



R
し
な
だ
ほ
け



目次

2、レジェンドバトル単騎のすすめ

8、ミアレシティ・カロス地方ガイド

14、特殊ルール対戦

18、ポケモンの悪の組織の変遷

レジェンドバトル単騎のすすめ

はじめに

初めまして灘校 79 回生のワットです。

突然ですが皆さん「ポケモンマスタース EX (以下ポケマス)」というゲームを御存じでしょうか。ポケマスはポケモンシリーズに登場するポケモントレーナーとその相棒のポケモンたちを使って 3 対 3 で戦うゲームです。今回はこのポケマスにおけるバトルコンテンツの一つである「レジェンドバトル (以下レジェバト)」についての記事について書きました。

ポケモンマスタース EX とは

まずそもそもポケマスについて知らない人も多いと思うのでこのゲームについて軽く説明します。先ほど書いたようにこのゲームはポケモントレーナーとその相棒のポケモンで 1 つのキャラクターになっていて、それらを合わせて「バディーズ」と言います。そしてこのゲームには対人戦の要素がなく、決められた行動をする CPU と基本的に 3 対 3 で戦うソロゲームです。対戦形式としてはわざゲージと呼ばれる時間経過でたまるゲージを使って技を使うリアルタイムバトルで、技を 9 回使うごとにバディーズわざと呼ばれる強力な技を使えるようになり基本的な 3 対 3 の対戦ではこの技を強く使って攻略することが多いです。

レジェンドバトルとは

先述した通り、レジェバトはポケマスのバトルコンテンツの 1 つでこの記事を書いている時点

(3/31) では 14 つのステージがあります。そしてレジェバトは他のバトルコンテンツとはかなり毛色が違います。というのも、レジェバトは基本的に敵が 1 体の伝説のポケモンだけしかいなく (3/31 時点ではラティオス、ラティアス、ライコウのステージに追加で 2 体少し弱めのポケモンがいます)、またこちらは 3 組のバディーズを使えるので 1 体 3 で攻略できます。しかもこちらのバディーズ 3 組ともが倒された場合は、倒された 3 組のバディーズ以外のバディーズを使い (合計 30 組まで) さらに相手の HP を引き継いで攻略もできます。そして一番重要なことは敵の伝説ポケモンには HP のゲージが 3 ゲージもあるということです。HP ゲージを 1 つずつ削りきるごとに相手を使う技やもっているスキルが変わってきて 3 組のバディーズのみでそれぞれゲージに対して戦うのはとても大変です。ただ今回の記事は「レジェンドバトル単騎のすすめ」ということで、単騎つまり 1 組のバディーズのみを使ってこの強力なステージを攻略す

ることについて書いていきます。



単騎について

単騎は 1 組のバディーズのみでステージをクリアしないといけないのでそのバディーズが持っている強みを引き出さないといけないだけでなくそのステージの敵キャラについてもかなり理解していないといけません。今回は、初めにバディーズやステージについて詳しく知らなくてもできる簡単な単騎、次に特徴的な単騎について書きつつ単騎をやるときのコツや考え方などを書いていきます。あとここからはポケマスを実際に遊んでいないとわからない言葉が出てくるのでご了承ください。

初心者におすすめの単騎

・プラターヌ&ゼルネアス ラティオス単騎

まずは通常プレイでもらえる配布バディーズのプラターヌです。そもそこのバディーズ伝説のポケモン編というところでゲットでき、さらに技レベル 5 で伸びしろ 20 というかなりいい強

化状態にできます。そしてこのバディーズはウッドホーンという技を持っていてこの技が非常に強力です。この技は相手に与えたダメージの 10%を回復できて、プラターヌが持っているバディストーンボード（以下 BSB）にある HP 回復技回復量 1 というのを 2 つ取るとなんと相手に与えたダメージの 30%を回復することができます。これがどういうことかというプラターヌはもともと耐久力が高く HP が 700 ほどあるのですがウッドホーンで 1200 ダメージほど与えれば HP の半分、2500 ダメージほど与えれば全回復して一撃で倒されない限りは倒されません。さらに BSB に全ダウン無効というボードがありラティオスの 2,3 ゲージ目にある防御特防デバフを無効化することができます。そしてポテンシャルで急所無効を付けたら急所に当たって負けることもないです。



特徴的な単騎

・キョウヘイ&ウォーグル カプ・ブルル単騎

この単騎ではそらをとぶを使って相手の強力な攻撃を避け続ける単騎です。一定の間相手の攻撃を受けないで時間差で攻撃する技を持つバディーズは何体かいて、それらのバディーズでの単騎はひとつ重要なことがあります。それは相手の攻撃のタイミングを覚えてそのタイミングに無敵の時間をあわせることです。ただどのタイミングに攻撃が来るのか完璧に覚えるのは難しいです。そこで単騎をする上で重要な考え方である相手の技ゲージというものがあります。相

手も攻撃に技ゲージを使っているので相手の技ゲージを想像してタイミングを図ったができます



そらをとぶ状態なので相手の攻撃であるエナジーボールを避けている。

・N&シンボラー アグノム単騎

この単騎ではさいみんじゅつを使って相手をねむり状態にして相手に行動をさせずに倒す単騎です。ポケマスでは、ねむり,ひるみ,こおり状態でそれらの効果が切れそうな相手に一部の技を撃っている相手はその効果が消えず、技を撃ち終わった直後にそれらの状態が解除されます。この仕様を利用して相手がそれらの状態を解除して技を撃つ前にそれらの効果を持つ技を撃つことでもう一回相手を行動できないようにさせるテクニックを使います。怯みや眠りを使うバデ

ックをちゃんと理解することもとても大事です。



相手の HP バーの下にある黄色と赤のマークが次回急所状態と次回必中状態です

最後に

今回の記事では主にレジェンドバトル単騎という一般的でないいわゆる縛りプレイでの遊び方を書きました。けれども、そもそもポケマスはバトルコンテンツをしなくてもストーリーを見たり好きなバディーズをガチャで引いたりするだけでも楽しいのでぜひプレイしてくれたらとてもうれしいです。

ミアレシティ・カロス地方ガイド

病院坂

1. はじめに

ポケモン LEGENDS 次回作「Z→A」の舞台はミアレシティ。しかし、ミアレシティが存在するカロス地方が舞台となったポケモン X/Y はすでに 10 年以上前の作品です。そして、カロス地方が舞台になったのはこれが最後。そのため、カロス地方やミアレシティについてよく知らないといった方々もいるでしょう(「アルセウス」の時のようなリメイク作品も執筆時点では発表されていないですしね)。

そこで、今回はカロス地方、そしてミアレシティ、また、XY のストーリーについて解説していきましょう。(設定はゲーム盤に準拠します)

2. カロス地方



カロス地方の中心に位置するミアレシティ。ここから各地域につながる。

- ① カロス地方のモデルはフランス。名前の由来は古代ギリシャ語の「美」を意味する「カロス」(ミロカロスの名前と同語源)。
- ② 生息ポケモン数は多く、455 種類(当時の全国図鑑のポケモン数は 720 種類)。その多さ

から、セントラルカロス、マウンテンカロス、コーストカロスの3つに図鑑が分かれている。

- ③ 新たなる進化、「メガシンカ」が発見された地方である。
- ④ 生息するポケモン(三鳥、ミュウツーなど)や道路のナンバリング(1番道路から始まる)やダンジョン(トキワのもりによく似たハクダンのもり)など、様々なところがカントー地方と類似している。
- ⑤ 他地方との位置関係は不明。ハウエンやカントーからはかなり離れた場所らしい。

3. ミアレシティ



サウスサイドストリート	ノースサイドストリート	
① レストラン・ド・フツー	⑩ オフィス	⑲ トライアルハウス
② カフェ・ひとみしり	⑪ カフェ・カンコードール	⑳ カフェ・パタイク
③ ミアレ交通 営業所	⑫ ミアレガレット	㉑ ミアレステーション
④ プラタナスポケモン研究所	⑬ オフィス	
⑤ トレーナープロモスタジオ	⑭ ミアレ美術館	
⑥ サロン・ド・ロージュ	⑮ グランドホテル シュールリッシュ	
⑦ カフェ・ソレイユ	⑯ オフィス	
⑧ カフェ・フォーカス	⑰ カフェ・アルティメット	ベール広場
⑨ オフィス	⑱ カフェ・リディク	㉒ カフェ・ツイスター
プランタンアベニュー	エデアベニュー	オトソニアベニュー
㉓ カフェ・アラモード	㉔ ミアレ出版	㉕ カフェ・かわいがり
㉖ メゾン・ド・ボルテ	㉗ IDくじセンター	㉘ しるや
㉙ カフェ・トウトウ	㉚ カフェ・おとこまえ	㉛ レストラン・ニ・リュウ
㉜ ポケサロン・グルーミング	㉝ カフェ・スラローム	㉞ たまや
㉟ 漢方薬局	ローズ広場	
㊱ いしや	㊲ フラダリカフェ	
ルージュ広場	イペールアベニュー	ジョーヌ広場
㊳ テナント募集	㊴ レストラン・ド・キワミ	㊵ トロバの家
㊶ レストラン ローリングドリーマー	㊷ カフェ・バルトネル	
メディアプラザ		
㊸ ミアレシティ ポケモンジム	㊹ ポケモンセンター	

© ポケモン yaikun.com ← ミアレシティマップ(ポケモン徹底攻略)

- ① ミアレシティはノースサイド、メディアプラザ、サウスサイドの3つのエリアに分かれているポケモンシリーズ屈指の大型都市。ポケモンセンターもそれぞれのエリアに一つずつある。
- ② 街の中心部に位置する「プリズムタワー」内部はミアレジムとなっている。
- ③ モデルはパリ。
- ④ 街の中をゴーゴートに乗って行き来することができる、町のいたるところでポケモン

がボールから出されているなど、「ポケモンと共存」している様子が見られる。

4. 「XY」のストーリー

①フレア団



↑フレア団のマーク

↑ボスのフラダリ

- ・フレア団はカロス地方の悪の組織。目的は「自分たちがハッピーになること」とされている。
- ・しかし、ボスのフラダリの思惑は「最終兵器による世界の破壊」である。
- ・フラダリは「人々はものを分け合うべきである」と考えていたが、「分け合えない」という現実に直面し、「分け合えないのなら、すべて壊すしかない」という発想に至る。
- ・ストーリー中では序盤、カロス王族の末裔で、ホロキャスター(ホログラムによって通話ができる機械)の開発者として登場するが、その後音沙汰はなかった。
- ・しかし、主人公が7つ目のジム、ヒャッコクシティジムをクリアした時、突如としてフラダリからの通信が全ホロキャスターに送られてくる。

フレア団 以外の みなさん 残念ですが さようなら

- ・フラダリは最終兵器による世界破壊の宣言を行う。
- ・そして、セキタイタウンにあった巨石を「最終兵器」として起動するのだった。

②AZ と最終兵器

- ・主人公たちは、フレア団ひみつきちで囚われている「AZ」という大男に出会う。



・そして、AZ は語りだす。

きけ、フラダリに齒向かうもの
昔々 今からずっと昔
オトコとポケモンがいた
とても愛していた
戦争が起きた
オトコの愛したポケモンも戦争に使われた
数年がたった
小さな箱を渡された
オトコは生き返らせたかった どうしてもどうしても
オトコは命を与えるキカイを造った
愛したポケモンを取り戻した
オトコはあまりにも悲しんだため怒りが治まらなかった
愛しているポケモンをキズつけた世界が許せなかった
キカイを最強の最終兵器にした
オトコは破壊の神となった
神により戦争は閉じられた
永遠の命を与えられたポケモンは知っていたのだろう
命のエネルギーは多くのポケモンを犠牲としていたことを
生き返ったポケモンはオトコのもとを去った

・AZ は 3000 年前のカロスの王だった。そして、最終兵器を起動した張本人であり、その軌道に必要な鍵を持つためにフラダリによって囚われていたのだ。

・AZ を解放し、フラダリの元へ向かう主人公たち。やがて最終兵器の前にたたずむフラダリの元にたどり着く。

・最終兵器のエネルギー源となっていた伝説のポケモンを解放した主人公たち。フラダリはそれを奪い返すため勝負を挑む

わたしの 勝利は 最終兵器を 使うこと そのためには 伝説ポケモンが 取り戻した 能力を 再び 最終兵器に 送りこまねば ならない 伝説の ポケモン 返してもらおう！ 今度は 負けない キミたちが 旅で 調べた メガリング メガストーン わたしも 使わせてもらう！

・フラダリは敗れ、悪あがきで起動した不完全な最終兵器により行方不明になる。

③AZ と…….

- ・フレア団との戦いの後、主人公はチャンピオンとなる。
- ・その凱旋パレードの中、突如 AZ が現れ、主人公に勝負を挑む。

トレーナーとは なにか 知りたい

・主人公は AZ に勝利する。

戦ってくれて ありがとう

ようやく 自分を 捨てられた……

最終兵器を 造り

悲しみに 囚われた 自分を……

・そして……



フラエッテ……

3000年ぶり だな……

- ・AZの元に、3000年前、彼の元を離れたポケモン、フラエッテが舞い降りる。
- ・そしてエンディングへと向かっていく…

特殊ルール対戦

おはようございます。ポケサー部長のしがないです。この部誌を見てください、ありがとうございます。今回はポケサー内部で特殊ルール対戦を行ったので紹介します。ポケモン対戦をしっかりやっていないとわかりづらいかもしれませんがわかりやすくかくよう、心がけたのでぜひ見て行ってください。ポケモン対戦をある程度知っている方は自分だとどういうパーティーにするか考えてみてください。それではまず対戦ルールをご紹介します。

音技（ハイパーボイス、歌うなど）、風技（暴風、追い風など）、踊る技（花びらの舞、アクアステップなど）、玉技（シャドーボール、種マシンガンなど）、切る技（聖なる剣、リーフブレードなど）のどれか一種類の技を覚えたポケモンしか使えない

例

エルレイド

聖なる剣

サイコカッター

アクアカッター

シザークロス

ドレディア

花びらの舞

ちょうの舞

フラフラダンス

技が限られるのはポケモン一匹だけで、パーティーとしてひとつの種類に統一しないといけないというわけではない

禁止伝説、幻以外すべてのポケモンが使用可能のレギュレーションF

見せ合い6体、選出3体のシングルバトル

今回は使える技を制限したルールです。音技を多く覚えるポケモン、切る技を多く覚えるポケモン

ンといったポケモンごとの特徴があるので、それぞれの強みを理解し、パーティーを考える必要があります。

<考察>

それぞれの技の強いポケモンを考えます。

音技

なんといっても注目すべきは特性のぼうおん、ぼうだんで音技、玉技のポケモンを完封できるジャラランガ。逆に言うと、音技もちのポケモンはジャラランガを他のポケモンに任せなければなりません。その他に音技の強いポケモンは、火力をあげながらなぐれるラウドボーン、高火力のハイパーボイスをうてるニンフィア、特殊相手に強いハピナス、ストリンダー、ガラルヤドキング、アシレーヌなどがいます。

風技

風技で強いと考えられるのは、サンダー、ファイアー、フリーザーの三鳥と呼ばれるポケモンと、ランドロス、トルネロス、ボルトロス、ラプトロスの四体でしょう。これらのポケモンは高い種族値に加えて、多くの技を持っているため、無難に強いです。しかし、三鳥の方ははねやすめを使えないため、本来の強さが失われているのが厳しいところです。

踊り技

主力技のちょうのまい、ほのおのまいを使えるウルガモス、特性の踊り子でこのルールで唯一実質的なテラバーストを使えるオドリドリ、ウェーニバル、ドレディアなどです。そもそも踊り技の数が少ないため、踊り技を生かせそうなポケモンも少ないですが、また、後で述べるようにこのルールで希少な、積み技が多いなど、面白い性能があります。

玉技

シャドーボール、ヘドロばくだん、エナジーボールなど広い範囲を覚えるゲンガー、シンプルに強いハバタクカミ、ぼうだんで相手の玉技を防げるブリガロンなどがいます。普段、玉技は意識することが少ないので、意外な技が玉技であることも。

切る技

切る技は物理技が多く、また種類も多いので、特性のきれあじと合わせて高い火力と広いはんにで攻撃できるポケモンが多いです。例を挙げると、このルールの主役ともいえるせいなるつるぎ、サイコカッターなどをきれあじで使えるエルレイド、ステルスロックやまきびしをまくことができるバサギリやダイケンキ、他にソウブレイズ、テツノカイナなどがいます。前に挙げた理由の通り、このルールで他の種類の技たちより明らかに強いです。

<自分の構築>

まずこのルールの使える変化技が限られているという点に目を付けました。特に積み技はちょうのまい、つるぎのまい、ソウルビートぐらいしかなく、回復技に至っては全く使えません。そのためさいせいりよくで回復を繰り返せば崩されにくく、強いのではないかと考えました。さいせいりよくで強そうなのがモロバレル、カミツオロチ、れいじゅうトルネロスなどです。その

ためモロバレルとれいじゅうトルネロスの二体でさいせいりよくループをすることにしました。また、この企画の参加者の中に受けループ使いがいたので、同じようなことをしてくるかと思い、じしんかじょうとアクアステップで積むことで抜き性能の高いウェニバルを採用しました。また、初手でほぼ確実にダメージを入れながら攻撃できるバサギリ、高火力と広い範囲で多くのポケモンを相手できるエルレイドが制限されたルールの中だと強いと思ったので入れました。バサギリはステルスロックをまいた後でも動けるようにオボンのみ、エルレイドはジャラランガなどの特殊に強くしたいと思ったのでとつげきチョッキを持たせました。その後、ラウドボーンがかなりしんどいと感じたのでもらいびのシャンドラを採用しました。後から考えるとここはソウブレイズがよかったかもしれません。最初はぼうおんのジャラランガに強いはどうだんときあいだまをいれた玉技のジャラランガを使おうと思っていたのですが、それだと玉技を入れすぎて、ぼうだんのポケモンにかなり弱くなることと、よくよく考えるとあまり強くなさそうだったので止めました。



<実際の対戦>

1 戦目

ここは幸先よく勝ちたいところ。最初はバサギリ対バサギリの対面。ここは相手のバサギリのがんせきアックスをたえるのでそのままこちらもがんせきアックスをうちます。

と思ったらなんと、いちげきでこちらのバサギリが倒されてしまいました。この後すぐ計算すると、HP と特防に特化したバサギリだと相手のバサギリのがんせきアックスを耐えないことが判明。そのままバサギリにエルレイドもつばめがえしでたおされたものの、トルネロスで鋼テラスタルをして何とかバサギリはたおします。

ただ、ラウドボーンのアフレソングにトルネロスをたおされ負けました。

2戦目

最初はこちらがバサギリで相手はジャランガ。バサギリではジャランガを大きくけずれませんし、ソウルビートを積まれると止められなくなるのでトルネロスに交代します。しかし、相手のジャランガが打ってきたのはシャドーボール。ジャランガはシャドーボールを覚えないのでジャランガと思っていたのはゾロアークということになります。トルネロスは特防特化なのでシャドーボール2発のダメージから3発目もたえ、こがらしあらしでヒスイゾロアークたおせる。はずだったのでしたが、相手のヒスイゾロアークがゴーストテラスをしてきたためバンジのみもぎりぎり発動せず倒されます。しかしその後、バサギリのがんせきアックスでヒスイゾロアークと裏のストライクをたおすことに成功します。ここで相手が残リジャランガ一体になったところで、モロバレルの再生力を使うためバサギリは温存し、モロバレルを出します。ジャランガは爆音波をうってき、こちらはヘドロばくだんで応戦しますが火力に努力値をふっていないためかなり勝てるかあやしいダメージ。しかし1発目のヘドロばくだんでジャランガを毒にしてくれたおかげで追加のダメージを入れられました。そのダメージもあって何とか勝ちました。正直、毒にしてくれなかったら負けていたと思います。

3戦目

相手がサーナイトでこちらがバサギリ。サーナイトは防御が低いと、がんせきアックス二発でたおせます。しかし鋼テラスタルをされ、バサギリは鋼テラスタルに対して有効な技を持っていないだったのでムーンフォースでたおされます。ただ、ステルスロックはまけたのでトルネロスの熱風でサーナイトをたおして次のポケモンに！！ところが相手はソウブレイズに交代してもらい火を発動。トルネロスとモロバレルは火力がなかったため、がんばって少しずつダメージを与えたとして、むねんのつるぎで簡単に回復されこちらのHPはどんどんけずれていきます。トルネロスとモロバレルはそのまま悲しく倒れていきました。

4戦目

ここで負けるとサークル長でありこの企画の主催者であるにも関わらず負けこしが確定してしまうので何としても勝っておきたい場面。最初はモロバレルとエルレイドの対面。しかしこちらは、エルレイドに後出しできる選出をしてなかったため、かなり苦しいですが自分のエルレイドを切ることに。なんで真っ先に警戒すべきエルレイドに対して有効に対処で切る選出をしていなかったのでしょうか。ここから勝つには、ウェーニバルがなんとか鋼テラスタルをしてじしんかじょうとつるぎのまいで攻撃を、アクアステップで素早さを上げて何とかするしかありません。しかし、つるぎのまいとアクアステップをしてもジャランガの吠えるで交代させられつづけ、なかなか積めない状態。エルレイドの前だと積めないため、モロバレルのヘドロばくだんでジャランガをアクアステップで倒せるHPにし、そこにウェーニバルのアクアステップでたおそうとします。ところがそのモロバレルがヘドロばくだんをうったところ、急所と毒でジャランガを倒してしまいました。そのためアクアステップの素早さ上昇もじしんかじょうも発動できずハバタクカミのゴーストテラスシャドーボールでモロバレルとウェーニバルを両方たおされ負けました。

5戦目

最後の対戦はこちらがトルネロス、相手がカミツオロチ。相手が化身トルネロスにひいてきたため、こがらしあらしの打ち合いになりました。相手のトルネロスをたおすことはできましたがおいかぜを3ターン残されてしまいました。相手が次にハバタクカミを出してきたので、さいせいりよく発動のためモロバレルに交代します。しかしハバタクカミがゴーストテラスをし、シャドーボール二発で倒されてしまいました。後から考えると、トルネロスをそのまま切ってよかった気がします。その後に出したシャンデラはきあいのたすきでこうげきをたえ、ハバタクカミをたおせはしませんでした。がぎりぎりのところまでけずりました。次のトルネロスもさいせいりよくで回復していたため、ぎりぎりで何とかシャドーボールをたえられました。そしてバンジのみで回復しながらハバタクカミを倒します。最後にでてきたカミツオロチも高くしていた特防でエナジーボールをたえてたおし、危なかったですが勝つことができました。

<反省>

実際に対戦をやってみると、エルレイドやハバタクカミといった普通に火力が高いポケモンに苦しめられました。自分の中で強いと思っていた、さいせいりよく組もたいきゅうが足りなかったのがしんどかったです。またエルレイドもチョッキ以外のものの方が絶対によかったです。最後にこの記事を読んでくださりありがとうございました。みなさまが学校内読んでいるのか、おうちで読んでいるのかはわかりませんが、灘校文化祭を楽しんでいただけたのなら幸いです。

ポケモンの「悪の組織」の変遷

前書き

はじめまして、あるいはこんにちは。好きなポケモンはドリュウズの大和郡山です。今年もポケモンスリープの配信開始や、追加コンテンツゼロの秘宝、「LEGENDS」の新作発表など盛りだくさんでした。さて、ゲームでもアニメでも、ストーリーを進めるうえで必ず悪役はいますよね。主人公と相對することでストーリーを深くする悪役たちについてゲーの本編シリーズを

中心に紹介していきます。

ロケット団



いわずと知れたポケモンの悪の組織の代名詞「ロケット団」。ボスであるサカキはカントー地方のトキワジムでジムリーダーを務めており、じめんタイプを主力に使う。おもな目的はポケモンを使って金儲けをしながら世界征服をするというものであり、ポケモンの乱獲やカセキ探索、民家や企業への襲撃などを行った。ゲームの第一世代においてはトキワジムでサカキが敗れた後に解散されたが、あまりにも人望が厚かったためその後も残党が活動し、第二世代ではロケット団の復活宣言がおこなわれるなどした。

マグマ団



第三世代に登場する組織であり、アクア団と対立している。オリジナル版では大地を増やし、ポケモンと人間が住みやすい環境を広げることを目標に据える組織である。リーダーであるマツブサはグラードンの力を利用することを目論むが、ルビーでは覚醒したグラードンが引き起こした異常気象により自然のバランスをむやみにいじるべきではないとさとった。また、

リメイク版では目的のためならどんな犠牲もいとわない冷徹さを持った研究者のような風貌になっているが、人類の発展を願うのは同様である

アクア団

第三世代に登場する組織であり、マグマ団と対立している。オリジナル版では海を増やし、ポケモンのために自然を取り戻すことを目標に掲げている。リーダーであるアオギリはカイオーガの力を利用して新たな命の生まれる土壌を作ることを目論むが、覚醒したカイオーガが引き起こした異常現象を目の当たりにして、自然のバランスを崩すべきではないとさとした。リメイク版では豪快だが人情のある性格になり部下からは慕われるが、思想がポケモンの理想郷を作るために人間の作り上げた世界を壊してもいいという過激極まりないものになっている。



第四世代に登場する組織であり、表向きは新エネルギーの開発をうたっており、TVCMまで流している。リーダーであるアカギは冷徹だがカリスマがあり、部下に慕われている。彼の目的は

時を司るディアルガ、空間を司るパルキアの力を利用し、争いのない新世界を作りその神になることや、不完全なものである心が存在しない世界を作るために今の世界を破壊するなどという壮大なものである。余談だが、アニメ版では自ら新たな宇宙へと入り消失した。

プラズマ団



描
実
る
あ



を伝説のポケモンを従える英雄として祭り上げ、
くである画像のゲーチスという人物である。ポケ
人々からポケモンを強奪し、世界征服を目論ん
あ

脱退しているが、新たに科学者のアクロマを迎えており、キュレムの力を利用して、空飛ぶ船のプラズマフリーゲートにより各地に出没する。

フレア団



第六世代に登場する組織である。カエンジシのような立派なたてがみを持つフラダリがリーダーであるが、彼の思想は「争いのない美しい世界のために人間の数を減らし、争いの道具にされる可能性のあるポケモンたちを消し去る」という歴代ポケモンシリーズどころか人類史を見

ても類を見ない過激で凶悪なものである。ポケモンの命を糧に起動する古代の「最終兵器」の復活を目論み、そのためにゼルネアスやイベルタル、また多くのポケモンを確保していた。また彼らはカロス地方で使われている通信手段であるホロキヤスターを盗聴しており、カロス地方の経済や報道に深く根付いていた恐るべき集団だ。

スカル団



第七世代に登場する組織であり、今までの組織とは打って変わって特定の思想を持たず、試練の場を荒らしたりポケモンを盗んだりするだけのただのならず者の集まりである。ポータウンの「いかがわしきやしき」を拠点にしていたが、解散後は団員たちにも更生する機会が与えられた。しかし、いまだにたむろしている連中もいる。リーダーであるグズマはキャプテンを目指していたがなれなかった過去があり、実家とも疎遠である。また、彼は理解者であるルザミーネを慕っていた。

エーテル財団



第七世代に登場する、傷ついた野生ポケモンの保護や野生ポケモンの生態調査を行う組織。どうやって髪をセットしているのか気になる二児の母、ルザミーネが代表である。彼女はウルトラビーストに対抗するためにタイプ：ヌルを作り出したり、ウルトラホールを開く力をもつコスモッグを利用したりしていたが、息子たちに持ち逃げされてしまう。スカル団のことを表面上は嫌いつつ、コスモッグを取り戻すためにグズマと手を組んだ。SM と USUM ではウルトラホールに対してもつ感情が異なり展開も違うが、独断、独善的で子供の言うことに耳を傾けなかったのは同じだ。

レインボーロケット団（R R団）

第七世代のなかでも U S U M にのみ登場する、ポケモンを悪事に利用し世界征服を目論む王道中の王道の悪の秘密結社である。自分の野望が果たされた世界線からやってきた歴代の悪の組織のボスたちが集結しており、そうそうたるメンバーである。ウルトラビーストの力を利用するためにエーテル財団の乗っ取りを画策した。

マックスコスモス



第八世代に登場する大企業であり、多くの関連企業を持ちガラル地方の経済を牛耳っている。社長にはポケモンリーグの委員長でもあるローズが就いている。企業自体が悪いというわけではないが、ローズが 1000 年先のエネルギー問題を解決するためにムゲンダイナの力を利用しようと、独断で覚醒させるが制御に失敗、各地でダイマックスにより巨大化したポケモンが暴れてしまったため、事態が収まった後に罪状は不明だが自首した。

スター団



ポケモンシリーズの現時点での最新作であるため、深く言及しないが、パルデア地方のアカデミーの風紀を乱したり、強引に勧誘したりする生徒の集団である。この組織の設立の目的はストーリーを進めていくと明らかになるため、ぜひプレイしてみてほしい。

まとめ

ポケモンのゲームシリーズに登場する主人公と対立する「悪の組織」は初代からリーダーがカリスマをもって組織をまとめあげ、理想を体現するために活動してきた。しかし世代が進むにつれて、その目的は必ずしも「悪」と断ずることはできないものになり、その手段から主人公たちと対決することはあっても真性の悪人というのは比較的少ないように思われる。おのれの理想のために主人公と相対する魅力的なリーダーたちは欠かせないものである。