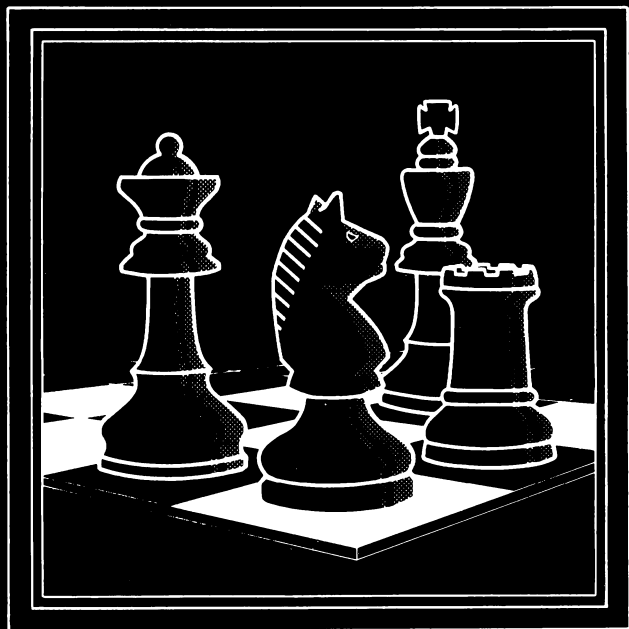




SCHACH



für den ZX Spectrum 48K

SCHACH

EINLEITUNG

Im 18. Jahrhundert gab es am Wiener Kaiserhof einen Aufsehen erregenden Automaten: Hinter einem kunstvoll gearbeiteten Kabinettschränkchen saß eine lebensgroße Puppe in kostbaren türkischen Gewändern und spielte höchst intelligent Schach. Das Spiel fand auf dem Deckel des Schränkchens statt, und bei geöffneten Türen konnte man innen das komplizierte Räderwerk sehen, das den Arm der Figur bei den Spielzügen bewegte.

Das Technik-Genie Wolfgang von Kempelen hatte den Automaten gebaut, und niemand weiß bis heute so recht, wie die Maschine funktionierte. Fest steht lediglich, daß die Spielstrategie nicht aus dem Automaten kam. Möglicherweise saß in dem Schränkchen ein schwächtiges Kind, das verborgene Signale von einem Schachmeister im Publikum erhielt und den Automaten entsprechend bewegte.

Wie auch immer – vor Ihnen steht der leibhaftige Nachfolger jener genialen Maschine von 1769. Bei unserem „Schachautomaten“ gibt es jedoch keinen Trick und keinen doppelten Boden; nur ein ausgezeichnetes Programm und die erstklassige Hardware von Sinclair.

PROGRAMM LADEN

Geben Sie in den Computer ein: LOAD „“ ENTER, und lassen Sie die Kassette laufen (auch während der Bildarstellungen). Nach etwa 5½ Minuten ist das Programm geladen und Sie werden gefragt, ob Sie mit einem Schwarzweiß (b) oder Farbgerät (c) spielen. Nach Druck auf die entsprechende Taste erhalten Sie das

- MENÜ -

1. Neues Spiel
2. Fortsetzung eines angefangenen Spieles
3. Blitzschach
4. Demonstration: Der Computer spielt gegen sich selbst
5. Eingabe einer Folge von Zügen (schwarz und weiß)
6. Wiederholung der bisherigen Partie auf dem Bildschirm
7. Spielfeld darstellen oder spez. Position zu Spielbeginn aufbauen
8. Liste der bisherigen Züge auf den Bildschirm
9. Liste der bisherigen Züge an den Drucker
10. Spielfeld mit momentanem Spielstand ausdrucken
11. Liste der Spielzüge auf Band speichern
12. Spielfeld mit momentanem Spielstand auf Band speichern
13. Liste der Spielzüge vom Band laden
14. Spielfeld mit letztem Spielstand vom Band laden

Geben Sie die entsprechende Zahl und ENTER ein. Wenn Sie sich vertippen, können Sie mit DELETE löschen.

Fußnote

Anschließend an das Schachprogramm enthält das Band auf beiden Seiten eine weitere Routine, die Ihnen ein paar interessante Fähigkeiten des ZX Spectrum zeigt. Drücken Sie einfach LOAD „“ ENTER, und lassen Sie das Band weiterlaufen. Viel Spaß damit!

1. NEUES SPIEL

Geben Sie zunächst den Schwierigkeitsgrad ein. Bei 1 ist der Computer ein sehr leicht zu schlagender Gegner, bei 6 hat er große Spielstärke. Entsprechend dem Schwierigkeitsgrad steigt auch die Zeit, die der Computer für seine Antwort braucht:

- 1 – einige Sekunden
- 2 – ca. 10 Sekunden
- 3 – 90 Sekunden
- 4 – 10 Minuten
- 5 – 60 Minuten
- 6 – bis zu 6 Stunden

Sie werden dann gefragt, ob Sie Schwarz (b) oder Weiß (w) spielen wollen. Nach Eingabe des Buchstabens beginnt das Spiel. Sie sehen das Spielfeld und werden (falls Sie Schwarz spielen nach dem Eröffnungszug des Computers) um Ihren Zug gebeten.

Ihren Zug geben Sie mit dem Ausgangs- und Zielkoordinaten ein. Wollen Sie z. B. den weißen Königsbauern zwei Felder vorziehen, so heißt die Eingabe e2e4 ENTER oder E2E4 ENTER. Ist der Zug zulässig, so blinkt die Figur und erscheint an der neuen Position, illegale Züge werden vom Computer zurückgewiesen und müssen neu eingegeben werden.

Der Computer „überlegt“ nach Ihrer Eingabe seinen nächsten Zug, der unter den beiden Schachuhren angezeigt und auf dem Spielfeld gesetzt wird. Über den Schachuhren sehen Sie den Schwierigkeitsgrad, den Sie gewählt haben.

Wenn Sie im weiteren Verlauf des Spieles am Zug sind, können Sie außer den normalen Spielzügen folgende Eingaben machen (in Groß- oder Kleinschreibung):

HELP – Der Computer macht Ihnen dann einen Vorschlag für Ihren nächsten Zug. Wenn Sie ihn annehmen möchten, drücken Sie einfach ENTER, sonst löschen Sie ihn mit DELETE und geben Ihren eigenen Zug ein.

BACK – Damit wird der letzte Zug gelöscht.

QUIT – Sie erhalten das Menü auf dem Bildschirm und können neu wählen.

Bietet eine Partei „Schach“, so erscheint unter dem entsprechenden Zug das Wort „Check“.

Das Spiel läuft, bis beide Könige sich nicht mehr bewegen können oder eine Partei matt ist. In diesem Fall wird der geschlagene König auf die Seite gelegt.

ROCHADE, „EN PASSANT“ UND BAUERNUMWANDLUNG

Bei der Rochade müssen Sie lediglich den Zug des Königs eingeben, der Turm wird dann automatisch gesetzt.

Das „en passant“-Schlagen geschieht nach den internationalen Schachregeln, die folgendes besagen:

- 1.) Der Zug ist nur zulässig nach dem anfänglichen Zweifelder-Sprung eines Bauern.
- 2.) Der Zug kann von dem gegenüberstehenden Bauern ausgeführt werden, wenn dieser neben dem gegnerischen Bauern steht, so daß er ihn hätte schlagen können, wenn der gegnerische Bauer mit einem Ein-Feld-Zug losgegangen wäre.
- 3.) Das Recht zum „en passant“-Schlagen muß bei der ersten Gelegenheit wahrgenommen werden, wo die oben beschriebene Situation eintritt, sonst ist es verwirkt.

Bauernumwandlung geschieht, wenn ein Bauer des Computers die gegnerische Grundlinie erreicht, automatisch. Erreicht ein Bauer des Spielers die gegnerische Grundlinie, so fragt das Programm, in welche Figur (kniht = Springer, Bishop = Läufer, rook = Turm, queen = Dame) der Bauer umgewandelt werden soll. Nach entsprechender Eingabe wird das Spiel fortgesetzt.

2. ANGEFANGENES SPIEL FORTSETZEN

Das funktioniert ähnlich wie der Beginn eines neuen Spieles. Die Figuren werden jedoch nicht auf Anfangsposition gesetzt, sondern Sie können nach der Eingabe 2 weitergehen zu den Menüpunkten 5, 6 oder 7.

3. BLITZSCHACH

Beide Schachuhren werden auf 5 Minuten gestellt und laufen rückwärts. Kommt vor einer Matt-Situation eine Partei über dieses Zeitlimit hinaus, so hat sie verloren. – Sie werden staunen, wie stark der Computer eine solche Schnellpartie spielt.

4. DEMONSTRATION

Sie können in aller Ruhe zusehen, wie der Computer gegen sich selbst spielt. Wenn Sie das langweilt, genügt der Druck auf eine beliebige Taste, um das Spiel zu unterbrechen und zum Menü zurückzukehren.

6. ZÜGE WIEDERHOLEN

Sie können sich die bisherige Partie noch einmal mit allen Zügen ansehen. Ein Druck auf die S-Taste verlangsamt, die F-Taste beschleunigt die Partiewiederholung. Jede andere Taste führt zurück ins Menü.

7. SPIELFELDAUFBAU

Sie können die Figuren zu Spielbeginn aufstellen, wie Sie wollen und dann die Züge für beide Seiten selbst eingeben. Ideal zur Lösung von Schachaufgaben oder zum Nachspielen von Meisterpartien.

8. ZUGLISTE AUF DEN BILDSCHIRM

Der Computer listet die bisherigen Züge auf dem Bildschirm auf. Dabei bedeutet

- x das Schlagen einer Figur
- 0 - 0 eine Rochade nach der Königsseite
- 0 - 0 - 0 eine Rochade nach der Damenseite

ep einen „en passant“-geschlagenen Bauern
= Q Umwandlung eines Bauern an der gegnerischen
Grundlinie in eine Dame

9. ZUGLISTE AN DEN DRUCKER

funktioniert wie 8, die Züge werden aber nicht auf dem Bildschirm aufgelistet, sondern direkt ausgedruckt.

10. SPIELFELD-AUSDRUCK

Das Spielfeld wird beim momentanen Spielstand als Grafik ausgedruckt.

11. ZÜGE ABSPEICHERN

Alle bisherigen Züge eines Spieles werden auf Kassette abgespeichert.

12. SPIELFELD ABSPEICHERN

Das Spielfeld wird beim momentanen Spielstand auf Kassette gespeichert. Diese Möglichkeit sollten Sie nutzen, wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen, das später fortgesetzt werden soll.

13. ZÜGE VOM BAND LADEN

Züge, die mit Menüpunkt 11 gespeichert wurden, können damit wieder zurückgeladen werden, um die Punkte 6, 8 oder 9 auszuführen, z. B. die Partie noch einmal auf dem Bildschirm zu wiederholen oder alle Züge auszudrucken. Angefangene Partien können mit Punkt 2 und nach Punkt 6 fortgesetzt werden.

14. SPIELFELD VOM BAND LADEN

Das Spielfeld, das mit Menüpunkt 12 abgespeichert wurde, wird damit in den Computer zurückgeladen. In Verbindung mit Punkt 2 kann damit eine angefangene Partie fortgesetzt werden.

SO KÖNNEN SIE . . .

. . . während der Partie die Seiten wechseln

Gehen Sie, wenn Sie am Zug sind, mit „QUIT“ ins Menü zurück, drücken Sie Punkt 2 und wählen Sie die andere Farbe.

. . . die Dame des Computers aus dem Spiel nehmen (schämen Sie sich!)

Gehen Sie mit „QUIT“ ins Menü, wählen Sie Punkt 7 und dann Punkt 3. Bringen Sie den Cursor zur Computer-Dame und drücken Sie „C“ und ENTER, dann mit Punkt 2 das Spiel fortsetzen.

. . . zu einem bestimmten Spielstand zurückgehen

Gehen Sie mit „QUIT“ ins Menü, wählen Sie Punkt 6, und drücken Sie beim gewünschten Spielstand irgendeine Taste außer „S“ oder „F“. Dann Spielfortsetzung mit Punkt 2. Um lediglich einen Zug zurückzugehen, genügt es, wenn Sie statt Ihres nächsten Zuges das Wort „BACK“ eingeben.

. . . den Schwierigkeitsgrad während des Spieles wechseln

Gehen Sie mit „QUIT“ zurück ins Menü, setzen Sie das Spiel mit Punkt 2 nach Eingabe des neuen Schwierigkeitsgrades fort.

Sollte das Programm nach einer versehentlichen Falsch-eingabe mit einer Fehlermeldung abschließen, so geben Sie einfach ein: GOTO MENU ENTER.

Nun kennen Sie alle Möglichkeiten, die Ihnen das Schachprogramm bietet. Wir wünschen Ihnen viel Spaß damit!

Im Vertrieb der:

ISS

Individual Software Service

Jürgen Schumpich

Internationale Industrievertretungen GmbH

Postfach 6352 – 8012 Ottobrunn

© by Oxford Computer Publishing Ltd., Oxford 1982