

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1: Grund-Funktionen

- 1.1 Tasten und LED's
- 1.2 Netzbetrieb
- 1.3 Das Spielbrett
- 1.4 Spielbeginn
- 1.5 Ihr erster Zug
- 1.6 Versehentlich ausgeführte falsche Züge
- 1.7 Unmögliche Züge
- 1.8 En Passant
- 1.9 Rochade
- 1.10 Bauern-Umwandlung
- 1.11 Schach und Matt
- 1.12 Eröffnungstheorie
- 1.13 Computer rechnet, während der Gegner überlegt.

Kapitel 2: Spezial-Funktionen

- 2.1 New Game
- 2.2 Verify
 - 2.2.1 Verify-Modus
 - 2.2.2 Problem-Modus
- 2.3 Option
- 2.4 Level
 - 2.4.1 Analyse-Stufe
 - 2.4.2 Matt-Suchstufen
 - 2.4.3 Anzeige der Rechentiefe
- 2.5 Take Back-Modus
 - 2.5.1 Rücknahme der Rochade
 - 2.5.2 Rücknahme eines En Passant Zuges
 - 2.5.3 Alternativzüge
- 2.6 Hint (Zugvorschlag)
- 2.7 Move
- 2.8 Clear

Kapitel 3: Game Options (Spiel-Alternativen)

- 3.1 Feld A1-Easy-Mode
- 3.2 Feld A2-Sound off (Kontrollton abschalten)
- 3.3 Feld C1-Monitor-Modus
- 3.4 Feld D1-Black from Bottom (Wechsel der Spielrichtung)
- 3.5 Feld E1-Change colour with move (Anzugwechsel)
- 3.6 Feld F1-Cancel Opening Book (Eröffnungsspeicher abschalten)
- 3.7 Feld G1-Clear Board (Brett freimachen)
- 3.8 Feld H1-Full Reset (Alles löschen)

Kapitel 4: Schach und Matt-Ankündigungen

- 4.1 Check Announcement (Matt-Ankündigung)
- 4.2 Mate Announcement against Opponent (Mattankündigung)
- 4.3 No Mate Found (Keine Lösung)
- 4.4 Draw by Stalemate (Patt)
- 4.5 Draw by 50-Move-Rule (Remis nach der 50-Zug Regel)
- 4.6 Draw by three time repetition (Remis nach der 3-Zug Regel)

Kapitel 5: Allgemeine Informationen

- 5.1 Figurenfach
- 5.2 Batteriebetrieb
 - 5.2.1 Einsetzten der Batterien
 - 5.2.2 Verbrauchte Batterien

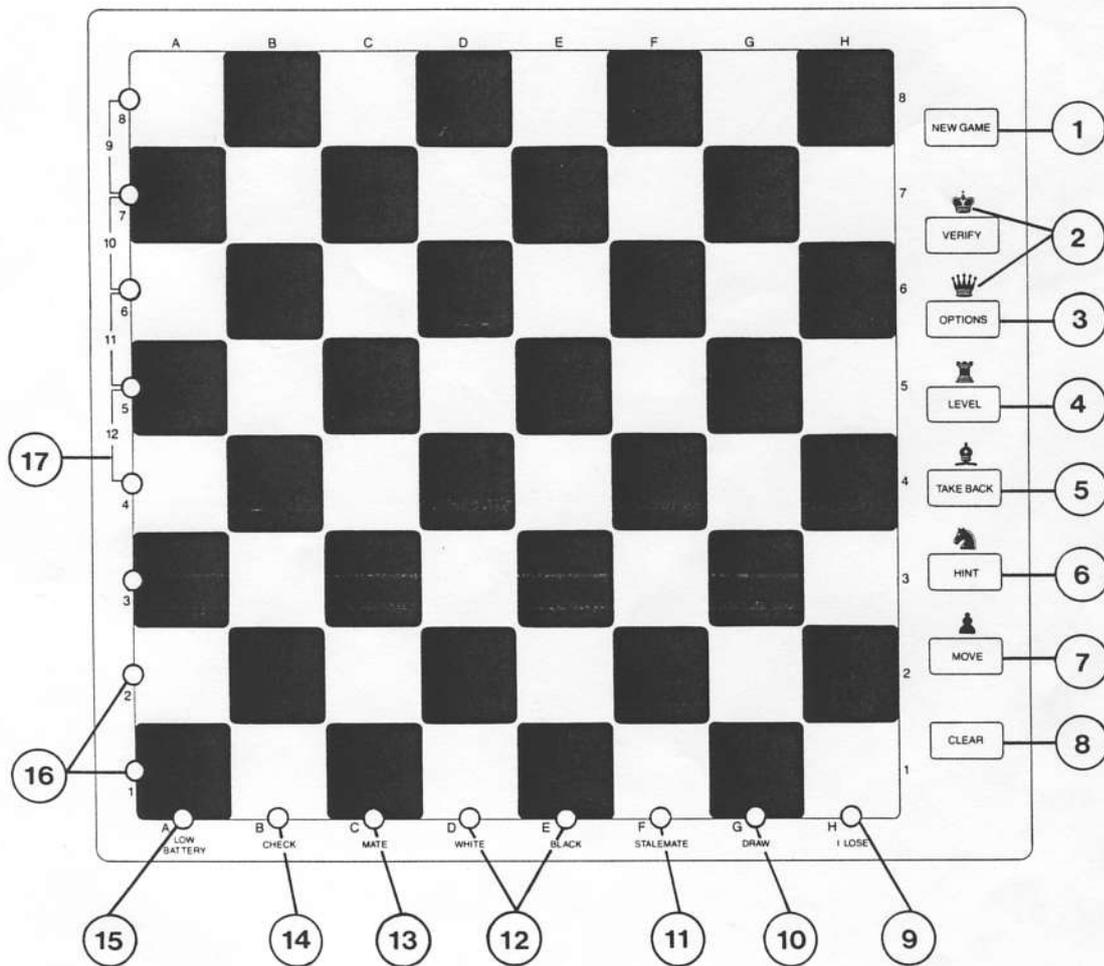
Kapitel 1 : Grund-Funktionen

1.1 Tasten und LED's

- 1-NEW GAME: Neues Spiel, alle eingestellten Funktionen (Spielstärke...) werden beibehalten.
- 2-VERIFY: Stellungskontrolle, zum aufstellen von bestimmtem Stellungen (Kap. 2.2.1)
- 3-OPTIONS: Option-Modus(Kap. 3), Problemmodus.
- 4-LEVEL: Wahl der Spielstärke, Anzeige der Rechentiefe.
- 5-TAKE BACK: Zurücknehmen von Zügen (Kap. 2.5)
- 6-HINT: Zugvorschlag.
- 7-MOVE: Wechsel der Spielfarbe, Abbruch der Denkphase des Computers.
- 8-CLEAR: Verlassen des Options-und Problem-Modus löschen von unmöglichen Zügen.

Die LED's

- 9-I LOSE: Computer hat verloren.
- 10-DRAW: Remis-Anzeige.
- 11-STALEMATE: Patt-Anzeige
- 12-COLOR-Led's(White-Black):Anzeige, welche Seite gerade am Zug ist
- 13-MATE: Leuchtet, wenn der Computer mattgesetzt hat. Mattankündigung in Verbindung mit Rand-LED's.
- 14-RAND-LED's(1-8):Anzeige von Ausgangs und Zielfeld, Anzeige der Spielstufe in Verbindung mit LEVEL.
- 15-RAND-LED's(9-12):Anzeige der Spielstufe (mit LEVEL).



1.5 Ihr erster Zug

Das folgende Beispiel wird Ihnen bei Ihrem ersten Spiel gegen den EXCELLENCE helfen.

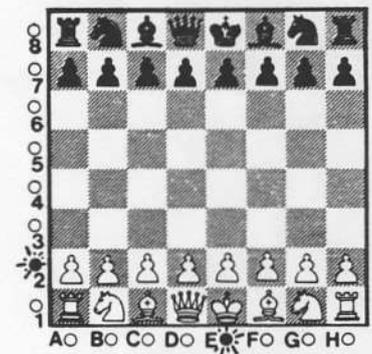
Checkliste

1. Netzverbindung hergestellt (1.2)
2. Figuren aufgestellt (1.3)
3. Sie wissen, wie man Züge ausführt. (1.4)

Sie möchten Ihren weissen Bauern von e2 nach e4 ziehen:

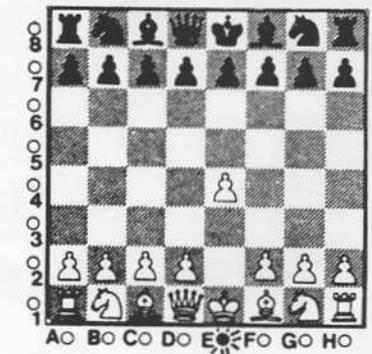
1. Schritt:

Drücken Sie leicht auf das Feld e2
Die Randdiode 2 und das Feld e (also e2)
leuchtet.



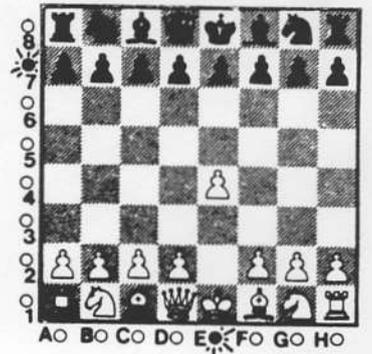
2. Schritt:

Setzen Sie Ihren Bauern auf e4 und drücken
Sie wiederum leicht auf das Feld e4.
Damit ist die Zugeingabe abgeschlossen.
Der Computer antwortet sofort. ("Theorie")



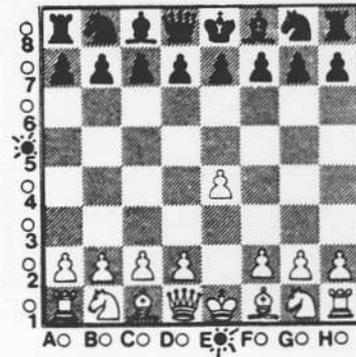
3. Schritt

Der Computer zeigt zuerst das Ausgangsfeld.
Es leuchtet also das Led 7 und das Feld e (e7)



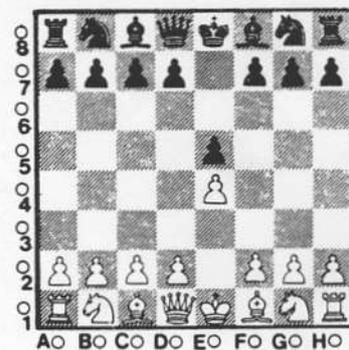
4. Schritt

Drücken Sie mit dem Schwarzen Bauern leicht auf das Feld e7, jetzt leuchtet das Zielfeld (e5) auf.



5. Schritt

Setzen Sie den schwarzen Bauern auf e5 und drücken Sie anschliessend leicht auf das Feld e5. Damit ist die Zugausführung abgeschlossen.



Denken Sie bei jedem Zug daran:
Drücken-Ziehen-Drücken

Bemerkung: Sie werden bemerkt haben, dass wenn Sie Ihren Zug ausführen, das Zielfeld nicht leuchtet, wenn Sie die Züge des EXCELLENCE ausführen leuchtet es aber. Der Grund dafür ist, dass der Computer Ihr Zielfeld kennt, wenn Sie einmal darauf gedrückt haben, es sind keine LED's nötig, der Computer hingegen braucht sie, weil er Ihnen ja sein Zielfeld sagen muss.

1.6 Versehentlich ausgeführte falsche Züge

Wenn Sie mit einer Figur auf das Ausgangsfeld drücken, sich dann aber entscheiden einen anderen Zug zu spielen, so brauchen Sie nur noch einmal auf das Ausgangsfeld zu drücken und die Led's verlöschen wieder. Sie können dann Ihren anderen Zug ausführen.

Wenn Sie den Zug jedoch schon vollständig eingegeben haben, so können Sie dies mit der TAKE BACK (Zurücknehmen) Taste korrigieren. Führen Sie den Computer-Zug aus und drücken dann TAKE BACK. Nehmen Sie zuerst den Computer-Zug und anschliessend Ihren Zug zurück (siehe auch 2.5)

1.7 Unmögliche Züge

Der Computer akzeptiert nur regelgerechte Züge.
Ein falscher Zug wird durch einen Doppel-Ton angezeigt,
zusätzlich blinken die LED's des (falschen) Ausgangsfeldes.
Sie haben verschiedene Möglichkeiten, den Fehler zu beheben:

1. Sie nehmen die Figur und drücken auf das Feld von dem aus Sie ziehen wollten; oder
2. Sie drücken die CLEAR Taste (die Led's verlöschen) und stellen die Figur (ohne Druck) auf das Ausgangsfeld zurück.

Bei folgenden Fehlern reklamiert der Computer einen falschen Zug:

1. Sie versuchen, mit der falschen Farbe zu ziehen (z.B. mit Schwarz, wenn gerade Weiss am Zug ist.)
2. Sie führen den angezeigten Computerzug nicht richtig aus (falsches Feld).
3. Sie drücken auf ein leeres Feld, ohne vorher auf ein Ausgangsfeld gedrückt zu haben.

1.8 EN PASSANT

Der Computer kennt die En Passant Regel und zieht auch entsprechend, sofern er es für richtig hält. Gleichfalls akzeptiert er natürlich auch En Passant Züge von Ihnen. Der EXCELLENCE zeigt zuerst die herkömmliche Schlagfolge an (Ausgangsfeld-Zielfeld) Drücken Sie auf die angezeigten Felder. Jetzt leuchtet das Feld des Bauern, der En Passant geschlagen wird. Drücken Sie einfach auf diesen Bauern und nehmen ihn dann vom Feld. (siehe auch 2.5.2)

1.9 Rochade

Der Computer zieht immer zuerst (der Regel entsprechend) den König und dann den Turm. Sobald Sie seinen Königszug ausgeführt haben, blinkt der Turmzug automatisch. Führen Sie auch diesen aus. (Ausgangsfeld-Zielfeld)

Sie selbst rochieren entsprechend, indem Sie zuerst den König vom Ausgangs- zum Zielfeld ziehen. Ihr Turmzug (den Sie noch ausführen müssen) wird jetzt vom Computer angezeigt. Führen Sie auch diesen Turmzug entsprechend aus (Ausgangsfeld-Zielfeld).

Denken Sie daran, dass die Rochade ein Königszug ist. Wenn Sie zuerst mit dem Turm ziehen wird dies vom Computer als Turmzug angesehen.

Dieser Fehler lässt sich mit der TAKE BACK Taste beheben. (siehe auch 2.5.1)

1.10 Bauern-Umwandlung

Wie Sie wissen, können Sie, wenn Sie mit einem Bauern die achte Reihe erreichen, den Bauern in eine höhere Figur umwandeln. Wenn Sie die achte Reihe erreicht haben, fangen die LED's dieses Feldes an zu blinken, bis Sie eine Figur gewählt haben. Wenn Sie z.B. eine Dame möchten, so drücken Sie die Taste OPTION (Figurensymbol Dame). Sobald Sie gewählt haben beginnt der Computer mit seiner nächsten Zugberechnung.

Wenn ein Bauer des Computers die achte Reihe erreicht hat wird er den Bauern in die für ihn optimale Figur umwandeln. (meistens Dame). Sie können dies aber auch im VERIFY-Modus überprüfen. (siehe auch 2.2.1).

1.11 Schach und Matt

Jedesmal wenn Schach gegeben wird, leuchtet das CHECK Led.

Wenn der Computer erkennt, dass er Sie in Kürze mattsetzen kann, so kündigt er dies an. (Kapitel 4.2). Wenn der Computer Sie mattgesetzt hat, so leuchtet Das MATE Led.

Wenn der EXCELLENCE ein Spiel verliert, so wird eine Tonfolge gespielt und das Led I LOSE leuchtet.

1.12 Eröffnungstheorie

Die werden feststellen, dass der EXCELLENCE am Anfang einer Partie sofort antwortet. Sein Eröffnungsspeicher umfasst ca. 3000 3000 Eröffnungspositionen. wenn der Computer nun in seinem Speicher eine Antwort auf den von Ihnen gespielten Zug findet, so antwortet er sofort. Er muss dann also nicht selbst rechnen, er ruft aus seinem Speicher ab. Sie können den Eröffnungsspeicher jedoch auch abschalten. (siehe 3.6).

1.13 Der Computer rechnet, während der Gegner überlegt

Der Computer berechnet schon mögliche Antwortzüge, während Sie noch über Ihren Zug nachdenken.
Dadurch wird natürlich die Spielstärke angehoben.
Diese Funktion ist ebenfalls abschaltbar. (siehe 3.1).

Kapitel 2: Spezial-Funktionen

2.1 NEW GAME

Wenn die NEW GAME Taste gedrückt wird, müssen alle Figuren in die Grundstellung zurückgestellt werden und der Computer ist zu einer neuen Partie bereit.

Bitte beachten Sie, dass alle Funktionen, die Sie mit den Tasten OPTION und LEVEL eingegeben haben, beibehalten werden.

Dies erspart Ihnen, dass Sie jedesmal die Spielstärke usw. neu eingeben müssen.

Bemerkung: Um komplett alles zu löschen verwenden Sie bitte OPTION h1. (Siehe auch 3.8).

2.2 VERIFY

Wie schon beschrieben, beinhaltet die Taste VERIFY zwei Spezial-Funktionen. Wenn sie alleine gebraucht wird, überprüft sie die Stellung, in Verbindung mit der OPTION Taste eröffnet sie die Möglichkeit, die Stellung zu verändern.

2.2.1 VERIFY-Modus

Die Taste VERIFY erlaubt Ihnen, immer wenn Sie am Zug sind die Stellung aller Figuren zu kontrollieren.

Drücken Sie die VERIFY-Taste und dann das Figurensymbol der Figur, die Sie überprüfen wollen. (Wenn Sie z.B. die Bauern überprüfen wollen, so drücken Sie zuerst VERIFY und dann MOVE) Jedesmal, wenn Sie wieder auf MOVE drücken, wird der nächste Bauer auf der nächsten (oder gleichen) Linie angezeigt.

Bei Weissen Figuren leuchtet das LED, bei Schwarzen blinkt es. Wenn keine der Figuren, die Sie überprüfen wollen auf dem Brett ist, so leuchte das 8 LED, um dies anzuzeigen.

Um wieder in den Spiel-Modul zu gelangen drücken Sie die CLEAR-Taste.

2.2.2 PROBLEM-Modus

Eine weitere, wichtige Funktion der VERIFY-Taste wird in Verbindung mit der OPTION-Taste aktiviert: der PROBLEM-Modus. Sie kommen in den Problem-Modus, wenn Sie zuerst die OPTION und dann die VERIFY-Taste drücken. (Die LED's 1,2,3,4 leuchten um den OPTION-Modus anzuzeigen). Im Problemmodus kann die Stellung verändert werden, es können Steine vom Brett genommen, oder hinzugefügt werden. Natürlich können auch ganze Stellungen eingegeben werden. Sie können sowohl vor, als auch während des Spiels in den Problem-Modus gelangen. Sie können z.B. die Spielrichtung ändern, verlorene Steine wieder aufs Brett holen

oder gar Ihren König aus einem Matt retten. Sie können auch Matt-Probleme eingeben. (siehe auch 2.4.2).

Sie können, immer wenn Sie am Zug sind in den Problem-Modus gelangen.

PROBLEM-Modus: Versuchen Sie die folgende Übung

1. Drücken Sie die NEW GAME Taste und stellen Sie die Figuren auf
2. Drücken Sie die OPTION und die VERIFY Taste (Problem-Modus)
Drücken Sie nun die Taste MOVE (für Bauern) die Led's 2 und A-H leuchten dauernd um anzuzeigen, dass alle weissen Bauern auf der 2. Reihe stehen. Drücken Sie noch einmal MOVE und die LED's 7 und A-H leuchten (Alle Schwarzen Bauern sind auf der 7. Reihe).
3. Drücken Sie auf das Feld h7 und das h LED verlischt. Der Bauer ist somit gelöscht. Drücken Sie noch einmal h7, so leuchtet das LED h7. Es steht jetzt ein weisser Bauer auf h7.

Bevor Sie eigene Stellungen eingeben sollten Sie sich anhand des folgenden Beispiels mit der Funktion vertraut machen:

1. Drücken Sie OPTION (LED's 1,2,3,4 leuchten dauernd)
2. Drücken Sie VERIFY
3. Drücken Sie MOVE (Für Bauern)
4. Drücken Sie auf den Bauern e2 und das LED e2 leuchtet. Drücken Sie noch einmal auf e2 und das LED verlischt. Der Bauer ist gelöscht.
5. Stellen Sie den Bauern nach e4 und drücken Sie auf das Feld e4. Sofort leuchtet das LED e4. Es steht jetzt ein weisser Bauer auf e4.
6. Drücken Sie noch einmal MOVE. (LED's 7 und A-H leuchten). Drücken Sie auf den schwarzen Bauern e7 (das blinkende LED geht aus). Stellen Sie diesen Bauern nach d5 und drücken Sie darauf. (LED d5 leuchtet). Drücken Sie noch einmal auf d5 und das LED blinkt. Es steht jetzt ein schwarzer Bauer auf d5, das Feld d7 ist leer.
7. Drücken Sie die Taste HINT (für Springer) Beachten Sie, dass die LED's B1 und G1 leuchten (Stellung der Springer).
8. Drücken Sie auf den weissen Springer G1 (LED blinkt) Drücken Sie nochmals auf G1 (LED geht aus) Das Feld G1 ist jetzt leer.
9. Drücken Sie mit dem Springer auf F3. Der Computer weiss jetzt, dass ein weisser Springer auf F3 steht.
10. Drücken Sie CLEAR, um den Problem-Modus zu verlassen.

Bemerkung: Wenn kein LED leuchtet, steht kein Stein dieser Art auf dem Brett, wenn ein LED leuchtet, steht dort ein weisser Stein, wenn ein LED blinkt, steht dort ein schwarzer Stein.

Denken Sie daran, Figuren wie folgt aufzustellen:

1. Drücken Sie die OPTION und dann die VERIFY-Taste
2. Drücken Sie die Taste mit dem Figurensymbol der Figur, die Sie verändern möchten.
3. Verändern Sie wie folgt:
 - a.) Drücken Sie auf ein leeres Feld, so wird daraus eine weisse Figur.
 - b.) Drücken Sie auf eine Weisse Figur, so wird daraus eine Schwarze.
 - c.) Drücken Sie auf eine Schwarze Figur, so wird daraus ein leeres Feld

Um den Problem-Modul zu verlassen müssen Sie CLEAR drücken. Wenn Sie alle Figuren löschen wollen, müssen Sie OPTION G1 drücken. (siehe auch 3.7)

2.3 OPTION

Wenn Sie auf OPTION drücken, so leuchten die LED's 1,2,3,4. Über die volle Funktion OPTION informiert Sie Kapitel 3.

2.4 LEVEL

Der EXCELLENCE hat 9 verschiedene Spielstufen und drei zusätzliche Matt-Suchstufen.

SPIELSTUFE	ANTWORTZEITEN	Durchschnitts ANTWORTZEIT
LEVEL 1	60 Züge/2 Minuten	2 Sekunden
LEVEL 2	60 Züge/5 Minuten	5 Sekunden
LEVEL 3	60 Züge/15 Minuten	15 Sekunden
LEVEL 4	60 Züge/30 Minuten	30 Sekunden
LEVEL 5 -	60 Züge/1 Stunde	1 Minute
LEVEL 6	30 Züge/1 Stunde	2 Minuten
LEVEL 7	40 Züge/2 Stunden	3 Minuten
LEVEL 8	40 Züge/2,5 Stunden	3,45 Min.
LEVEL 9	Analyse-Stufe	unbegrenzt
LEVEL 10	Matt in 2 Zügen	
LEVEL 11	Matt in 3 Zügen	
LEVEL 12	Matt in 4 Zügen	

Der Computer ist nach dem Einschalten automatisch auf LEVEL 2 gestellt. Wenn Sie einmal LEVEL drücken, so leuchtet die Randdiode 2. Bei nochmaligem Druck leuchtet 3 usw. Nach der Spielstufe 8 leuchten 7 und acht gleichzeitig = 9 usw. Nach Spielsufe 12 kommt wieder 1. Mit CLEAR beenden Sie die Spielstufen-Einstellung.

2.4.1 ANALYSE-STUFE

LEVEL 9 ist eine sog. Analysestufe ohne Zeitbegrenzung. Der Computer rechnet solange, bis Sie den Rechengang mit der MOVE-Taste abbrechen. Der Computer spielt dann den Zug aus, den er bis dahin für den besten hält. (siehe auch 2.4.3)

2.4.2 MATT-SUCHSTUFEN

Der EXCELLENCE verfügt über 3 Mattsuchstufen. LEVEL 10 für Matt in 2 Zügen, LEVEL 11 für Matt in 3 Zügen und LEVEL 12 für Matt in 4 Zügen. Der Computer kann maximal bis zu Matt in 11 Zügen ausrechnen. (Hierzu wird dann LEVEL 9 verwendet.)

Wenn Sie eine Matt-Aufgabe eingegeben haben rechnet der Computer solange, bis er die Lösung gefunden hat. Mit der Taste MOVE beginnt der Computer den Rechengang. Wenn der Computer die Lösung gefunden hat ertönt ein Kontrollton und es leuchtet das MATE LED, wie auch ein Rand-LED, je nach Anzahl der Züge bis zum Matt. (z.B. Matt in 3 Zügen: Es leuchtet MATE und das LED 3)

Der Computer findet auch Nebenlösungen. Hierzu siehe 4.2.1

Wenn es keine Lösung gibt, so leuchten die LED's 3 und 4 (siehe auch 4.3)

Bemerkung: Der Computer findet auf der eingestellten Stufe auch kürzere Matts, jedoch keine längeren. Er findet also auf LEVEL 11 auch ein Matt in 2 Zügen, jedoch kein Matt in 4 Zügen.

2.4.3 ANZEIGE DER RECHENTIEFE

Die LEVEL Taste dient ebenfalls dazu, abzurufen, wie tief der Computer gerade rechnet. Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie WAHREND DER COMPUTER RECHNET die LEVEL Taste. Der Computer zeigt dann die Rechentiefe über die Rand-LED's. (z.B. LED 4 blinkt: RECHENTIEFE 4 Halbzüge usw.)

Der Computer zeigt automatisch weiterhin bei jedem Zug die Rechentiefe an. Die Funktion lässt sich mit der CLEAR-Taste wieder ausschalten.

2.5 TAKE BACK MODUS

Der TAKE BACK MODUS erlaubt Ihnen, alle Züge die Sie, bzw. der Computer machen, zurückzunehmen. Sie brauchen nur, wenn Sie am Zug sind die Taste TAKE BACK zu drücken. Die LED'S zeigen dann das Zielfeld des letzten Zuges. Drücken Sie auf dieses Feld und es wird das Ausgangsfeld angezeigt. Setzen Sie die Figur mit Druck auf das Ausgangsfeld zurück. Auf diese Weise können Sie Zug für Zug zurücknehmen.

Wenn Sie Züge zurücknehmen, während der Computer noch aus dem Eröffnungsspeicher spielt, so spielt er auch nach der Rücknahme weiterhin aus dem Speicher. Sie können bis zu 31 Halbzügen zurücknehmen.

Wenn Sie beim Zurücknehmen nicht mehr sicher sind welche Figur wo gestanden hat, so benutzen Sie den VERIFY-MODUS. Drücken Sie, nachdem Sie einen Zug zurückgenommen haben die VERIFY Taste und drücken dann nacheinander alle Figurensymboltasten, bis die fehlende Figur gefunden ist. Um den VERIFY-Modus zu verlassen drücken Sie CLEAR.

2.5.1 RÜCKNAHME DER ROCHADE

Drücken Sie TAKE BACK. Die LED's geben den Turmzug an. Führen Sie den Turmzug aus (Zielfeld-Ausgangsfeld). Jetzt geben die LED's den Königszug an. Führen Sie auch diesen aus.

2.5.2 RÜCKNAHME EINES EN PASSANT ZUGES

Dieser Zug wird genauso wie jeder andere Zug zurückgenommen. Der Computer zeigt jedoch nicht das Feld des geschlagenen Bauern, Sie müssen also daran denken, ihn wieder auf das Brett zu stellen. (z.B. wenn d2-d4 gespielt wurde und schwarz e4xd3 spielen kann, leuchtet beim Zurücknehmen zuerst d3 und dann e4 auf. Die müssen jetzt jedoch den fehlenden Bauern auf d4 stellen.

2.5.3 ALTERNATIVZÜGE

Wenn Sie Züge zurückgenommen haben fängt der Computer erst nach der Eingabe MOVE wieder an zu rechnen. Sie können jetzt auch für den Computer ziehen. Sie haben also die Farben gewechselt. Die Farb-LED's (Black-White) sagen Ihnen ja laufend, wer gerade am Zuge ist.

2.6 HINT (Zugvorschlag)

Der HINT-Modus hat mehrere verschiedene Verwendungen, je nachdem, wann die Taste gedrückt wird. Wenn Sie die Taste drücken, während Sie am Zug sind, so macht Ihnen der EXCELLENCE einen Zugvorschlag. Beim ersten HINT wird das Ausgangs, beim zweiten HINT das Zielfeld angezeigt. Drücken Sie noch einmal HINT, so verlöschen die LED's wieder und Sie sind am Zug.

Drücken Sie die HINT Taste, während der Computer gerade rechnet, so zeigt er den Zug, den er gerade berechnet. (In der gleichen Art wie oben beschrieben).

2.7 MOVE

Auch die MOVE Taste hat verschiedene Verwendungen. Drücken Sie die Taste, während Sie am Zug sind, so haben Sie die Seiten gewechselt, der Computer macht nun einen Zug für Sie. Auf diese Art und Weise können Sie den Computer auch gegen sich selbst spielen lassen (indem Sie nach jedem Zug wieder MOVE drücken).

Drücken Sie MOVE, während der Computer gerade rechnet, so wird er seinen Zug sofort ausspielen, sie haben seine Berechnung abgebrochen.

Die MOVE Taste hat auch eine Verwendung im MONITOR-Modus. Hierzu siehe 3.3.

2.8 CLEAR

Die CLEAR Taste hat mehrere Verwendungen:

1. Drücken der CLEAR Taste beseitigt einen falschen Zug
2. Wenn Sie ein Ausgangsfeld drücken, sich dann aber entschliessen einen anderen Zug zu spielen, so können Sie mit der CLEAR Taste die LED's löschen.
3. Sie müssen die CLEAR Taste drücken um den OPTION-Modus zu verlassen.
4. Sie müssen die CLEAR Taste drücken um den PROBLEM-Modus zu verlassen.

Kapitel 3:GAME OPTIONS (Spiel-Alternativen)

Der EXCELLENCE verfügt über einige weitere Funktionen, die vom Benutzer immer dann eingestellt werden können, wenn er gerade am Zug ist, oder vor Beginn eines neuen Spiels.

Diese Funktionen werden durch Drücken auf bestimmte Spielfelder aktiviert. Wenn Sie im OPTION-Modus sind, werden die Felder A-H wie unten beschrieben benutzt, um solche Sonderfunktionen auszuwählen:

EASY MODE 3.1	SOUND OFF 3.2	MONITOR MODE 3.3	BLACK FROM THE BOTTOM 3.4	CHANGE COLOR WITH MOVE 3.5	CANCEL BOOK 3.6	CLEAR BOARD 3.7	FULL RESET 3.8
A ●	B ●	C ●	D ●	E ●	F ●	G ●	H ●

Drücken Sie die OPTION Taste um in den OPTION-Modus zu gelangen. Die LED's 1,2,3,4 leuchten, um Ihnen den OPTION-Modus zu bestätigen. Sie können nun, durch Drücken auf ein Feld Ihrer Wahl die Funktion aktivieren, die Sie gerne möchten. Das LED des entsprechenden Feldes wird daraufhin zur Kontrolle und Bestätigung leuchten. Sie können auch mehrere Funktionen zugleich aktivieren, mit der Ausnahme, dass die Funktion FULL RESET immer alleine gewählt werden muss, denn dadurch wird ja alles gelöscht.

Um den OPTION-Modus zu verlassen, drücken Sie CLEAR.

Alle verfügbaren Funktionen befinden sich auf den Feldern A-H. Die folgenden Beschreibungen sollen Ihnen helfen, sich leichter zurechtzufinden.

Denken Sie immer daran, dass Sie immer zuerst OPTION drücken müssen, um in den OPTION-Modus zu gelangen. Wenn Sie eine Funktion gewählt haben wird als Bestätigung das jeweilige LED des Feldes leuchten. Sollten Sie sich nach Aktivierung einer Funktion noch anders entscheiden, so können Sie durch nochmaligen Druck auf das gleiche Feld, die Funktion wieder ausschalten. Das betreffende LED verlischt dann. Haben Sie die Eingabe bereits mit CLEAR abgeschlossen, so müssen Sie zur Korrektur mittels der OPTION Taste erst wieder in den betreffenden Modus. Dann lassen sich Korrekturen wie oben beschrieben vornehmen.

Bemerkung: Die LED's der Funktionen E-H leuchten auch nach Wahl nicht, da sie entweder nur einmaliger Wahl bedürfen, oder da sie jedesmal neu eingegeben werden müssen.

3.1 FELD A1: EASY-MODE

Die Funktion schaltet das sog. PERMANENT BRAIN ab, d.h. der Computer rechnet nicht mehr, während Sie über Ihren Zug nachdenken. Dadurch wird die Spielstärke gesenkt. So lässt sich die Spielstärke auch für schwächere Spieler sehr leicht an die eigene anpassen.

3.2 FELD B1: SOUND OFF (Kontrollton abschalten)

Um in völliger Ruhe spielen zu können, haben Sie die Möglichkeit, auch den Kontrollton abzuschalten.

Zum Abschalten, drücken Sie einfach im OPTION-Modus auf das Feld B1.

Umgekehrt wird der Ton wieder angeschaltet, wenn Sie im OPTION-Modus nochmals auf das Feld B1 drücken.

Diese Funktionen kann innerhalb eines Spiels beliebig oft an und abgeschaltet werden.

Bemerkung: Diese Funktion wird erst nach drücken der CLEAR-Taste aktiviert.

3.3 FELD C1: MONITOR-MODE

Durch drücken auf das Feld C1 wird der sog. MONITOR-MODUS aktiviert. Dieser Modus erlaubt zwei menschlichen Spielern auf dem Brett des EXCELLENCE zu spielen, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.

Innerhalb dieser Funktion macht der Computer mittels der HINT-Taste nur solange Zugvorschläge, wie er sich noch in seinem Eröffnungsspeicher befindet.

Sie können aber vom Computer mit der MOVE-Taste einen Zug ausführen lassen, der MONITOR-Modus bleibt auch danach weiterhin eingeschaltet.

Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie einfach OPTION, dann das Feld C1, und schliesslich CLEAR.

Sie können dann Ihren nächsten Zug ausführen und der Computer wird antworten.

3.4 FELD D1: BLACK FROM BOTTOM (Wechsel der Spielrichtung)

Mit dieser Funktion wird die Spielrichtung gewechselt. Sie können also mit den schwarzen Steinen auf der Bedienerseite spielen.

Bemerkung: Diese Funktion sollte nicht innerhalb eines Spiels abgeschaltet werden.

3.5 FELD E1: CHANGE COLOUR WITH MOVE (Anzugwechsel)

Diese Funktion wird normalerweise in Verbindung mit dem Problemmodus benutzt. (2.2.2) Sie können damit also den Anzug wechseln.

3.6 FELD F1: CANCEL OPENING BOOK (Eröffnungsspeicher abschalten)

Mit dieser Funktion lässt sich der Eröffnungsspeicher des EXCELLENCE abschalten. Der Computer muss dann vom ersten Zug an selbst rechnen.

Bemerkung: Wenn Sie um ein neues Spiel zu beginnen die Funktion FULL-RESET benutzen, und Sie möchten den Eröffnungsspeicher abschalten, So müssen Sie folgendermassen vorgehen:

1. OPTION-FELD H1-CLEAR (Alles löschen)
2. OPTION-FELD F1-CLEAR (abschaltendes Eröffnungsspeichers)

3.7 FELD G1: CLEAR BOARD (Brett feimachen)

Wenn Sie OPTION G1 drücken, werden alle Figuren vom Brett genommen. Diese Funktion dient vor allem zur Eingabe von beliebigen Stellungen.
(siehe 2.2.2)

Bemerkung: Wenn Sie OPTION G1 gedrückt haben und den OPTION-Modus mit CLEAR verlassen, so blinken die STALEMATE und DRAW LED's. Dies geschieht, um Ihnen mitzuteilen, dass Sie zuerst Figuren eingeben müssen, um spielen zu können.

3.8 FELD H1: FULL RESET (Alles löschen)

Diese Funktion bewirkt das gleiche, als wenn Sie den Netzstecker ziehen. Alle Funktionen werden gelöscht, alle Figuren stehen in der Grundstellung, Spielstufe 2 ist eingestellt.

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, die eingestellten Funktionen aber beibehalten möchten, so benutzen Sie die Taste NEW GAME.

Diese Funktion kann selbstverständlich nicht mit anderen Funktionen kombiniert werden.

Kapitel 4: Schach und Matt- Ankündigungen

Ihr EXCELENCE hat die Fähigkeit, forcierte Matts im Voraus anzukündigen. Der Computer reklamiert auch Remis nach der 3 und 50-Zug Regel.

Bemerkung: Der EXCELLENCE benutzt verschiedene LED-Kombinationen, um die verschiedenen Arten von Remis zu reklamieren.

4.1 CHECK ANNOUNCEMENT (Schach-Gebot)

Immer, wenn ein eine Schach-Situation auf dem Brett ist, leuchtet das LED CHECK.

4.2 MATE ANNOUNCEMENT AGAINST OPPONENT (Mattankündigung)

Nachdem der Computer die Lösung eines Matt-Problems gefunden hat, können Sie ihn nach Nebenlösungen suchen lassen. Wenn der Computer eine Lösung gefunden hat gibt er die Koordinaten des Ausgangsfeldes an. Drücken Sie auf dieses Ausgangsfeld und es leuchten die Koordinaten des Zielfeldes. Sie drücken jetzt jedoch nicht auf das Zielfeld, sondern auf die Taste MOVE. Der Computer sucht dann nach einer anderen Lösung. Dieser Vorgang kann solange wiederholt werden, bis der Computer keine weiteren Lösungen mehr findet. (siehe 4.3)

4.3 NO MATE FOUND (Keine Lösung)

Wenn der Computer bei einem Problem in den Stufen 9,10,11,12 keine Lösung finden kann, so leuchten die LED's 3 und 4. Sie brauchen dann einfach die CLEAR-Taste zu drücken, um den EXCELLENCE zum Ziehen zu veranlassen.

4.4 DRAW BY STALEMATE (Patt)

Ein Patt ist erreicht, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, sein König jedoch nicht im Schach steht. Das Spiel ist dan Remis. Der Computer reklamiert dies durch Leuchten der LED's STALEMATE und DRAW. Wenn dies der Fall ist, ist das Spiel beendet und kann nicht mehr fortgesetzt werden.

Bemerkung: Die LED's STALEMATE und DRAW blinken auch dann, wenn Sie versehentlich bei Problemen nur einen König aufs Brett gestellt haben sollten.

Um den Fehler zu beheben gehen Sie in den Problem-Modus (siehe 2.2.2).

4.5 DRAW BY 50-MOVE-RULE (Remis nach der 50-Zug-Regel)

Wenn in einer Partie 50 Züge absolviert werden, ohne dass ein Bauer gezogen, oder eine Figur geschlagen wurde, so ist die Partie Remis.

Wenn der Computer so etwas erkannt hat, blinken die LED's DRAW und 1,2.

Sie können das Spiel fortsetzen, indem Sie CLEAR drücken.

4.6 DRAW BY THREE-TIME-REPETITION (3 Zug-Remis-Regel)

Wenn sich eine Stellung dreimal wiederholt, so ist die Partie Remis durch Zugwiderholung.

Wenn der Computer einen Zug machen möchte, der zum dritten mal zur gleichen Stellung führt, so blinken die LED's DRAW und 2,3. Sie können das Spiel mit CLEAR fortsetzen.

Wenn der Computer erkennt, dass Ihr letzter Zug zum dritten mal die gleiche Stellung herbeigeführt hat, so leuchten die LED's DRAW und 2,3,4.

Sie können das Spiel mit CLEAR fortsetzen.

Kapitel 5: Allgemeine Informationen

5.1 Figurenfach

Auf der Unterseite des Gerätes befindet sich ein Figurenfach. Darin lassen sich z.B. auf der Reise alle Figuren unterbringen.

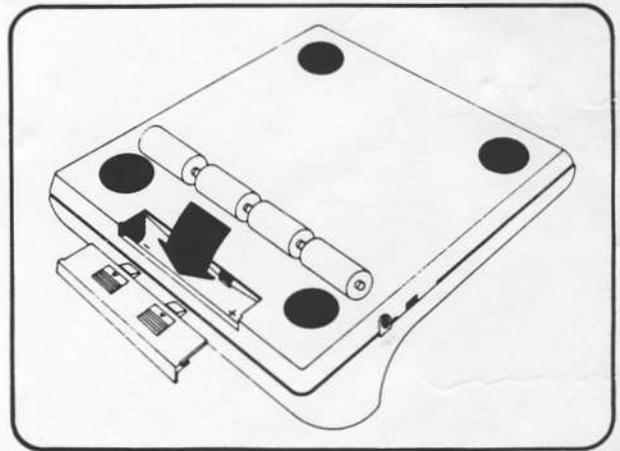
5.2 Batteriebetrieb

Der EXCELLENCE funktioniert als Reiseschachcomputer auch mit Batterien.

Achten Sie bitte auf korrektes Einsetzen der Batterien.

5.2.1. Einsetzen der Batterien

1. Versichern Sie sich, dass keine Netzverbindung besteht.
2. Entfernen Sie vorsichtig den Deckel des Figurenfachs.
3. Bitte überprüfen Sie, dass die Klammern sauber und rostfrei sind.
4. Setzen Sie die Batterien, den Symbolen im Fach entsprechend ein.
5. Verschliessen Sie das Fach wieder.



5.2.2 Verbrauchte Batterien

Sind die Batterien im Gerät nicht mehr einwandfrei, so leuchtet das LED "LOW BATTERY" (Verbrauchte Batterien). Die Batterien sind dann sofort zu wechseln.

5.3 Technische Daten

Betrieb: Netz/Batterie (Alkalische, Grösse "C")

Grösse: 27x25x4 cm.

ROM 128 k bits

Prozessor: 65 C 02

RAM 16 k bits

Autoren: Dan und Kathe Spracklen