

Bedienungsanleitung für SPHINX CHESS COMPUTER mit LCD - Uhren

Einleitung

Wir bedanken uns bei Ihnen dafür, daß Sie diesen Schachcomputer gekauft haben. Wir sind sicher, daß Sie mit unserem neuen Produkt vollauf zufrieden sein werden. Mit diesem neuen Schachcomputer haben Sie mehr Möglichkeiten als mit irgendeinem anderen auf der ganzen Welt. Sie können aber trotzdem ganz normal mit diesem Computer spielen, ohne alle Möglichkeiten, die er bietet, auszuschöpfen. Um es Ihnen so leicht wie möglich zu machen, etwas über die Fähigkeitenn des Computers zu lernen, haben wir dieses Handbuch in drei Teile gegliedert. Teil 1 enthält die Grundinformationen über das Gerät, die jeder kennen sollte. Im Teil 2 werden die ganzen Sondermöglichkeiten behandelt, die Ihnen der Computer bietet. In Teil 3 schließlich finden Sie noch einige für den fortgeschrittenen Spieler interessanten Features, die es bisher nur bei sehr wenigen anderen Schachcomputern gibt. Ebenso gibt es eine kurzbedienungsanleitung, die Sie vielleicht ganz nützlich finden, wenn Sie schon einiges über das Gerät wissen und nur eine kurze Information benötigen. Selbst dann, wenn Sie ein Anfänger sind, werden Sie sehr schnell

Selbst dann, wenn Sie ein Anfänger sind, werden Sie sehr schnell lernen, mit Ihrem neuen Schachcomputer umzugehen. Am besten gehen Sie die Bedienungsahleitung Stück für Stück durch und versuchen gleichzeitig alles auf dem Computer. Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß!

Teil Eins: Normale Bedienung

1. Die Batterien

Zum Einlegen der Batterien den Deckel auf der Unterseite des Gerätes öffnen und die Batterien wie angezeigt (+/-) einlegen. Ein neuer Satz Batterien reicht für etwa 100 Stunden Spielzeit. Wenn Sie ein Adapter verwenden wollen, prüfen Sie bitte, ob die Voltangaben auf dem Adaptergehäuse mit den Voraussetzungen in Ihrem Land übereinstimmen. Die Adapterbuchse ist auf der Rückseite Ihres Computers. Achten Sie darauf, daß Sie nur unsere speziellen Adapter verwenden, andernfalls können wir keine Garantie übernehmen.

2. Spielstart

Stellen Sie die Figuren in Startposition und schalten Sie den Computer ein. Sie hören dann eine kleine Melodie und Sie sehen ein farbiges Lämpchen aufleuchten, das Ihnen anzeigt, daß Weiß am Zug ist. Es gibt zwei farbige Lichter, eines für Weiß And eines für Schwarz, das sich darüber befindet. Diese beiden Lämpchen zeigen an, wer als nächster am Zug ist.

Sie sollten auch die beiden Schachuhren beachten. Diese Uhren zeigen Ihnen an, wieviel Denkzeit die beiden Spieler bereits verbraucht haben. Beim Spielstart werden diese Uhren automatisch auf 00:00 gesetzt.

3. Durchführen der Züge

Zum Durchführen eines Zuges müssen Sie die Figur, die Sie bewegen möchten, niederdrücken. Ein Piepston ertönt und zwei Lichter leuchten auf, die Ihnen die Koordinaten ihres Ausgangsfeldes anzeigt. Bewegen Sie nun Ihre Figur zu dem gewünschten Feld und drücken Sie sie wieder nieder.

Der Computer teilt Ihnen mit, daß er Ihren Zug registniert hat und über einen Gegenzug nachdenkt, indem noch einmal ein Piepston

ertönt. Die gerige bei die ertore bei er er er eine die ge

4. Computerzüge

Während der Computer denkt, blinken die Lichter auf der Brettseite auf. Am Spielanfang wird der Computer sehr schnell ziehen, weil sein Anfangszugregister sehr umfangreich ist. Wenn sich der Computer für /einen Zug entschieden hat, gibt er einen Ton vom sich und schaltet zwei Anzeigelichter ein. Mit diesen Lichtern gibt er Ihnen an, mit welcher Figur er ziehen will. Drücken Sie die Figur auf ihr Feld, heben Sie sie hoch und drücken Sie sie auf das Feld, das jetzt von den beiden Lichtern angezeigt wird. Jetzt wechseln auch die Lämpchen, die anzeigen, wer am Zug ist nämlich Sie!

5. Spezialzüge

Einnahmen werden wie jeder andere Zug auch ausgeführt. Die Zu bewegende Figur wird auf das Anfangs- und Zielfeld gedrückt, die eingenommene Figur wird ohne zu drücken vom Spielbrett genommen.

Einnahmen en passant werden genauso ausgeführt. Der Computer wird Sie automatisch daran erinnern, den eingenommenen Bauern vom Feld zu nehmen. Wenn Sie den Bauern wegnehmen, drücken Sie bitte auf das dazugehörige Feld.

Rochade - Ziehen Sie erst mit dem König zwei Felder Weiter. Der Computer erinnert Sie automatisch daran, auch mit dem Turm zu ziehen.

Die Bauernumwandlung wird vom Computer automatisch durchgeführt. Der Computer geht davon aus, daß Sie den Bauern in eine Dame umwandeln wollen. Möchten Sie das nicht, müssen Sie die entsprechende Figurentaste drücken. Dieser Vorgang muß zwischen der Wegnahme der Figur und dem Aufsetzen auf das Zielfeld geschehen. Wenn der Computer einen seiner eigenen Bauern umwandelt, wird er Ihnen durch das entsprechende Licht bei den Funktionstasten zeigen, welche Figur er haben will. Sollten Sie vergessen, die Figur umzutauschen, dann können Sie eine Positionsüberprüfung machen (siehe Kapitel 16).

6. Unzulässige Züge

Wenn Sie versuchen, einen unzulässigen oder unmöglichen Zug zu machen, hören Sie das Fehlersignal und die ERROR-Lampe leuchtet auf. Dies beides bedeutet, daß der Computer Ihren letzten Zug ignoriert hat. Stellen Sie die Figur an ihren Platz und machen Sie einen zulässigen Zug.

7. Schach, Matt, Patt, Remis und Mattansage

Bietet einer der beiden Spieler Schach, blinkt das entsprechende Lämpchen. Matt wird durch Aufleuchten der CHECK (Schach)- und MATE (Matt)-Lampen angezeigt, ebenso die Farbe, die verloren hat. Droht ein Patt. dann leuchten die DRAW- und MATE-Lampen auf. Der Computer erkennt Patt auch nach der 50-Zug-Regel (DRAW) und 3. Zugwiederholung (DRAW und 3RD REPET). Sie können dies jedoch ignorieren und versuchen, trotzdem weiterzuspielen. Findet der Computer ein zwingendes Matt, leuchtet die MATE (Matt)-Lampe auf. Durch das Aufleuchten mehrerer senkrechter Lichter sagt Ihnen der Computer, wieviele Züge er noch bis zum Matt benötigt. Das heißt, wenn die MATE-Lampe und das Licht bei der 1 aufleuchten, sind Sie im Schach und werden mit dem nächsten Zug vom Computer mattgesetzt.

8. Neues Spiel (NEW GAME)

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, drücken Sie den NEW

GAME-Knopf und stellen Sie die Figuren in ihre Ausgangsposition.

9. Spielstärke (LEVEL)

Ihr Computer hat 44 verschiedene Spielstärken. Der Einfachheit halber beginnen wir mit den ersten 16 (der Rest der Spielstärken wird in Kapitel 19 behandelt).

Level(Spielstärke)		Zeit pro Zug
	A1		1,5 sec
	A2	:	4,5 sec
	A3	:	7,5 sec
	A4	:	10,5 sec
	A5	:	15,0 sec
	A6 .	ŧ	22,5 sec
	A7		30,0 sec
	A8	:	45,0 sec
	B1	:	1,0 min
	B 2	: -	1,5 min
	B 3	. :	2,25 min
4 9 7	B4	:	3,0 min
And the Control	B 5	:	3,75 min
	B6	:	4,5 min
	B7	÷	6,0 min
	B 8	:	15,0 min
	E1	î	schwach

Wenn Sie die LEVEL-Taste drücken, zeigt Ihnen der Computer die zur Zeit eingestellte Spielstärke. Wenn Sie den Computer einschalten, steht sie automatisch auf A2. Um die Spielstärke zu wechseln, brauchen Sie nur auf das entsprechende Feld zu drücken. Sobald Sie die gewünschte Spielstärke eingestellt haben, drücken eie noch einmal auf den LEVEL-Knopf, um weiterspielen zu können. Dieser Wechsel kann zu jeder Zeit des Spieles gemacht werden, wenn Sie am Zug sind.

10. Klanganzeige (SOUND/COLOR)

Wenn Sie es vorziehen, den Computer ohne seine Klanganzeige zu benutzen, müssen Sie den SOUND/COLOR-Knopf drücken. Die Funktion wird wieder eingeschaltet, wenn Sie den entsprechenden Knopf noch einmal drücken.

11. Zugvorschau (HINT)

Wenn Sie den Knopf HINT (Vorschlag) drücken, zeigt Ihnen der Computer den Zug, den er im Moment für Sie als den Besten erachtet. Die Anzeigelichter für das Ausgangsfeld werden länger, die für das Zielfeld nur kurz aufleuchten. Natürlich können Sie trotzdem irgendeinen anderen Zug machen!

Drücken Sie diesen Knopf, während der Computer denkt, zeigt er den Zug an, den er für sich als den Besten sieht. So können Sie bereits über Ihren Antwortzug nachdenken und sparen damit Zeit für Ihr Spiel.

12. Speicher

Wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen und es später weiterführen wollen, müssen, Sie den OFF/ON/SAVE-Knopf auf die Position SAVE stellen. Der Computer behält dann die momentane Spielstellung mit einem Minimum an Stromverbrauch in seinem Spejcher. Später können Sie dann einfach wieder einschalten und wie gewohnt

weiterspielen. Diese Schalterstellung sollte auch dann eingestellt sein, wenn Sie den Inhalt des programmierbaren Anfangszugregisters abrufen wollen (siehe Kapitel 24).

Teil Zwei: Handhabung für fortgeschrittene Spieler

13. Seitenwechsel (MOVE)

Wenn Sie die MOVE-Taste drücken, wird der Computer einen Zug machen. Das bedeutet, daß Sie, wenn Sie die Farbe wechseln wollen, nur diesen Knopf drücken müssen. Der Computer wird ziehen und erwarten, daß Sie dasselbe für die andere Seite tun. Wenn Sie den Knopf noch einmal drücken, wird der Computer wieder ziehen. Das bedeutet, daß Sie den Computer auch gegen sich selbst spielen lassen können. Sollten Sie das Spiel mit Schwarz beginnen wollen, drücken Sie diese Taste in der Ausgangsposition. Der Computer wird dann das Brett für seinen Rechner umdrehen, das heißt, er wird von oben nach unten spielen.

14. Züge zurücknehmen (TAKE BACK)

Wenn Sie eine Ihrer Figuren bereits gedrückt haben, sich dann aber dafür entscheiden, diesen Zug nicht zu machen, drücken Sie einfach noch einmal auf das gleiche Feld. Die zugehörigen Lichter werden dann ausgehen.

Wenn Sie Ihren Zug bereits abgeschlossen haben, drücken Sie die Taste TAKE BACK einmal. An dem nicht mehr aufleuchtenden Lämpchen erkennen Sie, daß der Computer nicht mehr denkt. Wenn Sie die Taste noch einmal drücken, zeigt Ihnen der Computer die Figur, mit der Sie zuletzt gezogen sind. Drücken Sie diese Figur auf ihr Feld nieder, und Sie sehen, von wo aus Sie sie bewegt haben. Ziehen Sie diese Figur dann zurück und vergessen Sie nicht, auf das entsprechende Feld zu drücken. War der Zug eine Einnahme, erinnert Sie der Computer daran, die eingenommene Figur wieder an ihr Feld zurückzustellen. Wenn Sie bereits einen Computerzug ausgeführt haben, müssen Sie zuerst den TAKE BACK-Knopf drücken, den Zug wie beschrieben zurücknehmen, den Knopf noch einmal drücken, Ihren Zug zurücknehmen usw. Sie können für jeden der beiden Spieler jeweils 60 Züge zurücknehmen.

15. Denkvorgang begrenzen (MOVE)

Wenn Sie die Taste MOVE drücken, während der Computer noch überlegt, wird er sofort damit aufhören und den Zug, den er momentan als besten für sich ansieht, ausführen.

16. Positionsüberprüfung

Falls einmal etwas unvorhergesehenes passiert, zum Beispiel wenn die Figuren umgefallen oder verrutscht sind, können Sie sich vom Computer die Positionen der Figuren anzeigen lassen.

Drücken Sie eine der Figurentasten, und der Computer sagt Ihnen dann, wo die betreffende Figur zu stehen hat. Ein Dauerlicht zeigt die Position der weißen Figuren, ein blinkendes die der schwarzen. Drücken Sie diese Taste so lange, bis keine der Positionen mehr unklar ist und fahren Sie auf dieselbe Weise mit den andemen Figurenpositionstasten fort, bis der momentan erreichte Seielstand wiederhergestellt ist.

17. Position eingeben (ENTER POSITION)

Wenn Sie die ENTER POSITION-Taste drücken, können Sie eine Spielsituation eingeben (z. B. ein Schachproblem, das der Computer dann für Sie löst) oder eine bestehende abändern. Dann müssen Sie den LIBRARY/CLEAR BOARD-Knopf drücken und mit der

Figuren- und der SOUND/COLOR-Taste die nichtige Figur an die nichtige Position stellen. Es ist günstiger, erst ale Figuren einer Farbe aufzustellen. Die betreffende Figur wird wie bei der normalen Zugausführung einfach auf ihr Feld niedergedrückt. Haben Sie die gewünschte Spielsituation erstellt, prüfen Sie bitte zuerst, ob auch die richtige Farbe am Zug ist (zu ändern mit der SOUND/COLOR-Taste). Als zweites müssen Sie überprüfen, ob die erstellte Position auch korrekt ist (z. B. ob nicht zwei Könige auf dem Brett sind).

Bevor Sie jetzt einen Zug machen können, müssen Sie den Knopf ENTER POSITION noch einmal drücken. Die Positionen der Figuren können zu jedem Zeitpunkt des Spieles verändert werden.

18. Mehrzugsfunktion (MULTI MOVE)

Wenn Sie den Knopf MULTI MOVE drücken, können Sie gegen einen menschlichen Gegner spielen. In dieser Stellung macht der Computer selbst keine Züge. Das bedeutet, daß Sie z. B. gegen einen anderen Partner spielen können, und der Computer die Richtigkeit Ihrer Züge überwacht und Matt, Patt, Schach etc. für Sie anzeigt. Gleichzeitig bietet er Ihnen dabei die Möglichkeit, Zugvorschläge zu geben.

Sie können beispielsweise auch eine bestimmte Eröffnung spielen und den Computer dann einschalten. Es ist auch möglich, ein Spiel bis zu einer bestimmten Stellung zu machen und danach mit dem Computer als Gegner fortfahren.

Teil Drei : Zusätzliche Möglichkeiten

19. Spielstärken (LEVEL)

Ihr Computer verfügt über 44 verschiedene Spielstärken, die von den beiden eingebauten Schachuhren kontrolliert werden.

: (table as indexed) :

Level (=Spielstärke) A1 - B8 spielt gemäß der angegebenen Antwortszugzeiten. Der Computer setzt sich selbst darin ein gewisses zeitliches Limit für jeden Zug. Für schwierigere Züge wird der Computer mehr Zeit benötigen, jedoch fehlt ihm dann diese Mehrzeit bei den anderen Zügen. Die Zeitangabe bezieht sich also auf die durchschnittliche maximale Zugzeit. Nach allen 40 Zügen gibt es eine Zeitkontrolle, ebenso nach den jeweils folgenden 20 Zügen. Das bedeutet, daß der Computer auf Level B4 innerhalb von 2 Stunde 40 Züge macht, danach 20 Züge pro Stunde im restlichen Spiel.

Level C1 - D8 spielt das ganze Spiel innerhalb der festgesetzten Zeit, unabhängig davon, wieviele Züge gemacht werden. Diese Einstellung eignet sich sehr gut für die beliebten Blitz- und Geschwindigkeitsspiele. Die beiden LCD-Uhren werden Ihnen die Zeiten für beide Spieler anzeigen. Wenn Sie aus Zeitgründen verlieren, gibt Ihnen der Computer kein Signal. Wenn Sie mit dem Computer auf Zeit spielen wollen, müssen Sie diese selbst kontrollieren. Auch dann, wenn Sie wegen der Zeit verlieren sollten, können Sie die Partie ganz normal fortsetzen.

Level E1 – E8 ist für Trainingszwecke gedacht. Hierbei denkt der Computer nur soviele Züge im voraus, wie Sie eingestellt haben; z.B. bei Level E1 denkt er nur einen Zug im Voraus. Das bedeutet, daß der Computer beispielsweise ein in einem Zug drohendes Matt übersieht. Daraus ergibt sich, daß seine Spielstärke sehr absinkt. Dadurch haben auch schwächere Spieler

durchaus eine Chance, den Computer zu schlagen.

Level E1 ist das schwächste, das der Computer überhaupt aufweist. Level F1 ist für Demonstrationszwecke gedacht. In dieser Einstellung spielt der Computer genauso schnell oder langsam wie selbst. Wenn Sie ein ruhiges, beschauliches Spiel ohne Zeitkontrolle machen wollen, ist dieses Level genau das richtige für Sie.

Level F2 arbeitet wie F1, nur zieht der Computer doppelt so schnell wie Sie (falls Sie etwas ungeduldig sein sollten!).

Bei Level F3 gibt es keine zeitliche Begrenzung für Computerzüge. Dies ist beispielsweise bei einem Briefschach von Nutzen, wenn Sie den Computer mehrere Tage lang überlegen lassen wollen.

Level F4 dient zur Lösung von Schachproblemen. Zuerst wird der Computer versuchen, ein Matt in einem Zug zu finden, dahn ein Matt in zwei Zügen etc. Wenn der Computer ein Matt gefunden hat, Teuchten die Positionslampen für den ersten Zug auf. Findet der Computer eine zweite Lösung, Teuchten danach auch dessen Lampen auf. Sollten Sie an dieser zweiten Lösung nicht interessiert sein, können Sie die Suche abbrechen und weiterspielen. Nachdem der Computer alle möglichen Lösungen gefunden hat, wird er selbsttätig die zuletzt gefundene ausspielen. Sie können dann einem Verteidigungszug machen und der Computer wird das Matt zu Ende Spielen.

Wenn Sie die Spielstärke wechseln, werden die beiden Schachuhren wieder zurückgestellt. Bei den Levels C1 - D8 und F1 - F2 werden die Uhren auf 00:00 gestellt; bei den Levels A1 - B8 werden sie auf die Durchschnittszeit pro Zug multipliziert mit den jeweils gemachten Zügen gesetzt.

20. Stilkunde

Dieser Computer ist der erste auf der Welt, auf dem Sie einstellen können, welchen Stil der Rechner spielt. Sie können wechseln zwischen Normalstil (H1+H5), agressivem Stil (H2+H6), sehr agressivem (H3+H7) und Positionsspielstil (H4+H8), der normalerweise für Computer als sehr schwierig angesehen wird.

Damit ist Ihr Schachcomputer vier verschiedene Modelle in einem! Diese Tatsache eröffnet Ihnen völlig neue Dimensionen im Schachcomputerspiel und gibt Ihnen damit die absolut einmalige Gelegenheit, Ihr Spiel und Ihren Stil gegen verschiedenste Gegner zu trainieren. Sie können den Stil auch in der Mitte des Spiels wechseln – ganz, wie Sie wollen! Der gewählte Stil beeinflußt sowohl die Eröffnung wie auch das Mittelspiel, das Endspielbleibt von Ihrer Wahl allerdings unbetroffen.

Ihr Computer beinhaltet auch zwei verschiedene Eröffnungsstile. Sie können wählen zwischen Standard(H1-H4)- und Sondereröffnungen(H5-H8). Der Computer besitzt eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek mit mehr als 6000 Halbzügen. Die meisten Züge am Anfang eines Spieles gehören zu Standarderöffnungen, es sind aber auch Sondereröffnungen vorhanden. Wenn Sie normal spielen, wird der Computer eine seiner Standarderöffnungen wählen. Sollten Sie die Funktion mit den Sondereröffnungen aufrufen, wird der Computer eine seiner eher unbekannten Variationen auswählen.

Wenn Sie den Computer einschalten, benutzt er den normalen Stil. Er wird gewechselt, indem Sie auf den LEVEL-Knopf drücken und durch drücken auf ein bestimmtes Feld den entsprechenden Level einstellen. Drücken Sie bitte danach noch einmal auf den gleichen Knopf, bevor Sie mit dem Spiel fortfahren.

21. Suchtiefe

Möglicherweise interessieren Sie sich während des Spieles dafür,

wieviele Züge der Computer vorausberechnet. Diese Berechnung ist mit der eingestellten Spielstärke verbunden: bei Level A1 wird viel weniger vorausberechnet als bei Level A8. Bei den Übungslevels E1-E8 ist die Suchtiefe vorgegeben. Wenn Sie den LEVEL-Knopf während des Denkvorganges des Computers drücken, zeigt er Ihnen an, wieviele Züge er vorausberechnet. Wenn z. B. das 3er Licht brennt, denkt der Computer 3 Züge voraus. Sollte die Zugvorschau 8 Züge überschreiten, fängt der Computer wieder bei 1 an zu zählen. Auf Level F4 zeigt Ihnen der Computer, in wievielen Zügen er ein Matt gefunden hat.

Gleichzeitig informieren Sie die Digitalanzeigen darüber, über welchen Zug der Computer gerade nachdenkt und wieviel Zeit er bereits für diesen Denkvorgang aufgewendet hat. So sind Sie immer in der Lage zu sehen, was der Computer gerade vorhat. Diese Funktion läßt sich durch die nochmalige Betätigung des Knopfes LEVEL wieder ausschalten.

22. Vorausschau auf die Spielentwicklung und Stellungsbewertung (HINT)

Wenn Sie den Knopf HINT drücken, zeigt Ihnen der Computer den Zug, den er im Spiel als nächstes erwartet (siehe Kapitel 13). Wenn Sie den gleichen Knopf danach noch einmal drücken, sehen sie den darauffolgenden Zug usw. bis zum 6. Halbzug. Auf diese Weise können Sie feststellen, wie sich das Spiel nach der Meinung des Computers weiterentwickelt. Die Zahl der Halbzüge, die der Computer anzeigt, hängt davon ab, wieviele Halbzüge er vorausschaut; aber sie muß nich unbedingt mit der Suchtiefe identisch sein.

Gleichzeitig werden Ihnen die Digitalanzeigen eine Stellungsbewertung geben. Diese Bewertung wird numerisch angegeben : ein Bauer ist 100 Punkte wert. Das heißt, die Anzeige +25 bedeutet 1/4 Bauerneinheit Vorteil für die Farbe, die gerade am Zug ist. Wenn Sie den Knopf HINT drücken, während Sie am Zug sind und die Anzeige positiv ist, bedeutet das, daß Sie den angezeigten Vorteil haben. Eine positive Zahl während des Denkvorgangs des Computers bedeutet, daß er besser ist.

Diese Funktion wird ausgeschaltet, indem Sie den HINT-Knopf so oft drücken, bis er keine neuen Züge mehr anzeigt.

23. Spielwiederholung (REPLAY)

Wenn Sie ein sehr schönes Spiel gemacht haben, wollen Sie es vielleicht noch einmal spielen, um die Stellungen genauer zu analysieren und um sich die Züge aufzuschreiben. Es gibt bei Ihrem Schachcomputer die Möglichkeit, ein Spiel direkt nachdem Sie es gemacht haben, zu wiederholen.

Dazu müssen Sie die Figuren in der Grundstellung aufstellen und den Knopf REPLAY drücken (bitte <u>nicht</u> NEW GAME !).

Der Computer zeigt Ihnen dann das Ausgangsfeld und mit der Digitalanzeige die Nummer des Zuges und das Zielfeld. Führen Sie den Zug wie gewohnt aus. Danach sehen Sie die gleichen Anzeigen für den nächsten Zug und so weiter bis zum Ende des Spieles.

Sollten Sie das Spiel nicht bis zum Ende machen wollen, gibt es drei Möglichkeiten, den Spielwiederholungsmodus zu verlassen: wenn Sie den Knopf REPLAY noch einmal drücken, verläßt der Computer diesen Modus und kehrt zu der normalen Betriebsart zurück (bevor Sie diesen Knopf zum ersten Mal gedrückt hatten). Danach können Sie die Figuren so aufstellen, wie sie vorher waren (siehe Kapitel 16 - ENTER POSITION) und das Spiel fortführen. Wenn Sie den TAKE BACK-Knopf drücken, können Sie sofort bei der

Wenn Sie den TAKE BACK-Knopf drücken, können Sie sofort bei der bis jetzt erreichten Position fortfahren. Dies ist u.A. sehr nützlich, wenn Sie eine bestimmte Position genauer studieren wollen. Der Knopf **NEW GAME** bringt den Computer wie gewohnt in seine Ausgangsstellung und Sie können ein vollkommen neues Spiel beginnen

Wenn Sie allerdings nur die Zugfolgen aufschreiben wollen, müssen Sie nicht alle Züge noch einmal machen, sondern es genügt, den Knopf MOVE zu drücken, bis alle Züge auf der Anzeige erschienen sind.

Der Computer wird sich nur an die letzten 60 Züge erinnern. Wenn Sie ein besonders langes Spiel aufschreiben wollen, müssen Sie deshalb nach den ersten 60 Zügen die REPLAY-Taste drücken und Ihre Züge notieren. Wenn Sie während eines Spieles den Knopf ENTER POSITION drücken, wird sich der Computer nicht an die vorhergehenden Züge erinnern – dies kann sehr nützlich sein, weil Sie, wenn es zu einer besonderen Stellung kommt, den Knopf ENTER POSITION nur zweimal drücken zu brauchen, und danach, wenn das Spiel beendet ist und Sie diese Position noch einmal studieren möchten, nur die Knöpfe REPLAY und TAKE BACK betätigen müssen, um die Position wiederherzustellen.

24. Programmierbare Eröffnungsbibliothek (LIBRARY/CLEAR BOARD)

Ihr Computer hat ein umfangreiches Register von Eröffnungen - mehr als 1000 Variationen mit mehr als 6000 ersten Halbzügen. Wenn Ihnen selbst das noch nicht ausreicht, können Sie Ihre eigenen Eröffnungen und Variationen in den Computer eingeben und programmieren - es gibt auf der Welt nur noch einen anderen Schachcomputer, der das auch kann. Sie können bis zu 240 verschiedene Halbzüge eingeben.

Es funktioniert folgendermaßen – drücken Sie zuerst den Knopf NEW GAME. Danach führen Sie mit der Taste MULTI MOVE die Variation aus, die Sie haben möchten. Wenn Sie jetzt die Taste LIBRARY/CLEAR BOARD drücken, ist Ihre Variation bereits programmiert! Kennen Sie einen anderen Schachcomputer, der Ihnen diesen Komfort oder überhaupt diese Möglichkeit bietet ?!?

Sollten Sie jemals wieder zu einer interessanten Spielsituation kommen – drücken Sie einfach diese Taste und das Spiel ist gespeichert. Das Maximum der speicherbaren Bewegungen beträgt 240 Halbzüge.

Wenn der Computer spielt, wird er entweder eine seiner eigenen Variationen benutzen oder eine von Ihnen – dies geschieht nach dem Zufallsprinzip. Deshalb können Sie auch einigen Variationen den Vorzug geben, wenn Sie wollen – der Computer wird sie dann öfter spielen/ Die Reihenfolge, in der Sie die Variationen eingeben, ist/dabei von Bedeutung – es werden nämlich die zuerst eingegebenen Möglichkeiten öfter gespielt als andere.

Die Ihnalte Ihres Registers werden beibehalten, wenn Sie den Computer mit der Einstellung SAVE ausschalten - die Stellung OFF Jöscht den Speicherinhalt.

Der Speicherinhalt bleibt erhalten, wenn Sie Ihren Computer mit Adapter benutzen und die Batterien für die Speicherung Ihrer Partien verwenden (Schalter nie auf OFF).

Wenn Sie möchten, daß der Computer ohne das abgespeicherte Register spielt, müssen Sie den **ENTER POSITION-**Knopf zweimal drücken.

25. Spielbibliothek

Wenn Sie nicht daran interessiert sind, eigene Eröffnungen zu programmieren, so können Sie trotzdem Spielstellungen speichern. Wenn Sie eine Position eingeben möchten, brauchen Sie nur den Knopf LIBRARY/CLEAR BOARD wie im vorhergehenden Kapitelbeschrieben zu bedienen und die Position ist eingespeichert. Sie können gleichzeitig mehrere verschiedene Positionen

abspeichern lassen. Da der Computer nicht nur die bestimmte Position, sondern den ganzen dahinführenden Spielverlauf mit abspeichent, hängt die Anzahl der speicherbaren Positionen von den vorausgegangenen Zügen ab. Sie können bis zu 120 ganze Züge speichern, das entspricht der Länge von drei vollständigen Spielen. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel wiedererhalten wollen, drücken Sie erst den Knopf NEW GAME. Wenn Sie mehr als ein Spiel gespeichert haben, müssen Sie die ersten Anfangszüge dieses Spieles machen, damit der Computer unterscheiden kann, welches Spiel Sie ausführen wollen. Danach drücken Sie LEVEL und LIBRARY/CLEAR BOARD und der Computer wird die Position automatisch erstellen. Stellen Sie die Spielstärke und den Stil entsprechend den vorausgegangenen Instruktionen ein und fahren Sie mit dem Spiel fort. Wenn Sie den weiteren Spielverlauf noch dazuspeichern wollen, müssen Sie den LIBRARY/CLEAR BOARD-Knopf nur noch einmal drücken.

Diese einmalige Möglichkeit ist sehr nützlich - Sie können damit beispielsweise mehrere Partien Fernschach gleichzeitig spielen. Dies bedeutet auch, daß der Computer (mit einigen Schwierigkeiten) gegen mehrere Spieler simultan (=gleichzeitig) antreten kann.

Der Inhalt Ihrer Spiel- und Stellungsbibliothek bleibt erhalten, wenn Sie den Computer auf der Stellung SAVE ausschalten, andernfalls wird der gesamte Speicher gelöscht. Bitte vergessen Sie nicht, daß die eingespeicherten Spiele und Eröffnungen den Anfang eines normalen Spieles beeinflußt!

26. über den Computer selbst

Alle Schachcomputer analysienen einen Spielverlauf einfach dadurch, daβ sie einige Züge vorausdenken und daraufhin die Position der Figuren gegeneinander auswerten. Dann wählt der Computer den Zug aus, der zu der besten Folgeposition führt. Abgesehen davon, daß Ihr Schachcomputer mehr Möglichkeiten bietet als irgend ein anderer auf der Welt, beinhaltet er auch eines der besten Programme, die je zu diesem Zweck erarbeitet wurden.

·In einer typischen Mittelspielposition berechnet der Computer da. 500 Züge in der Sekunde !! Ein sehr guter Schachcompouter muß aber auch eine Menge über dieses Spiel wissen. Ihrer hat viel Wissen über Figurenentwicklung. Zentrumskontrolle, Königsangriffe, Königsverteidigung, Bauernstrukturen, offene Turmlinien, Zentrumsbauern etc.

Er erkennt und vermeidet Züge nach der 50-Zug-Regel, Patt und 3. Zugwiederholung und ist einer der sehr wenigen Schachcomputer, der mit König, Läufer und Springer eienen gegnerischen König mattsetzen kann.

Wenn Sie mehr darüber wissen wollen, wie ein Schachcomputer funktioniert, empfehlen wir Ihnen, Mitglied einer der Computerschachvereinigungen zu werden (solche Vereine gibt es z. R. in Deutschland, den Niederlanden und in Skandinavien).

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Schachcomputer!

Was ist zu tun, wenn ...

- ... nichts passiert, wenn Sie den Computer einschalten Möglicherweise stimmt etwas mit der Stromversorgung nicht. Wenn Sie Batterien benutzen, prüfen Sie bitte, ob sie richtig eingelegt und noch frisch sind. Wenn Sie ein Adapter verwenden, sehen Sie nach, ob er eingeschaltet ist.
- ... der Computer sonst immer ging, jetzt aber nicht mehr Wahrscheinlich sind die Batterien verbraucht.
- ... irgendetwas defekt zu sein scheint Wenn Sie den Computer aus (OFF) - und wieder einschalten, führt er einem kurzen Selbsttest durch. Wenn der Test erfolgreich durchlaufen ist, leuchten die Lichter neben dem Spielbrett kurz auf. In diesem Fall sollte Ihr Computer in Ordnung sein.
- ... das ERROR-Licht bei der Zugeingabe aufleuchtet Wenn Ihnem der Computer durch seine Positionslichter ein Feld anzeigt, dann drücken Sie bitte kurz darauf. Möglicherweise haben Sie es aus Versehen berührt.
- ... der Computer nach einem Zug keinen Gegenzug macht Vielleicht haben Sie vergessen, den LEVEL-Knopf ein zweites Mal zu drücken. Versuchen Sie es!
- ... der Computer überhaupt nicht zieht Wenn Ihnen der Computer ein Feld anzeigt, hat er bereits gezogen. Wenn das Farblicht noch aufblinkt, denkt der Computer noch. Drücken Sie die Taste MOVE, um diesen Vorgang abzubrechen.
- ... der Computer einen seltsamen <u>Bauern</u>zug macht Dies ist ein spezieller Bauernzug; die sogenannte Einnahme en passant. Wenn Sie diesen Zug nicht kennen, dann fragen Sie bitte Ihren Händler oder einen Schachspieler danach, wie er funktioniert.
- ... ich den Computer scheinbar nicht schlagen kann Versuchen Sie es mit Level E1, dies ist das leichteste. Wenn Sie nicht wissen, was Sie tun sollen, dann benutzen Sie die .HINT-Funktion. Wenn Sie einen schlechten Zug gemacht haben, nehmen Sie ihn besser gleich mit TAKE BACK zurück.
- ... die Lampe ERROR leuchtet, wenn ich die LIBRARY benutze Entweder ist der Speicher voll, das Spiel ist länger als 60 Züge oder Sie haben während des Spieles auf den Knopf ENTER POSITION gedrückt.
- ... die Stellungsbewertung falsch zu sein scheint Denken Sie daran, daβ der Computer immer die Stellung der Farbe bewertet, die gerade am Zug ist.

Kurzbedienungsanleitung

Einen Zug ausführen	Ausgangs- und Zielfeld drücken		
Computerzug ausführen	Ausgangs- und Zielfeld drücken		
Spezialzüge	siehe Kapitel 5!		
Ein neues Spiel beginnen	NEW GAME		
Spielstärke wechseln	LEVEL, Feld, LEVEL		
4.5 sec pro Zug	A2		
30 sec pro Zug	A7		
2 Stunden / 40 Züge	B4		
5 min Spiel komplett	C3.		
30 min Spiel komplett	C8		
So schnell wie Sie	F1		
Schwach spielend	E 1		
Spielstil wechseln	LEVEL, Feld, LEVEL		
Normal	H1+H5		
Agressiv	H2+H6		
sehr agressiv	H3+H7		
Positionsspiel	H4+H8		
Ton ausschalten	SOUND/COLOR		
Zugvorschlag	HINT		
mit Schwarz spielen	NEW GAME und MOVE		
Zug zurücknehmen	TAKE BACK, Felder drücken		
Denkphase beenden	MOVE		
Position überprüfen	Figurentasten drücken		
Position aufstellen	ENTER POSITION, Position wechseln		
Brett löschen	LIBRARY/CLEAR BOARD		
Figur entfernen	Figurentaste und Feld drücken		
Figur dazugeben	Figurentaste, Farbe prüfen, Feld		
Farbe wechseln	SOUND/COLOR, Farbe prüfen		
Aufstellmodus verlassen	ENTER POSITION		
Suchtiefe anzeigen lassen	LEVEL (Kapitel 21)		
Spiel wiederholen	REPLAY (Kapitel 23)		
Eröffnungsbibliothek	LIBRARY (Kapitel 24)		
Spielbibliothek	LIBRARY (Kapitel 25)		