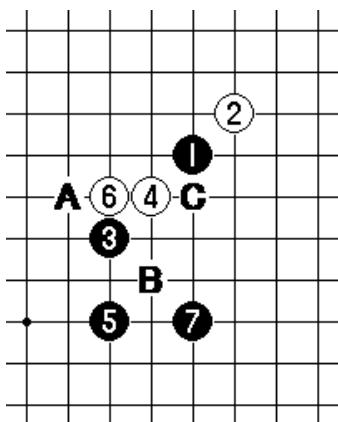


## 連珠つておもしろい

第133回

■ A.I. の 威 力

前回でいろいろ負けた局を紹介したが、いよいよ名戦予選が始まつた。短期間ではあるが準備もいろいろしたので、せめて1次戦ぐらいたは突破したい。また、今年からシードが5名に増級に出でておきたい。そうは言つもの、実力不足はいかんともしがたく、こういう時は文明の利器に助けてもらうしかない。



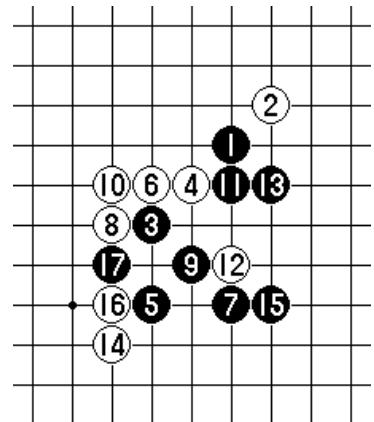
おり、ある局面を入れて考えさせるとすぐさま最善の進行を示してくれる。間違いの判断も時々あるが、今私のレベルでは十分だ。五珠交替が導入されたばかりなので、局面を深く調べるよりも、まずどんな手があるか、どんな対応が必要かを知りたい。それにはぴたりだろう。

いろんな局面を調べているが、従来打てなかつた手が案外打てたり、打てると思われていた手が打てなかつたりと、発見ばかりでとても新鮮である。では少し例を紹介しよう。

まず調べたいのは彗星で

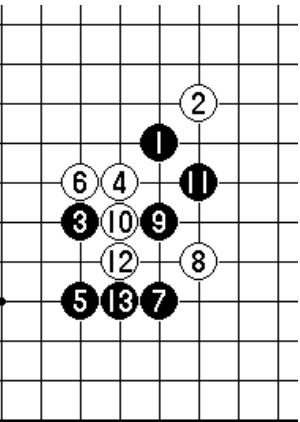
ある。一応ガイドを書いてはいるが、裏付けは取れていない。嘘が書いてないか、別の手があるのかどうかチエツクするだけでも時間がかかる。白4の長星共通に対し黒5はなかなか面白いと言つてはいたが、その後の変化は調べ切れていないなかつた。白6には黒7！が最善らしい。え！ そうなの？ という感じである。通常の明星ならA＼Cが普通だろうが、第4の手がこの場合の最善とはなかなか考えにくい。あえて言うなら黒1との距離が近いということなのだろうが、それならCの方が理にかなつている。どうも黒石白石が1個増えただけで常識が変わる局面が多そうだ。なので五珠交替はこれまでの常識を疑う必要がある。

さて、黒7に対し明星のようく白8と打つとどうなるか？ これはちょっと考えればわかるが、黒勝ちとな

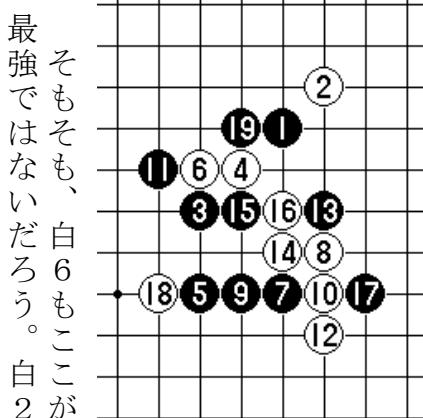


る。このソフトの凄い所は、ちゃんと最後の勝ちまで示してくれるところだ。「以下容易」とはしないのがユイザーに寄つていて。黒9に白10でノリ手になるが、黒11と止める手が黒1の石があるおかげでミセ手になつていて。白12の止めの時黒13と飛んで、白14の外止めに黒15と引いて白16と一回は防いでも黒17で以下全四追いである。コンピュータの世界では際どくても勝ちがあればそれが正解なので、ノリ返しの勝ちなどは頻繁にある。人間ならばビビツて踏み込めなく

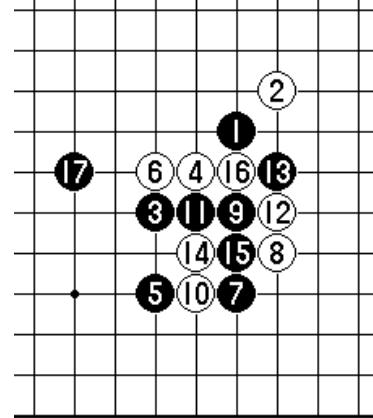
ても A I は関係ない。



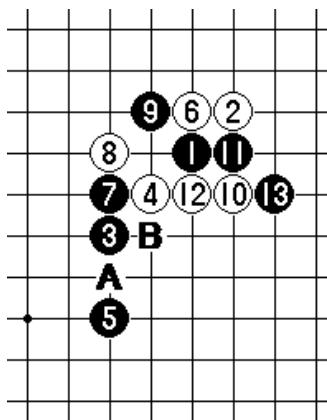
ちなみに、松田君との練習局でこの 7 を打つたら白 8 ! と返された。へ、そ打つんだ、と感心して黒 9 と打つたら白 10 と防がれた。それは黒 11 が妙手で簡単に勝てる。勢いのある珠はいかに「悪手を打つては簡単に負ける。連かいか」というのが大事なのがわかる。



A I 同士なら白 8 には黒 9 と引き、以下黒 19 まで打つんだろう。ただ、人間的にはもう少し違う展開になりそうだ。A I は全て従うのではなく、あくまで参考にした方が良いだろう。



そもそも、白 6 もここが止めておくのが強いようだ。そこまで来ると後黒 11 と引き黒 13 と止め、ノリ手の応酬の後黒 15 がわかる。かがわかる。



本命で、連珠世界誌 7 月号に譜として山崎さんが解説している。

くをあるかないかが実力となるだろう。

A I の導入はもう止まらない。ただ、連珠は満局ができるため、将来的には満局が

17 と防ぐ手も示してくれおり、五珠交替打ちでも黒 5 が打てなくなる可能性があり、五珠交替打ちでも黒 5 が打てなくなる可能性がある。A I の導入はもう止まらない。ただ、連珠は満局ができるため、将来的には満局が

