



SPECTRECHESS

Inleiding

Spectrechess is een uitstekend schaakprogramma voor de SPECTRUM 48K. Voor zowel het speelbord als de tekst, wordt gebruik gemaakt van grafische afbeeldingen met een hoge resolutie.

Tevens zijn nog extra mogelijkheden ingebouwd om het spel nog aantrekkelijker te maken: je kunt zetten terugnemen, gedeelten overspelen, een onafgemaakt spel bewaren op tape, etc., etc....

De instructies zijn verdeeld in twee delen:

- in het 1e deel wordt uitgelegd hoe je tegen de computer kunt spelen. Hierbij wordt nog geen gebruik gemaakt van de andere opties.

- in het 2e deel wordt ingegaan op de functie van de opties die SPECTRECHESS nog extra biedt en hoe je deze opties kunt gebruiken.

DEEL 1 - HET SPELEN VAN SPECTRECHESS

HET LADEN VAN SPECTRECHESS:

- a) Volledige instructies voor het laden worden gegeven in hoofdstuk 20 van het SPECTRUM Handboek.
- b) Verbindt (gebruik makend van de bij de SPECTRUM geleverde snoeren) de aansluiting van de oortelefoon van de SPECTRUM met de aansluiting voor de oortelefoon van je cassetterecorder.
- c) Controleer of de cassette helemaal teruggewonden is.
- d) Tik in: LOAD" "
- e) Druk de ENTER toets in.
- f) Start je cassetterecorder.

Na het laden zal het programma automatisch starten. Er zal je op het scherm gevraagd worden een toets in te drukken..... ga je gang!

Nu verschijnt het speelbord op het scherm, een menu en de uitnodiging om een zet in te geven (als wit).

SPECTRECHESS start op Nivo 1, Strategisch Spel, de menselijke tegenspeler heeft Wit, en Wit mag beginnen.

Het menu bewaren we voor later (zie Deel 2). Speel eerst 1 of 2 partijen om te zien hoe SPECTRECHESS reageert en speelt.

Je moet al je zetten ingeven in Algebraïsche Notatie. De letters en getallen aan de zijkanten van het speelbord maken je dit een stuk gemakkelijker.
Als je bijvoorbeeld de koningspion wilt verzetten, dan tik je in:

e2 - e4

Hierna druk je op de ENTER toets.
SPECTRECHESS zal spoedig met zijn tegenzet antwoorden en je vragen je volgende zet in te geven. In het geval van tikfouten, kun je deze gewoon verbeteren m.b.v. de DELETE toets.

Vroeg of laat zal jij of SPECTRECHESS opgeven (als SPECTRECHESS opgeeft betekent dat dat je hem schaakmat hebt gezet en dat hij beleefd is).
Druk dan gewoon een toets in.
SPECTRECHESS zal je nu vragen het menu te gebruiken.

N.B.

Een korte- of lange rochade (of rokade) doe je door de verplaatsing van de koning in te geven, dus e1-g1, of e1-c1.

En-passant slaan doe je door de verplaatsing van de slaande pion in te geven.

Promotie tot Koningin vindt automatisch plaats - als je een ander stuk wilt hebben, gebruik dan de optie WIJZIG uit het menu.

DEEL 2 - GEBRUIK VAN HET MENU

Als je tijdens een partij naar het menu toe wilt, hoeft je alleen maar i.p.v. je zet een 'm' in te tikken en daarna op de ENTER toets te drukken. Je verliest op dat moment niet je partij of je beurt, je kunt later gewoon weer door gaan.

Je kunt m.b.v. de cursortoetsen de cursor ' ' naar boven of beneden bewegen door het menu heen.

Als de cursor bij de optie staat die je wilt gebruiken, druk dan op toets 'k'.

Hieronder zullen we alle opties van het menu apart bespreken:

FLIP

Door deze optie te kiezen wordt het speelbord omgekeerd. Wit speelt nu niet van onder naar boven, maar van boven naar onder. De spelers houden wel dezelfde kleur.

WIJZIG

WIJZIG wordt gebruikt om nieuwe spelsituaties op te zetten en/of stukken te verplaatsen, te verwijderen of toe te voegen. Als eerste wordt de vraag gesteld:

LEEG (c) OF BIJ (u)

'LEEG' wordt gekozen door toets 'c' in te drukken en daarna ENTER. Als je 'LEEG' kiest, dan zullen alle stukken van het bord verwijderd worden zodat je een nieuwe spelsituatie kunt inbrengen.

Kies je 'BIJWERKEN' (eerst toets 'u' indrukken, daarna ENTER), dan blijft alles op het bord staan zoals het stond en kun je daarna stukken weghalen of toevoegen.

Nadat je je keuze hebt gemaakt, zal in veld a1 een cursor ' ' verschijnen.

Deze cursor kun je met de cursortoetsen over het gehele speelveld verplaatsen. Als de cursor op het veld staat waar je een stuk weg wilt halen of neer wilt zetten, druk dan op toets 'e'. De volgende boodschap zal nu verschijnen:

WELK STUK? (P N B R Q K C X)

Je hebt nu de volgende mogelijkheden:

P of p - pion)	Zet het betreffende
N of n - paard)	speelstuk op de
B of b - loper)	plaats neer waar de
R of r - toren)	cursor staat (Hoofd-
Q of q - koningin)	letters zijn zwarte
K of k - koning)	stukken, kleine letters zijn witte stukken).

C - Als je de 'c' indrukt, gevolgd door ENTER dan zal het veld waarop de cursor staat leeg gemaakt worden.

X - Door 'x' in te drukken kom je weer terecht in het menu.

NIVO

Met NIVO kun je de speelsterkte van je tegenstander (de computer) bepalen. Nivo 1 is het zwakste nivo, nivo 3 het sterkste.

HINT

Als je optie HINT kiest, zal SPECTRECHESS je de volgens hem beste zet geven die je kunt doen. Nadat de computer je deze hint gegeven heeft, hoef je alleen maar op een willekeurige toets te drukken om weer in het menu terecht te komen. Je hoeft zijn advies uiteraard niet op te volgen.

LIJST

M.b.v. de optie LIJST kun je de lijst van zetten, zoals tot nu toe gedaan, op je scherm laten verschijnen of uit laten printen.

HERVAT

Dit is de optie die je elke keer dat je je partij weer voort wilt zetten moet kiezen. De partij wordt weer voortgezet vanaf het punt waar je gebleven was. Als je zetten terug genomen hebt met bijvoorbeeld TERUG, dan gaat de partij natuurlijk op een ander punt verder.

TERUG

Met TERUG kun je reeds eerder gedane zetten terugnemen. Deze optie is volkomen recursief en je kunt zetten terugnemen tot aan het begin van de partij.

SPEL/HANDM

Dit is eigenlijk een keuzeschakelaar. Er zijn twee mogelijkheden SPEL en HANDM. Bij SPEL is SPECTRECHESS je tegenstander, bij HANDM. zal SPECTRECHESS niets anders doen het bijhouden van zetten, gedaan door twee menselijke spelers.

Door in het menu deze optie te kiezen (druk op 'k') kun je van stand SPEL in HANDM. komen, en omgekeerd.

In het menu wordt aangegeven in welke stand de keuzeschakelaar staat.

Met behulp van deze optie kun je door ook gebruik te maken van TAPE, LIJST, TERUG en HERHAAL b.v. ook partijen tussen.

Grootmeesters bewaren en/of uitpluizen.

Onthoud dat je ook m.b.v, HINT kunt kijken wat SPECTRECHESS gedaan zou hebben.

WISSEL

WISSEL gebruik je als je met SPECTRECHESS van kleur wilt ruilen. Jij speelt dan door met Zwart en de computer krijgt de Witte stukken. M.b.v. WISSEL kun je ook je eigen kleur weer terug krijgen.

NIEUW

Hiermee wordt een nieuw spel opgezet - nivo 1, en jij de Witte stukken.

END

X X Wees hier voorzichtig mee X X

Als je deze optie kiest, wordt het gehele schaakprogramma uit het geheugen van je computer gewist.

HERHAAL

HERHAAL is de tegenpool van TERUG.

M.b.v. HERHAAL kun je zetten die m.b.v. TERUG teruggenomen zijn weer laten plaatsvinden tot aan het punt waar de partij gebleven was.

STRATEGIE/TAKTIEK

Dit is ook een keuzeschakelaar.

SPECTRECHESS heeft twee manieren waarop hij kan spelen, Strategisch of Takisch.

Taktisch zal in het algemeen wat kortere responstijden (tijd die de computer nodig heeft om na te denken) geven.

Probeer zelf uit wat SPECTRECHESS allemaal kan!

Als je goed gebruik hebt leren maken van de verschillende opties, is SPECTRECHESS een erg goed schaak (hulp) programma voor zowel de serieuze als niet zo serieuze spelers.