

S A R G O N 2.5 Schach

Sargon 2.5 ist eines der spielstärksten Schachprogramme für Ihren SHARP MZ-80 Computer. Da für den MZ-80 K und den MZ-80 A verschiedene Versionen verfügbar sind, werden Anweisungen, die für den MZ-80 A gelten, in \langle Klammern \rangle gesetzt. Alle Eingaben sind mit der CR-Taste zu bestätigen!

Nach dem Einladen meldet sich Sargon 2.5 mit der Frage "WOLLEN WIR EIN SPIEL MACHEN? (J/N):". Bei J kommen Sie ins Spiel, bei N in ein Auswählen0.

Spiel
Sargon fragt Sie nun "WELCHE FARBE? WEISS W SCHW. 5 (W/S):". Danach folgt die Eingabe der Spielstärke "NIVEAU (0-6):". 0 ist der kleinste und schnellste Schwierigkeitsgrad, 6 der höchste (Rechenzeit bis zu 6 Stunden). Auf dem Bildschirm erscheint nun das Schachbrett mit den Figuren, und zwar erscheinen die weißen Figuren unten, die schwarzen Figuren oben. Je nach Farbwahl macht der Computer den ersten Zug oder erwartet Ihre Eingabe. Dazu drücken Sie erst CR, dann die Koordinaten des Feldes auf dem die Figur steht, einen Trennstrich - und die Zielkoordinaten. Beispiel.: A2-A4. Mit DEL kann korrigiert werden. Als Abschluß CR drücken. Der Computer paßt auf, daß Sie keine falschen Züge machen. Bei Rochade und En-passant geben Sie bitte Königs- bzw. Bauernzug ein. Sargon quittiert mit 0-0-0 (große Rochade), 0-0 (kleine Rochade). Wird eine Figur ge-

schlagen, so erscheint zwischen den Koordinaten ein X. Beispiel: M7XG6. Sie haben aber noch folgende Möglichkeiten:
CR und SHIFT \rightarrow BREAK Rücksprung zum Spielanfang
CR und * Spielstärke ändern
CR und ; Farbwechsel
CR und SHIFT ; \langle / \rangle Computer spielt beide Farben (mit SHIFT BREAK abbrechen)

- Auswählen0**
- Modifikation (M)** Ändern des Spielfeldes.
- Problemtellung (P)** Auf einem leeren Schachbrett können nun bestimmte Stellungen aufgebaut werden.
- Spiel-Spiel (J)** Computer spielt beide Farben.
- Neuspiel ab Zug (R)** Sie können das laufende Spiel noch einmal bei einer beliebigen Zugnummer beginnen.
- Wiederholung (W)** Das letzte Spiel wird noch einmal wiederholt. Geben Sie für jeden Zug ein CR ein.
- Speichern (S)** Bisherige Partie auf Cassette abspeichern.
- Einladen (C)** Abgespeicherte Partie einladen.

Bei M und P werden direkt auf dem Schachfeld Figuren gesetzt bzw. gelöscht. Ein Teil der Tastatur wird dabei zu einer Cursortastatur, die folgende Form hat:



Beim MZ-80 K handelt es sich um die 9 Tasten in der Ecke unten rechts.

Beim MZ-80 A ist es der Ziffernblock (1-9) rechts neben der Tastatur. Mit

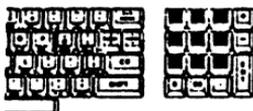
den 8 äußeren Cursortasten wird nun eine Position angefahren. Wenn sie erreicht ist, die Taste in der Mitte drücken (X). Nun kann die alte Figur mit der Space-Taste gelöscht werden. Soll eine neue gesetzt werden, ist zuerst Figur und dann Farbe anzugeben. Die Figuren und Farben haben folgende Abkürzungen:

R = König	D = Dame
I = Turm	C = Springer
F = Läufer	P = Bauer
W = Weiß	S = Schwarz

Anschließend mit CR bestätigen. Wenn Sie wieder ins Spiel zurück wollen, drücken Sie die Taste in der Mitte (X) und anschließend CR.



MZ-80 K



MZ-80 A



Schachprogramm für SHARP MZ-80 **A**

Schwarz-Bürotechnik
Mühlenstraße 40
2080 Pinneberg
Telefon 04101-23311