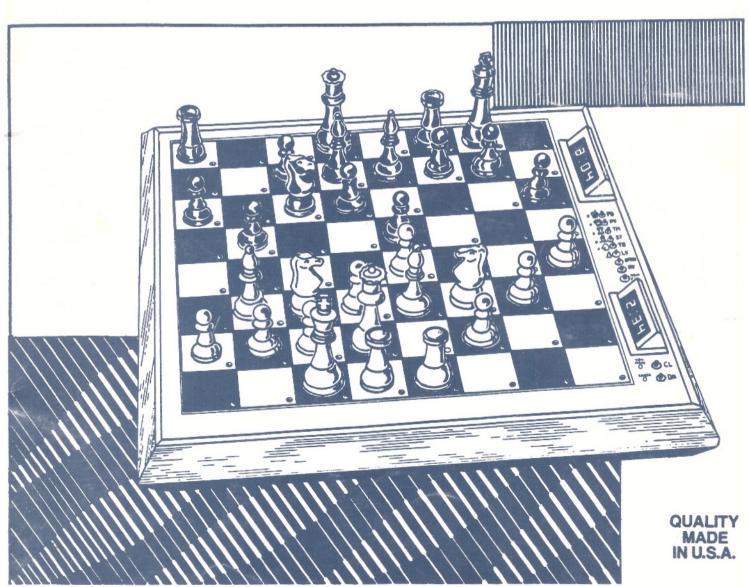




Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

	Abschn	itt			Seite
	Einfüh	rung			1
2	Allgem	eine Bedienungshinweise.			1
	2.2 2.3 2.4	Inbetriebnahme des Gerät Die Anzeigeelemente Der erste Zug Grundoperationen Schlagen Rochade En-passant-Züge Bauernumwandlung Unerlaubte Züge und Zugk Die Anzeige YOUR MOVE /	correkturen		2 3 3 3 3
	2.6	Schachmatt			5
3	Uebers	icht der Felderfunktione	en und der Fun	ktionstasten.	5
	3.1	Felderfunktionen Uebersicht der Felderfun 3.1.1 Spielstufen und S 3.1.2 Spielbedinungen a 3.1.3 Kontrollton und G Die Funktionstasten	nktionen Spezialstufen. Abändern Computerstimme		6 7 7
4	Digita	lanzeigen (Displays)			
	4.1 4.2 4.3 4.4	Die Elemente der Anzeige Uebersicht der Anzeigemö Doppelte Digitalanzeige Schachuhr Zügezähler	e		9 9 10
5	Spiels	tufen			11
	5.1 5.2	Vorprogrammierte Spiels Programmierbare Spezial Stufe B1 (Analyse, unber Stufe B2 (Blitzschach of Programmierung Stufe B3 (Turnierstufe) Programmierung	stufen (Felder grenzte Zeit). der Schnellsch der Spezialst	der B-Linie)	12
		Stufe B4 (Iteratives Su	chen)		16

		Deare									17
		Stufe				_	-				45
	5.3										17
		5.3.1									Suchen17
											n B4/B5).18
		5.3.2	Mattsu	chstu:	fe B	6					
			Einste	llen	der s	Sucht	iefe	(Spe	ezial	stufe	B6)19
								-			В619
							_	-			20
				3							
6	Zusatz	funkti	onen de	r Felo	der d	der D	-Lin	ie u	nd de	r E-L	inie20
	D.O. / N.	0	2 - 3		. 0	1	31			:b+	2.0
	.D8 (Ne	eues sp	olel, ge	wanit	e sp.	rerbe	aing	ungei	i gei	oscni) 20
											21
											21
											21
											uter)22
											22
											22
			-	_							23
	-			_		_					
											23
											23
	DC (C-	pergang	Erofin	ungst.	rain.	ing /	Par	tie.			2.4
											24
											24
											24
)25
					-		-				
											25
											25
	OMI	eennur	igstabei	1e							20
7	Sonsti	ige Spi	elarten			• • • • •					27
	7.1	Ausnüt	zen der	gegn	eris	chen	Bede	nkze	it		27
	7.2	Zugvor	schläge								28
											28
		Ablehr	nung des	vorg	esch.	lager	nen Z	uges			28
	7.3										28
	7.4										sen29
	7.5										29
	7.6										29
	7.7										29
	7.8										30
	7.9										nte30

8	Partie	ende.			• •			• •	• •	•				•				• •	•	• •		 •		•					3 1
	8.1 8.2 8.3 8.4	Schac Part: Patt: Erzwi Remis Remis	ieau unge s du s du	ufg ene urc	abe s I h o	e. Rei dr	 mi ei	 s. ma	 1 i	ge	e i	st	e l		 un	gs		 ie	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	 er	h	 u	ng			 • •	 		3 1 3 1 3 1 3 1 3 2
9	Proble	emmod	us.		٠.									•					•							 •			3 3
	9.1	Stel: 9.1. 9.1. 9.1. 9.1. 9.1. Stel:	1	Ste Ste Ste Ste Far Ver	indine indine llibwe änd	e e e un ec	hi en hi gs hs ru	nz tf nz ve el	uf er uf rä	üç ind ind	ge en ge de ne	n n. ru s	/ ing	e ge ie	nt n. in	fe	er ··· s.	n e	en .			 				 	 	• • •	3 4 3 4 3 4 3 4 3 5
10	Eröffi	nungs	tra	ini	ng					•			•					•			•			•	•		 •		3 5
11	Spiels																												
12	Module	e																			•								3 6
	12.1 12.2 12.3 12.4	Das Spie Anze Lief Eröf 64 G Tarr Fide	l m ige erb fnu ros asc -Er Er Er Er	it de are ngs ngs sme h-V	Er r mo mo is er nu nu nu nu	öspduueengngngng	fnie ul l rp ig sm sm sm sm	I II arrigiod	has had a larger of the larger	Mo (M ie ng le l	odeduon ((BaBBaBBaBBaBBaBBaBBaBBBBBBBBBBBBBBBB	ull ull (Mo 5 no no no	C: Mod M	B C B duul od A B C D	9) 1 (M (M (M	CONTO) G F) du	6		0 F									3 6 3 7 3 8 3 8 3 8 3 8 3 8 3 8 3 8 3 9
13	Ansch																												
	Ausdr Ausdr Beisp	uck d	er	Ges	am	tz	ei	t	(1	nu	r	Mo	bc	el	1	I	FΡ)								 	 		4 0
14	Frage	n und	An	two	rt	en	z	ur	· I	3e	di	eı	nu	ng	sa	an.	le	i	tu	ng	J.				•	 	 		4 3
	Ueber	sicht	de	r v	er	sc	hi	ed	lei	ne	n	Вз	re	tt	aı	nz	еi	g	e n							 	 		46

1. Einführung

Wir heissen Sie herzlich willkommen im Fidelity Schachklub und gratulieren Ihnen zum Erwerb des neuen ELITE AVANT GARDE, des zur Zeit stärksten kommenziellen Schachsprosen ELITE.

Wir empfehlen Ihnen, zuerst Kapitel 2 dieser Bedienungsanleitung durchzulesen und eine normale Partie ohne Spezialfunktionen gegen den Computer zu spielen, dies auch im Fall, da Sie bereits gegen Elite-Modelle gespielt haben. Sobald Sie Ihr erstes Spiel beendet haben, werden Sie in der Lage sein, die Möglichkeiten Ihres AVANT GARDE weiter kennen zu lernen und dabei feststellen, dass ELITE nicht nur auf dem letzten Stand der Schachcomputertechnik ist, sondern Ihnen ausserdem jede gewünschte Anwendungsmöglichkeit bietet.

2. Allgemeine Bedienungshinweise

2.1 Inbetriebnahme des Gerätes

- 1. Stellen Sie alle Schachsteine in Grundstellung auf (weisse Steine auf der ersten und zweiten Reihe, schwarze Steine auf der siebten und achten Reihe), wobei Sie darauf achten müssen, dass alle Steine in der Mitte der Felder stehen (sehr wichtig, vergleichen Sie dazu Abschnitt 2.2).
- Gerätestecker des Computers.
- 2. Druckeranschluss
- 3. Modulfach



- 2. Verbinden Sie die beiden Gerätestecker des Computers (auf der rechten Seite) und des Netzgerätes.
- 3. Verbinden Sie nun das Netzgerät mit einer Steckdose. Das Gerät kann nur über das häusliche Stromnetz (kein Batteriebetrieb) betrieben werden.
- 4. Drücken Sie NEW GAME.
- 5. Auf Ihrer Digitalanzeige erscheint GS:0.

<u>Hinweis:</u> Das Netzgerät (220 V) wurde speziell für dieses Gerät entwickelt und ist für Dauerbetrieb ausgelegt. Die Erwärmung während des Betriebes ist unerheblich. Die Verwendung eines fremden Netzgerätes könnte den Computer negativ beeinträchtigen und sogar zu einer Beschädigung führen.

2.2 Die Anzeigeelemente (sog. LED's: Light Emitting Diodes)

Wie Sie sehen, befinden sich acht Kontrollichter am rechten Brettrand sowie ein Kontrollicht in jedem Spielfeld. Diese Kontrollichter sind Anzeigeelemente des Computers, mit denen er sich Ihnen mitteilt. Normalerweise werden damit Züge angezeigt. In jedem Schachstein befindet sich ein starker Magnet, der die Sensoren unter den Feldern steuert. Diese Sensoren ihrerseits steuern die Kontrollichter.

Beispiel:

- 1. Nehmen Sie den weissen Bauern E2 in die Hand. Sie sehen nun, dass die Kontrollichter des Feldes E2 und des Bauernsymbols auf der rechten Brettseite aufleuchten.
- 2. Stellen Sie den Bauern auf das Feld E2 zurück und beide Kontrollichter erlöschen.
- 3. Nehmen Sie nun den schwarzen Bauern E7. Beachten Sie, dass das Kontrollicht E7 aufleuchtet und dasjenige des Bauern blinkt. Ein blinkendes Figurenkontrollicht bedeutet also, dass es sich um einen schwarzen Stein der angezeigten Art handelt.
- 4. Stellen Sie den Bauern auf das Feld E7 zurück und beide Kontrollichter erlöschen.

In beiden Fällen zeigt das Bauernkontrollicht an, dass der Computer das Fehlen eines Bauern an seinem Platz registriert hat.

Falls der Computer während der Partie nicht auf das Ziehen einer Figur zu reagieren scheint, überprüfen Sie, ob ein Figuren-kontrollicht aufleuchtet oder blinkt. Zuerst stellen Sie die Figur, mit welcher Sie ziehen wollten, an ihren ursprünglichen Standort zurück und prüfen anschliessend, ob noch ein anderes Figurenkontrollicht aufleuchtet oder blinkt.

Anmerkung: Wie in obenstehendem Beispiel demonstriert, zeigt das Feldkontrollicht zusammen mit dem Figurenkontrollicht an, welche Figur sich nicht im Zentrum des Feldes befindet.

2.3 Der erste Zug

Nach den einleitenden Schritten 1-5 von Absatz 2.1 ist der Computer spielbereit und Sie können den ersten Zug ausführen. Gegen den Schachcomputer Elite spielen Sie wie gegen einen menschlichen Gegner - Sie machen einen Zug und der Computer antwortet mit seinem Zug. Der einzige Unterschied besteht natürlich darin, dass Sie die Züge des Computers auf dem Brett ausführen müssen.

Sie führen die Züge aus, indem Sie den ziehenden Schachstein anheben und auf das Zielfeld absetzen. Vermeiden Sie das Schieben von Schachsteinen, da in diesem Fall die Gefahr besteht, dass der Kontakt eines Feldes ausgelöst wird, auf das Sie gar nicht ziehen wollen.

Sobald Sie den Zug ausgeführt haben, ist er im "Gedächtnis" des Computers gespeichert und Elite wird Ihnen durch Aufleuchten des Ausgangsfeldes anzeigen, mit welchem Stein er ziehen will. Das Zielfeld des Zuges wird durch Blinken angezeigt. Nehmen Sie nun den angezeigten Stein und setzen Sie ihn in die Mitte des Zielfeldes. Nach der Ausführung des Zuges erlöschen beide Kontrollichter und Sie sind wieder am Zug.

2.4 Grundoperationen

Schlagen

Bei Schlagzügen (mit Ausnahme der En-passant-Züge) müssen Sie zuerst den zu schlagenden Stein vom Brett entfernen und anschliessend den Zug ausführen.

Rochade

Gemäss den Schachregeln ist zuerst der Königszug und anschliessend der Turmzug auszuführen. Nach der Ausführung des Königszugs zeigt Ihnen der Computer automatisch den Turmzug an durch Leuchten und Blinken der entsprechenden Felderkontrollichter. Seine Rochade zeigt der Computer zuerst durch den Königszug an. Ist dieser ausgeführt, so wird der Turmzug angezeigt.

Möchten Sie rochieren und ziehen irrtümlich zuerst mit dem Turm, dann erkennt das Programm Ihre Absicht nicht und wertet diesen Zug als Turmzug. Ihren Irrtum können Sie durch Zugzurücknahme korrigieren (vgl. dazu 7.3).

En-passant-Züge

Um einen En-passant-Zug (Schlagen im Vorübergehen) für sich oder Elite auszuführen, müssen Sie zuerst den schlagenden Bauern auf das Zielfeld stellen. Nun leuchtet das Kontrollicht des geschlagenen Bauern auf und erlischt wieder, sobald Sie diesen Bauern vom Brett entfernt haben.

Bauernumwandlung

Wie in einer normalen Schachpartie muss ein Bauer, der die achte Reihe erreicht hat, in eine Figur derselben Farbe verwandelt werden (normalerweise wird dies eine Dame oder ein Turm sein).

Wenn einer Ihrer Bauern die achte Reihe erreicht, blinkt das Kontrollicht dieses Feldes (und leuchtet das Bauernsymbollicht) solange, bis Sie Ihre Wahl durch Drücken der entsprechenden Figurenkontrolltaste getroffen haben. Bevor Sie diese Wahl treffen, müssen Sie jedoch den Bauern vom Brett entfernen und ihn durch die gewählte Figur ersetzen. Sobald Sie dann die entsprechende Figurenkontrolltaste gedrückt haben, erlöschen die Kontrollichter.

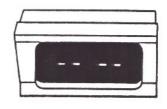
Beispiel: Um den Bauern in einen Springer zu verwandeln, drücken Sie die Springerkontrolltaste (5), womit Elite registriert, dass Sie das Umwandlungsfeld mit einem Springer besetzt haben.

Wenn ein Bauer von Elite die erste bzw. die achte Reihe erreicht, wird der Computer die Stellung analysieren und sich für jene Figur entscheiden, die ihm in der vorliegenden Stellung am nützlichsten erscheint. Sie führen die Umwandlung aus, indem Sie zuerst den Bauern auf das Umwandlungsfeld ziehen und den Bauern anschliessend vom Brett entfernen. Das Kontrollicht des Umwandlungsfeld leuchtet weiter fort, bis die Umwandlung abgeschlossen ist. Beachten Sie nun die Figurensymbolanzeigen. Das Kontrollicht der gewählten Figur leuchtet.

Beispiel: Wenn das Damensymbollicht () leuchtet, hat der Computer eine Dame gewählt. Setzen Sie nun die gewählte Figur auf das Brett, um die Umwandlung damit abzuschliessen. Wie man einen Umwandlungszug zurücknimmt, entnehmen Sie Abschnitt 7.3.

2.5 Unerlaubte Züge und Zugkorrekturen

Das Computerprogramm lässt nur Züge zu, die den internationalen Spielregeln der FIDE entsprechen. Regelwidrige Züge werden nicht angenommen und zurückgewiesen. Ein unerlaubter Zug wird im Display durch vier waagrechte Striche und auf dem Spielfeld durch das Aufleuchten des Feldkontrollichtes des Ausgangsfeldes angezeigt. Akustisch wird der Zug durch wiederholte Ansage "unerlaubter Zug"



unerlaubter Zug

reklamiert (sofern die Stimme eingeschaltet ist). Der unerlaubte Zug kann durch Zurückstellen des Steines auf sein Ausgangsfeld korrigiert werden.

Haben Sie irrtümlicherweise bereits einen Zug ausgeführt, den Sie gar nicht wünschen, müssen Sie zuerst den Zug des Computers abwarten und diesen ausführen. Sie können diesen Zug sofort verlangen durch Drücken von RV. Die Züge nehmen Sie anschliessend wie unter 7.3 beschrieben zurück.

2.6 Die Anzeige YOUR MOVE / CHECK

Leuchtet, wenn Sie am Zug sind.

Leuchtet, wenn Ihr König im Schach steht (leuchtet aber nicht, wenn Sie dem Computer Schach bieten).

\bigcirc	YOUR	MOVE
100020000		

CHECK

Die Kontrollichter YOUR MOVE und CHECK blinken abwechslungsweise, wenn der Computer "nachdenkt". Beide blinken gleichzeitig, wenn Sie sich im Problemmodus befinden oder im Modus Stellungskontrolle, im Modus Spielbedingungen oder Spielstufenmodus.

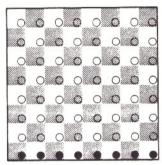
2.7 Schachmatt

Wenn der Computer ein forciertes Matt entdeckt, kündigt er an, in wievielen Zügen Sie mattgesetzt werden, indem eine Anzahl Reihen aufleuchten. Die Anzahl der unbeleuchteten Reihen entspricht der Anzahl Züge bis zum Matt.

<u>Beispiel:</u> Wenn der Computer Sie in 7 Zügen mattsetzen kann, leuchten die Kontrollichter der ersten Reihe. Die sieben oberen Reihen bleiben unbeleuchtet was bedeutet, dass Sie in sieben Zügen mattgesetzt werden.

Durch Drücken der Taste CL erlöschen die Lichter und der nächste Zug des Computers wird angezeigt. Sobald der Computer den Mattzug ausgeführt hat, blinken alle Brettkontrollichter auf, um das Matt anzuzeigen.

Wenn Sie den Computer mattgesetzt haben, blinken alle Brettkontrollichter und zeigen so das Ende der Partie an. Die Partie kann aber auch durch Aufgabe, Patt oder Remis (forciert oder durch Uebereinkunft) beendet werden. Der Computer verwendet zu deren Anzeige verschiedene Kombinationen von leuch-



Mattankündigung "Matt in 7 Zügen"

tenden und blinkenden Kontrollichtern. (vgl.: Aufgabe in Abschnitt 6, Patt in Abschnitt 8.3, Remis in Abschnitt 8.4.5).

3. Uebersicht der Felderfunktionen und der Funktionstasten

3.1 Felderfunktionen

Der Einfachheit halber werden die vorhandenen Spielfelder zur Wahl der Spielbedingungen benützt. Die Brettübersicht auf der folgenden Seite zeigt auf, welche Felder für welche Eingaben benützt werden und verweist auf die Seiten, in welchen diese Spielbedingungen näher erklärt werden.

Elite bietet Ihnen die Möglichkeit, die Spielstufen, Spielbedingungen und den Kontrollton/die Stimme selbst festzusetzen. Die Eingabe der gewählten Bedingungen erfolgt über die einzelnen Spielfelder. Diese können in drei Kategorien eingeteilt werden: Spielstufen, Spielbedingungen und Ton- und Stimmregulierung.

Sie haben die Möglichkeit, vor oder während des Spiels die Spielstufe, Spielbedingungen und den Kontrollton/die Stimme abzuändern bzw. neu einzugeben. Die Eingabe erfolgt über verschiedene Felder der Spielfläche. Bevor Sie das entsprechende Spielfeld aktivieren, müssen Sie zuerst in den Wahlmodus gelangen, dies entweder durch LV oder durch OPTION (vgl. die nachstehende Uebersicht). Nach dem Eintritt in den Wahlmodus (LV oder OPTION) wird die Partie unterbrochen und das Spielfeld steht gemäss der Uebersicht der Felderfunktionen für die Eingabe bereit.

Uebersicht der Felderfunktionen

Spielstufen Spezialstufen Spielbedingungen Kontrollton Computerstimme

Eingabebeginn:

● LV

Eingabebeginn:

OPTION

Anzeige:

-LC-

Anzeige:

-OP-

Eingabeende:

● CL

Eingabeende:

● CL

Stufe A8 6 Min.				NEUE PARTIE Speicher gelöscht	Computer- bedenkzeit eingeschränkt			Computer- stimme ein/aus
A8	5.12	B8	C8	D8 5.20	E8 S-22	FB	G8	H8 5.7
Stufe A7 3 Min./45		Uebungsstufe		Grundstellung löschen	Eröffnungs- training			Computer- stimme unbegrenzt/ begrenzt
A7	5.12	B7 S.16	C7	D7 5.20	E7 5.22	E3	G7	H7 S.7
Stufe A6 3 Min.		Mattsuchstufe		NEUE PARTIE mit vorherigen Bedingungen	Spielüber- wachung			Computer- stimme laut/leise
A 6	S.12	B6 S-16	C6	D6 S _• 21	E6 S-24	F6	G6	H6 S.7
Stufe A5 2 Min.		Nichtiteratives Suchen		Farbwechsel	Notation figurin/ algebraisch			
A 5	5.12	B5 S.16	C5	D5 S-21	E5 5.24	F5	G5	H5
Stufe A4 1 Min. A4	5.12	Iteratives Suchen B4 S.16	2	Eröffnungs- bibliothek ausschalten D4 S.21	Ausdruck der verbrauchten Zeit jedes Zuges E4 S-24	F4	G4	Kontrollton ein/aus
Stufe A3 30 Sek.	5.40	Turnierstufe		Ausdruck der Partie	Ausdruck in grosser Schrift nur mit Modell IFP			Kontrollton unbegrenzt/ begrenzt
A3	5.12	B3 S.14	C3	D3 S _• 21	E3 S-24	E3	8	H3 S.7
Stufe A2 15 Sek.		Blitzschach Schnellschach		Hexadezimale Anzeige	Aufgabernodus		100	
A 2	5.12	B2 5.13	C2	D2 S-21	E2 5.25	F2	œ	H2
Stufe A1 5 Sek.		Analysestufe unbegrenzte Zeit		Von der ersten Reihe aus mit Schwarz gegen den Computer	Rechentiele Stellungs- bewertung Zeitverbrauch	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
A1	5.12	B1 S.12	C1		E1 5.25	F1	CI	H1

Im folgenden werden die verschiedenen Möglichkeiten der Aktivierung der Felder erklärt:

- 1.
- Ein Feld ist aktiviert, wenn das Kontrollicht leuchtet. Wenn das Feld von einem Stein besetzt ist, entfernen Sie 2. diesen Stein und setzen ihn wieder zurück. Das Kontrollicht zeigt an, dass die Feldfunktion aktiviert ist.
- Wenn das Feld nicht besetzt ist, nehmen Sie irgend einen 3. Stein (es kann auch ein bereits geschlagener und vom Spielfeld entfernter sein), setzen ihn auf das gewünschte Feld und entfernen ihn wieder. Das Kontrollicht zeigt nun an, dass die Feldfunktion aktiviert ist.

Anmerkung: Diese Eingaben können nur erfolgen, wenn Sie am Zug sind.

3.1.1 Spielstufen und Spezialstufen

Die Spiel- und Spezialstufen (Beschreibung in Abschnitt 5) werden durch Benützung der Felder der A-Linie und der B-Linie gewählt. Es kann gleichzeitig immer nur eine Stufe gewählt werden. Um die gewünschte Spielstufe zu wählen gehen Sie wie folgt vor:

- Drücken Sie LV (Anzeige -LC- erscheint).
- 2. Schalten Sie die gewünschte Feldfunktion ein.
- Beenden Sie die Eingabe mit CL um damit den Spielstärkemodus 3. wieder zu verlassen.

3.1.2 Spielbedingungen abändern

Felder, mittels derer die Spielbedingungen abgeändert werden können (Abschnitt 6), befinden sich auf der D-Linie und der E-Linie. Anders als bei der Wahl der Spielstärke, können beinahe alle dieser Möglichkeiten kombiniert werden, d.h. also gleichzeitig aktiviert werden. Sie können eine oder mehrere Spielbedinungen wie folgt wählen:

- 1. Drücken Sie OPTION (Anzeige -OP- erscheint).
- 2. Aktivieren Sie das gewünschte Feld.
- 3. Wiederholen Sie Vorgang 2, bis alle gewünschten Aenderungen getroffen sind.
- 4. Drücken Sie CL um den Wahlmodus zu verlassen.

3.1.3 Kontrollton und Computerstimme

Beim Einschalten Ihres Elite ist der Kontrollton automatisch einund die Computerstimme ausgeschaltet. Das können Sie natürlich ändern. In der Uebersicht der Felderfunktionen (S.6) sehen Sie, dass die Felder der H-Linie für die Wahlmöglichkeiten im Zusammenhang mit dem Ton und der Stimme benützt werden. Auch hier besteht die Möglichkeit der Kombination. Das Vorgehen ist dasselbe wie unter 3.1.2 1.-4. beschrieben, wobei Sie die folgende Uebersicht als Gedankenstütze benützen können.

Spielfeld	Kontrollicht an	Kontrollicht aus
Feld H3 Feld H4 Feld H6 Feld H7 Feld H8	Ton unbegrenzt* Ton ein* Stimme laut Stimme unbegrenzt Stimme ein	Ton begrenzt Ton aus Stimme leise* Stimme begrenzt* Stimme aus*

* Diese Wahlmöglichkeiten gelten automatisch, wenn Elite eingeschaltet wird oder wenn das Feld D8 (vgl. Abschnitt 6, D8) aktiviert wird.

Sie können jede Feldfunktion (Stufen, Spielbedingungen, Ton/Stimme) mit Hilfe eines Schachsteines löschen (das Kontrollicht muss erlöschen).

Anmerkung: Jede Eingabe muss mit CL abgeschlossen werden, damit die Kontrollichter erlöschen und das Spiel weitergehen kann.

3.2 Die Funktionstasten

Die 11 Bedienungstasten am rechten Brettrand haben vielfältige Funktionen und eröffnen Ihnen zahlreiche Möglichkeiten. Einige Tasten haben Mehrfachfunktionen. Die folgende Uebersicht der Symbole und Tasten beinhalten auch eine kurze Beschreibung der Funktion(en) jeder Taste und einen Verweis auf die entsprechenden Seiten der Anleitung, in welchen diese Funktionen ausführlicher erklärt werden.

•	\$ 1	igotimes	PB	Problemmodus	s.	33
• 1	₩		PV	Stellungskontrolle	s.	35
•	I (TM	Total der verbrauchten Zeit	s.	10
• .	<u>\$</u> (ST	Programmierbare Spezialstufen	s.	12
•	Ð (тв	Zurücknahme von Zügen Programmierbare Spezialstufen	s. s.	
•	<u>A</u> (LV	Spielstufen und Spezialstufen Programmierbare Spezialstufen Rechentiefe, Stellungsbewertung, Zeitverbrauch	s. s.	
	(OPTION	Spielbedingungen abändern Kontrollton und Computerstimme	s.	7 7
	(RV	Von der 1. Reihe aus mit Schwarz gegen den Computer Seitenwechsel Abbrechen der Zugberechnung	s. s.	29
	(NEW GAME	Neues Spiel mit den vorherigen Bedingungen	S.	21
YOUR MOVE			CL	Wahlmodus LV oder OPTION verlassen Kontrollichter löschen bei Remisanzeigen	S. S.	
CHEC	K (D M	Zugvorschläge Zügezähler Einblick in die Spielentwicklung / Hauptvariatte Einblick in die Zugberechnung	S.	11

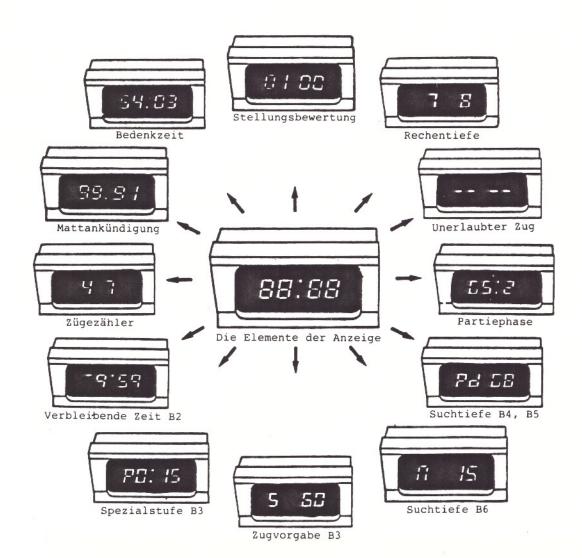
Digitalanzeigen (Displays)

4.1 Die Elemente der Anzeige

Die beiden Digitalanzeigen haben umfangreiche und vielfältige Aufgaben. Sie ergänzen und verbessern die Kommunikationsfähigkeit des Computers. Zudem bestätigen sie alle Vorgänge und erleichtern so die Handhabung des Gerätes wesentlich.

Die Anzeigen informieren über die Rechentiefe und Stellungsbewertung, den Zeitverbrauch und die Zeitguthaben. Sie zeigen Zeitüberschreitungen beider Seiten an sowie unerlaubte Züge und Matt und empfehlen den Einsatz von Modulen. Eingaben von Zeitkontrollwerten, Zeitvorgaben und Suchtiefen (Rechentiefen) werden automatisch über die Anzeigen bestätigt. Den Inhalt der Anzeigen bestimmen Sie jedoch im wesentlichen selbst. Die verschiedenen Möglichkeiten werden an den entsprechenden Stellen dieser Bedienungsanleitung ausführlich erklärt.

Uebersicht der Anzeigemöglichkeiten



4.2 Doppelte Digitalanzeige

Die beiden Digitalanzeigen haben während der Partie die Funktion einer Schachuhr.

Während einer normalen Schachpartie (Sie spielen mit Weiss gegen den Computer), zeigt die vordere Schachuhr Ihren Zeitverbrauch an und die hintere jenen des Computers. Falls die Seiten durch Drücken von RV gewechselt werden (vgl. 7.5), wechseln die Uhren automatisch auch die Seiten.

Die Uhr derjenigen Seite, die gerade am Zug ist, zählt die Zeit, welche für diesen Zug verbraucht wird. Sobald der Zug ausgeführt ist, steht diese Uhr still und die andere Uhr beginnt zu laufen.

Bei konstantem Druck auf TM zeigt jede Anzeige das Total der verbrauchten Zeit der entsprechenden Seite an.

Anzeigen für jede der Tastenfunktionen OP, PB etc. erscheinen immer auf Ihrem Display. Das trifft auch für die meisten anderen Anzeigen zu: Die Zugnummer die nach DM erscheint, die Anzeige für Zeitüberschreitung und die Anzeige der Spielphase, sowie die Anzeige, die bei den Eingaben auf der B-Linie erscheinen.

Die Anzeige von unerlaubten Zügen erscheint immer auf dem Display jener Seite, die den unerlaubten Zug ausführt.

4.3 Schachuhr

Die Uhren werden beim ersten Zug jeder Seite automatisch in Gang gesetzt. Nach der Ausführung des Zuges stoppt die eigene Uhr und jene des Gegners wird in Gang gesetzt.

Auf allen Stufen mit Ausnahme von B2 und B3, zählt jede Uhr die Zeit, welche für den aktuellen Zug verbraucht wird und addiert diese Zeiten zum Total der verbrauchten Zeit. Auf Stufe B2 und B3 dagegen, werden die Zeiten der einzelnen Züge vom Total der vorgegebenen Zeit subtrahiert. Dies erlaubt es, die verbleibende Zeit beider Seiten gleichzeitig anzuzeigen. Für die ausführliche Beschreibung der Funktion der Schachuhr auf den Stufen B2 und B3 verweisen wir auf Abschnitt 5.2.

Die Zeit wird in Minuten und Sekunden angezeigt; Zeiten über einer Stunde werden in Stunden und Minuten angezeigt. Um diese beiden Anzeigearten zu unterscheiden, erscheint oben links ein Strich, wenn es sich um Stunden und Minuten handelt.







Stunden : Minuten

Wollen Sie das Spiel unterbrechen, ohne dass die Uhren weiterlaufen, so müssen Sie lediglich den angezeigten Computerzug nicht auszuführen, bis Sie zum Weiterspielen bereit sind. Beide Uhren stehen still, solange der Computer seinen Zug anzeigt, und dieser nicht ausgeführt ist.

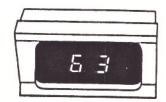
4.4 Zügezähler

Der Zügezähler wird durch **DM** eingeschaltet. In der Anzeige erscheint die Zugzahl, über welchen die am Zug befindliche Partei gerade nachdenkt.

Die Taste **DM** hat neben der Anzeige der Zugzahl noch andere Funktionen. Wenn Sie am Zug sind, bewirkt das Drücken von **DM** gleichzeitig auch die Anzeige des Zugvorschlages des Computers (vgl. 7.2). Wird **DM** gedrückt, wenn der Computer am Zug ist, wird der Zug angezeigt, welchen der Computer momentan in Erwägung zieht (vgl. 7.8).

Beispiel:

Die Seite, welche am Zug ist, hat 62 Züge ausgeführt und denkt über den 63. Zug nach.



Spielstufen

5.1 Vorprogrammierte Spielstufen (Spielfelder der "A"-Linie)

Die Spielstärke eines Schachprogrammes hängt im wesentlichen von der verfügbaren Rechenzeit ab: je länger die Rechenzeit, umso höher die Spielstärke.

Elite bietet Ihnen unbegrenzt viele Spielstufen. Sie können die Zeitvorgabe für sich und den Computer beliebig programmieren. Damit lässt sich jede gewünschte Spielstärke einstellen. Um jedoch den Bedienungskomfort zu erhöhen, sind acht Spielstufen auf den Feldern A1 bis A8 fest vorprogrammiert. Die Antwortzeiten der vorprogrammierten Stufen (A1-A8) sind Durchschnittswerte. Meistens schöpft der Computer die vorprogrammierte Antwortzeit jedoch nicht voll aus.

Die durchschnittliche Antwortzeit pro Zug kann anhand der Zeitvorgaben berechnet werden. Je nach Art und Schwierigkeit der vorhandenen Stellung kann die verbrauchte Zeit für einen Zug wesentlich vom Durchschnittswert abweichen. Steht der König des Computers beispielsweise im Schach und ist nur ein Antwortzug möglich, wird der Computer diesen Zug in kürzester Zeit finden. Andererseits wird der Computer wesentlich länger rechnen, wenn er sich in der Defensive befindet oder wenn die Stellung mattverdächtig ist, und er den besten Zug sucht.

Wenn bei einem Zug die Durchschnittszeit nicht ganz verbraucht wurde, wird die überschüssige Zeit auf alle verbleibenden Züge gleichmässig aufgeteilt; wenn für einen Zug überdurchschnittlich viel Zeit verbraucht wurde, wird die durchschnittliche Antwortzeit der nachfolgenden Züge anteilsmässig gekürzt.

Zugzurücknahmen und Seitenwechsel haben keinen Einfluss auf die Zeitvorgaben.

Aufstellung der vorprogrammierten Spielstufen A1-A8:

Stufe	Zeitvorgaben (Richtwerte)	Durchschnittliche Antwortzeit
A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7	60 Züge / 5 Minuten (Blitz) 60 Züge / 15 Minuten (Schnellschach) 60 Züge / 30 Minuten (Schnellschach) 60 Züge / 1 Stunde 30 Züge / 1 Stunde 40 Züge / 2 Stunden (Turnier) 40 Züge / 2 Std. 30 Min. (Turnier) 30 Züge / 3 Stunden	5 Sekunden 15 Sekunden 30 Sekunden 1 Minute 2 Minuten 3 Minuten 3 Min. 45 Sek. 6 Minuten

Bei Partiebeginn oder nach der Aktivierung des Feldes **D8** (Abschnitt 6) ist automatisch Spielstufe A1 in Betrieb. Für die Programmierung der Spielstufen A1-A8 verweisen wir auf Abschnitt 3.1.1. Die Spielstufe kann während des Spiels beliebig oft geändert werden.

Die Spielstufen A1-A8 können durch die Spielbedingung "Computerbedenkzeit eingeschränkt" (Kapitel 6, E8) abgeschwächt werden. Mit der Wahl "Computerbedenkzeit eingeschränkt" verhindern Sie, dass der Computer Ihre Bedenkzeit ausnützt. Diese Möglichkeit erweitert die vorprogrammierten Spielstufen um acht Zwischenstufen.

5.2 Programmierbare Spezialstufen (Spielfelder der B-Linie)

STUFE B1 (Analyse, unbegrenzte Zeit)

Diese Analysierstufe kennt keine Zeitbeschränkung. Aufgrund der zur Verfügung stehenden Speicherkapazität musste die Rechentiefe jedoch auf 30 Halbzüge beschränkt werden. Nachdem Sie diese Stufe (B1) aktiviert haben (Abschnitt 3.1.1), drücken Sie RV und der Computer beginnt zu "denken". Der Computer sucht solange, bis er ein Matt findet, bis die maximale Rechentiefe von 30 Halbzügen erreicht ist, oder Sie nochmals RV drücken und damit den Rechenvorgang unterbrechen und den Computer zum sofortigen Ziehen veranlassen. Die Spielstufe B1 wird nicht für Problemlösungen empfohlen, dafür steht die Stufe B6 zur Verfügung (vgl. Abschnitt 5.3.2).

STUFE B2 (Blitzschach oder Schnellschach, 1 Minute bis 9 Stunden und 99 Minuten pro Partie)

Bei Spielstufe B2 wird die Gesamtzeit pro Partie eingegeben ohne Rücksicht auf die Anzahl der Züge. Diese Programmiermöglichkeit wird hauptsächlich für Blitz- und Schnellschach verwendet. Im heutigen Turnierschach sind folgende Spielzeiten üblich:

Blitzschach: 5-10 Minuten pro Partie Schnellschach: 20-45 Minuten pro Partie

Die Zeitvorgaben müssen für beide Seiten individuell eingegeben werden. Das ermöglicht Ihnen also, für sich und den Computer unterschiedliche Zeitvorgaben zu programmieren. Die Partie wird mit der Zeitüberschreitung beendet.

Wenn der Computer die vorgegebene Zeit überschreitet, zeigt er dies in der Anzeige durch 0:00 an sowie durch Blinken der Kontrollichter der 2.,4.,6. und 8. Reihe (vgl. S. 14 Abb. 1 und 2).

Wenn Sie die Zeit überschreiten, zeigt der Computer auf Ihrer Anzeige ebenfalls 0:00 an und die Kontrollichter der 2.,4.,6. und 8. Reihe <u>leuchten konstant</u> auf (vgl. S. 14 Abb. 1 und 2).

Programmierung der Spezialstufe B2

Zur Beachtung: Wenn Sie für diese Programmierung gemäss der nachfolgenden Tabelle vorgehen, dürfen Sie den Stein, womit Sie das Feld B2 aktivieren, nicht auf die Spielfläche zurückstellen. Stellen Sie diesen Stein erst nach Abschluss des Programmiervorgangs (CL)wieder an seinen ursprünglichen Standort zurück.

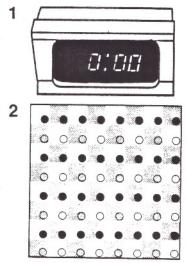
Die auf der Anzeige erscheinenden Abkürzungen bedeuten folgendes: H = Human = Mensch, C = Computer

Taste/Spielfeld	<u>Ihre</u> Anzeige	Bemerkung
Drücken Sie LV	-LC-	Eingabebeginn
Aktivieren Sie B2	H0:05	Zeitvorgabe für Sie
Drücken Sie ST Drücken Sie TB Drücken Sie LV	H0:00 ₩ ₩ H9:99	Stunden Zehnerstelle Minuten Einerstelle Minuten
Aktivieren Sie B2	C0:05	Zeitvorgabe Computer
Drücken Sie ST Drücken Sie TB Drücken Sie LV	C0:00 V V C9:99	Stunden Zehnerstelle Minuten Einerstelle Minuten
Drücken Sie CL		Eingabeende

Nulleingaben (0:00) sind nicht erlaubt.

Während des Spiels erscheint auf der Anzeige jeweils die dem Spieler noch verbleibende Zeit. Wenn die verbleibende Zeit mehr als eine Stunde beträgt, zeigt die Anzeige Stunden und Minuten. Bei weniger als einer Stunde verbleibender Zeit werden Minuten und Sekunden angezeigt. Wenn nur noch Sekunden übrigbleiben zeigt das Display die Anzahl Sekunden.

Wenn eine der Parteien die Zeit überschreitet, ist die Partie zu Ende und auf dem
Display erscheint 0:00 und die Kontrollichter
der 2., 4., 6. und 8. Reihe leuchten auf bzw.
blinken (vgl. Abb. 1 und 2). Falls Sie
trotzdem weiterspielen möchten, drücken Sie
CL. Für den Rest der Partie steht Ihnen
wiederum die vorprogrammierte Zeit zur Verfügung. Sollte die Zeit nochmals überschritten werden, wird der Computer Ihnen dies
wiederum durch Aufleuchten der entsprechenden
Kontrollichter anzeigen und Sie können wie
soeben beschrieben mit CL weiterspielen.



STUFE B3 (Turnierstufe / 1 Minute bis 9 Stunden 99 Minuten Bedenkzeit für maximal 99 Züge)

Stufe B3 ist dem Turnierschach vorbehalten. Unter Wettkampfbedingungen muss jeder Spieler innerhalb einer festgesetzten Zeit eine bestimmte Anzahl von Zügen machen. Diese beiden Faktoren - Anzahl Züge / Zeit - müssen im voraus festgelegt werden. Bei Stufe B3 wird die verbleibende Zeit jedes Spielers angezeigt.

Im heutigen Turnierschach sind verschiedene Zeitvorgaben mit unterschiedlicher Zugzahl üblich:

Turnier 1. Zeitkontrolle 2. Zeitkontrolle 3. Zeitkontrolle

International 40 Züge/2.5 Std. 16 Züge/1 Std. siehe unten National 50 Züge/2.5 Std. 20 Züge/1 Std. a), b) und c) Regional 40 Züge/2 Std. 20 Züge/1 Std.

Nach der 2. Zeitkontrolle werden allgemein drei unterschiedliche Verfahren angewendet, um eine Partie zu entscheiden:

- a) Es werden weitere Zeitkontrollen angehängt, dabei gelten in der Regel die Richtwerte der 2. Zeitkontrolle für alle nachfolgenden Zeitkontrollen.
- b) Nach der 2. Zeitkontrolle wird für den Rest der Partie eine Gesamtbedenkzeit festgelegt. Die Eingabe einer Zugzahl für die 3. Zeitkontrolle hilft dem Computer, seine Zeit einzuteilen und eine durchschnittliche Antwortzeit zu berechnen.
- c) Die Partie wird durch eine neutrale Person abgeschätzt.

Nach Ablauf der Bedenkzeit überprüft der Computer, ob die vorgegebene Zugzahl eingehalten wurde. Wenn dies nicht der Fall ist, hat die Partei, welche die Zeit überschritten hat, die Partie verloren.

Der Computer teilt seine Bedenkzeit nach eigenem Ermessen ein. Je nach Art und Schwierigkeit der vorhandenen Stellung kann die aktuelle Antwortzeit wesentlich vom Durchschnitt abweichen. Wenn bei einem Zug die Durchschnittszeit nicht verbraucht wurde, wird die überschüssige Zeit auf die restlichen Züge gleichmässig verteilt; wenn für einen Zug überdurchschnittlich viel Zeit verbraucht wurde, wird die durchschnittliche Antwortzeit der nachfolgenden Züge anteilmässig gekürzt. Die durchschnittlichen Antwortzeiten werden nach jedem Zug neu berechnet.

Beispiel einer Zeiteinsparung

Gehen wir davon aus, dass die Vorgabe für den Computer 40 Züge in 2 Stunden beträgt und dass er die ersten 20 Züge aus seiner Eröffnungsbibliothek entnimmt und a tempo zieht. Da er für die ersten 20 Züge somit praktisch keine Bedenkzeit verbraucht hat, stehen ihm für die restlichen 20 Züge immer noch 2 Stunden zur Verfügung. Diese Zeit wird nun gleichmässig auf die 20 verbleibenden Züge verteilt und die durchschnittliche Antwortzeit wird 6 Minuten pro Zug betragen.

Programmierung der Spezialstufe B3

Zur Beachtung: Wenn Sie für diese Programmierung gemäss der nachfolgenden Tabelle vorgehen, dürfen Sie den Stein, womit Sie das Feld B3 aktivieren, nicht auf die Spielfläche zurückstellen. Stellen Sie diesen Stein erst nach Abschluss des Programmiervorganges (CL) wieder an seinen ursprünglichen Standort zurück.

Die auf der Anzeige erscheinenden Abkürzungen bedeuten folgendes:

P = Primary time control = 1. Zeitkontrolle

S = Secondary time control = 2. Zeitkontrolle

T = Tertiary time control = 3. Zeitkontrolle

Taste / Spielfeld	<u>Ihre</u> Anzeige	Bemerkung
Programmierung bis z	ur 1. Zeitkontrolle	
Drücken Sie LV	-LC-	Eingabebeginn
Aktivieren Sie B3	P0:05	Zeitvorgabe
Drücken Sie ST Drücken Sie TB Drücken Sie LV	P0:00 * ** P9:99	Stunden Zehnerstelle Minuten Einerstelle Minuten
Aktivieren Sie B3	P 60	Zugvorgabe
Drücken Sie TB	P 00	Zugzahl Zehnerstelle
Drücken Sie LV	P 99	Zugzahl Einerstelle

Programmierung von der 1. bis zur 2. Zeitkontrolle

Aktivieren Sie B3	S0:05	Zeitvorgabe
Drücken Sie ST Drücken Sie TB Drücken Sie LV	S0:00	Stunden Zehnerstelle Minuten Einerstelle Minuten
Aktivieren Sie B3	S 60	Zugvorgabe
Drücken Sie TB	S 00	Zugzahl Zehnerstelle
Drücken Sie LV	S 99	Zugzahl Einerstelle

Programmierung von der 2. bis zur 3. Zeitkontrolle

Aktivieren Sie B3	T0:00	Zeitvorgabe*
Drücken Sie ST Drücken Sie TB Drücken Sie LV	T0:00	Stunden Zehnerstelle Minuten Einerstelle Minuten
Aktivieren Sie B3	Т 60	Zugvorgabe
Drücken Sie TB	T 00	Zugzahl Zehnerstelle
Drücken Sie LV	Т 99	Zugzahl Einerstelle
Drücken Sie CL	0: 00	Eingabeende

^{*} Die Programmierung der 3. Zeitkontrolle sollte nur erfolgen, wenn das Turnierreglement es unbedingt erfordert. Wenn Sie keine 3. Zeitkontrolle wünschen, drücken Sie hier nach B3 die Taste CL. Dies informiert den Computer darüber, dass keine 3. Zeitkontrolle notwendig ist. In diesem Fall werden die Werte für die 2. Zeitkontrolle automatisch auf alle weiteren Zeitkontrollen übertragen.

Für die 1. und 2. Zeitkontrolle sind Nulleingaben nicht möglich.

STUFE B4 (iteratives Suchen)

vgl. Abschnitt 5.3.1

STUFE B5 (nichtiteratives Suchen)

vgl. Abschnitt 5.3.1

STUFE B6 (Mattsuchstufe)

vgl. Abschnitt 5.3.2

STUFE B7 (Uebungsstufe / 1 Sek. bis 9 Min. 99 Sek. pro Zug)

Auf Stufe B7 wird keine bestimmte Zeit für eine bestimmte Anzahl Züge programmiert sondern die Zeit pro Zug. Diese Zeit wird also für alle Züge gleichermassen gelten.

Im Gegensatz zu anderen Stufen werden die Bedenkzeiten nicht mehr auf die einzelnen Züge umgerechnet. Wenn die Vorgabezeit erreicht ist, unterbricht der Computer den Rechenvorgang und wird den besten Zug spielen, den er bis zu diesem Zeitpunkt gefunden hat. Gelegentlich, wenn er z.B. mit forcierten Zügen konfrontiert ist, wird der Computer nicht einmal die Vorgabezeit ausnützen sondern sofort antworten.

Programmierung der Spezialstufe B7

Zur Beachtung: Wenn Sie für diese Programmierung gemäss der nachfolgenden Tabelle vorgehen, dürfen Sie den Stein, womit Sie das Feld B7 aktivieren, nicht auf die Spielfläche zurückstellen. Stellen Sie diesen Stein erst nach Abschluss des Programmiervorganges (CL)wieder an seinen ursprünglichen Standort zurück.

Taste/Spielfeld	<u>Ihre</u> Anzeige	Bemerkung
Drücken Sie LV	-LC-	Eingabebeginn
Aktivieren Sie B7	L0:05	Zeitvorgabe
Drücken Sie ST Drücken Sie TB Drücken Sie LV	L0:00 V VV L9:99	Stunden Zehnerstelle Minuten Einerstelle Minuten
Drücken Sie CL	0:00	Eingabeende

Nulleingaben (0:00) sind nicht erlaubt.

5.3 Experimentalstufen

5.3.1 Iteratives Suchen (B4) und nichtiteratives Suchen (B5)

Es gibt keine exakte Formel dafür, wie das Programm in einer bestimmten Stellung den besten Zug findet. Anhand besonderer Näherungsverfahren aus der numerischen Mathematik, kann sich das Programm durch wiederholte Anwendung einer Näherungslösung der exakten Lösung beliebig nähern. Dieses Vorgehen bezeichnet man als iteratives Suchen (lateinisch iterum: wiederum). Inhalt des Verfahrens ist es, bereits berechnete Züge als Näherungslösungen wiederholt für neue Berechnungen mit grösseren Suchtiefen heranzuziehen. Während der iterativen Suche untersucht der Computer vereinfacht ausgedrückt das ganze Spektrum der möglichen Antworten des ersten Halbzuges (d.h. alle möglichen Züge) und wählt den besten Zug aus. Dann wird dieser Vorgang mit dem zweiten Halbzug (nächsthöhere Suchtiefe) wiederholt. Der Zweck dieses Vorgehens besteht darin, in der verfügbaren Zeit möglichst viele Halbzüge berechnen zu können. Die vorprogrammierten Stufen A1-A8 benutzen alle die iterative Suchmethode.

Ein anderes Vorgehen besteht darin, einen bestimmten Zug bis in die vorgegebene Suchtiefe zu analysieren. Nach Abschluss dieses Vorgangens analysiert der Computer den nächsten Zug auf dieselbe Weise und so fort. Da das Programm in diesen Fällen bereits berechnete Varianten nicht nochmals berechnen muss, wird dieses Vorgehen als nichtiteratives Suchen bezeichnet.

Auf den Stufen B4 und B5 geht Ihr Avant Garde nach der nichtiterativen Suchmethode vor. Aufgrund dieses Vorgehens haben diese Stufen eine beschränkte Spielstärke, wenn sie für normale Partien mit z.B. kurzen Bedenkzeiten verwendet werden. Bei entsprechend langen Bedenkzeiten werden diese Stufen jedoch zu besonders interessanten Experimental- und Analysierprogrammen.

Eine weitere Eigenschaft des Programmes besteht darin, ähnlich wie bei den Spiel- und Mattsuchprogrammen bestimmte Züge über die vorgegebenen Suchtiefen hinaus zu berechnen. Diese Züge werden auch als forcierte Züge bezeichnet. Es sind dies Schlagzüge, Schachgebote und das Ausweichen aus dem Schach. Für ausführlichere Informationen über die iterative und nichtiterative Suche verweisen wir auf das Buch von Peter W. Frey, Chess Skill Man and Machine, 2.A. 1983, Springer Verlag New York.

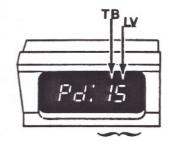
Die beiden Stufen B4 und B5 sind hauptsächlich für das Experimentieren mit bestimmten Stellungen vorgesehen, bei welchen der Benützer den Rechenvorgang des Computers dauernd abfragen und so die Methode des Computers überprüfen kann.

Einstellen der Suchtiefe (Spezialstufen B4 und B5)

Nach LV schalten Sie mit B4 die Spezialstufe "iterative Suche" und mit B5 die Spezialstufe "nichtiterative Suche" ein. Das linke Zeichen in der Anzeige symbolisiert diese Spezialprogramme und steht für Suchtiefe (Pd = ply-depth = Suchtiefe). Diese Anzeige bestätigt Ihnen also, dass Sie sich im richtigen Modus befinden, um die Rechentiefe der beiden Spezialstufen B4 oder B5 einzugeben. Das Gerät ist somit für die Eingabe der Rechentiefe bereit. Die zweistellige Zahl auf der rechten Seite der Anzeige bedeutet Suchtiefe in Halbzügen.

Nach der Aktivierung des Feldes B4 bzw. B5 wird die Suchtiefe durch wiederholte Betätigung der Tasten LV und TB eingegeben. Mit TB stellen Sie die Zehnerstelle, mit LV die Einerstelle ein. Bedingt durch die Speicherkapazität des Computers musste die Suchtiefe auf 15 Halbzüge begrenzt werden.

Die mögliche Einstellung bis 99 ist technisch bedingt. Jede Einstellung über 15 wird vom Computer programmintern automatisch auf 15



Suchtiefe in Halbzügen

reduziert. Sollten Sie dagegen Null eingeben, erhöht das Programm diese Eingabe automatisch auf 1. Nach Festlegung der Suchtiefe beenden Sie die Eingabe mit CL und starten die Suche mit RV.

5.3.2 Mattsuchstufe B6

Mit der Mattsuchstufe B6 wird ein Spezialprogramm aktiviert, welches nur für die Suche nach Mattführungen geeignet ist. Da

positionelle und materielle Werte bei der Zugermittlung nicht berücksichtigt werden, ist dieses Programm für das normale Spiel nicht geeignet. Gegenzüge sind daher vom Spieler auszuführen oder vom Computer auf einer anderen Spielstufe zu ermitteln.

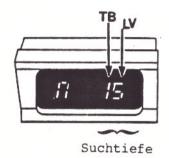
Wie die Stufen B4 und B5 ermöglicht dieses Programm die Begrenzung der Suchtiefe. Unnötigeres tieferes Suchen wird verhindert und der Zeitaufwand damit auf ein Minimum reduziert. Eine weitere Besonderheit dieses Programmes besteht darin, alle Lösungen (Nebenlösungen) innerhalb der vorgegebenen Suchtiefe zu finden.

Einstellen der Suchtiefe (Spezialstufe B6)

Mit der Eingabe LV und B6 können Sie dem Computer die Suchtiefe eingeben. Das linke Zeichen "n" in der Anzeige symbolisiert diese Spielart und steht für Matt in "n" Zügen. Die rechte zweistellige Zahl zeigt die begrenzte Suchtiefe in Zügen an. Beispiel: 04 bedeutet Matt in 4 Zügen. Die Suchtiefe wird durch wiederholte Betätigung der Tasten LV und TB eingegeben. Mit LV stellen Sie die Einerstelle, mit TB die Zehnerstelle ein.

Bedingt durch die Speicherkapazität des Computers muss die Suchtiefe auf 15 Züge begrenzt werden. Das Programm ist also in der Lage, Mattprobleme bis zu 15 Zügen zu lösen.

Die mögliche Eingabe von 00 bis 99 Zügen ist technisch bedingt. Alle Eingaben über 15 werden programmintern automatisch auf 15 reduziert und Nulleingaben werden auf 1 erhöht.



Nach Festlegung der gewünschten Suchtiefe beenden Sie die Eingabe mit CL und starten die Suche mit RV. Wurde Null oder eine Zahl über 15 eingegeben und CL zum Verlassen des Problemmodus gedrückt, korrigiert das Programm im ersten Fall automatisch auf 1 und im zweiten Fall auf 15, ohne dass dies in der Anzeige bestätigt wird. Um Ihre Eingabe nachzuprüfen, müssen Sie nochmals LV drücken und das Feld B6 aktivieren.

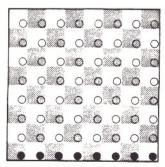
Der "Einblick in den Suchvorgang" (vgl. Abschnitt 7.8) ist auf dieser Stufe nicht möglich, da der Computer alle "nicht-matt"-Züge zurückweist, während er das Matt sucht.

Die Suche / Mattankündigung auf der Spezialstufe B6

Nach der Eingabe der Suchtiefe starten Sie mit RV den Suchvorgang. Das Programm rechnet so lange, bis es ein Matt gefunden oder festgestellt hat, dass in der vorgegebenen Zugzahl kein Matt möglich ist.

Wenn der Computer ein Matt findet, erscheint in der Anzeige eine Zahl über 9990.

Ein Matt in weniger als 8 Zügen wird auch

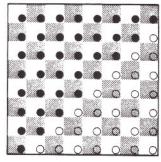


Mattankündigung "Matt in 7 Zügen"

durch reihenweise aufleuchtende Feldkontrollichter auf dem Brett angezeigt. Die Zahl der unbeleuchteten Reihen entspricht der Anzahl Züge bis zum Matt (vgl. Diagramm S. 19).

Wenn der Computer den Mattzug ausführt, leuchten alle Kontrollichter auf. Durch Drücken von CL erlöschen diese Kontrollichter und der Mattzug wird auf dem Brett angezeigt.

Wenn der Computer keine Lösung findet, zeigt er dies an durch Aufleuchten der Kontrollichter des oberen Dreiecks A1-A8-H8 (vgl. Dia-



Ankündigung "kein Matt gefunden"

gramm). Das bedeutet, dass es in der vorgegebenen Zugzahl keine Lösung gibt. Für grössere Mattprobleme sollte die eine höhere Suchtiefe als erforderlich eingegeben werden.

Der Lösungsweg für Aufgaben bis "Matt in 5 Zügen" kann vollständig abgerufen werden (vgl. Abschnitt 7.9).

Nebenlösungen

Nach der Ankündigung eines Mattes können Sie das Programm nach weiteren Lösungen suchen lassen. Dazu führen Sie den angezeigten Computerzug der vorherigen Suche nicht aus. Nach Drücken von RV sucht der Computer nach weiteren Lösungen. Sofern Nebenlösungen vorhanden sind, sollten sie rascher gefunden werden, da der Computer auf die Daten der ersten Lösung zurückgreifen kann. Dieser Vorgang kann solange wiederholt werden, bis alle Lösungen gefunden werden bzw. bis der Computer durch Aufleuchten der Kontrollichter anzeigt, dass keine andere Lösung mehr möglich ist.

6. Zusatzfunktionen der Felder der D-Linie und der E-Linie

D8 (Neues Spiel, gewählte Spielbedingungen gelöscht)

Für ein neues Spiel ohne die gewählten Spielbedingungen (z.B. Spielstufe, Kontrollton/Stimme usw.) ist das Feld D8 zu aktivieren. Danach stehen die Steine wieder in ihren Ausgangspositionen (weisse Steine auf der 1. und 2. Reihe), Stufe A1 ist in Betrieb, der Computer spielt mit den schwarzen Steinen, der Kontrollton ist ein- und die Stimme ausgeschaltet und der Computer nützt auch Ihre Bedenkzeit aus. Möchten Sie unter anderen Bedingungen spielen, so geben Sie diese jetzt ein.

Stellen Sie alle Steine in Grundstellung auf, bevor Sie das Feld D8 aktivieren.

D7 (Grundstellung löschen)

Für die Eingabe einer speziellen Stellung löschen Sie die Grundstellung durch Aktivierung des Feldes D7. Zur Stellungseingabe benützen Sie den Problemmodus (vgl. dazu Abschnitt 9).

D6 (Neues Spiel mit den vorherigen Bedingungen)

Möchten Sie ein neues Spiel unter den Bedingungen der vorhergehenden Partie spielen, haben Sie zwei Möglichkeiten: entweder aktivieren Sie das Feld D6 oder Sie drücken NEW GAME. Das löscht die letzte gespeicherte Stellung, lässt aber alle gewählten Spielbedingungen unverändert. Bevor Sie D6 aktivieren oder NEW GAME drücken müssen Sie die Steine unbedingt in Grundstellung aufstellen. Ein unbeabsichtigtes Drücken von NEW GAME während der Partie löscht die Partie aus dem Speicher des Computers.

Anmerkung: Nach der Inbetriebnahme des Gerätes müssen Sie immer entweder D8 aktivieren oder NEW GAME drücken, bevor Sie mit dem Spiel beginnen, ein Problem eingeben oder die Spielbedingungen wählen.

D5 (Farbwechsel)

Normalerweise spielen Weiss und Schwarz abwechslungsweise. Möchten Sie nun die Farbe an irgendeiner Stelle der Partie wechseln, aktivieren Sie das Feld D5. Wenn der Computer nach der Aktivierung des Feldes D5 am Zug ist, drücken Sie RV. Sind Sie am Zug, führen Sie den Zug aus. Wenn also Schwarz am Zug ist und Sie D5 aktivieren, zieht Weiss als nächster. Wir werden in anderem Zusammenhang (Spielüberwachung, Abschnitt 6, E6 und Problemmodus, Abschnitt 9) auf diese Möglichkeit zurückkommen.

D4 (Eröffnungsbibliothek abschalten)

Möchten Sie, dass der Computer nicht auf seine gespeicherte Eröffnungsbibliothek oder das zusätzliche Eröffnungsmodul zurückgreift, müssen Sie das Feld **D4** aktivieren. Dadurch verhindern Sie den Rückgriff des Computers auf die Eröffnungsbibliothek.

D3 (Ausdruck der Partie)

Diese Funktion erlaubt den Ausdruck der Partie mit Hilfe eines speziellen Druckers, vgl. Abschnitt 13.

D2 (Hexadezimale Anzeige)

Der Computer ist so vorprogrammiert, dass er seine Stellungsbewertung in Dezimalzahlen anzeigt, wenn Sie LV drücken, während der Computer rechnet oder nachdem das Feld E1 aktiviert worden ist (vgl. Abschnitt 6, E1). Intern rechnet der Computer jedoch mit dem hexadezimalen System, da dieses System sich für Mikroprozessoren besser eignet als das dezimale und sich deshalb international durchgesetzt hat. Bevor der Computer seine Stellungsbewertung in dezimaler Form anzeigen kann, muss er den Wert zuerst umrechnen. In Abschnitt 6 (E1) finden Sie eine Umrechnungstabelle von Hexadezimalwerten in Dezimalwerte. Wenn Sie während einer Partie die hexadezimale Anzeige der Stellungsbewertung bevorzugen, aktivieren Sie zuerst das Feld E1 und anschliessend das Feld D2.



FIDELITY DEUTSCHLAND

Ergänzung zur Bedienungsanleitung :

- 64 vorwählbare Eröffnungen :

Der FIDELITY AVANTGARDE 2100 bietet dem Schachspieler die Möglichkeit, durch gezielte Vorwahl von Eröffnungsvarianten das Spiel abwechslungsreich zu gestalten und gleichzeitig sein eigenes Eröffnugswissen zu überprüfen und zu erweitern .

Die gespeicherten 16.000 Positionen decken alle Bereiche der Eröffnungstheorie ab; "klassische" Partieanfänge wie z.B. das Damengambit oder die Spanische Partie sind ebenso erfaßt wie das breite Feld der Sizilianischen Eröffnung oder Flankensysteme, die in den zwanziger Jahren dieses Jahrhunderts das Schachspiel tiefgreifend veränderten . Auch "Modevarianten" wie das "Igelsystem" der Englischen Eröffnung oder exotische Varianten wie Grobs Flankenspiel oder die Larsen – Eröffnung kann der interessierte Schachfreund mit dem FIDELITY AVANTGARDE 2100 spielen und studieren .

- Vorwahl der Eröffnungsvarianten :

Um ein bestimmtes Eröffnungssystem vorzuwählen, wird nach dem Betätigen der "NEW GAME"- Taste die "TAKE BACK"- Taste gedrückt. Nun wird durch die Aktivierung des entsprechenden Feldes die Eröffnungswahl getätigt. Nach Abschluß der Eingabe durch die "CLEAR"- Taste führt Ihr AVANTGARDE 2100 nach wiederholter Betätigung der "MOVE"- Taste sein Eröffnungswissen bereitwillig vor. Selbstverständlich können Sie jederzeit in den Spielverlauf eingreifen.

Hinweis:

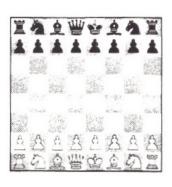
Sollte das Brett gedreht sein, d.h. Sie haben die schwarzen Steine auf den ersten beiden Reihen aufgebaut, ist darauf zu achten, daß nun auch die entsprechenden Felder der Eröffnungsvorwahl sich um $180\ Grad\ gedreht\ haben$.

D1 (Von der ersten Reihe aus mit Schwarz gegen den Computer)

Der Computer ist so vorprogrammiert, dass die weissen Steine auf den Reihen 1 und 2 stehen und die weissen Bauern in Richtung der achten Reihe ziehen.

Wenn Sie mit Schwarz und in normaler Spielrichtung (d.h. Zugrichtung der eigenen Bauern zum Gegner hin) spielen möchten, müssen Sie das Feld D1 aktivieren. Stellen Sie Ihre Steine auf, bevor Sie den Computer einschalten. Nachdem Sie das Feld D1 aktiviert haben und alle anderen Spielbedingungen gewählt haben, drücken Sie RV und veranlassen Elite dazu, als erster mit Weiss zu ziehen. Die Spielrichtung kann während der Partie nicht mehr verändert werden, da die Bauern nur vorwärts ziehen können. Wenn Sie die Spezialstufe D1 wählen, werden die Uhren automatisch der veränderten Spielrichtung angepasst, sobald Sie RV drücken und damit den Partiebeginn auslösen.

Spielrichtung von Weiss







Spielrichtung $\underline{\text{mit}}$ D1

Spielrichtung von Weiss

E8 (Computerbedenkzeit eingeschränkt)

Vor Spielbeginn können Sie die Computerbedenkzeit einschränken, indem Sie das Feld E8 aktivieren. Nach der Aktivierung dieses Feldes verliert der Computer die Fähigkeit, Ihre Bedenkzeit auszunutzen. Er wird seine Berechnung erst wieder aufnehmen, nachdem Sie Ihren Zug ausgeführt haben. Dadurch können alle Spielstufen abgeschwächt werden. Das Feld E8 kann während des Spiels beliebig oft aktiviert bzw. deaktiviert werden.

E7 (Eröffnungstraining)

Beim allgemeinen Eröffnungstraining überlassen Sie dem Computer die Wahl der Eröffnung, die er nach dem **Zufallsprinzip** vornimmt. Dies unabhängig davon, ob Sie mit oder ohne Eröffnungsmodul spielen. Für nähere Ausführungen zur Eröffnungsbibliothek des Computers verweisen wir Sie auf Abschnitt 10.

Sie werden nach jedem Computerzug versuchen, die Fortsetzung zu finden, die am besten in Ihr strategisches Konzept passt. Spielen Sie einen Zug, der in der Eröffnungsbibliothek gespeichert ist, so stellt der Computer fest, ob ein Gegenzug vorhanden ist. Wenn er

einen findet, wird er ihn sofort spielen. Sind mehrere Gegenzüge vorhanden, entscheidet der Computer nach dem Zufallsprinzip, welchen er spielt.

Ist kein Gegenzug vorhanden oder spielen Sie einen Zug, der nicht mehr in der Eröffnungsbibliothek des Computers gespeichert ist, zeigt er das Ende der Eröffnungsvariante an durch einen dreifachen Piepton und eine Ansage (sofern die Stimme eingeschaltet ist). Optisch erfolgt die Anzeige dadurch, dass das Feldkontrollicht des Zielfeldes nicht erlischt.

Spielt der Computer den letzten Zug einer gespeicherten Variante, so zeigt er dies auf dieselbe Weise an.

Spezielles Eröffnungstraining

Neben dem allgemeinen Eröffnungstraining können Sie auch ausgewählte Varianten üben. Dazu lassen Sie sich die gewünschte Variante bis zu einer bestimmten Stellung vorspielen. Varianten lassen sich gezielt durch wiederholtes Drücken von RV abrufen, wobei RV zu drücken ist, bevor Sie den angezeigten Zug ausführen. Durch wiederholtes Drücken von RV werden nacheinander alle gespeicherten Züge auf dem Brett angezeigt. Drücken Sie also solange RV, bis der gewünschte Zug angezeigt wird und führen Sie diesen anschliessend aus. Diesen Vorgang wiederholen Sie abwechselnd für beide Farben, bis Sie das Spiel für eine Farbe fortsetzen wollen.

Beispiel mit Modul CB 16:

Auf 1. d2-d4 stehen 11 Antwortzüge zur Verfügung: d7-d5, d7-d6, Sg8-f6, Sb8-c6, e7-e5, e7-e6, b7-b5, b7-b6, f7-f5, c7-c5 und g7-g6. Welchen Zug der Computer spielen soll bestimmen Sie durch wiederholtes Drücken von RV.

Nähere Informationen bezüglich der Eröffnungsbibliothek des Computers finden Sie in Abschnitt 10.

Zurücknahme von Eröffnungszügen

Durch wiederholtes Drücken von TB lässt sich die ganze Partie zurücknehmen. Der zurückzunehmende Zug wird durch leuchtende Feldkontrollichter angezeigt (vgl. Sie Abschnitt 7.3). Wenn Sie den Modus Eröffnungstraining bereits verlassen haben und sich im Mittelspiel befinden, können Sie in den Modus Eröffnungstraining zurückkehren, indem Sie die Züge bis zur gewünschten Stelle zurücknehmen.

Vorschläge von Eröffnungszügen

Sind Sie sich über die Spielfortsetzung nicht im klaren, so kann Ihnen der Computer helfen und einen oder mehrere Züge vorschlagen. Nach dem Drücken von DM zeigt Ihnen der Computer durch Aufleuchten der entsprechenden Felderkontrollichter seinen Vorschlag an. Durch wiederholtes Drücken von DM zeigt Ihnen der Computer nacheinander die gespeicherten Züge an (vgl. Sie dazu auch Abschnitt 7.2).

Uebergang Eröffnungstraining / Partie

Wenn Sie aus dem Modus Eröffnungstraining direkt in ein Partie übergehen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

Weicht Ihr gespielter Zug von der Eröffnungsbibliothek des Computers ab oder ist dieser der letzte Zug einer gespeicherten Eröffnungsvariante (3-facher Piepton und ev. akustische Ansage, Kontrollicht des Zielfeldes erlöscht nicht), drücken Sie RV, wodurch der Computer beginnt, seinen nächsten Zug zu berechnen. Wenn der Computer am Zug ist und seinen letzten Zug aus der Eröffnungsbibliothek anzeigt, setzen Sie das Spiel fort, indem Sie den angezeigten Zug ausführen, RV drücken und anschliessend Ihren Antwortzug ausführen.

E6 (Spielüberwachung)

Durch Aktivierung des Feldes **E6** gelangen Sie in den Modus Spielüberwachung. In diesem Modus spielt der Computer selber nicht mit. Sie können also auf dem Computerbrett eine Partie gegen einen menschlichen Gegner austragen. Der Computer übernimmt dabei die Stellung eines Spielüberwachers und überprüft die gespielten Züge daraufhin, ob sie den Schachregeln entsprechen. Wird ein unerlaubter Zug ausgeführt, zeigt der Computer dies an (vgl. dazu Abschnitt 2.5).

Die Schachuhren können im Spielüberwachungsmodus ebenfalls eingesetzt werden. Jede Uhr zeigt die Zeit der entsprechenden Seite an. Für Turnierpartien wird die Zeit nach dem in Abschnitt 4.3 beschriebenen System angezeigt.

Für eine Blitzpartie stellen Sie die Zeit auf Stufe B2 ein (vgl. Abschnitt 5.2). Wenn einer der Spieler die Zeit überschreitet, wird der Computer eine entsprechende Anzeige machen (vgl. ebenfalls Abschnitt 5.2).

Falls dies gewünscht wird, kann der Computer die Partie für einen oder beide Spieler zugweise fortsetzen. Nach Drücken von RV beginnt das Programm mit der Zugberechnung des nächsten Zuges. Natürlich müssen Sie vorher die Rechenzeit durch die Eingabe einer Spielstufe festlegen. Der Computer macht in diesem Modus nur Zugvorschläge aus der Eröffnungsbibliothek.

E5 (Notation: figurin, algebraisch)

Diese Funktion erlaubt den Ausdruck der Partie mit Hilfe eines speziellen Druckers (vgl. Abschnitt 13).

E4 (Ausdruck der verbrauchten Zeit jedes Zuges)

Mit Hilfe dieser Funktion wird neben den Zügen auch die jeweils verbrauchte Zeit ausgedruckt, dazu benötigt man das Druckermodell IFP, vgl. Abschnitt 13.

E3 (Ausdruck in grosser Schrift, nur mit Modell IFP)

E2 (Aufgabemodus)

Die Wahl dieses Modus veranlasst den Computer zur Aufgabe der Partie, wenn er ein forciertes Matt gegen sich selbst entdeckt. Um in den Wahlmodus zu gelangen, müssen Sie das Feld E2 aktivieren. Nachdem Sie den Wahlmodus betreten haben, wird der Computer wie in Abschnitt 2.7 beschrieben reagieren, wobei aber die Kontrollichter blinken, was bedeutet, dass der Computer die Partie aufgibt.

E1 (Automatische Anzeige der Rechentiefe, der Stellungsbewertung und des Zeitverbrauchs)

Nach der Aktivierung des Feldes E1 erscheint auf Ihrer Anzeige die Stellungsbewertung und die Suchtiefe. Auf der Anzeige des Computers erscheint sein Zeitverbrauch. Die gleiche Anzeige können Sie während einer Partie dadurch erreichen, dass Sie nach der Ausführung Ihres Zuges LV drücken während der Computer seinen nächsten Zug berechnet. Die Stellungsbewertung und die Suchtiefe werden abwechslungsweise im 5-Sekunden-Intervall angezeigt. Sobald Sie den Computerzug ausgeführt haben, wird Ihre Anzeige wieder Ihren Zeitverbrauch anzeigen.

Zusammenfassung der Stellungsbewertung

Aktivieren Sie zu Beginn einer Partie oder vor der Ausführung Ihres Zuges das Feld E1, werden die obgenannten Daten automatisch nach Ausführung Ihrer Züge angezeigt. Die Stellungsbewertung erfolgt in dezimaler Anzeige, wünschen Sie die hexadezimale Anzeige, gehen Sie gemäss Abschnitt 6., D2 vor.

Die Stellungsbewertung zeigt an, welcher Spieler sich nach Ansicht des Computers im Vorteil befindet, und dies sowohl in materieller als auch in positioneller Hinsicht.

Bewertungsübersicht

100 = Bauer 300 = Springer 300 = Läufer 500 = Turm

900 = Dame

0000 = Patt / Remis / ausgeglichene Stellung

über 9990 = Matt

Beispiel:

Nebenstehende Anzeige bedeutet, dass der Computer sich nach seiner Ansicht mit einem Bauern im Vorteil befindet. Dieser Wert kann nach den Berechnungen des Computers bedeuten, dass:



- a) der Computer einen materiellen Vorteil von einem Bauern hat,
- b) der Computer bald einen Bauern gewinnen wird,
- c) der Computer sich selbst in positionellem Vorteil befindet, der einem Bauernplus entspricht.

Ein **Punkt** in der Anzeige bedeutet, dass Sie nach Ansicht des Computers einen **Stellungsvorteil** besitzen. Befindet sich der Computer im Stellungsvorteil, so fehlt dieser Punkt.

Während der Computer rechnet, zeigt Ihre Anzeige die aktuelle Suchtiefe und und Anzahl der Varianten an. Die Suchtiefe wird in hexadezimaler Form angezeigt. Für die Umrechnung in Dezimalzahlen benützen Sie bitte die folgende Umrechnungstabelle.

Umrechnungstabelle

Die Tabelle dient der Umrechnung der hexadezimalen Werte der Suchtiefe in Dezimalwerte.

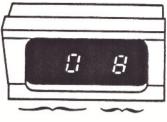
Hexadezi-	Dezimal-	Hexadezi-	Dezimal-	Hexadezi-	Dezimal-
malwerte	werte	malwerte	werte	malwerte	werte
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	A B C D E F 10 11 12 13	10 11 12 13 14 15 16 17 18	14 15 16 17 18 19 1A 1B 1C 1D	20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Auf der linken Seite der Anzeige erscheint die Anzahl untersuchter Varianten.

Die Suchtiefe (in Halbzügen) erscheint auf der rechten Seite der Anzeige.

Beispiel:

Gemäss dieser Anzeige berechnet das Programm die erste Variante in der Suchtiefe von 8 Halbzügen. Nach Beendigung dieser Variante erscheint links eine 1 zur Anzeige, dass die 2. Variante mit einer Suchtiefe von 8 Halbzügen durchgerechnet wird. Nachdem alle Varianten dieser Suchtiefe berechnet worden sind, beginnt das Programm mit der Berechnung der Varianten der nächsten Suchtiefe von 9 Halbzügen.



Variante Suchtiefe

7. Sonstige Spielarten

7.1 Ausnützen der gegnerischen Bedenkzeit

Eine besondere Fähigkeit des Programmes ist das "Permanent Brain", d.h. die Fähigkeit, die gegnerische Bedenkzeit auszunützen. Während der Computer seinen Zug berechnet, können Sie seine Rechenzeit ausnützen, indem Sie die Stellung weiter analysieren und gegebenenfalls sich schon jetzt Ihre Züge auf die zu erwartenden Computerzüge überlegen. Der Computer nützt umgekehrt Ihre Bedenkzeit automatisch auch aus. Diese Funktion basiert auf folgendem Prinzip: Während einer Zugberechnung speichert das Programm die aufgrund seiner Berechnungen beste Spielfortsetzung bis zu einer Tiefe von 9 Halbzügen. Diese können als Hauptvariante abgerufen werden (vgl. Abschnitt 7.9).

Der erste Halbzug, den der Computer berechnet, ist die Antwort auf den Zug, welchen Sie seiner Meinung nach machen werden. Der zweite Halbzug ist Ihre mutmassliche Antwort auf den Gegenzug des Computers. Dieses Auswahlverfahren dient zwei Funktionen: Es bereitet die Zugvorschläge vor (Abschnitt 7.2), welche Sie abrufen können und bestimmt denjenigen Zug, auf welchem der Computer seine Berechnungen aufbaut. Der Computer wird bei seinen Berechnungen davon ausgehen, dass Sie seinen berechneten Zug ausführen und sofort mit der Berechnung seines Gegenzuges beginnen.

Wenn Sie den vom Computer berechneten Gegenzug tatsächlich ausführen oder ihn als Zugvorschlag annehmen, dann wird der Computer sofort oder nach kurzer Zeit den Gegenzug anzeigen. Auf diese Weise spart das Programm Bedenkzeit, die dann auf die restlichen Züge verteilt wird.

Spielen Sie jedoch einen anderen Zug, dann bricht der Computer die erste Zugberechnung ab und beginnt eine neue, basierend auf Ihrem tatsächlich gespielten Zug.

Die Funktion "Permanent Brain" ist nicht in Betrieb, wenn das Programm vorher nicht die Möglichkeit einer Zugberechnung hatte, z.B. nach Stellungseingaben oder unmittelbar nach Verlassen der Eröffnungsbibliothek.

Vor Partiebeginn können Sie diese Funktion durch Aktivierung des Feldes E8 löschen. Danach nützt der Computer Ihre Bedenkzeit nicht mehr aus sondern beginnt mit der Berechnung seines Zuges erst, nachdem Sie Ihren Zug ausgeführt haben. Jede der Spielstufen lässt sich durch das Abschalten des "Permanent Brain" in der Spielstärke abschwächen. Dadurch stehen weitere Spielstufen als Zwischenstufen zur Verfügung. Während der Partie kann das "Permanent Brain" beliebig oft ab- bzw. zugeschaltet werden.

7.2 Zugvorschläge

Sind Sie unsicher, mit welchem Zug Sie fortsetzen wollen, kann der Computer Ihnen bei der Auswahl helfen. Nach dem Drücken von DM zeigt der Computer Ihnen seinen Zugvorschlag an durch Aufleuchten der Kontrollichter des Ausgangs- und des Zielfeldes.

Eine Zugempfehlung steht nicht zur Verfügung, wenn der Computer $\underline{\text{nicht}}$ auf seine Eröffnungsbibliothek zurückgreifen kann oder keine Gelegenheit hatte, den Zug vorauszuberechnen.

Der Zugvorschlag wird entweder der Eröffnungsbibliothek entnommen oder ist der Gegenzug mit der höchsten Bewertung aus einer vorhergehenden Berechnung (vgl. Abschnitt 7.1)

Annahme des vorgeschlagenen Zuges

Sie nehmen den Zug an, indem Sie ihn - wie angezeigt - ausführen.

Ablehnung des vorgeschlagenen Zuges

Möchten sie einen anderen Zug als den vorgeschlagenen ausführen, drücken Sie CL und die Kontrollichter erlöschen und Sie können Ihren Zug ausführen. Nach dem Drücken von DM zeigt der Computer die aktuelle Zugzahl im Display an (vgl. Abschnitt 4.4)

7.3 Zurücknahme von Zügen

Einen irrtümlichen oder "schwachen" Zug können Sie durch einmaliges Drücken von TB zurücknehmen. Sie können auch mehrere Züge oder die ganze Partie durch mehrmaliges Drücken von TB zurücknehmen. Falls Sie vorgängig bereits den Problemmodus betreten haben, können Sie nur bis zu diesem Punkt zurückgehen.

Der zurückzunehmende Zug wird durch aufleuchtende Felderkontrollichter angezeigt. Nach dem Drücken von TB leuchtet das Kontrollicht des Zielfeldes des zuletzt gezogenen Steines auf. Wenn der angezeigte Stein angehoben wird, leuchtet das Ausgangsfeld dieses Steins auf. Das Zurückstellen des Steines auf dieses Feld bringt die Kontrollichter zum Erlöschen.

Normale Züge werden durch Zurückstellen der Steine auf die Ausgangsfelder zurückgenommen.

Bei Schlagzügen ist zuerst der schlagende Stein zurückzustellen und anschliessend der geschlagene. Das entsprechende Figurenkontrollicht wird die Art und Farbe des geschlagenen Steines anzeigen und das Feldkontrollicht den Standort des geschlagenen Steines.

Bei der Zurücknahme der Rochade leuchten zuerst die Kontrollichter des Turmzuges auf und dann diejenigen des Königszuges. Nehmen Sie zuerst den Turmzug und anschliessend den Königszug zurück.

Bei En-passant-Zügen wird zuerst der Schlagzug des Bauern zurückgenommen und anschliessend der geschlagene Bauer wieder auf das Brett zurückgestellt.

Ein Bauernumwandlungszug wird zurückgenommen, indem zuerst die umgewandelte Figur vom Brett genommen und anschliessend der Bauer auf das Ausgangsfeld zurückgestellt wird.

Sie haben auch die Möglichkeit, einen ganzen Zug (zwei Halbzüge) auf einmal zurückzunehmen. Dazu drücken Sie TB zweimal. Der Computer hilft Ihnen durch Aufleuchten der entsprechenden Felderkontrollichter beim Zurückstellen der Figuren.

7.4 Den Computer zu einem bestimmten Zug veranlassen

Wenn Sie einen Zug des Computers zurückgenommen haben, wird der Computer erst nach dem Drücken von RV weiterspielen. Sie haben deshalb die Möglichkeit, anstelle des Computers den nächsten Zug auszuführen. Tun Sie dies, so rechnet der Computer erst weiter, nachdem Sie auch Ihren Zug ausgeführt haben.

7.5 Seitenwechsel (=Farbwechsel)

Sie können während des Spiels, die Seiten beliebig oft mit dem Computer tauschen. Beachten Sie, dass die verbrauchte Bedenkzeit vom Seitenwechsel nicht berührt wird. Bei einem Seitenwechsel behält jede Seite Ihre Restzeit, innert welcher sie die restlichen Züge ausführen muss. Möchten Sie die Seite wechseln, nachdem Sie einen Computerzug ausgeführt haben, drücken Sie RV.

7.6 Abbrechen der Zugberechnung

Durch Drücken von RV können Sie die Zugberechnung des Computers jederzeit abbrechen. Der bis dahin ermittelte beste Zug wird sofort angezeigt. Drücken Sie RV nur einmal, da nochmaliges Drücken den Computer zum Weiterrechnen veranlasst.

7.7 Den Computer gegen sich selbst spielen lassen

In diesem Modus können Sie den Computer beim Spiel gegen sich selbst beobachten. Die Zugzeiten sind echte Bedenkzeiten, da die

Funktion "Permanent Brain" (vgl. Abschnitt 7.1) nicht zur Anwendung kommt.

Die Rechenzeiten legen Sie durch die Eingabe einer Spielstufe fest. Nachdem Sie diese Wahl getroffen haben, drücken Sie RV, womit das Spiel beginnt und der Computer seinen ersten Zug anzeigt. Drücken Sie RV nach jedem ausgeführten Zug, dadurch spielt der Computer eine Partie gegen sich selbst.

Es steht Ihnen offen, an beliebiger Stelle ins Spiel einzugreifen und einen Zug Ihrer Wahl einzugeben.

7.8 Einblick in die Zugberechnung

Drücken Sie DM, während der Computer am Zug ist, zeigt er Ihnen durch Blinken des Ausgangs- und Zielfeldes den Zug an, welchen er bis zu diesem Zeitpunkt als den besten erachtet. Verwechseln Sie diese Anzeige nicht mit der endgültigen Anzeige des Computerzuges. Die Anzeige des auszuführenden Zuges erfolgt durch Leuchten des Ausgangsfeldes und Blinken des Zielfeldes.

Wenn Sie den Suchvorgang des Computers nicht länger beobachten möchten, drücken Sie CL während er rechnet.

Durch Drücken von **DM** wird die aktuelle Zugnummer angezeigt (vgl. Abschnitt 4.4). Drücken von **TM** bringt diese Anzeige wieder zum Erlöschen.

7.9 Einblick in die Spielentwicklung/Hauptvariante

Während der Computer seinen nächsten Zug berechnet, speichert er die beste gefundene Fortsetzung bis zu einer Tiefe von 9 Halb-zügen.

Der erste dieser Züge ist der Antwortzug des Computers und der zweite kann als Zugvorschlag eingesehen werden (vgl. Abschnitt 7.2). Das Programm erlaubt aber auch einen tieferen Einblick in seine Berechnungen und Sie können die Hauptvariante abfragen.

Durch wiederholtes Drücken von **DM** zeigt Ihnen der Computer Ihren mutmasslichen Antwortzug sowie die 7 weiteren Halbzüge an. Die Anzahl der abrufbaren Züge ist abhängig von der Bedenkzeit des Computers und muss nicht notwendigerweise identisch sein mit der angezeigten Suchtiefe.

Sobald alle Züge der bisherigen Hauptvariante auf dem Brett angezeigt worden sind, wird der erste Zug (d.h. der Antwortzug) wieder angezeigt. Sie können diesen Vorgang durch Drücken von CL unterbrechen, was wieder die Anzeige des ersten Computerzuges bewirkt.

8. Partieende

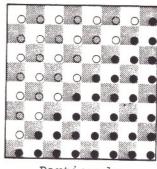
8.1 Schachmatt vgl. Abschnitt 2.7

8.2 Partieaufgabe
vgl. Abschnitt 6, E2)

8.3 Patt

Eine Schachpartie ist remis, wenn der am Zug befindliche Spieler keinen erlaubten Zug mehr ausführen kann und sein König nicht im Schach steht. Der Computer zeigt eine Pattstellung an durch Aufleuchten der Kontrollichter des unteren rechten Felderdreiecks A1-H8-H1. Wenn dieser Fall eintritt,ist die Partie zu Ende und kann nicht fortgesetzt werden.

Beachten Sie bitte, dass diese Anzeige auch im Problemmodus erscheinen kann (vgl. 9.1).



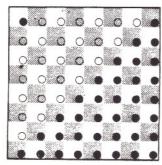
Partieende "Patt"

8.4 Erzwungenes Remis

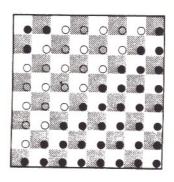
Remis durch 3-malige Stellungswiederholung

Wenn dieselbe Stellung mit demselben Spieler am Zug dreimal auf dem Schachbrett steht, ist die Partie remis durch Stellungswiederholung. Wenn Elite erkennt, dass sein Gegenspieler einen Zug ausgeführt hat, der zur 3-maligen Stellunswiederholung führt, zeigt er das Remis an durch Aufleuchten der Lichter des unteren Felderdreiecks A1-H8-H1 und des Feldes A8. Nach dem Drücken von CL erlöschen die Lichter und der Remiszug wird angezeigt.

Wenn Elite am Zug ist und beabsichtigt, einen Zug zu machen, der zur dreimaligen Stellungswiederholung führt, gibt er dies bekannt durch Blinken der Lichter des unteren Felderdreiecks A1-H8-H1 und des Feldes A8. Durch Drücken von CL wird der Remiszug angezeigt.



Remis durch dreimalige Stellungswiederholung



Remis durch die 50-Züge-Regel

Remis durch die 50-Züge-Regel

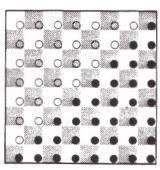
Eine Partie ist Remis durch die 50-Züge-Regel, wenn der am Zuge befindliche Spieler beweisen kann, dass während mindestens 50 Zügen von beiden Seiten weder ein Bauer gezogen noch ein Stein geschlagen worden ist.

Der Computer zeigt ein solches Remis an durch Leuchten der Kontrollichter des Felderdreiecks A1-H8-H1 und derjenigen des Felderdreiecks A8-A7-B8. Durch Drücken von CL erlöschen die Kontrollichter und der Remiszug wird angezeigt.

8.5 Remisofferten

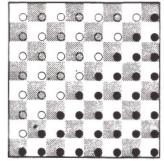
Ein technisches Remis ist erreicht, wenn keiner der Spieler mehr über genügend Material verfügt, um den gegenerischen König mattzusetzen. (z.B. König und Läufer gegen König oder König und Springer gegen König).

Sobald der Computer erkennt, dass materialmässig kein Matt mehr möglich ist (technisches Remis), wird er Remis offerieren durch Blinken der Kontrollichter des Felderdreiecks A1-H8-H1. Durch Drücken von CL erlöschen die Kontrollichter und der Gegenzug wird angezeigt. Das Remis lehnen Sie ab, indem Sie einfach weiterspielen.

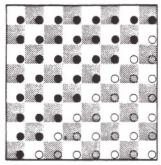


Partieende "Remis"

Sie können dem Computer immer dann Remis anbieten, wenn Sie am Zug sind. Dazu nehmen Sie zuerst Ihren König und anschliessend den gegnerischen König vom Brett. Dann stellen Sie zuerst den gegnerischen König zurück und anschliessend den eigenen. Nun leuchten die Felderkontrollichter des unteren Felderdreiecks A1-H8-H1 auf um anzuzeigen, dass Sie remis offeriert haben. Möchten Sie Ihre Offerte nicht aufrecht erhalten, drücken Sie CL. Soll die Offerte gelten, drücken Sie RV. Lehnt Elite das Remis ab, leuchten die Kontrollichter des oberen Felderdreiecks A1-A8-H8, nimmt er es an, leuchten die Kontrollichter des unteren Felderdreiecks A1-H8-H1. In beiden Fällen können Sie mit CL weiterfahren.



Dreieck A1-H8-H1 leuchtet
"Remis angenommen"



Dreieck A1-A8-H8 leuchtet "Remis abgelehnt"

Beachten Sie bitte, dass die Anzeige des Computers dieselbe ist, ob er mit Weiss oder mit Schwarz spielt.

9. Problemmodus

9.1 Stellungseingabe

Die Figureneingabe erfolgt auf drei verschiedene Arten:

- a) Stellungseingabe nach "Grundstellung löschen" (Abschnitt 6, D7)
- b) Stellungsveränderung während der Partie (Abschnitt 9.1.1-9.1.6)
- c) Stellungseingabe im Modus "Spielüberwachung" (Abschnitt 6, E6)

Die Figureneingabe gestaltet sich am einfachsten, wenn das Spielfeld geräumt ist. Die Aktivierung des Feldes D7 vor der Partie löscht die einprogrammierte Grundstellung (vgl. Abschnitt 6, D7). Gleichzeitig sollten Sie eingeben, mit welcher Farbe Sie spielen möchten (vgl. Abschnitt 6, D1).

Mit dem Drücken von PB betreten Sie den Problemmodus und auf Ihrer Anzeige erscheint -PB-. PB ist auch das Figurensymbol für den König, deshalb ist es logisch, zuerst die Könige einzugeben. Normalerweise sollten Sie alle Steine der gleichen Art nacheinander eingeben. Dazu drücken Sie das entsprechende Figurensymbol, nachdem Sie den Problemmodus betreten haben, und geben die Figuren wie folgt ein:

Weisse Steine werden eingegeben, indem Sie einfach auf das entsprechende Feld abgestellt werden; schwarze Steine werden aufs Brett gestellt, kurz angehoben und wieder zurückgestellt. Der Computer bestätigt die Eingabe eines weissen Steines durch Aufleuchten des Feldkontrollichtes. Die Eingabe eines schwarzen Steines wird durch Blinken des Feldkontrollichtes angezeigt.

Irrtümlich eingesetzte Steine werden einfach wieder weggenommen. Dies wird durch Erlöschen des Feldkontrollichtes bestätigt.

Sobald Sie die Eingabe für die erste Figurenart beendet haben drücken Sie das Symbol für die nächste Figurenart und so fort, bis alle Schachsteine eingegeben sind. Haben Sie die Eingabe abgeschlossen, drücken Sie CL, womit diese Stellung in den Speicher des Computers aufgenommen wird. Sie können Ihre Eingabe mit der Funktion "Stellungskontrolle" (vgl. Abschnitt 9.2) überprüfen.

Selbstverständlich können Sie einer bestehenden Stellung Steine hinzufügen. Nach dem Drücken von PB und dem entsprechenden Figurensymbol leuchten die Kontrollichter derjenigen Felder auf, die mit einem Stein der entsprechenden Art besetzt sind (leuchten bei weissen Steinen und blinken bei schwarzen Steinen). Geben Sie die gewünschten Steine nun wie oben beschrieben ein und drücken am Schluss CL, um den Problemmodus wieder zu verlassen.

Möchten Sie eine bestimmte Eröffnungsstellung eingeben, erreichen Sie dieses Ziel am einfachsten durch Anwendung der Funktion "Spielüberwachung" (vgl. Abschnitt 6, E6). Stellen Sie dazu die Steine in der Grundstellung auf und betreten den Modus "Spielüberwachung". Nun führen Sie die Züge für beide Seiten aus bis zur gewünschten Ausgangsstellung. Danach verlassen Sie den Modus "Spielüberwachung". Welche Seite nun zieht hängt davon ab, welches

der letzte ausgeführte Zug war. Durch Aktivierung von D5 (vgl. Abschnitt 6, D5) können Sie nötigenfalls die Seiten wechseln.

Anmerkung: Bevor Sie das Feld D7 aktivieren (Grundstellung löschen) und Steine eingeben, müssen Sie den Spielspeicher löschen durch Aktivierung von D8, D6 oder Drücken von NEW GAME. Wenn Sie den Problemmodus verlassen und versehentlich vergessen haben einen oder beide Könige einzugeben, zeigt Ihnen der Computer dies an durch Aufleuchten der Kontrollichter des Felderdreiecks A1-H8-H1 (=Pattanzeige, vgl.Abschnitt 8.3). Damit Sie weiterspielen können, müssen Sie in den Problemmodus zurückkehren und den (die) fehlenden König (e) einsetzen.

9.1.1 Steine hinzufügen / entfernen

Wenn Sie am Zug sind, können Sie jederzeit in den Problemmodus treten und irgendwelche Steine hinzufügen oder entfernen. Wenn Sie die Stellung verändert haben, sollten Sie die Stellung mittels der Funktion "Stellungskontrolle" überprüfen (vgl. Abschnitt 9.2).

9.1.2 Steine entfernen

Wenn Sie einen Stein vom Brett entfernen möchten, drücken Sie PB und entfernen den (die) gewünschten Stein (e) vom Brett. Danach verlassen Sie den Problemmodus mit CL.

9.1.3 Steine hinzufügen

Möchten Sie während der Partie Steine hinzufügen, drücken Sie zuerst PB und danach das entsprechende Figurensymbol. Um weisse Steine der gewählten Art hinzuzufügen, stellen Sie diese Figur aufs Brett. Einen schwarzen Stein fügen Sie dadurch ein, dass Sie ihn aufs Brett stellen, kurz anheben und wieder abstellen.

Ob ein weisser oder schwarzer Stein eingefügt wurde erkennen Sie daran, ob das Feldkontrollicht leuchtet (bei weissen Steinen) oder blinkt (bei schwarzen Steinen). Mit CL verlassen Sie diesen Modus.

9.1.4 Stellungsveränderungen

Wenn Sie irgendeinen Stein auf ein anderes Feld stellen möchten drücken Sie PB und anschliessend das entsprechende Figurensymbol. Nun stellen Sie diesen Stein an den gewünschten Standort und wechseln, wenn nötig seine Farbe wie nachfolgend beschrieben. Mit CL verlassen Sie diesen Modus.

9.1.5 Farbwechsel eines Steines

Wenn Sie die Farbe eines Steines auf dem Brett wechseln möchten, drücken Sie zuerst PB und anschliessend das entsprechende Figurensymbol. Heben Sie nun den Stein an und stellen ihn wieder zurück, wodurch ein Farbwechsel dieses Steines bewirkt wird. Mit CL kehren Sie ins Spiel zurück.

9.1.6 Veränderung der Figurenart

Möchten Sie die Art eines Schachsteines ändern, so drücken Sie zuerst PB und anschliessend das Figurensymbol der <u>neuen</u> Steinart. Tauschen Sie jetzt den Schachstein aus und und bestimmen Sie die Farbe wie oben beschrieben. Verlassen Sie den Modus mit CL.

9.2 Stellungskontrolle

Nach Stellungseingaben, Stellungsveränderungen oder Zugzurücknahmen sollten Sie die Stellung sicherheitshalber überprüfen. Drücken Sie PV (auf Ihrer Anzeige erscheint -PS-) und anschliessend nacheinander jedes einzelne Figurensymbol. Der Computer zeigt Ihnen die besetzten Felder der entsprechenden Art durch Aufleuchten (weisse Steine) bzw. Blinken (schwarze Steine) an. Mit CL verlassen Sie den Modus "Stellungskontrolle". Sie können diesen Modus natürlich jederzeit dazu benützen, die gespeicherte Stellung zu kontrollieren.

10. Eröffnungstraining

Eine Schachpartie wird im allgemeinen in drei unterschiedliche Spielphasen eingeteilt: Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel.

Die Eröffnung ist die erste Phase der Partie und erstreckt sich über die ersten 10 bis 15 Züge. Schon am Anfang der Partie muss der Spieler aus einer grossen Anzahl von Zügen auswählen.

Nach Jahrzehnten praktischer Anwendung und dem intensiven Studium der Eröffnungen in den letzten 20 Jahren haben sich einige Eröffnungszüge als untauglich erwiesen womit der Kreis der sinnvollen Züge erheblich eingeschränkt worden ist.

In der Eröffnung gelten folgende Prinzipien:

- 1. Figurenentwicklung
- 2. Vermeiden von Bauernschwächen
- 3. Gesicherte Königsstellung

Aus diesen Prinzipien lassen sich einige allgemeingültige Regeln ableiten, die für alle Eröffnungen Gültigkeit haben. Diese eröffnungstheoretisch abgesicherten Zugfolgen sind in einer grossen Anzahl von Eröffnungsbüchern publiziert worden. Ein Teil dieses Wissens ist in der Eröffnungsbibliothek des Computers und der Eröffnungsmodule gespeichert. Das verleiht dem Computer eine grössere Spielstärke, da er den stärksten Zug sofort zur Verfügung hat und dadurch Zeit spart für nachfolgende Berechnungen.

Der Modus "Eröffnungstraining" (vgl. Abschnitt 6, E7) erlaubt Ihnen das Studium der modernen Eröffnungen. Anfänger, Hobby- und Gelegenheitsspieler sind nun nicht mehr alleine auf das Studium der Eröffnungsliteratur angewiesen. Da die Varianten im Computer

gespeichert und jederzeit abrufbar sind, können Sie sich darauf beschränken, sich die Grundprinzipien der Eröffnungen anzueignen.

Die Bibliothek enthält neben den erforschten Varianten auch solche, die unter Experten als unklar oder widerlegt gelten. In der Praxis werden solche Varianten jedoch häufig gespielt, weshalb sie trotzdem in die Eröffnungsbibliothek aufgenommen wurden. Dadurch ist der Computer in der Lage, auf solche Varianten die richtige Antwort zu spielen. Für das eigene Spiel des Computers gelangen diese Varianten jedoch nicht zur Anwendung.

Einzelheiten über Eröffnungsmodule finden Sie in Abschnitt 12.

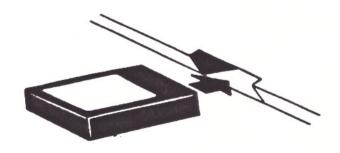
11. Spielspeicher / Partieunterbrechung

Wird der Computer vom Stromnetz getrennt, so werden die Partiedaten für eine gewisse Zeit in einem speziell dafür vorgesehenen Speicher erhalten. Fällt also das Stromnetz während der Partie plötzlich aus, kann die Partie dank diesem Speicher trotzdem zu Ende geführt werden. Die Daten bleiben für mindestens eine Stunde erhalten. Diese Zeitspanne kann aber auch wesentlich höher sein.

12. Module

12.1 Das Einsetzen der Module

Das Programm Ihres Avant Garde kann mit auswechselbaren Modulen erweitert und verbessert werden. Bevor Sie ein Moduleinsetzen bzw. auswechseln müssen Sie den Computer unbedingt vom Stromnetz trennen. Nach dem Einsetzen bzw. Auswechseln des Moduls können Sie das Ge-



rät wieder ans Stromnetz anschliessen und die Partie fortsetzen, da die Spieldaten für eine gewisse Zeit gespeichert sind (vgl. Abschnitt 11).

12.2 Spiel mit Eröffnungsmodul

Wählen Sie Ihr Eröffnungsmodul aus und setzen es wie in Abschnitt 12.1 beschrieben ein, bevor Sie das Gerät ans Netz anschliessen.

Auch wenn Sie kein Eröffnungsmodul verwenden werden Sie feststellen, dass der Computer zu Beginn der Partie sehr schnell antwortet. Das liegt daran, dass der Computer gewisse Eröffnungsstellungen grossmeisterlicher Partien gespeichert hat. Falls die gespielte Eröffnung in der Bibliothek des Computers gespeichert ist, wird das Programm feststellen, ob ein Antwortzug vorhanden ist und diesen sofort ausspielen und somit keine Bedenkzeit verbrauchen. Findet der Computer keinen Gegenzug, so beginnt er mit der Zugberechnung.

Selbstverständlich können Sie sich eine zufällige Eröffnungsvariante vorspielen lassen und anschliessend eine Farbe auswählen und mit dieser das Spiel fortsetzen. Dazu drücken Sie abwechslungsweise für beide Seiten RV und führen die angezeigten Züge aus.

Wenn Sie ein Modul einsetzen bzw. auswechseln, müssen Sie die auf dem Modul angegebene Bedienungsanleitung unbedingt beachten. Setzen Sie das Modul falsch ein, kann dies zu Fehlreaktionen des Computers führen oder zur Löschung der Partie.

Vor dem Einsetzen eines Moduls beachten Sie bitte folgende Punkte.

- a) Eingegebene Stellungen sind auf Ihre Legalität zu überprüfen.
- b) Der anstehende Zug muss vollständig ausgeführt sein und ein als unerlaubt angezeigter Zug muss bereinigt sein.
- c) Alle Eingabe- und Bedienungsvorgänge müssen vollständig abgeschlossen sein.

Besitzen Sie kein Modul oder wollen Sie ein vorhandenes nicht einsetzen, so ignorieren Sie die Anzeige GS. Der Computer greift dann auf die vorhandenen, fest eingebauten Programme zurück.

12.3 Anzeige der Partiephase



Das Programm Ihres Computers kann mit auswechselbaren Modulen erweitert und verbessert werden. Während der Partie gibt Ihnen der Computer durch eine Anzeige bekannt, wann das Modul gewechselt und welches Modul eingesetzt werden sollte. Nach einer Stellungseingabe zeigt der Computer Ihnen den vorliegenden Stellungstyp (Eröffnung, Mittelspiel, oder Endspiel) an. Durch drei verschiedene Anzeigen (GS:0, GS:1, GS:2) teilt Ihnen der Computer mit, in welcher Spielphase (GS = Game Stage = Spielphase) Sie sich befinden. Diese Anzeige beinhaltet auch den Vorschlag, das entsprechende Modul einzusetzen.

12.4 Lieferbare Module

Eröffnungsmodul I (Modul CB 9)

Das Modul CB 9 enthält 8160 verschiedene Eröffnungszüge. Es umfasst 381 Varianten mit einer durchschnittlichen Suchtiefe von 30 Halbzügen, sodass insgesamt 11'430 Stellungen gespeichert sind.

Eröffnungsmodul II (Modul CB 16)

Das Modul CB 16 enthält 16'100 verschiedene Eröffnungszüge. Es umfasst 1'345 Varianten mit einer durchschnittlichen Suchtiefe von 20 Halbzügen, sodass insgesamt 26'900 Stellungen gespeichert sind.

64 Grossmeisterpartien (Modul CG 64)

Dieses Modul entführt Sie ins Reich der Grossmeister. Es erlaubt Ihnen, mit den bedeutendsten Schachgrössen der Welt an einem Tisch zu sitzen und ihre besten Partien nachzuspielen und daraus zu lernen. Diese Partien umfassen den Zeitraum von den Schachanfängen bis in die Gegenwart zu einem feinen Sieg von Gary Kasparov aus dem Jahre 1983.

Tarrasch Verteidigung (Modul TDF)

Die Tarrasch Verteidigung im Damengambit führt zu Stellungen mit einem isolierten Bauern auf der D-Linie oder rückständigen Bauern auf der C- und D-Linie. Das Modul enthält über 12'000 Züge - die grösste je in einem Modul gespeicherte Zugzahl einer bestimmten Eröffnung. Der Kampf von Schwarz und Weiss dreht sich um die Stärke, bzw. Schwäche des isolierten Bauern. Die bessere Strategie um den isolierten Bauern entscheidet über den Ausgang der Partie. Als Ergänzung zur abstrakten Theorie sind 40 vollständige Partien von Grossmeistern enthalten, von der Partie Burn gegen Snosko-Borovsky aus dem Jahre 1906 bis zu Beliavsky-Kasparov 1983.

FIDE-Eröffnungsmodule (5 Module)

Jedes dieser Module enthält ungefähr 15'000 Züge und ein Inhaltsverzeichnis, das als Gesamtverzeichnis dient und auf die einzelnen Module verweist. Wenn eine Stellung erreicht ist, die in einem anderen Modul gespeichert ist, ermöglicht das Gesamtverzeichnis das Auffinden des entsprechenden Moduls.

Eröffnungsmodul Band A (Modul EOA)

Enthält Eröffnungen, die nicht mit e2-e4 und d2-d4 beginnen.

Eröffnungsmodul Band B (Modul EOB)

Enthält alle Eröffnungsvarianten die nach e2-e4 entstehen ohne dass Schwarz mit e7-e5 antwortet.

Eröffnungsmodul Band C (Modul EOC)

Enthält e2-e4 mit den Antworten e7-e5 und e7-e5.

Eröffnungsmodul Band D (Modul EOD)

Enthält d_2-d_4 und die Antwort d_7-d_5 , zusätzlich die Varianten 1. d_2-d_4 Sf8-g6 2. c_2-c_4 g7-g6 mit d_7-d_5 .

Eröffnungsmodul Band E (Modul EOE)

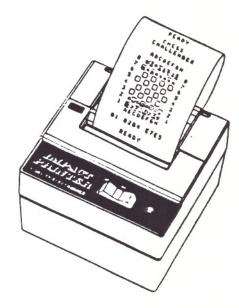
Behandelt die Eröffnungszüge 1. d2-d4 Sg8-f6 2. c2-c4 e7-e6 und 1. d2-d4 Sg8-f6 2. c2-c4 g7-g6 ohne d7-d5

13. Anschluss und Einsatz des Druckers

Als Zubehör zu Ihrem Computer ist ein Drucker, Modell IFP erhältlich. Zum Drucker wird ein separates Netzgerät geliefert.

Er druckt nicht nur die Spielstufe und die nummerierten Züge in algebraischer Notation aus, sondern auf Wunsch auch ein Diagramm an irgendeiner Stelle. Ein Spielstufenwechsel wird ebenfalls ausgedruckt.

Wenn sie einen Drucker benützen, können Sie sich das Niederschreiben der Partie ersparen. Auf einfache Art und



Weise können Sie damit Ihre Partien und Analysen aufzeichnen. Sie haben die Wahl, den Drucker so einzustellen, dass er während der Partie alle Züge fortlaufend ausdruckt. Sie können aber auch bis zum Ende der Partie zuwarten und dann die ganze Partie ausdrucken. Sie können dieselbe Partie selbstverständlich auch mehrmals ausdrucken. Dazu trennen Sie das Verbindungskabel von Drucker und Computer. Nach Beendigung der Partie (auf Wunsch auch früher), stellen Sie die Verbindung wieder her und aktivieren das Feld D3. Möchten Sie mehrere Kopien der Partie ausdrucken, aktivieren Sie D3 nach jedem Ausdruck.

Sie können zwischen zwei verschiedenen Notationsarten wählen:

- a) Algebraische Notation: Diese Art der Notation ist vorprogrammiert. Die Züge werden auf die einfachste Art dargestellt, ohne Figurensymbole.
- b) Figurin algebraische Notation: Möchten Sie diese moderne Notationsart wählen, aktivieren Sie das Feld E5. Danach wird normalerweise nur das Zielfeld des Zuges und das Symbol des ziehenden Steins ausgedruckt.

Wenn Sie am Zug sind, können Sie mit PV RV CL den Ausdruck eines Diagramms erwirken. Während des Ausdrucks leuchten / bzw. blinken die Kontrollichter der Damenfelder. Nach dem Drücken von CL

erlöschen die Kontrollichter und Sie können mit der Partie fortfahren.

Der Computer druckt den Zug und Gegenzug immer nach Ausführung des schwarzen Zuges aus. Während des Ausdrucks nimmt der Computer weder Züge noch andere Eingaben an. Befolgen Sie die Bedienungsanleitung, die jedem Drucker beiliegt.

Anmerkung: Vor jeder neuen Partie müssen Sie den Schalter ON/OFF des Druckers betätigen, wodurch sein Speicher gelöscht wird. Der Drucker gibt seine Druckbereitschaft durch Ausdruck von "READY" bekannt. An dieser Stelle sollten Sie das Feld D8 oder D6 aktivieren oder NEW GAME drücken.

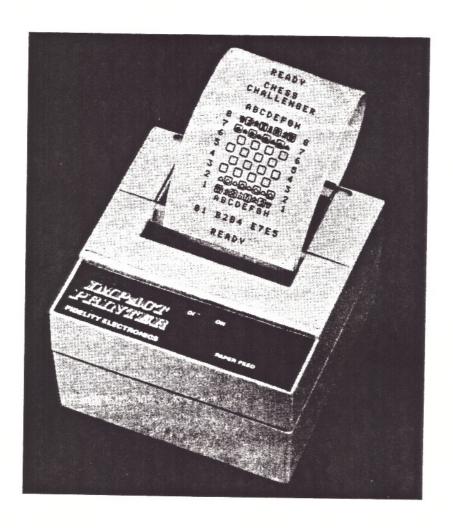
Ausdruck der verbrauchten Zeit pro Zug (nur mit dem Modell IFP)

Mit der Aktivierung des Feldes E4 wird der Zug und daran anschliessend der Zeitverbrauch ausgedruckt.

Ausdruck der Gesamtzeit (nur mit dem Modell IFP)

Wenn Sie am Zug sind bewirkt das Drücken von PB und RV den Ausdruck der bis dahin verbrauchten Zeit von Weiss und Schwarz. Dies wird durch ein "T" auf der linken Seite angezeigt.





Der Drucker dient sowohl dem Anfänger aus auch dem fortgeschrittenen Spieler. Er ermöglicht den Ausdruck jeder Partie in grossen, gut leserlichen Zeichen. Der Fidelity Drucker bietet Ihnen insbesondere folgende Möglichkeiten:

Druckt und nummeriert jeden Zug, alle weissen und alle schwarzen Züge untereinander.

Druckt an beliebiger Stelle ein Diagramm der aktuellen Stellung aus. Beispiele finden Sie auf der folgenden Seite.

Spezielle Taste für Papiervorschub.

EIN/AUS-Schalter mit Anzeige der Betriebsbereitschaft.

Druckt vollautomatisch, von Avant Garde gesteuert.

Das Druckgehäuse ist crèmefarbig. 2 1/4 inch Standardpapierrollen, die überall erhältlich sind. Der Transformator, das Farbband und die Papierrolle gehören zur standardmässigen Ausrüstung des Druckers.

Beispiele der verschiedenen Ausdrucksarten

CHESS CHALLENGER 01 E4 C5 02 IC3 IC6 03 \$C4 IE5 04 D5 IC4 05 DC4 D6 06 B5 \$E6 07 \$D5 IF6 Algebraic Notation	CHESS CHALLENGER LEVEL 01 E2E4 C7C5 02 B1C3 B8C6 03 F1C4 C6E5 04 D2D3 E5C4 05 D3C4 D7D6 06 G1F3 C8E6 07 D1D3 G8F6 ABCDEFGH 0 W
CHESS CHALLENGER	CHESS CHALLENGER
01 E2E4 C7C5 02 B1C3 B8C6 03 F1C4 C6E5	LEVEL 1 01 E2-E4 C7-C5 00:05 00:00
04 D2D3 E5C4	02 81-C3 88-C6 00:14 00:00
06 G1F3 C8E6	03 F1-C4 C6-E5 00:24 00:1,5
07 D1D3 G8F6	04 D2-D3 E5-C4 00:08 00:12
ABCDEFGH 8 W Min a 7 AA AAA 7	05 D3-C4 D7-D6 00:13 00:02
6	06 G1-F3 C8-E6 00:13 00:01
3 □ (제)½□(세□ 3 2 스િ⊝스□ (ဩ)△(ဩ) 2 1 瞬 왕 (M) □♥ 1	07 D1-D3 G8-F6 00:04 00:03
ABCDEFGH Large Type	T 01:24 00:33 Move Time and Game Time

The surface of the su

14. Fragen und Antworten zur Bedienungsanleitung

1. Frage: Welche Funktion hat die Spielstufe B6 und wie unterscheidet Sie sich von der Stufe B1?

Antwort: Stufe B1 ist die Analysestufe ohne Zeitbegrenzung. Das Programm rechnet nach dem iterativen Prinzip bis zur höchstmöglichen Suchtiefe. Das Auffinden eines Mattes unterbricht die Suche und das Matt wird angezeigt. Auf Stufe B1 können die meisten Mattprobleme gelöst werden.

Stufe B6 erfordert die Eingabe der Anzahl Züge bis zum Matt. Das Programm sucht nur das Matt und lässt positionelle Aspekte unberücksichtigt. Es geht nach der iterativen Suchmethode vor und rechnet nur in der Tiefe, die der Anzahl Züge bis zum Matt entspricht. Deshalb wird auf Stufe B6 ein Matt in mehr als der vorgegebenen Zugzahl nicht gefunden (was bei Stufe B1 durchaus der Fall sein kann).

2. <u>Frage:</u> Spielt der Computer auf den Stufen der A-Linie stärker als auf der entsprechend programmierten Stufe B3? Spielt der Computer also beispielsweise auf Stufe A4 stärker als auf Stufe B3 mit einer Vorgabe von 30 Zügen in 30 Minuten oder 60 Zügen in 60 Minuten (durchschnittliche Antwortzeit in allen Fällen 1 Minute)?

Antwort: Nein, diese beiden Varianten (bei identischen Vorgaben auf der B-Stufe) sind identisch. Die Wahl einer vorprogrammierten Stufe der A-Linie ermöglicht eine rasche Eingabe der gebräuchlichsten Vorgaben.

3. Frage: Wie können Sie im Problemmodus die Farbe bestimmen, die als erste zieht? Mit anderen Worten, wie bestimmen Sie im Problemmodus "Weiss am Zug" bzw. "Schwarz am Zug"?

Antwort: Gehen Sie wie folgt vor:

- a) Geben Sie die Stellung im Problemmodus ein und verlassen Sie den Problemmodus mit CL auf die übliche Weise.
- b) Drücken Sie DM. Akustisch kommt die Ansage "Weiss" oder "Schwarz" (vergewissern Sie sich, dass die Stimme in Funktion ist).
- c) Möchten Sie erreichen, dass die andere Seite am Zug ist, aktivieren Sie das Feld D5 und bewirken damit einen Farbwechsel. Anschliessend drücken Sie RV.

oder

d) Organisieren Sie die Problemeingabe so, dass beim Betreten des Problemmodus die richtige Seite am Zug ist. Das erreichen Sie z.B. dadurch, dass Sie die obenstehenden Schritte in der Reihenfolge b), c), a) vornehmen.

4. Frage: Funktioniert die Anzeige "Remis durch 3-malige Stellungs-wiederholung" in jedem Fall?

Antwort: Nein, nicht in allen Fällen. Der Computer überprüft bei der Remiskontrolle nur eine begrenzt Anzahl vorhergehender Stellungen. Deshalb kann es vorkommen, dass er ein solches Remis nicht reklamiert, dies namentlich in Fällen, wo die wiederholten Stellungen weit auseinander liegen.

5. Frage: Wenn Sie den Computer mit DM um einen Zugvorschlag bitten, zeigt der Computer diesen Zug sofort auf dem Brett an. Handelt es sich bei diesem Zugvorschlag um den ersten Zug, den er nachrechnet oder ist dieser Zug ein aus der vollen Suchtiefe ausgewählter Zug, den der Computer an Ihrer Stelle ausführen würde?

Antwort: Wenn der Computer einen Zug berechnet, wählt er zuerst einen Zug für sich aus, berechnet dann Ihren mutmasslichen Gegenzug, seine Antwort darauf und so fort. Diesen Vorgang wiederholt er einige Male und zeigt dann seinen Zug an. Seinen Zugvorschlag kann er deshalb sofort anzeigen, weil er auch Ihre Züge vorausberechnet hat, weshalb es sich beim angezeigten Zug um einen analysierten Zug handelt und nicht um den erstbesten.

6. <u>Frage:</u> Wenn Sie sich im Modus "Eröffnungstraining" (und Stimme eingeschaltet) ca. im 19. Zug befinden, der Computer seinen Zug auf dem Brett und akustisch anzeigt, aber die Ausführung seines Zuges auf dem Brett verweigert und alle Funktionen blockiert sind, was ist dann geschehen?

Antwort: Diese Ansage wird der Computer machen, wenn Sie einen Zug ausführen, der sich nicht in der Eröffnungsbibliothek befindet oder wenn Sie am Ende der Eröffnunsbibliothek angelangt sind. Wenn Sie einen Zug ausgeführt haben, der nicht in der Eröffnungsbibliothek enthalten ist, können Sie entweder TB drücken und den Zug zurücknehmen und einen anderen Zug ausführen oder RV drücken und den Computer damit zwingen, Ihren Zug zu akzeptieren und von dieser Position aus weiterzuspielen. Wenn Sie ans Ende der Eröffnungsbibliothek gelangt sind, drücken Sie RV, was den Computer zum Berechnen des nächsten Zuges auffordert.

7. Frage: Erkennt das Programm Zugumstellungen in der Eröffnung, wird es also z.B. auf die Züge 1. Sf3 d5 2. d4 mit dem Zug Sf6 fortsetzen um damit durch Zugumstellung in die Hauptvariante 1. d4 d5 2. Sf3 Sf6 zu gelangen?

<u>Antwort:</u> Ja, sofern die entsprechende Variante in der Eröffnungsbibliothek des Computers gespeichert ist. Der Computer erkennt die Zugumstellung auf allen Spielstufen.

8. <u>Frage:</u> Wenn der Computer bei einer neuen Partie mit ausgeschalteter Eröffnungsbibliothek immer noch Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielt, was ist dann geschehen?

Antwort: Sie haben möglicherweise D8, D6 (oder NEW GAME) und D4 gleichzeitig aktiviert. Das richtige Vorgehen ist folgendes: Zuerst NEW GAME drücken und anschliessend D4.

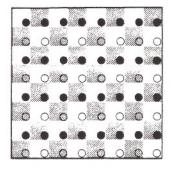
9. <u>Frage:</u> Sie haben Mühe, den Computer auf Stufe **A1** zu schlagen. Gibt es eine Möglichkeit, diese Stufe noch abzuschwächen?

Antwort: Ja. Aktivieren Sie das Feld B4 (vgl. Abschnitt 5.3.1), stellen Sie die Suchtiefe auf einen Halbzug ein und aktivieren Sie zusätzlich das Feld E8 (vgl. Abschnitt 6) um das "Permanent Brain" auszuschalten.

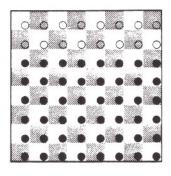
10. Anmerkung: Bevor das Gerät die Fabrik verlässt, wird es unter anderem mit der Funktion B8 daraufhin überprüft, ob alle Kontrollichter und Datenspeicher in Ordnung sind. Sollten Sie B8 unbeabsichtigerweise im Modus LV aktivieren, werden alle Kontrollichter gleichzeitig aufleuchten. In diesem Fall drücken Sie wiederholt CL (verschiedene Zahlen erscheinen auf der Anzeige), bis wieder -LC- angezeigt wird. Dann aktivieren Sie die gewünschte Spielstufe und drücken nochmals CL um den Spielstufenmodus zu verlassen.



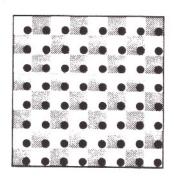
Uebersicht der verschiedenen Brettanzeigen



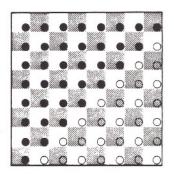
Zeitüberschreitung



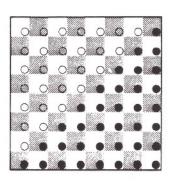
Mattankündigung "Matt in 2 Zügen"



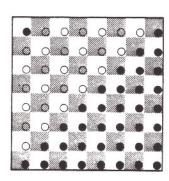
Partieende "Schachmatt"



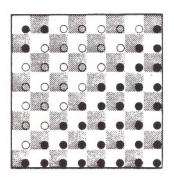
Ankündigung "kein Matt gefunden"



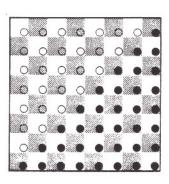
Partieende "Patt"



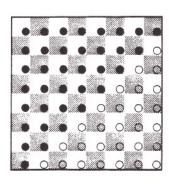
Remis durch dreimalige Stellungswiederholung



Remis durch die 50-Züge-Regel



Remisofferte angenommen



Remisofferte abgelehnt



FIDELITY DEUTSCHLAND

Postfach 400 863, 8000 München 40, Tel. 089/271 48 23