



○開発者

京都市出身、大阪市在住。

電王トーナメント出場5回目（皆勤）。世界コンピュータ将棋選手権には第25回に出場。

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。

将棋関連吹きツイッター垢 ([@kagami_tomo](https://twitter.com/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！

○ソフト名由来

・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）

・[Labyrinthus](#)（ラビュリントス）→ [Labyrinthus+](#)（ラビュリントスプラス）→ [Labyrinthus+#](#)（ラビュリントススリープラス）→ [Labyrinthus+罫](#)（ラビュリントススリープラススクエア）と年々要素付け足しでどんどん長くなっていった模様（爆

○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。

・2八角戦法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。

・明らかに詰む状態でも王手千日手にして相手に勝ちを譲るおもてなし詰め機能付き。

・穴熊を意図的に指す事ができるが、金で玉の蓋をするという個性的な穴熊を指す。

・擬人化キャラ：[丈一らびゅリン娘](#)（たけいちらびゅりんこ）ちゃん

イラスト：佐倉弥美さん（[@e_sakurayayoi](#)、[Home Page](#)）

CV：美少女ピアニストちゃばさん（[@blackchapa](#)、[YouTube channel](#)）

○第5回電王トーナメント新要素

・真 Labyrinth 詰め

第4回電王トーナメントにて未完成に終わった Labyrinthus の第4の詰めロジック Labyrinth 詰めを完全な形とします（希望）。本詰めロジックが発動した際には相手の玉を脱出不能な未来永劫の迷宮入りへといざないます。

真
Labyrinth
詰め



その他、大会までに善きアイデアが浮かび当日までに実装可能であれば何か搭載していきたい。

○Labyrinthus の楽曲です！よろしければご視聴くださいませ。

いけイケ☆らびゅリン娘



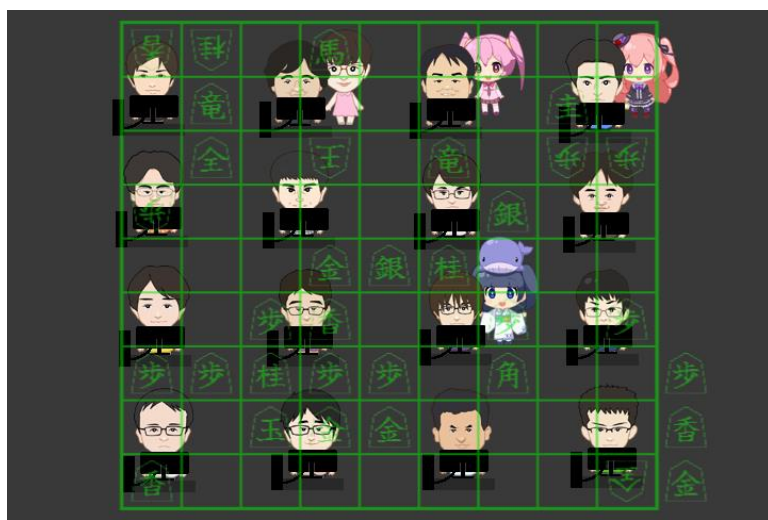
歌唱：美少女ピアニストちゃばさん (@blackchapa、[YouTube channel](#))

編曲：Sou77 さん (@Sou77、[ニコニコ動画マイリスト](#))

イラスト：佐倉弥美さん (@e_sakurayayoi、[Home Page](#))

作詞、動画制作：香上智 (@kagami_tomo、[Home Page](#))

denou war labyrinth



歌唱：美少女ピアニストちゃばさん (@blackchapa、[YouTube channel](#))

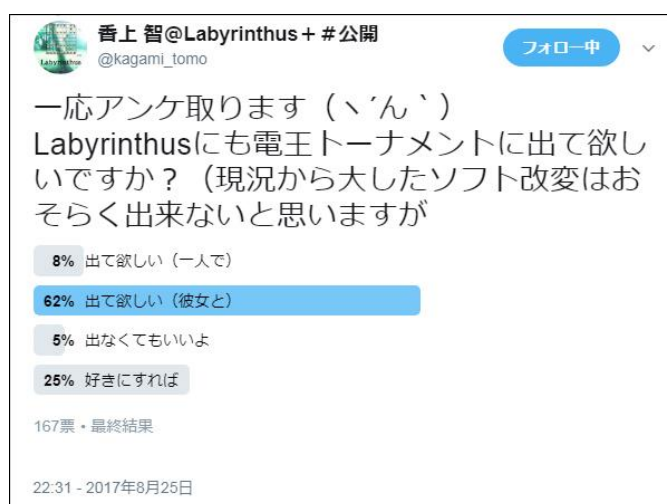
作曲、編曲：cocoronobeat ENTERTAINMENT (@cocoronobeat、[代表取締役](#)、[Home Page](#))

SDイラスト制作：ぼーぶらさん (@bohbra_rising、[pixiv](#))

作詞、動画制作：香上智 (@kagami_tomo、[Home Page](#))

○本トーナメントへの意気込み

ネタ切れ&多忙化&これ以上独自ソフトとしての棋力向上の見込みが厳しいという3重苦により電王トーナメントの出場は第4回をもって終わりにする予定でしたが、第5回電王トーナメントの詳細発表後、ツイッター上で取ったアンケート結果により出場して欲しいという意見が多々寄せられたのと、個人的にも日程的に都合が取れそうなため、第5回電王トーナメントにも出場する事に至りました。(しかし本当に出場する計画を立てて無かったため、次回作に向けてのアイデアは何も練っておらず、うーんどうしようという感じです(汗))。個人的事情でも9月に引っ越し作業があるため、おそらく開発に携われるのも10月以降、つまり開発期間1ヶ月ちょい(しかも余暇の合間を縫って)、なのでうーんという感じです。まあ何も出来なければほぼ昨年のまま出ます(爆)。(でも出場希望アンケートも昨年とほぼ同様という条件で取ったので問題無し(?))



<第5回電王トーナメント出場アンケート結果>

昨今のコンピュータ将棋事情をツイッターやなんとかちゃんねる等で見ていると、今年5月に世界コンピュータ選手権で優勝したelmoがフリーソフトとして公開され、さらに他の様々な強豪上位ソフトも公開されており、それらライブラリをそのまま流用しても将棋トッププロと対等以上に戦えるソフトが簡単に手に入り造れる時代になりました。この時代にもはや完全に1から独自ソフトにて戦いを挑む事は、まさに竹やり一本で近代兵器を用いた大戦争に赴く無謀行為であり、まず勝ち目はありません0が、まあ折角東京に遊びに行く理由もできた事なので第1回から参加している好(よしみ)として電王トナメにも遊びに行きます。(希望としてはせめて1勝くらいはしていきたい)

という訳で、今回も私流の将棋という世界の迷宮(Labyrinthus)にてぜひお手合わせよろしくをお願いします。



2017/9/23

将棋ソフト Labyrinthus+囲 製作者

細羽 英貴