

「コンピュータグラフィックス」
情報可視化ソフトウェア Hidden による
mobage アイドルマスターSideM の過去イベントボード分析

1. はじめに

アイドルマスターSideM は私が現在プレイしているゲームで、これを期に可視化することで毎イベントどのくらいプレイすればいいのかわかるのではないかと思ったため、2016年から現在に至るまで集められる限りのデータでアイドルマスターSideM における各イベントのボードとアイドル、イベントの日程の関係を可視化した。

2. アイドルマスターSideM とは

DeNA が提供する Mobage のコンテンツ。^{わけ}理由あってアイドルになった46人のアイドルをプレイヤーがプロデューサーとなって育成するカードゲームである。6~12日毎に別のイベントが始まりイベント毎にランキング上位に入るともらえるSRカードが存在する。イベント形式は5種類存在し以下の通りである。上位を目指してイベントに参加することを以下“走る”という。

・ライブイベント

初心者には走りにくい形式。純粋に手持ちのカードデッキの強さに結果が左右される。1000位以内で上位SRが1枚獲得（1枚取り）でき、100位以内で2枚獲得（2枚取り）できる。

・マラソンイベント

初心者でも経験者と同様に走ることができる形式。この形式のみ500位以内に入らないと上位SRが1枚取りできない。20位以内で2枚取り。代わりにイベントを進めていくと引けるガチャを底まで引くと必ず1枚取りすることが可能。この形式のイベントはストーリーが長いのでストーリーの内容が深いことが多い。

・ビンゴイベント

形式は違うが概要はライブイベントと同じ。

・ライブプロデュースイベント（ライブプロ）

比較的最近できたイベント形式。大体のプロデューサーはこのイベントが好きではないと考えられる。とてもアイテムを消費する。

・チームイベント

所属しているチームと協力する形式。個人ランキングとは別にチームラ

ンキングでも報酬がもらえる。

3. データの要素

・ **idol:** 上位報酬 SR カードのアイドル名に対応する 1～46 の数字 (ユニットは色分け)

1 : 天ヶ瀬冬馬 2 : 御手洗翔太 3 : 伊集院北斗

4 : 天道輝 5 : 桜庭薫 6 : 柏木翼

7 : 都築圭 8 : 神楽麗

9 : 鷹城恭二 10 : ピエール 11 : 渡辺みのり

12 : 蒼井悠介 13 : 蒼井享介

14 : 握野英雄 15 : 木村龍 16 : 信玄誠司

17 : 猫柳キリオ 18 : 華村翔真 19 : 清澄九郎

20 : 秋山隼人 21 : 冬美旬 22 : 榊夏来

23 : 若里春名 24 : 伊勢谷四季

25 : 紅井朱雀 26 : 黒野玄武

27 : 神谷幸広 28 : 東雲荘一郎 29 : アスラン=BBII 世

30 : 卯月巻緒 31 : 水嶋咲

32 : 岡村直央 33 : 橘志狼 34 : 姫野かのん

35 : 裕道夫 36 : 舞田類 37 : 山下次郎

38 : 大河タケル 39 : 円城寺道流 40 : 牙崎漣

41 : 秋月涼 42 : 兜大吾 43 : 九十九一希

44 : 葛之葉雨彦 45 : 北村想楽 46 : 古論クリス

・ **last1000:** 最終日の1000位ボーダー、マラソンイベントに関しては500位のボーダー。

・ **last100:** 最終日の100位ボーダー、マラソンイベントに関しては20位ボーダー、チームイベントに関しては10位ボーダー

・ **difference:** 最終日前日の1000位ボーダーと最終日ボーダーとの差

・ **unit:** イベントに出演しているメンバーでユニットが揃っているかどうか

(毎イベント5～6人が出演する)

0 : 誰も揃っていない 1 : 2.3 人のユニットが揃っている

2 : 5 人ユニットが全員揃っている。 3 : 出演メンバーが全てユニット

例えばランキング報酬 SR がアスラン、R が巻緒、ポイント報酬 R が神谷、期間限定ガシャ SR が咲、R が東雲であるアラビアンナイトなどのイベントでは Café Parade のメンバー 5 人が揃っているので 2、

ランキング報酬 SR が裕、R がクリス、ポイント報酬 R が舞田、期間限定ガシャ SR が雨彦、R が北村と次郎である陰陽師大戦～宿命の二人～などのイベントは S.E.M の 3 人と Legenders の 3 人が揃っているので 3 とする。

・ **date:** いつイベントが開催されたか

1 : 年末年始 2 : 1,2 月 3 : 春休み 4 : 4 月

5 : ゴールデンウィーク 6 : 5,6 月 7 : 夏休み 8 : お盆休み

9 : 9 月 10 : 10 月 11 : 11 月 12 : 冬休み

・ **price:** 報酬 SR のゼリー相場 (SR カードはゼリーというアイテムを通貨代わりに取引される。ツイッターや公式チャットを通して相場の平均を調べる。)

・ **event-type:** イベント形式がどれであるか

1 : ライブ 2 : マラソン 3 : ビンゴ 4 : ライプロ 5 : チーム

・ **period:** イベントの開催期間が何日間か

・ **uturikomi:** SR カードの背景に写り込んでいる他のキャラクターの数。

以下のように左のカードでは 0、右のカードでは 2 人写り込んでいるので 2 とする。



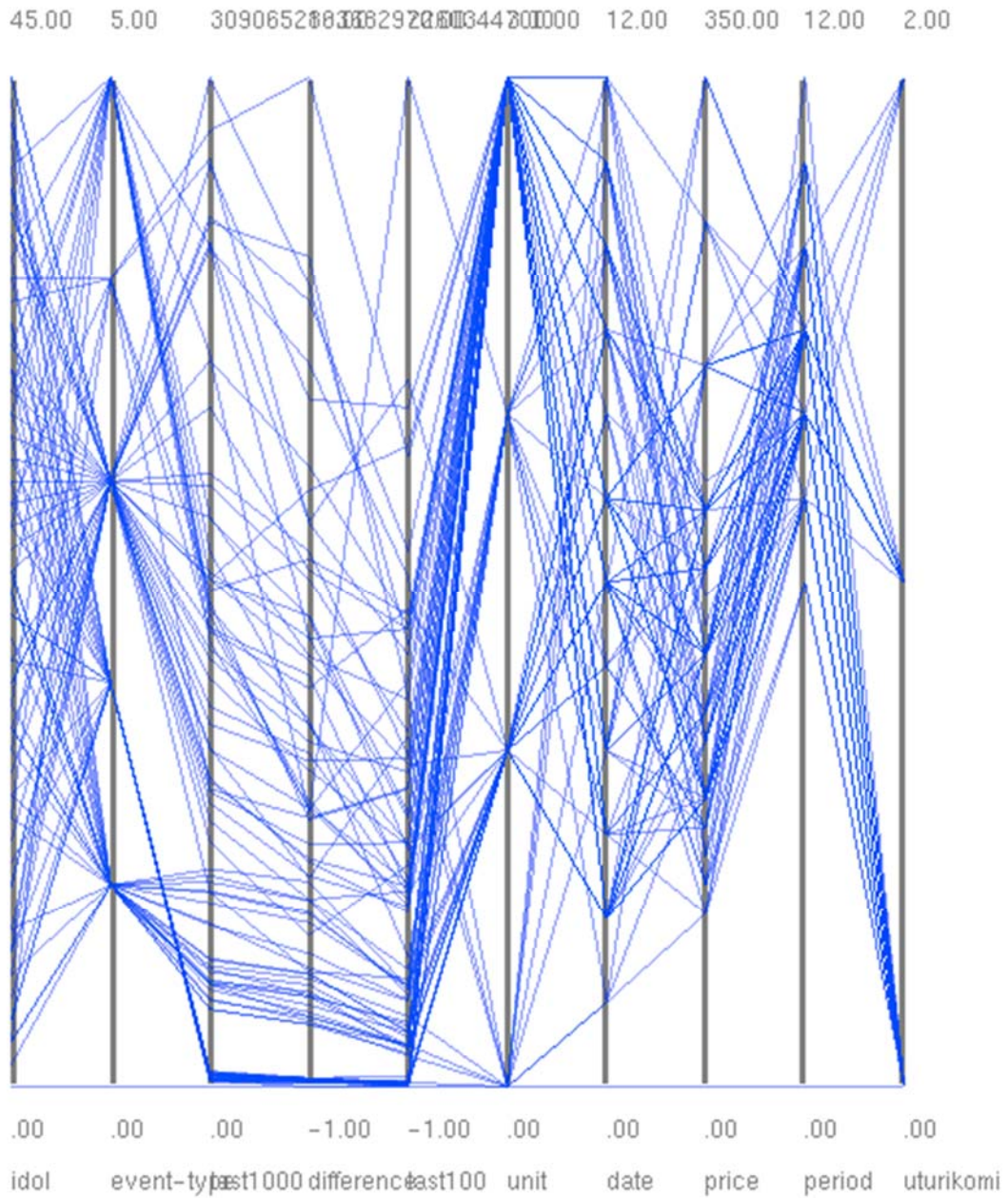
以下がまとめたデータの一部である

Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric	Numeric
idol	last1000	difference	last100	unit	date	price	event-type	period	uturikomi
26	140327780	66684210	441327520	3	2	200	3	8	0
43	264814840	134676830	871773370	3	2	250	3	8	0
18	103198150	45130990	421023620	3	2	120	3	9	0
24	256961800	117308950	1140105450	0	4	350	3	9	1
39	94465200	36503520	391358659	3	4	90	3	9	0
27	133726840	58726840	466759200	2	5	180	3	8	0
14	222221000	100660540	1033162190	3	6	350	3	9	1
6	157769770	72808830	601851760	3	6	200	3	9	0
30	116329830	54051100	434227930	1	6	150	3	8	1
9	309065280	130077940	989712960	3	7	250	3	10	2
31	174314600	76185850	531234980	1	8	200	3	9	0
25	81418870	30393370	438218870	3	7	150	3	10	0
38	155438660	76311240	611877480	3	9	200	3	8	2
11	184123960	82376370	792614870	3	10	200	3	8	0
28	86887850	34278920	403113080	2	11	180	3	9	0
45	187810090	86862100	741936520	3	12	300	3	9	0
23	64700820	30298580	262418680	2	1	250	1	9	1
7	29650660	12030950	91843860	1	2	200	1	9	1
12	26249920	11347940	88743410	3	2	150	1	8	0
29	38728360	18199000	123814790	2	3	180	1	9	0
5	39128640	18343130	121346470	3	4	300	1	8	0
13	36017130	14827130	136544720	1	5	200	1	9	0
2	32116140	15394840	83209610	1	6	150	1	8	1
34	31489420	14548720	91466360	3	7	150	1	8	1
16	59590830	27928920	223694640	3	7	200	1	9	0
22	62747980	30203850	204749920	1	9	250	1	9	0
27	35017140	16449060	108926410	2	10	160	1	9	0
17	31142110	11279170	92808560	0	10	130	1	11	0
32	23655940	10053310	74783870	3	11	120	1	8	0
15	36815990	17494170	156616600	0	11	180	1	9	0

4. データの考察

上記の csv ファイルを読み込んだ結果できたグラフである。

左から順にアイドル名、イベント形式、1枚取りボーダー、ボーダー前日比、
2枚取りボーダー、箱イベの可否、日付、値段、開催期間、写り込みの可否で
ある。また一番下を0にしたかったので初期値のデータが余分に一つある。

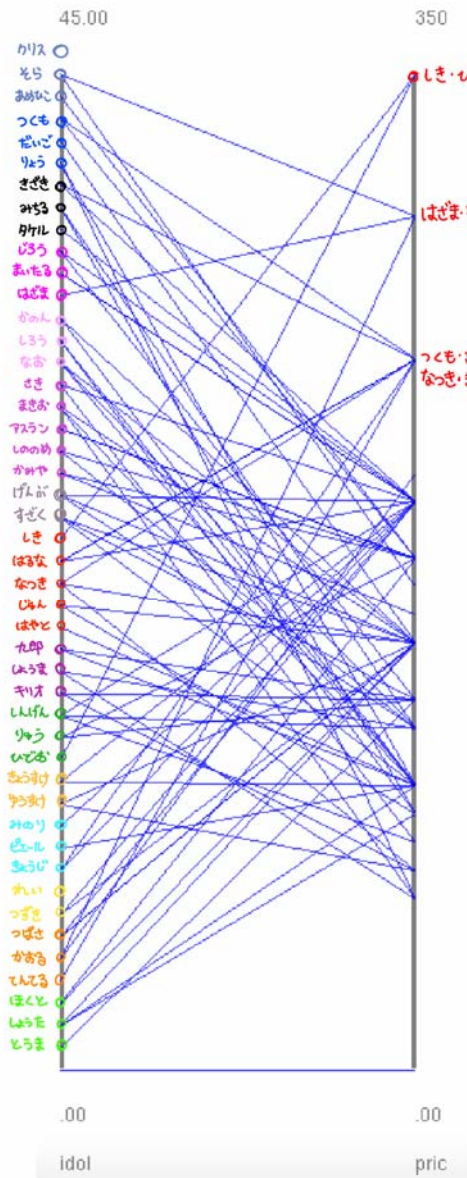


この順番で大まかに eventtype-last1000 を見るとイベント形式によってボーダーポイントがまったく違うことがわかる。

- ボーダーポイントはマラソン<ライブ<ビンゴ、ライブロ、チーム

ではここからポイントをしぼってデータを見ていく。

* idol-price

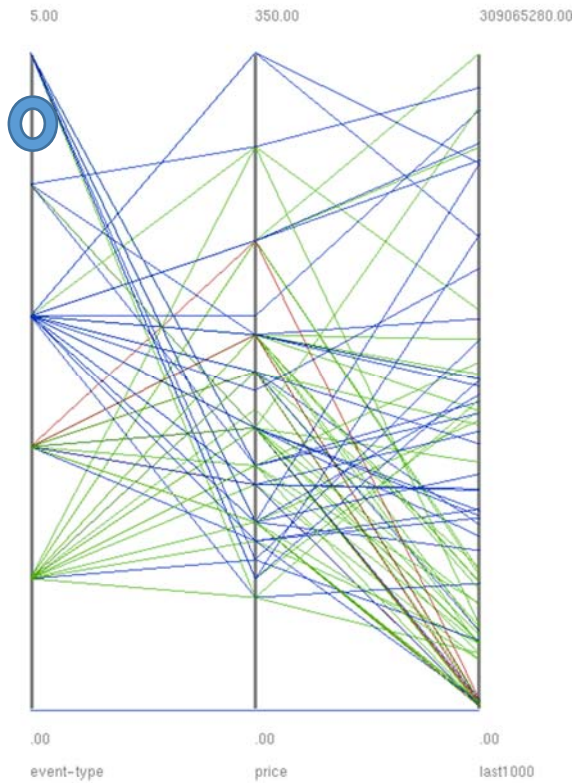


実際プロデューサーとして一番気になるのはどのキャラクターが人気かである。もちろんアイドル数が多いので全アイドルにおいて同じ条件でイベントが行われているわけでもないので完全に参考にはできない。しかしのちに記すが低価格の主な原因はおそらくイベント形式（チームイベント）だが高価格がついたカードに関してはチームイベントを除き比較的差が見られないのでここでは上位のキャラクターを見ることが出来る。左図によれば

- ・伊勢谷四季 (High×Joker)
- ・握野英雄 (FRAME)
- ・裕道夫 (S.E.M)
- ・北村想楽 (Legenders)
- ・桜庭薫 (DRAMATIC STARS)
- ・九十九一希 (F-LAGS)
- ・牙崎漣 (The 虎牙道)
- ・若里春名 (High×Joker)
- ・榊夏来 (High×Joker)
- ・鷹城恭二 (Beit)
- ・天道輝 (DRAMATIC STARS)

が人気なのだろうと推測される。High×Joker が5人中3人ランクインしているところを見るとこのユニット自体の人気もどうか

がえる。また DRAMATIC STARS に関してはポケモンで言うところの最初に選ぶポケモンのような御三家ユニットであるので多くのファンにとって思い出深いキャラクターであると思われるのでこの結果も頷ける。



* event.type-price-last1000

左図ではイベント形式による値段の変動、ボーダーによる値段の変動を考察する。イベント形式は上から順に

- ・チーム
- ・ライブ
- ・ビンゴ
- ・マラソン
- ・ライブ

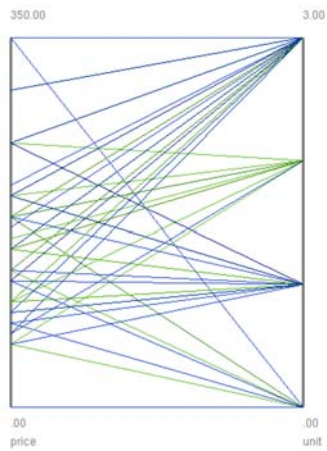
である。左図を見るとチームイベント（左図丸印）を除いてどのイベントも価格帯の広がりが見られるが、チームイベントだけ低価格帯に集中しているのがわかる。これにより価格に影響するのはチームイベントのみで他のイベント形式においては他の要因が価格を

左右していると推測される。

次にボーダーと比べると（ボーダーポイントはイベント形式によって異なることを加味する）順当にボーダーが高かったイベントほど価格が高い。チームイベント内においてもボーダーポイントで差が出ているのがわかる。ボーダーが高いということはイベントを本気で走っていた人が多いということなので上位報酬 SR のアイドルの人気指標にもなり、価格にも影響するのだと思われる。また同じボーダー、イベント形式でも価格に差がついている要因としては

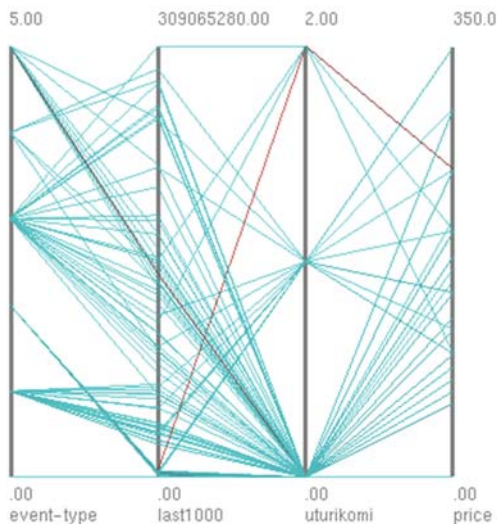
- ・キャラ人気・イベント時期の古さなどが考えられるだろう。

* price-unit



左図ではイベントに出るアイドルたちがユニット全員で出ているか否かと価格を比べるものだがどれにおいても価格は満遍なく広がっているため unit はあまり他のデータと相関がないと推測される。

unit 上から 2 番目はメンバー全員が 1 ユニット所属のパターンなので High×Joker か Café Parade が揃っている時のみに限られるが先ほどのデータで価格が高かったのは High×Joker だったので私の好きな Café Parade はあまり競争率が高くないようだ。



* uturikomi

左図ではカードの背景に写り込んだ他のキャラクターの人数がボーダーや価格に影響するかを考察する。価格トップのラインは写り込み人数 1 人に伸びているしボーダートップ 2 はそれぞれ写り込み人数 2 人、1 人である。またマラソンイベントにおけるボーダーのトップのラインは赤色になっているがこれも写り込み人数 2 人である。このように確かに写り込みがあるとボーダーや価格が高くなる傾向にあると推測される。写り込みがあっても

あまりボーダーに反映されていないものもあるがそれは写り込み度合いにも差があるからではないかと思われる。もし明らかにキャラクターが何人も映っているカードが報酬になっていたらボーダーが高くなると思って良いだろう。

～参考・明らかに写り込んでいるカード～

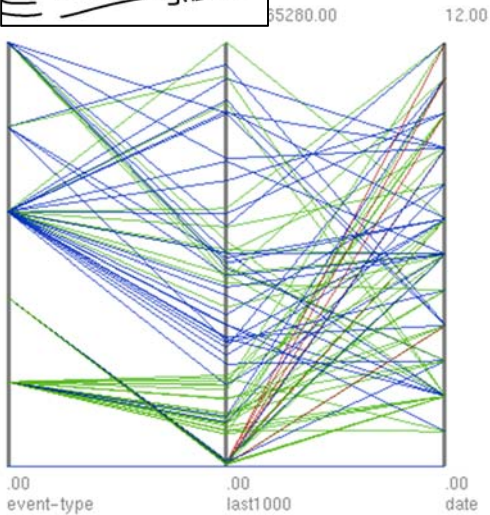


左図のようなカードは同じSRカードが二枚ないとこの姿にならないSR+なので余計ボーダーが高まると推測される。

～参考・一応写り込んでいるカード～



左図は上記のカードと違い1枚手に入れた時点で写り込んでいる点、完全に写り込んでいるわけではない（後ろ姿、見切れ）と言う点を加味すると写り込み人数は1でもあまりボーダーが上がらない例だと推測される。



* date

左図では日程とボーダーの関係を考察する。書くイベント形式でのボーダートップが何月かが左図で見ることが出来る。上から記すと

チーム→9（ただの9月）

ライブ→4（ただの4月）

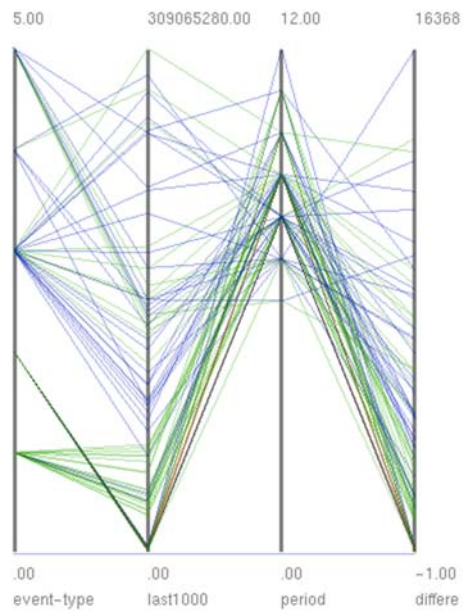
ビンゴ→7（夏休みだがお盆休みではない）

マラソン→6（ゴールデンウィークでない5、6月）

ライブ→6

となり逆に国民の祝日が重なる年末年始とゴールデンウィークとお盆休みの1、5、8はずば抜けてボーダーが高いということがない。これはとても意外な結果だった。祝日ほど現実生活が忙しいということだろうか。

* period-difference



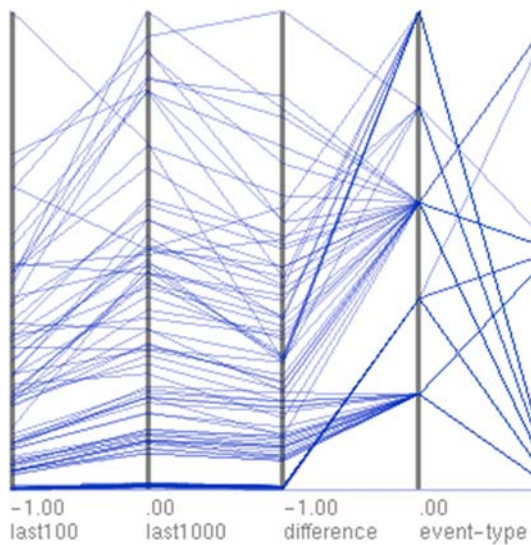
左図では開催期間とボーダーの関係を考察する。

1 2日間開催するものはマラソンイベントだけだが、やはり日にちが伸びれば伸びるほどボーダーはその分上がると読み取れる。しかし短い日程で人気のイベントと長い日程で普通のイベントだと日程の差は埋められてしまう。

また開催期間が長ければ長いほど最終日前日からのポイントの伸びの比率は少なくなる傾向にある。

* last100-last1000

2260344700.0809065280.00163682970.005.00



左図では1枚取りボーダーと2枚取りボーダーの関係を考察する。last100-last1000の間の線はほとんどが並行して交わっているものが少ない。これによりほとんどのイベントでは1枚取りボーダーが高いものは2枚取りボーダーも同じように高い。しかしたまに2枚取りボーダーの方が大幅に大きいものがある。これはコアなファン（確実に2枚取りたい人たちが多く、それに対して取れるなら1枚とりたい、という少しライトなファンが少ないキャラクターにおいておこっている場合と、マラソンやチームな

ど2枚取りボーダーが他のイベントに比べ極端に人数の少ないイベントの場合の2つが推測される。

また1枚取りボーダーと前日との差を見比べると軸の単位がだいたい半分なのに対して平行なものが多いので、最終日ボーダーは前日ボーダーの2倍程度になることが多いことも推測される。（先ほどの結果と合わせると日数が長くなればなるほど2倍より少なくなっていくと推測できる。）

* 傾向まとめ

- ・ボーダーが高いほど価格が上がる
- ・キャラクターに人気差があり人気なキャラほどボーダーが高くなる
- ・背景に他のキャラクターが写り込んでいるとボーダーが上がる
- ・国民の祝日や長期休暇期間より普通の日程のボーダーが高くなる
- ・日程が長くなればなるほどボーダーが高くなる
- ・日程が長くなればなるほど最終日のボーダーの伸びは悪くなる
- ・最終日ボーダーは前日ボーダーの2倍近くに伸びる

5. まとめ

今回可視化をしてみて普段からよくプレイしているゲームでしたが改めて経験上感じていた通りなんだと思う点が多々ありつつも休日のボーダーが案外低いというのは意外でこれからのプレイングに参考にしようと思いました。また私の好きなキャラクターはアスランなのですが可視化してみるとあまりボーダーの伸びが良くなかったのが意外でした。

大変だったことはデータ集めです。有志で今までのボーダーをまとめてくださっている方のデータを集め、価格に関してもツイッターと公式チャットから交換の相場を調べるのに時間がかかりました。

本来はイベント形式別にカテゴライズした方が見やすかったと思います。また次に可視化するときにはカテゴリを考えたいです。

[参考にしたサイト、ツイッター]

アイドルマスターSideM wiki (画像も全てここからお借りしました)

<https://wikiwiki.jp/sidem>

ボーダーを有志でまとめているアカウントハッシュタグ#SideM_border

2016年イベントのボーダーをまとめたモーメント

<https://twitter.com/i/moments/837569654784589825>