



Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

freeware chess software

ελεύθερο σκακιστικό λογισμικό

Η σκακιστική εφαρμογή «Η Αλίκη στη χώρα του σκακιού» αναπτύχθηκε από τον Άγγελο Σπάρταλη. Η σκακιστική μηχανή «ΑΛΙΚΗ» που περιλαμβάνει, βασίστηκε στη μηχανή “ChessBrainVB” του Roger Zuehlendorf (2016 / V3.02 / 32 bit Windows) με ισχύ 2738 ELO σύμφωνα με το CCRL 40/4, που βασίστηκε στη μηχανή “LarsenVB” του Luca Dormio. Η “LarsenVB” εμπνεύστηκε από την “Faile” 0.6 του Adrien M. Regimbald, που ήταν επίσης η βάση της μηχανής “Sjeng”. Ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα εφαρμογής και μηχανής σύμφωνα με GNU GENERAL PUBLIC LICENSE V3

εγχειρίδιο χρήσης, έκδοση 12.0.5

[ελέγξτε για νεότερη έκδοση του εγχειρίδιου χρήσης [εδώ](#)]

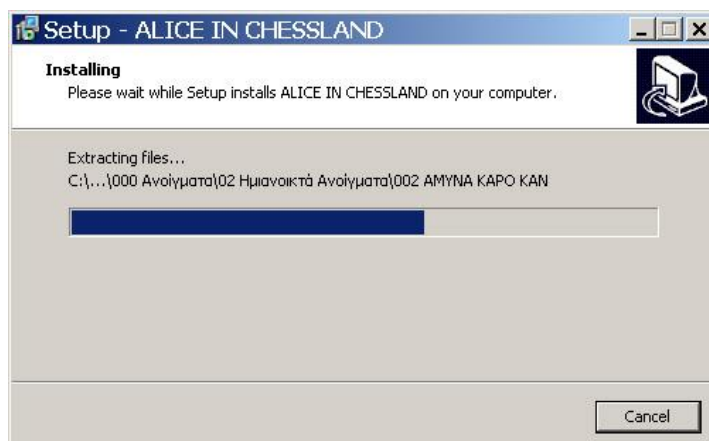
0. ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Λειτουργικό σύστημα Microsoft Windows 32bit, Windows XP (service pack 3) ή ανώτερο, σε υπολογιστή με επεξεργαστή 2 Core στα 2GHz ή ανώτερο με τουλάχιστον 2 GB RAM. Απαιτεί 250 MB ελεύθερο χώρο στο δίσκο εγκατάστασης.

1. ΑΡΧΙΚΗ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Επισκεφτείτε τη σελίδα www.spartalis.gr/chess και κατεβάστε τη νεότερη έκδοση του λογισμικού κάνοντας κλικ πάνω στην έκδοση. Θα λάβετε στον υπολογιστή σας ένα αρχείο .zip. Το αρχείο αυτό δεν περιέχει ιούς αλλά επειδή κατά την μεταφορά αρχείων μέσω διαδικτύου συχνά παρεμβαίνει κακόβουλο λογισμικό, σκανάρετε το αρχείο .zip πριν το αποσυμπιέσετε. Σε κάθε περίπτωση, η εγκατάσταση γίνεται με ευθύνη του χρήστη.

Αποσυμπιέστε το αρχείο SETUP_ALICE_version_x_x_x.zip που κατεβάσατε και σκανάρετε και τρέξτε το εκτελέσιμο αρχείο Setup_Alice.exe που περιέχει ακολουθώντας τις οδηγίες. Η εγκατάσταση γίνεται συνήθως στο φάκελο ...\\Program Files\\ALICE IN CHESSLAND και ένα εικονίδιο του προγράμματος δημιουργείται στην λίστα All Programs του υπολογιστή. Μετά την επιτυχή εγκατάσταση μπορείτε να διαγράψετε το αρχείο .zip και το αρχείο Setup_Alice.exe



2. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Ακολουθήστε τη διαδικασία της αρχικής εγκατάστασης και η Αλίκη θα εγκατασταθεί αυτόματα στον ίδιο φάκελο με την προηγούμενη έκδοση που διαθέτετε. Η νέα εγκατάσταση δεν θα επηρεάσει τα παιχνίδια που πιθανότατα έχετε αποθηκεύσει στο φάκελο ...\\games ούτε τις ρυθμίσεις σας. Εξαιρέση αποτελεί ο φάκελος ...\\games\\προεγκατετημένα στον οποίο η κάθε έκδοση εγκαθιστά νέα παιχνίδια και ίσως να αναβαθμίζει κάποια από τα προηγούμενα, καθώς και ο φάκελος ...\\engine μέσα στον οποίο δεν είναι φρόνιμο ούτε να αποθηκεύετε προσωπικά αρχεία ούτε να μεταβάλλετε τα υπάρχοντα. Για να είστε σίγουροι, μπορείτε πριν την αναβάθμιση να κάνετε ένα προσωρινό αντίγραφο του φακέλου ...\\Program Files\\ALICE IN CHESSLAND. Σε κάθε περίπτωση η αναβάθμιση γίνεται με ευθύνη του χρήστη. Για τις πιθανές αλλαγές και βελτιώσεις κάθε νέας έκδοσης, διαβάστε τις παραγράφους «(14.ε) Αναβαθμίσεις».

3. ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Για να απεγκαταστήσετε την εφαρμογή από τον υπολογιστή σας, τρέξτε το Add or Remove Programs στο Control Panel του υπολογιστή σας, επιλέξτε την εφαρμογή ALICE IN CHESSLAND και πατήστε «Απεγκατάσταση» (“Uninstall”). Η εφαρμογή, τα παιχνίδια και οι ρυθμίσεις θα χαθούν. Εναλλακτικά μπορείτε να διαγράψετε ολόκληρο το φάκελο ...\\Program Files\\ALICE IN CHESSLAND

4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Επιλέξτε από τη λίστα προγραμμάτων το ALICE IN CHESSLAND ή εκτελέστε το αρχείο ...\\Program Files\\ALICE_IN_CHESSLAND\\ALICE_IN_CHESSLAND.exe

Αρχικά θα σας ζητηθεί να επιλέξετε γλώσσα (Ελληνικά ή Αγγλικά):



Αμέσως μετά την επιλογή της γλώσσας,
θα εμφανιστεί μία οθόνη σαν αυτή:



Επιλέξτε «Παιχνίδι» για να παίξετε μια παρτίδα εναντίον της Αλίκης στο επίπεδο που εσείς θα καθορίσετε, «Αρχική θέση» για να τοποθετηθούν απλά οι πεσσοί στην αρχική τους θέση, «Κενή σκακιέρα» για να δημιουργήσετε μία νέα θέση «από το μηδέν», «Γνωστό άνοιγμα» για να φορτώσετε ένα από τα ανοίγματα της βάσης δεδομένων (150 συγκεντρωτικά και 10.000 αναλυτικά ανοίγματα) και «Αρχείο» για να ανοίξετε ένα προϋπάρχον αρχείο “.ccc” ή “.pgn”

Αν επιλέξετε «ΑΚΥΡΟ», η εφαρμογή θα τοποθετήσει απλά τους πεσσοί στην αρχική τους θέση όπου σειρά να παίξει θα έχει ο Λευκός και μια οθόνη σαν αυτή θα εμφανιστεί:



Όποιες κι αν είναι οι επιλογές σας κατά την εκκίνηση της εφαρμογής, μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή να παίξετε μια παρτίδα εναντίον της Αλίκης επιλέγοντας από το μενού [Παιχνίδι]→[Νέο Παιχνίδι]→[Αλίκη εναντίον ανθρώπου] ή πατώντας CTRL-N

Επιλέξτε [Αλίκη]→[Επίπεδο] και ορίστε τον μέγιστο χρόνο σκέψης ή το μέγιστο βάθος αναζήτησης κάθε κίνησης της μηχανής, για να παίξει εναντίον σας με ισχύ έως και τα 2738 ΕΛΟ.

Αποθηκεύστε τα παιχνίδια σας ή φορτώστε αποθηκευμένα παιχνίδια από το μενού [Παιχνίδι]→[Αποθήκευση] και [Παιχνίδι]→[Άνοιγμα].

5. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Από το μενού [Παιχνίδι]→[Νέο Παιχνίδι] επιλέξτε:

[Άνθρωπος εναντίον Αλίκης]	→	για να παίξετε με τη μηχανή σαν Λευκός
[Αλίκη εναντίον Ανθρώπου]	→	για να παίξετε με τη μηχανή σαν Μαύρος
[Άνθρωπος εναντίος Ανθρώπου]	→	για να παίξετε μόνος ή με άλλο άνθρωπο
[Αλίκη εναντίον Αλίκης]	→	για να παίξει η μηχανή εναντίον της

Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι θα ξεκινήσει από την αρχική θέση απ' όπου ξεκινά συνήθως μια παρτίδα σκάκι και θα επιτρέπονται μόνο οι έγκυρες κινήσεις. Κάνοντας κλικ στην εικόνα «Περισσότερες επιλογές» που θα εμφανιστεί, μπορείτε να μεταβάλλετε το χρώμα και το επίπεδο της Αλίκης καθώς επίσης και να ξεκινήσετε την παρτίδα από προκαθορισμένο σκακιστικό άνοιγμα και όχι από την αρχική θέση. Αν θέλετε να ξεκινήσετε το παιχνίδι από άλλη, διαφορετική αρχική θέση, ορίστε τη θέση σύμφωνα με την παράγραφο «6. Η ΣΚΑΚΙΕΡΑ» και κάνοντας οποιαδήποτε στιγμή κλικ στο τετράγωνο με το χρώμα του παίκτη που έχει σειρά να παίξει, η Αλίκη θα παίξει αμέσως στη θέση του (βλέπε και παράγραφο «7. ΠΟΙΟΣ ΠΑΙΖΕΙ;»).

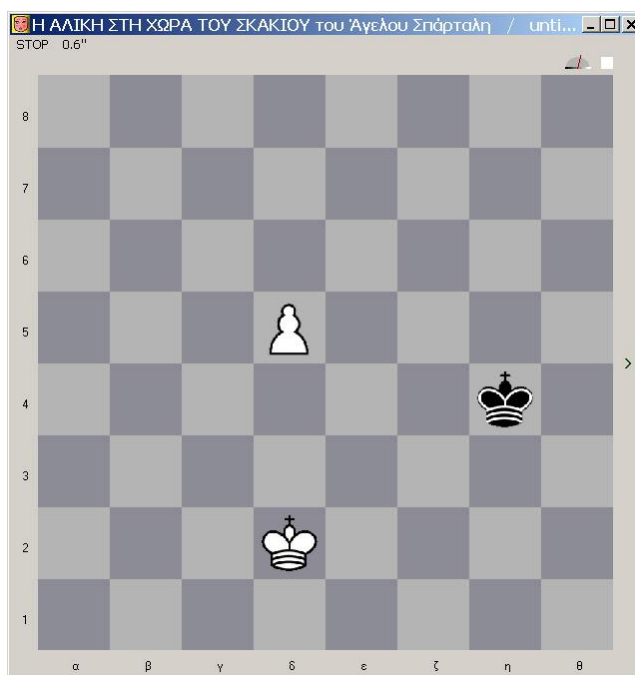
Αν θέλετε να παίξει η Αλίκη εναντίον του εαυτού της, επιλέξτε από το μενού [Αλίκη]→[Παίξε και Ξαναπαίξε]. Αν το [Παίξε και Ξαναπαίξε] δεν είναι ενεργό, επιλέξτε πρώτα [Αλίκη] →[Ξεκίνα].

Για να διακόψετε την Αλίκη, πατήστε το [STOP] στο μενού. Δίπλα από το [STOP] εμφανίζεται ο χρόνος σκέψης της Αλίκης. Συμβαίνει συχνά, αυτός ο χρόνος να υπερβαίνει ελαφρά το όριο που έχει τεθεί. Αν για παράδειγμα ο μέγιστος χρόνος σκέψης έχει οριστεί στο 1 δευτερόλεπτο, η ένδειξη μπορεί να αναγράφει 1' 03''. Αυτό δε σημαίνει ότι η Αλίκη «κλέβει»! Η ένδειξη είναι συχνά ελαφρά «φουσκωμένη» γιατί συμπεριλαμβάνει και τις χρονικές καθυστερήσεις που συμβαίνουν όταν η Αλίκη λαμβάνει δεδομένα από την εφαρμογή και όταν η Αλίκη επιστρέφει δεδομένα στην εφαρμογή.

Πατήστε το [STOP]→
στο μενού για να
διακόψετε την Αλίκη.

Εναλλακτικά, και
μόνο όταν η Αλίκη
παίζει με τον εαυτό
της, για να την
διακόψετε μπορείτε
να πατήσετε στο
πληκτρολόγιο
το πλήκτρο ESC.

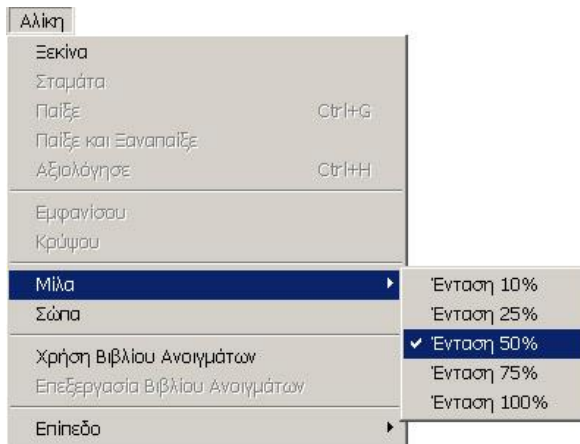
Για να σταματήσει η
Αλίκη, είναι πιθανό
να χρειαστεί να
περιμένετε να
ολοκληρώσει την
τελευταία της κίνηση.



Στο [Αλίκη]→[Επίπεδο]
υπάρχουν πέντε προ-
επιλογές:

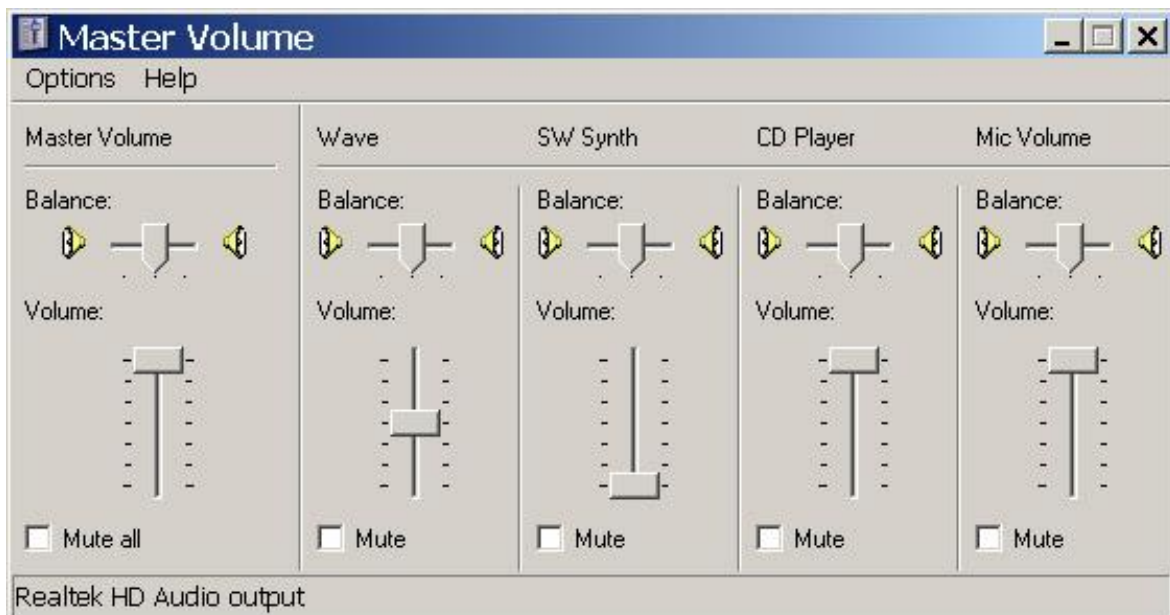
1. Τα κουνάω
Βάθος = 0 κινήσεις
2. Κάτι ξέρω
Βάθος = 1 κίνηση
3. Παίζω καλά
Χρόνος = 1 δευτ.
4. Είμαι ματρ
Χρόνος = 1 λεπτό
5. Είμαι «ο Τάκης»
Βάθος = 20 κινήσεις

Χρήση Βιβλίου ανοιγ-
μάτων γίνεται μόνο στα
επίπεδα 2,3,4,5.



Η Αλίκη «μιλάει»! Η Αλίκη περιγράφει με γλαφυρότητα τις κινήσεις των πεσσών, εντοπίζει τα γνωστά ανοίγματα και τις βαριάντες τους, σχολιάζει θέματα τακτικής όπως «αποκάλυψη», «κάρφωμα», «πιρούνι», «διπλή απειλή», «σαχ», «διπλό σαχ», «φορσέ» και πολλά άλλα και εντυπωσιάζεται ή συγχύζεται αναφωνώντας: «Μα καλά ποιος είσαι;» ή «Καλέ, ποιος στα ‘μαθε αυτά;». Κι όταν κερδίζει... Σηκώνει τον κόσμο στον αέρα με τα τραγούδια της!

Από το μενού [Αλίκη] μπορείτε να ορίσετε το αν η Αλίκη θα μιλάει ή όχι, καθώς επίσης και την ένταση της φωνής της.



Μεταβάλλοντας την ένταση της φωνής της Αλίκης από το μενού [Αλίκη]→[Μίλα] μεταβάλλετε όχι τη συνολική ένταση του υπολογιστή (Master Volume) αλλά την ένταση αναπαραγωγής αρχείων ήχου του υπολογιστή (Wave) όπως φαίνεται και στο παραπάνω παράθυρο Master Volume, το οποίο εμφανίζεται συνήθως κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο με το σύμβολο του ηχείου που υπάρχει στην μπάρα εργαλείων του υπολογιστή.

Για να έχετε τη μέγιστη δυνατή ένταση, πρέπει η συνολική ένταση (Master Volume) και η ένταση αναπαραγωγής αρχείων ήχου (Wave) να είναι στο μέγιστο. Αν κατά τη χρήση αυτής της εφαρμογής, η ένταση του ήχου του υπολογιστή σας χαμηλώσει περισσότερο απ' όσο επιθυμείτε, αυξήστε ξανά την ένταση, είτε μέσα από την Αλίκη, είτε από το παράθυρο Master Volume.

6. Η ΣΚΑΚΙΕΡΑ

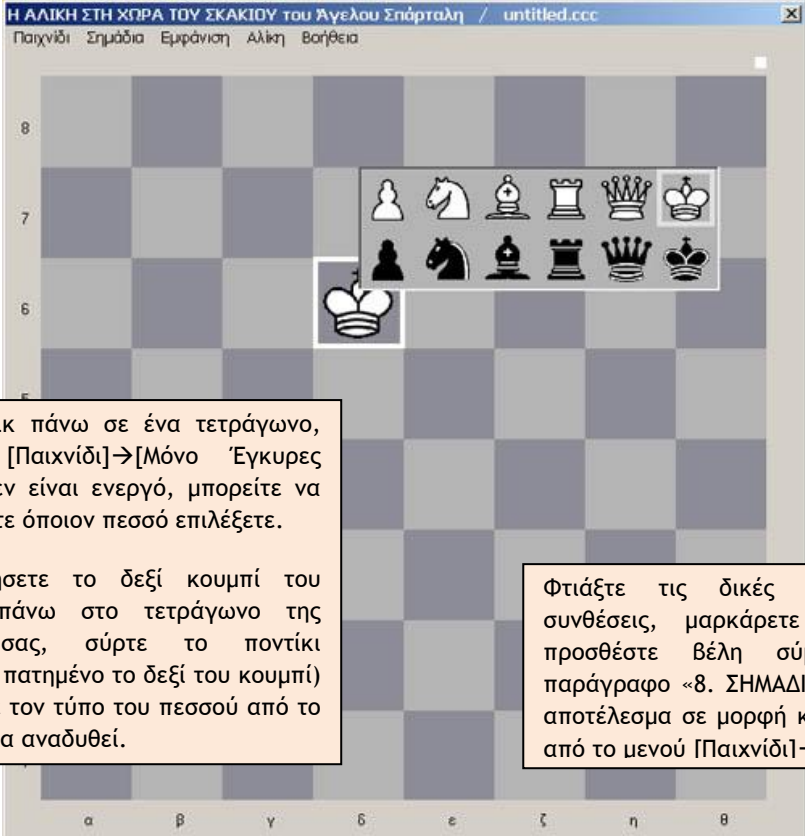
Μόλις ξεκινά η εφαρμογή, σας επιτρέπει να παίξετε αποτρέποντας τις κινήσεις που δεν είναι έγκυρες. Για να κάνετε κινήσεις που δεν είναι έγκυρες, κάντε κλικ στο μενού [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] και τότε το [Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] που ήταν αρχικά ενεργό θα πάψει να είναι. Κάνοντας ξανά κλικ στο μενού [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] θα επιτύχετε το αντίστροφο αποτέλεσμα, θα επιτρέπονται δηλαδή και πάλι μόνο οι έγκυρες κινήσεις.

Όταν το [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] δεν είναι ενεργό, μπορείτε να παίξετε όποια κίνηση θέλετε κι αν μην είναι έγκυρη.

Τραβώντας έναν πεσσού εκτός σκακιέρας τον εξαφανίζετε από το παιχνίδι.

Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα τετράγωνο, σας επιτρέπεται να τοποθετήσετε όποιον πεσσού επιλέξετε. Αν στο τετράγωνο προϋπήρχε άλλος πεσσούς, θα αντικατασταθεί από τη νέα επιλογή.

Επιλέγοντας [Παιχνίδι]→[Εκκένωση Σκακιέρας], η σκακιέρα θα αδειάσει εντελώς κι εσείς θα μπορείτε με δεξί κλικ πάνω στα τετράγωνα να τοποθετήσετε όσους και όποιους πεσσούς επιθυμείτε.



← Πάνω δεξιά στη σκακιέρα υπάρχει ένα μικρό τετράγωνο με το χρώμα του παίκτη που έχει σειρά να παίξει. Πατώντας το, παίζει στη θέση του η Αλίκη.

Με δεξί κλικ πάνω σε ένα τετράγωνο, όταν το [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] δεν είναι ενεργό, μπορείτε να τοποθετήσετε όποιον πεσσού επιλέξετε.

Αφού πατήσετε το δεξί κουμπί του ποντικιού πάνω στο τετράγωνο της επιλογής σας, σύρτε το ποντίκι (κρατώντας πατημένο το δεξί του κουμπί) και επιλέξτε τον τύπο του πεσσού από το μενού που θα αναδυθεί.

Φτιάξτε τις δικές σας σκακιστικές συνθέσεις, μαρκάρετε τετράγωνα και προσθέστε βέλη σύμφωνα με την παράγραφο «8. ΣΗΜΑΔΙΑ» και εξάγετε το αποτέλεσμα σε μορφή κειμένου ή εικόνας από το μενού [Παιχνίδι]→[Εξαναγωγή].

Επιλέγοντας [Παιχνίδι]→[Αρχική Σκακιέρα], επιστρέφεται στην αρχική θέση απ' όπου ξεκινά συνήθως μια παρτίδα σκάκι και το [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] ενεργοποιείται αυτόματα.

Επιλέξτε [Παιχνίδι]→[Ενοποίηση Κινήσεων] ή πατήστε CTRL-M και όλες οι κινήσεις που έχετε κάνει ως εδώ θα ενοποιηθούν σε μία αρχική θέση. Πάνω και δεξιά από τη σκακιέρα υπάρχει ένα τετράγωνο με λευκό χρώμα, σημάδι ότι σειρά να παίξει έχει ο Λευκός. Αυτό συμβαίνει γιατί ο τελευταίος πεσσός που τοποθετήθηκε στη σκακιέρα ανήκει στο Μαύρο, κι επειδή η εφαρμογή θεωρεί την τοποθέτηση πεσσού στη σκακιέρα σαν κίνηση, δίνει τη σειρά στον επόμενο παίκτη που είναι ο Λευκός. Αν θέλαμε να έχει σειρά να παίξει ο Μαύρος, θα έπρεπε να μετακινήσουμε έναν πεσσοί του Λευκού, ας πούμε το πιόνι από το B5 στο B4 και αμέσως μετά να τον γυρίσουμε πίσω στη θέση του. Στη λίστα των θέσεων θα προσθέτονταν οι κινήσεις [Αντ] B5B4 (γιατί πήγαμε αντικανονικά το πιόνι του λευκού προς τα πίσω) και [Επν] B4B5 (γιατί έγινε επανάληψη του ίδιου παίκτη) και σειρά να παίξει θα είχε ο Μαύρος. Με CTRL-M θα ενοποιούσαμε ξανά όλες τις κινήσεις σε μία αρχική θέση.

Αμέσως μετά την αρχική εκκένωση της σκακιέρας με CTRL-U και πριν τοποθετήσουμε οποιονδήποτε πεσσοί πάνω στη σκακιέρα, θα μπορούσαμε να επιλέξουμε στο μενού [Παιχνίδι]→[Ενέργειες] ή να πατήσουμε F4 και στο παράθυρο «Ενέργειες» που θα εμφανιστεί να απενεργοποιήσουμε τον γενικό διακόπτη «Να καταγράφονται οι κινήσεις του παίκτη στη λίστα κινήσεων» ή τον ειδικό διακόπτη «Να καταγράφονται και οι μη έγκυρες κινήσεις».

Καταγραφή κινήσεων

- Να καταγράφονται οι κινήσεις του παίκτη στη λίστα κινήσεων
 Να καταγράφονται και οι μη έγκυρες κινήσεις

Παιχνίδι	
Άνοιγμα	Ctrl+O
Αποθήκευση	Ctrl+S
Αποθήκευση ως...	
Εξαγωγή	▶
Εισαγωγή	▶
Νέο Παιχνίδι	▶
<input checked="" type="checkbox"/> Μόνο Έγκυρες Κινήσεις	Ctrl+B
Αρχική Θέση	Ctrl+R
Εκκένωση Σκακιέρας	Ctrl+U
Ενοποίηση Κινήσεων	Ctrl+M
Ακύρωση Τελευταίας Κίνησης	Ctrl+Z
Γλώσσα	▶
Ενέργειες	F4
Έξοδος	Ctrl+Q

Μ' αυτόν τον τρόπο, οι πεσσοί θα μπορούσαν να τοποθετούνται και να μετακινούνται στη σκακιέρα χωρίς να καταγράφεται η διαδικασία, «αθόρυβα». Σε κάθε περίπτωση, και αφού έχουμε τοποθετήσει τους πεσσοί στην επιθυμητή θέση και έχουμε ορίσει σωστά τον παίκτη που έχει σειρά να παίξει, πατάμε CTRL-M και ενοποιούμε το παιχνίδι σε μία αρχική θέση.

Αποθηκεύστε αν θέλετε τη σύνθεση που μόλις στήσατε επιλέγοντας στο μενού [Παιχνίδι]→[Αποθήκευση] ή πατώντας CTRL-S, και ρίξτε μία προσεκτική ματιά στη σκακιέρα.

Ο Λευκός έχει πιόνι στην 7^η γραμμή, μια ανάσα από την προαγωγή, ενώ ο Μαύρος έχει δύο απομονωμένα πιόνια, μακριά από τη γραμμή προαγωγής τους, που μοιάζουν εύκολος στόχος για τον Λευκό πύργο. Ο γκραν μαίτρ Larry Evans προτείνει: 1. Ρε4 θ4 2. Ρδ5 θ3 3. Ργ6 θ2 4. Πη7+ Ρζ3 5. Πθ7 Ρη2 6. Ργ7 Πχβ7+ 7. Ρχβ7 θ1=B 8. Πχθ1 Ρχθ1 9. Ργ6 ζ5 10. Ρδ5 (ο Λευκός νικά).

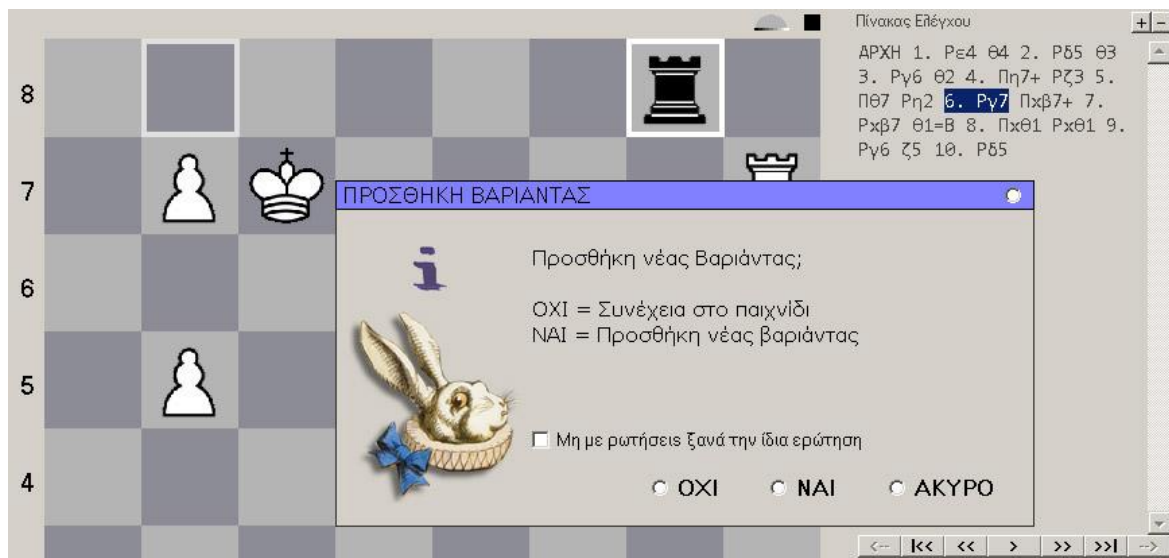
Επιλέξτε στο μενού [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] ή πατήστε CTRL-B και ενεργοποιήστε τον διακόπτη, ώστε να επιτρέπονται μόνο οι έγκυρες κινήσεις και στη συνέχεια παίξτε τις κινήσεις του Evans πάνω στη σκακιέρα. Στην κίνηση 7. ... θ1=B θα έχετε τη δυνατότητα να μεταβάλετε αν θέλετε τον τύπο της προαγωγής του πιονιού. Στο παράδειγμα μας δεν χρειάζεται να κάνετε καμία μεταβολή γιατί προεπιλεγμένη είναι η προαγωγή σε βασίλισσα.



Το σενάριο του Evans μοιάζει αρχικά να αποδίδει αλλά όπως ο ίδιος επισήμανε έχει ένα θέμα στην 6^η κίνηση. Για να μεταβείτε στην 6^η κίνηση του Λευκού, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά πλοήγησης κάτω από τη λίστα των θέσεων, ή πατήστε ← → στο πληκτρολόγιο, ή κάντε κλικ πάνω στη θέση «6. Ργ7» ή γυρίστε την ρόδα κύλισης του mouse. Βρισκόμαστε στην 6^η κίνηση του Λευκού, που είναι το 6.Ργ7 και έχει μόλις παιχτεί.

Θα ακολουθούσε ο Μαύρος με 6. ... Πχβ7+ αλλά εσείς παίξτε Πη8. Θα ερωτηθείτε από την εφαρμογή αν θέλετε να προσθέσετε μια νέα βαριάντα στην παρτίδα. Απαντήστε «ΝΑΙ». Όλες οι κινήσεις μετά την κίνηση 6. Ργ7 θα μπουν εντός παρενθέσεως και η νέα κίνηση θα προστεθεί στο τέλος:

ΑΡΧΗ 1. Ρε4 θ4 2. Ρδ5 θ3 3. Ργ6 θ2 4. Πη7+ Ρζ3 5. Πθ7 Ρη2 6. Ργ7 (Πχβ7+ 7. Ρχβ7 θ1=B 8. Πχθ1 Ρχθ1 9. Ργ6 ζ5 10. Ρδ5) Πη8



Στη συνέχεια παίξτε 7. Β6 θ1=B 8. Πχθ1 Ρχθ1 9. Β8=B ΠχΒ8 10. ΡχΒ8 ζ5 (ισοπαλία). Η λίστα των θέσεων της παρτίδας θα έχει διαμορφωθεί τώρα ως εξής:

ΑΡΧΗ 1. Ρε4 θ4 2. Ρδ5 θ3 3. Ργ6 θ2 4. Πη7+ Ρζ3 5. Πθ7 Ρη2 6. Ργ7 (ΠχΒ7+ 7. ΡχΒ7 θ1=B 8. Πχθ1 Ρχθ1 9. Ργ6 ζ5 10. Ρδ5) Πη8 7. Β6 θ1=B 8. Πχθ1 Ρχθ1 9. Β8=B ΠχΒ8 10. ΡχΒ8 ζ5

Στην κίνηση 10. Ρδ5 της πρώτης βαριάντας ο Λευκός σίγουρα νικά αλλά στην κίνηση 10. ... ζ5 της δεύτερης βαριάντας έχουμε σίγουρα ισοπαλία. Όπως τελικά συμπέρανε ο Evans, το πιθανότερο είναι ότι το πρόβλημα του Duchamp δεν έχει λύση. Στο ίδιο συμπέρασμα κατέληξε και ο γκραν μαϊτρ Pal Benko.



Ο γκραν μαϊτρ Larry Evans (αριστερά) και ο μαϊτρ Marcel Duchamp παίζουν σκάκι.

Ο Evans, που είχε παίξει αρκετές παρτίδες εναντίον του Duchamp, δημοσίευσε τελικά το πρόβλημα στη μηνιαία στήλη που διατηρούσε στο περιοδικό "Chess Life & Review" τον Οκτώβριο του 1976. Ταυτόχρονα, ο Francis Naumann (από το άρθρο "A Problem With No Solution" του οποίου προέρχονται οι περισσότερες πληροφορίες και φωτογραφίες αυτής της παραγράφου) προσέφερε αμοιβή 15\$ σε οποιόν το λύσει. Έλαβε αμέτρητες απαντήσεις και τηλεφωνήματα, αρκετά από αυτά απειλητικά, ανθρώπων που πίστευαν ότι είχαν βρει τη λύση και απαιτούσαν την χωρίς περιττές καθυστερήσεις πληρωμή τους! Το

θέμα ως και τις μέρες μας παραμένει μετέωρο, γέρνοντας σοβαρά προς την πιθανότητα ο Duchamp να μας έδωσε ένα σκακιστικό πρόβλημα δίχως λύση!

7. ΠΟΙΟΣ ΠΑΙΖΕΙ;



Πάνω και δεξιά από τη σκακιέρα υπάρχει ένα μικρό τετράγωνο με το χρώμα του παίκτη που έχει σειρά να παίξει (άσπρο ή μαύρο). Όταν είναι ενεργό το [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις], η σειρά των παικτών δεν μπορεί να παραβιαστεί. Για να αλλάξετε τη σειρά των παικτών, επιλέξτε [Παιχνίδι]→[Ενέργειες] ή πατήστε F4 και ψηλά στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε στο «Ενέργειες τρέχουσας θέσης»→«αλλαγή της σειράς των παικτών» και πατήστε το κουμπί «εκτέλεση».

Κάνοντας κλικ στο τετράγωνο με το χρώμα του παίκτη που έχει σειρά να παίξει, αναγκάζετε την Αλίκη να παίξει εκείνη στη θέση του. Η Αλίκη θα συνεχίζει να παίζει με το μέρος του ίδιου παίκτη και μετά τις επόμενες κινήσεις σας. Για να σταματήσετε την Αλίκη επιλέξτε από το μενού [Αλίκη]→[Σταμάτα].

8. ΣΗΜΑΔΙΑ

Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT του πληκτρολογίου κάντε κλικ σε ένα οποιοδήποτε τετράγωνο της σκακιέρας. Το τετράγωνο θα αλλάξει χρώμα, ανάλογα με την επιλογή στο μενού [Σημάδια]→[Χρώμα]. Μπορείτε να μεταβάλετε το επιλεγμένο χρώμα πατώντας αλληπάλληλες φορές το [SPACE] κρατώντας πατημένο το [SHIFT].

Επαναλαμβάνοντας ακριβώς την ίδια διαδικασία στο συγκεκριμένο χρωματισμένο τετράγωνο (SHIFT-κλικ) θα το επαναφέρετε στο αρχικό του χρώμα. Εναλλακτικά αντί για SHIFT-κλικ μπορείτε να κάνετε διπλό κλικ στο τετράγωνο. Κρατώντας πατημένα και το SHIFT και το CTRL, κάντε κλικ και σύρετε το ποντίκι (χωρίς να αφήσετε το κουμπί του ποντικιού) για να μαρκάρετε μια ολόκληρη ορθογώνια περιοχή τετραγώνων.



Κρατώντας πατημένο μόνο το πλήκτρο CTRL, κάντε κλικ σε ένα οποιοδήποτε τετράγωνο της σκακιέρας και θα το σημαδέψετε με ένα στρογγυλό σημάδι. Αν αμέσως μετά από το CTRL-κλικ σύρετε το ποντίκι σε ένα άλλο τετράγωνο (χωρίς να αφήσετε το κουμπί του ποντικιού), θα δημιουργήσετε ένα βέλος από το πρώτο τετράγωνο προς το δεύτερο.

Πατώντας ταυτόχρονα με το πλήκτρο CTRL και το πλήκτρο ALT, το βέλος δε θα έχει αιχμή.

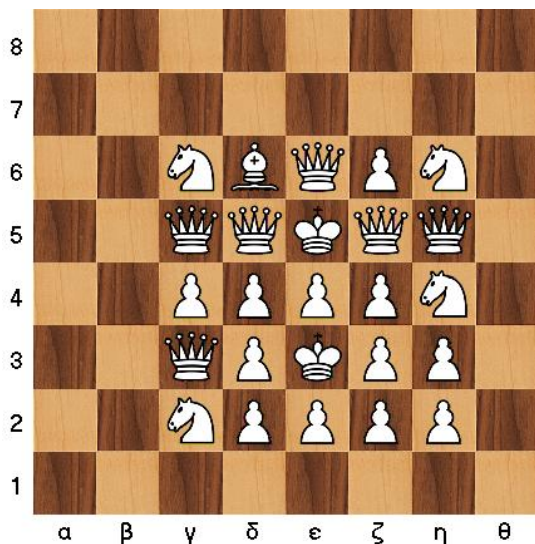
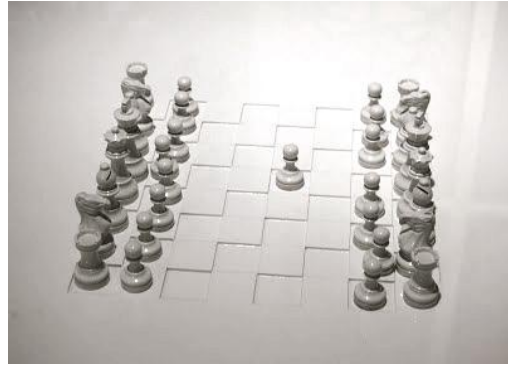
Με διπλό κλικ πάνω στο τετράγωνο από το οποίο ξεκινά το βέλος θα το εξαφανίσετε ενώ με δεύτερο διπλό κλικ θα εμφανιστεί και πάλι.

Σχεδιάζοντας ένα βέλος ακριβώς πάνω από ένα προϋπάρχον, το προϋπάρχον βέλος διαγράφεται.

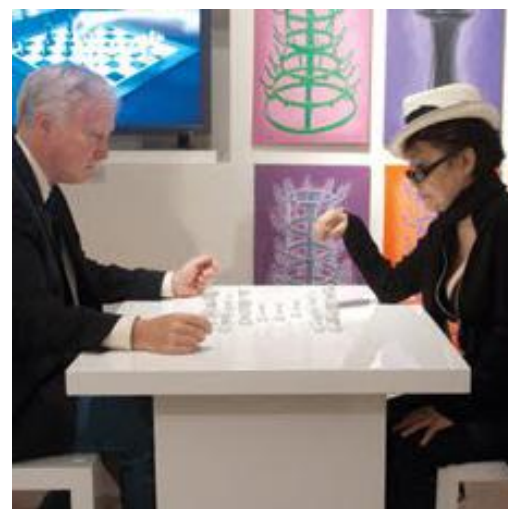
Γενικά, όλα τα σημάδια πάνω στη σκακιέρα μπορούν να εξαφανιστούν επιλέγοντας από το μενού [Σημάδια]→[Απόκρυψη Όλων] και να επανεμφανιστούν με [Σημάδια]→[Εμφάνιση Όλων].

Τα σημάδια μιας συγκεκριμένης θέσης του παιχνιδιού μπορούν να διαγραφούν με [Σημάδια]→[Καθαρισμός Τρέχουσας Θέσης] ή εναλλακτικά με CTRL-D, ενώ με [Σημάδια]→[Καθαρισμός Όλων των Θέσεων] διαγράφονται όλα τα σημάδια σε όλες τις θέσεις του παιχνιδιού.

Στο πάνλευκο, “Play it by Trust” σκάκι της Yoko Ono, όλα τα τετράγωνα και όλοι οι πεσσοί είναι λευκοί. Σαν αποτέλεσμα, οι παίκτες πρέπει να θυμούνται που έχουν τοποθετήσει τους πεσσούς τους, πράγμα αρκετά δύσκολο μετά τις πρώτες κιάλας κινήσεις (εξαιρούνται οι ματρ!). Μερικά από τα τετράγωνα είναι βυθισμένα, ώστε να δημιουργείται μια ψευδαίσθηση σκακιέρας, στην οποία όμως απουσιάζει η κλασική δομή. Είναι πιθανό, δύο ή περισσότερα γειτονικά τετράγωνα να μην έχουν μεταξύ τους σύνορα, πράγμα που δε συμβαίνει στα γειτονικά τετράγωνα της κλασικής δομής του σκακιού. Το σκάκι αυτό είναι ιδανικό για να παρουσιάσουμε ένα πρόβλημα σαν εκείνο του προσδιορισμού των χρωμάτων των πεσσών που αναφέρεται στη συνέχεια. Εφόσον η θέση του προβλήματος θα πρέπει να μπορεί να έχει προκύψει σε πραγματική παρτίδα, το μόνο παράλογο είναι ότι οι πεσσοί είναι όλοι λευκοί. Αυτό όμως, στο “Play it by Trust” σκάκι της Ono, όχι μόνο δεν είναι παράλογο, αλλά είναι και απαίτηση του παιχνιδιού.



Στο παραπάνω σκακιστικό πρόβλημα, πρέπει να εντοπίσουμε το χρώμα του κάθε πεσσού και τον παίκτη που έχει σειρά να παίξει. Επιπλέον, πρέπει να λάβουμε υπόψη, ότι η τελική σύνθεση με τα πραγματικά χρώματα των πεσσών θα πρέπει να μπορεί να έχει προκύψει σε πραγματική παρτίδα.

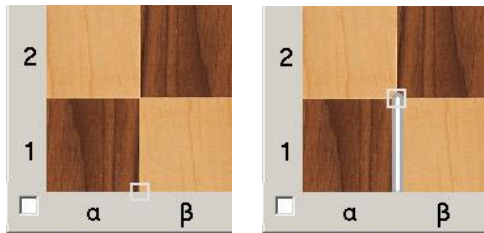


Yoko Ono εναντίον Francis Naumann, στο πάνλευκο “Play it by Trust” σκάκι της Ono, το 2009. Το έργο “Play it by Trust” παρουσιάστηκε πρώτη φορά στην London’s Indica Gallery το 1966. Η παρουσίαση του “Play it by Trust” έγινε από την Ono στο πνεύμα της αντιπολεμικής της ιδεολογίας.

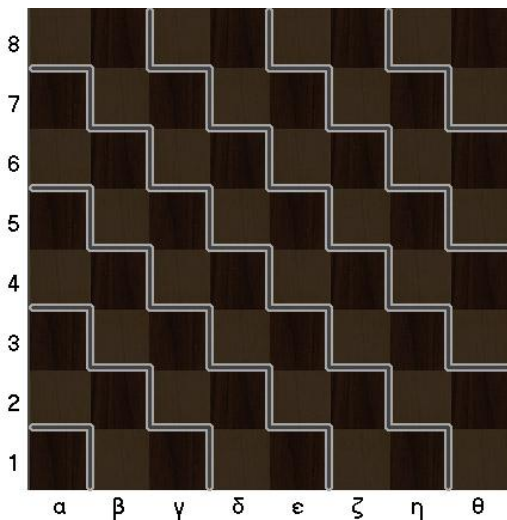
Στη συνέχεια, βάζοντας πάνω στη σκακιέρα τα κατάλληλα σημάδια, θα προσαρμόσουμε το πρόβλημα του εντοπισμού των χρωμάτων των πεσσών που προαναφέρθηκε πάνω σε μια σκακιέρα τύπου “Play it by Trust”. Με αυτόν τον τρόπο, η δημοσίευση του προβλήματος θα μπορούσε να ερεθίσει όχι μόνο τους εραστές της υψηλής σκακιστικής τέχνης, αλλά και τους παρατρεχάμενους της μοντέρνας τέχνης.

Επιλέξτε [Παιχνίδι]→[Εκκένωση Σκακιέρας] ή πατήστε CTRL-U. Η σκακιέρα θα αδειάσει.

Πατήστε το SHIFT. Ένα μικρό κόκκινο τετράγωνο θα εμφανιστεί κάτω και αριστερά από τη σκακιέρα. Χωρίς να αφήσετε το SHIFT πατήστε τέσσερις φορές το SPACE. Το τετράγωνο θα γίνει διαδοχικά πράσινο, μπλε, μαύρο και τελικά άσπρο. Αυτό σημαίνει ότι όλα τα σημάδια που θα μπουν στο εξής πάνω στη σκακιέρα θα είναι άσπρα. Εναλλακτικά θα μπορούσατε να έχετε επιλέξει στο μενού [Σημάδια] → [Χρώμα] → [Φωτεινότερο].

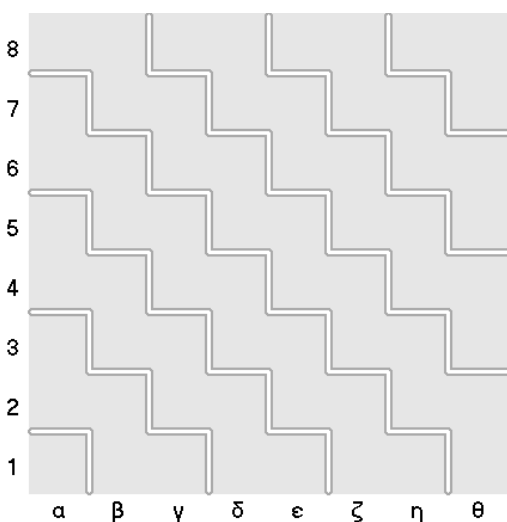


Μετακινήστε το mouse χαμηλά ανάμεσα στα τετράγωνα α1 και β1 και πατήστε ταυτόχρονα CTRL και ALT. Ο κέρσοντας του mouse θα γίνει τετράγωνος. Κάντε κλικ, με τα CTRL και ALT πατημένα, και συρτέ μέχρι την κορυφή των τετραγώνων. Μία λευκή γραμμή θα δημιουργηθεί.



Συνεχίστε τη διαδικασία έως ότου δημιουργήσετε το πλέγμα γραμμών που φαίνεται στη δίπλα εικόνα. Για να διαγράψετε μια γραμμή που βάλατε λάθος, σχεδιάστε από πάνω της την ίδια γραμμή και θα εξαφανιστεί. Για να γίνει η εργασία ταχύτερα, κρατάτε συνεχώς πατημένα τα CTRL και ALT όσο κάνετε με το mouse: πάτημα αριστερού κουμπιού, σύρσιμο, ελευθέρωση αριστερού κουμπιού.

Ολοκληρώνοντας την επίπονη εργασίας σας, καλό θα ήταν να αποθηκεύσετε το παιχνίδι ώστε να είναι δυνατό να επιστρέψετε σ' αυτό το στάδιο αν γίνει κάποιο λάθος στη συνέχεια.

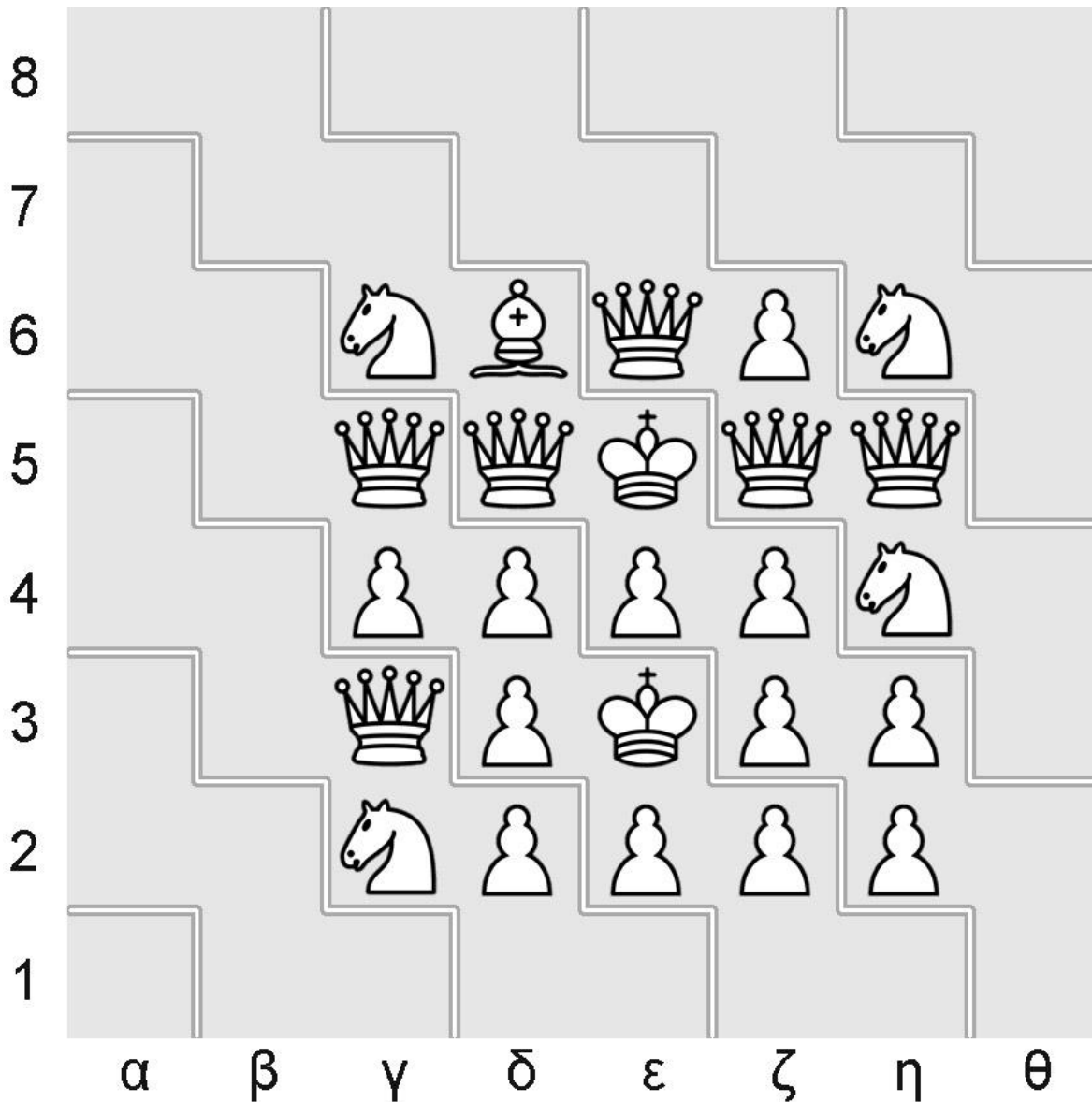


Πατήστε ταυτόχρονα SHIFT και CTRL, κάντε κλικ στο α1 και σύρτε ως το θ8. Όλα τα τετράγωνα θα γίνουν άσπρα και η σκακιέρα θα πάρει την τελική της μορφή όπως φαίνεται στη δίπλα εικόνα.

Αν ανάμεσα σε τετράγωνα όπως το β1 και γ1 εξακολουθεί να εμφανίζετε γραμμή που τα χωρίζει, επιλέξτε [Εμφάνιση]→[Στυλ]→[Σκακιέρα] →[Θερμό 1] ή οποιοδήποτε άλλο στυλ για τη σκακιέρα εκτός από το [Βασικό], το οποίο είναι και το μόνο όπου τα τετράγωνα χωρίζονται πάντα μεταξύ τους με γραμμές.

Τώρα που η σκακιέρα είναι έτοιμη, αποθηκεύστε ξανά το παιχνίδι πατώντας CTRL-S και βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης [Παιχνίδι]→[Μόνο Έγκυρες Κινήσεις] δεν είναι ενεργός.

Κάνοντας δεξί κλικ πάνω στη σκακιέρα, τοποθετήστε τους πεσσούς του προβλήματος της εύρεσης των χρωμάτων, όπως περιγράφετε αναλυτικά στην παράγραφο «6. Η ΣΚΑΚΙΕΡΑ». Τέλος, επιλέγοντας [Παιχνίδι]→[Εξαγωγή]→[Αρχείο Εικόνας .BMP] θα λάβετε τη σύνθεση στην καλύτερη δυνατή ανάλυση, ενώ απλά πατώντας CTRL-I η εικόνα θα περάσει σε χαμηλότερη ανάλυση στο Clipboard (βλέπε και παράγραφο: «9. ΕΞΑΓΩΓΗ»).

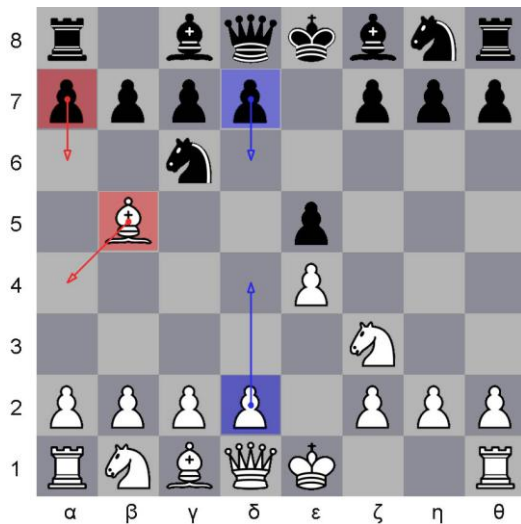


Το σκακιστικό πρόβλημα της ημέρας: Στο πάνλευκο σκάκι τύπου “Play it by Trust” της Yoko Ono, όλοι οι πεσσοί έχουν χρώμα Λευκό, ανεξάρτητα από τον παίκτη στον οποίο ανήκουν. Τα τετράγωνα, αν και χωρίζονται μεταξύ τους με διαγώνιες «σκάλες», διατηρούν τη δομή του κλασικού σκακιού. Αυτό σημαίνει για παράδειγμα ότι ο ίππος στο γ2 μπορεί να είναι ή Λευκός ή Μαύρος και ότι τα τετράγωνα β1,γ1,α2,β2 και α3 που εδώ εμφανίζονται ενωμένα, είναι στην πραγματικότητα πέντε ανεξάρτητα μεταξύ τους τετράγωνα.

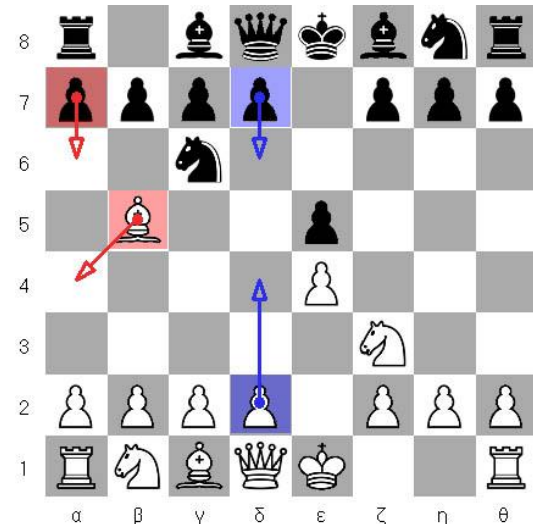
Υπολογίστε το πραγματικό χρώμα του κάθε πεσσού και τον παίκτη που έχει σειρά να παίξει. Λάβετε υπόψη, ότι η θέση μπορεί να έχει προκύψει σε πραγματική παρτίδα.

9. ΕΞΑΓΩΓΗ

Επιλέγοντας το μενού [Παιχνίδι]→[Εξαγωγή] έχετε τη δυνατότητα να εξάγετε την τρέχουσα θέση του παιχνιδιού σε αρχείο εικόνας, ή όλες τις θέσεις του παιχνιδιού σε σειρά εικόνων. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε την εικόνα της τρέχουσας θέσης του παιχνιδιού στο Clipboard, για να την εισάγετε στη συνέχεια σε οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή, όπως για παράδειγμα στο Microsoft Word, με [Paste Special]→[Bitmap]. Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να εξάγετε ολόκληρο το παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένων των κινήσεων και των πιθανών σχολίων που έχουν γίνει στις κινήσεις, καθώς επίσης και των πληροφοριών EPD και ASCII, σε ένα ενιαίο αρχείο κειμένου.



Επιλέγοντας από το μενού [Παιχνίδι]→[Εξαγωγή]→[Αρχείο Εικόνας BMP] εξάγετε μια εικόνα μεγέθους 850x850px σαν αυτή που βλέπετε πάνω, ενώ αν επιλέξετε [Προσθήκη Εικόνας στο Clipboard] εξάγετε μια εικόνα μεγέθους 428x428px σαν αυτή που βλέπετε δεξιά, περισσότερο κατάλληλη για γρήγορη προσθήκη σε βιβλία ασκήσεων.



ΙΣΠΑΝΙΚΗ ΠΑΡΤΙΔΑ
(Ruy Lopez de secura, 1561)
1.ε4 ε5 2.Ιζ3 Ιγ6 3. ΑΒ5

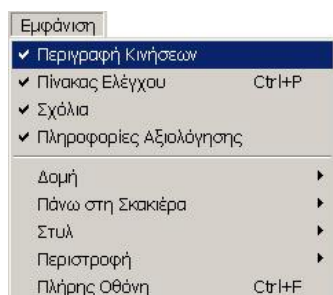
Αν ο μαύρος παίξει α6 (κόκκινα τετράγωνα) ο λευκός απαντά με Αα4. Αν ο μαύρος δεν παίξει α6 (γαλάζια τετράγωνα), αλλά παίξει δ6 (άμυνα STEINITZ) ο λευκός απαντά με δ4.

Στην περίπτωση που έχετε επιλέξει [Εμφάνιση]→[Στυλ]→[Σκακιέρα]→[Βασικό], η εικόνα που θα λάβετε στο Clipboard θα μοιάζει με την δεξιά εικόνα του προηγούμενου παραδείγματος, τα λευκά τετράγωνα δηλαδή θα είναι άσπρα. Αυτό δίνει καλύτερο αποτέλεσμα όταν τυπώνουμε σε λευκό χαρτί σε σύγκριση με την εικόνα στα αριστερά όπου τα λευκά τετράγωνα είναι απλά φωτεινότερα από τα μαύρα τετράγωνα. Η εικόνα στα αριστερά δίνει όμως ένα πιο ξεκούραστο αποτέλεσμα για τα μάτια όταν κοιτάμε την εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή. Αν το στυλ της σκακιέρας δεν είναι το βασικό, αλλά κάποιο άλλο, στην εικόνα θα εμφανιστεί η σκακιέρα που έχετε επιλέξει, χωρίς μετατροπές.

Η μέθοδος της εξαγωγής δεν αντικαθιστά σε καμία περίπτωση τη μέθοδο της αποθήκευσης του παιχνιδιού. Για να διατηρήσετε στο παιχνίδι τα σημάδια που πιθανότατα έχουν τοποθετηθεί, τις αξιολογήσεις που ίσως έχουν γίνει και όλες τις άλλες δυνατότητες αυτής της εφαρμογής, θα πρέπει να επιλέξετε από το μενού [Παιχνίδι]→[Αποθήκευση] ή [Παιχνίδι]→[Αποθήκευση ως].

10. ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥ, ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επιλέγοντας το μενού [Εμφάνιση]→[Πίνακας Ελέγχου], θα εμφανίσετε στα δεξιά της σκακιέρας τη λίστα των θέσεων του παιχνιδιού από την οποία μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε κάθε κίνηση και θέση που έχει καταγραφεί.



←Αυξομειώστε το μέγεθος των γραμμάτων της λίστας των θέσεων και των σχολίων με τα κουμπιά [+] και [-].

Ταυτόχρονα αυξομειώνονται και οι ενδείξεις στήλης και γραμμής της σκακιέρας.

Όταν ο διακόπτης [Πληροφορίες Αξιολόγησης] του μενού [Εμφάνιση] δεν είναι ενεργός, οι σχετικές πληροφορίες εξαφανίζονται από την πίνακα ελέγχου και η λίστα των θέσεων μαζί με τα σχόλια των θέσεων κατάλαμβάνουν περισσότερο χώρο στην οθόνη.

Όταν ο ίδιος διακόπτης είναι ενεργός, οι πληροφορίες αξιολόγησης εμφανίζονται στην οθόνη όπως στη δίπλα εικόνα.

Όταν είναι ενεργός ο διακόπτης [Εμφάνιση] → [Περιγραφή Κινήσεων] και ο πίνακας ελέγχου είναι ορατός, η λίστα των θέσεων παίρνει τη μορφή κειμένου, όπως στη διπλανή εικόνα.

Μπορείτε να μεταβείτε σε οποιαδήποτε κίνηση, κάνοντας κλικ πάνω της. Για να μεταβείτε στην προηγούμενη κίνηση ή στην επόμενη, κάντε χρήση των κουμπιών πλοήγησης, ή των πλήκτρων ← → ή της ρόδας κύλισης του mouse.

Αυξομειώστε το μέγεθος των ενδείξεων στήλης και γραμμής της σκακιέρας, με τα κουμπιά [+] και [-].



Αν επιλέξετε και [Εμφάνιση]→[Πληροφορίες Αξιολόγησης], μαζί με την λίστα των θέσεων θα εμφανιστεί και μια σειρά ενδείξεων που αφορούν στην αξιολόγηση, τόσο της κάθε μεμονωμένης κίνησης και θέσης, όσο και ολόκληρου του παιχνιδιού.

Υποθέστε ότι η λίστα των θέσεων μιας παρτίδας έχει 10 θέσεις που σημαίνει ότι έχουν παιχτεί 9 κινήσεις από την αρχική θέση της παρτίδας. Αν εσείς επιλέξετε κάνοντας κλικ πάνω στη λίστα των θέσεων μια θέση που δεν είναι η τελευταία στη λίστα, και παίξετε, η εφαρμογή θα σας προτείνει να δημιουργήσετε μια νέα βαριάντα της παρτίδας. Αν αρνηθείτε, όλες οι θέσεις μετά την επιλεγμένη θα διαγραφούν και η νέα θέση που έχει προκύψει θα καταγραφεί ως η τελευταία στη λίστα, ενώ αν συμφωνήσετε, μια νέα βαριάντα της παρτίδας θα καταχωρηθεί.

Στην αξιολόγηση του Λευκού, μονάδα μέτρησης είναι το πόνι=1, θεωρώντας ότι ίππος=3, αξιωματικός=3.1, πύργος=5 και βασίλισσα=9.

Ο βασιλιάς δεν συμπεριλαμβάνεται στην αξιολόγηση καθώς η απώλεια του δεν επιτρέπεται.

Απενεργοποιώντας στο μενού [Εμφάνιση] την [Περιγραφή Κινήσεων], η λίστα των θέσεων παίρνει τη μορφή της διπλανής εικόνας, με πράσινα γράμματα σε μαύρο φόντο και κάθετη στοίχιση.

← Κάντε διπλό κλικ πάνω στη λίστα των θέσεων για να επεξεργαστείτε την περιγραφή μιας θέσης ή CTRL-διπλό κλικ για να επεξεργαστείτε το EPD μιας θέσης.

← Σχολιάστε την κάθε κίνηση και τη θέση που προκύπτει (μέγιστο: 350 χαρακτήρες ανά θέση)

← Περιηγηθείτε ανάμεσα στις παρτίδες, στις θέσεις και στις κινήσεις με τα κουμπιά πλοήγησης ή κάνοντας κλικ πάνω στη λίστα και πατώντας τα πλήκτρα: ↑ ↓ ή ← →

Όταν ο πίνακας ελέγχου δεν είναι ορατός, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα ← → SHIFT CTRL και τη ρόδα κύλισης του Mouse.

Περισσότερα για τις αξιολογήσεις μπορείτε να διαβάσετε στην παράγραφο «11. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ».

Περισσότερα για την πλοήγηση ανάμεσα στις παρτίδες, τις θέσεις και τις κινήσεις, αλλά και για τη διαμόρφωση του περιβάλλοντος εργασίας της εφαρμογής, μπορείτε να διαβάσετε στη συνέχεια αυτής της παραγράφου.

Επιλέγοντας [Εμφάνιση]→[Περιστροφή] ή πατώντας CTRL-T η σκακιέρα περιστρέφεται.

Επιλέγοντας [Εμφάνιση]→[Πλήρης Οθόνη] ή πατώντας CTRL-F η Αλίκη μεγιστοποιείται.

Όταν ο πίνακας ελέγχου είναι ορατός:

Μπορείτε να μεταβείτε από θέση σε θέση κάνοντας κλικ πάνω στη λίστα των θέσεων και πατώντας τα βελάκια του πληκτρολογίου. Μπορείτε επίσης να κάνετε χρήση των κουμπιών πλοήγησης που βρίσκονται κάτω από τη λίστα των θέσεων:

- <-- Μεταβαίνει στην προηγούμενη παρτίδα
- |<< Μεταβαίνει στην πρώτη θέση της παρτίδας
- << Μεταβαίνει στην προηγούμενη θέση της παρτίδας (και με αριστερό βελάκι)
- > Μεταβαίνει αυτόματα από θέση σε θέση (play) (και με το πλήκτρο F5)
- || Διακόπτει την αυτόματη μετάβαση (stop) (και με το πλήκτρο F5)
- >> Μεταβαίνει στην επόμενη θέση της παρτίδας (και με το δεξί βελάκι)
- >>| Μεταβαίνει στην τελευταία θέση της παρτίδας
- > Μεταβαίνει στην επόμενη παρτίδα

Όταν ο πίνακας ελέγχου δεν είναι ορατός:

SHIFT Για να εμφανίσετε τα κουμπιά πλοήγησης πάνω και δεξιά από τη σκακιέρα πατήστε στο πληκτρολόγιο το SHIFT. Τα κουμπιά θα παραμείνουν ορατά όση ώρα πατάτε το SHIFT. Όταν υπάρχει ένα παιχνίδι σε εξέλιξη, τα κουμπιά πλοήγησης δεν εμφανίζονται και η λίστα των θέσεων της παρτίδας είναι ανενεργή. Για να «πάρτε πίσω» μια κίνηση επιλέξτε στο μενού [Παιχνίδι]→[Ακύρωση Τελευταίας Κίνησης] ή πατήστε CTRL-Z. Αν την ώρα που το παιχνίδι είναι ενεργό επιλέξετε στο μενού [Αλίκη]→[Σταμάτα] ή πατήστε στο μενού [STOP], η Αλίκη θα σταματήσει να παίζει και τα πλήκτρα πλοήγησης μαζί με τη λίστα των θέσεων θα γίνουν και πάλι ενεργά.



→ Πατώντας το δεξί βελάκι στο πληκτρολόγιο, μεταβαίνετε στην επόμενη θέση της παρτίδας.

← Πατώντας το αριστερό βελάκι στο πληκτρολόγιο, μεταβαίνετε στην προηγούμενη θέση.

Η Αλίκη έχει σχεδιαστεί ώστε να είναι δυνατό να παρέχει ένα ελάχιστο οπτικά «φορτωμένο» περιβάλλον εργασίας. Από την άλλη, αν ο χρήστης το θελήσει, το περιβάλλον μπορεί να γίνει αρκετά σύνθετο...

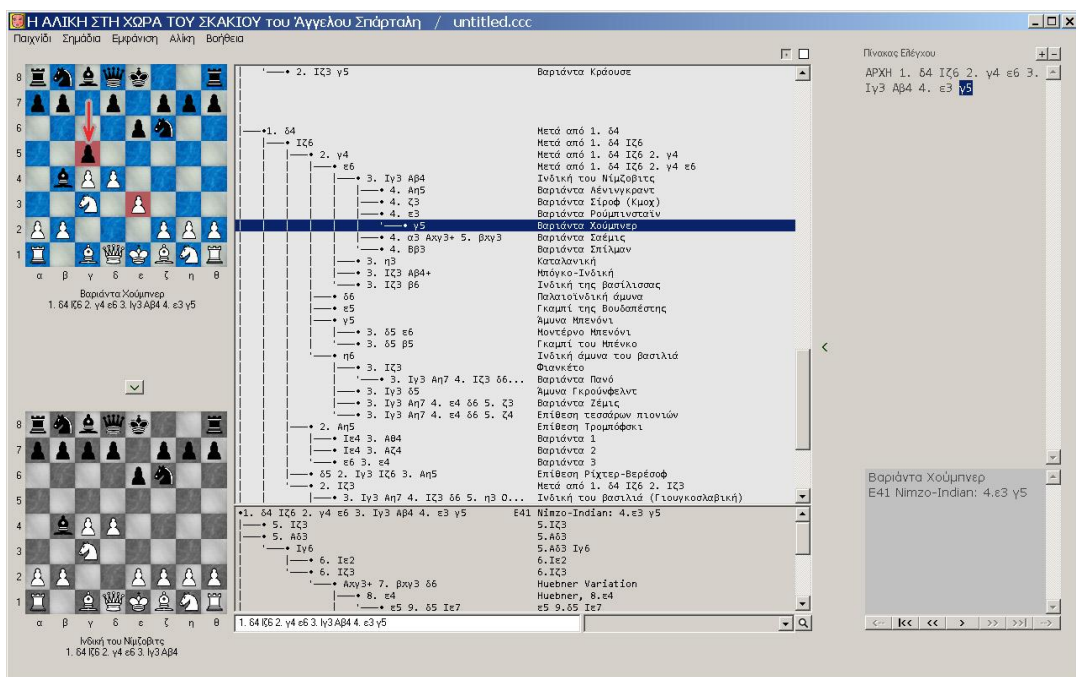
Ο διακόπτης του μενού [Εμφάνιση]→[Περιγραφή κινήσεων], εμφανίζει ή εξαφανίζει ένα πλαίσιο κειμένου πάνω ή δεξιά από τη σκακιέρα (ανάλογα με τον αν είναι ορατός ο πίνακας ελέγχου), στο οποίο αναγράφονται οι κινήσεις. Κάνοντας κλικ με το mouse πάνω σε οποιαδήποτε κίνηση, θα μεταφερθείτε σ' αυτή.



Η περιγραφή των κινήσεων επιτρέπει μια γρήγορη εποπτεία της παρτίδας χωρίς να είναι απαραίτητο να είναι ορατός ο πίνακας ελέγχου. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν ο παίκτης παίζει εναντίον της Αλίκης. Όταν όμως κάνετε χρήση της Αλίκης για εκπαιδευτικούς σκοπούς, είναι πιθανό να μη θέλετε να εμφανίζονται οι μελλοντικές κινήσεις της παρτίδας, οπότε κρύβετε την περιγραφή.

Ο διακόπτης του μενού [Εμφάνιση]→[Πίνακας Ελέγχου], όπως προαναφέραμε στην αρχή αυτής της παραγράφου, εμφανίζει ή εξαφανίζει τον πίνακα ελέγχου στα δεξιά της σκακιέρας.

Ο διακόπτης του μενού [Εμφάνιση]→[Πίνακας Ανοιγμάτων] επιτρέπει την εποπτεία και την εισαγωγή ανοιγμάτων. Όταν η Αλίκη είναι μεγιστοποιημένη στην οθόνη (Ctrl-F), αριστερά του πίνακα ανοιγμάτων εμφανίζεται σε μικρό μέγεθος και η σκακιέρα, διαφορετικά η σκακιέρα δεν είναι ορατή. Κάνοντας κλικ πάνω σε ένα από τα ανοίγματα το εμφανίζετε στην οθόνη όσο είναι πατημένο το κουμπί του mouse, ενώ με διπλό κλικ πάνω στο άνοιγμα το φορτώνετε στη σκακιέρα.



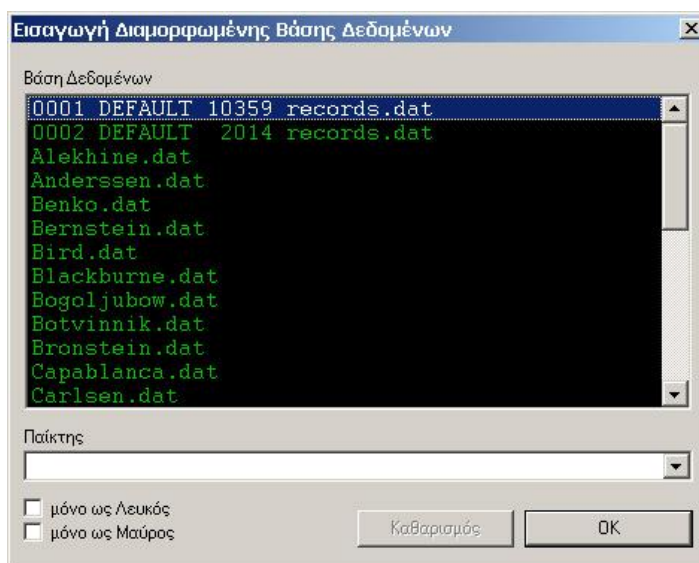
Ο διακόπτης του μενού [Εμφάνιση]→[Στατιστικά] εμφανίζει πάνω στη σκακιέρα με βελάκια, αλλά και στα σχόλια της κάθε θέσης με τη μορφή κειμένου, τις πιθανότερες συνέχειες. Το αποτέλεσμα προκύπτει από την στατιστική ανάλυση 10.000 ανοιγμάτων που περιέχονται στο αρχείο ..\engine\ECO.dat

Το λευκό βέλος αντιπροσωπεύει την πιθανότερη απ' όλες τις κινήσεις, το γκριζο βέλος την δεύτερη πιθανότερη κίνηση και το μαύρο βέλος την τρίτη. Όλες οι άλλες κινήσεις εμφανίζονται μόνο στα σχόλια της θέσης, με μορφή κειμένου.

Στο παράδειγμα που ακολουθεί, βλέπουμε τα πιθανότερα σενάρια συνέχισης της Ισπανικής παρτίδας μετά από 3. ΑΒ5



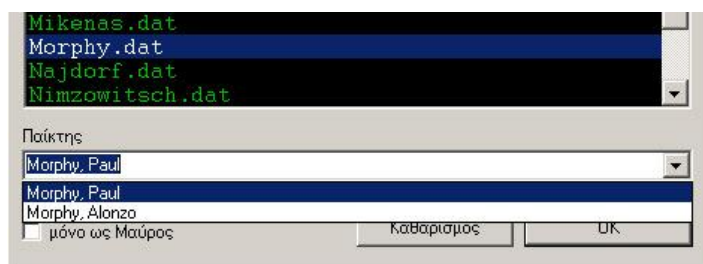
Εκτός από την κύρια βάση δεδομένων, μπορείτε να φορτώσετε και άλλες βάσεις ή ακόμα και να δημιουργήσετε τις δικές σας από αρχεία pgn. Επιλέξτε από το μενού [Παιχνίδι]→[Εισαγωγή/Επεξεργασία]→[Βάση Δεδομένων]→[Εισαγωγή Διαμορφωμένης Βάσης Δεδομένων], ή απλά πατήστε Ctrl-L, και ένα παράθυρο σαν το ακόλουθο θα εμφανιστεί.



Επιλέξτε από τη λίστα τη Βάση Δεδομένων που επιθυμείται και πατήστε OK. Αυτόματα οι στατιστικές ενδείξεις θα ενεργοποιηθούν και θα είστε σε θέση να έχετε εποπτεία του περιεχομένου της Βάσης Δεδομένων.

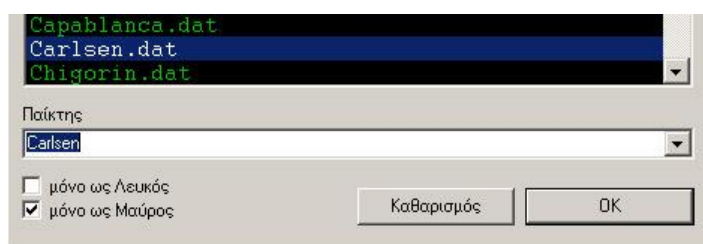
Είναι δυνατό, να επιλέξετε τον λευκό παίκτη από μία Βάση και τον αντίπαλο του από άλλη Βάση, όπως στο παράδειγμα που ακολουθεί.

Κάντε κλικ στη Βάση “Morphy.dat” και επιλέξτε από την λίστα με τους προτεινόμενους παίκτες τον “Morphy, Paul”.



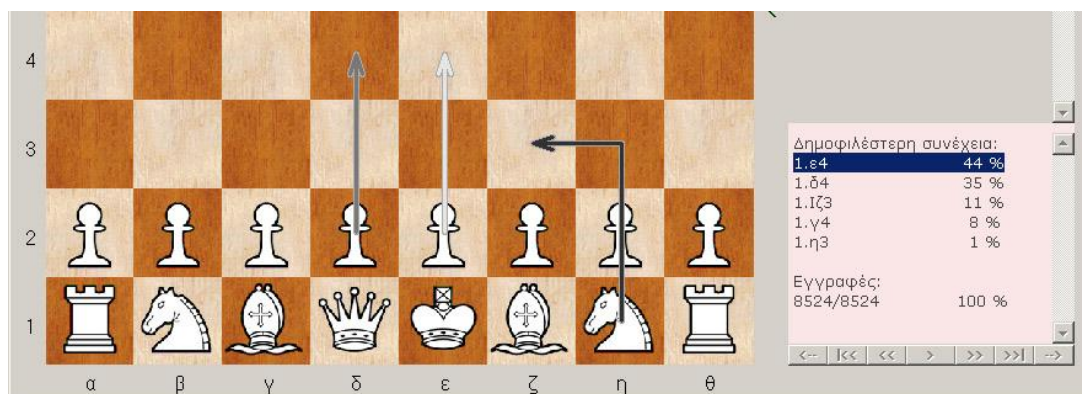
Είναι ασφαλέστερο να μεταβάλλεται το όνομα από “Morphy, Paul” που σας προτείνεται σε σκέτο “Morphy”, γιατί συμβαίνει συχνά τα μικρά ονόματα των παικτών να αναγράφονται στο ίδιο αρχείο με ποικίλους τρόπους, συνηθέστερα σαν: “Morphy, Paul” ή “Morphy Paul” ή “Morphy P.” ή “Paul Morphy”. Η επιλογή σκέτο “Morphy”, καλύπτει όλες τις παραπάνω περιπτώσεις ενώ η επιλογή “Morphy, P” είναι ακριβέστερη και με λιγότερο κίνδυνο να γίνει λάθος.

Ενεργοποιήστε τον διακόπτη «μόνο ως λευκός» κι έπειτα κάντε κλικ στη Βάση “Carlsen.dat”. Επιλέξτε τον παίκτη “Carlsen, Magnus”, μεταβάλετε το όνομα σε “Carlsen, M» ή σκέτο “Carlsen” και ενεργοποιήστε τον διακόπτη «μόνο ως μαύρος».



Πατήστε OK και αν δεν βρίσκεστε στην αρχή ενός παιχνιδιού ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι επιλέγοντας στο μενού [Παιχνίδι] → [Αρχική Θέση] (Ctrl-R)

Θα δείτε πάνω στη σκακιέρα ένα λευκό βέλος από το ε2 στο ε4. Αυτό συμβαίνει γιατί η δημοφιλέστερη πρώτη κίνηση του Morphy -πάντα σύμφωνα με την συγκεκριμένη Βάση Δεδομένων- ήταν η 1. ε4, με ποσοστό 44%, ενώ οι κινήσεις 1. δ4 και 1. Ιζ3 ήταν οι αμέσως επόμενες πιθανότερες με ποσοστό 35% και 11% αντίστοιχα. Οι πληροφορίες αυτές αναγράφονται στο πλαίσιο σχολίων της θέσης.



Παίζοντας τις κινήσεις που υποδεικνύουν τα λευκά βέλη, παίρνουμε τελικά την παρακάτω «φανταστική» παρτίδα μεταξύ 2 παικτών από τους οποίους ο μαύρος (Carlsen, Magnus) γεννήθηκε 106 χρόνια μετά τον θάνατο του λευκού (Morphy, Paul)...

Morphy, Paul [vs] Carlsen, Magnus (στατιστικά πιθανότερο άνοιγμα παρτίδας)

1. ε4 Morphy, Paul [vs] Morphy, Alonzo | New Orleans | 1848 | 1-0
ε5 Grubert, C (2170) [vs] Carlsen, Magnus | Gausdal NOR | 2001.01.09 | 1-0
2. Ιζ3 Morphy, Paul [vs] Mac Connel, James | New Orleans | 1849 | 1-0
Ιγ6 Hitzgerova, G (2255) [vs] Carlsen, M (2064) | Gausdal NOR | 2001.04.19 | 1-0
3. Αβ5 Morphy, Paul [vs] Morphy, Ernest | New Orleans | 1856 | 1-0
α6 Rohit, G (2346) [vs] Carlsen, M (2450) | Halkidiki GRE | 2003.11.01 | 0-1
4. Αα4 Morphy, Paul [vs] Loewenthal, Johann Jacob | London | 1858 | 14 | 1-0
Ιζ6 Rohit, G (2346) [vs] Carlsen, M (2450) | Halkidiki GRE | 2003.11.01 | 0-1

Η έκπληξη μας είναι μεγάλη! Καταρχήν υπάρχουν πάρα πολλοί Morphy και μάλιστα είναι όλοι συγγενείς. Ο Alonzo είναι ο πατέρας του Paul και ο Ernest είναι ο θείος του Paul. Αυτό σημαίνει ότι θα έπρεπε να ξανακάνουμε το πείραμα βάζοντας αυτή τη φορά ολόκληρο το όνομα του λευκού παίκτη και όχι σκέτο "Morphy". Για καλή μας τύχη όμως, και ο πατέρας και ο θείος του Paul παίζουν με τα μαύρα και όχι με τα λευκά, άρα δεν υπάρχει πρόβλημα.

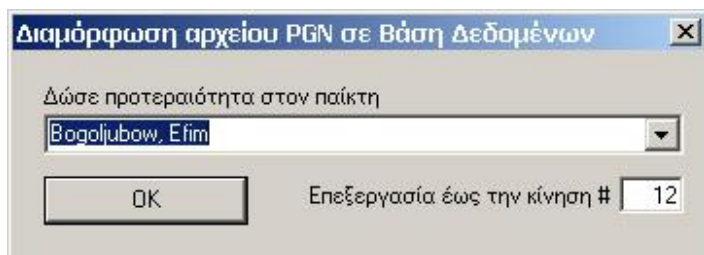
Δεύτερη έκπληξη είναι ότι δύο από τους τέσσερις αγώνες του Carlsen που μας προέκυψαν, παίχτηκαν στη Χαλκιδική!

Και τέλος, με συνολική πιθανότητα $44\% \times 53\% \times 83\% \times 87\% \times 55\% \times 53\% \times 79\% \times 95\% = 4\%$, η πιθανότερη από όλες τις παρτίδες που θα έπαιζαν οι δύο αυτοί παίκτες -αν ήταν ποτέ δυνατό να συναντηθούν- θα ξεκινούσε σαν Ισπανική παρτίδα και μάλιστα με την βαριάντα που είναι γνωστή με το όνομα «Άμυνα Morphy»! (1. ε4 ε5 2. Ιζ3 Ιγ6 3. Αβ5 α6 4. Αα4 Ιζ6)

Είναι δυνατό να δημιουργήσετε από αρχεία pgn που περιέχουν πολλαπλές παρτίδες, τις δικές σας Βάσεις Δεδομένων. Αυτές οι Βάσεις είναι δυνατό να περιέχουν παρτίδες από τουρνουά, παρτίδες διάσημων σκακιστών όπως το προηγούμενο παράδειγμα ή ακόμα και τις δικές σας παρτίδες.

Φορτώστε το αρχείο pgn επιλέγοντας [Παιχνίδι]→[Άνοιγμα Αρχείου] ή πατώντας Ctrl-O. Ας υποθέσουμε ότι φορτώνετε το προεγκατεστημένο αρχείο :
“...\games \ 000 Προεγκατεστημένα \ 005 Γνωστοί σκακιστές \ Bogoljubow.pgn “,
που περιέχει 973 παρτίδες του Efim Bogoljubow.

Επιλέξτε από το μενού [Παιχνίδι]→[Εισαγωγή/Επεξεργασία]→[Βάση Δεδομένων]→[Διαμόρφωση αρχείου PGN σε Βάση Δεδομένων], ή πατήστε Ctrl-SHIFT-F11, και ένα παράθυρο σαν το ακόλουθο θα εμφανιστεί.



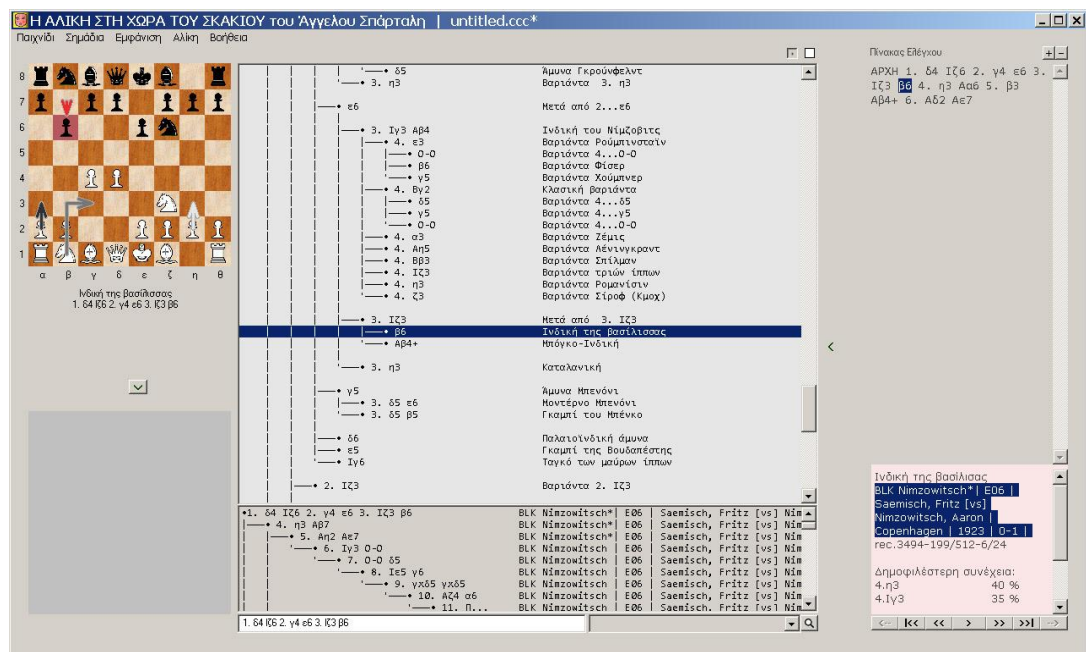
Αν οι παρτίδες ανήκουν σε κάποιον συγκεκριμένο παίκτη, έχετε τη δυνατότητα να του δώσετε προτεραιότητα έναντι των άλλων παικτών. Αυτό σημαίνει ότι θα επιλέγονται

κατά προτεραιότητα οι κινήσεις που παίζει εκείνος και όχι οι αντίπαλοι του. Διαβάστε περισσότερα σχετικά με την προτεραιότητα του παίκτη παρακάτω...

Η δημιουργία μιας νέας Βάσης Δεδομένων από ένα αρχείο pgn, είναι στην ουσία όμοια με την δημιουργία ενός νέου Βιβλίου Ανοιγμάτων με απώτερο σκοπό να εξαχθούν στατιστικά συμπεράσματα σχετικά με την συμπεριφορά ενός παίκτη ή τις τάσεις που επικράτησαν σε ένα τουρνουά.

Σε γενικές γραμμές, η φιλοσοφία της δημιουργίας Βάσεων Δεδομένων από αρχεία pgn είναι η ακόλουθη:

Πάρε την πρώτη παρτίδα από το αρχείο pgn και χώρισε την σε μεμονωμένες κινήσεις. Θεώρησε κάθε διαφορετική κίνηση σαν ένα διαφορετικό άνοιγμα. Συνέχισε σε τόσο βάθος, όσο ορίζει ο χρήστης στο πλαίσιο κειμένου «Επεξεργασία έως την κίνηση #...», στο παράδειγμα μας έως την 12^η κίνηση του μαύρου. Άρα από την πρώτη παρτίδα του αρχείου pgn θα λάβουμε 12x2=24 διαφορετικά «ανοίγματα», όπου το καθ' ένα θα είναι «παιδί» του προηγούμενου. Μετά πάρε την δεύτερη παρτίδα από το αρχείο pgn και καταχώρησε όποιες κινήσεις της δεν είναι όμοιες με εκείνες που έχουν καταχωρηθεί ήδη. Αν όμως έχει οριστεί προτεραιότητα σε κάποιον παίκτη και την κίνηση που έχει καταχωρηθεί την έχει παίξει άλλος παίκτης, τότε αντικατέστησε την κίνηση του άλλου παίκτη με την κίνηση εκείνου του παίκτη που έχει προτεραιότητα.



Επισκεφτείτε μια σελίδα σαν την www.pgnmentor.com και κατεβάστε τις διαθέσιμες παρτίδες του Kasparov και του Nimzowitsch. Μετατρέψτε αυτές τις παρτίδες σε Βάσεις Δεδομένων, δίνοντας κάθε φορά προτεραιότητα στον αντίστοιχο παίκτη, όπως ακριβώς αναφέρθηκε παραπάνω και θα λάβετε τις βάσεις δεδομένων "Kasparov.dat" και "Nimzowitsch.dat" (υπάρχουν ήδη προεγκατεστημένες στην Αλική). Φορτώστε στη συνέχεια ως λευκό παίκτη τον Kasparov και ως μαύρο τον Nimzowitsch για να διαπιστώσετε ότι με συνολική πιθανότητα 45% x 60% x 71% x 76% x 49% x 57% = 3%, η πιθανότερη από όλες τις παρτίδες που θα έπαιζαν οι δύο αυτοί παίκτες -αν ήταν ποτέ δυνατό να συναντηθούν- θα ξεκινούσε σαν «Ινδική της Βασίλισσας». (1. d4 Ιζ6 2. γ4 ε6 3. Ιζ3 Β6)

Και μερικές ακόμα λειτουργίες που διαμορφώνουν το περιβάλλον εργασίας της Αλίκης ανάλογα με τις ανάγκες του χρήστη...

Ο διακόπτης του μενού [Εμφάνιση]→[Πληροφορίες αξιολόγησης] εμφανίζει ή εξαφανίζει τις αντίστοιχες πληροφορίες από τον πίνακα ελέγχου και πάνω από τη σκακιέρα.



Η Αλίκη με ενεργούς τους διακόπτες [Πίνακας Ελέγχου], [Περιγραφή Κινήσεων] και [Πληροφορίες Αξιολόγησης]



Η Αλίκη με ανενεργούς τους διακόπτες του διπλανού παραδείγματος

Οι διακόπτες του μενού [Αλίκη]→[Εμφανίσιου/Κρύψου], εμφανίζουν ή εξαφανίζουν το παράθυρο της σκακιστικής μηχανής στα αριστερά της σκακιέρας. Αν οι διακόπτες αυτοί δεν είναι ενεργοί, επιλέξτε πρώτα [Αλίκη]→[Ξεκίνα].

Οι διακόπτες του μενού [Σημάδια]→[Απόκρυψη όλων/Εμφάνιση όλων], εμφανίζουν ή εξαφανίζουν τα σημάδια (χρωματιστά τετράγωνα ή γραμμές και βέλη από τετράγωνο σε τετράγωνο) που πιθανόν να έχει τοποθετήσει ο χρήστης.

Το μενού [Εμφάνιση]→[Πάνω στη σκακιέρα], σας επιτρέπει να αποτυπώσετε πάνω στην σκακιέρα πληροφορίες σχετικά με την εξέλιξη της παρτίδας.

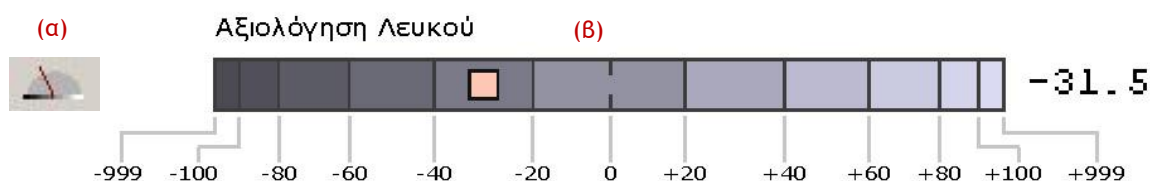
Το μενού [Εμφάνιση]→[Στυλ], σας επιτρέπει ριζικές αλλαγές στην όψη της σκακιέρας και των πεσσών.

11. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Τα βασικά στοιχεία αξιολόγησης μιας θέσης, ή και ολόκληρου του παιχνιδιού που παρέχονται από την εφαρμογή, είναι τα παρακάτω:

(11.α) Αξιολόγηση Λευκού

Αναφέρεται πάντα στο Λευκό παίκτη και είναι θετική αν ο Λευκός βρίσκεται σε πλεονεκτική θέση, μηδενική αν η θέση είναι ισόπαλη και αρνητική αν ο Λευκός μειονεκτεί. Με αντίθετο πρόσημο δηλώνει την αξιολόγηση του Μαύρου. Τιμές κοντά στο ± 999 δηλώνουν επερχόμενο αναπόφευκτο ματ σε λίγες κινήσεις.



Η «Αξιολόγηση του Λευκού» δηλώνεται απλοποιημένα με ένα μικρό σύμβολο πάνω και δεξιά από τη σκακιέρα (α) και αναλυτικότερα στον πίνακα ελέγχου (β), με τη μετακίνηση ενός φωτεινού τετραγώνου πάνω σε μία μη αναλογικά διαβαθμισμένη κλίμακα (για να υπάρχει εποπτεία και των μικρών διαφορών στο σκορ της αξιολόγησης).

Η «Αξιολόγηση του Λευκού» γίνεται αυτόματα από την Αλίκη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά μπορεί να ζητηθεί και από τον χρήστη κάνοντας κλικ πάνω στην κλίμακα αξιολόγησης. Επιλέγοντας από το μενού [Παιχνίδι]→[Ενέργειες] μπορείτε να επιλέξετε [Αξιολόγηση όλων των θέσεων] οπότε η Αλίκη θα αξιολογήσει αυτόματα όλες τις θέσεις ενός παιχνιδιού.



Μονάδα μέτρησης της «Αξιολόγησης του Λευκού», είναι το πiónι=1, θεωρώντας ότι ίππος =3, αξιωματικός=3.1, πύργος=5 και βασίλισσα=9. Ο βασιλιάς δεν συμπεριλαμβάνεται σε καμία αξιολόγηση καθώς η απώλεια του δεν επιτρέπεται. Στο παράδειγμα μας, ο Λευκός υστερεί κατά 31,5 πiónια. Αυτό δε σημαίνει βέβαια ότι έχει απολέσει 31,5 πiónια, ούτε ότι η αξία των κομματιών που έχασε είναι ισότιμη με 31,5 πiónια. Αυτή την απλοποιημένη πληροφορία μας την δίνει η αξιολόγηση «Υλική Κατοχή». Στην περίπτωση της «Αξιολόγησης του Λευκού», ο υπολογισμός είναι πολύ πιο σύνθετος. Ενδεικτικά, ορισμένα μόνο από τα στοιχεία που συνυπολογίζονται για να εξαχθεί το τελικό σκορ είναι τα παρακάτω:

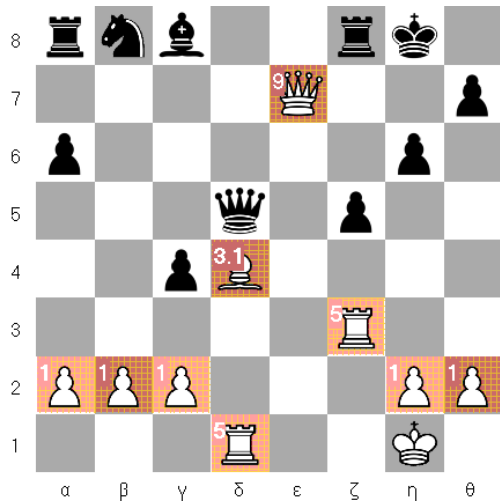
- Η αξία του κατεχόμενου υλικού (συναρτήσε αρχής, μέσης, τέλους παρτίδας)
- Η θέση και η κινητικότητα των πεσσών
- Η δομή και η δυναμική των πιονιών
- Η απειλητικότητα
- Η ασφάλεια του βασιλιά

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η αξιοπιστία της Αξιολόγησης του Λευκού εξαρτάται και από το επίπεδο που έχετε ορίσει στο μενού [Αλίκη] → [Επίπεδο]

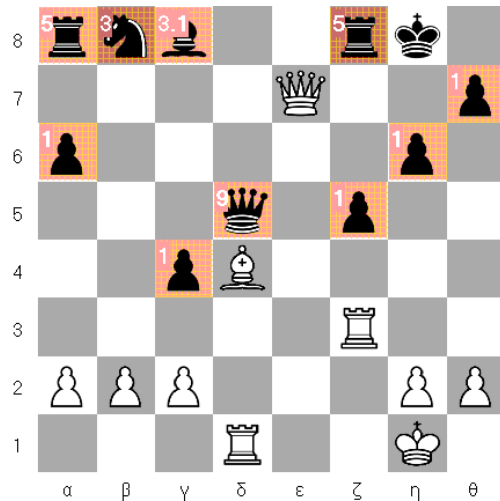
Αν είστε έμπειρος χρήστης H/Y, μπορείτε να τροποποιήσετε τη βαρύτητα των παραμέτρων αξιολόγησης μεταβάλλοντας το αρχείο ...\\Program Files\\ALICE IN CHESSLAND\\engine\\ALICE_CHESS_ENGINE.ini

(11.β) Υλική Κατοχή

Η αξιολόγηση «Υλική Κατοχή» αναφέρεται και στον Λευκό και στον Μαύρο. Κάνοντας κλικ πάνω στο διάγραμμα της «Υλικής Κατοχής», είτε πάνω στη μπάρα του Λευκού, είτε πάνω στη μπάρα του Μαύρου, η εφαρμογή θα σημαδέψει τα τετράγωνα στα οποία βρίσκονται οι πεσσοί που κατέχει ο αντίστοιχος παίκτης (εκτός του βασιλιά), βάση της αξίας των οποίων υπολογίζεται η «Υλική Κατοχή» του, με μονάδα μέτρησης το πiónι=1.



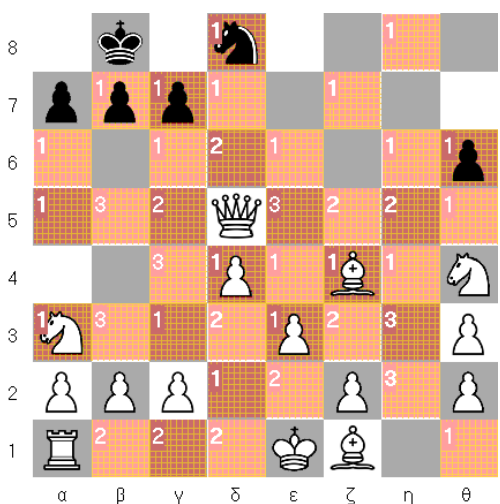
$$\begin{aligned}
 \text{Υλική Κατοχή Λευκού} &= \\
 &= 5 \times \text{πiónια} + 1 \times \text{αξιωματικός} \\
 &+ 2 \times \text{πύργος} + 1 \times \text{Βασίλισσα} = \\
 &= 5 + 3.1 + 10 + 9 = \\
 &= 27.1
 \end{aligned}$$



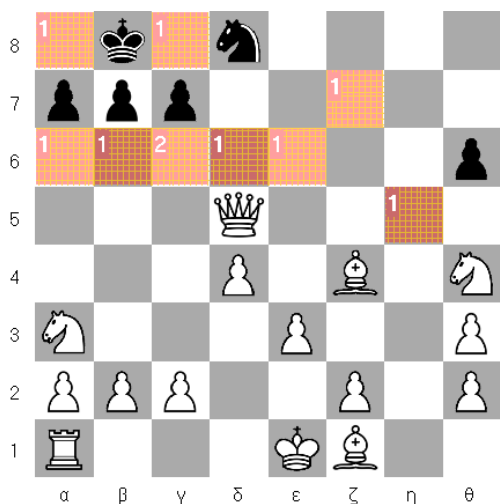
$$\begin{aligned}
 \text{Υλική Κατοχή Μαύρου} &= \\
 &= 5 \times \text{πiónια} + 1 \times \text{ίππος} + 1 \times \text{αξιωματικός} \\
 &+ 2 \times \text{πύργος} + 1 \times \text{Βασίλισσα} = \\
 &= 5 + 3 + 3.1 + 10 + 9 = \\
 &= 30.1
 \end{aligned}$$

(11.γ) Χωρική κατοχή

Η αξιολόγηση «Χωρική Κατοχή» αναφέρεται κι εκείνη και στο Λευκό και στο Μαύρο. Κάνοντας κλικ πάνω στο διάγραμμα της «Χωρικής Κατοχής», είτε πάνω στη μπάρα του Λευκού, είτε πάνω στη μπάρα του Μαύρου, η εφαρμογή θα σημαδέψει τα τετράγωνα που ελέγχει ο αντίστοιχος παίκτης.



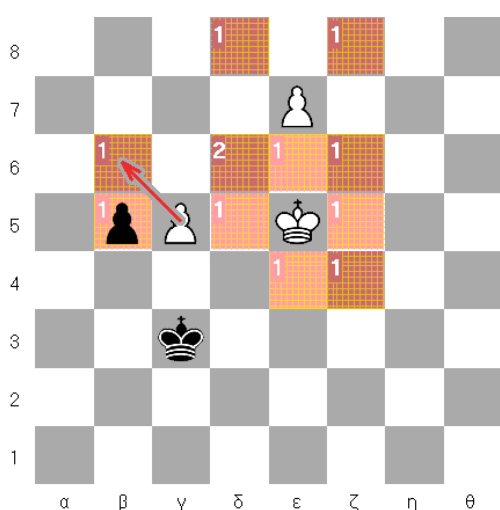
$$\text{Χωρική Κατοχή Λευκού} = 60$$



$$\text{Χωρική Κατοχή Μαύρου} = 10$$

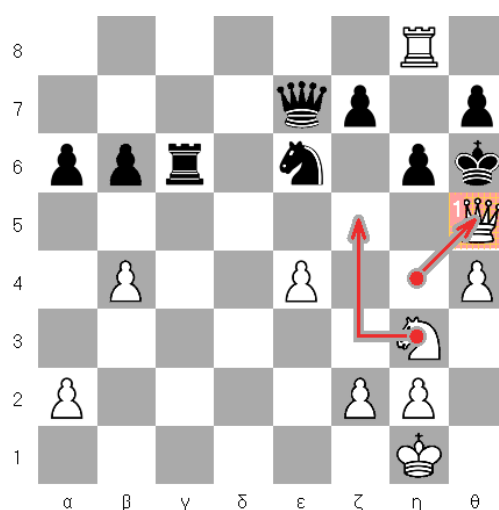
Σε αντίθεση με την «Αξιολόγηση του Λευκού» και την «Υλική Κατοχή», η μονάδα μέτρησης της «Χωρικής Κατοχής» δεν είναι το πiónι, αλλά ο πεσσός. Κάθε τετράγωνο στη σκακιέρα βαθμολογείται με έναν αριθμό, ίσο με το πλήθος των πεσσών του παίκτη που ελέγχουν το συγκεκριμένο τετράγωνο και το άθροισμα των βαθμών όλων των τετραγώνων ορίζει την «Χωρική Κατοχή» του παίκτη.

Στο παράδειγμα της προηγούμενης σελίδας, εκεί που ο Μαύρος έχει «Χωρική Κατοχή» ίση με 10, αυτό ισοδυναμεί με το άθροισμα των αριθμών που εμφανίζονται στα τετράγωνα της σκακιέρας. Προσέξτε το τετράγωνο γ6 που έχει βαθμό 2 καθώς ελέγχεται από 2 πεσσούς, το πiónι β7 και το κομμάτι Ιδ8. Προσέξτε και το τετράγωνο β6. Ελέγχεται μόνο από έναν πεσσό, και συγκεκριμένα από το πiónι α7. Το πiónι γ7, αν και θα μπορούσε να ελέγξει κι εκείνο το τετράγωνο β6, στις συγκεκριμένες συνθήκες αδυνατεί, γιατί είναι καρφωμένο από τον Λευκό πεσσό Αζ4.



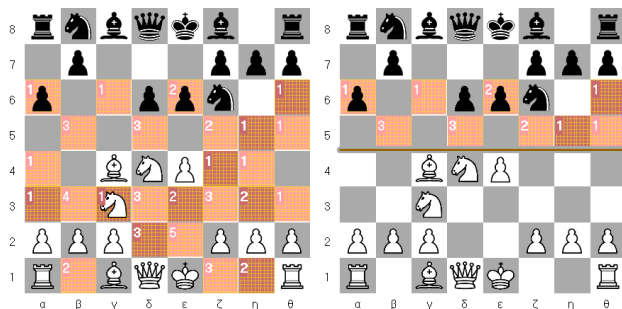
Χωρική Κατοχή Λευκού = 12

Ο Λευκός εδώ έχει Χωρική Κατοχή = 12 και όχι 11, γιατί ελέγχει και το τετράγωνο β5. Αυτό συμβαίνει γιατί ο Μαύρος έχει μόλις παίξει β7β5 και ο Λευκός δικαιούτε αν επιθυμεί να φάει το β5 με αν πασάν. Στο τετράγωνο δ6 αναγράφεται ο αριθμός 2, γιατί ελέγχεται και από τον Λευκό βασιλιά και από το πiónι στο γ5.



Χωρική Κατοχή Μαύρου = 1

Ο Λευκός μόλις έπαιξε βθ5 και τώρα ο Μαύρος έχει Χωρική Κατοχή = 1, που σημαίνει ότι πρέπει να παίξει φορσέ το πiónι η6χθ5. Αμέσως μετά τη θυσία της βασίλισσας, που ο Μαύρος είναι υποχρεωμένος να δεχτεί, ο Λευκός θα παίξει Ιζ5 και θα κάνει ματ. Τότε ο Μαύρος θα έχει Χωρική Κατοχή = 0.



Χωρική Κατοχή Λευκού (συνολικά) = 50

Χωρική Κατοχή Λευκού (αντίπαλο στρατόπεδο) = 15

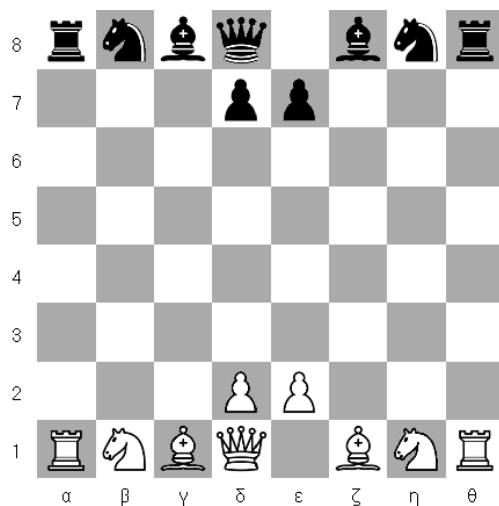
Στον πίνακα ελέγχου, κάντε κλικ πάνω στην ένδειξη «Χωρική Κατοχή (συνολικά)» και η ένδειξη θα μετατραπεί σε «Χωρική κατοχή (αντίπαλο στρατόπεδο)».

Μια γραμμή θα χωρίσει τα στρατόπεδα των παικτών και μόνο τα τετράγωνα που ελέγχει ο παίκτης στο αντίπαλο στρατόπεδο θα υπολογίζονται. Κάνοντας ξανά κλικ επιστρέφετε στη συνολική ένδειξη.

(11.δ) Ρυθμός Ανάπτυξης

Η αξιολόγηση «Ρυθμός Ανάπτυξης» αναφέρεται και στον Λευκό και στον Μαύρο. Κάνοντας κλικ πάνω στο διάγραμμα του «Ρυθμού Ανάπτυξης», είτε πάνω στη μπάρα του Λευκού, είτε πάνω στη μπάρα του Μαύρου, η εφαρμογή θα σημαδέψει τα τετράγωνα των αρχικών θέσεων των πεσσών του αντίστοιχου παίκτη που απουσιάζουν από την αρχική τους θέση, άρα αναπτύχθηκαν σε νέα θέση. Στο «Ρυθμό Ανάπτυξης» συμμετέχουν μόνο τα κεντρικά πύονια στις στήλες δ και ε, και όλα τα κομμάτια εκτός από το βασιλιά.

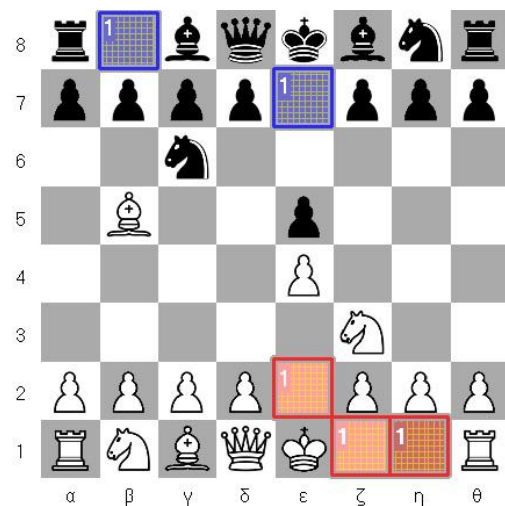
Αν ένα κομμάτι επιστρέψει στην αρχική του θέση, θεωρείται και πάλι σα να μην έχει μετακινηθεί. Σε γενικές γραμμές, η αξιολόγηση «Ρυθμός Ανάπτυξης» είναι μια απλοποιημένη εκτίμηση που βοηθά εν μέρει στην εποπτεία της δυναμικής του ανοίγματος του κάθε παίκτη. Στη μέση και στο τέλος της παρτίδας, η αξιολόγηση «Ρυθμός Ανάπτυξης» μπορεί να είναι και παραπλανητική.



Ρυθμός Ανάπτυξης = 0

Στην αρχική τους θέση, και τα Λευκά και τα Μαύρα έχουν Ρυθμό Ανάπτυξης = 0

Στη συνέχεια, η μετακίνηση των κεντρικών πιονιών στις στήλες δ και ε, και η μετακίνηση όλων των κομματιών (εκτός του βασιλιά) μακριά από την αρχική τους θέση, θα αυξήσουν το Ρυθμό Ανάπτυξης κατά μία μονάδα το καθ' ένα.

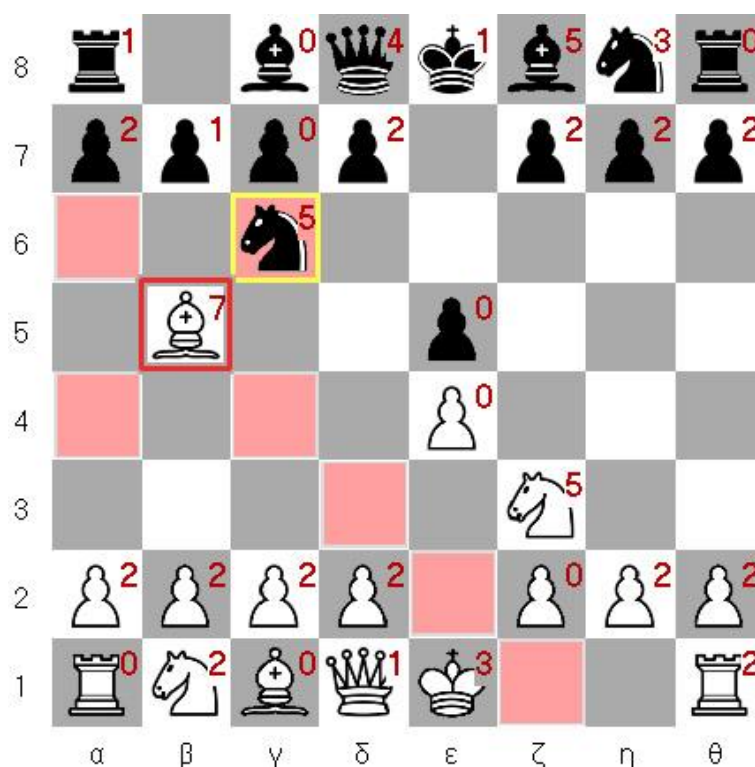


Ρυθμός Ανάπτυξης Λευκού = 3

Στο άνοιγμα της παρτίδας, ο Λευκός έχει ήδη μετακινήσει από την θέση του το κεντρικό πύονι που ήταν αρχικά στο ε2, τον ίππο που ήταν αρχικά στο η1 και τον αξιωματικό που ήταν αρχικά στο ζ1, άρα έχει μετακινήσει τρεις από τους πεσσούς που συνυπολογίζονται και έχει Ρυθμό Ανάπτυξης = 3. Ο Μαύρος με τη σειρά του έχει Ρυθμό Ανάπτυξης = 2.

12. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΑΚΙΕΡΑ

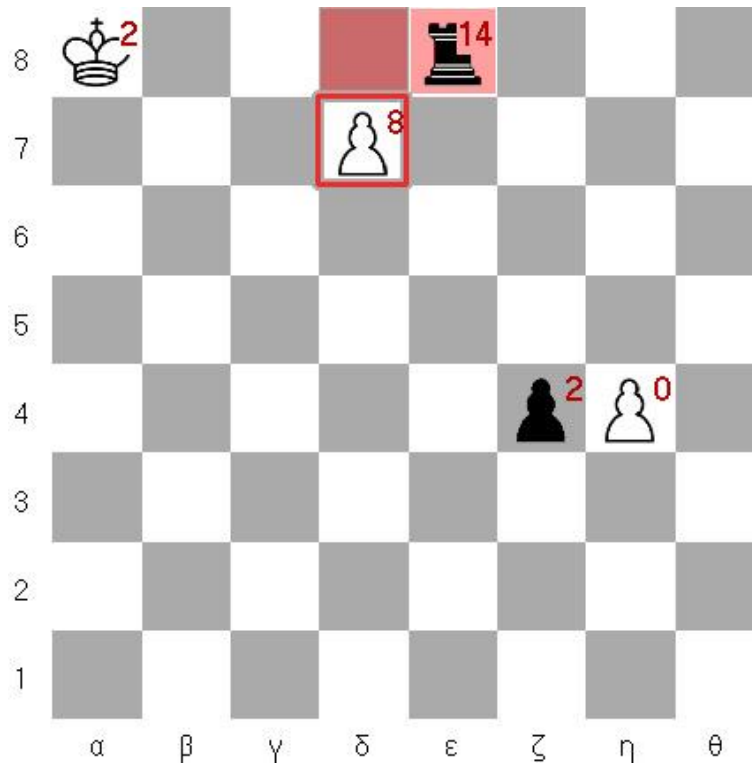
Επιλέγοντας από το μενού [Εμφάνιση]→[Πάνω στη Σκακιέρα], ενεργοποιήστε το [Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις]. Πάνω και δεξιά από κάθε πεσσό θα εμφανιστεί ένα κόκκινο νούμερο δηλώνοντας το πλήθος των πιθανών μελλοντικών του κινήσεων. Αν κάνετε κλικ πάνω σε οποιοδήποτε πεσσό, η εφαρμογή θα σημαδέψει στη σκακιέρα τα τετράγωνα στα οποία ο πεσσός είναι πιθανό να καταλήξει μετά από οποιαδήποτε έγκυρη επόμενη του κίνηση, και θα σημαδέψει με ένα επιπλέον κίτρινο περίγραμμα τα τετράγωνα εκείνα στα οποία ο πεσσός απειλεί να φάει αντίπαλο πεσσό.



Συνολικές έγκυρες μελλοντικές κινήσεις (α)

Ο Λευκός αξιωματικός στο β5 έχει 7 πιθανές έγκυρες μελλοντικές κινήσεις (τετράγωνα σημαδεμένα με χρώμα) από τις οποίες η Αγ6 απειλεί τον Λευκό ίππο και γι αυτό το τετράγωνο γ5 έχει κίτρινο περίγραμμα. Ο Λευκός Βασιλιάς έχει τρεις κινήσεις γιατί εκτός από τις Ρζ1 και Ρε2, υπολογίζεται και η 0-0. Ο Λευκός Αγ1 και ο Μαύρος Αγ8 είναι εγκλωβισμένοι και δεν έχουν επόμενη κίνηση.

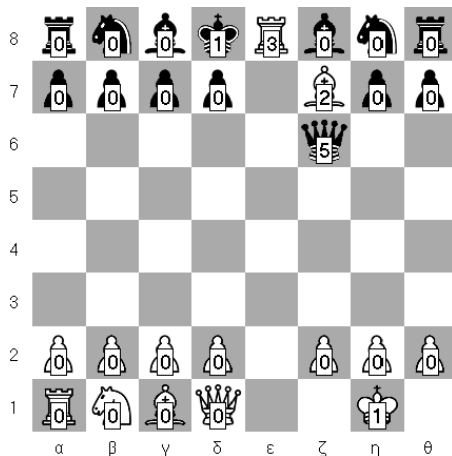
Η σήμανση πανώ στη σκακιέρα των πιθανών μελλοντικών θέσεων ενός πεσσού και η επιπλέον επισήμανση των πεσσών του αντίπλου που απειλεί, εκτός από εκπαιδευτικό εργαλείο για τους αρχάριους είναι και ένα εργαλείο εποπτείας για τους λύτες προβλημάτων. Παίζοντας μια παρτίδα με ενεργοποιημένο το [Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις], δεν είναι απίθανο να παίξετε καλύτερα, όχι γιατί η εφαρμογή θα σας επιδεικνύει τι θα παίξετε -πράγμα άσκοπο για την πρόοδο σας- αλλά γιατί η εφαρμογή θα σας επιστά την προσοχή σε σημεία, που αν εκπαιδευτείτε σωστά, θα τα εντοπίζετε στο μέλλον και μόνοι σας.



Συνολικές έγκυρες μελλοντικές κινήσεις (β)

Το λευκό πiónι στο δ7 εμφανίζεται να έχει 8 πιθανές έγκυρες μελλοντικές κινήσεις γιατί η προαγωγή του μπορεί να γίνει σε ίππο ή αξιωματικό ή πύργο ή βασίλισσα, επομένως έχει τέσσερις δυνατότητες και επειδή εδώ το πiónι μπορεί να προαχθεί σε δύο τετράγωνα (δ8 και ε8) οι δυνατότητες γίνονται 8. Το μαύρο πiónι στο ζ4 έχει 2 κινήσεις, γιατί ο λευκός μόλις έπαιξε η2η4 και ο μαύρος έχει και τη δυνατότητα να φάει το πiónι με αν πασάν. Το λευκό πiónι στο η4 δεν έχει καμία κίνηση, γιατί ο λευκός βασιλιάς απειλείται και η κίνηση η4η5 δε θα ήταν έγκυρη.

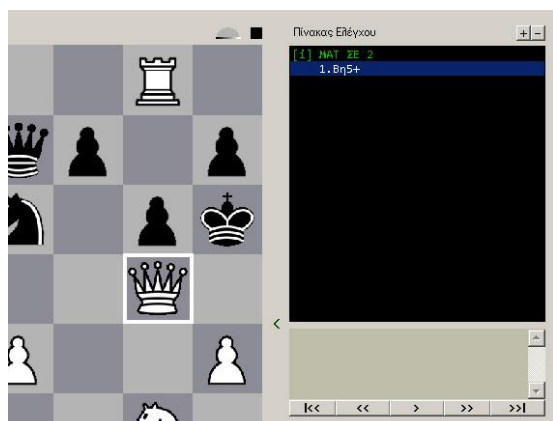
Επιλέγοντας από το μενού [Εμφάνιση]→[Πάνω στη Σκακιέρα], μπορείτε να ενεργοποιήσετε και το [Συνολικές Κινήσεις που Παίχτηκαν]. Κάτω από κάθε πεσσό θα εμφανιστεί ένα νούμερο δηλώνοντας το πλήθος των κινήσεων που έχει κάνει ο πεσσός.



Στο μενού επιλέξτε [Παιχνίδι]→[Άνοιγμα] και μέσα στον φάκελο «Προεγκατεστημένα»\παρτίδες με λάθη στο άνοιγμα» επιλέξτε το αρχείο «002 Παρτίδες με λάθη στο άνοιγμα (2)». Η παρτίδα αυτή, από το βιβλίο του μαίτρ Τάκη Παπαθανασίου, «ΣΚΑΚΙ, μάθε καλά, παίξε σωστά!»(2013), σελ. 57, επιδκνύει πόσο άσκοπο είναι να βγάζουμε νωρίς τη βασίλισσα έξω και να παίζουμε συνέχεια μ' αυτή. Χάνοντας με ματ μόλις στι 8^η κίνηση, ο Μαύρος έχει κάνει τις 5 από τις 7 κινήσεις του με τη βασίλισσα!

Με επιλεγμένο το [Συνολικές Κινήσεις που Παίχτηκαν] έχουμε μια άμεση εποπτεία της κινητικότητας του κάθε πεσσού και πληροφορίες που αφορούν στα δικαιώματα για «ροκέ» και «αν πασάν».

Κάντε κλικ στη Λευκή Βασίλισσα, και σύρτε το ποντίκι, κρατώντας πατημένο το κουμπί του, από το τετράγωνο η4 στο η5 και τότε αφήστε το κουμπί του ποντικιού.

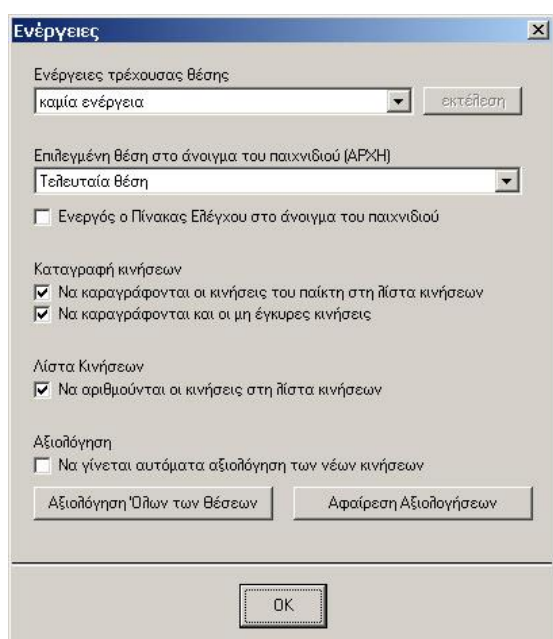


Ταυτόχρονα με την μετακίνηση της βασίλισσας από το η4 στο η5, θα προστεθεί στη λίστα θέσεων του πίνακα ελέγχου η νέα θέση που προέκυψε από την κίνηση με περιγραφή «1.Βη5+»

Επιλέγοντας στο μενού [Παιχνίδι]-[Ακύρωση Τελευταίας Κίνησης] ή πατώντας CTRL-Z, η θέση που προέκυψε θα αφαιρεθεί από τη λίστα των θέσεων και η βασίλισσα θα επιστρέψει στο η4.

Αν θέλετε να μεταβάλλεται την περιγραφή της θέσης, κάντε διπλό κλικ πάνω στη λίστα θέσεων και θα σας επιτραπεί να δώσετε νέα περιγραφή.

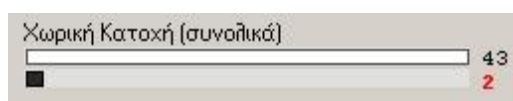
Αν δε θέλετε να προστίθενται οι θέσεις που προκύπτουν από τις κινήσεις που κάνετε στη λίστα των θέσεων, ή αν δε θέλετε να αριθμούνται οι κινήσεις αυτόματα, επιλέξτε από το μενού [Παιχνίδι]→[Ενέργειες] ή πατήστε F4 και ρυθμίστε τους αντίστοιχους διακόπτες.



Στο παράθυρο των ενεργειών που μόλις εμφανίστηκε, υπάρχει μεταξύ άλλων και ο διακόπτης «Να γίνεται αυτόματα αξιολόγηση των νέων κινήσεων». Όταν αυτός ο διακόπτης είναι ενεργός, κάθε κίνηση που κάνετε στη σκακιέρα αξιολογείται αυτόματα από την Αλίκη και η «Αξιολόγηση του Λευκού» εμφανίζεται στο αντίστοιχο διάγραμμα στο κάτω μέρος του Πίνακα Ελέγχου αλλά και σε ένα μικρό σύμβολο πάνω και δεξιά από τη σκακιέρα.

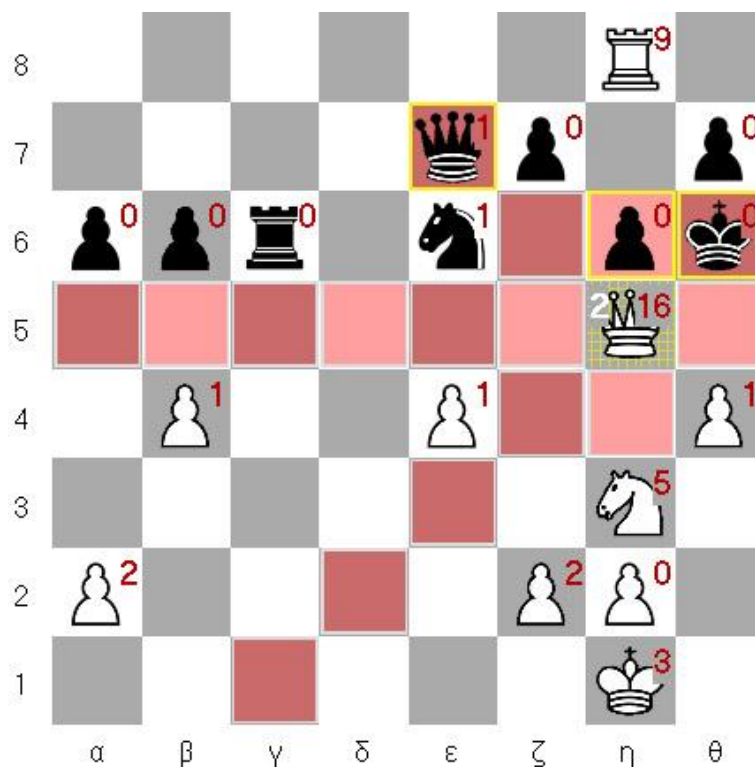
Εμείς εδώ στο παράδειγμα μας δε χρειαζόμαστε ακόμα τη βοήθεια της Αλίκης και γι' αυτό αφήνουμε τον διακόπτη της αυτόματης αξιολόγησης ανενεργό.

Παίξαμε λοιπόν «1.Βη5+» και θα προσπαθήσουμε τώρα να αξιολογήσουμε την κίνηση μας, χωρίς τη βοήθεια της «Αξιολόγησης του Λευκού» αλλά κάνοντας χρήση των υπόλοιπων αξιολογήσεων. Το νόημα μιας τέτοιας προσπάθειας βρίσκεται στο ότι όλες τις υπόλοιπες αξιολογήσεις, εκτός της «Αξιολόγησης του Λευκού», θα μπορούσατε να τις κάνετε κι εσείς εύκολα μόνο με το μυαλό σας, αν αφιερώνατε βέβαια αρκετό χρόνο.



Στη «Χωρική Κατοχή» κάντε κλικ πάνω στη μπάρα του μαύρου ή πάνω στο νούμερο 2 που θα κοκκινίσει.

Στη συνέχεια επιλέξτε από το μενού [Εμφάνιση]→[Πάνω στη σκακιέρα]→[Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις] και αμέσως μετά κάντε κλικ πάνω στη Λευκή Βασίλισσα στο τετράγωνο η5.

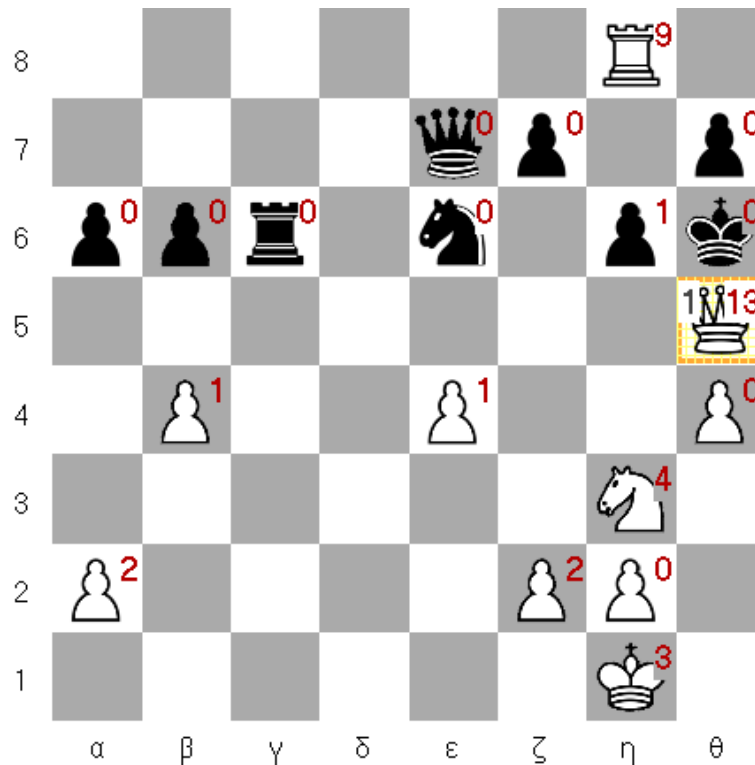


Συνολικές έγκυρες μελλοντικές κινήσεις (γ)

Με κλικ πάνω στο η5, η εφαρμογή σημαδεύει τα τετράγωνα που ελέγχονται από τη Λευκή Βασίλισσα που βρίσκεται εκεί (στην πραγματικότητα, η εφαρμογή δε σημαδεύει τα τετράγωνα με κόκκινο χρώμα όπως στην παραπάνω εικόνα, αλλά πιο διακριτικά, με ένα φωτεινό περίγραμμα). Τρία από τα τετράγωνα αποκτούν κίτρινο περίγραμμα, σημάδι ότι εκεί βρίσκεται αντίπαλος πεσσός που θα μπορούσε να φαγωθεί από τη Λευκή Βασίλισσα (αν είχε σειρά να παίξει, που δεν έχει). Η Λευκή Βασίλισσα ελέγχει μεταξύ άλλων το τετράγωνο του Μαύρου Βασιλιά, άρα έχουμε σαχ. Η Λευκή Βασίλισσα ελέγχει και το τετράγωνο της Μαύρης Βασίλισσας και επειδή σειρά έχει να παίξει ο Μαύρος και όχι ο Άσπρος, ο Μαύρος μπορεί να ανταλλάξει Βασίλισες, πράγμα που φυσικά δε θα κάνει γιατί έχει πολύ καλύτερη κίνηση.

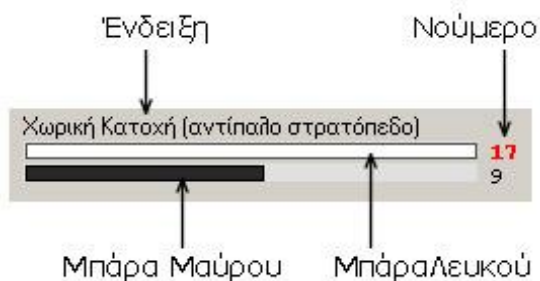
Ποιες είναι όμως οι πιθανές κινήσεις του Μαύρου; Η εφαρμογή μας λέει ότι είναι συνολικά δύο (αναγράφεται πάνω αριστερά στο τετράγωνο η5 όπου καταλήγουν και οι δύο), μία για τη Βασίλισσα και μία για τον ίππο (αναγράφεται πάνω δεξιά στα τετράγωνα ε6 και ε7). Όλες οι υπόλοιπες κινήσεις αυτών των δύο πεσσών αλλά και όλων των άλλων πεσσών του Μαύρου είναι αντικανονικές, γιατί εκθέτουν σε κίνδυνο το βασιλιά που είναι σε σαχ. Αν κάνουμε κλικ πάνω στη Μαύρη Βασίλισσα ή πάνω στο μαύρο ίππο, και στις δύο περιπτώσεις θα αποκτήσει κίτρινο περίγραμμα το τετράγωνο η5, που σημαίνει ότι ο Μαύρος οφείλει να φάει τη Λευκή Βασίλισσα ήτε με τη Βασίλισσα του ήτε με τον ίππο του. Ο Μαύρος θα παίξει προφανώς Ιxη5 και η Λευκή Βασίλισσα θα χαθεί άδοξα, στερώντας τη δυνατότητα του λευκού να κάνει ματ στην επόμενη κίνηση, όπως απαιτεί η περιγραφή του προβλήματος, άρα η κίνηση «1.Βη5+» δεν ήταν η σωστή.

Πατήστε στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο CTRL και κρατώντας το πατημένο πατήστε το πλήκτρο Z ή εναλλακτικά επιλέξτε από το μενού [Παιχνίδι]→[Ακύρωση Τελευταίας Κίνησης] και η βασίλισσα θα επιστρέψει στο η4. Μετακινήστε ξανά τη Λευκή Βασίλισσα. Κάντε κλικ πάνω της και σύρτε την αυτή τη φορά στο θ5.



Συνολικές έγκυρες μελλοντικές κινήσεις (δ)

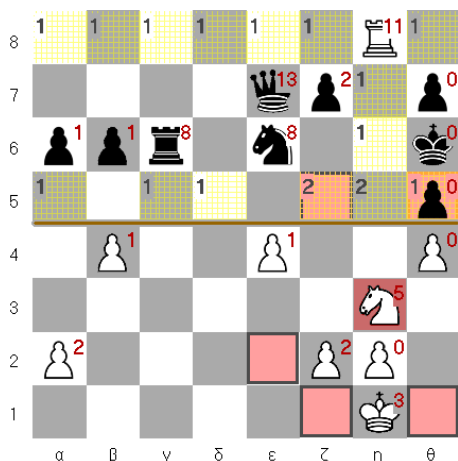
Η χωρική κατοχή του Μαύρου γίνεται αυτόματα ίση με τη μονάδα, και ο μόνος πεσσός που έχει κίνηση είναι το πiónι στο η6 που δε μπορεί να παίξει αλλού, παρά μόνο στο θ5 τρώγοντας τη βασίλισσα. Κάντε κλικ πάνω στο πiónι του η6 και το τετράγωνο της Λευκής βασίλισσας θα αποκτήσει κίτρινο περίγραμμα, σημάδι ότι «πέφτει» από το πiónι. Αν και η θυσία της βασίλισσας είναι κάτι που πρέπει να σκεφτεί κανείς πολύ καλά, η ιδέα και μόνο ότι ο Μαύρος πρέπει να την φάει «φορσέ», δεν έχει άλλη κίνηση δηλαδή, μας πονηρεύει ότι μπορεί και να βρισκόμαστε στο σωστό δρόμο, αφού τα σκακιστικά προβλήματα τύπου «ματ σε 2» όπως το δικό μας, έχουν συνήθως «φορσέ απαντήσεις».



Φάτε τη Λευκή βασίλισσα με το πiónι.

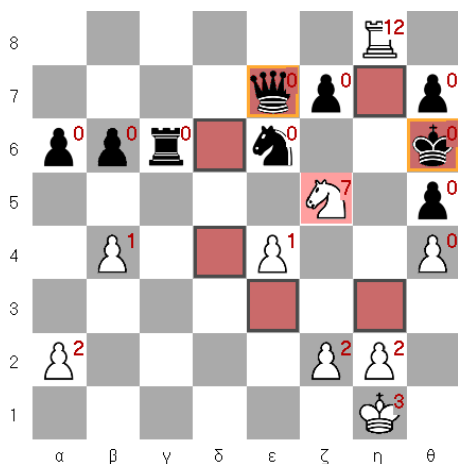
Στον πίνακα ελέγχου, κάντε κλικ πάνω στην ένδειξη «Χωρική Κατοχή (συνολικά)» και η ένδειξη θα μετατραπεί σε «Χωρική κατοχή (αντίπαλο στρατόπεδο)».

Στο διάγραμμα της «Χωρικής Κατοχής» κάντε κλικ πάνω στη μπάρα του Λευκού ή πάνω στο νούμερο 17 που θα γίνει κόκκινο.



Η εφαρμογή θα σημαδέψει τα τετράγωνα που ελέγχει ο Λευκός (εδώ με κίτρινο χρώμα) στο στρατόπεδο του Μαύρου.

Κάντε κλικ πάνω στον ίππο στο η3 και αν οι [Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις] στο μενού [Εμφάνιση]→[Πάνω στη Σκακιά] εξακολουθούν να είναι ενεργές, η εφαρμογή θα σημαδέψει (εδώ με χρώμα, στην πραγματικότητα με φωτεινό περίγραμμα) τις πιθανές μελλοντικές κινήσεις του ίππου που είναι 5 (αναγράφεται και πάνω δεξιά στο τετράγωνο η3).



Απ' αυτές τις κινήσεις, η κίνηση στο ζ5 φέρνει τον ίππο κοντά στο Μαύρο βασιλιά και ο ίππος δεν κινδυνεύει. Παίξτε αυτή την κίνηση του ίππου και δέστε στη διπλά εικόνα ότι στα 7 τετράγωνα που τώρα ελέγχει ο Λευκός ίππος συμπεριλαμβάνεται το τετράγωνο της Μαύρης βασίλισσας αλλά και το τετράγωνο του Μαύρου βασιλιά, τα οποία και έχουν αποκτήσει κίτρινο περίγραμμα.

Ο Λευκός φυσικά δε θα προλάβει να «χαρεί» αυτό το γοητευτικό διπλό χτύπημα γιατί... έχει ήδη κάνει ματ και το πρόβλημα λύθηκε!

Προσέξτε ότι στα τετράγωνα όλων των πεσσών του Μαύρου, πάνω και δεξιά αναγράφεται το νούμερο 0. Αυτό συμβαίνει γιατί ο Μαύρος έχει «Χωρική Κατοχή» ίση με μηδέν, που σημαίνει μεταξύ άλλων ότι δεν έχει κίνηση να παίξει και επειδή ταυτόχρονα ο βασιλιάς του απειλείται, είναι ματ. Προφανώς, αν ο Μαύρος βασιλιάς δεν απειλούνταν θα είχαμε πατ.



Ας επιστρέψουμε τώρα στην αρχική θέση, να δούμε τι θα γινόταν αν είχαμε ζητήσει βοήθεια από την Αλίκη:

Για να επιστρέψετε στην αρχική θέση, πατήστε CTRL-O ή από το μενού επιλέξτε [Παιχνίδι]→[Άνοιγμα] και στο μήνυμα που θα εμφανιστεί (θα ρωτηθείτε αν επιθυμείτε να αποθηκευτούν οι αλλαγές) απαντήστε αρνητικά. Το αρχείο δε θα μεταβληθεί και το παράθυρο επιλογής νέου αρχείου για άνοιγμα θα εμφανιστεί. Θα είναι ήδη επιλεγμένο το αρχείο «004 Ματ σε 2» που θέλουμε να ξανανοίξουμε οπότε πατήστε απλά το κουμπί «ΑΝΟΙΓΜΑ» ή το πλήκτρο [ENTER] στο πληκτρολόγιο και το αρχείο θα ανοιχτεί ξανά. Εναλλακτικά θα μπορούσατε να πατήσετε CTRL-Z τόσες φορές ώστε όλες οι αλλαγές να αναιρεθούν μία-μία και το παιχνίδι να γυρίσει στην αρχική του θέση. Υπάρχει και μια τρίτη επιλογή, να επιλέξετε από την λίστα των θέσεων την πρώτη θέση, εκείνη που έχει την περιγραφή «[i] MAT ΣΕ 2» και έπειτα ή να πατήσετε CTRL-M ή να επιλέξετε από το μενού [Παιχνίδι]→[Ενοποίηση κινήσεων]. Σ' αυτή την περίπτωση, όλες οι θέσεις του παιχνιδιού που προέκυψαν θα χαθούν και θα μείνει μόνο η τρέχουσα που στην περίπτωση μας είναι η αρχική.

Για να εξαφανιστούν όλα τα σημάδια από τη σκακιέρα πατήστε CTRL-D ή εναλλακτικά επιλέξτε από το μενού [Σημάδια]→[Καθαρισμός Τρέχουσας Θέσης]. Για να εξαφανιστεί η γραμμή που χωρίζει τα δύο στρατόπεδα πατήστε πάνω στην ένδειξη «Χωρική Κατοχή (αντίπαλο στρατόπεδο)» που θα μετατραπεί σε «Χωρική Κατοχή (συνολικά)». Αν ο Λευκός ίππος που τώρα έχει επιστρέψει στο η3 εξακολουθεί να είναι επιλεγμένος, κάντε κλικ πάνω του για να σβήσουν τα σημάδια από τα τετράγωνα τα οποία ελέγχει. Τώρα η σκακιέρα είναι και πάλι στην αρχική θέση του προβλήματος, καθαρή από σημάδια.

Πριν βάλετε την Αλίκη να σας επιλύσει ένα πρόβλημα, αλλά και πριν από κάθε αξιολόγηση, επιλέξτε στο μενού [Αλίκη] → [Επίπεδο] το επίπεδο [3. Παίζω καλά]. Αν το πρόβλημα είναι δύσκολο, επιλέξτε ένα ανώτερο επίπεδο, διαφορετικά τα αποτελέσματα είναι πιθανό να είναι εσφαλμένα.

Κάνοντας κλικ πάνω στο διάγραμμα της «Αξιολόγησης του Λευκού» η Αλίκη θα αξιολογήσει:



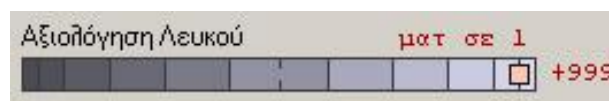
Άρα έχετε πράγματι ματ σε 2, όπως ακριβώς σας είχε υποσχεθεί και η περιγραφή του προβλήματος. Επιλέξτε στο μενού [Παιχνίδι]→[Ενέργειες] ή πατήστε το πλήκτρο F4 στο πληκτρολόγιο. Στο παράθυρο «Ενέργειες» που θα εμφανιστεί ενεργοποιήστε τον διακόπτη «Να γίνεται αυτόματα αξιολόγηση των νέων κινήσεων» και πατήστε το κουμπί «ΟΚ».

Παίξτε ξανά τη λάθος κίνηση 1. Βη5+ και η Αλίκη αυτή τη φορά θα αξιολογήσει:



Άρα έχετε σοβαρό πρόβλημα, γιατί μ' αυτή την κίνηση, όχι μόνο δεν πάτε για ματ σε 1, όπως θα έπρεπε, αλλά βρίσκεστε τώρα και πίσω στο σκορ κατά το ισότιμο περίπου 22 πιονιών!

Πατήστε CTRL-Z για να αναιρέσετε την προηγούμενη κίνηση, παίξτε 1. Βθ5+ και τώρα η Αλίκη θα αξιολογήσει:



Επιλέξτε από το μενού [Αλίκη]→[Παίξε] ή πατήστε CTRL-G και η Αλίκη θα παίξει στη θέση του Μαύρου 1. ... η6xBθ5

Πατήστε ξανά CTRL-G και η Αλίκη θα παίξει 2. Ιζ5#

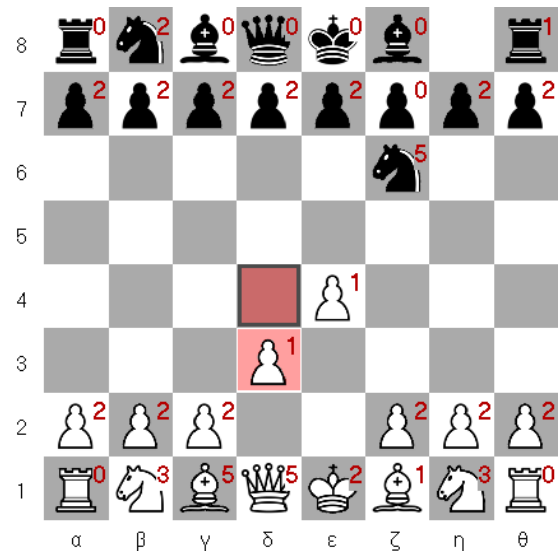
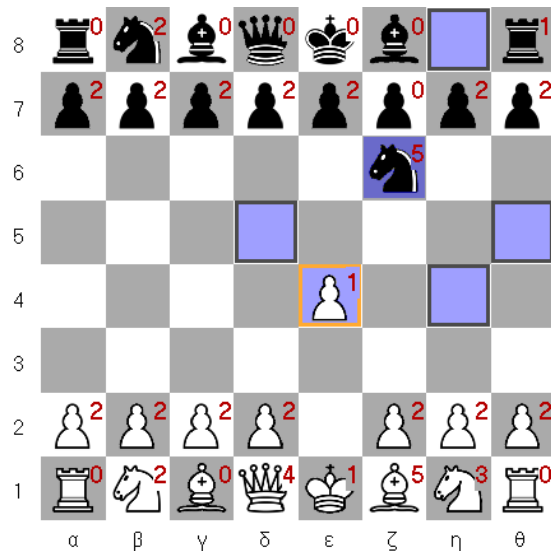
Μία πολύ σύντομη λύση του προβλήματος με τη βοήθεια της Αλίκης θα ήταν και η ακόλουθη: Ανοίξτε ξανά το αρχείο «004 Ματ σε 2» του προβλήματος που μας απασχόλησε χωρίς να αποθηκεύσετε τις αλλαγές. Επιλέξτε το μενού [Αλίκη]→[Ξεκίνα] και αμέσως μετά την ενεργοποίηση της Αλίκης επιλέξτε το μενού [Αλίκη]→[Παίξε και Ξαναπαίξε]. Η Αλίκη θα λύσει το πρόβλημα μπροστά στα μάτια σας και θα καταγράψει τις θέσεις που προκύπτουν από τις κινήσεις της στη λίστα των θέσεων.

(13.Β) Σωστή χρήση της ένδειξης [Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις]

Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι με αντίπαλο την Αλίκη επιλέγοντας στο μενού [Παιχνίδι]→[Νέο Παιχνίδι]→[Άνθρωπος εναντίον Αλίκης] ή πατώντας CTRL-N στο πληκτρολόγιο και αμέσως μετά φροντίστε το [Εμφάνιση]→[Πάνω στη σκακιέρα]→[Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις] να είναι ενεργό.

Παίξτε την αρχική κίνηση «1.ε4» και υποθέστε ότι η Αλίκη απαντά 1. ... Ιζ6

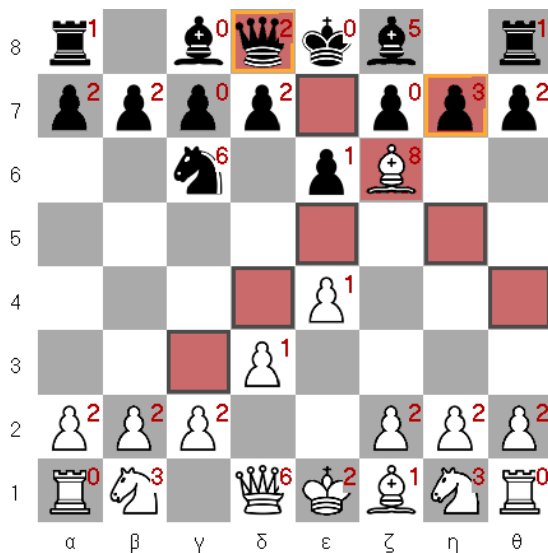
Δώστε προσοχή στα σημάδια που βάζει η εφαρμογή πάνω στη σκακιέρα, όταν το [Συνολικές Έγκυρες Μελλοντικές Κινήσεις] είναι ενεργό.



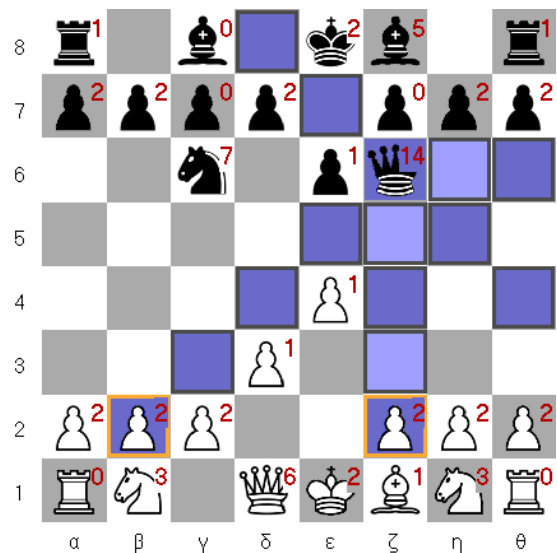
Ο Μαύρος ίππος στο ζ6 έχει συνολικά 5 έγκυρες μελλοντικές κινήσεις (τετράγωνα με μπλέ χρώμα και σκούρο περίγραμμα), μία από τις οποίες απειλεί το Λευκό πiónι στο ε4 (τετράγωνο με μπλέ χρώμα και κίτρινο περίγραμμα). Η εφαρμογή στην πραγματικότητα δε σημαδεύει τα τετράγωνα με χρώμα όπως εδώ, αλλά σημαδεύει με λευκό περίγραμμα τις μελλοντικές έγκυρες κινήσεις και ειδικά με κίτρινο περίγραμμα εκείνες τις κινήσεις που απειλούν αντίπαλο πεσσό.

Μετά από το 1. ... Ιζ6 της Αλίκης, εσείς παίξτε 2. δ3 και προστατέψτε το ε4. Τώρα το πiónι στο δ3 έχει μία μόνο έγκυρη μελλοντική κίνηση, εκείνη στο δ4 (κόκκινο χρώμα). Αν και το πiónι στο δ3 ελέγχει και το τετράγωνο γ4, επειδή αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει αντίπαλος πεσσός στο γ4, η κίνηση δεν καταγράφεται ως έγκυρη. Το γ4 καταλογίζεται στη «Χωρική Κατοχή» του Λευκού, αλλά όχι και στις έγκυρες μελλοντικές κινήσεις του πιονιού του Λευκού που βρίσκεται στο δ3.

Σε γενικές γραμμές, η διαφορά των «Έγκυρων Μελλοντικών Κινήσεων» όλων των πεσσών ενός παίκτη, από τη «Χωρική Κατοχή» του ίδιου παίκτη που είναι συχνά μεγαλύτερη, εντοπίζεται αποκλειστικά στα πiónια του, τα οποία, να μεν ελέγχουν συνήθως κάποια τετράγωνα (μπροστά και δεξιά τους ή μπροστά και αριστερά τους ή ακόμα και στο πλάι τους αν πρόκειται για «αν πασάν») αλλά δεν μπορούν να κινηθούν σ' αυτά αν δεν υπάρχει εκεί αντίπαλος πεσσός. Γι' αυτό το λόγο, τα τετράγωνα στα οποία μπορούν να κινηθούν μελλοντικά τα πiónια ενός παίκτη, είναι συχνά λιγότερα από τα τετράγωνα τα οποία ελέγχουν αυτά τα πiónια.



Μετά από 2. ... Iγ6 3. Aη5 ε6 4. Aχιζ6 βρισκόμαστε σ' αυτή τη θέση, όπου ο Λευκός αξιωματικός που μόλις έφαγε τον Μαύρο ίππο στο ζ6, έχει 8 έγκυρες μελλοντικές κινήσεις, (κόκκινα τετράγωνα με σκούρο περίγραμμα) μία από τις οποίες απειλεί το Μαύρο πiónι στο η7 (κόκκινο τετράγωνο με κίτρινο περίγραμμα) και μία άλλη που απειλεί τη Μαύρη βασίλισσα στο δ8 (επίσης κόκκινο τετράγωνο με κίτρινο περίγραμμα). Δεν είναι όμως η σειρά του Λευκού να παίξει, κι επομένως, η Λευκή βασίλισσα μπορεί και θα φάει τον Μαύρο αξιωματικό.



Μετά από το 4. ... Bxαζ6 χρειάζεται προσοχή στο τετράγωνο β2. Η εφαρμογή σημαδεύει το τετράγωνο με κίτρινο περίγραμμα αλλά εσείς, αν δεν το σημαδέψετε στο μυαλό σας και παίξετε ας πούμε: 5. Iζ3, θα βρεθείτε μετά από Bxβ2 να έχετε ένα πiónι λιγότερο και μια ξένη βασίλισσα καρφωμένη μέσα στο στρατόπεδο σας αλλά... ας μην υπερβάλουμε! Μια ψύχραμη ανάλυση δείχνει ότι με 6. Iδ2 ο Λευκός έχει απάντηση και μάλιστα ικανοποιητική. Η Μαύρη βασίλισσα είναι μόνη και απροστάτευτη, κι αν ο Λευκός παίξει καλά θα μπορέσει ίσως να ανακτήσει τη διαφορά του χαμένου πιονιού.

Εκείνο που είναι σημαντικό για τον παίκτη, είναι να σχηματίζει τουλάχιστον τα «κίτρινα περιγράμματα» μέσα στο μυαλό του, μόνος του, χωρίς τη βοήθεια της Αλίκης. Δε θα ήταν ανώφελο να κάνετε με το μυαλό σας αυτό που σας προσφέρει η εφαρμογή:

Πριν παίξετε νέα κίνηση, υπολογίστε όλες τις έγκυρες μελλοντικές κινήσεις του αντίπαλου και τις απειλές του. Εξετάστε κάθε υποψήφια κίνηση του αντίπαλου και αναρωτηθητε: «Γιατί θα έπαιζε αυτή την κίνηση; Ποιο το πιθανό του όφελος από μια τέτοια κίνηση».

Αν μια από τις πιθανές μελλοντική κινήσεις του αντίπαλου είναι βλαβερή για σας, αποτρέψτε την όπως στο παράδειγμα μας: Ο Λευκός με 2. δ4 προστάτεψε το κεντρικό του πiónι στο ε5 που απειλούνταν μετά από το 1. ... Iγ6 του Μαύρου.

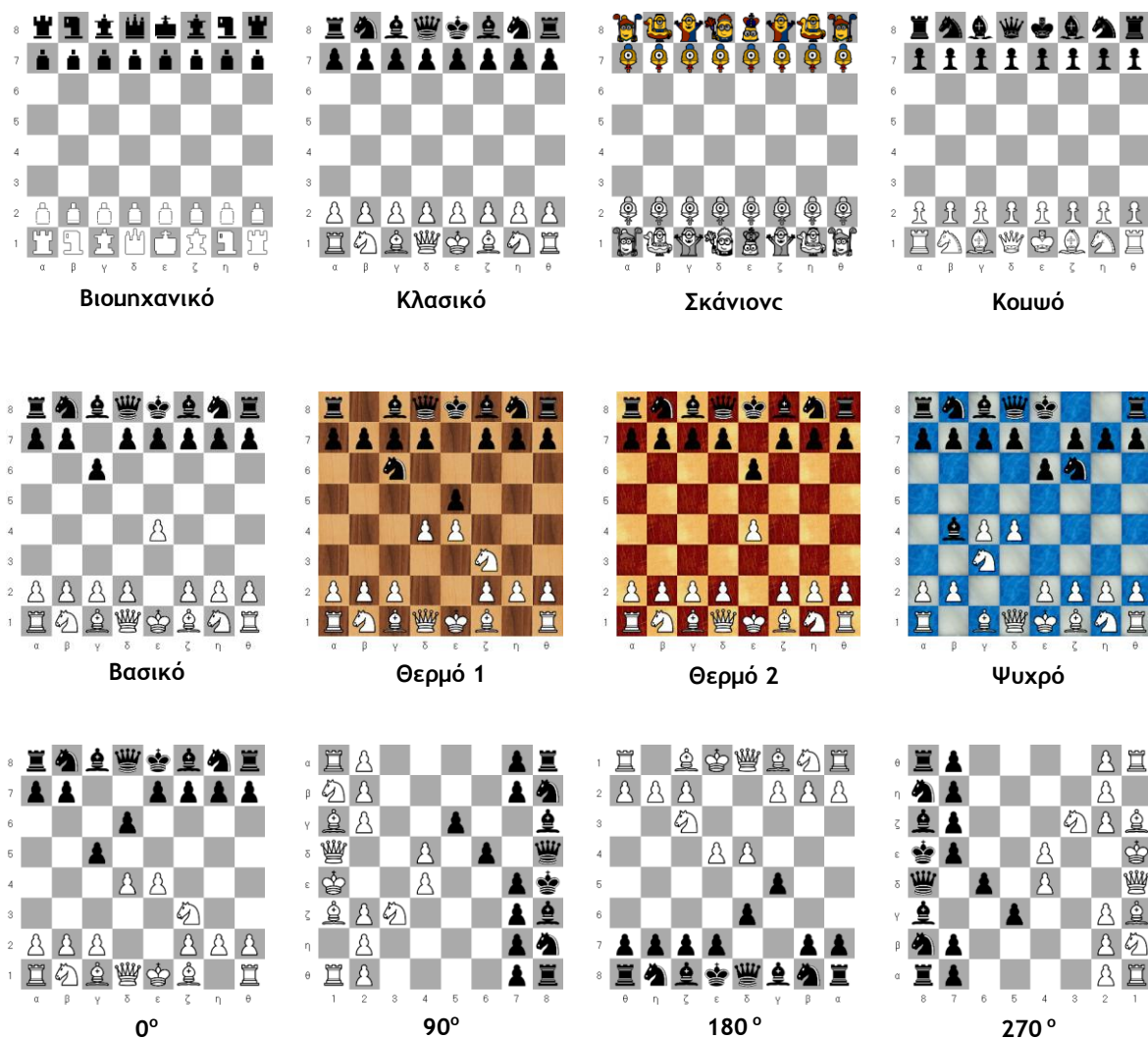
Αν ο αντίπλος δε μπορεί να σας βλάψει στο κοντινό μέλλον με τις επόμενες κινήσεις του (ή έτσι νομίζετε) τότε έχετε εσείς την πρωροβουλία. Όπως γράφει και ο μαίτρ Τάκης Παπαθανασίου στο βιβλίο του «Σκάκι, μάθε καλά, παίξτε σωστά», κάντε «ΣΦΑ-λιάρα», ψάξτε δηλαδή για κινήσεις με τις οποίες θα κάνετε: Σαχ, Φάγωμα ή Απειλές! Και πρώτα απ' όλα κάντε το «Βασικό» : Βλέπω, Σκέφτομαι, Κινώ!

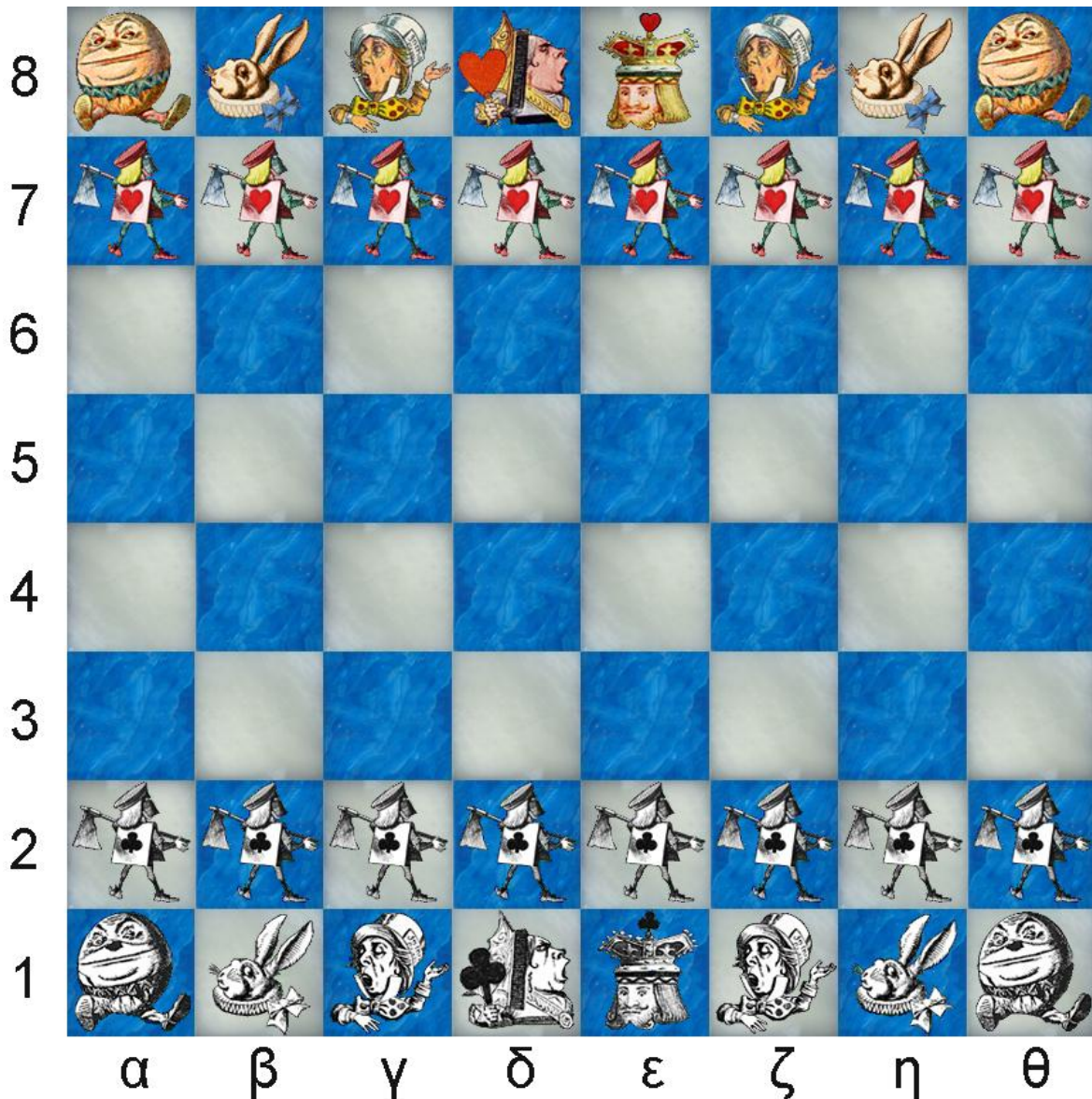
14. EN TAXEI

Στην παράγραφο αυτή θα αναφερθούμε σε αρκετές από τις δυνατότητες της εφαρμογής για τις οποίες δεν έγινε εκτενής λόγος μέχρι στιγμής. Κάποιες από αυτές τις δυνατότητες, θα μπορούσατε να τις ανακαλύψετε και μόνοι σας, «πειραματιζόμενοι» με την Αλίκη, τα κουμπάκια και τα μενού της. Άλλες δυνατότητες της εφαρμογής είναι αρκετά εξειδικευμένες και πολύπλοκες και πιθανότατα δεν σας χρειάζονται, ενώ από την άλλη, αν σας χρειάζονταν μάλλον θα ξέρατε ήδη και τι ακριβώς ψάχνετε. Γι αυτούς του λόγους, οι περιγραφές που ακολουθούν θα είναι σύντομες.

(14.α) Στυλ, περιστροφή

Η δυνατότητα της αλλαγής της εμφάνισης του κάθε παιχνιδιού, ανήκει στην κατηγορία των δυνατοτήτων που θα μπορούσατε να ανακαλύψετε και μόνοι σας, περιδιαβαίνοντας στο μενού [Εμφάνιση]→[Στυλ], απ' όπου μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε διάφορα σετ πεσσών, διάφορες σκακιέρες και τέσσερις περιστροφές:





Από το μενού [Εμφάνιση]→ [Στυλ]→[Πεσσοί]→[Αλίκη του Σερ Τζον Τένιελς] ή πατώντας SHIFT-CTRL-F5 μπορείτε να εμφανίσετε ένα σετ πεσσών βασισμένο στην πρωτότυπη εικονογράφηση του Sir John Tenniel για τη νουβέλα «Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων» ή «Οι περιπέτειες της Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων» όπως ήταν ο αρχικός τίτλος, του μαθηματικού Charles Lutwidge Dodgson που την έγραψε το 1865 με το ψευδώνυμο Lewis Carroll.



Sir John Tenniel
1820-1914



Lutwidge Dodgson
1832-1898

(14.Β) Εισαγωγή PGN, επεξεργασία και μετάφραση στα Ελληνικά.

Η γραφή PGN (Portable Game Notation) επιτρέπει την ακριβή και σύντομη περιγραφή μιας παρτίδας ώστε άνθρωποι και μηχανές να έχουν εύκολη πρόσβαση.



Mikhail Botvinnik vs Jose Raul Capablanca
AVRO (1938) · Nimzo-Indian Defense: Normal Line (E40) · 1-0

To move: black Last move: 41. ♖h5

```
1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘b4 4. e3 d5 5. a3 ♘c3 6. bc3 c5 7. cd5
ed5 8. ♘d3 O-O 9. ♘e2 b6 10. O-O ♘a6 11. ♘a6 ♘a6 12. ♘b2
♗d7 13. a4 ♗fe8 14. ♗d3 c4 15. ♗c2 ♘b8 16. ♗ae1 ♘c6
17. ♘g3 ♘a5 18. f3 ♘b3 19. e4 ♗a4 20. e5 ♘d7 21. ♗f2 g6 22. f4
f5 23. ef6 ♘f6 24. f5 ♗e1 25. ♗e1 ♗e8 26. ♗e6 ♗e6 27. fe6 ♗g7
28. ♗f4 ♗e8 29. ♗e5 ♗e7 30. ♘a3 ♗a3 31. ♘h5 gh5 32. ♗g5
♗f8 33. ♗f6 ♗g8 34. e7 ♗c1 35. ♗f2 ♗c2 36. ♗g3 ♗d3 37. ♗h4
♗e4 38. ♗h5 ♗e2 39. ♗h4 ♗e4 40. g4 ♗e1 41. ♗h5
```

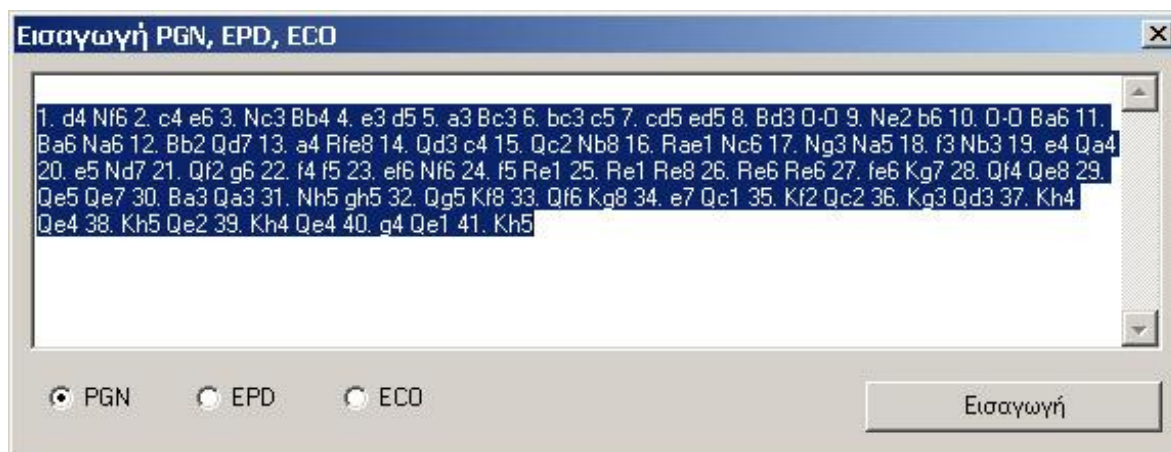
Υποθέστε ότι έχετε ενδιαφέρον για την παρτίδα Μποτβίνικ εναντίον Καπαπλάνκα, που παίχτηκε το 1938, με Νιμζο-Ινδική άμυνα και νικητή τον Μποτβίνικ.

Επισκεφτείτε μία σελίδα σαν το <http://www.chessgames.com> και εντοπίστε το παιχνίδι τοποθετώντας τα κατάλληλα κριτήρια αναζήτησης, ή απλά κάντε κλικ [εδώ](#).

Κάτω από τη σκακιέρα αναγράφεται συνήθως ολόκληρή η παρτίδα σε μορφή PGN. Οι πεσσοί μπορεί να ονοματίζονται είτε με γράμματα (N,B,R,Q,K) είτε με σύμβολά όπως συμβαίνει στο παράδειγμα μας. Η Αλίκη αναγνωρίζει επίσης PGN γραμμένα στα Ελληνικά.

Καντέ κλικ με το mouse στην αρχή του PGN της παρτίδας και σύρτε το mouse κρατώντας πατημένο το κουμπί ως το τέλος του PGN.


Αντιγράψτε το PGN είτε με [δεξί κλικ]→ [αντιγραφή], είτε πατώντας CTR-C. Στο παράθυρο της Αλίκης, επιλέξτε από το μενού [Παιχνίδι]→[Εισαγωγή]→[PGN κείμενο] ή πατήστε το F6 και εισάγετε το PGN στο πλαίσιο κειμένου που θα εμφανιστεί, είτε με [δεξί κλικ]→ Επικόλληση (Paste) ήτε με CTR-V. Πατήστε το κουμπί «Εισαγωγή» και η παρτίδα θα φορτωθεί. Μπορείτε επίσης με [Παιχνίδι]→[Ανοιγμα] ή πατώντας CTRL-O να φορτώσετε PGN αρχεία.



Όταν η παρτίδα περιέχει σχόλια, πολλές εφαρμογές όπως και το chessgames.com τα αναγράφουν με μη συμβατική μορφή:

```
1. e4 Notes by Blackburne. 1... e5 2. d4 ed4 3. Nf3 Nc6 4. Bc4 Bc5 5. c3 Nf6 6. e5 Ng4 7. O-O O-O
8. cd4 d5 9. Bb3 Bb6 10. Nc3 Ne7 11. h3 Nh6 12. Bh6 gh6 13. Qd2 Kg7 14. Ne2 f6 15. Ng3 Qe8 16.
Rae1 Be6 17. Re3 f5 18. Ne2 f4 19. Rc3 Ba5 20. Nf4 Qf7 21. Ne6 Qe6 22. Bc2 Ng6 23. b4 "Cleverly
conceived", says Mr Lowenthal. Saving the loss of the exchange. 23... Bb6 24. Nh2 h5 25. Kh1 Rf4
26. Rd3 c6 27. g3 Rf7 28. f4 Kh8 29. Rdf3 Qh3 30. g4 Qh4 31. g5 The Black Queen is now
completely out of play. 31... Nf4 32. Rf4 Qg5 33. Qd3 "The final coup," says Mr Lowenthal, "of a
masterly combination." I pointed out afterwards that Rxf7 would have won almost as prettily. 33...
Rg8 34. Rg4 hg4...Rxf1+ would have prolonged, but could not have saved the game. 35. Rf7 Qg6
36. Rh7
```

Τα σχόλια δεν μπαίνουν εντός παρενθέσεων ή αγκυλών και το νούμερο της κίνησης επαναλαμβάνεται όταν υπάρχουν σχόλια μεταξύ της κίνησης του Λευκού και του Μαύρου. Αυτό κάνει την ανάγνωση ευκολότερη για τους ανθρώπους αλλά «μπερδεύει» τις μηχανές! Αν αντιγράψετε μια τέτοια παρτίδα και την «περάσετε» στην Αλίκη, η Αλίκη θα κάνει ότι μπορεί για να την διαβάσει σωστά, αλλά δε σας υπόσχεται και πολλά!

 Annotations by <i>Joseph Henry Blackburne</i> . [148 more games annotated by Blackburne]
explore this opening find similar games 987 more games of Blackburne
PGN: download view print Help: general java-troubleshooting

Αντί να κάνετε αντιγραφή της παρτίδας κάτω από τη σκακιέρα, επιλέξτε “PGN download”, κατεβάστε το αρχείο της παρτίδας στον υπολογιστή σας και ανοίξτε το με την Αλίκη επιλέγοντας από το μενού [Παιχνίδι]→[Άνοιγμα] ή πατώντας CTRL-O.

Το αρχείο PGN θα έχει την παρακάτω συμβατική μορφή:

```
1.e4 {Notes by Blackburne.} e5 2.d4 exd4 3.Nf3 Nc6 4.Bc4 Bc5 5.c3 Nf6 6.e5 Ng4 7.O-O O-O 8.cxd4
d5 9.Bb3 Bb6 10.Nc3 Ne7 11.h3 Nh6 12.Bxh6 gxh6 13.Qd2 Kg7 14.Ne2 f6 15.Ng3 Qe8 16.Rae1 Be6
17.Re3 f5 18.Ne2 f4 19.Rc3 Ba5 20.Nxf4 Qf7 21.Nxe6+ Qxe6 22.Bc2 Ng6 23.b4 {"Cleverly
conceived", says Mr Lowenthal. Saving the loss of the exchange.} Bb6 24.Nh2 h5 25.Kh1 Rf4 26.Rd3
c6 27.g3 Rf7 28.f4 Kh8 29.Rdf3 Qxh3 30.g4 Qh4 31.g5 {The Black Queen is now completely out of
play.} Nxf4 32.Rxf4 Qxg5 33.Qd3 {"The final coup," says Mr Lowenthal, "of a masterly combination."
I pointed out afterwards that Rxf7 would have won almost as prettily.} Rg8 34.Rg4 hxg4 {...Rxf1+
would have prolonged, but could not have saved the game.} 35.Rxf7 Qg6 36.Rxh7+ 1-0
```

Αν η επιλεγμένη γλώσσα είναι τα Ελληνικά, η Αλίκη θα μεραφράσει αυτόματα το PGN της παρτίδας:

```
1. ε4 ε5 2. δ4 εκδ4 3. Ιζ3 Ιγ6 4. Αγ4 Αγ5 5. γ3 Ιζ6 6. ε5 Ιη4 7. Ο-Ο Ο-Ο 8. γχδ4 δ5 9. ΑΒ3 ΑΒ6 10.
Ιγ3 Ιε7 11. θ3 Ιθ6 12. Αχθ6 ηχθ6 13. Βδ2 Ρη7 14. Ιε2 ζ6 15. Ιη3 Βε8 16. Παε1 Αε6 17. Πε3 ζ5 18. Ιε2
ζ4 19. Πγ3 Αα5 20. Ιχζ4 Βζ7 21. Ιχε6+ Βχε6 22. Αγ2 Ιη6 23. Β4 ΑΒ6 24. Ιθ2 θ5 25. Ρθ1 Πζ4 26. Πδ3 γ6
27. η3 Πζ7 28. ζ4 Ρθ8 29. Πδζ3 Βχθ3 30. η4 Βθ4 31. η5 Ιχζ4 32. Πχζ4 Βχη5 33. Βδ3 Πη8 34. Πη4 θχη4
35. Πχζ7 Βη6 36. Πχθ7+
```

Πατήστε F6 και κάνοντας δεξί κλικ πάνω στο πλαίσιο κειμένου που θα εμφανιστεί μπορείται να αντιγράψετε την Ελληνική εκδοχή του PGN για να την χρησιμοποιήσετε σε οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή. Αν κατά το copy-paste τα Ελληνικά δεν εμφανίζονται σωστά, συμβουλευτείτε την παράγραφο «15. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ», ενότητα «1.ΑΛΑΜΠΟΥΡΝΕΖΙΚΑ».

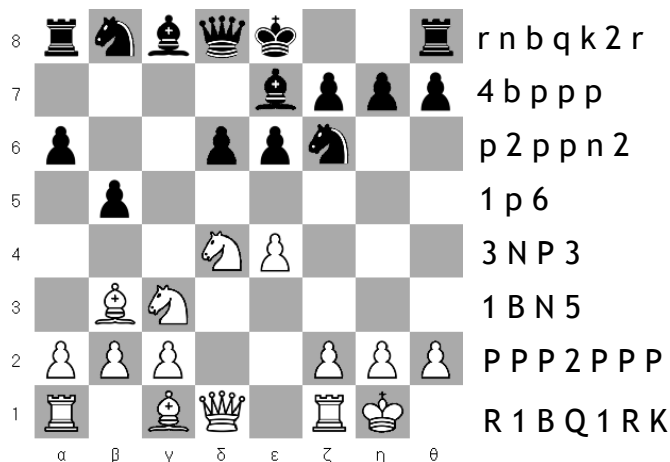
(14.γ) Εισαγωγή και επεξεργασία EPD

Η επεξεργασία EPD ανήκει στις σχετικά εξειδικευμένες δυνατότητες που παρέχει η εφαρμογή και πιθανότατα να μη σας χρειάζεται. Το EPD (από το: Extended Position Description) αλλά και το FEN(από το: Forsyth-Edwards Notation) είναι σύντομες περιγραφές μίας σκακιστικής θέσης με ASCII χαρακτήρες. Η Αλίκη κάνει χρήση των τεσσάρων πρώτων μπλοκ δεδομένων του EPD που είναι κοινά και με το FEN. Αυτά τα μπλοκ είναι **[A]**=Η διάταξη των πεσσών, **[B]**=Ποιος παίζει; **[Γ]**=Δικαιώματα «ροκέ», **[Δ]**=Δικαίωμα «αν πασάν».

[A] Τα σύμβολα [r,n,b,r,q,k] για [πίονι, ίππο, αξιωματικό, πύργο, βασίλισσα, βασιλιά] του Μαύρου και τα ίδια σε κεφαλαία για τον Λευκό. Τα νούμερα συμβολίζουν κενά τετράγωνα και το σύμβολο «/» την αλλαγή γραμμής.

[B] Ακολουθεί το σύμβολο “w” αν παίζει ο Λευκός, αλλιώς “b”. **[Γ]** Ακολουθούν όσα από τα συνολικά τέσσερα δικαιώματα ροκέ υπάρχουν (“KQkq”).

[Δ] Τέλος, αν υπάρχει, το τετράγωνο όπου θα μπορούσε να γίνει αν-πασαν.



rnbqk2r/4brrrr/p2rrn2/1p6/3NP3/1BN5/PPP2PPP/R1BQ1RK1 w kq b6

Αυτό που βλέπετε παραπάνω, είναι το EPD σκακιστικής θέσης μετά από 8. O-O του Ίνκιοβ και 8. ... B5 του Λούκοβ, στην 3^η παρτίδα του ματς-μπαράζ μεταξύ τους, στη Σόφια, το 1983, για το πρωτάθλημα Βουλγαρίας.

Για να εισάγετε ένα νέο ή να επεξεργαστείτε το υπάρχον EPD μιας θέσης, κάντε διπλό κλικ πάνω στη λίστα των θέσεων κρατώντας πατημένο στο πληκτρολόγιο το CTRL (όταν ο διακόπτης [Εμφάνιση] → [Περιγραφή Κινήσεων] δεν είναι ενεργός) ή πατήστε το F7.

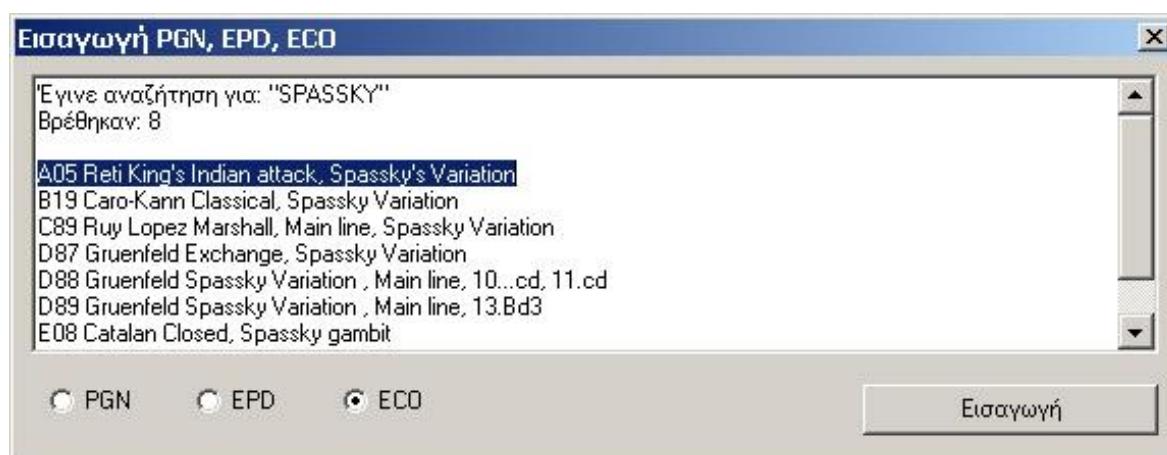
(14.δ) Εισαγωγή ECO

Οι κωδικοί ECO (Encyclopaedia of Chess Openings) προσδιορίζουν τον τύπο του ανοίγματος μιας παρτίδας. Η Αλίκη αναγνωρίζει περισσότερους από 2000 διαφορετικούς κωδικούς.

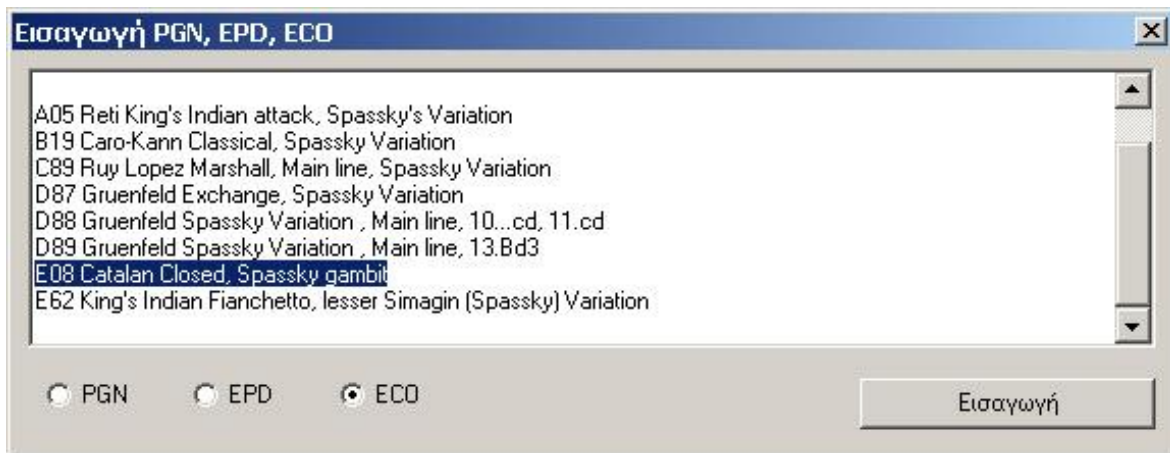
Υποθέστε ότι έχετε ακούσει για έναν τύπο ανοίγματος και θέλετε να τον μελετήσετε. Το μόνο που ξέρετε στα σίγουρα είναι ότι εμπλέκετε ο Μπορίς Σπάσκι, η παρτίδα ήταν μάλλον Καταλανική και κάπου εκεί μέσα ίσως να υπήρχε και ένα γκαμπί.



Από το μενού επιλέξτε [Παιχνίδι]→[Εισαγωγή]→[ECO κωδικός] ή πατήστε F8. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί γράψτε “Spassky” και πατήστε το κουμπί εισαγωγή. Στην αναζήτηση δεν παίζει ρόλο αν χρησιμοποιείται κεφαλαία ή πεζά γράμματα. Οι κενοί χαρακτήρες και οι αλλαγές γραμμής πριν και μετά τις λέξεις κλειδιά αγνοούνται. Η βάση δεδομένων των κωδικών ECO είναι στα Αγγλικά, γι’ αυτό η αναζήτηση με λέξη κλειδί «Σπάσκι» αντί “Spassky” δεν θα έδινε αποτελέσματα.



Στο παράδειγμα μας η αναζήτηση για “Spassky” επιστρέφει 8 αποτελέσματα. Το πρώτο από τα αποτελέσματα είναι προ-επιλεγμένο. Αν πατήσετε αμέσως το κουμπί εισαγωγή θα φορτώσετε το “A05 Reti King's Indian attack, Spassky's Variation”, αλλά αυτό το άνοιγμα δε μοιάζει και πολύ με αυτό που αναζητάμε.



Χρησιμοποιώντας την μπάρα κύλισης που βρίσκεται δεξιά του πλαισίου κειμένου μπορούμε να έχουμε εποπτεία έως και των πρώτων 100 αποτελεσμάτων. Αν τα αποτελέσματα σας είναι περισσότερα από 100, θα πρέπει να κάνετε μια νέα, περισσότερο συγκεκριμένη αναζήτηση ή να αρκестείτε στα πρώτα 100.

Επιλέξτε το άνοιγμα που σας ενδιαφέρει κάνοντας κλικ μέσα στο πλαίσιο κειμένου, στο σημείο όπου η περιγραφή του ανοίγματος ξεκινά και κρατώντας πατημένο το κουμπί του mouse, σύρτε έως το τέλος της περιγραφής. Όταν η περιγραφή του ανοίγματος που σας ενδιαφέρει επιλεγεί και γίνει «μπλε», όπως στην παραπάνω εικόνα, πατήστε το κουμπί εισαγωγή για φορτώσετε το άνοιγμα. Στο παράδειγμα μας, πρόκειται για το “E08 Catalan Closed, Spassky gambit”.



Η βάση δεδομένων των κωδικών ECO είναι το αρχείο ..\engine\ECO.dat

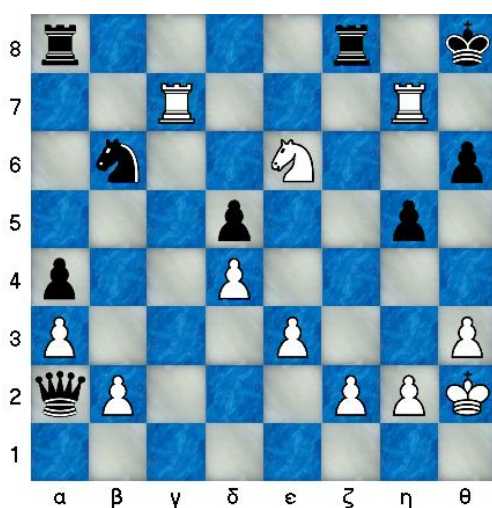
(14.ε1) Αναβαθμίσεις: Μετά και την έκδοση 6.0.2

Εισαγωγή θέσης Fischer Random Chess 960

Από το μενού [Παιχνίδι]→[Εισαγωγή]→[FRC 960] ή πατώντας F11 εισάγετε μια τυχαία αρχική θέση σύμφωνα με το πρότυπο “Fischer Random Chess 960”. Αν γνωρίζετε τον κωδικό “FRC 960” κάποιας συγκεκριμένης θέσης, επιλέξτε από το μενού [Παιχνίδι]→[Εισαγωγή]→[EPD κείμενο] και εισάγετε στον πλαίσιο κειμένου έναν αριθμό από το 1 έως το 960. Η εφαρμογή θα γυρίσει αυτόματα τον διακόπτη εισαγωγής από “EPD” σε “960” και πατώντας το κουμπί «Εισαγωγή» θα αναζητήσει στη βάση δεδομένων το EPD της θέσης και θα την εμφανίσει. Ενδεικτικά να αναφερθεί εδώ, ότι σύμφωνα με το πρότυπο “FRC 960”, η θέση 518 ταυτίζεται με την κλασική αρχική θέση, η θέση 534 είναι παρόμοια με την 518 αλλά οι βασίλισσες δεν είναι στο χρώμα τους, και οι θέσεις 323, 326, 332, 339, 342, 348, 515, 518, 524, 531, 534, 540 είναι συμμετρικές. Η βάση δεδομένων των κωδικών “FRC 960” είναι το αρχείο ..\engine\ 960.dat

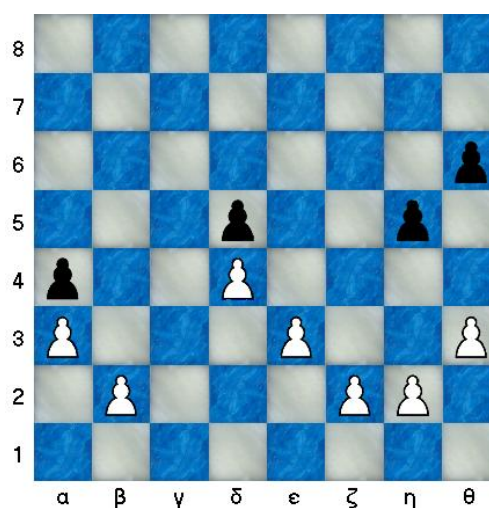
Εποπτεία πιονο-δομής

Πατήστε στο πληκτρολόγιο τα πλήκτρα [CTRL] και [1]. Όση ώρα κρατάτε πατημένα αυτά τα δύο πλήκτρα, στη σκακιέρα θα εμφανίζονται μόνο τα πιόνια και όχι οι υπόλοιποι πεσσοί. Αν αντί για [1] πατήσετε [2], [3], [4], [5], [6] θα εμφανιστούν αντίστοιχα μόνο ίπποι, αξιωματικοί, πύργοι, βασίλισσες, βασιλιάδες. Επιλέξτε από το μενού [Εμφάνιση]→[Δομή] ή πατήστε [CTRL] και [E] για να έχετε περισσότερες δυνατότητες στην εποπτεία της δομής των πεσσών.



Swiderski - Nimzowitsch
Barmen, 1905, 1-0

Ο Nimzowitsch με τα μαύρα παραιτείτε στην 32^η κίνηση και όχι άδικα, αφού ο Swiderski με τα λευκά έχει ματ σε 2 με: 33. Pθ7+ Ρη8 (φορσέ) 34. Πγη7#



Με [CTRL]-[E] έχουμε εποπτεία της
δομής των πεσσών της θέσης

Παρατηρούμε αμέσως ότι ο λευκός έχει δύο νησίδες πιονιών ενώ ο μαύρος έχει τρεις, με τα πιόνια του στο α και στο δ να είναι απομονωμένα.

(14.ε2) Αναβαθμίσεις: Μετά και την έκδοση 7.0.9

Λειτουργία τερματικού



Από το μενού επιλέξτε [Αλίκη]→[Ξεκίνα] και αμέσως μετά την εκκίνηση της Αλίκης επιλέξτε [Αλίκη]→[Εμφανίσου]. Αριστερά της σκακιέρας θα εμφανιστεί το τερματικό παράθυρο της σκακιστικής μηχανής της Αλίκης στο οποίο, εκτός από την παρακολούθηση της λειτουργίας της μηχανής, έχετε τη δυνατότητα μετά και την έκδοση 7.0.9 να δίνετε απευθείας "command line" εντολές στη μηχανή.

Η Αλίκη είναι συμβατή με το "Chess Engine Communication Protocol". Το ίδιο πρωτόκολλο χρησιμοποιούν και οι εφαρμογές xboard και WinBoard για την επικοινωνία τους με την gnuchessx και άλλες σκακιστικές μηχανές.

Στη γραμμή εισόδου εντολών πάνω και αριστερά, με την ένδειξη «Είσοδος», πληκτρολογήστε **display** και πατήστε ENTER στο πληκτρολόγιο ή το κουμπί «Εκτέλεση». Αμέσως η μηχανή θα σας απαντήσει όπως στην παραπάνω εικόνα, τυπώνοντας δηλαδή την τρέχουσα θέση της σκακιέρας με ASCII χαρακτήρες, με r,n,b,r,q,k για τα μαύρα και P,N,B,R,Q,K για τα λευκά.

Οι περισσότερες από τις δυνατότητες της μηχανής είναι διαθέσιμες και μέσα από το γραφικό περιβάλλον της εφαρμογής. Εξαιρεση αποτελεί η δυνατότητα να παίξετε μια παρτίδα blindfold («στα τυφλά», βλέπε εντολή **go**) καθώς επίσης και ο ορισμός με ακρίβεια του ρολογιού μιας παρτίδας συν του έξτρα χρόνου για κάθε κίνηση (βλέπε εντολή **level**), δυνατότητες που παρέχονται μόνο μέσα από τη χρήση του τερματικού παράθυρου. Κατά τη χρήση του τερματικού παράθυρου, τα μηνύματα που στέλνει η μηχανή είναι στα Ελληνικά ή στα Αγγλικά, ανάλογα με την προεπιλεγμένη γλώσσα, οι εντολές όμως που δέχεται καθώς και οι κινήσεις πρέπει να είναι στα Αγγλικά. Αν πληκτρολογήσετε e2e4 θα λάβετε μήνυμα λάθους, πρέπει να πληκτρολογήσετε **e2e4**.

Ορισμένες από τις εντολές που δέχεται η μηχανή είναι οι παρακάτω:

writtepd

Επιστρέφει το EPD (ή FEN) της τρέχουσας θέσης

π.χ. μετά από **writtepd** στην αρχική θέση η μηχανή απαντά

rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq -

new

Ένα νέο παιχνίδι ξεκινά στην κλασσική αρχική θέση.

setboard FEN

Ένα νέο παιχνίδι ξεκινά στη θέση που ορίζεται από την παράμετρο FEN.

π.χ. μετά από

setboard r1bqkb1r/pppp1ppp/2n2n2/1B2p3/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQK2R w KQkq -

και **display**, η μηχανή απαντά

```
8   r . b q k b . r
7   p p p p . p p p
6   . . n . . n . .
5   . B . . p . . .
4   . . . . P . . .
3   . . . . . N . .
2   P P P P . P P P
1   R N B Q K . . R

    a b c d e f g h
```

Η αρχική θέση ορίστηκε όπως φαίνεται παραπάνω.

(Ισπανική παρτίδα, Άμυνα Βερολίνου)

go

Η μηχανή παίζει στη θέση του παίκτη που έχει σειρά να παίξει.

π.χ. μετά από

new

e2e4

go

η μηχανή απαντά

NEO ΠΑΙΧΝΙΔΙ

εντολή e2e4

εντολή παίξε

Έρευνα D:6/ SC:-100000 A:-100000, B:14 Last:14 Delta:45

Έρευνα D:9/ SC:-15 A:-61, B:30 Last:-61 Delta:45

κίνηση b8g6

αναλυτική περιγραφή = b8g6

χρόνος αναζήτησης = 1,05

καλύτερη βαθμολογία = -30

κόμβοι = 3124

Δηλαδή ξεκίνησε μια νέα παρτίδα από την κλασική θέση, εσείς παίξατε e2e4 και η μηχανή απάντησε lg6 (άμυνα Νίμζοβιτς).

Οι κινήσεις περνάνε στη μηχανή σαν εντολές χωρίς κανένα πρόθεμα, όπως ακριβώς στο παραπάνω παράδειγμα. Δώστε μόνο το αρχικό και το τελικό τετράγωνο. Οι προαγωγές ορίζονται προσθέτοντας στο τέλος της κίνησης το κομμάτι στο οποίο προάγεται το πιόνι, π.χ. e7e8q για προαγωγή σε βασίλισσα ή e7e8r για προαγωγή σε πύργο. Τα ροκέ ορίζονται ως e1g1, e1c1, e8g8, e8c8 για O-O, O-O-O του Λευκού και O-O, O-O-O του Μαύρου αντίστοιχα.

st TIME

Χρόνος που απομένει στη μηχανή για κάθε κίνηση, σε δευτερόλεπτα.
π.χ. μετά από

st 1

η μηχανή απαντά

Επίπεδο: χρόνος κίνησης = 1 δευτερόλεπτο

και η μηχανή έχει διαθέσιμο 1 δευτερόλεπτο για κάθε κίνηση, ενώ εσείς έχετε απεριόριστο χρόνο.

sd DEPTH

Βάθος σκέψης της μηχανής, σε κόμβους.
π.χ. μετά από

sd 8

η μηχανή απαντά

Επίπεδο: βάθος αναζήτησης = 8

και η μηχανή "βλέπει" έως και 8 κινήσεις μπροστά.

time N

Συνολικός χρόνος που απομένει στη μηχανή, σε εκατοστά του δευτερολέπτου.
π.χ. μετά από

time 60000

η μηχανή έχει 10 λεπτά συνολικό χρόνο σκέψης μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

otim N

Συνολικός χρόνος που απομένει στον αντίπαλο της μηχανής, σε εκατοστά του δευτερολέπτου.

level MPS BASE INC

π.χ.

level 0 2 12

Παιχνίδι συνολικής διάρκειας 2 λεπτών σε +12 δευτερόλεπτα ανά κίνηση.

level 40 0:30 0

Παιχνίδι 40 κινήσεων συνολικής διάρκειας 30 λεπτών.

undo

Αναιρεί την τελευταία κίνηση.

remove

Αναιρεί την τελευταία κίνηση και την προηγούμενη της.

quit

Η μηχανή τερματίζει τη λειτουργία της.

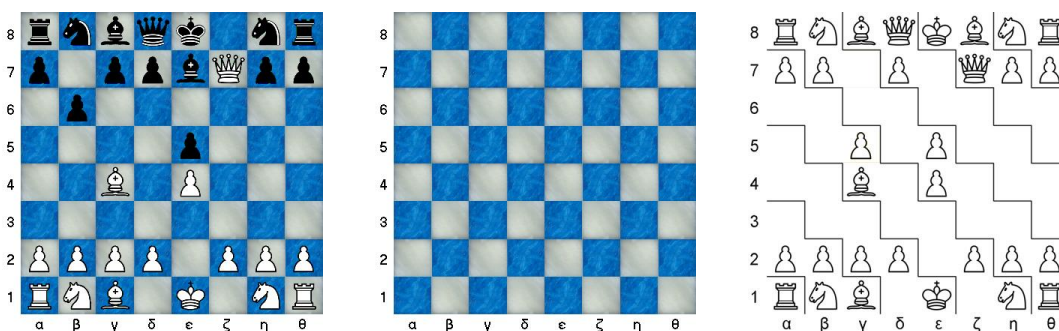
(14.ε3) Αναβαθμίσεις: Μετά και την έκδοση 8.0.0

Τυφλό Σκάκι

Από το μενού [Εμφάνιση]→[Στυλ]→[Ρυθμίσεις] επιλέξτε [Τυφλό Σκάκι] και οι πεσσοί θα εξαφανιστούν από τη σκακιέρα ενώ εσείς θα εξακολουθείτε να είστε σε θέση να κινήσετε τους άορατους πεσσούς και να παίξετε οποιοδήποτε από τα διαθέσιμα παιχνίδια. Όπως αναφέρεται και στην παράγραφο «(14.ε2) Αναβαθμίσεις», μέχρι και πριν την έκδοση 8.0.0 αυτή η δυνατότητα παρέχονταν μόνο μέσα από το τερματικό παράθυρο της σκακιστική μηχανής, ενώ τώρα παρέχεται και μέσω του γραφικού περιβάλλοντος της εφαρμογής. Για να αναιρέσετε το τυφλό σκάκι επιλέξτε [Εμφάνιση]→[Στυλ]→[Ρυθμίσεις]→[Κλασικό Σκάκι].

Play it by Trust

Από το μενού [Εμφάνιση]→[Στυλ]→[Ρυθμίσεις] επιλέξτε [Play it by Trust] και οι πεσσοί θα εμφανίζονται όλοι λευκοί, ανεξάρτητα από τον παίκτη στον οποίο ανήκουν. Επίσης, όλα τα τετράγωνα θα εμφανίζονται κι εκείνα λευκά και θα χωρίζονται πλέον μεταξύ τους με διαγώνιες «σκάλες» και όχι με κάθετες και οριζόντιες γραμμές. Θα εξακολουθείτε να είστε σε θέση να κινήσετε τους πεσσούς και να παίξετε οποιοδήποτε από τα διαθέσιμα παιχνίδια. Για να αναιρέσετε το “Play it by Trust” σκάκι επιλέξτε [Εμφάνιση]→[Στυλ]→[Ρυθμίσεις]→ [Κλασικό Σκάκι]. Διαβάστε περισσότερα για το “Play it by Trust” σκάκι της Yoko Ono στην παράγραφο «8. ΣΗΜΑΔΙΑ» όπου για εκπαιδευτικούς λόγους, περιγράφεται σαν παράδειγμα η «χειροκίνητη» δημιουργία μιας σκακιστική σύνθεσης στο στυλ του “Play it by Trust”, στην οποία όμως, μέχρι και πριν την έκδοση 8.0.0 οι πεσσοί δεν μπορούσαν να μετακινηθούν και συνεπώς δεν μπορούσαν να παιχτούν παιχνίδια. Στις νεότερες εκδόσεις της εφαρμογής, η ίδια διαδικασία είναι αυτοματοποιημένη και λειτουργική.



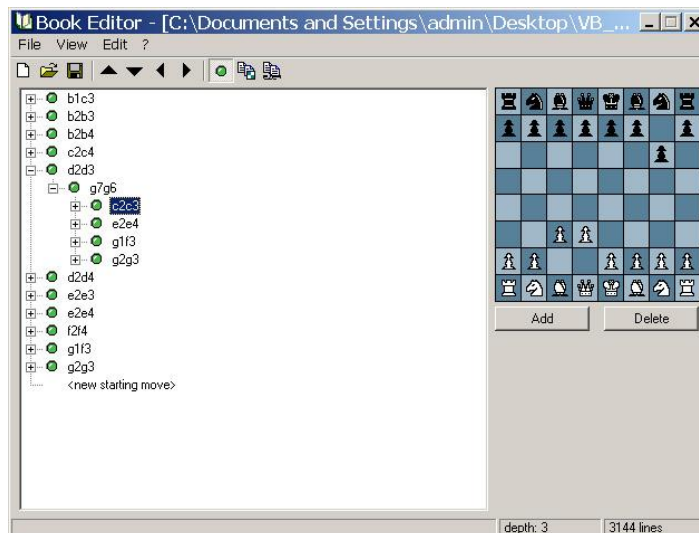
«Ναπολέοντειο» ματ μετά από 1. ε4 ε6 2. Βζ3 ε5 3. Αγ4 γ5 4. Βxζ7# σε τρεις διαφορετικές εκδοχές: αριστερά η κλασική, στη μέση «στα τυφλά» και δεξιά στο σκάκι τύπου “Play it by Trust”

Δοκιμάστε το κι εσείς εναντίον της Αλίκης, «στα τυφλά» ή στο «Play it by Trust», αλλά φροντίστε να έχετε ρυθμίσει το επίπεδο στο «1. Τα κουνάω», διαφορετικά η Αλίκη δύσκολα θα σας κάνει τη χάρη!

(14.ε4) Αναβαθμίσεις: Μετά και την έκδοση 9.0.0

Επεξεργαστής Βιβλίου ανοιγμάτων

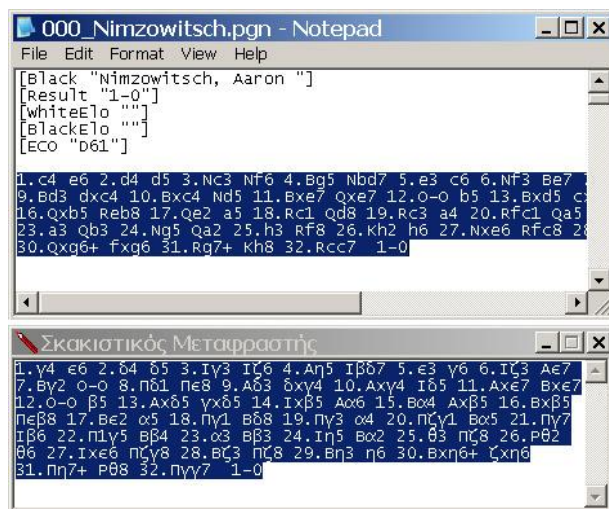
Από το μενού [Παιχνίδι]→[Εξωτερικές Εφαρμογές] επιλέξτε [Επεξεργαστής Βιβλίου Ανοιγμάτων]. Η εφαρμογή είναι εξωτερική, γραμμένη από τον Luca Dormio, και τρέχει ανεξάρτητα από την Αλίκη, πράγμα που σημαίνει ότι αν κλείσετε την Αλίκη η εφαρμογή θα εξακολουθεί να τρέχει ώσπου να την κλείσετε χειροκίνητα.



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον Επεξεργαστή του βιβλίου ανοιγμάτων για να δείτε πως παίζει τα ανοίγματα η Αλίκη όταν διαβάζει από το βιβλίο ανοιγμάτων. Έχετε επίσης τη δυνατότητα να τροποποιήσετε αυτά τα ανοίγματα ή να προσθέσετε καινούρια.

Σκακιστικός Μεταφραστής από τα Αγγλικά στα Ελληνικά

Από το μενού [Παιχνίδι]→[Εξωτερικές Εφαρμογές] επιλέξτε [Μεταφραστής του Clipboard στα Ελληνικά]. Εναλλακτικά, ακόμα και αν δεν τρέχει η Αλίκη, μπορείτε να κάνετε διπλό κλικ στο αρχείο Clipboard_Chess_Greek_Translator.exe που βρίσκεται μέσα στον υποφάκελο engine της Αλίκης.



Σε οποιαδήποτε εφαρμογή, επιλέξτε κείμενο που περιγράφει μία ή περισσότερες σκακιστικές παρτίδες και πατήστε CTRL-C για να το αντιγράψετε στο Clipboard. Ο μεταφραστής θα το μεταφράσει αυτόματα στην Ελληνική σκακιστική γραφή και θα το μεταφέρει και πάλι πίσω στο Clipboard. Αμέσως μετά το CTRL-C, πατήστε CTRL-V και το επιλεγμένο κείμενο θα αντικατασταθεί αυτόματα από το μεταφρασμένο.

(14.ε5) Αναβαθμίσεις: Μετά και την έκδοση 10.0.5 και 10.0.9

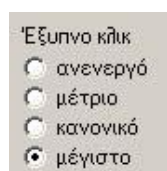
Ανοίγματα

Από την έκδοση 10.0.5 και μετά μπορείτε να παίζετε με την Αλίκη συγκεκριμένα σκακιστικά ανοίγματα. Επιλέξτε στο μενού [Παιχνίδι]→[Νέο Παιχνίδι]→[Άνθρωπος εναντίον Αλίκης] ή πατήστε Ctrl-N και στην οθόνη που θα εμφανιστεί αν κάνετε κλικ στην εικόνα «περισσότερες επιλογές», επιλέξτε μεταξύ άλλων το σκακιστικό άνοιγμα από το οποίο θέλετε να ξεκινήσει η παρτίδα.



Έξυπνο κλικ

Από την έκδοση 10.0.9 και μετά η Αλίκη αναγνωρίζει με έξυπνο τρόπο τα κλικ που κάνετε πάνω στη σκακιέρα. Επιλέγοντας από το μενού [Παιχνίδι]→[Ενέργειες] ή πατώντας F4, μπορείτε να ελέγξετε τον βαθμό παρεμβατικότητας της Αλίκης σε τέσσερα επίπεδα.



Ανενεργό: Καμία αντίδραση. **Μέτριο:** Αν σε ένα τετράγωνο πηγαίνει μόνο ένας πεσσός, κι εσείς κάνετε κλικ στο τετράγωνο αυτό, η Αλίκη θα παίξει την κίνηση του πεσσού στο τετράγωνο. Αν ένας πεσσός έχει μόνο μία έγκυρη κίνηση να κάνει κι εσείς κάνετε κλικ στον πεσσό αυτό, η Αλίκη θα παίξει την μοναδική έγκυρη κίνηση του πεσσού. **Κανονικό:** Όπως και το μέτριο. Επιπρόσθετα αν ένας πεσσός έχει πολλές έγκυρες κινήσεις να κάνει, η Αλίκη επιλέγει από το μικρό βιβλίο ανοιγμάτων (150 καταχωρήσεις) την πιο συνηθισμένη. Αντίστοιχα, αν σε ένα τετράγωνο πηγαίνουν περισσότεροι από έναν πεσσό, κι εσείς κάνετε κλικ στο τετράγωνο αυτό, η Αλίκη θα παίξει και πάλι την πιο συνηθισμένη κίνηση. **Μέγιστο:** Όπως και το κανονικό. Επιπρόσθετα γίνεται χρήση του μεγάλου βιβλίου ανοιγμάτων (10.000 καταχωρήσεις) αντί του μικρού και η παρέμβαση της Αλίκης δεν περιορίζεται μόνο στην τελευταία αλλά και σε όλες τις προηγούμενες κινήσεις του παιχνιδιού, με δυνατότητα να προσθέσετε νέες βαριάντες ή να αλλάξετε το παιχνίδι με ένα μόνο κλικ.

15. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Στη συνέχεια παρουσιάζονται μερικές συνηθισμένες περιπτώσεις προβλημάτων στη χρήση της εφαρμογής, μαζί με τις πιθανές λύσεις τους:

ΓΙΑ ΝΑ ΛΥΣΕΙΣ ΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ:

1. **Να εγκαταστήσεις την εφαρμογή σαν administrator** και όχι σαν απλός χρήστης. Αυτό θα επιτρέψει στο Setup_Alice.exe να εγκαταστήσει σωστά τις γραμματοσειρές και θα λάβεις τα σωστά δικαιώματα πρόσβασης στους φακέλους και στα αρχεία της εφαρμογής. Αν έχεις ήδη εγκαταστήσει την εφαρμογή σαν απλός χρήστης και έχεις προβλήματα, κάνε απεγκατάσταση (βλέπε παράγραφο «3. ΑΠΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ») και δοκίμασε ξανά σαν administrator.
2. **Να εκτελείς την εφαρμογή σαν administrator** (στο ALICE_IN_CHESSLAND.exe ή στο shortcut επίλεξε: properties → advanced settings → run as administrator)

Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΕΝ ΤΡΕΧΕΙ ΚΑΘΟΛΟΥ

1. Από τον φάκελο ..\ALICE IN CHESSLAND\troubleshooting εκτέλεσε το αρχείο Msnbvm50.exe και δοκίμασε ξανά.
2. Στο φάκελο ..\ALICE IN CHESSLAND\troubleshooting\fonts περιέχονται οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιεί η εφαρμογή που θα έπρεπε να έχουν εγκατασταθεί στον φάκελο ..\Windows\Fonts. Στο φάκελο ..\ALICE IN CHESSLAND\troubleshooting\fonts\sys32 περιέχονται τα αρχεία συστήματος της εφαρμογής που θα έπρεπε να έχουν εγκατασταθεί στο φάκελο ..\windows\system32. ΠΡΟΣΟΧΗ: Αν δεν είσαι έμπειρος χρήστης μη δοκιμάσεις αλλαγές στο σύστημα. Σε κάθε περίπτωση, επεμβάσεις στο σύστημα γίνονται με ευθύνη του χρήστη.

Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΡΕΧΕΙ ΑΛΛΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

1. Ο φάκελος που είναι εγκατεστημένη η εφαρμογή πρέπει να μπορεί να τροποποιηθεί από τους χρήστες της εφαρμογής. Έλεγξε τα δικαιώματα του φακέλου ..\ALICE IN CHESSLAND, των υποφακέλων του και των αρχείων που περιέχονται σε αυτούς. Τα δικαιώματα πρέπει να είναι Read-Write και όχι Read-only. Αν δεν μπορείς να μεταβάλλεις τα δικαιώματα του φακέλου που είναι εγκατεστημένη η εφαρμογή, εγκαταστήστε την εφαρμογή ξανά, αλλά αυτή τη φορά έξω από το φάκελο ...Program Files, για παράδειγμα στο φάκελο C:\ALICE IN CHESSLAND
3. Δοκίμασε να τρέξεις την εφαρμογή σε συμβατότητα με Windows XP (στο ALICE_IN_CHESSLAND.exe ή στο shortcut επίλεξε: properties → compatibility → Windows XP (Service Pack3))

Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΡΕΧΕΙ ΑΛΛΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΜΙΚΡΑ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

1. ΑΛΑΜΠΟΥΡΝΕΖΙΚΑ

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Αντιγράφοντας κείμενο από την Αλίκη και προσπαθώντας να το περάσω σε άλλη εφαρμογή, π.χ. στο Notepad ή στο Word, λαμβάνω...

αυτό : å4 å5 : Άίίέέöü Ûίίέάϊä Êæ3 Êã6 Áã4 : ÊóääééÊP ðαôðβää
αντί : e4 e5 : Ανοικτό άνοιγμα Ιζ3 Ιγ6 Αγ4 : Ιταλική παρτίδα

Το ίδιο πρόβλημα έχω και κατά την αντίστροφη διαδικασία, όταν δηλαδή προσπαθώ να περάσω στην Αλίκη ένα κείμενο που έχω αντιγράψει από άλλη εφαρμογή.

ΛΥΣΗ: Όταν αντιγράφεις κείμενα στα Ελληνικά, τη στιγμή που κάνεις την αντιγραφή, είτε στο παράθυρο της Αλίκης, είτε στο παράθυρο άλλης εφαρμογής, φρόντισε η γλώσσα του συστήματος να είναι τα Ελληνικά. Συνήθως η αλλαγή γλώσσας γίνεται πατώντας στο πληκτρολόγιο ALT+SHIFT

2. Ε, ΠΑΙΞΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ενώ στην αρχή η Αλίκη έπαιζε αστραπιαία, τώρα «σέρνεται»!

ΛΥΣΗ: Όταν έχει επιλέξει ισχυρό επίπεδο, για παράδειγμα «χρόνος κίνησης=60 δευτερόλεπτα» ή «βάθος αναζήτησης=20» η Αλίκη σκέφτεται από ένα έως και πέντε λεπτά. Είναι όμως πιθανό, αν το [Αλίκη]→[Χρήση Βιβλίου Ανοιγμάτων] είναι ενεργό, οι πρώτες κινήσεις να γίνουν ακαριαία. Σε κάθε περίπτωση, επιλέγοντας [Αλίκη]→[Εμφανίσου] κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, το παράθυρο της σκακιστικής μηχανής της Αλίκης θα εμφανιστεί (στη φωτογραφία που ακολουθεί είναι το παράθυρο αριστερά της σκακιέρας) και θα μπορείτε να ελέγξετε την λειτουργία της.



16. ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η Αλίκη ευχαριστεί θερμά ...

το σκακιστικό σωματείο [Α.Ο. ΛΑΤΩ](#)
τον σκακιστικό όμιλο ΚΑΜΑΡΑ

τον Τάκη Παπαθανασίου	Γεια σου Δάσκαλε!
την Αγγελική Σβορώνου	Ευχαριστούμε για την υπομονή!
τον Θανάση Γραμμέλη	Να'σαι καλά Θανάση!
τον Γιώργο Μαγουλιανό	Σύντεκνε, εσύ μας έμπλεξες σ'όλο αυτό!
τον Μανώλη Μαρνέλλο	Ο πρώτος χρήστης της εφαρμογής ήταν ο Γιώργος!
τον Θοδωρή Δρυμώνη	Τον σούπερ Νοομπά και Κλαουντσερβισά!
τον Κωνσταντίνο Πάγκαλο	τον... -"I am I.T.", -"You fix computer tea later!"
τον Απόστολο Καπετανάκη	για τα δηκτικά του σχόλια...

17. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Επικοινωνήστε με την Αλίκη...

στη σελίδα www.spartalis.gr/chess

και στο e-mail angelosspartalis@yahoo.gr
(βάλτε θέμα στο ηλεκτρονικό μήνυμα: «Για την Αλίκη»)