

第26回世界コンピュータ将棋選手権アピール文書

- 名称「こあ将棋」
 - 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、そのまま「こあ将棋」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。なのでかなり弱いです。
 - 基本パラメータとして駒の価値ではなく、攻撃力と守備力の2つのパラメータを割り当て評価値を計算しています。設定パターンが膨大すぎて困っています。
 - できる限りの部分でテーブル化し、極力分岐を避けるようにして高速化しています。
 - 探索は MinMax を自分なりに拡張。そのうち $\alpha\beta$ 的なものも導入予定。効率的に再探索を行うのに苦戦しています。
- その他
 - AI パラメータ調整がユーザー側で簡単に行える！ …予定です(実装中)
 - ユーザー同士が戦える AI 対戦プラットフォーム搭載！ …予定です。
 - オリジナルの通信プロトコル搭載！ …予定です(USI 拡張では厳しい)
 - これらのためのオリジナル GUI とサービス開発中！
 - ということでオリジナル GUI やネットワーク周りばかりやっていて、肝心の棋力はゴミレベル。今後のユーザー様に期待(笑)
 - さらに来年の選手権用にグリッド化を計画しています。ユーザー様の PC を数十万台繋げて…、なんて夢を見えています。