

# QL-Chess



## VALENTE computación

Caleruega, 8 - 28033 MADRID  
Teléf. 202 67 01

### INTRODUCCION

QL CHESS es un programa fuera de lo corriente en muchos aspectos. Ganador del Campeonato del Mundo para Microordenadores, también posee movimientos de las piezas en tres dimensiones, y un amplio grupo de comandos de análisis. Con sus 28 niveles de juego, resulta adecuado a todos los niveles de jugadores, desde el novato hasta el campeón.

El programa da un amplio rango de facilidades: una biblioteca de aperturas de más de 4.000 movimientos, carga y grabación de partidas, colocar las piezas en posiciones deseadas, manejo de impresora, etc. Con sus dos relojes (uno para cada jugador), puede jugar contra sí mismo, contra un "humano", o supervisar la partida de dos jugadores...

Además, las funciones especiales de análisis, tales como Hint y Takeback, te hacen posible aprender inmediatamente de tus propios errores, pero si utilizas estas facilidades en una partida, se considera que ya no estás en un campeonato -después de todo, en una partida real no tienes esas ventajas!

### ARRANQUE DEL PROGRAMA

#### CARGA DEL PROGRAMA

Inserta el cartucho en el Microdrive 2, y tecllea:  
<LRUN MDV2\_CHESS>, y <ENTER>

No obstante, aconsejamos hacer una copia de seguridad, y cargar siempre desde la copia, no del original. Para ello, el programa te preguntará, antes de cargarse, si deseas realizar una copia. Una vez hecha la copia de seguridad, quita los cartuchos, pulsa RESET, inserta la copia en el mdv1, el original en el mdv2, y pulsa F1 o F2.

### EL JUEGO

El programa empieza con el plano tradicional del tablero, contigo jugando contra tu QL en el nivel 3. Cualquiera de estos aspectos pueden cambiarse con los comandos listados en la parte superior de la pantalla. Los comandos más básicos son:

- F1 HELP.- Pedir ayuda sobre los comandos.
- F2 DISPLAY.- Cambia de presentación plana a 3 Dimensiones.
- F3 SET-UP.- Permite colocar las piezas en otra posición.
- \$ NEW GAME.- Comienza una nueva partida.

Para mover una pieza, utiliza las teclas de cursor, o el joystick, para poner el cursor sobre esa pieza, y pulsa Espacio o Enter. A continuación, lleva el cursor a la casilla de destino, y vuelve a pulsar Espacio o Enter. Si cambias de opinión, lleva el cursor sobre la pieza original, y pulsa Espacio o Enter...

Para jugar con las negras, simplemente pulsa "C", para que el ordenador haga el primer movimiento.

Para cambiar el nivel, avanza el nivel de dificultad con la tecla "L" (Ctrl + L lo disminuye).

Con estos comandos básicos, ya puedes empezar una partida, pero si quieres sacar el máximo partido al programa, lee los comandos siguientes:

### COMANDOS

LEVEL.- Cambia el nivel de juego, como se explicó antes.

EASY.- Reduce el nivel de juego impidiendo que el ordenador piense su jugada mientras su oponente hace la suya.

HINT.- El ordenador te sugiere un movimiento acertado.

TAKEBACK.- Anula la última jugada, y asume que el siguiente movimiento es del jugador. Así, si utilizas Takeback un número impar de veces, tiene el efecto de cambiar de piezas. Si lo utilizas muchas veces, puedes llegar al principio de la partida.

FORWARD.- Avanza una jugada (se utiliza después de Takeback)

REPLAY.- Reproduce toda la partida desde el principio hasta el final. Se puede hacer una pausa con WAIT, y seguir con la partida en cualquier punto pulsando <ESC>.

COMPUTE.- Fuerza a la máquina a hacer la próxima jugada. Es útil para que realice el primer movimiento o cualquier otro.

NEXT-BEST.- Nos da la mejor opción considerada por el ordenador hasta el momento.

ANALYSIS.- Activa y desactiva el análisis de la posición y la evaluación de movimientos futuros. En la parte inferior de la pantalla "plana", se ve la medida de "peones de ventaja": 3.4 significa que la máquina va perdiendo 3/4. También se indican el último movimiento y la próxima

jugada que se espera. Este comando no actúa en el nivel de novatos (novice).

**INVERT.**- Gira el tablero para verlo desde el lado negro.

**WAIT.**- Detiene el juego y los relojes momentáneamente.

**DEMO.**- Hace una partida de demostración. Se puede parar con <ESC> o con el comando Move-Now.

**2-PLAYER.**- El ordenador supervisa la partida entre dos personas.

**SOUND.**- Activa y desactiva el sonido.

**BW/COL.**- Cambia la presentación "plana" entre color o blanco y negro.

**PRINT.**- Impresión automática On/Off.

**MDV\_S.**- Para cargar o grabar un programa en un microdrive.

### LA JUGADA DEL ORDENADOR

Mientras el QL está pensando su jugada, se pueden utilizar los siguientes comandos:

**MOVE-NOV.**- Obliga al QL a mover, sin pensar más tiempo.

**BEST-SO-FAR.**- Indica la jugada que el QL opina que es la mejor por el momento.

Analysis, Sound y Wait también están disponibles.

### F3 SET-UP

Este comando se utiliza para establecer una posición en el tablero para ser jugada o analizada en diversos niveles de juego. Para colocar una pieza hay que dar estos pasos:

- Lleva el cursor a una posición.
- Pulsa K, Q, R, B, N o P para colocar el rey, la reina, un alfil, un caballo, una torre o un peón.
- Pulsa O para quitar una pieza.
- Pulsa C para colocar las piezas del otro color.

Para empezar a jugar con el último color que colocaste, vuelve a pulsar F3. El QL no admite trampas como colocar más de 8 peones, no poner el Rey, poner un jaque directo, etc.

**EMPTY-BOARD.**- Limpia todo el tablero y lo deja vacío.

**CHANGE-COLOUR.**- Cambia de color antes de empezar a jugar.

**ZERO-CLOCKS.**- Pone los relojes a cero.

Level, Invert y Sound, actúan como antes.

Tras colocar las piezas con F3, no se permite el Enroque. Sin embargo, en una partida normal sí que está permitido.

### FIN DE LA PARTIDA

La partida termina con un Jaque Mate. Si una posición se repite 3 veces consecutivas, o no se mueve un peón ni se captura una pieza en 50 jugadas, la partida termina en tablas.

### NIVELES DE JUEGO

Nivel 0.- Novato (si va ganando, juega más fácilmente).

Nivel 1.- 2 segundos.

Nivel 2.- 4 segundos.

Nivel 3.- 6 segundos.

Nivel 4.- 15 segundos.

Nivel 5.- 30 segundos.

Nivel 6.- 45 segundos.

Nivel 7.- 1 minuto.

Nivel 8.- 1.5 minutos.

Nivel 9.- 2 minutos.

Nivel 10.- 3 minutos.

Nivel 11.- 4 minutos.

Nivel 12.- El mismo tiempo que su adversario.

Nivel 13.- Infinito. No mueve hasta pulsar Move-Now.

En un torneo real de ajedrez, el nivel normal sería el nivel 10 (40 movimientos en dos horas).

### Niveles Fáciles

Los 14 niveles de juego pueden doblarse a 28 mediante el comando Easy. Normalmente, el QL estará pensando durante su tiempo, y estimando su jugada mientras su oponente piensa la suya, con lo que gana el doble de tiempo. Si deseas que sólo piense en su turno, selecciona el comando Easy antes de cambiar de nivel, con lo que la partida será más fácil.

### Niveles de Solución de Problemas

Hay ocho niveles que pueden intentar llegar a un Mate hasta en 8 jugadas. En realidad, sólo son de utilidad para disponer las piezas con el SET-UP, y para evaluar la primera jugada de un solución. El comando Next-Best puede utilizarse para encontrar soluciones alternativas.

### IMPRESION

Para pasar a impresora una partida a medida que se juega o se reconstruye con Replay, pulsa la tecla P, de PRINT. El dispositivo normal suele ser el SER1, y los baudios, 9600.

Para imprimir una representación del tablero, pulsa sencillamente CTRL P después de seleccionar la opción de impresión.

