

メガヤンマ

No.469 タイプ：むし/ひこう

特性：かそく：毎ターン「すばやさ」が1段階上がる。

特性：いろめがね：相手への「こうかはいまひとつ」のダメージを2倍にする。 1/2 1倍、1/4 1/2

夢特性：おみとおし：相手の持ち物を知ることができる。

515族	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
メガヤンマ	86	76	86	116	56	95
ドククラゲ	80	70	65	80	120	100
ブテラ	80	105	65	60	75	130
ポリゴン2	85	80	90	105	95	60
ベロベルト	110	85	95	80	95	50
シビルドン	85	115	80	105	80	50

ばつぐん(4倍) いわ

ばつぐん(2倍) ほのお/でんき/こおり/ひこう

いまひとつ(1/2) むし

いまひとつ(1/4) くさ/かくとう

こうかなし じめん

エアスラッシュで怯ませれば降参され、催眠を使うと放置プレイされる。

扱いは 注意しましょう メガヤンマ。

放置はともかく降参は別に良いだろw

...しかし催眠弱体化に落ち着きBWwikiでは要注意にも乗らない立場、環境の移り変わりを
感じるねえ。

とはいえスペック自体は元々高いからなんだかんだで強いんだけどね

むしろ催眠弱体化したおかげで催眠術に技すべさく必要がなくなり、その分威力アップした
ギガドレイン入れたら返って使いやすくなった。ちょっとダメージくらっても抜群相手に打って
回復することで禪も使用可能になるし。

放置どころか通線切断されることもあるので注意

ドクケイルと入れ替わりに登場したムサシの新しい切り札。声は何だか怖い。

プラチナでもドクケイルの代わり(?)にリョウの先手を務めている。偶然とは思えないのは自分
だけ？

オフタワーでは使いにくい子。催眠が当たれば強いが、外れると切ない。

<http://usokomaker.com/zayu/r/%A5%E1%A5%AC%A5%E4%A5%F3%A5%DE>

催眠厨の座右の銘に吹いたww

BWでは進化前の野生のヤンマンが基本サブウェイでしか入手出来ないこわくレンズを持っている。

しかし出現条件は大量発生の際のみなので狙う際は注意が必要である。

違うIDのポケモンが40匹いれば悲運のPCにいるタモリさんからもらえる。

悲運w何日も大量発生しない悲運な人はそこで貰えとw

ずっと前、ダイヤのバトルタワーで始めにドータクンのトリックルーム+大爆発のコンボを仕掛けてきた、

俺の場にいたのはスターミで気合の襷で大爆発を耐えたんだが、次に出たのが加速メガヤンマンだった。

当然、どんどんと素早さが落ちていくシュールな光景に吹いたww

何という謎コンボwww

バトレボだとうんとも攻撃を避けている。

氷の礫をしたら「あちゃ、外れた」とつい思ってしまう。

冷凍ビームしてみる。完全に避けてます

バトレボでは地味にはねやすめの専用モーションが存在する、その姿に和んだのは自分だけか？

トンボっぽくて良いよね 足先を狭い範囲に揃えてる所とか

ちなみに進化したほうが早く技を覚える異例のポケモン。

金銀クリスタルでは**ピンクの悪魔**もそうだったな

初代オムスターもな

Ptではフェイントの習得と共に修正されたようです。

アニメの影響を受けた消防が対戦で廃人のヤンマンに遭遇したら

「メガヤンマンwwwやられ役の雑魚使うとか馬鹿じゃねーのwwやる気あんのwwww」

「むきー!何であのクソトンボに負けるんだよ!!!」

みたいな感じで涙目になるのを思い浮かべた。

まゝボスゴドラやメタグロスでもアニメじゃ「雑魚同然」だからな・・・

ピカチュウやブイゼルやナエトルのほうが明らかに強いからね

そういえば波動のリオル編で人のボスゴドラを野生のドンファンをつのでつくで倒していた。

アニメはサトシに味方するポケモンが強い傾向にある。

2でも一応「虫タイプ特殊最強」という称号が与えられてるから消防でも強いって分かるんじゃない？

ブイゼルとかナエトルとかも消防がガチで使うってのはないし。

それよりも問題なのはほとんどの消防の手持ちに空を飛ぶ要員のレックウザがいることだが

26月25日のアニメでメガヤンマンがハヤシガメのエネルギーボール発で倒れました。サトシさ

ん理不尽です

いくら特防低いつたって特攻低いやつ4分の1ダメージで一発とは...

どくづきで倒されるハッサムよりはマシである

2フォレトスがポイズンテールで倒された事もあった

3計算したところ特攻 補正252振りV拘り眼鏡6段階うpで特防 補正全逆Vのメガヤンマをようやく超高乱数1(最低ダメージで1残る)...

まあでも無効の筈の毒技で倒されるハッサムやフォレトスよりマシだけど

もしかしたらアニメスタッフは初代のように毒 虫が効果抜群だとももっていたりしていやそれでも無効には変わらないが...

石ころが**主役**に電気で焼かれた時点でアニメのバランスは崩壊してしまったんだ...

みずびたし食らったんだよきっと。しかしみずびたしはアニメのそのの言い訳のように見えるな...

一応ポケダン仕様だったら説明付くけどね。まあそれでも負けるのは理不尽だけど。

どうでもいいがヤンヤンマは進化前にヤゴポケモンを出すべきだと思うのは自分だけ?、卵からいきなり成虫が生まれてくるのはどうかと思うw

「ヤゴッチ」とか?

流れ的にヤゴヤンマじゃね?

それを言ったらガルーラやグレッグルみたいなのがいっぱい該当するがな

卵の中でヤゴを過ごす。他のポケモンもその論理で。

英語で蜻蛉のことドラゴンフライっていうから分布進化で虫ドラゴンタイプの「ヤゴラゴン」に進化するのはどうだろう。

なんでトンボからヤゴに進化するんだよw

すごく...フライゴン涙目です...

トンボとカエルが結婚した。だから...

とんぼがえりなのだ。

どうやらこいつの元ネタのメガネウラはゴキブリトンボって言われてるらしい。

だから別名ゴキブロス...って、**あるえー?**

メガヤンマの名前の由来はメガネウラから来ているが、メガヤンマの姿形はメガネウラと同じ石炭紀に存在していたステノディクティアから来ている。

メガヤンマはメガネウラにあまり似ていないが、メガヤンマとステノディクティアとてもよく似ている。

メガネウラは「**メガニューラ**」と呼ばれることもあるそうだ。

エヴァの真希波(メット有り)に似てると思うのは俺だけ?

緑のメットに赤いバイザーだからな。

ゼルエル戦のときはピンクだったっけか

=@M@=<ヤンヤン

ポケパークwiiのモジャンボ思い出した

コイツの英語名が「YANMEGA」と聞いて「ヤンキー君とメガネちゃん」が頭に浮かんだ人は俺だけでいい。

よう仲間

多分メガネ持ちのこいつの愛称は「ヤンキー君とメガネちゃん」になるな。アニメでの鳴き声に迫力があるし。

メガヤンデレとか思った。ちょっと毒々覚えさせてくる

ヤンマーニヤンマーニヤンマーニヤーイヤ

物理型育てようと思ったのになんでアクロバット覚えないんじゃあああ

ストライク「ゲーフリは虫飛が嫌いなんだよ・・・」

テッカニン「その気持ちすごいわかる」

全 **ピークイン**「使いたければ女王になることね！！」

今、虫統一作ってて気付いてしまった。こいつは最終進化虫で唯一、積み技を一つしか覚えない。しかも、ほぼ全ポケが使える「かげぶんしん」のみ。BWでマシン無限になったが、自力で習得しちゃうエコな奴。

大抵の虫は進化前の蛹で防御アップを覚えるが、こいつは最初から成虫だから防御系すら無い。

・ **メガヤンマ**

- ・ **ヤンヤンマ複眼型 inネタWiki**
- ・ **どくどく守る見切り型**
- ・ **むしくい型**
- ・ **最速型**
- ・ **ムサシ型(アニメ)**
- ・ **騒音公害型**
- ・ **ポケモンアソート型**
- ・ **もし初代にいたら型**
- ・ **物理型**
- ・ **りんしょう型**
- ・ **加速耐久型**
- ・ **エメラルドバトルフロンティア型**

- **覚える技**
 - **レベルアップ**
 -
 - **技マシン**
 - **タマゴ技**
 - **教え技**
 - **遺伝**
 - **遺伝経路**
 - **遺伝先**
 - **外部リンク**
-

ヤンヤンマ複眼型 in ネタWiki

性格:ひかえめorおくびょう

特性:ふくがん

努力値:素早さ特攻252

持ち物:こうかくレンズ、きあいのタスキなど

技:さいみんじゅつ/エアスラッシュ/むしのさざめき/げんしのちから

本家にも複眼ヤンヤンマの型はあるが、この技構成だとほとんど劣化バタフリーなため違う技構成となっている。催眠で相手を眠らせ、エアスラかさざめきでじわじわHPを減らす。微妙に残ったら原始でステータスアップを図れるので完全な劣化ではない。銀色の風と違って炎や飛行に抜群とれるしね！

バトルタワーの序盤戦にでもどうぞ。
...えっ、催眠命中低下？俺に進化しろとでもいうのか...！

どくどく守る見切り型

性格:ひかえめorずぶといlorおだやかorおくびょう

特性:かそく

努力値:耐久

持ち物:たべのこし など

技:まもる/みきり/どくどく/エアスラッシュorみがわり

とりあえず相手を毒状態に
そして守る 見切り 守る 見切り・・・と相手が倒れるまで続ける

たまに身代わりなどを織り交ぜてもよし
エアスラでひるみを狙ってもよし

鋼・毒タイプ、眠る、シャドーダイブ、フェイント、免疫は無理
つか守ると見切り どくどくを同時に覚えるヤツなら誰でもできる

これってどういう意味なの？

守る(成功率1/1) 守る(成功率1/2)

見切り(") 見切り(")

守る(成功率1/1) 見切り(成功率1/1) 守る(成功率1/1)

とか？

ちょっと試したんだが、

守る 見切りだと成功率1/1になるが、

見切り 守るの順になると守るが1/2になるっぽい。

つまり、守る(成功率1/1) 見切り(成功率1/1) 守る(成功率1/2)

守る 見切りって確実に成功すんの！？試行回数どれくらい？

後で自分でやってみたら普通に失敗することもあった。

そんなのだったら毒びし撒いてから守る見切り繰り返してたら絶対かてるじゃねえかwww
www

...守る見切り堪えるって成功確率の管理方法が同じでどれ使っても成功確率下がるんじゃない
のか？

製作者は本気で書いたのかネタなのか分からんが、守る見切りが連続可なら
とっくにどくどく まもるみきりコンボが実践で使われてるとしておく。

むしくい型

特性：かそく

性格：いじっぱり

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：きあいのタスキ

技：まもる/さいみんじゅつ/むしくい/ふきとばし

まもるで加速。催眠をあてて虫喰いで木の実を奪って吹き飛ばす。

これを相手のポケ全部にやったらおさらば。

通常ルールでは眠り1体までですが・・

2007年をもって眠り1体はローカルルールになりましたとさ

最速型

特性:かそく

性格:ようき

努力値:攻撃252 素早さ252

持ち物:こだわりスカーフ

技:でんこうせっか/フェイント/まもるorみきり/おいうち

ほんとうの「速さ」を追い求める・・・！

ムサシ型(アニメ)

技:つばさでうつ/ソニックブーム/でんこうせっか/げんしのちから/はがねのつばさ/ぎんいろのかぜ

サカキ様のおかげでアニメレギュラーに仲間入りできました！

...ピカにいじめられる？

逆に考えるんだ、メガヤンマがかわいく見える日が来るんだと。

アニメのおかげでメガヤンマ好きになった。俺も頭の上に止まって欲しい！

ロケット団の仲間になったポケモンはほぼ必ず野生の時より弱体化される

メガヤンマはブイゼルのアクアジェットで沈むほど脆くない。声はなんか強そうなんだけど...

サトシに敵対するものの定め。サトシの絆に逆らえばガブリアスだろうとピカチュウとかにやられるだろうね

こないだの放送ではがねのつばさとぎんいろのかぜ使ってたような。ムサシ技変えた？

アニメでは4つ以上覚えるんだよきっと。うん、そうしておこう。

追加しておいた。ちなみに、更に言うとムサシのメガヤンマは進化してから

つばさでうつとでんこうせっかは一度も使ってない(特にでんこうせっかは指示をした事すらない)

げんしのちからも進化の直前と進化直後に2回使っただけでそれから全く使っていない

最近こいつの「人の頭にとまることが好き」という設定が薄れてる気がする...あの癖可愛かったのに。

ロケット団のポケモンでそういう類の癖を確固たる位置にしているのはソーナンスとコジロウの草ポケだけだよな。

まあ描写させてる暇がないというのもあるだろうが

ある凶悪面の**トゲピー**のおかげで衝撃の事実発覚。

何とこいつ、**メスである**

騒音公害型

特性:自由に

性格:ようきとか騒がしそうな性格

努力値:特攻252 他自由

持ち物:メトロノーム、かいがらのすず、ビードロ類

技:さわぐ/むしのさざめき/ちょうおんぱ/いやなおと

やかましさを追求したものの、防音持ち一体で止まるのはご愛嬌。
効果的に機能して相手が音技嫌いになったら上出来です。

ポケモンアソート型

特性：どっちでも

技：むしくい/むしのさざめき/とんぼがえり/きりさく

某会社から出ているお菓子の箱の裏に書かれているポケモン図鑑での技構成。
図鑑のメンバーからしてアニメを意識しているつもりだろうが、
上のムサシ型をみれば分かるとおり技は完全無視。

その他ボルテッカーがないピカチュウなど、突っ込みどころ満載。
見かけたらぜひ買ってみよう。図鑑はなんと30種類もあるよ！

もし初代にいたら型

特性：どちらでも

性格：補正無しのもの

努力値：全て85

技：ソーラービーム/ギガドレイン(メガドレインの代わり)/きりさく/ちょうおんぱ/いやなおと/
どくどく/ふきとばし/かげぶんしん

HP 攻撃 防御 特殊 素早

86 76 86 116 95

当時なら特殊耐久も高く、嫌な音+切り裂くで嫌がらせができたと思われる。金銀の時点でサイコキネシス、翼で打つ、催眠術を使えなかったため初代でも恐らく使えなかっただろう。進化すればサイコキネシスは使えたのだろうか？

嫌な音と切り裂く？

初代では急所に当たった時は相手のマイナスステータスも虫しちゃってたんだよな
虫る、無視キングってことだな。

ふきとばしてこの時代ははねるみたいなもんだろ

一応野生を逃がすことはできる。・・・テレポートみたいなものか

物理型

性格:意地っ張りor陽気

努力値:攻撃252 素早さは加速なら好きなように調整で

持ち物:襷や強化アイテムなど

技:とんぼがえりorむしくい、つばめがえし、つじぎり、おいうち、はがねのつばさ、フェイント、し

ぜんのめぐみ、すてみタックル

未だに作られてなかったの。どれもこれも低威力。とんぼがえりもフェイントも特殊型に余裕があれば入れてると小回りが利いて強いんだけどね...

身代わり 起死回生は？

威力200で性格補正有りA極振りならB特化ハピが低乱数1とまあ、わりと戦えそうな気がしてくる

Aぶっぱジュエルできせきラキー撃だったのでASで育成してみた

まもみが/エアスラ/起死回生

ぶっちゃけ弱い上に範囲も火力も足りない。

無邪気A108 S252 残りCで使ってる。(ジュエル起死回生でH振りヒードラン確1調整、特化ハピも確1)

身代わり/起死回生/さざめき/エアスラ

電磁波してきたジバコに対して身代わり さざめきで頑丈割ってからみがきし決めたりできた。

が、自分より速い相手に対して身代わり張るのは難しく、後出しもできないので使いづらいのは間違いない。

いやなおとは？

初手でいやなおとを当てて、とんぼがえりでかっこよく退場、なんてのを思いついたんだが相手が居座っても後退しても、こっちは相手に有利なやつを無償降臨できる

りんしょう型

性格：ひかえめorうっかりや

特性：かそく

努力値：特攻252 素早さ調整 残りはH P か攻撃

持ち物：好きなものを

確定技：りんしょう/エアスラッシュ

選択技：むしのさざめき/フェイント/とんぼがえり/みきり

ノーマル特殊アタッカーとダブルでりんしょう。

かそくしながらひたすら先手でりんしょうすることで、相方のりんしょうは常に威力倍。

こいつと組んだこだわりメガネ持ちポリゴンZは **かそく+てきおうりよく+メガネ+威力120技をノーリスクで撃ってくる** という未恐ろしい奴になる。

ゴーストタイプがダブルで来たら仕方ないのでエアスラッシュで倒そう。

加速耐久型

性格:ひかえめorずぶといlorおだやかorおくびょう

特性:かそく

努力値:H252 BorD252

持ち物:たべのこし

攻撃技:エアスラッシュ/むしのさざめき

補助技:まもる/みがわり/どくどく/はねやすめ/メロメロ/いばる

加速のおかげで耐久に全振りなのに先制できるというちょっと贅沢な型

この耐性で耐久するがきついのはピークインがよく教えてくれているが加速があるのでまもみがで粘ったり出来る

メロメロやいばるで分のいい運ゲを仕掛けるのも有り

あと先制取りやすいのではねやすめやエアスラッシュはなかなか相性がいい

確か似たようなのが四世代の本家にあったな

変態型のつもりで作った型だったが案外強かったなこれ。結構エッジも耐えるからいい具合に相手が驚いてくれる

今作でむしのていこうを習得したので特殊面の強化が可能に。より現実的になってきた。

エメラルドバトルフロンティア型

性格:知らない

努力値:知らないが、技構成からしてAS252かと

特性:虫の知らせor複眼

技:見切り/影分身/シグナルビーム/燕返し

昔、エメラルドのバトルファクトリーで見た奴。

気分で掲載。

技が(当時としては)強く、無進化and微妙な一進化ポケモンしかいなかったために苦戦した。

ほしかったが、七人目のため交換もならずお別れ。

もう一度見てみたい、できれば使ってみたかった。

覚える技

レベルアップ

ヤヤン ヤヤン

GBA GBA ヤヤン Mが ヤン Mが ヤン 技

ホエノ カト-

DS DP Pt

威命 タイプ 分類 PP

-	-	-	1	1	つじぎり	70 100	あく	物理	15
-	-	-	1	1	むしくい	60 100	むし	物理	20
1	1	1	1	1	たいあたり	35 95	ノーマル	物理	35
1	1	1	1	1	みやぶる	- -	ノーマル	変化	40
7	6	6	6	6	でんこうせっか	40 100	ノーマル	物理	30
13	12	11	11	11	かげぶんしん	- -	ノーマル	変化	15
19	17	14	14	14	ソニックブーム	- 90	ノーマル	特殊	20
25	28	17	17	17	みきり	- -	かくとう	変化	5
31	45	22	22	22	ちょうおんぱ	- 55	ノーマル	変化	20
37	34	27	27	27	さわぐ	50 100	ノーマル	特殊	10
-	-	30	30	30	おいうち	40 100	あく	物理	20
-	-	33	33	33	げんしのちから	60 100	いわ	特殊	5
-	23	38	-	-	さいみんじゅつ	- 70	エスパー	変化	20
-	-	-	-	38	フェイント	50 100	ノーマル	物理	10
-	-	-	38	43	きりさく	70 100	ノーマル	物理	20
43	39	43	-	-	つばさでうつ	60 100	ひこう	物理	35
49	50	46	43	46	いやなおと	- 85	ノーマル	変化	40
-	-	49	46	49	とんぼがえり	70 100	むし	物理	20
-	-	54	49	54	エアスラッシュ	75 95	ひこう	特殊	20
-	-	57	54	57	むしのさざめき	90 100	むし	特殊	10

技マシン

マシン技	威力	命	タイプ	分類	PP
技06	どくどく	-	85	どく	変化 10
技10	めざめるパワー	-	100	ノーマル	特殊 15
技11	にほんばれ	-	-	ほのお	変化 5
技15	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊 5
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化 10
技19	ギガドレイン	60	100	くさ	特殊 10
技21	やつあたり	-	100	ノーマル	物理 20
技22	ソーラービーム	120	100	くさ	特殊 10
技27	おんがえし	-	100	ノーマル	物理 20
技29	サイコキネシス	90	100	エスパー	特殊 10
技30	シャドーボール	80	100	ゴースト	特殊 15
技32	かげぶんしん	-	-	ノーマル	変化 15

技40	つばめがえし	60	-	ひこう	物理	20
技42	からげんき	70	100	ノーマル	物理	20
技43	ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20
技44	ねむる	-	-	エスパー	変化	10
技45	メロメロ	-	100	ノーマル	変化	15
技46	どろぼう	40	100	あく	物理	10
技47	はがねのつばさ	70	90	はがね	物理	25
技51	はねやすめ	-	-	ひこう	変化	10
技58	こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
技62	ぎんいろのかぜ	60	100	むし	特殊	5
技68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技70	フラッシュ	-	100	ノーマル	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
技78	ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
技82	ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
技83	しぜんのめぐみ	-	100	ノーマル	物理	15
技85	ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
技87	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
技89	とんぼがえり	70	100	むし	物理	20
技90	みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
秘05	きりばらい	-	-	ひこう	変化	15

タマゴ技

GBA 技	威 命	タイプ	分類	PP
ふきとばし	-	100	ノーマル	変化 20
きしかいせい	-	100	かくとう	物理 15
きゅうけつ	20	100	むし	物理 15
シグナルビーム	75	100	むし	特殊 15
ぎんいろのかぜ	60	100	むし	特殊 5
× フェイント	50	100	ノーマル	物理 10
× だましうち	60	-	あく	物理 20
× おいうち	40	100	あく	物理 20

教え技

技	威 命	タイプ	分類	PP
---	-----	-----	----	----

すてみタックル 120 100 ノーマル 物理 15
 ものまね - 100 ノーマル 変化 10
 ゆめくい 100 100 エスパー 特殊 15
 みがわり - - ノーマル 変化 10
 いびき 40 100 ノーマル 特殊 15
 こらえる - - ノーマル 変化 10
 いばる - 90 ノーマル 変化 15
 ねごと - - ノーマル 変化 10
 スピードスター 60 - ノーマル 特殊 20

遺伝

タマゴグループ **虫**

孵化歩数 5355歩(特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で2805歩)

性別 : = 1 : 1

遺伝経路

きしかいせい : [ヘラクロス\(L43\)](#)/[ストライク](#)(卵)

遺伝先

条件	技	威	命	タイプ	分類	PP	ポケモン
Lv1	みやぶる	-	-	ノーマル	変化	40	アメタマ
Lv1	つじぎり	70	100	あく	物理	15	ツチニン / スコルビ
Lv1	むしくい	60	100	むし	物理	20	パラス / コンパン / レディバ / アメタマ
Lv6	でんこうせっか	40	100	ノーマル	物理	30	カイロス / ナックラー
Lv14	ソニックブーム	-	90	ノーマル	特殊	20	イトマル
Lv30	おいうち	40	100	あく	物理	20	パラス / イトマル / ヘラクロス / スコルビ
Lv43	きりさく	70	100	ノーマル	物理	20	スコルビ

Lv43(進化前)	つばさでうつ	60	100	ひこう	物理	35	グライガー
Lv46	いやなおと	-	85	ノーマル	変化	40	パラス / コンパン / レディバ / スコルビ
Lv57	むしのさざめき	90	100	むし	特殊	10	ストライク / ツチニン / バルビート / イルミーゼ
マ	ぎんいろのかげ	60	100	むし	特殊	5	ツチニン / バルビート / イルミーゼ
卵	きしかいせい	-	100	かくとう	物理	15	ストライク
卵	シグナルビーム	75	100	むし	特殊	15	イトマル / アメタマ
卵	だましうち	60	-	あく	物理	20	カイロス / ツチニン / スコルビ
卵	フェイント	50	100	ノーマル	物理	10	カイロス / グライガー
卵	ふきとばし	-	100	ノーマル	変化	20	スコルビ
教	すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15	グライガー / ヘラクロス
教	スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20	クヌギダマ

外部リンク

- [ポケモン対戦考察まとめWiki - メガヤンマ](#)
- [ポケモン第五世代・対戦考察まとめwiki - メガヤンマ](#)
- [リトルカップルール考察まとめ @ wiki-ヤンヤンマ](#)