

W trybie tym komputer gra ze sobą. Naciśnięcie ESC podczas gdy jedna ze stron zastanawia się nad ruchem przerywa grę.
Klawisz komputera - CTRL S

Umożliwia grę ze sobą lub z innym partnerem. Użyta w trakcie gry z komputerem pozwala kontynuować partię bez jego udziału.

POWTÓRZENIE - CTRL N. Pozwala na powtórzenie rozegranej partii. Program zatrzymuje się po każdym ruchu. Pauzy mogą być większe lub mniejsze (0 - 20 sekund). Możesz przerwać odtwarzanie w dowolnym momencie - ESC.

PARAMETRY ILOŚCIOWE CTRL Q. Możesz kontrolować stopień trudności gry. Program zapyta cię na początku. Book. Wybór między 1 i 0 oznacza że komputer będzie lub nie korzystał z posiadanej książki otwarć.

Następnie Program zapyta "Draw score?8. Materialowa część (mtrl) może przybrać wartość od -9 do +9 natomiast pozycyjna (psnl) od -60 do +60. Im niższe są wartości wprowadzone tym silniejsze dążenie komputera do zwycięstwa. Im wyższe tym bardziej komputer dąży do remisów.

TYPY GIER - CTRL T. Program dysponuje 6. typami gier pozwalającymi na rozgrywanie partii w różnym tempie i stylu. Im więcej czasu dajesz komputerowi na zastanowienie tym lepiej gra.

Program pyta TYPE, pozwalając ci na wybór jednego z sześciu wariantów

I PARTIA TURNIEJOWA.

1. Komputer pyta cię o ilość ruchów do pierwszej kontroli czasu.
2. Komputer pyta cię o ilość ruchów do drugiej kontroli czasu.
3. Komputer pyta cię o czas pierwszej kontroli czasu.
4. Komputer pyta o czas drugiej kontroli czasu.

Komputer nie przestrzega rygorystycznie twojego czasu i nie będzie domagał się zwycięstwa w wypadku jego przekroczenia. Nie przekracza jednak czasu rozgrywki.

II ŚREDNI CZAS RUCHU

Computer pyta o średni czas ruchu.

III. CZAS PARTII

Umożliwia wybór dowolnego czasu trwania partii. Uwaga: przekroczenie czasu kończy się porażką.

III WARIANT RÓWNOCIASOWY

Przy wyborze tego wariantu komputer myśli tyle samo co przeciwnik.

V CZAS NIEOGRANICZONY

Wersja stosowana przy poszukiwaniu najlepszego wariantu posunięcia. Czas znalezienia takiego wariantu może wynieść nawet jedną dobę.

VI. ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ

1. Nat. klasyczny. Komputer pyta o ilość ruchów do mata.
2. Samostat - j.w.

CTRL V - wersja umożliwiająca sprawdzenie pamięci gracza.

1. Białe bierki - niewidoczne
 2. Czarne bierki - niewidoczne.
 3. Czarne i białe - niewidoczne.
- CTRL Z - wyłączenie dźwięku.

Uwaga końcowa: Program Colossus był testowany z wieloma programami szachowymi i z tej konfrontacji zawsze wychodził zwycięsko.

ZYCZYMY PRZYJEMNEJ GRY I CHOCIAZ JEDNEGO ZWYCIĘSTWA.

Colossus 3.0

65

1. Ładowanie.

Kaseta - Wylaczyć komputer z sieci. Włożyć kasetę do magnetofonu i nacisnąć klawisz "START". Włączyć komputer do sieci wciskając jednocześnie klawisze "START" i "OPTION". Wcisnąć w komputerze klawisz "RETURN".

Dysk - Wylaczyć komputer z sieci. Włożyć dyskietkę do stacji dysków. Włączyć komputer do sieci wciskając klawisz "OPTION".

2. Organizacja ekranu.

Na ekranie wyświetlana jest szachownica oraz komunikaty i pytania zadawane przez program, lub zegary szachowe, aktualnie analizowana pozycja, najlepsza kontynuacja itp. Wyboru pomiędzy obydwoma obrzami można dokonać wciskając "SPACE BAR".

2.a. - Komunikaty.

Komunikaty i pytania wyświetlane są z prawej strony szachownicy lub w jej lewym dolnym rogu.

2.b. - Zapis partii.

Program wyświetla sześć ostatnich posunięć każdej ze stron, nazwy graczy i aktualny czas gry.

2.c - Nazwy graczy.

Powyżej każdej kolumny umieszczone są nazwy graczy. Program posiada nazwę "Colossus", a przeciwnik "Opponent".

2.d. - Zegary.

Powyżej nazwy gracza umieszczony jest zegar szachowy. Jego wskazania są następujące "hh:mm:ss" (hh-godziny, mm-minuty, ss-sekundy).

2.e. - Lookhead.

Zakończenie gry

Po zakończeniu gry komputer informuje o wyniku.

Draw _ remis

Checkmate _ Mat

Stalemat _ Pat

Time up _ Przekroczenie limitu czasu.

Po tych komunikatach komputer zapyta "What now" - co teraz i czeka na wprowadzenia nowych instrukcji. Naciśnij CTRL N - nowa gra.

4.a.

DANE Z KŁAWIATURY

Wiele instrukcji wymaga wprowadzenia nowych parametrów liczbowych. Dokonujemy tego przy pomocy strzałek kontrolnych. Po wprowadzeniu nowych danych naciskamy RETURN.

4.b. Instrukcje możemy wprowadzić na początku lub w trakcie gry, przy pomocy CTRL + jedna z liter (omówionych poniżej) będących kodem operacji.

CTRL A _ Ustawianie pozycji. Pozwala ona na ustawienie wybranego wariantu pozycji. Na ekranie pojawi się komunikat: "alter position:SSSS. Comand?" (gdzie SSSS odnosi się do strony szachownicy gdzie dokonujemy ustawienia. W trybie tym przy pomocy innych instrukcji możemy ustawić dowolną pozycję na szachownicy.

ODWROT DO POZYCJI WYJSCIOWEJ _ napisz G. Jeśli po ustawieniu pozycji okaze się że popełniłeś błąd, możesz powrócić do pozycji wyjściowej.

ILOSC RUCHOW _ napisz M. Instrukcja ta pozwala na ustalenie ilości ruchów do wykonania zadania.

STRONA DO ZMIANY _ napisz S. Pozwala na przejście od ustawiania białych figur do ustawiania figur czarnych. Jeśli dodajemy figury ustalmy ich kolor naciskając S.

WYCIĄG, PIONEK, SKOCZEK, GONIEC, WIEŻA, HETMAN KHOL. - Naciśnij C, P, N, B, K, J, K. Aby zmienić lub ustawić figurę należy ustawić kursor na wybranym polu i nacisnąć jedną z podanych liter. (Trybie tym nie możemy używać algebraicznej kontroli ruchów kursora). Po ustawieniu figury na określonym polu kursor przesuwa się o jedno pole w prawo.

USUWANIE FIGUR _ napisz W

NOWA GRA _ CTRL N

WYJŚCIE Z TRYBU _ napisz E. Pozwala na wyjście z trybu "Ustawianie pozycji". Błąd w ustawieniu pozycji (np. jedna strona nie ma króla) powoduje komunikat "illegal" i pozostanie w trybie do czasu poprawienia błędu.

COFANIE RUCHOW _ CTRL B

ODTWARZANIE RUCHOW _ CTRL F

Wszystkie wykonane ruchy są pamiętane przez komputer. Tu umożliwia odtwarzanie partii i jej analizę. Cofanie ruchów umożliwia poprawę omyłkowego posunięcia lub też zmianę strategii gry. Program zapamiętuje 100 ruchów.

KOLOR KOLORU SZACHOWNICY _ CTRL C.

Zmieniając parametry liczbowe możesz dokonywać zmiany koloru szachownicy oraz tła.

DISC/TAPE _ CTRL D. Umożliwia zapis/odtworzenie partii lub jej części. Program zapisuje "Load or save" Napisz L lub S w zależności od potrzeby. Naciśnięcie innego klawisza powoduje wyjście z tego trybu.

WERSJA Dyskowa. Program pyta o numer zbioru (do 89) użytych do przechowania zbioru.

WERSJA magnetofonowa. Program nakazuje przygotować magnetofon i nacisnąć dowolny klawisz (oprócz BREAK)

RODZAJE GIER

Computer vs computer _ CTRL P

... wyswietla liczbe wariantow analizowanych naprzod.

2.f. - Liczba pozycji (positions examined)

Program analizuje około 450 pozycji w ciągu sekundy.

2.g. - Najlepsza kontynuacja. (best line)

Po zakończeniu analizowania pozycji program wyswietla kilka najlepszych posunięć. Znajdują się tutaj również informacje o posiadanym materiale (Mtrl) i ocena aktualnej pozycji (Penl). Dodatkowo wartości świadczą o przewadze komputera i na odwrót.

3.a. - Nowa gra.

Na początku gry figury zostają ustawione na wyjściowych pozycjach i wyzerowane zegary. Program oczekuje na twój pierwszy ruch. Jeśli chcesz grać czarnymi bierkami naciśnij (CTRL) "C".

3.b. - Wykonywanie posunięć.

Twój ruch

Jeżeli masz wykonać ruch komputer poinformuje cię o tym wyswietlając na ekranie komunikat "Your move". Ruchy wykonujemy w następujący sposób:

1. Przesuwamy kursor na pole z którego chcemy wykonać posunięcie.
2. naciskamy RETURN.
3. Przesuwamy kursor na pole na które chcemy wykonać posunięcie.
4. Naciskamy RETURN

Kursor możemy przesuwać w dwojaki sposób:

a. przy pomocy strzałek kontrolnych.

b. wypisując współrzędne pola wyjścia i dojścia figur szachowych. Pisząc e2 (RETURN) e4 (RETURN) dokonamy otwarcia e2-e4.

Jeśli wykonasz ruch nieprawidłowy, komputer wyswietli komunikat "illegal move". Współrzędne wprowadzone omyłkowo możemy kasować przy pomocy klawisza ESC DELETE.

Przy zamianie pionka na figurę komputer zapyta o rodzaj figury "Promote to?"

Dokonaj wyboru naciskając:

N - skoczek

B - goniec

R - wieża

Q - hetman

Ruchy komputera

Komputer sygnalizuje zamiar wykonania ruchu komunikatem "Let me think". Na drugim ekranie wyswietlane są informacje o zamierzonych posunięciach komputera. Po wykonaniu ruchu komputer poda jego współrzędne zarówno w zapisie partii, jak i z prawej strony szachownicy. Naciśnięcie klawisza ESC, w czasie gdy komputer "myśli" nad ruchem spowoduje przerwanie analizy możliwych posunięć, wyswietlenie komunikatu "Escape" i wykonanie przez komputer najlepszego ruchu, jaki znalazł do momentu przerwania analizy. Jeżeli komputer przewiduje szybka wygraną, uprzedzi cię o tym komunikatem "Mate in N" - gdzie N jest liczbą ruchów dzielących cię od mata.

3.c.

Colossus 30