

StarCraft アルゴリズム説明

四方 大介

本プログラムは CEDEC 超早碁九路盤 AI 対決用に作成されたプログラムです。簡単にですが、本プログラムについて説明させていただきます。

1. 手順の予想

小さい石の形となる手順データを用意します。

現盤面で当てはまるものを検索し、複数該当する場合はランダムで選びます。石の形には選択用の重みを付けて、なるべく「良い形」と思われるものが選ばれるように調整します。

この処理を現盤面から数回から数十回繰り返し処理をおこない、想定図を作成します。

2. 盤面の評価

盤面評価には力場の様な概念を用いています。一手の力が波状に広がり、各座標について影響値を与えます。全座標について合計値をとり、優劣を付けます。

3. 次の一手選択

「1. 手順予想」の処理を次の一手候補について全て行い、優勢盤面数の多いものを選択します。

4. 死活の取り扱い

死活については実装が間に合いませんでした。

自分の死活がわからなくてもいいように、なるべく一石碁を目指すように手順データに重み付けをしていきます。

5. 棋風について

棋風を言えるほど強くもないですが、しっかりとした形の厚み重視をめざします。