

AI将棋

Version 19 for Windows

マニュアル

AI 将棋 Version 19 ~ 目次 ~

1. はじめに	3
1.1 ご注意.....	3
1.2 サポート体制について.....	3
1.3 マニュアルの表記について.....	5
1.3.1 マウス操作の表記.....	5
1.3.2 キーの表記.....	5
1.3.3 コマンド選択手順の記述.....	5
1.4 ご提供いただくお客様情報について.....	6
2. AI 将棋の準備	7
2.1 AI 将棋に入っているディスクについて.....	7
2.2 AI 将棋のインストールとアンインストール.....	7
2.2.1 インストール.....	7
2.2.2 アンインストール.....	9
2.3 ユーザー登録について.....	9
3. AI 将棋の操作について	10
3.1 AI 将棋の起動.....	10
3.2 AI 将棋の画面構成.....	11
3.3 対局を始める.....	12
3.3.1 あなた vs AI 将棋.....	12
3.3.2 人間 vs 人間.....	14
3.3.3 AI 将棋 vs AI 将棋.....	14
3.4 駒の動かし方.....	15
3.5 時間の見方.....	18
3.5.1 通常対局.....	18
3.5.2 時間制限対局.....	18
3.6 対局を終える。AI 将棋を終了する.....	18
3.7 忙しくなったので、中断する.....	18
4. AI 将棋の機能	19
4.1 盤面を編集する.....	19
4.2 棋譜の保存・読み込み.....	21
4.2.1 棋譜ファイルを保存する.....	22
4.2.2 棋譜ファイルを読み込む.....	22
4.3 棋譜を入力する.....	23
4.3.1 棋譜を AI 将棋に入力する.....	23
4.3.2 棋譜のコピー・貼り付け.....	23
4.4 棋譜・盤面を印刷する.....	24
4.5 棋譜を再生する.....	24
4.6 棋譜を読み上げる.....	24
4.7 棋譜のコメントを表示・編集する.....	24
4.8 分岐棋譜.....	25
4.9 次の一手を見る.....	27
4.9.1 悪手ヒント機能.....	27
4.10 詰みを読む.....	28
4.11 AI 検討.....	28
4.12 棋譜解析.....	30

4.13 シミュレーション対局.....	32
4.14 定跡一覧機能.....	33
4.15 対局時の応用的な機能.....	34
4.15.1 対局中コンピュータの強さを変える.....	34
4.15.2 対局者の情報.....	34
4.15.3 どうして自分が勝ったのかわからないとき.....	35
4.16 その他の設定・機能.....	35
4.16.1 各種設定ダイアログ.....	35
4.16.1.1 対局タブ.....	35
4.16.1.2 再生タブ.....	36
4.16.1.3 個人情報タブ.....	37
4.16.1.4 思考タブ.....	37
4.16.1.5 駒タブ.....	38
4.16.1.6 効果音タブ.....	38
4.16.2 ツールバー・ステータスバー・棋譜ウィンドウ・分岐ウィンドウ・ コメントウィンドウ・棋譜解析ウィンドウ.....	39
4.16.3 将棋を学習する.....	39
4.16.4 バージョン情報を表示する.....	39
5. AI 奨励会モード.....	40
5.1 AI 奨励会の階級.....	40
5.2 対局相手と手合い.....	40
5.3 AI 奨励会モードで対局する.....	40
5.4 対局中の制限事項.....	41
6. 国盗り戦モード.....	42
6.1 国盗り戦モードを開始する.....	42
7. 詰将棋.....	45
7.1 AI 詰将棋 朱雀の巻.....	45
7.2 今日の詰将棋.....	45
8 獅子王将棋.....	47
8.1 獅子王将棋を開始する.....	47
8.2 駒の動かし方.....	48
8.3 棋譜の保存・読み込み.....	48
8.4 読み.....	48
9. ネットワーク通信対局機能.....	49
9.1 AI マッチングシステムについて.....	49
9.1.1 AI マッチングシステムご利用時の注意事項.....	49
9.2 ネットワーク通信対局の準備.....	50
9.2.1 マッチングソフトの起動.....	50
9.2.2 マッチングソフトの画面構成.....	51
9.3 通信対局を始める.....	53
9.3.1 「挑戦状」について.....	53
9.3.2 挑戦状を送る.....	53
9.3.3 対局開始まで.....	54
9.3.4 観戦機能.....	56
9.3.5 チャット機能.....	56
9.3.6 通信対局中に選べるコマンド.....	56

1. はじめに

このたびは Windows 10、Windows 8、Windows 7（各日本語版）対応将棋ソフト、AI将棋 Version 19（以下、特に区別する必要がないかぎり「AI将棋」と表記します）をお買い求めいただき、ありがとうございます。

1.1 ご注意

1. このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
 2. このソフトウェアおよびマニュアルは、本製品のインストール時に表示される使用許諾契約のもとでのみ使用することができます。
 3. このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果の影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
 4. このソフトウェアの仕様およびマニュアルに記載されている事柄は、将来予告なしに変更することがあります。
 5. このソフトウェアにはネットワークを介して人間同士で対局をお楽しみいただく機能が搭載されていますが、この場合には各コンピュータごとに1パッケージがインストールされている必要があります。
 6. 本マニュアルでは、特に記載がないかぎり Windows 7を例に説明しています。他の Windows 環境では、操作や画面が多少違う場合がありますので、ご了承ください。
 7. 本マニュアルでは Windowsのバージョンを特に区別する必要がないかぎり「Windows」と表記します。
- ※ 一部画像にてAI将棋 Version 18の画像を使用しております。
Version 19に読み替えてお読みください。

1.2 サポート体制について

本製品をご利用になって、トラブルや操作上分からないことなどがございましたら、下記のユーザーサポート専用の連絡先までお願いいたします。将棋のルールなどに関するお問い合わせは、ご容赦ください。

なお、AI将棋のサポートは、日本国内限りとさせていただきます。あらかじめご了承ください。

■製品本体の機能等に関するお問い合わせ

以下の問い合わせ方法からお選びください。

●ホームページのお問い合わせフォーム

<https://secure.e-frontier.co.jp/support/>

1.3 マニュアルの表記について

本マニュアルでは各種の機能やキー操作の説明に、次のような用語、略号、記号を使用します。なお、本マニュアルの画面は解説の便宜上、実際のものとは異なる場合があります。ご了承ください。

1.3.1 マウス操作の表記

■クリック

マウスのボタンを押して、すぐに離す動作を指します。通常は左ボタンを押します。右ボタンを押す場合は、右クリックと表記します。

■ダブルクリック

マウスボタンをすばやく 2 回クリックする動作を指します。

■ショートカットメニュー

マウスの右ボタンをクリックすると表示される、ポップアップメニューを指します。

1.3.2 キーの表記

プラス記号(+)は、キー操作の組み合わせを表します。

例えば「Alt + C」は、「Alt」キーを押しながら「C」のキーを押すことを表します。

矢印キー(「↑」「↓」「←」「→」)は、それぞれキーボードの矢印キーを表します。

1.3.3 コマンド選択手順の記述

本マニュアルでは、煩雑さを避けるため、コマンド選択手順を以下のように記述することがあります。

<対局(G)> - <新しく対局する(N)>

これは、AI 将棋のメニューバーで<対局 (G) >を選び、表示されたプルダウンメニューの中から<新しく対局する(N)>を選ぶ、という操作を意味します。

1.4 ご提供いただくお客様情報について

株式会社イーフロンティア(以下「弊社」とします。)では、お客様の個人に関する情報(以下「お客様情報」とします。)について適切に保護することが社会的責務として重要と考えております。お客様よりご提供いただいたお客様情報の取り扱いに関する弊社の方針を以下に記載いたします。

●お客様情報をご提供いただく場合

弊社は、以下の場合にお客様からお客様情報をご提供いただき収集することがございます。

- 弊社製品の製品ユーザー登録をしていただく場合
- 弊社のキャンペーン・アンケート・プレゼント等に応募いただく場合
- 弊社のメールマガジン、および製品情報の購読をいただく場合
- 上記以外に、弊社が必要と判断した場合

●お客様情報の利用目的

お客様よりご提供いただいたお客様情報は、以下の目的のために利用させていただく場合がございます。

- お客様に弊社製品(新製品を含みます)に関する有益な情報をお伝えする
- お客様のご意見を集約し、より良い商品・サービスを開発する
- お客様に弊社製品のサポートを提供する
- お客様にプレゼントをお送りする

●第三者への情報提供について

弊社にご提供いただいたお客様情報は、第三者に提供することはありません。但し、お客様本人の同意を得た場合、法令によって認められる場合、または、以下の利用に関しては、お客様情報を第三者に提供させていただく場合がございます。

- 社外へ業務委託を行う場合

お客様に商品またはプレゼント等を発送するため、サービスまたは情報等を提供するため、弊社キャンペーンを運営するため、若しくはアンケートを実施するために、弊社の厳重な管理のもと、必要最小限の範囲でお客様情報を社外に委託させていただく場合がございます。

- 法令に基づく場合

弊社は、お客様情報を裁判所、行政機関、監督官庁、およびその他の公的機関から要請を受けた場合、提供いただいたお客様情報を第三者に預託・提供させていただく場合がございます。

●お客様情報の問合せについて

お客様ご本人から弊社が管理するお客様情報について対応窓口へ以下の要請がなされた場合、弊社はお客様ご本人からの申出であることを確認した上で、お客様の意思を尊重し合理的な範囲で必要な手続きおよび対応をいたします。

- お客様情報の開示
- お客様情報の訂正、追加、削除、利用の停止、または消去

●お客様情報の管理責任者

お客様より提供いただいたお客様情報は以下の者が責任をもって管理監督いたします。

株式会社イーフロンティア 代表取締役 安藤 健一

●お客様情報対応窓口

株式会社イーフロンティア サポートセンター

2. AI 将棋の準備

本章では、AI 将棋を使うための準備について解説します。

2.1 AI 将棋に入っているディスクについて

AI 将棋の商品には、以下のディスクが入っています。

AI 将棋 Version 19 CD-ROM

このディスクにはインストーラや AI 将棋のプログラムといった、AI 将棋を動作させるのに必要な各種ファイルが入っています。

2.2 AI 将棋のインストールとアンインストール

AI 将棋をハードディスクにインストールする手順と、ハードディスクから削除(アンインストール)する手順を解説します。

2.2.1 インストール

1. Windows を起動します。
2. 他のアプリケーションプログラムが起動している場合は、すべてのプログラムを終了させてください。
3. AI 将棋の CD-ROM をドライブにセットします。
4. AI 将棋スタートパネルが表示されます。

自動的に表示されない場合は、Windows の<スタート>メニューの「コンピューター」から CD-ROM のアイコンを選び、ダブルクリックします。



AI 将棋スタートパネルの各ボタンの機能は、以下のとおりです。

■はじめにお読みください

「お使いになる前に」を表示します。

■インストール

ハードディスクに AI 将棋をインストールします。

■ユーザー登録

オンラインユーザー登録のためのウェブサイトを表示します。

■製品情報を確認

AI 将棋の製品情報のウェブサイトを表示します。

■CD-ROM を参照

CD-ROM の内容をエクスプローラで参照します。

■終了

AI 将棋スタートパネルを終了し、Windows に戻ります。

- AI 将棋をハードディスクにインストールするには、<インストール>をクリックします。
- 画面の指示にしたがってインストールを行ってください。
ユーザー情報の入力を促すダイアログが表示されたら、名前、所属、シリアル番号を入力してください。シリアル番号は、必ず半角数字で入力してください。シリアル番号は、製品に同梱の「ライセンスカード」に記載されています。なお、本マニュアルの巻末にシリアル番号を控えておくことができますので、書き写しておくとお便利です。



- 以降は、画面の指示にしたがってインストールを行ってください。

8. インストールが終了するとメッセージが表示されます。
＜完了＞をクリックして、インストールを完了します。
9. 「お使いになる前に」が表示されます。マニュアルには記述されていない最新情報や注意事項などが書かれています。必ず目を通してください。

2.2.2 アンインストール

AI 将棋をハードディスクから削除（アンインストール）するには次の手順で行なってください。

1. Windows の＜スタート＞メニューから「コントロールパネル」を開きます。
2. 「プログラム」の「プログラムのアンインストール」をクリックします。
3. リストから「AI 将棋 Version 19」を選び、＜アンインストール＞をクリックします。
4. 「ユーザーアカウント制御」ダイアログが表示されます。
本当に削除する場合は、＜続行＞をクリックします。
5. アンインストールが開始されます。
6. アンインストールが終了するとメッセージが表示されます。
＜完了＞をクリックして、アンインストールを完了します。

2.3. ユーザー登録について

本製品に関するユーザーサポート、バージョンアップサービスなどを受けるには、ユーザー登録を行っていただく必要があります。
製品パッケージに同梱されているライセンスカードの記載を参照のうえ、オンラインでユーザー登録を行ってください。

オンラインユーザー登録を行うには、AI 将棋の＜ヘルプ (H)＞メニューから＜オンラインユーザー登録 (U)＞を選びます。

※オンラインユーザー登録にはインターネットに接続できる環境が必要です。

AI 将棋スタートパネルの＜インストール＞ボタンの下にある＜ユーザー登録＞ボタンでも可能です。

3. AI 将棋の操作について

本章では、AI 将棋の操作方法について解説します。

3.1 AI 将棋の起動

ハードディスクにインストールした AI 将棋を起動するには、次のようにします。

- Windows の<スタート>メニューの<すべてのプログラム>にある<AI 将棋 Version 19>から<AI 将棋 Version 19>を選ぶ
- デスクトップにある AI 将棋のショートカットをダブルクリックする
- 保存した AI 将棋の棋譜ファイル(拡張子 AIS)をダブルクリックする

AI 将棋を起動すると、メインメニューが表示されます。

※ 棋譜ファイルをダブルクリックした場合、メインメニューは表示されません。



どのモードで対局するかを選択します。

- 新規対局 新しい対局を始めます
- AI 奨励会 AI 奨励会モードで対局します
「5. AI 奨励会モード」をご覧ください
- 国盗り戦 国盗り戦モードで対局します
「6. 国盗り戦モード」をご覧ください
- 定跡一覧 「4.14 定跡一覧機能」をご覧ください
- 獅子王将棋 「AI 将棋獅子王」を起動します
- 朱雀の巻 「AI 詰将棋 朱雀の巻」を起動します
「7.1 AI 詰将棋 朱雀の巻」をご覧ください
- 今日の詰将棋 「今日の詰将棋」を起動します
「7.2 今日の詰将棋」をご覧ください
- AI 将棋を終了 AI 将棋を終了します

3.2 AI将棋の画面構成

AI将棋の画面は、次のような要素で構成されています。

メニューバー

AI将棋のコマンドが割り付けられています。この部分をマウスでクリックするか、Altキーを押しながら () 中のアルファベットを押して選択します

ブルダウメニュー

AI将棋のコマンドが表示されます。マウスで選びたいものをクリックするか、キーボードで選択します。表示を消したい場合はブルダウメニュー以外のどこかをクリックするか Esc キーを押します



棋譜ウィンドウ

棋譜 (対局の手順) を表示します。マウスでスクロールバーを操作してスクロールさせることができます。一番下に最後の手が表示されます

分岐ウィンドウ

棋譜の中に分岐がある場合、その箇所にカーソルが移動すると表示されます

ステータスバー

コマンドの機能や、どちらの手番かなどを表示します

ツールバーには次のような機能が割り付けられており、ワンタッチで実行することができます。ツールバーはマウスでドラッグすることで、画面の任意の位置に移動することも、ウィンドウの上下左右端にくっつけることも可能です。

新規対局

AI将棋と対局します

対局中断

対局を一時中断します

投了

投了します

詰みを読む

現在の局面で詰める手があるかを調べます

シミュレーション対局

AI将棋をもうひとつ起動し、現在の局面から対局を枝分かれさせます



待った

待ったをします

対局再開

現在の盤面から対局を再開します

次の一手

ヒントを表示します

AI検討

現在の局面における候補手を表示します

棋譜解析

形勢の優劣をグラフや読み筋で表示します

棋譜再生ボタン

棋譜再生に使うボタンが並んでいます。左から「最初に戻る」、「連続逆再生」、「戻す」、「停止」、「進める」、「連続再生」、「最後まで進める」の各ボタンです

3.3 対局を始める

1局指したあと、棋譜再生を行なったあとなどで、新しく最初から対局するときには、次のようにして対局を始めます。

<対局(G)>メニューの<新しく対局する(N)>からコマンドを選ぶ

3.3.1 あなた vs AI 将棋

コンピュータと対局を行ないます。ツールバーの「新規対局」をクリックしても同じです。このコマンドを選ぶと、次のダイアログが表示されます。設定を行ない、<OK>をクリックすると対局が始まります。あなたが先手の設定をしている場合は、最初の手を指してください。AI将棋が次の手を考え、指してきます。

対局相手 (E)

対局相手のレベルをAI接待員からAI将棋5段の16段階で選択できます。「<」または「>」をクリックして、レベルを上げ下げします



手合い変更 (H)

ハンディキャップを付けて対局するには、このボタンをクリックします。手合いの設定ができます。先手と後手を変更したいときも、このボタンをクリックしてください。振駒はコンピュータが自動で行ないます

持時間変更 (M)

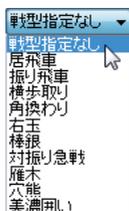
<無制限 (U)>のチェックを外すと、クリックできるようになります

■コンピュータの戦型

AI将棋にどのような戦型をとらせるかを指定します。

「戦型指定なし」に加えて、大きく10戦型を用意しました。

※平手以外(駒落ち)では意味を持たない事があります。



■戦型の種類

「戦型指定なし」、「居飛車」、「振り飛車」、「横歩取り」、「角換わり」、「右玉」、「棒銀」、「対振り急戦」、「雁木」、「穴熊」、「美濃囲い」

■拡張設定

AI 将棋の棋力を、より細かく設定して対局することができます。＜拡張設定(X)＞をクリックすると、次のようなダイアログが表示されます。

対局相手 (E)

最新の思考ルーチンの搭載

思考時間 (T)

AI 将棋の一手の思考時間を選択することができます



■時間制限対局

テレビ棋戦などで見られる、持ち時間に制限のある対局です。「新規対局」ダイアログで持時間の＜無制限(U)＞のチェックを外し、＜持時間変更(M)＞をクリックすると、「持時間の設定」ダイアログが表示されます。

持時間 (M)

最初の持ち時間を分単位で設定します

秒読み (O)

持ち時間がなくなると、ある一定時間の間に次の手を指さなくてはなりません。それが「秒読み」です

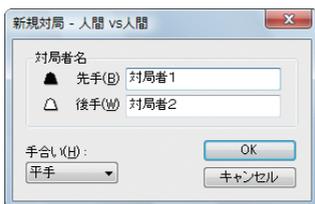
考慮時間 (K)

持ち時間がなくなり、秒読みで指す状態になっても、ここ一番と言うところではじっくり考えたい場合もあります。そんなとき、考慮時間が設定してあると秒読みの時間をオーバーしても、1分間は次の手を考えることができます。1分単位で1回から10回まで設定できます



3.3.2 人間 vs 人間

1 台のコンピュータを使って、人間が交互に指していきます。
次のようなダイアログが表示されますので、必要な設定を行ないます。
< OK >をクリックすると、対局が始まります。



3.3.3 AI 将棋 vs AI 将棋

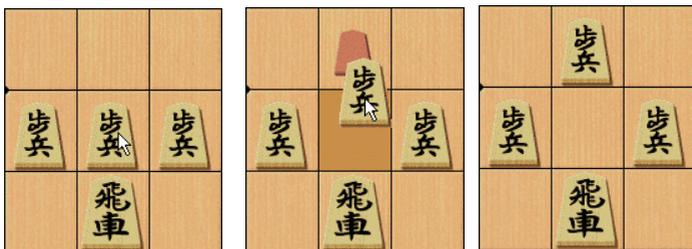
コンピュータ同士を対局させます。次のようなダイアログが表示されますので、必要な設定を行ないます。< OK >をクリックすると対局が始まります。



3.4 駒の動かし方

駒はマウス、キーボードで動かすことができます。

マウスを使って駒を動かすときは、次のように行ないます。



動かしたい駒の上までマウスポインタを移動します (図左)

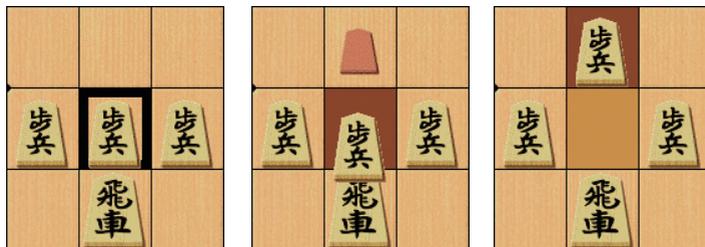
マウスの左ボタンでクリックすると、マウスで駒を移動できるようになります (図中)

動かしたい位置まで駒を移動させたら、もう一度クリックします (図右)

間違った駒をクリックしてつかんだ場合は、将棋盤の外をクリックすると元の位置に戻ります

ドラッグ・アンド・ドロップで駒を動かすように変更することもできます。詳しくは「4.16.1.1 対局タブ」を参照してください。

キーボードを使って駒を動かすときは、次のように行ないます。



↑↓←→キーを押すと画面に太枠が現われます。↑↓←→キーを押して、動かしたい駒の上に移動します (図左)

Enter キーまたはスペースキーを押すと (図中) のようになり、↑↓←→キーで駒を移動できるようになります

動かしたい位置まで駒を移動させたら、Enter キーを押します (図右)

間違った駒を選んでしまった場合は、Esc キーを押すと駒を離し、元の位置に戻します

■初心者の方へ(「駒が動かせる場所を表示」と「王手を告げる」オプション)

将棋では、駒の種類によって動かせる位置に決まりがあります。

<表示(V)>メニューの<各種設定(I)>コマンドを選んで表示されるダイアログの「対局」タブで<駒が動かせる場所を示す(G)>をオンにしておくと、駒を動かそうとすると、その駒を動かせる位置を図のように表示します。



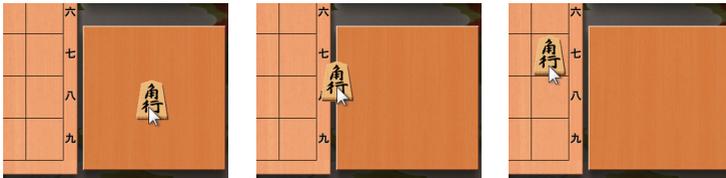
また初心者の方にとっては、王手を教えてもらったほうがいいかも知れません。
<表示(V)>メニューの<各種設定(I)>コマンドを選んで表示されるダイアログの「対局」タブで<王手を告げる(O)>をオンにしておく、王手を教えてくれます。なお、このオプションは人間同士の対局では無効です。

■成る／成らない

駒が成るか、成らないかの選択は、表示されるダイアログで指定します。

■取った駒を打つ

取った駒を打つ場合は、次のように行ないます。



マウスの場合は、打ちたい駒の上までマウスポインタを移動します（図左）
マウスの左ボタンをクリックすると、マウスで駒を移動できるようになります（図中）
打ちたい位置まで駒を移動させたら、もう一度クリックします（図右）



キーボードの場合は、↑↓←→キーで太枠を持ち駒エリアの打ちたい駒に合わせて Enter キーまたはスペースキーを押します（図左）
持ち駒表示エリアの色が変わり、↑↓←→キーで駒を移動できるようになります（図中）
駒を打ちたい位置まで移動し、Enter キーまたはスペースキーを押します（図右）

■待った

待ったをする場合は、<対局(G)>メニューから<待った(U)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「待った」ボタンをクリックします。

■どの手を指したのかを示す（「直前の一手を表示」オプション）

ちょっと目を離れたすきに AI 将棋が手を指すと、どこに指したのかわかりにくいことがあります。<表示(V)>メニューの<各種設定(I)>コマンドを選んで表示されるダイアログの「対局」タブで<直前の一手を強調する(L)>をオンにしておく、最後に指された駒の位置がハイライト表示されます。

■投了する。詰んでいたらそれを知らせる（「詰まされたら告げる」オプション）

投了する場合は、<対局(G)>メニューから<投了(G)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「投了」ボタンをクリックします。

また初心者の方にとっては、詰みを教えてもらったほうがいいかも知れません。
<表示(V)>メニューの<各種設定(I)>コマンドを選んで表示されるダイアログの「対局」タブで<詰まされたら告げる(T)>をオンにしておく、教えてくれます。

【マルチタッチ】

AI 将棋は Windows 7 以降でのマルチタッチモニタに対応しています。

2 本指での盤面の拡大 / 縮小 / 回転 / 縦横スクロール、駒の移動がジェスチャー動作で可能です。マウス動作と同じように 1 本指での動作も可能です。

※ Windows 7 以降でマルチタッチ操作を行うには、マルチタッチに対応したモニタおよびそれに対応したドライバの組み込みが必要になります。

※ 拡大、縮小、上下反転、縦横スクロールした状態で AI 将棋を終了しても、次回起動時の設定には反映されません。あらかじめご了承ください。

■縮小

動かせる駒以外の場所で、2 本指を広げてタッチし、2 本指をすぼめる動作をします。

■拡大

動かせる駒以外の場所で、2 本指をすぼめてタッチし、2 本指を広げる動作をします。

■回転(上下反転)

動かせる駒以外の場所で、2 本指を広げてその中心で円を描くように 90 度以上回転させます。

※ 動作が完了するとピープ音が鳴ります。

■縦横スクロール

盤面を拡大した状態で、動かせる駒以外の場所で、2 本(または 1 本)指でタッチし、スクロールさせたい方向に移動します。

■駒の移動

1 本(または 2 本)指でタッチし、移動したい場所をもう一度タッチします。

1 本(または 2 本)指でタッチしたまま、移動したい場所へ移動して指を離します。

3.5 時間の見方

3.5.1 通常対局

通常対局時、時間には人間またはコンピュータの思考時間の合計が表示されます。



3.5.2 時間制限対局

時間制限対局時、時間には持時間がカウントダウンされて表示されます。



持ち時間がなくなり、秒読みに入ると、秒読みの時間が表示されます。



考慮時間が設定されている場合は、その回数も合わせて表示されます。

3.6 対局を終える。AI 将棋を終了する

対局が終盤をむかえ、自分の負けを判断したら<対局 (G)>メニューから<投了 (G)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「投了」ボタンをクリックします。最後まで指し続け勝負がつくと、画面に手数と勝者を表示するメッセージが表示されます。

<ファイル (F)>メニューから< AI 将棋を終了 (X)>コマンドを選ぶと、AI 将棋が終了します。対局の棋譜をファイルに保存しておきたいときは、終了する前に<ファイル (F)>メニューの<保存 (S)>コマンドで保存してください。

3.7 忙しくなったので、中断する

自分が指さないかぎり、AI 将棋も手を進めません。時間の消費を気にしないのならこのまま放っておいてもかまいません。時間を止めておくためには、<対局 (G)>メニューの<対局を中断 (B)>コマンドを選びます。再開するときは、<対局 (G)>メニューの<対局を再開 (C)>コマンドを選びます。

長く間をあける場合は<ファイル (F)>メニューの<保存 (S)>コマンドでファイルに保存しておくといいでしょう。いったん保存した対局は、<ファイル (F)>メニューの<開く (O)>コマンドで呼び出し、<対局 (G)>メニューの<対局を再開 (C)>コマンドを選ぶと、中断した状態から対局できます。

4. AI 将棋の機能

本章では、AI 将棋の各機能について解説します。

4.1 盤面を編集する

任意の駒を落としたり、駒の位置を任意の位置に移動させておいて対局することができます。局面ごとの研究に便利な機能です。後述する駒の配置が終わったら、<対局(G)>メニューから<対局を再開(C)>コマンドを選ぶと、盤面の状態から対局が可能です。

1. <編集(E)>メニューから<盤面編集の開始(B)>コマンドを選びます。対局中の場合は、<対局(G)>メニューから<対局を中断(B)>を選ぶか、ツールバーの「中断」ボタンをクリックして対局を中断してください。対局中に盤面編集を行なうことはできません。

このとき、「現在の対局を保存しますか?」といったダイアログが表示されることがあります。このコマンドを選ぶ前の盤面を保存する必要がある場合は、<はい(Y)>を選んで保存してください。

2. <編集(E)>メニューには盤面を初期化するコマンドが用意されています。(次ページ参照)
3. 使用しない駒は、画面右上(対局画面でAI将棋のロゴがあった位置)に表示されている駒箱に移動します。通常の駒の移動と同じ操作で、不要な駒を駒箱に移動します。
4. 直前の操作を取り消す場合は、<編集(E)>メニューの<元に戻す(U)>を選びます。また、取り消した操作をやり直す場合は、<編集(E)>メニューの<やり直し(R)>を選びます。
5. 駒箱に移動してしまった駒を元に戻すには、通常の駒の移動と同じ操作で、戻したい駒を駒箱から選び、置きたい位置に移動します。
6. 駒の向きや成る／成らないを変更するには、駒をダブルクリックします。1回ダブルクリックするたびに、駒の向き反転→成る／成らないが変わります。なお、駒を右クリックすることでも同様の操作が可能です。

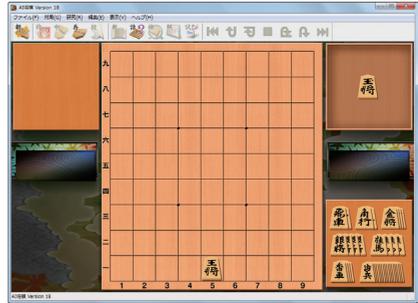
キーボードの場合は、太い枠を変更する駒に合わせて、Insertキーを押します。Insertキーを押すたびに、駒の向き反転→成る／成らないが変わります。また、Deleteキーを押すと表示されるショートカットメニューからも変更することができます。

7. 編集が終わったら、<編集(E)>メニューから<盤面編集の終了(E)>コマンドを選びます。
8. 「盤面編集を終了します。手番はどちらにしますか」というダイアログが表示されます。「先手」「後手」どちらの番で対局を開始するか、ボタンを選びます。

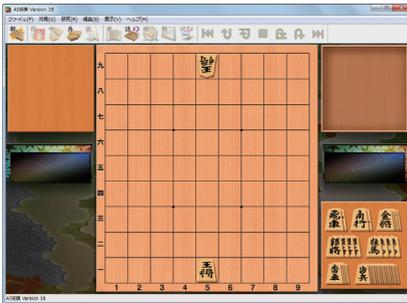
■<編集(E)>メニューの盤面の初期化コマンド



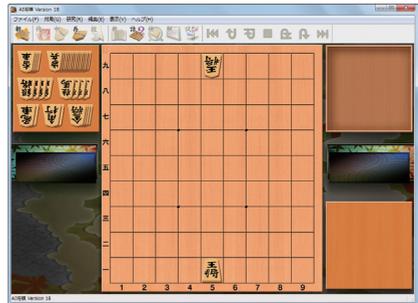
<平手初型で初期化 (H) >



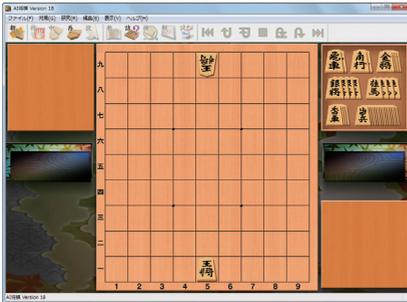
<詰将棋～玉一枚 (T) >



<詰将棋～双玉 (G) >



<玉二枚～全て先手 (S) >



<玉二枚～全て駒箱 (K) >



<玉二枚～均等 (V) >

■ご注意

盤面に玉が1つしかない場合、盤面編集を終了しても対局を再開することはできません。<編集(E)>メニューの<詰将棋～玉一枚(T)>を選んで盤面を編集した場合も同様です。

4.2 棋譜の保存・読み込み

対局の棋譜をファイルに保存したり、ファイルから読み込んだりすることができます。棋譜をファイルに保存しておくと、次のようなことが可能になります。

- 対局を途中で中断し、あとでその続きを対局する
- 対局結果を保存しておき、あとで見る
- 新聞・雑誌の対局を AI 将棋に入力し、研究に役立てる

■ AI 将棋 Version 19 が対応しているファイル形式

以下の形式のファイルを読み込んだり、保存することができます。

なお、AI 将棋 Version 19 以外で保存したファイルについては、コンピュータのレベルの対応がとれませんので、対局相手は人間となります。

◎ AIS 形式ファイル (AI 将棋 Version 19 が標準的に使用するファイル形式)

・ 互換性のある AIS ファイル :

AI 将棋 Version18、AI 将棋 Version17、AI 将棋 Version16、
AI 将棋 Version15、AI 将棋 Version14、AI 将棋 Version13、
AI 将棋 Version12、AI 将棋 優勝記念版、
AI 将棋 Online Edition、親子ではじめる AI 将棋 KIDS 2、
AI 将棋 2004、AI 将棋 2003II、AI 将棋 2002、
AI 将棋 2001 (Windows 版 / Macintosh 版)、
AI 将棋 2000 (Windows 版 / Macintosh 版)、AI 将棋 3 DELUXE、
AI 将棋 3 (Windows 版 / Macintosh 版)、AI 将棋 2 DELUXE、
AI 将棋 2 (Windows 版 / Macintosh 版)

・ 読み込みのみ可能な AIS ファイル :

AI 将棋 1.5R

◎ AKS 形式ファイル (「川端将棋」が使用するファイル形式)

◎ AOS 形式ファイル (「俺の将棋」が使用するファイル形式)

◎ KIF 形式ファイル (柿木将棋などが使用するファイル形式)

AI 将棋 PC-9800 シリーズ用、AI 将棋 Macintosh 版、森田将棋の KIF 形式ファイルとは互換性がありません。

◎ KI2 形式ファイル (柿木将棋などが使用するファイル形式)

◎ CSA 形式ファイル (コンピュータ将棋で普及しているファイル形式)



4.2.1 棋譜ファイルを保存する

棋譜をファイルに保存するには、次のように行います。

1. <ファイル(F)>メニューから<保存(S)>コマンドを選びます。
「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。
2. ファイル名を入力します。
3. 他の形式で保存する場合は、<ファイルの種類(T)>から選びます。
4. <保存(S)>をクリックします。

対局中に新しく対局するコマンドを選んだり、ファイルを読み込むコマンドを選ぶなど、現在表示中の盤面が失われるコマンドを実行した場合、保存を促すダイアログが表示されます。保存する場合は、<はい(Y)>を選んで保存の操作を行います。

■ご注意

保存しておいたファイルを読み込み、対局などを行ったあと、同じ名前で保存を行うとファイルが上書きされ、以前の内容が失われてしまいます。古いファイルを残したまま、新しい棋譜を保存する場合は、新しい名前を付けて保存してください。

4.2.2 棋譜ファイルを読み込む

ファイルに保存した棋譜を読み込むには、次のように行います。

1. <ファイル(F)>メニューから<開く(O)>コマンドを選びます。
「開く」ダイアログが表示されます。
2. 読み込む棋譜ファイルを指定します。
3. <開く(O)>をクリックします。
4. <表示(V)>メニューの<各種設定(I)>コマンドを選んで表示されるダイアログの「再生」タブにある<棋譜ファイルを読み込んだ時の動作(R)>で設定されているオプションにしたがって将棋盤上に駒が表示されます。
次のオプションが選べます。

<開始局面を表示> 初めの状態を表示します

<自動再生する> 自動的に一番最後の局面までアニメーション再生します

<最終局面を表示> 最後の状態を表示します

4.3 棋譜を入力する

新聞や雑誌などに掲載されている棋譜を AI 将棋に入力したり、ネット対局サイトなどに掲載されている棋譜を AI 将棋に貼り付けることができます。

4.3.1 棋譜を AI 将棋に入力する

新聞や雑誌などに、対局の盤面が掲載されていることがあります。これらの盤面を AI 将棋に入力して管理する場合には、次のように操作してください。

1. <対局(G)>メニューの<新しく対局する(N)>から<人間 vs 人間(M)>コマンドを選びます。
2. 「新規対局」ダイアログが表示されます。
必要な設定をして、<OK>をクリックすると対局が開始します。
3. 新聞や雑誌などに掲載されている手順の通りに、先手・後手の手を交互に指していきます。
4. 手順を最後まで指し終えたら、<ファイル(F)>メニューから<保存(S)>コマンドを選びます。
5. 「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。
わかりやすい名前を付けて棋譜ファイルを保存します。

4.3.2 棋譜のコピー・貼り付け

インターネットのネット対局サイトなどに掲載されている棋譜を、AI 将棋に貼り付け、対局を再現することができます。

また、AI 将棋で行った対局の棋譜をコピーし、ホームページやメモ帳などに貼り付けることも可能です。

なお、AI 将棋に貼り付けられる棋譜の形式は、「CSA 形式」と「柿木将棋形式」です。AI 将棋で棋譜をコピーした場合は、「柿木将棋形式」の棋譜がコピーされます。

■棋譜を貼り付ける

1. Internet Explorer などのウェブブラウザでネット対局サイトに掲載されている棋譜を表示し、コピーします。
2. AI 将棋の<ファイル(F)>メニューから<棋譜の貼り付け(P)>コマンドを選びます。
3. コピーした棋譜が AI 将棋に貼り付けられ、対局の様子が再生されます。

■棋譜をコピーする

1. 対局中または対局終了後に、<ファイル(F)>メニューにある<棋譜のコピー(C)>のサブメニューから<KI2 形式(C)>コマンドまたは<KIF 形式(F)>コマンドを選びます。
2. Internet Explorer やメモ帳などに、コピーした棋譜を貼り付けることができます。

4.4 棋譜・盤面を印刷する

印刷には 2 種類あります。

棋譜のウィンドウの内容を印刷する<棋譜印刷(K)>

現在表示されている盤の状態を局面図として印刷する<盤面印刷(B)>

1. <ファイル(F)>メニューから<棋譜印刷(K)>コマンドまたは<盤面印刷(B)>コマンドを目的に合わせて選びます。
2. 印刷のダイアログが表示されます。必要な設定を行ない<OK>をクリックします。
3. 印刷が始まります。

4.5 棋譜を再生する

AI 将棋では、保存していたファイルを呼び出して任意の局面を表示したり、対局を中断して以前の局面に戻し、そこから指しなおす、といったことが可能です。このようなときは、<研究(R)>メニューの<棋譜再生(P)>の各コマンドか、ツールバーのアイコンを使って画面を操作します。

<連続逆再生(R)>	連続的に先頭に向かって再生
<1手戻す(B)>	1手前に戻す
<再生を停止(S)>	停止
<1手進める(F)>	1手次へ進める
<連続再生(P)>	連続的に最後に向かって再生
<最初に戻る(T)>	棋譜の最初に戻る
<最後まで進める(L)>	棋譜の最後に進める

なお、このコマンドは対局中には使用できません。<対局(G)>メニューの<対局を中断する(B)>コマンドを選んで対局を中断してください。

4.6 棋譜を読み上げる

棋譜の読上げ、対局時の秒読みが男女2種類の音声で再生されます。読上げ、秒読みの設定については「4.16.1.6 効果音タブ」をご覧ください。

4.7 棋譜のコメントを表示・編集する

<表示(V)>メニューから<コメント(C)>コマンドを選ぶと「コメント」ウィンドウが表示・非表示されます。

1. コメント付きの棋譜を読み込んでコメントを表示する

棋譜の読み込みは、「4.2 棋譜の保存・読み込み」を参照してください。

「棋譜」ウインドウ内の指し手の左側に※印が表示されます。ここをマウスでクリックすると「コメント」ウインドウが表示されている場合は、そのウインドウ内にコメント文字列を表示します。

2. 棋譜を読み込んでコメントを付ける

表示されているコメントウインドウ内をクリックするとコメントを編集するモードに入ります。または、表示されているコメントウインドウ内で右クリックボタンを押すと「コメントの編集」<すべてのコメントの削除>のメニューが出ますので、「コメントの編集」を選んでも、コメントを編集するモードに入れます。

コメント編集した場合は「OK」ボタンを押します。編集しなかった場合や編集内容を破棄したい場合は、キャンセルボタンを押します。

3. コメントの全削除

棋譜内のコメントをすべて削除したい場合は、コメントウインドウ内で右クリックボタンを押すと「コメントの編集」<すべてのコメントの削除>のメニューが出ますので、「すべてのコメントの削除」を選びます。

4. コメントの編集した棋譜の保存

「ファイル(F)」メニューから「保存(S)」コマンドを選びます。

4.8 分岐棋譜

インターネット上の竜王戦 Web サイトなどに採用されている分岐棋譜の読み／再生／編集が可能です。

▼読み込み

通常の棋譜ファイルの読み込みと同じ操作で読み込みます。「4.2.2 棋譜ファイルを読み込む」を参照してください。

▼再生

通常の棋譜ファイルを読み込んだ時と同じ操作で再生ができます。

分岐のある箇所は、棋譜ファイルで「+」マークが表示されています。マウスでクリックし、再生したい2番目以降の指し手候補をクリックし再生ボタンで再生します。

▼分岐棋譜の作成方法

コンピュータ相手に作成例を示します。人間対人間の対局でも可能です。

1. 人間を先手とします。コンピュータ相手に1～30手まで指します。
2. 中断します。
3. 棋譜ウインドウで分岐したい箇所(たとえば15手目)をクリックします。
4. 盤面で分岐したい手を指し、再開します。

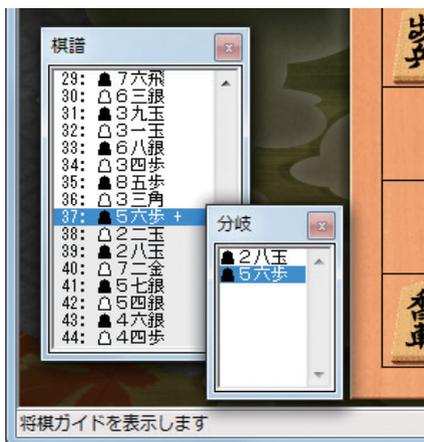
※ 棋譜ウインドウで分岐した最初の指し手に「+」マークが表示されます。

5. 分岐の指し手を 10 手ほど指します。
※ 分岐している指し手の場合、棋譜ウインドウは薄い灰色の背景になります。(元の指し手の場合は、通常表示になります。)
6. 中断します。
7. 棋譜ウインドウで分岐した指し手(ここでは 15 手目)をクリックします。(指し手に「+」マークが表示されています)
8. 分岐ウインドウが表示されますので、元の指し手(一番上に表示されている指し手)をクリックします。
※ 2 番目の指し手が分岐した指し手です。
9. 元の指し手が棋譜ウインドウに表示されるので末端の手(30 手目)をクリックし、対局を再開します。

▼分岐ウインドウについて

棋譜ウインドウで「+」マークにカーソルを移動すると分岐の候補を分岐ウインドウで表示します。

- 1 番先頭に表示される指し手が元の指し手です
- 2 番目以降に表示される指し手が分岐した指し手です。



■分岐ウインドウ内の分岐候補の編集

- ・ 分岐ウインドウ内に表示される指し手を削除したい場合
 1. 削除したい指し手をマウスで右クリックします。
 2. <削除(D)>を選択します。
候補が 1 つとなった場合は、ここでの分岐はなくなります。
- ・ 2 番目以降のどれかの候補を先頭(元の指し手)にしたい場合
 1. 先頭にしたい指し手をマウスで右クリックします。
 2. <先頭へ(T)>を選択します。

4.9 次の一手を見る

対局中、次にどのような手を指せばよいか困ったとき、あるいはどのような手を指せばよいか知りたいとき便利な機能です。現在の局面からどのような手を指せばよいか、AI 将棋が考え、3 つまで次の一手を表示してくれます。
<研究 (R)>メニューから<次の一手 (H)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「次の一手」ボタンをクリックします。

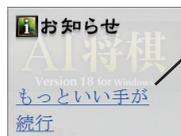


次の一手のレベルは思考時間によって、5 秒、10 秒、20 秒の 3 つから選択することができます。詳しくは「4.16.1.4 思考タブ」をご覧ください。

※ AI 奨励会、国盗り戦、通信対局中は、次の一手機能をご利用いただけません。

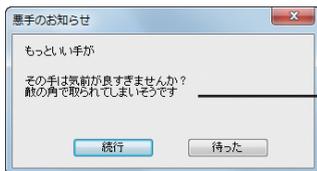
4.9.1 悪手ヒント機能

悪手を指すとお知らせボードにその旨のメッセージが表示されます。



他に「いいんですか?」、「うっかりかも」、「なるほど...」、「ヒントです」、「勝負はこれから」、「アドバイスです」、「その手ですか?」、「落ち着いて」、「ちょっと待った」、「もっといい手が」、「冷静に」、「そうきましたか」、「うーん...」など多種多様のメッセージが出ます。

そのメッセージをクリックするとさらに詳しい内容のメッセージが表示されます。



状況に応じた多種多様のメッセージが出ます。

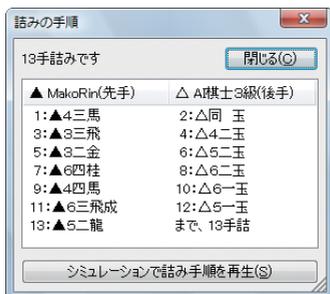
続行をクリックするとすぐさま対局が継続されます。押さなくても一定時間を過ぎれば対局は継続されます。

4.10 詰みを読む

対局や棋譜再生の途中で、先手または後手に詰みの可能性があるかを調べることができます。

<研究(R)>メニューから<後手玉の詰みを読む(W)>または<先手玉の詰みを読む(B)>を選びます。

詰みがある場合は、詰みまでの手数と棋譜が表示されます。また、ダイアログ中の<シミュレーションで詰み手順を再生(S)>をクリックすると、詰みまでの手順を再生することができます。



対局時のみではなく、盤面編集集中でも実行することができるため、自分で入力した詰将棋の詰みの手順を調べるなどにも利用できます。

* AI 奨励会、国盗り戦、通信対局中は、詰みを読むをご利用いただけません。

4.11 AI 検討

対局や棋譜再生の途中で、その局面における候補手を表示することができます。

1. 対局や棋譜再生で、検討を始めたい盤面を表示します。
AI 将棋と対局中の場合は、対局を中断します。
2. <研究(R)>メニューから<AI 検討(A)>を選ぶか、ツールバーの「AI 検討」ボタンをクリックします。
3. AI 検討ウィンドウが表示され、その局面での候補手が表示されます。候補手は経過時間により変化しますが、時間をかけるほど正確な候補手が表示されます。

形勢ゲージ

先手、後手の優劣を示したもので、
優勢な方の面積が広がります

局面的状態

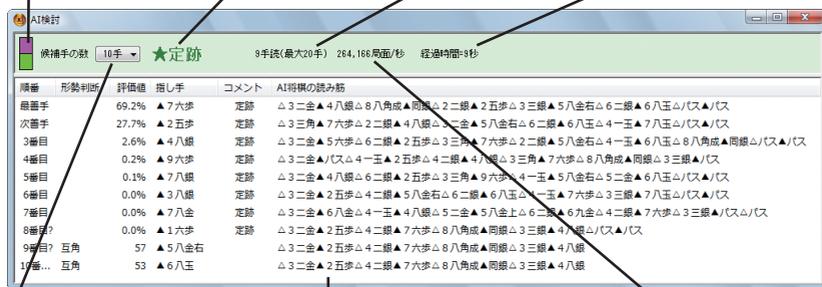
現在の局面のコメント
が表示されます

読み筋の深さ

何手先まで読んだ
のが表示されます

経過時間

現在の局面の評価を始めてか
らの経過時間が表示されます



候補手の数

表示する候補手の数を指定します。
多くしすぎると評価に時間がかかり、
よい手の発見が遅れることがあります

候補手表示

任意の候補手を選択すると、その手が盤面に反映
されます。また、ショートカットメニューから検
討内容をクリップボードにコピーできます

読みの速さ

1秒間に何局面について
評価したか表示されます

■ 順番

「最善手」「次善手」「3番目」など、候補手の順番が表示されます。「?」がついている手はこれから評価するため、まだ順番が未確定なことを示しています。

■ 形勢判断

各候補手を指した場合、どのように形勢が変化するかが表示されます。

■ 評価値

各候補手を指した後の局面を評価した値が表示されます。先手が優勢な場合は正、後手が優勢な場合は負の数で表示され、優勢の度合いが高いほど大きな値で表示されます。定跡の場合は、定跡との合致の度合いが%で表示されます。

■ 指し手

候補手が表示されます。

■ コメント

特徴のある候補手について、「定跡」「詰める」などのコメントが表示されます。

■ AI将棋の読み筋

各候補手を指した後の読み筋が表示されます。

なお、思考ルーチンが探索中に有効な手を見つけられず、「何もしない方がよい」と判断した場合、将棋には存在しない手ですが「パス」と表示されます。

4. 盤面を操作したり、棋譜再生の機能を使って指し手を進めると、その局面での候補手が表示されます。また、AI検討ウィンドウから任意の候補手を選択し、その手を盤面に反映することもできます。

4.12 棋譜解析

対局終了後に形勢の優劣をグラフや読み筋で表示することができます。

1. <研究(R)>メニューから<棋譜解析(K)>コマンドを選びます。
2. 「棋譜解析」ダイアログが表示されます。棋譜解析を始める局面と解析の棋力、コメントの種類を選び、<OK>をクリックします。

解析を開始する局面 (S)

対局の最初から解析を始める場合は「最初から」、盤面に表示されている局面から解析する場合は「表示中の局面から」を選びます

棋譜解析の棋力 (L)

棋譜解析時の棋力を選びます。弱い棋力を選ぶと解析が素早く終わります。強い棋力を選ぶと、時間はかかりますが、より正確な解析が行われます



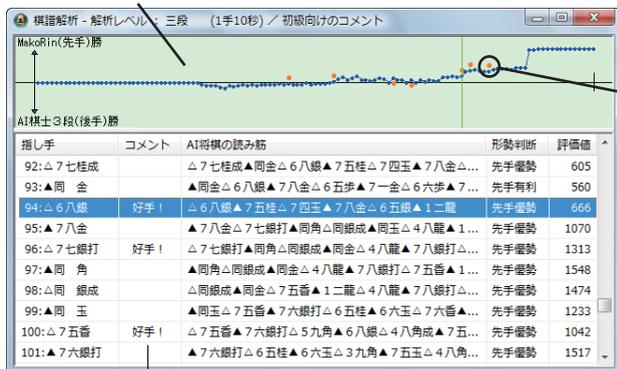
コメントの種類 (K)

棋譜解析時のコメントの種類を選びます。「初級向け」を選ぶとコメントが優しくなります。「上級向け」を選ぶとコメントが厳しくなります

3. 棋譜解析ウィンドウが表示され、解析が実行されます。

形勢グラフ

グラフの振れが大きくなればなるほど、形勢も大きく動いていると判断できます。また、グラフ中の任意の点をクリックすると、解析を中止して、そのときの盤面が表示されます



読み筋表示

各指し手に対して、コメント、AI将棋の読み筋、形勢判断、評価値が表示されます。また、任意の指し手を選択すると、解析を中止して、そのときの盤面が表示されます

■指し手

先手、後手の指した手が交互に表示されます。

■コメント

特徴のある指し手に対して、「好手」「悪手」「疑問手」などのコメントが表示されます。

形勢グラフ上の指し手にも、コメントに対応したマークが表示されます。

■ AI 将棋の読み筋

各局面で、「AI 将棋ならこう指した」という指し手が表示されます。
なお、思考ルーチンが探索中に有効な手を見つけられず、「何もしない方がよい」と判断した場合、将棋には存在しない手ですが「パス」と表示します。

■ 形勢判断

各局面の形勢状態が表示されます。

■ 評価値

各局面を評価した値が表示されます。先手が優勢な場合は+（プラス）、後手が優勢な場合は-（マイナス）で表示され、優勢の度合いが強いほど大きな値で表示されます。

棋譜解析の実行は、対局終了時に表示されるダイアログからも行えます。ダイアログ中にある<棋譜解析を表示(A)>をオンにし、<OK>をクリックしてください。

なお、これらの評価やコメントは、AI 将棋が独自に判断したものです。あくまでも参考としてご利用ください。

■ 表示する解析結果を切り替える

棋譜解析棋力は複数存在し、棋譜解析機能で解析した結果は棋力別に保持されます。棋力ごとに解析結果を切り替えて表示するには、棋譜解析ウィンドウ上で右クリックし、表示されたメニューの<表示する棋力(L)>を利用します。

■ 対局中の自動棋譜解析

対局中に人間の手番の時間を利用して、自動的に棋譜解析を行う機能があります。初期設定では、この機能はオンに設定されています。

解析処理には大きな CPU パワーが必要なため、お使いのコンピュータの処理能力が低い場合には、操作性に影響がでることがあります。マウスで駒を滑らかに移動できない等と感じたときは、「各種設定」ダイアログの「思考」タブにある「人間の番のときも、AI 将棋に考えることを許す(M)」のチェックマークをはずした状態でお試しください。設定について詳しくは、「4.15.1.4 思考タブ」を参照してください。

■ 棋譜解析能力を併せ持つ AI 棋士

「AI 棋士 3 段」以上の AI 棋士は自分の差し手を考える際に、その局面の棋譜解析を行います。「人間 vs AI 将棋」で、この能力を持つ AI 棋士と対局すると、解析データが飛び飛び(1 手おき)に蓄積されていきます。

対局終了時に表示されるダイアログの「棋譜解析を表示(A)」にチェックマークを付けて棋譜解析ウィンドウを表示した場合などは、既に処理済の解析データが即座に表示されます。新たな処理時間を要さずに表示できますが、解析データは飛び飛びになります。

<研究(R)>メニューから<棋譜解析(K)>を選んで棋譜解析を実行すれば、指定した棋力で、すべての指し手に対して棋譜解析が行われますので、必要に応じて使い分けてください。

■コメントの種別について

棋譜解析のコメントは下記の様な種別があります。

- 好手 . . . AI 将棋の読みを上回る好手を指した場合
- 見逃し . . . もっと良くなる手があるのに、それを見逃した場合
- 疑問手 . . . やや疑問な手。軽微な悪手
- 悪手 . . . 悪手
- 大ボカ . . . 致命的な悪手。敗着

■解析結果は変動する

棋譜解析機能で表示される「AI 将棋の読み筋」などは、毎回同じ読み筋が表示されるとは限りません。これらは主に下記の理由によります。ご了承ください。

- ・ 序盤で複数の定跡が読み筋として該当する場合、AI 棋士は乱数で読み筋を選ぶことがあります。
- ・ 同じコンピュータ上で同時に動作している他のプログラムなどの影響を受け、AI 棋士の棋力が一時的に低下してしまうことがあります。

4.13 シミュレーション対局

ある局面下で、次の一手に悩んだところから対局を枝分かれすることができます。

<研究(R)>メニューから<シミュレーション対局(S)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「シミュレーション対局」ボタンをクリックします。

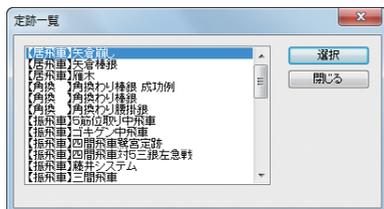
現在の局面とは別のウィンドウが開きます。2つの局面を進めていくながら、どの一手が最善だったのかを自分でシミュレーションすることができます。

さらに枝分かれさせた局面を、いくつにも分岐させていくこともできます。

※ AI 奨励会、国盗り戦、通信対局中は、シミュレーション対局をご利用いただけません。

4.14 定跡一覧機能

メインメニューの<定跡一覧>をクリックします。「定跡一覧」ダイアログが表示されます。定跡一覧から見(再生し)たい定跡を選択します。



■定跡の種類

- ・ 矢倉崩し
- ・ 角換わり棒銀 成功例
- ・ 四間飛車対5三銀左急戦
- ・ ゴキゲン中飛車
- ・ 85 飛
- ・ ヒネリ飛車
- ・ 三手目角交換筋違い角
- ・ 銀多伝(二枚落)
- ・ 三間飛車
- ・ カメレオン
- ・ アヒル
- ・ 4四歩パックマン
- ・ 矢倉棒銀
- ・ 角換わり腰掛銀
- ・ 藤井システム
- ・ 向かい飛車
- ・ 横歩取り 3二飛切
- ・ 雁木
- ・ 鬼殺し
- ・ 4手目△3三角
- ・ かまいたち
- ・ 烏刺し
- ・ ヒラメ
- ・ 一間飛車
- ・ 角換わり棒銀
- ・ 四間飛車鷺宮定跡
- ・ 5筋位取り中飛車
- ・ 向かい飛車 はまり形
- ・ 横歩取り 相横歩取り
- ・ 坂田流向かい飛車
- ・ 角頭歩
- ・ 2手目△3二飛
- ・ 高田流逆棒銀
- ・ カニカニ銀
- ・ 浮き浮き飛車

「定跡解説」ウインドウ(※)が画面下部に表示されます。

※「定跡 - (定跡名)」のタイトルがついたウインドウ

このウインドウに定跡のコメントが表示されます。

■次の解説まで再生

定跡解説ウインドウ右側に「次の解説まで再生」ボタンがあるので通常このボタンを押して解説を読みながら再生して進めていきます。

■ここから対局

掲載されている棋譜の最後まで行くか途中で指したい局面があった場合には、「ここから対局」ボタンを押せば、その局面から対局が始められます。

「対局者の選択」ダイアログが出ますので、先手、後手を決定し「対局開始」ボタンを押して対局を開始します。

■閉じる

定跡解説ウインドウ右側の「閉じる」ボタンを押すと最初に表示された「定跡一覧」ダイアログが表示されます。

このとき、初回起動時とは異なったボタンが表示されます。各ボタンの意味はその右側に書いてある通りです。

■初回起動時

1. 選択 → (選択して) 定跡解説ウィンドウへ
2. 閉じる →メインメニューへ

■定跡解説ウィンドウを「閉じて」戻ってきた時

1. 選択 → (選択して) 定跡解説ウィンドウへ
2. 局面を残して閉じる . . . →対局画面 (中断状態) へ
3. メインメニューへ →メインメニューへ
4. 戻る →定跡解説ウィンドウへ

4.15 対局時の応用的な機能

4.15.1 対局中コンピュータの強さを変える

コンピュータの棋力がもの足りなくなったり、逆に歯が立たず手加減して欲しいときには、対局中にコンピュータの強さを変えることができます。

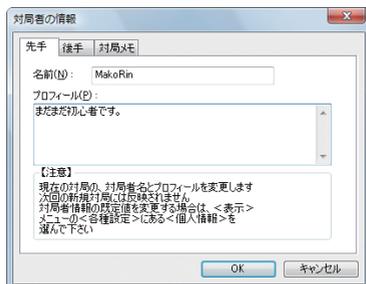
<対局 (G)>メニューから<対局を中断 (B)>コマンドを選び、対局を中断します。次に、<対局 (G)>メニューの<対局設定 (T)>コマンドを選んでください。「対局設定」ダイアログが表示されます。



この「先手」または「後手」に設定してあるコンピュータの強さを調整してください。

4.15.2 対局者の情報

<対局 (G)>メニューから<対局者の情報 (I)>コマンドを選びます。対局中の対局者名、プロフィール、対局メモを変更します。



4.15.3 どうして自分が勝ったのかわからないとき

コンピュータが投了してくれたが、なぜ自分が勝ちになるのかわからないことがあります。こんなときは、＜対局(G)＞メニューの＜対局設定(T)＞コマンドを選ぶと表示される「対局設定」ダイアログで、「先手」と「後手」の設定を入れ替えて(自分とコンピュータを入れ替えて)、対局を続けてみるといいでしょう。

4.16 その他の設定・機能

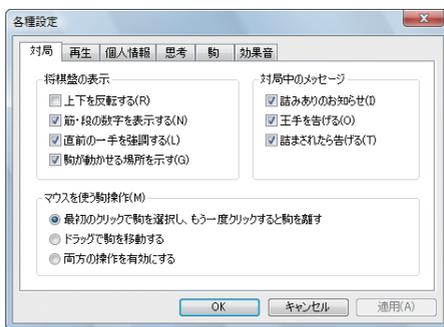
AI 将棋でユーザーが変更できる設定について解説します。

4.16.1 各種設定ダイアログ

AI 将棋の各種設定は、＜表示(V)＞メニューの＜各種設定(I)＞コマンドを選んで表示されるダイアログで設定を行ないます。

4.16.1.1 対局タブ

対局に関する設定を行ないます。



■上下を反転する(R)

標準では、盤の下側が人間で先手、盤の上側が AI 将棋で後手になっています。＜上下を反転する(R)＞をオンにすれば、盤面を上下逆転させることができます。

■筋・段の数字を表示する(N)

筋・段の数字を盤面に表示します。

■直前の一手を強調する(L)

直前に指した駒を見つけやすいようにハイライト表示します。

■駒が動かせる場所を示す(G)

つかんでいる駒を移動できる先をガイド表示します。駒をどこに動かせるかルールを知らない初心者の方は、オンにしておくといいいでしょう。

■詰みありのお知らせ(I)

詰まされる可能性がある場合に、画面表示で知らせます。

■王手を告げる(O)

王手がかかった場合に、画面表示で知らせます。

■詰まされたら告げる(T)

詰まされた場合に、ダイアログを表示します。

■マウスを使う駒操作(M)

駒を移動する操作方法を3種類から選ぶことができます。

4.16.1.2 再生タブ

棋譜の再生に関する設定を行います。



■棋譜再生の速度(S)

棋譜を再生するときの速度を設定します。

■駒移動の視覚効果(A)

駒が成るときなどのアニメーションの表示のオン/オフと速度を設定します。

■棋譜ファイルを読み込んだ時の動作(R)

保存してある棋譜ファイルを呼び出したとき、何を表示するか設定します。

- <開始局面を表示> 初めの状態を表示します
- <自動再生する> 自動的に一番最後の局面までアニメーション再生します
- <最終局面を表示> 最後の状態を表示します

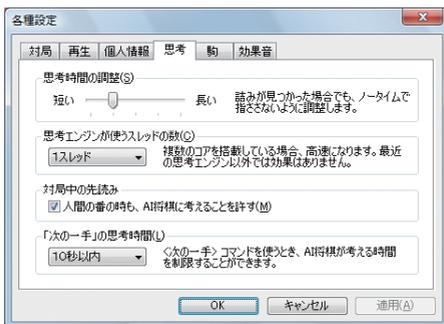
4.16.1.3 個人情報タブ

対局者名とプロフィールを設定します。なお、ここでの変更は現在の対局面面には反映されませんのでご注意ください。次回の新規対局時に有効になります。



4.16.1.4 思考タブ

思考全般に関する設定を行ないます。



■思考時間の調整(S)

読みが見つかった場合でも、ノータイムで指さないように調整します。

■思考エンジンが使うスレッドの数(C)

コンピュータのスレッドが複数ある場合、いくつ使うかを設定します。最近の思考エンジンを使用している場合、スレッド数の多い方が思考が高速になります。

■人間の番の時も、AI将棋に考えることを許す(M)

人間が考えている間に、AI将棋にも考えさせるかどうかを設定します。オンにすると、AI将棋が早く指してくることが多くなります。

■「次の一手」の思考時間(L)

<研究(R)>メニューの<次の一手(H)>コマンドの思考時間を設定します。

4.16.1.5 駒タブ

駒を用意された各種デザインの中から選択することができます。



4.16.1.6 効果音タブ

効果音全般に関する設定を行ないます。



■声の設定(V)

読み上げや秒読みの音声を男女どちらの声に的选择します。

■秒読み(B)

音声による秒読みを行ないます。

■読上げ(Y)

読上げを行ないます。

■試聴(P)

音声のサンプルを聞くことができます。

■駒音を鳴らす(E)

駒を指したときの効果音を鳴らします。

4.16.2 ツールバー・ステータスバー・棋譜ウィンドウ・分岐ウィンドウ・コメントウィンドウ・棋譜解析ウィンドウ

ツールバー、ステータスバー、棋譜ウィンドウ、コメントウィンドウ、棋譜解析ウィンドウは、お好みに合わせて表示／非表示が選べます。

<表示(V)>メニューから<ツールバー(T)>、<ステータスバー(S)>、<棋譜(K)>、<コメント(C)>、<棋譜解析(N)>コマンドを選ぶことで切り替えることができます。

コマンド名の左にチェックマークが付いているときは表示中、チェックマークが付いていないときは非表示の状態を表わしています。

4.16.3 将棋を学習する

将棋の基礎知識を身に付けたいと思っている方のために、AI将棋には初心者向けのガイド「将棋ガイド」が用意されています。

「将棋ガイド」を表示するには、次のように操作します。

- Windowsの<スタート>メニューの<すべてのプログラム(P)>にある<AI将棋 Version 19>から<将棋ガイド>を選びます
- <ヘルプ(H)>メニューの<将棋ガイド(G)>を選びます

4.16.4 バージョン情報を表示する

AI将棋のバージョン番号、お買いいただいた商品のシリアル番号、登録いただいたお名前などを表示することができます。

<ヘルプ(H)>メニューから<バージョン情報(A)>コマンドを選びます。

5. AI 奨励会モード

「奨励会」とは専門棋士(プロ棋士)の養成機関で、3段以下が所属します。昇降級・段をかけて毎月2回例会が行われ、プロ棋士となるのはその1、2割と言われる厳しい世界です。

AI 奨励会モードでは、ユーザーが「AI 奨励会」に入門し、10級から3段まで、次々と立ち現れる相手と対局していきます。

昇段・昇級は現実の奨励会のルールに準じて行なわれます。AI 奨励会モードでは、あたかも自分がプロ棋士を目指して勝ち進んでいるかのような体験を通して、自分の棋力を高めていくことができます。

5.1 AI 奨励会の階級

AI 奨励会には10級から3段まで13階級あります。昇段・昇級には規定の勝ち数をクリアする必要があります。

AI 奨励会モードで対局中は、対局者の名前に現在の段級位を付加して表示します。

5.2 対局相手と手合い

AI 奨励会モードでは、持ち時間は30分、時間切れになると1手30秒の秒読みとなります。対局相手はAI棋士10級からAI棋士3段の13人となります。「AI 奨励会」ダイアログの<詳細(D)>で対局相手の範囲を選択することができます。

- 平手のみ(1段級差まで) 例：自分が4級の場合、AI棋士3級～5級
- 飛車落まで(4段級差まで) 例：自分が4級の場合、AI棋士初段～8級
- 二枚落まで(6段級差まで) 例：自分が4級の場合、AI棋士3段～10級

5.3 AI 奨励会モードで対局する

AI 奨励会モードで対局を始めるには、次の2つの方法があります。

メインメニューで<AI 奨励会>をクリックする
<ファイル(F)>から<AI 奨励会(A)>を選ぶ

「AI 奨励会へようこそ」というダイアログが表示されます。あなたの名前を入力し、棋力を選び、<OK>をクリックしてください。



「AI 奨励会」ダイアログが表示されます。



■現在の段級位

現在のあなたの段・級です。

■昇段・昇級条件

次の段・級へ昇格するための条件を表示します。

■昇段・昇級のチャンス！

昇段・昇級に、どのようなチャンスがあるかを表示します。

■最近の成績(R)

最近の対局情報を表示します。

■詳細(D)

「AI 奨励会 - 詳細設定」ダイアログが表示されます。

AI 奨励会を最初からやり直すことや、対局相手を選ぶことができます。



■現在の対局の検討(P)

このボタンをクリックすると、直前の対局を再生する状態になります。棋譜ファイルの保存なども可能です。

■対局開始(S)

対局を開始します。

対局中の操作は、通常の AI 将棋と変わりありません。

対局が終了すると、再度「AI 奨励会」ダイアログが表示され、成績等を参照することができます。

5.4 対局中の制限事項

待った、次の1手、中断、シミュレーション機能等は、すべて使うことができません。対局中は棋譜ファイルの保存もできません。

ただし、対局終了後に「AI 奨励会」ダイアログに戻り、<現在の対局の検討(P)> をクリックすると対局の検討や棋譜ファイルの保存などが行なえます。

6. 国盗り戦モード

国盗り戦モードとは、最初の「北海道」から順に強敵や曲者を倒しながら、日本全国を制覇するモードです。

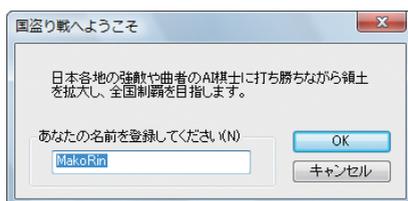
各都道府県は「居飛車」や「振り飛車」「矢倉囲い」「棒銀」などの様々な戦法を得意としたAI棋士が守っています。これらのAI棋士と対局し、勝ち進んでいくことで、楽しみながら自分の棋力を高めることができます。

6.1 国盗り戦モードを開始する

国盗り戦モードを始めるには、次の2つの方法があります。

メインメニューで<国盗り戦>をクリックする
<ファイル(F)>から<国盗り戦(K)>を選ぶ

「国盗り戦へようこそ」というダイアログが表示されます。あなたの名前を入力し、<OK>をクリックしてください。



「国盗り戦」(地図)ダイアログが表示されます。ここに獲得した都道府県が表示されていきます。



■全国、北海道…関東

獲得済みの都道府県を確認することができます。

<対局開始>ボタンをクリックすると「国盗り戦」ダイアログ(2ページ目)が表示され、都道府県を獲得するための条件などが表示されます。



■現在の都道府県

獲得中の都道府県名を表示します。

■制覇の条件

都道府県を獲得するための条件を表示します。

■制覇のチャンス！

都道府県の獲得に、どのようなチャンスがあるかを表示します。

■最近の成績(R)

最近の対局情報を表示します。

■詳細(D)

「国盗り戦－詳細設定」ダイアログが表示されます。国盗り戦を最初からやり直すことができます。

■現在の対局の検討(P)

このボタンをクリックすると、直前の対局を再生する状態になります。棋譜ファイルの保存なども可能です。

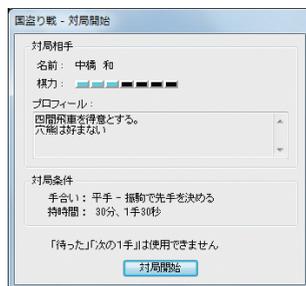
<対局開始>をクリックすると「国盗り戦－対局開始」ダイアログが表示されます。

■対局相手

対局相手の名前、棋力、得意な戦法などを表示します。

■対局条件

手合いと持ち時間を表示します。



対局相手と対局条件を確認して、<対局開始>ボタンをクリックします。都道府県の獲得をかけた対局が始まります。

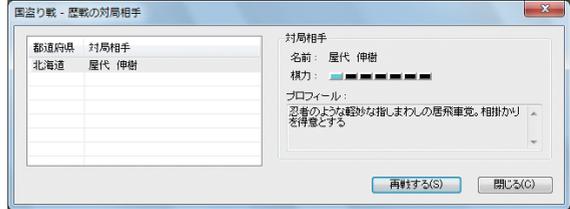
対局が終わると、「国盗り戦」ダイアログに戻ります。

■歴戦の対局相手(H)

都道府県をひとつ以上制覇すると、「国盗り戦」開始時のダイアログでは<現在の対局を検討>ボタンの位置に、<歴戦の対局相手>ボタンが表示されます。



このボタンをクリックすると「国盗り戦－歴戦の対局相手」ダイアログが表示されます。



■都道府県・対局相手

歴戦の対局相手のリストから、対局相手を選択すると対局相手のプロフィールが表示されます。

■再戦する(S)

選択した対局相手との対局を開始します。成績は国盗り戦とは関係なく、通常の対局となります。

■閉じる(C)

「国盗り戦」ダイアログに戻ります。

7. 詰将棋

7.1 AI 詰将棋 朱雀の巻

AI 将棋には、中上級者でも楽しめる「AI 詰将棋 - 朱雀の巻」(200 問)が搭載されています。

「AI 詰将棋 - 朱雀の巻」は AI 将棋のメインメニューから<朱雀の巻>ボタンで起動します。

詳しくは、Windows の<スタート>メニューの「AI 将棋 Version 19」にある「AI 詰将棋 朱雀の巻」から「マニュアル」を参照してください。

※ Adobe Reader などの PDF ファイルを表示することができるソフトウェアが別途インストールされている必要があります。

7.2 今日の詰将棋

AI 将棋起動時、スプラッシュ右側に問題が表示されますので、解けそうだと感じたらチャレンジしてください。

今日の詰将棋は、初心者向けの 3 手詰、5 手詰で構成されていて全 365 問あります。

ある決まった問題数または全問チャレンジした場合には、表彰状が出ます。

1. AI 将棋のメインメニューから<今日の詰将棋>ボタンをクリックします。
2. 「今日の詰将棋の問題は」ダイアログで< OK >をクリックします。
3. 問題が表示されます。

降参して終了します

「ヒント」ボタン
ヒントを表示します

「次の一手」ボタン
降参して、次の一手を教わります。
正解にはなりません



4. 正しく問題を解くと、「詰みました。」とメッセージが表示されますので< OK >ボタンをクリックします。

5. 「成績表」ダイアログが出ます。成績を確認したら<閉じる>ボタンをクリックします。
6. 「問題選択」ダイアログが表示されます。



- ・ 続けて次の問題を解きたい場合は、< OK >ボタンを押します。
 - ・ 提示されている問題番号と違う問題を選択したい場合は 1 ～ 365 までの数字で問題を選択します。
 - ・ 終了して AI 将棋に戻る場合には<終了>ボタンを押します。
7. < OK >ボタンをクリックすると、2. の「今日の詰将棋の問題は」が表示されます。

■ポイント制について

今日の詰将棋では、ポイント制を採用しています。ゲーム開始時には 50 ポイントを持っており、このポイントを利用してヒントを見たり、次の一手を教えてもらうことができます。問題をクリアすれば、各種ボーナスポイントが加算されます。ポイントが 0 になってもゲームを続けることはできますが、ヒントを見たり、次の一手を教えてもらうことはできなくなります。

8 獅子王将棋

獅子王将棋は、先手（上手）の王の代わりに、「獅子王」という王の動きを1度に2回指せる駒を用いる変則将棋の一種です。

8.1 獅子王将棋を開始する

獅子王将棋を始めるには、次の2つの方法があります。

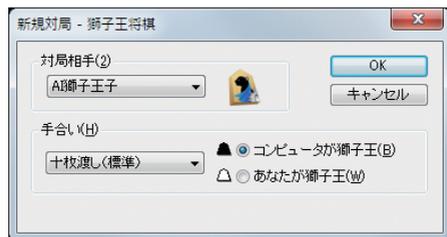
AI将棋のメインメニューで<獅子王将棋>をクリックする
<ファイル(F)>から<獅子王将棋(L)>を選ぶ



獅子王将棋のメインメニューが表示されますので、<新規対局>ボタンをクリックしてください。



「新規対局」ダイアログが表示されます。対局相手と手合いを設定して、<OK>ボタンをクリックすると対局が開始します。



■対局相手(2)

コンピュータが獅子王のときの棋力を2段階 (AI 獅子王=強い、AI 獅子王子=弱い) で設定します。

■手合い(H)

ハンディキャップを変更します。「十枚渡し」が標準です。

対局は、コンピュータとの対局(あなた vs AI 将棋)のみです。
獅子王側が常に先手(上手)となります。

8.2 駒の動かし方

獅子王は、通常の王の動きを2回繰り返します。
あなたが獅子王側で獅子王を動かす場合は、必ず2回動かす必要があります。また、獅子王は1回目の動きで王手になっても構いません。

獅子王将棋は、Windows 7でのマルチタッチモニタに対応しています。マルチタッチモニタでの駒の動かし方は、「3.4 駒の動かし方」の「マルチタッチ」を参照してください。

8.3 棋譜の保存・読み込み

獅子王将棋の棋譜は、ASS形式ファイルで保存・読み込みを行います。

8.4 詰み

獅子王の駒の特性上、玉側の詰みが通常の将棋と異なる場合があります。



獅子王により
玉が詰んだ場面



獅子王が詰んだ場面

9. ネットワーク通信対局機能

AI 将棋には「AI マッチングシステム」を利用して、離れた人間同士で対局を楽しむネットワーク通信対局機能を搭載しています。

※ AI 将棋 Version 19 / 18 / 17 / 16 / 15 / 14 / 13 / 12, AI 将棋 優勝記念版, AI 将棋 2004, AI 将棋 Online Edition をお使いの方との対局が可能です。

9.1 AI マッチングシステムについて

「AI マッチングシステム」とは、株式会社サイバーフロントの運営するマッチングサーバを利用して、インターネット経由で対局相手を見つけ、通信対局をおこなうためのサービスです。

マッチングサーバは、いわば将棋道場のようなもので、そこに集まった人たちとチャットで会話をしながら、対局相手を探すことができます。

9.1.1 AI マッチングシステムご利用時の注意事項

■ご利用の環境について

インターネットに接続できる環境が必須です。インターネットに接続できない環境ではご利用になれませんので、ご注意ください。

また、ルータ、プロキシサーバ、ファイアウォールなどを介してインターネットに接続している場合、それらの設定によっては AI マッチングシステムをご利用になれない場合があります。あらかじめ、ご了承ください。

■マナーについて

AI マッチングシステムに集まってくるのは、みなさん知らない人ばかりです。お互いに気持ちよく対局を楽しめるように、対局相手への配慮を忘れないようにしてください。ご協力を、よろしくお願い申し上げます。

■通信対局中の機能制限について

通信対局中は、<研究(R)>メニューの次のコマンドはご利用いただけません。

- <次の一手(H)>
- <後手の詰みを読む(W)>
- <先手の詰みを読む(B)>
- <シミュレーション対局(S)>

9.2 ネットワーク通信対局の準備

9.2.1 マッチングソフトの起動

マッチングソフトの起動前に、AI 将棋を必ず終了しておいてください。AI 将棋本体が先に起動していると、マッチングソフトは動作しません。

Windows の<スタート>メニューの<すべてのプログラム>内にある<AI 将棋 Version 19 >から<AI マッチングシステム AI 将棋 Version 19 >を選ぶか、デスクトップにある「AI マッチングシステム AI 将棋 Version 19」のショートカットをダブルクリックします。

マッチングソフトを起動すると、まず名前の入力画面が表示されます。



マッチングサービス内で使用する名前を、半角英数字9文字以内で入力してください。名前を入力して<接続>をクリックすると、マッチングサーバに接続します。

通信対局がうまくいかない場合

マイクロソフトの Windows ファイアウォールをはじめ、セキュリティソフトウェアをお使いの場合、設定によっては通信対局が正常に動作しない場合があります。その場合は、設定方法を解説したマニュアルをご用意しましたので、ご参照ください。

このマニュアルを表示する場合は、Windows の<スタート>メニューにある<すべてのプログラム>から<AI 将棋 Version 19 >を選び、サブメニューから<通信対局についてのご注意>を選択してください。

9.2.2 マッチングソフトの画面構成

マッチングサーバに接続すると、部屋の選択画面が表示されます。

情報ウィンドウ
ヘルプや最新情報
などが表示されて
います



部屋選択ボタン
任意の部屋を選ぶ
ことができます

部屋には、初級者の部屋 1～3、中級者の部屋 1～3、上級者の部屋 1～3の、計 9 個の部屋があります。ご自身のレベルに合った部屋をお選びください。「観戦○」マークのついている部屋は、対局の様子を観戦することができます。それぞれの部屋は観戦機能の有無以外には違いがありませんので、ご自由にお選びください。

部屋選択ボタンをクリックすると、将棋盤の選択画面が表示されます。

入室者一覧
この部屋に入室
している人の名
前を見ることが
できます

チャットログ欄
チャットのログ
が表示されてい
ます

メッセージ入力欄
チャットのメッ
セージを入力し、
Enter キーを押
すことで発言で
きます



将棋盤一覧
どの将棋盤に誰が参
加しているのかを見
ることができます

<退室>ボタン
部屋の選択画面に戻
ります

<終了>ボタン
マッチングソフトを
終了します

※対局中には対局相手のみとチャットすることができます。観戦中の場合には、観戦中の他の人とチャットすることができません。対局者と観戦者はチャットすることができません。

それぞれの部屋には、12の将棋盤があります。好きな将棋盤に参加してください。

■<参加>ボタン

その将棋盤には誰も参加していない状態です。
クリックすることで、対局相手を募集することができます。

■<募集中>ボタン

その将棋盤には誰かが参加していて、対局相手を募集している状態です。
クリックすることで、対局に参加することができます。

■<対戦中>ボタン

その将棋盤ではすでに対局が行われていて、参加することができない状態です。
ただし、「観戦○」マークのついている部屋の場合には、クリックすることで対局を観戦することができます。

<参加>もしくは<募集中>をクリックすると、メンバー確認のダイアログが表示されます。



その将棋盤に参加している人の名前が表示されています。
対局相手がそれによろしければ、<メンバー決定>ボタンをクリックしてください。
参加者全員が<メンバー決定>をクリックすると、自動的にAI将棋が起動して対局を開始します。

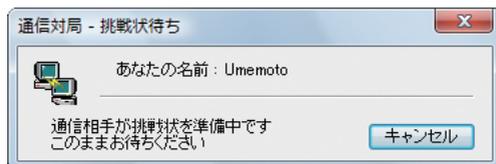
9.3 通信対局を始める

9.3.1 「挑戦状」について

AI 将棋の通信対局では、1 人がホスト、もう 1 人はゲストという扱いになります。AI 将棋では便宜的に、ゲストがホストに挑戦状を送る、という表現を使用しています。

マッチングソフトで後から将棋盤に参加した人が挑戦状を送る側になり、対局条件の設定を行うことができます。

先に将棋盤に参加した人は、挑戦状が送られてくるのを待つ状態になります。



9.3.2 挑戦状を送る

挑戦状を送る側には、次のダイアログが表示されます。



挑戦状を送る場合には、<挑戦状を送る(S)>をクリックしてください。

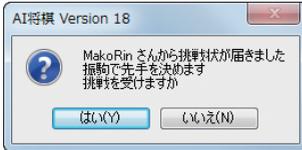
9.3.3 対局開始まで

■平手・振駒で対局(標準の設定)を選んでいる場合

「通信対局」ダイアログで<挑戦状を送る(S)>をクリックすると、以下の手順で対局を開始できます。

ここではUmemotoさんとMakoRinさんが対局を始める場合の例で解説します。

挑戦状を送られた人(Umemotoさん)



挑戦状を送った人(MakoRinさん)



挑戦状を送られたUmemotoさんは、挑戦状を受けるなら<はい(Y)>を、断るなら<いいえ(N)>をクリックします。

Umemotoさんが挑戦状を受けた場合、Umemotoさんが振駒で先手・後手を決めます。その間、挑戦状を送ったMakoRinさんは待つことになります。

挑戦状を送られた人(Umemotoさん)

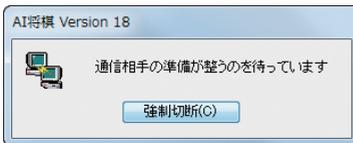


挑戦状を送った人(MakoRinさん)

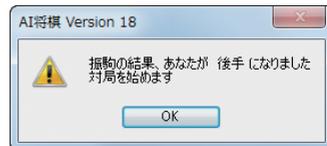


振駒の結果、Umemotoさんが先手に決まりました。<OK>をクリックします。振駒の間、MakoRinさんには同じメッセージが表示されています。

挑戦状を送られた人(Umemotoさん)



挑戦状を送った人(MakoRinさん)



MakoRinさんに、MakoRinさんが後手に決まったことを知らせるメッセージが表示されます。<OK>をクリックします。

MakoRinさんは後手に決まったので、「自陣を手前に表示しますか」というダイアログが表示されます。自陣を手前に表示する場合は<はい(Y)>をクリックします。

■対局条件を変更する場合

相手にハンデをつけて挑戦状を送りたい場合(もちろん自分にハンデをつけて、相手を挑発することも可能です)や、先手・後手を指定して挑戦状を送りたい場合は、「通信対局－挑戦状を送る」ダイアログで対局条件を変更します。

「通信対局－挑戦状を送る」ダイアログの<変更 (C) >をクリックすると、「対局条件」ダイアログが表示されます。

平手で指すときは<平手で指す (H) >をクリックし、ドロップダウンリストから「あなた」または「通信相手」を選びます

ハンデをつける場合は<駒落 (ハンデをつける) (K) >をクリックし、「あなた」または「通信相手」と「香落」、「角落」、「飛車落」、「飛香落」、「二枚落」、「四枚落」、「六枚落」を選びます



対局条件を設定したら< OK >をクリックします。

「通信対局－挑戦状を送る」ダイアログに戻り、<挑戦状を送る (S) >をクリックすると、次の手順で対局を開始できます。

挑戦状を送られた人(Umemoto さん)

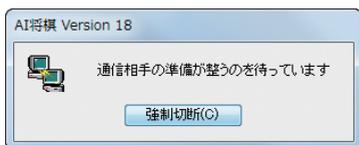
挑戦状を送った人(MakoRin さん)



挑戦状を送られた Umemoto さんは、挑戦状を受けるなら<はい (Y) >を、断るなら<いいえ (N) >をクリックします。

挑戦状を送られた人(Umemoto さん)

挑戦状を送った人(MakoRin さん)



Umemoto さんが送られた条件で挑戦を受けた場合、MakoRin さんにメッセージが表示されます。< OK >をクリックすれば対局が始まります。

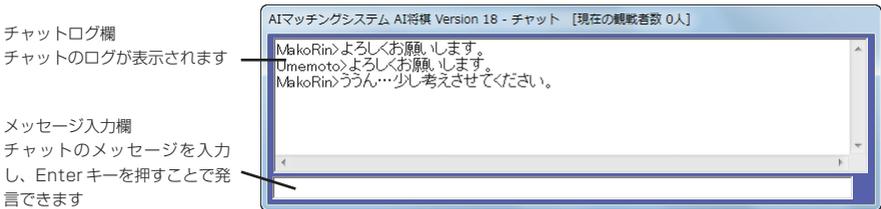
9.3.4 観戦機能

「観戦○」マークのついた部屋では、他の人の対局を観戦することができます。

1. 「観戦○」マークのついた部屋で<対戦中>ボタンをクリックします。
2. 現時点までの対局の様子が自動的に再生されます。
3. 以後、対局の様子を観戦することができます。

9.3.5 チャット機能

AI 将棋が起動すると、画面下部にチャットウィンドウが表示されます。相手の手に対するコメントなどをキーボードから入力し、対話することができます。



なお、対局中には対局相手とのみチャットすることができます。観戦中の場合は、観戦中の他の人とチャットすることができます。対局者と観戦者はチャットすることができません。

9.3.6 通信対局中に選べるコマンド

通信対局中は、主に次のコマンドを選んで操作します。

■「待った」する

自分の手番の時は、「待った」することができます。

<対局 (G)>メニューの<待った (U)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「待った」ボタンをクリックします。

■投了する

負けを認めたときは、投了することができます。

<対局 (G)>メニューの<投了 (G)>コマンドを選ぶか、ツールバーの「投了」ボタンをクリックします。

■強制的に終了する

どうしても対局を続けられなくなるような事情が発生した場合には、対局中に強制的に終了することも可能です。その場合には、<通信 (N)>メニューの<ネットワークの切断 (X)>コマンドを選択してください。

ただし、劣勢だからといって強制的に終了したりするのはマナー違反です。よほどの事情がない限り、途中での終了はせずに、投了するようにしましょう。