
User Manual

Mode D'emploi

Bedienungsanleitung

Instrucciones de manejo

Gebruiksaanwijzing



 **SPHINX**
© copyright 1992 National Telecommunication System

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALT

1. BATTERIEN	54
2. SPIELBEGINN	54
3. ZUGAUSFÜHRUNG	54
4. COMPUTERZÜGE	55
5. SCHLAGEN VON FIGUREN	55
6. BAUERNUMWANDLUNG	55
7. UNERLAUBTE ZÜGE	56
8. SCHACH, MATT UND PATT	56
9. UNENTSCHEIDEN NACH DER 50-ZUG-REGEL ODER ZUGWIEDERHOLUNG	57
10. SPIELSTUFEN	57
11. SIGNALTON	61
12. SEITENWECHSEL	61
13. ZÜGE ZURÜCKNEHMEN	61
14. NACH VORNE SPIELEN	61
15. ZUGVORSCHLAG	62
16. ZUGZWANG	62
17. POSITION ÜBERPRÜFEN	62
18. POSITION EINGEBEN	63
19. SCHACHPROBLEME	63
20. MEHRZUGFUNKTION	64
21. SPEICHER	64
22. BATTERIELADEANZEIGE	64
23. AUTOMATISCHE ABSCHALTUNG	65
24. PROGRAMMIERBARE BEWERTUNGSFUNKTION	65
25. ANALYSE	66
26. WARUM NICHT ?	66
27. SEITENWECHSEL	67
28. STILWECHSEL	67

1. Batterien

Öffnen Sie das Batteriefach an der Unterseite des Gerätes und legen Sie die Batterien unter Beachtung der Polarität ein.

Wenn Sie ein Netzgerät verwenden wollen, überprüfen Sie zuerst, ob die angegebene Spannung mit der des Gerätes übereinstimmt, um Schäden an der Elektronik zu vermeiden.

Bitte werfen Sie verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll, sondern entsorgen Sie sie an den dafür vorgesehenen Containern !

2. Spielbeginn

Stellen Sie die Figuren auf dem Brett in Grundstellung auf und schalten Sie den Computer ein. Drücken Sie die Taste **NEW GAME** für etwa drei Sekunden. Sie hören jetzt drei Töne, und in der Anzeige ist das Wort **HELLO** zu lesen.

Die Anzeige für Weiß wird aufleuchten, um anzuzeigen, daß Weiß am Zug ist. Die eingestellte Spielstärke wird die gleiche wie bei Ihrem letzten Spiel sein (siehe auch Kapitel 10).

Wenn Sie neue Batterien eingesetzt haben oder den Computer mit Adapter und ohne Batterien benutzen, ist automatisch die Spielstärke 6 eingestellt.

3. Zugausführung

Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die Figur, die Sie setzen möchten, auf die Mitte des Feldes, auf dem sie sich befindet. Am besten ist es, wenn Sie die Figur dabei leicht kippen und mit der Kante auf das Feld drücken.

Der Computer gibt nun einen Ton von sich und Sie können in der Anzeige die Bezeichnung des Feldes und der gewünschten Figur sehen.

Ziehen Sie die Figur auf das gewünschte Feld und drücken Sie sie nochmals leicht auf. Der Computer wird nochmal piepsen und beginnen, seinen Zug zu berechnen. Für die Rochade machen Sie erst den Zug für den König und dann für den Turm.

4. Computerzüge

Während der Computer seinen Zug berechnet, können Sie in der Anzeige die verbrauchte Zeit und das Symbol für die ziehende Seite sehen.

Bei den Stufen 1 bis 66 und 94 bis 100 sehen Sie die für den momentanen Zug verbrauchte Zeit, in den Stufen 67 bis 93 die Gesamtzeit des Spieles.

Weil der Computer bei Spielbeginn aus seiner Eröffnungsbibliothek spielt, wird er oft in der Lage sein, Ihren Zug sofort zu beantworten.

Wenn sich der Computer für einen Zug entschieden hat, piepst er einmal und zeigt Ihnen an, welche Figur er bewegt haben möchte. Gleichzeitig sehen sie die Farbe und das der Figur entsprechende Symbol.

Drücken Sie leicht auf dieses Feld, und der Computer wird Ihnen zeigen, wohin Sie die Figur stellen sollen.

Anschließend springt die Seitenanzeige im Bildschirm um und die Uhr beginnt zu laufen.

5. Schlagen von Figuren

Das Schlagen von Figuren wird wie ein ganz normaler Zug ausgeführt. Entfernen Sie die geschlagene Figur vom Brett, ohne sie auf ihr Feld zu drücken.

Dasselbe gilt für das Schlagen en passant. Der Computer wird Sie an den geschlagenen Bauern erinnern; drücken Sie ihn auf sein Feld, bevor Sie ihn vom Brett entfernen.

6. Bauernumwandlung

Wenn Sie mit einem Bauern die letzte Reihe des Spielfeldes erreicht haben, müssen Sie ihn als Teil dieses Zuges in eine andere Figur umwandeln.

Der Computer nimmt an, daß Sie den Bauern in eine Dame umwandeln möchten. Deshalb wird das Symbol für die Dame in der Anzeige aufleuchten. Drücken Sie auf die Taste für die Dame, um diese Wahl zu bestätigen. Wollen Sie den Bauern in eine andere Figur umwandeln, dann müssen Sie zwei Mal die Taste mit dem Symbol der gewünschten Figur drücken.

Wenn der Computer eine Umwandlung erreicht hat, sehen Sie die von ihm ausgewählte Figur. Drücken Sie auf die entsprechende Taste, um seine Wahl zu bestätigen.

7. Unerlaubte Züge

Wenn Sie einen falschen oder verbotenen Zug machen wollen, hören Sie das Fehlersignal und die Anzeige **ERROR** erscheint im Display.

Der Computer teilt Ihnen dadurch mit, daß er Ihre Eingabe ignoriert.

8. Schach, Matt und Patt

Sie hören fünf kurze Warntöne, wenn sie vom Computer Schach gesetzt werden. Gleichzeitig beginnt das Symbol für den König in der Anzeige langsam zu blinken, bis Sie Ihren Antwortzug machen oder einen Zug zurücknehmen.

Wenn Sie dem Computer Schach bieten, sind die Warntöne nicht zu hören, aber trotzdem beginnt das Symbol für den König in der Anzeige zu blinken.

Setzt Sie der Computer Matt, hören Sie zehn kurze Töne und das Symbol für den König blinkt schnell. Die Töne sind nicht zu hören, wenn Sie den Computer Mattsetzen.

Der Computer kündigt auch an, daß er Sie bald mattsetzen wird. Wenn Sie einen Zug des Computers ausgeführt haben, wird er zum Beispiel folgendes anzeigen:

1:0 3

Das bedeutet, daß der Computer sieht, daß Weiß ein zwingendes Matt in drei Zügen ausführen kann. Wenn Schwarz gewinnt, dann sieht die Anzeige so aus :

0:1 3

Die Mattanzeige bleibt für drei Sekunden auf dem Display und leuchtet zusammen mit einem Piepston auf.

Wenn einer der beiden Spieler Patt gesetzt wurde, sieht die Anzeige so aus :

= S

9. Unentschieden nach der 50-Zug-Regel oder Zugwiederholung

Die Schachregeln geben einem Spieler das Recht, ein Unentschieden zu fordern, wenn dreimal nacheinander ein identischer Zug gemacht wurde. Die Anzeige lautet dann folgendermaßen :

= 3

Der Computer kann nun ein Unentschieden fordern. Sie können dies aber ignorieren und weiterspielen, wenn die Anzeige auf die Uhr umschaltet (nach ca. acht Sekunden). Wenn der Computer am Zug ist, wird er weiterspielen.

Ein Unentschieden kann auch dann gefordert werden, wenn für eine Dauer von fünfzig Zügen von keinem der beiden Spieler ein Bauer bewegt oder eine Figur geschlagen wurde. Um diese Art von Unentschieden anzuzeigen, erscheint die Ziffer "50" im Display.

Sie können trotzdem weiterspielen, wenn Sie möchten und die Zeit wieder angezeigt wird.

10. Spielstufen

Ihr Computer hat 100 Spielstufen. Auf den Stufen 1 bis 94 spielen Sie gegen den Computer. Die Stufen 95 bis 100 brauchen Sie, wenn der Computer ein Schachproblem lösen soll.

Am Spielanfang benutzt der Computer seine Eröffnungsbibliothek zur Auswahl seines Zuges. Diese Bibliothek besteht aus mehr als 5300 verschiedenen Zügen. Während der Anfangsphase eines Spieles kann der Computer meistens sofort antworten.

Sobald der Computer nicht mehr aus der Bibliothek spielt, braucht er pro Zug jeweils eine bestimmte Zeit.

Stufe 1:

Der Computer berechnet, wie viel Zeit Sie im Durchschnitt für die letzten sechs Züge gebraucht haben. Er paßt sich dann mit seiner Antwortzeit an Ihre Geschwindigkeit an.

Stufen 2 mit 6:

Der Computer wird beinahe sofort auf Ihren Zug antworten. Die Spielstärke steigt von Stufe zu Stufe jeweils leicht an.

Wenn Sie neue Batterien in das Gerät einsetzen, ist er automatisch auf Stufe sechs eingestellt.

Stufen 7 mit 36:

Der Computer wird exakt in der angegebenen Zeit antworten - außer, es gibt nur einen einzigen erlaubten Zug oder er hat ein zwingendes Matt entdeckt. Abgesehen davon sind die Zeiten so:

Stufe	Zeit pro Zug
7	2 sec
8	3 sec
9	4 sec
10	5 sec
11	6 sec
12	7 sec
13	8 sec
14	9 sec
15	10 sec
16	11 sec
17	12 sec
18	14 sec
20	15 sec
21	20 sec
22	25 sec
23	30 sec
24	35 sec
25	40 sec
26	45 sec
27	50 sec
28	60 sec
29	1 min 15 sec
30	1 min 30 sec
31	1 min 45 sec
32	2 min
33	2 min 15 sec
34	2 min 30 sec
35	2 min 45 sec
36	3 min

Stufen 37 mit 66:

Der Computer wird im Durchschnitt so viel Zeit nachdenken, wie Sie es einstellen. Die zeitlichen Abstände sind wie bei den Stufen 2 bis 36. Wenn es nur einen einzigen erlaubten Zug gibt, wird der Computer sofort antworten.

Stufen 67 mit 89:

Der Computer wird versuchen, das ganze Spiel in der eingestellten Zeit zu beenden. Dabei wird die von jeder Seite gebrauchte Zeit im Display gezeigt. Wird die Zeit überschritten, gibt der Computer fünf Piepser von sich. Das Spiel kann trotzdem fortgesetzt werden.

Stufe	Zeit für alle Züge
67	2 min
68	3 min
69	4 min
70	5 min
71	6 min
72	7 min
73	8 min
74	9 min
75	10 min
76	15 min
77	20 min
78	25 min
79	30 min
80	35 min
81	40 min
82	45 min
83	50 min
84	55 min
85	60 min
86	75 min
87	90 min
88	105 min
89	120 min

Stufen 90 mit 93:

Der Computer wird wie in den unten angegebenen Zeiten spielen:

Stufe	Zeit
90	60 Züge in 60 min
91	40 Züge in 60 min
92	24 Züge in 40 min
93	20 Züge in 60 min

Stufe 94:

Der Computer denkt so lange nach, bis die Taste **MOVE** betätigt wird. Davon gibt es folgende Ausnahmen:

- (a) der Computer spielt noch aus der Bibliothek
- (b) die Speicherkapazität ist ausgeschöpft
- (c) es wird ein zwingendes Matt gefunden

Stufen 95 mit 100:

Diese Stufen dienen zur Lösung von Schachproblemen. In Kapitel 19 gibt es mehr Informationen hierzu.

Stufe	Matt in
95	einem Zug
96	zwei Zügen
97	drei Zügen
98	vier Zügen
99	fünf Zügen
100	sechs Zügen

Zum Wechseln der Spielstufen drücken Sie auf die Taste **LEVEL**. Auf dem Display wird nun die im Moment eingestellte Stufe angezeigt. Mit den Tasten **STEP FORWARD** und **TAKE BACK** kann die Stufe gewechselt werden. Wenn Sie die gewünschte Spielstufe eingestellt haben, muß die **LEVEL** - Taste noch einmal gedrückt werden.

15. Zugvorschlag

Wenn Sie einmal nicht sicher sind, welchen Zug Sie als nächsten spielen möchten, dann drücken Sie die Taste **HINT/INFO**. Der Computer wird Ihnen dann zeigen, welchen Zug er im Moment für Sie am Besten hält. In der Anzeige erscheint dabei der Buchstabe "H", gefolgt von den Koordinaten des vorgeschlagenen Zuges.

Wenn Sie die Taste **HINT** in einer Mattposition betätigen, erscheint die Anzeige H 1-0 (wenn Weiß gewinnt) oder H 0-1.
Bei einer Pattsituation erscheint die Anzeige H ===.
Sie können den vorgeschlagenen Zug ausführen oder einfach ignorieren.

Falls Sie diese Taste noch einmal drücken, sehen Sie die Anzeige **INFO** im Bildschirm. Dies bedeutet, daß Sie nun **ANALYSIS, SWAP BOARD, FEATURES** und **STYLE** benutzen können (siehe Kapitel 24 und folgende).

Um diese Betriebsart zu beenden, drücken Sie **HINT/INFO** ein zweites Mal.

16. Zugzwang

Falls Sie den Computer bei der Berechnung seines Antwortzuges unterbrechen möchte, müssen Sie die Taste **MOVE/SWAP BOARD** drücken.
Der Computer wird dann den Zug ausführen, den er bis dahin für den besten hält.

17. Position überprüfen

Es ist manchmal hilfreich, zu prüfen, ob alle Figuren auf dem Schachbrett sich auch in der richtigen Stellung befinden.
Um das herauszufinden, sind einfach die Tasten mit den Figurensymbolen mehrmals zu betätigen. In der Anzeige sehen Sie dann die Position und Farbe aller Figuren der gewünschten Art auf dem Spielfeld.

11. Signalton

Wenn der Computer gerade nicht denkt, hören Sie immer dann einen Ton, wenn Sie eine Taste oder auf ein Feld des Brettes drücken. Sie hören den Fehlerton, wenn eine im Moment nicht erlaubte Aktion versucht wird.

Drücken Sie die Taste **SOUND/STYLE**, um den Signalton aus- oder einzuschalten.

12. Seitenwechsel

Sie können die Seite nur wechseln, wenn Sie gerade am Zug sind. Drücken Sie einfach die Taste **MOVE/SWAP BOARD**; der Computer wird dann den nächsten Zug ausführen.
Auf diese Weise kann der Computer ein komplettes Spiel gegen sich selbst spielen !

13. Züge zurücknehmen

Wenn Sie bereits eine Figur auf ein Feld gedrückt haben und sich dann entscheiden, diesen Zug nicht zu machen, dann drücken Sie einfach dasselbe Feld noch einmal.

Um einen oder mehrere bereits komplette Züge rückgängig zu machen, müssen Sie die Taste **TAKE BACK** betätigen. Der Computer zeigt Ihnen dann an, von wo nach wo eine bereits gezogene Figur bewegt werden soll. Wurden Figuren geschlagen, dann erscheint das Symbol und die Farbe der Figur in der Anzeige, die wieder ins Spiel gebracht werden muß.
Der Computer ist in der Lage, bis zu 16 Halbzüge zurückzunehmen.

14. Nach vorne spielen

Dies ist das genaue Gegenteil der in Kapitel 13 beschriebenen Aktion. Der Computer merkt sich, welche Figuren wohin gezogen wurden. Mit der Taste **STEP FORWARD** können Sie den Zug wiederholen.

18. Position eingeben

Vielleicht möchten Sie einmal eine bestimmte Position in Ihren Computer eingeben oder ihn zu Hilfe nehmen, um ein Schachproblem zu lösen.

Ein Druck auf **SET UP/FEATURES** ermöglicht es Ihnen. Drücken Sie als nächstes **NEW GAME/CLEAR BOARD** zwei Mal, um die Position aller Figuren auf dem Brett zu löschen. Es müßten nun fünf Fragezeichen und ein Doppelpunkt in der Anzeige erscheinen.

Drücken Sie auf eine beliebige Figurentaste, und das Symbol der betreffenden Figur wird in der Anzeige erscheinen. Wenn Sie jetzt auf ein Feld drücken, dann ist es für den Computer mit dieser Figur besetzt.

Achten Sie darauf, daß die richtige Farbe der Figur angezeigt wird. Man kann die Farbe der Figuren, die man aufstellen will, mit den Tasten **STEP FORWARD** und **TAKE BACK** verändern. Wenn Sie nun auf ein Feld drücken, gibt es folgende Signale:

- (a) ein Ton: Das Feld war bisher leer. Es ist jetzt von einer Figur der gewählten Art und Farbe besetzt.
- (b) zwei Töne: Auf diesem Feld befand sich bereits eine Figur der gewählten Art und Farbe. Ihre Position ist jetzt gelöscht.
- (c) drei Töne: Es stand vorher eine andere Figur an dieser Stelle. Sie haben sie nun mit der gewünschten Figur vertauscht.

Sollten Sie versuchen, eine unerlaubte Position aufzustellen, wird der Warnton zu hören sein, um Sie darauf aufmerksam zu machen.

Stellen Sie zum Abschluß die Farbe der als nächstes ziehenden Seite ein und drücken Sie **SET UP/FEATURES** noch einmal, um in die normale Betriebsart zurückzukehren.

Es ist nicht möglich, diese Betriebsart des Computers zu verlassen, solange sich eine unerlaubte Position auf dem Brett befindet.

19. Schachprobleme

Stellen Sie eine Position wie im vorherigen Kapitel beschrieben auf. Wählen Sie nun eine der Stufen 95, 96, 97, 98, 99 oder 100; je nachdem in wie vielen Zügen das Schachmatt erzwungen werden soll (siehe auch Kapitel 10).

Wenn der Computer eine Lösung in höchstens der Zahl der vorgegebenen Züge findet, zeigt er seinen ersten Zug wie gewohnt an, den Sie auch wie immer beantworten können.

Wird keine Lösung gefunden, dann erscheint die Anzeige "=====" im Display.

20. Mehrzugfunktion

Wenn Sie die Taste **MULTI MOVE** drücken, dann wird Ihnen der Computer keine Antwortzüge mehr vorgeben - Sie müssen dann alle Züge machen, für beide Seiten.

Dieses Feature ist sehr praktisch, wenn z. B. eine bestimmte Eröffnung gespielt werden soll und es zu viel Aufwand erfordert, die Position wie in Kapitel 18 beschrieben aufzubauen.

In dieser Betriebsart laufen die Uhren für beide Seiten nicht mit, es erscheint lediglich ein Doppelpunkt in der Anzeige des Computers.

Drücken Sie diese Taste ein zweites Mal, um diese Betriebsart wieder zu verlassen.

21. Speicher

Sie können den Schachcomputer jederzeit mitten im Spiel ausschalten, wenn Sie am Zug sind. Er speichert sich die Stellung aller Figuren und der letzten 16 Halbzüge. Die Anzeige und die LED's werden nicht mehr brennen, um Strom zu sparen.

Wenn der Computer wieder eingeschaltet wird, kann das Spiel an der Stelle fortgesetzt werden, an der es unterbrochen wurde.

22. Batterieladeanzeige

Wenn die Leistung der Batterien zu schwach geworden ist, können Sie ein Hinweiszeichen an der ersten Stelle des Displays sehen. Sie sollten dann so bald wie möglich die Batterien Ihres Schachcomputers auswechseln, um unliebsame Störungen zu vermeiden.

Bitte werfen Sie verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll, sondern entsorgen Sie sie an den dafür vorgesehenen Containern !

23. Automatische Abschaltung

Der Schachcomputer schaltet sich automatisch ab, wenn vier Minuten lang keine Figur bewegt oder eine Taste betätigt wurde, um Strom zu sparen. Drücken Sie die Taste **ON/OFF**, um mit dem Spiel fortzufahren.

24. Programmierbare Bewertungsfunktion

Jedes Schachprogramm muß wissen, wie eine bestimmte Stellung zu bewerten ist. Dazu werden verschiedene Wertungen für bestimmte Einzelheiten wie Kontrolle des Zentrums, Beweglichkeit der Figuren, freie Linien und so weiter verteilt.

Diese Bewertung ist nun von Ihnen, dem Spieler, programmierbar. So können Sie den Computer dazu bringen, besonderes Augenmerk auf die oben genannten Dinge zu richten.

Die Mindestbewertung einer jeden Position ist 0, das Maximum dafür ist 99.

Die Stellungen ("Features") und ihre Bewertung sind normalerweise so :

Feature Nr.	Beschreibung	Gewichtung
1	Fesselung der gegnerischen Dame	50
2	Bauernstruktur um den König	50
3	Angriff auf den König	50
4	Aggressives Spiel von Weiß	50
5	Aggressives Spiel von Schwarz	50
6	Doppelbauern	50
7	Türme auf freien Linien	50

Um die Gewichtung eines oder mehrerer Features zu verändern, wird **HINT/INFO** zweimal gedrückt. Die Anzeige lautet nun "**INFO**".

Drücken Sie nun **SET UP/FEATURES**, um die Gewichtungen zu ändern.

Der Bildschirm zeigt nun zum Beispiel folgendes an:

F 1 10

Dies bedeutet, daß die Gewichtung für das erste Feature im Moment bei 10 liegt. Durch Druck auf die Taste **SET UP/FEATURES** kann nun die Nummer des gewünschten Features eingestellt werden, um die Gewichtung zu ändern. Dies wird mit den Tasten **STEP FORWARD** oder **TAKE BACK** erreicht.

Drücken Sie auf **HINT/INFO**, um diese Betriebsart wieder zu verlassen. Der Computer wird Ihre Einstellung so lange beibehalten, bis sie wieder verändert wird oder bis die Batterien entfernt werden.

Bitte bedenken Sie, daß der Computer unter Umständen schlechter spielt als gewohnt, wenn die Gewichtungen verändert wurden.

25. Analyse

Wenn dieser Modus eingestellt ist, können Sie sehen, was der Computer denkt und wie er die momentane Stellung der Figuren bewertet. Drücken Sie zwei Mal auf **HINT/INFO**, dann können Sie das Wort **INFO** in der Anzeige lesen. Drücken Sie nacheinander auf **MULTI MOVE/ANALYSIS** (die Anzeige lautet nun : A) und nochmals auf **HINT/INFO**, um mit dem Spiel fortzufahren.

Während der Computer nun über seinen nächsten Zug nachdenkt, sind im Display nacheinander folgende Informationen zu lesen:

- (a) die Bedenkzeit des Computers
- (b) der Zug, über den er im Moment nachdenkt
- (c) der von Ihnen erwartete Antwortzug
- (d) sein Antwortzug auf diesen Zug (die Anzeige lautet "----", wenn er noch keinen Antwortzug berechnet hat)
- (e) die momentane Stellungsbewertung in Bauereinheiten (es erscheint ein Minuszeichen, wenn der Computer die schwächere Stellung hat)

Um die Analysefunktion auszuschalten, wiederholen Sie die oben beschriebene Tastenfolge.

Denken Sie daran, daß die Analyse in der Bedenkzeit des Computers abgegeben wird. Wenn die Spielstufe zu niedrig ist und der Computer praktisch sofort seinen nächsten Zug anzeigt, sind diese Informationen nicht abrufbar.

26. Warum nicht ?

Nachdem der Computer einen Zug für seine Seite angezeigt hat, können Sie ihn befragen, warum er einen bestimmten Antwortzug nicht wollte. Sie können diesen Zug dann eingeben und die Reaktion des Computers darauf verfolgen. Dazu müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

Drücken sie zwei Mal auf **HINT/INFO**. Die Anzeige lautet nun **INFO**.
Betätigen Sie die Taste **TAKE BACK** und nehmen Sie den Zug des Computers zurück (jetzt sehen Sie ein Fragezeichen).
Der Computer zeigt Ihnen dann den darauf folgenden Zug.

Sie sollten danach diesen Zug wieder zurücknehmen und den Zug spielen, den der Computer berechnet hat (falls Sie sich nicht mehr daran erinnern, können Sie sich diesen Zug mit der Taste **STEP FORWARD** anzeigen lassen).

27. Seltenwechsel

Vielleicht finden Sie es angenehmer, mit den schwarzen Figuren von unten nach oben zu spielen.

Stellen Sie dazu die schwarzen Figuren auf Ihrer Seite des Brettes auf, drücken Sie zwei Mal auf **HINT/INFO** und dann auf die Taste **MOVE/SWAP BOARD**. Die Anzeige lautet nun "b". Drücken Sie noch einmal **HINT/INFO** und beginnen Sie das Spiel für Weiß mit der Taste **MOVE**. Der Computer berechnet dann einen Zug für Weiß und Sie können wie gewohnt Ihren Gegenzug machen.

28. Stilwechsel

Der Computer ist auf neun unterschiedliche Stile einstellbar, von ganz vorsichtig (wenn der Computer mit Weiß spielt, Stil Nr. 1) bis sehr aggressiv (wenn er mit Schwarz spielt, Stil Nr. 9).

Normalerweise ist Stil Nr. 5 eingestellt.

Zum Wechsel des Stils drücken Sie zwei Mal auf **HINT/INFO** und dann ein Mal auf **SOUND/STYLE**. In der Anzeige sehen Sie nun ein "S" und die Nummer des eingestellten Stiles. Benutzen Sie die Tasten **TAKE BACK** oder **STEP FORWARD**, um die Einstellung zu ändern.

Um mit dem Spiel fortzufahren, müssen Sie nochmals auf **HINT/INFO** drücken.

Beachten Sie, daß der Computer am stärksten spielt, wenn Stil Nr. 5 eingestellt ist.

Und nun wünschen wir ihnen viel Spaß mit Ihrem Schachcomputer !!