

悲劇的 with Zero アピール文書（暫定版）

現時点では、かなり未定の部分が多いので、概要のみを書いておきます。現在のところ本番に出す予定のバージョンは、以下の二つのうちのどちらかで考えています。

①Bonanza に利きの数を保持するテーブルを追加したもの。評価関数の特徴は利き + α である。

②2年前の選手権で出したバージョンに、方策勾配法っぽいコードを追加して強化学習させたもの。評価関数の特徴は三駒である。

なお、ライブラリですが、①②ともに母体は Bonanza になります。①の学習部分について、技巧とやねうら王を使用する予定です。この場合、バッチ学習では本番までに間に合わないので、オンライン学習にする予定です。母体についても技巧ややねうら王を使った方が強いのは分かっているのですが、すべての機能を強いライブラリに頼ってしまうと、自分のためにならない気がしたので、こういう構成にしています。また、フルスクラッチで開発されている方々への一定の配慮という意味合いもあります。

3月～4月頃には詳細が決まってくると思いますので、その頃に正式版のアピール文書をアップロードします。恒例ですが、多分ギャグもいれます（汗）。

それでは正式版のアップロードまで、しばらくお待ちください。

2018年1月29日 岩崎 高宗