等の弱点もあるので使い すぎには気をつけていきたい。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

1	強攻撃($igotimes$) $ ightarrow$ はかいこうせん($igotimes$ $igotimes$ $igotimes$)
2	バリア〜テレキネシス(\longleftarrow + \mathbf{A} \sim \mathbf{Y}) \rightarrow 弱 \sim 弱(\mathbf{Y} \sim \mathbf{Y}) \rightarrow ほのお・れいとう・か みなりパンチ($\stackrel{\blacktriangleright}{\blacktriangleright}$ + \mathbf{A} \mathbf{A} \mathbf{E} \mathbf{Y} \mathbf{Y} \mathbf{Y}
3	前入れ強攻撃($ ightharpoonup$ + $oldsymbol{\otimes}$) $ ightharpoonup ightharpoonup ガイコブレイクをジャストにするとダメージはアップするがさらに難しくなる。$
1	構え強攻撃(↑ + 😮) → 前入れ弱~弱(→ + ♥ ~ ♥)

●ダークミュウツー



【タイプ】テクニック

[HP] 480

【共鳴ゲージの溜まり方】最速

スピード	★★★★☆
パワー	***
コンボの難易度	***

◆バーストアタック:ダークエンドノヴァ(属性:通常)

超広範囲に衝撃波を放ち、地球ごと相手を破壊する全キャラ中屈指の強バーストアタック。 もちろんブロック貫通。

ほとんどの技からコンボにすることができ、お手軽に大ダメージを叩き出せるのが最大の強み。 またその範囲から、共鳴中は相手が隙を見せたら中距離からでもヒットさせることができる。 ただしガードされるとかなり大きな隙を晒すので注意。

◆キャラ概要

ポケモンわざ(A)を使う度に自身の HP が減少するという特徴を持ったポケモン。 その持ち前の制圧力と共鳴の早さで、自分の HP が無くなる前に相手を倒しきるのがコンセプト。 高水準な技の数々で相手を終始圧倒しよう。

◆コンボ

1	◇◇◇◇◇ ※ポケコンボ。連打で OK。	
1	伏せ弱(♥ + ♥ ♥)→サイコブレイク(↑ + A A) ※伏せ弱からの基礎コンボ。	
2	前弱(→ + V)→ミラクルアイ(← + A)→構え弱(↑ + V V 長押し) ※構え弱が当たる位置までステップする必要あり	
1	→ + ⊗ ⊗ ※ポケコンボ。連打で OK	
2	空中強(空中で×)→上記 3 つの任意のコンボ ※全て繋がるので好きなもので OK	

●ガブリアス



【タイプ】パワー

[HP] 660

【共鳴ゲージの溜まり方】遅い

スピード	★★★ ☆
パワー	****
コンボの難易度	★★★★ ☆
レーティングバトル 使用率	*****

◆バーストアタック:大逆鱗クラッシュ(属性:通常)

発動すると相手に向かって突進し、初段がヒットすると演出に移行。通常属性のバーストアタックだがよろけ耐性を持っているため、ブロック貫通攻撃と相手のバーストアタック以外には一方的に勝つことができる切り返し技としても使える。また、ガードされた際にも最終段でガードクラッシュをさせることができるが、条件が揃うとガードクラッシュをさせて反撃が確定する諸刃の剣でもある。コンボの締めや確実に切り返しが狙える状況で運用したい。

◆キャラ概要

非常に高い攻撃力と移動速度に加え全ポケモン中最高の体力を持つ反面、共鳴バーストが遅く、ガードされると反撃を受けやすい技を多く持っているポケモン。クリティカルヒット時に演出が変化し、パワーアップするポケモン技が通常攻撃属性、つかみ属性コマンド投げ、ブロック属性コマンドブロック攻撃をそれぞれ揃っているのも特徴。

走り構え、チャージ強攻撃等の特殊操作が必須となるポケモンのためコンボや立ち回りの難易度が高く、使いこなすにはかなりの練習と実戦経験が必要になる。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。 難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

1 弱(♥)→弱(♥)→弱(♥)→あなをほる(♥ + ♠)
2 じしん(空中♠) (強溜め開始)→ 後弱(♥ + ♥)→チャージ強(♥解放)
2 すなじごくクリティカル(♥ + ♠)(強溜め開始)→チャージ強(♥解放)
3 走り構え強(♥ ♥ ♥ ♥) →チャージ強(♥解放)

●テールナー



【タイプ】スタンダード 【HP】540

【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	***
パワー	***
コンボの難易度	***
	※二トキャン無し

◆バーストアタック:マジカルファイアータクト(属性:通常)

前方にリーチのあるビームを射出します。デュエルフェイズでのバーストアタックは基本 遠距離で使用します。相手がブロック攻撃をしたタイミングや、相手がこちらに近づいてくる際 に使うステップを狙うといいでしょう。

フィールドフェイズではデュエルフェイズとは違い、非常に長い射程になりますが、サイドや デュエルフェイズ同様に、空中の判定がないので注意しましょう。

◆キャラ概要

※デュエルフェイズのコマンドはキャラが右向きのものです。

基本的なフィールドフェイズでの立ち回りは、サイドシュート(lacktriangledown)で相手をけん制していきます。サイドシュートがヒットすればサイケこうせん(lacktriangledown)でデュエルフェイズに移行します。

相手に近づいてきた場合はフロントシュート(* * *)でデュエルフェイズに移行するか、 距離を取り直して遠距離を保ちましょう。

デュエルフェイズでは遠距離を保ちながらサイケこうせん($^{oldsymbol{\triangle}}$)やだいもんじ($^{oldsymbol{\triangle}}$ + $^{oldsymbol{\triangle}}$)、ジャンプを多用する相手には後ろ弱攻撃($^{oldsymbol{\triangle}}$ + $^{oldsymbol{\Psi}}$)か構え強攻撃($^{oldsymbol{\triangle}}$ + $^{oldsymbol{\Psi}}$)で奇襲を仕掛けたり、滑空(空中で $^{oldsymbol{\mathbb{R}}}$)で相手の裏に回りましょう。

◆コンボ

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。 難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

1	弱 $(\mathbf{Y}) ightarrow$ $) ightarrow$ $\mathrm{g}(\mathbf{Y}) ightarrow$ ほのおのうず $(extstyle + \mathbf{A})$	
1	構え強(↑ + ⊗)→二トロチャージ(⊗) ※ポケコンボ 5	
1	ブロック最大ため($igotimes$ + $igotimes$) or ブロッククリティカル($igotimes$ + $igotimes$) \rightarrow	
1	空中強ため(■ + 長押しw)→構え強(
1	空中強(B + ⊗)→強(⊗)→強(⊗)※つかみ攻撃が来ると思ったとき用	
2	強($old X$) $ ightarrow$ $old X$) $ ightarrow$ $old X$	
2	構え強(↑ + ③)→ニトロチャージ(③)→前弱(→ + ④)→ 伏せ弱(↓ + ⑥)→かえんほうしゃ(↑ + ⑥) ※にほんばれ中のみ	
2	ニトロチャージ(B + A)→前弱(→ + Y)→伏せ弱(↓ + Y)→ かえんほうしゃ(↑ + A) ※にほんばれ中のみ	

このほか、テールナーはサポートの呼び出しによるキャンセルが可能です。公式のコマンド表もあわせて確認してみましょう。

●ダークライ



【タイプ】テクニック 【HP】540

【共鳴ゲージの溜まり方】遅い

スピード	***
パワー	** & & & &
コンボの難易度	***

◆バーストアタック:無限エクリプス(属性:通常)

自分の周囲を球状の闇で攻撃する。範囲が広めなので相手のジャンプを見てから使うと有効だが、威力は 高くはなくガードされると反撃を受けやすいので注意。

◆キャラ概要

多彩な設置技やその派生攻撃で相手を撹乱するテクニカルなキャラ。設置技は悪だくみ(後 A)で性質変化させられ、またダークホール(前 A)を相手に当てるとナイトメアシフトという強化状態に移行できる。

設置技を使うたびにダークライの中心に赤い丸(カウント)が4つまで溜まる。4つあるときの溜め悪の波動(A長押し)は広範囲をカバーでき、フェイズを問わず強力。

フィールドフェイズではシュート(Y)やフロントシュート(前 Y)を壁のように使い相手の接近を牽制しつつ、悪の波動(A)や悪だくみでの性質変化により遠距離からライフを削っていく。相手が設置に引っかかったらホーミング格闘(X)で追いかけてダークホールにつないでナイトメアシフトするとよい。

デュエルフェイズでは、ナイトメアシフトしていない場合はあまり強くないのでどうにか強攻撃(X)や弱攻撃(Y)を当ててダークホールを狙うか、投げで早めにフィールドフェイズに戻してしまいたい。ナイトメアシフトできたらあくのはどうでけん制しつつ、相手の反撃を受けにくい伏せ強攻撃(下 X)や強攻撃を出していくべし。

◆コンボ

難易度は1簡単 2普通 3やや難しい で示しています。

【フィールドフェイズ】

1 シュート攻撃(\mathbf{Y}) \rightarrow ホーミング格闘-段(\mathbf{X}) \rightarrow ダークホール($\mathbf{\uparrow}$ + \mathbf{A})

【デュエルフェイズ】※コマンドはキャラが右向きのもの。

1	1 強攻撃($old X$)または弱攻撃($old Y$, $old Y$) $ ightarrow$ $ ightarr$	
2	ブロック攻撃ため($igotimes$ + $igotimes$ $igotimes$ + $igotimes$ $igotimes$) $ ightarrow$ $igotimes$	
1	【ナイトメアシフト時】 あくむ(\uparrow + \bullet) \rightarrow シャドークロー(\bullet) \rightarrow シャドークロー斬り派生:ため(\bullet or \bullet 長押し)	

●ハッサム



【タイプ】パワー 【HP】600

【共鳴ゲージの溜まり方】やや遅い

スピード	***
(ホバーダッシュ時)	(*** *)
パワー	★★★★ ☆
コンボの難易度	*** <u></u>

◆バーストアタック:オーロラメテオダイブ(属性:通常)

中距離を高速で突進した後にほぼ真上へきりもみ上昇する。美しい。 相手が動いたのを見てから差したり、メタルクロー派生等からの追撃としても使える。

◆キャラ概要

固有アクション「ホバーダッシュ」および「ホバーターン」によって機動力を得た パワーファイター。その分ひとつひとつの行動が重く、気軽に触れる技は少ない。

ポケモンわざ「つるぎのまい」により補充されるつるぎのまいストックへの依存度も高く、積むタイミングと使うタイミングを見極めることが勝利へのカギとなる。

遠距離まで届くバレットパンチ派生攻撃でロングレンジからの攻めもできなくもないが、基本的にホバーダッシュを駆使して接近戦を仕掛けていくバトルポケモン。

◆コンボ

1	空中強(空中で \mathfrak{S}) \rightarrow 前弱 \sim 強派生($\overset{\bullet}{\longrightarrow}$ + \mathfrak{V} \mathfrak{S}) \rightarrow バレットパンチ($\overset{\bullet}{\longleftarrow}$ + $\overset{\bullet}{\blacksquare}$) \sim むしくい派生(バレットパンチ中に $\overset{\bullet}{\bigvee}$ + $\overset{\bullet}{\blacksquare}$)
2	ホバー弱(ホバーダッシュ中に Y)→メタルクロー派生(→ + A A) →前弱〜強派生(→ + Y X)→バレットパンチ(* + A)~むしくい派生 (バレットパンチ中に Y + B)
2	ブロック攻撃最大ため(※ + A 長押し)→前強(→ + ※ ※)→ 空中弱〜強派生(空中で ※ ※) →つばめがえし派生(空中で A A)

●グレッグル



【タイプ】スピード 【HP】540 【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	***
パワー	***
コンボの難易度	★★★★ ☆

◆バーストアタック:極楽影分身(属性:通常)

空中からも出せるバーストアタック。範囲が短く無敵時間も少ないので使うには注意が必要。 速度ダウンのバッドステータスが付くので、当たった後の状況は良い。

◆キャラ概要

運を味方に戦っていくキャラ。大当たりを引くと大きい恩恵を受けることが可能で、何が出てくるのかわからないという要素がある。相手を惑わすことが得意だが、その分性能は低め。

コンボはとても難しい上に使う機会も少ないので、最初の内はポケモンわざ($oldsymbol{\Phi}$)単発を当てるよう心がけよう。

◆コンボ

1	弱攻撃(V.V.Y)→どくづき(→ + 瓜)
2	後入れ弱攻撃(← + ♥.♥)→強攻撃(♥)→空中上入れ強攻撃(空中で ↑ + ♥)
1	ブロック攻撃(※ + △)クリティカル発生時または溜め→伏せ強攻撃(→ + ※)

●エンペルト



【タイプ】スタンダード 【HP】630

【共鳴ゲージの溜まり方】普通

スピード	* & & & & &
(滑走時)	(★★★★)
パワー	***
コンボの難易度	***

◆バーストアタック:ディープブルーカイザー(属性:つかみ)

巨大なうずしおで相手を引きずり込み連撃を浴びせる、間合いの広いつかみ攻撃。アクアジェットやきりばらいから派生して出す事が出来るため、コンボやガード崩しとして強力。

◆キャラ概要

「空中弱」「れいとうビーム」を始めとする遠距離攻撃と、高速で移動する特殊アクション「滑走」や突進時間に応じてパワーアップする「アクアジェット」を使った素早い攻めが得意なポケモン。

アクアジェット等のポケモンわざからは「いあいぎり」「たきのぼり」「なみのり」「いわくだき」とつの派生専用ポケモンわざへ派生でき、読み合い次第で大ダメージを与えられる。

また、削りダメージポケモンわざをガードさせた時、相手に与えるダメージがとても高いという 特徴も持つ。※例…れいとうビーム:40 10まんボルト:13

◆コンボ

ζH.2	である。 では、これでは、これでは、これでしている。。				
	1	伏せ弱~アクアジェット(↓ + ♡ , ♡)→たきのぼり(アクアジェット中 ⊗)			
	2	強攻撃($old X$) $ ightarrow$ $ ightarrow$ $ ightarrow$ + $old A$ 長押し) $ ightarrow$ 八イドロカノン(滑走中 $old A$)			
3 →前弱弱アクアジェット(→ + V), ※相手の背後に壁がある時のみ連続 3 アクアジェット(A)→いあいぎり(7		ブロック攻撃クリティカル or 最大ため($old * old $			
		 ※相手の背後に壁がある時のみ連続ヒットする。 アクアジェット(A)→いあいぎり(アクアジェット中Y)→(壁ヒット)→構え弱(↑ + Y)→ドリルくちばし(↑ + A)→たきのぼり(ドリルくちばし中X) 			

■オンライン版のご案内・後記

「冊子の内容をすぐに参照したい」「手元に置いておきたい」という熱心な皆さんのために、このビギナーズガイドのオンライン版を用意しました。
PDF 形式になっており、PC・スマートフォン・タブレットに保存していつでもオフラインで閲覧することが可能です。
(PDF が閲覧できる環境やアプリが必要です)

http://pokken-club.seesaa.net/



また、ステップアップとして姉妹品「初・中級向けガイド」も用意しました。 立ち回りやコンボの解説など、バトルポケモンのことを もっと知りたいというかたのためのガイドです。 上記のアドレスからダウンロードが可能です。

その他のサイトのご案内

●ポッ拳 非公式 大会情報アカウント(Twitter) https://twitter.com/pokken_info

「ポッ拳」の情報を非公式でお届けする twitter アカウントです。 大会の情報や海外での様子、対戦会の告知や結果などを主に取り扱います。

●ポッ拳攻略 wiki http://pokken.jp/

ポッ拳の攻略 wiki です。こちらも情報が掲載されています。

この本がきっかけで、少しでも多くの方が「ポッ拳」に興味を抱き、プレイし、 将来の対戦相手になってくれることを願っています。

■クレジット・奥付

発行日	2017年8月5日		
発行責任者	犬		
連絡先	http://pokken-club.seesaa.net/		
製本	(自家製本)		
製本した方々(敬称略)	(自家製本) ピカチュウ ルカリオ カイリキー サーナイト マニューラ スイクン リザードン ゲンガー バシャーモ マスクド・ピカチュウ ジュカイン シャンデラ ミュウツー ガブリアス テールナー ダークライ ハッサム グレッグル エンペルト	がにこすのたわむれ、メガちたんだ クロスいがらし、ぴょんす、TANNBARINN あざぜる、DJ ばなっちょ いとう、ミライ 西表やまにゃんこ、Mizumushi 犬、エルム めっさ、千葉のキモオタ、リザ勢一同 ゲンガー王子、あぽろ いーぶー、ぴーぶー、ノブヲ ウホ、SPY モモ、ぴーぶー mikukey、さんかく あくりょう、しるお リディア、タムタム 池袋チョップ、ばんぎ きなこ、kon ハルユキ、Midori ミライ、RARA がにこすのたわむれ、タムタム アカホシ、柏パルーザ	