

特徴 1. やねうら未来定跡

やねうら王は人間が考えだしたいかなる定跡も搭載しない。

コンピューター自らが序盤で長時間考えることにより、生み出した独自の定跡(やねうら未来定跡)を使用。

特徴 2. やねうら未来学習メソッド

やねうら王は人間が生み出したいかなる棋譜も参考にしない。

棋譜からの学習(評価関数のパラメーターの学習)のために人間の対局棋譜を用いていない。自己対局棋譜からのみ評価関数のパラメーターを学習する。

特徴 3. やねうら未来探索メソッド

やねうら王は従来のいかなる将棋ソフトの流れも汲まない。

具体的には Bonanza の評価関数における 3 駒関係、1 手詰めルーチン・3 手詰めルーチン、劣等局面の検出や、GPS 将棋の詰将棋ルーチン、ボナンザメソッドなど、従来の将棋ソフトに見られるコンピューター将棋特有のあらゆるテクニックを一切用いない。