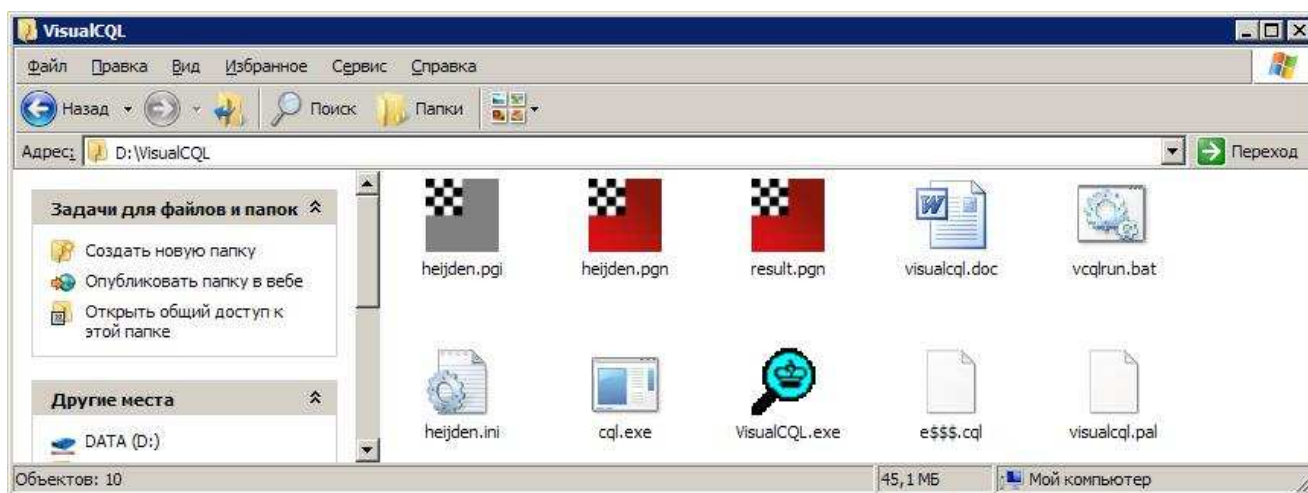


Поиск с помощью VisualCQL

В игровых шахматных программах Fritz, ChessBase и других можно отсортировать этюды в имеющихся базах по автору, году публикации, конкурсам. Но в извлечении этюдов по выраженным в них идеям шахматные программы не годятся. Максимум, что можно сделать – поставить ключевые фигуры на установочную доску и найти несколько совпадений. Правда, точно такую схему, сдвинутую в сторону, шахматная программа, естественно, не увидит. Кроме того, идеи – это не только позиции, но и взаимодействие фигур, выражающееся в угрозах, ходах, вариантах. В их поиске игровые программы абсолютно бессильны.

Для таких случаев был создан специальный язык шахматных запросов CQL (Chess Query Language) и программа VisualCQL – незаменимая вещь для поиска предшественников в судействе этюдных конкурсов и написании шахматных статей. Шахматным композиторам важно научиться пользоваться этой программой, чтобы уметь проверить свой этюд на оригинальность перед посылкой на конкурс, и не получить потом нагоняй за плагиат от слишком горячего судьи.

Надеюсь, что с помощью моей статьи в картинках читатель сможет быстро установить и пользоваться программой VisualCQL.



Так выглядит папка с программой VisualCQL на моем компьютере.

VisualCQL.exe – сама программа. Качаем ее отсюда <http://www.vlasak.biz/vcql.zip> и распаковываем архив в папку на своем компьютере.

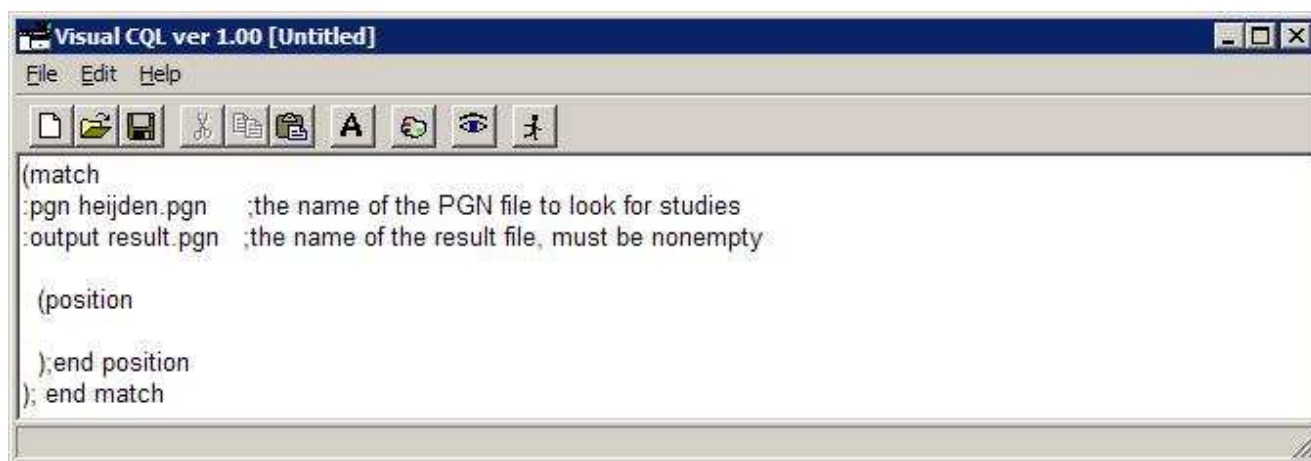
Кроме содержимого архива надо добавить в папку еще два обязательных файла:

heijden.pgn – база этюдов в формате PGN (качается отдельно). В ней будет производиться поиск. *Если нужно искать в другой базе, например, в базе шахматных партий, или в pgn-файле с взаимными цугцвангами, то базу следует назвать heijden (это проще!) или потом в окне программы указать название вашей базы.*

cql.exe – движок для программы. Качается отдельно отсюда <http://www.rbnn.com/cql/cql.zip>

Файл **result.pgn** будет автоматически создан после первого запуска VisualCQL. В нем будут находиться результаты поиска (этюды или позиции, отвечающие заданным параметрам поиска).

Итак, если вы скачали программу VisualCQL, поместили ее в папку на своем компьютере, положили сюда базу с этюдами **heijden.pgn** и движок **cql.exe**, можно запускать **VisualCQL.exe**. Вы увидите окно программы:



В верхних строчках написано, что поиск будет производиться в pgn-файле **heijden.pgn** (если надо искать в другой базе – меняете название), а результаты поиска (output) будут помещены в файл **result.pgn**.

Положение фигур и их действия в позиции записываем после слова **position**. Но для начала ознакомимся с обозначениями фигур и полей и основными командами.

Обозначения фигур и полей

Белые фигуры обозначаются большими буквами: **K Q R B N P** (пешку тоже надо обозначать)

Черные фигуры - маленькими буквами: **k q r b n p**

Любая белая фигура: **A**

Любая черная фигура: **a**

Любая фигура (белая или черная): **U**

Пустое поле обозначается точкой: **.**

Основные команды

(!) перед командами важно не забывать ставить двоеточие :

:piececount – количество фигур в позиции.

:piececount A 4 – в позиции присутствует 4 белые фигуры.

:piececount [RBN] 0 – у белых нет ни ладьи, ни слона, ни коня.

:attackcount Q r 1 – белый ферзь атакует черную ладью один раз.

:attackcount A .e2 0 – белая фигура атакует пустое поле e2 0 раз (белые не атакуют это поле).

:movefrom b – ход делает черный слон.

:moveto .e5 – ход делается на пустое поле e5.

Короткая рокировка белого короля будет обозначаться двумя командами:

:movefrom Ke1 – ход белым королем с поля e1.

:moveto .g1 – ход на пустое поле g1.

:promote – превращение пешки.

:promote B – превращение пешки в белого слона.

:variations – искать также в вариантах (не только в главном)

:wtm – ход белых.

:btm – ход черных.

:initial – начальная позиция.

Например, если нужно отсортировать только пешечные этюды, то задаются команды:

:initial - начальная позиция.

:pieccount [QRBNqrbn] 0 – без черных и белых ферзей, ладей, слонов и коней.

:flip – поворачивать позицию.

:flipcolor – менять цвета сторон.

:shift – смещать позицию и фигуры в стороны.

:shifthorizontal – смещать по горизонтали.

:shiftvertical – смещать по вертикали.

Синтаксис (запись)

В квадратных скобках можно задать несколько обозначений:

:promote [RBN] – искать любое превращение в ладью, слона или коня.

:movefrom B[e1,f2,h4] – ход делает белый слон с любого из указанных трех полей.

Если надо найти две разные позиции в одном этюде, то после записи первой позиции ставим круглую скобку, и пишем новую позицию. Например:

(position

:promote N)

(position

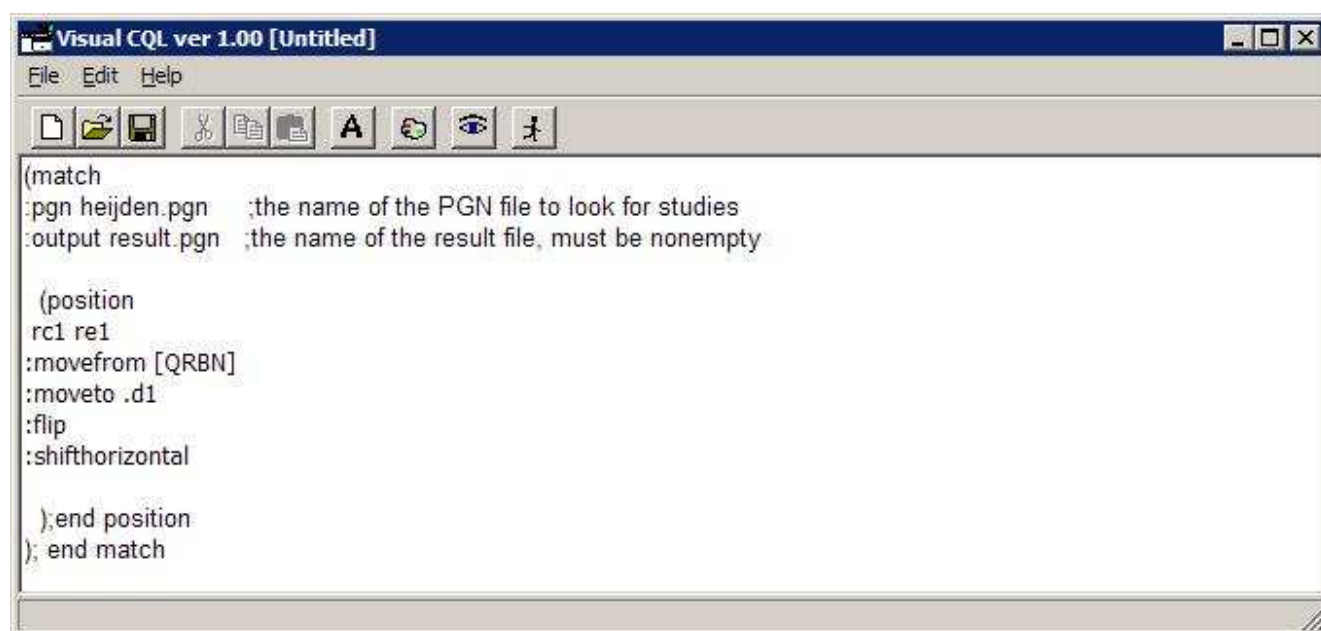
:promote B) – будут найдены этюды с превращениями в слона и коня.

Частые ошибки:

1) открыта база, в которой ведется поиск, то есть, heijden.pgn, или база с результатами (result.pgn) – их нужно закрыть перед поиском! Шахматную программу можно не закрывать, но в ней не должна быть открыта ни одна из указанных двух баз. (самая частая ошибка)

2) не поставили двоеточие перед командой, 3) неправильно написали слово, 4) не закрыли позицию круглой скобкой в конце.

Приведу пример поиска этюдов с идеей, которую я называю «ударом между ладей». Ее суть в том, что две черные ладьи размещены через клетку, а белая фигура своим ходом становится на это поле между ними.



```
(match
:pgn heijden.pgn  ;the name of the PGN file to look for studies
:output result.pgn ;the name of the result file, must be nonempty

(position
rc1 re1
:movefrom [QRBN]
:moveto .d1
:flip
:shifthorizontal

);end position
); end match
```

Расшифровка записи:

(position

rc1 re1 – тут все ясно, одна черная ладья на c1, другая на e1, то есть через одно поле.

:movefrom [QRBN] – ходить будет белый ферзь, ладья, слон или конь.

:moveto .d1 – фигура пойдет на пустое поле d1 (между ладьями)

:flip – этой командой я прошу поворачивать позицию под разными углами.

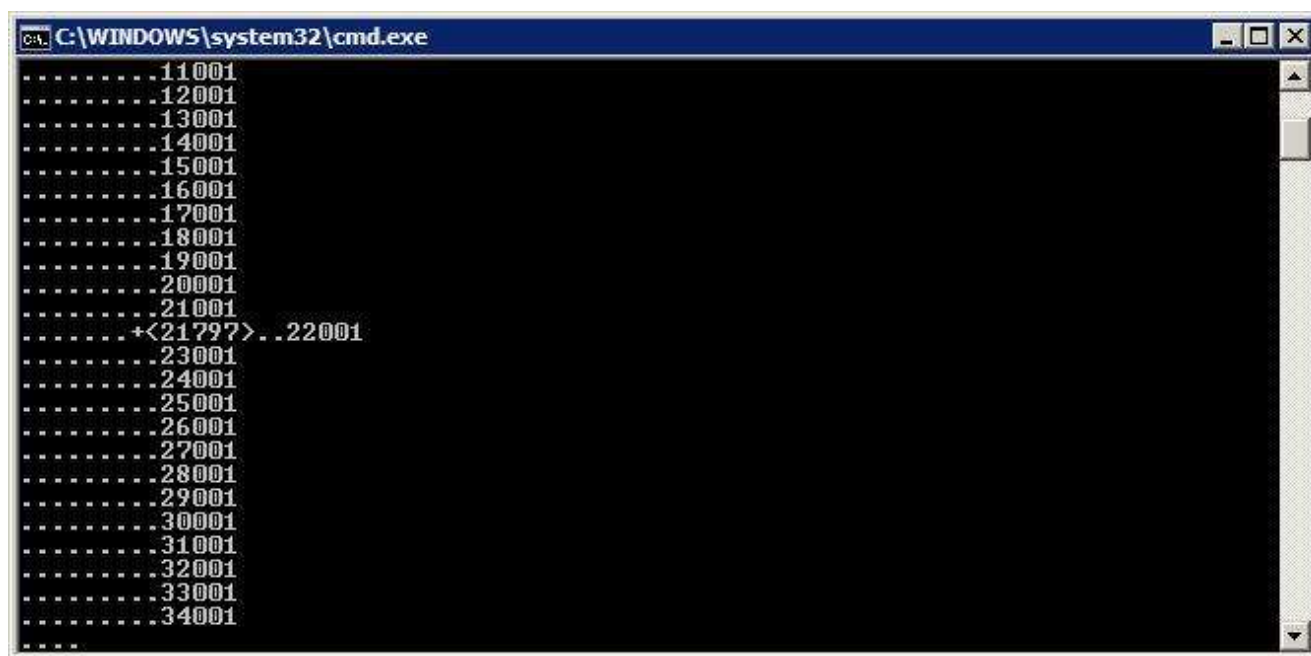
:shifthorizontal – и сдвигать по горизонтали (*в отличие от команды :shift, команда :shifthorizontal сохраняет заданную дистанцию между ладьями*). Присутствие команды **:flip** вместе с **:shifthorizontal** означает, что программа отберет все позиции с черными ладьями на первой и восьмой горизонталях, а также на вертикалях «h» и «a».

)

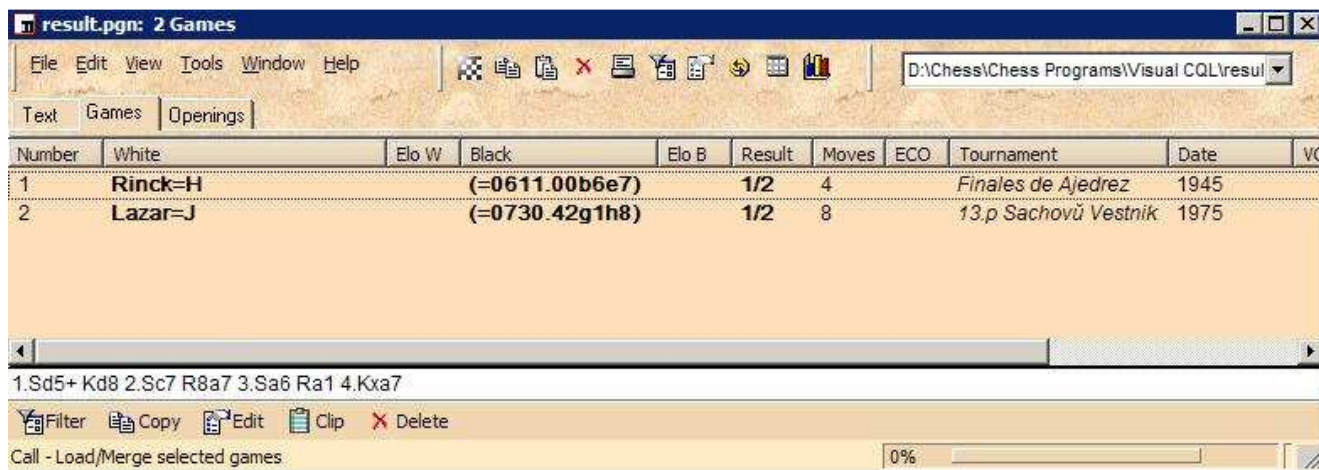
Если надо, чтобы белая фигура жертвовалась своим ходом, то следует добавить команду:

:attackcount A .d1 1 – только одна белая фигура атакует поле d1 (то есть, это та фигура, которая займет поле d1 своим следующим ходом).

Нажимаем на кнопку с человечком и поиск пошел в новом окне:

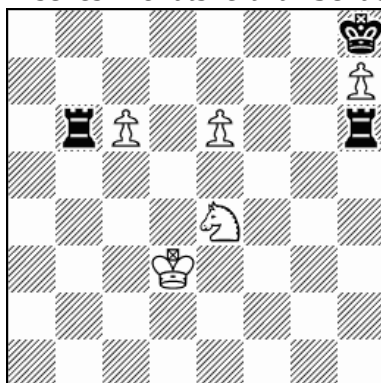


После завершения поиска «черное» окно можно закрыть. Найденные этюды уже находятся в файле **result.pgn**. Для просмотра этюдов я пользуюсь программой ChessBase, поэтому мне не нужно даже открывать папку, где лежит файл result.pgn, а достаточно нажать на кнопку с «глазом» в окне программы VisualCQL (рядом с человечком), и файл откроется сам.



Нашлось только два этюда. Поменяв единички в заданной записи поиска на двойки, будут найдены позиции с ладьями на второй и седьмой горизонталях, а также на вертикалях «b» и «g».

Franz Sackmann (Германия)
Akademisches Monatsheft fur Schach 1910



Ничья

1.c7 ♖c6 2.e7 ♜he6 3.♙d6! ♜cxd6+ (3... ♜exd6+ 4.♜e4 ♜e6+ 5.♜d5; 3... ♜xh7 4.♜d4!) 4.♜c4 ♜c6+ 5.♜d5 ничья.

Дополнительную информацию, еще некоторые навороченные команды (я ими пользуюсь очень редко) и готовые файлы CQL для основных шахматных идей можно найти по ссылкам: <http://www.vlasak.biz/vcql.htm> и www.rbnn.com/cql