

nozomi アピール文書 2018

2018/3/31 Yuhei Ohmori

はじめに

- コンピューター将棋業界にもDeepLearningとMCTSのビッグウェーブがやってきました
- 「乗るしかないこのビッグウェーブに！」

評価関数

- 今まで通り、KPP + KKPTの3駒関係で、自己対局の勝敗と評価値を教師として学習しています
- なるべく深いdepthで自己対局を行うようにしています
- 時間とお金を節約するため、少ない棋譜からでも学習できるようにしました
 - 一回のパラメーターの更新に2000万局面使用しています
 - 損失関数もelmo形式ではなくちょっと変更しています
- ちょっとだけ評価値の計算を改善しました

探索

- 今まで通り、Stockfishベースの探索です
- 指し手の選択確率を計算し、オーダリングに使用しています
 - 単純に指し手と駒の位置関係でロジスティック回帰しました
 - 評価関数の学習とほぼ一緒なのでお手軽
 - nozomiの指し手を一手も読まずに35%の確率で予言可能
 - 残念すぎますが、まあこんなもんかなあ
- 指し手の選択確率をLMRに対しても使用する予定です

その他

- チェスソフトのStockfishをベースに作成しています
 - <https://github.com/official-stockfish/Stockfish>
- 一部Aperyを参考にさせていただいています
 - <https://github.com/HiraokaTakuya/apery>
- いつものことながらこれらのソフトがなければnozomiはここにいなかったなので、大変感謝しております
- C#はAWSとのSSH通信で使用しています

おわりに

- 誠に遺憾ではありますが、ビッグウェーブに乗れなかったものと認識しております
- それでは今年もよろしくお願いいたします