

Mephisto[®]
from Saitek

Chess Challenger

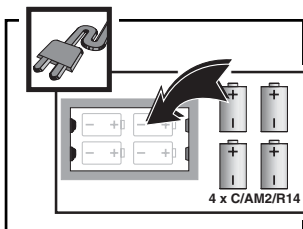
Bedienungsanleitung

Endorsed by
Kasparov World Champion

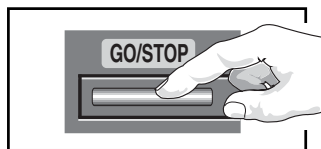
SCHNELLSTART

Um sofort ein Spiel zu spielen, ohne erst das gesamte Handbuch zu lesen, folgen Sie einfach diesen Schnellstart-Schritten.

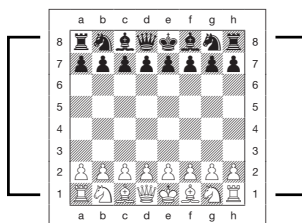
- 1** Stecken Sie das Netzteil an (mitgeliefert) oder legen Sie vier "C" Batterien (Typ AM2/R14) in den Schachcomputer ein. Bitte versichern Sie sich, dass die Batterien mit der korrekten Polarität eingelegt werden.



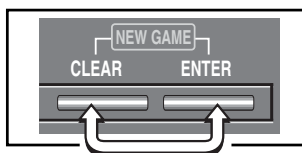
- 2** Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer einzuschalten. Falls das Gerät nicht reagiert, stellen Sie es neu ein, wie in Abschnitt 9.1 beschrieben.



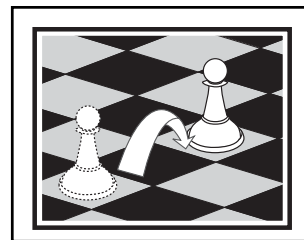
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren in der Eröffnungsstellung auf, die weißen Figuren zu Ihnen gewandt (siehe Abbildung).



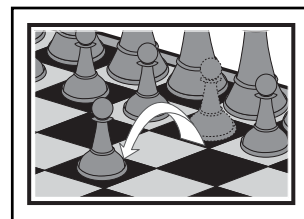
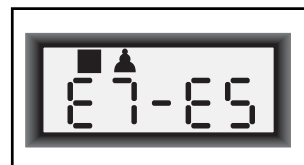
- 4** Um den Computer für ein **NEW GAME** (neues Spiel) einzustellen, drücken Sie die **CLEAR (Löschen)** und **ENTER (Eingabe)** Tasten gleichzeitig.



- 5** Sie führen Schachzüge aus, indem Sie die Figuren auf dem Brett setzen. Die Figur wird dabei jeweils sanft auf das **von** und **zu** Feld gedrückt. Das Schachbrett registriert automatisch, mit welcher Figur Sie ziehen!



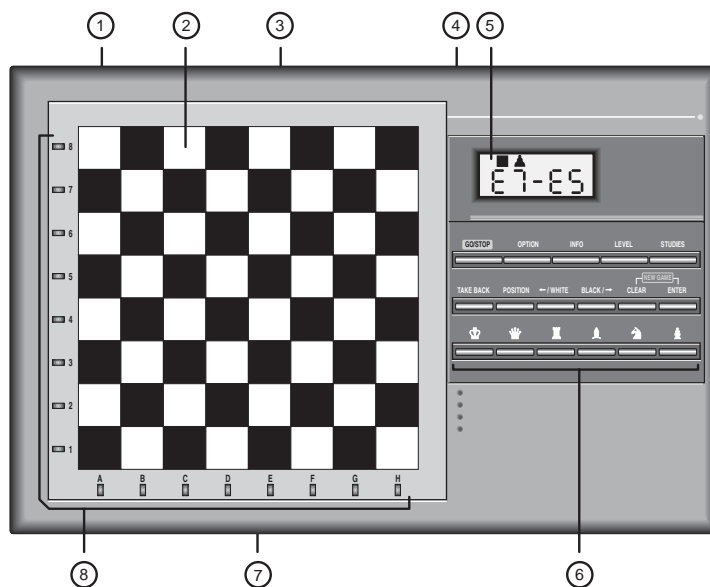
- 6** Sobald der Computer einen Schachzug ausführt, wird dieser im Anzeigenfenster gezeigt. Gleichzeitig leuchten zwei Lichter auf dem Brett, die auf die Reihe und Spalte der zu ziehenden Figur zeigen. Drücken Sie diese jeweils vorsichtig auf das angezeigte **von** und **zu** Feld, um den Zug des Computers zu vervollständigen. Das ist alles! Führen Sie Ihren nächsten Schachzug aus, wie oben beschrieben. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei Ihrem Spiel!



Drücken Sie jederzeit **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Ihre aktuelle Stellung und das aktuelle Spiel wird vom Computer gespeichert (bis zu 50 individuellen Zügen). Sobald Sie den Computer wieder einschalten, können Sie fortfahren, wo Sie aufgehört haben!

TASTEN UND FUNKTIONEN

- BATTERIEFACH:** Im Sockel des Geräts. Benötigt vier "C" (AM2/R14) Alkalin Batterien.
- SENSOR-SCHACHBRETT:** Jedes Feld hat einen Sensor, der automatisch die Bewegung von Figuren registriert. Bestimmte Felder können auch während des Stufenmodus und Funktionsmodus gedrückt werden, um Schwierigkeitsgrade und Funktionen zu wählen.
- FIGURENFACH:** Im Sockel des Geräts.
- NETZADAPTERANSCHLUSS:** Für AC-DC Netzadapter.
- ANZEIGENFELD:** Zeigt während des Spiels Züge und Zuginformationen an. Zeigt u.a. auch Informationen über Stufen, Funktionen, Lehrspiele, Figurenüberprüfungen und Neuaufstellungen.
- SPIELTASTEN:**
 - GO/STOP:** Drücken, um das Gerät an- und auszuschalten.
 - OPTION (Funktion):** Drücken, um den Funktionsmodus zu aktivieren; während des Funktionsmodus drücken, um die Hauptinformationsgruppen zu rotieren.
 - INFO (Information):** Drücken, um den Informationsmodus zu aktivieren. Im Informationsmodus drücken, dann können Sie die Hauptinformationsgruppen durchsehen. Drücken während Sie einen Zug ausführen, um einen Hinweis zu bekommen.
 - LEVEL (Stufe):** Drücken, um den Stufenmodus zu aktivieren; erweitert des Stufenmodus drücken, um jeweils acht Stufen weiterzuspringen. Wird auch benutzt, um den erweiterten Lehrmodus zu aktivieren.
 - STUDIES (Lernspiele):** Drücken, um den Lernmodus zu aktivieren.
 - TAKE BACK (Rücknahme):** Drücken, um einen einzelnen Zug zurückzunehmen (gilt für beide Seiten). Nehmen Sie bis zu maximal 50 Einzelzüge zurück.
 - POSITION (Stellung):** Drücken, um den Stellungsmodus zu aktivieren.
 - ←/WHITE (Weiß) und BLACK/→ (Schwarz) TASTEN:** Während des Stufenmodus drücken, um jeweils von einer Stufe zur nächsten zu wechseln. Während des Funktionsmodus und des Informationsmodus drücken, um die Wahlfunktionen zu rotieren. Wird auch im Lehrmodus verwendet, um Lehrspiele auszuwählen. Im Stellungsmodus wird mit diesen Tasten die Spielfarbe gewählt.
 - CLEAR (Löschen):** Gleichzeitig mit **ENTER (Eingabe)** drücken, um ein **NEW GAME** (neues Spiel) einzustellen. Drücken, um den Funktions-, Überprüfungs- und Stellungsmodus zu verlassen. Drücken, um Informationen auf der Anzeige zu löschen, und während des Stellungsmodus drücken um "Clear Board" (das Schachbrett leeren) Befehle abzubrechen. Drücken, um den Lehrmodus abzubrechen (falls Sie noch nicht **ENTER** gedrückt haben). Drücken, um den Stufenmodus abzubrechen, wenn Sie sich entschieden haben, doch keine Änderungen zu machen (es sei



denn, Sie haben zuvor Felder auf dem Schachbrett benutzt, um Stufen zu wechseln).

- ENTER (Eingabe):** Gleichzeitig mit **CLEAR** drücken, um ein neues Spiel einzustellen. Drücken, um mit dem Computer die Seiten zu tauschen. Drücken während der Computer denkt, um ihn zum Zug zu zwingen. Drücken, um die Funktionseinstellungen ein- und auszuschalten, um Bronstein- Uhr-Einstellungen zu wählen, und um den Stufenmodus mit einer neu gewählten Stufe oder im Lehrmodus zu beenden. Drücken, um den Lernmodus mit einem neu gewählten Lernspiel zu verlassen. Während des Stellungsmodus drücken, um das Schachbrett zu leeren, dann ein zweites Mal drücken, um die Eingabe zu bestätigen.
 - FIGUREN-TASTEN:** Werden im Kontroll-, Stellungs- und Lehrmodus gebraucht. Werden auch für Bauernumwandlungen benutzt.
- 7. ACL (Neueinstellung):** Im Gerätesockel. Wird benutzt, um statische Aufladung zu eliminieren nachdem neue Batterien eingelegt oder ein Netzadapter angeschlossen wurde.
- 8. BRETTLICHTER:** Zeigen Spielzüge, zurückgenommene Züge, Überprüfungen und Aufstellungen an.

INHALTSVERZEICHNIS

SCHNELLSTART

TASTEN UND FUNKTIONEN

EINFÜHRUNG

1. LOS GEHT'S!

- 1.1 Zuerst: Das Einlegen der Batterien/Adapter
- 1.2 Spielbereit? So wird gezogen!
- 1.3 Jetzt ist der Computer am Zug
- 1.4 Sie ändern Ihre Meinung? Rücknahme
- 1.5 Das Spiel ist vorbei? Warum nicht nochmal spielen
- 1.6 Zu einfach/zu schwer? Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad

2. ERKUNDEN SIE WEITERE FUNKTIONEN

- 2.1 Wer ist am Zug? Überprüfen Sie die Anzeige
- 2.2 Spezielle Schachzüge
- 2.3 Nicht erlaubte Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Die Suche des Computers unterbrechen
- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.7 Vorprogrammierte Eröffnungen
- 2.8 Denken zu Lasten der gegnerischen Zeit
- 2.9 Spielspeicher

3. DIE SPIELSTUFEN

Einen Schwierigkeitsgrad einstellen

- 3.1 Normale Spielstufen (Felder A1-B7)
- 3.2 Unbegrenzte Stufe (Feld B8)
- 3.3 Turnierstufen (Felder C1-C8)
- 3.4 Blitzstufen (Felder D1-D8)
- 3.5 Spaßstufen (Felder E1-E8)
- 3.6 Mattsuchstufen (Felder F1-F8)
- 3.7 Übungsstufen (Felder G1-G8)
- 3.8 Sich selbst anpassende, schwache Stufen (Felder H1-H8)

4. INFORMATIONSMODUS: SEHEN SIE DEM COMPUTER BEIM DENKEN ZU

Den Informationsmodus benutzen

- 4.1 Hauptvarianten
- 4.2 Suchinformation
- 4.3 Schachuhr-Information
- 4.4 Zugzählung/Spielzüge
- 4.5 Hinweis gefällig? Fragen Sie einfach

5. FUNKTIONEN FÜR SPASS UND ABWECHSLUNG

Spielfunktionen auswählen

- 5.1 Umgang mit den Modusfunktionen (Felder A1-H1)
- 5.2 Anzeigenrotationsfunktionen (Felder A3-H3)
- 5.3 Bronstein-Uhr-Funktionen (Feld A4)

6. LEHRMODUS: LERNEN SIE ALLES ÜBER TAKTIK

Den Lehrmodus benutzen

7. LERNMODUS: VERSUCHEN SIE, SICH SELBER EINZUSCHÄTZEN

ELO Wertungen verstehen

Lernspiele benutzen

8. STELLUNGEN AUFBAUEN UND KONTROLLIEREN

- 8.1 Stellungen überprüfen
- 8.2 Stellungen aufbauen und wechseln

9. TECHNISCHE DETAILS

- 9.1 Die **ACL** Funktion
- 9.2 Pflege und Wartung
- 9.3 Technische Daten

MÖGLICHE STÖRUNGSURSACHEN

ANHANG: 20 LERNSPIELE

EINFÜHRUNG

Wir heißen Sie herzlich willkommen in der spannenden Welt des Computerschachs! Ob Sie gerade erst beginnen dieses großartige Spiel zu lernen, oder schon ein erfahrener Spieler sind—durch den Umgang mit Ihrem Schachcomputer werden Sie mehr über Schach lernen, als Sie je für möglich gehalten hätten! Schauen Sie dieses Handbuch durch, um einen Eindruck von den Fähigkeiten Ihres Computers zu bekommen—eine Fülle von Spezialfunktionen, einzigartigen Möglichkeiten und Spielstufen. Mit der Zeit werden Sie von all diesen Funktionen profitieren. Und Sie werden viel Spaß haben—und Schach bald in einem ganz neuen Licht betrachten!

Ihr Computer kennt alle Schachregeln—und mogelt nie! Für diejenigen unten Ihnen, die nie zuvor gespielt haben, haben wir eine kurze Übersicht der Regeln beigefügt, mit denen Sie beginnen können. Für detailliertere Informationen empfehlen wir Ihnen einen Besuch in Ihrer örtliche Bucherei, wo Sie mit Sicherheit eine Menge interessanter Schachbücher finden können.

1. LOS GEHT'S!

1.1 Zuerst: Das Einlegen der Batterien/Adapter

Ihr Computer arbeitet mit vier "C" (Typ AM2/R14) Alkalin Batterien. Setzen Sie die Batterien in das Fach im Sockel des Gerätes ein, wobei Sie die korrekte Polarität beachten müssen. Benutzen Sie neue Alkalin Batterien für ein längeres Batterieleben.

Bitte verwenden Sie nur den Adapter, der in Abschnitt 9.3 spezifiziert wird. Die Verwendung jedes anderen Adapters könnte Ihren Computer beschädigen und Ihre Garantie ungültig machen. Bitte lesen Sie vorsichtshalber auch die Informationen in Abschnitt 9.2 über die Verwendung von Netzadaptern. Falls Sie einen Netzadapter verwenden, stecken Sie ihn zuerst in eine Wandsteckdose, und schließen Sie erst dann Ihren Computer an.

Wichtig: Um sicherzustellen, daß der Speicherinhalt des Computers nicht verloren geht, lassen Sie stets aufgeladene Batterien im Gerät, auch wenn Sie einen AC-DC Netzadapter verwenden.

Sie schalten den Computer ein, indem Sie auf **GO/STOP** drücken. Daraufhin wird Ihnen ein Ton signalisieren, daß das Spiel bereit ist. Falls der Computer nicht reagiert (statische Aufladung kann eine Sperre verursachen), benutzen Sie eine Büroklammer oder einen anderen spitzen Gegenstand, um für mindestens eine Sekunde in die mit **ACL** markierte Öffnung zu drücken. Dieses wird den Computer neu einstellen.

Hinweis: Schalten Sie die "Automatische Energieeinsparung" (Auto Power Down) ein, um Energie zu sparen und die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern (siehe Abschnitt 5.1).

1.2 Spielbereit? So wird gezogen!

Also gut, jetzt ist es an der Zeit, ein Spiel zu beginnen. Es ist ganz einfach—folgen Sie einfach diesen Schritten:

- a. Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer einzuschalten, falls Sie das nicht schon gemacht haben.
- b. Drücken Sie gleichzeitig **CLEAR** und **ENTER**, um den Computer auf ein **NEUES SPIEL** einzustellen. Stellen Sie die Figuren in der Eröffnungsstellung auf, mit den weißen Figuren zu Ihnen gewandt, wie in *Schnellstart* gezeigt.
- c. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die betreffende Figur sachte auf ihr Feld, bis Sie einen Ton hören, und zwei Lichter aufleuchten, die auf dieses Feld weisen. Das Sensor-Schachbrett wird Ihre Figur automatisch erkennen. Das glauben Sie nicht? Dann schauen Sie mal auf das Anzeigenfenster, das plötzlich voll mit Informationen ist—es zeigt Ihre Figur, die Farbe der Figur und das Feld, das Sie gerade gedrückt haben.
- d. Nehmen Sie die Figur und drücken Sie sie vorsichtig auf das Feld, auf das Sie ziehen. Sie werden einen zweiten Ton hören, sobald der Computer Ihren Zug bestätigt. Das ist alles—Sie haben soeben Ihren ersten Zug gemacht! Als nächstes ist Schwarz an der Reihe—und der Computer wird seinen ersten Zug machen.

Sie werden bemerken, daß der Computer zu Beginn einer Partie oft sofort zieht, ohne Zeitverzögerung. Der Grund dafür ist, daß der Computer aus seinem Speicher heraus spielt, und das einprogrammierte "Buch" der Eröffnungszüge benutzt (mehr Informationen darüber in Abschnitt 2.7).

1.3 Jetzt ist der Computer am Zug

Sobald sich der Computer für seinen Zug entschieden hat, gibt er einen Ton ab und schaltet zwei Leuchten ein, die auf das Feld der Figur, die er bewegen möchte, zeigen. Gleichzeitig zeigt er seinen vollständigen Zug im Anzeigenfenster. Überprüfen Sie es—Sie sehen die **von** und **zu** Felder des Computer-Schachzugs, und die Farbe und Art der Figur, die er zieht. *Beachten Sie, daß die Anzeige des*

von Feldes blinkt. Drücken Sie die angezeigte Figur auf das Feld, bis Sie einen Ton hören. Nun blinkt die Anzeige des **zu** Feldes—bewegen Sie dieselbe Figur auf das angezeigte **zu** Feld und drücken Sie sie auf, um den Computer-Schachzug abzuschließen. Und nun sind Sie wieder an der Reihe...

Übrigens, während Sie über Ihren nächsten Zug nachdenken, können Sie beobachten, daß ein Schachfigurensymbol nach dem anderen angezeigt wird, vom Bauern zum König "herauf"-zählend. Das bedeutet, daß die eingebaute Schachuhr normal eingestellt ist, und Ihre ablaufende Zeit mißt. Wenn die Countdown-Uhr aktiviert ist, wie in Abschnitt 5.1 beschrieben, laufen die angezeigten Symbole in umgekehrter Richtung. Details über die Schachuhr-Funktionen finden Sie in Abschnitt 4.3.

1.4 Sie ändern Ihre Meinung? Rücknahme

Wenn Sie Schach gegen den Computer spielen, ist nichts "in Stein gemeißelt"—Sie können Ihre Meinung ändern, oder sich entscheiden, in einem anderen Modus zu spielen, wann immer Sie wollen! Sobald Sie am Zug sind, drücken Sie einfach **TAKE BACK**. Die Anzeige zeigt den Zug an, der zurückgenommen werden soll, wobei das ursprüngliche **zu** Feld blinkt, und die Brettleuchten darauf zeigen. Drücken Sie die Figur sanft auf das angezeigte Feld, und der Computer wird Ihnen zeigen, woher diese Figur kam, indem das **von** Feld in der Anzeige blinkt und die Brettleuchten auf dieses Feld deuten. Drücken Sie die Figur auf dieses **von** Feld, um die Rücknahme abzuschließen. Das können Sie sooft wiederholen wie Sie wollen, bis zu maximal 50 Einzelzügen (oder 25 Züge für jede Seite). Um weiterzuspielen, führen Sie einfach einen anderen Schachzug auf dem Brett aus.

Nachdem Sie einen Schlagzug zurückgenommen haben, wird der Computer sicherstellen, daß Ihr Brett weiterhin korrekt aufgestellt ist: Er erinnert Sie daran, die geschlagene Figur zurück auf das Brett zu stellen! Das macht er, indem er das Symbol der Figur und ihre Stellung anzeigt, mit einem zusätzlichen "+" Symbol, und die Brettleuchten auf dieses Feld zeigen. Stellen Sie die angezeigte Figur auf das Brett zurück und drücken Sie sie auf das Feld, um die Rücknahme zu beenden.

1.5 Das Spiel ist vorbei? Warum nicht nochmal spielen!

Wann immer Sie ein Spiel beenden (oder Ihre laufende Partie aufgeben möchten), ist es ganz einfach, nochmal anzufangen! Stellen Sie den Computer auf **NEUES SPIEL** ein, indem Sie gleichzeitig **CLEAR** und **ENTER** drücken, und eine Tonfolge wird Ihnen mitteilen, daß der Computer bereit ist. Die gleiche Spielstufe wird gültig sein, aber das können Sie ändern, wie es Ihnen beliebt (siehe Abschnitt 3).

WICHTIG: Wenn Sie den Computer für ein neues Spiel einstellen, löschen Sie Ihr laufendes Spiel aus dem Computergedächtnis—seien Sie vorsichtig, daß Sie diese Taste nicht aus Versehen drücken!

1.6 Zu einfach/zu schwierig? Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad

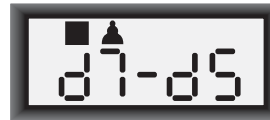
Wenn Sie den Computer zum ersten Mal einschalten, ist er automatisch auf die normale Spielstufe A4 eingestellt (fünf Sekunden pro Zug). Aber Ihnen stehen 64 Stufen zur Auswahl—und die werden Sie alle ausprobieren wollen! Beschreibungen der Spielstufen und des Wechsels zwischen den Stufen finden Sie in Abschnitt 3.

2. ERKUNDEN SIE WEITERE FUNKTIONEN

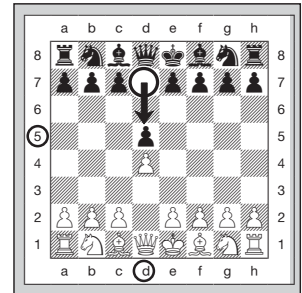
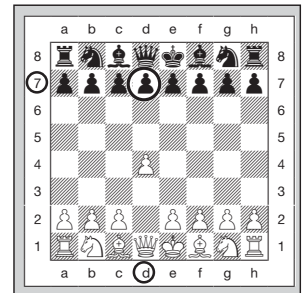
2.1 Wer ist am Zug? Überprüfen Sie die Anzeige

Wenn der Computer Schwarz spielt, blinkt ein schwarzes Feld in der Anzeige während er denkt. Nachdem er gezogen hat, zeigt ein weißes Feld an, daß nun Weiß an der Reihe ist. Sie können mit einem Blick feststellen, ob der Computer gerade denkt, und welche Seite am Zug ist.

DEN ZUG DES COMPUTERS AUSFÜHREN: EIN BEISPIEL!



Nachdem der Computer seinen Zug anzeigt, ist es an Ihnen, diesen Zug für ihn auf dem Brett auszuführen! Hier zeigt die Anzeige, daß der Computer seinen schwarzen Bauern (♟) von **d7** auf **d5** setzen möchte. Nehmen Sie den **d7** Bauern (auf den die Brettleuchten zeigen) und drücken Sie ihn leicht auf **Feld d7**. Die Brettleuchten weisen nun auf **Feld d5**. Drücken Sie den Bauern auf **Feld d5**, um den Zug des Computers abzuschließen. Und nun sind Sie wieder am Zug!



2.2 Spezielle Schachzüge

Schlagzüge: Um zu schlagen, drücken Sie die Figur, mit der Sie ziehen wollen, auf; entfernen Sie die geschlagene Figur vom Brett, und drücken Sie Ihre Figur auf das Feld der geschlagenen Figur. Schlagzüge werden folgendermaßen angezeigt ♠♣♠♣.

En Passant Schlagzüge: Bei dieser Art des Schlagens erinnert Sie der Computer daran, den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem er die Position des Bauern mit einem zusätzlichen Minuszeichen anzeigt, und die beiden Brettleuchten auf dessen Feld zeigen. Drücken Sie den geschlagenen Bauern kurz auf, bevor Sie ihn vom Brett nehmen.

Rochade: Der Computer erkennt rochieren automatisch, sobald mit dem König gezogen wurde. Nachdem Sie den König auf sein **von** und **zu** Feld gedrückt haben, gibt der Computer Ihnen über die Anzeige und die Brettleuchten zu verstehen, daß Sie den Turm setzen müssen. Drücken Sie den Turm auf sein **von** und **zu** Feld, um den Zug abzuschließen. Beachten Sie, daß eine kurze Rochade als ♖-♗ angezeigt wird, und eine lange Rochade als ♖-♝-♗.

Bauernumwandlung: Wenn Sie einen Bauern umwandeln, ziehen Sie zuerst wie gewöhnlich, indem Sie den Bauern auf das **von** und **zu** Feld drücken. Als nächstes drücken Sie die Figursymboltaste für die gewünschte Umwandlungsfigur (♔, ♚, ♙, oder ♜). Der Computer erkennt Ihre neue Figur sofort, und beginnt, über seinen nächsten Zug nachzudenken. Denken Sie daran, die Figur auf dem Brett auszutauschen! Wenn der Computer einen Bauern umwandelt, zeigt die Anzeige beides, den Bauern und die Umwandlungsfigur. Vergessen Sie nicht, den Bauern des Computers mit der neuen Figur zu ersetzen.

2.3 Nicht erlaubte Züge

Ihr Computer wird niemals einen illegalen Zug akzeptieren. Falls Sie versuchen sollten, einen nicht erlaubten Zug auszuführen, werden Sie einen tiefen Doppel-Ton hören, und die Brettleuchten werden einfach weiterhin auf das ursprüngliche **von** Feld der Figur zeigen. Entweder ziehen Sie mit dieser Figur nun auf ein anderes Feld, oder Sie

setzen sie wieder auf das ursprüngliche **von** Feld zurück und ziehen mit einer anderen Figur.

Falls Sie einen Zug des Computers nicht korrekt ausführen, werden Sie gleichfalls den Fehlerton hören. Das bedeutet, daß Sie entweder die falsche Figur bewegt haben, oder die Figur des Computers auf ein falsches Feld gesetzt haben. Wenn der Computer z.B. seinen Bauern von C7 auf C5 ziehen möchte, und sie drücken C7 und C6, zeigt die Anzeige kurz ♣5, um auf den Fehler hinzuweisen. Danach zeigt die Anzeige wieder den beabsichtigten Zug an (♣7-♣5), und der Computer erwartet von Ihnen, daß Sie diesen für ihn ausführen.

Wenn Sie eine Figur aufdrücken, und in der Anzeige wird das **von** Feld gezeigt—aber dann entscheiden Sie sich, diesen Zug doch nicht auszuführen, drücken sie dasselbe Feld einfach nochmal, um die Anzeige zu löschen. Dann ziehen Sie mit einer anderen Figur. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, nachdem Sie den gesamten Zug ausgeführt haben, können Sie ihn, wie in Abschnitt 1.4 beschrieben, zurücknehmen.

2.4 Schach, Matt und Remis

Wenn der König im Schach steht, zeigt der Computer seinen Zug zuerst wie gewöhnlich an. Nachdem dieser Zug abgeschlossen ist, blinkt gleichzeitig mit dem "Schach"-Zug für einige Sekunden ♣♠♣♠ (Schach) auf. Danach zeigt die Anzeige wieder die Uhr.

Wenn der Computer ein erzwungenes Matt gegen seinen Gegner entdeckt, zeigt er zuerst wie gewöhnlich seinen Zug an. Nachdem der Zug auf dem Brett ausgeführt wurde, blinkt für einige Sekunden eine "MATE" (Matt) -Anzeige gemeinsam mit dem Zug auf (z.B. ♠ ♞ ♘ für ein Matt in zwei Zügen). Danach zeigt die Anzeige wieder die Uhr.

Wenn ein Spiel Schachmatt endet und der Zug abgeschlossen ist, blinkt mit dem "Matt"-Zug für kurze Zeit ♠♠♠♠ auf. Danach zeigt die Anzeige wieder die Uhr.

Der Computer erkennt "Remis durch Patt", "dreifache Stellungswiederholung", "50-Züge-Regel" und "ungenügendes Material". Nachdem ein Remis vorgekommen ist, blinkt in der Anzeige für kurze Zeit ♠♠♠♠, ♠♠♠♠♠, ♠♠♠♠♠♠ oder ♠♠♠♠♠♠ (mit dem Zug), kurz nachdem der Zug abgeschlossen wurde. Danach zeigt die Anzeige wieder die Uhr.

2.5 Die Suche des Computers unterbrechen

Finden Sie, daß der Computer zuviel Zeit braucht, um zu einer Entscheidung zu kommen? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **ENTER** während der Computer denkt. Er wird seine Überlegungen unterbrechen und den besten Zug ausführen, den er bis dahin gefunden hat. Diese Funktion kann insbesondere bei höheren Schwierigkeitsgraden sehr nützlich werden, wenn der Computer viel Zeit für seine Überlegungen beansprucht, und natürlich auf der unbegrenzten Stufe, auf der der Computer unendlich lange denkt, es sei denn, er wird von Ihnen unterbrochen.

Auf der Mattsuchstufe kann das Drücken der **ENTER** Taste keinen Zug erzwingen! Stattdessen wird der Computer einen Fehlerton abgeben und — — — — anzeigen, um zu verdeutlichen, daß er unterbrochen wurde, bevor er ein mögliches Matt gefunden hat. Wechseln Sie zu einer anderen Stufe, um weiterzuspielen.

2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

Um mit dem Computer die Seite zu wechseln, drücken Sie einfach **ENTER**, wenn Sie am Zug sind—und der Computer wird den nächsten Zug für Ihre Seite machen. Wechseln Sie die Seite so oft Sie wollen!

Beachten Sie, daß der Computer Weiß von oben spielen wird, wenn Sie **ENTER** zu Beginn eines neuen Spiels drücken (siehe auch Abschnitt 5.1).

2.7 Vorprogrammierte Eröffnungen

Zu Beginn einer Partie wird der Computer oft sofort zu seiner Zugentscheidung kommen, auch auf höheren Schwierigkeitsstufen. Dies ist möglich, weil der Computer aus dem Gedächtnis spielt, und sein eingebautes "Buch" der Eröffnungszüge benutzt. Dieses Buch enthält Tausende von Stellungen, inklusive der meisten Haupteöffnungen und viele Stellungen aus Großmeisterspielen. Wenn die aktuelle Figurenaufstellung in diesem Buch gespeichert ist, spielt der Computer seine Antwort automatisch aus, ohne über diesen Zug nachdenken zu müssen.

Eine spezielle Funktion dieses Eröffnungsbuchs ist seine Fähigkeit, Umstellungen abzuwickeln. Eine Umstellung erfolgt, wenn eine Stellung, die durch eine bestimmte Zugfolge erreicht wurde, auch erreicht werden kann, wenn dieselben Züge in einer anderen Reihenfolge ausgeführt werden. Die integrierte Zugumstellungs-Erkennung handhabt diese mit Leichtigkeit.

Beachten Sie, daß das Eröffnungsbuch nicht im Lehrmodus benutzt werden kann (siehe Abschnitt 6).

2.8 Denken zu Lasten der gegnerischen Zeit

Während Sie spielen, werden Sie vielleicht bemerken, daß der Computer sofort auf Ihre Züge reagiert, sogar mitten in Spielen auf hohen Schwierigkeitsstufen. Dies passiert, weil der Computer während Ihrer Spielzeit denkt, d.h. er benutzt die Zeit, die Sie brauchen, um Ihren Zug auszuführen, um vorausdenken und seine eigenen Strategien zu planen. Er schätzt ab, welchen Zug Sie mit großer Wahrscheinlichkeit machen werden, und kalkuliert dann seine möglichen Reaktionen auf diesen Zug—während Sie immer noch überlegen. Wenn der Computer Sie richtig eingeschätzt hat, gibt es für ihn keinen Grund, weiterhin zu kalkulieren—er macht einfach den Zug, den er längst gefunden hat.

2.9 Spielspeicher

Drücken Sie jederzeit **GO/STOP**, um das Spiel zu unterbrechen. Der Computer speichert dann Ihr letztes Spiel (bis zu 50 Einzelzüge). Wenn Sie das Gerät wieder einschalten, können Sie einfach da weitermachen, wo Sie aufgehört haben.

Um das Spielgedächtnis des Computers zu schützen, sollten immer Batterien im Batteriefach sein, auch wenn Sie das Gerät mit einem Netzadapter betreiben.

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Schachcomputer hat 64 verschiedene Spielstufen zu bieten! Je mehr Zeit der Computer hat, um über seine Züge nachzudenken, desto stärker und besser spielt er—genau wie ein menschlicher Schachspieler. Denken Sie daran, wenn Sie eine Stufe wählen! In der Stufentabelle finden Sie alle Stufen im Überblick. In diesem Abschnitt sind die Stufen einzeln beschrieben.

Eine Spielstufe einstellen

Unter "**BENUTZEN SIE DIESE TABELLE UM EINE SPIELSTUFE ZU WÄHLEN!**" wird dargestellt, wie man eine Stufe einstellt. Eine Tabelle zeigt alle Stufen auf einen Blick.

Es gibt zwei verschiedene Methoden, die Stufen einzustellen—man benutzt die Spieltasten oder drückt auf die Felder des Schachbretts. In beiden Fällen drücken Sie zuerst **LEVEL** (Stufe), um den Stufenmodus zu aktivieren. Der Computer wird die zuletzt eingestellte Stufe anzeigen. Wenn Sie den Stufenmodus zum ersten Mal aktivieren, ist die Normalspielstufe A4 eingestellt (mit einer Reaktionszeit von fünf Sekunden pro Zug), und die Anzeige zeigt ♠ ♠:05.

- **Stufen wählen, indem Sie Spieltasten drücken:** Nachdem Sie den Stufenmodus durch Drücken der **LEVEL** Taste aktiviert haben, benutzen Sie die

**BRAUCHEN SIE HILFE, UM EINE STUFE ZU WÄHLEN?
EINIGE HILFREICHE HINWEISE**

- **Sind Sie Spielanfänger?** Ihnen steht eine Menge zur Auswahl! Versuchen Sie es mal mit der Spaßstufe, den niedrigeren Lehrstufen, oder den sich selbst anpassenden, schwachen Stufen. Jede dieser Stufen schränkt den Computer auf die eine oder andere Weise in der Gründlichkeit seiner Überlegungen ein. Der Computer bietet Ihnen ein schwächeres Spiel, und erhöht so Ihre Chance, mehr über Schach zu erfahren, und den Computer vielleicht sogar hin und wieder zu schlagen.
- **Sind Sie ein mittlerer oder fortgeschrittener Spieler?** Probieren Sie die Normal-, Lehr-, oder Turnierstufen. Die Normalstufen reichen von einfach bis zur schwierigen 10-Minuten Reaktionszeit. Die Turnierstufen sind besonders herausfordernd. Und vergessen Sie nicht, die Blitzstufe für spannendes Schnellschach auszuprobieren! Übrigens können Sie für die Turnier- und Blitzspiele die eingebaute Bronstein-Uhr aktivieren, wie Sie in Abschnitt 5.3 sehen werden.
- **Wollen Sie experimentieren?** Benutzen Sie die Mattsuchstufen, um Probleme wie "Matt in acht Zügen" zu lösen—Ihre Suche kann von Ihrer eigenen Stellung in einem Spiel ausgehen, oder Sie können ein Schachproblem konstruieren und aufstellen. Wählen Sie die unbegrenzte Stufe, und lassen Sie den Computer für Stunden oder gar Tage komplizierte Stellungen analysieren.

BLACK/→ und **←/WHITE** Tasten, um jeweils eine Stufe weiterzuspringen. Sie können Zeit sparen, indem Sie die **LEVEL** Taste wiederholt drücken, und damit jeweils acht Stufen auf einmal weiterspringen. Wenn die Anzeige Ihre gewünschte Stufe zeigt, drücken Sie **ENTER**, um diese in den Computer einzugeben und gleichzeitig den Stufenmodus zu verlassen.

- **Stufen wählen, indem Sie Felder auf dem Brett drücken:** Wie in der Stufentabelle gezeigt, entspricht jedes der 64 Felder einer Stufe. Nachdem Sie den Stufenmodus durch Drücken der **LEVEL** Taste aktiviert haben, orientieren Sie sich an der Tabelle und drücken auf ein Feld, um eine bestimmte Stufe einzustellen. Sobald Sie auf das Feld gedrückt haben und die gewünschte Stufe in der Anzeige erscheint, drücken Sie **ENTER**, um dem Computer Ihre neue Wahl einzugeben, und verlassen gleichzeitig den Stufenmodus. *Beachten Sie, daß das Drücken der **CLEAR** Taste den gleichen Effekt hat wie das Drücken der **ENTER** Taste, wenn Sie die Felder benutzen, um Stufen zu wählen—es gibt Ihre Wahl in den Computer ein.*
- **Die Stufe überprüfen, ohne sie zu ändern:** Wenn Sie die **LEVEL** Taste gedrückt haben, um die Spielstufe zu überprüfen, aber nicht die Absicht haben, sie zu ändern, drücken Sie die **CLEAR** Taste. Dies bringt Sie zurück zu Ihrem normalen Spiel, ohne die Stufe oder die Uhreneinstellung zu ändern. Dies funktioniert auch während der Computer denkt.

Weitere wichtige Fakten über Stufen:

- *Jede Änderung der Stufe stellt die Schachuhr auf Start zurück.*
- *Wir empfehlen, die Stufen NICHT zu wechseln während der Computer denkt, weil sonst die Uhr zurückgestellt würde, und die laufende Suche des Computers abgebrochen wird. Falls Sie die Suche des Computers abbrechen wollen oder müssen, drücken Sie **ENTER** und führen Sie den angezeigten Zug auf dem Brett aus. Dann*

*nehmen Sie den Zug des Computers zurück und wechseln die Stufe. Zum Schluß drücken Sie **ENTER**, um sicherzustellen, daß der Computer anfängt, auf der neuen Stufe zu denken.*

- *Die **LEVEL** Taste wird auch benutzt, um den Lehrmodus zu aktivieren, wie Sie in Abschnitt 6 sehen werden. Wenn Sie im Stufenmodus sind und aus Versehen die **FIGUREN**-Taste drücken, aktivieren Sie den Lehrmodus und werden Ihr laufendes Spiel verlieren, sobald Sie den Stufenmodus verlassen. Um dies zu verhindern, und um Ihre aktuelle Brettaufstellung zu behalten, brechen Sie den Stufenmodus ab, indem Sie die **CLEAR** Taste drücken.*

3.1 Normale Spielstufen (Felder A1-B7)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
A1	1 Sekunde	L 0:01
A2	2 Sekunden	L 0:02
A3	3 Sekunden	L 0:03
A4	5 Sekunden	L 0:05
A5	10 Sekunden	L 0:10
A6	15 Sekunden	L 0:15
A7	20 Sekunden	L 0:20
A8	30 Sekunden	L 0:30
B1	45 Sekunden	L 0:45
B2	1 Minute	L 1:00
B3	1.5 Minuten	L 1:30
B4	2 Minuten	L 2:00
B5	3 Minuten	L 3:00
B6	5 Minuten	L 5:00
B7	10 Minuten	L 10:00

Wenn Sie eine der Normalspielstufen aussuchen, wählen Sie eine Mittelwert für die Reaktionszeit des Computers. Beachten Sie, daß dieser Mittelwert aus einer großen Anzahl von Zügen entsteht. Zu Beginn und Ende eines Spiels tendiert der Computer dazu, schneller zu spielen. Aber in der Mitte eines Spiels können komplizierte Stellungen dazu führen, daß der Computer mehr Zeit braucht.

3.2 Unbegrenzte Stufe (Feld B8)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
B8	unendlich	9:99:99


Auf der unbegrenzten Stufe wird der Computer unbegrenzt lange suchen, bis er ein "erzwungenes Matt" oder einen "erzwungenen Zug" findet; bis er die Stellung in ihrer maximalen Tiefe untersucht hat; oder bis Sie die Suche durch Drücken der **ENTER** Taste unterbrechen. Wenn Sie die Suche anhalten, macht der Computer den Zug, den er zu diesem Zeitpunkt für den besten hält. Versuchen Sie, mit dieser Stufe zu experimentieren—stellen Sie interessante Stellungen auf und lassen Sie sie vom Computer analysieren. Er wird Stunden oder sogar Tage damit verbringen, ununterbrochen über die bestmögliche Lösung nachzugrübeln. Und vergessen Sie nicht, den Computer beim Denken zu beobachten—nutzen Sie die Anzeigenrotationsfunktion, die in Abschnitt 5.2 beschrieben wird.


3.3 Turnierstufen (Felder C1-C8)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
C1	1 Std. 30 min. / 40 Züge	1:30:40
C2	1 Std. 45 min. / 35 Züge	1:45:35
C3	1 Std. 45 min. / 40 Züge	1:45:40
C4	1 Std. 30 min. / 35 Züge	1:30:35
C5	2 Std. / 40 Züge	2:00:40
C6	2 Std. 30 min. / 45 Züge	2:30:45
C7	2 Std. / 50 Züge	2:00:50
C8	3 Std. / 40 Züge	3:00:40

Die Turnierstufe fordert von Ihnen, eine bestimmte Anzahl von Zügen innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne zu machen. Wenn ein Spieler die erlaubte Zeit überzieht, zeigt das Aufblinken von "time" (t: iFE) (Zeit) und der abgelaufenen Zeit, daß das Spiel vorbei ist. Wenn Sie wollen, können Sie weiterspielen, obwohl die Zeit abgelaufen ist.

BENUTZEN SIE DIESE TABELLE UM EINE SPIELSTUFE ZU WÄHLEN!

-  Drücken Sie LEVEL, um den Stufenmodus zu aktivieren.
- Als nächstes wählen Sie Ihre Stufe, wobei Sie sich an der untenstehenden Tafel orientieren können. Es gibt zwei Arten, eine Stufe zu wählen.
 - Entweder Sie lassen die Stufen in der Anzeige rotieren, bis Ihre Stufe erscheint:
 - Drücken Sie **BLACK/→**, um **eine** Stufe aufzusteigen ↑.
 - Drücken Sie **←/WHITE**, um **eine** Stufe abzustiegen ↓.
 - Drücken Sie **LEVEL**, um jeweils **acht** Stufen aufzusteigen ↑.
 - Oder**, Sie machen das Feld Ihrer Stufe ausfindig und drücken es, damit die gewählte Stufe angezeigt wird!

-  Zum Schluß, drücken Sie ENTER, um den Stufenmodus zu verlassen, und auf Ihrer Stufe zu spielen!

30 Sek. pro Zug L 0:30 A8	Unbegrenzte Stufe 9:99:99 B8	40 Züge in 3:00 3:00:40 C8	90 Min. pro Spiel 1:30:99 D8	8 Sek. pro Zug* Funt: 8 E8	Matt in 8 Zügen 7 in: 8 F8	8 Halbzüge-suche PLY: 8 G8	Selbst-anpassung 8 Rdt: 8 H8
20 Sek. pro Zug L 0:20 A7	10 Min. pro Zug L 10:00 B7	50 Züge in 2:00 2:00:50 C7	60 Min. pro Spiel 1:00:99 D7	7 Sek. pro Zug Funt: 7 E7	Matt in 7 Zügen 7 in: 7 F7	7 Halbzüge-suche PLY: 7 G7	Selbst-anpassung 7 Rdt: 7 H7
15 Sek. pro Zug L 0:15 A6	5 Min. pro Zug L 5:00 B6	45 Züge in 2:30 2:30:45 C6	45 Min. pro Spiel 0:45:99 D6	6 Sek. pro Zug Funt: 6 E6	Matt in 6 Zügen 7 in: 6 F6	6 Halbzüge-suche PLY: 6 G6	Selbst-anpassung 6 Rdt: 6 H6
10 Sek. pro Zug L 0:10 A5	3 Min. pro Zug L 3:00 B5	40 Züge in 2:00 2:00:40 C5	30 Min. pro Spiel 0:30:99 D5	5 Sek. pro Zug Funt: 5 E5	Matt in 5 Zügen 7 in: 5 F5	5 Halbzüge-suche PLY: 5 G5	Selbst-anpassung 5 Rdt: 5 H5
5 Sek. pro Zug L 0:05 A4	2 Min. pro Zug L 2:00 B4	35 Züge in 1:30 1:30:35 C4	20 Min. pro Spiel 0:20:99 D4	4 Sek. pro Zug Funt: 4 E4	Matt in 4 Zügen 7 in: 4 F4	4 Halbzüge-suche PLY: 4 G4	Selbst-anpassung 4 Rdt: 4 H4
3 Sek. pro Zug L 0:03 A3	1.5 Min. pro Zug L 1:30 B3	40 Züge in 1:45 1:45:40 C3	15 Min. pro Spiel 0:15:99 D3	3 Sek. pro Zug Funt: 3 E3	Matt in 3 Zügen 7 in: 3 F3	3 Halbzüge-suche PLY: 3 G3	Selbst-anpassung 3 Rdt: 3 H3
2 Sek. pro Zug L 0:02 A2	1 Min. pro Zug L 1:00 B2	35 Züge in 1:45 1:45:35 C2	10 Min. pro Spiel 0:10:99 D2	2 Sek. pro Zug Funt: 2 E2	Matt in 2 Zügen 7 in: 2 F2	2 Halbzüge-suche PLY: 2 G2	Selbst-anpassung 2 Rdt: 2 H2
1 Sek. pro Zug L 0:01 A1	45 Sek. pro Zug L 0:45 B1	40 Züge in 1:30 1:30:40 C1	5 Min. pro Spiel 0:05:99 D1	1 Sek. pro Zug Funt: 1 E1	Matt in 1 Zug 7 in: 1 F1	1 Halbzüge-suche PLY: 1 G1	Selbst-anpassung 1 Rdt: 1 H1

*Steigerung der Spielzeit pro Zug.

Siehe Abschnitt 3 für mehr Informationen.



Wenn Sie eine Turnierstufe wählen, ist es Ihnen vielleicht lieber, daß die Schachuhr Countdown-Zeit anstelle der ablaufenden Zeit anzeigt (siehe Abschnitt 5.1). Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, stellt sich die Countdown-Uhr automatisch auf die normale Uhrenanzeige zurück.

Ihr Computer bietet für Turnierspiele auch eine Bronstein-Uhr-Zeitkontrolle an. Die vollständige Information dazu finden Sie in Abschnitt 5.3.

3.4 Blitzstufen (Felder D1-D8)

STUFE	ZEIT PRO SPIEL	ANZEIGE
D1	5 Minuten	0:05:99
D2	10 Minuten	0:10:99
D3	15 Minuten	0:15:99
D4	20 Minuten	0:20:99
D5	30 Minuten	0:30:99

D6	45 Minuten	0:45:99
D7	60 Minuten	1:00:99
D8	90 Minuten	1:30:99

Auf den Blitzstufen (auch "Schnellschach" oder "Blitzschach" genannt) legen Sie die Gesamtzeit für ein ganzes Spiel fest. Wenn diese Zeit überschritten ist, zeigt das Aufblinker von "time" (⚡) mit der abgelaufenen Zeit an, daß das Spiel vorbei ist.

Wenn Sie eine Blitzstufe einstellen, ziehen Sie es vielleicht vor, daß die Schachuhr Countdown-Zeit anstatt der ablaufenden Zeit anzeigt (siehe Abschnitt 5.1). Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, stellt sich die Countdown-Uhr automatisch auf die normale Uhrenanzeige zurück.

Ihr Computer bietet für Blitzstufenspiele auch eine Bronstein-Uhr-Zeitkontrolle an! Die vollständige Information dazu finden Sie in Abschnitt 5.3.

3.5 Spaßstufen (Felder E1-E8)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
E1	1 Sekunde	F _{un} : 1
E2	2 Sekunden	F _{un} : 2
E3	3 Sekunden	F _{un} : 3
E4	4 Sekunden	F _{un} : 4
E5	5 Sekunden	F _{un} : 5
E6	6 Sekunden	F _{un} : 6
E7	7 Sekunden	F _{un} : 7
E8	*8 Sekunden	F _{un} : 8

*Steigerung der Spielerzeit pro Zug.

Sind Sie ein Neuling oder ein Schachanfänger? Wenn ja, sind diese Stufen speziell für Sie gemacht! Hier schränkt der Computer seine Suche nach bestmöglichen Zügen ein, so daß er freiwillig schwächer spielt und Ihnen bessere Gewinnchancen einräumt.

Die Spaßstufen fangen einfach an und werden dann etwas schwieriger. Die Spielstärke des Computers steigt graduell von Stufe E1 bis E6—aber seien Sie auf eine ernsthaftere Herausforderung gefaßt, sobald Sie Stufe E7 und E8 erreichen! Mit diesen beiden höchsten Spaßstufen steigt die Spielstärke sprunghaft an. Sie werden bemerken, daß sie um einiges schwieriger sind. Probieren Sie alle Spaßstufen aus—wenn Sie eine geschlagen haben, steigen Sie zur nächsten auf! Wenn Sie dann bei Stufe E7 und E8 ankommen, sollten Ihre neue Schachkenntnisse den Umgang mit den gesteigerten Anforderungen sehr vereinfachen.

3.6 Mattsuchstufen (Felder F1-F8)

STUFE	PROBLEM	ANZEIGE
F1	Matt in 1	F _{in} : 1
F2	Matt in 2	F _{in} : 2
F3	Matt in 3	F _{in} : 3
F4	Matt in 4	F _{in} : 4
F5	Matt in 5	F _{in} : 5
F6	Matt in 6	F _{in} : 6
F7	Matt in 7	F _{in} : 7
F8	Matt in 8	F _{in} : 8

Die Auswahl dieser Stufen aktiviert ein spezielles Mattsuchprogramm. Sie stellen diese Stufe ein, wenn Sie eine Stellung haben, in der ein Matt möglich zu sein scheint, und Sie möchten, daß der Computer es findet. Ihr Computer kann bis zu "Matt in acht Zügen" lösen. "Matt in einem bis fünf Zügen" werden gewöhnlich ziemlich schnell gefunden, aber Lösungen, die sechs bis acht Züge beanspruchen, können wesentlich mehr Zeit beanspruchen. Falls kein Matt möglich ist, oder der Computer es nicht finden kann, wird ein Fehlerton abgegeben und auf der Anzeige erscheint eine Reihe von Strichen (-----). Schalten Sie einfach auf eine andere Stufe, um weiterzuspielen.

3.7 Übungsstufen (Felder G1-G8)

STUFE	SUCHTIEFE	ANZEIGE
G1	1 Zug	P _L Y: 1
G2	2 Züge	P _L Y: 2
G3	3 Züge	P _L Y: 3
G4	4 Züge	P _L Y: 4
G5	5 Züge	P _L Y: 5
G6	6 Züge	P _L Y: 6
G7	7 Züge	P _L Y: 7
G8	8 Züge	P _L Y: 8

Die Lehrstufen schränken die Suchtiefe des Computers auf eine bestimmte Anzahl von Zügen ein, wie obenstehend aufgeführt. Während Sie die Stufen rotieren lassen, zeigt die Computeranzeige P_LY: # für jede Stufe an. Ein "ply" (Halbzug) ist ein einzelner Zug (gilt für beide Seiten), und "#" ist die Ziffer, die die Suchtiefe repräsentiert. Auf Stufe G1 z.B. sucht der Computer nur bis zu einer Tiefe von einem Halbzug (P_LY: 1), d.h. er denkt nur einen einzigen Zug voraus. Deshalb kann es auf dieser Stufe oft passieren, daß der Computer ein mögliches "Matt in einem Zug" übersieht. Daraus resultiert ein schwächeres Spiel, und Anfänger haben eine bessere Chance, den Computer zu schlagen!

3.8 Sich selbst anpassende, schwache Stufen (Felder H1-H8)

STUFE	ART	ANZEIGE
H1	Selbstanpassung 1	Rdt: 1
H2	Selbstanpassung 2	Rdt: 2
H3	Selbstanpassung 3	Rdt: 3
H4	Selbstanpassung 4	Rdt: 4
H5	Selbstanpassung 5	Rdt: 5
H6	Selbstanpassung 6	Rdt: 6
H7	Selbstanpassung 7	Rdt: 7
H8	Selbstanpassung 8	Rdt: 8

Die sich selbst anpassenden, schwachen Stufen sind genau das Richtige für Spieler, die gerade erst angefangen haben. Hier haben Anfänger die Gelegenheit, auf acht abgeschwächten Stufen mit dem Computer zu interagieren, wobei sich unterschiedliche ELO Wertungsstärken nach dem Können des Spielers richten.

Auf der niedrigsten Stufe (H1) wird der Computer sich freiwillig auf eine Einstellung von -350 ELO einschränken. Die höchsten Stufe (H8) entspricht der Spielstärke des Anfängers, indem die ELO-Differenz auf Null gesetzt ist. Während Sie spielen, wird der Computer sich bemühen, diese Differenz gleichbleibend zu halten. D.h., wenn Sie schlecht spielen, spielt der Computer auch nicht gut—aber er wird falls nötig kämpfen, um verlorenes Material von Ihnen zurückzugewinnen. Andererseits, wenn Ihr Spiel stärker wird, wird auch der Computer besser. Arbeiten Sie sich Ihren Weg nach oben.

Siehe Abschnitt 7 für mehr Informationen über ELO Einschätzungen.

4. INFORMATIONSMODUS: SEHEN SIE DEM COMPUTER BEIM DENKEN ZU

Stellen Sie sich vor: Sie spielen mit einem Freund Schach, und er ist am Zug. Sie würden zu gerne wissen, was er gerade denkt, und was er von der Stellung auf dem Brett hält. Aber Sie würden natürlich nicht fragen—weil sich so etwas eben einfach nicht gehört! Nun, wenn Sie gegen diesen Schachcomputer spielen, können Sie fragen was Sie wollen, und Sie bekommen alle Antworten! Tatsächlich können Sie so unglaublich viel über den Denkprozess des Computers erfahren. Auf Anfrage wird er Ihnen zeigen, über welchen Zug er nachdenkt; die Spielvariante, die er nach diesem Zug erwartet; seine Beurteilung der aktuellen Stellung; wie tief er sucht; und vieles mehr. Wie Sie sich vorstellen können, wird die Beschäftigung mit diesen Informationen Ihnen dabei helfen, sehr viel über Schach zu lernen.

Den Informationsmodus benutzen

Wie bekommen Sie Zugang zu all diesen Informationen? Indem Sie zu jeder Zeit den Informationsmodus einsetzen! Wenn Sie diesen Modus einschalten während der Computer denkt, werden Sie sehen, daß die angezeigten Informationen wechseln. Sie sehen, wie der Computer verschiedene Züge erwägt und tiefer sucht.

Die Übersichtstafel "**DER INFORMATIONSMODUS AUF EINEN BLICK**" faßt alle Anzeigen des Informationsmodus zusammen.

Die Spielinformation ist in vier Gruppen unterteilt. Durch Drücken der **INFO** Taste rotieren Sie von einer Gruppe zur nächsten. Die **BLACK/→** und **←/WHITE** Tasten können verwendet werden, um die angezeigte Information jeder Gruppe jeweils vorwärts, bzw. rückwärts zu rotieren. Um den Informationsmodus zu verlassen, drücken Sie **CLEAR**. Die Anzeige zeigt daraufhin die Schachuhr.

Werfen Sie einen Blick auf Abschnitt 5.2, um dort mehr über die Anzeigenrotations-Funktion zu erfahren. Mit dieser Funktion rotiert der Computer automatisch die abgefragte Information. Sobald er über seinen Zug nachdenkt, wird

dieser für ca. eine Sekunde angezeigt—Sie können den Computer tatsächlich *laut denken* sehen!

Wenn abgefragte Information nicht zur Verfügung steht, zeigt die Anzeige Striche an (----).

4.1 Hauptvarianten

Wenn Sie die **INFO** Taste **zum ersten Mal drücken**, erhalten Sie Informationen über Hauptvarianten (d.h. die voraussichtliche Variante oder Zugfolge, die der Computer für wahrscheinlich hält). Zuerst werden Sie den Zug angezeigt sehen, den der Computer als nächsten vermutet. Beachten Sie, daß auch die Brettleuchten blinken, und abwechselnd auf das **von** und **zu** Feld dieses Zugs zeigen. Diese Hauptvariante wird maximal bis zu einer Tiefe von sechs Einzelnügen angezeigt. Drücken Sie wiederholt die **BLACK/→** Taste, um alle Züge vorwärts zu rotieren:

- Zug 1 (voraussichtliche Zugfolge)
- Zug 2 (voraussichtliche Zugfolge)
- Zug 3 (voraussichtliche Zugfolge)
- Zug 4 (voraussichtliche Zugfolge)
- Zug 5 (voraussichtliche Zugfolge)
- Zug 6 (voraussichtliche Zugfolge)

Drücken Sie die **←/WHITE** Taste, um rückwärts zu rotieren, und die vorherigen Anzeigen zu sehen. Drücken Sie **CLEAR**, um zur normalen Uhr-Funktion zurückzukehren.

Die Anzeige der voraussichtlichen Zugfolge beginnt mit dem Zug, von dem der Computer annimmt, daß Sie ihn als nächstes ausführen werden. Deshalb können Sie diese erste Anzeige auch als Hinweis betrachten! D.h., wenn Sie am Zug sind und Hilfe wünschen, drücken Sie einfach **INFO**.

4.2 Suchinformation

Wenn Sie die **INFO** Taste **zum zweiten Mal drücken**, erhalten Sie Informationen über die Suche des Computers! Wiederholtes Drücken der **BLACK/→** Taste rotiert die folgenden vier Anzeigen vorwärts:

- Bewertung der aktuellen Stellung (basierend auf einem Bauernwert von 1.0 Punkten; eine positive Zahl zeigt an, daß Weiß führt)
- Zwei Ziffern: die erste ist die momentane Suchtiefe, oder die Anzahl der vom Computer im voraus geplanten Einzelnügen; die zweite ist die Anzahl der Züge, die der Computer bereits analysiert hat
- Der Zug, der z.Zt. in Betracht gezogen wird
- Die Suchgeschwindigkeit, oder die Anzahl der Stellungen (Knoten), die pro Sekunde analysiert werden

Drücken Sie die **←/WHITE** Taste, um rückwärts zu rotieren, und die vorherigen Anzeigen zu sehen. Drücken Sie **CLEAR**, um zur normalen Uhr-Funktion zurückzukehren.

4.3 Schachuhr Information

Wenn Sie die **INFO** Taste **zum dritten Mal drücken**, erhalten Sie Informationen über die Schachuhr. Die Schachuhr hält die Zeit für beide Seiten. Wiederholtes Drücken der **BLACK/→** Taste rotiert die Uhr-Anzeigen vorwärts:

- Die Zeit, die seit dem letzten Zug vergangen ist
- Abgelaufene Gesamtzeit für Weiß
- Abgelaufene Gesamtzeit für Schwarz
- Verbleibende Zeit für Weiß (gilt nur für Blitz-/Turnierspiele)
- Verbleibende Zeit für Schwarz (gilt nur für Blitz-/Turnierspiele)

Drücken Sie die **←/WHITE** Taste, um rückwärts zu rotieren, und die vorherigen Anzeigen zu sehen. Drücken Sie **CLEAR**, um zur normalen Uhr-Funktion zurückzukehren.


Die Uhr stoppt, wenn Sie einen Zug zurücknehmen/eine neue Position beziehen. Die Uhr behält die Zeiten im Gedächtnis und setzt wieder ein, wenn das Spiel weitergeht. Immer wenn Sie gleichzeitig **CLEAR** und **ENTER** drücken, um die Stufe zu wechseln oder ein neues Spiel einzustellen, springt die Uhr auf Start zurück.

Die Uhr-Anzeige für die ablaufene Zeit eines Spiels zeigt


DER INFORMATIONSMODUS AUF EINEN BLICK


Detaillierte Informationen finden Sie in Abschnitt 4.

HAUPTVARIANTE:


 **x1**

- Zug 1 (voraussichtliche Variante)
- Zug 2 (voraussichtliche Variante)
- Zug 3 (voraussichtliche Variante)
- Zug 4 (voraussichtliche Variante)
- Zug 5 (voraussichtliche Variante)
- Zug 6 (voraussichtliche Variante)


 ↑


 ↓

SUCHE:


 **x2**

- Wertung der momentanen Aufstellungen
- 2 Ziffern: Suchtiefe + Anzahl der bisher analysierten Züge
- Zug, der gerade in Erwägung gezogen wird
- Anzahl der Positionen, die pro Sekunde analysiert werden


 ↑


 ↓

SCHACHUHR:

 **x3**


- Zeit, die seit dem letzten Zug verstrichen ist
- abgelaufene Zeit für Weiß
- abgelaufene Zeit für Schwarz
- verbleibende Zeit für Weiß*
- verbleibende Zeit für Schwarz*

 ↑


 ↓


*gilt nur für Blitz-/Turnierspiele

ZUGANZAHL:

 **x4**

- Anzahl der bisher ausgeführten Züge
- Gesamtzuganzahl des laufenden Spiels

 ↑

 ↓

die Figurensymbole nacheinander, von Bauern zum König. Die Uhr-Anzeige für die Countdown-Zeit eines Spiels zeigt die Figurensymbole in umgekehrter Reihenfolge, vom König zum Bauern.

4.4 Zugzählung/Spielzüge

Wenn Sie die **INFO** Taste **zum vierten Mal drücken**, wird die bisherige Anzahl der Spielzüge angezeigt. Durch wiederholtes Drücken der **←/WHITE** Taste rotieren Sie rückwärts durch die Züge Ihres Spiels (bis zu 50 Einzelnügen).

- Anzahl der bisher ausgeführten Züge
- Gesamtzuganzahl des laufenden Spiels

Drücken Sie jederzeit die **BLACK/→** Taste, um die Zugfolge wieder vorwärts laufenzulassen. Drücken Sie **CLEAR**, um zur normalen Uhr-Funktion zurückzukehren.

4.5 Ein Hinweis gefällig? Fragen Sie einfach

Nur für den Fall, daß Sie die Information über diese Funktion in Abschnitt 4.1 übersehen haben:

Wann immer Sie Hilfe für einen Zug brauchen, können Sie den Computer fragen. Einfach **INFO** drücken, wenn Sie am Zug sind und der Computer wird für Sie einen Zug vorschlagen.

5. FUNKTIONEN FÜR SPASS UND ABWECHSLUNG

Über die bisher beschriebenen Funktionen hinaus, bietet Ihr Computer viele aufregende Spielmöglichkeiten! Sie können diese Möglichkeiten jederzeit während eines laufenden Spiels anwählen. In diesem Abschnitt werden diese einzeln erklärt; die Funktionsmodus-Tafel bietet eine Übersicht.

Spielfunktionen auswählen

Wie untenstehend beschrieben, gibt es zwei Methoden, eine Funktion einzustellen—entweder den Gebrauch der Spieltasten oder das Drücken der Felder auf dem Schachbrett.

Die Tafel "DIE GRUNDLAGEN DES FUNKTIONS-MODUS: SO WIRD'S GEMACHT" faßt zusammen, wie der Funktionsmodus benutzt wird, und gibt eine Übersicht der Wahlmöglichkeiten.

Die Spielfunktionen sind in drei Gruppen unterteilt: Anwendungsmodus, Anzeigenrotations-Modus und Bronstein-Uhr-Modus. Durch Drücken der **OPTION** Taste rotieren Sie diese Gruppen. Jede Gruppe enthält wiederum eine weitere Auswahl von Funktion.

- **Um Funktionen des Anwendungs- und Anzeigenrotations-Modus zu wählen**, werden die **BLACK/→** und **←/WHITE** Tasten benutzt, um die Funktionen zu rotieren. Für jede Funktion bedeutet ein Plus (+) in der Anzeige, daß die Funktion **EIN**geschaltet ist. Ein Minus (–) bedeutet, daß die Funktion **AUS**geschaltet ist. Drücken Sie die **ENTER** Taste während die Funktion in der Anzeige erscheint, um sie ein- oder auszuschalten.
- **Um Funktionen der Bronstein-Uhr zu wählen**, drücken Sie die **ENTER** Taste, um die unterschiedlichen Funktionen der Uhr zu rotieren. Wenn Sie den Funktionsmodus verlassen, ist die angezeigte Uhr-Funktion die gültige Zeitkontrolle für die folgenden Spiele. Falls Sie sich entscheiden, die Bronstein-Uhr doch nicht zu aktivieren, drücken Sie einfach wiederholt **ENTER**, bis die Anzeige wieder **-br on** zeigt (siehe Abschnitt 5.3). Ob Sie nun alle oder keine dieser Funktionen aktiviert haben, mit dem Drücken der **CLEAR** Taste kehren Sie zum normalen Spiel zurück.

Das Drücken der Funktionsfelder auf dem Schachbrett ist eine andere Methode, um Funktionen auszuwählen. Wie in der Funktionstafel veranschaulicht, können die Felder A1-H1, A3-H3 und A4 benutzt werden, um Funktionen ein- und auszuschalten. Drücken Sie zuerst **OPTION**, um den Funktionsmodus zu aktivieren, und danach das Feld, das die von Ihnen gewünschte Funktion aktiviert. Benutzen Sie die Übersichtstafel als Orientierungshilfe.

- **Im Anwendungs- und Anzeigenrotations-Modus** schaltet das wiederholte Drücken eines Feldes die jeweilige Funktion ein- oder aus. Ein Plus (+) bedeutet **EIN**, ein Minus (–) bedeutet **AUS**.
- **Im Bronstein-Uhr-Modus** stellen Sie die gewünschte Zeit-Funktion durch wiederholtes Drücken auf Feld A4 ein.

Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, bringt Sie ein Druck auf die **CLEAR** Taste zu Ihrem Spiel zurück.

*Wenn der Computer zum ersten Mal in Betrieb genommen wird, sind einige Funktionen schon voreingestellt. In der Übersichtstafel wurden die Funktionen, die automatisch voreingestellt sind, mit einem Plus (+) versehen; die ausgeschalteten mit einem Minus (–). Wenn Sie den Computer für ein neues Spiel einstellen, werden die meisten der gewählten Funktionen automatisch übertragen. Einige Ausnahmen sind "Auto Answer" (automatische Antwort), die automatisch **EIN**geschaltet wird, wenn Sie ein neues Spiel beginnen; und "Play White from the Top" (Weiß von oben spielen), die automatisch **AUS**geschaltet wird.*

5.1 Funktionen des Anwendungsmodus (Felder A1-H1)

Drücken Sie die OPTION Taste einmal, um den Anwendungsmodus zu wählen. Danach benutzen Sie die **BLACK/→** und **←/WHITE** Tasten, um innerhalb dieser Gruppe Funktionen zu wählen, und drücken Sie **ENTER**, um Funktionen ein- (+) oder aus- (–) zuschalten. Oder Sie drücken einfach das Funktionsfeld auf dem Schachbrett, um Funktionen ein- oder auszuschalten.

a. Automatischer Antwort Modus (Feld A1)

Ein: +Rute Aus: -Rute

Normalerweise antwortet der Computer Ihnen jedesmal automatisch mit einem Gegenzug, sobald Sie einen Zug eingeben. Wenn Sie "Automatische Antwort" ausschalten, können Sie nacheinander beliebig viele Züge ausführen, ohne dem Computer eine Antwort zu erlauben. Sie werden sehen, daß diese Funktion auf verschiedene Arten genutzt werden kann!

- **Spielen Sie Meisterspiele nach.** Drücken Sie **ENTER**, um zu sehen, was der Computer in verschiedenen Stellungen tun würde.
- **Notieren Sie Ihr eigenes Schachspiel.** Nachdem das Spiel vorbei ist, können Sie von jeder Situation aus spielen, um zu überprüfen, wie andere Züge oder Strategien das Ergebnis beeinflusst hätten.
- **Lernen Sie Eröffnungsvarianten**, indem Sie sie manuell eingeben.
- **Spielen Sie gegen einen Freund**, und lassen Sie den Computer als Schiedsrichter agieren. Er wird Ihr Spiel beobachten, die Zulässigkeit aller Züge überwachen und die Zeit für beide Seiten halten.

Wenn Sie gegen eine andere Person spielen, und eine der Parteien Hilfe benötigt, drücken Sie **INFO**, um zu sehen, was der Computer vorschlägt. Wenn Sie sehen möchten, was der Computer in einer bestimmten Stellung tun würde, drücken Sie **ENTER**, und der Computer wird den nächsten Zug ausführen. Nachdem er diesen Zug gemacht hat, bleibt "Autotomatische Antwort" ausgeschaltet, und Sie können das Spiel fortsetzen.

Beachten Sie, daß diese Funktion immer automatisch in die voreingestellte EIN Position zurückspringt, wenn Sie ein NEUES SPIEL oder Spiel im Lehrmodus beginnen.

b. Ton bei Tastendruck (Feld B1)

Ein: +5nd Aus: -5nd

Mit dieser Funktion können Sie den Ton, der bei jedem Tastendruck abgegeben wird, abstellen. Sie werden trotzdem noch Töne hören, wenn der Computer seinen Zug entschieden hat, wenn ein nicht erlaubter Zug gemacht oder eine ungültige Taste gedrückt wird, wenn ein NEUES SPIEL oder ein Lehrmodus-Spiel eingestellt werden.

c. Stummer Modus (Feld C1)

Ein: +5 il Aus: -5 il

Normalerweise gibt der Computer einen Ton ab, wenn er seinen Zug gefunden hat. Für einen vollkommen stummen Betrieb schalten Sie den "Stummer Modus" ein.

d. Lehrmodus (Feld D1)

Ein: +[o:ch Aus: -[o:ch

Die Auswahl von +[o:ch schaltet den Lehrmodus ein, der Sie dazu anregt, sich auf Ihre strategische Planung zu konzentrieren! Im Lehrmodus schaut der Computer Ihnen über die Schulter während Sie spielen, beobachtet was Sie tun, und assistiert Ihnen, falls es nötig ist. Der Computer wird Sie in seiner einzigartigen "Schutzengel" Eigenschaft vor einem Schlagzug warnen, wenn Sie Gefahr laufen, eine Figur zu verlieren. Falls z.B. eine Ihrer Figuren von einer Figur von geringerem Wert bedroht wird, wird der Computer eine Reihe von Warntönen abgeben, und für einige Sekunden die Brettleuchten für die bedrohte Figur aufblincken lassen. Um weiterzuspielen, machen Sie einfach Ihren nächsten Zug

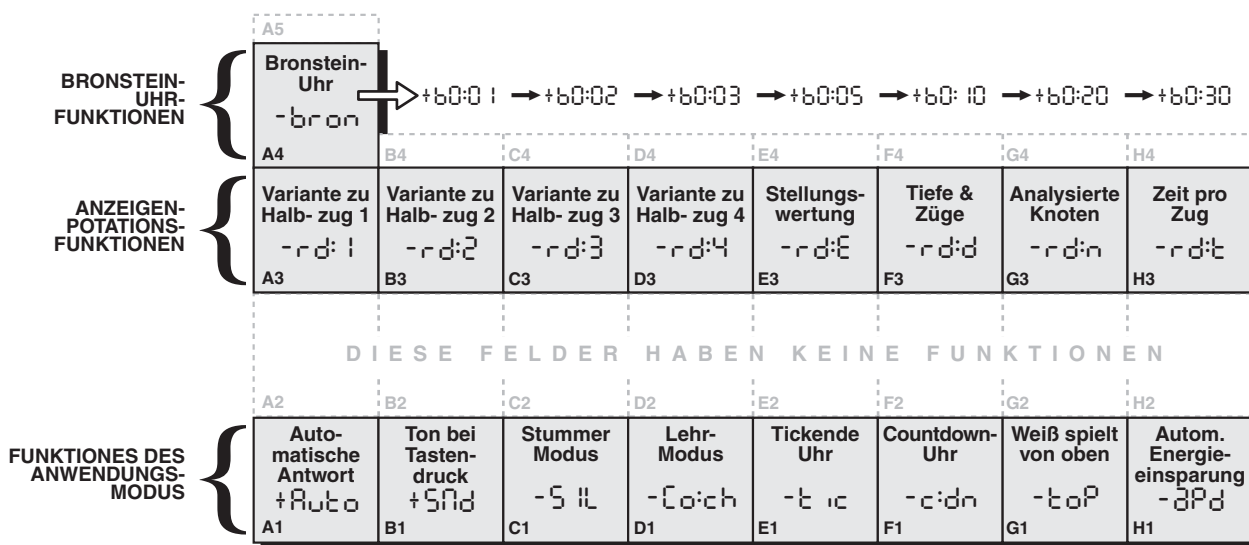
DIE GRUNDLAGEN DES FUNKTIONSMODUS: SO WIRD'S GEMACHT

1. Drücken Sie  wiederholt, um eine Funktion zu wählen:

- x1 = ANWENDUNGSMODUS (Auto...)
- x2 = ANZEIGENROTATIONS-MODUS (rd: l...)
- x3 = BRONSTEIN-UHR-MODUS (bron)
- x4 = zurück zum ANWENDUNGSMODUS...

2. Als nächstes wählen Sie Ihre Funktion(en). Sie können auf zwei Arten wählen:

- ENTWEDER Sie rotieren innerhalb des Modus durch die Funktionen.
Drücken Sie **BLACK/→** um **→** vorwärts zu rotieren.
Drücken Sie **←/WHITE** um **←** rückwärts zu rotieren.
Wenn die gewünschte Funktion angezeigt wird, drücken Sie **ENTER**, um diese ein- (+) oder aus- (-) zuschalten.
(Die Einstellung der Bronstein-Uhr erfolgt durch wiederholtes Drücken der **ENTER** Taste.)
- ODER Sie drücken auf das entsprechende Funktionsfeld, um die Funktion ein- (+) oder aus- (-) zuschalten.
(Die Einstellung der Bronstein-Uhr erfolgt durch wiederholtes Drücken auf Feld A4.)



3. Schließlich drücken Sie , um den Funktionsmodus zu verlassen und die gewählten Funktionen zu bestätigen!

Siehe Abschnitt 5 für detaillierte Information.

(oder nehmen Sie Ihren letzten Zug zurück, und führen dann einen anderen aus).

Im Lehrmodus wird der Computer ebenfalls eine Warnung vor taktischem Fehlern ertönen lassen, wenn Sie z.B. einen ungeschickten Zug machen, der zu einem unnötigen Materialverlust führen würde. Hierbei gibt er eine Reihe von Warntönen ab, und in der Anzeige blinkt der Zug, den er stattdessen machen würde. Sie können entweder den vom Computer vorgeschlagenen Zug ausführen, oder Ihren eigenen Zug zurücknehmen und einen anderen ausführen.

e. Tickende Uhr (Feld E1)

Ein: +tic Aus: -tic

Mit dieser Funktion aktivieren Sie ein tickendes Geräusch, das sich wie eine wirkliche Schachuhr anhört. Stellen Sie sich das vor—Sie können in Ihrem eignen Wohnzimmer die Atmosphäre eines Champion-Schachturniers erzeugen!

f. Countdown-Uhr (Feld F1)

Ein: +c:dn Aus: -c:dn

In dieser Funktion zeigt der Computer nicht die ablaufende Zeit an, sondern Countdown-Zeit. Beachten Sie, daß die

Figurensymbole nun in umgekehrter Richtung angezeigt werden, vom König zum Bauern "herunter" zählend. Diese Funktion ist nur in Turnier- und Blitzstufen verfügbar.

g. Weiß spielt von oben (Feld G1)

Ein: +top Aus: -top

Würden Sie gerne vom Standard abweichen, und den Computer Weiß von oben spielen lassen? Dann probieren Sie diese Funktion aus! Wählen Sie +top zu Beginn eines Spiels (neues Spiel oder neues Spiel im Lehrmodus), und stellen Sie das Brett mit den schwarzen Figuren zu Ihnen gewandt auf. Sie finden in diesem Abschnitt eine Darstellung der Figurenaufstellung für ein Spiel mit Weiß von oben spielend. Dann drücken Sie **ENTER**, um das Spiel zu beginnen. Beobachten Sie, wie der Computer nun den ersten Zug für Weiß von oben ausführt!

Beachten Sie die Darstellung der Figurenaufstellung unter der Überschrift "**SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? DIES IST DIE AUFSTELLUNG!**".

Wenn der Computer Weiß von oben spielt, wird die Brettbeschriftung automatisch umgekehrt. Wenn Sie ein

NEUES SPIEL oder ein neues Spiel im Lehrmodus beginnen, schaltet sich diese Funktion wieder auf die Voreinstellung AUS.

h. Automatische Energieeinsparung (Feld H1)

Ein: +⌘⌘ Aus: -⌘⌘

Diese Funktion schont Ihre Batterien. Wenn sie aktiviert ist, wird sich der Computer automatisch ausschalten, wenn 15 Minuten lang keine Taste gedrückt wurde. Ein Druck auf die **GO/STOP** Taste schaltet den Computer wieder ein, und Sie können weiterspielen, wo Sie aufgehört haben. *Beachten Sie, daß der Computer sich nicht abschalten wird, solange er über einen Zug nachdenkt.*

5.2 Anzeigenrotations-Funktion (Felder A3-H3)

Normalerweise zeigt die Computeranzeige die Zeit für die Seite, die am Zug ist. Darüberhinaus kann die Anzeige auch andere Informationen zeigen, wie in Abschnitt 4 beschrieben (Informationsmodus). Die Anzeigenrotations-Funktion funktioniert in Kombination mit dem Informationsmodus: Sie benutzen sie erst, um zu wählen, welche Information in der Anzeige erscheint. Danach rotieren die weiteren Auswahlmöglichkeiten in ein-Sekunden-Intervallen. Treffen Sie Ihre Auswahl nach Belieben.

WICHTIG: Die Anzeigenrotations-Funktion ist nur aktiv WÄHREND DER COMPUTER DENKT.

Drücken Sie die **OPTION** Taste zweimal, um die **Anzeigenrotations-Funktionen zu wählen**. Danach benutzen Sie die **BLACK/→** und **←/WHITE** Tasten, um die Funktionen auszuwählen, die in der Anzeige rotieren sollen. Die Funktionen werden im Folgenden beschrieben. In diesem Abschnitt finden Sie auch eine Funktionstafel mit einer Zusammenfassung. Drücken Sie **ENTER** um diese Funktionen jeweils EIN- (+) oder AUS- (-) zuschalten. Oder benutzen Sie die Funktionsfelder auf dem Brett, um die Funktionen ein- oder auszuschalten.

Wenn Sie finden, daß die Anzeigeninformationen zu schnell wechseln, drücken Sie einfach **INFO**, um die Rotation anzuhalten. Indem Sie nacheinander auf **INFO** und dann die **BLACK/→** und **←/WHITE** Tasten drücken, können Sie die angezeigte Information manuell rotieren lassen, wie in Abschnitt 4 beschrieben. Wenn Sie danach wieder die Anzeigenrotation einstellen wollen, drücken Sie erst **OPTION**, dann **CLEAR**. Unabhängig davon beginnt die Anzeige automatisch zu rotieren, wenn der Computer über seinen nächsten Zug nachdenkt.

Die folgenden Spielinformationen sind u.a. sichtbar, während der Computer denkt:

- $r d: l - r d: 4$ = die voraussichtliche Variante (bis zu sechs Halbzügen)
- $r d: E$ = eine Bewertung der momentanen Stellung
- $r d: d$ = die Suchtiefe des Computers, und die Anzahl der Züge, die bisher analysiert wurden
- $r d: n$ = die Anzahl der Knoten, die pro Sekunde analysiert werden
- $r d: t$ = die Zeit, die bis jetzt für diesen Zug beansprucht wurde

Wenn angefragte Informationen nicht zur Verfügung stehen, erscheint in der Anzeige eine Reihe von Strichen (-----).

Eine vollständige Beschreibung und Bedienungsanleitung zu diesen Funktionen finden Sie in Abschnitt 4.

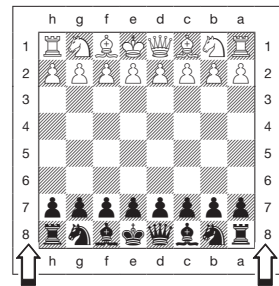
5.3 Bronstein-Uhr-Funktionen (Feld A4)

Auf den Blitz- und Turnierstufen ist die Spielzeit für jede Partie festgelegt, d.h. die Zeit läuft ab, während Sie überlegen. Das führt oft dazu, daß gegen Ende des Spiels kaum noch Zeit bleibt und versucht wird, in aller Hast gute Züge zu machen. Dabei kommen meist schlechtere Züge heraus.

Die Bronstein-Uhr-Funktion bietet spezielle Zeitkontrollen,

SIE SPIELEN SCHWARZ VON UNTEN? DIES IST DIE AUFSTELLUNG!

Wenn der Computer Weiß von oben spielt (Abschnitt 5.1, Funktionsfeld G1), müssen Sie sich vergewissern, daß die Figuren korrekt aufgestellt sind! Beachten Sie, daß die Könige und Königinnen anders aufgestellt werden, und die Beschriftung des Schachbretts umgekehrt wird.



mit denen Probleme dieser Art gemildert werden: **Nach** jedem Zug wird zu Ihrer verbleibenden Zeit eine definierte Zeitspanne hinzugerechnet, und die verbleibende Spielzeit wird **nur** in dem Fall reduziert, daß Sie für Ihren Zug länger als diese definierte Zeitspanne gebraucht haben.

Hier ist ein Beispiel: Sagen wir, Sie spielen auf Blitzstufe D4, bei der Sie eine Gesamtspielzeit von 20 Minuten haben. Die Bronstein-Uhr-Funktion +b⌘: ⌘⌘ räumt Ihnen nach jedem Zug einen maximalen Ausgleich von 10 Sekunden ein (der addiert wird, wenn der Zug abgeschlossen ist). Beachten Sie, daß Sie keine extra Zeit gewinnen und die Gesamtzeit nicht verlängern können, indem Züge schneller ausgeführt werden. Das hat folgende Gründe:

- Wenn Sie 7 Sekunden gebraucht haben, um Ihren Zug zu machen, werden auch nur 7 Sekunden zu Ihrer verbleibenden Zeit hinzugezählt, nicht 10 Sekunden.
- Wenn Sie 10 Sekunden gebraucht haben, um Ihren Zug zu machen, werden 10 Sekunden zu Ihrer verbleibenden Zeit hinzugezählt.

Dreimaliges Drücken der **OPTION** Taste aktiviert den Bronstein-Uhr-Modus. Danach drücken Sie wiederholt **ENTER**, um die gewünschte Einstellung der Bronstein-Uhr anzuwählen. Folgende Einstellungen sind verfügbar:

EINSTELLUNGEN DER BRONSTEIN-UHR	ANZEIGE
Bronstein-Uhr aus	-bron
Maximum von 1 Sek. nach jedem Zug addiert ...	+b⌘:⌘ 1
Maximum von 2 Sek. nach jedem Zug addiert ...	+b⌘:⌘ 2
Maximum von 3 Sek. nach jedem Zug addiert ...	+b⌘:⌘ 3
Maximum von 5 Sek. nach jedem Zug addiert ...	+b⌘:⌘ 5
Maximum von 10 Sek. nach jedem Zug addiert..	+b⌘: ⌘
Maximum von 20 Sek. nach jedem Zug addiert..	+b⌘: 2⌘
Maximum von 30 Sek. nach jedem Zug addiert..	+b⌘: 3⌘

6. LEHRMODUS: LERNEN SIE ALLES ÜBER TAKTIK

Die erweiterten Lehrfunktionen sind wunderbare Lehrmittel, um Grundzüge zu lernen und die taktischen Eigenschaften der einzelnen Schachfiguren zu meistern. Für ein Spiel im Lehrmodus werden jeweils nur der König und die von Ihnen gewählte(n) Figur(en) auf dem Schachbrett aufgestellt. Diese Beschränkung wird Ihnen helfen, sich jeweils auf eine Figur zu konzentrieren, ohne daß andere Figuren Sie ablenken können! Diese Funktion ist ideal für Anfänger, und für jeden geeignet, der seine Grundkenntnisse verbessern möchte.

In der Übersicht "**EIN BLICK AUF DIE LEHR-FUNKTIONEN**" finden Sie eine Schritt-für-Schritt Gebrauchsanleitung.

Den Lehrmodus benutzen

Um den Lehrmodus zu aktivieren, drücken Sie zuerst **LEVEL**. Daraufhin zeigt die Computer-Anzeige die z.Zt. gültige Spielstufe. Falls Sie die Stufe wechseln wollen, benutzen Sie eines der Spielfelder, wie in Abschnitt 3











EIN BLICK AUF DIE LEHRFUNKTIONEN







 1. Drücken Sie **ENTER**, und die laufende Spielstufe erscheint in der Computeranzeige.


2. Wenn Sie die Stufe wechseln wollen, benutzen Sie die Spielfelder für die Auswahl der neuen Stufe.

3. Um den Lehrmodus zu aktivieren, drücken Sie eine der **FIGUREN**-Tasten (ausgenommen **KÖNIG**):

DRÜCKEN LEHR-FIGUR FIGUREN AUF DEM BRETT ANZEIGE

	DAMEN	Damen + Könige	
	TÜRME	Türme + Könige	
	LÄUFER	Läufer + Könige	
	SPRINGER	Springer + Könige	
	BAUERN	Bauern + Könige	







*Hinweis: Drücken Sie mehr als eine Taste, um jede beliebige Kombination von Figuren zu studieren. Um eine Figur zu löschen, drücken Sie dieselbe Taste nochmal. Mit dem Drücken von **KÖNIG** wählen Sie eine neue Spielaufstellung—alle 32 Figuren (     ).*



 4. Drücken Sie **ENTER**. Der Computer wird ein neues Spiel einstellen, und dazu nur die von Ihnen gewählten Figuren benutzen. Vergewissern Sie sich, daß tatsächlich nur diese Figuren auf dem Brett stehen!

*Drücken Sie gleichzeitig **CLEAR** und **ENTER**, um das Gerät neu einzustellen und zu einem Standard-Spiel zurückzukehren.*

Siehe Abschnitt 6 für weitere Informationen.

beschrieben. Wenn Sie die Stufe nicht wechseln, bleibt die eingestellte Stufe gültig. Im Lehrmodus wird die Spielstärke des Computers durch die von Ihnen gewählte Stufe bestimmt—genau wie in einem normalen Spiel. Nachdem Sie sich für eine Stufe entschieden haben, sind Sie bereit, den Lehrmodus zu aktivieren.

Die Auswahl einer Lehr-Figur ist ganz einfach — Sie drücken einfach auf eine der **FIGUREN**-Tasten (    oder ), ausgenommen **KÖNIG** (). Beachten Sie, daß das Symbol für Ihre gewählte Lehr-Figur angezeigt wird, sobald Sie deren Taste drücken. Sie werden auch sehen, daß das Königssymbol automatisch angezeigt wird, da das Spiel ohne Könige nicht gespielt werden kann! Verlassen Sie den Lehrmodus, indem Sie **ENTER** drücken. Ihr Computer ist nun bereit zu einem neuen Spiel, wobei nur die von Ihnen gewählten Figuren aufgestellt werden. Vergewissern Sie sich, daß tatsächlich nur diese Figuren auf dem Brett stehen.

Wenn Sie eine *Kombination von Figuren* studieren möchten (z.B. Türme und Läufer), folgen Sie der obenstehenden Anleitung, drücken aber mehr als eine **FIGUREN**-Taste (in diesem Fall zwei,  und ). Falls Sie Ihre Meinung ändern, nachdem Sie eine **FIGUREN**-Taste gedrückt haben, drücken Sie dieselbe Taste nochmal, und die Figur wird gelöscht.

Weitere wichtige Punkte zum Lehrmodus:

- Wenn Sie **LEVEL** drücken, aber dann entscheiden, weder die Stufe noch der Lehrmodus zu wechseln, drücken Sie **CLEAR**, um abzubrechen.
- Wenn Sie **LEVEL** und eine der **FIGUREN**-Tasten gedrückt haben, und dann entscheiden, den Lehrmodus nicht zu benutzen, drücken Sie wahlweise **LEVEL**, **←/WHITE** oder **BLACK/→**, um den Lehrmodus abzubrechen, und mit der Stufenwahl fortzufahren.
- Falls Sie aus Versehen im Lehrmodus eine der **FIGUREN**-Tasten drücken, wird Ihr Computer das laufende Spiel aus seinem Gedächtnis verlieren, sobald der Lehrmodus verlassen wird. Um das zu verhindern, und um Ihre momentane Brettaufstellung zu sichern,

DEN LERNMODUS STARTEN




1. Stellen Sie die Figuren für ein neues Spiel auf.

 2. Drücken Sie **STUDIES**. Die Anzeige zeigt das eingestellte Lernspiel (♠♠♠♠♠♠ = Lernspiel 1).

 3. Drücken Sie **BLACK/→** oder **←/WHITE**, um die angezeigten 20 Lernspiele zu rotieren.


 4. Wenn die Anzeige das Spiel zeigt, das Sie versuchen möchten, drücken Sie **ENTER**.

 5. Führen Sie jeden Zug auf dem Brett aus, sobald er gezeigt wird. Wenn Sie zum ersten Rätsel-Zug kommen, wird die Uhr mit einem 3-Minuten Countdown beginnen. Versuchen Sie, den richtigen Zug zu raten!

6. Zum Spielende wird Ihr Punktestand und Ihre höchstpersönliche ELO Wertung angezeigt!

Siehe Abschnitt 7 für weitere Informationen.

*drücken Sie **CLEAR**, um abzubrechen.*

- Wenn Sie das Gerät auf ein **NEUES SPIEL** einstellen, indem Sie gleichzeitig **CLEAR** und **ENTER** drücken, springt der Computer zurück auf Standard-Spiel. Die gewählte Stufe bleibt weiterhin gültig.
- Die **KÖNIG** Taste ist für das Standard-Spiel reserviert, das alle 32 Figuren aufstellt. Wenn  im Lehrmodus gedrückt wird, zeigt die Anzeige als Hinweis auf die 32-Figuren Brettaufstellung alle sechs Figurensymbole. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt die **ENTER** Taste drücken, um den Lehrmodus zu verlassen, bringt Sie das direkt zu einem neuen Spiel zurück, wobei alle Figuren aufgestellt werden.
- Im Lehrmodus wird der Computer sein "Buch der Eröffnungen" nicht verwenden.

7. LERNMODUS: VERSUCHEN SIE, SICH SELBER EINZUSCHÄTZEN

Wollen Sie eine besonders faszinierende Lernmethode ausprobieren? Dann ist der Lernmodus genau das richtige für Sie! Ihr Computer hat zwanzig berühmte und spannende Spiele aus der Schachgeschichte gespeichert, mit 413 integrierten Schach-Rätseln. Es ist an Ihnen, diese Spiele nachzuspielen, und dabei die richtigen Züge zu machen, d.h. die Züge, die ursprünglichen von der gewinnenden Seite gespielt wurden! Auf diese Weise können Sie Ihre Schachkenntnisse erweitern, Ihre Geschicklichkeit erproben und gleichzeitig lernen, wie man in einer bestimmten Stellung den bestmöglichen Zug findet. Und, um das Ganze noch spannender zu machen, erhalten Sie nach jedem abgeschlossenen Lernspiel Ihre persönliche ELO Wertung!

ELO Wertungen verstehen

Bevor wir erklären, wie der Lernmodus benutzt wird, wollen wir kurz auf das Konzept der Schachwertung eingehen. Eine "Wertung" ist eine Methode, um die Leistung eines Schachspielers zu messen, oder die relative Spielfähigkeit zu beschreiben. Die internationale Schach-Körperschaft heißt **FIDE**, oder *Fédération Internationale des Échecs*. Die FIDE Wertungen werden u.a. auch als ELO Wertungen bezeichnet. Die United States Chess Federation (USCF) benutzt ein ähnliches Wertungssystem. Wertungen sind gewöhnlich vierstellige Ziffern, wobei stärkere Spieler höher bewertet werden. Am oberen Ende der Skala rangieren die Meister mit 2200 und mehr, internationale Großmeister werden mit 2500+ bewertet. Wollen Sie wissen wo Sie stehen? Nur zu! Legen Sie los, und probieren Sie den Lernmodus aus!

Mit dem Lernmodus umgehen

In **“DEN LERNMODUS STARTEN”** finden Sie ein Beispiel der Lernmodus-Grundlagen.

Stellen Sie die Figuren für ein neues Spiel auf, und drücken Sie **STUDIES**, um den Lernmodus zu aktivieren. Die Anzeige wird das z.Zt. angewählte Lernspiel zeigen (♠5♠: ♠ für Lernspiel 1). Drücken Sie **BLACK/→** oder **←/WHITE**, um die 20 Lernspiel-Anzeigen zu rotieren, eine nach der anderen, von ♠5♠: ♠ bis ♠5♠: ♠. Wenn die Anzeige das Spiel zeigt, das Sie versuchen möchten, drücken Sie **ENTER**, um Ihre Wahl zu bestätigen. (Beachten Sie, daß das Drücken von **CLEAR** zu diesem Zeitpunkt den Lernmodus abbrechen wird, und Sie zu einem normalen Spiel zurückbringt.)

Nachdem Sie **ENTER** gedrückt haben, stellt der Computer automatisch das von Ihnen gewählte Lernspiel ein. Sie werden kurz ♠♠♠ angezeigt sehen, daraufhin folgt der erste Zug. Folgen Sie einfach, indem Sie einen angezeigten Zug nach dem anderen auf dem Brett ausführen. Wenn Sie beim ersten **Rätsel-Zug** angekommen sind, werden Sie eine Reihe von Tönen hören, und die Uhr beginnt einem 3-Minuten Countdown. Nun ist es an Ihnen, den Zug zu erraten, der im Originalspiel erfolgreich von Weiß gespielt wurde!

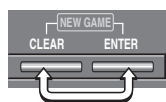
Und so wird's gemacht:

- Es gibt nur einen "richtigen" Zug pro Stellung.
- Die Rätselzüge sind immer für Weiß (Weiß ist in jedem Spiel die gewinnende Seite). Der Computer macht die Züge für Schwarz, und Sie führen diese auf dem Brett aus.
- **Wenn Sie den richtigen Zug machen**, zeigt der Computer die Punktzahl, die Sie dafür bekommen, wie z.B. Pnt: 4. Je nach Schwierigkeitsgrad des Zugs bekommen Sie 1 bis 8 Punkte. Der Computer macht daraufhin den nächsten Zug.
- **Wenn Sie den falschen Zug machen**, werden Sie einen Fehlerton hören und kurz - - - - in der Anzeige sehen. Für jeden falschen Zug werden automatisch Punkte abgezogen, und Sie können Ihre Figur zurück auf das ursprüngliche Feld stellen. Bei schwierigen Zügen wird Ihnen mehr als ein Versuch erlaubt. Wenn Sie das Maximum der erlaubten Versuche erreicht haben, wird der richtige Zug automatisch angezeigt.
- **Wenn Sie den richtigen Zug nicht innerhalb einer Minute gefunden haben**, hören Sie drei Warntöne. Danach hören Sie alle 10 Sekunden ein tickendes Geräusch. Wenn Ihre Zeit abgelaufen ist, wird der richtige Zug angezeigt. Führen Sie diesen Zug auf dem Brett aus.
- Nach dem ersten Rätsel-Zug sind alle weißen Züge aufeinanderfolgende Rätsel-Züge. In anderen Worten: Sie erraten jeden weißen Zug, bis zum Ende des Spiels.

Am Ende des Spiels rechnet der Computer zusammen, und zeigt Ihren Gesamtpunktestand für das beendete Lernspiel (wie z.B. ♠♠♠: ♠), bis zu maximal 50 Punkten an. Danach sehen Sie Ihre geschätzte ELO Wertung, die davon abhängt, wie gut Sie gespielt haben! Die Anzeige wechselt zwischen der Gesamtpunktezahl und der ELO Wertung, bis Sie **CLEAR** drücken, um ein neues Spiel zu beginnen. Wenn Ihr erster Spielversuch nicht die Wertung bringt, die Sie gerne erreichen würden, geben Sie nicht auf, und arbeiten Sie weiterhin an den Lernspielen—und sehen Sie zu, wie Ihre Wertung steigt, während Sie lernen und sich verbessern.

Bonus: Im Anhang dieses Handbuchs finden Sie eine vollständige Liste der 20 Lernspiele. Diese Spiele wurden als Referenz, und auf Grund Ihres historischen Wertes aufgeführt. Sie finden dort für jedes Spiel Informationen über Spieler, Ort und Datum. Denken Sie daran, daß die Spiele nur als Referenz gedacht sind—und daß Sie nur sich selber betrügen, wenn Sie diese nachschlagen, bevor Sie selber versucht haben, die Rätsel zu lösen!

DIE FIGUREN EINFACH KONTROLLIEREN



1. Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER**, um den Computer auf ein neues Spiel einzustellen, und stellen Sie die Figuren in der Eröffnungsstellung auf. Anzeige: ♠ 0:00:00.



2. Drücken Sie die **SPRINGER** Taste. Anzeige: ♠, ♠, ♠ ♠ (erster weißer Springer). Brettleuchten auf: B+1.



3. Drücken Sie die **SPRINGER** Taste nochmal. Anzeige: ♠, ♠, ♠ ♠ ♠ (zweiter weißer Springer). Brettleuchten auf: G+1.



4. Drücken Sie die **SPRINGER** Taste ein drittes Mal. Anzeige: ♠, ♠, ♠ ♠ ♠ ♠ (erster schwarzer Springer). Brettleuchten auf: B+8.



5. Drücken Sie die **SPRINGER** Taste ein viertes Mal. Anzeige: ♠, ♠, ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ (zweiter schwarzer Springer). Brettleuchten auf: G+8.



6. Drücken Sie die **SPRINGER** Taste ein fünftes Mal. Anzeige: ♠ (kein anderer Springer auf dem Brett).



7. Wiederholen Sie den oben beschriebenen Vorgang für jede Figur, die Sie überprüfen möchten! Drücken Sie die **CLEAR** Taste, um den Kontrollmodus zu verlassen.

Siehe Abschnitt 8.1 für weitere Informationen.

8. STELLUNGEN BEZIEHEN UND KONTROLLIEREN

8.1 Stellungen überprüfen

Im Rahmen **“DIE FIGUREN EINFACH KONTROLLIEREN”** finden Sie ein Schritt-für-Schritt Beispiel zur Anwendung des Kontrollmodus.

Falls Schachfiguren umgefallen sind, oder Sie den Eindruck haben, daß die Brettstellung nicht mehr stimmt, können Sie den Computer jede Figurenposition überprüfen lassen!

Drücken Sie eine der **FIGUREN**-Tasten (♠, ♠, ♠, ♠, ♠, oder ♠), wenn Sie am Zug sind. Der Computer zeigt Ihnen, wo die erste Figur dieser Art stehen sollte—die Anzeige zeigt das Figurensymbol, Spielfarbe, und die Feldbestimmung. Die Brettleuchten zeigen ebenfalls auf dieses Feld. Drücken Sie dieselbe **FIGUREN**-Taste nochmal, um festzustellen, wo die zweite Figur dieser Art stehen sollte. Die weißen Figuren werden immer zuerst gezeigt, danach die schwarzen. Wenn keine weiteren Figuren dieser Art auf dem Brett stehen sollten, erscheint in der Anzeige nur noch das Figurensymbol.

Wollen Sie noch mehr Figurenstellungen überprüfen? Dann wiederholen Sie einfach den oben beschriebenen Vorgang. Mit den **FIGUREN**-Tasten können Sie nach Belieben das gesamte Brett kontrollieren! Drücken Sie **CLEAR**, um zu einem normalen Spiel zurückzukehren.

8.2 Stellungen aufbauen und wechseln

In **“DEN STELLUNGSMODUS AUSPROBIEREN!”** wird gezeigt, wie's gemacht wird.

Im Stellungsmodus können Sie Stellungen, die Sie besonders interessieren, aufbauen und damit ein Spiel beginnen. Sie können auch Schachprobleme aufstellen, und vom Computer lösen lassen! **Vorsicht:** Wenn Sie während eines Spiels die Stellung verändern, werden alle vorangegangenen Züge des laufenden Spiels aus dem Gedächtnis des Computers gelöscht.

Drücken Sie **POSITION**, um den Stellungsmodus zu aktivieren. In der Anzeige erscheint **-P05-**. Wenn Sie am Zug sind, können Sie die Stellung ändern, oder neu einrichten. Nachdem Sie Ihre neue Stellung aufgestellt haben, drücken Sie **CLEAR**, um den Stellungsmodus zu verlassen.

- **Um eine Figur vom Brett zu nehmen**, drücken Sie diese Figur erst auf ihr Feld, dann nehmen Sie sie vom Brett. Beachten Sie, daß in der Anzeige Art und Farbe der Figur erscheinen, und das Feld mit einem zusätzlichen Minuszeichen (-) angezeigt wird.
- **Um eine Figur von einem Feld zum anderen zu bewegen**, drücken Sie diese Figur erst auf ihr Feld, heben sie dann an, und drücken sie auf das neue Feld. Während Sie dies tun, wird in der Anzeige ein Minuszeichen (-) für das erste Feld erscheinen, und ein Pluszeichen (+) für das zweite.
- **Um eine zusätzliche Figur aufs Brett zu stellen**, drücken Sie erst die entsprechende **FIGUREN**-Taste (♚, ♗, ♘, ♙, ♜, ♝, ♞, oder ♟). Vergewissern Sie sich, daß in der Anzeige die richtige Spielfarbe für die neue Figur erscheint. Falls nicht, drücken Sie **BLACK/→** oder **←/WHITE**, um die Farbe zu wechseln. Wenn die Anzeige die richtige Figurenart und -farbe zeigt, stellen Sie die entsprechende Figur auf das gewünschte Feld und drücken dabei vorsichtig auf. In der Anzeige erscheint ein Pluszeichen (+) und die Position des Feldes. Um eine weitere Figur der gleichen Art hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf ein anderes Feld. Um eine Figur anderer Art hinzuzufügen, drücken Sie die entsprechende **FIGUREN**-Taste, und folgen der obenstehenden Beschreibung.
- **Um das Brett zu räumen**, drücken Sie **ENTER** während Sie im Stellungsmodus sind. In der Anzeige wird [] erscheinen, um ein leeres Schachbrett zu symbolisieren. Drücken Sie **ENTER** noch einmal, um zu bestätigen, daß Sie das Brett wirklich räumen wollen. Dann stellen Sie die einzelnen Figuren, wie oben beschrieben, auf. Wenn Sie sich entscheiden, daß Brett doch nicht zu räumen, drücken Sie **CLEAR**, um abubrechen. Diese Funktion kann sehr praktisch sein, wenn Sie eine Stellung mit wenigen Figuren aufbauen, und der Einfachheit halber mit einem leeren Schachbrett beginnen wollen.
- **Sobald Sie Ihre Brettstellung wie oben beschrieben geändert haben**, vergewissern Sie sich, ob die Anzeige tatsächlich das richtige Farbsymbol zeigt, d.h. die Farbe der Seite, die am Zug ist. Falls nötig, wechseln Sie die Farbe durch Drücken der **BLACK/→** oder **←/WHITE** Taste.
- **Um den Stellungsmodus zu verlassen**, drücken Sie **CLEAR**. Sie kehren mit Ihrer neuen Stellung zu einem normalen Spiel zurück.

Beachten Sie, daß mit der oben beschriebenen Anleitung jede erlaubte Stellung aufgebaut werden kann. Der Computer wird keine verbotenen Stellungen gestatten, wie z.B. eine Stellung, bei der mehr Figuren aufgestellt werden, als bei einem normalen Spiel zulässig sind, oder eine Stellung, bei der der König im Schach steht, und nicht bewegt werden kann. In einem solchen Fall wird der Computer einfach nur einen Ton abgeben, wenn Sie **CLEAR** drücken, und es ist dann nicht möglich, den Stellungsmodus zu verlassen. Überprüfen Sie die Stellung, indem Sie die **FIGUREN**-Tasten

DEN STELLUNGSMODUS AUSPROBIEREN!



1. Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER**, um den Computer auf ein neues Spiel einzustellen, und stellen Sie die Figuren in der Eröffnungsstellung auf. Anzeige: □,0:00:00.



2. Drücken Sie **POSITION** (Stellung), um den Stellungsmodus zu aktivieren. Anzeige: -P05-.



3. Drücken Sie den weißen Bauern auf Feld E2, und nehmen Sie ihn vom Brett. Anzeige: □,♙,-E2.



4. Drücken Sie den gleichen Bauern auf Feld E3 und stellen Sie ihn auf das Brett. Anzeige: □,♙,+E3.



5. Drücken Sie die schwarze Königin auf Feld D8, und nehmen Sie sie vom Brett. Anzeige: ♚,♞,-D8.



6. Drücken Sie dieselbe Königin auf Feld H5 und stellen Sie sie auf das Brett. Anzeige: ♚,♞,+H5.



7. Drücken Sie **←/WHITE**, um die Farbe zu wechseln, die als nächstes am Zug ist.



8. Drücken Sie **CLEAR**, um den Modus zu verlassen und zu einem normalen Spiel zurückzukehren.

Siehe Abschnitt 8.2 für weitere Informationen.

benutzen, und korrigieren Sie (indem Sie eine Figur hinzufügen, fortnehmen, oder eine falsch positionierte Figur umstellen) falls nötig. Dann drücken Sie **CLEAR**, um den Stellungsmodus zu verlassen.

9. TECHNISCHE DETAILS

9.1 Die "ACL" Funktion

Statische Aufladung oder andere elektrische Störungen können manchmal dazu führen, daß Computer "sperrern". Falls das passieren sollte, entfernen Sie die Batterien, und benutzen eine Nadel oder einen anderen spitzen Gegenstand, um für mindestens eine Sekunde in die mit "ACL" markierte Öffnung im Sockel des Gerätes zu drücken. Dies stellt den Computer neu ein.

9.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, und sollte niemals grob gehandhabt, extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Vergewissern Sie sich, daß der Netzadapter (falls Sie einen solchen verwenden) ausgeschaltet ist, und die Batterien entfernt wurden, bevor Sie das Gerät reinigen. Benutzen Sie niemals chemische Reinigungsmittel oder -flüssigkeiten um das Gerät zu reinigen, da diese den Kunststoff beschädigen können.

Schwache Batterien sollten sobald wie möglich ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer beschädigen können. In Bezug auf die Verwendung von Batterien beachten Sie bitte auch Folgendes. **Warnung: Benutzen Sie nur Alkalin oder Zink-Kohlenstoff Batterien. Benutzen Sie niemals gleichzeitig verschiedene Batterie-Typen, oder gleichzeitig neue und alte Batterien. Versuchen Sie nicht, nicht-wiederaufladbare Batterien aufzuladen. Benutzen Sie nur die empfohlenen Batterien, oder Batterien die der Empfehlung entsprechen. Beachten Sie die korrekte Polarität, wenn Sie die Batterien einsetzen. Verbrauchte Batterien sollten sofort aus dem Gerät entfernt werden.**

Schließen Sie die Stromversorgung nicht kurz.

Falls ein AC-DC Netzadapter angeschlossen wird, muß er den Angaben in Abschnitt 9.3 entsprechen. Ein Adapter ist kein Spielzeug und sollte mit Sorgfalt gehandhabt werden. In Bezug auf die Verwendung eines AC-DC-Netzadapters beachten Sie bitte auch Folgendes. **Warnung: Benutzen Sie einen positive zentrierten Netzadapter mit sicherheitsisoliertem Transformator. Auf dem Gehäuse des Netzadapters sollten die Polaritätssymbole, die die positive Zentriertheit bestätigen, eindeutig markiert sein. Der Netzadapter sollte regelmäßig auf mögliche Gefahrenquellen, wie z.B. die Beschädigung des Netzsteckers, der Kabel, des Gehäuses oder anderer Bestandteile untersucht werden. Falls eine Beschädigung festgestellt wird, sollte der Netzadapter nicht mehr benutzt werden.**

9.3 Technische Daten

Tasten:	17
Digitale	
Leuchtziffern Anzeige:	48 Segmente, 5-stellig
Batterien:	4 x C/AM2/R14 (1.5V) Zellen
Energieverbrauch:	330 mW Maximum
Maße:	336 x 252 x 40 mm
Gewicht:	1 kg (ohne Batterien)
AC-DC- Netzadapater:	9V/300mA positiv zentriert



Bitte heben Sie diese Information für späteren Gebrauch gut auf.

Saitek behält sich das Recht vor, in der Weiterentwicklung technische Änderungen vorzunehmen.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

MÖGLICHE STÖRUNGSURSACHEN

STÖRUNG	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
Der Computer reagiert nicht, richtige Polarität sicherstellen. "gefriert" während eines Spiels.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien wurden nicht richtig eingelegt. • Batterien sind schwach oder schlecht. • Statische Aufladung oder elektrische Störung hat eine Sperre verursacht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien neu einsetzen, dabei die richtige Polarität sicherstellen. • Ersetzen Sie die Batterien. • Drücken Sie in die mit "ACL" markierte Öffnung (siehe Abschnitt 9.1).
Die Anzeige ist schwer zu lesen.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien sind schwach oder schlecht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ersetzen Sie die Batterien..
Computer führt keinen Zug aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Auto Answer Funktion ist ausgeschaltet. • Sie spielen auf einer Stufe, in der der Computer besonders lange denkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Der Computer reagiert nur automatisch, wenn Auto Answer eingeschaltet ist (siehe Abschnitt 5.1). • Um den Computer zu unterbrechen und zum Zug zu zwingen, drücken Sie ENTER.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Sind Sie am Zug? Steht Ihr König im Schach? Wird Ihr Zug den König in Schach bringen? Rochieren Sie auf falsche Weise? Ziehen Sie auf ein unerlaubtes Feld? • Der Computer denkt (das Farbsymbol blinkt in der Anzeige). 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagen Sie den Schachregeln nach. Überprüfen Sie die Stellung (siehe Abschnitt 8.1). • Um den Computer zu unterbrechen, drücken Sie ENTER.
Ein Fehlerton ertönt, wenn ein Feld gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Sie haben den letzten Zug des Computers nicht richtig ausgeführt (falsches von oder zu Feld). 	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie die Anzeige, und drücken Sie das richtige Feld für den Zug des Computers.
Sie hören eine Reihe von Tönen, blinkende Leuchten zeigen auf eine Ihrer Figuren.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Lehrmodus ist aktiviert und eine Warnung vor einem Schlagzug macht darauf aufmerksam, daß eine Ihrer Figuren in Gefahr ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Machen Sie Ihren nächsten Zug, oder Sie nehmen Ihren letzten Zug zurück und machen einen anderen (siehe Abschnitt 5.1).
Sie hören eine Reihe von Tönen, blinkende Leuchten zeigen einen Zug an.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Lehrmodus ist aktiviert, und eine taktische Warnung macht Sie darauf aufmerksam, daß Sie gerade dabei sind, einen dummen Fehler zu begehen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Zug des Computers ein, oder nehmen Sie Ihren letzten Zug zurück und machen sie einen anderen (siehe Abschnitt 5.1).
Obwohl Sie CLEAR drücken, können Sie den Stellungsmodus nicht verlassen—der Computer piept nur.	<ul style="list-style-type: none"> • Sie haben eine nicht erlaubte Stellung aufgebaut. Vielleicht steht ein König im Schach, und der Gegner ist am Zug. Vielleicht stehen zuviele Bauern auf dem Brett usw. 	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie Ihre Stellung und nehmen Sie Änderungen vor, falls nötig. Dann drücken Sie nochmals CLEAR, um den Positionsmodus zu verlassen.
Die Anzeige zeigt [----].	<ul style="list-style-type: none"> • Sie sind im Stellungsmodus, und haben ENTER gedrückt, um das Brett zu räumen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Um das Brett zu räumen, drücken Sie nochmals ENTER. Um abubrechen drücken Sie CLEAR (siehe Abschnitt 8.2).
Scheinbar macht der Computer nicht erlaubte Züge.	<ul style="list-style-type: none"> • der Computer hat einen Spezialzug gemacht, wie z.B. "en passant", "rochieren" oder "Bauernumwandlung". • Ihre Brettstellung stimmt nicht mehr—Figuren wurden verschoben. • Batterien sind verbraucht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagen Sie in den Schachregeln nach. Kontrollieren Sie die Stellung, wie in Abschnitt 8.1 beschrieben. • Kontrollieren Sie die Stellung (siehe Abschnitt 8.1.) • Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht seine Züge sofort, oder überlegt.	<ul style="list-style-type: none"> • Vielleicht ist eine niedrige Stufe eingestellt, auf der der Computer schneller reagiert und schwächer spielt, weil seine Suchtiefe eingeschränkt ist. • Batterien sind verbraucht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie LEVEL, um zu überprüfen, auf welcher Stufe Sie gerade spielen (siehe Abschnitt 3). Wechseln Sie die Stufe, wenn Sie wollen. • Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer ist stumm.	<ul style="list-style-type: none"> • Vielleicht ist der Stummer Modus aktiviert. 	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfen Sie die Einstellung (siehe Abschnitt 5.1).