

『ひまわり』

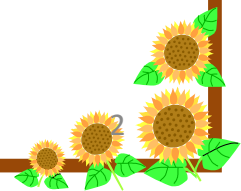
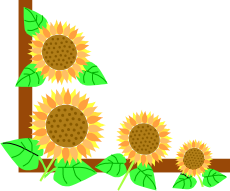
ひまわり 開発者
山本 一将， 永塚 拓， 高木 厚成



ひまわりについて



- 2012年頃から作っている将棋ソフト
- メイン開発者は2012年まで『芝浦将棋』の開発者として大会に出場
- バグが多かったのですが、第2回電王トーナメントから成績が向上
- 38時間かけて△2八角を回避した事で有名?
 - https://twitter.com/kyamamoto9120/status/589357152663248896?ref_src=twsrc%5Etfw

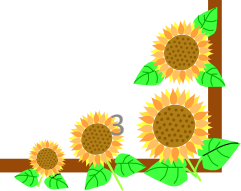
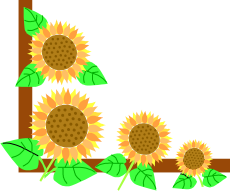




過去の成績



- 第3回電王トーナメント ベスト8
- 第25回世界コンピュータ将棋選手権 9位
- 第2回電王トーナメント 12位
- 第24回世界コンピュータ将棋選手権 31位
- 第1回電王トーナメント 18位
- 第23回世界コンピュータ将棋選手権 23位

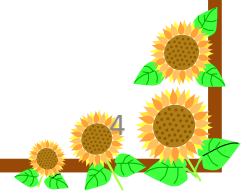
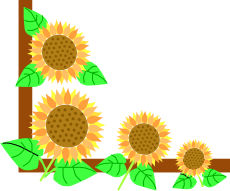


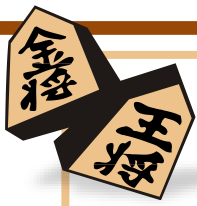


特徴



- Bonanzaメソッドを使用していない
 - 方策勾配を用いた教師有り学習
- 教師付学習後に強化学習している
 - 自己対局の結果（勝ち負けなど）から学習

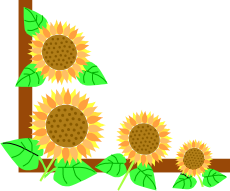




前大会からの変更点



- 前大会にて探索速度が遅すぎると痛感
→この半年は処理速度改善を中心に実施
→成果はあまり出ていない
- 改善は主にStockfish7を参考に行っている
- 評価関数については改善できていない

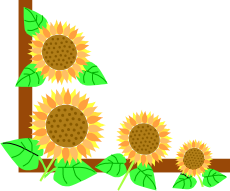




今後の目標



- プロ棋士の棋譜を使わずに強くなる
 - 最終的には強化学習のみで評価関数を作りたい
- 新しい定跡を作ること
 - プロの棋譜を使わない結果、新手を編み出せたら良いなと考えている





余談

(選手権には関係ありません)



- [魅力的な将棋AIコンテスト](#) (プレマッチ) に参加中
- 魅力的な要素はGUI側で実装
 - USIプロトコルに対応するソフトが使用可能
 - GUIは[USI将棋](#)を元に作成
- 今後も継続するようならば参加する予定
- 皆さま、是非対局してみてください！

