

針對網路遊戲「新楓之谷」中自架賭場的結果預測

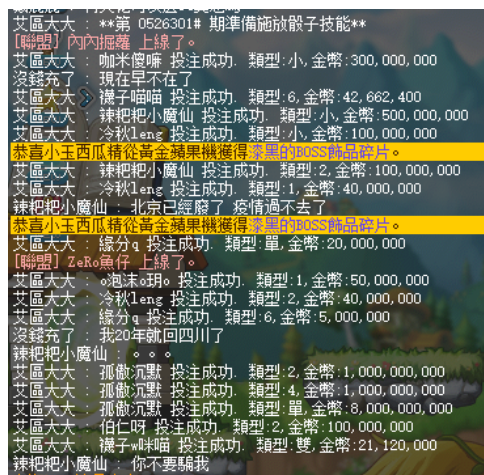
一、問題定義

在「新楓之谷」這個遊戲當中，其實充斥著賭博的成分，諸如像是遊戲本身的時裝、髮型、臉型、現金道具、道具強化等等都是有機率性的，可以說玩這個遊戲的很多玩家都有一點賭博心態。而正因如此，或許是有人看中這一點，而在這遊戲中開始架設賭場，透過施放技能「幸運骰子」來擲出 1~6 的數字，讓玩家透過下注單、雙、大、小、數字等方式來進行賭博，正常的骰子看似機率都為六分之一，然而畢竟是遊戲，會有所謂外掛的可能性，因此當歷史數據有點誇張時，像是連續出現十幾次連續開出單號的情況，常常會被玩家詬病賭場「控骰」，也正因如此我才思考或許能夠去分析資料而掌握控骰時機，並且進行一定的預測。

二、資料收集與取得

如右下圖，艾區大大為遊戲內眾多賭場之一，每個玩家先在遊戲中密語艾區大大來儲值賭金(賭金會放入獎池中)，透過下注單、雙、大、小、數字及金額來進行投注，並且每隔 180 秒會進行一次擲骰，因此資料的收集方式就是透過像右圖這樣觀察每次擲骰區間的投注情況，來觀察是否有控骰的可能性並且去預測下一次的擲骰情況。目前想到能夠納入考慮的資料有如下：

- 單場參與人數
- 歷史數據
- 單場押單次數、金額
- 單場押雙次數、金額
- 單場押大次數、金額
- 單場押小次數、金額
- 單場押 1~6 次數、金額
- 單場單筆最大投注金額
- 是否連大、小、單、雙(連續出現三次以上的大、小、單、雙)



三、預期成果與效益

在這次的嘗試中，主要是想要去釐清賭場是否真的有可能有控骰的可能性，因為總是有玩家抱怨賭場機制有問題，當有人下注鉅額賭注時，只要被咬就覺得是被控骰，因此我想要去探討控骰的真實性，看看是賭場不公還是人心態上總是會覺得自己被擺了一道。另外如果真的有控骰的情況發生，我希望模型能夠在投注大、小、單、雙這種勝率正常為 50%的情況下，能夠有 55%以上的勝率，來證實控骰是真實存在的，以此告誡長期去賭場的玩家遠離賭博。