

# 名人コブラ アピール文書

—

松山洋章

# 概要

dlshogiをベースに、評価関数の学習と定跡作成に工夫を加えています。

---

# 評価関数

Prioritized Experience Replay を簡易的に実装して学習します。苦手な局面をより頻繁に学習する方法です。

参考:

<https://tadaoyamaoka.hatenablog.com/entry/2021/02/25/220351>

---

# 定跡

DL系の探索方法であるMCTSと他の方法を組み合わせて定跡を作成します。

定跡で積極的に勝ちに行くわけではなく、序盤で不利にならないければ良いという考え方です。

---

# 使用ライブラリ

- **dlshogi**  
対局エンジン、評価関数学習用  
ビッグウェーブに乗りたいため
  - **やねうら王**  
定跡作成用  
解説等が充実しているため
  - **Apery**  
学習データの生成用  
OSSとしての歴史が長いため
-

# ソフト名の由来

劇団鋼鉄村松

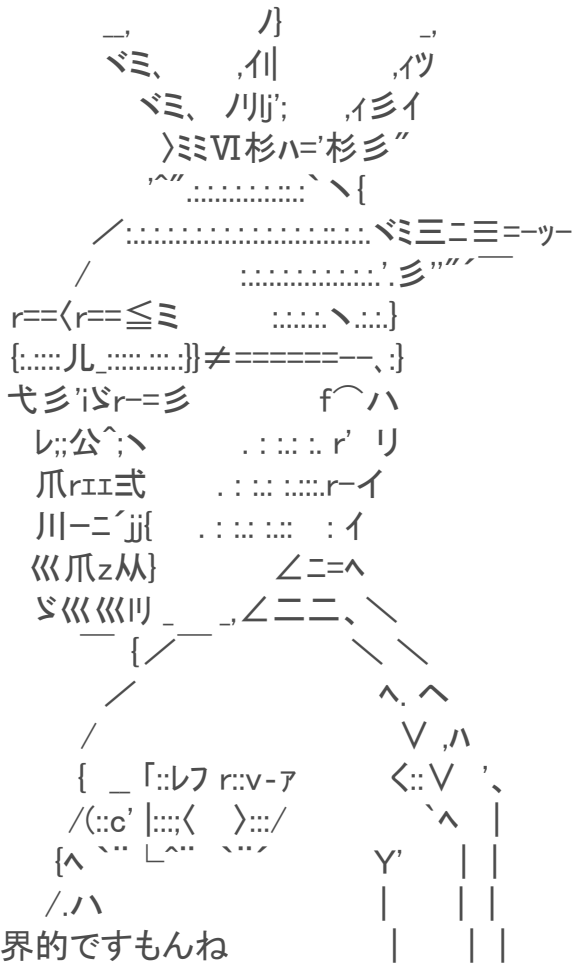
「二手目8七飛車成り戦法」

登場人物より

参考:

[https://stage.corich.jp/stage\\_main/23036](https://stage.corich.jp/stage_main/23036)

---



世界的ですもんね  
 乗るしかない このビッグウェーブに！