

ポケモンバトルにおける「運」

文責：rimo

不思議なことにポケモンバトルは、小学生などの子供たちだけでなく、例えばここ東京大学ゲーム研究会においても、非常に多くの人によって愛されています。ポケモンバトルで勝つために考えるのが楽しい、というのがその最たる理由だと思えますが、私はこれだけではなく、「運」もポケモンバトルを面白くする要素の一つであると考えています。人によって運に対する考え方は異なると思いますが、ここでは自分なりの「運ゲー」の解釈を書いてみようと思います。

まず、どこに運が絡むのか、ということで一番わかりやすいのが「技を当てるかどうか」でしょう。相手が技を外して勝った、自分が技を外して負けた・・・など、思い出せば腹が立ってくる人もいるかもしれませんが、しかし、これもポケモンというゲームの特性の一つであり、ポケモンバトルをやったことがある人なら、技を外す可能性があるからこそ、急所に当たる可能性が残っているからこそ面白い、という経験をしたことがあるのではないのでしょうか。実際にその僅かな可能性にかけた攻撃が急所に当たって勝つなんてことが起こったらどれだけ盛り上がるのだろう、という想像をするだけでバトルをやりたくなくなってしまいますね。

さて、このゲーム研究会のポケモン班には、「運ゲー」を積極的に楽しむ人が非常に多いです。例えば技の回避率を上げる『ひかりのこな』やどんなときでも先制できる可能性がある『せんせいのツメ』を積極採用するだけに留まらず、技を避ける可能性を残しつつ相手の構築を1発で崩す力を持つ{ゆきがくれ} レベル1 ウリムーの「がむしゃら」(相手のHPを自らと同じにする技で、レベル1ポケモンが使うことにより相手を瀕死寸前まで削ることができる)を軸にしたパーティを組んだり、命中率30%ながら相手を一撃で倒せる「ぜったいれいど」が好きな人がやたら多かったりと、先輩方の怖い発想には衝撃を受けることもしばしば。私自身、前回の駒場祭にて、相手を混乱状態にする技「いばる」でこちらが行動失敗となったところに、レベル1ココドラによる「がむしゃら」で3体倒された経験があり、今でも鮮明に頭に残っています(白目)。

私ももうゲー研に入って1年になりますが、特にこの半年で、「運ゲーを楽しむ」という考え方に大きく影響を受けました。実際、今年の3/3のゲー研主催のオフ会には『ひかりのこな』持ちのヌオーを軸にしたパーティを組んで出場しています。これからポケモンバトルをやっていこうと考えているなら、「運ゲー」であることを批判するのではなく、むしろ醍醐味の一つとして考えてもらえればいいなと思っています。勿論、今までやったことないけど、これを読んでポケモンバトルに興味を持ったので自分もやりたい、ということであればゲー研は歓迎します。