

# **Cyrus II**

Sie haben mit Cyrus II eines der leistungsfähigsten Schachprogramme erworben, die der Markt für die CPC-Rechner bereithält. Neben einem starken Schachgegner bietet Cyrus II Ihnen noch andere Funktionen.

Sie können sich durch den Rechner Züge empfehlen lassen, die Partie durch einen Drucker protokollieren lassen, die Figuren des Gegners übernehmen oder ganz einfach einen unglücklichen Zug zurücknehmen.

## Ladeanweisungen

### **CPC 464 bzw. CPC 664, 6128 mit angeschlossenem Kassettenrecorder.**

Schalten Sie Ihren Rechner an. Wenn Sie einen CPC 464 mit angeschlossener Floppydisc-Station haben, schalten Sie bitte nur den Rechner an.

Bei CPC 664 & 6128 geben Sie bitte folgendes ein:

]tape

Den senkrechten Balken erhalten Sie durch Drücken der Tastenkombination Shift + Klammeraffe (at).

Nun geben Sie bei allen Rechnern ein:

RUN"

Schicken Sie diesen Befehl durch Betätigen der Enter Taste zum Rechner ab.

Cyrus II wird nun automatisch geladen und meldet sich mit einem drei-dimensional dargestellten Schachbrett.

Wie wird gespielt?

Unmittelbar nach Beendigung des Ladevorganges befinden Sie sich in Ihrer ersten Partie gegen den Rechner. Sie spielen bei dieser ersten Partie immer Weiß.

Sie können zwischen zwei verschiedenen Darstellungsarten wählen, einmal die Perspektive, zum anderen die Draufsicht.

Sie können durch Drücken der »ESC« Taste jederzeit zwischen diesen beiden Darstellungsarten wählen.

Wenn Sie sich in der Draufsicht-Darstellung des Brettes befinden, gelangen Sie durch Betätigen der Leertaste in einen Hilfsbildschirm, in dem alle Cyrus II Kommandos aufgeführt sind. Nochmaliges Betätigen der Leertaste bringt Sie zurück zum Spielbrett.

Sie steuern Ihre Spielfiguren durch die Cursortasten. Auf dem Bildschirm finden Sie einen kleinen weißen Pfeil. (In der Draufsichtperspektive erscheint der Cursor als blinkendes Quadrat.) Steuern Sie so, daß er auf das Feld mit der Figur, die Sie ziehen möchten, deutet. Durch Betätigen der Copy-Taste wählen Sie die Figur an. Bewegen Sie den Pfeil, verdoppelt er sich. Einer der beiden Pfeile ruht auf dem Feld mit der von Ihnen gewählten Figur, mittels des anderen können Sie das Feld anwählen auf das die Figur ziehen soll. Ein weiteres Betätigen der Copy-Taste schließt den Zug ab. Cyrus II weist Züge, die nicht den Regeln entsprechen, zurück.

## Die Zusatzfunktionen im Detail

A = Positionsaufbau

B = Rücknahme eines Zuges

C = Abspeicher oder Laden eines begonnenen Spiels.

D = Demo

G = Neue Partie

H = Zugvorschlag

I = Brett umdrehen

M = Bedenkzeit des Rechners kürzen

P = Druckerprotokoll

Y = Spielanalyse

X = Spielstufe anwählen

Versuchen Sie nach dem Drücken einer der erwähnten Funktionstasten ruhig noch einmal die Leertaste. Zu einigen spezielleren Punkten hält das Programm noch zusätzliche Informationen bereit.

Bleibt uns, dem DMV-Team, noch, Ihnen viel Spaß zu wünschen.