

nozomi PR文書

2015/9/29

Yuhei Ohmori

nozomiとは

- ・ お手軽に強くすることを目指したソフトです
- ・ 名前はラブライブの東條希と新幹線ののぞみからもらいました
- ・ 昨年に続き2度目の参加で、今年の世界コンピュータ将棋選手権にもでました
- ・ 去年よりいい順位になることが目標です

今回のテーマ

- ・ 今回は、「機械学習時のパラメーター分割でお手軽に強くなるう！」がテーマです
- ・ 昨年の流行に乗って一気に強くなっちゃえ！

今回の特徴

- ・ 前回の電王トーナメントではbonanzaの評価パラメーターそのままでしたが、今回は棋譜から学習し作成します
- ・ 棋譜からの学習にはbonanzaを改造して使用しています
- ・ 探索部分はstockfishというチェスソフトから多く流用しています
- ・ PEXT bitboardというものを使用しています
- ・ 1手詰め判定をやるようにしました
- ・ 数多くのバグを直しました

世界コンピューター将棋選手

権時との違い

- ・ 世界コンピューター将棋選手権のときは、探索部分を大幅に書き換えていましたが、今回は前回の電王トーナメントベースです
- ・ コンピューター将棋選手権バージョンは。。。あれから手つかずになってしまっています。。。。
- ・ こっちの方に手を出す時間が。。。。

機械学習の改造

- ・ 機械学習を行う際に、KPP（玉と駒2つ）とKKP（玉2つと駒）を以下のように分割しています
- ・ $KPP = \text{絶対KPP} + \text{相対KPP} + \text{絶対PP} + \text{相対PP}$
- ・ $KKP = \text{絶対KKP} + \text{相対KKP} + \text{絶対KP} + \text{相対KP} + \text{絶対KK} + \text{相対KK}$
- ・ KP要素についてはKPPとKKPで同じ値を使用するようにしています
- ・ また、各駒を進める方向（前、斜め前、横など）にも分割しています

今のところ

- ・ という感じで一気に強くしてやる！と思っていたのですが、今のところ、そこまで強くないです。。。
- ・ bonanzaのパラメーターと同じくらいの強さにはなりました
- ・ いくつかの分割をやめるかもしれません。。。