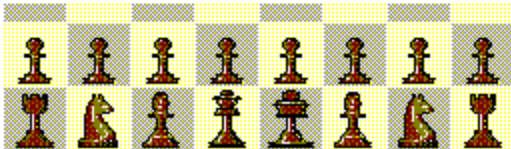


# LCHES



## & Windows



Dit is de hulp voor LCHES voor Windows. De hulp is zo opgebouwd dat deze nauw is verbonden met de menu-structuur zoals deze in het programma voorkomt. Kies uit de volgende hoofdmenus;

Bestanden

Bewerken

Spel

Zetten

Opties

Windows

Help

Copyright

## **Copyright 1992 (c) BrainMaster, G. Neef**

Deze hulp is integraal onderdeel van LCHES voor Windows (NL) en wordt beschermd door de auteurswet. Geen enkel onderdeel van de leveringsomvang mag derhalve worden vermenigvuldigd en/of worden verspreid zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van auteur/uitgever.

## **Bestanden menu.**

Onder deze menukeuze kunnen spellen en opstellingen worden bewaard, opgeroepen en eventueel worden verwijderd. Tevens zijn alle afdruk- en printer-functies hier ondergebracht.

De met (\*) gemerkte keuzes zijn alleen beschikbaar als de Expert-menus aan staan. Het hoofdmenu is onderverdeeld in;

Partijen

Bewaren als

Vervang spel

Afdrukken (\*)

Database openen

Database aanmaken

Database sluiten

Database onderhoud

Boek onderhoud

Script

Einde

## **Bewerken menu**

Onder dit menu zijn een aantal functies die het spelverloop beïnvloeden. Enkele van deze zijn in dialoogvorm verwoord, en herkenbaar aan de (...) achter de selectie-tekst. Onderstaand zijn de beschikbare keuzes, de met (\*) gemerkte items zijn alleen aanwezig als de Expert-menu's aan staan.

De beschikbare keuzes voor zowel expert als eenvoudige menu's zijn;

Roteer

Opstellen

Kopieer schaakbord

Kopieer zettenlijst

Kopieer lijst + annotaties

Lijst van klembord

## **Spel menu.**

De spel of partij controle funkties zijn onder dit hoofdmenu geplaatst, dit om de meest gebruikte handelingen snel te kunnen bereiken. Kies uit;

Nieuw spel  
Begin spel  
Stop partij  
Partij details  
Spelers  
SpelTempo

## **Zetten menu.**

Om de controle over de zettenlijst(en) te houden zijn een aantal functies voorhanden. Zo is er de lijst met geldige zetten die in een eigen pop-up Window kan worden bekeken, en waar desgewenst een selectie uit gemaakt kan worden.

Voor nadere uitleg raadpleeg;

[Geldige keuzelijst](#)

[Computerzet](#)

[Onmiddelijk](#)

[Annoteren](#)

[Analyse zet \(\\*\)](#)

[Terug](#)

[Vooruit](#)

## **Opties menu**

Diverse instelmogelijkheden die het totale gedrag van LCHES voor Windows bepalen zijn hier ondergebracht:

Instellingen bewaren

Algemene

Klokken

Analyse setup (\*)

Statistiek (\*)

Schaakbrein (\*)

Kleuren

Kies stukkenet

Selecteer klok

## **Windows menu.**

Met de hier beschikbare keuzes kunnen de ikonen worden opgesteld en het aktieve venster worden gekozen.

Uitgangspositie (\*)

Optimaal bord (\*)

Optimale klok

Minimum (\*)

Alles minimum (\*)

Pictogrammen opstellen (\*)



## **Hulp menu.**

Onder dit menu vind u de bekende Over ... dialoog, welke enige wetenswaardigheden over het programma verteld.

Ook zijn de diverse ingangen voor (de hier getoonde) hulp terug te vinden. De hulp is altijd te bereiken, hetzij met de F1 toets (Index) of de Shift+F1 (onderwerpgevoelig) toets, danwel via dit menu. In een aantal gevallen wordt een deel van de menus uit gezet, de hulp is echter altijd beschikbaar.

Kies uit;

Hulp

Hulp bij hulp

Toetsenbord hulp

Logo

## **De Schaak database.**

LCHESS voor Windows bezit de mogelijkheid om spelen en/of opstellingen te bewaren in een geselecteerde database. De database kan dan dienen als naslag werk, of om afgebroken partijen op te roepen en verder uit te spelen. Ook kan een database worden gebruikt om bijv. grootmeester partijen in te voeren en "na te spelen", of te evalueren. Een database bestaat uit twee bestanden, het data-bestand met de extensie .LDB en het index-bestand .LDX.

Vanzelfsprekend is het gebruik niet gelimiteerd tot slechts een database, maar is men vrij in het aantal aan te leggen databases. Een nieuw bestand kan worden gemaakt met de menu-keuze "Database aanleggen ...". Wisselen van database kan met de keuze "Open database ..." worden bereikt. Samen met de selectie "Database sluiten" zijn deze te vinden onder het "Bestanden" hoofdmenu.

Zoals ieder DBMS heeft ook de schaak database behoefte aan onderhouds functies zoals her-indexeren, compressie enz. Deze zijn als sub-menu terug te vinden onder het voornoemde hoofdmenu. Voor een uitvoerige uitleg kies uit;

Database openen

Database aanleggen

Database sluiten

Database onderhoud:

Informatie

Her-indexeren

Comprimeren

## **Een schaak-database openen.**

Deze dialoog verloopt net zoals het openen van een 'normaal' bestand, en kan worden opgeroepen met de Database openen keuze onder het bestandenmenu. Ook wanneer met de Partijen selectie een spel moet worden gevonden, en er nog geen database ge-opend is, verschijnt de dialoog.

Met behulp van de dialoog kan een bestandsnaam uit de lijst worden gekozen. Gemakshalve wordt de beschrijvende tekst die bij een database behoort naast de listbox geplaatst om de identificatie van de database te vereenvoudigen.

Met de knoppen "Open" en "Sluit" worden de respectievelijke functies op het gemarkeerde bestand uitgevoerd, waardoor bijv. van database kan worden gewisseld in een actie en zonder het huidige spel te hoeven onderbreken. Met de Info knop worden nadere gegevens over de database in beeld gebracht, en met opheffen wordt er geen wijziging doorgevoerd.

Bovendien wordt bij het beëindigen van LCHES de naam van de op dat moment in gebruik zijnde database bewaard, zodat bij de volgende LCHES sessie deze automatisch wordt geopend. Indien er geen database in gebruik was, wordt er ook geen geopend.

## **Een schaak database aanleggen.**

Om aan de wens verschillende databases toe te kunnen passen te kunnen voldoen, moet het mogelijk zijn zelf databases te definiëren. Met deze functie kan een lege database worden gecreëerd, waaraan een omschrijving is gegeven die de inhoud nader toelicht.

De filenaam die moet worden ingevoerd mag een driveletter en een pad bevatten, maar GEEN extensie. Wordt deze toch vermeld, dan wordt de extensie vervangen voor .LDB en .LDX voor het data- en index-bestand. Uiteraard is de filenaam conform de MS-DOS naamgeving, 8 letters maximaal etc.

Voor het verwijderen van databases is geen menu-functie aanwezig, maar moet expliciet met het DOS "Del" commando zowel het data- als het index-bestand worden verwijderd. Reden tot het ontbreken van deze functie is het voorkomen van ondoordacht handelen en daarmee wellicht belangrijke partijen kwijt te raken!

## **De huidige database sluiten.**

Als het gebruik van de huidig geopende database niet langer wenselijk is, kan deze met de overeenkomstige selectie worden gesloten. Spelen en stellingen kunnen daarna niet worden bewaard zonder eerst een (andere) database te openen. De menu-keuzes die hier betrekking op hebben zijn dan ook niet beschikbaar voor selectie.

Als na het sluiten van een database LCHES wordt beëindigd, dan wordt bij een volgende sessie geen database automatisch geopend, zie ook "Database openen".

## **Informatie over de database.**

Iedere database beschikt over een beschrijvende tekst, die de verzameling van spelen en stelling beschrijft. Deze tekst, plus de hoeveelheid aanwezige spelen, alsmede het aantal als verwijderd gemarkeerde spelen zijn te bekijken. De gemarkeerde spelen zijn definitief uit de database te verwijderen door de Comprimeren functie uit het database-onderhoud menu te kiezen.

## **Her-indexeren van een database.**

Het kan soms nodig zijn het index-bestand van de database (*.LDX extensie*) opnieuw te genereren. Bijvoorbeeld na een afgebroken compressie, of als LCHESSE tijdens het bewaren van een spel abnormaal wordt beëindigd (Alt+Ctrl+Del ?!).

De indexeringsfunctie kan worden afgebroken, maar wordt ten eerste afgeraden. Gebruik hier dan ook uitsluitend de daarvoor bedoelde knop.

## **De database comprimeren.**

Als een database veel las verwijderd gemarkeerde spelen heeft, dan is het aan te raden de database te comprimeren. Hierdoor neemt deze minder disk-ruimte in beslag. Indien u een spel op het bord heeft staan dat nog niet opnieuw bewaard is, doe dit dan voordat u de database comprimeert, daarna kunt u namelijk het spel niet over de "vorige" versie heen bewaren!

Wanneer diskcapaciteit een schaars goed is, wanneer eigenlijk niet, gebruik dan zoveel mogelijk het gecomprimeerde compressed formaat als u een spel bewaard. Deze neemt nml. de minste ruimte in beslag, zie voor nadere details ook het Normaal formaat, en het Extended formaat.



## **Een partij uit de database selecteren.**

Om een spel op te zoeken of te verwijderen uit een database is de dialoog Partijen beschikbaar onder het bestanden menu. Deze dialoog geeft een lijst weer van spelen in een door de gebruiker te bepalen presentatie. De lijst kan het commentaar, de spelersnaam van Wit en/of Zwart, de benaming van de opening, de gebruikers sleutel en de aanvangsdatum van het spel weergeven. Er kan naar believen een aantal of allemaal van deze partij-details worden getoond, en wel in een door u te bepalen volgorde. Dit kan met de "Layout" knop worden ingesteld.

Selectie vindt plaats met de balk, net als in een gewone listbox. Een geselecteerd spel kan vervolgens worden opgehaald voor hervatting of bestudering of anderszins. Ook verwijderen kan nadat een confirmatie dialoog bevestigend is beantwoord.

Indien de database vele spelen bevat, kan het wenselijk zijn slechts een deel daarvan door te hoeven lopen. Met de zoek knop kunnen een of meerder sleutels worden ingevuld waarmee de database doorzocht moet worden. Er wordt gekeken naar de dichtsbijzijnde gelijkenis van de sleutel(s), tenzij het 100% gelijk kruishokje gemarkeert is. In dat geval worden alleen die spelen getoond die volledig aan het verzoek voldoen.

Enkele aandachtspunten:

1. De spelen zijn niet gesorteerd op naam, de volgorde waarin deze verschijnen is overeenkomstig aan hun lokatie binnen de database.
2. De listbox bevat niet meer dan 50 spelen, en beweegt zich als een sliding-window over de database. Denk hieraan bij het volgende punt.
3. Door intoetsen van letters worden spelen in de listbox met die letter in de eerste kolom, geselecteert.

## **Een spel bewaren in de database.**

Een spel of stelling (dit is een bordopstelling zonder zetten in de lijst) kan na het invullen van de partij details worden bewaard in de database.

**Overschrijven** van het laatst opgehaalde spel wordt bereikt met de bewaar keuze onder het bestanden menu. Nadat u een nieuw spel heeft gestart, is de bewaar keuze niet beschikbaar om te voorkomen dat u een eerder bewaard spel wist!

Het spel bewaren **zonder** een eerder opgehaald spel te overschrijven moet met de bewaren als dialoog worden gedaan. Deze laatste laat u eerst de eerder genoemde partij details invullen, om daarna met die sleutels het spel op te slaan.

## **LCHESS voor Windows beëindigen.**

LCHES kan op een aantal manieren worden beëindigd. De keuze uit het bestanden menu heeft echter de voorkeur want deze stelt u in staat om naar keuze de huidige instellingen te bewaren. Dit wordt door middel van de einde-dialoog bereikt.

Een alternatief is het gebruik van de Alt+F4 of Ctrl+X toetsen-combinaties, of het dubbelklikken van het systeemmenu, of het kiezen van "close" uit het systeemmenu. Deze methoden produceren echter niet in alle gevallen de dialoog om LCHES te verlaten.

## **Het openingenboek**

Er zijn een tweetal typen openingenboeken beschikbaar, het hoofdboek dat standaard met LCHES wordt meegeleverd, en een extra boek dat door de gebruiker kan worden samengesteld. Er kunnen meerdere extra-boeken worden gemaakt en onderhouden, maar slechts een extra boek kan op een gegeven moment, eventueel samen met het hoofdboek, worden gebruikt. Gedurende een partij staat het vrij om van extra-boek te wisselen en deze desgewenst te muteren. Het extra- of gebruikers-boek kan als volgt worden gemanipuleert:

Selecteren

Aanmaken

Toevoegen / verwijderen

Of het hoofd- en/of extra-boek actief zijn kan met de schaakbrein-opties dialoog worden ingesteld.

## **Een extra-boek selecteren**

Tijdens of voor een partij te beginnen kan gebruik worden gemaakt van een ander extra-openingenboek. Dit stelt u in staat specifieke openingen samen te stellen en te gebruiken met een bepaalde tegenstander! Het zelfs mogelijk het hoofdboek geheel uit te schakelen en uitsluitend het extra-boek aan te wenden. Zorg er dan wel voor dat het boek over voldoende openingen beschikt om het schaakbrein zoveel mogelijk te ontzien in de openingsfase.

Het kiezen van een extra-boek gaat met een standaard dialoog. Een extra-boek heeft normaal gesproken de extensie ".BK", het hoofdboek gebruikt ".BK1". In de dialoog kan tevens het commentaar dat bij het boek behoort worden bekeken zonder het boek ook daadwerkelijk te laden.

## **Een extra-openingenboek aanmaken**

Om gebruik te kunnen maken van meer dan een extraboek is het noodzakelijk eerst een leeg boek aan te leggen. Dit kan met de daarvoor bedoelde dialoog onder het "Boek onderhoud" menu worden bereikt. De dialoog vraagt ondermeer een bestandsnaam en een commentaar welke de inhoud van het boek duidelijk weergeeft. Na het aanmaken van een leeg boek wordt deze tevens het actieve extra-boek.

Het is mogelijk om een hoofdboek te kopiëren naar een extra-boek. Gebruik hiervoor de normale DOS copy mogelijkheden, maar denk er om dat een extra boek een ".BK" extensie verwacht.

## **Het extra-boek bewerken**

Om openingen aan het extra-boek toe te voegen of te kunnen verwijderen is de menukeuze "Bewerken ..." onder het Bestanden - Boek onderhoud" aangebracht. Deze dialoog presenteert een reeks van zetten zoals die op het bord zijn uitgevoerd. Deze reeks kan als nieuwe opening aan het extra boek worden toegevoegd. Indien de opening reeds bestaat heeft dit geen effect. Aan de opening moet een score worden toegekend, en de kleur waarop de opening van toepassing is. Op die manier kan een positieve score voor bijv. Zwart en daardoor negatief voor Wit worden ingesteld. Een opening kan ook als positief of negatief voor beide kleuren worden vastgelegd!

De zettenreeks kan ook worden verwijderd. Alleen de laatste zet uit de reeks of zelfs de gehele opening kan uit het extra-boek worden genomen, goed opletten dus.

## **Script bestanden**

Het scriptbestand is ontwikkeld om de speelsterkte van LCHESs langs geautomatiseerde weg te kunnen meten. Een script kan echter ook worden gebruikt om een groot aantal stellingen te evalueren zonder dat menselijke interventie noodzakelijk is. Ieder script is een ASCII bestand en iedere regel mag niet meer dan een commando bevatten. Een commando wordt gevormd door een twee letter code, eventueel gevolgd door een parameter. Niet herkende codes worden als commentaar regels in het bestand beschouwd

Een script wordt gestart met de overeenkomstige dialoog onder het bestanden-menu. Nadat een script bestand is geselecteerd, wordt deze onmiddellijk gestart en afgewikkeld. Tevens is er dan een klein window in beeld welke mededeelt dat een script wordt afgewikkeld. Het uitvoeren van het script kan worden onderbroken met de "Annuleren" knop in het eerder genoemde window. LCHESs komt dan weer in de normale bedienings toestand terug. Tijdens het uitvoeren van een script zijn andere menu-keuzes ingesteld om te voorkomen dat het script beïnvloed wordt!

De resultaten van een stelling evaluatie kunnen in het log-bestand worden bekeken. Indien er geen log-bestand wordt geopend met het OL commando, dan wordt het default log-bestand gebruikt, meestal "LCHESs.LOG". De analyse-zetten worden ook in het analyse-window getoond, alleen de meest recente gegevens zijn hier in beeld te brengen, en is o.a. afhankelijk van het totaal aantal analyse-zetten en de gewenste details.



## **Het printer menu.**

Het print menu is een onderdeel van het bestanden menu. Onder het print-menu zijn de volgende selecties mogelijk:

Zettenlijst

Alleen de zettenlijst afdrukken

Schaakbord

Alleen het grafische bord afdrukken

Lijst en bord

Zowel lijst als bord afdrukken

Printer instellen

De printer- en kwaliteit vaststellen

Fonts kiezen

Een lettertype uitzoeken

## **Het afdrukken van de zettenlijst.**

LCHESS voor Windows kan een spel-overzicht op papier produceren waarin alleen de zettenlijst op voorkomt. De afdruk komt op de eerder geselecteerde printer terecht.

Er is een vaste kop en inleidende tekst, spelers, speeltempo enz., en uiteraard de lijst met zetten die tot dan toe zijn gespeeld. De lijst wordt van een omkadering voorzien. Het uiterlijk van de lijst wordt bepaald door de kwaliteit die de printer kan produceren, het actieve font, en de afdrukkwaliteit die is ingesteld voor de printer.

Met het kiezen van "Zettenlijst" uit het printer menu wordt het opmaken van de printopdracht gestart. Er verschijnt tevens een dialoog in beeld welke u in staat stelt de opdracht te onderbreken.

## **Het afdrukken van het grafische schaakbord.**

De opstelling van de stukken op het schaakbord kan worden overgebracht naar papier. De stukken set van het beeldscherm is (wellicht) echter niet dezelfde als die op papier verschijnt.

Voor de afdruk wordt altijd de stukken set "Krantenstijl" gebruikt omdat deze op papier niet alleen goed overkomt, maar ook omdat de andere (kleuren)sets het onderscheid tussen zwart en wit niet goed weergeven.

Het afdrukken van het schaakbord kan met de keuze "Schaakbord" uit het printer menu. worden geactiveert.

**Nota:** de omvang van het schaakbord is afhankelijk van de printersoort en de ingestelde afdruk-kwaliteit.

## **Een wedstrijd-verslag afdrukken.**

Op ieder ogenblik kan een volledig overzicht van de partij op papier worden geproduceerd. De zettenlijst wordt in zijn geheel afgedrukt en de toestand van het schaakbord op een willekeurig moment uit dat spel.

Door een willekeurige zet uit de zettenlijst te selecteren (zie **Het terugnemen van zetten**) geeft het schaakbord de situatie van dat moment in de partij weer. Die situatie wordt dan op het overzicht afgedrukt met de vermelding van het zetnummer, en de betreffende kleur die aan zet is.

Het maken van dit overzicht kan d.m.v. de Ctrl+A toetsencombinatie of met de selectie "Verslag" uit het print-menu

## **De afdruk kwaliteit instellen.**

Een vast onderdeel van vrijwel elke Windows applicatie is de mogelijkheid om de printer-instellingen te kunnen wijzigen. Een deel van deze handeling maakt dan ook deel uit van MS-Windows en is niet noodzakelijkerwijs in de Nederlandse taal!

Kies "Printer instellen" uit het print menu om de standaard Windows printer naar uw wensen in te stellen. Voorwaarde is echter dat de expert menus aan staan, anders is deze menu-selectie niet aanwezig.

In de volgende versie van **LCHES** voor Windows zal de mogelijkheid aanwezig zijn om een printer anders dan de Windows-standaard printer aan LCHES toe te wijzen.

De Windows standaard printer is de printer die in het WIN.INI bestand onder het kopje WINDOWSstaat vermeld achter het sleutelwoord "device". Dit is gebruikelijk de door u als 'aktief' ingestelde printer m.b.v. het Controle-paneel.

## **Een printer-font kiezen voor de afdrukken.**

De afdruk van de zettenlijst en/of het schaakbord maken gebruik van een bepaald lettertype en diverse letter-groottes. Er is een mogelijkheid dit aan te passen aan uw voorkeur voor lettertype en puntgroottes.

De **LCHES** voor **Windows** standaard instelling is het Helvetica (3.0) of Arial (3.1) lettertype. De letterhoogtes zijn: 24 voor de kop, 14 voor inleidende tekst, 10 voor normale tekst en 8 voor kleine letters.

Ga als volgt te werk. Kies "Fonts kiezen ..." uit het print menu. Er verschijnt nu een dialoog in beeld waar u uit een lijst met lettertypes kunt kiezen. Gebruik de muis om het lettertype van uw keuze met een dubbele klik te selecteren. Vul vervolgens de letterhoogtes in m.b.v. de combo-boxen voor de diverse tekstsoorten.

Ieder font dat u ter keuze wordt aangeboden is in principe beschikbaar, een font dat niet door uw printer wordt ondersteund komt in de lijst niet voor!

De door u gemaakte instellingen kunnen in het profiel bestand worden bewaard voor de volgende keer dat u LCHES oproept. Gebruik hier de "Instellingen bewaren" menu-keuze voor.

## **Nieuw spel beginnen.**

Met de menu-keuze "nieuw spel" onder het bewerken menu kan de uitgangspositie van het schaakspel op het bord worden gezet. Het schaakbrein wordt, indien nodig, gestopt, de klokken op "nul" gezet, en het openingenboek geeft de eerste openings-zetten weer.

Als het demonstratie spel actief was, dan wordt deze uitgezet.

Indien het voorgaande spel (nog) niet bewaard is, dan vraagt LCHES of het spel alsnog opgeslagen moet worden of dat het gewist kan worden. Dit om te voorkomen dat het zojuist gespeelde of voortgezette spel verloren gaat.



## **Een spel beginnen of hervatten.**

Om de schaakklok te starten, moet een "start" opdracht aan het brein worden gegeven. Dat kan met het "Begin partij" item van het bewereken menu bereikt worden maar ook door een zet op het bord uit te voeren. Ook de toetsencombinatie Ctrl+S (her-)start het spel.

Een zet kan met het toetsenbord worden ingegeven, uit het openingen-boek worden gekozen, uit de lijst met geldige zetten worden geselecteerd, of door de computer worden uitgevoerd. Elk van deze opdrachten start de schaakklok en de evaluatie-funkties van het schaakbrein.

Als u de partij wilt af- of onderbreken, kunt u de schaakklok laten stoppen.

## **Een spel onderbreken.**

Het spel kan (tijdelijk) worden onderbroken om bijvoorbeeld het speltempo te wijzigen, of een pauze te nemen. Het spel wordt in een aantal gevallen gestopt omdat een andere actie dit vereist.

Het stoppen van het spel kan handmatig met de "Stop partij" keuze onder het Bewerken menu worden geactiveert, of met de Ctrl+P (pauze) combinatie.

In een aantal gevallen wordt het spel automatisch gestopt;

- *het wijzigen van de speler(s) toekenning,*
- *het bewaren van het spel of de stelling,*
- *een bewaard spel of stelling ophalen,*
- *het instellen van een nieuw speltempo,*
- *een nieuw spel aanvangen*
- *voor- of achteruit door de zettenlijst manouvreren.*

## **De Partij gegevens wijzigen.**

De kenmerken van een partij die samen met het spel in de database bewaard worden, kunnen m.b.v. een dialoog worden vastgelegd. Identificatie door middel van een commentaar, spelersnamen, begin- en afbreek-data, etc. worden hier ingetyperd. De dialoog is gelijk aan die van de Bewaren als dialoog, maar voert geen bewaar functie uit.

## **De spelers kleuren instellen.**

Wie er met Wit en Zwart spelen kan in een dialoog worden ingesteld. Deze is te bereiken met de "Spelers" keuze uit het spel menu, of met de toetsen Ctrl+D (deelnemers).

In de dialoog kan worden bepaald of er twee spelers tegen elkaar spelen, speler vs. computer of zelfs een demonstratie partij. Indien er voor Speler tegen LCHES wordt gekozen, dan krijgt de kleur die aan zet is de speler status en de opponenent wordt door LCHES gespeeld.

Met de knop "Ok" of de Entertoets wordt de instelling bekrachtigd, het spel wordt dan tevens gestopt. Met de "Opheffen" knop of de Escape-toets blijft de huidige instelling gehandhaafd.

## **Het Demonstratiespel.**

Zoals de naam doet vermoeden gaat het hier uitsluitend om een voorbeeldfunctie. In de demonstratie speelt het schaakbrein tegen zichzelf, met het op dat moment ingestelde speeltempo! Er wordt altijd in de uitgangspositie begonnen, alsof er een nieuw spel wordt aangevangen. Indien de vorige spelsituatie nog niet bewaard is, wordt gevraagd of u er zeker van bent een nieuwe partij te beginnen.

De demonstratie kan worden afgebroken met de Stop partij functie, of door nogmaals "Demonstratie spel" onder het bewerken menu te kiezen. De demonstratie wordt ook beëindigd als er een nieuw spel wordt gekozen.

## **Het speltempo vastleggen.**

Een spel kan met diverse moeilijkheids-graden worden gespeeld. Er is een onderverdeling naar vaste en toernooi-niveaus gemaakt. Deze zijn terug te vinden in de speltempo dialoog die met Ctrl+N (niveau), of met "Speeltempo" onder het Bewerken menu kan worden gevonden.

De dialoog geeft in eerste instantie het huidige speltempo weer. Er zijn twee 'gebieden', de vaste- en de toernooi-groepen. De vaste speltempo's zijn bedoeld voor evaluaties, beginnende schakers en vluggertjes. De toernooi sterktes zijn voor de meer ervaren schakers en de computerschaak competities.

Er kan vanzelfsprekend maar één speltempo worden geselecteerd. Alle andere keuzes gaan dan automatisch uit. Kies uit;

vaste diepte,  
gemiddelde tijd,  
vaste tijd,  
mat niveaus,  
Toernooi.

## **Het vaste diepte speeltempo.**

Met de Speeltempo dialoog kan een vaste zoekdiepte voor het schaakbrein worden ingesteld. Door het betreffende keuzerondje aan te klikken of met de Tab- en spatiebalk te markeren, kan in een vervolgens getoond invoerveld de gewenste diepte worden opgegeven.

Geldige waarden zijn 1 tot en met 22. Andere waarden worden niet door het brein geaccepteerd, en een foutmelding wordt dan ook geproduceerd als geprobeerd wordt om een dergelijke diepte in te stellen.

Naarmate de diepte toeneemt zal ook de tijd die per zet nodig is toenemen. Een maximale diepte van 22 levert dan ook flinke evaluatie tijden op, en is mede afhankelijk van de hoeveelheid transpositie-geheugen waar LCHES over kan beschikken en de snelheid van de machine.

## **Speeltempo met een gemiddelde tijd per zet.**

Het schaakbrein kan geïnstrueerd worden een gemiddelde tijd per zet te gebruiken. In bepaalde fases van het spel zal de tijd die per zet nodig is de opgegeven waarde overschreiden, maar nooit meer dan ..... ?

Met de Speeltempo dialoog kan de gewenste waarde worden ingesteld. De waarde is de tijd in seconden. Wanneer u een waarde wenst die groter is als één minuut, moet de totale tijd in seconden worden uitgerekend!



## **Speeltempo met een vaste tijd per zet.**

Als u het schaakbrein steeds dezelfde hoeveelheid tijd wilt geven voor het berekenen van de volgende zet, dan kan met de Speeltempo dialoog een tijdswaarde worden bepaald.

De in te typen waarde is in seconden, dus voor tijden groter dan één minuut eerst de totale tijd uitrekenen!

Na het verstrijken van de tijd wordt de als beste geëvalueerde zet uitgevoerd. Tijden vanaf 15 seconden leveren al een behoorlijk speelniveau op.

## **Mat-niveau evaluatie speeltempo.**

Het schaakbrein kan zoeken naar het bereiken van mat. Dit zoeken geschied via een diepte-niveau. Deze diepte kan met de Speeltempo dialoog worden ingesteld.

De diepte kan dezelfde waardes aannemen als die van de Vaste diepte, 1 t/m 22 zijn geldige waarden.

## **De toernooi speeltempo's.**

Voor het spelen van schaak op competitie-niveau zijn een aantal toernooi-tempo's aangebracht. Deze zijn met de Speeltempo dialoog te selecteren.

Een toernooi-tempo gebruikt altijd de maximale zoekdiepte, maar gebruikt een tijdslimiet om een aantal zetten uit te voeren. Dit zetten-tempo is weer in twee delen opgesplitst, als het eerste zetten tempo is verlopen wordt vervolgens telkens het tweede zettentempo herhaald.

De volgende zettentempo's zijn beschikbaar:

*40 zetten in 10 minuten voor het eerste en het vervolg tempo.*

*40 zetten in 20 minuten voor het eerste en het vervolg tempo.*

*40 zetten in één uur voor beide tempo's.*

*54 zetten in twee-en-een-half uur (150 minuten) voor het eerste tempo, en 22 zetten in één uur voor de vervolg tempo's. Dit tempo is gebruikelijk bij wedstrijden zoals kampioenschappen.*

*54 zetten in twee uur en twintig minuten (140 minuten) voor het eerste tempo en 22 zetten in 55 minuten voor de vervolg tempo's. Dit tempo is speciaal ontworpen voor kampioenschappen waar computers tegen elkaar spelen. Hier voeren de operators zetten van de tegenstander in, waar enige tijd mee verloren gaat. De iets kortere tijden t.o.v. het normale wedstrijdtempo compenseren voor deze 'operator tijd'.*

*Er is ook nog een vrij instelbaar tempo beschikbaar, de zetten en tijden (in seconden!) voor het eerste en het vervolgtempo kunnen in de invoervelden worden vastgesteld met de volgende restricties;*

*Het aantal zetten mag niet kleiner zijn dan 12 en de tijden moeten een realistische waarde representeren (vanaf 10 minuten).*

*Als het vervolgtempo niet wordt ingevuld, dan wordt automatisch hetzelfde tempo voor het eerste tempo gehanteert*

## **Het schaakbord 180° draaien.**

In de normale toestand speelt Wit van onder naar boven, dit is het gebruikelijke gezichtspunt voor de speler. Als de speler echter met Zwart wil spelen, kan het wenselijk zijn het bord een halve slag te draaien.

Met de keuze "Roteer" onder het Bewerken menu kan dit worden bereikt. Als Zwart dan van onder naar boven speelt, staat deze menu-keuze gemarkeerd met een .'vlag. In de niet-geroteerde toestand is de vlag afwezig.

Als de stukken worden opgesteld met het daarvoor bedoelde menu-item, en het bord is geroteerd, dan wordt deze tijdelijk terug gedraaid. Weer terug in de speeltoestand komt het bord weer geroteerd in beeld.

De niet-geroteerde toestand is die waarin Wit van onder naar boven speelt. Het veld a1 bevindt zich dan in de linkerbenedenhoek van het schaakbord window.

Het vlag symbool ook bekend als het goedkeur 'v' teken verschijnt voor een selectie-item ten teken dat de selectie AAN staat. Dit symbool kan met de hulp helaas niet zichtbaar worden gemaakt.

Als er een kader om het schaakbord aanwezig is kan het bord niet als optimaal worden ingesteld.

## **De stukken op het schaakbord opstellen.**

Wanneer u met een bepaalde stelling het spel wilt beginnen, bijvoorbeeld ter evaluatie, dan is het noodzakelijk de stukken op een bepaalde plaats te kunnen neerzetten. Daarvoor is o.m. de opstel-functie onder het bewerken menu terug te vinden.

Vanzelfsprekend kan ook een stelling uit een bestand worden opgehaald.

Met de ingebouwde opstel-functie kan naar believen een opstelling worden opgezet. Er wordt eerst gevraagd welke uitgangspositie u met het opstellen wenst te beginnen. De opstelling zoals die op dat moment op het bord staat, een bord met slechts twee koningen (leeg bord), of de gebruikelijke uitgangspositie (nieuw spel).

Zie volgende blad >>.

## **Opstellen (vervolg).**

Het Window met het schaakbord wordt zodaing in beeld gebracht, dat een bedieningspaneel en alle stukken uit de huidige stukkenset naast het bord worden getoond. Het bord wordt tevens in de niet-geroteerde toestand in beeld gebracht.

Het opstellen heeft nog geen toetsenbord bediening, slechts bediening met de muis is mogelijk.

Zie volgende blad >>.



## **Opstellen (vervolg) muisbediening.**

Met de muis kunnen stukken worden opgepakt door de linker-knop ingedrukt te houden, en weer worden neergezet door de knop los te laten. Stukken die boven het bord worden "losgelaten" worden geplaatst, buiten het bord loslaten betekend verwijderen.

De rechter-muisknop plaats het laatst opgepakte stuk nogmaals, maar dan op de plek waar de muis zich bevindt, een bijzonder handig hulpje bij het plaatsen van pionnen. Door de linker-muisknop dubbel te klikken op een stuk op het bord wordt deze plaats leeg gemaakt. Dit bespaart veel gemanoeuvreer naar de rand van het bord om stukken te verwijderen.

De koningen kunnen niet van het bord worden verwijderd! Daarom is er ook geen selectie-stuk voor de witte en zwarte koning aanwezig.

Zie volgende blad >>.

## **Opstellen (vervolg) rokaderechten.**

Indien de gewenste opstelling geplaatst is, of als u wilt stoppen, druk dan de "Doorgaan" knop in. Er wordt verschijnt dan een dialoog waarin de rokade rechten en de beginnende spelerskleur bepaald kunnen worden. Met de "Annuleren" knop worden alle instellingen inclusief de gemaakte opstelling ongedaan gemaakt.

De rokaderechten zijn geldig indien de betreffende hokjes een kruis bevatten. Door het hokje met de muis aan te klikken wordt gepoogd het recht aan/uit te zetten. Om het recht aan te zetten wordt getest of dit ook toegestaan is, d.w.z. of de benodigde stukken op de juiste plaats staan. Als dit niet het geval is blijft het rokade-recht uit!

De kleur die met het spelen begint in de opstelling kan met de keuze-rondjes worden bepaald. Als de startende kleur Zwart is, dan verschijnt later in de zettenlijst voor Wit de volgende notatie "1. ?" als eerste zet, ten teken dat Zwart de eerste zet heeft uitgevoerd.

Het verdient aanbeveling de opstelling onmiddellijk te bewaren zodat de stelling meerdere malen bruikbaar is zonder dat deze steeds opnieuw gemaakt moet worden.

## **Het schaakbord naar het klembord kopiëren.**

De grafische presentatie van het schaakbord kan naar het klembord worden gekopieëerd. Met die kopie kan een wedstrijd verslag worden opgesierd of in een andere tekening worden geïntegreerd.

Het knippen geschied door de gelijknamige keuze onder het Bewerken menu te selecteren. De eventuele vorige inhoud van het klembord wordt verwijderd, ook als dit een tekstformaat (een LCHESS zettenlijst ..?) betreft!

De presentatie op het klembord is een bitmap-formaat, en indien u over een kleurenscherm beschikt in kleur. Deze kleuren kunnen niet door alle tekstverwerkers correct worden omgezet in zwart/wit beelden.

## **De zettenlijst naar het klembord kopieëren.**

De inhoud van de zettenlijst kan in een normaal tekstformaat op het klembord worden gezet. Met bijv. een tekstverwerker kan deze lijst dan worden opgenomen in de opmaak van bijv. een club-blad.

De lijst wordt in het huidige notatie gekopieerd, maar altijd zonder figurines. Deze maken nml. geen deel uit van de standaard fontset van Windows. De lijst kan ook in omgekeerde richting worden overgenomen. Dus van het klembord naar LCHES! Het is dus mogelijk om met een tekstverwerker een zeer eenvoudige zettenlijst op te bouwen (zonder zetnummering) en deze "af te spelen" via LCHES.

## **De zettenlijst met annotaties naar het klembord kopiëren.**

Deze functie werkt net als de gewone zettenlijst kopie functie. Wanneer er echter aan een zet een kommentaar (annotatie) is verbonden, dan wordt deze tekst direct achter de zet-notatie geplaatst, en vervolgens op het klembord gezet. Hierdoor kan *een partij met commentaren* via het klembord in een tekstverwerker worden opgenomen.

De Windows 3.1 OLE techniek wordt hier niet ondersteund!

## **De zetten van het klembord uitvoeren.**

Er is een mogelijkheid om een zettenlijst op het klembord te plaatsen en deze vervolgens in LCHES op te nemen. Er zijn echter een aantal voorwaarden om dit goed te kunnen verrichten:

*De zetten in het klembord moeten in een tekst-formaat zijn weggeschreven, dus geen grafische representatie zijn. Alleen als een tekstformaat beschikbaar is kan de keuze "plakken" worden geselecteerd.*

*De zettenlijst wordt vanaf de huidige spel situatie toegevoegd. Het kan dus zaak zijn eerst een nieuw spel te beginnen als de betreffende lijst dit verwacht!*

*De notatie van de lijst is flexibel maar behoeft aandacht. Eventuele leidende zetnummering wordt geaccepteerd evenals komma's en punten. Zowel lange als korte notatie van de zetten is toegestaan. Schaakinformatie tekens zoals '+' '++' en ':' worden gelezen maar zijn niet van betekenis in de zet notatie.*

Door de "Lijst van Klembord" keuze onder het Bewerken menu te kiezen, wordt een poging gedaan de inhoud van het klembord te vertalen naar schaak-zetten. Gedurende dit process kan het voorkomen dat een ongeldige zet of foutieve notatie optreedt. Zulks wordt dan gemeld en het 'plakken' wordt afgebroken.

Het kan voorkomen dat een bepaalde notatie betrekking heeft op meer dan een schaakstuk, er wordt dan een window geopend met een lijst van mogelijke eenduidige notaties. Door een van deze zetten te kiezen wordt het plakken gecontinueerd. Als na een aantal zetten een 'ongeldige zet' wordt gemeld is het hoogst waarschijnlijk dat de eerder gekozen eenduidige notatie niet de bedoelde was. Probeer dan opnieuw met een andere zet.

Door de lange notatie voor het klembord te gebruiken worden voornoemde problemen voorkomen.

Het profiel-bestand bevindt zich in de LCHES of WINDOWS directory onder de naam LCHES.INI. De inhoud van het bestand wordt met het bewaren van de Standaard instellingen gewijzigd.

## **De lijst met geldige zetten.**

Indien u wilt weten welke zetten er op een bepaald moment in het spel mogelijk zijn voor de kleur die aan zet is, kan een lijst met deze zetten in beeld worden gebracht.

Door onder het Zetten menu de keuze "Geldige keuzelijst" te selecteren wordt een pop-up window in het midden van het scherm geplaatst, met daarin de lijst met alle mogelijke zetten.

Er kan met de muis of met het toetsenbord direct een keuze uit de lijst worden gemaakt. Een gewenste zet hoeft dus niet extra te worden ingetyped, of met de muis te worden verplaatst. Dubbelklikken op de betreffende zet of de Enter-toets benutten als de selectie-balk op de gewenste zet staat volstaat om de zet uit te laten voeren.

Als een ander window wordt geactiveerd d.m.v. het klikken met de muis, Ctrl+F6, Ctrl+Tab enz. toetsencombinaties, dan wordt de lijst met geldige zetten verwijderd. Dit gebeurt tevens als eenmaal een zet uit de lijst is gekozen.



## **Het schaakbrein genereert de (spelers-)zet.**

Als de speler de beurt heeft maar zijn zet door het schaakbrein wil laten doen kan hij/zij dit m.b.v. de keuze "Computerzet" onder het Zetten-menu bereiken. Tevens kan de knop "Computerzet" van het invoer-paneel voor dit doel worden gebruikt, of de Ctrl+C toetsencombinatie.

Het schaakbrein berekend vervolgens een zet en brengt deze ten uitvoer, net alsof het brein zelf de beurt heeft. De zet kan eventueel weer worden teruggenomen door de vorige zet in de zettenlijst te selecteren.

De spelers wisselen van kleur na het geven van de computerzet! Dit wil zeggen dat wanneer Zwart door de computer wordt gespeeld en Wit door een speler, deze situatie omgekeerd zal zijn na het uitvoeren van de computerzet.

## **De zet van het schaakbrein forceren.**

Als het schaakbrein een zet berekend kan soms de wens ontstaan dit proces af te breken en toch een zet te produceren. Dit kan tijdens de beurt van het schaakbrein, maar ook als het brein een spelers-zet bedenkt.

Door "Onmiddelijk" onder het Zetten menu te kiezen wordt de evaluatie van het brein afgebroken en de beste tot dan toe gevonden zet op het bord uitgevoerd. Met Ctrl+O wordt hetzelfde bereikt.

Wat de beste zet tot dan toe is kan met het Statistieken Window worden bekeken. Als het schaakbrein geen zet aan het berekenen is volg een foutmelding.

## **Een zet van kommentaar voorzien.**

Iedere zet in de zettenlijst kan van een kommentaar worden voorzien. Deze kan in het wedstrijdverslag terug komen en kan desgewenst op het klembord worden gezet. Telkens wanneer een zet met kommentaar in de lijst wordt geselecteert, verschijnt automatisch de bijbehorende tekst in het berichtenvenster.

Dit automatische kommentaar kan onder de algemene opties aan of uit worden gezet.

## **De analyse zet.**

Vanuit een bepaalde positie kan de wens ontstaan te bekijken welke zet door het schaakbrein als beste wordt bevonden, zonder dat het spel verder loopt. Hiertoe dient de analyse-zet, deze laat de (speler-)zet door het schaakbrein berekenen en de daarvoor benodigde tijd, en stopt het spel nadat de beste zet gevonden is. Door deze zet eventueel weer terug te nemen kan alsnog een andere zet worden ingevoerd.

De analyse kan een aantal gegevens over de gevonden zet opslaan. Welke dit zijn en waar deze opslag plaats vindt wordt met de Analyse-dialog bepaald.

De ge-analiseerde zet kan er bijv. zo uit komen te zien:

Analyse van zet no. 3, voor speler LCHESS 1.14(Zwart).

0,055	1	0,05	Ph6						
0,110	2	-0,04	Ph6	d4					
0,110	2	0,00	Pf6	Pc3					
0,165	3	0,09	Pf6	Pc3	Pc6				
0,714	4	0,00	Pf6	Pc3	Pc6	Pf3			
6,097	5	0,10	Pf6	Pc3	d5	ed5:	Pd5:		
28,341	5	0,10	Pf6	Pc3	d5	ed5:	Pd5:		

In de eerste kolom staat de benodigde tijd in een **UU:MM:SS,mmm** formaat, vervolgens de zoekdiepte, de score en de variantenboom. De laatste variantenboom geeft tevens de beste zet in de eerste kolom weer. De uiteindelijke notatie van de zetten is bepaald bij het starten van de analyse-zet.

Indien meerdere analyse-zetten elkaar opvolgen, dan worden deze achter elkaar geplaatst in het bestand en/of window!

## **Het terugnemen van zetten.**

Het kan voorkomen dat één of meer zetten terug-genomen moeten worden. Dit kan op een aantal manieren geschieden, met het menu of direct via de zettenlijst.

Onder het Zetten menu kan met de keuze "Terug", of met de Ctrl+T of Ctrl+pijl-links toetsencombinatie, één zet tegelijk worden teruggenomen.

Door een zet uit de zettenlijst met de muis te selecteren wordt die als laatst uitgevoerde zet behandeld. Hierdoor kunnen meerdere zetten in een keer worden teruggenomen of vooruit gespeeld worden. Het schaakbord vertoont dienovereenkomstig de aktuele spelsituatie. Selectie geschied door het dubbelklikken van de muis op de gwenste zet, of met de pijltjes-, tabulatie- en vervolgens Enter-toets van het toetsenbord.

Met de knoppen onder de zettenlijst kan automatisch versneld vooruit en, achteruit door de zettenlijst worden gelopen. Het spel wordt dan in een zeker tempo doorlopen, er is een keuze uit twee tempos (|> en >>).

De schaakklokken worden gestopt als een of meer zetten zijn verplaatst.

Als een NIEUWE zet ten uitvoer wordt gebracht op een plaats anders dan het einde van de lijst, dan wordt de "staart" van de lijst gwist. Deze is daarna niet meer te reproduceren!

## **De zettenlijst naar het einde doorlopen.**

Met de keuze "Vooruit" onder het Zetten menu, of met de Ctrl+V of Ctrl+pijl-rechts toetsencombinatie, kan de zettenlijst in voorwaartse richting worden doorlopen naar het einde van de lijst.

Voor een beschrijving van de diverse manieren om de zettenlijst te manipuleren, zie [het terugnemen van zetten](#).

## **Instellingen als standaard bewaren.**

Telkens wanneer u LCHESS voor Windows opstart, verschijnt deze met de Vensters op bepaalde plaatsen, een zeker speeltempo, spelersnamen en vele andere vaste instellingen. Deze waarden zijn gedurende de spel-sessie te wijzigen met de diverse menus. Om nu te voorkomen dat uw bepaalde voorkeurs-instelling iedere keer opnieuw moet worden ingesteld, zijn die parameters vast te leggen met deze menu-keuze.

Alle instellingen worden in een profiel-bestand bewaard dat zich in de Windows directory bevindt, en de naam LCHESS.INI heeft. Met een ASCII editor is dit bestand ook te wijzigen, maar is niet aan te bevelen. De meeste waardes in het bestand zijn cryptisch en verwarrend.

Om een idee te geven welke instellingen er worden vastgehouden, kunt u de onderstaande tabel raadplegen.

### **Tabel 1.1: Profiel gegevens**

Directory pad voor databases  
Directory pad voor stukkensets  
Laatst geopende database  
Instellingen bewaren/niet bewaren  
Schaakstukken set  
Schaakbord geroteerd/normaal  
Schaakbord met/zonder coördinaten  
Schaakbord met/zonder toestenbord invoer  
Speltempo  
Spelers en namen van Wit en Zwart  
Lokatie en grootte van alle windows  
Analoge of digitale klok  
Statistieken aan of uit  
Beste variant aan/uit  
Huidige zet aan/uit  
Brein activiteit aan/uit  
Geluidseffecten aan/uit  
Lange of korte notatie  
Eenvoudige of expert-menus  
enz. enz.

## **LCHESS opties instellen**

Binnen LCHES

 zijn vele instellingen die gewijzigd kunnen worden gedurende het gebruik van het programma. Alle opties kunnen met de daarvoor bedoelde dialogen worden veranderd, deze zijn als volgt gecategoriseerd:

Algemene instellingen

Klokken

Analyses

Statistiek

Schaakbrein



## **Algemene opties instellen.**

Onder de algemene opties worden die instellingen verstaan die een of meerdere onderdelen van LCHESs beïnvloeden. Kies uit:

Geluidseffecten

Spraak

Expert menus

Schaakbord met index

Schaakbord met invoer dialoog

Zettenlijst met automatische annotaties

Zetten in verkorte of lange notatie weergeven.

Zetten notatie met figurines of letters

Backup- of zettenlijst noodbestand

## **Geluidseffecten aan en uit zetten.**

LCHES voor Windows produceert een aantal geluiden om uw attentie op een bepaald voorval te vestigen. Voorbeelden zijn; de speler is aan zet, een foutmelding, een schaak-bericht (schaak !) enz.

De geluiden zijn kort van duur gehouden en er is een toonaard gekozen die niet irriteert maar toch opvalt. Indien de geluiden niet gewenst zijn kunnen die met het "Geluidseffecten" kruishokje uit worden gezet.

Bij gebruik van de toernooi speeltempo's of tempo's waar een flinke tijd nodig is om de volgende zet te berekenen, is het aan te raden de geluiden te gebruiken zodat geen enkel voorval u ontgaat. De klok loopt tenslotte wél door als de spelers aan zet is maar deze zich daar niet van bewust is . . . .

## **Geluidswaergave d.m.v. spraak**

In plaats van de biepjes kan LCHESs ook spraak produceren via de "WAV" player. Dit is een Multimedia device driver die met diverse geluidskaarten wordt meegeleverd. Alleen als u over een dergelijke kaart beschikt is het zinvol de spraak optie te kiezen. Met de PC-speaker driver kan het ook, maar het resultaat is niet optimaal. De bestanden die worden afgespeeld zijn in het INI bestand gedefinieerd volgens een vaste volgorde. De bestanden kunnen worden vervangen door geluiden van uw keuze (zelf maken)!

De optie is alleen in te stellen als het kruishokje voor "Geluidseffecten" gemarkeerd is.

## **Expert- en standaard menus.**

De menustructuur kan twee vormen aannemen, expert (uitgebreid, alle keuzes beschikbaar) of vereenvoudigd. De veeleisende computer-schaker zal voor de expert-menu's kiezen, en de beginnende schaker juist niet, die liever de essentiële functies snel moet kunnen vinden.

In de vereenvoudigde menu-structuur zijn een aantal functies niet beschikbaar. Zo kan alleen de zettenlijst met het schaakbord worden afgedrukt, de database onderhouds functies zijn onzichtbaar enz. De eventuele functie-toets definities voor die functies zijn dan echter NIET uitgeschakeld!

## **Het schaakbord van coördinaten voorzien.**

Veel schakers kennen het bord en hun lokaties op hun duimpje. Voor beginnende schakers, of voor het opstellen van stukken, kan het echter gemakkelijk zijn een referentie-kader om het bord heen te hebben. Dit zijn de de letters 'a' t/m 'h' horizontaal, en de cijfers '1' t/m '8' verticaal. Zeker indien het bord geroteerd is, komen deze coördinaten van pas om de positie bepaling te vereenvoudigen.

De grootte van het Window dat het schaakbord bevat, wordt automatisch aangepast, en wel dusdanig dat het bord met of zonder indexering "past" in het venster.

## **Het bord van toetsenbord ondersteuning voorzien.**

LCHES is het meest eenvoudig te bedienen met een muis. Mocht u echter niet de beschikking over een muis hebben, of wilt u tevens het toetsenbord erbij gebruiken, dan kan een speciaal venster zichtbaar worden gemaakt waarmee de zetten kunnen worden ingevoerd.

Dit paneel zet u aan of uit met het overeenkomstige kruishokje onder het algemene opties menu. In het paneel is een invoerveld beschikbaar waar u de zet in lange of korte notatie kunt intypen, onafhankelijk van de uitvoer notatievorm! Ook is er knoppen om het schaakbrein een zet te laten uitvoeren i.p.v. de speler (wisselen van kleur).

Het paneel is niet meer zichtbaar nadat de opstellen-keuze uit het menu is gekozen, maar keert weer terug na het beëindigen van het opstellen.

## **Het automatisch tonen van de annotaties**

De commentaren die aan zetten kunnen worden gekoppeld kunnen vanzelf in beeld worden gebracht als de zet in de lijst geselecteert wordt met bijv. de balk. Dit kan uitgezet worden met het daarvoor bedoelde kruishokje in de algemene opties. Indien deze uit staat, moet de zet expliciet worden aangeklikt om het commentaar te tonen i.p.v. automatisch bij iedere selectie.

## **De zet-notatie voor LCHES.**

In LCHES voor Windows worden twee gangbare notatie-vormen gehanteerd voor de invoer, de zettenlijsten, de statistieken en de uitdraaien. De standaard instelling is de algemeen verkorte notatie-vorm, maar ook de lange notatie kan desgewenst worden gebruikt.

Door het "Verkorte notatie" kruishokje onder het algemene opties menu te selecteren wijzigt de notatievorm al naar gelang de voorafgaande toestand. Als de verkorte vorm actief is, is het kruishokje met een **X** gemarkeerd.





## **Zetnotatie met of zonder figurines.**

De weergave van de zetten notatie kan worden vooraafgegaan door een schaakstuk afbeelding ter grootte van een letter. Een dergelijk symbool heet een figurine. Met het daarvoor bedoelde kruishokje in de algemene opties dialoog, kan deze weergave aan of uit worden gezet.

Als de optie uit staat, wordt een letter gebruikt om het bedoelde stuk aan te duiden (Toren, Paard, Loper, Koning en Dame). Voor pionnen wordt geen letter aangewend

## **Het zettenlijst noodbestand**

Tijdens een spel kan iedere op het bord uitgevoerde zet in een noodbestand worden bewaard. Dit is speciaal ontworpen voor gebruik bij toernooien en dient om mogelijk stroom-storingen op te vangen. Wanneer nml. de machine uitvalt tijdens een partij, dan wordt bij het opnieuw opstarten van LCHES geconstateert dt het noodbestand nog aanwezig is, de verloren gegane zettenlijst kan dan naar believen opnieuw worden gegenereerd. Dit bespaard het met de hand invoeren van de reeds gespeelde zetten!

## **De schaakklok opties.**

Met deze dialoog welke te vinden is onder het Opties menu, kunnen de presentatie van de klok, digitaal of analoog, en de speeltijden worden gewijzigd.

Gedurende een partij tussen computers kan het voorkomen dat de klok moet worden bijgesteld, om de verloren gegane bedienings-tijd te compenseren..

## De schaakklokken (bij-)stellen.

Gedurende een computerschaak-toernooi gaat enige computertijd verloren aan het invoeren van zetten en andere operator handelingen. Om deze verloren tijd te compenseren is het nodig de schaakklok bij te stellen. De tijd die op de mechanische schaakklok (wedstrijd leiding) vermeld staat kan dan worden overgenomen door de electronische (LCHESS). Vraag altijd een arbiter toe te zien op de juiste instelling van de klok.

De stelfunctie wordt met de Klokken dialoog onder het Optie menu opgeroepen. Deze dialoog vertoont de huidige speeltijden continue in beeld. De nieuwe tijden voor zwart en/of wit kunnen worden ingetypt in de daarvoor bedoelde invoervelden. Het formaat is [uu:][mm:]ss, uren en minuten zijn dus optioneel, de seconde-waarden moeten echter altijd worden ingevuld.

Er is tevens een kruishokje om de representatie van de klok te veranderen in een digitale of analoge (grafische) klok.

Alleen de **veranderde** waarde(n) van Wit en/of Zwart wordt aan het brein doorgegeven. M.a.w. als de dialoog  $\pm$  5 minuten in beeld staat en de invoervelden zijn onaangeroerd, en u kiest voor "Ok" dan zou (in theorie) een van de klokken 5 minuten achter lopen omdat het invoerveld die tijd weergeeft! Om dit te voorkomen wordt een ongewijzigd invoerveld dan ook niet doorgegeven.

## **Het uiterlijk van de schaakklok veranderen.**

De schaakklok kan op een tweetal manier gepresenteerd worden. De standaard presentatievorm is digitaal. D.w.z. het klokken-venster vertoont de notatie **uu:mm:ss** voor de speeltijden van zowel Wit als Zwart.

De analoge versie van de klok is een grafische presentatie van de mechanische schaakklok. De grootte van deze klok verandert als u de omvang van het window wijzigt. Maak het window echter niet te klein, de klok wordt dan niet goed leesbaar.

Het instellen gebeurt met de Klokken dialoog, die onder het Optie menu te vinden is. De toestand van de klok wordt in het profiel-bestand bewaard. Er zijn verschillende grafische klokken beschikbaar die met de "Selecteer klok" dialoog uit het optie-menu kunnen worden bekeken en desgewenst geselecteerd.

## **De analyse-parameter dialoog.**

Met behulp van een dialoog kunnen de diverse parameters voor de analyse-zet worden vastgesteld. De uitslag van een analyse-zet kan naar keuze in een bestand en/of een window worden geplaatst. Hiervoor zijn twee keuzehokjes aangebracht.

De dialoog bevindt zich onder het Optie menu. De dialoog vertoont bij initialisatie de huidige instellingen.

Het is mogelijk *iedere* berekende *hoofdvariant* in de analyse op te nemen zodat een overzicht ontstaat van het evaluatie traject. Als tegenhanger kan uitsluitend de *laatst berekende* variant (=beste variant) in de analyse worden opgenomen. Deze selectie wordt gemaakt met de betreffende keuzerondjes.

Verder bestaat de mogelijkheid de tijdsspanne van de varianten te traceren. Voor elke variantenboom wordt dan de tijd vermeld die nodig was tot deze variant te komen. Dit is dus vanaf het begin van de analyse, niet t.o.v. de vorige variant.

Om te na te gaan welke score het schaakbrein aan de variant hecht, of welke zoekdiepte bereikt is voor de variant, zijn tevens overeenkomstige keuzehokjes voorhanden.

## **Instellingen voor het statistiek window.**

De informatie die in het statistiek window wordt gezet kan van summier tot uitgebreid worden ingesteld. Hoe meer detail, des te meer "computertijd" dit vergt hoe weinig ook!  
Maak een keuze uit;

Beste variant  
Huidige variant  
Brein aktiviteit



## **De opties voor het schaakbrein.**

Er zijn een aantal parameters voor het schaakbrein die naar believen ingesteld kunnen worden. Het gaat hier om het gebruik van;

het permanente brein,  
analysebrein  
transpositie tabellen.  
hoofd openingenboek  
extra openingenboek  
extra boek prioriteit

## **Het permanente brein.**

Deze optie bepaalt of het schaakbrein gebruik maakt van de tijd van de tegenstander. Met andere woorden, als de speler denkt over zijn volgende zet, rekent het schaakbrein alvast vooruit.

Een vlag voor de tekst geeft aan dat het permanente brein in gebruik is

## **Het analyse-brein.**

Het analyse brein geeft de evaluatie gegevens door aan het statistiekenvenster tijdens de spelersbeurt. Dus, als de speler over een zet nadenkt, toont het brein zijn voortgang. Het analysebrein werkt alleen als het permanente brein in gebruik is. Met de schaakbrein optie-dialogoog kunnen deze instellingen worden bepaald.

## **De transpositie tabellen gebruiken.**

Het schaakbrein kan over zgn. transpositie tabellen beschikken die het berekenen van zetten aanmerkelijk versneld en hogere zoekdieptes mogelijk maakt. Voor vrijwel ieder speeltempo is het aan te bevelen de tabellen te gebruiken.

## **Het openingenboek gebruiken.**

Met deze optie wordt bepaald of het schaakbrein gebruik maakt van een openingenboek. Het spelen met een boek bespoedigt de beginfase van het spel omdat er geen zetten berekend worden maar uit een database worden gelezen.

## **Het gebruikers openingenboek.**

Dit boek kan als aanvulling op het hoofdboek worden gebruikt of, indien gewenst, als enige openingenboek. Stellingen kunnen als nieuwe opening aan het boek worden toegevoegd of worden verwijderd met de Boek onderhoud menukeuze. Er mogen meerdere boeken worden onderhouden maar slechts een gebruikersboek kan actief zijn. Zet het gebruikerboek aan of uit met de schaakbrein opties.

## **Prioriteit voor het gebruikers- of hoofd-boek.**

Normaal gesproken heeft een zet uit het hoofdopeningenboek de voorkeur om gespeeld te worden bij gelijke scores. Er kan echter worden gekozen voor een andere prioriteit, waarbij het gebruikersboek de voorkeur geniet. Stel dit in met de schaakbrein opties. De instelling is alleen mogelijk indien de gebruikersboek optie aan staat.

## **Kleuren veranderen.**

De kleur van witte en zwarte velden van het schaakbord kunnen naar eigen smaak worden bepaald. Gebruik hiervoor het "Kleuren submenu" uit het opties hoofdmenu. Met een standaard kleuren-dialoog kan dan een kleur naar keuze worden vastgelegd voor de velden. Deze kleur kan in het INI bestand worden bewaard bij de huidige stukkenet. Met andere woorden, iedere stukkenet kan met vaste bordkleuren worden ingesteld.

Langs dezelfde weg kan de achtergrondkleur van de dialogen worden bepaald. Standaard is dit licht-grijs, maar kan worden vervangen door een kleur van uw voorkeur. Gebruik geen Zwart, de voorgrond teksten zijn dan niet meer zichtbaar. Wit wordt gebruikt om lijnen en kaders aan te geven, die zijn dan niet meer zichtbaar als Wit als achtergrond wordt gekozen!



## **De verschillende schaakstukken sets.**

Het uiterlijk van de schaakstukken kan eenvoudig worden veranderd. Er worden een aantal soorten stukken met **LCHES** voor **Windows** meegeleverd. In het submenu kan een keuze worden gemaakt uit maximaal tien sets.

Deze sets zijn met hun namen geïdentificeert, Klassiek, Modern, Transparant, Staunton en Krantenstijl enz. Deze namen zijn bepaald in het LCHES.INI file.

De Staunton-set is wel de bekendste, de Kranten-stijl is ontworpen voor de afdrucken op papier maar doet het op het beeldscherm ook goed. De laatst gekozen set kan in het profiel-bestand worden bewaard. Enkele stukken van Wit en Zwart worden in de listbox getoont ten einde de stukken te kunnen zien.

## **Een graphische klok selecteren**

De schaakklok kan in een graphische presentatie worden getoont. Gebruik hiervoor de selectie "Analoge klok" uit de klokken dialoog. Welke soort klok dan in beeld wordt gebracht kan met de listbox uit het Opties-menu worden bepaald. Een verkleinde uitvoering van de klok wordt hier getoont. Wanneer een klok wordt gekozen dan wordt deze in eerste instantie in het optimale formaat in beeld gebracht. Het formaat kan desgewenst worden gewijzigd met de gebruikelijke methode.

## **De Windows in hun uitgangs-positie opstellen.**

Alle windows die door LCHESSE worden aangewend kunnen in omvang worden aangepast en ook worden verplaatst. Het kan soms wenselijk zijn de windows-situatie in de staat terug te brengen zoals deze was toen LCHESSE werd gestart.

Onder het Windows menu kan met het menu-item "Uitgangspositie" deze toestand worden hersteld.

De positionering en grootte van de windows wordt bewaard in het profiel-bestand welke op zijn beurt weer kan worden beschreven door de instellingen te bewaren.

## **Het bord optimaal tonen.**

Doordat de diverse stukkensets in verschillende omvang zijn vervaardigd, komen deze vaak beter tot hun recht in het originele formaat waarin zij zijn getekend.

Onder het Windows menuitem is met de "Optimaal bord" keuze dit te bewerkstelligen. De functie is niet beschikbaar als er een index rond het bord staat!

## **De klok optimaal tonen.**

Doordat de diverse grafische klokken in verschillende omvang zijn vervaardigd, komen deze vaak beter tot hun recht in het originele formaat waarin zij zijn getekend.

Onder het Windows menuitem is met de "Optimale klok" keuze dit te bewerkstelligen.

## **Het aktieve window minimaliseren.**

Het window dat aktief is, herkenbaar aan de tekstbalk met een afwijkende kleur, kan als pictogram worden getoond. Dit is de zgn. minimum-representatie van het window en handig wanneer een window voor u geen interessante informatie biedt.

Omdat LCHESSE voor Windows de Multiple Document Interface (MDI) van Windows 3.x benut en deze windows door LCHESSE altijd aanwezig moeten zijn kunnen zij niet gesloten worden! Daarom is de minimum-functie extra-handig om ongewenste windows van het scherm te halen.

## **Alle LCHESSE-windows minimaliseren.**

Alle windows van LCHESSE die op het beeld-scherm staan kunnen in één keer in de minimum vorm worden getoond.

Daarvoor staat de "Alles minimum" keuze in het Windows menu ter beschikking. Gemakkelijk als bijvoorbeeld alleen het schaakbord op het beeld zichtbaar behoeft te zijn. Maak alles minimum en haal vervolgens het schaakbord-window weer tevoorschijn door dat pictogram dubbel aan te klikken met de muis.

## **De window-pictogrammen opstellen.**

Als een aantal windows als pictogram (minimum) op het beeldscherm aanwezig zijn, dan kunnen zij door MS-Windows "keurig op een rij" worden opgesteld.

Doe dit door "Pictogrammen opstellen" uit het Windows menu te selecteren. De pictogrammen worden dan links onder in het LCHESS window naast elkaar gezet.



## **De help-index oproepen.**

De hoofdindex van de hulp voor LCHESs kan op ieder gewenst ogenblik worden opgeroepen m.b.v. de F1-toets als er géén menu's aan staan.

Ook kan de keuze "Help" uit het hulp menu worden geselecteerd.

De hoofdindex wordt ook gepresenteert als er geen context-gevoelige hulp voorhanden is op het door u gekozen onderwerp.

## **Hulp bij help aanroepen.**

Om te leren hoe de hulp van MS-Windows 3.x funktioneert kan de met het pakket meegeleverde hulp-instructies worden aangeroepen.

De taal waarin dit gepresenteerd wordt is afhankelijk van de versie van Windows die u bezit. Die hulp is nml. in dezelfde taal als de Windows-versie en maakt dan ook geen deel uit van LCHES voor Windows

## **Toetsenbord gebruik.**

Een aantal functies van LCHESSE kunnen versneld worden opgeroepen zonder dat hiervoor een menu-structuur moet worden doorlopen. Onderstaand is een lijst van toetscombinaties en de overeenkomstige functie.

Alt+F4	Einde LCHESSE dialoog (of Ctrl+X).
F1	Hulp aanroepen
Shift+F1	Hulp bij functie zoeken
Ctrl+D	Spelers definitie
Ctrl+N	Speeltempo / moeilijkheidsgraad
Ctrl+A	Afdrukken wedstrijdverslag
Ctrl+T	Een zet terug in de zettenlijst
Ctrl+V	Een zet vooruit in de zettenlijst
Ctrl+S	Start het spel
Ctrl+P	Pauzeer / stop de schaakklokken
Ctrl+B	Bewaar de huidige partij
Ctrl+L	Laad een partij uit de database
Ctrl+C	Computerzet, wissel spelersbeurt met LCHESSE
Ctrl+O	Voer onmiddellijk de (computer-)zet uit
Ctrl+K	Voeg een annotatie-tekst toe aan de huidige zet in de lijst

## **Over LCHES** voor Windows.

Zoals ieder programma dat voor Windows geschreven is, heeft ook LCHES een informatie-box. De daarin genoemde wetenswaardigheden kunt u met deze menu-keuze naar voor halen.

De hoeveelheid door LCHES aangewend transpositie-geheugen wordt hier vermeld. Deze waarde mag BESLIST niet groter zijn dan de hoeveelheid geheugen in uw systeem verminderd met 1 Mbyte. Anders zal LCHES voor een aantal evaluaties steeds de disk moeten aanroepen waardoor het spel zeer langzaam verloopt!