Chess Forge

nowa aplikacja do treningu

W poszukiwaniu najlepszych narzędzi do treningu szachowego, skonsultowaliśmy się z mistrzami, arcymistrzami oraz trenerami, a także przetestowaliśmy wiele płatnych i darmowych aplikacji oraz stron internetowych. Niektóre z nich okazały się bardzo pomocne, kilku używamy na co dzień w naszej pracy szkoleniowej i dla własnego rozwoju.

Wciąż jednak brakowało nam narzędzia, które wspomagając proces studiowania gry, byłoby optymalne dla nas i dla naszych podopiecznych. Chcieliśmy bowiem w jednym spójnym pakiecie dysponować możliwością:

* tworzenia podręczników z analizami debiutowymi, wzorcowymi partiami, kolekcjami końcówek i kombinacji;
* testowania i poprawiania naszej pamięci, wiedzy i umiejętności;
* łatwego wykonywania analizy komputerowej.

Spełnienie tych warunków, jak dotychczas, wymagało używania kilku różnych narzędzi i ręcznego kopiowania danych pomiędzy nimi. Taki proces wydał nam się zbyt czasochłonny i nieefektywny.

Dlatego postanowiliśmy zainwestować swoje kwalifikacje, czas i wysiłek w przygotowanie aplikacji, która całkowicie zaspokoiłaby powyższe wymagania.

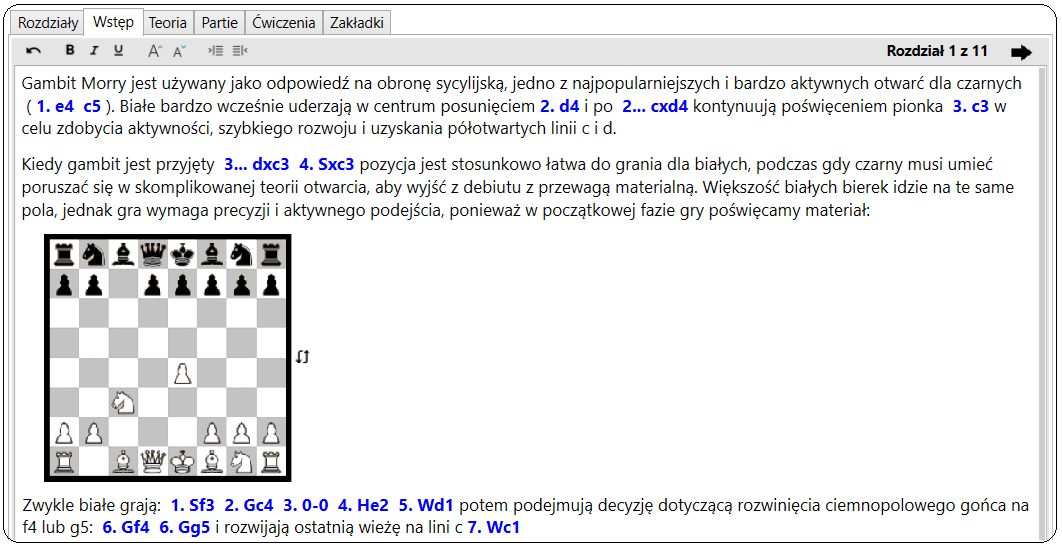
I oto dzisiaj, mamy przyjemność przedstawić **Chess Forge**, nowy program do treningu szachowego. **Chess Forge** (czyli Szachowa Kuźnia) jest aplikacją do systemu Windows, na licencji „Wolnego i Otwartego Oprogramowania”, czyli do bezpłatnego pobierania i nieograniczonego użytku.

# Podręczniki

Chess Forge zapisuje dane w Podręcznikach składających się z jednego lub wielu rozdziałów. Każdy rozdział zawiera następujące części:

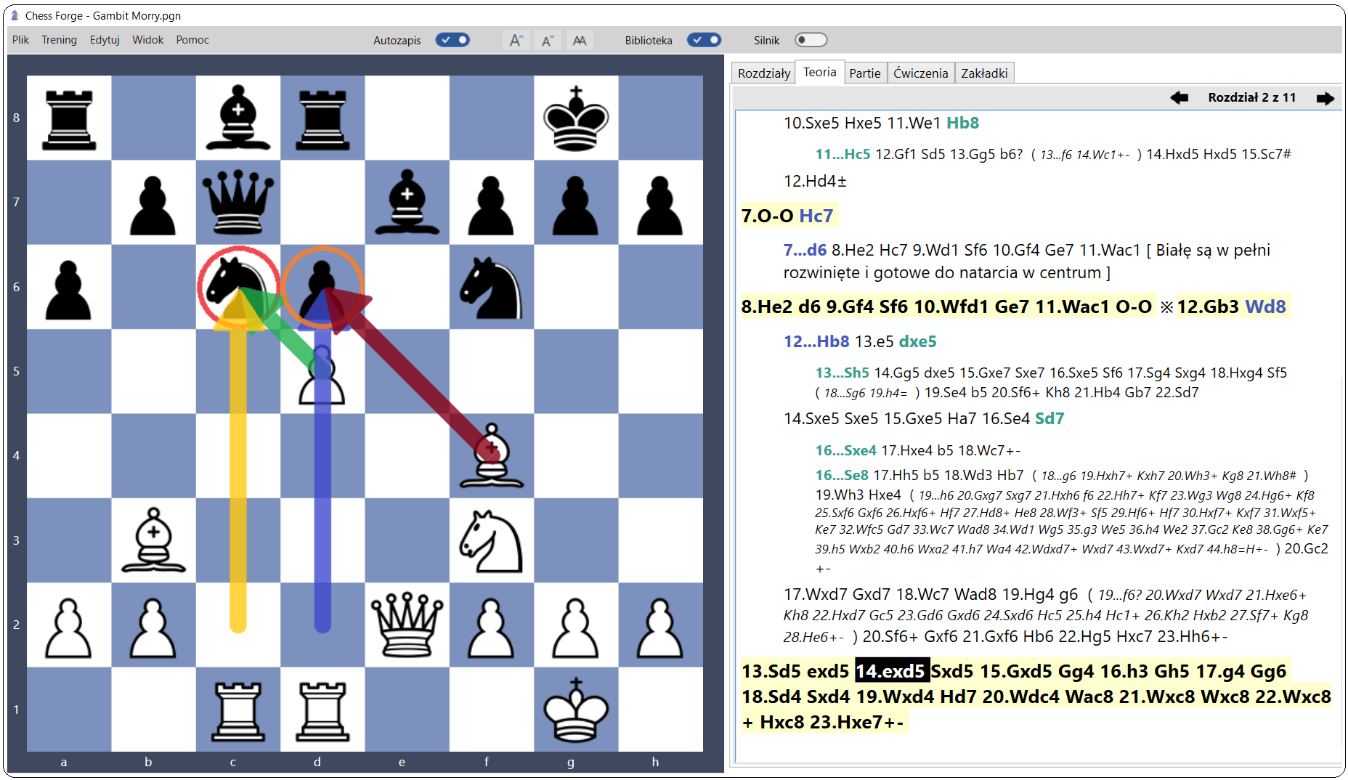
## Wstęp

Autor podręcznika lub sam użytkownik, może tu wpisać i sformatować dowolny tekst wprowadzający. Możliwe jest wstawianie diagramów i zapisu posunięć dla lepszej ilustracji zapisanych treści. I tak na przykład, w rozdziale o Gambicie Morry we wstępie można przedstawić główny plan gry dla białych jak poniżej:



## Teoria

Ta część służy do przeglądania bądź budowania drzew wariantów od pozycji początkowej, innymi słowy: do tworzenia studiów debiutowych. Użytkownik może dodawać, zmieniać lub usuwać warianty i podwarianty, dodając przy tym opcjonalne komentarze oraz oceny poszczególnych ruchów lub pozycji. Przyjazna dla użytkownika edycja umożliwia także rysowanie strzałek, zaznaczanie krytycznych pól, promowanie i usuwanie wariantów, łączenie i dzielenie rozdziałów, a nawet kopiowanie indywidualnych wariantów pomiędzy rozdziałami.



## Partie

W tej części programu użytkownik dysponuje możliwością gromadzenia partii, które w prosty sposób można importować z plików PGN, a nawet z kolekcji Lichess (patrz poniżej). Oczywiście, można też wprowadzać partie własnoręcznie, ruch po ruchu. Podobnie jak w części **Teoria** istnieje łatwa możliwość edytowania tekstów partii, wariantów, komentarzy itd.

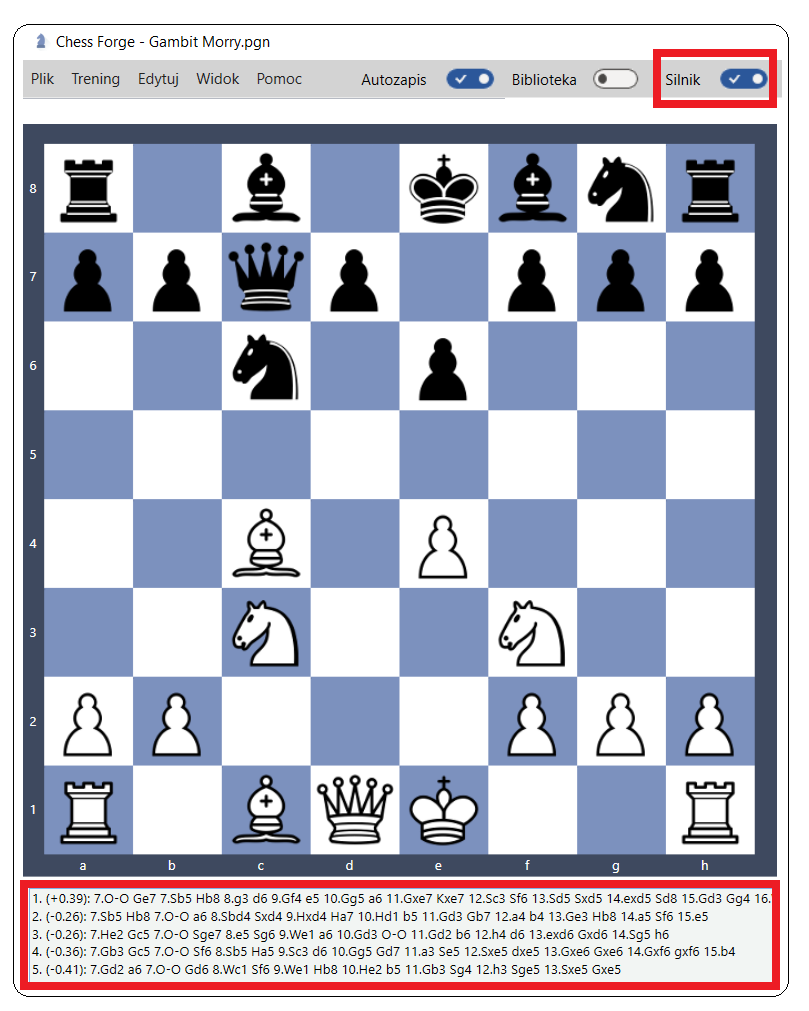
## Ćwiczenia

Jest to miejsce przeznaczone na gromadzenie lub przeglądanie kombinacji, końcówek czy quizów taktycznych. Podobnie jak partie, można je importować lub wprowadzać ręcznie. W dalszej części artykułu opisujemy metody rozwiązywania ćwiczeń.

Przy pracy z podręcznikiem, użytkownik Chess Forge ma dostęp do następujących narzędzi:

# Analiza i Gra z Silnikiem

Pakiet instalacyjny Chess Forge włącza program Stockfish, choć możliwe jest podłączenie także innych silników. Umiejętnie wykorzystana moc obliczeniowa silników powinna wydatnie przyspieszyć doskonalenie umiejętności i poszerzanie wiedzy szachowej. Istnieje bogaty wachlarz możliwości, od znajdowania przeoczonych podczas gry wariantów i kombinacji, a kończąc na eksperymentowaniu z różnymi otwarciami i strategiami. Przy włączonym silniku Chess Forge wyświetla najlepsze (wg danego silnika) kontynuacje dla strony będącej na posunięciu w wybranej pozycji:



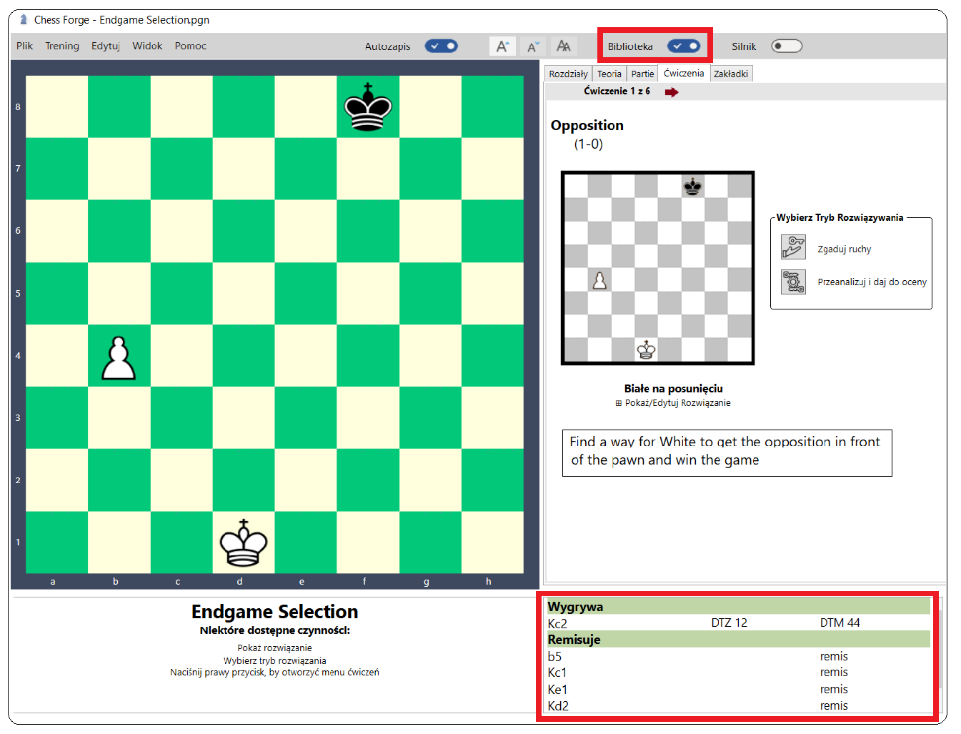
# Biblioteki

Jeśli komputer użytkownika ma dostęp do Internetu, Chess Forge może łączyć się z bazami partii i bibliotekami Lichess. W pozycjach debiutowych, program pobierze nazwę otwarcia, statystyki (procent wygranych, remisów i przegranych) i poda listę do 15 partii, granych przez najsilniejszych rankingowo zawodników. Każdą z tych partii można wygodnie przejrzeć w osobnym okienku i zaimportować do otwartego w danym momencie rozdziału.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

W pozycjach, w których liczba bierek nie przekracza 7, program pobierze i wyświetli wyczerpującą informację z tabel końcówek. Zaoszczędza to czas i zapewnia dokładne określenie wyniku gry w końcówce, co niekiedy bywa trudne nie tylko dla człowieka, ale nawet dla silnika szachowego.



# Importowanie Teorii, Partii i Ćwiczeń

Chess Forge umożliwia importowanie plików PGN, z których program zaproponuje utworzenie nowej Teorii, Partii lub Ćwiczeń w podręczniku. Przeglądanie szachowych materiałów w tych różnych formach pomaga w zrozumieniu strategii, otwarć i końcówek oraz rozwija myślenie taktyczne i strategiczne, bezpośrednio wpływając na poziom gry. W ten sposób można nauczyć się nowych technik, zidentyfikować szkodliwe nawyki, błędy i słabe punkty w grze zarówno swojej, jak i innych graczy. Jedna z opcji przy imporcie umożliwia utworzenie podrozdziału Teorii poprzez połączenie wariantów granych w importowanych partiach. Po umieszczeniu partii w podręczniku można ją przeanalizować za pomocą narzędzi Chess Forge, wstawiając komentarze i podwarianty:

Graphical user interface

Description automatically generated

Jak wspomnieliśmy wcześniej, przeglądarka partii mistrzowskich umożliwia importowanie partii bezpośrednio z Lichess:



Warto w tym miejscu zauważyć, że podręczniki to pliki w rozszerzonym formacie PGN. Oznacza to, że można je wczytać w innych przeglądarkach PGN, np. załadować na stronę lichess.org. Oczywiście te narzędzia nie wyświetlą struktury podręcznika, a jedynie warianty, partie i ćwiczenia.

# Trening

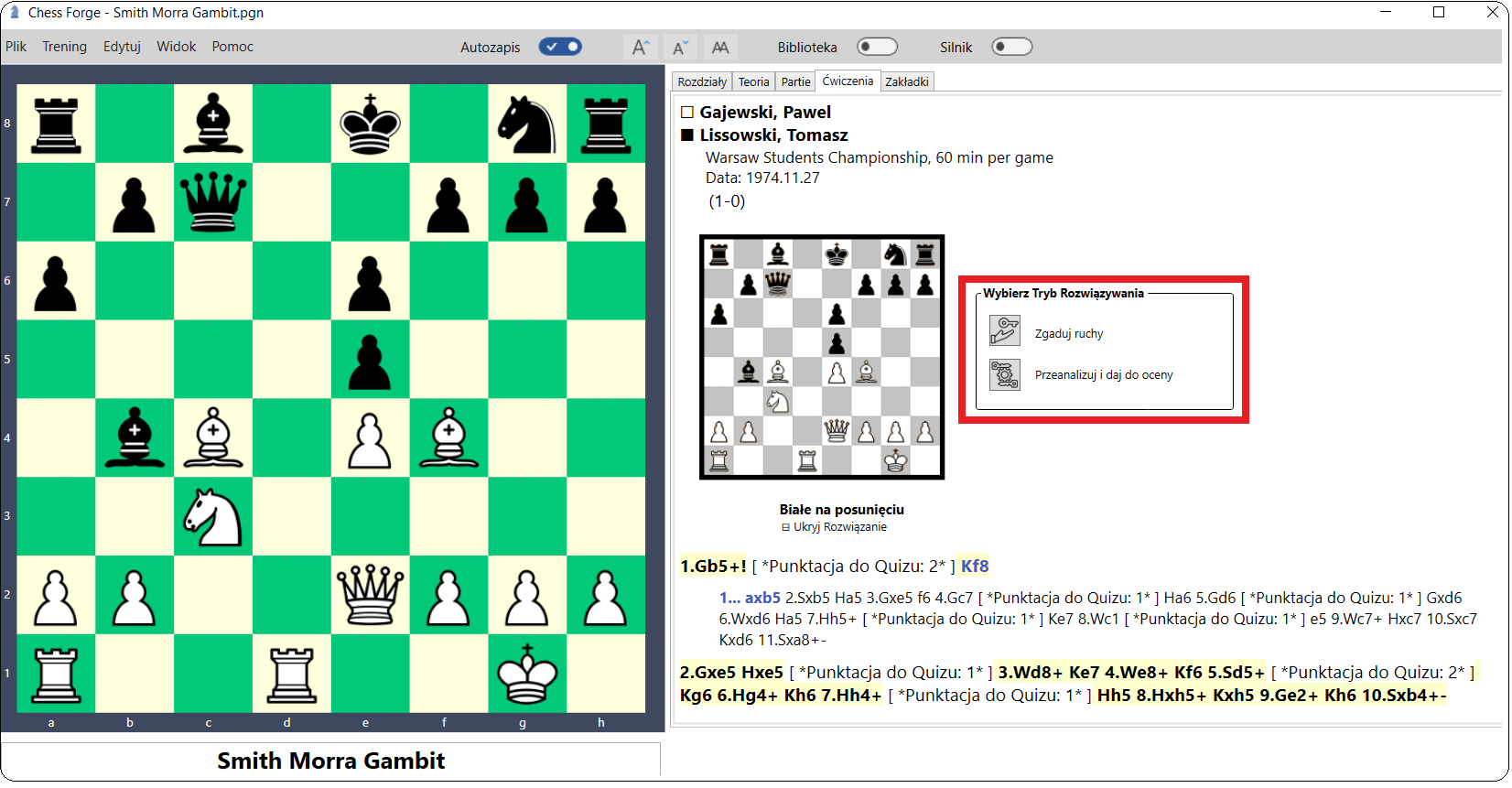
Unikalną cechą programu Chess Forge jest możliwość rozpoczęcia treningu z dowolnej pozycji, gdzie użytkownik wykonuje ruch i w zależności od miejsca skąd trening był wywołany, program odpowiada ruchem z podrozdziału Teorii, Partii lub rozwiązania Ćwiczenia. Jeśli użytkownik zrobi ruch spoza podręcznika, program poinformuje o tym, zaoferuje szybki powrót do źródła i zacznie grać używając silnika. Jest do doskonały sposób na pogłębienie wiedzy, jak należy kontynuować grę, gdy trenującemu kończy się wiedza książkowa:



# Rozwiązywanie Ćwiczeń

Chess Forge umożliwia tworzenie ćwiczeń i wprowadzanie ich rozwiązań, łącznie z nadawaniem punktów za znalezienie właściwych ruchów. Korzystanie z ćwiczeń może przynieść wiele korzyści, jak na przykład poprawę umiejętności taktycznych, rozwijanie umiejętności wizualizacyjnych, pogłębienie zdolności do rozpoznawania wzorców i stosowania ich we własnych partiach, podtrzymywanie koncentracji na stałym poziomie itd.

Użytkownik może wybrać jeden z dwóch trybów rozwiązywania i próbować swoich sił:



Chess Forge może być niezwykle przydatnym narzędziem dla każdego szachisty, który chce poprawić swoją grę i poszerzyć wiedzę o szachach. Dzięki prostemu i intuicyjnemu interfejsowi oraz stałemu dostępowi do silnika i bibliotek Lichess zarówno początkujący, jak i zaawansowani gracze mogą tworzyć własne podręczniki z debiutami, grą środkową i końcówkami. Unikalny tryb treningu pozwala na testowanie wiedzy użytkownika z wykorzystaniem podręcznika, a także na sprawdzenie zrozumienia powstałych pozycji przez kontynuację gry z silnikiem, kiedy teoria książkowa się skończyła.

Aplikacja może być pobrana ze strony <https://sourceforge.net/projects/chessforge/>