

**CHESS PLAYER 2150**

**HANDBUCH**

**ATARI ST  
COMMODORE AMIGA**

**(C) Oxford Softworks 1989**



# CHESS PLAYER 2150

## HARDWARE-ERFORDERNISSE

Für Chess Player 2150 (ST) brauchen Sie einen ATARI 520 ST (oder ein leistungsfähigeres Gerät), einen monochrom oder Farbmonitor oder einen Farbfernsehapparat und eine Maus.

Für Chess Player 2150 (AMIGA) brauchen Sie einen AMIGA A 500 (oder ein leistungsfähigeres Gerät), einen Farbmonitor oder Farbfernsehapparat und eine Maus.

## KLEINES HANDBUCH VERSCHIEBEN DER FIGUREN

Auf dem Bildschirm sehen Sie einen normalen Mauspfel ; setzen Sie ihn mit der Maus über die Figur, die Sie verschieben möchten, und klicken Sie einmal.

Nun können Sie die Figur auf das gewünschte Feld verschieben. Klicken Sie einmal, um die Figur auf das Feld zu stellen. Wenn dieser Zug zulässig ist, kommt der Pfeil zurück. Wenn Sie beginnen, eine Figur zu ziehen, dann Ihre Meinung ändern, brauchen Sie nur, in das Stammfeld zurückzukehren und einmal zu klicken.

## SPEZIELLE ZÜGE

**ROCHADE** : Sie brauchen nur den König zu verschieben : Chess Player 2150 verschiebt dann den Turm.

**EN PASSANT** : Verschieben Sie nur Ihren Bauern auf das Zielfeld, d.h. auf das Feld, das gerade hinter dem Bauern ist, den Sie schlagen.

**PROMOTION** : Wenn Ihr Bauer das gegenüberliegende Ende erreicht, wird Chess Player 2150 Sie bitten, zwischen Königin, Turm, Läufer und Springer zu wählen.

Auf dem Menü sind mehrere andere Möglichkeiten erhältlich, wie die Einstellung der Bedenkzeit und die Rücknahme eines Zuges (Zurück).

## UNSERE GARANTIE

Wenn Ihre Spieldiskette nicht funktioniert, schicken Sie sie bitte an die folgende Adresse zurück :

Oxford Softworks  
Stonefield House  
198 The Hill  
Burford  
Oxfordshire OX8 4HX  
England

Oxford Softworks ist eine Branche von CP Software.

# EINFÜHRUNG

## ALLGEMEINE BEMERKUNGEN

Chess Player 2150 ist eins der stärksten und facettenreichsten Schachprogramme, die je erfunden wurden ; es enthält fortschrittliche Bilder und eine breite Vielfalt an Spielen, von denen die meisten bis jetzt nicht mit einem Personalcomputer verwendet werden konnten.

Chess Player 2150 begann seine Karriere mit einem eindrucksvollen Sieg bei den British Open Personal Computer Schachmeisterschaften 1989.

Chess Player 2150 besitzt eine reichhaltige, 93 000 Bytes umfassende Spieleröffnungsbibliothek und die unglaubliche Fähigkeit, beim Spielen kluge Züge zu lernen. Es wird also immer stärker, je öfter Sie es herausfordern.

Chess Player 2150 ist unglaublich schnell ; Sie können das Spielniveau bestimmen, indem Sie es aus mehreren Möglichkeiten auswählen ; das bedeutet Tausende von möglichen Niveaus. Erhältlich sind auch besondere Niveaus für Anfänger, mit "Orang-Utan" als einfachstes Niveau. Chess Player 2150 bietet eins der schwächsten und eins der stärksten Niveaus, die auf dem Markt erhältlich sind.

Chess Player 2150 kann sogar Ihren nächsten Versuch voraussehen und Ihre Bedenkzeit nutzen, um seinen Gegenzug vorzubereiten.

Chess Player 2150 ist das erste und einzige Schachprogramm für Personalcomputer, das mit einer geschätzten Leistung von über 2000 ELO Punkten den "candidate master" status erreicht hat.

Chess Player 2150 wurde gegen mehrere andere Schachprogramme getestet, und erwies sich fähig, sie alle zu übertreffen.

Schachspieler 2150 hat die unvergleichliche Fähigkeit, Ihre, sowie seine eigene Leistung nach der internationalen ELO Skala einzuschätzen.

Chess Player 2150 bietet eine vollkommene Anzeige seines Denkprozesses an, was Ihnen erlaubt, seinen Suchmechanismus zu verstehen.

Chess Player 2150 versteht alle Regeln des Schachspiels; es kann den Fall behandeln, wo ein Bauer, der die entgegengesetzte Seite des Schachbretts erreicht hat, durch eine andere Figur als die Königin ersetzt wird. Es kann eine Lösung für die Fälle finden, wo Patt nach 50 Zügen erfolgt. Es kann auch alle herkömmlichen Matts herbeiführen, hauptsächlich jene, die auftreten, wenn nur wenige Figuren übrigbleiben, und es ist imstande, auch

schwierige Patt-Situationen zu handhaben.

Chess Player 2150 bietet erstaunliche zwei- und dreidimensionale Bilder, sowie sehr ungewöhnliche Schachbretter an, die leicht verwendet und erkannt werden können.

Chess Player 2150 ist mit allen (und sogar anderen) Eigenschaften ausgestattet, die ein ernster Schachspieler erwartet. Mit leicht mausgesteuerten Zügen und erstaunlichen Bildern ist Chess Player 2150 der ideale Partner für Anfänger wie für Experten.

## KOPIERSCHUTZ

Wie die meisten der kommerziellen Softwares ist Chess Player 2150 gegen unerlaubtes Kopieren geschützt. Wir empfehlen Ihnen, nichts auf die Originaldiskette zu schreiben, da dies Folgen für das Schutzprogramm haben kann. Lesen Sie die Abschnitte *lernen* und *speichern*, wenn Sie Ihr Spiel auf eine andere Diskette speichern möchten.

*Das Kopieren dieses Programms, sei es durch irgendeinem Mittel oder in irgendeiner Weise, ist ein Verstoss gegen nationale und internationale Copyright-Gesetze, wenn es zu einem anderen Zweck als dem personalen Gebrauch des Käufers begangen wird. Dieses Produkt beinhaltet Copyright-Material in Form des Software-Programms und gedruckten Unterlagen. CP Software wird von jeder Person und/oder Körperschaft, die dieses Recht verletzt, beträchtlichen Schadenersatz verlangen. Die Verletzung des Copyrights kann auch zu strafrechtlicher Verfolgung führen.*

## DETAILLIERTE BESCHREIBUNG VON CHESS PLAYER 2150

### "DROP-DOWN" MENÜ

Aus Ästhetikgründen erscheint das normale Menü nicht, solange Sie es nicht zu sehen wünschen ; um es erscheinen zu lassen, brauchen Sie nur den Maus-Zeiger zum oberen Teil des Bildschirms zu verschieben. Während die Diskette geladen wird oder der Computer spricht, ist das Menü unerreichbar.

Die folgende Beschreibung des Menüs betrifft Atari ST Computer. Für Commodore Amiga Computer sind dieselben Optionen erhältlich, aber unter leicht verschiedenen Titeln gegliedert.

Menü-Optionen lassen sich nicht durchführen, wenn sie falsch verwendet werden (zB. wenn Sie am Anfang des Spiels ZURÜCK wählen). Im allgemeinen sind alle Menü-Optionen erhältlich, die auf den Bildschirm

erscheinen.

## 1. KONTROLLE

**WECHSELN** - Sie können diese Option gebrauchen, so dass Chess Player 2150 mit den weissen Figuren beginnt. Dies zwingt das Programm, den ersten Zug zu machen, und stellt das normale Spiel wieder ein, wenn eine der Optionen, 2 SPIELER oder VORFÜHRUNG, gewählt wird.

**VORFÜHRUNG** : Chess Player 2150 spielt gegen sichselbst, was auf die oben beschriebene Weise beendet werden kann.

**2 SPIELER** : Zwei menschliche Spieler stehen sich gegenüber; Chess Player 2150 überwacht das Spiel und erlaubt nur zulässige Züge.

**ZIEH !** : Dies unterbricht die Überlegungen von Chess Player 2150 und verlangt von ihm, dass es seinen bis dann besten gefundenen Zug spielt.

**WEITER** : Wenn Sie ein gespeichertes Spiel von der Diskette geladen haben oder wenn Sie einen Zug zurückgenommen haben, erlaubt Ihnen diese Option, die gemachten Züge Schritt für Schritt aus dem Speicher zurück zu holen.

**WIEDER** : Mit dieser Option kehren Sie zum Anfang des Spiels zurück. Von da aus können Sie mit WEITER das Spiel wiederaufnehmen.

**AUTOMATISCH** : Löst WEITER bis zum Stoppen durch die Esc-Taste aus.

**ZURÜCK** : Nimmt einen Zug zurück. Sie können soviel Züge zurücknehmen, wie Sie brauchen (sogar bis zum Anfang des Spiels, wenn Sie es wollen).

**NEUES SPIEL** : Ein neues Spiel wird gestartet. Wenn Sie das erste Spiel speichern möchten, wählen Sie die Option SPEICHERN; andernfalls wird das alte Spiel gelöscht.

**LERNEN** : Von dem Augenblick an, wo diese Option gewählt wurde (wird angezeigt), fügt Chess Player 2150 seiner Spieleröffnungsbibliothek die Züge hinzu, die es als stark betrachtet. Der Lernprozess läuft nach Beendigung des Spiels ab und bedeutet, dass etwas in die Spieleröffnungsbibliothek geschrieben wird. Wenn Sie diese Option benutzen, raten wir Ihnen, eine Back-up-Kopie von der ursprünglichen Diskette zu verwenden.

**ÜBERLEGEN** : Von dem Augenblick an, wo diese Option gewählt wurde (wird angezeigt), versucht Chess Player 2150, Ihren nächsten Zug vorherzusehen; es benutzt dann Ihre Bedenkzeit, um über seine Erwiderung zu überlegen. Bei unseren Tests konnte Chess Player 2150 jedes drittes Mal den Zug seines Gegners vorhersehen, was ihm ermöglichte, noch mehr Bedenkzeit zu gewinnen.

**SPRECHEN** : Von dem Augenblick an, wo diese Option gewählt wurde (wird angezeigt), wird Chess Player 2150 während des Spiels Kommentare machen.

## 2. SPEZIELLES MENÜ

**LADEN** : Jedes gespeichertes Spiel kann geladen und durch die Option WEITER Schritt für Schritt wiedergefunden werden.

**SPEICHERN** : Sie können das aktuelle Spiel speichern ; dann wird nicht nur der aktuelle Zustand gespeichert, sondern auch alle vorher gemachten Züge : das Spiel kann also gänzlich wiedergespielt werden. Wenn Sie diese Option benutzen möchten, raten wir Ihnen, eine Back-up-Kopie von der ursprünglichen Diskette zu verwenden.

**AUSDRUCKEN** : Die Liste der Züge wird zum Drucker gesandt. Wenn diese Option verwendet wird und kein Drucker angeschlossen ist, wird Chess Player 2150 es bemerken und nach einer Weile zum Spiel zurückkehren.

**INFO / SCHACHBRETT** : erlaubt, zwischen der Schachbrett- und der Info-Bildschirmauszeichnung hin und her zu schalten.

Der Info-Bildschirm hat folgende Features :

- Turnieruhr mit der seit dem Spielanfang vergangenen Zeit
- Zugliste mit der Zeit, die für jeden Zug gebraucht wurde (in Sekunden).

Kurze Bedenkzeiten bedeuten entweder einen Zug, der aus der Spieleröffnungsbibliothek kommt, oder einen, den Chess Player 2150 während Ihrer Bedenkzeit vorbereitet hat. Umgekehrt bedeuten längere Zeiten für Chess Player 2150, dass Sie das Programm in eine schwierige Lage versetzt haben.

- Zeit (in Sekunden), die sich Chess Player 2150 als Ziel für jeden Zug gesetzt hat.
- Punktzahl (in Bauern gemessen) für den bis dahin besseren Spieler. Ein

positiver Punktzahl bedeutet, dass Chess Player 2150 annimmt zu gewinnen.

- Beste bis dann gefundene Strategie. Diese kann von 7 bis zu 15 Zügen reichen.

- Zug, an den Chess Player 2150 im Moment denkt, mit der entsprechenden Zahl von Iterationen.

**TIP :** Chess Player 2150 rät Ihnen einen Zug. Diese Option ist nicht erhältlich, wenn das Programm die Spieleröffnungsbibliothek gebraucht oder wenn auf einem leichten Niveau gespielt wird.

**UND WENN ? :** Diese starke und einzigartige Möglichkeit hat sich während der Programmentwicklung als sehr vorteilhaft erwiesen, und wir haben sie daher für Sie im Programm belassen. Sie sollten jedoch etwas über Schachprogrammialgorithmen verstehen, um diese Option sinnvoll verwenden zu können.

Grundsätzlich erlaubt diese Option, Strategien anhand des Spiel-Züge-Baumes zu betrachten. Sie können erkennen, ob der Such-Algorithmus eine für Sie interessante Strategie findet, und warum sie zurückgewiesen wird oder nicht. Zum Beispiel, wenn Sie glauben, Chess Player 2150 hat eine Schach-Matt-Chance verpasst, können Sie seinen letzten Zug zurücknehmen und die UW-Option benutzen, um die "verpassten" Folgen zu beobachten.

Durch das Dialog-Fenster wird Sie Chess Player 2150 dazu veranlassen, die Folge von Zügen (bis zu 10 Zügen zurück) und ihre Zahl von Iterationen einzutragen. (der Algorithmus von Chess Player 2150 sucht, bis die im voraus festgesetzte Zeit vergangen ist. Dieser Suchmechanismus wird als "iterative Vertiefung" bezeichnet).

Bei dieser Option wird der Suchmechanismus verlangsamt: Sie können die Option UNEND. (unendliche Zeit) vorläufig auswählen, um die Ergebnisse in Ruhe betrachten zu können.

Wenn Chess Player 2150 auf die gewünschte Folge von Zügen trifft, wird diese im Fenster angezeigt. Das Fenster wird durchs Klicken auf dem LÖSCHEN Knopf gelöscht. Wenn eine bessere Folge von Zügen gefunden worden ist, erscheint sie in einem neuen Fenster.

Beispiel :

Ihr Vorschlag: E2E4 E7E5 G1F3

Fensteranzeige: E2E4 E7E5-G1F3 ; die Folge ist gefunden worden

Neue Anzeige: E2E4-B8C6 D2D4 ; B8C6 wird als besser betrachtet.

Dies bedeutet, dass das Programm Ihre Folge gefunden hat, aber eine andere vorzieht. Falls Sie wirklich denken, dass Chess Player 2150 einen klugen Vorschlag zurückgewiesen hat, sagen Sie uns bitte Bescheid. Mit dieser Auskunft können wir das Programm noch verbessern!

Das Minus-Zeichen, das zwischen zwei Züge erscheint, bedeutet das Niveau, auf dem die Entscheidung über die Folge von Zügen getroffen worden ist. Im allgemeinen sehen Sie Fenster, in denen dieses Zeichen allmählich bis zum Anfang der Folge zurückgehen. Wenn eines dieser Fenster fehlt, bedeutet es, dass die gewünschte Folge als zu schwach betrachtet wird!

Wenn kein Fenster erscheint, wurde Ihre Folge nicht gefunden. Sie kann unzulässig, zu weitgehend oder noch zu schwach sein. In beiden letzteren Fällen können Sie es noch einmal versuchen, aber mit weniger Zügen (oder mit einer kleineren Zahl von Iterationen), bis die Folge gefunden wird.

Wenn Sie mit diesem Feature fertig sind, lassen Sie das Fenster erscheinen, dann löschen Sie es, sonst können sich sonderbare (aber nicht fatale) Wirkungen ereignen!

**IHR RANG** : Dieses einzigartige Feature gibt Ihnen eine Einstufung Ihres Niveaus nach der international anerkannten ELO Skala. Eine Reihe von vierundzwanzig Schachstellungen wird Ihnen vorgelegt ; für jede sollen Sie bis zu vier Züge vorschlagen.

Aus Ihren Reaktionen schätzt Chess Player 2150 Ihr gegenwärtiges Niveau ein. Sie sollen mit ungefähr zwei Minuten pro Stellung rechnen (die aktuellen Möglichkeiten von Schachalgorithmen erlauben einem getesteten Computerprogramm ungefähr zwei Minuten pro Zug, d.h. höchstens 96 verschiedene Untersuchungen).

Diese Option wurde mit mehreren, bekanntlich starken Schachspielern getestet ; anscheinend gibt sie genaue Ergebnisse, bis auf +/- 50 ELO-Punkte. Spieler, die ihr Niveau kennen, können uns andere Berichte über die Genauigkeit des Programms mitteilen ; dieses könnte dann noch verfeinert werden.

**NÄCHSTES** : nur erhältlich, wenn eine der Optionen MEIN RANG oder IHR RANG ausgewählt worden ist. Kehrt zum Spiel zurück.

**STOP** : nur erhältlich, wenn eine der Optionen MEIN RANG oder IHR RANG ausgewählt worden ist. Die Schätzung wird beendet und ein neues Spiel gestartet.

**MEIN RANG** : Chess Player 2150 versucht, dieselben Stellungen wie für

IHR RANG zu lösen, und hält sich an die erlaubte Bedenkzeit. Mit zwei Minuten pro Zug hat es über 2000 ELO-Punkte bekommen und die Stellung "candidate master" erreicht ; das ist eine eindrucksvolle Leistung für ein PC-Schachprogramm.

Nach der Theorie der Computer-Schach werden 100 ELO-Punkte mehr gewonnen, wenn doppelt so schnell gespielt wird (oder die erlaubte Zeit durch zwei dividiert wird). Sie können dies prüfen, indem Sie die Leistung von Chess Player 2150 mit verschiedenen erlaubten Bedenkzeiten einstufen.

**BEDENKZEIT** : ermöglicht, die Bedenkzeit, also das Niveau von Chess Player 2150 zu wählen.

1. Schwacher Gegner - Sie können zehn verschiedene Niveaus, zwischen "Orang-Utan" und "Gorilla" (wir entschuldigen uns bei jedem Affen), auswählen. Diese Niveaus sind für Anfänger am besten geeignet.

"Orang-Utan" macht irgendwelche zulässige Züge ; es spielt völlig dilettantisch. Wenn Sie da nicht gewinnen...

"Gorilla" wählt den besten erlaubten Zug, ohne bestimmte Strategie zu verwenden. Auf den Zwischenniveaus ist es mehr oder weniger möglich, dass Chess Player 2150 schwache Züge versucht.

2. Starker Gegner - Chess Player 2150 wählt seinen jeweiligen Zug anhand seines aussergewöhnlich mächtigen Suchmechanismus. Sie können die durchschnittliche Bedenkzeit (in Minuten und Sekunden), die Sie Chess Player 2150 für jeden Zug geben möchten, auswählen.

Sie können aus vier Niveaus auswählen :

a. Turnier - die schwierigste Möglichkeit : Chess Player 2150 rechnet für jeden Zug mit einer Bedenkzeit, die nach der bis dahin im Durchschnitt benötigten Zeit berechnet wird. Wenn Chess Player 2150 am Anfang des Spiels anhand seiner reichhaltigen Spieleröffnungsbibliothek schnelle Züge gemacht hat, oder wenn es einige Ihrer Züge genau geraten hat, kann es sich danach längere Bedenkzeiten leisten. Wenn Sie umgekehrt Chess Player 2150 in eine schwierige Lage versetzt haben, wird es länger überlegen müssen und sich für die nächsten Züge beeilen.

b. Mittelmässig - Chess Player 2150 versucht, bei der für jeden Zug ausgewählten Bedenkzeit zu bleiben.

c. Gleichgewicht - Chess Player 2150 überlegt für seine Züge ungefähr solange wie Sie für Ihre.

d. Unendlich - Chess Player 2150 überlegt, bis Sie es mit ZIEH! unterbrechen.

**UHR STELLEN** : Sie Können die Uhren stellen. Um keine Verwirrung in dem raffinierten Zeitkontrolle-Mechanismus von Chess Player 2150 zu verursachen, erscheint das entsprechende Fenster nur einmal vor jedem Zug.

Dank eines interessanten und einzigartigen Features weiss das Programm, ob die Zeit des Computers im Tritt mit der Wirklichkeit ist. Dieses Feature ist praktisch für Turniere, wo "gegen die Uhr" gespielt wird.

**UNENTSCH.** Im Falle eines unentschiedenen Spiels, wenn diese Option nicht ausgewählt worden ist, betrachtet Chess Player 2150 , dass kein Spieler gewonnen hat. Dank dieses einzigartigen Features können Sie eine in Turnieren beliebte Strategie anwenden : Wenn Sie wollen, dass das Programm unentschiedene Lagen um jeden Preis vermeidet, wählen Sie UNEN.=VERL. (Unentschieden=verloren) aus; wenn Sie wollen, dass das Programm eine unentschiedene Lage zu erreichen versucht, wählen Sie UNEN.=GEW. (Unentschieden=gewonnen) aus. Im Falle einer solchen Lage sind noch andere Optionen erhältlich.

**VERÄND.** : Sie können den Vorgang des Spiels verändern und Ihren Gegner benachteiligen, indem Sie z.B. seine Königin löschen.

Die Figur, die Sie auslöschen wollen, wird aus dem Menü ausgewählt und auf das gewünschte Feld "geklickt".

Chess Player 2150 prüft, ob kein unmöglicher Zustand ausgewählt worden ist (z.B., mehr als acht Bauern; kein König; die Seite, die am Zug ist, hat einen im Schach stehenden König), und hindert Sie daran, aus solchen Zuständen zu spielen.

**TEST-STELL.** (Test-Stellungen) : auf dem VERÄND.-Menü erhältlich. Mit dieser Option können Sie irgendeine der 24 Test-Lagen eintragen, die für die ELO-Einstufung gebraucht werden.

**WER ?** : Personifiziert die Anzeige.

**ENDE** : Kehrt zum System zurück.

### 3. ANZEIGE-MENÜ

**3D/2D** : Erlaubt, zwischen einer zwei- und einer dreidimensionalen Bildschirmauszeichnung hin und her zu schalten.

**FIGUREN** : Lädt verschiedene, dreidimensional angezeigte Figuren.

**PALETTE** : Verändert die Farbe der Figuren und des Schachbretts.

**PERSPEKTIVE** : Zeigt das dreidimensionale Brett aus verschiedenen Perspektiven, mit einer Rotation um seine Mitte. Sie können auch die Grösse des Bretts verändern.

**NUMERIERUNG** : Numeriert die Seiten des zweidimensionalen Bretts.

**WEISS UNTEN** : Weiss spielt von der unteren Seite aus.

**WEISS OBEN** : Weiss spielt von der oberen Seite aus.

**WEISS LINK** : Weiss spielt von der linken Seite aus.

**WEISS RECHT** : Weiss spielt von der rechten Seite aus.

#### 4. NEBENMENÜ

**UNTER UNS** : Chess Player 2150 beschreibt unbescheiden seine Siege über andere Schachprogramme.

#### DIE STÄRKE VON CHESS PLAYER 2150

Die Leistung von Chess Player 2150 wird auf 2087 nach der ELO Skala oder 185 nach der BCF (British Chess Federation) Skala geschätzt, wenn ein normaler Atari ST oder Amiga verwendet wird. Damit kann es als "Candidate master" oder "Strong Club Player" bezeichnet werden; es ist das einzige PC-Schachprogramm, das eine solche Leistung vorweisen kann.

Um BCF-Punkte in ELO-Punkte zu konvertieren, haben wir die folgende Formel verwendet:

$$\text{ELO} = \text{BCF} \times 8 + 600$$

Um ELO-Punkte in USCF-Punkte (United States Chess Federation) zu konvertieren, soll man ungefähr 100 Punkte zu der ELO Einstufung hinzuzählen.

#### CHESS PLAYER 2150 gegen andere kommerzielle Schachprogramme

Während die Entwicklung des Programms wurde Chess Player 2150 gegen mehrere andere 16-bit-Schachprogramme getestet.

Zehn Spiele wurden gegen jedes Programm hintereinander gespielt, mit

einer Bedenkzeit von 30 bis 45 Sekunden pro Zug und dieselbe Zahl von weissen und schwarzen Figuren für jedes Programm. Jedes Programm war eingestellt, so dass es mit allen seinen Möglichkeiten spielt (Spieleröffnungsbibliothek, Überlegung während der Bedenkzeit des Gegners, höchstes Niveau...). Äquivalente Hardware (IBM PC auf 8 Mhz, Atari ST und Commodore Amiga auf 8 Mhz) wurde verwendet, damit kein Programm den Vorteil eines leistungsfähigeren Mikroprozessor hatte.

Das Spiel wurde als gewonnen betrachtet, wenn eine Seite matt gesetzt war, oder wenn ein Sieg klar vorgesehen werden konnte. Das Spiel wurde als unentschieden betrachtet, wenn keine Seite einen Sieg erreichen konnte.

Die Ergebnisse können natürlich nicht genau garantiert werden, aber sie geben einen guten Hinweis über die Stärke der Programme.

Alle Spiele werden auf die ursprüngliche Diskette gespeichert und können durch die LADEN Option gespielt werden.

Chess Player 2150 ist das beste PC Schachprogramm der Welt.

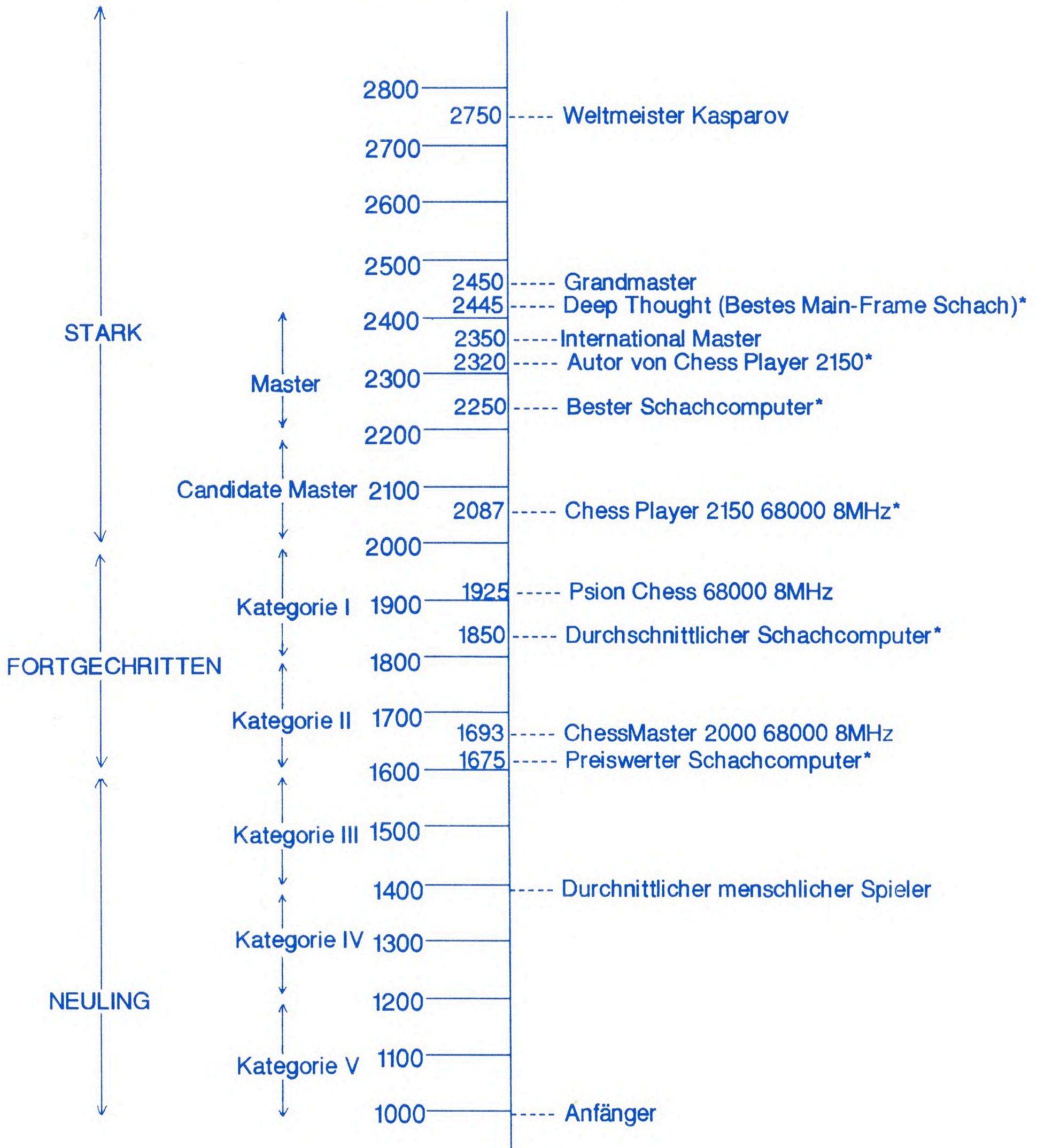
Sieg über Chess Master 2000 Atari ST (Punktzahl: 9-1)			
Nr	Farbe	Ergebnis	Score
1.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
2.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
3.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
4.	Schwarz	Unentschieden	0,5-0,5
5.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
6.	Schwarz	Unentschieden	0,5-0,5
7.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
8.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
9.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
10.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0

Sieg über Colossus Chess X Atari ST (Punktzahl: 9,5-0,5)			
Nr	Farbe	Ergebnis	Score
1.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
2.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
3.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
4.	Schwarz	Unentschieden	0,5-0,5
5.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
6.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
7.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
8.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
9.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
10.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0

Sieg über Chess Master 2100 IBM PC (Punktzahl: 6,5-3,5)			
Nr	Farbe	Ergebnis	Score
1.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
2.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
3.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
4.	Schwarz	Unentschieden	0,5-0,5
5.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
6.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	0,5-0,5
7.	Weiss	ChessMaster 2100 gewinnt	0-1
8.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
9.	Weiss	ChessMaster 2100 gewinnt	0-1
10.	Schwarz	ChessMaster 2100 gewinnt	0-1

Sieg über Psion Chess Atari ST (Punktzahl: 7-3)			
Nr	Farbe	Ergebnis	Score
1.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
2.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
3.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
4.	Schwarz	Psion Chess gewinnt	0-1
5.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
6.	Schwarz	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
7.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
8.	Schwarz	Psion Chess gewinnt	0-1
9.	Weiss	Chess Player 2150 gewinnt	1-0
10.	Schwarz	Psion Chess gewinnt	0-1

## DAS ELO EINSTUFUNGSSYSTEM



Diese Einstufung kommt aus den Annalen der International Computer Chess Association oder wurde von Oxford Softworks anhand Test-Stellungen, Ergebnisse von Test-Spielserien und Intuition geschätzt. Diese Einstufung kann einen Fehlerspielraum haben, sie gibt aber einen guten Hinweis über die jeweilige Stärke der Programme. \* = Schätzung

## LÖSUNGEN DER TEST-STELLUNGEN

No	Seite daran	Bester Zug	Kommentare
1	S	d6d1+	Opfer der Königin, Matt als Folge
2	W	d4d5	Nach c6d5, e4e5, Übernahme der totalen Kontrolle
3	S	f6f5	Falle mit einem Bauern; die Schwarzen gewinnen an Raum
4	W	e5e6	Gewinnt wenn c5d4, e2b5
5	W	c3d5	(oder a2a4) Nach Zügen um d5, Gabel auf König und Turm
6	W	g5g6	Der Bauer wird behalten; der Turm auch am 7. Zug
7	W	h5f6	Wenn g7f6, e5f6 und f6f7, Gabel auf die Türme
8	W	f4f5	Der Springer hat Zugang auf f4
9	W	f4f5	Idee: f1d3 und c3e2, dann e2f4
10	S	c6e5	Idee: e5g4 und eine Strategie, um zu gewinnen
11	W	f2f4	Falle mit einem Bauern; die Weissen gewinnen an Raum
12	S	d7f5	Einfacher Zug, Verteidigung gegen beide w. Drohungen
13	W	b2b4	Falle mit einem Bauern; Mobilisierung der w. Bauern in der Mitte
14	W	d1d2	(oder d1e1) Gemeiner Zug: Der s. Läufer wird geschlagen
15	W	g4g7+	Schlägt einen Bauern
16	W	d2e4	Idee: e4d6+; wenn d5e4 dann b3f7+; schlägt die Königin
17	S	h7h5	Die neben dem w. König stehenden Bauern werden angegriffen
18	S	c5b3	Nach c2b3, d8b6+ mit Vorteil für beide Läufer
19	S	e8e4	Nach e1e4, Idee ist d6d5 mit strategischem Vorteil
20	W	g3g4	Dann dringen die W. in den Rechten des s. König
21	W	f5h6	eine Taktik: Die W. gewinnen den Austausch
22	S	b7e4	Nach d3e4, c7c4 wird die Figur wiedergewonnen
23	S	f7f6	Falle mit einem Bauern, bevor die W. f5 spielen (wenn c8f5 g2g4!)
24	W	f2f4	Falle mit einem Bauern; die W. fühlen sich besser.

# INDEX

2D/3D	9	Spiel speichern	5
aktueller Zug	5	Punktzahl	15
automatisch	4	Schachbrett zeigen	5
beste Strategie	6	Seiten wechseln	4
Computer g. sichselbst	4	self play	4
drop-down Menü	3	Spielstärke	8
Einschätzung	13	Stellung einstellen	9
Einstufungssystem	13	Stellung verändern	7,8
ELO	7,8	stop	7
en passant	1	Test-Ergebnisse	11,12
erhältlich auf dem Menü	4	Test-Stellungen	9
Figuren	10	Test-Stellung laden	9
Folge von Zügen	6	Tip	6
Gegner, schwacher	8	Turnieruhren	9
Gegner, starker	8	Überlegen	5
Gorilla	8	Überlegung unterbrechen	4
Ihr Rang	7	überwachung	4
Information-Bildschirm	5	Uhren	5,9
Info zeigen	5	Uhren stellen	9
iterative Vertiefung	6	und wenn?	6,7
kleines Handbuch	1	unendliche Bedenkzeit	9
Kommentare	5	unentschieden	9
Kopierschutz	3	"unentsch." auswählen	9
lernen	4	weiter	4
Liste von Zügen	6	weiter, automatisch	4
Lösungen	14	wiederaanfangen	4
mein Rang	8	Zahl von Iterationen	6,7
nächstes	7	Zeit, durchschnittliche	8
neues Spiel	4	Zeit, unendliche	9
Numerierung	10	Zeit, gleiche für beide	8
Orang-Utan	8	Zeit stellen	9
Orientation	10	Zeit, Turnier	8
Palette	10	zieh!	4
Perspektive	10	Zug	1
Promotion	1	Züge seit dem Anfang	4
Rochade	1	zum Zug zwingen	4
Seiten wechseln	4	zurück	4
Spiel seit dem Anfang	4	Zustand verändern	9
Spiel laden	5	zwei Spieler	4





