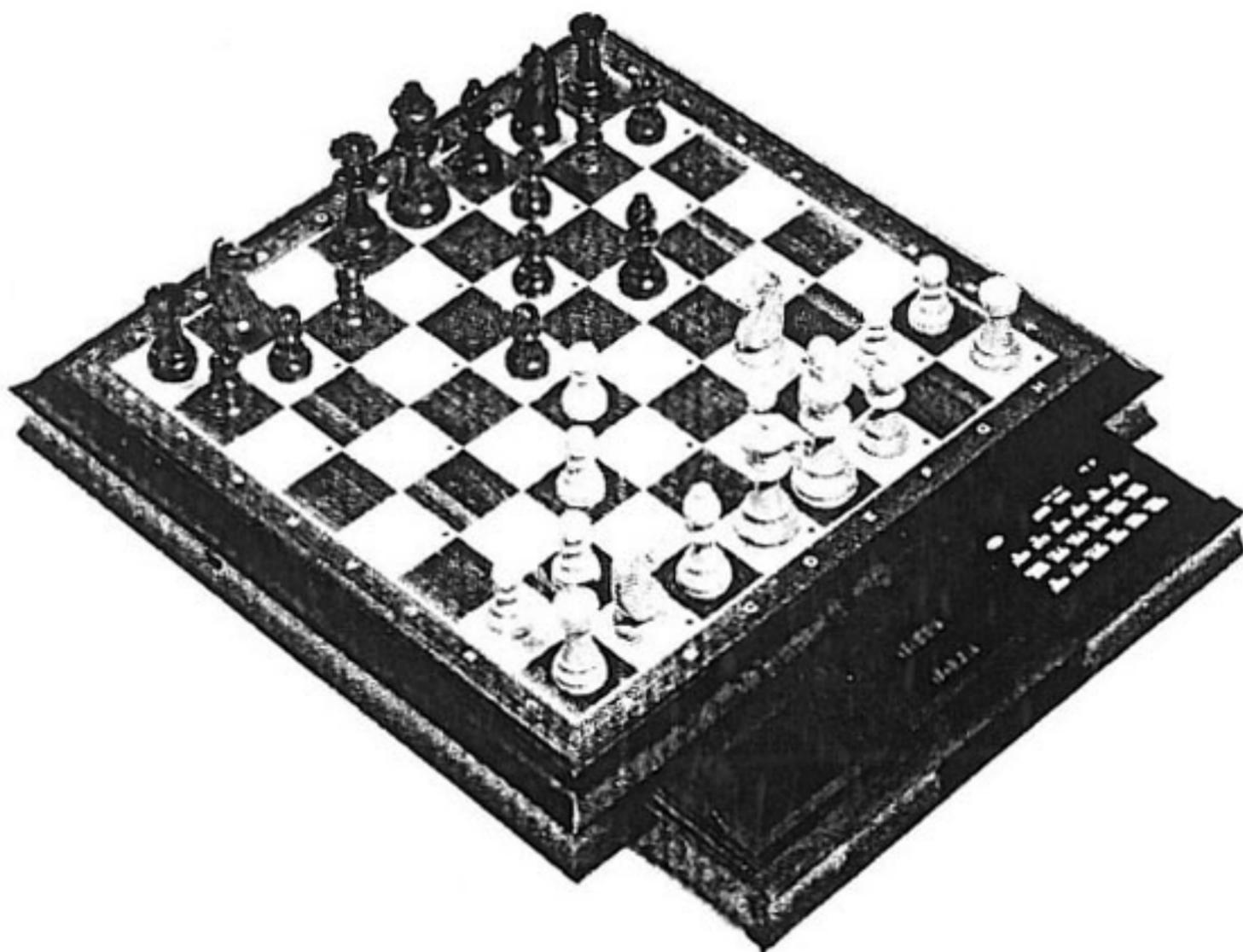




SPHINX 50 68000-50,8 MHz

SPHINX 40 68000-40,8 MHz

Bedienungsanleitung



INHALT

1. Spielbeginn	3
2. Spielzüge	3
3. Spielzüge korrigieren	4
4. Spezial-Züge	4
4.1 Figuren schlagen	4
4.2 Schlagen "en passant"	4
4.3 Rochieren	4
4.4 Bauernumwandlung	5
5. Beenden und Neubeginn eines Spieles	5
5.1 Schachmatt	5
5.2 Patt	5
5.3 Fünfzig-Zug-Regel	5
5.4 Dreimalige Zugwiederholung	5
6. Unterbrechen des Computers and Seitenwechsel	5
7. Züge zurückverfolgen und Wiederspielen	6
8. Spielstärken	6
9. Spielstile	8
10. Beide Seiten spielen	9
11. Einstellung der Uhren	9
12. Zugvorschlag	10
13. Spielanalyse und Stellungsbewertung	10
14. Was wäre Wenn	10
15. Stellungsüberprüfung	11
16. Stellungen eingeben	11
17. Schachprobleme	12
18. Tongenerator	13
19. Speicherfunktion	14
20. Kurzübersicht der Funktionen	15

1. Spielbeginn

Ziehen Sie die Schublade an der Vorderseite des Gerätes heraus. Jetzt sehen Sie drei Moduleinschube. Das Tastenmodul sollte sich auf der rechten Seite befinden. Der mittlere Einschub ist für die LCD-Displays und der linke für zukünftige Erweiterungsmodule vorgesehen.

An der rechten Seite der Schublade befindet sich ein Knopf. Wenn Sie auf diesen Knopf drücken, können Sie die Schubladenklappe nach oben öffnen, um Module auszutauschen oder zu entfernen.

Schließen Sie den Adapter auf der linken Seite des Gerätes an, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Wenn sich noch eine frühere Spielsituation im Speicher befindet, kann dieses Spiel wie in Kapitel 19 beschrieben fortgeführt werden. Für den Moment wollen wir annehmen, daß Sie ein neues Spiel beginnen möchten.

Stellen Sie die Figuren in der Anfangsposition auf. Normalerweise wird der Computer erwarten, daß Sie mit Weiß von unten nach oben spielen wollen. Wie Sie die Spielrichtung umdrehen können, ist in Kapitel 16 beschrieben.

Einige Sekunden nach dem Einschalten des Gerätes gibt der Computer drei Piepstöne von sich. Kurz danach erscheinen in den beiden LCD-Displays die Schachuhranzeigen. Drücken Sie den Knopf NEW GAME.

Sollten einige Figuren nicht genau auf ihren Feldern stehen, leuchten die entsprechenden Lampchen. Korrigieren Sie die Position dieser Figuren und beginnen Sie mit dem Spiel.

Möglicherweise möchten Sie vor Spielbeginn noch die Spielstärke des Computers verändern. Wie dies gemacht wird, ist im Kapitel 8 näher beschrieben.

Wenn Sie mit Weiß beginnen wollen, führen Sie einfach Ihren ersten Zug aus. Um die Farbe, mit der Sie spielen möchten, zu wechseln, müssen sie den Knopf MOVE drücken. Daraufhin wird Ihnen der Computer seinen ersten Zug zeigen (näheres darüber in Kapitel 2).

2. Zugausführung

Bewegen Sie die Figur, als würden Sie auf einem normalen Schachbrett spielen. Die Lampe auf dem Feld, auf dem die Figur stand, wird aufleuchten. Wenn Sie die Figur auf ihr Zielfeld stellen, leuchtet erst auch diese Lampe kurz auf. Dann gehen beide Lampen aus und der Computer gibt einen Piepston von sich - das bedeutet, daß er Ihren Zug registriert hat.

Nachdem der Computer seinen eigenen Zug berechnet hat, zeigt er Ihnen seinen Zug mit zwei Lichtern an, die sein Ausgangs- und Zielfeld bezeichnen. Führen Sie diesen Zug aus. Wenn die Lichter verlöschen, ist der Computer für Ihren nächsten Zug bereit.

Wenn Sie einen Zug machen, den der Computer nicht anzunehmen scheint, dann stellen Sie die Figur auf ihr Ausgangsfeld zurück und wiederholen Sie ihn. Es empfiehlt sich nicht, die Figur über mehrere Felder zu schieben, weil das vom Computer falsch verstanden werden könnte und er möglicherweise eines dieser Felder für Ihr Zielfeld hält.

Befindet sich einer der beiden Könige im Schach, dann blinkt die Lampe auf seinem Feld so lange, bis der nächste Zug ausgeführt ist.

Die beiden LCD's zeigen die Zeit an, die beide Seiten bereits verbraucht haben. Die untere Anzeige ist für diejenige Seite, die von unten nach oben spielt - gleichgültig ob für Weiß oder Schwarz. Die Uhr läuft jeweils für die Seite, die als nächste zieht. Wenn der Computer seinen nächsten Zug berechnet, sehen Sie im entsprechenden Display einen blinkenden Doppelpunkt.

3. Züge korrigieren

Jeder korrekte Zug wird vom Computer mit einem hohen Piepston beantwortet. Wenn Sie einen unerlaubten Zug machen, ertönt ein kurzer tiefer Warnton.

Diesen Warnton hören Sie beispielsweise, wenn Sie eine Figur auf ein Feld ziehen, auf das sie den Regeln nach nicht ziehen darf. Die Lampe auf diesem Feld wird dann solange blinken, bis Sie die Figur wieder von diesem Feld entfernt haben.

Führen Sie dann einen erlaubten Zug aus oder stellen Sie die Figur auf ihr ursprüngliches Feld zurück, damit auch das dortige Lampchen verlöscht.

Vergewissern Sie sich, daß sich alle Figuren korrekt auf ihren Feldern befinden, bevor Sie einen Zug ausführen; weil der Computer andernfalls Ihren Zug nicht akzeptieren wird.

Sie können an den eventuell aufleuchtenden Lampen sehen, wo auf dem Brett etwas nicht in Ordnung ist.

4. Spezialzüge

4.1. Figuren schlagen

Gehen Sie so vor, wie Sie es auch auf einem normalen Schachbrett tun würden. Es ist gleichgültig, ob Sie erst die eine Figur entfernen und die andere auf dieses Feld stellen oder andersherum (außer bei einer "en passant"-Einnahme).

Wenn der Computer eine Figur von Ihnen schlägt, zeigt er seinen gewünschten Zug auf die übliche Art und Weise an.

4.2. Schlagen "en passant"

Bewegen Sie den schlagenden Bauern zuerst. Die Lampe auf dem Feld der geschlagenen Figur wird dann solange aufleuchten, bis Sie diese Figur entfernt haben.

4.3. Rochieren

Bewegen Sie bei einer Rochade zuerst den König und dann erst den Turm. Wenn der Computer eine Rochade ausführen will, zeigt er den Königszug zuerst an. Nachdem Sie diesen Zug ausgeführt haben, werden die beiden Lampen für den entsprechenden Turm solange brennen, bis Sie die Rochade beendet haben.

4.4. Bauernumwandlung

Wenn Sie einen Bauern bis zum entgegengesetzten Ende des Spielfeldes gezogen haben, müssen Sie den Computer als nächstes sagen, in welche Figur Sie den Bauern verwandelt haben möchten. Die beiden Lampen auf dem alten und neuen Feld des Bauern werden solange leuchten, bis Sie auf die Ihrem Wunsch entsprechende Figurentaste gedrückt haben.

Wenn der Computer einen seiner Bauern umgewandelt haben möchte, müssen Sie mit Hilfe der Positionsüberprüfung (Kapitel 13) feststellen, welche Figur er wünscht. Normalerweise wird diese Figur jedoch eine Dame sein.

5. Beenden und Neubeginn eines Spieles

5.1. Schachmatt

Wenn Weiß Matt bietet, leuchten die Lichter auf den Reihen 1 und 2; bei einem Matt von Schwarz leuchten die Lampen der Reihen 7 und 8.

5.2. Patt

Eine Pattstellung erkennen Sie daran, daß alle Lampen auf der Reihe "c" leuchten.

5.3. Fünfzig - Zug - Regel

Wenn kein Bauer bewegt wird und in fünfzig aufeinanderfolgenden Zügen keine Figur eine andere schlägt, wird das Remis durch Aufleuchten der Lampen auf der Reihe "d" angezeigt.

5.4. Dreimalige Zugwiederholung

Wenn beide Seiten dreimal nacheinander den selben Zug machen, zeigt der Computer das Remis durch Aufleuchten der Lampen in der Reihe "e" an.

Sie können zu jedem Zeitpunkt mit einem neuen Spiel beginnen. Bringen Sie die Figuren in die Ausgangsstellung und drücken Sie den Knopf NEW GAME. Wenn alle Figuren korrekt auf ihren Feldern stehen und keine Lämpchen mehr auf dem Brett aufleuchten, können Sie mit einem neuen Spiel beginnen.

Vergessen Sie nicht, daß sich im Spielspeicher des Computers die vorherige Position solange befindet, bis Sie einen Zug machen oder den Computer dazu veranlassen. Sie können die ursprüngliche Position wieder herstellen, wenn Sie auf den Knopf FW drücken (siehe Kapitel 7).

6. Unterbrechen des Computers und Seitenwechsel

Wenn Sie die Taste MOVE drücken, während der Computer seinen nächsten Zug berechnet, wird er seinen Denkvorgang unterbrechen und den Zug machen, den er im Moment für den besten hält.

Wenn Sie diese Taste drücken, während Sie am Zug sind, berechnet der Computer den nächsten Zug für die Seite, mit der Sie bis dahin gespielt haben. Er erwartet, daß Sie danach mit der anderen Farbe weiterspielen.

Auf diese Weise können Sie die Seiten wechseln sooft Sie wollen. Der Computer wird ein komplettes Spiel gegen sich selbst spielen, wenn Sie nach jedem Zug auf diese Taste drücken.

7. Züge zurückverfolgen und wiederspielen

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, den Computer entweder zu unterbrechen oder die Seiten zu wechseln.

Drücken Sie auf den Knopf BW (backwards). Wenn Sie BW drücken, während der Computer einen Zug berechnet oder anzeigt, wird dieser Zug verworfen. Sie können jetzt für die Seite spielen, die der Computer vorher hatte.

Mit der Taste BW können Sie auch Züge zurücknehmen. Wenn Sie einen Zug gemacht haben und ihn danach wieder zurücknehmen wollen, dann drücken Sie einmal auf BW, um den Denkvorgang des Computers zu unterbrechen und dann noch einmal auf den gleichen Knopf. Die Maschine wird Ihnen Ihren letzten Zug zeigen. Bewegen Sie die entsprechende Figur wie angezeigt, damit die Lichter verlöschen und Sie weiterspielen können.

Durch drücken von BW können Sie das Spiel so weit zurückverfolgen wie Sie möchten. Betätigen Sie den Knopf mehrmals und ziehen Sie die Figuren zurück. Sie können an jeder beliebigen Stelle das Spiel fortsetzen, indem Sie entweder selbst ziehen oder den Computer mit MOVE dazu veranlassen.

Die Taste BW behält auch bei einer Matt- oder Pattstellung ihre Funktion bei (siehe Kapitel 5).

Die Taste FW ermöglicht Ihnen genau das Gegenteil davon - Sie können damit Züge, die Sie bereits zurückgenommen haben, wieder ausführen; der Computer zeigt Ihnen den jeweils nächsten Zug wie gewohnt durch zwei leuchtende Lämpchen auf dem Spielbrett.

Stellen Sie sich vor, Sie möchten sich eine Position, wie sie vor zehn Zügen auf dem Brett war, noch einmal ansehen.

Nehmen Sie zehn Züge zurück und betrachten Sie die Position. Wenn Sie das Spiel so weiterführen möchten, wie es bereits war, drücken Sie einfach die FW-Taste so oft, bis Sie wieder bei der letzten Stellung der Figuren angelangt sind.

Sie können die gleiche Zugfolge sooft vor- und rückwartsspielen wie Sie möchten.

Denken Sie auf jeden Fall daran, daß Sie innerhalb einer zurückgespielten Position, wenn Sie "normal" (also ohne FW) oder mit MOVE weiterspielen, den Inhalt des Zugspeichers löschen.

Sollten Sie wünschen, das ganze Spiel zu wiederholen, drücken Sie auf NEW GAME, stellen Sie die Figuren in die Grundstellung und betätigen Sie die Taste FW vor jedem Zug. So können Sie das ganze Spiel noch einmal betrachten.

Dies geht aber nicht, wenn Sie eine spezielle Position mit SET UP eingegeben haben (siehe Kapitel 16).

8. Spielstärken

Sie können die Spielstärke des Computers verändern, indem Sie die Zeit, die er für die Berechnung seiner Züge braucht, begrenzen. Die folgende Tabelle erläutert die durchschnittlichen Zeiten, die der Computer für die Berechnung benötigt, sowie die dazugehörige Spielstärke bis Level 16 (Level 17 ist etwas spezielles und wird gesondert erklärt).

Level	Zeit pro Zug
1	5 sec
2	10 sec
3	15 sec
4	20 sec
5	30 sec
6	45 sec
7	1 min
8	1 min 15 sec
9	1 min 30 sec
10	1 min 45 sec
11	2 min
12	2 min 15 sec
13	2 min 30 sec
14	2 min 45 sec
15	3 min 5 sec
16	3 min 45 sec

Auf allen Spielstufen richtet sich der Computer ein Zeitbudget ein, das er ständig kontrolliert. Dabei billigt er sich in schwierigen Stellungen mehr Zeit zu als in überschaubaren. Insgesamt gesehen richtet er sich jedoch genau nach den von Ihnen vorgegebenen Zeiten. Wenn er in der Eröffnungsphase dank seiner umfangreichen Eröffnungsbibliothek Zeit eingespart hat, kann er dafür später länger nachdenken. Die Zahl der Züge in der Eröffnungsbibliothek beträgt ca. 19600.

Sie können sich die gegenwertige Spielstufe zu jeder Zeit ansehen oder sie verändern. Drücken Sie den Knopf LEVEL, damit die LCD-Anzeige für Weiß den Buchstaben "L" sowie die momentane Spielstärke anzeigt. Wenn Sie es wünschen, können Sie die Spielstärke durch ein- oder mehrmaliges Drücken auf FW erhöhen oder durch BW vermindern.

Wenn Ihre für den Computer gewünschte Spielstärke angezeigt wird, können Sie einfach weiterspielen. Die LCD-Anzeige verschwindet, sobald Sie eine Figur bewegen oder irgendeinen Knopf (außer SOUND) drücken. Sie können die Spielstärke während des Spielverlaufs sooft wechseln, wie Sie möchten.

Wenn Sie die Spielstärke wechseln, während der Computer über einen Zug nachdenkt, wird er seinen Zug noch mit der "alten" Spielstärke beenden, bevor er sie wechselt.

Es ist am einfachsten, die Spielstärke des Computers zu regulieren, wenn Sie eine Spielstärke zwischen 1 und 16 wählen. Sie können dem Computer aber auch wesentlich genauere Zeitvorgaben machen, indem Sie dem Computer die Zahl der Züge mitteilen, die er in einer bestimmten Zeit machen muß und wieviele Züge nach dieser Periode in welcher Zeit zu beenden sind. Sie können (als Beispiel) sagen : "Die ersten dreißig Züge in eineinhalb Stunden und danach in jeder halben Stunde zehn Züge".

Dazu müssen Sie zuerst auf LEVEL und dann solange auf FW drücken, bis in der Anzeige die Zahl 17 erscheint. Drücken Sie danach auf CLOCK. Die Zahl, die Sie jetzt auf der LCD-Anzeige sehen können, bezeichnet die Anzahl von Zügen, die der Computer vor seiner ersten Zeitkontrolle durchzuführen hat. Sie können diese Zahl mit FW oder BW erhöhen beziehungsweise vermindern. Für unser Beispiel müßten Sie die Zahl 30 einstellen.

Wenn Sie jetzt wieder auf CLOCK drücken, können Sie die Zeit in Minuten angeben, nach der die erste Zeitkontrolle stattfinden soll (in unserem Beispiel also 90 - anderthalb Stunden).

Drücken Sie CLOCK noch einmal, um die Zugzahl bis zur zweiten Zeitkontrolle vorzugeben (Beispiel : 10). Drücken Sie CLOCK ein viertes Mal, um dem Computer zu sagen, in welcher Zeit er diese zehn Züge ausführen soll (an diese beiden Vorgaben hält sich der Computer auch bei allen folgenden Zeitkontrollen).

Betätigen Sie CLOCK ein letztes Mal, um die gegenwärtige Spielstärke von 17 wieder in die Anzeige zu bekommen. Wenn Sie jetzt weiterspielen, wird der Computer versuchen, Zug 30 zu erreichen, bevor seine Uhr 90 anzeigt, Zug 40 vor 120 Minuten, Zug 50 vor 150 Minuten und so weiter.

Wenn Sie diese Zeiteinteilung nicht ändern, wird sie der Computer von jetzt an immer benutzen, wenn Sie mit Spielstärke 17 arbeiten.

Sie können jede Anzahl von Zügen zwischen 1 und 99 für eine Zeitkontrolle vorgeben; die Minutenanzahl kann sich zwischen 1 und 199 bewegen (die "1" bei Zahlen größer als 99 wird durch einen nach oben zeigenden Pfeil dargestellt).

Wenn Sie als Minutenanzahl eine "0" vorgeben, wird der Computer versuchen, das ganze Spiel in der vorgegebenen Zeit zu beenden. Geben Sie also beispielsweise als Zeit 25 Minuten und als Zugzahl 0 ein, dann dauert das Spiel für den Computer nur 25 Minuten (vergessen Sie nicht, trotzdem noch dreimal auf CLOCK zu drücken, damit Spielstärke 17 wieder in der Anzeige erscheint und Sie weiterspielen können).

Sie können aber auch z. B. sagen, "48 Züge in zwei Stunden, danach 15 Minuten für den Rest des Spieles". Geben Sie 48 und 120 für die erste Zeitkontrolle ein, danach 0 und 15 für die zweite. Dies ist ein sogenanntes "Blitzenspiel", das Schachspieler von Wochenendturnieren kennen.

Wenn Sie LEVEL drücken, während die Spielstärke angezeigt wird, können Sie die in den Kapiteln 10 und 17 beschriebenen Spezialfunktionen aufrufen.

9. Spielstil

Zusätzlich zu den normalen Spielstärken können Sie noch definieren, welches Spielstils sich der Computer bedient. Die einzelnen Möglichkeiten sind folgende:

1	äußerst passiv
2	sehr passiv
3	sehr zurückhaltend
4	etwas zurückhaltend
5	normal
6	leicht aggressiv
7	ziemlich aggressiv
8	sehr aggressiv
9	äußerst aggressiv

Um den gegenwärtigen Stil anzuzeigen, müssen Sie den Knopf FUNCTION drücken. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt den Spielstil mit FW oder BW verändern.

Wenn Sie weiterspielen möchten, müssen Sie FUNCTION noch einmal drücken. Der Computer ist dann bereit für Ihren nächsten Zug.

Anmerkung : der Knopf FUNCTION wird mit Erweiterungsmodulen, die bereits in Entwicklung sind, weitere Sonderfunktionen ermöglichen.

10. Beide Seiten spielen

Wenn Sie LEVEL mehrmals nacheinander drücken, wird die untere LCD-Anzeige nacheinander die Buchstaben "L", "P" und "U" zeigen. "U" steht für menschlicher Spieler gegen menschlicher Spieler (User). Wie bei "L" (Level) wird auch hier die gegenwärtige Spielstärke angezeigt.

Sie haben durch Umschalten auf "U" die Möglichkeit, sowohl für Weiß als auch für Schwarz zu ziehen - wenn Sie beispielsweise eine besondere Eröffnung spielen möchten. Sobald Sie einen Zug gemacht haben, erscheint wieder die normale Zeitanzeige.

Sobald Sie die gewünschte Position erreicht haben, drücken Sie zwei Mal auf LEVEL, um die "L"-Anzeige zu erhalten. Damit sind Sie zu den normalen Spielfunktionen zurückgekehrt. Nachdem Sie jetzt einen Zug machen oder auf MOVE drücken, wird der Computer mit der von Ihnen gewünschten Farbe weiterspielen.

11. Einstellung der Uhren

Sie haben die Möglichkeit, die Zeiten zu verändern, wenn Sie auf den Knopf CLOCK drücken, während beide Spielzeiten in der Anzeige stehen. Ein LCD wird verlöschen, während das andere nun die Zeit in Minuten anzeigt. Sie können diese Zeit jetzt wie gewohnt mit FW und BW erhöhen oder vermindern. Der nächste Druck auf CLOCK zeigt Ihnen diese Zeit wieder in Minuten und Sekunden an. Sie können nun mit FW und BW auch die Sekundenanzahl verändern.

Mit den nächsten beiden Drücken auf CLOCK können Sie nun die Zeiten für die andere Seite verändern.

Nachdem Sie so viele Veränderungen vorgenommen haben, wie Sie möchten, können Sie einfach weiterspielen.

Denken Sie daran, daß die "1" vor Zahlen, die größer als 99 sind, durch einen nach oben zeigenden Pfeil dargestellt wird !

Sie sollten auch nicht vergessen, daß der Computer, wenn Sie Spielstärke 17 eingestellt haben (siehe Kapitel 8), die Zeit, die Sie vorgaben, einhält. Wenn Sie jetzt also seine Uhr verstellen, wird er das berücksichtigen.

Wenn die beiden Displays etwas anderes als die Zeit anzeigen, können Sie die die Schachuhren durch Drücken von CLOCK wieder einschalten.

12. Zugvorschlag

Vielleicht fällt Ihnen in manchen Stellungen kein passender Zug ein. Drücken Sie auf HINT ("Hinweis"), und der Computer wird Ihnen mit zwei auf dem Spielfeld aufleuchtenden Lichtern zeigen, welchen Zug er jetzt an Ihrer Stelle machen würde. Selbstverständlich brauchen Sie diesen Zug nicht auszuführen !

13. Spielanalyse und Stellungsbewertung

Durch drücken des Knopfes ANALY gewinnen Sie Einsicht in die Denkweise des Computers. Zuerst zeigt Ihnen die Schachuhr für Schwarz seine Bewertung der Stellung in zehntel-Bauerneinheiten. Wenn in der Anzeige also "+20" steht, dann nimmt der Computer an, daß er mit zwei Bauern im Vorteil ist. Eine negative Anzeige bedeutet, daß er ihre Stellung für die bessere halt.

Wenn Sie jetzt auf FW drücken, zeigt der Computer den Zug, den er für die ziehende Seite als besten erachtet. Dazu benutzt er die allgemein übliche Form algebraischer Notation, also zum Beispiel "d3c4" - unabhängig davon, ob mit diesem Zug eine Figur geschlagen wird oder nicht.

Durch mehrmaliges Betätigen von FW können Sie die Anzeige nach links "rollen" lassen, um die ganze Spielentwicklung, so wie sie der Computer voraussieht, zu sehen. Der Knopf BW "rollt" die Anzeige wieder nach rechts zurück.

Dieser Analysemodus bleibt solange eingeschaltet, bis Sie einen Zug machen oder irgendeinen Knopf außer SOUND drücken.

14. "Was wäre, wenn ..."

Wenn der Computer einen Zug gemacht hat, dann wundern Sie sich vielleicht, warum gerade diesen und warum er die anderen Alternativen ausgeschlagen hat. Der Computer wird es Ihnen zeigen, wenn Sie auf W.I. drücken ("what if" - was wäre, wenn).

Jetzt können Sie in der Anzeige die Spielanalyse wie im letzten Kapitel beobachten. Zuerst sehen Sie wieder eine Stellungsbewertung in zehntel-Bauerneinheiten; mehrmaliges Betätigen von FW zeigt die weitere Entwicklung.

Nachdem der Computer diese Reihe von Zügen angezeigt hat und keinen weiteren anzeigt, können Sie durch Drücken auf W.I. die Entwicklung des Spieles nach einem Alternativzug sehen.

Sie können mit FW beobachten, wie sich das Spiel danach voraussichtlich entwickeln könnte. Mit BW können Sie diese Entwicklung wieder zurückverfolgen. Wenn Sie wieder bei dem Ausgangszug angelangt sind, können Sie mit W.I. eine weitere Alternative sehen.

W.I. kann an jeder Stelle der Analyse darüber Auskunft geben, welcher Zug und welche nachfolgende Sequenz alternativ zu der tatsächlich gespielten möglich wäre.

Die Analyse verschwindet aus der Anzeige, wenn Sie einen Zug machen oder dem Computer ein anderes Kommando geben.

15. Stellungsüberprüfung

Wenn Ihnen die Stellung auf dem Brett einmal durcheinandergeraten ist (z. B. wenn Figuren umgefallen sind), können Sie den Computer 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, Bauer). Der Computer sagt Ihnen dann, wohin die Figuren gehören, indem er auf dem Brett LED's leuchten läßt. Dabei bedeutet ein konstant brennendes Lämpchen, daß dorthin eine weiße Figur gehört, während blinkende LED's signalisieren, daß eine schwarze Figur auf dem Feld zu stehen hat.

Die Lämpchen verlöschen, sobald Sie einen Zug machen oder ein anderes Kommando geben.

16. Stellungen eingeben

Möglicherweise möchten Sie die Figuren auf dem Brett in einer besonderen Position aufstellen, beispielsweise um mit Ihrer Lieblingseröffnung spielen zu können oder um den Computer ein Schachproblem lösen zu lassen.

Beginnen Sie, indem Sie den Knopf SET-UP drücken. Sie haben den Computer damit in einen besonderen Eingabemodus geschaltet, in dem Sie das Feld beliebig mit Figuren besetzen können.

Wenn Sie jetzt eine Figur vom Feld entfernen, dann wird sie auch automatisch aus dem Stellungsspeicher gelöscht (das gleiche passiert mit den Figuren, die nicht auf ihrem Feld standen, als Sie SET-UP drückten). Meistens ist es allerdings am bequemsten, zuerst alle Figuren vom Brett zu nehmen und dann eine Position komplett neu zu erstellen.

Um zum Beispiel einen schwarzen Turm auf das Feld zu stellen, müssen Sie zuerst auf die Tasten BLACK (schwarz) und die Turmtaste drücken. Von jeder Figur, die Sie jetzt auf das Feld stellen, wird der Computer annehmen, daß es sich um einen schwarzen Turm handelt - solange, bis Sie entweder eine andere Figurentaste drücken oder die Farbe wechseln.

Sollten sich noch Figuren der gewünschten Farbe und Art auf dem Brett befinden, dann zeigt Ihnen der Computer dies durch brennende Lämpchen auf dem entsprechenden Feld, wie es in Kapitel 15 beschrieben ist. Bevor Sie auf eine Figurentaste drücken, wird der Computer annehmen, daß es sich bei der gewünschten Figur um einen Bauern handelt.

Nachdem Sie die Position fertig erstellt haben, müssen Sie dem Computer mit den Tasten WHITE oder BLACK sagen, welche Seite als nächste zieht. Drücken Sie danach noch einmal auf SET-UP, um den Aufstellmodus wieder zu verlassen. Drücken Sie auf MOVE, damit der Computer zieht, oder bewegen Sie selbst eine Figur.

Anmerkungen:

Verbotene Positionen : Wenn Sie z. B. eine Position aufstellen, in der kein weißer König vorhanden ist oder zwei schwarze Damen und gleichzeitig acht schwarze Bauern oder wenn Schwarz im Schach steht, aber Weiß am Zug ist, wird der Computer die Position

als unerlaubt erkennen. Wenn Sie jetzt versuchen, SET-UP zu drücken, um weiterzuspielen, dann hören Sie den "Fehler"-Ton und der Computer wird für einen Moment alle Lichter auf der vierten und fünften Reihe aufleuchten lassen. Dies bedeutet, daß von dieser Position aus kein Zug gemacht werden kann und daß die Figuren anders aufgestellt werden müssen.

Rochade und "en passant" : Wenn Sie einen König oder einen Turm wie beschrieben auf das Feld gestellt haben, können Sie mit diesen Figuren keine Rochade ausführen. Um z. B. eine Position herbeizuführen, in der Weiß das Recht zur Rochade hat, beginnen Sie zuerst ganz normal ein Spiel. Drücken Sie dann SET-UP. Lassen Sie jetzt den weißen König und den entsprechenden Turm einfach stehen und positionieren Sie alle anderen Figuren wie gewünscht. Nachdem Sie eine Position aufgestellt haben, kann der nächste Zug kein Schlagen "en passant" sein. Um eine solche Position herbeizuführen, müssen Sie die direkt davorgehende Position erstellen und dann den Zug machen, der das "en passant" erlaubt.

Wenn Sie sich im SET-UP-Modus befinden, haben die Tasten FW und BW die Funktion, die Spielrichtung zu bestimmen. Wenn Sie auf FW drücken, dann bedeutet das, daß Weiß von unten nach oben spielt, BW bedeutet das Gegenteil davon.

Um mit einem Spiel zu beginnen, bei dem Weiß von oben nach unten spielt, gehen Sie folgendermaßen vor: Drücken Sie SET-UP, dann BW. Drücken Sie SET-UP noch einmal und dann NEW GAME. Stellen Sie die Figuren entsprechend auf und beginnen Sie zu spielen.

Sollten Sie nicht mehr wissen, wer von unten nach oben spielt, drücken Sie einfach auf LEVEL. Wenn die Spielstärke in dem unteren LCD angezeigt wird, dann bedeutet das, daß Weiß von unten nach oben spielt.

17. Schachprobleme

Viele Schachprobleme klingen etwa so : "Weiß zieht und bietet Matt in drei Zügen". Das bedeutet, daß Sie eine Zugkombination finden sollen, bei der Sie höchstens drei Züge machen dürfen, um Schwarz mattzusetzen - unabhängig davon, wie die Gegenseite versucht, sich zu verteidigen. Die andere Möglichkeit ist zu sagen, in wievielen Halbzügen ("ply") der gegnerische König mattzusetzen ist. Ein Halbzug ist nur der Zug einer Farbe, während normalerweise ein Zug aus einer schwarzen und einer weißen "Zughälfte" besteht. Ein "Matt in fünf Halbzügen" bedeutet also, daß die eine Seite dreimal und die andere Seite zweimal zieht.

Ihr Schachcomputer kann Schachprobleme bis zu "Matt-in-acht" beziehungsweise 15 Halbzügen lösen.

Wenn Sie den Computer ein Schachproblem lösen lassen wollen, müssen Sie zuerst die Position wie in Kapitel 16 beschrieben erstellen. Vergewissern Sie sich, daß der Computer weiß, welche Seite als nächste am Zug ist.

Wenn Sie den SET-UP-Modus verlassen, drücken Sie die Taste LEVEL so lange, bis in der Anzeige der Buchstabe "P" , gefolgt von einer Zahl, erscheint. Der Computer befindet sich jetzt im Problemlösungsmodus.

Drücken Sie nun FW oder BW so oft, bis die erscheinende Zahl der geforderten Lösung in Halbzügen entspricht. Es muß sich also immer um eine ungerade Zahl handeln (bei "Matt-in-drei" muß die Anzeige also "P 5" lauten - drei Züge von Weiß und zwei von schwarz).

Drücken Sie nun auf MOVE, damit der Computer mit der Lösungssuche beginnt. Die Anzeige schaltet automatisch auf die Schachuhren um.

Wenn der Computer die richtige Lösung gefunden hat, wird er sie auf die übliche Art und Weise auf dem Brett anzeigen. Machen Sie den angezeigten Zug und spielen Sie einen für die verteidigende Seite. Nachdem Sie jetzt zwei Halbzüge gemacht haben, wird der Computer sein "Problemlösungslevel" um zwei vermindern und den nächsten Zug suchen. Der zweite und alle folgenden richtigen Züge werden ebenfalls auf die normale Art angezeigt. Sie können auch einen Zug, den Sie bereits gemacht haben, wieder zurücknehmen, um zu sehen, wie der Computer dann zieht.

Wenn der Computer in der geforderten Zugzahl keine Lösung findet, piepst er mehrmals und zeigt keinen Zug an. Beide Schachuhren werden daraufhin stehenbleiben.

Die laufende Problem-Stufe kann wieder abgefragt werden, durch drücken des Knopfes LEVEL. Wird der Knopf LEVEL wieder gedrückt noch während die LCD Uhr dies anzeigt, springt die Uhr zurück zur Spielstärke. Ein weiterer Knopfdruck bringt den Schachcomputer zurück in die Position normales Spiel, siehe Punkte 8 und 10.

Sie können Ihren Computer auch nach Mattverteidigungen suchen lassen. Er zeigt Ihnen dann, wie Sie sich gegen ein drohendes Matt wehren können. Um ihn dazu bringen, müssen Sie den Problemmodus einschalten, eine gerade Anzahl von Halbzügen vorgeben und den Computer ziehen lassen.

Nehmen wir an, das Problem lautet: "Weiß am Zug und Matt in 5 Zügen" (also 9 Halbzügen). Sie glauben, eine Lösung gefunden zu haben, möchten aber wissen, ob eine Verteidigung dagegen existiert. Dazu müssen Sie den Computer nach einer Verteidigung in 8 Halbzügen fragen. Stellen Sie die Position auf, wählen Sie "P 8" und machen Sie Ihren Zug für Weiß. Der Computer wird nun versuchen, einen Zug zu finden, gegen den in den nächsten 7 Halbzügen kein zwingendes Matt existiert. Wenn es einen solchen Zug gibt, wird er ihn anzeigen; wenn nicht, piepst er und die beiden Schachuhren bleiben stehen. Die Höchstzugzahl für eine Verteidigung ist 16 Halbzüge.

18. Tongenerator

Es ist möglich, daß Sie Ihren Computer lieber ohne die Unterstützung von Tonsignalen benutzen. Wenn Sie auf die Taste SOUND drücken, wird er keine Töne mehr von sich geben. Um die Tonfunktion wieder einzuschalten, müssen Sie die Taste einfach noch einmal drücken.

19. Speicherfunktion

Wenn ein Spiel unterbrochen werden muß, kann die Position trotzdem gespeichert werden. Dazu müssen Sie den Computer mit dem Schalter ON/OFF ausschalten, bevor Sie das Adapterkabel aus dem Stecker ziehen. Wenn Sie das getan haben, können Sie nach dem nächsten Einschalten einfach da weiterspielen, wo Sie vorher aufgehört haben (dazu müssen Sie unter Umständen die Position überprüfen bzw. korrigieren, wenn Figuren verrutscht wurden). Wenn alle Figuren in der Position stehen, in der sie vor der Speicherung waren, gehen alle Lichter auf dem Feld aus und Sie können ganz normal weiterspielen.

Wenn der Computer mit seinem Zug an der Reihe ist, müssen Sie es ihm zuerst durch MOVE sagen.

Vielleicht passiert es einmal, daß der Computer nach dem Einschalten außer den gewohnten drei Tönen noch einen zusätzlichen Piepser von sich gibt. Dies bedeutet, daß die Batterie, die die Speichereinheit mit Strom versorgt, ausgetauscht werden muß. In diesem Fall kann die gespeicherte Spielsituation unter Umständen unvollständig sein.

Sie müssen den runden Deckel an der Unterseite des Gerätes öffnen, um die Batterie auszuwechseln.

Zusammenfassung der Kommandos

Spielmodus

LEVEL, LEVEL ... Umschaltung zwischen drei Modi:

"L" menschlicher Spieler gegen Computer
"U" menschlicher Spieler gegen menschlichen Spieler
"P" Problemlösungsmodus

MOVE Taste

bedeutet : "Bitte die Seite wechseln" oder "Bitte jetzt ziehen"

Positionsüberprüfung

Benutzen Sie die Tasten für die Figurentypen.
Ein blinkendes Licht bedeutet : schwarze Figur
Ein nicht blinkendes Licht bedeutet : weiße Figur

Züge zurücknehmen

BW bricht den Rechengang des Computers ab, dann
BW erlaubt, den letzten Zug zurückzunehmen (auch mehrmals)
FW ermöglicht, einen zurückgenommenen Zug zu wiederholen

Spielstärke

Um Spielstärke 1 bis 16 auszuwählen:
LEVEL,LEVEL, dann FW oder BW bis zur gewünschten
Spielstärke.

Zum Einstellen von "Vierzig Züge in den ersten 2,5 Stunden;
danach 16 Züge pro Stunde" :
LEVEL,LEVEL ... dann FW oder BW bis zur Anzeige "L 17",
dann CLOCK,BW/FW bis zur Anzeige 40
dann CLOCK,BW/FW bis zur Anzeige 5.0 (= 150)
dann CLOCK,BW/FW bis zur Anzeige 16
dann CLOCK,BW/FW bis zur Anzeige 60
dann CLOCK, um den Modus zu verlassen

Zum Einstellen von "25 Minuten für das ganze Spiel"
LEVEL,LEVEL, FW,FW bis "L 17"
CLOCK,BW/FW zur Anzeige 0
CLOCK,BW/FW bis zur Anzeige 25
dreimal CLOCK, um den Modus wieder zu verlassen

Zeit einstellen

CLOCK zeigt die Minuten an, FW/BW verändert sie
CLOCK zeigt Minuten und Sekunden an, FW/BW verändert Sekunden
CLOCK zeigt Minuten für die andere Seite
CLOCK zeigt Minuten und Sekunden für die andere Seite
CLOCK um den Zeitmodus zu verlassen

Spielanalyse und Stellungsbewertung

ANALY zeigt eine Stellungsbewertung in zehntel Bauerneinheiten
FW,FW zeigt die erwartete Spielentwicklung

Position aufstellen

SETUP, um den Modus einzustellen
Tasten WHITE oder BLACK für die gewünschte Farbe; auch, um einzustellen, welche Seite als nächste am Zug ist
FW/BW um festzulegen, wer von unten nach oben spielt
"Figuren-Tasten" für die Figuren die aufgestellt werden sollen

Schachprobleme

Position mit SETUP aufstellen
LEVEL,LEVEL bis "P" in der Anzeige erscheint. Mit FW/BW die Anzahl der gewünschten Lösungshalbzüge eingeben (z. B. P 5)
MOVE drücken

um eine Verteidigung berechnen zu lassen:
mit FW/BW gewünschte Halbzugzahl eingeben (z. B. P 4)
einen Zug für die angreifende Seite machen

Wenn Züge gemacht oder zurückgenommen werden, verändert sich der Lösungslevel entsprechend!

* * * * *

Und nun wünschen wir Ihnen Viel Spaß mit Ihrem Schachcomputer !!