

図 1 に、習甦の評価関数の概念図を示す。3 層ニューラルネットワークに似た構造となっており、入力層の情報から盤面全体の各マスに対する利きを評価する。これらの利き評価を足し合わせた値の関数として各駒の価値を算出する。2 つの中間層の出力は自玉および相手玉の安全度を意味し、安全度が増すほど自駒の価値が高くなるが、安全にし過ぎても効果は飽和し、危険になると価値がなくなっていく。このような特性はシグモイド関数を用いることで上手く表現できる。利き評価の関数という考え方によって、局面評価における非線形な特性だけでなく、局面の安定度も出力し、大局観の実現を試みている。

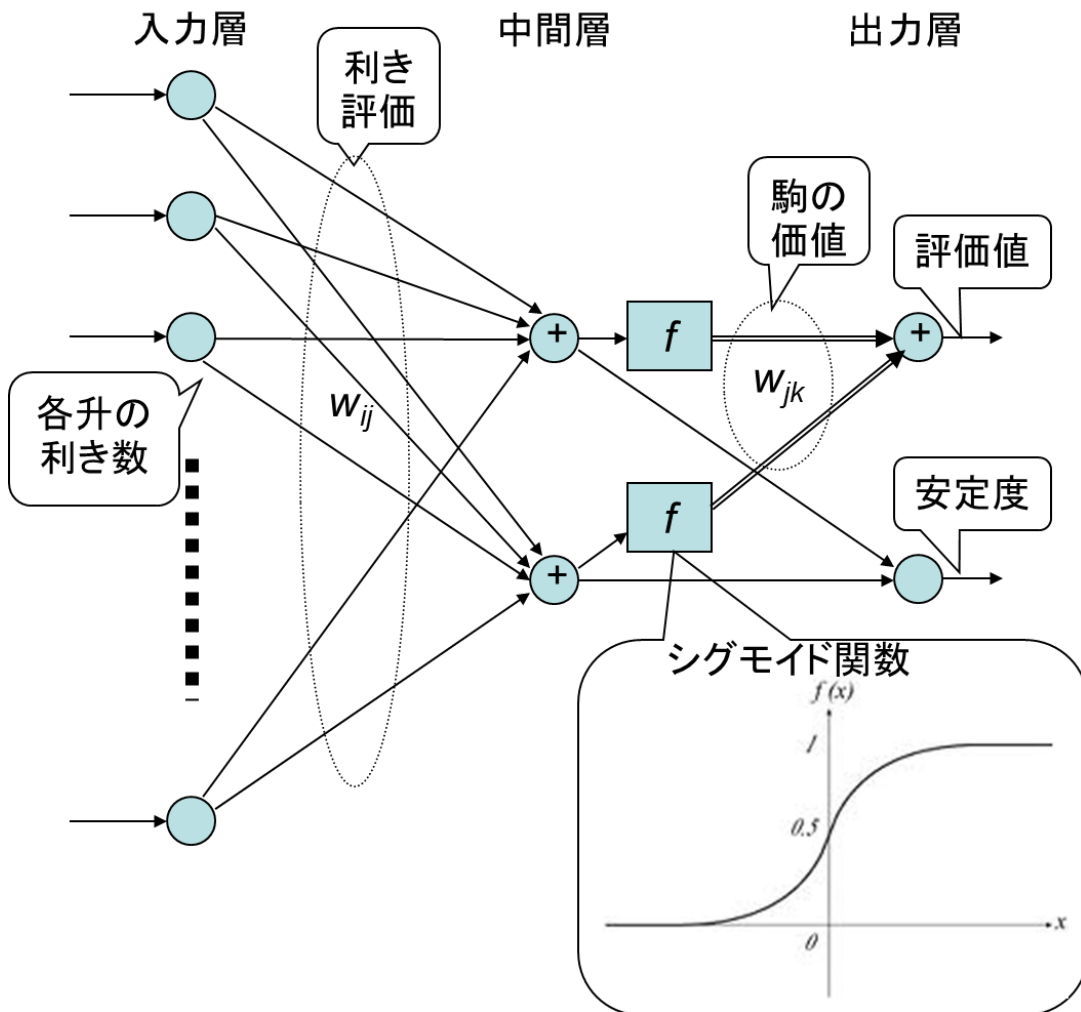


図 1 習甦の評価関数概念図