

開発スタートから約4ヶ月ということもあり、実装できていないアイデアも多いのですが、今のところ実装できている内容をまとめます。

○データ構造

- 盤面情報は **Bitboard** と配列によって保持しています。
- **Bitboard** の形式は **Kindergarten Bitboards** です。

○探索

- 「実現確率探索＋多重反復深化」で行います。
- 遷移確率を求めるためのパラメータは数十万に上るので、プロの棋譜による機械学習で調整しております。

○評価関数

- **Bonanza** 式の「駒割＋3駒の位置関係(KKP＋KPP)」です。
- 各評価項目のパラメータは機械学習によって調整しています。
手法は「コンピュータ将棋の進歩6」に掲載された激指の方法を参考にしました。
Bonanza 式の評価関数はパラメータ数が多いため、合法手の中から選ぶランダムサンプリング数kを多めにしています。
- 色々試しているのですが、なかなか学習がうまくいっておらず今も学習中です。
大会までにうまくいくか分かりませんが、やれるだけやって参加したいと思います。