

## KIFUW2FM 説明書（神無七郎）

### （更新履歴）

2006.11.25 フェアリー駒などの使い方を 5 項に追記。PDF 化。

2005.12.24 初版作成

### 1. KIFUW2FM とは

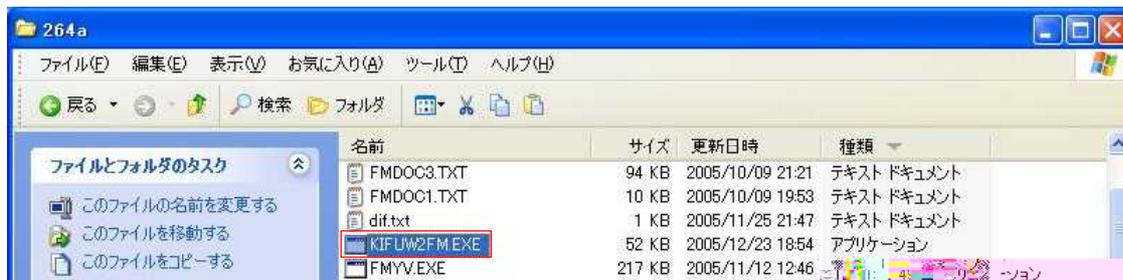
f m は 1987 年に作られたプログラムであり、基本的なユーザインターフェースはその時代の CUI（コンソールユーザインターフェース）を踏襲しています。操作方法に慣れてしまえば、結構効率的な仕様なのですが、今の GUI（グラフィカルユーザインターフェース）に慣れた人にとっては、とっつきにくい印象を与えるようです。

これを解消するのが KIFUW2FM です。KIFUW2FM は柿木氏の作成したフリーの棋譜管理ソフト Kifuw から、f m を起動することを可能とします。若干使える機能は制限されますが、Kifuw から f m を使えるようにしたことで、GUI に慣れている現代のユーザの方々にも、f m に親しんで貰えるようになると思います。

なお、この説明書では Kifuw から f m を起動するやり方について記述していますが、柿木将棋でも基本的に同様のことができます。

### 2. 事前準備

使用する f m の全プロセッサと、fmview、KIFUW2FM を同じフォルダに集めます。別のフォルダに分ける場合には、パス（環境変数の Path）を通しておいってください。



なお、f mの親プロセッサの名前はfm32.exeであることを仮定しています。別の名前で使うときは、環境ファイル KIFUW2FM.ENV も一緒のフォルダに入れ、 FM\_EXE の行を書き換えてください。

例) f mの親プロセッサをfm.exe という名前で使っている場合

**FM\_EXE = fm32.exe      FM\_EXE = fm.exe**

もちろん Kifuw も必要です。

お持ちでない方は、柿木義一氏のホームページ (<http://www02.so-net.ne.jp/~kakinoki/>) から入手してください。

### 3. Kifuw の設定

Kifuw を起動し、f mを起動するための設定を行います。

(1) まず「ツール」 「ツールメニュー設定」を選びます。



(2) 空いているメニュー（通常はメニュー 3以降）を選んで、必要事項を設定します。



#### 入力内容

メニュー表示：fmを起動することが分かる適当な名称を入れてください

起動プログラム：2で準備したフォルダのKIFUW2FMを指定します。

画面右横にある「参照」のボタンから選択するのが確実です。

引数："%K"と記入してください。**(二重引用符は省略できません！)**

(3) 入力が終わったら「OK」ボタンを押下します。

以上で Kifuw の設定は終わりです。

#### 4. 使用方法

以下に使用方法を例示します。

(1) Kifuw で問題図を入力します。操作方法は Kifuw のマニュアルをご覧ください。



(2) 問題図の入力が終わったら「編集」「詰将棋情報」を選択します。



(3) 詰将棋情報にルール名と手数を入力します。(ルール名と手数は入力必須！)

ルール名は「分類」に入力してください。

また、オプションは「備考」に入力してください。

その他の項目はコメント扱いになります。

作品番号:	6	OK
作品名:		キャンセル
作者:	神無七郎	
発表誌:		
発表年月:		
出典:	PWC小作例集	
手数:	24	
完全性:		
分類:	PWCばかり千日手	
受賞:		
備考:	/M9=100MB	

入力が終わったら「OK」ボタンを押下してください。

### テクニック 1 ルール名は日本語で

ルール名は英字による略称も使えますが、ここでは日本語でベタ書きした方が得策です。Kifuw は一度入力した内容を、次回からプルダウンメニューで選択できるので、後の再利用を考えて、読みやすい名前を選びましょう。

### テクニック 2 順次検索と逆次検索

最短手数が不明の問題を解かせるときは順次検索が便利ですが、この場合手数の前に # を付けましょう。例えば#99 とすると 1 手、3 手、… と順に 2 手ずつ増やし、解が見つかるか、99 手の検索が終了するまで順に検索してくれます。

逆次検索の場合は手数の前に < を付けます。<99 とすると 99 手、97 手、… と 2 手ずつ減らし、解が見つからなくなるまで検索してくれます。ただし、出力が大きくなる可能性があるなので、/L オプションを使用して、出力を抑えましょう。

### テクニック 3 /M の使い方

手数の長い問題や難しい問題を解く場合、不詰局面を憶える /M オプションが大変効果的です。

f m のドキュメントにはさまざまな /M オプションが載っていますが、良く分からなければ、とりあえず「**ばか系**や**ばか千日手**には /M9、**ば自系**には /M10 を使う」と憶えてください。ただ、間違っても逆に指定してもそれほど性能に差が出るわけではないので、神経質になる必要はありません。

/M オプションを使っても簡単に解けない難問や、時間の掛かる問題は Kifuw から起動するより、f m そのものを使って本格的に解く方が賢明です。

(4) 編集集中の棋譜を .kif 形式で保存します。

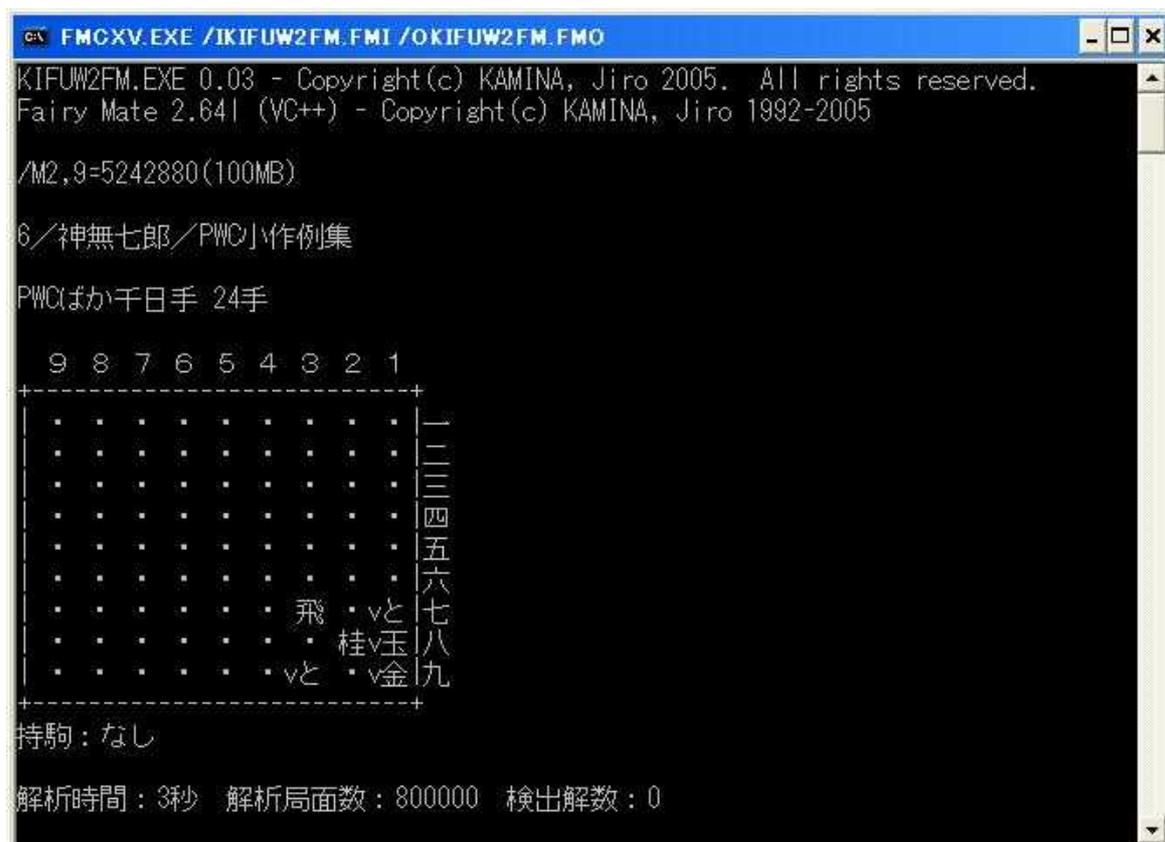
**(.bod 形式ではありません！)**

保存場所は任意ですが、後で探し易い場所が良いでしょう。

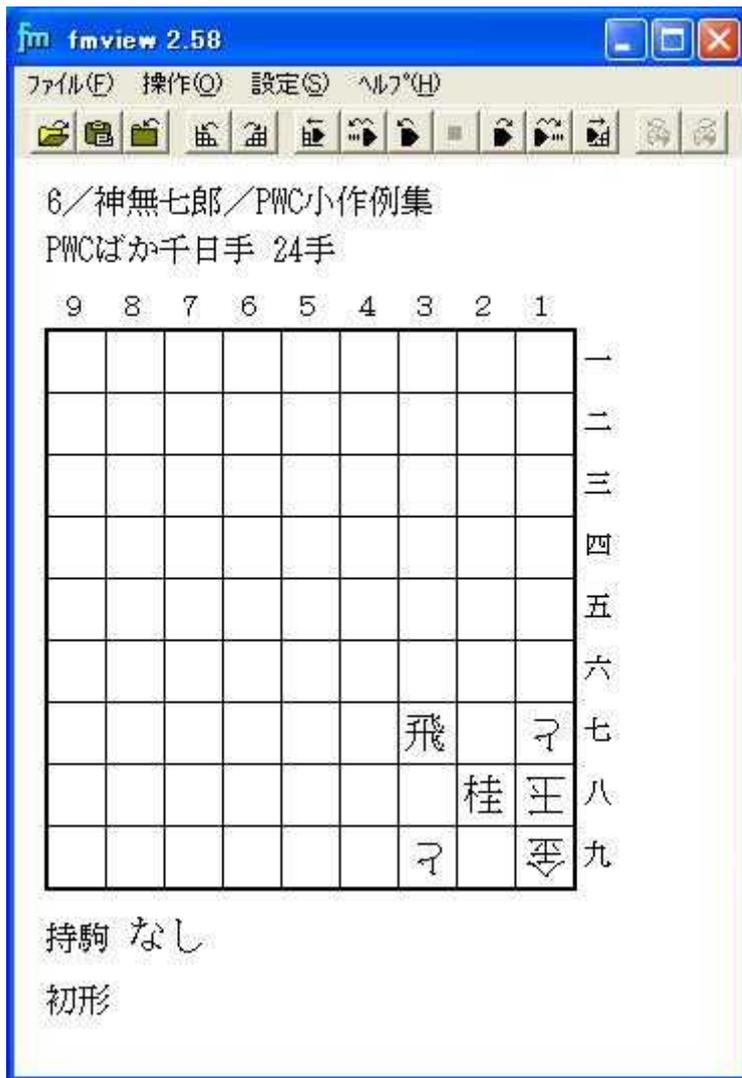
(5) 3 . で設定したメニューを選んで f m を起動します。



選択すると f m が起動します。



解析が終わると fmview が起動しますので、解析結果を確認することが可能です。  
 (解が検出されなかった場合は fmview は起動されません)



以上が基本的な使い方の例です。

図面や手数等を変更して再度解かせる場合、必ず.kif ファイルを保存してから行ってください。

**(保存しないと変更は反映されません！)**

## 5. フェアリー駒を使う方法

Kifuw ではフェアリー駒や石 ( で表記) を入力することができません。

そこで kifuw2fm では備考欄にフェアリー駒や石を記述する方法を採用しています。

### (1) 事前準備

まずは kifuw2fm を最新版にします ( 1.11 版以上 )。

そして環境ファイル KIFUW2FM.ENV の FM\_EXE と FM\_EXE2 の行を自分の環境に合わせて書き換えてください。

FM\_EXE が通常の f m の親プロセッサ。FM\_EXE2 がフェアリー駒用 f m の親プロセッサです。

例)通常の f mの親プロセッサを fm.exe という名前で、フェアリー駒用 f mの親プロセッサを fm32y.exe という名前で使っている場合

**FM\_EXE = fm.exe**

**FM\_EXE2 = fm32y.exe**

(2) 入力例

次の問題を入力する例を示します。

(正は 10 リーパー。すなわち前後左右にひとつずつ動ける駒。)

ばか話 19手

フェアリー駒=10:正

									王	一
正										二
王										三
										四
										五
										六
										七
										八
										九

持駒 正

まずはフェアリー駒以外の配置を入力します。この場合は受方 11 玉だけです。



次に「詰将棋情報」の「備考」欄に使用するフェアリー駒の情報を記入します。



作品番号:	<input type="text"/>
作品名:	<input type="text"/>
作者:	<input type="text"/>
発表誌:	<input type="text"/>
発表年月:	<input type="text"/>
出典:	<input type="text"/>
手数:	19
完全性:	<input type="text"/>
分類:	ばか詰
受賞:	<input type="text"/>
備考:	/efp=10:正 攻=92正+正 受=93正

攻方の駒配置は「攻=」、受方の駒配置は「受=」のキーワードの後に記述します。

持駒は「+」記号の後に記述します。

「/efp=10:正」は使用するフェアリー駒の宣言ですが、これについては f m 拡張セットのドキュメント (fmdocx.txt) をご覧下さい。

なお、石 ( ) についての記述も同様に「備考」欄に行いますが、f m では石は標準で使用できるので、「/efp=..」などの宣言は不要です。

また、石は攻方・受方どちらの駒としても記述できます。

以上