

Daigorilla アピール文章

今回はディープラーニングを利用した学習で振り飛車最強を目指してみた。
モデルは 15 ブロックを使用。

前回の電王戦ではディープラーニングを利用した振り飛車ソフトが 3 つほど参加していたがどれも苦戦していた印象だった。

苦戦していた傾向としてまず 3 つほどあると考えた。

- ① 振り飛車といっても型が決まっている。
- ② 多様な対振り飛車の戦型に対応できていない。
- ③ 攻め込められてそのまま押されて負ける。

そこでこれらを統合的に見たときにソフトにとって一番最適な振り飛車とは何かを考えた。

- ① 美濃囲いなどの典型的な囲いではなくて多種多様な形を学習させる。
- ② 攻めを重視し最終的には入玉を目指す。

以上となった。

1 番に関してはランダムに振った後に様々な形の局面を生成し、その生成した局面を抽出したうえでそこから多種多様な棋譜を生成した。

2 番に関しては相入玉局面を多く学習した。主に公開されているデータや floogate からの手数指定局面からのものである。

テストデータは floodgate やたややんさんが公開されているものを利用した。

全戦型と振り飛車棋譜合わせて 50 億の学習データを回した。

しかしながら水匠 5 に NPS 比率 400 倍という互角条件をもとにテストしてみたが勝ち越すまではまだ遠いみたいだ。