

Modular Game System

Sargon 2.5

BETRIEBSANLEITUNG

MULTISPIEL-COMPUTER

Alleinvertrieb für die Bundesrepublik Deutschland:

SANDY ELECTRONIC

VERTRIEBS GMBH

Leopoldstraße 79 · 8000 München 40

Telefon: 089 / 39 82 46

MGS MULTISPIEL-COMPUTER

Zur Einführung

Beim Chafitz Multispiel-Computer sind Modul, Spielbrett und Tastaturaufgabe austauschbar. Neben Schach können Sie (sofern Sie die entsprechenden Module besitzen) mit demselben Computer auch

- Dame
- und Black Jack (17+4)

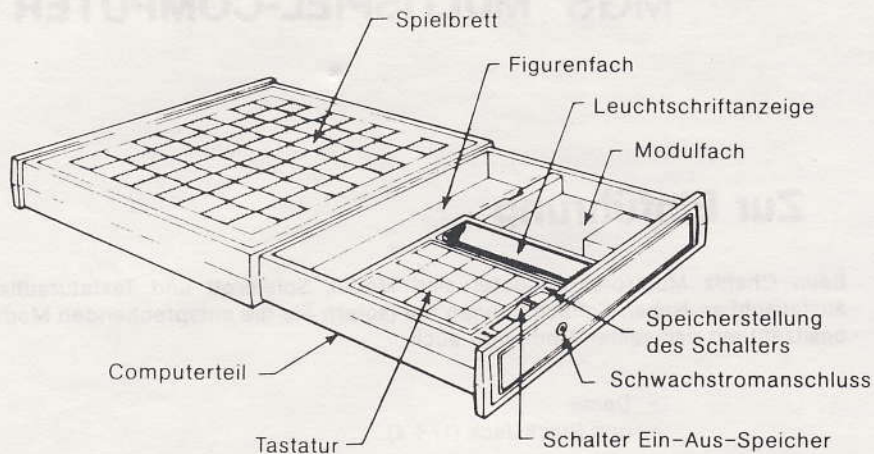
spielen. Module für weitere Spiele sind in Vorbereitung.

Ein grosser Vorteil des austauschbaren Moduls besteht darin, dass Sie bei Fortschritten in der Programmtechnik nur das Modul und nicht den Computer ersetzen, um mit Ihrem Gerät stets auf dem neuesten Stand der Entwicklung zu sein.

Der Computer und seine Elemente

Beschreibung der Elemente

| | |
|--------------------------------|---|
| Spielbrett | ist je nach dem entsprechenden Spiel austauschbar und wird mit dem jeweiligen Modul geliefert |
| Figurenfach | zur Aufbewahrung der Figuren |
| Leuchtschriftanzeige | alphanumerisch, in türkis |
| Modulfach | hier wird das entsprechende Modul untergebracht |
| Speicherstellung des Schalters | unterbrochene Spiele können zur späteren Fortsetzung eingespeichert werden. Dabei wird der Schalter von «ON» auf «MEM» geschoben. Bei Netzbetrieb kann das unterbrochene Spiel unbeschränkt, bei Akkubetrieb bis zu 24 Stunden eingespeichert werden. |
| Schwachstromanschluss | zum Anschluss des Netzgerätes |
| Tastaturaufgabe | ist je nach dem entsprechenden Spiel austauschbar und wird mit dem jeweiligen Modul geliefert. |
| Computerteil | lässt sich in das Gehäuse einschieben, aber nur ausgeschaltet oder mit Schalter auf Speicherstellung (wegen Hitzestau) |



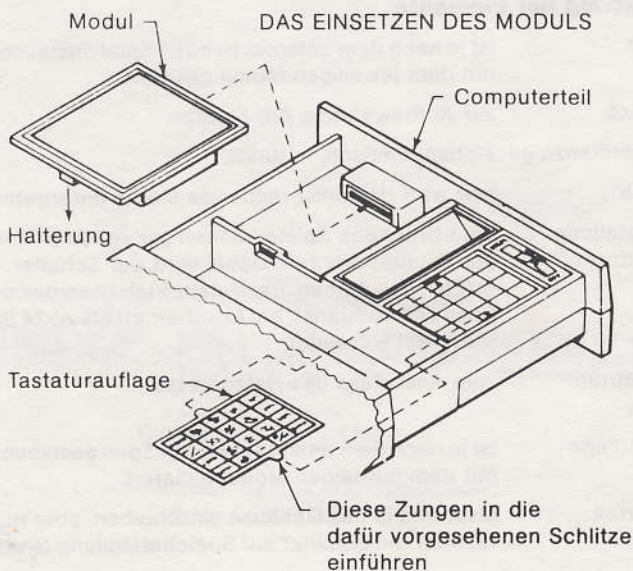
Das Modul

Die Lieferung eines Moduls besteht aus:

- a) dem Modul
- b) Figuren oder Steine (falls für das entsprechende Spiel erforderlich)
- c) einer Tastaturauflage
- d) einem Spielbrett (falls für das entsprechende Spiel erforderlich)

Das Modul darf nur in das Modulfach eingeführt werden, wenn das Gerät nicht unter Strom steht.

Die Tastaturauflage darf nur mit Wasser und milder Seife gereinigt werden.



Das Netzgerät

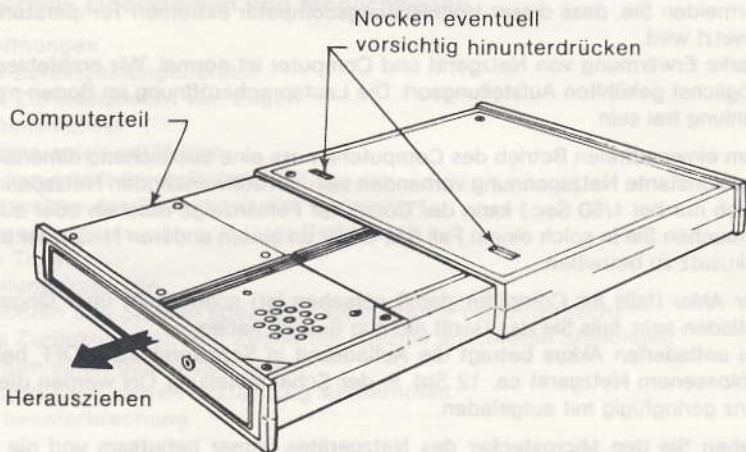
Das Netzgerät, 220 V (110 V auf Anfrage), ist für Dauerbetrieb ausgelegt, eine Erwärmung während des Betriebes ist unerheblich.

Der Akku (als Zusatzgerät)

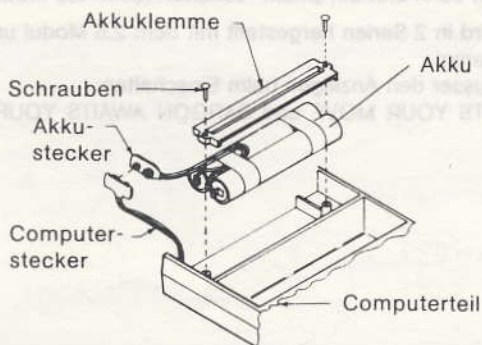
Der Akku erlaubt einen bis zu sechs Stunden dauernden, netzunabhängigen Betrieb, falls Ihr Computer damit ausgerüstet ist.

Die Montage des Akkus wird folgendermassen vorgenommen:

1. Drehen Sie das Gerät um, und ziehen Sie den Computerteil bis zum Anschlag heraus. Ziehen Sie die Rückwand des Gehäuses so weit zurück, bis sich der Computerteil herausziehen lässt, ohne dass die Nocken dies verhindern können. Drücken Sie die Nocken eventuell mit einem Schraubenzieher o.ä. etwas hinunter. Drehen Sie den Computerteil, neben dem Figurenfach befindet sich das Akkuabteil.



Montieren Sie den Akku gemäss untenstehender Abbildung, **aber nur wenn die Stromzufuhr zum Gerät unterbrochen ist.**



Bevor Sie das Gerät wieder zusammensetzen, vergewissern Sie sich, ob der Akku fest sitzt und ob die elektrische Verbindung richtig erstellt ist.

Der Spielbeginn

Da der Computer nun mit dem richtigen Modul, dem Spielbrett sowie der Tastaturanlage versehen ist und eventuell ein Akku montiert wurde, ist er spielbereit. Die Bedienungsanleitung des jeweiligen Moduls gibt über das Spiel Auskunft.

Achtung

Der Chafitz Multispiel-Computer ist nach den neuesten Erkenntnissen konstruiert. Um einen langen, störungsfreien Betrieb zu ermöglichen, sind folgende Vorsichtsmassnahmen unerlässlich:

1. Vermeiden Sie, dass dieser Hochleistungscomputer extremen Temperaturen ausgesetzt wird.
Starke Erwärmung von Netzgerät und Computer ist normal. Wir empfehlen einen möglichst gekühlten Aufstellungsort. Die Lautsprecheröffnung im Boden muss zur Kühlung frei sein.
2. Zum einwandfreien Betrieb des Computers muss eine ausreichend dimensionierte und konstante Netzspannung vorhanden sein. An schwankenden Netzspannungen (auch nur bei 1/50 Sec.) kann der Computer Fehlanzeige machen oder ausfallen. Versuchen Sie in solch einem Fall das Gerät an einem anderen Netz oder mit dem Akkusatz zu betreiben.
3. Der Akku (falls Ihr Computer damit versehen ist) sollte nicht über längere Zeit entladen sein, falls Sie das Gerät nicht in Betrieb haben.
Bei entladenen Akkus beträgt die Aufladezeit in Schalterstellung OFF bei geschlossenem Netzgerät ca. 12 Std. In der Schalterstellung ON werden die Akkus ganz geringfügig mit aufgeladen.
4. Ziehen Sie den Microstecker des Netzgerätes immer behutsam und nie schräg aus der Buchse im Computer, damit diese nicht ausgeweitet wird.
5. Beachten Sie, dass VOR dem Umschalten auf Speicher die Taste „RANK“ gedrückt werden muss, dann erst auf „MEM“ schalten (beim 2,5 Modul).
6. Das Gerät wird in 2 Serien hergestellt mit dem 2,5 Modul und genau identischem Schachprogramm.
Es besteht ausser den Anzeigen beim Einschalten:
BORIS AWAITS YOUR MOVE und SARGON AWAITS YOUR MOVE kein weiterer Unterschied.

Inhaltsverzeichnis

Seite

I. Allgemeines

II. Grundoperationen

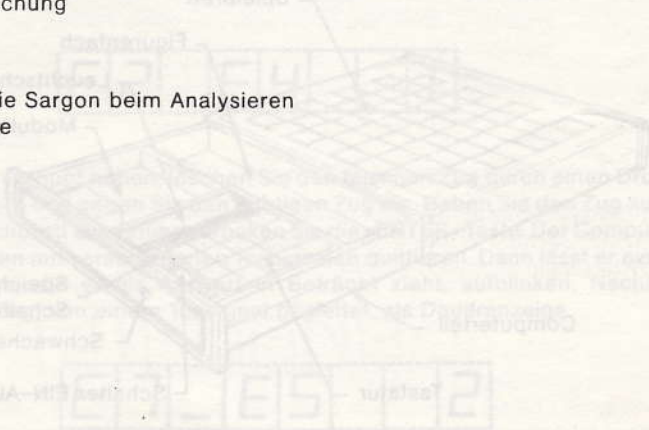
1. Der Spielbeginn 2
2. Die Eingabe der Züge 3
3. Sonstige Angaben und Kommentare auf der Leuchtschriftanzeige 4
4. Die Spielstärke des Programms 4
5. Spezialzüge 5
6. Beispiel eines Spielbeginns 6

III. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

1. Eröffnungen 7
2. Der Zufallszahlengenerator 7
3. Das Zurücknehmen von Zügen 7
4. Seitenwechsel 8
5. Sargon spielt mit Weiss 8
6. Sargon erteilt Ihnen Ratschläge 8
7. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers 8
8. Sargon «denkt» während Ihrer Bedenkzeit 8
9. Der Timer 9
10. Stellungskontrolle 10
11. Errichten und Spielen spezieller Stellungen (Problemschach) 10
12. Das Zurücknehmen von Zügen bei speziell errichteten Stellungen 13
13. Sargon spielt gegen sich selbst 14
14. Sargon kann seinen letzten Zug wiederholen 14
15. Partieunterbrechung 14

IV. Hinweise

1. Beobachten Sie Sargon beim Analysieren 15
2. irreguläre Züge 15
3. Reparaturen 16



I. Allgemeines

1. Achtung: Die Leuchtschriftanzeige des Computers und einige seiner Innenteile erwärmen sich während des Betriebes. **Während das Gerät eingeschaltet ist, soll die Kassette nie geschlossen sein**, da sonst die aufgestaute Hitze zu Schäden führen kann, ausser mit dem Schalter auf Speicherstellung.

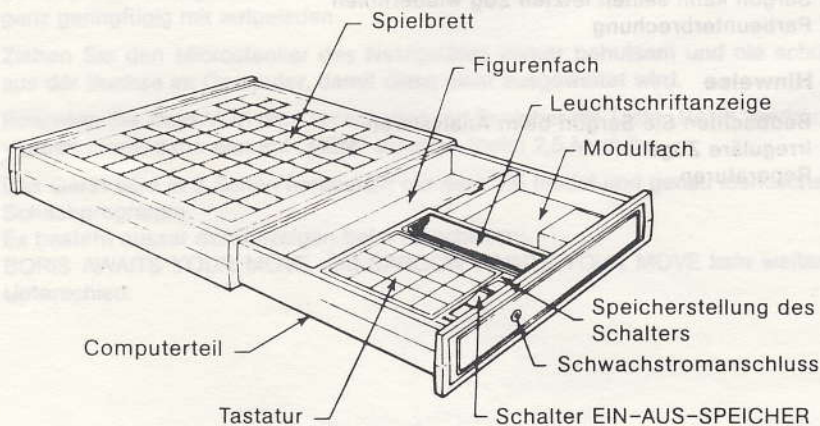
2. Wichtig: Nehmen Sie alle Manipulationen mit grösster Sorgfalt vor. **Der Computer kann keine irregulären Züge machen**, aber es kann so aussehen, wenn er nicht richtig bedient wird. Vermeintliche Fehler des Computers können sich z.B. ergeben, wenn Sie Züge, die Sie ihm eingeben, oder die er Ihnen angibt, auf dem Schachbrett nicht oder nicht richtig ausführen.

3. Inbetriebnahme: Stecken Sie den Stecker am Kabelende des Netzgerätes in die Buchse, die sich in der Seitenwand der Kassette befindet und **erst nachher das Netzgerät in eine Steckdose (220 V)**.

II. Grundoperationen

1. Der Spielbeginn

a) Öffnen Sie die Kassette, indem Sie den Computerteil gemäss untenstehender Zeichnung herausziehen. Stellen Sie die Figuren auf dem Schachbrett auf.



b) Schalten Sie den Computer ein, indem Sie den Schalter auf «ON» schieben. Wichtig ist, dass sich der weisse Querstrich des Schalters genau zwischen den Buchstaben «O» und «N» befindet. Sonst kann es vorkommen, dass nur Fragmente der

Leuchtschriftanzeige sichtbar sind. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint:
«SARGON AWAITS YOUR MOVE» (Sargon wartet auf Ihren Zug) nachher:



Die «1» auf der rechten Seite besagt, dass der **erste** Zug gespielt wird. Die Position des Bindestriches gibt an, welche Partei **am Zug ist** und zwar:

Bindestrich unten:
Weiss am Zug



Bindestrich oben:
Schwarz am Zug



Da der Computer nun mit Schwarz spielt, erwartet er Ihren Zug. Falls Sie Schwarz spielen wollen, drücken Sie die «B/W»-Taste und der Computer wird mit Weiss den ersten Zug ausführen.

2. Die Eingabe der Züge

- Wird ein Zug gemacht, ist dem Computer lediglich das Feld, auf dem der Stein, mit dem man den Zug ausführt, steht und dasjenige, auf dem dieser Stein nachher stehen wird, einzugeben. Wird bei dieser Gelegenheit Schach geboten, oder ein Stein geschlagen, registriert er dies automatisch.
- Weiss rückt den Königsbauern von e2 auf e4 vor. Dabei werden die Tasten **E, 2, E** und **4** der Reihe nach gedrückt. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint dieser Zug wie folgt:



Sollten Sie sich vertippt haben, löschen Sie den falschen Zug durch einen Druck auf die «CE»-Taste und geben Sie den richtigen Zug ein. Haben Sie den Zug auch auf Ihrem Schachbrett ausgeführt, drücken Sie die «ENTER»-Taste. Der Computer wird die Eingaben mit verschiedenen Tonsignalen quittieren. Dann lässt er eventuell Gegenzüge, die er als Antwort in Betracht zieht, aufblinken. Nachher erscheint sein Zug, von einem Tonsignal begleitet, als Daueranzeige.

zum Beispiel:



- Die Antwort auf den Zug e2-e4 ist nicht in jedem Fall e7-e5. Die «2» auf der rechten Seite bedeutet, dass nun der zweite Zug für jede Seite ausgeführt werden kann.

- d) Geben Sie Ihren Zug wie unter Absatz b beschrieben ein. Sobald Sie dazu die Tastatur betätigen, verschwindet der letzte Zug des Computers automatisch von der Leuchtschriftanzeige.

3. Sonstige Angaben und Kommentare auf der Leuchtschriftanzeige:

- a) **Schach:** Befindet sich Ihr König oder derjenige des Computers im Schach, so erscheinen neben dem schachbietenden Zug die Buchstaben «**CK**».
- b) **Matt:** Setzt der Computer Sie matt, blinkt der mattsetzende Zug auf, gleichzeitig hören Sie eine Tonfolge; auf der Leuchtschriftanzeige erscheint «**CHECKMATE**» (Schachmatt) und nochmals der mattsetzende Zug, mit den Buchstaben «**MT**» am Schluss.
- Setzen Sie den Computer matt, blinkt der mattsetzende Zug mit einem «**CK**» am Schluss auf. Gleichzeitig ertönt eine Tonfolge. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint «**CONGRATULATIONS**» (Gratulation!) und nochmals Ihr mattsetzender Zug, mit den Buchstaben «**MT**» am Schluss. Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie die «**ENTER**»-Taste.
- Gelegentlich kann es vorkommen, dass der Computer in hoffnungsloser Stellung einen Zug vor dem Matt aufgibt. Er lässt dann **Ihren** mattsetzenden Zug aufblinken, verfährt aber so, wie wenn Sie ihn mattgesetzt hätten.
- c) **Patt:** Ist eine Partie Patt, hören Sie eine Tonfolge. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint «**STALEMATE**». Nachher der Zug, der das Patt herbeigeführt hat, mit den Buchstaben «**SM**» am Schluss.
- d) **Irreguläre Züge:** Geben Sie dem Computer einen Zug ein, den auszuführen Sie nach den Schachregeln nicht berechtigt sind, weist er denselben zurück, indem er einen tiefen Ton von sich gibt, auf der Leuchtschriftanzeige zuerst «**ILLEGAL MOVE**» (irregulärer Zug) und nachher Ihren irregulären Zug anzeigt. Eruiern Sie in diesem Fall Ihren Fehler, und geben Sie einen regulären Zug ein.
- e) **Weitere Kommentare** sind auf dem separaten Beiblatt aufgeführt und übersetzt.

4. Die Spielstärke des Programms

Das Sargon-Programm weist sieben Stufen unterschiedlicher Spielstärke auf. Falls Sie seit dem Einschalten noch keine Stufe gewählt haben, zeigt die Leuchtschriftanzeige nach dem Drücken der «**LEVEL**»-Taste:



Level (engl.) heisst auf deutsch Stufe und die Eins bedeutet, dass das Gerät ohne weitere Vorkehrungen auf **Stufe 1** spielen wird. Um die Stufe zu wechseln, drücken Sie die «**LEVEL**»-, dann die der neugewählten Stufe entsprechende Taste, zwischen **0** und **6**. Anstelle der **1** erscheint auf der Leuchtschriftanzeige die neueingestellte Stufe.

Nach der Wahl einer anderen Stufe muss die «**ENTER**»-Taste gedrückt werden.

Die Stufe lässt sich während der Partie beliebig ändern, sofern Sie am Zug sind. Sie betätigen die «**LEVEL**»-Taste, wählen die neue Stufe und drücken die «**ENTER**»-Taste.

Falls Sie die «**LEVEL**»-Taste drücken, während der Computer «denkt», so bestätigt die Leuchtschriftanzeige lediglich die eingestellte Stufe. Betätigen Sie die «**ENTER**»-Taste, um zur normalen Anzeige zurückzukehren.

Die Stufen haben folgende Bedeutung und Bedenkzeiten:

| Stufe: | Beschreibung: |
|---------------------------|--|
| 0 (sofort) | Anfängerstufe. Sargon findet jedes Matt in einem Zug. |
| 1 (ca. 8–15 Sekunden) | Falls Sie bei Spielbeginn keine Stufe einstellen, spielt Sargon auf Stufe 1. Stärke ca. 1000 Elo-Punkte . |
| 2 (ca. 10–40 Sekunden) | Spielstärke ca. 1200 Elo-Punkte . |
| 3 (ca. 20–90 Sekunden) | Sargon kann auf dieser Stufe bereits praktisch jedes « Matt in zwei Zügen » lösen. Spielstärke ca. 1400 Elo-Punkte . |
| 4 (ca. 1–4 Minuten) | Sargon sollte keine Mühe haben, auf dieser Stufe 40 Züge in 90 Minuten zu machen. Am 1979 abgehaltenen Paul-Masson-Gedenkturnier erreichte Sargon 1641 Elo-Punkte auf Stufe vier. |
| 5 (ca. 10–40 Minuten) | Sargon löst auf dieser Stufe praktisch jedes « Matt in drei Zügen » und erreicht eine Spielstärke von fast 1800 Elo-Punkten . |
| 6 (ca. 1–4 Stunden) | Sargons stärkste Stufe, bei welcher er über 1800 Elo-Punkte aufweist und praktisch jedes « Matt in vier Zügen löst .» |

5. Spezialzüge

a) Bauernumwandlung

Sargon wandelt eigene und gegnerische Bauern, welche die letzte bzw. die erste Reihe erreicht haben, automatisch in Damen um. Sollten Sie bei einer Bauernumwandlung eine andere Figur als eine Dame wünschen, verfahren Sie wie unter «Errichten und Spielen spezieller Stellungen» beschrieben, d.h. Sie löschen die Dame und geben an deren Stelle die gewünschte Figur ein.

b) **En Passant:** Sargon ist mit der En-Passant-Regel (Schlagen im Vorbeigehen) vertraut. Er schlägt en passant, falls er dazu berechtigt ist und es ihm geboten erscheint, und anerkennt gegebenenfalls seinen Bauern als en passant geschlagen an.

c) **Rochade:** Wollen Sie rochieren, geben Sie, egal ob Sie die weissen oder die schwarzen Steine führen, nur den entsprechenden Zug des Königs ein; Sargon wird den zur Rochade gehörenden Turmzug automatisch zur Kenntnis nehmen. Sargon wird Ihnen seine Rochade auf analoge Art und Weise angeben.

Kleine Rochade von Weiss: E, 1, G, 1




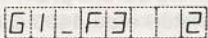

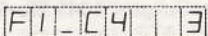

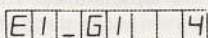

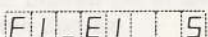
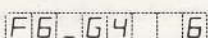
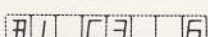
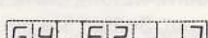
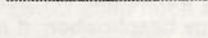
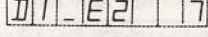
Grosse Rochade von Weiss: E, 1, C, 1

Kleine Rochade von Schwarz: E, 8, G, 8

Grosse Rochade von Schwarz: E, 8, C, 8

6. Beispiel eines Spielbeginns

Da Sargon in der gleichen Stellung nicht immer dieselben Gegenzüge macht, würde er auf die im folgenden Beispiel aufgeführten Züge eventuell mit anderen Gegenzügen reagieren.

| Zu tätigende Manipulation: | Leuchtschrift-anzeige: | Vorgang: |
|----------------------------|---|--|
| Inbetriebnahme |  | |
| E, 2, E, 4 |  | Sie rücken Ihren Königsbauern vor |
| ENTER |  | Sargon rückt seinen Königsbauern vor |
| G, 1, F, 3 |  | Sie entwickeln Ihren Königsspringer |
| ENTER |  | Sargon entwickelt seinen Damenspringer |
| F, 1, C, 4 |  | Sie entwickeln Ihren Königsläufer |
| ENTER |  | Sargon entwickelt seinen Königsläufer |
| E, 1, G, 1 |  | Sie rochieren kurz |
| ENTER |  | Sargon entwickelt seinen Königsspringer |
| F, 1, E, 1 |  | Sie führen mit Ihrem Turm einen Zug aus |
| ENTER |  | Sargon greift mit seinem Springer an |
| B, 1, C, 3 |  | Sie ignorieren die Drohung |
| ENTER |  | Sargon schlägt einen Ihrer Bauern und bedroht Ihre Dame |
| D, 1, E, 2 |  | Sie bringen Ihre angegriffene Dame in Sicherheit |
| ENTER |  | Sargon zieht mit seinem Springer nach d3 und bietet ein Abzugsschach |

III. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

1. Eröffnungen

Das Sargon-Programm enthält die Anfangszüge von ca. 50 Eröffnungen und Varianten. Welche Eröffnungen bzw. Eröffnungsvarianten der Computer spielt, entscheidet er mittels Zufallszahlengenerator. Das Eröffnungsrepertoire von Sargon umfasst u. a. folgendes:

| | | |
|-------------------|----------------|-----------------------------|
| Spanisch | Sizilianisch | Französische Verteidigung |
| Italienisch | Wiener Partie | Nimzo-Indische Verteidigung |
| Vierspringerspiel | Damengambit | Holländisch im Anzug |
| Königsgambit | Englisch | Grünfeld Verteidigung |
| Caro-Kann | Reti-Eröffnung | usw. usw. |

2. Der Zufallszahlengenerator

Der Computer ist mit einem Zufallszahlengenerator ausgerüstet, welcher aus mehreren guten Gegenzugsmöglichkeiten eine auswählt. Dies um zu verhindern, dass die gleichen Partien mehrmals gespielt werden können und die Spannung langsam verloren geht.

Wenn Sie am Zug sind, können Sie durch Drücken der «BEST»-Taste den Zufallszahlengenerator ausschalten, wobei auf der Leuchtschriftanzeige rechts vom Bindestrich ein Punkt erscheint. Sargon führt nun nur noch die nach seiner Auffassung optimalen Züge aus. Durch ein nochmaliges Drücken der «BEST»-Taste ist der Zufallszahlengenerator wieder eingeschaltet und der erwähnte Punkt verschwunden.

3. Das Zurücknehmen von Zügen

Während der ganzen Dauer der Partie können bis zu drei volle Züge (drei für Weiss und drei für Schwarz) zurückgenommen werden. Bei jedem Druck auf die «RESTORE»-Taste (falls Sie am Zuge sind) nimmt der Computer seinen und Ihren letzten Zug zurück. Nach dreimaligem ununterbrochenem Drücken der «RESTORE»-Taste bleibt ein viertes Drücken ohne jede Wirkung.

Nehmen wir z. B. an Sie spielen Weiss und die Partie wäre bis jetzt wie folgt verlaufen:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | Lf8-c5 |
| 4. b2-b4 | Lc5xb4 |

die Leuchtschriftanzeige zeigt:
C5_B4 5

Sie möchten aber lieber in Ihrem dritten Zug Lf1-b5 spielen. Das können Sie wie folgt:

1. Zweimal «RESTORE»-Taste drücken
2. Leuchtschriftanzeige zeigt: C5_B4 3
3. Zug Lf1-b5 eingeben «ENTER»-Taste drücken
4. Sargon antwortet mit seinem dritten Zug für Schwarz usw.

Obwohl das Zurücknehmen von Zügen eigentlich gegen die Schachregeln verstösst, kann es sehr instruktiv sein, um begangene Fehler zu korrigieren, ferner um bei Schachproblemen eventuell Nebenlösungen zu ergründen.

4. Seitenwechsel

Sie können Ihre Stellung jederzeit mit derjenigen von Sargon tauschen, falls Sie am Zug sind. Sie drücken lediglich die «**B/W**»-Taste und Sargon wird mit Ihren Steinen einen Zug machen. Danach übernehmen Sie einfach die Stellung des Computers.

5. Sargon spielt mit Weiss

Drücken Sie (evtl. nach der Wahl der Spielstärke) die «**B/W**»-Taste und Sargon wird die Partie mit Weiss eröffnen. Nachher setzen Sie mit Schwarz fort.

6. Sargon erteilt Ihnen Ratschläge

Sargon teilt Ihnen auf Wunsch mit, welchen Zug er an Ihrer Stelle ausführen würde. Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die «**HALT-HINT**»-Taste, worauf Sargon Ihnen einen Zug vorschlägt. Wollen Sie den vorgeschlagenen Zug spielen, drücken Sie die «**ENTER**»-Taste, und Sargon wird darauf eine Antwort suchen. Im anderen Fall geben Sie einfach den Zug Ihrer Wahl ein.

Drücken Sie auf einen via «**HINT**»-Taste erhaltenen Ratschlag die «**B/W**»-Taste, betrachtet Sargon seinen Tip als abgelehnt und wird – mit Ihrer Farbe – einen Gegenzug suchen. Dieser Gegenzug ist unter Umständen mit seinem, Ihnen als Ratschlag gegebenen Zug, nicht identisch. Diesen Gegenzug wird er aber mit Ihrer Farbe **ausführen** und nicht als Vorschlag unterbreiten.

Die «**HALT-HINT**»-Taste funktioniert auf den **Stufen 1–6** und nur, **wenn die Phase der eingespeicherten Eröffnungszüge vorbei ist.**

7. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers

Während Sargon «nachdenkt», lässt er den besten von ihm bisher gefundenen Zug aufblinken. Sie können seine Bedenkzeit jederzeit abbrechen und ihn zwingen, diesen Zug auszuführen, indem Sie die «**HALT-HINT**»-Taste betätigen.

Diese Möglichkeit ist nützlich, wenn Sargon auf einer höheren Stufe arbeitet und Sie des Wartens müde sind, oder wenn Sie nach der Eingabe Ihres Zuges feststellen, dass es ein Fehlzug war.

8. Sargon «denkt» während Ihrer Bedenkzeit

Auf den Stufen 1–6 benutzt Sargon Ihre Bedenkzeit, um seinerseits die Stellung zu «studieren».

Dabei geht er vorerst von der Annahme aus, dass Sie den Zug ausführen, den er selbst als den optimalen erachtet und beginnt seine Überlegungen in dieser Richtung. Daher kann es vorkommen, dass Sargon auch auf den höheren Stufen auf Ihren Zug unverzüglich oder nach reduzierter Bedenkzeit antwortet.

9. Der Timer

Der Computer hat einen eingebauten Timer. Dieser Timer registriert sowohl Ihre Bedenkzeit (pro Zug und pro Partie), als auch diejenige von Sargon.

Wenn Sie am Zug sind, zeigt Ihnen ein kurzer Druck auf die «**TIME**»-Taste, wieviel Bedenkzeit Sie seit Sargons letztem Zug benötigt haben.

Zum Beispiel:



Die Leuchtschriftanzeige würde in dieser Form anzeigen, dass Sie (falls Sie mit Weiss spielen), seit dem letzten Zug von Sargon 3 Minuten und 5 Sekunden benötigt hätten.

Um zu erfahren, wieviel Bedenkzeit Sie seit dem Beginn der Partie verbraucht haben, drücken Sie die «**TIME**»-Taste konstant. Solange sie gedrückt ist, ist diese Zeit ersichtlich.

Zum Beispiel:



Die Leuchtschriftanzeige würde in dieser Form anzeigen, dass Sie (falls Sie mit Weiss spielen) seit dem Beginn der Partie 1 Stunde 28 Minuten und 44 Sekunden benötigt hätten.

Um zu erfahren, wieviel Bedenkzeit Sargon seit dem Beginn der Partie verbraucht hat, drücken Sie (während die Leuchtschriftanzeige Ihre verbrauchte Bedenkzeit anzeigt) die «**B/W**»-Taste.

Während Sargon «denkt», erhalten Sie seine Bedenkzeiten auf analoge Weise durch Drücken der «**TIME**»-Taste, Ihre Bedenkzeit durch zusätzliches Drücken der «**B/W**»-Taste.

In jedem Fall gibt aber die Position des Bindestriches an, wessen Zeit auf der Leuchtschriftanzeige erscheint.

Zeit von Weiss



Zeit von Schwarz



Um zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie die «**ENTER**»-Taste.

10. Stellungskontrolle

Sind Sie sich über die Stellung im Unklaren, zeigt Sargon Ihnen Feld, Art und Farbe jedes sich im Spiel befindlichen Steines an.

| | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---|--------|---|---|---|---|---|---|----------------------|--|--------------------|
| R E I H E N | 8 | | | | | | | | } schwarze Steine | Bauer Springer Läufer Turm Dame König | |
| | 7 | | | | | | | | | | |
| | 6 | | | | | | | | | | |
| | 5 | | | | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | | | | |
| | 3 | | | | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | | | | | } weisse Steine |
| | 1 | | | | | | | | | | |
| | | A | B | C | D | E | F | G | H | | |
| | | LINIEN | | | | | | | | | |

Er benützt dazu die obenstehenden Symbole. Die schwarzen Steine unterscheiden sich von den weissen dadurch, dass sie um 180° gedreht sind.

Drücken Sie die **«RANK»**-Taste. Solange sie gedrückt ist, erscheint auf der linken Seite eine «1»; wird sie losgelassen, erscheinen die Symbole aller Figuren, die sich auf der 1. Reihe, d.h. auf den Feldern A1-H1 befinden, beim nächsten Tastendruck diejenigen der 2. Reihe usw. Um zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie die **«ENTER»**-Taste.







11. Errichten und Spielen spezieller Stellungen (Problemschach)

a) Jeder Stein kann wie folgt aus dem Spiel genommen werden

- Stellen Sie mit der **«RANK»**-Taste die Reihe ein, aus der ein oder mehrere Steine entfernt werden sollen. Um alle, auf einer Reihe befindlichen Steine zu entfernen, drücken Sie die **«CE»**-Taste.
- Um das Feld derjenigen Reihe, aus der ein Stein entfernt werden soll, einzustellen, drücken Sie die **«→»**-Taste, ausser wenn es sich um ein Feld auf der A-Linie handelt. Der Bindestrich auf der Leuchtschriftanzeige wandert nun mit jedem Tastendruck um ein Feld von der A-Linie in Richtung H-Linie. Befindet er sich auf dem Feld, von dem Sie einen Stein entfernen wollen, drücken Sie die **«0»**-Taste. Der sich auf diesem Feld befindliche Stein existiert dann für Sargon nicht mehr.
- Drücken Sie die **«ENTER»**-Taste, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

b) Jeder Stein kann wie folgt dem Spiel hinzugefügt werden

- Wählen Sie das Feld, auf dem der Stein stehen soll, auf gleiche Art und Weise, wie wenn Sie einen Stein aus dem Spiel nehmen wollen.
- Bestimmen Sie mit der «B/W»-Taste die Farbe des Steins. Befindet sich der Bindestrich vor dem Drücken der Symboltaste unten, wird die Farbe des Steins weiss sein und umgekehrt. Drücken Sie nun die Symboltaste des entsprechenden Steins gemäss untenstehenden Angaben.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| Bauer | Springer | Läufer | Turm | Dame | König |

und der betreffende Stein befindet sich definitiv im Spiel.

- Wird ein sich im Spiel befindlicher Stein durch einen anderen ersetzt, ist es nicht erforderlich, ihn zu löschen. Der neue Stein kann einfach auf das Feld des zu ersetzenden Steins eingegeben werden, wobei ersterer automatisch gelöscht wird.
- Um Irrtümer zu vermeiden, empfiehlt es sich, die Richtigkeit der getätigten Manipulationen mit Hilfe der «RANK»-Taste zu überprüfen.
- Drücken Sie die «ENTER»-Taste, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

c) Das Spiel aus einer speziell errichteten Stellung

Auf jeden Fall ist nach dem Entfernen bzw. Hinzufügen von Steinen, aber noch vor dem Drücken der «ENTER»-Taste sicherzustellen, ob sich der Bindestrich auf der richtigen Seite befindet. Dies geschieht mittels der «-»-Taste.

Ist der Bindestrich unten,

- Beginnt Sargon (nach dem Drücken der «B/W»-Taste) das Spiel **mit Weiss**
- oder Sie können **mit Weiss** einen Zug ausführen.

Ist der Bindestrich oben,

- Beginnt Sargon (nach dem Drücken der «B/W»-Taste) das Spiel **mit Schwarz**
- oder Sie können **mit Schwarz** einen Zug ausführen.

War der Stein, den Sie zuletzt eingegeben haben weiss, wird sich der Bindestrich unten befinden und umgekehrt.

Haben Sie zuletzt einen schwarzen Stein eingegeben, wollen aber mit Weiss beginnen, drücken Sie die «B/W»-Taste und umgekehrt, **während der Computer noch auf «RANK» eingestellt ist, also noch vor der Betätigung der «ENTER»-Taste.**

Haben Sie die «ENTER»-Taste irrtümlich bereits gedrückt, ohne auf die Farbe, mit der das Spiel beginnen soll, Rücksicht zu nehmen, so korrigieren Sie das wie folgt:

1. «RANK»-Taste drücken.
2. Einen beliebigen Stein von der Farbe mit der das Spiel beginnen soll eingeben und mit der «0»-Taste wieder löschen.
3. «ENTER»-Taste drücken und das Spiel kann beginnen.

d) Beispiel, wie eine spezielle Stellung errichtet und gespielt wird

| | A | B | C | D | E | F | G | H | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | | | | | | | | | 8 |
| 7 | | | | | | | | | 7 |
| 6 | | | | | | | | | 6 |
| 5 | | | | | | | | | 5 |
| 4 | | | | | | | | | 4 |
| 3 | | | | | | | | | 3 |
| 2 | | | | | | | | | 2 |
| 1 | | | | | | | | | 1 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | |

- Oberstehende Stellung, bei der Weiss am Zug ist und ein Matt in zwei Zügen erzwingen kann, wird errichtet und gespielt.
- Drücken Sie die «**RANK**»-Taste, worauf zuerst die «1» (für erste Reihe), nachher die Symbole der sich auf der ersten Reihe befindlichen Steine auf der Leuchtschriftanzeige erscheinen.

Da bis auf den Turm auf A1 diese Steine für die zu errichtende Stellung nicht benötigt werden, drücken Sie die «**CE**»-Taste, worauf alle Steine der ersten Reihe gelöscht sind.

Vergewissern Sie sich mit der «**B/W**»-Taste, ob der einzugebende Turm wirklich von weisser Farbe sein wird. Der Bindestrich muss sich in unserem Beispiel unten befinden.

- Drücken Sie die -Taste, worauf auf dem Feld A1 ein weisser Turm erscheint.
- Drücken Sie die «**RANK**»-Taste nochmals. Während diese Taste gedrückt ist, erscheinen zur Bestätigung eine «2», nachher die Symbole der Steine, die sich auf der zweiten Reihe befinden. Drücken Sie wieder die «**CE**»-Taste, worauf auch diese Steine für Sargon nicht mehr existieren.
- Nach viermaligem Drücken der «**RANK**»-Taste erscheint (die in unserem Beispiel leere) sechste Reihe auf der Leuchtschriftanzeige. Nun drücken Sie die «**->**»-Taste einmal und das Feld B6 ist eingestellt. Nach dem Betätigen der «**Δ**»-Symboltaste haben Sie darauf einen weissen Bauern eingegeben.
- Drücken Sie die «**RANK**»-Taste noch einmal, um die siebente Reihe einzustellen. Drücken Sie die «**CE**»-Taste, um die auf dieser Reihe befindlichen Steine zu löschen. Drücken Sie die «**B/W**»-Taste und vergewissern Sie sich, dass sich der Bindestrich (-) oben befindet. Geben Sie die beiden schwarzen Bauern ein, indem Sie die -Symboltaste zweimal drücken.
- Drücken Sie die «**RANK**»-Taste, um die achte Reihe einzustellen, dann die «**CE**»-Taste, um die auf dieser Reihe befindlichen Steine zu löschen. Geben Sie den schwarzen König und den schwarzen Läufer durch Drücken der und -Symboltasten ein. Drücken Sie die «**B/W**»-Taste, um als nächstes einen weissen Stein einzugeben. Nach Betätigung der -Symboltaste befindet sich auf C1 ein weisser König.

- Da sich (weil zuletzt ein weisser Stein in das Spiel gegeben wurde) der Bindestrich unten auf der Leuchtschriftanzeige befindet, wird Sargon mit Weiss beginnen.
- Drücken Sie die «ENTER»-Taste um zum normalen Spiel zurückzukehren.
- Stellen Sie die Stufe ein, für ein Matt in zwei Zügen Stufe 3.
- Drücken Sie die «ENTER»-Taste nochmals.
- Um die Lösung des Problems zu finden, können Sie Sargon gegen sich selbst spielen lassen. Betätigen Sie die «B/W»-Taste und Sargon wird auf Stufe 3 in **3½ Sekunden** den Schlüsselzug gefunden haben und matt im nächsten Zug ankündigen.
- Die Lösung des Problems ist 1. Ta1-a6! b7xTa6 2. b6-b7 matt oder 1. Ta1-a6 Läufer b8-beliebig 2. Ta1xa7 matt.

12. Das Zurücknehmen von Zügen bei speziell errichteten Stellungen

a) In der Stellung

Weiss: König d2
Springer a3
Läufer h8

Schwarz: König a1
Bauer a2 und b2

kann Weiss in drei Zügen mattsetzen, nämlich durch:

1. Kd2-c3 b2-b1D
2. Sa3-c2+Db8xSc2+
3. Kc3xc2 matt

Nehmen wir an, Sie spielen mit Weiss (auf Stufe 5) 1. Sa3-c2+. müssen aber nach der schwarzen Antwort 1... Ka1-b1 erkennen, dass so das Matt nicht erzwungen werden kann. Sie drücken die «RESTORE»-Taste und die ursprüngliche Stellung ist wieder hergestellt.

Unmittelbar nach der Benützung der «RESTORE»-Taste kann die «B/W»-Taste nicht zum Suchen des Schlüsselzuges verwendet werden, der nächste Zug muss via Tastatur eingegeben werden.

Sie führen den Zug 1. Kd2-c3! aus, die Antwort von Sargon wird 1... b2 b1D sein. Den nächsten Zug 2. Sa3-c2+ können Sie eingeben oder durch die «B/W»-Taste suchen lassen.

b) In der Stellung

Weiss: König c8
Springer h1
Bauer a6

Schwarz: König a8
Bauern a7 und g7

kann Weiss in fünf Zügen matt setzen. Wird die Stellung dem Computer eingegeben und Stufe 6 gewählt, spielt er mit Weiss 1. Sh1-g3 oder 1. Sh1-f2 und kündigt ein Matt in den nächsten vier Zügen an. Dies, weil er «sieht», dass der weisse Springer auf verschiedenen Wegen, z.B.:

- | | | |
|----------------|----------------|-----------|
| 1. Sh1-g3 | 1. Sh1-g3 | 1. Sh1-f2 |
| 2. Sg3-e4 | 2. Sg3-e2 | 2. Sf2-d3 |
| 3. Se4-g5 | 3. Se2-d4 | 3. Sd3-b4 |
| 4. Sg5-e6 | 4. Sd4-b5 | 4. Sb4-d5 |
| 5. Se6-c7 matt | 5. Sb5-c7 matt | 5. Sd5-c7 |

auf das Feld c7 gelangen kann, bevor der schwarze Bauer auf g7 umgewandelt wird.

- | | | |
|----------------|-----------|-------|
| Nach den Zügen | 1. Sh1-f2 | g7-g5 |
| | 2. Sf2-d3 | g5-g4 |
| | 3. Sd3-f4 | g4-g3 |

wollen Sie den Springer aber den Weg h1, g3, e4, g5, e6 nehmen lassen.

Sie drücken dreimal die **«RESTORE»**-Taste und geben anschliessend den Springerzug Sh1-g3 ein. Nach diesem Springerzug können Sie den Computer den Rest der Partie gegen sich selbst austragen lassen, indem Sie nach jedem Zug des Computers die **«B/W»**-Taste betätigen.

- Drücken Sie die **«HALT-HINT»**-Taste, worauf Sargon Ihnen einen Gegenzug für Schwarz anzeigt. Drücken Sie die **«ENTER»**-Taste und geben Sie auf diese Weise den Zug für Schwarz ein.
- Der Computer wird mit dem mattsetzenden Zug für Weiss antworten.

13. Sargon spielt gegen sich selbst

Schalten Sie den Computer ein, wählen Sie die Stufe, drücken Sie die **«ENTER»**- und nachher die **«B/W»**-Taste. Sargon wird die Partie mit Weiss eröffnen. Betätigen Sie (nachdem Sargon mit Weiss den ersten Zug ausgeführt hat) wieder die **«B/W»**-Taste und Sargon wird für Schwarz den Gegenzug ausführen usw. usw.

14. Sargon kann seinen letzten Zug wiederholen

Sargon macht in der gleichen Stellung nicht immer dieselben Züge. Wollen Sie ihn veranlassen, seinen letzten Zug nochmals zu überdenken, drücken Sie die **«RESTORE»**-Taste und geben Ihren letzten Zug nochmals ein. Dann drücken Sie die **«ENTER»**-Taste und Sargon wird eventuell mit einem anderen Gegenzug antworten.

15. Partieunterbrechung

Wollen Sie eine Partie für längere Zeit unterbrechen, können Sie die Stellung eingespeichert lassen, ohne dass die Leuchtschriftanzeige in Betrieb ist.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die «**RANK**»-Taste (um Sargon am «Nachdenken» während Ihrer Bedenkzeit zu hindern). Dann schieben Sie den Schalter von «**ON**» auf «**MEM**».

Am Stromnetz angeschlossen, kann die Stellung beliebig lang eingespeichert werden, bei Akkubetrieb bis zu ca. 24 Stunden. Bei Wiederaufnahme der Partie ist lediglich der Schalter von «**MEM**» auf «**ON**» zu schieben. Dann erscheint «**SARGON AWAITS YOUR MOVE**» und die Reihe, die Sie vor der Unterbrechung eingestellt haben. Drücken Sie die «**ENTER**»-Taste und das Gerät ist wieder spielbereit.

IV. Hinweise

1. Beobachten Sie Sargon beim Analysieren

Während Sargon die Stellung analysiert, blinken die Züge, die er in Erwägung zieht, auf der Leuchtschriftanzeige auf. Nach Ablauf seiner Bedenkzeit wählt er aus diesen Zügen den nach seiner Auffassung stärksten aus.

Drücken Sie die «**RANK**»-Taste während Sargon «nachdenkt», können Sie beobachten, wie er Züge, die er in Erwägung zieht, in seinem «Gedächtnis» ausführt. D.h. auf den verschiedenen Reihen erscheinen oder verschwinden Symbole, bzw. sie bewegen sich hin und her.

Sobald Sargon sich aber für einen Zug entschieden hat, unterbricht er Ihre Beobachtungen und gibt den Zug unverzüglich bekannt.

2. Irreguläre Züge

Wir sind uns bewusst, dass Sargon infolge seiner Vielseitigkeit von der Handhabung her ein recht anspruchsvolles Gerät ist. Deshalb wurde die vorliegende Bedienungsanleitung nicht nur von qualifizierten Schachspielern, sondern auch von weniger begabten Leuten auf Vollständigkeit und Verständlichkeit überprüft.

Es wird einige Zeit dauern, bis Sie mit der Bedienung von Sargon restlos vertraut sind.

Während dieser Zeit werden sich Irrtümer praktisch nicht vermeiden lassen. Es könnte vorkommen, dass Sie Sargon falsch bedienen und auf Grund seiner entsprechenden Reaktion den Fehler bei ihm vermuten.

Obwohl Sargon von der Konstruktion her keine irregulären Züge machen kann, haben wir diesbezügliche Reklamationen sorgfältig überprüft.

Hier die hauptsächlichsten Fehler, die bei der Bedienung gemacht werden:

- Die Buchstaben «B» und «D» der Leuchtschriftanzeige wurden verwechselt.
- Züge, die Sargon auf der Leuchtschriftanzeige angegeben hat, wurden auf dem Schachbrett nicht oder nicht richtig ausgeführt.
- Züge wurden Sargon eingegeben, und nicht oder nicht richtig auf dem Schachbrett ausgeführt.

- Der Tatsache, dass die Rochade unzulässig ist, wenn das ursprüngliche Feld des Königs oder das Feld, das der König überschreiten soll oder dasjenige, das er besetzen soll, von einem gegnerischen Stein bedroht ist, wurde keine Beachtung geschenkt.
- Es wurde nicht realisiert, dass der König keinen Zug machen darf, bei dem er sich in ein Schach begibt, d.h. von einem gegnerischen Stein geschlagen werden könnte. Oder dass nicht mehr rochiert werden darf, wenn der König oder der entsprechende Turm bereits gezogen haben.

Solche Fehler führen dazu, dass Sargon plötzlich einen Zug, der nach der Brettstellung zulässig wäre, als «ILLEGAL MOVE» zurückweist.

Oder er zieht mit einer Figur, die auf dem Schachbrett nicht mehr oder auf einem anderen Feld vorhanden ist.

Sollten Sie also der Auffassung sein, dass Ihr Sargon irreguläre Züge macht, prüfen Sie bitte ganz genau, ob Sie die Bedienungsanleitung beachtet haben, und senden Sie die Notation der Partie in der der vermeintliche Fehler vorgekommen ist, mit dem Gerät ein. **Überprüfungsarbeiten, bei denen sich herausstellt, dass sich der «Fehler» durch falsche Bedienung ereignet hat, fallen nicht unter Garantie und müssen verrechnet werden.**

3. Reparaturen und Garantiarbeiten

Zur Vornahme von Reparaturen und Garantiarbeiten senden Sie das Gerät an

SANDY ELECTRONIC
Leopoldstraße 79
8000 München 40

und vergessen Sie bitte nicht, den Grund der Beanstandung genau anzugeben.

Wurden Computer oder Trafo vom Kunden geöffnet, entfällt jede Garantieleistung.

Das Nachdrucken, Vervielfältigen oder Fotokopieren dieser Anleitung ist ohne schriftliche Genehmigung verboten.

Von Büchern, die über das Thema Schachcomputer erschienen sind, empfehlen wir folgende Werke:

HEIM SCHACHCOMPUTER von Björn Schwarz

181 Seiten, 96 Abb.

HOLBACH VERLAG - ZUG - SCHWEIZ -

SCHACH DEM COMPUTER

Mosaik Verlag, München

V. Mitteilungen und Kommentare von Sargon

Je nach Spielphase macht Sargon Ihnen auf der Leuchtschriftanzeige Mitteilungen. Auch wird er Ihre Züge von Zeit zu Zeit humorvoll oder stellungsbezogen kommentieren.

Falls Sargon Sie z.B. fragt, ob Sie bereit seien, die Partie aufzugeben oder feststellt, dass nun der Spielausgang klar sei, ist es um Ihre Chancen nicht gut bestellt. Gibt er an, dass Sie in einem, zwei oder drei Zügen Matt sind, können Sie ruhig aufgeben.

In Ihrem Programm sind ca. 60 der unten aufgeführten Kommentare und Mitteilungen gespeichert.

Kommentar

Aaigh
Ah, ruthless
All played out?
A nice touch
Are there ladies present?
Are you another computer?
Are you rated?
Are you sure?
At last
Awful
Book move
But can humans compute?
But, is it sound?
But, of course
Checkmate
Congratulations
Dazzling
Disregard previous comment
Does talking disturb you?
Do I have a chance?
Don't get nervous
Do you have a plan?
Elementary
Give me more time
Good, but not great
Good move
Have I said that before?
Have you played before?
Hurray
Illegal Move
I expected that
I missed that
I must remember that
I need help
I need less noise

Übersetzung

Aaah...
Ooh, grausam
Alle Möglichkeiten ausgeschöpft?
Ein starker Zug
Sind Damen anwesend?
Sind Sie auch ein Computer?
Haben Sie Führungspunkte?
Sind Sie sicher?
Na endlich
Schrecklich
Ein Zug aus dem Theoriebuch
Können Menschen auch wie Computer denken?
Ist das fundiert?
Aber natürlich
Schachmatt
Gratuliere!
Blendend
Ignorieren Sie den vorgängigen Kommentar
Stört Sie das Geschwätz?
Habe ich eine Chance?
Nur nicht nervös werden
Haben Sie einen Plan?
Elementar
Geben Sie mir mehr Zeit
Gut, aber nicht grossartig
Guter Zug
Habe ich das schon mal gesagt?
Haben Sie je Schach gespielt?
Hurra
Irregulärer Zug
Das habe ich erwartet
Das habe ich verpasst
Das muss ich mir merken
Ich benötige Hilfe
Bitte mehr Ruhe

I should have seen that
Is this a trap?
Is that all?
I wouldn't have done that
Let's adjourn now
Mate in one
Mate in two
Mate in three
Mate in four
Maybe so
May I cheat?
Materialist
Most unusual
My turn again?
Now for the attack
Now for the kill
Now the defense crumbles
Now the outcome is obvious
Oh, you're still there
Over aggressive?
Ready for this?
Ready to resign?
Really?
Sargon awaits your move
Should we switch sides?
So much for that
So soon?
Spot me a queen
Stalemate
Such brilliance
Suiting my plan
That move worked before
There is always hope
This needs care
Too bad
Too much
Unleashing the attack
Usually I play better
Very interesting
Very tricky
You saw the trap
You've been practicing
You win, but you had to use
the "Backspace," key

Want a draw?
What can I say?
Where did I go wrong?
Why did you do that?
Why not?
Will that work?
Whoops

Das hätte ich sehen müssen
Ist das eine Falle?
Ist das alles?
Das hätte ich nicht getan
Wir sollten die Partie jetzt vertagen
Matt in einem Zug
Matt in zwei Zügen
Matt in drei Zügen
Matt in vier Zügen
Vielleicht so
Darf ich mogeln?
Materialist
Höchst ungewöhnlich
Bin ich wieder dran?
Jetzt zum Angriff
Jetzt zum Totschlag
Jetzt fällt die Verteidigung zusammen
Jetzt ist das Ergebnis klar
Oh, Sie sind auch noch da
So aggressiv?
Bereit für das?
Bereit zum Aufgeben?
Wirklich?
Sargon wartet auf Ihren Zug
Wollen wir die Seiten wechseln?
Soviel für das
So früh?
Eine Dame, bitte
Patt
Glänzend
Das passt in meinen Plan
Der Zug wirkte schon zuvor
Es gibt immer noch Hoffnung
Das erfordert Vorsicht
Zu dumm
Das ist zuviel
Voll auf Angriff
Gewöhnlich spiele ich besser
Sehr interessant
Sehr trickreich
Sie haben die Falle erkannt
Sie haben geübt
Sie gewinnen zwar, aber Sie mussten die
«RESTORE»-Taste benutzen (d.h. Züge zurück-
nehmen)
Machen wir Remis?
Was kann ich sagen?
Wo habe ich bloss den Fehler gemacht?
Warum haben Sie das getan?
Warum nicht?
Wird das gehen?
Hoppla

Abgekürzte Bedienungsanleitung

Diese abgekürzte Bedienungsanleitung ist unvollständig und nur für kurze Demonstrationen gedacht.

1. El.-Anschluss erstellen, dann Schalter auf **ON**
2. Leuchtschriftanzeige zeigt «**SARGON AWAITS YOUR MOVE**», nachher eine 1
3. Stärkestufe wählen, z.B. Stufe 2. Tasten **LEVEL, 2** und **ENTER** drücken
4. Zugseingabe: Nur ursprüngliches und neues Standfeld des ziehenden Steins eintippen, z.B. **E, 2, E** und **4** für den weissen Bauernzug e2-e4. Wird bei einem Zug ein gegnerischer Stein geschlagen oder Schach geboten, registriert der Computer dies automatisch.
5. Taste **ENTER** drücken, Computer arbeitet. Züge, die er in Betracht zieht, blinken eventuell auf; dann erscheint, von einem Tonsignal begleitet, der definitive Zug.
6. Neuen Zug eingeben usw.
7. **Rochade**: Nur den entsprechenden Zug des Königs eingeben, den zur Rochade gehörigen Turmzug nimmt der Computer selbst vor.
Rochiert der Computer, gibt er ebenfalls nur den entsprechenden Zug des Königs an.
11. Zusätzliche Anzeigen zu den Zügen: **CK = Schach, MT = Matt, SM = Patt**
12. Andere Angaben als Züge:

CONGRATULATIONS (engl. Gratulation) Computer ist matt
CHECKMATE (engl. Schachmatt) Sie sind matt
ILLEGAL MOVE (engl. irregulärer Zug)