

shogi686 PR 文書

1. 探索

自分で書いたものをベースに、Stockfish 7とかやねうら王とかを見ながら作る。どうせ似たような探索にするならやねうら王を改造したほうが早いって？いやあ、他人のプログラムの全容を把握するのマジ苦手なんで。人には向き不向きがあるんすよ。

できれば、駒を切っていくような手をすぐ読めるような棋風にしたい。そういう工夫は以前からやっているが、正直弱くなっていたと思うので。

あと、持ち駒を 8bit*8 の配列で持ってるとか、多少遅くなくてもコードを短く保って開発効率を上げてるとか。

2. 評価関数

やねうら王の Long Effect Library を使い、何か利きを使った評価関数にする。正直、利きは扱いが難しいと思うし、単純な KPP がめっちゃ強いからそれを超えるのも難しい。ただ、「技巧」が終盤あれだけ強いことから、可能性を感じる(あれは利きを使ってるからじゃなくて技巧だから強いんだよというツッコミは無しで)。

以前試したのは、玉の周囲で利きの有無と駒の有無の 2 升関係を見るというものだが、これ敵陣を直接は見てないのが不満なんだよねー。

機械学習の教師は、プロ棋士の棋譜・floodgate の棋譜・やねうら王の学習局面データ、どれも魅力的だ。混ぜてバランスとるのも難しいのかなあ。どれにしよう(はやく試せ)。

3. 自己紹介

merom686 といいます。人間としての棋力はアマ初段くらい。ずっとコンピュータ将棋には興味があって情報を追っていたが、本格的に開発を始めたのは 2 年前の電王トーナメントがきっかけ。

<http://d.hatena.ne.jp/merom686/>

<https://twitter.com/merom686>