

MASTER CHESS AJEDREZ

DESCRIPCION DEL JUEGO

Este programa es un juego de Ajedrez escrito íntegramente en Código Máquina Z-80. En pantalla aparecerá el tablero y las piezas, junto con una indicación del nivel de juego y un listado de los 13 últimos movimientos para referencia del jugador. Mientras se calcula un movimiento, el programa indica el número total de movimientos válidos que encuentra, así como cuantas jugadas han sido evaluadas. Esto da una idea la jugador de cuánto tiempo tardará en evaluarse el programa. En cualquier momento, durante esta evaluación, el jugador puede dar instrucciones al ordenador para que pare y realice su mejor movimiento. Los colores de la pantalla se pueden cambiar a gusto del usuario.

Hay 10 niveles de juego, desde el más simple (en el que se obtiene una respuesta inmediata), hasta el superior (analiza 10 movimientos por adelantado).

Todos los movimientos válidos están reconocidos, incluyendo "enroque" y "comer al paso".

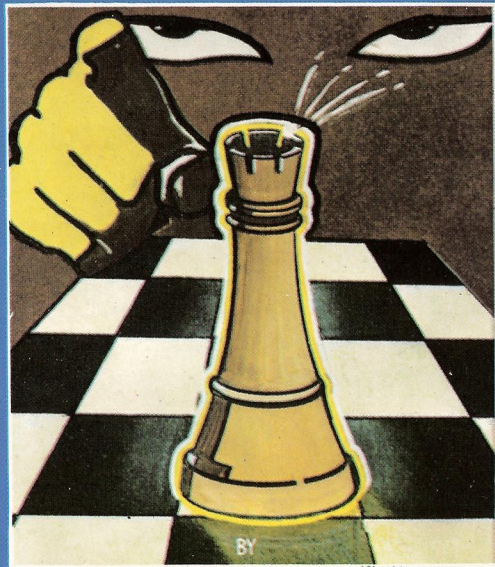
El programa contiene 6.000 movimientos para aperturas.

Amsoft

FABRICADO POR
indescorp

Amsoft
MASTER CHESS-AJEDREZ
SOFT
125
CPC464

Amsoft MASTER CHESS AJEDREZ



AMSTRAD

K, Q, R, B, N, P: Permite colocar al Rey, Reina, Torre, Alfil, Caballo o Peón respectivamente en el cuadrado activo. El jugador se verá impulsado por el color de la ficha y se le preguntará si ya ha jugado.

XIT: Para salir del juego, utilizando la posición actual. Antes de jugar se le preguntará su color y qué color desea para el próximo movimiento.

MASTER CHESS AJEDREZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

Reset el ordenador pulsando las teclas CTRL, SHIFT y ESC juntas y en este orden. Pon la cinta en el cassette. Rebobínala y pulsa STOP/EJECT a la vez. Pulsa las teclas CTRL y ENTER (pequeña) simultáneamente y pulsa PLAY seguido de cualquier tecla. El programa tarda 5 minutos aproximadamente en cargarse. Las instrucciones del juego aparecerán en pantalla.

El programa ofrece numerosas posibilidades y facilidades. Estas son recordadas y comprendidas, así como todas las opciones listadas en pantalla cuando son válidas. Para seleccionar una opción, únicamente se necesitan teclas simples (la primera letra de la palabra opcional). Sólo se aceptarán las entradas válidas en ese momento, no aceptará otras entradas.

MENU PRINCIPAL

PLAY: Para empezar una nueva partida. Primero se eligen las blancas o las negras y el nivel de juego. El color del tablero se elige con los colores que aparecen en la parte de abajo de la pantalla. Véase Descripción del Menú de juego para más detalles y opciones.

RESUME: Permite continuar el juego desde la posición que estaba antes de haberse dirigido al menú principal por cualquier razón.

El ordenador le preguntará en qué color desea jugar y qué color quiere para el próximo movimiento.

COLOUR (COLOR): Esta opción le permite cambiar el color del tablero y fichas si no le gusta el color standard. Conteste cada una de las 4 preguntas relativas al color con un número del 0 al 26.

SAVE (GRABAR): Para grabar una partida en cinta. Pulse PLAY seguido de cualquier tecla. Asegúrese de que hay cinta en el cassette y está bien colocada antes de grabar, y no se olvide pulsar STOP al terminar.

LOAD (CARGAR): Recarga un juego que ha sido grabado previamente. Pulse PLAY seguido de cualquier tecla. Cuando la cinta termine de cargarse, el tablero y listado aparecerán exactamente igual que estaban al grabarlo. Ahora puede utilizar la opción RESUME para que el juego continúe.

MODIFY (MODIFICAR): Esta opción le permite cambiar el tablero, tanto para corregir un movimiento erróneo como para exponer un problema de ajedrez. Véase la Descripción del Menú Modify para saber cómo hacerlo.

MENU DEL JUEGO

Mientras el programa espera el movimiento del jugador, se pueden utilizar las teclas siguientes:

A-H, 1-8: Los movimientos deben hacerse especificando la columna y fila desde la que se desea mover y la columna y fila a la que se desea ir. Verá que las columnas están claramente marcadas con las letras A-H y las filas con los números 1-8. Por ejemplo, para mover el peón del Rey blanco 2 espacios hacia delante para comenzar el juego, deberá teclear E2E4. El programa le informará si está haciendo un movimiento ilegal, en cuyo caso deberá hacer otro movimiento.

DEL: Si en cualquier momento, antes de teclear el último carácter para indicar el movimiento, se da cuenta de que ha cometido un error, pulse la tecla DEL que le permitirá hacer de nuevo el movimiento.

LEVEL (NIVEL): Pulsando L se puede cambiar el nivel de juego.

RECOMMEND (RECOMENDACION): El programa recomendará la jugada que hubiera realizado de haber estado en la posición del jugador y en el nivel actual.

XIT: Para salir del menú y grabar el juego, poner el tablero, recomenzar, etc. El juego se puede continuar mediante el comando RESUME. Además, la tecla M de Movimiento es reconocida por el ordenador mientras está evaluando su propio movimiento. Al pulsar esta tecla se obliga al ordenador a que deje de evaluar y realice la mejor jugada que tenga pensada hasta ese momento.

MENU DE MODIFICACION

Al entrar en el menú de modificación verá un cuadro intermitente en el centro del tablero. Este es el llamado cuadro "activo". Utilice las teclas de cursor para cambiar la posición del cuadro activo al lugar deseado del tablero. El nuevo cuadrado activo también estará intermitente.

DEL: Borra la ficha del actual cuadro activo. No tiene efecto si no hay ninguna ficha en el cuadrado.

CLR: Borra todas las fichas del tablero. Esto es primordial cuando se plantea un problema de ajedrez, ya que evita tener que borrar cada ficha individualmente.

LEVEL: Es exactamente la misma opción que en el menú de juego; permite cambiar el nivel del juego.