

CGP アピール文章

2015/10/3
大熊 三晴

主な特徴

- 無駄に一から作成
- 非ビットボード型
- 局面構造体に各マスへの利きの状態を保持
- 局面構造体に評価関数の演算途中結果のうち変化の頻度が少ないものを中心に保持
- 枝刈り手法は(現時点で)大部分が Stockfish の手法をもとにしたもの
- 評価関数の形は Bonanza ベースのオリジナル
(ただし、まだ機械学習未実施のため、現時点では Bonanza の評価関数から重なっているところを抽出して使用。)
- SIMD 命令をはじめとした拡張命令を活用
(AVX 2・BMI 使用で2割強の高速化を達成)

今後の予定

オーダーリング・枝刈りがうまくいっておらずまだまだ弱いので大会までには少しでもまともになりたいです。

評価関数もせっかく強化した特徴ベクトルの一部が無駄になってますのでオリジナルの評価関数テーブルの作成も大会までには間に合わせたいです。
正直マンパワーもマシンパワーもまったく足りません。