

# なぜ初代ポケモンでボックスを変えるときにレポートが必要か？

電気通信大学 X680x0 同好会

4年C組

ちゅーにいる

## 1 なぜ初代ポケモンのボックスか？

この記事を読む賢明なる兄ら<sup>1</sup>であればポケットモンスターは初代<sup>2</sup>からやっていたであろう。初めてポケモンをやったときに感じた最初のパートナーの活躍、ポケモンをゲットした時の快感、そしてチャンピオンを倒したときの恍惚は忘れられない……そうではないか？

しかし同時に初めての作品ゆえの理不尽さも感じたであろう、セレクト押すだけでバグるポケモンアイテム<sup>3</sup> エスパーとふぶきが強すぎるなど

その中でも地味に面倒なのはボックスを変えるときにレポートを書くという作業だろう。下手をすればレポートを何回も書くことを強いられたり、故に下手をすれば何回も書くレポート<sup>4</sup>ボックスに既に30匹入っている場合は新たなポケモンがゲットできないなど<sup>5</sup>地味な嫌がらせである。さて、そろそろあなたもなぜこんな地味な嫌がらせをしたのか気になって来ませんか？

## 2 レポートを書く状況

そもそもなぜレポートを書く必要があるのだろうか。ポケモンでレポート(=セーブ)が必要なのはいつであろうか。

### 2.1 ゲームのデータを記録したい時

当たり前である。もしポケモンにデータを記録する事ができなかったら最強個体値<sup>6</sup>を見つけた場合電池が切れないように気をつけながら育成してお友達のお家に持っていかなくてはならない。こんなことをしたらポケモンというゲームは電池ゲーと呼ばれていただろう。

---

<sup>1</sup>未だにポケモントレーナのあなた

<sup>2</sup>ポケットモンスター赤緑青ピカチュウのこと

<sup>3</sup>ニックネームは？ けつばん等

<sup>4</sup>あのポケモンボックス1だけ……いや3だったかも

<sup>5</sup>ボックスに あずけている ポケモンが いっぱいなので つかえません！

<sup>6</sup>ググるな危険

## 2.2 不正防止のため

ポケットモンスタールビー・サファイアではバトルタワー<sup>7</sup>で強制レポートが行われる。これは一回負けたら最初からやり直しというシステムにするためであり、おかげで緊張感を持って戦うことができる。もし強制レポートがなければとたんにヌルゲーとなるであろう。しかしボックスを変えるときにレポートを書かなくても不正行為は行えないはずだ。<sup>8</sup>よってこの線ではないであろう。

## 2.3 なんとなく

べつにボックス変えるときにレポート書いても書かなくても変わらないんじゃない？ と思ってかも知れない。だが次回作のポケットモンスター金銀でもこのボックスレポートシステムは採用されている。使い勝手が悪いこのシステムを次回作でも使うとなるとおそらくクレームが来るだろう。よってこの線は開発元が嫌なやつでない限りありえない。

## 2.4 システム上仕方なく

となると残りはシステム上仕方なく、と考えられる。事実ルビー・サファイアではレポートを書く必要が無くなっているためハードの制約の可能性が高い。しかしその制約とはなにか？ パソコンを見るとなんとなくその答えがわかったような気がした。

## 3 筆者の考察

少し話題が逸れるがパソコンにはメモリとハードディスクと言われるものがある。これらが何のことかわからないなら、ハードディスクは机の大きさ、ハードディスクが鞆であると思っておくといい。作業を行う時は鞆から資料を机の上において行う。GBとGBAには様々な違いがあるが、そのひとつにメモリの大きさがある。前の例で言う机の大きさがぜんぜん違うのだ。そのためGBはGBAほど多くの資料(=データ)を一度には扱えない。そこで、使う時が来たら鞆<sup>9</sup>から必要な物を出していらぬ物は鞆にしまう。こうやって少ないメモリで多くのデータを扱っているのだ。

---

<sup>7</sup>3VS3で戦い連続何回勝てたかを競うタワー、あいてのつのドリルが三連続で当たる

<sup>8</sup>実際ルビー・サファイア以降はレポートが要らない

<sup>9</sup>ここではカートリッジ

## 3.1 問題点

しかしボックスのデータは膨大である。詳しい値は述べないが<sup>10</sup>ポケモン一体にしたって名前、レベル、覚えている技などたくさんある。それが240体分となると、机に置いておくには多すぎる数である。しかもそのデータはポケモンセンターのパソコン画面でしか使わない、多分時間換算すると1のようなデータはどう扱えば良いのだろうか？ 逐一片付けるしか無いだろう。

## 3.2 つまりどういうことだつてばよ

ボックスのデータは鞆(セーブデータ)に格納している可能性が高いということである。全てのボックスをセーブデータにすると扱いが面倒なので現在のボックスのみをメモリに格納してボックスを変えるときに「現在のボックス(メモリ上)をセーブデータにあるデータに記録」し、「変えたいボックスのデータを現在のボックス(メモリ上)に上書き」このような操作を行なっているからレポートが必要であるのではないか。

## 3.3 裏付け？

一番いいのは実物のメモリの挙動を見ることだが、筆者にはGBのメモリを解析するスキルはない、よって似たような事例で考えてみる。

### 3.3.1 殿堂入りの記録

ポケモンをバグらせてプレイしていると、バグが発生しているデータでのレポートはしていないにもかかわらず殿堂入りのデータがおかしくなる現象が観測される。これは殿堂入りのデータがレポート上に存在することを示すのではないか

### 3.3.2 金銀でのポケモンコピー

金銀ではボックスを変えるためにレポートを書くときに途中で電源を切ることによりポケモンをコピーする起こらない。よって、これは通常のレポートでは起こらない。よって、これが原因であると考えられる。

---

<sup>10</sup>というかわかりません

## 4 まとめ

なぜ初代ポケモンでボックスを変えるときにレポートが必要かの答えはボックスのデータがセーブデータに存在しているということであると考えられる。初代ポケモンというのは発売から17年<sup>11</sup>ほどが経過している。それでも未だに初代ポケモンの裏ワザや解析がたくさんあるということでは、この初代ポケモンが強く愛され続けている証拠であろう。おれもそんな人間になりたいな。

## 5 免責事項

この記事を見て起きたすべての損害について私は責任を負いません  
著者は別にいまのポケモンは嫌いじゃないですというか好きです  
感想などはツイッターをやっておりますので  
<https://twitter.com/chu2ill> までよろしくお願いします

---

<sup>11</sup>幼稚園に入りたてのやつが20とかなにそれこわい