

アピール文

<プログラムの名称>

いちびん

<プログラムの特徴>

(1) 概要

2年ほど前までは、完全自作路線をとっていましたが、能力の限界を感じ、その後、公開されている他人様のプログラム（いわゆる、やねうら王系のプログラム）を改造・利用させていただいています。

(2) 評価関数系の特徴

NNUE 系の評価関数を使っています。数年前のタヌキさんの関数を祖先として、自分なりに強化学習を繰り返しています。ことしは、周回遅れですが、FV-SCALE のところを、いじっています。

(3) 探索系の特徴

基本的には、JAVA を使って、やねうら王系のプログラムの動作をコントロールしています。JAVA 部分は、自作です。クラーデス・エスティマ투스 (Clades-Estimatus : CS) という概念で、評価点がマウス 800 点からマウス 1200 点 (この CS 閾値は、対戦相手の想定強さに依存) より下回った場合には、この先、どんなに頑張っても、勝つ見込みがほとんどない状態「推定負け」と判断して、(a) 対戦相手が読み落としている数十手先の相手方トン死を探索する、(b) 数十手先で、もしかしたら効果が出てきそうな升目に利きをきかせる、いわゆる勝負手を探索する。この 2 つのシミュレーションに、時間切れ負けを無視して、残り時間を投入するアイデアで挑みます。

(4) その他

以上のようなプログラムの特徴から、負けそうになると、異常な長考モードに突入します。往生際が悪いプログラムですが、お許しください。