

第31回コンピュータ将棋選手権

BFP PR 文

・作成動機

第29回コンピュータ将棋選手権にFTS3というフルスクラッチで作成したプログラムで出場をしました。大会後に改良を進めていましたが、なかなか成果が上がりませんでした。

そのため抜本的にやり方を変更していこうと思い、将棋AIでディープラーニングを活用して結果を出されているdlshogiを採用しました。その上で色々と工夫を行いながら結果検証を行った結果、一定の成果を出すことができたので参加をすることにしました。

・BFPの特徴

dlshogiを元に作成しております。

dlshogiを採用した理由としてはディープラーニング・強化学習による将棋AIに以前から興味を持っており、その先駆けで結果も出されているdlshogiを参考にさせていただこうと思った次第です。

学習の仕方としてはfloodgateの2018年～2020年のデータを元にディープラーニングをしたうえでその後は強化学習を1か月単位で実施して結果検証をしております。

・大会に向けての抱負

前回はソースの工夫をしての参加でしたが、今回は主に学習の仕方の工夫をしました。時間も足りていない部分もあり、どれほどの結果を出すことができるか分かりませんが、直前まで少しでも工夫をして上を目指して頑張りたいです。