

Εντολή από PC ή απάντηση από το PC (ASCII)	Επί πλέον ενέ- ργειες	Ενέργεια Εντολής	Απάντηση προς PC (ASCII) ή εντολή από AVR
AT<CR>		Απλή Απάντηση OK	OK<CR>
RST<CR>		RESET (Warm Start)	OK<CR>
SP<SP> {B,W}<CR>		Set Player to Black or White (ένα από τα δύο), π.χ. SP<SP>B<CR>	<CR>
NG<CR>		New Game	OK<CR>
EG<CR>		End Game	OK<CR>
ST<SP>[1-9]<CR>	Default = 2 sec αν δεν δοθεί εντολή	Set Time, με μονοψήφιο ακέραιο όρισμα, σε δευτερόλεπτα	OK<CR>
MV<SP> { [A-H], [1-8] }<CR>		Move, κίνηση αντιπάλου, ενδεικτικά MV G3	OK<CR>
Απάντηση OK<CR> από το PC		My Move, κίνηση παίκτη, ενδεικτικά MM B5	MM<SP>{ [A-H], [1-8] }<CR>
PS<CR>		Pass, το PC δεν έχει κίνηση, ο AVR ξαναπαίζει	OK<CR>
OK<CR>		My Pass, ο AVR δεν έχει κίνηση, το PC ξαναπαίζει	MP<CR>
Απάντηση OK<CR> από το PC	Αναμνα LED1	I Win (ο παίκτης AVR κερδίζει)	WN<CR>
<CR>	Αναμνα LED2	I Lose (ο παίκτης AVR χάνει)	LS<CR>
<CR>	Αναμνα LED3	Tie (ισοπαλία)	TE<CR>
Απάντηση από το PC OK<CR> ή PL<CR> για αποδοχή ή απόρριψη αιτήματος, αντίστοιχα		Illegal Move (ο αντίπαλος έκανε παράνομη κίνηση)	IL<CR>
Απάντηση από το PC OK<CR> ή PL<CR> για αποδοχή ή απόρριψη αιτήματος, αντίστοιχα		Illegal Time (ο αντίπαλος ξεπέρασε το επιτρεπτό χρονικό όριο, 2sec ή όποια τιμή έχει αλλαχτεί από την εντολή ST)	IT<CR>
Απάντηση από το PC OK<CR>		I Quit, αποδέχομαι ήττα και τελειώνω την παρτίδα	QT<CR>
WN<CR>		You Win, είτε ο αντίπαλος παραιτήθηκε, είτε έκανε παράνομη κίνηση ή ξεπέρασε το χρονικό όριο, λήξη παιχνιδιού με νίκη του παίκτη AVR που δέχθηκε το μήνυμα	OK<CR>