

**MASTER
CHESS
- SCHACH -**

Masterchess ist ein hochentwickeltes Schachprogramm im Z80 Maschinencode. Schachbrett und Figuren werden auf dem Bildschirm, zusammen mit dem Schwierigkeitsgrad und einer Auflistung der jeweils 13 vorhergegangenen Züge, graphisch angezeigt. Während das Programm einen Zug ermittelt, zeigt es die Zahl aller möglichen, sowie die Zahl der schon berechneten Züge an. Hierdurch hat der Spieler einen Anhaltspunkt, wie lange das Programm brauchen wird, um seine Berechnung abzuschließen. Der Spieler kann aber dem Computer jederzeit Anweisung geben, die Berechnungen abzubrechen und den derzeit besten Zug auszuführen. Sie können auch die Farben der Bildschirmanzeige nach Ihrem Belieben leicht ändern. Das Programm enthält 6 Schwierigkeitsgrade, der niedrigste erwidert Ihre Züge fast unmittelbar, wogegen der höchste bis zu 10 Züge im voraus berechnet. Alle zulässigen Züge einschließlich "Rochieren" und "Enpassant" können ausgeführt werden, unzulässige Züge, wie "Rochieren" bei "Schach", werden nicht angenommen. Das Programm verfügt über ca. 6000 Eröffnungen, sowohl in die Breite, als auch in die Tiefe, mit bis zu 27 Ausbreitungsrichtungen.

Bedienungsanleitung

PLAY – Beginn eines neuen Spiels. Sie werden gebeten, zuerst schwarz oder weiß, dann den Schwierigkeitsgrad zu wählen. Das Spielfeld ist so aufgebaut, daß sich die von Ihnen gewählte Farbe am unteren Bildschirmrand befindet. Weiter unter Spielanleitung!

RESUME – ermöglicht Ihnen, das Spiel mit der derzeitigen Aufstellung fortzusetzen, falls Sie noch einmal zum Hauptmenü zurückgekehrt waren. Sie werden gebeten, Ihre Spielfarbe zu wählen, und zu entscheiden, welche Farbe den nächsten Zug ausführt.

COLOUR – mit dieser Option können Sie die Farben des Schachbretts und der Figuren ändern, wenn Sie andere als die vorgegebenen Farben wünschen. Antworten Sie auf jede der 4 Farbfragen mit einer Farbziffer von 0–26 (siehe Farbtabelle im Benutzerhandbuch).

SAVE – um ein Spiel zu sichern, müssen Sie RECORD und PLAY, dann eine beliebige Taste drücken. Vergewissern Sie sich, daß die Cassette richtig eingelegt ist und vergessen Sie nicht, am Ende die STOP-Taste zu drücken.

LOAD – lädt ein von Ihnen gesichertes Spiel. Sie werden aufgefordert, PLAY und dann eine beliebige Taste zu drücken. Ist das Laden beendet, wird das Spielfeld und die Reihenfolge der Züge genau so

angezeigt, wie es aufgenommen wurde. Sie können nun mit der RESUME-Option das Spiel fortsetzen.

MODIFY – mit dieser Option können Sie das Spielfeld beliebig verändern, um einen falschen Zug zu korrigieren oder ein Schachproblem zu konstruieren. Detailliertere Anleitung finden Sie bei Änderungen auf dem Spielfeld.

Spielanleitung

Verwenden Sie folgende Tasten, wenn Sie am Zug sind. A-H, 1-8. Sie geben Ihren Zug ein, indem Sie durch Angabe der Senkrechten und der Waagrechten die Position der zu bewegenden Figur und die Position die sie nach vollendetem Zug einnehmen soll, festsetzen.

Auf dem Schachbrett sind die Senkrechten mit den Buchstaben von A-H, die Waagrechten mit den Ziffern 1-8 versehen. Um also z. B. den Königsbauern zur Eröffnung 2 Felder vorrücken zu lassen, müssen Sie E2E4 eingeben. Falls Sie einen unzulässigen Zug gemacht haben, wird Ihnen das Programm dies anzeigen. Geben Sie dann einen anderen Zug ein.

DEL – Bemerken Sie vor Eingabe der letzten Zahl, daß Ihnen ein Fehler unterlaufen ist, so können Sie durch Drücken DEL-Taste den Zug neu eingeben.

LEVEL – Wenn Sie L drücken, können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels ändern. Geben Sie den neuen Grad ein.

RECOMMEND – Das Programm wird Ihnen den Zug, den es an Ihrer Stelle im jeweiligen Schwierigkeitsgrad gemacht hätte, empfehlen.

XIT – Sie können zu der Bedienungsanleitung, dem Hauptmenü, zurückgehen, um ein Spiel aufzunehmen, die Figuren aufzustellen, von neuem anzufangen usw. Das laufende Spiel kann mit dem RESUME-Befehl wieder eingegeben werden.

Der Computer nimmt die Eingabe M (für MOVE) während des Rechengangs zu seinem eigenen Zug an. Das Drücken dieser Taste hält die Berechnung an und zwingt den Computer, den bis zu diesem Zeitpunkt gefangenen besten Zug auszuführen.

ÄNDERUNGEN AUF DEM SPIELFELD

Wenn Sie den 'Modify Mode' eingeben, wird eines der Felder im Zentrum des Schachbretts kurz aufblinken. Das ist das 'aktive' Feld. Verwenden Sie die CURSOR-Tasten, um das 'aktive' Feld an jeden gewünschten Ort auf dem Spielfeld zu dirigieren. Das neue 'aktive' Feld wird kurz aufblinken.

DEL – Damit entfernen Sie die Figur auf dem jeweils 'aktiven' Feld. Ohne Wirkung, falls sich auf diesem Feld noch keine Figur befindet.
CLR – Damit entfernen Sie alle Figuren vom Schachbrett, um z. B. ein Schachproblem zu konstruieren.

LEVEL – Genau die gleiche Funktion wie bei der Spielanleitung. Sie können den Schwierigkeitsgrad ändern, bevor Sie das Spiel wieder aufnehmen.

K,Q,R,B,N,P – Verwenden Sie diese Tasten um einen König, Dame, Turm, Läufer, Springer oder Bauern auf das jeweilige 'aktive' Feld zu plazieren. Das Programm wird Sie nach der Farbe und ob die Figur schon einen Zug ausgeführt hat, fragen.

Laden des Programms

Drücken Sie die Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig, um den Computer zurückzusetzen. Legen Sie die Cassette in den Datacorder und spulen Sie sie zum Anfang zurück. Drücken Sie CTRL und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig, dann PLAY, gefolgt von einer beliebigen Taste. Dieses Programm braucht ungefähr 5 Minuten zum Laden. Die Spielanleitung erscheint dann auf dem Bildschirm. Drücken Sie ESC, um das Spiel anzuhalten. Das Programm bietet zahlreiche Spiel- und Hantierungsmöglichkeiten. Diese sind leicht zu verstehen und zu merken, da sie jeweils auf dem Bildschirm angezeigt werden, wenn eine Eingabe nötig ist. Um Ihre Eingabe zu machen, brauchen Sie nur den jeweils ersten Buchstaben des ausgewählten Bedienungskennwortes einzugeben; das Programm nimmt nur die jeweils zulässigen Angaben an und fordert eventuell weitere Angaben.

WARNUNG

Dieses Programm ist durch nationale und internationale Copyright-Rechte geschützt. Es ist daher unzulässig, das Programm oder Teile daraus zu kopieren. Das Programm wurde nur zur Benutzung als Spiel verkauft. Es darf weder getauscht, verliehen, weiterverkauft oder zu Sendezwecken verwendet werden. Desweiteren ist es verboten, das Spiel nachzumachen, es zu kopieren oder in eine Softwarebibliothek aufzunehmen. Es darf nur in der von Softspot genehmigten Art vertrieben werden. Jede Zuwiderhandlung wird gerichtlich verfolgt.