

第 2 回コンピュータ将棋最強決定戦

Hiroyuki lida
JAIST, Japan

第 2 回コンピュータ将棋最強決定戦を 2007 年 1 月下旬に開催する運びとなりました。
昨今のコンピュータ将棋の進歩は目覚しく、早指しならプロ棋士レベルに近づいた感があります。
私は数年前、2012 年にコンピュータは名人を超えるだろうと予測したところ、「そんなに早く？」
と多くの方は驚かれたようです。この予測を現実化するためには定期的に競技会を開催し、開発
者が互いに切磋琢磨することが重要であると考えます。本イベントはそのような趣旨の下、2005
年 11 月 17 日（将棋の日）に第一回を当地で開催しました。

本競技会は 2005 年と 2006 年の主要国際大会で優勝した将棋ソフトによる総当りリーグ戦です。
CSA 世界コンピュータ将棋選手権 2005(国内) & 2006(国内), コンピュータオリンピック 2005
(台湾) & 2006 (トリノ), コンピュータ将棋王者決定戦 2005 (国内) が対象となります。した
がって、出場ソフトは Bonanza, YSS (市販ソフトの名称は AI 将棋), 激指, TACOS の 4 ソフ
トです。

持ち時間は各 1 時間で使い切ると一手 60 秒の秒読みルールを採用します。本競技会の持ち時間は
CSA 世界選手権ルール (25 分切れ負け) に比べると十分な思考時間が与えられるので、それだけ
に勝負における運の要素を減らすことができます。現時点での最強ソフトを決定するのに妥当な
設定であると考えています。

本イベントの試合模様はインターネットでライブ中継を予定しています。