

農場UMA PR文書

名前の由来

アグリコラ泥沼からの出発というボードゲームがありまして、アグリコラから「農場」という言葉を、泥沼からの出発から「馬=UMA」という言葉を取ってきて、このようなソフト名になりました。

開発コンセプト

「将棋電王トーナメント使用可能ライブラリ」の「なのはmini」を参考にさせていただき、Microsoft Visual Studio Professional 2012のVisual C# 2012で開発を行っています。

私自身の将棋の棋力はアマチュア4級なのですが、「ぼくのかんがえたさいきょうのせんぼう」をコンピューターに一貫して指させたらどうなるのか、まるで勝てないのかワンチャンあるのかということに興味があり、実際に作ることにしました。

技術的に「なのはmini」から何が変わっているのかと言いますと、

1. 初手から詰みまでを「序盤」「終盤」に分ける。
2. ぶっちゃけ「序盤」は「なのはmini」+3のチェックが入るのでむしろ劣化。
3. 「終盤」は「ぼくのかんがえたさいきょうのせんぼう」を実装。

となっております。

実際に作ってみて

将棋ソフトを作るのは初めてで、電王トーナメント出場も初めてです。なんというか、ソフトを作るだけでも大変なのに、そのほかのことも傍から見てるだけでは分からない苦労があるんだなあとしみじみ感じています。

農場UMA作者について

梨木 俊宏

職業プログラマー歴22年ほど 将棋ソフト開発歴2か月ほど (PR文書作成時点)