

1. はじめに

今回の競技部門はマス目に区切られたフィールドでいかに多くの陣地を占領できるかを競う陣取りゲームである。1ターンで四人のエージェントの移動方向とタイルをはがすかどうかを考えなければならないため効率的な探索方法を考える。

2. ソルバーのアルゴリズム

基本は全探索だが、それだと時間内に良い手が見つからないため、良いスコアが得られそうにない手は枝刈りをして探索する局面を減らす。

3. 特徴・工夫

マウスでカメラの移動・拡大・縮小ができる。ソルバーの考える最善手を1秒ごとに更新して Visualizer に表示することによってどの行動をすべきなのかが瞬時に分かるようになる。

4. 開発環境

Python, C#, OpenCV, Unity