

**ORIGINAL ARB  
MODUL 3000 GMS**

**SANDY ELECTRONIC**

München

Diese Anleitung ergänzt die ARB 2,5 Anleitung

## ANLEITUNG ZUM MODUL 3000 GMS FÜR SCHACHCOMPUTER ARB

Dieses neue Modul enthält neben den verbesserten Spieleigenschaften auch weitere Bedienungsvorteile und ist NACHPROGRAMMIERFÄHIG dank der Verwendung kostbarer neuer Elektronik Bauteile und QC Technik.

### 1. ANZEIGE DER BETRIEBSBEREITSCHAFT

Die Lämpchen YOUR MOVE und ARB'S MOVE ( SARGONS MOVE ) leuchten gleichzeitig auf, wenn das Netzgerät angeschlossen und der Computer betriebsbereit ist oder mit den Tasten RESET und HALT wieder in Grundstellung gebracht wurde. Ein neues Spiel beginnt mit Drücken der Taste NEW GAME, die Anzeige leuchtet dann nur YOUR MOVE und der erste Zug kann ausgeführt werden.

### 2. BLINKENDES LÄMPCHEN AUF DEM ABZUGSFELD

Der Computerzug wird nun noch deutlicher angezeigt, damit man z.B. in der Einstellung SELF PLAY klar erkennen kann, welche Seite den letzten Zug ausgeführt hat. Auch ist deutlich zu unterscheiden welche Figur geschlagen hat.

### 3. ZUFALLSGENERATOR MEHRSTUFIG SCHALTBAR

In der Grundeinstellung spielt der Computer ohne Zufallsgenerator mit Auswahl des bestmöglichen Zuges in Stufe 0 = Best. Zur Veränderung der Variantenanzahl drücken Sie die Taste VARIABLE und dann eine der Stufen 0,1,2 oder 3, danach NEW GAME. In Stufe 3 ist die höchstmögliche Variantenanzahl eingeschaltet und wird dann mit 2, 1 immer weniger bis 0 = keine Varianten.

### 4. EINFACHE ZUGRÜCKNAHME

Nun ist es auf einfachste Weise möglich bis zu 3 vollen Zügen ( 6 einzelne Figurenbewegungen ) zurückzunehmen, jeweils mit Leuchtanzeige des Zuges, der zurückgenommen wird.

- a. Wenn Sie am Zug sind, Taste 3 CHANGE BOARD drücken
- b. Taste 0 NEW GAME drücken, dann wird der letzte Zug mit roten Lämpchen aufleuchten. Das Feld , auf das die Figur zurückziehen soll, wird blinken. Führen Sie diesen Zug aus. Automatisch wird nun auch Ihr letzter Zug mit 2 Lämpchen angezeigt. Wieder setzen Sie diese Figur zurück auf das blinkende Feld. Nun ist ein voller Zug ( oder 2 Halbzüge ) zurückgenommen. Sie können nun mit nochmaligem Drücken der Taste 3 CHANGE BOARD den Computer zum Weiterspiel einstellen und Ihren letzten Zug nochmals in anderer Variation ausführen, oder
- c. noch bis zu 2 weitere volle Züge zurücknehmen, indem Sie noch nicht die Taste 3 CHANGE BOARD drücken und nach dem ersten vollen Zug zurück die Taste 0 NEW GAME drücken. Nun ist wiederum die Rücknahme des vorletzten vollen Zuges möglich, danach vor Rücknahme des drittletzten Zuges wieder NEW GAME drücken. Rückkehr zum Spiel immer mit Taste 3 CHANGE BOARD .
- d. wenn Figuren geschlagen wurden, werden die beiden Felder des Zuges der schlagenden Figur nach der Bewegung zurück nicht erlöschen sondern ständig aufleuchten, bis Sie auch die geschlagene Figur wieder eingesetzt haben. Erst danach wird deren Zug zurück mit den Lämpchen angezeigt.

Wenn Sie versuchen mehr als 3 volle Züge zurückzunehmen wird ein Alarmsignal aufmerksam machen, dass das nicht mehr möglich ist. Vergewissern Sie sich auch, dass vor dem Weiterspiel der Computer richtig zurückgestellt wurde und die Lämpchen ARB'S ( SARGONS ) MOVE und YOUR MOVE dies bestätigen.

e. Farbwahl + wer den nächsten Zug ausführt wie folgt zu verändern:  
Drücken Sie die Taste 2 CHANGE COLOR, während sich der Computer noch in der Einstellung ZUGRÜCKNAHME befindet.  
Die gewünschte Situation ist mit den Tasten WHITE oder BLACK zu verändern und die Lämpchenanzeige bestätigt den Zustand des Computers wie folgt:

WHITE + YOUR MOVE	Spieler mit Weiss am Zug
WHITE + ARB' s MOVE	Computer am Zug, Spieler spielt Weiss
BLACK + YOUR MOVE	Spieler mit Schwarz am Zug
BLACK + ARB' s MOVE	Computer am Zug, Spieler spielt Schwarz

## 5. SPIELEIGENSCHAFTEN

Die Eröffnungsbibliothek wurde überarbeitet und vergrößert sowohl für Turnierspiel als auch für normales Spiel.

Von Eröffnung bis Mittelspiel wird klassische Bauernformation angestrebt, das verstärkte Mittelspiel folgt einer beständigen Strategie. Die Speicherkapazität wurde gegenüber 2,5 erhöht um 50%

## 6. NACHPROGRAMMIERUNG

Die neue QC Technik ermöglicht bei neueren Programmen, die mit dem gleichen Modulinhalt auskommen, eine Nachprogrammierung Ihres Moduls ohne dass Sie ein neues Modul kaufen müssen.

Dadurch befinden Sie sich nicht ständig im Wartezustand, wann Sie ein neues Modul kaufen sollen. Sie können es jetzt schon kaufen und haben ab sofort neue Spielfreude um dann für eine weitere Verbesserung nur das Modul an den SPS Service zu senden und für geringe Kosten auf den neuesten Stand bringen lassen.

Wir wünschen Ihnen viel Spielfreude mit Ihrem neuen ARB Modul, das Ihnen die Anschaffung eines neuen Gerätes erspart hat durch Einprogrammierung der Verbesserungen nur in das Modul.

Die Konstruktion des Grundgerätes ist so ausgereift, dass Verbesserungen nur im Programm und in den Bedienungseigenschaften möglich waren.

Sollten Sie einmal Service benötigen, so senden Sie Ihr ARB im Originalkarton ( gut aufbewahren ) zum optimalen Versandschutz an :

**SANDY ELECTRONIC**

Widenmayerstr. 49  
8000 München 22

Was Sie vielleicht noch nicht über Ihr ARB wissen:

Das ARB besteht aus ausgesuchten MASSIVEN Edelhölzern und ist nicht furniert, da Furniere nach längerer Zeit ablösen könnten. Die Platte des Spielfelds ist ca. 19mm stark und die Quadrate sind durchgehend aus dem gleichen Stück Holz um für Jahre auch in trockenen Räumen die Qualität zu behalten. Für ein möglichst natürliches Aussehen wurden besonders unregelmässige zusammen harmonisierende Holzmaserungen ausgewählt. In jedem einzelnen Spielfeld wurde von Hand ein REED-SENSOR-KONTAKT in das Holz eingelassen und optimal versenkt, um magnetische Einflüsse von Aussen nicht wirksam werden zu lassen. Diese Kontakte befinden sich in einem Vakuum in einem hermetisch verschlossen Glasröhrchen um lange Lebensdauer und höchste Betriebssicherheit zu gewährleisten. Sämtliche Bohrungen für Lämpchen im Spielfeld wurden mit höchster Präzision in Handarbeit angebracht um die schöne Optik Ihres Gerätes zu erhalten. Als Frachtweg vom Hersteller zu uns wurde der teuerste aber sicherste gewählt LUFTFRACHT.

GRUNDSTELLUNG

RESET ●

DENKZEIT STOPPEN

HALT ●

NEUES SPIEL

0 ○  ● New Game

SPIELSTUFE  
ÄNDERN

1 ○  ● Change Level

FARBWECHSEL

2 ○  ● Change Color

AUFSTELLUNG  
ÄNDERN

3 ○  ● Change Board

COMPUTER  
GEGEN SICH

4 ○  ● Self Play

COMPUTER  
KONTROLLIERT  
2 SPIELER

5 ○  ● Monitor

ZUFALLS-  
GENERATOR

6 ○ White ● Variable

ZUGVORSCHLAG

○ Black ● Hint

SPIELER AM  
ZUG

○ Your Move

COMPUTER  
AM ZUG

○ Sargon's Move

SCHACH

○ Check

AUFSTELLUNG  
WIRD VERÄNDERT

○ Change Board