

第 29 回世界コンピュータ将棋選手権 PR 文書

【ソフト名】

十六式いろは改 (よみ)じゅうろくしきいろはかい

【ソフト名の由来】

十六式の部分は、西暦 2016 年(6 月)からつくりはじめたことからです。
いろはの部分、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。
改の部分は、改装……開発言語を変更して新たに一から作り直したので。
そして「・」を抜きました。まあ、由来はやっぱり 2016 年のときとほとんど変わらずです。

【開発者】

末吉 竜介 (よみ)すえよし りょうすけ

棋力はどうも5級くらいらしいです。最近指してないんでもっと弱くなっている気が……
(「どうぶつしょうぎウォーズ」では4級です……ずっと同じ……あれ??? Σ(ノ▽`*)^°チツw)

【ソフトについての大きな特徴】

「いろはは待たせませんっ! Σ(ノ▽`*)^°チツw」

【ソフトについて】

- ・ライブラリ不使用です。
- ・一昨年出場したときから変わらず Lua です。(ホントは再度作り直そうと思ったりしたのですが)
- ・ Lua の特長は、軽量のスクリプト言語。さらに luvi (発音は、らび?)を利用して、スクリプト言語の弱点である実行速度の遅さを、ある程度克服しています。
(参考) GitHub - luvit/luvi: <https://github.com/luvit/luvi>
- ・以前なんか**すごく目立った**気がしますが**気のせい**です Σ(ノ▽`*)^°チツw
- ・以前よりも**まして弱くな**ったりしたことがあるという不思議さん。
(でも、今回はちゃんと強くなっている! ……はずw)
- ・王手されると何とかしようと思わず、びっくりして投了するかもしれません。
- ・終盤はとにかく王手したがらなく、自由気ままに指します。

【ツイッターアカウントやブログ】

<https://twitter.com/16shiki168>

<http://16siki168.seesaa.net/>

【ソフトの独自性、主に今までとの相違】

・学習部

機械学習していないので、なし。

・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、その後は合法手をすべて探し、後述の評価方法により、指す手を選びます。だから、十六式いろは改は「娘(女の子)」だそうなんです。あと、王手されるとそれを逃れる手を選ぶはずなんです…… ※というはずだったんですが、なんか箱入り娘を目指さなくてもいいかなという思いがあります

娘なのは間違いないはずです、天然な方向でw

・評価方法や探索方法

駒の損得、駒の効率、玉の硬さ、利き、ひも付き、手の強さ、厚み、位取りを評価します。

(何かひとつくらいは評価を追加したいなあ)

それぞれの評価値は、手作業で入力し調整します。機械学習はしません、というか今回は**も**そこまで手が回りません。

※そのときの**最低限の駒の損得は判断できるようになりました**(評価値を出せるようになってます!)が、次の手の探索にまったく活かせません……

駒を得しているなあとか、損しているなあとか**思うだけです**……えっ! ? [2019/5 現在]

(選手権当日までには、活かせるようになってはいるはず！?←できませんでした)

探索は、基本的にランダムです。時の運です。反復深化法とミニマックス(アルファベータ)法ですが、基本的に「せまい」範囲を探索します……深くいけばいいのですが、たぶん浅い(3手先とか)です。……つまり、せまく浅く(!?)探すので、静的評価の精度をよくすることを目指しています。(※と思っていたときもありました)

相手の駒が利いている所に指そうとして、いきなり投了するかもしれません。

以下のモードを搭載しています。もっと機能を載せたかったのですがや、やっぱりできませんでした[2019/5 現在]

・搭載モード

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マスに、ランダムに指す。

(↑できるようになりました!(*∇*)ノ)

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。たまに奇跡を起こす!?(昨年からの**安定の平常運転**です(*^m^*)ブッw)

【独自性・希少性】

開発言語は「Lua」です。変えようと思っていましたが、時間がないと思うのでそのままです。そのLua 特長は以下の通り。

「Lua は、C 言語のホストプログラムに組み込まれることを目的に設計されており、高速な動作と、高い移植性、組み込みの容易さが特徴である。」(Wikipedia より)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/Lua>)

でも C 言語は使いません。さらに LuaJIT を含む luvi(発音は、らび?)を利用して、スクリプト言語の弱点である実行速度の遅さを、ある程度克服しています。

(参考) GitHub - luvit/luvi: <https://github.com/luvit/luvi> Lua(luvi)を採用した最大の理由は、簡単に実行形式のファイルを出力でき、ソースの量も C 言語よりも 20~30%くらい減りました。

現在公開されている将棋所対応のエンジンの中で、もっとも初心者にとって優しい弱さです。

(開発者の知り合いの**「初めて将棋を指した人」にもバッチリ負けました(現在3名)!**w)

1勝を実力でもぎ取るくらいの強さはあるかもしれませんw

私の知る限りでは「世界で一番強い将棋エンジン(開発言語「Lua」で作られたもので)」です。

……これ以外に開発言語「Lua」でつくられた将棋エンジンを知らないだけなんですけどw

【意気込み】

去年はちょっとわけがあったんで参加ができませんでした。今年もやっぱりずっと

完全にエンジョイ勢です、すみませんΣ(ノ∇*)ベチッw

(今までエンジョイできたので満足中です)

……ですが、**記念参加勢**でもあり**イチから勢**(ライブラリ不使用勢のこと?)でもあります。えっと、ネタ勢なんですか???どうなんですかね?w

とりあえずいつもどおり**予選当日の朝のギリギリまで**ガンバリました。

今年のゴールデンウィークは長いのでやりたいことを少しは実装したいですネ。

今回の目標も、実力で1勝すること(大事なことなので2回言いました。1勝は大事です!)と、

私自身が楽しむこと。記録よりも記憶に残りたい!どれもいつものことですΣ(ノ∇*)ベチッw

みなさまの応援うえるかむです。

それに比べられるようガンバリます!想像もつかない方向へ……えっ!?

(ヤバい、変な方向にハードル上げすぎた。普通な指し方になったらどうしよう(;´Д`))

あー……前のPR文章とほとんど変わってなくてごめんなさい。