

課題レポート

「ターン制 R P G バトル」

出席番号 0M01009

氏名 新谷亮平

今回の A I の課題はターン制のバトルを機械学習で作りました。

バトル場の経験を学習して、次の行動に影響を与えるというんで、現代の機械学習に通ずる物があると思い作ることにしました。

具体的にバトルの自動化を考えた場合に、以下の選択問題を解く必要があります。①「戦う」べきか「逃げる」べきか、②「戦う」ならどの敵を優先して倒すべきか。この前者を2値分類、後者を回帰と捉えることでシンプルな機械学習の問題に置き換えて作っていきました。