

CLOCK CHESS 89

PCW SERIES
SPECTRUM PLUS 3 DISC
SPECTRUM 48K CASSETTE

CP SOFTWARE

CLOCK CHESS 89

Las descripciones que siguen se aplican específicamente a la versión de PCW. Las modificaciones de las versiones Spectrum están detalladas al final.

INTRODUCCION

1. GENERAL

CLOCK CHESS 89 es el más fuerte y más versátil programa de ajedrez, con las más avanzados gráficos en 3D y más amplio surtido de características disponible, muchas de las cuales nunca se habían implementado en un ordenador doméstico.

CLOCK CHESS 89 tiene una librería masiva de 44.000 bites de movimientos abiertos y la característica única de permitir al usuario extender esta biblioteca con novimientos abiertos extra. CLOCK CHESS 89 no utiliza el usual método "fuerza bruta" para la búsqueda de su mejor movimiento, pero, en cambio, está equipado con conocimiento de ajedrez que le permite únicamente buscar sólo aquellos movimientos que son "sensibles" o "interesantes" y no perder tiempo en línea de juego que son "triviales". Tiene búsqueda variable en profundidad que resulta en una búsqueda más profunda de líneas activas, alcanzando aquellas partes que otros programas de ajedrez no pueden.

CLOCK-CHESS 89 es increíblemente rápido y tú puedes determinar el nivel de juego estableciendo su tiempo de respuesta en varios modos diferentes, que dan literalmente miles de niveles. Para principiantes existe un ("easy") nivel fácil de juego.

CLOCK CHESS 89 puede eventualmente predecir tu próximo movimiento y usar tu tiempo para considerar su respuesta.

CLOCK CHESS 89 ha sido testado contra un amplio surtido de otros programas de ajedrez y se ha mostrado capaz de ganarles a todos.

CLOCK CHESS 89 tiene un completo display de su proceso de pensamiento, dándote una idea exclusiva de su proceso de búsqueda.

CLOCK CHESS 89 entiende perfectamente todas las reglas del ajedrez, incluyendo coronación, tablas por repetición y tablas por la regla del movimiento cincuenta. Puede ejecutar también todos los mates estándar, en particular los que ocurren con piezas menores al final del juego, y está capacitado para manejar coronaciones difíciles de peón.

Con un control por movimiento simple del cursor y cada característica posible, Clock Chess 89 es el programa ideal para expertos y también para principiantes.

CLOCK CHESS 89 ha sido escrito después del lanzamiento del PCW 9512 y es completamente compatible con esta versión del PCW, lo mismo que con el PCW 8256 y el PCW 8512.

2. INSTRUCCIONES DE CARGA

VERSION PCW: Apaga tu PCW y conéctalo otra vez. Inserta el CP/M disco master (cara 2 del disco sistema). Después de que CP/M ha cargado, verás el prompt A. Quita el CP/M disco master e inserta el disco "Chess". Teclea CHESS (RETURN). Teclea "N" cuando veas la pregunta "Do you want to use your own Openings Library (Y/N?)".

SPECTRUM PLUS 3: Presiona el interruptor RESET, inserta el disco chess master y presiona ENTER.

SPECTRUM 48K: Teclea LOAD"" (ENTER).

3. PROTECCION DE COPIAS

Como la mayoría M software comercial, CLOCK CHESS 89 ha sido protegido contra copias no autorizadas. Te avisamos

encarecidamente que no escribas sobre el disco original master. Ello puede interferir con el esquema de protección utilizado. Algún archivo que quieras salvar debe ser escrito sobre otro disco de respaldo (back-up disc).

4. GUIA RAPIDA PARA JUGAR EL PROGRAMA

CLOCK CHESS 89 tiene un amplio abanico de características. Te recomendamos empezar usando el simple modo de operación descrito en esta sección.

Desde el menú principal selecciona opción (1) - nuevo juego.

A la pregunta "Entertime" ("Mete el tiempo") teclea un número entre 5 y 999. Este será el tiempo aproximado (en segundos) que Clock Chess 89 pensará antes de hacer su movimiento.

A la pregunta "Playblack or white" ("Juega blanca o negra") teclea B (negras) o W (blancas) para tu elección de color. El ordenador jugará la otra parte.

Ahora verás en pantalla el tablero de ajedrez y el reloj de ajedrez si estás jugando en un torneo de ajedrez.

Tu movimiento puede hacerse en dos formas:

a) Por control de cursor: Usa las teclas de flechas para mover la flecha del cursor desde el cuadro deseado "origen (presiona ENTER) y mueve la flecha del cursor hasta el cuadro deseado destino (presiona ENTER). Así se ejecuta el movimiento. En el caso a) puedes editar tu entrada usando la tecla DELETE.

b) Teclea tu movimiento usando el sistema convencional algebraico, ejemplo, E2E4 ó G1F3, etc. Si el movimiento es ilegal, oirás un corto pitido y serás invitado a volver a meter un movimiento correcto. Para los principiantes esto resulta imprescindible.

El juego continúa hasta que una parte recibe jaque mate o haya tablas.

CLOCK CHESS 89 EN DETALLE

1. EL MENU PRINCIPAL

OPCION 1: "NEW GAME" (NUEVO JUEGO)

Empieza el nuevo juego y puedes establecer los niveles, dando un tiempo límite al ordenador para jugar (lo que no afecta al tiempo que tú tienes para pensar, excepto que lo elijas).

Si tecleas: un número desde 5 a 999 (RETURN) esto dará al computador un tiempo límite en segundos, que dará su tiempo medio para mover. Cuanto más grande sea el tiempo que le des, más grande será su nivel de juego. El computador irá promediando cada sobretiempo en intervalos de veinte movimientos, a veces excediendo el tiempo límite y a veces jugando más rápido, pero su tiempo medio será como tú has fijado. Este es el modo que se debe usar para juego de torneo o para testar el programa y en este modo el programa hace el uso más eficaz del tiempo disponible.

Tú puedes interrumpir la búsqueda del programa y forzarlo a mover inmediatamente presionando la tecla STOP (BREAK en Spectrum).

E – Es para principiantes y hay que seleccionar easy mode (modo fácil), donde el programa tiene un hándicap deliberado.

M – Dirá al computador hacer su tiempo medio de movimiento igual que el tuyo. Clock Chess 89 ajustará su tiempo de juego de acuerdo con el tuyo.

A (seguido por un número de 5 a 999) – Dará al ordenador un tiempo límite fijado para cada movimiento que juegue. Difiere de la primera entrada anterior en que la media cada veinte movimientos no se usa.

P (seguido de 1, 2, 3 ó 4) – Sitúa al programa en modo problema para encontrar mates en 1, 2, 3 ó 4. Clock Chess 89 es extremadamente rápido en este modo y está en disposición

de mostrar varios problemas estándar de ajedrez. Usa "analyse mode" para establecer una posición problema (ver OPCION 2). *Esta opción no existe en la versión Spectrum 48K.*

C – "Play against the clock" ("Juega contra el reloj"). Es una opción única que permite por cinco minutos juegos relámpago con verdadero realismo de torneo. Serás preguntado por un tiempo límite en segundos para (1) el programa y (2) para ti para jugar un juego completo. Sobrepasar este límite significa perder el juego.

I – "Infinite mode" ("Modo infinito"). El programa pensará hasta:

- a) Tú le dices que pare (presionando la tecla STOP).
- b) El completa su búsqueda a profundidad máxima.
- c) El corre fuera de memoria para almacenar el árbol de movimientos.

S – "Supervisor mode" ("Modo supervisor"). Te permite jugar contra un oponente humano. El programa supervisa y no permite ningún movimiento ilegal.

OPCION 2: "ANALYSE POSITION" ("ANALIZA POSICION")

Se usa para fijar posiciones o para establecer un hándicap quitando una pieza, por ejemplo. Sigue las indicaciones en pantalla para añadir o quitar piezas del tablero.

Durante la pregunta "Which square" ("Qué cuadro") tú podrías, en vez de introducir el cuadro algebraico coordinado (E2 o F6, por ejemplo), introducir:

- Z (RETURN) para limpiar el tablero entero.
- I (RETURN) para apagar el tablero completo.
- X (RETURN) para volver al menú principal.

El juego empezará ahora otra vez, a menos que hayas creado una posición ilegal, en cuyo caso volverás al modo análisis hasta que se restaure una posición legal.

OPCION 3: "SPECIAL OPTIONS MENU" ("MENU DE OPCIONES ESPECIALES")

1. Blindfold game

Si te sientes con suficiente confianza, esta opción te permite jugar el viejo juego "Kriesgspiel", donde las piezas de los dos lados son invisibles.

1. Presenta todas las piezas.
2. Presenta sólo las piezas blancas.
3. Presenta sólo las piezas negras.
4. No presenta ninguna pieza.
5. Vuelta al menú principal.

2. Deseable partida en tablas (Desirability of drawn game)

A menudo es suficiente con unas tablas para ganar una serie de juegos. Esta opción te permite seleccionar la deseabilidad de unas tablas desde el punto de vista del programa. Clock Chess 89 cae en el caso 4, jugando para tablas si él cree que es más de medio peón abajo. Debes seleccionar las siguientes alternativas:

1. Tablas es casi tan malo como perder.
2. Juega para tablas si dos peones abajo.
3. Juega para tablas si un peón abajo.
4. Juega para tablas si medio peón abajo.
5. Juega para tablas si la posición está nivelada.
6. Juega para tablas incluso si medio peón arriba.
7. Juega para tablas incluso si un peón arriba.
8. Juega para tablas incluso si dos peones arriba.
9. Tablas es casi tan bueno como ganar.
0. Salida al menú principal.

3. Salida al menú principal (Exit to main menu)

OPCION 4: "LIST OPTIONS AT YOUR MOVE" ("LISTA DE OPCIONES A TU MOVIMIENTO")

Introducir tu movimiento puede hacerse en dos formas:

a) Por control de cursor: Utiliza las teclas de flecha para mover la flecha cursor sobre el cuadro deseado origen y presiona la tecla ENTER, después mueve el cursor sobre el cuadro deseado destino y presiona ENTER para ejecutar el movimiento. En el caso a) puedes editar tu entrada usando la tecla DELETE.

b) Teclea tu movimiento utilizando el sistema algebraico convencional, ejemplo, E2E4 o G1F3, etc.

Para enroque, introduce sólo el movimiento del rey.

Para comer alpaso, introduce el movimiento de tu peón. Para renunciar o parar, presiona X.

Jaque se indicará por el signo + después de la descripción del movimiento.

Coronar: Moviendo un peón al extremo opuesto del tablero, el programa te preguntará si lo promocionas a Queen (Reina), Rook (Torre), Bishop (Alfil) o Knight (Caballo).

En vez de mover puedes elegir una de las opciones siguientes:

Y - Cambia ON/OFF (conectado/desconectado), el programa pensando mientras tú mueves.

K - Cambia ON/OFF (conectado/desconectado), el display de predecir movimientos.

L - Resetear el tiempo (nivel) de juego.

P - Hace al programa jugar el próximo movimiento. Esto tiene el efecto de cambiar de lado.

R - El programa te recomendará el próximo movimiento (pero no durante la apertura).

V - Enseña los 62 movimientos previos igual en la impresora (PCW sólo) que en la pantalla.

O - Invierte la orientación del tablero.

S - Self play (el programa juega solo) hasta que se presiona la tecla STOP.

I - Invierte el color de la pantalla.

Z - Muestra las coordenadas del tablero en anotación algebraica.

Q - Quita de uso el pitido sonoro. Q otra vez lo devuelve.

T - Tomará atrás un movimiento. Nota: obviamente esto también cambia los lados.

Este menú no se presenta en 48K Spectrum.

OPCION 5

Con esta opción puedes salvar tu partida actual a disco, o cargar un juego salvado desde disco. **IMPORTANTE:** No deberías usar el programa master con escritura protegida para esta cuestión. Puede causar fallos por la protección de copias. Esta opción no es válida para la versión 48K Spectrum.

OPCION 6

Te vuelve atrás a la partida actual después de usar otra opción.

OPCION 7

Lista los 62 movimientos previos de la partida en la pantalla o impresora.

INFORMACION SOBRE LA VERSION PCW

Autor: Chris Whittington BA.

Lenguaje: Z80 Assembler.

Sistema de desarrollo: Atari ST, Memotech SM1.

Tamaño Chess code: 48K.

Tamaño gráficos code: 12K.

Almacenamiento de movimientos: 5K.
Tablas Lookup: 48K.
Opening book: 44K.
Nodos examinados por segundo: 1.000 (media).
Índice estimado: 2.000 + ELO (170 + BCF).

INFORMACION DE PANTALLA

Para las versiones PCW, en la parte alta izquierda de la pantalla está el 3-D Chess Clock, que te dice el tiempo transcurrido de los dos lados durante el juego. Este puede también ser establecido por ti "Play against the clock" (Juega contra el reloj). Ver OPCION 1.

El reloj digital muestra ambos tiempos: el tiempo transcurrido y el actual tiempo de movimiento para blancas y negras.

La versión Spectrum+3 tiene las dos opciones de pantalla 3D y 2D. Puedes elegir usando la tecla 9.

La versión Spectrum 48K utiliza una pantalla 2D con reloj digital.

I LIKE... es el programa diciéndote el mejor movimiento actual que ha encontrado durante la búsqueda.

SCORE... es cómo el ordenador piensa que lo está haciendo basado en su evaluación de la posición. Un score positivo que está ganando. La escala utilizada vale un peón cada 32 puntos.

NODES... es la cuenta de posiciones evaluadas hasta ahora.

MY MOVE... es el movimiento del programa.

MOVE... es el número de movimiento alcanzado por ahora en el juego.

PLYMAX... es la actual profundidad media de búsqueda, el número de posiciones adelante que el programa está viendo. Debajo de esto está la mejor línea de juego que el

programa predice. (Para que no esté en condiciones, ver OPCION 4.)

SET AT... es el tiempo que tú has seleccionado para que el programa juegue sus movimientos.

TRYNG... es el tiempo que el programa ha decidido que va a trabajar en este movimiento particular.

Tu último movimiento permanece mostrado abajo de la pantalla mientras el programa piensa.

RESULTADOS

Clock Chess 89 ha sido testado contra un amplio abanico de otros programas de ajedrez y se ha mostrado capaz de ganarles a todos.

Durante el desarrollo del programa se jugaron partidas contra otros programas, en varios niveles, con un número igual de blancas y negras para cada programa. Se le daba un punto al ganador, medio punto por tablas y cero para el perdedor.

Clock Chess 89 ganó a los siguientes programas:

Clock Chess 88	CP Software	PCW	6-4
Cyrus 2 Chess	Arnsoft	PCW/CPC	8-2
3D Clock Chess	CP Software	PCW	9-1
Superchess 3.5	CP Software	Spectrum	9-1
Colossus 4 Chess	CDS	PCW/CPC/Spect	9-1
Psi Chess	The Edge	Spectrum	10-0
Grandmaster	Audiogenic	CBM64	10-0
Psion Chess	Psion	Spectrum	10-0
MasterChess	Amsoft	CPC Amstrad	10-0
MasterChess	Microgen	CPC Arnstrad	10-0
Spectrum Chess	Artic	Spectrum	10-0
Chess - the Turk	OCP	Spectrum	10-0

Por supuesto, los resultados no pueden ser garantizados en cada grupo de partidas. En la práctica puede variar, pero da una buena idea de la fuerza relativa de los programas.

EXTENDIENDO LA LIBRERIA ABIERTA – VALIDO SOLO PARA VERSIONES PCW

Clock Chess 89 para PCW tiene una librería masiva abierta de 44K byte, pero para esos usuarios que quieren experimentar en este campo hemos incluido una característica que permite extender esta librería, quizá para incluir las últimas líneas abiertas de las partidas de campeonato. Recomendamos que sólo hagas uso de esta característica si tienes conocimiento de algún procesador de textos e idealmente copiando archivos usando el CP/M program PIP.COM (referido a tus manuales AMSTRAD).

En el disco programa encontrarás el texto archivo USERBOOK.TXT, éste contiene algún ejemplo sobre líneas abiertas. Estas abiertas son leídas por CLOCK CHESS 89 y añadidas a la librería abierta 44K ya en el programa.

Debes notar la pregunta "Do you want to use your own Openings Library (Y/N)?" ("¿Quieres usar tu Librería Abierta Sí/No?"). Si respondes Y (Sí), el programa esperará que tú insertes tu propio disco conteniendo el archivo USERBOOK.TXT, que tú mismo has creado. Estas abiertas son añadidas a la librería abierta normalmente usada por el programa.

No deberías editar este archivo de texto en el disco original master porque ello puede producir problemas por la protección. En vez de PIP, el archivo USERBOOK.TXT sobre un disco de back-up y trabajar desde éste. Alternativamente podrías crear un nuevo archivo de texto USERBOOK.TXT usando tu procesador de textos.

Puedes editar este archivo de texto usando un editor estándar (ED.COM en el CP/M disco master o WordStar en modo non-document, por ejemplo).

Es muy importante que repares en las reglas siguientes cuando edites opening book file.

Clock Chess 89 espera encontrar datos abiertos en el formato:
E2E4 G8F6 E4E5 F6D5 C2C4 D5B6 D2D4
E2E4 G8F6 E4E5 F6D5 C2C4 D5B6 C4C5, etc.

Nota: Anotación algebraica

Caja abierta

Carácter espacio entre movimientos

Cada línea terminada por CR-LF (RETURN)

No otros caracteres o datos permitidos

No caracteres CR-LF en primer lugar (primera línea debe ser dato algebraico).

Hay 25 ply (medio-movimiento) límite al tamaño de cada línea.

CR-LF stands para Carriage Return-Line Feed y es simplemente el resultado de presionar RETURN/ENTER.

Si no sigues estas reglas, no respondemos de los resultados.

Si has introducido movimientos ilegales, el programa simplemente los ignorará.

El tamaño máximo de tus archivos de texto es 16K bytes, algo más será ignorado.

DIFERENCIAS ENTRE LAS VERSIONES PCW Y SPECTRUM

Clock Chess 89 se escribió originalmente para Amstrad PCW, que tiene por lo menos una memoria disponible de 256K. El programa ha sido convertido para Spectrum Plus 3 (128K de memoria y pantalla menor) y Spectrum 48K. Se han introducido modificaciones forzadas por la memoria reducida, tratando de mantener el poder del programa en lo posible.

Modificaciones del Spectrum +3:

1. La librería abierta se ha cambiado a 32K (todavía diez veces mayor que los programas de la competencia) y la opción de

cargar una librería del usuario ha sido eliminada.

2. En orden de conseguir la mayor información en pantalla, se añade una pantalla 2D junto con una facilidad 2D a 3D.

Modificaciones Spectrum 48K:

1. La librería abierta se ha reducido (aunque es mayor que los programas de la competencia) y se ha sustituido el display 2D.
2. El menú de opciones parece el mismo, pero varios textos de menús se han recortado. Te avisamos de la necesidad de referirte al manual para información completa acerca de las opciones.
3. El problema especial de resolver facilidades ha sido eliminado. Sin embargo, los problemas pueden resolverse usando la facilidad del movimiento normal de búsqueda.
4. Las características relacionadas con salvar un disco y cargar operaciones han sido eliminadas.
5. "Takeback move" (Movimiento atrás). Esta opción ha sido reducida a diez movimientos.

CLOCK CHESS 89 © CP SOFTWARE 1989

SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A.
Plaza Mártires, 10
Fuencarral (Madrid)
Tel. 735 01 02

54

SYSTEM 4 de España, S. A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 – MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95