

- ポケスロン
 - 概要
 - 通常
 - オールスター
 - 通信ポケスロン
- 競技の一覧
 - ボーナス
 - コースごとのポケモン選び
 - スピード
 - パワー
 - テクニック
 - スタミナ
 - ジャンプ
- パフォーマンス
- かのうせいのトロフィ
 - ダッシュハードル
 - スティールフラッグ
 - プッシュサークル
 - ブレイクブロック
 - キャッチソーサー
 - バウンドフィールド
 - チェンジリレー
 - リングアウトファイト
 - シューティングスノー
 - スマッシュゴール
- スロンショップ
 - 品揃え
- ミュージアム
- トロフィ
 - トロフィ獲得条件
 - 称号
- ボンドリンク
 - ボンドリンクショップ品揃え
- ボンシェイカー
 - ボングリの消費を抑える
- 小ネタ

ポケスロン

HGSSで初登場した新施設。しぜんこうえんの西隣にある。

タッチペンを利用したミニゲーム。ポケモンを三匹選んで出場させる。

出場して得たポイントはスロンポイントへ変遷されアイテムと交換出来る。

手に入るアイテムはぼんぐりから回復アイテム、手に入りづらい進化の石や通信進化用のアイテム(王者の印、メタルコート)など珍しいアイテムも手に入る。

今作にはないコンテストの代わりであると思われるが、バトルとは関係なくポケモンを強化した

り、
弱いポケモンでも優勝できる可能性があるという点では共通している。

概要

通常

3体のポケモンを選んで「スピード」「パワー」「テクニック」「スタミナ」「ジャンプ」の5つの部門のどれかに出場させる。

それぞれの部門に3つの競技があり、ポイントを競う。

成績が良ければポイントも高いが1競技の最高ポイントは200まで(得点計算上200到達不可能な競技もあり)。

競技で獲得したポイントはそのままスロンポイントに変換される。

また優勝すると100(オールスターなら300)スロンポイントのボーナスがもらえ、出場したポケモンはメダルがもらえる。

オールスター

- ・「ゆうじょう」のへやに入室できるようにすること
- ・全国図鑑を入手

この2つの条件を満たすことにより、左のカウンターから「オールスター」に出場できるようになる。

通信ポケスロン

通信ポケスロンでは通常と違い、以下のように既存の2部門を合同で行い、4競技を争う。

マスターコース以外は優勝すればメダルが2つもらえる。

また、オールスター同様に殿堂入り+ゆうじょうのへやに行けるようになるとマスターコースができる。

A.スピード・ジャンプ

B.ジャンプ・テクニック

C.テクニック・パワー

D.パワー・スタミナ

E.スピード・スタミナ

F.マスターコース

1位なら500、2位以下なら200スロンポイントのボーナスがもらえる。

4競技行うので通常より合計ポイントが多く、優勝すれば毎回1000ポイントはもらえる。

また『マスターコース』ではボーナスがないかわりに、自分が取得した合計点数の二倍のスロンポイントがもらえる(例:510点 1020スロンポイント)。

順位は関係なしに二倍もらえるが、メダルはもらえない。

『オールスター』か、通信ポケスロンで『マスターコース』を選択すると、見覚えのあるゲストが参加するようです。

現在確認済みのゲスト:

ゲストの名前	ポケモン1	ポケモン2	ポケモン3
スモモ	ルカリオ	アサナン	ゴーリキー
ミカン	ハガネール	レアコイル	コイル
アカネ	ミルタンク	ピッピ	ピクシー
コモモ	エーフィ	ブラッキー	イーブイ
ハヤト	オオスバメ	ピジョット	ムクホーク
ハジメ	カイリキー	サイドン	グランブル

ミカンとアカネは通常のオールスターで確認。通信は確認していないけど一応。

オールスターでのスモモ確認しました。使用ポケモンは変わらないようです。

オールスターでコモモも確認。使用ポケモンは変わってませんでした。

ジャンプ競技でハヤトが出たとの事です。どなたか検証してください(こちらでも検証してみます)。

オールスターのジャンプでハヤト、スタミナでアカネ、スタミナ?でミカン、パワーでハジメ確認

オールスターのスピードでもアカネを確認そしてこちらでもジャンプでハヤトを確認しました

競技の一覧

競技名	各部門での 競技順	主に必要な パフォーマンス	操作 方法	競技概要	最高ポイント
ダッシュハードル	スピード第1種目 ジャンプ第3種目 通信A第1種目 通信E第3種目	スピード ジャンプ	3体同時	ハードル競走 3体のタイムの合計が総合タイムとなる ギリギリで跳ぶと加速する ハードルにぶつかるとタイムロス 制限時間：なし ポイント：11500 ÷ 秒数（切捨）	200ポイント*
スティールフ ラッグ	スピード第2種目 テクニク 第3種目 通信B第3種目 通信C第3種目	スピード テクニク	交代 形式	障害物をよけつつ旗を集める競技 スタートに戻ると次のポケモンに交代 戻らないと加点されないので注意 一度に持てる本数は9本まで 制限時間：60秒 ポイント：本数 × 3	200ポイント*
チェンジリレー	スピード第3種目 スタミナ第2種目 通信A第4種目 通信E第1種目	スピード スタミナ	交代 形式	障害物をよけながらトラックを走る競技 障害物や他のポケモンに当たるとタイムロス 「こうたい」マーク点滅後は すぐに交代しないとタイムロス 制限時間：90秒 ポイント：周回 × 10	200ポイント*
ブレイクブロック	パワー第1種目 スタミナ第3種目 通信C第4種目 通信D第1種目 パワー第2種目	パワー スタミナ	交代 形式	ブロックをひたすら割っていく競技 「こうたい」マーク点滅後は すぐに交代しないとタイムロス 制限時間：30秒 ポイント：枚数 × 1	200ポイント*
プッシュサークル	通信D第2種目 通信E第4種目	パワー スタミナ	3体同時	数字の書かれた輪へ一定時間後に 入っていれば得点が入る 制限時間：合計約60秒 ポイント：点数 × 3	198ポイント

スマッシュゴール	パワー第3種目 テクニク第2種目	パワー テクニク	3体同時	ゴールが4つのサッカーのような競技 相手のゴールに入れると+1 自分のゴールに入ると-1 金色のボールは+2(-は1) 制限時間：90秒 ポイント：点数×5+順位点 (100/80/70/60) 同点時は低い方	200ポイント*
シューティングスノー	通信C第1種目 通信D第2種目 テクニク第1種目	パワー テクニク	3体同時	雪玉を相手にぶつける競技 真正面よりも左右の敵のほうが狙いやすい 汗が出ているときに雪玉が当たると気絶してタイムロス 大きめの雪玉が当たっても気絶する 制限時間：60秒 ポイント：点数×3	200ポイント
リングアウトファイト	スタミナ第1種目 通信D第4種目 通信E第2種目	パワー スタミナ	交代形式	相手をリングから押し出す競技 リングから出たら交代 タックル1HITで+1点 ジャンプアタック1HITで+2点 落とすと+10点 自滅で-10点 最大で200点 制限時間：60秒 ポイント：点数×1.5(切捨)	200ポイント
バウンドフィールド	ジャンプ第1種目 通信A第2種目 通信B第1種目	テクニク ジャンプ	3体同時	トランポリンでジャンプしてランプをタッチする競技 ランプは一定時間ごとに再点灯する 味方同士でぶつかると気絶してタイムロス 点数は1・2・3・4・5・5...と入る 制限時間：60秒 ポイント：点数÷3.5(切捨)	200ポイント*
キャッチソーサー	ジャンプ第2種目 通信A第3種目 通信B第2種目	テクニク ジャンプ	3体同時	フリスビーを取る競技 後ろで取るほど高得点 落下しても減点はない 制限時間：60秒 ポイント：150-1500/(点数+12.5)(端数切り捨て)	149ポイント*

ただし*は計算上・未確認。どなたか確認をお願いします。

ボーナス

・ チャレンジボーナス

75 - 3匹の基本値の の合計数

仮に全員のすべてのパフォーマンスが 5ならば0ポイント。

が1つ少なくなるごとに1ポイントもらえる。

基本値とは性格・ポンドリンクによる増減を無視した値。

そのため、ヒマナッツやメタモンでパフォーマンスを上げると高得点が狙える...が、かなり面倒。

ちなみに最多ポイントはコイキングかミノムッチ(全3種)から3匹で57ポイント、

最少はアルセウス(ドラゴン)×3で6ポイント、差は最大で51ポイントになる。

・ ノーミスボーナス

各コース競技のノーミス条件を全て満たしていれば10ポイント。複数受賞することもある。ノーミ

スの条件は競技によって異なる。

競技名	条件
ダッシュハードル	ハードルにぶつからない
スティールフラッグ	旗を取られない(=気絶しない)
チェンジリレー	気絶しない
ブレイクブロック	気絶しない
プッシュサークル	フィールドから落ちない (サークルには入れていなくても良い)
スマッシュゴール	自殺点を入れない 気絶しない
シューティングスノー	気絶しない
リングアウトファイト	リングから落ちない 気絶しない
バウンドフィールド	気絶しない
キャッチソーサー	フィールドから落ちない

・ とくてんボーナス

もっとも得点を稼いだポケモンに20ポイント。同点だった場合は対象全員に20ポイント。

・ どりょくボーナス

毎回ランダムの項目の1位(たいあたり回数・ダッシュ回数・しっぱい回数・ジャンプ回数があるのを確認。)に10ポイント。同数ならば複数受賞する。

コースごとのポケモン選び

各コースの注意点やオススメポケモンなど。
一般ポケは優勝を目指す際の参考、伝説系は性格を合わせにくいので備考に載せています。
最高ポイントやトロフィを目指すときは伝説系3匹が最適。
ちなみに、同種のポケモン3匹でも出場可能。

アルセウスは全競技最有力候補のため、特に記述してません。

スピード

- ・ ダッシュハードルではジャンプが高すぎたり飛行タイプ持ちはやや扱いにくい。加速は最初のうちに成功させておく。
- ・ スティールフラッグでは操作性も重要なのでテクニックも高めのポケモンがいい。交代時間が長いので、1匹で6本以上は集めて戻りたい。
- ・ チェンジリレーでは高いスタミナとある程度のテクニックもあるといい。コースごとの障害物に合った走り方で、スタミナ切れ直前の交代がベスト。
- ・ スピード5は必須、スタミナもあればなおいいが1でなければまず大丈夫。

スピード部門候補 スピード パワー テクニック スタミナ ジャンプ

078	ギャロップ	5/5	2/3	2/2	3/4	3/4
101	マルマイン	5/5	2/3	2/3	3/4	2/4
169	クロバット	5/5	1/3	3/3	2/2	5/5
228	デルビル	4/4	2/3	4/4	3/3	3/4
252	キモリ	5/5	2/3	4/5	2/2	2/3
253	ジュプトル	4/5	2/4	4/5	3/4	4/4
263	ジグザグマ	4/4	1/4	3/5	4/4	2/3
301	エネコ口口	4/5	2/3	4/4	3/4	3/4
303	クチート	4/4	3/5	3/4	4/4	2/3

310 ライボルト 4/5 3/3 4/4 3/3 3/4
 伝説系ならミュウツー、ミュウ、ライコウ、レックウザ、
 デオキシス(スピード)、シェイミ(ランド)
 性格はおくびょう(Sp Pw)、ずぶとい(St Pw)など

パワー

- ブレイクブロックではスタミナ3は欲しい。交代はブロックを積み直し中に行いたい。ひび割れのパワーアップは狙わなくてもいい。
- プッシュサークルでもスタミナ。高得点を狙いつつも序盤は温存し、後半の5点エリアの争奪に余力を残しておく。
- スマッシュゴールでは多くのパフォーマンスが大事。ボールを追うためのスピードとスタミナ、シュートのためのパワーとテクニックが必要になってくる。自身で相手ゴールを塞がないように常に3匹に気を配ろう。
- パワー5/スタミナ5があれば他は1でも高得点を狙える。

パワー部門候補	スピード	パワー	テクニック	スタミナ	ジャンプ
026 ライチウ	2/3	4/5	4/5	4/5	2/3
157 バクフーン	2/4	5/5	2/3	4/5	2/3
217 リングマ	2/3	4/5	2/3	5/5	2/2
232 ドンファン	2/4	5/5	2/2	4/4	2/2
248 バンギラス	2/2	5/5	4/4	4/5	2/2
262 グラエナ	2/4	4/5	2/3	5/5	2/3
306 ボスゴドラ	1/2	5/5	4/4	4/4	2/2
389 ドダイトス	1/2	5/5	3/3	5/5	2/2
405 レントラー	3/3	4/5	4/4	4/4	3/3
467 ブーバーン	2/2	4/5	4/5	4/5	2/2

伝説系ならエンテイ、レジロック、レジスチル、グラードン、
 レックウザ、デオキシス、ディアルガ、レジギガス
 性格はいじっぱり(Pw Jp)、わんぱく・すなお(St Jp)、
 ようき(Sp Jp)、しんちょう(Tc Jp)など

テクニック

- シューティングスノーでは球の速度がテクニック依存。パワーは気絶させやすさ。1方向を狙うなら左がオススメ。下画面の上端と黄色ラインの交わるあたりにスライドさせればOK。
- スマッシュゴールは上記のとおり、ジャンプ以外の能力を見てポケモンを選ぶのが良い。
- スティールフラッグはスピードもないと辛い。集める速度以外にも、後ろから来る相手から逃げるためにも重要になってくる。
- テクニックがなくても慣れればスノーで200点はいける、他の2種はプレイヤーの腕が大きく関わる

テクニック部門候補	スピード	パワー	テクニック	スタミナ	ジャンプ
252 キモリ	5/5	2/3	4/5	2/2	2/3
254 ジュカイン	4/4	4/5	4/5	2/4	3/4
332 ノクタス	4/4	3/4	4/5	2/3	2/3
350 ミロカロス	4/4	2/3	5/5	4/5	3/3
391 モウカザル	4/5	3/4	4/5	2/2	3/3
392 ゴウカザル	4/4	4/5	4/5	1/2	3/3
461 マニューラ	4/5	4/5	3/5	2/3	2/3

伝説系ならサンダー、ミュウツー、ミュウ、ライコウ、エンテイ、ラティアス、ラティオス、デオキシス（ノーマル、アタック）
性格はようき（Sp Jp）、いじっぱり（Pw Jp）、しんちょう（Tc Jp）、わんぱく・すなお（St Jp）など

スタミナ

- ・リングアウトファイトではパワーが最重要。高めのスタミナとスピードがあれば立ち回りやすい。ただし、相手を落とした直後の自滅には注意。
- ・チェンジリレーは当然スピードも必要。1位を取るだけなら、9週程度のCOMに負けることはあまりないだろう。
- ・ブレイクブロックでもパワーが重要になる。2山ごとの交代を狙うならスタミナは並程度でも充分。
- ・スピード5/パワー5が最重要、スタミナ3もあれば高得点を狙える。

スタミナ部門候補 スピード パワー テクニック スタミナ ジャンプ

160	オーダイル	4/4	4/5	3/4	3/4	2/2
232	ドンファン	2/4	5/5	2/2	4/4	2/2
367	ハンテール	4/4	5/5	1/2	3/3	2/3
367	ユキノオー	2/2	3/5	5/5	4/5	2/2

伝説系ならエンテイ、レックウザ、デオキシス（ノーマル、アタック）、シェイミ（スカイ）
性格はいじっぱり（Pw Jp）、やんちゃ（Pw Tc）、ようき（Sp Jp）、むじゃき・まじめ（Sp Tc）、わんぱく・すなお（St Jp）、のうてんき（St Tc）など

ジャンプ

- ・バウンドフィールドはジャンプ 5のポケモンの有無で顕著な差が出る。端に向かって飛ぶと壁に沿って落ちて大量得点が狙える。
- ・キャッチソーサーはスピードかパワーのある飛行系ポケモンで中央から右までを幅広くカバーしつつ、左下の5点エリアに1匹配置して確実に稼ごう。
- ・ダッシュハードルではスピードが最重要。バウンドフィールドでスピードが優先できない場合、ハードルでの加速がより重要になる。
- ・他のコースより特別賞のポイントが稼ぎづらく、さらに得点計算式の都合上後者の2種目は得点上限がきつい。
- ・スピード5/ジャンプ5なら他は1でも高得点を狙える。

ジャンプ部門候補 スピード パワー テクニック スタミナ ジャンプ

100	ビリリダマ	5/5	1/2	3/3	1/2	4/5
142	プテラ	5/5	2/3	2/2	2/3	5/5
166	レディアン	4/5	1/2	3/5	2/3	5/5
169	クロバット	5/5	1/3	3/3	2/2	5/5
189	ワタッコ	4/5	1/3	2/2	2/2	5/5
291	テッカニン	5/5	2/3	2/3	2/2	5/5
414	ガーメイル	4/5	3/4	2/4	1/2	5/5

伝説系ならサンダー、ルギア、ハウオウ、セレビィ、ラティアス、ラティオス、レックウザ、デオキシス（スピード）
性格はおくびょう（Sp Pw）、せっかち（Sp St）、おだやか（Tc Pw）、おとなしい・きまぐれ（Tc St）、ひかえめ・てれや（Jp Pw）、おっとり（Jp St）など

パフォーマンス

各ポケモンのパフォーマンスには種族ごとに基本値と限界値がある。
基本値は普通の黄色い星で表され、限界値は無色の星を含めた星の数で表される。
これらは下記の表にあるステータスの種族値を元に、タイプ・特性・外見の特徴を含んだ独特のものとなる。
ポケモンによっては、進化することで下がる基本値や限界値もある。
パフォーマンスの星は目安であり、実際には星未満の微細な数値が設定されている？（要検証）

パフォーマンスには日替わりで変動が起きる。変動するかしないかはランダム。
変動は性格補正によって決められたパフォーマンスが、限界値の範囲内で星1~2つ分上昇または下降する。
性格補正の無い性格でも変動するパフォーマンスは決まっている。
変動やボンドリンクで基本値より上昇したものが大きな星、下降したものが小さい星で表される。
個体値・努力値・なつき度・DPtコンテストのコンディションは無関係。

パフォーマンス変動に対応するステータス & 無補正性格のパフォーマンス変動

パフォーマンスステータスががんばりやきまぐれすなおてれやまじめ

スピード	すばやさ	-		+
パワー	こうげき	+		-
テクニク	とくぼう		+	-
スタミナ	ぼうぎょ	-	+	
ジャンプ	とくこう		-	+

パフォーマンスがよければ何もいじらなくても優勝できる。
オタチやハネッコでも得意なものがあればメダルを取れるのでいろいろ捕まえてみるといいだろう。

こちらも参照

[パフォーマンスリスト](#)

[パフォーマンスリスト2](#)

かのうせいのトロフィ

それぞれ一定以上の記録を得ると獲得する事ができる。

ダッシュハードル

目標：80秒

スピードが 5のポケモンと、ハードルギリギリのジャンプでの加速が必須。
加速には3段階あり、成功するたびに白 白 黄色の光をまとい速くなっていく。
1ミスが2秒ほどのタイムロスになるのでノーミスを目指したい。練習と集中力の勝負。
ハードルが同時に来たときのために両手でやった方がいい。
また、その時はどれか1匹の加速は諦める。無理して狙おうとすると全員こける。
テクニクが高いとスタートやミスして再開する際の加速力が上がるので、こちらも高いほうがよい。

スティールフラッグ

目標：50本

全ての競技の中でもダントツで難易度と運要素が高い。
交代タイムを考えると7秒で9本持って帰る必要がある。
制限時間内に旗の回収ラインに入れば持ってる旗はすべてカウントされるので
だいたい55秒までに41本集め、残り5秒で9本集め、回収ラインに入ればセーフ。
NPCの邪魔が入らない事と旗の出現が上手くかみ合えば取れるかも。
通信で仲間に協力してもらうのも1つの手段。
外周を の字で回れるコースが出た時それを2周回れば大体9本集まる。
能力はスピードさえ高ければ後は中の人の腕次第という感じ。

ブッシュサークル

目標：60点

パワーがあるとごり押しが利く。NPCは最も近い陣地に入ろうとするので、ちょっと押して低い点数の陣地に近づけてやればそっちに向かってくれる。陣地が端っこなら無理やり場外に落としてもいい。その時はスタミナ切れに注意。自分で自分のポケモンを押し出してしまわないように注意しよう。全て最高の陣取りができれば66点。

ブレイクブロック

目標：130枚

パワースタミナが共に 5なら比較的楽。もうひたすら連打！連打！！連打！！！スタミナがあるなら3山位崩した辺りが交代時。テクニックが高いほどひび割れに当たりやすくなるので、好成績を狙うなら参考に。ただし、別にひびを狙わなくてもひたすら連打するだけで何とかなる。タッチペン二刀流で思いっきり連打を狙うもよし。

キャッチソーサー

目標：70点

5点ゾーンを陣取って後は取るだけ。NPCが邪魔してこなければ取れるが、邪魔な場合パワーのあるポケを入れて弾き飛ばしてしまうのも手。飛行タイプのポケモンならジャンプ中も移動できるので取り易い。移動速度にスピードが物凄く影響するので高い方が良い。

バウンドフィールド

目標：500点

ジャンプは斜めにもできるので左右に飛び回ると効率よく点数が溜まる。着地とジャンプが重ならないように気をつけて後はジャンプすれば良い。ジャンプが高いポケでギリギリまで引っ張ってジャンプすると2~3回バウンドする。1匹ずつではなく3匹でとにかく早く跳ね回ることが大事。

チェンジリレー

目標：16周

スピードが高ければ後は邪魔なものに当たらなければすぐに取れるはず。NPCにやる気がまるでないの邪魔になりがち。しっかり避けよう。スタミナは低すぎると交代に時間を食うのである程度は高い奴の方が良い。ある程度スピード、スタミナがある奴だと大体2周前後で疲れがでてくるので、それを目安に2周くらい走ったら交代するのも良いだろう。テクニックもほしいところ。スピードがあるわりにはテクニックが全然ない奴だと、とにかく突っ走ってしまうので障害物に当たりやすくなり、タイムロスが半端ない。コースの難易度次第と、スピードが4~5つ、それに加えスタミナ、テクニックがある程度あるポケモンで、2周くらい走って交代して走るだけで楽に16周はいけるはず。

リングアウトファイト

目標：100ポイント

パワーとスタミナの高い脳筋でタックルしまくってるだけでも楽に取れる。

シューティングスノー

目標：55点

テクニックがそこそこあるポケで右上か左上を集中狙いすれば楽に取れる。とにかく投げまくる事が大事。3匹でリズムを取りながら投げれば簡単。スタミナが低いと被弾時にスタンしやすいようなので低すぎない程度に。うまくいけば余裕で80点は越える

スマッシュゴール

目標：9点

ややNPCの機嫌次第な所はある。運ゲ気味。別にシュートでなくてもドリブルでもいいので、スピードの高い奴で強引に持って行ってしまっても良い。ドリブルが無理という人は、パワーが5あるやつで遠くから打ってうまく入るようにするとよく取

れる。外れても、相手ポケモンに当たればくるくと回るため非常に効果的で1秒だけの間だが相手の動きを止めることができる。(これはやはり運任せなのでお気を付けを)
 ゴールに2匹おいておけば壁になるので比較的安心。
 ハガネールとかホエルオーとかおいておけばでかくて良い。
 あまりスタミナが低いとNPCの邪魔によって疲れてしまったりするので、ある程度は高いに越した事はない。
 パワーコースだとダンゴ状態になりやすいのでテクニックコースでやる方がよい。

スロンショップ

曜日毎にぼんぐり3つ+アイテム3つが並ぶ

買えるのはアイテム1種につき1日1個。すぐに複数欲しい場合は、本体の時間を23:59にして日付を跨がせる。

最初は1ページ目のアイテムしか買えないが、殿堂入りして全国図鑑を貰った後、2ページ目が追加される。

また、左端には自動販売機があり飲み物をお金かスロンポイントで購入することができる。

品揃え

- 自動販売機

アイテム名 値段 ポイント

おいしいみず 200円 50

サイコソーダ 300円 80

ミックスオレ 350円 100

以下上部が1ページ目、下部が2ページ目

1ページ目はモーモーミルク、2ページ目はいふくのくすりが固定

日曜日		月曜日		火曜日		水曜日	
アイテム名	ポイント	アイテム名	ポイント	アイテム名	ポイント	アイテム名	ポイント
あかぼんぐり	200	あかぼんぐり	200	きぼんぐり	200	あおぼんぐり	200
あおぼんぐり	200	あおぼんぐり	200	ももぼんぐり	200	ももぼんぐり	200
くろぼんぐり	200	みどぼんぐり	200	しろぼんぐり	200	くろぼんぐり	200
モーモーミルク	100	モーモーミルク	100	モーモーミルク	100	モーモーミルク	100
おうじゃのしるし	3000	つきのいし	3000	ほのおのいし	2500	みずのいし	2500
ハートのウロコ	1000	ふしぎなアメ	2000	ポイントアップ	1000	ハートのウロコ	1000
かいふくのくすり	500	かいふくのくすり	500	かいふくのくすり	500	かいふくのくすり	500
きんのたま	500	おうじゃのしるし	3000	メタルコート	2500	りゅうのウロコ	2500
たいようのいし	3000	たいようのいし	3000	みずのいし	2500	かみなりのいし	2500
ほのおのいし	2500	みずのいし	2500	リーフのいし	2500	つきのいし	3000
ひかりのいし	3000	ひかりのいし	3000	やみのいし	3000	ひかりのいし	3000
めざめいし	3000	やみのいし	3000	めざめいし	3000	めざめいし	3000

木曜日		金曜日		土曜日	
アイテム名	ポイント	アイテム名	ポイント	アイテム名	ポイント
きぼんぐり	200	あかぼんぐり	200	みどぼんぐり	200
ももぼんぐり	200	きぼんぐり	200	しろぼんぐり	200
しろぼんぐり	200	みどぼんぐり	200	くろぼんぐり	200
モーモーミルク	100	モーモーミルク	100	モーモーミルク	100
かみなりのいし	2500	メタルコート	2500	リーフのいし	2500
ポイントアップ	1000	きんのたま	500	ふしぎなアメ	2000
かいふくのくすり	500	かいふくのくすり	500	かいふくのくすり	500
おうじゃのしるし	3000	りゅうのウロコ	2500	メタルコート	2500
ほのおのいし	2500	みずのいし	2500	かみなりのいし	2500
リーフのいし	2500	たいようのいし	3000	ひかりのいし	3000
ひかりのいし	3000	やみのいし	3000	やみのいし	3000
やみのいし	3000	めざめいし	3000	めざめいし	3000

・ 景品と曜日リスト

景品名	日	月	火	水	木	金	土	ポイント
モーモーミルク	○	○	○	○	○	○	○	100
あかぼんぐり	○	○					○	200
きぼんぐり			○	○	○			200
あおぼんぐり	○	○	○					200
みどぼんぐり		○				○	○	200
ももぼんぐり			○	○	○			200
しろぼんぐり			○	○		○		200
くろぼんぐり	○		○				○	200
かいふくのくすり								500
きんのたま						○		500
ハートのウロコ	○			○				1000
ポイントアップ			○		○			1000
ふしぎなアメ		○					○	2000
メタルコート						○		2500
りゅうのウロコ								2500
ほのおのいし			○					2500
みずのいし				○				2500
かみなりのいし					○			2500
リーフのいし						○		2500
つきのいし		○						3000
たいようのいし								3000
ひかりのいし								3000
やみのいし								3000
めざめいし								3000
おうじゃのしるし	○							3000

○ = 1ページ目
 ○ = 2ページ目 (全国図鑑入手後)

・ データカード

ナンバ	ポイント	データ名	ナンバ	ポイント	データ名
01	500	優勝回数	13	1500	自滅した回数
02	500	ビリになった回数	14	1500	体当たり回数
03	1000	ダッシュした回数	15	1500	落ちた回数

04	1000	ジャンプした回数	16	1000	リングアウトファイト1位回数
05	500	ダッシュハードル1位回数	17	1000	バウンドフィールド1位回数
06	500	チェンジリレー1位回数	18	1000	プッシュサークル1位回数
07	1000	スティールフラッグ1位回数	19	500	通信優勝回数
08	1000	ブレイクブロック1位回数	20	500	通信でビリになった回数
09	1000	キャッチソーサー1位回数	21	2000	競技での1位回数
10	1000	シューティングスノー1位回数	22	2000	競技でビリになった回数
11	1000	獲得ポイント	23	1000	交代回数
12	1000	失敗した回数	24	1000	スマッシュゴール1位回数
			25	2000	個人賞獲得数
			26	3000	タッチした回数
			27	9999	ポケスロンプレイ時間

ミュージアム

「きょうりょく」
 初期から入室できる。
 コースごとの最高記録を見ることができる。

「しんらい」
 全ての部門でメダルを取ると入室できる。
 ポケモンごとのメダルの数を見ることができる。

「かのうせい」
 1種類のポケモンで全てのメダルを取ると入室できる。
 競技ごとの記録を見ることができる。

競技	CPU記録
ダッシュハードル	100秒
スティールフラッグ	35本
プッシュサークル	40点
ブレイクブロック	80枚
キャッチソーサー	40点
バウンドフィールド	350点
チェンジリレー	12周
リングアウトファイト	70点
シューティングスノー	30個
スマッシュゴール	3点

「ゆうじょう」
 全競技で1位(CPU)の記録を塗り替えると入室できる。
 コースレコード合計、競技レコード、メダル獲得枚数、獲得トロフィ数を見ることができる。

トロフィ

ゆうじょうのへやに入室すると各部屋に10個ずつトロフィが用意される

トロフィ獲得条件

- きょうりょく

コースレコードのポイントによって各コースごとに貰える
420 (1個目) 450 (2個目)

しんらい

メダリストポケモンの数によって貰える

基本値が高いポケモンを入れておけば基本値が低いポケモンが2匹いても1位になれる(オールスターだと厳しい)

またメダリストポケモンは数ではなく種族ごとにカウントするので

同種族で複数メダリストポケモンを作ってもカウントされるのは1匹

同種族で複数のポケモンで別々のメダルを取るのは1匹ですべてのメダルを取るのと同じ

例：ピカチュウAでパワー・スタミナ、ピカチュウBでスピード・ジャンプ・テクニックを取るとピカチュウはメダリストになる

トロフィメダリスト

1	1
2	2
3	5
4	10
5	25
6	50
7	75
8	100
9	150
10	200

・かのうせい

各競技で設定された記録以上を出すと貰える

競技	記録
ダッシュハードル	80秒
スティールフラッグ	50本
プッシュサークル	60点
ブレイクブロック	130枚
キャッチソーサー	70点
バウンドフィールド	500点
チェンジリレー	16周
リングアウトファイト	100点
シューティングスノー	55個
スマッシュゴール	9点

・ゆうじょう

コースレコード合計、競技レコード合計、メダル獲得枚数の合計ポイントによって貰える

トロフィポイント

1	3000
2	3100
3	3200
4	3300
5	3400
6	3600
7	3800
8	4000
9	4200
10	4500

称号

獲得したトロフィの数によって、称号が付与される

かのうせいのへやに行くためにメダリストポケモンを1匹作らないといけないため、トロフィは

最低1個

トロフィの数 称号

0~1	なりたて ポケスリート
2~3	かけだし ポケスリート
4~5	ポケスリート しょしんしゃ
6~7	ポケスリート ちゅうきゅうしゃ
8~9	ポケスリート じょうきゅうしゃ
10~11	スーパー ポケスリート
12~13	すごうで ポケスリート
14~15	ポケスリート めいじん
16~17	たつじん ポケスリート
18~19	じゅくれん ポケスリート
20~21	エリート ポケスリート
22~23	てつじん ポケスリート
24~25	ハイパー ポケスリート
26~27	さいきょう ポケスリート
28~29	むてきの ポケスリート
30~31	ベテラン ポケスリート
32~33	てんさい ポケスリート
34~35	エキスパート ポケスリート
36~37	ポケスリート キング
38~39	ポケスリート エンペラー
40	ポケスリート マスター

ボンドリンク

効果は一時的なものでパフォーマンスの基本値や限界値が変わるわけではない。
複数飲んでも効果は上書きされ、飲ませたポケモンをボックスに戻すと消える。
手持ちにいれば時間経過や日付の変更で効果は消えない。
通信ポケスロンをすると、対戦相手の最後に作ったドリンクがショップに並ぶようになる。

ボンドリンクショップ品揃え

ドーム外にあるドリンクショップ。

曜日によって店に並ぶドリンクの種類が変わる、値段は味の濃さによって変わる(要検証)
店に並ぶドリンクは、通信ポケスロンで対戦した相手が最後に作ったドリンク。

種類	発売日		未通信の状態ですべて店に並ぶドリンク		
	日	月	作者名	味の濃さ	まるやかさ 値段
スピード			ヒデ	32	104 100円
パワー			タケ	32	116 100円
テクニック			ギルモア	48	125 150円
スタミナ			リサ	34	120 100円
ジャンプ			ユキ	38	136 100円

・自作ボンドリンク

パフォーマンスの変動はポケモン1匹ごとに決まっている。

変動の周期は、日を10で割った余りで決まるので、1日と11日など一桁目が同じ日は同じパフォーマンスになる。

ボンドリンクでパフォーマンスを上げるのに必要な味の濃さは、10パターンあるのでA~Jと置くことにする。

日付との関係は以下の表になるので、1日分調べれば他の日での必要な味の濃さが分かる。

日 ÷ 10の余り

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 A B E J G F G J E B
 B C F A H G H A F C
 C D G B I H I B G D
 D E H C J I J C H E
 E F I D A J A D I F
 F G J E B A B E J G
 G H A F C B C F A H
 H I B G D C D G B I
 I J C H E D E H C J
 J A D I F E F I D A

また、10パターン中、使われるパターンは6つで残り0と5とその両隣しか使われない。
 下降するパフォーマンスはA~Cのときに が少なくなり、上昇するパフォーマンスはH~Jのときに
 多くなるため、補正されるパフォーマンスはD、Iがベスト。

日 ÷ 10 = 0 A B C D E F G H I J
 A, F ○○ ○○○ ○
 B, G ○○○ ○○○
 C, H ○○○ ○○○
 D, I ○○○ ○○○
 E, J ○ ○○○ ○○

パフォーマンスを上げるのに必要な味の濃さは「性格による増減」「1番濃い味と2番目に濃い
 味」で異なるので、場合分けをする。

まず、1番目に濃い味を大文字のA~J、2番目に濃い味を小文字のa~jとする。

次に性格による増減パターンとして下記の5種類がある。

- 補正なし(例：いじっぱりのパワーとジャンプ以外)
- 上昇1(該当性格：がんばりや、すなお、まじめ、てれや、きまぐれ)
- 下降1(該当性格：がんばりや、すなお、まじめ、てれや、きまぐれ)
- 上昇2(無補正以外)
- 下降2(無補正以外)

- 補正なし

星の数 味の濃さ
 A B C D E F G H I J
 基本値 + 1 1 0 8 7 6 4 3 2 1 1 1
 基本値 + 2 2 6 2 5 2 4 2 2 2 1 2 0 1 8 1 7 1 6 1 4
 基本値 + 3 5 3 5 2 5 0 4 9 4 8 4 6 4 5 4 4 4 2 4 1

星の数 味の濃さ
 a b c d e f g h i j
 基本値 + 1 1 6 1 5 1 4 1 2 1 1 1 0 8 7 6 4
 基本値 + 2 3 3 3 2 3 0 2 9 2 8 2 6 2 5 2 4 2 2 2 1
 基本値 + 3 - - - - - - - 5 0 4 9 4 8

- 上昇1

性格による星の増が0~1のもの。H~Jのときは、何もしなくても星が1つプラスされた状態

星の数 味の濃さ
 A B C D E F G H I J
 基本値 + 1 3 2 1 1 1 1 1 1 - - -

基本値 + 220181716141312109 8
基本値 + 346454442414038373634
基本値 + 4- - - - - 6261

星の数 味の濃さ
a b c d e f g h i j
基本値 + 1108 7 6 4 3 2 - - -
基本値 + 226252422212018171614
基本値 + 3- - 5049484645444241

・ 下降1

性格による星の減が0~1のもの。A~Cのときは、星が1つ少ない状態

星の数 味の濃さ
A B C D E F G H I J
基本値 1 1 1 - - - - -
基本値 + 11615141211108 7 6 4
基本値 + 233323029282625242221
基本値 + 360585756545352504948

星の数 味の濃さ
a b c d e f g h i j
基本値 4 2 1 - - - - -
基本値 + 123222019181615141211
基本値 + 240383736343332302928

・ 上昇2

性格による星の増が1~2のもの。常に星が1つ多く、H~Jのときは何もしなくても星が2つプラスされた状態

星の数 味の濃さ
A B C D E F G H I J
基本値 + 23 2 1 1 1 1 1 - - -
基本値 + 330282726242322201918
基本値 + 456555452515048474644

星の数 味の濃さ
a b c d e f g h i j
基本値 + 2108 7 6 4 3 2 - - -
基本値 + 336353432313028272624
基本値 + 4- - - - -

・ 下降2

性格による星の減が1~2のもの。常に星が1つ少なく、A~Cのときは星が2つ少ない状態

星の数 味の濃さ
A B C D E F G H I J
基本値 - 11 1 1 - - - - -
基本値 141211108 7 6 4 3 2
基本値 + 133323029282625242221
基本値 + 250484746444342403938

星の数 味の濃さ
a b c d e f g h i j

基本値 - 14 2 1 - - - - -
 基本値 2019181615141211108
 基本値 + 140383736343332302928
 基本値 + 2- - - - - 5048474644

ボンシェイカー

1度に5個までぼんぐりを入れて、100歩走ると完成。
 ボンドリンクの名前は、5つの味で最も強いものが設定される。
 味の濃さが濃ければパフォーマンスの上がりが高い。
 味の濃さは5つの味の合計値で、最大100。一つの味の濃さは0～63の数値。
 まろやかさが高くなるとパフォーマンスの下がり小さくなる。
 まろやかさは歩数100毎に+1。日をまたいでも上がっていく。
 まろやかさの計算順序はプラス補正(歩数) マイナス補正(3味目の追加など)。

味の濃さは100、まろやかさは255が限界値
 孵化やぼんぐり収集と一緒にドリンク作りをすると良い。

入れるぼんぐり味の濃さ 変化パフォーマンス

- あかぼんぐり 辛味+4、酸味-2パワー
- あおぼんぐり 渋味+4、苦味-2テクニック
- みどぼんぐり 苦味+4、甘味-2ジャンプ
- ももぼんぐり 甘味+4、辛味-2スピード
- きぼんぐり 酸味+4、渋味-2スタミナ
- しろぼんぐり 各味-2 全下降調整用
- くろぼんぐり 各味+2 全上昇、まろやかさ-10

味の計算はシェイカーに入れた順番に計算され「マイナス補正 プラス補正 超過分」の順番に計算される。

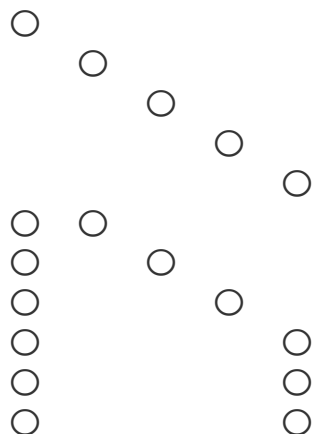
「あじのこさ100」の状態からぼんぐりを追加した時、超過分の計算は、次の2点に従う。

- 他の4つの内、数値の大きいもの
- 複数ある場合「辛味<酸味<渋味<苦味<甘味」で左から先に落ちる

ボンドリンクに入っている味によって変化パフォーマンスが変わる。
 ボンドリンクで上昇するパフォーマンスには、味が濃い2つが設定される。
 ボンドリンクで下降するパフォーマンスには、基本的に味が一番薄い所が設定される。
 一番低い味が複数ある場合は、スピード<ジャンプ<テクニック<スタミナ<パワーで左が優先的に落ちる。

以下、一例。

甘味 辛味 渋味 酸味 苦味 SP PW TEC ST JP



味の濃さ：○>

ボングリの消費を抑える

ボンドリンクを作るとドリンクの量が最大になる。

ドリンクは最大の量から3回使うと完全に消費してなくなってしまいが

二回使って、量が少なくなった後に一個だけボングリを入れて100歩あるくと量が満タンになる

ボングリは最大5個入れられるがドリンクの味を変化させたくないなら一個だけ入れれば良い。

検証部分

を増やすには (1~10?), (14~26?), (41以上?)

小ネタ

スロンポイントの上限は99999。

ディグダ・ダグトリオはジャンプができないので、バウンド・キャッチではポイントが取れない。

リングアウトファイトではジャンプの代わりにあなをほる攻撃ができる。

ダッシュハードルでは地中にもぐりながらハードルを回避するが、ハードル直前での加速ができない。

たいあたり回数が 2000回 を超えた状態で、施設内右側の金髪の男に話しかけるとふしぎなアメをもらえる。

ジャンプ回数が 1000回 を超えた状態で、施設内左側のおじいさんに話しかけるとふしぎなアメをもらえる。

ダッシュ回数が 1000回 を超えた状態で、施設外の縦に走っているおばさんに話しかけるとふしぎなアメをもらえる。

「ゆうじょうのへや」で飾られるポケモンの像は、最後にポケスロンで優勝したときの3匹になる。

優勝するたびに変わり、調べてもポケモンごとに変化は無い。

交代回数200回以上・参加回数50回以上・ダッシュ回数5000回以上だとしんらいのへやで、

ポケスロン1位回数100回以上・各競技1位回数すべて50回以上だとかのうせいのへやで、

それぞれ対応した自分モデルのグッズが飾ってもらえる。

トロフィの数によって、2階の観客のセリフと最初の歓声の声が変わっていく。詳しい数は不明。

得点が同じだった場合はくじ引きで優勝が決定される。

アルセウスを出す場合持っているプレートごとにパフォーマンスの引き出し方が違う。

(例)りゅうのプレート スタミナが上がる等

チェンジリレーの障害物は、メタング(小)とメタグロス(大)。
