

COLOSSUS 4 CHESS



AMSTRAD
464.664.6128

Índice

Sección Tema

1 Introducción

- a Generalidades
- b Necesidades del hardware
- c Ejecución del programa
- d Guía rápida

2 Visualización

- 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 Información técnica
 - i Previsión
 - ii Posiciones examinadas
 - iii Mejor línea
 - iv Línea 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 numéricos - IMPORTANTE - LEALO
- c Instrucciones

5 Información de programas

- a Estadísticas
- b Libro de jugadas iniciales
- c Resultados

6 Partidas y Problemas

- a Partidas
- b Problemas

Sección 1 - Introducción

1.a - Generalidades

COLOSSUS es el mejor programa de ajedrez por computador disponible para computadores personales. Se ha escrito usando las técnicas más recientes por un programador de ajedrez por computador con ocho años de experiencia. Se ha comprobado con una amplia gama de otros programas de ajedrez y ha demostrado ser más potente que cualquier otro programa de la oposición. Tiene la más amplia gama de verdaderas características y subcaracterísticas disponibles, incluyendo algunas que antes no se han usado nunca en un programa de ajedrez por computador. Además COLOSSUS tiene un entendimiento perfecto de las reglas del ajedrez, incluyendo los subascensos, la regla de jugada cincuenta, y todos los empates por repetición. Además maneja todos los mates normales incluyendo el Rey y dos Alfiles contra Rey y el difícilísimo Rey, Alfil y Caballo contra Rey.

1.b - Necesidades del hardware

Cualquier sistema de computador personal Amstrad.

1.c - Ejecución del programa

VERSION DE DISCO:

Coloque el disco en el accionamiento y marque 'RUN CHESS' (ejecución de programa de ajedrez).

VERSION DE CINTA:

Rebobine la cinta y marque 'RUN'.

Entonces el programa se carga automáticamente.

1.d - Guía rápida

COLOSSUS tiene tantas características de capacidad que al principio usted puede quedar sobrecogido por el enorme tamaño del manual. Pero usted no tiene que leerlo todo de principio a fin, sino ir viendo las secciones pertinentes a medida que aumentan sus conocimientos del programa.

Las únicas secciones que ha de leer usted para empezar (además de esta introducción, por supuesto) son "3.b - Usted juega" y "4.a - Movimiento del Cursor".

Luego las instrucciones de mando más usadas de la sección 4.c que son "Go" (Comience), "New Game" (Nueva partida) y "Type" (marque).

Después de esto, pueden leerse las demás secciones cuando usted desee, a medida que vaya descubriendo la maravillosa capacidad de características que ofrece COLOSSUS.

Sección 2 - Visualización

2.a - Generalidades

La visualización usa dos pantallas para proveer información clara y amplia sobre el estado de la partida, los pensamientos actuales del programa y el registro de la última jugada.

La pantalla principal muestra un tablero de ajedrez en diagrama gráfico y los varios mensajes y preguntas que se necesiten. La segunda pantalla muestra el registro de la jugada anterior, incluyendo los nombres de los jugadores y los relojes de ajedrez así como información sobre los procesos de pensamientos del programa incluyendo previsión posiciones examinadas, línea actual y mejor línea con evaluación. La visualización puede moverse entre las dos pantallas apretando la barra <SPACE>.

2.b - El tablero

La pantalla principal tiene un tablero de ajedrez gráfico que muestra la actual posición. Los números y letras que hay alrededor del tablero indican la notación algebraica que se usa para cada escaque.

2.c - Mensajes y preguntas

Alrededor del tablero, si es necesario, se visualizan varios mensajes y preguntas. Esto se explica con más detalle en secciones posteriores.

2.d - El registro de jugadas

La pantalla secundaria muestra las últimas siete jugadas realizadas por cada jugador en dos columnas que incluyen los números de las jugadas. Encima de las jugadas se visualizan los colores, nombres de los jugadores y los relojes de ajedrez 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 de las blancas y las negras. El nombre del programa se visualiza como 'Colossus' mientras que el nombre del jugador contrario se visualiza como 'Opponent' (Contrario).

2.d.ii - Los relojes

Debajo de los nombres de los jugadores se visualizan los relojes de ajedrez de tiempo transcurrido para las blancas y las negras. Los relojes tienen el formato de 'hhmmss' (hh+ horas, mm+ minutos, ss+ segundos). Los relojes muestran el tiempo total que cada jugador a utilizado en la partida hasta el momento.

2.d.iii - Las jugadas

Las jugadas se visualización en forma de notación algebraica con la indicación de **desde escaque** seguida de **a escaque**. El separador entre estas dos indicaciones indica si la jugada supone una captura de ficha o no ('x' significa captura, '-' significa sin captura). Las jugadas de enrocamiento con **los escaques de desde y a** del rey que se mueve.

Las capturas de pasada se indican con las letras 'EP' impresas después de la jugada. Los ascensos o promociones se indican con '/' después de la jugada y seguido de una letra que indique la ficha que se asciende ('N' = Caballo, 'B' = Alfil, 'R' = Torre, 'Q' = Reina). Los jaques se indican con '+' visualizado detrás de la jugada.

2.e - Información técnica

La parte inferior de la pantalla secundaria se usa para visualizar información detallada de los procesos de pensamiento del programa. Esta información puede proveer una visión muy profunda de cómo funciona un buen programa de ajedrez, pero sólo se tarda una fracción de porcentaje del tiempo que piensa el programa en visualizar esta información.

2.e.i - Previsión

Cuando el programa piensa su jugada, visualiza la profundidad de previsión de su búsqueda. La profundidad se

muestra en 'manipulaciones' o 'semimovimientos'. El programa buscará la mayoría de las secuencias de jugadas al menos hasta esta profundidad, y algunas con búsqueda todavía más profunda.

2.e.ii - Posiciones examinadas

El número de posiciones examinadas en la ramificación de secuencias de jugadas se visualiza. Este número se actualiza después de cada iteración 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 línea

El programa visualiza la mejor línea de jugadas que ha descubierto hasta el momento en su búsqueda. Esto puede proveerle a usted la usual jugada de 'sugerencia' y también un análisis de la partida en las jugadas siguientes más allá de la 'sugerencia' (Usualmente la línea de jugadas contiene una jugada 'nula'. Esto significa simplemente una jugada pasiva supuesta, en que no hay captura de ficha del contrario).

También se visualiza la evaluación de la mejor línea de jugadas en forma de dos números. El primero es la evaluación material (en cuanto a número de peones arriba o abajo), el segundo es la evaluación posicional. Un número positivo significa que el programa es mejor, un número negativo significa que el contrario es mejor. Si se descubre que la mejor línea de jugadas ll a un jaque mate, el marcador de evaluación material se pone en más o menos 62 con el marcador posicional como medida de cuántas jugadas quedan para llegar al jaque mate.

2.e.iv - Línea actual

La secuencia de jugadas que el programa está considerando actualmente se visualiza. A medida que la búsqueda avanza puede verse que cambia. La longitud de la línea de jugadas que se muestra puede ajustarse según se requiera (para más detalles vea la instrucción 'Quantify' (cuantifique) que se describe luego).

2.e.v - Jugada supuesta

Colossus piensa en el tiempo de su contrario. Supone que el contrario hará una jugada particular y luego continúa pensando sobre la jugada siguiente. A veces el programa no tendrá una jugada supuesta y entonces no podrá pensar por adelantado. La jugada supuesta se visualiza de modo que usted puede seguir los procesos de pensamiento del programa y también para proveer una jugada de 'sugerencia'. No obstante, la calidad de esta jugada ha de decidirla usted mismo. Si usted hace otra jugada que la supuesta, se ha perdido el tiempo pero el programa predecirá correctamente alrededor de un tercio de sus jugadas de usted.

Sección 3 - papa jugar una partida

3.a - Nueva partida

Al comenzar una nueva partida, las piezas están colocadas en sus posiciones iniciales, los relojes se reajustan a '00.00.00', el visualizador de jugadas está en blanco y se le ofrece a usted la posibilidad de jugar primero.

Marcando <SHIFT> 'G' se hace que el programa tenga las piezas blancas y haga la jugada inicial (para más detalles vea la instrucción 'Go' (comience) que se describe luego).

3.b - Usted juega

Siempre que le toque a usted jugar, el programa pregunta 'Your move?' (usted juega) en la parte inferior de la pantalla. Usted inserta en el computador las jugadas mediante el siguiente método de colocación del cursor (vea la sección posterior 'Movimiento del cursor' para más detalles).

1) Mueva el cursor al escaque de la pieza que desea mover, y apriete la tecla <RETURN> o la palanca omnidireccional ~~↔~~ FIRE ~~↔~~. Esto hace que se visualice el indicador de **desde escaque**. Si usted inserta por error un desde escaque equivocado, se puede cancelar apretando la tecla DELETE (El cursor se muestra como una línea inversa que cruza el escaque actual).

2) Mueva el cursor al escaque a que usted quiere mover y apriete otra vez <RETURN> esto hace que se visualice el indicador de 'a escaque'.

Si la jugada no es válida, se visualiza 'illegal' (no válida) y se borra la entrada de la jugada. Entonces usted ha de volver al punto 1 anterior e intentar otra vez.

3) Si la jugada es el ascenso o promoción de un peón, el programa pregunta 'Promotion to?' (Ascenso a?). Entonces usted ha de especificar la pieza que quiere promover marcando una de las indicaciones siguientes: 'N' - Caballo, 'B' - Alfil, 'R' - Torre o 'Q' - Reina.

Si usted aprieta cualquier otra tecla, el programa supone que el ascenso que hace usted es a Reina.

Nota: Si usted desea dar entrada a una jugada de enrocamiento, ha de mover el rey dos escaques en cualquiera de las dos direcciones. Si desea dar entrada a una captura de pasada, usted debe mover el peón como en una captura normal.

Ahora se indica sobre el tablero la jugada válida, 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' (Déjeme pensar) en la parte inferior del tablero. Se actualiza la información técnica de la pantalla secundaria a medida que avanza la búsqueda.

Cuando el programa ha terminado su búsqueda, escribe la jugada seleccionada en el registro de jugadas y a la derecha del tablero, e indica también la misma en el tablero (de la misma manera que se indican las jugadas de usted).

Apretando la tecla <ESCAPE>, mientras el programa está pensando la jugada, hace que se anule la búsqueda, se visualice el mensaje 'Escape' y que juegue con la mejor jugada que haya encontrado hasta el momento.

Si el programa ha descubierto que su jugada lleva a jaque mate, anuncia la jugada con el mensaje 'Mate in N' (Mate en N) en que N significa el número de jugadas hasta llegar al mate.

3.d - Final de partida

Cuando se ha terminado una partida, se paran los relojes y el programa visualiza un mensaje, a la derecha del tablero, para indicar el estado final de la partida. Los mensajes son:

'Drawn' — la partida ha quedado empatada por repetición de posición 3 veces, la regla de la 50 jugada o (empate) porque ninguno de los jugadores tiene material suficiente para dar mate al otro jugador. Esto ocurre en los casos de Rey, Rey y Alfil o Rey y Caballo contra un solo Rey.

'Checkmate' — el jugador que realizó la última jugada a dado jaque mate.

(jaque mate)
'Stalemate' — el jugador que ha de hacer la jugada está en tablas.
(tablas)

'Time up' — el jugador que ha de hacer la jugada ha perdido 'por tiempo'. Esto sólo ocurre si usted juega (el tiempo ha una partida de 'todas las jugadas'. (Vea la instrucción 'Type' (Tipo) que se describe luego). terminado)

Luego el programa pregunta "What now?" (¿Qué desea ahora?) y espera a que usted dé entrada a una de las instrucciones del programa.

Marque <SHIFT>'N' para comenzar una nueva partida (para más detalles vea la instrucción 'New-game' (nueva partida) que se describe luego).

Sección 4 - Inserción de datos con el teclado

4.a - Movimiento del cursor El cursor se indica con una línea invertida que cruza la mitad del escaque actual. Puede moverse de dos maneras.

1) Teclas de cursor.

Hay cuatro controles de cursor que proveen movimiento de un solo escaque en cualquier dirección. Las teclas de <LEFT ARROW> y de <RIGHT ARROW> (flecha a izquierda y flecha a derecha) dan movimientos a izquierda/derecha, mientras que las teclas <UP ARROW> y <DOWN ARROW> dan movimientos arriba/abajo. Si se mueve el cursor sacándolo del borde del tablero, reaparece en el borde opuesto.

2) Teclas alfabéticas

El cursor puede moverse inmediatamente a cualquier fila marcando una de las teclas de números '1' a '8'. Puede moverse a cualquier hilera marcando una de las letras 'a' a 'h'. Esto permite que se pueda utilizar una notación algebráica para dar entrada a las jugadas por ej. marcando e2<RETURN>e4<RETURN> se da entrada a la usual jugada inicial Pe2-e4. Nótese que si la fila o hilera de los escaques 'desde y a' es igual, la secuencia de tecla se puede acortar esto es que, en el ejemplo anterior, también sirve marcar e2<RETURN>4<RETURN>.

3) Palanca omnidireccional

Además la palanca omnidireccional proporciona movimiento de cursor en cuatro direcciones.

La posición inicial del cursor depende del jugador que vaya a hacer jugada.

Si es el jugador de las blancas, el cursor comienza en el escaque a1.

Si es el jugador de las negras, el cursor comienza en el escaque h8.

4.b - Datos numéricos - 'IMPORTANTE' - LEALO

Muchas de las instrucciones del programa exigen dar entrada a números para establecer nuevos valores de parámetros etc. El programa emplea un método de uso sencillo y libre de error para dar entrada a números. Primero se visualiza el valor actual del parámetro en la posición de cuestiones.

Para aumentar el valor visualizado, use la tecla <UP ARROW>.

Si el nuevo valor es mayor que el límite superior para tal parámetro se reajusta a su límite inferior.

Para disminuir el valor visualizado, use la tecla <DOWN - ARROW>.

Si el nuevo valor es menor que el límite inferior para tal parámetro se reajusta su límite superior.

Para dar entrada al nuevo valor al programa, apriete <RETURN> (si no desea cambiar el valor actual, apriete simplemente <RETURN>, en lugar de usar las teclas de "increment" (aumento) o "decrement" (disminución).

4.c - Instrucciones

Puede darse entrada a las siguientes instrucciones, cuando le toque a usted jugar o cuando haya terminado la partida. Para dar entrada a una instrucción, marque simplemente su primera letra (que en la siguiente descripción se indica con mayúscula) teniendo también apretada la tecla <SHIFT>.

Las instrucciones están ordenadas alfabéticamente y se han diseñado de modo que sean de uso fácil y lógico y para que le hagan a usted gozar realmente con la partida de ajedrez.

Nota 1: Si la instrucción seleccionada exige entrada numérica, y usted está visionando la pantalla secundaria del texto, el programa volverá automáticamente a la pantalla primera de diagramas gráficos.

Nota 2: Si se da entrada a una instrucción, quedará anulado el 'pensar en el tiempo del contrario'.

Cambio de posición - Marque <SHIFT> 'A'.

Puede establecerse cualquier posición válida con esta instrucción. Una vez seleccionada, el programa visualiza el mensaje: 'Alter position: SSSSS: Command?' (Cambio de posición: SSSSS; ¿Instrucción?) (donde SSSSS es el jugador que va a jugar).

En el modo de 'Alter-position', otro subconjunto de instrucciones hace que usted pueda ajustar el tablero así:

Consiga los datos iniciales: Marque 'G'

Si después de cambiar parte de las posición, usted decide que se ha equivocado, puede recuperarse la posición inicial con esta otra instrucción.

Número de jugada: Marque 'M'

El programa pregunta 'Move number?' (Número de jugada?) y así le permite a usted dar entrada al número de jugada que requiera. (Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

Jugador que ha de jugar: Marque 'S'

Indica si ha de jugar el jugador de las blancas o el de las negras. Al añadir piezas al tablero su color queda determinado por el jugador actual que ha de jugar.

Borrar, Peón, Caballo, Alfil, Torre, Reina, Rey: Marque 'C', 'P', 'N', 'B', 'R', 'Q' o 'K'

Para cambiar un escaque particular, coloque el cursor sobre él y dé entrada a una de las instrucciones anteriores para determinar el nuevo estado de tal escaque (Nótese que en 'Alter-position' no se dispone de control algebráico del cursor). Cuando se cambia un escaque el cursor se moverá un escaque a derecha para hacer que sea muy fácil el establecimiento de filas completas.

Elimine: Marque 'W'

Elimina todas las piezas del tablero y así permite establecer rápidamente posiciones con muy pocas piezas.

New-game (Nueva partida): Marque <SHIFT> 'N'

Se dispone de la instrucción 'New-game' cuando se está en modo de 'Alter position' (Recuerde establecer el jugador que ha de jugar antes de 'salir' del programa).

Si por cualquier razón la posición no es válida, se visualiza el mensaje 'Illegal' (No válida) y no se tendrá salida de 'Alter position'. Entonces, usted tiene que corregir el error antes de 'salir'.

Ocurren posiciones no válidas cuando:

alguno de los jugadores no tiene rey

alguno de los jugadores tiene más de un rey

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

alguno de los jugadores tiene un peón en la primera u octava fila alguno de los jugadores tiene más de ocho peones o piezas ascendidas.

Cuando usted sale de 'Alter position', si ha hecho algún cambio, el actual registro de partida queda con todas las jugadas anteriores borradas, y por lo tanto usted no puede 'retroceder' por ellas (que ahora es posible sean no válidas). (Nótese que también se considera cambio el cambiar el jugador que ha de jugar primero o el número de jugada).

Retroceso - Marque <SHIFT> 'B' y **Avance** - Marque <SHIFT> 'F'

Todas las jugadas de la partida se almacenan en la memoria del programa.

Esto le permite a usted retroceder o avanzar a través del registro de la partida y llegar a cualquier posición.

Esto puede usarse por varias razones:

por ej. después de que usted pierda una pieza casualmente, puede recuperar su error usando el Retroceso.

por ej. si desea usted intentar una línea precedente de la partida, usted puede Retroceder a la posición requerida y luego seguir jugando en otra línea.

Al atravesar el registro de la partida sólo se hace un movimiento a la vez por tanto usted puede hacer un número par de jugadas si usted desea seguir jugando con el mismo jugador que antes.

Nota: De hecho el programa sólo tiene capacidad de memoria para las 120 jugadas últimas. Esto bastará para almacenar en la memoria la mayoría de las partidas completas.

Pero si la partida sobrepasa las 120 jugadas, se actualiza automáticamente el registro de la partida para almacenar en la memoria las más recientes 120. Entonces usted no puede retroceder hasta el comienzo de la partida.

Colores - Marque <SHIFT> 'C'

Los colores del papel de tinta y de los límites puede ajustarse a cualquiera de los 27 colores disponibles. El único límite es que los colores de la tinta y el papel no pueden ser iguales, porque esto haría que 'desapareciera' la visualización. Si usted intenta dar entrada colores incompatibles se visualiza el mensaje de 'no válido' y usted ha de volver a dar entrada a otro color. Note usted además que debe usar un color más pálido para la tinta que para el papel pues de lo contrario las piezas 'blancas' aparecerán más oscuras que las piezas 'negras'.

Los colores en falta son: tina = 26 (blanco brillante), papel = 1 (azul), límite = 6 (rojo brillante) (vea sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

Disco/Cinta - Marque <SHIFT> 'D'

Esto le permite a usted reservar/cargar registros de jugadas y posiciones a/desde el disco/cinta.

El programa pregunta 'Load or Save?' (?Carga o Reserva?). Marque 'L' para carga de un registro reservado antes, o 'S' si desea reserar el registro actual.

Cualquier otra tecla que se apriete anulará la instrucción de 'Disco/Cinta'.

Luego el programa pregunta por un número de ficha (de 0 a 225), que se usa como parte de un nombre de ficha en el disco/cinta. (Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

Si se produce cualquier error durante la carga se perderá el registro de la jugada actual. Fijese que los parámetros del programa, como velocidad de juego, tiempo transcurrido, no se reservan y por tanto necesitan registrarse después de la carga.

Puede usarse la tecla <ESCAPE> para anular una anterior reserva/carga.

Relojes de tiempo transcurrido - Marque <SHIFT> 'E'

Pueden ajustarse los relojes de tiempo transcurrido de 00:00:00 a 255:59:59.

Primero el programa pregunta el nuevo valor para el reloj de las blancas y luego el valor para el reloj de las negras. (Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

Esto puede usarse para ajustar valores razonables para los relojes de tiempo transcurrido, si usted cambia la velocidad de juego en la mitad de una partida.

El programa usa mucho los relojes de tiempo transcurrido para determinar la velocidad de juego del programa por ej. si usted aumenta el tiempo transcurrido en el reloj del programa éste jugará más rápidamente para mantenerse dentro del tiempo medio con que se ha ajustado ahora.

Go (comience) - Marque <SHIFT> 'G'

Esto fuerza al programa a cambiarse al jugador que ha de jugar. Esto se puede usar repetidas veces para que el programa realice varias jugadas contra si mismo o para forzar al programa a que vuelva a jugar, para el jugador que ha de jugar, después de dar entrada a la instrucción 'Supervisor' (vea a continuación). También permite cambiar los jugadores en mitad de una partida.

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

En este caso el programa borra automáticamente los relojes y ajusta la orientación para que usted juegue con las negras.

Esta instrucción se ignora si la partida ha terminado.

El programa pregunta 'Invisibility?' (?Invisibilidad?) y entonces usted ha de dar entrada a un número de 0 a 3.

(Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

Invisible - marque<SHIFT>'I'

Esto le permite a usted (si tiene suficiente confianza) jugar el equivalente de una partida 'a ciegas' como hacen a veces los más prominentes jugadores de ajedrez.

El programa pregunta 'Invisibility?' (?Invisibilidad?) y entonces usted ha de dar entrada a un número de 0 a 3.

El número a que se da entrada determina qué piezas del tablero se hacen invisibles.

0 es el valor de falta con que las piezas de ambos jugadores quedan visibles

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 'invisible' aparece la palabra 'invisible' en la parte superior derecha del tablero, para evitar confusión.

Jugadas válidas - Marque <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 de que se trate y marque SHIFT 'L'. Las jugadas válidas se mostrarán en secuencia poniéndose el cursor en intermitente sobre los escapes que constituyen su objetivo. Luego el cursor retorna a su escape original. Si no existen jugadas válidas el cursor no se mueve. Esto puede usarse como ayuda pedagógica para los que están aprendiendo.

Nueva partida - Marque <SHIFT> 'N'

Puede iniciarse una nueva partida con esta instrucción. Si usted no ha usado '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 a usted repetir las jugadas de toda la última partida usando las instrucciones de 'For-step' o 'Replay'.

Orientación - Marque <SHIFT> 'O'

La orientación del tablero visualizado 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 - Marque <SHIFT> 'P'

Esto hace que el programa juegue contra si mismo, jugando por ambos jugadores.

Terminada una partida, el programa hace una pause de varios segundos, para permitir a usted estudiar la posición final, y luego comienza automáticamente una nueva partida.

Si el programa está en modo de 'problema' o 'infinito' (vea a continuación), se ignora la instrucción y también si la partida ha terminado.

Aprentando la telca de <ESCAPE>, mientras el programa está pensando la jugada (pero no mientras indica su jugada sobre el tablero) o después de terminada la partida, se hace que el programa cese de jugar contra si mismo y le permite a usted volver a jugar como jugador que ha de hacer la primera jugada.

Cuando juega contra si mismo el programa, se visualizan los nombres de los dos jugadores como 'Colossus'.

Parámetros de Cantidad - Marque <SHIFT> 'Q'

Esto le permite a usted ajustar algunos de los parámetros internos del programa para hacerle funcionar de modos distintos. (Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

El programa pregunta primero Book? (?Libro?). El valor del parámetro puede ser de 0 o 1. Si se ajusta a 0 el programa no busca en su 'libro de jugadas iniciales' las jugadas (haciendo efectivamente más fácil para usted las jugadas iniciales). Si se ajusta a 1, el programa usa su libro de modo normal.

Luego el programa pregunta 'Predicción?' (?Predicción?). El valor del parámetro puede ser 0 o 1. Si se ajusta a 0 el programa no predice su jugada de usted ni piensa por adelantado en el tiempo de usted (haciendo efectivamente más fácil la partida para usted). Si se ajusta a 1, el programa predice la jugada de usted de modo normal.

Luego el programa pregunta 'Line depth?' (?Profundidad de línea?). El número de jugadas en el visualizador de "línea actual" puede ajustarse de 1 a 15 semis. El ajuste de falta es 1, y visualiza las jugadas de primer semi de la ramificación de jugadas.

Luego el programa pregunta "Dimensions?" (?Dimensiones?). El valor del parámetro puede ser 2 o 3. Si se ajusta a 2 la representación gráfica del tablero es la bidimensional que se usa en las publicaciones sobre ajedrez. Si se ajusta a 3, (falta) el tablero se visualiza en 3 dimensiones como si usted estuviera mirando un tablero real y sus piezas.

Luego el programa pregunta "Draw score?" (?Empate?). La parte material puede ajustarse de -9 a 9 y la parte "posicional" de -60 a 60. Cuanto más bajo sea el resultado del empate más intentará el programa ganar. Cuanto más alto sea el resultado del empate más inclinado estará el programa a conceder el empate (haciendo efectivamente más fácil para usted conseguir un empate mediante repetición de posición).

Repetición - Marque <SHIFT> 'R'

Puede repetirse todo el registro de partida desde el comienzo hasta la posición final para mostrar a un espectador la partida hasta el momento. El programa hace una pausa entre las jugadas para permitir a usted que siga el juego. El tiempo de duración de la pausa puede ajustarse de 0 a 20 segundos. (Vea la sección 4.b para detalles de cómo dar entrada a datos numéricos).

Usted puede interrumpir la repetición apretando la tecla <ESCAPE>, durante una de las pausas, cuando se está realizando una repetición de acción, se visualiza el mensaje "Replaying" (repetición) debajo del tablero.

Supervisor - Marque <SHIFT> 'S'

Esto hace que el programa pare de hacer jugadas, y le permite a usted realizar jugadas por parte de ambos jugadores. Esto hace que pueda usted establecer una posición requerida haciendo una secuencia de jugadas, o jugar una partida amistosa usando el visualizador de tablero del programa.

Siguen comprobándose todas las jugadas a que se da entrada en cuanto a su validez.

Al supervisar, se visualizan los nombres de los dos jugadores como "Opponent" (Contrario).

Modo de tipo de juego - Marque <SHIFT> 'T'

El programa tiene seis modos de juego, para permitir partidas de velocidades y estilos diferentes. Cuanto más tiempo da usted al programa para pensar su jugada, mejor jugará.

el programa pregunta 'Type?' (?Tipo?), para que usted pueda seleccionar lo siguiente: (Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

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 programa pregunta el número de jugadas para los controles secundarios de tiempo.

Tercero, el programa pregunta el tiempo del primer control.

Cuarto, el programa pregunta el tiempo de los controles de tiempo secundario.

El programa no es estricto respecto al control de tiempo de usted y no reclamará una victoria 'por tiempo', si usted sobrepasa cualquier control de tiempo. Usualmente el programa no sobrepasa nunca su propio control de tiempo.

2) Modo de Promedio

En realidad este modo es una versión de fácil uso del modo de Torneo.

En lugar de dar entrada a todos los cuatro parámetros necesarios para el modo de torneo, el programa pregunta simplemente a usted '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).

Esto efectivamente provee 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, y cada jugador tiene digamos cinco minutos para completar la partida o si no 'pierde por tiempo'. Este modo permite a usted ajustar el tiempo completo de partida y el programa tatará 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, ésta se termina con el mensaje de 'se acabó el tiempo'.

Usando la instrucción 'Elapsed-time clocks' (Relojes de tiempo transcurrido), usted puede dar un 'handicap' al programa o a usted mismo, poniendo algún tiempo en alguno de los relojes antes de comenzar la partida. Esto puede ser muy útil para jugadores que son mucho peores o mucho mejores que el programa.

4) Modo de igualdad

En este modo, el programa intenta mantener su reloj de tiempo transcurrido en estrecha coincidencia con el reloj de tiempo transcurrido de usted, jugando efectivamente a una velocidad similar a la de usted.

Si usted hace varias jugadas rápidas, también el programa habrá de hacer probablemente un juego rápido para mantenerse 'al paso' que usted establece.

No obstante si usted piensa durante largo tiempo algunas jugadas, también el programa podrá pensar durante largo tiempo sus jugadas.

En la práctica, el reloj del programa seguirá al reloj de usted con una diferencia de unos segundos.

5) Modo infinito

Este modo puede usarse para resolver acertijos de ajedrez como 'Halle la mejor jugada en esta posición'. Busca todas las combinaciones de la totalidad de las jugadas para asegurar que no pierde un sacrificio. Continúa buscando, cada vez más 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 (máxima previsión del programa) o hasta que únicamente haya una jugada válida en tal posición.

Esto es muy útil para partidas de ajedrez por correo en que usted puede simplemente dejar el programa en funcionamiento durante toda la noche (o a veces incluso más tiempo) para hallar la mejor jugada.

Cuando el programa comienza a buscar la jugada, los relojes están en 00.00.00, de modo que puede registrarse el tiempo que se tarda en hacer la jugada. Note también que el libro de jugadas iniciales no es objeto de búsqueda en este modo.

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

6) Modo de problemas

Este modo se usa para resolver muchos problemas de mate en ajedrez. Una vez seleccionado, el programa pregunta 'Problem Type?' (?Tipo de problema?). El programa puede resolver tres tipos de problemas: 1) Mates normales - con la forma de 'Las blancas juegan y dan mate a las negras en X jugadas' 2) Mates a si mismo - con la forma de 'Las blancas juegan y fuerzan mate a las negras en X jugadas' y 3) Mates de ayuda - con la forma de 'Las blancas juegan y ayudan a las negras a conseguir dar mate a las blancas en X jugadas'. Por supuesto, Colossus puede hallar con igual facilidad mates para las negras. Colossus es el primer programa de ajedrez de computador personal que ha sido capaz de realizar mates a si mismo y mates de ayuda.

Luego el programa pregunta 'Mate in ?' (?Mate en ?), y entonces usted ha de dar entrada al número de jugadas para llegar al mate que se intenta. Colossus puede mates con hasta siete jugadas adelante.

Cuando el programa comienza a buscar para llegar al mate, los relojes están 00.00.00 ajustados para que se pueda registrar el tiempo que se tarda en hallar el mate.

Si el programa halla una jugada de mate, visualiza la línea de mate debajo del registro de jugadas, para los relojes, y pregunta 'Continue?' (?Continuamos?). Si usted está satisfecho con la jugada descubierta, y aprieta luego 'N' hará que el programa juegue esta jugada inmediatamente. Pero si usted desea que el programa continúe buscando cualquier alternativa de mate, apriete 'Y' y el programa vuelve a poner en marcha los relojes y continúa buscando otro mate.

Este proceso se repite hasta que no se hallan más jugadas de mate, en cuyo caso el programa hace la última jugada de mate que ha descubierto, en el tablero.

Si el programa no descubre ningún mate, se visualiza el mensaje 'No mate' y el programa da entrada automáticamente a 'Alter position' para permitirle a usted que seleccione otra posición o corrija la actual.

Colossus es uno de los programas de ajedrez más rápidos del mundo en la solución de problemas!

Uso de siguiente a la mejor - Marque <SHIFT> 'U'

Después de que el programa realiza una jugada, usted puede instruirle para que elija una jugada diferente de entre las que quedan. Usted puede usar esto repetidas veces hasta que se hayan usado todas las jugadas. Cuando ya no se dispone de más jugadas, el programa visualiza el mensaje 'NO MORE MOVES' (no hay más jugadas) y comienza otra vez a elegir entre las de la lista.

Si el programa usa todavía el libro de jugadas iniciales, elegirá la alternativa siguiente del libro (elegida

libremente). Esto puede usarse para examinar las posibilidades de elección del libro del programa para elegir la línea que usted prefiera. (n se consideran jugadas que no estén en el libro).

si el programa ya no está en uso del libro, elegirá la jugada que considere la siguiente a la mejor de entre las jugadas restantes.

Volumen - Marque SHIFT 'V'

El volumen de los sonidos 'bip' del programa puede ajustarse de 0 (silenciado) a 7 (mayor volumen). (Vea la sección 4.b para detalles sobre cómo dar entrada a datos numéricos).

Sección 5 - Información de Programas

5.a - Estadísticas

Autor: Mr M.P.Bryant

Editorial: CDS Software Ltd., Silver House, Silver St., Doncaster, Inglaterra.

Lenguaje: Montaje Z80

Tamaño de código: 36K

Tamaño de datos: 5K

Posiciones examinadas/segundo: 170 (promedio)

Régimen Estiando:

5.b - Libro de jugadas iniciales

Colossus tiene un 'libro' de jugadas iniciales de unas 3000 posicones, que usa para las primeras jugadas de la partida que realiza rápidamente y con precisión. Las líneas varían en profundidad de 2 a 17 movimientos en diagonal. Si en cualquier posición existe posibilidad de elegir movimientos del libro, Colossus elegirá la jugada libremente, pero inclinándose un poco hacia las jugadas que Colossus mismo considere mejores.

5.c - Resultados

Colossus 4.0 ha sido sometido a prueba numerosas veces contra otros programas de ajedrez de computador personal y los ha vencido a todos. En las pruebas se jugaron dieciséis partidas, a varios niveles, con un número igual de blancas y negras para cada programa. Se otorgó un punto por cada victoria, medio punto por tablas, ningún punto por las derrotas. Los resultados de estas pruebas fueron:

Colossus 4.0 (Apple II) venció a los programas siguientes:

Mychess 2.0	Beyond	CBM 64	10-6
Sargon III	Hayden	Apple II	12-4
Superchess 3.5	CP Software	Spectrum	12-4
Cyrus II	Amsoft	Amstrad	13-3
Whites-Knight MKII	BBC Publications	BBC	14-2
Cyrus 15 Chess	Sinclair	Spectrum	14-2
Superchess 3.0	CP Software	Spectrum	15-1
Chess 7.0	Odesta	Apple II	16-0
Sargon II	Hayden	Apple II	16-0
Chess	Atari	Atari	16-0
Chess	Acomsoft	BBC	16-0
Chess	Bug-Byte	BBC	16-0
Chess	Computer Concepts	BBC	16-0
Chess	Program Power	BBC	16-0
Grandmaster	Audiogenic	CBM 64	16-0
Chess	Oasis	Dragon	16-0
Chess	Acomsoft	Electron	16-0
Chess	Program Power	Electron	16-0
Chess	Oric	Oric	16-0
Chess	Psion	Spectrum	16-0
Master Chess	Mikro-Gen	Spectrum	16-0
Master Chess	Amsoft/Mikro-Gen	Amstrad	16-0
Spectrum Chess II	Artic	Spectrum	16-0
ZX	Artic	ZX81	16-0

Por supuesto, los resultados no pueden garantizarse con precisión, en cada conjunto de dieciséis partidas. En la práctica varían necesariamente un poco en uno u otro sentido, pero dan una muy buena indicación de la potencia relativa de los programas.

Sección 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)
	Partida Amistosa de Computador contra Humano (Marzo de 1962):

5 J.H. Donner contra Belle (Computador construido ex profeso) (1-0 Partida aplazada)

Partida Simultánea Amistosa de Computador contra Humano (Septiembre 1963):
6 V Karpow 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 (CBM 64) contra Superchess 3.0 (Spectrum)
(1-0)

Torneo de Desafío de Computador contra Humano (Abril 1964): (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)

Partida Amistosa de Computador contra Humano (Abril 1964):

34 Victor Korchnoi contra Nuchess (Cray 1)
(1-0 Las negras se dieron por vencidas)

6.b - Problemas

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.

Número 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)