



HoneyWaffle

第30回世界コンピュータ将棋選手権 アピール文書
開発者 渡辺 光彦

開発者

氏名: 渡辺 光彦

職業: プログラマー

棋力: 将棋ウォーズで2級、ぴよ将棋でR900-1000程度の振り飛車党

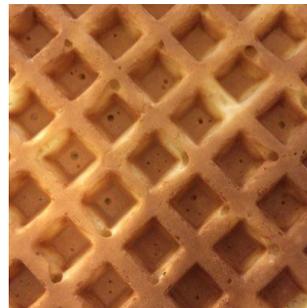
Twitter: @shiroi_gohanP (https://twitter.com/shiroi_gohanP)

ニコ生の電王戦をきっかけにコンピュータ将棋を始める。

将棋連盟Liveやニコニコ放送、AbemaTVの将棋中継が好き。

★note始めました！ → <https://note.com/honeywaffleshogi>

★文春オンラインのインタビュー記事 → <https://bunshun.jp/articles/-/14921>



HoneyWaffle (ハニーワッフル) 名前の由来

- ・四角いワッフルは将棋盤と似ている
- ・ゆるふわスイーツ的なスナック感覚の軽さを表現

元々タブレット向けに開発していたので物理的に軽いこと、振り飛車の軽い捌きができるようになるという思いから命名しました。

※表紙やTwitterアイコンのワッフルはうちで焼いたものを使用しています。

以下のリンク先で出せるものは公開しています。使い方がおかしいのはいつものこと。

<https://github.com/32hiko>

戦績ふりかえり(1)

2016年、Go言語でオリジナル開発版

- ・第26回世界コンピュータ将棋選手権 出場 一次予選2勝5敗
- ・第4回将棋電王トーナメント 出場 予選リーグ3勝5敗

盤面データを複素数平面で表現しているのが特徴。Go言語なのにゴルーチンを使いこなせず、シングルスレッド動作。

戦績ふりかえり(2)

2017年、やねうら王ライブラリ使用

- ・第27回世界コンピュータ将棋選手権 出場 決勝リーグ7位
- ・第5回将棋電王トーナメント 出場 決勝トーナメント初戦敗退

ここから振り飛車をテーマに。当初は、振り飛車にすれば対抗形になってじわじわとした渋い展開になる →手数が伸びる→最初から時間を温存しつつ時間攻め、という戦略がメイン。電王トーナメントでは、振り飛車をひいきした教師局面生成を行い、それを学習した評価関数を通常の評価関数とブレンドすることで振り飛車評価関数を作成。

戦績ふりかえり(3)

2018年、Apery、やねうら王ライブラリ使用

・第28回世界コンピュータ将棋選手権 出場 決勝リーグ8位

定跡、評価関数を振り飛車仕様にした上で、玉の美濃囲い落とし穴(28玉型にボーナス加点)を採用。

シードで二次予選からの参加。5勝3敗1分けでギリギリ決勝リーグに進出。決勝リーグでは1勝6敗も、唯一の勝ち局は振り飛車党の方にはぜひ御覧いただきたい。

定跡の出来がいまいちで、評価値つきで見ると見どころのなかった将棋が結構あったのが反省点。

ハードの面でも、AWSで選べる一番いいやつにするべきだった。

★戦績ふりかえり(4)

2019年、Apery、やねうら王ライブラリ使用

・第29回世界コンピュータ将棋選手権 出場 二次予選 12位

評価関数は前年と同じKPPT。定跡の強化とAWS EC2インスタンスをスケールアップしたのみ。

シードで二次予選からの参加。4勝5敗で決勝リーグに届かず。

自戦記のようなものをnoteに書きました。<https://note.com/honeywaffleshogi/m/mb076ae99a44a>

★今回に向けて

取り組んできたことは notel にできるだけ書いていて、定跡ばかりやっていました。ノード数高めで検証対局 → 振り飛車の勝ち局から定跡生成 → 元の定跡にマージ → 検証対局... のループをひたすら半自動で回していました。

評価関数は、結局どうしたらいいのか。正直、他の方が出している NNUE 型の振り飛車評価関数の劣化版をがんばって作ることに意味を感じられない ...。

探索というか、マシンパワーで競り負けたくないという消極的な理由で複数台構成にすることを考えています。ただしマシンを並列にするのではなくてコンテナ技術を使ってみたいなと思っています。

前回の二次予選での敗退という結果を受けて、モチベーション高く作業してましたが、年明けになってから燃え尽き感とここ最近のコロナの状況から、相当しんどくなっています。都内在住なので、開催がされるんなら参加はしやすい方なのですが。