

# 第27回世界コンピュータ将棋選手権 SilverBullet アピール文

---

2017/05/06

手塚規雄

山内浩之

# SilverBulletの由来

- ◆ 一般的には狼男や悪魔を撃退できるといわれている便利な武器という意味合い
- ◆ ソフトウェア工学分野では「**No Silver Bullet** (銀の弾丸はない)」の論文というものがある。その内容はすべての問題に通用する万能な解決策はないという内容。(Wikipedia参照)
- ◆ その論文に反抗して「銀の弾丸」はあるよ！という無謀な挑戦を試してみた。

# SilverBullet開発方針

- ◆ やねうら王ライブラリを使用
- ◆ アンチコンピュータ将棋戦略

稲庭将棋のように通常発生しない局面にして  
元に相手の評価値を崩す戦法

→ 実際には稲庭対策せずとも探索が深ければ崩せてしまう。

他にもありえない局面を考えたが、そもそもその局面にすること自体ができない。

# 最終的にできあがったもの

- ◆ 最初は稲庭将棋
- ◆ 16手目以降は先手の場合は6～9段目のみ駒を動かす。後手の場合は1～4段目のみ駒を動かす。これは棒銀対策
- ◆ 36手目以降はやねうら王が動く
  - 急戦の場合は遅く、持久戦の場合は早すぎた。(2勝は持久戦。他は時間切れと相手の反則でした。対戦相手の方申し訳ありません)
  - 局面や評価値を元に切り替えるべきでした。

# 反省点

- ◆ 今回については素直に参加を辞退すべき状況のところ、中途半端な状況で参加してしまいました。
- ◆ 独自性もなく結局はやねうら王そのままでの参加となっていることでルール違反では？という声も開発者の方から頂いています。
- ◆ 次回はそのような事がないように、ルールを遵守して参加します。