

在第21届世界计算机日本象棋锦标赛中获胜！

在5月3日(星期二)至5日(星期四)举行的“世界计算机日本象棋锦标赛”中，富士通半导体ASIC事业部海外市场营销部的伊藤英纪摘得桂冠。伊藤在比赛中战胜了在场的诸位强手，这是他七次参赛的首次获胜。

“世界计算机日本象棋锦标赛”是参赛选手开发的象棋软件系统之间的比赛，最终决出最强的计算机象棋手。该赛事历史可谓源远流长，自1990年12月举行第一次比赛以来，今年已经是第21届。富士通从第6届(1996年1月)开始赞助该赛事。

在这次比赛中，获胜计算机象棋手的实力已达当前业余级的顶尖水平。也许大家还记得，去年计算机象棋手战胜了专业女棋王。今年，组委会也在组织与专业棋手的对战，若得以实现，伊藤的计算机象棋系统将成为对决的最有实力的候选者。

我们不提“象棋软件”，而称“计算机象棋”，是因为系统硬件性能的比重。其实，此次参赛系统中有的甚至连接了200多台服务器。



▲伊藤的系统“Bonkurazu”由3台PC机构成



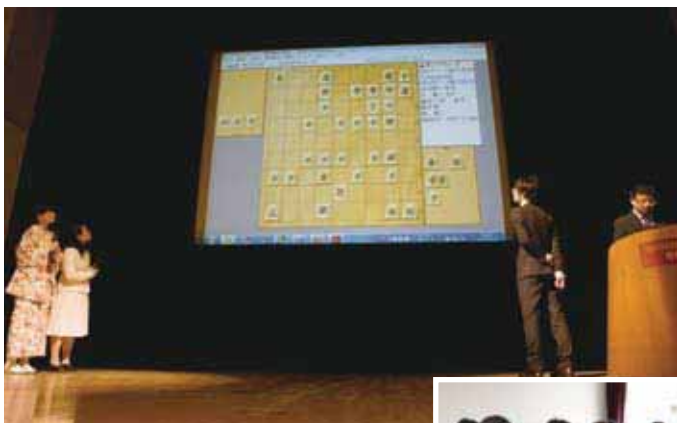
▲Advanced Product事业本部 ASIC事业部 海外市场部 伊藤英纪

获胜的系统“Bonkurazu”

——伊藤解说

该系统的最大特点是让3台电脑通过网络相连、协调工作，共同考虑棋步。这项技术的专业术语称作“并列式群集”(多台相连的电脑称为“群集”)。Bonkurazu的3台电脑所运行的程序都是参考一种叫“Bonanza”的象棋软件开发的，因而，其名字也取自“bonanza群集”。

并列式群集技术现在还较新，还在逐渐完善。此次比赛约有40个参赛软件，包含Bonkurazu在内，其中只有三个采用了并列式群集技术。另外两个团队来自大学，它们分别使用了17和263个CPU。这两个系统使用如此众多CPU似乎并未发挥出实力，而只用了3个CPU的Bonkurazu却完美展现出了并列的效果，并最终获得了胜利。



▲决胜局解说现场：早稻田大学国际会议中心
左侧为竹部女三段和中村女二段，右侧为阿部四段和胜又六段



▲比赛现场。计算机之间的比赛与通常的比赛不同，赛场到处洋溢着开发者之间相互交流技术的气氛

【照片提供：日本计算机象棋协会 山崎亚抄子】