

The SNU-Garusu.com Cup 報告

清 愼一

1 大会アナウンス (2000 年 10 月)

FOST 杯は 1999 年を最後に終わってしまった。Ing Cup(応氏杯) も 2000 年の大会が最後と噂されている。2001 年からはコンピュータ囲碁の世界大会が一つもなくなってしまうのではないかと誰もが思い始めていた時、韓国でコンピュータ囲碁の世界大会が開催されるというニュースが流れた。しかも、賞金総額が 40,000,000 ウオン(日本円で約 400 万円)と高額である。私は、「ようし、賞金をもらいに行くぞ。」という気持より、来年以降もコンピュータ囲碁大会に参加できる嬉しさの方が大きかった。

以下は、大会本部から、世界各地の囲碁プログラムの作者宛に来た招待状。

Hello

How are you?

We decided to hold 'SNU College of Engineering-Garusu.com Cup International Computer Go Competition' in March next year.

We attached two files.. one is Regulations, the other is Application form..

If you want to participate in our competitions, please fill out the application form and send it to webmaster@ebaduk.co.kr We will be greatly honoured by your attendance. Please do come and enjoy it.

We look forward to your reply soon.

Best wishes..

Garosu.com

2 The SNU-Garusu.com Cup とは

大会の正式名称は、The SNU-Garusu.com Cup International Baduk Competition。SNU は、Seoul National University の略で、ソウル国立大学のこと。Garosu.com は、韓国のインターネットビジネスの会社の名前。この二つが主催なので The SNU-Garusu.com Cup なのだそう。なお、Baduk は韓国語で囲碁のこと。

大会は 2 日間で、初日が予選、二日目が決勝。決勝は 8 プログラムによる総当り戦。囲碁ルールは、韓国ルール(日本ルールと同じ)を採用。コミは 6 目半。原則として通信対局。プロトコルは他の大会と同様に SGMP を採用。マシンは主催者が用意する (Pentium-III、

700MHz だった) が、参加者による持ち込みも可。持ち時間は 50 分。50 分を過ぎると、5 分ごとに相手の地に 2 目プラスする。ただし 60 分を過ぎると時間切れ負け。賞金は 1 位から 8 位まで順に 15,000,000 ウオン、10,000,000 ウオン、5,000,000 ウオン、3,000,000 ウオン、2,500,000 ウオン、2,000,000 ウオン、1,500,000 ウオン、1,000,000 ウオン (10 ウオンは約 1 円)。つまり決勝に進めば必ず賞金がもらえる。参加費は無料。

3 大会に向けての改良 (2000 年 12 月 ~)

私は 2000 年の Ing Cup が終わってから、すごく落ち込んでいた。Ing Cup の上位は、商品として販売されている囲碁プログラムばかり。そのほとんどはプロの囲碁プログラマーが作っている。そうでないプログラム (Go Intellect と Many Faces of Go) も、開発年数は私の倍を越えて 10 年以上。これでは、自分のように趣味でやっている、いくら改良しても、トップグループに離されている気がしていたからだ。

しかし、12 月に開催されたとある研究会をきっかけに、再びやる気が出てきた。それは、その研究会で 2000 年の Ing Cup の報告をすることになり、その準備として Ing Cup で全ての試合の棋譜を見たことによる。並べてみると、自分のプログラムも弱い、上位のプログラムもそれほど強くない。これなら私がプロの囲碁プログラマーでなくても、まだなんとか追いつけると感じたからだ。

それからは、2000 年の Ing Cup で上位に入った Haruka と Fungo (二つとも大会会場で作者からもらった) を主な練習相手として、自分のプログラム (Katsunari) の強化を行った。初めのうちは、平均で 100 目以上負けていたのが、2 月には平均で 30 目負けまで差を縮めることができた。市販の囲碁プログラムと対局させた時も、自分と対局しても、Katsunari は Ing Cup 時と比べて強くなっていることが実感できた。これなら、予選の組み合わせ次第では決勝に進めると思うほどになった。

4 大会前日 (2001 年 3 月 1 日)

日本からの参加は 3 プログラム。私の Katsunari と河さんの Haruka と田村さんの Image。田村さんの参加を知ったのは、田村さんが渡航の手配を済ませた後だったので、私は河さんと二人で大会前日にソウルへ向かった。

宿は、大会主催者が用意してくれた大学のゲストハウス。韓国独特のオンドル (床暖房) の暖かい部屋だった。夜御飯を食べに河さんと街へ出かけるとき、ゲストハウスの受付で到着したばかりの Explorer の作者の Martin Mueller と会った。Martin と一緒に 3 人でどこかの店に入ろうかと、店の中を覗きながら歩いていると、Go4++ の作者の Michael Reiss、Many Faces of Go の作者の David Fotland、Golois の作者の Tristan Cazenave が食事しているのを見つけ、同じ店に入った。お馴染みの顔ばかりだったので、海外の大会に参加しに日本から来たというよりも、遠く離れた友人に会いに来たという感じで、大会前の緊張感が全然湧いてこなかった。

表 1: 参加者一覧

プログラム	作者	国籍
Goemate	Chen Zhixing	中国
Wulu	Lei Xiuyu	中国
Go Star	Lu Jinqiang	中国
Northan Star	Zhang Lianpeng	中国
Haruka	Kawa Ryuichi	日本
Image	Tamura Yukio	日本
Katsunari	Sei Shinichi	日本
Many Faces of Go	David Fotland	アメリカ
Go4++	Michael Reiss	イギリス
Golois	Tristan Cazenave	フランス
Explorer	Martin Mueller	カナダ
Topgoer	Feng Shaomin	シンガポール
Fungo	Intellisoft	韓国
Go Master	Jee Wonho	韓国
Go Invincible	No Yongkyoon	韓国
GMS	GMS	韓国
SNU 1	SNU 1	韓国
SNU 2	SNU 2	韓国

Intellisoft と GMS は会社名、SNU 1 と SNU 2 はソウル国立大学の学生チーム。

5 試合前 (3月2日朝)

参加者のほとんどは大学のゲストハウスに宿泊している。ゲストハウスから大会会場までは車で約 15 分。ゲストハウスも会場も大学の敷地内なので、この大学はとっても広い。

会場は、小さめの講堂だった。講堂の前半分は、椅子と机が並べてあり、開会式などの式典を行うみたいだ。後ろ半分は、テーブルを二つ向かい合わせにくっつけて作った島を 8 つ置き、各島にコンピュータを 4 台ずつ置いてあるので、ここで試合をするのだろう。スーツを着た偉い人以外に、スタッフとして学生が 20 人ぐらいいた。学生スタッフはみんな揃いの大会名の入ったスウェットシャツを着ている。こんなところにもお金をかけいるんだと、大会に力を入れている感じが感じられた。

開会式では、大学の学長や、Garosu.com の人などのスピーチ。私は韓国語はわからないが、OHP で英語訳が映し出されていたので内容がわかった。この大会が 3 月に開催されるのと、韓国で初めてのコンピュータ囲碁大会であることをかけて、「春の大会」と言っていたのが印象に残った。

開会式の後には組合わせの抽選。予選は 4 グループに分けられ、それぞれのグループで総当たり戦をし、上位 2 プログラムずつが決勝に進む。過去の実績から、Go4++ は第一グルー

ブ、Goemate は第二グループ、Wulu と Haruka は第三グループ、Many Faces of Go と Fungo は第四グループにあらかじめ割り当てられ、残りの 12 プログラムが抽選で割り振られた。第三、第四グループに入ると、シードのプログラムに勝たなくては決勝に進めないのが苦しい。その代わりに、第一、第二グループは 5 プログラム (第三、第四グループは 4 プログラム) と数が多いので、油断はできない。私の Katsunari は第二グループに入った。同じグループには、Goemate の他に、GMS と Go Invincible という初めて聞く名のプログラムと、田村さんの Image がいた。韓国は日本よりも囲碁が盛んだと聞くので、初めて聞く名でも韓国のプログラムは強い可能性がある。田村さんの Image には今年の FJK 大会で負けているので、シードプログラムが一つしかないとは言え、全く安心できないと思った。

6 予選 (3月2日)

スケジュールでは 3 試合分の時間しか用意されていない。第一、第二グループは総当たり戦だと 4 試合なので、一つのプログラムを二つのコンピュータにインストールし、同時に 2 試合行うことがあった。2 試合行うときはちょっとせわしないが、対局相手と約 2 時間も話し続けることはないので、時間を持って余さないで済むという利点もある。

Katsunari の第 1 局目は、同じ日本から参加の Image。なんだかちっとも海外の大会という感じがしない。席が決まって、対局を始めようとする時 Image はいきなりトラブル発生。20 手ぐらい進むとプログラムが突然落ちるのだ。しかたがないので、余っているコンピュータにも Image と Katsunari をインストールして、同時に複数の試合を始める。どれか一つぐらいは最後まで対局が進むことを信じて。対局の間に、田村さんと運営スタッフの学生がぎこちない英語で会話しながら原因を調査している。しかし、原因は簡単だった。Image が Windows2000 の上では動かなかったのだ。大会主催者は、Windows98 と Windows2000 を用意しており、コンピュータを立ち上げる際にどちらかを選べるようにしていたのだが、それを知らずに Windows2000 で起動したコンピュータを使っただけのことだった。海外の大会でトラブルがあると、会話が不自由なので大変だ。試合の内容の方は、Katsunari は Image にリードされることなく、徐々に差を広げていき約 70 目の大差で勝利した。内心、決勝進出はもらったと思った。

第二試合の相手は Goemate。どうせ Goemate とは決勝でもう一度当たるだろうからと、いつもと違う定石を使うようにパラメータを調整して対局を始めた。序盤、お互いに大きな手を見逃し、Goemate の作者の Chen 先生と一緒に笑いながら見学。中盤で Katsunari が、水平線効果に違いないと思われるアタリを打った。このアタリは方向が悪く自らの大石を危なくした。もう 1 個所のアタリから打つなら、石がさばけて良かったのだが。結局、このアタリから大石が死に、その大石が中央にある石だったので周辺への影響が大きく、逆転の余地もなくあっさり負けてしまった。

第三試合は、Katsunari 対 GMS と Katsunari 対 Go Invincible の 2 局同時対局。しかし、Go Invincible は通信ではなく手入力での対局しているために時間がかかり前の対局が終っていなかったため、GMS との対局を先に始めた。ここまで、全勝が Goemate で、GMS と Katsunari が 1 敗、Image と Go Invincible は 2 敗しているので、勝った方がほぼ決勝進出を決定する。GMS と Image の試合を見てたとき、GMS は強さは感じないがしっかりした手を打っていて、Image の一瞬の隙をついての逆転勝ちだったので、油断できないと思っ

た(作者が油断してもしなくても、プログラムには影響ないんだけどね)。試合は終始、Katsunari がリード。しかし、GMS は大きな悪手がなく、5 ~ 20 目リードの間を行ったりきたりしている。中盤で、Katsunari は中央の相手の石を攻め損ねて、逆に攻めにいった数子を取られて逆転。しかし、大ヨセで盛り返してまた 20 目ぐらいのリード。このときは、Katsunari は小ヨセが下手だけど、20 目あれば安全圏に入ったと思っていた。ところが、その後 Katsunari は小さなヨセと後手のヨセばかり打って、あっという間に半目勝負の様相。でも、あと 10 手ぐらいで終るし、何とかギリギリで勝てるかなと思った瞬間、Katsunari 得意のポカが出た(プログラムでもポカって言うのかな)。白 272 手目のノゾキに、黒の Katsunari はつがなかったのだ(図 1)。この手抜きで Katsunari は逆転負け。残りの Go Invincible 戦には勝ったが、決勝に進むことはできなかった。

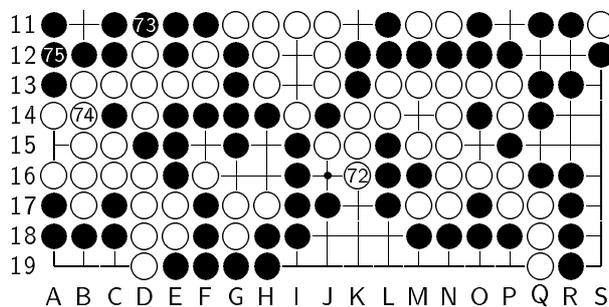


図 1: KATSUNARI(黒) vs GMS(白)

第一グループは、Go4++ が危なげなく勝ち抜いた。もう一つの決勝進出は、1999 年の CGF 大会で 6 勝 3 敗で 11 位の Go Master かと思っていたが、2000 年の Ing Cup で 1 勝 6 敗で 13 位の Northan Star だった。Go Master は最近はあまり改良をしていなかったとは言え、囲碁プログラム全体のレベルアップに置いていかれた感じがした。

第三グループ、第四グループは、いずれもシードされたプログラムが勝ち上がったが、Haruka は Golois 戦で危うく時間切れ負けになるところだった(59 分 30 秒で終局。あと 30 秒で時間切れ負け)。

表 2: 予選の結果

順位	Group 1	Group 2	Group 3	Group 4
1 位	Go4++	Goemate	Haruka	Fungo
2 位	Northan Star	GMS	Wulu	Many Faces of Go
3 位	Go Master	Katsunari	Golois	Explorer
4 位	SNU 1	Image	Go Star	Topgoer
5 位	SNU 2	Go Invincible		

7 決勝 (3月3日)

予選で敗退したので、この日の私はずーっと見学です。会場に行かず観光でもしようかとも思ったけど、会場に行きました。会場に向かうバスの中では、昨日対戦した Go Invincible の作者の No Yongkyoon さんと、ずっとしゃべってました。驚いたことに彼は 1992 年から囲碁プログラムを作っているそうです。でも、私と同じ、趣味でやっているのだから時間が取れず、なかなか強いのができないって言ってました (ちなみに彼は大学の先生)。会場に着くと、昨日 Katsunari に勝って決勝に進んだ GMS の作者が私のところにやって来て、「昨日の試合、Katsunari のあの右下のミスがなければ私が負けてたよ。とてもラッキーだった。」と、にこにこしながら話かけてきました。聞いたところ、GMS は会社名で、まだ商品化は考えていないが、会社のプロジェクトとして開発しているのだそうです。Go Invincible といい、GMS といい、自分が知らないだけで、囲碁プログラム作っている人はたくさんいるんだな、と思いました。

決勝は、8 プログラムの総当り戦。1 日で全対局を終らせるため、7 試合ずつ 4 ラウンドのスケジュール。つまり、1 ラウンドあたり、同時に 2 局打つプログラムが 6 つ、1 局だけ打つプログラムが 2 つです。通信対局ですので、作者は自分の見たい試合だけ見ていたり、2 つの試合を見に、テーブルの間を行ったり来たりしていました。

私の勝手な予想では、各グループをトップで勝ち上がった Goemate、Go4++、Haruka、Fungo の 4 つが優勝を争うだろうと思ってましたが、Goemate を Many Faces of Go が追う展開になっていました。Many Faces of Go からは強さは感じられないのだが、粘り強い試合展開で相手になかなか決め手を与えません。Fungo 戦で、相手のわずかな隙を突いた 1 手で試合を決めた (図 2、189 手目のアテコミで、囲んでいる白石のどちらか一方が切れる。この黒石が助かると、囲んでいる方の白石は 1 眼しかなくて死に) のが印象的でした。

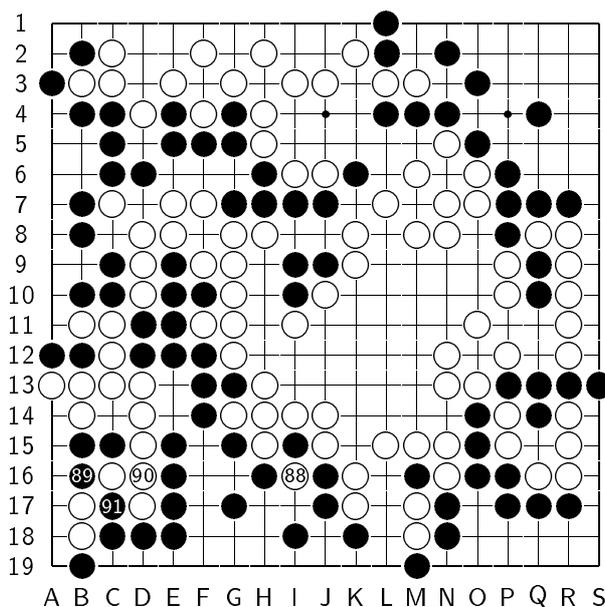


図 2: Many Faces of Go(黒) vs Fungo(白)

8 結果

優勝は Goemate。2位は Many Faces of Go。3位は Go4++。どこの大会でも上位に来るお馴染の名前ばかりですが、Goemate は久しぶりの優勝です。6位から上の試合は接戦で、どちらが勝ってもおかしくない試合ばかりでした。勝負は時の運という言葉がピッタリします。特に、4位の Haruka は、3位の Go4++ に半目負け、5位の Wulu には半目勝ちときわどい試合をしていました。

7位の GMS と8位の Northan Star は、上位6プログラムとは力の差が感じられました。Katsunari に勝った GMS は、決勝では冴えませんでした。試合を見てると、なんか、予選の時よりも弱くなった感じさえしたのは気のせいかな。

6位の Fungo の作者の Park Yonggoo(エントリー名は Intellisoft) は、とても落胆した表情を見せていました。Fungo は商品化したばかりだし、地元開催の大会だけあって、意気込みがすごかったのでしょう。試合内容も良かっただけに、残念でしたとしかいいようがありません。

表 3: 決勝成績

順位	Program	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Goemate	-								7勝0敗
2	Many Faces of Go		-							6勝1敗
3	Go4++			-						5勝2敗
4	Haruka				-					4勝3敗
5	Wulu					-				3勝4敗
6	Fungo						-			2勝5敗
7	GMS							-		1勝6敗
8	Northan Star								-	0勝7敗

9 おわりに

3泊4日の短い旅で、どこも観光もしなかったけど楽しかったです。たまにしか会えない海外のプログラマと話ができて、初めて会うプログラマとも知り合いになれ、自分のプログラムのいろいろな試合も見れて。負けたのは悲しいけど、決勝に進めるかどうかの強さしかないことはわかってたので、予選落ちも仕方がないです。来年は、優勝争いに加わるという、違う楽しみ方を味わいたいです。