



HoneyWaffle

第5回将棋電王トーナメント PR文書

渡辺 光彦

開発者

氏名: 渡辺 光彦

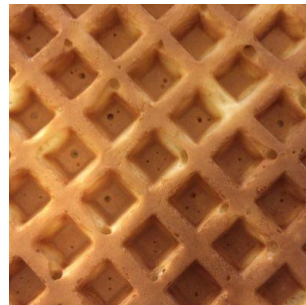
職業: プログラマー

棋力: 将棋ウォーズで3級、ぴよ将棋でR700-800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やニコ生の将棋中継が好き。



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。

戦績①(2016年、Go言語でオリジナル開発版)

・2016年5月 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

当時の感想など

<https://shiroigohanp.tumblr.com/post/143892309554/honeywaffle>

・2016年10月 第4回将棋電王トーナメント 出場 予選リーグ3勝5敗

当時の感想など

<https://shiroigohanp.tumblr.com/post/151659399414/%E7%AC%AC4%E5%9B%9E%E5%B0%86%E6%A3%8B%E9%9B%BB%E7%8E%8B%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%8A%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88-honeywaffle%E8%A6%96%E7%82%B9%E3%81%A0%E3%81%91%E3%81%AE%E3%81%BE%E3%81%A8%E3%82%81>

戦績②(2017年、やねうら王ライブラリ使用)

・2017年5月 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

当時の感想など

<https://shiroigohanp.tumblr.com/post/160615174194/wcsc27-honeywaffle%E8%A6%96%E7%82%B9%E3%81%AE%E6%84%9F%E6%83%B3>

決勝リーグで使用した定跡ファイルなど

<https://github.com/32hiko/HoneyWaffleWCSC27>

コンセプト①

・「公開されている技術を最大限に活用し、最強の振り飛車党ソフトを目指す」

選手権では決勝リーグに進出という、まさに望外の結果でした。「振り飛車党」という個性は、朝日新聞の囲碁将棋面(5/11夕刊)、将棋世界7月号にて掲載していただき、ある程度のインパクトがあったかと思います。

・思考エンジンは、選手権に続きやねうら王を使用します。

独自の評価関数を使う前提で、駒割りを見直します。統一ハードでの戦いで、秒読みでの探索局面数が限られることから、時間攻めも改善し引き続き採用します。

コンセプト②

- ・評価関数は、振り飛車向けに学習させたものを使用します。

振り飛車を高く評価するよう強引に改造したやねうら王+elmo+振り飛車定跡で教師局面生成をし、学習させています。まだ途中ですが、定跡なしでも飛車を振る挙動は実現できています。

- ・定跡は、選手権の予選で使用したものをベースに振り飛車定跡を作成します。

予選では定跡から外れて飛車を振らない、という将棋が何局もあったので、それを避けるための準備(定跡の仕組みの改善、定跡そのものの整備)をしっかりとやります。

最後まで読んでいただき、ありがとうございます。