



- [リザードン](#)

- [キャラ概要](#)

- [解説](#)
 - [代表作](#)

- [ファイター性能](#)

- [長所と短所](#)

- [ふっとびにくさ](#)

- [特徴](#)
 - [特殊技能](#)

- [技](#)

- [最後の切り札](#)
 - [弱攻撃](#)
 - [ダッシュ攻撃](#)
 - [強攻撃](#)
 - [スマッシュ攻撃](#)
 - [空中攻撃](#)
 - [つかみ](#)
 - [必殺ワザ](#)

- [演出](#)

- [アピール](#)
 - [声優](#)

- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [リザードン対策](#)
- [リンク](#)

リザードン

キャラ概要

解説

「ポケットモンスター赤・緑・青」で最初に選べるポケモンのうちの一匹「ヒトカゲ」が最後まで進化したポケモン。

炎・飛行タイプで、かえんポケモン。たかさ1.7m、おもさ90.5kg

原作では特殊攻撃力とスピードを兼ね揃えている

ヒトカゲがレベルアップでリザードに進化し、更に進化した姿。

「ポケットモンスター赤」「ポケットモンスターファイアレッド」のパッケージを飾っている。

アニメでは主人公サトシの手持ちとして登場していた。

このような背景もあってか、海外では絶大な人気を誇っている。ほのおタイプでは最も有名なポケモンだろう。

代表作

[ポケモントレーナー](#)参照

ファイター性能

長所と短所

長所

- つかみが使いやすく投げが優秀。
- 技のパワーとリーチに優れる。
- 重くふっとびにくい。
- 重量級ながら2回の空中ジャンプと滑空持ち。
- 重量級の割にダッシュ速度は速め。

短所

- 図体が大きいので攻撃が当たりやすい。
- 上記に加えて下スマの性能も悪いため乱戦となると非常に辛い。
- 技や動作に隙が大きく、全体的に動きが遅い。
- 上Bは復帰能力が低く、滑空は慣れが必要。
- 遠距離飛び道具がないので接近戦を強いられる。
- 3匹の中では一番疲れやすい。

ふっとびにくさ

各キャラを終点の中心に立たせ、マリオの溜めなし下スマッシュで撃墜するのに必要なダメージ%を比較。

5位 145%

特徴

滑空飛行と空中ジャンプが2回まで可能の重量級。全体的に攻撃力がある反面攻撃速度に欠ける。

重量系の割にダッシュの速度はトップクラス。また、つかみの隙が少ないため投げ技が優秀。しかし、同じ重量級であるデデデ・クッパ・ドンキーコングなどと比べると、全体的に技のふっとばしが低めになっている。

横必殺技のいわくだきは高威力であり相手の攻撃を防ぐ盾にもなる。主力技として使っていこう。

空中ジャンプこそ複数回できるが上昇距離は短く、滑空や上必殺技はほぼ必須。

しりもち落下を防ぐため、滑空は空中ジャンプ1回から出すのが望ましい。

落下速度が遅く空対地技の判定が弱いため、浮かされたときはいわくだきを使って降りよう。水が弱点、草に強いが、対応する攻撃は少ないので気にする必要はない。炎タイプだが泳ぐことができる。

また、ダッシュの方向転換は足をつかないため氷上でも滑らないで方向転換が可能。ただし、滑って移動はする。

結構多くの技が炎属性を持つため爆発物の誘爆に注意。

重く復帰力もそれなりにあるので、ダメージが溜まっても動きやすい。



貴重な滑空持ち。しかし他2人と比べて速度がかなり遅いので使いづらい。ダッシュで地上付近を飛ぶときはあんなに速いのに...

特殊技能

ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰	その他
3回	×	×	×		×	炎タイプ 氷床での方向転換で滑らない アイテム投擲力が低め

技

最後の切り札

- さんみいったい

[ポケモントレーナー](#)参照

弱攻撃

- みぎひっかけ ひだりひっかけ ウイングカッター (3% 4% 6%) 発生F: 4F

- 右手でひっかけ 左手でひっかけ 翼を振り上げ攻撃。1発目のみぎひっかけは相手を引き寄せ、2発目のひだりひっかけからはわずかにふっとばし力が発生する。

3発目のウイングカッターは下方向への当たり判定がやや狭いので、体の小さな相手に対しては2発目のひだりひっかきまでで止めておいた方がいい。

- 身体が重なっている背後の相手にも当たるため、緊急回避で回り込む癖のある相手につかうと当たることがある。
一段目の先端はやられ判定が消滅している。



発生が早い貴重な技、しかし途中でガードされたり当たらなかつたりすることもしばしば。

ダッシュ攻撃

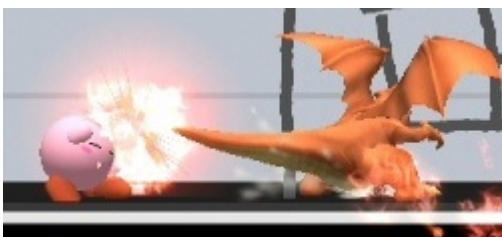
・ まえげり (11%) 発生F: 10F

- 前進しながら前方にキックを繰り出す。リザードン自身のダッシュは速いもののリーチは短い。
- 当たった相手を真上に吹っ飛ばすが、吹っ飛ばし力が低いので、そらをとぶで追撃が決まりやすい。
- 反撃を受けやすいので余り使わない方がよさそう。

強攻撃

・ 横： ほのおのしっぽ (11%) 発生F: 12F

- しっぽを前方に振り回して攻撃する。リーチが長く、先端の炎部分が最も威力が高いので間合いをとって使うこと。
先端はやられ判定が無い。



リーチが長く、そこそこの飛ばし力。

・ 上： トライアングル (8%) 発生F: 9F

- 2枚の翼を組み合わせて三角形を作り、上へとがった部分を突き出す。発動が早い上にふっとばし力も高めなので、対空として最適。
地上の相手にはほとんど当たらないため、上スマッシュと使い分けよう。
翼の部分からやられ判定が消滅。



攻撃範囲・ふっ飛ばし力がいい。対空に最適。

- 下：**すねかじり** (8~12%) 発生F：8F 転倒率：(40%) (先端)
 - 地面すれすれに首を伸ばし、相手の足元に噛みついて攻撃。首よりも頭部分を当てたほうが威力が高いので、横強攻撃同様間合いをとって使うこと。近距離の相手を払うのにも有効。



意外とバースト力があり、頭の部分を当てると崖端から十分バーストが可能。

スマッシュ攻撃

- 横：**ショルダーチャージ** (5+17~7+23%) 発生F：22F スマッシュホールド開始F：17F
 - 首を思い切り振って横殴りに攻撃。胴体 首の順で2段ヒットし、2回目の首による攻撃に強いふっとばし力がある。攻撃範囲・ふっとばし力も強いのでフィニッシュに使えるが、発動が遅めで攻撃後の隙も大きいのでよく狙うこと。
 - 身体が少し重なるほど密着した状態で使うと1段目しか当たらず、逆方向に僅かに飛ぶだけなので注意。
 - 一段目は全身無敵がついている。



威力・範囲も共に優秀なふっ飛ばし技。乱戦などに。

- 上：**ウイングバッシュ** (5+11~7+15%) 発生F：5F スマッシュホールド開始F：4F
 - 翼で相手を打ち上げた後、もう片方の翼で追撃を加え相手を上方向にふっとばす。前方の発生速度は5Fと弱攻撃並みに早い。2発とも当てるように心がけよう。ダッシュが速いので、ダッシュしながら出すのも手だが、1段目の攻撃で横に吹っ飛んで2段目が当たらないことがあるので注意。状況によって上強攻撃と使い分けよう。ちなみに翼にやられ判定は無い。
 - 下スマッシュの性能があまり良くないため混戦から抜け出すにはこの技の方がおすすめ。



発生・範囲・威力共に優秀。ガーキャン・対空・フィニッシュなどと用途は幅広い。

- 下：**じひびき** (16~22%) 発生F：14F スマッシュホールド開始F：4F
 - 地面を強く踏みならし、左右に地響きを発生させその衝撃で攻撃する。攻撃範囲は左右に広いが空中の相手には当たらない。
 - 発生速度は並~やや遅め程度だが動作が大きいいため見切られやすく、さらに技の持続時間が短いのも難点。
タイマンはもちろん乱戦でも意外と当たらない。当てても充分なリターンが得られるかは微妙なところ。結果として基本封印が安定。チーム戦で技のリーチを活かして不意打ち程度に。



見た目より横への範囲は広いものの、見た目通り空中への攻撃判定は皆無。

空中攻撃

- 通常：**リザードンターン** (9%) 発生F：背後8F 中心付近11F ■着地隙：22F
 - 前転し、しっぽを振り回して攻撃。出は遅いが攻撃範囲はリザードンの前方・後方とかなり広いので、置きに最適。
- 前：**ひのこ** (4+3+2+2%) 発生F：9F ■着地隙：32F
 - 前方に翼を振り、火の粉を飛ばして攻撃。相手に密着して放てば2段ヒットする。発生直後のみにふっとばし力があり、ベクトルは横に近い斜め。
発生の早さ、攻撃判定ともに優秀なので、SJや対空での攻めの起点に。
 - 当て方が浅いと、相手が怯まず反撃される場合があるのが玉にキズ。空中後と使い分けよう。



復帰中の相手を押し込むのにかなり有効。

- 後：**ダブルビート** (5+9%) 発生F：7F ■着地隙：22F
 - 後方に翼と尻尾を振って攻撃。翼にメテオ判定があり、翼を当てれば翼 尻尾と2段ヒットする。
ただしこの技でメテオを狙うのは不可能と考えて良い(メテオできるほどダメージが蓄積していると尻尾が確定であり、カス当りではメテオと呼べるほど落とせない

為)。

先端の炎のほうが威力・ふっとばし力ともに優秀なので、なるべく先端を当てるようにしたい。発動は早いが後隙もあるので、引きながら出すといい。後につけられた時にガーキャンから出すのも有効。

- 上：**ヘディング** (10%) 発生F：6F ■着地隙：22F
 - 空中で首を真上に突き出して攻撃する。攻撃範囲は横に狭く、首の太さ程度しかないので当てるのが難しい。攻撃判定がやや長く残るため、早めに出しておくといよい。
- 下：**メテオスタンプ** (14%) 発生F：18F ■着地隙：35F
 - 空中で相手を踏みつけて攻撃、しっぽを振り上げた時のみに攻撃判定が発生。慣れていないとタイミングがわかりにくいのでリザードンを使うなら確認しておきたい。リーチは見た目以上に長く(ただし特別『広い』わけではない)、特に真下に関しては1段目ジャンプの最高点で出しても直立マリオに当たるほど。先端にやられ判定は無い。当たればほぼ確実にメテオが決まり、不利な状況からも逆転を狙える。
 - 最速二段ジャンプから出すと着地後の隙を消す事ができ、それを利用したリザードン版ホッピングができる。
- **滑空攻撃** (12%)
 - 他の滑空攻撃と同じくふっ飛ばし力が高いが、滑空の制御が難しく、攻撃判定が狭いので使いにくい。出が遅いことを利用してフェイントに使おう。



他2人より滑空の速度が遅いので読まれやすいが、使えないわけではない。

つかみ

- つかみ：**つかみ** 発生F：6F ダッシュ8F ふりむき10F
 - 1歩踏み出して首を伸ばして手で相手をつかみにかかる。リーチはやや長く、隙が少ない。積極的に使っていこう。
 - ダッシュが早いおかげで判定が広く、ダッシュ掴みの速度も速く、隙も少ないなど非常に優秀。
 - 掴みを失敗しても1歩下がるので反撃を受けづらい。掴みモーションの直後にシールドを張るとさらに後退する。
 - 弱3発やかえんほうしゃで低めに相手を浮かし、相手の着地を狙ってダッシュ掴みをするとうまく決まる。
 - リザードンを使うなら最初にマスターすべき技といっても過言ではない。
 - ただ投げ技自体の性能は平凡。隙の少ない後ろ投げを中心に使う癖をつけたいところ。



ダッシュが速いので掴みの範囲も広くなる。主力技。

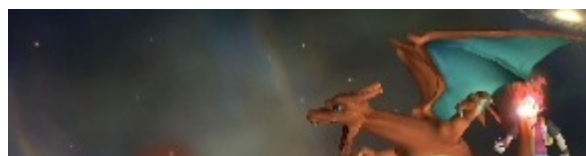
- つかみ攻撃：**かみちぎり** (2%)
 - つかんだ相手に噛みついて攻撃。
- 前投げ：**かみとばし** (10%)
 - つかんだ相手に噛みついて振り回し、前方へと投げ飛ばす。相手がふっとんだら追撃を。
- 後投げ；**うしろかみとばし** (10%)
 - つかんだ相手に噛みついて振り回し、後方へと投げ飛ばす。前投げよりもふっとぶ角度はやや高め。
- 上投げ：**ブルホーン** (8+3%)
 - つかんだ相手を首で大きく上方向に突き上げる。連携の起点に。投げの中では威力が高い。やや動作に時間がかかるので乱戦では控えたほうが吉。
- 下投げ：**あぶりやき** (1x6%)
 - つかんだ相手を踏み潰し、炎を浴びせて攻撃。ダメージ蓄積技と思いきやふっとばし技。蓄積が溜まっていればこの技でバーストすることもできる。しかし、投げなのでベクトルをずらされると耐えられる場合も多い。他の投げと使い分けよう。隙がかなり大きいいためバースト目的以外なら、なるべく封印したい。



崖端ならバーストも狙える。

必殺ワザ

- 通常：**かえんほうしゃ** (1 ~ 2 × n%) 発生F : 20F
 - 斜め下に火炎を吐いて攻撃。吐く角度は上下に調節が可能。Bを押し続けると炎を吐き続け、出し続けていると徐々に勢いが弱まる。
 - 崖際で角度を工夫して使えば復帰の邪魔に有効。火炎が小さくなっても密着していれば当たり続けるので、気にせず吐き続けても良い。
 - 復帰時、空中から下に向けて吐けば着地を狙う相手にも対処できる。
 - ジャンプで崖近くの相手に飛び込みながら吐けばそのまま崖の外へ押し出せる。
 - 投げ技等で相手を場外に飛ばし、ジャンプで飛び込んで押し出せば、復帰の弱い相手を楽に落とすことができる。



使用用途はクッパプレスと同じ。中距離での牽制、S Jからの攻め、崖プレスならぬ崖放射などなど。

• 横： **いわくだき** (18+10+5x3%) 発生F：24F

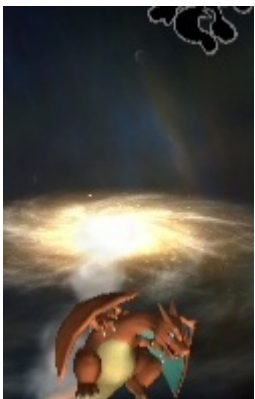
- 頭突きで岩を砕き、その反動で攻撃。飛び散った破片にも攻撃判定がある、攻防一体の強力な技。
至近距離で当てなければふっとばし力はないが、その際の威力は極めて高く、最高で45%を稼げる。
当たり判定が出るまで一呼吸あるがスーパーアーマー付き。接近してくる相手に置く感覚で使うと当てやすい。
ボス戦では相手がノックバックしないためクリーンヒットの確率が高く、恐ろしい威力を発揮する。
- 飛び散る岩の破片はリフレクターなどで反射されてしまうので注意。



相手と重なる様に当てると破片がほとんど命中し、30%または40%越えるダメージを与える。

• 上： **そらをとぶ** (5+2x4+4%) 発生F：9F

- 炎をまとめて真上に上昇する。近くに居る相手を巻き込み、ワザの出終わりで上方向にふっとばす。上昇中はスーパーアーマー付き。
リザードンの落下速度が遅めなので使った後の隙が大きい。
終わりに大きなふっとばし力があり、フィニッシュにも使えるが外したら隙が大きい。ダッシュ攻撃等で浮かせて使うと良い。
- 復帰技として使うが、尻もち落下は痛いので、基本的には空中ジャンプや滑空で復帰した方が良い。
しかし滑空は制御が難しく、空中ジャンプ性能は低いので復帰はこのワザに頼らざるを得ないことも。



ガーキャンとして出し、フィニッシュにも使えるが、外した時の隙は大きい。

• 下： **ポケモンチェンジ** ([ゼニガメ](#)) 発生F：操作可能まで121F

- ゼニガメへと交代する。ポケモンチェンジ中は無敵状態なので、相手がアシストフィギュアや切り札を使ってきた時に回避方法として使える。
しかしゼニガメが出現した直後には若干のスキが生じるので、一旦離れたりふっとばしたりしてから使うこと。

チェンジ後のゼニガメはリザードンより軽く、ふっとびやすいのでダメージが溜まっている時にチェンジする時は注意。

演出

アピール

- ・ 上：こっちを向き、翼を展げながら上へ咆える。
- ・ 横：こっちを向き、翼を一回羽搏かせて咆える。
- ・ 下：こっちを向き、地面を踏み拉きながら咆える。



左から順に、上、横、下アピール。

声優

- ・ [三木眞一郎](#) アニメではサトシのリザードン他、コジロウやサトシのナエトル、ゲーム「レジェンドオブドラゲーン」のアルバート役など

ボスバトル攻略

なんといってもいわくだきの威力が強力無比。地上空中どちらでも出せるので大抵の敵はこれを連発するだけで一桁秒KO。時間がかからないのでやられたときの精神ダメージも小さい。ただし機動力に関して言うと、地上の移動速度こそ速いが細かい動きや空中での制御能力は最低レベルで、体も大きいため相手の攻撃が当たりやすい。結局は相手の大技のみを回避して多少ダメージ覚悟の速攻が一番楽だったりする。

いわくだきを使わないこだわりがあるなら弱攻撃や上スマッシュを使うのがいいだろう。その他のスマッシュは隙が大きいため封印。場合によって空中攻撃を混ぜるのもよいが、高い位置にいる相手に無理に攻撃する必要はない。当然かえんほうしゃやそらをとぶはお休み。

百人組み手攻略

[ポケモントレーナー](#) 参照

リザードン対策

(編集中)

リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia](#)