

# Combat CHESS



WELCOME  
TO  
**Combat  
CHESS**

C O N T E N T S

**I**  
QUICK START  
GUIDE.  
PAGE 1

**2**  
THE WINDOWS.  
PAGE 3

**3**  
THE MENUS.  
PAGE 5



**4**  
NETWORK  
GAMES.  
PAGE 12

**5**  
GLOSSARY.  
PAGE 15

## INSTALLATION & LOADING

### INSTALLATION

Insert the Combat Chess CD into your CD-ROM drive. If autorun is enabled the installation screen will automatically appear. Follow the on screen instructions to install Combat Chess.

If the installation screen does not automatically appear. Do the following:

Click on the START button in the Windows® 95 taskbar and select RUN.

From here browse your CD-ROM drive and double click on the SETUP icon.

Follow the on screen instructions.

Once Combat Chess has been installed an Empire Chess folder will be created in the programs menu.

To run Combat Chess click on the START button in the Windows® 95 taskbar and select Combat Chess from the PROGRAMS menu.

### UNINSTALL

To uninstall the game click on the START button in the Windows® 95 taskbar and select Uninstall from the Empire Chess folder in the PROGRAMS menu.

Follow the on screen instructions.

Choosing the automatic option will delete most files leaving the configuration files should you wish to re-install.

Choosing the Custom option allows you to choose which files you wish to delete from your system. Selecting all files will allow you to remove all Chess components from your system.

### CUSTOMER SERVICES

If you encounter a problem and it cannot be solved by referring to the manual, contact us at:

#### CUSTOMER SERVICES

#### EMPIRE INTERACTIVE

677 HIGH ROAD

NORTH FINCHLEY

LONDON N12 0DA

PHONE : 0181 343 9143

FAX : 0181 343 7447

EMAIL : chess@empire.co.uk



THE BLACK KING

## CHAPTER 1 - QUICK START GUIDE

### CENSORING THE GAME

If you wish to censor fight sequences for small children, turn on the "No Gore" option from the OPTIONS - ANIMATIONS OPTIONS menu.

Note:

- \* *The option is OFF by default.*
- \* *Once set, the option is tamperproof and cannot be altered from within the game. See the OPTIONS - ANIMATIONS OPTIONS menu for more information.*

### MAKING MOVES

When you first start the game, it is set up with you playing White and the computer playing Black. There are two boards which you can make moves on, the main three-dimensional (3D) board, on which all the animations happen, and a restzable two-dimensional (2D) board. If the 2D board is not visible, click on the 2D board button at the bottom of the large 3D board. When it is your turn to move, the square under the mouse will darken as you move the mouse over the board. This is the high-lighted square.

To make a move, do one of the following: Either...

- 1 Click on a square which has one of your pieces on it. The square will permanently darken to indicate it is selected. Then click on the square you want to move to.

Note:

- \* *If you find this cumbersome, press Tab or Shift-Tab to cycle through the squares which the piece can move to (if any). When the desired destination square is selected, press Enter.*

Or

- 2 Click on a destination square. Any of your pieces which can move to that square will be high-lighted. Click on the square of the piece which you want to move.

Note:

- \* *Moves may also be made on the 2D board.BOARD2D in the same way.*
- \* *Selected squares appear darkened.*
- \* *To deselect any currently selected squares, right click anywhere on the board.*
- \* *Hold down the shift key while clicking on any piece to see a profile of that piece.*

### PLAYING WHITE ♠ BLACK

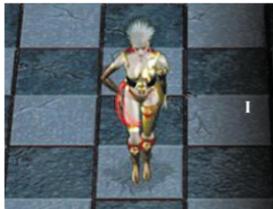
Under the OPTIONS menu you will find the "White Is..." and "Black Is..." menus. With these you can set either side to "Human" or "Computer". You can also set both sides to Human or both sides to computer using the Options "Human v Human" and "Computer v Computer" menus. If either side is being played by a network connection, this side will be set to "Network" but you cannot set up a network game directly from here - see Chapter 4: Network Games).

### SETTING UP A NETWORK GAME

To set up a network game, see the SET UP - SET UP NETWORK menu.

Note:

- \* *When a side is set to Human, you are expected to play those moves.*
- \* *When a side is set to Computer, those moves will be played by the computer. The computer will start thinking as soon as its*



THE BLACK QUEEN

*move starts, and will continue thinking for as long as the time on the clocks or strength settings allow.*

- \* *When the program starts, White is always Human and Black is always Computer so play can begin immediately.*

## SETTING THE STRENGTH OF YOUR OPPONENT

Two things govern how strongly the computer plays - Strength and Clocks. Both can be found under the SETTINGS menu.

- 1 The "Strength.." option. From this dialogue box you can set the strength of the engine (See GLOSSARY). You can also decide whether you want the computer to make mistakes.
- 2 Below the "Strength..." option is the "Clocks..." option. From here you can set the maximum time you will allow the engine to think for. The longer it thinks - the better it plays. There are five types of time control available - see the SETUP - CLOCKS menu for more information.

Note:

- \* *The clocks set a maximum time for the computer to make a move in. It may well make moves in far less time, particularly at the start of the game or if the strength is set low.*

## TAKING BACK MOVES

You can take back the last move made or the last two moves made. Moves can be taken back in two ways.

Either:

- 1 Use the cursor keys. The left arrow will take back the last move made. The up arrow will take back the last two moves made. The right key will take you forward one move, if you have taken back, and the down key will take you forward two moves.

Note:

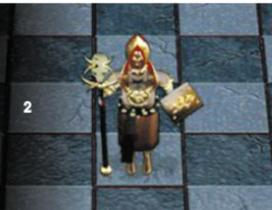
- \* These options are also available on the ACTIONS menu.

Or

- 2 Use the MOVE HISTORY window. Click on the move you want to go to. This will leave you at the position just before the move was made. You can now make a different move.

Note:

- \* *You may only move forward after you have taken back and as long as you have made no moves since.*
- \* *If you make a move followed by a computer move and you want to go back to your move, use the Up arrow key. If you use the Left arrow key, the computer will think about its move again and may make it before you can press the Left key a second time.*



THE BLACK BISHOP

## CHAPTER 2 - THE WINDOWS

There are 5 windows in combat chess. Four of these can be fully resized. The main board window can only be full screen or windowed.

The windows are as follows.

### THE MAIN BOARD

This is the large 3D board on which all the action happens. It is always visible unless you minimise the entire game. Moves can be made as described in the first chapter.

*By holding down the shift key while clicking on a piece you can access a character profile for each piece.*

The two egg timers at the top of the board are the clocks. Clicking on either of these will make them rise and sink to display the clock faces. White's clock is on the right and Black's is on the left. The clock belonging to the side on move will be high-lighted.

Along the bottom of this window is a selection of buttons. In normal play the buttons are from left to right.



### FULLSCREEN/WINDOWED.

Clicking this button will make combat chess fill your entire screen. Clicking it again will make the game run in normal windowed mode.



### 2D BOARD.

Pressing this button will bring the 2D board up.



### LEGAL MOVES.

Pressing this button will bring up the list of legal moves that may be made from the current position.



### HISTORY OR MOVE HISTORY WINDOW.

Pressing this button will bring up the list of moves made so far in this game - the move history.



### STATUS WINDOW.

This window displays the workings of the chess engine - what it is thinking about.



### SAVE GAME.

This button allows you to save your current game.



### LOAD GAME.

This button allows you load a previously saved game.

The buttons change during board set up mode. See the SETUP -SETUP BOARD menu for more information.



THE BLACK KNIGHT

## THE 2D BOARD

The 2D board is a diagrammatic representation of the position on the main board. You may well find it easier to plan your moves using this board, then execute them on the main board for full effect. Moves can be made on this board in the same way as on the main board. The 2D board is fully resizable which means you can change the size to whatever you prefer by dragging the corners and edges. If at any time the 2D board disappears, click on the



button at the bottom of the main board to get it back.

## THE LEGAL MOVE LIST

This window shows a list of moves that can be made from the current position. If it is your turn to move, you can double click on one of these moves to make it instead of clicking on the board squares. A single click on any of the moves will high-light it on the boards.

## THE MOVE HISTORY

This window shows the moves played in the game so far. You can quickly go back to any move by double clicking on it. A single click will high-light the squares that the move was made between. You can take back moves using the left and up arrow keys. The left key will take back the last move made. The up key will take back the last two moves. Therefore if you make a move, then realise, after the computer has made its move, that yours was ill-advised, you can use the up arrow to go back two moves.

Note:

*\* When you go to a move by clicking on it, you will be in the position just before the move was made. This allows a different move to be played instead.*

## THE STATUS WINDOW

This small window is simply to tell you what the computer is thinking about. See the GLOSSARY for more information.



THE BLACK R@K

## CHAPTER 3 - THE MENUS

This section explains the menus, and the associated dialogue boxes that appear.

Note:

- \* *In full screen mode the menu bar will only appear when you move your mouse to the top of the screen.*

### THE FILE MENU

#### NEW

The New menu option starts a new game.

All the pieces will be set back to their starting positions with White to move.

If you are in the middle of another game, you will be asked if you want to save it.

Note:

- \* *Starting a new game only resets the position/history and clocks. The "White is", "Black is", Strength and Clocks time controls remain the same.*

#### OPEN GAME

The Open Game menu option loads a saved game.

Note:

- \* *If you have a game in progress, you will be asked if you want to save it.*
- \* *After loading you will be at the last move made.*
- \* *The program can load any game in .PGN format. Hundreds of classic games in this format can be found on the Internet. See the GLOSSARY for more information.*

#### SAVE GAME

The Save Game menu option will save your current game to disk in .PGN format.

#### EXIT

The Exit menu option will exit the program.

Note:

- \* *If you are in the middle of a game, you will be asked if you want to save it.*
- \* *Clicking on the Windows Close Program icon in the top right of the window (when not running in full screen mode) will have the same effect.*

### OPTIONS

#### ANIMATION OPTIONS

The ANIMATION OPTIONS menu option will bring up the ANIMATION OPTIONS dialogue.

Within this:

The "Animations" tick box will turn all animations on and off.

When animations are on you may also set:

#### "HIGH QUALITY RENDER".

Turning this option on will make the animations look smoother but on slower machines they may run slowly.

#### "PRE-LOAD SEQUENCES"

If your CD drive is very slow (2x) you can turn this option on. This will load every sequence into memory before it plays, making the playback smoother, but causing a noticeable delay before it starts. It is not necessary to turn this option on for a 4x or better CD drive.

#### "CHECK ANIMATION SEQUENCES"

When check is given the pieces will normally turn to the king and do something. This option turns that animation off.



THE BLACK PAWN



THE WHITE KING

#### "FIDGETS"

Idle pieces will fidget with this option on. When it is turned on, the slider bar below will control how frequently they fidget.

#### "NO GORE"

This option will make the program censor the fight sequences it can show. When it is turned on, any fights deemed too bloody or violent will be replaced by an alternative. Once set and turned on this option may only be turned off by deleting the file "csclock.dat" from the install directory using Windows.

#### "INTRO SEQUENCE"

Turning this option off will cause the program not to play the intro sequence each time it starts.

Note:

- \* *The Intro Sequence can also be stopped by pressing the Escape key.*
- \* *The High Quality Render is automatically set to the best option when the program is first run.*

### SOUND OPTIONS

This brings up the Sound Options dialogue:

#### "ANIMATION SOUND EFFECTS"

This allows you to turn off the sounds during fights, walks and fidgeting. When it is turned on, you can also set the volume of the sound effects.

#### "AMBIENT SOUND EFFECTS"

This allows you to turn off the background sounds, like the wind and door noises. When it is turned on, you can also set the volume and the rate at which these effects change.

#### "DRUMS" SETTINGS.

The drums can be set to play in five different ways:

#### "DRUMS ALL THE TIME LINKED TO CLOCKS"

This will continuously play the drums but as you run out of time to make your move they will intensify.

#### "RANDOM DRUMS ALL THE TIME"

This will simply randomly change the drums, all the time.

#### "DRUMS EVERY NOW AND THEN"

This will randomly bring the drums in.

#### "DRUMS ONLY DURING MOVES"

This will fade the drums up during a move then fade them down again afterwards.

#### "TURN THE DRUMS OFF"

This will turn them off all together.

Note:

- \* *The drum pattern will continuously change while they are on and the fill rate will intensify and reduce depending on the above settings. The patterns can be edited using the separate "patterns.exe" program in the data directory on your chess CD or hard drive.*

#### "DRIVE DRUMS"

This will keep the fill rate higher; select this if you prefer more frenetic drumming.

You can also set the volume of the drums and the playback tempo, which is the time period of the bar.

#### SHOW CO-ORDINATES

This option is only available when the 2d board is showing. When ticked - Co-ordinates will be drawn around the outside of the 2d board.

Note:

- \* *The co-ordinates aren't legible if the 2d board is resized too small and so the game*

*will stop showing them at this point. When you turn the option from off to on, the 2d board will automatically resize itself if it is too small.*

#### WHITE IS...

This option allows you to set who is playing the white pieces:

**Human** - means you will have to move those pieces.

**Computer** - means the computer will move those pieces.

**Network** - means someone on the network will move those pieces.

Note:

\* *You cannot actually set "Network" from here - you must do this from the SETUP - SETUP NETWORK menu.*

#### BLACK IS...

This is the same as "White Is" (see above) for the black side.

#### HUMAN V HUMAN

This will set both sides to human. This is useful if you want to step through a game, move by move, without the computer attempting to make moves.

#### COMPUTER V COMPUTER

The computer will play both sides.

#### VIEW BOARD FROM

Choose one of:

**South** - white plays up the board.

**North** - black plays up the board.

**West** - white plays right to left.

**East** - black plays right to left.

#### USE ANIMATED SET

When it is turned on, the game will set of human pieces will be used. When it is turned off a (non-animated) classic Staunton set will be used.

#### ALGEBRAIC NOTATION

When it is turned off, the game will use long algebraic notation (e.g. e2e4) to denote moves in the LEGAL MOVES and MOVE HISTORY windows. When it is turned on, the game will use FIDE or SAN (e.g. e4). See the GLOSSARY for an explanation of these notations.

Note:

\* *The default is to use long algebraic notation, which is simpler to understand.*

#### SET UP

##### SET UP BOARD

This menu option will put you into set up board mode, in which you can set up any legal chess position. While in this mode, click on any square to cycle the piece on it through all the available pieces. Right clicking will go back through the list. Hold the Shift key and click to delete a piece.

While in set up mode, the buttons along the bottom of the main window change.



THE WHITE QUEEN



The first two, namely fullscreen/windowed and 2D board, stay the same.



#### DONE

This will end set up mode and, if the position is legal, you will be asked whether



THE WHITE BISHOP

either side can castle. The computer will automatically set castling up for you so you can just hit the OK key.



#### CANCEL

This cancels set up mode and goes back to the game before you entered it.



#### CLEAR BOARD

This clears all the pieces from the board.



#### NORMAL START

This puts all the pieces in their normal start positions.

Note:

- \* *The program will not allow you to enter illegal chess positions or positions in which either side has more than 16 pieces. Both sides must have a King.*

#### STRENGTH

This will bring up the "Set Computer Strength" dialogue:

#### COMPUTER'S PLAYING

##### STRENGTH

Use this slider to set the strength of your computer opponent. The lowest two settings are very forgiving and are recommended for new players.

#### COMPUTER WILL MAKE MISTAKES

When this is ticked, the computer will make mistakes every now and then, rather like a

human. You may increase or decrease the frequency of these mistakes.

Note:

- \* *Setting the mistakes slider to "Often" will mean the computer always makes mistakes (even if the strength slider is set to maximum).*
- \* *The computer will also make obvious mistakes in the lowest two strength settings.*
- \* *The other factor that determines how strong the computer plays is how long you allow it to think. The computer will always obey the time controls you set (see SETUP - CLOCKS menu).*

#### ENGINE SETTINGS

The chess engine multitasks. This means that it runs in the background all the time, even when the program is playing animations. This uses a lot of processor power. The engine settings can be used to control the balance between the chess engine and the graphics. Remember the more power you give to chess engine the stronger it will play, but at the cost of the smoothness of the graphics.

#### ENGINE HAS TOTAL PRIORITY

This setting will make the engine as strong as possible and will prevent all animations while it is thinking. It takes over as much processor time as possible by telling Windows it has a very important task. This may well mean any other programs you are running will seem sluggish.

#### **ENGINE HAS HIGHER PRIORITY**

The engine will take priority over the graphics. This may lead to uneven animations on slower machines.

#### **ENGINE AND ANIMATIONS HAVE SAME PRIORITY**

This is a good balance between the two and is the default.

#### **ENGINE HAS LOWER PRIORITY**

Animations take priority. However, the engine will still play reasonably well.

#### **SHOW ENGINE THINKING IN STATUS WINDOW**

When this is turned on, this will print the best line in the status window. When it is turned off, all you will see is an indication of whether the engine is active or not.

#### **SET CLOCKS**

The set clocks menu option has two tabs - the Time Control Tab and the Set Clock Times Tab:

#### **TIME CONTROL TAB**

This tab allows you to set up the length of time the computer can think about each move. You can also give tournament chess settings. This control and the strength settings will determine how strongly the computer plays.

There are five different possible time constraints.

#### **AVERAGE TIME A MOVE**

This sets how long, on average, the computer will be allowed to think for each move.

#### **EXACT TIME A MOVE**

This sets an exact amount of time the engine will be allowed to think for each move.

#### **BLITZ**

In a Blitz game both players must make ALL their moves within a specified time. If either player goes over this time, they lose. This can get very stressful in long games. Set the time for completion of the entire game.

#### **EQUAL**

The computer will assess how long you are taking to make each move and allow the computer as much time. This is quite a fair way of playing.

#### **TOURNAMENT CLOCKS**

In tournament chess, players will normally have to make a certain number of moves within the a limited period, then all their following moves within another period. The program will allow you to set three time controls, the third of which will loop indefinitely.

#### **HUMAN MUST ABIDE BY CLOCKS**

With this set, if either side fails to meet the set time control, they lose the game. Normally if the human fails to make a move in the correct time, the game will just carry on. This cannot be applied to Average or Equal modes.

#### **CLOCKS SHOW COUNTDOWN TIMES**

Normally the clocks at the top of the main screen will show the time elapsed so far in



THE WHITE KNIGHT

the game. However, with this option set, the clocks will show how much time is left until the time control is met.

Note:

- \* *When the Computer makes a move, the Human's clock will start instantly, even while the animation is playing. When you make a move, the Computer's clock will not start until after the animation finishes. This is in order that the engine is not working during the animation and possibly slowing it right down. Rest assured the engine does not use this time!*

#### SET CLOCK TIMES TAB

This tab allows you to set the exact time readings on the clock at any move.

#### FIX EARLIER MOVE TIMES and FIX LATER MOVE TIMES

If you are changing the clocks on, for example, move 20 of a 40 move game, these options will stretch the preceding times and pull the succeeding times back respectively, so that the clocks do not suddenly jump from 2 hours on move 19 to 45 seconds on move 20.

#### SET UP NETWORK

This option allows you to create or connect to a network chess game. See Chapter 4: Network Games for more information.

#### ACTIONS

##### MOVE NOW

If the computer is thinking, this will force it to make its move.

#### HINT

If it is your turn to move, you can ask for a hint. The computer will go away briefly to think about it, then it will high-light the move on the board.

Note:

- \* *The hint is based on a small, 4-ply search (see GLOSSARY) which means the hint will have no deep strategic knowledge.*

#### REQUEST DRAW

If you are playing against the computer, and it is your turn, you can propose a draw to the computer. It is not likely to accept if it is winning or the game has only just started.

#### TAKE BACK WHOLE MOVE

This takes you back to the last move by the side on move e.g. just before your last move if it is your turn. This is the same as using the up arrow key.

#### TAKE BACK

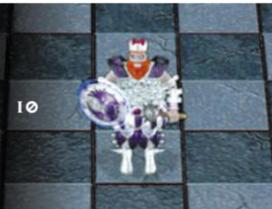
This takes back the last move made. This is the same as using the left arrow key.

Note:

- \* *If you take back a computer move, the computer will think about the move again and may well end up making the same move again almost instantly. To avoid this either set Human v Human or use Take back Whole Move.*

#### FORWARD

If you have taken back moves, you will be able to retake them. This is the same as using the right arrow.



THE WHITE ROOK

## F O R W A R D W H O L E M O V E

This takes you forward to the same colour.  
This is the same as using the down arrow.

## H E L P

### B A S I C T U T O R I A L

This will start a tutorial that will explain how the pieces move and the basics of chess. When it is started, click on a topic.

### I N T E R M E D I A T E T U T O R I A L

This will start a more advanced tutorial that will take you from the basics of centre control and openings to double attacks.

### H O M E B R E W T U T O R I A L ( T H I S I S A N A D V A N C E D U S E R O P T I O N )

The tutorials are simply text files, with sequences of instructions for the game to

obey. You may create your own with a text editor if you wish to and load them using this option.

Note:

- \* *Unless you have created some .tut files there will be no tutorials available to load when you try this option.*
- \* *For more instructions edit the file interm.tut that you will find in the "data" folder in your chess install directory.*
- \* *If you write any tutorials and would like us to make them freely available please see the chess site at <http://www.empire-interactive.com>*

## A B O U T

This displays the about box.



THE WHITE PAWN

## CHAPTER 4 - NETWORK GAMES

### STARTING A NETWORK GAME

To start a network game use the SETUP - SETUP NETWORK menu option. You will be presented with a list of ways you can connect to other people. The list will normally contain at least four options as follows:

#### IPX CONNECTION FOR DIRECTPLAY

Use this to connect to others on a local area network i.e. a network of computers connected together by cables. You must have the IPX protocol set up in your network control panel to use this option. See the **How to ..** sections of windows help for more information.

#### INTERNET TCP/IP CONNECTION FOR DIRECTPLAY

This option will allow you to connect to someone else either on your local area network or on the Internet. You must have the TCP/IP protocol set up in your network control panel to use this. See Windows Help for more information. If you wish to play someone on your local area network using TCP/IP, you do not need to supply an IP address when it asks you for one. If you wish to play someone on the Internet you will need to find out their IP address and enter it when asked for it. Alternatively, see our website at [HTTP://WWW.EMPIRE-INTERACTIVE.COM](http://WWW.EMPIRE-INTERACTIVE.COM) where you will find information on our lobby server which allows you to play others all round the world.

#### MODEM CONNECTION FOR DIRECTPLAY

With this option you can dial up somebody else directly, using your modem.

#### SERIAL CONNECTION FOR DIRECTPLAY

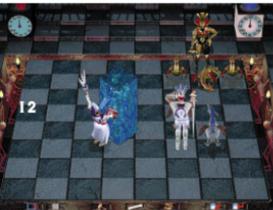
With this option you can communicate between two computers connected by a serial cable.

Once you have chosen how you want to connect, you will be presented with the SESSIONS dialogue. If any sessions are available, they will appear in the AVAILABLE SESSIONS list. To join one of these, select it and press join. To start a new session, type a name for the session in the "Name of Session" box and press create. This session will become available in the AVAILABLE SESSIONS list of other players who will then be able to join it. If you are waiting for someone to start a session, keep pressing the RESCAN button until it becomes available.

Note:

**\* In order for a net game to start at least one person must create a session.**

Once you have joined or created a session, the NETWORK INFO dialogue box will appear. This window will stay in front of all the other chess windows but you can minimise it. As other people join the session, they will appear in the list of current members of the session. Up to ten people can join one session, although obviously only two can play; the others will be observers.



THE WHITE BISHOP

FREEZING THE BLACK KNIGHT

## SENDING MESSAGES

You can send messages to any other person in the session or to everybody in the session. Type your message in the "Your message" box and then either single click on somebody in the list and press send (this will send the message only to them), or press broadcast, in which case the message will go to everybody.

## STARTING THE GAME

The person who created the session (or host) will be allowed to double click any of the members of the session to start the game. They will then be asked to decide which side they wish to play (or they can choose random), whether they want the computer to make their moves, and, if their current game position is not the start position, whether they want to continue from there.

The opponent will then be told which side they are playing and will be given the option of letting the computer play their moves.

Note:

*\* If either player elects to use the computer for their moves, their opponent will be told about this. You will also be told if the sides were chosen randomly.*

Anybody else connected to the session at this point will be told they are an observer. As observers they can send messages to anyone but will be unable to change the board or move pieces.

## ENFORCING TIME CONTROLS

Because of the latency of sending information over networks, the clocks for

the side that has just made the move are always used. Therefore you may notice the clocks jumping back just after your opponent has made a move. The time control settings of the host are used by everyone once the game starts. Therefore if, for example, the host has set tournament time controls and the "human must abide by clocks" option, then all members of the session will use these time controls, and if either side loses on time, the game will be a win for the opponent.

## CHANGING GAMES IN PROGRESS

Once the game is in progress, you will normally be prevented from taking back moves, setting the board up or adjusting anything that will affect the game other than your legal moves. If you are a player, not an observer, and you wish to do any of these things, you can press the NEGOTIATE button. This will give you five additional buttons:

### TAKE BACK

This sends a request that the last move be taken back. You can only do this when you, not your opponent, made the last move. Your opponent must agree.

### PAUSE GAME

This sends a request to pause the game if your opponent agrees. While the game is paused, both sides can change the position and the clocks, but before the game can be resumed, both boards must be in synchronisation. You can do this by using the "Use my board" button.



THE BLACK KING ADVANCES



14

THE TW@ R@CKS  
HEAD T@ HEAD

#### **USE MY BOARD**

This can only be used once the game is paused. Your opponent will have to agree to accept the changed position.

#### **I RESIGN**

You can do this at any time.

#### **OFFER DRAW**

This sends a request to draw the game. Your opponent will be asked if they accept.

#### **LOSING THE CONNECTION OR PLAYERS DROPPING OUT**

Players and observers can disconnect at any time. Their connection may also be lost.

When this happens, the following points apply:

If an observer drops out, nothing happens.

If the opponent drops out, the host is notified. They can then double click on any other members of the session to continue.

If the host drops out, the session will automatically migrate to someone else i.e. they will become the host.

If the session migrates to an observer, they are forcibly dropped out and notified of this. This is because the host must be in the hands of one of the players, as it is their game.

If the session migrates to the opponent, they then can continue the game with anybody else in the session.

## CHAPTER 5 - GLOSSARY

### DEFINITIONS AND EXPLANATIONS OF SOME IMPORTANT TECHNICAL TERMS:

#### ALPHA CHANNELLING

The game uses alpha channelled art to make the characters look very real on the screen. Normal art consists of pixels, each one of which has a Red, Green and Blue component which define its shade. We add a fourth component called the alpha channel which defines how transparent it is. This allows us to do things like shadows, transparency, smoke clouds and most importantly anti-aliasing.

#### CO-ORDINATES

Chess squares are given co-ordinates starting at the bottom left of the board as White looks at it. The x co-ordinates or files are given the letters a-h; the y co-ordinates or ranks are given the numbers 1-8. Thus, for example, the bottom left square of the board is a1 and the bottom right is h1.

#### DIRECTX

This is a large add-on to Windows, written by Microsoft, that allows games to use things like the screen / sound / network cards far more directly and more quickly than normal Windows programs. It has no effect on the normal performance of your computer.

#### ENGINE

The intelligent part of the game - your computer opponent - the bit that works out which moves to make.

#### FIDE OR SAN NOTATION

This notation is more succinct than long

algebraic, but less experienced chess players will find it harder to understand. A basic SAN move is given by listing the moving piece letter (omitted for pawns) followed by the destination square e.g. e4 or Ne4.

Note:

- \* Capture moves are denoted by the lower case letter "x" immediately prior to the destination square*
- \* Pawn captures include the file letter of the originating square of the capturing pawn immediately prior to the "x" character e.g. Nxe4 or exe4.*
- \* As with long algebraic notation, King's side castling is indicated by the sequence "O-O"; Queen's side castling is indicated by the sequence "O-O-O". Note that the upper case letter "O" is used, not the digit zero.*
- \* En passant captures do not have any special notation; they are formed as if the captured pawn were on the capturing pawn's destination square.*
- \* Pawn promotions are denoted by the equal sign "=" immediately following the destination square with a promoted piece letter (indicating one of knight, bishop, rook, or queen) immediately following the equal sign e.g. b8=Q.*

In the case of ambiguities (i.e. multiple pieces of the same type moving to the same square) the first appropriate disambiguating step of the three following steps is taken:

- 1 If the moving pieces can be distinguished by their originating files, the originating file letter of the moving piece is inserted immediately after the moving piece letter e.g. Nfe4



THE CLASSIC  
STAUNT@N SET



THE WHITE BISHOP ATTACKS  
THE BLACK BISHOP

- When the first step fails: if the moving pieces can be distinguished by their originating ranks, the originating rank digit of the moving piece is inserted immediately after the moving piece letter e.g. N6e4.
- When both the first and the second steps fail: the two character square coordinate of the originating square of the moving piece is inserted immediately after the moving piece letter e.g. Nf6e4.

#### LONG ALGEBRAIC NOTATION

This is the easiest chess notation to understand. The start and destination squares are always given for each move e.g. e2-e4.

Notes:

- Capture moves have an x in the middle e.g. e2xe4*
- Check has a + on the end e.g. e2-e4+*
- Mate has a # on the end e.g. e2-e4#.*
- Castle moves are denoted by O-O (short King's side castle) and O-O-O (long Queen's side castle).*
- Pawn promotions are denoted by the equal sign "=" immediately following the destination square with a promoted piece letter (indicating one of knight, bishop, rook, or queen) immediately following the equal sign e.g. e7e8=Q.*

#### MINIMAXING

This is the method derived by assuming that each player will make the move that will lead to the best score for himself each time. Thus if we score good White moves positively and good Black moves negatively, the best move sequence White can make

will be his best (maximum) move followed by Black's best (minimum) move followed by White's best (maximum) move and so on.

#### OPENING BOOK

The opening sequences of moves in chess are all well documented. To save time, the engine uses an opening book of the more popular openings at the start of the game. Therefore you will find the engine moves instantly in the first few moves, regardless of its strength setting. A classic ploy adopted by humans against computers is to make a move early on that will not be in the opening book, such as h2-h3. Unfortunately, such moves are often weak (see centre control in intermediate tutorial).

#### PGN - PORTABLE GAMES NOTATION

This is the format we save and load our games in. It is a text format which means you can load and edit the files in a text editor. PGN is a common games format that many other chess programs will be able to import from. There are also thousands of famous games on the Internet in this format.

Note:

- Sometimes you will find many games combined into one PGN file on the Internet. If you try to load one of these files, only the first game will be loaded. You will have to extract the others into separate files using a text editor or one of the many shareware programs available.*

#### PLY

The number of moves ahead which the chess engine is thinking. See Search below

## SEARCH

This is how the engine decides which move to make. Chess engines work by considering all the moves that can be made from a position, then all the responses that can be made, then all the responses to these moves and so on. Each time it thinks one move deeper, this is called a ply. The number of possibilities soon explodes exponentially. For example, at only four moves ahead, there will be roughly 160,000 positions to consider. Each position is given a score and the best move to make is chosen using a method called minimaxing (see above). The move possibilities from any position can be thought of as a tree, branching out from that position. Chess engines often use an adaptation of the minimax algorithm, called alpha-beta minimaxing, to reduce or prune out the number of branches that they need to look at.

## STATUS WINDOW

The status window shows what the engine is thinking about. It shows the best line - or best sequence of moves the engine - has come up with, during the search so far. The first move is the computer's move, followed by your response and so on.

## SUPER SCALING

All the stationary pieces on the board are rendered in situ, using a super sampling scaling algorithm. When you turn high quality render on, they are also animated using this algorithm. The algorithm works by considering the proportion of every scaled pixel that intersects a screen pixel. This allows us to move the pieces in jumps as small as 1/64 thousandth of a screen pixel.



THE WHITE QUEEN ATTACKS

THE BLACK BISHOP

## C R E D I T S

**Graphics:** Minds Eye

**Minds Eye are:** Midnight, Chris Parlour,  
Stuart Howitt, Ben Everett

**Graphics Production:** Martin Batten

**Additional Artwork:** Tom Beasley

**Programming:** Dave Hunt

**Producer:** Mark Havens

**Playtesters:** Dannys Rawles, Nick Fellas, Ben Moss

**Q.A :** Darren Thompson

**Production Manager:** A.J.Bond

**Production:** Terry Philips

**Artwork and Packaging Design:** Philip Goldfinch,  
Clare Brown, Gary Lucken, Matt Venn and The Layout pad.



PREPARE FØR BATTLE

"For Paul"

WILLKOMMEN  
BEI DER  
ONLINE-HILFE  
ZU  
**Combat  
CHESS**

INHALT

**I**  
SCHNELLSTART.  
SEITE 1

**2**  
DIE FENSTER.  
SEITE 3

**3**  
DIE MENÜS.  
SEITE 5

**4**  
NETZWERKSPIELE.  
SEITE 12



**5**  
GLÖSSAR.  
SEITE 15

## INSTALLATION & LADEN

### INSTALLIEREN

Legen Sie die *Combat Chess*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Ist die automatische Ausführungsfunktion aktiviert, erscheint der Installationsschirm automatisch. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um *Combat Chess* zu installieren.

Sollte der Installationsschirm nicht erscheinen, tun Sie bitte folgendes:

Klicken Sie auf der Windows® 95-Taskleiste die Schaltfläche **START** an und wählen Sie die Option **AUSFÜHREN**.

Durchsuchen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk und klicken Sie auf das **SETUP**-Symbol.

Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Nach Abschluß der Installation wird in Ihrem Programmenü ein *Empire Chess*-Ordner angelegt.

Um *Combat Chess* zu starten, klicken Sie auf der Windows® 95-Taskleiste die Schaltfläche

**START** an und wählen aus dem Menü **PROGRAMME** *Combat Chess*.

### DEINSTALLIEREN

Möchten Sie das Spiel deinstallieren, klicken Sie auf der Windows® 95-Taskleiste die Schaltfläche **START** an, wählen aus dem Menü **PROGRAMME** den Ordner *Empire Chess* und klicken auf die Option **UNINSTALL (DEINSTALLIEREN)**.

Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Wählen Sie die Option **AUTOMATISCH**, werden bis auf die Konfigurationsdateien alle Daten gelöscht. Diese Option sollten Sie wählen, wenn Sie das Spiel später wieder installieren möchten.

Wählen Sie dagegen die Option **BENUTZERDEFINIERT**, können Sie die gewünschten Dateien manuell entfernen. Markieren Sie alle Dateien, entfernen Sie damit alle *Combat Chess*-Komponenten.



DER SCHWARZE KÖNIG

## KAPITEL I - SCHNELLSTART

### DAS SPIEL ZENSIEREN

Wenn Sie die Kampfszenen für Kinder zensurieren möchten, aktivieren Sie die Option „Kein Blut“, aus dem Menü Optionen - Animationsoptionen.

Hinweis:

- \* Die Standardeinstellung der Option ist Aus.
- \* Die Einstellung kann später aus dem Spiel heraus nicht mehr geändert werden. Im Menü OPTIONEN - ANIMATIONSOPTIONEN finden Sie hierzu weitere Informationen.

### ZÜGE AUSFÜHREN

Beim ersten Start ist das Spiel so eingestellt, daß Sie mit Weiß spielen und der Computer mit Schwarz. Es stehen zwei Schachbretter zur Verfügung: das dreidimensionale (3D) Hauptbrett, auf dem alle Animationen abgespielt werden, und ein in seiner Größe veränderbares, zweidimensionales (2D) Schachbrett. Ist das 2D-Brett nicht sichtbar, klicken Sie auf die 2D-Brett-Schaltfläche BILD HIER unten auf dem großen 3D-Brett. Wenn Sie am Zug sind, verdunkelt sich das Feld unter dem Mauszeiger, während Sie die Maus über das Brett ziehen. Es handelt sich hier um das markierte Feld.

Um einen Zug auszuführen, gehen Sie wie folgt vor:

Klicken Sie auf ein Feld, das von einer Ihrer Figuren besetzt ist. Das Feld wird abgedunkelt, um anzuzeigen, daß es gewählt wurde. Klicken Sie anschließend das Zielfeld an, auf das Sie Ihre Figur bewegen möchten.

Hinweis:

- \* Sollte Ihnen das zu mühselig sein, drücken Sie Tab oder Umschalt+Tab, um sich durch

die Felder zu bewegen, auf die Sie die Figur ziehen können (falls vorhanden). Haben Sie ein Zielfeld gewählt, drücken Sie die Eingabetaste.

Klicken Sie auf ein Zielfeld. All Ihre Figuren, die auf das Feld bewegt werden können, werden markiert. Klicken Sie auf das Feld mit der Figur, die Sie ziehen möchten.

Hinweis:

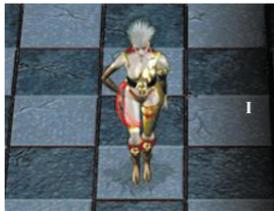
- \* Auf dem 2D-Brett werden Züge auf die gleiche Weise ausgeführt.
- \* Gewählte Felder erscheinen abgedunkelt.
- \* Zur Deaktivierung eines aktiven (gewählten) Feldes rechtsklicken Sie einen beliebigen Punkt auf dem Brett.
- \* Um sich die Beschreibung einer Figur anzusehen, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die gewünschte Figur.

### MIT WEIß ODER SCHWARZ SPIELEN

Das Menü Optionen enthält die Menüpunkte „Weiß ist...“ und „Schwarz ist...“. Mit dieser Option lassen sich die Seiten auf „Mensch“ oder „Computer“ einstellen. Sie können auch beide Seiten auf „Mensch“ oder beide Seiten auf „Computer“ einstellen; verwenden Sie dazu die Optionen „Mensch - Mensch“ oder „Computer - Computer“. Spielt eine der Seiten über eine Netzwerkverbindung, wird für die Seite automatisch „Netzwerk“ eingestellt. Sie können allerdings ein Netzwerkspiel nicht direkt von hier aus starten (siehe Netzwerkspiele).

Hinweis:

- \* Ist eine Seite auf „Mensch“ eingestellt, übernehmen Sie die Züge jener Seite.
- \* Ist eine Seite auf „Computer“ eingestellt,



DIE SCHWARZE DAME



DER SCHWARZE LÄUFER

*übernimmt der Computer die Züge jener Seite. Der Computer fängt sofort bei Beginn seines Zuges an zu „überlegen“ und bricht seinen Rechenvorgang erst ab, wenn seine Bedenkzeit auf der Uhr abgelaufen ist oder er aufgrund der Einstellung seiner Spielstärke dazu veranlaßt wird.*

- \* *Beim Start des Programms spielt der Mensch immer mit Weiß und der Computer mit Schwarz, so daß das Spiel sofort beginnen kann.*

## SPIELSTÄRKE DES COMPUTERS FESTLEGEN

Die Spielstärke des Computers wird von zwei Faktoren bestimmt: SPIELSTÄRKE und UHREN. Beide Optionen befinden sich im Menü EINSTELLUNGEN.

Nach Wahl der Option „SPIELSTÄRKE...“ öffnet sich ein Dialogfenster zur Einstellung der Spielstärke des Computers (siehe GLOSSAR). Hier können Sie auch festlegen, ob der Computer Fehler machen soll.

Unterhalb der Option „Spielstärke...“ befindet sich der Menüpunkt „UHREN...“. Hier läßt sich einstellen, wie lange der Rechner über einen Zug „nachdenken“ darf. Je länger er rechnet, desto besser spielt er. Es gibt fünf Arten der Zeitkontrolle (weitere Informationen finden Sie im Dialogfenster EINSTELLUNGEN - UHREN.

Hinweis:

- \* *Die Uhren bestimmen die maximale Bedenkzeit, innerhalb derer der Computer einen Zug ausführen muß. Es kann aber durchaus vorkommen, daß er wesentlich weniger Zeit für einen Zug benötigt, besonders zu Beginn des Spiels oder wenn die Spielstärke auf einen niedrigen Wert eingestellt ist.*

## ZÜGE ZURÜCKNEHMEN

Sie können den letzten Zug oder die beiden letzten Züge wieder zurücknehmen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Benutzen Sie die Cursortasten: Der Linkspfeil nimmt den letzten Zug zurück. Der Hochpfeil nimmt die beiden letzten Züge zurück. Der Rechtspfeil bringt Sie einen Zug nach vorn, falls Sie vorher einen Zug zurückgenommen hatten, und der Runterpfeil bringt Sie zwei Züge nach vorn.

Hinweis:

- \* *Diese Optionen stehen auch im Menü AKTIONEN zur Verfügung.*

Benutzen Sie das Dialogfenster ZUGPROTOKOLL: Wenn Sie auf den Zug klicken, zu dem Sie gehen möchten, führt Sie das Programm an die Stellung direkt vor Ausführung des gewählten Zuges zurück. Sie können jetzt einen anderen Zug machen.

Hinweis:

- \* *Sie können sich nur nach vorn bewegen, nachdem Sie einen Zug zurückgenommen haben und wenn Sie seitdem nicht mehr gezogen haben.*
- \* *Folgte Ihrem Zug ein Computerzug und Sie möchten zu Ihrem Zug zurückkehren, verwenden Sie den Hochpfeil. Bei Betätigung des Linkspfeils denkt der Computer erneut über seinen Zug nach und hat ihn möglicherweise schon ausgeführt, bevor Sie den Linkspfeil ein zweites Mal drücken konnten.*

## KAPITEL 2 - DIE FENSTER

In „Combat Chess“ gibt es fünf Fenster, von denen sich vier in ihrer Größe verändern lassen. Das Hauptbrettfenster steht nur als Vollbild oder fixiertes Fenster zur Verfügung.

### DAS HAUPTBRETT

Es handelt sich hier um das große 3D-Brett, auf dem sich alle Aktionen abspielen. Es ist ständig sichtbar, sofern Sie nicht das gesamte Spiel minimieren. Wie man Züge ausführt, steht im Abschnitt SCHNELLSTART beschrieben.

*Sie können sich die Beschreibung einer Figur ansehen, indem Sie die Figur bei gedrückter Umschalttaste anklicken.*

Bei den beiden Eieruhren am oberen Brettrand handelt es sich um die Spieluhren. Wenn man sie anklickt, heben und senken sie sich, um die Zifferblätter anzuzeigen. Die Uhr für Weiß befindet sich auf der rechten Seite und die für Schwarz auf der linken. Die Uhr der Seite, die am Zug ist, wird markiert.

Entlang des unteren Brettrandes finden Sie eine Anordnung von Schaltflächen.

Im normalen Spiel sehen sie folgendermaßen aus:



### VOLLBILD/FENSTER

Nach Anklicken dieser Schaltfläche füllt „Combat Chess“ Ihren gesamten Bildschirm aus. Nach erneutem Anklicken kehrt das Programm in den normalen Fenstermodus zurück.



### 2D-BRETT

Nach Wahl dieser Schaltfläche erscheint das 2D-Brett.



### ERLAUBTE ZÜGE

Nach Wahl dieser Schaltfläche erscheint eine Liste mit den erlaubten Zügen auf der Grundlage der aktuellen Stellung.



### PROTOKOLL- ODER ZUGPROTOKOLLFENSTER

Nach Wahl dieser Schaltfläche erscheint eine Liste aller Züge, die bislang im Spiel ausgeführt wurden - das Zugprotokoll.



### STATUSFENSTER

Dieses Fenster zeigt die Aktivitäten des Schachrechners an, d.h. wüber er gerade nachdenkt.



### SPIEL SPEICHERN

Mit dieser Schaltfläche können Sie das aktuelle Spiel speichern.



### SPIEL ÖFFNEN

Mit dieser Schaltfläche können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Die Schaltflächen ändern sich, wenn der Aufstellungsmodus aktiviert ist (siehe EINSTELLUNGEN - AUFSTELLUNG).



DER SCHWARZE SPRINGER



DER SCHWARZE TURM

## DAS 2D-BRETT

Das 2D-Brett ist eine schaubildartige Darstellung des Hauptbretts. Es ist gut möglich, daß es Ihnen leichter fällt, Ihre Züge auf diesem Brett zu planen und sie anschließend auf dem Hauptbrett mit allen Effekten auszuführen. Züge werden auf diesem Brett genauso ausgeführt wie auf dem Hauptbrett. Das 2D-Brett läßt sich vollständig in seiner Größe verändern, d.h. Sie können die Größe durch Ziehen der Ecken und Ränder nach Ihren Wünschen beliebig anpassen. Sollte das 2D-Brett einmal verschwinden, klicken Sie die



Schaltfläche unten auf dem Hauptbrett, um es wiederherzustellen.

## ERLAUBTE ZÜGE

In diesem Fenster wird eine Liste aller Züge angezeigt, die anhand der aktuellen Stellung ausgeführt werden dürfen. Wenn Sie am Zug sind, können Sie einen Eintrag auch doppelklicken, anstatt den Zug manuell auf dem Brett auszuführen. Nach Einzelklick eines Eintrags wird der Zug auf dem Brett markiert.

## DAS ZUGPROTOKOLL

In diesem Fenster werden alle bis dahin ausgeführten Züge der Partie angezeigt. Mit einem Doppelklick auf einen der Einträge gelangen Sie schnell zu einem bestimmten Zug zurück. Nach einem Einzelklick werden die Felder markiert, zwischen denen der Zug ausgeführt wurde. Mit Hilfe von Links- und Hochpfeil können Sie Züge zurücknehmen. Der Linkspfeil nimmt den letzten Zug zurück, der Hochpfeil die letzten beiden Züge. Wenn Sie z.B. einen Zug ausgeführt haben und nach dem Zug des Computers feststellen, daß er unerbetet war, können Sie sich mit dem Hochpfeil zwei Züge zurückbegeben.

Hinweis:

- \* ***Wenn Sie sich durch Anklicken eines Zuges zurückbewegen, gelangen Sie an die Position direkt vor Ausführung jenes Zuges, so daß Sie einen anderen Zug ausführen können.***

## DAS STATUSFENSTER

In diesem kleinen Fenster können Sie sich ansehen, worüber der Computer gerade nachdenkt. Weitere Informationen finden Sie im GLOSSAR.

## KAPITEL 3 - DIE MENÜS

Im folgenden Abschnitt werden die Menüs samt der mit ihnen verknüpften Dialogfenster beschrieben.

Hinweis:

- \* **Im Vollbildmodus erscheint die Menüleiste nur, wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen.**

### DAS MENÜ DATEI

#### NEU

Mit der Menüoption Neu starten Sie ein neues Spiel.

Alle Figuren werden auf ihre Ursprungsposition zurückgesetzt, und Weiß ist am Zug.

Befinden Sie sich mitten in einem Spiel, werden Sie gefragt, ob Sie Ihr Spiel speichern möchten.

Hinweis:

- \* **Beim Start eines neuen Spiels werden nur Aufstellung, Zugprotokoll und Uhren zurückgesetzt. Die Einstellungen „Weiß ist“, „Schwarz ist“, Spielstärke und Zeitkontrolle bleiben unverändert.**

#### ÖFFNEN

Nach Wahl der Option Öffnen wird ein zuvor gespeichertes Spiel geladen.

Hinweis:

- \* **Befinden Sie sich mitten in einem Spiel, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten.**
- \* **Nach dem Laden befinden Sie sich beim zuletzt ausgeführten Zug.**
- \* **Das\* Programm kann alle Spiele im Format .PGN laden. Im Internet finden Sie Hunderte von klassischen Partien in diesem Format (siehe GLOSSAR).**

#### SPEICHERN

Nach Wahl der Option Speichern wird Ihr

aktuelles Spiel im Format .PGN auf dem Datenträger gespeichert.

#### BEENDEN

Nach Wahl der Option Beenden verlassen Sie das Schachprogramm.

Hinweis:

- \* **Befinden Sie sich mitten in einem Spiel, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten.**
- \* **Ein Klick auf die Windows-Schaltfläche „Programm schließen“ in der Fensterecke oben rechts (sofern Sie sich nicht im Vollbildmodus befinden) hat denselben Effekt.**

### DAS MENÜ OPTIONEN

#### ANIMATIONSOPTIONEN

Nach Wahl des Menüpunktes ANIMATIONSOPTIONEN erscheint ein entsprechendes Dialogfenster.

Das Kästchen „Animationen“ schaltet sämtliche Animationen ein bzw. aus.

Bei aktivierter Animation stehen Ihnen folgenden Optionen zusätzlich zur Verfügung:

#### RENDERING IN HOHER QUALITÄT.

Ist diese Option aktiviert, erscheinen die Animationen sanfter, laufen auf langsameren Rechnern allerdings möglicherweise nicht so schnell ab.

#### SEQUENZEN VORHER LADEN

Wenn Sie ein sehr langsames CD-Laufwerk haben (2fach), können Sie diese Option aktivieren. Danach wird jede Sequenz vor dem Abspielen zunächst in den Arbeitsspeicher geladen. Die Wiedergabe ist dann besser, erfolgt aber erst mit merklicher Verzögerung. Bei einem 4fach



DER SCHWARZE BAUER

oder schnelleren CD-Laufwerk brauchen Sie diese Option nicht zu aktivieren.

#### ANIMATION IM SCHACH

Sobald Schach geboten wird, begeben sich die Figuren normalerweise zum König und führen irgendwelche Aktionen aus. Diese Option deaktiviert die Animation.

#### ZAPPELN

Untätige Figuren zappeln, wenn diese Option aktiviert ist. Ist das der Fall, können Sie mit dem Schieberegler die „Zappelhäufigkeit“ festlegen.

#### INTRO SPIELEN

Ist diese Option ausgeschaltet, wird die Einführungssequenz nach dem Start nicht mehr abgespielt.

Hinweis:

- \* *Die Einführungssequenz kann mit der Escape-Taste unterbrochen werden.*
- \* *Das Rendering ist auf hohe Qualität voreingestellt..*

#### KEIN BLUT

Mit dieser Option zensiert das Programm die Kampfscenen des Spiels. Allzu blutige oder gewalttätige Gefechte werden durch entschärfte Versionen ersetzt. Wurde diese Option eingeschaltet, kann sie nur durch Löschen der Datei „cslotk.dat“ im Windows-Installationsverzeichnis wieder deaktiviert werden.

#### KLANGOPTIONEN

Nach Wahl dieses Menüpunktes erscheint das entsprechende Dialogfenster.

#### ANIMATIONS-SOUNDEFFEKTE

Schaltet die Soundeffekte für Gefechte, Bewegungen und Zappeln ein bzw. aus. Ist die Option aktiviert, läßt sich auch die Lautstärke der Soundeffekte regulieren.

#### UMGEBUNGS-SOUNDEFFEKTE

Schaltet die Hintergrund-Sounds, z.B. Wind-

und Türgeräusche, ein bzw. aus. Ist die Option aktiviert, läßt sich auch die Lautstärke der Soundeffekte regulieren und die Häufigkeit, mit der sie sich ändern.

#### TROMMEL-EINSTELLUNGEN.

Die Trommeln lassen sich auf fünf verschiedene Arten einsetzen:

#### TROMMELN IMMER MIT UHREN VERBUNDEN

Die Trommeln ertönen ununterbrochen, verstärken sich aber, wenn die Bedenkzeit für einen Zug abläuft.

#### TROMMELN IMMER NACH DEM ZUFALLSPRINZIP

Die Trommeln ertönen die ganze Zeit, ändern sich aber willkürlich.

#### TROMMELN GELEGENTLICH

Die Trommeln werden von Zeit zu Zeit willkürlich eingespielt.

#### TROMMELN NUR WÄHREND DES ZUGS

Die Trommeln werden während des Zugs eingeblendet und danach wieder ausgeblendet.

#### KEINE TROMMELN

Die Trommeln werden komplett ausgeschaltet.

Hinweis:

- \* *Sind die Trommeln eingeschaltet, ändert sich das Trommelthema fortlaufend. Die Füllrate intensiviert bzw. reduziert sich dabei je nach den oben beschriebenen Einstellungen. Die Themen können mit Hilfe des separaten Programms "patterns.exe" bearbeitet werden, das sich im Ordner "data" auf Ihrer Schach-CD oder Ihrer Festplatte befindet.*

#### TREIBENDE TROMMELN

Diese Option bewirkt eine höhere Füllrate und sei Ihnen ans Herz gelegt, wenn Sie eine Vorliebe für frenetische Trommelwirbel haben.

Sie können auch die Lautstärke der Trommeln und das Wiedergabetempo anpassen.



DER WEISSE KÖNIG

## K O O R D I N A T E N   A N Z E I G E N

Diese Option steht nur für das 2D-Brett zur Verfügung. Ist sie mit einem Häkchen versehen, werden am Rand des 2D-Bretts Koordinaten gezeichnet.

Hinweis:

- \* *Die Koordinaten sind nicht mehr lesbar, wenn das 2D-Brett zu klein eingestellt wird und werden dann nicht mehr angezeigt. Wenn Sie die ausgeschaltete Option wieder aktivieren, wird die Größe des 2D-Bretts automatisch angepaßt, falls es vorher zu klein war.*

## W E I ß   I S T ...

Unter diesem Menüpunkt wird festgelegt, wer mit den weißen Figuren spielt:

**Mensch** - Bedeutet, daß Sie die weißen Figuren ziehen müssen.

**Computer** - Bedeutet, daß der Computer die weißen Figuren zieht.

**Netzwerk** - Bedeutet, daß jemand im Netzwerk die weißen Figuren zieht.

Hinweis:

- \* *Die Einstellung „Netzwerk“ kann in diesem Menü nicht vorgenommen werden, sondern nur über die Menüoption EINSTELLUNGEN - NETZWERK AUFBAUEN.*

## S C H W A R Z   I S T ...

Hier gilt dasselbe wie unter „Weiß ist“ (siehe oben) für die schwarze Seite.

## M E N S C H   -   M E N S C H

Beide Seiten werden auf „Mensch“ eingestellt. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie sich Schritt für Schritt durch ein Spiel bewegen wollen, ohne daß der Computer versucht, Züge auszuführen.

## C O M P U T E R   -   C O M P U T E R

Der Computer übernimmt beide Seiten.

## B R E T T A N S I C H T   V O N

Wählen Sie zwischen:

**Süden** - Weiß spielt das Brett hinauf

**Norden** - Schwarz spielt das Brett hinauf

**Westen** - Weiß spielt von rechts nach links

**Osten** - Schwarz spielt von rechts nach links

## A N I M I E R T E   F I G U R E N V E R W E N D E N

Ist die Option aktiviert, werden die normalen, menschenähnlichen Figuren verwendet.

Ist die Option ausgeschaltet, erscheinen die (nicht animierten) klassischen Staunton-Figuren.

## K U R Z N O T A T I O N

Ist diese Option ausgeschaltet, verwendet das Programm bei der Anzeige der Züge in den Fenstern ERLAUBTE ZÜGE und ZUGPROTOKOLL die lange algebraische Notation (z.B. e2-e4). Ist sie eingeschaltet, verwendet das Spiel die Kurznotation des Weltanschachbundes FIDE (z.B. e4). Im GLOSSAR finden Sie Erläuterungen zu beiden Notationsformen.

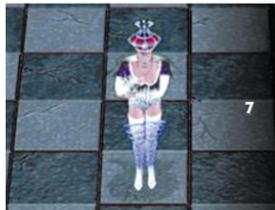
Hinweis:

- \* *Die Standardeinstellung ist die einfacher zu verstehende, lange algebraische Notation.*

## D A S   M E N Ü E I N S T E L L U N G E N

### A U F S T E L L U N G

Diese Menüoption führt Sie in den Aufstellungsmodus, in dem Sie jede gültige Schachaufstellung auf dem Brett vornehmen können. Befinden Sie sich in diesem Modus, klicken Sie auf ein beliebiges Feld, um dort durch alle verfügbaren Figuren zu blättern. Durch Rechtsklicken bewegen Sie sich rückwärts durch die Liste. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf eine Figur, um diese zu löschen.



DIE WEISSE DAME

# Wenn Sie sich im Aufstellungsmodus befinden, ändern sich die Schaltflächen am unteren Rand des Hauptfensters.



Die ersten beiden Schaltflächen (Vollbild/ Fenster und 2D-Brett) bleiben unverändert.



#### FERTIG

Über diese Schaltfläche verlassen Sie den Aufstellungsmodus und werden gefragt, falls es die Stellung erlaubt, ob eine der beiden Seiten rochieren kann. Der Computer stellt automatisch auf Rochade ein, so daß Sie nur noch OK drücken müssen.



#### ABBRECHEN

Der Aufstellungsmodus wird abgebrochen, und Sie kehren dort in das Spiel zurück, wo Sie es verlassen hatten.



#### BRETT LÖSCHEN

Diese Option löscht alle Figuren vom Brett.



#### NORMALSTART

Diese Option bringt alle Figuren in ihre normale Ausgangsposition.

Hinweis:

- \* *Das Programm gestattet es nicht, regelwidrige Schachstellungen oder Stellungen einzugeben, bei der eine der Seiten mehr als 16 Figuren hat. Beide Seiten müssen einen König haben.*

#### SPIELSTÄRKE

Nach Wahl dieser Option erscheint das Dialogfenster "Einstellung der Computer-Spielstärke".

#### SPIELSTÄRKE DES COMPUTERS

Verwenden Sie den Schieberegler zur Einstellung der Spielstärke Ihres Computergegners. Die beiden niedrigsten Einstellungen sind für Anfänger gedacht und verzeihen Ihnen so manchen Fehler.

#### COMPUTER MACHT FEHLER

Ist das Kästchen mit einem Häkchen versehen, macht der Computer von Zeit zu Zeit Fehler, fast wie ein Mensch. Sie können die Häufigkeit dieser Fehler erhöhen bzw. reduzieren.

Hinweis:

- \* *Steht der Fehler-Schieberegler auf "Off", macht der Computer laufend Fehler (selbst wenn der Spielstärke-Schieberegler auf maximal eingestellt ist).*
- \* *Der Computer macht auch in den beiden niedrigsten Spielstärke-Einstellungen eklatante Fehler.*
- \* *Der zweite die Spielstärke des Computers bestimmende Faktor ist seine Bedenkzeit. Der Computer hält die festgelegte Zeitkontrolle immer ein (siehe Menüpunkt EINSTELLUNGEN - UHREN).*

#### RECHNER-EINSTELLUNGEN

Der Schachrechner unterstützt Multitasking, d.h. er läuft im Hintergrund weiter, selbst wenn gerade Animationen vom Programm abgespielt werden. Das erfordert eine Menge Prozessorleistung. Die Rechner-Einstellungen dienen dazu, die Balance zwischen Schachrechner und Grafiken zu steuern. Beachten Sie, daß der Schachrechner bei höherer Priorität zwar besser spielt, allerdings auf Kosten einer schlechteren Grafikwiedergabe.



DER WEISSE LÄUFER

#### **ABSOLUTE RECHNER-PRIORITÄT**

Bei dieser Einstellung arbeitet der Rechner mit maximaler Leistung und blockiert alle Animationen, während er rechnet. Er nimmt sich so viel Prozessorkapazität wie möglich, indem er Windows mitteilt, daß er eine wichtige Aufgabe zu erledigen hat. Das kann durchaus dazu führen, daß andere Anwendungsprogramme zur gleichen Zeit schwerfällig reagieren.

#### **RECHNER HAT PRIORITÄT GEGENÜBER ANIMATIONEN**

Der Rechner hat Priorität gegenüber den Grafiken. Dies kann auf langsameren Systemen zu ungleichmäßigen Animationen führen.

#### **RECHNER UND ANIMATIONEN HABEN GLEICHE PRIORITÄT**

Dies ist eine ausgewogene Lösung und somit die Standardeinstellung.

#### **ANIMATIONEN HABEN PRIORITÄT GEGENÜBER RECHNER**

Die Animationen haben Priorität, doch arbeitet der Rechner immer noch recht schnell.

#### **RECHNERAKTIVITÄTEN IM STATUSFENSTER ANZEIGEN**

Ist diese Option aktiviert, wird die beste Rechenzeile im Statusfenster angezeigt. Ist sie ausgeschaltet, sieht man nur einen Hinweis, ob der Rechner gerade aktiv ist oder nicht.

#### **UHREN**

Diese Menüoption beinhaltet die beiden Registerkarten „Zeitkontrolle“ und „Uhren“.

#### **DIE REGISTERKARTE**

##### **„ZEITKONTROLLE“**

Hinter dieser Registerkarte verbirgt sich die Einstellung, wieviel Bedenkzeit dem Computer für einen einzelnen Zug zugestanden wird. Es kann außerdem eine

Einstellung für Turnierschach vorgenommen werden. Bedenkzeit und Spielstärke bestimmen, wie gut der Computer spielt.

Es gibt fünf verschiedene Arten der Zeitkontrolle.

#### **DURCHSCHNITTSZEIT PRO ZUG**

Legt die durchschnittliche Bedenkzeit des Computers pro Zug fest.

#### **EXAKTE ZEIT PRO ZUG**

Legt die exakte Bedenkzeit des Computers pro Zug fest.

#### **GESAMTDAUER DES SPIELS (BLITZ)**

Beim Blitzschach müssen beide Spieler ALLE Züge innerhalb einer vorher festgelegten Zeit ausführen. Überschreitet ein Spieler das Zeitlimit, hat er verloren. Das kann bei langen Partien sehr nervenaufreibend sein. Legen Sie einen Zeitraum für die Gesamtdauer der Partie fest.

#### **GLEICHE ZEIT PRO ZUG**

Der Computer errechnet, wie lange Sie für einen Zug benötigen und nimmt sich selbst genau die gleiche Zeit. Dies ist eine recht faire Spielvariante.

#### **TURNIER-ZEITKONTROLLE**

Bei einem Schachturnier müssen die Spieler eine gewisse Anzahl von Zügen innerhalb einer bestimmten Zeit ausführen und anschließend ihre folgenden Züge wieder innerhalb einer bestimmten Zeit. Das Programm erlaubt die Einstellung von drei Zeitkontrollen, von denen die dritte in einer Endlosschleife abläuft.

#### **MENSCH MUß SICH AN UHR HALTEN**

Bei dieser Einstellung verliert eine Seite das Spiel, wenn sie die ihr zugewilligte Bedenkzeit überschreitet. Im Normalfall läuft das Spiel einfach weiter, wenn der Mensch seinen Zug nicht rechtzeitig



DER WEISSE SPRINGER

ausführt. In den Modi Durchschnitt und Gleich ist dies allerdings nicht möglich.

#### **VERBLEIBENDE ZEITEN ANZEIGEN**

Normalerweise zeigen die Uhren oben auf dem Hauptbildschirm die Zeit an, die bislang in einer Partie verstrichen ist. Ist dagegen diese Option aktiviert, zeigen die Uhren die Zeit an, die bis zum Erreichen der Zeitkontrolle noch verbleibt.

Hinweis:

*\* Sobald der Computer einen Zug ausgeführt hat, wird die Uhr für den Menschen sofort gestartet, selbst wenn noch eine Animation läuft. Haben Sie einen Zug ausgeführt, wird die Uhr für den Computer erst gestartet, wenn die Animation beendet ist. Damit wird verhindert, daß der Rechner während der Animation arbeitet und diese dadurch beeinträchtigt. Bleiben Sie ganz ruhig – der Rechner arbeitet während der Animation wirklich nicht!*

#### **DIE REGISTERKARTE „UHREN-EINSTELLUNG**

Über diese Registerkarte können Sie bei jedem Zug die exakte Zeitanzeige eingeben.

#### **ABGELAUFENE ZEITEN ANPASSEN UND VERBLEIBENDE ZEITEN ANPASSEN**

Beispiel: Wenn Sie beim 20. Zug eines Spiels über insgesamt 40 Züge die Uhren umstellen, sorgt diese Option dafür, daß die abgelaufenen Zeiten in die Länge gezogen und die noch verbleibenden Zeiten reduziert werden, damit die Uhren nicht plötzlich von 2 Stunden beim 19. Zug auf 45 Sekunden beim 20. Zug springen.

#### **NETZWERKSPIEL AUFBAUEN**

Mit dieser Option können Sie eine Online-Schachpartie aufbauen oder sich in eine solche einloggen (weitere Informationen siehe NETZWERKSPIELE).

#### **DAS MENÜ AKTIONEN**

##### **SOFORT ZIEHEN**

Falls der Computer noch überlegt, wird er mit dieser Option gezwungen, seinen Zug sofort auszuführen.

##### **TIP**

Wenn Sie am Zug sind, können Sie sich einen Tip geben lassen. Der Computer verabschiedet sich kurz, um darüber nachzudenken und markiert anschließend einen Zug auf dem Brett.

Hinweis:

*\* Der Tip basiert auf einer kurzen Suche bis zu einer Tiefe von vier Zügen (siehe GLOSSAR) und bietet daher keine ausgefallenen taktischen Raffinessen.*

##### **REMIS ANBIETEN**

Wenn Sie gegen den Computer spielen und am Zug sind, können Sie Ihrem Gegenspieler ein Remis anbieten. Er wird den Vorschlag aber wahrscheinlich ablehnen, wenn er auf der Siegerstraße ist oder das Spiel gerade erst begonnen hat.

##### **ZWEI ZÜGE ZURÜCK**

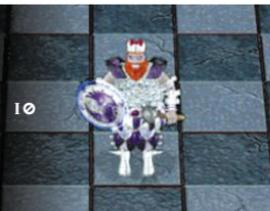
Diese Option führt Sie zum letzten Zug der Seite zurück, die gerade am Zug ist, z.B. direkt vor Ihren letzten Zug, wenn Sie am Zug sind; hat dieselbe Funktion wie der Hochpfeil.

##### **EINEN ZUG ZURÜCK**

Diese Option nimmt den letzten Zug zurück; hat dieselbe Funktion wie der Linkspfeil.

Hinweis:

*\* Wenn Sie einen Computerzug zurücknehmen, denkt der Computer erneut über den Zug nach und macht möglicherweise denselben Zug sofort noch einmal. Um das zu vermeiden, stellen Sie entweder Mensch gegen Mensch ein oder verwenden Sie den Befehl Zwei Züge zurück.*



DER WEISSE TURM

## EINEN ZUG VOR

Wenn Sie einen Zug zurückgenommen haben, können Sie ihn mit dieser Option wiederholen; hat dieselbe Funktion wie der Rechtspfeil.

## ZWEI ZÜGE VOR

Diese Option führt Sie nach vorn zum nächsten Zug derselben Seite; hat dieselbe Funktion wie der Runterpfeil.

## DAS MENÜ HILFE

### HILFE

Startet die Online-Hilfe.

## LERNPROGRAMM FÜR ANFÄNGER

Diese Option startet ein Lernprogramm, in dem die Bewegungen der Figuren und die Grundlagen des Schachspiels erklärt werden. Klicken Sie nach dem Start auf ein Hilfethema.

## LERNPROGRAMM FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese Option startet ein Lernprogramm für Fortgeschrittene und beinhaltet Themen wie Eröffnungen, Grundzüge der Beherrschung des Zentrums und Doppelangriffe.

## LERNPROGRAMME

### SELBSTGEMACHT (NUR FÜR ERFAHRENE ANWENDER)

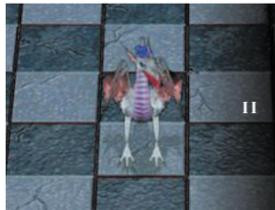
Bei den Lernprogrammen handelt es sich um einfache Textdateien mit einer Reihe von Anweisungen, nach denen das Spiel abläuft. Mit einem Text-Editor können Sie sich Ihre eigenen Lernprogramme schreiben und sie mit Hilfe dieser Option laden.

Hinweis:

- \* *Sofern Sie keine eigenen .tut-Lernprogrammdateien erstellt haben, werden Sie unter dieser Option keinen Eintrag finden.*
- \* *Wenn Sie mehr über dieses Thema wissen möchten, bearbeiten Sie die Datei „interm.tut“, die sich im Ordner „data“ Ihres Schach-Installationsverzeichnis befindet.*
- \* *Möchten Sie Ihre Lernprogramme auch anderen Interessierten frei zugänglich machen, wenden Sie sich bitte an unsere Schach-Website unter [HTTP://WWW.EMPIRE.CO.UK](http://www.empire.co.uk)*

## ÜBER

Zeigt das Fenster „Über...“ an.



DER WEISSE BAUER

## KAPITEL 4 - NETZWERKSPIEL

Zum Start eines Netzwerkspiels dient die Menüoption Einstellungen - Netzwerk aufbauen.... Es erscheint eine Liste mit verschiedenen Möglichkeiten zur Herstellung einer Verbindung zu Lernprogramm für Fortgeschrittene anderen Mitspielern. Die Liste enthält normalerweise mindestens die vier folgenden Optionen:

### IPX-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Verwenden Sie diese Option für die Verbindung mit anderen Rechnern innerhalb eines Local Area Network (LAN), d.h. einem Netzwerk von Computern, die durch Kabel miteinander verbunden sind. Dazu muß das IPX-Protokoll unter „Netzwerk“ in der Systemsteuerung aktiviert sein. Weitere Informationen finden Sie in der Installationsanleitung Ihrer Netzwerkkarte.

### TCP/IP- INTERNET-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Mit Hilfe dieser Option können Sie eine Verbindung zu einem Mitspieler in Ihrem Local Area Network (LAN) oder über das Internet herstellen. Dazu muß das TCP/IP-Protokoll unter „Netzwerk“ in der Systemsteuerung aktiviert sein (siehe Windows-Hilfe). Wenn Sie in Ihrem Local Area Network über TCP/IP gegen jemanden spielen möchten, brauchen Sie keine IP-Adresse einzugeben, wenn Sie danach gefragt werden. Möchten Sie dagegen über Internet gegen jemanden antreten, müssen Sie Ihre IP-Adresse parat haben und Sie in das entsprechende Feld eingeben. Alternativ dazu können Sie auch unsere

Website unter <sup>6</sup>[HTTP://WWW.EMPIRE.CO.UK](http://www.EMPIRE.CO.UK) aufsuchen, wo unser Lobby-Server Informationen bereithält, wie Sie online mit anderen Menschen auf der ganzen Welt spielen können.

### MODEM-VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

Mit dieser Option können Sie einen Mitspieler direkt über Ihr Modem anwählen.

### SERIELLE VERBINDUNG FÜR DIREKTSPIEL

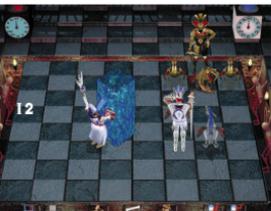
Mit dieser Option können Sie mit einem Mitspieler kommunizieren, dessen Computer über ein serielles Kabel mit Ihrem System verbunden ist.

### DAS DIALOGFENSTER SITZUNGEN

Nachdem Sie sich entschieden haben, zu wem Sie Verbindung aufnehmen wollen, erscheint das Dialogfenster SITZUNGEN. Alle verfügbaren Sitzungen werden in der Liste VERFÜGBARE SITZUNGEN angezeigt. Um an einer dieser Sitzungen teilzunehmen, wählen Sie sie und drücken anschließend TEILNEHMEN. Um eine neue Sitzung zu starten, geben Sie in das Feld „Name der Sitzung“ einen Namen ein und drücken AUFBAUEN. Jetzt erscheint diese Sitzung in der Liste VERFÜGBARE SITZUNGEN anderer Spieler, die dann daran teilnehmen können. Wenn Sie darauf warten, daß ein anderer Spieler eine Sitzung startet, drücken Sie so lange die Schaltfläche ERNEUT ABFRAGEN, bis die Sitzung verfügbar wird.

Hinweis:

\* *Zum Start eines Netzwerkspiels muß*



DER WEISSE LÄUFER MACHT DEN  
SCHWARZEN LÄUFER KALT!

### ***mindestens eine Person eine Sitzung aufbauen.***

Sobald Sie an einer Sitzung teilnehmen oder eine Sitzung aufbauen, erscheint das Dialogfenster NETZWERK-INFO. Dieses Fenster bleibt immer im Vordergrund der übrigen Schachfenster, doch es läßt sich minimieren. Sobald sich weitere Spieler in die Sitzung einloggen, erscheint deren Name in der Liste mit den aktuellen Sitzungsteilnehmern. An einer Sitzung können maximal zehn Personen teilnehmen, von denen logischerweise immer nur zwei spielen können, während die übrigen in die Beobachterrolle schlüpfen.

### **NACHRICHTEN SENDEN**

Sie können einer oder allen an der Sitzung teilnehmenden Person(en) Nachrichten senden. Geben Sie Ihren Text in das Feld "Ihre Nachricht" ein, und klicken Sie dann entweder einmal auf einzelne Teilnehmer in der Liste und drücken Senden (jetzt erhalten nur die markierten Personen die Nachricht), oder wählen Sie Rundbrief, um allen Sitzungsteilnehmern Ihre Nachricht zukommen zu lassen.

### **DA S SPIEL STARTEN**

Derjenige, der die Sitzung aufgebaut hat - auch als "Host" (Gastgeber) bezeichnet -, darf auf einen der Sitzungsteilnehmer doppelklicken, um das Spiel zu starten. Dann wird der Spieler gefragt, welche Seite er spielen möchte (kann auch nach dem Zufallsprinzip bestimmt werden), ob der Computer seine Züge ausführen soll und - falls es sich bei der aktuellen Stellung nicht um die Ursprungsstellung handelt - ob er an

jener Stelle des Spiels fortfahren möchte. Dem Gegner wird mitgeteilt, mit welcher Farbe er spielt, und er kann entscheiden, ob er seine Züge vom Computer ausführen lassen will.

Hinweis:

\* ***Entscheidet sich ein Spieler, seine Züge vom Computer ausführen zu lassen, erhält der Gegner eine entsprechende Meldung. Man erhält ebenso eine Mitteilung, wenn die Seitenwahl nach dem Zufallsprinzip entschieden wurde.***

Alle anderen an der Sitzung teilnehmenden Personen erhalten an diesem Punkt eine Meldung, daß sie Beobachter sind. Beobachter können an alle Teilnehmer Nachrichten versenden, dürfen aber weder Veränderungen am Brett vornehmen noch Figuren bewegen.

### **EINHALTUNG DER ZEITKONTROLLE**

Wegen der verzögerten Sendung von Informationen über Netzwerke (Latenz) sind die Uhren für die Seite, die zuletzt gezogen hat, immer aktiv. Es kann daher vorkommen, daß die Uhren zurückspringen, kurz nachdem Ihr Gegner gezogen hat. Nach Beginn des Spiels gilt die vom Host festgelegte Bedenkzeit für alle Teilnehmer. Hat der Host z.B. Turnier-Zeitkontrolle und die Option „Mensch muß sich an Uhren halten“ gewählt, gelten diese Zeitkontrollen für alle Sitzungsteilnehmer; überschreitet eine Seite ihre Bedenkzeit, hat der Gegner gewonnen.

### **LAUFENDES SPIEL ÄNDERN**

Nachdem das Spiel läuft, kann man



DER SCHWARZE KÖNIG  
RÜCKT VOR



DIE ZWEI TÜRME  
K@PF-AN-K@PF

normalerweise weder Züge zurücknehmen noch die Aufstellung oder sonstige spielbeeinflussende Optionen ändern (Ausnahme: erlaubte Züge). Möchten Sie als Spieler - nicht als Beobachter - eine dieser Änderungen vornehmen, steht Ihnen die Schaltfläche Verhandeln zur Verfügung. Danach erscheinen fünf weitere Optionen:

#### **ZURÜCKNEHMEN**

Sendet eine Bitte um Rücknahme des letzten Zuges an den Gegenspieler. Dies ist nur erlaubt, wenn Sie, nicht Ihr Gegner, zuletzt gezogen haben. Ihr Gegner muß zustimmen.

#### **SPIEL ANHALTEN**

Sendet eine Bitte zur Unterbrechung des Spiels an den Gegenspieler. Der Gegner muß zustimmen. Während das Spiel angehalten ist, können beide Seiten Aufstellung und Uhren ändern, doch müssen beide Bretter vor Fortsetzung des Spiels synchronisiert werden. Dies geschieht mit Hilfe der Schaltfläche „Mein Brett verwenden“.

#### **MEIN BRETT VERWENDEN**

Die Option steht nur zur Verfügung, wenn das Spiel unterbrochen wurde. Ihr Gegner muß einer Änderung der Stellung zustimmen.

#### **ICH GEBE AUF**

Sie können jederzeit aufgeben.

#### **REMIS ANBIETEN**

Sendet einen Remisvorschlag. Der Gegenspieler wird gefragt, ob er einverstanden ist.

#### **VERBINDUNG BRICHT ZUSAMMEN ODER TEILNEHMER SCHEIDEN AUS**

Spieler und Beobachter können die Verbindung jederzeit trennen. Die Verbindung kann aber auch unfreiwillig zusammenbrechen. In einem solchen Fall gilt folgendes:

Das Ausscheiden eines Beobachters hat keine Auswirkungen.

Scheidet der Gegner aus, wird der Host benachrichtigt und kann auf einen anderen Sitzungsteilnehmer doppelklicken, um das Spiel fortzusetzen.

Scheidet der Host aus, geht die Sitzung automatisch auf einen anderen Teilnehmer über, der damit Host wird.

Geht die Sitzung an einen Beobachter über, scheidet dieser aus und erhält eine entsprechende Meldung. Das geschieht deshalb, weil einer der beiden Spieler Host sein muß, denn schließlich ist es deren Spiel.

Geht die Sitzung an den Gegner über, kann dieser das Spiel mit einem anderen Sitzungsteilnehmer fortsetzen.

## KAPITEL 5 - GLOSSAR

### ES FOLGEN DEFINITIONEN UND ERLÄUTERUNGEN ZU EINIGEN WICHTIGEN FACHBEGRIFFEN.

#### ALPHA - CHANNELLING

Die Grafiken des Spiels wurden mit Hilfe von Alpha-Channelling erstellt, einer Technik, mit der die Figuren auf dem Bildschirm äußerst echt erscheinen. Normale Grafiken bestehen aus Punkten (Pixeln), von denen jeder einen bestimmte Anteil Rot, Grün und Blau aufweist, die seinen Farbton bestimmen. Wir fügen eine vierte Komponente mit der Bezeichnung Alpha-Channel hinzu, die die Durchsichtigkeit eines Pixels festlegt. Sie ermöglicht z.B. die Erstellung von Schatten, Transparenz, Rauchwolken und vor allem Anti-Aliasing (Vermeidung des sogenannten „Treppeneffekts“ bei schrägen Linien).

#### DIRECTX

Von der Firma Microsoft entwickeltes, umfangreiches Zusatzprogramm für Windows, mit dem Spiele wesentlich direkter und schneller auf Komponenten wie Bildschirm, Soundkarte oder Netzwerkkarte zugreifen können als andere Windows-Programme. Hat keine Auswirkung auf die normale Arbeitsweise Ihres Computers.

#### ENTSCHEIDUNGSEBENE

Die Anzahl von Zügen, die ein Schachrechner in die Tiefe vorausdenkt (siehe „Suche“ weiter unten).

#### ERÖFFNUNGSBUCH

Die Eröffnungen im Schach, d.h. die ersten Züge jeder Seite, sind bestens dokumentiert. Um Zeit zu sparen, verwendet der Rechner ein Eröffnungsbuch mit den beliebtesten Standarderöffnungen.

Sie werden daher merken, daß der Rechner seine ersten Züge blitzschnell ausführt, unabhängig von der eingestellten Spielstärke. Ein klassischer Trick des Menschen im Spiel gegen den Computer besteht darin, eine Eröffnung zu wählen, die nicht im Eröffnungsbuch enthalten ist, z.B. h2-h3. Leider sind derartige Züge oft nicht sehr wirkungsvoll (siehe „Beherrschung des Zentrums“ im Lernprogramm für Fortgeschrittene).

#### KOORDINATEN

Jedes Schachfeld hat seine eigenen Koordinaten (Schnittpunkte), beginnend in der Brettecke links unten (von Weiß aus gesehen). Die vertikalen x-Koordinaten (Linien) erhalten die Buchstaben a-h; die horizontalen y-Koordinaten (Reihen) erhalten die Ziffern 1-8. Beispiel: Das Feld ganz unten links auf dem Brett ist „a1“ und das unten rechts in der Ecke „h1“.

#### KURZNOTATION

Diese Notationsform des Weltschachbundes FIDE ist kürzer als die lange algebraische Notation, für weniger erfahrene Schachspieler allerdings auch schwerer verständlich. Die Kurznotation eines einfachen Zuges beginnt mit dem Buchstaben der ziehenden Figur (wird bei Bauern weggelassen), gefolgt von den Koordinaten des Zielfeldes, z.B. Se4 oder e4.

Hinweis:

- \* *Wird eine gegnerische Figur mit einem Zug geschlagen, steht statt des Bindestrichs ein „x“ unmittelbar vor dem Zielfeld, z.B. Sxe4.*
- \* *Schlägt ein Bauer eine andere Figur, steht der Buchstabe der Linie des*



DIE KLASSISCHEN  
STAUNTON-FIGUREN



DER WEISSE LÄUFER GREIFT  
DEN SCHWARZEN LÄUFER AN

*Ursprungsfeldes des schlagenden Bauern unmittelbar vor dem „x“, z.B. dx4.*

- \* *Wie bei der langen algebraischen Notation, wird eine kurze (kleine) Rochade auf dem Königsflügel durch die Zeichenfolge „O-O“ wiedergegeben; Eine lange (große) Rochade auf dem Damenflügel erhält die Zeichenfolge „O-O-O“. Beachten Sie, daß hier der Großbuchstabe „O“ gemeint ist, nicht die Ziffer Null.*
- \* *Wird „en passant“ (im Vorbeigehen) geschlagen, erfolgt keine spezielle Notation; sie wird behandelt, als befände sich der geschlagene Bauer auf dem Zielfeld des schlagenden Bauern.*
- \* *Eine Bauernumwandlung wird durch das Gleichheitszeichen „=“ unmittelbar hinter dem Zielfeld dargestellt, direkt gefolgt von dem Buchstaben der umgewandelten Figur (stellvertretend für Springer, Läufer, Turm oder Dame), z.B. b8=D.*

Bei Zweideutigkeiten (mehrere gleichrangige Figuren bewegen sich auf dasselbe Feld) finden die folgenden drei Schritte zur Herstellung der Eindeutigkeit Anwendung:

Unterscheiden sich die ziehenden Figuren anhand ihrer Ursprungslinie, wird der Buchstabe der vertikalen Ursprungslinie der ziehenden Figur unmittelbar hinter dem Buchstaben der ziehenden Figur eingefügt, z.B. Sf64.

Falls dieser Schritt nicht ausreicht: Unterscheiden sich die ziehenden Figuren anhand ihrer horizontalen Ursprungsreihe, wird die Ziffer der Ursprungsreihe der ziehenden Figur unmittelbar hinter dem Buchstaben der ziehenden Figur eingefügt, z.B. S6e4.

Falls beide Schritte nicht ausreichen: Die

Koordinaten des Ursprungsfeldes der ziehenden Figur werden unmittelbar hinter dem Buchstaben der ziehenden Figur eingefügt, z.B. Sf6e4.

#### LANGE ALGEBRAISCHE NOTATION

Dies ist die einfachere, allerdings auch längere Form der Schachnotation. Für einen Zug werden jeweils Ursprungs- und Zielfeld angegeben, z.B. e2-e4.

Hinweise:

- \* *Züge, mit denen geschlagen wird, haben ein „x“ in der Mitte, z.B. e2xe4*
- \* *Wird mit dem Zug Schach geboten, steht ein „+“ am Ende, z.B. e2-e4+*
- \* *Bei Schachmatt steht ein „#“ am Ende, z.B. e2-e4#.*
- \* *Eine kurze (kleine) Rochade auf dem Königsflügel wird durch „O-O“ gekennzeichnet, eine lange (große) Rochade auf dem Damenflügel mit „O-O-O“.*
- \* *Eine Bauernumwandlung wird durch ein Gleichheitszeichen „=“ unmittelbar hinter dem Zielfeld dargestellt, direkt gefolgt von dem Buchstaben der eingetauschten Figur (stellvertretend für Springer, Läufer, Turm oder Dame), z.B. e7e8=D.*

#### MINIMAXPRINZIP

Diese Methode basiert auf der Annahme, daß jeder Spieler immer den Zug ausführt, der für ihn selbst das beste Ergebnis bringt. Bewerten wir demnach gute Züge von Weiß positiv und gute Züge von Schwarz negativ, bestehe die beste erreichbare Zugfolge für Weiß aus dem besten Zug der weißen Seite (Maximum), gefolgt von dem besten Zug der schwarzen Seite (Minimum), gefolgt von dem besten Zug der weißen Seite (Maximum) usw.

## PGN - DIE MOBILE SPIELNOTATION

PGN (Portable Games Notation) ist das Dateiformat, in dem wir unsere Spiele speichern. Da es sich um ein reines Textformat handelt, können Sie die Dateien mit einem Text-Editor öffnen und bearbeiten. PGN ist ein gängiges Spielformat, das sich in zahlreiche andere Schachprogramme importieren läßt. Im Internet findet man Tausende berühmter Schachpartien in diesem Format.

Hinweis:

- \* *Bisweilen werden im Internet mehrere Partien zu einer einzigen PGN-Datei zusammengefaßt. Beim Versuch, eine solche Datei zu öffnen, wird immer nur die erste Partie geladen. Man muß die anderen Partien zunächst in separate Dateien extrahieren und verwendet dazu einen Text-Editor oder eines der vielen Shareware-Programme.*

## SCHACHRECHNER

Ihr Computergegner, der den intelligenten Teil des Spiels darstellt und sich die passenden Züge ausdenkt.

## STATUSFENSTER

Das Statusfenster zeigt an, worüber der Rechner gerade nachdenkt. Es zeigt die beste Zeile oder Zugfolge, die das Programm bis dahin bei seiner Suche errechnet hat. Der erste Zug ist der des Computers, gefolgt von Ihrem Gegenzug usw.

## SUCHE

Anhand der Suche errechnet der Schachcomputer, welchen Zug er ausführen wird. Seine Arbeitsweise basiert auf der Analyse sämtlicher Züge, die aus einer

bestimmten Stellung heraus erlaubt sind, der zu erwartenden Gegenzüge, der erlaubten Antworten auf jene Gegenzüge usw. Jedesmal, wenn er einen Zug weiter in die Tiefe denkt, bezeichnen wir das als „Entscheidungsebene“. Die Anzahl der Möglichkeiten steigt dabei schon bald exponentiell an. Beispiel: Rechnet man nur vier Ebenen tief voraus, gilt es schon etwa 160.000 Stellungen in Betracht zu ziehen. Jede Stellung erhält eine Bewertung, und der beste Zug wird anhand des sogenannten „Minimaxprinzips“ (s.o.) ausgewählt. Man kann sich die Zugmöglichkeiten aus einer bestimmten Stellung heraus als einen Baum vorstellen, der sich von dort in alle Richtungen verzweigt. Schachrechner verwenden häufig eine Adaptation des Minimax-Algorithmus<sup>1</sup> mit der Bezeichnung „Alpha-Beta-Minimax“, um die Anzahl der zu berücksichtigenden Zweige zu reduzieren.



DIE WEISSE DAME GREIFT  
DEN SCHWARZEN LÄUFER AN

## SUPER-SEKALIERUNG

Alle unbeweglichen Figuren auf dem Brett werden mit einem Supersampling-Skalierungsalgorithmus an Ort und Stelle gerendert. Ist die Animationsoption „Rendering in hoher Qualität“ aktiviert, werden die Figuren mit Hilfe dieses Algorithmus<sup>2</sup> zusätzlich animiert. Die Arbeitsweise des Algorithmus<sup>2</sup> basiert auf der Berücksichtigung der Proportionen aller skalierten Pixel, von denen ein Bildschirmpixel geschnitten wird, und ermöglicht damit z.B. Sprünge von Figuren in einer Größenordnung von 1/64.000 eines Bildschirmpixels.

<sup>1</sup> SETBUTTONS

<sup>2</sup> Internet; WWW;

## MITARBEITER

**Grafiken:** Minds Eye

**Minds Eye:** Midnight, Chris Parlour,  
Stuart Howitt, Ben Everett

**Künstlerische Gestaltung:** Martin Batten

**Künstlerische Assistenz:** Tom Beasley

**Programmierung:** Dave Hunt

**Produktion:** Mark Havens

**Tests:** Dannys Rawles, Nick Fellas, Ben Moss

**Qualitätssicherung :** Darren Thompson

**Produktionsleitung:** A.J.Bond

**Produktion:** Terry Philips

**Künstlerische Gestaltung und Packungsdesign:**

Philip Goldfinch, Clare Brown, Gary Lucken,  
Matt Venn and The Layout pad.



AUF IN DEN KAMPF!

„Für Paul“