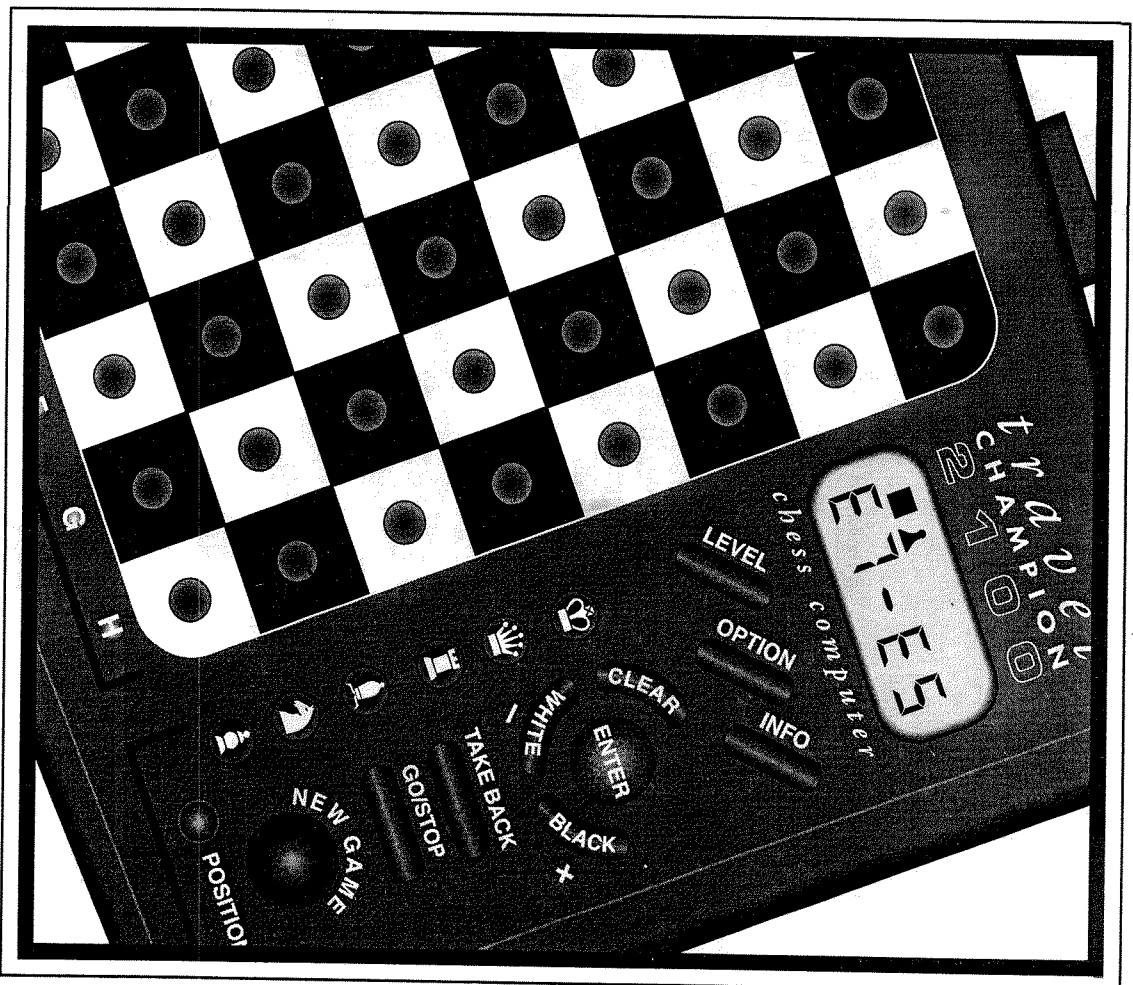




KASPAROV

TRAVEL CHAMPION

2100

KASPAROV TRAVEL CHAMPION 2100

GEBRAUCHSANWEISUNG

INHALT

TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

- 4.4 Anzahl der Züge
- 4.5 Zugvorschläge

EINLEITUNG

1. DER ANFANG: DIE WICHTIGSTEN SCHRITTE

- 1 Als erstes: Einlegen der Batterien
- 2 Spielbereits? So wird gezogen
- 3 Der Computer zieht
- 4 Eine neue Idee? Zugrücknahme anwenden!
- 5 Partie beendet? Starten Sie jederzeit ein neues Spiel
- 6 Zu einfach oder zu schwierig? Spielstufe wechseln!

2. WEITERE GRUNDFUNKTIONEN

- 2.1 Wer ist am Zug?
- 2.2 Schlag- und Sonderzüge
En Passant Schlagen
Rochade
Bauernumwandlung
- 2.3 Unzulässige Züge/Falsche Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Unterbrechung des Computerrechenvorgangs
- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.7 Eröffnungen aus der Bibliothek
- 2.8 Computer rechnet, während Sie am Zug sind
- 2.9 Partienspeicher

3. DIE SPIELSTUFEN

- Einstellung einer Spielstufe
- 3.1 Normale Spielstufen (A1-B8)
- 3.2 Turnierstufen (C1-C8)
- 3.3 Schnellschach-Stufen (D1-D8)
- 3.4 Spaßstufen (E1-E7)
- 3.5 Zeitlich unbegrenzte Analysestufe (E8)
- 3.6 Mattsuchstufen (F1-F8)
- 3.7 Trainingsstufen (G1-H8)

4. PARTIENINFORMATION

- Anwendung der Informationsfunktion
- 4.1 Hauptvariante
- 4.2 Suchinformation
- 4.3 Schachuhren

5. STELLUNGSKONTROLLE/EINGEBEN VON STELLUNGEN

- 5.1 Stellungskontrolle
- 5.2 Änderungen und Eingeben von Stellungen

6. ZUSATZFUNKTIONEN ZUM SPIEL

Auswahl der Zusatzfunktionen zum Spiel

6.1 Auswahl der Betriebsarten

- Gegenzugautomatik
- Ton
- Ohne Ton
- Trainingsfunktion
- Ticken der Schachuhr
- Countdownuhr
- Computer spielt Weiß
- Abschaltautomatik

6.2 Auswahl der Spielarten

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

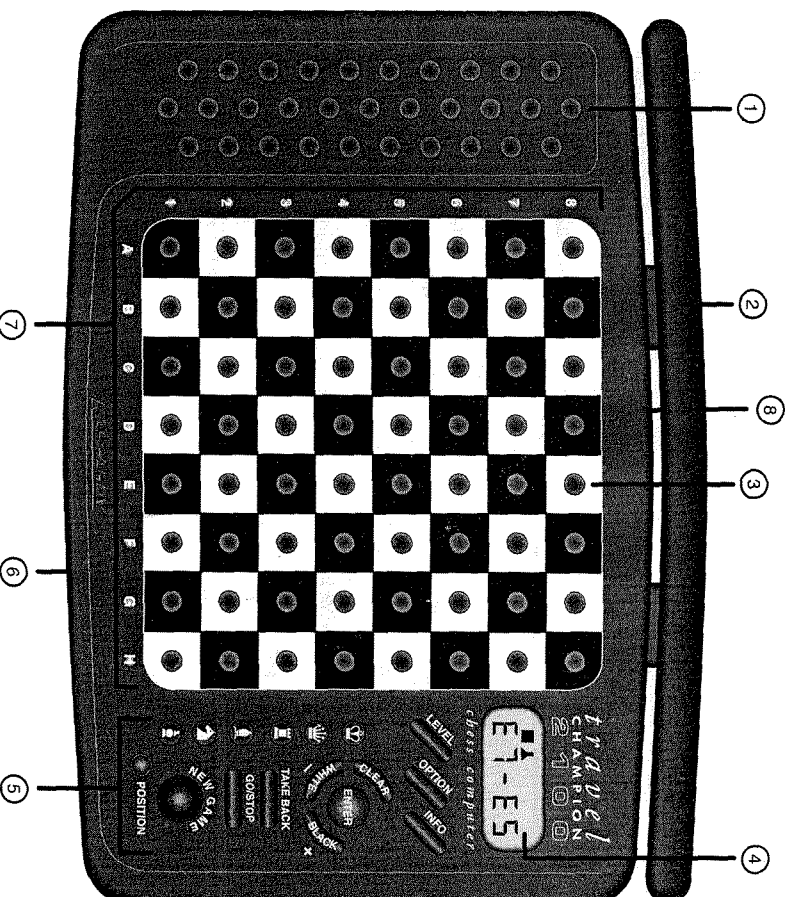
6.3 Abrollen der Bildschirminformationen

7. TECHNISCHE DATEN

- 7.1 Die ACL-Taste
- 7.2 Pflege und Wartung
- 7.3 Technische Ausstattung

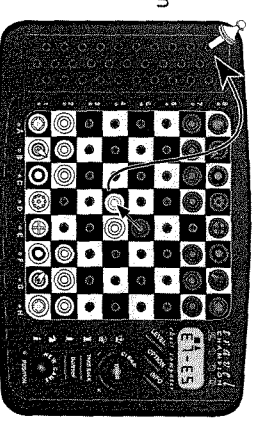
FEHLERSUCHE

Die Schachregeln



TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

- ① **SCHACHFIGUR-AUFBEWAHRFACH:** Praktischer Behälter zum Aufbewahren von eigenen und geschlagenen Figuren.
- ② **Schutzdeckel:** Der mit Scharnieren versehene Deckel schützt das Gerät vor Staub und hält die Figuren bei Transport auf ihren Feldern.
- ③ **SENSOR-SCHACHBRETT:** Auf jedem Feld befindet sich ein Drucksensor mit dem Züge vom Computer erkannt werden.
- ④ **LCD-ANZEIGE:** Zeigt Züge und Zuginformationen während einer Partie an. Kann auch zur Spielstufenwahl, Stellungskontrolle, zur Zusatzfunktionswahl, zum Eingeben von Stellungen, Abrollen der Bildschirminformationen und anderen Spielinformationen benutzt werden.
- ⑤ **SPIELTASTEN**
 - a. **LEVEL-TASTE:** Drücken, um Stufenfunktion einzugeben.
 - b. **OPTION-TASTE:** Zur Eingabe der Zusatzfunktionen.
 - c. **INFO-TASTE:** Zur Eingabe der Informationsfunktion (Anzeige der Partieninformationen und zum Beobachten des Rechenvorganges).
 - d. **CLEAR-TASTE:** Drücken, um Zusatzfunktionen, Stellungskontrollfunktion und Stellungseingabefunktion abzuschalten. Kann auch zum Abschalten der Spielstufenfunktion angewandt werden, ohne daß die Spielstufe gewechselt wird (es sei denn, daß Sie die Stufe mit Hilfe der Felder gewechselt haben; in dem Fall fungiert **CLEAR** als **ENTER-TASTE** und eine neue Spielstufe wird eingegeben).
 - e. **WEISSE- und SCHWARZE/+ TASTEN:** Zum Wechseln der Stufen in der Stufenfunktion und zum Durchlaufen der Wahlmöglichkeiten in der Zusatz- und Informationsfunktion. Kann auch zur Auswahl der Farbe in der Stellungsfunktion verwendet werden.
 - f. **ENTER-TASTE:** Drücken, um Seiten mit dem Computer zu wechseln; während des Rechenvorganges drücken, um den Computer zum nächsten Zug zu



- zwingen. Kann auch zum Löschen des Schachbretts in der Stellungseingabefunktion benutzt werden, ebenfalls, um Zusatzfunktionen zu aktivieren bzw. abzuschalten, wenn Zusatzfunktion und Informationsfunktion aktiviert sind. Die Taste kann letztendlich auch zum Abschalten der Stufenfunktion gedrückt werden, wenn die Spielstufe gewechselt wurde.
- g. **TAKE BACK-TASTE:** Diese Taste drücken, um einen Halbzug (ein Zug pro Seite) zurückzunehmen. Bis zu 50 Halbzüge (d.h. 25 Züge pro Seite) können zurückgenommen werden.
- h. **GO/STOP-TASTE:** Drücken, um den Computer an- und abzustellen. Ist der Computer abgestellt, wird die momentane Brettstellung gespeichert.
- i. **NEW GAME-TASTE:** Drücken, um die Ausgangsstellung für eine neue Partie aufzustellen. Bitte beachten Sie, wenn **ENTER** und **CLEAR** gleichzeitig gedrückt werden, kann eine neue Partie begonnen werden.
- j. **FIGURENTASTEN** (♔, ♚, ♜, ♞, ♝, ♛): Anwenden bei Überprüfung der Stellung/Eingabe von neuen Stellungen und Bauernumwandlung.
- k. **POSITION-TASTE:** Zur Eingabe der Brettstellungsfunktion **6 ACL (Löschen)**. Auf der Rückseite des Geräts. Dient zur Auflösung statischer Entladungen nach dem Einsetzen neuer Batterien.
- l. **RANDLAMPCHEN:** Werden benutzt, um Spielzüge anzuzeigen, Züge zurückzunehmen und zur Überprüfung und zum Eingeben von Brettstellungen.
- m. **BATTERIEFACH:** Auf der Rückseite des Geräts. Benötigt vier "AA" (Typ AM3/R6) Batterien.

EINLEITUNG

Wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Kasparov Travel Champion 2100, einem tragbarem Computer, der eine große Vielfalt von interessanten Ausstattungsmerkmalen und ein sehr kraftvolles Schachprogramm bietet. Der Computer ist ausgesprochen einfach zu bedienen und registriert automatisch alle Züge mit Hilfe des eingebauten Sensor-Schachbretts!

Dies sind all die speziellen Ausstattungsmerkmale!

- 64 verschiedene Spielstufen, darunter Trainingsstufen, Schnellschach, Turnier- sowie Matsuchstufe und selbst Spaßstufen für Anfänger!
- Sensor-Schachbrett zur bequemen Eingabe von Zügen
- Großer, deutlicher Bildschirm und 16 helle Randlämpchen
- Schachuhr mit Countdownfunktion und wahlweise einzigartigem Uhrtickengeräusch!
- Computer rechnet, wenn Sie am Zug sind und spielt dadurch stärker!
- Fortschrittliches Hochgeschwindigkeits-Selektivsuchprogramm!
- Programmierbarer Durchlauf der Anzeigemöglichkeiten.
- Beobachten des Rechenvorgangs in großem Detail: Stellungsbewertung, Suchtiefe, Hauptvariante, momentaner Zug und mehr!
- Zugvorschlag auf Anfrage.
- Große Eröffnungsbibliothek - der Benutzer kann die Eröffnungen selbst wählen.
- Eingebaute Zugumstellungs-Erkennung, der die Zugumstellungen in der Eröffnungsphase mit Leichtigkeit meistert.
- Computer spielt auch Weiß
- Stellungsüberprüfung und Eingabe von Stellungen und Übungsstellungen!
- Rücknahme von bis zu 50 Halbzügen (25 Züge pro Seite).
- Bei einer Partie mit einer anderen Person agiert Computer als Schiedsrichter und stoppt die Zeit
- Computer kennt alle Schachregeln, inklusive Rochade, Bauernumwandlung, En Passant und Remis.
- Praktisches, handgerechtes Format mit eingebautem Figurenaufbewahrung und Schalter-Deckel - ideal für die Reise!
- Großartige Mattsuche - Lost Matt in bis zu 8 Zügen!
- Abschaltautomatik mit Partienspeicher

Die Schachregeln

Der Kasparov Travel Champion 2100 kennt alle Schachregeln, inklusive Rochade, Bauernumwandlung, En Passant und Remis. Wenn Sie mit dem Spiel nicht vertraut sind, lesen Sie hinten in der Gebrauchsanweisung in der Schachregelübersicht nach. Weiterführende Information hält sicherlich Ihre örtliche Bibliothek bereit.

1. DER ANFANG: DIE WICHTIGSTEN SCHRITTE

1 Als erstes: Einlegen der Batterien

Ihr Computer wird mit 4 Batterien des Typs "AA" (Typ AM3/R6) betrieben. Wir empfehlen Ihnen, Alkalie-Batterien aufgrund ihrer langen Betriebszeit (bis zu 75 Stunden) zu verwenden. Versichern Sie sich, daß der Computer ausgeschaltet ist, dann legen Sie die Batterien wie vorne in der Gebrauchsanweisung beschrieben ein. Schalten Sie den Computer mit der **GO/STOP** Taste ein. Anschließend ertönt ein Piepton, um zu melden, daß der Computer jetzt spielbereit ist. Falls Ihr Computer nicht reagiert (statische Entladungen können ihn blockieren), drücken Sie mindestens eine Sekunde lang mit einer Büroklammer oder einem spitzen Gegenstand in die mit **ACL** markierte Öffnung, die sich auf der Unterseite des Geräts befindet, um den Computer neu zu starten.

Um die Batterien zu schonen, schalten Sie das Gerät ab, wenn Sie die Partie länger als ein paar Minuten unterbrechen. Sie können ebenfalls die Abschaltautomatik aktivieren (siehe Abschnitt 6.1), mit der sich der Computer automatisch nach 15 Minuten absteilt, wenn keine Tasten gedrückt wurden.

2 Spielbereit? So wird gezogen

Gehen Sie folgende Schritte durch, um eine Partie zu beginnen:

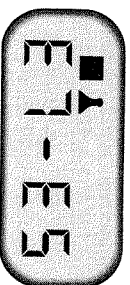
- Drücken Sie auf **GO/STOP** und schalten den Computer ein.
- Drücken Sie auf **NEW GAME** und stellen die Figuren in der Anfangsposition auf - die weißen Figuren sollten unmittelbar vor Ihnen aufgereit sein (lesen Sie in den Schachregeln hinten in der Gebrauchsanweisung nach, wenn Sie bei der Figurenaufstellung unsicher sind).
- Wenn Sie einen Zug ausführen wollen, drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an. Drücken Sie den Stift der Figur in die Öffnung, bis Sie einen Piepton hören. Das Sensor-Schachbrett registriert Ihren Zug automatisch und die Koordinaten-Lämpchen der Figur leuchten auf. Auf der Anzeige erscheinen die Farbe, die Figur und das aktivierte Feld.
- Nehmen Sie die Figur auf und drücken sie leicht in die Öffnung des Zielfeldes an. Ein zweiter Piepton ertönt und der Computer beginnt sofort seinen Rechenvorgang.

Am Anfang einer Partie erfolgt der Computer-Gegenzug meistens sofort auf vielen Stufen, weil er a Züge aus seiner gespeicherten Eröffnungsbibliothek zurückgreift (weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt 2.7).

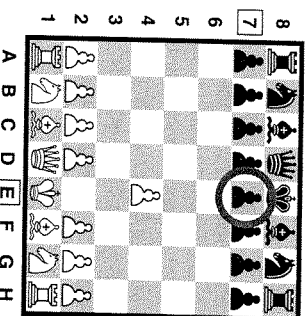
3 Der Computer zieht

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen Piepton und gleichzeitig erscheint sein Zug auf der Anzeige. Zwei Lämpchen leuchten am Rande des Schachbrettes auf. Diese Lämpchen geben die horizontal laufende Reihe und die vertikal laufende Linie, d.h. die Koordinaten der zu ziehenden Figur an. Drücken Sie diese Figur leicht auf ihr Feld an bis Sie einen Piepton hören. Mit Hilfe der Randlämpchen ze

der Computer dann das Zielfeld an. Ziehen Sie die Figur auf das angezeigte Feld und drücken sie an, um den Computerzug abzuschließen.

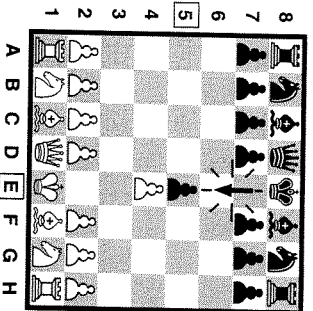


Auf der Anzeige erscheinen die Farbe, die Figur und der Zug.



Hier will der Computer seinen Bauern vom Feld E7 ziehen.

Als erstes drücken Sie mit dem Bauern auf E7.



Die Randlämpchen und der Anzeigenbildschirm zeigen das Zielfeld E5 des Bauern an. Drücken Sie den Bauern auf E5 an, um den Computerzug zu beenden.

4 Eine neue Idee? Zugrücknahme anwenden!

Jedesmal, wenn Sie am Zug sind, können Sie mit Druck auf die **TAKE BACK**-Taste einen Zug zurücknehmen. Auf der Anzeige erscheint der zurückzunehmende Zug und die Randlämpchen zeigen das **Zielfeld** dieses Zuges an. Wenn Sie jetzt die angezeigte Figur andrücken, zeigt Ihnen der Computer das **Ausgangsfeld** an. Drücken Sie die Figur auf das **Ausgangsfeld**, um die Zugrücknahme abzuschließen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um weitere Züge zurückzunehmen.

Sie können bis zu 50 Halbzüge in jeder Stellung zurücknehmen. Sie können also 25 Züge pro Seite zurücknehmen.

Wenn Sie einen Schlagzug zurücknehmen, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene Figur wieder auf das Brett zu setzen - Figur und Feld erscheinen auf dem Bildschirm und mit Hilfe der Randlämpchen wird das entsprechende Feld angezeigt. Setzen Sie die beschriebene Figur mit leichtem Druck auf das Feld, um die Zugrücknahme abzuschließen.

5 Partie beendet? Starten Sie jederzeit ein neues Spiel

Am Ende einer Partie (oder wenn Sie die laufende Partie abbrechen möchten) können Sie jederzeit durch Drücken auf die **NEW GAME**-Taste ein neues Spiel beginnen. Der "neue Partie"-Ton signalisiert Spielbereitschaft auf der gegenwärtig eingestellten Stufe.

WICHTIG: Wenn Sie **NEW GAME** drücken wird die momentane Partie gelöscht - betätigen Sie diese Taste deshalb nicht aus Versehen! Der Computer ist ebenfalls für eine neue Partie bereit, wenn Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig drücken.

6 Zu einfach oder zu schwierig? Spielstufe wechseln!

Wenn der Computer zum ersten Mal eingeschaltet wird, ist er auf Stufe 4 (5 Sekunden pro Zug) eingestellt. Sie können jedoch jede beliebige Spielstufe unter den 64 unterschiedlichen Stufen wählen, die im Abschnitt 3 beschrieben werden.

Sie können die Stufen auf *zweifache Art* wählen:

- Drücken Sie auf **LEVEL**, und der Computer zeigt die gegenwärtige Spielstufe an. Wechseln Sie die Spielstufen, indem Sie die **+** und **-** Tasten benutzen. Dieser Vorgang kann verkürzt werden, indem Sie **LEVEL** drücken und damit jeweils 8 Stufen überspringen. Drücken Sie auf **ENTER**, um Ihre Spielstufenwahl in den Computer einzugeben.
- Drücken Sie auf **LEVEL**, dann auf eines der Felder zur Aktivierung einer Stufe; orientieren Sie sich dabei an dem Schaubild in Abschnitt 3. Drücken Sie auf **ENTER**, um Ihre Wahl in den Computer einzugeben.

2. WEITERE GRUNDFUNKTIONEN

2.1 Wer ist am Zug?

Wenn der Computer mit den schwarzen Figuren spielt, blinkt während seiner Bedenkzeit ein schwarzes Feld auf der Anzeige. Nach seinem Zug leuchtet ein weißes Feld auf dem Bildschirm, um anzuzeigen, daß Weiß am Zug ist. Mit Hilfe dieses Ausstattungsmerkmals können Sie auf einen Blick feststellen, ob der Computer momentan rechnet und welche Seite am Zug ist.

2.2 Schlag- und Sonderzüge

Wenn Sie eine Figur schlagen, drücken Sie zunächst die schlagende Figur an und nehmen dann die geschlagene Figur vom Brett. Setzen Sie jetzt die schlagende Figur mit leichtem Druck auf das Feld der geschlagenen Figur. Schlagzüge werden als **Lb#H5** angezeigt.

"En Passant" Schlagen

Beim "En Passant" Schlagen erinnert Sie der Computer mit zwei Randlämpchen daran, Ihren geschlagenen Bauern vom Brett zu entfernen. Sie müssen die geschlagene Bauernfigur vor dem Entfernen kurz andrücken.

Rochade

Der Travel Champion 2100 erkennt automatisch die Rochade, wenn der König gezogen wurde.

Nachdem Sie den König auf sein **Ausgangs-** und **Zielfeld** gedrückt haben, erinnert Sie der Computer durch Aufleuchten der Randlämpchen daran, den Turm zu ziehen. Drücken Sie den Turm ebenfalls auf sein **Ausgangs-** und **Zielfeld** an, um die Rochade abzuschließen. Kurze Rochade wird mit ♖-♗, lange Rochade mit ♜-♞ angezeigt.

Bauernumwandlung

Wenn Sie einen Bauern umwandeln, drücken Sie den Bauern zuerst wie gewöhnlich auf sein **Ausgangsfeld** an. Um zur Dame zu verwandeln, drücken Sie auf das **Zielfeld** und dann auf die Dame-Figurtaste. Der Computer wandelt dann Ihren Bauern in eine Dame um.

Wollen Sie *Unterverwandeln* (in einen Turm, Läufer oder Springer) gehen Sie obigen Vorgang im Prinzip durch: Drücken Sie zuerst den Bauern auf das **Ausgangsfeld** an, dann ziehen Sie ihn auf das **Zielfeld** und drücken leicht an. Als nächstes betätigen Sie die entsprechende Figur-Symboltaste. Der Computer erkennt Ihre Figur sofort und beginnt seinen Rechenvorgang.

Der Computer kann ebenfalls Umwandeln und Unterverwandeln. Bei der Umwandlung erscheinen der Bauer und die umgewandelte Figur auf der Anzeige. Vergessen Sie nicht, die Figuren nach einer Bauernumwandlung auf dem Brett zu wechseln.

2.3 Unzulässige Züge/Falsche Züge

Der Kasparov Travel Champion 2100 verweigert grundsätzlich die Annahme unzulässiger Züge. Versuchen Sie trotzdem, einen unerlaubten Zug auszuführen, macht Sie der Computer durch einen tiefen Doppelpfepton darauf aufmerksam. Gleichzeitig zeigen die Randlämpchen und die Anzeige das **Ausgangsfeld** der Figur an. Da der Computer das Zielfeld eines unzulässigen Zuges nicht annimmt, ignoriert er dieses und wartet auf eine zulässige Zugeingabe. Sie können die gleiche Figur entweder auf ein zulässiges Feld ziehen oder sie wieder auf das **Ausgangsfeld** andrücken und eine andere Figur ziehen.

Wenn Sie einen Computerzug nicht korrekt ausführen, hören Sie ebenfalls einen Fehlerton und auf der Anzeige erscheint ein entsprechender Hinweis. Damit wird angezeigt, daß Sie die falsche Figur bewegen oder die Figur des Computers auf ein falsches Feld ziehen. Will der Computer z.B. von d7 nach d5 ziehen und Sie drücken auf d7, dann auf d6, erscheint kurz auf der Anzeige $E:r:d5$, um Sie auf Ihren Fehler hinzuweisen. Auf der Anzeige erscheint dann nochmals die Zugabfolge (d7 - d5). Drücken Sie die Figur auf d5 an, um den Zug abzuschließen.

Drücken Sie eine Figur auf ihr **Ausgangsfeld** an, welches daraufhin auf der Anzeige erscheint, und entscheiden Sie sich dann, diese Figur nicht zu ziehen, so brauchen Sie nur die Figur nochmals auf das gleiche Feld anzudrücken, um die Eingabe zu löschen. Jetzt machen Sie einen Zug Ihrer Wahl. Wenn Sie einen komplett eingegebenen Zug zurücknehmen wollen, löschen Sie diesen wie in Abschnitt 1 beschrieben.

2.4 Schach, Matt und Remis

Wenn der König im Schach steht, zeigt der Computer den Zug zuerst wie gewöhnlich an. Ist der Zug ausgeführt, blinkt das Wort ([HELE]) einige Sekunden zusammen mit dem "Schach"-Zug auf. Dann kehrt der Bildschirm 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 Mattzug blinkend an (z.B. ♔, ♚ für ein Matt in 2 Zügen). Der Bildschirm kehrt dann zur Uhranzeige zurück.

Wenn die Partie Schachmatt endet, zeigt der Computer den Zug wiederum wie gewöhnlich an, blinkt dann kurze Zeit $\#RL E$ zusammen mit dem Mattzug, nachdem dieser ausgeführt wurde. Der Bildschirm kehrt wieder zur Uhranzeige zurück.

Der Travel Champion 2100 erkennt Remis durch Patstelling, dreimaliger Stellungswiederholung und der 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 $E:nd$ bei Pat, $E:nd:3$ bei Dreifachwiederholung und $E:nd:50$ bei 50-Züge Regel.

2.5 Unterbrechung des Computerrechenvorgangs

Wenn Sie den Rechenvorgang des Computers unterbrechen wollen, drücken Sie **ENTER**. Damit wird der Computer gezwungen, seinen stärksten bis dahin gefundenen Zug auszuführen. 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 Denkvorgang unterbrechen.

Wenn Sie auf der Mattstufe ENTER drücken, veranlaßt dies nicht den Computer, einen Zug auszuführen. Stattdessen hören Sie nach kurzer Zeit einen Fehlerton und auf der Anzeige erscheint: - - - - - . Der Computer weist Sie darauf hin, daß seine Suche unterbrochen wurde und er bis zu diesem Zeitpunkt keine Mattlösung gefunden hat. Um Ihre Partie fortzusetzen, schalten Sie auf eine andere Spielstufe.

2.6 SEITENWECHSEL MIT DEM COMPUTER

Sie können jederzeit mit dem Computer die Seiten wechseln, indem Sie **ENTER** drücken, wenn Sie am Zug sind. Dadurch zwingen Sie den Computer, Ihren nächsten Zug zu berechnen. Sie können während einer Partie beliebig oft die Seiten wechseln.

2.7 ERÖFFNUNGEN AUS DER BIBLIOTHEK

Am Anfang einer Partie kommen die Gegenzüge des Computers auf vielen Stufen meist sofort, weil der Travel Champion 2100 Züge aus seiner *Eröffnungsbibliothek* spielt. Diese Eröffnungsbibliothek des Computers besteht aus zahlreichen Stellungen aus Großmeister-Partien. Wenn die momentane Brettstellung in seiner Eröffnungsbibliothek enthalten ist, spielt der Computer einen Zug aus seiner Zugauswahl, anstatt den Zug zu berechnen.

Der Computer kann auch Zugumstellungen in die Eröffnungsphase mit Hilfe der eingebauten Zugumstellungs-Erkennung bewältigen. Eine

Zugumstellung tritt auf, wenn eine bestimmte Brettstellung erreicht wird, die auch über andere Zugkombinationen erreicht werden kann.

Der Kasparov Travel Champion 2100 ist mit einer einzigartigen Eröffnungsbibliothekfunktion ausgestattet, mit der Sie die unterschiedlichen Eröffnungsarten auswählen können oder Sie können die Funktion auf Wunsch abschalten. Weitere Einzelheiten sind im Abschnitt 6.2 enthalten.

2.8 DER COMPUTER RECHNET, WÄHREND SIE AM ZUG SIND

Es kann während einer Partie vorkommen, daß der Computer manchmal sofort nach Ihrem Zug mit einem Gegenzug reagiert, selbst wenn Sie im Mittelspiel auf einer höheren Stufe sind. Dies hat einen guten Grund: während Sie über einem Zug brüten, nützt der Computer Ihre Bedenkzeit aus und versucht zu erraten, was Sie spielen werden, um dann entsprechende Strategien zu planen. Sollten Sie einen der vom Computer erwogenen Züge spielen, braucht der Computer nicht weiter zu rechnen - sein Gegenzug kommt dann ohne Verzögerung!

Sie können diese Funktion ausschalten, indem Sie die Spielereicherterungsfunktion wählen, die in Abschnitt 6.2 beschrieben wird.

2.9 PARTIENSPEICHER

Sie können die Partie jederzeit unterbrechen, indem Sie **GO/STOP** drücken. Die Partie wird dann abgebrochen und die gegenwärtige Stellung bis zu ein Jahr lang vom Computer gespeichert (Vorausgesetzt, Sie verwenden neue Alkalibatterien). Schalten Sie das Gerät wieder ein, nimmt der Computer Ihre Partie wieder auf.

HABEN SIE FRAGEN? HIER SIND EINIGE HINWEISE & TIPS

- **Sind Sie wirklich am Zug?** Überprüfen Sie das Farbsymbol auf der Anzeige. Wenn Sie $\square$ oder $\blacksquare$ blinken sehen, ist der Computer am Zug und der Travel Champion 2100 berechnet momentan seinen Zug.
- **Haben Sie den letzten Computerzug falsch ausgeführt?** Auf der Anzeige erscheint eine "Fehler"-Mittellung. Z.B. $E:r:d5$, drücken Sie auf das angezeigte Feld (in diesem Fall d5), um den Fehler zu berichtigen und den Computerzug abzuschließen.
- **Es ertönt ein Piepton und auf der Anzeige erscheint weiterhin Ihr Ausgangsfeld, wenn Sie einen Zug ausführen?** Sie versuchen, einen unzulässigen Zug einzugeben. Ziehen Sie die Figur auf ein anderes Feld oder drücken Sie sie wieder auf das angezeigte Ausgangsfeld, um den Zug zu löschen. Machen Sie dann einen anderen Zug. Vertrauen Sie dem Computer - er kennt alle Regeln und nimmt keine unzulässigen Züge an!
- **Sind Sie nicht sicher ob die Brettstellung noch korrekt ist?** Sind einige Figuren aus Versehen bewegt worden? Berichtigen Sie die Stellungen mit Hilfe der Stellungskontrollfunktion. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt 5.1.

• **Steht Ihr König im Schach?** Wenn Ihr König im Schach steht, müssen Sie ihn zuerst von dieser Position fortziehen, bevor Sie einen anderen Zug machen (siehe Schachregeln).

• **Der Computer zieht nicht?** Die Gegenzuautomatik ist abgeschaltet - Diese Funktion muß **ENGESCHALTET (ON)** sein, damit der Computer automatisch mit einem Gegenzug antworten kann (siehe Abschnitt 6.1).

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Travel Champion 2100 verfügt über 64 unterschiedliche Spielstufen, darunter Stufen für gelenkliches Spielen, Turnier- und Schnellschach-Stufen sowie Problemlösung und sogar spezielle Stufen für Anfänger. Bedenken Sie beim Einstellen der Spielstufe, daß der Computer umso stärker spielt, je mehr Bedenkzeit ihm zur Verfügung steht - ähnlich dem menschlichen Schachspieler!

Einstellung einer Spielstufe

Sie können eine Stufe auf zweifache Art wählen. Die Spielstufen werden entweder mit den Spielstasten oder den Brettpfeilern eingegeben. Sie müssen allerdings immer zuerst **LEVEL** drücken, um die Spielstufenfunktion einzugeben, bevor Sie sich für eine Methode entscheiden. Bitte beachten Sie, daß ein Spielstufenwechsel die Schachuhren jeweils immer wieder auf Null stellt.

Wenn Sie die Spielstufe mit Hilfe der Spielstasten wählen wollen, drücken Sie zuerst **LEVEL**. Der Computer zeigt dann die momentan eingestellte Spielstufe an. Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, ist er auf der Spielstufe 4 (5 Sekunden pro Zug) eingestellt und auf der Anzeige erscheint: $L3:05$. Wechseln Sie die Spielstufen, indem sie die $+$ und $-$ Tasten benutzen. Dieser Prozeß kann verkürzt werden, indem Sie **LEVEL** drücken und damit jeweils 8 Stufen überspringen. Zeigt der Computer die gewünschte Spielstufe an, drücken Sie auf **ENTER** und geben damit Ihre Wahl ein und schalten gleichzeitig die Spielstufenfunktion aus.

*Im Fall, daß Sie mit den Spielstasten nur die Stufe überprüfen, aber nicht ändern wollen, drücken Sie auf **CLEAR**, um die Spielstufenfunktion zu verlassen.*

Hiermit wird Ihnen ermöglicht, die Spielstufenfunktion ohne Änderung der Stufe oder Schachuhreneinstellung zu verlassen.

Eine andere Methode des Spielstufenwechsels ist mit Hilfe der Schachbrettfeiler möglich. Wie auf dem folgenden Schaubild dargestellt, entspricht jedes der 64 Felder einer Spielstufe. Drücken Sie auf **LEVEL**, dann auf eines der Felder zur Aktivierung einer Stufe; orientieren Sie sich dabei an dem Schaubild. Nachdem Sie auf das gewünschte Feld gedrückt haben und die Stufe auf der Anzeige erscheint, drücken Sie auf **LEVEL**, um Ihre Wahl in den Computer einzugeben und die Spielstufenfunktion abzuschalten. Bei der Wahl der Spielstufe über die Schachbrettfeiler, hat die **CLEAR**-Taste die gleiche Funktion wie die **ENTER**-Taste: die Spielstufenwahl wird in den Computer eingegeben.

3.1 NORMALE SPIELSTUFEN (Felder A1 - B8)

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	L 10:00
16	15 Minuten	L 15:00

Die ersten 16 Stufen sind normale Spielstufen. Wenn Sie eine dieser Stufen wählen, entscheiden Sie sich für eine durchschnittliche Bedenkzeit für den Computer.
Diese Bedenkzeiten sind der Durchschnitt über eine große Anzahl von Zügen. Im Eröffnungs- und Endspiel spielt der Computer meist schneller, jedoch in komplizierten Stellungen im Mittelspiel kann er mehr Rechenzeit in Anspruch nehmen.

3.2 TURNIERSTUFEN (Felder C1-C8)

SPIELSTUFE	ZÜGE	SPIELZEIT	ANZEIGE
17	40	1 Stunde 30 min.	L 30:40
18	35	1 Stunde 45 min.	L 45:35
19	40	1 Stunde 45 min.	L 45:40
20	35	1 Stunde 30 min.	L 30:35
21	40	2 Stunden	L 00:40
22	45	2 Stunden 30 min.	L 30:45

WÄHLEN SIE IHRE SPIELSTUFE UNTER DEN 64 SCHACHBRETTFELDERN AUS

8	30 Sekunden pro Zug [L 0:30]	15 Minuten pro Zug [L 15:00]	40 Züge in 3:00 [3:00:40]	90 Minuten pro partie [1:30:99]	Zeitlich unbegrenzte Analysestufe [9:99:99]	Matt in 8 Zügen [F in: 8]	Suchtiefe 8 Halbzüge [PLY: 8]	Suchtiefe 16 Halbzüge [PLY: 16]
7	20 Sekunden pro Zug [L 0:20]	10 Minuten pro Zug [L 10:00]	50 Züge in 2:00 [2:00:50]	60 Minuten pro partie [1:00:99]	1. Spießstufe #7 [Fun 7]	Matt in 7 Zügen [F in: 7]	Suchtiefe 7 Halbzüge [PLY: 7]	Suchtiefe 15 Halbzüge [PLY: 15]
6	15 Sekunden pro Zug [L 0:15]	5 Minuten pro Zug [L 5:00]	45 Züge in 2:30 [2:30:45]	45 Minuten pro partie [0:45:99]	1. Spießstufe #6 [Fun 6]	Matt in 6 Zügen [F in: 6]	Suchtiefe 6 Halbzüge [PLY: 6]	Suchtiefe 14 Halbzüge [PLY: 14]
5	10 Sekunden pro Zug [L 0:10]	3 Minuten pro Zug [L 3:00]	40 Züge in 2:00 [2:00:40]	30 Minuten pro partie [0:45:99]	1. Spießstufe #5 [Fun 5]	Matt in 5 Zügen [F in: 5]	Suchtiefe 5 Halbzüge [PLY: 5]	Suchtiefe 13 Halbzüge [PLY: 13]
4	5 Sekunden pro Zug [L 0:05]	2 Minuten pro Zug [L 2:00]	35 Züge in 1:30 [1:30:35]	20 Minuten pro partie [0:20:99]	1. Spießstufe #4 [Fun 4]	Matt in 4 Zügen [F in: 4]	Suchtiefe 4 Halbzüge [PLY: 4]	Suchtiefe 12 Halbzüge [PLY: 12]
3	3 Sekunden pro Zug [L 0:03]	1,5 Minuten pro Zug [L 1:30]	40 Züge in 1:45 [1:45:40]	15 Minuten pro partie [0:15:99]	1. Spießstufe #3 [Fun 3]	Matt in 3 Zügen [F in: 3]	Suchtiefe 3 Halbzüge [PLY: 3]	Suchtiefe 11 Halbzüge [PLY: 11]
2	2 Sekunden pro Zug [L 0:02]	1 Minute pro Zug [L 1:00]	35 Züge in 1:45 [1:45:35]	10 Minuten pro partie [0:10:99]	1. Spießstufe #2 [Fun 2]	Matt in 2 Zügen [F in: 2]	Suchtiefe 2 Halbzüge [PLY: 2]	Suchtiefe 10 Halbzüge [PLY: 10]
1	1 Sekunde pro Zug [L 0:01]	45 Sekunden pro Zug [L 0:45]	40 Züge in 1:30 [1:30:40]	5 Minuten pro partie [0:05:99]	1. Spießstufe [Fun: 1]	Matt in 1 Zug [F in: 1]	Suchtiefe 1 Halbzüge [PLY: 1]	Suchtiefe 9 Halbzüge [PLY: 9]

A B C D E F G H
NORMALE SPIELSTUFEN TURNIERSTUFEN SCHNELL-SCHACH SPAß- STUFEN MATTSUCHSTUFEN TRAININGSTUFEN

23	50	2 Stunden	2:00:50
24	40	3 Stunden	3:00:40

Auf den Turnierstufen müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Zügen innerhalb eines gewissen Zeitraumes spielen. Wenn einer der Spieler die erlaubte Zeitspanne für die zu spielenden Züge übertreten hat, ertönt vom Computer ein Piepton, gleichzeitig blinken auf der Anzeige L (LE (Zeit) sowie die verbrauchte Zeit, um anzuzeigen, daß die Partie beendet ist.

Haben Sie eine Turnierstufe gewählt, ist es angebracht die Schachuhr auf Countdownfunktion einzustellen anstatt auf die Anzeige von der bereits verbrauchten Zeit (siehe Abschnitt 6.1). Ist die Zeit abgelaufen, schaltet die Countdown Uhr automatisch wieder zur normalen Zeitanzeige.

3.3 Schnellschach-Stufen (Felder D1-D8)

STUFE	STUFE PRO PARTE	ANZEIGE
25	5 Minuten	0:05:99
26	10 Minuten	0:10:99
27	15 Minuten	0:15:99
28	20 Minuten	0:20:99
29	30 Minuten	0:30:99
30	45 Minuten	0:45:99
31	60 Minuten	1:00:99
32	90 Minuten	1:30:99

Auf den Schnellschach-Stufen (auch "Plötzlicher Tod" genannt) legen Sie eine Gesamtspielzeit pro Partie fest. Wird diese Zeitspanne überschritten, ertönt ein Piepton vom Computer und auf der Anzeige blinken L (LE (sowie die verbrauchte Zeit), um anzuzeigen, daß die Partie beendet ist.

Haben Sie eine Schnellschach - Stufe gewählt, ist es angebracht, die Schachuhr auf Countdownfunktion einzustellen anstatt auf Anzeige von verbrauchten Zeit (siehe Abschnitt 6.1). Ist die Zeit abgelaufen, schaltet die Countdown Uhr automatisch wieder zur normalen Zeitanzeige.

3.4 Spaßstufen (Felder E1-E7)

STUFE	ANZEIGE
33-39	Fun: 1-Fun: 7

Diese einzigartigen "Spaßstufen" sind speziell für den Neuling und junge Spieler zugeschnitten - Auf diesen Stufen wird es auch denen ermöglicht, einmal als Sieger hervorzugehen, die bislang keine Chance hatten! Auf den Spaßstufen spielt Ihr Kasparov Travel Champion 2100 wesentlich "menschlicher" als die meisten Schachcomputer - er gibt jedem Spieler eine Gewinnchance und dies in einer Computerwelt, in der die Geräte gewöhnlich unerbittlich und schwer zu schlagen sind. Auch wenn allgemein angenommen wird, daß Computer niemals Fehler begehen, kann man auf den Spaßstufen das Gegenteil erleben!

Unterschiedliche Vorgaben sind in den Spaßstufen integriert, die die häufigsten Anfängerfehler demonstrieren. In Schachbüchern werden oft grundsätzliche Regeln gegeben - Warnung vor unnötigem Materialverlust, die Dame nicht zu früh ins Spiel bringen und der Ratschlag, die Figuren erst zu entwickeln, bevor sie für einen Angriff benutzt werden. Dennoch wird beobachtet, daß Gegner diese Fehler strafflos begehen! Auf den Spaßstufen wird es ermöglicht, die Bestrafung dieser Fehler zu üben.

Damit festigt der Anfänger sein Spielkönnen und ist für eventuelle menschliche Gegner besser gerüstet.

Selbst nachdem ein Spieler alle Spaßstufen gemeistert hat, kann er diese noch als wertvolle Trainingselemente verwenden. Eine Partie kann zum Beispiel auf einer Spaßstufe begonnen werden, und wenn der Computer dann einen Fehler begeht, kann der Spieler auf eine normale Spielstufe schalten und versuchen, seinen Vorteil in einen Gewinn umzumünzen, während er gegen einen stärkeren Gegner auf einer höheren Stufe spielt.

Stufe 33 (Fun: 1) ist die schwächste Stufe. Auf dieser Stufe ist der Materialwert so gering eingestellt, daß der Computer nicht nur Figuren "hängen" (d.h. unbewacht) läßt, sondern tatsächlich **versucht**, Material zu verlieren. Es wäre nicht einmal überraschend, den Computer auf dieser Stufe seine Dame aufgeben zu sehen! Die Stufen 34,35 und 36 sind ähnlich wie 33 - auch hier wird Material leicht verloren - allerdings nicht so konsequent wie vorher. In zunehmenden Maße wird Material höher bewertet und auf Stufe 36 werden nur gelegentlich Figuren aufgegeben. Auf den Stufen 37 bis 39 gibt der Computer nicht mehr buchstäblich seine Figuren auf - hier spielt der Travel Champion 2100 eher wie ein Anfänger, der die Grundlagen des Spiels erlernt hat, sodaß die Stufen nach und nach besser spielen, wenn es um den Wert der Figuren geht. Auf diesen Stufen begeht der Computer Fehler, indem er die Dame zu früh ins Spiel bringt, Figuren unbewacht läßt und offen für die Gefahren eines Schach- und/oder Schachmatts ist. Deshalb sind die Stufen 37 bis 39 auch weiterhin regelrechte "Spaßstufen", obwohl das Spiel besser ist als auf den Stufen 33 bis 36 - Anfänger haben weiterhin eine reelle Gewinnchance!

3.5 Zeitlich unbegrenzte Analysestufe (Feld E8)

Stufe	Zeit	Anzeige
40	unbegrenzt	9:99:99

Auf der Analysestufe rechnet der Computer so lange, bis er ein erzwungenes Matt findet oder Sie ihn durch Druck auf **ENTER** unterbrechen. Wird die Berechnung angehalten, führt der Computer den stärksten bis dahin gefundenen Zug aus.

Sie können den Computer auf dieser Stufe komplizierte Stellungen über Stunden oder sogar Tage analysieren lassen!

3.6 MATTSUCHSTUFE (Felder F1-F8)

STUFE	PROBLEM	ANZEIGE
41	Matt in 1 Zug	1:n:1
42	Matt in 2 Züge	1:n:2
43	Matt in 3 Züge	1:n:3
44	Matt in 4 Züge	1:n:4
45	Matt in 5 Züge	1:n:5
46	Matt in 6 Züge	1:n:6
47	Matt in 7 Züge	1:n:7
48	Matt in 8 Züge	1:n:8

Wenn Sie eine dieser Stufen wählen, wird ein spezielles Mattsuchprogramm aktiviert. Sind Sie in einer Stellung, aus der sich ein Matt ergeben kann, das der Computer für Sie suchen soll, schallen Sie den Computer auf eine der Mattsuchstufen. Kasparov Travel Champion wird nach der kürzesten Mattlösung suchen und kann bis Matt in 8 Zügen lösen. Matt in 1 bis 5

Zügen wird relativ schnell gefunden, wobei Lösungen zu den Problemen Matt in 6 bis 8 Zügen wesentlich mehr Zeit beanspruchen.

Falls sich kein Matt aus der gegebenen Stellung ergibt oder der Computer keine Mattlösung findet, erfolgt ein Signalkton und auf der Anzeige erscheint - - - - . Wechselln Sie auf Wunsch die Spielstufe, um weiterzuspielen.

3.7 TRAININGSGSTUFEN (Felder G1 - H8)

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

Auf jeder der Trainingsstufen ist die Computersuchtiefe wie oben angegeben, begrenzt. Beim Durchgehen der einzelnen Stufen zeigt der Computer PL Y: n für jede Stufe sowie eine Zahl, die die Suchtiefe beschreibt, an. Ein "ply" ist ein Halbzug (ein Zug für je eine Seite). Auf der Stufe 49, zum Beispiel, such der Computer zu einer Tiefe von 1 Halbzug (PL Y: 1) und rechnet damit nur einen Zug voraus. Auf dieser Stufe wird er deshalb häufig ein Matt übersehen. Dadurch spielt er schwächer, wodurch wiederum Anfänger eine bessere Gewinnchance erhalten!

HINWEISE ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE

- **Sind Sie ein Anfänger?** Beginnen Sie mit den Anfänger- und unteren Trainingsstufen. Auf diesen Stufen ist die Suchtiefe des Computers begrenzt und sein Spiel damit schwächer. Hier haben Sie die Chance, das Spiel zu erlernen und vielleicht sogar zu gewinnen! Um Ihre Gewinnchancen noch zu vergrößern, kombinieren Sie eine dieser Spielstufen mit der Spiel erleichterungsfunktion, sodass der Computer nicht rechnen kann, während Sie am Zug sind! Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt 6.2.
- **Sind Sie ein mittlerer oder fortgeschrittener Schachspieler?** Versuchen Sie Ihr Glück mit den normalen oder Turnierstufen. Der normale Spielstufenbereich umfasst leichte Partien bis zu den schwierigen Partien auf Stufe 16 mit 15-Minuten-Bedenkzeit. Auf den Turnierstufen können Sie die Suchtiefe wählen - besiegen Sie nacheinander die einzelnen Stufen, können Sie zu den nächsthöheren aufsteigen! Die Turnierstufen sind gewöhnlich die herausforderndsten.
- **Wollen Sie experimentieren?** Spielen Sie aufregendes und zügiges Schnellschach. Oder benutzen Sie die Mattsuchstufen zur Problemlösung von bis zu Matt in 8 Zügen - starten Sie die Suche von einer Stellung aus einer Ihrer Partien oder geben Sie ein tatsächliches Mattsuchproblem in den Computer ein!

4. PARTIENINFORMATION

In einer normalen Schachpartie würden Sie Ihren Gegner nie nach seiner Zugüberlegung fragen, geschweige denn um seine momentane Stellungsbewertung bitten. Beim Spiel gegen den Kasparov Travel Champion 2100 ist Ihnen aber genau dies möglich! Der Computer gibt Ihnen eine Fülle von Informationen bezüglich seines "Denkprozesses". Er zeigt Ihnen den momentan erwogenen Zug, die zu erwartenden Zugkombinationen danach, die aktuelle Stellungsbewertung, die Suchtiefe und mehr. Das Studium dieser Informationen wird Ihnen helfen, mehr über dies Spiel zu lernen!

Anwendung der Informationsfunktion

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

Die Spielinformation ist in 4 Gruppen unterteilt. Indem Sie wiederholt **INFO** drücken, gelangen Sie von einer Gruppe zur anderen. Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie innerhalb einer Gruppe die Informationen abrufen. Wie dies gemacht wird, lesen Sie bitte weiter unten in diesem Kapitel.

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

In manchen Fällen ist eine Information bei Anfrage nicht erhältlich. Es erscheint dann auf der Anzeige: - - - - -

4.1 HAUPTVARIANTE

Wenn Sie **INFO** zum ersten Mal drücken, erscheint der erste Zug der Hauptvariante (voraussichtliche Zugkombinationen). Dieser Zug wird momentan vom Computer erwogen. Bei Anwendung der **+** und **-** Tasten können Sie die restliche Züge abrufen. Die Variante wird mit bis zu maximal 6 Halbzügen angezeigt.

INFORMATIONEN ZUR HAUPTVARIANTE

Drücken	Anzeige
INFO(x1)	Erster Zug der Hauptvariante
+	Zweiter Zug der Hauptvariante
+	Dritter Zug der Hauptvariante
+	Vierter Zug der Hauptvariante
+	Fünfter Zug der Hauptvariante
+	Sechster Zug der Hauptvariante

4.2 Suchinformation

Wenn Sie **INFO** ein zweites Mal drücken, erhalten Sie Zugang zu den Informationen zum Rechenorgan des Computers. Benutzen Sie die **+** und **-** Tasten, um eine Reihe von Informationen wie unten beschrieben durchzugehen.

ABRUFEN DER SUCHINFORMATION

Drücken
INFO (x2)

Anzeige

Momentane Stellungsbewertung des Computers. (Die Zahl basiert auf der Wertung eines Bauern mit 1,0 Punkt; ist die Zahl positiv bedeutet dies, daß der Computer in Führung ist.)

+ Taste
Zwei Zahlen: Momentane Suchtiefe (Anzahl der Halbzüge, die der Computer vorausgerechnet) und Anzahl der bis dahin untersuchten Züge.

+ Taste
Momentan erwogener Zug

+ Taste
Anzahl der Stellungen (Knotenpunkte), die der Computer momentan pro Sekunde untersucht.

4.3 Schachuhren

Wenn Sie **INFO** ein drittes Mal drücken, haben Sie Zugang zu den Schachuhren. Mit den **+** und **-** Tasten können Sie alle fünf unterschiedlichen Uhranzeigen wie unten angeben, durchgehen.

Die Schachuhren überwachen den Zeitverbrauch von beiden Seiten. Die Uhren halten jeweils an, wenn Sie einen Zug zurücknehmen, die Spielstufe ändern, Zusatzfunktionen wählen, die Bretstellung überprüfen oder eine Stellung eingeben sowie das Gerät mit der **GO/STOP**-Taste ausschalten. In all diesen Fällen werden die Zeiten jedoch gespeichert und bei der Partiewiederaufnahme reaktiviert. Bei jeder Betätigung der **NEW GAME**-Taste werden die Uhren auf 0:00:00 gestellt.

SCHACHUHREINFORMATIONEN

Drücken
INFO (x3)

Anzeige

Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug auf dem Brett

+ Taste
Verstrichene Zeit für Weiß

Verstrichene Zeit für Schwarz. Während der oberen zwei Anzeigen erscheinen nacheinander die Figuren (♔, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡), um anzuzeigen, daß die Zeit abläuft.

+ Taste
Noch verbleibende Zeit für Weiß*

Noch verbleibende Zeit für Schwarz*
Während der oberen zwei Anzeigen erscheinen nacheinander die Figuren (♜, ♞, ♠, ♡, ♚, ♔), um anzuzeigen, daß der Countdown läuft.

* Wird nur auf den Schnellschach/Turnierstufen angezeigt; auf anderen Stufen erscheint: - - - - -

4.4 ANZAHL DER ZÜGE

Drücken Sie **INFO** ein viertes Mal erscheint die Anzahl der bisher von Weiß in der Partie ausgeführten Züge. An diesem Punkt können Sie mit Hilfe der **+** und **-** Tasten die letzten Züge des momentanen Spiels abrufen (bis zu 50 Halbzüge).

INFORMATIONEN ZUR ZUGANZAHL

Drücken
INFO (x4)

Anzeige

Anzahl der bisher von Weiß ausgeführten Züge

+ / -
Züge der gegenwärtigen Partie

4.5 ZUGVORSCHLÄGE

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

ZUGVORSCHLAG

Drücken
INFO (Sie sind am Zug)

Anzeige

Zugvorschlag

ZUSAMMENFASSUNG DER INFORMATIONEN ANZEIGEN

• **INFO DRÜCKEN:** 1. Zug der Hauptvariante

+ drücken: 2. Zug der Hauptvariante

+ drücken: 3. Zug der Hauptvariante

+ drücken: 4. Zug der Hauptvariante

+ drücken: 5. Zug der Hauptvariante

+ drücken: 6. Zug der Hauptvariante

• **INFO DRÜCKEN:** Stellungsbewertung des Computers

+ drücken: Suchtiefe & untersuchte Züge

+ drücken: Momentan erwogener Zug

+ drücken: Pro Sekunde untersuchte Knotenpunkte

• **INFO DRÜCKEN:** Zeitverbrauch seit letztem Zug

+ drücken: Zeitverbrauch für Weiß

+ drücken: Zeitverbrauch für Schwarz

+ drücken: Verbleibende Zeit für Weiß*

+ drücken: Verbleibende Zeit für Schwarz*

* Nur bei Schnellschach/Turnierstufen

• **INFO DRÜCKEN:** Anzahl der von Weiß gespielten Züge

+ / - drücken: Züge der gegenwärtigen Partie

• **INFO DRÜCKEN:** Zugvorschlag (Sie sind am Zug)

5. STELLUNGSKONTROLLE/ EINGEBEN VON STELLUNGEN

5.1 STELLUNGSKONTROLLE

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

Versuchen Sie es mal mit der
Stellungskontrollfunktion!

Drücken
NEW GAME

Anzeige

□, ♔: 00:00 (neue Partie, Weiß zieht)

♞ key □, ♚: 1 (1. Feld besetzt vom weißen Springer)

♞ key □, ♜: 1 (2. Feld besetzt vom weißen Springer)

♞ key ♞, ♚: bB (1. Feld besetzt vom schwarzen Springer)

♞ key ♞, ♜: bB (1. Feld besetzt vom schwarzen Springer)

♞ key ♞, ♚: LB (keine weiteren Springer auf dem Schachbrett)

CLEAR Verlassen der Stellungskontrollfunktion

Sind Sie am Zug, drücken Sie auf eine der Figurentasten (♙, ♘, ♞, ♠, ♚, oder ♔). Mit Hilfe der Randlämpchen und des Bildschirms zeigt Ihnen der Computer, wo die erste Figur dieser Art platziert ist. Die Randlämpchen zeigen das Feld an und auf dem Bildschirm erscheinen das Figursymbol, die Farb- und Feldanzeige. Drücken Sie nochmals auf die Figurentaste und finden die Position der zweiten Figur dieser Art heraus. Alle weißen Figuren werden zuerst angezeigt, dann die schwarzen. Sind alle Figuren einer Art platziert, schalten die Randlämpchen aus und auf der Anzeige erscheint nur das Figursymbol.

Wiederholen Sie den oben beschriebenen Vorgang mit anderen Figurentasten; Sie können damit die gesamte Brettstellung überprüfen. Drücken Sie auf **CLEAR**, um zur normalen Partie zurückzukehren.

5.2 ÄNDERUNGEN UND EINGEBEN VON STELLUNGEN

Mit dem Travel Champion 2100 ist es einfach, spezielle Stellungen oder Probleme einzugeben, die Sie spielen oder den Computer für Sie lösen lassen wollen.

Versuchen Sie es mal mit der Stellungsfunktion!

DRÜCKEN	ANZEIGE
NEW GAME	□, ♙: □□ (neue Partie, Weiß zieht)
POSITION	-P05- (Eingabe der Stellungsfunktion)
Feld D2	□, ♗ and -d2 (weißer Bauer wird vom Feld D2 entfernt)
Feld D4	□, ♗ and +d4 (weißer Bauer wird auf Feld D4 gezogen)
BLACK	■, ♚ (Farbwahl: Schwarz)
Feld D8	■, ♗ and -d8 (Schwarze Dame wird vom Feld D8 entfernt)
Feld H5	■, ♗ and +h5 (Schwarze Dame wird auf H5 gezogen)
WHITE	□, ♗ (Farbwahl für Seite, die am Zug ist: Weiß)
CLEAR	□, ♙: □□ (Verlassen der Stellungsfunktion, Weiß zieht)

Drücken Sie **POSITION** zur Eingabe der Stellungsfunktion, auf der Anzeige erscheint: -P05-

Jederzeit während einer Partie können Sie eine Stellung ändern oder eingeben, Sie müssen allerdings am Zug sein. Wenn Sie die gewünschte Stellung eingeben haben, drücken Sie **CLEAR**, um die Stellungsfunktion zu verlassen.

• **Wollen Sie eine Figur vom Brett entfernen**, drücken Sie die Figur leicht auf ihrem Feld an und entfernen sie anschließend. Auf der Anzeige erscheint die Figur und ihre Farbe sowie ein Minuszeichen zusammen mit der Feldbezeichnung.

• **Wollen Sie eine Figur auf ein anderes Feld setzen**, drücken Sie die Figur auf ihr Originalfeld an, nehmen sie auf und drücken sie auf das neue Feld an. Auf der Anzeige erscheint das erste Feld mit einem Minuszeichen und das zweite Feld mit einem Pluszeichen.

• **Wollen Sie eine Figur hinzufügen**, drücken Sie zuerst die entsprechende Figurentaste (♙, ♘, ♞, ♠, ♚, or ♔). Versichern Sie sich, daß die Farbanzeige auf dem Bildschirm mit der der hinzuzufügenden Figur übereinstimmt. Falls dies nicht der Fall ist, drücken Sie die **WHITE**- oder **BLACK**-Taste zum Farbwechsel. Erscheinen auf dem Bildschirm die

richtige Figur und Farbe, setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld und drücken sie leicht an. Um eine weitere Figur der gleichen Art hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf ein anderes Feld. Wenn Sie eine andere Figur auf das Brett setzen wollen, drücken Sie auf eine andere Figurentaste und folgen im weiteren den oben beschriebenen Schritten.

• **Wollen Sie das Brett löschen**, drücken Sie **ENTER**, während die Stellungsfunktion aktiviert ist. Auf der Anzeige erscheint: [-----]. Drücken Sie nochmals **ENTER**, um Ihre Eingabe zu bestätigen. Dann stellen Sie die Figuren wie oben beschrieben auf.

ANMERKUNG: Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie eine besondere Stellung eingeben wollen, die nur aus wenigen Figuren besteht. In diesem Fall ist es einfacher, mit einem leeren Brett zu beginnen.

• **Haben Sie die Stellung wie oben beschrieben geändert**, versichern Sie sich, daß auf dem Bildschirm die korrekte Farbe der Seite angezeigt ist, die am Zug ist. Falls notwendig, ändern Sie die Farbe, indem die die **WHITE**- oder **BLACK**-Taste drücken.

• **Drücken Sie CLEAR**, um die Stellungsfunktion zu verlassen.

Es kann jegliche zulässige Stellung wie oben beschrieben eingegeben werden. Der Computer verweigert die Annahme von unzulässigen Stellungen wie zum Beispiel das Eingeben von mehr als die vorgeschriebene Anzahl von Figuren in einer normalen Partie oder eine Stellung, in der der König im Schach steht.

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

6. ZUSATZFUNKTIONEN ZUM SPIEL

Zusätzlich zu den bereits beschriebenen

Funktionen bietet der Travel Champion 2100 eine Reihe von weiteren Spielmöglichkeiten. Sie können diese Funktionen jederzeit während einer Partie aktivieren.

Auswahl der Zusatzfunktionen

Die Spielfunktionen des Computers sind in 3 Gruppen angeordnet: Auswahl der Betriebsarten, Auswahl der Spielarten und Abrollen der Bildschirminformationen. Drücken Sie auf die **OPTION**-Taste, gehen Sie nacheinander die Gruppen durch. Jede Gruppe enthält 8 unterschiedliche Wahlmöglichkeiten, die Sie innerhalb jeder Gruppe mit Hilfe der **+** und **-**-Tasten durchgehen können. Ein Pluszeichen in Verbindung mit einer Wahlmöglichkeit bedeutet, daß die Funktion aktiviert ist (AN), ein Minuszeichen, daß diese Funktion ausgeschaltet (AUS) ist. Drücken Sie auf **ENTER**, um die jeweils auf der Anzeige erscheinende Funktion an- bzw. abzuschalten. Nachdem Sie Ihre jeweiligen Funktionen gewählt haben, drücken Sie auf **CLEAR**, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet oder wurden neue Batterien eingelegt, sind bestimmte Spielfunktionen bereits gewählt. Die aktivierten

ÜBERSICHT DER SPIELMÖGLICHKEITEN

ABROLLEN DER BILD- SCHIRM- INFOR- MA- TION	Gegenzug- automatik [+AUTO]	Ton [+SND]	Ohne Ton [.SIL]	Trainings- funktion [.CO:CH]	Ticken der Schachuhr [.TIC]	Ticken der Countdown- uhr [.C:DN]	(Computer) spielt Weiß von oben [.TOP]	Abschaltauto- matik [.APD]
SPIEL- AR- TEN- AUS- WAHL	Selektivsuche [+SEL]	Spielerleichen- funktion [.EASY]	Zufallsspiel [.RAND]	Eröffnungsbibliothek anaus [.BOOK]	Züge aus der Eröffnungsbibliothek [.BK:PA]	Passive Eröffnungen [.BK:PA]	Aktive Eröffnungen [.BK:AT]	Turniereröff- nungen [.BK:TN]
AUSWAHL DER BETRIEBS- ARTEN	Hauptvariante 1. zug [.RD:1]	Hauptvariante 2. zug [.RD:2]	Hauptvariante 3. zug [.RD:3]	Hauptvariante 4. zug [.RD:4]	Stellungsbewertung [.RD:E]	Suchtiefe/ Anzahl der untersuchten Züge [.RD:D]	Untersuchte Knotenpunkte pro Sekunde [.RD:N]	Bedenkzeit pro Zug [.RD:T]

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

Funktionen erscheinen auf der Aufstellung mit einem Pluszeichen, die nichtaktivierten mit einem Minuszeichen. Drücken Sie auf die **NEW GAME**-Taste, werden die meisten Ihrer Spielfunktionswahlen mit in die nächste Partie übernommen. Nur zwei Spielfunktionen kehren zu ihrer Ausgangseinstellung zurück: die Gegenzugautomatik und "Computer spielt Weiß".

6.1 Auswahl der Betriebsarten

Diese 8 Wahlmöglichkeiten beeinflussen die Betriebsart Ihres Computers. **Drücken Sie einmal auf OPTION, um diese Gruppe zu wählen.** Suchen Sie mit Hilfe der **+** und **-** Tasten die gewünschten Funktionen aus. Drücken Sie auf **ENTER**, um die Funktionen an- (+) bzw. auszuschalten (-).

Gegenzugautomatik

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

*Wenn Sie gegen eine andere Person spielen und einer von Ihnen braucht Hilfe, so braucht nur die INFO-Taste gedrückt werden, um vom Computer einen Zugvorschlag zu erhalten. Wollen Sie wissen, wie der Computer in einer bestimmten Stellung ziehen würde, drücken Sie die **ENTER**-Taste und der Travel Champion2100 führt den nächsten Zug aus. Nachdem er den Zug abgeschlossen hat, bleibt die Gegenzugautomatik weiterhin abgeschaltet, sodaß Sie die Partie fortsetzen können.*

VERSUCHEN SIE ES MAL MIT DEM ABSCHALTEN DER GEGENZUGAUTOMATIK!

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

Ton

Hiernit können Sie den Piepton abstellen, der bei jedem Tastendruck erfolgt: wählen Sie **- 5f1d**. Sie hören weiterhin einen Piepton, wenn der Computer zieht oder ein unzulässiger Zug oder Tastendruck versucht wird.

Ohne Ton

Normalerweise gibt der Computer einen Piepton ab, wenn er einen Zug berechnet hat. Wenn Sie mit der Wahl von **+ 5 1L** die Ohne-Ton-Funktion wählen, läuft die Partie völlig ohne Signaltöne ab.

Trainingsfunktion

Indem Sie **+ L a : c h** wählen, aktivieren Sie die spezielle Trainingsfunktion des Computers, die es Ihnen ermöglicht, sich auf die strategische Planung Ihres Spiels zu konzentrieren. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, warnt Sie der Computer, wenn er bemerkt, daß Sie einen taktischen Fehler begangen haben (außer auf den Spaßstufen). Die Warnung erfolgt mit einem doppelten Warnsignal und der blinkenden Anzeige des beabsichtigten Computerzuges. An diesem Punkt können Sie entweder den Computerzug eingeben oder Ihren eigenen zurücknehmen und einen anderen ausführen. In der Trainingsfunktion wartet der Computer Sie

ebenfalls vor eventuellem Materialverlust. Wird zum Beispiel eine Ihrer Figuren von einer niedrigerwertigen angegriffen, gibt der Travel Champion 2100 einen doppelten Warnton ab und zeigt die bedrohte Figur einige Sekunden blinkend an. Zur Weiterführung der Partie müssen Sie entweder Ihren nächsten Zug ausführen oder den letzten Zug ohne Betätigung der **TAKE BACK**-Taste zurücknehmen, um dann einen anderen abzuschließen.

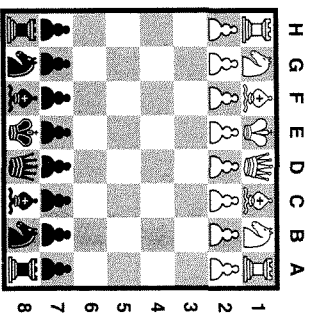
Ticken der Schachuhr

Sie aktivieren die einzigartige Ticken-der-Schachuhrfunktion durch Wählen von $+E$ $\cdot$ c. Das Ticken der Schachuhr ist nicht vom Ticken einer echten Schachuhr zu unterscheiden! Damit schaffen Sie eine eindrucksvolle Turnieratmosphäre in Ihrem eigenen Wohnzimmer!

Countdownuhr

Bei der Wahl dieser Funktion durch $+c$: d n wird der Computer veranlaßt, auf seiner Anzeige die Countdownzeit statt der jeweils verstrichenen Zeit anzugeben. Bitte beachten Sie, daß diese Funktion nur auf den Turnier- oder Schnellschach (Plötzlicher Tod) - Stufen anwendbar ist.

Computer spielt Weiß



Brettstellung, wenn der Computer Weiß spielt

Falls Sie von der üblichen Routine abweichen möchten und den Computer mit Weiß von oben spielen lassen wollen, wählen Sie diese Funktion mit $+L$ α P zu Beginn einer neuen Partie. Stellen Sie die Figuren auf, wobei Schwarz wie auf der obigen Abbildung auf Ihrer Seite steht. Bitte beachten Sie, daß Könige und Damen bei dieser Aufstellung anders platziert sind.

Abschaltautomatik

Mit der Abschaltautomatik werden die Batterien geschont. Wenn diese Funktion durch Wahl von $+a$ P d aktiviert ist, schaltet sich der Computer automatisch nach 15 Minuten ab, wenn in dieser Zeit keine Tasten betätigt wurden. Um die Partie an gleicher Stelle fortzusetzen, drücken Sie auf **GO/STOP** und schalten den Computer wieder ein.

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

6.2 Auswahl der Spielarten

Diese 8 Wahlmöglichkeiten beeinflussen die Zugwahl des Computers. Drücken Sie zweimal auf **OPTION**, um diese Gruppe zu wählen. Suchen Sie mit den $+$ und $-$ Tasten die gewünschten Funktionen aus.

Drücken Sie auf **ENTER**, um die Funktionen an- (+) bzw. auszuschalten(-).

Selektivsuche

Der Kasparov Travel Champion 2100 benutzt gewöhnlich einen Selektivsuch-Algorithmus. Damit ist es dem Computer möglich, Kombinationen zu erkennen, die sonst wesentlich länger berechnet werden müßten. Wenn Sie diese Funktion mit der Wahl von $+E$ R54 ausschalten, schaltet der Computer zum Brute-Force-Algorithmus. Die Gefahr, gelegentlich etwas zu übersehen wird dadurch wesentlich verringert.

Spielerleichterungsfunktion

Schalten Sie die Spielerleichterungsfunktion mit $+r$ d n d ein und der Computer stellt seine Zugberechnungen ein, solange Sie am Zug sind. Der Computer spielt jetzt auf allen Spielstufen schwächer, der Zeitkontrollmechanismus wird davon allerdings nicht betroffen. Normalerweise, wie in Abschnitt 2.8 beschrieben, rechnet der Computer, während Sie am Zug sind und plant seine Strategien schon im Voraus. Diese Funktion ist zum Teil dafür verantwortlich, daß Ihr Computer ein ausgesprochen starker Gegner ist. Durch Anwendung der Spielerleichterungsfunktion werden alle Spielstufen geschwächt und Sie haben dadurch eine größere Auswahl unter den Spielstufen.

Zufallsspiel

Die Zufallswahlfunktion gewährt Ihnen Partien von größerer Vielfalt. Der Computer sucht jetzt nicht nach dem einzigen besten Zug, sondern wählt einen der besten Züge aus dem integrierten Zufallsspielspeicher aus.

Eröffnungsbibliothek an/aus

Aktivieren Sie diese Funktion, schließen Sie die Eröffnungsbibliothek völlig aus dem Computerprogramm aus. Der Computer ist dann gezwungen, nachdem Sie $-b$ o o d gewählt haben, selbst Bedenkzeit in Anspruch zu nehmen und seine Züge von Anfang an zu berechnen, statt auf die Eröffnungsbibliothek zurückzugreifen.

Züge aus der Eröffnungsbibliothek

Aktivieren Sie die Eröffnungsbibliothek mit $+b$ E : F L, kann der Computer beliebige Züge aus der Eröffnungsbibliothek wählen und bietet damit eine größere Vielfalt von Kombinationen.

In dieser Funktion kann der Computer einige tragwürdige Züge ausführen. Dies liegt daran, daß die Eröffnungsbibliothek des Computers Gegenzüge zu bestimmten Zugkombinationen bereithalten muß (selbst wenn die Zugkombinationen tragwürdig sind), falls diese ausgeführt werden. Während der Computer selbst diese Züge nicht ausführen würde, muß er dennoch wissen, wie er in bestimmlicher Weise darauf antworten kann. Aktivieren Sie die Eröffnungsbibliothek, könnte der Computer einen dieser Züge spielen.

Passive Eröffnungen

Mit der Wahl von $+b$ E : P wird der Computer gezwungen, passive Eröffnungen und geschlossene Stellungen vorzuziehen, wenn er sich für eine

Eröffnung entscheiden muß. Einzelheiten zur Eröffnungsbibliothek finden Sie im Abschnitt 2.7.

Aktive Eröffnungen

Wird diese Funktion mit der Wahl von +bE:l n ausgesucht, zieht der Computer bei seiner Eröffnungsentscheidung aktive Zugkombinationen und Gambits vor.

Turniereröffnungen

Mit der Wahl von +bE:l n und dem Einschalten der Turniereröffnungen wird der Computer verlaßt, immer die bestmögliche Zugkombination in jeglicher Eröffnungsstellung zu spielen. Einerseits spielt der Computer dadurch erstklassig, andererseits werden seine Zugmöglichkeiten dadurch verringert, da ihm nur eine bestimmte Zahl von Eröffnungskombinationen zur Verfügung stehen.

6.3 Abrollen der Bildschirminformationen

Normalerweise zeigt das Sichtfenster die Bedenkzeit für den Spieler an, der am Zug ist. Der Computer kann jedoch auch andere Informationen, wie in Abschnitt 4 beschrieben (Partieninformation), anzeigen. Die Bildschirmabrollfunktion arbeitet Hand-in-Hand mit der Partieninformation. Sie können wählen, welche Information auf dem Bildschirm erscheinen soll. Diese Informationseinheiten werden dann in Abständen von jeweils 1 Sekunde nacheinander angezeigt. Sie können auf Wunsch eine oder alle Informationsgruppen auf dem Abrollbildschirm abrufen.

Falls Sie den Durchlauf der Informationen auf dem Bildschirm zu schnell finden, drücken Sie auf **INFO**, um die Anzeige anzuhalten. Wenn Sie dann wiederholt auf **INFO** drücken, gehen die Pfeiltasten alle unterschiedlichen Anzeigen per Hand durch wie in Abschnitt 4 beschrieben. Um die Abrollfunktion wieder zu starten, drücken Sie zuerst auf die **OPTION**-, dann auf die **CLEAR**-Taste. Berechnet der Computer seinen Gegenzug, beginnt die Abrollfunktion automatisch.

WICHTIG: Bitte beachten Sie, daß die Abrollfunktion nur aktiviert ist, während der Computer rechnet.

Um die Abrollfunktion zu aktivieren, drücken Sie zuerst dreimal auf die **OPTION**-Taste, um diese Funktionsgruppe auszuwählen. Dann betätigen Sie die + und - Tasten und wählen die gewünschte Funktion aus. Drücken Sie auf **ENTER**, um die Funktionen an- (+) bzw. abzuschalten (-).

ROLLEN SIE DIE BILDSCHIRM- INFORMATIONEN AB UND SEHEN DEM COMPUTER BEIM RECHNEN ZU!

Hauptvariante - 1. Zug	+r:d:l
Hauptvariante - 2. Zug	+r:d:2
Hauptvariante - 3. Zug	+r:d:3
Hauptvariante - 4. Zug	+r:d:4
Stellungsbewertung	+r:d:E
Suchtiefe/Zuganzahl	+r:d:d
untersuchte Knotenpunkte pro Sekunde	+r:d:n
Bedenkzeitverbrauch pro Zug	+r:d:t

7. TECHNISCHE DATEN

7.1 Die ACL-Taste

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

7.2 Pflege und Wartung

Ihr Travel Champion 2100 Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät und sollte nicht grob behandelt und extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Verwenden Sie zur Pflege des Geräts keine chemischen Reinigungsmittel, da Kunststoffteile dadurch beschädigt werden könnten. Schwache Batterien sollen umgehend ausgewechselt werden, da ein Auslaufen den Computer schädigen kann.

7.3 Technische Ausstattung

Taktfrequenz:	10 MHz
Programmspeicher:	32768 Bytes ROM
RAM Speicher:	1024 Bytes
Tasten:	17
LCD-Lämpchen:	16
LCD-Anzeige:	48-Segment LCD-Anzeige
Ton:	piezo-elektrische Summer
Batterien	4 AA Zellen (AM3/R6)
Betriebsstunden:	75 Stunden (mit neuen Alkalibatterien)
Abmessungen:	179 x 230 x 32mm
Gewicht:	480gms

Bitte verwenden Sie nur Alkali- oder Zinkbatterien

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

DEUTSCH

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs(Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, daß der Satek (Travel Champion 2100-Art. No.146B)in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsbiv tg. 1046/1984 funktionsföht ist.

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

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

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

FEHLERSUCHE

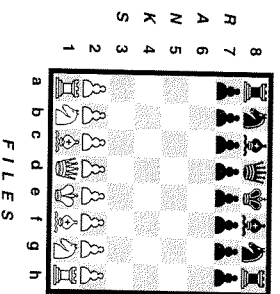
FEHLER	MÖGLICHE URSACHEN	ABHILFE
1. Der Computer reagiert nicht, reagiert fehlerhaft oder blockiert während einer Partie.	Batterien sind falsch eingesetzt.	Sehen Sie in Abschnitt 1. der Bedienungsanleitung nach, wie man Batterien einsetzt.
	Die Batterien sind schwach oder verbraucht.	Batterien austauschen (siehe Abschnitt 1.)
	Statische Entladung oder eine elektrische Störung haben den Computer blockiert.	Drücken Sie die ACL -Taste wie in Abschnitt 7.1 beschrieben.
2. Die LCD-Anzeige ist schwer zu lesen.	Schwache Batterien.	Batterien austauschen (siehe Abschnitt 1.)
3. Der Computer zieht nicht.	3. Die Gegenzugautomatik ist ausgeschaltet. Sie könnten auf einer Stufe spielen, auf der der Computer eine längere Bedenkzeit benötigt (z.B. Analysestufe oder Mattsuchstufe).	Der Computer zieht nur, wenn Sie die Gegenzugautomatik einschalten (siehe Abschnitt 6.1). Sie können den Rechenvorgang des Computers auf Wunsch unterbrechen und ihn zu einem Zug zwingen, indem Sie auf ENTER drücken.
4. Der Computer verweigert die Annahme Ihres Zuges.	4. Sind Sie am Zug? (Farbanzeige auf dem Bildschirm beachten). Steht Ihr König im Schach? Geriete durch den Zug Ihr König in Schach? Versuchen Sie, unzulässig zu rochieren? Haben Sie bei der Rochade den Turm zuerst gezogen?	Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schachregeln vertraut sind. Benutzen Sie die Figurentasten, um die Brettstellung zu kontrollieren (siehe Abschnitt 5.1). Drücken Sie TAKE BACK , um den letzten Zug zu rekonstruieren.
5. Ein Fehler-Hinweis erscheint auf der Anzeige, wenn auf ein Feld gedrückt wird.	Der Computer rechnet noch (seine Farbanzeige blinkt auf dem Bildschirm) Sie haben den letzten Zug des Computers nicht korrekt ausgeführt.	Um den Denkvorgang des Computers zu unterbrechen, drücken Sie ENTER . Drücken Sie auf das angezeigte Feld, um den Zug des Computers abzuschließen und die Fehleranzeige zu löschen.
6. Der Computer scheint unzulässige Züge zu machen.	6. Der Computer hat einen besonderen Zug ausgeführt, z.B. En Passant, Rochade oder Bauernumwandlung/-unterverwandlung. Die Brettstellung stimmt nicht (einige Figuren sind bewegt worden.) Batterien sind schwach.	Lesen Sie in den Schachregeln nach. Kontrollieren Sie die Brettstellung wie in Abschnitt 5.1 beschrieben. Betätigen Sie die TAKE BACK -Taste, um den letzten Zug zu rekonstruieren. Überprüfen Sie die Brettstellung (siehe Abschnitt 5.1). Batterien austauschen.
7. Der Computer zieht sofort oder macht unsinnige Züge.	Der Computer ist auf einer der niedrigsten Trainings- oder Spabstufen eingestellt. Auf diesen Stufen zieht er sehr schnell und spielt schwächer, weil seine Suchtiefe begrenzt ist.	Drücken Sie auf LEVEL , um festzustellen, welche Spielstufe gegenwärtig eingestellt ist (siehe Abschnitt 3).
8. Ein Brettlämpchen ist aus.	Defektes Einzelteil oder unterbrochener Kontakt.	Wenden Sie sich an Ihr Kasparov-Wartungszentrum.

REGELS VAN HET SCHAAKSPEL

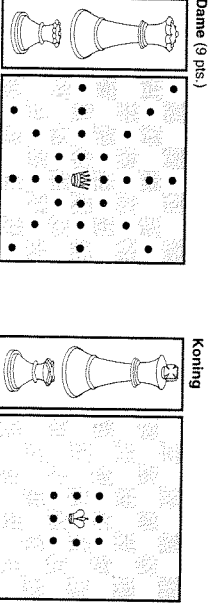
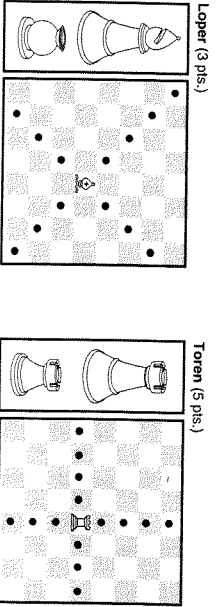
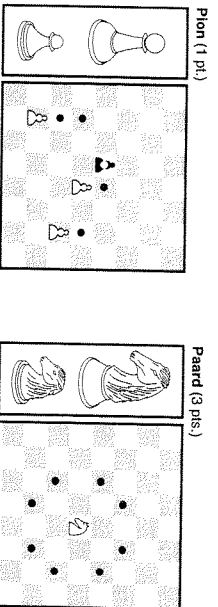
De doel van het spel is om de Koning van de tegenstander in de val te doen lopen. U probeert dit door het doen van een zet die u in staat stelt de Koning op de volgende zet te slaan - dit heet "schaak zetten". Een Koning die "schaak" wordt gezet moet onmiddellijk deze aanval uit de weg gaan, het aanvallende stuk nemen of het schaak opvangen door een van zijn eigen mannen er tussen te zetten. Als de Koning het schaak niet kan ontgaan, heet dat mat en is de partij over.

BEGINSTAND & SPELEN VAN EEN PARTIJ

Wit zet eerst, daarna doen de spelers om de beurt een zet. Er wordt slechts een stuk per zet verplaatst (behalve wanneer er gerokeerd wordt). Slaan gebeurt door een stuk te verzetten naar een veld dat ingenomen wordt door het stuk van de tegenstander. Een stuk kan niet verzet worden naar een veld dat wordt ingenomen door een van zijn eigen stukken.



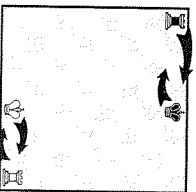
SCHAAKSTUKKEN & TOEGESTANE ZETTEN



SPECIALE ZETTEN

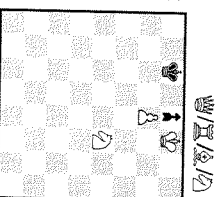
ROKEREN

Dit is een zet van de Koning en een van de Torens, maar hij telt als een enkele zet. De Koning gaat twee velden naar rechts (de Koningsvleugel) of naar links (Damevleugel); de Toren gaat naar het veld aan de binnenkant van de Koning (dus over de Koning heen). Elke speler mag maar een keer rokeren in een partij, en alleen wanneer de Koning en Toren nog niet gezet hebben. De Koning mag op het ogenblik van de rokade ook niet schaak staan of langs of naar een veld gaan dat aangevallen staat.

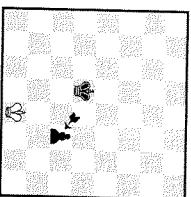
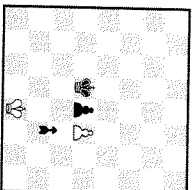


PROMOTIE VAN EEN PION

Een pion die op de zevende rij staat wordt gepromoveerd tot Dame, Toren, Loper of Paard zodra hij naar de achtste rij gaat.



EN PASSANT



Als de pion van uw tegenstander bij de eerste zet twee velden vooruit gaat, mag u hem "en passant" slaan als uw pion op de vijfde rij staat (= in het voorbijgaan). Zet uw pion diagonaal een veld achter de pion van de tegenstander. Als het slaan d.m.v. en passant niet onmiddellijk wordt gedaan na de eerste zet met twee velden vooruit, dan vervalt deze gelegenheid voorbij.

REMISE

Een partij eindigt in remise: (1) als uw Koning niet schaak staat maar geen toegestane zetten meer heeft (pat); (2) als precies dezelfde bordpositie drie keer voorkomt, waarbij dezelfde speler elke keer aan zet is (remise door driedubbele herhaling); (3) als er niet genoeg stukken over zijn om de Koning mat te zetten (remise door onvoldoende materiaal); (4) als er 50 zetten zijn gedaan zonder dat er een stuk is geslagen of een pion verzet is (remise vanwege de 50-zetten regel); of (5) als de spelers samen tot remise besluiten.

AANWIJZINGEN & TIPS

Het is belangrijk dat u gevoel krijgt voor de waarden van verschillende stukken. Dit zal nuttig zijn wanneer u moet besluiten of u wel of niet stukken moet slaan en at moet ruilen. Probeer over het algemeen de meer waardevolle stukken te veroveren (zie de waarde van de stukken hierboven onder Schaakstukken en Toegestane Zetten). Belangrijke principes die u dient te herinneren:

- Breng uw Koning zo snel mogelijk in veiligheid door rokeren.
- Als u de centrale velden (het centrum = e4, d4, e5 en d5) onder controle hebt, geeft u dat voordeel. Om dit te doen zet u uw centrale pionnen vooruit en ontwikkelt u uw Lopers en Paarden vroegtijdig in de partij.
- Profileer van situaties waarbij u kunt slaan, vooral als u daarbij materieel voordeel behaalt.
- Concentreer en laat u niet afleiden door uw tegenstander!