

# きふわらべ

アピール文書

2021年02月13日 高橋智史

IGO

## サンプリング囲碁



開発者  
高橋 智史 (著作権上、問題ありません)

「あっ! しばのおっちゃんがコンピュータ囲碁講習会で聞いてきた  
コンピューター囲碁プログラム のサンプルが置いてる。  
真似たろ」

GoGo (Twitterで利用許可確認済み)

<https://github.com/bleu48/GoGo>

```
TERMINAL  PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE
genmove w
[GetBestUctV9a] bestZ=1901,rate=0.0000,games=4,playouts=1000,nodes=358
7.0 sec, 143 playout/sec, play_z=1901,moves=5,color=2,playouts=1000,fUCT=1

  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
+-----+
1 | . . * . . . . . . . . o o . . . . . o
2 | . . . . . . . . * * . . . . . . . .
3 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
4 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
5 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
6 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
7 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
8 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
9 | . . . . . . . . . . . . . . . . . .
10| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
11| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
12| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
13| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
14| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
15| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
16| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
17| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
18| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
19| . . . . . . . . . . . . . . . . . .
+-----+
= 8467

KoZ=0000,moves=6
```

フリーフォント「ためき油性マジック」 作者:ためき侍 (利用ライセンス上、問題ありません)

<https://tanukifont.com/tanuki-permanent-marker/>



コンピュータ囲碁エンジン  
きふわらべ (著作権上、問題ありません)

「隅に置いたる……」



ひよ子 (著作権上、問題ありません)

「もう サンプル・プログラム バグらせたんじゃない?  
ただ 真似ることも できないの?」

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			



「↑ 19路盤 でかすぎ……。交点が多すぎて プレイアウト回数 少なくなるし 着手するの遅。

モンテカルロ ツリー サーチ

しばのおっちゃんの MCTS は パクるとして、

まび

間引き で独自性を 補わないとな」



「弱くすることを 独自性 って呼んでいいのか……?」

(次の手を選ぶための) 思考部としては、以下のいずれかの要件がある必要があります。

- 思考部のソースコードが開発者自身により書かれているプログラム。
- すべてが自身で書かれていなくとも、他に何らかの明示的で独自の工夫のあるプログラム。例えば、作者から本大会で使用することが許可されたソースコードを使い、さらに明示的な独自の工夫を加えたプログラムも参加することができる。(ただし、どのプログラムを利用したか、またどのような工夫が加えられたかについて、明確にアピール文に記載しなければならない。)

## 参加要件 2. プログラム 1. 思考部に求められる要件

[http://entcog.c.ooco.jp/entcog/new\\_uec/requirements.html](http://entcog.c.ooco.jp/entcog/new_uec/requirements.html)



「↑ なんか とにかく 独自 ならいいんだろ」

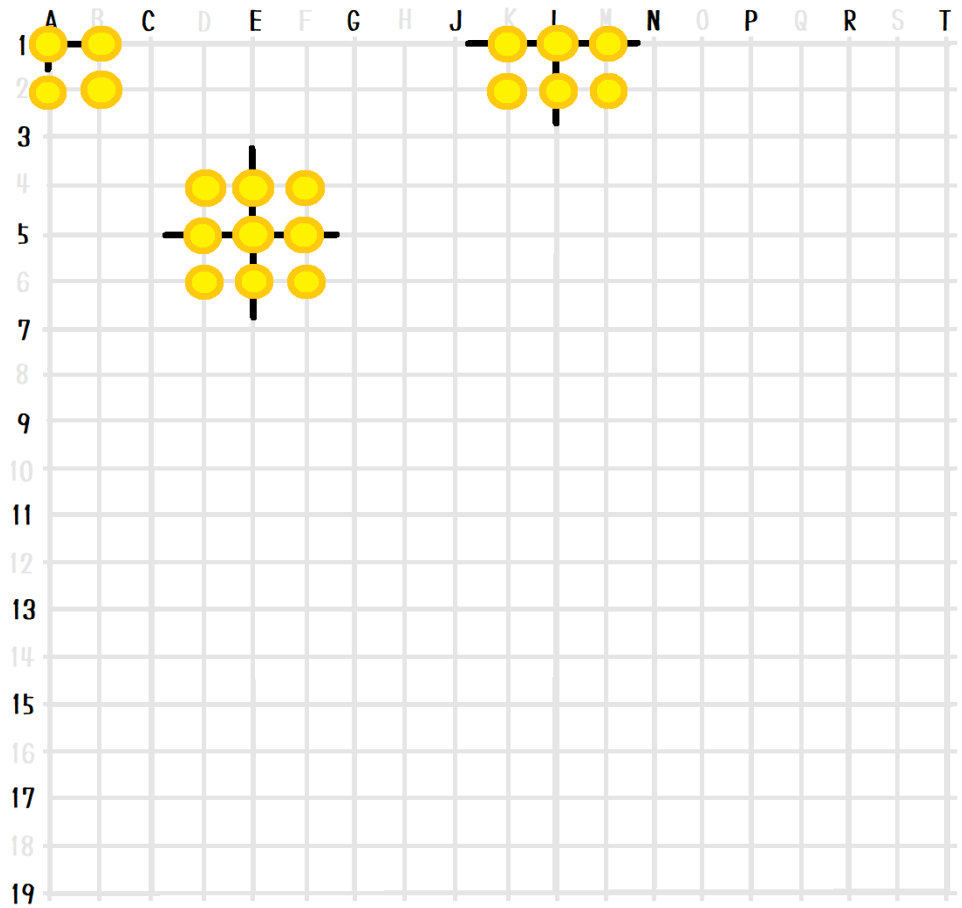
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			



「↑ 10路盤 に間引いて プレイアウトしようぜ?」



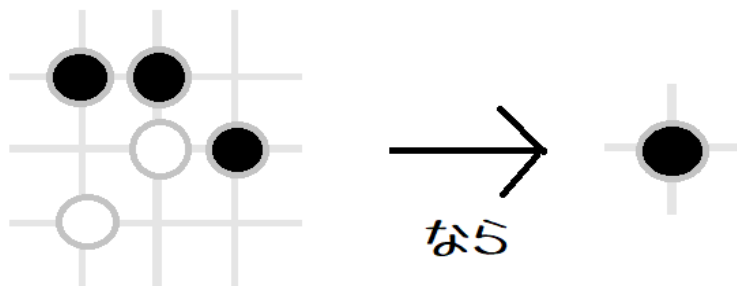
「白ばかりとか、黒ばかりとか 偏ったところ 引くんじゃない?  
地を分けてる境界線 ごっそり 欠けそう」



「 ↑ そこは 隣接する白石、黒石、空点の数を  
ルーレットの回転盤の面積比にして、  
ダーツを投げるように ランダムで決めるのはどうだぜ？」



「 けっこう重い処理 入れようとしてるな。  
そこは 全パターン、ビットボード化して 事前で作っておいて、  
デターミニスティックに 答えが出るようにしておこうぜ？ ↓ 」



	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			



「↑あとは 公平でない 切り抜き方も あり にしたいよな。  
空点 が 100個 ぐらゐに収まれば 速くなるわけだけ。  
ゲームが進行するほど 軸の数 が多くなっていくのも いいかも」



「何が いいのか 知らんけど」



「進捗は どんなもんなの？」



「明日から 作るか……」

>>> Dad, how is it different  
from random move?