

妖怪ウォッチ真打における 各妖怪の戦闘スキルにつ いての考察

マルチメディア期末レポート

はじめに

本レポートは2014年に発売され、一世を風靡した妖怪ウォッチ 2 の完全版である妖怪ウォッチ真打（以下真打）に出てくる妖怪たちについて分析したものです。現代と過去、人間界と妖魔界を行き来できる広大なマップ、世界観と調和した多彩なBGM、映画化もした妖怪ウォッチ零式の誕生秘話に魅了された小学生の頃の記憶を思い出しながらまとめました。

本レポートでは真打のメインの要素である対戦にフォーカスを当てて妖怪たちの特徴を考察します。真打では基本的に妖怪は操作せずとも戦います。主な行動は物理攻撃、妖術、取り憑く、サボるの4種類です。プレイヤーはアイテムや妖怪のスキルによってこれらをうまくコントロールし、戦闘時には必殺技を打つ、回復や復活のアイテムを投げる、お祓いをする、相手がボスの場合には弱点を見つけて指示するなどして自分の妖怪たちを勝利に導きます。当時はキャラクターデザインの可愛らしさや入手難易度の低さ（友人に自慢できるか）でパーティを選んでいましたが、改めて戦闘スキルを分析することでより戦いやすい布陣の作り方が見えてくるのではないかと考え、次のようなデータを作成しました。

取り憑く：敵にデバフ、または味方にバフをかけること。

サボる：自分のターンを何もせずに終了してしまうこと。

お祓い：敵の「取り憑き」によってデバフを受けた妖怪を後衛に下げてデバフの解除を行うこと。

動機と概要

データ

データは戦闘で頻繁に使われることの多いSランク、Aランク妖怪152体のうち、参考にしたウェブサイトで情報が不十分であったエメラルドニャン、サファイニャンの2体を除く150体のデータを用い、下記11項目に分けて分析を行いました。

項目

Rank	妖怪ランク 0：Aランク 1：Sランク
Attribute	種族 0：イサマシ族 1：ウスラカゲ族 2：ゴーケツ族 3：ニョロロン族 4：フシギ族 5：ブキミー族 6：プリチー族 7：ポカポカ族 8：怪魔族
HP	レベル60での体力
Power	レベル60での力
Magic	レベル60での妖力
Defense	レベル60での防御力
Speed	レベル60でのすばやさ

項目

MagicAttribute	妖力の属性 0：吸収　1：回復　2：土 3：水　4：火　5：雷　6：風　7：氷
BuffDebuff	「とりつく」の種類 0：敵にデバフをかける 1：味方にバフをかける
SpecialMove	必殺技の種類 0：敵一体に物理ダメージ 1：敵全体に物理ダメージ 2：敵一体に妖力ダメージ 3：敵全体に妖力ダメージ 4：味方を回復・復活 5：敵にデバフ 6：自分・味方にバフ 7：その他
Average	Power、Magic、Defense、Speedの値の平均を取ったもの（以下平均）

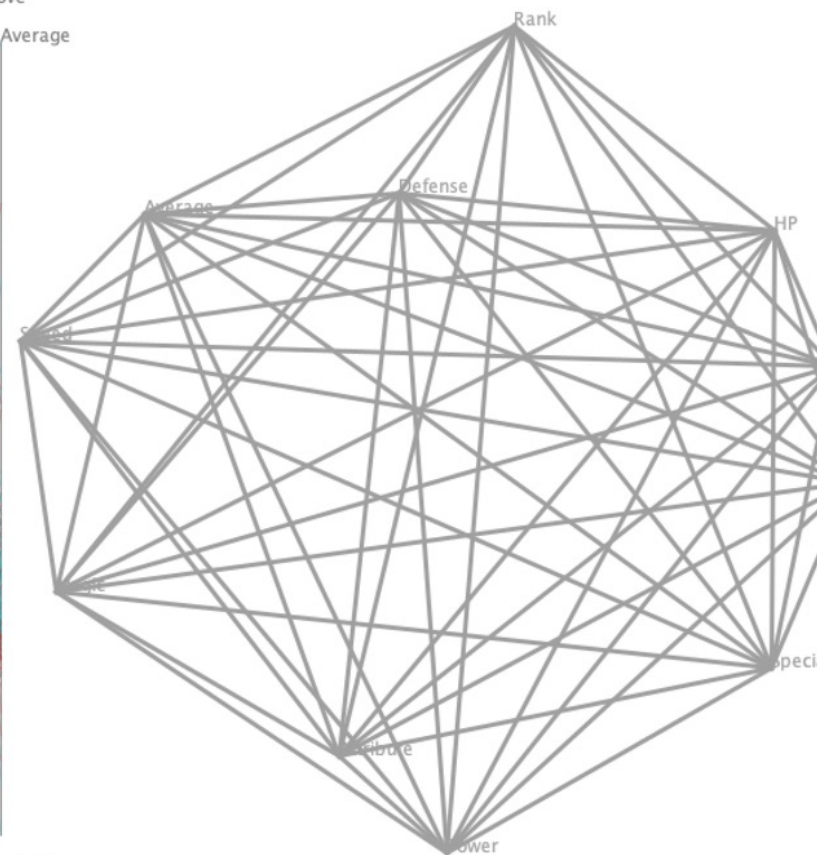
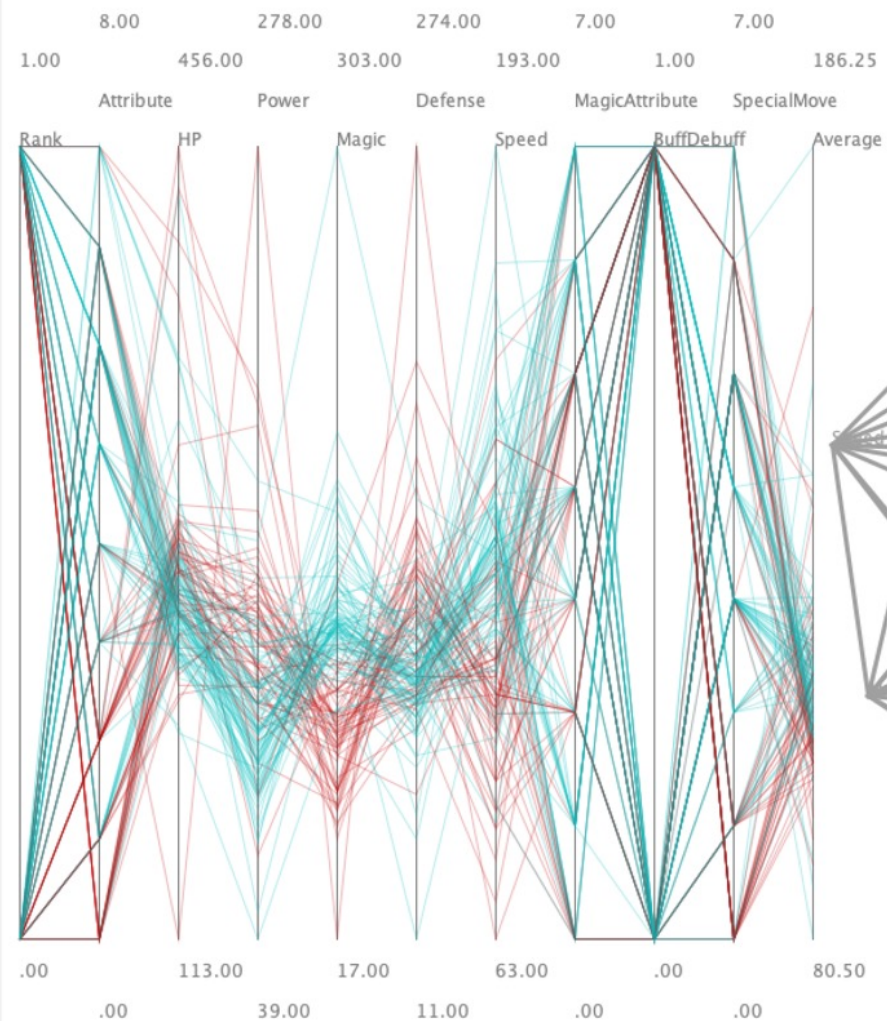
作成したcsvファイルの一部

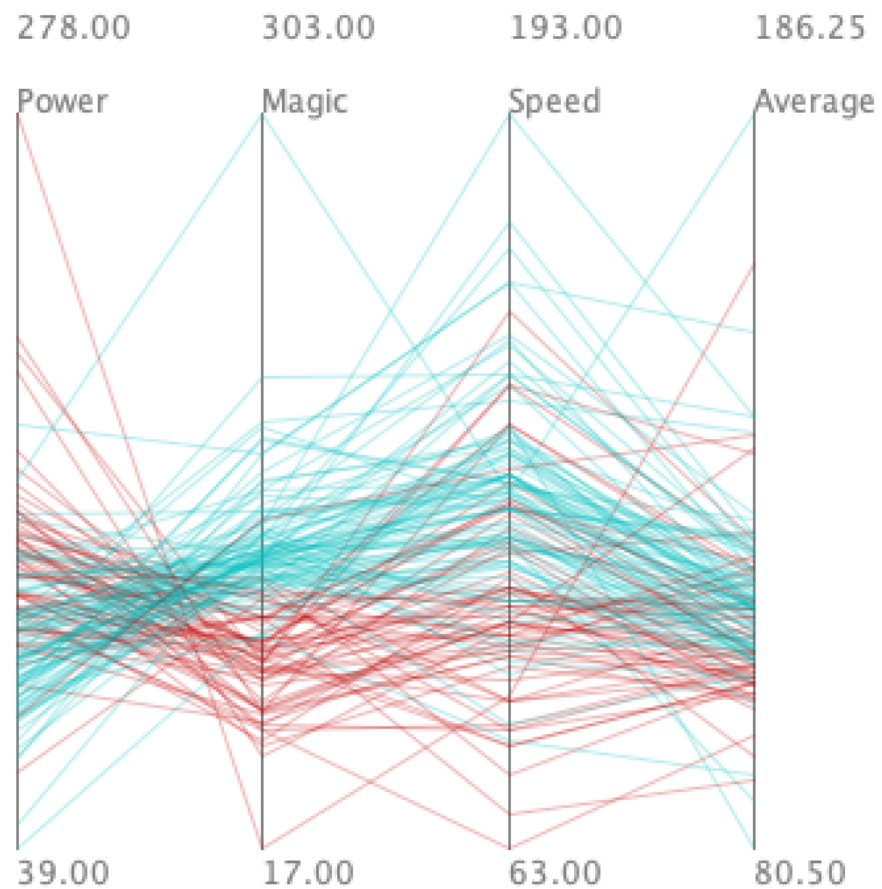
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric
2	Rank	Attribute	HP	Power	Magic	Defense	Speed	MagicAttribu	BuffDebuff	SpecialMove	Average
3	1	0	278	149	70	121	138	5	1	1	119.5
4	1	0	272	157	89	95	158	6	1	1	124.75
5	1	0	280	146	115	95	107	0	0	0	115.75
6	1	0	264	142	107	120	104	2	1	0	118.25
7	1	0	289	137	96	122	101	5	1	0	114
8	1	0	281	144	87	146	99	7	1	0	119
9	1	0	294	162	93	92	118	5	1	0	116.25
10	1	0	297	149	63	131	85	0	0	1	107
11	1	0	301	168	75	81	120	7	0	1	111
12	0	0	293	140	65	90	108	5	1	0	100.75
13	0	0	252	146	94	96	109	4	1	0	111.25
14	0	0	267	129	107	68	114	0	0	1	104.5
15	0	0	262	136	83	92	106	6	1	0	104.25
16	0	0	285	124	128	72	96	5	1	6	105
17	0	0	272	133	57	126	95	5	0	1	102.75
18	0	0	246	141	125	88	107	4	1	0	115.25
19	0	0	279	137	87	89	103	3	0	1	104
20	0	0	230	136	97	91	128	7	1	1	113
21	1	1	284	74	161	104	134	0	0	3	118.25
22	1	1	285	146	131	71	133	0	0	3	120.25
23	1	1	265	128	128	105	107	2	0	5	117
24	1	1	278	107	131	96	149	3	0	5	120.75
25	1	1	270	89	133	11	117	4	0	5	87.5
26	1	1	271	114	139	119	94	5	0	3	116.5
27	1	1	265	116	133	84	131	4	0	5	116
28	1	1	245	143	107	115	123	4	0	5	122
29	0	1	239	127	123	112	89	2	0	1	112.75
30	0	1	216	149	95	104	145	4	0	5	123.25
31	0	1	245	132	86	125	93	0	0	5	109
32	0	1	235	78	129	96	127	6	0	5	107.5
33	0	1	219	117	59	88	111	0	0	5	93.75
34	0	1	236	122	86	106	122	0	0	3	109
35	0	1	246	102	107	132	102	6	0	5	110.75
36	0	1	244	105	107	120	99	6	0	5	107.75
37	0	1	252	106	117	89	119	6	0	0	107.75

結果と考察

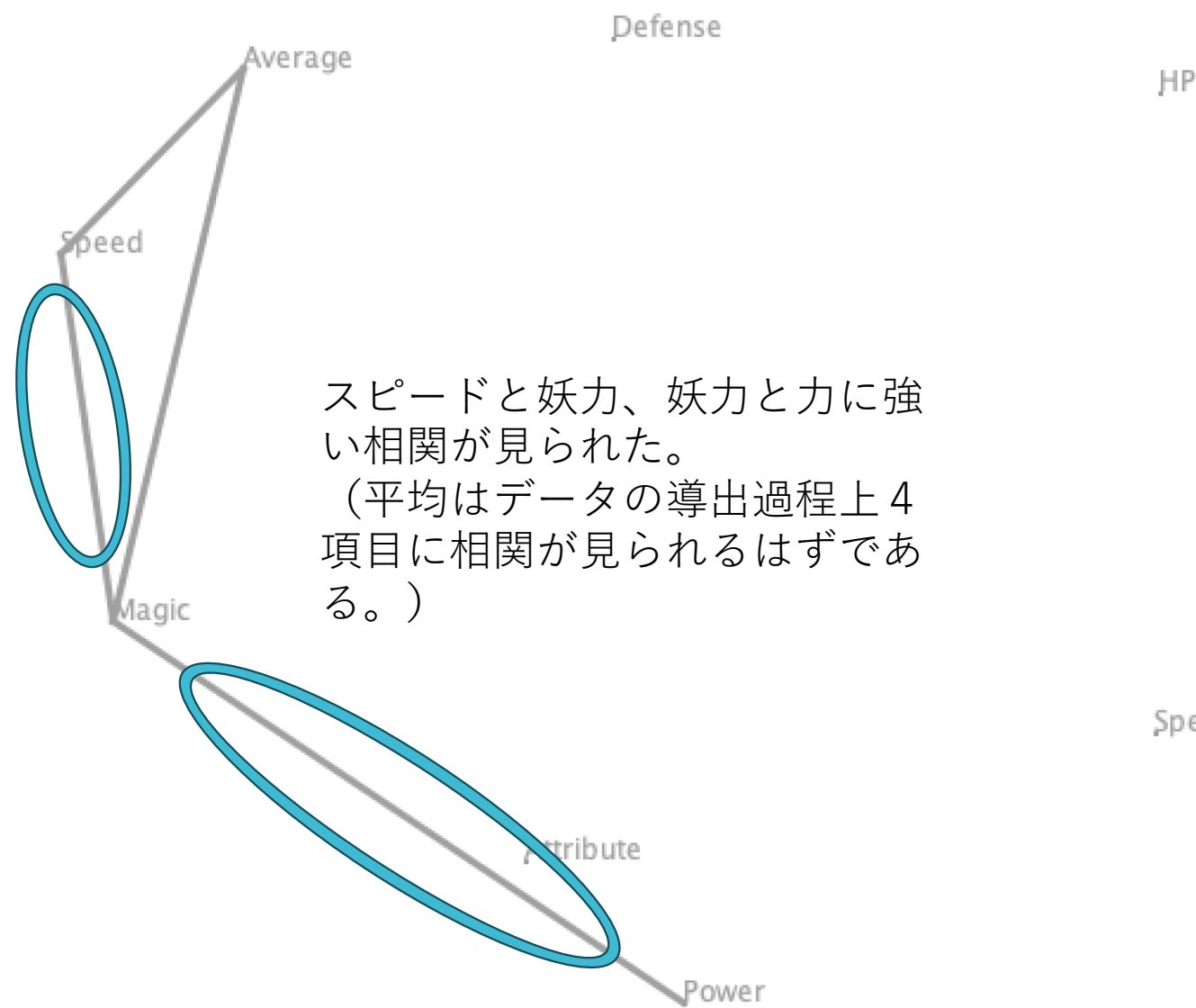
Cluster = 2 の出力結果

Power、Magic、Defense、Speedが波打ったような形になっているので力と妖力、防御力とスピードは負の相関に、力と守り、妖力とスピードは正の相関になっているように見える。

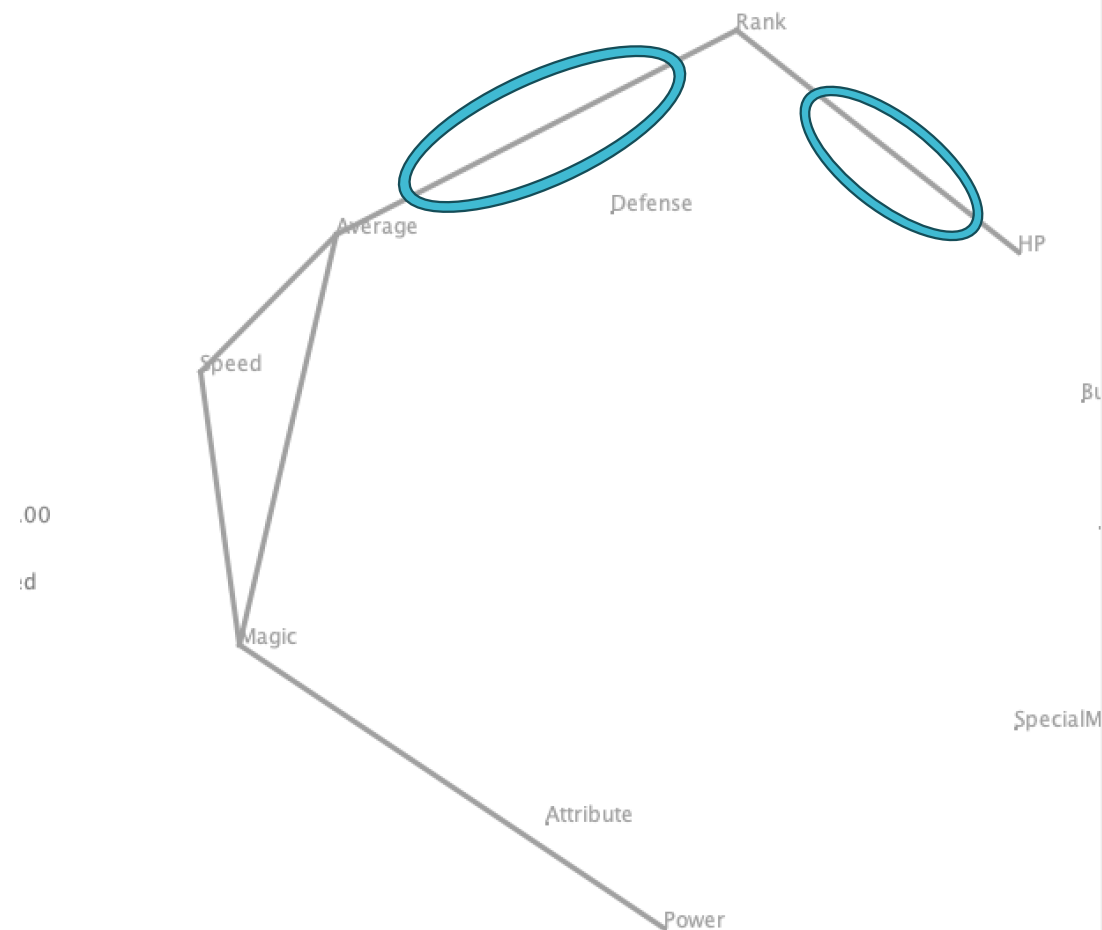




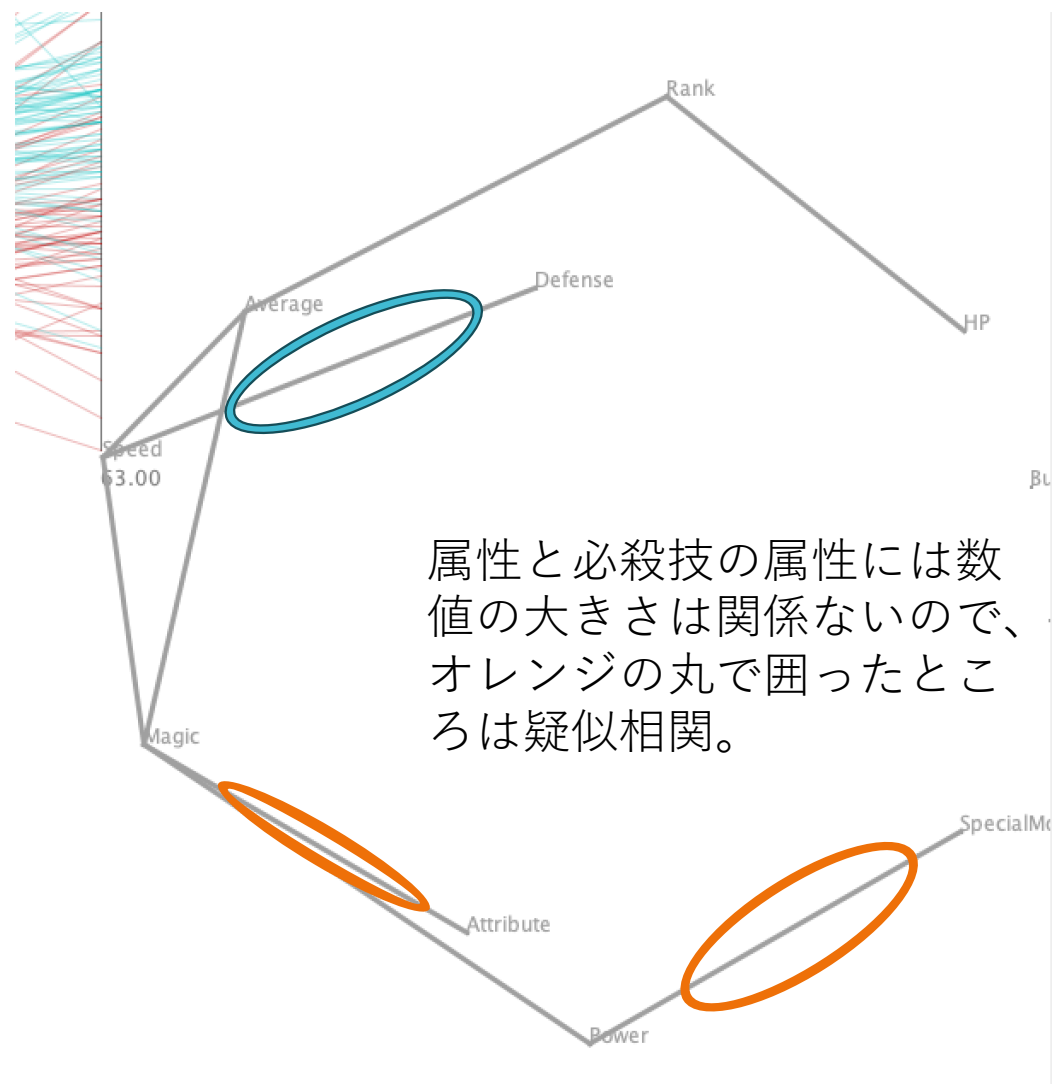
スライダーを動かした図



さらにスライダーを動かしたところ、平均とランク、ランクとHPに相関が見られた。



さらにスライダーを動かしたところ疑似相関が現れ始めた段階でスピードと防御力に相関の線が出てきた。
→あまり相関はない



タンク

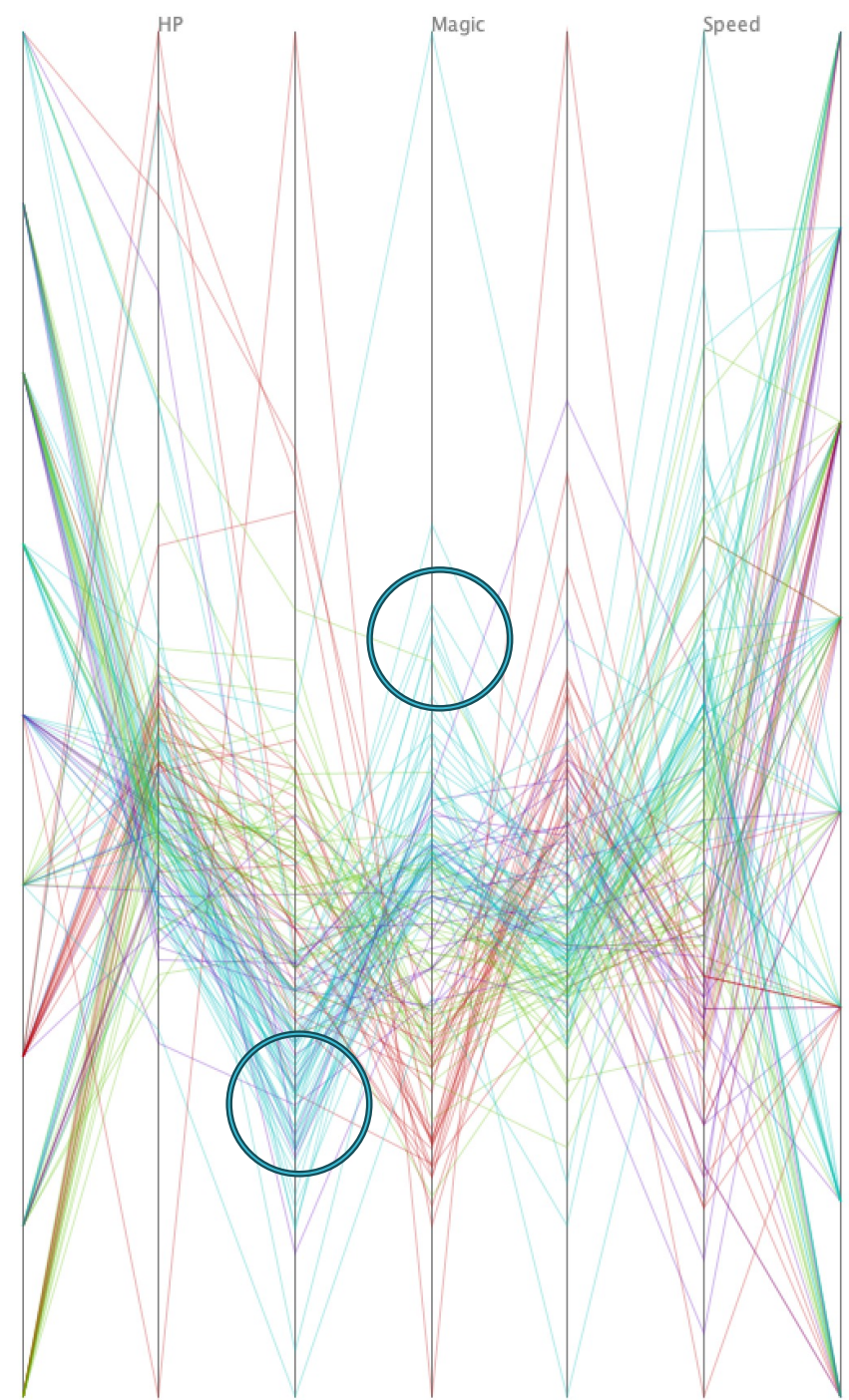
Cluster = 4にして各妖怪の役割を分析した。

赤色で示された群は妖力が低く防御力が高い傾向にあり、属性の下から3つ目：ゴーケツ族が多く所属していることからタンク（防御力が非常に高く、敵のヘイトを自分に集めることでパーティが受けたダメージ数を減らす）の役割を持っている。



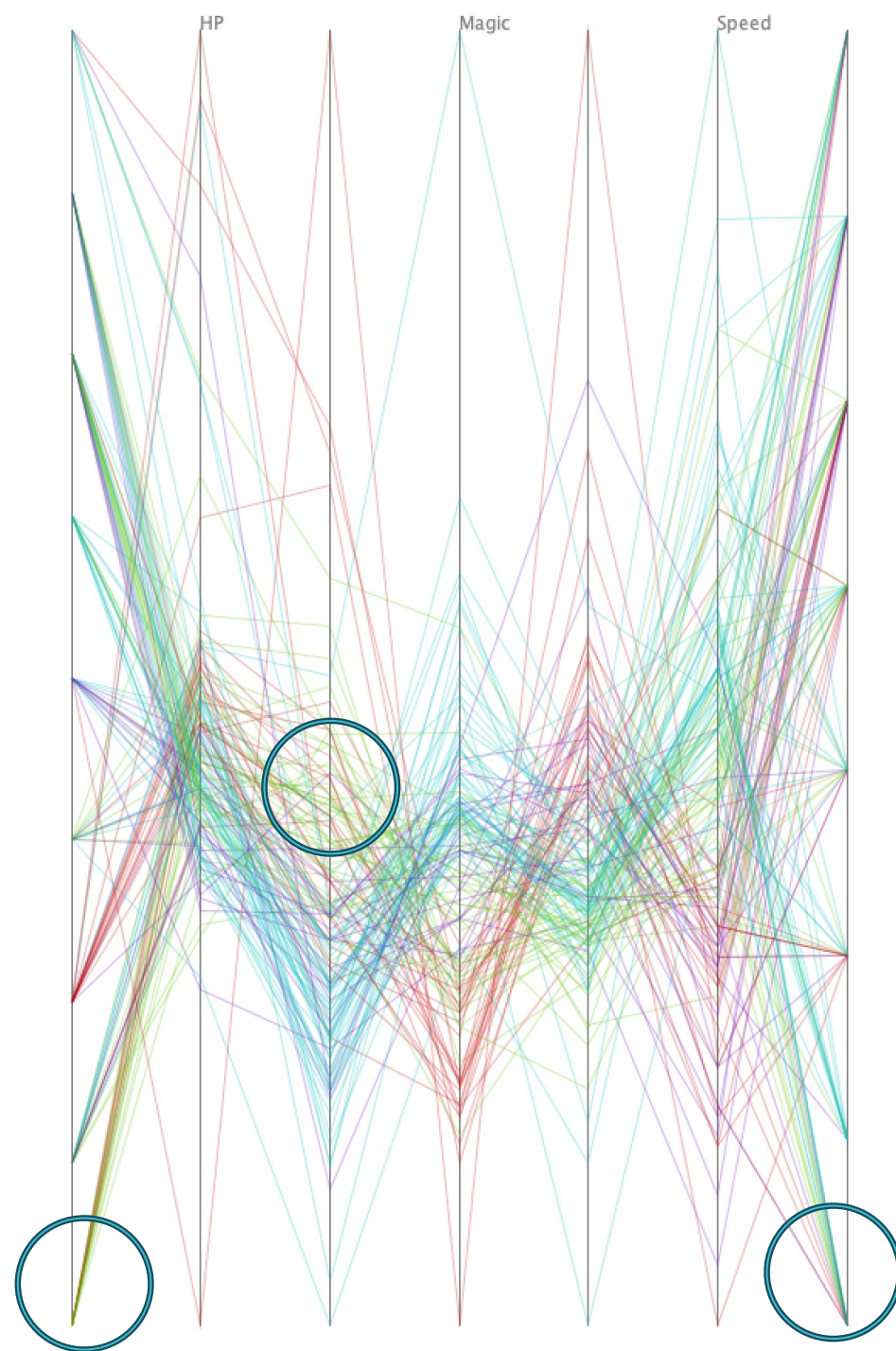
妖術使い

水色の線で表された群は力が低く妖術を得意とする妖術使いに分類できる。属性の上から2番目の回復を得意とするポカポカ族などが多く所属していることからわかる。



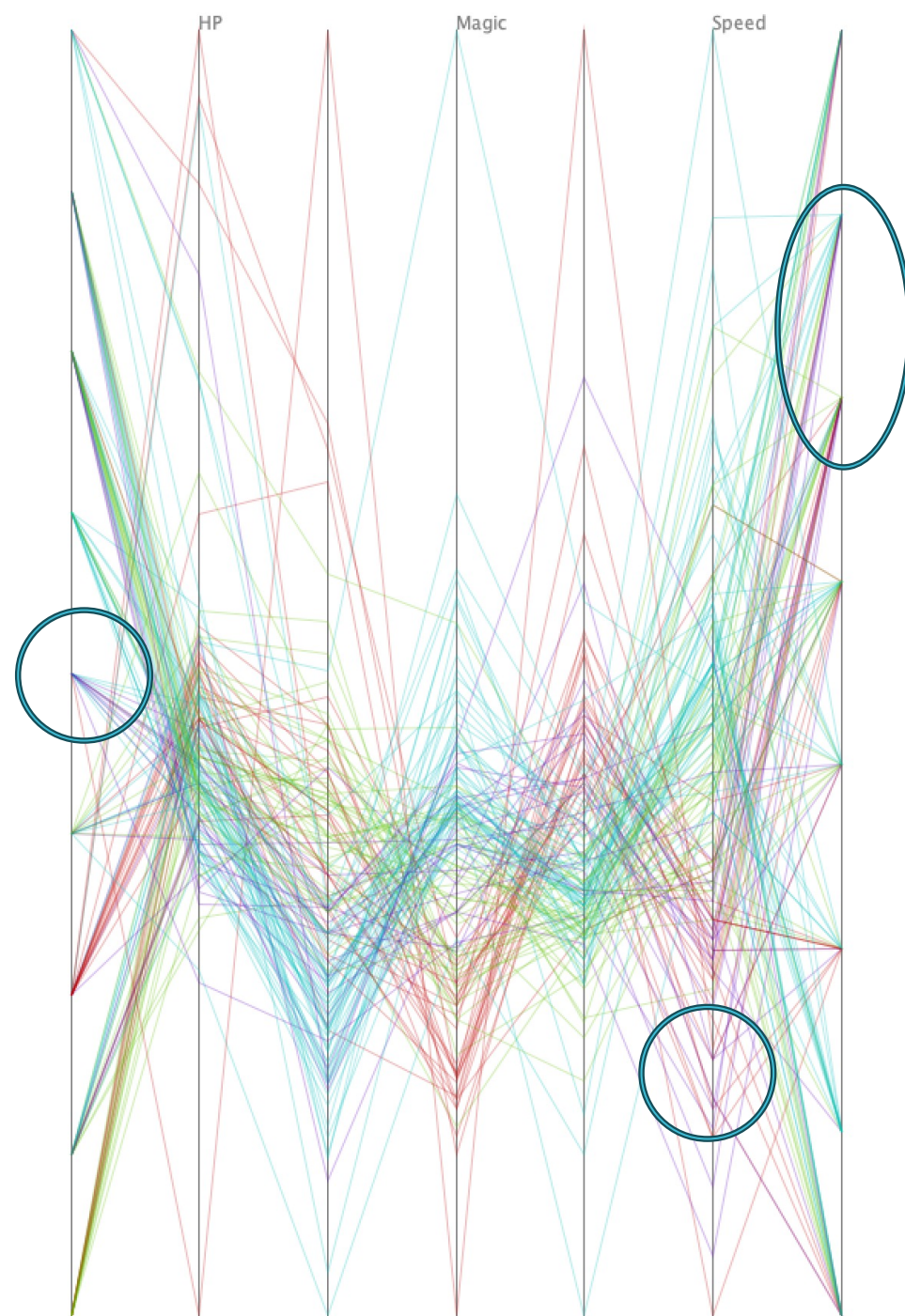
アタッカー

黄緑の線で表された群は攻撃力が比較的高く、敵一体に高いダメージを与えるボス向けの必殺技を使うこと、イサマシ族の妖怪が多いことから力の強いアタッカータイプの妖怪に分類できる。



レンジャー

紫の線で表された群は特徴を見つけにくかったが、必殺技の属性が敵にデバフをかける、味方にバフをかけるなど特徴的なものが多く、フシギ族が多くこの群に所属していることからレンジャー（特異な戦略で敵を翻弄する）に属するのではないかとそい即した。



感想

レンジャーの妖怪について、いまいち特徴がつかめなかったので機会があれば妖怪一体一体のスキルをデータに落とし込んで、再分析したいと思いました。スキルには両隣を自動的に回復する、ダメージ量を増やすといった基本的なものもあれば、一定の条件下で味方のダメージを肩代わりする、HP1の状態の時一時的に無敵になるなど対戦相手を翻弄するようなものもあるので、これらの相関について検証してみたいです。

各妖怪の能力を一目でわかるように可視化することでボス妖怪の攻略に使うような攻撃力重視のパーティでは防御力が下がりがちになりそうなどがわかったので、これを活かしてチームを編成し直したいと思いました。

参考資料

- <https://gamepedia.jp/youkai-yw2/monsters>
- 妖怪ウォッチ ワールド メモリーズ (スマートフォン向けapp)
<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.gungho.ywww&hl=ja&gl=US>