Handleiding

SPHINX

© copyright 1992 National Telecommunication System

LEGEND / CONCERTO

INHOUD

1. STARTEN VAN HET SPEL 70
2. HET MAKEN VAN ZETTEN 70
3. COMPUTERZETTEN 70
4. HET NEMEN/SLAAN VAN STUKKEN 71
5. PROMOTIE VAN DE PION 71
6. NIET TOEGELATEN ZETTEN 71
7. SCHAAK, SCHAAKMAT en PAT 72
8. REMISE DOOR DRIEVOUDIGE HERHALING OF DOOR 50-ZETTEN REGEL 72
9. SPELNIVEAUS 73
10. GELUIDEN 76
11. HET VERWISSELEN VAN ZIJDE/KLEUR 76
12. HET TERUGNEMEN VAN ZETTEN 76
13. HET VERDERSPELEN 77
14. DE HINT/HET VOORSTEL 77
15. DE "MOVE" FUNCTIE 77
16. HET NAKIJKEN VAN DE POSITIE 77
17. HET OPSTELLEN VAN EEN POSITIE 78
18. SCHAAKPROBLEMEN 79
19. DE "MULTIMOVE" FUNCTIE 79
20. GEHEUGEN 80
21. INDICATIE VAN HET NIVEAU VAN DE BATTERIJEN 80
22. AUTOMATISCH AFSLUITEN VAN DE STROOM 80
23. PROGRAMMEERBARE EVALUATIEFUNCTIE 80
24. ANALYSE 82
25. WAAROM NIET ? 82
26. HET BORD OMDRAAIEN 83
27. HET WIJZIGEN VAN STIJLEN 83

1. STARTEN VAN HET SPEL.

Uw SPHINX schaakcomputer is een ideale tegenstander. Hij staat steeds klaar om met U te spelen, zo vaak u wenst, op eender welke moeilijksgraad u verkiest.

Het gebruik van de computer is vrij eenvoudig. u beweegt de stukken net zo over het schaakbord als U met een andere medespeler zou doen.

De computer dient eerst voorzien te worden van 4 AA batterijen. Verwijder het afdekplaatje aan de onderzijde en plaats de batterijen in het vakje, lettend op de "+" en "-" zijde.

Plaats de stukken in hun uitgangspositie en zet de computer aan. Wit dient naar boven toe te spelen, dwz. u speelt met wit met het bedieningspaneel aan uw rechterzijde. Plaats de "ON/OFF" toets in de ON positie. Druk dan de toets "NEW GAME" in gedurende 1 seconde. U zult 3 geluidssignalen horen en de computer geeft op zijn LCD-display "HELLO" aan. Het lampje van het schaakbord aan de zijde van Wit zal nu aan zijn. Dit duidt aan dat de computer klaar is om de eerste zet van Wit te aanvaarden.

Om het spel op te starten, kan u indien gewenst het speelsterkte-niveau aanpassen(zie punt 9). Bij een eerste indienstname met nieuwe batterijen of een netstroomadaptor, zal het automatisch op niveau 6 staan.

2. HET MAKEN VAN ZETTEN.

Indien u -zoals gebruikelijk- met Wit speelt, start het spel als volgt :

(a) Neem het stuk waar u een zet mee wenst uit te voeren, en druk zachtjes met het stuk (schuin houden en met de zijkant/onderkant drukken is aanbevolen) op het vierkant waar het stuk zich bevindt. De computer geeft dan een toon aan en 2 rode lichtjes zullen in het paneel aangaan + een weergave op de LCD (het stuk, vertrek en eindpositie).

(b) Beweeg uw stuk naar het vierkant waar U het wilt plaatsen en druk ook dit vierkant aan. De computer geeft opnieuw een toon, ter registratie van uw zet. De computer kan nu beginnen om zijn tegenzet te berekenen.

3. COMPUTERZETTEN.

Terwijl de computer zijn bewerking uitvoert, zal op de LCD het symbool voor Zwart (of voor Wit, afhankelijk van de kleur waarmee gespeeld wordt) worden weergeven. Net zoals de bedenktijd. Op de niveaus 1 tot 66 en 94 tot 100 is dit de tijd voor de aktuele zet. Op de andere niveaus is dit de totale speeltijd (weergegeven in uren, minuten en seconden). Op gelijk welk niveau zal de computer meer bedenktijd nemen bij ingewikkelde situaties -met koninginnen en veel andere stukken op het speelbord- dan in vrij eenvoudige situaties. Anderzijds is deze schaakcomputer uitgerust met de kennis van verscheidene schaak-openingszetten, zodat de eerste zetten steeds sneller zullen verlopen, ongeacht het speelsterkteniveau. Wanneer de computer klaar is voor de zet, volgt een geluidsignaal en toont de LCD het vierkant van vertrek (flikkerend), van bestemming (niet-flikkerend) en de

kleur en symbool van het betreffende schaakstuk. Er gaan ook twee lampjes aan, ter aanduiding van de positie. Druk het vierkant van vertrek in, de aanduiding van het lampje zal veranderen, breng het stuk naar het vierkant van bestemming en druk dit ook in. Het kleursymbool op de LCD zal nu wijzigen en U kunt nu opnieuw uw volgende zet uitvoeren op dezelfde wijze als voordien. Uw eigen bedenktijd wordt op dezelfde wijze weergegeven.

4. HET NEMEN/SLAAN VAN STUKKEN.

Het slaan van een stuk -voor u zelf of voor de computer- gebeurt net hetzelfde als elke andere zet. Met het stuk dat de zet uitvoert dient het vierkant van vertrek en van bestemming ingedrukt te worden, en het stuk dat genomen wordt dient van het bord verwijderd te worden, zonder nog iets in te drukken.

De nodige aanwijzingen worden eveneens zoals hiervoor beschreven op de LCD weergegeven.

Bij het nemen/slaan van een Pion "en passant", zal de computer het nemen van de Pion in de gebruikelijke wijze aangeven, dit is een opgave van het vierkant waar de genomen Pion dient verwijderd te worden. Druk dit in, alvorens de Pion van het bord te nemen.

Voor een rokade dient de koning verplaatst te worden met 2 vakjes, waarbij zowel vertrek als bestemmingsvakje dienen ingedrukt te worden. De beweging van de toren ook volledig indrukken.

5. PROMOTIE VAN DE PION.

Steeds wanneer een pion de uiterste rij van het bord bereikt, veronderstelt de computer automatisch dat deze een Koningin wordt, door op de LCD het "QUEEN" (Koningin) symbool te laten oplichten. Indien u dit wenst te bevestigen, druk dan de "QUEEN" toets in, waarop de computer dit door een geluidssignaal zal bevestigen en zijn volgende zet begint te bewerken. Wenst u echter geen promotie tot Koningin, druk dan de gewenste andere toets in : "ROOK-Toren", "BISHOP-Loper" of "KNIGHT-Paard". U zult deze toets 2-maal dienen in te drukken. Eénmaal om uw keuze aan te geven (weergave op LCD met het juiste symbool) en een tweede maal om deze keuze te bevestigen.

Indien de computer een promotie uitvoert, zal het gewenste stuk op de LCD weergegeven worden. U dient dan de betreffende symbooltoets in te drukken om de computerkeuze te bevestigen.

6. NIET TOEGELATEN ZETTEN.

Indien U tracht een niet toegelaten of een onmogelijke zet uit te voeren zal U een signaal horen en een LCD-indicatie "ERROR" krijgen. Dit duidt op een foutmelding en uw laatste ingebrachte zet zal niet aanvaard worden.

Bij het maken van zulke zet, kan U gewoon opnieuw een wel toegelaten zet uitvoeren met hetzelfde of met een ander stuk.

7. SCHAAK, SCHAAKMAT EN PAT.

Wanneer de computer Schaak aangeeft, zullen 5 korte geluidssignalen achter elkaar volgen, vlak nadat U het stuk van de computer verplaatst hebt en op de LCD zal het "KING-Koning" symbool langzaam flikkeren, dit zolang tot U uw zet ingebracht hebt of een zet teruggenomen hebt(zie punt 12).

Wanneer U de computer Schaak zet, zal geen geluidssignaal volgen, doch het symbool zal eveneens langzaam flikkeren tot de computer zijn tegenzet heeft aangegeven.

Wanneer de computer U Schaakmat zet, zullen 10 snelle geluidssignalen volgen, nadat U de computerzet uitvoerde, en het symbool van de Koning zal flikkeren tot U de functietoets "NEW GAME-Nieuw spel" hebt ingedrukt of een zet hebt terug genomen.

Wanneer U de computer Schaakmat zet, zal geen geluidssignaal volgen, doch het symbool zal eveneens flikkeren tot U de functietoets "NEW GAME" hebt ingedrukt of een zet terugneemt.

De computer kan ook Schaakmat reeds op voorhand aankondigen.

Bv. als U een zet voor de computer uitvoerde, kan de LCD

het volgende weergeven : 1:0 3

Dit wil zeggen dat de computer, in dit geval met Wit spelend, een manier gevonden heeft om Schaakmat te bereiken binnen de drie zetten, inclusief de juist uitgevoerde zet.

("1:0" : hetwelk flikkerend weergegeven wordt betekent "Wit wint"; "Zwart wint" zou weergegeven worden als "0:1"). Deze aankondiging blijft op de LCD gedurende 3sec, vergezeld van een korte toon.

Indien één van beide spelers Pat staat, toont het display : = S

8. REMISE DOOR DRIEVOUDIGE HERHALING OF DOOR 50-ZETTEN REGEL.

De schaakregels geven een speler het recht een Remise te vragen, indien exact dezelfde situatie zich 3-maal voordoet.

Indien de computer een 3-voudige herhaling registreert, zal op het LCD-display de volgende vermelding komen : = 3

Dit laat U weten dat de computer recht heeft Remise aan te vragen. Toch dient U hier, indien U dit wenst, niet op in te gaan. Na 8 sec zal de klokweergave opnieuw verschijnen, en het spel kan verder gezet worden; is het de beurt van de computer dan zal hij automatisch een nieuwe zet berekenen en uitvoeren.

NOTA: Aangezien de computer slechts in staat is de laatste 8 zetten van elke speler te onthouden, zal het een Remise door drievoudige herhaling enkel ontdekken indien dezelfde stukken vlak na elkaar dezelfde zetten uitvoerden.

Een Remise kan eveneens gevraagd worden, indien geen enkel stuk genomen werd gedurende de laatste 50 zetten van elke speler. Om deze Remise aan te geven toont het display : = 50

Maar zoals hiervoor beschreven zal de klok na enkele seconden opnieuw verschijnen en kan U verder spelen indien U wenst.

9. NIVEAU'S.

Uw computer heeft 100 verschillende niveau's.

Niveau 1 tot 94 zijn om gebruikt te worden als U speelt tegen de computer. Niveau's 95 tot 100 zijn bedoeld om uw computer Schaakproblemen te laten oplossen,waarbij één speler een Schaakmat dient te bereiken binnen een bepaald aantal zetten.

DE SPELNIVEAU'S
Bij de aanvang van het spel gebruikt de computer zijn openingsbibliotheek, dewelke meer dan 5.300 zetten bevat, en zolang het in de openingsbibliotheek opgenomen is zal de computer onmiddellijk zijn zet opgeven. Zodra het programma niet langer kan putten uit zijn openingsbibliotheek, zijn de denktijden als volgt:

Niveau	Tijd per zet
1	Aanpasbaar door de gebruiker

De computer berekent de gemiddelde tijd over uw laatste 6 zetten en zal antwoorden in dezelfde gemiddelde tijd. Indien U vertraagt of versnelt, zal de computer dit evenzo doen.

EENVOUDIGE NIVEAU'S
Niveau 2 tot en met 6 zijn de snelste, maar ook de zwakste niveau's en de computer zal hier voor elke zet quasi onmiddellijk antwoorden. De speelsterkte verhoogt steeds met het niveaunummer

(dwz. Niveau 3 zal sterker zijn 2; 4 sterker dan 3; enz.) Bij de eerste start wordt niveau 6 ingesteld (zie punt 1)

Niveau	Tijd per zet
2 tot 6	onmiddellijk

NIVEAU'S MET VASTE TIJDEN
De computer zal op deze niveau's steeds antwoorden in exact de vermelde tijdsperiode, tenzij hij slechts 1 geldige zet kan maken en die dan ook onmiddellijk opgeeft, of tenzij de computer Schaakmat kan bereiken waarbij hij zijn zet zal doen zodra de juiste te volgen procedure berekend is.

Niveau	Tijd per zet	Niveau	Tijd per zet	Niveau	Tijd per zet
7	2 sec	17	12 sec	27	50 sec
8	3 sec	18	13 sec	28	60 sec
9	4 sec	19	14 sec	29	1' 15"
10	5 sec	20	15 sec	30	1' 30"

11	6 sec	21	20 sec	31	1' 45"
12	7 sec	22	25 sec	32	2 min
13	8 sec	23	30 sec	33	2' 15"
14	9 sec	24	35 sec	34	2' 30"
15	10 sec	25	40 sec	35	2' 45"
16	11 sec	26	45 sec	36	3 min

NIVEAU'S MET GEMIDDELDE TIJDEN

De computer zal op deze niveau's een gemiddelde van de opgegeven tijden nemen, uitgezonderd een onmiddellijk antwoord indien hij slechts 1 geldige zet kan maken.

Niveau	Tijd per zet	Niveau	Tijd per zet	Niveau	Tijd per zet
37	2 sec	47	12 ses	60	1' 30"
38	3 sec	48	13 sec	61	1' 45"
39	4 sec	49	14 sec	62	2 min
40	5 sec	50	15 sec	63	2' 15"
41	6 sec	51	20 sec	64	2' 30"
42	7 sec	52	25 sec	65	2' 45"
43	8 sec	53	30 sec	66	3 min
44	9 sec	54	35 sec		
45	10 sec	55	40 sec		
46	11 sec	56	45 sec		
47	12 sec	57	50 sec		
48	13 sec	58	60 sec		
49	14 sec	59			1' 15"

AFTEL-NIVEAU'S

De computer zal trachten al zijn zetten in een vaste tijdsperiode te maken. Wanneer de computer op één van deze niveau's gezet wordt, zal de computer de totale benutte tijd van elk van de spelrs weergeven(i.p.v. de tijd per zet).

Wanneer één van beide spelers meer gebruikt dan de vastgestelde tijd, zal een bijzonder geluidssignaal weerklinken, doch hierna kan het spel gewoon verder gezet worden.

Niveau	Tijd per zet	Niveau	Tijd per zet
67	2 min voor alle zetten	79	30 min voor alle zetten
68	3 min	80	35'
69	4 min	81	40'
70	5 min	82	45'
71	6 min	83	50'
72	7 min	84	55'
73	8 min	85	60'
74	9 min	86	75'
75	10 min	87	90'
76	15 min	88	105'
77	20 min	89	120'

TORNOOI-NIVEAU'S

De computer zal spelen binnen de specifieke afspraak. De klok zal de totaal benutte tijd weergeven. Tijd bespaard gedurende de eerste 60 minuten mag toegevoegd worden aan de volgende 60 min.

Niveau	Tijd per zet
90	60 zetten elke 60 minuten
91	40 zetten elke 60 minuten
92	24 zetten elke 60 minuten
93	20 zetten elke 60 minuten

ONEINDIG NIVEAU

Op niveau 94 zal de computer normaal gezien blijven bewerken tot U zelf op de "MOVE" toets drukt. Tenzij de computer :

(a) een mogelijkheid heeft uit zijn bibliotheek
(b) onvoldoende geheugen beschikbaar heeft voor verdere analyse
(c) het de analyse tot zijn tevredenheid afsluit, bv. Schaakmat

PROBLEEMSTELLING-NIVEAU'S

Niveau's 95 tot 100 zijn probleem oplossende niveau's.

Voor meer informatie zie punt 18

Niveau	Tijd per zet
95	Schaakmat in 1 zet
96	Schaakmat in 2 zetten
97	Schaakmat in 3 zetten
98	Schaakmat in 4 zetten
99	Schaakmat in 5 zetten
100	Schaakmat in 6 zetten

HET VERANDEREN VAN NIVEAU

Druk de functietoets "LEVEL" in, wanneer het uw beurt is om te spelen en de computer zal het aktuele niveau op het LCD-display vertonen. U zal de letter L zien gevolgd door het niveaunummer.

U kunt het niveau nu verhogen of verlagen door de functietoetsen (>>>>>>>>>) en (<<<<<<<<<<) te gebruiken.

Elke keer als U de toets (>>>>>>>>>) indrukt zal het niveau met 1 verhoogd worden (van niveau 100 gaat het terug naar 1).

Elke keer als U de toets (<<<<<<<<<) indrukt, vermindert het niveau met 1. Indien U één van deze toetsen ingedrukt houdt, zal het niveau met 10 (per seconde) verhogen of verlagen.

Wanneer het gewenste niveau ingesteld is, druk dan nog éénmaal op de functietoets "LEVEL". De computer zal een geluidssignaal geven en U bent klaar om het spel te starten of verder te zetten.

10. GELUIDEN.

Als u een toets of een veld op het schaakbord indrukt zal de computer een geluidssignaal geven

Indien U wenst gebruik te maken van uw schaakcomputer zonder de bijbehorende geluidseffecten, druk dan op de "SOUND" toets. Een tweede druk op deze toets zet het geluid terug aan.

11. HET VERWISSELEN VAN ZIJDE/KLEUR.

Indien U op "MOVE" drukt als het uw beurt is, zal de computer beginnen met een zet te berekenen voor de kleur waarmee U aan het spelen was, en verwacht dat U de andere kleur zult overnemen. U kunt zo van speelkleur veranderen zoveel U dit wenst. Bij het indrukken van de "MOVE" toets na elke zet zal de computer zo een volledige partij tegen zichzelf spelen.

12. HET TERUGNEMEN VAN ZETTEN.

Indien U met één van de stukken een vierkant van vertrek ingedrukt hebt, maar toch een ander stuk wenst te bewegen, druk dit vierkant dan voor een tweede maal in. De LCD opgave zal verdwijnen en het lampje voor dit vierkant zal dan uitgaan, en U bent nu opnieuw vrij om gelijk welk stuk te nemen.

Indien U uw stuk beweegt naar een plaats waar het volgens de regels niet mag gaan, geeft de computer een dubbel geluidssignaal als foutmelding. Dit zelfde signaal wordt ook weergegeven als U een fout zou maken in een zet die U voor de computer uitvoert. Voer dan de zet eenvoudig verder uit zoals de indikatielampjes aangeven.

Indien U een zet reeds uitgevoerd hebt, doch deze wenst terug te nemen, is dit eenvoudig te realiseren. Indien de computer reeds bezig is met tegenzet aan te kondigen, dient U eerst deze zet uit te voeren op de gebruikelijke wijze.

Druk daarna de toets (<<<<<<<<<<) in. De computer zal op de LCD het vierkant waarop de laatste zet gebeurde flikkerend en het vierkant vanwaar dit stuk afkomstig was niet-flikkerend aangeven, tesamen met het symbool van het betreffende stuk. (Indicaties worden eveneens gegeven door het rij/kolomlampje) Druk dan het eerste vierkant in en het lampje zal oplichten in het vierkant waar het stuk vandaan kwam. Zet het stuk terug en druk ook dit vierkant in.

Vergeet niet om stukken die geslagen werden ook terug op het veld te zetten volgens de indicaties van het LCD display en de lampjes, door het indrukken van het teruggezet stuk op het juiste vierkant. Indien gewenst kan deze procedure herhaald worden tot 16 halve zetten (8 van U en 8 van de computer).

13. HET VERDERSPELEN.

Na deze "TAKE BACK/TERUGNAME" procedure dient u opnieuw de toets (>>>>>>>>>>) in te drukken om uw volgende zet te doen of de computer een zet te laten doen door de toets "MOVE" in te drukken. De "TAKE BACK/TERUGNAME" functie kan zelfs gebruikt worden indien één van beide spelers Schaakmat werd gezet.

Indien u "TAKE BACK" zou indrukken terwijl de computer rekent stopt hij zijn berekening. Er zijn dan diverse mogelijkheden : doe een zet voor de kleur waar de computer mee speelde of druk op de "MOVE" toets, zodat de computer op zijn kleur verderspeelt; of druk opnieuw op "TAKE BACK" om een vorige/meerdere zetten terug te nemen.

14. DE HINT/HET VOORSTEL.

Indien het uw beurt om te spelen is of indien u in de "MULTI MOVE" functie speelt en u drukt de "HINT/INFO" functietoets in, zal de computer u een voorstel doen voor uw volgende zet, flikkerend aangegeven op de LCD, voorafgegaan door de letter "H". Indien U de "HINT/INFO" toets indrukt bij Schaakmat zal de computer de letter "H" weergegeven gevolgd door 1-0 (indien Wit won) of door 0-1 (indien Zwart won). Bij een remise wordt dit "H====". Wanneer de letter "H" op de LCD is weergegven kan u gewoonweg het spel verderzetten door uw zet te doen.

Wanneer u "HINT/INFO" voor een tweede maal indrukt zal u "InFo" zien flikkeren in de LCD, dit om aan te geven dat u nu in de INFO stand bent en gebruik kan maken van "ANALYSE", "VOORZIENINGEN", "HET BORD OMDRAAIEN" of "HET WIJZIGEN VAN STIJLEN", door het indrukken van de betreffende toets. Wanneer U uit deze INFO stand wenst te gaan, druk nogmaals op de toets "HINT/INFO" en u zal opnieuw de letter "H" zien verschijnen, gevolgd door het voorstel voor uw zet.

15. DE "MOVE" FUNCTIE.

Indien u op "MOVE" drukt als de computer aan de beurt is, stopt dit zijn bewerkingen en maakt hij de zet die tot op dat ogenblik het beste was volgens zijn berekeningen.

Hou er wel rekening mee dat speciale bedieningen, zoals het wijzigen van niveau en het nakijken van de juiste lokatie van de stukken, enkel kan gebeuren wanneer u aan de zet bent. Het is voor deze reden dat u inderdaad soms de berekening van de computer zult wensen te onderbreken.

16. HET NAKIJKEN VAN DE POSITIE.

In geval van verwarring (bv. per ongeluk omstoten van één of meerdere stukken) kan de computer u precies tonen waar, volgens zijn geheugen, elk stuk zich zou moeten bevinden.

Hiervoor gebruikt u de 6 toetsen met de afbeelding van de schaakfiguren, die als het uw zet is steeds kunnen gebruikt worden.De LCD zal het betreffende stuk weergeven en het kleursymbool Wit (in de veronderstelling dat er nog Witte stukken van dit soort op het veld zijn).

Indien er zich geen stukken van dit type meer op het bord bevinden zal een dubbel geluidssignaal weerklinken (zonder lichtaanduiding). De LCD zal eveneens het eerste vierkant weergeven waar er nog Schaakstukken van deze soort op staan (scanning vanaf a1, b1, c1, ..., a2, b2, ... enz.) De lampjes zullen ook aangaan voor het betreffende vlak.

Indien u dezelfde toets opnieuw indrukt, zal de computer het volgende stuk van dit soort en kleur aanduiden. Na overloop van alle stukken van Wit, zal de computer dan het kleursymbool voor Zwart weergeven, en dan kunnen opnieuw één voor één alle verschillende stukken voor Zwart overlopen worden.

Als de computer alle vierkanten van een betreffend stuk reeds doorlopen heeft en u zou opnieuw de symbooltoets van het betreffende stuk indrukken, dan geeft de computer terug het "eerste" vierkant aan, waar deze stukken zich bevinden.

Indien u zoveel stukken als u wenste nagekeken hebt, kunt u gewoon het spel verder zetten. Van zodra u een vierkant of een andere toets indrukt, geven de lampjes niet langer de posities van de stukken weer en bent u terug in de normale speelstand.

17. HET OPSTELLEN VAN EEN POSITIE.

Soms kan het zijn dat u een bepaalde uitgangspositie -uit een krant of een magazine of een schaakboek- op het bord wenst op te stellen, om te zien hoe de computer dit oplost. Om dit te doen, begin met het indrukken van de "SET UP" toets. Het bijhorende lampje zal aangaan, om u te tonen dat de computer klaar is voor deze voorziening. Zolang als het lampje brandt, kunt u de posities op de vierkanten wijzigen en net zoveel stukken toevoegen of weghalen als u wenst. Een aanduiding zal volgen op het LCD Display in het 3e cijfer hierop.

Als U in de "SET UP" stand bent en u drukt de "CLEAR BOARD" toets in (De toets "NEW GAME" heeft de functie van "CLEAR BOARD" als U in deze SET UP stand bent) zal een dubbel geluidssignaal volgen en het LCD Display zal "?????" (5vraagtekens) weergeven. Als U dan "CLEAR BOARD" voor een tweede maal indrukt, zal het gehele veld leeg-gemaakt worden. Eens U in de SET UP stand bent, druk dan een Schaaksymbooltoets in om stukken op het bord te kunnen plaatsen of stukken van het veld te kunnen verwijderen. Het betreffende stuk zal dan verschijnen op de LCD. Indien U nu een vierkant indrukt zal :

(a) een enkelvoudig geluidssignaal weerklinken als dit vierkant daarvoor ook reeds leeg was.

(b) een dubbel geluidssignaal weerklinken indien een stuk van hetzelfde type en dezelfde kleur reeds op dit vierkant was. In dit geval zal dat stuk uit het geheugen gewist worden en het vierkant zal leeg zijn.

(c) een driedubbel geluidssignaal weerklinken indien enig ander stuk van een type of kleur op dit vierkant was, waar in dit geval het zal vervangen worden door het door U geselecteerde stuk.

In elk geval zal de kleur van het door U op het bord geplaatste stuk overeenkomen met het Wit of Zwart symbool dat op dat ogenblik op het LCD Display is weergegeven. Om de kleur van het volgende op het bord te plaatsen stuk te wijzigen, druk dan op de (<<<<<<<<<) toets om Zwart aan te geven, of op de (>>>>>>>>>) toets voor Wit.

In de SET UP stand zal tevens een geluidssignaal +"ERROR" op de LCD verschijnen, als U een positie wenst op te bouwen die niet volgens de spelregels is, meer dan het toegelaten aantal van dezelfde stukken op het schaakbord wenst te brengen of een stuk plaatst waar het in een gereglementeerd spel niet kan staan.

Wanneer U de SET UP stand wenst te verlaten, druk dan opnieuw op de functietoets "SET UP". Vooraleer U dit doet overtuig Uzelf ervan of het "Wit"/"Zwart" symbool overeenkomt met de kleur van diegene die het volgende aan de zet is. Zoniet kunt U dit symbool wijzigen door eenvoudigweg de (<<<<<<<<<) of (>>>>>>>>>) toets in te drukken. De computer zal U niet toelaten uit de "SET UP" stand te gaan, tenzij een gereglementeerde positie opgebouwd is (bv. als er niet exact 1 Witte en 1 Zwarte Koning is; of als de Koning in Schaak staat van hij die niet het eerste aan de beurt is) In deze gevallen zal een ERROR/ FOUTMELDING weergegeven worden.

Indien U uit de SET UP stand wenst te gaan, maar de computer laat dit niet toe, kijk dan goed de stukken en hun positie op het bord na (zie punt 16), met uitzondering op punt 16 dat U na het nakijken van 1 kleur de toetsen (<<<<<<<) of (>>>>>>>) dient in te drukken voor het overgaan naar de andere kleur.

18. SCHAAKPROBLEMEN.

U kan een Schaakprobleem-positie op uw computer opstellen via de "SET UP" stand, door het instellen van Niveau 95 tot 100, afhankelijk in hoeveel zetten Schaakmat dient bereikt te worden.

Indien u de computer instelt om één van zulke problemen op te lossen, en hij vindt een manier om Schaakmat te bereiken in het voorgeschreven of in een kleiner aantal zetten, zal de computer deze zet op de gewone manier aangeven, als ware het in een normaal spel. U dient dan de computerzet uit te voeren en zelf een verdediging op te bouwen tegen de komende Schaakmat. Zo kan u blijven verder spelen als in een normaal spel, totdat de computer u Schaakmat zet. Indien de computer vindt dat een Schaakmat niet bereikbaar is in het voorgeschreven aantal zetten, vertoont het Display "=====".

19. DE "MULTIMOVE" FUNCTIE.

Door het indrukken van de "MULTIMOVE" functie (":" op LCD) plaats de computer zich in de "Speler tegen Speler" stand.

In deze stand zal de computer geen zetten uitvoeren, zodat u de zetten voor beide spelers kan invoeren. Deze optie kan gebruikt worden om een bepaalde openingspositie of een bepaalde situatie op te bouwen, of de computer als een normaal schaakbord te gebruiken samen met een andere speler, terwijl de computer enkel de zetten nakijkt en indien gewenst bepaalde HINTS/Adviezen kan geven.

Om deze stand te verlaten dient de "MULTIMOVE" funktietoets opnieuw ingedrukt te worden, wel als u niet in het midden van een zet bent.

Neem er nota van dat de "MOVE"toets niet werkt in deze stand.

20. GEHEUGEN.

Indien U de computer uitzet in de loop van een spel, wanneer het uw beurt om te spelen is, door het indrukken van de ON/OFF toets, zal de computer de posities in zijn geheugen opslaan als ook de laatste 16 halve zetten. De lampjes zullen uitgaan om het stroomverbruik te beperken. Wanneer U de ON/OFF toets indrukt kan het spel zoals voordien verder gezet worden.

21. INDICATIE VAN HET NIVEAU VAN DE BATTERIJEN.

Bij gebruik van batterijen (ipv. een netstroomadaptor) zal bij het verzwakken van de batterijen het symbool (*** _) op de LCD verschijnen. Wanneer dit zich voordoet bevelen wij U aan uw computer zo snel mogelijk van nieuwe batterijen te voorzien.

22. AUTOMATISCH AFSLUITEN VAN DE STROOM.

Indien het niet de beurt is aan de computer om te zetten, en U drukt geen toets in of verplaatst geen stuk in de volgende 4 min., schakelt de computer zichzelf automatisch uit. Om te herbeginnen dient U enkel de ON/OFF toets éénmaal in te drukken.

23. PROGRAMMEERBARE ANALYSEFUNCTIE.

Elk schaakprogramma dient te weten hoe een schaakpositie dient geanalyseerd te worden. Dit gebeurt door een Analysefunctie, die een punteenwaardering geeft aan de diverse variabelen in een positie waarmee voor de computer een "Gewicht" wordt toegekend; dat bepaalt hoeveel belang het programma dient te hechten aan een bepaalde situatie.

Uw Sphinx schaakcomputer laat U toe zelf dit "Gewicht" te wijzigen, en aldus de computer te programmeren om op een bepaalde wijze te spelen. Voor elke situatie is het minimumgewicht 0 (geen rekening mee te houden) en het maximumgewicht is 99 (wanneer deze situatie 10x zijn normale belangrijkheid dient te krijgen).

De situaties en hun normale "Gewicht" zijn als volgt :

SITUATIE NR.	SITUATIE	NORMAAL GEWICHT
1	Stuk tegen Koningin v/d tegenspeler	50

(Nota : Hoe hoger het gewicht toegekend aan deze situatie, hoe meer het programma zal verkiezen om met zijn stukken uw Koningin te bedreigen).

SITUATIE NR.	SITUATIE	NORMAAL GEWICHT
2	Pionnenstructuur rond de Koning	50

(Nota : Hoe hoger het gewicht toegekend aan deze situatie, hoe mee het programma zal verkiezen om met zijn Pionnen een veilige structuur rond zijn Koning op te bouwen, en hoe minder graag hij dit heeft als U dit ook doet).

SITUATIE NR.	SITUATIE	NORMAAL GEWICHT
3	Koning aangevallen door andere stukken	50

(Nota : Hoe hoger het gewicht toegekend aan deze situatie, hoe meer het programma zal verkiezen om met zijn stukken uw Koning aan te vallen).

SITUATIE NR.	SITUATIE	NORMAAL GEWICHT
4	Agressief spel door Wit	50
5	Agressief spel door Zwart	50

(Nota : Een hoger gewicht zal meer dan normale aanvallen op de stukken van de tegenspeler uitlokken).

SITUATIE NR.	SITUATIE	NORMAAL GEWICHT
6	Dubbele Pionnensituatie	50

(Nota : Hoe hoger het gewicht toegekend aan deze situatie, hoe mee het programma zal trachten dit voor zichzelf te vermijden en zal verkiezen om uw Pionnen te dubbelen).

SITUATIE NR.	SITUATIE	NORMAAL GEWICHT
7	Torens op Open/Half open kolommen	50

(Nota : Hoe hoger het gewicht toegekend aan deze situatie, hoe mee het programma zal verkiezen zijn Torens op open kolommen te plaatsen,dwz. zonder Pionnen van gelijk welke kleur, en op half-open kolommen, dwz. met slechts 1 van uw Pionnen en geen van hem).

Om één of meerdere van deze toegekende gewichten te wijzigen, druk tweemaal op "HINT/INFO". Het display geeft nu als volgt : "InFo".

Druk nu op "SET UP/FEATURES". Het display geeft bv. : F1 10,

waarbij het rechtse nummer de aktuele gewichtsinstelling voor situatienummer 1 is. Elke keer U de "SET UP/FEATURES" toets indrukt zal het situatienummer verhogen (tot 7 en dan terug naar 1). Om het "Gewicht" zelf te wijzigen dient U het gewenste situatienummer, zoals hier juist boven beschreven, op te roepen en het gewicht te wijzigen door de toetsen (>>>>>>>>) of (<<<<<<<).

Om deze stand te verlaten, drukt U de toets "HINT/INFO" éénmaal in.

Deze nieuw ingestelde gewichten blijven nu van kracht tot U zelf beslist om ze opnieuw te wijzigen; of tot U de batterijen vervangt of de netstroomadaptor uittrekt (als U er één gebruikt).

Als voorbeeld van het plezier dat U kan hebben, wijzig het gewicht van de situatie nummer 3 (Aanval op de Koning) zowel voor Wit als voor Zwart in 99. Het programma zal hierdoor zeer agressief beginnen te spelen.

Neem er wel nota van dat -naar ons inziens- de computer op zijn best zal spelen met de standaard ingestelde gewichten. Veranderingen op de gewichten kunnen het resultaat in de ongunstige zin beinvloeden.

24. ANALYSE.

Wanneer de ANALYSE stand opstaat, toont de computer U hoe hij zijn bewerking uitvoert en de situatie inschat/waardeert.

Druk tweemaal op "HINT/INFO" en het LCD geeft : "InFo"

Druk nu op "MULTIMOVE/ANALYSIS en het LCD geeft : "A"

Druk nu op "HINT/INFO" en speel gewoon verder.

Wanneer de computer nadenkt (niet terwijl het uw beurt is), zal het LCD de volgende informatie doorlopen :

- De bedenktijd van de computer
- De zet welke de computer zou willen uitvoeren
- De tegenzet die het verwacht dat U zou maken
- De zet die hij zou maken op uw tegenzet(als het display "-----" weergeeft betekent dit dat de computer nog geen bepaalde zet verkozen heeft om in de diepte te analyseren).
- De waardering van zijn aktuele situatie. (A"-" voor de score betekent dat de computer zijn positie als eerder zwak inschat. Het numerisch gedeelte van de score toont hoeveel de computer vindt dat hij boven of beneden zijn score is, uitgedrukt in honderdsten van een Pion, bv. 2.64 of -11.57).
- De bedenktijd van de computer
- Enz...

Om de Analyse stand af te zetten, druk tweemaal op "HINT/INFO"

druk dan op "MULTI MOVE/ANALYSIS" en terug op "HINT/INFO".

25. WAAROM NIET ?

Nadat de computer een zet gemaakt heeft, kunt U zich afvragen :

"Waarom speelde hij niet ... ?" en zelf een andere zet voorstellen. De computer zal U dan vertellen wat hij zou verwacht hebben dat U deed, indien hij de door U voorgestelde had

gespeeld. Dit zal niet altijd de beste zet geweest zijn, maar wel een zet waarmee de computer dacht voldoende sterk te staan tegenover uw voorgestelde zet.

Om in de "WHY NOT/WAAROM NIET" stand te gaan, druk tweemaal op de toets "HINT/INFO" en het display geeft : "InFo".

Druk (<<<<<<<) en neem de laatste zet van de computer terug op de gebruikelijke wijze (zie punt 12). Hierna geeft het Display : "?".

Doe nu de "Waarom niet?" zet en de computer geeft op het Display zijn verwachte antwoord.

Wanneer U gezien hebt welke zet de computer verwachtte als uw tegenzet op de "Waarom niet?" zet, dient U de "Waarom niet?" zet terug te nemen door het indrukken van de (<<<<<<<<) toets en het verder opvolgen van de procedure zoals in punt 12. U kunt nu de (>>>>>>>) toets indrukken om de zet te bekijken, die de computer effectief speelde (voorafgegaan door een "?" op het LCD) en U kan deze zet dan uitvoeren en verder spelen. In variante kunt U nogmaals een andere "Waarom niet?" zet uitproberen.

26. HET BORD OMDRAAIEN.

Soms kunt U het beter vinden als U met Zwart speelt, de Zwarte stukken ook onder aan het bord te hebben om "naar boven/van U weg" te kunnen spelen zoals gebruikelijk.

U kunt dit ook doen door de stukken om te wisselen en dan :

Tweemaal "HINT/INFO" in te drukken (LCD geeft : InFo)

Eénmaal "MOVE" in te drukken (LCD geeft : "b")

Eénmaal "HINT/INFO" in te drukken en beginnen te spelen.

De computer zal in zijn geheugen ook het bord omgekeerd hebben.

Nota : Indien U dit in de loop van een spel uitvoert, draag er dan zorg voor dat alle stukken juist herplaatst werden (zie ook punt16)

27. HET WIJZIGEN VAN STIJLEN.

Uw Sphinx schaakcomputer kan in 9 verschillende "Stijlen" spelen, gaande van uiterst voorzichtig wanneer het programma Wit is en zeer agressief wanneer het programma Zwart is (Stijl Nr. 1). tot zeer aggressief spel wanneer het programma Wit is en uiterst voorzichtig wanneer het programma Zwart is (Stijl Nr.9).

De normale speelstijl is Nummer 5.

Om de Stijl te wijzigen :

Druk tweemaal "HINT/INFO" (LCD geeft : "InFo")

Druk éénmaal "SOUND/STYLE" (LCD geeft : "S" in het eerste cijfer, terwijl de aktuele Stijl in het 5e cijfer wordt weergegeven)

Gebruik nu de toetsen (<<<<<<<<<) en (>>>>>>>>>>) om het StijlNr. te wijzigen. Na deze selectie, druk op "HINT/INFO" om het spel verder te zetten. Gelieve er nota van te nemen dat de computer op zijn best/sterkst zal spelen in zijn standaardstijl 5. Een andere stijl kan een verzwakking van het spel veroorzaken.

BELANGRIJKE NOTA'S.

De Schaakstukken bij deze computer zijn klein genoeg om ingeslikt te worden !

Niet geschikt voor en buiten het bereik houden van kinderen beneden de 3 jaar !

Het kan voorkomen dat uw schaakcomputer abnormaal functioneert na het plaatsen van nieuwe batterijen of wanneer U een netstroom - adaptor installeerde. Indien dit gebeurt, draai de computer dan om en duw met een kleine schroevendraaier 1 - maal in het gaatje, gemarkeerd ACL. Een geluidssignaal dient te volgen. De computer zal opstarten en is klaar voor een nieuw spel.

Problemen/Abnormale indicaties die zich tijdens het spel kunnen voordoen hebben meestal te maken met :

- Niet gereglementeerde zetten of posities
- Het foutief uitvoeren van zetten opgegeven door de computer
- Lange bewerkingstijden (druk op "MOVE")
- De batterijen die aan vervanging toe zijn.

WIJ WENSEN U VEEL SPEELPLEZIER MET UW NIEUWE SPHINX SCHAAKCOMPUTER !

NOT SUITABLE FOR CHILDREN
UNDER AGE OF 3 YEARS

BATTERY INSTALLATION

(FIG.1)

(FIG.2)

CAUTION:
BATTERIES TO BE INSTALLED BY ADULT ONLY.

1. TO INSTALL BATTERIES, OPEN THE BATTERY DOOR AS SHOWN IN FIG.1
2. USE FOUR 1.5 VOLTS OR 1.2 VOLTS BATTERIES
   TYPE: (CARBON, ALKALINE, NI-CD RECHARGEABLE)
   SIZE: (R6, MN1500, AA, LR6, UM-3)
3. CAPACITY OF BATTERY: 500 mAh
4. **WARNING**
   THE UNIT SHOULD ONLY BE POWERED BY THE ABOVE BATTERIES. MAKE SURE YOU HAVE INSERTED THE BATTERIES CORRECTLY (FIG.2)- POLARITIES ARE SHOWN IN BATTERY COMPARTMENT.
5. TRANSFORMER USED SHALL COMPLY WITH CEE PUBLICATION 15.

CAUTION:
CHARGING UNIT TO BE USED WITH THE TOY SHOULD BE REGULARLY EXAMINED FOR POTENTIAL HAZARD, SUCH AS DAMAGE TO THE CABLE OR CORD, PLUG, ENCLOSURE OF OTHER PARTS AND THAT, IN THE EVENT OF SUCH DAMAGE, THE TOY MUST NOT BE USED UNTIL THAT DAMAGE HAD BEEN PROPERLY REMOVED.

AUTHORIZED REPRESENTATIVE
(YOU ARE ADVISED TO KEEP THE ABOVE DETAILS)

© copyright 1992 National Telecommunication System Ltd.