

DeepEsper 第12回 UEC 杯アピール文

越川 康則

2021年2月15日

1 概要

DeepEsper は株式会社スカイホビットが開発している囲碁 AI です。

2015年に電気通信大学が開催した「コンピュータ囲碁講習会」に参加して開発を始め、私が所属している株式会社スカイホビットのメンバーとともに作成していました。2018年以降は越川ひとりで作成しています。

2 思考部で引用したプログラム

DeepEsper は以下のプログラム／データを含みます。

- コンピュータ囲碁講習会でのサンプルプログラム「go10.c」
- PyaqArgo や ArgoCorse の開発者の Yutaka Ichimura さんと越川で共同開発した囲碁 AI の EsArgo
- AQ の開発者の山口祐さんが開発された Python 版の囲碁 AI の Pyaq
- Detlef Schmicker さんが2015年に Computer-go メーリングリストに公開された学習データ

3 棋力

GnuGo 3.8 に負けます。Detlef Schmicker さんが2015年に公開された学習データの重みを増やせば初段はありますが、機械学習や MCTS 以前の知識ベースのアルゴリズムを優先させており、結果弱くなっています。

4 棋風

全般的な傾向として、中央を志向します。

日本ルールを理解して、日本ルールに対応していない海外勢に勝ちたいと考えておりますが、現時点では完成していません。

5 最新情報

<https://www.skyhobbit.co.jp/igo/>

アピール文提出後の変更点を書くかもしれません。