

第2回世界将棋 AI 電竜戦 TSEC PR 文書

【ソフト名】

十六式いろは改二（よみ）じゅうろくしきいろはかいに

【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。
いろはの部分は、これから始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。
改三の部分は、改装……開発言語を変更したり新たに一から作り直しをしたりした回数です。
まあ、由来はやっぱ 2016 年のときとほとんど変わらず。

【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。ここ数年まともに指してないです(´・ω・`)
（「どうぶつしょうぎウォーズ」では4級です……ずっと同じ??? Σ(ノ▽`*)へ°チッw)

【ソフトについての大きな特徴】

「**今年のいろははちょっと考えさせます！** Σ(ノ▽`*)へ°チッw」

【ソフトについて】

- ・ライブラリ不使用です。
- ・プログラム言語は Lua から思い切って最近みんな大好き Python です。
(2021-03-31 現在、まだできてません)
- ←**今年の選手権の時のままです。できませんでした、ごめんなさい。**
- ・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▽`*)へ°チッw
- ・一度は昔よりもさらに弱くなったりしたことがあるという不思議さん。

【ツイッターアカウントやブログ】

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

<https://16-168.hatenablog.jp/>

※ブログの URL 変更しました。

【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
相手の指し手を中心に狭い範囲でミニマックス法を使いますが、アルファベータ法で時間を稼ぎたいです。
でも**娘なのは間違いない**です、天然な方向でw
- ・評価方法や探索方法
駒の損得、玉の硬さ、を評価します。（もう少し追加したいなあ）
評価値は、手作業で入力し調整します。

(「2 駒関係」で機械学習させたいなあ。でも時間的にとりあえず、なしで)

以下のモードを搭載します。

・搭載モード

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。

(↑2年前にできるようになりました!(*°▽°)ルいえーい)

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!?(5年前からの**安定の平常運転**です(*¯m¯)フッw)

【独自性・希少性】

開発言語「Lua」を使っていることが唯一の希少性です。

今後は、これから開発する方に向けて GitHub で公開しようかなと思っています。

参考になるように、わかりやすく作るようにガンバリます。

ちなみに改二は、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)

私の知る限りでは改二は「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】

参加以来ずーっと言っていますが**完全にエンジョイ勢**です Σ(ノ▽`*)ぺちッw

(今までエンジョイできているので推ししか、いや自分しか勝たんw)

……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

結局、世界選手権から何も手を付けておらず(´・ω・`)

でも今回の目標は、実力で1勝すること(大事なことなので2回言いました。

ずっと言っています。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!(今回ちょっとは強くしようと、ごによごによ……)

みなさまの応援うえるかむですべ(*´▽`*)ノ

Python での開発が間に合わずに、昨年 2020 年の第 1 回電竜戦と同じもので参加です。

(ノД`)シクシク…