

# フロンティアクオリティは存在するのか？

文責：あせとん

## 1. イントロダクション

この記事はポケモンに関する記事です。しかし構築記事ではないので、その要旨を説明いたします。

この記事では、フロンティアクオリティが存在するかどうかを統計の手法を用いて検証します。

「フロンティアクオリティ」とは、ポケモンシリーズに登場する勝ち抜き型バトル施設で起こる理不尽な現象の総称です。理解している方はこの先は“\$”まで飛ばして読んでいただいても構いません。バトル施設の1つである「バトルフロンティア」から名前が取られています。作品が変わると施設の名前が変わるため、それに準じて名称が変わるということもあります。

{ 例：サブウェイクオリティ(BW)、ツリークオリティ(SM,USUM) ( )内は作品名の略称 }

理不尽な現象とは、例えば以下のようなものです。

- ・相手の「れいとうビーム」を食らって凍ったが最後、1ターンも身動きできずに倒される。
- ・相手のポケモンに「いばる」を打たれて混乱、そのまま自傷し続けて倒れる。
- ・相手の「かみなり」がやたら当たる&追加効果をやたらもらって麻痺。痺れて動けずそのまま倒される。
- ・『いちげき ひっさつ!』
- ・『きゅうしょに あたった!』
- ・相手が「かげぶんしん」をしたが最後攻撃が全く当たらなくなる。
- ・こちらがやたら怯む。
- ・こちらの命中 100 未満の技がやたら当たらない。
- ・相手の『せんせいのツメ』(発動確率 20%)がやたら発動。
- ・上の例の合わせ技。

このようなフロンティアクオリティに悩まされたトレーナーの数は多いことでしょう。この現象が発生する勝ち抜き型バトル施設は、一度負けると1戦目からやり直しとなります。対戦用の道具を集めるのに必要なバトルポイント(BP)は連勝すればするほど貯まっていますから、理不尽に連勝をストップさせられるのは苦しいことです。しかも本来ならば上のようなことが起こる確率は相当低いですから、連勝を重ねたところでこれをやられると激しい精神的苦痛に襲われます。低確率で起こる現象のはずなのに、フロンティアクオリティを経験しているトレーナーの数は多いです(少ないならばこのような言葉が広まることはないでしょう)。そこで彼(彼女)らはこう考えました。

「バトル施設では相手側に有利な補正がかかっている、低確率で起こるはずの『こちら側にとって不利なこと』が起りやすくなっているのではないか？」

確かに彼らの経験に基づけばそのような発想に至るのは納得が行きます。かくいう筆者も疑いたくなるような経験は多くしています。一方で、本当に補正がかかっていることを示す証拠はありませんし、それを厳密に証明しようとしたトレーナーも筆者の知る限りでは存在しません。そこで、筆者はちょうど大学で統計を扱う講義をとっていたものですから、これを検証してみようではないかと考えたのです。