

[第32回世界コンピュータ将棋選手権]

大將軍

(たいしょうぐん)

アピール文書

横内 健一

横内 靖尚

大將軍の概要

- ◆ 評価関数に主眼を置いた将棋プログラム。
- ◆ 評価関数の特徴としては、盤上の3駒の位置関係を考慮。

過去には4駒の位置関係の評価関数で参加したこともありますが、結局は3駒の位置関係に落ち着きました。

大將軍の概要

- ◆ 過去の遺産をベースとし、評価関数の学習においては、
(いまさらながらではあるが・・・)
 - ◆ 駒の位置関係の相対位置による評価
 - ◆ 手番の学習
- を考慮。
- ◆ 今回は、3駒関係(kppt型)を基本とするが、学習対象とする局面は浅い探索の末端局面と現局面をミックスし学習するよう調整。教師データも3駒系とNNUE系の棋譜をミックスして利用。

使用ライブラリ

- ◆ やねうら王

- ◆ 最新のStockfishの探索ルーチン

- ◆ わかりやすいコード(過去および現在のアイデアを適用しやすい)

- ◆ 水匠2～4

- ◆ 評価関数学習用の棋譜作成(教師データ作成)に利用