

# scherzo PR文書

Apr 1, 2017

氏家 一朗

# 評価関数

- ニューラルネットワークを用いて、評価関数の学習を行っています。プロ棋士の棋譜は使わず、floodgate の棋譜を利用していますが、間に合えば棋譜を全く使わない強化学習バージョンを使いたいと考えています。
- 評価の材料となる特徴量を、人間が決めるのではなく、盤面全体を入力としています。ただし、これは大変重いので、ルート付近だけこの評価を行い、末端はもっと単純な特徴量を用いています。

# 探索

- 基本的には、 $\alpha\beta$ 法です。
- 評価値に応じて若干読む深さをコントロールする予定です。