

座談会：目指せポケモンマスター'14 冬

文責：リイズ

1. はじめに

どうも、座談会発起人のリイズです。今回の座談会は、『目指せポケモンマスター'14 冬』と題しまして、“プレイヤーの強さとは何か”というテーマで話し合いました。なぜこんなテーマでの座談会を企画したのかと言いますと、ここ最近 TGA ポケモン勢は“どうすれば強いプレイヤーになれるのか”について真剣に考えているので、せっかくなら座談会形式でまとめてみようと考えたのが契機です。

さて、このような数寄な座談会に参加したメンバーは以下の通りです。

- リイズ(リイズ)** 座談会の主犯。6世代からダブル主体でプレイする。
1192(1192) ストイックな3世代プレイヤー。6世代では主にトリプルをプレイする。
rimo(rimo) TGAにおけるダブルの顧問みたいな人。先生と呼ばれている。
imt(imt) ダブルプレイヤー。美しい構築よりも泥臭く勝ちに行く構築作りを得意とする(私見)。
Tst(Tst) シングル・ダブルを気分にプレイする。常人とは異なるセンスで構築を組む。
たまごん(たま) ローテ筋のプレイヤー。私(リイズ)がローテを離れてから腕を上げたような…?
rigoon(rigoon) メダル集めのために対戦を行う風変わりなプレイヤー。
うい(うい) 部内大会当日朝に神社にお参りし大会で「ぜったいれいど」を決めまくった伝説を持つ。

2. 本編

2-1. テーマ 1：どういう場面でプレイヤーの“強さ”を感じるか

リイズ 今回のテーマなんですけれども、「プレイヤーの強さ」について話したいと思います。まず、どういう場面でプレイヤーの“強さ”を感じるか、ということについて話そうと思うんですけれども、基本的に、大会やレーティングとかでコンスタントに結果を出してる人っていうのは間違いなく強いプレイヤー、っていうのは言えると思うんですが、それ以外にプレイヤーの強さを判断する要素が、どういうところにあるのか、っていうのを、みんながどういう風に思っているか。そういうのを話したいと思います。例えばだけれども、スマブラみたいなアクション性のあるゲームっていうのは、見ててよく分かるんですよ。的確に技を当てたりとか、こういう場面ではこういう技を使って、というのが見てすぐに分かるし、着地狩りとか出張とか、そういうのが的確に出来るプレイヤーっていうのは、間違い

なく強いと。

でもポケモンってそういうのが見ててあまりないな、って自分は思っていて、みんな何かしら基準は持ってると思うんだけど、人によって結構この基準が違うんじゃないかって思ってる。で、そういうことに関して意見をもらいたい。

ゲーム研究会がやってるゲームっていうのは、RTAとかも含めてアクション性があるゲームが多いと思うんだけど、ポケモンってやっぱりそういうのと違って、ある意味ボードゲームに近いのかなって。結局、脳内完結型ゲームだから、人の脳内を見ないと強さが分かりにくいのかなっていうのがあって(笑)、どういう判断してるのかっていうのが気になります。

リイズ 俺はどういう風に見てるかっていうと、基本的には、考察内容を直接見る。つまり、ブログとかで、どういう考察をして、それを自分の言葉で語れてるかどうか、っていうのを、自分は強さの基準に見てるところがあって、それで自分もそういうプレイ