

# HoneyWaffle

第34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

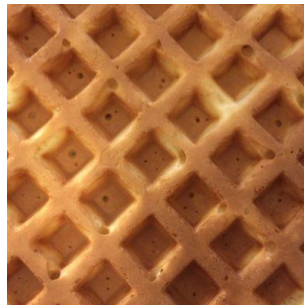
Twitter: @shiroi\_gohanP ([https://twitter.com/shiroi\\_gohanP](https://twitter.com/shiroi_gohanP))

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 (去年と同じ)

- ・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

「毎日毎日練習続けた振り飛車定跡でいい将棋をお見せしたい」

## (1) 振り飛車定跡

ほぼ毎日4時間程度、floodgateでの実戦譜をもとに定跡を作成する作業をしています。複数台のミニPCで参戦していますが、検討にはAWS EC2のm6a.48xlargeを使用しています。1日約60局前後の棋譜を検討すると月に10万円以上かかります。(昨年8月からなので、高いマシンを買うのと同じくらいの出費が...)前回大会では先手は三間飛車、後手は四間飛車が中心でしたが、先手では初手56歩系、後手では角交換系の定跡を追加しています。

## (2) 評価関数とエンジンはBLOSSOMとやねうら王7.61を使用

無償で使用できる最高クラスの評価関数とエンジンを使用。(有償化に反対する意図は全くありません、念のため) こちらも自分で開発したい思いもありますが、全然手が回っていません。

## (3) マシンは定跡の作業でも使っているm6a.48xlargeを使用(1台)

# 最後に

コンピュータ将棋では振り飛車の評価値が低く出る傾向なのは以前から言われていますが、飛車を振って下がった評価値をそれ以上下がらないようにキープすることは、評価値の割には難しくありません。(相居飛車で100の差がついたら大変なイメージがありますが、振り飛車ではそうでもない実感があります)

また、振り飛車を指すことで相居飛車の深い研究(特に先手が必勝に近い戦型)を必ず回避でき、その上で逆にこちらの深い研究に誘導できるのはメタ的に無視できない利点だと思います。

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。