

## 第30回世界コンピュータ将棋選手権 にこあ将棋 アピール文書

- 名称「にこあ将棋」
  - 最初は Core○○ の名称で他のソフト等も開発しているので、それらと合わせて、「にこあ将棋」としました。  
その後、電王 T 参加時に、開発のきっかけを与えてくれたニコニコ動画をリスペクトの意もかねて「にこあ将棋」で参戦。その後「にこあ将棋」で通すことにしました。
- 開発経緯
  - 第2回将棋電王戦より興味を持ったものの、開発する余裕がなく保留にしていたのを、将棋電王戦 FINAL 第4局終了後より、無理やり理由をつけて開発を開始しました。
- 特徴
  - 他のソフト・ライブラリをまったくと言っていいほど参考にしていません。  
探索、評価、その他もろもろ全て自前で実装しています。
  - パラメータ調整 GUI を実装。  
自動学習と手動調整でユーザー独自の思考エンジンが可能です。
  - $\alpha\beta$  探索とモンテカルロ探索を併用(たぶんうまくいっていない)
  - 複数の評価関数をミックス、状況に応じて重みを変化でき…たらいいなあ。  
第30回では他と差別化を図るため、利き重視でいく予定。
- その他実装したいこと
  - ユーザーの調整した AI で対戦できるようにし、ランキング1位の AI で参戦。
  - にこあ将棋ユーザーのマシン全体でグリッド化。
  - ディープラーニングによる評価関数もいつの日か…
- 使用言語
  - C++
- 開発者 HP

[AnotherProject](#)

- 開発者 Twitter

[https://twitter.com/dr\\_neeton](https://twitter.com/dr_neeton)