

INSTRUCCIONES

3~D VOICE CHESS

Ajedrez tridimensional con voz en castellano
para ordenadores **AMSTRAD 464/664/6128**

ACE



INSTRUCCIONES:

Después de que el programa ha sido cargado, aparece un menú en pantalla invitándole a pulsar:

O Para iniciar o comenzar otro juego.

A Para usar el modo de análisis

I Información (Es recomendable ver el menú de información antes de iniciar el juego, ya que proporciona completa información de las opciones).

Al pulsar **OTRO JUEGO**, se le pedirá iniciar la partida, escogiendo el color de la pieza y el nivel de juego de los presentados en el menú. Si Vd. hubiera elegido un nivel demasiado difícil o demasiado fácil, posteriormente podrá cambiarlo seleccionando el modo de **Análisis** (Deje el mismo tablero, y siga las indicaciones hasta que obtenga nuevamente el menú de niveles de juego).

VOZ Si escoge esta opción, el programa «vocalizará» los movimientos.

DURANTE EL JUEGO los movimientos se entran usando la notación standard de ajedrez. Ej. E2E4.

Enroque - Entre sólo el movimiento del Rey.

En Passant (Captura al paso) - Entre sólo el movimiento de su peón.

PARA CORREGIR UN MOVIMIENTO cometa un error deliberadamente en la próxima coordenada y obtendrá otra posibilidad.

PARA RENUNCIAR (o entrar en el modo de **ANALISIS**) pulse **X**.

JAQUE o **JAQUE MATE** serán ambas anunciadas de forma audible y en la pantalla.

- Z** visualizará las coordenadas del tablero en la pantalla (Util a la hora de entrar un movimiento).
- R** para movimiento recomendado, dándole una sugerencia en su próximo movimiento, después de que las rutinas de aperturas hayan sido acabadas. Sobreescrba la notación recomendada, o ignore el consejo y sobreescrba su propia notación.
- S** Ejecutará *SU* propio movimiento así como el del programa.
- O** Permite ver el tablero desde diferentes ángulos.

Si pulsa la tecla *ESC* mientras el programa está calculando su movimiento, éste será abandonado y la pantalla volverá a presentar el menú inicial de opciones.

El *MODO DE ANALISIS* le permite cambiar la partida en desarrollo o establecer nuevas partidas o posiciones de salida. Le pide, en una serie de preguntas qué posiciones desea cambiar o crear. Por favor observe que el programa no permite posiciones ilegales de las piezas (ej. 3 Reyes en el tablero).

OTRAS OPCIONES EN MODO DE ANALISIS:

- CL** Limpia el tablero de piezas.
- X** Deja la partida y le permite cambiar niveles, etc.
- I** Para volver al menú de ayuda.
- V** Le permite modificar colores y tonos de la pantalla de la siguiente forma:

Usando las teclas del cursor Vd. puede seleccionar, a través de la escala de grises en un monitor monocromo, de color en un monitor color, el tono exacto de las casillas del tablero y piezas que requiera. Cambie las casillas oscuras primero, seguidas por las claras, después las piezas oscuras y finalmente las piezas claras. Pulse **X** para volver al juego.

© ACCESSA 1985

ACE software, S.A.
Tarragona, 110 - tel. 325 10 58* - 08015 Barcelona.