

CPUアルゴリズム解説

このドキュメントでは、連珠（五目並べ）CPUの思考ロジックを、プログラミング初心者向けに解説します。

目次

- 概要
- 基本的な考え方
- 主要アルゴリズムの説明
- 処理の流れ
- 評価関数（スコアの付け方）
- 難易度パラメータの効き方
- ファイル構成

概要

CPUは「次にどこに石を置くか」を以下の手順で決定します。

- 開局フェーズ: 最初の3手は定石パターン（珠型）から選択
- 即勝ち検出: 五連を完成できるかチェック
- 必須防御: 相手の活四・止め四を検出し、必須の防御手を特定
- 強制勝ち探索: VCF → Mise-VCF → VCTの順で勝ち筋を探索
- Minimax探索: 数手先を読んで最善手を選択

使用している主要なアルゴリズム

アルゴリズム	ひとことで言うと
Minimax	「自分は最大、相手は最小を選ぶ」ゲーム木探索
Alpha-Beta剪定	「調べなくても結果が変わらない手は省略」する最適化
Iterative Deepening	「時間内でできるだけ深く読む」仕組み

アルゴリズム	ひとことで言うと
Aspiration Windows	「前回のスコア付近だけ調べる」 高速化テクニック
Transposition Table（置換表）	「同じ局面の計算結果を覚えておく」 キャッシュ
Zobrist Hashing	「盤面を数値1つで表す」 ハッシュ技術
Move Ordering	「良さそうな手から先に調べる」と効率UP
Killer Moves	「前に効果的だった手を優先」 するヒューリスティック
History Heuristic	「過去の統計から良い手を予測」 する手法
Late Move Reductions (LMR)	「後半の手は浅く調べる」 省略テクニック
Null Move Pruning (NMP)	「パスして悪くならないなら安全」と判断する剪定
Futility Pruning	「逆転不可能な局面は調べない」 末端剪定
VCF探索	「四追い勝ち」 の専用探索
Mise-VCF探索	「ミセ手→VCF勝ち」 の複合探索
VCT探索	「三・四連続勝ち」 の専用探索

基本的な考え方

先読みの概念

CPUは将棋や囲碁のAIと同じように「先読み」をします。

自分が A に打ったら、相手は B に打つだろう。
 そうしたら自分は C に打って、相手は D に打つだろう。
 その結果、自分は三々が作れるから有利になる。
 → だから A に打とう！

このように、数手先まで「自分が打ったら、相手はこう打つだろう」という予測の連鎖を繰り返し、最も良い結果になる手を選びます。

スコアによる評価

「良い」「悪い」を数値（スコア）で表します。

- **高いスコア**: CPUにとって有利な局面
- **低いスコア**: CPUにとって不利な局面
- **100000点**: 五連完成（勝利確定）
- **-100000点**: 相手が五連完成（負け確定）

主要アルゴリズムの説明

1. Minimax（ミニマックス）

ひとことで言うと: 「自分は最大、相手は最小を選ぶ」という考え方でゲーム木を探索するアルゴリズム

なぜ必要か

ゲームでは自分だけでなく相手も最善を尽くします。「相手は自分にとって最悪の手を打ってくる」と仮定して、その中で最も良い結果になる手を選ぶ必要があります。

考え方

自分の手番: 自分にとって最大（MAX）のスコアになる手を選ぶ

相手の手番: 自分にとって最小（MIN）のスコアになる手を選ぶ

↑ 相手にとっては最大だが、自分視点では最小

数式

```
minimax(局面, 深さ, 最大化プレイヤーか) =  
    if 深さ = 0 または 終端局面:  
        return 評価値  
  
    if 最大化プレイヤー:  
        return max(minimax(子局面, 深さ-1, false) for 各候補手)  
    else:  
        return min(minimax(子局面, 深さ-1, true) for 各候補手)
```

式の意味:

- 深さ = 0 : これ以上先読みしない
- 終端局面 : 勝敗が決まった状態
- 最大化プレイヤー : 自分の手番 (スコアを最大化したい)
- 子局面 : ある手を打った後の盤面

具体例

現在の局面 (自分の手番)

```
|— 手A を打つ → スコア +100
|  |— 相手が B1 を打つ → スコア +50
|  |— 相手が B2 を打つ → スコア +150
|  → 相手は最小を選ぶので +50
|— 手B を打つ → スコア +80
|  |— 相手が C1 を打つ → スコア +70
|  |— 相手が C2 を打つ → スコア +90
|  → 相手は最小を選ぶので +70
└— 自分は最大を選ぶので、手B (+70) を選択
```

2. Alpha-Beta剪定 (アルファベータ枝刈り)

ひとことで言うと: 「調べなくても結果が変わらない手は省略」して探索を高速化する技術

なぜ必要か

Minimaxは全ての手を調べるため、候補手が多いと計算量が爆発的に増えます。Alpha-Beta剪定を使うと、調べる必要のない手をスキップできます。

考え方

α (アルファ) : 最大化プレイヤーが保証できる最低スコア

β (ベータ) : 最小化プレイヤーが保証できる最高スコア

$\alpha \geq \beta$ になったら、それ以上調べても結果は変わらないのでスキップ (剪定)

数式

```
alphabeta(局面, 深さ, α, β, 最大化か) =  
    if 深さ = 0 または 終端:  
        return 評価値  
  
    if 最大化プレイヤー:  
        for 各候補手:  
            α = max(α, alphabeta(子局面, 深さ-1, α, β, false))  
            if β <= α:  
                break // β剪定 (これ以上調べても無駄)  
        return α  
  
    else:  
        for 各候補手:  
            β = min(β, alphabeta(子局面, 深さ-1, α, β, true))  
            if β <= α:  
                break // α剪定 (これ以上調べても無駄)  
        return β
```

式の意味:

- $\alpha = \max(\alpha, \text{スコア})$: 自分が保証できる最低スコアを更新
- $\beta = \min(\beta, \text{スコア})$: 相手が保証できる最高スコアを更新
- $\beta \leq \alpha$: 相手がこの手を選ばないことが確定 (剪定可能)

具体例

自分の手番 (最大化)

```
|— 手A → 相手の応手を調べ中... → スコア +70 確定  
|   → α = 70 に更新  
|— 手B → 相手の応手を調べ中...  
|   |— 相手が B1 → スコア +50  
|   |   → β = 50 に更新  
|   |   → α(70) >= β(50) なので剪定!  
|   |   → 手B は +50 以下が確定、手A(+70)より悪いので調べる意味なし  
|   |— 相手が B2 → 調べない (剪定済み)  
|— 結果: 手A を選択
```

3. Iterative Deepening (反復深化)

ひとことで言うと: 「時間内でできるだけ深く読む」仕組み

なぜ必要か

- 探索深度が深いほど良い手が見つかるが、時間がかかる
- 時間制限があるので、深すぎると間に合わない
- 最適な深度は局面によって変わる

考え方

深さ1で探索 → 結果を保存

深さ2で探索 → 結果を更新 (Aspiration Windows使用)

深さ3で探索 → 結果を更新 (Aspiration Windows使用)

...

時間切れ → 最後に完了した深さの結果を使用

メリット

1. **時間管理**: 常に「前の深さの結果」があるので、時間切れでも手を返せる
2. **Move Ordering改善**: 浅い探索で見つけた最善手を、深い探索で先に調べられる
3. **Transposition Table活用**: 浅い探索の結果を深い探索で再利用

```

// 実装の概要 (iterativeDeepening.ts)
function findBestMoveIterativeWithTT(board, color, maxDepth, timeLimit) {
    // 事前チェック (即勝ち・必須防御・VCF・Mise-VCF・VCT)
    const preSearch = findPreSearchMove(board, color, ...);
    if (preSearch.immediateMove) return preSearch.immediateMove;

    let bestResult = findBestMoveWithTT(board, color, 1); // 深さ1で開始
    let completedDepth = 1;

    for (let depth = 2; depth <= maxDepth; depth++) {
        if (経過時間 > dynamicTimeLimit * 0.8) {
            break; // 残り時間が少ないので中断
        }

        // Aspiration Windowsで探索 (前回スコア ± 75 の範囲で高速探索)
        bestResult = findBestMoveWithTT(board, color, depth, aspirationWindow);
        completedDepth = depth;
    }

    return { ...bestResult, completedDepth };
}

```

4. Aspiration Windows (アスピレーションウィンドウ)

ひとことで言うと: 「前回のスコア付近だけ調べる」 高速化テクニック

なぜ必要か

Alpha-Beta探索のウィンドウ (α, β) を狭めると、剪定がより多く発生して高速化します。前回の深さで得たスコアが大きく変わらないと仮定し、その付近だけ探索します。

アルゴリズム

前回のスコア = 500

ウィンドウ幅 = 75

$$\alpha = 500 - 75 = 425$$

$$\beta = 500 + 75 = 575$$

→ この範囲で探索（高速）

結果がウィンドウ外 → フルウィンドウで再探索（通常速度）

パラメータ（本実装）

```
ASPIRATION_WINDOW = 75; // ウィンドウ幅
```

5. Transposition Table（置換表）

ひとことで言うと：「同じ局面の計算結果を覚えておく」キャッシュ

なぜ必要か

連珠では、異なる手順で同じ局面に到達することがあります。

手順1: A → B → C → D

手順2: A → D → C → B

→ 同じ局面！

同じ局面を何度も評価するのは無駄なので、結果を保存して再利用します。

データ構造

```
interface TTEntry {  
    hash: bigint; // 盤面のハッシュ値（識別用）  
    score: number; // 評価スコア  
    depth: number; // 探索した深さ  
    type: ScoreType; // スコアの種類（後述）  
    bestMove: Position; // この局面での最善手  
    generation: number; // 世代番号（古いエントリ置換用）  
}
```

スコアタイプの意味

EXACT : 正確な評価値 ($\alpha < \text{score} < \beta$ で求まった)
LOWER_BOUND: 下限値 (β 剪定で打ち切られた = 実際はこれ以上)
UPPER_BOUND: 上限値 (α 剪定で打ち切られた = 実際はこれ以下)

6. Zobrist Hashing (ゾブリストハッシュ)

ひとことで言うと: 「盤面を数値1つで表す」 技術

なぜ必要か

Transposition Tableで盤面を検索するには、盤面を識別するキーが必要です。15×15の盤面をそのまま比較すると遅いので、数値1つに変換します。

XOR演算とは

XOR (排他的論理和) の性質:

- A XOR B = C
- C XOR B = A // 同じ値を2回XORすると元に戻る

例: 0b1010 XOR 0b1100 = 0b0110
0b0110 XOR 0b1100 = 0b1010 // 元に戻る

仕組み

1. 各マス × 各色（黒/白）に対して、ランダムな64ビット数値を事前に生成
2. 盤面のハッシュ = 全ての石のランダム値をXORした結果

```
// zobrist.ts の実装
const zobristTable = [[[ランダム値, ランダム値], ...]...] // [row][col][color]

function computeBoardHash(board) {
  let hash = 0n; // BigInt
  for (各マス (row, col)) {
    if (石がある) {
      hash ^= zobristTable[row][col][colorIndex]; // XOR
    }
  }
  return hash;
}
```

差分更新

石を1つ置く/取る場合、全体を再計算する必要はありません。

```
function updateHash(hash, row, col, color) {
  // XORの性質: 同じ値を2回XORすると元に戻る
  // → 石を置く: XOR で追加
  // → 石を取る: XOR で削除 (同じ操作)
  return hash ^ zobristTable[row][col][colorIndex];
}
```

例: 黒石を H8 に置く場合

新ハッシュ = 旧ハッシュ XOR zobristTable[7][7][黒]

7. Move Ordering (手の並び替え)

ひとことで言うと: 「良さそうな手から先に調べる」と効率UP

なぜ必要か

Alpha-Beta剪定の効果は、良い手を先に調べるほど大きくなります。

最良の手を最初に調べた場合:

- |— 手A (最善) → スコア +100 → $\alpha = 100$
- |— 手B → スコア +50 < α → 剪定しやすい
- |— 手C → スコア +30 < α → 剪定しやすい

最悪の手を最初に調べた場合:

- |— 手C (最悪) → スコア +30 → $\alpha = 30$
- |— 手B → スコア +50 > α → 剪定できない、全探索
- |— 手A → スコア +100 > α → 剪定できない、全探索

優先度 (高い順)

1. **TT最善手**: 前回の探索で見つかった最善手 (+1,000,000)
2. **Killer Moves**: 同じ深さで剪定を引き起こした手 (+100,000 / +90,000)
3. **静的評価**: 盤面を見て「良さそう」と判断した手 (Lazy Evaluation対応)
4. **History Heuristic**: 過去に剪定を引き起こした手の統計

Lazy Evaluation

候補手が多い場合、全ての手を静的評価するのはコストが高い。そこで、TT・Killer・Historyで事前ソートし、上位N手のみ静的評価を実行して高速化する。

8. Killer Moves (キラームーブ)

ひとことで言うと: 「前に効果的だった手を優先」するヒューリスティック

考え方

ある深さでBeta剪定 (相手の応手で打ち切り) を引き起こした手は、同じ深さの他の局面でも有効な可能性が高い。

深さ3で、手 H8 が剪定を引き起こした

→ 同じ深さ3の他の局面でも、H8 を優先的に調べる

データ構造

```
// 各深さに対して、最大2手を記憶  
KillerMoves[深さ][0] = 最も新しいKiller Move  
KillerMoves[深さ][1] = 2番目に新しいKiller Move
```

9. History Heuristic (ヒストリーヒューリスティック)

ひとことで言うと: 「過去の統計から良い手を予測」する手法

考え方

過去の探索で剪定を引き起こした手の「成功回数」を記録し、成功率が高い手を優先的に調べます。

```
// History Table: [row][col] => スコア  
HistoryTable[7][7] = 1500; // H8 は過去に多く剪定を引き起こした  
  
// 剪定を引き起こした時に更新  
function updateHistory(history, move, depth) {  
    // 深い探索での成功ほど重要 → depth2 で重み付け  
    history[move.row][move.col] += depth * depth;  
}
```

Killer Movesとの違い

項目	Killer Moves	History Heuristic
記憶範囲	同じ深さのみ	全探索を通じて
記憶数	各深さ2手	全マス
更新方法	上書き	累積
局面依存	深さのみ	位置のみ

10. Late Move Reductions (LMR)

ひとことで言うと: 「後半の手は浅く調べる」省略テクニック

なぜ必要か

Move Orderingにより、良い手は前の方に来ます。つまり、後ろの方の手は「あまり良くない」可能性が高い。あまり良くない手を深く調べるのは無駄なので、浅く調べて本当に良さそうなら再探索します。

アルゴリズム

```
for (let i = 0; i < moves.length; i++) {
    if (i >= 3 && depth >= 3 && !isTacticalMove(move)) {
        // 4手目以降かつ深さ3以上かつ戦術手でないなら、1手浅く探索
        score = search(depth - 1 - 1); // 削減量 = 1

        if (score が有望) {
            // 有望なら通常の深さで再探索
            score = search(depth - 1);
        }
    } else {
        // 最初の3手・戦術手は通常の深さで探索
        score = search(depth - 1);
    }
}
```

パラメータ（本実装）

```
LMR_MOVE_THRESHOLD = 3; // 4手目以降（インデックス3以上）で適用
LMR_MIN_DEPTH = 3; // 深さ3以上で適用
LMR_REDUCTION = 1; // 削減量
```

戦術手の除外

連珠では一手で形勢が激変するため、以下の手はLMRから除外される:

- **連續四を作る手**: count === 4 で片端以上が開いている
- **飛び四を作る手**: checkJumpFourで検出

11. Null Move Pruning (NMP)

ひとことで言うと: 「パスしても悪くならないなら安全な局面」と判断する剪定テクニック

なぜ必要か

手番を持つことは通常有利です。もし手番をパス（何もしない）しても十分良いスコアが出るなら、その局面は相手にとって不利なはず。この場合、深く調べなくても安全と判断できます。

アルゴリズム

```
if 深さ >= 3かつ 相手に即座の脅威（四）がない:  
    パスした後の局面を 深さ-3 で探索  
    if スコアが十分高い（ $\beta$ 以上）：  
        return  $\beta$  // 剪定
```

パラメータ（本実装）

```
NMP_MIN_DEPTH = 3; // 深さ3以上で適用  
NMP_REDUCTION = 2; // 削減量（パス + 2手分浅く探索）
```

12. Futility Pruning（枝刈り）

ひとことで言うと：「逆転不可能な局面は調べない」末端剪定

なぜ必要か

探索末端（深い深さ）で、現在の評価値と候補手の最大限の改善を足しても、目標スコアに届かない場合、その手は調べる価値がありません。

仕組み

```
if 静的評価 + マージン <  $\alpha$ :  
    この手は調べない（剪定）
```

パラメータ（本実装）

手番によってマージンを分離し、精度を高めています。

```
// 自分の手番： 静的評価が正確なので積極的に刈る
FUTILITY_MARGINS_SELF      = [0, 1000, 200, 1000]; // 深さ1,2,3

// 相手の手番： 防御手・カウンター脅威は探索で判明するので慎重に刈る
FUTILITY_MARGINS OPPONENT = [0, 4100, 1300, 3000]; // 深さ1,2,3
```

13. VCF探索（Victory by Continuous Fours）

ひとことで言うと：「四追い勝ち」の専用探索

四追い勝ちとは

四（あと1手で五連になる形）を連續で作り続け、相手が止めている間に最終的に五連を完成させる勝ち方。

自分： 四を作る（・●●●・）

相手： 止める（○●●●・）

自分： 別の四を作る（・●●●○）

相手： 止める

...

自分： 最後の四を作る → 相手が止められない → 勝利

白番の特殊ケース

連珠では黒には禁手（三三、四四、長連）があります。白が四を作った時、黒の防御位置が禁手なら、黒は止められないので白の勝利となります。

```

// vcf.ts の実装概要
function hasVCF(board, color, depth) {
    if (depth >= 8) return false; // 探索上限

    for (四を作れる各手) {
        四を作った盤面を生成;

        if (五連完成) return true;

        防御位置 = 四を止める位置を取得;

        if (防御位置がない) return true; // 活四（両端開き）

        if (color === "white" && 防御位置が禁手) {
            return true; // 黒が止められない
        }
    }

    相手が防御した盤面を生成;

    if (hasVCF(相手が防御した盤面, color, depth + 1)) {
        return true; // 四追いが続く
    }
}

return false;
}

```

パラメータ

```

VCF_MAX_DEPTH = 8;      // 最大探索深度
VCF_TIME_LIMIT = 150;   // 時間制限（ミリ秒）

```

14. Mise-VCF探索（ミセ手→VCF勝ち）

ひとことで言うと：「ミセ手で相手を誘導してからVCFで仕留める」複合探索

なぜ必要か

通常のVCF探索では検出できない勝ち筋がある。ミセ手（次に四三を作れる手）を打つと、相手は四三を防御するしかない。その応手の後にVCFが成立すれば勝利。

例：

自分： G7（ミセ手 = 次に四三を狙う）
相手： J7（四三の点を防御するしかない）
自分： H4（VCF開始）→ ... → 勝ち

アルゴリズム

```
function findMiseVCFMove(board, color) {
    for (ミセ手候補) {
        ミセ手を打った盤面を生成;
        四三防御点 = ミセ手の脅威を止める位置;

        相手が防御した盤面を生成;

        if (VCF探索(相手が防御した盤面, color)) {
            return ミセ手; // 勝ち確定
        }
    }
    return null;
}
```

パラメータ

```
DEFAULT_TIME_LIMIT = 500; // 全体の時間制限（ミリ秒）
// VCF探索: maxDepth=12, timeLimit=300
```

15. VCT探索（Victory by Continuous Threats）

ひとことで言うと：「三・四連続勝ち」の専用探索

VCFとの違い

項目	VCF	VCT
使える脅威	四のみ	四 + 活三
相手の選択肢	1通り（止めるしかない）	複数（どちらを止めるか選べる）
計算量	少ない	多い
探索深度	8手	4手
適用条件	常時	終盤のみ（14石以上）

アルゴリズム

```
function hasVCT(board, color, depth) {
    if (depth >= 4) return false;

    // VCFがあればVCT成立 (VCF ⊂ VCT)
    if (hasVCF(board, color)) return true;

    for (脅威 (四・活三) を作れる各手) {
        脅威を作った盤面を生成;

        防御位置リスト = 脅威を止める位置を全て取得;

        if (防御位置がない) {
            return true; // 活四など、止められない
        }

        // 全ての防御に対してVCTが続くか確認
        全防御成功 = true;
        for (各防御位置) {
            相手が防御した盤面を生成;
            if (!hasVCT(相手が防御した盤面, color, depth + 1)) {
                全防御成功 = false;
                break;
            }
        }

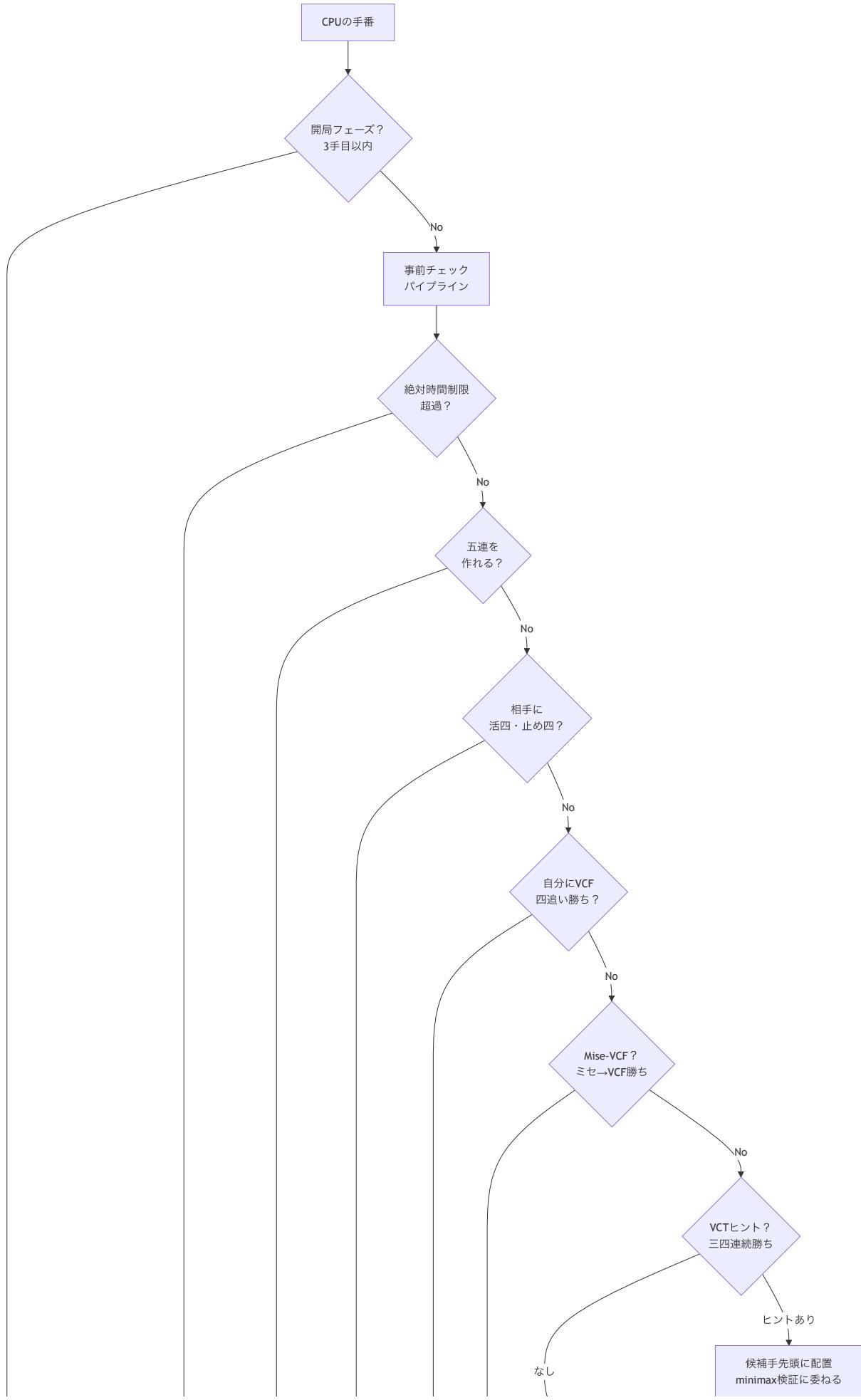
        if (全防御成功) return true;
    }

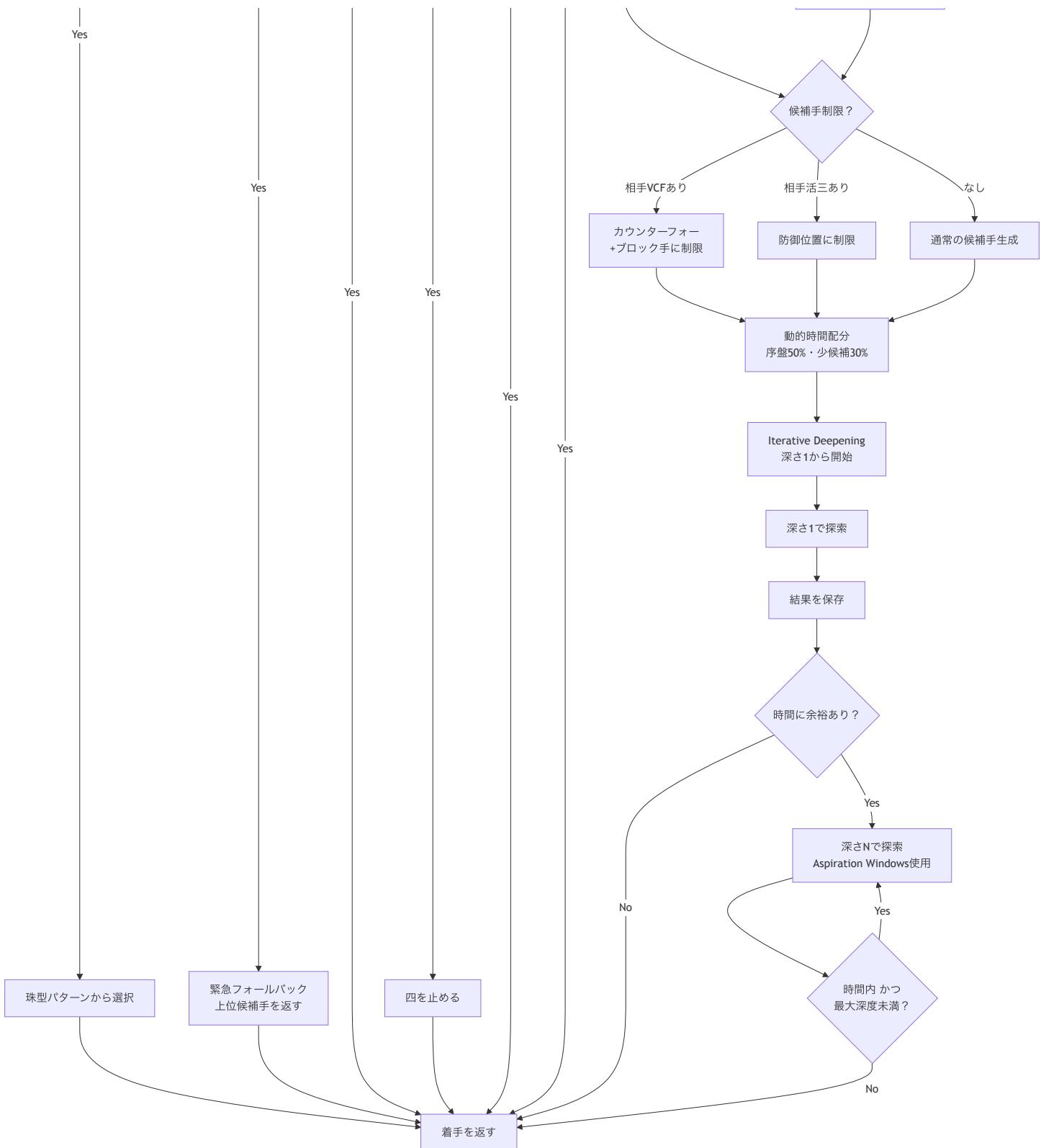
    return false;
}
```

パラメータ

```
VCT_MAX_DEPTH = 4;           // 最大探索深度
VCT_TIME_LIMIT = 150;          // 時間制限 (ミリ秒)
VCT_STONE_THRESHOLD = 14;      // 終盤判定の石数閾値
```

処理の流れ





動的時間配分

局面に応じて時間制限を動的に調整します。

条件	時間倍率
唯一の候補手	即座

条件	時間倍率
序盤（6手以下）	50%
候補手が少ない（3手以下）	30%
通常	100%

評価関数（スコアの付け方）

パターンスコア一覧

評価関数は、盤面上の石のパターンにスコアを付けて「良し悪し」を数値化します。

パターン	スコア	説明
五連（FIVE）	100,000	勝利確定
活四（OPEN_FOUR）	10,000	両端が開いた四連。相手は止められない
禁手追い込み強	8,000	白の四の防御点が黒の禁手
四三ボーナス	5,000	四と活三を同時に作る（基本スコアに加算）
禁手追い込み三	3,000	三の達四点の一方が禁手
末端四三脅威	3,000	探索末端で次の1手に四三がある（保守的評価）
禁手追い込みセットアップ	1,500	活三の延長点が禁手
止め四（FOUR）	1,500	片端だけ開いた四連（絶対先手）
ミセ手ボーナス	1,000	次に四三を作れる手
活三（OPEN_THREE）	1,000	両端が開いた三連（相対先手）
複数方向脅威ボーナス	500	2方向以上で脅威を作る
防御交差点ボーナス	300	相手が2方向以上の脅威を作る位置の防御価値
活二（OPEN_TWO）	50	両端が開いた二連
止め三（THREE）	30	片端だけ開いた三連

パターン	スコア	説明
連携度ボーナス	30	2方向以上にパターンを持つ石への加点/方向
止め二 (TWO)	10	片端だけ開いた二連
中央ボーナス	0~5	中央に近いほど高い

止め四 > 活三 の理由

止め四 (1,500) が活三 (1,000) より高い理由は、絶対先手と相対先手の質的差異にある。四は三では止められないが、活三はカウンターフォーで反撃される。複数のOSS実装・大会優勝AI (Rapfi等) の調査結果に基づく設計。

特殊な倍率・係数

倍率	値	説明
カウンターフォ一倍率	1.5x	防御しながら四を作る手の防御スコアに適用
斜めボーナス係数	1.05x	斜め連は隣接空き点が多く効率が良い

禁手脆弱性評価（黒番の弱点検出）

白番がhard難易度の場合、黒の禁手に由来する脆弱性を評価して攻撃に活用します。

パターン	スコア	説明
脆弱性（強）	800	三の延長点が禁手で白の攻撃ライン上
脆弱性（弱）	300	三の延長点が禁手（白の攻撃なし）
脆弱性合計上限	1,500	ペナルティの累積制限

攻撃と防御のバランス

$$\text{最終スコア} = \text{攻撃スコア} + \text{防御スコア} + \text{各種ボーナス}$$

$$\text{攻撃スコア} = \text{自分のパターンスコア合計}$$

$$\text{防御スコア} = \text{相手のパターンに応じた脅威レベル別の倍率で計算}$$

防御倍率は方向ごとの脅威レベルに応じて `directionAnalysis.ts` の `DEFENSE_MULTIPLIERS` で分化されている。

単発四ペナルティ

後続脅威のない単独の四是、攻撃リソースの浪費になる。難易度に応じて四のスコアを減額する。

残存倍率 0.0 = 四のスコアを全て打ち消す (hard)

残存倍率 0.3 = 70%減点 (medium)

残存倍率 0.6 = 40%減点 (easy)

残存倍率 1.0 = ペナルティなし (beginner)

連珠特有の用語

用語	意味	例
活四	両端が開いた四連。次に必ず五連になる	・ ● ● ● ・
止め四	片端だけ開いた四連。止められる	○ ● ● ● ・
活三	両端が開いた三連。次に活四になる	・ ● ● ・
止め三	片端だけ開いた三連	○ ● ● ・
飛び四	1マス空きの四連	● ● ・ ● ●
飛び三	1マス空きの三連	・ ● ・ ● ● ・
フクミ手	次にVCF（四追い勝ち）がある手	
ミセ手	次に四三（四と活三同時）を作れる手	
四三	四と活三を同時に作ること。防御不可能	
三三	活三を2つ同時に作ること。黒の禁手	
四四	四を2つ同時に作ること。黒の禁手	
長連	6つ以上連續。黒の禁手	

スコア計算の流れ

```
function evaluatePosition(board, row, col, color) {
    // 1. 五連チェック（最優先）
    if (checkFive(...)) return 100000;

    // 2. 仮想的に石を置いて評価
    testBoard = copyBoard(board);
    testBoard[row][col] = color;

    // 3. 攻撃スコア（自分のパターン）
    attackScore = evaluateStonePatterns(testBoard, row, col, color);

    // 4. 防御スコア（相手のパターンを阻止、脅威レベル別倍率）
    testBoard[row][col] = opponentColor;
    defenseScore = evaluateDefense(testBoard, row, col, ...);

    // 5. 各種ボーナス
    fourThreeBonus = (四と活三を同時) ? 5000 : 0;
    miseBonus = (次に四三可能) ? 1000 : 0;
    centerBonus = getCenterBonus(row, col);
    singleFourPenalty = (後続脅威なし) ? -FOUR * (1 - multiplier) : 0;
    forbiddenVulnerability = (黒番の禁手脆弱性) ? ... : 0;
    ...

    // 6. 合計
    return attackScore + defenseScore + fourThreeBonus + miseBonus
        + centerBonus + singleFourPenalty + forbiddenVulnerability + ...;
}
```

難易度パラメータの効き方

パラメーター一覧

パラメータ	説明
depth	最大探索深度。深いほど強い
timeLimit	時間制限（ミリ秒）。長いほど深く読める

パラメータ	説明
randomFactor	ランダム要素 (0~1)。高いほど悪手を打ちやすい
maxNodes	探索ノード数上限。多いほど広く読める
scoreThreshold	ランダム選択時の許容スコア差。広いほど悪手候補が増える
評価オプション	評価関数の機能ON/OFF

難易度別の設定比較

パラメータ	beginner	easy	medium	hard
探索深度	1	2	3	4
時間制限	1秒	2秒	4秒	8秒
ランダム要素	80%	25%	10%	0%
ノード上限	10,000	50,000	200,000	600,000
スコア閾値	1,200	200	150	0
フクミ手評価	✗	✗	✗	✓
ミセ手評価	✗	✓	✓	✓
禁手追い込み	✗	✗	✗	✓
複数方向脅威	✗	✓	✓	✓
カウンターフォー	✗	✗	✓	✓
VCT探索	✗	✗	✓	✓
必須防御	✗	✓	✓	✓
単発四ペナルティ	✗ (100%)	✓ (40%減)	✓ (70%減)	✓ (100%減)
ミセ脅威対応	✗	✗	✓	✓
Null Move Pruning	✗	✗	✗	✓
Futility Pruning	✗	✗	✓	✓
禁手脆弱性評価	✗	✗	✗	✓

なぜその設定で強さが変わるか

探索深度の効果

深さ1: 次の1手だけ見る → 目先の良さだけで判断

深さ3: 自→相→自 の3手先まで見る → 相手の応手を考慮

深さ4: 4手先まで見る → 複雑な読み合い + 枝刈りの効率化

ランダム要素の効果

randomFactor = 0%: 常に最善手を選択

randomFactor = 80%: 80%の確率で次善以下の手を選択

→ 初心者向けに意図的に弱い手を打つ

評価オプションの効果

オプション	効果
フクミ手評価	四追い勝ちにつながる手を高評価
必須防御	相手の脅威を見逃さない
単発四ペナルティ	後続のない四を低評価（無駄打ち防止）
VCT探索	三・四連続勝ちを読み切る
Null Move Pruning	探索の中断率を削減し深く読める
Futility Pruning	末端の無駄な探索を削減
禁手脆弱性評価	黒番の禁手を利用した攻撃を計画

ファイル構成

```
src/logic/cpu/
├── index.ts           # 公開API (export)
├── evaluation.ts      # 評価関数 (互換リダイレクト)
├── moveGenerator.ts   # 候補手生成
├── moveOrdering.ts    # Move Ordering (Killer・History・Lazy Evaluation)
├── zobrist.ts          # Zobrist Hashing (盤面ハッシュ)
├── transpositionTable.ts # Transposition Table (置換表)
├── opening.ts          # 開局 (珠型) ロジック
├── cpu.worker.ts       # Web Worker (メインスレッドをブロックしない)
└── review.worker.ts    # 分析用Worker (局面レビュー)

|
├── evaluation/         # 評価関数群
│   ├── index.ts          # バレルモジュール
│   ├── patternScores.ts   # スコア定数・評価オプション (SSoT)
│   ├── positionEvaluation.ts # 位置評価 (evaluatePosition)
│   ├── boardEvaluation.ts  # 盤面評価 (探索末端用)
│   ├── stonePatterns.ts    # 石のパターン解析 (連・端の判定)
│   ├── directionAnalysis.ts # 方向別脅威分析・防御倍率
│   ├── threatDetection.ts  # 脅威検出 (活四・活三・ミセ手)
│   ├── forbiddenTactics.ts # 禁手追い込み戦術 (白番専用)
│   ├── jumpPatterns.ts     # 跳びパターン検出 (飛び三・飛び四)
│   ├── miseTactics.ts      # ミセ手戦術
│   ├── tactics.ts          # 複合戦術 (四三判定等)
│   ├── followUpThreats.ts   # 後続脅威分析 (単発四ペナルティ用)
└── breakdownUtils.ts     # スコア内訳ユーティリティ

|
├── search/              # 探索アルゴリズム群
│   ├── index.ts          # 探索API (バレルモジュール)
│   ├── minimax.ts         # Minimax (バレルモジュール)
│   ├── minimaxCore.ts     # Minimax + Alpha-Beta (TT統合版)
│   ├── minimaxSimple.ts   # Minimax (TT無し簡易版)
│   ├── iterativeDeepening.ts # Iterative Deepening + 事前チェック
│   ├── context.ts          # 探索コンテキスト (時間・ノード管理)
│   ├── results.ts          # 結果集約・Time-Pressure Fallback
│   ├── techniques.ts       # LMR・NMP・Futility・Aspiration定数
│   ├── vcf.ts               # VCF探索 (四追い勝ち)
│   ├── vct.ts               # VCT探索 (三・四連続勝ち)
│   ├── vctHelpers.ts        # VCT補助関数
│   ├── miseVcf.ts          # Mise-VCF探索 (ミセ→VCF複合)
└── threatMoves.ts        # 脅威手検出 (四・活三を作る手)
```

```

|   └── threatPatterns.ts    # 脅威パターンユーティリティ
|   └── pvValidation.ts      # PV（最善手列）検証
|
|── core/                   # 基盤ユーティリティ
|   ├── constants.ts        # 定数（方向ベクトルなど）
|   ├── boardUtils.ts       # 盤面操作ユーティリティ
|   └── lineAnalysis.ts     # ライン解析（連の端を調べる）
|
|── cache/                  # キャッシュ
|   └── forbiddenCache.ts   # 禁手判定キャッシュ
|
|── patterns/               # パターン解析
|   └── threatAnalysis.ts   # 脅威パターン解析
|
|── profiling/              # プロファイリング
|   └── counters.ts         # 探索統計カウンター
|
└── benchmark/              # ベンチマーク
    ├── index.ts             # ベンチマーク実行
    ├── gameRunner.ts         # 対局実行エンジン
    ├── rating.ts             # レーティング計算
    ├── statistics.ts         # 統計ユーティリティ
    └── headless.ts           # ヘッドレステスト用

```

各ファイルの役割

ファイル	役割
patternScores.ts	スコア定数・評価オプション型の一元管理 (SSoT)
positionEvaluation.ts	候補手の位置評価スコアを計算
boardEvaluation.ts	探索末端での盤面全体の評価
directionAnalysis.ts	方向別の脅威レベル分析と防御倍率の適用
moveGenerator.ts	候補手を生成（既存石の近傍を列挙）
moveOrdering.ts	候補手を優先度順にソート (TT・Killer・History)
zobrist.ts	盤面をハッシュ値に変換
transpositionTable.ts	計算結果をキャッシュ

ファイル	役割
iterativeDeepening.ts	反復深化・事前チェックパイプライン
minimaxCore.ts	Minimax探索の本体 (TT・NMP・Futility統合)
techniques.ts	探索テクニックの定数と判定関数
vcf.ts	四追い勝ちの探索
miseVcf.ts	ミセ手→VCF勝ちの複合探索
vct.ts	三・四連続勝ちの探索
forbiddenTactics.ts	白番の禁手追い込み戦術
followUpThreats.ts	単発四ペナルティ用の後続脅威分析
opening.ts	開局定石 (珠型) の選択

参考文献

- [Minimax Algorithm - Wikipedia](#)
- [Alpha-beta pruning - Wikipedia](#)
- [Iterative deepening depth-first search - Wikipedia](#)
- [Zobrist hashing - Wikipedia](#)
- [Transposition table - Chess Programming Wiki](#)
- [Null-move pruning - Chess Programming Wiki](#)
- [Futility pruning - Chess Programming Wiki](#)
- [Aspiration windows - Chess Programming Wiki](#)