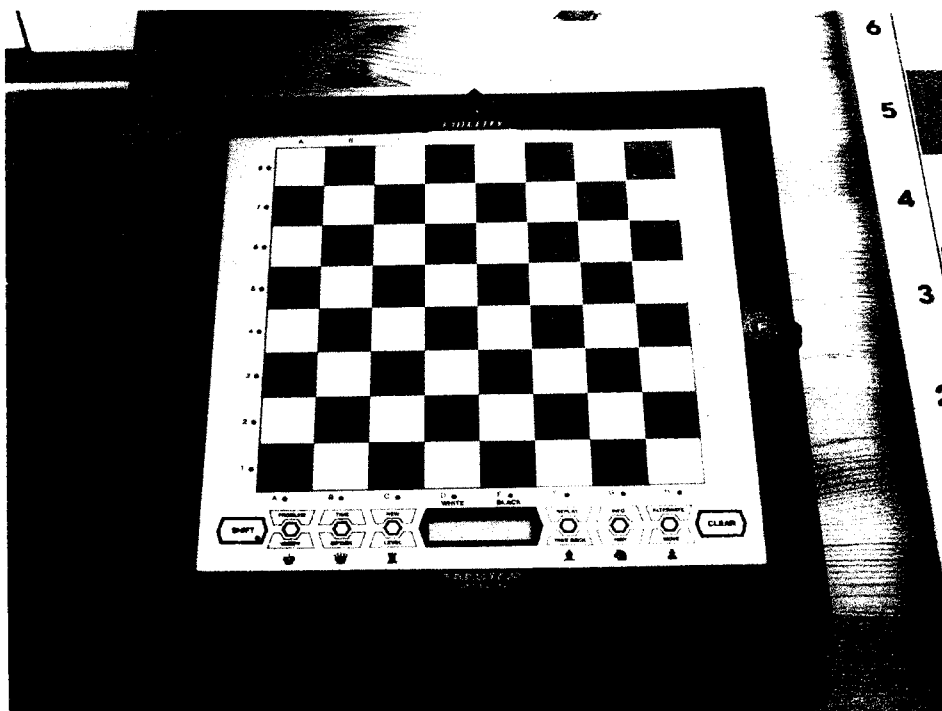


Fidelity

Intelligente
Computerspiele



Master 2325

Modell 6129

Bedienungsanleitung

Mach IV

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
<u>EINLEITUNG</u>	1
 <u>ABSCHNITT 1 - Grundlegendes fuer den Gebrauch des Computers</u>	
1.1 Einsetzen und Ersetzen von Batterien.....	3
1.2 Schwache Batterien.....	3
1.3 Wechselstrom-Anschluss.....	3
1.4 Graphische Darstellung des Spielbrettes (Tasten,LEDs).....	4
1.5 Einschalten.....	7
1.6 Das Spielbrett.....	8
1.7 Eingeben von Zuegen.....	8
1.8 Ihr erster Züg.....	9
1.9 Versehentlich falscher Zug.....	11
1.10 Illegaler Zug.....	11
1.12 Rochade.....	13
1.13 Bauern-Umwandlung.....	13
1.14 Schach und Matt.....	14
1.15 Eroeffnungsbibliothek.....	14
1.16 Denken auf des Gegners Zeit.....	15
 <u>ABSCHNITT 11 - Besondere Eigenschaften</u>	
2.1 Shift (Schalt)-Taste.....	16
2.2 Problem-Taste.....	17
2.3 Verify (Pruef)-Taste.....	20
2.4 Time (Zeit)-Taste.....	21
2.5 Option (Wahl)-Taste.....	22
2.6 New (Neues Spiel)-Taste.....	23
2.7 Level (Niveau)-Taste.....	24
2.7.1 Einstellung von Spielniveaus (A1 - A8).....	24
2.7.2 Countdown (Abzaehl) Niveaus (B1 - B8).....	24
2.7.3 User Selectable Time Control (C1 - C8).....	25
2.7.4 Tiefen Niveaus (G1 - G8).....	30
2.7.5 Schachaufgaben Niveaus (H1 - H8).....	31
2.7.6 Unbegrenztes Niveau	32

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

ABSCHNITT 11 (fortgesetzt)

2.8	Replay (Wiederholungs)-Taste.....	32
2.9	Take Back (Rueck)-Taste.....	33
2.10	Info (Auskunft)-Taste.....	34
2.11	Hint (Zugempfehlungs)-Taste.....	34
2.12	Alternate (Alternativ)-Taste.....	35
2.13	Move (Zug)-Taste.....	36
2.14	Clear (Loesch)-Taste.....	37

ABSCHNITT 111 - Spiel und Display Einstellungen

Einfuehrung in den Option Wahl Modus.....	38
<u>Spielvariationen.....</u>	39
3.1 Leichtes Spiel - Feld A1.....	40
3.2 Ton-Abstellen - Feld B1.....	40
3.3 Monitor Modus - Feld C1.....	41
3.4 Schwarz von unten - Feld D1.....	41
3.5 Wechsel der Farbe beim Zug - Feld E1.....	41
3.6 Alle Eroeffnungen - Feld F1.....	42
3.7 Brett freimachen - Feld G1.....	42
3.8 Schachuhr - Feld H1.....	42
<u>Rotierende Display Einstellungen.....</u>	43
3.9 Display Zugzeit - Feld A2.....	45
3.10 Display Tiefensuche - Feld B2.....	46
3.11 Display Spielstand - Feld C2.....	46
3.12 Display augenblicklich untersuchten Zug - Feld D2.....	47
3.13 Display 1. Zug der Prinzipiellen Variation - Feld E2.....	47
3.14 Display 2. Zug der Prinzipiellen Variation - Feld F2.....	48
3.15 Display 3. Zug der Prinzipiellen Variation - Feld G2.....	48
3.16 Display 4. Zug der Prinzipiellen Variation - Feld H2.....	48

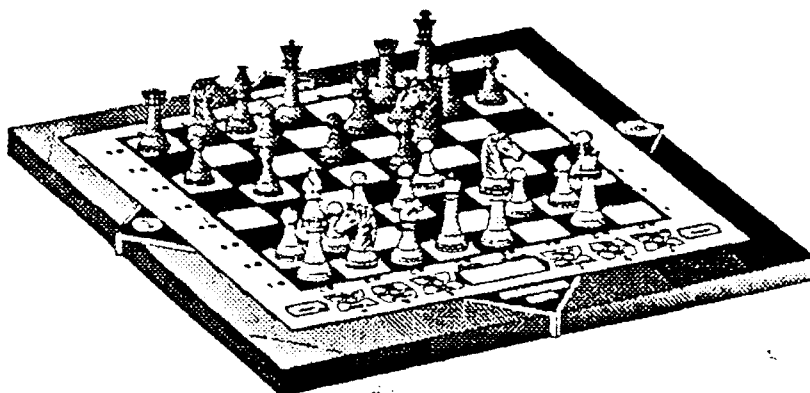
INHALTSVERZEICHNIS

Seite

ABSCHNITT IV - Ankuendigung von Matt und Remis

4.1	Schachmatt.....	49
4.2	Remis durch Patt.....	49
4.3	Remis nach der 50-Zuege-Regel.....	50
4.4	Remis nach der Dreifach-Wiederholungsregel.....	50

MASTER 2325



EINLEITUNG

Wir gratulieren zu Ihrem neuen Schachpartner, dem Master 2325.
Wir bei Fidelity Electronics, sind ausserordentlich stolz, Ihnen diesen Schachcomputer vorzufuehren, eine Einheit, die einen gewaltigen Schritt in der heutigen Schachcomputer Technik darstellt. Im Juli 1988 wurde bei der "World Open" in Philadelphia, Pennsylvania (USA) Geschichte im Schachspiel gemacht, als ein Microcomputer-Schachspiel eine Meister-Wertung von 2325 erreichte. Als Besitzer dieses Programmes, das die 2325-Wertung erreichte, haben Sie nun die Gelegenheit, selber das Wissen, Koennen und die Geschicklichkeit des Masters zu beobachten.

Dieser Schachcomputer ist ausserdem mit vielen besonderen Eigenschaften versehen. Die empfindliche Spielflaeche ermoeglicht es dem Computer, jeden Zug, den sie machen, zu fuehlen und zu erkennen. Der Computer teilt Ihnen seine Zuege mittels eines grossen, klaren Bildschirms mit und durch Lichter, die sich auf die Spielfelder beziehen. Stellen Sie sich nur vor, in der Lage zu sein, den Gedankengang des Computers beobachten zu koennen - das Spiel zu sehen, das er erwaeagt, die Wertung, die er einer besonderen Stellung gibt, zu verfolgen, wie tief er nachforscht. Wie oft haben Sie sich gewuenscht, die Gedanken Ihres Gegners lesen zu koennen, waehrend er ueber seinen Zug nachdenkt - jetzt koennen Sie genau das. Und denken Sie sich nur - in diesem Falle lesen Sie die Gedanken eines Meisters.

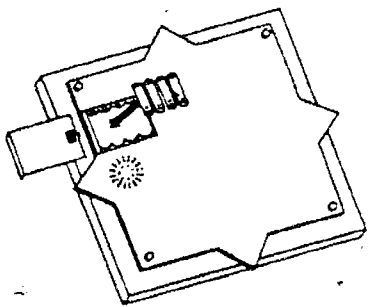
Und noch etwas - haben Sie keine Angst! Obwohl Ihr Schachcomputer eine Meister-Wertung hat, brauchen Sie nicht zu befürchten, nie wieder ein Spiel zu gewinnen. Der Master gibt Ihnen die Möglichkeit, das Niveau des Spieles so einzustellen, wie es für Sie am angenehmsten ist. So können Sie von Ihren Fehlern lernen, wenn Sie gegen den Master auf seinem Turnier-Niveau spielen. Oder Sie können sich Ihrer eigenen Siege erfreuen, wenn Sie auf einem niedrigeren Niveau gegen Ihren Computer spielen. Sie können auf jeden Fall sicher sein, dass der Master 2325 sich als der hervorragendste Schachcomputer beweisen wird, dem Sie je begegnet sind.

Ehe Sie weiterlesen, eine Bemerkung bezüglich dieses Begleitheftes: Obwohl Sie sehr versucht sein mögen, sich sogleich in die Erforschung der vielen besonderen Eigenschaften und Spielmöglichkeiten des Masters zu vertiefen, 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 !

ABSCHNITT 1 - GRUNDLEGENDES FÜR DEN GEBRAUCH DES COMPUTERS

1.1 Einsetzen und Ersetzen von Batterien



Um Batterien einzusetzen oder zu ersetzen:

1. Vergewissern Sie sich, dass der Transformator aus dem Gerät gezogen ist.
2. Das Batterie-Compartment befindet sich auf der Unterseite des Gerätes. Drücken Sie den Batteriedeckel vorsichtig runter, und schieben ihn hinaus. So legen sie das innere Compartment frei.
3. Entfernen und vernichten Sie alte Batterien.
4. Vergewissern Sie sich, dass die Kontaktpunkte sauber und rostfrei sind.
5. Setzen Sie vier "AA" Alkalibatterien ein.
6. Schliessen Sie das Batterie-Compartment wieder mit dem Deckel.

1.2 Schwache Batterien

Wenn der Computer sich anscheinend unberechenbar verhält und unmögliche/ illegale Antworten gibt, so ist das ein Zeichen für schwache Batterien, und die Batterien müssen ersetzt werden.

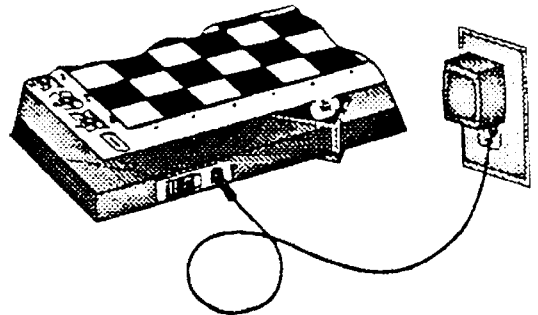
1.3 Wechselstrom-Anschluss (freigestellt)

Je nachdem wie häufig Sie spielen, möchten Sie vielleicht den für dieses Gerät geeigneten Wechselstromtransformator erwerben. Benutzen Sie keinen anderen Transformator als den Fidelity-Transformator, der speziell für dieses Gerät gebaut wurde. Gebrauch eines anderen Produkts kann dem Computer Schaden zufügen, die nicht durch die Garantie gedeckt werden.

Falls Sie Schwierigkeiten haben, an Ihrem Wohnort einen Fidelity-Transformator zu erhalten, wenden Sie sich bitte an .

Hegener + Glaser AG
Arnulfstraße 2
8000 München 2
Telefon 0 89 / 51 71 - 0
< 5 14 51 - 0 >

Fuer Wechselstrom-Anschluss stecken Sie den Transformator in eine Wandsteckdose und verbinden Sie die Transformatorschnur mit dem Spiel an der unteren Seite des Brettes. Schalten Sie das Gerat ein, wie es in Abschnitt 1.5 beschrieben wird.



1.4 Graphische Darstellung des Spielbretts

1. **Brett-LEDs** (Light Emitting Diodes = Licht ausstrahlende Dioden):
Es ist je ein LED-Licht fuer jede Zahl und fuer jeden Buchstaben vorhanden. Der Computer laesst 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-LEDs** (-Lichter):
Diese zeigen an, welche Seite im Augenblick am Spiel ist (Weiss oder Schwarz). Wenn Sie am Zuge sind, wird das Licht fuer Ihre Farbe stetig leuchten. Wenn der Computer am Zuge ist, wird das Licht fuer die Farbe des Computers blinken, waehrend der Computer ueber seinen Zug nachdenkt.
3. **Shift** (Schalt)-Taste:
Diese Taste enthaelt das Licht, das anzeigt, ob die Schalt-Funktion aktiviert ist oder nicht. Das wiederholte Druecken der **Shift**-Taste schaltet das Licht an und aus. (Druecken der **Clear**-Taste schaltet

das **Shift**-Licht ebenfalls aus). Wenn das **Shift**-Licht an ist, koennen die **roten** (die oberen) Tasten-Funktionen aktiviert werden. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, koennen die **schwarzen** (die unteren) Tasten-Funktionen gebraucht werden.

4. Empfindlichkeitszentrum der Taste:

Unabhaengig davon, welche Tasten-Funktion Sie waehlen (rot oder schwarz), druecken Sie immer auf die Mitte der Taste, um die Funktion auszuloesen.

5. **Problem/Verify** (Pruef)-Taste:

Wenn das **Shift**-Licht an ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste an, um den Problem Modus einzugeben. Dieser wird gebraucht, um Positionen oder Probleme waehrend eines Spiels aufzustellen. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, druecken Sie die Mitte der Taste, um die Stellung der Schachfiguren zu pruefen.

6. **Time/Option** (Zeit/Wahl)-Taste:

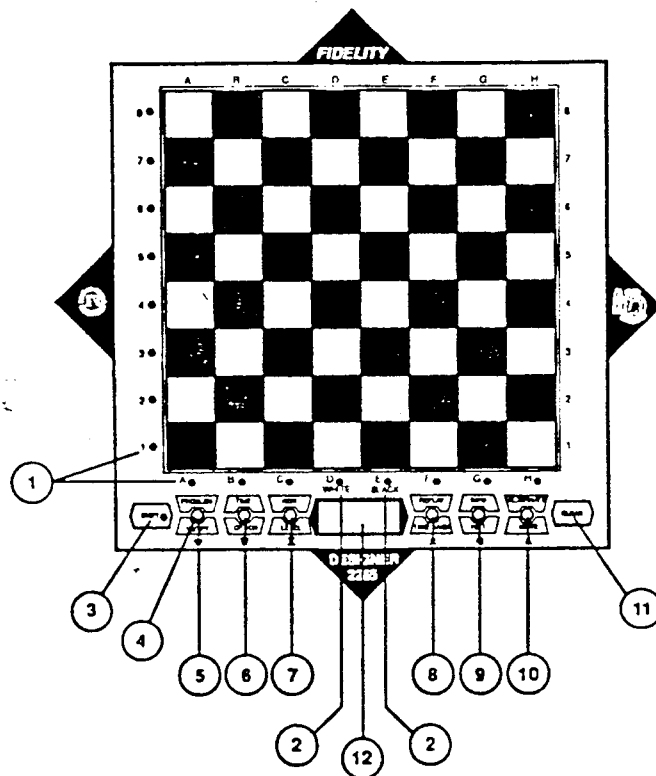
Wenn das **Shift**-Licht an ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um eine Anzeige der gesamt benutzten Zeit zu erhalten. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um den Wahl Modus einzugeben.

7. **New/Level** (Neu/Spielniveau)-Taste:

Wenn das **Shift**-Licht an ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste an, um ein neues Spiel zu beginnen. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste an, um ein Spielniveau zu waehlen oder zu aendern.

8. **Replay/Take Back** (Wiederspiel/Ruecknahme von Zuegen)-Taste:

Wenn das **Shift**-Licht an ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um das letzte Spiel noch einmal zu spielen. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um Zuege zurueckzunehmen.



9. **Info/Hint** (Auskunft/Zugempfehlungs)-Taste:

Wenn das **Shift**-Licht an ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um Auskunft ueber des Computers letzten Zug auf dem Bildschirm zu erhalten. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um einen vorgeschlagenen Zug auf dem Bildschirm zu sehen.

10. **Alternate/Move**-Taste:

Wenn das **Shift**-Licht an ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um des Computers "naechst besten" Zug zu erhalten. Wenn das **Shift**-Licht aus ist, druecken Sie die Mitte dieser Taste, um Seiten mit dem Computer zu wechseln, um den Computer zu beobachten, waehrend er beide Seiten spielt, oder den Computer zu zwingen, seine Ueberlegungen abzubrechen und einen Zug zu machen.

11. **Clear** (Loesch)-Taste:

Druecken Sie diese Taste, um die **Shift**-Taste auszuschalten. Sie wird ausserdem gebraucht, um Anzeichen auf illegale Zuege zu streichen, oder um ein Startfeld zu loeschen, ehe Sie den Zug auf ein Zielfeld ausfuehren. Diese Taste wird auch benutzt, um abgeaenderte Spielarten (Problem Modus, Verify Modus, Time Modus, Option Select Modus) zu beenden. Und nachdem Sie ein Spielniveau gewaehlt haben, druecken Sie **Clear**, um das Spiel wieder aufzunehmen. Das Druecken dieser Taste loescht auch des Computers Schach- und Remis-Ankuendigungen auf dem Bildschirm.

12. Liquid Crystal Display (Bildschirm):

Der Bildschirm wird gebraucht, um unzaehlige Informationen auf Ihre Anfragen darzustellen.

1.5 Einschalten

Schalten Sie den **On/OFF** (An/Aus)-Schalter auf **On** (An). Falls der freigestellte Fidelity-Transformator benutzt wird, lesen Sie Abschnitt 1.3 ueber Wechselstrom-Anschluss nach. Ein neues Spiel wird begonnen, wenn Sie das Geraet anfangs einschalten, oder wenn Sie die **New**-Taste druecken .

Wenn Sie das Spiel einschalten, werden Sie zunaechst einen Piepton hoeren, und dann wird das Licht ueber **White** (Weiss) blinken (sehen Sie unter Abschnitt 1.4 nach). Dieses Licht zeigt an, dass Weiss am Zuge ist. Weiss macht immer den ersten Zug, um das Spiel zu beginnen. An dieser Stelle sind noch keine besonderen gewaehlten Spielaenderungen in Effekt. Ein neues Spiel wird immer begonnen, wenn das Geraet eingeschaltet wird. Das Aus- und Wieder-Einschalten bringt das Programm jedesmal wieder auf die Verhaeltnisse zurueck, wie sie vor dem Spiel bestehen. Alle vorher gewaehlten Besonderheiten werden geloescht. Waehrend Sie mit der Handhabung des Computers vertraut werden, stellen Sie fest, dass der Gebrauch der **Full Reset** Eigenschaft (wie in Abschnitt 2.6 beschrieben) genau denselben Effect wie das Aus- und Wieder- Einschalten des Geraetes hat, waehrend dagegen der Gebrauch der

New-Taste ein neues Spiel beginnen wird, aber alle vorher gewählten Besonderheiten bestehen bleiben.

1.6 Das Spielbrett

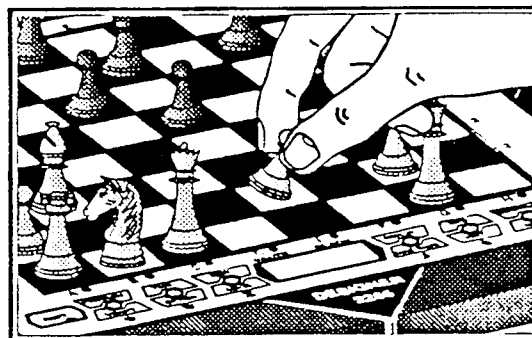
Stellen Sie die Figuren so auf, dass die weissen Stuecke sich auf der unteren Seite des Brettes befinden. Jedes Spielfeld ist in Uebereinstimmung mit den internationalen Bezeichnungen beschrieben, mit einem Buchstaben des Alphabets, der die vertikalen Spalten bestimmt, und einer Zahl, die die horizontalen Spalten bestimmt. Zu Beginn des Spiels steht der weisse Koenig auf dem Feld E1, und der schwarze Koenig steht auf Feld E8.

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

1.7 Das Eingeben von Zuegen

Das Schach-Spielen gegen Ihren Computer ist wie das Spielen mit einem menschlichen Gegner - Sie machen Ihren Zug, und der Computer antwortet mit seinem Zug. Der offensichtliche Unterschied ist natuerlich die Tatsache, dass Sie das eigentlich physikalische Bewegen der Figuren fuer den Computer ausfuehren

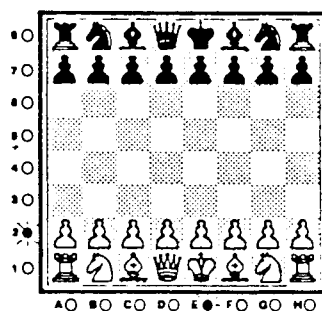
Um einen Zug zu machen, nehmen Sie die gewuenschte Figur auf, kippen Sie ein wenig und druecken mit der Kante der Grundflaeche leicht auf die Mitte dieses Feldes (s. Diagramm). Dies teilt dem Computer mit, **von** welchem Feld Sie das Stueck bewegen wollen (das **von-Feld**). Nun bringen Sie die Figur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



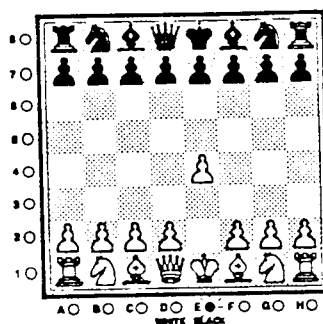
1.8 Ihr erster Zug

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:

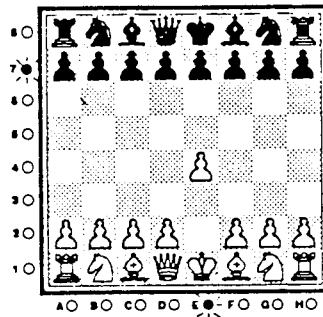
Schritt #1. Zuerst kippen Sie den Bauern und druecken ihn auf feld E2. Die Lichter fuer die Spalten `E und 2 werden aufleuchten, wie im Bild gezeigt. Damit wird angezeigt, dass Feld E2 gewaehlt worden ist.



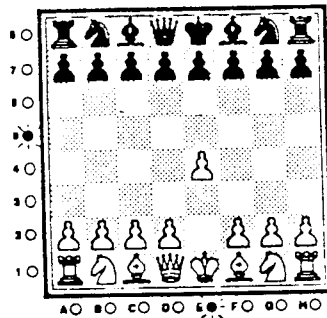
Schritt #2. Nehmen Sie den Bauern von E2, kippen Sie die Figur und druecken Sie auf Feld E4. Die E und 2 Lichter gehen aus. In dem Augenblick hat der Computer den Zug, den Sie gemacht haben, registriert, und er hat begonnen, ueber seinen eigenen Zug nachzudenken, waehrend das Licht fuer Schwarz (E1) blinkt, um anzuzeigen, dass er denkt.



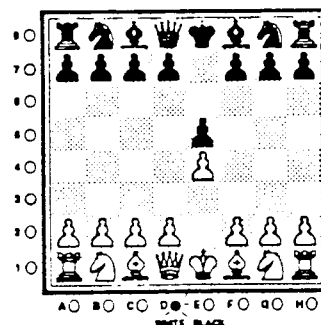
Schritt #3. Der Computer wird Ihnen seinen Zug zeigen, indem er zwei Lichter fuer sein **von-Feld** leuchten laesst. (Wir haben fuer dieses Beispiel das Feld E7 ausgesucht - Sie koennen auch eine andere Antwort bekommen.) Die Lichter der Spalten E und 7 sind erleuchtet.



Schritt #4. Druucken Sie den schwarzen Bauern auf Feld E7. Die **von-**Lichter werden ausgehen, und die zwei anderen Lichter werden das **zu-**Feld fuer den Bauern anzeigen. (Wir haben Feld E5 fuer dieses Beispiel gewaehlt.)



Schritt #5. Nehmen Sie den Schwarzen Bauern von Feld E7, kippen Sie die Figur und druecken Sie damit auf Feld E5. Die **zu-**Lichter werden ausgehen, und Ihr naechster Zug als Weiss ist dran (wie durch das stetig leuchtende Licht ueber Weiss angezeigt).



Fuer jeden Zug denken Sie an die drei grundlegenden Schritte:
DRUECKEN, ZIEHEN und WIEDER DRUECKEN.

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

1.9 Versehentlich falscher Zug

Wenn Sie eine Figur andruecken und das **von-Feld** beleuchtet ist, Sie sich jedoch entschliessen, diesen Zug nicht zu machen, so koennen Sie die **Clear**-Taste druecken. Damit loeschen Sie die Lichter und haben die Moeglichkeit, einen anderen Zug Ihrer Wahl einzugeben.

Wenn Sie Ihre Meinung aendern, 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 druecken Sie einfach die **Take Back** (Rueck)-Taste, und der Computer wird Sie durch das Zuruecknehmen fuehren (s. Abschnitt 2.9).

1.10 Illegaler Zug

Der Computer laesst nur Zuege zu, die mit den Regeln des Schachspiels in Einklang stehen. Wenn Sie einen unzuessaessigen oder unrichtigen Zug ausfuehren, wird der Computer Sie, nachdem Sie auf das Feld gedrueckt haben, durch einen Piepton und Weiterleuchten der **von-Feld** Lichter darauf hinweisen. Um den Irrtum rueckgaengig zu machen, haben Sie mehrere Moeglichkeiten:

1. Nehmen Sie die Figur und druecken sie auf das Feld, zu dem Sie diese urspruenglich ziehen wollten; oder,
2. Druecken Sie die Figur noch einmal auf das **von-Feld** (die Lichter, die das Feld anzeigen, werden ausgehen), und geben Sie dann einen anderen Zug ein; oder,
3. Druecken Sie die **Clear** (Loesch)-Taste, um die Lichter zu loeschen, und stellen Sie die Figur auf ihr urspruengliches **von-Feld** zurueck. Dann geben Sie einen anderen Zug Ihrer Wahl ein.

Wichtige Anmerkung:

Die Methode #3 versichert nicht, dass die falsch gezogene Figur auf ihr urspruengliches **von-Feld** zurueckgesetzt worden ist, sondern ueberlaesst es Ihnen, die Figur korrekt zurueckzusetzen.

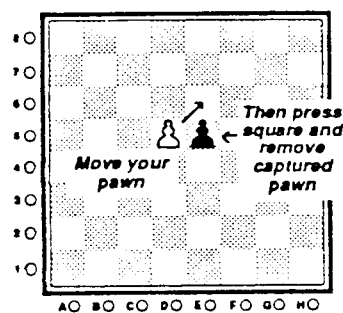
Beachten Sie bitte die folgenden Umstaende, welche den Computer auch veranlassen werden, durch einen Piepton einen illegalen Zug anzuzeigen:

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, waehrend Sie einen Computer-Zug ausfuehren (z. B., der Computer erleuchtet die Lichter fuer Feld D8 , und Sie druecken die Figur im Versehen auf Feld D7).
3. Wenn Sie auf ein leeres Feld druecken, ohne zuerst eine Figur, die dort-hin ziehen kann , aufs **von-Feld** gedrueckt zu haben.

1.11 En Passant

Der Computer wird immer dann einen Bauern en passant schlagen, wenn er diesen Zug fuer guenstig haelt. Ebenso wird er es erkennen, wenn Sie en passant schlagen wollen. Um einen Bauern en passant zu schlagen, wird der Computer zunaechst den Zug seines Bauern in der ueblichen Weise anzeigen, indem er das Licht des **von-Feldes** und dann das Licht des **zu-Feldes** aufleuchten laesst.

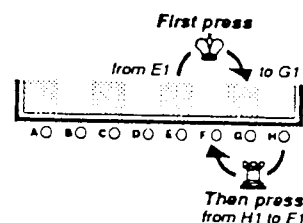
Dann wird er das Licht des geschlagenen gegnerischen Bauern leuchten lassen und Sie daran erinnern, diesen Bauern vom Schachbrett zu nehmen. Druecken Sie einfach den geschlagenen Bauern an und entfernen Sie ihn vom Schachbrett.



1.12 Rochade

Der Computer fuehrt die Rochade aus, indem er zuerst einen Koenigszug macht und dann einen Turmzug. Um diesen Zug auf dem Schachbrett auszufuehren, geben Sie zuerst den Koenigszug ein, indem Sie das angegebene **von-** und **zu-Feld** druecken. Dann geben Sie den Turmzug ein, indem Sie wieder das angegebene **von-** und **zu-Feld** druecken.

Sie selbst koennen ebenso die Rochade ausfuehren, indem Sie zuerst auf des Koenigs **von-** und dann sein **zu-Feld** druecken. Hieran wird der Computer erkennen, dass Sie rochieren wollen. Er wird die Lichter fuer den Turmzug leuchten lassen und Sie so veranlassen, die Rochade zu vollenden.



Vorsicht: Denken Sie daran, dass die Rochade ein Koenigszug ist. Wenn Sie versuchen, zu rochieren, indem Sie ihren Turm zuerst bewegen, wird der Computer den Turmzug annehmen und sofort anfangen, seinen Gegenzug zu ueberlegen. Um solch einen Fehler wieder gutzumachen, benutzen Sie die **Take Back** (Ruecknehm)-Eigenschaft, um den Zug des Turms rueckgaengig zu machen (s. Abschnitt 2.9).

1.13 Bauernumwandlung

Ebenso wie in einem normalen Schachspiel kann ein Bauer, der die achte Reihe erreicht hat, in eine hoeherwertige Figur (meist eine Dame) umgewandelt werden. Sobald Sie den Zug eines Bauern auf ein Feld der achten Reihe eingegeben haben, blinkt das Licht dieses Feldes, und der Bildschirm zeigt **Pr** an.

Waehlen Sie nun die umgewandelte Figur, indem Sie die Taste ueber dem Bild dieser Figur druecken. (Wenn Sie zum Beispiel den Bauern in eine Dame umwandeln wollen, druecken Sie die **Option**-Taste, nachdem die Lichter in Erwartung Ihrer Wahl zu blinken beginnen.) Sobald Sie Ihre Wahl treffen, werden die Lichter fuer das Feld der umgewandelten Figur erlischen, und der Computer beginnt, ueber seinen naechsten Zug nachzudenken.

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, koennen 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 dem Bildschirm ein Punkt mitten unter der Stelle erscheinen, wo normalerweise der Doppelpunkt (:) ist.

Wenn der Computer erkennt, dass Sie bald matt sein werden, wird er

n	x
---	---

 auf dem Bildschirm zeigen (x = Anzahl der Zuege bis zum Scachmatt). Druucken Sie die **Clear**-Taste, um den Zug des Computers zu sehen. Sobald der Mattzug des Computers eingegeben ist, erscheint auf dem Bildschirm

n

 . Wenn Sie den Computer mattsetzen, erscheint auf dem Bildschirm

-n

 .

Anmerkung: Wenn der Computer auf dem Bildschirm ein Matt anzeigt, wie oben beschrieben, druecken Sie immer die **Clear**-Taste, um den Display zu loeschen.

1.15 Eroeffnungsbibliothek

Eine Eroeffnungsbibliothek ist eine besonders zusammengestellte Serie von Zuegen, die zu Beginn eines Schachspiels gebraucht werden. Sie werden merken, dass der Computer zu Beginn eines Spiels seine Zuege sehr schnell ausfuehrt. Der Grund dafuer liegt in der Tatsache, dass der Master eine Eroeffnungsbibliothek von ueber 28,000 Eroeffnungs-Positionen vom Spiel der grossen Meister enthaelt. 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 Zuegen spielen, ohne ueber die Wahl dieses Zuges nachdenken zu muessen.

Der Computer wird normalerweise nur von seiner Turnier-Eroeffnungsbibliothek spielen - das bedeutet, er wird nur solche Eroeffnungen spielen, die

er fuer die besten haelt. Wenn Sie jedoch moechten, dass der Computer aus einer groesseren Anzahl von Bucheroeffnungen waehlt, so koennen Sie die **All Openings** (alle Eroeffnungen) Spieloption waehlen (s. Abschnitt 3.6), welche die Turnier-Eroeffnungsbibliothek erweitert.

Falls Sie des Computers Eroeffnungsbibliothek ausschalten moechten, so koennen Sie das auf folgendem Weg erreichen:

1. Druecken Sie die **Level** (Niveau)-Taste und dann irgendeins der Felder von H1 - H8.
2. Druecken Sie die **Clear**-Taste.
3. Druecken Sie noch einmal die **Level**-Taste und dann ein Feld, um das gewuenschte Spielniveau zu waehlen (fuer Information bezueglich der vielen Spielniveaus des Computers lesen Sie unter Abschnitt 2.7 nach).
4. Druecken Sie die **Clear**-Taste noch einmal.

Nach Ausfuehrung dieser Schritte werden Sie die Eroeffnungsbibliothek des Computers effektiv ausgeschlossen haben. In diesem Falle hat der Computer keine Moeglichkeit, seine Zuege aus der Eroeffnungsbibliothek zu waehlen. Statt dessen ist er gezwungen, sich Zeit zum Ueberlegen zu nehmen, um seinen besten Zug von Anfang des Spieles zu bestimmen.

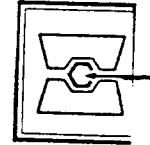
1.16 Denken auf des Gegners Zeit

Der Master hat die Faehigkeit, auf des Gegners Zeit zu denken, eine Funktion, welche die Spielstaerke auf allen Niveaus verbessert. Waehrend der Computer seinen Zug macht, sind sie in der Lage, die Zeit zu benutzen, um die Stellung zu analysieren. Sie koennen einen Gegenzug auf den eventuellen Computerzug planen. Ebenso plant der Computer im Voraus, waehrend Sie sich fuer einen Zug entscheiden. Der Computer tut dies automatisch, wenn Sie ueber Ihren Zug nachdenken.

Sie koennen das Denken auf Zeit des Gegners ausschalten, indem Sie die **Easy Mode** (Leichtes Spiel)-Einstellung waehlen (s. Abschnitt 3.1).

ABSCHNITT 11 - BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Viele der besonderen Eigenschaften des Masters werden durch die Tasten auf jeder Seite des Bildschirms aktiviert. In diesem Abschnitt Ihres Begleitheftes wird jede dieser Tasten bis in alle Einzelheiten behandelt. Es ist wichtig, daran zu denken, dass, wenn immer Sie eine Taste druecken wollen, Sie auf das Hexagon in der Mitte der Taste druecken, damit der Computer Ihre Handlung korrekt registrieren kann.



Druecken Sie hier

Wichtige Anmerkung: Ehe Sie beginnen, die besonderen Eigenschaften des Masters zu gebrauchen, muessen Sie verstehen, die **Shift** (Schalt)-Taste richtig zu benutzen. Da die **Shift**-Taste benoetigt wird, um Zugang zu anderen Tasten zu haben, lesen Sie bitte Abschnitt 2.1, ehe Sie versuchen, irgendeine der Funktionstasten zu benutzen.

2.1 Shift (Schalt)-Taste

Die **Shift**-Taste ist einzigartig. Ihre einzige Bedeutung ist es, Ihnen den Zugang zu anderen Tasten zu ermoeglichen, um deren bestimmte Spielmoeglichkeiten zu waehlen. Genauso wie eine Schalttaste an der Schreibmaschine den Gebrauch der oberen Buchstaben fuer die Grossschreibung ermoeglicht, so wird das Druecken der **Shift**-Taste an Ihrem Computer Ihnen die Moeglichkeit geben, die oberen (roten) Funktionen der Tasten zu waehlen. Das Licht innerhalb der **Shift**-Taste wird leuchten, um dieses anzuzeigen. Wenn das **Shift**-Licht nicht leuchtet, koennen die unteren (schwarzen) Funktionen gewaehlt werden.

Wichtig: Ob das **Shift**-Licht leuchtet oder nicht leuchtet, druecken Sie immer auf die Mitte der Taste, um die gewuenschte Funktion zu waehlen.

Denken Sie daran:

- A) Wenn Sie eine Taste in der oberen Reihe brauchen wollen, und das **Shift**-Licht ist aus, dann muessen Sie zuerst die **Shift**-Taste druecken.
- B) Wenn Sie eine Taste in der oberen Reihe brauchen wollen, und das **Shift**-Licht ist an, druecken Sie einfach die erwuenschte Taste.

- C) Wenn Sie eine Taste in der unteren Reihe brauchen wollen, und das **Shift**-Licht ist an, dann muessen Sie erst die **Shift**-Taste druecken.
- D) Wenn Sie eine Taste in der unteren Reihe brauchen wollen, und das **Shift**-Licht ist aus, druecken Sie einfach die erwuenschte Taste.

2.2 Problem-Taste

Das **Shift**-Licht muss leuchten, wenn die **Problem**-Taste gebraucht wird. Das Druecken der **Problem**-Taste (-Pb -) wird auf dem Bildschirm erscheinen) ermoeglicht es Ihnen, den **Problem**-Modus einzugeben. Der **Problem**-Modus ist eine Eigenschaft, die es Ihnen erlaubt, die augenblickliche Brett-Position zu aendern, oder besondere Brett-Positionen aufzustellen. Sie koennen die Brettaufstellung jederzeit vor oder waehrend eines Spieles aendern. Dieser Modus ermoeglicht es Ihnen, Figuren zu entfernen oder hinzuzufuegen, Figuren von einem Spielfeld auf ein anderes umzustellen. Sie koennen Schachaufgaben (Matt in n Zuegen) aufstellen, die der Computer loesen soll; oder fangen Sie ein Spiel an (oder fuehren Sie ein Spiel fort) aus einer bestimmten Aufstellung. Sie koennen diese Eigenschaften brauchen, um den Verlauf eines Spieles zu aendern, um Ihre oder des Computers Seite durch Wiedereinsetzung geschlagener Figuren zu staerken, oder sogar, um Ihren Koenig aus einer drohenden Schachmatt-Situation herauszunehmen. Um irgend etwas des oben Erwaehten zu erreichen, muessen Sie den **Problem**-Modus eingeben, indem Sie die **Problem**-Taste druecken.

Waehrend Sie Im **Problem**-Modus sind, werden die Funktionstasten Schachfigur-Wahltasten. Jede Funktionstaste wird jetzt gebraucht, um den Typ Schachfigur zu waehlen, der unter der Taste abgebildet ist.

Sie koennen den **Problem**-Modus immer dann eingeben, wenn Sie am Zuge sind. Um den Gebrauch dieser Einstellung zu lernen, versuchen Sie die folgende Uebung:

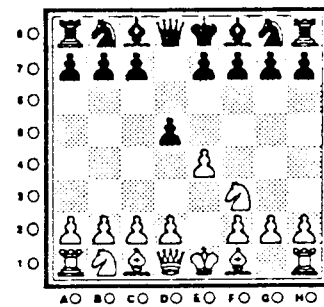
1. Mit dem **Shift**-Licht an, druecken Sie **New** fuer ein neues Spiel, und stellen Sie die Figuren auf dem Brett in ihrer Anfangsstellung auf.
2. Druecken Sie **Shift**, damit das **Shift**-Licht erleuchtet. Dann druecken Sie **Problem** (- Pb -) erscheint auf dem Bildschirm), um den **Problem**-Modus einzugeben.
3. Druecken Sie jetzt die Taste ueber dem Bauernsymbol. Beobachten Sie, dass das 2 Licht und die A - H Lichter alle stetig leuchten. Dies zeigt an, dass alle weissen Bauern die Felder A2 - H2 innehaben. Druecken Sie noch einmal die Taste ueber dem Bauernsymbol, und das 7 Licht wird erleuchten, waehrend die A - H Lichter blinken. Dies zeigt an, dass alle Schwarzen Bauern die Felder A7 - H7 innehaben.
4. Jetzt druecken Sie auf das Feld H7. Beobachten Sie dabei, dass das H Licht ausgeht. Durch Druecken auf dieses blinkende Feld haben Sie den schwarzen Bauern von dem Feld entfernt. Durch erneuten Druck auf Spielfeld H7 wird das H Licht stetig leuchten. Jetzt hat ein weisser Bauer dieses Feld besetzt. Das Druecken von Feld H7 zum dritten Mal wird das H Licht wieder blinken lassen und zeigt damit an, dass jetzt ein schwarzer Bauer Feld H7 besetzt hat.

An den vorangehenden Illustrationen kann verstanden werden, dass:

- a) Ein nichtleuchtendes File-Licht (Files = vertikale Felderreihen) bedeutet, dass keine Figur des Typs das Feld in dem Rank besetzt. (Ranks = horizontale Feldreihen)
- b) Ein bestaendig leuchtendes File-Licht bedeutet, dass eine weisse Figur des Typs das Feld in dem Rank besetzt.
- c) Ein blinkendes File-Licht bedeutet, dass eine schwarze Figur des Typs das Feld in dem Rank besetzt hat.

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

1. Wiederholen Sie die vorherigen Schritte 1 und 2. Auf dem Bildschirm wird - Pb - erscheinen.
2. Druecken Sie die Taste ueber dem Bauernsymbol. Beobachten Sie, dass das 2 Licht und die A - H Lichter alle stetig leuchten.
3. Druecken Sie den weissen Bauern auf Feld E2 (das E Licht wird blinken). Nach nochmaligem Druck auf E2 geht das E Licht aus. Sie haben jetzt den Bauern von Feld E2 entfernt.
4. Ziehen Sie nun den weissen Bauern nach Feld E4 und druecken auf. Die E und 4 Lichter leuchten stetig. Der Computer hat nun einen weissen Bauern auf Feld E4 angezeigt.
5. Druecken Sie wieder die Taste ueber dem Bauernsymbol (daß 7 Licht leuchtet, und die A - H Lichter blinken). Druecken 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 druecken auf (die D und 5 Lichter werden stetig leuchten). Druecken Sie noch einmal auf D5, und das D Licht wird blinken. Der Computer hat jetzt einen schwarzen Bauern auf Feld D5 registriert.
6. Druecken Sie die Taste ueber dem Springersymbol. Sie beobachten, dass die 1, B und G Lichter stetig leuchten, um die Lokation des weissen Springers zu zeigen.
7. Druecken Sie den weissen Springer auf Feld G1 an (das G Licht wird blinken). Nochmaliges Druecken auf Feld G1 loescht das G Licht. Der Computer hat angezeigt, dass das Feld G1 frei ist.
8. Bewegen Sie den weissen Springer nach Feld F3, und druecken Sie auf das Feld (die F und 3 Lichter werden bestaendig leuchten). Der Computer hat jetzt einen weissen Springer auf Feld F3 angezeigt.
9. Druecken Sie die **Clear**-Taste, um den **Problem**-Modus zu beenden.



Indem Sie die oben beschriebenen Schritte ausgefuehrt haben, haben Sie erfolgreich die Position, wie sie im obigen Bild gezeigt wird, in das Gedaechnis des Computers eingegeben.

Wenn Sie nach Loeschen des **Problem**-Modus die Farbe, die am Zuge ist, aendern wollen (z. B.; der Computer blinkt das Schwarz-Licht, um anzuzeigen, dass Schwarz am Zuge ist; Sie wollen jedoch einen Zug fuer Weiss machen), muessen Sie die "Change Color with Move" (Wechsel Farbe mit Zug)-Option aktivieren (s. Abschnitt 3.5).

Anmerkung: Wenn die Aufstellung, die Sie in des Computers Gedaechnis eingeben wollen, nur wenige Figuren betrifft (im Gegensatz zu einem ziemlich vollen Brett, wie in unserm Beispiel), werden Sie wahrscheinlich das Brett erst von allen Figuren frei machen wollen, ehe Sie Ihre Position aufstellen. Um dies zu erreichen, lesen Sie ueber Einzelheiten in Abschnitt 3.7 unter Option G1, "Brett freimachen", nach. Bei komplizierten Aufstellungen ist es ausserdem ratsam, die Figuren-Aufstellung zu pruefen, nachdem Sie den Problem-Modus geloescht haben. Wie Sie die Positionen im Einzelnen pruefen, lesen Sie in Abschnitt 2.3 nach.

2.3 Verify (Pruef)-Taste

Das **Shift**-Licht muss aus sein, wenn die **Verify** (Pruef)-Taste gebraucht wird. Die **Verify**-Taste befahigt Sie, die Stellungen aller weissen und schwarzen Figuren nachzupruefen, entweder vor dem Spiel, oder immer, wenn Sie am Zuge sind. Sollten Sie im Versehen einige oder alle Figuren vom Brett stossen und wissen nicht mehr, wo sie hingehoeren, so ist der Master in der Lage, Ihnen mitzuteilen, wo sie standen. Um die Position irgendeines Figurentyps festzustellen, druecken Sie zuerst **Verify** (der Bildschirm wird **Pb** zeigen). Druecken Sie dann die Taste ueber dem Bild des Figurentyps, fuer den Sie sich interessieren (um Z. B. die Stellungen der Tuerme auf dem Brett festzustellen, druecken Sie **Verify** und dann die Taste ueber dem Turm-Symbol). Jedesmal, wenn Sie die Taste eines Figurensymbols druecken, erleuchtet ein neues Rank- and File-Licht, um zu zeigen, 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. Fuer irgendein gewaehltes Figurensymbol wird Ihnen der Computer automatisch die Ranks zeigen, welche von einer oder mehreren der Figuren, die Sie suchen, besetzt sind. Unbesetzte Ranks werden uebergangen. Wenn keine Figuren des Typs auf dem Brett sind, werden auch keine Lichter leuchten.

Durch Wiederholung dieses Vorgangs fuer jeden Figurentyp kann jede Figur auf dem Brett genau festgestellt werden. Um zum normalen Spiel zurueckzukehren, druecken Sie **Clear**.

2.4 Time (Zeit)-Taste

Das **Shift**-Licht muss an sein, wenn die **Time**-Taste gebraucht wird. Jederzeit, wenn die **Time**-Taste gedruickt worden ist, wird der Bildschirm die gesamte Spielzeit anzeigen, die der Spieler fuer seinen Zug braucht. Nochmaliges Druecken der **Time**-Taste wird die gesamte Spielzeit anzeigen, die bisher von dem Spieler gebraucht worden ist, der im Augenblick nicht am Spiel ist.

Wenn Sie die **Time**-Funktion aktiviert haben, wird der Doppelpunkt im Bildschirm 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 Sekunden-Teil sich staendig aendert.

Falls Sie mit dem Spiel fortfahren, nachdem die **Time**-Taste gedruickt worden ist, ohne **Clear** zu druecken, um die Zeitanzeige zu loeschen, dann wird der Computer weiterhin automatisch die Gesamtzeit zwischen jedem Zug zeigen. Die dargestellte Gesamtzeit wird zwischen Zuegen hin- und herwechseln. Es wird immer die Gesamt-Spielzeit des Spielers gezeigt, der im Augenblick nicht am Zug ist. Durch Druecken der **Time**-Taste wird die Bildschirmanzeige zwischen den Zeiten der beiden Spieler hin- und her wechseln.. Sie koennen die **Clear**-Taste jederzeit druecken, um die Zeitanzeige auszuschalten.

Falls Sie irgendeine der rotierenden Anzeigen gewaehlt haben, und Sie dann die Gesamtzeit -Anzeige mit der **Time**-Taste waehlen, dann wird die Zeitanzeige die rotierende Anzeige ueberziehen. Die rotierende Anzeige wird erst dann wieder erscheinen, wenn **Clear** gedruickt wird, um die Zeitfunktion auszuschalten. Wenn die Spielniveaus B1 - B8 benutzt werden (die Abzaehl Niveaus), wird auf das Druecken der **Time**-Taste hin der Bildschirm die Zeit anzeigen, die der augenblickliche Zug bisher beansprucht hat.

2.5 Option (Wahl)-Taste

Das **Shift**-Licht muss aus sein, wenn die **Option**-Taste gebraucht wird. Der Master hat viele besondere Spiel- und Display-Moeglichkeiten, die Sie waehlen koennen, um Ihre Freude am Computer zu bereichern. Diese besonderen **Options** koennen vom Spieler zu jeder Zeit des Spiels gewaehlt und durch Druecken verschiedener Felder auf der Spielflaeche aktiviert werden.

Indem Sie die **Option**-Taste druecken, geben Sie den **Option Select Mode** (Option Wahl Modus) ein. Sie koennen nun von zwei vollkommen unterschiedlichen Gruppen von Options waehlen. Durch Druecken der **Option**-Taste werden Sie ein stetiges Hin- und Herwechseln zwischen den folgenden zwei Displays erhalten:

1. Wenn der Bildschirm **O P N S** zeigt, koennen Sie unter verschiedenen **Spiel-Options** auf den Feldern A1 bis H1 waehlen.
2. Wenn der Bildschirm **d S P L** zeigt, koennen Sie unter verschiedenen rotierenden **Display-Options** auf den Feldern A2 bis H2 waehlen.

Nachdem Sie Ihre gewuenschten Spiel- und/oder Rotierende Display Options, wie in Abschnitt 111 beschrieben, gewaehlt haben, druecken Sie die **Clear**-Taste. Damit werden Ihre Waehlen dem Computer eingegeben und der **Option Select Modus** geloescht. Wenn immer Sie in diesen Modus zurueckgehen wollen, wird der Bildschirm den letzten Satz Options, von denen Sie gewaehlt haben, zeigen (z. B., wenn Sie zuletzt Rotating Display Options gewaehlt haben, so wird das naechste Mal, wenn Sie **Options** druecken, der Bildschirm automatisch **d S P L** anzeigen).

Fuer eine eingehende Beschreibung des Masters Spiel und der Rotating Display Options lesen Sie Abschnitt 111.

2.6 New (neues Spiel)-Taste

Das **Shift**-Licht muss an sein, wenn Sie die **New**-Taste brauchen.

Ein neues Schachspiel kann jederzeit begonnen werden - ob Ihr augenblickliches Spiel beendet ist, oder ob Sie einfach das augenblickliche Spiel drangeben und ein anderes anfangen moechten. Wenn die **New**-Taste gedrueckt wird, gehen alle Figuren in ihre Ausgangsstellung zurueck, und der Computer ist bereit, ein neues Spiel zu beginnen.

Beachten Sie aber bitte, dass nach Beendigung eines Spiels mit eingestellter Spielstaerke und/oder einer besonderen Spielvariation diese Einstellungen fuer das naechste Spiel wirksam bleiben, wenn Sie die **New**-Taste druecken. Diese Einrichtung ist daher besonders fuer diejenigen unter Ihnen geeignet, die die gewaehlten Einstellungen fuer mehrere Spiele beibehalten wollen. In dieser Hinsicht wird Ihnen die **New**-Funktion einen bequemen kurzen Weg zum Neuanfang vermitteln.

Anmerkung: Um ein vollstaendig neues Spiel zu beginnen, ohne die bisher benutzten Einstellungen (FULL RESET = vollkommen neues Spiel), verfahren Sie wie folgend:

1. (Vergewissern Sie sich, dass das **Shift**-Licht aus ist)
Druecken Sie die **Option**-Taste.
2. (Druecken Sie **Shift**, um das **Shift**-Licht zum Leuchten zu bringen)
Druecken Sie die **New**-Taste.

Indem Sie die **Option/New** Kombination brauchen, loeschen Sie alle bisherigen Eingaben und Einstellungen und beginnen ein vollstaendig neues Spiel (genau, wie beim Aus- und Wiedereinschalten des Geraetes). Beachten Sie: Ob Sie das Geraet aus- und wieder einschalten, oder die FULL RESET-Methode benutzen, der Computer wird immer auf das Spielniveau A1 zurueckgehen, und die Figuren werden auf ihre Anfangsstellungen zurueckgesetzt.

2.7 Level (Niveau)-Taste

Das **Shift**-Licht muss aus sein, wenn Sie die **Level**-Taste benutzen.

Ihr Computer hat 33 Spielniveaus, unter denen Sie waehlen koennen. Niveau A1 ist automatisch eingestellt, wenn der Computer erstmalig eingeschaltet wird. Wenn Sie zum erstenmal **Level** druecken, wird

L E A 1

 auf dem Bildschirm erscheinen, um dies zu bestaetigen. Um ein anderes Niveau zu waehlen, druecken Sie **Level** und dann das passende Brett-Feld. Dann druecken Sie **Clear**, um Ihre Niveau-Wahl dem Computer einzugeben.

Zu Ihrer Information geben wir Ihnen nachfolgend ein Diagramm, das die Brett-Felder zeigt, die benoetigt werden, um jedes einzelne Niveau zu aktivieren. Hinzugefuegt in jedem Feld sind kurze Niveau-Beschreibungen.

2.7.1 Einstellung von Spielniveaus (A1 - A8)

Spielniveaus mit eingestellten Zeitkontrollen koennen durch Druecken von **Level**, einem Feld der A-Spalte und **Clear** gewaehlt werden. Zu Ihrer Bequemlichkeit zeigt die Tabelle des Spielniveaus die durchschnittliche Antwortzeit fuer jedes der gegebenen Niveaus in dem zugehoerigen Spielfeld (z. B. fuer Feld A1 eine durchschnittliche Antwortzeit von 5 Sek. pro Zug) und ferner die gesamte Kontrollzeit, die der Computer braucht (z. B. wird der Computer bei der Einstellung A1 60 Zuege in fuenf Minuten machen).

2.7.2 Count Down (Abzaehl) Niveaus (B1 - B8)

Spielniveaus mit festgesetzten Gesamtzeiten fuer jede Seite koennen durch Druecken von **Level**, einem Feld der B-Spalte (B1 - B8) und **Clear** gewaehlt werden. Diese Niveaus starten mit der Gesamtzeit fuer jeden Spieler und zaehlen abwaerts bis zur Zeit 0. Beim Gebrauch eines dieser Niveaus gibt der Bildschirm des Computers zwei zweiziffrige Zeitangaben, so dass die Zeit fuer beide Seiten gleichzeitig abgelesen werden kann (zuerst werden Minuten gezaehlt und dann Sekunden waehrend der letzten Minute). Wenn ein Spieler seine Zeit verbraucht haben sollte, bevor Schachmatt erreicht ist, so blinkt die Uhr, um dieses anzuzeigen. An dieser Stelle koennen Sie dasselbe Spiel auf demselben Niveau fortsetzen (die Bildschirmanzeige wird weiter-

hin fuer den Spieler blinken, der seine Zeit verbraucht hat), oder Sie koennen **Level** druecken, um ein neues Spielniveau zu waehlen. Dies wird Ihnen erlauben, das Spiel auf einem anderen Niveau fortzusetzen, und die Bildschirm-anzeige wird nicht laenger blinken.

Anmerkung: Wenn Sie die Spieleinstellung H1 (Countdown Uhr) eingeben, waehrend Sie eins dieser Niveaus brauchen, wird die Uhr nur die verbleibende Zeit des Spielers angeben, der am Zug ist. Das ermoeglicht dem Spieler, seine verbleibende Zeit exakt abzulesen, da auch die Sekunden gezeigt werden. Fuer mehr Information ueber die COUNTDOWN UHR -Einstellung lesen Sie Abschnitt 3.8.

2.7.3 User Selectable Time Control(C1 - C8)

(Zeitkontrolle, die vom Spieler gewaehlt werden kann)

Die USER SELECTABLE TIME CONTROL -Funktion erlaubt es Ihnen, Ihre eigene besondere Zeitkontrolle zu bestimmen, worin eine gewisse Anzahl von Zuegen in einer bestimmten begrenzten Zeit ausgefuehrt sein muss (z. B. 40 Zuege in 2 Stunden). Die gewaehlten Zeitbeschraenkungen gelten fuer beide, Sie und den Computer - das heisst, wenn Sie 2 Stunden fuer 40 Zuege haben, dann hat auch der Computer 2 Stunden fuer 40 Zuege.

Wie bei einem typischen Turnier-Spiel, wenn die gesetzte Anzahl von Zuegen vor Verlauf der gegebenen Zeit ausgefuehrt ist, wird eine zweite Zeitbegrenzung festgesetzt, wenn das Spiel noch nicht beendet ist, und, wenn noetig, wird ein dritter Zeitabschnitt gewaehrt. Wir nehmen Bezug auf diese Zeitabschnitte als PRIMARY TIME, SECONDARY TIME und TERTIARY TIME. Waehrend eine typische PRIMARY TIME 40 Zuege in 2 Stunden gewaehren mag, erlaubt die entsprechende SECONDARY TIME 10 Zuege in 30 Minuten. In den meisten Turniers ist die TERTIARY TIME dieselbe wie die SECONDARY TIME. Die Felder in der C-Spalte erlauben es Ihnen, irgendeine Kombination von Zeit/Anzahl von Zuegen fuer alle drei Zeitabschnitte festzusetzen - PRIMARY, SECONDARY und TERTIARY. Jedes Feld hat eine andere Funktion, aber sie arbeiten alle zusammen, um die gewuenschte Zeitkontrolle festzusetzen. Waehrend Sie diese Beschreibung lesen nehmen Sie Bezug auf das Diagramm der Brett-Felder fuer einen Ueberblick ueber die Funktionen eines jeden Feldes.

Liste der Spielniveaus

Festgesetztes Spielniveau, Durchschnitts- zeit/Zug, Gesamt-Zugan- zahl/Zeit	Countdown- Zeit pro Seite	Vom Spieler gewaehlte Zeitkontrolle	Waelhlen Sie irgendein Feld fuer unbegrenztes Spielniveau				Festes Tie- fenniveau (Halbzuege)	Aufgabe: Matt in n Zuegen
3,5 Min. 40/2,5 h	3 h	# Zuege verbleibend in der Zeitk.	-			8	Matt in 8 Zg.	
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	
3 Min. 40/2 h	2 h	Zeit verblei- bend in der Zeitkontrolle				7	Matt in 7 Zg.	
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	
2 Min. 30/60 Min.	1 h	# Zuege fuer Tertiary 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.	# Zuege fuer 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.	# Zuege fuer 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 erklart, wie man Zeitkontrollen festsetzt. Damit dieses Beispiel richtig ausgefuehrt wird, dass die Anzeigen uebereinstimmen, waehrend Sie die Schritte verfolgen, vergewissern Sie sich bitte, dass entweder der Computer gerade eingeschaltet worden ist, oder dass Sie gerade die **Full Reset** Einstellung eingegeben haben. Dann fahren Sie fort wie folgt:

1. Druecken Sie die **Level**-Taste, und dann druecken Sie auf Feld C1, um die Zeit festzusetzen, die fuer die PRIMARY Zeitkontrolle erlaubt wird. Die Zeit wird in Stunden und Minuten angezeigt. Der Bildschirm wird

P 0 : 0 5

 zeigen, P fuer PRIMARY, mit 0 Stunden und 05 Minuten. Beachten Sie, dass die erste 0 an dieser Stelle blinkt. Das weist darauf hin, dass dies die Ziffer ist, die Sie zuerst bestimmen muessen - die Ziffer, die die Stunden darstellt. Um die blinkende Ziffer zu bestimmen, werden gewisse Felder gebraucht, um die gewuenschten Zahlen einzugeben. Wie in folgendem Diagramm gezeigt, wird Feld B1 fuer 0 gebraucht, Felder A1 - A8 werden fuer 1 - 8 gebraucht und Feld B8 fuer 9. Dieselbe Anordnung von Feldern erscheint auf der anderen Seite des Schachbrettes, in einem Spiegelbild - mit Feld G1 fuer 0, Felder H1 - H8 fuer 1 - 8 und Feld G8 fuer 9. Es ist gleichgueltig, welche Gruppe Felder Sie benutzen, um Ihre Zahlen einzugeben - sie funktionieren beide in genau derselben Weise.
2. Druecken Sie auf Feld A1, um eine Stunde einzugeben. Sobald Sie auf ein Feld druecken, um eine Zahl in den Stundenteil der PRIMARY Zeitkontrolle einzugeben, wird die erste Ziffer fuer Minuten blinken.
3. Druecken Sie auf Feld A3, um 3 fuer 30 Minuten einzugeben. Nachdem die Zahl fuer Minuten eingegeben ist, wird die zweite Minuten-Ziffer blinken.
4. Druecken Sie auf Feld B1, um 0 einzugeben. Nachdem die letzte Zahl fuer Minuten eingegeben ist, laesst der Bildschirm die Stunden-Ziffer wieder blinken. Dieses gibt Ihnen die Moeglichkeit, zurueckzugehen, und wenn Sie moechten, die Einstellung zu aendern. Sie haben jetzt die PRIMARY Zeitkontrolle auf 1 Stunde und 30 Minuten festgesetzt.
5. Als naechstes bestimmen Sie die PRIMARY Anzahl von Zuegen. Tuen Sie dies, indem Sie auf Feld C2 druecken. Der Bildschirm wird

Pn 60

 , zeigen, wobei P fuer PRIMARY steht, n fuer die Anzahl von Zuegen und 6 fuer 60 Zuege. Beachten Sie, dass 6 blinkt. Wie vorher beschrieben, bedeutet dies, dass Sie die Ziffer jetzt festsetzen koennen.

PRESS TO ENTER 8	PRESS TO ENTER 9
A8	B8
PRESS TO ENTER 7	
A7	
PRESS TO ENTER 6	
A6	
PRESS TO ENTER 5	
A5	
PRESS TO ENTER 4	
A4	
PRESS TO ENTER 3	
A3	
PRESS TO ENTER 2	
A2	
PRESS TO ENTER 1	PRESS TO ENTER 0
A1	B1

PRESS TO ENTER 9	PRESS TO ENTER 8
G8	H8
	PRESS TO ENTER 7
	H7
	PRESS TO ENTER 6
	H6
	PRESS TO ENTER 5
	H5
	PRESS TO ENTER 4
	H4
	PRESS TO ENTER 3
	H3
	PRESS TO ENTER 2
	H2
PRESS TO ENTER 0	PRESS TO ENTER 1
G1	H1

Druecken Sie diese Felder, um die Zahlenwerte fuer die vom Spieler zu wahlende Zeitkontrolle einzugeben.
(Die Felder sind Spiegelbilder - jede Gruppe kann gleichwertig gebraucht werden)

6. Geben Sie in der gleichen Weise, wie oben beschrieben, Ziffern fuer die gewuenschte Anzahl von Zuegen fuer die PRIMARY Zeitkontrolle ein.
Beachten Sie: Fall Sie 0 fuer die Anzahl von Zuegen eingeben, wird der Computer annehmen, dass Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeitspanne beenden wollen.
7. Druecken Sie nun auf Feld C3. Der Bildschirm wird

S 0 : 0 0

 zeigen, wobei S fuer SECONDARY steht 0:00 fuer die Zeit. Geben Sie nun in gleicher Weise, wie vorher beschrieben, die Ziffern fuer die SECONDARY Zeitkontrolle ein.
8. Druecken Sie Feld C4. Der Bildschirm zeigt

Sn 0 0

 . Sie koennen nun die Anzahl der Zuege fuer die SECONDARY Zietkontrolle eingeben. Gehen Sie dabei vor, wie vorher beschrieben.
Beachten Sie: Falls Sie 0 fuer die Anzahl von Zuegen eingeben, wird der Computer annehmen, dass Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeit beenden wollen.

9. Druecken Sie Feld C5. Der Bildschirm zeigt , T fuer TERTIARY, und 0:00 fuer die Zeit. Gehen Sie wieder wie oben vor geben die Ziffern fuer die TERTIARY Zeitkontrolle ein.
- Anmerkung: Das T fuer TERTIARY sieht im Bildschirm wie der umgekehrte Buchstabe L (7) aus, da die Display-Teile die Struktur des T nicht ermoeglichen
10. Druecken Sie Feld C6. Der Bildschirm zeigt . Sie koennen jetzt die Anzahl der Zuege fuer die TERTIARY Zeitkontrolle eingeben.
- Beachten Sie: Falls Sie 0 fuer die Anzahl von Zuegen eingeben, wird der Computer annehmen, dass Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeitspanne beenden wollen.
11. Druecken Sie **Clear**, um den Niveau-Modus zu beenden. Sie koennen das Spiel jetzt mit den Zeitkontrollen, die Sie festgesetzt haben, beginnen.

Die Felder C7 und C8 dienen bei der Zeitkontrolle zwei Funktionen. In einer Hinsicht koennen sie als Informationsfelder fuer das augenblicklich eingestellte Niveau betrachtet werden. Wenn immer Sie waehrend eines Spiels **Level** druecken und Feld C7, wird der Bildschirm zeigen, wobei x die verbleibende Zeit in der augenblicklichen Zeitkontrolle angibt. Nachdem Sie C7 und/oder C8 gedrueckt haben, um diese Auskunft zu erhalten, druecken Sie **Clear**, um zum normalen Spiel zurueckzukehren.

Diese zwei Felder koennen auch gebraucht werden, wenn Sie im Verlauf eines Spiels die Zeit anpassen wollen, ohne die ganze Zeitkontrolle neu setzen zu muessen. In solch einem Fall druecken Sie einfach **Level**, Feld C7 (oder C8) und aendern Sie dann die gewuenschte Ziffer im Display, um die augenblickliche Zeit, oder die Anzahl von Zuegen anzupassen.

Die Felder in der C-Spalte koennen auch noch einer anderen Funktion dienen. Sie koennen Ihnen Auskunft ueber die eingestellten Spielniveaus und die COUNTDOWN-Niveaus geben. Wenn Sie eins dieser Niveaus eingeben, Niveau A2 zum Beispiel, ist der Computer auf eine gewisse Zeitkontrolle eingestellt. Um die Einstellung des besonderen Niveaus zu pruefen, gehen Sie folgendermassen vor:

1. Druecken Sie **Level**, Feld A2 und **Clear**, um das Spielniveau A2 in den Computer zu geben.
2. Druecken Sie wieder **Level** und dann Feld C1. Der Bildschirm zeigt P O : 0 0, damit andeutend, dass Niveau A2 auf eine PRIMARY Zeitkontrolle von 10 Minuten eingestellt ist.
3. Druecken Sie Feld C2 und bemerken Sie den Display Pn 6 0. Dieser zeigt an, dass das Niveau A2 auf 60 Zuege fuer die PRIMARY Zeitkontrolle eingestellt ist.
4. Wenn Sie alle gewuenschten Zeitkontrollen geprueft haben, denken Sie immer daran, die **Clear**-Taste zu druecken, um zum normalen Spiel zurueckzukehren. Diese Methode koennen Sie auch benutzen, um einfach die Zeitkontrollen, die Sie schon festgesetzt haben, zu pruefen. Indem Sie **Level** druecken und irgendeins der Felder der C-Spalte, werden die Aufstellungen, die Sie fuer jene Felder eingegeben haben, auf dem Bildschirm gezeigt werden.

Merken Sie bitte die folgenden zusaetzlichen Regeln, die auf die USER SELECTION TABLE TIME CONTROL -Einstellungen zutreffen:

Die hoechst erlaubten Einstellungen sind 9:59 fuer die Zeit und 99 fuer die Anzahl von Zuegen. Falls Sie versuchen, eine Zahl einzugeben, die das Maximum ueberschreitet, dann wird der Computer einen Piepton hoeren lassen und eine Eingabe fuer die bestimmte Ziffer nicht zulassen.

Falls Sie 0 fuer die SECONDARY Zeitkontrolle eingeben, wird sich die PRIMARY Zeitkontrolle einfach wiederholen, nachdem die Zeit ausgelaufen ist. Ebenso, falls Sie 0 fuer die TERTIARY Zeitkontrolle eingeben, wird sich die SECONDARY Zeitkontrolle wiederholen, nachdem die Zeit ausgelaufen ist.

2.7.4 Tiefen Niveaus (G1 - G8)

Feste Tiefen Niveaus koennen durch Druecken von **Level**, einem Feld der G-Spalte und **Clear** gewaehlt werden. Die einzige festgesetzte Einstellung fuer diese Niveaus ist die Faehigkeit des Computers, vorauszuschauen. Zum Beispiel begrenzt Niveau G2 die Vorausschau des Computers auf zwei Halbzuege (1 Halbzug = 1 Zug eines Spielers). Wenn Sie die festgesetzten Tiefen Niveaus benutzen, werden Sie immer wissen, wie weit voraus Ihr Gegner seinen naechsten Zug untersucht. Durch Uebungen mit diesen Niveaus koennen Sie Ihre Faehigkeit zum

Vorausdenken in einem Spiel verbessern, und Sie koennen Ihren Erfolg an der Anzahl Ihrer Gewinne messen.

2.7.5 Schachaufgaben Niveaus (H1 - H8)

Diese Niveaus werden durch Druecken von **Level**, einem Feld der H-Spalte (H1 - H8) und **Clear** gewaehlt. Sie gestatten Ihnen, Aufgaben zum Loesen durch den Computer einzugeben. Wenn Sie z. B. ein Problem eingeben und den Computer auffordern, nach einem Matt in 6 Zuegen zu suchen, stellen Sie den Computer auf Niveau H6. Er wird dann nach einem Matt in 6 Zuegen suchen. Wenn er ein solches gefunden hat, wird der Bildschirm anzeigen. Druecken 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 im 6 Zuegen sehen moechten, fuehren Sie den Zug des Computers nicht aus. Statt dessen vergewissern Sie sich, dass das **Shift**-Licht leuchtet, und druecken Sie **Alternate**. Der Computer wird dann beginnen, nach einer anderen Loesung fuer dasselbe Problem zu suchen. Oder:

Wenn Sie den naechsten Zug des Computers sehen moechten, fuehren Sie den angezeigten Zug auf dem Brett aus. Dann geben Sie Ihren Zug ein, und der Computer wird automatisch fuer Sie die Anzahl der Zuege zum Matt vermindern und seinen naechsten Zug angeben - der Bildschirm zeigt jetzt . Druecken Sie wieder **Clear** und machen den angezeigten Zug auf dem Brett. Wiederholen Sie dieses Verfahren, um all die Zuege zum Matt zu verfolgen.

Anmerkung: Wenn der Computer keine Loesung findet, zeigt er auf dem Bildschirm an. Da der Computer automatisch die Anzahl der Zuege zum Matt vermindert, muessen Sie aufpassen, wenn er ein Matt gefunden hat, nicht verwirrt zu werden, wenn Sie gleichzeitig den **Problem** Modus brauchen. Wenn Sie z. B. ein Matt in 5 Zuegen im **Problem** Modus aufstellen und eine Loesung bekommen und dann in den **Problem** Modus zurueckgehen, um noch eine Schachmattaufgabe in 5 Zuegen aufzustellen, wird der Computer jetzt auf Niveau H4 eingestellt sein, und an einem Matt in 4 Zuegen fuer die letzte Aufgabe arbeiten. Sie muessen den Computer auf Niveau H5 zurueckstellen, wenn er nach einem Matt in 5 Zuegen suchen soll.

2.7.6 Unbegrenztes Niveau (D1 - D8, E1 - E8, or F1 - F8)

Zur Wahl eines unbegrenzten Niveaus druecken Sie **Level** und irgendein Feld der Spalten D, E oder F. Dieses Niveau gestattet dem Computer unbegrenzte Suchzeit fuer jeden Zug. Der Computer wird immer tiefer suchen, bis er ein erzwungenes Matt findet, oder von Ihnen aufgehalten wird. In diesem Fall wird er den besten Zug machen, den er bis dahin gefunden hat. Sie koennen den Computer jederzeit im Denken unterbrechen, indem Sie die **Move**-Taste druecken.

2.8 Wiederholung eines Spiels

Das **Shift**-Licht muss leuchten, wenn Sie die **Replay**-Taste brauchen. Sie koennen zu jeder Zeit waehrend eines Spiels oder am Ende des Spiels den Computer das ganze Spiel noch einmal spielen lassen, indem Sie die **Replay**-Taste druecken (ausser wenn Sie **New** fuer ein neues Spiel gedrueckt haben, wodurch Sie das Gedaechnis des Computers ausloeschen). Sobald **Replay** gedrueckt ist, werden die Koordinaten des ersten Zugs, der gemacht wurde, auf dem Bildschirm erscheinen. Fuehren Sie den angezeigten Zug auf dem Schachbrett aus, und der zweite Zug des Spiels wird in gleicher Weise gezeigt. Beachten Sie, dass auch des Computers Seite durch Brettlichter angezeigt wird. Nachdem jeder Zug eingegeben ist, wird der Computer den naechsten Zug, der gespielt wurde, anzeigen. Wenn alle Zuege wiederholt worden sind, wird der Computer sich wieder darauf einstellen, die Zeit anzuzeigen.

Ein Vorteil der **Replay**-Funktion ist die Moeglichkeit, dass Sie Ihre Aufzeichnungen (falls Sie die Zuege des Spiels aufschreiben) noch einmal nachpruefen koennen. Oder, wenn Sie es vorziehen, koennen Sie waehrend des Wiederspiels Aufzeichnungen machen, wenn Sie meinen, dass es ein Spiel ist, das Sie gern aufbewahren moechten. Dies ist eine guenstige Einrichtung fuer einen Anfaenger, da Aufzeichnungen waehrend eines aktuellen Spiels leicht die Konzentration stoeren koennen.

Falls Sie Zuege zurueckgenommen haben, und sich dazu entscheiden, einen oder mehrere davon wiederholt zu sehen, lesen Sie Abschnitt 2.11 unter **Hint**.

2.9 Take Back (Rueck)-Taste

Das **Shift**-Licht muss aus sein, wenn Sie die **Take Back**-Taste benutzen. Die **Take Back**-Taste ermöglicht es Ihnen, einen Zug, den Sie machen, oder der vom Computer ausgeführt wurde, zurückzunehmen. Der Computer gestattet Ihnen, bis zu 256 Halbzüge (128 Züge für jede Seite) in einem einzigen Spiel zurückzunehmen. Dazu drücken Sie einfach die **Take Back**-Taste, wenn Sie am Zuge sind. Dann leuchtet das Licht des **zu**-Feldes vom letzten Zug auf. Der Zug wird auch auf dem Bildschirm gezeigt und zwar in der Anordnung, in der er zurückgenommen wird. Drücken Sie auf das angezeigte Feld, und das Licht, das den **von**-Teil des Zuges zeigt, wird leuchten. Nun drücken Sie das **zu**-Feld, und das Feldlicht geht aus. Damit haben Sie die Rücknahme des letzten Computerzuges 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 in dieser Weise so viele Züge zurücknehmen, wie es Ihnen beliebt.

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 beleuchtet und auf dem Bildschirm 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 soweit gemacht worden sind, oder ein ganzes Spiel, lesen Sie Abschnitt 2.8, **Replay**.

2.10 Info (Auskunft)-Taste

Das **Shift**-Licht muss an sein, wenn die **Info**-Taste gebraucht wird.

Wie in Abschnitt 1.11 dargestellt, ermöglicht Ihnen die Eigenschaft des rotierenden Bildschirm-Displays, verschiedene Informationen, die Sie dargestellt haben moechten, zu waehlen, waehrend der Computer seinen naechsten Zug ueberlegt. Auf diese Weise koennen Sie dem Computer in seinem Gedanken-Prozess folgen. Indem Sie die **Info**-Taste brauchen, haben Sie auch die Moeglichkeit, diese Information hervorzuholen, nachdem der Computer bereits seinen Zug gemacht hat. Wenn Sie **Info** druecken, nachdem der Computer seinen Zug angemeldet hat, oder Sie den Zug des Computers auf dem Brett ausgefuehrt haben, wird der rotierende Display Ihnen Auskunft ueber des Computers letzten Zug geben. Dies gestattet Ihnen, die Ueberlegungen des Computers in dem Augenblick, als er sich fuer seinen Zug entschlossen hat, zu ueberpruefen. Jedesmal, wenn Sie **Info** druecken, zeigt der Bildschirm die Nummer des gegenwaertigen Zuges, die Zeit, die fuer den Zug gebraucht wurde, die Suchtiefe, den Spielstand und die Richtung des Spiels, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt (in dieser Reihenfolge).

Nachdem Sie die gewuenschte Auskunft betreffend des Zuges erhalten haben, druecken Sie **Clear**, um zum Spiel zurueckzukehren.

2.11 Hint (Zugempfehlungs)-Taste

Das **Shift**-Licht muss aus sein, wenn die **Hint**-Taste gebraucht wird.

Wenn Sie am Zuge sind und wuenschen, dass der Computer einen Zug empfiehlt, so druecken Sie die **Hint**-Taste. Der Computer wird einen Vorschlag auf dem Bildschirm zeigen. Falls Sie den angebotenen Zug ausfuehren moechten, geben Sie ihn ein, wie Sie es normalerweise tun wuerden. Falls Sie sich aber zu einem andern Zug entschliessen, fuehren Sie den Zug Ihrer Wahl einfach aus.

Wenn Sie zurueckgenommene Zuege noch einmal sehen moechten, druecken Sie **Hint**. Dies wird den Computer veranlassen, den zuletzt zurueckgenommenen Zug anzuzeigen. Geben Sie diesen Zug einfach ein, und der Computer wird den naechsten zurueckgenommenen Zug anzeigen. Indem Sie zurueckgenommene Zuege eingeben,

wird der Computer fortfahren, den naechsten zurueckgenommenen Zug anzugeben, bis Sie den letzten Zug des Spiels erreicht haben. An dieser Stelle wird der Computer eine Reihe von Pieptoenen aussenden, um anzukuenndigen, dass Sie den letzten Zug erhalten haben, der bis dahin gespielt wurde.

Wenn Sie sich entschliessen, den Ruecklauf vor dem zuletzt gemachten Zug zu stoppen, so hoeren Sie bei der gewuenschten Position auf, Zuege einzugeben. Druecken Sie dann **Clear**, um vom dieser Stelle an ein regulæeres Spiel weiterzufuehren. Um ein ganzes Spiel wiedergespielt zu sehen, lesen Sie Abschnitt 2.8, **Replay**.

2.12 Alternate (Alternativ)-Taste

Das **Shift**-Licht muss an sein, wenn Sie die **Alternate**-Taste benutzen.

Wenn der Computer seinen Zug auf dem Bildschirm angezeigt hat, Sie aber gern moechten, dass er einen anderen Zug ueberlegt, FUEHREN SIE DEN ANGEZEIGTEN ZUG DES COMPUTERS NICHT AUS. Statt dessen druecken Sie die **Alternate**-Taste. Der Computer wird dann einen anderen Zug ueberlegen, und zwar einen, den er fuer den zweitbesten Zug haelt. Sie koennen diesen Vorgang so oft wiederholen, wie Sie es wuenschen. Und schliesslich wird der Computer Ihnen alle legal moeglichen Zuege fuer die bestimmte Position gezeigt haben. Seien Sie sich der Tatsache bewusst, dass jedesmal, wenn Sie vom Computer einen anderen Zug verlangen, dieser mit einem weniger wuenschenwerten Zug als dem letzten ankommt. Denn der Computer macht immer den bestmoeglichen Zug zuerst, dann den naechstbesten und dann den naechsten u.s.w. Einige dieser Zuege, besonders, wenn Sie nach vielen anderen Zuegen gefragt haben, werden darum keine guten Zuege sein. Unter normalen Umstaenden wuerde der Master diese Zuege nie spielen. Wenn der Computer feststellt, dass es fuer die bestimmte Position keine legalen Zuege mehr gibt und die **Alternate**-Taste wieder gedruickt wird, wird der Computer einfach zum Beginn seiner Zug-liste zurueckkehren und Ihnen dieselben Zuege von Anfang an wieder zeigen.

Anmerkung: Denken Sie auch daran, dass der Computer seine Ueberlegungen fuer andere Zuege in Uebereinstimmung mit den Zeit- und Tiefenkontrollen des von Ihnen eingestellten Niveaus macht. Obwohl der neu gewaehlte Zug den Zug ersetzt, den der Computer vorher auf dem Bildschirm angezeigt hat, betrachtet der Computer ihn auf Grund seiner inneren Zeitzæhlung als einen zusaetzlichen Zug.

Wenn daher der Computer eine Minute braucht, um den Zug seiner ersten Wahl zu ueberlegen, und eine zusaetzliche Minute fuer seine zweite Wahl, so wird er zwei Minuten fuer einen Zug registrieren.

Falls Sie einen anderen Zug sehen wollen, waehrend der Computer noch aus seiner Eroeffnungsbibliothek spielt, so wird der Master Ihnen andere Wahlen fuer einen Zug zeigen, wie sie in seiner Buecherei enthalten sind (s. Abschnitt 1.15, Eroeffnungsbibliothek). Falls die ALL OPENINGS Einstellung in Effect ist (s. Abschnitt 3.6), wird der Computer alle moeglichen Zuege in Erwaegung ziehen, die fuer die bestimmte Position in der Eroeffnungsbibliothek enthalten sind. Wenn dagegen die ALL OPENINGS Funktion nicht eingestellt ist, wenn Sie andere Zuege verlangen, wird der Master nur unter den Zuegen waehlen, die in seinem Turnier-Buch enthalten sind.

Nachdem der Computer Ihnen alle Buch-Wahlen fuer eine bestimmte Position gezeigt hat, wird er auf nochmaliges Druetzen der **Alternate**-Taste hin einfach dieselben Buch-Zuege von Anfang an wieder zeigen.

2.13 Move (Zug)-Taste

Das **Shift**-Licht muss aus sein, wenn die **Move**-Taste gebraucht wird. Wenn Sie waehrend eines Spiels beabsichtigen, die Seiten mit dem Computer zu tauschen, druecken Sie die **Move**-Taste, wenn Sie am Zuge sind. Der Computer wird dann Ihre Figuren uebernehmen und fuer die Farbe spielen. Nachdem der Master seinen Zug gemacht hat, koennen Sie einen Zug fuer die Seite des Computers eingeben und das Spiel mit vertauschten Seiten fortsetzen. Sie koennen waehrend eines Spiels die Seiten so oft tauschen, wie Sie moechten. Wenn Sie ein Spiel des Computers gegen sich selbst beobachten moechten, druecken Sie **Move**, geben den angezeigten Zug ein und wiederholen dieses Verfahren.

Jederzeit, wenn der Computer am Zug ist, koennen Sie den Master zwingen, seinen Denkvorgang abubrechen und sofort einen Zug auf irgendeinem Spielniveau zu machen. Um den Computer zum Zug zu zwingen, druecken Sie **Move**, waehrend der Computer nachdenkt. Der Computer wird dann seinen Gedanken-

gang abrechen und den Zug angeben, den er fuer den besten haelt, den er bis dahin in seiner Suche gefunden hat. Um andere Zuege zu sehen, die der Computer in derselben Position machen konnte, druecken Sie die **Alternate**-Taste (s. Abschnitt 2.12).

2.14 Clear (Loesch)-Taste

Das **Shift**-Licht ist nicht anwendbar.

Da die **Clear**-Taste in vielen verschiedenen Faellen gebraucht werden kann, ist es unwichtig, ob das **Shift**-Licht an oder aus ist. Dies ermoeoglicht es Ihnen, die **Clear**-Taste jederzeit zu druecken, wenn noetig, statt dass Sie sich erst entscheiden muessen, ob Sie erst die **Shift**-Taste druecken muessen oder nicht.

Die **Clear**-Funktion wird in folgenden Situationen benutzt:

1. Wenn Sie aus Versehen ein ungewuensches **van**-Feld aktiviert haben, druecken Sie **Clear**, und Sie sind frei, das gewuenschte Feld zu druecken.
2. Die **Clear**-Taste wird oft gebraucht, um dem Computer mitzuteilen, dass Sie eine bestimmte Operation beendet haben und den jeweiligen Modus beenden moechten, zum Beispiel den 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 Unentschieden-Anzeige macht. Ehe der Matt- oder Unentschieden-Zug ausgefuehrt wird, zeigt der Bildschirm entweder die Anzahl der Zuege bis zum Matt oder den Typ des bevorstehenden Unentschieden an. Damit der Computer Ihnen seinen naechsten Zug anzeigt, muessen Sie jetzt erst die **Clear**-Taste druecken.

ABSCHNITT 111 - SPIEL UND DISPLAY EINSTELLUNGEN

Einfuehrung in den OPTION WAHL MODUS

Ausser den bisher beschriebenen Tasten und speziellen Einrichtungen haben Sie eine Anzahl von Spielvariationen, um Ihre Freude am Computer zu bereichern. Diese Spielvariationen koennen vor Spielbeginn, oder wenn Sie am Zuge sind, gewaehlt werden. Sie werden durch Druck auf verschiedene Felder des Spielbretts eingestellt. Durch Druck auf die Taste **Options** wird das normale Spiel aufgehoben, und durch Druck auf eins der Felder A1 - H1 koennen verschiedene Spielvariationen, oder durch Druck auf eins der Felder A2 - H2 Rotierende Display Einstellungen gewaehlt werden.

Druecken Sie die **Option**-Taste, um den OPTION WAHL MODUS einzugeben. Wenn Sie sich in diesem Modus befinden, wird der Bildschirm entweder **O P N S** oder **d S P L** anzeigen. Es haengt davon ab, von welcher Gruppe Einstellungen Sie zuletzt gewaehlt haben. Wenn Sie die **Option**-Taste wiederholt druecken, wird der Bildschirm zwischen diesen beiden Anzeigen hin- und herwechseln. Die urspruengliche Anzeige, wenn Sie **Option** druecken, nachdem der Computer zuerst angestellt worden ist, liest **O P N S** .

- Wenn **O P N S** erscheint, koennen Sie die Felder A1 - H1 benutzen, um unter den verschiedenen Spielvariationen zu waehlen.
- Wenn **d S P L** erscheint, koennen Sie die Felder A2 - H2 benutzen, um unter den verschiedenen Rotierenden Display Einstellungen zu waehlen.

Druecken Sie immer die **Clear**-Taste, wenn Sie Ihre gewuenschten Einstellungen gemacht haben und Sie den OPTION WAHL MODUS beenden moechten.

Eine ausfuehrliche Beschreibung beider, der Spielvariationen und der Rotierenden Display Einstellungen, finden Sie unter den entsprechenden Ueberschriften in diesem Abschnitt.

Spielvariationen

(Der Bildschirm zeigt O P N S .)

Wie Sie in der folgenden Tabelle erkennen koennen, bietet der Master eine Anzahl interessanter Spielvariationen, von denen Sie waehlen koennen. Um eine oder mehrere zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis O P N S auf dem Bildschirm erscheint. Beachten Sie, dass an dieser Stelle auch das "1" Licht leuchtet, um Sie daran zu erinnern, dass alle Spielvariationen durch die Felder A1 - H1 gewaehlt werden. Sie koennen nun von den folgenden Spielvariationen waehlen:

Leichtes Spiel o	Ton aus o	Monitor- Modus o	Schwarz von unten o	Farb- wechsel mit Zug o	Ohne Eroeff.- Bibliothek o	Brett frei o	Coun down zaeh o
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Spielvariationen

Jede Einstellung Ihrer Wahl erhalten Sie durch Druck auf das Feld, das fuer die besondere Einstellung bestimmt ist. Indem jede **Option** durch Druck auf das entsprechende Feld gewaehlt wird, erleuchtet das Licht unter dem Feld, um die gewaehlte Einstellung anzuzeigen. Wenn erwuenscht, koennen Sie jede Anzahl von Einstellungen gleichzeitig eingeben. Wenn Sie nach Wahl einer bestimmten Spielvariation, angezeigt durch ein Licht, dieselbe wieder ungueltig machen wollen, druecken Sie das betreffende Feld noch einmal. Dann erlischt das Licht und zeigt dadurch an, dass die gewaehlte Spielvariation unwirksam geworden ist. Nachdem Sie Ihre Einstellung gewaehlt haben, druecken Sie immer **Clear**, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden.

Wenn Sie sich dazu entscheiden, eine Einstellung zu loeschen, nachdem Sie bereits die **Clear**-Taste gedruickt haben, um aus dem OPTION WAHL MODUS herauszukommen, so druecken Sie einfach die **Option**-Taste noch einmal, um in diesen Modus zurueckzukommen. Die Lichter der Felder A1, B1, C1, D1, F1 und H1 leuchten, wenn die entsprechenden Variationen gewaehlt wurden und wirksam sind. Wenn Sie eine oder mehrere von ihnen ausschalten wollen, druecken Sie die zugehoerigen Felder, und die Lichter unter diesen Feldern werden erloeschen. Dann druecken Sie **Clear**, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden.

Beachten Sie: Diese Regel ist nicht anwendbar auf die Einstellungen E1 und G1; denn diese bedeuten eine einmalige Anweisung (Brett frei), oder eine Anweisung, die jedesmal erneuert werden muss, um wirksam zu werden (Seitentausch). Wenn daher eine von diesen Moeglichkeiten gewaehlt wird, so werden, wenn Sie in den OPTION WAHL MODUS zurueckgehen, ihre Lichter nicht leuchten, selbst wenn Sie gewaehlt sein sollten.

Die folgenden Abschnitte enthalten ausfuehrliche Beschreibungen jeder einzelnen Spielvariation.

3.1 Leichtes Spiel - Feld A1

Druecken Sie **Option**, Feld A1 und **Clear**.

EASY MODE (leichtes Spiel), ist eine Variation, welche alle Spielniveaus abschwaecht, ohne die Zeitkontrollen des Computers zu beeinflussen. Dies wird durch verminderten Gebrauch des Computers von seiner ihm zur Verfuegung stehenden Zeit erreicht. Gewoehnlich wird der Computer sein Nachdenken in Ihrer Zeit weiterfuehren - waehrend Sie ueber Ihren naechsten Zug nachsinnen. Es ist diese Eigenschaft, die zum Teil den Computer zu solch einem starken Gegner macht. Wenn Sie zum Beispiel den Computer auf Spielniveau A1 setzen und ihm so genau 5 Sekunden pro Zug geben, waehrend Sie selbst 2 Minuten fuer Ihren eigenen Zug benoetigen, so kann der Computer, wenn er Ihren naechsten Zug voraussieht, zwei Minuten ueber seine Antwort nachdenken. Es ist genau so, als haetten Sie ein hoeheres Spielniveau gewaehlt.

Die Wahl des EASY MODE (leichtes Spiel) hindert den Computer daran, in Ihrer Zeit nachzudenken. Da dies alle Spielniveaus schwaecht, ist Ihnen die Moeglichkeit gegeben, unter mehr Spielniveaus zu waehlen.

3.2 Ton-Abstellen - Feld B1

Druecken Sie **Option**, Feld B1 und **Clear**.

Um ein voelliges Schweigen des Spielvorgangs zu erreichen, druecken Sie Feld B1. Um den Ton wiederherzustellen, gehen Sie zurueck in den OPTION WAHL MODUS und druecken noch einmal Feld B1. Diese Veraenderungen koennen waehrend eines Spiels beliebig oft vorgenommen werden.

3.3 Monitor Mode (Ueberwachungs Modus) - Feld C1

Druecken Sie **Option**, Feld C1 und **Clear**.

Diese Wahl erlaubt Personen, beide Seiten des Spiels zu fuehren, waehrend der Computer als Schiedsrichter taetig ist. Er prueft jeden Zug auf seine Legalitaet und ueberwacht die Innehaltung der Zeiten fuer jeden Zug. Bestimmte andere Einstellungen bleiben waehrend des MONITOR MODUS wirksam: **Time**, **Replay**, **Take Back** und **Move** werden weiterhin funktionieren. Aber nachdem der Computer einen Zug gemacht hat, bleibt der MONITOR MODUS weiterhin wirksam. Um den MONITOR MODUS zu beenden und das Spiel gegen den Computer fortzusetzen, druecken Sie **Option**, Feld C1 und **Clear**. Dann machen Sie einfach Ihren naechsten Zug, und der Computer wird wie in einem regulaeren Spiel antworten.

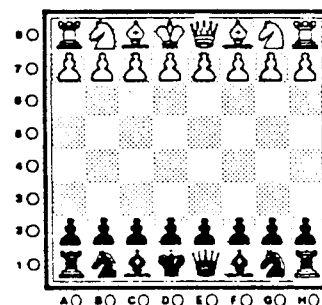
3.4 Schwarz von unten (vorn)

Druecken Sie **Option**, Feld D1 und **Clear**.

Die Option D1 ermoeglicht Ihnen, mit den schwarzen Figuren von vorn auf dem Brett zu spielen. Wenn Sie diese Spielweise waehlen, so ueberzeugen Sie sich, dass die Figuren richtig aufgestellt sind, wie im Diagramm gezeigt (beachten Sie die Stellungen der Koenige und Damen).

Danach druecken Sie **MOVE** und veranlassen so den Computer, ueber seinen ersten Zug nachzudenken.

Anmerkung: Einem Ueberwechseln zu dieser Option waehrend eines Spiels ist abzuraten.



3.5 Wechsel der Farbe beim Zug - Feld E1

Druecken Sie **Option**, Feld E1 und **Clear**.

Diese Spielweise wird vorzugsweise in Verbindung mit dem PROBLEM MODUS gebraucht (s. Abschnitt 2.2). Wenn Sie mit dieser Methode eine Figurenaufstellung vorgenommen haben, wird sich der Computer erinnern, welche Farbe bei Beendigung der Aufstellung am Zuge war. Um diese Farbe zu aendern, beenden Sie den PROBLEM MODUS, und druecken Sie Feld E1. Der Computer wird jetzt von der entgegengesetzten Seite den ersten Zug erwarten.

3.6 All Openings (alle Eroeffnungen) - Feld F1

Druecken Sie **Option**, Feld F1 und **Clear**.

Die Wahl von Option F1 erweitert die Turnier-Eroeffnungsbibliothek des Computers. Wenn diese Spielart benutzt wird, kann der Computer aus einer groesse- ren Anzahl von Eroeffnungen waehlen. Wenn Sie dagegen nicht eingeschaltet ist, wird der Computer nur solche Eroeffnungen waehlen, die er fuer die besten haelt.

Anmerkung: Falls die ALL OPENINGS Option in Effekt ist, wenn Sie die **Alternate**-Taste benutzen, um mehr Zuege des Computers zu sehen (S. Abschnitt 2.12), wird der Computer alle Zuege nachforschen, die fuer die bestimmte Position in seiner Buecherei enthalten sind. Falls dagegen die ALL OPENINGS Option nicht einge- stellt ist, wenn Sie nach anderen Zuegen fragen, wird der Computer nur unter den Zuegen nachsuchen, die in seiner Turnier-Buecherei enthalten sind.

3.7 Brett freimachen - Feld G1

Druecken Sie **Option**, Feld G1, und **Clear** zweimal.

Diese Option entfernt alle Figuren vom Schachbrett. Das ist besonders zweck- maessig beim Aufstellen von Schachproblemen mit nur wenigen Figuren.

Anmerkung: Nachdem Sie **Clear** zum erstenmal gedruickt haben, wird der Bild- schirm fuer DRAW (unentschieden) zeigen, da keine Koenige auf dem Brett sind, und eine legale Position fordert einen Koenig fuer jede Seite. Nun druecken Sie wiederum **Clear**, um die Anzeige des Unentschieden zu loeschen. Dann geben Sie den PROBLEM MODUS ein und stellen die Koenige in ihre gewuens- ten Positionen, gleichzeitig mit anderen Figuren Ihrer Wahl. Nach Einzelheiten ueber den Gebrauch des PROBLEM MODUS lesen Sie Abschnitt 2.2.

3.8 Schachuhr Feld H1

Druecken Sie **Option**, Feld H1 und **Clear**.

Diese Einstellung ist besonders zweckmaessig, wenn Sie den Computer auf hoeheren Niveaus spielen lassen und sich einmal fuer einige Minuten vom Brett entfernen

moechten. Solange diese Einstellung benutzt wird, zeigt der Computer auf dem Bildschirm die Gesamtzeit an, die er fuer den Zug erwartet, und die abwaerts gezaehlte Zeit. Der Computer kennt die ungefaehre Gesamtzeit, die er bei dem bestehenden Niveau benoetigen wird, und ist daher imstande, Ihnen im Voraus annaehernnd zu sagen, wie lange er fuer den Zug brauchen wird. Wenn der Computer bei der Suche nach dem besten Zug ein groesseres Hindernis sieht, kann er selbst mehr Zeit beanspruchen. Die Uhr wird dies beruecksichtigen und die Zeitangabe aendern.

Da die Niveaus B1 - B8 schon COUNTDOWN (abwaerts zaehlende)-Niveaus sind, hat die zusaetzliche Einstellung von H1 eine andere Wirkung. Normalerweise zeigt der Computer die Restzeiten beider Spieler durch zwei zweistellige Zahlen an (je eine fuer jeden Spieler), sofern die COUNTDOWN Niveaus allein gebraucht werden. Wenn jedoch H1 in Verbindung mit einem solchen Niveau wirksam ist, zeigt die Uhr nur noch die verbleibende Zeit des einen Spielers an, der am Zug ist, und zwar als vierstellige Zahl. Auf diese Weise kann der Spieler seine Restzeit genauer ablesen, da auch Sekunden angezeigt werden. Fuer mehr Information ueber COUNTDOWN Niveaus lesen Sie Abschnitt 2.7.2.

Rotierende Display Einstellungen (Der Bildschirm zeigt

d	S	P	L
---	---	---	---

 .)

Die Rotierenden Display Einstellungen ermoeglichen es Ihnen, Auskunft ueber den Gedanken- und Suchprozess des Computers zu erhalten. Wenn Sie erst einmal eine oder mehrere der unten dargestellten Rotierenden Display Einstellungen gewaehlt haben, wird die geforderte Auskunft auf dem Bildschirm dargestellt werden, waehrend der Computer ueber seinen Zug nachdenkt. Der Bildschirm kann Ihnen verschiedene Stuecke Information ueber des Computers augenblicklichen Zug zeigen: die fuer einen Zug benoetigte Zeit, die Suchtiefe, den Spielstand, den augenblicklich gesuchten Zug und die ersten vier Zuege, die er fuer die besten haelt. Sie werden fasziniert sein, wenn Sie beobachten, wie der Computer ueber seinen Zug nachdenkt, dann seine Meinung aendert und einen anderen in Erwaegung zieht; wenn Sie sehen, wie sich der Spielstand aendert, waehrend verschiedene Zuege erwogen werden; wenn Sie genau beobachten, wie tief der Computer zu irgendeinem bestimmten Augenblick sucht;

und wenn Sie beobachten, wie sich des Computers bestes Spiel vor Ihren Augen entwickelt.

Wenn der Computer zuerst angestellt wird und Sie anfangen zu spielen, wird der Bildschirm automatisch die Zeit fuer den Spieler am Zug zeigen, waehrend jede Seite ueberlegt. Um die ROTATING DISPLAY OPTIONS einzustellen, druecken Sie einfach die **Option**-Taste zu jeder Zeit waehrend des Spiels, bis der Bildschirm S P L zeigt. Beachten Sie, dass an dieser Stelle auch das "2" Licht leuchtet, um Sie daran zu erinnern, dass alle ROTATING DISPLAY OPTIONS durch die Felder A2 - H2 gewaehlt werden. Sie koennen jetzt von den folgenden ROTATING DISPLAY OPTIONS waelen:

Zugzeit	Suchtiefe des Computers	Spielstand	Augenblicklich untersuchter Zug	1. Zug 2. Zug 3. Zug 4. Zug der prinzipiellen Variation			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2

ROTATING DISPLAY OPTIONS

Jede Einstellung (Option) Ihrer Wahl wird erhalten, indem Sie auf das Feld druecken, das fuer die besondere Einstellung bestimmt ist. Waehrend jede Einstellung durch Druecken des gewuenschten Feldes gewaehlt wird, erleuchtet das Licht unter dem Feld, um die gewaehlte Einstellung anzuzeigen. Sie koennen eine beliebige Anzahl von Einstellungen zur gleichen Zeit waelen. Wenn Sie eine Option gewaehlt haben, sich dann aber entscheiden, dass Sie diese lieber nicht in Effekt haben, druecken Sie einfach das Option-Feld noch einmal. Das Licht unter diesem Feld wird ausgehen, um anzuzeigen, dass es nicht laenger in Effekt ist. Nachdem Sie Ihre Einstellungen gewaehlt haben, druecken Sie immer die **Clear**-Taste, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden.

Falls Sie spaeter im Spiel eine vorher gewaehlte ROTATING DISPLAY OPTION ausstellen moechten, geben Sie durch Druecken der **Option**-Taste einfach wieder den OPTION WAHL MODUS ein. Vergewissern Sie sich, dass der Bildschirm S P L zeigt (wenn noetig, druecken Sie **Option** noch einmal, um diese Bildschirmanzeige zu erhalten). Beachten Sie, dass die Lichter der Option -Felder leuchten,

die augenblicklich in Effekt sind. Um irgendwelche dieser Options auszustellen, druecken Sie einfach auf das/die gewuenschte(n) Feld(er), und die Lichter werden ausgehen. Wenn Sie jedes Feld wiederholt druecken, wird das die jeweilige Display Einstellung an- und ausschalten. Wenn sie all Ihre Wahlen gemacht haben, denken Sie daran,, **Clear** zu druecken, um den OPTION WAHL MODUS zu beenden, damit der Computer Ihre Aenderungen registrieren wird.

Anmerkung: Wenn Sie keine der Display Options gewaehlt haben, wird der Computer automatisch die Zeit anzeigen, die fuer einen Zug gebraucht wird. Sie koennen den Zeit Display (Feld A2) nicht abstellen, wenn keine anderen Displays in Effekt sind. Falls Sie viele Display Einstellungen benutzen, sich jedoch nicht fuer die Zeitanzeige interessieren, koennen Sie diese abstellen, wie es in Abschnitt 3.9 beschrieben wird.

Wenn Sie mehrere Display Einstellungen gewaehlt haben, werden die Informationen sich in ein-Sekunden-langen Intervallen abwechseln.

Wenn Sie dieselbe Information noch einmal sehen moechten, 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. Beachten sie, dass, wenn Sie den OPTION WAHL MODUS eingegeben haben, wie in jedem der folgenden Abschnitte beschrieben, koennen Sie jede Anzahl von Display Options gleichzeitig eingeben. Um es jedoch deutlich zu machen, wird jeder einzelne Abschnitt den ganzen Vorgang beschreiben, als ob Sie nur die eine Option waehlen wuerden.

3.9 Display Zugzeit (Feld A2)

Da die Zugzeit automatisch gewaehlt wird, wenn der Computer angestellt wird, braucht A2 nicht besonders betaetigt zu werden. Sie moechten aber vielleicht diese Einstellung aufheben, wenn Sie mehrere andere gebrauchen und an der Zugzeit nicht interessiert sind. Um sie abzustellen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm d S P.1 zeigt, dann druecken Sie auf Feld A2, und das Licht

darunter geht aus, und schliesslich druecken sie **Clear**. Wenn Sie im spaeteren Spielverlauf die Zugzeit wieder neu einstellen moechten, druecken Sie wiederum **Option**, Feld A2 und dann **Clear**.

Beachten Sie, dass die Zugzeit nicht abgestellt werden kann, wenn keine anderen Einstellungen in Effekt sind.

3.10 Display Tiefensuche (Feld B2)

Wenn Sie sehen moechten, wie weit der Computer voraussieht, waehrend er einen Zug ueberlegt, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm anzeigt, druecken Sie dann auf Feld B2, so dass das Licht unter diesem Feld leuchtet, und druecken Sie schliesslich **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm die Suchtiefe und die Anzahl der Zuege in dieser Tiefe, die er bisher geprueft hat, anzeigen. Ein Display von wuerde zum Beispiel bedeuten, dass der Computer im Augenblick die dritte Schicht prueft und bereits 12 Zuege in dieser Schicht untersucht hat. Um den Display der Tiefensuche abzustellen, druecken Sie **Option**, Feld B2 (das zugehoerige Licht auszustellen) und schliesslich **Clear**.

3.11 Display Spielstand (Feld C2)

Wenn Sie die Meinung des Computers ueber den laufenden Spielstand erfahren moechten, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, druecken Sie dann auf Feld C2 (das zugehoerige Licht leuchtet), und schliesslich druecken Sie **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm 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 fuehlt. Die Zahlenwerte zeigen an, wie gut oder wie schlecht es fuer den Computer steht.

Eine Wert-Skala sieht etwa folgendermassen aus:

- 1.00 Punkt fuer einen Bauern
- 3.00 Punkte fuer einen Springer
- 3.00 Punkte fuer einen Bischof
- 5.00 Punkte fuer einen Turm
- und 9.00 Punkte fuer eine Dame

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

Beispiel: Eine Bildschirmanzeige von 4.91 wuerde bedeuten, dass der Computer einen Turm voraus hat. Ein Display von -1.03 wuerde dagegen bedeuten, dass der Computer einen Bauern im Nachteil ist. Um den Spielstand-Display zu beenden, druecken Sie **Option**, dann Feld C2 (so dass das zugehoerige Licht ausgeht), und schliesslich **Clear**.

3.12 Display augenblicklich untersuchten Zug (Feld D2)

Wenn Sie sehen moechten, welchen Zug der Computer im Augenblick untersucht, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm d S P L zeigt, druecken Sie dann auf Feld D2, dass das zugehoerige Licht leuchtet, und druecken Sie schliesslich **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Display den Zug in der ersten Tiefenschicht zeigen, der im Augenblick untersucht wird. Waehrend der erste Zug, den der Computer waehlt, immer der beste Zug ist, den er soweit gefunden hat, erlaubt uns Feld D2, wenn in Effekt, den Gedankenprozess des Computers zu verfolgen und all die Zuege zu sehen, die er in seiner Suche nach dem besten Zug erwaezt.

Um diesen Display zu beenden, druecken Sie **Option**, Feld D2 (so dass das zugehoerige Licht ausgeht) und schliesslich **Clear**.

3.13 Display ersten Zug der PRINZIPIELLEN VARIATION (Feld E2)

Die Prinzipielle Variation ist die Spielrichtung, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt. Wenn Sie den ersten Zug dieser PRINZIPIELLEN VARIATION sehen moechten, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm d S P L zeigt, dann Feld E2 (dass das zugehoerige Licht leuchtet), und druecken Sie schliesslich **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm den ersten Zug der Spielrichtung zeigen, den der Computer im Augenblick fuer den besten haelt.

Um diesen Display zu beenden, druecken Sie **Option**, Feld E2 (so dass das zugehoerige Licht ausgeht) und schliesslich **Clear**.

3.14 Display zweiten Zug der PRINZIPIELLEN VARIATION (Feld F2)

Wenn Sie den zweiten Zug von des Computers PRINZIPIELLER VARIATION sehen moechten, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, druecken Sie dann auf Feld F2 (so dass das zugehoerige Licht leuchtet), und druecken Sie schliesslich **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm den zweiten Zug der Spielrichtung zeigen, den der Computer im Augenblick fuer den besten haelt.

Um diesen Display zu beenden, druecken Sie **Option**, Feld F2 (so dass das zugehoerige Licht ausgeht) und schliesslich **Clear**.

3.15 Display dritten Zug der PRINZIPIELLEN VARIATION (Feld G2)

Wenn Sie den dritten Zug von des Computers PRINZIPIELLER VARIATION sehen moechten, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, druecken Sie auf Feld G2 (so dass das zugehoerige Licht leuchtet), und druecken Sie schliesslich auf **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm den dritten Zug der Spielrichtung zeigen, den der Computer im Augenblick fuer den besten haelt.

Um diesen Display zu beenden, druecken Sie **Option**, Feld G2 (so dass das zugehoerige Licht ausgeht) und dann **Clear**.

3.16 Display vierten Zug der PRINZIPIELLEN VARIATION (Feld H2)

Wenn Sie den vierten Zug von des Computers PRINZIPIELLER VARIATION sehen moechten, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, druecken Sie auf Feld H2 (so dass das zugehoerige Licht leuchtet), und druecken Sie schliesslich auf **Clear**. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm den vierten Zug der Spielrichtung zeigen, den der Computer im Augenblick fuer den besten haelt.

Um diesen Display zu beenden, druecken Sie **Option**, Feld H2 (so dass das zugehoerige Licht ausgeht) und dann **Clear**.

Anmerkung: Wenn Sie des Computers vollkommene PRINZIPIELLE VARIATION sehen moechten, nachdem er seinen Zug angekuendigt hat, brauchen Sie die **Info**-Taste, wie in Abschnitt 2.10 beschrieben. Die PRINZIPIELLE VARIATION, die

gezeigt wird, wird sich nicht auf vier Zuege beschraenken, sondern die ganze Spielrichtung, die der Computer aufgewiesen hat, wird dann auf dem Bildschirm dargestellt.

ABSCHNITT IV - ANKUENDIGUNG VON MATT UND REMIS

Der Computer hat die Faehigkeit, ein zwangsweises Matt gegen seinen Mitspieler vorauszusagen. Ausserdem kann der Computer drei verschiedene Typen von Remis erkennen und anzeigen: Remis durch Patt,

Remis nach der 50 Zuege Regel und

Remis nach Dreifach-Wiederholung.

Unterrichten Sie sich bitte in den folgenden Abschnitten ueber Einzelheiten in Bezug auf besondere Remis-Ankuendigungen.

Anmerkung: Wenn immer der Computer ein Matt oder Remis auf dem Bildschirm anzeigt, wie nachfolgend beschrieben, so muessen Sie immer **Clear** druecken, um den Display zu loeschen.

4.1 Schachmatt

Jederzeit, wenn eine Schachsituation auf dem Brett besteht, wird auf dem Bildschirm ein Punkt erscheinen, mitten unter dem Gebiet, wo normalerweise der Doppelpunkt (:) erscheint.

Wenn der Computer feststellt, dass Sie bald matt sein werden, wird er auf dem Bildschirm zeigen (x = Anzahl der Zuege bis zum Schachmatt). Druecken Sie **Clear**, um den Zug des Computers zu sehen. Wenn der Mattzug des Computers eingegeben ist, wird der Bildschirm anzeigen. Wenn dagegen Sie den Computer Schachmatt setzen, zeigt der Bildschirm .

4.2 Remis (Unentschieden) durch Patt

Ein Schachspiel wird Remis durch Patt, wenn der Spieler am Zug keinen legalen Zug mehr machen kann, ohne seinen Koenig in Schach zu setzen. Der Computer zeigt dieses durch auf dem Bildschirm an. Wenn dies geschieht,

ist das Spiel beendet und kann nicht weitergefuehrt werden. Falls jedoch gewuenscht, kann das Spiel noch einmal gespielt werden (s. Abschnitt 2.8), oder Sie koennen Zuege zuruecknehmen (s. Abschnitt 2.9), oder Sie koennen die Stellung im PROBLEM MODUS aendern (s. Abschnitt 2.2).

4.3 Remis nach der 50-Zuege-Regel

Wenn in einem Spiel 50 Zuege ausgefuehrt worden sind, ohne dass eine der Seiten einen Bauern bewegt oder eine Figur geschlagen hat, so ist das Spiel unentschieden nach der 50-Zuege-Regel. Wenn der Computer feststellt, dass 50 solche Zuege gemacht worden sind, wird er durch Anzeigen von Remis beanspruchen.

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 herbeifuehrt, wird der Bildschirm zeigen. Wenn der Computer erkennt, dass sein Gegner dreimal den gleichen Zug gemacht hat, wird er das Remis durch Anzeige von beanspruchen.

Zur schnelleren Uebersicht

Festgesetztes Spielniveau, Durchschnitts- zeit/Zug, Gesamt-Zug- zahl/Zeit	Countdown- Zeit pro Seite	Vom Spieler gewaehlte Zeitkontrolle	Waehlen Sie irgendein Feld fuer unbegrenztes Spielniveau			Festes Tie- fenniveau (Halbzuege)	Aufgabe: Matt in n Zuegen
			D8	E8	F8		
3,5 Min. 40/2,5 h	3 h	# Zuege verbleibend in der Zeitk.				8	Matt in 8 Zg.
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
3 Min. 40/2 h	2 h	Zeit verblei- bend in der Zeitkontrolle				7	Matt in 7 Zg.
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
2 Min. 30/60 Min.	1 h	# Zuege fuer Tertiary 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.	# Zuege fuer 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.	# Zuege fuer 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

LISTE DER SPIELNIVEAUS

SPIELVARIATIONEN (Felder A1 bis H1)

und

ROTATING DISPLAY OPTIONS (Felder A2 bis H2)

Zug- zeit	Suchtiefe des Computers	Spiel- stand	Augenblick- lich unter- suchter Zug	1. Zug der	2. Zug prinzipiellen	3. Zug Variation	4. Zug
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Leich- tes Spiel	Ton aus	Monitor Modus	Schwarz von unten	Farb- wechsel mit Zug	Eröff.- Bibliothek	Brett frei	Count- down- zählg.
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1