Schneider
COMPUTER DIVISION

CYRUS II

Schachprogramm für den SCHNEIDER CPC

Bedienungsanleitung

Cyrus II

Inhalt

1. Einleitung 3
2. Laden des Programms 3
3. Spielbeginn 4
4. Die beiden unterschiedlichen Schachbretter 5
5. Besondere Züge 5
6. Fehlerkorrekturen 5
7. Anzeigeschirm 6
8. Spielergebnis 7
9. Unterbrechen des Computers 7
10. Neues Spiel 7
11. Unterschiedliche Spielstärken 8
12. Seitenwechsel 9
13. Spielen von beiden Seiten 9
14. Demonstrationsspiel 10
15. Rücknahme und Wiederholung von Zügen 10
16. Hinweis 11
17. Analyse 11
18. Vorgabe einer Stellung 11
19. Schachprobleme 14
20. Speichern von Spielen auf Diskette 15
21. Drucker 15
22. Zusammenfassung aller Befehle 16

1. Einleitung

Das Schachprogramm Cyrus II spricht Spieler aller Spielstärken an. Seine Möglichkeiten reichen vom Grundlagenspiel für Anfänger bis hin zum Turnierspiel für Schachexperten. Es bietet Ihnen eine Vielzahl von Bedienungsmöglichkeiten, die Ihnen z. B. ermöglichen, Züge zurückzunehmen, ein bereits beendetes Spiel nochmals zu spielen oder bestimmte Problemsituationen vorzugeben.
Cyrus II kann auch gegen sich selbst spielen, wodurch Sie durch entsprechende Beobachtungen und Versuche viel dazulernen können. Oder das Programm überwacht das Spiel zwischen zwei Spielern und kann auf Frage die jeweilige Situation analysieren und die Spieler entsprechend beraten.
Eine weitere Neuheit dieses Programms ist das dreidimensionale Schachbrett, das Ihnen neben dem herkömmlichen graphischen Display zur Verfügung steht.
Wenn Sie möchten, können Sie das Programm sofort starten und selbst versuchen, die verschiedenen Funktionen herauszufinden. Bei Druck einer falschen Taste kann nichts passieren, und Cyrus II wird sein Bestes versuchen, um Ihre Absicht zu verstehen. Um jedoch so schnell wie möglich weiterzukommen, würden wir Ihnen empfehlen, das Handbuch bis zum Kapitel 5 (Besondere Züge) durchzulesen. Sie können bei Bedarf auch jederzeit im Handbuch nachschlagen.

2. Laden des Programms

Schalten Sie den Computer ein, und, falls gewünscht, schließen Sie den Drucker wie in Kapitel 21 des Handbuchs beschrieben an Ihren Rechner an. Legen Sie die Cyrus-II-Diskette in das Laufwerk. Tippen Sie nun Run "DISC" ein, und drücken Sie anschließend die ENTER-Taste.
Nachdem der Ladevorgang abgeschlossen ist, erscheint ein Schachbrett mit den Figuren in Grundstellung auf dem Monitor.

Wenn Sie möchten, daß das Programm mit Tonsignalen arbeitet, muß der Lautstärkeregler an der rechten Seite des Keyboards entsprechend eingestellt sein. Die Lautstärke kann jederzeit nachreguliert werden.

3. Spielbeginn

Im linken unteren Eckfeld sehen Sie einen weißen blinkenden Pfeil. Dieses Zeichen zeigt Ihre jeweiligen Züge an. Mittels der Richtungs-(Cursor-)Tasten bringen Sie den Pfeil auf die gewünschte Position. Ein Tastendruck bewegt den Pfeil jeweils um ein Feld in der gewünschten Richtung weiter. Bei dauernd gedrückter Taste bewegt sich der Pfeil kontinuierlich weiter, bis er den Rand des Bretts erreicht hat oder die Taste losgelassen wird.
Wenn Sie Weiß ausgewählt haben, führen Sie Ihren ersten Zug wie folgt aus:

a) Bringen Sie den Pfeil auf das Feld, auf dem sich die Figur befindet, mit der Sie als Erstes spielen möchten.
b) Drücken Sie eine der ENTER-Tasten. Der Computer „piepst", und der Pfeil hört zu blinken auf.
c) Drücken Sie nochmals eine der Richtungstasten; Sie werden nun zwei Sichtzeichen sehen. Das eine von beiden blinkt und reagiert auf Ihre Befehle, das andere bleibt ruhig.
d) Bringen Sie den blinkenden Pfeil auf das Feld, auf dem Sie Ihre Figur plazieren möchten.
e) Drücken Sie nochmals die ENTER-Taste.

Ihr Zug wird nun ausgeführt, und Cyrus beginnt seinen Gegenzug auszurechnen. Wenn er seine Berechnungen abgeschlossen hat, piepst er und bewegt die entsprechende Figur auf dem Brett. Führen Sie nun Ihren nächsten Zug in gleicher Weise durch.
Beachten Sie, daß beide ENTER-Tasten die gleiche Funktion haben. Anstelle der ENTER-Tasten können Sie auch die COPY-Taste verwenden.
Wenn Sie Schwarz spielen möchten, können Sie durch Druck der

„M"-Taste das Programm den ersten Zug machen lassen. In diesem Fall sollten Sie vor Spielbeginn mittels der „I"-Taste das Schachbrett umdrehen.
Die Spielstärke und Geschwindigkeit können jederzeit verändert werden. Siehe auch Kapitel „Spielstärke" (Kapitel 11) sowie „Anzeigeschirm" (Kapitel 7).

4. Die beiden Schachbretter

Durch Drücken der ESC-Taste wird das dreidimensionale Schachbrett durch ein graphisches zweidimensionales ersetzt. In diesem Feld hat der Marker die Form eines blinkenden gelben Feldes. Die Bedienung ist bei beiden Bildern gleich, mittels der ESC-Taste kann das Brett jederzeit gewechselt werden.

5. Besondere Züge

Eine Figur wird gewonnen, indem Sie Ihre eigene Figur auf die gewünschte Endposition bringen. Das gleiche gilt für den Gewinn eines Bauern im Vorbeiziehen.
Bei einer Rochade führen Sie zuerst den Zug des Königs aus, der Zug des Turms wird automatisch ausgeführt.
Wenn Sie mit einem Ihrer Bauern das gegenüberliegende Ende des Bretts erreicht haben, bewegt sich dieser so lange vor und zurück, bis Sie dem Computer sagen, durch welche Figur Sie ihn ersetzen möchten. Drücken Sie die Tasten D, T, L oder S, je nachdem, ob Sie Dame, Turm, Läufer oder Springer möchten. Alle weiteren Tasten haben den gleichen Effekt wie die „D"-Taste. Bringt Cyrus einen Bauern durch, wählt er immer eine Dame.

6. Fehlerkorrekturen

Wenn nur ein Marker zu sehen ist und sich dieser auf einem Feld befindet, auf dem keine Figur bewegt werden kann, erzeugt ein Druck

auf die ENTER-Taste nur das Fehlersignal, einen dumpfen Summton.
Das gleiche passiert, wenn Sie den ruhenden Marker auf eine Ihrer Figuren gebracht haben und dann ENTER drücken, während sich der blinkende Pfeil auf einem Feld befindet, von dem aus kein regulärer Zug erfolgen kann.
In beiden Fällen muß der Marker auf die ursprüngliche Position zurückgebracht und ein neuer Zug eingegeben werden.
Wenn der ruhende Marker auf einer Figur plaziert ist, mit der Sie nun doch nicht ziehen möchten, bringen Sie den blinkenden Marker auf das gleiche Feld, so daß dieser verschwindet und nur noch der ruhende Marker sichtbar bleibt. Drücken Sie nochmals die ENTER-Taste, der Marker beginnt nun zu blinken, und Sie können nun den Zug mit einer anderen Figur ausführen.

7. Anzeigeschirm

Bei Verwendung des zweidimensionalen Schachbretts erscheinen die Worte „Cyrus" oder „Mensch" in Schwarz oder Weiß am jeweiligen Ende des Schachbretts, von dem aus Sie bzw. der Computer spielen.
Bei Verwendung des dreidimensionalen Schachbretts wird der vom unteren Ende des Bretts Spielende links neben dem Brett registriert. Blaue Schrift zeigt den Schwarz Spielenden an.
Auch eine Zeitanzeige für jeden Spieler erscheint: 01:17:36 bedeutet, daß bisher insgesamt 1 Stunde, 17 Minuten, 36 Sekunden Nachdenkzeit beansprucht wurden. An der Uhr, die jeweils weiterzählt, kann auch abgelesen werden, welcher Spieler am Zug ist.
Durch Drücken der Leertaste erscheint ein anderes Bild auf dem Monitor. Anstelle des Schachbretts erscheint nun eine Aufstellung der letzten Züge sowie eine Auflistung der Befehle, die momentan zur Verfügung stehen.
Die einzelnen Züge werden folgendermaßen aufgezeichnet: Jede Spalte (vertikal) wird, von der weißen Seite aus gesehen, von links

nach rechts mit einem Buchstaben von A–H versehen. Jede horizontale Reihe wird durch eine Zahl von 1–8 numeriert (auf der weißen Seite). Jedes Feld ist durch eine Zahl und einen Buchstaben bestimmt. Zu Beginn des Spiels steht z. B. der weiße König auf e1, die schwarze Dame steht auf d8 . . . Ein Zug mit einem Bauern wird durch Angabe des alten und des neuen Feldes angezeigt. Bei Zügen mit einer der anderen Figuren steht der jeweilige Anfangsbuchstabe (z. B. S beim Springer) vor dem Startfeld.

Beispiel: 1 e2 – e4 d7 – d5
2 e4 – d5 Sg8 – f6
3 Bf1 – b5+

Weiß hat begonnen und seinen Bauern von e2 nach e4 gebracht (z. B. der Bauer vor dem König ist um 2 Felder nach vorn gegangen). Schwarz hat nun den Bauern vor der Dame um zwei Felder vorbewegt, d7 – d5. Nachfolgend wurde der weiße Bauer vom Schwarzen geschlagen (Gewinn einer Figur wird durch × angezeigt), und Schwarz hat in der Folge seinen Springer von g8 nach f6 gebracht. Mit dem dritten Zug bewegt Weiß seinen Läufer von f1 nach b5, das „+“ zeigt an, daß der Gegner durch diesen Zug Schach ist.

Die einzelnen Züge von Weiß werden links aufgelistet, die von Schwarz rechts. Rochieren auf der Seite des Königs bzw. der Dame wird durch „0–0“ oder „0–0–0“ entsprechend angezeigt.

Unter dieser Spielanzeige sehen Sie entweder das Wort „Ich überlege“, wenn Cyrus dabei ist, seinen nächsten Zug zu errechnen, oder „Bitte ziehen“, wenn Sie am Zug sind.

Weiter unten auf dem Bildschirm erscheint eine Auflistung aller momentan verwendbaren Befehle, z. B. B – Back (Rücknahme). Diese Anzeige soll Sie z. B. daran erinnern, daß Sie mittels Druck der Taste „B“ den Zug wie in 10 beschrieben zurücknehmen können. Die vollständige Liste aller Kommandos (wie auf Seite 16 abgedruckt) sollte Ihnen nach Studium der restlichen Kapitel dieses Handbuchs klar sein.

Um von diesem Anzeigeschirm auf das Schachbrett zurückzugelangen, muß erneut die Leertaste gedrückt werden.

8. Spielergebnis

Der Anzeigeschirm zeigt „MATT“ (Schachmatt) bzw. „PATT“ (Unentschieden) an, wenn es zur jeweiligen Situation kommt. Wenn Cyrus bemerkt, daß es bereits dreimal zu einer derartigen Situation gekommen ist, zeigt er ein Remis (DRAW) an. Ein Remis wird ebenfalls angezeigt, wenn nach 50 aufeinanderfolgenden Zügen keine Figur gewonnen wurde und kein Bauer bewegt wurde.
Um das Ende eines Spiels anzuzeigen, leuchtet der König des Spielers, der als letzter am Zug war, wiederholt auf.

9. Unterbrechen des Computers

Durch Drücken der „M“-Taste wird Cyrus bei der Berechnung seines nächsten Zuges unterbrochen und führt nun den Zug aus, der nach gegenwärtiger Analyse als der beste gilt.
Beachten Sie bitte, daß die meisten der nachfolgend aufgeführten Sonderanweisungen, wie z. B. Auswahl des Schwierigkeitsgrads, Rücknahme von Zügen etc., nicht funktionieren, wenn der Rechner am Zug ist. Durch sofortiges Auslösen eines Zuges können Sie alle Möglichkeiten anwenden.

10. Neues Spiel

Durch Drücken der „G“-Taste sowie der Taste „J“ können Sie jederzeit ein neues Spiel beginnen. Auf dem Monitor erscheint wieder die Ausgangssituation, und beide Uhren sind auf 0 zurückgestellt. Das vorhergehende Spiel bleibt so lange im Speicher, bis Sie einen Zug eingegeben haben oder Cyrus gestartet haben. Durch Verwendung der „F“-Taste kann auf jede vorhergehende Stellung zurückgegangen werden.

11. Unterschiedliche Spielstärken

Cyrus kann auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen spielen. Er spielt um so besser, je mehr Zeit er vor einem Zug zum Nachdenken

hat. Die nachfolgende Auflistung zeigt an, wieviel Zeit Cyrus in den einzelnen Schwierigkeitsstufen benötigt, um einen Zug zu berechnen.

Stufe	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	3 Minuten 30 Sekunden

Außerdem stehen noch die folgenden drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung: „Adaptable" (anpassungsfähig), „infinite" (unendlich) und „problem" (Problem).

Bei einem Spiel auf der Stufe „adaptable" versucht Cyrus, mit der gleichen Stärke zu spielen wie sein Gegner. Bei einer Reihe von Zügen mißt er Ihre Bedenkzeit und beschleunigt oder verlangsamt seine Bedenkzeit entsprechend.

Bei einem Spiel auf der Stufe „infinite" errechnet Cyrus seinen Zug so lange, bis Sie ihm durch Druck auf die „M"-Taste befehlen, den Zug auszuführen.

Ausnahme:

a) er hat einen vorprogrammierten Zug zur Verfügung (siehe unten);
b) er kann seinen Gegner matt setzen oder hat seine Analyse der Situation so tiefgehend wie möglich abgeschlossen;
c) es gibt nur einen einzigen regulären Zug.

Bei Spiel in der „Problemstufe" versucht das Programm, seinen Gegner in höchstens 5 Zügen matt zu setzen. Genauere Einzelheiten finden Sie im Kapitel „Schachprobleme" (Kapitel 19.)

Nach Start des Programms ist Cyrus bereit, auf Schwierigkeitsstufe 1 zu spielen. Der jeweilige Schwierigkeitsgrad kann jederzeit auf dem Anzeigeschirm überprüft werden. Durch Drücken der „↑"-Taste

(nicht Cursor-Taste, sondern Taste im rechten Teil der obersten Tastenreihe) können Sie jederzeit, vorausgesetzt Sie sind am Zug, den Schwierigkeitsgrad ändern. Einfaches Drücken der Taste bringt Sie um eine Stufe höher, bei dauerndem Tastendruck erhöht sich der Schwierigkeitsgrad fortlaufend. Nach Erreichen von Stufe 9 erscheinen auf dem Bildschirm die folgenden Symbole: ADAP (= adap table), INF (= infinite), PROB (=problem). Nach erneutem Drücken der Taste „↑" wird der Schwierigkeitsgrad wieder auf 1 gesetzt.
Sobald die von Ihnen gewünschte Spielstärke angezeigt wird, können Sie Ihr Spiel normal fortsetzen. Die Spielstärke bleibt auch nach Beginn eines neuen Spiels so lange unverändert, bis Sie einen neuen Schwierigkeitsgrad eingeben.

NB

a) Wie jeder Schachspieler benötigt auch Cyrus in einer schwierigen Position mehr Bedenkzeit als in einer einfachen. So kann die für einen bestimmten Zug benötigte Bedenkzeit oft erheblich über dem Durchschnittswert liegen.
b) Cyrus kennt eine Vielzahl von Eröffnungszügen, so daß die ersten Züge einer Partie in jeder Schwierigkeitsstufe ziemlich schnell ausgeführt werden. In einer Situation, in der Cyrus zwei oder mehr Züge zur Verfügung stehen, entscheidet er per Zufall. In der Eröffungsphase stehen nahezu 1900 Züge zur Verfügung.
c) Cyrus analysiert die Situation, auch während Sie am Zug sind. Falls er Ihren nächsten Zug richtig vorausberechnet hat, erfolgt sein Gegenzug, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad, sofort.

12. Seitenwechsel

Wenn Sie die „M"-Taste drücken, während Sie am Zug sind, beginnt Cyrus für Ihre Seite zu spielen und erwartet von Ihnen die Übernahme der anderen Seite. Auf diese Weise können Sie die Seiten so oft Sie möchten, wechseln. Wenn Sie immer von oben nach unten spielen möchten, genügt ein Druck auf die „I"-Taste, um das Brett umzudrehen.

13. Spielen von beiden Seiten

Es ist möglich, daß Sie eine Folge von Zügen sowohl für Schwarz als auch für Weiß spielen möchten, z. B. Sie geben die Züge einer bestimmten Eröffnungsvariante ein, um zu sehen, wie Cyrus in dieser Situation reagiert. Drücken Sie in diesem Fall „A", gefolgt von „M", nun erscheint das Wort „MENSCH" an beiden Brettenden. Nun können Sie abwechselnd die Züge für beide Farben eingeben. Ein erneuter Druck auf die „M"-Taste genügt, um Cyrus wieder ins Spiel zu bringen.
Diese Eigenschaft des Programms erlaubt es auch zwei Spielern, mit dem Monitor als Schachbrett, gegeneinander zu spielen.

14. Demonstration

Durch Drücken der „D"-Taste werden beide Farben vom Programm übernommen, und eine Demonstration läuft ab. Es erscheint nun das Wort „CYRUS" an beiden Brettenden. Nach Beendigung einer Partie setzt das Programm für einige Sekunden aus und beginnt anschließend mit einer neuen Partie. Durch Druck auf die „M"-Taste wird die Demonstrationspartie gestoppt, und Sie können das Spiel gegen den Computer fortsetzen.

15. Rücknahme und Wiederholung von Zügen

Wenn Sie einen bereits ausgeführten Zug nochmals überdacht haben, kann dieser von Ihnen zurückgenommen werden. Warten Sie ab, bis Cyrus den Gegenzug ausgeführt hat, oder bringen Sie ihn durch Drücken der „M"-Taste dazu. Durch Druck auf „B" wird dieser Zug des Programms zurückgenommen; mit einem weiteren Druck nehmen Sie den eigenen Zug zurück und können nun einen neuen Zug ausführen. Selbst wenn nach Zug des Programms „Schachmatt" oder „Remis" angezeigt wird, kann der Zug zurückgenommen werden. Durch dauerndes Drücken der „B"-Taste können Sie eine ganze Serie von Zügen beider Farben zurücknehmen bzw. zum

Spielbeginn zurückgehen. Beachten Sie jedoch, daß die Farben getauscht werden, wenn Sie einen Zug von Weiß mehr als von Schwarz (oder umgekehrt) zurücknehmen.
Die „F"-Taste („Forward") hat die genau entgegengesetzte Funktion. Mit ihr können zurückgenommene Züge neu ausgeführt werden.
Beispiel: Sie möchten nochmals eine Situation überdenken, die 10 Züge eher auftrat. Nehmen Sie mittels der „B"-Taste die 10 Züge zurück, und drücken Sie nach Abschluß Ihrer Überlegungen so lange die „F"-Taste, bis Sie wieder Ihre ursprüngliche Position erreicht haben. Die Partie kann nun wieder weitergespielt werden, Sie können jedoch auch die gleiche Folge von Zügen beliebig oft zurücknehmen und wiederholen. Die Partie kann an jeder beliebigen Position der Folge von Ihnen wieder aufgenommen werden. Das bietet Ihnen die Möglichkeit herauszufinden, welche Folgen ein bestimmter Zug in einer bestimmten Situation gehabt hätte.
Beachten Sie jedoch, daß alle vorher in einer Position gespielten Züge aus dem Speicher des Rechners gelöscht werden, sobald die „M"-Taste gedrückt wurde oder ein neuer Zug eingegeben wurde. Diese einmal gelöschten Züge können auch mittels der „F"-Taste nicht mehr neu eingespielt werden.
Um die gesamte Partie nochmals überdenken zu können, drücken Sie die „G"-Taste, um auf die Startposition zurückzukommen. Jeder weitere Druck auf die „F"-Taste zeigt den jeweils folgenden Zug auf. Ein Zurücksetzen in die Ausgangssituation ist jedoch nicht möglich, wenn die Partie aus einer von Ihnen vorgegebenen Position begonnen wurde.

16. Hinweis

Wenn Sie möchten, daß Cyrus Ihnen einen Zug vorschlägt, drücken Sie die „H"-Taste. Eine Ihrer Figuren führt nun einen Zug aus und geht dann wieder auf das Ausgangsfeld zurück. Sie können nun selbst entscheiden, ob Sie diesen Zug ausführen möchten. Der von

Cyrus vorgeschlagene Zug ist nicht unbedingt der bestmögliche Zug in dieser Situation.
Wenn Sie die „H"-Taste drücken, während Cyrus seinen nächsten Zug berechnet, bewegt sich eine seiner Figuren in gleicher Weise vor und zurück. Damit wird angezeigt, welchen Zug das Programm zum gegenwärtigen Zeitpunkt der Analyse als den besten errechnet hat.

17. Analyse

Wenn Sie weiteren Einblick in die Rechenweise des Programms gewinnen möchten, drücken Sie die „Y"-Taste. Nun erscheint das Wort „Analyse" auf dem Anzeigeschirm. Drücken Sie nun die „M"-Taste, nachdem Cyrus gerade begonnen hat, seinen nächsten Zug zu errechnen. Das Display bleibt nun kurzzeitig unverändert, anschließend erscheint jedoch über der Auflistung der Befehle eine Folge von Zügen. Der erste Zug dieser Auflistung ist der, den Cyrus nach gegenwärtigem Stand der Berechnungen als nächsten spielen würde. Der folgende Zug zeigt die Reaktion an, die der Rechner von Ihnen erwartet, usw. Bei dieser Auflistung wird eine vereinfachte der neuen und der alten Position einer Figur angezeigt. Durch nochmaliges Drücken der „Y"-Taste wird diese Analysenanzeige wieder gelöscht.
Bitte beachten Sie jedoch, daß diese Funktion des Programms erst zur Verfügung steht, nachdem mindestens 8 Züge ausgeführt wurden.

18. Vorgabe einer Stellung

Von Fall zu Fall möchten Sie vielleicht wissen, wie Cyrus ein bestimmtes Problem lösen würde, oder Sie möchten sehen, wie Cyrus auf eine vorgegebene Stellung reagiert, die in einem Fachblatt veröffentlicht wurde. Um die Figuren auf dem Brett neu zu ordnen, drükken Sie als erstes die „A"-Taste. Der Wortlaut „POSITIONSAUFBAU" zeigt nun an, daß das Programm bereit ist. Beachten Sie bitte,

daß einige Tasten in diesem Modus andere Funktionen haben als bisher.
Solange die Anzeige „POSITIONSAUFBAU“ erscheint, können Sie nachfolgende Funktionen verwenden:

a) Durch Druck der „CLR“-Taste können Sie alle Figuren vom Brett entfernen. Dies sollte in den meisten Fällen als erstes erfolgen, außer wenn die gewünschte Vorgabestellung nur geringfügig von der Gegenwärtigen abweicht.
b) Um ein einzelnes Feld zu räumen, bringen Sie den Marker auf das entsprechende Feld und drücken die „DEL“-Taste.
c) Um eine Figur auf dem Brett einzufügen, bringen Sie den Marker auf das gewünschte Feld und drücken die entsprechende Taste: K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer, S = Springer, Pferd, B = Bauer.
d) Durch Druck auf „Z“ können beide Uhren auf Null zurückgesetzt werden. Beachten Sie bitte hierzu auch, daß beide Uhren gestoppt sind, solange sich das Programm im Positionsaufbau befindet.

Auf dem Anzeigeschirm erscheinen die Bezeichnungen SCHWARZ oder WEISS, die Ihnen die Farbe der einzuführenden Figur anzeigen. Um eine Farbwechsel durchzuführen, muß die „X“-Taste gedrückt werden.
Wenn eine Stellung vorgegeben wurde, muß sichergestellt sein, daß Cyrus weiß, welche Farbe am Zug ist. Deshalb ändern Sie bitte wenn nötig die entsprechende Farbe mittels der „X“-Taste ab.
Um das Programm wieder in Startposition zu bringen, muß nun die „A“-Taste gedrückt werden. Nun erscheint die normale Befehlsliste auf dem Monitor, und das Spiel kann weitergehen.
Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel, wie eine Stellung vorgegeben werden kann: Wir nehmen hierbei an, daß die von Ihnen gewünschte Stellung wie folgt aussieht und Weiß am Zug ist.
Drücken Sie „A“. Sie sind nun im Positionsaufbau-Modus.
Drücken Sie „CLR“. Das Schachbrett ist leer.

Drücken Sie die Leertaste. Nun können die weißen Figuren auf dem Brett plaziert werden.
Bringen Sie den Marker auf das Feld, auf dem Sie den weißen König plazieren möchten (b2).
Drücken Sie „K". Ein weißer König erscheint.
Bringen Sie den Marker auf das Feld für den weißen Bauern (b3).
Drücken Sie „B". Ein weißer Bauer erscheint.
Bringen Sie den Marker auf das Feld für die weiße Dame (c4).
Drücken Sie „D". Eine weiße Dame erscheint.
Nun drücken Sie „X". (Das Wort SCHWARZ erscheint nun auf dem Anzeigeschirm.) Nun können Sie die schwarzen Figuren plazieren.
Bringen Sie den Marker auf das Feld für den schwarzen König (f6).
Drücken Sie „K". Ein schwarzer König erscheint.
Bringen Sie den Marker auf das Feld für die schwarze Dame (g5).
Drücken Sie „D". Eine schwarze Dame erscheint.
Drücken Sie erneut „X" (Anzeige WEISS). Cyrus weiß nun, daß Weiß als nächstes am Zug ist.
Anschließend drücken Sie „A". Wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus, und drücken Sie anschließend „M", um Cyrus zu starten, bzw. geben Sie Ihren Zug ein, wenn Sie Schwarz spielen möchten.

In Verbindung mit der Vorgabe einer Stellung sollten auch folgende Punkte beachtet werden:

a) Unerlaubte Stellungen: Wenn Sie eine Stellung vorgegeben haben, die z. B. keine Könige enthält, die 2 Damen sowie 8 Bauern enthält oder bei der der schwarze König im Schach steht, während der weiße am Zug ist, erkennt Cyrus die Stellung sofort als unerlaubt. Falls eine unerlaubte Stellung vorgegeben wurde, kann das Programm nicht aus dem „Positionsaufbau"-Modus herausgebracht werden, um weiterzuspielen. Bei Druck von „A" ertönt lediglich ein Summton, und „UNZULÄSSIG" (unerlaubte Vorgabe) erscheint auf dem Anzeigeschirm. Ändern Sie Ihre Stellung wie nötig ab.

b) Rochade: Wenn ein König oder Turm in der eben beschriebenen Weise plaziert wurde, kann mit dieser Figur nicht rochiert werden. Eine Stellung, in der z. B. Weiß berechtigt ist zu rochieren, kann wie folgt vorgegeben werden: Als erstes drücken Sie die „G"-Taste (Startposition erscheint), danach drücken Sie „A", um in den „Positionsaufbau"-Modus zu gelangen. Bis auf den weißen König und den Turm des Königs sollten nun alle Figuren mittels der „DEL"-Taste vom Brett entfernt werden.
c) En passant (Figurgewinn im Vorbeiziehen): Bei Vorgabe einer Stellung kann mit dem darauffolgenden Zug kein Bauer im Vorbeiziehen geschlagen werden. Um eine solche Situation vorzugeben, muß die der gewünschten Stellung vorhergehende eingegeben werden und ein Zug ausgeführt werden, der das Schlagen ermöglicht.
d) Spielaufzeichnung: Wenn ein Spiel fortgesetzt wird, nachdem eine Stellung vorgegeben wurde, beginnt die Numerierung der nachfolgenden Züge bei 10. Alle vorherigen Spiele sind nun aus dem Speicher des Rechners gelöscht.

Das heißt jedoch nicht, daß alle vorherigen Züge aus dem Speicher gelöscht werden, wenn Sie während des Spiels versehentlich „S" drücken. Mit einem erneuten Druck auf die gleiche Taste kann das Spiel wie gewollt fortgesetzt werden, jedoch nur, wenn keine vorherige Änderung der Stellung erfolgt ist. Die Numerierung bleibt unverändert, der Zug kann, falls gewollt, zurückgenommen und neu gespielt werden.

19. Schachprobleme

Die meisten Schachprobleme werden wie folgt formuliert: „Weiß am Zug und Matt in 3 Zügen", d. h., Sie müssen einen Weg finden, der es Weiß ermöglicht, Schwarz in höchstens drei Zügen matt zu setzen, ganz egal, wie Schwarz sich zu verteidigen versucht.
Cyrus II kann jegliche Probleme bis zu einer Aufgabenstellung von „Matt in 5 Zügen" lösen. Stellen Sie die Figuren wie im vorhergegan-

genen Kapitel beschrieben auf. Stellen Sie sicher, daß Cyrus als nächster am Zug ist. Wählen Sie mittels „↑“ die „Problem“-Stufe aus, verlassen Sie den Aufbau-Modus, und drücken Sie „M“, um den Rechner zu starten.
Cyrus beginnt nun damit, einen Zug zu suchen, mit dem er den Gegner sofort matt setzen kann. Wenn er festgestellt hat, daß dies nicht möglich ist, erscheint die Anzeige „Kein Matt in 1 Zug“, und er beginnt erneut, eine Möglichkeit zu suchen, den Gegner in 2 Zügen matt zu setzen . . . Wenn er einen Weg gefunden hat, den Gegner in 3 Zügen matt zu setzen, erscheint kurz die Anzeige, und der entsprechende Zug wird auf dem Brett ausgeführt. Sie können nun einen Verteidigungszug ausführen. Falls nötig, wird Cyrus nach erneuter Berechnung den nächsten Zug der Problemlösung spielen. Falls Sie möchten, können Sie nun die letzten Züge zurücknehmen und eine andere Verteidigungsvariante suchen, um zu sehen, wie das Programm darauf reagiert. Wenn Cyrus nach Durchführung einer erschöpfenden Analyse feststellt, daß es unmöglich ist, den Gegner mit 5 Zügen matt zu setzen, erscheint die Anzeige, und der bestmögliche Zug wird ausgeführt.

NB

a) Wenn ein vorprogrammierter Zug möglich ist, wird Cyrus den Zug ohne vorhergehende Analyse sofort ausführen.
b) Cyrus kann keine Probleme lösen, die voraussetzen, daß ein Bauer in einen Turm, eine Dame oder einen Springer umgewandelt wird.

20. Speichern von Partien auf Diskette

Der Verlauf einer Partie kann auf Diskette gespeichert und später wieder geladen werden, um sie wieder aufzunehmen, neu zu spielen oder zu analysieren.
Um von dieser Möglichkeit Gebrauch zu machen, legen Sie eine formatierte Diskette in das Laufwerk und drücken die „C“-Taste.

Ihnen stehen nun folgende Wahlmöglichkeiten zur Verfügung (hier hilft Ihnen der jeweilige Text auf dem Bildschirm weiter):

a) Um eine bereits gespielte Partie zu speichern, drücken Sie „S". Der Computer bittet Sie nun, der Partie einen Namen zu geben. Dies kann jede Bezeichnung mit einer Länge von bis zu 17 Zeichen sein (z. B. „SCHACH1"). Die Bezeichnung darf jedoch keine Leerstellen enthalten. Tippen Sie nun den Namen ein, und drücken Sie die ENTER-Taste. Sobald die Partie abgespeichert wurde, kehrt das Programm zu den normalen Spielbedingungen zurück.
b) Um eine Partie von Diskette zu laden, legen Sie die Diskette in das Laufwerk, drücken die Taste „L" und geben den Namen der abgespeicherten Partie ein (anschließend ENTER-Taste). Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint die letzte Position der gespeicherten Partie auf dem Monitor, und Sie können wieder alle Funktionen des Programmes verwenden.
c) Um die Partie wieder aufzunehmen, falls z. B. versehentlich „C" gedrückt wurde, genügt ein Druck auf irgendeine Taste, ausgenommen „S" oder „L".

21. Drucker

Bei Anschluß eines Druckers ermöglicht Ihnen ein Druck auf die „P"-Taste, ihm Arbeitsanweisungen zu geben. Durch Drücken dieser Taste erscheint auf dem Monitor automatisch eine besondere Liste mit folgenden Wahlmöglichkeiten:

a) Möchten Sie die gesamten im Speicher befindlichen Spielaufzeichnungen ausgedruckt haben, drücken Sie „G".
b) Einen Ausdruck der momentanen Stellung auf dem Schachbrett erhalten Sie durch Drücken von „B".
c) Wünschen Sie den Ausdruck einer fortlaufenden Liste aller Züge, drücken Sie die „C"-Taste; nun wird jeder gespielte Zug sofort ausgedruckt. Die Auflistung kann durch nochmaliges Drücken der gleichen Taste beendet werden.

d) Mit jedem anderen Tastendruck kann die Partie wieder aufgenommen werden.

22. Zusammenfassung aller Befehle

Y	Anzeige der Berechnungen, kann durch erneuten Tastendruck wieder gelöscht werden
B	Rücknahme des letzten Zuges
C	Diskettenbetrieb L Laden der aufgezeichneten Partie S Sichern einer Partie Alle übrigen Tasten: Rückkehr in den Spielmodus
D	Demonstration (beide Farben werden vom Programm gespielt)
F	Zug vorwärts, z. B. Wiederholung eines zurückgenommenen Zuges
G	Neue Partie (auf Frage „NEUES SPIEL?“ Taste „J“ drükken)
H	Ist der Spieler am Zug, Hinweis auf den nächsten möglichen Zug Ist der Rechner am Zug, Anzeige des Zugs, der nach momentanen Berechnungen als der bestmögliche gilt
I	Tausch, Umdrehen des Schachbretts
↑	Ändern des Schwierigkeitsgrades
M	Übernahme der Farbe, die sich am Zug befindet, falls bereits am Zug, sofortige Ausführung des Zugs
S	Umwandlung eines Bauern in einen Springer
P	Druckerbetrieb B Ausdrucken des Schachbretts C Sofortige Auflistung aller gespielten Züge. Nochmaliger Tastendruck – Löschen G Ausdruck des Spielergebnisses L Wagenrücklauf und Leerzeile (ein/aus) Alle übrigen Tasten: Rückkehr in den Spielmodus

D	Umwandlung eines Bauern in eine Dame	
T	Umwandlung eines Bauern in einen Turm	
A	Stellungsvorgabe Postionsaufbau-Modus	
	L	Läufer
	K	König
	M	Der Spieler spielt beide Farben
	S	Springer, Pferd
	B	Bauer
	D	Dame
	T	Turm
	A	Rückkehr in den Spielmodus
	X	Farbenwechsel der einzufügenden Figuren bzw. der sich am Zug befindlichen Seite
	Z	Zurücksetzen beider Uhren auf Null
	DEL	Feld leeren
	SHIFT	Schachbrett leeren
ENTER (COPY)	Bei Eingabe eines Zuges – Auswahl von Ausgangs- und Zielfeld	
ESC	Umschalten vom dreidimensionalen Schachbrett auf das zweidimensionale	
Leertaste	Umschalten vom Schachbrett auf den Anzeigeschirm	