

大將軍 アピール文書

前回出場（N4S）においては、盤上の 4 駒の位置関係をもとに、評価関数を学習していました。

しかし、大会 PC のスペック変更により、搭載メモリが 32GB と減ったため、4 駒の評価関数をメモリ上に展開することができなくなりました。

このため、4 駒の評価関数の採用は断念し、3 駒の評価関数を今大会用に一から学習を開始し、出場することとしました。

これに伴い、ソフト名を大將軍（たいしょうぐん）に変更します。

プログラムの概要としては、

Bonanza メソッドによる学習をベースに、3 駒の相対関係や手番の学習を行っています。

現時点では、学習開始から 1 日の段階で、**Bonanza6.0** 程度の強さの評価関数ができるようになりました。

探索については、**Stockfish** を参考に、3 手詰めルーチンを含めたパラメーターのチューニングをしています。