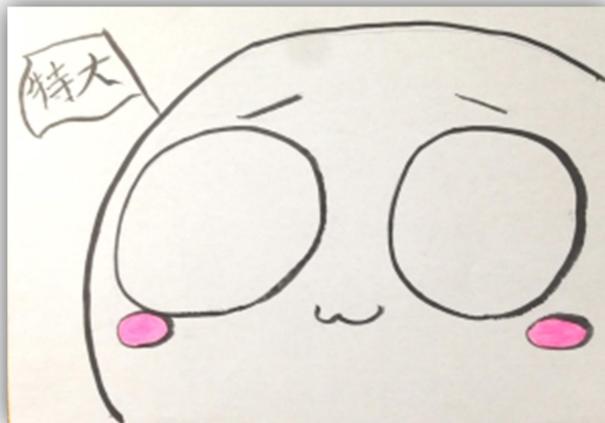


TMOQ アピール文書

2019年3月30日 作成

【ソフト名】 TMOQ

“TMOQ”と書いて「特大もっきゅ」と呼びます。愛娘が命名しキャラクターデザインしたものです。



【コンピュータ将棋大会実績】

WCSC26： 36 チーム中 15 位

WCSC27： 参加辞退

SDT5： 42 チーム中 23 位

WCSC28： 40 チーム中 16 位

【今回の趣旨・TMOQ の特徴】

好きなコンピュータ将棋を題材に深層学習を学ぼうというのが今回の趣旨です。前回までもそうですが、自分的に新しいことを試すのを主眼としております。

ベースとしているのは、山岡忠夫氏の『将棋 AI で学ぶディープラーニング』のサンプルプログラムです。ここに自己対局による強化学習・序盤定跡・詰め探索を加えたい！と考えております。また、強化学習において Apery/やねうら王の評価関数を利用して指し手を絞ることで強化学習を加速できるのではないかと妄想し、この辺りもチャレンジ！

まずは動くプログラムを準備して参加することが目標。

【使用ライブラリ】

「dlshogi」「python-shogi」「Apery WCSC26 版」「やねうら王 コンピューター将棋フレームワーク」を使う可能性があります。

【作者】

宮崎の生まれ、幼少の頃より将棋を嗜むも、指し将棋は 5 級程度（初段の免状は保有）。IT 企業勤務ですが、コンサルや管理系の仕事で海外を飛び回ることが多く、ここ 10 年は仕事で開発を行っておりません。大好きな開発を行うため、将棋のソフトに触り始めました。

毎回大会の前後は海外を飛び回っていることが多く、今回も大会終了後に海外へ飛ぶかもしれません。