

世界コンピュータ将棋オンライン大会アピール文書  
プログラム名 「あやめ」  
渡邊 敬介

昨年とあまり変わっていませんが、以下のような変更点があります。

- (1)実現確率探索における着手予測部の特徴量の変更
- (2)局面評価関数の特徴量の変更
- (3)並列探索アルゴリズムの変更

上記内容の詳細については選手権で良い結果を残せるだけの強さになったら詳細に書きます。

2020年5月3日追記

(3)並列探索については、想定よりずっと性能が出なかったため、`lazy-smp`を採用しました。

また、学習時にはプロの棋譜や `floodgate` の棋譜を用いる教師有り学習と、自己対戦棋譜を利用した強化学習を併用しています。