

第29回世界コンピュータ将棋選手権

PAL

アピール文書

山口 祐

PALの概要

- pal/パ°ル/【名】<話> 仲間、友だち（例）a pen –
- 前回大会時の工夫
 - 敵対的学習
 - クラウドサーバを用いた並列学習
 - 96スレッド環境での探索部の最適化

開発者

- 山口 祐 ([@ymg_aq](#))
- [囲碁](#)・将棋プログラム等を開発

PALの特徴

- Deep Learningを使わない(再)
- 評価/探索/定跡を同時に学習する **Trinity Learning**
- ~~KPPT型評価関数で開発中~~ **NNUE型に変更**

使用ライブラリ

- やねうら王: データ構造・学習部
- Apery: 評価関数の学習先の一つ
- 技巧: データ構造・思考部の一部を参考に
- tanuki-: NNUE評価関数の学習