Kanade アピール文書

山口　奏

2025年3月31日

Kanadeは一般的にDL系と呼ばれる類の将棋AIです。

主に評価関数と定跡を独自で作成しており、探索部はふかうら王を使用させていただいております。

# 評価関数

Resnet25x320の標準的なネットワークを使用しています。

序盤中盤に比べ、終盤の評価精度が著しく悪い傾向があります。

教師データは、公開されているデータのみを使用しており、独自で生成した教師データは使用していません。どの教師データが学習に有効的かを研究し、厳選したデータを使用しました。教師データを水増しするために、局面を左右反転させたものも教師データに使用しています。

また、正規化やバッチノーマライゼーションに関する技術などの学習テクニックを多数実験し、最も実験結果が良かった数値やテクニックを採用しています。

# 定跡生成

4つのNNUE系のソフトを使用して対局を行い、対局結果をmin-maxで親ノードに伝播させる手法で定跡を生成しています。

4種類のソフトを使用することによって、定跡の穴をより発見しやすくしています。

定期的に人間が定跡の精度を確認し、間違った評価をしていると思われる局面が見つかった場合は、その局面を対局開始局面に設定することで正しい結論に導きやすくしています。