

Mechawooser Technologies 木村 健

メカウーサー将棋
アピール文書

2011/03/28

伝説の棒玉から1年……

The screenshot shows a Shogi game in progress. The board is a 9x9 grid with columns numbered 1-9 from right to left and rows numbered 1-9 from top to bottom. The pieces are as follows:

Row	9	8	7	6	5	4	3	2	1
9	▲銀	▲銀	▲銀			▲龍	▲龍	▲龍	▲車
8	▲車	▲歩		▲龍			▲王	▲角	
7	▲歩		▲歩	▲王		▲歩	▲歩	▲歩	▲歩
6			▲歩		▲歩				
5									
4	▲歩		▲車				▲歩	▲歩	
3						▲歩	▲歩	▲歩	▲香
2					▲金			▲飛	
1	▲王			▲金			▲銀	▲桂	

Move list (left):

- 27 ▲5四玉
- 28 △7六香
- 29 ▲8九銀
- 30 △同飛成
- 31 ▲8二歩
- 32 △8四龍
- 33 ▲6三五
- 34 △6二銀打
- 35 ▲投了

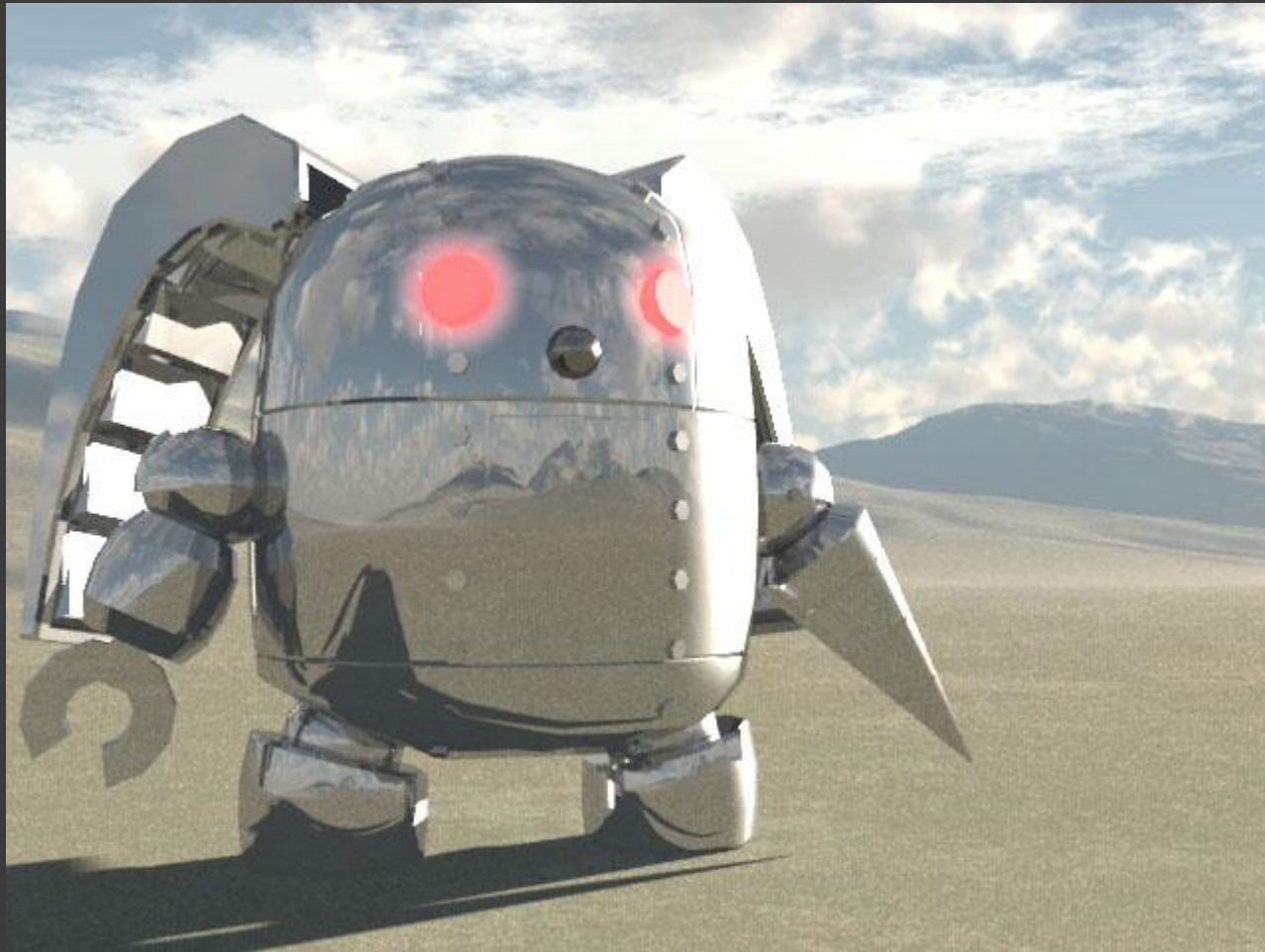
Game statistics (right):

- ▲メカウーサー
- △無明
- 10/05/02 18:00:18
- 消費時間
- ▲0分18秒
- △1分07秒
- 残り時間
- ▲24分42秒
- △23分53秒

Player information (bottom right):

- 後手 (Left)
- 先手 (Right)

またしてもアイツが帰ってきた



メカウーサー将棋、今年も
(懲りずに) 参加します☆

- ◎ コンピュータ将棋史上初のCUDA™テクノロジーを使った並列将棋対戦プログラム
- ◎ ……なんだけども、
今年はずっと普通のプログラムで出場するかも
(何

ところで……

◎ 問題：

0から20までを掛けると
いくつになりますか？

◎ 2432902008176640000?

◎ おいしい……

- ◎ 答え0にいくら数字を掛けても0です！
- ◎ →（教訓）基礎のないところに立派なプログラムは作れません！

- ◎ →今年も基礎力のないメカウーサー将棋
が出場いたしますが何か
(それが言いたかったのか orz)
- ◎ でも、少しだけ強くなっただです。
- ◎ でも、ほんと少しだけです…… orz

メカウーサー将棋について

- 将棋プログラム名を「メカウーサー」から分かりやすい「メカウーサー将棋」に変えました
- Twitter botのメカウーサー (@mechawooser)も絶好調です。最近バージョンが上がってCS5になりました
- Twitter bot メカウーサーの生みの親はうーさーさん（文章担当）と木村（メカ担当）の二人です

将棋プログラムについて

- ◎ まずは並列じゃないプログラムで強いプログラムを作って、それから並列（CUDA化）することにしたけど……
- ◎ 並列じゃない強いプログラムができずにすでに3月末 → 死亡フラグ点灯
- ◎ 今年はCUDAなメカウーサーは登場しないかもしれません

主な特徴

- ◎ 反復深化
- ◎ 0.5手延長
- ◎ Negamax
- ◎ History heuristics
- ◎ 評価関数：主に駒得

- ◎ 現在の行数：3000行強

現時点で実装していない機能

- ◎ Transposition
- ◎ 序盤定跡
- ◎ その他考えられる強くなる機能全部

今後のやりたいことについて

- ◎ CUDA™にThrustというテンプレートライブラリが登場したので、これを使って並列化プログラムを作成したい (///)
- ◎ おそらくCUDA™プログラミングはゴリゴリとcudaを書く時代から、C++でmap reduceっぽく書くスタイルに今後進化
→ そのほうが、楽で管理しやすい

FAQコーナー

- ◎ Q1. メカウーサーの表記は？
- ◎ A1. 片仮名で「メカウーサー」が正しい表記です

- ◎ Q2. どうしてメカウーサー将棋は弱いんですか？
- ◎ A2. AlphaBetaに蟲がいるからみたいですが、基本コード少なすぎです

- ◎ Q3. なぜCUDAにこだわるんですか
- ◎ A3. そこに夢があるからです
(やべっ、かっこいいこと言った)

- ◎ Q4. 夢があるのに強くならないのはなぜですか？
- ◎ A4. そこに才能が足りないからです
(シュン…)

- ◎ Q5. 大会プログラムなのにそんなに弱くて大丈夫ですか？
- ◎ A5. 大丈夫だ、問題ない (たぶん)

以上です☆

- ◎ 本当は並列化の話を色々書きたかったのだけど、実装してないのでやめときます
- ◎ 去年のスライドに比べて勢いが無い（当社比）のは気のせいです

本ドキュメントについて

- ◎ 本ドキュメントは多分2次予選には出られないと思いますが、なんとなくアピール文書でやらかしてしまうのが僕の役割という先入観から勝手にパワポを作成したものです。。。
- ◎ 一応予選通過条件をfulfillするために書かれていますが、種々すみません