

- コンテストの技効果一覧 (MAX時の得点順)
- 技データ
- 得点について
- 使いやすい技
 - ロッククライム
 - まもる
- アクセサリー

コンテストの技効果一覧 (MAX時の得点順)

- 全員が審査員かぶれば追加 (- + 15)
- ボルテージMAXで追加 (+ 3)
- ボルテージが上がれば追加 (+ 2)
- 1番目アピールで追加 (+ 2)
- 4番目アピールで追加 (+ 2)
- 最後の4番目アピールで追加 (× 2)
- ポイントが最低だった場合追加 (+ 3)
- 他と審査員かぶらなければ追加 (+ 3)
- ボルテージが連続で上がれば追加 (+ 3)
- 順番が遅いほど多い (- + 1 ~ 4)
- ボルテージに比例する (- + 1 ~ 4)
- ボルテージに反比例する (- + 1 ~ 4)
- 特殊効果なし ()
- ボルテージを全員 - 1 ()
- ボルテージが上がらない ()
- ボルテージが下がらない ()
- 次のアピールが1番目 ()
- 次のアピールが4番目 ()
- 次のアピールの順番がランダム ()
- 連続で使える ()
- 1つ前のポケモンのボルテージ (- + ?)
- 次のターンのポイント2倍 (-)

技データ

五十音順

アカサタ ナ

ハマヤラワマシン

評価別

かっこよさうつくしさ

かわいさ かしこさ

たくましさ

得点について

- 1~6個 赤色
- 7~12個 ピンク
- 13~17個 金色
- 18~ ...青っぽい色 (18個からだったかは不明)

使いやすい技

ロッククライム

[かっこよさ：4番目アピールで追加 (+ 2) : ひでんマシン8]

4 番目アピールで 4 つなので、目立った次のターンでも稼げる。
ロッククライムが覚えられないポケモンは、同じ効果の「しぜんのめぐみ（わざマシン83）」がある。
トバリデパートで2000円で売っており、ほぼ全てのポケモンが覚えられる。
ただ、戦闘も兼ねるポケモンには向かない・・・

まもる

[かわいさ：ボルテージに反比例する（ - + 1 ~ 4 ）：わざマシン17]

1 番目のとき、ボルテージ0の審査員がいれば（大抵いるので） 4 つが確実に取れる。
2 次までの合計がトップなら 1 ターン目は 1 番なので、そこで使える。
また、2 番目でも高い確率で 4 つが狙えるのが大きい。
これもトバリデパートで購入でき、ほぼ全てのポケモンが覚えられるのが良い。

アクセサリー

アクセサリーとテーマに移動。