

このプログラムでは、盤上の 4 駒の位置関係をパラメータとした評価関数を使用しています。

しかし、盤上の 4 駒の関係は組み合わせが多くなり、評価値を計算するのに時間を必要とします。このため探索スピードは遅くなり、深くまで読むことができなくなる欠点があります。

これらのバランスを取るため、すべての 4 駒の関係ではなく、パラメータを限定し、探索速度を向上させたものが N4S となります。

今回が人間とコンピュータが対戦する最後の電王戦となりますので、5 位までに入賞できるようがんばりたいと思います。