

# コンピュータ将棋対策としての序盤戦の一考察

篠田正人（奈良女子大学 理学部数学科）<sup>1</sup>

## 1. はじめに

2011年7月24日に電気通信大学エンターテイメントと認知科学研究ステーションの特別企画「戦略的アマトップ合議はコンピュータ将棋に勝てるか？」<sup>1</sup>に筆者は古作登さん（大阪商業大学アミューズメント産業研究所）との人間ペアの一員として参加させて頂いた。関係者の皆様には大変お世話になり、この場をお借りしてお礼申し上げたい。24日の本番の2局（VS Bonanza、VS あから 1/100）のための事前準備の内容および対局結果と反省については古作さんの稿を参照頂くことにして、本稿では人間のコンピュータ対策として「序盤早々から定跡を外すこと」に特化した作戦について述べ、その実行例としてイベント前日に行われたリハーサル対局を取り上げる。ここからの内容はあくまで作戦の一例であり、多くの方々（特に私より強い方や私よりプログラムを理解している方）が少しでも興味を持って追試や新戦略を後に続けて下さればうれしく思う。

## 2. Bonanza 対策としての序盤戦術：定跡外しの意義

今回の対戦相手は Bonanza およびあから 1/100（事情によりボンクラーズから変更）ということで、主に Bonanza6.0 に絞って対策を考えることにした。人間側にとって、Bonanza は手軽にダウンロードできて試験対局を何度でも行えることが利点である。筆者は Bonanza とは以前のバージョンから何度も試験対局を行っており、また Bonanza の多くの棋譜（コンピュータ将棋選手権や floodgate など）を目にしているので指し手の傾向は理解しているつもりである。もちろん Bonanza の強さも十分に体感しており、率直に言えば、真っ向からぶつかっては勝率的に見て（少なくとも筆者では）苦しいと思っている。

そして Bonanza に限らずコンピュータ将棋は年々さらなる棋力向上が図られているが、最近のコンピュータ将棋の強化度は実感としてはわからない。仮に探索の深さが 18 手から 20 手に延びたとすれば自己対戦ではかなりの勝率差になると思われるが、人

間からではその差はほとんど見えない。しかし、思考時間やマシン環境はやはり強さに大きく影響するものと思われる：筆者が Bonanza と試験対局をするとき「1手3秒」と「1手10秒」、あるいは「1手10秒」と「55分切れ負け」の間に差があることは体感としてわかる。自己対戦で Elo400 点以上強くなっていれば人間でも指してみても違いがわかるのではないかと想像する。

今回のイベントの対戦では、コンピュータ将棋側の持ち時間は 25 分切れたら 10 秒という設定である。そのため、なんとか序盤で時間を使わせて早めに 10 秒将棋に持ち込むことは人間の勝率を上げる大きな要因であると考えた。そのために、可能な限り早く定跡形を外して持ち時間を使わせるにはどうすればよいか、がここからのテーマである。また、定跡を外すことは時間を使わせるだけでなくコンピュータ将棋の序盤のぎこちなさ（不自然な駒組み）を誘発するため、定跡外し作戦は長い持ち時間の対戦でも有効に働くかもしれない。

Bonanza はある程度の定跡データが入っており、序盤で多くの実戦例がある手をこちらが選択すれば即座に定跡手を返される。そこで、プロの実戦例がなく、しかも相手の様々な駒組に対応できてすぐに不利にならない作戦を初手から考え、試験対局など様々なテストを行ってみることにした。ただし今回の対戦では試験対局のマシン（NPS がおよそ 300K）はイベント当日の環境と大きく異なるため、あまり Bonanza の指し手は決め打ちできないことにも注意を払った。多くの対戦機会を通して、どのようなスペックの相手にも共通して有効な序盤作戦を考えることも将来の目標としたい。

注：定跡外しの対極にあるコンピュータ将棋対策として、「詰みの近くまで定跡化されている作戦に誘導し、その先の最新研究によって勝つ」という策もある。その成功例として東大将棋部 4 名の相談将棋 VS あから 1/100（伊藤毅志、三人寄れば文殊の知恵は本当か？、情報処理学会報告 GI-26 No. 4 所収）を挙げておく。

## 3. 初手スペシャル

将棋の初手は 30 通りある。プロ棋戦での初手はこのうち▲7六歩と▲2六歩が大半を占める。しか

<sup>1</sup> 「戦略的アマトップ合議はコンピュータ将棋に勝てるか？」特設 Webpage、  
[http://entcog.c.ooco.jp/entcog/event/event2011\\_comvshum.html](http://entcog.c.ooco.jp/entcog/event/event2011_comvshum.html)





付録 リハーサル対局は本当に先手勝勢だったか

リハーサル対局の終盤について本文中に「▲7四銀打なら先手勝ちだった」と述べたが、その後の解析により実はそれほど簡単ではないことが判明した。双方の詰み筋が絡む難解な局面なので、コンピュータ将棋向け演習問題として取り上げる。特に①～④の詰みがいづ発見できるか確かめて頂きたい。

問題の局面は「71手目▲7四銀打であれば先手勝ちと言えるか?」である。もう一つ類似局面として、その2手前に「69手目▲7四銀打であれば先手勝ちと言えるか?」も考える(下図)。



1. 69手目▲7四銀打に△8八金▲同玉△6二金とすると▲8三銀成△同銀▲7三金以下後手玉に長手数詰み①が生じる。また▲7四銀打に単に△6二金としても▲7八飛が好手で、以下△同成銀▲8三銀成△同銀▲7三金で同様の即詰み②となる。▲7四銀打に△同金▲同銀△8八金▲同玉△7七銀には▲9九玉で耐えている。従って▲7四銀打には△8一玉▲8三銀成△同銀▲7三金△8二銀などと後手が粘ることになる。以下▲8二同金△同飛▲7三銀として先手優勢に思えるが、先手玉もすぐ王手がかかる形であり実戦的には予断を許さない。逆転の一例として、▲7四銀打△6二金に▲8三銀成△同銀▲7三金△同金▲同成銀△同玉(下図)と

し、



▲5一角△7二玉▲7三金△8一玉を決めて▲7八飛と補充すると△8七桂▲8八玉に△7七銀が妙手で先手玉は詰み③、という順がある。どの順でも正しく指せば先手勝ちそうだが、簡単ではない。

2. 71手目▲7四銀打に△7七歩成とすると後手玉には▲7三角以下長手数詰み④がある。そこで△7四同銀とし、▲同銀に△8八銀▲同飛△同金▲同玉△7七歩成とするのが好手(局後の検討ではこの手に気づかず)。▲同玉△7八飛▲6七玉△7四飛成と銀を抜き、以下▲8三歩(下図)として△同龍には▲6四成桂、△同玉には▲7五金として私見では先手優勢と判断するが勝ちに至るまでにはまだまだ難しく、とても「▲7四銀打であれば先手勝ち」と簡単に言い切れる局面ではなかったことを報告したい。



<sup>i</sup> 奈良女子大学理学部  
630-8506 奈良市北魚屋東町  
E-mail shinoda@cc.nara-wu.ac.jp