

INSTRUCCIONES

3-D CLOCK CHESS

AMSTRAD PCW8256 y 8512



ACE

CARGA DEL PROGRAMA

Inserte el disco original de CP/M después de haber conectado su ordenador PCW 8256 o 8512. Tras la carga de CP/M, y la visualización del signo A>, retire el disco original e inserte 3-D CLOCK CHESS. Teclee CHESS (return).

INTRODUCCIÓN

Este programa consiste en un extraordinario y potente juego de ajedrez, usando un método único de selección de niveles que se describe en la opción 1. Asimismo le mantiene totalmente informado (véase INFORMACIÓN EN LA PANTALLA), pudiendo salvar cualquier partida a disco.

OPCIONES

El programa muestra las siguientes opciones.

Opción 1 «Otra partida»

Esta opción permite seleccionar los niveles de juego, al dar un tiempo límite al ordenador para jugar (el cual no afecta al tiempo que Vd. emplee en realizar su jugada —a menos que Vd. lo escoja).

SI VD. TECLEA: un número comprendido entre 5 y 999 (RETURN), dará al ordenador un tiempo en segundos en el cual el ordenador deberá mantener su tiempo medio de juego. Cuanto más tiempo fije, más alto será el nivel de juego.

M ordenará al ordenador que el tiempo medio de su jugada iguale al suyo.

A (seguido por un número comprendido entre 5 y 999) dará al ordenador un tiempo límite en segundos que él intentará jugar en cualquier movimiento que realice (sin importar cuanto tiempo empleó en previas jugadas).

P (seguido por 1, 2, 3 ó 4 establece el modo para dar mate en

4 movimientos). Utilice posteriormente el modo de Análisis para configurar el tablero.

C CLOCK CHESS - Utilice esta opción para obtener el realismo de un torneo, o para una partida rápida. Entre el tiempo (1) para el programa y (2) para Vd. para realizar la partida. Quien exceda del tiempo límite perderá la partida.

Opción 2 «Análizar Posición»

Esta opción se usa para establecer problemas o poner en desventaja una partida al retirar por ejemplo una determinada pieza. El programa le preguntará que piezas desea mover y si desea cambiar el tiempo o secuencias de juego. Tras ello, la partida comenzará de nuevo.

Teclee Z (Return) para limpiar el tablero.

Teclee I (Return) para inicializar todo el tablero.

Teclee X (Return) para volver al menú principal e iniciar la partida.

Opción 3

Retorno a CP/M.

Opción 4 «Opciones en «Su jugada»

Las piezas se mueven entrando las coordenadas en la forma standard. Tecleando D2 D3 al principio de la partida moverá el peón de la reina una posición hacia adelante. Si lo desea, en lugar de entrar las coordenadas puede escoger las siguientes opciones:

K Visualiza las jugadas que analiza (ON/OFF).

L Cambia el nivel de juego.

X Regresa al menú principal.

P El programa realiza «Su jugada».

R Se le pide al programa que recomiende una jugada.

V Visualiza las últimas 62 jugadas.

O Invierte el tablero (Cambia la posición del jugador).

S Selecciona el juego automático (STOP para salir).

Z Visualiza las coordenadas del tablero.

(Util para entrar las coordenadas de su jugada si no está familiarizado con la notación de ajedrez).

JUGADAS OBLIGADAS: Vd. puede obligar al programa a efectuar la mejor jugada que haya encontrado hasta el momento, al mantener la tecla STOP apretada por breves momentos.

Opción 5

Esta opción le permite salvar su partida a disco, o cargar desde disco una partida ya salvada.

Opción 6

Retorna a la partida después de haber utilizado otra opción.

Opción 7

Lista las últimas 62 jugadas.

INFORMACIÓN EN LA PANTALLA

3-D CLOCK CHESS posee una extensa y objetiva serie de mensajes en pantalla que enriquecen el placer y estudio del ajedrez. En la parte superior izquierda de la pantalla está el CLOCK CHESS que le informa del TIEMPO TOTAL realizado por ambos, jugador y programa, en la partida. Esta última posibilidad «CLOCK CHESS», también puede ser establecida con la opción 1. También un reloj digital informa del tiempo transcurrido hasta el momento y del tiempo para cada jugada en particular para el jugador y el programa.

Analizo... informa de la mejor jugada encontrada por el programa hasta el momento, pudiendo cambiar a medida que prosigue la búsqueda.

Valor... refleja lo que el programa piensa sobre su juego, basándose en piezas perdidas y posición general. Un signo +

significa que el programa está ganando; un signo - significa que Vd. va en cabeza. En pocas palabras, el programa utiliza una escala en la cual un peón tiene un valor de 16 y una reina de 144.

Nodos... refleja el número de jugadas analizadas hasta ese instante por el ordenador.

Yo juego... es el movimiento del programa.

Jugada... informa de la fase que ha alcanzado la partida.

Nivel... representa la profundidad de búsqueda, el número de pasos que el programa lleva analizados.

Por debajo de esta línea, aparecen una serie de jugadas, que corresponden a las **jugadas analizadas por el programa a la izquierda, y por Vd. en la columna derecha** (véase opción 4).

Límite... es el tiempo determinado por Vd. en la opción 1, para fijar el nivel de juego.

Tengo ____ seg... es el tiempo en el que el programa intentará realizar su jugada. **Su última jugada permanece visualizada** en la parte inferior de la pantalla mientras el programa juega.

PARA ENROCAR... entre solo el movimiento del rey.

CAPTURA AL PASO... entre solo el movimiento del peón.

PARA CORREGIR UNA JUGADA YA INICIADA... realice deliberadamente un error al entrar la próxima coordenada, obteniendo así otra posibilidad.

PARA RENUNCIAR O ABANDONAR una partida, teclee X y volverá al menú principal.

JAQUE... Cuando su jugada o la del programa resulte en jaque, el programa lo indicará en pantalla con el signo + después de las coordenadas de la jugada. Cuando se produzca Jaque Mate, será visualizado en pantalla.

©C.P. SOFTWARE

Producido en exclusiva para España por:

ACE software, S.A.

Tarragona, 110 - Tel. 325 10 58* - 08015 Barcelona.