

## 1. 競技の流れ

競技条件の情報を入力後、随時更新される敵情報をサーバーより受け取り、最適と思われる行動を選択、人間に力用 PC へのスムーズな入力を促す。

## 2. 戦略

敵の行動を的確に予測し、これに対処するように自分の行動を決定する。具体的には、敵行動予測ルーチン、それに対処する自分の行動の決定ルーチン及び確率的・咄嗟的事象に対処するニューラルネットワークで構成される。

## 3. 開発環境

Microsoft Visual C# 2008



※開発中