

## 1. 概要

世界コンピュータ将棋選手権において、対局での勝利は以下のように分類される。

- a. 相手の投了
- b. 相手玉の詰み
- c. 正当な入玉宣言
- d. 相手の時間切れ
- e. その他（相手の反則など）

本将棋プログラムは、“d. 相手の時間切れ”による勝利を積極的に目指すものである。

## 2. 方法

既知の方法として、“丸山スペシャル”という方法がある[1]。歩を一切突かず、かつ各歩への味方の駒の利きを2つ以上つけるという守りの構えをとることによって、相手に攻めの決め手を与えず、相手の時間切れ負けを狙うという方法である。

本将棋プログラムでは、丸山スペシャルに改良を加えた方法をとる。丸山スペシャルでは、(おそらく)相手の指し手を見ずに、各歩に対して同等に味方の利きをつけるようにしていた。そこで、本将棋プログラムでは、相手の指し手に応じて、各歩への味方の利きを変化させる。また、場合によっては歩を突く。

## 謝辞

本将棋プログラムの実装にあたり、ライブラリ“れさびょん (v3)”を使用させていただきました。この場を借りて、ライブラリ開発者のうさびょんの育ての親（池泰弘）様に感謝申し上げます。

## 参考文献

- [1]: 片上大輔, 山本一成, 松本哲平, “コンピュータは七冠の夢を見るか?,” 将棋世界, pp.160-165, Mar. 2010.