

# HoneyWaffle

第31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

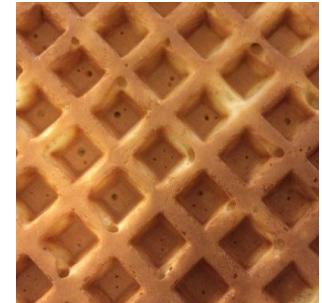
Twitter: @shiroi\_gohanP ([https://twitter.com/shiroi\\_gohanP](https://twitter.com/shiroi_gohanP))

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いなという想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>

# コンセプト

青字は使用予定ライブラリ

「相居飛車に特化したソフトを、振り飛車でぶん殴る！」

(1) 毎度おなじみの、振り飛車定跡(on やねうら王)

不出場の第1回電竜戦で、qhapaqさんが採用してくれました。

(2) ディープラーニングのエンジン(dlshogi or ふかうら王)

対抗型の棋譜で学習することで、対抗型での戦いで優位を築く狙い。

→(1)と(2)をうまく組み合わせていい感じに仕上げたい。

4月の自分がきっとなんとかしてくれるに違いない。