



○開発者

京都市出身、大阪市在住。

今回にて電王トーナメント出場3回目。第25回世界コンピュータ将棋選手権出場。

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。

将棋関連呟きツイッター垢 (@kagami_tomo) 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

・将棋ライブラリ等は特に使用せず、GUIから通信プロトコル・評価関数や探索まで全て自作した完全オリジナルソフト。

・筋違い角の指し筋も思考ロジックとして持つソフト。

・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。（本人より了承済み）

・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

http://www.geocities.jp/kagami_tomo0318/Labyrinthus_plus.wav

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

○第3回電王トーナメント新要素

・裏コード改

Labyrinth の新しい指し筋として裏コード改を追加。指し手がハマれば上位ソフト相手にも一発喰らわす可能性を持つ (かもしれない)。

裏
コ
ー
ド
改



・おもてなし詰め

Labyrinth の詰めロジックは単純に詰めたり辱めたりするだけでなくおもてなしもします。Labyrinth は接待将棋という新しいジャンルも切り開きます。(流行らない)

おも
て
な
し
詰
め



○本トーナメントへの意気込み

電王トーナメント3回目の出場となりますが、飽きずに今回も出場させていただきました。Labyrinthusはガチ勢かネタ勢かと言われるればどちらかと言えばネタ勢になるかと思えます。開発者自身も将棋ソフト開発当初に比べれば比較的多忙になり将棋ソフト開発に費やす時間もなかなか取れなくなっているのですが、しかし毎回こういうコンピュータ将棋の大会に出場する度、新たなネタ指し筋を考え実装し大会にて棋譜を残す事で何か本ソフトやコンピュータ将棋の棋譜に対して印象を残して貰えれば面白いのではないかと、またそれが新たな将棋ソフト開発者を生み出すようないちきっかけにでもなればと思います。

最強のソフトを作り上げるにはすっかりハードルが高くなってしまった感がある将棋ソフト開発ですが、そこを目指さずとも将棋ソフトを開発する事はプログラミングスキル向上のいちきっかけになり、初級プログラマが中級・上級プログラマを目指すのにちょうど良い素材なのではないかとも思います。

今回も少ない対局の中でどのような棋譜が残るのかは分かりませんが、いち参加者として楽しいコンピュータ将棋が指せればと思っております。

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。



2015/9/24

将棋ソフト Labyrinthus+ 製作者
細羽 英貴