

弊社の「Raynz」は囲碁思考エンジン Ray の開発者である小林、その Ray をベースに改良した Rn の開発者である松崎に、株式会社トリプルアイズの AI 研究開発チームが加わり共同開発した囲碁思考エンジンです。Deep Learning とモンテカルロ木探索を軸とした着手探索に、複数台分散処理対応を中心とした改良を加えました。

複数台分散対応は、1 本のツリーを複数のプロセス間で共有し、各ノードの終局までのシミュレーションを複数のプロセスに振り分けて委任処理させ、結果が得られ次第元のツリーに更新するという手法をとりました。PolicyNet と ValueNet の処理も独立したプロセスに分け、各ノード毎の結果を非同期的にツリーに反映させています。

また NUMA アーキテクチャで構成された PC のパフォーマンスを最大限引き出せるよう、NUMA 専用の処理対応をしてリソースの利用率を高め、PC のリソースを十全に引き出しプレイアウト数を増やすようにしました。

さらに、前回大会に比べ思考部分のモデルに改良を加え、強化を図っております。

パワーアップした「Raynz」で世界一を目指します！