



| 重要度     | パラメータ                 | 標準値        | 説明  | 初心者向け  |
|---------|-----------------------|------------|---|--|
| AAA     | USI_Hash              | 16         | エンジンが既に解析した局面を「記憶」するために使用するメモリ容量 (MB)。数値が大きいほどエンジンは強くなります。  | 4  |
|         | USI_Ponder            | False      | True<br>にすると、自分の手番ではないときでもエンジンが読みを続けます。これによって強くなります。False<br>にすると「人間らしさ」が増し、相手の手番中は解析しません。  | False  |
| AAA     | Threads               | 4          | エンジンが思考に使用する「並列プロセス」の数です。スレッド数が多いほど計算が速くなり、より強力になります。   | 1  |
|         | Stochastic_Ponder     | False      | 相手の手を予測する「ポンドリング」中にランダム性を加えます。True<br>にすると、時に予想外の手を選ぶかもしれませんが、必ずしも弱くなるわけではありません。思考がやや「不規則」になることがあります。   | False  |
| AAA     | MultiPV               | 1          | 同時に解析する主要変化 (バリエーション) の数。1<br>だと 1<br>つの変化に集中し、値を大きくすると広く読みます。  | 1  |
|         | NetworkDelay          | 120        | オンライン対局で回線遅延をシミュレートするための疑似ミリ秒。エンジンの強さにはほとんど影響しません。  | 120  |
|         | NetworkDelay2         | 1120       | もう一つの「仮想」ネットワーク遅延。これもエンジンの強さに直接影響しません。  | 1120   |
| AAA :-) | MinimumThinkingTime   | 2000       | エンジンが指し手を確定する前に最低限待機する時間 (ミリ秒)。値が高いほどじっくり考えるため正確さが増し、低いと速く指すがミスも増えます。   | 500  |
| AA      | SlowMover             | 100        | 思考を「遅く」する割合を示すパラメータ。値が高いほど時間をかけ、より強い手を見つける傾向があります。  | 200  |
|         | MaxMovesToDraw        | 0          | 0<br>より大きい場合、その手数に達すると強制的に引き分けになります。0<br>なら無効化され、通常通り最後まで対局します。   | 0  |
| AAA     | DepthLimit            | 0          | 読みの最大深さ (0 = 無制限)。たとえば 5<br>に下げると読みを浅くして、エンジンをより「人間的」に、弱くします。   | 5  |
| AAA     | NodesLimit            | 0          | 探索する局面数の上限 (0 = 制限なし)。小さい値 (例: 3000) にするとエンジンが弱くなります。   | 3000   |
|         | EvalDir               | <internal> | 評価データのフォルダやファイルを示します。「<internal>」はエンジン内蔵のデータを使うことを意味します。通常は変更不要です。  | <internal>   |
|         | WriteDebugLog         | False      | True<br>にすると、エンジンの動作を解析するログファイルを作成します (開発者向け)。対局自体には影響しません。   | False  |
|         | GenerateAllLegalMoves | False      | True<br>にすると合法手をすべて生成します (デバッグ用)。通常の対局には不要です。   | False  |
|         | EnteringKingRule      | CSARule27  | 「入玉 (nyuugyoku)」に関する特別ルールをどう扱うかを設定します。<br><br>- NoEnteringKing: 特別ルールを適用しません。<br>- CSARule24 / CSARule24H: ルール24の派生。<br>- CSARule27 / CSARule27H: より新しいルール27の派生。<br>- TryRule: 別の特殊な方式。 | CSARule27 (standard) o NoEnteringKing (più semplice) |
|         | ThreadIdOffset        | 0          | スレッドIDを割り当てるための技術的なパラメータ。強さには影響しません。  | 0  |

|     |                       |         |  |         |
|-----|-----------------------|---------|--|---------|
| BBB | LargePageEnable       | True    | True<br>にすると、大きいページを使ったメモリ方式を利用し、計算を高速化します。すべてのPCが対応しているわけではありません。False<br>にするとわずかに遅くなるため、エンジンの強さも少し下がります。 | False   |
| AAA | USI_OwnBook           | True    | True<br>にすると、エンジンは独自の定跡（序盤の指し手）を使用します。序盤が強くなります。   | False   |
| A   | NarrowBook            | False   | True<br>にすると「狭い」定跡を使います。変化が少なくなるため、序盤の強さや多様性が下がります。  | True    |
| A   | BookMoves             | 16      | 定跡から辿る最大手数。値が大きいほど、あらかじめ用意された指し手が多く使われます。  | 8       |
| B   | BookIgnoreRate        | 0       | 定跡をあえて無視する確率（パーセント）。0=常に定跡を使う。   | 30      |
|     | BookFile              | no_book | 外部定跡ファイルの名前。「no_book」は専用ファイルがないことを意味します。USI_OwnBookがTrueの場合でも、内部定跡が存在する可能性があります。                           | no_book |
|     | BookDir               | book    | 定跡ファイルを探すフォルダ（もしあれば）。  | book    |
| BBB | BookEvalDiff          | 30      | 定跡手同士の評価値の差の許容範囲。この数値が大きいほど、評価値が異なる（最善でない）手も選ぶ可能性があります。  | 50      |
|     | BookEvalBlackLimit    | 0       | 黒番（先手）側で定跡手を使う際の評価値の下限。負の値にすると、やや不利な手でも受け入れます。   | 0       |
|     | BookEvalWhiteLimit    | -140    | 白番（後手）側で定跡手を使う際の評価値の下限。数値が高いほど厳選します。   | -140    |
| A   | BookDepthLimit        | 16      | 定跡手の深さ制限（何手まで「用意された」手を使うか）。  | 8       |
|     | BookOnTheFly          | False   | True<br>にすると、対局中に定跡を更新・作成します（自己学習）。通常のプレイでは不要です。   | False   |
|     | ConsiderBookMoveCount | False   | 以前は「ConsiderBookMoveCour」と呼ばれていました。True<br>にすると、一部の定跡手をより注意深く評価します。通常の対局ではあまり必要ありません。                      | False   |
| A   | BookPvMoves           | 8       | 定跡から考慮する「主要変化（PV）」の数。値が大きいほど序盤の選択肢が増えます。   | 4       |
|     | IgnoreBookPly         | False   | True<br>にすると、一定の手数（ply）に達したら定跡の使用をやめます。  | False   |
| A   | SkillLevel            | 20      | 総合的な強さのレベル（数値が高いほど強い）。エンジンによっては動作が異なりますが、下げると通常は弱くなります。  | 10      |
|     | DrawValueBlack        | -2      | 引き分けを先手側（黒番）から見たときの評価値。負の値だと、エンジンは勝ちを目指しやすくなります。   | -2      |
|     | DrawValueWhite        | -2      | 引き分けを後手側（白番）から見たときの評価値。  | -2      |
|     | PvInterval            | 300     | 思考中の「主要変化（PV）」を何ミリ秒ごとに更新するか。強さには影響せず、解析表示の頻度を変えます。   | 300     |
| BBB | ResignValue           | 99999   | エンジンが投了する評価値の閾。非常に大きいので、ほとんど投了しません。大差で負けているときに投了させたい場合はこの値を下げます。   | 30000   |
|     | ConsiderationMode     | False   | True<br>にすると、エンジンは休憩中でも解析を続けます。強さへの影響は少ないですが、リソースを消費します。   | False   |
| CCC | OutputFailLHPV        | True    | True<br>にすると、メインの変化ではない読み筋も表示します（デバッグ用）。強さに影響はありませんが、解析の内容が増えて分かりにくい場合があります。                               | False   |
|     | FV_SCALE              | 24      | 評価値をどのような「スケール」で表示するかを決めるパラメータ。強さには影響しませんが、数値の見え方が変わります。   | 24      |