

トレーディングカードゲームにおける 初期手札枚数差による勝率変化調査

高橋昇太* 阿原一志*

概要: トレーディングカードゲーム (TCG) には, 手札枚数や個々のカードの攻撃力など, 様々なパラメータが存在する. これらの値は一般に勝敗に大きく関わりとされているが, 科学的実証は報告されていない. そこで本研究では, パラメータ変更による勝率の変化について調査する手法の提案を行う. 本論文では特に, 初期手札の枚数差を意図的に生じさせ, どのように勝率が変化するかを調査した. その結果, 初期手札枚数が多いプレイヤーは有意に勝率が高いことが明らかになった.

A Study on the Effect of the Number of Cards in the Starting Hand on the Winning Percentage in Trading Card Games

Shota Takahashi^{*1} Kazushi Ahara^{*1}

1 はじめに

トレーディングカードゲーム (以下, TCG) とは「Magic: the Gathering」などを例とする 2 人用不完全情報ゲームで, 近年では「Hearthstone」や「Shadowverse」のようにオンライン上で遊べるものもあり, その裾野が広がっている. TCG は囲碁や将棋のようにターン制で進むが, 使用するカードを各プレイヤーが選べ (使用するカードの束をデッキと呼ぶ), デッキからランダムに引くカードの種類, いわゆる「引き」によって, 戦局や戦略が左右されるという点が TCG の大きな特徴である. TCG には様々なパラメータが存在する. 手札の枚数やターン数, 出したカードの攻撃力値やプレイヤーの体力, デッキの枚数などがそれにあたる. これらのパラメータの値は対戦結果に大きな影響を及ぼすとされている. 実際に TCG 運営会社は, 試合中のパラメータを調整するようなルールやカード能力を設定している. 例えば「Hearthstone」では, 先手後手の有利差を少なくするためにコインというパラメータ調整カードを後手プレイヤーに初期配布するというルールになっている. 同様の理由で「Shadowverse」では, 先手プレイヤーは手札を 4 枚, 後手プレイヤーは手札を 5 枚から試合開始となる. またこれらのゲームでは, 特定のカードやデッキの使用率, 勝率が著しく高かった場合, ナーフと呼ばれるカード能力の下方修正が行われるケースもある. このように, パラメータの値は試合結果に大きな影響を及ぼすことがわかっている. 一方これらの事象 (調整

ルールやナーフ) は経験から来る考えであり, 定量的な検証は公開されていない. そこで本研究では, パラメータの変更による勝率変化を実験により測定し, 実際にどれくらいハンディキャップが生じるかを統計的に調査する. この手法を用いることにより, カード能力調整をはじめとした運営開発に貢献できるほか, TCG 初心者へ向けた良質なハンデ調整ができるようになると筆者は考える. 本論文では, 種々のパラメータの中から特に初期手札の枚数差による勝率変化について詳細に記す.

^{*1} 総合数理学部先端メディアサイエンス学科