

## Satrancın Geleceđi

1984-1990 yılları Arasında Bilgisayara Karşı Rüyalarım da, Halvetim de ve Gerçek Hayatımda Oynadığım Satranç Oyunu Çözmecesi Hakkında Vardığım Yargılar ve Sonuçlar. Prof. Dr. Nasip Demirkuş 2013

1-Bana Göre; Satrançta ilk hamle ve tüm hamleler aynı anda yapılmalı. Hatta ilk hamleyi hakeme birbirinden habersiz bildirmeliler. Oyunu en kısa yoldan sonuca götüren en doğru hamle en değerli hamledir. En mükemmel oyun/oyunlar en kestirme doğru hamlelerle sonuca ulaşmış berabere oyunu ve/veya oyunlardır. En mükemmel oyunlarda ola ki berabere bitmiş oyunların içindedir.

2-Bana Göre; Oyunun gidişatını ilk hamleyi ve/veya hamlelerin serilerini yapan belirler. Demirkuş 1989 Her oyunun ilk açılış hamle kümeleri içinde mutlak bulunması gereken hamleler vardır; Beyaz için; e2-e4, At f3, Diğer At ve Fil Çıkışı, oyun içinde a3-h3 hamleleri zamanına dikkat edilmelidir. Siyah için; e7-e5, At f6, Diğer At ve Fil Çıkışı, oyun içinde a6-h6 hamleleri zamanına dikkat edilmelidir.

3-Satranç ta her oyundaki; oynanmış, oynan ve oynanacak her hamlenin satranç tahtasındaki; pozisyonun, sahnenin, denklemin, durumun, oyun kümesinin ya da fragmasının (tahtadaki her hamle sonrası oyun durumu) bir hayat hikâyesi vardır.

4-Satrançtaki tüm bu pozisyonların, sahnelerin, denklemlerin, durumları, oyun kümelerin ya da fragmasının (tahtadaki her hamle sonrası oyun durumu); doğru, eksik, yarı doğru, yanlış, sakat, şüpheli, denk/eşit/aynı güçteki, bilinmez, hesaplanmamış ve doğru varyasyonları vardır. Bunların örgüsü oyunu ve /veya oyunları oluşturur.

5-Ola ki Yakın geleceğin Kuantum ve Süper Bilgisayarları beyaz ve siyah tarafından karşılıklı oynanışı /oynanması gerekli tüm doğru satranç hamlelerinin karşılıklı *doğru oyun serilerini keşif ederek tümünü belirlenmiş ve bitirmiş olacaklardır.* Demirkuş 2005

6-Kısaca Kuantum ve Süper Bilgisayarlarla tüm doğru satranç hamlelerinin karşılıklı doğru kusursuz mantık sistemlerine ya da mantık açılım ağacına/ağaçlarına dayalı oyun serilerinin tümü kesinleşerek belirlenmiş ve bitmiş olacaktır.

7- Bu aşamadan sonrada hangi hamle ya da hamlelere karşı en doğru hamle ya da denk-eşit güçteki hamleleri hesaplanmadan şablon olarak önceden bilinişi kesinleşecektir.

8-Hatta tüm doğru şablon satranç oyunları serileri belirlendikten sonra; geçmişte oynanmış ve gelecekte oynanacak bir oyundaki en doğru hamle sayısı o oyunun doğruluk yüzdesini ve oyuncuların doğru hamle yapış performans gücü büyük bir kesinlikle belirlenmiş olacak.

9-Belki de tüm oyunlar ve oyuncuların doğruluk derecesini her oyundaki doğru hamle sayısı belirlemiş olacaktır. Oyunun sonucunu da bu doğru hamle sayısı ve durumu belirleyecek. Kısaca en çok doğru hamle kümesini bulandıran oyunlar en mükemmel oyunlar en çok doğru hamle yapan oyuncuda en mükemmel oyuncu kabul edilir.

10- Hakem Kuantum ve Süper Bilgisayarlar oynanan oyunu takip ederek oyun ve oyuncular hakkında anında kesin bilgi vermiş olacaklar.

11-Aslında satranç oyununda en doğru ve hatasız hamlelerden kurulu oyun serileri vardır. Kuantum ve Süper Bilgisayarlar bu serilerin tümünü yakın zamanda keşif ederek bitirmiş olacaktır. Bizler oynadığımız hamle ve bitirdiğimiz oyunlarla bu var olan ama henüz keşfedilmemiş hatasız hamle ve oyunlara bazen yaklaşıyor bazen de uzaklaşıyoruz. Ola ki büyük satranç oyunları keşfinden sonra en doğru hamle serilerini hatırdan tutanlar ve refleks haline getirenler oyun galibi olacaklar.

**Özet;**

Satrançta Beyaz hep doğru hamle oynarsa ve siyahta hep doğru yanıt olabilecek hamle oynarsa oyun berbere ya da pat olması gerekir. Beyaz ve siyah hep doğru oynarlarsa oyunları beraberedir. Oyunun gidişatını ilk hamleyi ve/veya hamlelerin serilerini yapan belirler. Demirkuş 1989 Ola ki tarihte oynanmış en mükemmel hamleleri ve oyunları berabere bitmiş maçlarda daha fazla olması gerekir. Satranç oyununda açılışın 2-3 hamle sonarsında beyaz ve siyah için aynı anda birden fazla sayıda eşit, denk ya da aynı güçteki çok sayıda hamleler ortaya çıkar. Sorun şu ki şu anda satrançtaki bu kusursuz ve eksiksiz oyunlar şu anda kısmen bilinmektedir. Ola ki gelecekte kuantum ve süper hızlı bilgisayarlarca beyaz ve siyah tarafından karşılıklı oynanışı /oynanması gerekli tüm doğru satranç hamlelerinin karşılıklı doğru oyun serilerinin tümü belirlenmiş bitmiş olacak. Demirkuş 2005 Bu oyun serileri bittikten sonra, geçmişten geleceğe tüm oyunlardaki her hamle ya da oyun sahnesinde ki pozisyonlara bakılarak gerçek ve doğru kaç hamle ve sahne olabileceği ortaya konmuş olabilecek. Demirkuş 2013 Bu çıkarsayışa dayalı olarak her oyunda her oyuncunun kaç tane doğru hamle yaptığı hatta ömrü boyunca % kaç doğru, %kaç eksik, %kaç yanlış... Vb % kaç... Hamle yaptığı hesaplanabilecek. Bundan sonrada hafızasında en çok doğru hamle ve yanıtları tutabilen oyuncular galip olacaklar. Ola ki satrançta İlerdeki kuantum ve süper hızlı bilgisayarlarca oynanabilecek doğru oyun sayısı eşit, denk ya da aynı güçteki hamle varyasyon sayısından biraz fazla olması gerekir. Demirkuş 2013 Ola ki en az hamle sayısı ile en doğru beraberliğe götürülen oyun sayısı çok azdır.