

EXCEL 68000

FIDELITY EXCEL 68000

MODELL NR. 6094

EXCEL 6800 MACH II

MODELL NR. 6097

Bedienungs- anleitung

GRUNDLEGENDE HINWEISE FÜR DAS SPIEL MIT DEM EXCEL 6800D

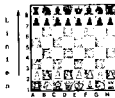
XX

Gegen den Schachcomputer spielen Sie wie gegen einen menschlichen Gegner - Sie machen einen Zug und der Computer antwortet mit seinem Zug. Der einzige Unterschied besteht natürlich darin, daß Sie die Züge des Computers auf dem Brett nachvollziehen müssen.

Führen Sie bitte die Züge wie nebenstehend abgebildet aus, indem Sie leicht mit der vorkanteten Grundfläche der Figur oder mit dem Finger auf die Mitte des Feldes drücken.



Die Figuren befinden sich in der Grundstellung. Bei Inbetriebnahme des Gerätes erklingt eine Tonfolge und die Leuchtdiode WHITE blinkt. Hieran erkennen Sie, daß Sie mit WEISS am Zuge sind, d.h. den ersten Zug ausführen müssen, um das Spiel zu beginnen. Nehmen wir an, daß Sie sich dazu entschlossen haben, den weißen Bauern von E2 nach E4 zu ziehen (Schnittpunkt der E-Linie mit der 2. Reihe zum Schnittpunkt der E-Linie mit der 4. Reihe, Diagramm Nr. 3), dann gehen Sie wie folgt vor:



1. Neigen Sie den Bauern und drücken mit ihm auf das Feld E2. An Aufleuchten der Diode des Feldes E2 erkennen Sie die ordnungsgemäße Bedienung.
2. Diesen Bauern setzen Sie nun auf dem Feld E4 ab und drücken ihn leicht an. Sie sehen am Erlöschen des Leuchtens E2, daß der Computer dies als korrekten Zug registriert hat. Das Blinken der Diode *E* als Anzeige dafür, daß Schwarz am Zuge ist und rechnet, werden Sie in diesem Falle nicht erkennen können, weil der Rechner aus seiner Eröffnungsbibliothek sofort geantwortet hat.
3. Der Computer wird Ihnen den von ihm ermittelten Zug durch einen Kontrollton und das Aufleuchten der Diode des Ausgangsfeldes mitteilen.
4. Drücken Sie nun mit dem schwarzen Stein auf das so gekennzeichnete Feld. Diese Diode erlischt und die des Zielfeldes leuchtet auf.
5. Nehmen Sie die schwarze Figur und drücken Sie mit ihr auf das Zielfeld. Bei korrekter Ausführung wird die LED dieses Spielquadrates erlöschen und die E-Diode leuchten um anzuzeigen, daß Weiß am Zuge ist.

Reihen

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

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

ABSCHNITT I - GRUNDLEGENDE FUNKTIONEN

1.1	Funktionsstauten und Kontrollleuchten.....	3
1.2	Batterie- und Netzbetrieb.....	5
1.3	Zugkorrekturen.....	5
1.4	Regelwidrige Züge.....	5
1.5	Ruchade.....	6
1.6	Schlagen 'in Vorbeigehen' (en-passant).....	6
1.7	Bauernumwandlung.....	6
1.8	Schachgebote und Mattschendigungen.....	6

ABSCHNITT II - BESONDERE EINRICHTUNGEN UND FUNKTIONSTASTEN

2.1	NEW GAME	Neues Spiel unter vorherigen Bedingungen.....	7
2.2	VERIFY	Stellungsüberprüfung und Stellungseingabe.....	7
2.3	Problemodus	Stellungsaufbau und -veränderungen.....	7
2.4	OPTIONS	Anwahl der Sonderfunktionen.....	9
2.5	LEVEL	Wahl der Spielstufen.....	10
2.6	TAKE BACK	Rücknahme eines Zuges.....	12
2.7	HINT	Zugvorschläge und Einblick in den Rechenvorgang.....	13
2.8	MOVE	Start und Abbruch des Rechenvorganges.....	13
2.9	CLEAR	Eingabendeckel.....	13
2.10	Display	14

ABSCHNITT III - SPIELGESTALTUNGSMÖGLICHKEITEN

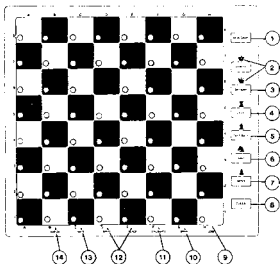
3.1	Feld A1	- Abschalten des Permanent Brain.....	15
3.2	Feld B1	- Ton an- und abschalten.....	16
3.3	Feld C1	- Spielüberwachungsfunktion (Monitormodus).....	16
3.4	Feld D1	- Wechsel der Spielrichtung.....	16
3.5	Feld E1	- Farbwechsel.....	16
3.6	Feld F1	- Abschalten der Turnierbibliothek.....	17
3.7	Feld G1	- Brett-frei-Funktion.....	17
3.8	Feld H1	- Anzeige der Restbedenkzeit (Countdown-Modus).....	17
3.9		- Rolliermodus.....	18

ABSCHNITT IV - REMISANNDIGUNGEN

4.1	Patt.....	19
4.2	Remis nach der 50-Züge-Regel.....	19
4.3	Remis durch 3-malige Stellungswiederholung.....	19

ABSCHRITT I - GRUNDLEGENDE FUNKTIONEN

1.1 FUNKTIONSTASTER UND KONTROLLEUCHTEN



FUNKTIONSTASTEN:

- 1 NEW GAME : Neues Spiel mit all den Einstellungen der vorherigen Partie
- 2 VERIFY : Stellungüberprüfung; in Verbindung mit OPTIONS können Stellungen/Probleme eingegeben werden
- 3 OPTIONS : Zusätzliche Wahlmöglichkeiten
- 4 LEVEL : Wahl der Spielstufen
- 5 TAKE BACK : Rücknahme von Zügen
- 6 HINT : Zugvorschläge und Einblick in den Rechenvorgang
- 7 MOVE : Farbwechsel; Start und Beendigung des Rechenvorganges
- 8 CLEAR : Beendigung des Wahl- und des Problemodus; Löschen der Anzeige eines regelwidrigen Zuges; Ausschalten der Kontrollleuchten nach Stellungüberprüfung oder Spielstärkewahl

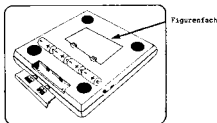
KONTROLLEUCHTEN:

- 9 I LOSE : Anzeige des Partieverlustes durch den Computer
- 10 DRAW : Remisreklamation
- 11 STALEMATE : Pattanzeige (in Verbindung mit DRAW-LED)
- 12 WHITE/BLACK : Anzeige der am Zuge befindlichen Partei
- 13 KATE : Anzeige bei Mattsetzung durch den Computer
- 14 CHECK : Anzeige von Schachgeböten

1.2 BATTERIE- UND NETZBETRIEB

Der EXCEL 59000 kann mit 4 Alkaline Baby-Zellen (Betriebsartschalter an der rechten Gehäuseseite auf "BATTERY" stellen) oder mit einem speziellen Netzadapter (Betriebsart "AC") betrieben werden. Verwenden Sie bitte ausschließlich die von der FIDELITY-Vertretung für diesen Computer erhältlichen Netzteile. Beim Gebrauch anderer Adapter und dadurch evtl. entstehender Schäden kann ansonsten keine Garantieleistung erbracht werden.

Um Batterien einzusetzen oder zu wechseln, entfernen Sie die Abdeckung des Faches auf der Geräteunterseite mit leichtem Druck in Pfeilrichtung und verfahren gemäß der folgenden Abbildung. Achten Sie auf richtige Polarität und vermeiden Sie direkten Kontakt der empfindlichen Leuchtdioden mit einer harten Unterlage.



1.3 ZUGKORREKTUREN

Wenn Sie das Ausgangsfeld bereits aktiviert haben, sich aber dann doch für einen anderen als den erwogenen Zug entscheiden, so können Sie entweder durch Drücken des Ausgangsfeldes oder der CLEAR-Taste diesen Vorgang zurücknehmen (auch hier wird die korrekte Ausführung daran erkennbar, daß die LED erlischt). Hiernach können Sie den Zug Ihrer Wahl ausführen.

1.4 REGELWIDRIGE ZÜGE

Der Computer wird nur regelgemäße Züge ausführen und annehmen. EXCEL zeigt Ihnen einen regelwidrigen Zug durch eine Tonfolge und das Leuchten der LED des Ausgangsfeldes an.

Wenn Sie einen Computerzug nicht richtig ausführen, ignoriert EXCEL die falsche Eingabe. Das korrekte Ausgangs- oder Zielfeld wird solange durch die dazugehörige LED markiert, bis das Gerät die richtige Eingabe registriert.

1.5 ROCHADE

Die Rochade ist gem. den international gültigen Schachregeln ein Königszug, d. h. Sie müssen zunächst den Königszug und dann den Turmzug (auch diesen mit Druck auf Ausgangs- und Zielfeld) ausführen. Der Turmzug wird Ihnen unterstützend vom Programm angezeigt.

Falls Sie bei der beabsichtigten Rochade versehentlich den Turm zuerst setzen, wird dies vom Computer nicht als Beginn der Rochade sondern lediglich als Turmzug gewertet. Mittels einer Zugrücknahme (Abschnitt 2.6) können Sie diesen Irrtum korrigieren.

1.6 SCHLÄGER "IM VORRÜCKEN" (en-passant)

Selbstverständlich beherrscht der EXCEL die en-passant-Regel. Zunächst wird in der üblichen Form durch die Leuchtdioden des Ausgangs- und des Zielfeldes der Bauernzug angezeigt. Danach erinnert Sie der Computer durch die LED des betreffenden Feldes, den geschlagenen Bauern vom Brett zu nehmen. Ein leichter Druck auf das gekennzeichnete Quadrat teilt dem Computer den Abschluss des Zuges mit.

1.7 BAUERNUMWANDLUNG

Die FIDE-Regeln besagen, daß jeder Bauer, der ein Feld der letzten Reihe erreicht hat, als Teil des gleichen Zuges nach Wahl des Spielers gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der gleichen Farbe ausgetauscht werden muß. Diese Umwandlung hat sofortige Wirkung.

Wenn Sie mit einem Bauern ein Umwandlungsfeld erreichen, erinnert Sie das Programm durch Blinken der Dioden dieses Quadrates an Ihre Wahlpflicht (im Display erscheint außerdem "Pr *"). Drücken Sie einfach das Symbol der gewünschten Figur auf der Bedienungsleiste und EXCEL wird seinen Rechenvorgang starten.

Erreicht der Computer mit einem Bauern die gegnerische Grundreihe, so wandelt er ihn aufgrund seiner Berechnungen in eine der vorgehännten Figuren um (üblicherweise in eine Dame).

Mit Hilfe einer Stellungsüberprüfung (Abschnitt 2.2) können Sie sich entsprechend vergewissern.

1.8 SCHWACHGEBOTE UND MATTANKÜNDIGUNGEN

Bei Schwachgeboten blinkt die CHECK-LED. Stellt das Programm fest, daß es den menschlichen Kontrahenten bald mattsetzt, kündigt es dies mit der C(Mate)-Diode und der Anzeige "n x" im Display an (x = Anzahl der Züge bis zum Matt). Nach Drücken der CLEAR-Taste wird der Zug angezeigt. Nach dem letzten Zug der zum Matt führenden Folge erscheint "n x" im Display und die MATE-LED blinkt. I-LOSE blinkt und im Display steht "-n", wenn Sie EXCEL mattgesetzt haben.

ABSCHNITT II - SONDERFUNKTIONEN

2.1 NEW GAME

Mit dieser Taste wird die Grundstellung der Figuren eingestellt, so daß Sie auf einfache Weise eine neue Partie spielen können. Bitte beachten Sie, daß hierbei alle beim vorherigen Spiel eingestellten Bedingungen erhalten bleiben.

Sollen jedoch alle vorherigen Eingaben gelöscht werden, um mit der vom Programm vorgegebenen Grundeinstellung spielen zu können, so aktivieren Sie die Tasten OPTIONS und dann NEW GAME.

Hinweis: Nach dem Einschalten des Gerätes oder einer vollständigen Speicherlöschung durch OPTIONS - NEW GAME ist immer die Spielstufe 1 voreingestellt.

2.2 VERIFY

Die nachstehenden zwei spezifischen Funktionen können mit dieser Taste angewählt werden.

Mit VERIFY allein läßt sich eine Stellungsüberprüfung vornehmen. In Kombination mit OPTIONS ist es möglich, die Stellung auf dem Spielfeld zu verändern (Problemodus).

Die Stellungsüberprüfung können Sie nur während Ihrer Bedenkzeit durchführen, also nicht während der Computer rechnet. Hierzu drücken Sie zunächst die VERIFY-Taste (im Display können Sie * - P b - * lesen), dann auf der Bedienungsleiste das Symbol der Figur, deren Standort Sie feststellen wollen, z.B. bei einem Bauern die MOVE-Taste. Jedemal wenn Sie ein Figurensymbol aktivieren, zeigt Ihnen der Computer mit den LED an, auf welchen Feldern sich die gesuchten Steine befinden.

Befindet sich auf einem Spielquadrat ein weißer Stein, so leuchten die Dioden stetig, während sie bei schwarzen Steinen blinken.

Auf diese Art und Weise können Sie nach entsprechender Symbolvorgabe den Standort jeder Figur feststellen. Nach Beendigung der Überprüfung verlassen Sie den Modus durch Betätigen von CLEAR.

2.3 PROBLEMODUS (Stellungsaufbau und -veränderungen)

Eine wichtige Aufgabe der VERIFY-Taste wird in Verbindung mit der OPTIONS-Taste wahrgenommen. Über das Drücken von OPTIONS (Display: * - O P - *) und das nachfolgende Betätigen der VERIFY-Taste (Anzeigefenster: * - P b - *) gelangen Sie in den Problemodus.

In dieser Betriebsart können Sie - allerdings nicht während der Computer rechnet - beliebige Veränderungen durchführen, z.B. den Standort von Figuren verändern, die Spielrichtung wechseln oder durch Hinzufügen oder Entfernen von Figuren eine Seite stärken oder schwächen etc.

Außerdem können Sie dem Computer Mattprobleme zur Lösung eingeben. Zur praktischen Erprobung der geschilderten Möglichkeiten haben wir folgendes Beispiel ausgewählt:

1. Drücken Sie die NEX-GAME-Taste und bauen Sie die Grundstellung auf
2. Betätigen Sie nacheinander die OPTIONS- und VERIFY-Taste, um den Problem-Modus anzuwählen. Nun drücken Sie die Symboltaste für Bauern (= MOVE); es leuchten alle LED der 2. Reihe (= alle weißen Bauern befinden sich auf den Feldern A2 bis H2) und es blinken sämtliche LED der 7. Reihe (d.h. alle schwarzen Bauern befinden sich auf den Feldern A7 - H7).
3. Drücken Sie nun auf das Feld H7 und die H7-LED erlischt. Damit haben Sie den schwarzen Bauern von diesem Quadrat entfernt. Nachmaliges Drücken dieses Feldes bewirkt, daß dort nun ein weißer Bauer steht, welches durch das Leuchten der H7-Diode angezeigt wird. Wenn Sie erneut drücken, steht der schwarze Bauer wieder auf seinem Feld.

Wir empfehlen Ihnen, sich anhand des Aufbaus der nachstehenden Beispielstellung mit dieser Funktion vertraut zu machen, bevor Sie dazu übergehen, kompliziertere Stellungen aufzubauen:

1. Bauen Sie die Grundstellung auf.
2. Drücken Sie die OPTIONS-Taste.
3. Drücken Sie die VERIFY-Taste.
4. Drücken Sie die MOVE-Taste (Bauernwechsell).

Die die Felder der zweiten Reihe kennzeichnenden Dioden (A2 - H2) leuchten. Nach Druck auf das Feld E2 blinkt dessen Diode und nach nachträglicher Betätigung erlischt sie. Das Feld E2 ist jetzt frei.



5. Setzen Sie den Bauern mit Druck auf das FELD E4 ab. Durch Leuchten der Diode E4 zeigt der Computer an, daß er einen weißen Bauern auf E4 registriert hat.
6. Drücken Sie mit dem schwarzen Bauern auf das FELD D7 (die D7-Diode erlischt). Setzen Sie diesen Bauern mit Druck auf das FELD D5 ab (D5-Diode leuchtet). Betätigen Sie erneut das FELD D5 und die D5-Diode blinkt als Zeichen für die Annahme eines schwarzen Bauern auf D5. Das Feld D7 ist unbesetzt.

7. Drücken Sie die KINT-Taste unter dem Springersymbol. Die LED B1 und G1 zeigen durch ihr Leuchten die Position der weißen Springer an, während die LED B8 und G8 blinken, um die Standorte der schwarzen Springer zu kennzeichnen.
8. Nach zweimaligen Druck auf das Feld G1 leuchtet die G1-Diode nicht mehr, für das Gerät ist das Feld unbesetzt.
9. Drücken Sie auf das FELD F3 (LED leuchtet). Auf diesem Feld wurde ein weißer Springer registriert.
10. Drücken Sie CLEAR, um diesen Eingabebodus zu verlassen.
Damit ist die obige Stellung auf dem internen Spielfeld des Rechners hergestellt.

Zur besseren Einprägung sei noch einmal angewerkt:

1. Keine Feld-LED leuchtet = kein Stein auf diesem Feld
2. Eine Feld-LED leuchtet = ein weißer Stein der gewählten Art auf diesem Feld
3. Eine Feld-LED blinkt = ein schwarzer Stein der gewählten Art auf diesem Feld.

Vorgehensweise beim Stellungsaufbau:

1. OPTIONS-Taste
2. VERIFY-Taste
3. TASTE unter dem gewählten SYMBOL
4. Änderungen:
 - a. Druck auf ein leeres Feld = weißer Stein
 - b. Druck auf ein von Weiß besetztes Feld = schwarzer Stein
 - c. Druck auf ein von Schwarz besetztes Feld = weißer Stein
5. CLEAR-Taste zur Beendigung der Stellungseingabe.

Für die Brett-frei-Funktion bitte die Tastenfolge OPTIONS und FELD G1 wählen.

Nach einer Stellungseingabe geht der Computer davon aus, daß Weiß am Zuge ist.

Geben Sie daher einen Zug für Weiß ein oder veranlassen Sie den Computer mit der MOVE-Taste die Führung der weißen Steine zu übernehmen.

Nach OPTIONS, E1 und CLEAR geht der Computer davon aus, daß Schwarz am Zuge ist (vergl. Abschnitt 3.5)

2.4 OPTIONS-TASTE

Nach Drücken dieser Taste wird im Display " - O P - " angezeigt. Die verschiedenen Modi, die mit dieser Taste angewählt werden können, werden in Abschnitt III näher erläutert.

2.5 LEVEL-TASTE (Wahl der Spielstufen)

Der 68000 ist mit 33 verschiedenen Spielstufen ausgestattet. Nach dem Einschalten des Computers ist automatisch die Stufe 1 eingestellt. Wenn Sie auf die LEVEL-Taste drücken, erscheint in der Anzeige "LE A1". Nun können Sie durch Aktivierung eines der Spielquadrate gew. der nachstehenden Darstellung die Spielstufe ändern. Eine detaillierte Beschreibung der Stufen folgt nach dem Diagramm.

SPIELSTUFENÜBERSICHT

FESTE STUFEN

ZEIT PRO SEITE

(DURCHSCHNITT) QUANT-

ANW. DES

ZUG/ZEIT STUFEN

BELEGTES SPIELQUADRAT FÜR DIE
ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFEFESTE
STUFEMATT-
STUFEN

3,5 Min. 40/2,5 Std	3 Stunden pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				8 Halbtage	Matt in 8
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
1 Min. 40/2 Std	2 Stunden pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				7 Halbtage	Matt in 7
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
2 Min. 30/10 Min	1 Stunde pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				6 Halbtage	Matt in 6
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
1 Min. 60/60 Min	30 Minuten pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				5 Halbtage	Matt in 5
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
10 Sek. 60/30 Min	20 Minuten pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				4 Halbtage	Matt in 4
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
15 Sek. 60/15 Min	15 Minuten pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				3 Halbtage	Matt in 3
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
10 Sek. 60/10 Min	10 Minuten pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				2 Halbtage	Matt in 2
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
5 Sek. 60/5 Min	5 Minuten pro Seite	ANALYSE- ODER FERNSCHACHSTUFE				1 Halbtage	Matt in 1
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Feste Stufen (A1 - AB)

Diese Spielstufen mit voreingestellter Zeitkontrolle werden durch Aktivierung von LEVEL, einem Feld der A-Linie (A1-AB) und nachfolgendes CLEAR angewählt. Die Übersicht zeigt die durchschnittliche Rechenzeit pro Zug und die Anzahl der Züge, die bis zur Zeitkontrolle absolviert werden müssen. Für die Spielstufe 1 bedeutet dies beispielsweise, daß der Computer ca. 5 Sekunden Rechenzeit pro Zug in Anspruch nimmt und 60 Züge innerhalb von 5 Minuten ausführen wird.

Countdown-Stufen (B1-B8)

Mit LEVEL, einem Feld der B-Linie und CLEAR wird die Gesamtzeit für eine komplette Partie vorgegeben. Im Display ist für beide Seiten gleichzeitig die jeweils verbleibende Restbedenkzeit sichtbar, zunächst werden Minuten und in der letzten Minute die Sekunden angezeigt. Sollte ein Spieler die zur Verfügung stehende Zeit überschreiten ohne den Gegner mattgesetzt zu haben, so ist die Partie für ihn verloren (Remis, wenn der Gegner nicht genügend Material zum Mattsetzen hat). Die Zeitüberschreitung wird durch Blinken der Anzeige reklamiert.

Feste Suchtiefe (G1-G8)

Diese Stufen, die mit der Tastenfolge LEVEL, FELD G1-G8 und CLEAR angewählt werden, begrenzen den Rechenhorizont des Gerätes. So wird durch die Stufe G1 die Suchtiefe auf einen Halbzug (ein Zug von Weiß oder Schwarz) begrenzt; Stufe G2 limitiert die Suchtiefe auf 2 Halbzüge (1 Zug für jede Seite) usw. Bei Verwendung der Stufen G1 bis G8 wissen Sie jedoch nicht nur, wie tief Ihr elektronischer Gegner rechnet, sondern Sie können auch Ihre Fähigkeit zur Vor-ausberechnung von Varianten trainieren; die erzielten Fortschritte lassen Sie an der Anzahl der von Ihnen erzielten Siege ab.

Matt-/Problemlufen (H1-H8)

Mit der Mattsuchstufe (LEVEL, FELD H1-H8, CLEAR) geben Sie dem Computer vor, in wieviel Zügen ein eingegebenes Problem zu lösen ist. Wenn Sie beispielsweise eine Stellung aufgebaut haben, die ein Matt in 6 Zügen beinhaltet, wird EXCEL nach Einstellung von H6 dieses Matt-in-6 suchen. Sobald das Gerät die Lösung findet, wird im Display "H6" sichtbar und die MATE-Diode leuchtet. Nach Betätigung von CLEAR wird der erste Zug der zum Matt führenden Folge angezeigt. An dieser Stelle können Sie unmittelbar nach Eingabe des Computerzuges die MOVE-Taste noch einmal drücken, um den Computer nach einer weiteren Lösung des Problems in 6 Zügen suchen zu lassen.

Der nächste zum Matt führende Zug wird angezeigt (Display: "M3 "), wenn Sie den Computerzug und eine Antwort eingeben.

Wenn EXCEL kein Matt innerhalb der angegebenen Anzahl von Zügen finden, so ist im Display " M X " sichtbar.

Analyse- oder Fernsichtstufe

Diese Stufe wählen Sie mit LEVEL, irgendeinem Feld der Linien C, D, E oder F und CLEAR an.

In dieser Einstellung wird der Computer so lange rechnen, bis er ein erzwungenes Matt findet oder Sie den Rechenvorgang mit der MOVE-Taste abbrechen. Er wird dann den nach seinen Berechnungen besten Zug ausführen.

Informationen darüber, wie die aktuelle Suchtiefe im Display angezeigt wird, finden Sie im Abschnitt über das Display (2.10).

2.6 TAKE-BACK (Rücknahme eines Zuges)

Mit dieser Taste können Sie bis maximal 256 Halbzüge einer Partie (128 Züge von jeder Partei) zurücknehmen, was selbst unter ungewöhnlichen Umständen zureichen sollte.

Während Ihrer Bedenkzeit können Sie sich mit der TAKE-BACK Taste das Zielfeld des letzten Computerzuges anzeigen lassen. Wenn Sie nun auf dieses Quadrat drücken, so leuchtet die Diode des Ausgangsfeldes. Nach Druck auf dieses Feld erlöschen diese LED und zeigen damit an, daß der Zug ordnungsgemäß zurückgenommen wurde.

Sie können nun in der üblichen Art und Weise entweder einen Alternativzug für den Computer ausführen oder mit der Zurücknahme fortfahren, indem Sie TAKE-BACK erneut betätigen.

Sollte es sich bei dem zurückgenommenen um einen Schlagzug handeln, wird Sie der Computer mittels der Leuchtdiode daran erinnern, die geschlagene Figur wieder einzusetzen. Hierzu drücken Sie einfach auf das durch das Läpchen gekennzeichnete Feld. Sollten Sie nicht mehr wissen, um welche Figur es sich dabei handelte, so ist dies kein Beinbruch. Mit Hilfe der VERIFY-Taste (siehe Erläuterungen unter 2.2) können Sie es leicht feststellen.

Mit der Tastenfolge OPTIONS, TAKE-BACK springen Sie zum Anfang der Partie, die Sie nach Drücken der HINT-Taste nachspielen können, indem Sie die dann angezeigten Züge ausführen. Die gespeicherte Zugfolge bleibt so lange erhalten, bis Sie NEW-GAME drücken.

2.7 HINT

Die verschiedenen Funktionen dieser Taste hängen davon ab, zu welchem Zeitpunkt sie betätigt wird.

a) wenn der Spieler am Zug ist:

EXCEL zeigt Ihnen durch Leuchten des Ausgangs- und Blinken des Zielfeldes die auf seinen Zug erwartete beste Antwort. Wollen Sie diese Zugerempfehlung nicht annehmen, so drücken Sie einfach CLEAR und führen einen anderen Zug aus.

b) während der Rechenzeit des Computers:

EXCEL zeigt Ausgangs- und das Zielfeld des Zuges an, der momentan analysiert wird.

c) nach Zugrücknahmen

Hier zeigt der 6800C Ausgangs- und Zielfeld des zuletzt zurückgenommenen Zuges an. Eine zurückgenommene Zugfolge kann durch Ausführung des Zuges und erneutes Drücken von HINT wieder 'vorwärts' gespielt werden, bis deren Ende durch eine Tonfolge signalisiert wird.

Mit CLEAR gelangen Sie aus diesem Modus in das Normalspiel zurück.

2.8 MOVE

Auch mit dieser Taste können verschiedene Funktionen angewählt werden. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie am Zuge sind, dann werden die Spielfarben gewechselt, d.h. der Computer spielt mit Ihrer Stellung weiter.

Durch wiederholtes Betätigen wird erreicht, daß der Computer gegen sich selbst spielt.

Wird diese Taste während des Rechenvorganges gedrückt, bricht der Computer seine Analyse ab und zeigt seinen Gegenzug an.

2.9 CLEAR

Diese Taste hat ebenfalls verschiedene Anwendungsbereiche:

1. Ein durch Drücken des Ausgangsfeldes begonnener Zug (Anzeige durch Dioden) wird gelöscht, so daß ein anderer Stein gesetzt werden kann.
2. Rücknahme eines regelwidrigen Zuges.
3. Beendigung der Anwahl von verschiedenen Sonderfunktionen (Abschnitt III).
4. Abschluß der Spielstufeneingabe.
5. Auf Aktivierung während des Rechenvorganges (ca. 2 Sekunden) kann im Display die Gesamtrechenzeit des Computers abgelesen werden; wird sie während der Bedenkzeit des Spielers betätigt, so zeigt EXCEL die verstrichene Gesamtbedenkzeit seines Gegners an.

7.10. DISPLAY

Das Anzeigefenster dient neben den Leuchtdioden als Mittel der Kommunikation zwischen Ihnen und dem Computer. Wurden keine Sonderfunktionen angewählt, wird im Display die aktuell verbrauchte Rechenzeit angezeigt, und zwar jeweils für die am Zug befindliche Partei.

Nach Abschluß der Computerberechnungen ist die Notation des auszuführenden Computerzuges sichtbar, womit gleichzeitig die LED-Anzeige von Ausgangs- und Zielfeld bestätigt wird.

Weitere Einzelheiten, z. B. über den Rolliermodus oder Countdown-Anzeige finden Sie im Abschnitt III.

ABSCHNITT III - SONSTIGE SPIELGESTALTUNGSMÖGLICHKEITEN

.....

Zusätzlich zu den bereits beschriebenen Funktionen stehen Ihnen weitere Wahlmöglichkeiten zur Verfügung, um das Spiel gegen dieses Gerät abwechslungsreich und interessant zu gestalten. Diese zusätzlichen Funktionen können Sie vor dem Spiel und während Sie am Zuge sind zu- und abschalten.

Mit OPTIONS wird das Spiel unterbrochen, damit Ihnen die Felder A1 bis H1 als Wahltafeln gem. nachstehender Übersicht zur Verfügung stehen. Die korrekte Auswahl wird Ihnen durch die Anzeige "-DP-" im Display signalisiert.

ABSCHALTEN PERMANENT BRAIN	KONTROLLEN AUS	MONITOR- MODUS	WECHSEL DER SPIEL- RICHTUNG	FARB- WECHSEL	ABSCHALTEN DER TURNIER- BIBLIOTHEK	BRETT- FREI- FUNKTION	COUNT- DOWN- MODUS
○	○	○	○	○	○	○	○
A	B	C	D	E	F	G	H

Nach der OPTIONS-Taste aktivieren Sie durch Druck das der gewünschten Funktion zugewiesene Feld. Die Diode bestätigt durch Aufleuchten Ihre Eingabe, die Sie durch nochmaliges Drücken des Feldes wieder aufheben können, was mit dem Erlöschen der Kontrollampe quittiert wird. Es ist möglich, mehrere Sonderfunktionen parallel zu schalten. Auch diesen Modus verlassen Sie mit der CLEAR-Taste.

Für den Fall, daß Sie Ihre Eingabe mit der CLEAR-Taste bereits abgeschlossen haben, aber noch eine Veränderung vornehmen wollen, brauchen Sie nur OPTIONS noch einmal zu drücken, um erneut in diesen Modus zu gelangen. Halten Sie eine oder mehrere Möglichkeiten von A1, B1, C1, D1, F1 oder H1 zugeschaltet, wird Ihnen das durch die dazugehörenden LED angezeigt, während dies bei den Funktionen E1 und G1 NICHT der Fall ist, weil sie entweder keine Dauerfunktionen sind (Brett-frei-Funktion) oder jeweils einzeln angewählt werden müssen (Farbwechsel).

3.1 FELD A1 - ABSCHALTEN DES PERMANENT BRAIN

Durch diese Funktion werden alle wählbaren Spielstärken/-stufen durch Begrenzung auf die vorgegebene durchschnittliche Rechenzeit "geschwächt".

Der Computer rechnet normalerweise auf der Grundlage des von ihm erwarteten Gegenzuges während Ihrer Bedenkzeit weiter, was die Spielstärke natürlich erheblich erhöhen kann. Haben Sie z. B. die Spielstufe 1 (Rechenzeit ca. 5 Sekunden) gewählt und über einen Zug 2 Minuten nachgedacht, so hat EXCEL für den Fall, daß Sie den von ihm erwarteten Gegenzug ausführen, eine Gesamt-Rechenzeit von mehr als 2 Minuten zur Verfügung gehabt. Dies entspricht der Spielstufe A6!

Mit dem Feld A1 wird nun das Ausnutzen der gegnerischen Bedenkzeit unterdrückt, welches einer Erhöhung der Spielstufenanzahl gleichkommt.

3.2 FELD B1 - TON AN- UND ABSCHALTEN

Mit dem FELD B1 kann der Kontrollton während des Spiels beliebig oft ab- und zugeschaltet werden. Auch diese Option war mit CLEAR beendet werden.

3.3 FELD C1 - SPIELÜBERWACHUNGSFUNKTION (Monitormodus)

Mit der eingeschalteten Spielüberwachungsfunktion (OPTIONS, C1 und CLEAR) übernimmt EXCEL eine Schiedsrichterrolle, in der er die Züge von menschlichen Spielern überwacht und Regelwidrigkeiten anzeigt. Solange die ausgeführten Züge in der Eröffnungsbibliothek enthalten sind, können über HINT Zugvorschläge abgerufen werden.

Diese Funktion ergänzt den Problemodus auf sinnvolle Weise. Ist der Verlauf einer Partie bekannt, kann man die Eröffnungszüge eingeben und nach Erreichen der gewünschten Stellung mit MOVE den Rechenvorgang starten, wobei der Computer für die dann am Zuge befindliche Partei rechnet. In der Kombination mit der Analysestufe läßt sich so eine Schwachpartie auf Stärken und Schwächen der Spieler untersuchen. Indem man seine Lieblingsvariante vorgibt, ist ein gezieltes Eröffnungstraining möglich.

Mit der Tastenfolge OPTIONS, FELD C1, CLEAR heben Sie diesen Modus auf. Der Übergang zum regulären Spielbetrieb wird durch Ausführen eines Zuges erreicht.

3.4 FELD D1 - WECHSEL DER SPIELRICHTUNG

Die Tastenfolge OPTIONS, FELD D1, CLEAR erlaubt den Wechsel der Spielrichtung. Nach Eingabe sind die schwarzen Figuren auf der ersten und zweiten Reihe, die weißen auf der siebten und achten Reihe aufzustellen (schwarzer König auf dem Feld D1, weißer König auf D8).

Die Aufstellung kann mit VERIFY auf Korrektheit überprüft werden. Nach MOVE beginnt EXCEL mit einem Zug für Weiß die Partie.

3.5 FELD E1 - FARBWECHSEL

Diese Möglichkeit wird in erster Linie in Verbindung mit dem Problemodus gebraucht. Nach der Eingabe einer Stellung geht der Computer davon aus, daß er mit Weiß am Zuge ist. Soll er jedoch mit Schwarz ziehen, ist die Farbe mit OPTIONS, FELD E1, CLEAR zu wechseln.

2.6. FELD F1 - ABSCHALTEN TURNIERBIBLIOTHEK

Die Auswahl der Option F1 schaltet die Turniereröffnungsbibliothek aus. Diese Bibliothek ist auf wenige spezielle Varianten, welche als gut für den Computer erachtet werden, ausgerichtet. Nach dem Ausblenden dieser besonderen Bibliothek wählt das Gerät aus einer größeren Anzahl von Eröffnungen aus, das Spiel dem Rechner wird variationsreicher und flexibler.

2.7. FELD G1 - BRETT-FREI-FUNKTION

Mit OPTION, FELD G1, CLEAR werden alle Figuren vom programminternen Spielfeld gelöscht. Diese Funktion wird primär in Verbindung mit dem Problemmodus gebraucht. HINWEIS: Nach CLEAR blinken die Dioden für Patt und Resze (STALEMATE und DRAW, F und G) als Bestätigung dafür, daß das Brett nun für eine Eingabe frei ist. Nach erneuter Betätigung von CLEAR können Sie mit der Tastenfolge OPTIONS, VERIFY im Problemmodus die gewünschte Stellung aufbauen.

3.8. FELD H1 - ANZEIGE DER RESTBEDENKZEIT (Countdown-Modus)

Mit OPTION, FELD H1, CLEAR wird eine Spezialfunktion angewählt, die sich in Verbindung mit den höheren Spielstufen besonders für Testzwecke eignet. Hierbei wird nach Eingabe des Zuges die voraussichtliche Rechenzeit für den Antwortzug, die sich für EXCEL aus der eingestellten Spielstufe und der bereits verbrauchten Bedenkzeit ergibt, im Display eingeblendet und rückwärts laufend die verbleibende Zeit (Countdown-Modus) angezeigt. Sollten sich in der jeweiligen Stellung komplexe Probleme ergeben, stellt sich der 68000 automatisch auf den erhöhten Zeitverbrauch ein und ändert dementsprechend den angekündigten Zeitbedarf. Keinesfalls wird der Computer jedoch weniger Zeit als zunächst angegeben verbrauchen.

In Verbindung mit den Spielstufen B1-B8, die bereits als Countdown-Stufen ausgewiesen sind, wird eine zusätzliche Anzeigeform angeboten. Normalerweise wird hier die verbleibende Bedenkzeit im geteilten Anzeigeformat, d.h. zwei Ziffern für jede Partei, dargestellt. Ist H1 zusätzlich aktiviert steht das gesamte vierstellige Display für die exakte Anzeige der Restbedenkzeit in Stunden und Minuten resp. Minuten und Sekunden der am Zuge befindlichen Partei zur Verfügung.

3.9 POLLIERPROZESS

Über das vorhandene Anzeigefenster können je nach Einstellung weitere Informationen abgerufen werden. Nach dem Einschalten des Computers ist ohne besondere Voreinstellungen im Display die verbrauchte Rechenzeit für die an Zuge befindliche Partei sichtbar und nach Abschluß des Rechenvorganges wird der Computerzug in alphanumerischer Form angezeigt. Zusatzinformationen können Sie durch Zuschaltung der besonderen Anzeigen A1 bis H1 gem. der nachstehenden Übersicht erhalten (WICHTIG: AKTIVIERUNG/DEAKTIVIERUNG NUR WÄHREND DES RECHENVORGANGES!).

VER- BRAUCHTE RECHEN- ZEIT	RECHEN- TIEFE/ VARIANTE/ HALBZUG	STEL- LUNGS- BEWER- TUNG	BERECH- NETE KNOTEN/ SEKUNDE	1. ZUG DER HAUPT- VARIANTE	2. ZUG DER HAUPT- VARIANTE	3. ZUG DER HAUPT- VARIANTE	4. ZUG DER HAUPT- VARIANTE
A	B	C	D	E	F	G	H

Zu- und Abschalten erfolgt durch Drücken auf die vorbezeichneten Felder. Wenn Sie mehrere Funktionen gleichzeitig anwählen, wechselt die Anzeige in regelmäßigen Intervallen.

Feld A1 - Anzeige der verbrauchten Rechenzeit

Diese nach Inbetriebnahme des Gerätes automatisch eingestellte Grundfunktion ist nur dann abschaltbar, wenn mindestens eine andere Zusatzinformation im Display angezeigt wird.

Feld B1 - Anzeige der Rechentiefe

Um zu sehen, wie weit EXCEL vorausrechnet, drücken Sie B1 während der Computer "denkt". Eine Anzeige von beispielsweise "12 3" bedeutet, daß der Schachrechner zur Zeit den 3. Halbzug untersucht und bislang 12 Varianten auf dieser Suchebene überprüft hat.

Feld C1 - Stellungsbewertung

Nach Drücken von C1 erhalten Sie die Bewertung der gegenwärtigen Stellung. Diese Beurteilung wird von positionellen und (vorwiegend) materiellen Gesichtspunkten befreit. -1.00 bedeutet, daß sich der Computer eine Bauereinheit im Nachteil befindet. Eine Stellungsbewertung ohne Vorzeichen ist ein Vorteil für das Gerät zu interpretieren.

Bewertungsübersicht: 1.00 = Bauer; 3.00 = Läufer/Springer; 5.00 = Turm;

9.00 = Dame; 00.00 = Patz, Remis, ausgeglichene Stellung.

Feld_Q1 - Anzahl der berechneten Knoten pro Sekunde

Je nach Komplexität der Situation auf dem Brett werden durchschnittlich 1000 bis 1400 Stellungen pro Sekunde überprüft.

Felder_E1, F1, G1 und H1 - Zugfolge Hauptvariante.

Je nach gewähltes Feld wird der erste bis vierte Zug der vom Computer berechneten Hauptvariante angezeigt; das ist die Folge von Zügen, die das Programm als beste Fortsetzung in dieser Stellung ansieht.

ABSCHNITT IV - REMISANKÜNDIGUNGEN

EXCEL kündigt Ihnen selbstverständlich ein erzwungenes Matt an. Darüberhinaus werden drei verschiedene Arten von Unentschieden erkannt und reklamiert: Patt, Remis nach der 50-Züge-Regel und Remis durch dreimalige Stellungswiederholung. Für die verschiedenen Mitteilungen, die es Ihnen zu machen hat, bedient sich das Programm unterschiedlicher Anzeigen:

4.1 PATT

Eine Partie ist unentschieden (Remis), wenn der König des am Zug befindlichen Spielers nicht in Schach steht, dieser Spieler aber keinen regelgemäßen Zug ausführen kann. Man sagt dazu "der König ist patt". Damit ist die Partie sofort beendet. Eine entsprechende Anzeige erfolgt durch das Blinken der Patt und Remis Leuchtdioden (STALEMATE und DRAW). Im Display erscheint "dr *".

4.2 REMIS NACH DER 50-ZÜGE-REGEL

Eine Partie ist unentschieden, wenn mindestens 50 aufeinanderfolgende Züge von jeder Seite geschahen sind, ohne daß eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen wurde. Dies wird durch den Computer mit der DRAW-Diode reklamiert. In der Anzeige ist "dr 50" sichtbar.

Nach CLEAR können Sie trotzdem mit dem Spiel fortfahren.

4.3 REMIS DURCH DREIMALIGE STELLUNGSWIEDERHOLUNG

Eine Partie ist unentschieden, wenn die gleiche Stellung mit den gleichen Zugmöglichkeiten zum dritten Male

- a) mit dem Computer am Zuge unmittelbar herbeigeführt werden kann; in diesem Falle blinkt die Remis-LED (DRAW) und das Display zeigt "dr C3".
- b) vom Spieler herbeigeführt wurde; es blinkt die Remis-LED (DRAW) und das Display zeigt "dr H3".

In beiden Alternativen ist mit CLEAR eine Fortführung des Spiels möglich.