

- **ダメージ計算式**
 - **ダメージ補正位置**
 - **ランク補正**
 - **攻撃・特攻・防御・特防・素早さ**
 - **回避率・命中率**
 - **急所**
 - **ダブルバトル**
 - **タイプ相性**
-

ダメージ計算式

GBA版と細かい部分で変更されているので注意。

$((\text{攻撃側のレベル} \times 2 \div 5 + 2) \times \text{技の威力} \times \text{攻撃側の能力値} \div \text{防御側の能力値} \div 50 + 2) \times (85 \sim 100) \div 100$

ただし、各計算ごとに小数点以下切捨て。

攻撃側の能力値・防御側の能力値というのは

物理技のときは 攻撃する側の こうげき 攻撃される側の ぼうぎょ

特殊技のときは 攻撃する側の とくこう 攻撃される側の とくぼう

最終ダメージは

タイプ一致で1.5倍、タイプ補正でさらに数倍(0.25~4倍)される。

(急所、乱数、タイプ一致、タイプ補正(1回目)、タイプ補正(2回目)の順に掛けられ、そのつど切捨て処理が入る)

よく使うであろうLv.50のときの計算式は上の式に攻撃側のLv=50を入れて整理すると

$(22 \times \text{技の威力} \times \text{攻撃側の能力値} \div \text{防御側の能力値} \div 50 + 2) \times (0.85 \sim 1)$

となる。

最後の0.85~1倍する項によりダメージに **16段階** の幅が生まれ、確定では倒せないけど乱数で倒せるなどと言った影響を与える。

また、技の中には少し違ったダメージ計算がされるものがある(みらいよち・はめつのねがい、はきだす、ふくろだたき等)

ダメージ補正位置

技の威力	ちからのハチマキ・ものしりメガネ / 各タイプ強化アイテム・プレート / こんごうだま・しらたま / でんきだま
〃	かんそうはだ / たいねつ / あついしばう
〃	すてみ / てつのこぶし / テクニシャン / どうそうしん / しんりょく・もうか・げきりゅう・むしのしらせ
〃	てだすけ
〃	みずあそび・どろあそび (テクニシャンより後)
〃	たつまき・かぜおこし (テクニシャンより前)
〃	しっぺがえし / ウェザーボール / ころがる・アイスボール / れんぞくぎり (テクニシャンより前)
〃	しおふき・ふんか
〃	じゅうでん (テクニシャンより前)
攻撃側の能力値	スロースタート (ふといホネ・こだわりハチマキより前)
〃	ヨガパワー・ちからもち (ふといホネより前)
〃	こだわりハチマキ・こだわりメガネ / ふといホネ / しんかいのキバ / こころのしずく
〃	こんじょう / はりきり (ふといホネより後)
〃	サンパワー (しんかいのキバより後)
〃	フラワーギフト (ヨガパワー・ちからもち・ふといホネより後)
〃	プラス / マイナス
〃	ランク補正 (一番最後)
防御側の能力値	しんかいのウロコ / メタルパウダー / こころのしずく
〃	ふしぎなうろこ (メタルパウダーより後)
〃	だいばくはつ・じばく (ふしぎなうろこより後)
〃	すなあらし (しんかいのウロコより後)
〃	フラワーギフト (しんかいのウロコより後)
〃	ランク補正 (一番最後)
+2直前	リフレクター・ひかりのかべ (ダブルバトルより前)
〃	ダブルバトル (2体攻撃技, 3体攻撃技)
〃	天候補正 (炎技・水技・ソーラービーム) (ダブルバトルより後)
〃	もらいび (天候補正より後)
+2以降 (乱数前)	急所
〃	さきどり (急所より後)
〃	メトロノーム (急所より後)

〃	いのちのたま (急所より後)
+2以降	乱数 (0.85倍 ~ 1.00倍)
+2以降 (乱数後)	タイプ一致、 てきおうりよく (タイプ相性より前)
〃	タイプ相性
〃	弱点半減の実 / ホズのみ (タイプ相性より後)
〃	たつじんのおび (タイプ相性より後)
〃	いろめがね (タイプ相性より後)
〃	ハードロック・フィルター (タイプ相性より後)
不明	おいうち / しおみず / きつけ・めざましピンタ / トリプルキック
〃	ダメおし / ふみつけ / リベンジ・ゆきなだれ
〃	なみのり・うずしお / マグニチュード・じしん
〃	からげんき (攻撃or威力に補正)
〃	はきだす (特攻or威力に補正)
〃	やけど (リフレクター・光の壁補正の前or防御に補正)
(威力不定)	じたばた・きしかいせい / おんがえし・やつあたり / マグニチュード / プレゼント / めざめるパワー
〃	けたぐり・くさむすび / ジャイロボール / しぜんのもぐみ / なげつける / きりふだ / しぼりとる・にぎりつぶす / おしおき

それぞれの項目内での順番は、ダメージ計算の順番を表しているわけではありません。

ランク補正

ランクは各ステータス-6から+6まであり、バトル開始直後は0。

ランクの変動に応じて、それぞれの能力値に補正がかかる (小数点以下切捨て)

■ 攻撃・特攻・防御・特防・素早さ

ランク	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
倍率	2/8	2/7	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2	3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2

ランクの変化

あがった	+1
ぐーんとあがった	+2
さがった	-1
がくっとさがった	-2
パワーぜんかいはなったorさいだいまであがった	+12 (攻撃)

補正の位置 (攻撃・特攻・防御・特防)

ダメージ計算式の「攻撃側の能力値」「防御側の能力値」

回避率・命中率

ランク	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
倍率	3/9	3/8	3/7	3/6	3/5	3/4	3/3	4/3	5/3	6/3	7/3	8/3	9/3
ランク = 自分の命中率ランク - 相手の回避率ランク													

他の命中率補正とは独立している

特性（ふくがん、すながくれ、ゆきがくれ、はりきり、ちどりあし）
道具（ひかりのこな、のんきのおこう）
じゅうりょく

急所

急所ランク	0	1	2	3	4以上
急所率	1/16	1/8	1/4	1/3	1/2

プラチナバージョンは急所率上昇？（要検証）

特性「カブトアーマー」「シェルアーマー」のポケモンへの攻撃は急所に当たらない。
「おまじない」の効果がある場合は急所に当たらない。

急所ランクの計算

急所に当たりやすい技.....+1
特性「きょううん」.....+1
持ち物「するどいつめ」「ピントレンズ」.....+1
持ち物「ながねぎ」「ラッキーパンチ」.....+2
「はりきっている」（サンのみorきあいだめ）.....+2

「急所に当たった」時は、相手に与えるダメージが2倍になる。

ダメージ計算式の乱数の前に掛ける。
「リフレクター」「ひかりのかべ」の補正（0.5倍,0.75倍）を無視する
不利なランク補正を無視する。（自分の攻撃・特攻ランクがマイナスなら0にする・相手の防御・特防ランクがプラスなら0にする）
特性「スナイパー」のポケモンの攻撃時には3倍。

ダブルバトル

対象	3体	2体	1体
2体攻撃技	-	3/4倍	1倍

3体攻撃技

3/4倍 3/4倍 1倍

だいはくはつ・じばく

3/4倍 1倍 1倍

対象が何体いるかの判定は個々のポケモンのダメージ計算時に行われる。つまり、ダメージ処理の途中で対象が一匹になったときは威力が下がらない。

タイプ相性

ダメージ計算では、タイプ一致の後に補正がかかる。

横が攻撃する技のタイプ、縦が技を受けるポケモンのタイプ

無 炎 水 電 草 氷 闘 毒 地 飛 超 虫 岩 霊 竜 悪 鋼

無	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	-	-
炎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
水	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
電	-	-	-	-	-	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
草	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
氷	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
闘	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	-	-
毒	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x
地	-	-	-	-	-	-	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
飛	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
超	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x
虫	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
岩	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
霊	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
竜	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
悪	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
鋼	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

タイプが2つあるポケモンの場合、

ノーマル、ほのお、みず、でんき、くさ、こおり、かくとう、どく、じめん、ひこう、エスパー、むし、いわ、ゴースト、ドラゴン、あく、はがねの順にタイプ相性補正がかかる。