**WCSC29アピール文章**

**ソフト名Daigorilla　作者　田中大吾**

**名前の由来：　自分の名前を兼ねて面白いソフト名にした**

**Daigorilla の特徴：　新米長玉をモチーフに作者の指して・研究手順を学習させた自分の分身のようなソフト。**

**また新米長玉をモチーフとすることで受けのパラメータに優れることも判明。**

**工夫したおおまかな開発手順：より特徴的なソフトに仕上げるために教師作成時に書き出す手数を調整し、序盤専用と終盤専用にわけてそれらを学習させた。教師はDepth6からDepth8程度。量は約300億を追加学習に使用。**

**ソフトの型：　やね先生が配布したNNUE-K-P-256-32-32を追加学習したもの。**

**使用した（教師作成も含む）ライブラリと選定理由**

**・Qhapaq ・・・ライブラリの中で最も強力な関数。特に中盤以降の強化に利用。**

**・elmo ・・・elmo特有のエルモ絞りにより序盤の正確性がうかがえる。序盤のパターン付けの強化に利用。**

**・Apery・・・詰み探索に優れているほか終盤の正確性がうかがえる。終盤の確実性を強化するのに利用。**

**・tanuki・・・ やね先生が配布した魚沼産やねうらおうを使用するために申請が必須。**

**・やねうら王・・・ソースコードが読みやすく且つ余分な部分を省いてNNUE-K-P-256-32-32用に高速化をかけてビルドした。**

**今回ライブラリを使わせてもらうことに開発者のみなさまに感謝します。**

**※定跡などは空のSBKファイルから手動で入力**