

# メダル

登場作品:シリーズ全体の基本設定の一つ

- ▶ [メダル](#)
- ▶ [概要](#)
  - ▶ [世界観設定](#)
    - ▶ [種類](#)
  - ▶ [ゲーム版のシステム](#)
    - ▶ [作品ごとのシステムの違い簡易表](#)

## 概要

メダロットの頭脳や命・魂にあたる部分。  
知性・意思を持ち、高度な演算処理能力を持っているらしい。  
「メダロット」の世界において、非常に数多くの謎を秘めている。

はるか昔、空から降ってきたメダルは地中に深く埋まった。  
(あるいは、空からやってきた人からメダロットと一緒に人間へと渡ったとも)  
現在、それがメダロットのメダルとして発掘されている。

## 世界観設定

主に遺跡から発掘される「[天然メダル?](#) ([レアメダル](#)と表記される媒体もある)」と、  
これをもとにメダロット社が培養した「[人工メダル?](#)」の二種類が存在する。  
基本的にこの二つのメダルには大きな違いは見られない。

だが、アニメ版・漫画版ではメダルの潜在能力「[メダフォース](#)」は基本的にレアメダル(天然メダル)しか発動できなかつたりする。  
(アニメ版では人工メダルもレアメダルの力に引っ張られ、メダフォースを発動させることができた。  
漫画版では[人工的にメダフォースを発動させられ](#)、暴走した例がある)

また、過去の[コミックボンボン](#)の記事では、  
はるか昔にメダルが宇宙から降ってきて地球に下りたときに  
地球上の生物の特性をメダルが取り込んだ(よってメダルの絵柄は生物的なものが多い)という話も存在する。

その他、ゲーム版では「自我」が発達しやすいという特徴を持つとされている。

天然メダルはとても希少な存在で、遺跡から発掘されるメダルのほとんどは風化や化石化で利用することが不可能となっている。  
また、天然メダルの中でも「カプトメダル」と「クワガタメダル」は特に希少な存在であるらしく、  
世界でも数枚しか発見されていないとのこと(ゲーム版メダロット5、[シゲユキ?](#)による発言)。

「メダル」という呼び方が一般的になる前までは「[六角貨幣石?](#)」と呼ばれており、  
現在でも学者達の間でその呼称が用いられることがあるほか、化石化したメダルをそう呼ぶことがある。

メダルの中心部にある球体は「コア」と呼ばれる。メダルの特に重要な部位であり、  
他の部分が損傷していてもコアが無事なら復元やコピーメダルの元として利用可能。  
極めて特殊な物質で構成されており、「[フューンストーン?](#) ([サイブラシウム](#))」と同じものであるとされている。

[六角貨幣石?](#)に[スピリット?](#)(フォースとも言う)が入り込むことで、  
メダルになる例も存在する(アクア・フレイム・ウィンド・アースの4種。ゲーム版メダロット3)。

## 種類

割といいかげんです

区分	種類	解説
オリジナル	<u>天然メダル</u> ?	地中や遺跡から発掘されるメダルの事。
	<u>レアメダル</u>	天然メダルと同義、あるいは天然メダルのなかでも特に貴重なメダルの事。 凄い力を秘めており、とても重要。 <u>メダフォース</u> を放つことが出来る。 例として <u>ヒカル</u> や <u>イッキ</u> の <u>メタビー</u> や <u>ロクショウ</u> が挙げられる。他多数。

コピー	<u>人工メダル?</u>	培養などによって人工的に作られ、販売されるメダルの事。普通に売られているはずなのだが主人公が買いに良くといつも売り切れという罫。そろそろ買えるシリーズが欲しい
	<u>コピーメダル?</u>	人工的に天然メダルをコピーしたメダル。 人工メダルと同義であるが、違法コピーで生産されることもあり、取り締まりが行われている。
	<u>セレクトメダル</u>	セレクト隊が開発した高性能人工メダル。 怪電波によってロボロボ団がコントロールできるように作られていた。
	<u>ファーストメダル?</u>	アニメメダロット魂に登場。 レアメダルを限りなく元に近い形でコピーしたもの。 <u>マイズル博士?</u> がメダロット社在籍時代に開発。 レアメダル譲りの高い戦闘能力はそのまま。 ここから力をおさえて作られたのが、一般販売されているコピーのメダル達である。 レアメダルと同様 <u>メダフォース</u> を扱える。 <u>謎のメダロッターのドークス</u> や <u>ギンカイ?</u> の <u>アークダッシュ</u> が該当する。 絵柄は従来のメダルと異なる（メダロット3・4のメダルのデザイン）。
	<u>デスメダル?</u>	アニメメダロット魂に登場。 通常のメダルと異なり、一切感情を持たない。 戦闘用のプログラムしか積んでいないため、ロボトルに関する指示しか受け付けない （融通も利かない、ただし一部の命令には反応することもある）。 厳密に言うとメダルじゃないかもしれない。 絵柄は従来のメダルと異なる（ドクロ模様の黒いメダル）。
	<u>ネオデスメダル?</u>	アニメメダロット魂に登場。 ファーストメダルを元に <u>マイズル博士?</u> が作り上げた。 ある種の強い感情を持ったデスメダルである。 <u>コクリュウ?</u> の <u>ブラックビートル</u> が該当。 絵柄は従来のメダルと異なる（デスメダルに似て非なるものって感じ）。

## ゲーム版のシステム

ゲームではメダロットの基本パラメーターを司る。

詳しくはパラメーターの項を参考のこと。

初代メダロット・2・Rではティンペットに名前をつけメダロットを管理していたが、

メダル自身が固有の意思（命や魂）を持っていて、ほかの機体と入れ替えてたりする他のメディアの影響を受け、メダロット3からは、メダル一枚一枚に名前をつけ管理するようになった。

作品ごとに若干ではあるがメダルのデザインが異なる。

メダロットGのようにデザインが異なる作品（時系列）のメダルが同時に登場することもある。

## 作品ごとのシステムの違い簡易表

作品	システム
1・PE	1枚のメダルに8種の熟練度が用意。
	性格は4種のパラメーターによって決定。
2・R	1枚のメダルに8種の熟練度が用意。
	性格は5種類、 <u>メダフォース</u> を最大3種類所有。
3	1枚のメダルに3種の熟練度が用意。 3個まで <u>メダリア</u> を装着可能。 <u>メダリア</u> によって熟練度の追加や補助を行える。
	性格は7種類、 <u>メダフォース</u> を最大3種類所有。友好値が存在。
	3以降はメダルに個々の名称を名づける方式に変更される。
4	1枚のメダルに3種の熟練度が用意。 3個まで <u>メダリア</u> を装着可能。 <u>メダリア</u> によって熟練度の追加や補助を行える。
	性格は7種類、 <u>メダフォース</u> を最大3種類所有。友好値が存在。
	親密度や <u>会話</u> 時の対応など、人格的な個性がシステムにも採用されている。
navi	1枚のメダルに3種の熟練度が用意。
	性格は7種類、 <u>メダフォース</u> を最大3種類所有。
5	1枚のメダルに10種の熟練度が用意。 個々のメダルごとに <u>熟練度レベル?</u> が存在。
	性格は7種類、 <u>メダスキル</u> を最大4種類所有。 基本メダル種個々の <u>リーダースキル</u> を所有。
G	4種のパラメーターが用意。 レベルアップで上下する。
	性格は8種類、 <u>メダフォース</u> を所有。 パラメーターがそのままパーツとの相性に関わる。
	システムの都合上、メダルに固有の名称が名づけられない作品。
式core・真型	1枚のメダルに8種の熟練度が存在。
	性格の代わりに熟練度に対応したターゲット設定が追加。 <u>メダフォース</u> を最大3種類所有。

BRAVE	1枚のメダルに5種の熟練度が存在。 メダロットGのパラメーターに近い。
	パーツ選択に影響する性格は存在しない。 <u>メダフォース</u> を所有。 パラメーターがそのままパーツとの相性に関わる。
DS	1枚のメダルに3種のスキルが存在。
	性格は9種類、 <u>メダフォース</u> 最大2種類所有。 得意な脚部の存在、 <u>メダリア</u> を1個装備可能。 パラメーターがそのままパーツとの相性に関わる。
	システムの都合上、メダルに固有の名称が名づけられない作品。