

第27回世界コンピュータ将棋選手権アピール文書

- 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」にしました。
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。
 - 基本パラメータ調整 GUI を公開。
自動学習と手動調整がユーザー独自の思考エンジンが可能です。
 - 各ユーザーで対戦が可能(予定)
ランキング 1 位の思考パラメータで選手権に参戦！したかった(間に合わず)
 - にこあ将棋ユーザーのマシン全体でグリッド化し、選手権へ挑みます(間に合わないかも)
 - 探索方法に重み付きのモンテカルロ法を採用。
単体での効率 $\alpha\beta$ 探索より悪いものの、グリッド化における効率の低下は小さいのではないかと、思い、実装。
- 開発者 HP
[AnotherProject](#)
- 開発者 Twitter
https://twitter.com/dr_neeton