

第31回コンピュータ将棋選手権 アピール文書
プログラム名称「あやめ」
2021年3月31日

昨年のオンライン大会から余り大きな変更はおこなっていません。

また、2020年7月にGitHub上でソースコード(<https://github.com/dasapon/Ayame>)を公開しました。それ以降の変更で比較的大きな点は以下の2つです。

(1)学習データセットの変更

2020年のfloodgateの棋譜を追加し、学習をやりなおしました。既存の棋譜からの教師あり学習と強化学習を併用している点は前回と同様です。また、floodgateの棋譜はfg2dbを使用して抽出しています。今後気が向けばAobaZeroの自己対戦棋譜をデータセットに加えるかもしれません。

(2)入玉の強化

入玉将棋に強くなるよう、プログラムを修正しました。

これまでのあやめでは、置換表の手、キラー手、駒を取る手、成る手、王手以外は全てfutility pruningの対象としてきました。その結果、あと1枚敵陣に駒を打てば入玉宣言できるような局面であっても、その局面の評価値が十分悪ければ駒打ちの手が全て枝刈りされてしまい入玉宣言がなかなか読めない、ということが起こっていました。そこで、入玉宣言できそうな局面では「敵陣に駒を移動させる手」の枝刈りを抑制し、この問題を改善しました。