

## Übersicht über die 64 Spielstufen

30 Sekunden pro Zug [L 0:30]	15 Minuten pro Zug [L15:00]	40 Züge in 3:00 [3:00: 40]	90 Minuten pro Partie [1:30: 99]	ANALYSESTUFE [9:99: 99]	Matt in 8 Zügen [≠ in: 8]	Suchtiefe 8 Halbzüge [PLY: 8]	Suchtiefe 16 Halbzüge [PLY: 16]
20 Sekunden pro Zug [L 0:20]	10 Minuten pro Zug [L10:00]	50 Züge in 2:00 [2:00: 50]	60 Minuten pro Partie [1:00: 99]	SPAßSTUFE #7 [Fun: 7]	Matt in 7 Zügen [≠ in: 7]	Suchtiefe 7 Halbzüge [PLY: 7]	Suchtiefe 15 Halbzüge [PLY:15]
15 Sekunden pro Zug [L 0:15]	5 Minuten pro Zug [L 5:00]	45 Züge in 2:30 [2:30: 45]	45 Minuten pro Partie [0:45: 99]	SPAßSTUFE #6 [Fun: 6]	Matt in 6 Zügen [≠ in: 6]	Suchtiefe 6 Halbzüge [PLY: 6]	Suchtiefe 14 Halbzüge [PLY:14]
10 Sekunden pro Zug [L 0:10]	3 Minuten pro Zug [L 3:00]	40 Züge in 2:00 [2:00: 40]	30 Minuten pro Partie [0:30: 99]	SPAßSTUFE #5 [Fun: 5]	Matt in 5 Zügen [≠ in: 5]	Suchtiefe 5 Halbzüge [PLY: 5]	Suchtiefe 13 Halbzüge [PLY:13]
5 Sekunden pro Zug [L 0:05]	2 Minuten pro Zug [L 2:00]	35 Züge in 1:30 [1:30: 35]	20 Minuten pro Partie [0:20: 99]	SPAßSTUFE #4 [Fun: 4]	Matt in 4 Zügen [≠ in: 4]	Suchtiefe 4 Halbzüge [PLY: 4]	Suchtiefe 12 Halbzüge [PLY:12]
3 Sekunden pro Zug [L 0:03]	1,5 Minuten pro Zug [L 1:30]	40 Züge in 1:45 [1:45: 40]	15 Minuten pro Partie [0:15: 99]	SPAßSTUFE #3 [Fun: 3]	Matt in 3 Zügen [≠ in: 3]	Suchtiefe 3 Halbzüge [PLY: 3]	Suchtiefe 11 Halbzüge [PLY:11]
2 Sekunden pro Zug [L 0:02]	1 Minuten pro Zug [L 1:00]	35 Züge in 1:45 [1:45: 35]	10 Minuten pro Partie [0:10: 99]	SPAßSTUFE #2 [Fun: 2]	Matt in 2 Zügen [≠ in: 2]	Suchtiefe 2 Halbzüge [PLY: 2]	Suchtiefe 10 Halbzüge [PLY:10]
1 Sekunde pro Zug [L 0:01]	45 Sekunden pro Zug [L 0:45]	40 Züge in 1:30 [1:30: 40]	5 Minuten pro Partie [0:05:99]	SPAßSTUFE #1 [Fun: 1]	Matt in 1 Zug [≠ in: 1]	Suchtiefe 1 Halbzüg [PLY: 1]	Suchtiefe 9 Halbzüge [PLY: 9]

NORMALE  
SPIELSTUFEN  
(Durchschnittliche  
Bedenkzeit pro Zug)

TURNIER-  
STUFEN

BLITZ-  
SCHACH

SPAß-  
ANALYSE-  
STUFEN

MATTSUCH-  
STUFEN

ÜBUNGS-  
STUFEN  
(vorgegebene  
Suchtiefe)

### 3.2 Turnierstufen

Stufe	Züge	Bedenkzeit	Anzeige
17	40	1 Stunde 30 Min.	[1:30:40]
18	35	1 Stunde 45 Min.	[1:45:35]
19	40	1 Stunde 45 Min.	[1:45:40]
20	35	1 Stunde 30 Min.	[1:30:35]
21	40	2 Stunden	[2:00:40]
22	45	2 Stunden 30 Min.	[2:30:45]
23	50	2 Stunden	[2:00:50]
24	40	3 Stunden	[3:00:40]

Der Präsident hat 8 spezielle, vorprogrammierte Turnierstufen. Auf diesen Stufen müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Zügen innerhalb eines gewissen Zeitraumes spielen. Wenn ein Spieler die erlaubte Zeitspanne für die zu spielenden Züge übertreten hat, ertönt vom Computer ein Signalton, gleichzeitig blinken auf der Anzeige [HME] sowie die verbrauchte Zeit, um anzuzeigen, daß die Partie beendet ist.

Anmerkung: Haben Sie eine Turnierstufe gewählt, ist es angebracht, die Schachuhr auf Countdown-Funktion einzustellen, anstatt auf die Anzeige von der bereits verbrauchten Zeit (siehe Abschnitt 6.1).

### 3.3 Schnellschachstufen

Stufe	Zeit pro Partie	DISPLAY
25	5 Minuten	[0:05:99]
26	10 Minuten	[0:10:99]
27	15 Minuten	[0:15:99]
28	20 Minuten	[0:20:99]
29	30 Minuten	[0:30:99]
30	45 Minuten	[0:45:99]
31	60 Minuten	[1:00:99]
32	90 Minuten	[1:30:99]

Auf den Schnellschachstufen legen Sie die Gesamtzeit pro Partie fest. Wird diese Zeitspanne überschritten, ertönt ein Signalton vom Computer und

blinken [TIME] (zusammen mit der verbrauchten Zeit) um anzuzeigen, daß die Partie beendet ist.

Anmerkung: Haben Sie eine Schnellschachstufe gewählt, ist es ratsam, die Schachuhr auf Countdown-Funktion einzustellen, anstatt auf Anzeige der verbrauchten Zeit (siehe Abschnitt 6.1).

### 3.4 Spaßstufen

Stufe	Durchschnittsbedenkzeit pro Zug	Anzeige
33	1 Sekunde	[Fun: 1]
34	2 Sekunden	[Fun: 2]
35	3 Sekunden	[Fun: 3]
36	4 Sekunden	[Fun: 4]
37	5 Sekunden	[Fun: 5]
38	6 Sekunden	[Fun: 6]
39	7 Sekunden	[Fun: 7]

Diese einzigartigen "Spaßstufen" sind besonders für Anfänger geeignet. Auf diesen Stufen ist der Computer viel "menschlicher" als die meisten Schachcomputer - er gibt jedem die Chance, zu gewinnen, wobei die Schachmaschinen typischerweise ohne Nachsehen und oft schwer zu schlagen sind. Auch wenn es die allgemeine Regel ist, daß Schachcomputer keine Fehler machen, kommen Sie dennoch auf den Spaßstufen vor - selbst in der Trainingsfunktion! Der Computer könnte falsche Warnungen geben.

In den Spaßstufen sind verschiedene Hürden eingebaut, die häufige Fehler beim Schachspielen aufzeigen. Wenn der Computer seine Dame zu früh ins Spiel bringt, kann der Anfänger z.B. üben, wie man diesem typischen Fehler entgegenet und damit seine Spielstärke gegenüber zukünftigen Menschen als Gegnern verbessern. Stufe 33 ([Fun:1]) ist die schwächste Stufe - hier versucht der Computer, Material zu verlieren! Auf den Stufen 34 und 35 verliert er auch Material, allerdings nicht um jeden Preis. Auf den Stufen 36 bis 39 spielt der Computer wie ein Anfänger, der bereits die Grundkenntnisse besitzt, aber noch Fehler macht (wie z.B. Figuren ungedeckt lassen, die Dame zu früh ins Spiel einbringen oder sich der Gefahr von Schach und Schachmatt auszusetzen).

### 3.5 Zeitlich unbegrenzte Analysestufe

Stufe	Zeit	Anzeige
40	unbegrenzt	[9:99:99]

Auf der Analysestufe rechnet der Computer so lange, bis er ein erzwungenes Matt findet, oder bis Sie ihn durch das Anheben Ihres Königs oder durch Druck auf ENTER unterbrechen. Wird die Berechnung unterbrochen, führt der Computer den stärksten bis dahin gefundenen Zug aus. Sie können diese Stufe dazu benutzen, den Computer über Stunden oder sogar Tage komplizierte Stellungen analysieren zu lassen!

### 3.6 Mattsuchstufe

Stufe	Problem	Anzeige
41	Matt in 1 Zug	[♠ in: 1]
42	Matt in 2 Zügen	[♠ in: 2]
43	Matt in 3 Zügen	[♠ in: 3]
44	Matt in 4 Zügen	[♠ in: 4]
45	Matt in 5 Zügen	[♠ in: 5]
46	Matt in 6 Zügen	[♠ in: 6]
47	Matt in 7 Zügen	[♠ in: 7]
48	Matt in 8 Zügen	[♠ in: 8]

Sind Sie in einer Stellung, aus der sich ein Matt ergeben kann, das der Computer für Sie suchen soll, schalten Sie den Computer auf eine der Mattsuchstufen. Der Präsident kann bis Matt in 8 Zügen lösen. Matt in 1 bis 5 Zügen wird relativ schnell gefunden, wobei Lösungen zu den Problemen Matt in 6 bis 8 Zügen wesentlich mehr Zeit beanspruchen.

Falls sich kein Matt aus der gegebenen Stellung ergibt, oder der Computer keine Mattlösung findet, erfolgt ein Signalton und auf der Anzeige erscheint [-----]. Sie können die Partie fortsetzen, indem Sie die Spielstufe wechseln und auf ENTER drücken, falls kein Matt gefunden wird.

### 3.7 Trainingsstufen

Stufe	Anzeige	Stufe	Anzeige
49	[PLY: 1]	57	[PLY: 9]
50	[PLY: 2]	58	[PLY:10]
51	[PLY: 3]	59	[PLY:11]
52	[PLY: 4]	60	[PLY:12]
53	[PLY: 5]	61	[PLY:13]
54	[PLY: 6]	62	[PLY:14]
55	[PLY: 7]	63	[PLY:15]
56	[PLY: 8]	64	[PLY:16]

Auf den Trainingsstufen ist die Computersuchtiefe begrenzt. Die Anzahl der vom Computer untersuchten Halbzügen entspricht der jeweiligen Spielstufe. Beim Durchgehen der einzelnen Stufen zeigt der Computer [PLY:n] für jede Stufe an. Ein "ply" ist ein Halbzug (ein Zug für jeweils eine Seite) und (n) beschreibt die Suchtiefe. Auf der Stufe 49 zum Beispiel sucht der Computer zu einer Tiefe von 1 Halbzug ([PLY:1]) und rechnet damit nur einen Zug voraus. Auf dieser Stufe könnte er deshalb ein Schach übersehen. Dadurch spielt er schwächer, wodurch wiederum Anfänger und Durchschnittsspieler eine bessere Chance erhalten, zu gewinnen.

#### Tips zur Auswahl der Spielstufe

- **Für Anfänger:** Beginnen Sie mit den Spaßstufen oder einer niedrigen Trainingsstufe. Diese Stufen beschränken den Computer in seiner Suchtiefe und schwächen damit seine Spielstärke, Sie erhalten damit die Chance, mehr über das Spiel zu lernen und vielleicht zu gewinnen! Um Ihre Gewinnchancen noch zu vergrößern, schalten Sie die Spielerleichterungsfunktion EASY MODE ein, sodaß der Computer nicht rechnen kann, während Sie am Zug sind! Weitere Einzelheiten in Abschnitt 6.2.
- **Für Fortgeschrittene und Vereinsspieler:** Versuchen Sie es mit den Normal-, Turnier- oder höheren Trainingsstufen. Die Normalspielstufen reichen von einfach bis schwierig mit einer Durchschnittsbedenkzeit von 15 Minuten. Auf den Trainingsstufen können Sie die Suchtiefe selbst wählen - wenn Sie eine Stufe gemeistert haben, gehen Sie zur nächsthöheren! Turnierstufen stellen die größte Herausforderung dar.
- **Für Experimentierfreudige:** Spielen Sie auf den Schnellschachstufen rasante und aufregende Partien oder benutzen Sie eine Mattsuch-Stufe zur Problemlösung von bis zu Matt in 8 Zügen - lassen Sie den Computer eine Stellung aus einer Ihrer Partien analysieren oder bauen Sie Stellungen auf dem Brett auf, die Ihr Computer lösen soll!

#### 4. Partieninformation

In einer normalen Schachpartie würden Sie Ihren Gegner nie nach seiner Zugüberlegung fragen, geschweige denn um seine momentane Stellungsbewertung bitten. Beim Spiel gegen den Präsident ist Ihnen aber genau dies möglich! Wenn die Bedieneinheit angeschlossen ist, gibt Ihnen der Computer eine Fülle von Informationen bezüglich seines "Denkprozesses" - er zeigt Ihnen den momentan erwogenen Zug, die zu erwartenden Zugfolgen danach, die aktuelle Stellungsbewertung, die Suchtiefe und mehr. Das Studium dieser Informationen wird Ihnen helfen, mehr über Schach zu lernen.

**Wichtig: Die Bedieneinheit muß für die Informationsfunktion INFO MODE angeschlossen sein.**

##### Anwendung von Info Mode (Informationsfunktion)

Sie haben jederzeit Zugang zu Partieninformationen indem Sie die Informationsfunktion anwenden. Aktivieren Sie die Funktion, während der Computer am Zug ist, können Sie auf der wechselnden Anzeige verfolgen, wie der Computer verschiedene Züge erwägt und dabei seine Suche vertieft. Einige dieser Angaben können sich sogar ändern, während Sie am Zug sind und gleichzeitig die Informationsfunktion anwenden, denn der Computer rechnet ununterbrochen, auch wenn Sie am Zug sind!

Die Spielinformation ist in vier Gruppen unterteilt. Indem Sie wiederholt **INFO** drücken, gelangen Sie von einer Gruppe zur anderen. Mit Hilfe der **PFEILTASTEN** können Sie innerhalb einer Gruppe die Informationen abrufen. Wie dies gemacht wird, lesen Sie bitte in den folgenden Abschnitten.

Wenn Sie mit der Informationsfunktion vertraut sind, lesen Sie bitte in Kapitel 6.3 über das von Ihnen programmierbare Abrufen der Displayinformationen/**Rotating Display** nach. Bei der Wahl dieser Funktion wird der Computer so programmiert, daß er automatisch bei jeder Zugüberlegung sämtliche Spielinformationen nacheinander in einem Intervall von jeweils 1 Sekunde auf dem Bildschirm anzeigt - der Computer denkt praktisch "laut" für Sie nach!

*Anmerkung: Falls eine Information bei der Abfrage nicht erhältlich ist, erscheint auf der Anzeige [-----].*

##### 4.1 Hauptvariante

Wenn Sie **INFO** zum ersten Mal drücken, erscheint der erste Zug der Hauptvariante (voraussichtliche Zugfolge). Dieser Zug wird momentan vom Computer erwogen. Mit den **PFEILTASTEN** können Sie die restlichen Züge abrufen. Die Hauptvariante wird bis zu einer Suchtiefe von 6 Halbzügen angezeigt.

##### Informationen zur Hauptvariante

Drücken	Anzeige
<b>INFO(x1)</b>	Erster Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	Zweiter Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	Dritter Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	Vierter Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	Fünfter Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	Sechster Zug der Hauptvariante

#### 4.2 Suchinformation

Wenn Sie **INFO** ein zweites Mal drücken, erhalten Sie Zugang zu den Informationen zum Rechenvorgang des Computers. Benutzen Sie die **PFEILTASTEN**, um eine Reihe von Informationen wie unten beschrieben abzurufen.

##### Abrufen der Suchinformation

Drücken	Anzeige
<b>INFO(x2)</b>	Momentane Stellungsbewertung des Computers basiert auf der Wertung eines Bauern mit 1.0 Punkten (ist die Zahl positiv, bedeutet dies, daß Weiß im Vorteil ist.)
rechter Pfeil	Momentane Suchtiefe (Anzahl der Halbzüge, die der Computer vorausberechnet) <b>und</b> die Anzahl der bis dahin untersuchten Züge
rechter Pfeil	Momentan berechneter Zug des Computers
rechter Pfeil	Anzahl der Stellungen (Knotenpunkte), die der Computer momentan pro Sekunde untersucht

#### 4.3 Schachuhren

Wenn Sie **INFO** ein drittes Mal drücken, haben Sie Zugang zu den Schachuhren. Mit den **PFEILTASTEN** können Sie alle fünf unterschiedlichen Uhranzeigen durchgehen. Die Schachfigursymbole erscheinen ein nach der anderen, vom unteren zum hohen Rang (B,S,L,T,D,K), wenn auf der LCD-Anzeige die verbrauchte Zeit für Weiß oder Schwarz angegeben wird. Die Schachfigursymbole erscheinen in umgekehrter Reihenfolge (K,D,T,L,S,B), wenn auf der LCD die noch verbleibende Zeit für Weiß oder Schwarz angezeigt wird.

Die Schachuhren überwachen den Zeitverbrauch von beiden Seiten. Die Uhren halten jeweils an, wenn Sie einen Zug zurücknehmen, die Spielstufe wechseln, Zusatzfunktionen wählen, die Brettstellung überprüfen oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen werden die Zeiten jedoch gespeichert und bei der Wiederaufnahme der Partie reaktiviert. Wenn Sie eine neue Partie beginnen, stellen sich die Schachuhren jedesmal wieder auf (0:00:00) ein.

##### Schachuhreninformation

Drücken	Anzeige
<b>INFO(x3)</b>	Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug
rechter Pfeil	Verstrichene Zeit für Weiß
rechter Pfeil	Verstrichene Zeit für Schwarz
rechter Pfeil	Noch verbleibende Zeit für Weiß*
rechter Pfeil	Noch verbleibende Zeit für Schwarz*

*\*Nur bei Schnellschach und Turnierstufen; Auf anderen Spielstufen erscheint [-----]*



#### 4.4 Anzahl der Züge

Drücken Sie **INFO** ein viertes Mal, erscheint die Anzahl der bisher von Weiß in der Partie ausgeführten Züge. Drücken Sie jetzt die **PFEILTASTEN** mehrmals nacheinander, zeigt das Display die Züge der momentanen Partie (bis zu den letzten 64 Halbzügen).

##### Informationen zur Zuganzahl

Drücken	Anzeige
<b>INFO</b> (x4)	Anzahl der von Weiß ausgeführten Züge
Pfeiltasten	Züge der momentanen Partie

#### 4.5 Zugvorschläge

Wenn Sie bei einem beliebigen Zug Hilfe brauchen, gibt Ihnen der Computer Zugvorschläge. Drücken Sie **INFO**, wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt seinen Zugvorschlag an.

##### Zugvorschlag

Drücken	Anzeige
<b>INFO</b> (Sie sind am Zug)	Zugvorschlag

##### Zusammenfassung der Informationsanzeigen

Drücken	Anzeige
• <b>INFO</b>	1. Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	2. Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	3. Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	4. Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	5. Zug der Hauptvariante
rechter Pfeil	6. Zug der Hauptvariante
• <b>INFO</b>	Stellungsbewertung des Computers
rechter Pfeil	Suchtiefe und untersuchte Züge
rechter Pfeil	Momentan erwogener Zug
rechter Pfeil	Pro Sekunde untersuchte Knotenpunkte
• <b>INFO</b>	Zeitverbrauch seit letztem Zug
rechter Pfeil	Verbrauchte Zeit für Weiß
rechter Pfeil	Verbrauchte Zeit für Schwarz
rechter Pfeil	Noch verbleibende Zeit für Weiß*
rechter Pfeil	Noch verbleibende Zeit für Schwarz*
*Nur bei Schnellschach/Turnierstufen	
• <b>INFO</b>	Anzahl der von Weiß gespielten Züge
Pfeiltasten	Züge der momentanen Partie
• <b>INFO</b>	Zugvorschlag (Sie sind am Zug)

### 5. STELLUNGSKONTROLLE/EINGABE VON STELLUNGEN

**Wichtig: Die Bedieneinheit muß angeschlossen sein, um diese Funktionen anwenden zu können.**

#### 5.1 Stellungskontrolle

Wenn Sie aus Versehen die Schachfiguren umwerfen oder der Meinung sind, daß die Brettstellung nicht richtig ist, kann der Computer die Positionen der Figuren für

Sie überprüfen.

Sind Sie am Zug, drücken Sie **PIECE TYPE**. Der Computer zeigt eines der Schachfigurensymbole an und die Feldleuchten geben die Positionen aller dieser Figuren an. Das Leuchten des Feldes ist stetig, wenn es sich auf die weißen Figuren bezieht, es blinkt, wenn es sich auf die schwarzen Figuren bezieht. Drücken Sie nochmals auf **PIECE TYPE**, um das Symbol in der Anzeige zu wechseln und alle Positionen dieser Figur zu erhalten. Wiederholen Sie diesen Vorgang mehrmals, können Sie auf Wunsch die gesamte Brettstellung überprüfen. Drücken Sie auf **CLEAR**, um zur normalen Partie zurückzukehren.

#### Versuchen Sie es mal mit der Stellungskontrolle!

Drücken	Anzeige
<b>CLEAR &amp; ENTER</b>	[0:00:00] (neue Partie)
<b>PIECE TYPE</b>	[König] (E1 leuchtet = w.König; E8 blinkt = s. König)
<b>PIECE TYPE</b>	[Dame] (D1 leuchtet = w.Dame; D8 blinkt = s.Dame)
<b>PIECE TYPE</b>	[Turm] (A1/H1 leuchtet = w.Turm; A8/H8 blinkt = s.Turm)
<b>PIECE TYPE</b>	[Läufer] (C1/F1 leuchtet = w.Läufer; C8/F8 blinkt = s.Läufer)
<b>PIECE TYPE</b>	[Springer] (B1/G1 leuchtet = w.Springer; B8/G8 blinkt = s.Springer)
<b>PIECE TYPE</b>	[Bauer] (A2-H2 leuchtet = w.Bauern; A7-H7 blinkt = s.Bauern)
<b>CLEAR</b>	[0:00:00] Stellungskontrollfunktion aus

#### 5.2 Ändern und Eingeben einer Stellung

Mit dem Kasparov Präsident ist es einfach, spezielle Stellungen oder Probleme einzugeben, die Sie spielen oder den Computer für Sie lösen lassen wollen.

Drücken Sie **POSITION** zur Eingabe der Stellungsfunktion, auf der Anzeige erscheint [-POS-]. Jederzeit während einer Partie können Sie eine Stellung ändern oder eingeben, wenn Sie am Zug sind. Wenn Sie die gewünschte Stellung eingegeben haben, drücken Sie auf **CLEAR**, um die Stellungsfunktion zu verlassen.

- **Wollen Sie eine Figur vom Brett entfernen**, heben Sie diese einfach hoch und nehmen sie weg. Auf der Anzeige erscheinen die Figur und ihre Farbe sowie ein Minuszeichen und die Feldbezeichnung.
- **Wollen Sie eine Figur auf ein anderes Feld setzen**, nehmen Sie die Figur von ihrem Originalfeld und setzen Sie diese auf das neue Feld. Während Sie dieses ausführen, zeigt Ihnen das Display das Originalfeld mit einem Minuszeichen und das neue Feld mit einem Pluszeichen.
- **Wollen Sie eine Figur hinzufügen**, drücken Sie **PIECE TYPE**, bis das gewünschte Figursymbol erscheint. Versichern Sie sich, daß auf der Anzeige die korrekte Farbbezeichnung erscheint. Falls nicht, drücken Sie eine Farbtaste, um die Farbe zu wechseln. Erscheinen auf der Anzeige das korrekte Figursymbol und die richtige Farbe, setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld. Die Anzeige gibt ein Pluszeichen zusammen mit der Feldposition an. Wollen Sie eine weitere Figur des gleichen Typs hinzufügen, setzen Sie einfach noch eine Figur auf das Brett. Um eine andere Figur hinzuzufügen,

drücken Sie **PIECE TYPE**, bis das gewünschte Figurensymbol erscheint, dann weiter wie oben beschrieben.

- **Wollen Sie das Brett löschen**, drücken Sie **ENTER**, während die Stellungsposition aktiviert ist. Auf der Anzeige erscheint [:::]:. Drücken Sie nochmals auf **ENTER**, um Ihre Eingabe zu bestätigen. Dann stellen Sie Figuren, wie oben beschrieben, auf. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie eine Stellung eingeben wollen, die nur aus wenigen Figuren besteht. In diesem Fall ist es einfacher, mit einem leeren Brett zu beginnen.
- **Haben Sie die Stellung wie oben beschrieben geändert**, versichern Sie sich, daß auf der Anzeige die korrekte Farbe erscheint, die am Zug ist. Falls notwendig, drücken Sie eine der **FARB-TASTEN**.
- **Drücken Sie CLEAR**, um die Stellungsfunktion zu verlassen.

*Anmerkung: Es kann jegliche zulässige Stellung wie oben beschrieben eingegeben werden. Der Computer verweigert die Annahme unzulässiger Stellungen, wie z.B. die Eingabe von mehr als der vorgeschriebenen Anzahl von Figuren in einer normalen Partie oder einer Stellung, bei der der König im Schach steht. Stellt der Computer eine unzulässige Stellung fest, erfolgt ein "Fehler!"-Signalton; Sie können erst dann die Stellungsfunktion verlassen, wenn Sie den Fehler gefunden haben.*

*VORSICHT: Alle vorher ausgeführten Züge in der gegenwärtigen Partie werden gelöscht, wenn Sie die Stellung während eines Spieles ändern.*

#### Versuchen Sie es mal mit der Stellungsfunktion!

Drücken	Anzeige	
<b>CLEAR &amp; ENTER</b>	[0:00:00]	(neue Partie)
<b>POSITION</b>	[-POS-]	(Eingabe der Stellungsfunktion)
Bauern D2 aufnehmen [-d2]		(Felder aller Bauern leuchten, Weiß an Schwarz blinkt; D2 ist aus, weil Bauer entfernt wurde)
Bauern auf D4 setzen [+d4]		(Felder aller Bauern leuchten, inkl. neuem Feld D4)
<b>PIECE TYPE (2x)</b>	[Dame]	(D1 leuchtet für w.Dame; D8 blinkt für s. Dame)
Dame D8 aufnehmen [-d8]		(D8 Leuchte aus, weil Dame entfernt wurde)
Dame auf H5 setzen [+H5]		(D1 leuchtet für w.Dame; H5 blinkt für s. Dame)
Farbtaste "Weiß"	[Weiß]	(Farbwahl für Seite, die am Zug ist: Weiß)
<b>CLEAR</b>	[0:00:00]	(Verlassen der Stellungsfunktion, Weiß zieht)

## 6. Zusatzfunktionen zum Spiel

Zusätzlich zu den bereits beschriebenen Funktionen bietet der Präsident zahlreiche weitere interessante Wahlmöglichkeiten, wenn die Bedieneinheit angeschlossen ist. Sie können diese Funktionen jederzeit während einer Partie aktivieren. Einen Überblick über alle Zusatzfunktionen finden Sie in der Tabelle in diesem Kapitel.

**Wichtig: Die Bedieneinheit muß angeschlossen sein, um die Zusatzfunktionen zu aktivieren.**

### Auswahl der Zusatzfunktionen

Die Spielfunktionen des Computers sind in 3 Gruppen unterteilt: Bedienungsfunktion, Spielfunktion und Abrollen der Bildschirminformation. Mit der **OPTION**-Taste gelangen Sie von einer Gruppe zur anderen. Jede Gruppe enthält 8 unterschiedliche Wahlmöglichkeiten und mit den **PFEILTASTEN** können Sie innerhalb einer Gruppe die Möglichkeiten durchgehen. Ein Pluszeichen (+) in Verbindung mit einer Wahlmöglichkeit bedeutet, daß die Funktion **AKTIVIERT** ist, ein Minuszeichen (-), daß diese Funktion **AUSGESCHALTET** ist. Drücken Sie **ENTER**, um die jeweils auf der Anzeige erscheinende Funktion an- bzw. abzuschalten. Nachdem Sie alle gewünschten Funktionen eingegeben haben, drücken Sie auf **CLEAR**, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet oder wurden neue Batterien eingelegt, sind bestimmte Spielfunktionen bereits gewählt. Funktionen, die automatisch beim ersten Starten aktiviert sind, sind in der Tabelle mit einem Pluszeichen versehen, nichtaktivierte Funktionen mit einem Minuszeichen. Wenn Sie Ihren Computer auf eine neue Partie einstellen, werden die meisten Funktionen auf die nächste Partie übertragen. Die Spielfunktion **Auto Answer** kehrt als einzige immer zu ihrer Ausgangsstellung zurück.

### 6.1 Bedienung der Betriebsarten

Diese 8 Wahlmöglichkeiten beeinflussen die Betriebsart Ihres Computers. **Drücken Sie OPTIO einmal, um diese Gruppe zu wählen**, dann suchen Sie mit Hilfe der **PFEILTASTEN** die gewünschte Funktion aus. Drücken Sie **ENTER**, um diese Funktionen an- (+) bzw. auszuschalten (-).

### Automatischer Gegenzug

Normalerweise antwortet der Computer automatisch mit einem Gegenzug, nachdem Sie ein Zug ausgeführt haben. Falls Sie die Gegenzugautomatik durch die Wahl von **[-Auto]** abstellen, können Sie eine beliebige Anzahl von Zügen nacheinander eingeben, ohne daß der Computer auf einen Gegenzug antwortet. Mit dieser Funktion können Sie Zugfolgen für beide Seiten eingeben, oder eine Partie bis zu einer bestimmten Stellung wiederholen. Das Abstellen der Gegenzugautomatik ermöglicht es auch, gegen eine andere Person zu spielen, wobei der Computer dann als Schiedsrichter fungiert und die Zulässigkeit aller Züge überprüft.

*Anmerkung: Wenn Sie gegen eine andere Person spielen und einer von Ihnen Hilfe braucht, so muß die **INFO**-Taste gedrückt werden, um vom Computer einen Zugvorschlag zu erhalten. Wollen Sie wissen, was der Computer in einer bestimmten Stellung ziehen würde, drücken Sie die **ENTER**-Taste und der Computer führt den nächsten Zug aus. Nachdem ein Zug abgeschlossen ist, bleibt die Gegenzugautomatik weiterhin abgeschaltet, so daß Sie die Partie fortsetzen können.*

## Übersicht über die Zusatzfunktionen\*

Zusätzliche Anzeigen	Hauptvariante 1 Halbzug [-rd: 1]	Hauptvariante 2 Halbzug [-rd: 2]	Hauptvariante 3 Halbzug [-rd: 3]	Hauptvariante 4 Halbzug [-rd: 4]	Stellungsbewertung [-rd: E]	Suchtiefe & Zuganzahl [-rd: d]	Untersuchte Knotenpunkte pro Sekunde [-rd: n]	Bedenkzeit pro Zug [-rd: t]
Zusätzliche Spielfunktionen	Selektivsuche [+SEL]	Spielerleichterungsfunktion [-EASY]	Zufallsfunktion [-rAnd]	Eröffnungsbibliothek an/aus [+book]	Gesamte Eröffnungsbibliothek [-bk:FL]	Passive Eröffnungen [-bk:Pa]	Aktive Eröffnungen [-bk:at]	Turniereröffnungen [-bk:tn]
Zusätzliche Betriebsarten	Automatischer Gegenzug [+Auto]	Ton [+Snd]	Stummschaltung [-SIL]	Trainingsfunktion [-Co:ch]	Tickende Uhr [-tic]	Countdown-Uhr [-c:dn]	Testprogramm [-tEst]	Abschaltautomatik [-aPd]

\*Funktion an = +, Funktion aus = - (Vorgaben sind angezeigt)

### Schalten Sie die Gegenzugautomatik doch mal ab!

- Spielen Sie Meisterpartien nach. Drücken Sie **ENTER** und der Computer analysiert jede Stellung.
- Wiederholen Sie eine Partie bis zu einer bestimmten Stellung und lernen Sie dazu.
- Lernen Sie aus der Eröffnungsbibliothek, indem Sie die Zugfolgen per Hand eingeben.
- Spielen Sie gegen eine andere Person, wobei der Computer alle Züge überprüft und die Bedenkzeiten kontrolliert.

### Ton

Hiermit können Sie den Signalton abstellen, der bei jedem Tastendruck erfolgt: wählen Sie [-Snd]. Sie hören weiterhin einen Signalton, wenn ein unzulässiger Tastendruck versucht wird.

### Stummschaltung

Normalerweise gibt der Computer einen Signalton ab, wenn er einen Zug berechnet hat. Wenn Sie mit der Wahl von [+SIL] die Ohne-Ton-Funktion wählen, läuft die Partie völlig ohne Signaltöne ab.

### Trainerfunktion

Wenn Sie die Trainerfunktion wählen [+Co:ch], agiert der Computer wie Ihr privater Schachlehrer! Wenn er merkt, daß Sie einen Fehler begangen haben, warnt er Sie mit einer Reihe von Signaltönen und zeigt seinen Zug blinkend an. Sie können entweder weitermachen oder Ihren Zug zurücknehmen und einen anderen ausführen. In der Trainerfunktion warnt Sie der Computer ebenfalls, wenn eine Ihrer Figuren gefährdet ist. Wenn der Computerzug mit einer niedrigwertigen Figur eine Ihrer höherwertigen Figuren schlagen wird, erfolgt eine Reihe von Warntönen und gleichzeitig wird das Feld der gefährdeten Figur blinkend angezeigt. Benutzen Sie diese Funktion, um Ihre Schachkenntnisse zu erweitern!

### Ticken der Schachuhr

Wenn Sie diese Funktion durch Wählen von [+tic] aktivieren, wird die Schachuhr des Computers wie eine normale Schachuhr ticken! Damit schaffen Sie eine echte Turnieratmosphäre in Ihrem Wohnzimmer!

### Countdown-Uhr

Aktivieren Sie diese Funktion, indem Sie [+C:dn] wählen. Der Computer wird dann veranlaßt, auf seiner Anzeige die Countdownzeit, statt der jeweils verstrichenen Zeit anzuzeigen.

Anmerkung: Diese Funktion ist nur bei den Turnier- und Schnellschachstufen anwendbar.

### Testprogramm

Wählen Sie [+tEst] und der Computer läßt ein internes Testprogramm ablaufen. Wenn Sie dieses Programm unterbrechen wollen, drücken Sie gleichzeitig auf **ENTER** und **CLEAR**.

Anmerkung: Diese Funktion ist in erster Linie zur technischen Fehlersuche durch Ihr Wartungszentrum gedacht, falls der Computer nicht funktionieren sollte.

Achtung: Mit dem Aktivieren von [+tEst] wird der Speicher gelöscht.

### Abschaltautomatik

Mit der Abschaltautomatik werden Batterien geschont. Wenn diese Funktion durch Wahl von [+aPd] aktiviert ist, schaltet sich der Computer automatisch nach 15 Minuten aus, wenn keine Tasten gedrückt oder Züge ausgeführt wurden. Um die Partie an gleicher Stelle fortzusetzen, drücken Sie die **GO/STOP**-Taste und schalten den Computer wieder an.

Anmerkung: Der Computer schaltet sich nicht selbständig ab, wenn er einen Zug berechnet.

### 6.2 Auswahl der Spielarten

Diese 8 Wahlmöglichkeiten beeinflussen die Zugwahl des Computers. Drücken Sie zweimal auf **OPTION**, um diese Gruppe zu wählen. Suchen Sie dann mit den **PFEILTASTEN** die gewünschten Funktionen aus und drücken Sie **ENTER**, um die Funktionen an- (+) oder auszuschalten (-).



### Selektivsuche

Der Präsident benutzt gewöhnlich einen *Selektivsuch-Algorithmus*. Damit werden Kombinationen schneller als sonst erkannt und berechnet. Wenn Sie diese Funktion mit der Wahl von **[-SEL]** ausschalten, schaltet der Computer zum spielstarken *Brute Force Algorithmus*. Diese Berechnungsmethode verringert wesentlich die Gefahr, etwas zu übersehen.

*Anmerkung: Auf der Mattsuchstufe wird immer die Brute Force Methode angewandt.*

### Spielerleichterungsfunktion

Schalten Sie die Spielerleichterungsfunktion mit **[+EASY]** ein, und der Computer stellt seine Zugberechnungen ein, solange Sie am Zug sind. Der Computer spielt jetzt auf allen Spielstufen schwächer, der Zeitkontrollmechanismus wird davon nicht betroffen. Normalerweise rechnet der Computer, wie in Abschnitt 2.8 beschrieben, während Sie am Zug sind und plant seinen nächsten Zug und Strategien im voraus. Diese Funktion ist zum Teil dafür verantwortlich, daß Ihr Computer ein ausgesprochen starker Gegner ist! Durch Anwendung der Spielerleichterungsfunktion werden alle Spielstufen geschwächt und Sie haben zahlreiche weitere Spielstufen zur Auswahl.

### Zufallsfunktion

Mit der Wahl von **[+rAND]** wird der Computer gezwungen, eine willkürliche Wahl unter den möglichen und fast gleichwertigen Zügen zu treffen. Die Zufallsfunktion bietet Ihnen Partien von größerer Vielfalt.

### Eröffnungsbibliothek an/aus

Aktivieren Sie diese Funktion mit **[-book]**, schließen Sie die Eröffnungsbibliothek völlig aus dem Computerprogramm aus. Der Computer ist dann gezwungen, selbst Bedenkzeit in Anspruch zu nehmen und seine Züge von Anfang an zu berechnen, statt auf die Eröffnungsbibliothek zurückzugreifen. Näheres siehe unter Abschnitt 2.7.

*Anmerkung: Wenn Sie die Eröffnungsbibliothek abschalten, entfallen ebenfalls die weiteren Funktionen der Bibliothek (nachfolgend beschrieben).*

### Gesamte Eröffnungsbibliothek

Aktivieren Sie die Eröffnungsbibliothek mit **[+bk:FL]**, kann der Computer beliebige Züge aus der Eröffnungsbibliothek wählen und bietet damit eine größere Vielfalt von Kombinationen.

*Anmerkung: In dieser Funktion kann der Computer einige fragwürdige Züge ausführen. Dies liegt daran, daß die Eröffnungsbibliothek Gegenzüge zu bestimmten Zugfolgen bereithalten muß (selbst fragwürdige Zugfolgen), falls diese ausgeführt werden. Während der Computer selbst diese Züge nicht ausführen würde, muß er dennoch wissen, wie er in bestmöglicher Weise darauf antworten kann. Aktivieren Sie die gesamte Eröffnungsbibliothek, könnte der Computer einen dieser Züge spielen. Beachten Sie ebenfalls, daß wenn diese Funktion aktiviert ist, die anderen Funktionen wie Aktiv-, Passiv- und Turnieröffnungen nicht möglich sind.*

### Passive Eröffnungen

Mit der Wahl von **[+bk:Pa]** wird der Computer gezwungen, passive Eröffnungen und geschlossene Stellungen vorzuziehen, wenn er sich für eine Eröffnung entscheiden muß.

*Anmerkung: Wenn Sie diese Funktion gewählt haben, können die aktive und Turnieröffnung nicht angewandt werden.*

### Aktive Eröffnungen

Wird diese Funktion mit der Wahl von **[+bk:at]** ausgesucht, zieht der Computer in seiner Eröffnungsphase aktive Zugfolgen und offene Stellungen vor.

*Anmerkung: Wenn Sie diese Funktion gewählt haben, können die passive und Turnieröffnung nicht gewählt werden.*

### Turniereröffnungen

Mit der Wahl von **[+bk:tn]** und damit dem Aktivieren der Turniereröffnungen wird der Computer veranlaßt, immer die bestmöglichen Züge in jeglicher Eröffnungsstellung zu spielen. Einerseits spielt der Computer dadurch sehr stark, andererseits werden seine Zugmöglichkeiten dadurch verringert, da ihm nur eine begrenzte Zahl von Eröffnungsvarianten zur Verfügung stehen.

### 6.3 Abrufen der Anzeigeninformationen

Normalerweise erscheint auf der Anzeige der Bedieneinheit die Bedenkzeit für den Spieler, der am Zug ist. Der Computer kann jedoch auch andere Informationen, wie in Abschnitt 4 (Partieninformation) beschrieben, anzeigen. Die Anzeigenabruffunktion arbeitet Hand in Hand mit der Partieninformation. Sie können wählen, welche Informationen auf der Anzeige erscheinen sollen. Diese Informationseinheiten werden dann in Abständen von jeweils 1 Sekunde nacheinander angezeigt. Sie können auf Wunsch eine oder alle Informationsgruppen auf der Anzeige abrufen.

Falls Ihnen der Durchlauf der Informationen auf der Anzeige zu schnell ist, drücken Sie auf **INFO**, um die Anzeige anzuhalten. Drücken Sie wiederholt auf **INFO** und die **PFEILTASTEN**, können Sie die unterschiedlichen Anzeigen per Hand durchgehen, wie in Abschnitt 4 beschrieben. Um die Funktion wieder zu aktivieren, drücken Sie **OPTION** und dann auf **CLEAR**. Sobald der Computer seinen Gegenzug berechnet, beginnt die Abruffunktion automatisch.

*WICHTIG: Die Abruffunktion ist nur aktiviert WÄHREND DER COMPUTER RECHNET.*

**Um zur Abruffunktion zu gelangen, drücken Sie zuerst dreimal auf OPTION und wählen damit die Gruppe der Zusatzfunktionen, dann wählen Sie mit Hilfe der PFEILTASTEN die Funktionen, die Sie abrufen möchten. Drücken Sie ENTER, um die Funktionen an (+) oder auszuschalten (-).**

**Schalten Sie die Abruffunktion ein und schauen Sie dem Computer beim Rechnen zu!**

Hauptvariante - 1. Zug	[+rd:1]
Hauptvariante - 2. Zug	[+rd:2]
Hauptvariante - 3. Zug	[+rd:3]
Hauptvariante - 4. Zug	[+rd:4]
Stellungsbewertung	[+rd:E]
Suchtiefe/Zuganzahl	[+rd:d]
Knotenpunkte pro Sekunde	[+rd:n]
Verbrauchte Zeit pro Zug	[+rd:t]

## 7. TECHNISCHE DATEN

### 7.1 ACL

Statische Entladungen oder andere elektrische Störungen können den Computer manchmal blockieren. In solch einem Fall nehmen Sie die Batterien heraus und drücken mit einer Nadel oder einem anderen spitzen Gegenstand mindestens eine Sekunde lang in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite des Gerätes. Damit gelangt der Computer wieder in seine Ausgangsstellung und löscht den Speicher.

### 7.2 Pflege und Wartung

Ihr Computer ist ein elektronisches Präzisionsgerät und sollte nicht grob behandelt oder extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Verwenden Sie zur Pflege keine chemischen Reinigungsmittel, da sie Beschädigungen hervorrufen können.

### 7.3 Technische Ausstattung

Taktfrequenz:	10MHz
ROM-Speicher:	32768 Bytes
RAM-Speicher:	1024 Bytes
Tasten:	9 (auf der Bedieneinheit)
Schalter:	1 Ein-/Aus-Schalter
Leuchtdioden:	64 (eine pro Feld)
LCD-Anzeige:	48-Segment LCD-Anzeige
Ton:	piezo-elektrischer Summer
Batterien:	6 Babyzellen (AM2/R14/C)
Betriebsstunden:	150 Stunden (mit frischen Alkalibatterien)
Netzteil	
(auf Wunsch):	9V Gleichstrom bei 300mA
Abmessungen:	370x370x50mm (ohne Bedieneinheit)
Gewicht:	3.5kg

**Bitte verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien.**

*Saitek behält sich das Recht vor, ohne besondere Ankündigung technische Änderungen vorzunehmen, die im Interesse des Fortschritts liegen.*

## Bescheinigung des Herstellers/Importeurs (Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, daß der Saitek (Präsident - Art No. 299) 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.

## Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.