

1. fm5とは

fm5は処理方式の改善や拡張性の強化を目指して作られた、プロトタイプ（評価用）のプログラムです。プロトタイプであるため機能は限られますが、従来のfmでは対応していないルールもサポートしています。現在は以下のルールの協力詰、協力自玉詰、協力自玉スタイルメイトが検討できます。

ネコ鮮、ネコネコ鮮、Koeko、安南、安北、対面、背面、キルケ、安南背面、安北対面
fmとは入出力仕様が若干変わっていますので、ここでは神無次郎氏から提供された **Kifuw2fm5** という「橋渡し」のプログラムを使って、**Kifuw** から呼び出して **Fm5** を使う方法を紹介します。ルールについての説明は「4.補足」をご覧ください。

2. 導入作業手順

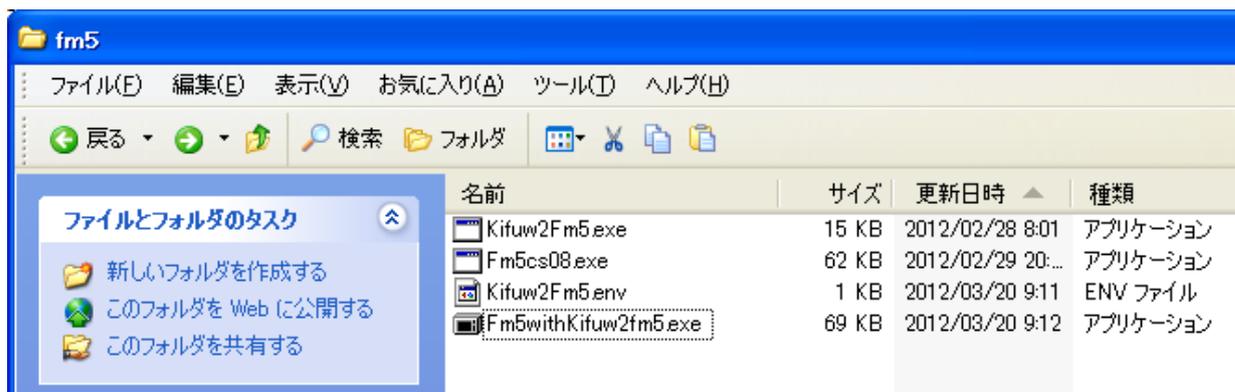
(1) 前提

使用 OS は Windows2000 以降。

既に Kifuw、fmview もインストール済みとします。

(2) ダウンロードと解凍

まずは **Fm5withKifuw2fm5.exe**（自己解凍形式）をダウンロードし、適当なフォルダに置いて実行してください。ここではドライブ **C:** の直下に **fm5** という名前のフォルダを作り、そこで実行してみます。



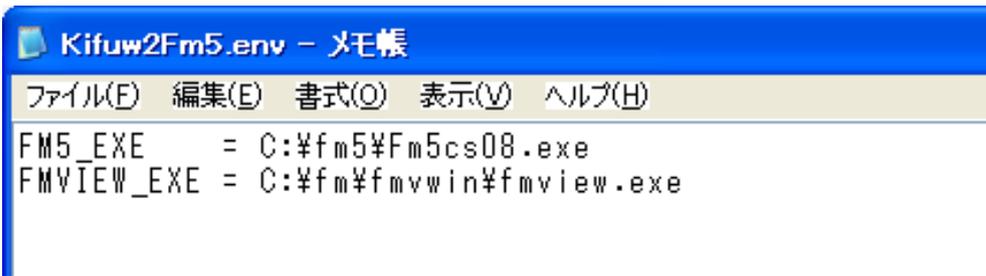
すると、以下の3つのファイルが取り出されます。

- ◆ Fm5cs08.exe（fm5本体）
- ◆ Kifuw2Fm5.exe（fm5とKifuwの橋渡しをするプログラム）
- ◆ Kifuw2Fm5.env（環境設定ファイル）

(3) 環境設定

次に環境ファイル **Kifuw2Fm5.env** の設定を行います。

メモ帳などのエディタを使って、中身を確認し、自分の環境に合わせて変更します。



FM5_EXE は、Fm5cs08.exe の置き場所を示します。もしこの手順書と同様、C ドライブ直下の fm5 というフォルダに Fm5cs08.exe を置いたのであれば、ここは変更する必要はありません。

FMVIEW_EXE は、fmview.exe の置き場所を示します。上記の設定は筆者の環境のもので、ご自分の環境に合わせて変更してください。必ず、fmview.exe というプログラムの名前を含め、フルパスで指定してください。

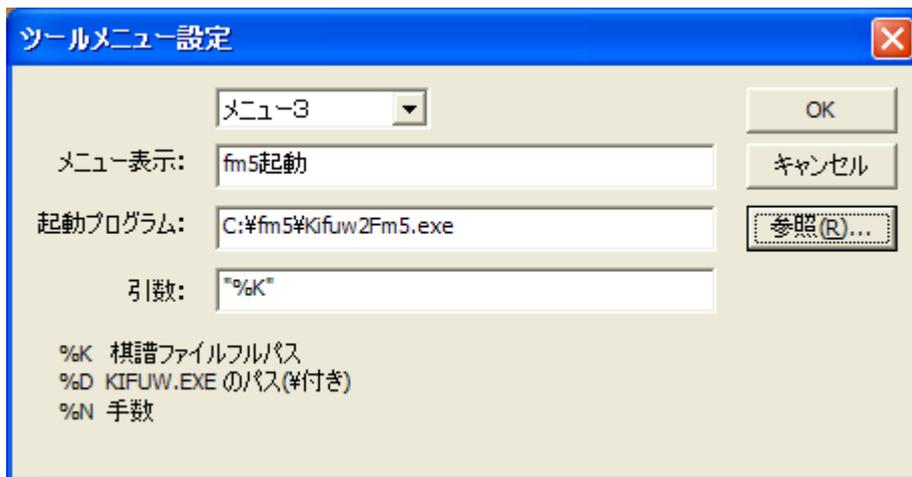
(4) Kifuw の設定

Kifuw を起動し、f m 5 を起動するための設定を行います。

(a) まず「ツール」→「ツールメニュー設定」を選びます。



(b)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：fm5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：Kifuw2Fm5.exe をフルパスで指定します。

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!)**

(c) 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。

3. 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。

The screenshot shows the '詰将棋情報' dialog box. It has a blue title bar with a close button. The fields are as follows:

作品番号:	<input type="text"/>	<input type="button" value="OK"/>
作品名:	<input type="text"/>	<input type="button" value="キャンセル"/>
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:	<input type="text" value="6"/>	
完全性:	<input type="text"/>	
分類:	<input type="text" value="Koeko協力自玉詰"/>	
受賞:	<input type="text"/>	
備考:	<input type="text"/>	

入力が終わったら「OK」ボタンを押下してください。

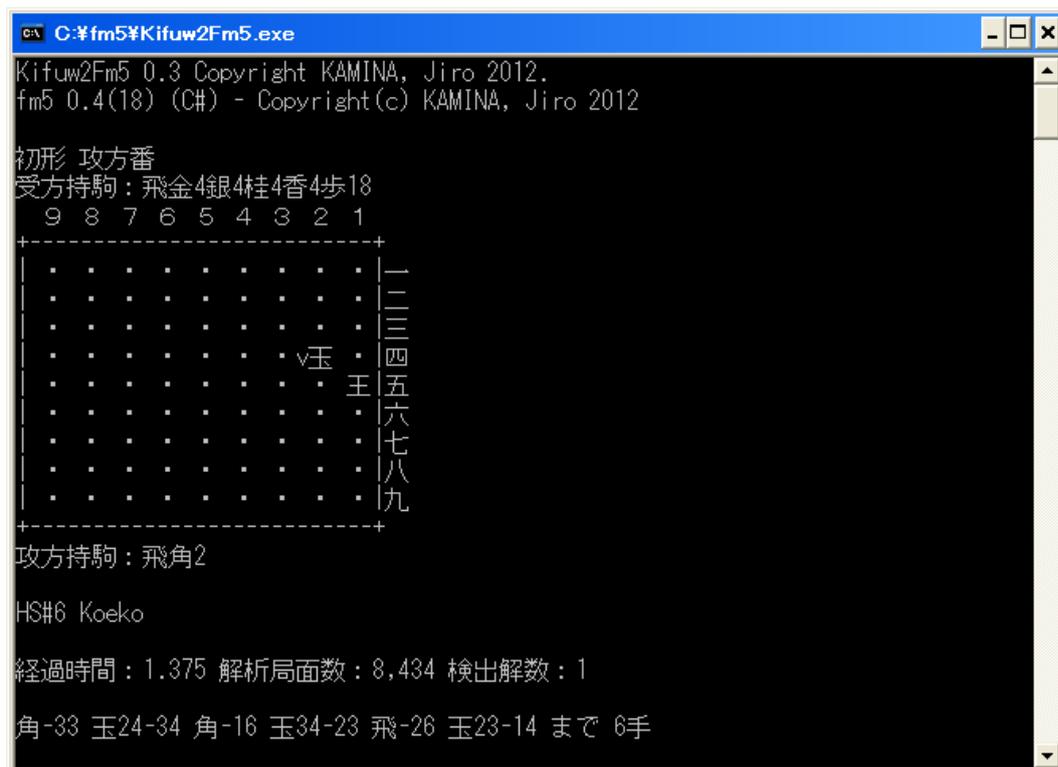
(4) 編集中の棋譜を.kif形式で保存します。**(.bod形式ではありません!)**

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) 2. (4) で設定したメニューを選んで f m 5 を起動します。



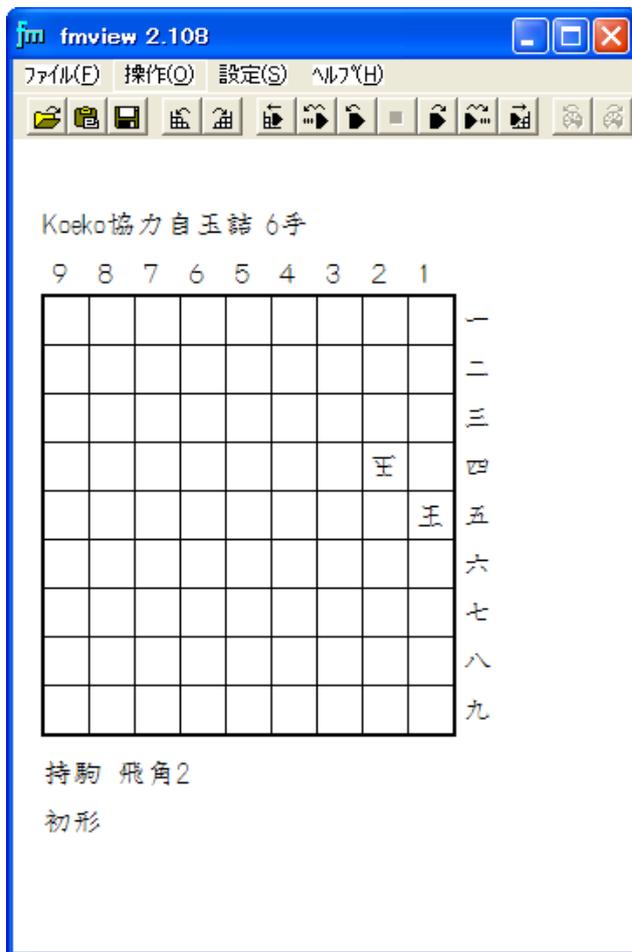
選択すると f m 5 が起動し、解析を開始します。



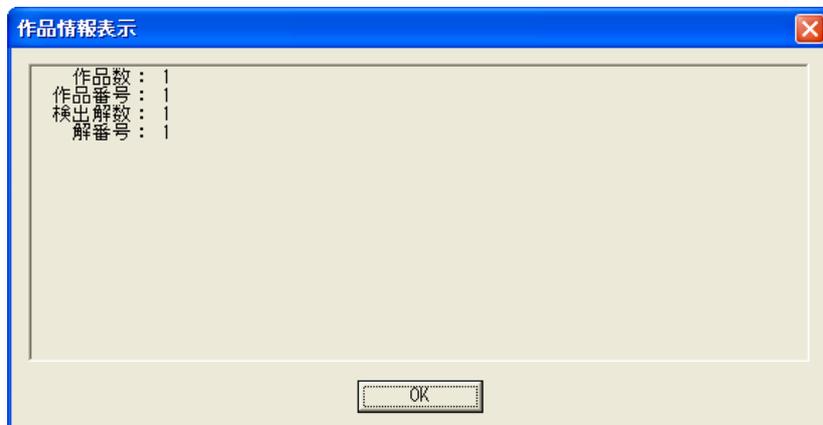
何か問題があって（例えば「ルール名の指定を誤った」など）、fm5が解析できない場合はコンソール画面がすぐに終了してしまいます。

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）



fmview上で右クリックすると、以下のような画面が出て「検出解数」を確認できます。実際に動かして作意通りの解が検出されているか確認してください。



以上が基本的な使い方の例です。

思い通りの作品ができたならfmviewで.fmo形式を選んで保存してください。

なお、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！**

4. 補足

(1) メモリについて

f m 5 には f m の /M に当たるオプションはありません。自動でメモリを確保しに行きます。

f m 5 を長時間使う場合や、f m 5 を起動した後に別のアプリケーションを使う場合は、メモリ残量に注意してください。

(2) 中断

解析を中断する場合は、コンソール画面で **Ctrl-C** を押下してください。

f m と異なり中断からの再開はできません。

(3) ルールの説明

ここでは f m 5 のみで取り扱っているルールについて簡単に説明します。

Koeko 着手は周囲 8 マスに駒がある場所のみ可能。

王手や詰みの概念も上記の条件を前提とする。

(注： **Koeko** は **Kōko** のウムラウト表記を通常のアルファベットに置き換えたものです。)

ネコ鮮 自駒が縦に並んだとき上から n 番目の駒と下から n 番目の駒の利きが入れ替わる

ネコネコ鮮 (敵味方問わず) 駒が縦に並んだとき上から n 番目の駒と下から n 番目の駒の利きが入れ替わる

安南背面 下のマスに (敵味方問わず) 駒があったら、その駒の性能になる

安北対面 上のマスに (敵味方問わず) 駒があったら、その駒の性能になる

f m 5 の性能変化ルールでは「利き二歩」は有効となっています。

また、性能変化ルールでの「行きどころのない駒」は性能変化があれば動ける箇所かどうかで判断されます。従って**安北対面**では最上段の桂香歩は禁止です。

もちろん、性能変化のない **Koeko** では通常通り、最上段の桂香歩と二段目の桂が禁止されます。

5. 注意

従来の f m が C++ で書かれていたのに対し、f m 5 は C# で書かれています。そのせいか、性能が思うように上がらず、現在 f m 5 の開発は中止されています。従って機能追加等の要望はほとんど反映される可能性がないと思ってください。(バグ修正は可能だと思います。)

また、この説明書も約 2 年前に書いたもので、内容が古くなっているかもしれません。特に操作は Windows XP での例なので、それ以降の OS をお使いの方は適当に読み替えてご理解ください。

6. 更新履歴

2014.01.09 初版作成

以上