

4年になった今、

こんなモノを作ってます！

～未知のゲーム『Blokus』作りの裏側～

Blokusとは？

「いろんな形の21個のピースを交互に置いていく、2人対戦用の陣取りゲーム。」

Q&A ～完成までの苦勞話～



Q.:プログラムをするときに苦勞したところは？

A.:これまでは仕様の与えられた課題のプログラムを作成するだけだったが、今回のブロックスプログラムの作成ではその仕様を自分で考える工程から始まり、仕様書の変更の度に内容を書き直す必要があり、慣れない作業に戸惑った。

Q.:AIの戦略ってどんな感じですか？

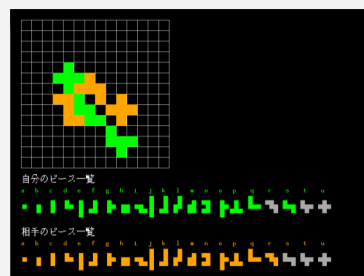
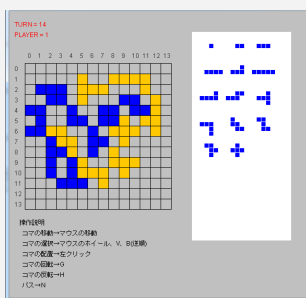
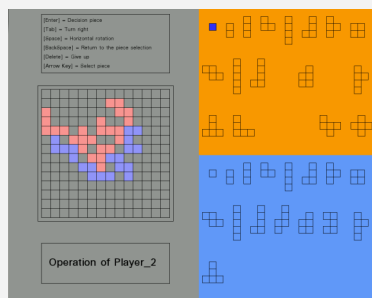
A.:「私は相手が置きにくく、自分が置きやすい場所にコマを置くようにしているのよ！」「(Tさん)

「そーだねー、盤面の中心から探索して攻めていくのがいいと思ったからそうしてる。」「(Hくん)

「ふひひ・・・相手の手を数ターン先まで予測して、相手の陣を狭くしちゃうよ～」「(Mr.G)



個性あふれるゲーム画面



AIの強さを競う国際大会に出場
するために、AIの更なる強化を
図ってます！！

