

Заметки по Little cup

Сделано на основе [данной статьи](#) (англ.). Учтите, что статья-оригинал сделана во время 5 поколения, поэтому списки забаненных и боеспособных покемонов не совсем соответствуют действительности.

Здесь же я просто расскажу об основных отличиях боёв на 5 уровне от боёв на 100 уровне.

Одна из отличительных особенностей **Little Cup** - это **распределение EV**. На 5 уровне базовый стат играет несколько меньшую роль, чем на 100 уровне. К примеру, покемоны с базовой скоростью 75 и 80 будут иметь один и тот же максимальный стат - 17, но для этого потребуется разное кол-во EV: 196 EV на 80 уровне и 236 EV на 17 уровне. Этот пример показывает, насколько кардинально отличие распределения EV на 5 уровне и на 100 уровне (где каждые 4 очка EV дают 1 очко в стат).

Формула статов, кроме очков здоровья (HP), такова:

$$(((2 \times \text{BaseStat} + \text{IV} + (\text{EV} / 4)) \times 5 / 100 + 5) \times \text{Nature})$$

BaseStat - это значение базового стата, **IV** и **EV** - значения соответствующих характеристик данного стата, **Nature** - множитель, зависящий от характера (1.1, если характер повышает стат; 0.9, если понижает и 1, если характер не действует на стат).

Важное замечание: каждое деление в этой формуле целочисленно, т. е. округляется вниз до ближайшего целого.

Формула HP почти такая же:

$$(((2 \times \text{Base} + \text{IV} + (\text{EV} / 4)) \times 5 / 100 + 15)$$

Поясним эти формулы. На 5 уровне для того, чтобы увеличить стат на 1, нужно 80 EV, за исключением первого очка. Например, если базовый стат скорости - 80, то без добавления EV скорость будет равна 14; с 36 EV - 15; с 116 (36+80) EV - 16, а со 196 (36+80+80) - 17. Но если базовый стат - 75, то без добавления EV скорость будет всё так же 14, а чтобы она стала 15, потребуется уже 76 очков EV и так далее (156 (76+80) для скорости 16 и 236 (76+80+80) для скорости 17). Для обоих случаев, после того как их стат повысился на 1 единицу, требуется 80 EV для каждой следующей единицы стата. Так что, после того, как вы узнали, сколько же EV нужно для первого очка, легко вычислить, сколько понадобится для большего повышения. Здесь приведена таблица, сколько очков EV нужно для повышения стата в зависимости от последней цифры базового стата:

| Base Stat Ending | EVs required for stat gain |
|------------------|----------------------------|
| xx0 | 36 / 116 / 196 EVs |
| xx1 | 28 / 108 / 188 EVs |
| xx2 | 20 / 100 / 180 EVs |
| xx3 | 12 / 92 / 172 / 252 EVs |
| xx4 | 4 / 84 / 164 / 244 EVs |
| xx5 | 76 / 156 / 236 EVs |
| xx6 | 68 / 148 / 228 EVs |
| xx7 | 60 / 140 / 220 EVs |
| xx8 | 52 / 132 / 212 EVs |
| xx9 | 44 / 124 / 204 EVs |

Как видно из таблицы, базовые статы, оканчивающиеся на 3 или 4, особенны тем, что их можно повысить на 4 очка, а не 3, как в остальных случаях. Также первое очко таких статов стоит очень мало EV, поэтому даже если вы не планировали увеличивать такой стат, у вас скорее всего останутся лишние 4 или 12 EV, чтобы их повысить. Это

может оказаться важным, особенно если этот стат - защита или спецзащита, и покемон держит предмет **Eviolite**.

Теперь поговорим о том, какие **предметы** стоит давать покемону в **Little cup** и какие не стоит.

Какие предметы следует использовать:

1) **Eviolite**. Этот предмет в 1,5 раза увеличивает защиту и спецзащиту всех покемонов, способных к эволюции (в **Little cup** это верно для всех покемонов).

2) **Choice Scarf**. Этот предмет увеличивает скорость в 1,5 раза, но покемон может использовать только один и тот же приём, который он использовал сразу после выхода на поле боя. Максимальная скорость в Little cup, не увеличенная с помощью предметов или приёмов - 20, то есть, этот предмет крайне полезен для покемонов со скоростью 14 и выше - они станут быстрее любого другого покемона без такого предмета.

3) **Life Orb**. Основной предмет для мощных атакующих, повышает урон от всех атак (как физических, так и специальных) в 1,3 раза, но при использовании наносящей урон атаки покемон теряет одну десятую своего здоровья. В сочетании с этим предметом полезно делать так, чтобы макс. кол-во здоровья не делилось на 10 (а ещё лучше - оканчивалось на 9). Например, если у покемона максимум 19 очков здоровья, то он будет терять лишь 1 очко каждый ход (то есть всего лишь одну девятнадцатую часть своего здоровья), а если 20 - то 2, что гораздо хуже.

4) **Berry Juice**. Этот предмет один раз восстанавливает 20 очков здоровья, когда у покемона меньше половины максимального кол-ва здоровья. Не так полезно, как **Eviolite**, но используется на некоторых покемонах, чаще всего со св-вом Sturdy (тогда здоровье подгоняется до 21, чтобы св-во сработало дважды).

Какие предметы НЕ следует использовать:

1) **Leftovers/Black Sludge**. Этот предмет восстанавливает 1/8 здоровья покемона каждый ход. Он крайне популярен на высоких уровнях, но на 5 уровне, когда у покемона малое кол-во очков здоровья, 1/8 часть может быть крайне мала, так как деление целочисленное. Например, если у покемона 15 очков здоровья, то каждый ход будет восстанавливаться всего 1 очко, что составляет лишь пятнадцатую часть. Для лечения более разумно использовать **Berry Juice**, восстанавливающий сразу 20 очков, что для многих покемонов на 5 уровне почти полное здоровье.

2) **Choice Band/Specs**. Этот предмет увеличивает атаку/спецатаку в 1,5 раза, но покемон может использовать только один и тот же приём, который он использовал сразу после выхода на поле боя. Опять же, из-за низких значений статов на 5 уровне, после округления разница в умножении на 1,3 или на 1,5 может отсутствовать, поэтому гораздо выгодней использовать **Life Orb**: вы получаете почти такой же бонус к урону, но при этом не заикливайтесь на одном приёме.

3) **Sitrus Berry**. Эта ягода восстанавливает четверть здоровья покемона один раз, что на 5 уровне, очевидно, меньше, чем 20 очков здоровья, восстанавливаемые **Berry Juice**.

См. также:

1. [Гайд по основам механики](#)
2. [Гайд по предметам](#)
3. [Стратегический декс по Little cup на Smogon.com](#) (англ.)