

アピール文

2023. 3. 4(作成)

花井 祐

プログラムの名称：いちびん

プログラムの特徴：

1. 概要

NNUE を基本としています。自作の教師データを作成し、やねうら王のラーニング機能を使って思考部分を作成しています。探索は、やねうら王の探索ルーチンを、自作のプログラム (JAVA) を用いて、動作をコントロールしています。

1-1. 教師データ

数年前に一世を風靡した3駒関係に基づく評価関数 (当時、最強だったDorphin?) をもとにして、当時のやねうら王 (確か、Ver.4 or 5) の教師データの生成を行っています。その際に、ソース・コードを改変して、1手あたり最大で100万局面、探索枝狩りをゆるくして教師データを作成しています。

1-2. 評価関数

ここ数年間で、私は、1.1で述べた教師データ (深さ12~16) を約15億局面ほど作成しています。今回は、その集大成として、全データを用いて、完全なヴァージョンから評価関数を作成しました。ターゲットとした評価関数はNNUEで、その学習は、やねうら王のラーニング機能を使って作成しています。

1-3. 探索評価

やねうら王の探索ルーチンもとにして、それを自作のプログラム (JAVA) を用いて、動作をコントロールしています。JAVAでコントロールする項目は、通信内容、時間管理、評価値の異常値検査 (突然、評価が楽観読みに変わったときに、思考時間操作)、勝負手探索 (対人間しか役立たない。評価値が一定以下のマイナス評価の際に使用)、みっともない負け方をしない機能 (相入王が期待できない局面になったら、さっさと投了信号を送る) などです。

2. 最後に (作者からのコメント)

毎年、アイデアのネタ切れから、今年を最後にしようと思うのですが、12月末にコンピュータ将棋事務局の方から、お誘いのメールをもらうと、つつい参加申し込みをしていますが、ここ何年か、コロナの影響で、皆が集合しての大会が、無しか、あっても小規模だったので、皆さん、会場に是非とも行きましょう。ワイワイガヤガヤ、会場の雰囲気はとても楽しいですよ。今年は、最終日に懇親会もあるそうです。(なんでもアルコール飲料は無いとのこと、残念。)

(以上)