

# 戦闘狂囲碁AI「BSK」

## BSKについて

囲碁九段の開発者がネット碁で対局した棋譜10年分と戦闘的な棋風のプロ棋士(伊田篤史八段、大橋拓文六段、上野愛咲美四段)の棋譜をSAIの学習コードを利用して強化しています。

ただ、今回のBSKはSAIベースではなくKataGoベースで開発しました。

また、自己対戦棋譜から、後述の「**戦闘狂評価関数**」によって戦闘的な棋譜を抽出し、その棋譜データを学習に使用するというアイデアを取り入れています。

## 戦闘狂評価関数

棋譜の最終局面から「取石数」と「地合差」をデータ化し、それぞれに重み付けして計算した結果、**戦闘狂指数 (Crazy Rate)** が導き出されるというものです。

また、囲碁は強くなればなるほど石が取られなくなります。

そのことを考慮して計算式に「棋力」を含めてみたところ(人間の感覚的に)期待する結果を得ることができるようになりました。

## 使用プログラム

- SAI

<https://github.com/sai-dev/sai>

- KataGo

<https://github.com/lightvector/KataGo>