

Rídí LADISLAV ALSTER, Pšenčíkova 2, 142 00 Praha 4-Lhotka

Pro informaci čtenářů uveřejňujeme článek, který nám zaslal **ing. Emil Vlasák**, Stavbařů 57, 400 12 Ústí nad Labem. Pozoruhodné je, že článek využívá hlavně americké prameny, u nás běžně nedostupné. (Zatímco západo-německé s určitými obtížemi dostupné jsou.) Článek je odpovědí na některé dotazy čtenářů.

Herní programy pro IBM PC

Osobní počítače světového standartu PC (CT, AT) přestávají být u nás vzácností a ani osobní vlastnictví není už výjimkou. Vyrábějí se i v socialistických zemích, např. PP 06 (ČSSR), EC 1841 (SSSR) nebo EC 1834 (NDR); jiné podniky je kompletují z dovezených komponent.

Jaké herní programy jsou k dispozici a jaká je jejich síla? Především je nutno upozornit, že různé typy „pécéček“, ač vzájemně zaměnitelné, se mohou lišit rychlostí výpočtu až v poměru 1:5, což podle literatury představuje rozdíl kolem 200 ELO-bodů. Reklamní údaje o programech se samozřejmě týkají běhu na rychlých modelech typu AT.

Richard Lang, mnohonásobný mistr světa v programování šachových mikropočítačů, pracuje s procesorovou řadou 68000, takže jeho špičkové programy [zejména zcela přepracovaná Mephisto-Almeria] nejsou na PC lehce převoditelné. Jedinou mně známou verzí je PSION z roku 1985. Jde pravděpodobně o úpravu stejnojmenného programu, který získal o rok dříve v Glasgowě jeden z titulů mistra světa; po tomto úspěchu přestupuje Lang k západoněmecké firmě Mephisto.

Psion má prakticky shodné ovládání s programem IS Chess, který je jistě důvěrně znám každému „spectristovi“. Působí stejně živým a dynamickým dojmem. Zůstalo kurzorové zadávání tahů. Protí předchůdci se Psion naučil stavět v případě potřeby i slabší figuru a zobrazovat své myšlení. Má všechny důležité funkce jako krokování partií, přehrání, demo mód a především „next best“, o kterém bude řeč dále. Síla hry je slušná, uvádí se ELO 1900 [USA]. Grafika a celkový komfort obsluhy odpovídají spíš domácímu počítači s omezenou pamětí a nevyužívají plně možnosti PC.

Několik let představoval špičku program **Chess Master 2000** americké firmy Software Toolworks. Na první pohled upoutá dokonalé zpracování grafiky i moderních okénkových nabídek včetně rychlého přepnutí obrazovky „pro případ náhlého příchodu šéfa“. Však také na programu spolupracovala celá řada autorů. Vlastní šachovou část vytvořil **Dave Kittinger**,

programátor známé firmy Novag; tím jsou dány i vlastnosti programu. CM 2000, podobně jako speciály Super-Con, Expert nebo Forte, je určen především pro hru s lidmi. Má vynikající taktický postřeh, zejména v bleskových partiích, občas překvapí i poměrně silným vedením koncovky. Program zvítězil ve své kategorii v otevřeném přeboru USA v letech 1986, 1987 i 1988. ELO, jak napovídá název, je kolem 2000. I zde jde však o americkou stupnici, která je nadsazená ve srovnání se švédskou zhruba o sto bodů. Různé detaily jsou mnohem propracovanější, než u Psionu. Program odmítne hrát při remízovém materiálu, pozná opakování pozice, umí se samostatně vzdát, ohlásí mat v několika tazích. Běžně přemýšlí na soupeřovův čas. Kromě slzy je do určité míry nastavitelný i na temperament hry, bohužel při „best“ hraje stále stejné varianty zahájení. K dalším nevýhodám patří problémy s oživením pozice po jejím natažení z disku a především občasné úplné zатуnutí, kterým se vyznačují všechny „kolující“ verze, které jsem měl možnost vidět. Program zabere necelou disketu 5¼ inch, 360 k.

Na vánočním trhu 1988 se objevila nová verze **Chess Master 2100**. Společně se na ní podílí i americká firma Fidelity, což naznačuje, že jádro programu bylo zcela přepsáno. Vycházelo se údajně ze speciálu Fidelity Excel 68 000. Dvorními programátory firmy jsou manželé **Dan a Kathe Spracklenovi**, držící se léta v těsném závěsu za Langem. Jejich posledním hitem je speciál **Mach III Master**, který dosáhl v USA ratingu 2265 bodů a splnil normu národního mistra.

Hra CM 2100 působí skutečně ještě silnějším dojmem, zejména v oblasti pozici. V bleskovém šachu však velké zlepšení nečekejte, taktický postřeh a podnikavost snad dokonce nepatrně utrpěly. Ostatně totéž se uvádí při srovnávání speciálů Novag a Fidelity. Grafika, ovládání a další komfort byly opět silně zlepšeny. Program pracuje se všemi grafickými normami, v krajním případě umí stejně jako jeho předchůdce i znakovou pseudografiku. Nejsme-li spokojeni se zobrazovanými figurami, můžeme si vytvořit vlastní sadu. Zadávání tahů je možné i v krátké notaci, vzhledem k různým tvarům se ovšem autoři nemohli v tomto případě vyhnout poněkud archaickému odeslání klávesou ENTER. Figury se přemisťují stylizovanou rukou, kterou si můžeme připravit do vhodné oblasti i při očekávání tahu počítače. Neocenitelné pro bleskové partie! Přibyla možnost komentářů. Je odstraněna nevýhoda jednoho zahájení při silnější hře, naopak z důvodu tréninkových můžeme předem volit variantu z malé kartotéky. Knihovna zahájení má 150 00 po-

zic. Program také obsahuje kompletního učitele a přejeme-li si, průběžně nám počítá ELO, samozřejmě neoficiálně. V modu „championship“ platí pravidlo dotknuto — hráno a také po překročení času nelze pokračovat ve hře. Je možno nabídnout počítači remízu, ve vyrovnané pozici ji však většinou odmítne.

Program stojí kolem 40 amerických dolarů a zabírá dvě diskety, chráněné proti kopírování nestandardní stopou. Verzi, nainstalovanou na konkrétní grafickou normu, lze už normálně kopírovat, narážíme však na další překážku. Program položí před spuštěním kontrolní otázku ze šachové historie, na kterou bez manuálu těžko odpovíme. S trochou trpělivosti lze však databázi odpovědí vyextrahovat přímo z programu. K „tuhnutí“ nedochází.

Velkou vadou programů CM je podle mého názoru chybějící operátor „next best“, po kterém počítač vykoná druhý nejlepší tah. Je to neocenitelné nejen při analýzách, ale i pro přezkoušování šachových úloh, které jsou jinak řešeny bleskurychle. Úlohářům je tedy nutno jednoznačně doporučit Psion, nemají-li speciální program.

Do tzv. „velké trojky“ kromě CM a Psionu patří ještě starší **Sargon III** Spracklenových, oblíbený zejména v USA. Neměl jsem zatím možnost ho testovat, podle literatury by měl být nejméně o 100 bodů slabší než Psion. Grafika a komfort jsou údajně velmi dobré.

Ostatní herní programy jsou podstatně slabší, za zmínku stojí ještě **TurboChess** slavné firmy Borland. Tento program je totiž dodán ve zdrojové verzi Pascalu, což může být zajímavé pro šachové programátory.

Větší význam, než herní programy, mají zatím pro šachisty databázové systémy, schopné nahradit celé knihovny. Světovým standartem se stala ChessBase, užitečné jsou i řádově levnější **Bookup VI**, **ACE Base** nebo kombinovaný herní a databázový systém **P. Whiteheada**.

V kanadském městě **Edmontonu** bylo uspořádáno ve dnech 28. května až 1. června 6. **mistrovství světa šachových počítačů**, kterého se zúčastnily 24 počítače z USA, Kanady, Británie, Nizozemí, NSR, Rakouska, Švédska, Maďarska a Sovětského svazu. Favority byly velké vědecké americké počítače. Ale obhájce titulu Cray Blitz titul neobhájil. Zvítězil speciální počítač **Deep Thought** s 5 body před **Bebe** (USA) se 4 body. Počítač Deep Thought (Hluboká myšlenka) spočítá milión operací za sekundu! Velmi dobrý výsledek měl západoněmecký **Mephisto**, malý tzv. komerční počítač. Docílil 3½ bodu a dělil třetí místo s americkými počítači Cray Blitz a Hitech. Ještě nikdy neměl komerční počítač v mistrovství světa tak dobrý výsledek v konkurenci s velkými vědeckými počítači. Mephisto-Edmonton jistě přijde v NSR brzo na trh, ale levný nebude.

PC SOFTWARE PODRUHÉ

Článek o programech pro IBM PC XT/AT vyvolal značnou odezvu. Proto bych se rád s čtenáři podělil o nové zkušenosti.

Úvodem poznámku o „kopírování“. Od května 90 je i u nás software zahrnut do mezinárodní konvence o ochraně autoritvých práv, takže nelegální kopírování a užívání programů může být trestně stíháno. Budeme si muset zvyknout na to, že software je zboží jako každé jiné; druhou stránkou našeho návratu do civilizovaného světa by ovšem mělo být podstatně zlevňování vlastních počítačů.

O jiných systémech nemám přehled. Takže několik dopisů od Ataristů sice potěšilo, ale v podstatě se minulý účinkem.

1. Klasické herní programy.

Z tzv. Velké trojky jsem zůstal minule dlužen popis programu **Sargon 3** (autoři Dan a Kathe Spracklen). Program je o něco slabší než Pstion, zejména nižší úrovně hry nemají jeho dynamiku. Velmi komicky, zvlášť na pomalejších počítačích, působí funkce zpět o tah. Grafika je slušná, neumí však použít značně rozšířenou monochromatickou desku Hercules, kde se musíme spokojit se znakovou pseudografikou. Má většinu klasických funkcí včetně zobrazování myšlení programu, ovládnání přes klávesu CTRL však vyžaduje určité zacvičení. Tahy nutno zadávat v plné notaci plus archaické ENTER, myš není podporována. Některé počítače po ukončení Sargonu „ztuhnou“. Tento program, ač není vloženo špatný, má dnes už spíš historický význam. Asi před rokem se na trhu objevila verze **Sargon 4**. Výrobce na obalu vychvaluje především volitelné sady figur, stovky uložených mistrovských partií a podobně, proto jsem koupil za 50 US\$ neriskoval. Otázka, zda a jak vzrostla šachová síla, zůstává tedy otevřená. Ozve se některý čtenář?

Nový program **ChessMaster** (bez čísla) byl vytvořen ve spolupráci původní firmy Software Toolworks s High Tech Expressions (obchodní označení Nintendo). V tomto případě však inzeráty velice seriózně informují, že proti CM2100 byla jen silně vylepšena grafika a zvuk, cena 45 US\$.

V souvislosti s grafikou se chci nechtě musím zmínit o programu **Battle Chess**, jehož pirátské kopie nedávno zaplavily republiku (oficiální cena 28 US\$). Figurky spolu svádějí animované souboje, radost pohledět. Šachy však tento program hrát prostě neumí.

Zajímavým kláskem, minule opomenutým, je **Cyrus**. Jde o x-tou verzi programu, vyvíjeného postupně řadou programátorů pod vedením známé osobnosti D. Levyho. Na Cyrusu kdysi začínal i R. Lang, který si ale později na způsob spolupráce dost stěžoval. Program se svým vlastnostmi a dynamikou blíží Pstionu. Funkce a ovládnání jsou vyřešeny velmi dobře, lze s výhodou použít myš.

Řešení úloh je nejlepší, jaké jsem u nespécializovaného programu viděl, včetně vedlejších řešení a obran. Grafika (na EGA dokonce tříměrná) je dobrá s výjimkou Herculesu (viz Sargon). Cyrus dodávala firma Intelligent SW od r. 1985 ve francouzštině s ochranou proti kopírování. Dnes je ho možno koupit v USA v anglické verzi jako tzv. „shareware“, nechráněný za několik US\$.

2. Nová jména.

Napsat původní nový herní program, který by se silou i pracovitostí aspoň blížil CM2100, je práce na několik let s nejlépeším výsledkem. Aby se výsledný produkt vůbec dal prodat, musí navíc přilákat zákazníka nějakou novou nestandardní funkcí. Obvykle se jedná o export/import partií do/z textových souborů, práce s knihovnou zahájení, služby korespondenčnímu šachu apod.

Zajímavým programem je **Zarkov 1.3** Johna Stanbacka z r. 1988. Předně musím napsat, že algoritmus je velmi silný. O tom svědčí i umístění na posledním 6. mistrovství světa počítačů „bez rozdílu vah“, kdy Zarkov s 50 % skončil přesně v půlce tabulky. Zarkov umožňuje pracovat s řadou knihoven zahájení, které možno upravovat normálním textovým editorem nebo do nich přidávat varianty přímo z programu. Tak je možno při troše snahy vytvořit malý učící se systém. Zarkov umí také importovat partie z textových souborů v anglické krátké notaci a samozřejmě také exportovat do souborů. Z netradičních funkcí upoutá také operátor „!“, který umožňuje přechod do podvariant, po „!“ se vrátíme k původní pozici. Bohužel podvarianty nelze větvit. Lze použít na všech běžných typech grafických desek. Program stojí 35 US\$. Bohužel však má tato verze celou řadu nedodělků, typických pro individuální práci jednoho programátora. Přes ujištění návodu nejenže nepracuje řádně s myší, ale občas se přímo nesnáší s rezidentním driverem mouse.com. Diskové operace nejsou ošetřeny na chyby, někdy nejde import, příkazy píšeme

do prázdna atd. O dalším vývoji tohoto jinak perspektivního programu se ještě zmíníme v části o databázových systémech.

EGA Chess (Cube Microsystems, autoři L. M. a C. Lank, 35 US\$) je inzerován jako nejpokrokovější program, s největší možnou knihovnou zahájení (!?) a jako „sen každého korespondenčního hráče“. Šachový algoritmus je velmi slabý, snad nejhorší z probíraných programů. Stačí si vyzkoušet, jak dlouho trvá, než program pozná, že dostal ve střední hře mat; také doba řešení úloh bodí spíš soucitné pousmáním. Podobný neblahý dojem mám i z knihovny zahájení; v úvodní části partie se neustále a pomalu pracuje s diskem. Grafika vyžaduje „vyšší“ kartu, nejméně Hercules; i na CGA jsem však už viděl lepší provedení. Podpora korespondenčního šachu je zajímavým, ale nedotaženým nápadem. Program umožňuje uchovávat řadu partií i s jménem a adresou soupeřů a vytisknout celý listek v našich podmínkách ovšem v nepoužitelné formě. Protože ale nevede časovou evidenci, mám podezření, že i v USA je nanic. Kromě toho neumí při analýze zobrazit promyšlené varianty, a to program definitivně vyřazuje z vážného použití v KS. Jedinou opravdu dobrou vlastností EGA Chessu je výborně provedený import z textových souborů v krátké notaci, kdy je vidět šachovníci i textový soubor s kurzorem. Program může tedy do jisté míry nahradit Chess-Reader (viz dále) za nižší cenu.

Závěrem této části ještě stručná informace o dvou slibných programech, které jsem zatím neměl možnost vyzkoušet.

RexChess 2.0 je pravděpodobně velmi silný program se všemi možnými klasickými funkcemi. Z netradičních vlastností je inzerována programovatelná knihovna zahájení a hlavně tzv. hash tabulky. Jde o vynález firmy Fidelity, který spočívá v ukládání již rozebraných pozic do velké paměti RAM. V některých případech s transpozicemi, zejména koncovkách, se tím řádově zlepšila síla hry. Pokud je mi známo, v programu na PC jsou hash tabulky použity poprvé. RexChess stojí 70 US\$.

AI Chess by měl být netradiční program, založený na postupech tzv. umělé inteligence (Artificial Intelligence, AI). Jeho tahy působí údajně méně strojovým dojmem, síla hry je značná. Na 25 megahertzovém AI porazil Mephisto Portorose. Autor M. Hirsch z Californie s ním experimentuje několik let. letos by se měla objevit komerční verze.

3. Programy pro kompoziční šach

Hlavním problémem skladatelů a redaktorů není jen prostě vyřešení, ale především nalezení vedlejších řešení, dualů a jiných závad. Prubišským kamenem speciálních programů jsou pomocné maty, kdy nelze využít tzv. alfa-beta algoritmu a doba přezkoušení se silně prodlužuje.

Popeye (česky Pepek námořník), autor P. Schnoebelen. Tento program je dost důkladný a univerzální, umí značně množství exoprvků. Přezkoušení je však dost pomalé. Program zřejmě pracoval dříve na velkých počítačích a na PC je upraven jen provizorně; příkazy i výstup v textovém řádkovém módu.

Obdobníci se shodují na tom, že požadovanou rychlost je možné dosáhnout tak, že se místo univerzálního vytvoří více speciálních programů. Světovou špičku tvoří sada 18 programů **Alybadix 1**. Bioma. Také tento autor se zabývá problémem řadu let, jeho programy běží např. i na Commodorech, Applech. Přizpůsobení PCčceku je však velmi uspokojivé, pracuje se všemi grafickými kartami, umí vytisknout protokol o přezkoušení včetně diagramu. Alybadix dovede také automatické dávkové přezkoušení celé skupiny úloh. Základem celé série je **Matebadix Intelligent** pro přímé maty. Je až neuvěřitelně rychlý. Pro krále na okraji můžeme použít **Slidebadix**, který je ještě několikrát rychlejší. Pomocné maty je možno časově únosně zkoušet do trojtažky **Helpbadixem**, králem celé série je ovšem **Helpbadix Intelligent**, který může v řadě případů urychlit dobu 10–1000krát. Každý z programů stojí 200 Fmk (cca 85 DM) nebo celý soubor 1000, za 1400 je možno dostat i patové verze.

Předním odborníkem v této oblasti je i náš V Kotěšovec. škoda, že zatím používá jiné počítačové systémy

4. Šachové databanky

Kromě programů na švýcarský systém, které jsem do tohoto článku nezařadil, jsou dnes databanky největším přínosem šachové hře.

ChessReader (Chess Laboratories, California, autoři M. Leahy a H. Bogner, 50 US\$) není databanka v pravém slova smyslu. Jde o rezidentní program, který lze vyvolat z textových editorů. Umí „číst“ partií v krátké anglické notaci a předvádět ji na diagramu. V USA je možno z počítačové sítě USA Today Sports Center (dříve LINC) telefonicky modemem „načerpát“ velké množství partií v textovém tvaru, proto jde o dost významný projekt. Dobrý textový editor může svými hledacími funkcemi levně nahradit i některé čistě šachové funkce databanky.

ChessBase 2.3 je současný standard databázového systému, používáný celou světovou špičkou. Uložení partií na disku je velmi úsporné, polotah na byte. Partie je možné vyhledávat celou řadou kombinovaných podmínek. Kromě přehrávání na šachovníci zobrazuje CB i v textovém tvaru s efektní mož-

možnosti vyvolat diagram, odpovídající pozici kurzoru. CB umí automaticky zařadit partie do libovolného klíče zahájení, když preindexování může být značně časově náročné. Transpozice jsou při tom řešeny přehrávaním odzadu. Je možné i uložení pozic, např. koncovek nebo úloh a jejich případné ruční indexování. Méně známou vlastností CB je „spisovatelská“ funkce. Můžeme analyzovat pozice s libovolnou hloubkou vnořených podvariant a nakonec vše vyexportovat do textového tvaru s volitelnou notací. CB umí také graficky tisk diagramů. Vstup partií, zejména pomocí myši, je bezkonkurenčně rychlý; kontrola správnosti tahů je samozřejmostí. Přes rozhraní RS 232 je možno připojit šachový speciál Saitek Leonardo nebo Galileo. Z hlediska programátorského jde o špičkový produkt, vypracovaný autory M. Wuellenweberem a M. Feistem s typickou německou důkladností do posledního detailu. Snad bude zajímavé zmínit se i o některých nedostatcích systému. Dobrým dojmem nepůsobí především všeobecné utajení. Vlastní ochrana programu proti kopírování je jedna z nejdokonalejších, také struktura dat je záměrně kódována; zakoupené partie jsou čitelné pouze programem se správným uživatelským číslem. Z toho důvodu byl u starších verzí možný export jen jedné partie do textu; import textového tvaru je nemožný dodnes. Druhým závažným nedostatkem jsou transpozice. Nalezení všech partií, kde vznikla určitá pozice, může být značně pracné a časově náročné. To je ovšem dáno úspornou filozofií systému a těžko půjde úplně odstranit. Přesto jsou cesty, jak celý problém aspoň částečně zmírnit, např. funkce Compare u verze 2.3 a vyšší. Třetí závažný nedostatek — možnost přepnutí klíčů — zmizí od verze 3.0. Cena programu je 500 DM, APESOFT ho prodává i za koruny, nepříznivý kurs ovšem nejde obejít. S programem je nabízena celá řada dat; jak sbírky partií (např. Informátory), tak i autorské disky (např. Ftáčnickova Klasická královská Indická). Existuje speciální uživatelský klub, časopis a hlavně řada pomocných programů, tzv. utilit. Třeba k seřazení, odstranění duplicitních partií, globální změně jména atd.; některé jsou vyvíjeny i v ČSFR.

Bookup 7 je systém z USA. I když ve srovnání s CB působí značně amatérsky, má několik velmi zajímavých vlastností, na které se zaměříme. Na rozdíl od CB je orientován na pozice. To způsobuje řadu problémů; disk je v neustálé činnosti,

datové soubory mnohonásobně větší. Rozpoznání transpozic je však samozřejmostí, v každé pozici BU indikuje všechny možné tahy automaticky. Program není nijak utajen ani chráněn; naopak za příplatek je možno dostat zdrojový tvar v Turbo Pascalu. Import z textu je možný, i když trochu zdoluhavý. BU umí zpracovat databázové partie a vytisknout ve tvaru Encyklopedie. BU, stejně jako ChessReader, prodávají Chess Laboratories za 100 US\$, autor M. Leahy. Za dalších 75 US\$ je možno koupit herní a analytický Zarkov 2.0, který umí s databází spolupracovat, dokonce i třeba přes noc v dávkovém tvaru. Celkově se dá říci, že BU se nehodí pro větší databáze, ale je vhodný pro podrobné studium určitého zahájení. Tomu odpovídají i data, nabízená firmou, např. Nimcovičova sicilská, 3000 pozic, 25 US\$. Vzhledem k importovací schopnosti je výhodné pro studijní účely vytvořit z velkých souborů CB dočasně malé „bookupové“ a využít tak předností obou systémů.

NIC base 2.0 (New in Chess, Holandsko, 230 DM). Také tento program se zpracováním nedá s CB srovnat. Zvláštností je možnost práce s formátem CB, což nakonec vedlo k soudnímu sporu. NIC má trénigovou funkci, kdy pomocí uložených dat simuluje soupeře. Velmi zajímavou novinkou, i když zatím spíš jen naznačenou, je možnost vyhledávání pozic určitých vlastností; např. izolovaný pěšec, obět na h7 atd. NIC také přišla se statistickými funkcemi, CB je má od verze 2.3.

Chess Data Rom (Bureau van Dijk, Belgie) je zatím posledním slovem ve vývoji databází. Na kompaktním disku jsou uloženy veškeré Informátory, skoro 50 000 partií. Na rozdíl od CB řídicí program umí jen číst uložená data, proto je zřejmě velmi dobře zpracován. Zvládne i hledání pozic, jak jsme o něm psali v NIC. CDR vyžaduje poměrně drahou jednotku kompaktních disků a vlastní datový disk stojí kolem 900 US\$. Přidání nového dílu US\$ 50.

Ing. Emil Vlasák

CHES BASE

nejrozšířenější šachovou kartotéku pro osobní počítače řady PC a ATARI již můžete zakoupit i u nás. Blíže informace a nabídkový list žádajte na adrese APESOFT, P. Box 549, 111 21 Praha 1.

Novinky pana Plisky

V záplavě nedávno vzniklých asi osmi set soukromých nakladatelství najdeme i několik odvažlivců, kteří se hodlají specializovat na vydávání šachové literatury. Na Slovensku je to MEDEA v Martině, jehož zatím jediným, ale hodnotným článkem je časopis „Slovenský šach“. V Čechách vzniklo zásluhou Ing. Modra nakladatelství s tajemným názvem KANGAROO CHESS, které má na svém kontě zatím tituly dva: Program turnaje velmistrů Praha 1990 a pěknou turnajovou knihu, kterou zpracovali V. Jansa a B. Modr. Na Moravě získalo zasloužený primát soukromé nakladatelství PLISKA ve Frýdku-Místku. Jeho produkce je zatím nejobsáhlejší a koupěchtiví čtenáři mohou získat brožury pana Plisky nejen v pražské Šachové prodejně, ale i v mnoha prodejních knihy. První tři svazky byly jen jakousi technickou pomůckou (Šachistův zápisník, Šachové diagramy, Zápisník malého šachisty), které suplují funkci běžných (a nedostatkových) formulářů na zápis partií. Pak se objevily první dva díly široce založené Učebnice šachu pro samouky-záčátečníky, ve kterých pan Pliska zúročil své bohaté zkušenosti jako trenér mládeže. Mne nejvíc zaujala poslední novinka Pliskova nakladatelství: 63stránková brožura s názvem **Přínos Emanuela Laskera světovému šachu**. Je první z připravované série Šachové historie. Autorem je Ing. Karel Pliska, rukopis lektoroval B. Skácel. Je to vlastně diplomová práce, obhájená autorem na FTVS Karlovy univerzity. Ostatně řada dalších připravovaných titulů vznikla v kursu trenérů I. třídy. Posuzovat tuto knížku musíme podle účelu, za jakým vznikla: jako metodická příručka pro trenéry. Obsahuje 68 ukázek z tvorby druhého mistra světa, který vládl v letech 1894–1921. V jednotlivých kapitolách rozebírá autor Laskerův přínos v oblasti taktiky, strategie, koncovek, zahájení a psychologického pojetí šachové hry, jehož byl Lasker průkopníkem. Na závěr jsou připojeny testy z Laskerových partií. O pět

autora svědčí seznam 71 excerptovaných pramenů. Příklady jsou vhodně voleny, komentáře převzaty od klasiků [Réti, Nimcovič, Alechin], nebo současných ruských metodiků. Jistou slabinou díla je fakt, že vlastní Laskerovy glosy jsou citovány zprostředkovaně, nikoliv z jeho originálních textů. V seznamu použité literatury se nachází pouze ruské vydání Laskerovy učebnice, zatímco jeho další knihy (např. Gesunder Menschenverstand im Schach) autor neuvádí. Poněkud nepřesvědčivě působí kapitola o Laskerově přínosu do teorie šachových zahájení. Ing. Pliska zpracoval do přehledných tabulek Laskerem používaná zahájení na základě Reinstabovy knihy o Laskerovi z roku 1959, která přináší 573 Laskerových partií. Dnes však známe Laskerových her nejméně dvakrát tolik (viz K. Whyld — Emanuel Lasker, Nottingham 1976, který objevil v pramelech 1142 partií E. Laskera. Nejen turnajových, ale i volných, exhibičních, ze simultánek apod.). Jinak příznivý dojem trochu kazí i dvě chyby v textu: na str. 3 se hovoří o Laskerově prvním šachovém vystoupení v Bruselu (správně má být v Břeslau) a na str. 14 uvedenou slavnou miniaturku s obětí dámy na h7 vyhrál Laskerův jmenovec Eduard Lasker, nikoliv bývalý mistr světa. Tyto drobnosti si však každý sečtejší šachista opraví sám, pro celkové hodnocení knížky nemají významu. Slušný tisk a hojně diagramy jsou předností tohoto svazku, který můžeme šachovým trenérům vřele doporučit. Ještě letos vydá pan Pliska dva šachové bombónky: překlady knih Ludka Pachmana „Jak přelstím svého soupeře. Psychologie v šachu“ a „Šachové koncovky v praxi“. Rozsáhlý Pliskův ediční plán na první pololetí 1991 nabízí svazky L. Pachmana, Š. Grosse, J. Mojžiše, J. Příbyla, E. Gonsiora, Z. Závodného i nováčků na poli šachové literatury M. Petrase, Z. Bella, M. Zaloudkové. Mezi spolupracovníky se přihlásil i autor těchto řádků. Přeji panu Pliskovi úspěch v podnikání a našim čtenářům množství zajímavých a hodnotných titulů, které pan Pliska nabízí.

Jan Katendovský

Z DOMOVA

Z okresů a oddílů

CRYSTALEX OPEN — Mimoň (90 hráčů na 11 kol): Muhutdinov (Moskva) a Víšek (Čáslav) po 8, Velička (ÚDA), Dybowski (Lublin), Bělík (Brno), Pyda (Lublin), Korsunskij (Moskva), Orság (ÚDA), Wotcleszyn (Lublin) po 7½, Zúček (ÚDA), Nun Jos. (Hradec Králové), Karlík V. (Karviná), Hájek M. (Olomouc), Slavin (Moskva), Píza (Hlava), Horák M. (Most), Vodička (Teplice), Šádilková (Hr. Králové) po 7, Jurka (Brno), Konopka (ÚDA), Langner (Poruba), Vafečko (Hlinsko), Laštovička (Brno), Knížek (Nymburk), Marhold

(Teplice), Friml (Litvínov), Šlajs (Soběslav), Pokorný (Litoměřice), Sejkora (Děčín) po 6½ atd.

Český Brod — Sjezd středočeských šachistů. Hrály se tři kandidátské turnaje, které postupně vyhráli Víšek (Čáslav), Karban (Bedřichov) a znovu Víšek; tři hlavní turnaje vyhráli Pavlíček (Poděbrady), Petr (Kolín) a Pelikán (Český Brod) se Závorkou (Kutná Hora).

Jar. Zajíček

TJ Velké Poříčí uspořádal 1. ročník turnaje v aktivním šachu. Hrál 16 hráčů na 7 kol: Čáp (V. Poříčí) 6, Fuchs (TJ Náchod) a Beneš (Poříčí) po 5, Kovačík (V. Poříčí) 4½ atd.

dr. Čáp

Přebory územních svazů v bleskovém šachu:

Čechy: Jirovský M 13 ½ ze 17, Votava 13, Jirovský P. 11, Tričkov 10 ½, Měszáros a Kotek 10, Kalivoda, Efler L. a Doležal M. 9 ½ atd.

Slovenska: Bristenský R. 13 ½ z 19, Petrik S. 13, Rückschloss 12 ½, Lipka 12, Široký J., Ďuriga, Martiška, Dudáš a Minich 11 ½, Vojtek 11 atd.

ČESKOSLOVENSKÝ ŠACH 12/90

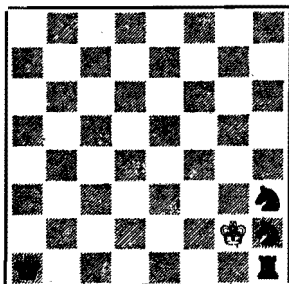
Křídí IM Aleš PEKÁREK, Biskupský dvůr 5, 110 00 Praha 1

Antipočítačové studie

Otvíráme novou nepravidelnou rubriku, která by měla být zajímavá pro majitele libovolného šachového programu nebo speciálu. Jde o nalazení pozic, na kterých počítač z nějakých důvodů selhává. Nazveme je antipočítačovými studiemi. Objevíte-li něco podobného, napište nám, i když nejste odborníky! Pokusíme se je vysvětlit. Může se samozřejmě jednat jen o triviální chybu programu, nejčastěji nálezy budou mít ovšem obecnější platnost. Máme možnost testovat různými programy i speciály.

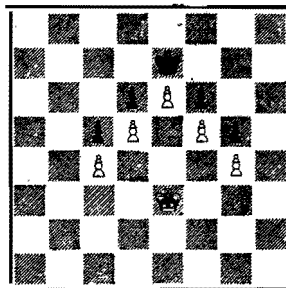
Pro začátek jsem připravil tři klasické příklady:

diagram 1 — neznámý autor



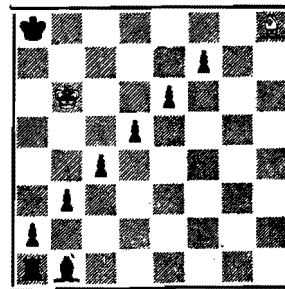
Čím horší program a slabší úroveň hry, tím spíš zahraje správný tah 1. Kxh1 s triviální remízou. Přidejte však svému miláčkoví nějaký čas na rozmyšlenou a nestačíte se divit. Na rozdíl od člověka skutečně tento čas pečlivě využije, a objeví věci nevidané. Proč získávat věž (5 bodů), když po 1. Kxh3 padne během několika tahů vynuceně i druhý jezdec, celkem 6 bodů. Jedna z neúspěšnějších pozic tohoto druhu!

diagram 2 — D. Levy



Bílý snadno vyhraje, přesto si některé klasické programy s takovou koncovkou neporadí. Aby totiž počítač mohl dobýt d6, musel by vidět nějakých 18 polotahů dopředu, což není splněno. A tak po výpočtu do hloubky třeba 5 polotahů připadají počítači všechny pozice stejně dobré, naopak může mírně preferovat centralizaci. Výsledkem je bezcílné blouďání krále po centrálních polích.

diagram 3 — J. Kaplan



I velmi slabý hráč okamžitě usoudí, že věž padne, a začne se zabývat koncovkou nestejných střelců, která je díky f7 snadno vyhraná. Počítač by k tomuto závěru musel vidět nejméně 12 tahů dopředu. A tak se snadno může stát, že jeho horizont končí např. po tazích 1. — f6? 2. Sxf6 e5 3. Sxe5 d4, kdy se mu zdá věž zachráněna. Výhoda této pozice je v tom, že si s ní můžete pohrát. Změnou úrovní hry a ubíráním černých pěšců zjistíte, co se vlastně ve vašem stroji děje.

S uvedenými pozicemi jsme spojili malý test PC softwaru, jehož výsledek je v tabulce. (Testováno na počítači CompuStar AT 286/10)

program	1	2	3	celkem
ChessMaster 2100	10	1.30/7	0.12/9	26
Pstion Chess	0	2.02/5	0.06/10	15
Sargon III	0	0.05/10	1.30/4	14
Zarkov 1.30	0	2.08/5	0.46/8	13
Cyrus	0	∞ /0	0.12/9	9
EGA Chess	0	∞ /3	∞ /0	3
Turbo Chess	0	∞ /0	4.00/2	2

S pozicí 1 si poradil jen CM2100, u ostatních nastal uvedený jev. Pozice 2 byla pokud možno testována na infinitivě level a měřen byl čas, za který se ve viditelné nejlepší variantě objevil správný plán hry. Za lomítkem je výkon obodován. Zvláštním způsobem se chová EGA Chess. Bez ohledu na úroveň udělá nejdříve několik bezcílných tahů a pak najednou najede na správný postup. Ostatním programům s nekonečnem nepomohl ani podobný pokus. Nepřehlédněte výkon veterána Sargona, kterému je vše jasné okamžitě! Pozice 3 byla testována podobně jako 2. Údaj v tabulce je čas, po kterém program Ing. Emil Vlasák

Celostátní liga

9. kolo

OLOMOUC — ELAI 3:5. Bell 0-1 Mokřý, Zvolánek 0-1 Štohl, Hájek 0-1 Gažík, Kubíček 1-0 Lisko, Diviš ½ Kolesár, Stýblo 0-1 Horák, Trávníček 1-0 Baránek, Kotík ½ I. Novák.

ÚDA — KOLÍN 4½:3½. Stratil 1-0 Mašín, Orság ½ Rybák, Špiřík 0-1 M. Jirovský, Laštovička 1-0 Knížek, Moravec ½ P. Jirovský, Muroň ½ Kourek, Zajíc 0-1 Petráň, Nečada 1-0 Beneš.

VYŠEHRADEK — HRADEC 4:4. Pachman ½ JI. Nun, David ½ Votava, Možný 0-1 Prymula, Tichý 1-0 Jos. Nun, Pastířčák ½ Pokorný, Mišta 0-1 P. Němec, Chloupek ½ Zlatohlávek, Cech 1-0 Třešný.

UNIVERZITA — BOHEMIANS 4½:3½. Blatný 1-0 Vokáč, Daněk ½ Pekárek, Obšiváč 1-0 Modr, Ramík ½ Znamenáček, Popela ½ Trávníček, Kiša 1-0 Vanka, Jelínek 0-1 Choleva, Hladík 0-1 Jandovský.

PORUBA — SLOVAN 4:4. Rašík 1-0 Gross, Novotný 0-1 Tibenský, Krčmář 0-1 Petráň, Hrivňák ½ Rückschloss, Kleberc 0-1 Likavský, Jeřábek ½ Dobiáš, Potomák 1-0 Ač, Majerčík 1-0 Šlapák. **TRNAVA — PLZEŇ 2½:5½.** Lanč 0-1

Jurek, Báňas 0-1 Česal, Franzen 1-0 Ráliš, T. Plachetka 0-1 Vavruška, Drtina 0-1 Folk, Minich ½ Blecha, Szitkey 1-0 Michálek, kontumačně 0-1 Žigo.

10. kolo

SLOVAN — OLOMOUC 4:4. Gross 1-0 Žurek, Tibenský ½ Bell, Petráň 0-1 Zvolánek, Rückschloss 0-1 Hájek, Likavský 1-0 Kubíček, Dobiáš ½ Diviš, Ač 0-1 Oral, Šlapák 1-0 Trávníček.

BOHEMIANS — TRNAVA 4:4. Prandstetter ½ Lanč, Poláček 0-1 Báňas, Modr ½ Szymczak, Znamenáček 1-0 Franzen, Praszak 1-0 T. Plachetka, Choleva ½ Drtina, Vávra ½ Minich, Jandovský 0-1 Szitkey.

ELAI — PORUBA 5½:2½. Mokřý ½ Rašík, Štohl 1-0 Novotný, Gažík 1-0 Krčmář, Lisko 0-1 Hrivňák, Kolesár ½ Kleberc, Horák ½ Talla, Baránek 1-0 Jeřábek, Novák 1-0 Potomák.

HRADEC — ÚDA 5½:2½. JI. Nun ½ Stratil, Votava ½ Orság, Prymula ½ Špiřík, Jos. Nun ½ Laštovička, Gonsior ½ Moravec, Pokorný 1-0 Pospěch, Seifert 1-0 P. Novák, Sadílková 1-0 Zajíc.

KOLÍN — VYŠEHRADEK 2½:5½. Mašín ½ Pachman, Rybák 0-1 David, M. Jirovský ½ Možný, Knížek ½ Tichý, P. Jirovský ½

Pastířčák, Kourek ½ Mišta, Beneš 0-1 Netušil, Franc 0-1 Šubrt.

UNIVERZITA — PLZEŇ 4½:3½. Blatný 1-0 Jurek, Daněk 0-1 Česal, Obšiváč 1-0 Ráliš, Ramík 0-1 Vavruška, Popela 1-0 Bílek, Kiša ½ Vaindl, Jelínek 0-1 Blecha, Hladík 1-0 Michálek.

TRINEC — KARVINÁ 4:4. Lerch 0-1 Dobrovolský, Langner ½ Poloch, Kupka ½ Gola, Jankovec ½ Chmielec, Velička 1-0 Michenka, M. Babula ½ Karlík, Birolek 0-1 Pacl, Mestarič 1-0 Sobek.

Tabulka po 10. kole

1. Baník ČSA Karviná	9	15	40
2. TŽ Třinec	9	13	40
3. Hradec Králové	9	13	39½
ŠK Vyšehrad	9	13	39½
5. Slovan Bratislava	9	10	41½
6. Bohemians Praha	9	10	37
7. ÚDA Praha	9	9	34
8. Lokomotiva Trnava	10	9	41
9. Lokomotiva Olomouc	10	8	40½
10. Univerzita Brno	10	8	36½
11. Dynamo ZČE Plzeň	9	7	36½
12. EIAI Bratislava	9	7	32
13. Lokomotiva Kolín	9	5	31
14. VOKD Poruba	10	3	31