

第30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
 - マルチエージェント（Population Based Training）
 - 評価/探索/定跡を同時に学習 **Trinity Learning**
 - MCTS探索の実装と検証

開発者

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

PALの特徴

- Deep Learningを **使う**
- 前年のPALで生成済の評価値・候補手データを学習
- 推論はKPPTとのアンサンブルを予定

使用ライブラリ

- 技巧: 探索部以外の大部分で使用