

任天堂

ファミリーコンピュータ™

IMX-1R



ファミコン® 将棋

# 竜王戦

取扱説明書

I'MAX



しょうじょう ちゅうい  
使用上の注意

- 使用後は、ACアダプターをコンセントから必ずぬいて下さい。
- 極端な温度条件下の使用や保管、強いショックなどは避けて下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- 長時間ゲームするときは、2時間毎に10分～15分の小休止をして下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。

はじめに

このたびは、アイマックスの“ファミコン<sup>しょうぎ</sup>将棋、<sup>りゅうおうせん</sup>竜王戦”を

<sup>か</sup>お買い上げいただき、<sup>あ</sup><sup>まこと</sup>誠にありがとうございます。

<sup>しょうまえ</sup>ご使用前に<sup>とりあつか</sup>取扱<sup>かた</sup>い方、<sup>しょうじょう</sup>使用上<sup>ちゅうい</sup>の注意など、この<sup>とりあつかいせつめい</sup>「取扱説明

<sup>しょ</sup>書」をよくお読みいただき、<sup>ただ</sup>正しい<sup>しょうほう</sup>使用法で<sup>あいようくだ</sup>ご愛用下さい。

なお、この<sup>とりあつかいせつめいしょ</sup>「取扱説明書」は、<sup>たいせつ</sup>大切に<sup>ほかん</sup>保管して<sup>くだ</sup>下さい。

しょうぎばん みかた  
将棋盤の見方

ようこまだい  
コンピュータ用駒台

て しょうひようじ  
手数表示

き ふひようじ  
棋譜表示

メッセージウィンドウ

どうりよう しゅうりよう  
投了・終了  
つ  
詰みです  
な な  
成る・成らず  
き  
指しつぎ  
BGM ON/OFF



よう  
コンピュータ用タイマー

よう  
プレーヤー用タイマー

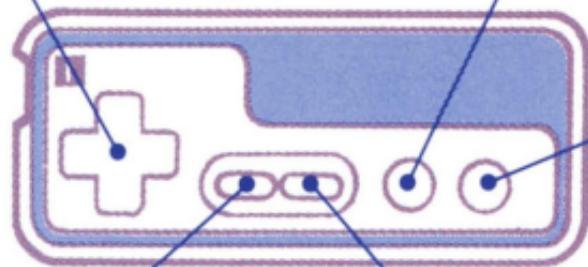
(コンピュータ同士どうしの対戦たいせんの時とき、下したが先手せんて、人間同士にんげんどうしの時とき、思考中しこうちゆうのプレーヤーしたが下したとなります。)

ようこまだい  
プレーヤー用駒台

きほん そうさ  
基本操作について

じゆうじ  
十字キー

カーソル・こま駒の移動いどう



Bボタン (キャンセル)

こま駒をはなす

Aボタン (決定)

こま駒をつかむ。お置く。

セレクトボタン

BGM ON, OFFウィンドウを出す。だ

スタートボタン

ゲームをスタートさせる

成りセレクト)

成る・成らずの選択は、成れる局面になると、メッセージ  
ウィンドウに成る・成らずが表示されます。  
成る時は上、成らずは下にカーソルを合わせてⒶボタンを  
押して下さい

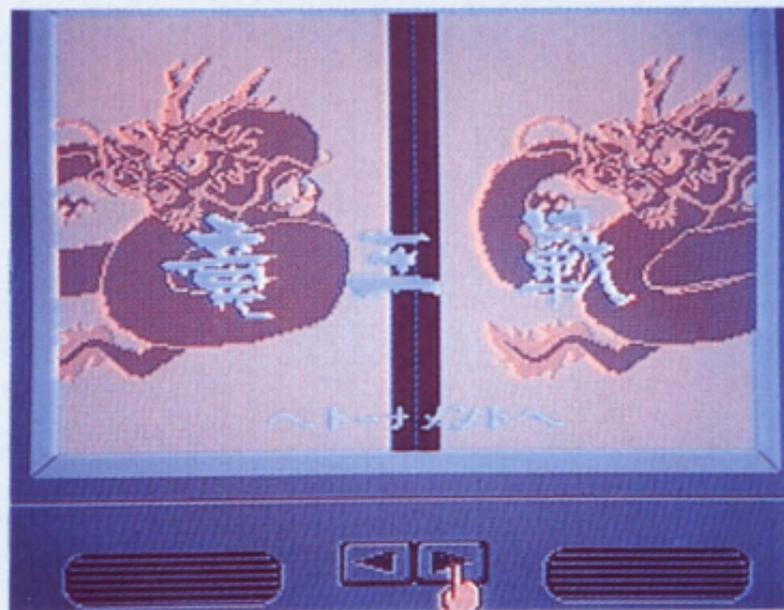
BGM ON/OFF)

対局中セレクトボタンを押すと、メッセージウィンドウに  
BGM ON/OFFのメッセージが出ます。  
ON 又は OFF どちらかに指カーソルを合わせて、Ⓐ  
ボタンを押して下さい。

盤設定)

詰将棋“あなたから出題”の時、盤設定をします。  
駒を持ったままⒷを押すと、駒の成り・向きが変わります。

## メインメニューについて



①ボタンを押すと、

りゆうおうせん  
竜王 戦 トーナメント

つ しょうぎ  
詰め将棋

しょうぎ じつけんしつ  
将棋 実験室

かく ひょうじ  
の各モードのタイトルが表示  
されます。

そして、プレーしたいモード画面の時、スタートボタンを押すと、モードが、  
スタートします。

# 竜王戦トーナメントについて

竜王戦トーナメントには、予戦を勝ちぬいたプロが7人と1人のアマチュアが参加します。

あなたは、このトーナメントに、アマとして参加し、プロを3回勝ちぬいて、竜王への挑戦権を手にし、アマチュア初の竜王の座を目指して下さい。



## 1. 組み合わせを決めます。

交代したい人物にカーソルを合わせ(A)を押すと、2人の位置が入れかわります。

(組み合わせの左にいる人が先手番です。)

終われば、スタートボタンを押して下さい。

## 2. 対局を選びます。

アマチュアの組みが対局、その他の組みは、観戦です。

# かんそうせん さ 感想戦・指しつぎについて

あなたとプロの対局が終ると感想戦ができます。

“感想戦をしますか？” → YESでAボタンを押すと感想戦画面になります。



かんそうせん ひだり いつて  
感想戦は+の左で一手もどし、  
みぎ いつて すす  
右で一手進みます。

かんそうせんちゆう  
感想戦中に、メッセージウィンドウで  
カーソルを、指しつぎに合わせてAを  
お 押しせば、その局面から対局がはじまり  
ます。

ただし、感想戦前の対局で負けていれば、指しつぎで勝ってもトーナメントに勝ったことには、なりません。

# あんごうについて

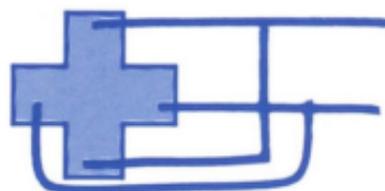


プレイヤーが対局に勝つとトーナメント表の右上に8ケタのパスワードが表示されます。

これは、後日トーナメントをそこから継続するのに必要なものですから大切に書きとめておいてください。

モードに入るとすぐ「あんごうを入力して下さい」とメッセージが出ます。

あんごうを入力すると途中勝ち進んだところからはじめられます。



数字・アルファベットが変わります。

ケタが変わります。

10 あんごう入力後(A)ボタンで決定して下さい。あんごうが正しくない時は、1回戦からはじまります。



りゅうおうせん  
○ 竜王戦トーナメントは、1回戦から3回戦まで  
てき あ さいご ま りゅう  
敵のレベルも上がっていき、最後に待ちうける竜  
おう めい てき なか さいきょう  
王は、8名の敵の中で最強です。

りゅうおう か ま  
竜王に勝つとエンディングが待っています。

かんせん えら こと き し どう し たいきよく  
○ 観戦を選ぶと、くせの異なる棋士同士の対局が  
み  
見られます。

とき ふたり さいこう  
この時、二人のレベルは最高にしておりますので  
ちようこう とき  
長考する時があります。

しょうぎ じつけんしつ  
将棋 実験室について



わたし じつけんしつ  
ようこそ私の実験室へ。

わたし ながねん けんきゆう けつ か  
私の長年の研究の結果、3つのパラメータの組み  
あ 合わせにより、くせや強さの異なる人造棋士を自  
ゆう つく せいこう  
由に作ることに成功したのだ。

せい か  
その成果をあなただけに、おみせしよう。

1	にんげん VS にんげん 人間 VS 人間	2人対戦ができます。
2	にんげん VS きし 人間 VS 棋士	コンピュータ後手の本将棋です。
3	きし VS にんげん 棋士 VS 人間	コンピュータ先手の本将棋です。
4	きし VS きし 棋士 VS 棋士	コンピュータ同士の観戦ができます。

○棋士の棋力は入カされた下記のデータを総合的に10級～初段まで判定されます。

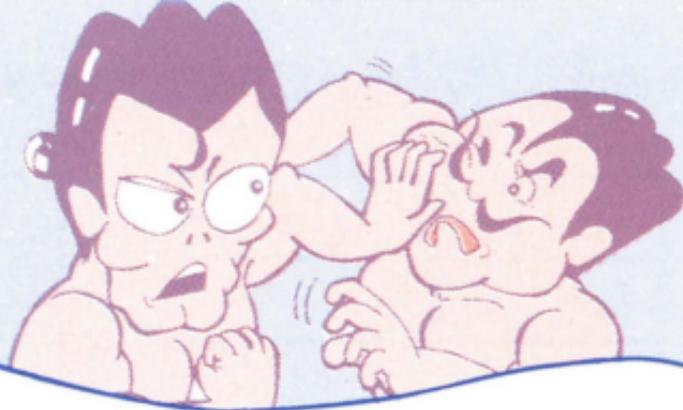
	性 格
1	強気 (攻撃型)
2	普通
3	弱気 (防御型)

	戦 法
1	居飛車
2	中飛車
3	三間飛車

	思考時間(秒)
1	5
2	60
3	120
4	180
5	240
6	300
7	360
8	420
9	480
10	540

※あくまで、目安  
 ですので、正確に  
 指定した時間で  
 指すとは、限りま  
 せん。

Ⓐボタンで決定して下さい。



さいきん じんぞう きし いし  
最近は、人造棋士のやつら意志を  
もちはじめ、入 にゆうりよく 力したデータ  
通り どお の手 て を指 さ さない時 とき があるの  
だよ。

まったくかわいげのないやつらだ！

# つ　しょうぎ 詰め将棋について

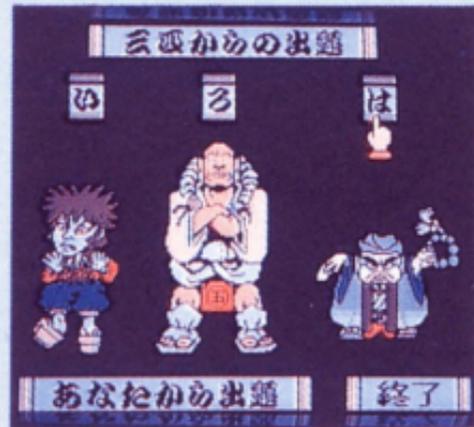
⊕の左右でカーソルを動かしⒶで決定して下さい。

いろはを選べば、詰問題が出題されます。

（い——さんてつみ 三手詰  
ろ——ごてつみ 五手詰  
は——ななてづみ 七手詰）

かく　だい  
各10題

おおうちくだん　しゆつだい  
大内九段 出題



“あなたから出題”を選べば、あなたの入力した詰問題を  
コンピュータが解答します。(15手詰まで)

## ばんせつてい ほうほう 盤設定の方法

“あなたから出題”を選んだら、盤設定をして下さい。

その方法は次の通りです。

駒を持ったら③ボタンで必要な駒にかえて、配置して下さい。

(敵駒→敵成駒→プレイヤー駒→プレイヤー成駒とかわる)

設定終了すれば指カーソルを開始に合わせ④を押して下さい。

解答が出て再現の時は、の左で一手もどり、右で一手進みます。

# つめしょうぎ きてい 詰将棋の規定

- 王手の連続で詰ますこと。
- 攻め方は、最短手順で詰ますこと。
- 玉方は、最長手順で逃げること。
- 無駄な合駒はしない。
- 攻め方は、持ち駒をすべて使いきること。
- 攻め方の持ち駒以外の駒は全て玉方が使って差しつかえありません。
- その他指し将棋と同じく千日手は、攻め方の負けである、打歩詰、二歩、行き場のない駒は打てないなどを守って、詰将棋をお楽しみ下さい。

（ いろはで出題された問題を“あなたから出題”でコンピュータに解かせると、別の答を出す時があります。 ）

# 駒の動かし方について

コマが相手の陣地3段内に入入りすればコマを成ることができます。

移動方向に敵の駒が有れば取ることができます。

移動方向に味方の駒が有るとそれ以上移動できません。

王将・玉将は前後左右両ナナメと1つずつどの方向へも動けます。

飛車は前後左右の方向なら好きなだけ動くことができます。

龍王は飛車の成ったもので飛車の動きに加え両ナナメにひとつずつ動けます。

角行はナナメ方向なら、どちらへも好きなだけ動けます。

龍馬は角行の成ったもので角行の動きに加えて前後左右に1つずつ動けます。

金将は前後左右両ナナメ前方に1つずつ動けます。金に成りはありません。

銀将は前とナナメ前後にひとつずつ動けます。成銀は銀が成ったもので金と同じ動きをします。

桂馬は前方に2マス、左右1マスのところへ途中コマがあっても動けます。

成桂は桂馬の成ったもので金と同じ動きをします。

香車は前進だけならいくつでも動けます。成香は香車の成ったもので金と同じ動きをします。

歩兵は前に1つずつしか動けません。と金は歩兵が成ったもので金と同じ動きをします。

# ターボファイルを使用している時の注意

- スタートとⒷを同時に押すと「セーブ・ロード画面」が出ます。
- ロードの時「ロードえらーです」と表示された。  
ターボファイルが正しく接続されていません。しっかりコネクタをさして下さい。
- セーブの時「セーブえらーです」と表示された。  
ターボファイルが正しく接続されていません。しっかりコネクタをさして下さい。  
プロテクトスイッチがONになっていませんか。スイッチをOFFにして下さい。

	セーブできる画面	ロードできる画面	セーブできるもの
竜王戦	「どの対局を 選びますか？」	「あんごうをにゆうりよく してください」	どこまで勝ち進んだか トーナメント表組み合わせ
詰将棋	“あなたから出題”モード 詰み発見画面	出題者セレクト 画面	入力した詰みの ある問題1つ
実験室	「〇〇棋士の たんじょうだ！」	「ならばじんぞうきしに データを入力せねば」	人造棋士 1人

ターボファイルはアスキーの製品です。

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

株式会社アイマックス 〒146 東京都大田区千鳥3-12-7 TEL03(3758)0111(代表)  
株式会社ホームデータ 〒651 神戸市中央区葺合町馬上1-10ホームデータビル  
故障、ゲーム内容のお問い合わせは TEL078(261)2790

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。