

SIMULTANO™



OWNER'S MANUAL

BEDIENUNGSANLEITUNG

MODE D'EMPLOI

GEBRUIKSAANWIJZING

 Swiss-led
Precision

 **KASPAROV**
CHESS COMPUTER

 **Saitek**



GARRY KASPAROV
SCHACHWELTMEISTER

Lieber Schachfreund,

Als man vor vier Jahrzehnten den Computer erfand, ahnte noch niemand, daß mit ihm eine der wichtigsten Entwicklungen unserer Zeit eingeleitet wurde. Heute sind Computer für jedermann zugänglich und in wenigen Jahren werden sie in kaum einem Haushalt fehlen.

Die Firma Sainek (vormals SciSys) hat mich gebeten, Sie mit einigen Worten in die Welt der schachspielenden Computer zu begrüßen. Ich bin seit 1983 mit dieser Firma verbunden und kann daher aus persönlicher Erfahrung über ihre Produkte sprechen.

Bis vor kurzem betrachtete man Schachcomputer als einfache Spielzeuge, die niemals in der Lage sein würden, einem ernsthaften Schachspieler als Partner zu dienen. Das hat sich gründlich geändert — nicht zuletzt durch rapide Fortschritte in der Mikrocomputer-Technologie und in der Programmierkunst. Heute spielen Schachcomputer eine sehr nützliche Rolle in der Schachgemeinschaft. Sie helfen dem Anfänger, das schönste Spiel der Welt kennenzulernen und alle notwendigen Fähigkeiten zu erwerben. Mit dem Schachcomputer kann er seine Spielstärke trainieren und recht bald gutes Vereinsniveau erreichen.

Sainek war auf dem Gebiet der schachspielenden Elektronik immer ein Vorreiter und zeichnet für viele der fortschrittlichsten Entwicklungen verantwortlich. So sind Kasparov-Schachcomputer die einzigen, die unter Schweizer Leitung gebaut werden. Ich selber freue mich auf eine lange und interessante Zusammenarbeit mit dieser Firma und mit den Besitzern ihrer Computer.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Schachcomputer — vielleicht werden wir uns irgendwann in der Zukunft zum Wettkampf am Schachbrett treffen!

Garry Kasparov

Inhaltsverzeichnis

Beschreibung des Geräts

Einleitung

1. Der Anfang

- 1.1 Batterien
- 1.2 Ihre Züge
- 1.3 Computerzüge
- 1.4 Falsche Zügeingabe
- 1.5 Schach, Matt und Remis
- 1.6 Neue Partie
- 1.7 Zeitanzeige während der Partie
- 1.8 Signalton ein oder aus
- 1.9 Ausschalten des Computers

2. Einstellung der Spielstärke

- 2.1 Wie man eine Spielstufe wählt
- 2.2 Informelle Partien
- 2.3 Turnierspiel
- 2.4 Besondere Spielstufen
- 2.5 Moderne Turnierstufen
- 2.6 Handicap-Spielstufen
- 2.7 Weitere Spielstufen
- 2.8 Spielstufen in der LCD-Anzeige
- 2.9 Ausnutzung der gegnerischen Bedenkzeit

3. Weitere Annehmlichkeiten

- 3.1 Der Seitenwechsel
- 3.2 Automatische Partien
- 3.3 Unterbrechung des Rechenvorgangs
- 3.4 Neue Bedienungselemente

4. Der Analyse-Modus

- 4.1 Rücknahme von Zügen
- 4.2 Partien nachspielen
- 4.3 Stellungen markieren
- 4.4 Zusammenfassung der Funktionen
- 4.5 Weitere Anwendungen

5. Informationen vom Computer

- 5.1 Info 1 — Verbrauchte Zeit
- 5.2 Info 2 — Verbleibende Zeit
- 5.3 Info 3 — Die Hauptvariante
- 5.4 Bewertung
- 5.5 Eintrieren von Info 3
- 5.6 Auslösen der Info Anzeige
- 5.7 Info 4 — Suchtiefe + voraussichtlicher nächster Zug + Bewertung
- 5.8 Info 5 — Zeit und Stellungen
- 5.9 Einstellung der Info-Anzeige
- 5.10 Ein Experiment mit Info
- 5.11 Zugvorschläge vom Computer
- 5.12 Informationen beim Lösen von Problemen

6. Überprüfung und Eingabe von Stellungen

- 6.1 Die Stellungskontrolle
- 6.2 Wie man eine Stellung verändert
- 6.3 Eingabe einer neuen Stellung
- 6.4 Schachprobleme

7. Der programmierbare Partienspeicher

- 7.1 Wie man eine Partie speichert
- 7.2 Die Speicheraufteilung
- 7.3 Speicherinhalt laden
- 7.4 Eröffnungsbibliothek erweitern
- 7.5 Löschen von Partien
- 7.6 Zusammenfassung der Speicherfunktionen

8. Das Simultanspiel


- 8.1 Das Einrichten von Simultanpartien
- 8.2 Das Starten des Simultanspiels
- 8.3 Acht Simultanpartien gleichzeitig
- 8.4 Spielstufen beim Simultanspiel
- 8.5 Abbruch des Simultanspiels
- 8.6 Zusammenfassung der Funktionen

9. Technische Eigenschaften

- 9.1 Batteriewechsel, Warnsignal
- 9.2 Betrieb mit dem Netzadapter
- 9.3 Die ACL-Taste
- 9.4 Pflege des Geräts
- 9.5 Technische Eigenschaften
- 9.6 Fehlersuche

Beschreibung des Geräts

TASTEN

- PLAY** Veranlaßt den Computer, den nächsten Zug auszuführen bzw. unterbricht den Rechenvorgang.
- NEW GAME** Bricht die laufende Partie ab und stellt die Ausgangsstellung wieder her.
- LEVEL** Spielstufe einstellen.
- STOP** Schaltet den Computer aus. Die augenblickliche Brettstellung wird gespeichert.
- GO** Schaltet den Computer ein. Eine mittels **STOP** unterbrochene Partie kann wieder aufgenommen werden.
- INFO** Beobachtung des Rechenvorgangs (Hauptvariante und Stellungsbewertung).
- ANALYSIS** Analysemodus: Züge eingeben, zurücknehmen, vorwärtsspielen.
- LIBRARY** Partien vergleichen, speichern, abrufen.
- SET UP** Stellungen eingeben bzw. verändern.
- NORMAL** Zurückschalten von einem besonderen Modus (analysis, set up, level, library) zum normalen Partiemodus.
- SOUND** Schaltet den Ton aus oder ein.
-  Wahl der Spielstufen, Info-Art oder Speicherfach für Partien. Im Analysemodus zum Vorwärts- oder Rückwärtsspielen, im Speichermodus zusammen mit **FUNCTION** zum Speichern oder Löschen von Partien.
- TAB/COLOR** Farbwechsel (bei der Stellungseingabe bzw. -kontrolle) oder Wechsel zur nächsten Linie (bei der Wahl von Spielstufen bzw. im Partiespeicher-Modus).
- FUNCTION** Diese Taste verändert die Bedeutung des nächsten Tastendrucks ("2. Funktion").

- Figurentasten** Diese Tasten verwendet man, um eine Umwandlungsfigur zu wählen, die Brettstellung zu kontrollieren oder um eine neue Stellung einzugeben.

LÄMPCHEN

- WHITE/BLACK** (= Weiß/Schwarz) Diese Lämpchen zeigen an, wer am Zug ist. Wenn der Computer rechnet, blinkt das entsprechende Lämpchen.
- MODE** Zeigt an, welcher Modus eingestellt ist: Grün = normaler Spielmodus, gelb = Analyse, rot = Stellungseingabe, gelb blinkend = Spielstufe, rot blinkend = Partiespeicher, grün blinkend = Stellungsüberprüfung.
- Randlämpchen** Diese Lämpchen benutzt der Computer, um die Spieltzüge anzuzeigen oder Züge zurückzuspielen. Sie werden auch zur Überprüfung der Brettstellung und zur Einstellung der Spielstufe verwendet.

SONSTIGES

- Sensorbrett:** Mittels Drucksensoren in jedem Feld werden die Züge vom Computer unmittelbar erkannt.
- ACL-Taste** (Unterseite des Geräts).
- LCD-Anzeige** -Kontrastschalter.
- Batteriefach** (Unterseite des Geräts).
- Schachfigur-Aufsparfach** (Unterseite des Geräts).
- LCD-Anzeige:** Diese neuartige Anzeige-Einheit bietet vielfältige Informationen in allen Partiephasen.
- Buchse für den Netzadapter (Zusatzgerät).
- Modul-Erweiterungsfach (Unterseite des Geräts).

Einleitung

Ihr Kasparov Simultano ist ein anspruchsvoller, mit modernster Sensor-Elektronik ausgestatteter Schachcomputer, der automatisch die Züge auf dem Schachbrett erkennt. Er besitzt dreifarbige LEDs und eine große LCD-Brett-Anzeige, auf dem neben Stellungen und Zügen auch eine Reihe von interessanten Informationen zum Spielgeschehen angeboten werden. Der Computer hat insgesamt 64 verschiedene Spielstufen, kann beliebig viele Züge zurücknehmen, Partien vollständig nachspielen, Matt ankündigen, Hauptvarianten und Stellungsbewertungen anzeigen, und vieles andere mehr. Er kann auch acht Partien gleichzeitig gegen acht verschiedene Gegner spielen. Daneben besitzt er einen Langzeitspeicher, in dem man Partien, Eröffnungen und Stellungen dauerhaft speichern kann. Diese Funktionen machen Ihren Kasparov Simultano zu einem der vielseitigsten Schachcomputer der Welt.

Das Handbuch

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie zumindest Kapitel 1 dieser Bedienungsanleitung lesen. Dort erfahren Sie alle grundsätzlichen Dinge, die für normale Partien erforderlich sind, und können danach viele genüßreiche Stunden mit dem Computer verbringen.

Im Kapitel 2 lernen Sie, was die verschiedenen Spielstufen bedeuten und wie man sie einstellt. Kapitel 3 behandelt weitere nützliche Funktionen, Kapitel 4 die besonderen Analyse-Möglichkeiten (Züge zurücknehmen, Partien nachspielen, usw.) und Kapitel 5 die Informationen, die Sie vom Computer erhalten können. Im Kapitel 6 erfahren Sie, wie man die augenblickliche Brettstellung überprüft und wie man Schachaufgaben eingibt. Kapitel 7 ist ausschließlich dem programmierbaren Partienpeicher gewidmet. Und schließlich erfahren Sie im Kapitel 8, wie der Computer gleichzeitig mehrere Partien spielen kann.

Wir hoffen, daß Sie mit Ihrem Kasparov Schachcomputer viel Spaß haben und daß er dazu beiträgt, Ihre Freude am königlichen Spiel zu erhöhen.

Wichtiger Hinweis: Dieser Schachcomputer kennt alle wichtigen Schachregeln, einschließlich Rochade, en passant, Unterverwandlung, Patt und Stellungswiederholung. Wenn Sie der Meinung sind, daß er unzulässige Züge macht, kann es daran liegen, daß Sie mit den Schachregeln nicht ganz vertraut sind. Bitte lesen Sie die beigelegte Broschüre mit den Schachregeln sorgfältig durch oder besorgen Sie sich ein gutes Schachlehrbuch.

1. Der Anfang

1.1 Batterien

Der Computer wird mit sechs handelsüblichen Batterien (Babyzellen, Typ AM2/R14/C) betrieben. Die Verwendung von Alkali-Batterien ergibt einen Spielbetrieb von über 100 Stunden. Über einen Netzadapter kann der Computer auch direkt mit Netzstrom betrieben werden.

Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie die Batterien ein (siehe Abs. 1). Der Computer führt eine schnelle Überprüfung aller elektronischen Bauteile und Signallämpchen durch und ist dann sofort spielbereit. Sollte er allerdings nicht auf Züge oder Tastendruck reagieren — statische Entladungen können besonders beim erstmaligen Gebrauch eine solche Störung hervorrufen — dann drücken Sie mit einer Büroklammer oder einem ähnlichen spitzen Gegenstand den ACL-Schalter auf der Rückseite des Geräts.

1.2 Ihre Züge

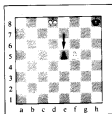
Nachdem Sie die Batterien eingesetzt haben, sollten Sie gleich mit einer ersten Partie beginnen. Bauen Sie die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf und drücken Sie **NEW GAME**. Nun drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht auf ihrem Ausgangsfeld an. Sie hören einen kurzen Summton. Stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Summton, und das Farblämpchen mit der Aufschrift **BLACK** beginnt zu blinken. Das bedeutet, daß der Computer den Zug angenommen und mit der Berechnung eines Gegenzuges begonnen hat.

Anmerkung: Für die Anfangsphase der Partie kennt der Computer eine große Anzahl von gängigen Eröffnungszügen, die er folglich nicht zu berechnen braucht. Während der Computer aus seiner "Eröffnungsbibliothek" spielt, kommen die Züge also sofort, gleichgültig welche Stule eingestellt ist.

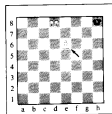
Bei Schlagzügen brauchen Sie nur den Zug der schlagenden Figur einzugeben. Beim **en passant** Schlagen wird der Computer Sie daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen (bitte vorher andrücken!). Bei der Rochade müssen Sie zuerst den Königszug eingeben. Der Computer wird Sie daran erinnern, den Turm nachzuziehen.

Das "En-passant"-Schlagen

Vielen Anfängern ist diese Regel, die erst im 15. Jh. eingeführt wurde, nicht geläufig. Sie lautet: Ein Bauer, der mit einem Doppelschritt von der Grundlinie aus neben einem Bauern des Gegners zu stehen kommt, darf (aber nicht muß) von diesem geschlagen werden. Das geht nur sofort im nächsten Zug. Und der schlagende Bauer geht auf das Feld, über das der andere hinweggezogen ist (mit anderen Worten: Er tut so, als wäre der andere nur einen Schritt weit gezogen).



Hier hat Schwarz gerade seinen Bauern von e7 nach e5 gezogen.

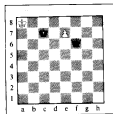


Weiß kann den Bauern **en passant** schlagen, indem er seinen Bauern von f5 nach e6 zieht. Der Computer wird Sie immer daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen.

Bauernumwandlung

Ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht, wird automatisch in eine Dame verwandelt. Falls Sie unterwandeln wollen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Drücken Sie den Bauern auf der siebten Reihe an, wählen Sie mit Hilfe der Figurentasten die gewünschte Figurenart, und setzen Sie anschließend die gewählte Figur mit leichtem Druck auf das Umwandlungsfeld. Wenn der Computer einen Bauern

in eine Dame verwandelt, wird er es Ihnen immer auf der LCD-Anzeige mitteilen, welche Figur er gewählt hat.



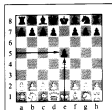
In dieser Stellung wäre es für Weiß fatal, den Bauern in eine Dame zu verwandeln — Schwarz könnte dann sofort auf a8 mattsetzen. Weiß nimmt daher einen Springer, der gleichzeitig König und Dame angreift (das nennt man eine "Springergabel"). Drücken Sie den Bauern an, drücken Sie die Springertaste und setzen Sie einen Springer auf das Feld b8.

1.3 Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen zweifachen Summen und zwei Brettlämpchen (das sind die Lämpchen am Brettrand) leuchten auf. Mit diesen Lämpchen weist der Computer auf eine bestimmte Figur hin, indem er die senkrechte Linie und die waagerechte Reihe des Feldes anzeigt, auf der die Figur steht. Drücken Sie diese Figur leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld.



Der Computer will mit dem Königsbauern ziehen. Drücken Sie ihn an.



Der Bauer soll auf dieses Feld gezogen werden. Setzen Sie ihn dorthin und drücken Sie ihn leicht an.

Zuganzeige im LCD-Brett: Neben der Anzeige mit den Brettlämpchen zeigt Ihnen der Computer den Zug auch in der LCD-Brettanzeige an. Zum einen springt die zu ziehende Figur zwischen Ausgangs- und Zielfeld hin und her, zum anderen werden die Zugkoordinaten unter dem Brett angezeigt. z.B. (Bauernsymbol) e7e5.

1.4 Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, hören Sie eine Fehlerwarnung (Doppelton: hoch-tief), und die Brettlämpchen weisen auf die falsch gezogene Figur hin. Drücken Sie die Figur an. Nun zeigt Ihnen der Computer, woher die Figur kam. Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld. Der Zug ist damit gelöst.

Bei der Zugkorrektur sehen Sie auch folgende Meldungen in der LCD-Brettanzeige:

- "ir xx" Sie sollen das Feld xx freimachen.
- "Put (Figurensymbol) xx" Sie sollen die angezeigte Figur auf das Feld xx stellen.

Wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen, hören Sie ebenfalls den Warnton. Beobachten Sie die Brettlämpchen und LCD-Anzeige genau und machen Sie den Zug, der angezeigt wird.

1.5 Schach, Matt und Remis

Wenn der Computer Schach bietet, hören Sie einen Doppelton. Beim Matt hören Sie vier Piepser (Partieschluß-Signal), und in der LCD-Anzeige erscheint "End". Die Lämpchen WHITE (= Weiß) oder BLACK (= Schwarz) zeigen an, welche Seite mattgesetzt wurde.

Der Computer kann ein erzwungenes Matt auch etliche Züge vor der eigentlichen Durchführung in der LCD-Anzeige ankündigen (z.B. "a2a1, M in 3").

Beim Remis hören Sie ebenfalls das Partieschluß-Signal und in der LCD-Anzeige erscheint das Remis-Zeichen ("=End").

Der Computer kennt 4 Arten von Remis:

Patt — der am Zug befindliche Spieler steht nicht im Schach, hat aber keine zulässigen Züge mehr; ([] End).

Remis durch Zugwiederholung — die gleiche Stellung erscheint zum dritten Mal während der Partie; ([] End).

Remis nach der 50-Züge-Regel — in den letzten 50 Zügen wurde weder eine Figur geschlagen noch ein Bauer gezogen; ([] End).

Remis bei zuwenig Figuren — Eine Stellung kann von keiner Seite gewonnen werden. Und dadurch Remis durch ungenügende Anzahl von Figuren; ([] End).

1.6 Neue Partie

Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie **NEW GAME**. Sie hören einen vierfachen Summton und die Grundstellung wird wieder hergestellt (LCD-Anzeige beachten!). Eine laufende Partie kann jederzeit mit Hilfe von **NEW GAME** unterbrochen werden. Die eingestellte Spielstufe bleibt dabei unverändert.

1.7 Zeitzeits während der Partie

In einer normalen Partie sehen Sie in der LCD-Anzeige immer zwei Uhren, die den Zeitverbrauch für beide Seiten angeben. Die Uhren laufen stets während der Partie, auch wenn diese zwischen zwei menschlichen Spielern ausgetragen wird. Anfangs werden Stunden, Minuten und Sekunden angezeigt, nach Ablauf von 10 Stunden wechselt die Anzeige zu Stunden und Minuten.

Beide Uhren werden auf "0:00:00" zurückversetzt, wenn Sie **NEW GAME** drücken. Sobald Weiß den ersten Zug ausführt, wird seine Uhr angehalten und die schwarze Uhr gestartet. Wenn Sie die Partie mittels **STOP** unterbrechen (siehe Abschnitt 1.9), werden beide Uhren angehalten und bei Fortsetzung der Partie wieder in Gang gesetzt.

1.8 Signalton ein oder aus

Wenn die Signaltöne des Computers Sie stören, drücken Sie **SOUND**, um sie abzustellen. Wenn Sie diese Taste nochmals drücken, wird der Ton wieder eingeschaltet (ein Doppelton bestätigt das). Sie müssen die Brett- und Signallämpchen sehr genau beobachten, wenn Sie ohne Ton spielen.

1.9 Ausschalten des Computers

Drücken Sie einfach **STOP**, wenn Sie den Computer ausschalten wollen. Dabei wird automatisch der äußerst sparsame Langzeitpeicher eingeschaltet, der die Brettstellung, die Züge der gerade laufenden Partie und alle Parameter (sogar die Zeiten auf den Schachuhren) behält — bei frischen Batterien bis zu zwei Jahren! Wenn Sie **GO** drücken, schaltet sich der Computer wieder ein und spielt genau dort weiter, wo Sie aufgehört haben.

Sie dürfen also jederzeit **STOP** drücken, auch wenn der Computer gerade rechnet. Um Batteriestrom zu sparen, sollten Sie bei jeder Unterbrechung, die mehr als einige Minuten dauert, den Computer ausschalten.

2. Einstellung der Spielstärke

Ihr Kasparov Simulano besitzt insgesamt 64 verschiedene Spielstufen, die alle international üblichen Zeiteinstellungen berücksichtigen. Es gibt Stufen für informelle Partien, Schnellschach, Turnierspiel, Analyse oder Problemschach. Sie sollten im folgenden immer daran denken, daß der Computer, genau wie ein Mensch, umso stärker spielt, je mehr Zeit er zum Nachdenken hat.

2.1 Wie man eine Spielstufe wählt

Wenn Sie das erste mal den Computer einschalten, ist die Spielstufe A3 automatisch eingestellt. Das können Sie durch Drücken der **LEVEL**-Taste kontrollieren: Zwei Brettlampchen zeigen auf das Feld A3. Dabei blinkt das **MODE**-Lämpchen gelb, um zu signalisieren, daß Sie im Levelmodus sind. Stufen "B, E, F und G" haben sekundäre Zeitkontrolle.

Um die Spielstufe zu verändern, drücken Sie \oplus . Die Brettlampchen zeigen nunmehr auf das Feld A4. Wenn Sie wiederholt \oplus drücken, werden Sie feststellen, daß alle Felder von A3 bis A8, dann von B1 bis B8, usw. nacheinander angezeigt werden. \ominus bewegt die Anzeige in umgekehrter Richtung. So können Sie jede Spielstufe — d.h. jedes Feld des Schachbretts — ansteuern.

Dabei gibt es aber eine wichtige Abkürzung: Wenn Sie im Levelmodus **TABCOLOR** drücken, wird die Anzeige um ein Feld nach rechts verschoben. Mit \oplus , \ominus und **TABCOLOR** gelangen Sie also sehr schnell zu jeder beliebigen Spielstufe.

Wenn die gewünschte Spielstufe angezeigt wird, drücken Sie **NORMAL**, um zum normalen Partierspiel zurückzukehren (das **MODE**-Lämpchen leuchtet wieder grün). Die Spielstufe kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden.

2.2 Informelle Partien

Die ersten acht Spielstufen sind für informelle Partien bei denen der Computer die nachfolgenden Bedenkzeiten pro Zug (im Durchschnitt) einstellt:

A1	1 Sekunde pro Zug
A2	2 Sekunden pro Zug
A3	5 Sekunden pro Zug
A4	15 Sekunden pro Zug
A5	30 Sekunden pro Zug
A6	1 Minute pro Zug
A7	2 Minuten pro Zug
A8	3 Minuten pro Zug

2.3 Turnierspiel

Die Spielstufen B1 bis B5 sind für Turnierpartien, bei denen mehrere Partiephasen zu berücksichtigen sind. Der Computer versucht, bis zur "Zeitkontrolle" die vorgesehene Anzahl von Zügen gespielt zu haben. Das ist genau wie im menschlichen Turnieren. Überschreitet ein Spieler die Zeit, so verliert er die Partie.

Stufe	Beschreibung	Erste Partiephase, weitere Partiephasen
B1	Vereinsturniere	30 Züge in 30 Minuten, danach 30 Züge in 30 Minuten
B2	Internationale Turniere	40 Züge in 2 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde
B3	Großmeisterturniere	40 Züge in 2½ Stunden, danach 1½ Züge pro Stunde
B4	Schnellturniere	45 Züge in 1½ Stunden, danach 1½ Züge in 30 Minuten
B5	Vereinsmeisterschaften	50 Züge in 2½ Stunden, danach 2½ Züge pro Stunde

Beispiel: Auf der Stufe B2 wird der Computer die ersten 40 Züge in zwei Stunden (erste Zeitkontrolle) spielen, und die nächsten 20 Züge in einer Stunde (zweite Zeitkontrolle). Alle weiteren Züge werden im selben Tempo (20 Züge pro Stunde) gespielt. In Übereinstimmung mit den Turnierregeln wird die jeweils ersparte Zeit auf die nächste Partiephase übertragen: Hat der Computer beispielsweise für die erste Phase nur eine Stunde verbraucht, so stehen ihm für die zweite Phase insgesamt zwei Stunden zur Verfügung.

2.4 Besondere Spielstufen

Es gibt drei weitere Stufen für besondere Zwecke:

Stufe Beschreibung

- B6 10 Sekunden pro Zug — eine besondere Art von Blitzschach, bei dem die Spieler jeweils genau 10 Sekunden pro Zug verwenden.
- B7 Analysestufe — der Computer rechnet so lange, bis Sie ihn mit **PLAY** unterbrechen. Sie können ihn bei komplizierten Stellungen viele Stunden oder sogar tagelang rechnen lassen.
- B8 Problemstufe (bis Matt in 10 Zügen).

Auf der Stufe B6 spielt der Computer einen Zug nur dann aus, wenn er ein erzwungenes Matt gefunden hat. Findet er eine Lösung, so wird er den ersten Zug (den "Schlüsselzug") ausführen. Sie können eine beliebige Verteidigung für die Gegenseite versuchen: Der Computer wird trotzdem mattsetzen.

Findet der Computer auf Stufe B8 kein Matt, so wird er immer tiefer suchen. Theoretisch kann er ein Matt in bis zu 10 Zügen finden, aber ab Matt in sechs kann die Rechenzeit erheblich sein: Stunden, oder sogar Tage. Im Abschnitt 6.4 dieser Anleitung finden Sie ein Beispiel für das Lösen von Schachproblemen mit dem Computer.

2.5 Moderne Turnierstufen

Es gibt eine Turnierart, die in letzter Zeit sehr an Beliebtheit gewonnen hat. Hierbei spielt man die gesamte Partie in einer vorher festgelegten Zeit, gleichgültig, wie viele Züge in der Partie vorkommen. Überschreitet ein Spieler die Zeit, ohne den Gegner mattzusetzen, so hat er verloren. Die Partie kann auch unterbrochen werden, wenn beide Spieler wegen unzureichenden Materials nicht mehr mattsetzen können (technisches Remis), oder wenn sie sich vor Ablauf der Zeit auf Remis einigen.

Auf den Stufen C1 bis C8 wird der Computer versuchen, alle Züge einer Partie in den unten angegebenen Zeiten auszuführen. Wenn die Partie sehr eng wird, so spielt er immer schneller, um die Zeitvorgabe einzuhalten.

- C1 5 Minuten für die gesamte Partie (Blitzschach)
- C2 7 Minuten für die gesamte Partie
- C3 10 Minuten für die gesamte Partie
- C4 15 Minuten für die gesamte Partie
- C5 20 Minuten für die gesamte Partie
- C6 30 Minuten für die gesamte Partie ("Aktiv-Schach")
- C7 60 Minuten für die gesamte Partie
- C8 90 Minuten für die gesamte Partie

2.6 Handikap-Spielstufen

Wenn Sie Anfänger sind und nur sehr wenig Übung im Schachspiel haben, kann es vorkommen, daß Sie keine einzige Partie gegen den Computer gewinnen. Das kann sehr entmutigend sein — besonders Kinder verlieren bald das Interesse, wenn sie keine Erfolgsergebnisse haben. Zudem kann man nur im praktischen Spiel die elementaren taktischen Fähigkeiten trainieren, auf die es beim Schachspiel ankommt. Wenn der Computer aber jeden taktischen Plan eiskalt widerlegt, lernt man es nie.

Daher gibt es acht besondere Spielstufen, bei denen der Computer gewissermaßen mit gebremster Kraft spielt. Die Züge kommen fast immer sofort, und auch Anfänger dürften keine Schwierigkeiten haben, den Computer ab und zu zu schlagen. Auf der Spielstufe D1 ist es am leichtesten, und die Spielstärke steigt sich geringfügig bis zur Spielstufe D8.

2.7 Weitere Spielstufen

Es gibt eine ganze Reihe von Zeitvorgaben, die in Europa, USA, Großbritannien und Australien populär sind. Diese werden in den Spielstufen E1 bis G8 berücksichtigt.

Stufe	Erste Spielphase	Zweite Spielphase
E1	20 Züge in 30 Min.	Rest in 30 Min.
E2	20 Züge in 30 Min.	20 Züge in 30 Min.
E3	20 Züge in 40 Min.	20 Züge in 40 Min.
E4	25 Züge in 60 Min.	25 Züge in 60 Min.
E5	30 Züge in 45 Min.	30 Züge in 45 Min.
E6	30 Züge in 60 Min.	Rest in 30 Min.
E7	30 Züge in 60 Min.	30 Züge in 60 Min.
E8	30 Züge in 70 Min.	30 Züge in 70 Min.
F1	30 Züge in 75 Min.	30 Züge in 75 Min.
F2	30 Züge in 80 Min.	30 Züge in 80 Min.
F3	30 Züge in 90 Min.	10 Züge in 30 Min.
F4	30 Züge in 100 Min.	30 Züge in 100 Min.
F5	35 Züge in 90 Min.	Rest in 15 Min.
F6	40 Züge in 40 Min.	20 Züge in 20 Min.
F7	40 Züge in 60 Min.	20 Züge in 30 Min.
F8	40 Züge in 80 Min.	20 Züge in 40 Min.
G1	40 Züge in 90 Min.	20 Züge in 45 Min.
G2	40 Züge in 100 Min.	20 Züge in 50 Min.
G3	40 Züge in 105 Min.	Rest in 15 Min.
G4	45 Züge in 120 Min.	23 Züge in 60 Min.
G5	50 Züge in 80 Min.	25 Züge in 45 Min.
G6	50 Züge in 100 Min.	25 Züge in 50 Min.
G7	50 Züge in 120 Min.	25 Züge in 60 Min.
G8	60 Züge in 60 Min.	30 Züge in 30 Min.

Bei den Spielstufen H1 bis H8 handelt es sich um "Experimentierstufen", bei denen der Computer seine Vorausberechnung bei einer bestimmten Suchtiefe abbricht. Z.B. untersucht er in Stufe H4 alle Fortsetzungen bis zu einer Tiefe von 4 Halbzügen, in Stufe H8 bis zu einer Tiefe von 8 Halbzügen.

2.8 Spielstufen in der LCD-Anzeige

Wenn Sie Spielstufen wählen, zeigt der Computer Information in der Zeile unter dem LCD Schachbrett an. Dies ist eine sehr nützliche Funktion, weil es bedeutet, daß Sie nicht immer in diesem Handbuch nachschlagen müssen. Zum Beispiel bedeutet "2:001" daß jeder Spieler einen Zug innerhalb von 2 Minuten machen muß. "0:3030" = 30 Züge in 30 Minuten; "9:591" = 1 Zug ohne Zeitlimit (Analyse); "0:0599" = alle Züge in 5 Minuten (99 bedeutet immer "alle Züge").

In manchen Spielstufen können Sie zusätzlich zur linken Einzelzeile Informationen auf der rechts befindlichen Zweitanzeige sehen. Bei Handicapstufen wird "Handi" angezeigt, bei Problemstufen "Probl" und bei Experimentierstufen mit festgelegter Tiefe (H1-H8) "F" und die Tiefe.

2.9 Ausnutzung der gegnerischen Bedenkzeit

Vielleicht haben Sie gemerkt, daß der Computer manchmal, auch mitten in einer Partie auf einer der höheren Spielstufen, seine Züge sofort ausführt, ohne darüber nachzudenken. Der Grund dafür ist ganz einfach: Er hat in Ihrer Bedenkzeit vorausgerechnet! Denn während Sie über einen Zug nachdenken, bleibt der Computer keineswegs tatenlos. Er versucht vielmehr, Ihren nächsten Zug zu erraten und bereitet dafür einen Gegenzug vor. Wenn Sie dann den erwarteten Zug tatsächlich spielen, gibt es für den Computer meist keine Notwendigkeit, weiterzurechnen. Der Gegenzug kommt ohne Verzögerung.

3. Weitere Annehmlichkeiten

Alles, was Sie bisher erfahren haben, reicht aus, um Ihnen viele genüßreiche Stunden mit Ihrem Kasparov Simultano zu bereiten. Sie können normale Schachpartien spielen, Fehler korrigieren und die Spielstärke verändern. Aber der Computer hat eine ganze Reihe weiterer Fähigkeiten, die Sie nun kennenlernen sollen.

3.1 Der Seitenwechsel

Wollen Sie zur Abwechslung eine Partie mit Schwarz spielen? Das geht ganz einfach. Stellen Sie zunächst die Figuren so auf, daß die schwarzen Figuren nach oben ziehen (denken Sie daran, daß die schwarze Dame auf ein schwarzes Feld geht, die weiße Dame auf ein weißes). Drücken Sie **NEW GAME** und **PLAY**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß spielen und dabei von oben nach unten ziehen. Sie können mit Schwarz weiterspielen. Achten Sie darauf, daß auch in der LCD-Breitanzeige die Seiten vertauscht sind.

Immer, wenn Sie **PLAY** drücken, spielt der Computer den nächsten Zug. Sie können die Seiten beliebig oft während der Partie wechseln, indem Sie diese Taste drücken, anstatt zu ziehen. Wenn Sie nach jedem Zug **PLAY** drücken, wird der Computer sogar die ganze Partie gegen sich selbst spielen.

3.2 Automatische Partien

Diese letzte Möglichkeit können Sie noch bequemer mit der Tastenkombination **FUNCTION, PLAY, PLAY** erreichen. Danach spielt der Computer die Partie weiter gegen sich selbst, und zwar auf dem LCD-Schachbrett (Sie brauchen also die Figuren gar nicht auf dem Sensorbrett nachzuziehen). Wenn Sie wieder eingreifen wollen, drücken Sie einfach **ANALYSIS** und dann **NORMAL**. Jetzt können Sie die Partie wie gewohnt fortsetzen. Vorher müssen Sie allerdings die Figuren auf die richtigen Felder stellen, was mit Hilfe des LCD-Schachbretts sehr schnell geschieht.

Das automatische Spiel ist besonders nützlich, wenn Sie eine Partiestellung gründlich analysieren wollen. Stellen Sie eine hohe Spielstufe (z.B. 3 min/Zug) ein und drücken Sie **FUNCTION, PLAY, PLAY**. Lassen Sie den Computer die ganze Nacht die Partie gegen sich selber spielen. Am nächsten Tag können Sie dann die Partie auf dem LCD-Brett ablaufen lassen (s.u.) und das Ergebnis in Ruhe studieren.

3.3 Unterbrechung des Rechenvorgangs

Wenn der Computer zu lange an einem Zug rechnet, können Sie ihn jederzeit mit **PLAY** unterbrechen und ihn veranlassen, den besten bis dahin gefundenen Zug auszuführen. Das ist sehr nützlich auf den höheren Spielstufen — insbesondere auf der Analysestufe. Auf der Problemstufe, dagegen, läßt sich der Computer mit **PLAY** zwar unterbrechen, führt aber keinen Zug aus. Denn auf dieser Spielstufe spielt er nur dann, wenn er ein erzwungenes Matt gefunden hat (siehe Abs. 2.4).

3.4 Neue Bedienelemente

Die folgende neue Bedienelemente sind Ihrem Simultano zugefügt um ihn noch vielseitiger zu machen! Durch Druck auf die unterstehenden Tasten, in Reihenfolge wie beschrieben, können Sie ein Bedienelement ein oder ausschalten.

Seitenwechsel : **NEW GAME, TAB/COLOR.**
Weiß von oben nach unten
NEW GAME. Weiß von unten
nach oben

Zeitanzeige : Der Computer als Zeitnehmer
(in der Grundeinstellung) —
die Uhr wird angehalten,
wenn der Computer seinen
Zug anzeigt und bis diesen
Zug ausgeführt wird. Es
erlaubt Ihnen das Brett zu
verlassen ohne Probleme mit
der Zeitkontrolle. Die LCD-
Anzeige zeigt "toun off".
Turnierzeitanzeige — eine
der beiden Uhren läuft stets
während der Partie in Normal-
funktion. Die LCD-Anzeige
zeigt "toun on".
SET UP, FUNCTION,
SOUND

Nur LCD-Anzeigebrett: Der Computer zeigt alle seine
Züge nur an auf dem LCD-
Anzeigebrett. Es ist nicht
notwendig die Computer-Züge
auf dem Sensorbrett
auszuführen. Die LCD-
Anzeige zeigt "auto on".
NORMAL, FUNCTION,
SOUND

Beechte : **SET UP, FUNCTION, TAB**
setzt die beiden letzten
Funktionsarten in den
Anfangsstatus Zurück.

4. Der Analyse-Modus

Wir kommen nun zu einem besonderen Modus, in dem
Sie Züge zurücknehmen, Partien nachspielen und
Stellungen analysieren können. In den "Analysemodus"
gelangen Sie grundsätzlich mit der Taste "ANALYSIS",
wonach das MODE-Lämpchen gelb leuchtet, um zu
signalisieren, daß Sie nicht mehr im normalen
Partiemodus, sondern eben im Analysemodus sind.

4.1 Rücknahme von Zügen

Natürlich darf man normalerweise während einer Partie
keine Züge "zurücknehmen". Aber der Computer ist in
dieser Beziehung sehr großzügig. Er macht es Ihnen
sogar besonders leicht, beliebig viele Züge
zurückzuspielen — sogar bis zum Anfang der Partie.

Warten Sie zunächst ab, bis der Computer seinen Zug
ausgeführt hat. Dann spielen Sie diesen Zug einfach
rückwärts, d.h. drücken Sie die soeben gezogene Figur
nochmals an, und setzen Sie sie einfach mit leichtem
Druck auf ihr Ausgangsfeld zurück. Sie können auf
diese Weise beliebig viele Züge zurücknehmen. Wenn
Sie weiterspielen wollen, geben Sie einen Zug wie
gewohnt ein (oder drücken Sie **PLAY**, wenn der
Computer am Zuge ist).

Es gibt eine zweite Art, Züge zurückzunehmen.
Drücken Sie zunächst **ANALYSIS** (das MODE-
Lämpchen leuchtet gelb, d.h. Sie sind im
Analysemodus). Wenn Sie nun die Taste mit der
Aufschrift — drücken, zeigt Ihnen der Computer den
letzten Zug auf dem Schachbrett, und Sie können den
Zug wie oben beschrieben zurückspielen.

Wenn Sie mehrmals hintereinander (im Analysemodus)
die Taste \ominus drücken, können Sie auf dem LCD-
Schachbrett die komplette Partie zurückspielen, ohne
die Figuren auf dem Sensorbrett verrücken zu müssen.
Um schnell wieder zur Schlußstellung
zurückzugelangen, drücken Sie **FUNCTION**, \oplus . Mit
NORMAL kehren Sie zum normalen Partierspiel zurück.

4.2 Partien nachspielen

Nachdem Sie einige Züge zurückgenommen haben,
können Sie sie ohne weiteres wieder vorwärts spielen.
Drücken Sie dazu **ANALYSIS** und \oplus . Der Computer
wird Ihnen zeigen welche Züge gespielt waren auf der
LCD-Anzeige, ohne diese auf dem Sensorbrett
aufzuführen (ein Doppelton — hoch-tief — sagt Ihnen,
wann der letzte Zug der Partie erreicht ist).

Im Analysemodus können Sie übrigens sehr leicht die
gesamte Partie nachspielen. Drücken Sie dazu **NEW**
GAME und **ANALYSIS**. Wenn Sie jetzt \oplus drücken,
spielt der Computer die letzte Partie auf dem LCD-
Schachbrett nach, Zug für Zug. Auch hier gibt es die
Möglichkeit, mit **FUNCTION**, \oplus schnell zur
Schlußstellung zu springen, und mit **FUNCTION**, \ominus zur
Ausgangsstellung. Und wenn Sie beim Nachspielen der
Partie an irgendeiner Stelle normal gegen den
Computer weiterspielen wollen, drücken Sie einfach
NORMAL.

4.3 Stellungen markieren

Noch zusätzlich zu den soeben beschriebenen
Funktionen haben Sie die Möglichkeit, bestimmte
Stellungen in einer Partie zu "markieren", damit Sie
später sehr schnell dahin zurückspringen können. Das
ist vor allem nützlich, wenn Sie die Stellung näher
analysieren oder eine andere Fortsetzung ausprobieren
wollen. Die Stellung wird während einer Partie mit

ANALYSIS (= Analysemodus, MODE-Lämpchen gelb)
FUNCTION. SET UP markiert. Danach drücken Sie **NORMAL** und spielen Sie wie gewohnt weiter. Natürlich können Sie auch beim Nachspielen einer Partie ebenfalls Stellungen auf diese Weise markieren. Es können übrigens beliebig viele Stellungen in einer Partie markiert werden.

Um eine markierte Stellung direkt anzuspringen, drücken Sie (im Analysemodus) **FUNCTION. ⊕** bzw. **FUNCTION. ⊖**. Im ersten Fall wird vorwärts zur nächsten markierten Stellung, im zweiten zurück zur letzten markierten Stellung gesprungen. Wenn keine Stellung (mehr) markiert ist, springt die LCD-Anzeige zur Schluß bzw. Ausgangsstellung.

4.4 Zusammenfassung der Funktionen

- ANALYSIS** — Analysemodus einschalten (MODE-Lämpchen gelb)
 Danach im Analysemodus:
- ⊕ — Zug vorwärtsspielen (nachspielen)
 - ⊖ — Zug zurücknehmen
- FUNCTION. SET UP** — Stellung markieren
- FUNCTION. ⊕** — Nächste markierte Stellung (ggf. Schlußstellung) anspringen
- FUNCTION. ⊖** — Letzte markierte Stellung (ggf. Ausgangsstellung) anspringen.
- NORMAL** — Zum normalen Partiestpiel zurückkehren (MODE-Lämpchen grün).

4.5 Weitere Anwendungen

Den Analysemodus benutzen Sie auch, wenn Sie eine bestimmte Zugfolge für beide Seiten eingeben wollen. Das ist besonders nützlich, wenn Sie eine Stellung analysieren und verschiedene Fortsetzungen untersuchen wollen. Auch bei Schachaufgaben — z.B. Endspielstudien — ist es unerlässlich, daß Sie verschiedene Zugfolgen ausprobieren können.

Oder nehmen wir an, Sie wollen eine besondere Eröffnung ausprobieren, aber der Computer will sie nicht freiwillig spielen. Drücken Sie **NEW GAME** und **ANALYSIS**, und geben Sie die Züge für beide Seiten ein. Sie werden merken, daß der Computer keinen Versuch unternimmt, Gegenzüge zu berechnen (er achtet lediglich darauf, daß alle eingegebenen Züge zulässig sind). Sobald Sie die gewünschte Stellung erreicht haben und gegen den Computer weiterspielen wollen, drücken Sie **NORMAL**.

Im Analysemodus können Sie selbstverständlich auch ganze Partien eingeben — etwa die Weltmeisterschaftspartien zwischen Kasparov und Karpov — und sie dann anschließend in den Langzeitspeicher ablegen (siehe dazu Kapitel 7 dieser Anleitung). Schon bei der Eingabe, aber auch später beim Nachspielen der Partie, können Sie jederzeit mit **NORMAL** aus dem Analysemodus aussteigen und gegen den Computer weiterspielen.

Schließlich gibt es die folgende besondere Anwendung des Analysemodus: Sie können den Computer bei Partien gegen Freunde als Schiedsrichter und Lehrer einsetzen. Drücken Sie **ANALYSIS** und spielen Sie die Partie einfach auf dem Sensorbrett. Der Computer wird darauf achten, daß keiner schummelt, und er wird die Zeit, die jeder Spieler verbraucht, in der LCD-Anzeige angeben. Und falls einer der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **PLAY** drücken und den Computer den nächsten Zug für ihn ausführen lassen.

5. Informationen vom Computer

Wieviel Zeit haben Sie in der laufenden Partie verbraucht, wieviel ist noch übrig? Worüber "denk" Ihr elektronischer Gegner nach, und was hält er von der augenblicklichen Stellung? Über solche Fragen gibt der Computer bereitwillig Auskunft. In der LCD-Anzeige sehen Sie die Zeiten für beide Seiten, den Zug, der vom Computer gerade erwogen wird, die Fortsetzung, die er erwartet, seine Bewertung der Stellung, und vieles andere mehr. Das hilft Ihnen nicht nur, den Computer besser zu verstehen — Sie lernen auch eine Menge über das Schachspiel.

5.1 Info 1 — Verbrauchte Zeit

Wenn Sie eine Partie gegen den Computer spielen, wird in der Zeile unterhalb des LCD-Schachbretts grundsätzlich die verbrauchte Zeit für jede Seite angezeigt, z.B.



Das bedeutet, daß Weiß 5 Minuten und 52 Sekunden bislang verbraucht hat, Schwarz dagegen 3 min 12 s. Die kleine Schachuhr zwischen den beiden Zahlen deutet an, daß Weiß am Zuge ist.

Beide Uhren werden auf "00:00" beim Drücken von **NEW GAME** zurückversetzt. Sobald Weiß den ersten Zug gemacht hat, wird die schwarze Uhr gestartet. Wenn eine Partie mittels **STOP** unterbrochen wird, werden beide Uhren angehalten und bei Fortsetzung der Partie (**GO**) wieder in Gang gesetzt.

5.2 Info 2 — Verbleibende Zeit

Wenn Sie nun die Taste **(FUNCTION,) INFO** drücken, erscheint eine neue Zeitanzeige, die die verbleibende Zeit für beide Seiten anzeigt. Natürlich ist das nur in bestimmten Spielstufen relevant, z.B. in den Turnierstufen, wenn bis zur nächsten Zeitkontrolle eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht, oder in den Stufen C1 bis C8, in denen alle Züge in einer festgelegten Zeit auszuführen sind. In Stufen, wo eine solche Anzeige nicht sinnvoll ist (z.B. informelle Partien, Analyse, Problem), erscheint nur ein blinkendes "0:00:00".

5.3 Info 3 — Die Hauptvariante

Wenn Sie nun ein weiteres mal **(FUNCTION,) INFO** drücken, bekommen Sie einen Einblick in den Denkvorgang des Computers. Auf dem LCD-Brett (und in der Info-Zeile darunter) zeigt er Ihnen, welchen Zug er augenblicklich erwägt, welchen Gegenzug er von Ihnen erwartet, was er darauf zu spielen gedenkt, usw. Diese Zugfolge nennt man die "Hauptvariante". Es sind die besten Züge, die der Computer für beide Seiten gefunden hat. Sie können sehr schön beobachten, wie der Computer die verschiedenen Züge auf dem LCD-Brett ausprobiert.

5.4 Bewertung

Am Ende der Hauptvariante sehen Sie in der Info-Zeile noch die Suchtiefe und die Bewertung.

Die Bewertung ist die Einschätzung des Computers, welche Seite besser steht. Sie wird in zehntel "Bauereinheiten" angezeigt. Wenn Sie also "2:00" als Bewertung sehen, heißt es, daß Weiß einen Vorteil im Gegenwert von zwei Bauern hat (ein Minuszeichen vor der Bewertung bedeutet, daß Schwarz im Vorteil ist).

5.5 Einfrieren von Info 3

Vielleicht kommen die Informationen in Info 3 (Hauptvariante + Bewertung) zu schnell, so daß Sie sie nicht verfolgen können. Mit der Taste \oplus können Sie die Anzeige "einfrieren". Der Computer zeigt Ihnen fortan nur den ersten Zug der Hauptvariante (also den Zug, den er gerade zu spielen erwägt). (Übrigens hören Sie immer einen kurzen Piepser, wenn er seine Meinung ändert.

Wenn Sie nochmals \oplus drücken, zeigt er den zweiten Zug. Auf diese Weise können Sie in aller Ruhe die gesamte Hauptvariante mitsamt Bewertung ablaufen lassen. Wenn Sie \ominus drücken, wird die Richtung umgekehrt.

Drücken Sie also in der Hauptvariations-Anzeige... bis die Hauptvariante erscheint, und dann \oplus , um den ersten Zug oder \ominus , um die Bewertung zu sehen.

Die Anzeige der Hauptvariante bleibt auch dann "eingefroren", wenn Sie den nächsten Zug ausführen, ja sogar über ein **NEW GAME** hinaus.

5.6 Auslösen der Info-Anzeige

Drücken Sie **(FUNCTION,) INFO**, wenn die Anzeige in Info 3 "festgehalten" wird, um in die zyklische Anzeige zurückzukehren. (Wenn Sie **(FUNCTION,) INFO** in Info 3 drücken, wenn die Anzeige nicht festgehalten wird, gelangen Sie in Info 4.)

5.7 Info 4 — Suchtiefe + voraussichtlicher nächster Zug + Bewertung

Wenn Sie **(FUNCTION,) INFO** nochmals drücken, wird die Suchtiefe, der erste Zug der Hauptvariante und die Bewertung der gegenwärtigen Position angezeigt. Suchtiefe bedeutet: bis zu welcher Tiefe das Programm alle möglichen weiteren Züge überprüft hat "3." = Vollsuche bis zu den 3 nächsten Zügen. Achtung: dies bedeutet, daß das Programm alle möglichen weiteren Züge bis zu dieser Tiefe überprüft hat, gleichzeitig werden aber bestimmte richtige Abwandlungen überprüft, die viel tiefer liegen, als es die Anzeige anzeigt.

5.8 Info 5 — Zeit und Stellungen

Die nächste Info-Anzeige gibt Ihnen Auskunft darüber, wieviele Stellungen der Computer untersucht und wieviel Zeit er für den augenblicklichen Zug verbraucht hat. Große Positionszahl zahlen werden in Tausenden angezeigt (167 10³ bedeutet, daß der Computer für diesen Zug insgesamt 167 000 Stellungen bislang untersucht hat).

5.9 Einstellung der Info-Anzeige

Eine einmal eingestellte Info-Anzeige bleibt solange erhalten, bis Sie sie mit **(FUNCTION,) INFO** verändern. Auch **NEW GAME** läßt die eingestellte Anzeige unberührt.

5.10 Ein Experiment mit Info

Drücken Sie **NEW GAME, ANALYSIS**, und geben Sie die folgenden Züge ein: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7-d6 3.Lf1-c4 h7-h6 4.Sb1-c3 Lc8-g4. Nun stellen Sie die Spielstufe A8 ein und drücken Sie **PLAY, (FUNCTION,) INFO, (FUNCTION,) INFO**... (bis die Hauptvariante erscheint) und \oplus . Sie können sehr gut beobachten, wie der Computer mehrfach seine Meinung verändert, bis er einen wirklich guten Zug findet: 5.Sf3xe5! Zwischendurch sollten Sie auch \ominus drücken, um die Veränderungen in der Stellungsbewertung zu beobachten, oder einfach **(FUNCTION,) INFO**, um den Ablauf der gesamten Hauptvariante zu sehen.

Experimentieren Sie mit der obigen Stellung und versuchen Sie festzustellen, warum der Computer in seiner Hauptvariante nach 5.B3xa5 nie das naheliegende 5...Lg4xd1 in Betracht zieht. Spielen Sie versuchsweise diesen Zug — der Computer wird Ihnen sofort zeigen, warum er in der Hauptvariante einen anderen Zug vorgezogen hat!

5.11 Zugvorschläge vom Computer

Auch nachdem er einen Zug ausgeführt hat, vergißt der Computer keinesfalls die restlichen Züge der Hauptvariante. In der Info-Anzeige sehen Sie (wenn Sie am Zuge sind), welchen Zug er für Sie gefunden hat, sowie die weiteren Züge der Hauptvariante. Das ist nach seiner Meinung die optimale Fortsetzung, und insofern können Sie den ersten Zug als Zugvorschlag betrachten.

Anmerkung: Wenn der Computer aus der Eröffnungsbibliothek spielt, berechnet er keine Züge und kann infolgedessen keine Informationen liefern. Drücken Sie **PLAY**, wenn der Computer den nächsten Zug für Sie ausführen soll.

5.12 Informationen beim Lösen von Problemen

Auch in der Problemstufe kann der Computer keine Hauptvariante anzeigen, da er hierbei nur nach einer zwingenden Mattwendung sucht. Nur die Suchtiefe und die verbrauchte Zeit ist hier von Relevanz. Wenn Sie aber die Info-Anzeige 3 (Hauptvariante) betrachten, nachdem der Computer das Matt gefunden hat, werden Sie die komplette Hauptvariante, die zum Matt führt, sehr schön erkennen können.

6. Überprüfung und Eingabe von Stellungen

In diesem Kapitel lernen Sie zwei wichtige Dinge: Wie man die Stellung aller Figuren auf dem Brett kontrolliert, und wie man eine besondere Stellung eingibt.

6.1 Die Stellungskontrolle

Es kann vorkommen, daß Sie während einer Partie unsicher sind, ob die Figuren auf dem Schachbrett richtig stehen. In einem solchen Fall können Sie immer mit Hilfe der LCD-Anzeige die Stellung überprüfen. Es gibt aber auch eine andere Methode:

Drücken Sie eine der Figurentasten. Der Computer wird mit Hilfe der Brettlämpchen die Lage dieser Figur auf dem Schachbrett anzeigen. Drücken Sie dieselbe Figurentaste noch einmal, um weitere Figuren dieser Art zu finden. Sobald es keine mehr gibt, erlöschen alle Brettlämpchen.

Auf dieselbe Weise können Sie die Lage sämtlicher Figuren kontrollieren. Mit **TABICOLOR** stellen Sie die Farbe der zu überprüfenden Figuren ein. In der LCD-Anzeige wird die Figurenart und -stellung ebenfalls angezeigt. Mit **NORMAL** kehren Sie zum normalen Spielmodus zurück.

6.2 Wie man eine Stellung verändert

Auch das ist sehr leicht. Drücken Sie zunächst **SET UP**. Das **MODE**-Lämpchen leuchtet rot, weil Sie nunmehr im Set-up-Modus sind, und in der LCD-Anzeige lesen Sie "SETUP". Jetzt können Sie problemlos Figuren entfernen oder hinzufügen.

- Wenn Sie aus der Brettstellung eine Figur entfernen wollen, drücken Sie diese an, und entfernen Sie sie vom Schachbrett (beachten Sie dabei, wie die Figur in der LCD-Anzeige verschwindet).
- Wenn Sie eine neue Figur aufstellen wollen, wählen Sie mit **TABICOLOR** die richtige Farbe und mit Hilfe der Figurentasten die gewünschte Figurenart. Setzen Sie nun die Figur mit leichtem Druck auf ein leeres Feld. Kontrollieren Sie wieder alles in der LCD-Anzeige.

Zuletzt vergewissern Sie sich, daß die Farblämpchen (**BLACK** oder **WHITE**) die Seite anzeigen, die am Zuge ist und drücken Sie **NORMAL**.

Versuchen Sie folgendes: Drücken Sie **NEW GAME** und **SET UP**. Jetzt drücken Sie die schwarze Dame leicht an, und entfernen Sie sie vom Schachbrett. Drücken Sie **NORMAL**. Das gewohnte Neu-Partie-Signal (tief-hoch-tief-hoch) sagt Ihnen, daß der Computer die neue Stellung akzeptiert hat. Er wird die Partie ohne seine Dame spielen (das nennt man eine "Damenvorgabe-Partie"). Versuchen Sie auch, einen zweiten schwarzen König wie oben beschrieben aufzustellen. Wenn Sie danach **NORMAL** drücken, hören Sie eine Fehlermeldung (hoch-tief). Der Computer nimmt die unzulässige Stellung nicht an.

6.3 Eingabe einer neuen Stellung

Wenn Sie eine ganz neue Stellung eingeben wollen, dann sollten Sie mit einem leeren Brett beginnen. Drücken Sie dazu **NEW GAME**, **SET UP** und anschließend **FUNCTION**, **NEW GAME**. Alle Figuren sind damit gelblich, und Sie können die Stellung wie oben beschrieben eingeben.

Beispiel: Um eine Stellung mit dem weißen König auf E1, dem weißen Turm auf A1, dem schwarzen Turm auf B2 und dem schwarzen König auf D5 einzugeben, stellen Sie zunächst diese Figuren auf das Schachbrett. Drücken Sie nun

- NEW GAME, SET UP** — Setup Modus (Stellungseingabe)
- FUNCTION, NEW GAME,** — Brett löschen.
- TABICOLOR** — falls nötig, um das WHITE-Lämpchen anzuschalten.
- Drücken Sie die Königstaste, dann den weißen König auf E1.
- Drücken Sie die Turmtaste, dann den weißen Turm auf A1.
- TABICOLOR** — BLACK-Lämpchen an.
— schwarzen Turm auf B2 andrücken.
- Drücken Sie die Königstaste, dann den schwarzen König auf D5.
- TABICOLOR** — WHITE-Lämpchen = Weiß am Zug
- NORMAL** — normaler Spielmodus.

Anmerkung: In der obigen Stellung gestattet der Computer die Rochade. Wenn Sie **PLAY** drücken, rochiert er auf der Damenseite und erobert damit den schwarzen Turm!

6.4 Schachprobleme

Ihr Computer hat einen besonderen Problemmodus (Spielstufe B8), in dem er Schachprobleme löst. Hier ist ein Beispiel:



Problem von W. A. Shinkman
Matt in drei Zügen

Geben Sie das Problem wie in den letzten Abschnitten beschrieben ein (**NEW GAME, SET UP, FUNCTION, NEW GAME**). (♔) Taste, weißer König auf D3, (♘) Taste, weiße Dame auf F7, (♞) Taste, weißer Springer auf C7, **TABICOLOR**, (♚) Taste, schwarzer König auf E5, **TABICOLOR, NORMAL**.)

In dieser Stellung hat Weiß eine überwältigende Stellung und kann den schwarzen König natürlich sehr leicht mattsetzen. Aber bei Schachproblemen geht es nicht um das reine Matt, sondern um ein Matt in der geforderten Anzahl von Zügen! Wenn Sie kein erfahrener Problemlöser sind, werden Sie es kaum schaffen, in genau drei Zügen mattzusetzen.

Dem Computer bereitet eine solche Aufgabe keine Schwierigkeiten. Stellen Sie die Stufe B8 ein und drücken Sie **PLAY**. In wenigen Sekunden zeigt er Ihnen die erstaunliche Lösung: 1.Sc7-a8! Das ist der einzige Zug, der zum Matt in drei führt. Wenn Sie für Schwarz die Züge eingeben, wird der Computer es beweisen. Oder Sie drücken einfach **INFO** und schauen sich die Hauptvariante an: 1...Ke5-a6 2.Kd3-d4 Kd6-c6 3.Df7-c5 matt. Solche Schachprobleme findet man oft in Zeitungen oder Zeitschriften.

7. Der programmierbare Parteespeicher

Ihr Kasparov Simultano hat eine ganze Reihe von Eigenschaften, die kaum bei anderen Schachcomputern zu finden sind. So hat er z.B. einen programmierbaren Parteespeicher, in dem man eine große Anzahl von Partien permanent speichern kann.

7.1 Wie man eine Partie speichert

Vielleicht haben Sie gerade eine sehr interessante Partie gegen den Computer gespielt und möchten später einmal darauf zurückkommen. Dann legen Sie sie einfach im Parteespeicher ab! Das geht so: Drücken Sie **LIBRARY**, um in den Speichermodus zu gelangen. Das **MODE**-Lämpchen blinkt rot (= Speichermodus) und zwei Brett-Lämpchen zeigen auf ein Feld des Schachbretts. Der Computer bietet Ihnen ein "Fach" für die Partie an. Drücken Sie **FUNCTION**, (⊕) Taste. Die Brett-Lämpchen leuchten stetig und zeigen damit an, daß die Partie in diesem Fach gespeichert ist. Mit **NORMAL** kehren Sie zum normalen Spielmodus zurück.

Auf diese Weise können Sie nicht nur Partien speichern, die Sie gegen den Computer spielen, sondern auch solche, die Sie komplett eingegeben haben. Auch Eröffnungen, Stellungen und Schachprobleme mitsamt Lösungen lassen sich abspeichern. Und alles, was Sie in den Partierspeicher geben, bleibt auch dann erhalten, wenn Sie das Gerät ausschalten.

7.2 Die Speicheraufteilung

Wenn Sie das erste Mal eine Partie abspeichern wollen, bietet Ihnen der Computer das Fach A1 an. Natürlich müssen Sie nicht dieses Fach nehmen, sondern Sie können mit \oplus und **TABICOLOR** ein beliebiges anderes Feld des Schachbretts wählen. Achten Sie nur darauf, daß das gewählte Fach leer ist, d.h. daß die Brettlämpchen blinken.

Sie können insgesamt 3.000 halb-Züge abspeichern — das ergibt eine Menge Partien! Um sie besser ordnen zu können, sind die Fächer auf sechs verschiedene "Banken" verteilt. Vielleicht haben Sie gemerkt, daß beim Drücken von **LIBRARY** ein Königssymbol in der LCD-Anzeige zu sehen war. Das bedeutet, daß Sie in der "Königsbank" sind. Das können Sie ändern, indem Sie (im Speichermodus) **FUNCTION** und eine der anderen Figurentasten drücken. Jede der Figurenbanken hat insgesamt 64 Fächer (A1 bis H8), allerdings sind die ersten acht Fächer A1 — A8 der Bauernbank für Simultanpartien reserviert (s.u.) und sollten nicht für die Ablage von normalen Partien verwendet werden.

Das System werden Sie zu schätzen wissen, wenn Sie sehr viele Partien und Stellungen abspeichern. Sie können beispielsweise Partien, die Sie gegen den Computer gespielt haben, in der Königsbank abspeichern, historische Partien in der Damenbank, Schachaufgaben in der Läuferbank, usw. Oder wenn Sie eine große Anzahl von Eröffnungen programmieren wollen (s.u. Abs. 7.4), dann speichern Sie alle Königsbauer-Eröffnungen in der Königsbank, alle Damenbauer-Eröffnungen in der Damenbank, usw. Es ist ratsam, die gespeicherten Partien zu notieren, z.B. "Damenbank E1: Erste WM-Partie Kasparov—Karpov, Moskau 1985".

7.3 Speicherinhalte laden

Wie holt man eine gespeicherte Partie zurück? Nehmen wir an, Sie wollen einmal soeben erwähnte Partie (Kasparov-Karpov in der Damenbank E1) nachspielen. Drücken Sie **LIBRARY**, **FUNCTION** und die Damenbanktaste, um zur Damenbank zu gelangen, und dann **TABICOLOR**, \oplus und \ominus um zum Fach E1 zu kommen (achten Sie ebenfalls auf die LCD-Anzeige). Die Brettlämpchen sollten stetig leuchten, weil im angezeigten Fach eine Partie abgelegt ist. Jetzt drücken Sie **FUNCTION** und **NEW GAME**. Die Partie

wird dadurch in den aktuellen Speicher (das ist der Speicher, in dem die laufende Partie notiert wird) kopiert, und Sie können sie sofort mit **ANALYSIS**, \oplus nachspielen.

Es gibt eine andere Methode, Partien zu finden und nachzuspielen. Nehmen wir an, Sie kennen die ersten Züge der gespeicherten Partie. Geben Sie diese Züge im Analysemodus ein und drücken Sie **LIBRARY**. Der Computer sucht sämtliche Speicherfächer ab, um eine Partie zu finden, die zu den Zügen paßt. Wenn er eine findet, zeigt er das mit stetig leuchtenden Brettlämpchen an. Drücken Sie **NORMAL**, und die restlichen Züge der Partie werden in den aktuellen Speicher kopiert. Mit **ANALYSIS**, \oplus können Sie sie dann sofort nachspielen.

Sind mehrere Partien gespeichert, die zu den eingegebenen Anfangszügen passen, zeigt sie der Computer nacheinander an, wenn Sie wiederholt **LIBRARY** drücken. Nach der letzten passenden Partie bietet er Ihnen ein freies Fach für die eingegebenen Züge, und wenn Sie noch einmal **LIBRARY** drücken, kehrt er zur ersten passenden Partie zurück.

Alles, was wir in diesem Abschnitt gesagt haben, gilt natürlich auch für Stellungen. Wenn Sie eine Stellung eingeben und dann **LIBRARY** drücken, sucht der Computer nach dieser Stellung in seinem Partierspeicher. Wenn er fündig wird (die Brettlämpchen leuchten stetig), drücken Sie **NORMAL** (oder **FUNCTION**, **NEW GAME**), um die mit der Stellung zusammen abgelegten Züge in den aktuellen Speicher zu kopieren.

7.4 Eröffnungsbibliothek erweitern

Wie wir gerade gesehen haben, gibt man mit **FUNCTION**, \oplus eine Zugfolge in den Partierspeicher. Wenn Sie stattdessen **FUNCTION**, **TABICOLOR** drücken, wird die Zugfolge ebenfalls gespeichert, aber mit einem großen Unterschied: Die Züge werden Teil der Eröffnungsbibliothek des Computers! Das bedeutet, daß der Computer diese Züge in normalen Partien aktiv anwendet.

Mit dieser Funktion können Sie selbst die Eröffnungsbibliothek des Computers erweitern. Wir wollen das mit einem ziemlich drastischen Beispiel verdeutlichen: Geben Sie die Züge 1.e2-e3 e7-e5 2.Lf1-c4 Sg8-f6 3.Dd1-h5 Sg5-f6 4.Dh5xf7 ein und drücken Sie anschließend **LIBRARY**, **FUNCTION**, **TABICOLOR**. Wenn Sie nun eine Partie mit dem Zug 1.e2-e3 beginnen, wird der Computer brav die neue "Eröffnung" spielen und sich in vier Zügen mattsetzen lassen. Natürlich ist so etwas nicht im Sinne des Erfinders, aber das Beispiel zeigt Ihnen klar, wie die Eröffnungsbibliothek funktioniert und wie Sie sie erweitern können.

7.5 Löschen von Partien

Natürlich werden Sie die oben eingegebenen Züge schnellstmöglich wieder aus dem Speicher entfernen wollen. Es kann auch passieren, daß Sie so viele Partien und Stellungen gespeichert haben, daß der Partierspeicher voll ist, und Sie keine weiteren Partien mehr ablegen können (Sie bekommen eine Fehlermeldung, wenn Sie es versuchen). Also müssen Sie Platz schaffen und einige Partien, die nicht mehr so wichtig sind, löschen (das sollten Sie übrigens ohnehin ab und zu tun, damit Sie die Übersicht behalten).

Eine gespeicherte Partie löscht man, indem man das entsprechende Fach anwählt und dann **FUNCTION** ⊖ drückt. Die Brettlampchen fangen an zu blinken, um anzuzeigen, daß das Fach nunmehr frei ist.

7.6 Zusammenfassung der Speicherfunktionen

Hier finden Sie eine Zusammenfassung aller Speicherfunktionen:

- | | |
|--------------------------------|--|
| LIBRARY | — Speichermodus einschalten (MODE-Lämpchen blinkt rot) |
| FUNCTION , Figurentaste | — Speicherbank wählen |
| TAB/COLOR , ⊕ oder ⊖ | — Speicherfach wählen |
- Wenn die Brettlampchen blinken, dann ist das Fach leer, wenn sie stetig leuchten, dann ist eine Partie (oder Stellung) dort gespeichert. Jetzt gilt:
- | | |
|------------------------------------|---|
| FUNCTION , ⊕ | — laufende Partie oder Stellung in diesem Fach ablegen |
| FUNCTION , TAB/COLOR | — laufende Partie in dem Fach ablegen und zum Teil des aktiven Eröffnungsplans des Computers machen |
| FUNCTION , NEW GAME | — kopiere die in diesem Fach abgelegte Partie in den aktuellen Speicher |
| FUNCTION , ⊖ | — lösche den Inhalt des Fachs |
| NORMAL | — kehre zum normalen Partierspiel zurück |

Wenn Sie einige Züge oder eine Stellung eingegeben haben:

- | | |
|----------------|--|
| LIBRARY | — suche nach einer Partie, die zu diesen Zügen (oder dieser Stellung) paßt |
| NORMAL | — kopiere die restlichen Züge in den aktuellen Speicher |

8. Das Simultanspiel

Eine weitere einzigartige Fähigkeit Ihres Kasparov Simultano ist, daß er mehrere Partien simultan zu spielen vermag. Das funktioniert ebenso wie bei einem Großmeister-Simultan, in dem der Meister an vielen Brettern gleichzeitig spielt. Immer wenn er an ein Brett tritt, muß der Gegner ziehen. Dann zieht der Meister und schreitet zum nächsten Brett. Normalerweise hat der Simultanspieler an allen Brettern die weißen Steine. Wie der Simultano mehrere Partien gleichzeitig spielt, erfahren Sie in diesem Kapitel.

8.1 Das Einrichten von Simultanpartien

Die Simultanpartien werden immer in den Speicherfächern A1 bis A8 in der Bauernbank gehalten (der Simultano kann bis zu acht Partien gleichzeitig austragen). Um eine Partie für das Simultanspiel zu markieren, wird sie mit einer besonderen Tastenkombination in einem dieser Fächer abgelegt: **LIBRARY**, **FUNCTION**, **PLAY**. Man kann die Grundstellung oder eine bereits angefangene Partie dort ablegen — sofern das mit **FUNCTION**, **PLAY** geschieht, ist sie als Simultanpartie markiert. Weitere Partien werden auf dieselbe Weise in den verschiedenen Fächern abgelegt.

8.2 Das Starten des Simultanspiels

Das Simultanspiel wird mit den Tasten **NORMAL**, **FUNCTION**, **LIBRARY** gestartet. Der Computer schaltet auf die erste markierte Partie und führt den ersten Zug aus. Sobald Sie einen Gegenzug eingeben, schaltet er auf das nächste Brett und führt dort einen Zug aus.

Auf diese Weise schaltet er von Brett zu Brett, und es können mehrere Personen — oder Sie allein auf mehreren Brettern — gleichzeitig gegen den Computer spielen.

Wenn Sie mittels **PLAY** die Seiten wechseln (im Simultanmodus), dann geht der Computer nicht automatisch zum nächsten Brett weiter wenn er seinen Zug gemacht hat — er wartet so lange, bis Sie Ihren gegenzug gemacht haben.

Drücken Sie **FUNCTION, LIBRARY**, um zum nächsten Brett zu gelangen, wenn das laufende Spiel beendet ist.

8.3 Acht Simultanpartien gleichzeitig

Wenn Sie gleich acht Simultanpartien einrichten wollen, können Sie das mit **NORMAL, FUNCTION, NEW GAME** auf einen Schlag tun. Damit werden alle Partien in den Fächern A1 — A8 der Bauernbank als Simultanpartien markiert. Wenn Sie nun **NORMAL, FUNCTION, LIBRARY** drücken (s.o.), beginnt der Computer, auf acht Brettern simultan zu spielen. Sobald Sie Ihre Antwort eingegeben haben (in das sensorbrett) springt das Programm zum zweiten festgelegten Spiel und zieht mit weiß.

8.4 Spielstufen beim Simultanspiel

Das Simultanspiel findet nur auf den informellen Spielstufen A1 bis A8 statt. Falls zu Beginn des Simultanspiels eine andere Spielstufe eingestellt war, wechselt der Computer automatisch auf die Spielstufe A4. Alle Simultanpartien werden immer auf derselben Spielstufe ausgetragen.

8.5 Abbruch des Simultanspiels

Wenn Sie ein Simultanspiel abbrechen wollen, drücken Sie einfach **NEW GAME**. Da die Simultanpartien im Speicher nach wie vor erhalten sind, können Sie ja immer mit **NORMAL, FUNCTION, LIBRARY** zu ihnen zurückkehren. Um eine Partie zu löschen, drücken Sie **LIBRARY, FUNCTION, Bauer-Taste**, dann das Feld wählen in welchem die markierte Partei gespeichert ist (⊕/⊖, TAB/COLOR) und **FUNCTION, ⊖**.

8.6 Zusammenfassung der Funktionen

LIBRARY, FUNCTION, Bauer-Taste (mit ⊕/⊖) (notfalls): markiert ein Feld um eine Simultanpartie zu speichern (**FUNCTION** drücken, ⊕ zur Speicherung).

NORMAL — FUNCTION — NEW GAME bereitet gleich acht Partien (in den Fächern A1 — A8 der Bauernbank) für das Simultanspiel vor.

NORMAL — FUNCTION — LIBRARY: Simultanspiel beginnen.

9. Technische Eigenschaften

9.1 Batteriewechsel, Warnsignal

Schwache Batterien sollten immer rechtzeitig ausgewechselt werden, da sie auslaufen und das Gerät beschädigen können. Mit einem Satz Batterien können Sie über 100 Stunden lang spielen. Sobald die Batteriekraft nachläßt, längt der Computer an, regelmäßig zu piepsen (bis Sie eine Taste drücken). Das geschieht einige Stunden, bevor die Batterien vollkommen erschöpft sind, so daß Sie genügend Zeit haben, neue Batterien zu besorgen.

Damit der Inhalt des programmierbaren Partierspeichers beim Batteriewechsel nicht verlorengeht, sollten Sie folgendermaßen vorgehen. Schalten Sie den Computer zunächst mit **STOP** aus, halten Sie den neuen Satz Batterien bereit, und versuchen Sie, so schnell wie möglich die Batterien gruppenweise auszuwechseln, zuerst die linken, dann die rechten. Das dürfte bequem in weniger als 20 Sekunden zu schaffen sein. So lange (mindestens) bleiben alle Partien im Speicher auch ohne Stromversorgung erhalten.

9.2 Betrieb mit dem Netzadapter

Wenn Sie einen Netzadapter (Zusatzgerät bei Ihrem Händler) verwenden, sollten Sie ebenfalls auf einige Dinge achten, um nicht unbeabsichtigt den Inhalt des Partierspeichers zu verlieren. Betriebsfrische Batterien sollten immer im Gerät vorhanden sein. Schalten Sie mit **STOP** grundsätzlich das Gerät aus, bevor Sie den Netzadapter anschließen oder abnehmen. Verbinden Sie den Netzadapter zunächst mit der Steckdose und dann mit dem Schachcomputer.

9.3 Die ACL-Taste

Spannungsspitzen und statische Entladungen können den Computer "aufhängen", so daß er nicht mehr auf Tastendruck reagiert. Drücken Sie in einem solchen Fall mit einem spitzen Gegenstand eine Sekunde lang die ACL-Taste auf der Rückseite des Geräts. Damit wird der Computer wieder betriebsbereit, allerdings wird auch der Partierspeicher gelöscht.

9.4 Pflege des Geräts

Ihr Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie vor übermäßiger Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit schützen sollten. Verwenden Sie zur Pflege des Computers niemals chemische Reinigungsmittel, da diese die Kunststoffteile angreifen können.

9.5 Technische Eigenschaften

Prozessor:	65002
Taktfrequenz:	5 MHz
Programmspeicher:	64 Kbyte
RAM-Speicher:	8 Kbyte
LED-Lämpchen:	18 rot, 1 dreifarbig
Funktionstasten:	21
LCD-Anzeige:	Schachbrett, Info-Zeile
Stromverbrauch:	0,8 W
Stromversorgung:	6 x 1,5V Babyzellen (AM2, R14, C)
Batteriebetrieb:	100 Stunden (Alkali Zellen)
Netzgerät:	9V DC/200 mA mit 2,1 mm/5,5 mm
(nicht mitgeliefert)	Stecker
Größe:	419 x 283 x 37 mm
Gewicht:	1,4 kg (ohne Batterien)
Spielstärke:	Weniger als 2% aller Schachspieler können den Simultano regelmäßig schlagen. Mit ein wenig Übung können Sie dazugehören.

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 Simultano Chess Computer (Art No. 310)** in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 1046/1984 funktionsfähig 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 oder bei einem Sondermüllplatz abgeben.

9.6 Fehlersuche

FEHLER	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
1. Der Computer funktioniert nicht mit Batterien	Batterien falsch eingesetzt	Siehe Abbildung 1.
	Der Computer hat sich "aufgehängt"	ACL drücken (siehe Abs. 9.3)
2. Der Computer piepst ständig, spielt keine Züge	Schwache Batterien	Batterien wechseln (siehe Abs. 9.1)
3. Der Computer funktioniert nicht im Netzbetrieb	Adapter ungeeignet, falsche Spannung, oder dergl.	Händler fragen. Nur einen von Saitek empfohlenen Adapter anwenden.
	Adapter defekt	Wenn der Computer mit Batterien funktioniert, dann liegt wahrscheinlich ein Adapterfehler vor. Adapter einschicken.
4. Lämpchen leuchten unregelmäßig, Computer hört mitten im Spiel auf	Statische Entladung, Spannungsspitzen	Adapter ausschalten, Batterien herausnehmen, Spannung kontrollieren (Adapter Stecker stimmen), dann Batterien wieder einsetzen und Gerät einschalten, drücken Sie dazu PLAY und GO gleichzeitig.
5. Lämpchen, Sensorfelder oder Tasten funktionieren nicht	Bauteile defekt	Gerät einschicken
6. Der Computer schummelt oder macht unzulässige Züge	Es handelt sich um Sonderzüge: — En passant — Rochade — Bauernumwandlung bzw. -unterverwandlung	In den Schachregeln nachschlagen (Lesen Sie die Schachregeln im Buchlein) Kontrollieren Sie die Stellung (Abs. 6.1), und nehmen Sie dann einen Zug zurück (Abs. 6.1), damit Sie den Fehler genau rekonstruieren können.
	Die Brettstellung stimmt nicht	Stellung kontrollieren (Abs. 6.1)
7. Der Computer nimmt einen Zug nicht an	Ihr Zug ist nicht zulässig	Sind Sie am Zug? (Farblämpchen beachten!) Ist Ihr König im Schach? (CHECK-Lämpchen) Versuchen Sie, unzulässig zu rochieren? Haben Sie bei der Rochade zuerst den Turm gezogen? Steht eine der Figuren nicht richtig auf dem angezeigten Feld? (Die Brettlämpchen blinken).
8. Ein Bauer zieht wie eine Dame (oder ein Turm, Läufer oder Springer)	Der Bauer wurde verwandelt	Sie können die Stellung kontrollieren oder die letzten Züge zurücknehmen und nochmal ausführen lassen.
9. Der König zieht wie eine Dame	Dame und König waren in der Ausgangsstellung vertauscht	Kontrollieren Sie die Stellung und stellen Sie fest, um welche Figur es sich handelt.
10. Der Computer zieht nicht	Sie sind im Analysemodus (siehe Kapitel 4)	Drücken Sie NORMAL und dann PLAY
	Der Computer rechnet noch (Farblämpchen blinkt)	Mit PLAY Rechenvorgang unterbrechen, (Abs. 3.3).
	Spielstufe B7 (Analyse) oder B8 (Problem) sind eingestellt (Abs. 2.4).	Spielstufe prüfen

FEHLER	MOGLICHE URSACHE	ABHILFE
11. Keine Kontrolltöne	Kontrollton ausgeschaltet (siehe Abs. 1.8)	Drücken Sie SOUND , um ihn wieder einzuschalten
12. Computer speichert die Partie nicht ab	Speicherfach ist bereits besetzt (siehe Abs. 7.2)	Anderes Fach wählen oder Inhalt des Fachs löschen (Abs. 7.5)
	Partiespeicher ist voll	Unwichtige Partien löschen (Abs. 7.5)
13. Computer antwortet sofort oder macht unsinnige Züge.	Ersparte Bedenken wurde vom Computer hinzugerechnet.	Wenn Sie das Simultano verlassen, drücken Sie STOP , um die eingebauten Uhren anzuhalten.
14. Die LCD-Anzeige ist schwer zu lesen.	Der LCD-Kontrast ist nicht eingestellt oder die Batterien sind schwach.	Der Schieberegler des LCD-Kontrast einstellen um ihn Ihrem Gesichtswinkel anzupassen. Batterien auswechseln wenn das Einstellen des Kontrasts immer noch nicht wirkt.