

# Ari Shogi WCSC33アピール文書(仮)

兵頭優空

## 1. 概要

Ari Shogi (以降Ari)はディープラーニングを使用した将棋AIです。

今までと違い、今回はpython-dlshogi2をベースにする予定です。

## 2. 使用ライブラリ

- python-dlshogi2: ベース
- cshogi: 合法手生成など
- KomoringHeights: root局面での詰み探索
- 水匠5: 定跡生成関連で使う予定

## 3. 教師データ

- 書籍「強い将棋ソフトの創りかた」の付録の教師データ
- floodgateのデータ ( <http://wdoor.c.u-tokyo.ac.jp/shogi/index.html> )
- AobaZeroの公開されている教師データ ( <http://www.yss-aya.com/aobazero/> )
- dlshogi with GCTのWCSC31バージョンの公開されている教師データ ( <https://tadaoyamaoka.hatenablog.com/entry/2021/05/06/223701> )
- Ari Shogi同士の自己対局のデータ(予定)

## 4. 評価関数

現在はResNet以外の構造を実験中で、上手くいけばそれを採用する予定です。

その他

大会終了後により詳細について書いたアピール文書に更新する予定です。

## リンクなど

GitHubアカウント: <https://github.com/YuaHyodo>

Kaggleアカウント: <https://www.kaggle.com/yuahyodo>

lichessアカウント: [https://lichess.org/@/UA\\_2419006](https://lichess.org/@/UA_2419006)