

名人コブラアピール文書

生粋のライブラリ勢

過去の経験から、ポンコツプログラマな自分がプログラムを改造すると大幅な低速化を招くことがわかりました。ですから、今回も探索部や評価部には手を付けないことにしました。低速化をしても直接的には読みのスピードに影響の無い、学習部だけに手を加えたいと思います。

使用ライブラリ

- Apery
 - 評価関数だけならば、トップを走っているといわれているので、学習部を改造して使用させていただきたいと思います。キメラの素として、評価関数も使用させていただきます。
- やねうら王
 - 現在探索部は最強だといわれているので、探索部を使用させていただきたいと思います。また学習部も改造して使用させていただきたいと思います。キメラの素として、評価関数も使用させていただきます。
- elmo、人造棋士 18 号
 - Apery-やねうら王系統の評価関数を使用しているため、キメラの素として、評価関数を利用させていただきます。

評価関数のキメラ化にこだわります

評価関数をブレンドすると強くなるらしいので、少なくとも 20 個の評価関数を作って、それを混ぜたいと思います。お手軽だし、「アンサンブル学習」という言葉やコンセプトがなぜか大好きなのです。

キメラ素材の調達方法

1. ライブラリの評価関数

ある程度実績のある評価関数を使用させていただきたいと思います。

2. ゼロから新たに学習させた評価関数

同じものを混ぜても、キメラ化の効果はありません。バリエーションが必要なので、次の方法でバリエーションを持たせたいと思います。

- 教師局面の復元抽出
- 特徴の部分的使用（ランダム部分空間）

教師局面と評価値

キメラ素材となる評価関数の学習には以下の教師局面と評価値を使用します。

1. Apery を使用して生成したもの
2. やねうら王作者の磯崎氏が配布しているもの

最後に

ライブラリ勢なのに今まであまりライブラリを使いこなせていなかった感じがします。今回はあまり余計な改造はせず、ライブラリを使いこなして、良い評価関数を作ることに重点を置きたいと思います。