CHESS 3000

Bedienungsanleitung

3000

© Das im Sensorischen Elektronischen Schachspiel enthaltene und in dieser Anleitung beschriebene Programm ist durch das Copyright der Firma Newcrest Technology Limited geschützt.

INHALT

1. Einführung 1
2. Stromversorgung 1
3. Vor Spielbeginn 2
4. Züge 2
5. Besondere Züge 3
6. Spielergebnis 4
7. Spielfähigkeitsgrade 5
8. Falsche Züge 7
9. Seitenwechsel 7
10. Beide Seiten spielen 7
11. Zurückziehen eines Zuges 8
12. Wiederholungszüge 9
13. Zugvorschlag des Computers 10
14. Überprüfen einer Spielposition 10
15. Erstellen einer Spielposition 11
16. Schachprobleme 13
17. Klangeffekt 14

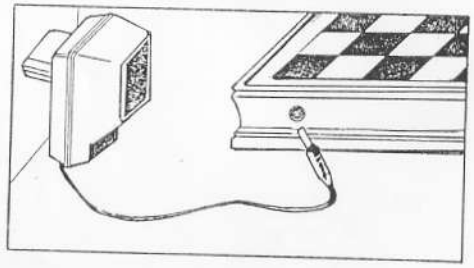
1. EINFÜHRUNG

Ihr **CHESS 3000** ist ein Schachcomputer von wahrer Weltmeisterschaftsklasse. Er wurde ausgehend von einem Programm, das einen klaren Sieg in der zweiten Europäischen Microcomputer Schachmeisterschaft errungen hatte, entwickelt und es wurden grössere Abwandlungen unternommen, die seine Spielfähigkeit grossartig erhöht haben. Egal ob Sie mit ihm unter regelrechten Turnierbedingungen spielen oder ihn zu einem Blitzspiel herausfordern, Sie werden immer einen gewaltigen Gegner in ihm finden.

CHESS 3000 zeichnet sich nicht nur durch seine Spielfähigkeit aus, sondern auch durch seine extrem einfache Benutzung. Bewegen Sie Ihre Figuren auf dem Schachbrett als ob Sie mit einem menschlichen Gegner spielten, und der Computer erfasst automatisch, welchen Zug Sie gemacht haben. Alles, was Sie lesen müssen, um ein Spiel zu beginnen, befindet sich in Kapiteln 2 – 4 der Bedienungsanleitung. Jedoch sollten Sie, wenn Sie mit dem Gerät vertraut geworden sind, den Rest der Bedienungsanleitung sorgfältig lesen, um alle interessanten Eigenschaften herauszufinden, mit denen **CHESS 3000** ausgestattet ist.

2. STROMVERSORGUNG

CHESS 3000 wird mit einem Netzadapter geliefert. Um das Gerät mit Strom zu versorgen, ziehen Sie die Schublade an der Vorderseite vorsichting heraus, schalten den ON/Off (EIN/AUS) Schalter auf OFF und verbinden den Netzadapter mit dem Steckeranschluß auf der Rückseite des Gerätes.



3. VOR SPIELBEGINN

Stellen Sie zuerst die Figuren in ihre Ausgangsposition, und stellen Sie dann das Gerät ein. Das Gerät gibt zwei Piepostöne von sich, und 8 rote Lampen (Auf der Kontroll-Konsole in der Schublade) blinken kurz auf. Danach bleibt die Lampe bezeichnet "White" (Weiss) an. Das Spiel kann nun beginnen.

Wenn einige Figuren nicht genau auf ihren Feldern stehen, werden diese Felder aufleuchten und das Gerät wird nur einmal piepsen. (d.h. die Schublade mit den Kontrolltasten befidet sich direkt vor Ihnen). Sobald Sie die Figuren richting hingestellt haben, werden die Lampen auf den Feldern ausgehen, und der zweite Piepston sagt Ihnen, dass der Computer spielbereit ist.

Normalerweise erwartet der Computer, dass Weiss das Schachbrett "hinaufspielt" (mit den Kontrolltasten auf der rechten Seite von Weiss). Soll Schwarz "hinaufspielen", müssen Sie zunächst die Taste "Black" (Schwarz) drücken.

Bevor Sie ziehen, können Sie den Spielfähigkeitsgrad des Computers wie gewünscht einstellen (siehe Kapitel 7).

Wenn Sie Schwarz spielen möchten, beginnen Sie das Spiel durch Druck auf die MOVE – Taste. Der Computer gibt dann den ersten Zug für Weiss an wie nachstehend beschrieben. Wenn Sie Weiss spielen möchten, gehen Sie direkt weiter zu Kapitel 4.

4. ZÜGE

Bewegen Sie Ihre Figur wie Sie es auf einem normalen Schachbrett täten. Wenn Sie die Figur aufnehmen, geht die Lampe auf dem Feld, auf dem die Figur gestanden hatte, an. Wenn Sie die Figur auf das neue Feld stellen, leuchtet die Lampe auf diesem Feld kurz auf – dann hören Sie einen

Piepston, und die Lampen auf dem Brett gehen aus. Der Computer hat nun Ihren Zug registriert.

Im Anfang des Spieles kann der Computer, wie ein menschlicher Gegner, sofort auf Ihre Züge antworten. Auf der anderen Seite, wenn er Denkzeit braucht, wird die Lampe "White" (Weiss) oder "Black" (Schwarz), (je nachdem welche Farbe der Computer spielt), wiederholt aufblinken. Dann wird Ihnen ein Piepston sagen, dass er für seinen Zug bereit ist.

Der Computer zeigt Ihnen, welche Figur er ziehen möchte, indem die Lampe auf dem Feld, auf dem die Figur steht, aufblinkt – während auf dem Feld, zu dem die Figur gezogen wird, die Lampe anhaltend scheint. Ziehen Sie die Figur wie angegeben (sobald Sie sie aufnehmen, fängt die Lampe auf dem Ausgangsfeld an langsamer aufzublinken). Wenn der Zug vollzogen ist, piepst das Gerät wieder und die Lampen auf dem Schachbrett gehen aus. Jetzt sind Sie am Zug. Die "weisse" oder "schwarze" Lampe (je nachdem welche Farbe Sie spielen), leuchtet so lange, bis Sie gezogen haben.

Wenn Sie einen Zug gemacht haben und der Computer scheint ihn nicht zu registrieren, nehmen Sie die Figur und setzen Sie sie nochmals auf das neue Feld.

5. BESONDERE ZÜGE

Einnahme. Gehen Sie so vor wie bei einem normalen Schachspiel. Die besiegte Figur kann vor oder nach dem Zuge der siegenden Figur weggenommen werden. Wenn der Computer eine Einnahme macht, zeigt er den Zug seiner Figur in der üblichen Weise. Eingenommene Figuren können in die Schublade gelegt werden, die Sie an der rechten Seite herausziehen können.

Den Bauern 'en passant' schlagen. Dies wird wie jede andere Einnahme gehandhabt. Wenn Sie nicht unverzüglich den gefangenen Bauern Ihres Gegners wegnehmen, wird der "Irrtums"-Summer (siehe Kapitel 8) Sie daran erinnern, es zu tun. Wenn Sie die Einnahme mit einem Bauern des Computers vornehmen, wird das Feld, das mit Ihrem eigenen Bauern besetzt ist, so lange leuchten, bis es freigemacht wurde.

Rochieren. Beim Rochieren bewegen Sie zuerst den König, dann den Turm. Wenn der Computer rochieren möchte, zeigt er den Zug des Königs an; wenn dieser ausgeführt ist, werden das alte und das neue Feld für den Turm erleuchtet bis der Zug vollzogen ist.

Umwandlung des Bauern. Wenn Sie einen Bauern bis zu einem Promotionsfeld vorrücken, werden vier "Figurenlampen" gleichzeitig aufblinken. Um dem Computer mitzuteilen, welche Figur Sie wünschen, drücken Sie die Taste nächststehend zu dem entsprechenden Symbol. Dann kann der Bauer auf dem Schachbrett durch die Figur ersetzt werden (falls vorhanden).

Wenn der Computer eine Umwandlung des Bauern vornimmt, ist dies immer in eine Dame.

Schach. Wenn immer einer der Spieler im Schach steht, geht die "Königslampe" an, solange bis der nächste Zug gemacht wurde.

6. SPIELERGEBNIS

Schachmatt: Wenn einer der Spieler schachmatt gesetzt wurde, geht die "Königslampe" an zusammen mit allen Lampen in der 'A'-Reihe (die Felder ganz links auf dem Schachbrett).

Patt: Ist ein Spieler pattgesetzt, gehen die vier Lampen in der unteren Hälfte der 'A'-Reihe an.

3-fache Wiederholung: Wenn die gleiche Position dreimal auftritt (mit der gleichen Seite am Zug), kündigt der Computer ein Unentschieden an, indem alle vier Lampen in der oberen Hälfte der 'A'-Reihe aufleuchten.

50-Zug Regel: Wenn kein Bauer gezogen und keine Figur eingenommen wurde nach 50 Zügen (von einem Spieler gemacht und entgegnet von seinem Gegner), kündigt der Computer ein Unentschieden an in der gleichen weise wie bei der 3-fachen Wiederholung.

Ein neues Spiel kann zu jeder Zeit begonnen werden. Stellen Sie die Figuren auf, drücken Sie auf die Taste bezeichnet "New Game" (Neues Spiel), und gehen Sie zurück zu Kapitel 3. (Drücken Sie auf "Black" falls erforderlich, dann machen Sie Ihren ersten Zug oder drücken Sie auf die "Move"-Taste.

Zur Beachtung: Wenn immer Sie den Strom abstellen, nimmt der Computer an, dass ein neues Spiel beginnt, wenn Sie den Strom wieder einstellen.

7. SPIELFÄHIGKEITSGRADE

CHESS 3000 besitzt mehrere Spielfähigkeitsgrade, in denen es spielen kann. Natürlich spielt es besser je mehr Denkzeit es für seine Züge hat. Die folgende Tabelle gibt die annähernde Durchschnittszeit, die für Züge auf den Stufen 1 – 9 gebraucht wird.

Grad	Zeit
1	1 Sekunde
2	6 Sekunden
3	15 Sekunden
4	30 Sekunden
5	45 Sekunden
6	1 Minute
7	1 Minute 45 Sekunden
8	2 Minuten 45 Sekunden
9	3 Minuten 30 Sekunden

Auf Grad 10 passt der Computer automatisch seine Spielfähigkeit der seines Gegners an. Er misst Ihre durchschnittliche Denkzeit während einer Reihe von Zügen, und spielt dann je nachdem schneller oder langsamer.

Wenn es einen Zug auf Grad 11 erwägt, kennt **CHESS 3000** keine Zeitgrenze, und es wird normalerweise so lange denken, bis Sie ihm befehlen zu spielen – dies tun Sie durch Druck auf die Taste "Move". Wenn Sie dies nicht tun, wird der Computer nicht ziehen, ausser wenn er

a) einen 'theoretischen' Zug zur Verfügung hat (siehe unten)

b) ein erzwungenes Schachmatt findet
c) keinen Speicher mehr hat für seine Analyse, oder
oder d) nur einen einzigen Zug hat, den er legal machen kann.

Grad 12 wird benutzt, wenn Sie möchten, dass der Computer ein Schachproblem löst (siehe Kapitel 16).

Der Grad, in dem der Computer gerade spielt, kann jederzeit überpruft werden, wenn Sie am Zuge sind. Drücken Sei auf die "Level"-Taste. Wenn nun eine rote Lampe am Ende der 'H'-Reihe (die Felder ganz rechts) aufleuchtet, so spielt der Computer im Grad 1. Wenn zwei Lampen in dieser Reihe angehen, so spielt er im Grad 2, und so weiter bis zu Grad 8. Grad 9 wird durch eine einzige Lampe am Ende der 'G'-Reihe (zweite Reihe von rechts) angegeben; 2 Lampen in dieser Reihe bedeuten Grad 10, und so weiter bis Grad 12. Wenn Sie zuerst einschalten, ist der Computer auf Grad 2 eingestellt.

Wenn immer die Fähigkeitsstufe angezeigt wird, können Sis sie wechseln, falls Sie wünschen, durch nochmaligen Druck auf die "Level"-Taste. Ein kurzer Tastendruck bringt eine um einen Grad höhere Fähigkeitsstufe. Wenn Sie die Taste wiederholt niederdrücken oder andauernd anhalten, wechselt die Fähigkeitsstufe bis zu Grad 12, dann wieder auf 1, 2, usw. Wenn die Stufe, die Sie wünschen, angegeben wird, fahren Sie mit dem Spiel fort. Die Lampen, die die Fähigkeitsgrade angeben, gehen aus, sobald Sie einen Zug machen oder eine andere Taste drücken (ausser der "Sound"-Taste). Der Fähigkeitsgrad bleibt solange der gleiche, bis Sie ihn wieder wechseln – Sie können wechseln so oft Sie wollen während eines Spieles.

Anmerkung:

a) Die Zeiten in der obigen Tabelle sind Durchschnittszeiten. Auf jeder Stufe kann die Computer-Denkzeit sehr unterschiedlich sein abhängend von der Kompliziertheit der Stellung.

b) Während Sie am Zuge sind, wird der Computer fortfahren zu denken; so wenn er Ihren Zug korrekt vorhersieht, kann er sofort antworten, egal auf welcher Stufe.

werden durch Druck auf die entsprechenden Tasten. Wenn Schwarz am Zuge ist, werden die Positionen der schwarzen Figuren zuerst angezeigt, und Sie müssen auf "White" drücken, um die Positionen der weissen Figuren zu überprüfen. Wenn Sie die Figuren, die Sie überprüfen möchten, kontrolliert haben, können Sie mit dem Spiel fortfahren.

15. ERSTELLEN EINER SPIELPOSITION

Es ist möglich, eine besondere Position auf dem Schachbrett aufzustellen, indem Sie die Figuren auf irgendwelche Felder stellen und dem Computer befehlen, von da an zu spielen. Sie werden dies tun, wenn Sie möchten, dass der Computer ein Schachproblem löst.

Zu diesem Zweck, beginnen Sie durch Druck auf die "Set up"-Taste. Die zur Taste nächststehende Lampe geht an. Solange diese Lampe an ist, haben Sie die folgenden Möglichleiten:

a) Sie können irgendwelche oder alle Figuren vom Schachbrett wegnehmen. Wenn Sie eine Figur aufnehmen, geht das Licht auf diesem Feld an und erlöscht mit einem Piepston nach einer Weile. Die Stellung der Figur ist nun im Speicher des Computers gelöscht.

b) Sie können Figuren auf das Schachbrett hinzufügen, auf jegliche Felder, die Sie wünschen. Um z. Bsp. einen weissen Läufer hinzuzufügen, drücken Sie zuerst auf "White" und dann auf ♗, um dem Computer die Farbe und Figur einzugeben, und dann stellen Sie die Figur auf das gewünschte Feld.

Wenn Sie auf die Farben- oder die Figurentaste drücken, geht die entsprechende Lampe an. Solange wie Weiss aufleuchtet, nimmt der Computer an, dass alle hinzugefügten Figuren weiss sind. Wenn das Licht für den Läufer an ist, wird irgendeine Figur, die auf das Schachbrett gestellt wird, als Läufer betrachtet. Um z. Bsp. eine Anzahl von schwarzen Bauern hinzuzufügen, drücken Sie zuerst auf "Black" und dann auf die Taste ♟ für Figuren.

Wenn die Aufstellung fertig ist, versichern Sie sich, dass der

Computer weiss, welche Seite am Zuge ist. Wenn die Lampe "White" an ist, nimmt er an, dass weiss den nächsten Zug machen wird, es sei denn, Sie befehlen ihm anders. Falls angemessen, drücken Sie "Black" oder "White". Dann beenden Sie die Aufstellung durch Druck auf "Set up". Die Lampe nächst zu dieser Taste geht aus, und das Spiel kann fortgeführt werden. (Drücken Sie auf "Move", oder machen Sie den nächsten Zug selber).

Anmerkung:

a) Falsche Positionen

Wenn Sie eine Position aufstellen, die nicht in einem Spiel auftreten kann (wenn ein Bauer in der letzten Reihe steht, oder der schwarze König im Schach steht, wenn Weiss am Zug ist), werden alle Lampen in der 'A'-Reihe aufblinken, sobald Sie auf die Set up-Taste drücken bei Beendigung der Aufstellung. Das Spiel kann nicht von dieser Position aus fortgeführt werden. Wenn Sie möchten, können Sie die Stellung der Figuren überprüfen wie im Kapitel 14. Dann drücken Sie wieder auf "Set up" um die Position richtig zu stellen.

b) Rochieren

Es ist nicht möglich, mit einem König oder Turm zu rochieren, welche in der oben beschriebenen Weise auf das Schachbrett gestellt wurden. Wenn Sie eine Position erstellen möchten, in der z. B . Weiss rochieren kann, so können Sie dies wie folgend tun: Stellen Sie den weissen König und den Turm (des Königs) auf ihre Ausgangsfelder und nehmen Sie die anderen Figuren vom Schachbrett weg. Nun drücken Sie auf "New Game", dann auf "Set up". Dann stellen Sie die anderen Figuren auf die gewünschten Felder, während Sie den König und Turm nicht berühren.

c) En passant Einnahmen

Nachdem Sie eine Position aufgestellt haben, kann der nächste Zug nicht eine En passant Einnahme sein. Um die Position aufzustellen, in der eine solche Einnahme möglich ist, stellen

Sie die unmittelbar vorhergehnde Stellung auf und machen Sie dann den Zug, der diese Einnahme erlaubt.

d) Zurückziehen eines Zuges

Wenn Sie weiterspielen, nachdem Sie eine Position erstellt haben, können Sie nicht eine Folge von mehr als 16 "Halb-Zügen" zurückziehen. Wenn Sie jedoch im Verlauf eines Spieles auf Set-up drücken und dann nochmals auf die gleiche Taste ohne die Position verändert zu haben, so ist das Gedächtnis des Computers der vorausgegangenen Zuge unbetroffen und sie können zurückgenommen werden wie gewöhnlich.

16. SCHACHPROBLEME

Die meisten Schachprobleme erfordern einen Weg zu finden, der den Gegner innerhalb einer maximalen Zahl von Zügen schachmatt setzt **CHESS 3000** findet Lösungen, die den Gegner innerhalb von 4 Zügen matt setzt.

Erstellen Sie die Position wie im Kapitel 15. Wählen Sie Fähigkeitsgrad 12 und drücken Sie auf "Move".

Der Computer wird jetzt denken, bis er einen Weg findet, um matt zu setzen, oder er entdeckt, dass dies nicht mit 4 Zügen moglich ist oder sein Speicher läuft aus. Wenn es ihm nicht gelingt, matt zu setzen, wird er einfach den Zug spielen, den er für den besten hält. Wenn nur ein Zug möglich ist, wird er diesen sofort ausführen. Nachdem der Computer gezogen hat, können Sie einen Zug für die verteidigende Seite machen, und der Computer wird den nächsten Zug für die Lösung ausarbeiten. Danach mögen Sie wünschen, den letzten Zug des Computers und Ihren letzten Zug zurückzunehmen, und einen alternativen Zug für die Verteidigung spielen, um zu sehen wie der Computer diesen beantwortet.

Anmerkung: **CHESS 3000** kann kein Problem lösen, das eine "Unter-Promotion" verlangt, d. h. in dem ein Bauer in einen Turm, Läufer oder Springer umgewandelt wird.

17. KLANGEFFEKTE

Drücken Sie auf die "Sound-Taste, wenn Sie möchten, dass der Computer ohne hörbare Töne spielt. Der Ton kann wieder eingeschaltet werden durch Druck auf die gleiche Taste.

Schlußwort

Mit CHESS 3000 haben Sie ein hochwertiges Gerät zu einem günstigen Preis erworben. Sollte es trotzdem widerer warten einmal Probleme geben so wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an Lorenz Siwek, Hallstr.6, 851 Furth Tel. 0911/746162