



○開発者

京都市出身、大阪市在住。

将棋プログラム開発約1年半。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。

将棋関連呟きツイッター垢 (@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 https://twitter.com/kagami_tomo/status/415485415462666240)
将棋を指していると無限に広がる迷路・迷宮に迷い込んだような印象がするため、自分が Ceui さんファンという事もありこちらの名称を拝借しました。

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)

○選手権への意気込み

電王トーナメントは去年一昨年と2回出場しましたが、世界コンピュータ将棋選手権の方は今年が初出場になります。

開発期間1年半程で、特にどの将棋ソフトのロジック等も拝借せず全てオリジナルで作っていますが、できる限り善戦したいと思います。

またおそらく世界初となるであろう、筋違い角をメイン戦術とする将棋ソフトで、どこまで勝負できるのかというのも個人的に興味があったりするところです。今回の選手権に向けては、振り飛車の筋違い角も指せるように調整してきました。

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。



2015/3/28

将棋ソフト Labyrinthus 製作者

細羽 英貴