



Mephisto[®]

MM VI

6. generation module

Instruction manual

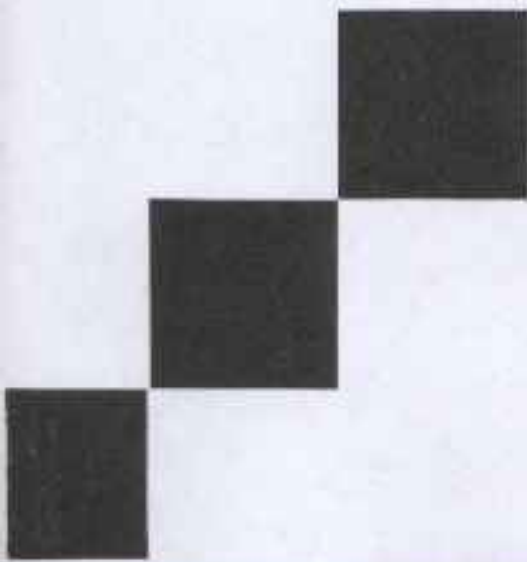
Livret d'instructions

Bedienungsanleitung

Handleiding

Manual de instrucciones

Manuale delle istruzioni



Schach Modul

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

Ihr exklusives VI Paket

EINLEITUNG

Die Schachregeln

1. DER ANFANG

- 1 Einrichtung
- 2 Gerät einschalten
- 3 Brettaufbau (und Figuren aufstellen)
- 4 Fertig zum Spiel ? Hier steht wie gezogen wird
- 5 Computerzüge
- 6 Wer ist dran ? Sie sehen es auf einen Blick
- 7 Meinung geändert ? Benutzen Sie die Zug-Rücknahme
- 8 Partie zu Ende ? Starten Sie eine neue Partie

2. WEITERE AUSSTATTUNGSMERKMALE

- 2.1 Schlagzüge und besondere Züge
 - En Passant
 - Rochade
 - Bauernumwandlung
- 2.2 Unzulässige Züge/falsche Züge
- 2.3 Schach, Matt und Remis
- 2.4 Zugsuche des Computers unterbrechen
- 2.5 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.6 Eine Partie mit Schwarz von unten
- 2.7 Eröffnungen
- 2.8 Computer-Rechnung während der gegnerischen Bedenkzeit
- 2.9 Partienspeicher
- 2.10 LCD Schach-Symbole

3. SPIELKÖNNEN

Einstellung einer Spielstärke

- 3.1 Normale Spielstufe
- 3.2 Turnier Stufe
- 3.3 Schnell-Schach-Stufe
- 3.4 Leichtstufen
- 3.5 Analysstufe
- 3.6 Problemlösungsstufen

3.7 Trainingsstufen

4. PARTIE INFORMATIONEN

Gebrauch der Info-Funktion

- 4.1 Haupt-Variation
- 4.2 Such-Information
- 4.3 Schach-Uhren
- 4.4 Zugzählung
- 4.5 Zugvorschläge

5. ÜBERPRÜFEN/STELLUNGSEINGABEN

- 5.1 Stellungskontrollen
- 5.2 Wechsel und Stellungseingaben

6. PARTIEEINSTELLUNGEN (OPTIONEN)

Auswahl der Partie Optionen

- 6.1 Bedienung der Funktionswahl:
 - Automatische Antwort
 - Mit Ton
 - Ohne Ton
 - Trainingsfunktion
 - Schachuhr-Ticken (Tickende Uhr)
 - Countdown Uhr
 - Bronstein Uhr
- 6.2 Spielfunktionswahl
 - Selektive Suche
 - Einfache Funktion
 - Zufallfunktion
 - Eröffnungsbibliothek ein/aus
 - Gesamte Eröffnungsbibliothek
 - Passive Eröffnungsbibliothek
 - Aktive Eröffnungsbibliothek
 - Turnier Eröffnungsbibliothek
- 6.3 Rotierendes Anzeigenwahl

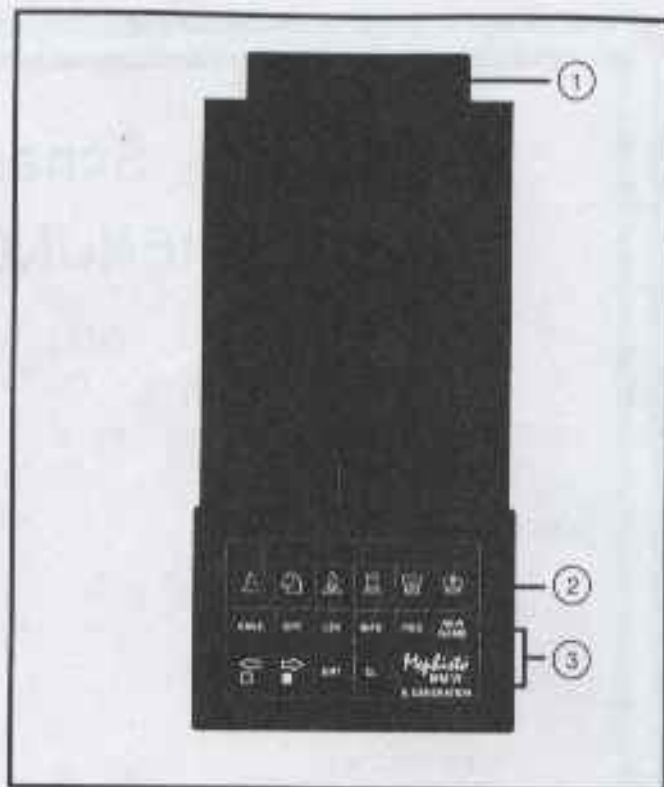
7. TECHNISCHE DATEN

- 7.1 Pflege und Wartung
- 7.2 Technische Ausstattung

FEHLERSUCHE

TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

1. **ANSCHLUß:** Eckiges Steckmodul (40 pin) verbindet das Modul mit Ihrem Computer.
2. **FIGUREN-SYMBOL TASTEN (Bauer, Springer, Läufer, Turm, Dame und König):** Überprüfen der Stellungspositionen, Eingabe der Brettstellungen und Bauernumwandlungen.
3. **SPIELTASTEN**
 - a. **LEV TASTE:** Diese Taste drücken, um die Stufenfunktion einzugeben. Innerhalb dieser Stufenfunktion drücken Sie die Taste, um über 8 Stufen zu springen. Drücken Sie die Taste **ENT**, um die gewählte Stufe zu bestätigen oder drücken Sie die Taste **CL**, um die Stufenfunktion zu verlassen ohne einen Wechsel der Stufen vorzunehmen.
 - b. **POS TASTE:** Diese Taste drücken, um die Stellungsfunktion einzugeben. (Aufbau oder Austausch der Brettpositionen). Drücken Sie die Taste **CL**, um diese Funktion zu verlassen.
 - c. **OPT TASTE:** Diese Taste drücken, um die Wahlfunktion einzugeben.
 - d. **INFO TASTE:** Diese Taste drücken, um die Info-Funktion zu erreichen (Zeigt Partie-Informationen an/beobachtet den Rechenvorgang des Computers).
 - e. **WEIß UND SCHWARZ PFEILTASTEN:** Diese Tasten drücken, um jeweils eine Stufe in der Stufenfunktion zu wechseln, für das Anwählen der Funktion Option und Information. Ebenfalls wird diese Taste benötigt, um die Farbe in der Stellungsfunktion zu wählen.
 - f. **ENT TASTE:** Diese Taste drücken, um am Anfang einer neuen Partie mit dem Computer die Seiten zu wechseln. Drücken, wenn der Computer, den Zug für Sie zu berechnen soll oder drücken, während der Computer "denkt" um seinen Zug zu erzwingen. Diese Taste wird ebenfalls benötigt um Optionen zu aktivieren/deaktivieren und um die Stufenfunktion nach spielstufenwahl zu verlassen. Drücken Sie zweimal, wird das Schachbrett in der Stellungsfunktion freigegeben.
 - g. **FIGUREN SYMBOL TASTE:** Drücken, um die Stellung zu überprüfen. (Weiße Figuren werden zuerst angezeigt, gefolgt von den Schwarzen) Stellungen einzugeben und Figuren umzuwandeln. Um zur Partie zurückzukehren, drücken Sie **CL**.



- h. **CL TASTE:** Drücken, um die Wahl- und Überprüfungsfunktion zu verlassen. Drücken, um die Stufenfunktion zu verlassen, ohne die Stufe zu wechseln. Einmal drücken, um die Stellungsfunktion zu verlassen.
- i. **SPEICHER TASTE:** Kann zu jeder Zeit während der Partie oder vor dem Ausschalten gedrückt werden um die aktuelle Partie und die Stellungen im Computer Memory ("Gedächtnis") zu speichern. Beachten Sie bitte, daß es ebenfalls eine automatische Speicherfunktion gibt, welche die Züge vom Computer und vom Spieler periodisch speichert, außer in der Schnell-Schach Stufe.
- j. **NEUE PARTIE TASTE:** Drücken, um eine neue Partie zu starten ohne die in den letzten Partien gewählten Optionen zu ändern. (Ausgenommen automatische Antwortfunktion, welche sich immer einschaltet wenn **NEW GAME** gedrückt wurde)



IHR EXKLUSIVES VI GERÄT-SYSTEM

Sie sind nun der stolze Besitzer von diesem besonderen Gerät-System, bestehend aus exklusivem Schachbrett, dem MMVI Modul und dem LCD Modul, wie hier abgebildet. Das LCD-Modul ist ein unschätzbare Zubehör, das Ihnen alle Partiezüge anzeigt und Ihnen somit einen Zugang auf viele im MMVI eingebauten und einmaligen Ausstattungsmerkmale erlaubt. Seine große, fünfstellige Anzeige bietet Einsicht in den Computer-Denkprozess. Sie wird auch benötigt zur Stufen-Wahl, Figuren-Überprüfung, Stellungsaufbau, optionswahl rotierenden, rotierende Anzeige und anderen Spielinformationen.



EINLEITUNG

Willkommen in der aufregenden Welt des Computerschachs. Wir sind sehr erfreut, daß Sie den Mephisto MM VI ausgesucht haben um ihn mit seinem exklusiven Schachbrett als Ihren neuen Partner und Gegner zu benutzen. Dieses einzigartige Modul ist extrem einfach zu bedienen und erlaubt Ihnen Schach zu spielen wie Sie es auf einem normalen Schachbrett tun würden - nur, er bietet Ihnen eine große Auswahl an Möglichkeiten an, die Ihnen helfen sollen, die Partie zu genießen. Viel Spaß!

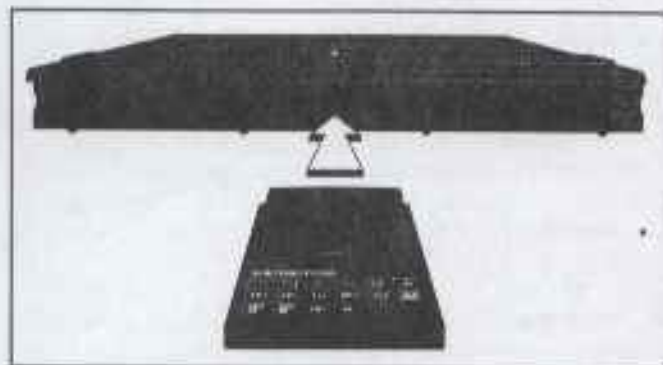
Die Schach-Regeln

Ihr MMVI kennt alle Schachregeln, inklusive Rochade, Bauernumwandlung, En Passant und verschiedene Remis. Zusätzliche Informationen finden Sie eventuell in Ihrer lokalen Bibliothek, welche sicherlich Bücher über dieses Thema haben.

1. DER ANFANG

1 Installierung

WARNUNG: NIEMALS DAS MODUL EINLEGEN ODER ENTFERNEN, WENN DER COMPUTER EINGESCHALTET IST. DIESE HANDHABUNG KÖNNTE DAS GERÄT BESCHÄDIGEN.



Setzen Sie das Modul sicher und waagrecht in den Computer.

Stellen Sie sicher, daß der Computer auf OFF steht, bevor Sie das Modul einlegen oder entfernen. Um das Modul einlegen zu können, öffnen Sie bitte die Lade vorne an Ihrem Schach-Computer und schwingen Sie die Klappe nach oben. Führen Sie das Modul in einen der offenen Aufnahmen, schieben Sie es ein bis es fest sitzt. Jedes andere Modul, etwa das LCD-Modul, sollte nun auch in einen der verbliebenen Fächer hineinstecken werden.

2 Gerät einschalten

Versichern Sie sich, daß die Module fest installiert sind. Stecken Sie den Adapter in die Steckdose und stecken Sie das Netzkabel in das Schachbrett. Legen Sie den Schalter zu sich um (weg von der Adapter-Steckdose) um es anzuschalten. Pieptöne zeigen an, daß der Computer angeschaltet wurde.

Bitte benutzen Sie den empfohlenen 9V Gleichstrom 300 mA Adapter, (HGN 5009) erhältlich bei Mephisto-Händlern.



BEACHTEN SIE ALL DIESE SPEZIELLEN AUSSTATTUNGEN!

- *Starker 32 kB Schach-Computer, Nennleistung auf 2620 Swedish Elo*
- *Paßt in das Mephisto Exklusiv-Brett mit eingebautem magnetischem Reedschalter, der automatisch die Figur die Sie ziehen registriert - kein Drücken auf die Felder mehr nötig*
- *Programmierbare rotierende Anzeigerwand.*
- *(Freie) Wahl der Suchmethode: Selektive Suche oder gewaltige Brute Force Suche*
- *Große, vom Benutzer wählbare Eröffnungen und automatische Zugumstellungs-Erkennung für ca. 35.000 effektive Eröffnungszüge*
- *Vom Benutzer auswählbare Spielfunktionen*
- *Trainingsfunktion die Ihnen das Lernen während des Spielens und auch Fehler- und Eroberungs-Warnungen gibt*
- *Speichern nicht beendete Partien und bis zu 64 individuelle Züge*
- *64 Spiestufen inklusive Training, Schnellschach, Turnier, Problemlösung und auch spezielle Spaßstufen gerade für Anfänger.*
- *Schach-Uhren mit Court-down Ausstattung und tickender Uhr mit Tonwahl*
- *Kennt alle Schachregeln: Rochade, Bauernumwandlung und Unterverwandlung, En Passant, Pat, 50-Züge Regel, dreifache Stellungswiederholung.*
- *Computer rechnet während Ihrer Bedenkzeit und spielt stärker schalten oder benutzen die einfache Funktion und diese Ausstattung aus*
- *Automatische Rücknahme bis zu 60 individuellen Zügen*
- *Spielen Sie gegen eine andere Person, während der Computer als Schiedsrichter fungiert und die Zeitvorgabe überwacht.*
- *Setzt Matt in 8 Zügen*

3 Schachbrett Aufbau (und Figurenaufbau)

Nach Einschalten des Computers, stellen Sie die Schachfiguren so in ihre Startposition auf, daß die weißen Figuren Ihnen am nächsten sind (siehe die Schachregeln am Ende dieser Anleitung, wenn sie sich unsicher über diese Figurenpositionen sind). Sobald der Computer erkannt hat, daß Sie die Startposition eingenommen haben, stellt er sich seinerseits automatisch auf eine neue Partie ein. (Drücken der Taste **NEW GAME**, baut er auch eine neue Partie auf, mit automatischer Antwort auf ON und es werden dieselben Möglichkeiten genutzt wie in dem vergangenen Spiel. Der NEW GAME Ton zeigt an, daß der Computer fertig zum Spiel ist.

Anmerkung: Der Computer wird nicht eher anfangen zu spielen, ehe nicht alle Figuren in der Mitte ihres Feldes stehen. Steht der H 8 Turm z. B. außerhalb des Schachbrettes, oder ist zu weit außerhalb des Zentrums, bleibt das H 8 Licht an bis der Turm korrekt steht.

4 Fertig zum Spiel? Hier steht wie gezogen wird

Bevor Sie anfangen zu spielen, überprüfen Sie Ihre gewünschten Optionen und ob die Einstellungen gemacht wurden - Sehen Sie in den Abschnitten 3 und 6 nach wenn notwendig. Um einen Zug auszuführen, nehmen Sie einfach die gewünschte Figur und ziehen Ihren Zug auf

dem Schachbrett. Es besteht kein Grund auf die Felder zu drücken-es ist kein Unterschied zwischen dem vom Schachspielen mit Computer und dem auf einem normalen Schachbrett. Nachdem Sie Ihre Figur gezogen haben zeigt ein Piepton an, daß der Computer Ihren Zug registriert hat. Nun beginnt der Computer für Schwarz zu "denken".

Anmerkung: Zu Beginn einer Partie, reagiert der Computer augenblicklich, auf vielen Stufen, da seine Spielzüge in seinen Eröffnungen gespeichert sind. (siehe Abschnitt 2.7 für Details)

5 Computerzüge

Wenn der Computer zieht, piept es und die Schachbrettlämpchen gehen an, um den Zug anzuzeigen und die Lichter in den beiden Feldern leuchten abwechselnd auf. Sein Zug wird ebenfalls im Anzeigefenster angezeigt. Nehmen Sie die angezeigte Figur und ziehen Sie sie auf dem Schachbrett um den Zug des Computers zu vervollständigen.



Im oben abgebildeten Beispiel, die E 7 und E 5 Lichter leuchten abwechselnd auf, zeigt der Computer an, daß er seinen Bauern von E 7 nach E 5 ziehen möchte. Nehmen Sie den Bauern des Computers auf und ziehen ihn in das Feld E 5 um seinen Zug zu beenden.



Die Anzeige zeigt die Farbe, die Figur und den Zug.

6 Wer ist dran ? Sie sehen es auf einen Blick !

Wenn der Computer zieht, blinkt die Anzeige mit dem Farbensymbol für die Zugseite auf, so daß niemals die Frage aufkommt, wer am Zug ist.

7 Sie haben Ihre Meinung geändert ? Benutzen Sie die Zug-Rücknahme !

Um einen Zug von jeder Seite zurückzunehmen, nehmen Sie einfach den Zug vom Schachbrett zurück, indem Sie die Figur auf das Feld setzen woher Sie gekommen ist. Der Computer versteht Ihre Absicht und nimmt den Zug aus seinem Speicher zurück. Die Brettlämpchen zeigen dann den nächsten Zug an der zurückgezogen werden kann. Sie können bis zu 60 individuelle Züge zurücknehmen (Ein individueller Zug ist ein Zug für jede Seite) Um die Partie fortzusetzen machen Sie einfach einen nächsten Zug auf dem Schachbrett.

Anmerkung: Wenn ein Schlagzug zurückgenommen wurde, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene Figur auf das Schachbrett zurückzusetzen. Die Lichter für das eroberte Quadrat werden angehen. Die Anzeige zeigt auch das eroberte Quadrat an, zusammen mit der Figur und dem Farbsymbol für die geschlagene Figur.

Um die Rücknahme zu vervollständigen, setzen Sie die angezeigte Figur zurück auf das Schachbrett.

8 Partie zu Ende ? Starten Sie jederzeit eine neue Partie

Immer wenn Sie eine Partie beendet haben (oder Sie beschließen Ihre momentane Partie zu unterbrechen) können Sie eine neue Partie beginnen, indem Sie die Figuren in ihrer ursprünglichen Ausgangsposition aufbauen. Alternativ können Sie jederzeit **NEW GAME** drücken und den Computer für eine neue Partie bereit machen. In jedem Fall zeigt der Ton von NEW GAME an, daß der Computer fertig ist für eine neue Partie, er verbleibt in der momentan eingestellten Stärke und Optionen (außer für Auto-Antwort, welche sich automatisch einschaltet).

Anmerkung a) Die Einstellung einer neuen Partie löscht die momentane Partie aus dem Computer-Speicher.

Anmerkung b) MMVI hat eine automatische Sicherung, welche die momentane Partie und Stellungen regelmäßig speichert, außer in den Schnell-Schach-Stufen. Sollten Sie versehentlich den Strom ausschalten, ermöglicht Ihnen dies zum Spiel und den Stellungen zurückzukehren, wenn Sie den Computer wieder anschalten. Beachten Sie, daß die Partie zu dem zuletzt gesicherten Zug zurückkehrt.

*Sie können auch manuell eine Partie sichern um sicherzustellen, daß der gerade gespielte Zug und die aktuellen Stellungen wieder übernommen werden können, sobald Sie den Computer wieder einschalten. Drücken Sie nur **SAVE** und warten bis "Dr" angezeigt wird, bevor Sie den Computer ausschalten. In der Schnell-Schach-Stärke müssen Sie gespielte Züge und Stellungen manuell sichern.*

2. ZUSÄTZLICHE AUSSTATTUNGEN

2.1 Schlagzüge und besondere Züge

Schlagzüge werden auf dem Schachbrett genauso gespielt wie in einer normalen Schachpartie-Haben Sie Ihre Figur, nehmen Sie die geschlagene Figur vom Schachbrett und setzen Sie Ihre Figur auf das eroberte Quadrat.

En passant

Im "en passant" Schlagen, erinnert der Computer Sie den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem er das Feld beleuchtet. Sobald Sie den Bauer entfernt haben, piept der Computer um den kompletten Zug anzuzeigen.

Rochade

Der Computer registriert automatisch ein Rochade-Manoeवर wenn der König gezogen wurde. Nachdem Sie den König gezogen haben, benutzt der Computer die Brettlämpchen, um Sie daran zu erinnern, den Turm zu ziehen. Die kurze Rochade wird angezeigt mit [0-0] und die lange Rochade mit [0-0-0].

Bauernumwandlung

Sobald der Bauer die 8. Reihe erreicht, piept der Computer um anzuzeigen, daß eine Umwandlung stattfindet und er setzt automatisch voraus, daß Sie (den Bauern in) eine Dame verwandeln. Ersetzen Sie einfach den Bauern mit einer Dame um die Umwandlung zu vervollständigen. Wenn Sie einen Springer, Läufer oder Turm unterverwandeln möchten, entfernen Sie zuerst den Bauern vom Schachbrett (Die Anzeige zeigt automatisch ein Dame) Drücken Sie das relevante Figuren-Symbol. Das gewünschte umgewandelte Figuren-Symbol erscheint im Anzeigefenster. Dann setzen Sie Ihre gewählte Figur in die 8. Reihe. Der

Computer erkennt sofort die neue Figur und beginnt für seinen nächsten Zug zu "denken".

Wenn der Computer einen Bauern umwandelt, zeigt die Anzeige beides, den Bauern, die umgewandelte Figur und seinen Zug. Nehmen Sie den Bauern und ziehen ihn auf dem Schachbrett um den Computerzug zu vervollständigen und erinnern Sie sich daran, die Figur auf dem Schachbrett nach der Bauernumwandlung auszutauschen.

2.2 Unzulässige Züge / Falsche Züge

Ihr Schachcomputer akzeptiert niemals unzulässige Züge. Sollten Sie solch einen Zug versuchen, gibt der Computer einen leisen Piepton von sich, das Brettlampchen leuchtet im Ausgangsfeld und Ihr jetziges Feld blinkt. Die Anzeige zeigt das Figuren-Symbol und das Ausgangsfeld an zusammen mit [-PP]. Ziehen Sie die Figur auf das ursprüngliche Feld zurück, um die unzulässige Zuganzeige zu löschen. Nun führen Sie einen anderen Zug aus um die Partie fort zu führen.

Sollten Sie die Figur des Computers in ein falsches Feld setzen, hören Sie nicht den normalen Piepton, wenn ein Zug ausgeführt wurde. Anstatt dessen wird das Feld, wo Sie hingezogen haben, unter der falsch gezogenen Figur aufleuchten, dann wird der Computer das korrekte Feld für Sie anzeigen und das Schachbrett wird keinen anderen Zug mehr zulassen. Sollte dieses vorkommen, nehmen Sie die Figur wieder hoch und ziehen sie zu dem Feld um den Zug auszuführen. Sie können ebenfalls im Anzeigefenster den korrekten Zug ablesen.

Heben Sie eine Figur an, beschließen dann aber diese nicht zu ziehen, setzen Sie die Figur wieder im selben Feld ab um die Eingabe zu löschen und dann führen Sie Ihren gewünschten Zug aus. Sollten Sie Ihre Meinung ändern, nachdem Sie den ganzen Zug ausgeführt haben, müssen Sie den Zug zurücknehmen wie in Abschnitt 1 beschrieben wurde.

2.3 Schach, Matt und Remis

Wenn ein König im Schach ist, zeigt die Anzeige diesen Zug zuerst wie normal an. Nachdem der Zug ausgeführt wurde, leuchtet [CHECK] für ein paar Sekunden auf, zusammen mit dem Schachzug. Dann kehrt die Anzeige zurück, um die Uhr zu zeigen.

Sollte der Computer ein erzwungenes Matt gegenüber seinem Gegner entdecken, zeigt er seinen Zug zuerst wie normal an. Nachdem der Zug auf dem Schachbrett gezogen wurde, blinkt eine Matt-Ankündigung zusammen mit dem Zug für einige Sekunden auf. (Z.B. [r in 2] für ein Matt in 2 Zügen.) Die Anzeige geht dann zurück, um die Uhr zu zeigen.

Wenn eine Partie in Schachmatt endet, gibt der Computer einen Schachmatt-Ton von sich. Die Anzeige zeigt auch [MATE] zusammen mit dem Mattzug für eine kurze Zeit nachdem der Zug gemacht wurde. Die Anzeige kehrt dann zur Uhr zurück.

Der Computer erkennt ein Remis durch Patt, dreifache Stellungswiederholung und 50-Züge-Regel. Sollten Sie mit diesen Remis nicht vertraut sein, verweisen wir auf den Schach-Regel Abschnitt am Ende dieser Anleitung. Wenn sich ein Remis ereignet hat, zeigt die Anzeige [End], oder [End: 3], oder [End: 50] je nach Remis-Art.

2.4 Die Zugsuche des Computers unterbrechen

Um den Computer während des "Denkens" zu unterbrechen, drücken Sie ENT. Dieses zwingt den Computer den besten Zug, den er soweit gefunden hat, zu ziehen. Diese Ausstattung kann in den höheren Stufen

sehr hilfreich sein, vor allem in der Analyse-Stufe wo der Computer unbegrenzt "denkt" bis Sie ihn stoppen.

2.5 Seitenwechsel mit dem Computer

Sie können jederzeit einen Seitenwechsel mit dem Computer vornehmen und auch während der Partie sooft sie wollen. Um dies zu tun drücken Sie ENT sobald Sie dran sind. Der Computer piept und das Farben-Symbol leuchtet auf um anzuzeigen, daß die Seiten gewechselt wurden und er nun für diese Seite "denkt". Der Computer wird sofort beginnen über den nächsten Zug für Ihre Seite "nachzudenken".

2.6 Schwarzspiel von unten

Vielleicht möchten Sie den üblichen Standard verlassen und die schwarzen Figuren von unten spielen und lassen den Computer Weiß von oben spielen. Um dies zu tun, stellen Sie die Figuren für eine neue Partie auf, dann drücken Sie ENT. Der Computer wechselt die Seiten und macht den ersten Zug für Weiß von oben. Vergessen Sie nicht, daß die Könige und Damen in dieser Bretaufstellung unterschiedlich stehen. Wenn nötig, kontrollieren Sie die Schach-Regeln, bevor Sie die Partie beginnen. (Erinnern Sie sich, daß die Dame in ihrer Farbe bleibt).

Wenn Sie Schwarz von unten spielen, ist die Koordination auf dem Schachbrett umgekehrt.

2.7 Eröffnungen

Zu Beginn einer Partie, erwidert der Computer meist sofort auf verschiedenen Stufen. Dies kommt daher, da der Computer Züge spielt, die gespeichert sind. Die Computer-Eröffnungen sind bestehende Stellungen aus vielen Großmeister-Partien. Sollte die momentane Brettstellung in seinen Eröffnungen sein, wird der Computer einen Zug aus seiner Kollektion von Zügen spielen, anstatt über seinen Zug "nachzudenken".

Die Computer-Eröffnungen können auch Umstellungen vornehmen. Eine Umstellung tritt ein, wenn eine Stellung erreicht wurde durch eine bestimmte Anzahl von Zügen, die ebenfalls erreicht werden kann, wenn dieselben Züge in unterschiedlicher Reihenfolge auftreten.

Anmerkung: Dieser Computer besitzt eine einmalige für Benutzer auswählbare "Bibliothek" aus der Sie aus verschiedenen Eröffnungsarten wählen können oder Sie schließen die Eröffnungsbibliothek wenn Sie es wünschen. Für Details siehe 6.2.

2.8 Computer-Rechnung während der gegnerischen Bedenkzeit

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, reagiert der Computer manchmal sofort, selbst mitten in einer Partie in höheren Stufen. Dies resultiert daraus, da der Computer die Zeit nutzt und seine Strategien plant, während Sie Ihren nächsten Zug überlegen, jedoch nicht in der einfachen Funktion. Er versucht vorzusehen, welchen Zug Sie wahrscheinlich tun werden, kalkuliert dann während Sie noch nachdenken, seine Antwort für diesen einzelnen Zug. Wenn er richtig geraten hat, bestatigt für ihn kein Grund weiter zu kalkulieren-er spielt sofort den Zug, den er bereits gefunden hat.

Anmerkung: Sie können diese Ausstattung ausschalten, indem Sie die einfache Funktion wählen wie in Abschnitt 6.2 beschrieben.

2.9 Partienspeicher

Um den Computer während des Spieles auszuschalten drücken Sie bitte erst SAVE. Der Computer legt dann die aktuelle Partie und die Stellungen in seinem Speicher ab und sobald die Anzeige das "ÜL" zeigt, ist alles gespeichert

und Sie können den Computer ausschalten. Der Computer "erinnert" sich an diese Stellung bis zu 2 Jahren, auch wenn Sie in der Zwischenzeit den Adapter entfernt haben. Wenn Sie ihn wieder einschalten, ist der Computer bereit Ihre Partie fortzusetzen. Beachten Sie, daß die Uhr gestoppt wird, nachdem Sie **SAVE** gedrückt haben. Drücken Sie **CL**, um die Uhr neu zu starten.

Warnung: Wenn Sie den Computer ausschalten ohne **SAVE** zuerst gedrückt zu haben, können Sie Teile oder die ganze Partie verlieren oder auch die letzte Spielstufe oder Spielstellungen. Sie müssen 10 Sekunden warten oder mehr bis Sie ihn von Aus auf An schalten.

Anmerkung: Es wird Ihnen empfohlen nur **SAVE** zu drücken, nachdem Sie die Funktion verlassen haben (z.B. Option, Stellung, Stufe, etc.) die Sie gerade benutzen.

2.10 LCD Schach-Symbole

	SCHWARZ		WEIß
	BAUER		TURM
	SPRINGER		DAME
	LÄUFER		KÖNIG

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr MMVI hat 64 Spielstufen inklusive Stufen für Normalspiel, Turnierstufe, Blitzschachstufe und Problemlösung und auch einige Leichtstufen für Anfänger. Wenn Sie die Spielstufe einstellen, denken Sie daran, daß der Computer stärker und besser spielt, je mehr Zeit er zum "nachdenken" hat-ebenso wie ein menschlicher Schachspieler.

Einstellen der Spielstufe

Drücken Sie **LEV** um die Funktion der Spielstufe zu erreichen und der Computer zeigt die momentane Spielstärke an. Als Überblick über alle 64 Stufen sehen Sie die Tabelle ein. Die unterschiedlichen Stufen sind auch in den folgenden Abschnitten individuell beschrieben.

Anmerkung: Wenn Sie die Stufe bestätigen möchten, aber nicht die Stufe wechseln wollen, drücken Sie **CL**. Dies erlaubt Ihnen die Stufe zu verlassen ohne einen Stufenwechsel oder Uhreneinstellungen vorzunehmen.

Wechseln Sie die Stufen nacheinander, indem Sie die Pfeiltaste in der Stufenfunktion benutzen. Als Abkürzung drücken Sie **LEV** um auf einmal über 8 Stufen zu springen. Wenn die Anzeige die gewünschte Stufe anzeigt, drücken Sie **ENT** um ihre Auswahl einzugeben und die Stufenfunktion zu verlassen.

3.1 Normale Spielstärken

STUFE	BEDENKZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
1	1 Sekunde	[L 0:01]
2	2 Sekunde	[L 0:02]
3	3 Sekunde	[L 0:03]
4	5 Sekunde	[L 0:05]
5	10 Sekunde	[L 0:10]
6	15 Sekunde	[L 0:15]
7	20 Sekunde	[L 0:20]
8	30 Sekunde	[L 0:30]
9	45 Sekunde	[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]



HABEN SIE PROBLEME ? EINIGE HINWEISE UND TIPS.

- **Ist es ganz bestimmt Ihr Zug ?** Überprüfen Sie das Farbsymbol im Anzeigenfenster-wenn es blinkt, denkt der Computer gerade über seinen Zug nach.
- **Antwortet der Computer nicht auf Ihren Zug ?** Kontrollieren Sie, ob alle Figuren korrekt in der Mitte ihres Feldes sind. Wenn eine Figur zu weit außerhalb der Mitte ist, wird der Computer nicht eher reagieren bis Sie das Problem korrigiert haben und die Figur zentrieren.
- **Leuchtet die Brettlampe und Sie sind nicht sicher warum ?** Wie oben, kann eine Figur außerhalb seines Feldes sein. Wenn dies der Fall ist-erinnert Sie das Licht unter dieser Figur daran, bis Sie die Figur wieder zentriert haben. Ein schweifendes Licht kann ebenfalls anzeigen, daß eine Figur am falschen Platz ist.-Benutzen Sie die Stellungsfunktion, um die Brettposition zu prüfen (siehe Abschnitt 5.1) Wenn Sie die Stromversorgung unterbrochen haben und Sie haben den Computer gerade wieder eingeschaltet, zeigt ein eventuelles Aufleuchten vielleicht an, daß sich die Brettanzeige mit der Position vom erst kürzlich gesicherten Zug deckt-Benutzen Sie die Stellungsfunktion um die Brettstellung zu prüfen (siehe Abschnitt 5.1) und setzen Sie die Partie fort.
- **Haben Sie den letzten Zug des Computers falsch ausgeführt ?** Sollten Sie die Figur des Computers auf ein falsches Feld gezogen haben, werden Sie nicht den normalen Vollendungs-Piepton hören. Anstatt dessen werden die Lichter des Feldes auf das Sie gezogen haben, eine Weile unter der falsch gesetzten Figur aufleuchten. Das richtige Feld wird dann aufleuchten und das Schachbrett wird keinen anderen Zug mehr zulassen. Um diese Situation zu korrigieren, nehmen Sie die Figur hoch und setzen Sie sie auf das Feld um den Zug zu vervollständigen. Sie können ueber das Anzeigenfenster die korrekte Zugfolge kontrollieren.
- **Hören Sie einen leisen Piepton, wenn Sie die Figur ziehen möchten ?** Sie versuchen, eine illegalen Zug zu beginnen. Nehmen Sie die Figur hoch und ziehen sie zurück auf das angegebene Feld um den Zug zu löschen. Vertrauen Sie dem Computer-er kennt alle Regeln und wird keinen unerlaubten Zug zulassen.
- **Sind Sie unsicher wegen der Brettstellung ?** Haben Sie einige Figuren unabsichtlich verschoben ? Wurde der Computer versehentlich ausgeschaltet ? Benutzen Sie die Stellungsfunktion um die Figurenpositionen zu prüfen. Für Details siehe Abschnitt 5.1
- **Ist Ihr König im Schach ?** Wenn Ihr König im Schach ist, müssen Sie ihn zuerst aus dem Schach nehmen bevor Sie einen anderen Zug machen können (siehe Regeln)
- **Der Computer will keinen Zug machen ?** Die automatische Antwortwahl ist vielleicht ausgeschaltet-diese Wahl muß für den Computer auf **ON** stehen um automatisch mit seinen Zügen zu reagieren (siehe Abschnitt 6.1)



TIPS WIE MAN EINE SPIELSTUFE WÄHLT

- **Sind Sie ein Anfänger?** Beginnen Sie mit der Leichtstufe oder mit der niedrigeren Übungsstufe. Diese Stufen beschränken den Computer in seiner Suchtiefe, ergeben ein schwächeres Spiel und geben Ihnen die Chance etwas über die Partie zu lernen oder vielleicht sogar zu gewinnen. Für mehr als ein Gewinnversuch, schalten Sie die einfache Stufe ein, so daß der Computer nicht während Ihrer Zeit rechnen kann. Siehe Abschnitt 6.2. für Details.
- **Sind Sie ein mittelmäßiger oder fortgeschrittener Schach-Spieler?** Versuchen Sie die Normale- oder die Turnierstufe oder die höheren Übungsstufen. Die normalen Stufen variieren von Einfach bis hinauf zu Schwer, durchschnittliche Antwortzeit 15 Minuten. Die Übungsstufen überlassen Ihnen die gewünschte Suchtiefe wenn Sie jede Stufe erobert haben, gehen Sie zu den nächsten Turnierstufen, die die größten Anforderungen stellen.
- **Möchten Sie experimentieren?** Versuchen Sie die Schnellschachstufen für schnelle oder sehr aufregende Partien. Oder benutzen Sie die Problemlösungsstufen um Probleme für Matt in 8 zu lösen-suchen Sie von einer Stellung aus eine Ihrer Partien oder bauen Sie eine aktuelle Stellung auf die der Computer lösen kann.

STUFE	BEDENKZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
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 von diesen Stufen aussuchen, wählen Sie eine durchschnittliche Antwortzeit des Computers.

Anmerkung: Diese Zeiten sind durchschnittlich für eine große Anzahl von Zügen. In der Eröffnung und im Endspiel tendiert der Computer dazu schneller zu spielen, aber bei den komplizierten Stellungen des Mittelspiels kann das Ziehen länger dauern.

3.2 Turnier Stufen

STUFE	ZÜGE	ZEIT	ANZEIGE
17	40	1 Stunde 30 Minuten	[1:30:40]
18	35	1 Stunde 45 Minuten	[1:45:35]
19	40	1 Stunde 45 Minuten	[1:45:40]
20	35	1 Stunde 30 Minuten	[1:30:35]
21	40	2 Stunden	[2:00:40]
22	45	2 Stunden 30 Minuten	[2:30:45]
23	50	2 Stunden	[2:00:50]
24	40	3 Stunde	[3:00:40]

MMVI hat 8 speziell vorprogrammierte Turnierstufen. Diese Turnierstufen erfordern von Ihnen eine spezifische Anzahl von Zügen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Wenn ein Spieler die bewilligte Zeit für die Anzahl der Züge überschreitet, piept der Computer und es leuchtet [THE] auf, zusammen mit der verstrichenen Zeit, um anzuzeigen, daß die Partie zu Ende ist. Wenn Sie möchten, können Sie die Partie weiterspielen, auch wenn die Zeit abgelaufen ist.

Anmerkung: Wenn Sie die Turnierstufe wählen, können Sie auch die Schachuhren anstellen um die Countdown-Zeit anzuzeigen, anstatt der verstrichenen Zeit (siehe Abschnitt 6.1) Die Uhr schaltet automatisch um, um die verstrichene Zeit anzuzeigen, eher als die Countdown-Zeit, sobald die Zeit von jedem Spieler vorbei ist.

3.3 Schnell-Schach Stufe

STUFE	ZEIT PRO PARTIE	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]

In den Schnell-Schach Stufen, stellen Sie die Gesamtzeit für die ganze Partie ein. Wenn die Zeit überschritten ist, piept der Computer und es leuchtet [THE] auf, (zusammen mit der verstrichenen Zeit um anzuzeigen, daß die Partie vorüber ist.

Anmerkung: Wenn Sie die Schnell-Schach Stufe wählen, können Sie anstatt der Anzeige von verstrichener Zeit (siehe Abschnitt 6.1) die Schachuhren für die Countdown-Anzeige einschalten. Sobald die Zeit der Spieler um ist, schaltet die Uhr automatisch von der Countdown-Zeit auf die verstrichene Zeit.

3.4 Leichtstufe

STUFE	DURCHSCHNITTLICHE ZEITZUG	ANZEIGE
33	1 Sekunde	[Fun: 1]
34	2 Sekunden	[Fun: 2]
35	3 Sekunden	[Fun: 3]
36	4 Sekunden	[Fun: 4]
37	5 Sekunden	[Fun: 5]
38	6 Sekunden	[Fun: 6]
39	7 Sekunden	[Fun: 7]

Diese einmalige "leichte Stufe" ist speziell für Anfänger. Auf diesen Stufen ist der Computer viel "humaner" als andere Computer-er gibt jedem eine Chance zu gewinnen, in einer Welt wo die Schach-Computer typischerweise unbarmherzig und oftmals schwer zu schlagen sind. Obgleich die generelle Meinung zu sein scheint, daß Computer niemals Fehler machen, dieser Computer macht sie auf der Leichtstufe, auch in der Trainingsfunktion! Ebenfalls kann dieser Computer Warnungen geben.

Verschiedene Hindernisse sind in der Leichtstufe eingebaut um einige übliche Schachfehler zu demonstrieren. Wenn der Computer Z.B. die Dame zu früh herausbringt, kann der Anfänger die Strafe für diesen typischen Irrtum üben und dies wird sein / ihr Spiel gegen menschliche Spieler stärken, die er / sie wahrscheinlich noch vor sich hat.

Stufe 33 ([Fun: 1]) ist die schwächste Stufe, wo der Computer wirklich versucht Material zu verlieren! Die Stufen 34 und 35 geben ebenso Material fort aber nicht so regelmäßig. In den Stufen 36-39 spielt der Computer mehr wie ein Anfänger, der die Grundzüge des Spiels gelernt hat aber immer noch Fehler macht. (Solche wie eine Figur unbewacht lassen, die Dame zu früh herausbringen und eigene Eröffnung bis zu einem Schach (?) und Schachmatt Drohungen.)

3.5 Analyse-Stufe

STUFE	ZEIT	ANZEIGE
40	analytisch	[9:99:99]

In dieser Analyse-Stufe wird der Computer unbegrenzt suchen bis er ein erzwungenes Matt gefunden hat, bis er alle möglichen Züge, bis zu 16 Halbzügen, gesucht hat außer Sie stoppen die Suche indem Sie **ENT** drücken. Wenn Sie die Suche anhalten, macht der Computer den Zug den er jetzt für den Besten hält. Sie können diese Stufe benutzen um das Gerät komplizierte Stellungen analysieren zu lassen über Stunden oder sogar Tage!

46 Matt in 6 [± in: 6]
 47 Matt in 7 [± in: 7]
 48 Matt in 8 [± in: 8]

Wenn Sie eine Stellung haben, in der vielleicht ein Matt ist und Sie möchten, daß der Computer diese findet, stellen Sie den Computer auf eine der Problemlösungsstufen. Er kann das Mattproblem in 1 bis 8 Zügen lösen. Matt in 1 bis 5 werden in der Regel schnell gefunden, wohingegen Lösungen in 6 bis 8 Zügen etwas Zeit benötigen.

Wenn sich kein Matt bietet oder der Computer kein Matt finden kann, wird er piepen und die Anzeige zeigt [---] Sie können jedoch die Partie fortsetzen, indem Sie die Stufe wechseln und **ENT** drücken, wenn kein Matt zu finden ist.

3.8 Problemlösungsstufen

STUFE	PROBLEM	ANZEIGE
41	Matt in 1	[± in: 1]
42	Matt in 2	[± in: 2]
43	Matt in 3	[± in: 3]
44	Matt in 4	[± in: 4]
45	Matt in 5	[± in: 5]

ÜBERBLICK ÜBER DIE 64 SPIELSTUFEN

30 sekunden/zug [L0:30]	15 min./zug [L15:00]	45 züge/1:00 [3:00:40]	90 min./zug [1:30:99]	Analyse-stufe [9:99:99]	Matt in 8 [± in: 8]	8 halbzug suche [PLY: 8]	16 halbzug suche [PLY:16]
STUFE 8	STUFE 16	STUFE 24	STUFE 32	STUFE 40	STUFE 48	STUFE 56	STUFE 64
20 sekunden/zug [L0:20]	10 min./zug [L10:00]	30 züge/2:00 [2:00:50]	60 min./zug [1:00:99]	Leichtstufe 7 [Fun: 7]	Matt in 7 [± in: 7]	7 halbzug suche [PLY: 7]	13 halbzug suche [PLY:15]
STUFE 7	STUFE 15	STUFE 23	STUFE 31	STUFE 39	STUFE 47	STUFE 55	STUFE 63
15 sekunden/zug [L0:15]	5 min./zug [L5:00]	45 züge/2:30 [2:30:45]	45 min./zug [0:45:99]	Leichtstufe 6 [Fun: 6]	Matt in 6 [± in: 6]	6 halbzug suche [PLY: 6]	14 halbzug suche [PLY:14]
STUFE 6	STUFE 14	STUFE 22	STUFE 30	STUFE 38	STUFE 46	STUFE 54	STUFE 62
10 sekunden/zug [L0:10]	3 min./zug [L3:00]	40 züge/2:00 [2:00:40]	30 min./zug [0:30:99]	Leichtstufe 5 [Fun: 5]	Matt in 5 [± in: 5]	5 halbzug suche [PLY: 5]	13 halbzug suche [PLY:13]
STUFE 5	STUFE 13	STUFE 21	STUFE 29	STUFE 37	STUFE 45	STUFE 53	STUFE 61
5 sekunden/zug [L0:05]	2 min./zug [L2:00]	35 züge/1:30 [1:30:35]	20 min./zug [0:20:99]	Leichtstufe 4 [Fun: 4]	Matt in 4 [± in: 4]	4 halbzug suche [PLY: 4]	12 halbzug suche [PLY:12]
STUFE 4	STUFE 12	STUFE 20	STUFE 28	STUFE 36	STUFE 44	STUFE 52	STUFE 60
3 sekunden/zug [L0:03]	1,5 min./zug [L1:30]	40 züge/1:45 [1:45:40]	15 min./zug [0:15:99]	Leichtstufe 3 [Fun: 3]	Matt in 3 [± in: 3]	3 halbzug suche [PLY: 3]	11 halbzug suche [PLY:11]
STUFE 3	STUFE 11	STUFE 19	STUFE 27	STUFE 35	STUFE 43	STUFE 51	STUFE 59
2 sekunden/zug [L0:02]	1 min./zug [L1:00]	35 züge/1:45 [1:45:35]	10 min./zug [0:10:99]	Leichtstufe 2 [Fun: 2]	Matt in 2 [± in: 2]	2 halbzug suche [PLY: 2]	10 halbzug suche [PLY:10]
STUFE 2	STUFE 10	STUFE 18	STUFE 26	STUFE 34	STUFE 42	STUFE 50	STUFE 58
1 sekunden/zug [L0:01]	45 sek./zug [L0:45]	40 züge/1:30 [1:30:40]	5 min./zug [0:05:99]	Leichtstufe 1 [Fun: 1]	Matt in 1 [± in: 1]	1 halbzug suche [PLY: 1]	9 halbzug suche [PLY: 9]
STUFE 1	STUFE 9	STUFE 17	STUFE 25	STUFE 33	STUFE 41	STUFE 49	STUFE 57

NORMALE SPIELSTUFE
(durchschnittliche Recherzeit pro Zug)

TURNIERSTUFEN

SCHNELLSCHACHSTUFEN

LEICHTSTUFEN/ANALYSESTUFE

PROBLEMLÖSUNGSTUFEN

ÜBUNGSTUFEN
(festgelegte Suchtiefe)

3.7 Übungsstufen

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

In den Übungsstufen ist die Suchtiefe des Computers limitiert zur Anzahl der Züge entsprechend der momentan gewählten Stufe. Wenn Sie durch die Stufen pendeln, zeigt die Computer Anzeige [PLY: n] für jede Stufe. Ein Halbzug ist ein individueller Zug (ein Zug für jede Seite) und [n] repräsentiert die Suchtiefe. Zum Beispiel, auf Stufe 49 sucht der Computer bis zu einer Tiefe von einem Halbzug ([PLY: 1]) und folglich sieht er nur einen Zug voraus. Auf dieser Stufe kann er daher ein Matt übersehen. Diese abgeschwächte oder vereinfachte Partie ermöglicht auch Anfängern und durchschnittlichen Spielern eine bessere Gewinnchance.

4. PARTIEINFORMATION

In einer normalen Schachpartie würden Sie niemals Ihren Gegner fragen, über welchen Zug er/sie nachdenkt, noch würden Sie fragen wie er/sie die momentane Stellung einschätzt. Wie auch immer, gegen MMVI zu spielen, erlaubt Ihnen gerade dies zu tun. Tatsächlich gibt Ihnen der Computer eine Fülle von Informationen über seinen Denkprozess-er zeigt Ihnen den Zug, den er grade erwägt, was er erwartet wie es anschließend weitergeht und seine Bewertung der augenblicklichen Lage, seine Suchtiefe und mehr. Diese Informationen zu studieren kann Ihnen helfen, mehr über Schach zu lernen.

Benutzung der INFO-Funktion

Sie haben jederzeit Zugang zu Spielinformationen indem Sie die INFO-Funktion benutzen. Wenn Sie dieses tun, während der Computer "denkt", werden Sie sehen, daß die INFO Anzeige wechselt je nachdem wie der Computer über verschiedene Züge nachdenkt "und tiefer sucht".

BEDIENUNG DER INFO FUNKTION AUF EINEN BLICK

ZUR INFORMATION DER HAUPTVARIANTE:

DRÜCKE	ANZEIGE
INFO (1x)	Erster Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	Zweiter Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	Dritter Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	Vierter Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	Fünfter Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	Sechster Zug der Hauptvariante

ZUR ZUGZÄHL-INFORMATION:

DRÜCKE	ANZEIGE
INFO (4x)	Anzahl der gespielten weißen Züge
PFILTASTEN	Züge der momentanen Partie

ZU ZUGVORSCHLAG:

DRÜCKE	ANZEIGE
INFO	vorgeschlagener Zug

ZUR INFORMATIONSSUCHE:

DRÜCKE	ANZEIGE
INFO (2x)	Computereinschätzung der momentanen Stellung, basierend auf dem Bauern, der schlechter als 1.0 Punkte ist (?). Eine positive Zahl zeigt an, daß Weiß vorn ist.
RECHTER PFIL	Momentane Suchtiefe (Anzahl von individuellen Zügen sieht der Computer voraus); und die Anzahl der Züge, die der Computer soweit geprüft hat.*
RECHTER PFIL	Rechter Pfeil Momentaner Zug, der vom Computer beurteilt wurde.
RECHTER PFIL	Rechter Pfeil Schnellsuche d.h. die Anzahl der Stellungen (Knoten) die der Computer in jeder Sekunde prüft.

* "—" erscheint auf der Anzeige, wenn der Computer in der Bibliothek ist wenn Sie an der Reihe sind.

ZUSAMMENFASSUNG ÜBER ALLE INFO FUNKTIONSANZEIGEN:

DRÜCKE	ANZEIGE
• INFO	1. Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	2. Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	3. Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	4. Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	5. Zug der Hauptvariante
RECHTER PFIL	6. Zug der Hauptvariante
• INFO	Computerbeurteilung der Stellung
RECHTER PFIL	Suchtiefe und geprüfte Züge
RECHTER PFIL	Zug der gerade erwogen wird
RECHTER PFIL	Geprüfte stellungen in der Sekunde
• INFO	Zeit, seit der letzte Zug gemacht wurde
RECHTER PFIL	Verstrichene Zeit für Weiß
RECHTER PFIL	Verstrichene Zeit für Schwarz
RECHTER PFIL	Verbliebene Zeit für Weiß *
RECHTER PFIL	Verbliebene Zeit für Schwarz*
	* Nur Schnell-schach / Turnierstufen
• INFO	Anzahl der von Weiß gespielten Züge
PFILTASTEN	Züge der momentanen Partie
• INFO	Zugvorschlag (wenn Sie an der Reihe sind)

ZUR SCHACHUHR-INFORMATION:

DRÜCKE	ANZEIGE
INFO (2x)	Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug
RECHTER PFIL	Verstrichene Zeit für Weiß
RECHTER PFIL	Verstrichene Zeit für Schwarz
RECHTER PFIL	Verbliebene Zeit für Weiß *
RECHTER PFIL	Verbliebene Zeit für Schwarz *

* Nur Schnell-Schach / Turnierstufen; auf anderen Stufen zeigt die Anzeige [---]

Die Spielinformation ist in 4 Gruppen eingeteilt und durch drücken von **INFO** springt man von einer Gruppe zur anderen. Die Pfeiltasten können benutzt werden, um durch die Information in jeder Gruppe zu fahren wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Nachdem Sie sich mit der **INFO** Funktion vertraut gemacht haben, verweisen wir auf Abschnitt 6.3 für eine Beschreibung zur Benutzerprogrammierbaren rotierenden Anzeigenfunktion. Wählen Sie diese Ausstattung, fährt der Computer automatisch durch alle Spielinformationen, wie unten beschrieben, in Ein Sekunden Intervallen immer wenn er über seinen Zug "nachdenkt". Sie können tatsächlich beobachten wie der Computer "laut denkt".

Anmerkung: Sind einige Informationen auf Verlangen nicht vorhanden, zeigt die Anzeige [---].

4.1 Hauptvariante

Drücken Sie **INFO** erstmalig zeigt Ihnen den ersten Zug der Hauptvariante (Die Linie des gesehenen Spiels). Der erste Zug ist der Zug, den der Computer gerade erwogen hat.

Benutzen Sie die Pfeiltasten um die restlichen Züge zu sehen. Die Hauptvariante wird bis zu einer maximalen Tiefe von 6 Halbzügen gezeigt. (6 individuelle Züge)

4.2 Informationssuche

Drücken Sie **INFO** ein zweites Mal verschafft Ihnen den Zugang zur information, wie der Computer sucht. Benutzen Sie die Pfeiltasten um zwischen den 4 verschiedenen Anzeigen zu pendeln, wie in der Tabelle beschrieben.

4.3 Schachuhren

Drücken von **INFO** ein drittes Mal verschafft Ihnen Zugang zu den Schachuhren. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um zwischen 5 verschiedenen Uhranzeigen zu pendeln. Die Schachfigur-Symbole leuchten nacheinander auf von der niedrigeren Reihe zur höheren Reihe [P,N,B,R,Q,K] [Bauer, Springer, Läufer, Turm, Dame, König] und die LCD zeigt die verstrichene Zeit für Weiß oder Schwarz an. Die Schachfigur-Symbole leuchten in umgekehrter Reihenfolge auf [K,Q,R,B,N,P] [König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer], wenn die LCD die verbliebene Zeit (Countdown) für Weiß oder Schwarz anzeigt.

Die Schachuhren nehmen die Zeiten für beide Seiten. Die Uhr stoppt, wenn immer Sie einen Zug zurücknehmen, Stufen bestätigen, Optionen auswählen oder einsehen, Stellungen überprüfen oder eingeben oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen, wie auch immer, werden die Zeiten im Speicher behalten und die Uhren nehmen ihre Tätigkeit wieder auf, sobald die Partie fortgesetzt wird. Wenn immer Sie eine neue Partie starten oder die Stufe wechseln werden die Schachuhren neu gestellt auf [0:00:00]

4.4 Zugszählung

Drücken von **INFO** ein viertes Mal zeigt die Anzahl der Züge, die Weiß in der Partie bisher gezogen hat. Wiederholtes drücken der Pfeiltasten an dieser Stelle zeigt die Züge der momentanen Partie. (bis zu 60 individuelle Züge)

4.5 Zugvorschläge

Wenn Sie einen Rat für einen einzelnen Zug haben möchten, kann der Computer Ihnen einen Zugvorschlag geben. Drücken Sie **INFO** wenn Sie an der Reihe sind und der Computer zeigt seinen Zugvorschlag.



PROBIEREN SIE DIE KONTROLLFUNKTION AUS

DRÜCKE	ANZEIGE	
NEW GAME	0:00:00	(neue partie, weiß ist am Zug)
SPRINGER TASTE	Weißer Springer, B1	(1. Zug bewegt durch weißen springer)
SPRINGER TASTE	Weißer Springer, G1	(2. Zug bewegt durch weißen springer)
SPRINGER TASTE	Schwarzer Springer, B8	(1. Zug bewegt durch schwarzer springer)
SPRINGER TASTE	Schwarzer Springer, G8	(2. Zug bewegt durch schwarzer springer)
SPRINGER TASTE	Nur Springer	(weiss wechsell springer auf dem Brett)
CLEAR (Löschen)	0:00:00	(wischen der kontrollfunktion)

UND...



PROBIEREN SIE DIE STELLUNGSFUNKTION AUS!

DRÜCKE	ANZEIGE	
NEW GAME	0:00:00	(neue partie, weiß ist am Zug)
POS	- POS -	(Zurück in die Stellungsfunktion)
Heben Sie D2 Bauer an	weißer Bauer, +D2	(heben Sie den ersten Bauer von)
Setzen Sie den Bauer auf D4	weißer Bauer, +D4	(setzen Sie den ersten Bauer auf D4)
Heben Sie D8 Dame an	Schwarze Dame, -D8	(heben Sie die schwarze Dame von)
Setzen Sie die Dame auf H8	Schwarze Dame, -H8	(setzen Sie die Dame auf H8 zurück)
WEIßE TASTE	Weiß	(wählen Sie die Farbe, welche auf schwarz wecheln soll)
CL	0:00:00	(Wischen der Stellungsfunktion, Weiß ist am Zug)

5. ÜBERPRÜFEN / STELLUNGSEINGABEN

5.1 Stellungskontrollen

Sollten Sie die Schachfiguren umstoßen, nehmen Sie die Partie von der kürzlich gesicherten Brettstellung wieder auf oder wenn Sie denken, die Brettstellungen sind falsch, kann der Computer alle Figurenstellungen für Sie überprüfen.

Wenn Sie an der Reihe sind, drücken Sie eine der Figurentasten. Der Computer benutzt die Brettlämpchen und das Anzeigefenster um Ihnen zu zeigen wo die erste Figur dieses Typs auf dem Brett lokalisiert ist. Die Brettlämpchen verweisen auf das Feld und die Anzeige zeigt das Figuren-Symbol, die Farbanzeige und das bezeichnete Feld. Drücken sie wieder dieselbe Figurensymbol-Taste um zu sehen, wo die nächste Figur dieses Typs lokalisiert ist. Zuerst werden alle weißen Figuren gezeigt, dann folgen die Schwarzen. Wenn keine Figuren eines Typs mehr vorhanden sind, gehen die Brettlämpchen aus und nur das Figurensymbol verbleibt in der Anzeige.


Wiederholen Sie die oben beschriebene Prozedur mit den anderen Figuren-Symboltasten, wenn Sie das gesamte Brett kontrollieren möchten. Drücken Sie **CLEAR** um zur normalen Spielpartie zurückzukehren.

5.2 Wechseln und Stellungseingaben

Ihr Schachcomputer läßt Sie Sonderstellungen zum

Spielen eingeben oder Problemstellungen, die der Computer lösen soll.

Drücken Sie **POS** um die Stellungsfunktion zu erreichen und die Anzeige zeigt [-POS-]. Sie können zu jeder Zeit während einer Partie eine Stellung eingeben oder wechseln, wenn Sie am Zug sind. Nachdem Sie die gewünschte Stellung eingegeben haben, drücken Sie immer **CL** um die Stellungsfunktion zu verlassen.

- **Um eine Figur vom Brett zu entfernen**, nehmen Sie einfach die Figur hoch und nehmen sie vom Brett fort. Beachten Sie die Anzeige, die den Figurentyp und Farbe anzeigt, zusammen mit einem Minuszeichen und der Feldlokalisierung.
- **Um eine Figur von einem Feld auf ein anderes zu ziehen**, nehmen Sie die Figur vom ursprünglichen Feld und setzen sie auf dem neuen Feld ab. Während Sie dies tun, zeigt die Anzeige ein Minus für das erste Feld und ein Plus für das zweite.
- **Um eine Figur auf dem Brett aufzustellen**, drücken Sie zuerst die gewünschte Figuren-Symboltaste. Das Figuren-Symbol wird in der Anzeige erscheinen. Versichern Sie sich, daß die Anzeige das richtige Farben-Symbol für die Figur zeigt, die sie aufstellen möchten. Wenn nicht, drücken Sie eine **Weiß** oder **Schwarz**-Taste um die Farbe zu wechseln. Sobald die Anzeige den richtigen Figurentyp und Farbe zeigt, platzieren Sie diese Figur auf das gewünschte Feld. Die Anzeige zeigt ein Pluszeichen zusammen mit der Bezeichnung dieses Feldes. Um eine andere Figur desselben Typs aufzustellen, stellen Sie einfach eine andere Figur auf das Brett. Um eine unterschiedliche Figur aufzustellen, drücken Sie das entsprechende Figuren-Symbol. Die gewünschte Figur erscheint, nun können Sie wie oben verfahren.
- **Um das Brett zu löschen**, drücken Sie **ENT** in der Stellungsfunktion. Die Anzeige zeigt [], drücken Sie wieder **ENT** um zu bestätigen, daß Sie das Brett löschen wollen. Dann stellen Sie Figuren auf wie oben beschrieben. Diese Ausstattung kann sehr praktisch sein, wenn Sie eine Stellung aufbauen wollen die nur ein paar Figuren beinhaltet, wobei es dann einfacher ist mit einem leeren Brett zu beginnen.
- **Wenn Sie einmal das Brett wie oben beschrieben gewechselt haben**, versichern Sie sich, daß die Farbsymbole die richtigen Farben auf der am Zug befindlichen Seite anzeigen. Wechseln Sie wenn nötig die Farbe indem Sie die **weiße** oder **Schwarze** Taste drücken.
- **Drücken Sie CL um die Stellungsfunktion zu verlassen.**

Anmerkung: Jede zulässige Stellung kann nach dem oben beschriebenen Vorgang aufgestellt werden. Der Computer wird Ihnen keine unzulässige Stellung erlauben, eine solche wäre, wenn mehr Figuren als normal vorhanden wären oder eine wäre wenn der König im Schach ist und der Gegner ist am Zug. Wenn der Computer entscheidet, daß Ihre Stellung unzulässig ist, ertönt ein Fehlerton und Sie können nicht die Stellungsfunktion verlassen bis Sie das Problem gelöst haben.

ACHTUNG: Alle vorherigen Züge der momentanen Partie werden aus dem Computer-Speicher gestrichen wenn Sie einen Stellungswechsel während der Partie vornehmen.

6. SPIELMÖGLICHKEITEN

Als Ergänzung zu all den Ausstattungen die bisher beschrieben wurden, bietet Ihnen Ihr Computer viele andere fesselnde Spielmöglichkeiten mit dem M M V I Modul. Alle Möglichkeiten sind vom Benutzer zu jeder Zeit während einer Partie auswählbar. Für einen Überblick über alle Möglichkeiten verweisen wir auf die Wahlkarte in diesem Abschnitt. **Wichtig: Das LCD-Modul muß als Zugang oder Wechsel zu den Spielmöglichkeiten angeschlossen sein.**

Auswahl der Spielmöglichkeiten:

Die Spielmöglichkeiten des Computers sind in 3 Gruppen eingeteilt: Betriebsfunktion, Spielfunktion und rotierende Anzeigenfunktion. Durch drücken von **OPT** wechseln Sie von einer Gruppe zur anderen. Jede Gruppe enthält verschiedene Möglichkeiten und die Pfeiltasten werden benutzt um zwischen diesen Möglichkeiten jeder Gruppe zu pendeln. Für jede Möglichkeit zeigt ein Plus (+) in der Anzeige an, daß die gezeigte Wahl auf ON steht und ein Minus (-) heißt, daß die Wahl abgeschaltet ist. Drücken Sie **ENT** um jede Möglichkeit ein-oder auszuschalten wie angezeigt. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie **CL** um zum normalen Spiel zurückzukehren.

Wir empfehlen, das Spieler, die nicht mit den angebotenen Möglichkeiten vertraut sind geben diese wie in der Tabelle angegeben ein. Möglichkeiten, die mit einem Plus gezeigt werden, sollen mit '+' eingestellt werden. Möglichkeiten, die mit einem Minus gezeigt werden, sollen mit einem '-' eingestellt werden. Wenn immer Sie den Computer für eine neue Partei neu einstellen, müssen Sie Ihre gewählten Optionen auf Ihre neue Partie übertragen. Die einzige Option, die immer zum Ausgangspunkt (ON) zurückkehrt wenn Sie ein neues Spiel starten ist AUTO ANSWER.

6.1 Inbetriebnahme der Wahlfunktionen

Diese 7 Möglichkeiten haben Einfluß auf Ihre Computer Benutzung. Drücken Sie einmal **OPT** um diese Gruppe anzuwählen und dann benutzen Sie die Pfeiltasten um die Möglichkeiten auszuwählen. Drücken Sie **ENT** um die Optionen zu aktivieren (+) oder zu deaktivieren (-).

Auto Answer (Automatische Antwort)

Normalerweise antwortet der Computer automatisch mit einem Gegenzug wenn Sie einen Zug eingeben. Wenn Sie die automatische Antwort abschalten, indem Sie [-Auto] wählen, können Sie eine Anzahl von Zügen nacheinander eingeben ohne den Computer antworten zu lassen. Diese Ausstattung kann benutzt werden um eine Reihe von Zügen auf beiden Seiten einzugeben, um eine besondere Eröffnung einzugeben oder um eine Partie bis zu einer bestimmten Stellung zu wiederholen. Die automatische Antwort abzuschalten erlaubt Ihnen auch gegen eine andere Person zu spielen, indem der Computer als Schiedsrichter agiert und auf die Zulässigkeit aller Züge achtet.

*Anmerkung: Wenn Sie gegen eine andere Person spielen und eine Seite benötigt Hilfe vom Computer drücken Sie **INFO** und sehen Sie den empfohlenen Zug an. Wenn Sie wissen möchten, was der Computer in einer bestimmten Stellung tun würde, drücken Sie **ENT** und der Computer wird den nächsten Zug machen. Nachdem er den Zug gemacht hat, bleibt die automatische Antwort abgeschaltet und Sie können mit Ihrer Partie fortfahren.*

ÜBERBLICK ÜBER DIE SPIEL-OPTIONEN

ROTIERENDE ANZEIGENWAHL	Hauptvariante 1er halbzug	Hauptvariante 2nd halbzug	Hauptvariante 3rd halbzug	Hauptvariante 4th halbzug	Stellungsbewertung	Tiefensuche und Zugzählung	Knotenauflösung / Sekunde	Zeit pro Zug
	[-rd: 1]	[-rd: 2]	[-rd: 3]	[-rd: 4]	[-rd: E]	[-rd: d]	[-rd: n]	[-rd: t]
	Wahl der Spiel-Funktion	Selektive Suche	Einfache Funktion	Zufallspartie	Eröffnungsbibliothek ar/aus	Gesamte Eröffnungsbibliothek	Passive Eröffnungsbibliothek	Aktive Eröffnungsbibliothek
	[+SEL]	[-EASY]	[-ra n d]	[+boo d]	[-b d :FL]	[-b d :Pa]	[-b d :at]	[-b d :tn]
BETRIEB DER OPTIONSFUNKTION	Automatische Antwortfunktion	Ton	Ohne Ton	Trainingsfunktion	Tickende Uhr	Countdown Uhr	Bronstein Uhr	
	[+Auto]	[+S n d]	[-SIL]	[-Co:ch]	[-tic]	[-c:dn]	[-b:00]	

*Option an = +, Option aus = -



PROBIEREN SIE DIE ABGESCHALTETE AUTOMATISCHE ANTWORT AUS

- Meisterpartien nachspielen. Drücken Sie **ENT**, damit der Computer eine Stellung analysieren kann.
- Wiederholen Sie eine bestimmte Stellung für weitere Studien.
- Studieren Sie eine Reihe aus der Eröffnungsbibliothek, wenn Sie diese manuell eingeben.
- Spielen Sie gegen eine andere Person, der Computer achtet auf alle zulässigen Züge und überwacht die Zeitvorgabe für beide Seiten.

Mit Ton

Mit dieser Funktion können Sie den "Piepton" abschalten, welcher jeden Tastendruck begleitet außer bei **NEW GAME** wenn [-Snd] gewählt wird. Beachten Sie, daß diese Töne auch ausgesendet werden, wenn der Computer seine Suche beendet oder einen Zug macht. Unzulässiges Tastendringen bewirkt immer einen Fehlerton.

Ohne Ton

Normalerweise piept der Computer immer wenn er am Zug ist. Die Funktion Ohne Ton [+SIL] wird angeschaltet, was dann wählt, einen absolut ruhigen Ablauf der Partie erlaubt.

Trainingsfunktion

Wenn Sie die Trainingsfunktion aktivieren, indem Sie [+Co:ch] wählen, handelt der Computer so wie zu Hause Ihr privater Schach-Lehrer. Wenn er meint, Sie haben einen Fehler übertragen (gemacht) so warnt er Sie mit einem Doppelton und der Zug blinkt auf. Sie können entweder weiterspielen oder Sie nehmen den Zug zurück und machen einen anderen. In der Trainingsfunktion warnt der Computer Sie auch wenn Sie Gefahr laufen eine Figur zu verlieren. Wenn der Computerzug einen Niedrig-zu-Hoch Schlagzug ankündigt, ertönen zwei Warntöne und die LED blinkt für drei Sekunden auf dem Feld wo die bedrohte Figur steht. Benutzen Sie diese Funktion um Ihre Spielstärke zu steigern, wenn Sie gegen den Computer spielen.

Tickende Uhr

Wenn Sie die einmalige neue Funktion der tickenden Uhr anschalten indem Sie [+tic] wählen, aktivieren Sie einen tickenden Ton der die Computeruhr wie eine richtige Schachuhr anhören läßt. Gestalten Sie die Atmosphäre in Ihrem eigenen Haus, wie auf einem Meisterschaftsturnier.

Countdown Uhr

Diese Möglichkeit wird durch [+ c:dn] aktiviert. Dies zwingt den Computer dazu, den Countdown anzuzeigen anstatt der verbliebenen Zeit.

Anmerkung: Diese Möglichkeit gibt es nur in Kombination mit Turnier- und Schnell-Schachstufen.

Bronstein Uhr

Aktivieren Sie diese Möglichkeit, indem Sie -b:00 auf den Turnier- und Schnell Schachstufen wählen.

Die Bronstein Zeitmethode gibt Ihnen eine Zeitvergütung (freie Zeit) nachdem jeder Zug gezogen wurde (siehe Tabelle unten). Die verbliebene Gesamtzeit reduziert sich wenn Sie nachdenken. Die maximale freie Zeit wird zugeteilt, nachdem jeder Zug gemacht wurde, und dies nur wenn die gebrauchte Zeit für einen Zug gleich ist oder höher ist als die maximale Zeit die zugeteilt wird für die verbliebene Zeit nach einem Zug.

Sie können die verbliebene Zeit nicht vermehren, indem Sie jeden Zug schneller ziehen als die freie Zeit. Wenn die benötigte Zeit für einen Zug kürzer als die maximale freie Zeit ist, wird nur die exakt benötigte Zeit für den Zug zur verbliebenen Zeit hinzugezählt, nachdem der Zug gezogen wurde.

Zum Beispiel: Haben Sie +b:10 gewählt, beträgt Ihre freie Zeit 10 Sekunden. Machen Sie einen Zug nach nur 5 Sekunden, werden nur diese 5 Sekunden zur Ihrer gesamtverbliebenen Zeit auf Ihrer Countdown Uhr dazugezählt. Wenn Sie Ihren Zug nach 10 oder mehr Sekunden ziehen, werden nur 10 Sekunden auf Ihrer Uhr zugefügt.

Sie können Zeitausgleich wählen wenn Sie es wünschen indem Sie **ENT** drücken um durch die möglichen Zeitkontrollen zu gehen, wie unten aufgelistet. Die Bronstein Zeitmesseruhr bringt Ihre Uhr nach jedem Zug immer auf den neuesten Stand und ist nur aktiv auf den Turnier- oder Schnellschach-Stufen. Wenn Sie die Bronstein-Zeitmesser Methode wählen, wird die Countdown Uhr automatisch aktiviert.

LCD ANZEIGE

-b 00
+b0:01
+b0:02
+b0:03
+b0:05
+b0:10
+b0:20
+b0:30
+b 1:00

MAXIMALER ZEIT AUSGLEICH NACHDEM EIN ZUG GEMACHT WURDE

Null (Bronstein Uhr ist aus)
1 Sekunden
2 Sekunden
3 Sekunden
5 Sekunden
10 Sekunden
20 Sekunden
30 Sekunden
1 Minute

Anmerkung: Mit dieser angeschalteten Option, kann der Computer vielleicht fragliche Züge machen. Dies kommt daher, da seine Eröffnungen Antworten enthalten müssen für bestimmte Spiel-Varianten (auch fragliche Varianten) falls sie gespielt werden. Da der Computer diese Züge nicht von sich aus machen würde, muß er wissen wie er am besten auf diese antwortet. Wenn Sie die gesamte Bibliothek öffnen, kann der Computer eventuell einen dieser Züge spielen. Beachten Sie aber auch, daß durch in Kraft setzen dieser Option die Passive-, Aktive und die Turnier-Eröffnungs-Bibliothek außer Kraft gesetzt werden.

6.2 Spielen der Funktionsmöglichkeiten

Je nachdem wie der Computer seine Gegenzüge wählt, sind diese 8 Optionen betroffen. Drücken Sie zweimal **OPT** um diese Gruppe zu wählen und dann benutzen Sie die Pfeiltasten um die Optionen zu wählen. Drücken Sie **ENT** um diese Option an (+) oder aus (-) zu schalten.

Selektive Suche

MMVI benutzt einen *Selektiven Suchalgorithmus*, außer in den Problemlösungsstufen, wo er immer einen *Brute-Force-Algorithmus* ausführt. Der *Selektive Suchalgorithmus* läßt den Computer Kombinationen erkennen, die zu berechnen unter anderen Umständen viel länger dauern würde. Wenn Sie diese Option ausschalten indem Sie [-SEL] wählen, wechselt das Programm zum starken Brute-Force-Algorithmus, der das Risiko auf ein gelegentliches Versehen minimiert.

Einfache Funktion

Schalten Sie die einfache Funktion durch anzeigen von [+EASY] ein und halten Sie den Computer vom Rechnen während Ihrer Zeit ab. Dies schwächt tatsächlich alle Spielstufen ohne die Zeit Kontrolle des Computers zu betreffen. Normalerweise, wie in Abschnitt 2.8, beschrieben, rechnet der Computer während Ihrer Zeit und nutzt diese und plant seine Strategien, während Sie Ihren nächsten Zug überlegen. Dies erklärt warum Ihr Computer ein solch starker Gegner ist! Wenn Sie die einfache Funktion benutzen, sind alle Stufen schwächer und Sie haben tatsächlich mehr Stufen, aus denen Sie wählen können.

Zufallsfunktion

Das Eingeben der Zufallsfunktion durch wählen von [+rand] zwingt den Computer, zwischen Zügen die fast gleich in Ihrer Beurteilung sind, zufällig auszuwählen. Diese Option gibt Ihrem Spiel eine größere Abwechslung.

Eröffnungsbibliothek ein/aus

Wenn Sie die Eröffnungsbibliothek schließen, indem Sie [-book] wählen, wird der Computer eher gezwungen seine Züge vom Anfang der Partie zu berechnen als Bibliotheks-Züge zu verwenden. Für mehr Details über Bibliotheks-Eröffnungen siehe Abschnitt 2.7.

Anmerkung: Wenn Sie die Eröffnungsbibliothek ausschalten, werden die verbliebenen Bibliotheks-Eröffnungen automatisch außerstande gesetzt.

Gesamte Eröffnungsbibliothek

Wenn Sie die gesamte Eröffnungsbibliothek öffnen durch [+b]:FL] gibt dies dem Computer die Freiheit irgendeinen Zug aus seinen Eröffnungen zu wählen, Sie werden so eine größere Vielfalt der Bibliothek-Varianten erleben.

Passive Eröffnungsbibliothek

Das Wählen von [+b]:Pa] zwingt den Computer passiv zu bleiben und geschlossenen Stellungen den Vorzug zu geben, wenn entschieden wird, welche Eröffnung gespielt wird.

Anmerkung: Wenn diese Option ausgesucht wurde, sind die Aktive- und die Turnier-Eröffnungsbibliothek außer Kraft gesetzt.

Aktive Eröffnungsbibliothek

Das Wählen von [+b]:at] zwingt den Computer der aktiven Variante und offenen Stellungen den Vorzug zu geben, wenn entschieden wird welche Eröffnung zu spielen ist.

Anmerkung: Wenn diese Option gewählt wurde sind die Passive- und die Turnier-Eröffnungsbibliothek außer Kraft gesetzt.

Turnier Eröffnungsbibliothek

Wenn Sie [+b]:tn] wählen, um die Turnier-Bibliothek zu öffnen, ist der Computer gezwungen, immer die bestmögliche Spiel-Variante in jeder Eröffnungsstellung zu wählen. Diese guten Spielergebnisse schränken den Computer in seinen Zugwahlen ein, da die vorhandenen Eröffnungs-Varianten limitiert sind.



SCHALTEN SIE DIE OPTIONEN DER ROTIERENDEN ANZEIGE EIN UND BEOBACHTEN SIE DEN COMPUTER BEIM RECHNEN!

- | | |
|-------------------------------|----------|
| 1. Zug der Hauptvariante | [+rd: 1] |
| 2. Zug der Hauptvariante | [+rd: 2] |
| 3. Zug der Hauptvariante | [+rd: 3] |
| 4. Zug der Hauptvariante | [+rd: 4] |
| Stellungsbewertung | [+rd: E] |
| Suchtiefe und Zuguntersuchung | [+rd: d] |
| Stellungen pro Sekunde | [+rd: n] |
| Zeit pro Zug | [-rd: t] |

6.3. Rotierende Anzeigenwahl

Normalerweise zeigt die LCD Anzeige für den Spieler, der am Zug ist die Zeit an. Wie auch immer, der Computer kann auch andere Informationen anzeigen, wie in Abschnitt 4 beschrieben (INFO-Funktion). Die Ausstattung der rotierenden Anzeige arbeitet Hand in Hand mit der INFO-Funktion und erlaubt Ihnen auszuwählen, welche der Anzeigen Sie sehen möchten und dann rotieren Ihre Auswahlen im 1 Sekunden Abstand wie gewünscht. Sie können einige oder alle Möglichkeiten der rotierenden Anzeige einschalten, wie Sie es wünschen.

Wenn Sie meinen, Anzeige wechselt zu schnell, drücken Sie **INFO** um die Anzeige zu stoppen. Das aufeinanderfolgende Drücken von **INFO** und der Pfeiltasten erlaubt Ihnen zwischen allen verschiedenen Anzeigen

manuell zu pendeln, wie in Abschnitt 4 beschrieben. Um die rotierende Anzeige wieder zu starten, drücken Sie **OPT** und dann **CL**. In jedem Fall wird der Computer beginnen, seinen nächsten Zug zu berechnen, die Anzeige beginnt automatisch wieder zu rotieren.
WICHTIG: Die Ausstattung der rotierenden Anzeige ist nur aktiviert, wenn der Computer rechnet.

Um die rotierende Anzeige einzugeben, drücken Sie zuerst dreimal **OPT** um diese Gruppe der Optionen zu wählen. Dann benutzen Sie die Pfeiltasten um die Optionen zu wählen, die rotieren soll. Drücken Sie **ENT** um die Optionen an(+) oder auszuschalten (-).

7. TECHNISCHE DETAILS (EIGENSCHAFTEN)

7.1 Pflege und Wartung

Ihr Computer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie nicht grob behandeln sollten und vor extremen

Temperaturen oder Feuchtigkeit schützen sollten. Benutzen Sie ein sauberes, weiches Tuch für die Pflege des Geräts und verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel, da diese Beschädigungen hervorrufen können.

7.2 Technische Ausstattung

Zum Gebrauch mit den Mephisto Exklusive Schachbrettern

Uhr-Frequenz: 20 MHz

Tasten: 16 (auf dem M M V I-Modul)

LCD: 48 Segmente (der 6. Generation im LCD-Modul)

Ton: 20 mm Piezoelektrischer Summer

Netzadapter; (steht zur Wahl frei): HGN 5009 9V

Gleichstrom bei 300 mA —→—

Größe: 194 x 96 x 25,4 mm (pro Modul)

Gewicht: 0,5 kg [inklusive LCD-Modul]

Der Hersteller behält sich das Recht auf technische Änderungen vor, ohne diese besonders anzuzeigen.

FEHLERSUCHE

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	ABHILFE
1. Der Computer funktioniert nicht, macht unregelmäßige Züge oder hört während einer Partie auf.	<ul style="list-style-type: none"> Falscher Adaptertyp, falsche Voltzahl oder defekter Adapter Statische Entladung oder Stromspitzen haben den Computer verschossen. 	<p>Sprechen Sie mit Ihrem Händler. Benutzen Sie nur die empfohlenen Hauptadapter.</p> <p>Schalten Sie ihn für 10 Sekunden oder länger aus und schalten ihn wieder ein.</p>
2. Die LCD-Anzeige ist schwach zu lesen	<ul style="list-style-type: none"> Falscher Adaptertyp, falsche Voltzahl oder defekter Adapter 	<p>Sprechen Sie mit Ihrem Händler. Benutzen Sie nur die empfohlenen Hauptadapter.</p>
3. Der Computer nimmt einen Zug nicht an	<ul style="list-style-type: none"> Automatische Antwort ist abgeschaltet Sie sind vielleicht auf einer Stelle, wo der Computer lange zur Berechnung braucht (z.B. Analyse- oder Problemlösungszyklen) 	<p>Der Computer liefert nur automatische Antworten auf Ihre Züge wenn die automatische Antwort eingeschaltet ist (siehe Abschnitt 5.1).</p> <p>Sie können den "Denkprozess" des Computers unterbrechen und ihn zum Zug zwingen durch drücken von ENT.</p>
4. Der Computer will Ihren Zug nicht akzeptieren	<ul style="list-style-type: none"> Sind Sie an der Reihe? Ist Ihr König im Schach? Wird Ihr nächster Zug Ihren König in Schach bringen? Versuchen Sie zunächst zu rechnen! Der Computer "denkt" die Fehlbewegungen binnen in der Anzeige 	<p>Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schachregeln vertraut sind. Bittebeking (siehe Abschnitt 5.1).</p> <p>Sie können den "Denkprozess" des Computers unterbrechen und ihn zum Zug zwingen durch drücken von ENT.</p>
5. Ein Leuchtampchen leuchtet an und der Computer reagiert nicht	<ul style="list-style-type: none"> Das Leuchtampchen könnte anzeigen, daß eine Figur nicht in der Mitte eines Feldes steht. Die Stellungen der Schachfiguren passen nicht mit seinem "Gedächtnis" überein (z. B. die vor kurzen gezogenen Züge), sofern ungesichert, sind verloren gegangen während eines unentschiedenen Stromausfalls. 	<p>Setzen Sie die Figuren, die außerhalb der Mitte stehen, wieder in die Mitte und lassen Sie sie wegschicken mit Ihrem Spielbot.</p> <p>Überprüfen Sie die Brettstellung wie in Abschnitt 5.1 beschrieben.</p>
6. Das Leuchtampchen im Feld leuchtet an, auch wenn Sie die Computerfigur gezogen haben.	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben den letzten Computerzug nicht korrekt eingetippt. 	<p>Nehmen Sie die Figur wieder hoch und der Computer wird das korrekte Feld berechnen. Setzen Sie die Figur an angezeigtem Feld ab. Überprüfen Sie im Anzeigenfenster den korrekten Zug.</p>
7. Der Computer scheint unzulässige oder unahnungsvolle Züge zu machen	<ul style="list-style-type: none"> Der Computer hat einen besonderen Zug gemacht wie: Ein passen, Rochade oder Bauernumwandlung bzw. Untertürwandlung Der Computer kann auf einer der Leuchtampchen eingestellt sein, wo er absichtlich solche Fehler macht oder in einer der niedrigsten Trainingsstufen wo er sehr schnell zieht und schwächer als normal spielt da seine Suchtiefe kleiner ist. Die Brettstellung ist nicht korrekt (Figuren wurden versetzt). 	<p>Sehen Sie die Schachregeln durch. Überprüfen Sie die Brettstellung wie in Abschnitt 5.1 beschrieben.</p> <p>Überprüfen Sie L&E um zu prüfen, welche Spektre gerade eingestellt ist (siehe Abschnitt 3).</p> <p>Kontrollieren Sie die Brettstellung wie in Abschnitt 5.1. beschrieben.</p>
8. Ein Leuchtampchen auf Ihrem Teil-L&E-Schachbrett ist aus	<ul style="list-style-type: none"> Defektes Teil oder (defektes) Kontakt 	<p>Konsultieren Sie Ihren Vertragshändler.</p>
9. Der Computer arbeitet nicht mit dem Adapter.	<ul style="list-style-type: none"> Falscher Adaptertyp, falsche Voltzahl oder defekter Adapter 	<p>Sprechen Sie mit Ihrem Händler. Benutzen Sie nur die empfohlenen Hauptadapter.</p>