

HoneyWaffle

第35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



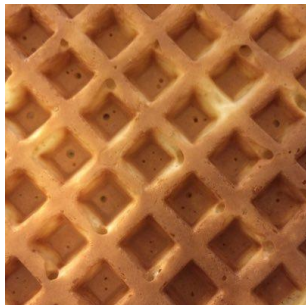
開発者

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: @shiroyi_gohanP (https://twitter.com/shiroyi_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>

NEW 朝日新聞デジタルのインタビュー記事→ <https://www.asahi.com/articles/AST19165DT19UCVL04KM.html>

NEW 教材にのりました！※→ https://x.com/shiroyi_gohanP/status/1902639723673481229

※教科書ではありません。2日目に実物を持っていく予定です。

HoneyWaffle (ハニーワッフル) 名前の由来 (2023年版)

- ・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

「振り飛車で戦い続ける」

(1) 振り飛車定跡

2024年度版からはあまり大きな変更はありません。先後ともに、複数の戦法を用意しておき狙いを絞らせません。

(2) 評価関数: 公開されている最強クラスの評価関数に対向形の棋譜から追加学習させたもの(予定)

現時点だと[水匠10beta2](#)の予定。※振り飛車評価関数として公開された「振電3」は私が使うわけにはいきません

(3) エンジン: [やねうら王](#)の最新版を魔改造したもの(予定)

振り飛車の評価値が理不尽に低い点の修正に改めて挑戦します。

(4) マシンはシングルインスタンスの予定

最後に

■コンピュータ将棋の振り飛車界限では明るいニュースがありました。水匠のたややん氏が「振電3」を公開した件です。公開されたのは、おそらく振り飛車居飛車関係なくもっと強いものを出せる見通しだからかな、と推測しました。それはともかく、強い振り飛車評価関数が公開されたのはユーザーにとってありがたいことだと思います。選手権が終わったら、私のGitHubも振電3へ誘導するような感じに更新しておこうと思います。

■最近、プロの将棋界では振り飛車が見直される流れになっているかと思います。ただ、その理由としては相居飛車の後手番が大変だというのが大きいかと思いますが。コンピュータ将棋界の飛車を振らない勢には、後手番で何かおもしろい工夫とかないのかな？というのを毎回期待していますが、難しそうですかね？

■コンピュータ将棋界でも、振り飛車対策というのをごくまれに見聞きすることがあります。少数派である振り飛車の対策をするくらいなら、上述の後手番対策をやる方が全然いいと思いますよ。断っておきますが、HoneyWaffle相手に変な手順で飛車を振らせないようにするのは、振り飛車の棋譜が減ることになるので本気で軽蔑します。相振り飛車のような駆け引きなら歓迎します！

■メンタルをやられてから毎回書いていますが。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。