

ポケモンの特徴を用いたパーティ戦略コンセプトの予測

金沢工業大学工学部情報工学科 中沢実研究室 4EP4-77 安藤遼河

目的

戦略に影響するポケモンの特徴を用いてパーティの戦略コンセプトを予測し、プレイヤーの戦略理解をサポートする

研究背景

- 『ポケットモンスター』シリーズ
 - 1996年発売以来大人気のゲーム
 - プレイヤー同士の**ポケモンバトル**は世界大会も開かれる人気競技
- 『ポケモンバトル』の特徴
 - 対戦相手の情報のほとんどが不明の**非公開情報ゲーム**
 - 戦略に沿ってポケモンや技などを組み合わせたパーティで戦う
 - 相手の戦略を予測**し有利を取ることが勝利の鍵



問題

- 増加するデータ量
 - ポケモンの種類：1000種以上
 - 技の種類：900種以上
- 戦略の多様化
 - データ量の増加に比例してパーティ戦略は多種多様となる



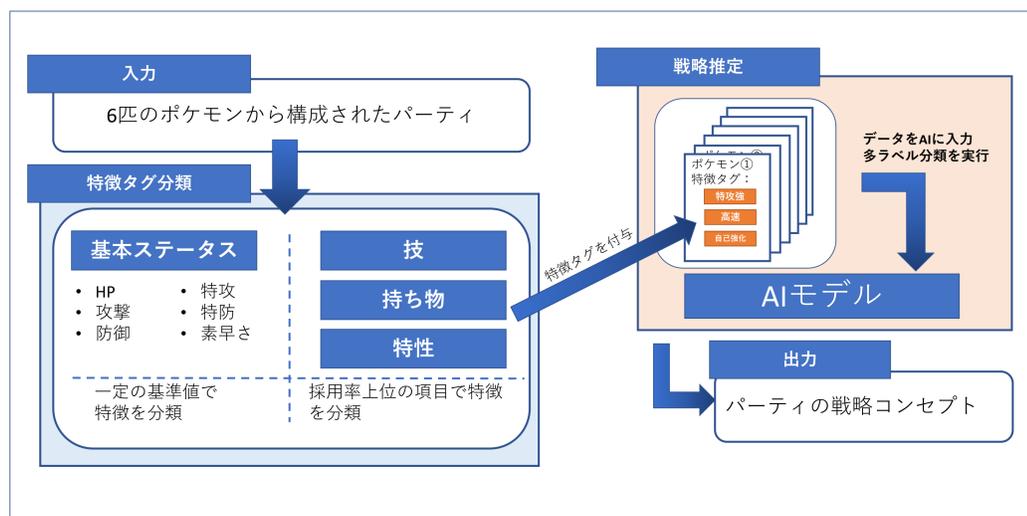
必要な知識量が増え、初心者にとって理解しにくい環境

提案手法

ポケモンの**特徴**をタグとして抽出し、**パーティの戦略予測**を行う

《特徴タグ分類》

- 種族値、採用率上位の技/特性/持ち物**の効果を元にルールベースで特徴タグを設定
 - パーティ情報を6匹分の特徴データに変換する
- 《戦略推定》
- 6匹分の特徴データをAIモデルに入力
 - パーティの戦略を多ラベルで予測**する



評価指標

- 特徴データからパーティの戦略コンセプトを正確に予測できているか