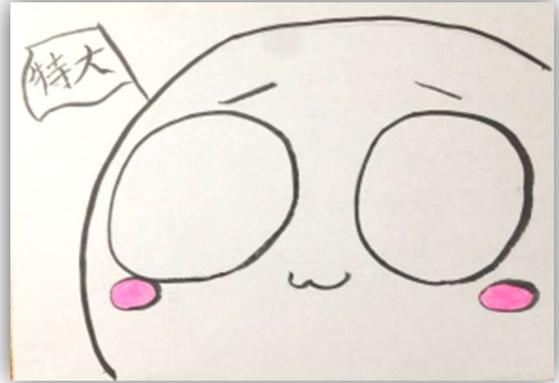


TMOQ アピール文書

2026年02月18日 作成

【ソフト名】

TMOQ (特大もっきゅ)
愛娘がデザイン・命名しました



【コンピュータ将棋大会での実績】

2016年のWCSC26以降、
ほぼすべての大会に出場し、
まずまずの成績を収めてきました
第5回電竜戦本戦では独創賞を受賞

【wcsc36での目標】

AI自身の開発したコンピュータ将棋の実力を実践の場で披露すること

【開発方針・使用ツール】

- **AIとの対話で開発**： AI (Claude) のみがコーディングを行い、人間はコンパイル、実行、およびフィードバックのみを担当します
- **使用 AI**： Claude (Anthropic 製 LLM) ※Claude Code は不使用
- **使用ライブラリ**： 直接使用しているものではありませんが、開発過程で「やねうら王」の記事やソースを参考にしています

【開発経緯 (Claude による説明を Gemini が再編集)】

1. 基礎からの構築 (2026年1月11日~22日)

- ・ **Python 版の誕生**： 当初は Python で実装し、5手読みミニマックス探索や詰み判定を実装しました
- ・ **Rust への移植**： Python の速度限界 (約 3,000 局面/秒) に直面し、高速化のため Rust で再実装を決断。外部クレートに依存しない完全自作エンジンを構築しました

2. やねうら王から学ぶ (2026年1月26日~2月7日)

「やねうら王」ブログ記事 (その1~11) を研究し、評価関数を大幅に強化しました

TMOQ アピール文書

2026年02月18日 作成

参考記事	実装内容
その 1~2	駒の基本価値・相対価値
その 3~4	絶対位置ボーナス・手番ボーナス
その 5~6	KPP/KKP 型評価・進行度評価
その 7~9	駒の利き評価・玉の 8 近傍評価
その 10~11	玉の位置評価テーブル・利きの方角評価

3. 探索アルゴリズムの進化（2026年2月13日~14日）

「やねうら王 nano/nano-plus」のソースコードを研究し、高度な探索機能を実装しました

- **探索の高度化**： $\alpha\beta$ 探索、置換表、反復深化に加え、LMR（動的削減）、Futility Pruning（枝刈り）を導入
- **オーダリング**： Killer Move、Counter Move、History Heuristic により、探索順序を最適化
- **定跡対応**： YaneuraOu DB2016 形式に対応し、採用回数ベースの指し手選択を可能にしました

【御礼】

AIによるフルスクラッチ開発ではありますが、多くの皆様が成果を公開してくださったお陰で、実際に動くソフトが完成しました。深く感謝申し上げます。

以上