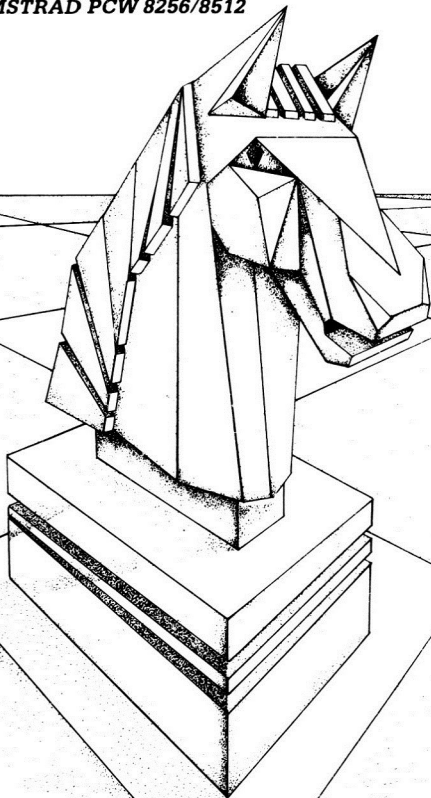


'COLOSSUS CHESS 4.0'

AMSTRAD PCW 8256/8512



INDICE
SECCION

	TEMA
1	INTRODUCCION
A	Generalulidades
B	Necesidades de hardware
C	Ejecucion del programa
D	Guia rapida
2	VISUALIZACION
A	Generalidades
B	El tablero
C	Mensajes y preguntas
D	El registro de jugadas
i	Los nombres de los jugadores
ii	Los relojes
iii	Las jugadas
E	Informacion Tecnica
i	Prevision
ii	Posiciones Examinadas
iii	Mejor Linea
iv	Linea actual
v	Jugada supuesta
3	PARA JUGAR UNA PARTIDA
A	Nueva partida
B	Usted juega
C	Juega Colossus
D	Final de partida
4	INSERCIÓN DE DATOS CON EL TECLADO
A	Movimiento del cursor
B	Datos numericos - importante - lealo
C	Instrucciones
5	INFORMACION DE PROGRAMAS
A	Estadisticas
B	Libro de jugadas iniciales
C	Resultados
6	PARTIDAS Y PROBLEMAS
A	Partidas
B	Problemas

SECCION 1 - INTRODUCCION

1.a - Generalidades

COLOSSUS es el mejor programa de ajedrez disponible para ordenador personal. Se ha escrito utilizando las técnicas mas recientes por un programador de ajedrez por ordenador con mas de ocho años de experiencia. Se ha probado contra una amplia gama de programas de ajedrez demostrando ser mas potente que cualquiera de ellos. Tiene la gama de características reales disponibles mas amplia, incluyendo alguna que no habia sido utilizada anteriormente en programas de ajedrez para ordenador. Además, el programa tiene un entendimiento perfecto de las reglas del juego, incluyendo los subascensos, la regla de la jugada cincuenta y' todas las tablas por repeticion. Además, maneja todos los mates normales, incluyendo el Rey y dos Alfiles contra Rey y el dificilísimo Rey, Alfil y Caballo contra Rey.

1.b - Necesidades de hardware

Cualquier ordenador PCW 8256/8512.

1.c - Ejecucion del programa

Conecte el ordenador con el disco de sistema, colocando posteriormente el disco Colossus, teclee "CHESS" y pulse la tecla RETURN, cargandose automaticamente el programa.

1.d - Guia rapida

El programa tiene tal capacidad que, al principio puede que usted se sienta intimidado por el exhaustivo manual, pero no hace falta que lo lea integro antes de comenzar, sino que puede ir repasando las secciones adecuadas segun vaya necesitandolas.

Las unicas secciones necesarias para comenzar, además de esta introduccion, son "3 B - USTED JUEGA" y "4 A - MOVIMIENTO DEL CURSOR". Y posteriormente las secciones de mando mas usadas de la seccion 4 C, que son "GO (comience)", "NEW GAME (nueva partida)" Y "TYPE (teclea)".

Despues de esto, pueden leerse las demas secciones segun se desee, a medida que vaya descubriendo la maravillosa capacidad del programa.

SECCION 2 - VISUALIZACION

2.a - Generalidades

La pantalla se utiliza para presentar informacion clara y detallada sobre el estado de la partida, los pensamientos actuales del programa y el registro de la ultima jugada.

La seccion principal muestra un tablero de ajedrez en diagrama grafico y los varios mensajes y preguntas que se necesitan; la esquina inferior derecha muestra el registro de la jugada anterior, incluyendo los nombres de los jugadores y los relojes de tiempo, mientras que la esquina inferior izquierda proporciona informacion sobre los procesos de pensamiento del programa, incluyendo prevision de posiciones examinadas, linea actual y mejor linea con evaluacion.

2.b - El tablero

La seccion principal muestra el tablero de ajedrez donde se visualiza la posicion actual. Los numeros y letras que hay alrededor de el indican la notacion algebraica que se usa para cada escaque.

2.c - Mensajes y preguntas

Alrededor del tablero, si es necesario, se visualizan varios mensajes y preguntas, explicandose posteriormente en este manual.

2.d - El registro de jugadas

La esquina inferior derecha muestra las ultimas siete jugadas realizadas por cada jugador, en dos columnas que incluyen los numeros de las jugadas. Encima de las jugadas se visualizan los colores, nombres de los jugadores y los relojes de tiempo transcurrido para cada jugador.

2.d.i - Los nombres de los jugadores

Encima de cada columna se visualizan los nombres de los jugadores, segun muevas blancas o negras. El nombre del programa se visualiza como COLOSSUS mientras que el nombre del jugador se muestran como OPPONENT (contrario).

2.d.ii - Los relojes

Debajo de los nombres de los jugadores se visualizan los relojes de tiempo transcurrido para las blancas y negras. Los relojes tienen el formato "hhmmss" (horas minutos segundos). Los relojes muestran el tiempo total que ambos jugadores han utilizado hasta el momento.

2.d.iii - Las jugadas

Las jugadas se visualizan en forma de notacion algebraica con la indicacion DESDE ESCAQUE seguida de A ESCAQUE. El separador entre estas dos indicaciones indica si la jugada ha sido una captura de pieza o no ("x" significa captura, "-" significa sin captura).

Las jugadas de enroque, con los escaques DESDE y A del Rey que se mueve.

Las capturas al paso se indican con las letras "EP" tras la jugada. Los ascensos o promociones se indican con "/" despues de la jugada y seguido de una letra que indica la ficha que se asciende ("N" caballo; "B" alfil; "R" torre; "Q" reina). Los jaques se señalan con "+" tras la jugada.

2.e - Informacion tecnica

La parte inferior izquierda de la pantalla se usa para visualizar informacion detallada de los procesos de pensamiento del programa. Esta informacion puede proveer una vision muy profunda de como funciona un buen programa de ajedrez, pero solo se tarda una fraccion del tiempo que tarda en pensar el programa en visualizar dicha informacion.

2.e.i - Prevision

Cuando el programa piensa su jugada, visualiza la profundidad de prevision de su busqueda. La profundidad se marca en manipulaciones o semimovimientos. El programa buscara la mayoría de las secuencias de jugadas al menos hasta esa profundidad, aumentando la profundidad aun mas en algunas.

2.e.ii - Posiciones examinadas

El numero de posiciones examinadas en la ramificacion de secuencias de jugadas se visualiza. Este numero se actualiza despues de cada iteracion o cuando se descubre una nueva jugada mejor. El programa examina como promedio 170 posiciones por segundo a la mitad de la partida.

2.e.iii - Mejor linea

El programa visualiza la mejor linea de jugadas que ha descubierto hasta ese momento en su busqueda. Este puede proporcionarle a usted la jugada de "sugerencia" y tambien un analisis de la partida en las jugadas siguientes, mas alla de la sugerencia (normalmente, la linea de jugadas tiene una posicion nula. Esto significa simplemente una jugada pasiva supuesta, en la que no hay captura de ficha del contrario).

Tambien se visualiza la evaluacion de la mejor linea de jugadas en forma de dos numeros. El primero es la evaluacion material, en cuanto a numero de peones arriba o abajo; el segundo es la evaluacion posicional. Un numero positivo significa que el programa es mejor, un numero negativo significa que el contrario es mejor. Si se descubre que la mejor linea de jugadas lleva a un mate, el marcador de evaluacion material se pone en mas o menos 62, con el marcador posicional como medida de cuantas jugadas quedan para llegar al mate.

2.e.iv - Línea actual

La secuencia de jugadas que el programa esta considerando actualmente se visualiza. A medida que la busqueda avanza se puede ver como cambia. La longitud de la linea

de jugadas que se muestra puede ajustarse según se requiera (para más detalles ver la instrucción "Quantify", descrita posteriormente).

2.e.v - Jugada supuesta

Colossus también piensa durante el tiempo del contrario. Supone que el contrario hará una jugada particular y luego continúa pensando sobre la siguiente jugada. A veces el programa no tendrá una jugada supuesta, por lo que no podrá pensar por adelantado. La jugada supuesta se visualiza de modo que usted pueda seguir los procesos de pensamiento del programa y que provea también una jugada de "sugerencia". No obstante, la calidad de esta jugada debe decidirla usted. Si usted realiza otra jugada diferente de la supuesta, el programa pierde parte de su tiempo, pero acertará un tercio de las jugadas que usted realice.

SECCION 3 - PARA JUGAR UNA PARTIDA

3.a - Nueva partida

Al comenzar una nueva partida, las piezas estan colocadas en sus posiciones iniciales, los relojes se ajustan a "00.00.00", el visualizador de jugadas esta en blanco y se le ofrece a usted la posibilidad de jugar primero. Tecleando <SHIFT> "G" hace que el programa conduzca las piezas blancas y realice la jugada inicial (para mas detalles ver la instruccion "GO", descrita posteriormente).

3.b - Usted juega

Siempre que le toque a usted jugar, el programa pregunta "YOUR MOVE" (su movimiento). Inserte su jugada mediante el metodo descrito a continuacion (vea la seccion MOVIMIENTO DEL CURSOR" para mas detalles).

- 1) Mueva el cursor a la posicion de la pieza que desea jugar y pulse la tecla "RETURN"; esto hace que se visualice el indicador DESDE ESCAQUE. Si por error inserta una posicion equivocada, se puede cancelar pulsando la tecla "DELETE". (El cursor se muestra como una linea inversa que cruza el escaque actual).
- 2) Mueva el cursor hasta el escaque al que quiere mover y pulse de nuevo RETURN, lo que produce que se visualice el indicador A ESCAQUE. Si la jugada no es valida, se visualiza ILEGAL, borrandose la entrada de la jugada, debiendo volver al punto 1 y repetir el procedimiento.
- 3) Si la jugada es el ascenso o promocion de un peon, el programa preguntara "PROMOTION TO?" (ascenso a). Entonces debe especificar la pieza que quiere promocionar marcando una de las indicaciones siguientes "N" caballo; "B" alfil; "R" torre y "Q" reina. Si se pulsa cualquier otra tecla, el programa supone que la promocion es a reina.

NOTA: Si desea dar entrada a una jugada de enrocamiento, debe mover el Rey dos escaques en cualquiera de las direcciones permitidas; si desea dar entrada a una captura al paso, el peon debe moverse como en una captura normal.

Ahora se indica sobre el tablero la jugada valida, con el cursor en intermitente sobre el DESDE ESCAQUE, y luego moviendo la pieza y poniendo el cursor en intermitente sobre el A ESCAQUE.

3.c - Juega Colossus

Cuando el programa computa su jugada, visualiza el mensaje "LET ME THINK" (dejame pensar) en la parte inferior del tablero. A medida que avanza la busqueda, se actualiza la informacion tecnica en la pantalla. Cuando el tablero ha terminado su busqueda, escribe la jugada seleccionada en el registro de jugadas y a la derecha del tablero, indicando la misma en el tablero (igual que se indican las jugadas realizadas por usted). Pulsando

la tecla <EXIT> mientras el programa esta pensando su jugada, hace que la busqueda se anule, se visualice el mensaje ESCAPE, y realice la mejor jugada de las analizadas hasta ese momento. Si el programa ha descubierto que su jugada lleva a mate, lo anuncia con el mensaje MATE EN N donde N es el numero de jugadas necesarias para llegar al mate.

3.d - Final de partida

Cuando se finaliza una partida, se detienen los relojes y el programa muestra un mensaje, a la derecha del tablero, para indicar el estado de la partida; estos mensajes son: DRAW (tablas): La partida ha quedado empatada por repeticion 3 veces de la misma posicion, por la regla de la jugada 50 o porque ninguno de los jugadores tiene material suficiente para dar mate al otro jugador.

CHECKMATE (jaque mate): El jugador que ha realizado la ultima jugada ha dado jaque mate.

STALEMATE (ahogado): El jugador que ha de mover esta "ahogado".

TIME UP (sin tiempo): El jugador que debia mover se ha quedado sin tiempo. Esto solo ocurre si se juega una partida de "todas las jugadas" (ver instruccion TYPE, explicada posteriormente).

Posteriormente, el programa pregunta WHAT NOW? (que desea ahora) y espera a que usted de entrada a una de las instrucciones del programa. Pulse <SHIFT> "N" para comenzar una partida nueva.

SECCION 4 - INSERCIÓN DE DATOS MEDIANTE EL TECLADO

4.a - Movimiento del cursor

El cursor se indica con una línea invertida que cruza la mitad del escaque actual, pudiendo moverse de 2 maneras:

1. **TECLAS DEL CURSOR:** Hay 4 controles de cursor que lo mueven un escaque en cualquier dirección. Estas son las 4 flechas de dirección que sirven para desplazar el cursor arriba, abajo, a derecha y a izquierda. Si el cursor desapareciera por un lado del tablero, aparecerá por el otro lateral.
2. **TECLAS ALGEBRAICAS:** El cursor puede moverse inmediatamente a cualquier fila marcando uno de los números 1 a 8, utilizando igualmente las teclas A a H para desplazarlo a cualquier hilera. Esto permite que se pueda utilizar una notación algebraica para dar entrada a las jugadas; por ejemplo, tecleando "E2" <RETURN> "E4" <RETURN> se da entrada al movimiento común de salida Pe2-e4. Tengase en cuenta que si la fila o hilera de los escaques "DESDE" y "A" son iguales, la secuencia se puede acortar, por ejemplo para el caso anterior de la siguiente manera: "E2" <RETURN> "4".

La posición inicial del cursor depende del jugador que comience; si es el jugador de las blancas, el cursor comienza en el escaque "A1", haciéndolo en el "H8" si mueven las negras.

4.b - Datos numéricos - importante lealo

Muchas de las instrucciones del programa exigen dar entrada a números para establecer nuevos valores en los parámetros, etc. El programa emplea un método de fácil utilización y libre de errores para dar entrada a los números. Primero se visualiza el valor actual del parámetro en la posición de cuestiones. Para aumentar el valor visualizado utilice el cursor con flecha ascendente; si el nuevo valor es mayor que el límite superior de dicho parámetro, se reajusta por el límite inferior. Para disminuir el valor se utiliza el cursor con flecha descendente; si el nuevo valor es menor que el límite inferior para tal parámetro se reajusta en su límite superior.

Para dar entrada al nuevo valor al programa, pulse RETURN (si no desea modificar el valor actual, pulse RETURN simplemente).

4.c - Instrucciones

Puede darse entrada a las siguientes instrucciones cuando le toque jugar a usted o cuando haya terminado la partida. Para dar entrada a una instrucción, pulse simplemente su primera letra (en la siguiente descripción se señalan con mayúsculas) teniendo pulsada la tecla <SHIFT>. Las instrucciones están ordenadas alfabéticamente de modo que sean de uso fácil y lógico.

CAMBIO DE POSICION - PULSE <SHIFT> "A"

Con esta instruccion puede establecerse. Una vez seleccionada, el programa presenta el mensaje "ALTER POSITION:SSSS:COMMAND" (modificar posicion:SSSS:instruccion, siendo SSSS el jugador que va a mover).

En este modo de cambio de posicion, hay un subconjunto de instrucciones que permiten que pueda ajustar el tablero, asi:

DATOS INICIALES - Pulse "G"

Si despues de modificar parte de la posicion, ve que se ha equivocado, esta instruccion recupera la posicion de partida.

NUMERO DE JUGADA - Pulse "M"

El programa pregunta "MOVE NUMBER" (numero de jugada), permitiendo asi dar entrada al numero de jugada deseada.

JUGADOR QUE HA DE JUGAR - Pulse "S"

Indica si ha de jugar el jugador blanco o el negro. Al anadir piezas a su tablero, su color queda deternimado por el jugador actual que ha de jugar.

BORRAR UNA PIEZA - Pulse "C";"P";"N";"B";"R";"Q", o "K", segun sea peon, caballo, alfil, torre, reina o rey.

Para cambiar a un escaque particular, coloque el cursor sobre el y de entrada a una de las instrucciones anteriores para determinar el nuevo estado de dicho escaque. Cuando se cambia un escaque, el cursor se movera a la derecha de manera que se facilite la modificacion de filas completas.

ELIMINAR - Pulse "W"

Elimina todas las piezas del tablero, permitiendo asi establecer rapidamente posiciones en las que participen pocas fichas.

NUEVA PARTIDA - Pulse <SHIFT> "N"

Esta posibilidad se obtiene en modo "ALTER". Si por cualquier razon la posicion no es valida, se visualiza el mensaje ILEGAL, debiendo corregirlo antes de salir. Se producen posiciones no validas cuando:

alguno de los jugadores no tiene rey

alguno de los jugadores tiene mas de un rey

el jugador que no va a ser el primero en jugar esta en jaque

alguno de los jugadores tiene un peon en la primera o en la octava fila

alguno de los jugadores tiene mas de ocho peones o piezas ascendidas.

Cuando se sale de la situación ALTER POSITION tras haber realizado algun cambio, el registro actual de partida queda con todas las anteriores jugadas borradas, no pudiendo, por lo tanto retroceder. Tengase en cuenta que tambien se considera cambio el cambiar el jugador que, debe mover primero o el numero de jugada.

RETROCESO - Pulse <SHIFT> "B"

AVANCE - Pulse <SHIFT> "F"

Todas las jugadas de la partida se almacenan en la memoria programa, lo que le permite a usted retroceder o avanzar a traves del registro de partida y llegar a cualquier posicion, lo que puede utilizarse por varias razones, por ejemplo, si pierde una pieza casualmente, podra recuperar el error por medio de la opcion de retroceso o si desea intentar una linea precedente.

DISC/CINTA - Pulse <SHIFT> "D"

Esta opcion le permite reservar/guardar registros de jugadas desde/al disco.

El programa preguntara "LOAD OR SAVE" (cargar o salvar). Pulse "L" para cargar un registro salvado anteriormente o "S" para salvar el registro actual. Si pulsa otra tecla se anulara esta opcion. A continuacion el programa preguntara un numero de ficha (de 0 a 225), que se usa como parte de un nombre de ficha en el disco. Si se produce cualquier error durante la carga se perdera el registro de jugada actual. Fijese que los parametros del programa, tales como velocidad de juego, tiempo transcurrido, etc, no se reservan, necesitando registrarlos despues de la carga.

RELOJES DE TIEMPO TRANSCURRIDO - Pulse <SHIFT> "E"

Este reloj puede ajustarse entre 00.00.00 y 255.59.59.

Primero el programa le preguntara el nuevo valor para el reloj de las blancas y luego el de las negras. Esto puede utilizarse para ajustar valores razonables a los relojes si se modifica la velocidad del juego durante la partida. El programa utiliza constantemente los relojes de tiempo transcurrido para determinar la velocidad de juego del programa. Por ejemplo, si usted aumenta el tiempo transcurrido en el reloj del programa, este jugara mas rapidamente para mantenerse dentro del tiempo medio con que se ha ajustado ahora.

COMIENZO (GO) - Pulse <SHIFT> "G"

Esto fuerza al programa a cambiarse al jugador que va a jugar. Esto se puede utilizar repetidas veces para que el ordenador realice varias jugadas contra si mismo o para forzzar al programa para que vuelva a jugar para el jugador que debe mover despues de haber dado paso a la instruccion "SUPERVISOR"; que se explica posteriormente. Tambien permite cambiar los jugadores a mitad de la partida.

Iniciada una nueva partida, esto hace que el programa juegue con las blancas. En este

caso, se borrarán automáticamente los relojes, ajustándose la orientación para que usted pueda mover las fichas negras.

INVISIBLE - pulse <SHIFT> "I"

Esto le permite, si tiene la suficiente confianza, jugar al equivalente de una partida "a ciegas", como hacen a veces los más notables jugadores de ajedrez. El programa pregunta "INVISIBLE", debiendo entrar un número entre 0 y 3, determinando este número que piezas del tablero se hacen invisibles:

0 es el valor de defecto, permaneciendo visibles las piezas de ambos jugadores.

1 hará que las blancas sean invisibles.

2 hará que las negras sean invisibles.

3 hará que todas las piezas sean invisibles.

Las jugadas siguen indicándose en el tablero y se visualizan en el registro de jugadas. Cuando se selecciona esta opción, la palabra "INVISIBLE" aparece en la parte superior derecha de la pantalla para evitar confusiones.

JUGADAS VALIDAS - Pulse <SHIFT> "L"

Pueden mostrarse todas las jugadas válidas de cualquier pieza del jugador que va a realizar la jugada. Primero coloque el cursor sobre la pieza que se trate y pulse <SHIFT> "L". Las jugadas válidas se mostrarán en secuencia poniéndose el cursor en intermitente sobre los escaques que constituyen su objetivo, regresando luego al escaque original. El cursor no se moverá si no existen jugadas válidas. Esta opción puede utilizarse como ayuda pedagógica a los que están aprendiendo.

NUEVA PARTIDA - Pulse <SHIFT> "N"

Con esta instrucción puede comenzarse una nueva partida. Si no se ha utilizado la opción "ALTER POSITION" desde la última "NUEVA PARTIDA", el registro de jugadores queda intacto hasta que se da entrada a la primera jugada de la nueva partida. Esto le permite repetir todas las jugadas de la última partida utilizando las instrucciones "FORSTEP" o "REPLAY".

ORIENTACION — Pulse <SHIFT> "O"

La orientación del tablero puede invertirse de modo que usted juegue con las negras en la parte superior del tablero. También se invierte la notación algebraica alrededor del tablero.

Esto es sumamente útil para repetir partidas contra el programa.

JUGAR CONTRA SI MISMO - Pulse <SHIFT> "P"

Esto hace que el programa juegue contra sí mismo, utilizando los dos jugadores.

Terminada una partida, el programa hace una pausa de varios segundos, para permitirle estudiar la posicion final, comenzando a continuacion una nueva partida automaticamente. Pulsando la tecla <EXIT>, mientras el programa esta pensando la jugada (pero no mientras la indica sobre el tablero) o despues de terminada la partida, se hace que el programa deje de jugar contra si mismo y le permita a usted volver a jugar como jugador que debe realizar el primer movimiento.

Cuando juega contra si mismo, se visualizan los dos nombres como "COLOSSUS".

PARAMETROS DE CANTIDAD - Pulse <SHIFT> "Q".

Esto le permite a usted ajustar algunos de los parametros internos del programa para hacerle funcionar de distintos modos.

Primero el programa pregunta "BOOK" (libro); el valor del parametro puede ser 0 o 1. Si se ajusta a 0 el programa no busca en su "libro de jugadas iniciales" las jugadas, haciendo mas faciles para usted las jugadas iniciales. Si se ajusta a 1, el programa usa su libro de modo natural.

A continuacion pregunta "PREDICTION" (prediccion); el valor del parametro puede ser 0 o 1. Si se ajusta a 0 el programa no predice la jugada que va a realizar usted ni piensa por adelantado en el tiempo de usted. Si se ajusta a 1 el programa tratara de predecir su jugada de modo normal.

Luego preguntara "LINE DEPTH" (profundidad de linea). El numero de jugadas en el visualizador de "linea actual" puede ajustarse de 1 a 15 semis; el ajuste por defecto es 1, que visualiza las jugadas de primer semi de la ramificacion de las jugadas.

La siguiente pregunta es "DIMENSION" (dimensiones), pudiendo ser el valor del parametro 2 o 3. Si se ajusta a 2, la representacion sera grafica del tablero es la bidimensional, que se utiliza en cualquier publicacion; si se ajusta a 3, el tablero se visualiza en 3 dimensiones, como si se tratara de un tablero real y sus piezas.

Por ultimo preguntara "DRAW SCORE" (empate). La parte material puede ajustarse de 9 a -9 y la parte posicional de -60 a 60. Cuanto mas bajo sea el resultado del empate mas intentara el programa ganar. Cuanto mas alto sea el resultado mas inclinado estara el programa a conceder el empate (haciendo efectivamente mas facil para usted conseguir un empate mediante repeticion de posicion).

REPETICION - Pulse <SHIFT> "R"

Puede repetirse todo el registro de partida desde el principio hasta la posicion final para mostrar a un espectador la partida hasta el momento. El programa hace una pausa entre las jugadas para permitir apreciar el juego. El tiempo de duracion de esta pausa puede

ajustarse entre 0 y 20 segundos. La repetición se puede anular pulsando la tecla <EXIT> durante una de las pausas. Cuando se está realizando una repetición se visualiza el mensaje "REPLAYING" debajo del tablero.

SUPERVISOR - Pulse <SHIFT> "S"

Esto produce que el programa pare de hacer jugadas y le permita a usted realizar jugadas por los dos jugadores; esto es así para que usted pueda establecer una posición requerida realizando una secuencia de jugadas o jugar una partida amistosa utilizando el visualizador de tablero del programa. Se comprueba la validez de todas las jugadas introducidas. En esta opción, los nombres de los dos jugadores se visualizan como "OPONENT".

MODO DE TIPO DE JUEGO - Pulse <SHIFT> "T"

El programa tiene seis modos de tipo de juego, para permitir partidas de velocidad y estilos diferentes. Cuanto más tiempo de usted al programa para pensar su jugada, mejor jugará. El programa pregunta "TYPE" (tipo) para que usted pueda seleccionar lo siguiente:

1) **Modo de torneo:**

Pueden establecerse parámetros completos de torneo. Primero, el programa pregunta el número de jugada de control de primera vez; segundo el número de jugadas para los controles secundarios de tiempo; tercero pregunta el tiempo del primer control; cuarto pregunta el tiempo de los controles secundarios de tiempo. El programa no es estricto respecto al control de tiempo de usted, no reclamando una victoria por tiempo si usted sobrepasa los controles. Normalmente, el programa no sobrepasa su control de tiempo.

2) **Modo de promedio:**

Es una versión fácil del modo de Torneo. En lugar de dar entrada a los cuatro parámetros necesarios, el programa simplemente le preguntará a "MOVE TIME" (tiempo de jugada). Luego el programa controla su búsqueda para usar un promedio del tiempo a que usted ha dado entrada; si se da entrada a 0 segundos como promedio de tiempo de jugada, se selecciona el nivel más rápido del programa. Esta opción proporciona miles de niveles de juego.

Nota 1: De hecho, este modo establece parámetro de torneo de 60 jugadas para cada control de tiempo, con 60 veces el tiempo promedio de jugada asignado a cada control.

Nota 2: Este es el modo inicial, con un promedio de 10 segundos por jugada.

3) **Modo de todas las jugadas:** En los clubs de ajedrez, la mayoría de las partidas se juegan con relojes de ajedrez, teniendo cada jugador digamos 5 minutos para completar la partida o si no "pierde por tiempo". Este modo le permite a usted ajustar el tiempo completo de partida y el programa tratará de jugar para realizar todas las jugadas de la partida dentro del tiempo especificado. Si cualquiera de los dos

jugadores sobrepasa el tiempo de la partida, esta se termina con el mensaje de "finalizo el tiempo".

Utilizando la instruccion "ELAPSED TIME CLOCKS" (relojes de tiempo transcurrido), se puede dar un handicap al programa o a usted mismo, poniendo algun tiempo en alguno de los relojes antes de comenzar la partida. Esto es util para aquellos jugadores que son muy inferiores o muy superiores al programa.

4) Modo de igualdad:

En este modo el programa trata de mantener su reloj en estrecha coincidencia con el de usted, jugando a una velocidad similar a la suya. Si usted realiza varias jugadas rapidas, tambien el programa debe hacer varias jugadas rapidas para mantenerse al paso que usted marca; igualmente si usted se toma mucho tiempo, el programa dispondra de ese mismo tiempo para pensar sus jugadas. En la practica, la diferencia en segundos sera minima.

5) Modo infinito:

Este modo puede utilizarse para resolver programas de ajedrez, tales como "Halle la mejor jugada para esta posicion . . .". Busca todas las combinaciones de la totalidad de las jugadas para asegurarse que no pierde un sacrificio. Continúa buscando cada vez mas adelante, hasta que usted diga que pare o hasta que encuentre un jaque mate forzado para cualquiera de los dos jugadores. O hasta que ha buscado 12 semis adelante (maxima prevision del programa) o hasta que unicamente haya una jugada en tal posicion.

Esto es muy util para partidas de ajedrez por correo cuando se puede dejar el programa en funcionamiento durante toda la noche para hallar la mejor jugada. Cuando el programa empieza a buscar la jugada, los relojes estan en 00.00.00, de modo que puede registrarse el tiempo que tarda en completar la jugada. Note que el libro de jugadas iniciales no se utiliza en este modo.

Por supuesto, el programa puede hallar la misma jugada en mucho menos tiempo utilizando el modo de juego normal porque se ignoran ciertas malas jugadas obvias.

6) Modo de problemas:

Este modo se utiliza para resolver muchos problemas de mate en ajedrez. Una vez seleccionado, el programa pregunta "PROBLEM TYPE" (tipo de problema), pudiendo resolver 3 tipos:

- A — Mates normales, tipo "blancas juegan y dan mate en X jugadas".
- B — Mates a si mismo, tipo "blancas juegan y obligan a negras a dar mate en X jugadas".
- C — Mates de ayuda, tipo "juegan blancas y ayudan a negras a dar mate en X jugadas".

Por supuesto Colossus puede hallar mates para las negras con igual facilidad; es el primer programa de ajedrez por ordenador que ha sido capaz de realizar mates a si mismo y mates de ayuda.

A continuacion el programa pregunta "MATE IN" (mate en X) debiendo usted introducir el numero de jugadas para llegar al mate que se intenta. Colossus puede dar mate hasta con 7 jugadas de adelanto. Cuando el programa comienza a buscar para llegar al mate, los relojes estan a 00.00.00, ajustados para que puedan registrar el tiempo que tarda en encontrar el mate.

Si el programa halla una jugada de mate, visualiza la linea de mate debajo del registro de jugadas, para los relojes y pregunta "CONTINUA". Si usted esta satisfecho con la jugada mostrada pulsar "N" producira que se lleve a cabo esa jugada inmediatamente pero si desea que el programa continue buscando cualquier alternativa de mate, pulse "Y", volviendo el programa a poner en marcha los relojes y buscando otro mate. Este proceso se repite hasta que no se encuentran mas jugadas de mate, en cuyo caso el programa realiza sobre el tablero la ultima jugada de mate descubierta. Si no ha descubierto ningun mate, se visualiza el mensaje "NO MATE", dando entrada automatica a la opcion "ALTER POSITION" para permitirle a usted modificar la posicion o encontrar otra.

En la solucion de problemas, Colossus es el programa mas rapido del mundo.

USO DE LA SIGUIENTE A LA MEJOR - Pulse <SHIFT> "U"

Despues de que el programa realice una jugada, usted puede instruirle para que elija una jugada diferente entre las que quedan. Essto se puede utilizar repetidas veces hasta que se hayan usado todas las jugadas. Cuando ya no se dispone de mas, el programa visualizara el mensaje "NO MORE MOVES" (no hay mas jugadas), comenzando de nuevo a elegir entre la lista.

Si el programa usa todavia el libro de jugadas iniciales, elegira la alternativa siguiente del libro (elegida libremente). Esto puede usarse para examinar las posibilidades de eleccion del libro de programa para elegir la linea que usted prefiera (no se consideran jugadas que no esten en el libro). Si el programa ya no esta en uso del libro, elegira la jugada que considere la siguiente a la mejor de entre las jugadas restantes.

VOLUMEN - Pulse <SHIFT> "V"

Los pitidos que senalan los movimientos pueden ser activados con este comando.

SALIDA POR IMPRESORA - Pulse <SHIFT> "W"

Se puede registrar la situacion actual del tablero, el registro actual de jugadas o los movimientos, segun se producen, por medio de la impresora. El programa pregunta

"BOARD, RECORD OR MOVES" (tablero, registro o movimientos). Si se pulsa **"B"** se imprimira la situacion actual del tablero, con la orientacion de blancas arriba, como en todas las publicaciones de ajedrez. Las piezas blancas se señalan con mayusculas, las negras con minusculas y los espacios en blanco con puntos.

Si se pulsa **"R"**, se imprimira el registro actual de jugadas. Para una mayor claridad, se imprime antes una cabecera. Si se ha utilizado la opcion **"ALTER POSITION"**, la posicion inicial se imprime antes de la serie de movimientos.

Si se pulsa **"M"**, el programa preguntara **"MOVES"** (movimientos), pudiendo entrar los valores 0 y 1. El valor 0 no produce impresion continua (valor por defecto) mientras que 1 imprime los movimientos hacia ambos lados segun se producen.

Si se inicia una nueva partida con la impresion continua, la cabecera del registro de jugadas se imprime para una mayor claridad. Si se pulsa cualquier otra tecla, se anulara este comando de impresion.

SECCION 6 - PARTIDAS Y PROBLEMAS - VERSION DE DISCO SOLO

En el disco principal se conservan varias partidas y problemas. Estos pueden cargarse con la instrucción 'Disc' (descrita antes). Las partidas son una selección de las jugadas por los mejores microcomputadores, minicomputadores y computadores de procesador central en sus programas de ajedrez. Usted puede tratar de resolver los problemas usted mismo o hacer que el programa le indique la solución si se queda parado.

6.a. - Partidas

Se guarda en la memoria la posición final de cada partida con el registro de la partida completa, que puede luego examinarse con la instrucción 'Replay' (descrita antes).

Número de Ficha	Descripción de la partida
0	Partida Simultánea Amistosa de Computador contra Humano (Verano 1978): Walter Brown contra Ajedrez 4.6 (CDC Cyber 176) (0-1 Las blancas se dieron por vencidas) Partidas de Desafío de Computador contra Humano (Otoño 1978): (Se incluyen entre éstas dos partidas que ganó Levy 3.5-1.5).
1	David Levy contra Ajedrez 4.7 (CDC Cyber 176) (.5-.5 tablas aceptadas por ambos contendientes)
2	Ajedrez 4.7 (CDC Cyber 176) contra David Levy (1-0 Las negras se dieron por vencidas)
3	Partida Amistosa de Computador contra Humano (Otoño 1980) - Mike Valvo contra Belle (Computador construido ex profeso) (0-1 Las blancas se dieron por vencidas)
4	Partida Amistosa de Computador contra Humano (Otoño 1980): Belle (Computador construido ex profeso) contra Hans Berliner (0-1 Las blancas se dieron por vencidas)
5	Partida Amistosa de Computador contra Humano (Marzo de 1962): J.H. Donner contra Belle (Computador construido ex profeso) (1-0 Partida aplazada)
6	Partida Simultánea Amistosa de Computador contra Humano (Septiembre 1963): V Karpov contra Mephisto III (MC 68000) (.5-.5)

- Cuarto Campeonato Mundial de Ajedrez por Computador (Otoño 1963): (Se incluyen todas las partidas del programa ganador Cray Blitz y todas las demás partidas de la primera vuelta).
- 7 Cray Blitz (Cray 1 XMP) contra BCP (Computador construido ex profeso) (1-0)
 - 8 Fidelity X (máquina de ajedrez 6502) contra Cray Blitz (Cray 1 XMP) (0-1)
 - 9 Cray Blitz (Cray 1 XMP) contra Advance 3.0 (Computador construido ex profeso) (1-0)
 - 10 Nuchess (Cray 1) contra Cray Blitz (Cray 1 XMP) (.5-.5)
 - 11 Belle (Computador construido ex profeso) contra Cray Blitz (Cray 1 XMP) (0-1)
 - 12 Phoenix (Honeywell DPS8170) contra Belle (Computador construido ex profeso) (0-1)
 - 13 Schach 2.7 (Burroughs B7800) contra Chaos (amdahl 5860) (.5-.5 Partida aplazada)
 - 14 Nuchess (Cray 1) contra Philidor X (IBM PC) (1-0)
 - 15 Merlin (Siemens 7.800) contra Bebe (Máquina de Ajedrez) (1-0)
 - 16 Advance 3.0 (computador construido ex profeso) contra Sfinks (TRS-80) (1-0)
 - 17 Pion (Vax 1 1/750) contra Fidelity X (Sistema 6502) (1-0)
 - 18 Mephisto X (Sistema 6800) contra Conchess X (Sistema 6502) (1-0 Tiempo)
 - 19 Awit (Amdahl 5860/2) contra Ostrich (Sistema de multicomputador) (1-0)
 - 20 Novag X (Sistema 6502) contra Bobby (IBM 4341-2) (.5-.5)
 - 21 Shy (Burroughs B7800/B7900) contra Patsoc 2.0 (DECKL-10) (.5-.5)
- Tercer Campeonato Mundial de Ajedrez por Computador (Otoño 1963): (Se incluyen las partidas del programa ganador Elite A/S)
- 22 Elite A/S contra Mephisto Excalibur (0-1)
 - 23 Logichess 2.2. contra Elite A/S (0-1)
 - 24 Elite A/S contra Mephisto X (1-0)
 - 25 Elite A/S contra Novag X (.5-.5)
 - 26 Chess 2001 X contra Elite A/S (0-1)
 - 27 Elite A/S contra Super Constellation (.5-.5)
 - 28 Superstar contra Elite A/S (0-1 Tiempo)

- Campeonato de Ajedrez por Computador Personal de la revista Personal Computer Games (Primavera 1984): (Se incluye una de las partidas de la final. Colossus 2.0 venció a otros diez programas de ajedrez por computador personal y ganó el torneo sin perder una sola partida)
- 29 Colossus 2.0 (CMB 64) contra Superchess 3.0 (Spectrum) (1-0)
- Torneo de Desafío de Computador contra Humano (Abril 1984): (Se incluyen todas las partidas de este torneo que ganó Levy por 4-0)
- 30 Cray Blitz (Cray 1 XMP) contra David Levy (0-1 Las blancas se dieron por vencidas)
- 31 David Levy contra Cray Blitz (Cray 1 XMP) (1-0 Las negras se dieron por vencidas)
- 32 Cray Blitz (Cray 1 XMP) contra David Levy (0-1 Las blancas se dieron por vencidas)
- 33 David Levy contra Cray Blitz (Cray 1 XMP) (1-0 Las negras se dieron por vencidas)
- 34 Partida Amistosa de Computador contra Humano (Abril 1984): Victor Korchnoi contra Nuchess (Cray 1) (1-0 Las negras se dieron por vencidas)

6.b - Prolemas

Se guarda en la memoria la posición inicial con la secuencia de mate que halla Colossus, que puede examinarse paso por paso usando las instrucciones de 'Avance' o 'Repetición (descritas antes). Si no se especifica otra cosa han de jugar las blancas.

Numero de Ficha	Descripción del problema
100	Mate a si mismo en 2
101	Mate a si mismo en 2
102	Mate a si mismo en 2
103	Mate a si mismo en 3
104	Mate a si mismo en 4
105	Mate a si mismo en 5
106	Mate en 2
107	Mate en 2
108	Mate en 3
109	Mate en 3
110	Mate en 3
111	Mate en 4

112	Mate en 4
113	Mate en 4
114	Mate en 4
115	Mate en 5
116	Ayuda para mate en 2 (Juegan las negras)
117	Ayuda para mate en 2
118	Ayuda para mate en 2 (Juegan las negras)
119	Ayuda para mate en 2 (Juegan las negras)
120	Ayuda para mate en 3 (Juegan las negras)

CDS Software Ltd.
CDS House
Beckett Road
Doncaster
DN2 4AD
Telephone (0302) 21134
Fax (0302) 340480