

«Альфа-бета-отсечение» алгоритм поиска, стремящийся сократить количество узлов, оцениваемых в дереве поиска алгоритмом минимакса. Мы смотрим, какие есть ходы из текущей ситуации. Затем для каждого своего хода смотрим, как на него может ответить соперник, для каждого возможного хода соперника смотрим, как мы можем ответить и т.д. Глубина поиска может выбираться пользователем или устанавливается автоматически(4). Сложность алгоритма составляет $O(N^{3d/4})$, где d - глубина поиска ходов.