

チーム Barrel house のアピール文書@第 28 回世界コンピュータ将棋選手権

Barrel house とは岡山の駅前にあるビアバーです。職場や社会人勉強会などで仲間を求めさすらって行きついたところで一人目の仲間を見つけたのと、マスターに許可頂いたので名前をお借りしました。その後、メンバーが増えて当初の方向性とは全く違って来ましたが、まぁ一度出した名前を変更するのもアレなのでそのまま行きます。

プログラム名：Hefeweizen

ドイツ南部の酵母入りビール。濁った白ビールってのが日本で通る表現かと。命名経緯は上記の通りです。

チームの特徴。

メンバーが全員初参加で冷たい白ビールのようなフレッシュなチームです。

メンバー間の擦り合わせも適当ですが昨年秋の電王トーナメント経験者が2名おり、多少は実績がありますので乞うご期待という感じです。電子工作が得意なメンバーや家電販売が得意なメンバーもおります。結成が遅れ現在手分けしている段階ですので確定事項は少ないのですが、やねうら王の探索部とオリジナルの局面評価関数と分岐先読みクラスタを使用する予定です。深層学習で作った評価関数や魔改造した技巧2などがあるのですが、本番で使われるかどうかはある程度ツールが揃って強さを計測してから決定する予定です。疎結合なクラスタ構成なのでパーツ交換で対戦ごとに構成を変える可能性もあります。

CSA 使用可能ライブラリ使用表明。

メンバーの意思統一が図れておりませんので多めに入れておきます。また、試行錯誤ツールで色々使わせて頂いております。

Apery, やねうら王, tanuki-, Qhapaq, elmo, 技巧, python-shogi, 人造棋士 18 号
(作者本人は入れなくていい?)

使用マシン。

普通のノートパソコンに加えて、クラウドの力をお借りする予定です。ベンチマーク等も未だなので具体的なことは全く決まっていません。

4月13日追記

ライブラリの選定理由を加筆修正しよとのことですので、追加します。

ライブラリ選定理由

python-shogi : python を用いた棋譜および局面の管理, sfen 文字列の展開など

Apery : 評価関数作成のための教師データ作成に利用。

やねうら王 : 探索部が高速なため主に探索部の利用。定跡部作成時にも利用。

tanuki- : 互換性があり強いため評価関数の作成及び仮想敵として勝率計算に利用。

Qhapaq : 互換性があり強いため評価関数の作成及び仮想敵として勝率計算に利用。

Elmo : 互換性があり強いため評価関数の作成及び仮想敵として勝率計算に利用。

技巧 : 評価関数の作成及び仮想敵として勝率計算に利用。探索部のオーダリングにも利用。

人造棋士 18 号 : 独自のルーチンを用いた評価関数の作成に利用。

クラスタ形式でのテストをまだ行っていないため本戦での運用で若干変更があるかもしれません。