

・概要

Aperyの学習部を改造して、1から学習しなおしています。
オリジナルの次元下げを複数追加している他、nozomiの手法も取り入れています。
また、学習時間短縮のためee要素は学習させていません。

他に次元下げ項の重みを下げるなどweightのかけ方を適当に変えています。

とにかく次元下げに力を入れるのが方向性です。

実際に将棋を指す段ではやねうら王を使用させていただく予定です。

プロ棋士の棋譜約62500局とfloodgateの棋譜約22500局を教師データとしています。

・zpp

81マスの盤面を適当に分割し、王がそのゾーンの中のどこにいるかを評価しています。（効果不明）

例) 3×3で9つに分割

070707040404010101

070707040404010101

070707040404010101

080808050505020202

080808050505020202

080808050505020202

090909060606030303

090909060606030303

090909060606030303

・kps

王以外の駒を駒価値によって適当に分類して評価しています。（効果不明）

例) 大駒、金駒、小駒、歩の4つに分類

・kpb

王と味方の駒（なんでも）の位置関係を評価しています。

・作者

コンピュータ将棋ファン、特に大合神クジラちゃんの大ファンです。
大合神クジラちゃんに強くなってほしい、とアレコレやっていたらこんなことになってしまいました。