

PSI CHESS

Tento manuál vznikl pouze interakcí autora a programu. Z toho důvodu si nečiní nárok na úplnost.

Program PSI CHESS patří do skupiny programů realizujících na Spectru algoritmus šachové hry. Patří mezi nejlepší v použité grafice. Jeho herní sílu při úrovních A (viz dále), lze odhadnout na 1200 ELO.

Po nahrání stisknete ENTER. Objeví se 3 dimenzionální obraz figur (Stautonky) v základní pozici. Ve spodním řádku je :

00 00 00 CHANGE P 00 00 00

šestice čísel je čas bílého (vlevo) a černého (vpravo) ve formátu HH (hodiny) MM (minuty) SS (sekundy). Šipka ukazuje směr pohybu bílých kamenů. CHANGE označuje stav, ve kterém lze měnit některé parametry a mód. Stav CHANGE a normální stav v daném módu můžeme střídavě měnit pomocí tlačítka I. Písmeno P v inverzní grafice označuje druhý mód, kdy lze měnit pozici (P jako position). Existují ještě dva další módy :

Mód 1 = G (G jako GAME), kdy probíhá vlastní hra

Mód 3 = S (S jako STATE), nastavení technických parametrů

Přechod mezi módy je možný ve stavu CHANGE stiskem současně klávesy M a čísla módu.

Mód 2 - P nastavení pozice

V normálním stavu máme tyto možnosti:

- P + 1 (současně stisknout) = Nová partie
- P + 2 = Postaví pouze krále a věže do základní pozice s právem rochády na obě křídla
- P + 3 = Postaví pouze krále do základní pozice s rochádovou potenci
- S - B4 = vyjme případnou figuru z pole B4 (S jako Scrath)
- WK - G1 = postaví bílého krále na G1
- BQ - HB = postaví černou dámu na HB. Ostatní figury mají tyto zkratky : R=věž, B=střelec, N=jezdec, P=pěšec

Ve stavu CHANGE máme tyto možnosti :

- 
- L + 2 = vypíná spodní řádek (L jako Listing)
  - L + 1 = zapíná spodní řádek
  - Q + 1 = bílé kameny dole na obrazovce (Q jako Operation)
  - Q + 2 = bílé kameny (pouze v 3dim případech)
  - Q + 3 = bílé kameny nahoře
  - Q + 4 = bílé kameny vpravo (pouze v 3dim případech)
  - C + 0 až 7 = nastavení barvy papíru
  - X + 0 až 7 = nastavení barvy inkoustu
  - B + 0 až 7 = nastavení barvy borderu

Následující čtyři možnosti mohou být použity i v módu 3

- 
- S + 1 = Zápis partie a přehled parametru (S jako State)
  - S + 2 = 2dim záznam aktuální pozice (diagram)
  - S + 3 = 3dim záznam Stauntonky
  - S + 4 = 3dim záznam obdobné figurky

Mód 3 - S nastavení  
technických parametrů  
=====

V normálním stavu máme tyto možnosti :

- 
- A + 1 až 7 = nastavení herní obtížnosti. Průměrná doba odezvy programu na tah je zhruba :
    - A1 = 1 sekunda
    - A2 = 2 sekundy
    - A3 = 6 sekund
    - A4 = 30 sekund
    - A5 = 1 minuta
    - A6 = 3 minuty
    - A7 = 5 minut
  - C + 1 až 6 = nastavení (pravděpodobně) herní obtížnosti s vyšší dobou odezvy než u stupnice A. V testované verzi to ale nechodí, asi chyba při rozkódování.
  - B + 1 = BLITZ režim. Nastavený čas se bere jako čas v partii. Čas se odečítá, a kdo jej vyčerpá prohrává.
  - B + 2 = BALANCE režim. Program hraje v průměru tak rychle jako oponent.
  - B + 3 = BEGINNER režim. Program reaguje takřka okamžitě. Cca 0.5 sekundy na tah. Jeho hra také podle toho vypadá.
  - T + 1 = střídavě prohazuje u bílého (white) hráče. A to mezi USER (oponent programu) a PROGRAM tj. programem PSI.

- T + 2 = totéž u černého (black). Všechny čtyři možnosti jsou přípustné.  
T + 3 = střídavě prohazuje stranu, která bude na tahu. (to move).  
W + 1 až 0 = nastavení počítadla času u bílého hráče (vlevo).  
Používá se následující schéma :  
H H M M S S  
1 2 3 4 5 = odečte jedničku z pozice  
6 7 8 9 0 = přičte jedničku v pozici  
R + 1 až 0 = nastavení času u černého hráče (vpravo). Používá se stejné schéma jako u bílého.

Ve stavu CHANGE máme tyto možnosti :

S + 1 až 4 = viz dtto v modu 2

Pokud máme nastaven zobrazovací status 1, tj. zápis, můžeme tímto listovat pozici Q + 1 až 4. Ukazuje se n6m postupně 60 tahů, vždy po 15 tazích.

### Mód 1 - G hra

=====

Určená strana (viz mód 3) je na tahu. Poznává se to dle změn na počítadle. Pokud jste na tahu vy, musíte zadat pole ze kterého táhnete a pole koncové. Např. zajistíte-li královským pěšcem, natypujte E2 E4.

Kdykoliv budete na tahu, můžete stisknutím I přejít do stavu CHANGE, a dále přejít do jiných módů. Při pokusu zahrát tah proti pravidlům budete na to programem upozorněni, (illegal).

Program hlídá výskyt remízi 3 násobným opakováním pozice, patem i pravidlem 50 tahů. Jemnosti s pozicemi prodlouženými do 100 tahů asi nehlídá (to bych se moc divil). Na druhé straně si jako buran neproměňuje pěšce vždy v dámu, ale zjistí, která figura je pro něj výhodnější. Pochopitelně, že toto umožní i vám.

Zpracoval : Petr Tesař, 1987 SOFTES

Natištěno pro ZO SVAZARM Karolinka, květen 1989.