



○開発者

京都市出身、大阪市在住。

将棋プログラム開発1年2ヶ月。将棋ライブラリ等は特に使用せず全て自作。

自身の将棋の腕前は小・中学の頃に将棋を指していて、1級～初段辺り。

将棋ソフト開発吹きツイッター垢 (@kagami_tomo) やニコ生コミュニティ (co63043) もありますので気になった方はフォローよろしくっ！

○出場ソフトの特徴

- ・序盤に定跡とは少し外れた手を指し、定跡のデータ力ではなく将棋思考ロジックを中心とした戦いとなるように仕掛ける。
- ・明らかに詰む状態で投了しないソフト相手には、条件によって発動する指了図を恥ずかしいものとする Labyrinthus 辱め詰み (シャングリラ様モード) 機能付き

Labyrinthus という名前の由来は迷路・迷宮という意味を持つ Ceui さんのセカンドアルバム名から拝借しています。

(一応本人から承諾済み (去年は無許可で借用 (爆)) →

https://twitter.com/kagami_tomo/status/415485415462666240)

有志による擬人化キャラ：武市らびゅりん子ちゃん

https://twitter.com/ranging_rook/status/474149683045335040

https://twitter.com/ranging_rook/status/511533402479005696

http://www.geocities.jp/kagami_tomo0318/Labyrinthus_1.wav (Labyrinthus_2.wav)

(Illustrated by COCO さん) (CV : 美少女ピアニストちゃばさん)

○本トーナメントの意気込み

昨年は2ヶ月しか開発期間がありませんでしたが、今年はさらに1年間かけてソフト強化を図りました。

(前回ソフトからさらに序盤・終盤・入玉ロジック等の追加、そしてマルチスレッド化によるNPSの向上や通常時指し手評価関数の強化等)

昨年以上に強い **Labyrinthus** をお見せできればと思っていますので、応援よろしくお願ひします！

それでは、私流の将棋という世界の迷宮 (**Labyrinthus**) でぜひお手合わせいたしましょう。



2014/9/25

将棋ソフト **Labyrinthus** 製作者

細羽 英貴