

nozomi アピール文書

2016/5/1 Yuhei Ohmori

nozomiとは

- お手軽に強くすることを目指したソフトです
- ラブライブの「東條希」ちゃん和新幹線の「のぞみ」から名前をもらいました
- 昨年に引き続き2回目の出場です
- 昨年の将棋電王トーナメントにも出場しています

近況

- 最近ようやくラブライブを見ました（第1期だけが。。。）
 - 希ちゃんってあんな子だったんですね
- 電王トーナメント時点では、Bonanzaを改造して評価バイナリを作っていましたが、今回からnozomiに学習部を実装し、作成するようにしました
- LazySMPはじめました
- 最近のはやりに乗っかって1手0.1秒で3000局の自己対局をやるようになりました
 - ただ、パラメーターの自動調整はできてません。。。

Aperyライブラリ使用部

- 直接Aperyコードを使用した部分はありませんが、一部Aperyを参考に実装しています
 - 学習部のデータ構造
 - 手駒のデータ構造
 - 1手詰め
 - KKP/KPPの38Index
- 平岡さんAperyを公開していただきありがとうございます

Stockfish

- いつものごとく Stockfish から、多くを流用させていただいています
- 特徴としては以下です
 - 最新の Stockfish に合わせて LazySMP を採用しています
 - 4コアだとほぼ誤差みたいなものですが、8スレッド使えばちょっとは。。。
 - TranspositionTable の Key を 32bit にしています
 - 基本的には枝刈りを少なくする方にパラメーターを調整しています
- Stockfish の作者の方々、ありがとうございます

学習

- インターネット上で手に入る棋譜約55000局とfloodgateの棋譜約25000局から学習をしています
- KPPとKKPを以下のように分解して学習しています
 - $KPP = \text{絶対KPP} + \text{相対KPP} + \text{絶対KP} + \text{相対KP} + \text{絶対PP} + \text{相対PP}$
 - $KKP = \text{絶対KKP} + \text{相対KKP} + \text{絶対KP} + \text{相対KP} + \text{絶対KK}$
- 上記に加えて盤上の各駒を進める方向で分解しています
- 手番評価は加えていません