

Pokémon 戰鬥的三大重點!

戰鬥中造成的傷害會根據Pokémon之間的屬性或對要害的攻擊等因素而變動，請確認這些重點。

1 訊息會根據適性而改變!

戰鬥中不會以數值方式顯示出對於對方Pokémon造成的傷害，究竟能否有效造成傷害，請利用訊息來判斷。

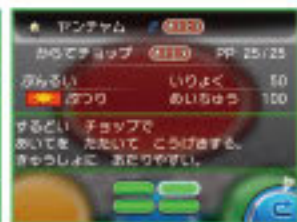
▶攻擊時的訊息可分為右表中的五類，以「こうかはばつぐんだ!」為目標吧。



適性	戰鬥中的訊息	效果
適性最佳	「こうかはばつぐんだ!」	2倍以上
普通	不會顯示訊息	普通
不太好	「こうかはいまひとつのようだ……」	0.5倍以下
不好	「こうかがないようだ……」	無
使用與Pokémon同屬性的招式	不會顯示訊息 (招式效果提升)	1.5倍

2 命中要害時傷害將變成 1.5 倍!

進行攻擊時，除了適性之外還有其他使目標受到嚴重傷害的要害。發動攻擊時有一定機率會命中敵人要害，此時也能重創對方。



◀也有較容易命中要害的招式，請多留意招式的說明。

3 以最高的 9 倍傷害為目標!

①的屬性適性與②的對要害攻擊之傷害，配合起來會非常強! 善加搭配組合，一口氣打倒敵人吧。

舉例來說……

ハリマロン
くさ

以くさ系的
「つるのムチ」攻擊時，
招式的威力將變成 9 倍

サイホーン
じめん
いわ

ハリマロン
くさ

以ノーマル系的
「たいあたり」攻擊時，
招式的威力將變成 0

ヒトツキ
はがね
ゴースト

「つるのムチ」和ハリマロン同屬於くさ——1.5倍
 くさ系對じめん系有絕佳效果——2倍
 くさ系對いわ系有絕佳效果——2倍
 若是再命中要害的話——1.5倍

「たいあたり」是ノーマル系——1倍
 ノーマル系對はがね系的效果不理想——0.5倍
 ノーマル系對ゴースト系無效——0倍

完全解析異常狀態



在戰鬥中，Pokémon有時會陷入まひ、どく等異常狀態，或是發生こんらん、メロメロ之類狀態變化。如果我方的Pokémon陷入異常狀態等情況就可能會有危險，請儘早治療。

まひ (麻痺)

有四分之一的機率會無法使出招式。除此之外「すばやさ」也會降低，可說是相當不利的狀態。

① でんき系のPokémon不會陷入まひ狀態。

こおり (結冰)

遭受某些こおり系的招式攻擊時可能會陷入此狀態，絕大多數攻擊都將遭到封鎖，會在經過幾回合後恢復。

① こおり系のPokémon不會陷入こおり狀態。

やけど (燒傷)

每回合都會持續受到傷害，且「こうげき」也會降低，陷入較為不利的情况。

① ほのお系のPokémon不會陷入やけど狀態。

どく (毒)

每回合持續受到傷害。由於這個狀態不會自然恢復，請使用道具或きのみ來治療。

① どく、はがね系のPokémon不會陷入どく狀態。

もうどく (劇毒)

比どく更為強力的異常狀態，每回合受到的傷害變得更多。此時更換成員也是個辦法。

① どく、はがね系のPokémon不會陷入もうどく狀態。

ねむり (睡眠)

陷入睡眠，絕大多數行動都會受到限制。雖然這個異常狀態在戰鬥中可能會造成致命影響，不過經過幾回合後就會自動恢復。也可以利用特性「ふみん」來預防。

こんらん (混亂)

陷入こんらん時，有時會搞不清楚目標而對自己發動攻擊。此時不僅會失去攻擊機會，還會受到傷害。經過幾回合後會自動恢復。

ひるむ (畏縮)

已遭受具有追加ひるむ效果的招式攻擊時，可能會出現此反應，此時該回合將無法採取行動。以「すばやさ」較高的Pokémon讓對方陷入此狀態是相當有效的戰法。

メロメロ (心算鈍遲)

有二分之一機率會無法攻擊的狀態變化，只限與对手的性別不同時有效。對於同性別或無性別的Pokémon將無法發揮效果。

ひんし (瀕死)

HP變成0而無法參加戰鬥的狀態。因為這時我方的Pokémon將無法採取任何行動，可說是最需要避免的狀態。使用「げんきのかけら」之類道具，即使在戰鬥中也可以治療。

! 在「Pokémon X·Y」中可利用動作確認!

當我方或对手的Pokémon陷入異常狀態時，戰鬥中的動作也會改變。舉例來說，處於ねむり狀態時，眼睛會閉上，動作也會變得很慢。即使只看動作也有可能判斷出目前陷入何種異常狀態。



◀◀異常狀態的畫面演出，大幅提升戰鬥的臨場感!

7 收集Pokémon的方法

不論您的目的是為了成為冠軍，或是為了完成Pokémon圖鑑，同樣都有必要收集Pokémon。設法找出野生Pokémon並加以捕獲，或是利用連線交換等方式來收集吧！

尋找野生的Pokémon！

野生的Pokémon會出現在市鎮外的草叢之中。除此之外，在カロス地方還有許多能夠遇到Pokémon的情況。由於不論遭遇哪隻Pokémon都會發生戰鬥，請利用モンスターボール來捕獲！



あつ / やせいの
ボールビーが
とびだしてきた！

草叢或洞窟等地	水上	垂釣
▲經過草叢或在洞窟中移動時，可能有Pokémon出現。另外花田或長草叢中也同樣會有Pokémon出現。	▲使用「なみのり」在水上移動時，有可能會遭遇Pokémon。此時較容易出現みず系のPokémon。	▲使用「ボロのつりざお」之類道具，將可釣起Pokémon。釣到Pokémon之後會發生戰鬥。

Pokémon有時會突然撲出！

乘坐Pokémon移動時，若是踩到其他Pokémon，則牠們就會忽然竄出來。由於此時將會立即進入戰鬥，所以即使是坐在Pokémon上也不可大意。因為某些Pokémon只能以這個方式遭遇，一旦遇上請盡可能設法捕獲牠們。



さわっ / ふみつけ
エリキタルび
とびひらけてきた！

捕捉時需要ボール類道具！

要捕捉野生Pokémon時，將會需要用到モンスターボール。請隨時注意在フレンドリィショップ進行補充，避免錯失能捕獲Pokémon的機會。ボールの種類也會影響捕獲難度，建議根據戰鬥狀況使用適合的物品。



ココロ
ハイパーボールを
つかった！

ボールの種類與性能請看P261

無法捕獲別人的Pokémon!!
您無法捕獲其他訓練家在比試中派出的Pokémon。即使強行使用ボール也只會被彈開，還是把精神集中於戰鬥方面吧。

先削弱目標後再嘗試捕獲！

即使遭遇野生Pokémon，在牠們還充滿活力時並不容易捕獲。為了避免目標從我方丟出的ボール裡逃出，先削減牠們的HP，或是以異常狀態弱化，都是相當重要的手段。在群れバトル等需要面對多隻Pokémon的場合中，必須等到只剩下一隻時才能夠丟出ボール。



やせいの
アマコマは
ねむってしまった！

推荐的Pokémon
キョクビョウ的最终进化型，在相當早的時期就可得到。進化後請讓這隻Pokémon學習右邊兩招中的任一招，這樣一來會更容易捕獲Pokémon。

しびれこな	使對手陷入まひ狀態，變得較容易捕獲。
ねむりこな	使對手陷入ねむり狀態，變得更加容易捕獲。

收集可互補弱點的Pokémon吧！

玩家最多可同時帶著六隻Pokémon一同行動。話雖如此，但也不是說只要湊滿六隻就好。建議準備不同屬性的Pokémon，設法組成能互相補足弱點的團隊。在持續收集Pokémon的過程中，努力組成弱點更少的隊伍吧。



▲基本上，建議針對自己不擅於對付的屬性，透過設法減少弱點吧。

決定擔任主力的Pokémon
◀從最初的三隻夥伴候補對象中選出一隻。

弱點むし系 取得可對抗的Pokémon
◀利用牠來對抗ハリマロン敵手的むし系Pokémon！

弱點いわ系 取得可對抗的Pokémon
◀能夠對應ひこう系不擅於應付的いわ系。

濟濟各種屬性
▲挑選六隻不同屬性的Pokémon，以便對應各種戰鬥。具有兩種屬性的Pokémon也很好用。

藉由交換也可以取得！
玩家除了利用戰鬥捕獲之外，還有其他方法可取得Pokémon。比如說和市鎮中的訓練家交換，或是利用PSS進行連線交換等。不過此時您必須先準備好對方想要的Pokémon。

如何閱讀地圖攻略

在攻略地圖頁面中，除了各區域的地圖之外，其實還包含著許多非常有幫助的資訊。在開始進行冒險之前，希望您能先在此確認如何閱讀地圖。

地圖

該地區的地形如何、有哪些建築物，以及各區域間的連結等，全都一目了然。地圖內各符號的含意如下。

- 掉落在地圖上的道具
- 要求對戰的訓練家
- 要求スカイバトル的訓練家
- 拍攝照片的景點 (照片看板)
- 掉落在地圖上的道具 (わざマシン)
- 要求スカイバトル的訓練家
- きののみ

場所名稱

介紹該處市鎮或道路的名稱、冒險中的畫面及當地特徵等。

探索地圖所必須的招式

以紅色圖示標示的，代表是想要徹底探索該地圖時將會需要用的招式。

掉落在地圖上的道具

包含わざマシン在內，掉落在地圖上的道具之總數。道具詳細內容就留給玩家自行確認了。

出現的Pokémon

介紹會在該區域出現的Pokémon及出現機率。某些區域還存在著例如需要破壞岩石才會出現的Pokémon，或是突然竄出的Pokémon。關於代表出現機率的符號之含意如下。

- = 經常出現
- = 出現機率一般
- = 偶爾出現
- = 極少出現

對象為只會在特定版本中出現的Pokémon時，將會一併標示下列記號。

X=只限「Pokémon X」 Y=只限「Pokémon Y」

戰鬥攻略與建議

在這個專欄中將會介紹包括建議玩家在該區域一帶先完成的事情、戰鬥相關資訊、新取得的道具之活用法等，許許多多有幫助的攻略建議。

特別建議



推薦冒險路線攻略

在「地圖攻略」章節中，將會以道館徽章為單位來區分各區域。在此會以簡單易懂的方式介紹為進行劇情而必須完成的事情，以及需要打倒的對手等要項。若搭配各道館徽章列出的「推薦冒險路線」閱讀，將會更容易理解。

道館與道館訓練家攻略

カロス地方共有八間道館，在此會介紹其內部機關、道館訓練家的相關資訊。除了對方所擁有的Pokémon名稱之外，連等級、性別也都會一併列出，相信對攻略會非常有幫助！可以考慮搭配書末的「Pokémon屬性速查表」來運用。



其他有幫助的資料

「有益的事件」專欄中會介紹在故事進行上並非必須，但可獲得道具或能夠交換Pokémon之類有幫助的資訊。「フレンドリィショップ」專區則會介紹只有在該處的フレンドリィショップ才能買到的商品。關於共通商品，在261頁會有經過整理的相關介紹。

有益的事件

フレンドリィショップ



最強Pokémon
培育
技巧

利用ポケバルレ來改變戰鬥!

透過ポケバルレ，可以和Pokémon有親密接觸。這麼做不但可以和Pokémon變得更為親密，而且還能讓Pokémon在面對冒險途中的戰鬥時發揮出特別的能力喔。以愛情的力量贏得勝利吧！

ポケバルレ包括四種親密接觸！

開始ポケバルレ後，就可以藉由四種親密接觸，與Pokémon變得更加親密。可以藉由撫摸或是給予ポフレ逐漸加深親密度。若玩家有時間就多多使用吧。

	<p>撫摸</p> <p>可以撫摸Pokémon的頭或是其他部位喔。不同的Pokémon，喜歡被撫摸的部位也會有所差異，玩家請多加嘗試。根據Pokémon的屬性，有時也可能會發生遭到燙傷或觸電麻痺的情況……ゴースト系的Pokémon雖然無法直接撫摸，但仍可透過此功能增進彼此感情。</p>
	<p>給ポフレ</p> <p>可以把名叫ポフレ的點心送給Pokémon。根據所送的ポフレ不同，「なかよし度」的效果也會不一樣喔。若先留著ポフレ不送給Pokémon，其他Pokémon來玩的情況將會增加。來玩的Pokémon有時會贈送「もようがえ」用的道具或ポフレ。</p>
	<p>小遊戲</p> <p>當隊伍中有精神的Pokémon達到三隻以上時，將可挑戰三種小遊戲。處於「ひんし」或其他異常狀態下的Pokémon無法進行小遊戲，請先治好。小遊戲過關的評價越高，可以獲得的ポフレ就越多。以優秀成績過關時，除了可以挑戰更高一級的難度外，也能夠獲得「もようがえ」用道具。</p>
	<p>模仿表情</p> <p>若暫時不去點觸主機的下螢幕，稍微凝望一陣子以後，將可進行「模仿表情」的遊戲。此時Pokémon會陸續做出各種表情，試著實際朝主機鏡頭做出相同表情吧。能夠連續成功五次的話，將可使「なかよし度」提升。不過若在過程中不小心碰到下螢幕就會失敗，必須重來，請多加注意。</p>

利用小遊戲取得ポフレ！

達成小遊戲之後，將可取得各種顏色不同的ポフレ喔。過關時的評價越高，通常就越能同時獲得多種ポフレ，努力挑戰吧。



小遊戲攻略重點建議

在此將告訴大家攻略小遊戲的訣竅。多挑戰幾次，設法獲得高評價吧。

もぎってナッツ



▲雖然開始時只需要將きのみ銀給一隻Pokémon就好，但最後將會發展到必須同時餵三隻的情況。話雖如此，還是請保持冷靜，逐一且確實地提供想要的きのみ。

ねらってヘッド



▲以頭頂回毛線球的小遊戲。請看準球來到Pokémon頭部☆記號的位置時點觸該處。即使是較大的球，基本應對法也是如此。

ぱったんパズル



▲由於拼圖時內部的圖畫會持續變動，所以不太容易對準。不過因為外部部份是固定的，所以可先填滿周圍後再開始處理中央部份。

特別
解說

感情變好後，冒險中的戰鬥也會更為有利！

和Pokémon發展出良好關係後，牠們在戰鬥中也會增強。除了可以獲得的經驗值會增加外，還可能出現閃避攻擊之類行為喔。但這類效果都只限冒險時有效，在連線對戰等場合則不會發動。當成冒險時專用的支援效果，好好利用吧。



▲在變更狀態Pokémon的狀態畫面中，可以確認なかよし度。全滿狀態時為五顆心。

紅心×2	可獲得的經驗值增加
紅心×3	即使受到會陷入「ひんし」狀態的傷害有時也能留下1點HP
紅心×4	即使陷入異常狀態，有時也能在回合結束時恢復有可能避開對手的攻擊
紅心×5	攻擊會更容易命中對手的要害

也要多注意行動和訊息！

在戰鬥時除了可以獲得特別的效果之外，有時Pokémon還會做出「轉頭看向玩家」之類特別的動作喔。在派上場戰鬥或更換時的訊息也可能會有所改變，請用心注意觀察。



特性列表

依照日文50音順序，為您解說到進入殿堂為止會登場的Pokémon之特性！設法在戰鬥中活用吧！

特性	戰鬥時的效果
アイスボディ	天候為あられ状態時，每回合結束時可恢復HP最大值的16分之1，且不會受到あられの傷害。
あくしゅう	以招式給予對手傷害時，有10%的機率使對手出現畏懼反應。
あつしぼう	因ほのお、こおり屬性招式而受到的損傷減半。
あとだし	使出招式的時機必定為最後。
あまのじゃく	能力變化反轉（能力提升效果變成降低、降低效果變成提升）。
あめうげざら	天候為あめ状態時，每回合結束時可恢復HP最大值的16分之1。
ありじごく	對手無法逃避或進行替換（對具有特性「ふゆう」或ひこり系的Pokémon無效）。
いかく	出場戰鬥時，使對手的「こうげき」降低一階級。
いかりのつば	被招式命中要害時，「こうげき」提升到最高階級。
いしあたま	出招後使對手受傷，自己也會受到反彈而受傷的招式，可使反彈傷害無效。
いたずらごころ	使用變化招式時，能夠搶先出招。
いやしのこころ	每回合結束時，有3分之1的機率治好自己以外同伴的異常狀態。
イリュージョン	變化為隊中最後一隻Pokémon的模樣上場戰鬥。
いろめがね	對於「效果不佳」之屬性，可忽略一階級進行攻擊（0.5倍傷害變成1倍、0.25倍變成0.5倍）。
うるおいボディ	天候為あめ状態時，回合結束時可治好異常狀態。
おみとおし	出場戰鬥時，可得知對手攜帶的道具。
かいりきバサミ	「こうげき」不會被降低。
かげみみ	對手無法逃避或進行替換（雙方特性皆為「かげみみ」時無效）。
かそく	每回合結束時，「すばやさ」提升一階級。
かたいツメ	直接攻擊招式的威力增加為1.3倍。
かたやぶり	可不受對手特性之影響而使出招式，對攻擊後發生效果的特性無效。
かちき	因對手的招式或特性等，導致任一項能力降低時，「とくこう」提升兩階級。
カブトアーマー	對手的招式將無法命中要害。
かるわざ	失去攜帶的道具後，「すばやさ」變成2倍，再次擁有道具時恢復原值，一開始就沒有攜帶道具時無效。
がんじょう	使具有一擊造成「ひんし」狀態的招式無效，HP全滿時將不會被一擊打倒，能夠留下1的HP。
がんじょうあご	「かみつく」、「ひっさつまえば」、「かみくだく」、「どくどくのキバ」、「かみかき」、「こおりのキバ」、「ほのおのキバ」之威力增加為1.5倍。
かんそうはだ	受到ほのお屬性招式攻擊時的傷害增加為1.25倍。天候為「ひざしがつよい」狀態時，每回合結束時受到HP最大值8分之1的傷害。受到みず屬性招式攻擊時將回復HP最大值的4分之1。天候為あめ状態時，每回合結束時可恢復HP最大值的8分之1。
きけんよち	出場戰鬥時，將得知對手擁有可產生絕佳效果的招式，或是能一擊造成「ひんし」狀態的招式。
きもったま	ノーマル和かくとう屬性的招式，變得可以擊中ゴースト系的Pokémon（屬性由無效變成普通）。
きゅうばん	即使受到「ふきとばし」、「はえる」、「ドラゴンテール」等強迫更換對手的招式攻擊也不會受到影響。
きょううん	招式較容易命中對手要害。
きんちようかん	對手無法使用きのみ。



招式列表 (わざマシン)

在此介紹Pokémon們所使用的招式，確實記住這些招式的威力、效果之後再迎接戰鬥吧！

如何閱讀招式列表 (わざマシン)

招式名 (わざマシン)：依照日文50音順序列出招式名稱。該招式能在進入殿堂之前取得時，將會一併列出わざマシンの編號。
屬性：招式的屬性。
分類：分為「物理」、「特殊」、「變化」三種。
威力：該招式的單發攻擊力，標示為「—」，代表威力會根據狀況不同而改變，或是沒有傷害的招式。

命中：命中率，標示為「—」，表示必定會發動。
PP：招式的使用次數。
範圍：「自己」指使用招式的Pokémon、「普通」指所選的一個對象、「場上」指戰場上的對手或同伴、「複数」則是對相鄰的多個Pokémon有效。「特殊」代表有效範圍會根據狀況改變。
戰鬥時的效果：使用招式後會產生的附帶效果。

招式名 (わざマシン)	屬性	分類	威力	命中	PP	範圍	戰鬥時的效果
アームハンマー	かくとう	物理	100	90	10	普通	自己的「すばやさ」降低一階級。
アイアンテール	はがね	物理	100	75	15	普通	有30%機率引發使對手「ぼうぎょ」降低一階級的追加效果。
アイアンヘッド	はがね	物理	80	100	15	普通	有30%機率引發使對手產生畏懼反應的追加效果。
アイスボール	こおり	物理	30	90	20	普通	5回合連續攻擊對手，落空時結束（攻擊中無法進行指示），每次攻擊命中對手後，傷害都增加為2倍（最高為480），使用「まるくなる」後再發動時，威力增加為2倍。
アクアジェット	みず	物理	40	100	20	普通	必定發動先制攻擊（雙方使出相同的招式時，以「すばやさ」較高者優先）。
アクアテール	みず	物理	90	90	10	普通	普通的攻擊。
アクアリング	みず	變化	—	—	20	自己	每回合結束時，恢復自身HP最大值的16分之1。
あくのはどう (わざマシン07)	あく	特殊	80	100	15	普通	有20%機率引發使對手產生畏懼反應的追加效果。
あくび	ノーマル	變化	—	—	10	普通	下回合結束時，對手陷入「ねむり」狀態，對手在進之前被換下場時則不會發生效果。
あくまのキッス	ノーマル	變化	—	75	10	普通	對手陷入「ねむり」狀態。
あくむ	ゴースト	變化	—	100	15	普通	每回合結束時，對手的HP會以最大值之4分之1的量持續減少，對手在「ねむり」狀態時則不會發生效果。
アクロバット (わざマシン02)	ひこり	物理	55	100	15	普通	沒有攜帶道具時，威力增加為2倍。
あさのひざし	ノーマル	變化	—	—	5	自己	恢復自身HP最大值的2分之1，效果會因天候改變，ひざしがつよい時為3分之2，あめ、すなあらし、あられ時則是4分之1。
アシストパワー	エスパー	特殊	20	100	10	普通	自身能力每提高一階級，威力隨之增加20（最高860）。
アシッドボム	どく	特殊	40	100	20	普通	有100%機率引發使對手「とくぼう」降低兩階級的追加效果。
あてみなげ	かくとう	物理	70	—	10	普通	雖然會變成複攻，但攻擊必定命中。