

WCSC34 koron アピール文章

野田煌介

2024/03/28

1 前回までの課題

現在、NNUE 系の将棋 AI では表現力の限界と序盤-終盤の棋力トレードオフが課題になっていると考えられる。以前の koron はこれらの課題に対して、「ある一定の手数を経過した場合に評価関数を切り替える」といった手法をしばしば採用してきた。

しかしながら、大会結果からも分かる通りこれらは大した成果を上げることは出来なかった。

原因として、局面がどのような状況であるにも関わらず、手数で序盤終盤を判断し、評価関数を切り替えるといった手法に問題があったと考えた。

2 改善点

そこで今回は評価値に応じて評価関数を切り替える手法に変更した。

一定の評価値以内では重いネットワークを使用し、評価値が有利不利どちらかに偏った場合、軽いネットワークを使用する。また評価値に関係なく、どちらかが入玉した場合も軽いネットワークに変更する。

これにより、序盤では精度の向上、終盤では読み抜けの防止や入玉将棋における棋力の向上などを両立できると考える。

3 使用ライブラリ

やねうら王

優秀な思考エンジンであるため。

nodchip 氏が公開している教師データ群

質、量ともに優秀な教師データであるため。

たややん氏が公開している教師データ群

Fine Tuning において優秀な教師データであるため。