

ソフトウェアプレイガイド



将 棋

プレイ人数 1～2人、大人数対応可 所要時間 約5～30分

思考力・集中力の鍛錬、社会的認知およびコミュニケーションの促進を目的とした知的娯楽アプリ

 **TOYOMARU**

POINT

認知症加算

実施記録

男性利用者

1. ゲームの概要

本将棋と詰将棋の 2 種類が楽しめます。

本将棋は 1 人で遊ぶコンピューター相手の対局と 2 人で遊ぶ対局が楽しめます。

詰将棋は 1 人で遊ぶタイプで、制限時間内に指定された手詰数で詰むようにチャレンジします。

複雑な展開を読むことで、集中力と思考力が鍛えられ、認知機能の維持・向上が期待できます。

【詰将棋のルール】

- ・設定された手詰数で「詰め」になるようにします。（手詰数は相手の手数も含めて計算します）
- ・「王手」になるように駒を指します。（王手でない場所には駒を指すことができません）
- ・詰んだときに持ち駒が無くなるようにします。

2. プレイモードの説明

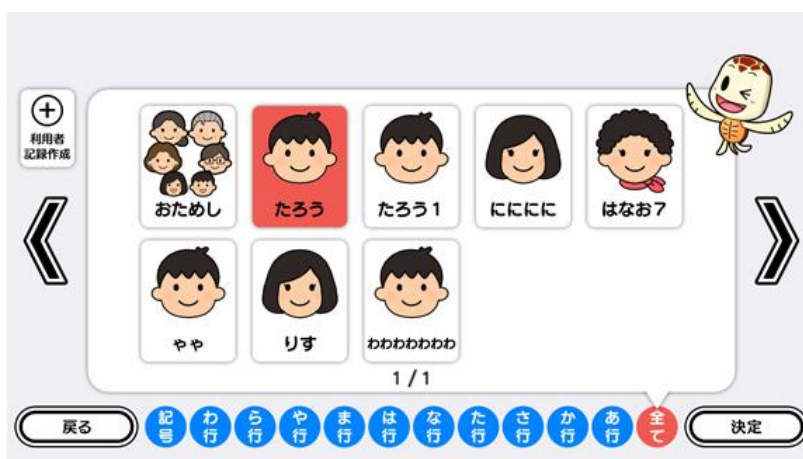
本アプリには以下の 3 つのモードが存在します。

1 人で遊ぶ	詰将棋モード	詰将棋がお楽しみいただけます。
	本将棋モード	コンピューター相手の本将棋がお楽しみいただけます。
2 人で遊ぶ	本将棋モード	本将棋の 2 人対局がお楽しみいただけます。

3. ユーザー選択の説明

プレイする前にユーザー選択の説明をします。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示されませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします（ユーザー登録手順については「トレパチ！テーブル取扱説明書」をご参照下さい）。



（ユーザー選択画面）

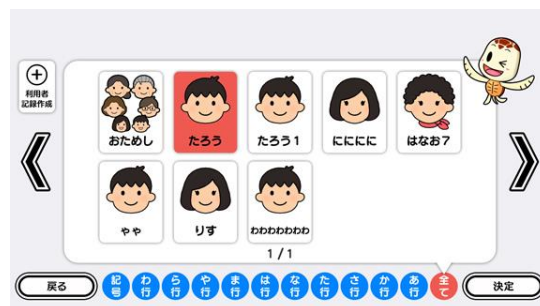
施設見学者など、一時的にプレイに参加される場合や、プレイ履歴を保存する必要がない場合には「おためし」を選択して下さい（プレイ履歴は保存されません）。

4. プレイの流れ【「1人で遊ぶ」詰将棋モード】

- ① アプリ選択画面から「将棋」を選び、「1人で遊ぶ」を選択します。ユーザーを選択して「決定」をタッチします。登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。



(人数選択画面)



(ユーザー選択時)

- ② 「詰将棋で遊ぶ」をタッチし、詰将棋履歴画面の「決定」をタッチします。



(モード選択画面)



(プレイ履歴画面)

- ③ お好みの難易度を選択し、ゲームを開始します。
難易度により、「制限時間」と「手詰数」が異なります(「8.難易度について ①」を参照)。
ゲーム開始画面の「閉じる」をタッチすると、ゲームがスタートします。

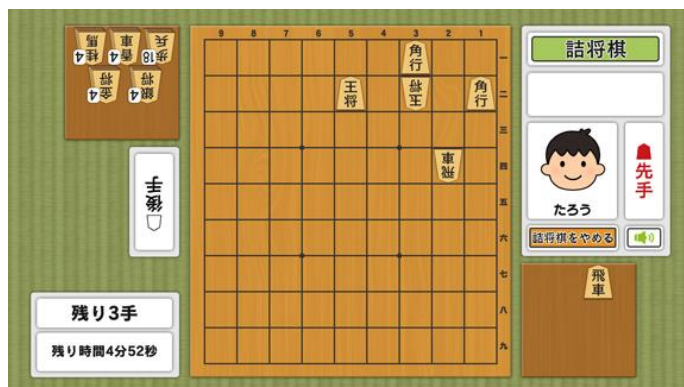


(難易度選択画面)



(詰将棋開始画面)

- ④ 制限時間内に指定された手詰数で詰むように駒を動かします。（「7.基本操作 ①」を参照）。



（詰将棋の遊戲画面）

- ⑤ ゲーム終了で結果画面が表示されます。ゲームを続ける場合は「問題を選ぶ」を、ゲームを終了する場合は「ゲームをやめる」をタッチします。「問題を選ぶ」を選択した場合は③に戻り、「ゲームをやめる」を選択した場合は終了画面が表示されます。
クリアできなかった場合は「同じ問題に挑戦」が選択できるようになります。



（問題をクリアした画面）



（失敗したときの画面）

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい（データが正しく保存されません）

5. プレイの流れ【「1人で遊ぶ」本将棋モード】

- ① 「コンピューターと対局する」をタッチし、対局履歴画面の「決定」をタッチします。



(モード選択画面)



(プレイ履歴画面)

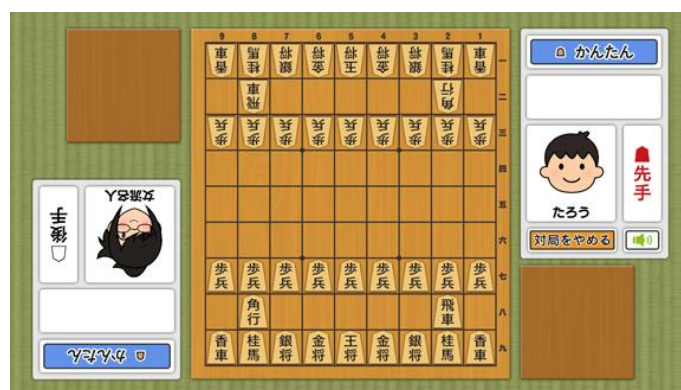
- ② お好みの難易度を選択し、先手に決めたユーザーをタッチすると、ゲームを開始します。
難易度により、コンピューターの強さが異なります(「8.難易度について ②」を参照)。
(駒の操作方法は、「7.基本操作 ①」を参照)



(難易度選択画面)



(先手選択画面)



(対局開始画面)

- ③ ゲーム終了で結果画面が表示されます。ゲームを続ける場合は「続けて対局する」を、ゲームを終了する場合は「ゲームをやめる」をタッチします。「続けて対局する」を選択した場合は②に戻り、「ゲームをやめる」を選択した場合は終了画面が表示されます。

ゲームを中断してデータ保存した場合は、前回の続きからプレイすることができます。

（ゲームを中断する操作方法は、「7.基本操作 ②」を参照）

前回の続きからプレイする場合は「つづきをやる」を、ゲームを始めからプレイする場合は「始めから遊ぶ」をタッチします。



（勝利したときの画面）



（対局中のデータが保存されている時の画面）

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい（データが正しく保存されません）

6. プレイの流れ【「2人で遊ぶ」本将棋モード】

- ① 「2人で遊ぶ」を選択します。



(人数選択画面)

- ② 1人目のユーザーを選択して「決定」をタッチし、対局履歴画面の「決定」をタッチします。
登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。

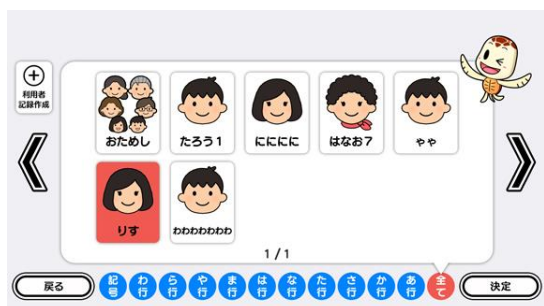


(ユーザー選択時)



(プレイ履歴画面)

- ③ 2人目のユーザーを選択して「決定」をタッチし、対局記録画面の「決定」をタッチします。
登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。



(ユーザー選択時)



(プレイ履歴画面)

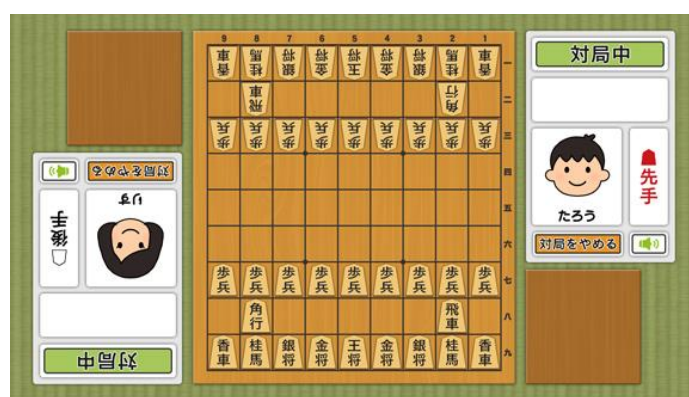
- ④ 座る位置を選択して「決定」をタッチし、先手に決めたユーザーをタッチすると、ゲームを開始します。（駒の操作方法は、「7.基本操作 ①」を参照）



（座る位置選択画面）



（先手選択画面）



（対局開始画面）

- ⑤ ゲーム終了で結果画面が表示されます。ゲームを続ける場合は「続けて対局する」を、ゲームを終了する場合は「ゲームをやめる」をタッチします。「続けて対局する」を選択した場合は④の「先手を決めてください」に戻り、「ゲームをやめる」を選択した場合は終了画面が表示されます。

ゲームを中断してデータ保存した場合は、前回の続きからプレイすることができます。

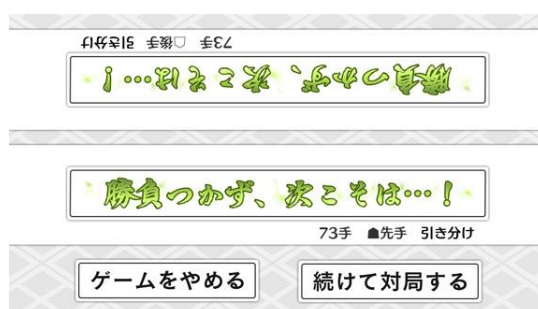
（ゲームを中断する操作方法は、「7.基本操作 ②」を参照）

千日手になると引き分けとなります。3回目に千日手の警告が表示されます。

（千日手とは、手番が全く同じ状態が1局中に4回現れると千日手となります）



（勝敗結果画面）



（千日手による引き分け）

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい（データが正しく保存されません）

7. 基本操作

① 駒の操作方法は、詰将棋、本将棋共通になります。

●駒の移動

動かしたい駒をタッチすると駒が選択され、指すことが可能な場所がマーカー表示されます。
マーカー表示された場所をタッチすると駒が移動します。

●移動をやめる

選択した駒をもう一度タッチします。（マーカー表示が消えます）

●動かす駒の変更

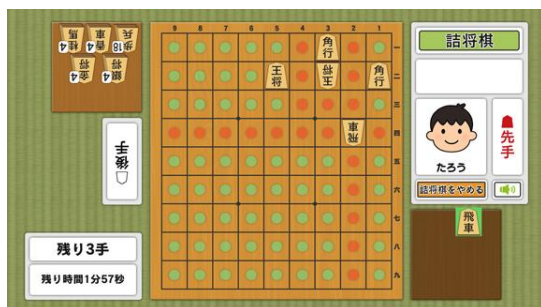
上記操作（移動をやめる）後に、動かしたい駒をタッチします。

マーカー表示（緑） ● → 駒が取られない安全な場所

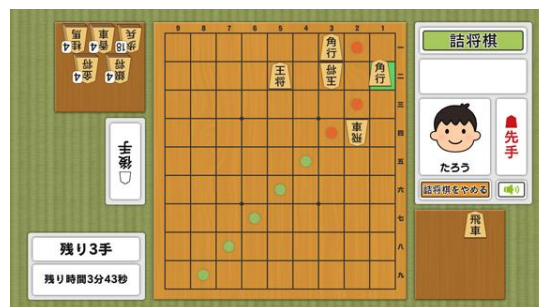
マーカー表示（赤） ● → 駒が取られる可能性の高い危険な場所

※ 駒の移動後のキャンセル（駒を元に戻す）はできません。

詰将棋の例



（持ち駒「飛車」を選択した画面）



（「角行」を選択した画面）

- ② 本将棋は、ゲームを中断してデータ保存することができ、前回の続きからプレイすることができます。ゲームを中断する場合は、「対局をやめる」ボタンをタッチしてデータを保存します。詰将棋を途中でやめる場合は、「詰将棋をやめる」ボタンをタッチします。それ以外にBGMのON/OFFができ、「スピーカー」ボタンを1回タッチするごとにON → OFF → ON → OFF → … と切り替わります。

本将棋の例



(本将棋の遊戲中に…)

8. 難易度について

① 詰将棋

「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」の各難易度の内訳は下表の通りです。

	かんたん		ふつう		むずかしい	
手詰数	3手	5手	7手	9手	11手	13手
制限時間	5分	10分	15分	20分	25分	30分
問題数	40問		40問		20問	

※1 難易度ごとに問題をクリアしていきます。全問クリアでランダム出題になります。

※2 「おためし」を選択した場合は難易度ごとのランダム出題になります。

② 本将棋「1人で遊ぶ」(コンピューターと対局)

「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」の選択により、コンピューターの強さが選べます。

9. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます（「おためし」の場合は表示されません）。
通算記録として、「通算ゲーム数」「今月のゲーム数」「前月のゲーム数」が記録されます。

① 詰将棋の場合

- ・プレイした日付
- ・難易度（青：かんたん 黄：ふつう 赤：むずかしい）
- ・クリア ○ ×
- ・プレイした時間

詰将棋記録				
 たろう	 かんたん	クリア数 2問／40問	通算ゲーム数 6戦	
	 ふつう	クリア数 1問／40問	今月のゲーム数 6戦	
	 むずかしい	クリア数 0問／20問	前月のゲーム数 0戦	
9月20日 問題1 3手詰 --分--秒 9月20日 問題1 3手詰 1分41秒 9月20日 問題2 3手詰 0分27秒 9月20日 問題1 7手詰 2分14秒 9月20日 問題1 11手詰 --分--秒				
戻る		決定		

② 本将棋の場合

- ・プレイした日付
- ・難易度（青：かんたん 黄：ふつう 赤：むずかしい）又は 対局の相手
- ・先手／後手
- ・勝ち／負け
- ・手数
- ・勝敗数

対局記録		通算ゲーム数 4戦
		今月のゲーム数 4戦
		前月のゲーム数 0戦
 たろう 最終プレイ日 2019年8月30日 最終プレイ日から 0日 良くやるゲーム 将棋 総ゲームプレイ回数 16	8/30  りす ▲先手 勝ち 53手 1勝 0敗	
	8/29  ふつう ▲先手 勝ち 131手 1勝 0敗	
	8/29  むずかしい ▲先手 負け 46手 0勝 1敗	
	8/29  かんたん ▲先手 勝ち 41手 1勝 0敗	
戻る		決定

テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

画面内のプレイ履歴表示には、過去 1 ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

10. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。管理画面上の「管理」ボタンをタッチすると管理画面詳細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。



以降の詳細な手順については、「トレパチ！テーブル取扱説明書」に従って操作をお願いします。