

負け犬の遠吠え

main

[main](#)

win

- [case_01](#)
- [case_02](#)
- [case_03](#)
- [case_04](#)
- [case_05](#)
- [case_06](#)

lose

- [case-01](#)
- [case-02](#)
- [case-03](#)
- [case-04](#)
- [case-05](#)
- [case-06](#)

stupid

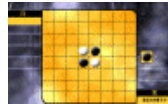
- [stupid-01](#)
- [stupid-02](#)
- [stupid-03](#)
- [stupid-04](#)
- [stupid-05](#)
- [stupid-06](#)
- [stupid-07](#)
- [stupid-08](#)
- [stupid-09](#)
- [stupid-10](#)
- [stupid-11](#)
- [stupid-12](#)
- [stupid-13](#)

How to

- [Bad-01](#)
- [Bad-02](#)

art

- [it's like...](#)
- [mosaic](#)



吉本喜劇で言うところの「まあ、ええわ、きょうは、このくらいにしといたるわ」みたいな話。英語では、Make in You not Oboe!

インターネット リバーシ(Othello)

Visitor No. 2153

- やたらOthelloをやるようになったのは、8bitのリーグ戦を制覇した森田オセロのFP1100移植が行われてから.....この頃の森田オセロは手加減なしの星一徹みたいなもの。
 - Level 1: 練習を重ねて80%の勝率。
 - Level 2: 練習を重ねて40%の勝率。
 - Level 3: 練習を重ねて95%の負率。
 - Level 4: 怖くてやったことない。
 - Level 5: 怖くてやったことない。
- まあ、プログラムですから、ここでこう打つと必ず勝てるなんて手がいくつかあります。Level 3になるとその手が発見できませんでした。どのプログラムにしても、その人の打ち方の習慣が入りますから、対応できない行き方が出てきます。
- それに比べインターネットの対人対戦は、手を変えれば相手も手を変えてくるから、強者にはなかなか勝てません。先日15敗ほど重ねてやっとの一勝、勝ち逃げしました。根気良く弱者の相手をしていただいたので申し訳ありませんが、一度使った手は二度通用しない相手でしたのでさよならしました。ごめんなさいね。大抵力の差があると面白くないので、3から5回でやめます。私が、ぼろ負けした相手のほとんどは、そうですし、私が上位にあってもその程度の回数です。何度も相手をしてくれる強者は、あまりいませので出会ったらラッキーです。相手がいやになるまで練習させてもらっています。
- 違う言語の人とあつたときに、どう見ても相手は初心者の方なのに、1試合目に相手の行き方が予測できず、コロリと負けることもあります。「ナルホド....」こういう手もあるのかと、感心しますが、手が解れば、相手が初心者なら大抵次は勝てます。
- どこの国でも上級のほとんどがハッターです。上級で強い人と出会うのは、主に日本語、中国語1度、ハンガリー語1度ありました。下図は、途中で投了した日本語上級の例。



- 軒並み弱いののが、イタリア語の中級、初心者の練習相手にはお手ごろな強さかもしれません。