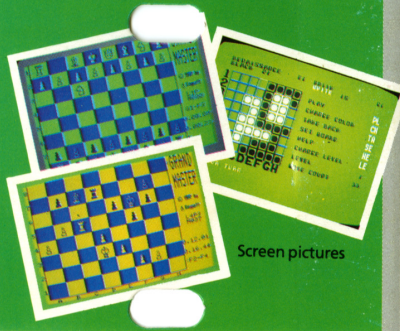


Grandmaster Chess



Screen pictures

Grandmaster Chess

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR DIST G
TELEPHONE 0977 797777



5 015103 882236

AS223



ALTERNATIVE +



INCLUDING
THE FABULOUS
GAME OF
OTHELLO

CBM64/128

CBM64/128

199 RANGE

Grandmaster Chess

Grandmaster Chess

Loading instructions:—
Hit SHIFT & RUN/STOP
keys together.

Moves are entered simply by typing the grid reference of the square to move from, followed by the square to move to, then RETURN: e.g. E2E4 RETURN. You can correct wrong moves by using the DEL key.

The number next to the letter P indicates Grandmasters current depth of analysis, e.g. P3 means that Grandmaster has analysed one move for himself, one for you, and another for himself. The best move that he has found so far is displayed below.

The number next to the letter L indicates the playing level. This can be changed by pressing L followed by 0-9.

Of the two clocks the top one is Grandmaster's and the lower one is yours.

SPECIAL FACILITIES

- F2 — Puts Grandmaster into automatic play mode in which it plays a game against itself. Press RUN/STOP to exit.
- F3 — Toggle foreground colours.
- F5 — Toggle background colours.
- F7 — Toggle border colours.
- Take back move, i.e. one of his and one of yours (Disabled after Mate or Stalemate).
- ? — Hint function. Press on your turn and Grandmaster will suggest a move. Press RETURN to accept it or override it by typing another move in.
- CTRL O — Start new game with reversed colours.
- RUN/STOP — Cuts short Grandmaster's thinking and forces play.

LEVELS AND AVERAGE RESPONSE TIMES

0 — Hours/Days	5 — 1.5 minutes
1 — 5 seconds	6 — 3 minutes
2 — 15 seconds	7 — 5 minutes
3 — 35 seconds	8 — 30 minutes
4 — 1 minute	9 — 2 hours

Level 0 is a special level for analysis or postal chess.

CASTLING

Enter the King's move only . . .
Press E1G1 to castle King's side as White
Press E1C1 to castle Queen's side as White
Press E8G8 to castle King's side as Black
Press E8C8 to castle Queen's side as Black

EN PASSANT

Just enter the move of the Pawn as normal.

PROMOTION

Grandmaster will automatically promote your Pawn to a Queen.

When Grandmaster promotes its own Pawn it will choose whatever it thinks best.

RENAISSANCE OTHELLO

Press F1 to start. Enter name, then choose whether you want to play Black or White (Black starts), and finally choose level 1-8. Beginners should choose 1. The flashing Cursor is moved by using the Cursor keys or the Joystick (in port 2). Move the Cursor to desired square and press RETURN or FIRE. Illegal moves are disallowed. When it is the computer's turn to move, the PL option flashes. Just press RETURN or FIRE to make it play its move. A red dot appearing on the screen at higher levels means that the computer is considering its best move.

SPECIAL FACILITIES

These are selected from the menu. Just move the

cursor to the board onto the one you want and press RETURN or FIRE.

PL — Play. You should not normally need to select this as the program selects it automatically. The cursor must be on PL for the computer to make its move.

CH — Change sides. You and the computer switch colours.

TA — Take back moves by pressing Cursor Down, or moving the joystick DOWN. You put the moves back on by pressing Cursor Up or moving the joystick UP.

SE — Set board. Move round the board as normal. Use B to Enter a black piece, W for a white one and SPACE to empty a square. X exits to Play mode.

HE — Help. This cannot be used on level 1. The computer will suggest your next move.

LE — Level. Just enter the number of the level you want.

F1 — Abort game.

The Game of Othello — The game is played on an 8 x 8 board by two players, one has white pieces, the other has black. At the start of the game each player has two pieces arranged in the centre of the board. Black always has first go. He must place one of his pieces in such a position that it traps one or more white pieces between it and a black piece that is already there. Trapping can be horizontal, vertical or diagonal.

Watching the program playing itself in auto demo will help you to understand the principles of 'trapping'. The game continues with each player placing one piece at a time on the board. It may happen that one player cannot make a legal move. In that case his opponent keeps on adding pieces until the first player

can make a legal move. Renaissance automatically takes care of this situation — keep your eye on the YOUR TURN MY TURN indicator. The game ends either when every square on the board is filled up, or if neither player can make a legal move. At the end the pieces are counted and the person with the most pieces on the board is the winner.

© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

Ladeanweisung:
SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken

CHES — der Schachmeister

Die Züge werden ganz einfach eingegeben, indem man die Bezeichnung des Feldes, das man verlassen will, gefolgt von dem Zielfeld, eintippt: z.B. E2E4 RETURN. Falsche Züge kann man mit der DEL Taste löschen und kirrigieren. Die Zahl neben dem Buchstaben P zeigt die Intensität der aktuellen Analyse an: P3 bedeutet beispielsweise, daß Grandmaster einen Zug für sich selbst, einen für Sie und noch einen für sich selbst analysiert hat. Der beste bis zu dem Zeitpunkt gefundene Zug wird unten angezeigt.

Die Zahl neben dem Buchstaben L zeigt die Spielstufe an. Diese läßt sich verändern, indem man L, gefolgt von 0-9, drückt, Es gibt zwei Uhren: die obere gehört Grandmaster und die untere Ihnen.

SONDEROPTIONEN

- F2 — Grandmaster spielt in Automatik gegen sich selbst. Durch Drücken von RUN/STOP verläßt man diese Spielart.
F3 — Vordergrundfarbe umschalten.
F5 — Hintergrundfarbe umschalten.
F7 — Randfarbe umschalten.
— Einen Zug — d.h. einen von Grandmaster und einen von Ihnen — zurücknehmen.
(Nach Matt oder Patt ist dies nicht möglich).
? — Hilfe — Durch Drücken, wenn Sie an der Reihe sind, schlägt Grandmaster einen Zug vor. Durch Drücken von RETURN wird der Vorschlag angenommen, und durch Eintippen eines anderen Zuges wird er überspielt.

CTRL O — Neubeginn des Spiels mit umgekehrten Farben.
RUN/STOP — Verkürzt Grandmasters Denkzeit und zwingt zum Spielen.

SPIELSTUFEN UND DURCHSCHNITTICHE REAKTIONSGEZEITEN

0 — Stunden/Tage	5 — 1.5 Minuten
1 — 5 Sekunden	6 — 3 Minuten
2 — 15 Sekunden	7 — 5 Minuten
3 — 35 Sekunden	8 — 30 Minuten

4 — 1 Minute

9 — 2 Stunden

Stufe 0 ist eine Spezialstufe zur Analyse oder zum Schachspielen per Post.

ROCHIEREN

Nur den Zug des Königs eingeben...

E1G1 drücken — Rochieren auf der Seite des Königs, weiß
E1C1 drücken — Rochieren auf der Seite der Dame, weiß
E8G8 drücken — Rochieren auf der Seite des Königs, schwarz
E8C8 drücken — Rochieren auf der Seite der Dame, schwarz

EN PASSANT

Den Zug des Bauern wie üblich eingeben.

VERWANDELN EINES BAUERN IN EINE DAME

Grandmaster verwandelt den Bauer automatisch in eine Dame. Wenn Grandmaster einen eigenen Bauer verwandelt, trifft er die ihm optimal erscheinende Wahl.

RENAISSANCE OTHELLO

Zum Spielbeginn F1 drücken, Namen eingeben, Schwarz oder Weiß wählen (Schwarz beginnt) und die Schwierigkeitsstufe — von 1 bis 8 — bestimmen. Anfänger sollten bei 1 beginnen. Die blinkende Schreibmarke wird durch die Richtungstasten oder den Joystick (in Port 2) bewegt. Man bringt die Schreibmarke in das gewünschte Feld und drückt RETURN oder 'Feuer'. Schreibmarke in das gewünschte Feld und drückt RETURN oder 'Feuer'. Ungültige Züge werden nicht zugelassen. Wenn der Computer an der Reihe ist, blinkt die PL Option. Drücken von RETURN oder 'Feuer' veranlaßt den Computer, seinen Zug auszuführen. Bei den höheren Spielstufen bedeutet ein roter Punkt auf dem Bildschirm, daß der Computer seinen besten Zug 'überlegt'.

SONDEROPTIONEN

Diese werden aus dem Menü gewählt. Man bringt die Schreibmarke einfach auf die gewünschte Option and drückt RETURN oder 'Feuer'.

- PL — Spielen — Normalerweise braucht man diese Option nicht speziell zu wählen, da sie automatisch durch das Programm gewählt wird. Der Computer kann seinen Zug nur ausführen, wenn die Schreibmarke auf PL ist.
CH — Seitenwechsel — Sie und der Computer wechseln die Farben.
TA — Man kann Züge rückgängig machen, indem man die Schreibmarke oder den Joystick abwärts bewegt. Durch Aufwärtsbewegungen werden die Züge wieder eingesetzt.
SE — Brett aufstellen — Man kann die Figuren auf die übliche Weise auf dem Brett beweg. Mit B bringt man eine schwarze, mit W eine weiße Figur auf das Brett, mit der Leertaste räumt man ein Feld und mit X geht man zur Betriebsart 'Spielen' über.
HE — Hilfe — Der Computer schlägt Ihnen nächsten Zug vor. Bei Spielstufe 1 nicht verwendbar.
LE — Spielstufe — Die Ziffer der gewünschten Stufe ist einzugeben.
F1 — Spiel abbrechen.

Das Spiel 'Othello' — Das Spiel wird von zwei Spielern auf einem 8 x 8 Felder enthaltenden Brett gespielt, wobei ein Spieler schwarze, der andere weiße Figuren hat; Am Spielanfang hat jeder Spieler 2 Figuren in der Brettmitte.

Schwarz beginnt immer und muß eine seiner Figuren so setzen, daß sie eine oder mehrere weiße Figuren zwischen der schwarzen Figur und einer weiteren bereits

vorhandenen schwarzen Figur einfängt. Dies kann waagrecht, senkrecht oder diagonal geschehen.

Durch Einstellen des Programms auf Automatik werden die Prinzipien des 'Einfangens' veranschaulicht. Im Verlauf des Spiels setzt jeder Spieler jeweils eine Figur auf das Brett. Es kann vorkommen, daß ein Spieler keinen gültigen Zug ausführen kann. In diesem Falle setzt der Gegenspieler solange Figuren auf das Brett, bis dem ersten Spieler ein gültiger Zug möglich ist. Renaissance kümmert sich automatisch um diese Situation — man muß nur die Anzeige 'YOUR TURN/MY TURN' im Auge behalten, um zu wissen, wer an der Reihe ist. Das Spiel endet, wenn entweder jedes Feld auf dem Brett gefüllt ist, oder wenn keiner der Spieler einen gültigen Zug ausführen kann. Am Ende werden die Figuren gezählt, und die Person mit den meisten Figuren auf dem Brett gewinnt.

Istruzioni di Caricamento:—

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

SCACCHI —

Per fare le mosse richieste, basta digitare i riferimenti della casella di partenza, facendoli seguire dai riferimenti della casella di arrivo sulla scacchiera e premendo RETURN: esempio: E2E4 RETURN. Le mosse sbagliate possono essere corrette usando il tasto DEL.

Il numero accanto alla lettera P indica la profondità dell'analisi del Gran Maestro in quel momento: esempio: P3 vuol dire che il Gran Maestro ha analizzato una mossa per sé, una per il giocatore ed ancora un'altra per sé. La migliore mossa identificata da lui fino a quel momento viene presentata in basso.

Il numero accanto alla lettera L indica il livello di gioco, che può essere alterato premendo seguito da 0-9. Sullo schermo appaiono due orologi, di cui quello in alto è del Gran Maestro e quello in basso del giocatore.

FUNZIONI SPECIALI

- F2 — Manda il Gran Maestro in automatico in cui gioca contro se stesso. Premere RUN/STOP per uscire.
F2 — Modifica il colore di primo piano
F5 — Modifica il colore di fondo
F7 — Modifica il colore del bordo
— Cancella le ultime due mosse, cioè l'ultima del Gran Maestro e l'ultima del giocatore (viene disattivato dopo Matt o Impasse)
? — Funzione per suggerimenti. Premendola quando è il proprio turno per muovere, si otterrà una proposta di mossa. Per implementarla basta premere RETURN, ma la si può ignorare digitando una mossa di propria scelta.

CTRL O

RUN/STOP — Inizia una nuova partita con colori invertiti.
Interrompe le riflessioni del Gran Maestro e lo forza a proseguire la partita.

LIVELLI E TEMPI MEDI DI RISPOSTA

0 — Ore/Giorni	5 — 1.5 minuti
1 — 15 secondi	6 — 3 minuti
2 — 3515 secondi	7 — 5 minuti
3 — 35 secondi	8 — 30 minuti
4 — 1 minuto	9 — 2 ore

Il livello 0 è un livello per analist o per partite a distanza.

ARROCCAMENTO

Digitare solo la mossa del Re...

Premere E1G1 per arroccare il Re Bianco dalla parte del Re
Premere E1C1 per arroccare il Re Bianco dalla parte della Regina
Premere E8G8 per arroccare il Re Nero dalla parte del Re
Premere E8C8 per arroccare il Re Nero dalla parte della Regina

EN PASSANT

Digitare la mossa del Pedone come al solito

PROMOZIONE

Il Gran Maestro promuove automaticamente il Pedone del giocatore a Regina.

Quando il Gran Maestro promuove il proprio Pedone, può selezionare quello che crede.

OTELLO

Per iniziare premi F1, scrivi il nome e poi scegli se vuoi giocare con il Bianco o con il Nero (il Nero muove per primo), infine scegli un livello tra 1-8. I principianti, di solito scelgono 1. Il cursore lampeggiante si muove mediante i tasti cursore o il Joystick (nella porta 2). Portare il cursore sulla casella desiderata e premere RETURN oppure FUOCO. Le mosse illegali vengono invalidate. Quando la mossa tocca al computer, lampeggia l'opzione PL; per farlo giocare, basta premere RETURN oppure FUOCO. Quando ai livelli più alti appare un puntino rosso sullo schermo, significa che il computer sta meditando sulla mossa migliore.

FUNZIONI SPECIALI

Queste si selezionano dal menu. Basta muovere il cursore fuori dalla scacchiera e su quello prescelto, poi premi RETURN oppure FUOCO.

- PL — Gioco. Non è necessario sceglierlo perché il programma lo seleziona automaticamente. Perché il computer possa eseguire la sua mossa, il cursore deve essere su PL.
CH — Cambio di campo. Tu e il computer vi scambiate i colori
TA — Annulla le mosse premendo in Giù il cursore o muovendo in Giù il Joystick. Le mosse si ripristinano premendo il cursore in Su o muovendo il Joystick in Su.
SE — Imposta la scacchiera. Muovi in giro normalmente. Usa B per impostare un pezzo nero, W per uno bianco, usa la spaziatrice per vuotare una casella e X per uscire su modalità gioco.
HE — Aiuto. Questo non si può usare nel livello 1. Il computer ti suggerirà la prossima mossa.
LE — Livello. Basta battere il numero del livello che vuoi.
F1 — Abortisce il gioco

IL GIOCO

Otello si gioca su una scacchiera 8 x 8 con due giocatori. Uno ha i pezzi bianchi e l'altro i pezzi neri. All'inizio, ciascun giocatore ha due pezzi posizionati al centro della scacchiera.

Il Nero muove sempre per primo, e deve piazzare uno dei suoi pezzi in modo tale da intrappolare uno o più pezzi bianchi tra lui e un altro pezzo nero già sul posto.

L'intrappolamento può essere in orizzontale, in verticale o in diagonale.

Guardando una dimostrazione del programma, si può capire meglio come funziona l'intrappolamento. Il gioco proeque con i giocatori che piazzano un pezzo alla volta a turno. Può anche succedere che un giocatore non possa eseguire una mossa legale. In quel caso, il suo avversario continua ad aggiungere pezzi fino a che il primo giocatore non riesce a sbloccarsi. Il gioco si occupa di questa situazione automaticamente — tieni d'occhio l'indicatore TURNO MIO/TURNO TUO. Il gioco termina quando tutte le caselle sulla scacchiera sono piene, oppure se nessuno dei due giocatori riesce a fare una mossa legale. Alla fine, si contano i pezzi e la persona con il maggior numero di pezzi sulla scacchiera è il vincitore.