

対戦ゲーム攻略3層モデル

2012/6/2

Author: はまっちゃった人

1. はじめに

当文書では、各対戦ゲームを攻略する際に汎用的に適用できるモデルについて記載する。
このモデルは、各対戦ゲームで必要になる知識を3層に分割するモデルである。
以下では、このモデルを「対戦ゲーム攻略3層モデル」と呼ぶ。

2. 対戦ゲーム攻略3層モデルの内容

対戦ゲーム攻略3層モデルでは、知識を「具体論層」「抽象化層」「抽象論層」の3つの層に分割して考える。
その上で、各対戦ゲームで必要となる知識を図1のように分類する。

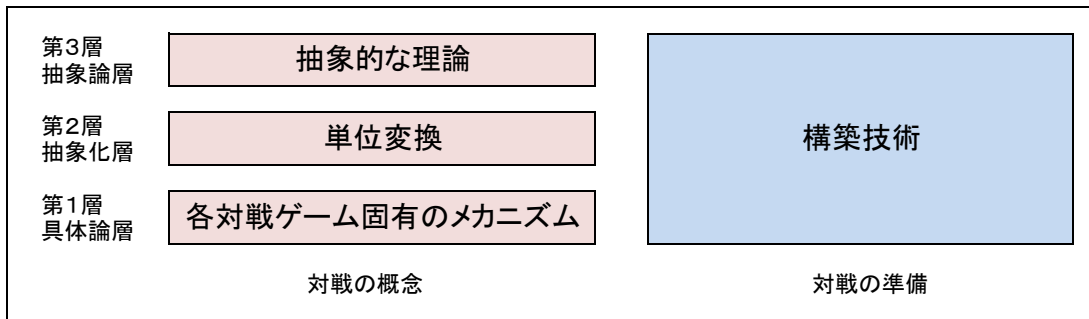


図1: 知識の分類

(1) 対戦の概念

① 各対戦ゲーム固有のメカニズム

対戦中における望ましい立ち回り(行動選択)の方法を具体的に記述する項目である。
各々の対戦ゲームについて、ルール分析を行い、勝利条件を満たすための方法を考えることで、望ましい立ち回り(行動選択)の方法を導き出す。
この項目に記述する知識は、基本的に各々の対戦ゲーム内でのみ通用するものである。

② 単位変換

項目「各対戦ゲーム固有のメカニズム」に記述した知識を抽象化する項目である。
具体的には、項目「各対戦ゲーム固有のメカニズム」に記述した知識を数値で表現することで、抽象化を行う。
数値化を行う際は、「勝率」「スコア」等の勝敗と密接に関連する単位を用いる。

③ 抽象的な理論

抽象化された知識に基づいて、対戦中の各々の場面で望ましい選択肢を選ぶ時における方向性を定める項目である。
「行動経済学」「ゲーム理論」等の数学モデルを中心とした抽象的な理論を各々の対戦ゲームに適用することで、望ましい選択肢を選ぶ時における方向性を定め、勝利条件の達成に向けた全体最適化を図る。
この項目に記述する知識は、基本的に対戦ゲーム一般に通用するものである。

(2) 対戦の準備

① 構築技術

対戦前にプレイヤー各自で構築作業(パーティ構築、デッキ構築等)を行う必要がある対戦ゲームにおいて、高品質な成果物(パーティ、デッキ等)を短期間で産出するためのノウハウを記述する項目である。
「対戦の概念」についてあらかじめ考察し、勝利条件の達成に向けて必要なことを定義した上で、勝利条件の達成に向けて必要なことを実行するための成果物の産出を図る。

3. 対戦ゲーム攻略3層モデルの適用例

ポケットモンスター(ブラック&ホワイト)の対人戦を解説するサイト「ポケモン対戦基礎理論(※)」では、対戦ゲーム攻略3層モデルに沿って解説を行っている。

※ http://o-s.sub.jp/pokemon_riron/

対戦ゲーム攻略3層モデルの各項目と、サイト「ポケモン対戦基礎理論」の各章の対応関係は表1に示す通りである。

対戦ゲーム攻略3層モデル	ポケモン対戦基礎理論
1 各対戦ゲーム固有のメカニズム	2. ポケモンバトル解析
2 単位変換	3. 運要素の概念
3 抽象的な理論	4. 読みの概念
4 構築技術	5. パーティ構築手法

表1: 対戦ゲーム攻略3層モデルとサイト「ポケモン対戦基礎理論」の対応関係