

メタモン

No.132 タイプ：ノーマル

特性：じゅうなん（まひ状態にならない）

隠れ特性：かわりもの（戦闘に出ると自動で正面の相手にへんしんする） 未解禁

体重：4.0kg(けたぐり・くさむすびの威力20)

専用アイテム：メタルパウダー（防御が2倍になる。 特防は上がらないので注意。）

スピードパウダー（素早さが2倍になる）

入手可能ソフト：FR/LG/Em/DP/Pt/HG/SS/BW/

変身使い	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
メタモン（持ち物なし）	48	48	48	48	48	48
メタモン（メタルパウダー）	48	48	148	48	48	48
メタモン（スピードパウダー）	48	48	48	48	48	148
ドーブル	55	20	35	20	45	75
ミュウ	100	100	100	100	100	100

メタモン（専用アイテム有り）はそれぞれ性格補正ありで全振りしたときの実質的な種族値換算。

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) かくとう

いまひとつ(1/2) ---

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ゴースト

- [メタモン](#)
- [雑談](#)
- [技考察](#)
- [俗に言う変身バグについて](#)
- [詐欺に注意](#)
- [型考察](#)
 - [エセベトベトン型](#)
 - [金銀ワタルカイリユ型](#)
 - [HPまで変身対象と同じになっちゃう型](#)
 - [VSメタモン型](#)
 - [真・VSメタモン型](#)

同族対決防止型

-
- [偵察型](#)
- [メタモンの歴史](#)
 - [第1世代](#)
 - [第2世代](#)
 - [第3世代](#)
 - [第4世代](#)
 - [第5世代](#)
- [覚える技](#)
 - [レベルアップ](#)
- [遺伝](#)
- [外部リンク](#)

雑談

グニャグニャ自由に！それが メ！タ！モン！
めちゃくちゃになれーッ！！

[ゼクレシ](#)の配信よりも、こいつの6V配信を望んでいるのは俺だけか？

此処にいる奴らは良いだろうけどそんなことしたらお子様達が「こんな変身しか覚えてないようなポケモン要らないよ!」的な事言って映画見なくなるぞw

言わずと知れたポケモン界最強の繁殖ポケモン。

一部の例外を除き、サーナイトやカイリキー、更には性別不明のメタグロスとまで子作りが可能！

凄い！凄すぎるぜメタモン！

隠れ特性がメタモンで遺伝できるなら・・・マジで最強の繁殖ポケモンに・・・

ポケスロンでは全ての能力の限界値が高かったり、下記のように卵利用の時に便利だったりする。

別の世界の仲間っぼい、はぐメタルの様に乱獲されていないことを祈る。

寝る時は外敵から身を守るため石に変身するらしい。

しかし、ダイゴさんに遭遇すれば、大誤算になるかもしれない。

ちょww

ダイゴさんと大誤算だれうまw

神話級のポケモンに化けたり、遺伝子レベルで相手をコピーできたりと・・・良く考えるとポケモン界屈指の性能を誇るポケモンであり、何故、**無機物**とまで繁殖できる(しようとする?)のか、
そして、コイツ自身はどうやって繁殖しているのかなど、**なぞのポケモン**よりも謎が多いポケモンである。
それが メ!タ!モン!

そういえばこいつの図鑑No.は132だが、
体力以外の個体値はVで、100Lvの無振りだと、能力値は丁度132になるらしい。

メタモンって「へんしん」を覚えたドーブルやミュウの劣化でしかないのかな(・; ;`)。
生殖能力では完全に勝ってるだろう。
どんなに交配しても自分の種族を残せないから生殖能力で勝っているとは言えないんじゃないのか・・・

遺伝子を残すという意味ではほとんどの相手と子供を作れるからやはり最強だろう
個体数は・・・たぶん分裂でもしているんだよ。環境の変化には接合で対応しているんだろう。

、 つメタモンとメタモンを育て屋に預けるんだ
2ひきは おたがいに ちがう ポケモンたちと あそんでおるがなあ
金銀水晶では増やせたんだよ...エメラルドで変更知って驚いたが
性別不明なので、たぶん卵を生まず分裂で生殖するんだね。
金銀の頃から増やせないんだが

仮にメタモンが子孫を残す術を持たない場合
ラプラスよりもコイツのほうが絶滅危惧種に指定されるべきだと思う(アンノーンや伝説も同様)
ちなみにメタモンが絶滅すると性別不明や 限定のポケモンもいつか必ず絶滅する
まあ、野生ではアメーバみたいに増殖していそうだから、大丈夫だとは思いますが・・・
なぜかスライムみたいに分裂して増えていくメタモンを想像して萌えた

挑発乙。
メタモン相手に初手が挑発・・・、この先発は間違いなくスカーフマルマイン
残念、デオキっちゃんを忘れてるw
、 つトリル。先発とは書いてないし。
残念、スカーフ合わせるなら83族以上のスカーフ最速挑発で乙。
スカーフ持ちで「挑発」持ってる...だと? さすがネタポケwiki
エルフーン「僕の出番ですね^^」
悪戯神々「わしらを忘れるでない。」
allあきらめるのは早い。ハチマキ巻けばわるあがきでデオキシスAFを確定2!
...その前に殴り倒されますね。おとなしく引きましょう。

最近、「エメラルドループ」を逆に利用して、理想の個体値を見つける方法が検証されているが、その対象としてよく実験されているようです。

つまり、別のポケモンに応用すれば、大会などで同じ個体値のポケモンが横行する可能性もないことはないとのこと。(高個体、めざパ一致など)

有名なのはめざ地臆病最速特攻22ラティオスとか？あれは1時間も粘ればでるし既に横行済み

あとは陽気攻撃素早さVメタモンとか？

それを狙うよりは4vのメタモンの方がある程度は楽かと。
夏休みに6vを狙いにいったのは、いい思い出・・・(・; ;`)。

最近プラチナで「おだやか6Vメタモン」をゲットする方法が研究されているらしい。

HGSSのサファリゾーンでは「1Vまでは高確率で出る」という仕様がある。
そのため、パワー系アイテムを持たせての1V固定遺伝役なら割と簡単に用意出来るようになった。

また、HGSSは孵化厳選が色々と便利なので、オススメである。

おいHGのリンクwww

HGSSのサファリゾーンにおいて、エリア「しつげん」にブロック配置で出てくる。
水辺のポケモンが好むブロックを最低15個置き、レベル18以上のポケでスプレーと白いビードロ使って歩けばOK。

先頭シンクロとあわせて狙えばGood。簡易V判定はバトルタワー内に在籍の「ジャッジ」に任せると良い。Ptの時より判定し易いし。

ただし、捕捉率35のお陰でかなり苦戦することは否めないが・・・

早速サファリ行ったが一匹も捕まらず泣

サファリで捕まえる場合って泥投げるべき？それともいきなりボール？

いきなりボールのほうが時間効率いいと感じる。

泥投げて逃げられると、まったくボールが減らないからサファリゲーム終わらん。

会ったメタモン全てにボール投げまくるほうが精神的にも楽だし。

ボール投げてまだ居座るような場合は意外とドロをぶつけても大丈夫だったり。

2個ぶつけられれば大概はゲットできる。意外と逃げないときは逃げない。

けれど、そうしても全然手ごたえナシなんてことも多いけどね・・・

確かにいきなり捕まることが1回くらいあるね。俺もボール即投げからの泥投げで乱獲してる

そして、やはり、サファリメタモン半端じゃない。50匹くらい捕らえたら、控え目2V(DS)・陽気V(A)など狙っていた個体が続々と・・・

欠点はイライラする事と、スプレー1本使い切っても一匹も出なかつたりすること、ぐらいかなスプレーに関しては十字キーの回転テクニックがあるけど

そこで甘い香りだ！！HAHAHA！！

ネタなら悪いが、虫よけスプレーの効果対象外じゃなかった？

Emと同様で、香りとスプレーは効果が重複しない。

先頭LV18以上シンクロ+スプレー+発光ポケモン+白いビードロ、十字キーガチャ等で、地道にやるしかないようだ。

全時々45のブイゼルが出まくってイライラするのは俺だけ？

日付が経つにつれてエリア値が増えていくから、そのときはブロックを減らせばツイゼルは出てこなくなるよ

とりあえず性格にはこだわらずにメタモンの数を稼ぎたいときは
すごいつりざおで40lvの発光チョンチーを捕まえ、1lvだけあげてスプレー使って草むらを歩くといいとおもう。

上げなくても大丈夫だよ

ところで、こいつは、ほとんどのポケモンとタマゴを産めるってことは、
外見は同じまま、生殖器官だけは異性のものになる変身する事が可能ってことだよな？
これがもし人間に対しても可能だとすると...？

俺なら全身をミカンにだな・・・

一応ポケモンがタマゴ(こども)を生むという設定はない。ゲーム内ではどこからか持ってきたと言っている・・・ラッキーは知らん

例えば、**某配管工兄弟**の用にガチでコウノトリさんが持ってくるとか。
夫婦(めおと)で気合を込める(もちろん非性的な意味で)ことで、天から授かるとか。
イメージ:マッギョ &サーナイト 「ホアアアアアーツ！！！！」 あかちゃん(実際はタマゴ)がうまれたよ！！

HGSSでアルセウスが卵を作るところが公開されていたじゃないか。皆毎回あんな感じでどんどこやってるんだよ。

アルセウスは一匹で産んでた？創造神だから一匹でいいんだ。通常はタマゴグループが同じ雄と雌が要るんだよ。

Q： ひでりロコンと通常特性のメタモンで厳選を試みた。

しかし、100匹孵化しても、全て特性「もらいび」だったんだけど...単に運が悪かっただけ？
それとも、メタモンが相手だと隠れ特性が遺伝しない仕様？

A：現在、隠れ特性の遺伝は「隠れ特性の 」と「同じ卵グループの 」を預けた場合のみであり、メ
素直にダブル等を使えってことか・・・

隠れ特性ってさ、雌依存で遺伝するんだよね？もし、相手は雄で 隠れ特性メタモンと子供作ったらもしかして...

カントー御三家をわざわざ 固定にしてまで、タマゴ孵化を阻止してるのだから、おそらくタマゴ生ませても...

メタモンを 側にして 夢特性と交配させても隠れ特性持ちは生まれないから

...メタモンにだけ特殊な処理が施されてるんじゃないか...まさか...な...ははっ...

一部を除きどんなポケモンのタマゴも産ませてしまう仕様の時点で特殊な処理だと突っ込みたい

こいつは「未発見」以外すべてのグループを持っているのでは？

こういうのは書くべきことじゃないかもしれんが、どっか検証してないものやら。いや、未解禁だからダメなんだけどね？

真偽は不明だがググってみると変わり者メタモンなら夢特性も遺伝できるみたいなことを書いてる文がちらほらヒットする。

仮にBWの環境で夢メタモン×通常特性のポケモンから夢特性持ちが生まれなかったとしても、今後発売するであろうマイナーチェンジ版、ひょっとしたら出るかもしれない第3世代リメイク版などの仕様変更によって可能になる可能性も出てくるはずである...まあ夢御三家の為にお金をつぎ込んだ人たちのことを考えると完全解禁は第5世代終盤になってくると思うが...

ググると、まったく逆の事が出てくるぜ...

メタモンの隠れ特性は **かわりもの：目の前のポケモンに変身してしまう**

...これは本格的に始まったんじゃないか？

かわりもの：戦闘に出ると相手のポケモンに変身する。能力は変わらない。**攻撃を受けると元に戻る**。byポケモン図鑑BW

...なにこれ？

何その誰得特性。変身が用済みになったところで誰が困るというのかね。
せっかくメタモンが出世するチャンスなのに、メタモンにうらみでもあるのか。

そんな特性何の役にも立たんだろ。そこまでして「へんしん」の立場を保とうとする意味がわからん。

メタモンは「へんしん」してこそ、ってイメージあんだよなあ。まあそんなに熱くなるな
全部 こういうのはいけないかもしれないんだが
チートで「かわりもの」の効果を調べてみたら、普通に相手に変身したし、攻撃されても大丈夫だったぞ。

...誰だよポケモン図鑑BWにデマ書いたの

つまり、特性だけで相手に普通に変身できるんだな。こりゃ面白い、解禁されたらスカーフとかでやってみたいな

ヌケニンに出して暴れだす夢を見た。

3 どの道実物を見ないことには真偽がわからんな。あまのじゃくジャローダみたいに動画でもあればいいんだが。

あれも信憑性薄いんだけどね。こいつに限らず勿体ぶらずに早く解禁してほしいぜ...

全部 <http://www.youtube.com/watch?v=YeflpLXJWgl&feature=related> この5 : 5 0あたりを見たまえ

全 最も変身をうまく使いこなせるのはダブルなのは

2 これは確定か。チートで特性の効果を変えるなんて聞いたことがないし。

全 ニコ動にあるチート対戦動画にもかわりものが使用されていた。

それ見て効果を考察、結論:かわりものは戦闘に出たとき自動で技「へんしん」を行う。HP以外の能力もタイプも特性も同じ。

ただし相手がみがわりのぬいぐるみの場合不発に終わる。

ところで、「イリュージョン」で姿が変わっている最中のゾロアークに変身使うとどうなるんだ？

ゾロアークの姿になるのか、相手が変身中のポケモンになるのか。

もし変身中のポケモンに変身するのなら、ダメージ食らった場合のイリュージョン解除がどうなるのか...

Wikiに書いてありました。イリュージョン発動中のポケモンへの変身は失敗するらしいです。

ということは特性：かわりもののメタモンはゾロアーク判別装置として活躍することに.....

無理か

個人的に技スペースの空き3つ分をどうにかして埋めてあげたい。
次回作で「へんしんポケモン」の名を壊さない程度に技を覚えないだろうか。
相手次第という事では「ものまね」とか「まねっこ」とか「さきどり」が候補だろうか。
てか、専用アイテムがあるのにそれが殆ど使い物に成らないっぽいのも問題。

イメージ的には「とける」も合いそうだが、それだと変身ポケモンらしくなくなるんだよなあ...

よりいっそうはぐ 金属っぽくなる件についてw

話が反れるけど一応ポケダンでは技を3つまで持てるんだよね。本家でもそういう対応が本当あると良いよな。

金属パウダーと合わせて夢の物理受けができるなww

一番上 専用どうぐをへんしん後にも使えるようになってほしいよね。
そうするとスピードパウダーがすごい事になるからスピパの倍率は1.5倍で。
技はへんしん/ものまね/まねっこ/なりきり でどうだろうか？

変態型でない限り、HPに努力値を極振りするのは当たり前。
この場合 無振り80族 = 極振りメタモン になる。

こいつの専用道具が変身後にも適用されていたら対戦でもまた面白いことができたかもしれない。

HP極振り金属パウダー持たせて特防補正防御特防極振りツボツボに変身、か...

「ポケモンレンジャー 光の軌跡」では、**まさかのボスキャラ**として登場。

他の2幹部の**豪華な顔ぶれ**にひけをとらず、

ライコウ・エンテイ・スイクンに変身してプレイヤーを苦しめる。

あいつはマジで強すぎるわwww初戦はマジでゲームオーバーした。いくまででもダメージ受けるし三体に変身とかwww

過去編やったあと再戦したら余裕でしたwww

選ばなかったほうの主人公が泣くわww 自分は前作やってたから余裕だったけど、ノーゲームオーバーだったのが今奇跡のように感じる。

正直レジギガスのほうが強いが、ライコウの電気が出るあの速さは異常。ダメージも高いし。

6 カットインは伝説・600・御三家だけかと思ったらメタモンのもあるのなww

巨大コウモリ「僕のこともしないで〜〜〜」

というか「ボス キャプチャ」のボーナスがつくポケモンはみんなカットインがある。

メタモンのカットイン、ネット感が半端なくて気持ち悪かったな...

むしろ可愛過ぎてものすごく違和感があった。

ふと疑問に思ったのだがコロシウムやXDに登場するダークポケモンにへんしんが通用するのだろうか？

XDでダーク・カイリユールに変身を試みましたが、「しかし うまく きまらなかった！」です。

孵化厳選関連なのでここに書いてみる。BWで育て屋爺さんががボケた気がする爺「おーい（主人公名）くん！ ちょっと きてくれ！」 爺「**おお！あんたか** 与っていたポケモンを育てていたら（ry）」

…今自分で呼んだらうに。

実際は何人ものトレーナーが幼稚園の前を往復しているわけだから、それが誰の卵か分からなくんるんだよ。

そう考えたらあの幼稚園は園児にとって危険すぎる。

園児一同「なんか変なおにいさんたちが必死に自転車こいでるよお…」

横向いてる子「ねえねえ、あの人達、何であんなに必死で自転車漕いでるの？」

前向いてる子「あれね、お父さんが言ってたんだけど、『こたいち』っていうのを粘ってるんだって」

横「こたいち？」

前「うん、ポケモンを育てるのには必要なんだって。簡単には良いものは出ないから、ずっと走ってるんだって。」

横「ふーん、だからみんな、あんな不機嫌そうに走ってるんだ。」

…育て屋前厳選してたら、丁度画面に映る子供がこんな事言ってるような気がしてきた。

孵化作業の気晴らしに自転車で滑り台に登ったりしてすいませんでした

TOPいないと思ってたのに仲間がいてうれしいwww あと 俺と同じことするなwww

TOP HGSSからボケたぞ、同じ道路とかで電話をすると普通は「直接話そうよ」と言われるが、爺さんは目の前で電話しても普通の対応。

TOP 前作までと台詞が全く同じということは…だ。

実は育て屋は全国チェーン店で、「おお！あんたか～」のあの台詞は統一マニュアルなんだよ！

電話の直後だろうが、自分から呼びかけようが、「いらっしゃいませ」のごとく必ず言わなければならないんだ。

という説を提唱してみる。

ポケ関連も気になるが、シンオウ地方やイッシュ地方で

爺さんを差し置いて、婆さんと一緒にいる男は何者なんだろうな。

単なる客かもしれないが、客にしてはな～んか不自然なんだが。

息子

他のページにも書いてあり、もうみんな知ってることかもしれんが、孵化といえばメタモンなので一応書いておく。

外国産のポケモンと卵を産ませると、色違いが生まれやすくなる通称「国際孵化」は、前作では性格まで遺伝することは出来なかったが、

BWでは性格まで遺伝できるようになった。

これにより面倒なうえ個体値不安定なポケトレや、賛否両論の多い乱数調整を使用しなくても良個体の色違いが入手しやすくなった。

ちなみに自分も60匹ほど産ませたところで色違い控え目口トムが生まれた(アングル持たせてなかったせいで素早さ個体値1だったが…)。

確率は2000分の1らしいが、100～200個で生まれたという人もいるので、みんなも海外産をゲッ

トして試してみてもはどうだろう？

海外産メタモンをGTSで手に入れたはいいが、個体値がall逆Vだった……。すごい複雑な気分だ

素早さ逆Vが固定できて良いじゃないか

メタモン「皆、僕を育て屋に預けてないで、戦闘に出してくれよ・・・。」

メタモン同士が出会うと、相手とそっくりな形になろうと活発に動くらしい。

鳴き声がニョロモとすげー似てる。

似ているどころじゃない。データ上ではまったく同じ。他にはリザードンとサイホーン。

昔テレビチャンピオンだったかで開発スタッフが言ってたけど、容量の都合で音声パターン自体は50だか100くらいしかなくて、早回ししたり遅くしたりして151匹に対応させたらしい。

ポケモンスクランブルではなんとへんしんが覚えられず、わるあがきしかできないポケモン...だった。

スーパーではちゃんとへんしんできるのでご安心を。

#seibun(メタモン)の結果

- メタモンの98%は砂糖で出来ています。
- メタモンの2%はやさしさで出来ています。

メタモンって甘いんだ。グレープジュースが固まった物がメタモンかもしれない。甘ってレベルじゃねーぞ。ただの砂糖の塊や...

技考察

技	威力	命中	タイプ	追加効果	備考
へんしん	-	-	ノーマル	-	主力技。あらゆるメタモンに必須技とされるほど重要。
わるあがき	50	-	???	HP1/4消費	挑発をされた時にのみ出せるメタモン唯一の攻撃技。

今更言うのも遅いような気もするが一応書いておきたい。

2012年2月25日現在まだ未解禁の夢特性メタモン(かわりもの)だが、

改造によって入手してから検証した結果、生まれるタマゴはどんな組み合わせでもメタモンの**相手の夢特性にならない**。

ソースは[こちら](#)

まあつまり、やっぱり遺伝する条件はタマゴグループの一致みたい。

俗に言う変身バグについて

「変身バグ」というのは、DPにて、
「へんしん」を使用したメタモンがその状態のまま瀕死になった際に、
「へんしん」状態で一時的に習得していた技を覚えたままになるというバグ技の事である。
ちなみにこれは後期生産分ではできないようになっている。
これを利用したクロバットの催眠ブレイブ(+悪巧み)同時遺伝は非常に有名であるが、
バグであり、邪道であるので、Wiki運営上の方針によって、このWikiでは話題に上げる事は原則禁止である。
なお、へんしんはものまね可能であるためGBA世代のポケモンとペラップもこのバグができてしまうが、
よみこは絶対にそんなことをしてはいけない。
よみこ吹いたwww

詐欺に注意

性格：？
努力値：調整
技：へんしん

自分で交換所などを開いている方は注意

- 性格一致3Vメタモン等を交換条件にしてきて其れに応じ、最初はやったー！と書いていても

実際は相手の緻密な計算によって作られた「みせかけV」であるという事件がたまにあります
好感する前に相手が信用できるかご確認のうえどうぞ！

ちなみに当然他のポケモンでの詐欺の可能性もありますが基本的にメタモンとドーブルが一番多いようです。

検索してたら6VというNNのメタモンがいたがたぶんこいつもこうなんだろう。

型考察

エセベトベトン型

ニックネーム:ベトベトン
性格:Freedom
努力値:Freedom またはHP調整
特性:じゅうなん

持ち物:くろいヘドロ

技:へんしん

ダブルならニックネーム「メタモン」の味方ベトベトンにへんしんすれば
もうどっちがどっちだかわかんなくなるぜ!

自分が混乱しないように。

ニックネーム変えれば別にベトベトンじゃなくても良くn.....おやこんな時間に誰だろう

せっかくだから相方のベトベトンと体力同じにしようぜwwww

ベトンは無理だが進化前のベトベターなら可能だぜ

ベトベターは無振り、メタモンHP全振りで同じになる(個体値V前提)

マジレスすると性別不明とありだからすぐ分かるぜ

ついでにPPも5だから混乱は防げるZE

当たり前ですが公式大会では使用禁止です。

じゃあ「ベトベ」あたりで妥協。

「ベ」をひらがなにして「ベトベトン」にすれば公式大会にも出られるぜ!

クソワロタww

お前天才だなw

酷いwwww

「ベトベトン」「ベトベトン」「ベトベトン」「ベトベトン」

さあ違い分かんねえだろwwwwwwww

左から「両方カナ」「1文字目がひら」「2文字目がひら」「両方ひら」だろ。

これある方法を使えばすぐにわかるよね。

そのある方法を使ったらわかることに気づいて答えを書こうとしたら

先を越されてしまったw

F3?

ボーナスステージ!「ベトベトソ」「ベトベトリ」...これは楽すぎるか。

「ペトベトン」「ベトペトン」「ペトペトン」辺りは?

カタカナの「ベ」を平仮名の「べ」に変えてもよさそう

全平仮名のほうが微妙に大きいから一応わかる・・・けどPCによって違うかもしれない。実機は知らない。

全編集画面だ

金銀ワタルカイリュウ型

性格:自由

努力値:各々

持ち物:勝手

レベル:54から1まで(ネタ的には50)

技:へんしん

ニックネーム:変身するポケモン名

なんでもありのルール推薦

レベル50変身推薦：カイリユウ、バンギラス、

レベル49：ボーマンダ

レベル44：フライゴン、ガブリアス

あと面倒くさいから追加してくれ

非推薦：石で進化、通信交換で進化、

(ありえないレベル)

50レベルのカイリユウを作ってみる型

レベル補正があるとレベル50のカイリユウができてしまうので

レベル補正がないルール推薦

配布カイリユウでよくね？

HGSSでなんと40レベルのカイリユウを披露してくれたぞ！

アジトで使用してたな。軽くハクリユウを期待してた自分は異端児。

ダイゴはレベル40台前半の **メタンク** をシナリオ途中で使ってたからなあ...

HPまで変身対象と同じになっちゃう型

HP努力値&HP個体値：変身するアンノーンと同じに

持ち物：こだわりスカーフ

性格：素早さUP系

アンノーンとメタモンはHP種族値が同じ。

ということは個体値、努力値が同じアンノーン変身すれば...？

当たり前だがスカーフなのは技が目覚めるパワーだけだから

一応アンノーン以外のポケモンでも調整すればHPは同じに出来るけどね

後NNを変身対象と同じにしておけばもうわけわかめ

V S メタモン型

持ち物：くろいへドロク or くつつきバリ or かえんだま or どくどくだま

技：へんしん

メタモン同士の戦いはへんしんのPPが尽きず永久に続きます

そこで自らの体力を道具で減らす事により戦いを終わらせるのです

残念だが、金銀以降は変身したやつに変身しようとする失敗するのだが...。ネタだからいいか。

真・VSメタモン型

努力値：攻撃力252 素早さHP少々

持ち物：こだわりハチマキ

上記の通り、変身状態のポケモンに変身は失敗し、わるあがきになってしまいます。つまり、相手に先に変身してもらえば、こちらは一方的に殴り続けることができるのです。ただし一撃で1/4以上削れないと反動で負け確定。しかし攻撃特化ならなんとかなるはず！（計算してないけど）

ただし相手がメタルパウダー持ちならもちろん詰み。この場合は先手必勝です。

つまり確実に勝つには、スピード持ちより遅く、メタル持ちより早いという素早さ調整が必要です。

後はHPが4の倍数にならないように調整だな。

計算してみたけど、B無振りなら乱3。つまり最速メタモンなら確実に勝てる。

B100振りまでなら確4なのでやはり勝てる。

言うまでも無くメタルパウダーor耐久振りなら倒せないの为先手をとらなきゃならない。

陽気AS振りならスピード・メタル両方に勝てると思われる。

でも耐久振りスカーフ型に勝てなくなるな・・・

同族対決防止型

性格：すばやさ

努力値：HP252 すばやさ252

持ち物：レッドカード

技：へんしん

先手が取れる相手に繰り出して先行変身。

攻撃を受けレッドカード発動。相手の控えを呼び出し別のポケモンと戦う。

これで同速運ゲーな同族対決が防げる。

別のポケモン同士になったはいいが、勝てなかったら？

先に相手に殴られて、控え先に変身してしまい結局同族対決になったら？

知らん。

偵察型

性格：すばやさ

努力値：HP252 すばやさ252

持ち物：だっしゅつボタン

技：へんしん

まず一度変身して相手の技構成を把握する。

その後殴られて脱出ボタン発動！

次に出てくるときは別のポケモンに変身して技を盗み見だ！

これで相手ポケモン2体の型がまるわかりだ。やったね！

何か致命的な欠陥がありそうだが、気にするな。

夢特性解禁すれば普通に使えるそうだな

メタモンの歴史

第1世代

ご存知「へんしんポケモン」。

唯一無二の技である変身は当時から第4世代まで、こいつとミュウだけが覚える。

速攻型アタッカーだらけのこの世代で変身に1ターンを費やすのはリスクが高かった。

HPはメタモンのまま、技のPPは一律5。戦いにくいのは昔から今に至るまでの宿命である。

対戦での需要は低かったが、なんと97カップの決勝大会に一匹エントリーされ、

初代ポケモンスタジアムの使用可能ポケモンに選ばれた。

うっかりLv55ケンタロスなんかに変身されると意外と厄介・・・かも。

なお、そのメタモンを手持ちに入れた選手は97カップで準優勝に輝いた。

ちなみに、初代ポケスタで使える40匹の中では、ピカチュウかダグトリオに変身した場合は本物よりHPが高い。

第2世代

専用の持ち物「メタルパウダー」が登場。

メタモンの防御・特防が1.5倍になり、へんしん後でも効果は続く。

しかし対戦でメタモンの実用性が見出だされる程の有用性は無く、メタモンがバトルで使われる事は無かった。

へんしんによる無限ループ(お互いに変身し続ける)が出来なくなるように仕様変更された。

タマゴの概念が生まれ、多くのポケモンの片親として重宝され始めた。

性別不明のポケモンや で同種の相手が居ない のポケモンは、メタモンとの間にしかタマゴが発見されない。

第3世代

「メタルパウダー」の効果は防御を2倍にする効果に変更され、変身後には効果が消えるようになってしまった。

これによって、変身後も効果のある他の道具を捨ててまでメタルパウダーを持っておくことの意味が薄まった。

かといって他に相性が良く効果の高い道具も無く、1ターン費やしてまで相手に変身するリスクだけが重くなった。

特性は「柔軟」を手に入れた。

RSではメタモンが出現せず、この世代当初は御三家や性別不明の厳選に悩まされた。

(でなければ孵化して育て直す、ということが出来ない)

FR・LGの辺りから復活し、再びタマゴ要員になった。

またRSで手に入らなかった事が大変不評だった為かエメラルドではクリア後に出現するようになった。

その上エメでは、かわらずのいしを持たせることによってメタモンから性格を遺伝できるようになった。

戦闘とは関係のないところではどんどんと実力を付けている。

第4世代

第二の専用道具「スピードパウダー」が登場。メタルパウダーのすばやさ版で、メタモンのすばやさが2倍になる。

しかし変身すると効果が消えてしまうので、倍率は1.5倍と控えめながら、変身後も先手を取れる「こだわりスカーフ」の方が使い勝手が良いかもしれない。

こだわりスカーフもまた、この世代で初登場した。

野生のメタモンはダイパでは218番道路にポケトレで出現するが、

プラチナではポケモンやしきの主人に話しかけることで自慢の裏庭に出現する。

HGSSでは、第二世代でおなじみの育てや前に加え、サファリゾーンへの道中滝登りを使うことで大量のメタモンを捕獲することが可能となった。

また、サファリゾーンにおいてもブロック配置により高個体値、性格一致のメタモンを狙うことが可能となった。

第5世代

今回はクリア後ダンジョン「ジャイアントホール」に生息している。

ここで捕獲したメタモンと配合したポケモンは低確率で夢特性を得るという現象が多数報告されているが、これに対する公式の発表は未だ無い。

攻略本の中で生まれることはないと明示された。証言は改造を容認させようとするデマであった。

現時点では未解禁だが、夢特性の「かわりもの」は目の前のポケモンに変身するという効果を持つ。

要検証だが、これが解禁されればメタモンは実戦での使い勝手が大幅に上昇するかもしれない。

ちなみにBWでは **変身による被捕獲度の変動がなくなった**。そのため被捕獲率の高いポケモンに変身させても意味がない。

覚える技

レベルアップ

Lv. 技 威 命 タイプ 分類 PP

1 へんしん - - ノーマル 変化 10

遺伝

タマゴグループ **メタモン**

性別 **ふめい**

外部リンク

- ポケモン第五世代・対戦考察まとめwiki - **メタモン**