

Schach

Ein Software-Projekt von

Lydia Engelhardt, Sophia Kuhlmann, Vincent Schiller und Friederike Weilbeer



Zu Beginn

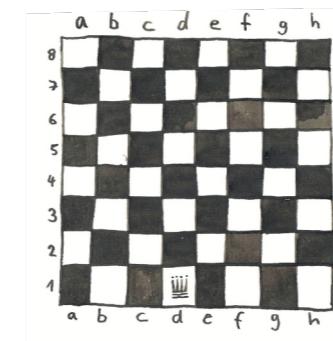
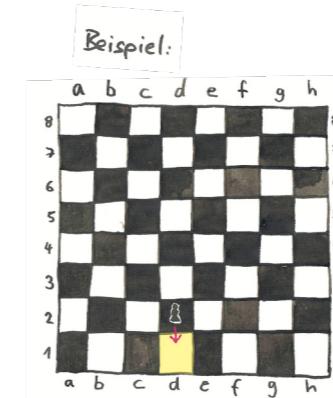
Das Schachspiel ist wohl das berühmteste Gesellschaftsspiel der Welt. Es kommt in ganz verschiedenen Formen daher: Aus Pappe und Holz, aus Plastik und manchmal sogar aus Marmor und Gold. Längst nicht alle wissen, wie man mit den kunstvoll geschnitzten Figuren: Den Pferden, Türmen und natürlich dem König spielt. Andere wiederum haben es zu wahrer Meisterschaft im Schach gebracht und erkämpfen sich einen Sieg nach dem anderen.

Wenn du nun wissen möchtest, wie du ganz einfach in die Welt des Schachspiels eintauchen kannst, mach es dir gemütlich und lies weiter!



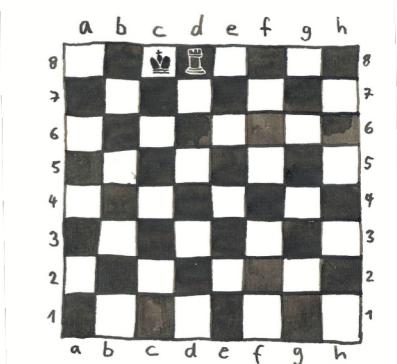
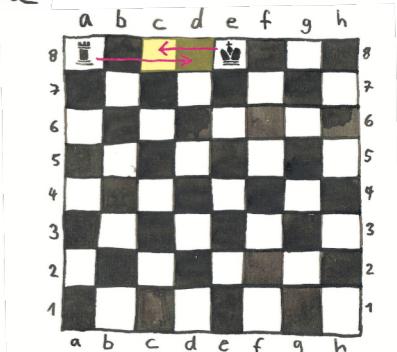
Zu den Schachregeln

Das Spiel folgt grundsätzlich den Regeln des Weltschachverbands (FIDE). Neben den Standard-Zügen unterstützt dieses Spiel die Rochade, die Bauernumwandlung und den En-Passant-Zug. Diese Sonderfunktionen sind hier noch einmal kurz erklärt:



Rochade

Die Rochade ist eine Art Tausch deines Königs mit einem deiner Türme. Dazu darf weder der König, noch der entsprechende Turm in dieser Partie schon einmal bewegt worden sein und alle Felder dazwischen müssen leer sein. Bei der Rochade wird der König zwei Felder in Richtung des Turmes versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



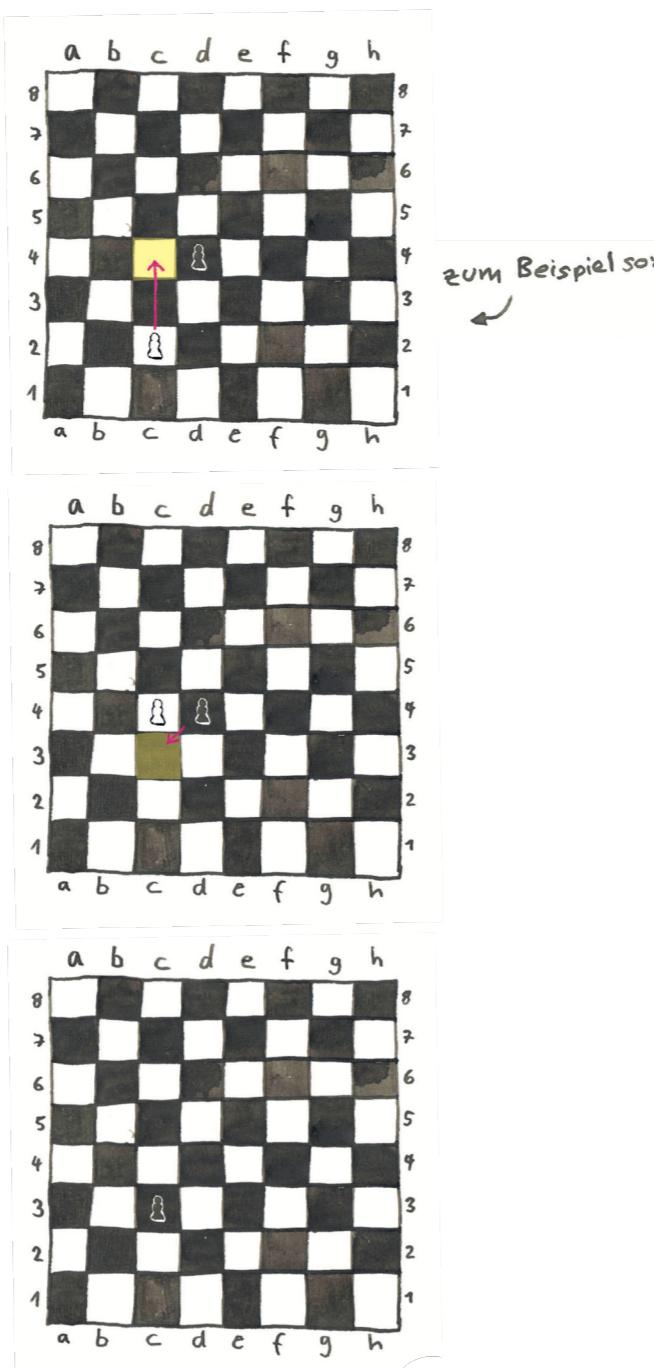
Bauernumwandlung

Wenn einer deiner Bauern auf die Basislinie deines Gegners bewegt wird, wird der Bauer nach deiner Wahl in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt.

Zu Beginn des Spiels

Das Spiel lässt sich sowohl auf der Konsole als auch in einem grafischen Modus spielen. Wenn du das Spiel auf der Konsole spielen möchtest, dann starte das Programm über die Kommandozeile mit dem Parameter „`--no-gui`“. Ohne zusätzlichen Parameter wird das Spiel im grafischen Modus gestartet.

Beim Start des Spiels erscheint das Hauptmenü. Du kannst jetzt wählen, ob du gegen den Computer oder gegen einen Menschen spielen möchtest. Gib dazu einfach die entsprechende Zahl ein und bestätige mit Enter.



Spiel über die Konsole

Vor dir siehst du nun endlich, ein für dich vorbereitetes Schachbrett. Du musst jetzt nichts anderes mehr tun, als deine Figuren, die du übrigens immer unten siehst über's Feld zu dirigieren.

Aber Vorsicht! Versuche deine Züge immer Regelkonform einzugeben. Wenn du dies nicht tust, kommt eine Aufforderung deinen Zug nochmals einzugeben. Nun aber richtig...



Die Eingabe

Wir richten uns in diesem Spiel nach der Standard-Schachnotation. Ein Zug baut sich wie folgt auf:

„[Ausgangsposition]-[Zielposition]“

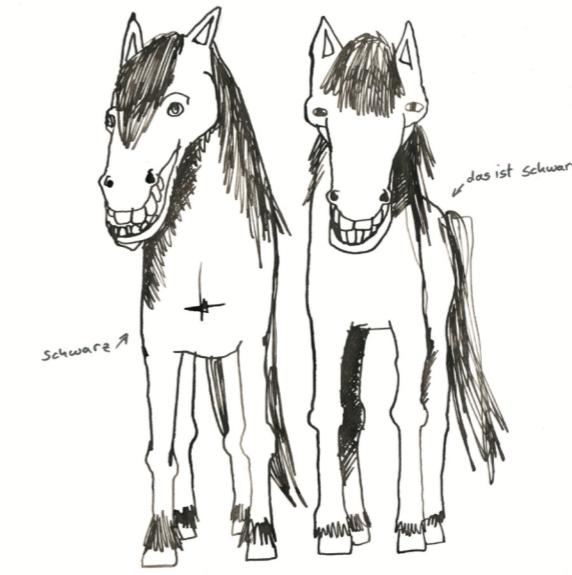
Eine Position ist dabei eine Kombination aus der Spalte (Buchstaben a bis h) und der Zeile (Zahlen 1 bis 8).

Wenn du dich bei der Eingabe verschreibst oder der Zug, den du eingegeben hast, ungültig ist, weist dich das Spiel darauf hin. Du darfst dann eine neue Eingabe tätigen.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Hinweis

Die Eingabe „d2-d3“ bewegt deinen Bauern vom Feld d2 ein Feld nach vorne auf das Feld d3.



Zu Beginn kann es etwas unübersichtlich sein, wie welches Feld heißt. Um einen besseren Überblick zu bekommen, kannst du dieses Feld beim Spiel offen lassen, um so schneller einen Zug einzugeben.

Eingabe von Sonderzügen

Bauernumwandlung

Gib hinter deine Eingabe den entsprechenden Großbuchstaben der Figur an, in die du deinen Bauern umwandeln möchtest (**Q** für Dame, **B** für Läufer, **N** für Springer, **R** für Turm). Wenn keinen Buchstaben angibst, wird dein Bauer in eine Dame umgewandelt.

Rochade

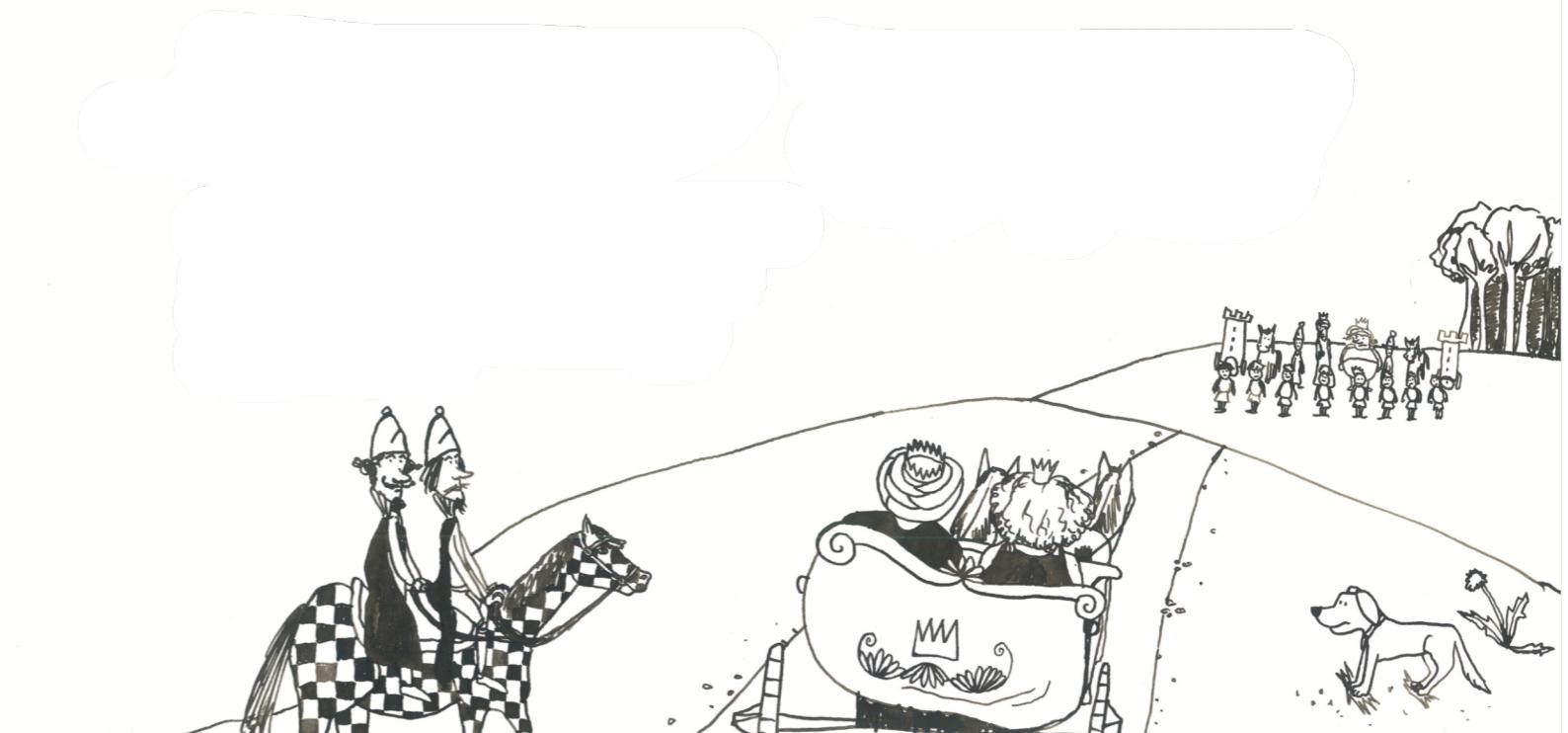
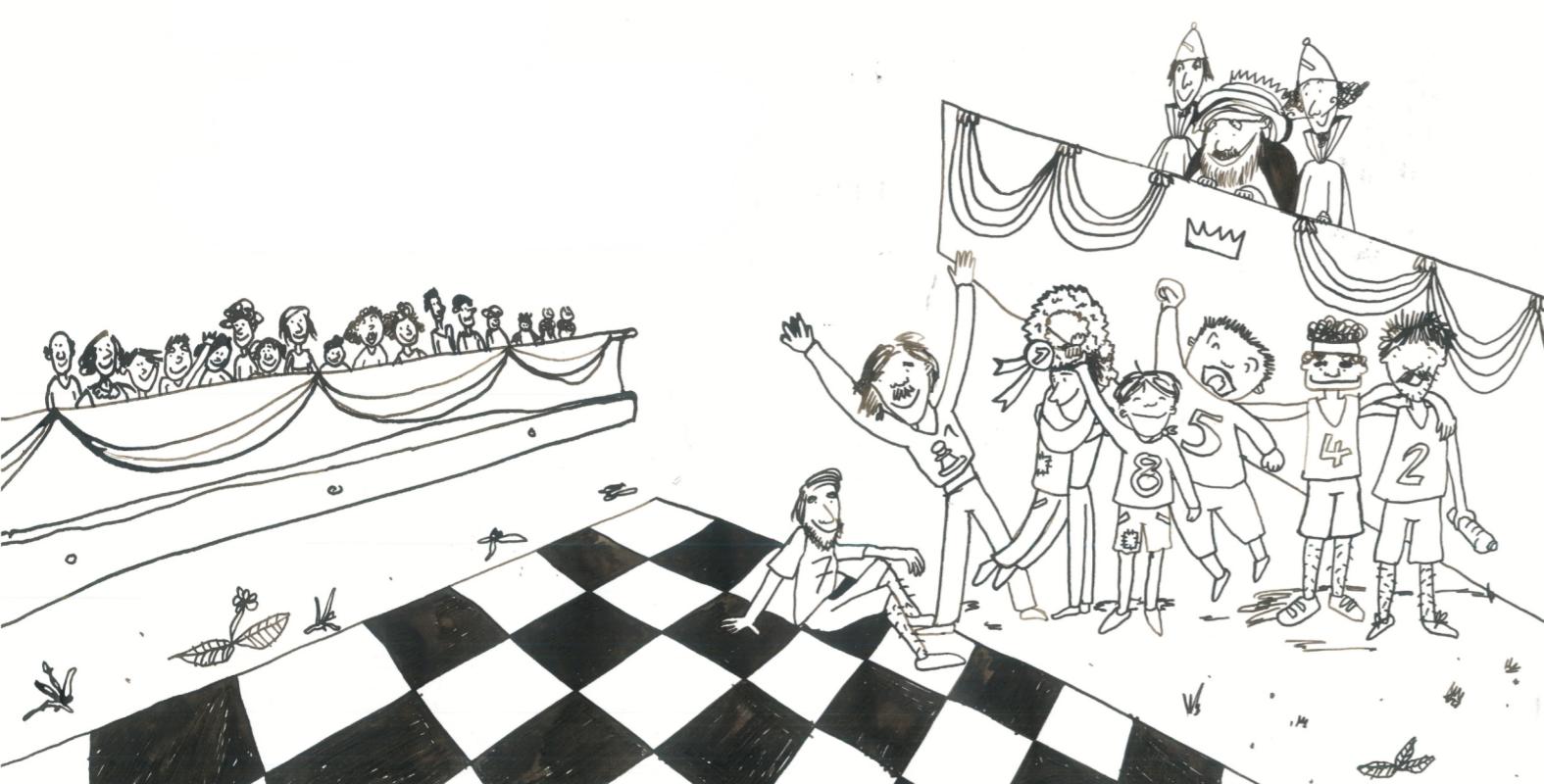
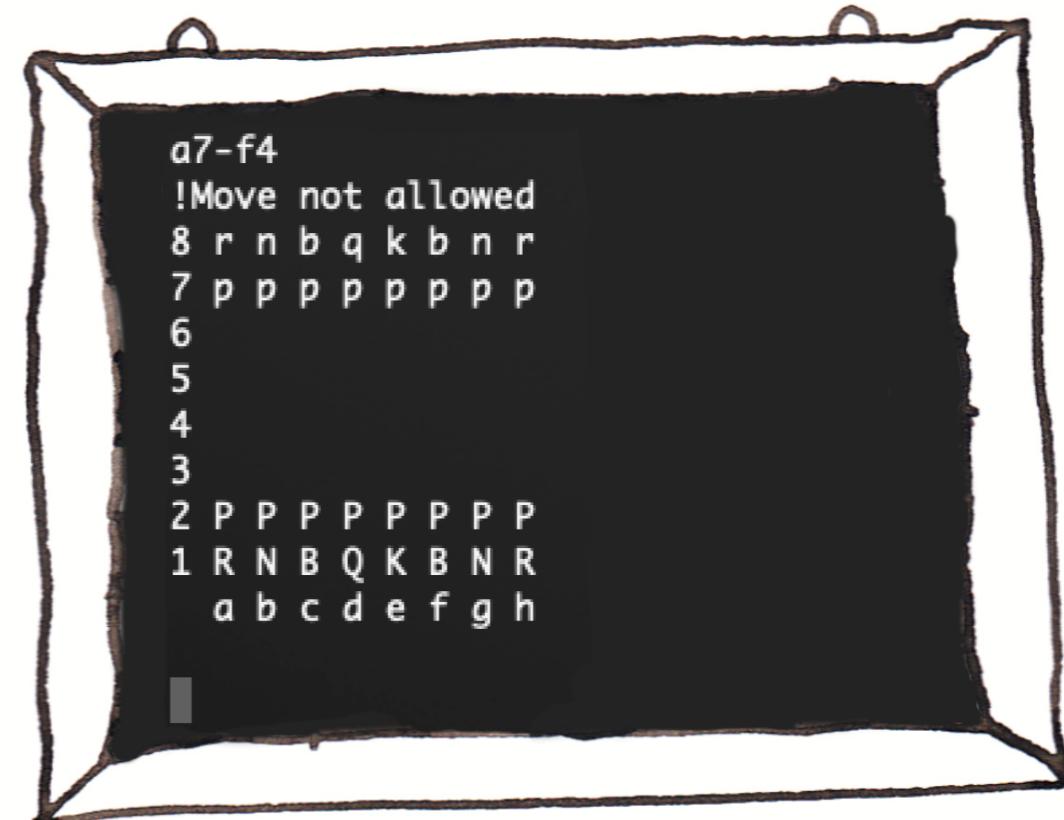
Um eine Rochade auszuführen, bewege den König auf das jeweilige Feld vor den Turm. Zum Beispiel möchte Spieler Weiß eine Rochade auf der Seite der Dame durchführen und gibt dafür einfach „**e1-c1**“ ein.

En Passant

Gib als Zielfeld das diagonale Feld ein, als ob dein Bauer gerade normal einen gegnerischen Bauern schlägt.

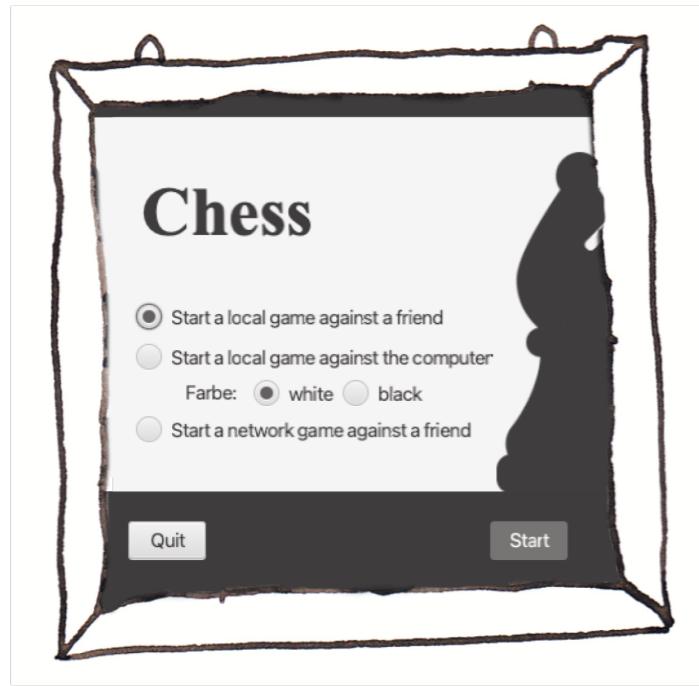
Falsche Eingaben

Manchmal kommt es vor, dass du dich verschreibst oder ein Zug den du machen möchtest, nicht funktioniert, da du sonst eine Regel verletzen würdest. Das ist kein Problem. Das Spiel wird dich darauf hinweisen und dich bitten, erneut eine Eingabe zu tätigen. Bedenke aber jedoch, dass deine Zeit auf der Schachuhr trotzdem weiterläuft.



Spiel über die GUI

Wenn du über die GUI spielen möchtest, musst du zu beginn einen Spielmodus und eine Teamfarbe auswählen. Wenn du mit deiner Eingabe zufrieden bist, drücke den Blauen Knopf, um das Spiel zu starten.



Die Oberfläche

Im Zentrum des Fensters befindet sich das Schachfeld. Durch andrücken der gewünschten Figur, wird diese ausgewählt. Ein zweites drücken auf ein gültiges Feld führt den Zug anschließend aus. Rechts vom Brett befindet sich die Zughistorie, wo alle ausgeführten Züge aufgelistet sind. Neben dem „Back to menu“ Button, der einen wieder in das Hauptmenü befördert, gibt es drei Einstellungen. Ist „Touch move“ aktiviert, muss eine einmal ausgewählte Figur bewegt werden. „Possible moves“ hebt alle Felder hervor, die die ausgewählte Figur betreten kann. Ist „Rotate“ aktiviert, wird das Brett immer so gedreht, dass der aktive Spieler seine Figuren auf der Unterseite sehen wird. Über den Reiter „Promotion“ kann im falle einer „Pawn conversion“ ausgewählt werden, welche Figur man erhalten möchte. Standardmäßig ist dieser auf Dame gesetzt. Unter dem Brett werden alle aus dem Spiel ausgeschiedene Figuren aufgelistet. Wenn ein Spieler im Schach steht, wird dies durch ein Banner am oberen rand Mitgeteilt.

