

ポケットモンスターにおける戦闘システムの変遷

M2J SUE

2009年11月

1 はじめに

1996年2月27日。ポケットモンスターシリーズの第1作である『ポケットモンスター赤』『ポケットモンスター緑』が発売された。ポケモンと呼ばれるキャラクターとともに旅をし、またポケモン同士を戦わせるポケモントレーナー(以下、トレーナー)となり、全てのポケモンを捕まえてポケモン図鑑を完成させること、あるいは強豪トレーナーを倒し最強のトレーナーとなることを目的とするロールプレイングゲームである。当時、市場では全く期待されることのなかった同ソフトであるが、その後全世界で大ヒットを巻き起こしたことはあらためて言うまでもない。そして、同ゲームを支持する多くのユーザの期待に応えてか、これまで大きく分けて4つのシリーズ作品が発売され、その都度様々な要素が追加されてきた。ここでは、第1作発売から13年が経過した同シリーズの戦闘システムを振り返り、どのような変遷をたどったのかをまとめる。また、各シリーズ作品について筆者の所感を述べる。

表記について

「ポケットモンスター」は、ゲームソフトのタイトルであり、またその作品に登場するモンスターの総称であるが、本文書ではタイトルを示す場合はそのまま「ポケットモンスター」、モンスターの総称を意味する場合は略称の「ポケモン」を使い表記する。また、『ポケットモンスター赤』『ポケットモンスタールビー』などの作品名は『赤』『ルビー』などとし、『クリスタルバージョン』は『クリスタル』と表記する。さらに、『赤』と『緑』をまとめて『赤・緑』などとし、各ゲームハードごとに登場した作品をまとめ、

- 『赤・緑・青・ピカチュウ』 GB版
- 『金・銀・クリスタル』 GBC版
- 『ルビー・サファイア・エメラルド・ファイアレッド・リーフグリーン』 GBA版
- 『ダイヤモンド・パール・プラチナ・ハートゴールド・ソウルシルバー』 DS版

とそれぞれ表記することがある。

2 黎明期 - GB版

2.1 作品概要

GB版はポケットモンスターにおける最初の作品群である。『赤・緑』2つのタイトルを同時に発売し、それぞれで手に入るポケモンに違いを持たせることで、「他者との交換」という価値を生み出した。また、約150種類にも及ぶ個性的なポケモン同士の対戦も好評を博し、これを用いたゲーム大会が全国で開催された。その後『赤・緑』のバージョン違いとして、ポケモンのイラストや一部マップを変更した『青』、映画公開記念にアニメとの関連要素を多数盛り込んだ『ピカチュウ』が発売された。

2.2 GB版における戦闘システムの概要

ポケットモンスターにおける戦闘は自分と相手のポケモン同士の1対1で行われる。相手を攻撃することで体力(HP)を減らし、「ひんし」状態にすることで勝利となる。相手が野生ポケモンの場合はその時点で終了となるが、トレーナーの場合は最大6体のポケモンを全て倒す必要がある。プレイヤーは1ターンごとに「相手ポケモンを攻撃する」、「別のポケモンと交代する」、「どうぐを使いHPの回復などを行う」、「逃げて戦闘の終了を試みる(野生ポケモンの場合のみ)」のうち1つ行動を取ることが出来る。この戦闘によりポケモンを倒すことで経験値を獲得し、その蓄積によりレベルが上がることで能力が上がり強くなる。また、他プレイヤーとの通信対戦をすることも可能だが、その場合どうぐの使用は出来ず、経験値も手に入らない。

ポケモンを攻撃するためには「わざ」を使う。各ポケモンごとに4つまでわざを覚えることができ、それぞれのわざには使用回数であるPP(パワーポイント)が設定されている¹。わざには相手にダメージを与える攻撃系のわざと、自分や相手の状態を変化させる補助系のわざがある。

ポケモンとわざにはそれぞれ「ほのお」「みず」などの「タイプ」があり、この組み合わせによる相性が存在する。相手のポケモンのタイプに対して有利なタイプのわざで攻撃をすると効果は2倍となり、逆に不利な場合は0.5倍、もしくは0倍となる。ポケモンの場合は2種類のタイプをもつ場合もあり、その両方のタイプの影響を受ける。また、わざのタイプとそれを使用するポケモンのタイプが一致する場合、さらに1.5倍の効果となる。さらに、このタイプによって攻撃系のわざは物理攻撃と特殊攻撃の2種類に分けられる。

ポケモンにはHP以外にも個々の強さを示す4つの能力が設定されており、それぞれ

- こうげき：高いほど物理攻撃による効果が増加
- ぼうぎょ：高いほど物理攻撃による受けるダメージが減少
- すばやさ：相手より高いと先に攻撃できる
- とくしゅ：高いほど特殊攻撃による効果が増加し、受けるダメージが減少

という効果がある。これらの値はポケモンの種族とレベルによって大まかに決定されるが、さらに個々のポケモンの個性を示すステータスや、「きそポイント」と呼ばれるポケモンを倒すなどの行動によって上昇するステータスによってさらに増加する。

ポケモンはわざなどによって「どく」「ねむり」「まひ」「やけど」「こおり」の各状態(以下、状態異常)になることがある。状態異常は画面上に表示され、1ターンごとにダメージを受ける、攻撃ができない、すばやさ減少するなどの効果をもたらす。また、この他にも「こんらん」などの画面上に表示されない状態や、ポケモンの各能力や「かいひりつ」などの値が増減する場合もある。これらの変化は一時的なステータス異常と解釈でき、全てポケモンを入れ替えることで効果が消える。

2.3 関連ソフトにおける変更

GB版ソフトと連動する据え置き型ゲーム機のソフトとして『ポケモンスタジアム』『ポケモンスタジアム2』が発売されている。これらはGB版ソフトのポケモンを使った対戦ツールソフトであり、戦闘システムは基本的にGB版に準拠しているが、一部のわざや状態異常の仕様が変更された。

2.4 所感

今思うと、当時の戦闘システムはまさに黎明期という言葉がふさわしいものであった。明らかにエスパータイプが相性的に有利であったり、わざ「ふぶき」は高威力でかつ3割の確率でこおり状態にする効果があるなど、プレイヤー同士の対戦という側面から見ればあまりバランスはとれていなかった。また、物理攻撃では分かれている攻撃力と防御力が特殊攻撃では同じ数値で表現されているなど、当時のデータ容量との戦いを彷彿とさせる仕様も存在する。DS版が発売されている今から見るとかなりカオスな印象を持つが、そんな時代もあったのだなあと思ふ。

¹GB版におけるゲーム中の戦闘では、相手ポケモンにPPの概念が存在しなかった。

3 基本システムの整理と確立 - GBC 版

3.1 作品概要

GBC 版は GB 版の続編として位置づけられる作品群である。『赤・緑』発売直後から開発が始まった『金・銀』であるが、度重なる仕様変更により 3 年以上かかってようやく発売された。約 100 種類の新ポケモンや、タマゴの登場、色違いのポケモン、時計機能の追加など実に多くの新要素が追加された。また、GB 版との通信交換もすることができ、クリア後に GB 版の舞台となったカントー地方に行くこともできるなど、GB 版のファンにも嬉しい要素も数多くあった。その後、携帯電話を使って他のプレイヤーなどと通信を行う「モバイルシステム GB」に対応し、一部ストーリーを変更した『クリスタル』が発売された。

3.2 GBC 版における変更点

GBC 版では新しいタイプ「あく」「はがね」が追加され、一部ポケモンやわざのタイプ変更、既存タイプの相性変更がなされた。

ポケモンの能力についても変更され、GB 版における「とくしゅ」が

- とくこう：高いほど特殊攻撃による効果が増加
- とくぼう：高いほど特殊攻撃による受けるダメージが減少

の 2 つの能力に分割された。GB 版から登場しているポケモンについては、従来の「とくしゅ」の値を「とくこう」「とくぼう」の片方、あるいは両方に継承され、継承されなかったものについては新しい値が定義された。ただし、きそポイントについては従来通り共通の値が用いられていた。

新しい要素としては、ポケモンに「どうぐ」を持たせることが可能になったことが挙げられる。ポケモンに持たせることで HP が減ると自動的に使用し回復する「きのみ」や、持たせると急所に当たりやすくなる「ピントレンズ」など、戦闘中に効果を現すものも数多く追加され、戦闘において欠かすことの出来ない大きな要素となった。

GB 版ではニドランとその進化形に性別の概念が設定上存在したが、GBC 版ではポケモン 1 体ずつに対して性別の概念が追加された²。ゲーム全体ではタマゴの発見などに大きく関係する要素であるが、戦闘でも異性のポケモンに対して効果のあるわざ「メロメロ」がある。

双方のポケモンに対し効果をもたらす状態、いわば対戦場の状態変化とも言える要素も追加された。通常の状態に加え「ひざしがつよい」「あめ」「すなあらし」状態があり、天候を変えろというイメージである。この状態によって特定のタイプにおけるわざの威力が増減し、効果が変わるわざも存在するなど、これも戦闘に大きな影響を与える。また、わざ「リフレクター」の効果がポケモンを交代しても持続するように変更されたが、これも一種の場に対する状態変化と言えるだろう。

その他、ポケモンのなつき具合を表すステータスも追加された³。通常はポケモンの進化などに関わるステータスであるが、わざ「おんがえし」「やつあたり」における威力の決定に使用されている。

3.3 所感

GBC 版の戦闘システムは、GB 版のカオスだった部分の整理が行われ、基本システムが固まったという印象が強い。タイプの相性を見てもこれ以降全く変更がされておらず、完成度の高さを伺わせる。しかし、全国規模で行われた公式大会は 1 回のみで、その後はしばらくポケモン関連ゲームの発売も無かったことから、盛り上がりを見せた期間が短かったという点は残念であった。個人的に GBC 版は細かい不満の多いゲームでもあったのだが、ポケットモンスターにおける戦闘や世界観を確立した意義は大きいと思う。とはいえ、GB 版のカオスさも好きではあるのだが……。

²性別不明となる種類も存在する

³『ピカチュウ』では最初にもらえるピカチュウにのみ、なつき具合の原型とも言えるステータスが存在した。

4 再構築と刷新 - GBA 版

4.1 作品概要

GBA 版はポケットモンスターにおける 3 つ目の作品群である。最初に発売された『ルビー・サファイア』では 2 つの悪の組織が登場し、それぞれのソフトで役割が逆転するという試みがなされた。また、この頃から映画や各種イベントと連携し、貴重なポケモンやアイテムを配布するといった展開が積極的に行われるようになった。しかし、ハードの仕様が大幅に変わった影響からか、GB 版や GBC 版との通信が不可能となってしまう、一時的に多くのポケモンを使用できないという時期も存在した。その後、『赤・緑』のリメイク作品である『ファイアレッド・リーフグリーン』、『ルビー・サファイア』のストーリーを一部変更し、さらに戦闘の上級ユーザに向けたイベントを多数追加した『エメラルド』が発売されている。

4.2 GBA 版における変更点

GBA 版では過去のソフトとの通信が出来なくなってしまったが、それを逆手に取り、互換性を取りながらでは変更が難しい部分についての再構築が行われている。例えば、GBC 版に登場したきのみは名称を一新した上で戦闘以外の要素にも用いられるようになり、戦闘でも HP が少なくなったときに能力があがるなどの効果を持ったものが登場した。

GBA 版の戦闘で最も大きな要素はダブルバトルの追加だろう。これまでの戦闘は自分と相手 1 対 1 のポケモンで行われていたが(シングルバトル)、ダブルバトルでは互いに 2 対 2 のポケモンで行われる。これによって、相手 2 体を攻撃、または相手と味方を含めて攻撃といったわざの区分けが行われ、味方と連携を取り相手を攻撃するといった戦略が考えられるようになった。ゲーム中においては基本的にシングルバトルが行われるが、一部ダブルバトルで行われるものもある。

個々のポケモンの持つ特別な能力として、「とくせい」が追加された。『ポケットモンスターカードゲーム』には「特殊能力」と呼ばれるものが存在していたが、これをゲーム中にも当てはめたイメージである。とくせいの種類は非常に多様で、HP が少ないとくさタイプのわざの威力が上がる「しんりょく」、戦闘に出したときに相手のこうげきを下げる「いかく」など、戦闘に大きな影響を与える要素である⁴。各ポケモンはとくせいを 1 つ持ち、これはポケモンの種類によって決定される。種類によっては 2 種類の候補を持つものもあり、この場合どちらか一方のとくせいを持つことになる。

ポケモンの能力に影響を与える要素としては「せいかく」が追加された。このせいかくによって元の「のうりょく」(以下、能力)⁵にさらに補正がかかり、能力が増減する⁶。これによって特定の能力を GBC 版までよりも高い数値にすることが可能になった。

その他、きそポイントの扱いも変更された。GBC 版で統合されていたとくこう、とくぼうのきそポイントが分離され、独立した数値となった。また、GBC 版まではどの能力に対しても個々のポケモンにおける限界まできそポイントを伸ばすことが出来たが、GBA 版ではきそポイントの上昇値の合計に上限が設けられている。これにより同じポケモンでもこうげきが高いなどの特徴が顕著に現れるようになった。

4.3 所感

GBA 版はそれまでのシリーズから一新されたというイメージが強い。新ハードによる画面などのインパクトもあったが、何より戦闘システムの大幅な刷新が理由だったと思う。多くの要素が増えたことで上級プレイヤー同士の対戦では考えることが増え、このゲームのファンである筆者としても楽しかった。また、このころから対戦が得意でないプレイヤーにも楽しめるような要素(ポケモンコンテストなど)が増え、ポケモンファンの裾野を広げたシリーズとも言えるだろう。

⁴戦闘とは関係なく、ゲームの攻略に役立つとくせいも存在する。

⁵GBC 版から、攻略本などで能力値のことを「のうりょく」と固有名詞化して表現している。

⁶補正のかからないせいかくも存在する。

5 さらなる発展と複雑化 - DS版

5.1 作品概要

DS版はポケットモンスターにおける4つ目の作品群である。最初に発売された『ダイヤモンド・パール』では「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」に対応し、世界中のプレイヤーとの交換や対戦が楽しめるようになった。これによって世界中で行われるポケモンイベント同士で連携を取り、ポケットモンスターのゲーム作品としては初の世界大会が開催された。その後、新たなストーリー展開と対戦要素を強化した『プラチナ』、『金・銀』のリメイク作品である『ハートゴールド・ソウルシルバー』が発売された。

5.2 DS版における変更点

DS版の戦闘システムは基本的にGBA版のものを踏襲しており、目立った追加システムは少ない。

最も大きな変更点はわざの分類の個別化だろう。これまでタイプによって決まっていた物理攻撃と特殊攻撃の分類を各わざごとに設定し直し、物理攻撃を「ぶつり」、特殊攻撃を「とくしゅ」とした。また、補助系のわざについても「へんか」という分類がなされている。これによって「かみくだく」といった物理攻撃を想起させるような特殊攻撃に対してもイメージがしやすくなり、とくこうが低いポケモンだがタイプの一致するわざは物理攻撃という場合でも活用の幅が広がった。

この他には特に目立った変更点は無いが、どうぐやわざ、とくせいなどが数多く追加されており、これのバリエーションによって戦闘のバランスを変化させている。

5.3 所感

DS版はとにかくWi-Fiコネクションのインパクトの強い作品だった。不特定多数との交換や対戦(『ポケモンバトルレポリューション』で可能)がいつでも出来るようになり、手軽に楽しめるようになった。他者とのコミュニケーションに軸足を置くこのゲームにとって、1つの到達点に達したとも言えるのではないだろうか。ただ、筆者自身増え続けるわざやとくせいの効果が覚えきれなくなっており、ゲームとして飽和しだしている印象がぬぐえないのは心配でもある。そろそろ追加するだけでなく、様々な要素の整理を行った方がいいのかもしれない。ただ、それはとんでもない難題でもあるのだが……。

6 おわりに

今回の記事は本当ならば戦闘以外の要素についてもまとめたかったが、想定される分量や作成時間を考えると非現実的なことが分かり断念した。ポケットモンスターは筆者が最もはまったゲームであり、一度これまでのシリーズを振り返って記録したものを書いてみたくなった次第である。正直言って、文字だらけの読みづらい文章になってしまった感は否めないが、このゲームのファンの方にはそんなこともあったなあと思いついていただき、やったことが無い方にもいろいろあったんだなあと思っていただければ幸いである。

ポケットモンスターの今後については心配な点も多い。DS版には映画とタイアップするためのネタが数多く仕込まれていたが、それもそろそろ出尽くした感があり、継続して盛り上げることが困難になる。新たなネタを仕込むには次回作の発売⁷が必要になるが、DSの次世代機の発売時期にも大きく左右されると思われ、何とも言えない。また、肥大化する要素の数とそれに伴う複雑化についても気になる。しかし、これまでのシリーズでも少なからず不安はあったが、そんな不安をかき消してくれるほどのゲームを常に発売し続けてくれた。きっと今後も新たな驚きと楽しみを与えてくれることだろう。小学生の頃から親しんできたポケットモンスターの長きにわたる繁栄を願ってやまない。

⁷ちなみに、筆者は2011年発売かなあと妄想している。