

第 5 回将棋電王トーナメント w@ndre PR文書

櫻井博光

w@ndre の由来

- ある棋書の書評から思いつく (痛快! ワンダー戦法;
<http://rocky-and-hopper.sakura.ne.jp/Kisho-Michelin/8399/978-4-8399-2655-7.htm>)
- wander: 横道にそれる、迷う
- wonder: 感嘆する、疑問に思う
- wanderな将棋も wonderな将棋も指して欲しいということで、
合わせてw@nder (そのために@を使うとか...)
- 英国風に語尾を入れ替えてw@ndre

w@ndre の特徴 (予定)

- チャンスがあれば角頭歩を指す。(相手が初手飛車先の歩を突いた場合を調整中)

課題

- 現状の角頭歩戦法は、自分から角交換し振り飛車にするという方針
→振り飛車や手損といった現状のソフトがあまり評価しないポイントが多い
- 参考となる棋譜が希少(2017/09/24 時点、プロ棋士が指した棋譜は計 40 局程度)

方針

- 定跡ベースで評価関数を学習させる手法を元に、評価関数を学習
- やねうら王を参考に、movepicker, 探索部、定跡部周りを調整(定跡を外れた後に、ただのやねうら王にならないように)
- 現状、どこを弄ってもオリジナルに対して勝率が…
- 正直エンジョイ勢だと思います。一勝はしたい。

参考

- コンピュータ将棋のアルゴリズム HTML版
<http://usapyon.game.coocan.jp/ComShogi/>
- Bonanza ソース完全解析ブログ
<http://d.hatena.ne.jp/LS3600/>
- やねうら王公式サイト
<http://yaneuraou.yaneu.com/>
- 白砂青松の将棋研究室 コンピュータ将棋
<http://www.hakusa.net/shogi/>
- 松原仁編著 「将棋とコンピュータ」(共立出版, 1994)
- 松原仁編著 「コンピュータ将棋の進歩⑤、⑥」(共立出版, 2005, 2012)
- 松原仁編著 「人間に勝つコンピュータ将棋の作り方」(技術評論社, 2012)