

マルチバトルのすすめ

文責：リイズ

1. はじめに

マルチバトルというゲームを知っているだろうか。

ポケモンに通じている読者であれば、一度は聞いた事があるだろうし、ひょっとしたら遊んだ事もあるかもしれない。端的に言えば、友達とタグを組んで、同じくタグを組んだ2人組と対戦する、計4人で遊ぶアレだ。

通信対戦をする際、「二人で対戦」と「四人で対戦」の2択がある。「二人で対戦」を選んだときの対戦形式は、読者ならよく知っている通り、「シングルバトル」「ダブルバトル」「トリプルバトル」「ローテーションバトル」の4通り。一方で、「四人で対戦」を選んだ場合、対戦形式は「マルチバトル」1択となる。

さて、シングル・ダブル・トリプル・ローテーションの“基本4ルール”に関しては、レーティングバトルが開催されており、ポケモン界においてレーティングバトルで結果を残す事が重要視されているため、考察は一定の高いレベルで行われている。一方、マルチはどうかというと、レーティングバトルが開催されていないということもあって、通信対戦で選択可能なルールであるにも関わらず**考察はまったくと言っていいほど進んでいない**。他では、ルールの不明確さ（タグを組んだ友達との相談の有無）や、他ルールと比べた際の考察難度も、考察の進んでいない一因である。これらの要因から、結局マルチは、交流目的でワイワイ遊ぶゲームとなっており、即興で組んだ何となく強そうな構築、どこぞのルールの流用構築、一発芸的な構築 etc.を使って美しさを競い合う、さながらコンテストのような、平安貴族の歌詠みのような娯楽として捉えられている。

しかし、我々真摯な(?)ゲーム研究会は、この状況を捨て置かない。やるからにはトコトンまで考え突き詰める。それが俺たちの流儀！

2. 定義

さて、考察をする上での障壁として「ルールの不明確さ」を挙げていたので、考察に入る前段階として、ルール設定を行う。

そこで、相談の度合いにより意味合いが異なることから、マルチというルールを「相談有り」「相談無し」の2種類に分割することにした。簡単に言えば、「相談有り」は考えられうるすべての相談が可能なルールであり、「相談無し」は考えられうるすべての相談が不可なルールである。

【定義】	
共通項	<ul style="list-style-type: none">○四人で対戦○フラットルール
相談有りマルチ	<ul style="list-style-type: none">○対戦日前にタグを決める○対戦日までのタグ間での構築相談を認める○対戦中のタグ間での立ち回り相談を認める
相談無しマルチ	<ul style="list-style-type: none">○対戦日当日にタグをランダムに決める○タグ間での一切の相談は禁止

相談有りマルチは、タグと言っても実際には2人居る必要性は薄く、1人で2台のDSを操作している状況と本質的に変わらない。通常のダブルにも近いが、2人間での種族被り道具被りが許され、メガシンカを2体並べる事ができるなど、ダブルとは異なる性質を幾つか持つ。

対して相談無しマルチは、構築どころか立ち回りの相談もできないため、“どう動くかわからない味方”という新概念の解釈が悩ましく、初見ではどう考察すべきか皆目見当がつかない難物である。