

# The Board With The Figures – tbWTF



## Bedienungsanleitung

### Programmstart

Zu Beginn hat der Spieler die Möglichkeit, das Spiel entweder als reine Konsolenanwendung oder mit einem 2D-GUI zu starten.

Die reine Konsolenausgabe wird mittels

```
schach --no-gui
```

gestartet. Für die Nutzung des 2D-Interfaces muss dieser Startparameter wieder entfernt werden.

Zum einfachen Testen des Spiels kann zudem das 'Simple'-Flag genutzt werden, das mit

```
schach --simple
```

aufgerufen wird.

### Initialisierung in der no-GUI Version (Konsole)

Möchte der Spieler, das Programm in der Konsolenvariante spielen, wird er zunächst durch das Menü geleitet. Er hat dabei einige Auswahlmöglichkeiten, die er durch die Eingabe der entsprechenden Zahl vor dem jeweiligen Menüpunkt treffen kann:

- Hauptmenü

Im Hauptmenü hat der Spieler die Wahl, ein neues Spiel zu starten (1), ein vorheriges Spiel zu laden (2) (noch nicht implementiert) oder das Spiel direkt wieder zu beenden (3), wenn er es sich anders überlegt hat. Wählt der Spieler *Start game*, wird er weiter geleitet.

- Gegner wählen

Es kann entweder gegen einen anderen Menschen oder gegen eine von drei unterschiedlich starken KIs gespielt werden.

- Auswahl der Farbe von Spieler 1

Wurde eine KI als Gegner gewählt, so kann der Spieler entscheiden, ob er die weißen Figuren spielt oder die schwarzen.

Willkommen auf dem Konsolen-Schlachtfeld! Zur schnellen Orientierung und Entwicklung einer Erfolgsstrategie wird den Spielern das Schachbrett überragend übersichtlich präsentiert:

```

      8   r   n   b   q   k   b   n   r
      7   p   p   p   p   p   p   p   p
      6
      5
      4
      3
      2   P   P   P   P   P   P   P   P
      1   R   N   B   Q   K   B   N   R
          A   B   C   D   E   F   G   H

```

Der weiße Spieler (unten) hat seine Figuren in G R O S S B U C H S T A B E N, die schwarzen Figuren werden in k l e i n b u c h s t a b e n angezeigt.

Bedeutung der Spielfiguren: P/p - Bauer, R/r - Turm, N/n - Springer, B/b - Läufer, Q/q - Königin, K/k - König

Das Spiel beginnt. Gültige Eingaben sehen wie folgt aus: "a2-a4" würde z.B. die Figur auf dem Feld A2 auf das Feld A4 bewegen, sofern die Figur denn diese Bewegungsmöglichkeiten hat. Der Bindestrich trennt also immer die Start- von den Zielkoordinaten.

Um einen Bauern, der die letzte Zeile erreicht umzuwandeln, muss nach der Eingabe der Koordinaten das Kürzel der entsprechenden Figur als Großbuchstabe eingegeben werden (s.o.), z.B. "a7-a8Q", um den weißen Bauern, der von A7 auf A8 gezogen wird, in eine Dame umzuwandeln.

Ungültige Züge und falsche Eingaben führen zur Ausgabe einer Fehlermeldung. Das Programm wartet dann weiterhin auf eine gültige Eingabe des Spielers, der an der Reihe ist.

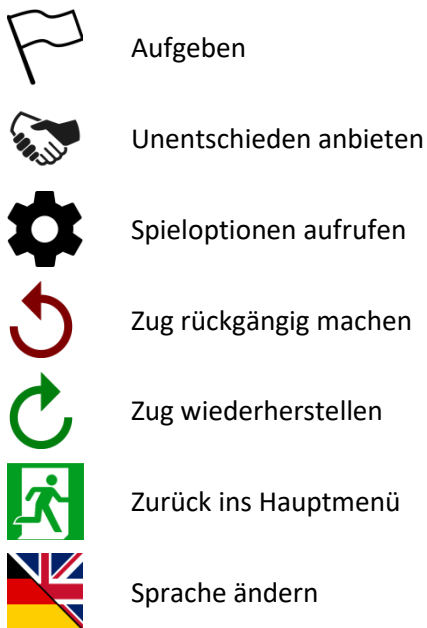
Gib eine der folgenden Sondereingaben in die Konsole ein für coole Zusatzfeatures:

- language / sprache: Sprache zwischen deutsch und englisch ändern
- beaten / friedhof: Geschlagene Figuren anzeigen
- draw / remis: Unentschieden anbieten
- surrender / aufgaben: Aufgeben
- undo / rückgängig: Zug rückgängig machen
- redo / wiederholen: Rückgängig gemachten Zug wiederholen

## Das Spiel in der GUI Version

Die GUI-Version startet mit dem Hauptmenü, bei dem The Board With The Figures (tbWTF) aufgerufen wird. Hier kann der Spieler sich entscheiden, ob er eine Partie Mensch vs Mensch oder Mensch vs Computer starten möchte. Sucht der Spieler die Herausforderung gegen die KI, so wird er gebeten, sich für einen von drei Schwierigkeitsgraden und anschließend für eine Farbe zu entscheiden.

Es gibt eine Reihe an Optionen, die der Spieler während des Spiels per Knopfdruck an- und abwählen kann:



Mögliche ein- oder ausschaltbare Spieloptionen:

- Laufmöglichkeiten anzeigen: Schalte die Vorschau für die erreichbaren Felder der ausgewählten Spielfigur ein oder aus.
- Ausgewählte Figur sperren: Die Figur, die als erstes ausgewählt wurde, muss auch gezogen werden.
- Feld drehen: Drehe das Spielfeld, sodass der aktive Spieler für das Board von unten sieht.
- Schach anzeigen: Zeige an, ob ein König im Schach steht.

## Klappentext

Versuch die Verteidigungslinien deines Gegners einzuschnüren und vernichte seinen König! Aber pass auf, dass du dich nicht verguckst, sonst stehst du schnell mit dem Rücken zur Wand!!!

Das Spiel ist vorbei, wenn ein König schachmatt gesetzt wird. Nicht weniger spektakulär ist die Möglichkeit zu einem Unentschieden.

## Allgemeine Regeln

Es wird nach den [Regeln des Deutschen Schachbundes](#) gespielt. Sonderzüge wie das Schlagen en passant oder die Rochade sind erlaubt.

## Trivia

- Johnny Rook ist der englische Name des Falklandkarakaras und Schutzpatron unseres Codes.
- In einer späteren Iteration wird als Killer-KI in Erscheinung treten.

