

ポケモンGB用語辞典

[ゴールド]

あ【ア】——高速周回するプレイヤーが名付けるプレイヤー名若しくはニックネーム、ライバル名。

あてい【安定】——この選択肢を取れば必ず有利になるだろうという状態。リスクが低いことを表すのに使うこともある。

あんのーんがり【アンノーン狩り】——ポケモンGB世代で最も効率よく努力値を溜めることのできる育成法。フルドーピング後、780匹(ポケルス込みなら390匹)倒すことで限界値に達する。[アルフのいせき]に出現するポケモンがアンノーンLv.5のみであるため、獲得経験値が同じとなり、何匹倒したかを逆算しやすい。金銀発売前は22番道路に出現するニドラン千体斬りと呼ばれる方法が主流だった。

いちげきひっさつわざ【一撃必殺技】——「つのドリル」や「じわれ」などの65535の固定ダメージを与える命中率30%の大技の総称。第一世代の「わざマシン」として「つのドリル」と「じわれ」が収録されているため、第三世代以降のシリーズと比べて対戦で見かける頻度がとても高い。しかし、第三世代以降と違って命中補正の影響を受けてしまう。

いれかえモード【入れ替えモード】——シナリオでデフォルトで設定されている対戦モード。NPCのポケモンを倒したとき、相手の繰り出してくるポケモンに合わせてポケモンを入れ替えることができる。ポケモン初心者が対面するポケモン同士のタイプ相性などを把握しやすいシステム。⇒【勝ち抜きモード】

うちにげ【打ち逃げ】——技を繰り出す⇒味方のポケモンに交代するまでの流れのこと。これを何度も繰り返すことを交代合戦やサイクル戦などと呼ぶ。

うけだし【受け出し】——[ポケモン]のコマンドを選択して入れ替えること。交代前は無傷となるが、交代後のポケモンが相手から一方的に技を受けてしまう。⇒【捨て出し】

えーす【エース, A】——レベル配分のある対戦ルールで最もレベルの高いポケモンのことを指す。

えんかうんとりつ【エンカウント率】——4歩進むごとに発生する野生のポケモンとの戦闘に入る確率。エンカウントする確率は場所によって異なる。⇒【しゅつげんりつ】

おーばーふるー【オーバーフロー】——表示できる桁がなく、桁溢れを起こしてしまうこと。ポケモンGB

世代までは256以上の数字を扱うことができず、双方の能力値を1/4倍するなどの工夫をして疑似的に256以上の数字を扱えるようにしている。しかし、一部の処理にミスがあり、このようなことが発生する。例えば、こうげき128以上のガラガラが『ふといホネ』を装備して「はらだいこ」を使うとこうげきが1024以上にならず、-1024されてしまったりする。なお、ポケモンスタジアムシリーズではこのような不具合は発生しない。

おとす【落とす】——相手のポケモンを瀕死にすること。

かいだんほこう【階段歩行】——上方向にスライドパッド(十字キー、3Dスティック)を固定して、タマムシデパート及びコガネ百貨店の階段にひたすら出入して歩数を稼ぐこと。

かいふくわざ【回復技】——変化技の中で自分のHPや状態異常を回復させる効果を持つ技。「じこさいせい」や「ねむる」など。

かえしわざ【返し技】——相手から受けたダメージを倍にして返す技。「カウンター」や「ミラーコート」「がまん」の総称。

かそうてき【仮想敵】——構築の段階で特に対策したい相手。

かちぬきモード【勝ち抜きモード】——通信対戦の対戦形式。RTAやアイテム回収など素早く攻略したい場合はシナリオでもこのモードにすることがある。⇒

【入れ替えモード】

かべ【壁】——「リフレクター」「ひかりのかべ」のこと。

かりよく【火力】——そのポケモンのこうげき(とくこう)とわざの威力をかけたもの。わざの実質的な威力。

かんつう【貫通】——急所で能力変化を無効化すること。

がんでつぼーる【ガンテツボール】——『ぼんぐり』を使ってヒワダタウンのボール職人のガンテツに作ってもらうモンスターボールのこと。第二世代までは捕まえたボールの種類は記録されないため、第七世代に転送しても捕まえたボールの種類は『モンスターボール』になってしまう。しかし、金銀クリスタルのVCから転送されたポケモンを第七世代のゲーム

フリークのモリモトに見せるとこれらのボール一式を貰うことができる。第七世代でおしゃれなボールに収めることに拘る者達が時折金銀VC産のポケモンとの交換を懇願していることがあるという。

きゅうしょまち【急所待ち】——急所に当たらないと勝てないとき、それに期待して攻撃し続けること。「ぬる」などで相手の回復が追いつく場合に見られる。急所祈願ともいう。

きゅうしょらんく【急所ランク】——急所の当たりやすさの水準。ステータスランクとは変化の仕方が異なる。また、第一世代には存在しない。

きゅうしよわざ【急所技】——「きりさく」や「はっぱカッター」「クロスチョップ」のような急所に当たりやすい効果の技。第1世代では相当な確率で急所に当たる。必ず急所に当たる技が登場した第五世代以降ではあまり用いられない表現。

くすり【薬】——努力値を2560アップさせるアイテムのこと。「インドメタシン」など。

けいけんち【経験値】——NPCのポケモンを倒したときに獲得できるパラメータ。⇨【努力値】

けいけんれべる【経験レベル】——経験値を溜めることで上がるポケモンのレベルのこと。⇨【努力レベル】

けんたいき【倦怠期】——孵化厳選時にタマゴがなかなか見つからないこと。育て屋のお爺さんからタマゴの受け取りを拒否するとこの現象が起りやすいとの噂である。一度レポートを書いてリセットしてみたり、親を引き取って預けなおしたりすると改善されることがある。

こうげきはんい【攻撃範囲】——メインウェポンとサブウェポンで有効な攻撃をできる相手の範囲。

こうげきよみ【攻撃読み】——相手が場に居座ることを読むこと。交代先がいらない1対1の場合に想定することであるため、このように呼ばれることは極めて少ない。⇨【交代読み】

こうそくわざ【拘束技】——「まきつく」や「ほのおのうず」「からではさむ」のような相手のポケモンを2~5ターンの間、拘束する攻撃技の総称。第一世代では「たたかう」、第二世代以降では「ポケモン」のコマンドを制限する効果がある。

こうたいよみ【交代読み】——相手が交代することを読んで、出てくると予想されるポケモンに対して有効な選択肢。⇨【攻撃読み】

こうたいよみこうげき【交代読み攻撃】——相手が交代することを読みあてたときに最もリターンの高くなる技を使うこと。⇨【交代読み交代】

こうたいよみこうたい【交代読み交代】——相手が交代することを読んで、同時に交代すること。相手が出てくると予想されるポケモンに対して有利なポケモンを出すこと。⇨【交代読み攻撃】

こうちく【構築】——パーティを組むこと。⇨【選出】
こうれべる【高レベル】——ニンテンドウカップ97やニンテンドウカップ2000でレベル55のポケモンのことを指す。ダメージ計算に関わるレベルボーナスが24となる。⇨【低レベル】【中レベル】

こたいち【個体値】——捕まえたポケモンの個体ごと、ステータスごとにランダムに決められる隠しパラメータ。その個体の強さの目安となる。⇨【種族値】
こていだめーじわざ【固定ダメージ技】——与えるダメージが決まっており、乱数による変動がない技。「ナイトヘッド」や「りゅうのいかり」など。

ころしあむ【コロシウム】——通信対戦の部屋のこと。金銀クリスタルでは真ん中の部屋がそれである。間違えて交換の部屋に話しかけてもゲーム側が指摘してくれないので注意したい。ちなみにピカチュウ版同士なら「コロシウム2」という特別な制限のかかったコロシウムで遊ぶことができる。

さぶうえぼん【サブウェポン】——メインウェポンが効きにくい相手に使う技。

さんたて【3タテ】——シングルバトルで1匹のポケモン3匹すべてを倒されること。

じばくわざ【自爆技】——「じばく」「だいはくはつ」の総称。

じゃくてん【弱点】——“こうかはばつぐん”となるタイプのこと。⇨【耐性】

しゅぞくち【種族値】——ポケモンの種類ごと、ステータスごとに決められている隠しパラメータ。その種族のポケモンの強さの目安となる。⇨【個体値】

しゅつげんりつ【出現率】——野生のポケモンが出現する領域の中で、決まった種族&レベルのポケモンが出現する確率のこと。⇨【エンカウント率】

じょうたいじょう【状態異常】——眠り、毒、凍り、火傷、麻痺の総称。状態変化と違って場から引っ込めても効果が継続する。瀕死を含めるかは人による。⇨

【状態変化】【場の状態】

じょうたいへんか【状態変化】——状態異常以外でポケモンのステータスを変化させる要素。混乱や身代わり、能力変化など「バトンタッチ」ではない通常の交代で効果が解除されるものがこれに当てはまる。

⇨【状態異常】【場の状態】

じりひん【ジリ貧】——かろうじて倒されることは無いものの、反撃に移れず、いつか突破されるだろうと

いう状態。

しんぼるえんかうんと【しんぼるえんかうんと】——

伝説のポケモンなどのレアな野生ポケモンとの戦闘形式。GB世代では捕まえ損ねると二度と出現しないので目の前でレポートをしてから挑戦することが鉄則となっている。ちなみに通常の野生のポケモンとの戦闘はランダムエンカウントが採用されているが、通常の野生ポケモンとの戦闘がすべてシンボルエンカウントになったゲームが登場したらしい。

すてーたす【ステータス】——HP、こうげき、ぼうぎょ、すばやさ、とくしゅ（とくこう・とくぼう）のこと。ゲーム中ではステイタスと呼ばれることもある。

すてだし【捨て出し】——[たたかう]のコマンドを選択して入れ替えること。交代前のポケモンを犠牲（瀕死）にするが、交代後のポケモンを無傷で場に繰り出すことができる。⇨【受け出し】

すねわり【素眠り】——「ねごと」や『はっかのみ』と組み合わせずにそのまま「ねむる」を使うこと。

せんしゅつ【選出】——公式戦においてバトルに参加できる手持ちポケモンを選ぶこと。⇨【構築】

せんせいこうげきわざ【先制攻撃技】——優先度の高い攻撃技のこと。「しんそく」や「てんこうせつか」の総称。『きあいのタスキ』や[がんじょう]の特性は存在しなかったため、GB世代の対戦ではあまり見かけない。

ぞくせい【属性】——タイプのこと。ゲーム中では第1世代の「テクスチャー」でしか使われない。

そだてやささんりせつと【育て屋さんりセット】——金銀クリスタルの育て屋さんに預けると経験値がそのレベルの初期値に戻る。レベル50のフリーザー、サンダー、ファイヤーの育成でお世話になるテクニック。

たーんかっつと【ターンカット】——先手で瀕死になることで後攻のターン行動や毒の判定が行われないこと。GB世代特有のバトルテクニック。

たいきゅう【耐久】——HPとぼうぎょ（とくぼう）をかけたもの。硬さの指標となる。⇨【火力】

たいせい【耐性】——“こうかはいまひとつ”“こうかがない”となるタイプのこと。⇨【弱点】

たいぷいっち【タイプ一致】——自分と同じタイプの技。ダメージが1.5倍になる。⇨【タイプ不一致】

たいぷきょうかあいてむ【タイプ強化アイテム】——特定のタイプの攻撃技を繰り出すとき、そのダメージを1.1倍にするアイテムの総称。

たいぷふいっち【タイプ不一致】——自分と違うタイプの技。⇨【タイプ一致】

たいまん【タイマン】——お互い交代せずに1対1で戦うこと。

たいめん【対面】——場に対峙しているお互いのポケモンの状況のこと。

だきょう【妥協】——本来求める個体値でないポケモンを使うこと。

たちまわり【立ち回り】——試合中に行う行動。またそれを思考・決断すること。

ちゅうれべる【中レベル】——ニンテンドウカップ97やニンテンドウカップ2000でレベル53・54のポケモンのことを指す。ダメージ計算に関わるレベルボーナスが23となる。⇨【低レベル】【高レベル】

つみ【詰み】——どのような選択、運をもってしても負ける状態のこと。

つみわざ【積み技】——自分のステータスランクを上昇させる効果を持つ変化技のこと。「かげぶんしん」や「のろい」など。

つむ【積む】——積み技を使って自分のステータスランクを上昇させること。

ていれべる【低レベル】——ニンテンドウカップ97やニンテンドウカップ2000でレベル50・51・52のポケモンのことを指す。ダメージ計算に関わるレベルボーナスが22となる。⇨【中レベル】【高レベル】

ておち【出落ち】——入れ替えたポケモンが対戦中に技も繰り出せずに即死すること。

てんこうわざ【天候技】——「にほんばれ」「あまごい」「すなはらし」の総称。

てもち【手持ち】——公式戦を取り扱う本書では対戦に持ち寄れる3匹のことを指す。⇨【パーティ】

どうそく【同速】——自分と相手と同じすばやさで、どちらが先制するかわからない状態。

どーびんぐ【ドーピング】——努力値を2560アップするアイテム（薬）をポケモンに投与すること。

とおる【通る】——当てたい技が、相手の本体に直接あたること。

ときわたり【時渡り】——3DS本体の日時を変更することでバーチャルコンソール版の金銀クリスタルの時間イベントを自由自在に発生させること。2年変更すればゲーム内の曜日と時間も再設定できる。

とくこう【特攻】——特殊攻撃力の略称。

とくしゅ【特殊】——第一世代の《とくこう》と《とくぼう》のこと。

とくしゅこうげき【特殊攻撃】——《とくこう》と《とくぼう》でダメージ計算される攻撃技のこと。第三世代までは炎、水、草、電気、エスパー、氷、ドラゴン、悪の威力値1以上の技が該当する。⇨【物理攻撃】

とくぼう【特防】——特殊防衛力の略称。

とっぱ【突破】——相手の受けポケモンを倒すこと。相手のパーティを壊滅させることを指すこともある。

ともだおれ【共倒れ】——1ターンの最中に両者のポケモンが瀕死になること。相打ちともいう。

どりよくち【努力値】——ストーリー中でポケモンを倒したときに貰える第二の経験値のような隠しパラメータ。能力値の伸びに関与する。ゲーム中ではきそポイントと呼ばれる。⇨【経験値】

どりよくれべる【努力レベル】——努力値を溜めることで上がる隠しレベル。能力値計算の際に直接使われる。⇨【経験レベル】

なつきど【なつき度】——ポケモンの懐き具合を示す隠しパラメータ。ピカチュウ版ではオーキド博士から貰えるピカチュウのみに設定されていた。

にんぎょうくよう【人形供養】——赤緑青ピカチュウの【ポケモンタワー】のガラガラの幽霊を『ピッピにんぎょう』を投げて攻略すること。リメイクのファイアレッド・リーフグリーンでも通用する。

ぬく【抜く】——すばやさが逆転して先手を取れるようにすること。

ねむりせいげん【眠り制限】——相手のポケモンを複数眠り状態にすることを禁じること。本書で取り扱うGB世代の公式ルールはこれが採用されている。

ばーてい【パーティ】——公式戦を取り扱う本書ではエントリーできる6匹のポケモンを指す。⇨【手持ち】

はる【貼る】——「リフレクター」や「ひかりのかべ」を使うこと。

はんどう【反動】——技を当てたとき、技を外したときのダメージや硬直効果を指す。反動技と呼ばれるときは多くの場合「すてみタックル」のような技を当てた時の反動効果を持った技をイメージする場合が多い。

びーびー【PP】——技の使用できる回数のこと。パワーポイント (PowerPoint) の略称。プレゼンテーションとは特に関係ない。

ひっちゅう【必中】——命中補正を無視して当たること。

ふかよみ【深読み】——相手がこちらの行動を読んでいることを想定して行動すること。失敗したときに使われることが多い。

ぶつりこうげき【物理攻撃】——《こうげき》と《ぼうぎょ》でダメージ計算される攻撃技のこと。第三世代まではノーマル、格闘、毒、飛行、地面、岩、虫、

ゴースト、鋼の威力値1以上の技はこれに該当する。ゲーム中では打撃攻撃とも呼ばれる。⇨【特殊攻撃】
ふるあたく【フルアタック】——覚えている技すべてが攻撃技であること。1種類だけ変化技が混ざる場合はセミアタックとも呼ばれる。

へんかわざ【変化技】——自分や相手、場に変化をもたらす技。厳密には威力値0の技を指す。第四世代で公式に定義されるまでは補助技と呼ばれていた。

⇨【攻撃技】

ほうこうせーぶ【方向セーブ】——主人公の向いている方向の十字キーを押したまま、スタートボタンでメニューを開いてレポートすること。第一世代ではこの方法でレポートを書かないと必ず下を向いた状態でゲームが再開される。

まーきんぐ【マーキング】——「テレポート」や第一世代の「あなをほる」『あなぬけのひも』で移動する場所を更新し、それを維持すること。

まく【撒く】——「まきびし」を使うこと。状態異常にさせる変化技を使うことも指す。

みらー【ミラー】——ポケモン、技構成、パーティ、手持ちなどが相手と全く同じ状態で戦うこと。

めいんうえぼん【メインウェポン】——攻撃の要となる技のこと。ほとんどの場合タイプ一致である。

ゆうせんど【優先度】——日本国内では技の行動順優先度のことを指す。海外では交代なども含めた行動順の優先度を指す。

よみ【読み】——相手の技構成や行動を予測して、その対策を取ること。

らんすう【乱数】——攻撃ダメージの変動のこと。固定ダメージわざ以外のすべての技は使うごとに与えるダメージが217/255 (85%) ~ 255/255 (100%) の間でランダムに変動する。

れんぞくこうげきわざ【連続攻撃技】——「ホネブーメラン」や「ミサイルばり」など1ターンの間に複数回攻撃する技の総称。第二世代以降では身代わりの対策となる。

ろぐ【ログ】——対戦記録のこと。

ポケットモンスター赤緑青ピカチュウ&金銀クリスタル

マップ&ずかん&対戦考察本『ポケモンバトルノスタルジア DX』下巻

2019年8月10日 初版発行

発行/つうしんケーブルクラブ

ウェブサイト/<http://pokemon.s20.xrea.com/ccc/>



▼編集チームスタッフ（サークルメンバー）

ゴールド（サークル代表・記事・編集・デザイン・データ調査）／文章 [ポケモン GB 厳選&育成] データ作成 [野生ポケモン出現テーブル・ショップリスト] デザイン [タイトルロゴ]

ERROR（サークル副代表・マップデザイン・図鑑プログラム作成）／文章 [ポケモン GB 厳選&育成・バージョンの違いについて・赤緑シナリオ攻略チャート・金銀シナリオ攻略チャート] データ作成 [赤緑シナリオ回収マップ・金銀シナリオ回収マップ・ポケモン GB ずかん・わざマシンリスト・アイテムリスト]

いかれっこ（編集・デザイン）／デザイン [サークルロゴ/表紙・裏表紙/ポケモン GB ずかん]

シグルド（アドバイザー）／その他もろもろ

かける（データ調査）／文章 [ポケモン GB 厳選&育成・ポケモン GB ずかん]

1192（校正）

かむ（メインビジュアル担当）／メインイラスト [表紙・裏表紙]

▼印刷

情報印刷株式会社（みかんの樹事業部）

▼免責事項

本書の制作にあたっては細心の注意を払っておりますが、古い情報や誤った情報が掲載されている場合があります。当サークルでは全ての発行物中の情報や記事の正確性についてこれを保証しません。また、当サークルの発行物を利用したことによって発生したいかなる不利益や損害に対しても、当サークルメンバー、制作者、協力者様、印刷会社様は一切の責任を負いかねますので、予めご了承の上ご利用くださいますようお願い申し上げます。