

# アピール文

花井祐 2024年3月14日記

プログラム名：いちびん

プログラムの内容は以下のとおりです。

## 1.概要

NNUEを基本としています。思考部は、自作の教師データを使って学習を行っています。探索は、やねうら王のソースコードに手を入れて時間管理の部分を書き換えています。定跡はWCSC33に参加したバージョンを基本に作成しています。

## 2.プログラムの内容

### 2.1 思考部分

今では少々時代遅れになってしまったNNUE路線を守っています。教師データは、自己対戦で数年前に作成した深さ12~14の教師データを数億局面作成し、評価関数を作成しています。1年間、努力しましたがWCSC33バージョンを上回る強さにはできなかつたと考えます。

### 2.2 探索部分

WCSC33で、比較的良い成績を残せたのは、時間管理を少し工夫したことだと自己評価しています。WCSC34では、時間管理をさらにブラッシュアップしました。その内容は、局面の評価点がマイナス600点より悪化した場合には、「ほとんど負け」として、それ以前に思考時間の山場をもってくるようにしています。

### 2.3 定跡

WCSC33(2023年5月開催)終了後の翌日から、ほぼ1年間、機械を動かし続け、ひたすら定跡を作り続けました。「いちびんWCSC33参加バージョン」を1手あたり10億局面読ませる作業をつづけ、消費する電気代に涙しつつ、今日に至っています。

## 3 その他

WCSC33(2023年5月開催)終了後に、DLについて導入を考えましたが、現在のコンピュータ将棋にかける情熱と予想される高額な費用とを考えるとDLへの挑戦をあきらめました。頭を使いながら評価関数を手作りしていた時代は遠い過去のことになってしまいました。

以上