種族統一パを使用した対戦方法の考察

ミノマダム統一パ　ぐんそー

1．背景

１種類のポケモンのみでパーティを組む種族統一パは，一部のトレーナーの間で人気を博している[1]．テンプレに捉われない様々な型を見られる，ポケモンの可能性を追求する，純粋な愛情表現，統一することでのステータスの獲得など，様々な理由によって種族統一パは作られてきた．種族統一パの起源に関しては諸説あるが，大々的に種族統一パが広まったのは，Wiiで発売されたポケモンバトルレボリューション（以下，バトレボ）[2]を使用したニコニコ動画[3]での実況プレイの影響という説が有力視されている．

2．種族統一パの抱える問題

昨今，種族統一パ界隈では対戦機会の減少が問題視されている．バトレボではランダム対戦におけるルールが設定されていなかったため，種族統一パでランダム対戦を行うことが可能だった．しかし，第五世代・第六世代では携帯機のソ­フト自体にランダム対戦が実装されたものの，ランダム対戦に対戦ルールが設定されたため種族統一パで対戦することができなくなった．

バトレボに相当するソフトも発売されていないため，種族統一パで対戦できる機会は減少している．

3．既存手法（フレンド対戦）

「フラットルール」では同じ種類のポケモンの参加は禁止されているため，「なんでもありルール」を使用して対戦を行う必要がある．ランダム対戦では「なんでもありルール」は採用できないため，種族統一パで対戦する場合はフレンド対戦を使って対戦する必要がある．しかし，フレンド対戦ではフレンドコードを交換する相手が限られるだけでなく，互いのパーティが既知である可能性が考えられる．そのため，対戦ごとに異なるパーティや初見のパーティと対戦することには限界があり，バトレボ時代のランダム対戦のような対戦環境を再現するのは困難であると考えられる．

4．提案手法（野良戦）

本稿では，プレイヤーサーチシステム(以下，PSS) [4]を使用して種族統一パでランダム対戦に近い環境で対戦する方法を紹介する．なお，本稿ではこの対戦方法を野良戦と呼称する事とする．

野良戦を行うためには，対戦ルールの設定が必要不可欠である．野良戦では「ノーマルルール」「ハンデあり」で対戦を申し込むことでランダム対戦に近い環境を再現する．以下に野良戦の流れを示す．

1. インターネットに接続する
2. PSSで通りすがりの人に対戦を申し込む
3. 対戦ルールを「ノーマルルール」「ハンデあり」に設定する
4. 自分の強さで「ふつう」を選択する

「ノーマルルール」によってポケモンの選出制限を解除する．また，「ハンデあり」で強さを「ふつう」に設定する事によって強制的に3対3の対戦に持ち込むことが可能となる．「ハンデあり」で対戦を行うため2戦目以降にハンデが付き，ポケモンの数が選択できるようになってしまう．初戦で負けた場合はこちらが４匹まで選ぶ権利があるため，3匹だけ選択すれば3対3で対戦することができるが，勝った場合は相手のポケモン数が増える可能性がある点には注意したい．

5．実験

野良戦により種族統一パでのランダム対戦の成功率の調査を行った．調査は通りすがりに100回対戦を申し込みこむ事で行い，対戦できた回数は13回だった．また，戦えた13回中7回は旅パではなくランダム対戦で使う普通のパーティと対戦できることができた．

6．まとめ

PSSでの野良戦により，種族統一パでのランダム対戦を行える環境を再現した．対戦できる回数は少ないものの，種族統一パでの対戦環境構築の一手段として有用だと考えられる．また，野良戦を成功させやすくするための工夫が各方面で行われており，今後の展開次第では野良戦がより身近な存在になる可能性が示唆されている．

参考文献

 [1]“統一パ”，http://dic.nicovideo.jp/a/統一パ，

 ニコニコ大百科，2011．

[2] “ポケモンバトルレボリューション”， 任天堂，

 http://www.nintendo.co.jp/wii/rpbj/，2006．

[3] “ニコニコ動画”， http://www.nicovideo.jp/

[4] “PSS”，http://www.pokemon.co.jp/ex/xy/com/01.html