

## 第4回将棋電王トーナメント PR 文書

### 【ソフト名】

十六式・いろは (よみ)じゅうろくしき・いろは

### 【ソフト名の由来】

十六式の部分は、西暦 2016 年(6 月)から作りはじめたことから。  
いろはの部分は、これからはじめるという意味をこめて。柔らかい感じを出したく、ひらがなで。  
全体は、なんとなくどこかのゲームの技の名前っぽく……(にやっ)

### 【開発者】

末吉 竜介 (よみ)すえよし りょうすけ

- ・棋力は初心者です。(「どうぶつしょうぎウォーズ」では4級です)
- ・プログラムに関しては、学生時代に授業を受けた程度で、プログラムを組むのは久々すぎです。

### 【ソフトについて】

- ・ライブラリ不使用です。
- ・C 言語で組んでいます。(はじめは「なでしこ」でしたが、出力関係でうまくいかず……)
- ・はじめて、将棋のプログラムを組んでいます。これを書いている現在、一局を通して一度も完動したことはありません……(どんなものができるのか……)
- ・変数・関数名は無意味にローマ字です。(まったくもって、表に出てきません)
- ・ソースはシンプルに、動作は軽快に、が目標です。
- ・数学の問題などで、解き方を見てなるほどとまねるよりも、数分間でも自分で考えたい派なので、参考文献はチラ見程度に抑えて、ソースはいちからちまちま打ち込んでいます。

### 【ソフトの独自性】

#### ・学習部

試合まで、手入力の駒の損得の評価値を元にランダムに少し変化させ、勝てばその評価値を採用していきます。

#### ・指し手生成部

序盤は居飛車党で「箱入り娘」を一心不乱に目指し、その後は飛車・角の通り道を中心にモンテカルロ法で数手先を読み駒の損得を評価しながら探索します。中盤以降はモード(後述)を変えて、やはりモンテカルロ法で探索します。そして王手をされると、とりあえず逃げます。

#### ・評価方法

基本的に MinMax 法とアルファベータ法。ほぼ「駒の損得(最初は手入力)」のみで評価します。駒の損得の評価は、成り金は金よりも低め(取られたときを考えて)に評価するなどです。(玉周りや駒の利きも評価にできればいいなあ……)

#### ・搭載(予定の)モード

局地深読みモード:相手の打った位置を中心に9~16マスのみを深く探索し、できるだけ王手する。

局地暴走モード:相手の打った位置を中心に9~16マスに、ランダムに指す。

広域暴走モード(悪あがきモード):合法手の中から、ランダムに指す。

【意気込み】

完全にエンジョイ勢です、すみません。

……と言いたいところですが、

完全に記念受験、いや記念参加勢です、本当にもういろいろとごめんなさい……

上でおわせましたが、この文書を書いている時点ではどれも実装できていません。

現在の完成度、激低です。というか、定跡を指せるようになりました。

(↑ えっ！？ 大丈夫なのか、間に合うのか、私！？)

目標は、エラーを出さず最後まで反則負けをしないことと、

私自身がこのお祭りいや、大会を楽しむことです。

(ってことは、やっぱりエンジョイ勢かもしれません)

記録よりも記憶に残りたい！

あ……おなかすきまし……いや、なんでもありません。