

 **KASPAROV**TM
CHESS COMPUTER

 **Owner's Manual**

Analyst C ModuleTM



**Swiss-led
Precision**

Dear Chess Player,

Congratulations on purchasing this latest Analyst Module!

This new stronger program pays considerable attention to pawn structures and advanced pawns. It is more knowledgeable about the Kings safety and when to march the King out. The openings library is broader and contains some interesting new sharp lines.

It is also more skilful at positioning the Queen and Bishop for maximum effect as well as co-ordinating King-side attacks.

Sehr geehrter Schachfreund,

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des neuen Analyst Moduls.

Dieses neue stärkere Programm achtet erheblich auf Bauern Strukturen und vorgerückte Bauern. Es ist kenntnisreicher in Sicherheit des Königs und wann der König das Brett aufmarschieren soll. Die Eröffnungsbibliothek ist umfassender und enthält mehrere interessante und neue scharfe Variationen.

Es ist auch geschickter bei dem Aufstellen der Königin und des Läufers zum Höchsteffekt, und bei der Koordination des Königsangriffes.

Cher joueur d'échecs,

Félicitations avec l'achat du nouveau Module Analyst.

Ce program nouveau et plus fort fait attention considérable aux structures des pions et aux pions avancés. C'est plus au courant de la sûreté du roi et sait meilleur quand le roi doit avancer sur l'échiquier. La bibliothèque des ouvertures est plus extensive et contient plusieurs nouvelles variations qui sont intéressantes et exactes.

C'est aussi plus adroit en positionnant la reine et le fou avec effet maximum, et en coordonnant des attaques contre le roi.

Beste Schaakvriend,

Mogen wij u gelukwensen bij de aankoop van de nieuwe Analyst Module.

Dit nieuwe sterkere programma besteedt aanzienlijke aandacht aan de pionstructuur en aan vooruitgeschoven pionnen. Het weet veel meer over de veiligheid van de koning en wanneer de koning het bord op dient te marcheren. De openings bibliotheek is breder opgezet en bevat een aantal interessante nieuwe scherpe variaties.

Het is ook behendiger in het posteren van de koningin en bischop tot maximaal effect en in hun coordinatie bij de konings-aanval.

INSTRUCTIONS	p. 1 – 6
GEBRAUCHSANLEITUNG	S. 9 – 14
MODE D'EMPLOI	p. 17 – 22
GEBRUIKSAANWIJZING	bl. 25 – 30

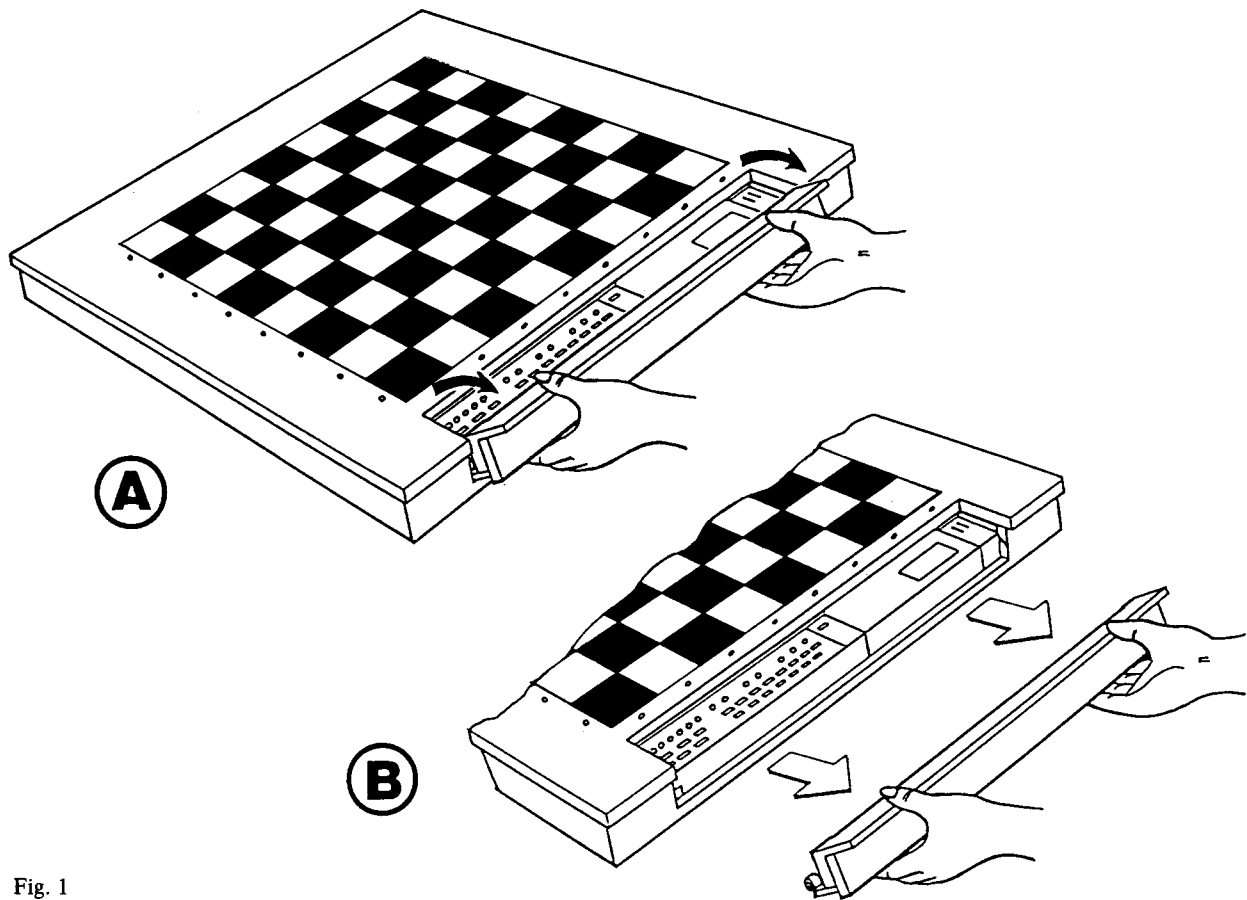


Fig. 1

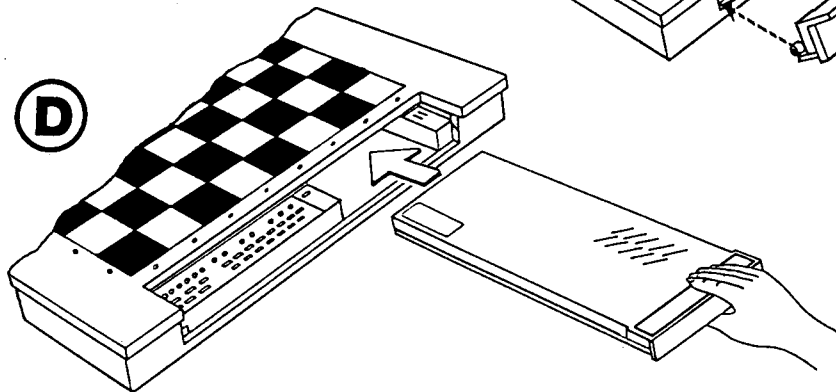
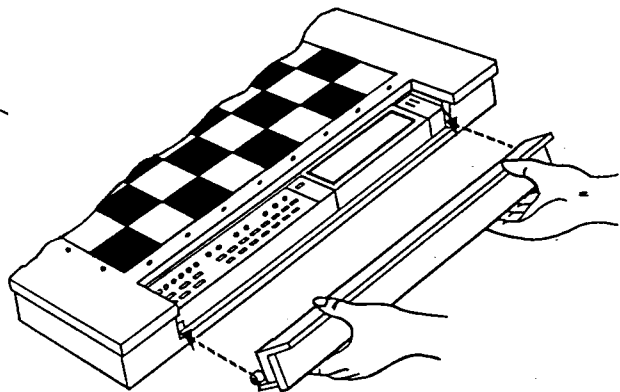
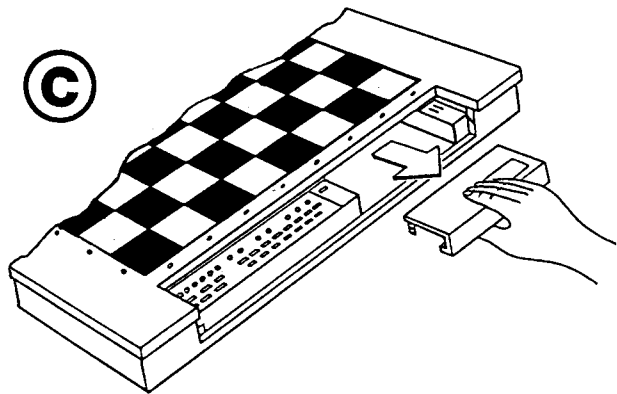


Fig. 2

Einführung

Das Analyst Modul erhöht Leonardos Spielstärke auf über 2'000 Punkte. Das Programm enthält die neue Kasparov ausgewählte Eröffnungsbibliothek mit 100'000 Zugfolgen, unter der Verwaltung des ATMs (Automatic Transposition Manager = automatische Umstellungserkennung). Seine Spielweise ist ganz anders wie die des Grundgeräts Leonardo, mit tiefen positionellen Kenntnissen und einem starken Endspiel. Der Suchvorgang läuft auch anders, mit weniger "A" Strategie (das, was man in der Info-Anzeige sieht), und mehr "B" (die selektive Suchkomponente).

Es bringt weitere 24 Spielstufen, zusätzlich zu den 32 im Grundgerät. So können Sie die Spielweise verändern, und sogar die zwei Programme gegeneinander spielen lassen, z.B. Stufe A5 gegen E4. Leonardos UPL (User-Programmable Library = programmierbare Bibliothek) steht voll zur Verfügung des Analyst Moduls, was eine wahrhaftig mächtige Eröffnungskombination ergibt.

Analyst ist mit einem 4, 6 oder 8 MHz (Megahertz) Prozessor lieferbar. Seine Speicherkapazität ist einmalig. Analyst ist der Schachcomputer für Konsumenten mit mehr als 100 Kb (Kilobyte) Speicherraum, wovon 64 Kb vom gegenwärtigen Programm belegt sind, und 96 Kb für künftige Erweiterungen zur Verfügung stehen.

Sie sind jetzt im Besitz eines zwei-Prozessor Schachsystems. Analyst kommuniziert mit Leonardo 6301Y Prozessor über die parallele OSA Schnittstelle (die serielle verbindet ihn ja mit Drucken und Personal Computers. PCs). Somit hat das System Leonardo + Analyst 112 Kb Speicher, erweiterbar auf 216 Kb! Dazu öffnet Leonardos OSA Verbindung den Weg zu Personal Computers und zur Möglichkeit einer noch grösseren Erweiterung mit Plattenspeicher.

Einbau

Das Analyst-Modul arbeitet nur mit angeschlossenem Netzteil, also nicht mit Batterien. Dennoch sollten die Batterien im Leonardo nicht entfernt werden, da sie bei Stromunterbrechung zur Erhaltung der gespeicherten Partien dienen. Wie man den Netzanschluß richtig vornimmt, finden Sie im Abschnitt 8.2 der Leonardo-Bedienungsanleitung ("Betrieb mit dem Netzadapter").

Das Modul darf nur bei ausgeschaltetem Gerät eingesetzt werden, da sonst eine Beschädigung der elektronischen Bauelemente erfolgen könnte. Drücken Sie daher zunächst die STOP-Taste des Leonardo

Abbildungen A bis E verdeutlichen, wie das Analyst-Modul eingesetzt wird. Achten Sie darauf, daß das Modul vollständig eingeschoben wird (Abb. D) und fühlbar einrastet.

Schalten Sie Leonardo durch Betätigung der **GO**-Taste wieder ein. Ist das Modul richtig eingesetzt worden, so leuchtet als Bestätigung das MODULE-Lämpchen.

Anmerkungen

1. Obwohl das Analyst Modul, wie bereits gesagt, einen Netzanschluß benötigt, kann Leonardo bei eingesetztem Modul auch ohne Netzteil (d.h. nur mit Batterien) betrieben werden. In einem solchen Fall ignoriert Leonardo das Modul und spielt mit seinem Grundprogramm. Allerdings hat diese Betriebsart einen um 50% verringerte Batteriebetriebsdauer zur Folge.

2. Bei eingesetztem Modul sollten Sie nach dem Ausschalten mittels **STOP** mindestens 15 Sekunden vergehen lassen, bevor Sie den Computer durch Betätigung von **GO** wieder einschalten.
3. Das Netzteil sollte nur bei ausgeschaltetem Gerät angeschlossen werden. Sollte der Computer unbeabsichtigt wieder vom Netzstrom getrennt werden, während Sie auf einer der Modul-Spielstufen spielen, schaltet Leonardo automatisch auf Stufe A1. Bei Wiederanschluß des Netzteils wird die ursprüngliche Spielstufe wieder eingestellt.

Einstellung der Spielstufe

Auch bei Anschluß des Analyst Moduls kann Leonardo auf einer der normalen Spielstufen (und mit dem Grundprogramm) betrieben werden. Das Modul selbst wird durch Einstellung der Spielstufen E1 bis G8 in Betrieb gesetzt. Es folgt eine Beschreibung dieser Spielstufen.

Informelle Partien

Die Spielstufen E1 bis E8 sind für informelle Partien, bei denen der Computer die nachfolgenden Bedenkzeiten pro Zug (im Durchschnitt) einhält.

E1	5 Sekunden pro Zug
E2	15 Sekunden pro Zug
E3	30 Sekunden pro Zug
E4	1 Minute pro Zug
E5	2 Minuten pro Zug
E6	3 Minuten pro Zug
E7	6 Minuten pro Zug
E8	1 Sekunde pro Zug (Handicap)

Turnierspiel

Die Spielstufen F1 bis F5 sind für Turnierpartien, bei denen mehrere Partiephasen zu berücksichtigen sind. Der Computer versucht, bis zur sogenannten "Zeitkontrolle" die vorgesehene Anzahl von Zügen gespielt zu haben.

Stufe	Beschreibung	Erste Partiephase Weitere Partiephasen
F1	Vereinsturniere	30 Züge in 30 Minuten, danach 30 Züge in 30 Minuten
F2	Europäische Turniere	35 Züge in 1.5 Stunden, danach 15 Minuten für die restlichen Züge
F3	Internationale Turniere	40 Züge 2 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde
F4	Wochenend- Turniere	45 Züge in 2 Stunden, danach 23 Züge pro Stunde
F5	US-Turniere	50 Züge in 2.5 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde
F6	Schnellturniere	60 Züge in 1 Stunde, danach 30 Züge in 30 Minuten
F7	Großmeister- turniere	40 Züge in 2.5 Stunden danach 16 Züge pro Stunde
F8	Analysestufe	der Computer rechnet so lange, bis Sie ihn mit PLAY unterbrechen.

Moderne Turnierstufen

Hierbei spielt man die gesamte Partie in einer vorher festgelegten Zeit, gleichgültig, wie viele Züge in der Partie verkommen.

G1	5 Minuten für die gesamte Partie (Blitzschach)
G2	7 Minuten für die gesamte Partie
G3	10 Minuten für die gesamte Partie
G4	15 Minuten für die gesamte Partie
G5	30 Minuten für die gesamte Partie
G6	45 Minuten für die gesamte Partie
G7	60 Minuten für die gesamte Partie
G8	90 Minuten für die gesamte Partie

Die LCD-Anzeige

Das Analyst-Modul hat eine eingebaute 16-stellige LCD-Anzeige, die Ihnen während des Spiels eine Menge interessanter Informationen bietet. Sie erkennen, wieviel Zeit jede Seite verbraucht hat, worüber der Computer gerade nachdenkt, welche Fortsetzung er erwartet, seine Bewertung der Stellung, die Suchtiefe und die Anzahl der untersuchten Stellungen. Die LCD-Anzeige ist auch sehr nützlich bei der Einstellung der Spielstufe, der Überprüfung und Korrektur der Brettstellung, und bei der Eingabe von Schachaufgaben.

Die Anzeige während der normalen Partie

Wenn Sie eine Partie gegen den Computer spielen, sehen Sie normalerweise in der Anzeige die Zeit, die jede Seite bis jetzt verbraucht hat, z.B.



3:24 ⋈ 10:19


Weiß hat bislang 3 Minuten 24 Sekunden verbraucht, Schwarz dagegen 10 Minuten und 19 Sekunden. Der Doppelpunkt zwischen den Ziffern bedeutet, daß Minuten und Sekunden angezeigt werden. Nach 60 Minuten wechselt die Anzeige auf Stunden und Minuten, und der Doppelpunkt wird durch einen "h" ersetzt. Die Abbildung zwischen den beiden Zeichen stellt eine Schachuhr dar, bei der der linke Knopf hochsteht (= weiße Uhr läuft).

Wenn der Computer einen Zug ausführt, teilt er Ihnen Ausgangs- und Zielfeld in der Anzeige mit ("Play" = "spiele"):



Play d8-h4

Wenn Sie einen falschen Zug ausführen oder die Figuren durcheinanderbringen, hilft Ihnen der Computer, die Brettstellung zu korrigieren:



Clear a2

= Figur von a2 entfernen
(= "clear")

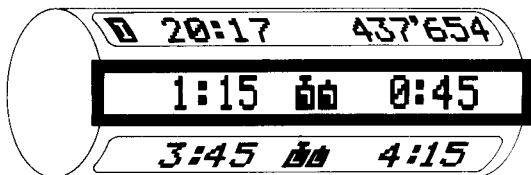


Put a3

= Weißen Springer auf
a3 stellen (= "put")

Die Info-Anzeige

Wenn Sie während einer normalen Partie gegen den Computer die Tasten **FUNCTION**, **INFO** drücken, schaltet die LCD-Anzeige in einen besonderen "Info-Modus". Dabei gibt es fünf Info "Fenster", und man kann jeweils mittels **FUNCTION**, **INFO** von einem Fenster zum nächsten springen. Nach dem sechsten Fenster gelangt man wieder zur Standard-Anzeige (Schachuhren). Bei den meisten Info-Anzeigen steht ein inverses "I" am Anfang der Anzeige.



Mit **FUNCTION**, **INFO** kann man durch die verschiedenen Info-Anzeigen "blättern".

Wir wollen nun die sechs Info-Anzeigen, die mittels **FUNCTION**, **INFO** aktiviert werden können, der Reihe nach besprechen.

3:45 h 4:15

1. "Countdown-Uhren". Diese laufen rückwärts und zeigen an, wieviel Zeit jede Seite noch hat. Natürlich ist das nur in bestimmten Spielstufen relevant (z.B. F1 bis F7, G1 bis G8) und werden nur dort angezeigt. Wieder bedeutet ein Doppelpunkt zwischen den Ziffern, daß Minuten und Sekunden angezeigt werden, ein "h", daß es Stunden und Minuten sind. Achten Sie darauf, daß die Abbildung der Schachuhr in der Anzeigenmitte geringfügig anders ist.

I 1 e7-e6 c1-f4

2. Die Hauptvariante. Der Computer zeigt Ihnen, welche Züge er erwartet und, am Ende der Zugfolge, die Suchtiefe sowie seine Bewertung der Stellung. Falls die Anzeige für Sie zu schnell erfolgt, drücken Sie + oder -, um sie "einzufrieren". Sie können z.B. nur die ersten beiden Züge der Hauptvariante, oder nur Suchtiefe und Bewertung anzeigen lassen. Die Anzeige bleibt so lange erhalten, bis Sie sie wieder verstellen.

I 6 b3-b7 + 3.15

3. Suchtiefe + Nächster Zug + Bewertung. In der Rechenphase des Computers können Sie erkennen, worüber er gerade nachdenkt und, wenn Sie am Zuge sind, welchen Zug er von Ihnen erwartet (diesen können Sie als "Zugvorschlag" betrachten). "6" bedeutet "Suchtiefe 6", d.h. der Computer hat alle Fortsetzungen, die bis zu dieser Tiefe möglich sind, untersucht (obwohl er etliche Fortsetzungen wesentlich tiefer untersucht haben mag).

Hier sehen Sie neben der Suchtiefe die Stellungsbewertung, ausgedrückt in Bauerneinheiten. Ein Plus bedeutet Vorteil für Weiß, Minus Vorteil für Schwarz. Das Beispiel ist also so zu verstehen: Nach einer vollständigen Suche von fünf Halbzügen glaubt der Computer, daß Weiß mit 3, 15 Bauern in Führung liegt. Erscheint eine Stellungsbewertung von 99.98-99.90, so bedeutet dies, daß der Computer ein undeckbares Matt gesehen hat.

I 20:17 437'654

4. Zeitverbrauch für den augenblicklichen Zug + Anzahl der Stellungen, die dabei untersucht wurden. In unserem Beispiel hat der Computer 20 min 17 s gerechnet und dabei knapp eine halbe Million Stellungen untersucht.

Wenn Sie noch einmal **FUNCTION, INFO** drücken, kehren Sie zur Standardanzeige (Schachuhren) zurück. Jede der oben beschriebenen Anzeigen bleibt solange eingestellt, bis Sie sie mittels **FUNCTION, INFO** wieder verstellen.

Anzeige im Analysemodus

Wenn Sie die Taste **ANALYSIS** drücken, bekommen Sie die "Analyse-Anzeige" (mit einem inversen "A" am linken Rand). Der letzte Zug der Partie wird angezeigt, z.B.

ⓐ10. ♖b3xb7

Sie können + oder - drücken, um durch die Partie zu "blättern", ohne die Brettstellung zu verändern. Beim Zurücknehmen oder Vorwärtsspielen der Züge blinkt die jeweilige Zugnummer.

Die Züge werden in voller algebraischer Notation angezeigt, mit Schlag-, Schach-, Matt- und En-passant-Zeichen. Beispiel:

ⓐ17... ♜c4xd3ep+#

(Im 17. Zug schlägt der schwarze Bauer von c4 nach d3 "en passant" und setzt damit den Weißen König matt).

Wenn Sie den Computer in einer Partie zwischen zwei Menschen als Schiedsrichter einsetzen, kann es sein, daß Sie im Analyse-Modus die Schachuhren sehen wollen. Drücken Sie

dazu **FUNCTION, INFO** einmal, um die normalen Uhren zu bekommen, noch einmal, um die "Countdown-Uhren" zu sehen, und noch einmal, um zur normalen Zuganzeige des Analyse-Modus zurückzukehren.

Spielstufen

Sie werden die Informationen, die Sie beim Einstellen der Spielstufen in der LCD-Anzeige sehen, sicher sehr zu schätzen wissen. Hier einige Beispiele:

1/0:02

= 2 Sekunden pro Zug durchschnittlich

99/0h05

= 5 Minuten für die gesamte Partie

1/99h99

= unendlich

Problem

= Problemlösestufe

Handicap 3

= Handikapstufe

40/2h00 20/1h00

= die ersten 40 Züge müssen in 2 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde gespielt werden.

35/1h30 99/0h15

= 35 Züge in 1 1/2.
Stunden, danach der
Rest der Partie in 15
Minuten.

Stellungskontrolle

Wenn Sie eine Figurentaste drücken, wird die Figurenart und ihre Stellung auf dem Brett auch in der Anzeige erscheinen, z.B.

Verify ♁1

("Verify" heißt hier
"kontrollieren")

Stellungseingabe

Wenn Sie **SET UP** drücken, erscheint "Setup" in der Anzeige und Sie befinden sich im Eingabemodus. Jedesmal, wenn Sie eine Figur eingeben, wird auch die Figurenart und ihre Stellung angezeigt.

Setup ♁1

Programmierbare Bibliothek

Alle Bibliothek-Funktionen werden durch die LCD-Anzeige unterstützt. Sie können immer erkennen, welche "Bank" und welches "Fach" gerade angesprochen ist. Blinkt die Anzeige, dann ist das angezeigte Fach leer, ist sie stetig, so befindet sich dort eine Partie.

Library ♁1

Technische Ausstattung

Prozessor	65C02
Taktfrequenz	4,6 oder 8 MHz
Speicherraum total	176 Kb
Eingebauter RAM-Speicher	16 Kb
Eingebauter ROM-Speicher	64 Kb
Erweiterungsspeicherraum	96 Kb
Stromverbrauch	70 mA/9V
Leistungsaufnahme	0,63 W
Gewicht	0,5 Kg

Saitek behält sich das Recht auf technische Änderungen vor, die der Verbesserung und Modernisierung des Gerätes dienen, ohne dieses besonders anzuzeigen.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs (Bundesrepublik Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, daß der **Saitek Analyst Module (Art No. 522)** in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 1046/1984 funktentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Saitek Ltd.

ACHTUNG! Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll werfen. Batterien nur bei den bestehenden Sammelstellen ordnen bei einem Sondermüllplatz abgeben.

© 1988 Copyright
Saitek Ltd. (a SciSys company)
Imprimé à Hong Kong
Printed in Hong Kong

Art No. 522

英德法荷