

COLOSSUS CHESS 4.0

TENTO MANUAL JE DOVOLENO SIRIT LIBOVOLNYMI PROSTREDKY, ALE NESMI BYT PRODAVAN !

Program COLOSSUS CHESS 4.0 je po všech stránkách nejlepší šachový program na Spectru v současné době. Jeho sílu lze odhadnout na 1750 ELO bodů. Je zhruba o jednu třídu silnější než následující programy tj. SUPER CHESS 3.5 a CYRUS CHESS 42 K. Ovládá šachová pravidla vyjma speciálních pozic, ve kterých FIDE prodlužuje remizové pravidlo na 100 tahů. Při proměně vlastního pěšce nastaví automaticky dámu, ale zjistí co je nejvýhodnější.

Po nahrání se objeví hlavní obrazovka na které je zobrazena stávající pozice a oznámení o tom kdo je na tahu. Po stisknutí SPACE se objeví druhá, která obsahuje informace o probíhající partii. Obě obrazovky můžeme libovolně střídát. Obsah druhé zhora: barvy a jména hráčů, celkový spotřebovaný čas, zápis posledních 6 tahů obou soupeřů. Pod čarou: předpokládaný tah oponenta (Assumed), pouze pokud je zapojen Prediction (viz dále) maximální horizont ve stromu hry (Lookahead) v póltazích, počet prozkoumaných uzlů ve stromu hry (Positions), zápis právě sledované varianty (Current line). Její délka je volitelná viz dále. Nakonec je výpis zatím nejlepší varianty (Best line) i s ohodnocením (Mtrl, Psnl). Ohodnocovací funkce má 2 složky - materiální (Mtrl) a poziční (Psnl), Materiální se hodnotí dle běžné škály 9-5-3-1 (Dáma(Q)-Věž(R)-Střelec(B) a Jezdec(N)-Pěšec(P)). Kladná hodnota znamená, že převahu má program, záporná oponent. Pokud objeví mat je varianta ohodnocena Mtrl+(-)62 a Psnl= počet polotahů do sebrání krále.

Tahy zadáváme ve formátu startovní pozice ENTER, cílová pozice ENTER. Na dotyčné pole musíme najet ukazovátkem, které je znázorněno čarou přes pole šachovnice. Můžeme s ním pohybovat pomocí kurzorů, nebo zadáváním písmena sloupce a čísla řádku. Oba způsoby lze libovolně střídát a nezáleží na pořadí. Program je-li na tahu, můžeme donutit k tahu pomocí DELETE. Pokud jsme na tahu, můžeme vyvolávat různé služby viz dále. Tam kde při nastavování parametrů potřebujeme změnit číselnou hodnotu, použijeme kurzorů: CAPS SHIFT (Dále jen CS)+6 = hodnota se zmenšuje; CS+7 = hodnota se zvyšuje.

Následuje přehled jednotlivých služeb.

1. Nastavení základních parametrů

CS + Q

Postupně se nastavují následující parametry:

Book (1)(0/1) = jednička znamená, že program bude používat svou vnitřní knihovnu šachových zahájení. Nulou mu to zakážete. Zápis (1)(0/1) bude ukazovat na implicitní hodnotu parametru (1) a rozsah parametru (0/1).

Prediction (1)(0/1) = jednička zapíná tzv. predikci. To umožní programu, aby myslel i když není na tahu. Program předpokládá, že oponent zahraje tah napsaný v Assumed a hledá odpověď. Pokud zahrajete tento tah, program pokračuje dále v rozdělané analýze. Pokud zahrajete jinak, nic se neděje a program začíná práci od začátku. Nulou predikci zakazujete.

Line depth (1)(1/12) = určuje počet tahů zobrazovaný v Current line.

Draw score: Mtrl (0)(-9/+9) a Psnl (-9)(-60,+60). Nastavení tzv. "bojovnosti" programu. Pokud je program v situaci, že může vynutit remizu, porovná stávající hodnocení pozice s těmito zadanými hodnotami Dr.sc., když je hodnota pozice pro něj horší než Dr.sc., jde na remizu. V opačném případě se jí vyhne.

2. Nastavení typu hry

CS + T

Implicitním je typ 2.

Type 1 = úplný turnajový režim. Nastavujete počet tahů do první časové kontroly (1st control (60)(1/255)) a do dalších kontrol (2ndary controls (60)(1/255)). Poté nastavujete příslušný čas během něhož je nutno odehrát výše určený počet tahů. Dotaz 1st : hra (0)(0/255) je na hodiny u první kontroly, mins (5)(0/59) na minuty a secs (0)(0/59) na sekundy. Totéž u druhé. Program striktně dodržuje jemu stanovené časové kontroly. Překročení času u oponenta je pardonováno. To ale neplatí u typu 2 (blicka), kde to znamená prohru i pro vás.

Type 2 = neúplný režim. Zadává se pouze průměrný čas na 1 tah. Dotazem Move time: mins (0)(0/59) na minuty a secs (10)(0/59) na sekundy. Program hraje jakoby v typu 1 se všemi kontrolami nastavenými na 60 tahů a časem 60*T na každou kontrolu, kde T je vámi určená hodnota. Pokud zadáte hodnoty 0 min i 0 sec, bude program hrát co nejrychleji je to možné. Bude většinou pouze sledovat aby hrál podle pravidel. Jeho hra bude slabá.

Type 3 = blasková hra. Po dotazu Game : hra (0)(0/255) atd. jako u typu 1 (implicitní hodnota je 5 minut) nastavíte čas na celou partii. Komu čas vyprší, prohrává. I VY!

Type 4 = ekvivalentní čas. Nic dále nenastavujete. Program se snaží hrát tak rychle, jako jeho oponent. Platí to samozřejmě ve střední hodnotě.

Type 5 = neohrazený čas. Program bude provádět totální průzkum všech uzlů grafu hry dokud buď nevyčerpá všechny varianty do hloubky 12 póltahů nebo nenalezne pokračování s matem ve svůj prospěch nebo nezjistí, že z pozice existuje pouze jediný tah podle pravidel nebo pokud ho nepřerušíte pomocí DELETE. Hodí se zejména pro korespondenční šach.

Type 6 = řešení šachových problémů. Po Problem type (1)(1/3) si zvolíte typ úlohy.

1 = přímé úlohy typu bílý táhne a dá 2. tahem mat

2 = samomaty (tj. bílý donutí černého, aby mu dal mat)

3 = pomocné maty (bílý a černý spolupracují na tom aby bílý dostal v určeném počtu tahů mat).

Poté zadáte určený počet tahů (Mate in (2)(1/7)). Když program začne hledat mat vynuluje hodiny, takže je vidět jak dlouho hledal. Když najde mat, zastaví hodiny a zeptá se 'Continue?'. Když souhlasíte z nalezeným tahem dejte 'N' a program jej provede. Pokud dáte 'A', program bude hledat další tahy k matu. Tak můžete pokračovat, dokud tam jsou. Když žádný další nenajde, tak provede posledně nalezený. Když nenajde ani jeden tah k matu ohlásí to 'No mate' a automaticky skočí do služby 3. Změna pozice (viz níže).

COLOSSUS je první program na Spectru umožňující řešit samomaty a pomocné maty.

3. Změna pozice

CS + A

Libovolnou legalní pozici můžeme postavit pomocí této služby. Objeví se 'Alter position : SSSSS : Command?' kde SSSSS je strana na tahu a již se případně nastavují kameny. Máme k dispozici následující příkazy:

- G = vrací pozici na tu, se kterou vstupujeme do této služby.
 - M = po dotazu 'Move number?' můžeme nastavit číslo tahu.
 - S = strana na tahu. Překlopuje mezi bílé a černé.
 - U = úplně vyčistí desku.
 - N = nová hra. Nastaví počáteční podmínky. Je to jako služba 4.
 - E = exit, ukončení této služby. Pokud je pozice proti pravidlům, hlásí 'Illegal' a nedovolí opustit službu.
 - C,P,N,B,R,Q,K = na poli s ukazovátkem provede :čistí pole, postaví pěšce, jezdce, střelce, věž, dámu či krále.
- Po exitu ze služby, pokud byly provedeny nějaké změny, je nulován zásobník tahů a na tahu je vždy oponent.

4. Nová hra

CS + N

Nastaví se začátek hry. Pokud jste předtím nedělali změnu v pozici, je zásobník tahů do prvního tahu nezníčen, a lze si např. přehrát předchozí partii.

5. Vracení tahů

CS + B (F)

Všechny tahy jsou ukládány v zásobníku tahů. To vám umožňuje krokovat partii dozadu (B) či dopředu (F). Zásobník obsahuje posledních 120 tahů.

6. Barevnost

CS + C

Postupně nastavujete: světlé kameny (Light piece (7)(@/7)), tmavé kameny (Dark piece (0)(@/7)), světlá pole (Light squares (4)(@/7)), tmavá pole (Dark squares (2)(@/7)), okraj (Border (2)(@/7)), inkoust (Ink (7)(@/7)) a papír (Paper (1)(@/7)).

7. Magnetofon

CS + D

Umožní záznam a nahrání pozice a zásobníku tahů na magnetofon. Po dotazu 'Load or Save?' si počátečním písmenem vybereme alternativu. Následuje dotaz na číslo souboru 'File' (0)(@/255). čas se nezaznamenává.

8. Nastavení hodin

CS + E

čas oběma stranám můžeme nastavit od 00:00:00 do 255:59:59. Můžeme tak případně jednu ze stran zvyhodňovat (např. při typu 3).

9. Předání tahu programu

CS + G

Donutíme program, aby táhnul za stranu, jež je právě na tahu. Prohodí se barva kamenů programu a oponenta. Tímto způsobem na začátku nové partie můžeme získat černé kameny. Tato služba je ignorována po skončení partie.

10. Ukázání legálních tahů

CS + L

Blikáním ukazovátka se ukaží všechny legální tahy kamene, na kterého umístíme ukazovátko. Poté se ukazovátko vrátí na původní kámen. Je to vhodné pro výuku šachu.

11. Změna orientace desky

CS + O

Prohazuje nahoru a dolů umístění bílých a černých kamenů na šachovnici.

12. Demo režim

CS + P

Program hraje sám proti sobě. Zastavíme pomocí DELETE.

13. Přehrání partie

CS + R

Provádí automaticky tahy ze zásobníku tahů. Po dotazu 'Replay period?' (1)(0/20) nastavíme čekací dobu mezi tahy v sekundách. Pokud je přehravka v akci zobrazuje se dole hlášení '*Replaing*'. Pomocí DELETE to přeručíme.

14. Režim supervisor

CS + S

Vyřazujeme program z hraní. Tahy obou stran vkládáme z klávesnice. Obě strany jsou pojmenovány 'Opponent'. Vkládané tahy jsou přesto kontrolovány na legálnost. Program opět zapojíme pomocí CS + G.

15. Další nejlepší tah

CS + U

Program vrátí poslední provedený tah a vybere další v pořadí nejlepší. Toto lze opakovat do vyčerpání možných tahů. Program to oznámí delším zvukovým signálem a začne tahy prohledávat od začátku. Pokud je v oblasti, kde pracuje s knihou zahájení, probírá pouze uložené knižní varianty. Tato služba je použitelná výhradně po tahu.

16. Neviditelnost kamenů

CS + I

Umožňuje hrát naslepo. Po dotazu 'Invisibility' (0)(0/3), určíme, co nemá být vidět: 0= vše je viditelné
1= bílé kameny budou neviditelné
2= černé kameny budou neviditelné
3= nebudou vidět ani bílé ani černé

17. Zvuk

CS + V

Střídavě vypíná a zapíná zvuková znamení.

NATISTENO PRO KLUB VT KAROLINKA

listopad 1987