

```

      , -ア  --、
      / (      )
r' , -- \ | \ -ア- '
// | - \ /
| / / \
x _____ / + + ' , _____ | _____
| _____ r^~t | _____ - , i _____ | _____
| / ) ` ~ ( \ | |
| ' ' `イ _____ i i _____ . _____
' , / | _____ i i _____ | _____
      >-ア-- --ア- <
      (__(__) (__)_)

```

## 避難所@ゲームサロン

【エメルーブ】ポケモン ループ考察・解析スレ【乱数】

<http://schiphol.2ch.net/test/read.cgi/gsaloon/1231740978/150>

## 前スレ

砂漠の地下道で高個体値メタモンを探すスレ 11F

<http://schiphol.2ch.net/test/read.cgi/poke/1231769983/>

218番道路で高個体値メタモンを探すスレまとめWiki

<http://www5.atwiki.jp/metamon/>

現在、このスレでは今までのメタモン乱獲方法と大きく異なる手法を開発するために解析作業が行われています。質問等を行う前にWikiにある情報と過去スレを良く読んでください。乱数の調整に関する情報でしたら、色違いポケモン、メタモン以外のポケモンなどへの応用情報も提供をお願いします。

## 関連サイト

攻略Wiki(DP) <http://www18.atwiki.jp/pokemondp/>

攻略Wiki(Pt) <http://www31.atwiki.jp/pokepuratina/>

色違いまとめWiki <http://www19.atwiki.jp/irotigai/>

他テンプレは>>2から>>10ぐらい

## このスレのお約束

\* このスレで議論する場合は作業の可否ではなく作業効率を意識すること。メタモン捕獲・ポケモン育成にかかる

手順、時間の短縮およびプレイヤーの負荷軽減に関する方法が議論の中心となる。

\* 確率・期待値等の基本的な知識を身につけること。基本は中学・高校で習う範囲。

\* 人の感覚は当てにならない。指標・試行結果などを他人が検証できる形で示すこと。

\* 相手が自分と同じハード・ソフト・プレイ時間を用意できると仮定しないこと。このスレには中学生から社会人までいる。

\* 質問をする前にまずまとめWikiを見ること。

\* 質問をする場合はプレイしているゲームの種類RS, Em, FL, DP, Pt を一行目を書くこと。

\* 荒らし・あおり行為は厳禁。返答なども節度を持って接すること。

\* 自分の理解できない話が行われているからといって非難をするような幼稚なことは慎むこと。

\* エメラルドループの是非に関する議論雑談等は荒れる可能性があるため厳禁。

\* 基本的にsage進行で。

## メタモン捕獲効率は

エメラルド > ダイヤモンド、パール >> プラチナ(非推奨) > ファイアレッド、リーフグリーン (非推奨)

なのでこのスレの目的に特化した場合はエメラルド購入推奨。購入は個人の目的・環境に合わせてご随意に。

## エメラルドの利点

- エメルーブを利用すると高個体値のメタモンを狙って捕獲できる可能性が高い

- 単純に乱獲したとしてもダイパより効率が高い
- ダイパに送った後卵孵化の効率が高い

#### ダイパの利点

- 補助性格(個性)によりV持ちメタモンを一時選別するのが容易
- Wi-Fi Lv100バトルで個体値を簡単に確定できる

Q, 高個体値メタモンって本当に有用なんですか？

A, ほとんどの場合は有用です。ただし、必ずしも有用でない場合もあります。自分にとって有用かは自分で考えてください。

(有用とは限らない例)

- \* 孵化させるポケモンに高個体値が必要ない場合
- \* 遺伝技を覚えさせる場合
- \* すでに高個体値の親が揃っている場合
- \* めざめるパワーを覚えさせるとき

---

#### エメラルド版捕獲方法 エメループ編

csv形式の個体値データはここにあります(一番下)。

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/30.html>

#### エメループって何？

Emにはエメラルドループ(or エメループ)と呼ばれる乱数が固定される現象が発生する場合があります。

乱数の固定はリセットしてからの時間が影響していると考えられています。固定シンボルによるエンカウントと違い

野生ポケモンが出現する時間は一定ではないため、これが正しい場合は、野生ポケモンを捕獲する際には事実上影響がないと考えられます。

ただし、何度もメタモン狩りを行っていると同じLv、性格、個体値のポケモンが出現することがあります。また、乱数表はソフトウェアによって

固定のため、全く別の人にも同じLv、性格、個体値のポケモンが出現することがあります。

つまり、ある個体値からその個体値が出る時間を逆算すれば良個体値のポケモンが簡単に手に入ること。

#### 使用するポケモン

先頭に欲しい性格のシンクロポケモン

あまいかおりを使えるポケモンを二番目に(あまいかおりは技欄の一番上に)

三番目に被捕獲率255のポケモンを(コイキングとかジグザグマとか)

0. wikiから個体値のデータをダウンロード、欲しい個体値のフレームを秒に変換する。

1. まずさばくのちかどうでレポートを書く

出口の前ではあまいかおりを使えないので注意。書いたらソフトリセット(A + B + Start + Select)

2. ゲームが始まって最初に変換した秒数に達したらあまいかおりを使う。

あまいかおりは設定秒数の約4.5秒前に使うがいいらしい。プレイヤーの癖による部分もあるので自分で最適なところを見つけてね。

3. でてきたポケモンを捕まえて個体値測定。

タイミングが合えば良個体値が出てくるはず。慣れれば何度でも出せるようになる

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/21.html>

\* 便利なツール

エメタイマー <http://pokem.client.jp/emloop.htm>

---

Q: 時間測り始めるのはどのタイミング？

A: リセットの各ボタンを押して、画面が真っ白になりリセットの各ボタンのどれかをはなしてから、です。

Q: ストップウォッチとかと一緒にボタン押しつつリセットするの難しいんだけど？

A: 初代DSか GBA SP を使いましょう、リセットが片手ででき、もう片方の手で時計のボタンを押せませす。

Q: 3783Fと違って何秒なの?

A: 1F(フレーム)は約1/60秒です。3783Fの場合は60で割って約63.05秒になります  
狙ってやるのは難しいので63秒になったらエンカウントするようにしましょう

Q: 捕獲したポケモンと表に記載された性格/個体値にずれがあるけどどうして?

A: ずれがあるという報告は多数あります。まずはWikiを見て個体値がどのように生成されるかおよびMethodを確認してください。

同じポケモンを同じ場所で捕獲したにもかかわらずずれがあるという報告もありますが、原因は不明です。

Q: あまいかおりを利用したときスプレーの効果はどうなるの?

A: 効果がなくなります。戦闘に出る最初のポケモンを利用したレベル調整はできません。

Q: あまいかおりを利用したとき、シンクロの効果はどうなるの?

A: シンクロ自体は効果を発揮します。目的のポケモンが出現するかどうかに関しては次のようなパターンが考えられます。

1. シンクロの影響で乱数の進みが少しずれても(少しタイミングが早くても)目的のポケモンが出現する
2. シンクロが失敗するが乱数の進みが正しく一致して目的のポケモンが出現する
3. シンクロ判定が成功しても、前の乱数列の関係で目的のポケモンが出現しない
4. シンクロ判定が失敗して、乱数の進みがずれ、目的のポケモンが出現しない
5. 乱数の進みの関係でMethodがずれて目的のポケモンが出現しない

要はシンクロで目的のポケモンが出現する可能性は高くなると思われませんが、乱数の進みが完全に解明されたわけではないため実行してみなければ分からない、ということです。

Q: あまいかおりを利用したとき、静電気、磁力などの効果はどうなるの?

A: 今までに報告がないため不明です。

Q: このポケモンのMethodは何番でしょうか?

Q: この場所のMethodは何番でしょうか?

A: 今のところ所謂Methodが分かれる原因は分かっていません。そのため経験的に求める必要があります。十匹ぐらい捕獲して表と比較の上、Methodを推測してください。

Q: 目的の性格・個体値を持つゴニョニョがxxx匹いるのにメタモンは0匹なのはなんで?

A: ポケモンの性格・個体値を決定する乱数だけでなく、出現を判定する乱数も固定されていると考えられます。

シンクロ、静電気、磁力、やるき、威嚇、メロメロボディなどを利用して出現判定と個体値決定の間に使われる乱数を調整してみてください。ただし、必ずしも出現ポケモンが変わるわけではありません。

Q: このスレの内容は推測とか予想ばかりで何が正しいの?

A: 何が正しいのか分かっていないから情報の収集と解析をしています。情報提供・解析の協力は歓迎します。

情報提供の際には他人が検証可能な形での提供をお願いします。

Q: 乱数の調整はエメラルドのメタモンでしかできないの?

A: 色違い、固定シンボルポケモン、野生ポケモンの入手、プラチナ版対応など各種の応用について研究されています。

Q: ここで行われていることは改造とかじゃないの? 公式大会に出られなくなるのでは?

A: ゲームの仕様の範囲内でどのような個体値のポケモンを入手可能かの研究を行っています。公式大会の出場可否は株ポケ判断です。

このスレの人間の判断ではないのでここで発言しても誰も答えられません。よってそんな話があってもスルーしてくださいね。

解析用情報リンク

<http://www.smogon.com/dp/articles/>

<http://www.pic.bz/>

<http://ja.wikipedia.org/wiki/ARM%E3%82%A2%E3%83%BC%E3%82%AD%E3%83%86>

<http://www.jp.arm.com/document/manual/mdl.cgi>

<http://nocash.emubase.de/gbatek.htm>

### ダイヤモンド&パール版捕獲方法

欲しい性格、Lv31以上（瀕死にさせるならLv31以上じゃなくても可）、特性がシンクロのポケモン（ラルトス、ケーシィ等）を用意する。

シンクロのポケモンは「必ず」先頭に立たせる。持ち物は煙球がお勧め。  
草むらに入る スプレー振る ポケトレ使う 光って揺れる遠い草むらへ  
ボールは近くのみオシティで買えるリピートボールがお勧め  
みねうちでぎりぎりまで減らせばモンスターボールでも簡単に捕まえられる。

Q, なんでLv31なの？

A, スプレーが先頭のポケモンLvに依存するため、Lv31以上の野生ポケモンが218番道路では出ない。  
シンクロのポケモンを瀕死にしてLv31以上のビッパ（野生メタモンにへんしんさせる）を用意してもよし。

その場合はシンクロ持ちを先頭にして、ビッパを2番手にする。

Q, なんでスプレーを使うの？

A, 野生ポケモンがポケトレ中に出ないようにするため。

Q, ポケトレ連鎖中にスプレー切れた

A, 狙った草むらへのルートを確認して落ち着いて振りなおす。

Q, メタモンが連続して出ないんだけど

A, ポケトレの使い方が間違ってる。色違いまとめwikiを読んで正しいポケトレの使い方を勉強すること。練習も重要。

Q, なんでシンクロなの？

A, 同じ性格のポケモンが出やすくなるため。シンクロの効果があるのはDP、Em、Ptのみ。FL、RSでは効果がない。

エメラルド版捕獲方法 乱獲編

プラチナ版捕獲方法

これらの方法については >>1にあるまとめWikiを参照。

スレッドテンプレ旧版も併せて読んでください。

<http://www5.atwiki.jp/metamon/pages/12.html>

メタモンでしかタマゴを生ませることが出来ないポケモンの主な性格

メタモンの性格:それで作れるポケモン

意地っ張り:ダンバル、バルキー

陽気:ダンバル、ケンタロス、ビリリダマ、バルキー

控えめ:フィオネ、ポリゴン、コイル、ロトム、ヤジロン、ドーミラー

臆病:ヒトデマン、フィオネ、ポリゴン、ビリリダマ

暢気:ドーミラー、ヤジロン、ソルロック、ルナトーン

図太い:フィオネ、ヒトデマン

穏やか:フィオネ

せっかち:ビリリダマ

無邪気:ビリリダマ

腕白:ヤジロン

勇敢:ダンバル、ドーミラー、バルキー

冷静:ドーミラー

慎重:バルキー

生意気:ドーミラー

以上、テンプレ