



CHESS 3008

Bedienungsanleitung



TELL EINS: NORMALE BEDIENUNG

| | | |
|------|--|---|
| 1.1 | Das Netzgerät | 4 |
| 1.2 | Spielbeginn | 4 |
| 1.3 | Das Ausführen von Zügen | 4 |
| 1.4 | Computerzüge | 5 |
| 1.5 | Spezialzüge | 5 |
| 1.6 | Regelwidrige Züge | 6 |
| 1.7 | Schach, Matt, Remis, Patt, Spielaufgabe und Mattankündigung | 6 |
| 1.8 | Neues Spiel | 7 |
| 1.9 | Spielstufen | 7 |
| 1.10 | Tongenerator | 8 |
| 1.11 | Zugvorschläge | 8 |
| 1.12 | Stellungsspeicher | 9 |

TELL ZWEI: SPEZIALFUNKTIONEN

| | | |
|-----|----------------------------|----|
| 2.1 | Seitenwechsel | 10 |
| 2.2 | Züge zurücknehmen | 10 |
| 2.3 | Abbrechen der Suche | 11 |
| 2.4 | Stellungsüberprüfung | 11 |
| 2.5 | Stellungen eingeben | 11 |
| 2.6 | Multi Move | 13 |

TELL DREI: FÜR FORTGESCHRITTENE

| | | |
|-----|--|----|
| 3.1 | Spielstufen | 14 |
| 3.2 | Spielstile, Suchtiefe | 16 |
| 3.3 | Hauptvariante und Stellungsbewertung | 17 |
| 3.4 | Spielwiederholung | 17 |
| 3.5 | Programmierbare Eröffnungsbibliothek | 18 |
| 3.6 | Über den Computer | 19 |

FEHLER UND IHRE MÖGLICHEN URSACHEN

| | |
|--|-----------|
| KUR2 – BEDIENUNGSANLEITUNG DES SCHACHCOMPUTERS CHESS 3008 | 22 |
|--|-----------|

Lieber Schachfreund!

Wir freuen uns sehr, daß Sie sich zum Kauf eines NEWCREST-Schachcomputers entschlossen haben und versichern Ihnen, daß Sie mit unserem Produkt sehr zufrieden sein werden. Ihr neuer Computer bietet außerordentlich viele moderne Bedienungselemente, die das Spiel mit ihm interessant gestalten und zahllose Informationen darüber liefern, was in ihm vorgeht. In der Tat bietet zur Zeit kein anderer Schachcomputer alle Merkmale des Chess 3008 zugleich.

Sie müssen jedoch nun nicht erschrecken und denken, das Gerät dürfte zu kompliziert für Sie sein: Sie können damit auch spielen, ohne auch nur eines der zusätzlichen Features zu kennen oder zu benutzen!

Um Ihnen den Zugang zu Ihrem Chess 3008 so einfach wie möglich zu machen, haben wir diese Anleitung dreigeteilt:

- Im ersten Teil finden Sie alle grundlegenden Informationen, die wir für den Gebrauch des Gerätes für notwendig halten.

- Teil zwei informiert Sie über die speziellen Features (oder, wenn Sie dieses englische Wort nicht mögen, "Bedienungsmöglichkeiten"). Dieser Abschnitt ist für die reine Spielpraxis nicht vonnöten.

- Teil drei schließlich enthält die Beschreibung der fortgeschrittenen Features, die man in kaum einem anderen Computer findet.

- Nachfolgend werden Sie eine Kurzanleitung finden, die Ihnen gute Dienste leisten wird, wenn Sie das Gerät bereits gut kennen und nur noch hin und wieder einmal etwas nachschlagen wollen.

- Den Schluß bildet eine Fehlerliste, die Ihnen weiterhelfen kann, wenn einmal etwas nicht so funktioniert, wie Sie es erwartet haben.

Selbst wenn Sie in Sachen Schachcomputer ein Anfänger sind, werden Sie sehr schnell lernen, mit dem Chess 3008 umzugehen. Am besten ist es, Sie gehen diese Anleitung Schritt für Schritt durch und versuchen, die verschiedenen Features direkt am Computer zu ergründen, während Sie darüber nachlesen.

TEIL EINS: NORMALE BETRIEBUNG

1.1. Das Netzgerät

Bevor Sie das Netzgerät anschließen, sollten Sie überprüfen, ob die darauf angegebene Spannung mit der in Ihrem Lande gebräuchlichen übereinstimmt. Der Anschluß für den Netzgerätestecker findet sich auf der Rückseite Ihres Computers. Beachten Sie, daß Sie nur das für Ihren Chess 3008 vorgesehene Netzgerät verwenden: Wird ein anderes angeschlossen, erlöschen Ihre Garantieansprüche.

1.2 Spielbeginn

Ziehen Sie die Schublade vorn an Ihrem Chess 3008 heraus. Sie sehen auf ihr eine Reihe von Tasten, deren Funktion wir Ihnen in dieser Anleitung erläutern werden. Stellen Sie nun die Schachfiguren in die Ausgangsstellung auf dem Brett des Computers und schalten Sie diesen ein. Sie hören eine geschmackvolle Melodie (die wir für Sie komponiert haben) und eine Farbkontrolleuchte leuchtet auf, die Ihnen anzeigt, daß Weiß am Zug ist. Es gibt zwei solche Farbkontrolleuchten, eine für Weiß und eine für Schwarz. Prägen Sie sich bitte ein, daß diese Lämpchen stets anzeigen, welche Farbe gerade am Zug ist.

Außerdem können Sie sich nun einmal die beiden digitalen Schachuhren ansehen. Sie geben während des Spieles an, wieviel Bedenkzeit Weiß bzw. Schwarz bereits verbraucht haben. Zu Spielbeginn sind sie natürlich beide auf Null gestellt.

1.3. Das Ausführen von Zügen

Ihr Computer hat Magnetkontakte unter jedem der 64 Schachfelder, die jeden Ihrer Züge automatisch erkennen. Um ihre Funktion zu gewährleisten, sollten Sie die Figuren möglichst immer in der Mitte der Felder abstellen.

Achten Sie auch darauf, daß zu Spielbeginn das "Error"-Lämpchen nicht leuchtet. Sollte dies jedoch der Fall sein, weist es darauf hin, daß eine Figur nicht richtig steht. Die betreffende Figur wird durch das blinkende Felderkontrolllämpchen angezeigt. Ein solches befindet sich, wie Sie sicher schon gesehen haben, in jedem der Schachfelder. Wir werden im folgenden auch von "LED" sprechen ("Light Emitting Diode").

Um einen Zug auszuführen, nehmen Sie die gewünschte Figur einfach auf. Die LED des Ausgangsfeldes wird aufleuchten. Dann stellen Sie die Figur auf ihr Zielfeld. Vergewissern Sie sich, daß Sie sie dort mittig absetzen. Die Feld-LED des Ausgangsfeldes erlischt und der Computer weiß nun, welchen Zug Sie durchgeführt haben: Er beginnt, seinen Gegenzug zu berechnen.

1.4. Computerzüge

Wenn der Computer einen Zug berechnet (also wenn er "denkt"), läßt er die Farbkontrolleuchte derjenigen Seite, für die er gerade seine Überlegungen anstellt, blinken. Zu Beginn einer Partie wird der Computer im allgemeinen seine Antwortzüge ohne Bedenkzeit ausgeben, da er über eine sehr große Eröffnungsbibliothek verfügt, in der die meisten üblichen Eröffnungszüge fest einprogrammiert sind. Der Computer muß über diese Züge nicht mehr nachdenken.

Wenn er einen Zug machen möchte, ertönt ein akustisches Signal und zwei Lämpchen auf dem Spielfeld gehen an. Eines davon leuchtet konstant, es zeigt, welche Figur Chess 3008 bewegen möchte (Ausgangsfeld). Das zweite hingegen blinkt und kennzeichnet so das Zielfeld.

Um den Zug auszuführen, nehmen Sie die Figur vom Ausgangsfeld auf. Daraufhin wird diese LED erlöschen und die des Zielfeldes wird in konstantes Leuchten übergehen. Setzen Sie die Figur auf das Zielfeld, wird auch hier die LED erlöschen. Gleichzeitig wird eine Farbkontrolleuchte auf der Tastatur erlöschen und die zweite aufleuchten: Nun sind Sie am Zug.

Denken Sie daran, daß die Farbkontrolleuchte in der Tastatur stets blinkt, wenn der Schachcomputer am Rechnen ist. Andersherum gesagt, wenn die Farb-LED nicht mehr blinkt, hat der Computer seinen Zug wahrscheinlich schon gefunden.

1.5. Spezialzüge

Züge, bei denen eine gegnerische Figur geschlagen wird, führen Sie aus wie normale Züge; Sie nehmen dabei die geschlagene Figur einfach vom Brett. Dies kann geschehen, ehe Sie die schlagende Figur hochheben - oder auch danach.

En-passant-Züge werden genauso ausgeführt: Der Computer wird Sie außerdem automatisch daran erinnern, den geschlagenen Bauern vom Brett zu nehmen.

Die Rochade wird stets durch den üblichen Doppelschritt des Königs eingeleitet. Der Computer wird Sie daran erinnern, den Turm ebenfalls umzustellen.

Bauernumwandlungen werden vom Computer automatisch durchgeführt. Er wird dabei annehmen, daß Sie den erfolgreichen Bauern in eine Dame umwandeln wollen. Sollte Ihnen jedoch ein Turm, Läufer oder Springer besser in Ihr Konzept passen, müssen Sie diejenige Taste drücken, neben der sich das entsprechende Figurensymbol befindet. Sie tun dies, nachdem Sie den Bauern vom Brett genommen haben, jedoch noch bevor Sie die neue Figur aufstellen.

Wenn der Computer einen seiner eigenen Bauern auf Ihre Grundlinie durchgebracht hat, wird er die Figur, in die er umwandeln möchte, durch Aufleuchten der entsprechenden Figuren-LED anzeigen, sobald Sie seinen Bauern vom Brett nehmen. Falls Sie einmal nicht aufgepaßt haben sollten, welche Figur der Computer ausgewählt hat, können Sie dies durch eine Stellungsüberprüfung (wie sie im Ab-

schnitt 2.4 erklärt wird) auch nachträglich noch herausfinden. Der Schachcomputer wird fast immer eine Dame wählen, doch kann es in manchen Stellungen durchaus vorkommen, daß ihm eine andere Figur besser erscheint.

1.6. Regelwidrige Züge

Wenn Sie einen unerlaubten Zug machen oder eine Funktion auszuführen versuchen, die nicht möglich ist, werden Sie ein Fehler-signal hören und außerdem sehen, daß das "Error"-Lämpchen aufleuchtet. Wann immer das Fehlersignal ertönt, heißt dies, daß Sie irgendetwas falsch gemacht haben und Ihre letzte Eingabe unbeachtet geblieben ist.

Wenn Sie einen unerlaubten Zug gemacht haben, können Sie die betreffende Figur einfach auf ihr Ausgangsfeld zurückstellen und einen anderen Zug machen. Das Fehlersignal ertönt natürlich auch, wenn Sie versucht haben, eine Figur des Gegners zu bewegen. Nehmen Sie dann besser doch eine von Ihren eigenen.

Bisweilen, wenn das Fehlersignal ertönt, werden Sie vielleicht nicht sofort wissen, was denn falsch gelaufen ist. Untersuchen Sie dann sorgfältig, welche Lämpchen alle aufleuchten. So werden Sie meistens doch rasch herausfinden, wo der Fehler lag. Außerdem gilt: Wenn der Computer mit einem Feld-LED blinkt, bedeutet dies meistens, daß er eine Figur auf diesem Feld vermißt.

Wenn alles nicht mehr hilft, können Sie auch kurzerhand eine neue Partie beginnen, indem Sie "New Game" drücken...

1.7. Schach, Matt, Remis, Patt, Spielaufgabe und Mattankündigung

Wenn einer der beiden Gegner (also Sie oder Chess 3008) Schach bietet, blinkt das "Check"-LED. Ein Schachmatt wird durch gemeinsames Aufleuchten der "Check"- und "Mate"-LEDs angezeigt. Dabei teilt eines der Farbkontrolllämpchen mit, wer der Verlierer ist (aber das wissen Sie dann sicher auch schon).

Das "Draw"-Lämpchen ist für Patt und Remis zuständig. Der Computer erkennt

- Patt ("Draw" und "Mate" leuchten auf),
- Remis durch dreifache Stellungswiederholung ("Draw" und "3rd Repet." leuchten) und
- Remis nach der 50-Züge-Regel ("Draw" leuchtet allein auf).

Wenn ein Remis erreicht wurde, kann dennoch weitergespielt werden, was zeigt, daß Ihr Schachcomputer Ihnen manchmal Dinge erlaubt, die ein strenger menschlicher Gegner nie gestatten würde.

Wenn der Computer Ihrer forschen Spielweise erlegen ist, kann es vorkommen, daß er, auch ohne Matt zu sein, einfach aufgibt, um Ihnen die Mühe des Mattsetzens abzunehmen. In diesem Falle leuch-

tet das "Resign"-Lämpchen auf. Dies wird meistens der Fall sein, wenn Ihr Materialübergewicht sehr groß ist. Der Computer wird hingegen nicht aufgeben, wenn sein eigenes Schachmatt unmittelbar bevorsteht, da er Ihnen dann das Vergnügen doch nicht nehmen möchte, ihn mattzusetzen. Wenn er aufgegeben hat, können Sie das Spiel übrigens durchaus auch fortsetzen, Chess 3008 macht auch nach der Partiaufgabe noch weiter bis zum bitteren Ende.

Findet er selbst hingegen ein zwingendes Matt, wird er das "Mate"-LED aufleuchten lassen. Das heißt nichts anderes, als daß Sie innerhalb weniger Züge besiegt sein werden.

1.8. Neues Spiel

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, drücken Sie einfach auf die "New Game"-Taste und bringen die Figuren in die Grundstellung. Wie bereits gesagt, kann dies zu jedem Zeitpunkt geschehen.

1.9. Spielstufen

Ihr Schachcomputer verfügt über 44 verschiedenen Spielstufen. An dieser Stelle führen wir zunächst 17 davon an - die übrigen erklären wir Ihnen in Abschnitt 3.2..

In den ersten 17 Stufen gibt sich Chess 3008 jeweils die nachfolgend angegebene durchschnittliche Bedenkzeit:

| Spielstufe | Antwortzeit | Spielstufe | Antwortzeit |
|------------|-------------|------------|-------------|
| A1 | 1,5 sec. | B1 | 1 min. |
| A2 | 4,5 sec. | B2 | 1,5 min. |
| A3 | 7,5 sec. | B3 | 2,25 min. |
| A4 | 10 sec. | B4 | 3 min. |
| A5 | 15 sec. | B5 | 3,75 min. |
| A6 | 22,5 sec. | B6 | 4,5 min. |
| A7 | 30 sec. | B7 | 6 min. |
| A8 | 45 sec. | B8 | 15 min. |

Falls Ihnen diese Zeiten etwas merkwürdig vorkommen: Ihr Chess 3008 berechnet sie folgendermaßen:

Zeit für 40 Züge

| | | | |
|----|---------|----|-------------|
| A1 | 1 min. | B1 | 40 min. |
| A2 | 3 min. | B2 | 1 Stunde |
| A3 | 5 min. | B3 | 1,5 Stunden |
| A4 | 7 min. | B4 | 2 Stunden |
| A5 | 10 min. | B5 | 2,5 Stunden |
| A6 | 15 min. | B6 | 3 Stunden |
| A7 | 20 min. | B7 | 4 Stunden |
| A8 | 30 min. | B8 | 10 Stunden |

Durch Drücken von "Level" können Sie die verschiedenen Spielstufen anwählen. Der Computer zeigt die gerade geltende Spielstufe praktischerweise mittels eines Feld-Lämpchens auf dem Brett an. Außerdem erscheint auf den beiden digitalen Displays die durchschnittliche Zeit pro Zug, die für die jeweilige Spielstufe gilt. So wird in Spielstufe A2 auf den Displays "0:04" angezeigt: 4 sec. durchschnittliche Antwortzeit pro Zug. Beim Einschalten des Computers ist immer Stufe A2 eingelegt.

Die Spielstufen lassen sich ganz leicht durch Aufsetzen einer beliebigen Figur auf die Felder mit den entsprechenden Koordinaten anwählen. Nachdem Sie sich eine Spielstufe ausgesucht haben, verlassen Sie den Spielstufen-Modus durch neuerliches Drücken von "Level". Bevor Sie dies getan haben, nimmt der Computer keine Züge an (da er denkt, Sie seien noch mit den Spielstufen beschäftigt).

Natürlich können Sie jederzeit während des Spieles, wenn Sie selbst am Zug sind, die Spielstufe neu wählen.

1.10. Tongenerator

Daß Ihr Computer Töne von sich gibt, wenn Sie seine Tasten drücken, haben Sie schon bemerkt. Sollten Sie jedoch lieber in aller Stille mit ihm spielen wollen, drücken Sie bitte auf "Sound/Color". Dann herrscht ab sofort eisiges Schweigen seitens Chess 3008. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste kann der Computer wieder mit Tönen versehen werden. Die zweite Funktion dieser Taste ("Color") erklären wir Ihnen später.

1.11. Zugvorschläge

Vielleicht fällt Ihnen in manchen Stellungen beim besten Willen kein passender Zug ein. Chess 3008 kann Ihnen auf Wunsch weiterhelfen. Drücken Sie auf "Hint" ("Hinweis", "Vorschlag"). Auf dem Brett wird mit blinkenden Felderkontrolleuchten ein Zug ange-

zeigt - solange, bis Sie eine andere Taste drücken. Zugleich wird auf den Displays verraten, für wie gut Chess 3008 diesen Zug hält. In der Tat sagt Ihnen der Computer stets denjenigen Zug, den er für den besten überhaupt in Ihrer Lage hält (ist das nicht nett von ihm?).

Chess 3008 ist so konstruiert, daß er, während Sie über ihrem Zug brüten, selbst auch weiterdenkt. Dabei geht er davon aus, daß Sie den bestmöglichen Zug machen werden (diesen verrät er Ihnen ja auch auf Wunsch). Und was er selbst auf diesen wieder antworten würde, überlegt er sich eben inzwischen. Falls Sie dann tatsächlich den von ihm erwarteten Zug auf dem Brett ausführen, antwortet er meist sofort.

Es gibt noch eine zweite Möglichkeit, von der "Hint"-Taste Gebrauch zu machen: Wenn Sie darauf drücken, während Chess 3008 denkt, zeigt er Ihnen, welchen Zug er zu diesem Augenblick für den besten hält. Sie können dann dasselbe tun wie er zuvor: Sich schon mal eine Antwort ausdenken, die Sie auf diesen Zug geben würden. Diese "Hint"-Funktion bleibt übrigens fest eingeschaltet; Sie können den Denkvorgang von Chess 3008 also über alle Züge einer Partie verfolgen. Wollen Sie die "Hint"-Funktion beenden, drücken Sie einfach zweimal auf "Level", während der Computer denkt.

1.12. Stellungsspeicher

Wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen (wie schade!), können Sie es doch im Gedächtnis aufbewahren - ihrem eigenen oder dem des Computers, was wohl der einfachere Weg ist: Schalten Sie das Gerät nicht aus ("Off"), sondern auf "Save". Chess 3008 merkt sich dann die aktuelle Spielsituation, wobei er freundlicherweise nur ein Minimum an Strom verbraucht. Später können Sie ihn wieder einschalten und die Partie fortsetzen. Die "Save"-Schaltung müssen Sie auch benutzen, wenn Sie selbstprogrammierte Eröffnungszüge im Computergedächtnis aufbewahren möchten. (Siehe Abschnitt 3.5.).

TEIL ZWEI: SPEZIALFUNKTIONEN

2.1. Seitenwechsel

Jedesmal, wenn Sie auf "Move" drücken, wird der Computer einen Zug machen und dann auf Ihren Antwortzug warten. So können Sie mit ihm die Seiten wechseln. Wenn Sie aus lauter Bequemlichkeit dauernd erneut auf "Move" drücken, wird er die ganze Partie ohne Ihre geschätzte Mitwirkung bis zu Ende spielen.

Falls Sie eine neue Partie mit Schwarz spielen wollen, drücken Sie gleich am Anfang auf "Move". Chess 3008 dreht dann das Brett herum (nicht wirklich, sondern nur in seinem Computergehirn), übernimmt die weißen Figuren und spielt mit ihnen auf Sie zu. Sie müssen also die schwarzen Figuren zuvor auf Ihrer Seite aufbauen. Dies ist insofern sehr praktisch, als Sie immer noch die herausziehbare Schublade mit den Displays und den Tasten richtig herum vor sich haben.

2.2. Züge zurücknehmen

Wenn Sie eine Figur hochheben, um in demselben Moment festzustellen, daß der geplante Zug nicht ganz das Wahre ist, können Sie sie unbeschadet wieder zurückstellen. Chess 3008 nimmt nichts krumm, er läßt das LED, das bereits aufgeleuchtet hatte, wieder erlöschen und vergißt die Angelegenheit. Sie können nun einen anderen Zug machen.

Selbst wenn Sie einen Zug schon komplett durchgeführt hatten und Chess 3008 bereits am Denken ist, können Sie Fehler wiedergutmachen: Drücken Sie auf die "Take Back"-Taste und der Computer wird sofort mit Nachdenken aufhören und dafür anzeigen, welche Figur Sie als letzte bewegt hatten. Heben Sie sie hoch, leuchtet das Feld auf, woher sie gekommen war. Stellen Sie sie dorthin zurück und die Sache ist erledigt. Falls der letzte Zug ein Schlagzug gewesen war, sollten Sie so nett sein, Ihrem Computer die geschlagene Figur wiederzugeben. Er wird Sie daran auch erinnern, indem er das betreffende Feld und ein Lämpchen mit der Figurenart aufleuchten läßt.

Fehler lassen sich sogar wieder gutmachen, wenn Chess 3008 bereits gezogen hat: Drücken Sie "Take Back" und nehmen Sie den letzten Computerzug zurück. Dann noch einmal "Take Back" und Löschen des vorangegangenen eigenen Zuges. Dieses können Sie ziemlich lange treiben: Chess 3008 erlaubt Ihnen die Rücknahme von nicht weniger als 60 Zügen jeder Seite. Wenn Ihnen also während einer Partie plötzlich einfällt, daß ein Zug ziemlich am Anfang für spätere Probleme verantwortlich sein könnte: Bitteschön, gehen Sie zurück.

2.3. Abbrechen der Suche

Wenn es Ihnen zu lange dauert, bis Chess 3008 seinen Zug macht, können Sie seinen Denkvorgang auch jederzeit unterbrechen. Drücken Sie die "Move"-Taste und augenblicklich wird Chess 3008 denjenigen Zug ausspielen, den er bis zu diesem Moment für den besten hält. Es ist natürlich auch derjenige, den er zuvor nach Betätigen von "Hint" gezeigt hat.

2.4. Stellungsüberprüfung

Wenn Ihnen die Stellung auf dem Brett unglücklicherweise einmal durcheinandergeraten ist (z.B., wenn Figuren ungefallen sind), können Sie Chess 3008 bitten, Ihnen zu zeigen, welche Figur wohin gehört. Dazu drücken Sie nacheinander auf die sechs Figurensymboltasten. Jede von ihnen entspricht einer Figurenart (König, Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauer). Der Computer sagt Ihnen dann, wo diese Figuren hingehören, indem er auf dem Brett LEDs aufleuchten läßt. Dabei bedeutet ein konstant brennendes Lämpchen, daß dorthin eine weiße Figur gehört, während blinkende LEDs signalisieren, daß eine schwarze Figur auf dem entsprechenden Feld zuhause ist. Gleichzeitig leuchtet die Kontrollampe neben der Figurensymboltaste und hält so fest, um welche Figurenart es sich handelt. Drücken Sie die Figurensymboltaste noch einmal, erlöschen alle Lämpchen.

2.5. Stellungen eingeben

Wenn Sie die "Enter Position"-Taste drücken, geht Ihr Chess 3008 in den Stellungseingabemodus. Diesen benötigen Sie, um beliebige Positionen auf dem Brett einzugeben oder Stellungen, die schon erreicht worden sind, zu verändern. Da dies unter Umständen ein kompliziertes Kapitel sein kann, folgen Sie unseren Anweisungen bitte besonders aufmerksam:

Im "Enter Position"-Modus geschieht dasselbe wie unter 2.4. beschrieben, nur daß die Figurensymboltasten jetzt blinken, um anzuzeigen, daß Sie beim Eingeben einer Figurenart sind.

Wenn Sie eine Figur entfernen wollen (vielleicht um das Materialgleichgewicht wiederherzustellen...), nehmen Sie sie einfach im "Enter Position"-Modus der entsprechenden Figurenart vom Brett. Auf diese Weise könnten Sie im Grunde das ganze Brett abräumen (doch dafür gibt es einen eleganteren Weg, davon später).

Soll eine Figur von einem Feld auf ein anderes umgestellt werden, stellen Sie sie einfach (immer noch im "Enter Position"-Modus) vom alten auf das neue, gewünschte Feld. Dabei sollten Sie zwischendrin keine anderen Felder oder Tasten berühren. Stellen Sie die Figur bitte auch stets ordentlich auf die Feldmitte. Figuren, die Sie umstellen, erkennt der Computer stets als diejenigen, deren Figurensymbol-LED gerade blinkt. Sie können also aus einem Bauern keinen Läufer machen etc.

Um das zu erreichen, müssen Sie anders vorgehen: Entfernen Sie z.B. einen Bauern, indem Sie zunächst "Enter Position" sowie die Bauern-Figuresymboltaste drücken (sie blinkt) und dann die Figur vom Brett nehmen. Nun drücken Sie die Figuresymboltaste für "Läufer" und stellen einen Läufer auf das Feld, wo zuvor der Bauer war - oder ein beliebiges anderes.

Wollen Sie hoch weiter gehen und aus einem weißen Bauern einen schwarzen Läufer machen? Dazu beobachten Sie die Farbkontrollämpchen im "Enter Position"-Modus: Sie sehen, daß die neu auf das Brett gebrachten Figuren jedesmal von derjenigen Farbe sind, die gerade angezeigt wird. Dies wiederum läßt sich ändern durch Drücken von "Sound/Color". Nun haben Sie die zweite Funktion dieser Taste kennengelernt: Im "Enter Position"-Modus bestimmt sie die Farbe der Figuren, die aufgestellt werden. Welche Farbe die neue Figur hat, läßt sich (das wissen Sie schon) auch daran ablesen, daß für weiße Figuren das Feld, auf dem sie stehen, konstant aufleuchtet, während es bei schwarzen ... ?

So, nun haben Sie es geschafft, Figuren zu identifizieren (Stellungsüberprüfung), zu entfernen und beliebig zu verändern. Zweierlei benötigen Sie noch: Erstens eine Möglichkeit, das Brett rasch und gründlich von allen Figuren freizumachen und zweitens einen Weg, die Farbe zu bestimmen, die nach Ihrer Stellungseingabe am Zug sein soll.

Das Brett leeren Sie auf folgende Weise: Sie entfernen alle Figuren und drücken nach "Enter Position" auf die Taste "Library/Clear Board". Dabei bedienen Sie sich nur der zweiten Funktion, die mit dieser Taste angewählt werden kann; was es mit "Library" auf sich hat, werden Sie später lernen.

Das Brett ist nun auch für den Computer leer und Sie können Figuren wie beschrieben aufstellen. Bevor Sie damit fertig sind, drücken Sie ein letztes Mal auf "Sound/Color": Sie sehen, wie die Farbkontrollämpchen bei jedem Druck auf diese Taste wechselweise aufleuchten. Diejenige Farbe, die aufleuchtet, wenn Sie den "Enter Position"-Modus verlassen, ist auch am Zug! So können Sie sogar während der Partie eine Farbe zwei Züge nacheinander ausführen lassen: In den "Enter Position"-Modus gehen, Farbe wechseln mit "Sound/Color", den Modus durch erneutes "Enter Position" beenden, fertig.

Wenn Sie erst einmal Übung haben, werden Sie sogar den "Enter Position"-Modus nicht mehr dadurch verlassen, daß Sie diese Taste ein zweites Mal drücken. Sie werden vielmehr übergangslos z.B. mit "Level" oder einer anderen Funktionstaste fortfahren - Chess 3008 versteht auch das.

Stellungen können Sie immer verändern, wenn Sie gerade am Zug sind. Die von Ihnen errichteten Stellungen müssen jedoch legal sein, d.h., Sie dürfen nicht sich selbst zwei Könige zubilligen, einen solchen ins Schach stellen oder Bauern auf der ersten Reihe plazieren. In solchen Fällen werden Sie Ärger mit Ihrem Schachcomputer bekommen. Die "Error"-Lampe kennen Sie ja schon...

2.6. Multi Move

Wenn Sie die "Multi Move"-Taste drücken, verfällt Ihr Computer in völlige Passivität und erlaubt Ihnen, Züge einzugeben, ohne selbst dazwischenzufunken. Sie können also mit einem Freund auf dem Brett Ihres Chess 3008 spielen, und der Computer wird lediglich darauf achten, daß von beiden Seiten legale Züge gemacht werden. Auf Verlangen wird er jedoch immer noch mit Zugvorschlägen dienen und auf Schachgebote und Remis durch dreifache Stellungswiederholung oder die 50-Zug-Regel achten. Auch laufen seine Uhren mit.

Sie können diesen Modus dazu verwenden, beliebige Zugfolgen einzugeben. Oft ist es sogar einfacher, eine Stellung in der Eröffnung über "Multi Move" herbeizuführen als sie über "Enter Position" einzugeben.

TEIL DREI: FÜR FORTGESCHRITTENE

3.1. Spielstufen

Ihr Computer hat - wie gesagt - 44 verschiedene Spielstufen, die über die eingebauten Schachuhren gesteuert werden.

Die ersten 17 davon sind Ihnen bereits bekannt. Zusätzlich zu diesen Spielstufen A1 bis A8 und B1 bis B8 gibt es die Spezialstufen C1 bis C8 und D1 bis D8.

Im modernen Schach hat es sich nämlich eingebürgert, eine feste Zeit für die ganze Partie zu vereinbaren (Blitz- und Schnellschach). Ihr Chess 3008 beherrscht auch das. Er spielt auf den Stufen C1 bis C8 und D1 bis D8 exakt

Ein ganzes Spiel in

| Stufe | | Stufe | |
|-------|---------|-------|-------------|
| C1 | 1 min. | D1 | 40 min. |
| C2 | 3 min. | D2 | 1 Stunden |
| C3 | 5 min. | D3 | 1,5 Stunden |
| C4 | 7 min. | D4 | 2 Stunden |
| C5 | 10 min. | D5 | 2,5 Stunden |
| C6 | 15 min. | D6 | 3 Stunden |
| C7 | 20 min. | D7 | 4 Stunden |
| C8 | 30 min. | D8 | 10 Stunden |

Auf allen Spielstufen richtet sich der Computer ein Zeitbudget ein, das er stets kontrolliert. Dabei billigt er sich in schwierigen Stellungen mehr Zeit zu als in überschaubaren. Insgesamt gesehen richtet er sich jedoch sekundengenau nach den vorgegebenen Gesamtzeiten. Wenn er in der Eröffnungsphase dank seiner umfangreichen Bibliothek Zeit eingespart hat, kann er dafür später länger nachdenken. Nach 40 Zügen findet in den Stufen A1 bis A8 und B1 bis B8 eine Zeitkontrolle statt; eine weitere gibt es dann nach je 20 Zügen. So führt der Computer z.B. auf Stufe B4 40 Züge innerhalb von 2 Stunden aus, danach dann 20 Züge in einer Stunde (mit immer neuen Zeitkontrollen nach 20 Zügen) bis zum Ende der Partie.

Auf den Stufen C1 bis D8 wird die gesamte Partie in der vorgegebenen Zeit gespielt, egal wieviele Züge gemacht werden. Die beiden Uhren zeigen während der Spielstufeneingabe und des nachfolgenden Spieles die für beide Seiten gültige Gesamtzeit an. Der Computer überwacht dabei Ihre Zeiteinteilung nicht. Wenn Sie überschreiten, müssen Sie dies lediglich mit ihrem eigenen Gewissen vereinbaren.

Die Stufen E1 bis E8 sind Trainingsstufen. Wenn eine von ihnen eingelegt ist, bleibt die Suchtiefe auf sovielen Halbzüge begrenzt, wie die Stufe als Ziffer enthält. Z.B. sucht Ihr Chess

3008 auf Stufe E4 nur vier Halbzüge tief, dann bricht er ab. Dinge, die er bei weiterem Suchen finden würde (vielleicht sogar ein Matt) bleiben unentdeckt. So wird seine Spielstärke natürlich abgeschwächt, was sich dazu eignet, schwächeren menschlichen Gegnern hin und wieder auch zu einem Erfolgserlebnis zu verhelfen. Die schwächste Stufe ist E1.

Durch allmähliches Steigern der Suchtiefe mit wachsender Spielpraxis können Anfänger die Leistung ihres Computers den eigenen anpassen.

Dadurch, daß die Suchtiefe in den Trainingsstufen begrenzt ist, wird auch das Weiterdenken des Computers in Ihrer Bedenkzeit begrenzt - ein Faktor, der normalerweise die Spielstärke des Gerätes ebenfalls erhöht.

Die Stufe F1 ist so eingerichtet, daß der Computer exakt dieselbe Zeit verbraucht wie Sie. Zeitkontrollen im üblichen Sinne entfallen, das Marschtempo wird nur von Ihnen bestimmt: Ihr Schachcomputer dividiert bei jedem Zug die insgesamt von Ihnen benötigte Zeit durch die Zahl der bereits gemachten Züge und räumt sich selbst diese Zeit als Durchschnittswert ein. Ist er nicht perfekt?

Noch origineller ist die Stufe F2: Sie funktioniert gleich wie F1, der Computer billigt sich jedoch nur die Hälfte Ihres Zeitverbrauches zu. Gut geeignet, wenn Sie zur Ungeduld neigen...

Stufe F3 ist die Analysestufe. Wenn sie eingeschaltet ist, berechnet der Computer seinen Zug solange, bis er ein zwingendes Matt findet oder mit "Move" zum Ziehen veranlaßt wird. Es kann auch in dieser Stufe passieren, daß er sofort zieht, etwa, wenn es nur einen einzigen möglichen Zug gibt oder er aus der Eröffnungsbibliothek spielen kann. Im allgemeinen eignet sich F3 sehr gut für Fernschachspieler, die den Computer gern tagelang denken lassen.

Stufe F4 ist die Mattsuchstufe. Der Computer versucht zunächst, ein Matt in einem Zug zu finden, dann in zwei, drei, vier etc.

Wenn er ein zwingendes Matt gefunden hat, wird er den ersten Zug, der den Gegner mattsetzt, auf dem Brett anzeigen und sofort nach einer zweiten Möglichkeit zum Mattsetzen suchen. Findet er eine solche, wird er sie anstelle der ersten anzeigen. Falls diese Nebenlösungen Sie nicht interessieren, können Sie die Suche abbrechen und weiterspielen. Wenn der Computer jedoch einmal alle möglichen Lösungen z.B. eines Mattproblems angezeigt hat, bleibt er bei der letzten stehen. Sie können einen Gegenzug eingeben und Chess 3008 wird Ihnen die Mattsetzung vorführen. Er vermag bis zu Matt in 12 lösen, das allerdings kann recht lange Lösungszeiten erfordern.

Wenn Sie während eines Spieles die Spielstufe wechseln, werden die beiden eingebauten Schachuhren automatisch zurückgestellt. In den Stufen C1 bis D8 und F2/F2 werden die Uhren auf Null gestellt. In den Spielstufen A1 bis B8 werden sie auf die durchschnittliche Zeit pro Zug, multipliziert mit der bereits gespielten Zahl von Zügen, gestellt. In einem Turnier, wo Sie zwei Stunden für 40 Züge und eine halbe Stunde für den Rest der Partie haben, sollten Sie auf Stufe B4 beginnen und nach 20 Zügen erneut B4

einschalten. Der Computer wird so die Spielstufe nicht verändern, jedoch die Uhren zurückstellen und sich so verhalten, als hätten beide Spieler genau eine Stunde für die ersten 20 Züge verbraucht - gleich, wieviel Zeit tatsächlich verbraucht wurde. Wenn Sie hingegen Stufe A5 einschalten, wird der Computer annehmen, beide Spieler hätten 10 Minuten für die ersten 20 Züge verbraucht. Er würde den Rest der Partie dann mit 15 Sekunden pro Zug spielen.

3.3. Spielstile

Als erster Schachcomputer überhaupt bietet Ihnen Ihr Chess 3008 vier verschiedene Spielstile. Sie können mittels der Felder der h-Linie des Schachbrettes wählen zwischen vier Spielstilen:

- Dem normalen Spielstil: Dazu aktivieren Sie im "Level"-Modus zusätzlich zur gewünschten Spielstufe die Felder h1 oder h5 mit einer Figur.

- Dem aggressiven Spielstil ("Level" und h2 oder h6). Im Display erscheint "Aggr".

- Dem "verzweifelten" Spielstil (Chess 3008 kennzeichnet ihn im Display mit "Desp", was für "desperate" steht). Dazu muß h3 oder h7 gewählt werden. Der Computer beginnt meist eine wilde Attacke auf Ihre Königsstellung.

- Und dem positionellen Spielstil (h4 oder h8), der normalerweise Computern gar nicht zugetraut wird.

So besteht Ihr Chess 3008 im Grunde genommen aus vier verschiedenen Computern in einem. Eine völlig neue Dimension des Computerschachs wird eröffnet und Ihnen bietet sich die einzigartige Möglichkeit, Ihre schwachen Fähigkeiten an verschiedenen Typen von Gegnern zu erproben. Sie können den Spielstil des Computers auch mitten während einer Partie verändern. Die Wahl des Spielstiles beeinflusst sowohl die Auswahl der Züge aus der Eröffnungsbibliothek als auch die Art des Vorgehens im Mittelspiel; das Endspiel hingegen bleibt davon unberührt.

Ihr Computer verfügt ferner über zwei verschiedene Eröffnungstile. Sie können zwischen den Standarderöffnungen (h1-h4) und den selteneren Varianten (h5-h8) wählen. Chess 3008 besitzt eine außerordentlich große Eröffnungsbibliothek mit mehr als 6000 Halbzügen. Die meisten der darin gespeicherten Varianten sind Standarderöffnungen, die Bibliothek enthält jedoch auch eine große Anzahl von Überraschungs- und seltenen Zügen. Wenn Sie sich selbst für eine Standarderöffnung entschieden haben, werden Sie solchen natürlich seltener begegnen. Umgekehrt kann der Computer, wenn seltene Eröffnungsvarianten gewählt werden, mitunter mit einem überraschenden Zug aufwarten.

Direkt nach dem Einschalten von Chess 3008 ist der normale Spielstil aktiviert und die normalen Eröffnungen werden bevorzugt.

3.2. Suchtiefe

Während Sie mit Ihrem Chess 3008 spielen, kann es für Sie interessant sein, zu erfahren, wieviele Halbzüge Ihr Computer vorausdenkt. Die Suchtiefe hängt von der Spielstufe insofern ab, als der Computer in höheren Spielstufen (also bei längeren Antwortzeiten) tiefer suchen kann als in den niedrigeren Stufen. In den Trainingsstufen ist, wie Sie ja wissen, die Suchtiefe ohnehin begrenzt.

Wenn Sie nun während der Bedenkphase des Computers auf "Level" drücken, wird die augenblicklich erreichte Suchtiefe in den digitalen Displays in Halbzügen angezeigt. Eine "4" hier bedeutet also, daß das Gerät momentan vier Halbzüge weit vorausdenkt. In der Mattsuchstufe (F4) gibt der Computer die Anzahl der Züge an, in denen er versucht, ein Matt zu finden.

Die digitalen Displays geben außerdem darüber Auskunft, welchen Zug der Computer gerade analysiert. Sie wissen also zu jedem Zeitpunkt, was er gerade tut. Die nochmalige Betätigung von "Level" unterbricht diese Informationen wieder.

3.3. Hauptvariante und Stellungsbewertung

Die Betätigung von "Hint" zeigt Ihnen, welchen Zug der Computer als nächsten erwartet (siehe Abschnitt 1.11.) Wenn Sie jedoch "Hint" ein zweites Mal betätigen, wird Chess 3008 denjenigen Zug anzeigen, den er als Antwort auf den seinen von Ihnen erwartet. Sie können durch weiteres Drücken von "Hint" die gesamte Hauptvariante (also die Folge der besten Züge nach Meinung des Computers) bis zu sechs Halbzügen tief abrufen. Die Hauptvariante ist in jedem Falle abrufbar, also sowohl in der Bedenk- als auch der Warte- phase des Computers. Wieviele Züge sie bereits enthält, hängt natürlich davon ab, wie lange Chess 3008 schon daran gerechnet hat: Nach kurzen Bedenkzeiten ist sie u.U. nur ein, zwei Züge lang. Die Länge der Hauptvariante ist nicht mit der erreichten Suchtiefe identisch!

Die digitalen Displays geben Ihnen außerdem Aufschluß darüber, wie der Computer die jeweilige Stellung einschätzt, und wie lange er bereits daran gerechnet hat. Die Stellungsbewertung wird als Zahl angegeben, wobei ein Bauer 100 Punkte wert ist. Eine positive Zahl zeigt, daß der Computer im Vorteil ist, eine negative, daß Sie vorn liegen. Eine Angabe von z.B. -25 heißt dabei, daß Sie etwa einen Viertelbauern Vorsprung haben.

"Hint" schaltet bei nochmaliger Betätigung diese Funktion wieder aus.

3.4. Spielwiederholung

Wenn Sie einmal eine tolle Partie gegen Ihren Chess 3008 gespielt haben, möchten Sie diese vielleicht später aufschreiben oder ganz einfach noch einmal nachspielen, um die interessantesten Stellen erneut zu studieren. Die Funktion "Spielwiederholung" gestattet Ihnen all dies.

Um eine Partie nocheinmal zu spielen, stellen Sie die Figuren in die Grundstellung und drücken auf "Replay" (nicht auf "New Game"). So wird der Computer in einen Spezialmodus versetzt. Unverzüglich zeigt er Ihnen das erste Feld, von dem aus gezogen wurde, an, und die Digital-Displays verkünden sowohl die Zugnummer als auch die alphanumerische Notation des Zuges (z.B. e2-e4). Wenn Sie die Partie nachspielen wollen, brauchen Sie lediglich den auf dem Brett angezeigten Zügen zu folgen. Nach jedem Zug, den Sie ausgeführt haben, wird der darauf folgende angezeigt. Anstelle die Züge nachzuspielen, können Sie sie aber auch einfach (ohne Figuren auf das Brett zu stellen) auf den Displays verfolgen, wo sie einer nach dem anderen nach wiederholtem Drücken von "Move" angezeigt werden. Dies ist für ihre Niederschrift ausreichend; die Anzeige geht getreulich vom Anfang bis zum Ende einer Partie.

Falls Sie jedoch vorher schon genug haben, können Sie den "Replay"-Modus auf dreierlei Weise verlassen. Wenn Sie die "Replay"-Taste nocheinmal drücken, verläßt Chess 3008 diesen Modus wieder und kehrt zur ursprünglichen Stellung zurück - jener, die auf dem Brett stand, als die "Replay"-Taste gedrückt wurde.

Wenn Sie die "Take Back"-Taste drücken, verläßt der Computer den "Replay"-Modus mitten in der nachgespielten Partie ohne die Brettstellung zu verändern. Das ist hilfreich, wenn Sie ab einer Position, die Sie interessiert, fortsetzen wollen. Und schließlich gibt es ja noch die "New Game"-Taste, die Sie an den Anfang einer völlig neuen Partie versetzt.

Das Gedächtnis von Chess 3008 ist ein wenig begrenzt: Er merkt sich nur die letzten 60 Züge (= 120 Halbzüge). Wenn Sie also eine längere Partie aufschreiben wollen, müssen Sie den "Replay"-Modus spätestens nach 60 Zügen einmal zwischenschalten und den ersten Teil des Spieles notieren - und dies wiederholen, wenn weitere 60 Züge verstrichen sind. Beachten Sie dabei, daß der Computer, wenn der "Enter Position"-Modus zwischendurch benutzt wird, alle davor stattgefundenen Züge aus seinem Speicher löscht. Das hat Vorteile: Wenn Sie nämlich während einer Partie eine sehr interessante Stellung erreichen, markieren Sie sie einfach durch zweimaliges Drücken von "Enter Position". Wenn Sie die Partie später beendet haben und die betreffende Stelle wiederfinden wollen, brauchen Sie nur noch "Replay" und "Take Back" zu drücken und die Figuren mithilfe der Positions-Tasten bzw. -Lämpchen aufzubauen (siehe unter 2.4.).

3.5. Programmierbare Eröffnungsbibliothek

Ihr Computer hat eine große Eröffnungsbibliothek, die mehr als 1000 Varianten mit insgesamt 6000 Halbzügen beinhaltet. Falls Ihnen das jedoch noch nicht ausreicht, bietet Ihnen Chess 3008 eine Möglichkeit, über die nur wenige Geräte verfügen: Sie können weitere Eröffnungszüge dazuprogrammieren und sich so eine Eröffnungsbibliothek nach Wunsch anlegen. Bis zu 240 Halbzüge können darin gespeichert werden, wobei sogar nur alle diejenigen Züge zählen, die sich voneinander unterscheiden, gleiche Zugfolgen werden stets nur einfach gezählt.

Ihre eigene Eröffnungsbibliothek zu programmieren, ist denkbar einfach. Bei Chess 3008 ist es nicht nötig, sich durch sechs Seiten einer komplizierten Anleitung durchzuackern, um eigene Züge einzuprogrammieren. Sie brauchen dazu nämlich nur eine einzige Taste!

Wie immer beginnen Sie Ihre Partie mit "New Game". Dann spielen Sie die Variante, die Sie programmieren möchten, einfach im "Multi Move"-Modus durch. Zwischendurch können Sie gern "Take Back" verwenden oder den Computer nach vorübergehendem Verlassen von "Multi Move" einen Zug berechnen lassen. Wenn der letzte Zug Ihrer Variante erreicht ist, drücken Sie einfach auf "Library".

Das war's. Die Variante ist gespeichert.

Natürlich können Sie die "Library"-Funktion auch anwenden, wenn Sie mitten in einer Partie gegen den Computer eine interessante Zugfolge speichern wollen: Einfach "Library" drücken und sie ist abgespeichert. Wenn die Speicherkapazität von 240 Halbzügen erreicht ist, wird Chess 3008 ein Fehlersignal geben. Das bedeutet dann, daß nur der Anfang der Variante gespeichert werden konnte. Das Fehlersignal ertönt auch, wenn die Länge der Variante 60 ganze Züge überschreitet.

Wenn der Computer Züge ausführt, wird er nach dem Zufallsprinzip entweder Züge aus der eigenen Eröffnungsbibliothek spielen oder auf Ihre einprogrammierten zurückgreifen. Sie können ihn jedoch auch veranlassen, bestimmten Varianten Vorrang zu geben. Wenn Sie z.B. den Zug 1.f2-f4 (Birds Eröffnung) in den Computer eingeben, wird diese Eröffnung häufiger gespielt als es normalerweise der Fall wäre. Dabei spielt die Reihenfolge, in der Sie Varianten eingeben, die entscheidende Rolle: Die zuerst eingegebenen werden am häufigsten gespielt.

Zugumstellungen werden von Chess 3008 erkannt. Wenn z.B. eine Variante mit 1.e4e5 2.f4... beginnt und später in einer Partie wird 1.f4e5 2.e4... gespielt, kann der Computer aus der Eröffnungsbibliothek spielen.

Der Inhalt Ihrer selbstprogrammierten Eröffnungsbibliothek bleibt erhalten, solange Sie den Computer nur mit "Save" ausschalten. Soll die gesamte eigene Eröffnungsbibliothek gelöscht werden, benutzen Sie die "Off"-Stellung des Hauptschalters. Möchten Sie, daß der Computer völlig ohne Eröffnungsbibliothek spielt, drücken Sie zu Spielbeginn zweimal auf "Enter Position", ehe Sie den ersten Zug machen. Dann muß Chess 3008 alle seine Züge berechnen.

3.6. Über den Computer

Alle Schachcomputer analysieren Stellungen dergestalt, daß sie eine begrenzte Anzahl von Zügen vorausblicken und die sich ergebenden Stellungen bewerten. Der Computer wählt dann den Zug mit der für ihn am günstigsten ausfallenden Stellungsbewertung aus, wobei er annimmt, daß der Gegner die für ihn bestmöglichen Züge ausführt.

Abgesehen von der Vielfalt seiner Bedienungsmöglichkeiten (deren Chess 3008 mehr hat als die allermeisten anderen Schachcomputer), enthält Ihr Computer auch eines der besten und ausgeklügeltsten Programme, die je geschrieben wurden.

In einer typischen Mittelspielstellung analysiert Chess 3008 rund 500 Stellungen pro Sekunde.

Ein guter Schachcomputer muß auch sehr viel vom Schach verstehen. Ihr Computer weiß eine Menge über Figurenentwicklung, Zentrumskontrolle, Königsangriffe, Königssicherheit, Bauernstrukturen, Zentrumsbauern, Offene Furmlinien etc. etc. Er kann auf die 50-Zug-Regel achten und ein solches Remis vermeiden, ebenso wie unentschiedene Spielausgänge aufgrund von Dauerschach oder dreifacher Stellungswiederholung. Auch ist er einer der wenigen Computer, die mit König, Springer und Läufer gegen König stets mattsetzen können.

Wenn Sie mehr über Computerschach lernen möchten, empfehlen wir Ihnen die Mitgliedschaft in einer der Computerschachgesellschaften, die es in vielen Ländern gibt (so in Deutschland, den Niederlanden und Skandinavien).

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Ihrem Chess 3008!

FEHLER UND IHRE MÖGLICHEN URSACHEN

Was ist los, wenn man den Computer einschaltet und es passiert gar nichts?

Möglicherweise ist die Stromversorgung nicht in Ordnung. Überprüfen Sie das Netzteil: Ist der Stecker richtig eingesteckt?

Der Computer hat funktioniert, doch plötzlich hört er auf. Haben Sie versehentlich die Netzleitung getrennt?

Mit meinem Computer stimmt etwas nicht

Wenn Sie Ihren Chess 3008 aus- und sofort wieder einschalten, führt er einen Selbsttest durch. Wenn alles in Ordnung ist, leuchten die Brett LEDs alle zugleich kurz auf. Wenn dies geschieht, ist das Gerät in Ordnung. Sonst sollten Sie es zur Reparatur geben.

Die "Error"-LED leuchtet auf, sobald ich einen Zug eingebe.

Möglicherweise steht eine Figur nicht mittig auf Ihrem Feld, sodass Chess 3008 eine Korrektur erwartet.

Chess 3008 antwortet nicht, wenn ich einen Zug eingebe

Vielleicht haben Sie den "Level"-Modus noch nicht wieder ausgeschaltet? In diesem Falle "Level" nochmals drücken.

Er macht keine Züge

Wenn auf dem Feld eine LED aufleuchtet, hat er bereits gezogen. Sollte jedoch die Farbkontrollleuchte blinken, denkt Chess 3008 noch.

Wie stelle ich den Schachcomputer zurück in die Grundstellung?

Mit "New Game" oder durch kurzes Aus- und wieder Einschalten am Hauptschalter (On/Off).

Der Schachcomputer hat einen illegalen Bauernzug gemacht

Vielleicht haben Sie nicht an den "en-passant"-Bauernzug gedacht, bei dem ein Bauer, der einen Doppelschritt neben einen gegnerischen Bauern gemacht hat, geschlagen werden kann.

Wie kann ich Chess 3008 schlagen?

Spielen Sie zunächst auf der schwächsten Spielstufe E1. Wenn Sie nicht weiterwissen, benutzen Sie die "Hint"-Funktion. Machen Sie auch von "Take Back" Gebrauch, wenn Sie Fehler gemacht haben. Mit der Zeit werden Sie höhere Spielstufen benutzen können.

Das "Error"-Lämpchen leuchtet, wenn ich "Library" benutze

Möglicherweise ist der Partienspeicher voll. Vielleicht ist die Partie, die Sie speichern möchten, auch mehr als 60 Züge lang - oder Sie haben während des Spieles "Enter Position" gedrückt.

KURZ-BEDIENUNGSANLEITUNG DES SCHACHCOMPUTERS CHESS 3008

Neues Spiel: "New Game"

Zugausführungen: Eigene und Computerzüge werden einfach auf dem Brett ausgeführt

Spielstufe einstellen: "Level", entsprechendes Feld mit einer Figur anwählen, nochmals "Level".

Chess 3008 soll so schnell spielen wie Sie/doppelt so schnell:
Level F1/F2 wählen.

Chess 3008 soll mit sehr reduzierter Stärke spielen: Level E1 wählen.

Spielstile wählen: "Level", dann H1, H5 = Normal, H2, H6 = Aggressiv, H3, H7 = Verzweifelt, H4, H8 = Positionell. Abschließend wieder "Level".

Ton ausschalten: "Sound"-Taste.

Vorschläge vom Computer: "Hint-Taste"

Chess 3008 soll mit Weiß spielen: Schwarze Figuren auf der Grundreihe aufstellen, mit "Move" den Computer beginnen lassen.

Zugrücknahme: "Take Back" drücken.

Suche abbrechen: "Move" drücken.

Die Stellung überprüfen: Figurentasten drücken (Felder-LEDs, die zu weißen Figuren gehören, leuchten konstant, bei schwarzen Figuren blinken sie).

Figuren aufstellen: Im "Enter Position"-Modus (Figuren entfernen: Einfach wegnehmen. Figuren umstellen: Einfach umstellen. Figuren hinzufügen: Figurentaste, Farbwahl, Figur aufstellen).

Farbwechsel: "Color"-Taste.

Suchtiefe anzeigen: "Level" drücken.

Hauptvariante: "Hint" mehrmals, bis alle Züge angezeigt sind.

Spiel wiederholen: "Replay"-Modus anwählen.

Programmierbare Eröffnungsbibliothek: "Library"-Funktion.