

ローテーションバトルのススメ

～回転の愉悦～

文責：たまごん

1. はじめに

ポケモンの対戦形式の一つにローテーションバトル（以下ローテ）がある。第五世代から導入された新しいバトル形式である。ストーリー上では触れることの少ない対戦形式なので、よく知らない人もいるだろう。この記事ではローテの基本を紹介したいと思う。ゲーム研究会に入り、ポケモン対戦をやりたいという方は一度ローテをやってみてはどうだろうか。

2. ローテーションバトルってどんなルール？

ローテは簡単に言うと、「場に3体のポケモンを出した上での1対1」である。手持ちから4体を選び、そのうち3体が表に出て、1体が裏に残る。表の3体のうち1体が前衛、残り2体が後衛となり、技を使ったり受けたりするのは前衛の1体だけである。また、交代は前衛のポケモンと裏のポケモンとの間でしか行えない。

そしてローテ最大の特徴は、ローテーションすることで後衛のポケモンでも技を出せるということだ。この「ローテーションしながら技を出す」という行動は、前衛のポケモンが技を出すのと違いが無いので、今までのポケモンの交代と異なり、ターンを消費しないで擬似的な交代を行える。よって対戦では、「12個の技」と「交代」の合計13個の選択肢から一つを選ぶことになる。

3. ローテーションバトルの特徴

ここではシングルバトル、ダブルバトルと比較した際のローテの特徴を簡単に紹介する。

・交代の重要性が低い

シングルやダブルでは対面しているポケモンの有利不利の関係が重要であるため、自分に有利な状況を作り、相手にも交代を強いるための交代は意味がある。しかしローテではローテーションという仕組みにより、交代する必要性は少ない。相手の3体のそれぞれのポケモンに対し自分の3体のいずれかが対応できればよいからである。こちらが交代しても、相手に同様に交代を強いることが難しいのだ。しかしこれはあくまで基本的な話で、交代が効果的な場面もあるので状況に応じて判断する必要がある。

・技の撃ち分けがしにくい

ローテでは相手の場の3体のポケモンのうち、どれが前衛にローテーションして来るかわからないため、相手のタイプに合わせた技の撃ち分けが難しい。

ここで例として、「なみのり」「サイコキネシス」「10まんボルト」「れいとうビーム」を覚えたスターミーを挙げてみよう。高いすばやさと広い攻撃範囲から多くのポケモンの弱点を突いて倒すことができ、バトルサブウェイでは私も非常にお世話になったポケモンである。例えばシングルバトルでスターミーとギャラドスが対面しているとする。その場合、基本的には「10まんボルト」を選択するのがリスクの無い手である。たとえ相手が「10まんボルト」を読んでガブリアスに交代しても、次は「れいとうビーム」で攻撃すればよい。しかしローテの場合、ギャラドスを狙って撃った「10まんボルト」をガブリアスに受けられ、反撃されて倒されてしまうといったことが起こる。

この例からわかるように、ローテでは特定の相手を狙ったピンポイントな技は使いにくい。そのためローテでは相手の弱点を突くことを狙うよりも、半減してくる相手ですら受けきれないような高火力技で押し切る戦術が有効な場合が多い。またこのことから、こだわり系アイテムが強いこともわかる。

4. ローテーションバトルのゲーム性

ローテはじゃんけんと言われることがある。どのポケモンが動いてくるかわからないのだから選択が当たるかどうかにかかってくるというのがその理由である。確かに対戦の終盤には純粋な択ゲームになることもあるが、グーでもパーでもチョキでもない、リスクが少ない行動、いわゆる安定行動が必ず存在している。場の状況から最適な安定行動を見つけることがローテで勝つうえでは重要である。個人的な意見だが、ローテはチェスや将棋のようなボードゲームに似ていると思う。ポケモンを駒に置き換えてみるとわかりやすいはずだ。どの駒をどのように動かすかは自由であり、「トリックルーム」や「ひかりのかべ」などで陣形を整えて自分の場そのものを強くしたり、歩がと金になるように、「つるぎのまい」などの積み技で駒そのものを強化したりすることもできる。ローテは決してじゃんけんのような運だけのゲームではなく、論理的なゲームである。

5. 最後に

この記事を読んで少しでもローテに興味があったなら、軽い気持ちでいいのでやってみてほしい。難しいことは考えなくてもいい。実際私も難しいことは考えていない。大学に入ってからローテを始めたのも、「回るのが楽しい」という安直な理由からだった。長々とローテについて書いているが、私もまだまだ半熟なので（たまごだけに）、新入生と一緒に強くなっていったらいいと思う。