

バグ情報

放置してもいいものから注意しないとデータが飛ぶものまで

危険度・注意度はあくまで目安にすぎません。

バグが起こること自体が危険なものであることはしっかり認識しておいてください。

ここで書かれている方法を実践したことによって発生した不利益は、誰も補償してくれません。

できる限りバグ技は避けた方がいいのは言うまでもありません。

表記目安

公式発表 任天堂がバグへの対策を行う(予定含む)または情報を公開したもの

危険度:A フリーズやデータの破壊など非常に危険

危険度:B ゲームに支障が出てても回復できる程度(と思われているもの)

危険度:C 「今のところ」ゲームの進行やセーブデータに影響が確認出来ないもの

注意度:高 普通にプレイしていても場合によってはその状態に陥ることがある

注意度:低 発生を意図した上で操作しないと発生しない

-
- バグ情報
 - 表記目安
 - 公式な対処があるもの
 - ユニオンルーム内で電源を切ると不具合(公式発表)
 - 四天王の部屋でなみのりをすると謎の空間(公式発表)
 - 判明してるバグ・不具合
 - へんしんで技がそのまま(危険度:C 注意度:高)
 - 注意
 - 内容
 - 概要
 - やり方
 - 変身で道具増殖(危険度:C 注意度:低)
 - 用意するポケモン
 - 効率いい方法[1]
 - 効率いい方法[2]
 - Wバトルで表示が乱れる(危険度:B 注意度:高)
 - ナギサシティ通路上で地下に潜るとハマる(危険度:B 注意度:高)
 - 四天王で波乗り：補足
 - サファリパークでくっつきばり(危険度:A 注意度:高)
 - マルチバトルで強制終了(危険度:C 注意度:低)
 - どうでもいいようなバグ
 - こやしが「どうぐ」から使えない(危険度:C 注意度:低)
 - フィッティングルームへの入り方がおかしくなる(危険度:C 注意度:高)
 - 「かくれいずみへのみち」から道路に戻るとBGMが消える(危険度:C 注意度:低)
 - みがわり 挑発 交代 おいうちでバグ(危険度:C 注意度:高)
 - クロツグが塾帰りに(危険度:C 注意度:低)
 - 毒びしを高速スピでバグ(危険度:C 注意度:低)
 - ナギサシティで人が柵にはまる(危険度:C 注意度:高)
 - ポケモンのHPがおかしくなる(危険度:C 注意度:高)
 - ルリリ がマリル に進化することがある(危険度:C 注意度:高)

ダブルバトルで見えないポケモンにふっかつそうを使う(危険度:B 注意度:低)

- 相手のポケモンのHPが回復しない(危険度:C 注意度:高)
- レベル100のポケモンの経験値がマイナス表示になる(危険度:C 注意度:高)
- 戦闘中フリーズ(危険度:C 注意度:低)
- 原因不明
 - トレーナー戦でのカットインでフリーズ
 - GTS時に表示が異常に
 - ポケモン増殖・消滅
 - エンディングでバグ
 - 育てやチェッカーで卵が表示されない
 - クラシックリボンの説明が変わる
 - 和ポケと北米ポケでかわらずのいしを持たせてタマゴを作っても性格が偏らない
 - ゲームコーナーでバグ
 - 秘伝技が突然消える
- 修復プログラム
 - 「壁の中から戻れなくなる」06/10/27
 - 音が消える

公式な対処があるもの

ユニオンルーム内で電源を切ると不具合 (公式発表)

(危険度:B 注意度:高)

- **このバグに関しては公式発表が出ています。**
 - バグの解除方法が発表されました。
 - また10月27日よりこのバグの修復プログラムが配信されるようです。
 - 詳しくは[こちら](#)
- ユニオンルーム内で電源を切り再びゲームを再開すると、ユニオンルームの前でなく、以前レポートした場所からゲームが再開されたという報告が多数あり。
- このバグが発生した状態でポケセンの2階に上がると異常な現象が発生する。
- 暗黒空間で上に行くと回転床や影が、コンテスト会場でてくる。(ハクタイシティ)
- 謎の場所とは違い、ダークライがゲットできないハズ。(リョウと同じ条件下にあるが、施設内に行くことが多いため。)
- 原因:ユニオンルーム内に居るものと誤認されている
- 解除方法
 - 壁の中に埋まっている状態でレポートした場合は修復プログラムの使用
 - 埋まっていない場合は公式の説明の方法で

ヨスガシティの北部にあるコンテスト会場に向かってください。
コンテスト会場の中に入り、
向かって一番左の受付にいる女性キャラクターに話しかけてください。
すると、「スーパーコンテスト」の通信に参加するか聞いてきますので、
「やめる」を選択してください。
その後、いったんセーブしてゲームを終了してください

四天王の部屋でなみのりをすると謎の空間 (公式発表)

(危険度:A 注意度:低)

- **このバグに関しては公式発表が出ています。**

10月27日より正常な場所に戻れなくなった場合の症状を修復するプログラムが配信されるようです。

詳しくはこちら

- **【重要】** 謎の空間内でレポートを書いてしまうと最悪脱出が出来ません。脱出できなくなった場合はDSステーション及びポケモンセンター各店を利用してください。また、ネット環境があるならwiiからダウンロードする事もできます
セーブデータ破損など修復プログラムで対応出来ない状態になる可能性もあります。
データを失うのが不安ならこの操作をしない事。
- 四天王の1人目の部屋に入り扉が閉まったあとに、扉に向かって波乗りを発動すると扉を超えることができ、通常移動できない空間を歩けるようになる。
- 扉に向かって釣竿を使用することもできるが、何も釣れない。
- マップの判定を無視して進める為、一定の距離を進むと地名が「ソノオのはなばたけ」「なぞのばしょ」等と変わっていく。
- 地名が「戻りの洞窟」等であなぬけのヒモ「コトブキシティ」等で空を飛ぶを使えば脱出可
- 移動・脱出不可能になった場合は、公式に用意された修復プログラムを利用するか相談窓口へ送付して直してもらう。
- このバグを利用するとマップを自由に移動できるため、通常行けない場所(今後限定イベントで使われるマップ)にも移動可能
- 3人目の四天王部屋で間違えると主人公が動けなる最悪データが飛ぶ
- 3人目の四天王部屋で上に行くと何故かシロナ戦に突入 勝つとフリーズ
- 4人目の四天王部屋で上に行くと殿堂入り部屋に入り、いきなりエンディングに突入。

最近では、バグは修正されており扉の前でなみのりや釣りざおを使用してもなにも起きなくなっております。(新品ソフト・海外版)

判明してるバグ・不具合

へんしんで技がそのまま(危険度:C 注意度:高)

注意

- このバグにより技をかなり自由に操作する事が可能になる
- このバグを利用して作ったポケモンは改造ポケモンと何ら変わりなく、フェアでは無いのでWiFiでは使わない事
- 10/16にこのバグに対する対策がされた。
wifiバトルタワーでは現在本来覚えられない技を覚えたポケモンは規制(ランクが1に落ちる)されている

内容

- メタモンがへんしんした状態で瀕死になると、技がへんしんしたときそのままになっている。
- 悪用すれば遺伝技の遺伝が楽になったり、本来両方覚えられないわざを両方とも遺伝させたりもできなくもない。
- ハートのウロコとわざわすれジイさんで直す事は形的には出来る
- ダブルバトルで味方のドーブルと併用すれば、わざをかなり自在に調整することはできる。

ファイアレッド・リーフグリーン・エメラルドでものまねを教わることが出来るので、多くの

- ポケモンに应用可能。

ちなみにミュウでもできる。

概要

1. 1ターン目A変身 B変身したAに物まね
2. 変身持ちB完成
3. AとC交換 BはCに変身
4. B殺した後に戦闘終了。
5. Cと同じ技覚えたB完成

やり方

A= メタモン(Bより素早いある程度強いもの推奨)
B= ものまねを覚えた、技を覚えさせたいポケモン
C= Bに覚えさせたい技を覚えたポケモン(ダブルにすれば好きな技の組み合わせにできる)
D= 全体こうげき(なみのり等)を持った強いポケモン

ダブルバトルで行う(ソノオ下の双子がLv9と弱くてオススメ)

1. 1ターン目A なにかに変身、Bは変身したAに物まね(Aより遅くないとダメ)
2. 変身持ちB完成
3. AとC交換 BはCに変身
4. CはDに交代、Bは適当に道具を使う
5. Dは全体こうげきでBもろとも倒す Bは適当に道具を使う
6. 戦闘を終了するとBの技が全てCの技になっている

BがAより素早い場合は、素早さが下がる道具(パワー系、くろいてっきゅうなど)やこだわりスカーフで調整。

変身で道具増殖(危険度:C 注意度:低)

道具Aを所持している変身持ちのポケモン(P1)と、ポケモン(P2)を用意。

P1が変身中にP2がトリック等で持ち物交換。

戦闘終了後、両方のポケモンが道具Aを所持している状態になる。

- P2が道具を所持していた場合はP2の持っていた道具は消えてしまう。
- もちろん、この方法で増殖したアイテムをGTS等の交換に用いるのは厳禁。

用意するポケモン

- メタモン、変身を使うポケモン(P1)
(こちらに道具を持たせる。)
- 泥棒やトリックなど相手の道具を奪うポケモン(P2)
(こちらで道具を奪う。)

1. へんしんをおぼえたポケモン(P1)に増やしたいどうぐを持たせる。
2. ダブルバトルでへんしんを使う。
3. もちものをもっていない奪う技を覚えたポケモン(P2)で、へんしんをつかったポケモン(P1)からどうぐをどろぼうする。
4. 戦闘終了後、奪ったポケモン(P2)はもちろん、何故か奪われたポケモン(P1)も同じ物を持ったまま

ちなみにメタモンを利用したバグを使用する場合

ダブルバトルをする相手は、ズイタウン のラブラブカップルがオススメ

効率いい方法[1]

メタモン2匹、ロトム3匹、マッスグマを用意。

ロトムにはハートのウロコでトリックを思い出させておく。

戦闘アニメは切っておくといい。

- 1ターン目
メタモン1: 変身
ロトム1: トリック
- 2ターン目
メタモン1: メタモン2に交代
ロトム1: ロトム2に交代
- 3ターン目
メタモン2: 変身
ロトム2: トリック
- 4ターン目
メタモン2: メタモン1に交代
ロトム2: ロトム3に交代
- 5ターン目
メタモン1: 変身
ロトム3: トリック
- 6ターン目
メタモン1: メタモン2に交代
ロトム3: マッスグマに交代
- 7ターン目
マッスグマ: パチリスAを倒す
メタモン2: 変身
- 8ターン目
マッスグマ: すりかえ
メタモン2: パチリスBを倒す

- マッスグマの素早さがメタモンより速いと、上記のパターンで終わる
- マッスグマの素早さがメタモンより遅いと、7ターン目ですりかえを使えば、8ターン目で二匹同時に倒せる

- 相手はソノオの南にいる、双子の女の子(背後に花畑、右に看板)がいい
 - 電光石火パチリス*2なので、ロトムを使うとダメージが0
- ロトムはメタモンでタマゴを作れば、Lv1~20ぐらいまでのロトムが使える(素早さがメタモンを越えないように注意)
- へんしんのPPは10なので休憩無しで45ターンで20個(4*5)増幅(25分程度)
- 道具「パワー～」を増やす場合、メタモンの素早さが遅くなることに注意(1ターントリックを待つ必要がある)

一度「そらをとぶ」を持ったポケモンに変身 殺される、「へんしん」をハートのウロコで思い出す

とやって空を飛べる変身メタモンを1匹作っておくと移動が楽になる

効率いい方法[2]

トリックを覚えたロトム、メタモン5匹。パーティーの先頭はロトムとメタモン。

先頭のメタモンに増やすアイテムを持たせて、戦闘開始。

- メタモンをMと書きます。字数が減って読みやすい(し書くのが楽だ)から。

- 1ターン目
M1: 変身-ロトム
ロトム: トリックと交代以外なら何をしてもいい(敵を攻撃とか)
M1: トリック-ロトム
- 2ターン目
ロトム: 交代-M2
道具がM2にコピーされた
M1: 交代-ロトム
- 3ターン目
M2: 変身-M1
M2がロトムに変身した
ロトム: 交代-M3
- 4ターン目
M2: トリック-ロトム
道具がM3にコピーされた

以降、繰り返し

- M3: 変身-M2
 - 5ターン目 M2: 交代-ロトム
M3がロトムに変身した
 - M3: トリック-ロトム
 - 6ターン目 ロトム: 交代-M4
道具がM4にコピーされた
 - M3: 交代-ロトム
 - 7ターン目 M4: 変身-M3
M3がロトムに変身した
 - ロトム: 交代-M5
 - 8ターン目 M4: トリック-ロトム
道具がM5にコピーされた
 - M5: 変身-M4
 - 9ターン目 M4: 交代-ロトム
M5がロトムに変身した
 - M5: トリック-ロトム
 - 10ターン目 ロトム: 何してもおk
道具がロトムにコピーされた
 - 11ターン目 M5、ロトム: 戦闘に勝つ作業を始める
- 毎ターン交代するから、素早さなど気にしなくていい。
この方法だと、10ターン目で道具が5つ増えている。

- 戦闘回数が上記より少ないと、100歩歩く回数が減るので、効率いいかも。

Wバトルで表示が乱れる(危険度:B 注意度:高)

1 戦闘可能なポケモン

2 ひんしのポケモン

3 適当(置かなくても良い)

- リッシ湖近くのホテルのレストランにて、2番目にひんしのポケモンを置いた状態で、テーブルの人にダブルバトルを挑むと発生。
表示がかなり乱れ、鳴き声はフシギダネで色違いポケモンの光るエフェクトが入る、技を持っていないのでわるあがきを使用しその後倒れる
片方&敵からの攻撃は不可能。
- バグポケの操作時、「たたかう」を選ばずにボールを投げると、変な表示が出たままバトル終了時まで無視される。
- 2匹以上ひんしポケモンがいる場合、そいつをげんきのかけらで復活させると、意味不明なものが引っ込んで復活したポケモンが出てくる。
- 動画

ナギサシティ通路上で地下に潜るとハマる(危険度:B 注意度:高)

- ソーラーパネルとの境目の部分でたんけんセットを使用しちかつうろへ入る。
- 地上に戻ると主人公が消失する(というより、下へ潜り込む)。
- そのまま移動すると水の上を走り出したり、壁にめり込んだりする。
- 空を飛ぶ、テレポートなどの移動技で脱出できる。
- たんけんセット使用と同時にレポートが書かれるので、ハマった後電源を切れれば問題なし。
- 全ての場所で発生するわけではない模様。
- 南東方向の灯台横、東方向のポケモン岩の横、北東方向の2軒の民家の前。この3ヶ所の前の入り口でのみ発生。

四天王で波乗り：補足

- ・このバグを利用したダークライ、シェイミの入手法が存在する。

【警告】

「この操作を行うと、誤動作やデータ破損の原因になりますので、行わないでください。」と公式に告知されている通り、どのような不具合が起こっても自己責任となります。

最悪の場合セーブデータ破損の可能性も考えられます。

興味本位で試してデータを失う事になっても自業自得なので注意して下さい。

また、誰でも編集できるというWikiの性質上以下に書かれた情報が

常に正確なものであるという保証はまったくありません。

そういった点にも留意して全てを自己責任の上で判断してください。

ダークライ・シェイミが図鑑にのっているセーブデータは、今後正式な配信やイベントへの参加が認められないという話もあるので留意すること。

通常プレイではGETできないシェイミ、ダークライを捕まえる
<必要なもの>

- ・波乗りを覚えているポケモンと空を飛ぶを覚えているポケモン
- ・ポケッチのステップ・カウンター（万歩計）を使うと便利
- ・テレポートを覚えているポケモン（保険）

『シェイミを捕まえる方法』

- ・一人目の四天王の部屋に入り、入ってきた扉に向かって波乗り
- ・扉の真下のマスから歩数計をリセットして、
 - 右(東)に200歩
 - 下(南)に363歩（計563歩）
 - 右(東)に722歩（計1285歩）
 - 左(西)に18歩（計1303歩）
- ・探検セットを使い地下に潜り、何もせずすぐに地上へ戻る
- ・図鑑を開くorマップを開く
- ・個体値選別ならマスターボール必須

『ダークライを捕まえる方法』

- ・一人目の四天王の部屋に入り、入ってきた扉に向かって波乗り
- ・扉の真下のマスから歩数計をリセットして、
 - 右(東)に200歩
 - 下(南)に256歩(計456)
 - 左(西)に63歩(計519)
- ・探検セットを使い地下に潜り、何もせずすぐに地上へ戻る
- ・図鑑を開くorマップを開く
- ・個体値選別ならマスターボール必須

歩数を間違えて暗闇をさまよう事になってしまった場合は
テレポートorリセットで脱出できます。壁にはまっても焦らずに、
バグを利用した方法なので全て自己責任で行って下さい。

アルセウスは天界の笛をテンガン山で吹くという条件なので、このバグを利用しても遭うことは出来ない

『簡単に殿堂入りする方法』

一人目の四天王の部屋に入り、入ってきた扉に向かって波乗り

- 扉の真下のマスから歩数計をリセットして、
 - 右(東)に9歩
 - 上(北)に14歩 (計23歩)
 - 左(西)に9歩 (計32歩)
 - 上(北)に63歩 (計95歩)
- レポートを書いて一旦電源を切る。
- その後再びポケモンダイパを起動し、つづきからはじめるを選択し、下に1進むと殿堂入り。

サファリパークでくっつきばり(危険度:A 注意度:高)

先頭のポケモンにくっつきばりを持たせてサファリパークに行くと……

勝手に(味方が)ダメージを受ける。

何ターンかたって味方が瀕死になると先頭のポケモンのなきごえが聞こえながらフリーズ、かえんだまやたべのこし等でも同様。

マルチバトルで強制終了(危険度:C 注意度:低)

バトルルームにてマルチバトルを選択(4人でダブルバトルをする)

自分と味方のポケモンがどちらとも色違いだった場合、はじめにポケモンを出した瞬間「通信エラー」と表示されバトルが強制的に終了する

(何度やっても同じ結果だったためバグと思われる)

自分と味方が色違いのときのみ起こるバグで、色違いが1匹だけの場合は問題ない。また相手と自分が色違いでも普通にバトルできる

強制終了してもゲーム進行やデータに問題はないが、お気に入りのポケモンで友達とバトルしたいときは注意が必要

どうでもいいようなバグ

こやしが「どうぐ」から使えない(危険度:C 注意度:低)

- 「どうぐ」からすくすくこやし等を「つかう」と、「なしを つちに まきました!」と出て何も起こらない。
- こやしは減らないが、こやしをまいたことにもなっていない模様。こやしはふかふかの土を調べてまこう。

フィッティングルームへの入り方がおかしくなる(危険度:C 注意度:高)

- テレビコトブキの二階フィッティングルームで正面から山男に話しかけると、アクセサリーをつけるポケモン選択画面前のセリフに逆三角()がついてない。
- この状態にして「左」か「右」に主人公を向かせて暗転に入ると、フィッティングルームの入退室がおかしくなる。
- 「下」にいれて暗転に入ると、ポケモンは選択できるがフィッティングルームへ入れない(フリーズはしない)
- 正面からではなく、右か左から話しかけてこれをやっても同様となる。

「かくれいずみへのみち」から道路に戻るとBGMが消える(危険度:C 注意度:低)

- 「かくれいずみへのみち」から「おくりのいずみ」に入り、すぐに出てから道路に戻ると道路のBGMが消える(鳴らない)ことがある。
- 戦闘、なみのり、ゲートを通るなど、BGMが鳴るきっかけを作ると復活する。

道路のBGMが消えた場合でも、「かくれいずみへのみち」のBGMは鳴る。

- ・ 「かくれいずみへのみち」のBGMの特定部分（無音になる部分）で切り替えると起こっているらしい…？
- ・ 「おくりのいずみ」の草むら直前まで（草むらに入らない）行って戻ると高確率で成功する。
- ・ ちなみに道路のBGMが消えてから（消えたかどうか分からないぐらいのタイミングで）すぐに「かくれいずみへのみち」に戻った場合もBGMが消えることがある。
- ・ 「かくれいずみへのみち」に入った時点で「もりのようかん」とBGMが微妙に異なって聞こえるのはこのバグの前触れ？

みがり 挑発 交代 おいうちでバグ(危険度:C 注意度:高)

- ・ 1ターン
- ・ ポケモンA身代り
- ・ ポケモンB挑発
- ・ 2ターン
- ・ ポケモンA交代
- ・ ポケモンBおいうち

- ・ これでポケモンBのおいうちがポケモンAの身代りを攻撃するはずが、
- ・ 何故かポケモンBのでもいない身代りを攻撃する。

- ・ 結果としてはプラスマイナス0なので問題はない

クロツグが塾帰りに(危険度:C 注意度:低)

バトルタワーシングルにて21戦目のクロツグと戦う前の質問に「やすむ」と答えレポートを書く前の質問に「やめる」と答えてからクロツグと戦うとバトルルームに入ってきたトレーナーは見た目じゅくがえりでセリフ、戦闘中はクロツグになる。

ちなみに勝った時にもらえるBPはボーナスはつかず4Pになってしまうのでやるだけ損である。

49戦目のクロツグもおそらく同じことが起きるだろうが、いかんせん実力が足りなくて確認できない。誰か頼む。

49戦目のクロツグも同じことが起こった。
BPは7P、無論グレートアビリティリボンはもらえない。
泣きたくなる。

毒びしを高速スピでバグ(危険度:C 注意度:低)

毒びしが巻かれている状態で高速スピを使うと「どろばくだんをふきとばした」と表示される。毒びしはきちんと除去される

ナギサシティで人が柵にはまる(危険度:C 注意度:高)

- ・ ナギサシティに来るとたまに主婦(?)が柵にはまっている。
 - ・ マップの境界線の影響？(タウンマップの主人公の形跡やマーキングマップで出る丸の移動)
 - ・ 一度、主婦を画面外から外して適当に走り、また戻ってみると、そこそこの確率で柵にはまっている。
- 酷いときは、ソーラーパネルの上にいたり（ちなみに通常通り話せる）右側の岩山に生き埋め状態になることもある。

ポケモンのHPがおかしくなる(危険度:C 注意度:高)

- ポケモンにHPの努力値が入っており、かつそのポケモンのHPがMAXでない時に「ザロクのみ」使用すると発生(?)
- HPの表示が各画面(戦闘・パラメータ・交換時の情報)でおかしくなる。ダメージを何回か受けると元に戻る。
- 努力値が沢山貯まっていたり、ポケモンのHPが少ないと起こりやすい?(?)
- 証拠画像 [その1](#) [その2](#)

ルリリ がマリル に進化することがある(危険度:C 注意度:高)

- じまんのうらにわで捕まえたルリリ をマリルに進化させた時、性別が になったのを確認。さらにマリルリに進化させてもそのまま。
- 性別が変わったマリルを育てやに預けた場合、扱いされるが、引き取る時はなぜか表示が になる。
- 姓名判断師にニックネームを変更してもらったときも、ニックネーム入力時の表示が になる(ニックネームを変えても のまま)。
- ルリリの性別比が : = 1 : 3 なのに対し、マリルは 1 : 1 なのが原因?
育て屋と姓名判断師以外は仕様だと思うのだが、どうか。
性別が変わることは無いと思うのだが...
ポケモン1体1体の全てを決定する数値と比率で矛盾が発生 例えば性別を決定する数値が0~7で小さい方が、大きい方が と仮定
0~3 = 進化しても 4~5 = に変化してしまう 6~7 = 進化しても
詳細は [性格値・性別値](#)などを参照のこと

ダブルバトルで見えないポケモンにふっかつそうを使う(危険度:B 注意度:低)

2匹以上連れた状態でダブルバトルに入り、1匹だけ残しそれ以外を瀕死にする。
その後リストの一番右上もしくは左上の瀕死になっているポケモンにふっかつそうを使用して回復させる。
すると「ふっかつそうをつかった!」と表示され、見えないポケモンに向かってふっかつそうを使用するモーションが出る。
その後のメッセージに「ダメタマゴのじょうたいいじょうがなおった!」と表示される。
ちなみにこの現象はげんきのかげら・げんきのかたまりでは発生しない。

なお、回復したポケモンは相手のターンが終了しだい出すことになる。

相手のポケモンのHPが回復しない(危険度:C 注意度:高)

リッシこのほとりのレストランの右奥の席にいるトレーナー2人とWバトルをする。
マダムの子の手持ちのポケモンのHPを赤ゲージになるまで減らす(ギリギリまで減らさないと思わないので)。
すると相手がかいふくのくすりを使う(1試合ごとに1度のみ)。
が、使ってもそのポケモンは回復しないというもの。
必ずしも毎回起きる事ではない。

レベル100のポケモンの経験値がマイナス表示になる(危険度:C 注意度:高)

ルビー&サファイアの育て屋でレベル100になったポケモンをそのまま預けておくと経験値が規定より上に増えていく。
そのポケモンを引き取ってパルパークでダイパに転送するとそのポケモンの次のレベルまでの経験値がマイナス表示になる。
ザングースで試したところ、現在の経験値602685の時、次のレベルまで-2685となったので規定より多い分だけマイナス表示になると思われる。

戦闘中フリーズ (危険度:C 注意度:低)

野生のポケモンに遭遇し、ポケモンを出した瞬間フリーズするというバグ発生。

ダークライ等が捕まえられない後期に販売されたソフトで起きた。

実害はかなり低い長い間進めててレポート書いていなかった場合、このバグ起きた時へこむと思われるのでレポートはこまめに書こう。

原因不明

トレーナー戦でのカットインでフリーズ

- 四天王やジムリーダーとの戦闘突入時のカットインでフリーズする現象
- それらの戦闘が出来ないのでゲームに支障がでる
 - ヒョウタ、スズナ、デンジ、リョウ、キクノ、ゴヨウが確認されている
- 原因:ジムリーダーは依然不明 四天王は波乗りバグが原因か? (リョウの部屋はダークライ・シェイミ捕獲に利用される) どうやら波乗りバグは無関係らしい。パルシティ参加後に現象が起きてる? という意見アリ。
- 発生した場合、任天堂に送る事で直してもらえる
- 任天堂側はソフト側の問題との事
- 公式な発表は現在無い

GTS時に表示が異常に

- GTSに預けたポケモンの様子を見ると、預けたポケモンのグラフィックが他のポケモンに変わる現象
- 発生条件: 不明
GTSのサーバーエラー?

例

ドンファン マッサグマ
ガブリアス ギャラドス
ミノムッチ ディアルガ・パルキア
フカマル セレビィ・ミュウ
ゴンベ 色違いホウオウ
ダークライ ヒノアラシ
ホウオウ マンムー
メリープ ラグラージ
カイオーガ 名前がバグったケンタロス
ヒードラン マリルリ

- 預けたポケモンを引き取れば正常に戻る
- フリーズも稀にある。
- 逆に探しているときも起こるGTSの読み間違いは確実
- 何も持たせてないヒードランを預けてシールぶくろ持ちのマリルリになった。他人の預けたポケモンが間違っ表示されたのか?
- 探してる時に見つかった時、「残念ですが、他の誰かと…」と出て交換できない。が、探しなおすとまた見つかる。なんだこれ

ポケモン増殖・消滅

- WiFiで友達コードのトレードをしたとき、送られてきたポケモンと送ったポケモンが通信終了後置き換わる現象
- 発生条件: 不明

通信トラブル？

- 片方のポケモンが2体、もう片方が消滅

初心者には分かりづらい為、詳細希望

昔(赤緑)からあるデータの記録差で発生する増殖バグです。
片方でセーブ、片方で未セーブ状態ができることで発生するバグ
わかりやすく言いますと、たとえば
AのハウオウとBのコラッタを交換するとき、
Aでは通信「してない」ことに、Bでは通信「した」ことになると、両方にハウオウができ、コラッタはいなくなります。
通信パケットの送受信ミスだと思う。

エンディングでバグ

- 殿堂入り後のエンディングをスタートボタンでとばすと、背景がそのままだったり、字幕が残ったりする。

育てやチェッカーで卵が表示されない

爺さんが横向いてる状態（タマゴが出来てる状態）でチェッカーをリロードしてもタマゴが表示されないバグが発生。

タマゴを受け取るか放棄するまで、このバグは続く模様。
発生条件や原因は不明。

チェッカーをタッチで更新し、画面がモザイク状態の間に卵が見つかるようになるらしい？

意図的に連打しても全然発生しないから可能性としては薄い。

確認はしてないんですが、タマゴが出来るのとマップの境界を潜る処理が同時に起こると卵が表示されなくなる？

クラシックリボンの説明が変わる

- 「ポケモンがだいすきだということをしょうめいするリボン」から「なぞのばしょでてにいれたきねんリボン」に変わる
- リボンを持ったポケモンを通信交換、GTSで移動するとなる？（通信していなくてもなった、という報告あり）
- 説明文が不気味になるが、改造やバグを利用したからなる、という訳では無いので、焦らなくてよい
- 別のクラシックリボン持ちの配布ポケモンを受け取ると元に戻る

通信してなくてもなったのはおかしいが、通信で説明が変わるのは仕様だと思う。

通信でもらった人は「ポケモンが大好きだ」ということが証明されていないということで、

リボンを持ったポケモンはGTSに預けることもできないのでは？

一度も人に渡したことの無いジラーチやデオキシスのリボンも説明が変わりました。

そして、リボンもちのポケモンを受け取ったわけでもないのに気づいたら戻ってました。

どうやら「ふしぎなカード」に判定がある模様。ポケモンをもらってカードを捨てると「なぞのばしょ」になる。

通信でもらった人は、そもそもカードを持っていないため「なぞのばしょ」になる。

カードとか関係ないと思われます。

私は一度も配布系をもらいに行った事が無く、当然一枚もカードを持ってない。

故に配布系は人にもらうのですが、もらったダークライのリボンは謎の・・・だったはずなのに、いつの間にか表示がポケモンが...になってた。

その後、もう一匹もらって表示が変で、意味も無くDSの時計狂わせまくってたら表示が普通に、時計とかが関係してたり？

和ポケと北米ポケでかわらずのいしを持たせてタマゴを作っても性格が偏らない

- ひかえめ 和ホーホーにかかわらずのいしを持たせて 北米ホーホーと掛け合わせてボックス
- ひとつにタマゴを作り孵化させたがひかえめホーホーは一羽も生まれず。
 - ホーホーもひかえめだったからもしかすると ひかえめ石持ち× ひかえめって風に両方の性格が同じだとかかわらずのいしの効果を打ち消すのかもしれないし、リアルラックが極端に低かった可能性もとりあえずある。いろいろな人の実験データ希望。
 - 北米産 ドラピオンと和産 臆病石持ちドククラゲで卵作っても臆病の確率に変化なし。他のポケモン（和×和、米×米）で試してみたが、他のポケモンでも同じ症状が。石自体が壊れていると思えば石を全て捨て、地下にストックしてあった石を持ってきても変化が無かった。
 - 自産ダブル と北米産ニューラ （石持ち、せっかちな性格）でいくつかタマゴを作ったが、やはり遺伝せず。
 - 検証 自カートリッジ産メタモン陽気石持ちと自カートリッジ産 ツチニンを掛け合わせた場合、孵化した5匹中3匹が陽気。
 - 検証 GBA産メタモン石持ち臆病と自カートリッジ産オニドリル を掛け合わせた場合、孵化した5匹中2匹が臆病。（他の人の検証求む）
 - ここまでの場合、石持ち自カートリッジ（以下 自力）と自力の掛け合わせは問題なし。
 - GBA産（以下 GBA）と自力に関しては検証不足だが、恐らく問題なし。
 - 検証 自分の北米版カートリッジでも、日本版から連れてきたメタモン（意地っ張り）に石を持たせ、北米版で孵化させたアノプスと掛け合わせ5つ孵化させたが、意地っ張りは生まれなかった。自分としては仮説 が有力と思われる。
 - 仮説 について、検証 をやった者だが、北米版カセットに於いて日×日の性格遺伝がおこることを確認。

仮説としては

海外産の と自力産の石持ち を掛け合わせた場合、確率が変わらないと言う仕様。
『IDの違う（和・海外産に限らず）と自国産石持ち を預けると性格変化確率に変化が起きなくなる』というある種のウィルスのようなバグがGTSを介して広がっている。

など。

はともかく はかなり非現実的な可能性がある。
とにかく、まだまだ検証が必要なので他の人の検証も求めます。
現段階では『自力産石持ち と自力産 』は問題無いと思われる。

2007/08/20追加

ただのプログラム上のミス
言語変換の仕様の為、発生したバグでは？
上記のすくすくこやしの使用バグなどを見る限り、一つ一つ指定しているんじゃないか？
という疑問

つまり内部では、一般で認知されている、親、もしくはメタモンが入ればメタモンにかかわらずのいしを持つ
その両親の条件に日本のポケモンだと言う条件がつくのでは？

というか、この仮説だとたとえば、ヒトカゲならかわらずのいしで性格遺伝だが、
CHARAMANDERならかわらずのいしのチェックが無い。と仮定するのが正しいかと思う。
開発者に訊くか、PARのコードを探せるくらいの人に調べてもらおうくらいしなないと
この仮説が正しいかどうかすらわからんが。
一般の人の意見も訊いてみたいところ。

性格遺伝の条件は

「親(orメタモン)が石を持っている」「出身国が同じ」
としていいのではないかな？あと を読んで思いついたが、
「出身国がカートリッジと同じ」
という条件もありえる。つまり日本版カセットなら「日本のポケモン同士」が条件ということ。

日本版カセットで米×米(または北米版カセットで日×日)の孵化テストをして、性格遺伝すればこの3番目の条件は付かず、性格遺伝しなければ付く、としていいはず。

2007-12-15 記入

<http://www.gamefreak.co.jp/blog/dir/?p=152>

増田順一氏(株式会社ゲームフリーク取締役開発部長)

のブログ内で、GTSを活発に利用してほしいために行った工夫のなかに、(正確な条件は述べていないが)色違いポケモンが生まれやすくなるという処理をしたと述べている。

性格遺伝とは、

親がかわらずのいしを所持していた場合、50%の確率で「性格遺伝処理」に分岐する性格遺伝処理に分岐した場合、通常は一回で終わるはずの「性格値の自動生成」を、当該の性格にあたる2400回やりなおしても当該の性格にならなかった場合、遺伝を断念し、普通にランダムな性格になるという少々強引な処理である。

色違いポケモンになるかどうかの処理は「性格値とトレーナーIDとの照合結果による」ものであり、したがって事実上1ROMごとに「色違いとして生まれるための性格値」が異なっている。

親が異国出身同士のつがいだと性格遺伝が発生しないのは、「異国出身同士だと色違い狙いの性格値生成を行うため、性格遺伝狙いの性格値生成は犠牲にしている」ということではないだろうか？

まだ発表されたばかりの情報なので、ほんとうに異国出身のつがいだと色違いが生まれやすくなるのかは可能性として記述しておく。これはかなり有力な気がする。

ゲームコーナーでバグ

- ・ボーナス終了時、ピッピがボールに戻りこちらにボールが転がってくる最中にstartを押すと画面が真っ暗になったままゲームコーナーの音楽が流れたままフリーズ。当然ボーナスで稼いだ分も水の泡になる

秘伝技が突然消える

- ・四天王にて、お守り小判持ちミュウツーを先頭、学習装置持ちで波乗りを覚えたヤドランを2番目にして、

チャンピオンに勝利して自宅に戻ったあと、なぜか波乗りが消滅。

秘伝技は技忘れオヤジ以外の方法では消えないはず・・・

修復プログラム

「壁の中から戻れなくなる」06/10/27

- ・修復プログラムを配信
- ・手に入れたポケモン等を消すことなくレポートを修復する(壁の中から自宅に戻る)
- ・「壁の中から戻れなくなった」という症状を修復するだけであり、バグ自体を修正するものではないと思われる。

(公式の修復プログラムの利用方法に「症状が出ていない場合は実行しないでください」との記述が確認できる)

- ・このプログラムを利用する事によりバグの発生が防ぐことはできないので注意する事
普通の状態で修復プログラムを使うと自分の家の前に戻る。
バトルタワー内で「やすむ」を選択し、レポートを書いた状態での使用に関しては未検証。

音が消える

なぜか、自分のポケモンの効果音が消えるバグが発生。

2バッチ目あたりから急に自分のポケモンの鳴き声、ダメージ、状態異常などのすべての効果音がきえた。

相手は普通に効果音が鳴っている。他の方はなったのか意見を求む。

普通に壊れているだけなのかもしれない。にしてはふかしぎなげんしょうだった。

今現在直っていない。

ダイパには自分のポケモン側の効果音と相手のポケモン側の効果音は別々のスピーカーから出る仕様になっていると思われます。

この場合DS自体の左側のスピーカーが故障していて音が出なくなっているのでは？