

激指は1999年に大学院生4人によって開発が開始されました。プログラム自体は一から独自に構築されたものですが、基本設計は当時の強豪プログラムであるYSSやIS将棋などから大きな影響を受けています。激指の独自の技術としては、局面の実現確率に基づく探索アルゴリズム[1,2]がありますが、これは、コンピュータに人間と同じような深くて細かい読みを実現させることを目指した手法です。具体的には、プロ棋士の棋譜からロジスティック回帰モデルによる学習を行うことによって、どのような手がどれくらい指されやすいかを定量的に予測し、指されやすい手によって実現する展開を深く探索するという行っています。

参考文献

- [1] 鶴岡慶雅, 将棋プログラム「激指」, 松原仁 編, コンピュータ将棋の進歩4, 共立出版, pp. 1-16, 2003. (分担執筆)
- [2] 鶴岡慶雅, 最近のコンピュータ将棋の技術背景と激指, 情報処理, Vol. 49, No 8, pp. 982-986, 2008.