

ネット棋院四種の神器

(ネット棋院対局の特徴)

精緻な日本囲碁規約に完全対応
(世界唯一)

- 実戦そのままの終局処理で本物の対局作法が自然に身に付く
- いかなる終局状態もすべて自動処理で決着
- 意図的な勝敗不都合も全自動で対応

快適な対局セッティング機能
(世界最高峰)

(全対局条件の自動決定)

詳細かつ高度な対局条件の事前設定により、
対局セッティング時の煩わしい対局条件の調整が不要

上質を極めるネット対局
(全機能全自動)

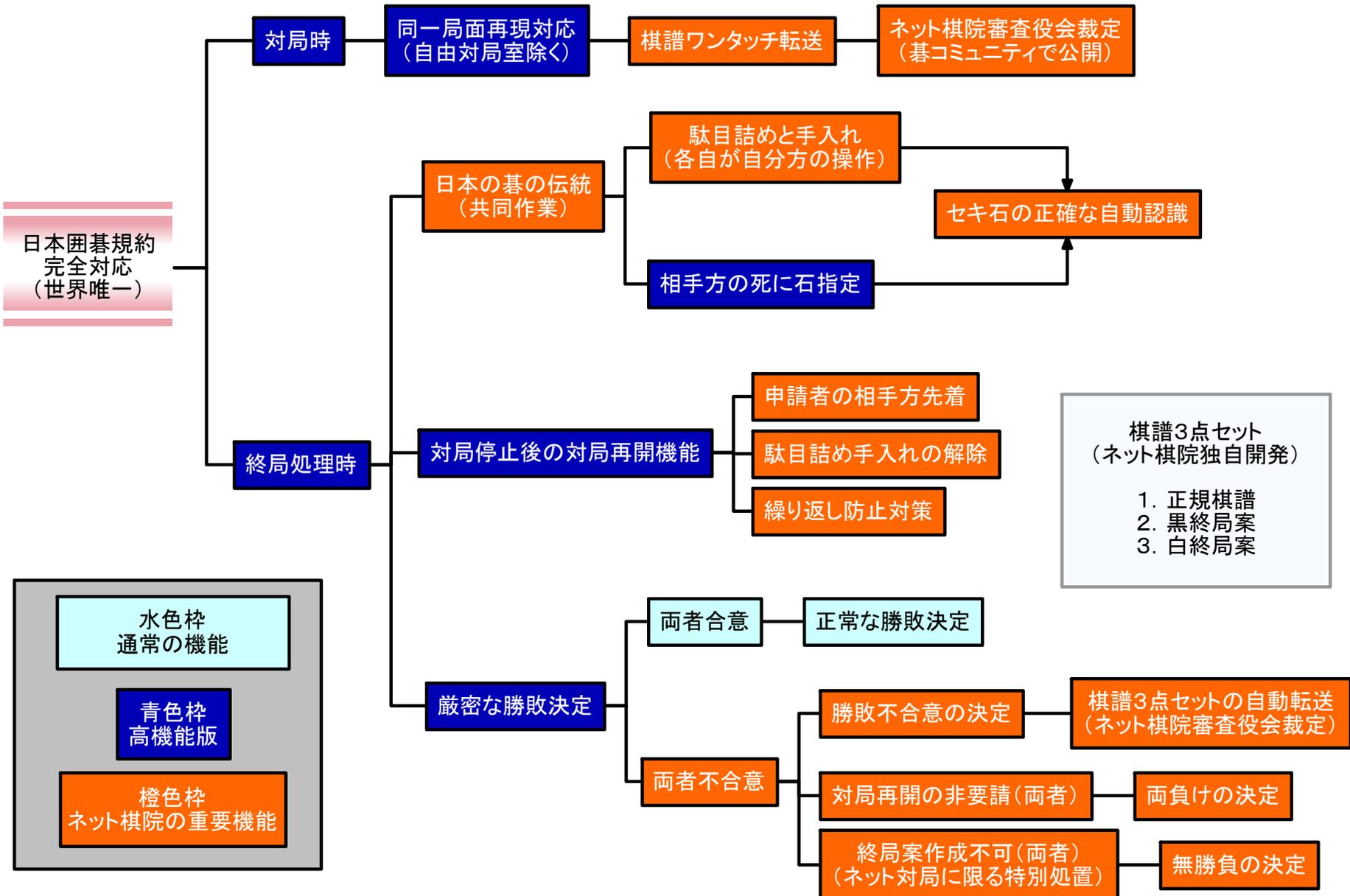
公正な対局を約束する対局管理機能
(世界最高峰)

対局セッティングから勝敗決定までの全操作、
全シーンに対する徹底した管理 (万全な悪用防止対策)

絶品の着手機能
(特許取得)

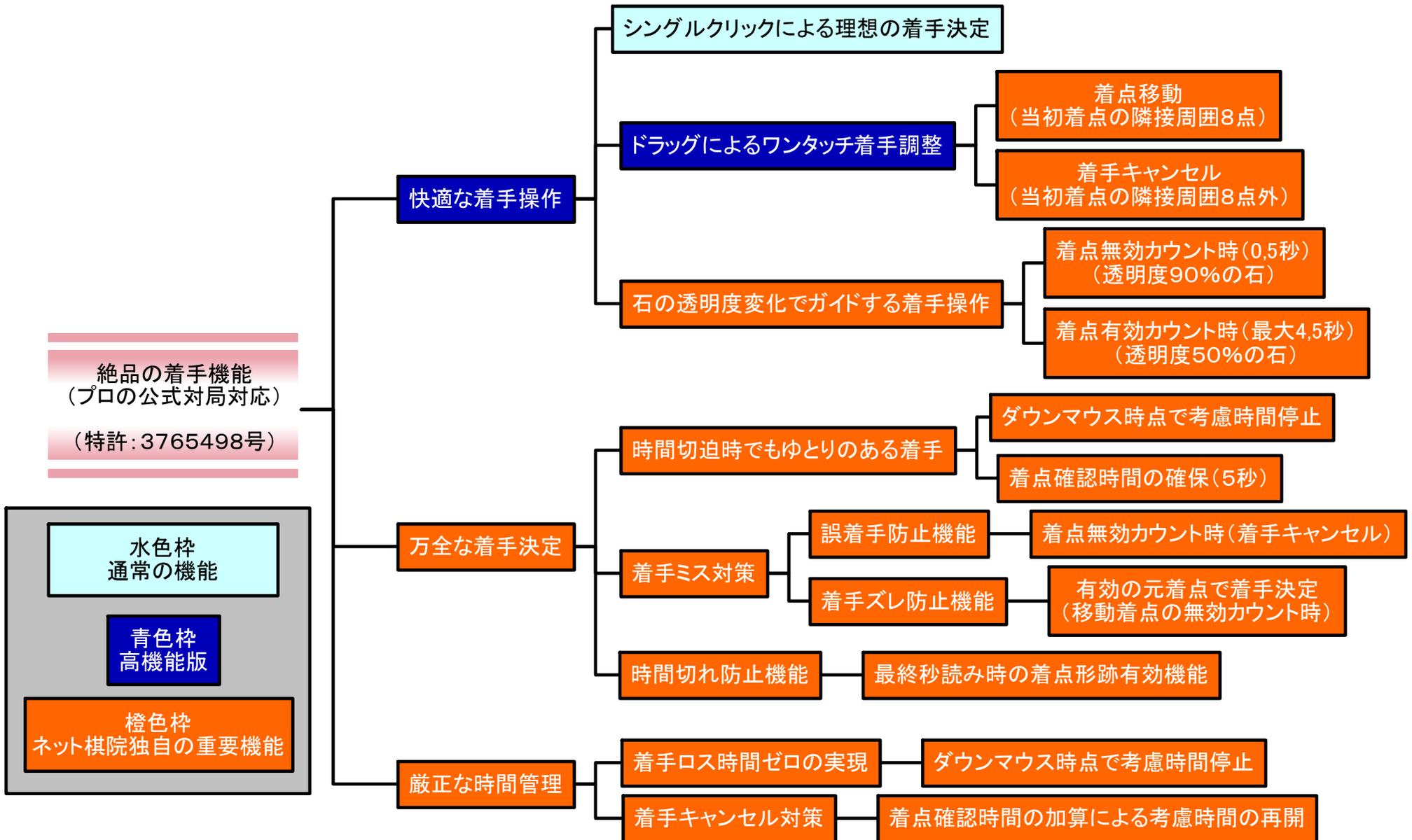
- 致命的な着手トラブル (誤着手&着手ズレ) の防止対策
- 理想的なシングルクリックとドラッグによるワンタッチ着点移動とキャンセル
- ダウンマウス時の考慮時間休止と着点確認時間により、時間切迫時でも安心な着手決定
- 高度な機能も石の透明度変化による明確なガイドで容易な着手操作

ネット棋院四種の神器 - 1

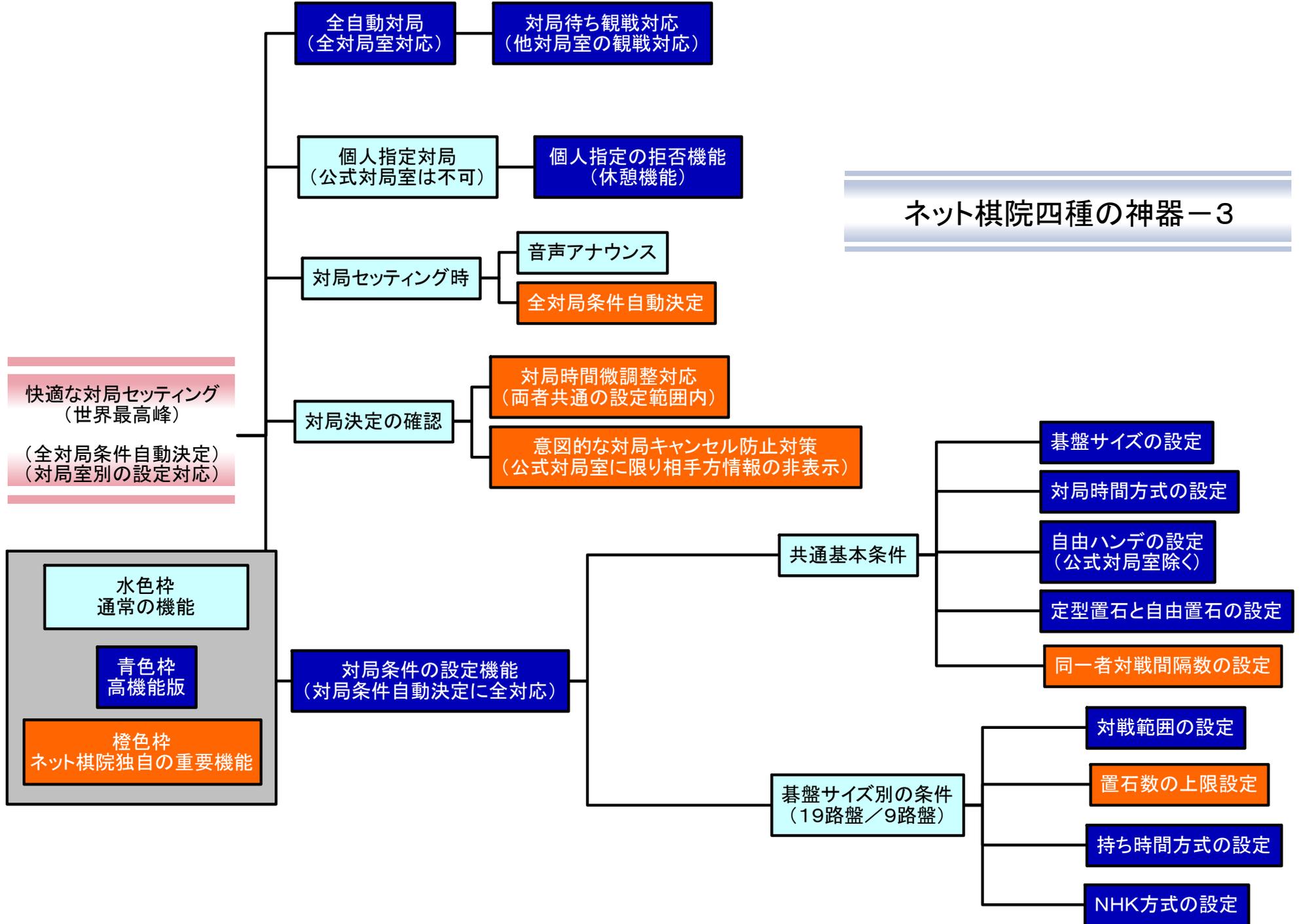


1. 着点無効カウントとは、着点有効を定めるタイムラグ時間
2. 着点有効カウントとは、タイムラグ満了による有効着点の時間

ネット棋院四種の神器－2

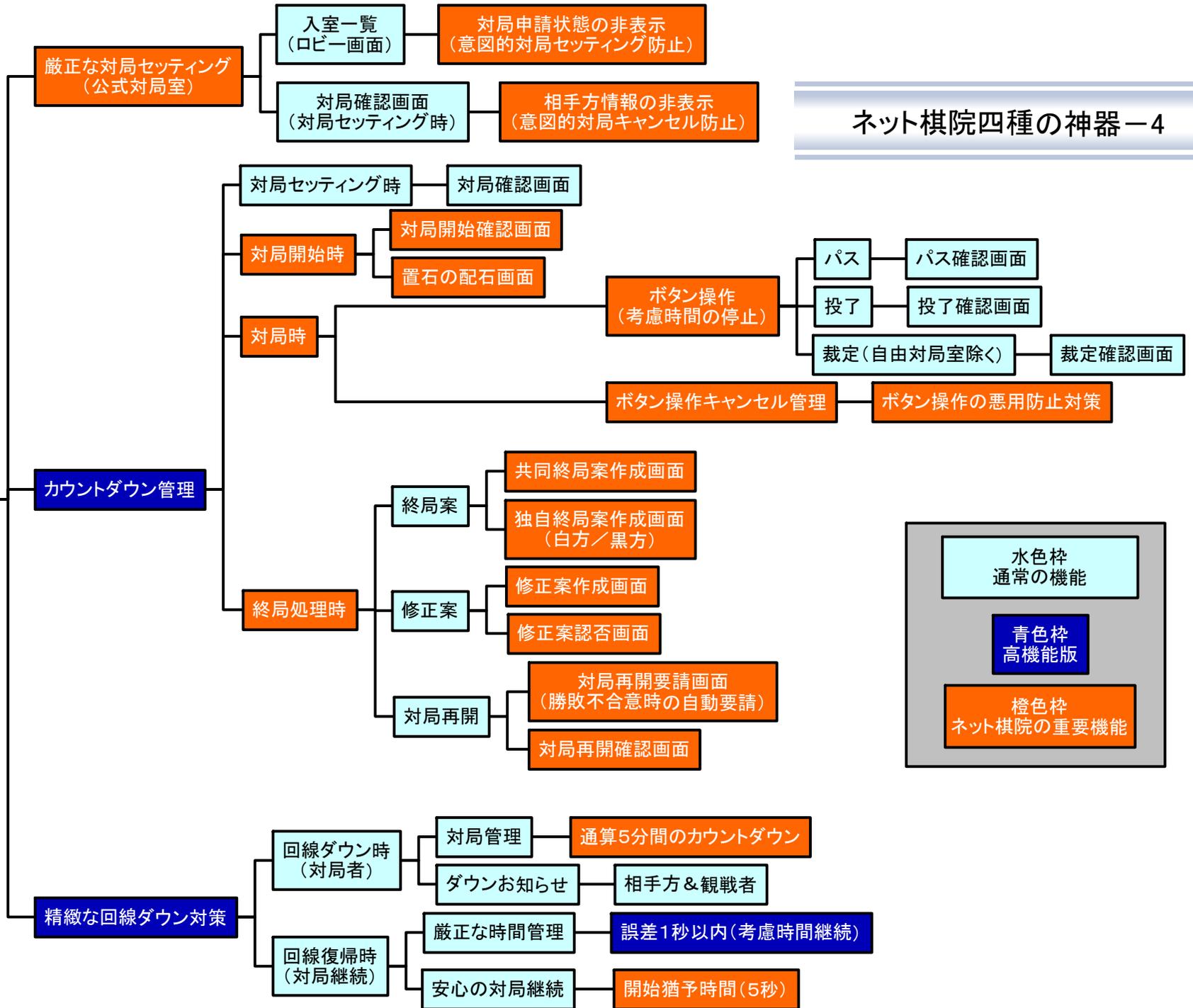


ネット棋院四種の神器－3



ネット棋院四種の神器 - 4

公正な対局を約束する
徹底した対局管理機能
(世界最高級)



水色枠
通常の機能

青色枠
高機能版

橙色枠
ネット棋院の重要機能

ネット棋院四種の神器－ 8

平成18年 07月 04日
ネット棋院

一．全対局条件対応の対局自動決定機能

1．快適な全対局対応の対局条件自動決定機能

- A. 通常のネット囲碁対局の対局条件自動決定機能は、対局自動セッティング機能利用時のみを対象としているが、ネット棋院のそれは、個人指定対局をも含む全対局のセッティングを対象とするものであり、個人指定対局でも煩わしい対局条件の調整交渉が一切不用である。
- B. 更に、対局条件自動決定機能の価値が定まる対局条件の設定項目では「精緻を極める対局条件設定」により、対局者の意思がきめ細かく反映され極めて快適である。
- C. そして、全対局で対局条件の調整交渉が不用なことから、対局セッティング時の対局キャンセルが極めて少ない。

2．最高の対局自動セッティング機能（全対局室対応）

- A. ネット棋院の対局自動セッティング機能は「精緻を極める対局条件設定」の全設定に対応することから、通常のネット囲碁対局で行われている対局条件の調整交渉と同等以上に両者の意思反映により決定される。
- B. 対局セッティング時に音声アナウンスがあることから、対局自動セッティング機能の利用により、対局待ち時間を有効に利用できるの、対局待ち状態での対局観戦などが可能である（正会員Cタイプはマルチ観戦対応）
- C. ネット棋院の対局自動セッティングは、セッティング時の対局確認画面により対局キャンセルが可能であることから、対局セッティング時点で個人的な緊急事情などによる対局予定の変更が可能である。
- D. 対局自動セッティング機能利用時では、対局確認画面における「相手方情報」「対戦条件情報」の非表示により、対局キャンセルが「相手を見ての意図的な対局キャンセル」では無く、純粋な個人的緊急事情によるものであることから、相手方に不快を与えることがない。
- E. 更に、対局キャンセルでも、キャンセル者に関わる一切の情報、形跡が相手方のみならず、他の会員にも知られ得ない工夫を施していることから、対局室で対局キャンセルによる不和を発生することがない。

3．試合形式の公正な対戦セッティングの徹底（公式対局室）

- A. 公式対局室は、世界最高の権威を求めるネット棋院段級位決定の対局であることから、公正な試合形式の対戦セッティングに徹底する。
 - a. 対戦範囲の上下均等対戦システムによる偏りのない対戦決定
 - b. 個人指定対局への非対応
 - c. オール互先対局への非対応
 - d. 入室一覧における対局待ち情報の非表示

上記 b ~ d の三点は自由対局室および交遊対局室では対応。
対局セッティングに関する詳細は「対局の方法」をご参照ください。

4. 精緻を極める対局条件設定（対局室別の個別設定に対応）

A. 対局条件設定の設計

対局条件は対局者の意向を可能な限り反映するものであることが好ましいが、それには多数の設定項目と緻密な設定機能が必要となる。

しかし、そのような超高機能になると、対局セッティング時の対局両者による調整交渉が大変になる。

この解決としてネット棋院は、個人指定対局を含む全対局セッティングで、対局両者による手動調整を不用とする全対局対応の対局条件自動決定機能を考案しました。

この全対局対応の対局条件自動決定機能により、すべての対局セッティングで対局条件の設定調整が不用であることから、設定項目数の増大問題、および設定機能の高機能化による問題から解放されました。

これにより、ネット棋院の対局条件設定開発では、対局者の意向を可能な限り反映すべく最高の設定条件を求めることができました。

B. 基本条件の設定

a. 「絶対指定」と「優先」の選択による柔軟な設定

- ・ 碁盤サイズ（19路盤 / 9路盤）
- ・ 対局時間方式（NHK方式 / 持ち時間方式）
- ・ ハンデ方法（規定ハンデ対局 / 全互先対局） 公式対局室は不可

b. 同一者との連続対戦を制御する設定

- ・ 「同一対戦間隔数」の数値指定により同一者との連続対戦を自由に制御（設定値は0回～500回）

イ. 例1：0回の設定により、同一者との連続対局が可能

ロ. 例2：5回の設定により、同一者との連続対局までに5局の他者対局が必要

C. 碁盤サイズ別の設定（19路盤 / 9路盤）

a. 対戦範囲の自由自在な絞り込み

- ・ ネット棋院段級の本人階級を基準として、対戦範囲を最小階級差～最大階級差に設定できることから、対戦範囲の絞り込みが自由自在

イ. 例1：最小階級差「0」～最大階級差「18」

同階級差（互先）から上下18階級差（五子）の対戦が可能

ロ. 例2：最小階級差「10」～最大階級差「36」

上下10階級差（三子）から36階級差（九子）の対戦が可能

b. 置石数の上限を定める置石制限設定

- ・ 一階級差コミ三目とコミ数の無制限対応を前提とする置石数の上限設定により、あらゆる対戦組合わせに対応

イ. 例1：ネット棋院最上位の階級「1」と最下位（完全入門者）階級「108」とのセッティングの場合（階級差：107）

1. 定先設定の場合：白315目のコミ出し = $(107-2)*3$

2. 九子設定の場合：白213目のコミ出し = $(107-36)*3$

c. 希望値と許容範囲による精緻な設定機能

- ・ 設定の対象

イ. 置石上限設定

ロ. NHK方式：「秒読み時間」「考慮時間」「考慮回数」

ハ. 持ち時間方式：「持ち時間」「秒読み時間」

- ・ 設定方法

- イ. 希望値の設定
- ロ. 許容範囲の設定：最小値～最大値
 - ． 設定値の参照と決定方法
- イ. 最小値～最大値の許容範囲照合によるセッティングの可否
- ロ. 適合する許容範囲における希望値の両者平均値による決定

対局条件設定に関する詳細は「対局条件の設定方法」を参照

二． 絶品のプロフェッショナル着手機能

1． 開発趣旨

ネット対局の着手はマウスクリックによるが、その操作ミスによるトラブルは対局の致命傷に至ることから、着手機能は極めて重要である。

そこでネット棋院は開発基準を策定して開発に取り組んだ。

その第1が着手トラブルへの万全な防御であり、第2に容易な操作であり、第3に時間切迫時でもゆっくりと確実に出来る着手である。

そして、長年の研究と改良により、遂にプロフェッショナル着手機能として完成させた。

この着手機能は平成18年2月に特許を取得（特許取得：3765498号）

2． これまでの着手機能の問題点

A. ダブルクリック着手決定の問題点

多くのネット対局ではダブルクリックによる着手決定方式を採用している。これは、一度目のクリックで着点確認、2度目のクリックにより着手決定であることから通常は安全である。

しかし、時間切迫時には着手確認の余裕がなく、クリックの瞬間連続になることから、ダブルクリックの意味を為さないだけでなく、マウスぶれによる着手トラブルが発生しやすくなり、それも秒読み時では、時間切迫時が毎着手でも起こりうることから、ダブルクリックの着手トラブル防止対策にも問題がある。

更に、希ではあるが、局面の思わぬ変化などで気持ちが動揺すると体が反応してマウスをキーボードにぶつけるなどもあるが、そのような強い衝撃があるとダブルクリック決定機能でも着手が勝手に決定されてしまう。

B. シングルクリック着手の問題点

シングルクリックによる着手決定は、タイムロスがないことから理想であるが、なによりも、意図しないクリックにより着手決定と、マウスぶれによる着手ずれの重大な問題がある。

3． ネット棋院着手機能の概要

A. 理想のシングルクリック着手

a. シングルクリック着手でありながらドラッグ制御機能により、着点移動と着点キャンセルがワンタッチ。

B. 究極の着手タイムロス「ゼロ」を実現

a. ダウンマウス時における考慮時間休止機能により、究極の着手タイムロス「ゼロ」を実現。

C. 落ち着ける着手決定

a. 考慮時間休止機能と特別付加の着手確認時間により、秒読み時間切迫時でも落ち着いた着手決定ができる。

D. 致命的なトラブル着手への万全な防御

a. 着手決定のタイムラグにより意図しない不用意な着手決定を万全に防御。
b. 着点保護機能により、アップマウス時のマウスズレによる着手移動決定を万全に防御。

E. 秒読み時の時間切れ対策

a. 秒読み時の時間切れにおいて、タイムラグ未了着点を有効化する時間切れ防止機能。

F. 精緻な着手機能を三段階の石の透明度変化でガイドする快適操作の着手フイーリング

着手機能に関する詳細は「着手の操作方法」をご参照ください。

三．世界唯一実現の日本囲碁規約完全対応

1．開発趣旨

世界で最も美しいと言われる日本囲碁ルールは精緻な終局処理にあり、その完全対応はネット囲碁対局としてこれまで実現していない大難関である。しかし、ネット公式対局への対応を掲げるネット棋院として不可欠な最重要開発事項の一つである。

そこで、ネット棋院は、開発当初から長期にわたる研究と改良により、日本囲碁規約完全対応の実現に成功し、現在でも世界唯一である。

また、実対局における立会人の裁定に相当する審査役会をネット棋院サイト上に設置し、不都合対局に対する自動棋譜転送機能により、全対局に対する裁定を実現した。

これにより、ネット囲碁対局で問題となっている勝敗不都合に対しても完璧な対応である。

更に、対局中における同一局面再現による無勝負対局に対しても、対局中の裁定ボタンの棋譜転送によるネット棋院審査役会裁定にて対応している。

そして、実対局同様の対局両者による終局処理操作を実現していることから、ネット棋院で碁を覚えると、そのまま実対局を行うことができる。

2．機能の概要

A. 日本囲碁規約に完全対応（世界唯一）

- a. セキ石に関わる正確な認識と処理
- b. 正確な対局再開機能
- c. 勝敗不都合と両負けの識別と処理

B. 審査役会裁定への自動対応

- a. 終局案不都合による勝敗預かり対局に対し、ネット棋院創案の棋譜3点セット（正規棋譜 / 黒終局案 / 白終局案）の自動転送機能により、ネット棋院審査役会の裁定に自動対応。
- b. 同一局面再現対局に対する無勝負裁定機能（裁定ボタン）による対局棋譜の自動転送機能により、ネット棋院審査役会裁定への自動対応

C. 実対局の役割分担による共同操作の終局処理

- a. 相手方死に石の指定
- b. 対局停止後における自分方の石挿入による駄目詰めと手入れ

終局処理に関する詳細はネット棋院終局処理図表および「終局処理の方法」をご参照ください。

四．公正な対局を約束する対局管理機能

1．開発趣旨

ネット上における公式対局の実現を目的とするネット棋院として、対局管理機能は、実対局における立会人に当たることから、不可欠な最重要機能の一つであり、それも完璧なものが求められる。

そこで、ネット棋院は、実対局における公式試合の観点により、対局セッティングから勝敗決定までの全シーン、全操作に対して、カウントダウンによる徹底管理を実現した。

2．機能の概要

A. 対局セッティングから勝敗決定までの全シーンを完璧に管理

- a. 対局セッティング時の対局確認をカウントダウンで管理
- b. 対局開始時における対局開始および、置石時間をカウントダウンで管理
- c. 終局処理の全シーンに対するカウントダウン管理

B. 対局中のボタン操作に対する厳正な管理

- a. ボタン操作に対する10秒のカウントダウン管理
- b. ボタン操作時における考慮時間休止機能による時間切迫時に対する配慮
- c. ボタン操作キャンセルに対し、休止時間の考慮時間への加算による対局継続で、ボタン操作悪用を合理的に防止

C. 合理的かつ正確な回線切れ対応機能

- a. 回線切れが発生すると制限時間5分間によるカウントダウンで管理され、制限時間内の回線復帰により対局継続になるが、ネット棋院は更に下記の機能により、合理的かつ正確である。
 - ．制限時間5分間は、回線ダウン数に無関係の通算時間
 - イ．回線復帰時は、回線ダウン時点の消費時間から対局継続になるが、その誤差がほとんど無く正確
 - ロ．回線復帰から対局継続開始の間に5秒間の猶予時間を設置してあることから、秒読みなどにおける時間切迫時の回線切れでも正常な対局継続が可能

回線切れ対応機能に関する詳細は「対局の方法」から「回線切れ」をご参照ください。