

KASPAROV

PRESIDENT

***KASPAROV* PRÄSIDENT**

GEBRAUCHSANWEISUNG

INHALTSVERZEICHNIS

TASTEN UND FUNKTIONEN

EINLEITUNG

1. DER ANFANG

- 1 Als Erstes: Einsetzen der Batterien
- 2 Einsetzen der Bedieneinheit, Einschalten des Geräts
- 3 Grundaufstellung der Figuren (die Figuren auf die Feldmitte stellen!)
- 4 Spielbereit? So wird gezogen
- 5 Der Computer zieht
- 6 Wer ist am Zug? Die Anzeige auf einem Blick!
- 7 Einen anderen Zug? Take-Back benutzen!
- 8 Partie zu Ende? Jederzeit neu beginnen

2. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

- 2.1 Schlagen einer Figur und besondere Züge: En Passant, Rochade, Bauernumwandlung
- 2.2 Unzulässige/Falsche Züge
- 2.3 Schach, Matt und Remis
- 2.4 Unterbrechung des Rechengangs des Computers
- 2.5 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.6 Spielen mit Schwarz von unten
- 2.7 Eröffnungsbibliothek
- 2.8 Nutzen der gegnerischen Bedenkzeit
- 2.9 Partienspeicher
- 2.10 In der LCD-Anzeige verwendete Schachsymbole

3. SPIELSTUFEN

- Spielstufe einstellen
- 3.1 Normale Spielstufen
 - 3.2 Turnierstufen
 - 3.3 Schnellschachstufen
 - 3.4 Spaßstufen
 - 3.5 Zeitlich unbegrenzte Analysestufe
 - 3.6 Mattsuchstufe
 - 3.7 Trainingsstufen

4. PARTIENFORMATION

Anwendung der Informationsfunktion

- 4.1 Hauptvariante
- 4.2 Suchinformation
- 4.3 Schachuhren
- 4.4 Anzahl der Züge
- 4.5 Zugvorschläge

5. STELLUNGSKONTROLLE/EINGABE VON STELLUNGEN

- 5.1 Stellungskontrolle
- 5.2 Ändern und Eingeben einer Stellung

6. ZUSATZFUNKTIONEN ZUM SPIEL

Auswahl der Zusatzfunktionen

6.1 Bedienung der Betriebsarten

- Automatischer Gegenzug
- Ton
- Stummschaltung
- Trainerfunktion
- Ticken der Schachuhr
- Countdown-Uhr
- Testprogramm
- Abschaltautomatik

6.2 AUSWAHL DER SPIELARTEN

- Selektivsuche
- Spielerleichterungsfunktion
- Zufallsfunktion
- Eröffnungsbibliothek an/aus
- Gesamte Eröffnungsbibliothek
- Passive Eröffnungen
- Aktive Eröffnungen
- Turniereröffnungen

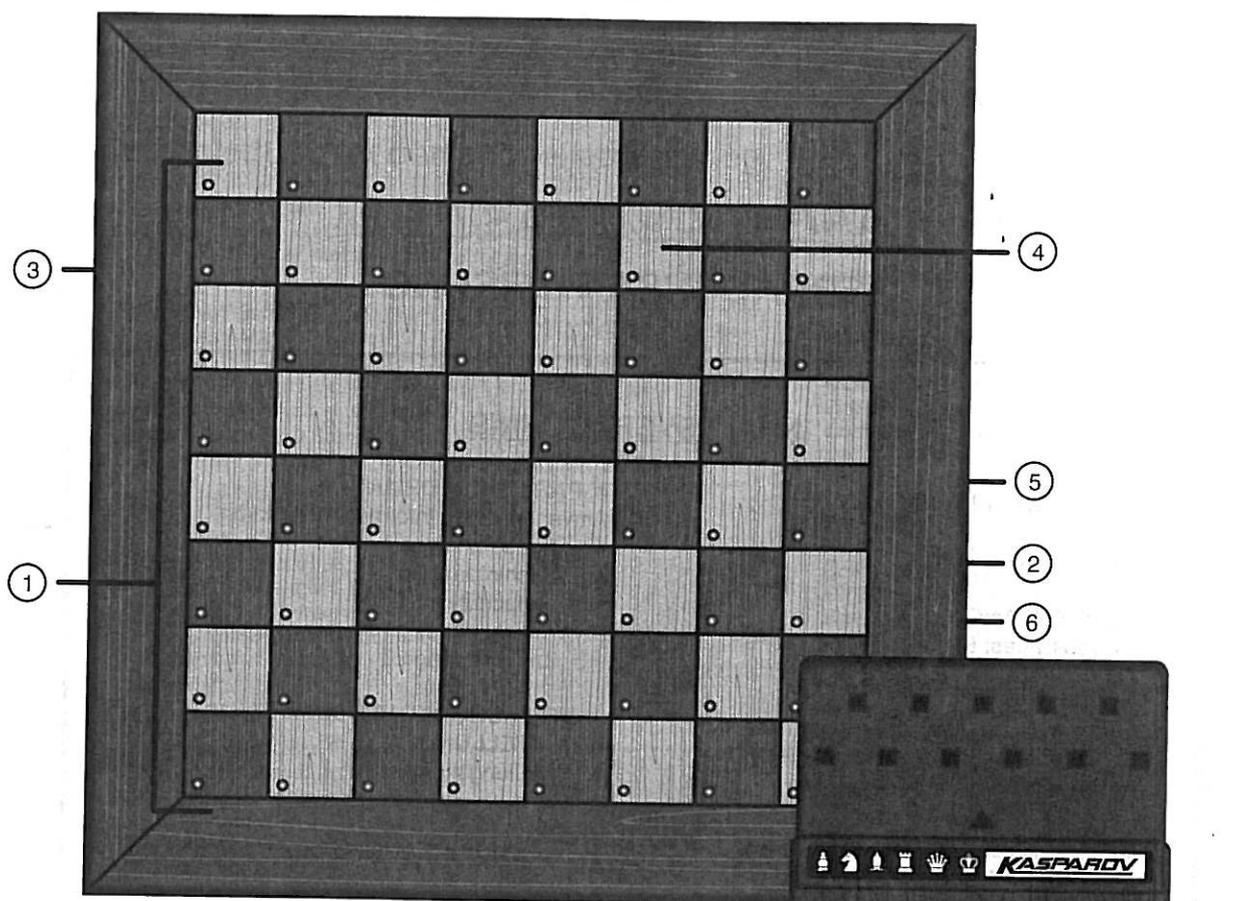
6.3 Abrufen der Anzeigeninformationen

7. TECHNISCHE DATEN

- 7.1 **ACL**
- 7.2 Pflege und Wartung
- 7.3 Technische Ausstattung

FEHLERSUCHE

Die Schachregeln



TASTEN UND FUNKTIONEN

1. **Feldlämpchen:** Zur Anzeige von Spielzügen, Zugrücknahme sowie Stellungskontrolle oder Eingabe von Stellungen. Zeigen ebenfalls den Computerrechenvorgang und Fehler an und warnen vor Fehlern in der Trainingsstufe usw.
2. **ACL:** Auf der Rückseite des Geräts. Drücken Sie eine Nadel in diese Vertiefung, um nach Einlegen der Batterien statische Aufladungen zu beseitigen.
3. **Batteriefach:** Auf der Geräterückseite. Benötigt 6 Babyzellen (Typ AM2/R14). Verwenden Sie immer neuwertige Batterien, auch wenn Sie den Computer über ein Netzgerät betreiben, damit der Partienspeicher erhalten bleibt.
4. **Sensor-Schachbrett:** Jedes Feld besitzt einen Sensor, welcher Figurenbewegungen automatisch erkennt, ohne daß die Figuren auf das Feld gedrückt werden müssen.
5. **Anschluß für Netzgerät:** Buchse für das zusätzliche Netzgerät, welches Sie von Ihrem Vertragshändler erwerben können
6. **GO/STOP:** Drücken, um den Computer ein-/auszuschalten. Ist der Computer ausgeschaltet, speichert er die momentane Brettstellung.
7. **Abnehmbare Bedieneinheit:** Wird in die Vorderseite des Schachcomputers gesteckt. Bietet eine außergewöhnliche Vielzahl an zusätzlichen Funktionen und Spielmöglichkeiten.
 - a. **LCD-Anzeige:** Zeigt Züge und Spielinformationen an. Auch zur Spielstufenauswahl, Stellungskontrolle, Eingabe von Stellungen, Funktionsauswahl und Abrollen der Anzeigen- sowie anderer Spielinformationen.
 - b. **Level-Taste:** Drücken, um Spielstufe einzugeben. Auf der Spielstufe drücken, um gleichzeitig 8 Stufen zu überspringen.
 - c. **Position-Taste:** Zur Eingabe der Brettstellungsfunktion (Eingeben oder Ändern von Brettstellungen).
 - d. **Option-Taste:** Drücken, zur Eingabe der Zusatzfunktionen.
 - e. **Info-Taste:** Drücken, zur Eingabe der Informationsfunktion (Anzeige von Partieninformation und zum Beobachten des Computerrechenvorgangs).
 - f. **Schwarze und weiße Pfeiltasten:** Drücken, um jeweils eine Spielstufe zu wechseln und um die Spielmöglichkeiten und Informationen durchzugehen. Auch zur Auswahl der Farbe in der Stellungsfunktion.
 - g. **Enter/Play-Taste:** Drücken, um Seiten mit dem Computer zu wechseln; drücken, während der Computer rechnet, um ihn zum Ziehen zu zwingen. Wird ebenfalls benutzt, um Zusatzfunktionen an- bzw. abzuschalten sowie die Spielstufenfunktion zu verlassen, nachdem Stufen gewechselt wurden. Zusammen mit der **CLEAR-Taste** drücken, um eine neue Partie zu beginnen. Zweimal drücken, um das Schachbrett in der Stellungsfunktion zu löschen.
 - h. **Figursymboltasten:** Drücken, um die Brettstellung zu überprüfen, Stellungen einzugeben und Figuren umzuwandeln.
 - i. **Clear-Taste:** Zusammen mit **ENTER** drücken, um den Computer für eine neue Partie einzustellen. Drücken, um die Zusatzfunktion- und Überprüfungsfunktion zu verlassen. Drücken, um Spielstufenfunktion zu verlassen, ohne die Stufe zu wechseln. Einmal drücken, um die Brettstellungsfunktion zu verlassen.

EINLEITUNG

Ein herzliches Willkommen in die Welt des Computerschachs! Wir freuen uns, daß Sie Saitek's Kasparov Präsident als Ihren neuen Partner und Gegner gewählt haben! Dieser einzigartige Computer ist außergewöhnlich einfach zu bedienen und ermöglicht es Ihnen, Schach in herkömmlicher Weise zu spielen - während er gleichzeitig eine große Auswahl von Möglichkeiten bereit hält, die Ihnen das Spiel zum Vergnügen werden läßt.

Der President kann mit oder ohne Bedieneinheit benutzt werden. Ohne die Bedieneinheit stellt der Computer alle notwendigen Basisfunktionen zur Verfügung, die für eine normale Schachpartie benötigt werden. Mit der angeschlossenen Bedieneinheit öffnen sich jedoch eine Vielzahl an zusätzlichen Möglichkeiten, die die Herzen von Schachspielern jedes Alters und jedes Schachkönnens höher schlagen lassen.

Werfen Sie einen Blick auf all die besonderen Ausstattungsmerkmale!

- *Großes, luxuriöses Holzgehäuse, welches einen spielstarken Schachcomputer beinhaltet, der von der United States Chess Federation mit über 2220 Punkten bewertet wird.*
- *Eingebaute Magnetsensoren erkennen automatisch die von Ihnen bewegte Figur - Sie brauchen die Figuren nicht mehr auf die Felder andrücken.*
- *Abnehmbare Bedieneinheit mit eingebauter LCD-Anzeige ermöglicht den Zugang zu einer großen Anzahl von aufregenden Spielmöglichkeiten.*
- *Display zeigt Spielinformationen wie Stellungsbewertung, Hauptvariante, Suchtiefe, Anzahl der untersuchten Züge und vieles mehr an.*
- *Programmierbarer Durchlauf der Anzeigemöglichkeiten.*
- *Wahlweise selektive Suche oder leistungsstarke Brute-Force Berechnung.*
- *Große Eröffnungsbibliothek, vom Spieler wählbar mit System zur Erkennung von Zugumstellungen in der Eröffnungsphase.*
- *Vom Spieler wählbare Spielfunktionen.*
- *64 helle Brettleuchten - eine Leuchte pro Feld*
- *Trainingsfunktion ermöglicht Lernen beim Spielen und warnt sogar vor Fehlern und Materialverlust.*
- *64 Spielstufen, darunter Training, Schnellschach, Problemlösung und selbst spezielle Spaßstufen für Anfänger.*
- *Schachuhren mit Countdown-Funktion und, wahlweise, einzigartiger Uhrtickton.*
- *Kennt alle Schachregeln: Rochade, Bauernumwandlung und -unterverwandlung, En Passant, Patt, 50-Züge-Regel, 3-fach Wiederholung.*
- *Computer rechnet während Ihrer Bedenkzeit und spielt dadurch stärker es sei denn, Sie wählen die Easy-Funktion und schalten diese Funktion ab.*
- *Stellungsüberprüfung und Eingabe von Stellungen und Problemen.*
- *Rücknahme von bis zu 64 Halbzügen.*
- *Spielen Sie gegen eine andere Person und benutzen den Computer als Schiedsrichter, der gleichzeitig den Zeitverbrauch überwacht.*
- *Löst Matt in bis zu 8 Zügen.*
- *Abschaltautomatik mit Speicher.*

Die Schachregeln

Der President Chess kennt alle Schachregeln inklusive Rochade, Bauernumwandlung, En passant und mehrere Remis. Wenn Sie mit dem Spiel noch nicht vertraut sind, lesen Sie die Schachregelübersicht am Ende der Gebrauchsanweisung. Weiterführende Literatur hält sicherlich Ihre örtliche Bibliothek bereit.

1. DER ANFANG

Wichtig...

Die Kurzanleitung für den schnellen Einstieg am Anfang dieser Gebrauchsanweisung liefert die Grundkenntnisse, um den Kasparov President Chess zu bedienen - sie beschreibt wie man schnell und einfach mit einer Schachpartie beginnen kann.

Wenn Sie mit dem Spiel und der Bedienung des Geräts vertraut sind, sollten Sie zu diesem Abschnitt zurückkehren, um mehr Einzelheiten über Spielbeginn sowie Anbringung und Bedienung der Bedieneinheit zu erfahren.

Schließlich sollten Sie die restliche Gebrauchsanweisung durchlesen, damit Sie über die Fähigkeiten Ihres neuen Schachcomputers Bescheid wissen. Lassen Sie sich Zeit, studieren Sie die Funktionen nach und nach und - das Wichtigste von Allem: viel Vergnügen!!

1 Als Erstes: Einsetzen der Batterien

Ihr Computer benötigt 6 "Babyzellen"-Batterien des Typs (AM2/R14). Wir empfehlen Alkalibatterien wegen ihrer langen Betriebszeit (bis zu 150 Stunden). Versichern Sie sich, daß der Computer ausgeschaltet ist und legen dann die Batterien, wie zu Beginn der Anleitung dargestellt, ein. Um die Batterien zu schonen, schalten Sie das Gerät aus, wenn Sie die Partie länger als ein paar Minuten unterbrechen. Sie können ebenfalls die Abschaltautomatik (siehe Abschnitt 6.1) aktivieren, mit der sich der Computer automatisch nach 15 Minuten abstellt, wenn keine Tasten gedrückt werden.

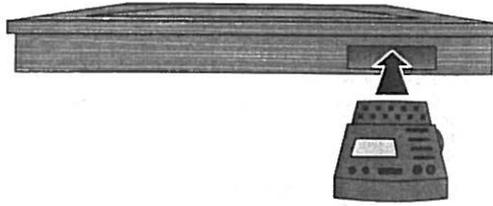
Wenn Sie Ihr Gerät nicht mit Batterien betreiben möchten, können Sie ein Saitek-Netzteil von Ihrem Händler erwerben. Bitte verwenden Sie nur den für diesen Computer spezifizierten Adapter. Bei anderen Adaptern verlieren Sie den Garantieanspruch für Ihr Gerät.

Wichtig: Damit der Speicherinhalt erhalten bleibt, legen Sie frische Batterien ein, auch wenn Sie ein Netzgerät verwenden. Sind keine Batterien im Gerät, werden die Speicherdaten gelöscht, sobald der Adapter abgenommen wird.

2 Einsetzen der Bedieneinheit, Einschalten des Geräts

Achtung: Bitte stecken Sie die Bedieneinheit weder ein noch aus, solange der Computer eingeschaltet ist. Dieses könnte zu Schäden am Computer führen!

Der Einschub für die Bedieneinheit befindet sich auf der Vorderseite des Schachbrettes rechts. Nehmen Sie die Bedieneinheit auf und stecken sie bis zum Anschlag in diesen Einschub.



Schieben Sie die Bedieneinheit fest und gleichmäßig ein.

Drücken Sie dann auf **GO/STOP**, ein Signalton bestätigt das Einschalten des Geräts. Falls das Gerät nicht reagiert (statische Aufladung könnte den Computer blockieren), drücken Sie mindestens eine Sekunde lang mit einer Büroklammer oder einem anderen spitzen Gegenstand in die **ACL**-Vertiefung auf der Rückseite des Geräts. Hiermit gelangt Ihr Computer wieder in seine Grundeinstellung.

3 Grundaufstellung der Figuren (die Figuren auf die Feldmitte stellen!)

Nachdem Sie den Computer eingeschaltet haben, stellen Sie die Schachfiguren auf. Die weißen Figuren sollten vor Ihnen am unteren Ende des Brettes stehen (lesen Sie in den Schachregeln der Gebrauchsanweisung nach, wenn Sie bei der Figurenaufstellung unsicher sind). Sobald der Computer registriert hat, daß sich die Figuren in der Grundstellung befinden, beginnt er automatisch ein neues Spiel. Sie können auch jederzeit ein neues Spiel durch das gleichzeitige Drücken der Tasten **CLEAR** und **ENTER** beginnen. Mit dem New Game-Signalton gibt der Computer seine Spielbereitschaft an.

Anmerkung: a. Der Computer ist erst spielbereit, wenn alle Figuren im Zentrum ihres jeweiligen Feldes stehen. Steht der H8 Turm zum Beispiel noch nicht auf dem Brett oder ist er zu weit vom Zentrum seines Feldes platziert, leuchtet das H8-Lämpchen weiterhin, bis der Turm korrekt steht. b. Befinden Sie sich in der Stellungsfunktion und wollen den Computer für eine neue Partie einstellen, drücken Sie **ENTER** und **CLEAR** gleichzeitig. Dies gilt auch, wenn Sie die Stellungsfunktion verlassen haben.

4 Spielbereit? So wird gezogen

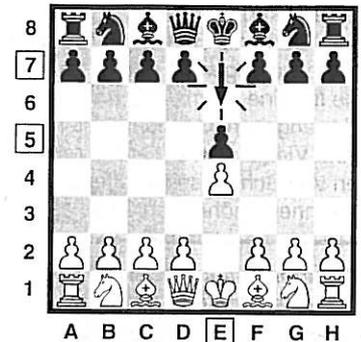
Um einen Zug auszuführen, nehmen Sie die gewünschte Figur auf und stellen sie auf das beabsichtigte Zielfeld. Es ist nicht notwendig, die Figuren auf das Feld zu drücken - das Spielen mit diesem Schachcomputer unterscheidet sich nicht von der Spielweise auf einem herkömmlichen Brett. Nachdem Sie Ihren Zug ausgeführt haben, zeigt der Computer durch einen Signalton an, daß er ihn registriert hat. Nun beginnt der Computer mit seiner Berechnung für Schwarz.

Anmerkung: Zu Beginn der Partie wird der Computer in der Regel auf vielen Spielstufen sofort antworten, da er Züge aus seiner Eröffnungsbibliothek

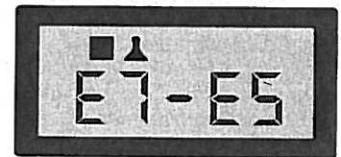
spielt (Genauerer siehe Abschnitt 2.7).

5 Der Computer zieht

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen Signalton und gleichzeitig leuchten die entsprechend Feldlämpchen auf - das Lämpchen des Ausgangsfeldes leuchtet stetig und das des Zielfeldes blinkt. Nehmen die angezeigte Figur auf und stellen Sie sie auf das Computer identifizierte Feld.



Auf dem oben abgebildeten Beispiel leuchtet das E7 Lämpchen stetig und das E5 Lämpchen blinkt. Damit zeigt der Computer seinen Zug an: der Bauer soll von E7-Feld zum E5-Feld gezogen werden. Nehmen Sie Bauern des Computers auf und stellen ihn auf das E5-Feld, um den Zug abzuschließen.



Auf der Anzeige erscheinen die Farbe, die Figur und der Zug.

6 Wer ist am Zug? Die Anzeige auf einen Blick!

Wenn der Computer am Zug ist, blinkt die Leuchte in seinem Königsfeld solange der Rechenvorgang andauert und auf der Anzeige blinkt das Farbsymbol die Seite, die am Zuge ist. So gibt es nie einen Zweifel wer am Zug ist!

7 Einen anderen Zug? Take-Back benutzen!

Um einen Zug für jeweils eine Seite zurückzunehmen, gehen Sie auf dem Brett den Zug zurück, indem Sie die Figur wieder auf ihr ursprüngliches Feld zurückstellen. Der Computer versteht Ihre Absichten und nimmt den Zug auch im Speicher zurück. Die Brettlämpchen zeigen dann an, welcher Zug als nächster zurückgenommen werden kann. Sie können bis zu 64 Halbzüge (ein Halbzug ist ein Zug für jeweils eine Seite) zurücknehmen. Sie können jederzeit die Partie fortsetzen, indem Sie einen neuen Zug auf dem Brett ausführen.

Anmerkung: Wenn Sie einen Schlagzug zurücknehmen, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene Figur wieder auf das Brett zu setzen - die Lämpchen für das geschlagene Feld leuchten auf. Auf der Anzeige erscheinen ebenfalls Figur, Farbe und Zug.

der geschlagenen Figur. Setzen Sie die ursprüngliche Figur wieder auf das Feld, um die Zugrücknahme abzuschließen.

8 Partie zu Ende? Jederzeit neu beginnen

Wann immer Sie ein Spiel beenden (oder wenn Sie die momentane Partie abbrechen), können Sie jederzeit ein neues Spiel beginnen, indem Sie die Figuren in ihrer Grundstellung aufstellen. Sie können auch die Tasten **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig drücken, um den Computer für eine neue Partie einzustellen. In jedem Fall erfolgt ein Signalton, der anzeigt, daß der Computer für eine neue Partie auf der gegenwärtig eingestellten Stufe bereit ist. Bitte beachten Sie, daß der Computer in der Grundeinstellung auf Stufe 4 (5 Sekunden pro Zug) programmiert ist. Informationen bezüglich Spielstufenwechsel finden Sie in Abschnitt 3.

Anmerkung: Die Aufstellung zu einem neuen Spiel löscht die vorangegangene Partie.

2. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

2.1 Schlagen einer Figur und besondere Züge

Schlagzüge werden so gespielt, wie Sie es von Ihrem herkömmlichen Schachbrett gewöhnt sind. Nehmen Sie Ihre Spielfigur, entfernen Sie dann die geschlagene Figur vom Brett und setzen Ihre Figur auf das Feld der geschlagenen Figur.

En Passant

Beim En Passant-Schlagen erinnert Sie der Computer durch Aufleuchten des Feldlämpchens daran, Ihren geschlagenen Bauern vom Brett zu nehmen. Sobald der Bauer entfernt ist, ertönt ein Signalton um anzuzeigen, daß der Zug beendet ist.

Rochade

Der Computer erkennt automatisch eine Rochade, wenn der König gezogen wird. Nachdem der König gezogen wurde, erinnert Sie der Computer durch Aufleuchten der Feldlämpchen daran, den Turm zu ziehen. Eine kurze Rochade wird mit [0-0], eine lange Rochade mit [0-0-0] angezeigt.

Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer die 8. Reihe erreicht hat, piepst der Computer um anzuzeigen, daß eine Umwandlung stattfindet. Der Computer nimmt automatisch an, daß Sie den Bauern in eine Dame umwandeln möchten. Tauschen Sie einfach den Bauern durch eine Dame aus und beenden damit die Bauernumwandlung. Wenn Sie in einen Springer, Läufer oder Turm *unterverwandeln* wollen, muß die Bedieneinheit angeschlossen sein. Um eine Unterverwandlung durchzuführen, nehmen Sie den Bauern vom Spielfeld (auf der Anzeige wird automatisch die Dame angezeigt). Drücken Sie **PIECE TYPE** bis das gewünschte Symbol Ihrer Figur auf der Anzeige erscheint und stellen sie in die 8. Reihe. Der Computer erkennt sofort die neue Figur und beginnt mit seiner Zugsberechnung.

Wenn der Computer eine Bauernumwandlung durchführen will, nehmen Sie zuerst den Bauern hoch. Der Computer beleuchtet dann das Ausgangsfeld seiner gewählten Umwandlungsfigur, wenn die

Bedieneinheit nicht angeschlossen ist. Zum Beispiel, wenn der Computer in einen schwarzen Turm umwandelt, wird entweder A8 oder H8 aufleuchten, da diese Positionen ursprüngliche Turmstandpunkte sind. Stellen Sie einen schwarzen Turm auf das blinkende Feld in der 8. Reihe, um den Zug abzuschließen. Wenn die Bedieneinheit angeschlossen ist, können Sie sehen, daß im Display sowohl der Bauer als auch die umgewandelte Figur angezeigt sind. Vergessen Sie nicht, die Figuren auszuwechseln, nachdem Sie eine Bauernumwandlung durchgeführt haben!

2.2 Unzulässige/Falsche Züge

Ihr Schachcomputer verweigert grundsätzlich die Annahme unzulässiger Züge. Versuchen Sie trotzdem, einen unerlaubten Zug auszuführen, macht Sie der Computer durch einen tiefen Signalton darauf aufmerksam. Gleichzeitig bleibt das Feldlämpchen des Ausgangsfeldes erleuchtet. Bringen Sie die Figur in die Ausgangsposition zurück, um den falschen Zug rückgängig zu machen. Um im Spiel fortzufahren, führen Sie einen neuen Zug aus.

Wenn Sie einen Computerzug nicht korrekt ausführen, hören Sie keinen gewohnten Signalton, der den Abschluß eines Zuges angibt. Stattdessen leuchtet das Feld, auf das Sie irrtümlich gezogen haben auf, danach erleuchtet der Computer das korrekte Zielfeld. Nur dieser Zug wird vom Computer akzeptiert. Sollte dies vorkommen, nehmen Sie die entsprechende Figur nochmals hoch und setzen Sie sie auf dies Feld. Wenn die Bedieneinheit angeschlossen ist und Sie einen Computerzug nicht korrekt ausführen, lesen Sie in der Anzeige den korrekten Zug ab.

Wenn Sie eine Figur hochnehmen, Ihre Meinung ändern und diese Figur nicht ziehen wollen, stellen Sie die Figur wieder zurück und führen einen anderen Zug aus. Falls Sie einen bereits ausgeführten Zug rückgängig machen wollen, nehmen Sie den Zug, wie in Abschnitt 1 beschrieben, zurück.

2.3 Schach, Matt und Remis

Steht der König im Schach, zeigt der Computer den Zug zunächst wie gewöhnlich an. Ist der Zug ausgeführt, blinkt das Wort [**CHECK**] einige Sekunden gleichzeitig mit dem Schach-Zug auf. Dann kehrt die Anzeige zur Uhranzeige zurück.

Stellt der Computer ein erzwungenes Matt gegen den Gegner fest, zeigt er zuerst den Zug wie gewöhnlich an. Ist der Zug auf dem Schachbrett ausgeführt worden, zeigt der Computer das Matt einige Sekunden lang, zusammen mit dem Matt-Zug, blinkend an (z.B. [**♣ in:2**] für ein Matt in 2 Zügen). Das Display kehrt dann zur Uhranzeige zurück. Endet die Partie Schachmatt gibt der Computer einen Schachmattton ab. Auf der Anzeige blinkt [**MATE**] zusammen mit dem Matt-Zug kurz nachdem der Zug ausgeführt wurde. Das Display geht dann zur Uhranzeige zurück. Der Computer erkennt Remis durch Pattstellung, dreifache Stellungswiederholung und die 50-Züge Regel. Wenn Sie mit diesen Remisstellungen nicht vertraut sind, lesen Sie bitte in den Schachregeln im letzten Teil der Gebrauchsanweisung nach. Nach einem Remis erscheint auf der Anzeige [**END**], [**END:3**] oder [**END:50**] je nach Remistyp.

2.4 Unterbrechung des Rechenvorgangs des Computers

Um den Computer während des Rechenvorgangs zu unterbrechen, heben Sie einfach Ihren König hoch und setzen ihn dann wieder ab. Das zwingt den Computer, den besten bis dahin gefundenen Zug auszuführen. Sie können den Rechenvorgang aber auch unterbrechen, indem Sie **ENTER** drücken.

Diese Funktion kann sich auf den höheren Stufen als sehr nützlich erweisen, besonders auf der zeitlich unbegrenzten Analysestufe, auf der der Computer so lange rechnet, bis Sie den Rechenvorgang unterbrechen.

2.5 Seitenwechsel mit dem Computer

Sie können jederzeit, und so oft Sie möchten, die Seite während einer Partie wechseln. Nehmen Sie einfach den König des Computers hoch und stellen ihn wieder zurück auf das Feld, wenn Sie am Zug sind. Der Computer gibt einen Signalton ab, und das Feldlämpchen des Königs auf der anderen Brettseite beginnt zu blinken. Dadurch zeigt der Computer an, daß er die Seiten gewechselt hat und jetzt den Zug für die Seite berechnet. Sie können auch die Seiten wechseln, indem Sie **ENTER** drücken, wenn Sie am Zug sind. Der Computer beginnt dann sofort mit dem Rechenvorgang für den nächsten Zug auf Ihrer Seite.

2.6 Spielen mit Schwarz von unten

Vielleicht möchten Sie vom üblichen Standard abweichen und mit den schwarzen Figuren vom unteren Ende des Brettes spielen, während der Computer Weiß vom oberen Ende spielt. Stellen Sie hierfür die Figuren in der Grundstellung auf und drücken **ENTER**. Der Computer wechselt die Seiten und macht den ersten Zug für Weiß vom oberen Ende des Brettes. Die nachstehende Zeichnung zeigt die ursprüngliche Aufstellung, wobei Schwarz von unten spielt. Bitte beachten Sie, daß bei diesem Aufbau die Könige und Damen anders positioniert werden.

Anmerkung: Wenn Sie Schwarz von unten spielen, sind die Koordinaten des Schachbrettes umgekehrt (siehe folgende Darstellung).



Grundaufstellung der Figuren mit Schwarz unten

2.7 Eröffnungsbibliothek

Zu Beginn einer Partie wird der Computer in der Regel auf allen Stufen sofort antworten, da der Präsident Züge aus seiner gespeicherten *Eröffnungsbibliothek* spielt. Diese Bibliothek beinhaltet viele Eröffnungen aus Großmeisterpartien. Falls die

aktuelle Stellung auf dem Brett in der Bibliothek gespeichert ist, wird der Computer, anstatt die Stellung zu berechnen, einen zu der Stellung gespeicherten Z ausführen.

Die Eröffnungsbibliothek des Computers kann ebenfalls Zugumstellungen erkennen. Von einer Zugumstellung spricht man, wenn eine bestimmte Brettstellung über verschiedene Zugfolgen erreicht werden kann.

Anmerkung: Dieser Computer verfügt über eine einzigartige, vom Benutzer auswählbare Bibliotheksfunktion mit der Sie unter einer Anzahl von unterschiedlichen Eröffnungstypen wählen können. A Wunsch kann die Eröffnungsbibliothek auch ausgeschaltet werden. (Einzelheiten finden Sie im Abschnitt 6.2)

2.8 Nutzen der gegnerischen Bedenkzeit

Während Sie spielen, werden Sie feststellen, daß der Computer manchmal unmittelbar auf Ihren Zug antwortet, selbst in komplizierten Stellungen auf hohe Spielstufe. Das liegt daran, daß er Ihre Bedenkzeit nutzt, d.h., während Sie Ihren nächsten Zug überlege versucht der Computer vorauszuberechnen und entsprechende Strategien zu planen. Er versucht, Ihr wahrscheinlichen Zug herauszufinden und berechnet dann Gegenzüge, während Sie noch überlegen. Falls Sie dann einen vom Computer erwarteten Zug spielen besteht kein Grund, neu zu berechnen - und die Antwort kommt sofort!

Anmerkung: Um diese Funktion auszuschalten, wählen Sie die EasyMode Funktion wie in Abschnitt 6 beschrieben.

2.9 Partienspeicher

Sie können eine Partie jederzeit durch betätigen der Taste **GO/STOP** unterbrechen. Die Partie ist dann eingestellt und der Computer speichert die momentane Stellung bis zu 2 Jahre (mit frischen Alkalibatterien). Schalten Sie wieder ein, ist der Computer sofort wieder spielbereit.

2.10 In der LCD-Anzeige verwendete Schachsymbole

■	SCHWARZ	□	WEIß
♟	Bauer	♖	Turm
♘	Springer	♗	Dame
♝	Läufer	♔	König

3. SPIELSTUFEN

Der Kasparov Präsident verfügt über 64 Spielstufen darunter Stufen für gelegentliches Spielen, Turnierstufen, Stufen für Schnellschach und Problemlösung sowie spezielle Stufen für Anfänger. Bedenken Sie beim Einstellen der Spielstufen, daß der Computer umso stärker spielt, je mehr Bedenkzeit ihm zur Verfügung steht - ähnlich dem menschlichen Schachspieler!

Wichtig: Die Bedieneinheit muß angeschlossen sein, um die Spielstufen wechseln zu können.

Spielstufe einstellen

Drücken Sie **LEVEL**, um die Spielstufenfunktion einzugeben, das Display zeigt die momentane Spielstufe an. Um einen Überblick über alle 64 Spielstufen zu bekommen, lesen Sie bitte in der Spielstufenaufstellung nach. Die unterschiedlichen Stufen werden in den folgenden Abschnitten einzeln beschrieben.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, steht er auf Stufe 4 (5 Sekunden pro Zug) und auf der Anzeige erscheint [L 0:05]. Wechseln Sie die Spielstufe eine nach der anderen unter Benutzung der Pfeiltasten. Dieser Prozeß kann verkürzt werden, indem Sie **LEVEL** drücken und damit jeweils 8 Stufen überspringen. Zeigt das Display die gewünschte Spielstufe an, drücken Sie auf **ENTER**, um Ihre Wahl einzugeben und schalten gleichzeitig die Spielstufenfunktion aus.

Anmerkung: Wenn Sie wissen möchten, auf welcher Spielstufe Sie sich befinden, jedoch keine Änderung vornehmen möchten, drücken Sie **CLEAR**. Damit können Sie die Spielstufenfunktion wieder verlassen ohne die Spielstufe zu wechseln oder die Uhranzeige zu ändern.

Probleme? Hier einige Hinweise und Tips:

• Sind Sie wirklich am Zug?

Wenn das Feldlämpchen unter dem König des Computers aufblinkt, ist der Computer am Zug und der Präsident berechnet momentan den nächsten Zug. Wenn die Bedieneinheit angeschlossen ist, überprüfen Sie das Farbsymbol in der Anzeige - falls das Quadrat für die Farbe des Computers blinkt, berechnet der Computer im Moment seinen Zug.

• Der Computer reagiert nicht auf Ihren Zug?

Versichern Sie sich, daß alle Figuren mitten auf ihren Feldern stehen. Sollte eine Figur zu weit vom Zentrum des Feldes plaziert sein, reagiert der Computer nicht, bis alle Figuren richtig plaziert sind.

• Ist ein Feldlämpchen erleuchtet und Sie wissen nicht warum?

Wie oben beschrieben, könnte eine Figur nicht richtig plaziert sein. Sollte dies der Fall sein, bleibt das Lämpchen so lange an, bis die Figur richtig steht. Ein einzelnes Lämpchen kann auch bedeuten, daß sich eine Figur auf einem falschen Feld befindet - Überprüfen Sie die Brettstellung mit **VERIFY MODE** (siehe Abschnitt 5.1).

• Haben Sie den letzten Computerzug falsch ausgeführt?

Wenn Sie den Computerzug zu einem falschen Feld gemacht haben, hören Sie nicht den normalen Signalton und es leuchtet das Feldlämpchen unter der Spielfigur auf. Danach wird das korrekte Zielfeld erleuchtet. Um den Fehler zu berichtigen, nehmen Sie die Figur hoch

.....

und stellen sie auf das angezeigte Feld. Der Computer akzeptiert keinen anderen Zug. Wenn die Bedieneinheit angeschlossen ist, und Sie einen falschen Zug ausführen, überprüfen Sie die Anzeige, um die korrekte Zugfolge abzulesen.

• Hören Sie einen tiefen Signalton, wenn Sie einen Zug ausführen wollen?

Sie versuchen, einen unzulässigen Zug einzugeben. Setzen Sie die Figur auf ihr Ausgangsfeld zurück und löschen damit diesen Zug, führen Sie dann einen anderen Zug aus. Vertrauen Sie dem Computer - der President Chess kennt alle Regeln und läßt keine unzulässigen Züge zu!

• Ist die Stellung auf dem Brett wirklich korrekt? Wurden Figuren versehentlich verschoben?

Überprüfen Sie mit Stellungskontrolle die Figurenaufstellung (siehe Abschnitt 5.1.).

• Steht Ihr König im Schach?

Falls Ihr König im Schach steht, müssen Sie zuerst diese Schach abwenden, bevor Sie einen anderen Zug ausführen (siehe Schachregeln).

• Der Computer zieht nicht?

Die automatische Gegenzugfunktion könnte abgestellt sein - diese Funktion muß eingestellt sein, bevor der Computer automatisch mit einem Gegenzug antwortet (siehe Abschnitt 6.1).

3.1 Normale Spielstufen

Spielstufe	Bedenkzeit pro Zug	Anzeige
1	1 Sekunde	[L 0:01]
2	2 Sekunden	[L 0:02]
3	3 Sekunden	[L 0:03]
4	5 Sekunden	[L 0:05]
5	10 Sekunden	[L 0:10]
6	15 Sekunden	[L 0:15]
7	20 Sekunden	[L 0:20]
8	30 Sekunden	[L 0:30]
9	45 Sekunden	[L 0:45]
10	1 Minute	[L 1:00]
11	1.5 Minuten	[L 1:30]
12	2 Minuten	[L 2:00]
13	3 Minuten	[L 3:00]
14	5 Minuten	[L 5:00]
15	10 Minuten	[L10:00]
16	15 Minuten	[L15:00]

Die ersten 16 Stufen sind normale Spielstufen. Wenn Sie eine dieser Stufen wählen, entscheiden Sie sich für eine durchschnittliche Bedenkzeit für den Computer.

Anmerkung: Diese Bedenkzeiten sind im Durchschnitt über eine große Anzahl von Zügen gegeben. Im Eröffnungs- und Endspiel spielt der Computer meist schneller, jedoch in komplizierten Stellungen im Mittelspiel kann er deutlich mehr Rechenzeit in Anspruch nehmen.