

第5回将棋電王トーナメント(2017) elmoアピール文書

瀧澤 誠 2017/09/24

elmo

- 公開されているコンピュータ将棋ライブラリを利用して開発。
 - 評価関数部に変更を加えています。
 - 最先端ライブラリからどうしたらより強くなるのか、を探っています。
- elmoの評価関数、定跡など (google driveにて公開)
 - <https://drive.google.com/drive/folders/0B0XpI3oPiCmFOG1RX1FidlpqM00>
- elmoの学習用ソースコード(Apery利用)
 - https://github.com/mk-takizawa/elmo_for_learn

elmo(第27回世界コンピュータ将棋選手権版(2017/05))

- Apery(浮かむ瀬)からの実質的な変更は1点のみ。
 - 激指(WCSC26※): 自己対局での勝ち負けを教師とした強化学習…①
 - 浮かむ瀬(他色々): 自己対局での深い読みを教師とした強化学習…②
 - **elmo(WCSC27※): ①と②両方を教師として用いる**

※WCSC:世界コンピュータ将棋選手権の略称。WCSC26→2016年の世界コンピュータ将棋選手権式など詳細は以下の説明が詳しいです。

<http://tadaoyamaoka.hatenablog.com/entry/2017/05/06/130935>

①の方がより良い手法と思っていたのですが、単体では②の方が強いです(少なくともKPPでは)。

- **やねうら王のデフォルト学習手法として採用されました!**
 - 2,30行程度の変更で実装出来るので、使ってもらえると幸いです。

新規予定内容

まだまだ検討中ですが、こんな感じです

- 評価関数パラメータの合成
- (前ページの)学習式変更
- KPPP(4駒関係)の利用
- 学習局面生成の改善

やねうら王ベースで開発していますが、Apery他ライブラリも利用予定です。