



# HoneyWaffle

第33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

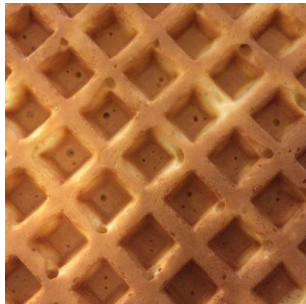
Twitter: @shiroi\_gohanP ([https://twitter.com/shiroi\\_gohanP](https://twitter.com/shiroi_gohanP))

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やニコニコ生放送、AbemaTVの将棋中継が好き。

note書いています！ → <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。

コンピュータ将棋といえば、人名 + 将棋と命名するのが格調高いと思っています(森田将棋とか)。私が有名ではなく、将棋界で渡辺といえば渡辺明先生なので、「渡辺将棋」とは命名すべきではないと思いました。ということで、渡辺がだめなら光彦 → みつ → Honey、Waffleは上記のとおり将棋盤の意味。いい命名じゃないですか？

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

「やっぱり振り飛車しかない」

## (1) 振り飛車定跡

定跡といえば水匠電竜の先手角換わり定跡が有名ですが、振り飛車でもそういうのができたらいいですよ？これまでに作成してきたものとは別に、新しく作成し直し中です。NoBookとの対戦では振り飛車の勝率は意外と高いです。

## (2) DL系の振り飛車党評価関数(dlshogiとふかうら王)

第3回電竜戦のために、dlshogiの評価関数に追加で対抗形の棋譜を学習させたものを流用します。

## (3) 市販のゲーミングPCクラスのマシン

Core i5 11400(6C12T)、RTX 3080 Ti、メモリ32GB ...GPUだけ盛った変な仕様。Core i5に負けたらどうします？

# 最後に

第3回電竜戦に出場した、qhapaqさんのJust Stop 26歩、定跡なしで振り飛車を指すのを実現していてすごかったです。優勝の水匠に後手振り飛車で勝つなど強くて、公開もされていますし、私自身が無理に実現を目指す必要はなくなったと思っています。

楽しくやれるうちはコンピュータ将棋と振り飛車を続けていくつもりですが、仮に今大会が最後になってしまっても悔いのないようにがんばります。