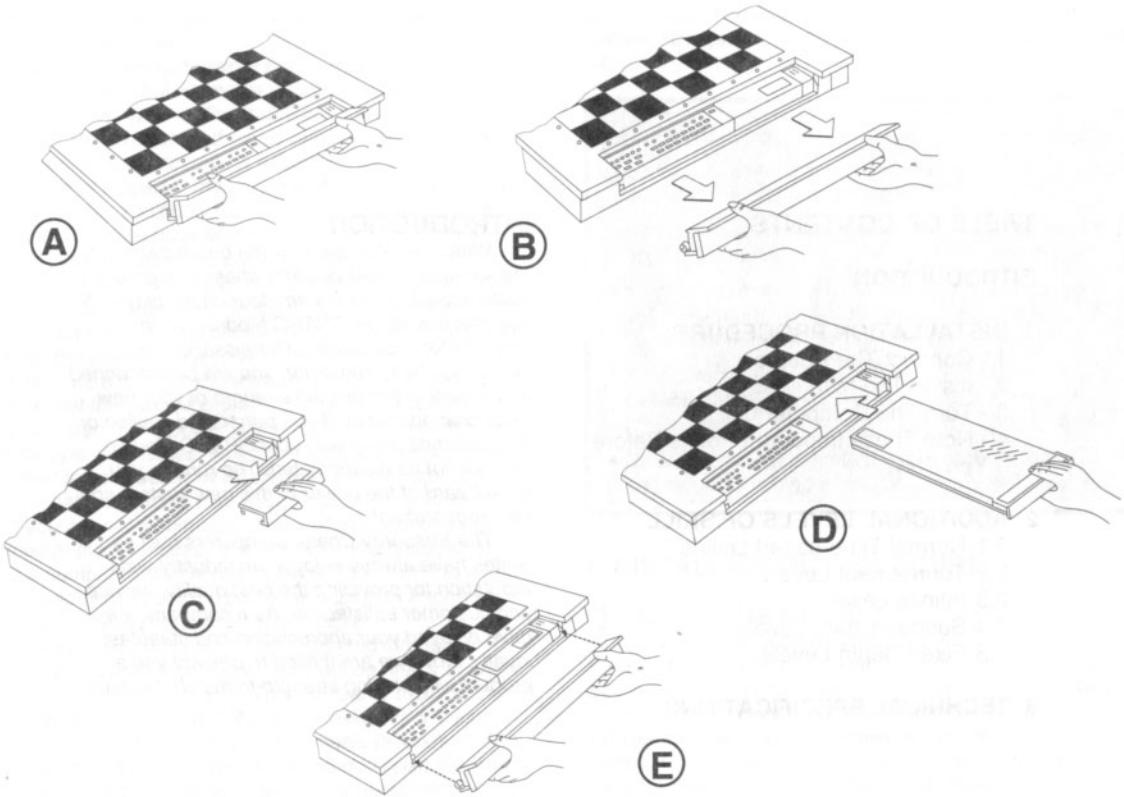
KASPAROV

SPARC MODULE

Saitek


A
B
C
D
E

INHALT

EINLEITUNG

Willkommen! Sie sind jetzt der stolze Besitzer eines der stärksten und vielseitigsten Schachcomputersysteme, die für Amateurschachspieler erhältlich sind. Wenn Sie dieses SPARC Modul als Verbesserungszusatz für Ihren Galileo, Renaissance oder Leonardo Schachcomputer erworben haben, wird Sie die erhöhte Spielstärke Ihres neuen elektronischen Gegners erstaunen. Haben Sie einen Galileo oder Renaissance zusammen mit dem SPARC Modul gekauft, werden Sie nicht enttäuscht sein. Die Gerüchte um die Leistung dieses neuen Systems, die Ihnen vielleicht zu Ohren gekommen sind, sind keine Übertreibung!

Die von Saitek hergestellten Kasparov Schachcomputer haben von jeher den Ruf innerhalb der Schachindustrie gehabt, mit bester Qualität und bestem Service den Kunden zufriedenzustellen. Unser Unternehmen hat sich Ihrer Anerkennung und unerschütterlichen

Loyalität erfreut. Es ist uns eine besondere Freude, Ihnen ein Produkt vorzustellen, das mit seiner Spielstärke der Sorgfalt entspricht, die wir von jeher in unsere Systeme investiert haben. Das Warten ist vorüber. Die Bestleistung ist da!

Die revolutionierende Fähigkeit des neuen SPARC Moduls basiert auf umfassenden Verbesserungen der Hardware und Software dieses Moduls. Die Hardwareleistung wird von einem SPARC RISC Prozessor geliefert, einem Chip erster Wahl für die weltweit leistungsfähigsten Computer Terminals. Ein kompletter Megabyte-Speicher mit über 100.000 einzigartigen Schachstellungen steht einem viertel-Megabyte Programm nebst Eröffnungsbibliothek zur Verfügung. Mit unserem System zur Erkennung von Zugumstellungen in der Eröffnungsphase ist die tatsächliche Anzahl von Schachstellungen wesentlich höher - etwa 300.000 -, somit braucht mit unserem System keine Stellung je wiederholt werden. Die Softwareleistung wird von einem völlig neuen Schachprogramm getragen, das speziell zur Höchstausnutzung der SPARC Prozessorfähigkeit geschrieben wurde.

Wenn Sie ein enthusiastischer Schachanhänger sind, interessiert es Sie vielleicht, dass dieser neue Algorithmus eine allumfassende und Selektivsuche vereint sowie die Leistung des Null-Zug (null-move) Algorithmus' und umfangreiche Umstellungstabellen, die vom Benutzer erweitert werden können, beinhaltet. Der Algorithmus ertested vorhandene Speicherkapazität und nutzt automatisch den zusätzlichen Raum aus.

Falls Sie kein Schachcomputeranhänger sind, lassen Sie sich nicht von der Spielstärke dieses Gerätes aus der Ruhe bringen. Wir haben eine Reihe von neuen Spielstufen einprogrammiert, mit denen Sie den Computer zähmen und graduell seine Leistung ausnutzen können, während Sie gleichzeitig Ihr Spiel verbessern. Diesem Computer werden Sie nicht so schnell entwachsen.

Wenn Ihre Spielstärke jedoch letztendlich der dieses Moduls entspricht, wird es Sie freuen, zu wissen, daß wir mit Ihrem zunehmenden Spielkönnen schrittgehalten haben. Dies Modul kann erweitert und verbessert werden. Der SPARC Chip ist neu. Wir haben gerade erst begonnen, die Kraft dieses vielseitigen Prozessors anzuzapfen - und die OSA-Verbindung kann natürlich weiterhin zur Einbeziehung von Personalcomputern wie auch zur Ausnutzung von Expansionssmöglichkeiten durch Speicherung auf Discs benutzt werden. Sie können sogar Zugang zur Chess Base erlangen, indem Sie Ihren Galileo, Renaissance oder Leonardo mit der OSA-Verbindung anwenden. Es lohnt sich!

Zahlreiche spezielle Ausstattungsmerkmale und vieles mehr!

- *Sehr leicht zu bedienen - Ihr Computer registriert automatisch das eingesetzte Modul*
- *Sie haben die Wahl unter 32 zusätzlichen neuen und unterschiedlichen Spielstufen, ohne die 32 Originalspielstufen aufgeben zu müssen*
- *Modernste Hash Table Technologie (direkter Zugriff auf gespeicherte, im Rahmen von Vorausberechnungen ermittelte Bewertungen) beschleunigt die Suche um 200% im Mittel- und um 600% im Endspiel*

- *Das Programm kann bis auf ein Megabyte erweitert werden, der Hash Table DRAM (dynamischer Direktzugriffsspeicher) bis zu vier Megabytes verbessert werden*
- *Ausgeglichener Suchalgorithmus spielt aggressiv und scharfsinnig - selbst die besten Meisterspieler werden herausgefordert*

1. EINBAU DES MODULS

1 Adapter anschließen

Das SPARC Modul kann nicht ausschließlich mit Batterien betrieben werden, der Adapter muß stets angeschlossen sein. Wir empfehlen ebenfalls, die Batterien jederzeit im Gerät zu belassen, um gespeicherte Partien nicht zu verlieren, sollte es zu einer Stromunterbrechung kommen. Weitere Anleitungen zur Anbringung des Adapters ersehen Sie bitte aus Ihrem Schachcomputer Handbuch.

2 Modul einsetzen

WICHTIG: *Setzen Sie das Modul auf keinen Fall ein oder entfernen es, wenn Ihr Schachcomputer eingeschaltet ist, das dies die Schaltung erheblich schädigen könnte.*

Beim Einsetzen des Moduls folgen Sie bitte den Abbildungen A bis E. Versichern Sie sich, daß Sie das Modul wie abgebildet in die Öffnungen einlegen, drücken Sie dann das Modul fest an (siehe Abbildung D).

3 Computer einschalten

Nach dem Einsetzen des Moduls, schalten Sie Ihren Computer mit Druck auf die **ON**-Taste ein. Ist das Modul korrekt eingelegt, leuchtet das Modullämpchen auf. Warten Sie mindestens 5 Sekunden, bevor sie eine Taste drücken.

4 Beachten Sie diese wichtigen Hinweise vor jeder Partie

Die folgenden Punkte sind wichtig in Hinsicht auf den Gebrauch Ihres Schachcomputers mit dem SPARC Modul:

a. Das Modul kann nur mit Hilfe des Schachcomputer-Adapters betrieben werden, da es den Strom vom Adapter bezieht. Sollte der Computer nur auf Batterien laufen, registriert er das eingesetzte Modul nicht, funktioniert aber andrerseits normal. Wir empfehlen dies nicht, da die Betriebsdauer der Batterien damit um etwa 50% verkürzt wird.

b. Wenn Sie bei eingelegtem Modul die **STOP**-Taste drücken, warten Sie mindestens 10 Sekunden, bevor Sie wieder auf **GO** drücken.

c. Versichern Sie sich, daß der Computer ausgeschaltet ist (mit Druck auf die **STOP**-Taste), wenn Sie den Adapter anschließen oder entfernen wollen.

d. Sollte der Adapter versehentlich während der Partie auf einer Modulstufe entfernt werden, erlischt das Modullämpchen und der Computer wechselt bei seinem nächsten Zug zur vorprogrammierten Stufe des Zentralcomputers. Um diesen Fehler zu berichtigen, schalten Sie den Computer zuerst mit **STOP** aus. Schließen Sie dann den Adapter wieder an und schalten den Computer wieder ein. Die Partie kehrt zur letzten gewählten Modulspielstufe zurück.

2. Zusätzliche Spielstufen

Mit dem Einbau des SPARC Moduls stehen weitere 32 Spielstufen zu den bereits vorhandenen 32 Originalspielstufen zur Verfügung.

2.1 Normale Spielstufen mit festgelegten Bedenkzeiten pro Zug

STUFE	*DURCHSCHNITTLICHE BEDENKZEIT*
e1	5 Sekunden pro Zug
e2	10 Sekunden pro Zug
e3	15 Sekunden pro Zug
e4	30 Sekunden pro Zug
e5	1 Minute pro Zug
e6	2 Minuten pro Zug
e7	3 Minuten pro Zug
e8	3 Min. 45 Sek. pro Zug

Die ersten acht Stufen sind normale Spielstufen, die graduell an Spielstärke von E1 bis E8 zunehmen. Falls Sie Schwierigkeiten haben, das Modul selbst auf Stufe E1 zu schlagen, können Sie mit den "Spielstufen mit festgelegter Suchtiefe" beginnen (siehe Abschnitt 2.5).

2.2 Turnierstufen

TURNIER-STUFE	*BESCHREIBUNG*	*ZEITKONTROLLE*
f1	Vereinsturnier	30 Züge in 30 Min. dann 30 Züge pro 30 Min.
f2	Europäisches Vereinsturnier	35 Züge in 90 Min. restliche Züge in 15 Min.
f3	Internationaler Turnierstandard	40 Züge in 2 Stunden dann 20 Züge pro Stunde.
f4	Langsames Turnier	45 Züge in 2 Stunden dann 23 Züge pro Stunde.
f5	U.S. Open Turnier	50 Züge in 2,5 Stunde dann 20 Züge pro Stunde.
f6	Schnelles Turnier	60 Züge in 1 Stunde dann 30 Züge in 30 Min.
f7	Großmeisterturnier	40 Züge in 2,5 Stunden dann 16 Züge in 1 Stunde.

Die Spielstufen f1 bis f7 sind nur für das Turnierspiel. Auf diesen Stufen spielt der Computer eine bestimmte Anzahl von Zügen innerhalb einer gegebenen Zeitspanne. Dabei versucht er, die sogenannten 'Zeitkontrollen' an bestimmten Abschnitten im Spiel zu erreichen. Dies entspricht genau den menschlichen Turnieren. An der Zeitkontrolle überprüft der Schiedsrichter, ob beide Spieler die benötigte Anzahl von Zügen gemacht haben. Trifft dies bei einem von beiden nicht zu, hat dieser verloren.

2.3 Analysestufe

f8	Fernschach und Analyse	Computer zieht nur, wenn er unterbrochen wird (auf **PLAY** drücken)

Stufe f8 ist die Analysestufe, auf der der Computer unbegrenzt rechnet, bis Sie ihn mit Druck auf die **PLAY**-Taste unterbrechen. Sie können diese Stufe benutzen, um den Modul komplizierte Stellungen über Stunden oder sogar Tage analysieren zu lassen!

Der Computer signalisiert einen Zug, wenn er ein erzwungenes Matt gefunden hat oder nach Überprüfen sämtlicher möglicher züge seine Suchtiefe erreicht hat oder einen Zug aus der Bibliothek spielt.

2.4 Modernes Schach -Stufen

STUFE	*ZEITKONTROLLE*
g1	5 Minuten pro Partie

DEUTSCH

g2 ..... 10 Minuten pro Partie
g3 ..... 15 Minuten pro Partie
g4 ..... 20 Minuten pro Partie
g5 ..... 30 Minuten pro Partie
g6 ..... 1 Stunde pro Partie
g7 ..... 2 Stunden pro Partie
g8 ..... 3 Stunden pro Partie

Auf den Stufen g1 bis g8 müssen die Spieler alle Züge einer Partie innerhalb einer gegebenen Zeitspanne ausführen, die Anzahl der Züge ist dabei unbedeutend. Wenn eine Seite alle Zeit verbraucht hat, ohne den Gegner Schachmatt zu setzen, verliert diese das Spiel. Die Partie kann mit einem technischen Remis oder Remis durch Übereinkunft beider Spieler beendet werden.

2.5 Spielstufe mit festgelegter Suchtiefe

STUFE	*SUCHTIEFE*
h1	1 Halbzug
h2	2 Halbzüge
h3	3 Halbzüge
h4	4 Halbzüge
h5	5 Halbzüge
h6	6 Halbzüge
h7	7 Halbzüge
h8	8 Halbzüge

Auf der "Spielstufe mit festgelegter Suchtiefe" ist die Rechentiefe des Computer auf die Anzahl der Halbzüge der jeweiligen Stufe beschränkt. Die Stufennummer und Anzahl der jeweiligen Halbzüge entsprechen einander. Auf der Stufe h6, zum Beispiel, analysiert der Computer bis zu einer Tiefe von 6 Halbzügen.

Die "Spielstufen mit festgelegter Suchtiefe" können auch Schachanhängern und mittleren Spielern von Nutzen sein. Für diejenigen unter Ihnen, die das Modul auch bei 5 Sekunden pro Zug (Stufe e1) nicht schlagen können, ist das Festlegen des Moduls auf eine bestimmte Suchtiefe der ideale Weg, Ihre Siegeschancen gegenüber dem Computer zu vergrößern.

Beginnen Sie mit der Stufe h1. Wenn nach und nach Ihr Spielkönnen zunimmt, können Sie die Spielstärke des Computers vergrößern und zur nächsthöheren Stufe übergehen! Für Schachexperten ist diese Spielstufe von besonderem Interesse, da sie bei festgelegter Suchtiefe die Programmleistung untersuchen können.

3. TECHNISCHE DATEN

Taktfrequenz: 20MHz
Gesamtspeicherkapazität ROM: 256Kb
Eingebauter Direktzugriffsspeicher RAM: 1Mb
Stromverbrauch: 18W max
Stromversorgung: 1.5A normal bei 10V
Abmessungen: 379 x 140 x 22mm

Zum Instandsetzung dieses Produktes, schicken Sie es bitte dem Hersteller zurück:

Saitek Ltd.
12 F, Chung Nam Centre,
414 Kwun Tong Road,
Kwun Tong,
Hong Kong.

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

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs (Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, daß der Saitek (SPARC - Art No. 536.) in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 1046/1984 funkentstört ist.

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

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

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

DEUTSCH

Saitek

英德法荷西意
0593
Art. No.: 536
P/N 415360-61000