

Lucas Chess

Strona domowa: <https://lucaschess.pythonanywhere.com/>

Kod źródłowy: <https://github.com/lukasmonk/lucaschess>

Platforma: głównie Windows

1. Graj

W trybie grania możesz wybrać silnik gry z dowolnie regulowanymi ustawieniami.

W tym trybie nie ma ocen i jeśli chcesz, to możesz użyć nauczyciela (aby uzyskać więcej informacji na temat nauczyciela patrz tryb „Rywalizuj” pkt 3.1).

Można tu ustawić głębokość analizowania przez silniki oraz czas wyszukiwania. Można też wybrać preferencje wyboru ruchu w porównaniu z własną umiejętnością gry, np. sprawić by komputer zawsze wybierał ruchy, które są nieco lepsze niż twoje, co w zasadzie oznacza, że program dostosowuje się do twojej siły, co prowadzi do ciekawych partii. Możesz również wybrać jak szybko silnik poddaje się lub remisuje, gdy przegrywa.

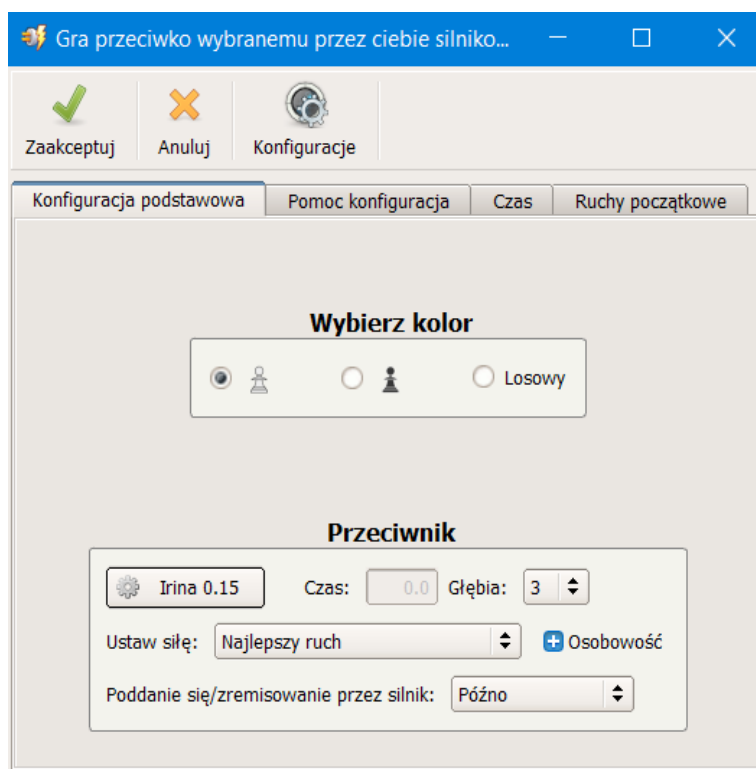
Przyciski personalizacji pozwalają jeszcze dokładniej określić zachowania silników. Możesz ustawić oddzielnie korzystanie z pewnych repertuarów otwarcia, odpowiednie działanie w grze środkowej i końcowej. Można na przykład sprawić, że silnik będzie chętny do posuwania pionków podczas gry środkowej, podczas gdy niechętnie się wymienia figurami. Jeśli chodzi o grę końcową, to możesz sprawić, że np. będzie bardziej chronić gońce.

W menu wyboru silnika znajdują się również tzw. „Silniki GM”, w których silniki ukrywają się pod znanymi szachowymi arcymistrzami z pomocą wstępnie ustawionych opcji osobowości i dopasowują repertuary otwarcia. Każda z następujących wersji jest dostępna w wersji mistrzowskiej, eksperckiej i mistrzowskiej: Alekhine, Anand, Aronian, Botvinnik, Bronnstein, Capablanca, Carlsen. Oczywiście trudno jest ocenić jak dobrze osobowości przypominają swoich sławnych imienników, ale mają pewną wartość rozrywkową i oferują pewne zmiany.

Nauczyciel może być również dowolnie dostosowywany, z ustawieniami liczby dostępnych wskazówek, używanego silnika, czasu myślenia i tego, czy przy użyciu podpowiedzi możesz cofnąć ruch. Możesz grać bez ograniczeń czasowych, gdzie silnik przeciwnika jest ograniczony tylko przez jego ustawienia siły lub możesz użyć kontroli czasu z przydzieleniem czasu dla każdego gracza i opcjonalnie premii czasowej za każdy ruch. Jeśli chcesz dać sobie przewagę, możliwe jest również dodanie premii czasowej tylko do własnego zegara. To może być dobry sposób na grę, gdy ustawiłeś przeciwnika na silniejszego od siebie.

Możliwe jest również uruchomienie gry z dowolnej pozycji, którą można ustawić ręcznie na tablicy lub zaimportować z kodu FEN.

Jeśli chcesz przećwiczyć określoną sekwencję otwarcia, możesz zmusić grę do rozpoczęcia dowolnej książkowej wersji. Omawiane okno konfiguracji jest zorganizowane w drzewo kaskadowe, w którym wybiera się linię główną, a następnie pojawiają się kolejne podmenu, które umożliwia określenie odmian. Na przykład możesz wybrać otwarcie pionka królowej (1. d4) w pierwszym menu, w drugim menu możesz wybrać gambit królowej (1. d4 d5 2. c4), a trzecie i kolejne menu pójdą głębiej do możliwych odmian otwarcia. Wszystkie linie są opisane swoją nazwą, główne linie i odmiany są oznaczone żółtą gwiazdką. Po rozpoczęciu gry z określonym otwarciem zostanie ona dodana do menu ulubionych w celu łatwiejszego wyboru podczas następnej konfiguracji gry.



Dodatkowo istnieje wiele postaci silnika dla młodych graczy. Są one nazwane na cześć zwierząt i grają na naprawdę podstawowym poziomie, który powinien spodobać się najmłodszym i najnowszym graczom. Jako zachęta dla dzieci po wygraniu mogą być odblokowywane zdjęcia różnych rzeczy.

PODCZAS GRY

Jeśli w ustawieniach gry wybrałeś konkretną sekwencję otwarcia, będziesz musiał zagrać wg tego otwarcia.

W celach treningowych nie otrzymasz żadnej podpowiedzi dla następnego ruchu, zanim go nie wykonasz, ale jeśli spróbujesz wykonać inny ruch, to pojawi się wskazówka z poprawną kontynuacją. Twój przeciwnik automatycznie wykona odpowiedni ruch.

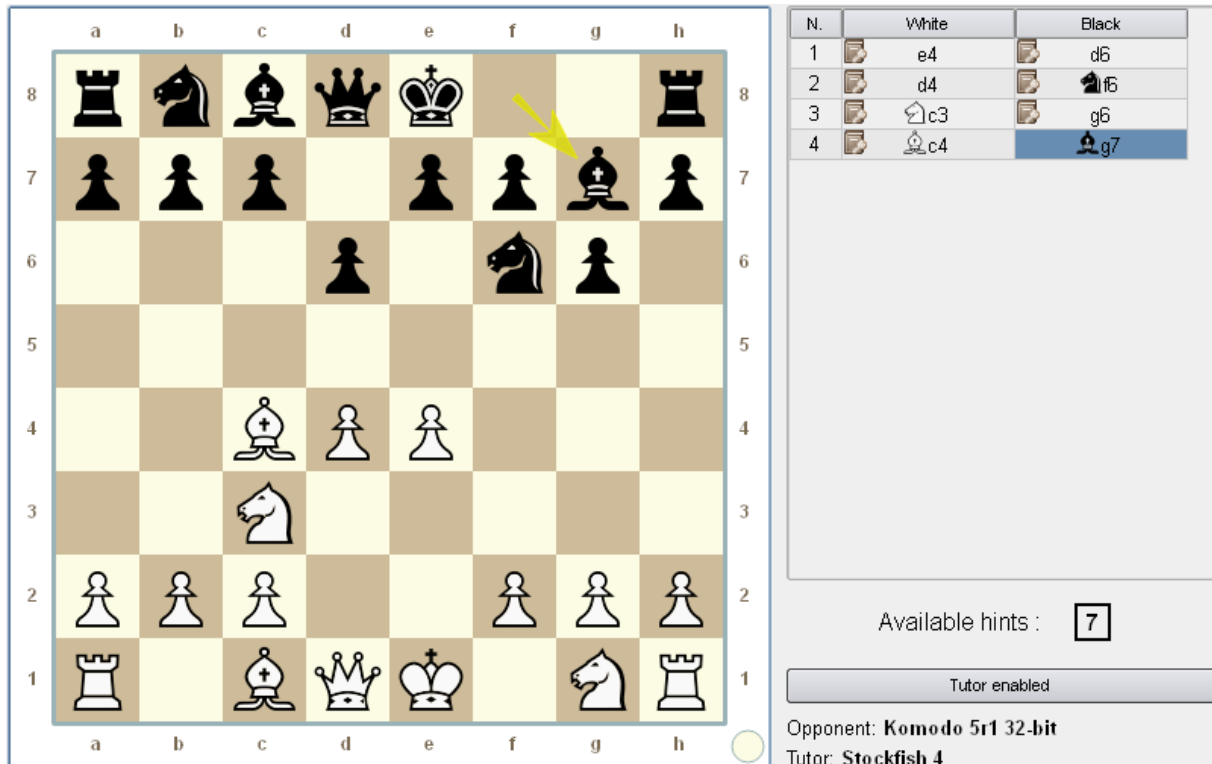
Jeśli nie masz pojęcia jaki ruch wykonać, to możesz użyć „help to move”. Wyświetli się wtedy analiza aktualnej pozycji z listą możliwych ruchów uporządkowanych według oceny nadanej im przez silnik. Każda kontynuacja może być również umieszczona na tablicy analiz, gdzie możesz bawić się z pozycją i uzyskać lepszy obraz tego, dokąd prowadzi. Pamiętaj, że głównym celem Lucas Chess jest nauczenie się gry, więc nie wahaj się przywołać pomocy lub innych narzędzi do prowadzenia, gdy utkniesz lub chcesz dokładnie zrozumieć dlaczego ostatnie ruchy doprowadziły do twojego upadku.

Menu narzędzi pozwala uzyskać bardziej zaawansowaną analizę trwającej gry, a mechanizm analizy można szczegółowo skonfigurować przed uruchomieniem. Możesz również zapoznać się z otwartą bazą danych programu lub przejrzeć i zmodyfikować osobisty przewodnik.

Inną interesującą możliwością jest dodanie kilku kibicików. Możesz użyć dowolnego silnika, aby obserwować następujące rodzaje ruchów: kandydaci, indeksy, najlepszy ruch, najlepszy ruch w jednej linii, wybierz ruch, zagrożenia. Kibitzy będą następnie wyświetlać swoje analizy w osobnych oknach z tablicą, wskaźnikami ruchu i listą analizowanych kontynuacji i ich ocen. Gdy te okna są otwarte, a

silnik zastanawia się nad pozycją, w prawym górnym rogu widać rosnącą głębokość wyszukiwania. Sugestie zmieniają się dynamicznie, gdy silnik głębiej analizuje grę i ponownie ocenia możliwości.

Możesz także zapisać grę w dowolnym miejscu w formacie PGN i FEN lub utworzyć obraz płyty jako plik PNG (format obrazu, którego nie należy mylić z PGN).



The screenshot shows a chess board with a yellow arrow pointing to the black bishop on g7. To the right is a move list table:

N.	White	Black
1	e4	d6
2	d4	f6
3	c3	g6
4	c4	g7

Below the table, it says "Available hints : 7" and "Tutor enabled". At the bottom, it identifies the "Opponent: Komodo 5r1 32-bit" and "Tutor: Stockfish 4".

2. Trenuj

Dołączone narzędzia szkoleniowe są bardzo zróżnicowane i obejmują prawie każdy aspekt szachów, od teorii otwarcia po taktykę i praktykę końcową. Większość szkoleń może pomóc lepiej zrozumieć szachy lub zapamiętać niektóre kluczowe strategie. Dobrze jest wypróbować je wszystkie, aby zobaczyć, co ci odpowiada.

2.1 Pozycje treningowe

Liczne pozycje treningowe zawarte w Lucas Chess są podzielone na kilka kategorii, takich jak szachy w grach arcymistrzowskich, pozycje końcowe i taktyka.

Gdy wybierzesz kategorię, możesz wybrać pozycję według numeru, a następnie przedstawić ją na szachownicy. Zadanie polega na znalezieniu (prawdopodobnie optymalnego) ruchu, który został zagrany lub musi być zagrany w tej pozycji. Dostępne są dwa różne tryby.

Pierwszy ma z góry określoną sekwencję ruchów i tak długo, jak aktywowany jest opiekun, możesz wykonać tylko właściwy ruch. Jeśli spróbujesz zrobić inny, to otrzymasz podpowiedź którą figurą się poruszyć. Jeśli wyłączysz opiekuna, możesz odejść od wymaganej sekwencji ruchów i wykonać dowolny ruch. W tym przypadku silnik będzie kontynuował grę jako twój przeciwnik.

Drugi rodzaj oferuje tylko samą pozycję bez ustawionej kontynuacji i grasz przeciwko silnikowi. Tutaj opiekun pracuje tak, jak w darmowych grach i trybie „Rywalizuj”.

2.2 Graj jak arcymistrz

Jest to podobne do treningu Fics-Elo i Fide-Elo, ale tutaj jesteś na pozycji szachowego arcymistrza i starasz się naśladować jego ruchy najlepiej jak potrafisz. W programie są zaimplementowane bazy danych gier dla trzech arcymistrzów (Capablanca, Hikaru Nakamura i Alexei Shirov), a możesz pobrać dziesiątki więcej za jednym kliknięciem. Możesz albo wykorzystać cały zestaw danych GM i rozgałęzić się na określone gry, albo wybrać jedną pojedynczą grę z listy.

Twoje własne próby poruszania się będą oceniane przez aparat arbitrażowy z regulowanymi ustawieniami, domyślnym silnikiem jest znowu Stockfish. Możesz sprawić, by orzecznik pokazał swoje porównanie tylko wtedy, gdy odejdiesz od ścieżki arcymistrza lub możesz widzieć jego ocenę nawet gdy twój wielki umysł myśli podobnie.

Na drugiej karcie po prawej znajduje się również tabela z twoimi wcześniejszymi występami. Tutaj możesz zobaczyć, czy robisz postępy w myśleniu jak wielcy szachiści. Rekord jest oddzielny dla każdego arcymistrza.

Gdy grasz w kompletną bazę danych gry dla arcymistrza, automatycznie włączasz się do dołączonych gier, wykonując odpowiednie ruchy. Jeśli jesteś w sytuacji, w której możliwe jest wielokrotne kontynuowanie z różnych gier i nie wykonasz żadnego z tych ruchów, wyświetlone zostanie menu, w którym możesz wybrać, w jaki sposób chcesz kontynuować. W prawym dolnym rogu, poniżej tabeli ruchów, zobaczysz, w którą grę aktualnie grasz.

Gdy tylko opuścisz książkę otwierającą, arbiter da ci (ujemny) wynik za każdy ruch, czyli różnicę między ruchem arcymistrza a twoim. Dwukrotne kliknięcie dowolnego ruchu na liście spowoduje wyświetlenie analizy możliwych odmian w tym momencie i może dać lepsze pojęcie o tym, jak się rozwijasz.

2.3 Trening matowania

Tutaj możesz szkolić się w czterech sekcjach od mata w 1 do mata w 4 ruchach. Sesje treningowe są podzielone na bloki od 15 pozycji (mat w 1) do 5 (mat w 4). Dla każdej pozycji będą liczone błędy i całkowity czas potrzebny na blok. Istnieje również narzędzie pomocy, które pokazuje następny poprawny ruch, jeśli utkniesz, ale każde użycie pomocy liczy się jako błąd.

2.4 Znajdź najlepszy ruch

Dzięki tej funkcji możesz podawać pozycje do silnika, a następnie próbować wykonać najlepszy ruch w zestawie. Wydajność jest oczywiście krytycznie oceniana za pomocą punktów i ilości czasu potrzebnego do myślenia.

Gdy wejdiesz po raz pierwszy w ten tryb, to nie będą gotowe żadne zestawy, musisz je najpierw utworzyć. Możesz użyć pozycji treningowych, które pochodzą z szachów Lucasa, klikając „nowe” lub importując własne, klikając „narzędzia”, a następnie wybierając podmenu importu.

2.5 Test odporności

To kolejny interesujący test Twojej umiejętności szachowej przeciwko mocy silnika. Zadanie polega na grze przeciwko silnikowi i zrobieniu jak największej liczby ruchów bez utraty zbyt wielu punktów oceny. Domyślnie silniki są obliczane na 5 sekund, a próg przekroczenia 100 punktów. Dobrym pomysłem jest po prostu zachowanie domyślnych ustawień lub wybór różnych parametrów od samego początku, aby mieć równą miarę dla wszystkich prób. Możesz grać przeciwko dowolnemu silnikowi, a głębokość ruchu jest zapisywana na liście osobno dla gier granych białymi lub czarnymi.

Podczas gry widzisz swoje obecne punkty w prawym dolnym rogu pod głębokością ruchu. Za każdy ruch poza książką Twój wynik zostanie skorygowany zgodnie z oceną dokonaną przez arbitra silnika. Tak długo, jak masz pozytywny wynik, masz przewagę nad przeciwnikiem, gdy twój wynik spadnie

poniżej minus 100 (jeśli zachowałeś wartość domyślną), przegrałeś wyzwanie i bieżące zaawansowanie gry zostanie zapisane (o ile jest to najlepszy wynik dla tego silnika). Możesz także kontynuować grę, ale nie będzie to już liczone do tabeli wyników oporu.

Trening z testem odporności może być interesujący i skuteczny, ponieważ widzisz swoje wyniki po każdym ruchu i motywujesz się do tego, aby dobrze zastanowić się przed każdą decyzją. Jeśli niecierpliwisz się, aby wykonać ruch, nawet jeśli nie działa żaden zegar lub jeśli często widzisz lepszy ruch, gdy wykonałeś inny, testy odporności mogą być tym, czego potrzebujesz, aby poprawić swoją grę.

Pamiętaj, aby przeanalizować swoją grę po jej zakończeniu, aby uzyskać maksymalny efekt treningu. Szczególnie ważne jest, aby przyjrzeć się swojej wielkiej pomyłce, jeśli wcześniej grałeś stosunkowo dobrze. Spróbuj zrozumieć, dlaczego nie widziałeś błędu i następnym razem unikaj tej sytuacji.

Jeśli szukasz prawdziwego wyzwania, wtedy test oporu z zawiązanymi oczami może Cię zaintrygować. Możesz grać ze wszystkimi ukrytymi figurami lub z niewidoczną tylko jedną stroną. Wszystkie pozostałe zasady nadal obowiązują. Sprawdź swoją siłę w szachach i zobacz, jak dobra jest twoja pamięć w tym samym czasie. To ostateczna walka o przetrwanie na szachownicy.

2.6 Twój codzienny test

Ta opcja pozwala Ci ćwiczyć wybieranie najlepszego ruchu dla danej pozycji – taka mała codzienna rywalizacja ze sobą. Dostajesz zestaw zadań (domyślnie 5) i wykonujesz najlepszy ruch, jaki możesz wymyślić. Silnik następnie ocenia zalety twojego ruchu w porównaniu z innymi możliwościami, czas nie jest czynnikiem w tym teście. W zależności od twojej wydajności otrzymujesz (ujemne) punkty - najlepszy ruch daje zero punktów. Wiele punktów oznacza, że ruch był naprawdę zły. Po wykonaniu ruchu możesz również bawić się pozycją na tablicy analiz. Na koniec wszystkie punkty z każdej pozycji są dodawane do końcowego wyniku za dany dzień.

Pozycje, które widzisz w tym typie testu, są zazwyczaj takiego rodzaju, że stosunkowo trudno jest dostrzec ruch, który jest wyraźnie lepszy niż inny. Nie są to układanki taktyczne, w których celem jest zobaczyć jeden decydujący ruch wygrywający. To raczej ważenie możliwych kontynuacji oraz ich zalet i wad. Z tego powodu pozycje są bardzo dobrym treningiem, zwłaszcza jeśli często znajdujesz się w prawdziwych pozycjach, w których nie masz pojęcia, co robić dalej. Ćwicząc tutaj sprawdzaj listę alternatyw i przeanalizuj, dlaczego najlepszy ruch jest lepszy od pozostałych.

W oknie startowym znajdziesz listę swoich poprzednich ćwiczeń. Sprawdź, czy możesz poprawić swój wynik. Ustawienia codziennego testu pozwalają dostosować liczbę pozycji, które chcesz zrealizować w zestawie testowym oraz silnik, który ma być używany, wraz z czasem jego analizy. Domyślnie Stockfish z czasem analizy 7 sekund powinien być wystarczająco dobry dla większości pozycji.

2.7 Naucz się taktyki przez powtarzanie

Ten moduł szkoleniowy ćwiczy Cię w robieniu właściwych ruchów poprzez wielokrotne pokazywanie pozycji zgodnie z mniej lub bardziej zaawansowaną logiką planowania. Częstotliwość zależy od Twojej wydajności. Jeśli dobrze sobie poradzisz, zobaczysz pozycję tylko kilka razy, jeśli znowu ci się nie uda, będziesz musiał to powtórzyć, aż zrobisz to dobrze.

Dostępne są następujące moduły: mat w dwóch ruchach z konkretnymi figurami, gry z bazy danych FICS, taktyki Uwe Auerswalda i maty w grach GM. Każdy z nich ma wiele podsekcji, na przykład mat konkretnymi figurami pozwala wybrać, które figury i gry GM mają być skategoryzowane i to według liczby ruchów. Po uruchomieniu kategorii możesz zdefiniować szereg zaawansowanych ustawień w konfiguracji ręcznej lub po prostu przejść do konfiguracji domyślnej.

Dodatkowo jako trening przez powtarzanie może być dodany trening z przewodnika debiutów. Aby uzyskać więcej informacji zobacz *Narzędzia > Debiuty > Osobisty przewodnik debiutów*. Ten rodzaj szkolenia niekoniecznie jest korzystny. Sprawia on, że pamiętasz pozycje i właściwe rozwiązanie, ale wątpliwe jest, by miało to wiele wspólnego z poprawą taktycznego sprytu i zrozumienia.

2.8 Debiuty

Masz tutaj dwie opcje treningowe, obie są pomocne w budowaniu solidnego repertuaru otwarcia.

Nauka przez powtarzanie: zbierz własne lekcje treningowe, dodając debiuty z bazy danych lub samodzielnie tworząc zupełnie nowe. Po zebraniu debiutów, które chcesz trenować i nadaniu lekcji nazwy możesz rozpocząć trening jako biały lub czarny z dowolną liczbą powtórzeń. Jeśli wykonasz ruch, który nie jest częścią twojej lekcji, menu przypomni Ci jakie są możliwe inne otwarcia.

Trening z książką: pozwala trenować otwarcia z całą książką debiutów, ale możesz ustawić pewne kryteria dla ruchów własnych i przeciwnika. Dostępne są następujące opcje dla ruchu przeciwnika:

- jednolity losowy (każdy ruch ma taką samą szansę na pojawienie się),
- proporcjonalny losowy (bardziej popularne ruchy pojawiają się częściej),
- zawsze najwyższy procent.

Dla siebie możesz wymusić, że zawsze musisz grać najwyższy procent ruchu. Podczas sesji treningowej przeciwnik oczywiście wybierze swoje ruchy zgodnie z ustawieniami. Jeśli wykonasz ruch, który nie jest standardowym przeniesieniem książki lub jeśli ustawiłeś najwyższy procent dla siebie, ale wykonasz ruch z kolejnej książki, pojawi się menu pokazujące wszystkie możliwe kontynuacje i ich procenty. Na końcu linii książki możesz zobaczyć, ile ruchów wykonano i jak często potrzebujesz wskazówek.

Możesz także kliknąć dwukrotnie dowolny ruch na liście, aby uzyskać analizę możliwych ruchów i ich ocen przez silnik.

2.9 Ranking treningu

Jest to wersja trybu Elo-Rating. Możesz dowolnie ustawić własną ocenę w *Opcje > Konfiguracja > Tryb bez współzawodnictwa* i grać przeciwko silnikom w różnych przedziałach siły bez wpływu na „poważną” ocenę. Nie ma tu żadnego opiekuna ani innych pomocników, tylko symulowany tryb oceny bez żadnych faktycznych kar lub korzyści.

2.10 Zasoby dla zebr

Ten moduł szkoleniowy zawiera zestaw praktyk, które mają pomóc w lepszym widzeniu sytuacji na szachownicy, wzmocnieniu szachowej pamięci i lekcje, które mogą pomóc początkującym w lepszym zrozumieniu zawiłości szachów.

Sprawdź swoją pamięć na szachownicy: wyświetlana jest pozycja i masz pewną ilość czasu, aby ją zapamiętać. Następnie plansza zostaje wyczyszczona i próbujesz zrekonstruować pozycję, przeciągając odpowiednie figury na odpowiednich pola. Podobnie jak w trybie konkursowym, ten moduł ma poziomy (amatorskie, początkujące itp.), A każdy poziom ma coraz trudniejsze podpoziomy, w których liczba elementów, które trzeba zapamiętać, rośnie, podczas gdy czas potrzebny na zapamiętywanie spada. Odblokowuje się poziomy i podpoziomy, pomyślnie wykonując poprzednie etapy. Zobacz, jak bardzo Twoja pamięć Cię pochłonie!

Znajdź wszystkie ruchy: ten moduł ma dwie podkategorie: przeciwnik i gracz. W zależności od wybranej przez siebie podkategorii, masz do czynienia z pozycjami, w których król przeciwnika lub Twój jest w szachu, a zadaniem jest wskazanie wszystkich możliwych ruchów, które uwolnią króla od

tego szacha. Istnieje jednak pewien kruczek: ruchy muszą być wskazane w kolejności: król, hetman, wieża, gонец, skoczek, pionek. Oznacza to, że najpierw należy wykonać wszystkie możliwe ruchy króla, a następnie wszystkie ruchy hetmana itd., aż wykonasz wszystkie ruchy, które usuną zagrożenie dla króla. Ruchy nie muszą być dobrymi taktycznie, to tylko kwestia znalezienia legalnych posunięć, które zatrzymają bezpośrednie zagrożenie, nawet jeśli oznaczają one wielką stratę lub skutkują matem w następnym posunięciu.

Moduł ma 60 poziomów dla ruchów przeciwnika i gracza. Poziomy odpowiadają liczbie ruchów, które można wykonać. Zaczynasz na pierwszym poziomie, a jeśli znajdziesz wszystkie ruchy, odblokowany zostanie następny i tak dalej. W każdej próbie rejestruje się czas i popełnione błędy (ruchy wskazane w złej kolejności). Jeśli masz problemy z widzeniem wszystkich opcji w grze w szachy, nie tylko podczas szacha, to to szkolenie może pomóc ci poprawić dostrzeganie ważnych ruchów.

Pogromca skoczków: ćwiczenie mające na celu opanowanie ruchów skoczka. Przesuwasz skoczka tak, aby skierować go na nieruchomego króla przeciwnika. Niektóre testy mają również inne figury na planszy, których należy unikać. Nie sądzę, aby ten trening był bardzo przydatny, chyba że naprawdę nie rozumiesz, jak porusza się skoczek.

Ruchy między dwoma pozycjami: to ćwiczenie pokazuje dwie pozycje obok siebie, z których prawa jest kontynuacją lewej. W zależności od wybranego poziomu wykonano od 1 do 10 ruchów, aby przejść z pozycji lewej do prawej. Twoim zadaniem jest wskazanie ruchów w odpowiedniej kolejności, aby przejść z pozycji początkowej do końcowej. Dla każdej próby jest rejestrowany czas, a najkrótszy czas dla każdego poziomu jest wyświetlony na liście wyników.

Jest to oczywiście trywialne dla poziomu 1, na którym zdarzył się tylko jeden ruch. Od poziomu 2 szkolenie to wymaga coraz lepszego logicznego myślenia i dobrego widzenia planszy, aby określić właściwe ruchy, zwłaszcza gdy figury zostały zbite. Wyższe poziomy powinny stanowić wyzwanie nawet dla zaawansowanych szachistów.

Sprawdź swoją siłę analizy: jest to trochę podobne do poprzedniego ćwiczenia, ale tutaj otrzymujesz tylko początkową pozycję, a zadaniem jest kontynuować grę, wskazując łańcuch najlepszych ruchów, które możesz wymyślić dla obu stron. Masz 60 sekund na zastanowienie się nad pozycją, zanim zaczniesz wskazywać do dziesięciu ruchów. W drugiej części masz najwyżej 240 sekund, ale możesz zakończyć wcześniej i sprawić, by sędzia sprawdził twoje ruchy. Silnik sprawdza wszystkie ruchy pod kątem ich poprawności i daje punkty od 0 (zły ruch) do 100 (najlepszy ruch). Punkty za kolejne ruchy są liczone do ostatecznego wyniku tylko jeśli wcześniej wykonałeś najlepszy ruch. Innymi słowy liczy się tylko łańcuch optymalnych ruchów.

Podczas analizy widzisz swoje punkty i informację czy ruchy były legalne (oznacza się je zielonym znacznikiem). Małe przyciski ze znakami zapytania przy każdym ruchu otwierają planszę analizy, na której można zobaczyć wszystkie kontynuacje i ich zalety lub ich brak. Wszystkie pozycje pochodzą z prawdziwych gier i możesz zobaczyć nazwy graczy oraz wynik gry poniżej planszy.

Wykonywanie perfekcyjnych ruchów po kolei nie jest łatwym zadaniem jeśli nie jesteś graczem na wysokim poziomie, nie zdziw się, gdy wielokrotnie uzyskasz tylko jeden lub dwa poprawne ruchy. To wciąż dobre narzędzie do nauki, zwłaszcza, że figury na planszy nie poruszają się podczas wskazywania ruchów. Cała kontynuacja z pozycji, którą widzisz, jest tylko w twojej głowie. Jest to test umiejętności taktycznych i pamięci pozycyjnej naraz.

Naucz się gry: to kolejna odmiana „ruchów między dwoma pozycjami”, ale tutaj możesz wybrać grę w formacie PGN, która jest następnie wyświetlana na dwóch tablicach jednocześnie. Druga plansza po prawej stronie jest zawsze o tyle ruchów przed lewą, co wybrany poziom. Na przykład na poziomie 2 zarówno czarne, jak i białe przesunęły się raz w porównaniu z lewą deską. Możesz grać w białe, czarne lub obie strony. Twój czas oraz liczba błędów, które popełniłeś, zostaną zapisane na liście wyników.

Jeśli zawsze chciałeś zapamiętać konkretną grę, z jakiegokolwiek powodu, jest to właściwe narzędzie do tego. W przypadku treningu taktycznego sugerowałbym skorzystanie z jednej z lepszych alternatyw programu.

Szachownica na spojrzenie: tutaj możesz ćwiczyć pamięć szachową. Pokazywana jest na kilka sekund pozycja, a następnie należy wskazać, które figury były na planszy. Możesz zwiększyć trudność, wybierając określenie ich dokładnej pozycji, kolor pola, czy była figura atakowana czy atakowała. Możesz ustawić stałą liczbę sekund dla fazy zapamiętywania lub ustawić liczbę sekund dla każdej figury na planszy. Tak zwane „strony” reprezentują różne serie pozycji. Po każdej pomyślnie rozwiązanej pozycji trudność wzrasta poprzez dodanie kolejnych elementów na planszy. Twoje wyniki w każdej sesji będą rejestrowane razem z używanymi ustawieniami. W zależności od wybranych ustawień (o jakie informacje chcesz być pytany), bardzo szybko staje się to trudne.

To ćwiczenie jest dobrym treningiem, jeśli chcesz grać w szachy z opaską na oczy. Możesz też skorzystać z wersji testu odporności.

3. Tryb „Rywalizuj”

Ideą trybu „Rywalizuj” jest powolne wprowadzenie do coraz lepszego rozumienia gry poprzez zapewnienie opiekuna (komputera analizującego każdy ruch w tle).

3.1 Zawody z nauczycielem

Ten tryb pozwala grać w miarę postępów przeciwko coraz trudniejszym przeciwnikom komputerowym z coraz mniejszą liczbą wskazówek od nauczyciela. Przeciwnicy komputerowi są podzieleni na pięć grup w zależności od ich siły.

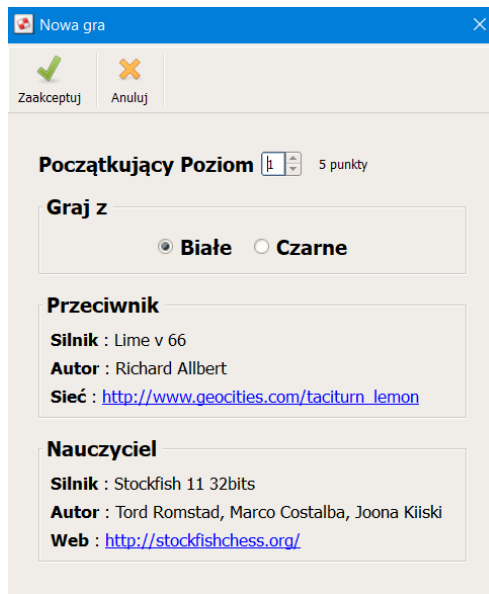
Nazwa grupy	Wymagane punkty	Przykładowi przeciwnicy
Acqua	od 0	Tarrasch ToyEngine, Rocinante
Bikjump	od 600	Bikjump, Clarabit, Lime, Chispa, Gaia
Pawny	od 1800	Greko, Pawny, Umko, Garbochess, Ufim
Wildcat	od 3600	Cyrano, Alaric, Daydreamer, Glaurung
Rhetoric	od 6000	Toga deepTogaNPS, Rybka, Komodo, Stockfish, Critter

Przeciwnik w najłatwiejszej grupie nie ma dużej wiedzy szachowej, często popełnia błędy i jest dobry dla początkujących. Najsilniejsza grupa zawiera przeciwników, którzy grają na poziomie arcymistrzowskim, jak Stockfish i Critter.

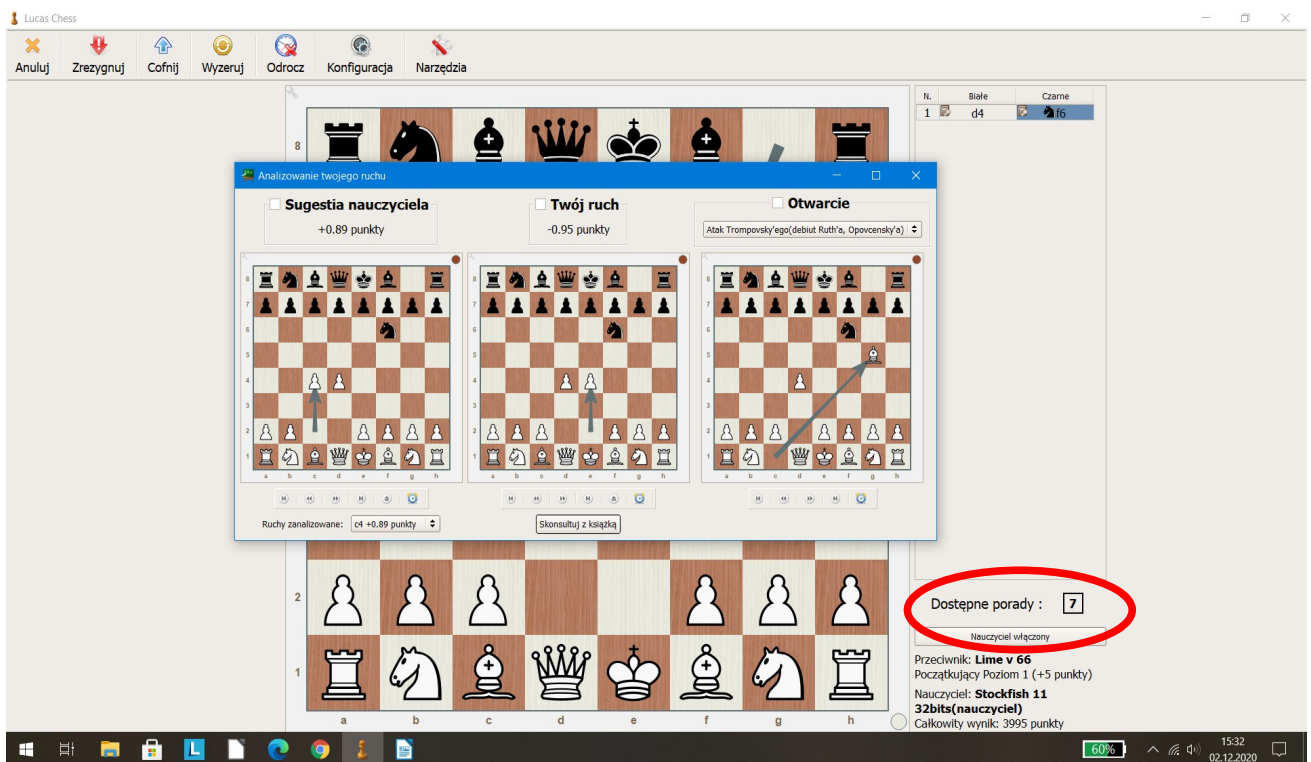
Zaczynając granie w trybie „Rywalizuj” mamy zerową zdobycz punktową, więc aby zdobyć jakieś punkty wybieramy najpierw przeciwnika z pierwszej grupy, czyli kolejno: *Rywalizuj/Zawody z nauczycielem/Zmień przeciwnika/Acqua group* i wybieramy dowolnego przeciwnika z listy.

Po jego wybraniu chcemy z tym przeciwnikiem zagrać. W tym celu wybieramy *Rywalizuj/Zawody z nauczycielem/Początkujący*.

Pojawia się ekran z możliwością wyboru koloru, jakim chcemy grać (Białe/Czarne) oraz informacją o poziomie i ilości punktów, jakie zdobędziemy jeśli partię wygramy. Pozostaje kliknięcie „Zaakceptuj” i zaczynamy grę.



Ponieważ grę zaczynamy na szczeblu „Początkujący”, to mamy do dyspozycji 7 możliwości zmiany swojego ruchu na ruch podpowiadany przez nauczyciela lub ewentualnie przez teorię otwarć.



Po wygraniu pierwszej partii np. białymi dostajemy 5 punktów. Następną partię komputer proponuje nam zagrać drugim kolorem (czyli w tym wypadku czarnymi). Wygranie partii obydwojma kolorami na szczeblu „Początkujący” odblokowuje szczebel „Amator”. Podobnie wygranie partii obydwojma kolorami na szczeblu „Amator” odblokowuje szczebel „Kandydat na mistrza” itd.

W programie jest sześć szczebli, a każdy z nich daje różną liczbę dostępnych porad:

1. Początkujący – 7 porad.
2. Amator – 5 porad.
3. Kandydat na mistrza – 3 porady.
4. Mistrz – 2 porady.
5. Mistrz międzynarodowy – 1 porada.
6. Arcymistrz – brak porad.

Grając tylko na jednym szczeblu (np. „Początkujący”) po każdym wygraniu białymi i czarnymi odblokowuje się kolejny poziom dla tego szczebla. Takich poziomów jest 7.

Grając w trybie „Rywalizacja” można sobie planować jak będziemy powiększać naszą zdobycz punktową. Więcej informacji pokazuje poniższa tabela:

		ILOŚĆ ZDOBYWANYCH PUNKTÓW						
Szczebel	Ilość porad	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	Poziom 4	Poziom 5	Poziom 6	Poziom 7
Początkujący	7	5	10	15	20	25	30	35
Amator	5	10	20	30	40	50	60	70
Kandydat na mistrza	3	20	40	60	80	100	120	140
Mistrz	2	40	80	120	160	200	240	280
Mistrz MN	1	80	160	240	320	400	480	560
Arcymistrz	0	160	320	480	640	800	960	1120

Planowanie pokażemy na przykładzie: założmy, że mamy odblokowany na szczeblu „Początkujący” poziom 3, na szczeblu „Amator” poziom 2 i na szczeblu „Kandydat na mistrz” poziom 1. Mamy teraz do wyboru:

- zagrać „Początkującym” na poziomie 3 (mając 7 porad) i po wygranej zdobyć 15 punktów
- zagrać „Amatorem” na poziomie 2 (mając 5 porad) i po wygranej zdobyć 20 punktów
- zagrać „Kandydatem na mistrza” (mając 3 porady) na poziomie 1 i po wygranej zdobyć też 20 punktów, ale w dalszej perspektywie odblokować kolejne szczeble, gdzie tych punktów za wygraną jest więcej.

Należy pamiętać, że na każdym wyższym poziomie gra się z coraz lepszym przeciwnikiem (wyższy poziom to większa liczba ruchów, które komputer analizuje do przodu).

I kolejna ważna informacja: punkty na danym poziomie są przyznawane tylko raz. Powtórzenie tego samego poziomu nie jest nagradzane punktami.

Olbrzymią zaletą trybu „Rywalizuj” jest nauczyciel (domyślnie jest to Stockfish). Ten program analizuje każdy ruch, który wykonujesz, a jeśli okaże się, że jest on niedoskonały, to powie ci o tym i pozwoli na cofnięcie tyle razy, ile masz cofnięć dostępnych w grze. Dla obydwu ruchów (twojego i sugerowanego) podawana jest ocena w punktach. Podpowiedzi nauczyciela są dostępne do końca partii, ale po wyczerpaniu limitu nie możesz już cofać własnych ruchów.

Dodatkowo możesz cofnąć ruch również wtedy, gdy nauczyciel nie sugerował tego. To cofnięcie oczywiście też zmniejsza licznik dostępnych porad.

Możliwe jest ograniczenie podpowiedzi opiekuna do przypadków, w których ocena jego własnego ruchu jest lepsza niż twoja o pewien margines w punktach bezwzględnych i / lub w procentach. Ustawienie znajduje się w *Opcje > Konfiguracje > Nauczyciel*.

Gdy pojawi się okno nauczyciela, to zalecany i twój ruch są pokazywane obok siebie. Możliwe jest wykonanie własnego ruchu lub ruchu sugerowanego przez nauczyciela. Czasami jest też trzecia opcja, jaki ruch jest przewidywany przez silnik przeciwnika.

Ważne jest, aby zwracać szczególną uwagę na oceny ruchów, ponieważ czasami sugestia nauczyciela jest tylko nieznacznie lepsza od twojego ruchu, a ty możesz celowo chcieć skierować grę w innym kierunku. Pamiętaj, że możesz zaakceptować ruch nauczyciela tylko limitowaną ilość razy na grę. Jeśli twój własny ruch nie jest zły, warto go utrzymać, nawet jeśli sugestia jest lepsza. Postaraj się zarezerwować wskazówki na naprawdę wątpliwe ruchy i katastrofalne błędy. Z drugiej strony możesz zaakceptować podpowiedzi, które dają ci tylko niewielką przewagę, aby utrzymać przewagę w grze.

Po podjęciu decyzji, który ruch wykonać, powracasz do gry, a jeśli cofnąłeś swój ruch, licznik podpowiedzi zmniejsza się o jeden.

Ważne jest, aby pamiętać, że w trybie „Rywalizuj” **czas nie gra roli**, więc nie spiesz się i ruszaj się tylko wtedy, gdy masz plan. Często powtarzane jest powiedzenie szachowe, przypisywane mistrzowi szachowemu Emanuelowi Laskerowi: „Zły plan jest lepszy niż brak planu”.

Przeciwnicy komputerowi nie tylko różnią się pod względem siły, ale także grają zauważalnie różnymi stylami szachowymi, co sprawia, że jest ciekawie, gdy grasz z różnymi przeciwnikami na tym samym poziomie. Nie musisz grać z wszystkimi przeciwnikami i na wszystkich poziomach aby zdobyć wystarczającą ilość punktów dla wyższego szczebla. Możesz wybrać kombinacje przeciwników, siły i poziomu, tak by zdobyć odpowiednią ilość punktów do awansu.

Ten system nauczania szachów działa zaskakująco dobrze. Nauczyciel pokazuje gdzie popełniasz błędy, ale ponieważ możesz zaakceptować lepszy ruch tylko kilka razy, nie jest to darmowy bilet do wygrania. Dzięki temu korepetycje są na tyle łagodne, że od czasu do czasu kierują cię w odpowiednim kierunku, co sprawia, że aktywnie analizujesz własne ruchy i sugestie. W grze przeciwko trudniejszemu silnikowi, gdy przesuwasz granice, balansowanie pomiędzy trzymaniem się własnego ruchu a korzystaniem z cennej podpowiedzi jest zabawnym doświadczeniem edukacyjnym.

Jeśli utknieś z postępem, spróbuj przełączyć się na innego przeciwnika z tej samej grupy. Gra przeciwko różnym przeciwnikom jest nie tylko bardziej interesująca, ale może również pomóc twojemu myśleniu taktycznemu stawiać czoło różnym podejściom do strategii szachowej i lepiej naśladować grę z ludźmi.

3.2 Ranking Elo

Dzięki trybom Elo gracz może lepiej ocenić swoją siłę gry. Może to nie być wystarczająco dokładne, aby odzwierciedlić rzeczywistą moc, ale powinno przynajmniej z grubsza wskazać nasz poziom.

Lucas-Elo

W tym trybie możesz grać bez kontroli czasu z listą przeciwników, które mają oceny pomiędzy 158 a 3091. Zaczynasz od oceny dokładnie zero i możesz grać tylko z przeciwnikami w pobliżu Twojej oceny, co oznacza, że zaczynasz na samym dole i powoli wspinasz się w górę. Na liście osobowości przeciwnika możesz zobaczyć zmiany punktów, które otrzymujesz za wygraną / stratę / remis. Zamiast wybierać konkretnego przeciwnika, możesz także walczyć z losowym w pewnym zakresie ocen, ponownie ograniczonym przez własną ocenę.

W tym trybie nie ma pomocy, takich jak nauczyciel czy analiza w grze, tylko ty i twój przeciwnik, a wynik gry decyduje o tym, jak zmieni się twoja ocena. Jest to świetny sposób na określenie bardziej lub mniej realistycznej oceny siły gry, ponieważ oceny przeciwnika komputerowego są

dostosowywane do przybliżonej siły graczy na świecie. Trochę szkoda, że Lucas Chess ustawia początkową ocenę na zero. Większość graczy najprawdopodobniej będzie znacznie powyżej tej oceny, a uzyskanie „prawdziwej” oceny wymaga wiele mało interesujących gier. Byłoby prawdopodobnie mądrzej, gdyby umieścić ocenę początkową na poziomie co najmniej 600.

Turniejowe Elo

Tryb turniejowy ma na celu naśladowanie gier przeciwko graczom klubowym o sile między 1390 a 2530. Na szczycie listy przeciwników dla tego trybu znajdują się wcielenia osobistości arcymistrza, które można również wybrać w trybie darmowej gry. W przeciwieństwie do trybu Lucas-Elo masz tutaj początkową ocenę 1600, a gry są rozgrywane z kontrolą czasu (całkowite minuty na grę i opcjonalnie dodane sekundy na wykonany ruch).

Ponownie jesteś ograniczony w wyborze przeciwników z listy według twojego aktualnego ratingu i możesz również wybrać losowego przeciwnika w pewnym zakresie. Podobnie jak w trybie Lucas-Elo, gry turniejowe pozbawione są jakiegokolwiek pomocnika. Jeśli chcesz ustalić siłę gry z kontrolą czasu, jest to właściwa opcja.

Fics-Elo i Fide-Elo

Te tryby różnią się od pozostałych dwóch, są bardziej zbliżone do funkcji „Graj jak wielki mistrz” z menu treningów. Wybierasz zakres ocen dla swojego przeciwnika, a następnie otwierana jest nagrana gra z jednej z baz danych.

Chodzi o to, że starasz się zrobić najlepszy ruch, jaki możesz wymyślić, a jeśli zrobisz ruch inny niż nagrany, twój jest porównywany z ruchem, który naprawdę został zagrany w grze. Arbiter silnika oblicza następnie ocenę dla obu ruchów i jeśli jest lepszy, uzyskasz różnicę punktów, jeśli oryginalny ruch jest lepszy, tracisz różnicę. Jeśli wykonasz ten sam ruch, który został zagrany w grze, punkty pozostają takie same. Ruchy inne niż książkowe nie są karane ani nagradzane.

Gra przebiega tak, jak była oryginalnie grana. Jeśli spróbujesz zrobić inny ruch, zostanie on zastąpiony zagranym w oryginalnej grze, gdy tylko zobaczysz zmianę punktu. Jeśli uzyskasz wynik pozytywny, wygrywasz, w przeciwnym razie przegrywasz. Twój początkowy wynik Elo (1200 dla gier Fics-Elo i 1600 dla gier Fide-Elo) jest następnie odpowiednio dostosowywany.

Interesujące jest w tym trybie to, że musisz wykonać najlepszy ruch, a jednocześnie nie masz wpływu na przebieg gry. Jeśli oryginalny gracz, którego ruchy śledzisz, zdecydował się na gorszą kontynuację, musisz jak najlepiej wykorzystać następny ruch, przynajmniej teoretycznie. W tym przypadku możesz być zaskoczony, jak genialny był twój ruch. Jeśli śledzisz lepszego gracza, możesz podziwiać jego geniusz, podczas gdy sam możesz wykonać jeden gorszy ruch za drugim. Z tego powodu ten tryb gry ma wysoką wartość rozrywkową i może być dość wnikliwy w tym samym czasie.

4. Narzędzia

Menu „Narzędzia” zawiera wiele ważnych elementów, których nie może zabraknąć żadnemu poważnemu szachiście. Szczególnie przewodnik po debiutach może pomóc graczom w stopniowym udoskonalaniu rozpoczynania gry w szachy.

4.1 Stwórz własną grę

To narzędzie pozwala na swobodne tworzenie gier ruch po ruchu. Możesz na przykład odtworzyć grę z książki, stworzyć układanki szachowe lub przetestować swoje pomysły za pomocą tego narzędzia do tworzenia gier. Po prostu przesuwasz elementy dla obu stron, a jeśli chcesz, możesz uzyskać sugestie ruchu z silnika lub w dowolnym momencie włączyć jako przeciwnika silnik, jeśli chcesz. Możliwe jest również wczytanie debiutu z bazy danych, a następnie przejście od tego miejsca do gry. Wszystkie narzędzia do analizy, w tym kibitzery i analiza pozycji, są również do Twojej dyspozycji.

Możesz również oceniać i komentować każdy ruch klikając prawym przyciskiem myszy listę ruchów, aby wyświetlić rozszerzony obszar edycji. Możesz również dodać warianty do dowolnego ruchu ręcznie lub za pomocą silnika.

Gry i pozycje mogą być importowane i eksportowane z oraz do notacji PGN i FEN w dowolnym momencie, jeśli chcesz udostępnić swoje dzieła.

4.2 Przeglądarka PGN

Przeglądarka PGN umożliwia przeglądanie i analizowanie nagranych gier. Możesz wywołać silnik dla pojedynczych ruchów lub przeanalizować całą grę. To ostatnie można również wykonać tylko dla jednej strony, a warianty można dodawać automatycznie. Możesz także edytować gry według własnych upodobań.

Z bazy danych twoich gier rozgrywanych w Lucas Chess (podpowiedź: włącz automatyczne nagrywanie gry w opcjach) możesz również generować niestandardowe treningi taktyczne, grać jako lekcje arcymistrza (grasz jak arcymistrz, prawda?) i niestandardowe książki debiutów. Możesz także uruchamiać wszystkie swoje gry poprzez analizę w trybie wsadowym.

Twoja baza danych gier może być również filtrowana przez wiele kryteriów i operatorów logicznych. Na przykład można znaleźć wszystkie gry z ostatnich trzech miesięcy, w których ELO czarnych było powyżej 1500 i nie wykonano więcej niż 16 ruchów.

Jeśli lubisz przeglądać losowo interesujące gry, dostępna jest funkcja „gry dnia”, która daje Ci intrygującą grę do oglądania i analizy.

4.3 Baza danych

Są to dwie oddzielne bazy danych, jedna dla pełnych gier a druga dla pozycji. Obie pozwalają uzyskać dobry przegląd ogromnej liczby wpisów. Baza danych gier zawiera kartę podsumowania, w której możesz przeprowadzić analizę całej bazy danych, aby wyodrębnić informacje statystyczne, na przykład procenty wygranych / strat / remisów dla kontynuacji otwarcia, statystyk graczy i wiele innych. Otwieranie książek, a także treningów taktycznych można również generować z bazy danych gier, a także dostępne są złożone możliwości filtrowania z przeglądarki PGN.

4.4 Zapisz pozycje w FNS/PGN

W tym miejscu możesz zapisać dowolny układ na szachownicy w formacie FNS/PGN.

4.5 Debiuty

Narzędzie „Debiuty” umożliwia tworzenie niestandardowych otwarć, które można nazwać i opcjonalnie dodać do listy standardowych debiutów. Drugą dużą częścią narzędzia jest osobisty przewodnik debiutów. Jeśli chcesz stworzyć spersonalizowany repertuar otwarć (co jest dobrym pomysłem dla każdego szachisty), jest to miejsce, w którym możesz to zrobić. Osobisty przewodnik debiutów można wywołać z wielu innych miejsc w Lucas Chess w celu szybkiego odniesienia się.

Po pierwszym otwarciu osobistego przewodnika debiutów zawiera on już niewielki wybór standardowych otwarć. Ten domyślny przewodnik może być dowolnie modyfikowany lub możesz go usunąć i zacząć od zera, jeśli chcesz. Możesz dołączyć ocenę, opis przewagi i komentarz do każdego debiutu. Domyślnie komentarze są zatyłowane jak debiuty, ale możesz je edytować, aby były bardziej opisowe. Oceny mogą być również zmieniane przez silnik z regulowaną głębokością analizy. Baza danych standardowych debiutów może być również importowana w całości lub w wersji podstawowej, z głównymi liniami. Można także importować książki Polyglot i PGN.

Z każdego debiutu można generować lekcje treningowe, wystarczy wybrać gałąź i kliknąć przycisk treningu. Po nadaniu lekcji nazwy zostanie ona dodana do modułu szkoleniowego „Trening/Naucz się taktyki przez powtarzanie” jako oddzielne podmenu.

Poniżej widoku drzewa otwarć znajduje się statystyczne podsumowanie gier z bazy danych, które są połączone z przewodnikiem po debiutach. Ta baza danych jest początkowo pusta, dlatego wszystkie statystyki pokazują zero za pierwszym razem, musisz przejść do drugiej karty przewodnika debiutów i wypełnić ją gramami. Najłatwiej to zrobić łądząc PGN w grach, ale możesz też ręcznie dodawać gry pojedynczo. Po wypełnieniu bazy danych gramami wróć do karty ruchów i kliknij przycisk przebudowania po lewej stronie obszaru statystyk. Spowoduje to sprawdzenie wszystkich gier i wypełnienie danych dotyczących procentów wygranych / strat / remisów i reszty.

Teraz możesz uruchamiać dodatkowe analizy silnika w grach, filtrować statystyki według graczy lub tworzyć nowy przewodnik debiutów tylko z dołączonych gier. Ta ostatnia funkcja jest szczególnie przydatna, gdy zaimportujesz sporą liczbę własnych gier i chcesz dostosować swój repertuar do tego, co działało najlepiej w Twoich poprzednich grach.

4.6 Silniki

Turnieje między silnikami

Za pomocą tego narzędzia możesz pozwolić dowolnej liczbie silników rywalizować w automatycznym turnieju. Możesz dodać dowolne silniki, które pochodzą z Lucas Chess, wybierając „importuj” na karcie silnika lub dodając zewnętrzne silniki, wybierając „nowy”, ponieważ możesz dostosować ich ustawienia i dać im aliasy, jeśli chcesz. Możesz także zdefiniować książkę debiutów, która będzie używana przez wszystkie silniki w turnieju i rozpocząć gry od końca debiutu według własnego wyboru. W zależności od liczby silników dodanych do turnieju i od cierpliwości dobrym pomysłem może być ograniczenie czasu na stronę do kilku minut. Niektóre silniki dobrze radzą sobie z ograniczeniami czasu, a inne lepiej sprawują się w dłuższym okresie.

Oprócz walorów rozrywkowych polegających na tym, że silniki walczą ze sobą, turnieje silnikowe mogą być bardzo przydatne do testowania regulacji parametrów. Może chcesz obniżyć jeden z silniejszych silników do poziomu, na którym masz szansę wygrać. W tym celu możesz wielokrotnie dodawać wybrany silnik z różnymi ustawieniami. Dodaj słabsze silniki do porównania i jesteś dobry. Po zakończeniu turnieju masz lepsze pojęcie o tym, jak wprowadzone zmiany wpłynęły na siłę gry silnika.

Jeśli chcesz dodać zewnętrzny silnik do listy przeciwników w grze Lucas Chess, turniej silnika jest dobrym sposobem, aby dowiedzieć się jaki jest on silny.

Zewnętrzne silniki

Lucas Chess jest wyposażony w 21 wbudowanych silników, o sile od amatora po arcymistrza i pokrywających różne style gry. Jeśli chcesz dodać więcej silników, możesz to zrobić tutaj. Wszystkie ustawienia można dostosować i możesz zdefiniować siłę Elo, aby lepiej umieścić je wśród innych silników. Jeśli dodasz więcej niż wersję podstawową silnika, to pomocna jest możliwość definiowania nazw aliasów.

5. Opcje

5.1 Konfiguracja

Lucas Chess jest wyposażony w rozsądne ustawienia domyślne, ale są pewne rzeczy, które możesz dostosować do swoich potrzeb. Kiedy cokolwiek zmienisz w oknie konfiguracji, Lucas Chess uruchomi się ponownie, aby zastosować zmiany.

Na pierwszej karcie konfiguracji możesz między innymi wybrać interfejs z kilkunastu języków. Najprawdopodobniej będziesz chciał zmienić tutaj system punktacji silnika na 1 pionek = 1.0 punkt, ponieważ jest to bardziej popularna forma używana zwykle do ewaluacji.

Na karcie nauczyciela domyślnie możesz wybrać silnik, który będzie używany jako nauczyciel. Domyślny Stockfish to dobry wybór, ponieważ daje całkiem dobre wyniki nawet przy bardzo krótkim czasie myślenia. Ponieważ funkcja korepetycji może być trochę irytująca jeśli chodzi o ratowanie każdego ruchu, możesz tutaj również dostosować czułość. Proponuję ustawić minimalną różnicę w procentach na 10% i być może również ustawić pewną małą różnicę punktów, jeśli chcesz.

W ustawieniach szachownicy możesz zdecydować się na wyświetlanie proponowanych ruchów, jeśli jesteś początkującym szachistą. Przydatna jest również domyślna aktywacja okna zbitych figur. Pozwala to na kontrolę różnicy w figurach na planszy.

Inne ustawienie, które należy zmienić, znajduje się na karcie automatycznego zapisywania. Domyślnie Lucas Chess nie zapisuje twoich granych gier w dowolnym miejscu, chyba że specjalnie zapisujesz je ręcznie za każdym razem. Kliknij puste pole po „autozapisie do pliku PGN” i określ, gdzie chcesz zapisywać swoje gry. Następnie określ, które gry chcesz automatycznie zapisać: wygrane, przegrane/zremisowane czy niedokończone. Polecam zapisywanie wygranych i przegranych/zremisowanych. Czy niedokończone gry są warte zapisywania zależy przede wszystkim od tego, dlaczego zazwyczaj ich nie kończysz i czy masz wystarczająco dużo miejsca.

Ostatnia karta pozwala ustawić oceny, które będą używane w szkoleniowych trybach Elo. Tak naprawdę nie ma znaczenia jak je ustawisz, ponieważ obecnie nie mają one wpływu na „rzeczywiste” oceny uzyskiwane w całym programie.

5.2 Kolory

Tutaj możesz edytować kolory planszy, styl elementów i kształt strzałek wskaźnika. Można również zdefiniować obrazy dla białych i czarnych pól oraz tła, klikając przyciski ze znakami zapytania. Jeśli lubisz plansze w stylu marmuru lub drewna, tu możesz to ustawić. Wszystkie ustawienia można zapisać jako motywy, a także importować motywy utworzone przez innych.

Opcje kolorów dla PGN umożliwiają zdefiniowanie palety dla zakresu ruchów dobrych do złych. Nawet jeśli nie chcesz zmieniać kolorów, warto przyrzeć się wartościom domyślnym, aby zobaczyć, co oznaczają poszczególne kolory w analizach PGN.

5.3 Dźwięk

Dźwięki można zdefiniować dla niemal każdego wydarzenia gry w szachy, ale nie ma żadnych dźwięków domyślnych. Przycisk modyfikacji wyświetla osobne okno dla każdego zdarzenia, w którym można nagrać dźwięk z mikrofonu lub załadować plik WAV.

5.4 Użytkownicy

Lucas Chess ma nawet wbudowane zarządzanie użytkownikami. Wszystkie ustawienia, postępy i zapisy gier są zapisywane osobno dla każdego użytkownika. Po pierwszym uruchomieniu program poprosi o podanie nazwy użytkownika, która będzie domyślnym profilem. Profile mogą być również chronione hasłem poprzez podwójne kliknięcie pustego pola w kolumnie hasła. Zarządzanie użytkownikami jest szczególnie przydatne, gdy używasz przenośnej wersji Lucas Chess. W tym przypadku dane profilu zostaną zapisane w podfolderze „UsrData” w folderze programu.

Podsumowanie

Lucas Chess zawiera tak wiele opcji i modułów treningowych, że gracze, którzy po raz pierwszy spotykają się z programem, będą prawdopodobnie potrzebowali trochę czasu, aby poznać jego możliwości. Tryby oceniania partii i Elo mogą być uważane za główne wskaźniki do pomiaru siły i robienia postępów. Ze wszystkich narzędzi treningowych zalecamy korzystanie z tego, co jest dla Ciebie najlepsze i oczywiście zawsze analizuj własne błędy przy pomocy sprytu i silników.

Szachowi uczniowie powinni nie tylko trenować i grać z silnikami. Prawdziwi ludzie wciąż zapewniają najbardziej zabawne i interesujące gry, nawet jeśli silniki mogą pokonać najlepszych arcymistrzów. Jeśli szukasz platformy do gry przeciwko żywym przeciwnikom, sprawdź [Chess.com](https://www.chess.com).