

Obersetzung Fidelity Designer 2265 Master (6113)
 und 2100 Display (6106)
 und 2000 Display (6105)

DESIGNER MACH III MASTER

INHALTSVERZEICHNIS

Seite:

| | |
|--|----|
| EINLEITUNG..... | 3 |
| ABSCHNITT 1 - Grundlegende Informationen zur Bedienung | |
| 1.1 Einsetzen und Ersetzen von Batterien..... | 4 |
| 1.2 Schwache Batterien..... | 5 |
| 1.3 Netzbetrieb mit Adapter..... | 5 |
| 1.4 Diagramm des Spielbrettes..... | 5 |
| 1.5 Inbetriebnahme..... | 8 |
| 1.6 Das Spielbrett..... | 8 |
| 1.7 Zugeingabe..... | 9 |
| 1.8 Ihr erster Zug..... | 9 |
| 1.9 Versehentlich falscher Zug gespielt..... | 11 |
| 1.10 Illegale Züge..... | 12 |
| 1.11 En Passant..... | 12 |
| 1.12 Rochade..... | 13 |
| 1.13 Bauernumwandlung..... | 13 |
| 1.14 Schach und Matt..... | 13 |
| 1.15 Eröffnungsbibliothek..... | 14 |
| 1.16 Permanent Brain..... | 15 |
| ABSCHNITT 2 - Sonderfunktionen | |
| 2.1 Die SHIFT Taste..... | 15 |
| 2.2 Die PROBLEM Taste..... | 16 |
| 2.3 Die VERIFY Taste (Prüfen)..... | 18 |
| 2.4 Die TIME Taste (Zeit)..... | 19 |
| 2.5 Die OPTION Taste..... | 20 |
| 2.6 Die NEW Taste (Neues Spiel)..... | 20 |
| 2.7 Die LEVEL Taste (Spielstufen)..... | 21 |
| 2.7.1 Einstellung der Spielstufen (A1 - A8)..... | 21 |
| 2.7.2 Die Countdown Stufen (B1 - B8)..... | 21 |
| 2.7.3 Zeitkontrollen setzen (C1 - C8)..... | 22 |
| 2.7.4 Suchtiefe setzen (G1 - G8)..... | 28 |
| 2.7.5 Problemschachstufen (H1 - H8)..... | 28 |
| 2.7.6 Analysestufe..... | 29 |
| 2.8 Die REPLAY Taste (Spielwiederholung)..... | 29 |
| 2.9 Die TAKE BACK Taste (Zugrücknahme)..... | 30 |
| 2.10 Die INFO Taste (Informationen)..... | 30 |
| 2.11 Die HINT Taste (Zugvorschlag)..... | 31 |
| 2.12 Die ALTERNATE Taste..... | 31 |
| 2.13 Die MOVE Taste (Spielen)..... | 32 |
| 2.14 Die CLEAR Taste (Löschen)..... | 32 |

ABSCHNITT 3 - Weitere Funktionen und Anzeigenmeldungen

| | |
|---|----|
| Einführung in den Modus 'Optionen'..... | 33 |
| Sonderfunktionen..... | 33 |
| 3.1 Leichtes Spiel - Feld A1..... | 35 |
| 3.2 Ton abstellen - Feld B1..... | 35 |
| 3.3 Monitor Modus - Feld C1..... | 35 |
| 3.4 Brett umdrehen - Feld D1..... | 36 |
| 3.5 Ändern der Seite am Zug - Feld E1..... | 36 |
| 3.6 Alle Eröffnungen einschalten - Feld F1..... | 36 |
| 3.7 Brett löschen - Feld G1..... | 37 |
| 3.8 Schachuhr - Feld H1..... | 37 |
| Rotierende Anzeige Einstellungen..... | 38 |
| 3.9 Zugzeit - Feld A2..... | 39 |
| 3.10 Suchtiefe - Feld B2..... | 40 |
| 3.11 Spielstand - Feld C2..... | 40 |
| 3.12 Gerade erforschter Zug - Feld D2..... | 40 |
| 3.13 1. Zug der Hauptvariante - Feld E2..... | 41 |
| 3.14 2. Zug der Hauptvariante - Feld F2..... | 41 |
| 3.15 3. Zug der Hauptvariante - Feld G2..... | 41 |
| 3.16 4. Zug der Hauptvariante - Feld H2..... | 41 |
| ABSCHNITT 4 - Ankündigung von Matt und Remis | |
| 4.1 Schachmatt..... | 42 |
| 4.2 Remis durch Patt..... | 42 |
| 4.3 Remis nach der 50 Züge Regel..... | 43 |
| 4.4 Remis nach der Dreifach-Wiederholungsregel..... | 43 |

EINLEITUNG

Wir gratulieren zu Ihrem neuen Schachpartner, dem Designer Mach III Master. Wir bei Fidelity International, Inc., sind besonders stolz, Ihnen diesen Schachcomputer vorzuführen, eine Einheit, die einen gewaltigen Schritt in der heutigen Schachcomputer Technik darstellt. Im Juli 1988 wurde bei der "World Open" in Philadelphia, Pennsylvania (USA) Schachgeschichte geschrieben, als ein Schachcomputer eine Meister-Wertung von 2265 ELO erreichte. Als Besitzer dieses Programmes, das die 2265-Wertung erreichte, haben Sie nun Gelegenheit, selber von dem Wissen, Können und der Geschicklichkeit ihres Meisters zu profitieren.

Dieser Schachcomputer bietet viele Sonderfunktionen. Die Züge am Brett werden durch Drucksensoren registriert und an den Computer weitergegeben. Der Computer wiederum teilt Ihnen seine Züge durch eine LCD-Anzeige und LED's (kleine rote Lämpchen) mit. Mit dem Computer ist es möglich, den Gedankengang der Maschine zu verfolgen und die Beurteilung, die sie einer besonderen Stellung gibt, zu erfahren, sowie zu verfolgen, wie tief sie Züge gesucht hat. Wie oft haben Sie sich gewünscht, die Gedanken Ihres Gegners lesen zu können, während er über seinen Zug nachdenkt! Jetzt ist es möglich! Denken Sie sich nur, hier betrachten Sie die Gedanken eines Meisters.

Und noch etwas: Sie brauchen keine Angst zu haben, nie wieder ein Spiel gewinnen zu können, nur weil Ihr Schachcomputer eine Meister-Wertung hat. Der Master gibt Ihnen die Möglichkeit, die Spielstufe so einzustellen, wie es für Sie am angenehmsten ist. So können Sie von Ihren Fehlern lernen, wenn Sie gegen den Master auf seiner Turnier-Stufe spielen. Oder Sie können sich Ihrer eigenen Siege erfreuen, wenn Sie auf einem niedrigeren Niveau gegen Ihren Computer spielen. Auf jeden Fall können Sie sicher sein, daß der Designer Mach III Master sich als der hervorragendste Schachcomputer beweisen wird, dem Sie je begegnet sind.

Ehe Sie weiterlesen, eine Bemerkung bezüglich dieses Begleitheftes: Obwohl die Versuchung sehr groß ist, gleich mit dem Spiel zu beginnen, empfehlen wir, daß Sie sich zuerst mit ABSCHNITT 1 vertraut machen. ABSCHNITT 1 wird Ihnen helfen, zu verstehen, wie Sie den Computer handhaben und wie Sie Ihr erstes Spiel spielen. Danach fahren Sie mit den weiteren Abschnitten fort, um all die faszinierenden Eigenschaften des Masters zu erforschen.

Und nun viel Freude!

QUICK REFERENCE CHART

for Playing Levels, Game Options, and Rotating Display Options

| PRESET LEVELS Avg. Time/Move (Total Number Moves/Time) | COUNT- DOWN LEVELS | USER- SELECTABLE TIME CONTROL | SELECT ANY SQUARE FOR INFINITE LEVEL | | | FIXED DEPTH LEVELS | MATE FINDER LEVELS |
|---|--------------------------|---|---|----|----|--------------------------|--------------------------|
| AVG. RESPONSE 3.5 MIN (40/2.5 HR) | 3 HOURS PER SIDE | # MOVES REMAINING UNTIL TIME CONTROL | SELECT | | | 8 PLY | MATE IN 8 |
| A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | H8 |
| AVG. RESPONSE 3 MIN (40/2 HR) | 2 HOURS PER SIDE | TIME REMAINING UNTIL TIME CONTROL | ANY ONE | | | 7 PLY | MATE IN 7 |
| A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | H7 |
| AVG. RESPONSE 2 MIN (30/60 MIN) | 1 HOUR PER SIDE | SET TERTIARY # MOVES | OF THESE | | | 6 PLY | MATE IN 6 |
| A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | H6 |
| AVG. RESPONSE 1 MIN (60/60 MIN) | 30 MIN PER SIDE | SET TERTIARY TIME | SHADED | | | 5 PLY | MATE IN 5 |
| A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | H5 |
| AVG. RESPONSE 30 SEC (60/30 MIN) | 20 MIN PER SIDE | SET SECONDARY # MOVES | SQUARES | | | 4 PLY | MATE IN 4 |
| A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | H4 |
| AVG. RESPONSE 15 SEC (60/15 MIN) | 15 MIN PER SIDE | SET SECONDARY TIME | FOR | | | 3 PLY | MATE IN 3 |
| A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | H3 |
| AVG. RESPONSE 10 SEC (60/10 MIN) | 10 MIN PER SIDE | SET PRIMARY # MOVES | INFINITE | | | 2 PLY | MATE IN 2 |
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| AVG. RESPONSE 5 SEC (60/5 MIN) | 5 MIN PER SIDE | SET PRIMARY TIME | LEVEL | | | 1 PLY | MATE IN 1 |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

CHART OF PLAYING LEVELS

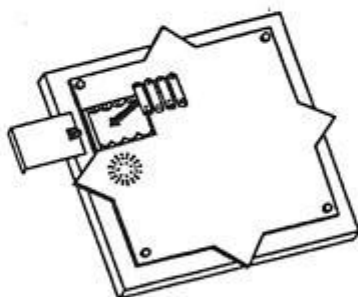
| | | | | | | | |
|--------------|-----------------|-----------------|--------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| MOVE TIME | SEARCH DEPTH | SCORE | CURRENT MOVE BEING SEARCHED | 1ST MOVE PRINCIPLE VARIATION | 2ND MOVE PRINCIPLE VARIATION | 3RD MOVE PRINCIPLE VARIATION | 4TH MOVE PRINCIPLE VARIATION |
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| EASY MODE | SOUND OFF | MONITOR MODE | BLACK FROM THE BOTTOM | CHANGE COLOR WITH MOVE | ALL OPENINGS | CLEAR BOARD | COUNT DOWN CLOCK |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

GAME OPTIONS (Squares A1 through H1)
and
ROTATING DISPLAY OPTIONS (Squares A2 through H2)



ABSCHNITT 1 - GRUNDLEGENDES FÜR DEN GEBRAUCH DES COMPUTERS

1.1 Einsetzen und Ersetzen von Batterien



Um Batterien einzusetzen oder zu ersetzen gehen Sie folgendermaßen vor:

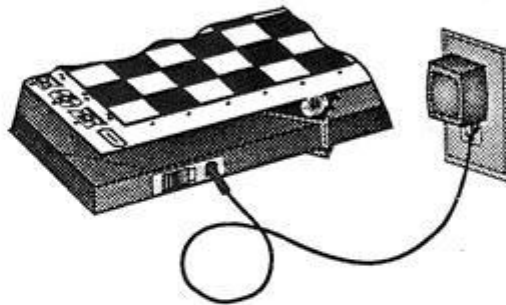
1. Vergewissern Sie sich, daß der Netzadapter ausgesteckt ist, also die Maschine freisteht.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Gerätes. Drücken Sie den Batteriedeckel vorsichtig runter und schieben Sie ihn hinaus. So legen Sie das Fach frei.
3. Entfernen Sie die alten Batterien. (Bitte zur Batteriesammelstelle bringen!)
4. Vergewissern Sie sich, daß die Batteriekontakte sauber und nicht oxidiert sind.
5. Setzen Sie vier Mignon (1,5 V) Alkalibatterien ein. Polarisierung beachten!
6. Setzen Sie den Deckel des Batteriefaches wieder ein.

1.2 Schwache Batterien

Wenn der Computer vollkommen unsinnige (unmögliche) Züge macht, kann das ein Zeichen für schwache Batterien sein. Tauschen Sie die Batterien dann umgehend aus!

1.3 Netzbetrieb mit Adapter

Wenn Sie häufig spielen, sollten Sie den für dieses Gerät geeigneten Adapter erwerben. Sie sollten aber keinen anderen Adapter als den Fidelity-Adapter, der speziell für dieses Gerät gebaut wurde, benutzen. Der Gebrauch eines anderen Produkts kann dem Computer Schäden zufügen, die nicht durch die Garantie gedeckt werden.

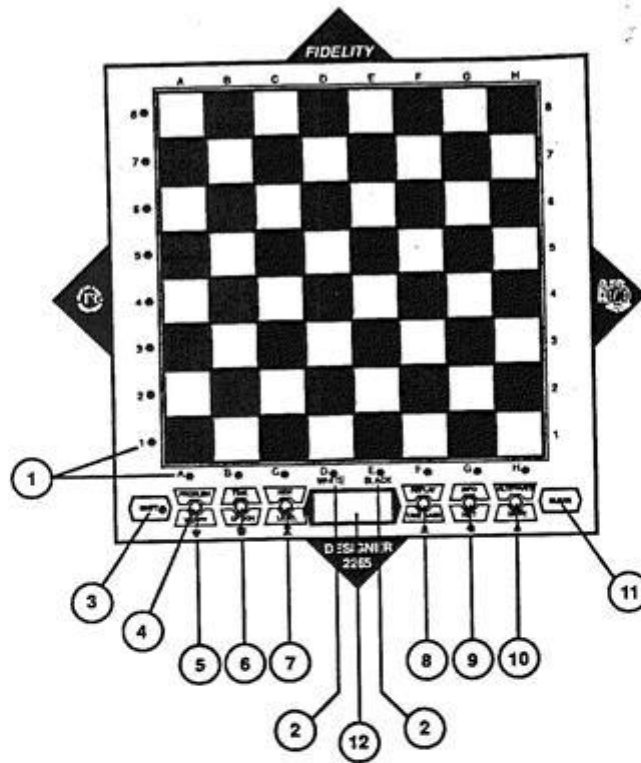


Für den Netzbetrieb stecken Sie zuerst den Adapter in eine Steckdose und dann erst an der Unterseite des Gerätes ein. Schalten Sie erst dann das Gerät ein, wie in Abschnitt 1.5 beschrieben.

1.4 Diagramm des Spielbretts

1. Brett-LED's (Light Emitting Diodes = Licht ausstrahlende Dioden): Es ist je ein LED-Lämpchen für jede Zahl und für jeden Buchstaben vorhanden. Der Computer läßt ein Zahlen-Licht und ein Buchstaben-Licht erleuchten, um die Koordinaten des Spielfeldes anzuzeigen, von dem oder zu dem er eine Spielfigur bewegen will.
2. Farben-LED's:
Diese zeigen an, welche Seite im Augenblick am Zug ist (also Weiß oder Schwarz). Wenn Sie am Zuge sind, wird das Licht für Ihre Farbe stetig leuchten. Wenn der Computer am Zuge ist, wird das Licht für die Farbe des Computers blicken, während der Computer über seinen Zug nachdenkt.

3. Shift (Schalt)-Taste:
Auf dieser Taste befindet sich eine LED, die anzeigt, ob die Schaltfunktion aktiviert ist oder nicht. Das wiederholte Drücken der Shift-Taste schaltet die LED an und aus. (Drücken der Clear-Taste schaltet die Shift-LED ebenfalls aus). Wenn die Shift-LED an ist, können die roten (oberen) Tastenfunktionen aktiviert werden, wenn die Shift-LED aus ist, können die schwarzen (unteren) Tastenfunktionen gebraucht werden.
4. Schaltzone der Taste:
Unabhängig davon, welche Tastenfunktion Sie wählen (rot oder schwarz), drücken Sie immer auf die Mitte der Taste, um die Funktion auszulösen.
5. Problem/Verify (Prüf)-Taste:
Wenn die Shift-LED an ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um in den Problem-Modus zu gelangen. In diesem Modus kann man Positionen oder Stellungen für Probleme während eines Spiels aufstellen. Wenn die Shift-LED aus ist, drücken Sie die Mitte der Taste, um die Stellung der Schachfiguren zu prüfen.
6. Time/Option (Zeit/Wahl)-Taste:
Wenn die Shift-LED an ist und Sie die Mitte dieser Taste drücken, wird die insgesamt benutzte Zeit angezeigt. Wenn die Shift-LED aus ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um den Wahl-Modus einzugeben.
7. New/Level (Neu/Spielstufe)-Taste:
Wenn die Shift-LED an ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um ein neues Spiel zu beginnen. Wenn die Shift-LED aus ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um eine Spielstufe zu wählen oder zu ändern.
8. Replay/Take Back (Wiederholung/Rücknahme von Zügen)-Taste:
Wenn die Shift-LED an ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um das letzte Spiel noch einmal spielen zu können. Wenn die Shift-LED aus ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um Züge zurückzunehmen.



9. Info/Hint (Informations/Zugvorschlags)-Taste:
 Wenn die Shift-LED an ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um Auskunft über den letzten Zug des Computers auf der Anzeige zu erhalten. Wenn die Shift-LED aus ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um einen vorgeschlagenen Zug auf der Anzeige zu sehen.
10. Alternate/Move-Taste:
 Wenn die Shift-LED an ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste um den "nächst besten" Zug des Computers zu erhalten. Wenn die Shift-LED aus ist, drücken Sie die Mitte dieser Taste, um einen Seitenwechsel vorzunehmen, den Computer zu beobachten, während er für beide Seiten rechnet, oder den Computer zu zwingen, seine Überlegungen abubrechen und einen Zug zu machen.

11. Clear (Löschen)-Taste:

Drücken Sie diese Taste, um die Shift-Taste auszuschalten. Sie wird außerdem benützt, um die Meldung "illegaler" Zug aufzuheben oder um ein Startfeld zu löschen, ehe Sie den Zug mit Drücken auf ein Zielfeld abschließen. Die Taste wird auch benützt, um bestimmte Modi (Problem Modus, Verify Modus, Time Modus, Option Select Modus) zu verlassen. Ferner wird die Clear-Taste benützt, um nach der Auswahl einer Spielstufe das Spiel wieder aufzunehmen. Durch Druck dieser Taste löschen Sie auch die Schach- und Remis-Ankündigungen des Computers auf der Anzeige.

12. Flüssigkeitskristall Anzeige (LCD):

Die Anzeige wird gebraucht, um diverse Informationen nach Abruf darzustellen.

1.5 Inbetriebnahme

Schalten Sie den On/Off (An/Aus)-Schalter auf On (An). Falls der Fidelity-Transformator benutzt wird, lesen Sie Abschnitt 1.3. über den Netzbetrieb. Ein neues Spiel wird begonnen, wenn Sie das Gerät einschalten, oder wenn Sie die New-Taste drücken.

Wenn Sie das Gerät einschalten, werden Sie zunächst einen Piepton hören, und dann wird die LED über White (Weiß) blinken (lesen Sie hierzu Abschnitt 1.4). Dieses Licht zeigt an, daß Weiß am Zug ist. Weiß macht immer den ersten Zug, um das Spiel zu beginnen. Das Aus- und Wieder-Einschalten bringt das Programm jedesmal wieder auf die Ausgangsposition (Startstellung) zurück. Alle vorher gewählten Sonderfunktionen werden dabei gelöscht. Während Sie sich mit der Handhabung des Computers vertraut machen, werden Sie feststellen, daß der Gebrauch der Full Reset- Eigenschaft (wie in Abschnitt 2.6 beschrieben) genau denselben Effekt wie das Aus- und Wieder-Einschalten des Gerätes hat. Durch den Gebrauch der New-Taste wird dagegen ein neues Spiel begonnen, bei dem alle vorher gewählten Sondereinstellungen bestehen bleiben.

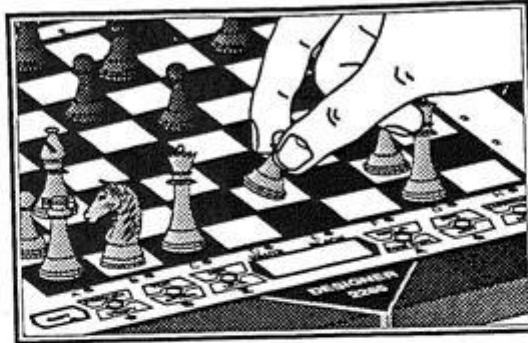
1.6 Das Spielbrett

Stellen Sie die Figuren so auf, daß die weißen Figuren sich auf der unteren Seite des Brettes befinden. Jedes Spielfeld ist in Übereinstimmung mit den internationalen Bezeichnungen beschrieben, mit einem Buchstaben des Alphabets, der die vertikalen Spalten bestimmt, und einer Zahl, die die horizontalen Zeilen bestimmt. Zu Beginn des Spiels steht der weiße König auf dem Feld E1 und der Schwarze König auf Feld E8.

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | H8 |
| 7 | A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | H7 |
| 6 | A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | H6 |
| 5 | A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | H5 |
| 4 | A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | H4 |
| 3 | A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | H3 |
| 2 | A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| 1 | A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |
| | A0 | B0 | C0 | D0 | E0 | F0 | G0 | H0 |

1.7 Zugeingabe

Gegen ihren Computer zu spielen, ist fast wie ein Spiel gegen einen Mensch. Sie machen Ihren Zug, und der Computer antwortet mit seinem Zug, nur daß Sie die Züge für den Computer ausführen müssen.

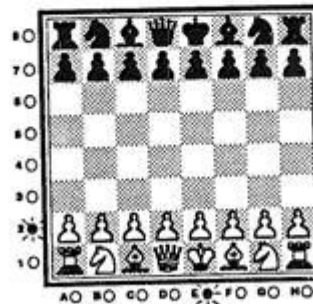


Um einen Zug zu machen, nehmen Sie die gewünschte Figur auf, kippen Sie ein wenig und drücken mit der Kante der Grundfläche leicht auf die Mitte dieses Felds (s. Diagramm). Dies teilt dem Computer mit, von welchem Feld Sie die Figur bewegen wollen (das von-Feld). Nun bringen Sie die Figur zu Ihrem bestimmten Feld (das zu-Feld), und drücken in derselben Weise auf dieses Spielfeld. Der Computer hat nun Ihren "vollen" Zug registriert.

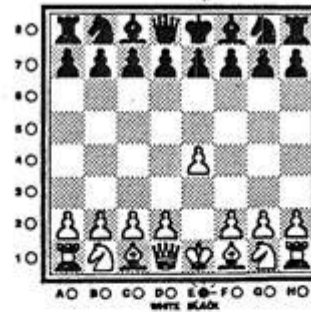
1.8. Ihr erster Zug

Das folgende Beispiel wird Ihnen helfen, Ihr erstes Spiel mit dem Computer zu beginnen. Nehmen wir an, Sie wollen Ihren weißen Bauern von Feld E2 nach Feld E4 ziehen:

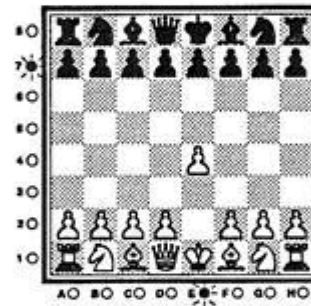
Schritt 1: Zuerst kippen Sie den Bauern und drücken ihn auf Feld E2. Die Lichter für die Spalten E und 2 werden aufleuchten, wie im Bild gezeigt. Damit wird angezeigt, daß Feld E2 als Ausgangsfeld für den Zug registriert wurde.



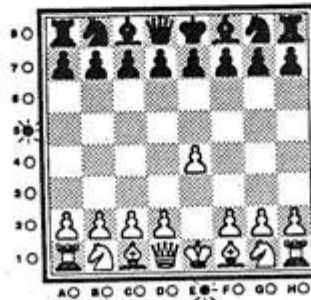
Schritt 2: Nehmen Sie den Bauern von E2, kippen Sie die Figur nochmals und drücken Sie auf Feld E4. Das E- und das 2-Licht gehen aus. In dem Augenblick hat der Computer den Zug, den Sie gemacht haben, registriert, und er hat begonnen, über seinen eigenen Zug nachzudenken, während die LED für Schwarz (E1) blinkt, um anzuzeigen, daß er denkt.



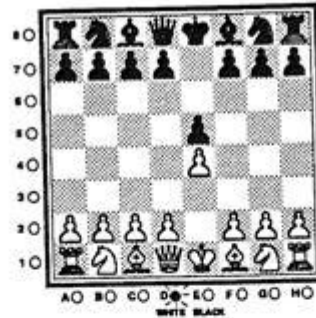
Schritt 3: Der Computer wird Ihnen seinen Zug zeigen, indem er zuerst LED's für sein von-Feld leuchten läßt. (Wir haben für dieses Beispiel das Feld E7 ausgesucht - Sie können auch eine andere Antwort bekommen.) Die LED's der Spalten E und 7 leuchten.



Schritt 4: Drücken Sie den schwarzen Bauern auf Feld E7. Die von-LED's werden ausgeschaltet, und die zwei anderen LED's werden das zu-Feld für den Bauern anzeigen. (Wir haben Feld E5 für dieses Beispiel ausgewählt.)



Schritt 5: Nehmen Sie den schwarzen Bauern von Feld E7, kippen Sie die Figur und drücken Sie damit auf Feld E5. Die zu-Lichter werden ausgehen, und Ihr nächster Zug als Weiß ist dran (wie durch die angeschaltete LED für Weiß angezeigt).



Bei jedem Zug denken Sie an die drei grundlegenden Schritte: DRÜCKEN, ZIEHEN und WIEDER DRÜCKEN.

Anmerkung: Sie werden beobachten, daß die zu-Feld Lichter nicht leuchten, wenn Sie Ihre Figur bewegen. Wenn Sie dagegen die Figur des Computers bewegen, leuchten sie. Der Grund besteht darin, daß, wenn Sie Ihre Figur auf das zu-Feld gezogen haben, der Computer augenblicklich über Ihren Zug informiert ist. Darum sind die Lichter unnötig. Während des Zugs des Computers wird das zu-Feld jedoch leuchten, um Ihnen zu zeigen, wo Sie die Figur des Computers hinstellen sollen.

1.9 Versehentlich falscher Zug gespielt

Wenn Sie eine Figur andrücken und das von-Feld leuchtet, Sie sich jedoch entschließen, diesen Zug nicht zu machen, so können Sie die Clear-Taste drücken. Stellen Sie die Figur (ohne Druck) zurück und Sie haben die Möglichkeit, einen anderen Zug Ihrer Wahl einzugeben.

Wenn Sie Ihre Meinung ändern, nachdem Sie einen ganzen Zug eingegeben haben (von- und zu-Feld), dann hat der Computer Ihren Zug schon angenommen und plant bereits seinen Gegenzug. In diesem Fall drücken Sie einfach die Take Back (Rück)-Taste, und der Computer wird Sie durch das Zurücknehmen führen (s. Abschnitt 2.9)

1.10 Illegale Züge

Der Computer läßt nur legale Züge zu, also gemäß den Schachregeln. Wenn Sie einen unzulässigen Zug ausführen, wird der Computer Sie, nachdem Sie auf das Feld gedrückt haben, durch einen Piepton und Weiterleuchten der von-Feld Lichter darauf hinweisen. Um den Irrtum rückgängig zu machen, haben Sie mehrere Möglichkeiten:

1. Nehmen Sie die Figur und drücken Sie auf ein neues Feld; oder:
2. Drücken Sie die Figur noch einmal auf das von-Feld (die LED's, die das Feld anzeigen, werden ausgehen) und geben Sie dann einen anderen Zug ein; oder:
3. Drücken Sie die Clear (Löschen)-Taste, um die Lichter zu löschen, und stellen Sie die Figur auf ihr ursprüngliches von-Feld zurück. Dann geben Sie einen anderen Zug Ihrer Wahl ein.

Anmerkung:

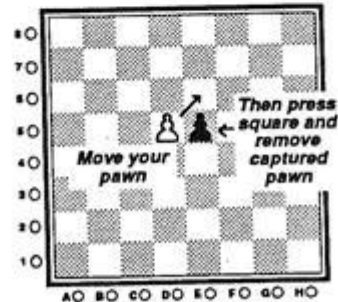
Die Methode 3 versichert nicht, daß die falsch gezogene Figur auf ihr ursprüngliches von-Feld zurückgesetzt worden ist, sondern überläßt es Ihnen, die Figur korrekt zurückzusetzen.

Beachten Sie bitte die folgenden Umstände, welche den Computer auch veranlassen werden, durch einen Piepton einen illegalen Zug anzuzeigen:

1. Wenn Sie eine Figur der falschen Farbe bewegen (z.B.: Weiß ist am Zug, und Sie ziehen Schwarz).
2. Wenn Sie eine Figur auf ein falsches Feld stellen, während Sie einen Computer-Zug ausführen (z.B.: der Computer läßt die Lichter für Feld D8 leuchten, und Sie drücken die Figur aus Versehen auf Feld D7).
3. Wenn Sie auf ein leeres Feld drücken, ohne zuerst eine Figur, die dorthin ziehen kann, auf das von-Feld gedrückt zu haben.
4. Sie rochieren falsch (s. Abschnitt 1.12) oder der König steht im Schach, wenn Sie die Figur bewegen.

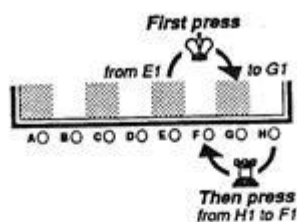
1.11 En Passant

Der Computer wird immer dann einen Bauern 'en passant' schlagen, wenn er diesen Zug für günstig hält. Ebenso wird er es erkennen, wenn Sie 'en passant' schlagen wollen. Um einen Bauern 'en passant' zu schlagen, wird der Computer zunächst den Zug seines Bauern in der üblichen Weise anzeigen, indem er das Licht des von-Felds und dann das Licht des zu-Felds aufleuchten läßt. Dann wird er das Licht des geschlagenen gegnerischen Bauern leuchten lassen, um Sie daran zu erinnern, diesen Bauern vom Schachbrett zu nehmen. Drücken Sie einfach den geschlagenen Bauern an und entfernen Sie ihn dann vom Schachbrett.



1.12 Die Rochade

Der Computer führt die Rochade aus, indem er zuerst einen Königszug macht und dann einen Turmzug. Um diesen Zug auf dem Schachbrett auszuführen, geben Sie zuerst den Königszug ein, indem Sie das angegebene von- und zu-Feld drücken. Dann geben Sie den Turmzug ein, indem Sie wieder das angegebene von- und zu-Feld drücken.



Sie selbst können ebenso die Rochade ausführen, indem Sie zuerst auf das von- und dann auf das zu-Feld des Königs drücken. Hieran wird der Computer erkennen, daß Sie rochieren wollen. Er wird die Lichter für den Turmzug leuchten lassen und Sie so veranlassen, die Rochade korrekt zu vollenden.

Wichtig: Denken Sie daran, daß die Rochade ein Königszug ist! Wenn Sie versuchen, zu rochieren, dabei aber Ihren Turm zuerst bewegen, wird der Computer den Turmzug annehmen und sofort anfangen, seinen Gegenzug zu überlegen. (Gemäß den Schachregeln.) Um solch einen Fehler wieder gutzumachen, müssen Sie dann die Take Back (Rücknahme)-Funktion benutzen, um den Turmzug rückgängig zu machen (s. Abschnitt 2.9).

1.13 Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer die achte Reihe erreicht, wird er in eine höherwertige Figur (meist eine Dame) umgewandelt. Sobald Sie den Zug eines Bauern auf ein Feld der achten Reihe eingegeben haben, blinkt das Licht dieses Feldes, und die Anzeige zeigt Pr an (für Promotion). Wählen Sie nun die neue Figur, indem Sie die Taste über dem Symbol dieser Figur drücken. (Wenn Sie zum Beispiel den Bauern in eine Dame umwandeln wollen, drücken Sie die Option-Taste (=Dame), nachdem die LED's in Erwartung Ihrer Wahl zu blinken begonnen haben.)

Wenn ein Bauer des Computers die achte Reihe erreicht, wird der Computer seine bisherige Stellung auswerten und den Bauern in die Figur verwandeln, die ihm am wertvollsten erscheint. Da dies ohne Anzeige geschieht, können Sie nach Wunsch mit der Verify-Methode die Art der umgewandelten Figur feststellen (s. Abschnitt 2.3).

1.14 Schach und Matt

Bei jeder Schachstellung wird auf der Anzeige ein Punkt mitten unter der Stelle erscheinen, wo normalerweise der Doppelpunkt (:) ist.

Beispiel:

Wenn der Computer erkennt, daß Sie bald matt sein werden, wird er $n \times$ auf der Anzeige zeigen (x = Anzeige der Züge bis zum Schachmatt). Drücken Sie die Clear-Taste, um den Zug des Computers zu sehen. Sobald der Mattzug des Computers eingegeben ist, erscheint auf der Anzeige n . Wenn Sie den Computer mattsetzen, erscheint auf der Anzeige $-n$.

Anmerkung:

Wenn der Computer auf der Anzeige ein Matt anzeigt, wie oben beschrieben, drücken Sie immer die Clear-Taste, um das Display zu löschen.

1.15 Eröffnungsbibliothek

Eine Eröffnungsbibliothek ist eine besondere Ansammlung von Eröffnungen für die schnelle Spielentwicklung am Anfang. Sie werden merken, daß der Computer zu Beginn eines Spiels seine Züge sehr schnell ausführt. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, daß der Master eine Eröffnungsbibliothek von über 28.000 Eröffnungspositionen, ausgewählt von Spielen der großen Meister, enthält. Falls die augenblickliche Aufstellung des Schachbrettes in der Bibliothek des Computers enthalten ist, wird er eine auf diese Position geeignete Antwort aus seiner Ansammlung von Zügen spielen, ohne über die Wahl dieses Zuges nachdenken zu müssen.

Der Computer wird normalerweise nur von seiner Turnier-Eröffnungsbibliothek spielen - das bedeutet, er wird nur solche Eröffnungen spielen, die er für die besten hält. Wenn Sie jedoch möchten, daß der Computer aus einer größeren Anzahl von Bucheröffnungen wählt, so können Sie die All Openings (alle Eröffnungen) Spieloption wählen (s. Abschnitt 3.6), welche die Turnier-Eröffnungsbibliothek erweitert.

Falls Sie die Eröffnungsbibliothek ausschalten möchten, so können Sie das auf folgendem Weg erreichen:

1. Drücken Sie die Level (Spielstufe)-Taste und dann ein Feld von H1 bis H8.
2. Drücken Sie die Clear-Taste.
3. Drücken Sie noch einmal die Level-Taste und dann ein Feld, um die gewünschte Spielstufe zu wählen (für Informationen über die vielen Spielstufen lesen Sie Abschnitt 2.7).

Nach Ausführung dieser Schritte werden Sie die Eröffnungsbibliothek des Computers effektiv ausgeschlossen haben. In diesem Falle hat der Computer keine Möglichkeit, seine Züge aus der Eröffnungsbibliothek zu wählen. Stattdessen ist er gezwungen, sich Zeit zum Überlegen zu nehmen, um seinen besten Zug am Anfang des Spiels zu bestimmen.

1.16 Permanent Brain

Der Master hat die Fähigkeit, während Sie am Zug sind, seine eigenen Züge zu überlegen, eine Funktion, welche die Spielstärke auf allen Spielstufen verbessert. Während der Computer seinen Zug macht, sind Sie in der Lage, die Zeit zu nützen, um die Stellung zu analysieren. Sie können einen Gegenzug auf den eventuellen Computerzug planen. Ebenso plant der Computer im Voraus, während Sie sich für einen Zug entscheiden. Der Computer tut dies automatisch, wenn Sie über Ihren Zug nachdenken.

Sie können diese Funktion ausschalten, indem Sie die Easy Mode (Leichtes Spiel)-Einstellung wählen (s. Abschnitt 3.1).

ABSCHNITT 2 - SONDERFUNKTIONEN

Viele der Sonderfunktionen des Masters werden durch die Tasten auf beiden Seiten der Anzeige aktiviert. In diesem Abschnitt Ihres Begleitheftes wird jede dieser Tasten in allen Einzelheiten behandelt. Es ist wichtig, daran zu denken, daß Sie immer, wenn Sie auf eine Taste drücken wollen, auf das Hexagon in der Mitte der Taste drücken, damit der Computer Ihre Handlung korrekt registrieren kann.

Wichtige Anmerkung: Ehe Sie beginnen, die Sonderfunktionen des Masters zu benützen, müssen Sie verstehen, die Shift (Schalt)-Taste richtig zu benützen. Da die Shift-Taste benötigt wird, um Zugang zu anderen Tastenfunktionen zu haben, lesen Sie bitte Abschnitt 2.1, ehe Sie versuchen, irgendeine der Funktionstasten zu benutzen.



2.1. Die SHIFT (Schalt)-Taste

Die Shift-Taste hat eine besondere Funktion. Ihre einzige Bedeutung ist es, Ihnen den Zugang zu anderen Tastenfunktionen zu ermöglichen, um deren bestimmte Sonderfunktionen zu selektieren. Genauso wie eine Schalttaste an der Schreibmaschine die Anwendung der oberen Buchstaben für die Großschreibung ermöglicht, so wird das Drücken der Shift-Taste an Ihrem Computer Ihnen die Möglichkeit geben, die oberen (roten) Funktionen der Tasten zu benutzen. Das Lämpchen innerhalb der Shift-Taste wird leuchten, um dies anzuzeigen. Wenn das Shift-Licht nicht leuchtet, können die unteren (schwarzen) Funktionen gewählt werden.

Wichtig: Ob die Shift-LED leuchtet oder nicht, drücken Sie immer auf die Mitte der Taste, um die gewünschte Funktion zu wählen!

Denken Sie daran:

- A) Wenn Sie eine Taste in der oberen Reihe benützen wollen, und die Shift-LED ist aus, dann müssen Sie zuerst die Shift-Taste drücken.
- B) Wenn Sie eine Taste in der oberen Reihe gebrauchen wollen, und die Shift-LED ist an, drücken Sie einfach die erwünschte Taste.

Und umgekehrt:

- C) Wenn Sie eine Taste in der unteren Reihe benützen wollen, und die Shift-LED an ist, dann müssen Sie erst die Shift-Taste drücken.
- D) Wenn Sie eine Taste in der unteren Reihe benützen wollen, und die Shift-LED aus ist, drücken Sie einfach die erwünschte Taste.

2.2. Die PROBLEM Taste

Die Shift-LED muß leuchten, wenn die Problem-Taste benützt werden soll. Das Drücken der Problem-Taste (-Pb- wird auf der Anzeige erscheinen) ermöglicht es Ihnen, den Problem-Modus einzugeben. Der Problem-Modus ist eine Funktion, die es Ihnen erlaubt, die augenblickliche Brett-Position zu ändern oder besondere Brett-Positionen aufzustellen. Sie können die Brettaufstellung jederzeit vor oder während eines Spieles ändern. Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, Figuren zu entfernen oder hinzuzufügen und Figuren von einem Spielfeld auf ein anderes umzustellen. Sie können auch Schachaufgaben (Matt in 'n' Zügen; n = die Anzahl der benötigten Züge) aufstellen, die der Computer lösen soll, oder ein Spiel aus einer bestimmten Aufstellung starten oder fortführen. Sie können diese Funktion benützen, um den Verlauf eines Spiels zu ändern (verbessern!), um Ihre Position oder die des Computers durch die Wiedereinsetzung geschlagener Figuren zu stärken oder sogar, um Ihren König aus einer drohenden Schachmatt-Situation herauszunehmen. Zuerst müssen Sie jedoch immer den Problem-Modus eingeben, indem Sie die Problem-Taste drücken.

Wenn Sie im Problem-Modus sind, werden die Funktionstasten zu Schachfigur-Wahltasten. Jede Funktionstaste wird jetzt benützt, um den Typ Schachfigur anzuwählen, der unter der Taste abgebildet ist.

Sie können den Problem-Modus immer nur dann wählen, wenn Sie am Zug sind. Um den Gebrauch dieser Funktion zu lernen, versuchen Sie die folgende Übung:

1. Mit der Shift-LED an, drücken Sie New für ein neues Spiel und stellen Sie die Figuren auf dem Brett in ihrer Anfangsstellung auf.
2. Drücken Sie Shift, damit die Shift-LED leuchtet. Dann drücken Sie Problem (-Pb- erscheint auf der Anzeige) um den Problem-Modus einzugeben.

3. Drücken Sie jetzt die Taste über dem Bauernsymbol. Beobachten Sie, daß das 2-Licht und die A - H-Lichter alle fortwährend leuchten. Dies zeigt an, daß alle weißen Bauern auf den Feldern A2 - H2 stehen. Drücken Sie noch einmal die Taste über dem Bauernsymbol, und das 7-Licht wird angehen, während die A - H-Lichter blinken. Dies zeigt an, daß alle schwarzen Bauern auf den Feldern A7 - H7 stehen.

4. Jetzt drücken Sie auf das Feld H7. Beobachten Sie dabei, daß das H-Licht ausgeht. Dadurch haben Sie den schwarzen Bauern von diesem Feld entfernt. Durch erneuten Druck auf Spielfeld H7 wird das H-Licht wieder aufleuchten. Jetzt ist ein weißer Bauer auf diesem Feld. Das Drücken von Feld H7 zum dritten Mal wird das H-Licht wieder blinken lassen und zeigt damit an, daß jetzt ein schwarzer Bauer auf dem Feld H7 steht.

An obigem Beispiel sehen Sie folgendes:

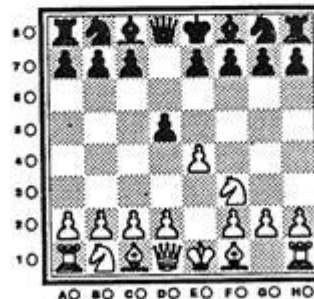
a, Ein nichtleuchtendes File-Licht (Files = vertikale Felderreihen) bedeutet, daß keine Figur des Typs das Feld in dem Rank besetzt. (Ranks = horizontale Feldreihe/-zeile)

b, Eine konstant leuchtende File-LED bedeutet, daß eine weiße Figur des Typs das Feld in der Zeile besetzt.

c, Eine blinkende Spalten-LED bedeutet, daß eine schwarze Figur des Typs das Feld in der Zeile besetzt.

Ehe Sie diese Funktion benutzen, um Ihre eigenen Aufstellungen zu schaffen, machen Sie sich selbst mit dem Problem-Modus vertraut, indem Sie die folgenden Schritte ausführen, um die Muster-Position zu schaffen, wie sie in nachstehendem Bild gezeigt ist:

1. Wiederholen Sie die vorherigen Schritte 1 und 2. Auf der Anzeige wird -Pb- erscheinen.
2. Drücken Sie die Taste über dem Bauernsymbol. Beobachten Sie, daß das 2-Licht und die A - H-Lichter alle aufleuchten.
3. Drücken Sie den weißen Bauern auf Feld E2 (die E-LED wird blinken).



4. Ziehen Sie nun den weißen Bauern nach Feld E4 und drücken auf das Feld. Die Lichter für E und 4 leuchten wieder. Der Computer hat nun einen weißen Bauern auf Feld E4 angenommen.

5. Drücken Sie wieder die Taste über dem Bauernsymbol (das Licht für 7 leuchtet, und die A - H-Lichter blinken). Drücken Sie den schwarzen Bauern auf Feld D7 (das blinkende D-Licht geht aus). Sie haben somit den Bauern von D7 entfernt. Ziehen Sie den schwarzen Bauern nach Feld D5 und drücken auf das Feld (die Lichter für D und 5 werden wieder leuchten). Drücken Sie noch einmal auf D5, und das D-Licht wird blinken. Der Computer hat jetzt einen schwarzen Bauern auf Feld D5 registriert.

6. Drücken Sie die Taste über dem Springersymbol. Sie beobachten, daß die Lichter für 1, B und G leuchten, um die Position des weißen Springers anzuzeigen.

7. Drücken Sie den weißen Springer auf Feld G1 an (das G-Licht wird blinken). Nochmaliges Drücken auf Feld G1 löscht das G-Licht. Der Computer zeigt an, daß das Feld G1 frei ist.

8. Bewegen Sie den weißen Springer nach Feld F3, und drücken Sie auf das Feld (die Lichter für F und 3 werden leuchten). Der Computer hat jetzt einen weißen Springer auf Feld F3 angezeigt.

9. Drücken Sie die Clear-Taste, um den Problem-Modus zu beenden.

Wenn Sie die oben beschriebenen Schritte ausgeführt haben, dann haben Sie erfolgreich die Position aufgestellt, die oben abgebildet ist. Diese Stellung ist jetzt im Computer eingespeichert.

Wenn Sie nach Verlassen des Problem-Modus die Farbe, die am Zug ist, ändern wollen (z.B.: der Computer blinkt das Schwarz-Licht, um anzuzeigen, daß Schwarz am Zug ist, Sie wollen jedoch einen Zug für Weiß machen), dann müssen Sie die "Chance Color with Move" (Wechsel Farbe mit Zug)-Option aktivieren (s. Abschnitt 3.5).

Anmerkung:

Wenn die Aufstellung, die Sie im Computer speichern wollen nur wenige Figuren enthält (im Gegensatz zu einem ziemlich vollen Brett, wie in unserem Beispiel), ist es ratsam, zuerst das Brett von allen Figuren freizumachen, bevor Sie dann Ihre Position eingeben. Um dies zu erreichen, lesen Sie in Abschnitt 3.7 unter Position G1 (Brett löschen) nach. Bei komplizierten Aufstellungen ist es außerdem ratsam, die Position zu überprüfen, nachdem Sie den Problem-Modus verlassen haben. Wie Sie die Positionen im Einzelnen prüfen, lesen Sie in Abschnitt 2.3.

2.3 Die VERIFY Taste (Prüfen)

Die Shift-LED muß aus sein, wenn die Verify (Prüf)-Taste benutzt wird. Die Verify-Taste ermöglicht es Ihnen, die Stellungen aller Figuren nachzuprüfen, entweder vor dem Spiel oder dann, wenn Sie am Zug sind. Sollten Sie versehentlich einige oder alle Figuren vom Brett stoßen und wissen nicht mehr, wo sie hingehören, so ist

der Master in der Lage, Ihnen mitzuteilen, wo sie standen. Um die Position irgendeines Figurentyps festzustellen, drücken Sie zuerst Verify (die Anzeige wird Pb zeigen). Drücken Sie dann die Taste über dem Bild des Figurentyps (um z.B. die Stellungen der Türme auf dem Brett festzustellen, drücken Sie Verify und dann die Taste über dem Turm-Symbol). Jedesmal, wenn Sie die Taste eines Figurensymbols drücken, leuchtet eine neue Rank- und File-LED, um anzuzeigen, wo eine Figur in dem Rank aufgestellt ist. Wenn die Figur weiß ist, leuchtet das File-Licht konstant. Wenn die Figur schwarz ist, blinkt das File-Licht. Für irgendein gewähltes Figurensymbol wird Ihnen der Computer automatisch die Ranks zeigen, welche von einer oder mehreren Figuren, die Sie suchen, besetzt sind. Unbesetzte Ranks werden übergangen. Wenn keine Figuren des Typs auf dem Brett sind, werden auch keine Lichter leuchten. Durch Wiederholung dieses Vorgangs für jeden Figurentyp kann jede Figur auf dem Brett genau festgestellt werden. Um zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie Clear.

2.4. Die TIME Taste (Zeit)

Die Shift-LED muß leuchten, um die Time-Taste zu benutzen. Jederzeit, wenn die Time-Taste gedrückt wird, zeigt die Anzeige die gesamte Spielzeit an, die der Spieler für seinen Zug braucht. Nochmaliges Drücken der Time-Taste wird die gesamte Spielzeit anzeigen, die bisher von dem Spieler gebraucht worden ist, der im Augenblick nicht am Zug ist.

Wenn Sie die Time-Funktion aktivieren, wird der Doppelpunkt in der Anzeige blinken, um dieses anzuzeigen. Um zwischen einer Anzeige von Minuten/Sekunden und Stunden/Minuten zu unterscheiden, wird der Computer einen Punkt zwischen die dritte und vierte Ziffer setzen, wenn Stunden/Minuten gezeigt werden. Wenn Minuten/Sekunden gezeigt werden, ist dies leicht zu erkennen, da der Sekundenteil sich ständig ändert.

Falls Sie nach Aktivierung der Time-Taste mit dem Spiel fortfahren, ohne Clear zu drücken (z.B. um die Zeitanzeige zu löschen), dann wird der Computer weiterhin automatisch die Gesamtzeit zwischen jedem Zug zeigen. Es wird immer die Gesamtspielzeit des Spielers gezeigt, der im Augenblick nicht am Zug ist. Durch Drücken der Time-Taste wird die Anzeige zwischen den Zeiten der beiden Spieler hin- und her wechseln. Sie können die Clear-Taste jederzeit drücken, um die Zeitanzeige auszuschalten.

Falls Sie irgendeine der sog. "rotierenden Anzeigen" (s. Abschnitt 'Rotierende Anzeige Einstellungen') gewählt haben und Sie dann die Gesamtzeit-Anzeige mit der Time-Taste wählen, dann wird die Zeitanzeige wieder erscheinen, wenn Clear gedrückt wird, um die Zeitfunktion auszuschalten. Wenn die Spielstufen B1 - B8 benutzt werden (die Countdownstufen), wird auf das Drücken der Time-Taste hin die Anzeige die Zeit anzeigen, die der augenblickliche Zug bisher beansprucht hat.

2.5. Die OPTION Taste

Die Shift-LED muß aus sein, wenn die Option-Taste gebraucht wird. Der Master hat viele besondere Spiel- und Display-Möglichkeiten, die Sie wählen können, um Ihren Spaß am Computer zu erhöhen. Diese besonderen Optionen, können vom Spieler zu jeder Zeit des Spiels gewählt und durch Drücken verschiedener Felder auf der Spielfläche aktiviert werden.

Indem Sie die Option-Taste drücken, geben Sie den Option Select Mode (Option Wahl Modus) ein. Sie können nun von zwei vollkommen unterschiedlichen Gruppen von Optionen wählen. Durch Drücken der Option-Taste werden Sie ein stetiges Hin- und Herwechseln zwischen den folgenden zwei Displays erhalten:

1.
Wenn die Anzeige OPNS zeigt, können Sie unter verschiedenen Spiel-Optionen auf den Feldern A1 bis H1 wählen.
2.
Wenn die Anzeige dSPL zeigt, können Sie unter verschiedenen rotierenden Display-Optionen auf den Feldern A2 bis H2 wählen.

Nachdem Sie Ihre gewünschte Spiel- und/oder Rotierende Display Optionen, wie in Abschnitt 3 beschreiben, gewählt haben, drücken Sie die Clear-Taste. Damit wird Ihre Wahl dem Computer eingegeben und der Option Select Modus gelöscht. Immer wenn Sie in diesen Modus zurückgehen wollen, wird die Anzeige den letzten Satz Optionen, die Sie gewählt haben, zeigen. (Bsp.: Wenn Sie zuletzt "Rotating Display Options" gewählt haben, so wird das nächste Mal, wenn Sie Options drücken, die Anzeige automatisch dSPL anzeigen.)

2.6 Die NEW Taste (Neues Spiel)

Die Shift-LED muß an sein, wenn Sie die New-Taste gebrauchen wollen. Ein neues Schachspiel kann jederzeit begonnen werden - egal ob Ihr augenblickliches Spiel beendet ist, oder ob Sie einfach das augenblickliche Spiel aufgeben und ein anderes anfangen möchten. Wenn Die New-Taste gedrückt wird, werden alle Figuren im Speicher auf ihre Ausgangsstellung zurückgesetzt, und der Computer ist bereit, ein neues Spiel zu beginnen.

Beachten Sie aber bitte, daß nach Beendigung eines Spiels mit eingestellter Spielstärke und/oder einer besonderen Spielvariation diese Einstellungen für das nächste Spiel wirksam bleiben, wenn Sie die New-Taste drücken. Diese Einrichtung ist daher besonders für Sie geeignet, wenn Sie die gewählten Einstellungen für mehrere Spiele beibehalten wollen. In dieser Hinsicht wird Ihnen die New-Funktion einen bequemen kurzen Weg zum Neuanfang vermitteln.

Anmerkung:

Um ein vollständig neues Spiel zu beginnen, ohne die bisher benutzten Einstellung (FULL RESET = völlig neues Spiel), verfahren Sie wie folgt:

1. Vergewissern Sie sich, daß die Shift-LED aus ist und drücken Sie die Option-Taste.

2. Drücken Sie Shift, um die Shift-LED zum Leuchten zu bringen und drücken Sie die New-Taste.

Wenn Sie die Option/New Kombination benutzen, löschen Sie alle bisherigen Eingaben und Einstellungen und beginnen ein völlig neues Spiel (genau wie beim Aus- und Wiedereinschalten des Geräts). Beachten Sie: Ob Sie das Gerät aus- und wieder einschalten oder die FULL RESET-Methode benutzen, der Computer wird immer auf das Spielniveau A1 zurückgehen und, die Figuren werden auf ihre Anfangsstellungen zurückgesetzt.

2.7 Die LEVEL Taste (Spielstufen)

Die Shift-LED muß aus sein, wenn Sie die Level-Taste benutzen. Ihr Computer hat 33 Spielstufen zur Auswahl. Stufe A1 ist automatisch eingestellt, wenn der Computer erstmalig eingeschaltet wird. Wenn Sie zum ersten Mal Level drücken, wird LEA1 auf der Anzeige erscheinen, um dies zu bestätigen. Um ein anderes Niveau zu wählen, drücken Sie Level und dann das passende Brett-Feld. Dann drücken Sie Clear, um Ihre Stufen-Wahl dem Computer einzugeben.

Zu Ihrer Information geben wir Ihnen nachfolgend ein Diagramm, das die Brett-Felder zeigt, die für die Aktivierung der einzelnen Stufen nötig sind. Zu jedem Feld sind kurze Stufen-Beschreibungen hinzugefügt.

2.7.1 Einstellung der Spielstufen (A1 - A8)

Spielstufen mit eingestellten Zeitkontrollen können durch Drücken von Level, einem Feld der A-Spalte und Clear gewählt werden. Zu Ihrer Bequemlichkeit zeigt die Tabelle der Spielstufen die durchschnittliche Antwortzeit für jede der gegebenen Stufen in dem zugehörigen Spielfeld (z.B. für Feld A1 eine durchschnittliche Antwortzeit von 5 Sekunden pro Zug) und ferner die gesamte Kontrollzeit, die der Computer braucht (z.B. wird der Computer bei der Einstellung A1 60 Züge in fünf Minuten machen).

2.7.2 Die Countdown Stufen (B1 - B8)

Spielstufen mit festgesetzten Gesamtzeiten für jede Seite können durch Drücken von Level, einem Feld der B-Spalte (B1 - B8) und Clear gewählt werden. Diese Stufen starten mit der Gesamtzeit für jeden Spieler und zählen dann abwärts bis zur Zeit "0". In diesen Stufen gibt die Anzeige des Computers zwei zweiziffrige Zeitangaben, so daß die Zeit für beide Seiten gleichzeitig abgelesen werden kann (zuerst werden Minuten gezählt und dann Sekunden während der letzten Minute). Wenn ein Spieler seine Zeit

verbraucht hat, bevor das Spiel mit einem Schachmatt beendet ist, so blinkt die Uhr, um dieses anzuzeigen. An dieser Stelle können Sie das Spiel auf derselben Stufe fortsetzen (die Anzeige wird weiterhin für den Spieler blinken, der seine Zeit verbraucht hat) oder Sie können Level drücken, um eine neue Spielstufe zu wählen. Dies wird Ihnen erlauben, das Spiel auf einer anderen Stufe fortzusetzen; die Anzeige wird dann nicht länger blinken.

Anmerkung:

Wenn Sie die Spieleinstellung H1 (Countdown Uhr) eingeben, während Sie eine dieser Stufen benützen, wird die Uhr nur die verbleibende Zeit des Spielers angeben, der am Zug ist. Das ermöglicht dem Spieler, seine verbleibende Zeit exakt abzulesen, da auch die Sekunden gezeigt werden. Näheres entnehmen Sie bitte Abschnitt 3.8.

2.7.3 Zeitkontrollen setzen (C1 - C8)

Die USER SELECT TIME CONTROL-Funktion erlaubt es Ihnen, Ihre eigene besondere Zeitkontrolle zu bestimmen, worin eine gewisse Anzahl von Zügen in einer bestimmten begrenzten Zeit ausgeführt sein muß (z.B. 40 Züge in 2 Stunden). Die gewählten Zeitbeschränkungen gelten sowohl für Sie als auch für den Computer.

Wie bei einem typischen Turnierspiel, wenn die gesetzte Anzahl von Zügen vor Verlauf der gegebenen Zeit ausgeführt ist, wird eine zweite Zeitbegrenzung festgesetzt, wenn das Spiel noch nicht beendet ist, und, wenn nötig, wird ein dritter Zeitabschnitt gewährt. Wir nehmen Bezug auf diese Zeitabschnitte als PRIMARY TIME (erste), SECONDARY TIME (zweite) und TERTIARY TIME (dritte Zeitkontrolle). Während eine typische PRIMARY TIME 40 Züge in 2 Stunden gewähren mag, erlaubt die entsprechende SECONDARY TIME 10 Züge in 30 Minuten. In den meisten Turnieren ist die TERTIARY TIME dieselbe wie die SECONDARY TIME. Die Felder in der C-Spalte erlauben es Ihnen, irgendeine Kombination von Zeit/Anzahl von Zügen für alle drei Zeitabschnitte festzusetzen PRIMARY, SECONDARY und TERTIARY. Jedes Feld hat eine andere Funktion, aber sie arbeiten alle zusammen, um die gewünschte Zeitkontrolle festzusetzen. Beachten Sie bitte auch das Diagramm der Brett-Felder, das Ihnen einen Überblick über die Funktionen der einzelnen Felder gibt.

| PRESET LEVELS Avg. Time/Move (Total Number Moves/Time) | COUNT- DOWN LEVELS | USER- SELECTABLE TIME CONTROL | SELECT ANY SQUARE FOR INFINITE LEVEL | | | FIXED DEPTH LEVELS | MATE FINDER LEVELS |
|---|--------------------------|---|---|----|----|--------------------------|--------------------------|
| AVG. RESPONSE 3.5 MIN (40/2.5 HR) | 3 HOURS PER SIDE | # MOVES REMAINING UNTIL TIME CONTROL | SELECT | | | 8 PLY | MATE IN 8 |
| A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | H8 |
| AVG. RESPONSE 3 MIN (40/2 HR) | 2 HOURS PER SIDE | TIME REMAINING UNTIL TIME CONTROL | ANY ONE | | | 7 PLY | MATE IN 7 |
| A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | H7 |
| AVG. RESPONSE 2 MIN (30/60 MIN) | 1 HOUR PER SIDE | BET TERTIARY # MOVES | OF THESE | | | 6 PLY | MATE IN 6 |
| A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | H6 |
| AVG. RESPONSE 1 MIN (60/60 MIN) | 30 MIN PER SIDE | BET TERTIARY TIME | SHADED | | | 5 PLY | MATE IN 5 |
| A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | H5 |
| AVG. RESPONSE 30 SEC (60/30 MIN) | 20 MIN PER SIDE | BET SECONDARY # MOVES | SQUARED | | | 4 PLY | MATE IN 4 |
| A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | H4 |
| AVG. RESPONSE 15 SEC (60/15 MIN) | 15 MIN PER SIDE | BET SECONDARY TIME | FOR | | | 3 PLY | MATE IN 3 |
| A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | H3 |
| AVG. RESPONSE 10 SEC (60/10 MIN) | 10 MIN PER SIDE | BET PRIMARY # MOVES | INFINITE | | | 2 PLY | MATE IN 2 |
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| AVG. RESPONSE 5 SEC (60/5 MIN) | 5 MIN PER SIDE | BET PRIMARY TIME | LEVEL | | | 1 PLY | MATE IN 1 |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

CHART OF PLAYING LEVELS

Liste der Spielstufen

(# = Anzahl)

Festgesetzte
Spielstufe,durchschnittl.
Zeit/Zug,
Gesamt-Zug-
anzahl/ZeitCount-
down-
Zeit
pro
SeiteVom
Spieler
gewählte
Zeit-
kontrolleWählen Sie
irgendein Feld
für unbegrenz-
tes SpielniveauFeste
Suchtiefe
(in Halb-
zügen)Aufgabe:
Matt in
n Zügen

| | | | | | | | | |
|-----------------------|---------|---|----|----|----|----|---|------------------|
| 3,5 Min. 40/2,5 h | 3h | # Züge verbleib. in der Zeitk. | | | | | 8 | Matt in 8 Zg. |
| A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | | H8 |
| 3 Min. 40/2h | 2h | verbl.Zt. i.d. Zeit- kontrolle | | | | | 7 | Matt in 7 Zg. |
| A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | | H7 |
| 2 Min. 30/60 Min. | 1h | # Züge f. Tert. Zeit | | | | | 6 | Matt in 6 Zg. |
| A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | | H6 |
| 1 Min. 60/60 Min. | 30 Min. | Tertiary Zeit | | | | | 5 | Matt in 5 Zg. |
| A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | | H5 |
| 30 Sek. 60/30 Min. | 20 Min. | # Züge f. Secondary Zeit | | | | | 4 | Matt in 4 Zg. |
| A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | | H4 |
| 15 Sek. 60/15 Min. | 15 Min. | Secondary Zeit | | | | | 3 | Matt in 3 Zg. |
| A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | | H3 |
| 10 Sek. 60/10 Min. | 10 Min. | # Züge f. Primary Zeit | | | | | 2 | Matt in 2 Zg. |
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | | H2 |
| 5 Sek. 60/5 Min. | 5 Min. | Primary Zeit | | | | | 1 | Matt in 1 Zg. |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | | H1 |

Das folgende Beispiel erklärt, wie man Zeitkontrollen festsetzt. Schalten Sie den Computer ein oder führen Sie einen Full Reset durch. Dann verfahren Sie wie folgt:

1. Drücken Sie die Level-Taste; dann drücken Sie auf Feld C1, um die Zeit festzusetzen, die für die PRIMARY Zeitkontrolle gelten soll. Die Zeit wird in Stunden und Minuten angezeigt. Die Anzeige wird P0 : 05 zeigen, P für PRIMARY, mit 0 Stunden und 05 Minuten. Beachten Sie, daß die erste 0 an dieser Stelle blinkt. Das heißt, daß dies die Ziffer ist, die Sie zuerst bestimmen müssen (die Stundenziffer). Um die blinkende Ziffer zu bestimmen, werden gewisse Felder gebraucht, um die gewünschten Zahlen einzugeben. Wie in folgendem Diagramm gezeigt, wird Feld B1 für 0 benützt, die Felder A1 - A8 für 1 - 8 und Feld B8 für 9. Dieselbe Anordnung von Feldern erscheint auf der anderen Brettseite, nur spiegelverkehrt (Feld G1 für 0, die Felder H1 - H8 für 1 - 8 und G8 für 9). Es ist gleichgültig, welche Gruppe von Feldern Sie benützen, um Ihre Zahlen einzugeben - sie funktionieren beide auf die gleiche Art.
2. Drücken Sie Feld A1, um eine Stunde einzugeben. Sobald Sie auf ein Feld drücken, um eine Zahl in den Stundenteil der PRIMARY Zeitkontrolle einzugeben, wird die erste Ziffer für Minuten blinken.
3. Drücken Sie Feld A3, um 3 für 30 Minuten einzugeben. Danach wird die zweite Minuten-Ziffer blinken.
4. Drücken Sie Feld B1, um 0 einzugeben. Nachdem die letzte Zahl für Minuten eingegeben ist, blinkt die Anzeige der Stunden-Ziffer wieder. So können Sie zurückgehen und, falls gewünscht, die Einstellung ändern. Sie haben jetzt die PRIMARY Zeitkontrolle auf 1 Stunde 30 Minuten festgesetzt.
5. Als nächstes bestimmen Sie die PRIMARY Anzahl von Zügen. Tun Sie dies, indem Sie Feld C2 drücken. Die Anzeige wird Pn 60 zeigen, wobei P für PRIMARY steht, n für die Anzahl von Zügen und 6 für 60 Züge. Die 6 blinkt; das heißt, daß Sie die Ziffer jetzt festsetzen können.

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| PRESS TO ENTER 8 | PRESS TO ENTER 0 | PRESS TO ENTER 9 | PRESS TO ENTER 8 |
| A8 | B8 | G8 | H8 |
| PRESS TO ENTER 7 | | | PRESS TO ENTER 7 |
| A7 | | | H7 |
| PRESS TO ENTER 6 | | | PRESS TO ENTER 6 |
| A6 | | | H6 |
| PRESS TO ENTER 5 | | | PRESS TO ENTER 5 |
| A5 | | | H5 |
| PRESS TO ENTER 4 | | | PRESS TO ENTER 4 |
| A4 | | | H4 |
| PRESS TO ENTER 3 | | | PRESS TO ENTER 3 |
| A3 | | | H3 |
| PRESS TO ENTER 2 | | | PRESS TO ENTER 2 |
| A2 | | | H2 |
| PRESS TO ENTER 1 | PRESS TO ENTER 0 | PRESS TO ENTER 0 | PRESS TO ENTER 1 |
| A1 | B1 | G1 | H1 |

*Press these squares to enter numerical values for the
User Selectable Time Control
(Squares are mirror images—use either set)*

6.
Auf die gleiche Art geben Sie die Ziffern für die gewünschte Anzahl von Zügen für die SECONDARY Zeitkontrolle ein.
Achtung: Falls Sie 0 für die Anzahl von Zügen eingeben, wird der Computer annehmen, daß Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeitspanne beenden wollen.
7.
Drücken Sie nun Feld C3. Die Anzeige zeigt S0:00 ; S steht für SECONDARY, 0:00 für die Zeit. Geben Sie nun, genau wie vorher beschrieben, die Ziffern für die SECONDARY Zeitkontrolle ein.

8.
Drücken Sie Feld C4. Die Anzeige zeigt Sn 00 . Sie können nun die Anzahl der Züge für die SECONDARY Zeitkontrolle eingeben. Gehen Sie dabei vor, wie vorher beschrieben.
Achtung: Falls Sie 0 für die Anzahl von Zügen eingeben, wird der Computer annehmen, daß Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeit beenden wollen.

9.
Drücken Sie Feld C5. Die Anzeige zeigt jetzt T0:00 . T steht für TERTIARY, 0:00 für die Zeit. Gehen Sie wieder wie oben vor und geben Sie die Ziffern für die TERTIARY Zeitkontrolle ein.
Anmerkung: Das T für TERTIARY sieht auf der Anzeige wie ein umgekehrtes L () aus, da die Display-Segmente nicht die ganze Struktur des T ermöglichen.

10.
Drücken Sie Feld C6. Die Anzeige zeigt Tn 00 . Sie können jetzt die Anzahl der Züge für die TERTIARY Zeitkontrolle eingeben.
Achtung: Falls Sie 0 für die Anzahl von Zügen eingeben, wird der Computer annehmen, daß Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeitspanne beenden wollen.

Die Felder C7 und C8 haben bei der Zeitkontrolle zwei Funktionen. Einerseits können sie als Informationsfelder für die augenblicklich eingestellte Stufe betrachtet werden. Immer wenn Sie während des Spiels Level drücken und Feld C7, wird die Anzeige Ax:xx zeigen, wobei x die verbleibende Zeit in der augenblicklichen Zeitkontrolle angibt. Nachdem Sie C7 und/oder C8 gedrückt haben, um diese Auskunft zu erhalten, drücken Sie Clear, um zum Spiel zurückzukehren.

Andererseits können die zwei Felder auch benützt werden, wenn Sie im Verlauf des Spiels die Zeit anpassen wollen, ohne die ganze Zeitkontrolle neu setzen zu müssen. In diesem Fall drücken Sie einfach Level, Feld C7 (oder C8) und ändern dann die gewünschte Ziffer im Display, um die augenblickliche Zeit oder die Anzahl von Zügen anzupassen.

Die Felder der C-Spalte haben auch noch eine andere Funktion. Sie können Ihnen Auskunft über die eingestellten Spielstufen und die COUNTDOWN-Stufen geben. Wenn Sie eine dieser Stufen eingeben, Stufe A2 zum Beispiel, ist der Computer auf eine gewisse Zeitkontrolle eingestellt. Um die Einstellung der besonderen Stufe zu prüfen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1.
Drücken Sie Level, Feld A2 und Clear, um die Spielstufe A2 in den Computer einzugeben.

2.
Drücken Sie wieder Level und dann Feld C1. Die Anzeige zeigt P0:00 , was bedeutet, daß Stufe A2 auf eine PRIMARY Zeitkontrolle von 10 Minuten eingestellt ist.

3.
Drücken Sie Feld C2; Sie sehen das Display Pn 60 . Dieses zeigt an, daß die Stufe A2 auf 60 Züge für die PRIMARY Zeitkontrolle eingestellt ist.

4.

Wenn Sie alle gewünschten Zeitkontrollen geprüft haben, denken Sie immer daran, die Clear-Taste zu drücken, um zum Spiel zurückzukehren. Auf diese Art können Sie auch schon festgesetzte Zeitkontrollen überprüfen. Wenn Sie Level drücken und irgendeins der Felder der C-Spalte, werden die Aufstellungen, die Sie für jene Felder eingegeben haben, auf der Anzeige erscheinen.

Merken Sie sich bitte auch die folgenden Regeln, die auf die USER SELECT TABLE TIME CONTROL-Einstellungen zutreffen:

Die höchstmögliche Einstellung ist 9:59 für die Zeit und 99 für die Anzahl von Zügen. Falls Sie versuchen, eine Zahl einzugeben, die das Maximum überschreitet, wird der Computer einen Piepton hören lassen und die Eingabe für eine bestimmte Ziffer nicht zulassen.

Falls Sie 0 für die SECONDARY Zeitkontrolle eingeben, wird sich die PRIMARY Zeitkontrolle einfach wiederholen, nachdem die Zeit abgelaufen ist. Das gleiche gilt analog für die TERTIARY Zeitkontrolle.

2.7.4 Suchtiefe setzen (G1 - G8)

Feste Suchtiefenstufen können durch Drücken von Level, einem Feld der G-Spalte und Clear gewählt werden. Die einzige schon festgesetzte Einstellung für diese Stufen ist die Fähigkeit des Computers vorzuschauen. So begrenzt zum Beispiel die Stufe G2 die Analyse des Computers auf eine Tiefe von 2 Halbzügen (1 Halbzug = 1 Zug eines Spielers; also 1 mal für Weiß bzw. 1 mal für Schwarz). Wenn Sie die festgesetzten Suchtiefenstufen benutzen, werden Sie immer wissen, wie weit voraus Ihr Gegner seinen nächsten Zug untersucht hat. Durch Übungen mit diesen Stufen können Sie Ihre Fähigkeit zum Vorausdenken in einem Spiel verbessern und Sie können Ihren Erfolg an der Anzahl Ihrer Gewinne messen.

2.7.5 Problemschachstufen (H1 - H8)

Diese Stufen werden durch Drücken von Level, einem Feld der H-Spalte (H1 - H8) und Clear gewählt. Sie ermöglichen es Ihnen, Aufgaben mit Hilfe des Computers zu lösen. Wenn Sie z. B. ein Problem eingeben und den Computer auffordern, nach einem Matt in 6 Zügen zu suchen, stellen Sie den Computer auf Stufe H6. Er wird dann nach einem Matt in 6 Zügen suchen. Wenn er ein solches gefunden hat, wird die Anzeige n 6 anzeigen. Drücken Sie Clear, um den Matt-Zug zu sehen, aber geben Sie den Zug noch nicht ein. An dieser Stelle haben Sie folgende Wahl:
Wenn Sie ein anderes Matt in 6 Zügen sehen möchten, führen Sie den Zug des Computers nicht aus. Statt dessen vergewissern Sie sich, daß die Shift-LED leuchtet, und drücken Sie Alternate. Der Computer wird dann beginnen, nach einer anderen Lösung zu suchen. Möchten Sie jedoch den nächsten Zug des Computers sehen, dann führen Sie den angezeigten Zug auf dem Brett aus. Danach geben

Sie Ihren Zug ein, und der Computer wird automatisch für Sie die Anzahl der Züge zum Matt vermindern und seinen nächsten Zug angeben. Die Anzeige zeigt dann n 5 . Drücken Sie wieder Clear und machen den angezeigten Zug auf dem Brett. Wiederholen Sie dieses Verfahren, bis Sie zum endgültigen Mattzug kommen.

Anmerkung:

Wenn der Computer keine (alternative) Lösung findet, zeigt er auf der Anzeige -nn- an. Da der Computer automatisch die Anzahl der Züge zum Matt vermindert, dürfen Sie, wenn er ein Matt gefunden hat, sich nicht verwirren lassen, wenn Sie gleichzeitig den Problem-Modus benutzen. Wenn Sie z.B. ein Matt in 5 Zügen im Problem-Modus aufstellen und eine Lösung bekommen, dann in den Problem-Modus zurückgehen, um noch eine Schachmattaufgabe in 5 Zügen aufzustellen, wird der Computer jetzt auf Stufe H4 eingestellt sein, und an einem Matt in 4 Zügen für die letzte Aufgabe arbeiten. Sie müssen den Computer auf Stufe H5 zurückstellen, wenn er nach einem Matt in 5 Zügen suchen soll.

2.7.6 Analysestufe

Um diese Stufen zu aktivieren drücken Sie Level und irgendein Feld der Spalten D, E oder F. Diese Stufe gestattet dem Computer unbegrenzte Suchzeit für jeden Zug. Der Computer wird immer tiefer suchen, bis er ein erzwungenes Matt findet, oder die Suche von Ihnen abgebrochen wird. In diesem Fall wird er den besten Zug machen, den er bis dahin gefunden hat. Sie können den Computer jederzeit im Denken unterbrechen, indem Sie die Move-Taste drücken.

2.8 Die REPLAY Taste (Spielwiederholung)

Die Shift-LED muß leuchten, wenn Sie die Replay-Taste benutzen. Sie können jederzeit während eines Spiels oder am Ende des Spiels mit dem Computer das ganze Spiel wiederholen, indem Sie die Replay-Taste drücken (außer wenn Sie New für ein neues Spiel gedrückt haben, wodurch Sie den Speicher löschen). Sobald Replay gedrückt ist, werden die Koordinaten des ersten Zugs, der gemacht wurde, auf der Anzeige erscheinen. Führen Sie den angezeigten Zug auf dem Schachbrett aus, und der zweite Zug des Spiels wird in gleicher Weise gezeigt. Nachdem jeder Zug eingegeben ist, wird der Computer den nächsten Zug, der gespielt wurde, anzeigen. Wenn alle Züge durchgespielt worden sind, wird der Computer die Zeit anzeigen.

Ein Vorteil der Replay-Funktion für Sie ist die Möglichkeit, Ihre Züge (falls Sie die Züge des Spiels aufschreiben möchten) noch einmal anschauen zu können. Oder, wenn Sie es vorziehen, können Sie während des Wiederspiels Aufzeichnungen machen, wenn Sie meinen, daß es ein Spiel ist, das Sie gern aufbewahren möchten. Dies ist eine günstige Einrichtung für einen Anfänger, da Aufzeichnungen während eines aktuellen Spiels leicht die Konzentration stören können.

Falls Sie Züge zurückgenommen haben und sich dazu entscheiden, einen oder mehrere davon in der Wiederholung zu sehen, lesen Sie Abschnitt 2.11 unter Hint.

2.9 Die TAKE BACK Taste (Zugrücknahme)

Die Shift-LED muß aus sein, wenn Sie die Take Back-Taste benutzen. Die Take Back-Taste ermöglicht es Ihnen, einen Zug, den Sie oder der Computer gemacht haben, zurückzunehmen. Sie können bis zu 256 Halbzügen (also 128 Züge für jede Seite) in einem einzigen Spiel zurücknehmen. Dazu drücken Sie einfach die Take Back-Taste, wenn Sie am Zuge sind. Dann leuchtet die LED des zu-Feldes vom letzten Zug auf. Der Zug wird auch auf der Anzeige gezeigt und zwar in der Anordnung, in der er zurückgenommen wird. Drücken Sie auf das angezeigte Feld, und die LED, die den von-Teil des Zuges zeigt, wird leuchten. Nun drücken Sie das zu-Feld, und die Feld-LED geht aus. Damit haben Sie die Rücknahme des letzten Computerzugs erreicht. An dieser Stelle können Sie entweder einen neuen Zug für den Computer eingeben oder Ihren eigenen letzten Zug zurücknehmen.

Um einen anderen Zug für den Computer einzugeben, geben Sie diesen Zug wie einen normalen Zug ein und fahren Sie danach mit Ihrem nächsten Zug fort. Um Ihren eigenen letzten Zug zurückzunehmen, drücken Sie einfach die Take Back-Taste von neuem und fahren Sie fort wie vorher beschrieben. Sie können auf diese Weise so viele Züge zurücknehmen, wie sie möchten.

Wenn Sie Züge zurücknehmen, wird der Computer Sie daran erinnern, daß Sie eine geschlagene Figur auf das Brett zurückstellen müssen, indem er das Feld der vorher geschlagenen Figur aufleuchtet und auf der Anzeige erscheinen läßt. Setzen Sie die geschlagene Figur auf das Brett zurück und drücken Sie auf das angezeigte Feld. Wenn Sie sich nicht mehr an die Art der geschlagenen Figur erinnern, drücken Sie auf das angezeigte Feld, um Lichter und Display auszuschalten, und benutzen Sie dann die Verify-Funktion, um herauszufinden, welcher Figurentyp auf das Feld gehört.

Wenn Sie zurückgenommene Züge noch einmal sehen möchten, lesen Sie Abschnitt 2.11 Hint. Um alle Züge zurückzunehmen, die in einem Spiel bisher gemacht wurden, oder ein ganzes Spiel, lesen Sie Abschnitt 2.8 Replay.

Die INFO Taste (Information)

Die Shift-LED muß an sein, wenn die Info-Taste benutzt wird. Wie in Abschnitt 3 dargestellt, können Sie mit der rotierenden Anzeige verschiedene Informationen, die Sie dargestellt haben möchten, wählen, während der Computer seinen nächsten Zug überlegt. Auf diese Weise können Sie dem Computer in seinem Gedanken-Prozess folgen. Durch den Gebrauch der Info-Taste haben Sie die Möglichkeit, diese Information hervorzuholen, nachdem der Computer bereits seinen Zug gemacht hat. Wenn Sie Info drücken, nachdem der Computer seinen Zug angemeldet hat, oder Sie den Zug

des Computers auf dem Brett ausgeführt haben, wird das rotierende Display Ihnen Auskunft über den letzten Zug des Computers geben. So können Sie die Überlegungen des Computers in dem Augenblick, in dem er sich für seinen Zug entschlossen hat, überprüfen. Jedesmal wenn Sie Info drücken, zeigt die Anzeige die Nummer des gegenwärtigen Zugs, die Zeit, die für den Zug gebraucht wurde, die Suchtiefe, den Spielstand und die Variante, die der Computer im Augenblick für die beste hält (in dieser Reihenfolge).

Nachdem Sie die gewünschte Auskunft über den Zug erhalten haben, drücken Sie Clear, um zum Spiel zurückzukehren.

2.11 Die HINT Taste (Zugvorschlag)

Die Shift-LED muß aus sein, wenn die Hint-Taste benützt wird. Wenn Sie am Zug sind und wünschen, daß der Computer einen Zug vorschlägt, drücken Sie die Hint-Taste. Der Computer wird seinen Vorschlag auf der Anzeige zeigen. Falls Sie den angebotenen Zug ausführen möchten, geben Sie ihn so ein, wie Sie es normalerweise tun. Falls Sie sich aber zu einem anderen Zug entschließen, führen Sie einfach den Zug Ihrer Wahl aus.

Wenn Sie zurückgenommene Züge noch einmal sehen möchten, drücken Sie Hint. Dies wird den Computer veranlassen, den zuletzt zurückgenommenen Zug anzuzeigen. Geben Sie diesen Zug einfach ein, und der Computer wird den nächsten zurückgenommenen Zug anzeigen. Wenn Sie zurückgenommene Züge eingeben, wird der Computer fortfahren, den nächsten zurückgenommenen Zug anzugeben, bis Sie den letzten Zug des Spiels erreicht haben. An dieser Stelle läßt der Computer eine Reihe von Piepsignalen ertönen, um anzukündigen, daß Sie den letzten Zug erhalten haben, der bis dahin gespielt wurde. Sollten Sie sich entschließen, den Rücklauf vor dem zuletzt gemachten Zug zu stoppen, so hören Sie bei der gewünschten Position auf, Züge einzugeben. Drücken Sie dann Clear, um von dieser Stelle an ein reguläres Spiel weiterzuführen. Um ein ganzes Spiel wiedergespielt zu sehen, lesen Sie Abschnitt 2.8, Replay.

2.12 Die ALTERNATE Taste

Die Shift-LED muß an sein, wenn Sie die Alternate-Taste benützen. Wenn der Computer seinen Zug auf der Anzeige angezeigt hat, Sie aber gern möchten, daß er seinen Zug überlegt, FÜHREN SIE DEN ANGEZEIGTEN ZUG DES COMPUTERS NICHT AUS. Statt dessen drücken Sie Alternate. Der Computer wird sich dann den nächstbesten Zug überlegen. Sie können diesen Vorgang so oft wiederholen, bis der Computer Ihnen alle legal möglichen Züge für die bestimmte Position gezeigt hat. Seien Sie sich der Tatsache bewußt, daß jedesmal wenn Sie vom Computer einen anderen Zug verlangen, dieser mit einem weniger wünschenswerten Zug als dem letzten ankommt. Denn der Computer macht immer den bestmöglichen Zug zuerst, dann den nächstbesten und so fort. Einige dieser Züge, besonders wenn Sie nach vielen anderen Zügen bereits gefragt haben, werden darum selbstverständlich keine guten Züge sein.

Unter normalen Umständen würde der Master diese Züge nie spielen. Wenn der Computer feststellt, daß es für die bestimmte Position keine legalen Züge mehr gibt und die Alternate-Taste wieder gedrückt wird, wird der Computer einfach zum Beginn seiner Zugliste zurückkehren und Ihnen dieselben Züge von Anfang an wieder zeigen.

Anmerkung: Denken Sie auch daran, daß der Computer seine Überlegungen für andere Züge in Übereinstimmung mit den Zeit- und Suchtiefenkontrollen der von Ihnen eingestellten Stufe macht. Obwohl der neu gewählte Zug den Zug ersetzt, den der Computer vorher auf der Anzeige angezeigt hat, betrachtet der Computer ihn auf Grund seiner inneren Zeitählung als einen zusätzlichen Zug. Wenn daher der Computer eine Minute braucht, um den Zug seiner ersten Wahl zu überlegen, eine zusätzliche Minute für seine zweite Wahl, so wird er zwei Minuten für einen Zug registrieren.

2.13 Die MOVE Taste (Spielen)

Die Shift-LED muß aus sein, wenn die Move-Taste benützt wird. Wenn Sie während eines Spiels beabsichtigen, die Seiten mit dem Computer zu tauschen, drücken Sie die Move-Taste, wenn Sie am Zug sind. Der Computer wird dann Ihre Figuren übernehmen und von da an für Sie spielen. Sie können während eines Spiels die Seiten so oft tauschen, wie Sie möchten. Wenn Sie ein Spiel des Computers gegen sich selbst beobachten möchten, drücken Sie Move, geben den angezeigten Zug ein und wiederholen dies fortlaufend.

Immer wenn der Computer am Zug ist, können Sie den Master zwingen, seinen Denkvorgang abzubrechen und sofort einen Zug zu machen. Um den Computer zum Zug zu zwingen, drücken Sie Move, während der Computer nachdenkt. Der Computer wird dann seinen Gedankengang abbrechen und den bis dahin bestgefundenen Zug spielen. Um andere Züge zu sehen, die der Computer in derselben Position hätte machen können, drücken Sie die Alternate-Taste (s. Abschnitt 2.12).

2.14 Die CLEAR Taste (Löschen)

Da die Clear-Taste in vielen verschiedenen Fällen gebraucht werden kann, ist es unwichtig, ob die Shift-LED an ist oder nicht. Dies ermöglicht es Ihnen, die Clear-Taste jederzeit zu drücken, ohne sich erst entscheiden zu müssen, ob Sie Shift drücken müssen oder nicht.

Die Clear-Funktion wird in folgenden Situationen benützt:

1. Wenn Sie aus Versehen ein ungewünschtes von-Feld aktiviert haben, drücken Sie Clear und Sie sind frei, das gewünschte Feld zu drücken.
2. Die Clear-Taste wird oft gebraucht, um dem Computer mitzuteilen, daß Sie eine bestimmte Operation beendet haben und den jeweiligen Modus beenden möchten, z.B. Option Modus, Hint, Replay Modus, Verify Modus, Level Select Modus und Time Modus.

3.
Die Clear-Taste wird außerdem gebraucht, wenn der Computer eine Matt- oder Remis-Anzeige macht. Ehe der Matt- oder Unentschieden-Zug ausgeführt wird, zeigt die Anzeige entweder die Anzahl der Züge bis zum Matt oder den Typ des bevorstehenden Unentschieden an. Damit der Computer Ihnen seinen nächsten Zug anzeigen kann, müssen Sie jetzt Clear drücken.

ABSCHNITT 3 - Weitere Funktionen und Anzeigenmeldungen

Einführung in den Modus 'Optionen'

Außer den bisher beschriebenen Tasten und Sonderfunktionen haben Sie eine Anzahl von Funktionen, die Ihre Freude am Computer vergrößern. Diese können vor Spielbeginn oder, wenn Sie am Zug sind, gewählt werden. Sie werden durch Druck auf verschiedene Felder des Spielbretts eingestellt. Durch Druck auf die Taste Option wird das normale Spiel unterbrochen, durch Druck auf eines der Felder A1 - H1 können verschiedene Funktionen und durch Druck auf eines der Felder A2 - H2 Rotierende Display Einstellungen gewählt werden.

Drücken Sie die Option-Taste, um in den Modus 'Optionen' zu kommen. Wenn Sie sich in diesem Modus befinden, wird die Anzeige entweder OPNS oder dSPL anzeigen, je nachdem welche Gruppe von Einstellungen Sie zuletzt gewählt haben. Wenn Sie die Option-Taste wiederholt drücken, wird die Anzeige zwischen diesen beiden Meldungen hin- und herwechseln. Wenn Sie den Computer eingeschaltet haben und Option drücken, sehen sie zuerst OPNS .

Wenn OPNS erscheint, können Sie die Felder A1 - H1 benützen, um unter den verschiedenen Funktionen zu wählen.

Wenn dSPL erscheint, können Sie die Felder A2 - H2 benützen, um unter den verschiedenen Rotierenden Display Einstellungen zu wählen.

Drücken Sie immer die Clear-Taste, wenn Sie Ihre gewünschten Einstellungen gemacht haben und Sie den OPTION WAHL MODUS beenden möchten.

Eine ausführliche Beschreibung der Funktionen und der Rotierenden Display Einstellungen finden Sie unter den entsprechenden Überschriften in diesem Abschnitt.

Sonderfunktionen (Die Anzeige zeigt OPNS)

Wie Sie in der folgenden Tabelle erkennen können, bietet der Master eine Anzahl interessanter Sonderfunktionen unter denen Sie

wählen können. Um eine oder mehrere davon zu wählen, drücken Sie Option, bis OPNS auf der Anzeige erscheint. Beachten Sie, daß an dieser Stelle auch die '1'-LED leuchtet, um Sie daran zu erinnern, daß alle Spielvariationen durch die Felder A1 - H1 gewählt werden. Sie können nun unter den folgenden Funktionen wählen:

| | | | | | | | |
|--------------|--------------|-----------------|--------------------------------|---------------------------------|-----------------|----------------|------------------------|
| EASY MODE | SOUND OFF | MONITOR MODE | BLACK FROM THE BOTTOM | CHANGE COLOR WITH MOVE | ALL OPENINGS | CLEAR BOARD | COUNT DOWN CLOCK |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

GAME OPTIONS

| Zug- zeit | Suchtiefe des Computers | Spiel- stand | Augenbl. unter- suchter Zug | 1. Zug | 2. Zug | 3. Zug | 4. Zug |
|------------------------|-------------------------------|-----------------------|--------------------------------------|----------------------------------|-------------------------|---------------|--------------------------|
| | | | | (der Hauptvariante) | | | |
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| Leich- tes Spiel | Ton aus | Moni- tor Modus | Schwarz von unten | Farb- wech- sel mit Zug | Ohne Eröff.- thek | Brett frei | Count- down- zähl. |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

Jede gewünschte Einstellung erhalten Sie durch Druck auf das entsprechende Feld. Für jede gewählte Sonderfunktion leuchtet die LED unter diesem Feld. Wenn erwünscht, können Sie jede Anzahl von Einstellungen gleichzeitig eingeben. Wenn Sie nach Wahl einer bestimmten Sonderfunktion, angezeigt durch eine LED, dieselbe wieder ungültig machen wollen, drücken Sie das betreffende Feld noch einmal. Dann erlischt die LED und zeigt dadurch an, daß die gewählte Spielvariation unwirksam geworden ist. Nachdem sie Ihre Einstellung gewählt haben, drücken Sie immer Clear, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden.

Wenn Sie sich entscheiden, eine Einstellung zu löschen, nachdem Sie bereits die Clear-Taste gedrückt haben, (um aus dem OPTION WAHL MODUS herauszukommen), drücken Sie einfach die Option-Taste noch einmal, um in diesen Modus zurückzukommen und nehmen wie bereits erklärt die Änderung vor. Die LED's der Felder A1, B1, C1, D1, F1 und H1 leuchten, wenn die entsprechenden Variationen gewählt wurden und wirksam sind. Wenn Sie eine oder mehrere von ihnen ausschalten wollen, drücken Sie die zugehörigen Felder, und die LED's unter diesen Feldern werden erlöschen. Dann drücken Sie Clear, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden.

Beachten Sie: Diese Regel ist nicht für die Einstellungen E1 und G1 anwendbar; denn diese bedeuten eine einmalige Anweisung (Brett frei), oder eine Anweisung, die jedesmal erneuert werden muß, um

wirksam zu werden (z.B. Seitentausch). Wenn daher eine von diesen Möglichkeiten gewählt wird, so werden, wenn Sie in den OPTION WAHL MODUS zurückgehen, die LED's hierfür nicht leuchten, selbst wenn Sie vorher eingeschaltet waren.

Nun folgen ausführliche Beschreibungen der einzelnen Sonderfunktionen.

3.1 Leichtes Spiel - Feld A1

Drücken Sie Option, Feld A1 und Clear.

EASY MODE (leichtes Spiel) ist eine Funktion, die alle Spielstufen abschwächt. Die Denkzeit für den Computer wird gekürzt ohne Änderung der Zeitkontrollen. Normalerweise denkt der Computer auch, während Sie überlegen, über seinen nächsten Zug nach. Dies macht ihn zu solch einem starken Gegner. Wenn Sie zum Beispiel den Computer auf Spielstufe A1 setzen und ihm so genau 5 Sekunde pro Zug geben, während Sie selbst 2 Minuten für Ihren eigenen Zug benötigen, so kann der Computer, wenn er Ihren nächsten Zug voraussieht, zwei Minuten über seine Antwort nachdenken. So als hätten Sie eine höhere Spielstufe gewählt.

Durch die Wahl des EASY MODE (leichtes Spiel) hindern Sie den Computer daran, in Ihrer Zeit nachzudenken. Dies gilt für alle Spielstufen.

3.2 Ton abstellen - Feld B1

Drücken Sie Option, Feld B1 und Clear.

Um in Ruhe, ohne Piepsignale, spielen zu können, drücken Sie Feld B1. Um den Ton wieder einzustellen, gehen Sie zurück in den OPTION WAHL MODUS und drücken noch einmal Feld B1. Diese Veränderungen können während eines Spiels beliebig oft vorgenommen werden.

3.3 Monitor Modus - Feld C1

Drücken Sie Option, Feld C1 und Clear.

Sie können so für beide Seiten spielen, während der Computer als Schiedsrichter tätig ist. Er prüft jeden Zug auf seine Legalität und überwacht die Einhaltung der Zeiten für jeden Zug. Bestimmte andere Einstellungen bleiben während des MONITOR MODUS wirksam: Time, Replay, Take Back und Move werden weiterhin funktionieren. Auch nachdem der Computer einen Zug gemacht hat, bleibt der MONITOR MODUS weiterhin wirksam. Um den MONITOR MODUS zu verlassen und das Spiel gegen den Computer fortzusetzen, drücken Sie Option, Feld C1 und Clear. Dann machen Sie einfach Ihren nächsten Zug, und der Computer wird wie in einem regulären Spiel antworten.

nicht eingestellt ist, wenn Sie nach anderen Zügen fragen, wird der Computer nur unter den Zügen nachsuchen, die in seinem Turnierbuch enthalten sind.

3.7 Brett löschen - Feld G1

Drücken Sie Option, Feld G1 und Clear zweimal. Diese Option entfernt alle Figuren vom Schachbrett. Das ist besonders zweckmäßig beim Aufstellen von Schachproblemen mit nur wenigen Figuren.

Anmerkung: Nachdem Sie Clear zweimal gedrückt haben, wird die Anzeige dr für DRAW (unentschieden) zeigen, da keine Könige auf dem Brett sind, und eine legale Position einen König für jede Seite fordert. Nun drücken Sie wiederum Clear, um diese Anzeige zu löschen. Dann geben Sie den PROBLEM MODUS ein und stellen die Könige in ihre gewünschten Positionen, gleichzeitig mit anderen Figuren Ihrer Wahl. Weitere Einzelheiten über den PROBLEM MODUS lesen Sie in Abschnitt 2.2.

3.8 Schachuhr - Feld H1

Drücken Sie Option, Feld H1 und Clear. Diese Einstellung ist besonders zweckmäßig, wenn Sie den Computer auf höheren Spielstufen spielen lassen und sich einmal für einige Minuten vom Brett entfernen möchten. Solange diese Einstellung benützt wird, zeigt der Computer auf der Anzeige die Gesamtzeit an, die er für den Zug erwartet, und die verbleibende Zeit. Der Computer kennt die Gesamtzeit, die er bei der bestehenden Stufe benötigen wird, und ist daher imstande, Ihnen im Voraus annähernd zu sagen, wie lange er für den Zug brauchen wird. Wenn der Computer bei der Suche nach dem besten Zug ein größeres Hindernis sieht, kann er selbst mehr Zeit beanspruchen. Die Uhr wird dies berücksichtigen und die Zeitangabe ändern.

Da die Stufen B1 - B8 COUNTDOWN (abwärts zählende) Spielstufen sind, hat die zusätzliche Einstellung von H1 eine andere Wirkung. Normalerweise zeigt der Computer die Restzeiten beider Spieler durch zwei zweistellige Zahlen an (je eine für jeden Spieler), sofern die COUNTDOWN Stufen allein benützt werden. Wenn jedoch H1 in Verbindung mit einer solchen Stufe wirksam ist, zeigt die Uhr nur noch die verbleibende Zeit des einen Spielers an, der am Zug ist, und zwar als eine vierstellige Zahl. Auf diese Weise kann der Spieler seine Restzeit genauer ablesen, da auch Sekunden angezeigt werden. Mehr Informationen über die COUNTDOWN Stufen entnehmen Sie bitte Abschnitt 2.7.2.

Rotierende Display Einstellungen
(Die Anzeige zeigt dSPL .)

Die Rotierenden Display Einstellungen ermöglichen es Ihnen, Informationen über den Gedanken- und Suchprozess des Computers zu erhalten. Wenn Sie erst einmal eine oder mehrere der unten dargestellten Rotierenden Display Einstellungen gewählt haben, wird die geforderte Auskunft auf der Anzeige dargestellt werden, während der Computer über seinen Zug nachdenkt. Die Anzeige kann Ihnen verschiedene Informationen über den augenblicklichen Zug des Computers zeigen: die für einen Zug benötigte Zeit, die Suchtiefe, den Spielstand, den augenblicklich gesuchten Zug und die nächsten vier Züge, die er für die besten hält. Sie werden fasziniert sein, wenn Sie beobachten, wie der Computer über seinen Zug nachdenkt, dann seine Meinung ändert und einen anderen in Erwägung zieht; wenn Sie sehen, wie sich der Spielstand ändert, während verschiedene Züge erwogen werden; wenn Sie genau beobachten, wie tief der Computer zu irgendeinem bestimmten Augenblick sucht.

| MOVE TIME | SEARCH DEPTH | SCORE | CURRENT MOVE BEING SEARCHED | 1ST MOVE PRINCIPLE VARIATION | 2ND MOVE PRINCIPLE VARIATION | 3RD MOVE PRINCIPLE VARIATION | 4TH MOVE PRINCIPLE VARIATION |
|-----------|--------------|-------|-----------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

ROTATING DISPLAY OPTIONS

Wenn der Computer zuerst eingeschaltet wird und Sie zu spielen anfangen, wird die Anzeige automatisch die Zeit für den Spieler, der am Zug ist, zeigen, während jede Seite überlegt. Um die ROTATING DISPLAY OPTION einzustellen, drücken Sie einfach die Option-Taste zu jeder Zeit während des Spiels, bis die Anzeige dSPL zeigt. Beachten Sie, daß an dieser Stelle auch die "2"-LED leuchtet, um Sie daran zu erinnern, daß alle ROTATING DISPLAY OPTIONS durch die Felder A2 - H2 gewählt werden. Sie können jetzt von den in Bild 19 dargestellten ROTATING DISPLAY OPTIONS wählen:

Jede Einstellung (Option) Ihrer Wahl wird eingeschaltet, indem Sie auf das entsprechende Feld drücken. Während jede Einstellung durch Drücken des gewünschten Feldes gewählt wird, leuchtet das LED unter dem Feld, um die gewählte Einstellung anzuzeigen. Sie können gleichzeitig eine beliebige Anzahl von Einstellungen wählen. Wenn Sie eine Option gewählt haben, sich dann aber entscheiden, daß Sie diese lieber nicht eingeschaltet haben wollen, drücken Sie einfach das Option-Feld noch einmal. Die LED unter diesem Feld wird ausgehen, um anzuzeigen, daß es nicht länger eingeschaltet ist. Nachdem Sie Ihre Einstellungen gewählt haben, drücken Sie immer die Clear-Taste, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden.

Falls Sie später im Spiel eine vorher gewählte ROTATING DISPLAY OPTION ausstellen möchten, geben Sie durch Drücken der Option-Taste einfach den OPTION WAHL MODUS wieder ein. Vergewissern Sie sich, daß die Anzeige dSPL zeigt. Wenn nötig, drücken Sie Option noch einmal, um diese Meldung zu erhalten. Beachten Sie, daß die LED's der Option-Felder leuchten, die augenblicklich eingeschaltet sind. Um eine dieser Optionen auszuschalten, drücken Sie einfach auf das/die gewünschte(n) Feld(er), und die LED's werden ausgehen. Wenn Sie jedes Feld wiederholt drücken, wird das die jeweilige Display Einstellung an- und ausschalten. Wenn Sie all Ihre Einstellungen gemacht haben, denken Sie daran, Clear zu drücken, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden, und der Computer wird Ihre Einstellungen festhalten.

Anmerkung: Wenn Sie keine der Display Optionen (Anzeigenfunktionen) gewählt haben, wird der Computer automatisch die Zeit anzeigen, die für einen Zug gebraucht wird. Sie können das Zeit Display (Feld A2) nicht abstellen, wenn keine anderen Displays eingeschaltet sind. Falls Sie viele Display Einstellungen benutzen, sich jedoch nicht für die Zeitanzeige interessieren, können Sie diese, wie in Abschnitt 3.9 beschrieben, abstellen.

Wenn Sie mehrere Display Einstellungen gewählt haben, werden die Informationen sich im Sekundentakt abwechseln. Wenn Sie dieselbe Information noch einmal sehen möchten, nachdem der Computer bereits seinen Zug gemacht hat, benutzen Sie die Info-Taste (s. Abschnitt 2.10).

Eine eingehende Beschreibung der einzelnen Display Einstellungen finden Sie in den folgenden Abschnitten. Wenn Sie den MODUS OPTIONEN, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben, eingeben, können Sie jede Anzahl von Display Options gleichzeitig wählen.

3.9 Zugzeit - Feld A2

Da die Zugzeit automatisch gewählt wird, wenn der Computer angestellt wird, wird A2 in der Regel viel benutzt. Sie möchten aber vielleicht diese Einstellung aufheben, wenn Sie mehrere andere benutzen und an der Zugzeit nicht interessiert sind. Um sie abzustellen, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, dann drücken Sie auf Feld A2, und die LED darunter geht aus. Zum Schluß drücken Sie Clear. Wenn Sie im späteren Spielverlauf die Zugzeit wieder neu einstellen möchten, drücken Sie wiederum Option, Feld A2 und Clear. Beachten Sie, daß die Zugzeit nicht abgestellt werden kann, wenn keine anderen Einstellungen eingeschaltet sind.

3.10 Suchtiefe - Feld B2

Wenn Sie sehen möchten, wie weit der Computer voraussieht, während er einen Zug überlegt, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL meldet; drücken Sie dann Feld B2, bis die LED unter diesem Feld leuchtet, und drücken Sie schließlich Clear. Während der Computer nachdenkt, wird die Anzeige die Suchtiefe und die Anzahl der Züge in dieser Tiefe, die er bisher geprüft hat, anzeigen. Eine Meldung von 1 2 3 würde zum Beispiel bedeuten, daß der Computer im Augenblick die dritte "Schicht" prüft und bereits 12 Züge in dieser "Schicht" untersucht hat. Um das Display der Tiefensuche abzustellen, drücken Sie Option, Feld B2 (um die zugehörige LED auszustellen) und schließlich Clear.

3.11 Spielstand - Feld C2

Wenn Sie die Meinung des Computers über den laufenden Spielstand erfahren möchten, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, dann Feld C2 (die zugehörige LED leuchtet), und schließlich Clear. Während der Computer nachdenkt, wird die Anzeige den augenblicklichen Spielstand zeigen. Er wird eine positive Nummer zeigen, wenn der Computer glaubt, im Vorteil zu sein, und eine negative Nummer, wenn der Computer sich im Nachteil fühlt. Die Zahlenwerte zeigen an, wie gut oder wie schlecht es für den Computer steht.

Eine Wert-Skala sieht etwa folgendermaßen aus:

- 1.00 Punkt für einen Bauern
- 3.00 Punkte für einen Springer
- 3.00 Punkte für einen Läufer
- 5.00 Punkte für einen Turm
- 9.00 Punkte für eine Dame

Der Spielstand wird außerdem auf den Stellungswert hin interpretiert - ob der Computer seine Stellung als gut oder als schlecht beurteilt.

Beispiel: Die Meldung von 4.91 würde bedeuten, daß der Computer ca. einen Turm im Vorteil steht. Ein Display von - 1.03 würde dagegen bedeuten, daß sich der Computer ca. um einen Bauern im Nachteil sieht. Um das Spielstand-Display zu beenden, drücken Sie Option, dann Feld C2 (die zugehörige LED geht aus), und schließlich Clear.

3.12 Gerade erforschter Zug - Feld D2

Wenn Sie sehen möchten, welchen Zug der Computer im Augenblick untersucht, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, dann Feld D2, bis die zugehörige LED leuchtet, und schließlich Clear. Wenn der Computer nachdenkt, wird das Display den Zug in der ersten Tiefenschicht zeigen, die im Augenblick untersucht wird. Während der erste Zug, den der Computer wählt, immer der

beste Zug ist, den er bisher gefunden hat, erlaubt uns Feld D2, wenn eingeschaltet, den Gedankenprozess des Computers zu verfolgen und all die Züge zu sehen, die er in seiner Suche nach dem besten Zug erwägt.
Um dieses Display zu beenden, drücken Sie Option, Feld D2 (die zugehörige LED geht aus) und schließlich Clear.

3.13 1. Zug der Hauptvariante - Feld E2

Die Hauptvariante ist die Spielrichtung, die der Computer im Augenblick für die beste hält. Wenn Sie den ersten Zug der Hauptvariante sehen möchten, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, dann Feld E2 (die zugehörige LED leuchtet) und schließlich Clear. Während der Computer nachdenkt, wird die Anzeige den ersten Zug der Spielrichtung zeigen, die der Computer im Augenblick für die beste hält.
Um dieses Display zu beenden, drücken Sie Option, Feld E2 (die zugehörige LED geht aus) und schließlich Clear.

3.14 2. Zug der Hauptvariante - Feld F2

Wenn Sie den zweiten Zug der Hauptvariante des Computers sehen möchten, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, dann Feld F2 (die zugehörige LED leuchtet) und schließlich Clear. Während der Computer nachdenkt, wird die Anzeige den zweiten Zug der Spielrichtung zeigen, die der Computer im Augenblick für die beste hält.
Um dieses Display zu beenden, drücken Sie Option, Feld F2 (die zugehörige LED geht aus) und schließlich Clear.

3.15 3. Zug der Hauptvariante - Feld G2

Wenn Sie den dritten Zug der Hauptvariante des Computers sehen möchten, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, dann Feld G2 (die zugehörige LED leuchtet) und schließlich Clear. Während der Computer nachdenkt, wird die Anzeige den dritten Zug der Spielrichtung zeigen, die der Computer im Augenblick für die beste hält.
Um dieses Display zu beenden, drücken Sie Option, Feld G2 (die zugehörige LED geht aus) und dann Clear.

3.16 4. Zug der Hauptvariante - Feld H2

Wenn Sie den vierten Zug der Hauptvariante des Computers sehen möchten, drücken Sie Option, bis die Anzeige dSPL zeigt, Feld H2 (die zugehörige LED leuchtet) und schließlich auf Clear. Während der Computer nachdenkt, wird die Anzeige den vierten Zug der Spielrichtung zeigen, die der Computer im Augenblick für die beste hält. Um dieses Display zu beenden, drücken Sie Option, Feld H2 (die zugehörige LED geht aus) und dann Clear.

Anmerkung: Wenn Sie die vollkommene Hauptvariante des Computers sehen möchten, nachdem er seinen Zug angekündigt hat, benützen Sie die Info-Taste, wie in Abschnitt 2.10 beschrieben. Die gezeigte Hauptvariante wird sich nicht auf vier Züge beschränken, sondern die ganze Spielrichtung, die der Computer aufgewiesen hat, zeigen.

ABSCHNITT 4 - ANKÜNDIGUNG VON MATT UND REMIS

Der Computer hat die Fähigkeit, ein zwingendes Matt gegen seinen Mitspieler vorauszusagen. Außerdem kann der Computer drei verschiedene Typen von Remis erkennen und anzeigen:

- Remis durch Patt
- Remis nach der 50-Züge-Regel
- Remis nach Dreifach-Wiederholung.

In den folgenden Abschnitten lesen Sie einige Einzelheiten über besondere Remis-Ankündigungen.

Anmerkung: Immer wenn der Computer ein Matt oder Remis, wie nachfolgend beschrieben, auf der Anzeige zeigt, müssen Sie Clear drücken, um das Display zu löschen.

4.1 Schachmatt

Immer wenn eine Schachsituation auf dem Brett besteht, wird auf der Anzeige ein Punkt erscheinen, da wo normalerweise der Doppelpunkt (:) erscheint.

Wenn der Computer feststellt, daß Sie bald matt sein werden, wird er auf der Anzeige nx zeigen (x = Anzahl der Züge bis zum Schachmatt). Drücken Sie Clear, um den Zug des Computers zu sehen. Wenn der Mattzug des Computers eingegeben ist, wird die Anzeige n anzeigen. Wenn dagegen Sie den Computer Schachmatt setzen, zeigt die Anzeige $-n$.

4.2 Remis durch Patt

Eine Partie wird für ein Remis durch Patt erklärt, wenn der Spieler am Zug keinen legalen Zug mehr machen kann, ohne seinen König in Schach zu setzen, aber noch nicht im Schach steht. Der Computer zeigt dies durch dr (für "draw") auf der Anzeige an. Geschieht dies, so ist das Spiel beendet und kann nicht weitergeführt werden. Sie können jedoch das Spiel noch einmal spielen (s. Abschnitt 2.8), Züge zurücknehmen (s. Abschnitt 2.9) oder die Stellung im PROBLEM MODUS ändern (s. Abschnitt 2.2).

4.3 Remis nach der 50-Züge-Regel

Wenn in einem Spiel 50 Züge ausgeführt worden sind, ohne daß eine der Seiten einen Bauern bewegt oder eine Figur geschlagen hat, so ist das Spiel nach der 50-Züge-Regel unentschieden. Stellt der Computer fest, daß 50 solche Züge gemacht wurden, wird er durch Anzeigen von dr 50 Remis melden.

4.4 Remis nach der Dreifach-Wiederholungsregel

Wenn in einem Schachspiel dieselbe Stellung dreimal entsteht, wobei jedesmal dieselbe Seite am Zug ist, wird das Spiel unentschieden durch Wiederholung der Stellung. Falls der Computer durch einen Zug dieselbe Stellung zum drittenmal herbeiführt, wird die Anzeige dr C3 zeigen. Wenn der Computer erkennt, daß sein Gegner dreimal den gleichen Zug gemacht hat, wird er Remis durch Anzeige von dr H3 melden.

ANMERKUNGEN ZUM DESIGNER 2100 DISPLAY

Dieses Modell weist in der Bedienung einige wenige Unterschiede zum Designer 2265 Master auf.

Die programmierbare Spielstufe (Felder C1 - C8, siehe 2.7.3) ist nicht vorhanden. Wenn Sie LEVEL und eines der Felder der C-Linie wählen, wird die Analysestufe (s. 2.7.6) eingestellt.

Zum Abrufen von Informationen (rotierendes Display 3.9-3.16) können Sie einfacher verfahren: Sie drücken ein Feld der ersten Reihe, während der Computer rechnet, um eine Anzeige einzuschalten. Das entsprechende Feld der zweiten Reihe schaltet diese Anzeige wieder aus. Sie müssen also nicht mehr zweimal die OPTION-Taste drücken.

Welche Information auf welchem Feld zu finden ist und was sie bedeutet, entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Abschnitt.

Punkt 3.12, augenblicklich untersuchter Zug: Diese Anzeige entfällt, stattdessen sehen Sie, wieviele Stellungen pro Sekunde der Computer berechnet.