

CUSTOM
ELITE
AVANT GARDE
OWNER'S MANUAL

Rated

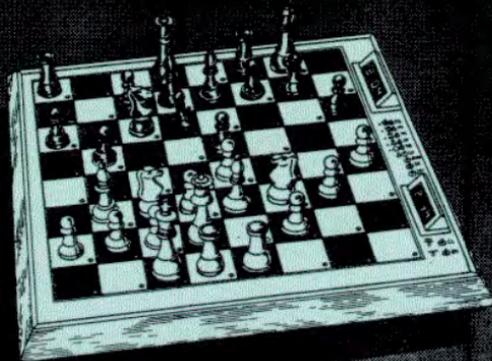


VERSIONS 2 - 5
(Model 6114)

Rated



VERSIONS 6 - 10
(Model 6117)



INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
<u>EINLEITUNG</u>	8
<u>ABSCHNITT 1: Grundlegendes fuer den Gebrauch des Computers</u>	11
1.1 Graphische Darstellung des Spielbretts.....	11
1.2 Einschalten.....	13
1.3 Das Spielbrett.....	13
1.4 Der doppelte Bildschirm.....	14
1.5 Eingeben von Zuegen.....	15
1.6 Ihr erster Zug.....	16
1.7 Zuruecknehmen von Zuegen.....	18
1.8 Versehentlich falscher Zug.....	18
1.9 Illegale Zuege.....	18
1.10 Besondere Zuege.....	19
En Passant.....	19
Rochade.....	19
Bauernumwandlung.....	20
1.11 Ankuendigung von Matt und Remis.....	20
Schachmatt.....	21
Remis durch Patt.....	21
Remis nach der 50 Zuege Regel.....	21
Remis nach der Dreifach-Wiederholungsregel.....	21
1.12 Eroeffnungsbibliothek.....	22
1.13 Denken auf des Gegners Zeit.....	22
<u>ABSCHNITT 11: Funktions-Tasten</u>	24
2.1 FB-Taste.....	24
Problem Modus.....	24
Wechsel der Farbe beim Zug.....	27
Brett freimachen.....	28
2.2 PV-Taste.....	28
Positionsbestaetigung, Positionsueberpruefung.....	28

<u>ABSCHNITT VI: Drucker und Module Information</u>	80
6.1 Gebrauch des Fidelity Druckers.....	80
6.2 Drucker Befehle.....	80
6.3 Drucker Einstellungen.....	81
6.4 Gebrauch von Modules.....	81

Zur schnellen Uebersicht

Festgesetztes Spielniveau, Durchschnitts- zeit/Zug, Gesamt-Zuganzahl/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
		Comp. Spieler Zeitk.	Zeitk.	D8	E8	F8	G8		
3,5 Min. 40/2,5 h	3 h	# Zuege verbleibend in der Zeitk.						8	Matt in 8 Zg.
A8	B8	C8	D8	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	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	D6	E6	F6	G6		H6
1 Min. 60/60 Min.	30 Min.	Tertiary Zeit						5	Matt in 5 Zg.
A5	B5	C5	D5	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	D4	E4	F4	G4		H4
15 Sek. 60/15 Min.	15 Min.	Secondary Zeit						3	Matt in 3 Zg.
A3	B3	C3	D3	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	D2	E2	F2	G2		H2
5 Sek. 60/5 Min.	5 Min.	Primary Zeit						1	Matt in 1 Zg.
A1	B1	C1	D1	D1	E1	F1	G1		H1

LISTE DER SPIELNIVEAUS

SPIELVARIATIONEN (Felder A1 bis H1)

und

ROTATING DISPLAY OPTIONS (Felder A2 bis H2)

und

DRUCKER/FORTGESCHRITTENE EIGENSCHAFTEN OPTIONS

(Felder A3 - H3)

Drucker An/Aus A3	Druck Zeit mit Zug B3	Druck doppelte Groesse C2	Druck Figurin Algebraisch D3	E2	Abstellen autom. Bewertung F3	Abstellen der Lern- Eigensch. G2	CPU Modus H3
Zug- zeit A2	Suchtiefe des Computers B2	Spiel- stand C2	Augenblick- lich unter- suchter Zug D2	1. Zug 2. Zug 3. Zug der prinzipiellen Variation			Schachstel- lungen pro Sek. H2
Leich- tes Spiel A1	Ton aus B1	Monitor Modus C1	Schwarz von unten D1	Selbet- spiel E1	Alle Eroeff- nungen F1	Abstellen der Bib- liothek G1	Count- down- zaehlg. H1

EINLEITUNG

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf Ihres neuen Schachcomputers, dem **Elite Avant Garde**! Wir bei Fidelity Electronics International, Inc., sind ausserordentlich stolz, Ihnen dieses bemerkenswerte Gerat zu bringen. Der **Elite Avant Garde** stellt einen gewaltigen Schritt in der heutigen Schachcomputer Technik dar. Dieses Programm, das Sie nun besitzen, hat eine 2265 - Wertung und ist dasselbe Programm, das Geschichte im Schachspiel gemacht hat, als die United States Chess Federation zum erstmalig einem Microcomputer - Schachspiel eine Master - Wertung zukommen liess.

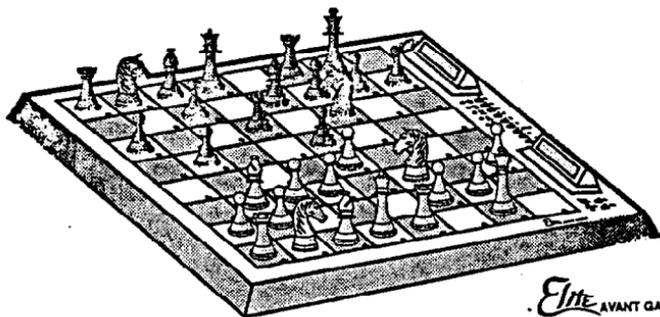
Der **Elite** besitzt eine enorme Vielfalt besonderer Eigenschaften, die Sie garantiert erfreuen und uebererraschen werden. Einige, z. B. des Computers Faehigkeit, von seinen Fehlern zu lernen, sind vollkommen neue Begriffe, die es bisher noch nie in einem Schachcomputer gegeben hat. Alle, ob neu oder vertraut, sind daraufhin ausgerichtet, dieses Gerat den umfassendsten und aufregendsten Schachcomputer zu machen, den es je gegeben hat. Ein schnelles Ueberfliegen des Inhaltsverzeichnisses wird dies bestaetigen. Beachten Sie, dass die **Buch-Gruender** Eigenschaft es Ihnen ermoeeglicht, Ihre eigene Eroeffnungsbibliothek zu schaffen. Die Modular-Faehigkeit erlaubt es Ihnen, andere Eroeffnungs-Modules zu benutzen, und indem Sie dem **Elite** einen Fidelity Printer (Drucker) beifuegen, koennen Sie nicht nur Ihre Spiele aufzeichnen, sondern auch Information, die sich auf Ihre Spiele bezieht. Die **Permanent Memory** Funktion wird sich solange an ein Spiel erinnern, wie Sie es moechten, und die auto-sensory (auto-empfindliche) Spielflaeche ermoeeglicht es dem Computer, jeden einzelnen Zug augenblicklich wahrzunehmen und zu erkennen. Zuege werden ueber zwei grosse klare Bildschirme und LEDs (light emitting diodes = Licht ausstrahlende Dioden) in jedem der Spielfelder mitgeteilt. Die Bildschirme ermoeeglichen es Ihnen auch, den Gedankenprozess des Computers zu beobachten - das Spiel zu sehen, das er erwaeagt, die Wertung, die er einer besonderen Stellung gibt, wie tief er nachforscht. Wie oft haben Sie sich gewünscht, 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 die die Gedanken eines Masters!

Mit seiner grossen Auswahl an Spielniveaus kann der Elite Avant Garde auf die Schachfaehigkeiten eines jeden Spielers zugespaest werden - ob Sie Anfaenger oder Experte sind. Auf Grund seiner Master-Wertung sind die hoeheren Spielniveaus des Elite dazu bestimmt, selbst den staerksten Spieler herauszufordern; und doch kann sogar ein Kind ihn besiegen, wenn man einfach ein festgesetztes Tiefenniveau benutzt, bei dem das Nachforschen des Computers eingeschrænkt wird.

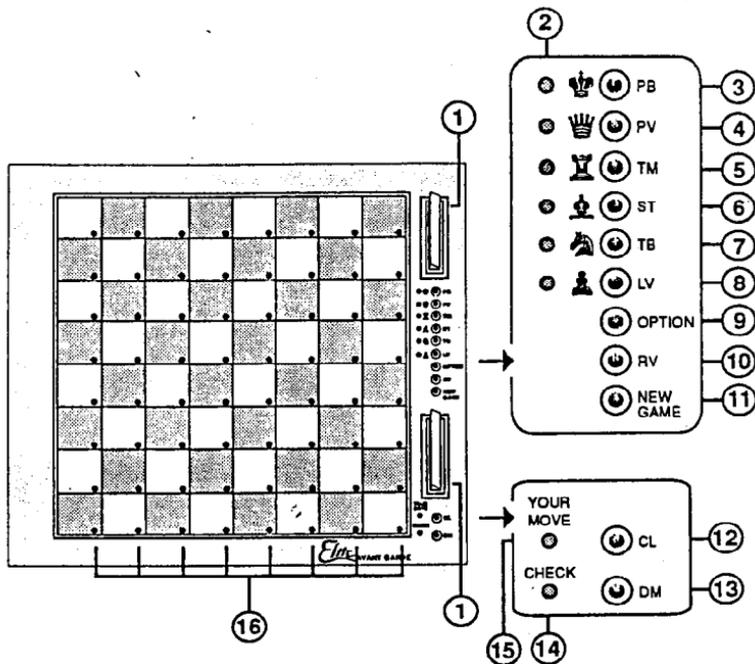
Wir hoffen, dass Sie viele erfreuliche Stunden mit Ihrem Elite Avant Garde verbringen werden. Wir sind ueberzeugt, dass dieses Geræet die Schachspiel-Faehigkeiten einer Person in einer Weise simulieren wird, wie Sie es nie fuer moeglich gehalten haetten. Versuchen Sie es - Sie werden ueberrascht sein!

Eine wichtige Anmerkung zum Gebrauch dieses Handbuchs:

Obwohl Sie sehr versucht sein moegen, sich sogleich in die Erforschung der vielen besonderen Eigenschaften und Spielmoeglichkeiten des Elite zu vertiefen, empfehlen wir, dass Sie sich zuerst mit ABSCHNITT 1, GRUNDLEGENDE OPERATION, vertraut machen, um ein gutes, gruendliches Verstaehen zu gewinnen, wie der Computer arbeitet, und wie Sie Ihr erstes Spiel spielen. Nachdem Sie die Grundlagen erlernt haben, fahren Sie mit den weiteren Abschnitten fort, um all die anderen faszinierenden Eigenschaften zu erforschen, die der Elite Avant Garde zu bieten hat.



Graphische Darstellung des Elite Avant Garde



Die folgenden Beschreibungen in Abschnitt 1.1 sind ein kurzer Ueberblick ueber die Tasten und Anzeiger des Elite Avant Garde. Beachten Sie jedoch, dass die Beschreibungen der einzelnen Tasten nur die Hauptfunktionen dieser Tasten waehrend eines normalen Spiels zusammenfassen. Die meisten der Tasten haben ausserdem noch zusaetzliche Funktionen, wenn sie in Verbindung mit anderen Tasten oder in anderen Umstaenden gebraucht werden.

ABSCHNITT 1 - GRUNDLEGENDES FÜR DEN GEBRAUCH DES COMPUTERS

1.1 Graphische Darstellung des Spielbretts

1. Bildschirme:

Diese werden für die Schachuhren gebraucht; außerdem für verschiedene Spiel- und Funktions-Mitteilungen; Sie werden auch benutzt, um auf Ihr Verlangen hin gewisse Spielinformationen zu zeigen.

2. Figur-Symbol Anzeiger:

Sie werden gebraucht, um die Lokationen von Figurentypen zu bestätigen; Sie werden auch im Problem Modus gebraucht, wenn Figuren auf dem Brett hinzugefügt oder entfernt werden, und wenn besondere Positionen aufgestellt werden.

Anmerkung: Die folgenden Beschreibungen der Tasten fassen die Haupt-Funktionen der Spiel Tasten während eines normalen Spiels zusammen. Die Tasten haben jedoch außerdem zusätzliche Funktionen, wenn sie in anderen Umständen gebraucht werden, wie zum Beispiel im **Problem Modus**, **Level Selection** (Niveau Wähler), im **Buch-Gruender**, oder in Verbindung mit anderen Tasten gebraucht werden.

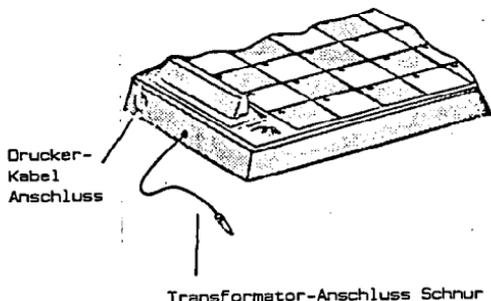
3. **PB-Taste:** Wird gebraucht, um Schachstellungen oder Probleme aufzusetzen.
4. **PV-Taste:** Wird gebraucht, um die Stellungen der Schachfiguren zu bestätigen.
5. **TM-Taste:** Wird gebraucht, um die gesamte Zeit anzuzeigen.
6. **ST-Taste:** Wird gebraucht, um Information zu zeigen, die den letzten Zug des Computers betrifft; Wird gebraucht, um die augenblickliche Zugnummer nachzusehen und die Farbe, die am Zuge ist.
7. **TB-Taste:** Wird gebraucht, um Züge zurückzunehmen.
8. **LV-Taste:** Wird gebraucht, um Spielniveaus zu ändern.

9. **Option-Taste** (Wahl-Taste): Wird gebraucht, um den Option Select Modus (Option Wahl Modus) einzugeben.
10. **RV-Taste**: Wird gebraucht, um Seiten mit dem Computer zu wechseln; den Computer zu beobachten, während er beide Seiten spielt; den Computer zu zwingen, seinen Denkprozess zu stoppen und einen Zug zu machen, oder um einen anderen Zug zu verlängern.
11. **New Game-Taste** (Neues Spiel): Wird gebraucht, um ein neues Spiel zu beginnen mit allen zugeblichen Option (Wahl)- und Niveau-Einstellungen noch in Effect.
12. **CL-Taste**: Wird gebraucht, um verschiedene Einstellungen zu löschen, wie zum Beispiel den Problem Modus, die Position Verification (Stellung Festsetzung), den Option Wahl Modus u.s.w. Diese Taste wird auch gebraucht, um den Bildschirm Display nach des Computers Erklärungen von Matt und Unentschieden zu löschen.
13. **DM-Taste**: Wird gebraucht, um einen vorgeschlagenen Zug anzuzeigen, und um zurückgenommene Züge neu zu spielen.
14. **Check LED** (Light Emitting Diode = Licht ausstrahlende Diode): Wird gebraucht, um eine Schach-Situation auf dem Brett anzuzeigen.
15. **Your Move LED** (Ihr Zug Licht): Wird gebraucht, um anzuzeigen, wer am Zug ist. Das Licht leuchtet beständig, wenn Sie am Zug sind; es blinkt, wenn der Computer am Zug ist; es zeigt die Farbe an, die am Zug ist, wenn Sie den Problem Modus löschen.
16. **Board LEDs** (Brett Lichter): Es befindet sich ein LED (Licht) in der Ecke eines jeden Spielfeldes, dazu eine zusätzliche Reihe Lichter entlang der Brettseite. Diese Lichter werden von dem Computer gebraucht, um Züge anzuzeigen und um sich mit Ihnen auf verschiedene Weisen zu verständigen.

1.2 Einschalten

Der Elite arbeitet mit normalem Haushalt Wechselstrom. Um das Geræat zu betætigen, stecken Sie den Transformator in eine Wand Steckdose und verbinden Sie die Transformatorschnur mit dem Spiel. Benutzen Sie keinen anderen Transformator als den Fidelity-Transformator, der speziell fuer dieses Geræat gebaut wurde. Gebrauch eines anderen Produkts kann dem Computer Schæaden zufuegen, die nicht durch die Garantie gedeckt werden.

Nachdem Sie die Transformator-schnur mit dem Geræat verbunden haben, wird der Computer einen Piepton senden und das Licht fuer Your Move (Ihr Zug) wird stetig leuchten. Der Computer deutet damit an, dass Weiss am Zug ist (in diesem Fall, den ersten Zug zu machen, um des Spiel zu beginnen). Sie werden spaeter feststellen, dass das Your Move Licht blinken wird, wenn der Computer am Zug ist (wehrend der Computer nachdenkt).



Da der Elite total Solid State ist, kann das Spiel nach Wunsch ueber lange Zeitperioden angelesen werden. Falls der Transformator waehrend des Gebrauchs warm werden sollte, so ist dies normal und kann unbeachtet bleiben.

1.3 Das Spielbrett

Stellen Sie die Schachfiguren so auf, dass die Weissen Stuecke sich auf der unteren Seite des Bretts befinden. Jedes Spielfeld ist in Uebereinstimmung mit den internationalen Bezeichnungen beschrieben, mit einem Buchstaben des Alphabets, der die

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

vertikalen Spalten, die **Files**, bestimmt, und einer Zahl, die die horizontalen Spalten, die **Ranke**, bestimmt. Zu Beginn des Spiels steht der Weisse Koenig auf dem Feld E1, und der Schwarze Koenig steht auf Feld E8.

Die Lichter in den Spielfeldern werden durch sehr starke Magnete in der Base einer jeden Schachfigur aktiviert. Diese Magnete aktivieren Schalter, die unter jedem Spielfeld liegen, und diese Schalter wiederum aktivieren die Lichter. Wenn eine Figur nicht genau in der Mitte des Spielfeldes steht, so dass der Computer sie nicht wahrnehmen kann, dann wird das Anzeiger Licht fuer diese bestimmte Figur bestaendig leuchten, wenn es eine Weisse Figur ist, oder blinken, wenn die Figur Schwarz ist. Ausserdem wird das Licht fuer das bestimmte Spielfeld leuchten. Die Lichter werden ausgehen, sobald Sie die Figur richtig in die Mitte des Feldes stellen.

1.4 Der doppelte Bildschirm

Die Bildschirme des Elite dienen vielen Funktionen waehrend eines Spiels und machen Ihr Schachspiel auf diese Weise interessanter und erfreulicher. Beachten Sie bitte folgende Richtlinien, die auf die Bildschirme zutreffen.

Waehrend eines normalen Schachspiels, in dem Sie Weiss von der unteren Seite des Bretts spielen, wird der vordere Bildschirm Ihre Uhr zeigen, und der hintere Bildschirm wird die Uhr des Computers zeigen. Wenn die **RV**-Taste gedruickt wird, um die Seiten zu tauschen (sehen Sie Abschnitt 2.8), werden die Uhren ebenfalls automatisch ausgewechselt. Wenn Sie also nun Schwarz spielen, wird Ihre Uhr im hinteren Bildschirm angezeigt werden.

Die Uhr des Spielers, der am Zug ist, zaehlt und zeigt die Zeit an, die fuer den Zug gebraucht wird. Sie stoppt, sobald der Zug ausgefuehrt ist, und die Uhr fuer die andere Seite faengt an zu zaehlen.

Beachten Sie bitte, dass Ihr Bildschirm normalerweise Ihre Zeit anzeigt (der vordere, wenn Sie Weiss spielen, der hintere, wenn Sie Schwarz spielen). Aus diesem Grund werden die meisten der folgenden **Information Displays** im Bildschirm des Computers gezeigt.

Wenn Sie irgendwelche der Funktions Tasten brauchen, werden Displays wie **-Fb-** und **Pb** immer im Bildschirm des Computers gezeigt. Das trifft auch fuer alle Displays im Option Wahl Modus zu und fuer Displays, die erscheinen, wenn Sie Spielniveaus einstellen. Wenn Sie die Countdown (Abzaehl) Uhr-Einstellung brauchen und eine Zeitueberschreitung auftritt, so wird der Bildschirm fuer die Seite blinken, welche die Zeitueberschreitung verursacht hat.

1.5 Eingeben von Zuegen

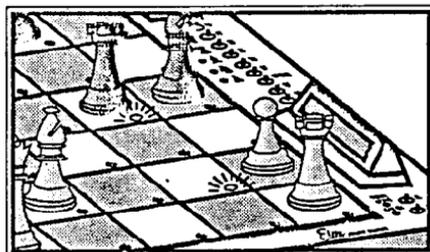
Das Schachspielen gegen Ihren Computer ist wie das Spielen mit einem menschlichen Gegner - Sie machen Ihren Zug, und der Computer antwortet mit seinem Zug. Der offensichtliche Unterschied ist natuerlich die Tatsache, dass Sie das eigentlich physikalische Bewegen der Figuren fuer den Computer ausfuehren.

Um einen Zug zu machen, nehmen Sie einfach die Figur von ihrem originalen Spielfeld (dem **von-Feld**) auf und setzen sie auf das gewünschte Feld (das **nach-Feld**). Wenn Sie die Figur aufheben, wird das Licht des **von-Feldes** leuchten. Wenn Sie die Figur aufsetzen, wird das Licht des **nach-Feldes** kurz aufleuchten. Beide Lichter werden dann ausgehen, und der Computer wird anfangen, ueber seinen Zug nachzudenken. Dies wird durch das blinkende **Your Move**-Licht angezeigt.

Anmerkung: Falls der Computer aus seiner Eroeffnungsbibliothek spielt, wird er nicht anfangen, ueber seinen Zug nachzudenken, sondern wird sofort mit seinem naechsten Zug antworten. In diesem Fall werden Sie das **Your Move**-Licht wahrscheinlich nicht blinken sehen. Um mehr Auskunft bezueglich der Eroeffnungsbibliothek zu erhalten, lesen Sie Abschnitt 1.12.

Wenn der Computer bereit ist, seine gewünschte Figur zu bewegen, werden die Lichter des **von-Feldes** und des **nach-Feldes** leuchten, um den Zug des Computers anzuzeigen. Der Zug wird ausserdem auch auf dem Bildschirm gezeigt. Nehmen Sie die Figur auf,

Wie der Computer seinen Zug anzeigt:



Er erleuchtet das Licht des **von-Feldes** und das Licht des **nach-Feldes**.

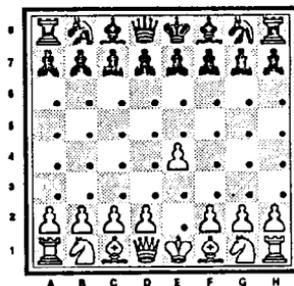
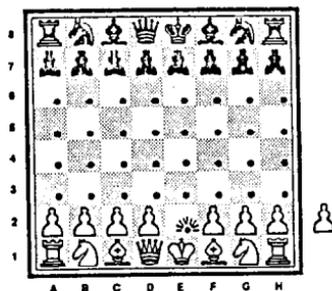
die der Computer bewegen will (das Licht des Feldes wird ausgehen), und setzen Sie die Figur auf das angezeigte nach-Feld. Das nach-Feld Licht wird auch ausgehen. Das bedeutet, dass der Computer den Zug registriert hat, und nun sind Sie wieder am Zug.

Anmerkung: Vermeiden Sie es, die Figuren ueber die Brettfelder zu rutschen, da dies zu ungueltigen Zugeingeben fuehren kann.

1.6 Ihr erster Zug

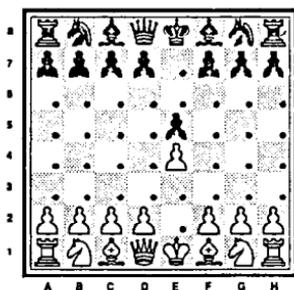
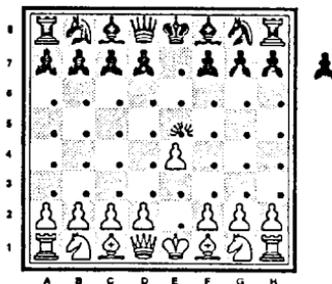
Das folgende Beispiel wird Ihnen helfen, Ihr erstes Spiel mit dem Computer zu beginnen. Nehmen wir an, Sie wollen Ihren Weissen Bauern von Feld E2 nach Feld E4 ziehen.

1. Zuerst nehmen Sie den Bauern von Feld E2. Das E2 Licht wird aufleuchten, um anzuzeigen, dass das Feld E2 gewählt worden ist.
2. Setzen Sie den Bauern auf Feld E4 (das E4 Licht wird kurz aufleuchten, und dann werden die Lichter fuer beide Felder E2 und E4 ausgehen). In diesem Augenblick hat der Computer den Zug, den Sie ausgefuehrt haben, registriert, und er hat bereits angefangen, ueber seinen eigenen naechsten Zug nachzudenken. (In diesem Beispiel wird der Computer einen Zug aus seiner Eröffnungsbibliothek machen, so dass er nicht ueber seinen Zug nachzudenken braucht. Stett dessen antwortet er sofort mit seinem Zug. Fuer Einzelheiten bezueglich der Eröffnungsbibliothek lesen Sie Abschnitt 1.12).



3. Der Computer wird Ihnen seinen Zug zeigen, indem er das **vor**-Feld Licht fuer die Figur, die bewegt werden soll, erleuchtet laesst, und ebenso das **nach**-Feld Licht, um anzuzeigen, wohin er die Figur ziehen will. (Als Beispiel hierfuer haben wir den Zug von E7 nach E5 gewaehlt - Sie koennen eventuell eine andere Reaktion erhalten). Der Bildschirm wird den Zug ebenfalls zeigen, in diesem Fall E 7 E 5 .

4. Nehmen Sie den Schwarzen Bauern von Feld E7 auf (das E7 Licht erloescht), und setzen Sie den Bauern auf das **nach**-Feld, das durch das erleuchtete Licht angezeigt ist - in diesem Fall auf Feld E5. Der Computer wird einen Piepton senden, und das Licht in dem Feld wird erloeschen. Das zeigt an, dass der Zug des Computers auf dem Schachbrett ausgefuehrt ist. Sie sind jetzt mit Ihrem naechsten Zug an der Reihe.



Wenn Sie Ihre Figur bewegen, werden Sie bemerken, dass das **nach**-Feld Licht nur sehr kurz aufleuchtet. Wenn dagegen eine Figur des Computers bewegt wird, leuchtet das Licht fuer das **Nach**-Feld stetig. Der Grund dafuer liegt in Folgendem: In dem Moment, da Sie Ihre Figur auf das **nach**-Feld stellen,

ist der Computer augenblicklich ueber Ihren Zug informiert, und es besteht keine Notwendigkeit, das Licht leuchten zu lassen. Waehrend des Computers Zug leuchtet das nach-Feld, um Ihnen zu zeigen, wohin des Computers Figur bewegt werden soll.

1.7 Zuruecknehmen von Zuegen

Zuege koennen zurueckgenommen werden, indem man einfach dieselben Zuege auf dem Brett in rueckgaengiger Folge macht. Um beispielsweise die Zuege E2 - E4 und E7 - E5 zurueckzunehmen, koennen Sie einfach den Zug E5 - E7 auf dem Brett vornehmen und dann E4 - E2. Auf diese Weise haben Sie beide Zuege zurueckgenommen. Dies ist ein schneller Weg, Zuege rueckgaengig zu machen, wenn Sie sich der Zuege, die auf dem Brett ausgefuehrt worden sind, sicher sind. Wenn Sie versuchen, diese Methode zu benutzen, koennen sich jedoch nicht an die ausgefuehrten Zuege erinnern, dann weist der Computer jedesmal, wenn Sie eine Figur auf ein falsches Feld bewegen, auf einen illegalen Zug hin.

Eine genauere und zuverlaessigere Methode, Zuege zurueckzunehmen, haben Sie beim Gebrauch der TB-Taste, wie es in Abschnitt 2.5 beschrieben wird.

1.8 Versehentlich falscher Zug

Wenn Sie eine Figur vom Schachbrett nehmen, um einen Zug zu machen, jedoch Ihre Meinung aendern, ehe der Zug ausgefuehrt ist, so stellen Sie die Figur einfach zurueck auf dasselbe Feld.

Falls Sie Ihre Meinung ueber einen Zug aendern, nachdem Sie den ganzen Zug ausgefuehrt haben (von- und nach-Felder), dann hat der Computer Ihren Zug bereits angenommen und ueberlegt schon einen Gegenzug. In diesem Fall druecken Sie einfach die TB-Taste, und der Computer wird Sie durch den Ruecknahme-Vorgang fuehren (siehe Abschnitt 2.5).

1.9 Illegaler Zug

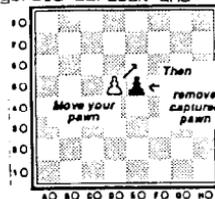
Der Computer laesst nur Zuege zu, die mit den Regeln des Schachspiels in Einklang stehen. Wenn Sie einen unzuverlaessigen oder unrichtigen Zug ausfuehren,

wird der Computer Sie mit einem Piepton darauf hinweisen. Er wird auch das Figurensymbol Licht leuchten lassen, wenn Sie eine Weiße Figur illegal bewegt haben. Haben Sie eine Schwarze Figur illegal bewegt, so wird der Computer das Figurensymbol Licht blinken lassen. Um den illegalen Zug zurückzunehmen, stellen Sie die Figur einfach auf ihr Ausgangsfeld zurück und machen nun einen legalen Zug.

1.10 Besondere Zuege

En Passant

En Passant Zug



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 aufleuchten laesst und danach das Licht des nach-Feldes. Dann wird er das Licht im Feld des geschlagenen gegnerischen Bauern leuchten lassen, um Sie daran zu erinnern, diesen Bauern vom Schachbrett zu entfernen. Nehmen Sie einfach den geschlagenen Bauern und entfernen ihn vom Schachbrett.

Rochade

Der Computer fuehrt die Rochade aus, indem er zuerst einen Koenigszug macht und dann einen Turmzug. Um diesen Zug auf dem Schachbrett auszufuehren, bewegen Sie zuerst den Koenig wie angegeben, und dann bewegen Sie den Turm.

Sie koennen in gleicher Weise die Rochade ausfuehren, indem Sie zuerst Ihren Koenig bewegen. Der Computer wird automatisch erkennen, dass Sie die Rochade durchfuehren wollen, und er wird die Lichter fuer den Turmzug leuchten lassen, um Sie anzuhalten, die Figur zu bewegen. Denken Sie jedoch daran, dass der Computer am Zug ist, sobald Sie Ihren Koenigszug auf dem Brett gemacht haben. Der Computer wird also schon ueber seinen naechsten Zug nachdenken, waehrend Sie Ihren Turmzug auf dem Brett ausfuehren.

Ziehen Sie den
zuerst von E1



dann bewegen Sie den
Turm von H1 nach F1

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 gut zu machen, benutzen Sie die **Take Back** (Ruecknehm)-Eigenschaft, um den Zug des Turms rueckgaengig zu machen. (s. Abschnitt 2.5.)

Bauernumwandlung

Ebenso wie in einem normalen Schachspiel kann ein Bauer, der die achte Reihe erreicht hat, in eine hochwertige Figur (meist eine Dame) umgewandelt werden. Sobald Ihr Bauer den achten **Rank** erreicht hat, wird das Licht in dem Feld blinken (und Pr wird auf dem Bildschirm erscheinen). Waehlen Sie nun die umgewandelte Figur, indem Sie die Taste neben dem Bild dieser Figur druecken. Sobald Sie Ihre Wahl treffen, wird das Licht fuer das Feld der umgewandelten Figur erlischen, und der Computer beginnt, ueber seinen naechsten Zug nachzudenken.

Wenn ein Bauer des Computers den achten **Rank** erreicht, wird der Computer seine bisherige Stellung auswerten und den Bauern in die Figur verwandeln, die ihm am wertvollsten erscheint. Da dies automatisch geschieht, ohne Anzeige, koennen Sie nach Wunsch mit der Position Verify (PV)-Methode die Art der umgewandelten Figur feststellen (s. Abschnitt 2.2).

1.11 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 Matt und Remis Ankuendigungen.

Schachmatt

Jederzeit, wenn eine Schachsituation auf dem Brett besteht, wird das **Check** (Schach)-Licht leuchten.

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

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

Remis durch Patt

Ein Schachspiel wird Remis (Unentschieden) 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 **dr** 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 4.1), oder Sie koennen Zuege zuruecknehmen (s. Abschnitt 2.5), oder Sie koennen die Stellung im Problem Modus aendern (s. Abschnitt 2.1).

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 **dr 50** Remis beanspruchen.

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 drittemal 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 beenspruchen.

Anmerkung: Wenn immer der Computer ein Unentschieden auf dem Bildschirm anzeigt, wie es in den vorangehenden Abschnitten beschrieben wird, druecken Sie die **CL**-Taste, um den Display zu loeschen.

1.12 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 Elite eine Eroeffnungsbibliothek von 64.000 Eroeffnungs-Positionen vom Spiel der grossen Meister enthaelt. Falls die augenblickliche Aufstellung des Schachbretts 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 Zugs nachdenken zu muessen.

Wenn der Computer aus seiner inneren Buecherei spielt, wird er normalerweise nur Zuege aus dem Turnier-Niveau spielen - das bedeutet, er wird nur solche Eroeffnungen spielen, die als Turnier-Niveau gekennzeichnet sind. Wenn Sie jedoch moechten, dass der Computer aus einer groesseren Anzahl von Bucheroeffnungen waehlt, so koennen Sie die **All Opening** (alle Eroeffnungen) Spieloption waehlen (s. Abschnitt 3.1.6). Der Computer wird dann alle Zuege spielen, ausser denen, die als **Schnitzer** gekennzeichnet sind, wie in Abschnitt 5.4 beschrieben.

Wenn der Computer waehrend eines normalen Spiels vergebens in einem Buch nach einer Position gesucht hat, wird er in allen zur Verfuegung stehenden Buechern nach dieser Position suchen - in seiner eigenen inneren Buecherei, in jeder Bucheroeffnung Module, die eingefuegt werden kann, und in jedem Buch-Gruender

Buch, dass Sie eventuell zusammengestellt haben. Wenn er ein Buch findet, das die bestimmte Position enthaelt, so wechselt der Computer automatisch ueber, um aus dem Buch zu spielen.

Wenn Sie wissen moechten, ob der Computer aus seiner eigenen inneren Buecherei spielt, aus einem Buch-Gruender Buch, oder aus einer Eroeffnungsbibliothek Module, druecken Sie **OP** und dann **LV**. Der Bildschirm wird zeigen, wenn der Computer aus seiner inneren Buecherei spielt; er wird zeigen, wenn der Computer aus einem Buch-Gruender Buch spielt; und er wird zeigen, wenn der Computer aus einer Module spielt. In jedem Fall druecken Sie die **QL**-Taste, um den Display zu loeschen und das Spiel weiterzufuehren.

Falls Sie des Computers Eroeffnungsbibliothek ausschalten moechten, so koennen Sie das erreichen, indem Sie die **Cancel Book Option** waehlen, die die Eroeffnungsbuecherei vollkommen ausschliessen wird. Wenn diese Option in Effekt ist, hat der Elite keine Eroeffnungsbuecherei, aus der er seine Zuege ziehen kann. Statt dessen ist er gezwungen, sich Zeit zum Nachdenken zu nehmen, um vom Beginn des Spiels an seinen eigenen besten Zug zu ermitteln. Fuer Einzelheiten zur **Cancel Book Option**, lesen Sie Abschnitt 3.1.7.

Anmerkung: Eine der einzigartigen und sehr fortgeschrittenen Eigenschaften des Elite Avant Garde ist sein eingebautes **Buch-Gruender** Programm. Diese Eigenschaft ermoeglicht es Ihnen, die Variationen im Spiel Ihres Computers zu waehlen und zu regulieren. Fuer eingehende Richtlinien zum Gebrauch des **Buch-Gruenders** lesen Sie Abschnitt V.

1.13 Denken auf des Gegners Zeit

Der Elite besitzt 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 Option** (Leichtes Spiel)-Einstellung waehlen (s. Abschnitt 3.1.1).

ABSCHNITT 11 - FUNKTIONSTASTEN

Die wichtigsten Funktionen der Spiel-Tasten sind in den folgenden Abschnitten beschrieben. Seien Sie sich jedoch bitte bewusst, dass die Tasten auch noch zusaetzliche Funktionen erfuellen, wenn Sie in anderen Umstaenden gebraucht werden, wie zum Beispiel im Problem Modus, bei der Wahl der Spiel-niveaus, beim Buch-Gruender und wenn sie in Verbindung mit anderen Tasten gebraucht werden.

2.1 PB-Taste (Problem Modus)

Der Problem Modus ist eine besondere 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 Spiels 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 Spiels 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 Erwaehnten zu erreichen, muessen Sie den Problem-Modus eingeben, indem Sie die PB-Taste druecken. Auf dem Bildschirm wird -Pb- erscheinen. Dieses zeigt an, dass Sie den besonderen Modus eingegeben haben.

Waehrend Sie im Problem-Modus sind, werden einige der Funktions-Tasten Schachfigur-Wahltasten. Jede Funktions-Taste wird jetzt gebraucht, um den Typ Schachfigur zu waehlen, der neben 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. Druecken Sie **New Game**, und stellen Sie die Figuren auf dem Brett in ihrer Anfangsstellung auf.
2. Druecken Sie die **PB**-Taste, um den Problem Modus einzugeben (erscheint auf dem Bildschirm).
3. Druecken Sie jetzt die Taste neben dem Bauernsymbol. Beobachten Sie, dass die A2 - H2 Lichter alle stetig leuchten, waehrend die A7 - H7 Lichter blinken. Dies zeigt an, dass alle Weissen Bauern die Felder A2 - H2 und alle Schwarzen Bauern die Felder A7 - H7 besetzen.
4. Nehmen Sie den Schwarzen Bauern von Feld H7 auf. Beachten Sie, dass das Licht in diesem Feld erlischt. Durch Aufheben der Schwarzen Figur haben Sie das Brett von ihr frei gemacht.
5. Setzen Sie den Bauern zurueck auf Feld H7, und beachten Sie, dass das Licht auf diesem Feld jetzt stetig leuchtet. Der Computer zeigt an, dass jetzt eine Weisse Figur das Feld besetzt.
6. Nehmen Sie denselben H7 Bauern noch einmal auf, und dann stellen Sie ihn wieder zurueck auf das Feld. Das H7 Licht wird jetzt wieder blinken, wie anfangs, um anzuzeigen, dass wieder ein Schwarzer Bauer das Feld besetzt.

Anhand der vorhergehenden Darstellungen kann erkannt werden, dass;

- a) Kein Feld Licht leuchtet = keine Figur des Typs besetzt das Feld.
- b) Ein stetig leuchtendes Feld Licht = eine Weisse Figur des Typs besetzt das Feld.
- c) Ein blinkendes Feld Licht = eine Schwarze Figur des Typs besetzt das Feld.

Um Figuren in irgendeiner Anordnung aufzustellen, befolgen Sie diese allgemeinen Regeln:

1. Druecken Sie die **PB**-Taste.
2. Druecken Sie die Taste neben dem Bild des Figurentyps, den Sie aendern moechten.

3. Nehmen Sie Aenderungen, wie folgend, vor:

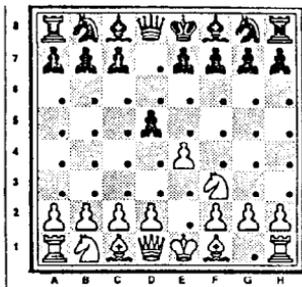
- a) Stellen Sie eine Figur auf ein leeres Spielfeld, und es wird eine Weiße Figur.
- b) Nehmen Sie eine Weiße Figur auf und ersetzen sie, so wird es eine Schwarze Figur.
- c) Entfernen Sie eine Figur, so wird das Spielfeld leer.

Ehe Sie diese Problem Modus Eigenschaft benutzen, um Ihre eigenen Aufstellungen zu schaffen, moechten Sie vielleicht an folgender Muster Brett-Position ueben, indem Sie folgende Schritte ausfuehren.

1. Druicken Sie **New Game**, und stellen Sie die Figuren in ihrer Anfangsstellung auf. Dann druecken Sie die **FB**-Taste (**-PB-** erscheint auf dem Bildschirm).
2. Druicken Sie jetzt die Taste neben dem Bauernsymbol, um alle Spielfelder anzuzeigen, die von Bauern besetzt sind.
3. Nehmen Sie den Weissen Bauern von Feld E2 (nehmen Sie Kenntnis, dass das E2 Licht ausgeht). Der Computer weise jetzt, dass das E2 Feld leer ist.
4. Nehmen Sie jetzt denselben Weissen Bauern und stellen ihn auf Feld E4 (das E4 Licht wird stetig leuchten). Der Computer hat damit einen Weissen Bauern auf Feld E4 registriert.
5. Nehmen Sie den Schwarzen Bauern von Feld D7 (das Licht auf diesem Feld wird ausgehen). Sie haben so den Bauern von Feld D7 geloescht. Stellen Sie den Schwarzen Bauern auf Feld D5 und bemerken Sie, dass das Licht in dem Feld jetzt stetig leuchtet. Nehmen Sie denselben Schwarzen Bauern auf und stellen ihn zurueck auf das Feld D5, um den Computer wissen zu lassen, dass ein Schwarzer Bauer dieses Feld besetzt (das Licht wird blinken, um dies anzuzeigen). Sie haben nun einen Schwarzen Bauern auf Spielfeld D5 eingegeben.
6. Druicken Sie die Taste neben dem Springersymbol. Bemerken Sie, dass die B1, G1, B8 und G8 Lichter leuchten, um zu zeigen, wo sich die Weissen (stetiges Leuchten) und die Schwarzen (Blinken) Springer befinden.
7. Nehmen Sie den Weissen Springer von Feld G1 (das G1 Licht wird ausgehen). Der Computer hat registriert, dass Feld G1 unbesetzt ist.

8. Ziehen Sie den Weissen Springer nach Feld F3 und stellen ihn auf das Feld (das F3 Licht wird stetig leuchten). Der Computer hat einen Weissen Springer auf Feld F3 registriert.
9. Druecken Sie **OL**, um den Problem Modus zu beenden.

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



Anmerkung: Wenn Sie einen Fidelity Printer (Drucker) mit Ihrem Elite benutzen, und Sie setzen eine Position im Problem Modus auf, dann wird die Brettanstellung automatisch gedruckt werden, wenn Sie die **OL**-Taste druecken, um den Problem Modus zu beenden.

Wechsel der Farbe beim Zug

Wenn immer Sie im Problem Modus sind, wird das **Your Move** Licht anzeigen, welche Farbe am Zug ist, wenn Sie den Problem Modus beenden. Falls das

Your Move Licht blinkt, wenn Sie **OL** druecken, um den Problem Modus zu beenden, dann ist Schwarz am Zug. Wenn das **Your Move** Licht stetig leuchtet, wenn Sie den Problem Modus beenden, dann ist Weiss am Zug.

Falls Sie die Farbe, die am Zug ist, aendern wollen, ehe Sie den Problem Modus beenden (z. B. der Computer blinkt das **Your Move** Licht, um zu zeigen, dass Schwarz am Zug ist, Sie wollen aber statt dessen einen Zug fuer Weiss machen), druecken Sie einfach die **RV**-Taste. Beachten Sie, dass das Licht entsprechend wechseln wird. Falls Sie den Problem Modus schon beendet haben, und Sie moechten die Farbe, die am Zug ist, aendern, so muessen Sie den Problem Modus wieder eingeben. Druecken Sie dann die **RV**-Taste und schliesslich **OL**, um den Problem Modus zu beenden.

Brett freimachen

Wenn die Stellung, die Sie in des Computers Gedächtnis aufzeichnen wollen, nur wenige Figuren enthält (im Gegensatz zu einem ziemlich vollen Brett, wie in unserem Beispiel), so wollen Sie wahrscheinlich das Brett erst vollkommen freimachen, ehe Sie Ihre Position aufstellen. Um dies zu erreichen, drücken Sie einfach die Option Taste, während Sie noch im Problem Modus sind. So werden im inneren Gedächtnis des Computers alle Schachfiguren vom Brett entfernt. Sie können jetzt fortfahren, Ihr Schachproblem aufzustellen, indem Sie die Figuren auf die gewünschten Felder stellen, wie es früher in diesem Abschnitt erklärt worden ist. Wenn Sie Ihre Position aufgestellt haben, drücken Sie die **CL**-Taste, um den Problem Modus zu beenden. Wenn Sie **CL** drücken, um den Problem Modus zu beenden, ohne beide Könige aufs Brett zu stellen, so wird der Bildschirm fuer **draw** (unentschieden) zeigen, da eine legale Position einen König fuer jede Seite verlangt. Sie müssen also noch einmal **PB** drücken, um den Problem Modus neu einzugeben. Und fügen Sie dann den (die) fehlenden König(e) der aufgestellten Position zu.

Bei schwierigen Aufstellungen ist es eine gute Idee, durch Gebrauch der **PV**-Taste die Stellungen der Figuren zu überprüfen, nachdem Sie den Problem Modus beendet haben. Fuer Einzelheiten bezüglich der Überprüfung von Positionen lesen Sie Abschnitt 2.2.

2.2 PV-Taste (Position Verification = Positions Bestätigung)

Die **PV**-Taste ermöglicht es Ihnen, die Stellungen aller Figuren - Weißer und Schwarzer - jederzeit, vor oder während eines Spiels nachzuprüfen oder zu bestätigen, wenn immer Sie am Zuge sind. Sollten Sie im Versähen einige oder alle Figuren auf dem Brett umstossen und können sich nicht erinnern, wo Sie standen, so kann Ihnen der Computer jetzt mitteilen, wo die einzelnen Figuren hingehören.

Um die Stellung irgendeines Figurentyps zu überprüfen, drücken Sie zunächst die **PV**-Taste (der Bildschirm wird zeigen). Dann drücken Sie

eine der Tasten neben dem Bild des Figurentyps, fuer den Sie sich interessieren (zum Beispiel um die Position der Tueme auf dem Brett zu bestaetigen, druecken Sie die Taste neben dem Turmsymbol). Daraufhin werden alle Felder mit Figuren des Typs erleuchten - Felder mit Weissen Figuren des Typs werden stetig leuchten, waehrend Felder mit Schwarzen Figuren des Typs blinken werden.

Durch Wiederholen dieser Methode fuer jeden Figurentyp kann der Standpunkt fuer jede Figur auf dem Brett genau festgelegt werden. Um zum normalen Spiel zurueckzukehren, druecken Sie **CL**.

Anmerkung: Sie koennen den Standpunkt einer jeden Figur ebenfalls ueberpruefen (bestaetigen), indem Sie die Figur einfach vom Feld aufheben. Der Figuren-Symbol-Anzeiger fuer die Figur, welche das bestimmte Feld besetzen sollte, wird in dem Augenblick, da die Figur aufgehoben wird, erleuchten. Wenn die Figur Weiss ist, wird der Anzeiger bestaendig leuchten. Wenn die Figur Schwarz ist, wird der Anzeiger blinken.

2.3 TM-Taste (Total Time = Gesamtzeit)

Wenn die **TM**-Taste gedrueckt wird, wird die totale Spielzeit, die von beiden Spielern gebraucht worden ist, auf den entsprechenden Bildschirmen gezeigt.

Wenn immer Sie die **Total Time**-Funktion aktiviert haben, wird der Doppelpunkt auf den Bildschirmen blinken, um dieses anzuzeigen. Um zwischen einer Anzeige von Minuten/Sekunden und Stunden/Minuten zu unterscheiden, wird der Computer einen Punkt zwischen die dritte und vierte Ziffer setzen, wenn Stunden/Minuten gezeigt werden. Wenn Minuten/Sekunden gezeigt werden, ist dies leicht zu erkennen, da der Sekundenteil sich staendig aendert.

Falls Sie nach Druecken der **TM**-Taste mit dem Spiel fortfahren, ohne **CL** zu druecken, um die Zeitanzeige zu loeschen, dann wird der Computer weiterhin automatisch die Gesamtzeit fuer beide Spieler zwischen jedem Zug zeigen. 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 **TM**-Taste waehlen, dann wird die Zeitanzeige die rotierende Anzeige ueberziehen. Die rotierende Anzeige wird erst dann wieder erscheinen, wenn die **CL**-Taste gedruickt wird, um die Zeitfunktion auszuschalten.

2.4 ST-Taste (Zug Information)

Wie in Abschnitt 1.1 dargestellt, ermoeglicht 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 Gedankenprozess folgen. Indem Sie die **ST**-Taste brauchen, haben Sie auch die Moeglichkeit, diese Information hervorzuholen, nachdem der Computer bereits seinen Zug gemacht hat. Wenn Sie die **ST**-Taste druecken, nachdem der Computer seinen Zug angemeldet hat, oder Sie den Zug des Computers auf dem Feld 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 die **ST**-Taste druecken, wird der Bildschirm Displays in folgender Anordnung zeigen:

- a) Die Farbe, die am Zug ist, und die Nummer des augenblicklichen Zugs

= Schwarz ist am Zug, Zugnummer.

= Weiss ist am Zug, Zugnummer

- b) Die Zeit, die fuer den Zug gebraucht wurde
- c) Die Suchtiefe
- d) Den Spielstand (ausser, wenn der Computer noch aus seiner Eroeffnungsbibliothek spielt, in welchem Fall der Bildschirm zeigen wird)
- e) Des Computers gesamte **Principle Variation** (die Richtung des Spiels, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt)

Nachdem all die obige erwaehnte Information gezeigt worden ist, wird nochmaliges Druecken der **ST**-Taste dieselbe Information noch einmal wiederholen. Wenn Sie die gewuenschte Auskunft betreffend des Zugs erhalten haben, druecken Sie **CL**, um zum Spiel zurueckzukehren.

2.5 TB-Taste (Take Back Taste = Ruecknehm Taste)

Die **Take Back** Funktion ermöglicht es Ihnen, einen Zug, den Sie machen, oder der vom Computer ausgeführt wird, zurückzunehmen. Der Computer gestattet Ihnen, bis zu 384 Halbzüge (192 volle Züge) in einem einzigen Spiel zurückzunehmen.

Um diese Eigenschaft zu gebrauchen, drücken Sie einfach TB, und die Lichter des letzten Zugs werden leuchten (und der Zug wird auf dem Bildschirm in rückwertiger Folge gezeigt). Nehmen Sie die angezeigte Figur auf. Sobald Sie die Figur aufheben, wird das Licht in diesem Spielfeld ausgehen. Stellen Sie die Figur auf das Feld, das erleuchtet bleibt. Der Computer läßt einen Piepton hören, und das Licht in dem Spielfeld wird auch ausgehen - Sie haben jetzt den zuletzt ausgeführten Zug zurückgenommen. Indem Sie TB wieder drücken, können Sie den davor ausgeführten Zug zurücknehmen, und so fort.

Nachdem Sie einen der Computer Züge zurückgenommen haben, können Sie nach Wunsch einen neuen Zug fuer den Computer eingeben. Um dies zu tun, wählen Sie einen Zug fuer den Computer, und führen Sie diesen Zug auf dem Schachbrett aus. Dann fahren Sie einfach mit dem Spiel fort, indem Sie Ihren eigenen naechsten Zug machen.

Falls der Computer noch aus seiner Eroeffnungsbuecherei spielt (S. Abschnitt 1.12), wird das Zuruecknehmen eines oder zweier Zuege die Eroeffnungsoebibliothek nicht ausser Gebrauch setzen. Zuege werden weiterhin aus der Buecherei gespielt.

Wie in Abschnitt 1 erwaehnt wird, koennen Zuege auch ohne den Gebrauch der TB-Taste zurueckgenommen werden. Bei dieser schnellen Art des Zuruecknehmens einiger Zuege (wenn Sie sich der zuletzt ausgefuhrten Zuege sicher sind) machen Sie einfach dieselben Zuege auf dem Brett, lediglich in umgekehrter Folge. Wenn Sie diese Methode benutzen, aber eine Figur auf ein falsches Feld zuruecksetzen, wird der Computer einen illegalen Zug fuer Sie anzeigen. Die TB-Taste ist normalerweise die zuverlaessigere Methode, Zuege zurueckzunehmen, besonders, wenn es mehr als nur ein paar sind.

Zurueckbringen von geschlagenen Figuren

Wenn Sie Zuege zuruecknehmen, wird der Computer Sie daran erinnern, dass Sie eine geschlagene Figur auf das Brett zurueckstellen muessen, indem er den entsprechenden Figuren Symbol Anzeiger erleuchtet, um Farbe und Typ der geschlagenen Figur anzuzeigen. Und durch Erleuchten eines Feld-Lichts zeigt Ihnen der Computer, welches Spielfeld die Figur besetzte. Bringen Sie die geschlagene Figur zurueck, indem Sie sie einfach auf das angezeigte Feld stellen.

Zuruecknehmen der Rochade

Nachdem TB gedrueckt ist, erleuchten die Lichter fuer den Koenigszug, und der Zug wird auf dem Bildschirm in rueckwaertiger Folge gezeigt. Nehmen Sie den Koenig auf, und stellen Sie ihn zurueck auf sein Ausgangsfeld. Sie werden dann veranlasst, den Turmzug in gleicher Weise zurueckzunehmen. Das Zuruecknehmen der Rochade ist damit vollzogen.

Zuruecknehmen von En Passant Zuegen

Um einen En Passant Zug rueckgaengig zu machen, wird zuerst der Zug des schlagenden Bauern zurueckgenommen. Um Sie daran zu erinnern, dass Sie nun den geschlagenen Bauern ersetzen, wird der Computer den Bauernsymbol Anzeiger leuchten lassen und ebenso das Spielfeld, auf das der vorher geschlagene Bauer zurueckgestellt werden soll.

2.6 LV-Taste (Spielniveaus)

Der Computer hat viele Spielniveaus, unter denen Sie waehlen koennen. Niveau A1 ist automatisch eingestellt, wenn der Computer erstmalig eingeschaltet wird. Wenn Sie zum erstenmal LV druecken, wird **LEA1** auf dem Bildschirm erscheinen, und das Licht im Spielfeld A1 wird erleuchten, um dies zu bestaetigen. Um ein anderes Niveau zu waehlen, benutzen Sie eine der Schachfiguren, um das entsprechende Spielfeld fuer das gewuenschte Spielniveau zu aktivieren. Das Verfahren, um ein Niveau-Feld zu aktivieren, geschieht folgendermassen:

1. Wenn das Feld von einer Figur besetzt ist, heben Sie die Figur auf und stellen Sie sie dann wieder auf dasselbe Feld. Das Feld-Licht wird leuchten, der Computer wird piepen, und der Bildschirm wird die Wahl des bestimmten Niveau-Feldes anzeigen. Druecken Sie dann **Q**, um diese Niveau Wahl in den Computer einzugeben.
2. Wenn das Spielfeld unbesetzt ist, nehmen Sie irgendeine Figur, und stellen Sie die Figur auf des gewaehlte Feld und entfernen Sie dann wieder. Der Bildschirm wird wiederum das Niveau zeigen, das Sie gewaehlt haben, und Sie muessen dann **Q** druecken, um Ihr gewaehlted Spielniveau dem Computer einzugeben.

Anmerkung: Wenn Sie eine Figur von einem anderen Feld benutzen, um die Auswahl des von Ihnen gewuenschten Spielniveaus durchzufuehren (was zwangsmaessig geschehen wird, wenn Sie ein vollbesetztes Schachbrett vor sich haben), achten Sie darauf, die **Clear**-Taste zu druecken, nachdem Sie das Niveau Feld gewaehlt haben, aber ehe Sie die Figur zurueck auf ihr Ausgangsfeld stellen. Andernfalls wird der Computer das Feld, auf das Sie die Figur zurueckstellen, als Ihre Niveau Wahl registrieren.

Fuer Ihre Uebersicht geben wir Ihnen ein Diagramm der Spielbrettfelder, die benoetigt werden, um jedes einzelne Spielniveau zu aktivieren. Hinzugefuegt in jedem Feld sind kurze Niveaubeschreibungen. Eine genauere Erklarung der verschiedenen Spielniveaus folgt.

2.6.1 Einstellung von Zeitkontroll Niveaus (Felder A1 - A8)

Spielniveaus mit eingestellten Zeitkontrollen koennen durch Druecken von **LV**, Aktivieren eines Feldes der A-File (A1 - A8) und Druecken von **Q** gewaehlt werden. Zu Ihrer Bequemlichkeit zeigt die Tabelle der Spielniveaus die durchschnittliche Antwortzeit fuer jedes der gegebenen Niveaus in dem zugehoerigen Spielfeld (zum Beispiel fuer Feld A1 eine durchschnittliche Antwortzeit von 5 Sekunden pro Zug) und ferner die gesamte Kontrollzeit, die der Computer braucht (zum Beispiel wird der Computer bei der Einstellung A1 60 Zuege in funf Minuten machen).

Liste der Spielniveaus

Festgesetztes Spielniveau, Durchschnitts- zeit/Zug, Gesamt-Zuganzahl/Zeit	Countdown- Zeit pro Seite	Vom Spieler gewählte Zeitkontrolle		Wählen Sie irgendein Feld für unbegrenztes Spielniveau			Festes Tie- fenniveau (Halbzüge)	Aufgabe: Matt in n Zügen
		Comp. Zeitk.	Spieler Zeitk.	D8	E8	F8		
3,5 Min. 40/2,5 h	3 h	# Züge verbleibend in der Zeitk.					8	Matt in 8 Zg.
A8	B8	C8 D8	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	D7	E7	F7	G7	H7	
2 Min. 30/60 Min.	1 h	# Züge für Tertiary Zeit					6	Matt in 6 Zg.
A6	B6	C6 D6	D6	E6	F6	G6	H6	
1 Min. 60/60 Min.	30 Min.	Tertiary Zeit					5	Matt in 5 Zg.
A5	B5	C5 D5	D5	E5	F5	G5	H5	
30 Sek. 60/30 Min.	20 Min.	# Züge für Secondary Zeit					4	Matt in 4 Zg.
A4	B4	C4 D4	D4	E4	F4	G4	H4	
15 Sek. 60/15 Min.	15 Min.	Secondary Zeit					3	Matt in 3 Zg.
A3	B3	C3 D3	D3	E3	F3	G3	H3	
10 Sek. 60/10 Min.	10 Min.	# Züge für Primary Zeit					2	Matt in 2 Zg.
A2	B2	C2 D2	D2	E2	F2	G2	H2	
5 Sek. 60/5 Min.	5 Min.	Primary Zeit					1	Matt in 1 Zg.
A1	B1	C1 D1	D1	E1	F1	G1	H1	

2.6.2 Einstellung von Gesamtzeit Niveaus (Felder B1 - B8)

Spielniveaus mit festgesetzten Gesamtzeiten fuer jede Seite koennen durch Druecken von **LV**, Aktivieren eines Feldes der B-File (B1 - B8) und Druecken von **CL** gewaehlt werden. Die Tabelle der Spielniveaus zeigt die eingestellte Gesamtzeit fuer jede Seite in dem entsprechenden Feld. Wenn die **Countdown Clock Option** aktiviert ist (s. Abschnitt 3.1.8), werden diese Niveaus mit der Gesamtzeit fuer jeden Spieler anfangen und abwaerts zaehlen bis 0 (bis die Zeit abgelaufen ist).

2.6.3 User Selectable Time Controls (Zeitkontrolle, die vom Spieler gewaehlt werden kann)

Computer Zeitkontrolle auf den Feldern C1 - C8

Gebraucher Zeitkontrolle auf den Feldern D1 - D8

Die **User Selectable Time Control** Funktion erlaubt es Ihnen, Ihre eigene besondere Zeitkontrolle fuer Ihre Spiele zu bestimmen. Die gewaehlten Zeitbeschraenkungen gelten fuer beide, fuer den Computer und fuer Sie selbst: die Zeitkontrollen des Computers werden durch Gebrauch der Felder C1 - C8 festgesetzt, und Ihre eigenen Zeitkontrollen werden durch den Gebrauch der Felder D1 - D8 festgesetzt.

Anmerkung: Die folgenden Anweisungen sind genau dieselben, egal ob Sie die Zeitkontrollen fuer sich selbst oder fuer den Computer festsetzen.

In einem typischen Turnier-Spiel muss eine bestimmte Anzahl von Zuegen in einer bestimmten Zeitbeschraenkung ausgefuehrt werden (zum Beispiel 40 Zuege in 2 Stunden). Wenn die festgesetzte Anzahl von Zuegen vor Ablauf der gegebenen Zeit ausgefuehrt ist, wird eine zweite Zeitbegrenzung festgesetzt, falls 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, so 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 den C- und D-Files erlauben es Ihnen, irgendeine Kombination von Zeit/Anzahl von Zuegen fuer alle drei Zeitabschnitte festzusetzen - **Primary**, **Secondary** und **Tertiary**. Jedes Feld het eine andere Funktion, aber sie arbeiten alle zusammen, um die gewuenschten Zeitkontrollen festzusetzen. Waehrend Sie diese Beschreibung lesen, nehmen Sie Bezug auf das Spielniveau-Diagramm auf Seite 34 fuer einen Ueberblick ueber die Funktionen eines jeden Feldes.

Das folgende Beispiel erklart, wie man Zeitkontrollen festsetzt. Damit dieses Beispiel richtig ausgefuehrt wird, nehmen wir an, dass Sie des Computers Zeitkontrollen festsetzen wollen, indem Sie die C-Files benutzen. Denken Sie daran - um Ihre eigenen Zeitkontrollen festzusetzen, verfolgen Sie genau dasselbe Verfahren; Sie benutzen im Beispiel lediglich die D-Felder statt der C-Felder.

1. Druecken Sie die **LV**-Taste und aktivieren dann das Feld **C1**, um den Computer wissen zu lassen, dass Sie die **User Selectable Computer Time Controls** festsetzen wollen. Als erstes bestimmen Sie die Zeitspanne, die fuer die **Primary** Zeitkontrolle erlaubt ist. Die Zeit wird auf dem Bildschirm in Stunden und Minuten gezeigt. Der Bildschirm zeigt , wobei **P** fuer **Primary** steht, mit **x** Stunden und **xx** Minuten. Beachten Sie, dass an dieser Stelle die erste Ziffer blinkt. das bedeutet, dass dies die Zahl ist, die Sie zuerst festsetzen sollen - die Ziffer, die die Stunden darstellt. Um die blinkende Ziffer zu setzen, brauchen Sie folgende Tasten: Jedesmal, wenn Sie die **ST**-Taste druecken, wird die blinkende Ziffer um 1 zunehmen. Und jedesmal, wenn Sie die **TB**-Taste druecken, wird die blinkende Ziffer um 1 abnehmen.
2. Druecken Sie entweder die **ST**- oder die **TB**-Taste (je nachdem, ob Sie die Ziffer vergroessern oder vermindern wollen), bis eine 1 blinkt, um eine Stunde anzuzeigen.
3. Druecken Sie die **LV**-Taste und beachten Sie, dass der Bildschirm-Display zur naechsten Ziffer vorrueckt - welche die erste Minuten-Ziffer ist. Jedesmal, wenn Sie die **LV**-Taste druecken, wird der Bildschirm-Display auf die naechste Ziffer vorruecken, so dass Sie es sehen koennen.

4. Druecken Sie entweder die ST- oder die TB-Taste, bis eine 3 blinkt, um eine 3 fuer 30 Minuten einzugeben.
5. Druecken Sie die LV-Taste, um den Display auf die zweite Minuten-Ziffer vorzuruecken.
6. Druecken Sie entweder die ST- oder die TB-Taste, bis eine 0 blinkt, um 0 Minuten einzugeben. Sie haben jetzt die Primary Zeit-Kontrolle auf 1 Stunde und 30 Minuten gesetzt.
7. Als naechstes setzen Sie die Anzahl der Zuege fuer die Primary Zeit fest. Das geschieht, indem Sie das Spielfeld C2 aktivieren. Der Bildschirm wird zeigen, P fuer Primary, n fuer die Nummer und xx fuer die Anzahl der Zuege. Beachten Sie dass das erste Symbol x blinkt. Wie vorher beschrieben, zeigt dieses die Ziffer an, die Sie jetzt festsetzen koennen.
8. Indem Sie die ST, TB und LV Tasten benutzen, wie vorher beschrieben, geben Sie Ziffern ein, um die gewuenschte Anzahl von Zuegen fuer die Primary Zeitkontrolle festzusetzen.
Anmerkung: Falls Sie 0 fuer die Anzahl von Zuegen eingeben, wird der Computer annehmen, dass Sie das ganze Spiel in der festgesetzten Zeitspanne ausfuehren wollen.
9. Aktivieren Sie jetzt das Spielfeld C3. Der Bildschirm wird zeigen, S fuer Secondary and x:xx fuer die Zeit. Indem Sie die vorher beschriebene Methode benutzen, geben Sie die Ziffern fuer die Secondary Zeitkontrolle ein.
10. Aktivieren Sie das Spielfeld C4, und der Bildschirm wird zeigen, andeutend, dass Sie jetzt die Anzahl der Zuege fuer die Secondary Zeitkontrolle festsetzen koennen. Gehen Sie in gleicher Weise vor, wie oben beschrieben.
Anmerkung: Falls Sie 0 fuer die Anzahl von Zuegen eingeben, wird der Computer annehmen, dass Sie den Rest des Spiels in der festgesetzten Zeitspanne beenden wollen.
11. Aktivieren Sie nun das Spielfeld C5. Der Bildschirm wird zeigen, T fuer Tertiary und x:xx fuer die Zeit. Benutzen Sie wieder die vorher beschriebene Methode, um die Ziffern fuer die Tertiary Zeitkontrolle einzugeben.

12. Aktivieren Sie das Spielfeld C6, und der Bildschirm wird zeigen, andeutend, dass Sie jetzt die Anzahl der Zuege fuer die Tertiary Zeitkontrolle festsetzen koennen.

Anmerkung: Falls Sie 0 fuer die Anzahl von Zuegen eingeben, wird der Computer annehmen, dass Sie den Rest des Spiels in der festgesetzten Zeitspanne beenden wollen.

13. Druecken Sie **CL**, um den Niveau-Modus zu beenden, und Sie koennen nun mit dem Spiel beginnen, indem Sie die Zeitkontrollen gebrauchen, die Sie festgesetzt haben.

Die Spielfelder C7 - C8 und D7 - D8 dienen bei den vom Spieler zu waelhenden Zeitkontrollen 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 das Spielfeld C7 oder D7 aktivieren, wird der Bildschirm zeigen, wobei x:xx die verbleibende Zeit in der augenblicklichen Zeitkontrolle angibt. Gleicherweise wird der Bildschirm, nachdem Sie das Spielfeld C8 oder D8 aktiviert haben, zeigen, wobei xx die Anzahl der verbleibenden Zuege in der augenblicklichen Zeitkontrolle angibt. Nach Aktivieren irgendeines dieser vier Felder, um diese gewuenschte Information im Display zu geben, druecken Sie einfach **CL**, um zum normalen Spiel zurueckzukehren.

Diese vier 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**, aktivieren Feld C7, C8, D7 oder D8, und aendern Sie dann die gewuenschte Ziffer im Display, um die augenblickliche Zeit und/oder die Anzahl von Zuegen anzupassen. Druecken Sie **CL**, um diese Aenderungen einzugeben.

Die Felder in den C- und D-Files dienen auch noch einer anderen Funktion - sie koennen Ihnen Auskunft ueber die festgesetzte Zeitkontrolle und die eingestellten Gesamtzeit Niveaus geben. Wenn Sie eins dieser Niveaus eingeben, Niveau A2 zum Beispiel, dann ist der Computer auf eine gewisse Zeitkontrolle

eingestellt. Um die Einstellung des besonderen Niveaus zu pruefen, gehen Sie folgendermassen vor:

1. Druecken Sie Level, aktivieren Sie Feld A2 und druecken Sie Clear, um das Spielniveau A2 in den Computer zu geben.
2. Druecken Sie wieder Level und aktivieren nun Feld C1. Der Bildschirm zeigt PO:10, damit andeutend, dass Niveau A2 auf eine Primary Zeitkontrolle von 10 Minuten eingestellt ist.
3. Aktivieren Sie Feld C2, und beachten Sie den Display Pn60, welcher darauf hinweist, 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. Beachten Sie, dass der Computer immer noch auf sein originales Spielniveau eingestellt ist, in diesem Fall Niveau A2.

Dieses Verfahren kann auch benutzt werden, um einfach die Zeitkontrollen, die Sie schon festgesetzt haben, zu pruefen. Indem Sie Level druecken und irgendein Feld der C-File aktivieren, werden die Aufstellungen, die Sie fuer jene Felder eingegeben haben, auf dem Bildschirm gezeigt werden.

Merken Sie sich bitte die folgenden zusaetzlichen Regeln, die auf die vom Spieler zu wahlende Zeitkontroll Einstellungen zutreffen: Die hoechst erlaubten Einstellungen sind 9:59 fuer die Zeit und 99 fuer die Anzahl von Zuegen. 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.

2.6.4 Tiefen Niveaus (Felder G1 - G8)

Feste Tiefen Niveaus koennen durch Druecken von Level, aktivieren eines Feldes der C-File (G1 - G8) und Druecken der Clear-Taste 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 (ein Halbzug = ein 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 diesem Niveau koennen Sie Ihre Faehigkeit zum Vorsusdenken in einem Spiel verbessern, und Sie koennen Ihren Erfolg an der Anzahl Ihrer Gewinne messen. Unter all den vielen Spielniveaus des Elite ist das Niveau G1 am einfachsten zu schlagen.

2.6.5 Schachaufgaben Niveaus (Felder H1 - H8)

Schachaufgaben Niveaus werde durch Druucken von LV, Aktivieren eines Feldes der H-File (H1 - H8) und Druucken der **Clear**-Taste gewaehlt. Wenn ein Schachaufgaben Niveau gewaehlt ist, wird der Computer sich ausschliesslich darauf konzentrieren, das Schachproblem, das Sie aufgestellt haben, zu loesen. Um dem Computer ein Schachproblem zum Loesen zu geben (z. B. ein Matt in 3 Zuegen) verfahren Sie folgendermassen:

1. Stellen Sie die Position im Problem Modus auf.
2. Stellen Sie den Computer auf Niveau H3 ein (druucken Sie LV, aktivieren Sie Feld H3, und druucken Sie **Q**).
3. Druucken Sie **RV**, um den Denkprozess des Computers zu beginnen. Der Elite wird solange nachdenken, bis er die Loesung fuer das Problem gefunden hat. Sobald eine Loesung gefunden ist, wird der Bildschirm

n 3

 zeigen, um ein Matt in 3 Zuegen anzudeuten. Druucken Sie **Q**, um den Zug des Computers zu sehen.

An dieser Stelle haben Sie folgende Wahl:

- a) Wenn Sie eine andere Loesung fuer das Matt in 3 Zuegen sehen moechten, fuehren Sie den Zug des Computers nicht aus. Statt dessen druucken Sie **RV**, und der Computer wird nach einer anderen Loesung suchen (lesen Sie Naeheres ueber diese Funktion in Abschnitt 2.8 nach).
- b) Wenn Sie den Matt-Zug des Computers sehen moechten und seine vorhergesagte Spielrichtung, so druucken Sie wiederholt die **ST**-Taste, um die **PRINZIPIELLE VARIATION** des Computers zu erhalten, wie im Abschnitt 2.4 beschrieben wird.

- c) Wenn Sie das Schachproblem bis zum Matt durchspielen moechten, fuehren Sie einfach den angezeigten Computerzug auf dem Brett aus. Dann geben Sie Ihren naechsten Zug ein, und der Computer wird automatisch fuer Sie die Anzahl der Zuege bis zum Matt vermindern und gleichzeitig seinen naechsten Zug ankuendigen - in diesem Fall wuerde der Bildschirm zeigen. Druecken Sie wieder die **CL**-Taste, und fuehren Sie dann den angezeigten Zug auf dem Brett aus. Wiederholen Sie dieses Verfahren, um all die Zuege bis zum Matt zu verfolgen. Nachdem des Computers Mattzug auf dem Brett ausgefuehrt ist, wird der Bildschirm zeigen.

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 zum Beispiel ein Matt in fuenf Zuegen im Problem Modus aufstellen, eine Loesung bekommen und dann in den Problem Modus zurueckgehen, um noch eine Schachmattaufgabe in fuenf Zuegen aufzustellen, dann wird der Computer jetzt auf Niveau H4 eingestellt sein und an einem Matt in vier Zuegen fuer die letzte Aufgabe arbeiten. Sie muessen den Computer auf Niveau H5 zurueckstellen, wenn er nach einem Matt in fuenf Zuegen suchen soll.

2.6.6 Unbegrenztes Niveau (Felder E1 - E8 und F1 - F8)

Zur Wahl eines unbegrenzten Niveaus druecken Sie **LV** und aktivieren Sie irgendein Spielfeld in den Files E und 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 **RV**-Taste druecken.

Wenn Sie moechten, koennen Sie dem Gedanken- und Suchprozess des Computers folgen (s. Abschnitt 111, Rotating Display Options).

2.7 Option (Wahl)-Taste

Der Elite hat viele besondere Spiel-, Rotierende Display-, Drucker- und Fortgeschrittene Eigenschaften- Moeglichkeiten (Options), die gewaehlt werden koennen, indem Sie die Option-Taste brauchen, um den **Option Select Modus** einzugeben. Abschnitt 111 dieses Handbuchs gibt Ihnen genaue Anweisungen, wie Sie den **Option Select Modus** brauchen.

Die Option- Taste besitzt ausserdem viele zusaetzliche Funktionen, wie in anderen Abschnitten dieses Handbuchs beschrieben wird.

2.8 RV-Taste

Seiten mit dem Computer wechseln

Falls Sie sich waehrend eines Spiels entscheiden, die Spielseiten mit dem Computer zu tauschen, druecken Sie die **RV**-Taste, wenn Sie am Zug sind. Der Computer wird dann Ihre Figuren uebernehmen und anfangen, fuer die Farbe zu spielen. Nachdem der Computer seinen Zug gemacht hat, koennen Sie einen Zug fuer des Computers Seite eingeben und fortfahren, dasselbe Spiel zu spielen. Sie koennen im Verlauf eines Spiels die Seiten sooft wechseln, wie Sie das moechten.

Falls Sie beobachten moechten, wie der Computer gegen sich selbst spielt, waehrend Sie seine Zuege auf dem Brett ausfuehren, druecken Sie **RV**, um den Computer zum Denken zu veranlassen. Wenn der Elite seinen Zug ankuendigt, fuehren Sie den Zug auf dem Brett aus. Druecken Sie dann wieder die **RV**-Taste, um den Computer zum Denken fuer die andere Seite anzuhalten. Wiederholen Sie dieses Verfahren, so oft Sie es wuenschen, waehrend Sie beobachten, wie der Computer beide Seiten des Spiels spielt.

Anmerkung: Die **Auto Play Option** (Selbstspiel Einstellung) ist eine Methode, die es ermoeoglicht, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. In diesem Fall jedoch wird der Computer automatisch alle Zuege innerlich machen, waehrend er fuer beide Seiten spielt. Wenn das Spiel beendet ist, koennen Sie es

durch Gebrauch der **Replay** (Wiederholungs)-Eigenschaft sehen, oder Sie koennen es sogar vom Drucker aufzeichnen lassen, wenn Sie das moechten. Fuer eine ausfuehrliche Beschreibung der **Auto Play** (Selbstspiel)-Option lesen Sie Abschnitt 3.1.5.

Den Computer zum Zug zwingen

Jederzeit, wenn der Computer am Zug ist, koennen Sie den Elite zwingen, seinen Gedankengang abubrechen und sofort einen Zug auf irgendeinem Niveau zu machen. Um den Computer zum Zug zu zwingen, druecken Sie die **RV**-Taste, waehrend der Computer denkt. Der Computer wird dann Seinen Gedankengang abbrechen, und den Zug spielen, den er waehrend seiner bisherigen Nachforschung fuer den besten haelt.

Das Fordern von alternativen Zuegen

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 **RV**-Taste. Der Computer wird dann ueber einen anderen Zug nachdenken - einen Zug, den er fuer den zweitbesten 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, das 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 naechst besten 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 Computer diese Zuege nie spielen. Wenn der Computer feststellt, dass es fuer die bestimmte Position keine legalen Zuege mehr gibt, und die **RV**-Taste wird wieder gedrueckt, so wird der Computer einfach zum Beginn seiner Zugliste zurueckkehren und Ihnen dieselben Zuege von Anfang an wieder zeigen.

Falls Sie andere Zuege sehen wollen, waehrend der Computer noch aus seiner Eroeffnungsbibliothek spielt, so wird der Elite Ihnen andere Wahlen fuer einen Zug zeigen, wie sie in seiner Bibliothek enthalten sind (s. Abschnitt 1.12, Eroeffnungsbibliothek). Falls die **All Openings** (alle Eroeffnungen) Einstellung in Effekt ist (s. Abschnitt 3.1.6), wird der Computer alle moeglichen Zuege in Erwaegung ziehen, die fuer die bestimmte Position in der Eroeffnungsbibliothek enthalten sind (ausser Schnitzern). Wenn dagegen die **All Openings** Funktion nicht eingestellt ist, wenn Sie andere Zuege verlangen, dann wird der Computer nur unter den Zuegen waehlen, die in seiner Turnier-Bibliothek enthalten sind.

Nachdem der Computer Ihnen alle Wahlen aus Seiner Eroeffnungsbibliothek fuer eine bestimmte Position gezeigt hat, wird er auf nochmaliges Druecken der **RV**-Taste hin einfach dieselben Zuege aus der Bibliothek von Anfang an wieder zeigen.

2.9 New Game (neues Spiel)-Taste

Ein neues Schachspiel kann jederzeit begonnen werden - ob Ihr augenblickliches Spiel beendet ist, oder ob Sie einfach das augenblickliche Spiel aufgeben und ein anderes anfangen moechten. Wenn die **New Game**-Taste gedruickt ist, wird damit jede Erinnerung an ein frueheres Spiel ausgeloescht (ausser, wenn Sie das Spiel im permanenten Gedechtnis aufbewahrt haben, wie in Abschnitt 4.1 beschrieben), jedoch werden alle Niveau- und Option-Einstellungen im permanenten Gedachtnis automatisch aufbewahrt und fuer zukuenftige Spiele in Effekt bleiben, ausser wenn Sie sie aendern. Diese Einrichtung ist daher besonders fuer diejenigen unter Ihnen geeignet, die die gewaehlten Einstellungen fuer die meisten Spiele beibehalten wollen.

*Die Selbstspiel-Option ist die einzige Einstellung, die nicht aufbewahrt wird, wenn die **New Game**-Taste gedruickt wird.

Full Reset (Neues Spiel ohne vorher gewaahlte Einstellungen)

Um ein vollstaendig neues Spiel zu beginnen, ohne die bisher benutzten Einstellungen (**Full Reset** = vollkommen neues Spiel), druecken Sie die **Option**-

Taste. Indem Sie die **Option - New Game** Kombination brauchen, loeschen Sie alle bisherigen Niveau- und Option-Einstellungen und beginnen ein vollstaendig neues Spiel.

2.10 CL- (Clear)-Taste (Loesch-Taste)

Die **CL**-Taste wird oft gebraucht, um dem Computer mitzuteilen, dass Sie irgendeine besondere Operation beendet haben, und dass Sie den bestimmten Modus beenden moechten, zum Beispiel den Option Wahl Modus, den Rueckspiel Modus, den Problem Modus oder den Stellung-Ueberpruefungs Modus. Druecken Sie **CL** ebenfalls nach einer Niveau Wahl.

Die **Clear**-Taste wird ausserdem gebraucht, wenn der Computer eine Matt- oder Unentschieden-Ankuendigung macht. Ehe der Matt- oder Unentschiedenzug 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 die **Clear**-Taste druecken.

2.11 .DM-Taste Display Move Suggestions (Zugvorschlaege)

Wenn Sie am Zug sind und Sie moechten, dass der Computer einen Zug vorschlaegt, druecken Sie **DM**. Der Computer wird einen vorgeschlagenen Zug anzeigen, indem er die **von** und die **nach** Lichter fuer den Zug blinken laesst und den Zug auf dem Bildschirm zeigt. Falls Sie sich fuer den vorgeschlagenen Zug entscheiden, fuehren Sie ihn in gewohnter Weise durch. Falls Sie sich jedoch fuer einen anderen Zug entscheiden, machen Sie einfach den Zug Ihrer Wahl.

Wiederspielen von zurueckgenommenen Zuegen

Wenn Sie zurueckgenommene Zuege noch einmal sehen moechten, druecken Sie **DM**. Dies wird den Computer veranlassen, den zuletzt zurueckgenommenen Zug auf dem Bildschirm anzuzeigen. Falls dieser Zug urspruenglich vom Computer gemacht wurde, werden die Lichter, die den Zug anzeigen, stetig leuchten. Wenn dieser Zug jedoch von Ihnen ausgefuehrt wurde, werden die Lichter, die ihn anzeigen, blinken. In jedem Fall geben Sie den bestimmten 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, 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. Druicken Sie dann **Clear**, um von dieser Stelle an ein regulaeres Spiel weiterzufuehren. Um ein ganzes Spiel wiedergespielt zu sehen, benutzen Sie die **Option-Tb** Kombination, wie es in Abschnitt 4.1 beschrieben wird.

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 zusaetzlichen Spielvariationen, um Ihre Freude am Computer zu bereichern. Diese Spielvariationen werden durch Aktivieren verschiedener Spielfelder gewaehlt.

Aktivieren der Option Felder

In den folgenden Beschreibungen der verschiedenen Spielvariationen werden Sie darauf hingewiesen, ein bestimmtes Spielfeld zu aktivieren, um eine gewisse Option zu waelen. Ein Option Feld ist aktiviert, wenn das Licht in dem Feld leuchtet. Sie aktivieren ein Feld in folgender Weise:

1. Falls das bestimmte Feld von einer Figur besetzt ist, nehmen Sie diese Figur vom Feld und stellen sie sofort aufs gleiche Feld zurueck. Das Licht in diesem Feld wird erleuchten, um anzuzeigen, dass die Option gewaehlt ist.
2. Falls das Feld leer ist, nehmen Sie irgendeine Figur, stellen Sie die Figur auf das gewuenschte Feld und entfernen Sie dieselbe Figur dann wieder. Das Licht in dem bestimmten Feld wird wieder aufleuchten, um anzuzeigen, dass die Option gewaehlt ist.

Druecken Sie die **Option** Taste, um den Option Wahl Modus einzugeben. Wenn Sie **Option** wiederholt druecken, werden folgende Option Gruppen periodisch wiederkehren:

Wenn der Bildschirm **OPN1** zeigt, benutzen Sie die Felder A1 - H1, um unter den verschiedenen Spielvariationen zu waehlen.

Wenn der Bildschirm **dSP2** zeigt, benutzen Sie die Felder A2 - H2, um unter den Rotierenden Display Einstellungen zu waehlen.

Wenn der Bildschirm **POP3** zeigt, benutzen Sie die Felder A3 - D3, um unter den verschiedenen Drucker Options zu waehlen, und die Felder F3 - H3, um unter verschiedenen fortgeschrittenen Einstellungen zu waehlen, wie in Abschnitt 3.4 beschrieben. Beachten Sie bitte, dass die Drucker Options nur zuganglich sind, wenn mit dem Elite ein Fidelity Drucker benutzt wird.

Nachdem Sie die gewuenschten Einstellungen gewaehlt haben, druecken Sie **Clear**, um Ihre Waehlen dem Computer einzugeben und den Option Wahl Modus zu beenden. Wenn Immer Sie in den Option Wahl Modus zurueckgehen, wird der Bildschirm automatisch die letzte Einstellungs Gruppe, von der Sie gewaehlt haben, zeigen. Falls Sie z.B. zuletzt von den Rotierenden Display Einstellungen gewaehlt haben, wird der Display, wenn Sie naechstes Mal **Option** druecken, automatisch **dSP2** zeigen.

3.1 Spielvariationen (Der Bildschirm zeigt **OPN1**)

Wie Sie in der folgenden Tabelle erkennen koennen bietet der Elite eine Anzahl interessanter Spielvariationen, von denen Sie waehlen koennen. Um eine oder mehrere dieser Einstellungen zu waehlen, druecken Sie die **Option**-Taste, bis **OPN1** auf dem Bildschirm erscheint. An dieser Stelle koennen Sie folgende Einstellungen waehlen, die auf den Spielfeldern A1 bis H1 gelegen sind.

Leichtes Spiel	Ton aus	Monitor Modus	Schwarz von unten	Selbstspiel	Alle Eroeffnungen	Abstellen der Bibliothek	Count-down-zehlg.
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Spielvariationen

(Felder A1 bis H1)

Jede Einstellung Ihrer Wahl erhalten Sie durch Aktivieren des Feldes, das fuer die besondere Einstellung bestimmt ist. Sowie jede Option gewaehlt ist, wird das Licht in dem bestimmten Feld erleuchten, um die gewaehlte Option anzuzeigen. Nach Wunsch koennen Sie jede Anzahl von Einstellungen gleichzeitig eingeben. Wenn Sie nach Wahl einer bestimmten Spielvariation dieselbe wieder ungueltig machen wollen, aktivieren Sie einfach dasselbe Optionfeld noch einmal. Dann erlischt das Licht und zeigt dedurch an, dass die gewaehlte Spielvariation unwirksam geworden ist. Nachdem Sie Ihre Spieleinstellung(en) gewaehlt haben, druecken Sie **Clear**, um den Option Wahl Modus zu beenden.

Falls Sie sich entschliessen, eine Einstellung zu loeschen, nachdem Sie bereits **Q** gedrueckt haben, um den Option Wahl Modus zu beenden, druecken Sie die **Option**-Taste noch einmal, um in den Modus zurueckzukehren. Die Lichter werden fuer alle gewaehlte Einstellungen, die in Effekt sind, leuchten. Um irgendeine dieser Einstellungen zu loeschen, aktivieren Sie je das entsprechende Option Feld, und das Licht in jedem dieser Felder wird ausgehen. Dann druecken Sie **Q**, um den Option Wahl Modus zu beenden.

Die folgenden Abschnitte enthalten ausfuehrliche Beschreibungen jeder einzelnen Spielvariation. Beachten Sie, dass, wenn Sie einmal den Option Wahl Modus eingegeben haben, wie in jedem der folgenden Abschnitte beschrieben, so koennen Sie jede Anzahl von Spielvariationen gleichzeitig festsetzen. Um es jedoch ganz klar zu machen, wird in jedem einzelnen Abschnitt der gesamte Vorgang beschrieben, als ob Sie nur die bestimmte Option waehlen wuerden.

3.1.1 Leichtes Spiel (Feld A1)

Um **Leichtes Spiel** (Easy Mode Option) zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **OPN1** zeigt, aktivieren Sie das Feld A1, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und dann druecken Sie **Q**.

Leichtes Spiel ist eine Variation, die alle Spielniveaus abschwaecht, ohne die Zeitkontrollen des Computers zu beeinflussen. Dies wird durch verminderten

Gebrauch des Computers von seiner ihm zur Verfügung stehenden Zeit erreicht. Gewöhnlich wird der Computer sein Nachdenken in Ihrer Zeit weiterführen - während Sie über Ihren nächsten 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 etwa 5 Sekunden pro Zug geben, während Sie selbst 2 Minuten für Ihren eigenen Zug benötigen, so kann der Computer, falls er Ihren nächsten Zug voraussieht, 2 Minuten über seine Antwort nachdenken. Es ist genau so, als hätten Sie ein höheres Spielniveau gewählt.

Die Wahl des **Leichten Spiels** hindert den Computer daran, während Ihrer Zeit nachzudenken. Da dies alle Fähigkeitsniveaus schwächt, stehen Ihnen viel mehr Spielniveaus zur Auswahl.

Anmerkung: Es besteht kein Vorteil im Gebrauch der **Leichten Spiel** Einstellung entlang mit einem festgesetzten Tiefenniveau (G1 - G8), da diese Niveaus die Tiefe anhalten und nicht die Zeit.

3.1.2 Ton-Abstellen (Feld B1)

Um die Einstellung des **Ton-Abstellens** zu wählen, drücken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld B1, bis das Licht auf dem Feld erleuchtet, und drücken Sie dann **CL**.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie einen vollkommen stillen Ablauf des Spiels wünschen. Um den Ton wiederherzustellen, gehen Sie in den Option Wahl Modus zurück und aktivieren Sie Feld B1 noch einmal, um diese Option abzuwählen. Der Ton kann während eines Spiels so oft aus- oder angestellt werden, wie Sie es möchten.

3.1.3 Überwachungs Modus (Feld C1)

Um die **Überwachungs Einstellung** zu wählen, drücken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld C1, bis das Licht auf dem Feld erleuchtet, und drücken Sie dann **CL**.

Diese Einstellung erlaubt Personen, beide Seiten des Spiels zu fuhren, 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 Ueberwachungs Modus wirksam, wie die Gesamtzeit, der Wiederspiel Modus und die Ruecknehm Einstellung. Die RV-Taste wird auch funktionieren, falls Sie sich entschliessen, den Computer einen Zug machen zu lassen. Aber nachdem der Computer seinen Zug gemacht hat, bleibt der Ueberwachungs Modus in Effekt. Um die Spielueberwachung zu beenden und das Spiel gegen den Computer weiterzufuehren, druecken Sie **Option**, aktivieren Sie Feld C1 und druecken Sie **OL**. Denn fuehren Sie einfach Ihren naechsten Zug aus, und der Computer wird wie in einem normalen Spiel antworten.

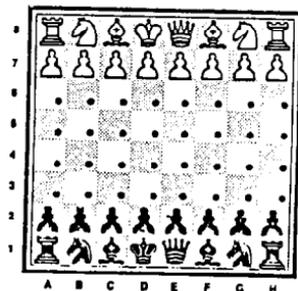
Anmerkung: Falls Sie die Zeitabzaehl-Einstellung aktiviert haben, waehrend Sie sich im Spielueberwachungs Modus befinden, wird der Computer automatisch jede auftretende Zeitueberschreitung anzeigen. Fuer Einzelheiten bezueglich der Countdown-Uhr lesen Sie Abschnitt 3.1.8.

3.1.4 Schwarz von unten (vorn) (Feld D1)

Um die **Schwarz von unten** Einstellung zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **OPN1** ,aktivieren Sie Feld D1, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **OL**.

Die Option D1 ermoeglicht es 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 der Damen.

Brettaufstellung mit
Schwarz von unten
(Spieleinstellung D1)



Sie koennen auch die **PV**-Taste (Positiionsueberpruefung) benutzen, um sicher zu sein, wo die Figuren hingestellt werden sollten. Nachdem Sie die richtigen Figurenstellungen bestaetigt haben, druecken Sie **RV** und veraelassen so den Computer, ueber seinen Zug nachzudenken.

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

3.1.5 Selbstspiel (Auto Play) (Feld E1)

Um die **Selbstspiel** Einstellung zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **OPNI** zeigt, aktivieren Sie Feld E1, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **CL**.

Mit der **Selbstspiel** Einstellung koennen Sie den Computer dazu anhalten, ein Spiel fuer Sie zu beenden, oder sogar ein ganzes Spiel innerlich zu spielen. Diese Eigenschaft kann in vieler Hinsicht helfend und ausserordentlich interessant sein. Sie koennen zum Beispiel eine Stellung haben, bei der Sie glauben, dass fuer Weiss ein gewinnender Angriff aus der Eroeffnungsbibliothek kommt. Sie moechten sehen, ob Weiss wirklich gewinnen kann. Oder, als ein anderes Beispiel, Sie befinden sich in einem Spiel, in dem Sie dem Elite ueberlegen sind, koennen aber nicht weiterspielen. Nun moechten Sie wissen, ob Ihre Seite wirklich gewonnen haette. In jedem dieser Faelle ermoeglicht Ihnen die Einstellung des Selbstspiels, zu sehen, wie die Spiele haetten enden koennen. Der Computer wird dann jedes Spiel selbst innerlich weiterspielen, indem er fuer beide Seiten spielt. Er wird das Spiel jeweils zu Ende fuehren und dann stoppen. Der Bildschirm wird anzeigen, ob das Spiel mit einem Schachmatt oder einem Unentschieden geendet hat. Ausserdem wird das **Check** Licht am Ende stetig leuchten, wenn Weiss gewonnen hat, oder blinken, wenn Schwarz gewonnen hat.

Um die **Selbstspiel** Einstellung zu benutzen, aktivieren Sie einfach das Spielfeld E1 an der Stelle, wo Sie moechten, dass der Computer das Spiel vollkommen uebernimmt. Der Elite wird das Spiel mit den Zeitkontrollen des augenblicklichen Spielniveaus uebernehmen. Falls der Ton angestellt ist, werden Sie bemerken,

dass der Elite jedesmal einen Piepton hoeren laesst, wenn er einen Zug innerlich ausfuehrt. Wenn Sie jedoch das Spiel ohne Ton weitergefuehrt haben moechten, benutzen Sie die Spieleinstellung B1 (s. Abschnitt 3.1.2).

Wenn das Spiel beendet ist, schaltet der Elite automatisch die Selbstspiel Einstellung aus - Sie brauchen nicht in den Option Wahl Modus zurueckzukehren, um diesen Option Modus zu beenden. Sie koennen dann das vollkommene Spiel noch einmal auf dem Brett spielen, um den Ausgang zu verfolgen, wie es in Abschnitt 4.1 beschrieben wird. Falls Sie einen Fidelity Drucker haben, koennen Sie auch das vollkommene selbstgespielte Spiel aufdrucken (s. Abschnitt 6.2).

Sie koennen das Selbstspiel jederzeit unterbrechen, indem Sie die Option-Taste druecken und Feld E1 aktivieren, dass das Licht erlischt. Um dasselbe Spiel gegen den Computer weiterzuspielen, benutzen Sie zunaechst die Stellungszaestae-tigung (PV) (s. Abschnitt 2.2), um die Figuren korrekt auf dem Brett aufzustellen, und dann fuehren Sie einfach einen Zug aus wie in einem normalen Spiel.

Anmerkung: Falls Sie die Selbstspiel Option zu Beginn eines neuen Spiels aktivieren, waehrend der Computer noch aus seiner Eroeffnungsbibliothek spielt, werden Sie zunaechst ein schnelles Piepen hoeren. Die Ursache dafuer liegt in der Tatsache, dass der Computer mehrere Zuege aus seiner Eroeffnungsbibliothek sehr schnell ausfuehrt und (wenn der Ton angestellt ist) Sie einen Piepton fuer jaden Zug hoeren. Sobald der Computer beginnt, ueber seine Zuege nach-zudenken, wird das Piepen seltener werden.

3.1.6 Alle Eroeffnungen (all Openings) (Feld F1)

Um die **Alle Eroeffnungen** Einstellung zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **O P N I** zeigt, aktivieren Sie Feld F1, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Wenn der Computer aus seiner inneren Buecherei spielt, wird er normalerweise nur aus seiner Turnierbuecherei spielen. Wenn Sie jedoch moechten, dass der Computer aus einer groesseren Anzahl von Buch-Eroeffnungen waehlt, benutzen

Sie die Alle Eröffnungen Spieleinstellung auf Feld F1. Der Computer wird dann all seine Bucheröffnungen spielen (ausser solchen, die als Schnitzer gekennzeichnet sind, wie in Abschnitt 5.4 beschrieben).

3.1.7 Abschalten der Eröffnungsbibliothek (Feld G1)

Um die Abschaltung der Eröffnungsbibliothek Einstellung zu wählen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld G1, bis das Licht in dem Feld erleuchtet und druecken Sie dann **Q**.

Indem Sie diese Einstellung wählen, schliessen Sie die Eröffnungsbibliothek des Computers vollkommen aus (fuer Einzelheiten bezueglich der Eröffnungsbibliothek lesen Sie Abschnitt 1.12 nach). Wenn diese Einstellung in Effekt ist, dann hat der Elite keine Eröffnungsbibliothek zur Verfuegung, aus der er seine Zuege nehmen kann. Er ist also gezwungen, sich Zeit zum Nachdenken zu nehmen, um vom Anfang des Spiels an seinen besten Zug zu ermitteln.

3.1.8 Schachuhr (Feld H1)

Um die Schachuhr Einstellung zu wählen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld H1, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Wenn die Schachuhr eingestellt ist, wird der Bildschirm die gesamte Zeit zeigen, die fuer jeden Spieler bleibt in Uebereinstimmung mit dem augenblicklich eingestellten A-, B-, C- oder D-Niveau, und die Uhr wird abwaerts zaehlen, bis keine Zeit bleibt. Sollte die Zeit eines Spielers auslaufen, ehe ein Schachmett erreicht ist, so wird der Display blinken, um Zeitueberschreitung fuer den Spieler anzuzeigen, dessen Zeit abgelaufen ist.

3.2 Rotierende Display Einstellungen (Der Bildschirm zeigt)

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 nachtraglich beschriebenen Rotierenden Display

Einstellungen gewaehlt haben, dann 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 drei Zuege der Spielrichtung, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt. Sie werden fasziniert sein, wenn Sie beobachten, wie der Computer ueber seinen Zug nachdenkt, denn 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 entfaltet.

Um die Rotierenden Display Options einzustellen, druecken Sie einfach die Option-Taste zu jeder Zeit waehrend des Spiels, bis der Bildschirm d S P 2 zeigt. Sie koennen jetzt von den Options waehlen, die durch die Felder A2 - H2 eingestellt werden koennen. Die folgende Tabelle zeigt, welche Felder aktiviert werden muessen fuer die Art der Information, die Sie interessieren mag.

Zug-zeit	Suchtiefe des Computers	Spielstand	Augenblicklich untersuchter Zug	1. Zug 2. Zug 3. Zug der prinzipiellen Variation			Schachstellungen pro Sekunde
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2

ROTIERENDE DISPLAY EINSTELLUNGEN
(Felder A2 bis H2)

Jede Einstellung (Option) Ihrer Wahl wird erhalten, indem Sie das Feld aktivieren, das fuer die besondere Einstellung bestimmt ist. Waehrend eine Einstellung gewaehlt wird, erleuchtet das Licht des bestimmten Feldes, um die gewaehlte Einstellung anzuzeigen. Sie koennen eine beliebige Anzahl von Options

zur gleichen Zeit wählen. Wenn Sie eine Option gewählt haben, sich dann aber entscheiden, dass Sie diese lieber nicht in Effekt haben, aktivieren Sie einfach das Option Feld noch einmal. Das Licht wird ausgehen, um anzuzeigen, dass es nicht länger in Effekt ist. Nachdem Sie Ihre Einstellungen gewählt haben, drücken Sie immer die **Clear**-Taste, um den Option Wahl Modus zu beenden.

Falls Sie später im Spiel eine vorher gewählte Rotierende Display Option ausstellen möchten, geben Sie durch Drücken der **Option**-Taste einfach wieder den Option Wahl Modus ein. Vergewissern Sie sich, dass der Bildschirm **d S P 2** zeigt (wenn nötig, drücken Sie die **Option**-Taste solange, bis Sie diese Bildschirmanzeige erhalten). Beachten Sie, dass die Lichter der Option Felder leuchten, die augenblicklich in Effekt sind. Um irgendwelche dieser Optionen auszuschalten, aktivieren Sie einfach das/die gewünschte(n) Feld(er), und die Lichter werden ausgehen. Wenn Sie jedes Feld wiederholt aktivieren, wird das die jeweilige Display Einstellung an- und ausschalten. Wenn Sie all Ihre Wahlen gemacht haben, denken Sie daran, **Clear** zu drücken, um den Option Wahl Modus zu beenden, damit der Computer Ihre Änderungen registrieren kann.

Anmerkung: Es gibt besondere Richtlinien, die sich auf die Display Wahl fuer die Zugzeit beziehen (s. Abschnitt 3.2.1).

Wenn Sie mehrere Display Einstellungen gewählt haben, werden die Informationen sich in 1-Sekunden langen Intervallen abwechseln.

Wenn Sie dieselbe Information noch einmal sehen möchten, nachdem der Computer bereits seinen Zug gemacht hat, benutzen Sie die **ST**-Taste (s. Abschnitt 2.4). Diese Information kann auch gedruckt werden, wenn Sie einen Fidelity Drucker an den Elite angeschlossen haben. Fuer Einzelheiten lesen Sie Abschnitt 2.7).

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, Sie jede Anzahl von Display Options gleichzeitig eingeben koennen.

3.2.1 Display der Zugzeit (Feld A2)

Um den **Zugzeit**-Display zu waehlen (gleichzeitig mit anderen Display Options), druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld A2, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Zugzeit funktioniert etwas anders als die uebrigen Rotierenden Display Einstellungen. Da des Computers Bildschirm automatisch die Zugzeit anzeigt, wenn keine anderen Rotierenden Display Einstellungen gewaehlt sind, koennen Sie die Zugzeit nicht abstellen, ohne eine andere Display Option zu aktivieren. In dem Fall jedoch, wenn Sie eine oder mehrere der anderen Rotierenden Display Options einstellen, wird die Zugzeit automatisch abgestellt, ausser, wenn Sie diese waehlen, wie Sie jede andere Option waehlen wuerden.

3.2.2 Display der Tiefensuche (Feld B2)

Um den **Tiefensuche**-Display zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld B2, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Waehlen Sie diesen Display, wenn Sie sehen moechten, wie weit der Computer voraussieht, waehrend er einen Zug ueberlegt. Waehrend der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm die Suchtiefe und die Anzahl der Zuege, die der Computer 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.

3.2.3 Display des Spielstandes (Feld C2)

Um den **Spielstand**-Display zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm zeigt, aktivieren Sie Feld C2, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Wählen Sie den Spielstand-Display, wenn Sie die Meinung des Computers über den laufenden Spielstand erfahren möchten. Während der Computer nachdenkt, wird der Bildschirm den augenblicklichen Spielstand zeigen. Er wird eine positive Zahl zeigen, wenn der Computer glaubt, im Vorteil zu sein, und eine negative Zahl, wenn der Computer sich im Nachteil fühlt. Die Zahlenwerte zeigen an, wie gut oder wie schlecht es für den Computer steht.

Eine Wertskala sieht etwa folgendermaßen aus:

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

In der Bewertung wird auch die Stellung der Schachfiguren mitbewertet, ob der Computer seine Stellung als gut oder als schlecht ansieht.

Als Beispiel: Ein Display von würde bedeuten, dass der Computer einen Turm voraus hat, und ein Display von bedeutet, dass der Computer einen Bauern im Nachteil ist.

3.2.4 Display des augenblicklich untersuchten Zugs (Feld D2)

Um einen Display des augenblicklich untersuchten Zugs zu wählen, drücken Sie **Option**, bis der Bildschirm **d S P 2** zeigt, aktivieren Sie das Feld **D2**, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und drücken Sie dann **Q**.

Wählen Sie diesen Display, wenn Sie sehen möchten, welchen Zug der Computer im Augenblick untersucht. Während der Computer nachdenkt, wird der Display den Zug, der im Augenblick untersucht wird, in der ersten Tiefenschicht zeigen. Obwohl der erste Zug, den der Computer wählt, 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 Züge zu sehen, die er in seiner Suche nach dem besten Zug erwägt. Beachten Sie, dass die Displays von **D2** und **E2** manchmal dieselben sein werden.

3.2.5 Display des ersten Zugs der Prinzipiellen Variation

(Feld E2)

Um den Display des ersten Zugs der **Prinzipiellen Variation** zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm

d S P 2

 zeigt, aktivieren Sie das Feld E2, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **Clear**.

Die **Prinzipielle Variation** ist die Spielrichtung, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt. Waehlen Sie diesen Display, wenn Sie den ersten Zug dieser Prinzipiellen Variation sehen moechten, waehrend der Computer nachdenkt.

Anmerkung: Wenn Sie des Computers vollkommene **Prinzipielle Variation** sehen moechten, nachdem der Computer seinen Zug angekuendigt hat, benutzen Sie die ST-Taste, wie in Abschnitt 2.4 beschrieben. Die **Prinzipielle Variation**, die gezeigt wird, wird sich nicht auf drei Zuege beschraenken (wie im Actierenden Display), sondern die ganze Spielrichtung, die der Computer aufgewiesen hat, wird dann auf dem Bildschirm dargestellt.

3.2.6 Display des zweiten Zugs der Prinzipiellen Variation

(Feld F2)

Um den Display des zweiten Zugs der **Prinzipiellen Variation** zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm

d S P 2

 zeigt, aktivieren Sie Feld F2, und druecken Sie dann **Clear**.

Waehlen Sie diesen Display, wenn Sie den zweiten Zug in der Spielrichtung sehen moechten, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt.

3.2.7. Display des dritten Zugs der Prinzipiellen Variation

(Feld G2)

Um einen Display des dritten Zugs der **Prinzipiellen Variation** zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **d S P 2** zeigt, aktivieren Sie Feld G2, bis das Licht in dem Feld erleuchtet, und druecken Sie dann **OL**.

Waehlen Sie diesen Display, wenn Sie den dritten Zug in der Spielrichtung sehen moechten, die der Computer im Augenblick fuer die beste haelt.

3.2.8 Display der Anzahl von Schachpositionen pro Sekunde (Nodes) (Feld H2)

Waehlen Sie diesen Display, wenn Sie wissen moechten, wie viele Schachpositionen vom Computer pro Sekunde untersucht werden. Dazu druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **d S P 2** zeigt, aktivieren Sie Feld H2, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **OL**. Die auf dem Bildschirm dargestellte Zahl wird gewoehnlich eine vier-ziffrige Zahl sein, auf Grund der Geschwindigkeit, mit welcher der Computer Information verarbeitet. Wenn der Bildschirm zum Beispiel 2256 anzeigt, so bedeutet das, dass der Computer in dem Augenblick 2256 Schachpositionen pro Sekunde prueft.

3.3 Drucker Einstellungen (Options)

Um Drucker Options einzustellen, druecken Sie einfach die **Option**-Taste, bis **P O P 3** auf dem Bildschirm erscheint. An dieser Stelle koennen Sie unter den folgenden Drucker Options waehlen, die in den Feldern A3 - O3 enthalten sind.

Drucker An/Aus	Druck Gesamt- zeit	Druck doppelte Groesse	Druck Figurin Algebraisch
A3	B3	C3	O3

DRUCKER EINSTELLUNGEN

(Felder A3 bis O3)

Jede Option Ihrer Wahl wird durch Aktivieren des Feldes, das fuer die besondere Option bestimmt ist, eingestellt. Sowie jede Option gewaehlt wird, wird das Licht in dem Feld leuchten, um die gewaehlte Option anzuzeigen. Sie koennen eine beliebige Anzahl von Drucker Options gleichzeitig einstellen. Wenn Sie sich nach dem Waehlen einer Option dazu entscheiden, dass Sie diese Option lieber nicht in Effekt haben, aktivieren Sie einfach dasselbe Option Feld noch einmal. Das Licht wird erloeschen, um anzuzeigen, dass die vorher gewaehlte Option nicht laenger in Effekt ist. Nachdem Sie Ihre Option(s) gewaehlt haben, druecken Sie die **CL**-Taste, um den Option Wahl Modus zu beenden.

Wenn Sie sich entschliessen, dass Sie eine Drucker Option loeschen moechten, nachdem Sie bereits **CL** gedrueckt haben, um den Option Wahl Modus zu beenden, druecken Sie einfach **Option** noch einmal, um in den Modus zurueckzukehren. Vergewissern Sie sich, dass der Bildschirm **POP 3** zeigt (notfalls druecken Sie **Option** wiederholt, bis Sie diesen Bildschirm Display erhalten.). Die Lichter fuer die Drucker Options werden leuchten, wenn diese Options gewaehlt werden und in Effekt sind. Um irgendwelche dieser Options zu loeschen, aktivieren Sie einfach das (die) gewuenschte(n) Feld(er) und das (die) Licht(er) wird (werden) ausgehen. Wenn Sie jedes Feld wiederholt aktivieren, wird dadurch die betreffende Option entsprechend an- und ausgestellt. Wenn Sie Ihre Waehlen getroffen haben, denken Sie daran, die **Clear**-Taste zu druecken, um den Option Wahl Modus zu beenden, so dass der Computer Ihre Aenderungen registrieren kann.

Im Folgenden finden Sie eine ausfuehrliche Beschreibung jeder einzelnen Drucker Einstellung. Beachten Sie, dass, wenn Sie einmal den Option Wahl Modus eingegangen sind, wie in jedem der folgenden Abschnitte beschrieben, Sie beliebig viele der Drucker Options gleichzeitig einstellen koennen. Um es jedoch ganz klar zu machen, wird jeder einzelne Abschnitt den ganzen Vorgang beschreiben, als ob Sie nur die eine Option waehlten.

Anmerkung: Es gibt auch vier verschiedene Drucker Befehle, die es Ihnen ermoeglichen, das Brett zu drucken, das Spiel, die Zeit und die Zug Information. Fuer Einzelheiten lesen Sie Abschnitt 6.2.

3.3.1 Drucker AN/AUS (Feld A3)

Um die Drucker AN/AUS Einstellung zu wahlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **POP3** zeigt, aktivieren Sie Feld A3, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **OL**. Diese Option schaltet die Verbindung vom Elite zum Fidelity Drucker an oder aus, wenn der Drucker an Ihren Elite angeschlossen und eingeschaltet ist. Beachten Sie, dass, wenn Sie Feld A3 wahlen, der Fidelity Drucker aber entweder nicht eingeschaltet oder nicht mit dem Computer verbunden ist, der Elite diese Option automatisch nach wenigen Sekunden ausstellen wird, falls Sie versuchen zu drucken.

3.3.2 Drucken der Zeit mit dem Zug (Feld B3)

Um diese Einstellung zu wahlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **POP3** zeigt, aktivieren Sie Feld B3, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **OL**.

Diese Einstellung ermoeglicht es, dass der Computer im Verlauf eines Spiels die Zeit druckt, die von beiden Seiten fuer jeden einzelnen Zug gebraucht wird.

3.3.3 Drucken in doppelter Groesse (Feld C3)

Um diese Einstellung zu wahlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **POP3** zeigt, aktivieren Sie Feld C3, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **OL**.

Indem Sie diese Option wahlen, teilen Sie dem Computer mit, alle Zuege in doppelter Groesse zu drucken.

3.3.4 Drucken in Figuren-Symbol Algebraischer Notation (Feld O3)

Um diese Einstellung zu wahlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm **POP3** zeigt, aktivieren Sie Feld O3, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **OL**.

Durch Einstellung dieser Option teilen Sie dem Computer mit, alle Zuege zu drucken, indem er die Figuren-Symbol Algebraische Notation benutzt, Zuege werden beschrieben, indem das Figuren-Symbol gedruckt wird, darauf folgend wird das nach-Feld fuer den Zug gezeigt. Figuren-Symbole fuer Bauern werden nicht gebraucht. Eine Abweichung besteht von strenger F.I.D.E. (Fédération International des Echecs = Welt Schachvereinigung) Regelung: Wenn eine Figur neben einem Koening steht und nicht legal zu einem zugewiesenen Feld ziehen kann, waehrend jedoch eine andere Figur desselben Typs zu diesem Feld ziehen kann und es auch tut, dann wird der Zug gedruckt, als waere es fuer beide Figuren legal moeglich, auf dieses Feld zu ziehen. Auf dem Ausdruck (Printout) ergibt dies ein Ueberbeschreiben des Zugs.

Muster Printouts mit ausgewaehlten Drucker Einstellungen

CHESS CHALLENGER		
01	G1-F3	D7-D5
	00:02	00:00
02	B2-B3	C8-F5
	00:01	00:00
03	C1-B2	E7-E6
	00:03	00:00
04	G2-G3	G8-F6
	00:02	00:00
05	F1-G2	F8-E7
	00:03	00:00
06	E1-G1	E8-G8
	00:08	00:00
07	F3-H4	F5-G4
	00:04	00:11
08	F2-F3	G4-H5
	00:00	00:05
09	B2-A3	G7-G5
	00:12	00:01

CHESS CHALLENGER		
01	D2-D4	D7-D5
02	G1-F3	G8-F6
03	C1-G5	F6-E4
04	G5-F4	C7-C5
05	E2-E3	D8-B6
06	D1-C1	B8-C6
07	C2-C3	C8-F5
08	B1-D2	A8-C8
09	D2XE4	F5XE4
10	D4XC5	B6XC5

Drucken in doppelter
Groesse
(Feld C3)

CHESS CHALLENGER		
01	E4	C5
02	♙F3	D6
03	♘D3	♚C6
04	C3	♜F6
05	♙C2	E5
06	0-0	♙E7
07	H3	0-0
08	D4	C04
09	C04	E04
10	♘D4	♚B4

Drucken in Figuren-
Symbol Algebraischer
Notation
(Feld D3)

Drucken der Zeit
mit dem Zug
(Feld B3)

3.4 Fortgeschrittene Eigenschaften Options

(Bildschirm zeigt P O P 3)

Die Einstellungen der fortgeschrittenen Eigenschaften teilen dieselbe Reihe Spielfelder wie die Drucker Einstellungen. Darum werden sie ebenfalls gewählt, wenn der Bildschirm P O P 3 anzeigt.

Abstellen der autom. Bewertung	Abstellen der Lern- Eigensch.	CPU Modus
F3	G3	H3

FORTGESCHRITTENE EIGENSCHAFTEN

(Felder F3 bis H3)

3.4.1 Entkraeftigung der automatischen Wertung (Feld F3)

Um die automatische Wertung abzustellen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm P O P 3 zeigt, aktivieren Sie Feld F3, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Wie in Abschnitt 4.3 beschrieben, besitzt der Elite Avant Garde die besondere Funktion der automatischen Bewertung. Diese kann Ihnen eine Vorstellung von der Bewertung Ihres Spiels gegen das des Computers geben. Wenn gewünscht, kann diese Einstellung durch Wahl der Option F3 ausgestellt werden.

3.4.2 Abstellen der Lernfunktion Feld G3

Um das Abstellen der Lernfunktion zu waehlen, druecken Sie **Option**, bis der Bildschirm P O P 3 zeigt, aktivieren Sie Feld G3, bis das Licht in dem Feld leuchtet, und druecken Sie dann **Q**.

Wie in Abschnitt 4.2 beschrieben, besitzt der Elite Avant Garde eine besondere Lerneigenschaft, die es dem Computer ermöglicht, von seinen Fehlern zu

lernen. Wenn gewünscht, kann diese Funktion einfach abgestellt werden, indem Sie Option G3 wählen.

3.4.3 CPU Communication Module (Fold H3)

Eine der neuen und einzigartigen Eigenschaften des Elite ist die Möglichkeit, an einen persönlichen Computer angeschlossen zu werden. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, das eingebaute MSX2 Interface des Elite an einen persönlichen Computer fuer zusätzliche Analyse anzuschließen. Falls Sie an dieser CPU Communication Option interessiert sind, koennen Sie eine zusätzliche Anschaffung von Fidelity machen. Die beigelegte Gebrauchsanweisung enthaelt genaue Einzelheiten fuer den Gebrauch dieser Option.

ABSCHNITT IV - FORTGESCHRITTENE EIGENSCHAFTEN

4.1 Andauerndes Gedächtnis

Der Elite Avant Garde hat ein andauerndes Gedächtnis, welches es Ihnen ermöglicht, ein Spiel aufzubewahren oder noch einmal zu spielen. Dasselbe dauerhafte Gedächtnis gibt dem Elite auch die unclaubliche Faehigkeit, von seinen Fehlern zu lernen, wie sie in diesem Abschnitt erfahren werden.

Aufbewahren eines Spiels im andauernden Gedächtnis

Das andauernde Gedächtnis des Elite wird es Ihnen ermöglichen, Ihr Spiel aufzubewahren. Sie koennen das Gamee auserkhalten und dann zu jeder Zeit zurueckgehen, um das Spiel entweder fortzusetzen oder dasselbe Spiel noch einmal zu spielen. Das dauerhafte Gedächtnis wird das letzte Spiel solange aufbewahren, bis Sie ein neues Spiel speichern. Um ein Spiel im andauernden Gedächtnis zu speichern, druecken Sie die Option-Taste und dann die RW-Taste. Dies wird das augenblickliche Spiel mit **all** seinen eingestellten Options und Niveaus speichern.

Beachten Sie, dass, wenn Sie ein Spiel in der Mitte abgebrochen und aufbewahrt haben und es spaeter an derselben Stelle weiterspielen wollen, so ist der Computer automatisch bereit, dasselbe Spiel fortzusetzen.

Wiederholen eines augenblicklichen oder eines aufbewahrten Spiels

An irgendeiner Stelle im Spiel oder am Ende eines Spiels koennen Sie den Computer auffordern, das ganze Spiel von Beginn noch einmal zu spielen. Dies wird durch Gebrauch der **Option**-Taste in Verbindung mit der **TB**-Taste erreicht.

Wenn Sie sich in der Mitte eines Spiels befinden und Sie das Spiel bis dahin wiederholen moechten, druecken Sie **Option**, stellen Sie alle Figuren in ihre Ausgangsstellungen zurueck, und druecken Sie dann **TB**. Der Computer wird dann wieder mit dem Beginn des Spiels anfangen, indem er den Bildschirm Display und die Lichter braucht, um den ersten Zug anzuzeigen, der ausgefuehrt wurde.

Wenn Sie sich am Beginn eines neuen Spiels befinden und noch keinen Zug auf dem Brett ausgefuehrt haben, koennen Sie den Computer durch Druecken von **Option** und **TB** dazu veranlassen, das letzte Spiel, das Sie im anzuwendenden Gedaechnis aufbewahrt haben, hervorzurufen, dass es noch einmal gespielt wird. An dieser Stelle werden die Brett-Lichter leuchten, um zu zeigen, wo die Figuren am Ende des aufbewahrten Spiels standen. Um das eigentliche Wiederholungsspiel zu beginnen, druecken Sie noch einmal **Option** und dann **TB**.

Ob Sie ein augenblickliches oder ein aufgespeichertes Spiel wiederholen, das Wiederholungsverfahren ist dasselbe: Die Lichter fuer den ersten Zug des Spiels werden leuchten, und die Koordinaten des Zugs werden auf dem Bildschirm erscheinen. Geben Sie den angezeigten Zug ein, und der zweite Zug des Spiels wird in gleicher Weise angezeigt. Jedesmal, wenn ein Zug eingegeben worden ist, wird der Computer den Zug zeigen, der als naechstes gespielt wurde. Am Ende der Zug Sequenz wird der Computer eine Anzahl von Pieptoenen senden.

Ein Vorteil der Wiederholungsspiel-Funktion liegt darin, dass Sie Ihre Aufzeichnungen waehrend des Wiederholungsspiels machen, nachdem Sie sich entschieden haben, dass Sie das Spiel aufbewahren moechten. Dies ist eine angenehme Eigenschaft fuer einen neuen Spieler, da Aufzeichnungen waehrend eines Spiels die Konzentration des Spiels leicht stoeren koennen.

4.2 Lerneigenschaft

Ihr Elite Avant Garde besitzt eine einzigartige Eigenschaft, die es bisher nie in einem Schachcomputer gegeben hat - er besitzt die Faehigkeit, von seinen Fehlern zu lernen! Wenn der Computer zum Beispiel durch einen brillianten Zug seines Gegners einen Bauern verliert, speichert er diesen Irrtum in seinem andauernden Lerngedaechnis auf, damit er naechstes Mal in derselben Position erkennt, dass er einen Bauern verloren hat und darum nach einem besseren Zug sucht. Bedenken Sie Folgendes: Wenn zwei Personen Schach spielen und einer dem andern eine Falle stellt, ist es unwahrscheinlich, dass derselbe Spieler ein zweites Mal darauf reinfallen wird. Wir Menschen lernen normalerweise von unseren Fehlern! Ebenso, wenn der Spieler es schafft, seinem Computer - Gegner eine Falle zu stellen, kann er das Wissen um diese besondere Schwaeche immer wieder gebrauchen, da er weiss, dass der Standard Schachcomputer denselben Fehler jedesmal machen wird. Das trifft jedoch nicht fuer den neuen Elite Avant Garde zu - dieser Schachcomputer wird denselben Fehler nicht zweimal machen!

Anmerkung: Sie koennen jedoch nach Wunsch die Lerneigenschaft abstellen, indem Sie **Option G3** einstellen, wie in Abschnitt 3.4.2. beschrieben.

Loeschen des andauernden Lerngedaechnisses

Wenn Sie moechten, haben Sie die Wahl, das andauernde Lerngedaechnis des Computers vollkommen zu loeschen. Um das zu erreichen, druecken Sie die **Option-Taste** und dann die **DM-Taste**. Der Bildschirm wird **C L P ?** zeigen. Auf diese Weise fragt der Computer Sie, ob Sie sich sicher sind, dass Sie das andauernde Lerngedaechnis loeschen wollen. Wenn **ja**, druecken Sie die **TB-Taste** noch einmal; wenn **nein**, druecken Sie die **Clear-Taste**.

Falls Sie **TB** druecken, um mit **ja** zu antworten, wird der Computer dann den Loeschvorgang beginnen, und der Bildschirm wird all die Eingaben zeigen, die geloescht werden. Wenn dieser Vorgang beendet ist, wird der Bildschirm auf die Zeitanzeige zurueckkehren, und der Computer ist bereit, ein neues Spiel zu beginnen.

Demonstration der Lerneigenschaft

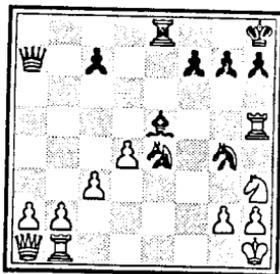
Nachfolgend finden Sie eine anschauliche Darstellung der ausserordentlichen Lerneigenschaft des Elite Avant Garde. Es ist wichtig, dass das permanente Lern-Gedaechtnis freigemacht ist, ehe wir die Demonstration beginnen.

Freimachen des permanenten Lern-Gedaechtnisses:

1. Druecken Sie die **Option**-Taste und dann die **DM**-Taste. Der Bildschirm wird **CLP?** zeigen, somit fragend, ob Sie das Lern-Gedaechtnis loeschen wollen.
2. Druecken Sie die **TB**-Taste, um mit **ja** zu antworten. Der Computer wird dann den Loeschvorgang beginnen, und der Bildschirm wird all die Eingaben zeigen, die geloescht werden. Wenn dieser Vorgang beendet ist, wird der Bildschirm auf die Zeitanzeige zurueckkehren, und der Computer ist bereit, mit der Demonstration zu beginnen.

Beginn der Demonstration:

3. Stellen Sie im Problem Modus die Position auf, wie sie im folgenden Diagramm gezeigt wird, wobei Weiss am Zug ist.
4. Stellen Sie das Spielniveau auf Niveau G4 ein (Tiefenniveau, 4. Schicht.)



Weiss am Zug

Versuch #1:

5. Druecken Sie die **FV**-Taste, um den Denkprozess des Computers zu beginnen.
6. Der Computer denkt nach und spielt dann **O4 x E5** mit einer Punktzahl von 2.90. Dieser Zug ist ein grosser Fehler. Fuehren Sie den Zug des Computers auf dem Brett aus.

7. Spielen Sie G4 - F2+.
8. Der Computer ueberlegt und spielt dann H3 x F2 mit einer Bewertung von -n 4 (mit einem Matt in 4 Zuegen verlieren). Fuehren Sie den Zug des Computers auf dem Brett aus.
9. Benutzen Sie die TB-Taste, um F2 - H3 zurueckzunehmen (ersetzen Sie den Springer).
10. Nehmen Sie F2 - G4 zurueck.
11. Nehmen Sie E5 - D4 zurueck (ersetzen Sie den Bischof).

Versuch #2:

12. Druucken Sie die RV-Taste, um den Denkprozess des Computers wieder zu beginnen.
13. Der Computer ueberlegt, und dieses Mal spielt er H5 x E5 mit einer Punktzahl von .76. Fuehren Sie den Zug des Computers auf dem Brett aus.
14. Spielen Sie E8 x E5.
15. Der Computer spielt D4 x E5 mit einer Punktzahl von 3.16. Dieser Zug ist ebenfalls ein schwerer Fehler. Fuehren Sie den Zug des Computers auf dem Brett aus.
16. Spielen Sie G4 - F2+.
17. Der Computer antwortet mit H3 x F2 mit einer Punktzahl von -n 4.
18. Nehmen Sie wiederum die Zuege zurueck bis zur Ausgangs-Position.

Versuch #3:

19. Druucken Sie die RV-Taste, um wiederum den Denkprozess des Computers zu beginnen.
20. Jetzt spielt der Computer H3 - G5 mit einer Punktzahl von -.16, welches ein guter Zug ist. Es ist offensichtlich, dass das Program von den Fehlern, die es gemacht hat, gelernt hat.

4.3 Automatische Wertung

Ihr Elite Avant Garde hat eine besondere Funktion der automatischen Bewertung, welche Ihnen eine Vorstellung geben wird, wie Sie in Ihrer Leistung gegen den Computer dastehen.

Die Bewertung wird automatisch festgestellt und im permanenten Bewertungs-Gedaechtnis aufbewahrt, allerdings nur fuer Spiele, welche die folgenden Bedingungen erfuellen:

1. Keine Zuege sind zurueckgenommen worden.
2. Der Problem Modus ist nicht gebraucht worden.
3. Die Selbst-Spiel Funktion ist nicht gebraucht worden.
4. Der Ueberwachungs Modus ist nicht gebraucht worden.

Beachten Sie bitte die folgenden zusaetzlichen Richtlinien:

1. Der Computer muss entweder ein Matt oder ein Unentschieden des Spiels in seiner Bewertung vorhersehen - in andern Worten: beenden Sie ein Spiel nicht einfach, weil der Computer einen Turm im Nachteil ist, wenn Sie das Spiel bewertet haben wollen.
2. Falls irgendeine der beiden Seiten beim Spielen mit der Schachuhr-einstellung die Zeit ueberschreitet, so wird diese Zeitueberschreitung als Verlust fuer die Seite angerechnet, die die Zeitueberschreitung verursacht hat.
3. Wenn die **New Game**-Taste gedrueckt wird, nachdem Zuege im Spiel gemacht worden sind, aber ehe der Computer ein Matt oder ein Unentschieden sieht, wird das Spiel als Verlust fuer den menschlichen Partner gewertet.

Die automatische Wertung wird nach folgender Regel festgesetzt:

$$\frac{400 \times (\text{Gewonnene Spiele} - \text{Verlorene Spiele})}{\text{Anzahl der Spiele}} + \text{Grundwertung von Tabelle} = \text{Ihre Leistungs Bewertung}$$

Die nebenstehende Tabelle gibt Ihnen eine grundlegende Bewertung entsprechend der verschiedenen Spielniveaus.

A11800	B12200	G11000
A21850	B22250	G21250
A31875	B32300	G31500
A42000	B42350	G41750
A52100	B52400	G52000
A62200	B62350	G62100
A72265	B72300	G72150
A82300	B82250	G82200

Anmerkung: Wenn Sie die D-Felder Niveaus benutzen, so wird die grundlegende Bewertung als 2265 angenommen. Falls Sie einen Elite mit einem 68020 oder einem 68030 Prozessor benutzen, so fuegt der Computer 65 Punkte zu jeder Grund-Bewertung der Tabelle hinzu.

Der Elite wird Ihnen Bewertungen fuer Spiele geben, die auf den A-, B-, L- und U-Niveaus gespielt werden. Der Computer kann gleichzeitig die Bewertungen fuer vier verschiedene Spielniveaus im Gedaechnis behalten, und die Bewertung fuer jedes Niveau wird separat gehalten. Wenn Sie ein neues Niveau wechseln, so wird dies das frueher bewertete Niveau mit der geringsten Anzahl an Spielen ersetzen.

Um Ihre wertung fuer ein besonderes Niveau zu sehen, druecken Sie einfach die LV-Taste und nachfolgend die DM-Taste. Der Bildschirm Display wird durch die vier Gruppen von Bewertungen rotieren: fuer jede Wertung erleuchtet das dem Niveau zugehoerige Feld-Licht, und der Bildschirm wird **C XX** zeigen, somit die Anzahl der ausgefuehrten Spiele und die augenblickliche Wertung mitzuteilen.

Wenn Sie moechten, koennen Sie die Funktion der automatischen Bewertung ausschalten, wie in Abschnitt 3.4.1 beschrieben.

Loeschen des andauernden Bewertungs Gedaechnisses

Wenn Sie moechten, haben Sie die Moeglichkeit, das permanente Bewertungs Gedaechnis des Computers voelligkommen zu loeschen. Um das zu erreichen, druecken Sie die Option-Taste und dann die DM-Taste. Der Bildschirm wird **CLP?** zeigen, um Sie zu fragen, ob Sie sich sicher sind, dass Sie das permanente Bewertungs Gedaechnis loeschen wollen. Wenn ja, druecken Sie die LV-Taste, wenn nein, druecken Sie die CL-Taste.

ABSCHNITT V - BUCH-GRUENDER

Einfuehrung zu dem Buch-Gruender

Seit den fruehsten Tagen der Schachcomputer haben Programmierer ihre Gerzete mit Zuegen von den Spielen der Grossen Meister ausgestattet, um Ihnen durch die Schwierigkeiten der Eroeffnungszuege zu helfen. Spaeter, als die Gerzete an Intellektualismus zunahmen und sie ueber mehr Gedaechnisraum verfuegten, wuchsen die Buechereien der Eroeffnungszuege und dehnten sich aus, bis sie wertvolle Studienbuecher fuer Besitzer von Schachcomputern wurden. Erst kuerzlich ist es moeglich geworden, den endgueltigen Schritt zu machen, naemlich dem Gebraucher zu erlauben, seine eigene Eroeffnungsbuecherei einzugeben.

Der Buch-Gruender ermoeglicht es Ihnen, eine Custom-designed (vom Kunden entworfene) Eroeffnungsbuecherei zu schaffen. Sie koennen Ihre eigene Buecherei von Grund auf bauen. Sie werden in der Lage sein, die Variationen, die Ihr Schachcomputer spielen wird, zu waehlen und zu kontrollieren. Dieser Abschnitt des Handbuchs wird Ihnen zeigen, wie Sie Ihre eigene Buecherei von Eroeffnungsvariationen aufbauen und veraendern koennen. Sie koennen Zuege eingeben, indem Sie diese einfach auf dem Brett ausfuehren - und Sie koennen sie dann anhand einiger Testen aendern oder neu arrangieren. Was Sie hier haben, ist ein starker und vielseitiger Gefaehrte fuer Ihr Schachstudium, der ueberraschend einfach zu gebrauchen ist.

5.1 Vorbereitungen

Geben Sie den Buch-Gruender ein, indem Sie die LV-Taste druecken und dann die RV-Taste. Jedes fruehere Buch, das Sie im permanenten Gedaechnis aufbewahrt haben, wird fuer Sie in einem Arbeitsfeld reproduziert, wo Sie es ausdehnen oder aendern koennen. Stellen Sie die Figuren auf wie fuer ein neues Spiel. Und nun sind Sie bereit, die Funktion des Buch-Gruenders zu benutzen.

Alle Aenderungen, die Sie an der Buecherei vornehmen, werden nur in diesem Arbeitsfeld zugefuehrt. Das permanente Gedaechnis wird nicht beeinflusst, bis Sie zum normalen Spiel zurueckkehren (fuer Einzelheiten lesen Sie Abschnitt 5.2).

5.2 Grundlegende Operation

Display der Zugnummer

Während Sie im **Buch-Gruender** Zuege eingeben, wird der Bildschirm automatisch die Seite zeigen, die am Zug ist, und die augenblickliche Zugnummer. Wenn zum Beispiel **u xx** auf dem Bildschirm erscheint, zeigt dieses an, dass Weiss zuerst am Zug ist; wenn **b xx** auf dem Bildschirm erscheint, sagt Ihnen das, dass Schwarz den zweiten Zug machen muss.

Display des Inhalts Ihrer Eröffnungsbibliothek

Falls Ihre Eröffnungsbuecherei Zuege fuer die augenblickliche Spielposition enthaelt, wird der Computer Ihnen diese zeigen, nachdem Sie die **TM**-Taste druecken. Die **DM**-Taste funktioniert grundlegend genau so wie bei normal vorgeschlagenen Zug-Eigenschaften, bis auf einige wenige Unterschiede. Wenn Sie die **DM**-Taste druecken, jedoch keine Zuege fuer Ihre gegenwaertige Position existieren, so wird der Bildschirm einfach weiterhin die Zugnummer zeigen.

Wenn Sie die **DM**-Taste zum erstenmal druecken, sehen Sie den ersten Zug, der in der Buecherei fuer die augenblickliche Position enthalten ist. Der Zug wird durch die Brett-Lichter und den Bildschirm gezeigt. Ein abermaliges Druecken der **DM**-Taste gibt Ihnen den zweiten Zug u.s.w. Wenn alle Zuege erschoeft sind, wird auf nochmaliges Druecken der **DM**-Taste kein Zug mehr angezeigt. Wenn Sie **DM** dann noch einmal druecken, dann wird die Folge vom zuerst gezeigten Zug an noch einmal wiederholt. Es gibt keine willkuerliche Wahl von Variationen wie bei der normalen Operation Ihres Elite Avant Garde. Die Zuege werden immer in der gleichen Folge gezeigt, in welcher sie in der Buecherei gespeichert sind.

Druecken der **Clear**-Taste loescht alle Lichter und laesst die Zugnummer wieder im Display erscheinen. Wenn Sie nach Druecken von **Clear** die **DM**-Taste wieder druecken, dann beginnt der ganze Zyklus wieder von vorn, mit dem ersten Zug in Ihrer Buecherei fuer die augenblickliche Position.

Hinzufügen von Zügen und Variationen zu Ihrer Eröffnungsbibliothek

Züge und Variationen werden Ihrer Bucherei zugefügt, indem Sie diese auf dem Schachbrett ausführen. Sie spielen beide Seiten, die Weissen und die Schwarzen Figuren (ähnlich wie im Überwachungs Modus während eines normalen Schachspiels). Wenn Sie einen Zug auf dem Brett ausführen, dann wird nachgeprüft, ob dieser Zug, den Sie gespielt haben, in der Eröffnungsbibliothek enthalten ist. Wenn es zutrifft, wird Ihnen ein einzelner Piepton mitteilen, dass der Zug in der Bucherei gefunden worden ist. Falls der Zug, den Sie gespielt haben, noch nicht in der Bucherei enthalten ist, dann wird eine Kopie des Zugs der Bucherei zugefügt. Ein zweifacher Piepton teilt Ihnen mit, wenn dies geschehen ist.

Anmerkung: Drücken der TB-Taste nimmt zwar einen Zug auf dem Schachbrett zurück, entfernt ihn jedoch nicht aus der Bucherei. Um das zu erreichen, lesen Sie folgenden Abschnitt.

Entfernung von Zügen und Variationen aus Ihrer Eröffnungsbibliothek

Um einen Zug aus Ihrer Eröffnungsbibliothek zu streichen, spielen Sie zuerst vorwärts oder nehmen Sie zurück, je nachdem, um die Position zu erreichen, wo der bestimmte Zug gemacht wird. Drücken Sie dann die DM-Taste, bis der Zug auf dem Bildschirm erscheint. Danach drücken Sie RV. Auf dem Bildschirm wird die totale Anzahl von Bytes erscheinen (d. h. der Zug und alle daher stammenden Variationen), die entfernt werden sollen. An dieser Stelle können Sie entweder Ihre Forderung rückgängig machen durch Drücken der QL-Taste, oder mit der Entfernung des Zugs fortfahren, indem Sie die RV-Taste noch einmal drücken. Wenn die RV-Taste diesmal gedrückt wird, werden der Zug und alle daher rührenden Variationen aus der Bucherei entfernt.

Um die Bucherei vollkommen zu leeren, drücken Sie erst die Option-Taste und dann die RV-Taste. Die totale Anzahl von Bytes, die entfernt werden soll (in diesem Fall die gesamte Bucherei) wird auf dem Bildschirm erscheinen. An dieser Stelle können Sie entweder Ihre Forderung rückgängig machen

durch Druecken der **OL**-Taste, oder mit der Entfernung fortfahren, indem Sie die **RV**-Taste noch einmal druecken. Daraufhin wird der gesamte Arbeitsspeicher der Buecherei geloescht werden.

Verlassen des Buch-Gruenders, um zum normalen Spiel zurueckzukehren

Um zum normalen Spiel zurueckzukehren, druecken Sie die **Option**- und anschliessend die **New Game**-Taste. Die Buecherei, die Sie aufgebaut haben, wird in des Computers permanentem Gedaechnis aufgespeichert, und Sie kehren zum normalen Spiel zurueck. Dieser Vorgang kann mehrere Sekunden dauern. Wenn auf dem Bildschirm der Zeit-Display erscheint statt der Zugnummer, dann koennen Sie das normale Spiel wieder aufnehmen.

Um zum normalen Spiel zurueckzukehren, ohne die von Ihnen geschaffene Buecherei aufzubewahren, druecken Sie die **Option**- und dann die **LV**-Taste. Die Aenderungen, die Sie in der Bibliothek vorgenommen haben, werden vernichtet und die Bibliothek wird genauso bleiben, wie Sie es war, ehe Sie die **Buch-Gruender** Funktion eingegeben haben.

5.3 Display Ihrer Eroeffnungsbibliothek

Obwohl es erscheint, als ob der Gebrauch des Buch-Gruenders eine guenstige Art und Weise ist, Ihre Spiele fuer ein spaeteres Durcharbeiten aufzuspeichern, ist das leider nicht der Fall. Die Maximum Tiefe, die irgendeine Spielrichtung erreichen kann, ist die Zugnummer 32. Gewisse Informationen darueber hinaus, die das Programm braucht, um in der Buecherei nachzuforschen, wuerden erschoept sein. Wenn Sie versuchen, zu lange Reihen einzugeben, werden Sie ein Summen hoeren, der Bildschirm wird **-dd-** zeigen, und der Zug wird wie ein illegaler Zug leuchten. Wenn dies geschieht, druecken Sie die **Clear**-Taste, und nehmen Sie den extra Zug zurueck.

Wenn Sie die erlaubte maximale Anzahl von Variationen erreichen, dann wird der Bildschirm **-uu-** anzeigen, und der Computer wird summen.

Wenn Sie sich in der **Buch-Gruender** Funktion befinden, haben aber keine Variation gewaehlt, sondern geben einfach Zuege ein, dann wird der Bildschirm automatisch die Seite anzeigen, die am Zug ist, und die Zugnummer. Wenn zum Beispiel **u xx** gezeigt wird, zeigt das an, dass Weiss am Zug ist und Zug Nummer 1 ist naechster; wenn **b xx** erscheint, sagt Ihnen das, dass Schwarz am Zug ist und Zug Nummer 2 ist naechster. Diese Displays helfen Ihnen, Ihre Stelle beizubehalten, wenn Sie lange Reihen zur Buecherei hinzufuegen. In gleicher Weise, wenn Sie die **TB**-Taste druecken, um einen Zug zurueckzunehmen, wird diese Display Information Ihnen helfen, zu der Position zurueckzukehren, wo eine Variation eingesetzt werden soll.

Noch ein anderer Display, der erscheinen kann, wenn Sie Zuege eingeben, ist der **Buch Voll** (Book Full) Anzeiger. Sie werden wieder ein Summen hoeren, und der Zug wird wie ein illegaler Zug leuchten. Nur wird der Bildschirm diesmal **-bF-** anzeigen. Dies deutet auf ein ernsteres Problem hin. Sie haben keinen Platz mehr im Arbeitsspeicher Ihrer Buecherei und koennen daher keine neuen Zuege hinzufuegen, ausser wenn andere Variationen entfernt werden.

5.4 Fortgeschrittene Buch-Gruender Eigenschaften

Kontrollieren der Anordnung der Zuege in Ihrer Eroeffnungsbibliothek

Indem Sie einen Zug ausfuehren, der nicht in der Buecherei enthalten ist, fuegen Sie diesen Zug der Buecherei zu. Im Ueblichen wird der neue Zug nach allen anderen Zugmoeglichkeiten, welche fuer die bestimmte Position bereits in der Buecherei enthalten sind, hinzuegefuegt. Falls Sie jedoch die neue Variation vor einer anderen Variation, die schon in der Buecherei enthalten ist, einsetzen moechten, benutzen Sie die **DM**-taste, um die Variation auszustellen, und spielen Sie dann die neue Variation. Auf die Weise wird die neue Variation vor der Variation, die auf dem Bildschirm dargestellt ist, eingeschaltet. Dies beeinflusst nicht, welche Zuege gespielt werden, sondern nur die Anordnung, in welcher sie gezeigt oder gedruckt werden.

Markierung eines dargestellten Zugs als Turnierniveau

Wenn Sie die **Buch-Gruender** Funktion verlassen und zum normalen Spiel zurueckkehren, wird der Elite nur die Zugmoeglichkeiten des Turnierniveaus spielen (ausser wenn die **Alle Eroeffnungen** Option gewaehlt ist, wie in Abschnitt 3.1.6 beschrieben). Falls Sie eine bestimmte Variation als Turnierniveau Zugmoeglichkeit markieren moechten, druecken Sie die **PB**-Taste, waehrend der Zug auf dem Brett aufgestellt ist. Ein Doppelpunkt (:) wird im Bildschirm erscheinen, wenn ein Turnier-Zug gezeigt wird. Nochmaliges Druecken der **PB**-Taste wird den Turnier Status des Zugs loeschen.

Anmerkung: Wenn Sie zum normalen Spiel zurueckkehren, vergessen Sie nicht, die **Alle Eroeffnungen** Option zu waehlen, um all die Zuege zu sehen, die Sie hinzuefuegt haben.

Markierung eines dargestellten Zugs als Schnitzer

Gelegentlich moechten Sie vielleicht einen Zug eingeben, der als Schnitzer betrachtet wird. Sie wollen, dass der Elite weiss, wie er auf einen solchen Zug reagieren muss. Jedoch moechten Sie nicht, dass der Computer solch einen Zug selber spielen wuerde. Um einen Zug als Schnitzer zu kennzeichnen, druecken Sie die **PV**-Taste, waehrend der Zug auf dem Brett gezeigt wird. Im Bildschirm erscheint ein (.), wenn ein Zug gezeigt wird, der als Schnitzer betrachtet wird. Nochmaliges Druecken der **PV**-Taste wird den Schnitzer Status des Zugs loeschen.

Anmerkung: Wenn die **Alle Eroeffnungen** Option gewaehlt ist, wird der Computer es immer noch vermeiden, Schnitzer-Zuege zu spielen.

Pruefen des verbleibenden freien Raums

Der **Buch-Gruender** bietet einen RAM (Arbeitsspeicher) von 3838 Bytes. Normalerweise besetzt ein Zug einen Byte, und eine Variation beansprucht einen oder zwei Bytes. Eine Turnier- oder Schnitzer-Anzeige beansprucht ebenfalls je einen Byte. Sie koennen jederzeit nachsehen, wie viele freie Bytes in Ihrer Buecherei ueber-

bleiben. Um das zu tun, druecken Sie die ST-Taste. Die Menge des freien Raums wird auf dem Bildschirm dargestellt werden. Um fortzufahren, druecken Sie die Clear-Taste.

Pruefen von Transpositionen

Bei Eroeffnungen kann haeufig dieselbe Stellung durch verschiedene Zuege erreicht werden. Solche uebereinstimmenden Positionen werden Transpositionen genannt. Ihr Elite Avant Garde ist in der Lage, Transpositionen zu entdecken, wenn Sie waehrend des Verlaufs eines Spiels auftreten, und er kann sie von einer Buchzeile auf eine andere, oder sogar von einem Buch auf ein anderes uebertragen. Dies geschieht automatisch waehrend des Spielablaufs.

Waehrend Sie ein Buch mit dieser Eigenschaft bauen, werden Transpositionen nicht automatisch entdeckt. Statt dessen veranlasst das Druecken der TM-Taste am Ende einer Buchzeile den Computer, eine Transposition-Suche zu unternehmen, um zu sehen, ob diese Position im Buch erscheint. Es bestehen zwei Moeglichkeiten:

- a) Falls die Position nicht im Buch existiert, werden Sie einen leisen Piepton hoeren, und der Bildschirm wird zeigen. Dies bedeutet, dass es keine Transposition gibt.
- b) Falls die Position im Buch existiert, werden Sie einen Piepton hoeren, und der Bildschirm wird zeigen.

Druecken Sie an dieser Stelle die CL-Taste, um den Display zu loeschen. Falls Sie nicht am Ende der Buchzeile sind, werden Sie einen leisen Piepton hoeren, und nichts wird geschehen.

5.5 Drucken von Zuegen und Variationen aus dem Buch-Gruender

Falls Sie einen Fidelity Drucker mit Ihrem Elite benutzen, dann wird der Buch-Gruender Ihnen erlauben, alles oder einen Teil Ihrer Eroeffnungsbuecherei zu drucken. Verschiedene Befehle ermoeglichen es Ihnen, die Zugmoeglichkeiten in einer einzelnen Position zu drucken, oder eine vollkommene Variation zu drucken.

Drucken der augenblicklichen Variation

Um die augenblickliche Variation zu drucken, druecken Sie die **Option**-Taste und daraufhin die **PV**-Taste. Die Zuege, die bis zu dem Punkt gespielt worden sind, um die augenblickliche Position zu erreichen, werden gedruckt werden. Falls Sie am Anfang eines Spiels sind und noch keine Zuege auf dem Brett ausgefuehrt haben, so werden Sie ein Summen hoeren, und nichts wird gedruckt werden.

Drucken der Zuege in der augenblicklichen Position

Um die Zugmoeglichkeiten fuer die augenblickliche Position zu drucken, druecken Sie die **Option**-Taste und dann die **Tm**-Taste. Sie werden auf Ihrem Fidelity Drucker die Zugmoeglichkeiten dargestellt sehen, die in der Buecherei fuer die augenblickliche auf dem Brett aufgestellte Position enthalten sind. Falls in der Buecherei keine Zuege fuer diese besondere Stellung existieren, so werden Sie ein Summen hoeren, und nichts wird gedruckt.

Drucken aller Variationen von der augenblicklichen Position

Um die Variationen von einer besonderen Position zu drucken, druecken Sie die **Option**-Taste und dann die **PB**-Taste. Falls Sie am Anfang eines Spiels sind und noch keine Zuege auf dem Brett ausgefuehrt haben, so wird Ihre ganze Eroeffnungsbibliothek gedruckt werden. Falls Sie jedoch schon einige Zuege im Spiel ausgefuehrt haben, werden zunaechst die schon gespielten Zuege gedruckt, um die Entwicklung des Spiels zu zeigen. Als naechstes wird ein Diagramm des Schachbretts in der augenblicklichen Position gedruckt. Auf diese Weise koennen Sie die gesamte oder irgendeinen Teil Ihrer Buecherei drucken. Falls keine Zuege in dieser Stellung in Ihrer Buecherei enthalten sind, so hoeren Sie ein Summen, und nichts wird gedruckt.

5.6 Zusammenfassung der Buch-Gruender Tasten und der Displays

Buch-Gruender Tasten:

LV - RV	Eingeben des Buch-Gruenders
PB	Markieren des dargestellten Zugs als Turnierniveau
PV	Markieren des dargestellten Zugs als Schnitzer
TM	Suche nach Transposition
ST	Pruefen des verbleibenden freien Raums
TB	Zuruecknehmen eines Zugs
RV	Entfernen eines Zugs und aller daraus folgenden Variationen
New Game	Zurueckkehren zur Anfangsaufstellung
OL	Loesch-Taste
DM	Zeigen eines Zugs
Option - New Game	Rueckkehr zum normalen Spiel, doch Aufbewahren der Aenderungen, die gemacht wurden, waehrend der Buch-Gruender in Gebrauch war
Option - PB	Drucken der Variationen von der augenblicklichen Position
Option - PV	Drucken der augenblicklichen Variation
Option - TM	Drucken der Zuege in der augenblicklichen Position
Option - LV	Rueckkehr zum normalen Spiel und Ausrangieren der Aenderungen, die gemacht wurden, waehrend der Buch-Gruender in Gebrauch war
Option - RV	Leeren der ganzen Bucherei

Buch-Gruender Displays:

b xx	Schwarz am Zug; augenblickliche Zugnummer ist xx
w xx	Weiss am Zug; augenblickliche Zugnummer ist xx
-bF-	Buch Voll Anzeiger
-fn-	Transposition gefunden - Position existiert in der Bucherei
----	Transposition nicht gefunden
-dd-	Variation hat maximale Tiefe erreicht
-UU-	Maximale Anzahl von Variationen ist erreicht
	Schnitzer Zug; Turnierniveau Zug

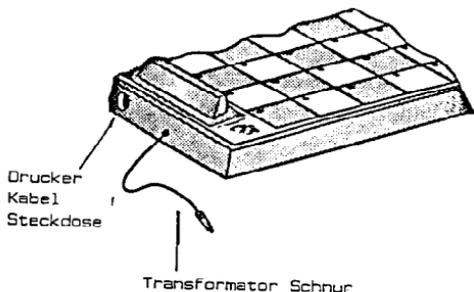
6.1 Gebrauch des Fidelity Druckers

Wenn Sie den Elite mit einem Fidelity Drucker gebrauchen, dann haben Sie eine Anzahl von Drucker Befehlen und Einstellungen zur Verfuegung, die dem Ausdruck Ihrer Spiele und Schachpositionen Vielfalt und Besonderheiten beifuegen werden.

Um den Fidelity Drucker mit Ihrem Elite zu benutzen, stecken Sie einfach des Kabel des Druckers in die Steckdose an der rechten Seite des Computergehaeus.

Wenn erst einmal der Drucker mit dem Computer verbunden und der Schalter angestellt ist, dann koennen Sie die Verbindung des Elite zu dem Drucker an und ausstellen, indem Sie die Drucker Option A3 benutzen, wie in

Abschnitt 3.3.1 beschrieben. Fuer, die eigentliche Operation des Druckens beziehen Sie sich auf die **Fidelity Printer Operating Instruction**, die dem Drucker beigelegt sind.



Anmerkung: Waehrend des eigentlichen Druckvorganges wird der Computer keine Zuege oder Befehle annehmen.

6.2 Drucker Befehle

Wenn der Fidelity Drucker verbunden und angestellt ist, dann haben Sie vier verschiedene **Drucker Befehle** zu Ihrer Verfuegung. Der Unterschied zwischen diesen Drucker Befehlen und den Drucker Options, die in Abschnitt 3.3 beschrieben werden, ist folgender: die Options sind andauernde Einstellungen, die Sie fuer Ausdruecke waehlen koennen; die Kommandos dagegen sind einmalige Befehle an den Drucker, bestimmte Aufgaben auszufuehren. Wenn Sie erst einmal die Tasten Sequenz gedrueckt haben, um einen besonderen Drucker Befehl auszufuehren, so wird dieser Befehl augenblicklich wie folgend ausgetragen:

Option - PB	Drucken der augenblicklichen Brettposition
Option - PV	Drucken des ganzen Spiels
Option - TM	Drucken der gesamten Zeit, die von beiden Seiten im Spiel gebraucht wurde
Option - ST	Drucken der Zuginformation (Prinzipielle Variation, Gesamtzeit, Anzahl der untersuchten Schachstellungen pro Sekunde, Tiefenforschung und Bewertung)

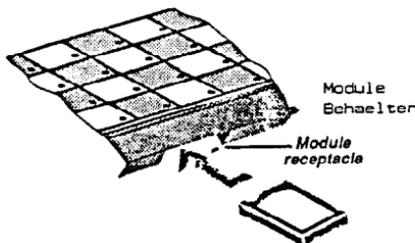
Anmerkung: Wenn der Drucker angestellt ist, und Sie stellen eine Position im Problem Modus auf, dann wird die Brettposition in dem Augenblick, in dem Sie den Problem Modus beenden, automatisch gedruckt.

6.3 Drucker Einstellungen

Der Elite besitzt auch mehrere Drucker Options, unter denen gewaehlt werden kann. Diese Options sind andauernde Eigenschaften, die Sie fuer Ihre Ausdruecke wahlen koennen. Jede Option, wenn Sie erst einmal gewaehlt ist, wird in Effekt bleiben, bis Sie sich entscheiden, sie auszuschalten. Lesen Sie Abschnitt 111 fuer eine Erklaerung, wie die gewuenschten Drucker Options (Drucker an/aus, Drucken der Zeit mit dem Zug, Drucken in doppelter Groesse und Drucken in Figuren Symbol Algebraischer Notation) eingestellt werden.

6.4 Gebrauch von Modules

Der Elite Avant Garde besitzt die Moeglichkeit, Modules anzunehmen, welches die grundlegenden Faehigkeiten erhoegt und ihn zu einem noch abwechslungsreicheren Gegner macht. Jede Module wird ein eigenes Begleitheft beiliegen haben, welches die zusatzlichen Eigenschaften beschreibt. Die Modules werden in den Schaelter eingefuehrt, der vorn am Computergehaeuse liegt. Schieben Sie die Module vollkommen hinein, bis Sie genau passt. Benutzen Sie dabei gleichmaessigen Fingerdruck.



WICHTIGER HINWEIS

Dieses Geræet erzeugt und braucht Radio Frequenz Energie. Wenn es daher nicht genau nach den Anweisungen des Herstellers installiert und gebraucht wird, kann es Stoerungen im Radio- und Fernsehempfang verursachen. Das Geræet ist daraufhin getestet worden, dass es mit festgesetzten Bestimmungen und Regeln uebereinstimmt, um einen angemessenen Schutz gegen solche Stoerungen in einer Wohngegend zu bieten. Dennoch ist dies keine Garantie, dass in einer speziellen Installation nicht doch Stoerungen auftreten werden. Falls dieses Geræet Stoerungen im Radio- oder Fernsehempfang verursacht - dies kann durch Aus- und Einschalten festgestellt werden - wird der Gebraucher angehalten, diese Stoerung durch eine oder mehrere der folgenden Massnahmen zu korrigieren.

Verstellen Sie die Empfangsantenne.

Wechseln Sie die Lokation des Computers mit Hinsicht auf den Empfaenger.

Bewegen Sie den Computer vom Empfaenger fort.

Schliessen Sie den Computer an eine andere Steckdose an, so dass der Computer und Empfaenger an verschiedenen Zweigen des Stromnetzes liegen.

Wenn noetig, sollte der Gebraucher den Vertreter oder einen erfahrenen Radio/Fernseh-Techniker um Rat fragen.

Spielauzeichnungen

Weiss _____ Schwarz _____

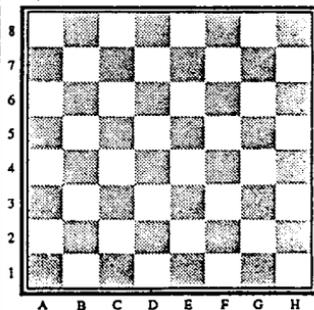
Datum _____ Computer Spielniveau _____

Ergebnis _____ Eröffnung _____

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		

41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		

81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		



Position n. d. Zug: # _____

— Weiss am Zug

— Schwarz am Zug