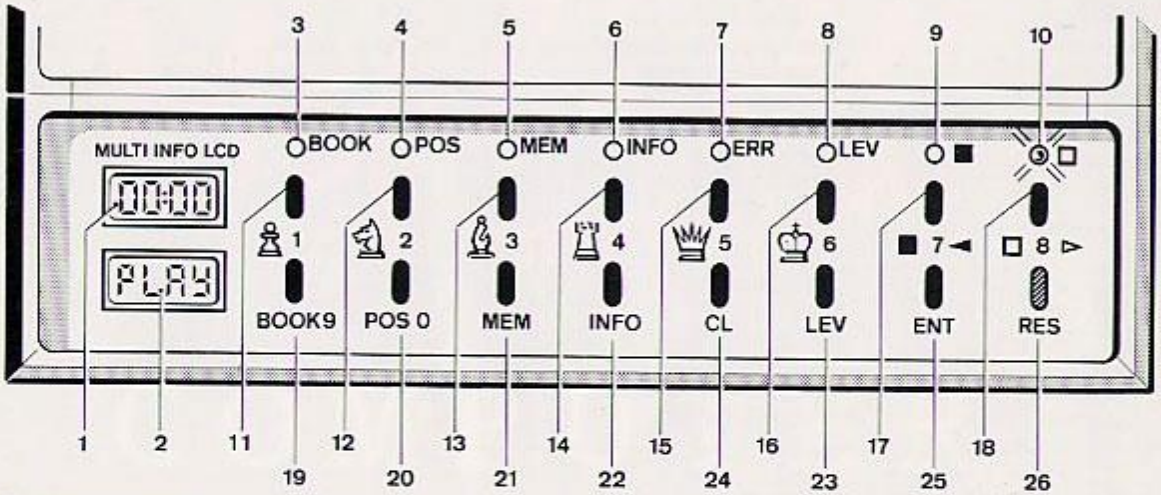
HG

Mephisto®

monte carlo

COMPUTER

Display 1 u. 2, Tasten und Kontroll-LEDs



Übersichtstabelle

Taste / Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8
Tasten-Symbole / Zuordnung	♙	♘	♗	♖	♕	♔	Rückwärts 'blättern' ■ ◀	Vorwärts 'blättern' □ ▷
Anzeige im Display	b	S	L	t	d	K	– Schwarze Steine	Weiße Steine

Anzeigen und Tasten

1. LCD-Anzeige 1
2. LCD-Anzeige 2

3. LED BOOK
4. LED POSITIONS-Modus
5. LED MEMORY-Modus
6. LED INFORMATIONS-Modus
7. LED ERROR-Meldung
8. LED LEVEL-Modus / Schach und Mattanzeige
9. LED Farbanzeige Schwarz
10. LED FArbanzeige Weiß

11. Taste '1' / Bauer / INFO-Stellungsbewertung
12. Taste '2' / Springer / INFO-Zugberechnung
13. Taste '3' / Läufer / INFO-Zugzähler
14. Taste '4' / Turm / INFO-Zugzeit
15. Taste '5' / Dame / INFO-Count-Down-Zeit
16. Taste '6' / König / INFO-Gesamtzeit

17. Taste '7' / Rückwartsblättern / Schwarz
18. Taste '8' / Vorwärtsblättern / Weiß

19. Taste '9' / BOOK
20. Taste '0' / POSITIONS-Modus
21. Taste 'MEM' / MEMORY-Modus
22. Taste 'INFO' / INFO-Modus
23. Taste 'LEV' / LEVEL-Modus
24. Taste 'CL' / Rückschaltung zu PLAY
25. Taste 'ENT' / Eingabe
26. Taste 'RES' / Neues Spiel

TECHNISCHE DATEN

Microprozessor:	65CO2
Programmspeicher (ROM):	32 KByte
Rechenspeicher (RAM):	8 KByte
Programm:	Mischung aus Shannon-A- und Shannon-B-Strategie
Spielstufen:	8 Blitzstufen 8 Turnierstufen 8 Normalstufen 8 Rechentiefe-Stufen 8 Problemstufen
Schachuhr:	4 Zeiten Count-Down-Modus
Anzeige:	2-4-stellige LCDs
Einblick in den Rechenvorgang:	Hauptvariante, Stellungsbewertung, Rechentiefe, Zugzähler
Zugzurücknahme:	max. 255 Halbzüge

Bedienungsanleitung

Mephisto®

monte carlo

INHALTSVERZEICHNIS:

1. ALLGEMEINES – Einleitung
- 1.1. Das Bedienungssystem 3
- 1.2. Die Programmausstattung 4
- 1.3. Inbetriebnahme 4
- 1.4. Einstellen der Spielstärke 5
- 1.4.1. Normal-Spielstufen 5
- 1.4.2. Blitzschach 6
- 1.4.3. Turnierstufen 6
- 1.4.4. Rechentiefe-Stufen 6

2. PARTIEVERLAUF
- 2.1. Ausführen der Züge 7
- 2.2. Neue Partie 9
- 2.3. Brett drehen 9
- 2.4. Speichern einer Partie 9

3. INFORMATIONSABRUF
- 3.1. Rechentiefe, Stellungsbewertung 10
- 3.2. Variantenberechnung 10
- 3.3. Zugzähler, Spielphasen 10
- 3.4. Vierzeiten-Schachuhr 11
- 3.5. Zugvorschläge, Hauptvariante 11

4. STELLUNGSKONTROLLE, – VERÄNDERUNG und – EINGABE
- 4.1. Rechenvorgang unterbrechen 12
- 4.2. Rücknahme von Zügen 12
- 4.3. Eingabe von Zugfolgen 12
- 4.4. Nachspielen einer Partie 13
- 4.5. Spielstandkontrolle 13
- 4.6. Stellungsveränderung 13
- 4.7. Stellungseingaben 14

5. SONDERFUNKTIONEN
- 5.1. Problemschach-Mattsuche 15
- 5.2. Kontrollton ausschalten 15
- 5.3. Programmierbare Eröffnungsbibliothek 16

6. FEHLER und URSACHEN 19

7. STICHWORTVERZEICHNIS 20

1. ALLGEMEINES

MEPHISTO MONTE CARLO ist ein vielseitiger und trotzdem sehr einfach zu benutzender Schachcomputer. Mit seinem modernen Magnet-Sensorbrett registriert er Ihre Züge und die gesamte Schachstellung **automatisch.** Die Schachfiguren müssen lediglich vom Ausgangsfeld abgehoben und auf das Zielfeld gestellt werden.

Jedes der 64 Felder ist mit einer Leuchtdiode (LED) ausgestattet. MEPHISTO zeigt Ihnen seinen Zug jeweils durch zwei blinkende Feld-LED's und im Display mit den Feld-Koordinaten an. Außerdem ist das Gerät mit 16 Mehrfunktionstasten und 8 zusätzlichen Kontroll-LED's ausgestattet. Die LED's befinden sich direkt über den beiden Tastenreihen.

Hinweis: Die Mehrfunktionstasten werden in den Erklärungen aus Gründen der Übersichtlichkeit nur mit der Kurzbezeichnung bzw. der zugeordneten Ziffer benannt, wie z. B. als Taste 'LEV' oder Taste '6'.

Bei aufgeschlagenem Ausklapp sind die Symbole und Beschriftungen der Mehrfunktionstasten und Kontroll-LED's für die Bedienungsanleitung von jeder Seite aus ersichtlich.

1.1. Das Bedienungssystem

Das Bedienungssystem basiert auf einem einfachen, logischen Prinzip. Es gibt verschiedene Funktionsgruppen, wovon jede einem speziellen Modus zugeordnet ist:

1. PLAY – Der PLAY-Modus ist der normale Spielzustand, bei dem der Spieler am Zug ist (Bereitschaftsphase).

2. LEV – Im LEVEL-Modus wird die Spielstärke festgelegt. Insgesamt sind vier Spielarten mit je acht Spielstufen möglich. Nach Betätigen der Taste 'RES' ist der Schachcomputer immer auf Spielstufe C2 (Rechenzeit ca. 10 Sekunden) eingestellt. Außerdem erfolgt die Einstellung der Funktion Problemschach, Matt in ein bis acht Zügen und das Abschalten des Kontrolltons im LEVEL-Modus.

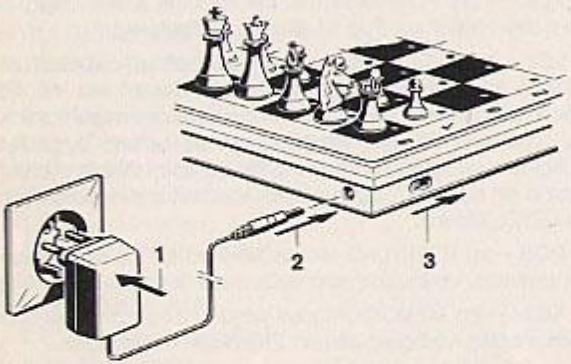
3. POS – Im POSITIONS-Modus können Sie die Brettstellung kontrollieren, verändern, oder auch neue Stellungen eingeben.

4. MEM – Im MEMORY-Modus werden Züge zurückgenommen, Partien nachgespielt und Zugfolgen eingegeben.

5. INFO – Dieser Modus gibt Ihnen die Möglichkeit, zu jeder Zeit in MEPHISTOs Rechenvorgänge Einblick zu nehmen und Informationen abzurufen.

Jeder Modus wird durch eine Kontroll-LED über der Tastatur angezeigt. Wenn der Computer in Betrieb ist, leuchtet immer eines dieser LED's, so daß Sie jederzeit wissen, in welchem Modus Sie sich befinden.
Auch wenn das im Augenblick etwas theoretisch klingt, Sie werden es später bestimmt zu schätzen wissen.

MEPHISTO einschalten



1 Netzadapter
2 Rundstecker
3 Schiebeschalter

Die Grundstellung

Wichtig!

Weiße Dame – weißes Feld
Schwarze Dame – schwarzes Feld

1.2. Die Programmausstattung

Hier ein kurzer Überblick über die reichhaltige Programmausstattung des MEPHISTO MONTE CARLO:
Selbstverständlich kennt MEPHISTO die Schachregeln und macht keine unzulässigen Züge. Er hat eine große Eröffnungsbibliothek, bei der Sie einzelne Varianten selber wählen können. Während des Spiels speichert er grundsätzlich die gesamte Partie, so daß Sie beliebig viele (bis zu 225) Halbzüge zurücknehmen und auch die volle Partie nachspielen können.

Er gewährt Ihnen einen Einblick in seinen Rechenvorgang und zeigt auf Wunsch die augenblickliche Suchtiefe an. Er macht Zugvorschläge und überwacht Partien zwischen zwei Schachpartnern (Schiedsrichter-Funktion). Schließlich können Sie beliebige Stellungen einprogrammieren und sie durch den Computer analysieren lassen.

1.3. Inbetriebnahme – Stromversorgung

Ihr MEPHISTO kann sowohl mit Batterien wie auch über einen Netzadapter, HGN 5001 oder HGN 5004 A betrieben werden. Natürlich ist letzteres kostensparend, wenn aber keine Steckdose in der Nähe ist, brauchen Sie dennoch nicht auf das Spiel mit Ihrem elektronischen Schachpartner zu verzichten.

Wenn Sie netzunabhängig spielen, setzen Sie bitte vier handelsübliche Mignon-Zellen in das Batteriefach auf der Rückseite des Gerätes ein. Verwenden Sie nach Möglichkeit Alkali-Batterien, die eine lange Betriebszeit garantieren.

Bei Netzbetrieb stecken Sie zunächst den Netzadapter in die Steckdose und dann den kleinen Rundstecker an der Rückseite des Gerätes links ein.

Schieben Sie jetzt erst den Schiebeschalter in Stellung EIN. Die nebenstehende Abbildung zeigt Ihnen die empfohlene Vorgehensweise auch noch einmal auf.

1.4. Einstellen der Spielstärke – Taste 'LEV' + Spielfeld anwählen + 'ENT'

● **Vorbereitung auf das Spiel**

Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf und drücken Sie die Taste 'RES'. Eine Tonfolge bestätigt MEPHISTOs Spielbereitschaft.

Nach Drücken der Taste 'RES' ist ihr Gerät automatisch auf Spielstufe C2 eingestellt (ca. 10 Sekunden Antwortzeit). Insgesamt können 31 weitere Möglichkeiten eingestellt werden.

1.4.1. 'Normal'-Spielstufen – Feld C1 bis C8

Mit einer dieser acht Spielstufen legen Sie MEPHISTOs durchschnittliche Antwortzeit pro Halbzug fest.

Die Einstellung wird nach Drücken der 'LEV'-Taste (LEVEL-Modus) durch Setzen eines Steins, auf das der Spielstufe zugeordnete Schachfeld, durchgeführt. Ist dieses Feld jedoch bereits besetzt, brauchen Sie nur den Stein kurz anheben und wieder absetzen (z. B. Feld C1).

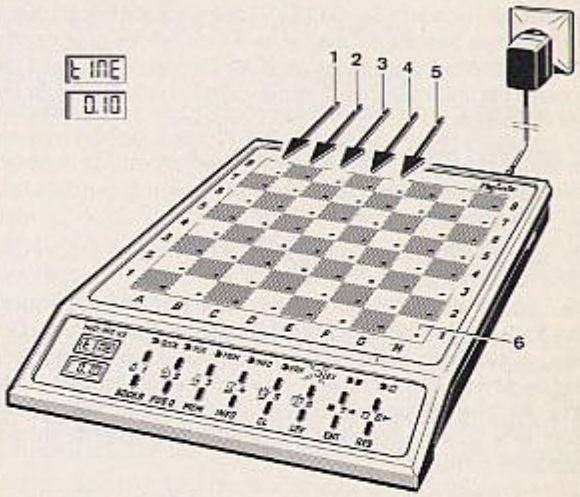
Mit dem Setzen des Steins leuchtet die Feld-LED, im Display 1 steht tIME und Display 2 wechselt auf die eingestellte Antwortzeit.

Der Vorgang wird durch Drücken der Taste 'ENT' abgeschlossen. Ein Piepton bestätigt die Übertragung in MEPHISTOs Speicher und im Display 2 erscheint PLAY. Stellen Sie nun den zur Eingabe beutzten Stein, sofern erforderlich (blinkende Feld-LED), wieder auf das ursprüngliche Feld zurück. MEPHISTO ist hiermit in der eingestellten Spielstufe spielbereit.

Durchschnittliche Antwortzeiten pro Zug:

C1 = ca. 3 Sekunden	C5 = ca. 2 Minuten
C2 = ca. 10 Sekunden	C6 = ca. 3 Minuten
C3 = ca. 30 Sekunden	C7 = ca. 6 Minuten
C4 = ca. 1 Minute	C8 = ca. unbegrenzt (Abbruch der Rechenphase – Tasten 'ENT')

Einstellungen im LEVEL-Modus



Spielarten:

1 Blitzschach	A1 bis A8	
2 Turnierschach	B1 bis B8	
3 Spielstufe	C1 bis C8	
4 Fix-Rechentiefe	D1 bis D8	

Sonderfunktionen:

5 Problemschach E1 bis E8 Matt in 1 bis 8

6 Tongenerator Feld H1 EIN/AUS

Einstellung: Im PLAY-Modus Taste 'LEV' drücken.

- **Stein abheben** und auf ein zur Eingabe bestimmtes schachfeld setzen – Die zugehörige Feld-LED leuchtet.
- **Bei bereits besetztem Eingabefeld** Stein nur anheben und sofort wieder absetzen – Die Feld-LED leuchtet.
- **Taste 'ENT' drücken** – Übernahme ins Programm.
- MEPHISTO ist wieder im PLAY-Modus.
- Blinken nun zwei Feld-LEDs, erinnert MEPHISTO Sie an das Zurückstellen der zur Eingabe benutzten Schachfigur.

1.4.2. Blitzschach – Feld A1 bis A8

Wenn Sie gegen Ihren Computer Blitzschach spielen wollen, können Sie, nachdem Sie die 'LEV'-Taste gedrückt haben, durch Setzen eines Steines auf die Felder A1 bis A8 die gewünschte Blitzschach-Vorgabezeit einstellen. Im Display 1 erscheint die Anzeige blit und im Display 2 ist die vorbestimmte Gesamtspielzeit ersichtlich.

Je nach Feld gelten folgende Zeiten:

A1 = 1 Minute	A5 = 20 Minuten
A2 = 5 Minuten	A6 = 30 Minuten
A3 = 10 Minuten	A7 = 45 Minuten
A4 = 15 Minuten	A8 = 60 Minuten

Die Eingabe wird durch Drücken der Taste 'ENT' abgeschlossen. Das Spiel beginnt mit dem Setzen des ersten Steins. Beide Displays sind in den Schachuhr-Count-Down-Modus geschaltet und zeigen die für das Spiel noch verbleibende Restzeit. Sollte eine der beiden Parteien die Zeit überschreiten, werden Sie durch eine Tonfolge und die Anzeige tiME im Display darauf aufmerksam gemacht.

1.4.3. Turnierstufen – Feld B1 bis B8

Ihr MEPHISTO MONTE CARLO besitzt acht fest einprogrammierte Turnierspielmöglichkeiten, die Sie, nachdem Sie die Taste 'LEV' gedrückt haben, durch Anheben oder Setzen eines Steins auf die Schachfelder B1 bis B8 anwählen.

Im Display 1 erscheint bei z. B. aktiviertem Feld B5 die Anzeige tn.40 und im Display 2 die Zeitvorgabe.

Durch Anwählen der Felder B1 bis B8 ergeben sich folgende Turnierspielmöglichkeiten.

Einstellung	Display 1	Display 2
B1 = 40 Züge in 1 1/2 Stunden	tn.40	1.30
B2 = 35 Züge in 1 3/4 Stunden	tn.35	1.45
B3 = 40 Züge in 1 3/4 Stunden	tn.40	1.45
B4 = 35 Züge in 1 1/2 Stunden	tn.35	1.30
B5 = 40 Züge in 2 Stunden	tn.40	2.00
B6 = 45 Züge in 2 1/2 Stunden	tn.45	2.30
B7 = 50 Züge in 2 Stunden	tn.50	2.00
B8 = 40 Züge in 3 Stunden	tn.40	3.00

Die Eingabe wird durch Drücken der Taste 'ENT' abgeschlossen. Die Zeitanzeige im Display wird automatisch auf die Gesamtzeit in Stunden: Minuten umgestellt.

Erreicht eine Partei **nicht** die vorgegebene Anzahl von Zügen innerhalb der festgesetzten Zeit, meldet sich der Computer mit einer Tonfolge und im Display erscheint die Anzeige tiME. Wenn Sie die Partei dennoch fortsetzen wollen, spielen Sie einfach weiter.

1.4.4. Festeinstellung der Rechentiefe – Feld D1 bis D8

Mit diesen Spielstufen legen Sie fest, nach welcher Rechentiefe MEPHISTO seine Zugberechnung abbrechen soll.

Nach Drücken der Taste 'LEV' können Sie durch Setzen eines Steins auf die Felder D1 bis D8 die gewünschte Rechentiefe pro Zug festlegen. Die Feld-LED des besetzten Feldes leuchtet bis durch Drücken der Taste 'ENT' die Eingabe abgeschlossen ist. Die Einstellung wird im Display 1 mit PLY und im Display 2 entsprechend der gewählten Rechentiefe angezeigt.

Fix-Rechentiefe pro Computerzug:

D1 = 1 Halbzug	D5 = 5 Halbzüge
D2 = 2 Halbzüge	D6 = 5 Halbzüge
D3 = 3 Halbzüge	D7 = 7 Halbzüge
D4 = 4 Halbzüge	D8 = 8 Halbzüge

2. PARTIEVERLAUF

2.1. Ausführen der Züge

Nachdem Sie die Schachfiguren in Grundstellung aufgebaut und das Gerät eingeschaltet haben, drücken sie zunächst die Taste 'RES'.

Das Schachprogramm ist damit für Ihre erste Partie automatisch auf Spielstufe C2 eingestellt (Computer-Rechenzeit ca. 10 Sekunden).

Nicht korrekt aufgestellte Steine werden durch blinkende Feld-LEDs von MEPHISTO beanstandet. Stellen Sie diese bitte in die Mitte des zugehörigen Schachfeldes.

Einer Schachpartie mit Ihrem elektronischen Schachpartner steht nun nichts mehr im Wege. Ihr MEPHISTO MONTE CARLO ist so konzipiert, daß Sie außer dem Einschalten des Gerätes und dem Setzen Ihrer und MEPHISTOs Steine keine weiteren Bedienungsfunktionen ausführen müssen. Wichtig ist lediglich, daß die Steine vom Ausgangs- auf das Zielfeld **gehoben** und **nicht geschoben** werden.

Im nachfolgenden Abschnitt erfahren Sie zunächst einmal die wichtigsten Bedienschritte, die für eine Partie notwendig sind. Sämtliche weiteren Möglichkeiten sind ab Kapitel 3 ausführlich beschrieben.

MEPHISTO spielt meist seine ersten Züge aus einer im Programm gespeicherten Bibliothek. Unabhängig von der Spielstufe antwortet MEPHISTO dann direkt, solange sich Ihre Eröffnungszüge in dieser Bibliothek befinden.

Das Eröffnungsprogramm erkennt auch Zugumstellungen. Es kann also vorkommen, daß MEPHISTO eine gespeicherte Variante verläßt, einen oder mehrere Halbzüge berechnet und dann wieder mit einer gespeicherten Variante fortfährt.

MEPHISTO gibt seinen Zug immer mit einem Piepton bekannt. Der für MEPHISTO durchzuführende Zug wird durch blinkende LEDs im Ausgangs- und im Zielfeld angezeigt. Im Display erscheinen die zugehörigen Feld-Koordinaten.

Welche Partei gerade am Zug ist, sehen Sie deutlich am Verhalten der Farb-LEDs:
Bereitschaftsphase
Spieler am Zug: **Farb-LED 'Weiß' leuchtet**
Rechenphase
Computerzug: **Farb-LED 'Schwarz' blinkt**

Partiebeginn: Heben Sie den weißen Stein, den Sie ziehen wollen vom Feld ab (z. B. D2). Die LED dieses Feldes blinkt nun, bis der Stein auf das Zielfeld gestellt wird (z. B. D3). Damit ist Ihre erster Halbzug durchgeführt und die **Bereitschaftsphase** beendet.

MEPHISTO schaltet in die **Rechenphase** um. Während er seinen Gegenzug errechnet, erscheint im Display die Zeitanzeige in Minuten: Sekunden.

Sobald der Computer seinen Gegenzug gefunden hat, ertönt ein Piepton und die beiden zugehörigen Feld-LEDs blinken.

Zur zusätzlichen Kontrolle erscheint MEPHISTOs Zug auch noch im Display (z. B. E7E6). Auch hier gilt: Betreffenden Stein **anheben** und auf das Zielfeld stellen – jedoch nicht **schieben**.

Mit dem Setzen erfolgt der Wechsel zur Bereitschaftsphase und Sie sind wieder selbst am Zug. Welche Partei gerade zugberechtigt ist, zeigt eine der beiden Farb-LEDs (■/□) an.

Regelwidrige Züge: Bei einem regelwidrigen Zug leuchtet sofort die rote 'ERR' LED, begleitet von einem Warnton. Der Schaden ist bei einer Regelwidrigkeit mit dem Zurückstellen des Steins behoben.

Ein für MEPHISTO falsch gesetzter Stein muß hingegen nur auf das vorbestimmte Zielfeld gesetzt werden. Sie können dann die Partie mit erlaubten Zügen fortsetzen.

Hinweis: Falls MEPHISTO einen Zug beanstandet, ohne daß Sie sofort den Grund dafür erkennen, schauen Sie sich die Stellung genauer an. Vielleicht steht Ihr König im Schach, oder er wird durch den beabsichtigten Zug dem Angriff einer gegnerischen Figur ausgesetzt. Solche Züge sind nicht erlaubt und werden vom Computer zurückgewiesen. Vielleicht haben Sie auch eine Figur versehentlich verschoben, so daß Sie auf dem falschen Feld steht. In solchen Fällen sollten Sie kontrollieren ob eine der Feld-LEDs blinkt. Stellen Sie die verschobene Figur mittig auf das zugehörige Feld und spielen Sie weiter.

Schlagzüge: Beim Schlagen muß immer zuerst der **geschlagene** Stein vom Brett genommen werden, bevor der **ziehende** Stein auf das geräumte Zielfeld gestellt wird.

Rochade: Wichtig ist hierbei, daß zunächst der **Königszug** und dann erst der **Turmzug** ausgeführt wird. Mit dem Setzen des Königs zeigen zwei blinkende Feld-LEDs den noch notwendigen Turmzug an.

En-passant-Schlagen: Hier führen Sie zunächst Ihren Bauernzug aus, wonach das Feld-LED des zu entfernenden Bauern aufleuchtet und Sie diesen vom Feld nehmen können.
MEPHISTO zeigt seinen En-passant-Zug durch entsprechend blinkende Feld-LEDs an.

Schachgebote: Bei einem Schachgebot des Computers blinkt die Kontroll-LED 'LEV' rot. Bei Schachmatt blinkt diese LED ebenfalls und im Display steht MAtt. MEPHISTO gibt das Schachmatt mit einer Tonfolge bekannt.

Bauernumwandlung, Promotion: Wenn Sie einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe gebracht haben, erscheint die Anzeige Pr ? und die LEDs über den Figurentasten 2 bis 5 blinken rot. Wählen Sie die Figur aus, in die Sie den Bauern umwandeln wollen und geben Sie dies durch Drücken der entsprechenden Figurentaste ein. Von nun an weiß MEPHISTO in welche Figur der Bauer umgewandelt wurde.

Hat der Computer einen Bauern auf die Grundreihe gebracht, teilt er Ihnen im Display mit, in welche Figur er seinen Bauern umgewandelt haben möchte. Die Bedeutung des im Display gezeigten Figurensymbols ist im Ausklapp des Umschlages ersichtlich. Mit dem Entfernen des Bauern und Setzen der von MEPHISTO gewünschten Figur ist der Vorgang beendet und Sie sind am Zug.

Zug-Zurücknahme: Während der Bereitschaftsphase können Sie bereits gespielte Züge 'zurückblättern', in dem Sie die Taste '7' drücken. Auf geschlagene Steine, die wieder eingesetzt werden müssen, macht Sie MEPHISTO durch Blinken der Feld-LED jenes Feldes, auf der die geschlagene Figur stand, aufmerksam. Zusätzlich wird im Display zum zurückgenommenen Zug, die Farbe, Figurenart und das Feld dieser Figur angezeigt (z. B. -S.E5 für einen schwarzen Springer auf E5). Nach Einsetzen der Figur erlischt diese Anzeige wieder.

Eröffnungswahl: Solange MEPHISTO seine Eröffnungszüge aus der Bibliothek spielt, können diese durch Betätigen der Taste '8' gegen andere im Eröffnungsspeicher vorhandene Züge ausgetauscht werden. Wird nach Drücken der Taste '8' wieder der gleiche Zug angezeigt, hat MEPHISTO für diese Variante keinen Alternativzug gespeichert. Führen Sie immer den zuletzt angezeigten Zug aus.

2.2. Neue Partie – Taste 'RES'

Nach Abschluß einer Partie, oder wenn Sie vorzeitig eine neue Partie beginnen wollen, drücken Sie die rechts außen befindliche Taste 'RES'.

Die Spielstärke ist damit automatisch auf Spielstufe C2 eingestellt und die vorangegangene Partie aus dem Speicher gelöscht. Sie haben jetzt alle notwendigen Informationen um Schachpartien gegen Ihren neuen elektronischen Schachpartner durchführen zu können. Die vielfachen Möglichkeiten, die Ihnen dieser Schachcomputer außerdem noch bietet, zeigen die nachfolgenden Kapitel auf.

2.3. Brett drehen – Taste 'RES' + 'ENT'

Wenn Sie nach Drücken der 'RES'-Taste 'ENT' drücken, damit MEPHISTO den ersten Zug macht, geht der Computer automatisch davon aus, daß Sie mit den schwarzen Figuren gegen ihn spielen wollen und er dreht das interne Brett. Die weißen Figuren stehen oben, die schwarzen unten. Der erste Zug wird dann für die weißen Figuren von oben nach unten angezeigt. Die neben dem Spielfeld aufgedruckten Bezeichnungen sind bei diesem Spiel natürlich nicht gültig.

2.4. Speichern einer unterbrochenen Partie – Taste 'MEM + Gerät ausschalten

Eine Schachpartie, die Sie lieber zu einem anderen Zeitpunkt zu Ende spielen wollen, können Sie mit MEPHISTO MONTE CARLO zwischenspeichern. Beim nächsten Einschalten des Gerätes wird die Schachstellung direkt abgerufen und die Partie kann an der gleichen Stelle wieder aufgenommen werden.

Speicherung: Drücken Sie nach dem letzten Computerzug die Taste 'MEM', bevor Sie mit dem EIN/AUS-Schalter das Gerät abschalten. Die Schachstellung ist jetzt gespeichert und wird sofort nach betätigen des Einschalter aktiviert.

Drücken Sie in diesem Fall nicht die Taste 'RES', da hiermit die Partie sofort gelöscht wäre.

Sollten Ihnen in der Zwischenzeit die Figuren verrutscht sein, und Sie können sich an die Brettposition nicht mehr genau erinnern, ist es durch eine Stellungskontrolle möglich, den aktuellen Spielstand zu kontrollieren.

Drücken Sie dazu die Taste 'POS', damit sind Sie im POSITIONS-Modus, wodurch Sie durch weitere Betätigung der Taste 'POS', die Positionen aller im Spiel befindlichen Steine im Diplay sowie durch Aufleuchten der Feld-LEDs, gemeldet bekommen. Sobald wieder die Anzeige POS_ erscheint, drücken Sie die Taste 'CL' und MEPHISTO ist wieder spielbereit.

3. INFORMATIONSABRUF

3.1. Rechentiefe und Stellungsbewertung – Taste 'INFO' + Taste '1', zurück mit 'CL'

MEPHISTO ist in der Lage die Tiefe seiner Berechnung in Halbzügen und die dazugehörige Stellungsbewertung anzuzeigen. Sie bringen ihn dazu, in dem Sie zunächst die Taste 'INFO' und dann die Taste '1' betätigen.

Generell erfolgt die Stellungsbewertung in Bauern-Einheiten. Ein negatives Vorzeichen (–) bedeutet, daß sich MEPHISTO im Nachteil sieht. Steht z. B. nach Drücken der Tasten 'INFO' und '1' in der unteren Anzeige –1.50, ist MEPHISTO mit 1,5 Bauern-Einheiten im Nachteil. Erscheint sogar –9.99 als Bewertung, können Sie die Partie als Sieger sofort abbrechen.

Bei einer Bewertung von 9.99 sollten Sie jedoch die totale Überlegenheit von MEPHISTOs Stellung akzeptieren und Ihrerseits aufgeben.

Im Display 1 können Sie gleichzeitig die Rechentiefe (z. B. LE. 4) ablesen; das bedeutet, daß MEPHISTO bisher vier Halbzüge tief gerechnet hat. Nach Ablesen dieser Informationen können Sie mit Drücken der Taste 'CL' wieder die Schachuhranzeige aufrufen. Eine Anzeige des zuletzt gezogenen Halbzuges erreichen Sie mit einer Betätigung der Taste 'INFO'. Sie können aber auch, wenn Sie am Zug sind, einfach Ihren Zug direkt ausführen. Eine Rückstellung der Anzeige ist nicht erforderlich.

Hinweis: Ein INFO-Abruf kann jederzeit, auch während der Rechenphase vorgenommen werden.

3.2. Anzeige der Variantenberechnung – Taste 'INFO' + Taste '2', zurück mit 'CL'

Sie können MEPHISTO zusehen, welchen Zug er gerade berechnet. Auch hier wird die Abfrage mit Drücken der Taste 'INFO' eingeleitet.

Danach betätigen Sie die Taste '2' und im Display 1 erscheint der Zug, den MEPHISTO gerade berechnet. Im Display 2 können sie ablesen, um die wievielte Variante es sich bei dem gerade berechneten Zug handelt. Die Abfrage kann mit Betätigen der Taste 'CL' beendet werden und Sie erhalten dann wieder die Schachuhranzeige.

Beispiel: Display 1 b1C3
Display 2 –26–

Die INFO-Anzeige wird bei der Ausgabe des Computerzuges, der Durchführung des Spielerzuges oder einer Betätigung der Taste 'CL' gegen andere Anzeigen gewechselt.

3.3. Zugzähler, Spielphasen – Taste 'INFO' + Taste '3', zurück mit 'CL'

Wenn Sie die Anzahl der bisher in einer Partie gespielten Züge wissen wollen, drücken Sie nach der 'INFO'-Taste die Taste '3'. Im Display 1 wird die Anzahl der Züge angezeigt (z. B. no. 8) und im Display 2 ist die jeweils aktuelle Spielphase ersichtlich.

Bedeutung der Spielphasen-Anzeige:

thEO = Eröffnungstheorie
(Computer spielt aus der Eröffnungsbibliothek)
OPEN = Eröffnungsphase
MIdG = Mittelspielphase
ENdG = Endspielphase

3.4. Vierzeiten-Schachuhr

- **Bedenkzeit des augenblicklichen Zuges** – Taste 'INFO' + Taste '4'

Falls es durch die eigestellte Stufe nicht automatisch geschieht, können Sie mit Betätigen der Tasten 'INFO' und '4' nachschauen, wie lange Sie bereits über den jeweiligen Zug nachgedacht haben, bzw. wie lange der Computer für seine Zugberechnung gebraucht hat.
Die Zeitanzeigen erfolgen in Minuten : Sekunden.

- **Count-Down-Anzeige** – Taste 'INFO' + Taste '5'

Beim Blitzschach ist diese Anzeigeart automatisch eingestellt. Während eines Turnierspiels (Spielstufen B1 bis B8) kann nach Drücken der Tasten 'INFO' und '5' die noch verbleibende Zeit bis zum Partieende in Minuten : Sekunden abgelesen werden. Bei den anderen Spielstufen ist die Anzeige nicht in Funktion und in den Displays erscheint ----. Die Abfrage kann mit Betätigung der Taste 'CL' beendet werden; eine Rückstellung der Anzeige ist jedoch nicht vorgeschrieben.

- **Gesamtbedenkzeit** – Taste 'INFO' + Taste '6'

Nach Drücken der Tasten 'INFO' und '6' zeigen die Displays die jeweils verbrauchte Gesamtzeit in Stunden : Minuten für beide Seiten an.

3.5. Zugvorschläge, Hauptvariante – Taste 'INFO' + Taste '8' oder '7'

Um zu erfahren, wie Ihr Schachcomputer den weiteren Spielverlauf vorausberechnet hat, braucht nur die Taste 'INFO' und danach die Taste '8' zum 'Weiterblättern' gedrückt werden. In den Displays erscheinen zunächst nach Drücken der Taste 'INFO', die ersten zwei Züge der Hauptvariante. Wollen Sie weitere Züge der Hauptvariante abrufen, blättern Sie durch Drücken der Taste '8' weiter. Um an den Anfang der Hauptvariante zurückzukommen, blättern Sie mit der Taste '7' Zug für Zug zurück. Wenn Sie am Zug sind, können Sie den im Display 2 aufgezeigten Halbzug der Hauptvariante als Zugvorschlag des Computers mit in Betracht ziehen.

Hinweis: Solange Sie sich im INFO-Modus (INFO-LED leuchtet) befinden, braucht die Taste 'INFO' nicht immer wieder neu gedrückt zu werden, d. h. wollen Sie z. B. nach der Stellungsbewertung wissen wieviel Züge insgesamt gespielt wurden, drücken Sie zuerst 'INFO', dann die Taste '1' und dann **sofort** die Taste '3'. Auch die Schachuhr und alle anderen Informationen können, solange Sie sich im INFO-Modus befinden, **direkt** abgefragt werden.

3. STELLUNGSKONTROLLE, – VERÄNDERUNG und – EINGABE

4.1. Rechenvorgang unterbrechen – Taste 'ENT'

Wenn Ihrer Meinung nach der Computer einmal zu lange rechnet, können Sie jederzeit mit Drücken der Taste 'ENT' die Rechenphase unterbrechen. Er wird dann sofort den besten bis dahin gefundenen Zug ausgeben.
Diese Möglichkeit ist besonders wichtig in der Analysestufe, in der der Computer zeitlich unbegrenzt rechnet.

4.2. Rücknahme von Zügen – Taste '7'

- **Rücknahme von Zügen 1**

Wenn Sie während einer Partie einen oder mehrere Züge zurückspielen wollen, können Sie das mit der Taste '7' innerhalb der Bereitschaftsphase durchführen. Befindet sich MEPHISTO noch in der Rechenphase, unterbrechen Sie diese mit der Taste 'ENT' und führen zuerst den angezeigten Zug aus. Für jede Zugzurücknahme ist eine Betätigung der Taste '7' erforderlich, bevor der Stein zurückgesetzt werden darf. Mit dem Setzen des Steins auf das jeweilige Ausgangsfeld erlöschen die beiden blinkenden Feld-LEDs.

- **Rücknahme von Zügen 2** (Mit Wiedervorspiel-Möglichkeit)

Hier betätigen Sie, wenn Sie am Zug sind, zunächst die Taste 'MEM'. Nach Drücken der Taste '7' blinken die Feld-LEDs des zuletzt durchgeführten Halbzuges und sie erlöschen, sobald der Stein auf das Ausgangsfeld zurückgesetzt ist. Die Zugkoordinaten erscheinen am Display mit 3 Punkten gekennzeichnet. Wollen Sie einen weiteren Zug zurücknehmen, drücken Sie nochmals die Taste '7' und wiederholen den oben beschriebenen Vorgang.

Mit der Taste '8' ist es jetzt möglich, auch wieder nach vorne zu spielen. Haben Sie eine Position erreicht, von der Sie weiter spielen möchten, drücken Sie die Taste 'CL'. An der leuchtenden Farb-LED erkennen Sie, ob weiß oder schwarz am Zug ist.

Wenn Sie sofort an den Partieanfang kommen wollen, betätigen Sie im MEMORY-Modus die Taste 'ENT'. Im Display erscheint StA und im Display 2 der erste Zug der Partie z.B. E.2.E.4.

4.3. Eingabe von Zugfolgen – Taste 'MEM'

Schalten Sie das Gerät mit der Taste 'MEM' in den MEMORY-Modus um.

MEPHISTO ist jetzt bereit, Züge und Zugfolgen zu übernehmen, die sie auf dem Brett ausführen.

Sind Sie nach Eingabe der Züge (z.B. einer bestimmten Eröffnungs-Variante) zu jeder Position gekommen, von der aus Sie die Partie fortsetzen wollen, drücken Sie die Taste 'CL' um in den PLAY-Modus umzuschalten. Wenn Sie nicht am Zug sind, drükken Sie die Taste 'ENT' und MEPHISTO beginnt sofort mit seiner Zugberechnung.

4.4. Nachspielen einer Partie – Taste 'MEM' + Taste 'ENT'

Sollten Sie am Ende einer Partie den Wunsch haben, diese noch einmal nachzuspielen, dann drücken Sie statt der Taste 'RES' die Tasten 'MEM' und 'ENT'. Mit Hilfe der Taste '8' können Sie jetzt von Beginn an Zug für Zug nach vorne spielen und, wann immer Sie wollen durch Drücken der Taste 'CL' von einer erreichten Position aus weiterspielen.

4.5. Spielstandskontrolle – Taste 'POS' + Figurentaste

Mit Betätigen der Taste 'POS' stellen Sie den Computer von der Bereitschaftsphase in den POSITIONS-Modus um. Das POS-LED leuchtet und im Display 1 erscheint die Anzeige POS . Drücken Sie jetzt zur Abfrage der Bauern und Figurenarten eine der Tasten '1' bis '6'. Die über der angewählten Taste befindliche Kontroll-LED leuchtet und im Display wird zunächst die Figurenart angezeigt, z. B. für den Springer S . Mit jeder weiteren Betätigung der Taste '2' werden zusätzlich die entsprechenden Koordinaten der weißen und schwarzen Springer im Display 2 angezeigt. Außerdem leuchtet die jeweilige Feld-LED des besetzten Feldes.

Die Abfrage beenden Sie mit Drücken der Taste 'CL'. MEPHISTO ist wieder im PLAY-Modus, d. h. in der Bereitschaftsphase spielbereit. Die Darstellungsmöglichkeiten eines 7-Segment-Displays sind nicht so vielfältig, das alle Figuren-Kurzzeichen in der üblichen Schriftform angezeigt werden können.

Nachfolgend sehen Sie die Zuordnung der LCD-Zeichen zu den entsprechenden Steinen:

K = König	d = Dame	t = Turm
L = Läufer	S = Springer	b = Bauer

Die schwarzen Steine werden durch ein vorgestelltes Minus-Zeichen (–) von den weißen unterschieden.

4.6. Stellungs-Veränderungen

- **Zusätzliche Figuren eingeben** – Taste 'POS' + Farbwahl + Figurentaste + Figur einsetzen, zurück mit 'CL'

MEPHISTO bietet die Möglichkeit, im POSITIONS-Modus (Taste 'POS') einen oder auch mehrere Steine zusätzlich ins Spiel zu bringen. Nach der Farbwahl-Taste '7' schwarz/Taste '8' weiß – drücken Sie die entsprechende Figurenart-Taste '1' bis '5'. Mit dem Setzen des Steins auf das Spielfeld registriert MEPHISTO die Position und er zeigt diese im Display 2 zur Kontrolle auch an. Schließen Sie nun den Vorgang, sofern sie keine weiteren Steine einsetzen wollen, mit Drücken der Taste 'CL' ab.

MEPHISTO berücksichtigt ab diesem Zeitpunkt den oder die zusätzlich ins Spiel gebrachten Steine. Die Schachregeln müssen dabei natürlich auch eingehalten werden.

Hinweis: Die Figurenarten können in beliebiger Reihenfolge eingegeben werden. Zwischen Figuren gleicher Art und Farbe ist es unnötig die Figuren – bzw. die Farbtaste zu drücken.

● **Figuren entfernen** – Taste 'POS' + Stein vom Brett entfernen, zurück mit 'CL'

Wenn Sie aus der augenblicklichen Brettstellung einen Stein entfernen wollen, müssen Sie zunächst die Taste 'POS' drücken.

Nehmen Sie nun den Stein einfach vom Brett. Nach Betätigen der Taste 'CL' können Sie die Partie fortsetzen. Der Stein ist auch aus der programminternen Brettstellung gelöscht.

4.7. Stellungseingaben

● **Brett freimachen** – Taste 'POS' + 'ENT' + 'ENT'

Für die Eingabe von Schachproblemen (z. B. Mattaufgaben) ist es vorteilhaft, zunächst das Brett abzuräumen. Drücken Sie zuerst die Taste 'POS' und danach die Taste 'ENT'. Im Display 2 erscheint die Anzeige CL ?.

Der Computer fragt ab, ob Sie wirklich das ganze Brett löschen wollen. Durch nochmaliges Drücken der Taste 'ENT' ist nun die programminterne Brettstellung gelöscht.

● **Stellung eingeben**

Hierzu müssen Sie dem Computer mitteilen, welche Figuren Sie aufstellen wollen. Wählen Sie zuerst die gewünschte Farbe und danach die entsprechende Figurenart über die Tastatur an. Durch das Setzen der Steine werden diese automatich registriert.

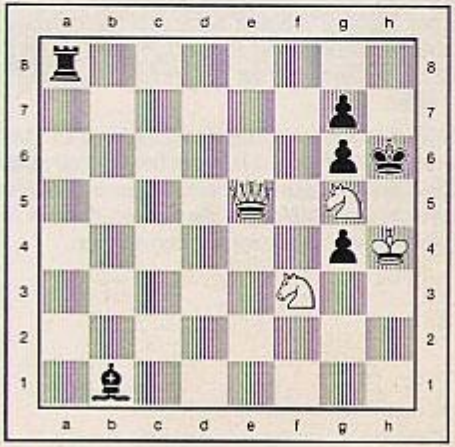
Nachdem Sie alle Figuren aufgestellt haben, beenden Sie, unter Berücksichtigung der Farbwahl, die Eingabe mit der Taste 'CL'. Achten sie bitte darauf, daß die Stellung die Sie eingeben, den Schachregeln entspricht.

● **Farbwahl** – Taste 'POS' + Taste '7' oder '8' + 'CL'

Bevor Sie die Stellungseingabe durch Drücken der Taste 'CL' abschließen, vergewissern Sie sich, ob das Farblämpchen jener Partei leuchtet, die den nächsten Zug ausführen soll. Wenn nicht, stellen Sie die gewünschte Farbe mit den Tasten '7' bzw. '8' ein.

● **Problemschach**

Bereiten Sie bitte die nachfolgend aufgezeigte Mattaufgabe für die anschließend beschriebene **Mattsuche** per Stellungseingabe vor.



Matt in 3

5. SONDERFUNKTIONEN

5.1. Problemschach – Taste 'LEV' + Spielfeld anwählen + 'ENT' + 'ENT'

Diese Sonderfunktion dient zur Lösung von Mattaufgaben. Der Schachcomputer sucht dabei die kürzestmögliche Lösung eines Schachproblems. Matt in 1 bis 5 Zügen werden relativ schnell gefunden, während Lösungen mit 6 bis 8 Zügen an Ihrer Geduld scheitern können, wenn Sie MEPHISTO nach mehreren Stunden der Lösungssuche nicht mehr weiterrechnen lassen wollen.

Außerdem kann eine Schachaufgabe auch auf Nebenlösungen hin überprüft werden.

Vor dem Einschalten der Problemstufe muß das Schachproblem auf dem Sensorbrett aufgebaut und die Stellungseingabe erfolgt sein. Die Problemschach-Funktion stellen Sie im LEVEL-Modus ein. Zunächst muß die Anzahl der erforderlichen Züge bis zum Matt am Schachcomputer eingegeben werden. Für die zuvor gestellte Aufgabe wären das 3 Züge.

Drücken sie dafür die Taste 'LEV'. Über die Felder E1 bis E8 können sie jetzt durch Setzen einer Schachfigur die entsprechende Zugvorgabe bis zum Matt bestimmen. Mit dem Setzen des Steins leuchtet die zugehörige Feld-LED und in den Displays erscheinen die Anzeigen, wie z. B. MAtt und in 3, als Eingabekontrolle.

Eine Betätigung der Taste 'ENT' schließt die Eingabe ab. Im Display erscheint PLAY und der zur Eingabe benutzte Stein kann entfernt werden. Nach der Startauslösung mit 'ENT' beginnt MEPHISTO mit der Lösung des Mattproblems. Im Display ist die aktuelle Rechenzeit in Minuten : Sekunden ersichtlich.

Sobald MEPHISTO eine Mattlösung in der vorgegebenen Zuganzahl gefunden hat, meldet er sich mit einem Piepton und zeigt den Schlüsselzug im Display an (z. B. E5b8). Führen Sie diesen Zug bitte für MEPHISTO aus.

Nun ist es Ihre Aufgabe, einen Gegenzug für schwarz auf dem Brett auszuführen. Danach berechnet MEPHISTO seinen zweiten Halbzug, erwartet Ihren Gegenzug und setzt Schwarz dann mit dem nächsten Zug Matt.

Sollte jedoch eine Mattlösung mit der vorgegebenen Zügezahl nicht möglich sein, meldet sich der Computer nach einer der Aufgabe entsprechenden Zeit mit einer Tonfolge und im Display erscheinen 4 Striche (----).

- **Nebenlösungen** – Taste '8'

Sobald MEPHISTO den Schlüsselzug einer Mattaufgabe anzeigt, können Sie sofort überprüfen, ob es noch weitere Lösungen gibt.

Führen Sie den angezeigen Schlüssenzug nicht aus, sondern drücken Sie statt dessen die Taste '8'. Der Schachcomputer beginnt sofort mit dem Rechenvorgang und zeigt, sofern die Aufgabe mehr als eine Lösung zuläßt, einen zweiten Lösungszug an.

Ist jedoch keine Nebenlösung möglich, gibt es MEPHISTO nach einer kurzen Rechenzeit mit einer Tonfolge bekannt. Im Display erscheinen dabei vier Striche (----).

5.2. Kontrollton ausschalten – Taste 'LEV' + Spielfeld H1 anwählen + 'CL'

Falls Sie der Kontrollton stört, können Sie diesen auch abschalten. Drücken Sie die Taste 'LEV', mit dem Anheben und wieder Absetzen eines Steines auf das Feld H1, erscheinen in den Displays die Anzeigen tonE und on.

Bei jedem weitern Anheben und Absetzen des Steins auf H1 erfolgt ein Wechsel der Tongenerator-Schaltung (on = EIN / off = AUS). Drücken Sie zum Abschluß des Vorganges die Taste 'CL', das Gerät ist wieder im PLAY-Modus und damit spielbereit.

5.3. Programmierbare Eröffnungsbibliothek

MEPHISTO MONTE CARLO besitzt eine umfangreiche und breit angelegte Eröffnungsbibliothek von mehreren hundert Varianten. Mit der Schach-Eröffnungstheorie vertrauten Spielern bietet er jedoch zusätzlich die Möglichkeit bis zu 99 Eröffnungs-Varianten der Bibliothek anzufügen. Es können max. 2800 Halbzüge in den Speicher geschrieben werden.

- **Programmieren eigener Eröffnungen** – 'RES' + 'MEM' + Variante eingeben + 'CL' + '9' + 'POS' + 'ENT' + 'ENT' + 'LEV' + 'CL'

Wenn Sie z. B. die Eröffnungsbibliothek Ihres MEPHISTOs um folgende Variante erweitern wollen:

1. G2–G4	D7–D5
2. F1–G2	C8xG4
3. C2–C4	C7–C6

Drücken sie die Taste 'RES' und danach die Taste 'MEM' um den Schachcomputer in den MEMORY-Modus zu bringen. Jetzt können Sie auf dem Spielfeld die Variante Zug für Zug eingeben. Nach Abschluß des letzten Zuges drücken Sie die Taste 'CL'. die Variante befindet sich jetzt im Spielstands-Speicher und muß nun in den Eröffnungs-Speicher überschrieben werden.

Dazu drücken Sie die Taste '9', im Display 2 erscheint die Anzeige book und im Display 1 nr ?. Betätigen der Taste 'POS' führt Sie jetzt zum erstmöglichen freien Speicherplatz im programmierbaren Eröffnungsbuch (ist es die 1. Variante, die Sie in den Speicher schreiben, steht z. B. im Display 1 nr 1 = Varianten-Nummer und im Display 2 Ln 0 = Varianten-Länge).

Mit Drücken der Taste 'ENT' wird jetzt die Variante vom Spielstands-Speicher in den Eröffnungsspeicher übernommen. Dies führt im Display 2 zu einer Veränderung der Anzeige (in unserem Beispiel Ln 3). Am Speicherplatz 1 ist jetzt eine Variante mit der Länge von 3 Zügen gespeichert. MEPHISTO bietet Ihnen noch eine weiter Möglichkeit, die sonst nur Schach-Programmierern zur Verfügung steht. Mit der Taste 'LEV' müssen Sie festlegen, ob das Gerät diese Variante nur mit Weiß, nur mit Schwarz oder mit Weiß und Schwarz spielen soll. Nach einmal Drücken der Taste 'LEV' leuchten beide Farb-LEDs, d. h. das Gerät wird diese Variante mit beiden Farben spielen.

Nach zweimaligem Drücken der Taste 'LEV' leuchtet die weiße Farb-LED, d. h. das Gerät wird diese Variante nur mit Weiß spielen.

Nach dreimaligem Drücken der Taste 'LEV' leuchtet die schwarze Farb-LED, d. h. das Gerät wird diese Variante nur mit Schwarz spielen.

Nach viermaligem Drücken leuchtet keines der Farb-LEDs, d. h. die Variante wird zwar abgespeichert, aber vom Gerät nicht gespielt. Diese Einstellung kann zum Abspeichern von interessanten Partien verwendet werden.

Eine Betätigung der Taste 'CL' schließt diese Eingabe ab und die Variante ist hiermit der Eröffnungsbibliothek des Computers angefügt. Er wird die von Ihnen einprogrammierte Eröffnung mit erhöhter Zufallswahrscheinlichkeit gegenüber den fest gespeicherten Eröffnungsvarianten spielen.

Taste	Display 1	Display 2	Bedeutung
'RES'	00.00	PLAY	PLAY-Modus (Bereitschaftsphase)
'MEM'	StA	End	MEMORY-Modus, Start der Zugeingabe
	G2G4	End	Eingabe des 1. Halbzuges
	usw.		
	C7C6	End	3. Halbzug (schwarz)
'CL'	00.00	PLAY	Übernahme Spielerstandsspeicher
'9'	nr. ?	book	Eröffnungsspeicher aktivieren
'POS'	nr. 1	Ln. 0	Erstmöglicher Speicherplatz
'ENT'	nr. 1	Ln. 3	Variantenlänge
'LEV'			Farbfestlegung für MEPHISTO 4 Möglichkeiten
'CL'	00.00	PLAY	Eingabe Abschluß

- **Lesen von Zügen aus der programmierten Eröffnungsbibliothek**

Taste 'RES' + 2 x '9' + Varianten-Nummer + 'ENT' + 'MEM' + 'CL' + 'MEM' + 'ENT' + '8' ... + 'CL'

Angenommen Sie haben vergessen, welche Zugfolge Sie unter Speicherplatz 1 abgespeichert haben. Hier bietet MEPHISTO die Möglichkeit, diese Zugfolge auszulesen. Dazu müssen Sie nach Betätigen der Taste 'RES' zweimal die Taste '9' drücken. Dies führt zur Anzeige ---0.

Jetzt müssen Sie Ihrem Computer mitteilen, welchen Speicherplatz Sie auslesen wollen.

Mit Hilfe der Tasten '1' bis '9' können Sie die Speicherplatz-Nummer der Variante eingeben und diese damit aufrufen.

In unserem Beispiel hatten wir die Variante am Speicherplatz 1 abgespeichert. Wir drücken daher die Taste '1' und schließen diese Eingabe mit 'ENT' ab. Im Display erscheint jetzt wieder die Varianten-Nummer und die Variantenlänge. Durch Drücken der Taste 'MEM' wird die Variante vom Eröffnungsspeicher in den Spielstandsspeicher geladen, was in den Displays durch die Anzeigen P in MEM (Position im MEMORY) bestätigt wird.

Mit einer Betätigung der Taste 'CL' ist Ihr Gerät wieder spielbereit. Wenn Sie jetzt eine Positions-Kontrolle durchführen, sehen Sie, daß sich die Endposition der von Ihnen angewählten Variante auf dem Spielfeld befindet.

Wollen Sie jetzt Zug um Zug die gesamte Variante abrufen, drücken Sie die Tasten 'MEM' und 'ENT'. Jetzt können Sie mit Hilfe der Taste '8' von der Grundstellung aus, Zug für Zug nach vorne 'blättern'.

Haben Sie eine Position erreicht, von der aus Sie weiter spielen wollen, schließen Sie den Vorgang mit 'CL' ab.

Taste	Display 1	Display 2	Bedeutung
'RES'	00.00	PLAY	
'9'	nr. ?	book	
'9'	___	---0	
'1'	___	---1	
'ENT'	nr. 1	Ln. 3	
'MEM'	P in	MEM	
'CL'	00.00	PLAY	
'MEM'	C7C6	End	
'ENT'	StA	G.2.G.4	
'8'	G2G4	d.7.d.5	Zug G2G4 ausführen
'8'	d7d5	F.1.G.2	Zug d7d5 ausführen
usw.			
'CL'	00.00	PLAY	Abschluß mit Taste 'CL'

- **Löschen einer Variante aus der programmierbaren Eröffnungsbibliothek**

Taste 'RES' + 2 x '9' + Varianten-Nummer + 'ENT' + 'ENT' + 'ENT' + 'CL'

Hat sich eine Variante als ungünstig erwiesen oder ist für eine weitere Variante kein Speicherplatz mehr zur Verfügung, muß zuerst eine Variante aus dem programmierbaren Eröffnungsspeicher gelöscht werden.

Dazu wählen Sie nach Drücken der Taste 'RES' zunächst die Variante an (z. B. zweimal '9' + Varianten-Nummer eingeben + 'ENT').

Nochmaliges Drücken der Taste 'ENT' führt im Display 2 zu der Anzeige CL ? (der Computer fragt, ob Sie diese Variante wirklich löschen wollen).

Eine weitere Betätigung der Taste 'ENT' löscht die Variante aus dem programmierbaren Speicher. Im Display 2 wird dies durch die Anzeige Ln 0 (Variantenlänge = 0) bestätigt.

Nach Drücken der Taste 'CL' ist MEPHISTO wieder im PLAY-Modus und der Speicherplatz steht für eine neue Variaten-Speicherung zur Verfügung.

Taste	Display 1	Display 2
'RES'	00.00	PLAY
'9'	nr. ?	book
'9'	___	---0
'1'	___	---1
'ENT'	nr. 1	Ln. 3
'ENT'	nr. 1	CL. ?
'ENT'	nr. 1	Ln. 0
'CL'	00.00	PLAY

6. FEHLER UND URSACHEN

Nicht ausgeschlossen ist, daß es irgendwann einmal zu Meinungsverschiedenheiten zwischen Ihnen und Ihrem MEPHISTO MONTE CARLO kommen kann.

Sei es, daß die ERR-LED blinkt, wenn Sie ziehen möchten oder daß er plötzlich mit einer Figur spielt, die Sie vermeintlich schon längst nicht mehr auf dem Brett haben. In den allerseltensten Fällen wird das auf technische Mängel im Gerät zurückzuführen sein. Höchstwahrscheinlich handelt es sich um eine Fehlbedienung. Hier eine Liste der häufigsten Bedienfehler:

1. Falsches Ablesen der Anzeige (Verwechseln von C und G, 5 und 6)
2. Ausführen eines Computerzuges in der Rechenphase (Farb-LED blinkt noch)
3. Eingabe einer Problemstellung, ohne vorher die 'Brett-frei-Funktion' durchgeführt zu haben, oder Eingabe einer illegalen Stellung.
4. Analyse auf dem Schachbrett während der Rechenphase, Figuren dann nicht wieder auf die ursprünglichen Positionen zurückgestellt.
5. Eine Figur steht 'unsauber' auf ihrem Feld. Manchmal wird von einer Figur die blinkende LED verdeckt. Schauen Sie senkrecht von oben auf das Brett.
6. Sie haben bei der Zugausführung eine Figur langsam über das Sensorbrett geschleift, anstatt sie vom Ausgangsfeld zum Zielfeld zu heben.
7. Bei einer Rochade wurde versehentlich der Turmzug vor dem Königszug ausgeführt, nur der Turmzug ist im Computer gespeichert.

Nicht immer machen sich diese Fehler sofort bemerkbar, manchmal kann es einige Züge dauern, bis Sie oder MEPHISTO darauf aufmerksam werden.

In solchen Fällen empfiehlt es sich zunächst einmal eine Stellungskontrolle durchzuführen.

Sind die Unklarheiten damit nicht zu beseitigen, hilft nur ein Rückwärtsspiel der Partie im MEMORY-Modus. In den meisten Fällen zeigt sich dann, wo der Fehler aufgetreten ist. Von da ab können Sie dann so weiter spielen, wie Sie es eigentlich gedacht haben.

7. Stichwortverzeichnis

Bauernumwandlung 8
Bedienungssystem 3
Blitzschach 6
Brett drehen 9
Brett freimachen 14

En-passant-Schlagen 8
Eröffnungen auslesen 17
Eröffnungen einprogrammieren 16
Eröffnungen löschen 18
Eröffnungswahl 9

Farbwahl 14
Fehler und Ursachen 19
Feste Rechentiefe 6
Figuren eingeben 13
Figuren entfernen 14

Hauptvariante 11

Inbetriebnahme 4

Kontrollton abschalten 15

Nachspielen einer Partie 13
Nebenlösungen 15
Neue Partie 9
Normal-Spielstufen 5

Partie abspeichern 9
Partiebeginn 7
Problemschach 15
Programmausstattung 4
Programmierbare Eröffnungsbibliothek 16

Rechentiefe 10
Rechenvorgang unterbrechen 12
Regelwidrige Züge 7
Rochade 8
Rücknahme von Zügen 12

Schachgebote 8
Schachuhr 11
Schlagzüge 8
Spielphase 10
Spielstandskontrolle 13
Spielstärke 5
Stellung eingeben 14
Stellungsbewertung 10
Stellungsveränderung 13
Stromversorgung 4

Turnierstufen 6

Variantenberechnung 10

Zugfolgen eingeben 12
Zugvorschlag 11
Zugzähler 10
Zugzurücknahme 8

MEPHISTO ist das eingetragene Warenzeichen der HEGENER + GLASER AG, München.
Verleih oder Vermietung von MEPHISTO-Computern ist nur mit Zustimmung des Herstellers zulässig.
Änderungen, die im Rahmen der technischen Weiterentwicklung liegen oder sich aufgrund von Erfahrungen aus der schachtechnischen Praxis als zweckmäßig erwiesen haben, behalten wir uns vor.
Irrtümer sind vorbehalten.

Copyright HEGENER + GLASER AG, München
HG 8729

HEGENER
+GLASER
AKTIENGESELLSCHAFT
MÜNCHEN, W-GERMANY