ポケットモンスター 金・銀

【ぽけっともんすたー きん・ぎん】

ジャンル	RPG		
対応機種	ゲームボーイカラー(全GB共通)		
発売元	任天堂	✕	✕
開発元	ゲームフリーク		
発売日	1999年11月21日		
定価	3,990円(税込)		
ポケットモンスターシリーズ関連リンク			

概要

大人気シリーズの2作目であり、前作から3年後の物語。新ポケモンが100匹追加され、全251種類になった。
舞台は和情緒あふれるジョウト地方。またポケモンシリーズで唯一、クリア後に他の地方に行くことのできる作品。
全体的な作りとして、前作に新要素を加え、戦闘バランスを調整した形となっている。
ゲームのROMとしては珍しく、時計機能が内蔵されている。

特徴

- 戦闘面、システム面双方で前作から大量に追加された新要素と前作で批判されていた部分の調整。
  - 新タイプ『はがね』、『あく』の追加。本作以降相性の見直しはされておらず、タイプ間での駆け引きの骨子は本作で完成した。
    - 『あく』は前作で一強と呼ばれた『エスパー』に対して非常に強く、『エスパー』は相対的に弱体化。この『あく』に対して強いのが前作で弱かった『むし』と『かくとう』。
    - 『はがね』は多くのタイプの攻撃を半減にする強力な耐性を持つ。逆に攻撃面は半減されるタイプ相性が多い上、抜群をとれる相手は元から不遇なタイプのみである。耐性が優秀なタイプと言える。一方、前作で不遇と言われていた『ほのお』と『かくとう』は、この『はがね』に非常に有利に戦えるため、価値が上がっている。
  - 前作の「とくしゅ」が「とくこう」と「とくぼう」に分割され、「すばやさ」は急所率及び一撃必殺技の命中率に関わらなくなった（一撃必殺技はレベル依存になった）。
  - 技の種類も前作から大幅に増え、前作ではまともな攻撃技がなかったタイプにも新技(ゴーストタイプのシャドーボール、格闘タイプのクロスチョップ、ドラゴンタイプのりゅうのいぶき等)が追加され、ここにきてようやく本来のタイプごとの得意不得意が特徴付けられた。
  - 前作で凶悪仕様だったねむり・こおりの状態異常に調整が入り、状態異常のバランスが大幅に改善された。同様にはかいこうせん、ふぶきといった前作で凶悪性能だった技や、ほえる等の前作で意味をなさない既存の技に一部調整が入った。さらに天候変化系の技やおいうち・ねごとなどのトリッキーな技が追加され、対戦を盛り上げた。
  - ポケモンにどうぐを持たせることができるようになり、戦略の幅が広がった。状態異常やHPを自動回復してくれたり、持たせているとわざの威力をあげてくれたりと様々な効果を得られる。持たせられるどうぐは1つだけだが効果は大きく、何を持たせるかも重要であった。
    また、ポケモンにどうぐを持たせたまま交換をすることで、擬似的に道具を交換できるようになった。
  - ゲームソフト本体に時計機能を取り入れることで、現実の時間の流れに沿ってゲーム内でも変化してゆくシステムが搭載された。これにより時間帯によって出現するポケモンが違ったり、特定の時間のみ進化するポケモンがいたり、曜日によって発生するイベントが違ったりした。

    - ポケモンの性別が導入された。育て屋ではタマゴグループが同じで異なる性別のポケモン同士を預けると、タマゴが発見されるようになった。個体値・技の遺伝などは既にこの作品からあり、今で言うところの孵化厳選の礎はここで築かれた。

- アイテムの数が大きく増えた。特に特殊条件をもつ捕獲用ボールの追加は好評だったのか、のちの作品のスタンダードとなる。また特定の持ち物を持っていることを進化の条件とするポケモンもいる。

- グラフィックも改善された。特に使用ポケモンの後ろ姿は前作とは比べものにならないほどきれいになった。

- 発売前情報で売り込みポイントとして大きく取り上げられていた、色違いのポケモンが今作で初搭載された。単に同じポケモンでも配色が違うというだけのシステムではあるが、色違いのポケモンは出現率が約1/8192と珍しく、伝説とは別に珍しいポケモンを捕まられるというアクセントが付いた。
    - 余談だが、この時期のポケモンの色違いは個体値の数字により色違いかどうかが決定される。なので、条件をそろえれば孵化による個体値遺伝によって色違いの発生確率を高めることができる。ちなみに、色違いになるポケモンの個体値はどれも高くもなく低くもないので、実はあまり強くない。
      ルビー・サファイア以降は性格値によって色違いかどうかが決定されるので、色違いでも個体値は可変となった。また、GB colorでは一画面に付き4色までしか表示できないので、第二世代の色違いとそれ以降の色違いとでは色が違う。

- クリア後要素が多い。前作のクリア後要素が最強のポケモンがいる追加ダンジョン一つだけなのに対し、今作は数年経った前作の舞台・カントー地方が丸々追加され、そこで起こるイベントの追加も多い。メモリ数の多い後作のクリア後要素と比べてもなんら遜色がない程である。

- なつき度の追加。なつき度はポケモンがどれだけトレーナーになついているかを示す指標であり、これが高い程ポケモンがなついていることとなる。なつき度により技の威力が変動したり、なつき度が高いことを進化の条件とするポケモンも追加された。

- 各地を飛び回る伝説のポケモンも新たに加わった。このポケモンは捕獲が大変難しく、捕まえるのに労力を必要とする。

- ポケルスの追加。謎の微生物としてポケモンにくっつく存在として当時の子どもの間で話題になった。
    - 今ではその効用は知れ渡り、ポケモン育成に欠かせない要素として認識されている。

- 裏ラスボスの存在。この人物がある意外な人物で、シリーズファンにとって衝撃的な内容として人気を博した。

以上の追加要素はどれも形を変えて後作に搭載されている。

問題点

- 前作より「たきのぼり」「うずしお」などの攻略に必要なひでんわざが増えた。
    - そのため、タダでさえ少ない技枠をさらに潰すことになった。これら追加ひでん技の性能は、お世辞にも有用とは言い難いのも問題。
    - 後作でこの問題はさらに拡大していく。

- 前述にもある通り100種類が新登場したが、ドラゴンタイプは「キングドラ」、ゴーストタイプは「ムウマ」の1種類が追加されただけ。
  また虫タイプの追加攻撃技が使い勝手の悪い「れんぞくぎり」と、「ヘラクロス」の専用技「メガホーン」だけ

等、おざなりな調整部分もある。

- 難易度曲線は他のシリーズに比べて比較的緩やかだが、ジムリーダー「アカネ」が使うポケモン「ミルタンク」が強すぎると言われている。「ころがる」、「メロメロ」、「ミルクのみ」に泣かされた人も多いだろう(リメイク版ではやや調整されている)。
  - 対処法は色々あるが、有名なのは同町のデパートにいる少年にワンリキーを交換してもらい、育てること。ノーマルタイプのミルタンクに有利なかくとうタイプであり、なおかつ♀であるため、メロメロも効かない。だが、「♀のワンリキー」ということで使いたくないプレイヤーも多い。

- GBソフトはセーブデータ保持用の電池を内蔵しているが、本作は時計機能の電源もこれに頼っているため消耗が早い(クリスタルバージョンでは約3年で電池が切れるため、注意書きの紙が入っている)。
  - 電池が切れるとレポートが書けなくなる（正しくは「レポートを書いてもセーブされなくなる」）。発売から10年以上経っている2010年現在ではレポートが書けるカートリッジはないと思われるが、既にリメイク作であるハートゴールド・ソウルシルバーが存在しているため、わざわざ金・銀をプレイしようというプレイヤーは少ないだろう。
    - 現在『金･銀』では電池交換が終了しており、『クリスタルバージョン』といったゲームボーイカラー専用ソフトは任天堂に電池交換の依頼が可能。
  - 使用されている電池はCR2025。100円ショップでも売っている電池なので、基本的なハンダの技術や専用ドライバーを要するが(うまくいけばドライバー以外の物でも可)、どうしてもこちらを遊んでみたいと思うのなら、自分で電池を交換してみるのも手だろう。ただし電池には直接ハンダせずに、接点をテープ等で止める程度にしておいたほうが無難。

- 容量不足でクリア後に行けるカントー側は前作より簡易化されていたり未完成だったりする部分も多い(例:NPC数が激減、グレンタウンが火山の噴火で壊滅している、サファリゾーンが休業中、トキワの森がダンジョンではなくなっているなど)。
  - リメイク版ではトキワの森がダンジョンに戻り、サファリゾーンはジョウト西端の追加マップに移転し元の場所ではパルパーク（GBAからの転送施設）が営業。

- 様々な調整が行われ、通信対戦のバランスは良くなったが、それでも通信対戦のバランスは微妙であった。前作の攻撃技は調整されたが、努力値システムがまだ整備されていなかったので、通信対戦では耐久ポケモンが有利になってしまった。結果大会では積み技と回復技とを組み合わせたポケモンどうしが延々と急所待ち、という泥展開が散見された。
  テレビ番組の大会で膠着状態になってしまい、痺れを切らした司会の芸能人が怒って帰ってしまったという話も残っている。

余談・その後の展開

- 「赤・緑」の頃から製作は始められており、アニメ1話にも伏線が張られていたが開発が難航し、延期が続いていた(中継ぎの為に発売されたのがピカチュウバージョン)。

- アニメ映画で新ポケモンを発表するという手法が初めてとられた作品でもある。

- 1年後に、本作のマイナーチェンジ版「クリスタル」が発売された。これについては後述する。

- 第三世代ではGBA、第四、第五世代ではニンテンドーDSへと展開していく。

- ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバーとしてニンテンドーDSでリメイクされた。

総評

1作目での問題点を上手く調整し、さらに様々な追加要素を加えた本作。それらのほとんどは後作でも引き継がれ、改良されており、シリーズのシステムを大きく進歩させた作品。
またポケモンの世代刷新の際はこの作品に倣い、骨子となるシナリオ展開、対戦システムはそのままに、新ポケモンの追加、バランスの調整をメインに行っており、シリーズの方向性を決定づけたといってもよい。

さらに前作との互換性もあって、プレイヤーには制作側の意気込みが強く感じられる。長らく発売延期をした作品だが、それに見合った内容といえる。
本作はシリーズものの続編として、一つのお手本といっても過言ではない。

ポケットモンスター クリスタルバージョン

【ぽけっともんすたー くりすたるばーじょん】

ジャンル	RPG	
対応機種	ゲームボーイカラー(専用)	
発売元	任天堂	
開発元	ゲームフリーク	
発売日	2000年12月14日	
定価	3,990円(税込)	

主な変更点

- シリーズで初めて、女の子の主人公を選択可能になった。
- モバイルアダプタGBを使用したネットによる通信対戦・ポケモン交換が可能。
  - その他にも様々なサービスが利用できたが、現在は終了している。ただし仲間同士での対戦・交換はサーバーを介さないため現在でも可能だが、使用する携帯が古いのを使わないとならない。
- パッケージを飾る、ジョウト地方の伝説のポケモンの1体「スイクン」にまつわるサブイベントの追加。「アンノーン」に関するイベントもある。
- スイクンを追っている青年「ミナキ」と、「かえんほうしゃ」・「れいとうビーム」・「10まんボルト」を教えてくれるおじさんの追加。
  - 事実上のシリーズ恒例「技教え」の初登場作品である。
- フスベシティのとある場所で正しく答えれば、本来は覚えることができない「しんそく」を覚えたミニリュウを貰える。
- ステータス画面などでポケモンが動く、レベルアップで覚える技が違う、などといった細かい追加点も多数ある。
  - そして、これらの要素も全てポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバーに引き継がれている。

備考

- 努力値(ゲーム中で基礎ポイントと説明されているもの)制限のない最後の作品で、これ以降の作品はいくら育てても、初代や本作で育てたポケモンよりパラメーターは劣る。

その後の展開

- 大画面でプレイできる対戦ツールとしてポケモンスタジアム金銀が発売された。
  - こちらもただの対戦ツールの枠では収まりきらないハイクオリティな作品として有名である。また、今作のゲームバランスやシステムの改善(上記の急所待ち状態の緩和)も若干行われている。