

# 2017年電王トーナメントアピール文書

ソフト名

## GIRIGIRI

由来

ぎりぎりの斬り合いを制していきたいと思います。  
完成がぎりぎりにならないように頑張ります。

開発者

阿部健信、徐子健

実装方針

- 探索部  
やねうら王nanoを参考に作成  
 $\alpha\beta$ 法を中心に、駒の取り合い・王手（対応）などは静的に探索  
その他浅い探索での評価値をもとにした枝刈りなど
- 評価関数  
駒の損得、KPP、KKP、終盤度の4つのパラメータで評価  
0手探索による自己対戦を用いて強化学習  
評価値は究極的には勝敗を表すべきという考えから、0手探索による勝率を最適化
- 定跡  
未定、単純に自己対戦の結果を使用するつもりです。

目標

- 反則をしない
- 1勝する

ライブラリ（参考）

- [やねうら王](#)
- [elmo](#)  
また、[やねうら王の公式ブログ](#)を参考にさせていただいています。

(予定です)