

erste Version 15.3.90  
Bearbeitung 20.3.90 / 21.3.90 / 18.4.  
druckfertig am 20.4.90

Redaktionsschluß der vorliegenden Ausgabe: April 1990

SCHACH1 # Inhaltsverzeichnis

**I n h a l t s v e r z e i c h n i s**

	Seite
1. Einleitung .....	4
2. Laden und Starten .....	5
3. Beginnen eines Spiels .....	6
4. Hauptmenü .....	7
4.1. Analyse .....	7
4.2. Kasette .....	7
4.3. Vorwärts .....	7
4.4. Hilfe .....	7
4.5. Grad .....	8
4.6. Protokoll .....	8
4.7. Rückwärts .....	8
4.8. Demo .....	9
4.9. Neustart .....	9
4.10. Invers .....	9
4.11. Zug .....	9
4.12. Brett .....	9
5. Funktionsübersicht .....	10

**1 . E i n l e i t u n g**

Das Programm SCHACH1 ist mit seinen verschiedenen Service- bzw. Schwierigkeitsstufen ein niveauvoller Schachpartner.

Der Umfang reicht z.B. von Anfänger- über Blitz- und Schnellschachpartien bis hin zu Partien für Experten. Zugangebote und das Lösen von Problemaufgaben gehören ebenso zum Service des Programms. Das Aufzeichnen eines Spiels auf externen Speicher ist möglich.

Eine Neuheit bei diesem Programm ist die attraktive dreidimensionale Schachbrettanzeige. Als Alternative dazu gibt es auch die herkömmliche diagrammartige Anzeige.

Die vorliegende Beschreibung von SCHACH1 gibt einen umfassenden Überblick zu den Funktionen und Operationen des Programms. Auf die Erklärung von Regeln des Schachspiels wird bewußt verzichtet.

SCHACH1

#

2. Laden und Starten

## 2 . L a d e n   u n d   S t a r t e n

Das Programm SCHACH1 wird wie folgt geladen:

Eingabe: RUN "SCHACH1.BAS" [RETURN]

Dann sind die Wiedergabetaste am Recorder und eine Taste am KC (außer **ESC**), **[SHIFT]**, **[CTRL]** und **[CAPS LOCK]**) zu drücken. Nach dem Erscheinen des Titelbildes ist bei Aufforderung nochmals eine Taste (s.o.) zu betätigen.

Auf der A-Seite der Kassette ist das Programm mit einer Übertragungsrate von 2000 Baud und zur Sicherheit auf der B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Das Programm wird nach Beendigung des Ladevorgangs automatisch gestartet.

### 3 . B e g i n n e n e i n e s S p i e l s

Nach dem Starten des Programms erscheint auf dem Bildschirm ein dreidimensionales Schachbrett, wobei die weißen Figuren am unteren und die schwarzen Figuren am oberen Bildschirmrand in Grundstellung aufgebaut sind.

Standardmäßig besitzt der Spieler die Farbe weiß und der Computer die Farbe schwarz, was auch an der jeweiligen Farbeinstellung von "Mensch" und "KCC" zu erkennen ist.

Die jeweils mitlaufende Schachuhr zeigt die Zugfarbe bzw. die bereits verstrichene Überlegungszeit an.

Im linken unteren Feld befindet sich ein weißer blinkender Pfeil (Cursor). Auf dem zweidimensionalen Schachbrett wird der Cursor durch ein blinkendes Quadrat dargestellt.

Der Cursor kann mit den Cursortasten auf jedes beliebige Feld des Schachbretts bewegt werden.

Um einen Zug auszuführen, sind folgende Schritte notwendig:

- Der Cursor wird auf das Feld bewegt, auf dem die zu ziehende Figur steht.
- Anschließend wird die **[RETURN]**-Taste gedrückt, und der Cursor hört auf zu blinken.
- Durch weiteres Betätigen der Cursortasten wird ein zweiter Cursor auf das Feld bewegt, auf welches die zu ziehende Figur gesetzt werden soll.
- Nach erneutem Drücken von **[RETURN]** wird der Zug ausgeführt.

Ein regelwidriger Zug wird nicht ausgeführt.

Sollte aus Versehen eine falsche Figur mit **[RETURN]** angewählt worden sein, so kann diese durch Drücken von **[DEL]** zurückgenommen und eine neue Figur angesteuert werden.

Mit der Taste **[ESC]** kann während des Spiels vom dreidimensionalen zum zweidimensionalen Schachbrett und umgekehrt gewechselt werden.

Durch Drücken von **[SPACE]** ist das Hauptmenü zu erreichen.

## 4 . H a u p t m e n ü

Im Hauptmenü sind alle Anzeigen und Funktionen vorhanden, die beim Schachspiel benötigt werden.

Am oberen Bildschirmrand sind die beiden Schachuhren und die jeweils eingestellte Stärke angezeigt.

Darunter sind die fünf letzten Züge beider Spieler aufgelistet.

Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich das eigentliche Hauptmenü, wobei jeder Menüpunkt mit seinem Anfangsbuchstaben aufgerufen wird.

Falls in den einzelnen Menüpunkten nicht anders beschrieben, ist das Aufrufen des jeweiligen Menüpunktes vom Hauptmenü und vom Schachbrett aus möglich.

Im Folgenden werden die einzelnen Menüpunkte der Reihe nach beschrieben.

### 4.1. Analyse [A]

Dieser Menüpunkt ist während des gesamten Spiels jederzeit wählbar. Voraussetzung ist, daß der Computer selbst als Spielpartner fungiert.

Die Analyse beinhaltet die Anzeige des vom KcC zuletzt durchgeführten Zuges, einen Zugvorschlag für den Spieler und den vom KcC darauf folgenden Schachzug.

Diese Anzeige ist nur im Hauptmenü sichtbar. Sie wird mit [A] aufgerufen und abgeschaltet.

### 4.2. Kasette [K]

Dieser Menüpunkt ermöglicht es, eine gespielte Partie auf Kasette zu speichern bzw. von Kasette zu laden. Der einzugebende Name sollte max. acht Zeichen betragen.

Der Lade- bzw. Abspeichervorgang kann mit [ESC] abgebrochen werden.

### 4.3. Vorwärts [V]

Dieser Menüpunkt ermöglicht eine Vorwärtsanzeige der bereits gespielten Züge, wobei durch einmaliges Drücken von [V] abwechselnd für jede Farbe gezogen wird.

Es ist darauf zu achten, daß während der abwechselnden Vorwärtsanzeige auch die Farben der beiden Spieler ausgetauscht werden.

### 4.4. Hilfe [H]

Hier zeigt der Computer einen Zugvorschlag grafisch auf dem Schachbrett an.

#### 4.5. Grad [G]

In diesem Menüteil wird der Schwierigkeitsgrad eingestellt. Die folgende Tabelle zeigt die Zeiten, die das Programm im Durchschnitt für einen Zug der Schwierigkeitsgrade 1 bis 9 benötigt.

Schwierigkeitsgrad	!	Zeit
1	!	2 Sekunden
2	!	6 Sekunden
3	!	15 Sekunden
4	!	30 Sekunden
5	!	45 Sekunden
6	!	1 Minute
7	!	2 Minuten
8	!	3 Minuten
9	!	4 Minuten

Es gibt drei weitere Schwierigkeitsgrade, die mit "anpassungsfähig", "unbegrenzt" und "Problem" bezeichnet werden. Bei der Schwierigkeitsstärke "anpassungsfähig" spielt SCHACH1 etwa mit der gleichen Geschwindigkeit wie sein Gegner. Schwierigkeitsgrad "unbegrenzt" bedeutet, daß der Computerzug erst nach Drücken von [M] ausgeführt wird, es sei denn

- a) ein Standardzug ist möglich
- b) es wird ein drohendes Matt festgestellt und die Position ist umfassend analysiert
- c) es gibt nur einen möglichen Zug

Bei dem Schwierigkeitsgrad "Problem" versucht der Computer, in einer bestimmten Schachstellung ein Matt in fünf oder weniger Zügen aufzuzeigen.

#### 4.6. Protokoll [P]

In diesem Unterprogramm besteht die Möglichkeit, Spielprotokolle ausdrucken zu lassen. Dabei kann mit [S] das Spiel und mit [B] das diagrammartige Schachbrett auf einem Drucker ausgegeben werden. Verwendbar sind Drucker mit CENTRONICS-Schnittstelle.

Durch den Teilmenüpunkt "weiter" kann jeder weiterhin gesetzte Zug protokollarisch erfaßt werden. Durch die Servicefunktion "L" kann der Zeilenvorschub ein- bzw. ausgeschaltet werden.

#### 4.7. Rückwärts [R]

Mit diesem Menüpunkt ist es möglich, bereits gesetzte Züge zurückzunehmen. Dabei muß darauf geachtet werden, daß während der abwechselnden Zugrücknahme auch die Farben der beiden Spieler ausgetauscht werden.

#### 4.8. Demo [D]

Dieser Menüpunkt ermöglicht ein Selbstspiel des Computers, d.h. er übernimmt beide Farben. Mit [E] wird der Vorgang beendet und mit [N] erfolgt ein Neustart des Programms. Mit [H] kann zusätzlich ein Zugvorschlag aufgerufen werden.

#### 4.9. Neustart [N]

Hier besteht die Möglichkeit, einen Neustart des Programms zu veranlassen, wenn die folgende Sicherheitsabfrage mit "J" bestätigt wird. Dabei wird der Programmspeicher für das Schachspiel vollständig gelöscht. Jede andere Taste negiert den Neustart.

#### 4.10. Invers [I]

Nach dem Anwählen erfolgt eine Drehung des Schachbretts um 180 Grad. Die Farben der Spieler werden dadurch nicht gewechselt.

#### 4.11. Zug [Z]

Mit [Z] findet ein Farbwechsel zwischen Spieler und Computer statt, wobei der Computer den nächsten Zug übernimmt.

#### 4.12. Brett [B]

In diesem Teilprogramm kann eine Schachstellung eingegeben werden. Unabhängig davon, ob eine Schach- oder Grundstellung besteht, kann mit [R] der Computer als Schiedsrichter zwischen zwei Spielern fungieren.

Es ist zu beachten, daß die Schachstellung nur auf einem Schachbrett eingegeben werden kann.

Mit [SHIFT]-[CLR] wird die Grundstellung auf dem Brett gelöscht. Die Farbe der jeweils einzugebenden Figur wird mit [F] festgelegt.

Mit Hilfe der Cursortasten wird der Cursor auf das entsprechende Feld bewegt. Anschließend wird durch Drücken der Taste [B] (=Bauer), [T] (=Turm), [S] (=Springer), [L] (=Läufer), [D] (=Dame) oder [K] (=König) die gewünschte Figur ausgewählt.

Sollte die Figur falsch gesetzt sein, so kann mit Hilfe der Taste [CLR] das jeweilige Schachfeld wieder gelöscht werden.

Mit der Taste [G] kann die Spielstärke verändert werden.

Taste [U] dient zum Setzen der beiden Schachuhren auf Null.

Nach Betätigen von [N] erfolgt ein Neustart.

Mit [E] wird der Aufbaumodus verlassen. Sollte ein Verlassen mit [E] nicht möglich sein, liegt ein regelwidriger Aufbau vor.

Die zuletzt eingestellte Farbe wird vom Spieler übernommen und ist auch am Zug.

5 . F u n k t i o n s ü b e r s i c h t

<b>A</b>	Analyse	
<b>B</b>	Brett	
	B	Bauer
	CLR	Feld löschen
	D	Dame
	E	Ende
	F	Farbe
	G	Grad
	K	König
	L	Läufer
	N	Neustart
	R	Richter
	SHIFT-CLR	Brett löschen
	S	Springer
	T	Turm
	U	Uhren
<b>D</b>	Demo	
	N	Neustart
	R	Rückwärts
<b>ESC</b>	Wechsel zwischen beiden Schachbrettdarstellungen	
<b>G</b>	Grad	
<b>H</b>	Hilfe	
<b>I</b>	Invers	
<b>K</b>	Kassette	
	ESC	Abbruch
	L	Laden
	R	Retten
<b>N</b>	Neustart	
<b>P</b>	Protokoll	
	B	Brett
	L	Zeilenvorschub
	S	Spiel
	W	Weiter
<b>R</b>	Rückwärts	
<b>SPACE</b>	Wechsel Brett-Hauptmenü	
<b>V</b>	Vorwärts	
<b>Z</b>	Zug	
	E	Ende
	H	Hilfe
	N	Neustart