

fmza 6.007 系は以前公開されていた6.005 系に比べ、大幅な機能追加が行われました。本文書はfmや以前のfmzaに使用者に、新しいfmzaに早く馴染んで戴くための手引きとして作成したものです。ただし、fmzaの新機能をすべて挙げるときりがないので、ここでは次の5つに絞って紹介します。

- ・ スクリーン入力と強化されたヘルプ機能
- ・ fmで扱えなかったルール(かしこ詰、悪魔詰、連続詰)
- ・ 合成駒
- ・ 幅優先探索
- ・ バッチモード

### 1. スクリーン入力と強化されたヘルプ機能

fmza 6.005 系にはスクリーン入力画面がありませんでしたが、6.007 系はfmと同様のスクリーン入力画面を持っています。従ってfmと同様、事前に入力ファイルを作成することなく、fmza を起動してから問題を入力できます。

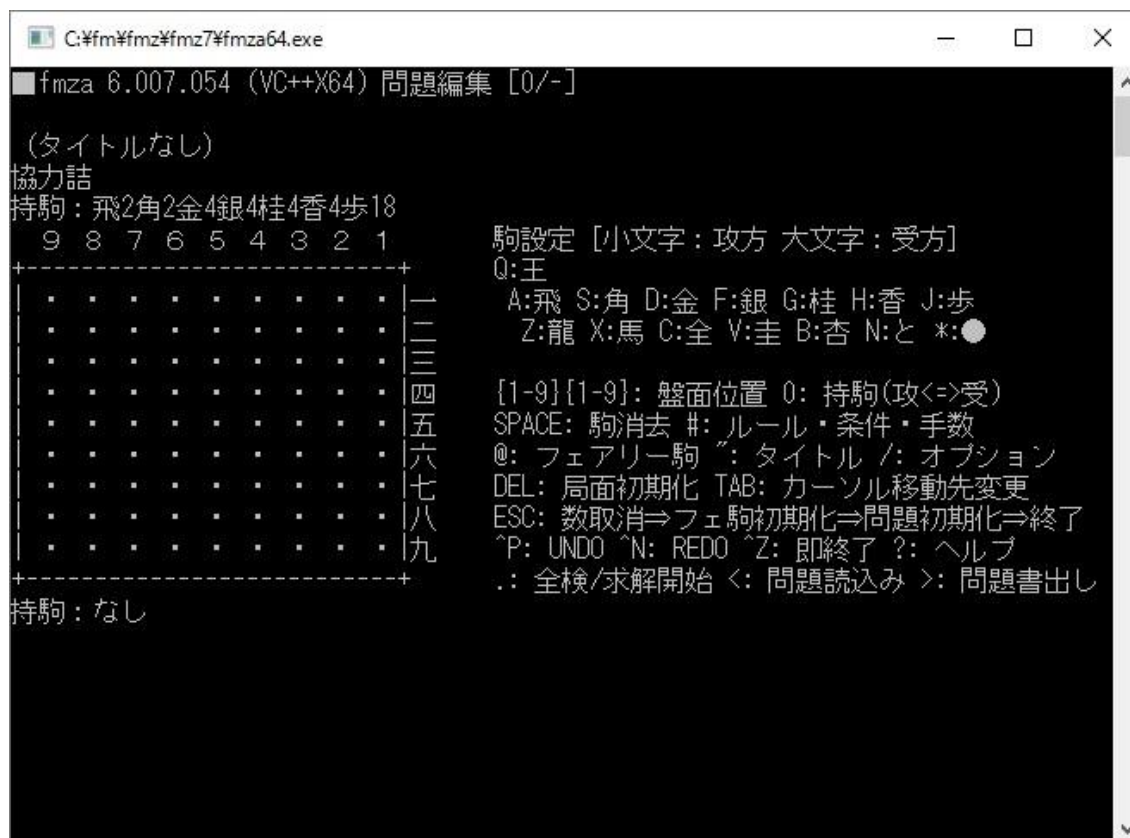


図 1. fmza のスクリーン入力画面

キーの割り当てはfmのスクリーン入力画面とほぼ同じで、左に盤面と持駒の入力域があり、右側にヘルプ画面があるというレイアウトもほぼ同じです。

ただし、右側のヘルプ画面はfmより強化されています。試しにフェアリー駒を入力するため「@」キーを押してみましよう。( @でフェアリー駒指定の開始になるのも、新しい機能です。)



図 2. フェアリー駒の設定画面

画面上部に「/EF\*='というフェアリー駒設定のオプションが表示されるので、続けて指定を行ってください。このとき、右側のヘルプ画面が、フェアリー駒設定に関するヘルプ画面に変わっていることに注目してください。このヘルプ画面は、行う操作に合わせて変化するようになっているのです。大変便利ですね。

もちろん、ヘルプ画面は操作に合わせたものだけではなく、自分で選んで見ることもできます。最初のスクリーン入力画面で「?」を入力すると、次の画面が表示され、ヘルプの項目を選択することができます。



図 3. ヘルプ項目の選択画面

例えばここで「4. フェアリー駒情報」を選ぶと fmza であらかじめ用意されているフェアリー駒と、その指定法が分かるわけです。

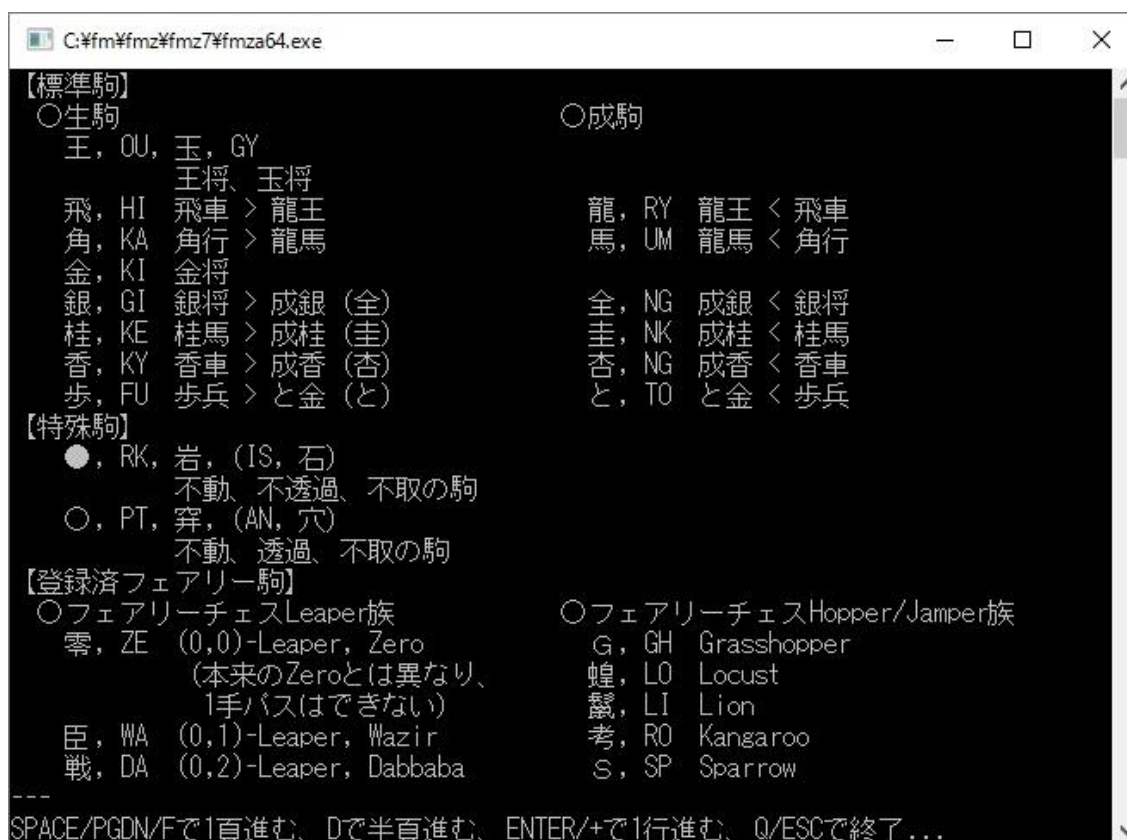


図 4 フェアリー駒に関するヘルプ画面

この例ではヘルプ画面が1画面に収まりきれないので、Page Up や Page Down 等のキーで戻ったり進んだりするようになっています。終了する場合は Esc です。これらの操作はヘルプ画面の最下段に表示されています。

## 2. fmで扱えなかったルール(かしこ詰、悪魔詰、連続詰)

fmza 6.007 系ではfmや以前の fmza では扱えなかったルールがサポートされています。特に重要なのが、「かしこ系」「悪魔系」「連続系」の3つのルールの追加です。ヘルプ画面の「2. ルール情報」を見てみましょう。

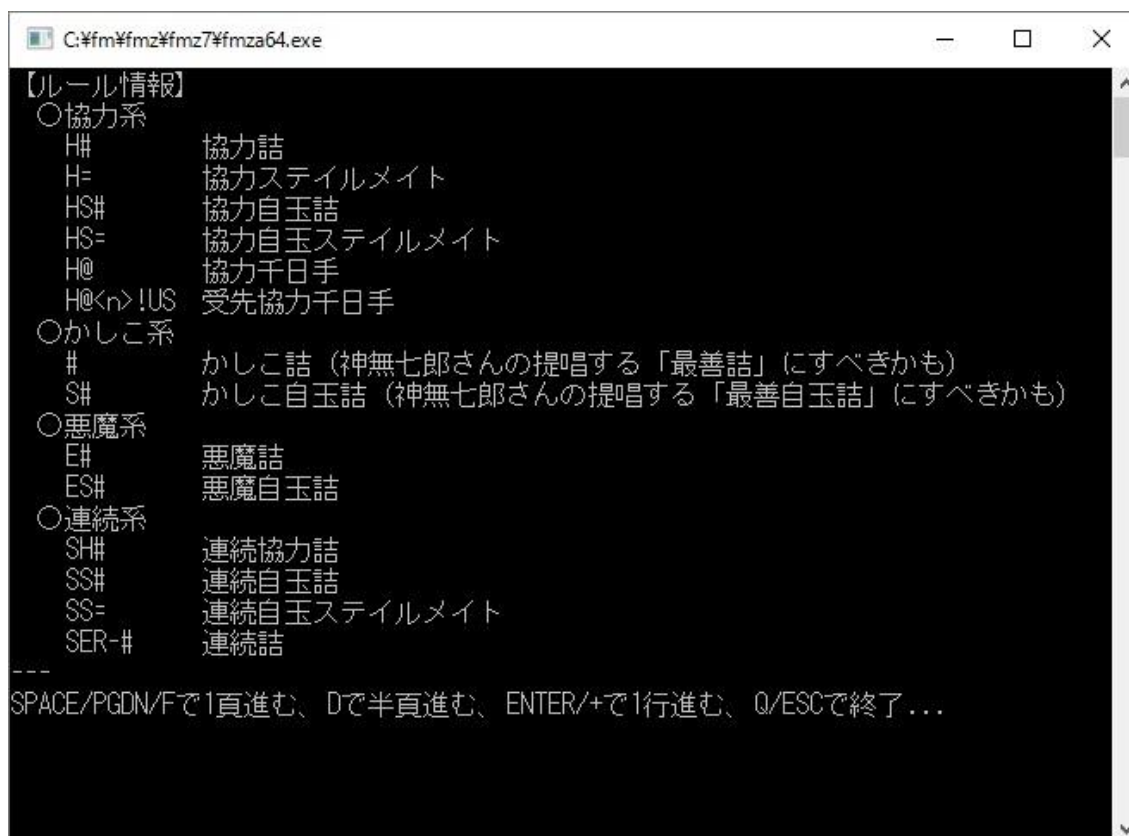


図 5. fmza で扱えるルール

これらの基本的な「ルール」の上に「条件」や「手数」を加えることで、ルールの指定を行うことができます。「3. 条件情報」をご覧ください。

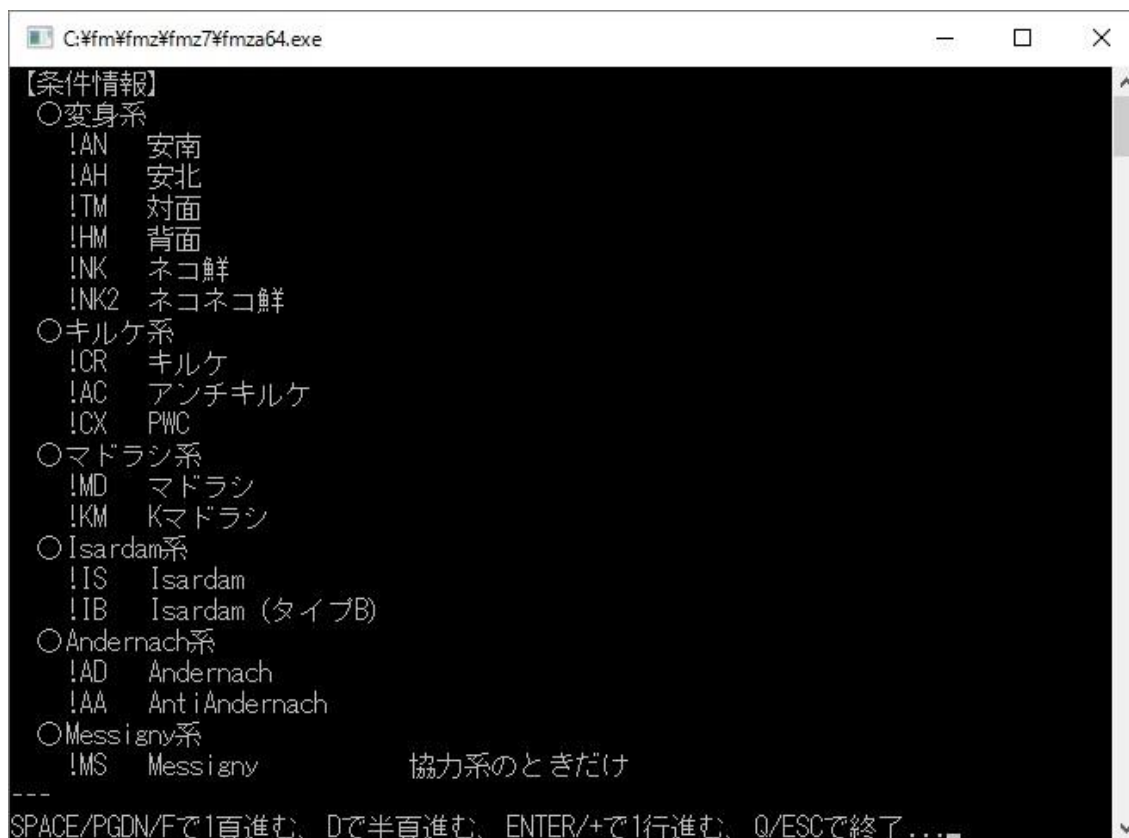


図 6. fmza で扱えるルール(条件)

例えば「対面協力詰 3 手」なら「H#3!TM」と指定するわけですね。

「条件」によっては、組み合わせ可能な「ルール」が制限されていることもあるので、都度確認してください。

### 3. 合成駒

fmza 6.007 系ではあらかじめ用意されていた駒以外にも、新しい駒を定義することができます。また、定義をその都度行うのではなく、環境ファイルに定義しておいて、あたかも最初から用意されていた駒のように扱うことができます。

環境ファイルはテキストファイルで作成し、「fmza\_env.txt」という名称を付けて、fmza と同じフォルダに置いてください。ここでは環境ファイルの中身を次のように記述した例をお見せします。

```
#[拡張フェアリー駒定義]
[EXT_FP_DEF]
BG: 僧`Bishop-Grasshopper`{-1-1G|-1+1G|+1-1G|+1+1G}
RG: 城`Rook-Grasshopper`{-1+0G|+0-1G|+0+1G|+1+0G}
```

[EXT\_FP\_DEF]の下に記述されているのが、新たに付け加えられたフェアリー駒です。

この環境ファイルを用意した状態で、スクリーン入力画面でBG(僧)を使ってみましょう。  
スクリーン入力画面で@を押下し、BGを指定します。

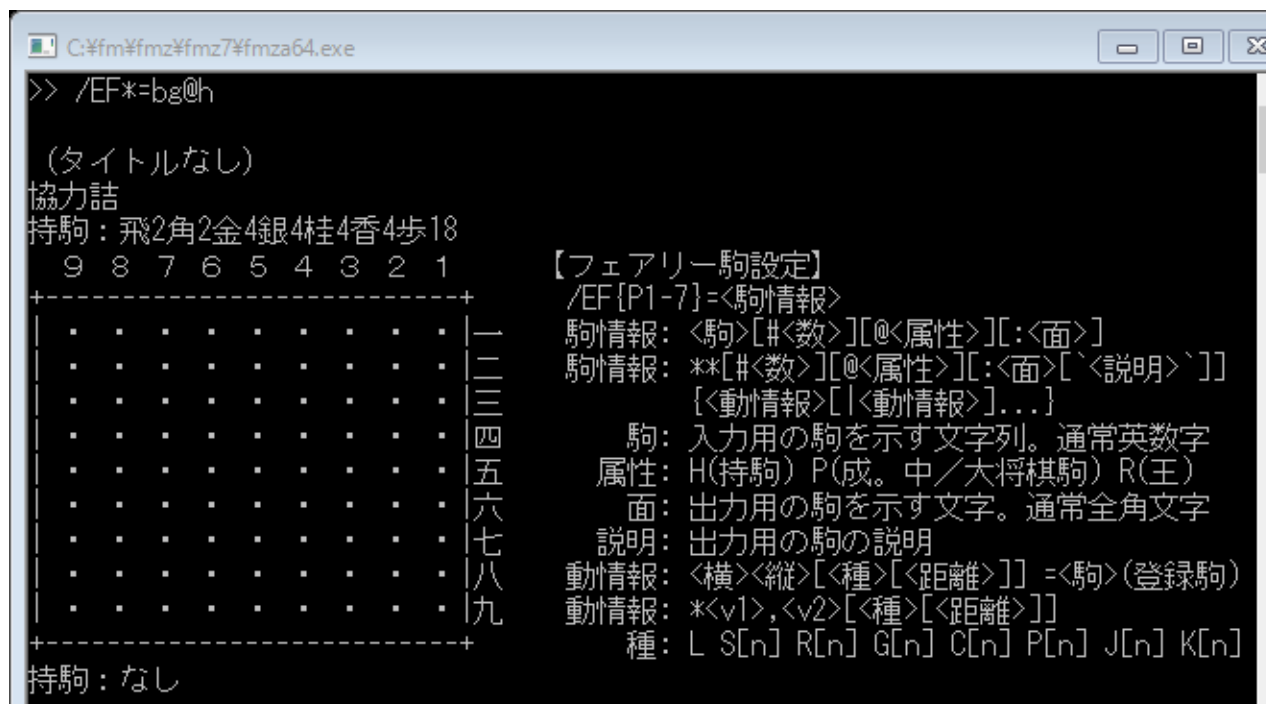


図 7.フェアリー駒(BG)の指定

すると画面下部に「僧」の表示が現れ、右に「W:僧」の表示が加わりました。



図 8.フェアリー駒(BG)の指定終了

このように、fmza であらかじめ用意されていない駒でも、その性能を指定して新しい駒を作ることができます。詳しい指定法はドキュメントや入力例を参考にしてください。

#### 4. 幅優先探索

fmza 6.007 系はnfm(幅優先探索を行うfm)の機能を取り込んでおり、協力系の超長編の検討で大きな威力を発揮します。幅優先探索を指定するオプションは「/EWFS」です。ヘルプの「5. オプション情報」から該当箇所を見てみましょう。

```
/ENSAM
  かしこ系で、余詰検索抑止
/EFWS
  協力系で、幅優先探索 (nfm様処理)
  ※キルケ系、Andernach系、Massigny系、天竺、Take&Makeでは無効
  獅子跳び駒、蝗、Imitatorが使用されている場合も無効
/EROCK=<位置>... or /EROCK=(<位置>...)
/EROCK=+<位置>... or /EROCK=+(<位置>...)
```

図 9.幅優先探索オプション

このオプションを使えば、例えば加藤徹氏作「寿限無」(協力詰 19447 手)も1分未満で解答を得ることができます。長編作品を作る際には心強い機能ですね。

#### 5. バッチモード

絨毯爆撃型の調査を行う場合、fmza 6.005 系ではbatchfmzaという補助プログラムを介する必要があったのですが、fmza 6.007 系にはバッチモード(「/EBATCH」で指定)がサポートされ、補助プログラムは要らなくなりました。ヘルプの「5. オプション情報」から該当箇所を見てみましょう。

```
/EPII=+<位置>... or /EPII=+(<位置>...)
  穿 (○) を一括指定。1行で書き切れないときは「=」の直後に「+」を付ける。
/EBATCH
  バッチモード。問題ファイル指定が必須。問題ファイル中の全問題を実行
  コマンドラインからの指定のみ有効
/END
  バッチモード時、問題ファイル中の終了を示す特殊なオプション
  (コマンドラインからは無効。バッチモード以外では無効)
/HPPA
  協力白玉スタイルメイトで、全ての手が駒打ち
```

図 10.バッチモード

コマンドラインからの入力なので、入力ファイル中では指定できませんが、大変便利です。

以上、fmza 6.007 系の新機能のうちいくつかを紹介しました。他にも紹介しきれなかった機能がたくさんあるので、ヘルプやドキュメントを参考に様々な新機能を試してください。