



- [ポケモントレーナー](#)
  - [キャラ概要](#)
    - [解説](#)
    - [代表作](#)
  - [ファイター性能](#)
    - [出現条件](#)
    - [長所と短所](#)
    - [特徴](#)
  - [技](#)
    - [チェンジシステム概要](#)
    - [最後の切り札](#)
  - [演出](#)
    - [アピール](#)
    - [声優](#)
    - [画面内登場（登場シーン）](#)
    - [キャラセレクト時のボイス](#)
    - [勝利ポーズ](#)
    - [敗北ポーズ](#)
    - [シンプル/オールスタークリアBGM](#)
    - [亜空の使者/影キャラ戦BGM](#)
    - [色の種類](#)
- [ゼニガメ](#)
- [フシギソウ](#)
- [リザードン](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [ポケモントレーナー対策](#)
- [シール強化](#)
  - [オススメのシール](#)

- ・ [リンク](#)

# ポケモントレーナー

## キャラ概要

### 解説

ごく普通のポケモントレーナー。3体のポケモンをパートナーとし、彼らに指示を出して戦う。

デザインはファイアレッド・リーフグリーンの子主人公がモデル。ポケットモンスターの主人公は基本的に喋らず、性格も特に決められてはいない。名前もプレイヤーの自由。

使用するポケモンは、初代「赤・緑・青」及び、「ファイアレッド・リーフグリーン」で最初に選択するポケモン達の進化系列。進化の段階がバラバラなのは、軽量・中量・重量と、ゲーム上で役割のバリエーションをもたせるためだろう。

### 代表作

- ・ ポケットモンスター [赤・緑・青](#) (1996/GB)
- ・ [ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン](#) (2004/GBA)

## ファイター性能

### 出現条件

初めから使用可能。

### 長所と短所

#### 長所

- ・ 3体のポケモンを入れ替えて使える
- ・ 3体合わせて多彩な戦法が取れる
- ・ ポケモンチェンジ時に長めの無敵時間が発生

#### 短所

- ・ 交代システムには制約が多く、いつでも最適なポケモンで戦える訳ではない
  - 交代の際は大きい
  - ローテーションは決まっている。
  - 同じポケモンを使い続けると疲労していく。
- ・ 上記の理由から、使い勝手の全く違う3体を均等に使いこなす必要がある
- ・ ポケモンチェンジ時にラグが起こる。

## 特徴

[ゼニガメ](#)、[フシギソウ](#)、[リザードン](#)の3匹を交代させながら戦う。(トレーナーは背景で見守るだけ)。  
全くタイプの違う3体の使い分けを求められる、テクニカルな上級者向けキャラ。

ゲームスタート時は3匹のどれかがランダムで登場するが、キャラセレクト時に、ポケモンのグラフィックにカーソルを合わせて決定ボタンを押せば、任意にスタートポケモンを決めることができる。

また、それぞれのポケモンには苦手な属性(水、火、草)が設定されていて、苦手属性の攻撃を受けると通常より大きく吹っ飛んでしまう。原作のタイプ相性を再現したモノだが、水属性、草属性の攻撃は殆ど存在しないので火属性が弱点のフシギソウ以外、あまり意識する必要はないだろう。

## 技

### チェンジシステム概要

- 下必殺技：ポケモンチェンジ
  - ポケモンを入れ替える。地上でのみ発動可能。交代順は(ゼニガメ フシギソウ リザードン)の固定ローテーション。
  - ダメージは前ポケモンのものがそのまま引き継がれる。
  - ボールに入っている間は無敵だが、出る瞬間に大きな隙があるので、タイミングを見極めて交代する必要がある。  
相手を大きく吹っ飛ばした時は比較的安全。  
撃墜された直後の無敵時間中に交代すれば、無敵を保ったまま安全に交代可能。
  - ボールからポケモンが出てくる際にボールが接地していないと、ボールから出てくる際の隙が無くなる。すま村の移動する床の端でチェンジすれば、簡単にこの現象を見ることができる。
  - 着地隙中でも発動できる。

### • スタミナシステム

それぞれのポケモン達には、目に見えない「スタミナ」というステータスが存在する。交代させずに同じポケモンを使い続けるとスタミナが減少し、スタミナが一定値を切ると「疲労状態」に突入。

疲労状態になると立ちポーズが変化し、スタミナの減少に合わせて技の威力が徐々に落ちていく。

使用ポケモンに対するワンパターン相殺と言えればイメージしやすいかもしれない。

スタミナは時間経過と攻撃行動によって減少し、攻撃を何もしなければ2分ジャスト、激しく動いていれば1分強で疲労状態になる。(CPはバーストしない限りぴったり2分で交代させる。)

減少した分のスタミナは、待機状態(他のポケモンが戦闘中)に、時間経過による減少の倍の速度で回復する。

- ディスクロードと交代時間の関係

チェンジ毎にディスクからデータを読み込み、読み込みが終わり次第チェンジ完了となる。このため、切りふだや背景データなどのディスク読み込みと重なると、チェンジ時間が延びてしまう。  
ポーズ中に読み込ませることで軽減可能。また、Wi-Fiではラグの一因となる。

## 最後の切り札

### ・さんみいったい

- 3匹が集合し、前方に大技発動。どのポケモンで発動しても効果は変わらない。発動中はカメラがワザの範囲で固定され、画面の下1/4位がメッセージウインドウで隠される。
  - ゼニガメ：ハイドロポンプ。近距離、上下角30度くらいで放射状の水飛沫を出す。遠くまで飛んでいるように見えるが、当たり判定があるのは近距離だけ。この攻撃が相手に当たると相手をワザの真ん中に引き寄せせる。
  - フシギソウ：ソーラービーム。前方に直線レーザー。発動中は連続ヒットし、ワザが終わる瞬間に強く吹っ飛ばす。
  - リザードン：だいもんじ。前方に向かって「大」の字を象った巨大な火炎弾を連続発射。射程は長く、終点の端から端くらいまで届く。
- 3匹が揃った瞬間に上方向へのふっとばし判定がある。相手が密着しているとかえって範囲外へ抜けられてしまうことも。また、発動から攻撃が出始めるまでにややタイムラグがあるので、避けられないように位置取りは気をつけよう。
- ダメージ量は当たり所によって微妙に変動するが、出始めから最後までビーム部分がきちんと当たった場合、近～中距離で約58%、遠距離で約48%。
- ヒットストップが長い為、上方向への半月ずらしを使われると軽々と抜けられてしまう。ジャンプしてから発動し少しでも抜け出しにくくしたいところ。
- タイミングよくその場回避連続で回避されることも。技の威力自体は決して低くはないのだが、相手が上級者ほど決まりにくく使い難さが目に付き易い。



こうかはばつg...あれ?

## 演出

### アピール

- ・ 上：ボールを上に掲げる
  - ・ 横：左腕を手前に引っ込める形のガッツポーズ
  - ・ 下：左腕を前に出す形のガッツポーズ
- 相手を撃墜するなどして勝ち点を獲得した際にもほぼ同様のポーズをしている

## 声優

- [半場友恵](#)...アニメではハルカのゼニガメ役、その他にはアニメ版星のカービィのシリカなど。サトシの声優ではない。

## 画面内登場（登場シーン）

ポケモントレーナーは最初から背景にいて「行け！　　！」と言いながら最初に使用するポケモンを出す。

ステージによってはトレーナー専用の足場が用意されている。

余談だが、ノルフェアの画面奥からの津波の際にはしっかりと退避している。

## キャラセレクト時のボイス

- モンスターボールが開くSEの後、「行け！！」と言う

## 勝利ポーズ

- BGM:ポケットモンスターメインテーマ
- ゼニガメの場合、「よくやったな、ゼニガメ！」
  - B：甲羅でクルクル回り、しりもちをついて照れる。
  - Y：みずでっぼうを3方向に発射し、バック宙をして決めポーズ。
  - X：トレーナーがゼニガメを愛でる。ゼニガメは照れる。
- フシギソウの場合、「頑張ったな、フシギソウ！」
  - B：ユラユラと揺れながら鳴き声をあげる。
  - Y：飛び跳ね、腹ばいになる。
  - X：フシギソウがトレーナーに乗っかり、じゃれる。
- リザードンの場合、「やったぞ、リザードン！」
  - B：ぐっとかがんだあと、体を広げて決めポーズ。
  - Y：一度跳ね、首を回して決めポーズ。
  - X：2人揃って決めポーズ。
- トレーナーの動きはボタンごとに違うが、だいたい各ポケモン共通。セリフは各ポケモンごとに一律。
  - B：モンスターボールを投げ上げ、それをつかんで振り回し、ボールを突き出して決めポーズ。
  - Y：右手をあげ、そして左手をあげる。
  - X：ポケモンと触れ合う。

## 敗北ポーズ

- ポケモンは拍手している(3キャラ共通)が、トレーナーは帽子で目を隠している。目の前が

真っ暗になっているのだろう。

## シンプル/オールスタークリアBGM

- ・ トキワへの道 - マサラより / ニビシティ

## 亜空の使者/影キャラ戦BGM

- ・ チャンピオンロード

## 色の種類

- ・ ノーマル
- ・ 赤色(赤チーム)：全体的に赤めの色。トレーナーの帽子はファイアレッド・リーフグリーンの子主人公の帽子と同じ配色。ゼニガメは甲羅が、フシギソウはつぼみがオリジナルより強い赤に変色する。リザードンは翼にやや赤みがかかる。
- ・ 緑色(緑チーム)：全体的に緑めの色。トレーナーの全体的な配色がエメラルドの主人公たちと同じ配色。ゼニガメは甲羅が、フシギソウはつぼみが、リザードンは翼がそれぞれ緑に変色する。
- ・ 青色(青チーム)：全体的に青めの色。ゼニガメは甲羅が、フシギソウはつぼみが、リザードンは翼がそれぞれ青に変色する。
- ・ 白色：全体的に白めの色。ゼニガメの皮膚や主人公の胸のバトルサーチャーは青い。ゼニガメは甲羅が、フシギソウはつぼみが、リザードンは翼がそれぞれ白に変色する。

## ゼニガメ

[ゼニガメ](#)参照

## フシギソウ

[フシギソウ](#)参照

## リザードン

[リザードン](#)参照

## ボスバトル攻略

リザードンのいわくだきの破壊力は他とは桁違い。  
基本的に、いわくだきによるゴリ押しのみでタブーまで勝ち抜ける。  
タブー戦は小回りが効くゼニガメで挑むのがオススメ。  
フシギソウに関しては、ただクリアしたいだけなら起用するメリットは無い。  
また、タブーのOFF波動はポケモンチェンジでかわす事が出来る(ただしロードが早いと3発目が当たる)。

個別の攻略は各ポケモンのページを参照のこと。

## 百人組み手攻略

どのポケモンでもそれほど難しくはない。  
特にゼニガメの 強は隙が無く、非常に使いやすい。  
後半で生き残りが苦しくなったら、なるべく吹っ飛びにくいリザードンを。  
ポケモンチェンジは適度に行うように。

## ポケモントレーナー対策

- 慣れないうちは、隙の大きい攻撃の多いフシギソウに的を絞るのがおススメ。

フシギソウが出てくる状況は相手がふっとばしを狙っている場合が多いので、必然的に大振りな技が増えるので、  
技をうまくかわしてスマッシュを叩きこむといい。ただし間合いを離しすぎるとリーチの長い攻撃で一方的にふっとばされるので、  
あくまでこちらの攻撃の当たる位置は保つこと。

## シール強化

おそらく最もシール強化に悩むであろうキャラ。  
三匹に共通する主な属性は体・スピンなので、これの大きいシールを用意するのが堅実かもしれない。  
火炎、草、水で三匹のそれぞれの技を強化できるが、  
一番よく使うポケモンと同じ名前のシールを貼り（ただし、リザードンは腕/足なのでほかの火炎属性と併用する必要がある）、  
残りの二属性は小さいシール、というのがいいかもしれない。  
フシギソウ・リザードンには切り裂き属性、必殺ワザ：飛び道具系も合う。

ちなみに亜空ではスタミナシステムが無いようなので、どれか一匹に絞って強化するのもあり。

フシギソウは炎が弱点なので火炎耐性を貼りたくなるが、  
耐性の効果はダメージを減らすのみで、吹っ飛びは抑えられないようなのであまり意味は無い。

## オススメのシール

ゼニガメ  
フシギソウ  
リザードン  
エンテイ  
ハウオウ  
プリン  
トゲピー

## リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia \(ポケモントレーナー\)](#)
- [Wikipedia \(ゼニガメ\)](#)

[Wikipedia \(フシギソウ\)](#)

- [Wikipedia \(リザードン\)](#)