

Mephisto[®]
from Saitek

Master Chess

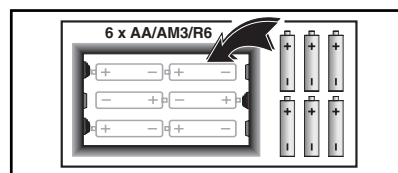
Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Handleiding

Endorsed by
Kasparov World Champion

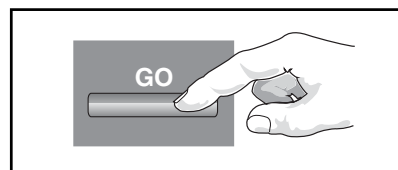
QUICK START

To play a game of chess right away, without reading the entire manual first, simply follow these Quick Start steps!

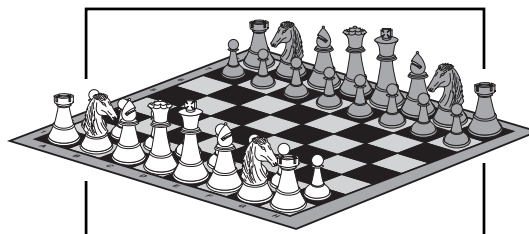
- 1** Insert six "AA" (Type AM3/R6) batteries into the computer, making sure to observe the correct polarity. If desired, you may also purchase an optional AC adapter for use with this unit.



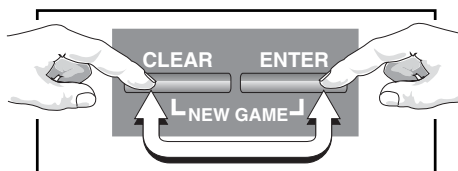
- 2** Press **GO** to turn the game on. If the computer does not respond, press into the hole marked **ACL** at the top edge of the unit (next to the adapter socket), as described in Sections 1.1 or 7.1.



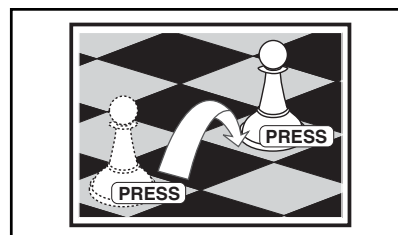
- 3** Set up the chess pieces in the initial starting position for a new game, with the White pieces closest to you.



- 4** To reset the computer for a **NEW GAME** of chess, simultaneously press the **CLEAR** and **ENTER** keys.

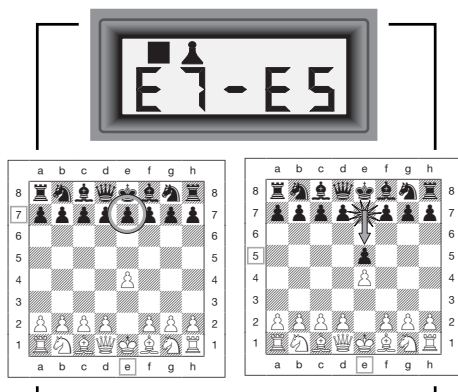


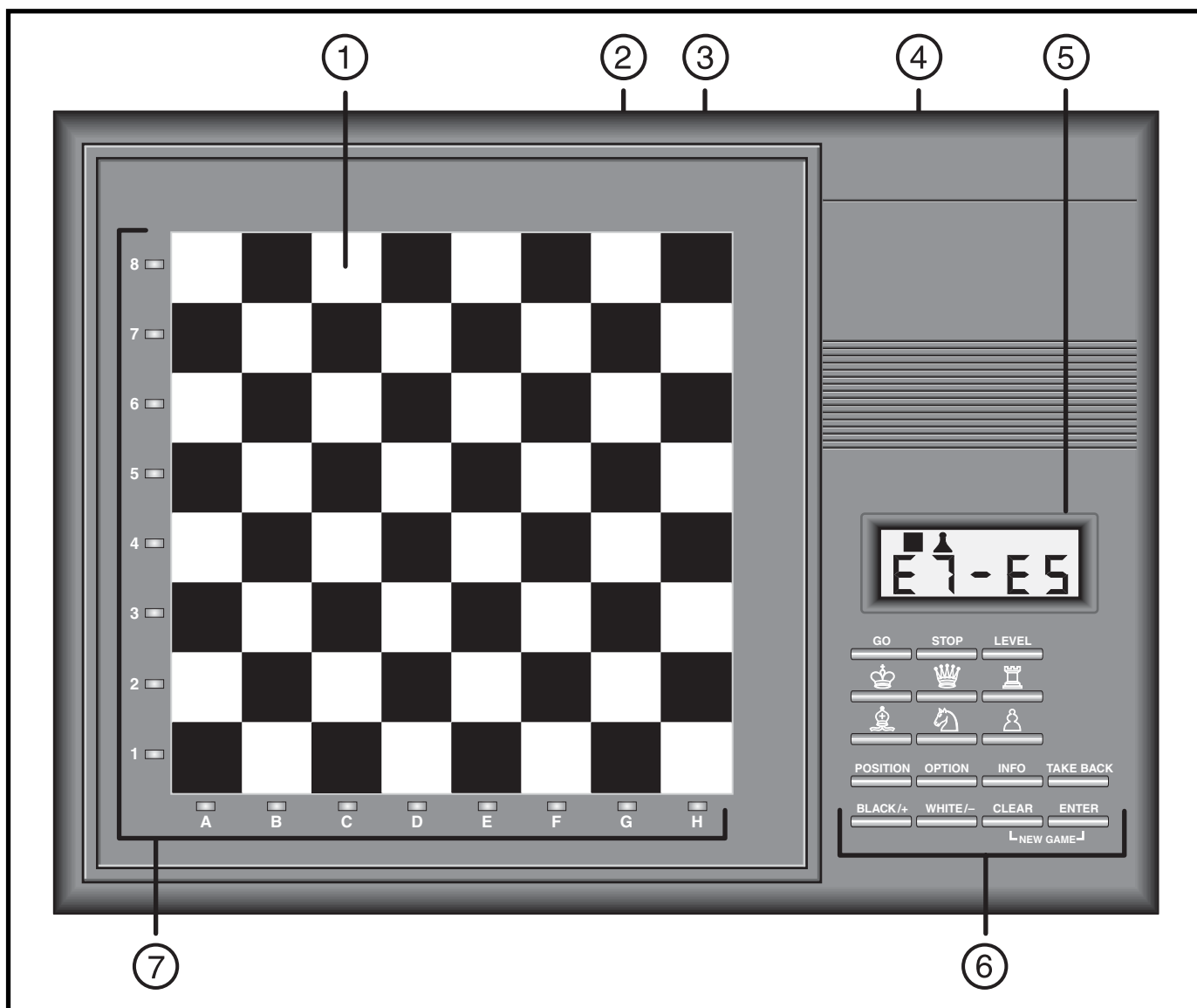
- 5** Enter moves by executing them on the board, pressing the chess pieces down gently on the **from** and **to** squares for each move.



- 6** As soon as the computer makes a move, that move is shown in the display window. Two board lights also come on to point to the row and column of the piece to be moved. Press the computer's piece lightly onto the indicated **from** and **to** squares to complete the computer's move. That's all there is to it!

Make your next move as described above. Press **STOP** at any time to turn the computer off. Enjoy your game!





KEYS AND FEATURES

1. **SENSORY CHESSBOARD:** Each board square contains a sensor that automatically registers piece movement. Board squares can also be pressed within Level Mode to select levels, and within Option Mode to select game options.
2. **ACL (Reset):** At the top edge of the unit (next to the Mains Adapter Socket). Used to eliminate static discharge after inserting new batteries.
3. **MAINS ADAPTER SOCKET:** Socket for the optional Mephisto mains adapter.
4. **BATTERY COMPARTMENT:** Uses six "AA" (Type AM3/R6) batteries.
5. **LCD DISPLAY WINDOW:** Used to show moves and move information during a game. Also used for level and option selection, piece verification, position set-up, rotating display, and other game information.
6. **GAME KEYS**
 - a. **GO KEY:** Press to turn the computer on.
 - b. **STOP KEY:** Press to turn the computer off. When off, the computer retains the current board position and the moves of the current game (up to about 200 individual moves) for up to one full year.
 - c. **LEVEL KEY:** Press to enter Level Mode. Within Level Mode, press **LEVEL** to skip over eight levels at a time.
 - d. **PIECE SYMBOL KEYS** (♔, ♕, ♖, ♗, ♘, ♙, or ♚): Used to verify and set up positions. Also used to promote pawns.
 - e. **POSITION KEY:** Press to enter Position Mode, to set up or change board positions.
 - f. **OPTION KEY:** Press to enter Option Mode, to access game and display options.
 - g. **INFO KEY:** Press to enter Info Mode, to display game information and watch the computer think.
 - h. **TAKE BACK KEY:** Press to take back one individual move (a move for either side). You may take back up to about 200 individual moves.
 - i. **BLACK/+ and WHITE/- KEYS:** Press to change levels one at a time in Level Mode, and to cycle through options in Option Mode and Info Mode. Also used to select the color in Position Mode.
 - j. **CLEAR KEY:** Press to exit Option Mode, Verify Mode, Two Players Mode and Position Mode. Press to exit Level Mode without changing the level (unless you have used the board squares to change the level in which case **CLEAR** acts like **ENTER** and enters the new level). Press simultaneously with the **ENTER KEY** to reset the computer for a new game of chess.
 - k. **ENTER KEY:** Press to change sides with the computer; press while the computer is thinking to force it to move. Also used to clear the board in Position Mode, to turn options on and off in Option Mode, to jump between backwards and forwards in a Game in Two Players Mode and to exit Level Mode after changing playing levels. Press together with the **CLEAR KEY** to reset the computer for a new game of chess.
 - l. **NEW GAME:** Press and hold **CLEAR** then **ENTER** to reset the computer for a new game. Then release **ENTER** before releasing **CLEAR**.
7. **BOARD LIGHTS:** Used to show game moves, take back moves, and verify/set-up board positions.

INTRODUCTION

Congratulations on your purchase of this exciting new chess computer! Perfect for all types of players, this computer can be whatever you want it to be—a challenging opponent that will test the skills of even advanced players, a perfect chess partner for intermediate players, or a patient chess coach for beginners! Chess is a very fascinating game, and this computer includes a tremendous number of features that will let you enjoy the game even more. So, go ahead—study the features at your leisure, play some great games, and above all, have fun!

1. GETTING STARTED: THE BASICS

1 First, Install the Batteries or Optional Adapter

Your chess computer runs on six “AA” (Type AM3/R6) batteries, and we recommend alkaline batteries for longer battery life. Make sure the computer is turned off, and insert the batteries as shown at the front of the manual. Then, press **GO** to turn the computer on. After the unit automatically verifies the board lights and LCD display segments, a beep will signal that the computer is ready for play. If the unit fails to respond (static discharge may cause it to lock up), use a paper clip or another sharp object to press down into the hole marked **ACL** on the top edge of the unit (next to the adapter socket) for at least one second. This resets the computer.

To conserve energy and extend battery life, this unit features integrated Power Management Intelligence, whereby the computer enters a special Power Saving Mode at various times during the game. There will be no visible indication to you when this mode is in effect. You will, however, definitely end up replacing your batteries less often! Note that this mode also weakens the computer’s play. For details on changing Power Saving Modes or turning this option off, see Section 6.2. To further reduce power consumption, you may also want to set the Auto Power Down option, as noted in Section 6.1. This feature causes the unit to turn itself off automatically after about 15 minutes if no keypresses or moves are made during that time.

If you would rather not power your computer with batteries, you may purchase an optional Mephisto/Saitek AC-DC adapter. Please use only the adapter specified for use with this computer (see Section 7.3), as the use of any other adapter will invalidate the unit’s warranty. To use the adapter, first press **STOP** to turn off the computer, connect the adapter to the mains power supply, and then push the plug at the end of the adapter cable into the socket on the computer. Press **GO** to turn it on.

IMPORTANT: To ensure that the computer’s memory contents are not lost, keep good batteries installed in the unit even when you are using the optional adapter.

2 Ready to Play? Here’s How to Move!

Follow these steps to start a game:

- Press **GO** to turn the computer on.
- Press **CLEAR** and **ENTER** simultaneously to reset the computer for a new game of chess. Then, set up the pieces in their starting positions, with the White pieces nearest to you. If you are unsure of the piece positions, refer to the rules.
- To make a move, lightly press down on the piece you want to move until you hear a beep. The sensory board recognizes the piece automatically, and two board lights turn on to indicate that piece. The display window also shows the color, the piece, and the square that was pressed.



SPECIAL FEATURES AT A GLANCE!

- Strong 64K program boasts an estimated Swedish Elo rating of 2200—ideal for advanced players!
- Features powerful 32 bit RISC microprocessor!
- The 256 level setting means you can constantly improve your skills.
- Offers 64 levels of play for learning, variety, and experimentation—including Speed Chess, Tournament, Training, Problem Solving, and even special Fun Levels designed expressly for beginners!
- Watch the computer as it thinks—you’ll see the principal variation, the computer’s evaluation of the current position, its search depth, and more!
- Need a hint? Just ask for a move suggestion!
- Set up positions and problems for further study.
- Use the advanced, high-speed Selective Search or try out the powerful Brute Force Search!
- Includes large, user-selectable openings.
- Coach Mode allows beginners to learn as they play—even gives blunder and capture warnings!
- Features chess clock with countdown feature and unique “ticking” sound option.
- Take back up to about 200 individual moves!
- Play against another person with the computer acting as referee.
- Great problem-solver—up to mate in eight moves!
- Retains your current position and up to about the last 200 individual moves!
- Advanced energy-saving features—Automatic Power Down and built-in Power Management Intelligence help to save energy and conserve batteries!
- Four different Power Saving Mode options enhance the playing range by further weakening play while saving power, extending the life of your batteries up to about eight times!

- Take the piece and gently press it down on the square to which you are moving. A second beep sounds and the computer then starts thinking.

Note: At the beginning of a game, the computer’s reply is often instantaneous on many levels, because it is playing moves which are stored in its openings. For full details, see Section 2.7.

3 Now It’s The Computer’s Turn

When the computer makes its move, it beeps and shows its move in the display. It also turns on two board lights indicating the horizontal row and vertical column of the piece it wishes to move. Press the indicated piece down gently on the square until you hear a beep. The computer then uses lights to show you where that piece should go. Move the piece to the indicated square and press the piece down to complete the computer’s move.



The display shows the color, the piece, and the move.

4 Change Your Mind? Take Back!

Whenever it is your turn to move, you may press **TAKE BACK** then press **WHITE/-** to retract a move. The display shows the move to be taken back and the **to** square of that move is also indicated with the board lights. Press the indicated piece down on the square, and the computer shows you where that piece came **from**. Press the piece down on the **from** square to complete the take-back. Repeat by pressing **WHITE/-** and then pressing the indicated board square to retract more moves. You may

take back up to about 200 individual moves. To resume play at any point, simply press **CLEAR** and make another move on the board.

Note: After taking back a capture, the computer reminds you to put the captured piece back on the board—the piece and its square are displayed, and the board lights for that square are turned on. Put the indicated piece back on the board and press down on that square to complete the take back.

5 Game Over? Try Another Game!

Whenever you finish a game (or if you decide to abort your current game) you may reset the computer to start another game by pressing the **CLEAR** and **ENTER** keys simultaneously. A series of beeps signifies that the computer is ready for another game, using the currently set level.

IMPORTANT: *Resetting the computer for a new game clears the current game from the computer's memory—be careful not to press these keys by mistake.*

6 Too Easy/Hard? Change the Level!

When the computer is first turned on, it is set to Level 4 (five seconds a move). You may, however, choose any of the 64 playing levels. For a detailed description of all the levels and how to change levels, see Section 3.

2. ADDITIONAL FEATURES

2.1 Indication of the Side to Move

When the computer plays Black, it flashes a black square in the display while it is thinking. After it has moved, a white square is displayed steadily to show that it is now White's turn to move. This feature allows you to tell at a glance whether or not the computer is currently thinking, and which side is to move.

2.2 Capturing and Special Moves

To capture, press down on the piece you want to move, remove the captured piece from the board, and press your piece down on the square of the captured piece. Captures are displayed as in $\square \times \square$.

En Passant

In an en passant capture, the computer reminds you to remove the captured pawn by using two board lights to indicate that square. You must press down on the captured pawn before removing it from the board.

Castling

The computer automatically recognizes castling maneuvers after the King is moved. After you have pressed the King down on its **from** and **to** squares, the computer uses board lights to remind you to move the Rook. Press down on the Rook's **from** and **to** squares to complete the move.

Note: A Kingside castling is displayed as $\square - \square$, and a Queenside castling as $\square - \square - \square$.

Pawn Promotion

When you promote a pawn, first press your pawn down on its **from** square, as usual. To promote to a Queen, press down on the **to** square, and then press the **QUEEN** key. The computer will automatically change your pawn to a Queen.

To *underpromote* (to a Rook, Bishop, or Knight), follow the same basic procedure. First, press your pawn down on its **from** square, then press down on the **to** square. Next, press the corresponding **PIECE SYMBOL KEY** for

your desired promotion piece to enter that choice into the computer. The computer recognizes your new piece immediately, and begins thinking about its next move.

The computer can also promote and underpromote. When it promotes, the display shows both the pawn and the promoted piece. Remember to change the piece on the board after a pawn promotion.

2.3 Illegal Moves/Wrong Moves

Your chess computer never accepts illegal moves. If you attempt such a move, the computer sounds a low double beep, and the board lights and display indicate the square the piece came **from**. Since the computer will not allow you to move to an illegal square, it will completely disregard that square and wait for a legal entry. Either move that same piece to another square, or press the piece back down on its original **from** square and move a different piece.

If you do not execute a computer move correctly, you will also hear an error beep and see an error message. This indicates that you are either trying to move the wrong piece, or are moving the computer's piece to the wrong square. If the computer wants to move its pawn from d7 to d5, for example, and you press down on d7 and then d6, the display shows $\square - \square$ briefly, pointing out your error. The display then returns to showing the move again ($\square - \square$), and the computer expects you to press down on d5 to complete its move.

If you press down on a piece and the **from** square appears in the display, but you decide not to make that move, simply press down on that same square again to cancel the input. Now make another move of your choice. If you change your mind after entering your whole move, you must take the move back as described in Section 1.

2.4 Check, Mate and Draw

When a King is in check, the computer first displays the move as usual. After the move is made, $\square \times \square$ flashes in the display for a few seconds, along with the checking move. The display then reverts back to showing the clock.

If the computer discovers a forced mate against its opponent, it first displays its move as usual. After the move has been made on the board, the computer flashes a mate announcement along with the move for several seconds (e.g., $\square \times \square$ for a mate in two moves). The display then goes back to showing the clock.

Whenever a game ends in checkmate, the computer beeps, and the display flashes $\square \times \square$ (along with the mating move or clock display) for a brief time after the move has been made. The display then goes back to showing the clock.

The computer recognizes draws by stalemate, three-fold repetition, and the 50-move rule. If you are unfamiliar with these draws, see the Chess Rules at the back of the manual. After a draw has occurred, the display flashes $\square \times \square$ for stalemate or draw by insufficient material, $\square \times \square$ for three-fold repetition, and $\square \times \square$ for a draw by the 50-move rule for several seconds together with the move or clock display.

*Note: Although the computer knows the rules of chess, it will not display **CHECK**, **MATE**, or **DRAW** messages in Two Players Mode, nor will it announce **CHECK** or **MATE** on the computer's turn.*

2.5 Terminating the Computer's Search

To interrupt the computer while it is thinking, press **ENTER**. This forces the computer to play the best move it has found so far. This feature can be very useful on the



HAVING PROBLEMS? SOME TIPS!

- **Is it really your turn to move?** Check the color symbol in the display window—if the square for the computer's color is flashing, the computer is currently thinking about its move.
- **Did you execute the computer's last move incorrectly?** If the display shows an error message, Er : d5 for example, press the indicated square to correct the problem and complete the computer's move.
- **Does the computer merely beep and keep showing your "from" square when you try to move?** You are attempting to enter an illegal move. Either move the piece to another square, or press the indicated **from** square again to erase the move, and make a different move. Trust the computer—it knows all the rules of chess and will not allow an illegal move!
- **Are you unsure of the board position? Have some pieces been moved inadvertently?** Use Verify Mode to check the piece positions. For details, see Section 5.1.
- **Is your King in check?** If your King is in check, you must move it out of check before you can make any other move.
- **Computer won't make a move?** Two Players Mode is active. Press **CLEAR** once or twice to exit Two Players Mode. Then, either make your own move or press **ENTER** (if it is the computer's turn).

higher levels, especially on the Infinite Level, where the computer thinks indefinitely unless you stop it.

*Note: On the Problem Solving Levels, pressing **ENTER** does not cause the computer to make a move. Instead, after a short time the computer sounds an error beep and displays — — — — to indicate that it was interrupted before it found a mate. To continue your game, switch to another playing level.*

2.6 Changing Sides with the Computer

You may change sides with the computer at any time, and as often as you wish during any game. To do so, simply press **ENTER** when it is your turn. The computer will immediately start thinking about the next move for your side!

2.7 Openings

At the beginning of a game, the computer's reply is usually instantaneous on many levels. This is because it is playing moves which are stored in its *memory*. The computer's openings consist of many positions from grandmaster play. If the current board position is in its opening, the computer plays a response to that position from its collection of moves, instead of thinking about the move.

Your computer can also handle opening transpositions, with its built-in Automatic Transposition Manager. A transposition occurs when a position reached by a certain set of moves can also be reached when those same moves occur in a different order.

Note: This chess computer offers a unique user-selectable book feature, which lets you choose from various types of openings, or even turn the book off, if desired. For details, see Section 6.2.

2.8 Game Memory

You may interrupt a game at any time by pressing **STOP**. Play is then suspended, and the computer stores your current position and game (up to about 200 individual moves). When you switch on again, you can resume your game right where you left off!

2.9 Two Players Mode

Normally the computer automatically answers with a



TRY OUT TWO PLAYERS MODE!

- Play through master games. Press **CLEAR** then **ENTER** to get the computer's analysis of any board position!
- Replay a sequence of moves in order to study them.
- Study book lines by entering them manually.
- Play against a friend, with the computer checking all moves for legality on both sides!

countermove whenever you enter a move. If you enter Two Players Mode by pressing **TAKE BACK** however, you can enter any number of moves one by one without letting the computer answer. This feature can be used to enter a series of moves for both sides or to replay a game to a certain position. It also allows you to play against another person, with the computer acting as referee and checking the legality of all moves. To exit Two Players Mode, press **CLEAR**.

You might also want to go back to an earlier position (up to about the last 200 individual moves) of a game and play on from there. This is possible, of course, by actually taking back until the desired position is reached and then continuing play, as noted in Section 1.4. However, you can also take back moves rapidly without actually taking back step by step on the chessboard. This is done by first pressing **TAKE BACK** to enter Two Players Mode. Then, press **ENTER** to jump forwards to the final position of the game or backwards to the initial position in memory. You can also press **TAKE BACK** to jump forwards in 10 move count steps or jump to the final position/initial position in memory. Press **BLACK/+** or **WHITE/-** to jump forwards or backwards an individual move at a time. Press **CLEAR** when you reach your desired position. You can then make moves for both sides from that position, or press **CLEAR** again to exit Two Players Mode and play against the computer from that position. If it is the computer's turn to move after exiting Two Players Mode, press **ENTER**.

*Note: If you need help while playing against another player in Two Players Mode, you can press **INFO** and the computer will display its suggested move and evaluation, if available.*

2.10 Thinking on the Opponent's Time

As you play, you may notice that the computer sometimes replies to your moves instantaneously, even in the middle of games played on the higher levels (when Power Saving Mode is turned off). This is because the computer thinks on your time, using the time you are contemplating your next move to think ahead and plan its strategies. It tries to anticipate the move you are likely to make, and then calculates its responses for that particular move while you are still thinking. If it has guessed right, there is no reason for it to keep on calculating—it immediately plays the move it has already found!

You may turn this feature off by selecting one of the Power Saving Modes, as described in Section 6.2.

3. LEVELS OF SKILL

Your chess computer offers 64 different playing levels, including levels for casual play, tournament play, speed chess, problem solving, and even levels especially for beginners. When you set the playing level, keep in mind that when the computer has more time to think about its moves, it becomes stronger and plays better—just like a human chess player!

Your chess computer also has a unique Power Saving Feature, as detailed in Section 6.2. This option greatly

extends the battery life of the set, as well as expanding the playing range to a total of 256 level settings.

Setting a Playing Level

There are two methods of setting the playing level. You can choose levels by using the game keys or the board squares. Whichever method you use, you must always press **LEVEL** first to enter Level Mode. Note that changing a level always resets the chess clocks.

To select a level using the game keys, first press **LEVEL**, and the computer displays the current playing level. For an overview of all 64 levels, please refer to the Level Chart. The levels are also described individually in this section.

When you enter Level Mode the first time, the computer is automatically set on Level 4 (with an average response time of five seconds a move), and the display shows $\text{L } 0 : 05$. Change levels one at a time by using the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys. As a shortcut, press **LEVEL** repeatedly to skip over eight levels at a time. When the display shows the desired level, press **ENTER** to enter your selection into the computer and exit Level Mode.

*Note: If you press **LEVEL** to verify the level but do not want to actually change levels, press **CLEAR**. This allows you to exit Level Mode without changing the level or clock settings, even while the computer is thinking.*

Another method of changing levels is to use the board squares. As indicated in the Level Chart, each of the 64 squares corresponds to one level. Press **LEVEL** to enter Level Mode, then press a square to activate a level, using the chart as a guide. When you press down on the desired square and the level shows in the display, press **ENTER** to enter your selection into the computer and exit Level Mode. When making your selection via the board squares, press **CLEAR** which has the same effect as pressing **ENTER**—it enters your level into the computer.

Note that changing the level always resets the chess clocks. It is not recommended that you change the playing level while the computer is thinking. If you want to change the level, press **ENTER** to force the computer to abort the search and make the computer's move, if any. After taking back the computer's move and changing the level, press **ENTER** to have the computer start thinking on a new playing level.

3.1 Normal Playing Levels (Squares A1-B8)

LEVEL	TIME PER MOVE	DISPLAY
1	1 second	L 0 : 01
2	2 seconds	L 0 : 02
3	3 seconds	L 0 : 03
4	5 seconds	L 0 : 05
5	10 seconds	L 0 : 10
6	15 seconds	L 0 : 15
7	20 seconds	L 0 : 20
8	30 seconds	L 0 : 30
9	45 seconds	L 0 : 45
10	1 minute	L 1 : 00
11	1.5 minutes	L 1 : 30
12	2 minutes	L 2 : 00
13	3 minutes	L 3 : 00
14	5 minutes	L 5 : 00
15	10 minutes	L 10 : 00
16	15 minutes	L 15 : 00

When you select one of the Normal Playing Levels, you are selecting an average response time for the computer. Note that the times are averaged over a large number of moves. In the openings and endgame, the computer tends to play faster, but in complicated middle-game positions, it may take longer to move.



TIPS ON CHOOSING A LEVEL!

- **Are you a beginner?** Start out with the Fun Levels or lower Training Levels. These levels restrict the computer's search depth, resulting in weaker play, and giving you the chance to learn about the game and perhaps even win! For even more of a shot at winning, combine one of these levels with the Power Saving option, so the computer thinks for less time. For details, see Section 6.2.
- **Are you an intermediate or advanced chess player?** Try the Normal or Tournament Levels, or the higher Training Levels. The Normal Levels range from easy all the way up to a difficult 15-minute response time. The Training Levels allow you to set your desired search depth—as you conquer each level, go on to the next! The Tournament Levels are the most challenging.
- **Want to experiment?** Try the Speed Chess Levels for some fast and exciting games. Or use the Problem Solving Levels to solve problems up to mate in eight—search from a position in one of your games, or set up an actual mate problem for the computer to solve!

3.2 Tournament Levels (Squares C1-C8)

LEVEL	TIME	MOVES	DISPLAY
17	1 hour 30 min.	40	L 1 : 30 : 40
18	1 hour 45 min.	35	L 1 : 45 : 35
19	1 hour 45 min.	40	L 1 : 45 : 40
20	1 hour 30 min.	35	L 1 : 30 : 35
21	2 hours	40	L 2 : 00 : 40
22	2 hours 30 min.	45	L 2 : 30 : 45
23	2 hours	50	L 2 : 00 : 50
24	3 hours	40	L 3 : 00 : 40

The Tournament Levels require you to make a certain number of moves within a specified amount of time. If a player exceeds the allotted time for a given number of moves, the computer beeps and flashes $\text{L } \text{---} \text{E}$ along with the elapsed time to signify the game is over. If you wish, you may continue to play even after the time has run out.

Note: If you select a Tournament Level, you may want to set the chess clocks to display countdown time instead of the elapsed time (see Section 6.1). When the game time runs out, the countdown clock automatically reverts back to the normal clock display.

3.3 Speed Chess Levels (Squares D1-D8)

LEVEL	TIME PER GAME	DISPLAY
25	5 minutes	L 0 : 05 : 99
26	10 minutes	L 0 : 10 : 99
27	15 minutes	L 0 : 15 : 99
28	20 minutes	L 0 : 20 : 99
29	30 minutes	L 0 : 30 : 99
30	45 minutes	L 0 : 45 : 99
31	60 minutes	L 1 : 00 : 99
32	90 minutes	L 1 : 30 : 99

On the Speed Chess Levels (also called "Sudden Death" Levels), you set the total time for the whole game. If the game time is exceeded, the computer beeps and flashes $\text{L } \text{---} \text{E}$ (along with the elapsed time) to show that the game is over.

Note: If you select a Speed Chess Level, you may want to set the chess clocks to display countdown time instead of the elapsed time (see Section 6.1). When the game time runs out, the countdown clock automatically reverts back to the normal clock display.

3.4 Fun Levels (Squares E1-E7)

LEVEL	TIME PER MOVE	DISPLAY
33	1 second	F UN : 1
34	2 seconds	F UN : 2

SELECT YOUR PLAYING LEVELS FROM THE 64 BOARD SQUARES

8	30 seconds per move LO:30	15 minutes per move L 15:00	40 moves in 3:00 3:00:40	90 minutes per game 1:30:99	Infinite Level 9:99:99	Mate in 8 Fin:8	Search Depth 8 ply PLY:8	Search Depth 16 ply PLY:16							
	20 seconds per move LO:20	10 minutes per move L 10:00	50 moves in 2:00 2:00:50	60 minutes per game 1:00:99	Fun Level #7 Fun:7	Mate in 7 Fin:7	Search Depth 7 ply PLY:7	Search Depth 15 ply PLY:15							
	15 seconds per move LO:15	5 minutes per move L 5:00	45 moves in 2:30 2:30:45	45 minutes per game 0:45:99	Fun Level #6 Fun:6	Mate in 6 Fin:6	Search Depth 6 ply PLY:6	Search Depth 14 ply PLY:14							
	10 seconds per move LO:10	3 minutes per move L 3:00	40 moves in 2:00 2:00:40	30 minutes per game 0:30:99	Fun Level #5 Fun:5	Mate in 5 Fin:5	Search Depth 5 ply PLY:5	Search Depth 13 ply PLY:13							
	5 seconds per move LO:05	2 minutes per move L 2:00	35 moves in 1:30 1:30:35	20 minutes per game 0:20:99	Fun Level #4 Fun:4	Mate in 4 Fin:4	Search Depth 4 ply PLY:4	Search Depth 12 ply PLY:12							
	3 seconds per move LO:03	1.5 minutes per move L 1:30	40 moves in 1:45 1:45:40	15 minutes per game 0:15:99	Fun Level #3 Fun:3	Mate in 3 Fin:3	Search Depth 3 ply PLY:3	Search Depth 11 ply PLY:11							
	2 seconds per move LO:02	1 minute per move L 1:00	35 moves in 1:45 1:45:35	10 minutes per game 0:10:99	Fun Level #2 Fun:2	Mate in 2 Fin:2	Search Depth 2 ply PLY:2	Search Depth 10 ply PLY:10							
	1 second per move LO:01	45 seconds per move L 0:45	40 moves in 1:30 1:30:40	5 minutes per game 0:05:99	Fun Level #1 Fun:1	Mate in 1 Fin:1	Search Depth 1 ply PLY:1	Search Depth 9 ply PLY:9							
A		B		C		D		E		F		G		H	
NORMAL PLAYING LEVELS (Average Time Per Move)				TOURNA- MENT LEVELS		SPEED CHESS LEVELS		FUN LEVELS/ INFINITE LEVEL		PROBLEM SOLVING LEVELS		TRAINING LEVELS (Fixed Search Depth)			

- 35 3 seconds Fun:3
- 36 4 seconds Fun:4
- 37 5 seconds Fun:5
- 38 6 seconds Fun:6
- 39 7 seconds Fun:7

These unique “Fun Levels” are meant especially for beginners and young players—these levels allow those who might otherwise never win a game of chess to come up on the winning side for a change! On these Fun Levels, your computer acts much more “human” than most chess computers—it gives everyone a chance to win, in a world where chess machines are typically relentless and often quite difficult to beat. Even though the general consensus seems to be that computers don’t ever make mistakes, on the Fun Levels, your computer actually will!

Chess books often advise of basic rules—warning not to give away material, not to bring the Queen out too early, and advising on the development of pieces before starting an attack. Yet players see their opponents breaking these rules and getting away with it! The Fun Levels provide a way of practicing the punishment of these typical mistakes, enabling the beginner to strengthen his game against the human opponents he is likely to face.

Various handicaps are built into the Fun Levels, demonstrating common mistakes made by beginners. Level 33 (displayed as Fun:1) is the weakest level. On this level, the value of material is set so that the computer will not only “hang” pieces (leave pieces unguarded), but will also actually try to lose material. Even watching the computer throw away its Queen would not be uncommon on this level! Levels 34, 35, and 36 are similar to Level 33, in that they also give away material, but they do not do it as consistently. They progressively start to consider the value of pieces more and more, and Level 36 only occasionally gives pieces away.

On Fun Levels 37 to 38, the computer does not actually give away material. Here, the computer plays more like a beginner who has learned the basics of the game, and the levels get progressively smarter when it comes to material. Players will see the computer make errors like bringing its Queen out too early, leaving its pieces unguarded, and opening itself up to threats of check and/or checkmate. Therefore, although Levels 37 to 39 may be “smarter” than Levels 33 to 36, they are still very much “fun” levels, offering beginners a winning edge!

Even after a player has mastered the Fun Levels, they

can still be a valuable training tool. A game can be started on a Fun Level, for example, and, when the computer makes a bad move, the player can switch to a Normal Level and try to convert his advantage to a win, playing against the stiffer opposition of a higher level.

3.5 Infinite Level (Square E8)

LEVEL	TIME	DISPLAY
40	Infinite	9 : 99 : 99

On the Infinite Level, the computer searches indefinitely until it finds a forced mate (or forced move), until it has fully searched the position to its maximum depth, or until you stop the search by pressing **ENTER**. If the search is halted, the computer makes the move it currently thinks is best. Use the Infinite Level to let the computer analyze complicated positions for hours or days!

3.6 Problem Solving Levels (Squares F1-F8)

LEVEL	PROBLEM	DISPLAY
41	Mate in 1	♠ ♚ : 1
42	Mate in 2	♠ ♚ : 2
43	Mate in 3	♠ ♚ : 3
44	Mate in 4	♠ ♚ : 4
45	Mate in 5	♠ ♚ : 5
46	Mate in 6	♠ ♚ : 6
47	Mate in 7	♠ ♚ : 7
48	Mate in 8	♠ ♚ : 8

Selecting one of these levels activates a special mate finder program. If you have a position where there may be a mate and you would like the computer to find it, set the computer on one of the Problem Solving Levels. Your chess computer can solve mates in up to eight moves. Mates in one to five are usually found quite quickly, whereas solutions taking six to eight moves may take quite some time. If there is no mate present or the computer cannot find a mate, it will beep and display a series of dashes (-----). You may continue to play, if desired, by switching levels.

3.7 Training Levels (Squares G1-H8)

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

On each of the Training Levels, the computer's search depth is limited to a certain number of moves, as shown above. As you cycle through the levels, the computer displays P L Y : n for each level. A "P L Y" is an individual move (a move for either side), and "n" is the number representing the search depth. For example, on Level 49, the computer searches to a depth of one individual move (P L Y : 1), and thus looks ahead only one move. On this level, therefore, it will often overlook a mate in one. This produces weaker play, giving beginners a chance to win!

4. GAME INFORMATION

In a normal game of chess, you would never ask your opponent what move he was considering, nor would you ask his evaluation of the current position. However, when you play against this chess computer, you can do just that! In fact, you can get a wealth of information about the computer's thought process—it shows you the move it is currently considering, the continuation it expects after

that, its evaluation of the current position, how deeply it is searching, and more. Studying this information can help you learn more about chess!

Using Info Mode

You may access game information at any time by using Info Mode. If you do this while the computer is thinking, you will see the information displays change as the computer considers different moves and searches deeper. Some of the displays may change even if you access Info Mode during your turn.

Game information is divided into four groups, and pressing **INFO** cycles from one group to another. The **BLACK/+** and **WHITE/-** keys can be used to cycle through the information within each of the groups, as described in the Info Mode Charts in this section.

After familiarizing yourself with Info Mode, refer to Section 6.3 for a description of the user-programmable Rotating Display feature. Selecting this feature makes the computer automatically cycle through the information described below in one-second intervals every time it thinks about its move—you can actually watch the computer "think out loud"!

Note: There may be instances when some game information is not available. In such cases, the display will show a series of dashes (-----).

4.1 Principal Variation

Pressing **INFO** the first time shows you the first move of the principal variation (the line of predicted play). This first move is the move the computer is currently considering making. Use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to see the rest of the moves. The principal variation is shown to a maximum depth of six ply, or six individual moves.

4.2 Search Information

Pressing **INFO** a second time gives you information on the computer's search. Use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to cycle through the different displays, as described in the Info Mode Charts in this section.

4.3 Chess Clocks

Pressing **INFO** a third time gives you access to the chess clocks. Use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to cycle through the five different clock displays, as shown in the Info Mode Charts.

The chess clocks keep track of the time for both sides. The clocks stop whenever you take back a move, verify a level, select options, verify or set up a position, or turn the unit off. In all of these cases, however, the times are retained in memory, and the clocks resume as soon as play is continued. Whenever you press **CLEAR** and **ENTER** together to reset the computer for a new game, the chess clocks are always reset to 0 : 00 : 00.

*Note: Press **CLEAR** to restart the clock if it has stopped after returning to Normal Mode.*

4.4 Move Count

Pressing **INFO** the fourth time shows the number of Black moves that have to be played in the game. At this point, you may use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to cycle through the last moves of the current game (up to about 200 individual moves).

4.5 Move Suggestions

If you would like advice on any particular move, the computer can give you a move suggestion. Press **INFO** when it is your turn to move, and the computer will show you its suggested move.

INFO MODE OPERATION AT A GLANCE!

FOR PRINCIPAL VARIATION INFORMATION:

PRESS	DISPLAY
INFO (x1)	First move of principal variation
BLACK/+	Second move of principal variation
BLACK/+	Third move of principal variation
BLACK/+	Fourth move of principal variation
BLACK/+	Fifth move of principal variation
BLACK/+	Sixth move of principal variation

FOR MOVE COUNT INFORMATION:

PRESS	DISPLAY
INFO (x4)	Number of moves to be played by black side so far
BLACK/+ or WHITE/-	Moves of current game

FOR SEARCH INFORMATION:

PRESS	DISPLAY
INFO (x2)	Computer's evaluation of the current position, (number is based on a pawn being worth 1.0 points; a positive number indicates that White is ahead)
BLACK/+	Two numbers: The current search depth (number of individual moves the computer is looking ahead); and the number of moves examined so far
BLACK/+	Current move under consideration
BLACK/+	Number of positions (nodes) being examined every second

FOR A MOVE SUGGESTION:

PRESS	DISPLAY
INFO (on your turn)	Suggested move

FOR CHESS CLOCK INFORMATION:

PRESS	DISPLAY
INFO (x3)	Elapsed time since last move was executed on the board
BLACK/+	Elapsed time for White
BLACK/+	Elapsed time for Black
BLACK/+	Remaining time for White*
BLACK/+	Remaining time for Black*

**Speed Chess/Tournament Levels only; on other levels, the display will show -----*

SUMMARY OF ALL INFO MODE DISPLAYS:

PRESS	DISPLAY
• INFO	First move of principal variation
BLACK/+	Second move of principal variation
BLACK/+	Third move of principal variation
BLACK/+	Fourth move of principal variation
BLACK/+	Fifth move of principal variation
BLACK/+	Sixth move of principal variation
• INFO	Computer's evaluation of position
BLACK/+	Search depth & moves examined
BLACK/+	Move currently being considered
BLACK/+	Nodes examined per second
• INFO	Time since last move was made
BLACK/+	Elapsed time for White
BLACK/+	Elapsed time for Black
BLACK/+	Remaining time for White*
BLACK/+	Remaining time for Black*
• INFO	Number of Black moves to be played
BLK/+ or WHITE/-	Moves of current game
• INFO	Move suggestion (on your turn)

**Speed Chess/Tournament Levels only*

5. VERIFYING/SETTING UP POSITIONS

5.1 Verifying Board Positions

If you should knock over the chess pieces or if you think the board position is incorrect, the computer can verify all piece locations for you.

When it is your turn, press one of the **PIECE SYMBOL KEYS** (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, or ♟). The computer uses the board lights and display window to show you where the first piece of that type is located on the board. The board lights indicate the square, and the display shows the piece symbol, color indicator, and square designation. Press the same **PIECE SYMBOL KEY** again to see the location of the next piece of that same type. All the White pieces are shown first, then the Black pieces. When there are no more pieces of that type, the board lights go out and only the piece symbol remains in the display.

Repeat the above procedure using the other **PIECE SYMBOL KEY**, verifying the entire board if desired. Press **CLEAR** to return to normal play.

5.2 Changing and Setting Up Positions

Your chess computer allows you to set up special board positions to play from, or problems you want the computer to solve for you.

Press **POSITION** to enter Position Mode, and the display shows - P Q 5 -. You may change or set up a board position at any time during a game, whenever it is your turn to move. After you have set up your desired position, always press **CLEAR** to exit Position Mode.

- **To remove a piece from the board**, press the piece down gently on its square and remove the piece. Notice that the display indicates the piece type and color, along with a minus sign (-), and the location for that square.
- **To move a piece from one square to another**, press the piece down on its original square, pick it up, and then press it down on the new square. As you do this, the display will show a minus sign (-) for the first square, and a plus sign (+) for the second square.
- **To add a piece to the board**, first press the **PIECE SYMBOL KEY** for that piece (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, or ♟). Make sure the display shows the correct color symbol for the piece you wish to add. If not, press the **BLACK/+** or **WHITE/-** key to change the color. When the display shows the correct piece type and color, place that piece on the desired square and press down gently. The display shows a plus sign, along with the location for that square. To add another piece of the same type, simply press down on another

square. To add a different piece, press a different **PIECE SYMBOL KEY** and follow the same steps outlined above.

- **To clear the board**, press **ENTER** while you are in Position Mode. The display will show [] to symbolize the empty chessboard. Press **ENTER** once more to confirm that you really want to clear the board. Then add pieces as described above. Note that this feature can be handy whenever you want to set up a position which contains only a few pieces, where it would be easier to start out with an empty board.
- **Once you have changed the board position as described above**, make sure the color indicator in the display is showing the correct color of the side to move. Change the color, if necessary, by pressing **BLACK/+** or **WHITE/-**.
- **Press CLEAR to exit Position Mode**

Any legal board position may be set up using the procedures outlined above. The computer will not permit you to set up an illegal position, such as one where there are more than the prescribed number of pieces for a normal game, or one where a King is in check and is not to move. If the position is illegal, the computer will sound an error beep and the display will not return to normal when you press **CLEAR**. Check the position using the **PIECE SYMBOL KEYS**, if necessary, and correct the position by setting up a piece, removing an illegal piece, or replacing an incorrectly placed piece. Then exit Position Mode by pressing **CLEAR**.

CAUTION: All previous moves in your current game will be erased from the computer's memory if you make changes to the position during a game.

6. GAME OPTIONS

In addition to all the features described so far, your chess computer also offers many other intriguing game options, all of which are user-selectable at any time during the game. For an overview of these options, refer to the Options Chart in this section.

Selecting Game Options

The computer's Game Options are divided into three groups: Operation Mode, Playing Mode, and Rotating Display Mode. Pressing **OPTION** cycles from one group to another. Each group contains eight different options, and the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys are used to cycle through the options within each of the groups. For each option, a plus (+) in the display indicates the displayed option is on, and a minus (-) means the option is off. Press **ENTER** to turn each option on, off, or select other factors as they are displayed. After making all your option selections, press **CLEAR** to return to normal game play.

Another method of selecting game options is to press certain board squares. As shown in the Options Chart, Squares A1-H1, A2-H2, and A3-H3 can be used to turn Game Options on, off or select other alternatives. First, press **OPTION** to enter Option Mode; then press the desired square to access any option, using the chart as a guide. Notice that pressing a square repeatedly turns that option on, off or selects other alternatives again, with plus (+) for on and minus (-) for off. Once you have made all your selections, press **CLEAR** to return to the game.

When the computer is first powered on, certain default options are set. Options which are automatically on at the first startup are shown in the chart with a plus (+), and options which are off are shown with a minus (-). Whenever you reset the computer for a new game, most of your selected options are carried over to your next game.



GIVE VERIFY MODE A TRY!

PRESS	DISPLAY	
CLEAR+ENTER	□, 0 : 00 : 00	(New game, White to move)
KNIGHT KEY	White Knight, B1	(1st square with a White Knight)
KNIGHT KEY	White Knight, G1	(2nd square with a White Knight)
KNIGHT KEY	Black Knight, B8	(1st square with a Black Knight)
KNIGHT KEY	Black Knight, G8	(2nd square with a Black Knight)
KNIGHT KEY	Knight only	(No more Knights on the board)
CLEAR	□, 0 : 00 : 00	(Exit Verify Mode)

AND...



TRY OUT POSITION MODE, TOO!

PRESS	DISPLAY	
CLEAR+ENTER	□, 0 : 00 : 00	(New game, White to move)
POSITION	- P O S -	(Enter Position Mode)
Square D2	White pawn, -D2	(Remove White pawn from D2)
Square D4	White pawn, +D4	(Move White pawn to D4)
BLACK/+	Black pawn	(Change color to Black)
Square D8	Black Queen, -D8	(Remove Black Queen from D8)
Square H5	Black Queen, +H5	(Move Black Queen to H5)
WHITE/-	White Queen	(Set White to move next)
CLEAR	□, 0 : 00 : 00	(Exit Position Mode, White to move)

The only options which go back to their default state when you start a new game are Auto Play Mode and Play White From the Top.

6.1 Operation Mode Options

These eight options affect how you operate your computer. Press **OPTION** once to select this group, and then use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to select the options. Press **ENTER** to turn options on (+) or off (-).

Auto Play Mode (Square A1)

Normally, the computer automatically answers with a countermove whenever you enter a move. If you turn Auto Play on by choosing + R U T O, however, you can watch the computer play against itself! Auto Play Mode can be extremely useful if you want to analyze a position very deeply, and the ideal levels to use with this feature are the higher Training Levels. On level 58, for example, the computer searches 10 ply for each move, unless it finishes its search early (e.g., if it is playing from its openings, finds a forced mate or draw, etc.). Selecting this level will enable the computer to analyze game positions very deeply as it plays against itself—perhaps overnight or even for several days! When you get back to the computer, you can take back approximately the last 200 moves of the game and replay them on the board. You can then study the results of the computer's work at your leisure. Note that, when you leave the computer and let it search for a long period of time, it is recommended that you use an AC-DC adapter.

Note: You can speed up the computer's opening play in Auto Play Mode by pressing **CLEAR** while it is still playing from memory in the opening. Also note that Auto Play Mode will be cancelled if you press **ENTER** to abort the computer's search, or if the game ends.

Sound with Keypress (Square B1)

This option allows you to turn off the sound that accompanies each keypress by choosing - S N D. You will still

OVERVIEW OF THE GAME OPTIONS*								
ROTATING DISPLAY OPTIONS { 3	Principal Variation 1st ply	Principal Variation 2nd ply	Principal Variation 3rd ply	Principal Variation 4th ply	Position Evaluation	Search Depth/Moves Examined	Nodes Searched per Second	Time per Move
	-rd:1	-rd:2	-rd:3	-rd:4	-rd:E	-rd:d	-rd:n	-rd:t
	PLAYING MODE OPTIONS { 2	Selective/Brute Force Search	Power Saving Mode	Randomize Play	Book On/Off	Full Book	Passive Book	Active Book
+SEL		+PS:2	-rand	+book	-bf:FL	-bf:PB	-bf:AB	-bf:TB
OPERATION MODE OPTIONS { 1	Auto Play Mode	Sound with Keypress	Silent Reply Mode	Coach Mode	Ticking Clock	Countdown Clock	Play White from Top	Auto Power Down
	-Auto	+Snd	-SIL	-Coach	-tick	-c:dn	-top	-APd
	A	B	C	D	E	F	G	H

*option on = +, option off = - (defaults are shown)

hear beeps when the computer makes its moves or when an illegal move or keypress is made.

Silent Reply Mode (Square C1)

Normally, the computer always beeps when it has found its move. Turning on Silent Reply Mode by selecting +SIL allows for completely silent operation.

Coach Mode (Square D1)

Selecting +Coach turns on a special Coach Mode, which encourages you to concentrate on your strategic planning. In this mode, the computer warns you when it thinks you have committed a blunder (except on the Fun Levels) by sounding a double warning beep and flashing the move it intends to make on the LCD. At this point, you can either enter the computer's move, or take back your own move and make another one.

When Coach Mode is on, the computer will also warn you if you are in danger of losing a piece. If one of your pieces is being threatened by a lesser valued piece, for example, the computer will sound a double warning beep and flash the lights of the threatened piece for a few seconds. To continue the game, make your next move, or take back your last move and make a different one.

Ticking Clock (Square E1)

When you turn on the unique Ticking Clock option by choosing +tick, you activate a ticking sound that makes the computer's chess clock sound like a real chess clock! Just imagine—you can create the atmosphere of a championship tournament in your very own living room.

Countdown Clock (Square F1)

Turn on this option by selecting +c:dn. This forces the computer to display the countdown time instead of the elapsed time.

Note: This option is only available in combination with the Tournament and Speed Chess Levels.

Play White From the Top (Square G1)

You may want to depart from the usual standard and have the computer play the White pieces from the top of the board. Turn this option on by choosing +top at the beginning of a new game. Set up the board with the Black pieces closest to you, as shown in the diagram in this section. Notice, in particular, that the Kings and Queens are positioned differently in this set-up.

Auto Power Down (Square H1)

The Auto Power Down option is a battery-saving feature. When this option is turned on by selecting +APd, the computer will automatically turn itself off after about 15 minutes if there are no keypresses or moves made during that time. To continue the game where you left off, press **GO** to turn the computer back on.

Note: The computer will not turn itself off while it is thinking about a move.

6.2 Playing Mode Options

These eight options affect how the computer selects its moves. Press **OPTION** twice to choose this group, and then use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to select the options. Press **ENTER** to turn the options on (+) or off (-), or to select other alternatives.

Selective Search (Square A2)

The program in this chess computer normally uses a *Selective Search algorithm*. This allows the computer to see combinations that would otherwise take much longer to compute. Turning this option off by choosing -SEL makes the program switch to a powerful *Brute Force algorithm*. This search method minimizes the risk of an occasional oversight.

Note: The Problem Solving Levels always use the Brute Force method.

Power Saving Mode (Square B2)

This option effectively extends both the playing range and battery life of your computer, without affecting the computer's time controls. At its PS:0 setting, as described in Section 2.10, Power Saving Mode is turned off, and the computer thinks on your time—using the time you are contemplating your next move to think ahead and plan its strategies. This is part of what makes your chess computer such a tough opponent. Power Saving Mode allows you to make all the levels weaker by switching the computer into a dormant state and then waking it up automatically. This effectively gives you four times as many levels to choose from, and extends the life of your batteries at the same time. Press **ENTER** to cycle through PS:0 to PS:3, as follows:

-PS:0 = Computer will play at full strength.

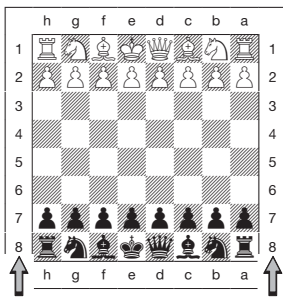
+PS:1 = Computer will not use the time you use to compute its next move.

+PS:2 = Computer will use about 20% of the available time and rest for the remainder.



TRY PLAYING BLACK FROM THE BOTTOM!

- When you select Option G1, the computer will play the White pieces from the top of the board. If you choose this option, make sure you set up the board as shown below!



Board set-up with White at the top

You may expect battery life to be extended up to about five times.

+P5:3 = Computer will use about 5% of its time to compute. Battery life will be extended up to about eight times.

Note 1: When a Power Saving Mode is in effect, the computer automatically and periodically wakes up to perform necessary functions. You will not see any difference in the display when any of the Power Saving Modes are activated, but you will notice extended battery life and weakened play.

Note 2: When the playing level is changed, the computer will automatically choose the best Power Saving Mode for that particular level. If you would like to change the Power Saving Mode, you must change the level before selecting the Power Saving Mode.

Randomize Play (Square C2)

Turn this option on with +r3n for greater variety of play. Instead of selecting one single best move, the computer will choose one of the best moves to play by consulting its built-in Randomizer.

Book On/Off (Square D2)

Set this option to minus (-) to lock out the computer's openings completely. When you turn the book off by choosing -b000, the computer is forced to take time to think of its moves from the very beginning of the game, rather than using its openings memory. For more details on openings, see Section 2.7.

Note: If you turn the book off, the remaining book options (described below) are automatically disabled.

Full Book (Square E2)

Turning on the Full Book option with +b1:F1 gives the computer the freedom to choose any move from its openings, so you will see a greater variety of opening lines being played.

Note: With this option on, the computer may make some questionable moves. This is because its openings memory must contain responses to certain lines of play (even questionable lines) in case they are played. While the computer would not make these moves on its own, it needs to know how to respond to them in the best manner. When you turn on the Full Book, the computer could potentially play one of these moves. Note, also, that enabling this option will disable the Passive, Active, and Tournament Book options.



WATCH THE COMPUTER THINK!

Turn on the Rotating Display options:

Principal line – First move	+rd:1
Principal line – Second move	+rd:2
Principal line – Third move	+rd:3
Principal line – Fourth move	+rd:4
Position evaluation	+rd:E
Search depth/move count	+rd:d
Nodes searched per second	+rd:n
Time taken per move	+rd:t

Passive Book (Square F2)

Choosing +b1:P3 forces the computer to give preference to passive and closed positions when deciding which lines to play.

Note: If this option is selected, the Active Book and Tournament Book options are disabled.

Active Book (Square G2)

When this option is activated by picking +b1:3E, the computer will give preference to active lines and open positions when deciding which lines to play.

Note: If this option is selected, the Passive Book and Tournament Book options are disabled.

Tournament Book (Square H2)

When you select +b1:En to turn the Tournament Book option on, the computer is forced to always select the best possible line of play in every opening. While this results in the best chess play, it also narrows down the computer's choice of moves by limiting its available book lines.

Note: If this option is selected, The Active Book and Passive Book options are disabled.

6.3 Rotating Display Options (Squares A3-H3)

IMPORTANT: The Rotating Display feature is only activated WHILE THE COMPUTER IS THINKING.

Normally, the computer's display shows the time for the player to move. However, the computer can also display other information, as described in Section 4 (Info Mode). The Rotating Display feature works hand-in-hand with Info Mode, since it allows you to choose which of the info displays you want to see, and then cycles your choices in about one-second increments. You may turn on any or all of the Rotating Display options, as desired.

If you think the display information is changing too quickly when it rotates, press **INFO** to freeze the display. Successive presses of **INFO** and the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys will allow you to cycle through all the displays manually, as described in Section 4. To start the display rotation again, press **OPTION** followed by **CLEAR**. In any event, when the computer starts thinking about its next move, the display automatically starts rotating again.

To set the Rotating Display, first press **OPTION** three times to select this group of options. Then use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to select the options you want to be rotated. Press **ENTER** to turn options on (+) or off (-).

7. TECHNICAL DETAILS

7.1 The ACL Function

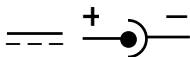
Computers sometimes “lock up” due to static discharge or other electrical disturbances. If this occurs, take out the batteries and use a pin or another sharp object to press into the hole marked **ACL** at the top edge of the unit for at least one second. This resets the computer and clears its memory.

7.2 Care and Maintenance

Your chess computer is a precision electronic device, and should never be subjected to rough handling or exposed to moisture or extreme temperatures. Do not use chemical agents to clean the unit, as they can damage the plastic. Weak batteries should be replaced promptly, since they can leak and damage the computer.

7.3 Technical Specifications

Clock Frequency:	20MHz
Keys:	17
LED Lamps:	16
LCD Display:	48-segment LCD
Sound:	Piezo-electric buzzer
Batteries:	6 AA cells (AM3/R6)
Dimensions:	34 x 26 x 3.2 cm
Optional AC-DC Adapter available:	9V at 300mA (HGN 5009)



Use alkaline or zinc carbon batteries only.

Warning: Use a center positive adapter with a safety isolating transformer. The polarity symbols confirming its center positivity should be clearly marked on the adapter which must comply with the CEE Publication 15. The adapter should be regularly examined for potential hazards such as damage to the plug, cable or cord, casing or other parts. In the event of damage, the adapter should not be used.

The manufacturer reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

CONDITIONS OF WARRANTY

1. Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
2. Operating instructions must be followed.
3. Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
4. Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g., bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
5. When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
6. **IMPORTANT:** To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
7. This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. **ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY.** Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. **IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER.** Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



Information for Customers in the United States: FCC Compliance and Advisory Statement

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference, and
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Saitek Industries, 2295 Jefferson Street, Torrance, CA 90501, USA

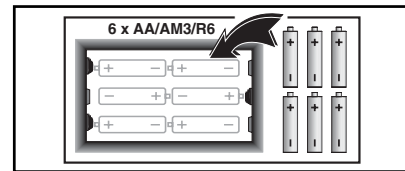
TROUBLESHOOTING GUIDE

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
1. The computer does not react, behaves erratically, or "freezes" during a game.	<i>Batteries not inserted properly.</i>	See instructions for installing batteries in Section 1.
	<i>Batteries weak or bad.</i>	Replace the batteries (see Section 1).
	<i>Static discharge or an electrical disturbance has caused the computer to lock up.</i>	Press into the hole marked ACL , as described in Section 7.1.
2. LCD display is dim or difficult to read.	<i>Batteries are weak or bad.</i>	Replace the batteries (see Section 1).
3. The computer will not play a move.	<i>The computer is in Two Player Mode.</i>	The computer only plays automatic responses to your moves if you exit Two Players Mode (see Section 2.9).
	<i>You might be on a level where the computer thinks for a long time (e.g., Infinite or Problem Solving Levels).</i>	You may interrupt the computer's thinking and force it to move by pressing ENTER .
4. The computer will not accept your move.	<i>Is it your turn? Is your King in check? Will your move put your King into check? Are you trying to castle incorrectly?</i>	Make sure you are familiar with the chess rules. Verify that the board position is correct, as described in Section 5.1.
5. An error message is displayed when a square is pressed.	<i>The computer is thinking—its color symbol is flashing in the display.</i>	You may interrupt the computer's thinking, if desired, by pressing ENTER .
	<i>You have not entered the computer's last move correctly.</i>	Press the indicated square to complete the computer's move and erase the error message.
6. The computer seems to be making illegal moves.	<i>The computer has made a special move, such as en passant, castling, or pawn promotion/underpromotion.</i>	Review the chess rules. Verify the board position as described in Section 5.1.
	<i>Your position is not correct—pieces have been moved.</i>	Verify the board position (see Section 5.1).
	<i>Batteries are running out.</i>	Replace the batteries (see Section 1).
7. The computer makes instant or irrational moves.	<i>The computer may be set on a Fun Level, where it purposely makes common mistakes, or on one of the lowest Training Levels, where it moves quickly and plays weaker than normal because its search depth is limited.</i>	Press LEVEL to check the currently selected level (see Section 3).
	<i>One of the Power Saving Modes is selected.</i>	The computer's play is weakened when a Power Saving Mode has been selected. Change the Power Saving Mode (see Section 6.2).
8. The computer does not work with the adapter.	<i>Wrong adapter type, incorrect voltage rating, or defective adapter.</i>	Check with your dealer. Use only the recommended mains adapter (see Section 7.3).
9. The computer plays both sides.	<i>Auto Play option is turned on.</i>	If you want to play against the computer, turn the Auto Play option off (see Section 6.1).

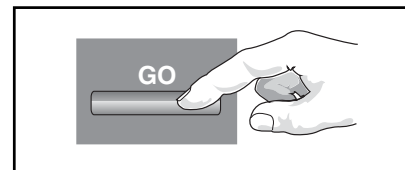
KURZANLEITUNG FÜR DEN SCHNELLEN EINSTIEG

Falls Sie sofort eine Partie spielen möchten, ohne vorher das gesamte Handbuch zu lesen, dann folgen Sie den Anweisungen in dieser Kurzanleitung!

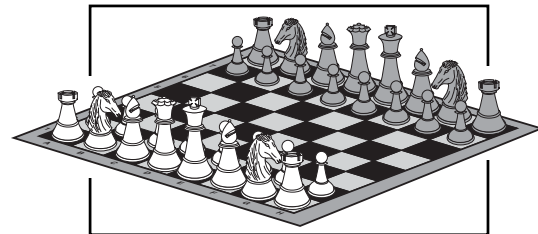
- 1** Legen Sie 6 "AA" Batterien ein (Typ AM3/R6) und achten Sie dabei auf die korrekte Polarität. Falls gewünscht, können Sie einen Adapter für dieses Gerät erstellen.



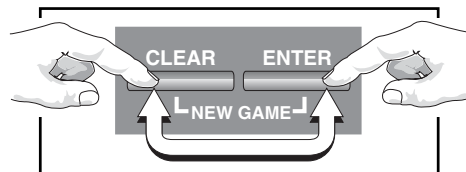
- 2** Drücken Sie auf **GO** und schalten Sie den Computer ein. Sollte der Computer nicht reagieren, drücken Sie auf die Einbuchtung **ACL** in der oberen Ecke des Gerätes, (gleich neben dem Adapterstecker) wie in Abschnitt 1.1 oder



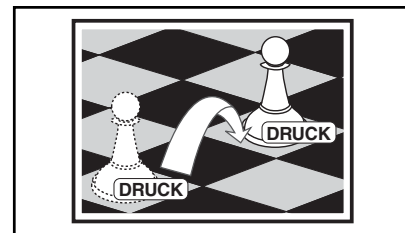
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren zum Spielbeginn in der Grundaufstellung auf, wobei Weiß auf Ihrer Seite steht.



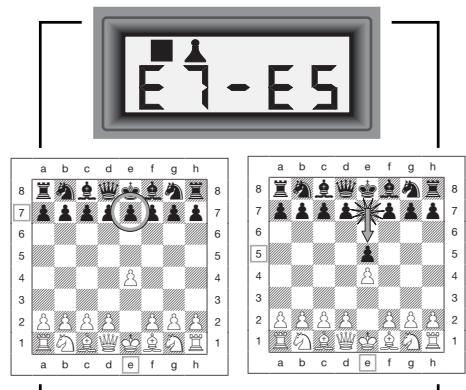
- 4** Um den Computer für eine **NEUE PARTIE** einzustellen, drücken Sie gleichzeitig die **CLEAR** und **ENTER** Tasten.

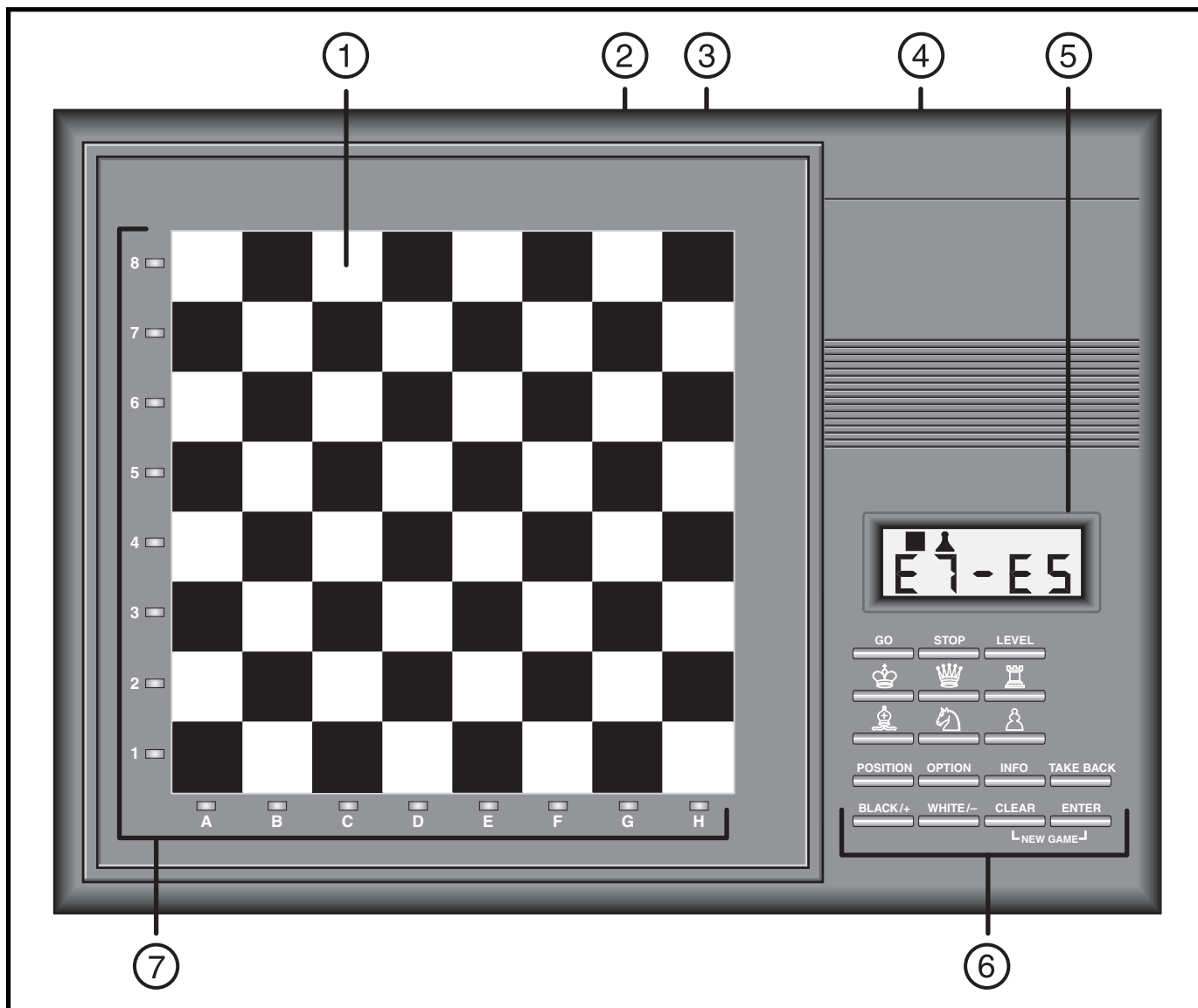


- 5** Um Züge einzugeben, drücken Sie die Figuren bei jedem Zug leicht auf das **Ausgangs-** und **Zielfeld** auf dem Schachbrett.



- 6** Sobald Ihr Computer zum Gegenzug bereit ist, erscheint selbiger in der Anzeige. Zusätzlich leuchten zwei Randlämpchen auf, die die Koordinaten der zu ziehenden Figur anzeigen. Drücken Sie die Computerfigur leicht auf das **Ausgangs-** und **Zielfeld**, um den Zug abzuschließen. Und das war schon alles! Führen Sie Ihren nächsten Zug wie beschrieben aus. Drücken Sie **STOP** zu jeder beliebigen Zeit, wenn Sie den Computer abstellen möchten. Viel Spaß bei Ihrer Partie!





TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

1. **SENSOR SCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Drucksensor, der alle Züge automatisch registriert. Innerhalb der Spielstufenfunktion registrieren Sie die Stufenänderung, und in der Spielartauswahl die Änderung der Spielart.
2. **ACL (Löschen):** An der oberen Kante des Gerätes (neben dem Hauptadapteranschluß). Dient zur Auflösung statischer Entladungen nach dem Einsetzen neuer Batterien.
3. **HAUPTADAPTERANSCHLUß:** Steckdose für den fakultativen Mephisto Hauptadapter.
4. **BATTERIEFACH:** Benötigt sechs "AA" (Typ AM3/R6) Batterien.
5. **LCD ANZEIGE:** Zeigt Züge und Zuginformation während einer Partie an. Kann auch zur Spielstufenauswahl, Stellungskontrolle, zur Zusatzfunktionswahl, zum Eingeben von Stellungen, Abrollen der Bildschirminformationen und anderen Spielinformationen benutzt werden.
6. **SPIELTASTEN**
 - a. **GO TASTE:** Drücken, um den Computer anzuschalten
 - b. **STOP TASTE:** Drücken, um den Computer abzustellen. Wenn abgestellt, speichert der Computer die momentane Brettstellung und Züge des laufenden Spiels (bis zu etwa 200 individuelle Züge) für über ein Jahr.
 - c. **LEVELTASTE:** Drücken, um die Spielstufe einzugeben. Drücken Sie **LEVEL** innerhalb der Funktion, um bis zu acht Stufen zu überspringen.
 - d. **FIGURENTASTE** (♔, ♚, ♜, ♞, ♝, ♟, or ♡): Anwenden zur Überprüfung und Einstellung von Positionen, und zur Bauernumwandlung.
 - e. **POSITIONTASTE:** Zur Eingabe und Änderung der Brettstellungsfunktion.
 - f. **OPTION TASTE:** Drücken, um Zusatzfunktionen, Einstieg in gespeicherte Partien oder Anzeigemöglichkeiten zu ändern.
 - g. **INFO TASTE:** Zur Anzeige von Spielinformation und um den Rechengang zu beobachten.
 - h. **TAKE BACK TASTE:** Drücken diese Taste, um einen Zug (auf jeder beliebigen Seite) zurückzunehmen. Sie können bis zu 200 individuelle Züge zurücknehmen.
 - i. **SCHWARZ/+ UND WEIß/- TASTEN:** Zum Wechseln der einzelnen Stufen in der Stufenfunktion und zum Durchlaufen der Wahlmöglichkeiten in der Zusatz- und Informationsfunktion. Kann auch zur Auswahl der Farbe in der aktuellen Stellungsfunktion benutzt werden.
 - j. **CLEAR TASTE:** Drücken, um Zusatzfunktion, Stellungskontrollfunktion, Zwei-Spieler-Stufe und Stellungseingabefunktion abzuschalten. Drücken, um Spielstufenfunktion abzuschalten ohne die Stufe zu ändern (außer wenn Sie vorher die Spielfelder zur Stufeneinstellung benutzt haben, in welchem Fall **CLEAR** als **ENTER** wirkt und in eine neue Stufe einsteigt). Zusammen mit der **ENTER TASTE** drücken, um den Computer für eine neue Partie einzustellen.
 - k. **ENTER TASTE:** Drücken, um Seiten mit dem Computer zu wechseln; während des Rechenganges drücken, um den Computer zum Gegenzug zu zwingen. Kann auch zum Löschen des Schachbrettes in der Stellungseingabefunktion, um Zusatzfunktionen zu aktivieren bzw. abzuschalten, um zwischen rückwärts und vorwärts in der Zwei-Spieler-Stufe zu wechseln, und zum Abschalten der Stufenfunktion nach Wechsel der Spielstufe benutzt werden. Zusammen mit der **CLEAR TASTE** drücken, um den Computer für eine neue Partie einzustellen.
 - l. **NEUE PARTIE:** Gleichzeitig **CLEAR** und **ENTER** drücken, um den Computer für ein neues Spiel einzustellen. Dann **ENTER** abschalten bevor Sie **CLEAR** abschalten.
7. **RANDLÄMPCHEN:** Dient zur Anzeige von Spielzügen, Zurücknahme von Zügen und zur Überprüfung und Einstellung von Brettstellungen.

EINLEITUNG

Wir gratulieren Ihnen zum Erwerb dieses aufregenden, neuen Schachcomputers. Perfekt abgestimmt für alle Fertigungsstufen kann dieser Computer sein, was immer Sie wollen - ein fordernder Gegner, der selbst die Fähigkeiten von herausragenden Spielern testet, ein perfekter Schachpartner für fortgeschrittene Spieler oder ein geduldiger Lehrer für Anfänger! Schach ist ein sehr faszinierendes Spiel und dieser Computer enthält eine enorme Anzahl an Funktionen, mit denen Sie Ihre Partie noch mehr genießen können. Also, auf gehts - studieren Sie die Funktionen wann immer Sie sich danach fühlen, spielen Sie einige großartige Partien und vor allem, haben Sie Spaß dabei!

1. DER ANFANG: DIE GRUNDREGELN

1 Zuerst: Das Einlegen der Batterien/wahlweise Adapter

Dieser Schachcomputer benötigt sechs "AA" (Typ AM3/R6) Batterien. Benutzen Sie, aufgrund der längeren Lebensdauer, Alkaline Batterien. Versichern Sie sich, daß der Computer ausgeschaltet ist und legen Sie dann die Batterien ein, wie am Anfang der Gebrauchsanweisung beschrieben. Drücken Sie **GO**, um den Computer einzuschalten, woraufhin ein Piepton nach dem Abtasten der Randlämpchen und der LCD Anzeige anzeigt, daß der Computer spielbereit ist. Sollte der Computer nicht reagieren (statische Entladungen können ihn blockieren), drücken Sie mindestens eine Sekunde lang mit einer Büroklammer oder einem ähnlichen, spitzen Gegenstand in die **ACL** Einbuchung an der oberen Kante des Gerätes, um den Computer neu einzustellen.

Um Energie zu sparen und die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, haben wir eine intelligente Energie Spar Automatik eingebaut. Das Gerät wird diese spezielle Funktion zu verschiedenen Zeiten während des Spieles benutzen. Es gibt keine sichtbare Anzeige während dieses Vorganges und es beeinflusst Ihre Partie in keiner Weise. Der einzige Effekt ist, daß Sie Ihre Batterien weniger oft auswechseln müssen. Zur weiteren Energieeinsparung können Sie die Abschaltautomatik aktivieren (siehe Abschnitt 6.1), mit der sich der Computer automatisch abschaltet, wenn nach 15 Minuten keine Taste gedrückt wurde.

Wenn Sie Ihr Gerät nicht mit Batterien betreiben möchten, können sie einen zusätzlichen Mephisto/Saitek-Netzadapter von Ihrem Händler erwerben. Mit Gebrauch jeglicher nicht zugelassener Netzadapter erlischt die Garantie für dieses Gerät. Um den Adapter zu benutzen, drücken Sie zuerst auf **STOP** um den Computer abzuschalten. Verbinden Sie den Adapter zuerst mit der Steckdose und stecken Sie dann das Adapterkabel in die dafür vorgesehene Buchse am Computer. Drücken Sie auf **GO**, um das Gerät wieder anzustellen.

WICHTIG: Damit der Speicherinhalt des Computers nicht gelöscht wird, legen Sie frische Batterien ein, selbst wenn Sie einen Adapter benutzen.

2 Spielbereit? So wird gezogen!

Gehen Sie die folgenden Schritte durch, um eine Partie zu beginnen:

- Drücken Sie auf **GO** und schalten Sie den Computer ein.
- Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig und stellen Sie die Figuren in der Anfangsposition auf - die



SPEZIELLE AUSSTATTUNGSMERKMALE AUF EINEN BLICK!

- Ein starkes 64 Stufen Programm enthält eine veranschlagte schwedische ELO Schätzung von 2200 - ideal für fortgeschrittene Spieler!
- Enthält einen starken 32 bit RISC Mikroprozessor!
- Die 256 Stufeneinstellung bedeutet, daß Sie Ihre Fähigkeiten laugend steigern können.
- Bietet 64 verschiedene Spielstufen zum Lernen, Abwechslung und Probieren, darunter Blitzschach, Turnier-, Trainings-, Problemlösungsstufen und sogar Spaß Stufen, speziell entwickelt für Anfänger!
- Beobachten Sie den Computer beim Rechenvorgang - Sie sehen die Hauptvariante, seine Einschätzung der momentanen Position, die Suchtiefe und mehr!
- Sie brauchen einen Tip? Fragen Sie nach einem Zugvorschlag!
- Eingabe von Positionen und problematischen Stellungen zum weiteren Studium.
- Benutzen Sie das fortschrittliche Hochgeschwindigkeitsselektivsuchprogramm, oder probieren Sie das starke Gewaltsuchprogramm!
- Enthält eine große Eröffnungsbibliothek, mit der zusätzlichen Möglichkeit die Eröffnungen selbst zu wählen.
- Eine Lehrfunktion erlaubt Anfängern während des Spiels zu lernen: Sie gibt sogar Schnitzer- und Schlagwarnungen!
- Enthält eine Schachuhr mit Countdownfunktion und wählbarem einzigartigem Uhrentickgeräusch!
- Nehmen Sie bis zu 200 individuelle Züge zurück!
- Spielen Sie gegen eine andere Person, so agiert der Computer als Schiedsrichter.
- Großartige Mattsuche: Löst Matt in bis zu acht Zügen!
- Behält Ihre gegenwärtige Position und bis zu 200 vorhergehende Züge im Speicher!
- Fortschrittliche Energiesparfunktionen: Automatische Abschaltautomatik und eingebaute Energieverwaltung helfen Energie zu sparen und Batterien zu erhalten!
- 4 Möglichkeiten bei Power Saving Mode steigern die Spielstufen durch weiteres Schwächen des Spieles während gleichzeitig Strom gespart wird, was die Lebensdauer der Batterie bis zum 8fachen steigert.

weißen Figuren sollten unmittelbar vor Ihnen stehen (sollten Sie bei der Figurenaufstellung unsicher sein, lesen Sie hinten in der Gebrauchsanweisung die Schachregeln nach).

- Wenn Sie einen Zug machen möchten, drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an, woraufhin Sie einen Piepton hören. Das Sensor Schachbrett registriert Ihren Zug und die Koordinatenlämpchen der Figur leuchten auf. Auf der Anzeige erscheinen die Farbe, die Figur und das aktivierte Feld.
- Nehmen Sie die Figur auf und drücken Sie leicht auf das Zielfeld an. Ein zweiter Piepton ertönt und der Computer beginnt seinen Rechenvorgang.

Achtung: Am Anfang einer Partie erfolgt der Gegenzug des Computers meist sofort auf vielen Stufen, weil er auf Züge aus seiner gespeicherten Eröffnungsbibliothek zurückgreift (Einzelheiten sehen Sie Abschnitt 2.7).

3 Jetzt zieht der Computer

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

angezeigte Feld und drücken Sie an, um den Zug abzuschließen.



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

4 Meinung geändert? Zugrücknahme anwenden!
Jedesmal, wenn Sie am Zug sind, können Sie mit der **TAKE BACK** Taste einen Zug rückgängig machen. Drücken Sie zuerst **TAKE BACK** und dann auf **WHITE/-**. Auf der Anzeige erscheint der zurückzunehmende Zug und die Randlämpchen zeigen das **Zielfeld** dieses Zuges an. Wenn Sie jetzt die angezeigte Figur andrücken, zeigt Ihnen der Computer das **Ausgangsfeld** an. Drücken Sie die Figur auf das **Ausgangsfeld**, um die Zugrücknahme anzuwenden. Wiederholen Sie diesen Vorgang, indem Sie auf **WHITE/-** und dann auf das angezeigte Spielfeld drücken. Sie können bis zu etwa 200 individuelle Züge zurücknehmen. Um weiterzuspielen, drücken Sie einfach **CLEAR** und machen einen neuen Zug.

Achtung: Wenn Sie einen Schlag zurücknehmen, erinnert Sie der Computer daran, die Figur wieder auf das Brett zu stellen - die Figur und ihr Feld werden gezeigt und die Brettbeleuchtung für das Feld leuchtet auf. Stellen Sie die Figur auf das Brett zurück und drücken Sie auf das Feld, um die Zurücknahme zu vervollständigen.

5 Spiel beendet? Starten Sie eine neue Partie!
Am Ende einer Partie (oder wenn Sie die laufende Partie abbrechen möchten), drücken Sie die **CLEAR** und **ENTER** Tasten gleichzeitig, um ein neues Spiel zu beginnen. Eine Reihe von Pieptönen signalisiert Spielbereitschaft auf der gegenwärtig eingestellten Stufe.

WICHTIG: Die Neueinstellung des Computers für eine neue Partie löscht das gegenwärtige Spiel aus dem Rechner - seien Sie vorsichtig, daß Sie nicht eine dieser Tasten aus Versehen drücken.

6 Zu einfach oder zu schwierig? Ändern Sie die Spielstufe!

Wenn der Computer zum ersten mal eingeschaltet wird, ist er auf Stufe 4 (5 Sekunden pro Zug) eingestellt. Sie können jedoch jede beliebige der 64 Spielstufen auswählen. Für eine detaillierte Beschreibung aller Spielstufen, und wie man sie einstellt, schlagen Sie bitte in Abschnitt 3 nach.

2. ZUSÄTZLICHE AUSSTATTUNGS-MERKMALE

2.1 Wer ist am Zug?

Wenn der Computer mit den schwarzen Figuren spielt, blinkt während des Rechenganges ein schwarzes Feld auf der Anzeige. Nach seinem Zug leuchtet ein weißes Feld in der Anzeige, welches besagt, daß Weiß am Zug ist. Mit Hilfe dieses Ausstattungsmerkmals, können Sie auf einen Blick feststellen, ob der Computer momentan rechnet und wer am Zuge ist.

2.2 Schlag- und Sonderzüge

Wenn Sie eine Figur schlagen, nehmen Sie die zu schlagende Figur vom Brett und drücken Ihre Figur auf das Feld der geschlagenen Figur. Schlagzüge werden als $E5 \times H5$ angezeigt.

“En Passant” Schlagen

Beim “En Passant” erinnert Sie der Computer mit zwei Randlämpchen daran, Ihren geschlagenen Bauern vom Feld zu nehmen. Sie müssen die geschlagene Figur vor dem Entfernen kurz andrücken.

Rochade

Der Computer erkennt die Rochade automatisch, wenn der König gezogen wird. Nachdem der König auf dem **Ausgangs-** und **Zielfeld** leicht angedrückt wird, erinnert Sie der Computer durch die Randlämpchen daran, den Turm zu ziehen. Drücken Sie den Turm ebenfalls auf dem **Ausgangs-** und **Zielfeld** leicht an, um die Rochade abzuschließen.

Achtung: Beachten Sie, daß eine Königsrochade mit $E-E$, eine Königinrochade mit $D-D$ angezeigt wird.

Bauernumwandlung

Um einen Bauer umzuwandeln, drücken Sie zuerst auf das **Zielfeld**, und dann auf die **QUEEN (DAME)** Taste. Der Computer wandelt Ihren Bauern automatisch um.

Wollen Sie *unterverwandeln* (in einen Turm, Läufer, oder Springer) gehen Sie wie oben vor. Drücken Sie zuerst den Bauer auf das **Ausgangsfeld** an, dann ziehen Sie ihn auf das **Zielfeld** und drücken wieder leicht an. Als nächstes betätigen Sie die **FIGUREN TASTE**. Der Computer erkennt Ihre Figur sofort und beginnt seinen Rechengang.

Der Computer kann ebenfalls umwandeln und unterverwandeln. Wenn er umwandelt, zeigt die Anzeige den Bauern und die gewünschte Figur. Vergessen Sie nicht, nach der Umwandlung die Figur auf dem Spielbrett auszuwechseln.

2.3 Unzulässige und falsche Züge

Ihr Schachcomputer verweigert grundsätzlich die Annahme unzulässiger Züge. Versuchen Sie trotzdem, einen unerlaubten Zug durchzuführen, macht Sie der Computer durch einen tiefen Doppelpiepton darauf aufmerksam. Gleichzeitig zeigen die Randlämpchen und die Anzeige das **Ausgangsfeld** der Figur an. Da der Computer das Zielfeld des unzulässigen Zuges nicht annimmt, ignoriert er dieses und wartet auf eine zulässige Eingabe. Sie können entweder die gleiche Figur auf einen zulässiges Feld ziehen, oder die Figur auf sein ursprüngliches Feld drücken und eine andere Figur ziehen.

Desgleichen, wenn Sie einen Computerzug nicht korrekt ausführen, hören Sie den gleichen Fehlerton und auf der Anzeige erscheint ein entsprechender Hinweis. Damit wird angezeigt, daß Sie die falsche Figur bewegen, oder die Figur des Computers auf ein falsches Feld ziehen. Will der Computer z.B. von d7 nach d5 ziehen, und Sie drücken von d7 auf d6, so erscheint auf der Anzeige ein kurzes $E7 : d5$, um Sie auf den Fehler hinzuweisen. Auf der Anzeige erscheint dann nochmals die korrekte Zugabfolge ($d5 - d7$), und der Computer erwartet, daß Sie die Figur auf d5 andrücken, um den Zug abzuschließen.

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

2.4 Schach, Matt und Remis

Wenn der König im Schach steht, zeigt der Computer den Zug zuerst wie gewöhnlich an. Ist der Zug ausgeführt, blinkt das Wort [HELE] einige Sekunden lang auf der Anzeige zusammen mit dem "Schach"-Zug auf und zeigt danach wieder die Uhr an.

Stellt der Computer ein erzwungenes Matt gegen den Gegner fest, zeigt er zuerst den Zug wie gewöhnlich an. Ist der Zug auf dem Schachbrett ausgeführt worden, zeigt der Computer das Matt zusammen mit dem Mattzug einige Sekunden lang blinkend an (z.B. ♔ : ♚ : ♔ für ein Matt in 2 Zügen). Danach wird wieder die Uhr gezeigt.

Wenn die Partie in Schachmatt endet, blinkt kurze Zeit ♚RLE (zusammen mit dem Mattzug oder der Uhrenanzeige), nachdem dieser ausgeführt wurde. Der Bildschirm kehrt dann zur Uhrenanzeige zurück.

Der Computer erkennt Remis durch Pattstellung, dreimaliger Stellungswiederholung und der 50-Züge Regel. Wenn Sie mit diesen Remis-Stellungen nicht vertraut sind, lesen Sie diese bitte im letzten Teil der Gebrauchsanweisung nach. Nach einem Remis, erscheint auf der Anzeige END bei Patt oder Remis durch unzulängliches Material, END : ♔ bei Dreifachwiederholung und END : ♚ bei 50 Züge Regel für mehrere Sekunden zusammen mit dem Zug oder der Uhrenanzeige.

*Achtung: Obwohl der Computer mit den Schachregeln vertraut ist, wird er die **SCHACH-, MATT- oder REMISANZEIGE** in der Zwei-Spieler-Funktion nicht anzeigen, wenn er am Zug ist.*

2.5 Unterbrechung des Rechenvorgangs

Wenn Sie den Rechenvorgang des Computers unterbrechen möchten, drücken Sie **ENTER**. Damit wird der Computer gezwungen, seinen stärksten bis dahin gefundenen Zug auszuführen. Diese Funktion kann sich auf den höheren Stufen als sehr nützlich erweisen, besonders auf der zeitlich unbegrenzten Analyse-Stufe, auf der der Computer so lange rechnet, bis Sie ihn unterbrechen.

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

2.6 Seitenwechsel mit Ihrem Computer

Sie können während einer Partie beliebig oft mit Ihrem Computer Seiten wechseln. Drücken Sie einfach auf **ENTER**, wenn Sie am Zug sind. Dadurch berechnet der Computer sofort Ihren nächsten Zug!

2.7 Eröffnungen aus der Bibliothek

In vielen Stufen reagiert der Computer am Anfang einer Partie meistens auf der Stelle, da er Züge aus seiner *Eröffnungsbibliothek* spielt. Die Eröffnungen des Computers bestehen aus zahlreichen Stellungen aus Großmeister Partien. Wenn die aktuelle Brettstellung in der Eröffnung steht, spielt der Computer einen Zug aus seiner Zugauswahl, anstelle den Zug zu berechnen.

Der Computer kann auch Zugumstellungen in der Eröffnungsphase mit Hilfe der eingebauten Zugumstellungserkennung bewältigen. Eine Umstellung tritt auf, wenn eine bestimmte Brettstellung auch über



HABEN SIE PROBLEME? HIER SIND EINIGE TIPS!

- **Sind Sie wirklich am Zug?** Überprüfen Sie das Farbsymbol in der Anzeige. Wenn das Feld mit der Computerfarbe blinkt, so errechnet der Computer momentan seinen nächsten Zug.
- **Haben Sie den letzten Computerzug falsch ausgeführt?** Wenn die Anzeige eine Fehler Mitteilung zeigt, zum Beispiel ER : ♔5 so drücken Sie auf das angezeigte Feld, um den Fehler zu korrigieren und den Computerzug abzuschließen.
- **Ertönt ein Piepton und Ihr Ausgangsfeld erscheint weiterhin auf der Anzeige, wenn Sie ziehen möchten?** Sie versuchen, einen unzulässigen Zug einzugeben. Ziehen Sie die Figur entweder auf ein anderes Feld, oder drücken Sie auf das angezeigte Ausgangsfeld, um den Zug zu löschen und einen anderen auszuführen. Vertrauen Sie dem Computer - er kennt alle Schachregeln und erlaubt keine unerlaubten Züge!
- **Sind Sie nicht sicher, ob die Brettstellung noch korrekt ist? Haben Sie aus Versehen einige Figuren verschoben?** Benutzen Sie die Stellkontrollfunktion, um die Positionen zu überprüfen. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt 5.1.
- **Steht Ihr König im Schach?** Wenn Ihr König im Schach steht, müssen Sie ihn zuerst in eine andere Position ziehen, bevor Sie einen anderen Zug machen können.
- **Der Computer zieht nicht?** Er ist auf Zwei-Spieler-Funktion geschaltet. Drücken Sie **CLEAR** ein-oder zweimal um Zwei-Spieler-Funktion auszuschalten. Dann machen Sie entweder Ihren eigenen Zug oder drücken **ENTER** wenn der Computer an der Reihe ist.

eine andere Zugkombination erreicht werden kann.

Achtung: Dieser Schachcomputer bietet eine einzigartige auswählbare Bibliotheksfunktion an, mit welcher Sie verschiedene Eröffnungen ziehen können, oder welche Sie nach Belieben abstellen können. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt 6.2

2.8 Partienspeicher

Sie können eine Partie jederzeit unterbrechen, indem Sie auf **STOP** drücken. Das Spiel wird unterbrochen und der Computer speichert Ihre gegenwärtige Position und das Spiel (mit bis zu etwa 200 individuellen Zügen). Schalten Sie den Computer wieder ein, nimmt der Computer die unterbrochene Partie wieder auf!

2.9 Zwei-Spieler-Funktion

Normalerweise reagiert der Computer mit einem Gegenzug, wann immer Sie einen Zug eingeben. Wenn Sie jedoch die Zwei-Spieler-Funktion wählen, indem Sie auf **TAKE BACK** drücken, können Sie jede beliebige Anzahl von Zügen ziehen, ohne den Computer reagieren zu lassen. Diese Einstellung kann dazu benutzt werden, um eine Serie von Zügen für beide Seiten einzugeben, oder um eine Partie bis zu einer bestimmten Position nachzuspielen. Dies gestattet Ihnen gegen eine andere Person zu spielen, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert und die Korrektheit aller Züge überprüft. Um die Zwei-Spieler-Funktion abzustellen, drücken Sie auf **CLEAR**.

Sie können auch zu einer der vorhergehenden Stellungen zurückkehren, und von dort aus weiterspielen (bis zu etwa 200 individuellen Zügen). Dies ist natürlich möglich, indem Sie alle Züge zurücknehmen (siehe Abschnitt 1.4), bis die gewünschte Position erreicht ist, und dann weiterspielen. Aber es gibt eine weitaus schnellere Möglichkeit, ohne tatsächlich Zug für Zug zurückzunehmen. Dies wird erreicht, indem Sie zuerst die



VERSUCHEN SIE ES MAL MIT DER ZWEI-SPIELER-FUNKTION!

- Spielen Sie Meisterpartien nach. Drücken Sie erst **CLEAR**, dann **ENTER** und der Computer analysiert jede Brettstellung.
- Wiederholen Sie eine Partie bis zu einer bestimmten Stellung und lernen Sie dazu.
- Lernen Sie aus der Eröffnungsbibliothek, indem Sie die Zugkombinationen manuell eingeben.
- Spielen Sie gegen einen Freund, wobei der Computer die Korrektheit alle Züge beider Seiten überprüft!

Zwei-Spieler-Funktion wählen, indem Sie auf **TAKE BACK** drücken. Dann drücken Sie auf **ENTER**, um vorwärts in die letzte Position in einer Partie, oder rückwärts in die Ausgangsposition seines Speichers zu springen. Oder drücken Sie auf **TAKE BACK**, um vorwärts in 10 Zug Schritten, oder zur Schluß oder Ausgangsposition seines Speichers zu springen. Drücken Sie auf **BLACK/+** oder **WHITE/-**, um vorwärts oder rückwärts zu einem individuellen Zug zu gehen. Drücken Sie auf **CLEAR**, wenn Sie die gewünschte Stellung erreicht haben. Sie können dann von dieser Position aus einen Zug für beide Seiten ausführen, oder wieder auf **CLEAR** drücken, um die Zwei-Spieler-Funktion zu verlassen und von jener Stellung aus gegen den Computer zu spielen. Sollte der Computer am Zug sein, nachdem Sie die Zwei-Spieler-Funktion verlassen haben, drücken Sie auf **ENTER**.

*Achtung: Sollten Sie während Sie gegen eine andere Person in der Zwei-Spieler-Funktion spielen, Hilfe brauchen, so drücken Sie auf **INFO** und der Computer zeigt seinen Zugvorschlag und dessen Berechnungen an, wenn vorhanden.*

2.10 Rechnen, während der Gegner am Zug ist

Während des Spieles wird Ihnen so manches Mal auffallen, daß der Computer augenblicklich auf Ihren Zug reagiert, selbst wenn Sie mitten in einer Partie auf einer hohen Spielstufe sind (wenn die Energiespar-Funktion nicht eingestellt ist). Dies passiert, da der Computer während Ihrer Zeit rechnet. Er nutzt die Zeit, während Sie den nächsten Zug abwägen, vorausdenken und seine Strategien zu berechnen. Er versucht zu schätzen, welchen Zug Sie am wahrscheinlichsten wählen, und errechnet die Gegenzüge dieses bestimmten Zuges, während Sie ihn noch überlegen. Hat er richtig geschätzt, so besteht kein Grund für ihn weiterzuüberlegen - er reagiert sofort mit dem Zug, den er vorher gefunden hat!

Sie können diese Funktion abstellen, indem Sie die Energiespar-Funktion einstellen, wie in Abschnitt 6.2 beschrieben.

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Schachcomputer verfügt über 64 unterschiedliche Spielstufen, darunter Stufen für gelegentliches Spielen, Turnier und Blitzschach, sowie Problemlösung und sogar eine spezielle Stufe für Anfänger. Wenn Sie eine Spielstufe einstellen, bedenken Sie, daß der Computer um so stärker spielt, je mehr Bedenkzeit er erhält - ähnlich einem menschlichen Schachspieler.

Dieser gebraucherfreundliche Schachcomputer hat auch eine einzigartige Energiespar-Funktion (ausführlich beschrieben in Abschnitt 6.2). Diese Ausstattung verlängert das Batterieleben des Gerätes in drastischer



HINWEISE ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE!

- **Sind Sie ein Anfänger?** Beginnen Sie mit den Spaß- und unteren Trainingsstufen. Auf diesen Stufen ist die Suchtiefe des Computers begrenzt, sein Spiel ist schwächer und Sie haben die Chance das Spiel zu lernen und vielleicht sogar zu gewinnen! Um Ihre Gewinnchance noch zu vergrößern, kombinieren Sie Ihre gewählte Stufe mit der Energiespar-Funktion, so daß der Computer nicht lang denken kann. Sehen Sie dazu Abschnitt 6.2 für Einzelheiten zur Energiespar-Funktion.
- **Sind Sie ein mittlerer oder fortgeschrittener Schachspieler?** Versuchen Sie die Normal-, Turnier- oder Trainingsspielstufen. Die Normalstufen umfassen leichte bis zu einer schwierigen 15 minütigen Bedenkzeit. In den Trainingsstufen können Sie die gewünschte Suchtiefe einstellen -besiegen Sie die einzelnen Stufen und steigen auf zur nächsten! Die Turnierstufen bieten die größte Herausforderung.
- **Wollen Sie experimentieren?** Versuchen Sie Blitzschach für aufregende und schnelle Partien. Oder versuchen Sie die Problemlösungsstufen mit bis zu Matt in 8 Zügen - suchen Sie von einer Stellung aus einer Ihrer Partien oder geben Sie ein tatsächliches Mattsuchproblem ein, das der Computer lösen soll.

Weise und verlängert die Spielfunktionen des Computers. Bis zu 256 verschiedene Stufen können gewählt werden.

Einstellung einer Spielstufe

Sie können eine Stufe auf zweifache Art wählen. Sie wird entweder mit den Spieltasten oder den Brettfeldern eingegeben. Egal welche Methode Sie wählen, Sie müssen immer zuerst **LEVEL** drücken, um die Spielstufenfunktion einzugeben. Achten Sie darauf, daß ein Spielstufenwechsel die Schachuhren wieder neu einstellt.

Wenn Sie eine Spielstufe mit Hilfe der Spieltasten wählen wollen, drücken Sie zuerst **LEVEL**. Der Computer zeigt dann die momentan eingestellte Spielstufe an. Für einen Überblick aller 64 Spielstufen lesen Sie die Spielstufenübersicht nach. In diesem Abschnitt werden alle Spielstufen auch individuell beschrieben.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, ist er auf Spielstufe 4 (mit einer Durchschnittserwiederung von 5 Sekunden pro Zug) eingestellt, und in der Anzeige erscheint: ♚ ♜ : ♞ ♝. Wechseln Sie Spielstufen nacheinander, indem Sie die **SCHWARZ/+** und **WEIß/-**-Tasten benutzen. Als Abkürzung können Sie wiederholt auf **LEVEL** drücken, um jeweils acht Spielstufen zu überspringen. Zeigt die Anzeige die gewünschte Spielstufe an, drücken Sie **ENTER** um die Spielstufe einzustellen und die bestehende Spielstufe zu löschen.

*Achtung: Wenn Sie **LEVEL** drücken, um die Einstellung zu überprüfen, ohne die Stufe ändern wollen, drücken Sie **CLEAR**. Dies erlaubt Ihnen, die Spielzustufenfunktion zu verlassen, ohne die Stufe oder die Uhr neu einzustellen, selbst während der Computer rechnet.*

Eine andere Methode des Spielstufenwechsels ist mit Hilfe der Schachbrettfelder möglich. Wie in der Spielstufenübersicht dargestellt, entspricht jedes der 64 Felder einer bestimmten Spielstufe. Drücken Sie zuerst auf **LEVEL**, dann auf eines der Felder zur Aktivierung der Stufe, wobei Sie sich an der Spielstufenübersicht orientieren können. Nachdem Sie auf das gewünschte Feld gedrückt haben, und die Stufe auf der Anzeige erscheint, drücken Sie auf **ENTER**, um Ihre Wahl in den

WÄHLEN SIE IHRE SPIELSTUFE UNTER DEN 64 SCHACHBRETTFELDERN AUS

8	30 Sekunden pro Zug L 0 : 30	15 Minuten pro Zug L 15 : 00	40 Züge In 3:00 3 : 00 : 40	90 Minuten pro partie 1 : 30 : 99	Zeitlich unbegrenzte Analysestufe 9 : 99 : 99	Matt in 8 Zügen F in : 8	Suchtiefe 8 Halbzüge PLY : 8	Suchtiefe 16 Halbzüge PLY : 16									
	20 Sekunden pro Zug L 0 : 20	10 Minuten pro Zug L 10 : 00	50 Züge In 2:00 2 : 00 : 50	50 Minuten pro partie 1 : 00 : 99	Spaßstufe #7 F un : 7	Matt in 7 Zügen F in : 7	Suchtiefe 7 Halbzüge PLY : 7	Suchtiefe 15 Halbzüge PLY : 15									
6	15 Sekunden pro Zug L 0 : 15	5 Minuten pro Zug L 5 : 00	45 Züge In 2:30 2 : 30 : 45	45 Minuten pro partie 0 : 45 : 99	Spaßstufe #6 F un : 6	Matt in 6 Zügen F in : 6	Suchtiefe 6 Halbzüge PLY : 6	Suchtiefe 14 Halbzüge PLY : 14									
5	10 Sekunden pro Zug L 0 : 10	3 Minuten pro Zug L 3 : 00	40 Züge In 2:00 2 : 00 : 40	30 Minuten pro partie 0 : 30 : 99	Spaßstufe #5 F un : 5	Matt in 5 Zügen F in : 5	Suchtiefe 5 Halbzüge PLY : 5	Suchtiefe 13 Halbzüge PLY : 13									
4	5 Sekunden pro Zug L 0 : 05	2 Minuten pro Zug L 2 : 00	35 Züge In 3:00 1 : 30 : 35	20 Minuten pro partie 0 : 20 : 99	Spaßstufe #4 F un : 4	Matt in 4 Zügen F in : 4	Suchtiefe 4 Halbzüge PLY : 4	Suchtiefe 12 Halbzüge PLY : 12									
3	3 Sekunden pro Zug L 0 : 03	1,5 Minuten pro Zug L 1 : 30	40 Züge In 2:00 1 : 45 : 40	15 Minuten pro partie 0 : 15 : 99	Spaßstufe #3 F un : 3	Matt in 3 Zügen F in : 3	Suchtiefe 3 Halbzüge PLY : 3	Suchtiefe 11 Halbzüge PLY : 11									
2	2 Sekunden pro Zug L 0 : 02	1 Minuten pro Zug L 1 : 00	35 Züge In 1:45 1 : 45 : 35	10 Minuten pro partie 0 : 10 : 99	Spaßstufe #2 F un : 2	Matt in 2 Zügen F in : 2	Suchtiefe 2 Halbzüge PLY : 2	Suchtiefe 10 Halbzüge PLY : 10									
1	1 Sekunde pro Zug L 0 : 01	25 Sekunden pro Zug L 0 : 45	40 Züge In 1:30 1 : 30 : 40	5 Minuten pro partie 0 : 05 : 99	Spaßstufe #1 F un : 1	Matt in 1 Zügen F in : 1	Suchtiefe 1 Halbzüge PLY : 1	Suchtiefe 9 Halbzüge PLY : 9									
		A		B		C		D		E		F		G		H	
		NORMALE SPIELSTUFEN		TURNIERSTUFEN		SCHNELLSCHACH		SPASSSTUFEN		MATTSUCHSTUFEN		TRAININGSTUFEN					

Computer einzugeben und gleichzeitig die Spielstufenfunktion zu verlassen.

Achten Sie darauf, daß eine Änderung der Spielstufe immer die Neueinstellung der Schachuhr zur Folge hat. Es ist nicht zu empfehlen, die Spielstufen zu ändern, während der Computer rechnet. Wenn Sie die Stufe zu ändern wünschen, drücken Sie auf **ENTER**, um den Computer zum Abbruch zu zwingen und ziehen Sie seinen Zug, falls vorhanden. Nach der Zurücknahme des Zuges und der Änderung der Stufe, drücken Sie auf **ENTER**, um den Computer in der neuen Spielstufe rechnen zu lassen.

3.1 Normale Spielstufen (Felder A1 - B8)

SPIELSTUFE	BEDENKZEIT	ANZEIGE
1	1 Sekunde	L 0 : 01
2	2 Sekunden	L 0 : 02
3	3 Sekunden	L 0 : 03
4	5 Sekunden	L 0 : 05
5	10 Sekunden	L 0 : 10
6	15 Sekunden	L 0 : 15
7	20 Sekunden	L 0 : 20
8	30 Sekunden	L 0 : 30

9	45 Sekunden	L 0 : 45
10	1 Minute	L 1 : 00
11	1,5 Minuten	L 1 : 30
12	2 Minuten	L 2 : 00
13	3 Minuten	L 3 : 00
14	5 Minuten	L 5 : 00
15	10 Minuten	L 10 : 00
16	15 Minuten	L 15 : 00

Wenn Sie eine dieser Stufen wählen, entscheiden Sie sich für eine durchschnittliche Bedenkzeit für den Computer. Achten Sie darauf, daß diese Bedenkzeiten der Durchschnitt für eine große Anzahl von Zügen sind. Im Eröffnungs- und Endspiel rechnet der Computer meist schneller, während er in komplizierten Stellungen im Mittelspiel mehr Rechenzeit in Anspruch nimmt.

3.2 Turnierstufen (Felder C1 - C8)

STUFE	ZEIT	ZÜGE	ANZEIGE
17	1 Stunde 30 Min.	40	1 : 30 : 40
18	1 Stunde 45 Min.	35	1 : 45 : 35
19	1 Stunde 45 Min.	40	1 : 45 : 40
20	1 Stunde 30 Min.	35	1 : 30 : 35
21	2 Stunden	40	2 : 00 : 40

222 Stunden 30 Min.....	45	2 : 30 : 45
232 Stunden.....	50	2 : 00 : 50
243 Stunden.....	40	3 : 00 : 40

In den Turnierstufen müssen Sie eine gewisse Anzahl von Zügen in einer bestimmten Zeitspanne spielen. Wenn ein Spieler die erlaubte Zeitspanne für die zu spielenden Züge übertreten hat, ertönt der Piepton, und die Anzeige blinkt E (Zeit) sowie die verbrauchte Zeit, um zu zeigen, daß die Partie vorbei ist. Wenn Sie es wünschen, können Sie das Spiel nach Ablauf der Zeit noch weiterspielen. *Achtung: Wenn Sie eine Turnierstufe wählen, sollten Sie die Schachuhr so einstellen, daß Sie die Countdown Zeit anstelle der ablaufenden Zeit anzeigt (sehen Sie Abschnitt 6.1). Wenn die Spielzeit zu Ende geht, schaltet die Countdown Uhr wieder automatisch auf die normale Uhrenanzeige um.*

3.3 Blitzschach-Stufen (Felder D1 - D8)

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

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

Achtung: Haben Sie eine Blitzschach-Stufe gewählt, ist es ratsam, die Schachuhr auf die Countdown Funktion zu stellen, anstatt auf die Anzeige von verbrauchter Zeit (siehe Abschnitt 6.1). Ist die Zeit abgelaufen, schaltet sich die Uhr automatisch wieder auf normale Zeitanzeige.

3.4 Spaßstufen (Felder E1 - E7)

SPIELSTUFE	BEDENKZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
1 1 Sekunde F U N : 1
2 2 Sekunden F U N : 2
3 3 Sekunden F U N : 3
4 4 Sekunden F U N : 4
5 5 Sekunden F U N : 5
6 6 Sekunden F U N : 6
7 7 Sekunden F U N : 7

Diese einzigartigen Spaßstufen sind speziell für Anfänger und junge Spieler zugeschnitten. Diese Stufen ermöglichen es auch denen, als Sieger in einer Schach Partie hervorzugehen, die andererseits nie eine Chance stehen würden! Auf diesen Spaßstufen spielt Ihr Computer wesentlich "menschlicher" als die meisten Schachcomputer - er gibt jedem eine Chance zu gewinnen, und dies in einer Welt, in der die Schachgeräte gewöhnlich unerbittlich und schwer zu schlagen sind. Auch, wenn man generell annimmt, daß Computer niemals Fehler begehen, auf den Spaßstufen kann man das Gegenteil erleben!

Schachbücher geben oft Anleitungen für Grundregeln - sie warnen davor Material wegzugeben, die Dame zu früh zu bewegen und raten dazu, die Figuren gut zu plazieren, bevor Sie angreifen. Und doch sehen Spieler, wie Ihre Gegner diese Regeln unbeachtet lassen, und nichts passiert! Die Spaßstufen ermöglichen es, daß Sie die Strafe auf solche typische Fehler selbst erfahren können,

und geben somit Anfängern die Möglichkeit, Ihr Grundwissen zu verstärken, welches Sie in einer Partie gegen eine andere Person gut gebrauchen können.

Unterschiedliche Vorgaben sind in den Spaßstufen integriert, die die häufigsten Anfängerfehler demonstrieren. Stufe 33 (F U N : 1) ist die schwächste Stufe. Auf dieser Stufe ist der Materialwert so gering eingestellt, daß der Computer nicht nur Figuren "hängen" (d.h. unbewacht) läßt, sondern tatsächlich versucht, Material zu verlieren. Auf dieser Stufe wäre es nicht ungewöhnlich, den Computer seine Dame aufgeben zu sehen! Stufen 34, 35 und 36 sind ähnlich zu Stufe 33, indem auch hier Material weggegeben wird, aber nicht so konsequent. In zunehmenden Maße wird Material höher bewertet, und auf Stufe 36 werden nur noch gelegentlich Figuren aufgegeben.

Auf den Spaßstufen 37 – 38 gibt der Computer nicht mehr buchstäblich seine Figuren auf. Hier spielt er mehr wie ein Anfänger, der Grundzüge gelernt hat, und die Stufe wird zunehmend intelligenter was das Material anbelangt. Spieler werden sehen, daß der Computer Fehler begeht, wie z.B. seine Dame zu früh ins Spiel zu bringen, Figuren unbewacht zu lassen, und offen der Bedrohung eines Schach - und/oder Schach Matt Zuges ist. Deshalb, obwohl Stufen 37 – 39 etwas "gewitzter" sind als Stufen 33 – 36, sind sie immer noch regelrechte Spaß Stufen, mit der Möglichkeit für Anfänger auf eine reelle Gewinnchance.

Selbst nachdem ein Spieler alle Spaßstufen bewältigt hat, sind sie immer noch wertvolles Trainingsmaterial. Eine Partie kann z. B. auf einer Spaßstufe begonnen werden, und wenn der Computer seinen ersten Fehler begeht, kann der Spieler auf eine normale Spielstufe umschalten, und versuchen, seinen Vorteil in einen Gewinn umzumünzen, während er gegen einen stärkeren Gegner auf einer höheren Stufe spielt.

3.5 Analysenstufe (Feld E8)

STUFE	BEDENKZEIT	ANZEIGE
40 Unbegrenzt 9 : 99 : 99

In der Analysenstufe rechnet der Computer so lange, bis er ein erzwungenes Matt (oder einen erzwungenen Zug) findet, bis er ausschließlich alle Möglichkeiten der Stufe erforscht hat, oder Sie seinen Denkvorgang durch Druck auf **ENTER** unterbrechen. Sobald der Vorgang unterbrochen ist, führt der Computer den besten bis dahin gefundenen Zug aus.

Sie können die Analysenstufe einstellen, und der Computer berechnet für Stunden, oder selbst Tage Lösungen für komplizierte Stellungen!

3.6 Problemlösungsstufen (Felder F1 - F8)

STUFE	PROBLEM	ANZEIGE
41 Matt in 1 Zug F U N : 1
42 Matt in 2 Zügen F U N : 2
43 Matt in 3 Zügen F U N : 3
44 Matt in 4 Zügen F U N : 4
45 Matt in 5 Zügen F U N : 5
46 Matt in 6 Zügen F U N : 6
47 Matt in 7 Zügen F U N : 7
48 Matt in 8 Zügen F U N : 8

Wenn Sie eine dieser Stufen wählen, wird ein spezielles Mattsuchprogramm aktiviert. Befinden Sie Sich in einer Position aus der sich ein Matt ergeben könnte, welches der Computer für Sie suchen soll, schalten Sie ihn auf eine der Problemlösungsstufen. Ihr Computer kann ein Matt in bis zu 8 Zügen lösen. Matt in 1 zu 5

INFORMATIONSFUNKTION AUF EINEN BLICK!

INFORMATION ZUR HAUPTVARIANTE:

DRÜCKEN	ANZEIGE
INFO (x1)	Erster Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Zweiter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Dritter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Vierter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Fünfter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Sechster Zug der Hauptvariante

INFORMATION ZUR ZUG ANZAHL:

DRÜCKEN	ANZEIGE
INFO (x4)	Anzahl der bisher gespielten Züge von Schwarz
BLACK/+ oder WHITE/-	Züge der aktuellen Partie

ZUR SUCHINFORMATION:

DRÜCKEN	ANZEIGE
INFO (x2)	Momentane Stellungsbewertung des Computers (Die Zahl basiert auf der Wertung des Bauers mit 1,0 Punkt; ist die Zahl positiv, bedeutet dies, daß Weiß in Führung ist).
BLACK/+	Zwei Nummern: Momentane Suchtiefe (Anzahl der Züge, die der Computer vorausberechnet; und die Anzahl der bisher untersuchten Züge).
BLACK/+	Momentan erwogener Zug
BLACK/+	Anzahl der Stellungen (Knotenpunkte), die der Computer momentan pro Sekunde untersucht

ZUGVORSCHLAG:

DRÜCKEN	ANZEIGE
INFO (Sie sind am Zug)	Zugvorschlag

ZUSAMMENFASSUNG DER INFORMATIONEN-ANZEIGEN:

DRÜCKEN	ANZEIGE
• INFO	Erster Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Zweiter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Dritter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Vierter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Fünfter Zug der Hauptvariante
BLACK/+	Sechster Zug der Hauptvariante
• INFO	Stellungsbewertung des Computers
BLACK/+	Suchtiefe und untersuchte Züge
BLACK/+	Momentan erwogener Zug
BLACK/+	Pro Sekunde untersuchte Knotenpunkte
• INFO	Zeitverbrauch seit letztem Zug
BLACK/+	Zeitverbrauch für Weiß
BLACK/+	Zeitverbrauch für Schwarz
BLACK/+	Verbleibende Zeit für Weiß*
BLACK/+	Verbleibende Zeit für Schwarz*
• INFO	Anzahl der von Schwarz gespielten Züge
BLK/+ oder WHT/-	Züge der aktuellen Partie
• INFO	Zugvorschlag (Sie sind am Zug)

**nur in Blitzschach/Turnierstufen*

ZUR SCHACHUHRENINFORMATION:

DRÜCKEN	ANZEIGE
INFO (x3)	Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug auf dem Brett
BLACK/+	Verstrichene Zeit für Weiß
BLACK/+	Verstrichene Zeit für Schwarz
BLACK/+	Verbleibende Zeit für Weiß*
BLACK/+	Verbleibende Zeit für Schwarz*

** Wird nur im Blitzschach/Turnierstufen angezeigt; in anderen Stufen erscheint der Anzeige - - - -*

Zügen wird relativ schnell gefunden, wobei Lösungen zu den Problemen 6 - 8 Zügen mehr Zeit beanspruchen. Falls sich kein Matt ergibt, oder der Computer keines finden kann, erfolgt ein Signalton und in der Anzeige erscheint eine Reihe von (-----).

Um weiterzuspielen, wechseln Sie die Spielstufe.

3.7 Trainingsstufen (Felder G1 - H8)

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

Auf den Trainingsstufen ist die Suchtiefe des Computers, wie oben angegeben, auf eine bestimmte Zahl von Zügen begrenzt. Beim Durchgehen der einzelnen Stufen zeigt er P L Y : n für jede Stufe. P L Y ist ein Einzelzug (ein Zug pro Seite) und "n" ist die Zahl, die die Suchtiefe beschreibt. Z.B. in Stufe 49 rechnet der Computer nur

einen Zug voraus (P L Y : 1). Auf dieser Stufe wird er deshalb häufig ein Matt übersehen. Dadurch spielt er schwächer, wodurch ein Anfänger wiederum eine bessere Gewinnchance erhält!

4. SPIELINFORMATION

In einer normalen Schachpartie würden Sie Ihren Gegner nie nach seiner Zugüberlegung, geschweige denn um seine Stellenbewertung der aktuellen Position fragen. In einer Partie gegen diesen Computer ist jedoch genau das möglich! Um genau zu sein, gibt Ihnen der Computer eine Fülle von Möglichkeiten bezüglich seines Denkprozesses - er zeigt Ihnen den momentan erwogenen Zug, die zu erwartenden Zugkombinationen danach, die aktuelle Stellungsbewertung, die Suchtiefe und mehr. Das Studium dieser Informationen kann Ihnen helfen mehr über Schach zu lernen!

Anwendung der Informationsfunktion

Sie haben jederzeit Zugang zu diesen Partieninformationen, indem Sie die Informationsfunktion benutzen. Aktivieren Sie diese Funktion während der

Computer am Zug ist, so können Sie verfolgen, wie der Rechner verschiedene Züge erwägt und dabei seine Suche vertieft. Manche dieser Anzeigen können sich sogar verändern, während Sie am Zug sind, und die Informationsfunktion anstellen.

Die Spielinformation ist in vier Gruppen unterteilt. Indem Sie die **INFO** Taste drücken, gelangen Sie von einer Gruppe zur anderen. Mit den **BLACK/+** und **WHITE/-** -Tasten können Sie innerhalb dieser Gruppen Information abrufen, wie in den Informationsschaubildern weiter unten beschrieben.

Wenn Sie mit der Informationsfunktion vertraut sind, schlagen Sie in Abschnitt 6.3 das Abrollen der Bildschirm Informationen nach. Bei der Wahl dieser Funktion, wird der Computer so programmiert, daß er automatisch bei jeder Zugüberlegung sämtliche Partieninformationen nacheinander in einem Intervall von jeweils einer Sekunde auf dem Bildschirm anzeigt - der Computer denkt sozusagen "laut" für Sie nach!

Achtung: Es können Möglichkeiten auftreten, in denen gewisse Informationen nicht auf Anfrage erhältlich sind. In diesen Fällen erscheint auf der Anzeige eine Reihe von (----).

4.1 Die Hauptvariante

Wenn Sie **INFO** zum ersten Mal drücken, erscheint der erste Zug der Hauptvariante (Voraussichtliche Zugvariante). Dieser Zug wird momentan vom Computer durchgerechnet. Durch die Anwendung der **BLACK/+** und **WHITE/-** -Tasten können Sie die restlichen Züge abrufen. Die Hauptvariante zeigt ein Maximum von sechs Schichten oder sechs Zügen.

4.2 Suchinformation

Wenn Sie **INFO** zum zweiten Mal drücken, erhalten Sie Information zum Rechenvorgang des Computers. Drücken Sie die **BLACK/+** und **WHITE/-** -Tasten, um die verschiedenen Anzeigen abzurufen wie in den Informationsschaubildern dargestellt.

4.3 Schachuhren

Drücken Sie **INFO** ein drittes Mal, erhalten Sie Zugang zu den Schachuhren. Mit den **BLACK/+** und **WHITE/-** -Tasten können Sie die fünf unterschiedlichen Uhren anzeigen, wie in den Schaubildern angezeigt, durchgehen.

Die Schachuhren überwachen den Zeitverbrauch von beiden Seiten. Die Uhren halten jeweils an, wenn Sie einen Zug zurücknehmen, eine Spielstufe bestätigen, Zusatzfunktionen auswählen, die Brettstellung überprüfen oder eine Stellung eingeben wollen und wenn Sie das Gerät abstellen. In diesen Fällen werden die Zeiten jedoch gespeichert, und bei Wiederaufnahme der Partie neu abgerufen. Drücken Sie jedoch **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig, um ein neues Spiel zu beginnen, so stellen sich die Uhren wieder auf 0 : 00 : 00 ein.

*Achtung: Drücken Sie auf **CLEAR** um die Uhr wieder zu starten, nachdem Sie anhielten, um auf die normale Spielstufe zurückzukehren.*

4.4 Anzahl der Züge

Drücken Sie **INFO** zum vierten Mal, so wird die Anzahl der von Schwarz noch auszuführenden Züge während dieser Partie angezeigt. An diesem Punkt können Sie mit Hilfe der **BLACK/+** und **WHITE/-** -Tasten die letzten Züge der Partie zurückverfolgen (bis zu etwa 200 Züge).

4.5 Zugvorschläge

Wenn Sie bei einem bestimmten Zug Hilfe brauchen, kann Ihnen der Computer Zugvorschläge geben. Drücken sie **INFO**, wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt Ihnen seinen Zugvorschlag.

5. STELLUNGSKONTROLLE / EINGEBEN VON STELLUNGEN

5.1 Stellungskontrolle

Sollten Sie aus Versehen die Schachfiguren umwerfen, oder der Meinung sein, daß die Brettstellung nicht korrekt ist, so kann der Computer die Positionen der Figuren für Sie überprüfen.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie auf eine der **FIGURENTASTEN** (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, oder ♟). Mit Hilfe der Randlämpchen und des Bildschirms zeigt Ihnen der Computer, wo die erste Figur dieser Art lokalisiert ist. Die Randlämpchen zeigen das Feld an und auf dem Bildschirm erscheinen das Figurensymbol, die Farb- und Feldanzeige. Drücken Sie nochmals die **FIGURENTASTE**, so sehen Sie die Position der zweiten Figur dieser Art. Zuerst werden alle weißen Figuren, und dann die schwarzen angezeigt. Sind alle Figuren einer Art plaziert, schalten sich die Randlämpchen aus, und nur das Figursymbol erscheint in der Anzeige.

Wiederholen Sie diesen Vorgang mit den anderen **FIGURENTASTEN**. Wenn Sie wünschen, können sie das gesamte Brett überprüfen. Drücken sie auf **CLEAR**, wenn Sie zur unterbrochenen Partie zurückkehren wollen.

5.2 Änderungen und Eingeben von Stellungen

Ihr Schachcomputer erlaubt es, daß Sie spezielle Brettstellungen oder Probleme eingeben, die Sie spielen, oder ihn für Sie lösen lassen wollen.

Drücken Sie **POSITION** zur Eingabe der Stellungsfunktion und auf der Anzeige erscheint: - P05 -. Sie können jederzeit während einer Partie eine Stellung ändern oder neu eingeben, so lange Sie am Zug sind. Wenn Sie die gewünschte **POSITION** eingegeben haben, drücken Sie **CLEAR**, um die Stellungsfunktion zu verlassen.

- **Wollen Sie eine Figur vom Brett nehmen**, drücken Sie selbige leicht an und entfernen Sie sie anschließend. Auf der Anzeige erscheint die Figur und ihre Farbe, sowie ein Minuszeichen (-) zusammen mit der Feldbezeichnung.
- **Um eine Figur von einem Feld zu einem anderen zu ziehen**, drücken Sie die Figur auf dem Ausgangsfeld leicht an, nehmen Sie sie auf und drücken Sie sie auf das neue Feld. Während Sie dies tun, zeigt die Anzeige ein Minuszeichen (-) für das erste und ein Pluszeichen(+) für das zweite Feld an.
- **Um eine Figur hinzuzufügen**, drücken Sie zuerst auf die entsprechende **FIGURENTASTE** (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, oder ♟). Versichern Sie Sich, daß die Farbanzeige auf dem Bildschirm mit der hinzuzufügenden Figur übereinstimmt. Falls dies nicht der Fall ist, so drücken Sie die **BLACK/+** oder **WHITE/-** -Tasten zum Farbwechsel. Erscheinen auf dem Bildschirm die richtige Farbe und Figur, so setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld und drücken Sie leicht an. Auf der Anzeige erscheinen das Pluszeichen und die Position des Feldes. Um eine weitere Figur der gleichen Art hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf ein anderes Feld. Wenn Sie

eine andere Figur auf das Brett setzen wollen, drücken Sie auf eine andere **FIGURENTASTE** und wiederholen Sie die oben beschriebenen Schritte.

- **Wollen Sie das Brett löschen**, drücken Sie **ENTER**, während die Stellungsfunktion aktiviert ist. Auf der Anzeige erscheint ein gestricheltes Rechteck. Drücken Sie nochmals **ENTER** um Ihre Eingabe zu bestätigen, fügen Sie dann Figuren, wie oben beschrieben, hinzu. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie eine besondere Stellung eingeben wollen, die nur aus wenigen Figuren besteht, denn es ist in diesem Fall einfacher, mit einem leeren Brett zu beginnen.
- **Haben Sie eine Stellung wie oben beschrieben geändert**, versichern Sie Sich, daß auf der Anzeige die korrekte Farbe der Seite angegeben ist, die am Zug ist. Wenn notwendig, korrigieren Sie die Farbe, indem Sie **BLACK/+** oder **WHITE/-** drücken.
- **Drücken Sie CLEAR**, um die Stellungsfunktion zu verlassen.

Es kann jede zulässige Stellung wie oben beschrieben eingegeben werden. Der Computer verweigert die Annahme von unzulässigen Stellungen, wie z.B. das Eingeben von mehr als die vorgeschriebene Anzahl von Figuren in einer normalen Partie oder eine Stellung, in der der König im Schach steht und nicht bewegt werden darf. Sollte eine Stellung nicht erlaubt sein, so ertönt ein Fehlerpiepton und die Anzeige kehrt nicht auf normal zurück, wenn Sie auf **CLEAR** drücken.

Überprüfen Sie die Stellung, benutzen Sie die **FIGURENTASTE**, falls nötig und berichtigen Sie die Position, indem Sie eine neue Figur hinzufügen, die nicht erlaubte Figur vom Feld nehmen, oder eine falsch platzierte Figur in den richtigen Platz setzen und verlassen dann die Stellungskontrollfunktion, indem Sie auf **CLEAR** drücken.

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

6. ZUSATZFUNKTIONEN ZUM SPIEL

Zusätzlich zu den bereits beschriebenen Möglichkeiten, bietet dieser Schachcomputer viele andere aufregende Spielfunktionen an, welche Sie alle zu jeder Zeit während des Spiels aktivieren können. Für eine Übersicht, sehen Sie sich das Funktionschaubild an.

Auswahl der Zusatzfunktionen

Die Spielfunktionen des Computers sind in drei Gruppen angeordnet: Auswahl der Betriebsarten, Auswahl der Spielarten und Abrollen der Bildschirm-information. Drücken Sie auf die **OPTION** Taste, um nacheinander die Gruppen durchzugehen. Jede Gruppe enthält acht unterschiedliche Wahlmöglichkeiten, die Sie innerhalb jeder Gruppe mit Hilfe der **BLACK/+** und **WEIß/-** Tasten durchgehen können. Ein Plus (+) in Verbindung mit einer Wahlmöglichkeit bedeutet, daß die Funktion aktiviert ist, und ein Minus (-) bedeutet, daß selbige abgeschaltet ist. Drücken Sie auf **ENTER** um jede Möglichkeit ein- oder auszuschalten oder wählen Sie einen anderen Faktor wie es die Anzeige zeigt. Nachdem Sie Ihre jeweilige Funktion gewählt haben, drücken Sie auf **CLEAR**, um zu Ihrer Partie zurückzukehren.

Eine weitere Methode um Spielfunktionen auszuwählen, ist direkt auf die Spielfelder zu drücken.



VERSUCHEN SIE DIE STELLUNGSKONTROLLE!

DRÜCKEN	ANZEIGE	
CLEAR-ENTER	□, 0:00:00	(Neues Spiel, Weiß am Zug)
LÄUFER TASTE	Weißer Läufer,B1	(Erstes Feld mit weißem Läufer)
LÄUFER TASTE	Weißer Läufer,G1	(Zweites Feld mit weißem Läufer)
LÄUFER TASTE	Schwarzer Läufer,B8	(Erstes Feld mit schwarzem Läufer)
LÄUFER TASTE	Schwarzer Läufer,G8	(Zweites Feld mit schwarzem Läufer)
LÄUFER TASTE	Läufer	(Keine verbleibenden Läufer auf dem Brett)
CLEAR	□, 0:00:00	(Verlassen der Stellungsfunktion)

UND...



VERSUCHEN SIE AUCH DIE STELLUNGSFUNKTION!

DRÜCKEN	ANZEIGE	
CLEAR+ENTER	□, 0:00:00	(Neue Partie, Weiß am Zug)
POSITION	-PQ5-	(Eingabe der Stellungsfunktion)
Feld D2	Weißer Bauer, -D2	(Entfernen Sie den weißen Bauer von Feld D2)
Feld D4	Weißer Bauer, +D2	(Ziehen Sie den weißen Bauer auf Feld D4)
BLACK/+	Schwarzer Bauer	(Ändert die Farbe zu Schwarz)
Feld D8	Schwarze Dame,-D8	(Entfernen Sie die schwarze Dame von Feld D8)
Feld H5	Schwarze Dame,+H5	(Ziehen Sie die schwarze Dame auf Feld H5)
WHITE/-	Weißer Dame	((Wählt Weiß für den nächsten Zug)
CLEAR	□, 0:00:00	(Verlassen der Stellungsfunktion, Weiß am Zug)

Wie in der Funktionsschaubild gezeigt, die Felder A1 - H1, A2 - H2 und A3 -H3 können benutzt werden, um Spielfunktionen an- oder abzustellen, und um alternative Möglichkeiten einzustellen. Drücken Sie zuerst auf **OPTION**, um die Zusatzfunktion einzustellen; dann drücken Sie auf das gewünschte Feld, um die Funktion einzustellen, wobei Sie die mitgelieferte Tabelle als Anleitung benutzen können. Beachten Sie, daß wenn Sie wiederholt auf ein Feld drücken, Sie die Zusatzfunktion noch einmal an, aus oder andere Möglichkeiten umstellen, mit (+) für **AN** und (-) für **AUS**. Wenn Sie alle Funktionen eingestellt haben, drücken Sie auf **CLEAR**, um zu Ihrer Partie zurückzukehren.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, sind bestimmte Spielfunktionen bereits gewählt. Die aktivierten Funktionen erscheinen auf der Anzeige mit einem Pluszeichen (+), die nichtaktivierten mit einem Minuszeichen (-). Wann immer Sie den Computer auf ein neues Spiel einstellen, übernimmt er die meisten von Ihnen gewählten Möglichkeiten in das neue Spiel. Nur zwei Spielfunktionen kehren immer zu ihrer Ausgangsfunktion zurück: die automatische Spielfunktion und Computer spielt Weiß von oben.

6.1 Auswahl der Betriebsarten

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

ÜBERSICHT DER SPIELMÖGLICHKEITEN*

ABROLLEN DER BILDSCHIRM- INFORMATION	3	Haupt- variante 1.Zug	Haupt- variante 2.Zug	Haupt- variante 3.Zug	Haupt- variante 4.Zug	Stellungs- bewertung	Suchtiefe/An- zahl untersuchter Züge	Untersuchte Knotenp- unkte pro Sekunde	Zeit pro Zug
		-rd:1	-rd:2	-rd:3	-rd:4	-rd:ε	-rd:d	-rd:n	-rd:t
SPIELARTEN- AUSWAHL	2	Selective/ Brute Force Search	Energie Spar Stufe	Zufallsspiel	Eröffnungs- bibliothek an/aus	Züge aus der Eröffnungsbi- bliothek	Passive Eröffnungen	Aktive Eröffnungen	Turniereröff- nungen
		+SEL	+PS:2	-rand	+b00ε	-bε:FL	-bε:Pε	-bε:εt	-bε:tn
AUSWAHL DER BETRIEBS- ARTEN	1	Gegenzug- automatik	Ton auf Tasten- druck	Ohne Ton	Trainings- funktion	Ticken der Schachuhr	Countdown Uhr	Computer spielt Weiß	Abschalt- automatik
		+Ruto	+Snd	-SIL	-[o:ch	-t ic	-c:d n	-t oP	-εPd
		A	B	C	D	E	F	G	H

*Funktion an = +, Funktion aus = - (Ursprungseinstellung angezeigt)

Automatische Spielfunktion (Feld A1)

Normalerweise antwortet der Computer automatisch mit einem Gegenzug, nachdem Sie einen Zug ausgeführt haben. Wenn Sie jedoch die automatische Spielfunktion durch die Wahl von +Ruto anwählen, können Sie den Computer gegen sich selber spielen sehen. Diese automatische Spielfunktion kann von extremem Nutzen sein, wenn Sie z.B. eine Position ausgiebigst analysieren möchten. Ideale Stufen für diese Funktion sind höhere Trainingsstufen. Auf Stufe 58 z. B. sucht der Computer nach 10 Möglichkeiten für jeden Zug (außer wenn er seine Suche vorher beendet, z.B. wenn er aus einer Eröffnung spielt, oder ein gezwungenes Matt oder Remis findet usw.). Diese Spielfunktion ermöglicht es dem Computer die Spielpositionen auf's Gründlichste zu analysieren, wenn er gegen sich selber spielt - vielleicht über Nacht oder für mehrere Tage. Es ist empfehlenswert, ihn so oft als möglich mit dem Adapter zu benutzen, wenn Sie den Computer für eine lange Berechnung eingeschaltet lassen. Am nächsten Morgen oder Tag können Sie bis zu 200 Züge zurückverfolgen und auf dem Brett nachspielen. Sie können dann die Ergebnisse des Computers studieren, wann immer Sie dafür Zeit haben.

*Achtung: Sie können die Zugzeit des Computers in den Eröffnungen der automatischen Spielfunktion beschleunigen, indem Sie auf **CLEAR** drücken, während er noch aus dem Speicher der Eröffnungsbibliothek spielt. Die automatische Spielfunktion stellt sich selbst ab, wenn Sie auf **ENTER** drücken, um die Berechnung abzubrechen, oder nachdem eine Partie beendet ist.*

Ton auf Tastendruck (Feld B1)

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, den Piepton, der bei jedem Tastendruck erfolgt, abzustellen, indem Sie -Snd wählen. Sie hören weiterhin einen Piepton, wenn der Computer zieht, oder wenn ein unzulässiger Zug oder Tastendruck erfolgt.

Ohne Ton Funktion (Feld C1)

Normalerweise gibt der Computer einen Piepton ab, wann immer er einen Zug berechnet hat. Mit Hilfe der Ohne Ton Funktion +SIL läuft die Partie völlig ohne Signaltöne ab.

Trainingsfunktion (Feld D1)

Indem Sie +[o:ch wählen, aktivieren Sie die spezielle Trainingsfunktion Ihres Computers, die Sie unterstützt, sich auf strategische Spielplanung zu konzentrieren. Er warnt Sie, wenn er denkt, daß Sie einen Faux Pas begehen (außer in den Spaßstufen), mit einem doppelten Piepton und der blinkenden Anzeige des beabsichtigten Computerzuges. An diesem Punkt können Sie entweder den Computerzug eingeben, oder Ihren eigenen zurücknehmen und einen anderen ausführen.

In der Trainingsfunktion warnt Sie der Computer ebenfalls vor eventuellem Materialverlust. Wird z.B. eine ihrer Figuren von einer minderwertigen Figur angegriffen, ertönt ein doppelter Warnton und in der Anzeige blinkt die angegriffene Figur auf. Um weiterzuspielen, führen Sie den nächsten Zug aus oder nehmen Sie den letzten Zug zurück und wählen Sie einen neuen.

Ticken der Schachuhr (Feld E1)

Sie aktivieren diese einzigartige Uhr durch das Wählen von +t ic, und das Ticken der Schachuhr ist nicht von einer echten Schachuhr zu unterscheiden! Sie können so die eindrucksvolle Atmosphäre eines richtigen Schachturniers in Ihrem eigenen Wohnzimmer kreieren!

Countdown Uhr (Feld F1)

Bei der Wahl dieser Funktion +c:d n wird der Computer veranlaßt, die Countdown-, anstelle der verstrichenen Zeit anzugeben.

Achtung: Bitte beachten Sie, daß diese Funktion nur auf den Turnier- und Blitzschach-Stufen anwendbar ist.

Computer spielt Weiß von oben (Feld G1)

Falls der von der üblichen Routine abweichen möchten, und den Computer mit Weiß von oben spielen lassen wollen, wählen Sie diese Funktion mit +t oP zu Beginn einer neuen Partie. Stellen Sie die Figuren auf, wie gezeigt in dem Diagramm in diesem Abschnitt, wobei Schwarz auf Ihrer Seite steht. Achten Sie darauf, daß Könige und Damen bei dieser Aufstellung anders plziert sind.

Abschaltautomatik (Feld H1)

Mit dieser Funktion werden die Batterien gespart. Wenn Sie durch die Wahl von +εPd aktiviert ist, schaltet sich der Computer automatisch nach 15 Minuten ab,

wenn keine Tasten betätigt oder kein Zug gemacht wurden. Um die Partie an gleicher Stelle fortzusetzen, drücken Sie **GO**, um den Computer wieder einzuschalten.

Achtung: Der Computer schaltet sich nicht aus während er selbst einen Zug kalkuliert.

6.2 Auswahl der Spielarten

Diese acht Wahlmöglichkeiten beeinflussen die Zugwahl des Computers. Drücken Sie zweimal auf **OPTION**, um eine dieser Gruppen zu wählen. Suchen Sie mit der **BLACK/+** bzw. der **WEIß/-** Taste die gewünschte Funktion aus. Drücken Sie **ENTER**, um die Funktion zu aktivieren (+), oder abzustellen (-) oder andere Möglichkeit auszuwählen.

Selektiv Suche (Feld A2)

Normalerweise benutzt der Computer einen *Selektivsuch Algorithmus*. Mit diesem kann er Kombinationen erkennen, die normalerweise wesentlich länger zu berechnen wären. Wenn Sie diese Funktion mit der Wahl von **-5EL** abschalten, wechselt der Computer zu einem *Kraft Algorithmus*. Die Gefahr, gelegentlich etwas zu übersehen wird dadurch wesentlich verringert.

Achtung: Beachten Sie, daß die Problemlösungsfunktion immer den Kraft Algorithmus benutzt.

Die Energiespar-Funktion (B2)

Drücken Sie auf **ENTER**, um **P5 : 0** bis **P5 : 3** durchzulaufen. Diese Funktion verlängert die Spielweite und das Batterieleben aufs effektivste ohne die Zeiteinstellungen des Computers zu beeinflussen. In der **P5 : 0** Einstellung wie in Abschnitt 2.10 beschrieben ist die Energiespar-Funktion abgestellt. Der Computer berechnet in Ihrer Zugzeit, während der Sie Ihren nächsten Zug überlegen, denkt voraus und plant seine Strategien. Diese Funktion ist ein zusätzlicher Grund, daß Ihr Schachcomputer so ein harter Gegner ist. Ihr Computer erlaubt es Ihnen, alle Stufen schwächer zu machen, indem er sich selbst in Ruhestellung stellt, und sich dann automatisch wieder aufweckt.

Dies gibt die Möglichkeit, vier mal so viele Stufen wählbar zu haben, und zur selben Zeit, das Leben Ihrer Batterien, um ein vielfaches zu verlängern.

-P5 : 0 = Computer spielt in vollster Kraft.

+P5 : 1 = Der Computer ist in Ruhestellung, während Sie den nächsten Zug überlegen.

+P5 : 2 = Der Computer nutzt 20% der verfügbaren Zeit, und den Rest in Ruhestellung. Sie können eine Verlängerung des Batterielebens um das fünffache erwarten.

+P5 : 3 = Der Computer benutzt etwa 5% seiner Zeit zur Berechnung. Das Batterieleben wird um das achtfache verlängert.

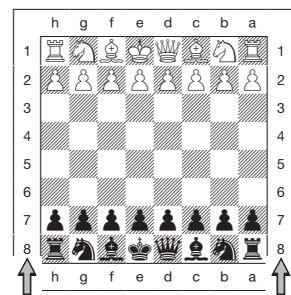
Beachten Sie: 1) Wenn die Energiespar-Funktion eingestellt ist, erwacht der Computer in regelmäßigen Abständen, um alle notwendigen Funktionen auszuführen. Auf der Anzeige ist keine Veränderung zu sehen, abgesehen vom verlängerten Batterieleben und geschwächtem Spiel.

Beachten Sie: 2) Wird eine Spielstufe geändert, so wählt der Computer automatisch die bestgeeignete Energiespar-Funktion für die gewählte Stufe. Wenn Sie eine andere Methode einstellen möchten, müssen Sie erst die Spielstufe, und dann die Energiespar-Funktion wählen.



VERSUCHEN SIE MAL SCHWARZ VON UNTEN ZU SPIELEN!

- Wenn Sie die Funktion G1 eingeben, so spielt der Computer die weißen Figuren von oben. Sollten Sie diese Funktion wählen, beachten Sie die Platzierung der Figuren wie unten gezeigt.



Brettaufstellung mit Weiß oben

Zufallsspiel (Feld C2)

Wählen Sie **+r 3nd**, um Partien von größerer Vielfalt zu spielen. Anstelle nach dem besten Zug zu suchen, wählt der Computer einen der besten Züge aus dem eingebautem Zufallsspielspeicher aus.

Eröffnungsbibliothek AN/AUS (Feld D2)

Stellen Sie diese Funktion auf (-), um die Eröffnungen des Computers völlig auszuschalten. Nachdem Sie **-b00E** gewählt haben, ist der Computer gezwungen, von Anfang an selbst Bedenkzeit in Anspruch zu nehmen, anstatt auf den Eröffnungsspeicher zurückzugreifen. Für mehr Details, schlagen Sie bitte Abschnitt 2.7 nach.

Achtung: Wenn Sie diese Funktion abstellen, bleiben alle übrigen Buchöffnungen (wie unten beschrieben) geschlossen.

Züge aus der Eröffnungsbibliothek (Feld E2)

Die Aktivierung der Eröffnungsbibliothek durch **+bE : FL**, gibt dem Computer die Möglichkeit aus den Eröffnungen zu wählen und Sie können eine größere Variante von Eröffnungen beobachten.

Achtung: In dieser Funktion kann der Computer einige fragwürdige Züge ausführen. Dies liegt daran, daß die Eröffnungsbibliothek des Computers Gegenzüge zu bestimmten Zugkombinationen bereithalten muß (selbst wenn diese fragwürdig sind), falls diese gespielt werden. Während der Computer selbst diese Züge nicht ausführen würde, muß er dennoch wissen, wie er bestmöglich darauf reagieren kann. Aktivieren Sie also die Eröffnungsbibliothek, so könnte er deshalb einen dieser Züge spielen. Die Öffnung dieser Funktion, stellt Passiv-, Aktiv- und Turnieröffnungen ab.

Passive Eröffnungen (Feld F2)

Mit der Wahl dieser Funktion durch **+bE : P3** wird der Computer gezwungen, passive und geschlossene Stellungen vorzuziehen, wenn er sich für einen Zug entscheiden muß.

Achtung: Mit Öffnung dieser Funktion ist die Aktiveröffnung unzugänglich.

Aktive Eröffnungen (Feld G2)

Wird diese Funktion mit **+bE : 3E** gewählt, so gibt der Computer aktiven Zügen und Eröffnungspositionen den Vorzug, wenn er entscheidet, welchen Zug er spielt.

Achtung: Ist diese Funktion gewählt, so sind Passiv- und Turnieröffnungen abgestellt.

Turnieröffnungen (Feld H2)

Mit der Wahl von $\uparrow \downarrow \uparrow \downarrow$ wird der Computer veranlaßt, in all seinen Eröffnungen die bestmögliche Zugkombination zu wählen. Während dieses einerseits in erstklassigem Schachspiel resultiert, beschränkt es andererseits auch die Zugwahl des Computers indem es seine Eröffnungsmöglichkeiten limitiert.

Achtung: Ist diese Funktion eingestellt, so sind Passive und Aktive Eröffnungen abgestellt.

6.3 Abrollen der Bildschirminformation (Felder A3-H3)

WICHTIG: Die Abrollfunktion ist nur aktiviert, **WÄHREND DER COMPUTER DENKT.**

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

Falls Sie den Durchlauf der Informationen auf dem Bildschirm zu schnell finden, drücken Sie auf **INFO**, um die Anzeige anzuhalten. Weiteres Drücken der **INFO** und **BLACK/+** und **WHITE/-** Tasten erlaubt Ihnen manuell durch die unterschiedlichen Anzeigen zu gehen wie in Abschnitt 4 beschrieben. Um die Abrollfunktion wieder zu starten, drücken Sie zuerst auf **OPTION**, dann auf **CLEAR**. Während der Computer seinen Gegenzug berechnet, beginnt die Abrollfunktion automatisch.

Um die Abrollfunktion zu aktivieren, drücken Sie zuerst dreimal auf **OPTION**, um diese Funktion zu starten. Dann drücken Sie **BLACK/+** oder **WHITE/-**, um die gewünschte Funktion zu wählen. Drücken Sie **ENTER**, um die Funktion an- (+) oder abzuschalten (-).

7. TECHNISCHE DATEN

7.1 Die ACL Funktion

Statische Entladungen oder andere elektrische Störungen können den Computer manchmal blockieren. In solch einem Fall nehmen Sie die Batterien heraus, und drücken mit einer Büroklammer oder einem anderem spitzen Gegenstand mindestens eine Sekunde lang in die Einbuchtung mit der Markierung **ACL** an der oberen Kante des Gerätes. Damit gelangt der Computer wieder in seine Ausgangsstellung, und löscht den Speicher.



SEHEN SIE DEM COMPUTER BEIM DENKEN ZU!

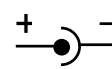
Rollen Sie die Bildschirminformation ab:

Hauptvariante – Erster Zug	tr d : 1
Hauptvariante – Zweiter Zug	tr d : 2
Hauptvariante – Dritter Zug	tr d : 3
Hauptvariante – Vierter Zug	tr d : 4
Stellungsbewertung	tr d : E
Suchtiefe/Zuganzahl	tr d : n
Knotenpunkte pro Sekunde	tr d : d
Bedenkzeit pro Zug	tr d : t

7.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, und sollte nicht grob behandelt und extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Verwenden Sie zur Reinigung des Gehäuses keine chemischen Reinigungsmittel, da Kunststoffteile dadurch beschädigt werden könnten. Schwache Batterien sollten umgehend ausgewechselt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können.

7.3 Technische Ausstattung

Uhren Frequenz:	20MHz
Tasten:	17
LED Lämpchen:	16
LCD Anzeige:	48 Segment LCD Anzeige
Ton:	Piezo electr. Summer
Batterien:	6 AA Zellen (AM3/R6)
Abmessungen:	34 x 26 x 3,2 cm
Wechselstromadapter lieferbar:	9V mit 300mA 

(HGN 5009)

Benützen Sie nur Alkalin- oder Zinkkarbonat-Batterien.

Warnung: Benutzen Sie einen positiven Netzadapter mit einem Sicherheitsisolationsumwandler. Die Polaritätssymbole, die die Positivität bestätigen, sollten klar am Adapter, der mit der CEE Regulation übereinstimmen muß, markiert sein. Der Adapter sollte regelmäßig auf mögliche Gefahrenzonen, wie z.B. Schaden an der Steckdose, Kabel oder Schnur, Gehäuse oder anderen Teilen überprüft werden. Im Falle eines Schadens sollte der Adapter nicht benutzt werden.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



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

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Wir behalten uns das Recht vor ohne vorherige Ankündigung, technische Änderungen im Interesse eines überarbeiteten Programms durchzuführen.

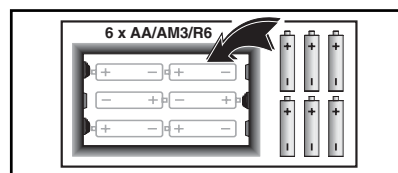
FEHLERSUCHE

FEHLER	MÖGLICHE URSACHEN	ABHILFE
1. Der Computer reagiert nicht, reagiert fehlerhaft, oder blockiert während einer Partie.	<i>Die Batterien sind falsch eingesetzt.</i>	Sehen Sie in Abschnitt 1 der Bedienungsanleitung nach, wie man Batterien einsetzt.
	<i>Die Batterien sind schwach oder verbraucht.</i>	Tauschen Sie die Batterien aus (siehe Abschnitt 1).
	<i>Statische Entladungen oder elektrische Störungen haben den Computer blockiert.</i>	Drücken Sie die ACL Einbuchung, wie im Abschnitt 7.1 beschrieben.
2. Die LCD Anzeige ist dunkel, oder schwer zu lesen.	<i>Die Batterien sind schwach oder verbraucht.</i>	Ersetzen Sie die Batterien (Siehe Abschnitt 1).
3. Der Computer zieht nicht.	<i>Der Computer ist auf Zwei-Spieler-Funktion eingestellt.</i>	Der Computer antwortet nur, wenn Sie die Zwei-Spieler-Funktion verlassen (sehen Sie Abschnitt 2.9).
	<i>Sie könnten auf einer Stufe spielen, in der der Computer eine lange Bedenkzeit hat (z.B. Analysen- oder Mattsuchstufe).</i>	Sie können den Rechenvorgang des Computers unterbrechen und ihn zum Zug zwingen, in dem Sie auf ENTER drücken.
4. Der Computer verweigert die Annahme eines Zuges.	<i>Sind Sie am Zug? Steht Ihr König im Schach? Würden Sie durch Ihren geplanten Zug den König ins Schach stellen? Versuchen Sie unzulässig zu rochieren?</i>	Stellen Sie sicher, daß Sie mit allen Schachregeln vertraut sind. Überprüfen Sie, ob die Brettpositionen korrekt sind, wie in Abschnitt 5.1 beschrieben.
5. Ein Fehler Hinweis erscheint, wenn auf ein Feld gedrückt wird.	<i>Der Computer rechnet noch - seine Farbanzeige blinkt auf der Anzeige.</i>	Wenn Sie den Denkvorgang des Computers unterbrechen möchten, drücken Sie auf ENTER .
	<i>Sie haben den letzten Zug des Computers nicht korrekt ausgeführt.</i>	Drücken Sie auf das angezeigte Feld, um den Zug des Computers abzuschließen, und die Fehleranzeige zu löschen.
6. Der Computer scheint unzulässige Züge zu machen.	<i>Der Computer hat einen unzulässigen Zug ausgeführt, z.B. En Passant, Rochade oder Bauernumwandlung/ unterverwandlung.</i>	Lesen Sie in den Schachregeln nach. Kontrollieren Sie die Brettstellung, wie in Abschnitt 5.1 beschrieben.
	<i>Ihre Position ist nicht korrekt - einige Figuren sind bewegt worden.</i>	Kontrollieren Sie die Brettstellung (Abschnitt 5.1).
	<i>Die Batterien sind schwach.</i>	Tauschen Sie die Batterien aus (sehen Sie Abschnitt 1).
7. Der Computer zieht sofort, oder macht unsinnige Züge.	<i>Der Computer kann auf einer Spaßstufe eingestellt sein, in welcher er absichtlich geläufige Fehler macht, oder er ist in einer der niedrigsten Trainingsstufen, wo er schnell und schwächer als normal zieht, da seine Suchtiefe limitiert ist.</i>	Drücken Sie auf LEVEL , um die ausgewählte Spielstufe zu überprüfen (sehen Sie Abschnitt 3).
	<i>Auf Energiespar-Funktion gestellt.</i>	In der Energiespar-Funktion spielt der Computer geschwächt. Führen Sie Ihr Spiel fort, oder ändern Sie die Einstellung.
8. Der Computer funktioniert nicht mit dem Adapter.	<i>Falscher oder defekter Adapter oder unkorrekte Voltanzahl.</i>	Fragen Sie Ihren Händler. Benutzen Sie nur die empfohlenen Adapter (siehe auch Abschnitt 7.3).
9. Der Computer zieht für beide Seiten.	<i>Die automatische Spielfunktion ist angeschaltet.</i>	Wenn Sie gegen den Computer spielen möchten, stellen Sie die automatische Spielfunktion ab (siehe auch Abschnitt 6.1).

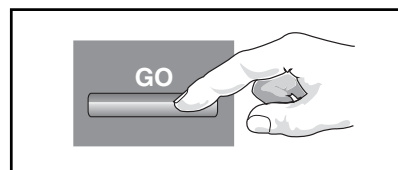
MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour commencer d'emblée une partie, sans avoir à lire la totalité du manuel, il suffit de suivre ces quelques étapes de Mise en Route Rapide!

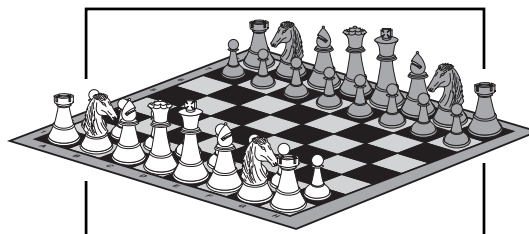
- 1** Introduisez 6 piles "AA" (type AM3/R6) dans l'ordinateur, en respectant la polarité des piles. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi acheter un adaptateur en option à utiliser avec cet appareil.



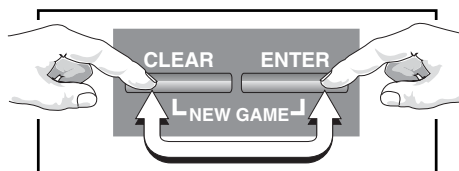
- 2** Appuyez sur **GO** pour allumer l'ordinateur. S'il ne réagit pas, introduisez une pointe dans l'orifice **ACL** prévu sur le bord supérieur de l'appareil (à-côté de la Prise d'Adaptateur Secteur) comme décrit dans les Sections 1.1 ou 7.1.



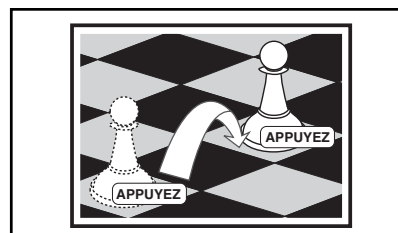
- 3** Disposez les pièces en position pour une nouvelle partie d'échecs, les Blancs de votre côté.



- 4** Pour préparer l'ordinateur pour une **NOUVELLE PARTIE** d'échecs, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**.

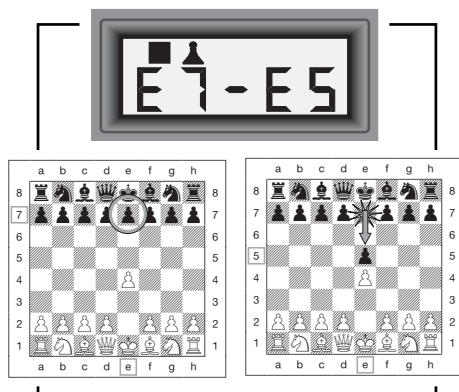


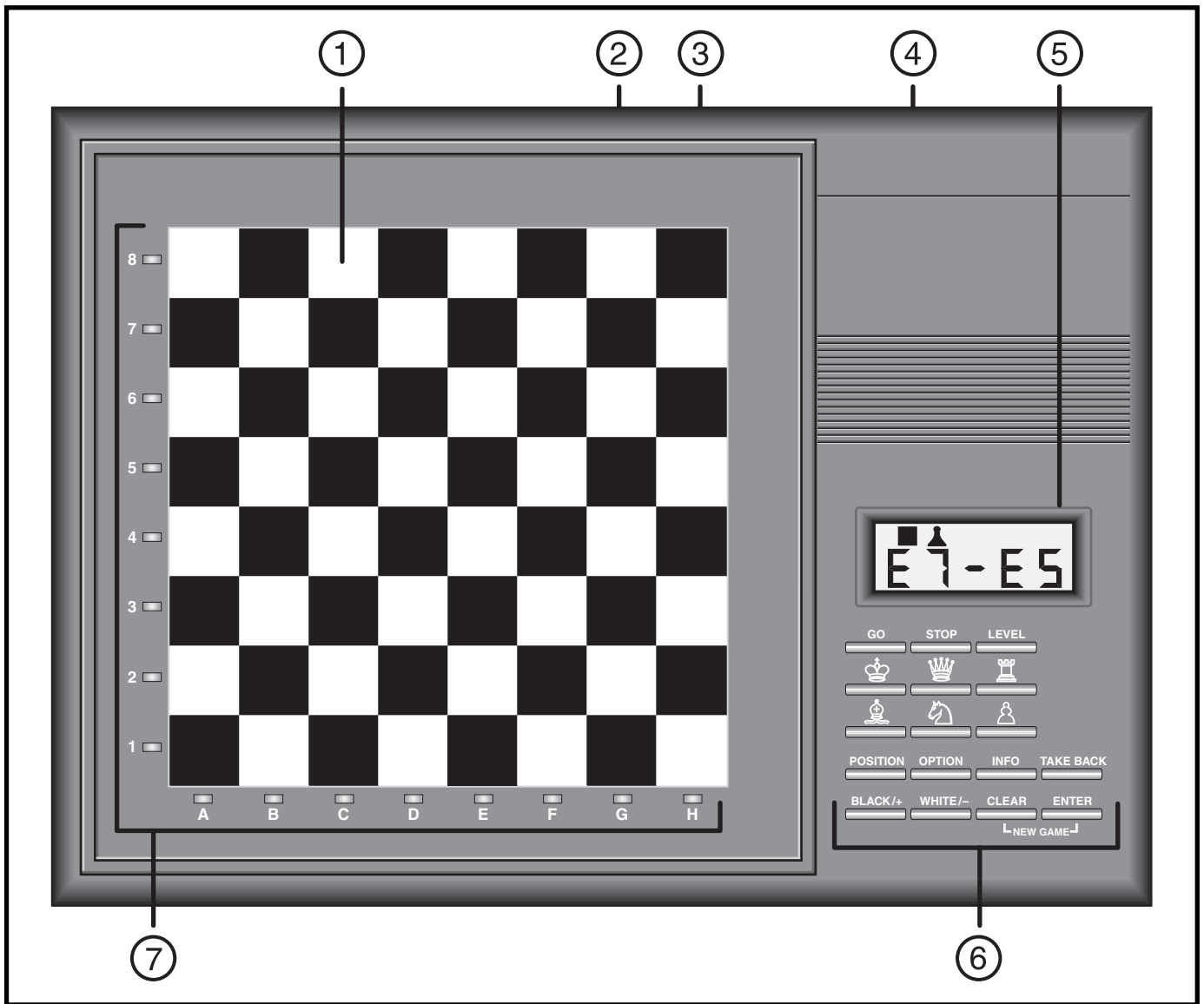
- 5** Enregistrez les coups sur l'échiquier, en pressant légèrement la pièce sur sa case de **départ** puis sur sa case d'**arrivée**, à chaque coup.



- 6** Quand l'ordinateur joue, son coup s'affiche à l'écran. Deux diodes s'allument et signalent la rangée et la colonne où bouger la pièce. Pressez légèrement cette pièce sur sa case de **départ** puis sur sa case d'**arrivée** pour conclure le coup de l'ordinateur. C'est tout!

Faites votre coup de la même manière. Appuyez sur **STOP** à n'importe quel moment pour éteindre l'ordinateur. Amusez-vous bien!





TOUCHES ET FONCTIONS

1. **ECHIQUIER A PLATEAU SENSITIF:** Chaque case est munie d'un capteur qui enregistre automatiquement les déplacements des pièces. En appuyant sur les cases, on peut aussi, avec le Mode Niveaux, choisir son niveau, et, avec le Mode Option, choisir les options de jeu.
2. **ACL (pour réinitialiser l'ordinateur):** Sur le bord supérieur de l'appareil (à côté de la Prise d'Adaptateur Secteur). Sert à éliminer les décharges statiques après l'insertion de nouvelles piles.
3. **PRISE D'ADAPTATEUR SECTEUR:** Prise destinée à l'adaptateur secteur facultatif du Méphisto.
4. **COMPARTIMENT A PILES:** Utiliser six piles "AA" (type AM3/R6).
5. **AFFICHAGE A CRISTAUX LIQUIDES (LCD):** Sert à montrer les coups et donner toute information relative aux coups pendant la partie. Sert aussi à choisir les niveaux de jeu et les options, la vérification des pièces, leur disposition, l'affichage alterné, et autres informations sur le jeu.
6. **TOUCHES DE JEU**
 - a. **TOUCHE GO:** Appuyez dessus pour allumer l'ordinateur.
 - b. **TOUCHE STOP:** Appuyez dessus pour éteindre l'ordinateur. Une fois éteint, l'ordinateur mémorise les positions du jeu en cours sur l'échiquier et les coups du jeu en cours (jusqu'à environ 200 demi-coups) pendant une année entière.
 - c. **TOUCHE LEVEL:** (Niveaux): Appuyez dessus pour accéder au Mode Niveaux. Une fois dans le Mode Niveaux, appuyez sur la touche **LEVEL** pour franchir 8 niveaux d'un coup.
 - d. **TOUCHES SYMBOLES DES PIECES** (♔, ♕, ♖, ♗, ♘, ♙, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ♟, ♠, ♡, ♢, ♣): Sert à vérifier/établir les positions. Sert également pour la promotion des pions.
 - e. **TOUCHE POSITION:** Appuyez dessus pour accéder au Mode Position, pour établir ou changer les positions sur l'échiquier.
 - f. **TOUCHE OPTION:** Appuyez dessus pour entrer dans le mode Option, pour avoir accès à la partie et aux options d'affichage.
 - g. **TOUCHE INFO:** Appuyez dessus pour accéder au Mode Info, pour voir les informations relatives à la partie et observer les réflexions de l'ordinateur.
 - h. **TOUCHE TAKE BACK:** (Retour en arrière): Appuyez dessus pour revenir en arrière sur un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps). Vous pouvez reprendre jusqu'à environ 200 demi-coups.
 - i. **TOUCHES BLACK/+ ET WHITE/-:** Servent à changer de niveaux un par un en Mode Niveaux et à passer d'une option à l'autre en Modes Options et Info. Sert aussi à sélectionner la couleur en Mode Position.
 - j. **TOUCHE CLEAR:** (Effacement): Appuyez dessus pour quitter les Modes Options, Vérifications, Deux Joueurs et Position. Appuyez sur cette touche pour quitter le Mode Niveaux sans changer de niveau (à moins que vous n'ayez utilisé les cases de l'échiquier pour changer de niveau, auquel cas la touche **CLEAR** fait office de touche de validation (**ENTER**) et entre le nouveau niveau). Appuyez dessus simultanément avec la touche **ENTER** pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie.
 - k. **TOUCHE ENTER:** (Validation): Appuyez dessus pour changer de camp avec l'ordinateur; appuyez dessus pendant que l'ordinateur est en cours de réflexion pour le forcer à jouer. Sert également à débarrasser l'échiquier de ses pièces en Mode Position, à activer ou désactiver les options en Mode Option, à sauter en avant et en arrière en Mode Deux Joueurs et à quitter le Mode Niveaux après avoir changé de niveau. Appuyez dessus simultanément avec la touche **CLEAR** pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie.
 - l. **TOUCHE NEW GAME:** (Nouvelle partie): Appuyez sur les touches **CLEAR** puis **ENTER** et maintenez-les enfoncées pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie. Relâchez ensuite d'abord la touche **ENTER** avant de relâcher la touche **CLEAR**.
7. **DIODES DE L'ECHIQUIER:** Servent à indiquer le déplacement des pièces, les retours en arrière, ainsi qu'à vérifier/établir des positions.

INTRODUCTION

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel ordinateur d'échecs passionnant! Idéal pour toutes sortes de joueurs, vous en ferez ce que vous voulez – un adversaire de taille qui mettra à l'épreuve même les joueurs confirmés, un interlocuteur parfait pour les joueurs de niveau moyen, ou un entraîneur patient pour les débutants! Les échecs sont un jeu fascinant, et cet ordinateur propose une gamme impressionnante de fonctions, qui vous permettront d'apprécier ce jeu encore plus. Alors, allez-y! Découvrez ces fonctions à votre rythme, préparez-vous à des parties endiablées, et surtout, amusez-vous!

1. POUR COMMENCER: L'ESSENTIEL

1 D'abord, installez les Piles/l'Adaptateur Facultatif

Votre ordinateur fonctionne avec 6 piles "AA" (type AM3/R6). Pour une plus longue autonomie des piles, utilisez des piles alcalines. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint puis insérez les piles comme indiqué au début de ce manuel. Appuyez ensuite sur **GO** pour allumer votre ordinateur. Un bip sonore, après avoir exploré les diodes de l'échiquier et l'affichage LCD, indique que la partie peut commencer. Si l'ordinateur ne réagit pas (une décharge statique peut provoquer ce blocage), insérez un trombone ou tout autre objet pointu dans l'orifice marqué **ACL** prévu sur le bord supérieur de l'appareil (à-côté de la Prise d'Adaptateur Secteur) en appuyant pendant au moins une seconde. Ceci remet l'ordinateur en route.

Pour économiser l'énergie et prolonger la durée de vie des piles, cet ordinateur d'échecs possède une fonction de Gestion de l'Energie. L'appareil se mettra en Mode Economie d'Energie plusieurs fois pendant la partie. Ceci se passera sans que vous vous en aperceviez mais affaiblira le jeu de l'ordinateur. Ce que vous verrez, c'est que vous changerez vos piles de moins en moins souvent! Pour diminuer encore la consommation d'énergie, vous pouvez également activer l'option Auto Power Down - mise hors tension automatique - (cf Section 6.1) et l'ordinateur s'éteindra automatiquement si vous ne jouez pas et n'appuyez sur aucune touche pendant 15 minutes.

Si vous ne désirez pas alimenter votre ordinateur par piles, vous pouvez acheter l'adaptateur électrique courant alternatif-courant continu Méphisto/Saitek, en option. Veuillez n'utiliser que l'adaptateur spécifié pour cet ordinateur (cf Section 7.3). L'emploi de tout autre adaptateur rendra nulle la garantie de l'appareil. Pour utiliser l'adaptateur, appuyez d'abord sur la touche **STOP** pour éteindre l'ordinateur, branchez ensuite l'adaptateur dans la source d'alimentation secteur puis poussez la fiche à l'extrémité du câble adaptateur dans la prise de l'ordinateur. Appuyez sur **GO** pour allumer ce dernier.

IMPORTANT: Afin d'être certain que le contenu de la mémoire de l'ordinateur ne se perde pas, maintenez toujours de bonnes piles dans l'appareil, même lorsque vous utilisez l'adaptateur courant alternatif-courant continu en option.

2 Prêt à Jouer? Voici Comment Faire!

Suivez ces étapes pour commencer une partie:

- Appuyez sur **GO** pour allumer l'ordinateur.
- Appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** simultanément pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie. Ensuite, disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté. Voir les règles à la fin de ce manuel si vous avez des doutes sur la position des pièces.



COUP D'OEIL SUR LES FONCTIONS SPECIALES!

- Un puissant programme 64K, estimé 2200 selon le système suédois Elo, idéal pour les joueurs confirmés!
- Puissant microprocesseur 32 bits RISC!
- Les 256 réglages de niveaux vous offrent la possibilité d'améliorer constamment votre jeu.
- 64 Niveaux de jeu pour apprendre, varier et essayer, dont Echecs Rapides, Tournoi, Entraînement, Résolution de Problèmes, et même des Niveaux Divertissement spécialement conçus pour débutants!
- Observation détaillée du raisonnement de l'ordinateur – variante principale, évaluation des positions en cours, profondeur de la recherche, et plus encore!
- Besoin d'un conseil? Il suffit de demander une suggestion de coup!
- Démonstration de coups et de problèmes à étudier.
- Servez-vous de la Recherche Sélective ultra rapide, dernier cri, ou de la puissante Recherche Force Brute!
- Grande gamme d'ouvertures, avec possibilité supplémentaire pour le joueur de sélectionner les options.
- Mode Entraîneur qui permet aux débutants d'apprendre en jouant – et avertit même en cas d'erreur ou de prise possible!
- Horloge d'échiquier avec compte à rebours et option exceptionnelle de "tic-tac" d'horloge.
- Revient en arrière jusqu'à environ 200 demi-coups!
- Possibilité de jouer avec une autre personne, l'ordinateur servant alors d'arbitre.
- Résout des problèmes complexes – jusqu'à Mat en 8 coups!
- Mémorise votre position en cours et les 200 derniers demi-coups environ!
- Fonctions Economie d'Energie dernier cri – coupure automatique de l'alimentation et fonction de gestion de l'alimentation incorporée pour faire des économies d'énergie et faire durer les piles!
- Les 4 options du Mode Economie d'Energie étendent la gamme des jeux en affaiblissant davantage le jeu de l'ordinateur tout en économisant l'énergie, multipliant ainsi jusqu'à 8 fois la durée de vie de vos piles.

- Pour faire un coup, appuyez doucement sur la pièce à déplacer jusqu'à produire un bip sonore. Le plateau sensitif reconnaîtra la pièce automatiquement et deux diodes s'allumeront pour identifier la pièce. L'écran affichera également la couleur, la pièce et la case sur laquelle vous avez appuyé.
- Prenez la pièce et posez-la en l'appuyant légèrement sur la nouvelle case. Un second bip sonore retentit et l'ordinateur commence alors sa réflexion.

Remarque: En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée à de nombreux niveaux car il joue des coups mémorisés parmi ses ouvertures (pour plus de détails, cf Section 2.7).

3 A l'Ordinateur de Jouer

Quand l'ordinateur joue, il émet un bip sonore et affiche son coup à l'écran. Deux diodes s'allument aussi pour indiquer la rangée horizontale et la colonne verticale de la pièce à déplacer. Appuyez cette pièce doucement sur sa case jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore. L'ordinateur utilise alors ses diodes pour indiquer où la pièce doit se rendre. Déplacez la pièce sur la case en question et appuyez dessus pour conclure le coup de l'ordinateur.



L'affichage indique la couleur, la pièce et le coup.

4 Vous Changez d'Avis? Revenez en Arrière!
Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez revenir en arrière sur un coup en appuyant sur la touche **TAKE BACK** puis sur la touche **WHITE/-**. L'écran affiche le coup à reprendre, et la case d'**arrivée** du coup est également indiquée par les diodes. Appuyez la pièce indiquée sur sa case et l'ordinateur vous montrera d'où elle venait. Appuyez alors sur sa case de **départ** pour achever le retour en arrière Répétez cette opération en appuyant sur la touche **WHITE/-** et appuyez ensuite sur la case indiquée de l'échiquier pour reprendre d'autres coups. Vous pourrez revenir en arrière jusqu'à environ 200 demi-coups. Pour continuer à jouer, appuyez simplement sur la touche **CLEAR** puis faites un nouveau coup sur l'échiquier.

Remarque: A l'issue d'un retour en arrière sur une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre sur l'échiquier la pièce capturée: la pièce et sa case sont affichées et les diodes correspondant à la case s'allument. Remplacez la pièce sur l'échiquier en appuyant sur sa case pour achever le retour en arrière.

5 La Partie Est Finie? Essayez une Nouvelle Partie!
Quand vous avez fini une partie (ou si vous désirez abandonner la partie en cours), vous pouvez recommencer une en appuyant simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**. Une série de bips sonores vous annonce que l'ordinateur est prêt pour une nouvelle partie, au niveau précédemment sélectionné.

IMPORTANT: Le fait de préparer l'ordinateur pour une nouvelle partie efface de sa mémoire la partie en cours – faites bien attention à ne pas appuyer sur ces touches par erreur.

6 Trop Facile ou Trop Difficile? Changez de Niveau!
Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le niveau 4 (5 secondes par coup). Cependant, vous pouvez choisir n'importe lequel des 64 niveaux. Pour une description complète des 64 niveaux et la manière de changer de niveau, voir Section 3.

2. FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

2.1 A Qui de Jouer

Quand l'ordinateur joue avec les Noirs, un carré noir clignote à l'écran pendant que l'ordinateur réfléchit. Après avoir joué, un carré blanc apparaît à l'écran sans clignoter pour indiquer que c'est aux Blancs de jouer. Cette fonction permet de reconnaître d'un simple coup d'oeil si l'ordinateur est en phase de réflexion et qui doit jouer.

2.2 Prises et Coups Spéciaux

Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer, retirez la pièce capturée de l'échiquier et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont affichées de la manière suivante: ♖♗ ♘♙.

En Passant

Dans une prise en passant, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion capturé en allumant les deux diodes indiquant sa case. Vous devez appuyer sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Roque

L'ordinateur identifie automatiquement une manoeuvre de roque après le déplacement du Roi. Après avoir appuyé le Roi sur sa case de **départ** puis d'**arrivée**, l'ordinateur utilise les diodes pour vous rappeler de

déplacer la Tour. Appuyez la Tour sur ses cases de **départ** et d'**arrivée** pour compléter le coup.

Remarque: Le Petit Roque s'affiche ♖-♗ alors que le Grand Roque s'affiche ♖-♗-♙.

Promotion des Pions

Pour promouvoir un pion, appuyez d'abord votre pion sur sa case de **départ** comme d'habitude. Pour promouvoir en Dame, appuyez le pion sur sa case d'**arrivée** puis appuyez sur la touche **DAME**. L'ordinateur transformera automatiquement votre pion en Dame.

Pour une *sous-promotion* (en Tour, Fou ou Cavalier), suivez la même procédure classique. Appuyez d'abord votre pion sur sa case de **départ** puis sur sa case d'**arrivée**. Appuyez ensuite sur la touche correspondant au **SYMBOLE DE LA PIECE SELECTIONNEE** pour votre promotion afin d'enregistrer votre choix. L'ordinateur identifie aussitôt votre nouvelle pièce et commence à réfléchir à son prochain coup.

L'ordinateur peut aussi promouvoir et sous-promouvoir une pièce. Lors d'une promotion, l'écran affiche en même temps le pion et la pièce qui le remplace. N'oubliez pas, après toute promotion de pion, de changer la pièce sur l'échiquier.

2.3 Coups Illégaux/Erreurs

Votre ordinateur d'échecs n'accepte jamais de coups illégaux. Si vous en tentez un, l'ordinateur fera retentir un double bip de tonalité grave et les diodes comme l'affichage indiqueront la case d'où vient la pièce. Comme l'ordinateur ne permettra pas que vous vous déplaciez sur une case non autorisée, il refusera d'en considérer l'éventualité et attendra qu'une case autorisée lui soit indiquée. Vous devez soit déplacer cette même pièce sur une autre case, soit appuyer à nouveau cette même pièce sur sa case de **départ** et déplacer une autre pièce.

Si vous exécutez un coup de l'ordinateur de manière incorrecte, vous entendrez aussi un bip d'erreur, et verrez un message d'erreur. Cela signifie que vous déplacez la mauvaise pièce ou que vous déplacez la pièce de l'ordinateur sur la mauvaise case. Par exemple, si l'ordinateur veut déplacer son pion de d7 en d5 et que vous appuyez sur la case d7 puis sur d6, l'écran affichera rapidement ♖r : d5, vous signalant ainsi votre erreur. Ensuite, l'écran affichera à nouveau le coup (♖7 - d5) et l'ordinateur attendra que vous acheviez le coup en appuyant sur d5.

Si vous appuyez sur une pièce et que, la case de **départ** s'affichant à l'écran, vous décidez de ne pas effectuer ce coup, il suffit d'appuyer sur cette même case pour annuler l'opération. Faites à présent un autre coup de votre choix. Si vous changez d'idée après avoir effectué la totalité du coup, vous devez revenir en arrière comme indiqué à la Section 1.

2.4 Echec, Mat et Match Nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur affiche d'abord le coup comme d'habitude. Après l'accomplissement du coup, le message ♖HE ♗ clignote à l'écran pendant quelques secondes, ainsi que le coup de mise-en-échec. L'affichage revient ensuite à l'horloge.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher le coup comme à l'accoutumée. Après accomplissement du coup sur l'échiquier, l'ordinateur affiche en clignotant l'annonce du mat et le coup pendant plusieurs secondes (par ex.: ♗7 : ♖7 - ♘2 pour un mat en 2 coups). L'affichage revient ensuite à l'horloge.

Quand une partie se termine en échec et mat,

l'ordinateur fait retentir des bips sonores et fait clignoter ⏸ (en même temps que le coup du mat ou l'affichage de l'horloge) pendant un court instant après l'accomplissement du mat. L'affichage revient ensuite à l'horloge.

L'ordinateur reconnaît les matchs nuls par pat, par triple répétition et par la règle des 50 coups. Si vous ne connaissez pas bien ces types de match nul, reportez-vous à la section Règles des Echecs en fin de manuel. A l'issue d'un match nul, le message ⏸ s'affiche en clignotant pour un pat ou match nul par insuffisance de matériel, ⏸ pour un nul par triple répétition et ⏸ pour un match nul par la règle des 50 coups, pendant plusieurs secondes. Ce message s'accompagne de l'affichage du coup ou de l'horloge.

*Remarque: Bien que l'ordinateur connaisse les règles du jeu d'échecs, il n'affichera pas les messages **CHECK**, **MATE** ou **DRAW** en Mode Deux Joueurs ni l'annonce **CHECK** ou **MATE** lorsque c'est à l'ordinateur de jouer.*

2.5 Interruption de la Recherche de l'Ordinateur.

Pour interrompre l'ordinateur dans sa recherche, appuyez sur **ENTER**. Cela le forcera à jouer le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade. Cette fonction peut être particulièrement utile aux niveaux élevés, notamment au Niveau Infini, où l'ordinateur réfléchit indéfiniment si on ne l'arrête pas.

*Remarque: Aux Niveaux Résolution de Problèmes, le fait d'appuyer sur **ENTER** ne fait pas jouer l'ordinateur. A la place, après un court instant, l'ordinateur fera sonner un bip d'erreur et affichera — — — — pour indiquer qu'il a été interrompu avant de trouver un mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau de jeu.*

2.6 Changement de Camp Avec l'Ordinateur

Vous pouvez changer de camp à tout moment et aussi souvent que vous le souhaitez pendant n'importe quelle partie. Appuyez simplement sur **ENTER** quand c'est votre tour de jouer. L'ordinateur commencera immédiatement à réfléchir à un prochain coup pour votre camp!

2.7 Ouvertures

En début de jeu, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée à de nombreux niveaux. En effet, l'ordinateur joue des coups repertoriés dans sa *mémoire*. Les ouvertures de l'ordinateur comprennent de nombreuses positions tirées de parties de grands maîtres. Si la position en cours existe parmi ses ouvertures, l'ordinateur jouera en réponse un coup directement issu de son répertoire sans avoir à réfléchir.

Votre ordinateur peut aussi traiter des transpositions de ses ouvertures grâce à son système de Transpositions Automatiques intégré. Une transposition a lieu lorsqu'une position résultant d'un certain enchaînement de coups peut également être obtenue par un enchaînement différent de ces mêmes coups.

Remarque: Cet ordinateur d'échecs est doté d'une fonction exceptionnelle de sélection d'ouvertures, vous permettant de choisir entre différents types d'ouvertures, ou même de fermer l'accès à la bibliothèque si vous le désirez. Pour plus de détails, voir en Section 6.2.

2.8 Mémorisation de la Partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout instant en appuyant sur **STOP**. Le jeu est alors interrompu et l'ordinateur gardera en mémoire la position et la partie en cours (jusqu'à environ 200 demi-coups). Quand vous rallumerez votre ordinateur, il sera prêt à reprendre la partie là où vous l'avez laissée!



DES PROBLEMES? QUELQUES TUYAUX!

- **Est-ce vraiment à vous de jouer?** Vérifiez le symbole de couleur à l'écran. Si le carré représentant l'ordinateur clignote, c'est qu'il est en train de réfléchir à son coup.
- **Avez-vous mal exécuté le dernier coup de l'ordinateur?** Si l'écran indique un message d'erreur, ⏸ , par exemple, appuyez sur la case indiquée pour rectifier l'erreur et conclure le coup de l'ordinateur.
- **L'ordinateur ne fait que produire un bip et afficher votre case de départ alors que vous essayez de jouer?** Vous essayez de faire un coup illégal. Vous devez soit déplacer la pièce sur une autre case, soit appuyer de nouveau sur la case indiquée comme case de **départ** pour annuler le coup et en faire un autre. Faites confiance à l'ordinateur – il connaît toutes les règles et n'autorisera pas un coup illégal!
- **Vous n'êtes pas sûr des positions des pièces sur l'échiquier? Avez-vous bougé des pièces par inadvertance?** Utilisez le Mode Vérification pour contrôler la position des pièces. Pour plus de détails, voir Section 5.1.
- **Votre Roi est-il en échec?** Si votre Roi est en échec, vous devez le soustraire à l'échec avant d'effectuer tout autre coup.
- **L'ordinateur refuse d'exécuter un coup?** Il se trouve en Mode Deux Joueurs. Appuyez une ou deux fois sur la touche **CLEAR** pour sortir du Mode Deux Joueurs. Faites ensuite votre coup ou appuyez sur la touche **ENTER** si c'est à l'ordinateur de jouer.

2.9 Mode Deux Joueurs

Normalement, lorsque vous faites un coup, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce. Cependant, si vous accédez au Mode Deux Joueurs en appuyant sur la touche **TAKE BACK**, vous pourrez entrer un à la fois autant de coups que vous voudrez sans que l'ordinateur puisse répondre. Cette option peut servir pour entrer une série de coups pour chaque camp ou pour rejouer une partie jusqu'à une certaine position. Elle vous permet aussi de jouer contre une autre personne, l'ordinateur servant alors d'arbitre et contrôlant la légalité des coups. Pour quitter le Mode Deux Joueurs, appuyez sur la touche **CLEAR**.

Vous pourriez souhaiter également revenir en arrière vers une position antérieure de la partie (jusqu'aux 200 derniers demi-coups environ) et continuer à jouer à partir de cette position. Cela, bien entendu, est possible en revenant en arrière (Voir Section 1.4) jusqu'à la position requise et en continuant ensuite à jouer. Vous pourrez cependant aussi revenir en arrière rapidement en évitant le retour pas à pas sur l'échiquier. Pour réaliser ce retour en arrière, il vous faudra d'abord accéder au Mode Deux Joueurs en appuyant sur la touche **TAKE BACK**. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** pour sauter en avant vers la position finale de la partie ou pour sauter en arrière vers la position initiale en mémoire. Ou appuyez sur la touche **TAKE BACK** pour sauter en avant par étapes de 10 coups ou pour sauter vers la position finale/initiale en mémoire. Appuyez sur les touches **BLACK/+** ou **WHITE/-** pour sauter en avant ou en arrière dans un demi-coup. Appuyez sur la touche **CLEAR** après avoir atteint la position souhaitée. Vous pourrez alors faire un coup pour les deux camps à partir de cette position ou appuyer de nouveau sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Deux Joueurs et jouer contre l'ordinateur à partir de cette position. Si, après avoir quitté le Mode Deux Joueurs, c'est à l'ordinateur de jouer, appuyez sur la touche **ENTER**.

*Remarque: Si vous avez besoin d'aide en jouant contre un autre joueur en Mode Deux Joueurs, vous pourrez appuyer sur la touche **INFO** et l'ordinateur*



ESSAYEZ LE MODE DEUX JOUEURS

- Jouez des parties de maîtres. Appuyez sur la touche **CLEAR** puis sur la touche **ENTER** pour connaître l'analyse de l'ordinateur sur n'importe quelle position!
- Rejouez une séquence de coups pour mieux l'étudier.
- Etudiez les variantes de la bibliothèque en y entrant manuellement.
- Jouez contre un ami, l'ordinateur contrôlant la légalité des coups des deux camps!

affichera alternativement le coup suggéré et son évaluation si celle-ci est disponible.

2.10 Réflexion sur le Temps de l'Adversaire

Vous remarquerez peut-être, pendant que vous jouez, que l'ordinateur riposte parfois instantanément à vos coups, même au cours de parties disputées aux niveaux supérieurs (lorsque l'accès au Mode Economie d'Energie est interdit). Ceci est dû au fait que l'ordinateur réfléchit sur votre temps et emploie le temps que vous passez à étudier votre prochain coup pour réfléchir et préparer sa stratégie. Il essaie de prévoir le coup que vous ferez probablement et calcule ses ripostes à ce coup particulier alors que vous réfléchissez encore. S'il a deviné juste, il n'a plus aucune raison de continuer à calculer – il fait immédiatement le coup qu'il a déjà découvert!

Vous pourrez désactiver cette option en choisissant le Mode Economie d'Energie, ainsi qu'il est décrit dans la Section 6.2.

3. NIVEAUX DE COMPETENCE

Votre ordinateur d'échecs possède 64 niveaux de jeu différents, dont des niveaux de divertissement, des niveaux tournoi, échecs rapides, résolution de problèmes, ainsi que des niveaux spécialement conçus pour débutants. Quand vous sélectionnez votre niveau de jeu, n'oubliez pas que lorsque l'ordinateur dispose de plus de temps pour réfléchir, il devient plus fort et joue mieux – tout comme un joueur humain!

Cet ordinateur d'échecs orienté opérateur est aussi doté d'une option Economie d'Energie unique en son genre (voir détails dans la Section 6.2). Cette option a pour effet de prolonger considérablement la durée de vie des piles de l'appareil et d'étendre la gamme des jeux de l'ordinateur. Il vous propose un choix de 256 réglages de niveaux.

Pour Sélectionner un Niveau de Jeu

Il y a deux méthodes pour choisir un niveau de jeu. Vous pouvez sélectionner les niveaux en utilisant les touches de jeu ou les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode utilisée, vous devez toujours appuyer d'abord sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux. Veuillez noter qu'en changeant de niveau, vous remettez les horloges à zéro.

Pour sélectionner un niveau en utilisant les touches de jeu, appuyez d'abord sur **LEVEL** et l'ordinateur affichera le niveau en cours. Pour un aperçu des 64 niveaux, référez-vous au Tableau de Niveaux. Les niveaux sont aussi décrits un par un dans cette section.

Quand vous accédez au Mode Niveaux pour la première fois, l'ordinateur est réglé sur le niveau 4 (avec un temps de réponse moyen de 5 secondes par coup), et l'écran affiche **L 0 : 05**. Changez de niveaux un par un, en utilisant les touches **BLACK/+** et **WHITE/-**. Pour aller plus vite, appuyez de façon répétitive sur **LEVEL** pour



COMMENT CHOISIR UN NIVEAU DE JEU!

- **Etes-vous un débutant?** Commencez par les Niveaux Divertissement ou Entraînement aux degrés inférieurs. Ces niveaux limitent la profondeur de recherche de l'ordinateur, affaiblissant le jeu et vous donnant une chance d'apprendre, et peut-être même de gagner! Pour gagner plus facilement encore, associez un de ces niveaux avec l'option Economie d'Energie, de sorte que l'ordinateur dispose de moins de temps pour réfléchir. Pour plus de détails sur cette option, voir Section 6.2.
- **Etes-vous un joueur moyen ou confirmé?** Essayez les Niveaux Classiques ou Tournoi, ou le Niveau d'Entraînement aux degrés supérieurs. Les Niveaux Classiques s'échelonnent du plus facile au plus difficile où le temps de réponse est 15 minutes. Les Niveaux Entraînement vous permettent de régler la profondeur de recherche désirée – dès que vous maîtrisez un niveau, passez au suivant! Les Niveaux Tournoi sont les plus exigeants.
- **Voulez-vous tenter une expérience?** Essayez les Niveaux Echecs Rapides pour des parties rapides et passionnantes. Ou passez au Niveau Résolution de Problèmes, pour résoudre des problèmes jusqu'à mat en 8 coups – lancez la recherche à partir d'une position complexe d'une de vos parties, ou à partir d'une position que vous aurez élaborée vous-même!

franchir 8 niveaux à la fois. Quand le niveau désiré apparaît à l'écran, appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le Mode Niveaux.

*Remarque: Si vous appuyez sur **LEVEL** pour vérifier le niveau mais sans vouloir en changer, appuyez sur **CLEAR**. Cela vous permet de quitter le Mode Niveaux sans modifier le niveau ou l'horloge, même lorsque l'ordinateur est en phase de recherche.*

Un autre moyen pour changer de niveau est d'utiliser les cases de l'échiquier. Comme indiqué dans le tableau ci-après, chacune des 64 cases correspond à un niveau particulier. Appuyez sur **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux, puis sur une case pour activer un niveau, en utilisant le tableau comme guide. Quand vous appuyez sur la case choisie, le niveau correspondant s'affiche à l'écran; appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le Mode Niveaux. Lorsque vous faites votre choix à partir des cases de l'échiquier, appuyez sur la touche **CLEAR** – ceci produira le même effet que si vous appuyez sur la touche **ENTER** – pour entrer votre niveau dans l'ordinateur.

Changer de niveau remet toujours l'horloge à zéro. Il est déconseillé de changer de niveau de jeu pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir. Si vous voulez changer de niveau, appuyez sur la touche **ENTER** pour forcer l'ordinateur à la recherche et l'obliger éventuellement à faire ses coups. Après être revenu en arrière sur les coups de l'ordinateur et avoir changé de niveau, appuyez sur la touche **ENTER** pour permettre à l'ordinateur de commencer à réfléchir à ce nouveau niveau de jeu.

3.1 Niveaux Classiques (Cases A1- B8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
1	1 seconde	L 0 : 01
2	2 secondes	L 0 : 02
3	3 secondes	L 0 : 03
4	5 secondes	L 0 : 05
5	10 secondes	L 0 : 10
6	15 secondes	L 0 : 15
7	20 secondes	L 0 : 20
8	30 secondes	L 0 : 30
9	45 secondes	L 0 : 45

10 1 minute	⏱ 1:00
11 1.5 minutes	⏱ 1:30
12 2 minutes	⏱ 2:00
13 3 minutes	⏱ 3:00
14 5 minutes	⏱ 5:00
15 10 minutes	⏱ 10:00
16 15 minutes	⏱ 15:00

En choisissant un des Niveaux Classiques, vous sélectionnez un temps de réponse moyen de l'ordinateur. Ces moyennes sont calculées sur un grand nombre de coups. Dans ses ouvertures et en fin de partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite, mais dans des positions complexes de milieu de partie, il pourra prendre beaucoup plus longtemps pour jouer.

3.2 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)

NIVEAU	TEMPS	COUPS	AFFICHAGE
17 1 heure 30 minutes 40	⏱ 1:30:40
18 1 heure 45 minutes 35	⏱ 1:45:35
19 1 heure 45 minutes 40	⏱ 1:45:40
20 1 heure 30 minutes 35	⏱ 1:30:35
21 2 heures 40	⏱ 2:00:40
22 2 heures 30 minutes 45	⏱ 2:30:45
23 2 heures 50	⏱ 2:00:50
24 3 heures 40	⏱ 3:00:40

Les Niveaux Tournoi exigent l'exécution d'un certain nombre de coups dans un laps de temps limité. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain nombre de coups, l'ordinateur émet un bip sonore et le **⏱** clignote à l'écran ainsi que le temps écoulé, indiquant la fin de la partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à jouer après le dépassement du temps.

Remarque: Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous pouvez préférer l'affichage du compte-à-rebours au lieu de celui du temps écoulé (voir Section 6.1). Quand le temps imparti pour le jeu est écoulé, le compte-à-rebours laisse automatiquement place à l'affichage normal de l'horloge.

3.3 Niveaux Echecs Rapides (Cases D1-D8)

NIVEAU	TEMPS PAR PARTIE	AFFICHAGE
25 5 minutes	⏱ 0:05:99
26 10 minutes	⏱ 0:10:99
27 15 minutes	⏱ 0:15:99
28 20 minutes	⏱ 0:20:99
29 30 minutes	⏱ 0:30:99
30 45 minutes	⏱ 0:45:99
31 60 minutes	⏱ 1:00:99
32 90 minutes	⏱ 1:30:99

Aux Niveaux Echecs Rapides, (également appelés Niveaux "Mort Subite"), vous réglez la durée totale de la partie. Si ce temps est dépassé, l'ordinateur vous avertit par son bip sonore et le **⏱** clignote à l'écran (ainsi que le temps écoulé), indiquant ainsi la fin de la partie.

Remarque: Si vous choisissez un Niveau Echecs Rapides, vous pouvez préférer l'affichage du compte-à-rebours au lieu de celui du temps écoulé (voir Section 6.1). Quand le temps imparti pour le jeu est écoulé, le compte-à-rebours laisse automatiquement place à l'affichage normal de l'horloge.

3.4 Niveaux Divertissement (Cases E1-E-7)

NIVEAU	TEMPS PAR PARTIE	AFFICHAGE
33 1 seconde	F ⏱ : 1
34 2 secondes	F ⏱ : 2
35 3 secondes	F ⏱ : 3
36 4 secondes	F ⏱ : 4
37 5 secondes	F ⏱ : 5

38 6 secondes F ⏱ : 6
39 7 secondes F ⏱ : 7

Ces "Niveaux de Divertissement" exceptionnels conviennent spécialement aux débutants et aux jeunes joueurs. A ceux qui n'ont sinon aucune chance de gagner une partie d'échecs, ils donnent l'occasion de se trouver du côté des vainqueurs pour une fois! Avec ces Niveaux de Divertissement, l'ordinateur se comporte de manière beaucoup plus "humaine" que la plupart des ordinateurs d'échecs: il donne à chacun une chance de gagner, dans un monde où les ordinateurs d'échecs sont toujours impitoyables et en général plutôt difficiles à battre. Même si la règle semble être que les ordinateurs ne font jamais d'erreurs, aux Niveaux de Divertissement, le vôtre en fera!

Les manuels d'échecs évoquent souvent les règles fondamentales – avertissement de ne pas céder de matériel, ne pas sortir trop tôt la Dame et conseils relatifs au déploiement des pièces avant de passer à l'attaque. Et pourtant, les joueurs voient leurs adversaires violer impunément les règles! Les Niveaux de Divertissement offrent le moyen d'étudier les pénibles conséquences de ces erreurs typiques, permettant ainsi au débutant d'améliorer son jeu contre tout adversaire humain qu'il lui faudra éventuellement affronter.

Différents handicaps ont été incorporés aux Niveaux de Divertissement, montrant ainsi les erreurs habituellement commises par des débutants. Le Niveau 33 (affiché F ⏱ : 1) est le niveau le plus faible. A ce niveau, la valeur du matériel est déterminée de telle façon que l'ordinateur non seulement "abandonnera" ses pièces (en les laissant sans défense), mais encore essaiera de perdre du matériel. Il ne sera pas rare non plus, à ce niveau, de voir l'ordinateur faire cadeau de sa Dame! Les Niveaux 34, 35 et 36 sont semblables au Niveau 33 en ce qu'ils font également cadeau de matériel, mais pas de façon aussi systématique. De plus en plus, ils prendront progressivement en considération la valeur du matériel, et l'ordinateur ne donnera occasionnellement ses pièces qu'au Niveau 36.

Aux Niveaux de Divertissement 37 à 38, il ne donnera plus de matériel. Ici, l'ordinateur jouera plutôt comme un débutant qui a appris les règles de base, puis les niveaux deviendront progressivement plus rusés en ce qui concerne le matériel. Les joueurs verront l'ordinateur faire des erreurs telles que sortir sa Dame trop tôt, laisser ses pièces sans défense, et s'exposer à des menaces d'échec ou d'échec et mat. Ainsi, bien que les Niveaux 37 à 39 soient plus "intelligents" que les Niveaux 33 à 36, ils restent néanmoins de véritables niveaux de "divertissement", donnant aux débutants leur chance de gagner!

Une fois qu'un joueur maîtrise ces Niveaux de Divertissement, ils restent toujours un bon outil d'entraînement. Une partie peut commencer à un de ces niveaux, par exemple, et lorsque l'ordinateur fait un mauvais coup, le joueur peut passer à un Niveau Classique, et essayer de tourner son avantage en victoire, faisant face à l'opposition plus sérieuse d'un Niveau Supérieur.

3.5 Niveau Infini (case E8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
40	Infini	9:99:99

Au Niveau Infini, l'ordinateur cherche à l'infini jusqu'à ce qu'il découvre un mat forcé (ou coup forcé) ou jusqu'à ce qu'il ait complètement fouillé la position, dans toute ses profondeurs ou encore jusqu'à ce qu'il soit mis fin à sa recherche en appuyant sur la touche **ENTER**. Si sa

CHOISISSEZ VOS NIVEAUX DE JEU A PARTIR DES 64 CASES DE L'ECHIQUIER

8 7 6 5 4 3 2 1	30 secondes par coup	15 minutes par coup	40 coups en 3h	90 minutes par partie	Niveau infini	Mat en 8 coups	Profondeur de recherche 8 demi-coups PLY: 8	Profondeur de recherche 16 demi-coups PLY: 16
	LO: 30	L 15: 00	3: 00: 40	1: 30: 99	9: 99: 99	F in: 8		
	20 secondes par coup	10 minutes par coup	50 coups en 2h 00min	60 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 7	Mat en 7 coups	Profondeur de recherche 7 demi-coups PLY: 7	Profondeur de recherche 15 demi-coups PLY: 15
	LO: 20	L 10: 00	2: 00: 50	1: 00: 99	Fun: 7	F in: 7		
	15 secondes par coup	5 minutes par coup	45 coups en 2h 30min	45 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 6	Mat en 6 coups	Profondeur de recherche 6 demi-coups PLY: 6	Profondeur de recherche 14 demi-coups PLY: 14
	LO: 15	L 5: 00	2: 30: 45	0: 45: 99	Fun: 6	F in: 6		
	10 secondes par coup	3 minutes par coup	40 coups en 2h	30 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 5	Mat en 5 coups	Profondeur de recherche 5 demi-coups PLY: 5	Profondeur de recherche 13 demi-coups PLY: 13
	LO: 10	L 3: 00	2: 00: 40	0: 30: 99	Fun: 5	F in: 5		
5 secondes par coup	2 minutes par coup	35 coups en 1h 30min	20 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 4	Mat en 4 coups	Profondeur de recherche 4 demi-coups PLY: 4	Profondeur de recherche 12 demi-coups PLY: 12	
LO: 05	L 2: 00	1: 30: 35	0: 20: 99	Fun: 4	F in: 4			
3 secondes par coup	1.5 minutes par coup	40 coups en 1h 45min	15 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 3	Mat en 3 coups	Profondeur de recherche 3 demi-coups PLY: 3	Profondeur de recherche 11 demi-coups PLY: 11	
LO: 03	L 1: 30	1: 45: 40	0: 15: 99	Fun: 3	F in: 3			
2 secondes par coup	1 minute par coup	35 coups en 1h 45min	10 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 2	Mat en 2 coups	Profondeur de recherche 2 demi-coups PLY: 2	Profondeur de recherche 10 demi-coups PLY: 10	
LO: 02	L 1: 00	1: 45: 35	0: 10: 99	Fun: 2	F in: 2			
1 seconde par coup	45 secondes par coup	40 coups en 1h 30min	5 minutes par partie	Niveau divertisse- ment 1	Mat en 1 coups	Profondeur de recherche 1 demi-coups PLY: 1	Profondeur de recherche 9 demi-coups PLY: 9	
LO: 01	L 0: 45	1: 30: 40	0: 05: 99	Fun: 1	F in: 1			
	A	B	C	D	E	F	G	H
	NIVEAUX DE JEU NORMAUX		NIVEAUX TOURNOIS	NIVEAUX PARTIES RAPIDES	NIVEAUX D'AMUSEMENT ET INFINI	NIVEAUX DE RESOLUTION DE PROBLEMES	NIVEAUX D'ENTRAINEMENT	

recherche est arrêtée, l'ordinateur fait le coup qu'il juge le meilleur en l'occurrence.

Vous pourrez vous servir du Niveau Infini pour demander à l'ordinateur d'analyser pendant des heures, voire des journées entières, les positions compliquées!

3.6 Niveau Résolution de Problèmes (Cases F1-F8)

NIVEAU	PROBLEME	AFFICHAGE
41	Mat en 1 coup	F in: 1
42	Mat en 2 coups	F in: 2
43	Mat en 3 coups	F in: 3
44	Mat en 4 coups	F in: 4
45	Mat en 5 coups	F in: 5
46	Mat en 6 coups	F in: 6
47	Mat en 7 coups	F in: 7
48	Mat en 8 coups	F in: 8

Le fait de choisir un de ces niveaux active un programme spécial de recherche de mat. Si vous êtes dans une position qui pourrait conduire à un mat et que vous désirez que l'ordinateur le trouve, réglez-le sur l'un des Niveaux de Résolution de Problèmes. Votre ordinateur peut résoudre des problèmes jusqu'à mat en 8 coups. Les Mats en 1 à 5 coups sont en général résolus facilement tandis que ceux de 6 à 8 coups peuvent pren-

dre beaucoup plus de temps. S'il n'y a pas de mat possible, ou si l'ordinateur n'en trouve pas, il fera retentir un bip sonore et affichera (----). Vous pouvez continuer à jouer, si vous le souhaitez, en changeant de niveau.

3.7 Niveaux Entraînement (Cases G1-H8)

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

A chaque Niveau d'Entraînement, la recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, comme indiqué ci-dessus. Lorsque vous passez d'un niveau à l'autre, l'ordinateur affiche PLY: n pour chaque niveau. "PLY" désigne un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps), et "n" est le nombre désignant la profondeur de recherche. Par exemple, au niveau 49, la profondeur de recherche de l'ordinateur est d'un demi-coup (PLY: 1): il n'anticipera qu'un seul coup. Ainsi, à ce

TABLE MODE INFO EN UN COUP D'OEIL

POUR DES INFORMATIONS SUR LA VARIANTE PRINCIPALE

TOUCHE	AFFICHAGE
INFO (x1)	1er coup de la variante principale
BLACK/+	2ème coup de la variante principale
BLACK/+	3ème coup de la variante principale
BLACK/+	4ème coup de la variante principale
BLACK/+	5ème coup de la variante principale
BLACK/+	6ème coup de la variante principale

POUR DES INFORMATIONS SUR LE DECOMPTE DES COUPS

TOUCHE	AFFICHAGE
INFO (x4)	Nombre de coups restant à jouer par les Noirs jusque là
BLACK/+ or WHITE/-	Coups de la partie en cours

POUR DES INFORMATIONS SUR LA RECHERCHE

TOUCHE	AFFICHAGE
INFO (x2)	Evaluation par l'ordinateur de la position en cours, (un pion vaut 1 point; un chiffre positif indique que les Blancs sont en tête)
BLACK/+	2 chiffres: la profondeur de la recherche en cours (nombre de demi-coups anticipés par l'ordinateur); et le nombre de coups examinés jusque-là
BLACK/+	Coup en cours de considération
BLACK/+	Nombre de positions (noeuds) examinés par l'ordinateur chaque seconde

POUR DES SUGGESTIONS DE COUPS

TOUCHE	AFFICHAGE
INFO (à votre tour)	Coup suggéré

POUR DES INFORMATIONS SUR LES HORLOGES

TOUCHE	AFFICHAGE
INFO (x3)	Temps écoulé depuis le dernier coup joué
BLACK/+	Temps écoulé pour les Blancs
BLACK/+	Temps écoulé pour les Noirs
BLACK/+	Temps restant pour les Blancs*
BLACK/+	Temps restant pour les Noirs*

** Pour les Niveaux Echecs Rapides et Tournoi seulement. Pour les autres niveaux, l'écran affichera: - - - - -*

RESUME DES AFFICHAGES DU MODE INFO:

TOUCHE	AFFICHAGE
• INFO	Premier coup de la variante principale
BLACK/+	Deuxième coup de la variante principale
BLACK/+	Troisième coup de la variante principale
BLACK/+	Quatrième coup de la variante principale
BLACK/+	Cinquième coup de la variante principale
BLACK/+	Sixième coup de la variante principale
• INFO	Evaluation de la position par l'ordinateur
BLACK/+	Profondeur de recherche et coups examinés
BLACK/+	Coup en cours de considération
BLACK/+	Noeuds examinés par seconde
• INFO	Temps écoulé depuis le dernier coup
BLACK/+	Temps écoulé pour les Blancs
BLACK/+	Temps écoulé pour les Noirs
BLACK/+	Temps restant pour les Blancs*
BLACK/+	Temps restant pour les Noirs*
• INFO	Nombre de coups restant à jouer par les Noirs.
BLACK/+ or WHITE/-	Coups de la partie en cours
• INFO	Suggestion de coup (à votre tour)

** Niveaux Echecs Rapides et Tournoi seulement*

niveau, souvent il lui arrivera de laisser passer un mat en un coup. Le jeu s'en trouve affaibli, laissant au débutant une chance de gagner!

4. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

Lors d'une partie d'échecs normale, vous ne demanderez jamais à votre adversaire quel coup il prépare, ni même comment il évalue la position en cours. Avec votre ordinateur, vous pouvez! En fait, vous pouvez obtenir une mine d'information sur son processus de réflexion – il vous montre le coup qu'il envisage, la variante qu'il imagine après, son évaluation de la position en cours, la profondeur de recherche, et plus encore. Etudiez ces informations et vous apprendrez beaucoup sur les échecs!

Utilisation du Mode Info

Vous pouvez accéder à ces informations à tout moment en utilisant le Mode Info. Si vous le faites alors que l'ordinateur est en cours de réflexion, l'affichage de l'information se modifie au fur et à mesure que l'ordinateur envisage différents coups et approfondit sa

recherche. L'affichage de l'information peut également changer même lorsque vous accédez au Mode Info pendant votre tour de jouer.

Les informations sont divisées en 4 catégories que vous pouvez parcourir en appuyant sur **INFO**. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour parcourir ces informations au sein de chaque catégorie, comme indiqué dans le Tableau Mode Info de cette section.

Après vous être familiarisé avec le Mode Info, reportez-vous à la section 6.3 pour une description de la fonction Affichage Alterné, programmable par le joueur. Avec cette fonction, l'ordinateur parcourt automatiquement ces informations à intervalles d'une seconde, chaque fois qu'il pense à un coup - vous pouvez en quelque sorte observer l'ordinateur "penser à haute voix"!

Remarque: Dans certains cas, l'information peut ne pas être disponible, et l'écran affichera alors (- - - - -).

4.1 Variante Principale

En appuyant sur **INFO** une première fois, vous verrez le premier coup de la variante principale (la ligne de jeu prévue). Ce premier coup est celui que l'ordinateur envis-

age de jouer pour le moment. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour voir le reste des coups. La variante principale apparaîtra jusqu'à une profondeur maximum de 6 demi-coups.

4.2 Informations sur la Recherche

En appuyant sur **INFO** une seconde fois, vous obtiendrez des informations sur la recherche de l'ordinateur. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour passer d'une information à l'autre, comme indiqué dans le Tableau Mode Info de cette section.

4.3 Horloges d'Échecs

En appuyant sur **INFO** une troisième fois, vous accédez aux horloges. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour passer de l'une à l'autre, comme indiqué dans le Tableau Mode Info de cette section.

Les horloges contrôlent le temps des deux camps. Elles s'arrêtent pour un retour en arrière sur un coup, une vérification de niveau, une sélection d'options, une vérification ou une mise en place de position, et quand vous éteignez l'appareil. Dans tous les cas, les temps sont gardés en mémoire et le chronométrage reprend dès que la partie recommence. A chaque fois que vous appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** simultanément pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie, les horloges sont remises à zéro: 0 : 00 : 00.

*Remarque: Appuyez sur la touche **CLEAR** pour faire redémarrer l'horloge si celle-ci s'est arrêtée après le retour au Mode Normal.*

4.4 Décompte des Coups

En appuyant sur **INFO** une quatrième fois, vous obtenez le nombre de coups qui devaient être joués par les Noirs dans la partie. En vous servant des touches **BLACK/+** et **WHITE/-**, vous pouvez revoir les derniers coups du jeu en cours (jusqu'à environ 200 demi-coups).

4.5 Suggestions de Coups

Si vous avez besoin de conseils pour un coup particulier, demandez une suggestion à l'ordinateur. Appuyez sur **INFO** quand c'est votre tour de jouer, et l'ordinateur vous suggérera un coup.

5. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

5.1 Vérification des Positions sur l'Échiquier

Si vous renversez des pièces sur l'échiquier ou si vous pensez que leur position est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier pour vous.

Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur une des **TOUCHES DES SYMBOLES** (♔, ♚, ♝, ♞, ♜, ou ♟). L'ordinateur utilise les diodes et l'écran pour indiquer l'emplacement de la première pièce de ce type. Les diodes indiquent la case, et l'écran montre le symbole de la pièce, sa couleur, et les coordonnées de la case. Appuyez sur la même **TOUCHE-SYMBOLE** pour voir où se trouve la pièce suivante du même type. Les pièces blanches apparaissent d'abord, puis les noires. Quand il ne reste plus de pièces de ce type, les diodes s'éteignent, et seul reste le symbole à l'écran.

Répétez la procédure avec les autres **TOUCHES-SYMBOLS** pour vérifier le reste de l'échiquier, si vous le désirez. Appuyez ensuite sur **CLEAR** pour reprendre le jeu.

5.2 Changement et Installation des Positions

Votre ordinateur d'échecs vous permet d'établir des



ESSAYEZ LE MODE VERIFICATION!

APPUYEZ SUR	AFFICHAGE	
CLEAR+ENTER	□, 0 : 00 : 00	(Nouvelle partie, aux Blancs de jouer)
KNIGHT KEY	Cavalier blanc, B1	(1ère case avec un cavalier blanc)
KNIGHT KEY	Cavalier blanc, G1	(2ème case avec un cavalier blanc)
KNIGHT KEY	Cavalier noir, B8	(1ère case avec un cavalier noir)
KNIGHT KEY	Cavalier noir, G8	(2ème case avec un cavalier noir)
KNIGHT KEY	Cavalier seulement	(plus de cavaliers sur l'échiquier)
CLEAR	□, 0 : 00 : 00	(fin du Mode Vérification)

ET...



ESSAYEZ AUSSI LE MODE POSITION!

APPUYEZ SUR	AFFICHAGE	
CLEAR+ENTER	□, 0 : 00 : 00	(Nouvelle partie, aux Blancs de jouer)
POSITION	- P05 -	(Entrée dans le Mode Position)
Square D2	Pion blanc, -D2	(Enlevez le pion blanc de la case D2)
Square D4	Pion blanc, +D4	(Placez le pion blanc sur la case D4)
BLACK/+	Pion noir	(changez la couleur en noir)
Square D8	Dame noire, -D8	(Enlevez la Dame noire de la case D8)
Square H5	Dame noire, +H5	(Placez la Dame noire sur la case H5)
WHITE/-	Dame blanche	(Préparez les blancs à jouer le prochain coup)
CLEAR	□, 0 : 00 : 00	(Fin du Mode Position aux Blancs de jouer)

positions spécifiques d'échiquier à partir desquelles vous voulez jouer, ou des problèmes que l'ordinateur doit résoudre.

Appuyez sur **POSITION** pour entrer dans le Mode Position et l'écran affichera - P05 -. Vous pouvez changer ou entrer des positions à n'importe quel moment de la partie, pendant votre tour. Après avoir mis en place la position souhaitée, n'oubliez pas d'appuyer sur **CLEAR** pour quitter ce mode.

- **Pour retirer une pièce de l'échiquier**, appuyez cette pièce légèrement sur sa case, puis retirez-la. L'écran affiche alors le type de pièce et sa couleur, avec un signe moins (-) et les coordonnées de la case.
- **Pour déplacer une pièce sur l'échiquier**, appuyez la pièce sur sa case d'origine, retirez-la, puis posez-la sur sa case de destination. Un signe moins (-) apparaîtra pour la première case, et un signe (+) plus pour la seconde.
- **Pour ajouter une pièce sur l'échiquier**, appuyez d'abord sur la **TOUCHE-SYMBOLE** de la pièce en question (♔, ♚, ♝, ♞, ♜, ou ♟). Assurez-vous que l'écran affiche bien la bonne couleur pour la pièce que vous voulez ajouter. Sinon, appuyez sur les touches **BLACK/+** ou **WHITE/-** pour changer la couleur. Une fois que l'écran affiche la pièce et la couleur désirées, placez la pièce sur la case choisie et appuyez dessus légèrement. L'écran montre alors un signe plus et les coordonnées de cette case. Pour ajouter une autre pièce du même type, appuyez simplement sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, appuyez sur une autre **TOUCHE-SYMBOLE** et suivez la procédure ci-dessus.
- **Pour vider l'échiquier**, appuyez sur **ENTER** lorsque vous êtes en Mode Position. L'écran affichera un **RECTANGLE EN POINTILLES** qui représente l'échiquier vide. Appuyez sur **ENTER** une fois encore pour confirmer votre décision de vider l'échiquier. Ensuite, ajoutez les pièces de la manière décrite ci-dessus. Cette fonction est pratique lorsque vous

voulez établir une position qui ne contient que quelques pièces, vous pouvez ainsi les placer plus rapidement sur un échiquier vide.

- **Quand vous avez modifié les positions de l'échiquier selon la manière décrite ci-dessus**, assurez-vous que la couleur affichée à l'écran est bien celle du camp dont c'est le tour. Changez-la si nécessaire avec les touches **BLACK/+** ou **WHITE/-**.
- **Appuyez sur CLEAR pour quitter le Mode Position**

La procédure décrite ci-dessus vous permet d'établir n'importe quelle position autorisée. L'ordinateur ne vous laissera pas établir de position illégale, telle que, par exemple, celle où le nombre de pièces est supérieur au nombre normal pour une partie, ou lorsque le Roi est en échec sans pouvoir bouger. Si la position est illégale, l'ordinateur émettra un bip sonore d'erreur et l'affichage refusera de retourner à la normale lorsque vous appuierez sur la touche **CLEAR**. Vérifiez le cas échéant la position à l'aide de la **TOUCHE-SYMBOLE** et corrigez la position en installant une pièce, en retirant la pièce illégale ou en remplaçant une pièce mal placée, et quittez ensuite le Mode Position en appuyant sur la touche **CLEAR**.

ATTENTION: *Tous les coups précédents de la partie en cours seront effacés de la mémoire de l'ordinateur si vous changez les positions en pleine partie.*

6. OPTIONS DE JEU

En plus de toutes les fonctions déjà décrites, votre ordinateur propose bien d'autres fascinantes options de jeu, que le joueur peut sélectionner à tout moment pendant la partie. Pour un aperçu de ces options, reportez-vous au Tableau des Options de cette section.

Sélection des Options de Jeu

Ces Options de Jeu se divisent en trois catégories: Mode Opérations, Mode Jeu et Mode Affichage Alterné. Pour passer de l'une à l'autre, appuyez sur **OPTION**. Chaque catégorie comporte 8 options différentes, entre lesquelles vous pouvez vous déplacer avec les touches **BLACK/+** et **WHITE/-**. Le signe plus (+) sur l'écran, à côté d'une option, indique que celle-ci est activée, et le signe moins (-) indique qu'elle est désactivée. Appuyez sur **ENTER** pour activer et désactiver chaque option, ou pour choisir d'autres facteurs pendant que l'option est affichée. Quand vous avez fini de sélectionner vos options, appuyez sur **CLEAR** pour revenir au mode de jeu normal.

Un autre façon de sélectionner les options de jeu est d'appuyer sur certaines cases de l'échiquier. Comme indiqué dans le Tableau d'Options, les cases A1-H1, A2-H2, et A3-H3 peuvent être utilisées pour activer et désactiver les options, ou choisir d'autres alternatives. Appuyez d'abord sur **OPTION** pour entrer dans le Mode Option, appuyez ensuite sur la case souhaitée pour une option précise, en vous servant du tableau comme guide. Remarquez bien qu'appuyer de manière répétitive sur une case activera et désactivera cette option, ou choisira à nouveau d'autres alternatives, avec plus (+) pour active et moins (-) pour désactive. Après avoir effectué toutes vos sélections, appuyez sur **CLEAR** pour retourner à la partie.

Lorsque l'ordinateur est allumé pour la première fois, vous verrez certaines options programmées par défaut. Elles apparaissent à l'écran accompagnées du signe plus (+), les autres sont accompagnées du signe moins (-). Quand vous préparez l'ordinateur pour une nouvelle partie, la plupart des options choisies sont reportées sur

la nouvelle partie. Les seules options à revenir au mode par défaut sont Mode Jeu Automatique et Pièces Blanches en Haut.

6.1 Options Mode de Fonctionnement

Ces 8 options modifient la façon d'utiliser votre ordinateur. Appuyez sur **OPTION** une fois pour choisir cette catégorie, et utilisez ensuite les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour sélectionner les options. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) les options.

Mode Jeu Automatique (Case A1)

Normalement, dès que vous avez joué, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce. Cependant, en activant le Jeu Automatique en sélectionnant +R♁♁, vous pourrez voir l'ordinateur jouer contre lui-même. Le Jeu Automatique s'avérera extrêmement utile par exemple si vous souhaitez analyser une position en profondeur. Les Niveaux d'Entraînement Supérieur constituent les niveaux idéaux pour cette option. Au niveau 58, par exemple, l'ordinateur fouille 10 profondeurs de recherche pour chaque coup (à moins que sa recherche ne prenne rapidement fin, par exemple s'il joue à partir de ses ouvertures, s'il découvre un mat forcé ou un match nul, etc.). Ce niveau permet à l'ordinateur d'analyser en profondeur – peut-être toute la nuit, voire pendant plusieurs jours – les positions de jeu, pendant qu'il joue contre lui-même. Nous vous conseillons de vous servir autant que possible de l'adaptateur si vous soumettez l'ordinateur à une recherche prolongée. Il vous sera possible, le lendemain, de retourner en arrière dans la partie d'environ 200 coups et de les rejouer sur l'échiquier. Vous pourrez ainsi étudier à loisir le résultat du labeur fourni par votre ordinateur.

*Remarque: Vous pourrez, en Mode Jeu Automatique, accélérer le jeu des ouvertures de l'ordinateur en appuyant sur la touche **CLEAR** pendant qu'il est en train de jouer en se basant sur sa mémoire d'ouvertures. Le Mode Jeu Automatique sera automatiquement désactivé si vous appuyez sur la touche **ENTER** pour abandonner la recherche, ou après la fin de la partie.*

Signal Sonore (Case B1)

Cette option vous permet de désactiver le bip sonore qui accompagne chaque pression, en sélectionnant - ♁♁♁. Vous entendrez toujours le bip pour les coups de l'ordinateur, les coups illégaux et les erreurs de touche.

Mode Réponse Silencieuse (Case C1)

Normalement, l'ordinateur produit un bip quand il a trouvé le coup qu'il va jouer. En choisissant + ♁ ♁ ♁, vous désactivez totalement le bip, et la partie sera parfaitement silencieuse.

Mode Entraîneur (Case D1)

En choisissant + ♁ ♁ : ♁ ♁, vous activez la fonction exceptionnelle Entraîneur, qui vous encourage à vous concentrer sur le côté stratégique du jeu. Avec ce mode, l'ordinateur vous prévient lorsqu'il pense que vous avez commis une erreur (sauf aux Niveaux Divertissement), en produisant un double bip et en faisant clignoter sur l'écran LCD le coup qu'il souhaite faire. Vous pouvez alors soit entrer le coup proposé par l'ordinateur, soit reprendre le vôtre pour en faire un autre.

Avec le Mode Entraîneur, l'ordinateur vous prévient aussi si vous êtes en danger de perdre une pièce. Si une de vos pièces est menacée par une autre de moindre valeur, par exemple, l'ordinateur émettra un double bip et fera clignoter les diodes de la pièce menacée pendant

EXPOSE DES OPTIONS DE JEU*

	A	B	C	D	E	F	G	H
OPTIONS AFFICHAGE ALTERNÉ	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="text-align: left;"> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p> </div> </div>							
OPTIONS MODE DE JEU								
OPTIONS MODE DE JEU								
	Variante Principale 1er PLY -rd:1	Variante Principale 2ème PLY -rd:2	Variante Principale 3ème PLY -rd:3	Variante Principale 4ème PLY -rd:4	Evaluation de Position -rd:É	Profondeur de la Recherche/ Coups Examinés -rd:d	Noeuds Recherchés par Seconde -rd:n	Temps par Coup -rd:t
	Recherche Refléchire de la Force Brute +SEL	Mode Economie d'Énergie +PS:2	Jeu Aléatoire -rand	Book On/Off +book	Bibliothèque intégrale -btl:FL	Bibliothèque Passive -btl:PB	Bibliothèque Active -btl:BT	Bibliothèque des Tournois -btl:tn
	Mode Jeu Automati- que -Auto	Touche Sonore +Snd	Mode Réponse Silencieuse -Sil	Mode Entraîneur -Co:ch	Tic-tac de l'Horloge -tic	Horloge à Rebours -c:dn	Jouez les Blancs du Haut -top	Mise Hors Tension Automatique -apd

*option en service = + option hors service = - (indication des coups par défaut)

quelques secondes. Pour continuer la partie, jouez votre coup ou reprenez le dernier coup pour en faire un autre.

Tic Tac de l'Horloge (Case E1)

En activant cette fonction unique de tic-tac d'horloge, en choisissant +tic, vous déclenchez un bruit de tic-tac qui fait ressembler l'horloge de l'ordinateur à une véritable horloge d'échecs. Vous recréez ainsi l'ambiance d'un tournoi international dans votre propre salon!

Compte à Rebours (Case F1)

Activez cette option en choisissant +c:dn. L'ordinateur affichera alors le compte à rebours du temps, et non le temps écoulé.

Remarque: Cette option ne fonctionne qu'avec les Niveaux Echecs Rapides et Tounoi.

Blancs en Haut (Case G1)

Vous aurez peut-être envie de sortir de l'ordinaire, et de laisser l'ordinateur jouer les pièces blanches en haut de l'échiquier. Pour activer cette option, sélectionnez +top en début de partie. Disposez les pièces noires sur l'échiquier, de votre côté, comme le montre la figure de cette section. Notez que les Rois et les Dames occupent des positions différentes dans cette disposition.

Mise Hors Tension Automatique (Case H1)

L'option de mise hors tension automatique permet d'économiser les piles. Pour l'activer, choisissez +apd, et l'ordinateur s'éteindra de lui-même si aucune touche n'est utilisée ou aucun coup joué pendant 15 minutes. Pour reprendre la partie où vous l'avez laissée, appuyez sur **GO** pour rallumer l'ordinateur. Celui-ci ne s'éteindra pas pendant qu'il considère un coup.

Remarque: L'ordinateur ne s'éteindra pas pendant qu'il est en train de réfléchir un coup.

6.2 Options Mode de Jeu

Ces 8 options vont modifier la façon dont l'ordinateur choisit ses coups. Appuyez deux fois sur **OPTION** pour sélectionner cette catégorie, et utilisez ensuite les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour choisir les options. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) et désactiver (-) les options ou choisir d'autres alternatives.

Recherche Sélective (Case A2)

Cet ordinateur est normalement programmé pour utiliser un *algorithme de Recherche Sélective*. Ceci lui

permet de voir des combinaisons qui lui prendraient sinon beaucoup de temps à évaluer. En désactivant cette fonction, par un réglage sur -SEL, vous faites passer le programme sur un puissant *algorithme Force Brute*. Cette méthode de recherche diminue le risque d'omissions occasionnelles.

Remarque: Les Niveaux Résolution de Problème utilisent toujours cette méthode Force Brute.

Mode Economie d'Énergie (Case B2)

Appuyez sur la touche **ENTER** pour parcourir les options PS:0 à PS:3. Cette fonction étend à la fois la gamme de jeu et la durée de vie des piles de votre ordinateur, sans affecter le contrôle des temps par l'ordinateur. A l'option PS:0 décrite dans la Section 2.10, l'accès au Mode Economie d'Énergie est interdit. L'ordinateur réfléchit pendant votre tour, utilisant le temps que vous mettez à décider votre prochain coup pour prévoir et développer sa propre stratégie. Cette option fait de votre ordinateur un adversaire redoutable. Votre ordinateur vous permet d'affaiblir tous les niveaux en se mettant en état de veille et en se réveillant automatiquement.

Cela multiplie par 4 le nombre de niveaux disponibles tout en prolongeant la durée de vie de vos piles.

- PS:0 = L'ordinateur utilise toute sa puissance.
- +PS:1 = L'ordinateur s'abstient de réfléchir à son coup pendant votre tour.
- +PS:2 = L'ordinateur utilisera environ 20% du temps disponible, puis se reposera. La durée des piles peut être multipliée par 5 environ.
- +PS:3 = L'ordinateur utilisera environ 5% du temps pour calculer. La durée des piles peut être multipliée par 8 environ.

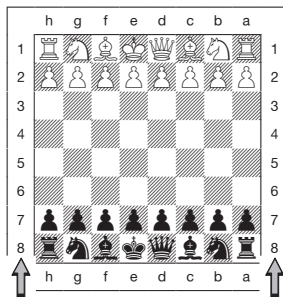
Remarque: 1) Lorsque le Mode Economie d'Énergie est sélectionné, l'ordinateur se réactivera automatiquement de temps à autre pour assumer certaines fonctions. Sauf pour la durée de vie prolongée des piles et l'affaiblissement du jeu, vous n'apercevrez aucune différence dans l'affichage lorsque l'ordinateur est sur l'un de ces Modes Economie d'Énergie.

Remarque: 2) Lorsque le niveau change, l'ordinateur choisit automatiquement le Mode Economie d'Énergie le mieux approprié au niveau choisi. Si vous souhaitez alterner le Mode Economie d'Énergie, il vous faudra d'abord changer de niveau avant de choisir le mode Economie d'Énergie.



ESSAYEZ DE JOUER LES NOIRS DEPUIS LE BAS DE L'ÉCHIQUIER

- En choisissant l'Option G1, l'ordinateur jouera les Blancs en haut de l'échiquier. Si vous voulez tenter cette option, vérifiez que l'échiquier est bien disposé comme ci-dessous!



La position de l'échiquier avec les Blancs en haut

Mode de Jeu Aléatoire (Case C2)

Sélectionnez ce mode avec +r 3rd pour obtenir une plus grande variété de jeu. Au lieu de choisir le meilleur coup possible, l'ordinateur jouera un des meilleurs coups après avoir consulté son Répertoire de Jeu Aléatoire incorporé.

Avec/Sans Bibliothèque (Case D2)

En réglant cette option sur moins (-), vous pouvez totalement interdire l'accès aux ouvertures. En fermant l'accès avec -b 000, l'ordinateur est contraint de prendre le temps de réflexion nécessaire à ses coups dès le début de la partie, au lieu d'utiliser sa mémoire d'ouvertures. Pour plus de détails sur la bibliothèque d'ouvertures, voir Section 2.7.

Remarque: Si vous fermez la bibliothèque d'ouvertures, les autres options de bibliothèque (décrites ci-dessous) deviennent automatiquement non valables.

Bibliothèque Intégrale (Case E2)

Choisissez cette option avec +bL : FL, et l'ordinateur sera libre de choisir n'importe quel coup parmi ses ouvertures, et vous verrez ainsi un plus grand nombre de variantes d'ouvertures utilisées.

Remarque: Avec cette option, l'ordinateur peut être amené à faire des coups discutables. Cela parce que sa mémoire d'ouvertures contient des réponses à des lignes de jeu discutables, au cas où elles seraient jouées. L'ordinateur ne ferait pas ces coups de lui-même, mais il doit être capable d'y répondre de la meilleure manière. Quand vous activez la Bibliothèque Intégrale, l'ordinateur peut alors jouer un de ces coups. Remarquez aussi qu'en activant cette option, vous rendez non valables les options Bibliothèque Passive, Active et de Tournoi.

Bibliothèque Passive (Case F2)

Activez cette option avec +bL : P3, et l'ordinateur est contraint de donner la préférence aux ouvertures passives et aux positions fermées lorsqu'il doit décider de son ouverture.

Remarque: Si cette option est activée, les options Bibliothèque Active et Bibliothèque de Tournoi ne sont valables.

Bibliothèque Active (Case G2)

Activez cette option avec +bL : 3L, et l'ordinateur donnera la préférence aux ouvertures actives et aux positions ouvertes pour ses ouvertures.



OBSERVEZ LA REFLEXION DE L'ORDINATEUR!

Activez les fonctions d'Affichage Alterné:

Variante principale - 1er coup	+rd : 1
Variante principale - 2ème coup	+rd : 2
Variante principale - 3ème coup	+rd : 3
Variante principale - 4ème coup	+rd : 4
Evaluation de la position	+rd : E
Profondeur de recherche/décompte	
des coups	+rd : d
Noeuds recherchés par seconde	+rd : n
Temps par coup	+rd : t

Remarque: Si cette option est activée, les options Bibliothèque Passive et Bibliothèque de Tournoi ne sont pas valables.

Bibliothèque de Tournoi (Case H2)

Activez cette option avec +bL : Ln, et l'ordinateur sera contraint de toujours jouer la meilleure variante de jeu dans toutes les ouvertures. Bien qu'il en résulte un jeu de meilleur niveau, cela restreint le choix des coups de l'ordinateur en limitant les variantes disponibles de sa bibliothèque.

Remarque: Si cette option est activée, les options Bibliothèque Active et Bibliothèque Passive ne sont pas valables.

6.3 Options Affichage Alterné (Cases A3-H3)

IMPORTANT: Cette option n'est activable que LORSQUE L'ORDINATEUR EST EN PHASE DE REFLEXION.

Normalement, l'affichage de l'ordinateur indique les temps des joueurs. Cependant, il peut aussi donner d'autres informations, comme indiqué en Section 4 (Mode Info). L'option Affichage Alterné marche conjointement avec le Mode Info, puisqu'il vous permet de choisir quel type d'affichage info vous souhaitez voir, et fait défiler vos choix à intervalles d'une seconde environ. Vous pouvez choisir n'importe quelle option d'Affichage Alterné, ou toutes si vous le désirez.

Si vous trouvez que l'affichage tourne trop rapidement, vous pouvez appuyer sur **INFO** et le figer. Vous pourrez parcourir manuellement les différentes informations en appuyant de façon répétée sur **INFO**, **BLACK/+** et **WHITE/-**, comme indiqué en Section 4. Pour revenir à un affichage alterné, appuyez sur **OPTION** puis sur **CLEAR**. De toute façon, lorsque l'ordinateur se met à penser à son prochain coup, l'affichage recommence à défiler.

Pour sélectionner l'Affichage Alterné, appuyez trois fois sur **OPTION** afin de sélectionner cette catégorie d'options. Utilisez ensuite les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour choisir les options que vous voulez voir défiler. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) et désactiver (-) les options.

7. DETAILS TECHNIQUES

7.1 La Fonction ACL

Les ordinateurs peuvent parfois "se bloquer" sous l'effet d'une décharge électrique ou d'autres perturbations électriques. Si cela arrive, retirez les piles et utilisez une épingle ou un autre objet pointu que vous appuyez dans l'orifice **ACL** prévu sur le bord supérieur de l'appareil pendant au moins une seconde. Cela a pour effet de ré-initialiser l'ordinateur et de vider sa mémoire.

7.2 Soins et Entretien

Votre ordinateur est un appareil électronique de précision, qui doit être manipulé avec précaution, et ne doit jamais être soumis à l'humidité ni à des températures extrêmes. N'utilisez pas de produits chimiques pour le nettoyer, ils pourraient abîmer le plastique. Des piles usées doivent être changées rapidement, car elles peuvent fuir et abîmer l'ordinateur.

7.3 Spécifications techniques

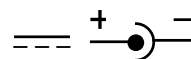
Fréquence de l'Horloge: 20 MHz
 Touches: 17
 Diodes LED: 16
 Affichage LCD: 48 Segments LCD
 Son: Vibreur Piézo-Electrique
 Piles: 6 AA de type (AM3/R6)
 Dimensions: 34 x 26 x 3,2 cm

Adaptateur électrique

CA/CC en option

Adaptateur disponible:

9V à 300mA
 (HGN 5009)



N'utiliser que des piles alcalines ou au carbone de zinc.

Avertissement: Servez-vous d'un adaptateur à centre positif doté d'un transformateur isolant de sûreté. Les symboles de polarité confirmant son caractère centre positif devraient être nettement apparents sur l'adaptateur, lequel se doit d'être conforme à la Publication 15 de la CE. L'adaptateur devrait être régulièrement examiné pour s'assurer qu'il ne présente aucun risque potentiel tel qu'une fiche, un câble, cordon, boîtier ou autre élément endommagé. Un adaptateur endommagé ne doit en aucun cas être utilisé.

Le fabricant se réserve le droit d'apporter, sans préavis, toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits.

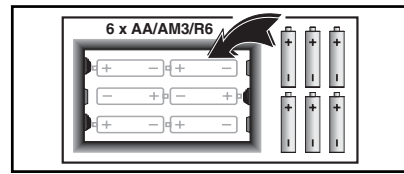
GUIDE DE DEPANNAGE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE?
1. L'ordinateur ne réagit pas correctement, se comporte de façon bizarre, ou "se bloque" en cours de partie.	<i>Les piles ne sont pas correctement mises.</i>	Lisez les instructions sur l'installation des piles en Section 1.
	<i>Les piles sont faibles ou mauvaises.</i>	Changez les piles (voir Section 1).
	<i>Une décharge électro-statique ou une perturbation électrique a provoqué le blocage de l'ordinateur.</i>	Insérez une pointe dans l'orifice ACL , voir Section 7.1.
2. L'affichage à cristaux liquides est faible ou difficile à lire.	<i>Piles faibles ou mauvaises.</i>	Changez les piles (voir Section 1).
3. L'ordinateur refuse de jouer.	<i>L'ordinateur se trouve en Mode Deux Joueurs.</i>	L'ordinateur ne joue des réponses automatiques à vos coups que si vous quittez le Mode Deux Joueurs (Voir Section 2.9).
	<i>Vous êtes peut-être à un niveau où l'ordinateur réfléchit pendant longtemps (Infini ou Résolution de Problèmes).</i>	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur et l'obliger à jouer en appuyant sur ENTER .
4. L'ordinateur refuse votre coup.	<i>Est-ce votre tour? Votre Roi est-il en échec? Votre coup va-t-il mettre votre Roi en échec? Ne tentez-vous pas de roquer de manière incorrecte?</i>	Consultez les règles du jeu. Vérifiez que la position de l'échiquier est correcte, cf Section 5.1.
5. Un message d'erreur apparaît à l'écran quand vous appuyez sur une case.	<i>L'ordinateur réfléchit, sa couleur clignote à l'écran.</i>	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur en appuyant sur ENTER .
	<i>Vous n'avez pas entré le dernier coup de l'ordinateur correctement.</i>	Appuyez sur la case indiquée pour conclure le coup de l'ordinateur et effacer le message d'erreur.
6. L'ordinateur semble jouer des coups illégaux.	<i>L'ordinateur a fait un coup spécial comme un en passant, un roque, une promotion ou sous-promotion de pion.</i>	Réviser les règles du jeu. Vérifiez la position de l'échiquier, cf Section 5.1.
	<i>La position de l'échiquier est incorrecte; des pièces ont été déplacées.</i>	Vérifiez la position de l'échiquier (cf Section 5.1).
	<i>Les piles sont usées.</i>	Changez les piles (cf Section 1).
7. L'ordinateur fait des coups instantanés ou irrationnels.	<i>L'ordinateur est peut-être réglé sur un Niveau Divertissement, où il fait des erreurs exprès, ou bien sur un des faibles Niveaux d'Entraînement, où il bouge rapidement et de manière moins forte, car sa profondeur de recherche est limitée.</i>	Appuyez sur LEVEL pour vérifier le niveau sélectionné en cours (voir Section 3).
	<i>Le Mode Economie d'Energie a été choisi.</i>	Le jeu de l'ordinateur s'est affaibli lorsque le Mode Economie d'Energie a été choisi. Continuez à jouer ou quittez le Mode Economie d'Energie.
8. L'ordinateur refuse de fonctionner avec l'adaptateur.	<i>Adaptateur de type erroné, tension nominale erronée ou adaptateur défectueux.</i>	Consultez votre fournisseur. Utilisez exclusivement un adaptateur secteur du type recommandé (voir Section 7.3).
9. L'ordinateur joue sur les deux camps.	<i>L'option Jeu Automatique est activée.</i>	Si vous souhaitez jouer contre l'ordinateur, désactivez l'option Jeu Automatique (voir Section 6.1).

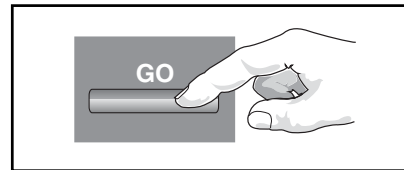
EEN SNELLE START

Om onmiddellijk een schaakpartij te spelen, zonder eerst de hele handleiding te lezen, dient u gewoon deze Snelle Start procedure te volgen!

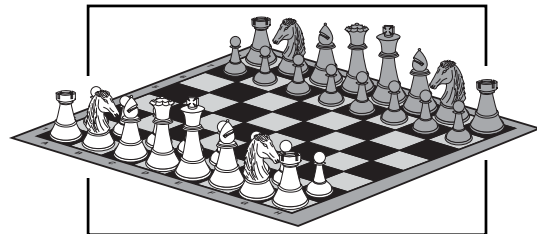
- 1** Zet 6 "AA" (type AM3/R6) batterijen in de computer, en let daarbij speciaal op de juiste polariteit. Indien gewenst, kunt u ook een AC adapter aanschaffen voor gebruik met dit spel.



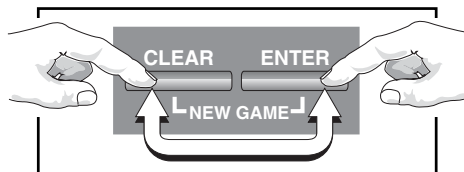
- 2** Druk op **GO** om de computer aan te zetten. Wanneer de computer niet reageert, dient u op de opening aan de bovenkant van het apparaat (naast het adapter contact) gemarkeerd **ACL** te drukken, zoals beschreven in sectie 1.1 of 7.1.



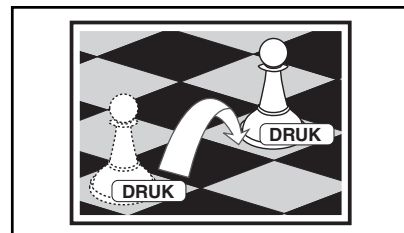
- 3** Zet de stukken op in hun beginstand, met de Witte stukken naar u toe.



- 4** Om de computer opnieuw in te stellen voor een **NEW GAME** dient u de toetsen **CLEAR** en **ENTER** gelijktijdig in te drukken.



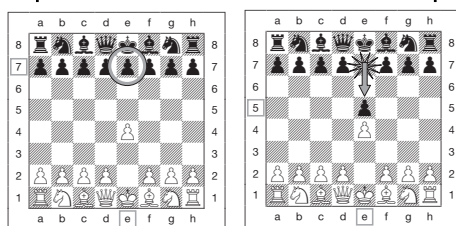
- 5** Voer de zetten uit op het bord, door de stukken zachtjes aan te drukken voor iedere zet op de **van** en **naar** velden.

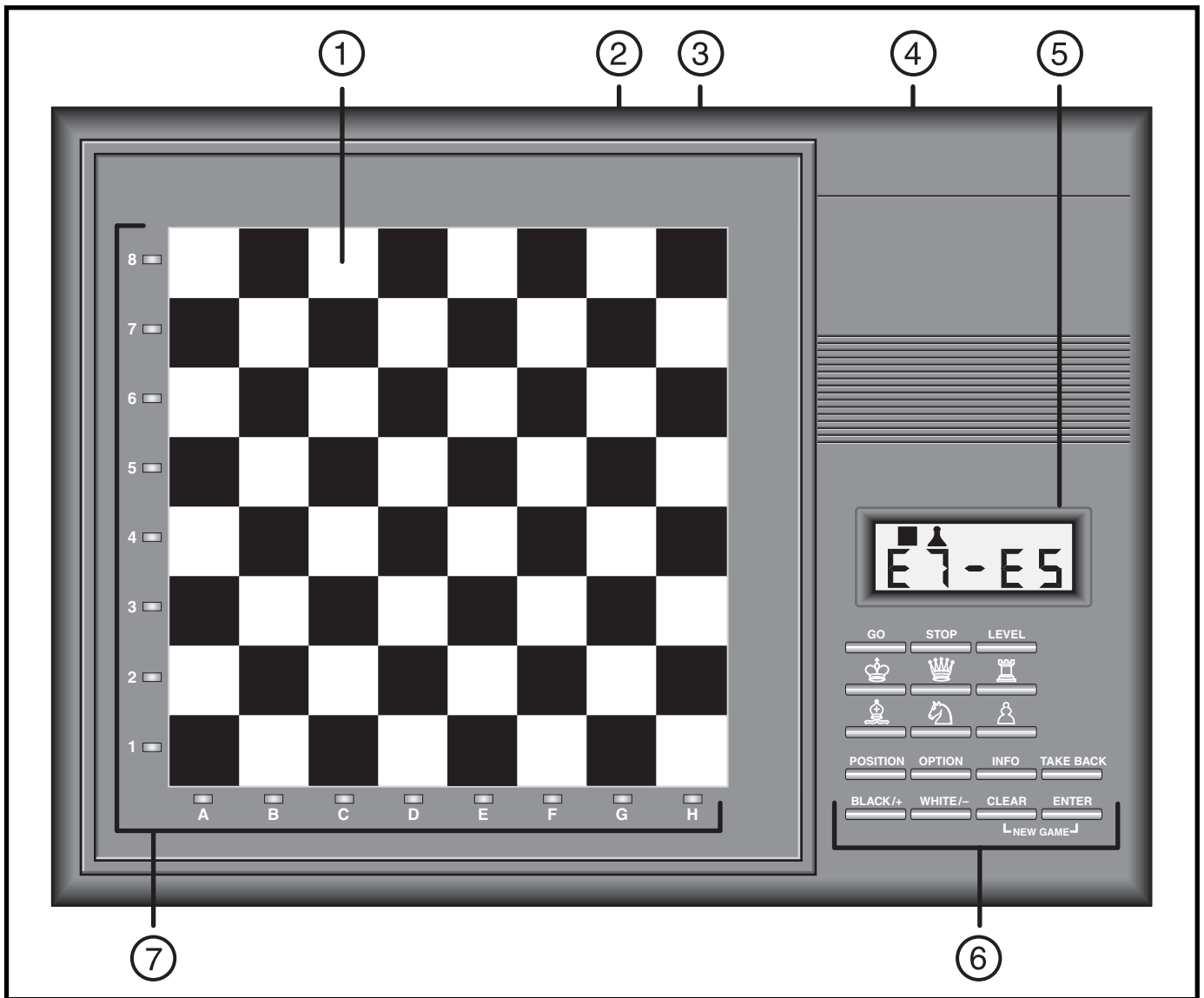


- 6** Wanneer de computer een zet doet, laat hij de zet zien in de display. Tevens gaan er twee lampjes branden om de rij en de lijn aan te geven van het stuk dat verzett moet worden. Druk het stuk van de computer zachtjes aan op de aangegeven **van** en **naar** velden om de zet van de computer af te maken. Dat is alles! Plaats Uw volgende zet zoals hierboven beschreven.



Druk op **STOP** wanneer u wilt om de computer uit te zetten. Geniet van uw partij!





TOETSEN EN KENMERKEN

1. **SENSOR SCHAAKBORD:** Elk veld heeft een sensor, die het verplaatsen van een stuk automatisch registreert. Wanneer u de Niveau Modus activeert, kunnen de velden op het bord ook ingedrukt worden om een niveau te kiezen en wanneer u de Optie Modus activeert om spel mogelijkheden te kiezen.
2. **ACL (Reset = Opnieuw Instellen):** Aan de bovenkant van het apparaat (naast het adapter contact). Wordt gebruikt om statische ontlading te elimineren na het inzetten van nieuwe batterijen.
3. **ADAPTER CONTACT:** Contact voor de facultatieve Mephisto adapter.
4. **BATTERIJVAK:** Gebruikt zes "AA" (Type AM3/R6) batterijen.
5. **LCD DISPLAY RAAMPJE:** Wordt gebruikt voor het laten zien van zetten en informatie over zetten gedurende een partij. Wordt ook gebruikt voor het kiezen van niveau's en opties, verificatie van stukken, opzetten van stellingen, draaiboek display, en andere partij informatie.
6. **PARTIJTOETSEN**
 - a. **GO TOETS:** Indrukken om de computer aan te zetten
 - b. **STOP TOETS:** Indrukken om de computer uit te zetten. Wanneer de computer uit staat, blijft de huidige positie op het bord en de zetten van het huidige spel (tot ongeveer 200 individuele zetten) in het geheugen staan voor een volledig jaar.
 - c. **NIVEAU (LEVEL)TOETS:** Druk de toets in om de Niveau Modus te activeren. Wanneer geactiveerd, druk de **LEVEL** toets in om van niveau te veranderen: acht niveau's per keer.
 - d. **STUK SYMBOL (PIECE SYMBOL) TOETSEN** (♔, ♚, ♜, ♞, ♝, ♟, ♡, ♢, ♣, ♠): Worden gebruikt om bordstellingen te verifiëren en stellingen op te zetten. Wordt ook gebruikt om Pionnen te promoveren.
 - e. **STELLING TOETS:** Gebruik deze toets om de Stelling Modus binnen te komen, om een stelling op te zetten of bordstellingen te veranderen.
 - f. **OPTIE TOETS:** Gebruik deze toets om de Optie Modus binnen te komen, een spel op te roepen en het tonen van opties.
 - g. **INFO TOETS:** Gebruiken om de info modus binnen te komen, om partij informatie te zien en te kijken hoe de computer 'denkt'.
 - h. **TERUGNEEM (TAKE BACK) TOETS:** Indrukken om een individuele zet (een zet voor een van beide spelers) terug te nemen. U kunt tot een maximum van 200 individuele zetten terugnemen.
 - i. **ZWART/+ EN WIT/- TOETSEN:** Indrukken om een niveau stap-voor-stap te veranderen in de Niveau Modus, en om door de opties te lopen in de Optie en Info Modus. Wordt ook gebruikt om kleur te kiezen in de Stelling Modus.
 - j. **CLEAR TOETS:** Indrukken om de Optie modus, Verificatie Modus, de Twee Spelers modus en de Stelling modus te verlaten. Indrukken om de Niveau Modus te verlaten zonder dat het huidig gekozen niveau wordt verlaten (tenzij u de bordvakken hebt gebruikt om het niveau te veranderen. In dit geval werkt de **CLEAR** toets als de **ENTER TOETS** en voert het nieuwe niveau in). Gelijktijdig indrukken met de **ENTER TOETS** om de computer een nieuwe schaakpartij op te laten starten
 - k. **ENTER TOETS:** Indrukken om van kleur te verwisselen met de computer; indrukken tijdens het 'denken' van de computer om hem te dwingen een zet te maken. Ook te gebruiken om het bord te wissen in de Stelling Modus, om opties te activeren/buiten werking te stellen in de Optie en Info Modi, en om de Niveau Modus te verlaten na van niveau veranderd te zijn. Gelijktijdig indrukken met de **CLEAR TOETS** om de computer een nieuwe schaakpartij op te laten starten.
 - l. **NIEUW SPEL (NEW GAME):** Houd de **CLEAR** toets ingedrukt en druk dan de **ENTER** toets in om de computer een nieuwe schaakpartij op te laten starten. Dan **ENTER** ontgrendelen voordat u **CLEAR** loslaat.
7. **BORDLAMPJES:** Worden gebruikt om partijzetten mee aan te geven, zetten terug te nemen, en voor het verifiëren of opzetten van bordstellingen.

INLEIDING

Gelukkig met de aankoop van deze opwindende nieuwe schaak computer! Geschikt voor alle type spelers, deze computer kan zijn wat u maar wilt -een uitdagende tegenstander die de talenten van zelfs gevorderde spelers zal testen, de perfecte schaakpartner voor gemiddelde spelers, of een geduldige schaakcoach voor beginners! Schaak is een fascinerend spel, en deze computer bevat tal van mogelijkheden die voor u het spel nog boeiender maken. Zo, gaat uw gang- bestudeer de mogelijkheden op uw gemak, speel een paar fantastische partijen, en bovenal: heb plezier!

1. HOE U BEGINT: DE GRONDBEGINSELEN

1 Eerst de batterijen erin zetten/de facultatieve adapter aansluiten.

Deze schaak computer loopt op zes "AA" (type AM3/R6) batterijen. Gebruik alkaline batterijen voor een langere levensduur. Zorg ervoor dat de computer uit staat, zet vervolgens de batterijen erin, zoals aangegeven in het begin van de handleiding. Druk op **GO** om de computer aan te zetten, en na een scan van de Bordlampjes en het LCD scherm kondigt een pieptoon aan dat hij klaar is om te spelen. Als de computer niet reageert (statische ontlading kan er de oorzaak van zijn dat hij blijft 'hangen'), gebruik dan een paper-clip of een ander scherp voorwerp om de **ACL** toets aan de bovenkant van de computer (naast het Adapter Contact) tenminste een seconde lang in te drukken. Dit stelt de computer opnieuw in.

Om energie te besparen en de levensduur van de batterijen te garanderen, bevat deze schaakcomputer een geïntegreerd Stroom Management Intellect. Het apparaat schakelt een speciale Stroombesparings Modus in op willekeurige momenten gedurende een partij. Er zijn geen visuele indicaties zichtbaar wanneer deze modus is geactiveerd, maar het verzwakt de computer's partij. Wat u zeker zult constateren is dat u de batterijen minder vaak hoeft te vervangen! Om het stroomgebruik nog meer te reduceren, kunt u ook de Automatische Uitschakel optie activeren (zie Sectie 6.1) en de computer zal zichzelf uitschakelen na 15 minuten wanneer geen toets wordt ingedrukt of zetten hebben plaatsgevonden gedurende deze tijd.

Als u het apparaat wilt gebruiken zonder batterijen, dan kunt u desgewenst een Mephisto/Saitek adapter kopen. Gebruik s.v.p. alleen de adapter die wordt voorgeschreven voor deze computer (zie Sectie 7.3) Het gebruik van een andere adapter maakt de garantie van het apparaat ongeldig. Om de adapter te gebruiken, drukt u eerst op **STOP** om de computer uit te schakelen. Sluit dan de adapter aan op het stopcontact en steek de stekker aan het uiteinde van het adaptersnoer in het contact op de computer. Druk op **GO** om de computer in te schakelen.

BELANGRIJK: Om er zeker van te zijn dat de inhoud van het geheugen van de computer niet verloren gaat, dient u goede batterijen in het apparaat te zetten, ook wanneer u een adapter gebruikt.

2 Klaar voor een partij? Zo verzet U Uw stukken!

Volg de volgende stappen om een partij te beginnen:

- Druk op **GO** om de computer aan te zetten.



BIJZONDERE KENMERKEN IN EEN OOGOPSLAG!

- Een sterk 64K programma rijkt waarschijnlijk tot een Zweedse Elo gradatie van 2200: perfect voor gevorderde spelers!
- Bevat een krachtige 32 bit RISC microprocessor!
- Met de 256 niveau's kunt u voortdurend uw behendigheid verbeteren.
- Biedt 64 verschillende spelniveau's, om te leren, voor de lol en om te experimenteren: inclusief snelschaak, toernooien, training, oplossen van problemen en zelfs speciale pretniveau's, speciaal ontworpen voor beginners!
- Bestudeer de 'gedachtengang' van de computer: U zult basis variaties zien, de computer's evaluatie van stellingen, zoekdiepte, en veel meer!
- Heeft u een hint nodig? Vraag gewoon voor een zet-suggestie.
- Plaats stellingen en problemen om verder te bestuderen.
- Gebruik de geavanceerde, super-snelle Selectieve Zoek of probeer de krachtige Brute Kracht Zoek!
- Bevat grote, door de gebruiker te kiezen openingen.
- De Coach Modus staat beginners toe om te leren terwijl men speelt en geeft bovendien blunders en slagzet waarschuwingen!
- Bevat een schaakklok met een aftel mogelijkheid en een unieke 'tikken van de klok-geluid' optie.
- Neem tot een maximum van 200 individuele zetten terug!
- Speel tegen andere personen en laat de computer functioneren als scheidsrechter.
- Ongelooflijk in het oplossen van problemen: lost Mat tot 8 zetten op!
- Slaat de huidige stelling inclusief 200 individuele zetten op.
- Geavanceerde energie-besparende functies: Automatische Uitschakeling, en het ingebouwde Stroom Management Intellect helpen u bij het besparen van energie en vergroten van de levensduur van de batterijen.
- 4 Opties in de Stroombesparings Modus vergroten het spelbereik door de partij verder te verzwakken en tegelijkertijd stroom te sparen, waardoor de levensduur van de batterijen ongeveer 8 maal verlengd wordt.

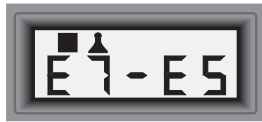
- Druk **CLEAR** en **ENTER** gelijktijdig in om de computer opnieuw in te stellen voor een nieuwe partij. Zet vervolgens de stukken in hun beginstand, met de witte stukken naar u toe. Wanneer u niet zeker bent van de positie van de stukken, kunt u naar de handleiding achterin deze handleiding refereren.
- Om een zet te doen, druk zachtjes op het stuk dat u wilt verzetten totdat u een pieptoon hoort. Het sensorbord herkent het stuk automatisch en twee bordlampjes gaan automatisch branden ter indicatie van dat betreffende stuk. De display geeft tevens de kleur aan, het stuk en het veld dat wordt ingedrukt.
- Licht het stuk omhoog en druk het zachtjes aan op het veld waarheen u het stuk wilt bewegen. Een tweede pieptoon klinkt en de computer begint te 'denken'.

Opgelet: Het antwoord van de computer aan het begin van een partij is op vele niveau's gewoonlijk onmiddellijk, omdat hij zetten speelt die opgeslagen zijn in zijn openingenboek (voor details, zie Sectie 2.7).

3 Nu is het de computer's beurt

Wanneer de computer een zet doet, piept hij en laat hij zijn zet op de display zien. Hij doet ook twee bordlampjes aan, waarmee hij de horizontale rij en verticale lijn aangeeft van het stuk dat hij wenst te verzetten. Druk dit stuk zachtjes aan op het veld totdat u een pieptoon hoort. De computer gebruikt dan de lampjes om u te laten zien waarheen het stuk moet gaan. Zet het stuk op het aangegeven veld en druk het stuk aan om de

zet van de computer af te maken.



De display laat de kleur zien, het stuk en de zet.

4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug! Wanneer u aan zet bent, mag u op **TAKE BACK** en dan op **WIT/-** drukken om een zet terug te nemen. Het display raampje laat dan de zet zien die teruggenomen gaat worden en het **naar** veld wordt ook aangegeven door de bordlampjes. Druk het aangegeven stuk nu aan op het veld en de computer zal u vervolgens laten zien waar het stuk vandaan kwam. Druk het stuk nu aan op het **van** veld om de terugneemzet af te maken. Herhaal door op **WIT/-** en dan op het aangegeven veld te drukken om meerdere zetten terug te nemen. U kunt tot ongeveer 200 individuele zetten terugnemen. Om met de partij op elk willekeurig moment door te gaan drukt u eenvoudig op **CLEAR** en plaatst u een andere zet.

Opgelet: Na het terugnemen van een zet waarbij geslagen wordt, herinnert de computer u er aan het geslagen stuk terug te zetten op het bord - het stuk en zijn veld worden op de display vertoond en de bordlampjes voor dat veld gaan aan. Zet het aangegeven stuk terug op het bord en druk het aan op dat veld om de terugneemzet af te maken.

5 Is de partij afgelopen? Probeer een nieuw spel! Wanneer de partij is afgelopen (of wanneer u besluit de partij waarmee u bezig bent te beëindigen), kunt u de computer opnieuw instellen om een nieuwe partij op te starten door de **CLEAR** en **ENTER TOETS** gelijktijdig in te drukken. Een reeks pieptonen geeft aan dat de computer klaar is voor een nieuw spel, waarbij hij op het huidige niveau blijft staan.

BELANGRIJK: De computer opzetten voor een nieuw spel wist het huidige spel van het geheugen van de computer – let op dat U deze toetsen niet per ongeluk indrukt.

6 Te makkelijk of te moeilijk? Verander van niveau! Wanneer de computer voor de eerste keer is aangezet, staat hij op niveau 4 (vijf seconden per zet). Desalniettemin kunt u kiezen uit 64 verschillende spelniveau's. Voor een gedetailleerde beschrijving van alle niveau's en hoe te veranderen van niveau dient u Sectie 3 te bestuderen.

2. MEER BELANGRIJKE KENMERKEN

2.1 Indicatie wie er aan de beurt is

Wanneer de computer Zwart heeft, knippert er een zwart vierkant in de display terwijl hij aan het 'denken' is. Nadat hij heeft gezet, ziet u een stilstaand wit vierkantje in de display, wat wil zeggen dat Wit aan zet is. Dit kenmerk stelt U in staat in een oogopslag te kunnen zeggen of de computer aan het denken is en wie er aan de beurt is.

2.2 Slaan en Bijzondere zetten

Wanneer u wilt slaan dient u het stuk dat u wilt verzetten aan te drukken. Neem het stuk dat u wilt slaan van het bord en druk uw stuk aan op het veld van het geslagen stuk. Slaan wordt aangegeven op de display als bijvoorbeeld $E6 \times H5$.

En Passant Slaan

Wanneer er een passant geslagen wordt, gebruikt de computer twee bordlampjes om u eraan te herinneren de geslagen Pion van het bord te verwijderen. U moet de geslagen Pion aandrukken, voordat u hem van het bord af haalt.

Rokade

De computer herkent automatisch rokade manoeuvres nadat de Koning is verzet. Nadat u de Koning hebt aangedrukt op de **van** en **naar** velden gebruikt de computer zijn bordlampjes om u eraan te herinneren de Toren te verzetten. Druk de Toren aan op de aangegeven **van** en **naar** velden om de zet af te maken.

Opgelet: De korte rokade (Koningszijde) wordt op de display aangegeven als $G-G$ en de lange rokade (op de Damezijde) als $G-G-G$.

Promotie van een Pion

Wanneer u een Pion promoveert, moet u hem zoals gewoonlijk eerst aandrukken op zijn **van** veld. Als u een Dame wilt hebben, moet u op het **naar** veld drukken en daarna op het **STUKSYMBOOL** voor de **DAME**. De computer verandert automatisch uw Pion in een Dame.

Als u een *minorpromotie* wilt uitvoeren (tot een Loper, Toren of Paard) volgt u dezelfde procedure. Druk eerst op het **van** veld en vervolgens op het **naar** veld. Druk daarna op de toets van het overeenkomstige **STUKSYMBOOL** van het gewenste stuk om uw keuze van promotie in de computer te registreren. De computer herkent uw nieuwe stuk onmiddellijk en begint te 'denken' over zijn volgende zet.

De computer kan zijn eigen Pionnen ook laten promoveren en een *minorpromotie* uitvoeren. Wanneer hij promoveert laat de display zowel de Pion als het gekozen stuk zien. Vergeet niet om de pion op het bord in te ruilen na een Pion promotie.

2.3 Niet toegestane/verkeerde zetten

Uw schaakcomputer zal nooit accoord gaan met niet-toegestane zetten. Als u zo'n zet probeert te doen, zal de computer een lage dubbele pieptoon laten horen en de bordlampjes en de display geven dan het veld aan waar het stuk vandaan kwam. Omdat de computer u niet toestaat naar een verkeerd veld te gaan, negeert hij dat veld volledig en wacht op een correcte zet. U kunt dat stuk naar een ander veld verzetten, of het stuk weer aandrukken op zijn **van** veld en een andere zet doen.

Als u een computerzet niet correct uitvoert, zult u ook een fouttoon horen en ziet u een foutboodschap. Dit wil zeggen dat u probeert het verkeerde stuk te verzetten, of dat u het stuk van de computer naar een verkeerd veld probeert te zetten. Als de computer wilt dat u bijvoorbeeld zijn Pion van D7 naar D5 zet en U drukt op D7 en dan op D6, dan zegt de display kort $E7 : d5$ om uw vergissing aan te geven. Vervolgens gaat de display dan weer terug naar het aangeven van de zet ($d7 - d5$), en de computer verwacht dat u op D5 drukt om de zet af te maken.

Als u op een stuk drukt en het **van** veld verschijnt in de display, maar u besluit om die zet niet te doen, druk dan nogmaals op datzelfde veld om de zet ongedaan te maken. Doe vervolgens een andere zet naar keuze. Als u van gedachten verandert nadat u de hele zet heeft uitgevoerd, dan moet u die zet terugnemen zoals beschreven in sectie 1.

2.4 Schaak, Mat en Remise

Wanneer een koning schaak staat, laat de computer eerst zoals gewoonlijk de zet in de display zien. Nadat de zet is uitgevoerd, knippert het teken [HEE] voor een paar seconden in het display, tezamen met de schaakzet. Vervolgens schakelt de display terug naar de klok.

Als de computer een onafwendbaar mat tegen de tegenstander ontdekt, laat hij eerst zoals gewoonlijk de zet zien. Nadat de zet is uitgevoerd op het bord, knippert de computer een paar seconden lang met de mat aankondiging inclusief het aantal zetten. Vervolgens gaat de display weer terug naar het vertonen van de klok.

Wanneer een partij in mat eindigt laat de computer een pieptoon horen en de display knippert [RE] (tezamen met de schaakzet) voor een korte tijd nadat de zet is gedaan. Vervolgens gaat de display weer terug naar het vertonen van de klok.

De computer herkent remise vanwege pat, herhaling van zetten en de 50-zetten regel. Als u niet vertrouwd bent met deze remises, raadpleeg dan de sectie met de regels van het schaakspel achterin deze handleiding. Nadat remise een feit is geworden, laat het displayraampje enkele seconden lang, samen met de zet of de klok display, [RE] voor pat of remise door onvoldoende stukken knipperen, [RE] : 3 voor drievoudige herhaling van zetten en [RE] : 50 voor remise door de 50-zetten regel.

*Opgelet: Hoewel de computer de schaakregels kent, vertoont deze in de Twee Spelers Modus niet de termen **SCHAAK**, **SCHAAKMAT** of **REMISE**, en geen **SCHAAK** of **SCHAAKMAT** aankondiging tijdens de computer's zet.*

2.5 Het Stopzetten van het Zoeken van de Computer

Om de computer te onderbreken terwijl hij aan het 'denken' is, moet u op **ENTER** drukken. Dit dwingt de computer om de beste zet, die hij tot dusverre gevonden heeft, te spelen. Dit kenmerk kan erg nuttig zijn op hogere niveau's, speciaal op het Oneindige (Infinite) Niveau, waar de computer doorgaat met denken, tenzij u hem stopt.

*Opgelet: Op de Probleem Oplossing Niveau's doet de computer geen zet wanneer u op **ENTER** drukt. U hoort inplaats daarvan na korte tijd een fouttoon en u ziet op de display ----, waarmee hij aangeeft dat hij onderbroken werd voor hij mat had gevonden. Schakel naar een ander niveau om door te gaan met uw partij.*

2.6 Van Kleur Verwisselen met de Computer

U kunt ten alle tijden van kleur verwisselen met de computer, zo vaak als u wilt tijdens een partij. Om dit te doen hoeft u simpelweg op **ENTER** te drukken wanneer het uw beurt is. Onmiddellijk begint de computer te 'denken' over de volgende zet voor uw kleur!

2.7 Openingen

Aan het begin van de partij wordt de tegenzet van de computer op vele niveau's gewoonlijk onmiddellijk gespeeld. Dit is omdat de computer zetten speelt die opgeslagen staan in het geheugen. De computer's openingen bestaan uit een groot aantal stellingen uit grootmeesterpraktijk. Als de huidige stelling in zijn opening staat, speelt de computer een tegenzet uit zijn verzameling zetten, in plaats van na te denken over de zet.

De computer kan ook opening transposities verwerken met zijn ingebouwde Automatische Transpositie Manager. Transpositie vindt plaats, wanneer een stelling



HEEFT U PROBLEMEN? HIER ZIJN EEN PAAR TIPS!

- **Bent u echt wel aan zet?** Controleer het kleursymbool in de display: Wanneer het vierkantje in de kleur van de computer aan het knipperen is, is de computer aan het 'denken' over zijn volgende zet.
- **Hebt u de laatste zet van de computer niet correct uitgevoerd?** Als de display een foutmelding laat zien, bijv. [RE] : d5, druk dan op het aangegeven veld om het probleem te corrigeren en volbreng de zet van de computer.
- **Piept de computer en vertoont de display alleen maar het 'van' veld wanneer u probeert te zetten?** Hij geeft aan dat u een niet-toegestane zet probeert uit te voeren. U kunt nu het stuk ofwel naar een ander veld verzetten, of het aangegeven 'van' veld opnieuw indrukken om de zet ongedaan te maken en een andere zet te doen. U kunt de computer vertrouwen: hij kent alle regels en zal u niet toestaan een zet die tegen de regels van het schaakspel is te doen!
- **Bent u zeker van de bordstelling? Zijn een paar stukken per ongeluk verschoven?** Gebruik de 'Verify Mode' om de positie van de stukken te controleren. Zie voor details Sectie 5.1.
- **Staat uw Koning schaak?** Wanneer uw Koning schaak staat, moet u een schaak-herstellende zet plaatsen voordat u een andere zet kan doen.
- **Weigert de computer te zetten?** Hij staat in de Twee Spelers Modus. Druk een- of tweemaal op **CLEAR** om de twee spelers stand te verlaten. Doe dan uw eigen zet of druk op **ENTER** als de computer aan zet is.

wordt bereikt via een bepaald aantal zetten, die ook kan worden bereikt wanneer dezelfde zetten in een andere volgorde worden gespeeld.

Opgelet: Deze schaak computer heeft een uniek openingenboekkenmerk dat door de gebruiker kan worden gekozen: het laat u kiezen uit verschillende types openingen, en indien gewenst, kunt u het openingenboek zelfs uitschakelen. Zie voor details Sectie 6.2.

2.8 Partijgeheugen

U kunt een partij ten alle tijden onderbreken door op **STOP** te drukken. De partij wordt dan afgebroken en de computer 'herinnert' zich de huidige stelling en de partij (tot ongeveer 200 individuele zetten). Wanneer u hem weer aanschakelt, staat de computer gereed om uw partij voort te zetten daar waar u gebleven was.

2.9 Twee Spelers Modus

De computer antwoordt gewoonlijk automatisch met een tegenzet wanneer u een zet invoert. Als u echter de Twee Spelers Stand verkrijgt door **TAKE BACK** in te drukken, kunt u een willekeurig aantal zetten een voor een invoeren zonder de computer te laten antwoorden. Dit kenmerk kan gebruikt worden om een aantal zetten voor beide kanten in te voeren of een partij tot een bepaalde stelling opnieuw te spelen, met de computer als scheidsrechter om de rechtmatigheid van elke zet te controleren. Druk op **CLEAR** om de Twee Spelers Modus te verlaten.

U kunt vanzelfsprekend ook terugkeren naar een eerdere stelling (tot ongeveer de laatste 200 zetten) van een partij en van daar uit verder spelen. U doet dit door zetten terug te nemen (zie sectie 1.4) totdat u de gewenste stelling hebt bereikt, of door de zetten snel terug te nemen zonder deze in feite stap voor stap op het schaakbord door te nemen. U doet dit door eerst op **TAKE BACK** te drukken om de Twee Spelers Stand te verkrijgen. Druk dan op **ENTER** om vooruit te springen naar de eindstelling van een partij, of achteruit te

springen naar de beginstelling in het geheugen. U kunt ook op **TAKE BACK** drukken om in afstanden van 10 zetten voor/achteruit te springen naar de eind/beginstelling in het geheugen.

Druk op **ZWART/+** of **WIT/-** om in een individuele zet voor- of achteruit te springen. Druk op **CLEAR** als u de gewenste stelling bereikt. U kunt dan voor beide kanten vanuit deze stelling een zet doen of nogmaals op **CLEAR** drukken om de Twee Spelers Modus te verlaten en vanuit deze stelling tegen de computer te spelen. Als de computer aan zet is nadat U de Twee Spelers Modus hebt verlaten, drukt u op **ENTER**.

*Opgelet: Als u hulp nodig hebt terwijl u in de Twee Spelers Modus tegen een andere speler speelt, drukt u op **INFO**. De computer vertoont nu afwisselend de aanbevolen zet en zijn eventuele evaluatie.*

2.10 Denken in de Tegenstander's Tijd

Tijdens de partij merkt u misschien dat de computer uw zetten ogenblikkelijk beantwoordt, zelfs in partijen op een hoger niveau (wanneer de Stroombesparings Modus uitgeschakeld is). Dit gebeurt omdat de computer in uw tijd denkt, dwz. hij gebruikt de tijd waarin u uw volgende zet overlegt, om vooruit te denken en zijn strategie te plannen. Hij probeert uw zet te voorspellen en berekent dan zijn antwoorden op deze mogelijke zet terwijl u nog aan het denken bent. Als hij gelijk heeft, hoeft hij niet langer te berekenen – hij speelt ogenblikkelijk de reeds gevonden zet!

U kunt deze eigenschap uitschakelen door de Stroombesparings Modus te kiezen, zoals beschreven in sectie 6.2.

3. BEHENDIGHEIDSNIVEAU'S

Uw schaak computer heeft 64 spelniveau's, inclusief niveau's voor gelegenheidsspel, toernooiniveau's, snelschaak, het oplossen van problemen en zelfs niveau's speciaal voor beginners. Wanneer u het spelniveau inzet, dient u te bedenken dat de computer sterker wordt en beter speelt, wanneer hij meer tijd heeft om over zijn zetten na te denken – net als een mens die schaak speelt!

Deze gebruikervriendelijke schaakcomputer bezit een uniek Stroombesparings Kenmerk (omschreven in sectie 6.2). Dit kenmerk verlengt de batterijduur van het apparaat drastisch, en vergroot het spelbereik van de computer zodat in het totaal 256 niveau's gekozen kunnen worden.

Instellen van een Spelniveau

Er zijn twee manieren om het spelniveau in te stellen. U kunt de niveau's kiezen door gebruik te maken van de speltoetsen of van de bordvelden. Het doet er niet toe welke methode u kiest, u moet altijd eerst op **LEVEL** drukken om de Level Mode (= Niveau Modus) binnen te komen. Let er hierbij op, dat veranderen van het niveau de schaakklokken altijd opnieuw instelt.

Om een niveau te kiezen door de partijtoetsen te gebruiken, dient u allereerst op **LEVEL** te drukken en de computer laat het huidige niveau zien. Voor een overzicht van alle 64 niveau's kunt u naar de Niveau Tabel refereren. De niveau's zijn tevens individueel beschreven in deze sectie.

Wanneer u de Niveau Modus voor het eerst activeert is de computer ingesteld op niveau 4 (met een gemiddelde antwoord tijd van vijf seconden per zet), en de display



PROBEER DE TWEE SPELERS MODUS!

- Speel meesterpartijen na. Druk op **CLEAR** en dan op **ENTER** om te zien hoe de computer elke positie analyseert.
- Speel een volgorde van zetten na om ze verder te bestuderen.
- Analyseer boekvoortzettingen door ze met de hand in te toetsen.
- Speel tegen een vriend waarbij de computer alle zetten van beide kanten controleert en de tijd in de gaten houdt.

geeft **L0:05** aan. U kunt het niveau stap-voor-stap verzetten door de **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen te hanteren. Een snellere methode is door de **LEVEL** toets meerdere malen in te drukken waarmee het niveau acht stappen per keer verspringt. Wanneer de display het gewenste niveau aangeeft dient u **ENTER** in te drukken om het niveau te activeren in de computer en de Niveau Modus te verlaten.

*Opgelet: Wanneer u **LEVEL** indrukt om het niveau te verifiëren en niet wenst het niveau te veranderen, dient u vervolgens op **CLEAR** te drukken. Hiermee verlaat u de Niveau Modus zonder verandering van niveau of kloktijden, zelfs wanneer de computer aan het denken is.*

Een andere methode om van niveau te veranderen bestaat uit het gebruik van de bordvelden. Zoals aangegeven in de Niveau Tabel correspondeert elk van de 64 velden met een bepaald niveau. Druk op **LEVEL** om de Niveau Modus te verkrijgen, druk daarna een veld aan om een niveau te activeren, waarbij u de tabel als gids gebruikt. Wanneer u uw keuze op het gewenste veld maakt, druk dan op **CLEAR**. Dit heeft hetzelfde effect als het indrukken van **ENTER** – het registreert het niveau in de computer.

Denk erom dat de schaakklokken opnieuw ingesteld worden wanneer u het niveau verandert. Het is niet raadzaam om van niveau te veranderen terwijl de computer denkt. Als u het niveau wilt veranderen, drukt u op **ENTER** om de computer te dwingen om met de zoekactie op te houden en eventueel een zet te doen. Nadat u de computer's zet hebt teruggenomen en het niveau hebt veranderd, drukt u op **ENTER** om de computer op een nieuw niveau te laten denken.

3.1 Normale Spelniveau's (velden A1 - B8)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
1	1 seconde	L 0:01
2	2 seconden	L 0:02
3	3 seconden	L 0:03
4	5 seconden	L 0:05
5	10 seconden	L 0:10
6	15 seconden	L 0:15
7	20 seconden	L 0:20
8	30 seconden	L 0:30
9	45 seconden	L 0:45
10	1 minuut	L 1:00
11	1,5 minuten	L 1:30
12	2 minuten	L 2:00
13	3 minuten	L 3:00
14	5 minuten	L 5:00
15	10 minuten	L 10:00
16	15 minuten	L 15:00

Wanneer u een van de Normale Spelniveau's kiest, dan kiest u ook de aangegeven responstijd voor de computer. Opgelet: deze tijden zijn berekend als gemiddelde

over een groot aantal zetten. In de openingen en het eindspel speelt de computer over het algemeen veel sneller, maar in gecombineerde stellingen in het middenspel kan het veel langer duren voordat hij zet.

3.2 Toernooiniveaus

NIVEAU	TIJD	ZETTEN	DISPLAY
17	1 uur en 30 min.	40	1:30:40
18	1 uur en 45 min.	35	1:45:35
19	1 uur en 45 min.	40	1:45:40
20	1 uur en 30 min.	35	1:30:35
21	2 uren	40	2:00:40
22	2 uren en 30 min.	45	2:30:45
23	2 uren	50	2:00:50
24	3 uren	40	3:00:40

De Toernooiniveaus vereisen dat u een een voorgeschreven aantal zetten binnen een bepaalde tijd uitvoert. Als een speler de toegestane tijd voor het corresponderende aantal zetten overschrijdt, piept de computer en knippert de klok samen met de verstreken tijd om te laten zien dat de partij afgelopen is. Wanneer u wilt kunt u doorgaan met de partij ondanks de overschreden tijdslimiet.

Opgelet: Als u een Toernooiniveau kiest, geeft u er misschien de voorkeur aan dat de klok de nog overgebleven tijd aangeeft op de display, i.p.v. de verstreken tijd (zie Sectie 6.1). Wanneer de toegestane tijd verstreken is keert de aflopende modus vanzelf weer terug naar de normale weergave van tijd.

3.3 Snelschaakniveaus (velden D1 - D8)

NIVEAU	TIJD PER PARTIJ	DISPLAY
25	5 minuten	0:05:99
26	10 minuten	0:10:99
27	15 minuten	0:15:99
28	20 minuten	0:20:99
29	30 minuten	0:30:99
30	45 minuten	0:45:99
31	60 minuten	1:00:99
32	90 minuten	1:30:99

Op de Snelschaakniveaus (ook wel genoemd de 'Sudden Death' Niveau's) bepaalt u de totale tijd voor de gehele partij. Als de tijd voor de partij wordt overschreden, laat de computer een piepton horen en knippert de klok (samen met de verstreken tijd) in de display om aan te geven dat de partij afgelopen is.

Opgelet: Als u het Snelschaakniveau gekozen heeft, geeft u er misschien de voorkeur aan dat de klok de nog overgebleven (aflopende) tijd aangeeft i.p.v. de verstreken tijd (zie sectie 6.1). Wanneer de partijtijd afloopt, keert de countdown klok automatisch terug naar de normale tijd weergave.

3.4 Pretniveau's (velden E1 - E7)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
33	1 seconde	F 00 : 1
34	2 seconden	F 00 : 2
35	3 seconden	F 00 : 3
36	4 seconden	F 00 : 4
37	5 seconden	F 00 : 5
38	6 seconden	F 00 : 6
39	7 seconden	F 00 : 7

Deze unieke Pretniveau's zijn speciaal bedoeld voor beginners en jonge spelers: zij geven diegenen die anders nooit een partij zouden winnen de gelegenheid eens als winnaar te voorschijn te komen. Op deze ongewone spelniveau's is uw computer veel menselijker



TIPS VOOR HET KIEZEN VAN EEN SPELNIVEAU!

- **Bent u een beginner?** Begin met de Pretniveau's ofwel de lagere Trainingniveau's. Deze niveau's beperken de zoekdiepte van de computer, en hebben zwakker spel te gevolg, en geven u de kans meer over het spel te leren en om misschien zelfs te winnen! Voor een nog betere kans om te winnen zou u een van deze niveau's kunnen combineren met de Stroom Besparende Factor optie, zodat de computer niet voor minder tijd kan denken. Zie sectie 6.2 voor details over de Stroom Besparende Factor.
- **Bent u een gemiddelde of gevorderde schaakspeler?** Probeer de Normale, Trainings of Toernooi Niveau's. De normale niveau's lopen op van gemakkelijk tot moeilijke 15 minuten responstijd. De Trainingniveau's stellen u in staat de door u gewenste zoekdiepte in te stellen, zodat u naar de volgende kunt gaan, als u vindt dat het huidige niveau te makkelijk geworden is! De Toernooiniveaus zijn gewoonlijk de grootste uitdaging.
- **Wilt u experimenteren?** Probeer de Snelschaakniveau's voor snelle en opwindende partijen. Of gebruik de Probleemoplossingsniveau's om problemen op te lossen met mat in acht zetten, onderzoek een stelling in een van uw partijen, of zet een echt bestaand voor de computer op te lossen matprobleem op.

dan de meeste schaakcomputers: hij geeft iedereen een kans te winnen in een wereldje waar schaakmachines typisch onbarmhartig zijn en vaak moeilijk te verslaan. Ofschoon men in het algemeen van mening is dat computers nooit vergissingen maken kunt u zich er hier van overtuigen, dat deze computer weldegelijk blundert op de Pretniveau's!

Schaakboeken adviseren vaak over de grondbeginselen van het spel – met waarschuwingen om geen stukken te schenken, de Dame niet te vroeg naar voren te brengen, en advies over de ontwikkeling van stukken voor de aanval. Spelers zien echter vaak dat hun tegenstanders ongestraft tegen deze regels verstoten! De Pretniveau's laten u oefenen in het revanche nemen op zulke typische fouten, zodat een beginner zijn spel tegen de verschillende tegenstanders die hij zal tegenkomen, kan verbeteren.

Er zijn een aantal handicaps ingebouwd op de Pretniveau's, die gebaseerd zijn op gewone fouten die beginners gewoonlijk maken. Niveau 33 (getoond als F 00 : 1) is het zwakste niveau. Op dit niveau is de waarde van het materiaal zo ingesteld dat de computer niet alleen vergeet stukken te dekken, maar hij probeert zelfs expres materiaal te verliezen. Op dit niveau is het niet abnormaal, dat de computer zelfs zijn dame weggeeft! Niveau's 34, 35 en 36 lijken veel op Niveau 33: op deze niveau's verliest de computer ook vaak materiaal, maar niet met zo'n grote regelmaat. deze niveau's worden steeds voorzichtiger met het materiaal, en Niveau 36 geeft maar af en toe iets weg.

Op de Pretniveau's 37 tot en met 38 geeft de computer eigenlijk geen materiaal meer weg. Hier speelt de computer eigenlijk meer als een beginner die de grondbeginselen heeft geleerd, en de hogere niveau's worden geleidelijk slimmer als het gaat om materiaal. Op deze niveau's maakt de computer nog steeds vergissingen, zoals het te vroeg naar buiten brengen van de Dame, hij dekt zijn stukken niet altijd en laat dreigingen van schaak en zelfs mat toe. Daarom zijn Niveau's 37 tot en met 39 wellicht slimmer dan 33 tot en met 36, maar het zijn nog steeds wel 'pretniveau's', die beginners de kans geven om te winnen!

KIES UW SPELNIVEAU D.M.V. DE 64 VELDEN OP HET SCHAAKBORD

8	30 seconden per zet LO:30	15 minuten per zet L 15:00	40 zetten in 3:00 3:00:40	90 minuten per partij 1:30:99	Oneindig Niveau 9:99:99	Mat in 8 F in:8	Zoek Diepte 8 halfzetten PLY:8	Zoek Diepte 16 halfzetten PLY:16							
7	20 seconden per zet LO:20	10 minuten per zet L 10:00	50 zetten in 2:00 2:00:50	60 minuten per partij 1:00:99	Plezier Niveau #7 Fun:7	Mat in 7 F in:7	Zoek Diepte 7 halfzetten PLY:7	Zoek Diepte 15 halfzetten PLY:15							
6	15 seconden per zet LO:15	5 minuten per zet L 5:00	45 zetten in 2:30 2:30:45	45 minuten per partij 0:45:99	Plezier Niveau #6 Fun:6	Mat in 6 F in:6	Zoek Diepte 6 halfzetten PLY:6	Zoek Diepte 14 halfzetten PLY:14							
5	10 seconden per zet LO:10	3 minuten per zet L 3:00	40 zetten in 2:00 2:00:40	30 minuten per partij 0:30:99	Plezier Niveau #5 Fun:5	Mat in 5 F in:5	Zoek Diepte 5 halfzetten PLY:5	Zoek Diepte 13 halfzetten PLY:13							
4	5 seconden per zet LO:05	2 minuten per zet L 2:00	35 zetten in 1:30 1:30:35	20 minuten per partij 0:20:99	Plezier Niveau #4 Fun:4	Mat in 4 F in:4	Zoek Diepte 4 halfzetten PLY:4	Zoek Diepte 12 halfzetten PLY:12							
3	3 seconden per zet LO:03	1.5 minuten per zet L 1:30	40 zetten in 1:45 1:45:40	15 minuten per partij 0:15:99	Plezier Niveau #3 Fun:3	Mat in 3 F in:3	Zoek Diepte 3 halfzetten PLY:3	Zoek Diepte 11 halfzetten PLY:11							
2	2 seconden per zet LO:02	1 minuut per zet L 1:00	35 zetten in 1:45 1:45:35	10 minuten per partij 0:10:99	Plezier Niveau #2 Fun:2	Mat in 2 F in:2	Zoek Diepte 2 halfzetten PLY:2	Zoek Diepte 10 halfzetten PLY:10							
1	1 seconde per zet LO:01	45 seconden per zet LO:45	40 zetten in 1:30 1:30:40	5 minuten per partij 0:05:99	Plezier Niveau #1 Fun:1	Mat in 1 F in:1	Zoek Diepte 1 halfzet PLY:1	Zoek Diepte 9 halfzetten PLY:9							
A		B		C		D		E		F		G		H	
NORMALE SPEEL NIVEAUS (Gemiddelde Tijd per Zet)		TOERNOOI NIVEAUS		SNEL SCHAAK NIVEAUS		PLEZIER NIVEAUS/ ANALYSE NIVEAUS		PROBLEEM-OPLOSSING NIVEAUS		TRAININGS NIVEAUS (vaste Zoek-diepte)					

Zelfs nadat de speler is uitgegroeid boven deze Pretniveau's kunnen ze nog een waardevolle trainingmethode blijven. Men kan een partij bijv. beginnen op een van de Pretniveau's en wanneer de computer een verkeerde zet doet, kan de speler overschakelen naar een Normaal Niveau en proberen te winnen met het behaalde voordeel; hij speelt daarbij tegen een plotseling veel hardnekkiger tegenstander.

3.5 Oneindig Niveau (veld E8)

NIVEAU	TIJD	DISPLAY
40	Infinite	9:99:99

Op het Oneindige Niveau zoekt de computer oneindig door, totdat hij een dwangschakmat (of een dwangzet vindt, totdat hij de positie tot de maximale diepte heeft doorgezocht, of totdat u de zoekactie stopt door op **ENTER** te drukken. Als de zoekactie is stopgezet, doet de computer de zet die hem op dat moment het beste lijkt.

U kunt het Oneindige Niveau gebruiken om de computer uren- of zelfs dagenlang gecompliceerde stellingen te laten analyseren.

3.6 Probleem-oplossingsniveau's (velden F1 - F8)

NIVEAU	PROBLEEM	DISPLAY
41	Mat in 1	F in:1
42	Mat in 2	F in:2
43	Mat in 3	F in:3
44	Mat in 4	F in:4
45	Mat in 5	F in:5
46	Mat in 6	F in:6
47	Mat in 7	F in:7
48	Mat in 8	F in:8

Wanneer u een van deze niveau's kiest activeert u een speciaal mat vinder programma. Wanneer u een stelling heeft waar mat mogelijk is en u wilt dat de computer de mogelijkheid vindt, gedient u de computer op één van de probleem-oplossingsniveau's te zetten. Uw computer kan mat posities tot acht zetten oplossen. Mat in een tot en met vijf zetten zijn over het algemeen gemakkelijk te vinden, waar oplossingen binnen zes tot en met acht zetten vaak wat langer duren. Wanneer er geen mat positie mogelijk is of de computer kan het niet vinden, zal de computer een pieptoon ten gehore brengen en de display zal een aantal streepjes (---) vertonen.

U mag doorspelen, als u dat wenst, door een ander niveau te activeren.

3.7 Trainingniveau's (velden G1 - H8)

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

Op de Trainingsniveau's is de zoekdiepte van de computer beperkt tot een aantal zetten zoals hierboven weergegeven. Wanneer u door de niveau's loopt, zal de computer display PLY: n laten zien voor elk niveau. Een 'PLY' is een halfzet (een zet voor een van beide spelers), en 'n' is het nummer dat de zoekdiepte vertegenwoordigt. Bijvoorbeeld: op Niveau 49 heeft de computer een zoekdiepte van een ply (een halfzet) en kijkt dus maar een zet vooruit. Op dit niveau ziet hij daarom vaak een mat in een zet niet. Dit heeft zwakker spel tot gevolg, en geeft derhalve beginners een kans om te winnen!

4. PARTIJ INFORMATIE

In een normale schaakpartij zult u uw tegenstander nooit vragen over welke zet hij aan het nadenken is, en u zult hem ook niet de vraag stellen wat hij denkt van de huidige stelling. Maar omdat u echter tegen deze schaakcomputer speelt kunt u dat nu juist wel doen! Deze schaakcomputer geeft u in feite enorme veel informatie over zijn gedachtenproces. Hij laat u de zet zie waarover hij op dat moment aan het denken is, de voortzetting die hij hierna verwacht, zijn evaluatie van de stelling, zijn zoekdiepte en nog meer. Het bestuderen van deze informatie zal u helpen meer te leren over het schaken.

Gebruik van de Info Modus

U kunt deze informatie ten allen tijde raadplegen. Als u dat doet terwijl de computer aan het denken is, zult u zien dat de info display voortdurend verandert, terwijl de computer verschillende zetten overweegt en verder denkt. Een paar van deze displays kunnen zelfs verspringen als u de Info Modus raadpleegt terwijl u aan zet bent. Informatie over de partij is verdeeld in vier groepen en door **INFO** in te drukken springt u van de ene groep naar de andere. De **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen kunnen worden gebruikt om informatie langzaam door te lopen binnen elke groep, zoals beschreven staat in de Info Modus Tabellen in deze sectie.

Nadat u uzelf vertrouwd hebt gemaakt met de Info Modus dient u Sectie 6.3 te consulteren voor een beschrijving van het gebruiker programmeerbare roterende display kenmerk. Wanneer u dit kenmerk kiest loopt de computer vanzelf alle partijen informatie door in stappen van een (1) seconde elke keer wanneer hij over zijn zet nadenkt: u ziet de computer letterlijk hardop denken!

Opgelet: Als bepaalde informatie dat u wilt hebben niet beschikbaar is, laat het displayraampje gewoon - - - - zien.

4.1 Belangrijkste voortzetting

Als u voor de eerste keer op **INFO** drukt, krijgt u de eerste zet van de belangrijkste voortzetting te zien (de te

verwachten manier van spelen). Deze eerste zet is de zet waarover de computer op dat ogenblik nadenkt. Gebruik de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om de rest van de zetten te zien. De voortzetting die u te zien krijgt is op zijn hoogst 6 halfzetten (6 ply) lang.

4.2 Informatie die de computer opzoekt

Door nogeens op de **INFO** toets te drukken krijgt u toegang tot informatie die de computer onderzoekt. Gebruik de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om door de verschillende displays te lopen, zoals beschreven staat in de Info Modus tabel in deze sectie.

4.3 Schaakklokken

Wanneer u voor de derde keer op **INFO** drukt, krijgt u toegang tot de schaakklokken. Gebruik de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om door de vijf verschillende klok displays te lopen, zoals beschreven staat in de Info Modus tabel.

De schaakklokken houden de tijd bij voor beide spelers. De klok stopt wanneer u een zet terugneemt, een niveau verifieert, het spelniveau verandert, opties kiest, een stelling verifieert of er één op het bord zet, of wanneer u het apparaat uit zet. In al deze gevallen worden de tijden in het geheugen van de computer bewaard, en de klokken beginnen weer te lopen wanneer u de partij hervat. Wanneer u **CLEAR** en **ENTER** gelijktijdig indrukt om de computer op te zetten voor een nieuwe partij, zullen de klokken worden teruggezet op 0:00:00.

*Opgelet: Druk op **CLEAR** om de klok opnieuw te starten als deze na terugkeer op de Normale Modus is stil blijven staan.*

4.4 Tellen van zetten

Druk voor de vierde keer op **INFO** en de display laat u het aantal zetten van Zwart zien, die tot dusverre in de partij zijn gespeeld. Op dit moment kunt u de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen gebruiken om door de laatste zetten van het spel te lopen (tot ongeveer 200 halfzetten).

4.5 Voorgestelde zetten

Wanneer u advies wilt over een bepaalde zet geeft de computer u een suggestie voor een zet. Druk op **INFO** wanneer u aan zet bent en de computer doet zijn voorstel via de display.

5. VERIFIËREN/OPZETTEN VAN STELLINGEN

5.1 Verifiëren van bordstellingen

Wanneer u de schaakstukken omgooit of denkt dat de bordstelling niet geheel correct is, kunt u met de computer controleren of alle stukken op hun plaats staan. Wanneer het uw beurt is, druk dan op een van de **STUKSYMBOLEN** (♔, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ♟, ♠, ♡, ♢, ♣, ♤, ♥, ♦, ♧, ♨, ♩). De computer gebruikt de bordlampjes en de display om u te laten zien waar het eerste stuk van dat type zich bevindt op het bord. De bordlampjes geven het veld aan, en de display vertoont het symbool, kleur indicatie en de coördinaten van het veld. Druk nogmaals op hetzelfde **STUKSYMBOOL** om de locatie van het volgende stuk van hetzelfde type te zien. Alle Witte stukken worden eerst vertoond, dan de Zwarte tukken. Wanneer er geen stukken meer zijn van hetzelfde type, gaan de bordlampjes uit en vertoont de display enkel het **STUKSYMBOOL**.

Herhaal de bovenstaande procedure door de toetsen

INFO MODUS HANDELINGEN IN EEN OOGOPSLAG

VOOR INFORMATIE OVER DE BELANGRIJKSTE VOORTZETTING:

DRUK OP	DISPLAY
INFO (x1)	Eerste zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Tweede zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Derde zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Vierde zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Vijfde zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Zesde zet van de belangrijkste voortzetting

INFORMATIE VOOR HET TELLEN VAN ZETTEN

DRUK OP	DISPLAY
INFO (x4)	Aantal zetten tot dusver gespeeld door Zwart
ZWART/+ of WIT/-	Zetten van de huidige partij

ALS U ADVIES WILT HEBBEN

DRUK OP	DISPLAY
INFO (als u aan zet bent)	Voorgestelde zet

VOOR INFORMATIE IN ONDERZOEK

DRUK OP	DISPLAY
INFO (x2)	De evaluatie van de computer van de huidige stelling, gebaseerd op de waarde van een pion is een (1) punt. Een positief getal wil zeggen dat Wit leidt.
ZWART/+	Twee cijfers: Huidige zoekdiepte (aantal halfzetten die de computer vooruit kijkt); en het aantal zetten dat hij tot dan toe bekeken heeft.
ZWART/+	Huidige zet die hij overweegt
ZWART/+	Aantal stellingen (denkknopen) die de computer elke seconde onderzoekt

SAMENVATTING VAN ALLE INFO MODUS DISPLAYS

DRUK OP	DISPLAY
• INFO	Eerste zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Tweede zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Derde zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Vierde zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Vijfde zet van de belangrijkste voortzetting
ZWART/+	Zesde zet van de belangrijkste voortzetting
• INFO	De evaluatie van de computer van de huidige stelling
ZWART/+	Huidige zoekdiepte en het aantal zetten dat hij tot dan toe bekeken heeft.
ZWART/+	Huidige zet die hij overweegt
ZWART/+	Aantal stellingen (denkknopen) die de computer elke seconde onderzoekt
• INFO	Verlopen tijd sinds de laatste zet op het bord werd uitgevoerd
ZWART/+	Verlopen tijd voor Wit
ZWART/+	Verlopen tijd voor Zwart
ZWART/+	Overgebleven tijd voor Wit*
ZWART/+	Overgebleven tijd voor Zwart*
• INFO	Aantal zetten tot dusverre gespeeld door Zwart
ZWART/+ of WIT/-	Zetten van de huidige partij
• INFO	Voorgestelde zet (voor uw beurt)

VOOR SCHAAKKLOK INFORMATIE

DRUK OP	DISPLAY
INFO (x3)	Verlopen tijd sinds de laatste zet op het bord werd uitgevoerd
ZWART/+	Verlopen tijd voor Wit
ZWART/+	Verlopen tijd voor Zwart.
ZWART/+	Overgebleven tijd voor Wit*
ZWART/+	Overgebleven tijd voor Zwart*

* Alleen op de Snelschaak- en Toernooiniveau's; op de andere niveau's toont de display -----

* Alleen op de Snelschaak- en Toernooiniveau's

van de andere **STUKSYMBOLEN** te gebruiken, waarbij u desgewenst het gehele bord kunt verifiëren. Druk op **CLEAR** om het gewone spel te hervatten.

5.2 Veranderen en opzetten van stellingen

Uw schaakcomputer laat u met gemak speciale bordstellingen opzetten om mee te spelen of problemen op te zetten, die u de computer wilt laten oplossen.

Druk op **POSITION** om de Stelling Modus binnen te komen en de display laat u - PDS - zien. U kunt dit veranderen of een bordstelling opzetten gedurende een partij wanneer u ook maar aan de beurt bent. Nadat u de stelling van uw keuze op het bord gezet hebt, dient u altijd op **CLEAR** te drukken om de Stelling Modus te verlaten.

- Als u een stuk van het bord wilt verwijderen, druk het stuk dan zachtjes aan op zijn veld en verwijder

het. U merkt hierbij dat de display het type stuk en de kleur aangeeft, en een minus teken (-) samen met de plaats van het veld toont.

- Om een stuk te verzetten van een veld naar een ander, moet u dat stuk aandrukken op zijn oorspronkelijke veld, het oppakken, en het daarna aandrukken op het nieuwe veld. Wanneer u dit doet, laat de display een minus teken (-) zien voor het eerste veld, en een plus teken (+) voor het tweede veld.
- Om een stuk toe te voegen aan het bord, moet u de toets voor het **STUKSYMBOOL** voor dat stuk (♔, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ♟, of ♠) eerst aandrukken. Zorg er vooral voor, dat het kleursymbool dat in de display vertoont wordt van de juiste kleur is voor het stuk dat u wenst toe te voegen. Zo niet, druk dan op de **ZWART/+** of **WIT/-** toetsen om van kleur te veranderen. Wanneer

de display het juiste type stuk en kleur aangeeft, plaats dan het stuk op het gewenste veld en druk het zachtjes aan. De display toont een plus teken, samen met de locatie van het veld. Om een ander stuk van hetzelfde type toe te voegen, dient u simpelweg op een ander veld te drukken. Als u nog een ander stuk wilt toevoegen aan het bord, dient u wederom op het desbetreffende stuksymbool te drukken voor dat stuk, en herhaal de stappen als hierboven beschreven.

- **Om het bord te legen** dient u **ENTER** in te drukken wanneer u in de Stelling Modus bent. De display laat u een box met onderbroken zijden zien om aan te geven dat het bord leeg is. Druk **ENTER** wederom in om te confirmeren dat u weldegelijk het bord wilt legen. Vervolgens kunt u stukken plaatsen zoals hierboven beschreven. Opgelet: dit kenmerk kan handig van pas komen wanneer u een stelling wilt plaatsen op het bord, waarbij u maar een klein aantal stukken wilt positioneren, zodat het handiger is met een leeg bord te beginnen.
- **Zodra u de bordstelling op de hierboven aangegeven manier hebt veranderd**, dient u erop te letten dat de kleurindicator in de display de juiste kleur aangeeft voor de zijde die aan zet is. Wanneer nodig kunt u de kleur veranderen door de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen te hanteren.
- **Druk op CLEAR om de Stelling Modus te verlaten.**

Elke toegestane stelling kan worden opgezet door de bovenstaande procedure te volgen. De computer staat u niet toe stellingen op te zetten, waarbij bijv. meer stukken op het bord staan dan gewoon is voor een normale schaakpartij, of waar de Koning schaak staat zonder aan de beurt te zijn. Als de stelling illegaal is, laat de computer een "fout" fluittoon horen, en de display keert niet terug naar de tijd weergave wanneer **CLEAR** wordt ingedrukt. Controleer de stelling indien nodig met de **STUKSYMBOOL** toets en corrigeer deze door een stuk op te stellen, het illegale stuk te verwijderen, of een verkeerd geplaatst stuk opnieuw te plaatsen, en verlaat dan de Stelling Modus door op **CLEAR** te drukken.

VOORZICHTIG: Alle voorafgaande zetten in de partij die u aan het spelen bent, worden uit het geheugen van de computer gewist indien u veranderingen aanbrengt in de stelling tijdens de partij.

6. PARTIJOPTIES

Behalve de kenmerken tot dusverre besproken, heeft uw schaakcomputer vele andere uitdagende partijopties, die allemaal willekeurig te kiezen zijn door de speler op elk moment gedurende de partij. Voor een overzicht van deze opties kunt u naar de Optie tabel in deze sectie refereren.

Kiezen van Partijopties

De partijopties van de computer worden verdeeld in drie groepen: Operation Mode (Werk Modus), Playing Mode (Spel Modus) en de Rotating Display Mode (Draaiboek van display opties). Door op **OPTION** te drukken schakelt de computer over naar de volgende groep. Elke groep heeft acht verschillende opties en de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen worden gebruikt om van de ene optie naar de andere te gaan binnen elke groep. Een plus (+) teken in de display betekent dat de optie die vertoond wordt inderdaad ook aan (ON) staat en een min



UITPROBEREN VAN DE VERIFICATIE MODUS

DRUK IN	DISPLAY	
CLEAR+ENTER	□, 0:00:00	(Nieuw spel, Wit aan zet)
PAARD STUK	Wit Paard, B1	(Eerste veld met een Wit Paard)
PAARD STUK	Wit Paard, G1	(Tweede veld met een Wit Paard)
PAARD STUK	Zwart Paard, B8	(Eerste veld met een Zwart Paard)
PAARD STUK	Zwart Paard, G8	(Tweede veld met een Zwart Paard)
PAARD STUK	Alleen een Paard	(Verlaat Verificatie Modus)
CLEAR	□, 0:00:00	

EN...



UITPROBEREN VAN DE STELLING MODUS

DRUK IN	DISPLAY	
CLEAR+ENTER	□, 0:00:00	(Nieuw spel, wit aan zet)
POSITION	- P05 -	(Ga de Stelling Modus binnen)
Veld D2	Witte Pion, -D2	(Verwijder Witte Pion van D2)
Veld D4	Witte Pion, +D4	(Zet Witte Pion naar D4)
ZWART/+	Zwarte Pion	(Verander de kleur naar Zwart)
Veld D8	Zwarte Dame, -D8	(Verwijder de Zwarte Dame van D8)
Veld H5	Zwarte Dame, +H5	(Zet Zwarte Dame naar H5)
WIT/-	Witte Dame	(Kies kleur voor de volgende speler: Wit)
CLEAR	□, 0:00:00	(Verlaat de Stelling Modus, Wit aan zet)

(-) teken betekent dat de optie uit staat (OFF). Druk op **ENTER** om elke optie aan of uit te zetten of kies andere mogelijkheden wanneer weergegeven in de display. Wanneer u al uw optie keuzes gemaakt heeft kunt u op **CLEAR** drukken om terug te keren naar een gewoon spel.

Een andere methode om partij opties te kiezen is het indrukken van verschillende bordvelden.. Zoals vertoond in de Opties Tabel, kunnen velden A1-H1, A2-H2 en A3-H3 gebruikt worden om de Spel Opties in of uit te schakelen, of andere mogelijkheden te kiezen. Druk eerst op **OPTION** om de Optie Modus te verkrijgen, en dan op het gewenste veld om een bepaalde optie te kiezen, met de tabel als hulpgids. Denk eraan dat u door op een veld te drukken, deze optie afwisselend in of uitschakelt, of andere mogelijkheden kiest, met een plus teken (+) voor aan en een min teken (-) voor uit. Na het maken van uw keuzes, drukt u op **CLEAR** om terug te keren naar de partij.

Wanneer de computer voor het eerst wordt aangezet, worden bepaalde voorgeprogrammeerde opties (default opties) geactiveerd. Opties die automatisch bij de eerste start worden geactiveerd, worden op de tabel aangegeven met een plus teken (+), en opties die uit staan met een min teken (-). Wanneer u uw computer opstart voor een nieuw spel, worden de meeste opties doorgeplaatst naar uw volgende spel. De enige opties die teruggaan naar hun 'default-stand' wanneer u een nieuwe partij opstart zijn de Automatische Spel Modus en de Spel Wit van Boven Modus.

6.1 Operation Mode Opties (Werk Modus)

Deze acht opties beïnvloeden de manier waarop u uw computer bedient. Druk een keer op **OPTION** om deze groep te activeren en dan de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om de verschillende opties te kiezen. Druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (-) te zetten.

OVERZICHT VAN DE SPEL OPTIES*

	A	B	C	D	E	F	G	H
ROTATING DISPLAY OPTIONS { 3	Belangrijkste voortzetting 1ste ply -rd:1	Belangrijkste voortzetting 2de ply -rd:2	Belangrijkste voortzetting 3de ply -rd:3	Belangrijkste voortzetting 4de ply -rd:4	Stelling Evaluatie -rd:ε	Zoekdiepte/zetten bestudeerd -rd:d	Knopen per seconde -rd:n	Tijd per zet -rd:t
PLAYING MODE OPTIONS { 2	Selectieve/Brute kracht Zoek +SEL	Gemakkelijke Modus +PS:2	Op goed geluk spelen -r3nd	Boek Aan/Uit +b00ε	Compleet Boek -bε:FL	Passief Boek -bε:P3	Actief Boek -bε:3t	Toernooi Boek -bε:tn
OPERATION MODE OPTIONS { 1	Automatisch Antwoorden -Aut0	Geluid +Snd	Stille Modus -SIL	Trainings Mode -Co:ch	Tikkende Klok -t ic	Aftel Klok -c:d n	Speel Wit van boven -t0P	Auto Power Down -3Pd

*optie aan = +, optie uit = - (default wordt aangegeven)

Automatische Speel Modus (veld A1)

De computer reageert gewoonlijk vanzelf met een tegenzet, elke keer dat u een zet invoert. Als u echter de Automatische Speel Modus inschakelt door op +Aut0 te drukken, ziet u de computer tegen zichzelf spelen. De Automatische Speel Modus kan zeer goed van pas komen, als u bijvoorbeeld een stelling diepgaand wilt analyseren. De ideale niveau's voor gebruik met dit kenmerk zijn de hogere trainingsniveau's. Op niveau 58, bijvoorbeeld, zoekt de computer 10 zetten voor elke zet (tenzij hij het zoeken eerder afbreekt – d.w.z. als hij van zijn openingen speelt, een dwangschaakmat of dwangzet vindt, enz.). Dit niveau laat de computer de spel posities zeer diepgaand analyseren, aangezien hij tegen zichzelf speelt – misschien zelfs overnacht of enkele dagen lang. Het is raadzaam om de adapter te gebruiken, wanneer u de computer over langere tijd laat zoeken. De volgende dag kunt u ongeveer de laatste 200 zetten van de partij terugnemen en ze op het bord opnieuw spelen. U kunt het resultaat van de computer dan op uw gemak bestuderen.

*Opgelet: U kunt in de Automatische Speel Modus het spel van de computer voor openingen bespoedigen, door op **CLEAR** te drukken terwijl hij nog uit zijn geheugen voor openingen speelt. De Automatische Speel Modus wordt automatisch uitgeschakeld wanneer u op **ENTER** drukt om de zoekactie te stoppen of als de partij is afgelopen.*

Geluid (veld B1)

Deze optie stelt u in staat de pieptoon die u elke keer te horen krijgt wanneer u op een toets drukt, uit te schakelen door op -Snd te drukken. U krijgt nog steeds een pieptoon te horen wanneer de computer zijn zet doet of wanneer een illegale zet of toetsdruk wordt uitgevoerd.

Stille Modus (veld C1)

De computer piept gewoonlijk wanneer hij zijn tegenzet heeft gevonden. Als u de Stille Modus activeert door +SIL in te drukken, blijft het stil tijdens de partij.

Trainingsmodus (veld D1)

Door +Co:ch te kiezen activeert u de speciale Trainings Modus, welke u aanmoedigt meer aandacht aan uw strategische planning te schenken. In deze modus waarschuwt de computer u wanneer hij denkt dat

u een blunder hebt begaan (behalve op de Pretniveau's) door een dubbele waarschuwing pieptoon te laten horen en de zet die hij van plan is te zetten knippert op de display. Op dit moment kunt u de zet van de computer uitvoeren of uw eigen zet terugnemen en een nieuwe plaatsen.

Wanneer de Trainingsmodus is geactiveerd zal de computer u ook waarschuwen wanneer u in gevaar bent een stuk te verliezen. Wanneer een van uw stukken bijvoorbeeld wordt bedreigd door een stuk van lagere waarde, laat de computer een dubbel waarschuwingssignaal horen en flitsen de lampjes van het bedreigde stuk een paar seconden aan en uit. Als u de partij voort wilt zetten, doe dan uw volgende zet of neem uw laatste zet terug en doe een andere.

Tikkende Klok (veld E1)

Wanneer u de unieke optie kiest waarbij de klok hoorbaar tikt door +t ic te kiezen, activeert u een tikkend geluid, dat de schaakklok van de computer doet klinken als een echte schaakklok! U kunt daarmee de sfeer van een echt toernooi recreëren in uw eigen zitkamer!

Aftel Klok (veld F1)

U activeert deze optie door +c:d n te kiezen, en dwingt de computer daarmee de aflopende tijd te laten zien, i.p.v. de verlopen tijd.

Opgelet: Deze optie is alleen beschikbaar met de Toernooi of Snelschaak Niveau's.

Laat de computer met Wit van Boven naar Beneden Spelen (veld G1)

U wilt misschien wel eens een andere opzet, door bijv. de computer met Wit van boven naar beneden te laten spelen. U zet deze optie aan door +t0P te kiezen aan het begin van een nieuwe partij. Zet het bord op met de Zwarte stukken aan uw kant, zoals te zien is in het diagram. Zie er vooral op toe dat hier de Koningen en Dames in de beginstand anders op het bord staan.

Auto Power Down (veld H1)

De Auto Power Down optie is een kenmerk om de levensduur van de batterijen te besparen. Wanneer deze optie is geactiveerd door +3Pd te kiezen, zal de computer vanzelf uitschakelen na 15 minuten, als er tenminste geen toetsen zijn ingedrukt of zetten zijn

uitgevoerd op het bord in die tijd. Als u door wilt gaan met de partij, druk dan op **GO** om de computer weer aan te zetten.

Opgelet: De computer schakelt zichzelf niet automatisch uit wanneer hij aan het denken is over een zet.

6.2 Spel Modus opties

Deze acht opties beïnvloeden de manier waarop de computer zijn zetten kiest. Druk **OPTION** twee keer in om deze groep te activeren en gebruik vervolgens de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om de afzonderlijke opties te kiezen. Druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (-) te zetten.

Selectieve Zoekactie (veld A2)

De computer gebruikt gewoonlijk een *selectief zoek-algoritme*. Dit stelt de computer in staat om combinaties te zien waarvan de berekening anders veel langer zou duren. U zet deze optie uit door **SEL** te kiezen en het programma schakelt hierdoor over naar een *brute kracht algoritme*. Dit brengt het risico, dat u af en toe iets over het hoofd ziet terug tot een minimum.

Opgelet: De Probleemoplossing Niveaus gebruiken altijd de Brute Kracht methode.

Stroombesparingsmodus (veld B2)

Gebruik de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om door **P5:0** tot **P5:3** modi te gaan. Deze kenmerken verlengen daadwerkelijk de spelrijkwijdte en de levensduur van de batterijen van uw computer, zonder dat de tijdslimieten van de computer worden aangetast. Wanneer geplaatst in **P5:0**, zoals beschreven in Sectie 2.10, is de Stroombesparingsmodus uitgeschakeld. De computer denkt in uw tijd, en gebruikt uw denktijd om op uw mogelijke zet te anticiperen en zijn strategie te bepalen. Dit kenmerk maakt uw schaakcomputer tot een geducht tegenstander. Maar de computer stelt u in staat alle niveau's te verzwakken, door zichzelf in een slapende staat te brengen en zichzelf automatisch weer te wekken.

Dit geeft de mogelijkheid het aantal opties te verviervoudigen en tegelijkertijd veel energie te besparen.

- **P5:0** = De computer speelt op volle kracht
- + **P5:1** = De computer gebruikt uw denktijd niet om over zijn volgende zet na te denken
- + **P5:2** = De computer gebruikt enkel 20% van zijn beschikbare tijd om te denken, en 'rust' de rest. De batterijen kunnen ongeveer 5 maal langer meegaan
- + **P5:3** = De computer gebruikt enkel 5% van zijn beschikbare tijd om te denken, en 'rust' de rest. De batterijen kunnen tot een maximum van 8 maal langer meegaan

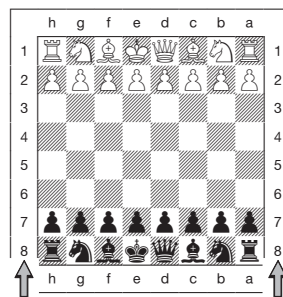
Opgelet: (1) Wanneer de Stroombesparingsmodus is gekozen, 'ontwaakt' de computer om nodige functies uit te voeren. U ziet het niet op de display wanneer de computer in een van de Stroombesparingsmodi verkeert, behalve met het oog op de langere batterijduur en het zwakkere spel.

Opgelet: (2) Wanneer het niveau is veranderd, kiest de computer automatisch de best mogelijke Stroombesparingsmodus voor het gekozen niveau. Wanneer u de Stroombesparingsmodus wilt wisselen, dient u eerst het niveau te veranderen alvorens de Stroombesparingsmodus te kiezen.



PROBEER MET ZWART TE SPELEN VAN BENEDEN NAAR BOVEN!

- Wanneer u optie G1 kiest, zal de computer met Wit spelen van boven naar beneden. Wanneer u kiest deze optie te spelen moet u in de gaten houden dat de stukken zijn geplaatst als weergegeven op de tekening.



Bordstelling met Wit aan de bovenkant.

Op Goed Geluk Spelen (veld C2)

Als u meer variatie in het spel wilt brengen, schakel dan **rand** aan. I.p.v. het kiezen van de beste zet, kiest de computer een van zijn beste zetten, waarbij hij zijn ingebouwde Randomizer raadpleegt.

Boekzetten Aan/Uit (veld D2)

Zet deze optie op min (-) om het openingenboek van de computer volledig uit te zetten. Wanneer u het boek uitschakelt door **BOOK** te kiezen, wordt de computer gedwongen om tijd te gebruiken en over zijn zetten na te denken, helemaal vanaf het begin van de partij, i.p.v. zijn openingen geheugen te kunnen gebruiken. Voor meer details over boekopeningen kunt u naar Sectie 2.7 refereren.

Opgelet: Wanneer u het boek sluit worden de overgebleven opties (zoals hieronder beschreven) automatisch uitgeschakeld.

Compleet Boek (veld E2)

Door de 'Full Book' optie aan te zetten met **FL**, geeft u de computer de vrijheid elke zet uit zijn openingen te kiezen, zodat u tegen een grote variëteit aan openingen speelt.

Opgelet: Als deze optie aan staat, kan het gebeuren dat de computer nogal twijfelachtige zetten doet. De reden hiervoor is, dat zijn openingengeheugen tegenzetten moet bevatten voor bepaalde voortzettingen (zelfs aanvechtbare), voor het geval, dat zij gespeeld worden. Ofschoon de computer deze zetten niet uit eigen beweging zou doen, is het noodzakelijk dat hij weet hoe hij zo goed mogelijk reageert. Wanneer u het Hele Boek voor hem openstelt, kan het best gebeuren, dat de computer een van deze zetten speelt. Opgelet: Activering van deze optie schakelt de Passieve, Actieve en Toernooiboek opties uit.

Passief Boek (veld F2)

Door **FL:PB** te openen dwingt u de computer om de voorkeur te geven aan passieve openingen en gesloten stellingen, wanneer hij moet besluiten welke opening hij gaat spelen.

Opgelet: Wanneer deze optie is gekozen, zijn het Actieve boek en het Toernooi boek buiten werking gesteld.

Actief Boek (veld G2)

Wanneer deze optie wordt geactiveerd door +bE : 3E te kiezen, geeft de computer de voorkeur aan actieve voortzettingen en openingstellingen, wanneer hij moet besluiten welke voortzetting hij gaat spelen.

Opgelet: Wanneer deze optie is gekozen, zijn het Passieve boek en het Toernooi boek buiten werking gesteld.

Toernooi Boek (veld H2)

Wanneer u +bE : E n kiest om het Toernooiboek aan te zetten, wordt de computer gedwongen altijd de best mogelijke manier van spelen te vinden in elke gegeven opening. Ofschoon dit uitstekend spel tot gevolg heeft, verkleint het ook de keuze van zetten van de computer omdat het de beschikbare voortzettingen beperkt.

Opgelet: Wanneer deze optie wordt gekozen, zijn het Actieve boek en het Passieve boek buiten werking gesteld.

6.3 DRAAIBOEK VAN DISPLAY OPTIES

Belangrijk: Het Draaiboek Display Kenmerk is alleen te activeren WANNEER DE COMPUTER DENKT.

Het computer display raampje laat gewoonlijk de tijd zien voor de speler die aan zet is. De computer kan echter ook andere informatie op de display vertonen, zoals beschreven in sectie 4 (Info Modus). Het Draaiboek Display kenmerk functioneert geheel in tandem met de Info Modus omdat het u in staat stelt te kiezen welke info display u wilt zien en rouleert de beelden van uw keuze in een tijdspan van een seconde. U kunt iedere afzonderlijk of alle draaiboek display opties samen aanzetten, net zoals u wilt.

Als u vindt dat de display informatie te snel verspringt wanneer de display aan het draaien is, druk dan op **INFO** om de display stil te zetten (te 'bevriezen'). Druk herhaaldelijk op **INFO** en de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen leiden u met de hand door alle verschillende display mogelijkheden, zoals staat beschreven in Sectie 4. Om het draaiboek weer vanzelf te laten lopen, op **OPTION** drukken en daarna op **CLEAR**. Wanneer de computer weer begint te denken over zijn volgende zet begint de display vanzelf te draaien.

Om het Draaiboek Display kenmerk in werking te stellen, dient u eerst drie keer op **OPTION** te drukken om deze groep van opties te kiezen. Gebruik daarna de **ZWART/+** en **WIT/-** toetsen om de opties te kiezen die u wilt rouleren. Druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (-) te zetten.



ZIE HOE DE COMPUTER DENKT!

Zet de Draaiboek Display Opties aan:

Belangrijkste voortzetting – 1ste zet	+r d : 1
Belangrijkste voortzetting – 2de zet	+r d : 2
Belangrijkste voortzetting – 3de zet	+r d : 3
Belangrijkste voortzetting – 4de zet	+r d : 4
Stelling evaluatie	+r d : E
Zoekdiepte/zetten tellen	+r d : d
Knopen per seconde	+r d : n
Tijd per zet	+r d : t

7. TECHNISCHE BIJZONDERHEDEN

7.1 De ACL Toets

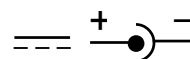
Computers blijven soms 'hangen' vanwege statische ontlading of andere elektrische storingen. Als dit gebeurt, haal dan de batterijen uit het apparaat en gebruik een speld of een ander scherp voorwerp om de **ACL** toets aan de bovenkant van het apparaat tenminste een seconde lang in te drukken. Dit stelt de computer opnieuw in en wist zijn geheugen schoon.

7.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een elektronisch precisie-apparaat. Ga er niet ruw mee om en stel het niet bloot aan vocht of extreme temperaturen. Gebruik geen chemische middelen om het apparaat te reinigen, daar het plastic hierdoor beschadigd kan worden. Zwakke, bijna lege batterijen dienen terstond vervangen te worden, omdat zij kunnen gaan lekken en de computer kunnen beschadigen.

7.3 Technische Specificaties

Klok Frequentie:	20MHz
Toetsen:	17
LED Lampjes:	16
LCD Display:	48-segment LCD
Geluid:	Piezo-electric buzzer
Batterijen:	6 AA formaat (AM3/R6)
Afmetingen:	34 x 26 x 3,2 cm
Wisselstroom adapter beschikbaar:	9V 300mA (HGN 5009)



Gebruik alleen alkaline of zink batterijen.

Waarschuwing: Gebruik een positief centrum adapter met een veiligheidsinsulatie transformator. De polariteitssymbolen die het positieve centrum bevestigen, moeten duidelijk op de adapter aangebracht zijn. De adapter dient te voldoen aan CEE Publicatie 15 en regelmatig gecontroleerd te worden op eventuele defecten zoals beschadiging van de stekker, de kabel, het snoer, de buitenkant of andere onderdelen. Gebruik de adapter niet in het geval van schade.

De fabrikant behoudt zich het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving veranderingen aan te brengen in het belang van de vooruitgang.

PROBLEMEN EN HUN MOGELIJKE OORZAKEN

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT MOET U DOEN
1. De computer reageert niet, gedraagt zich wispelturig, of blijft 'hangen' tijdens een partij.	<i>Batterijen zijn er niet op de juiste manier ingezet.</i>	Zie instructies voor het inzetten van de batterijen in sectie 1.
	<i>Batterijen zijn bijna leeg of in slechte staat.</i>	Vervang de batterijen (zie Sectie 1).
	<i>Statische ontlading of een elektrische storing is er de oorzaak van dat de computer malfunctioneert.</i>	Druk op ACL toets (zie Sectie 7.1)
2. LCD display is moeilijk te lezen.	<i>Batterijen zijn bijna leeg of in slechte staat.</i>	Vervang de batterijen (zie Sectie 1).
3. De computer speelt geen zet.	<i>De Twee Spelers Modus staat aan.</i>	De computer speelt alleen automatische tegenzetten na uw zetten, wanneer u de Twee Spelers Modus uitschakelt (zie Sectie 2.9)
	<i>U bent misschien op een niveau, waarop de computer lang na moet denken (bijv. Oneindig niveau of het Niveau waarop de computer naar mat zoekt.)</i>	U kunt het gedachtenproces van de computer onderbreken en hem dwingen een zet te doen door op ENTER te drukken.
4. De computer weigert uw zet uit te voeren.	<i>Bent u aan zet? Staat uw Koning schaak? Komt hij schaak te staan door de zet die u doet? Probeert u verkeerd te rokeren?</i>	Zorg ervoor, dat u vertrouwd bent met de regels van het schaakspel. Controleer of de bordstelling correct is zoals beschreven in Sectie 5.1
5. Een foutmelding wordt in de display weergegeven wanneer een veld wordt aangedrukt.	<i>De computer is aan het denken (zijn kleur knippert in de display)</i>	Druk op ENTER om de gedachtengang van de computer af te onderbreken.
	<i>U hebt de laatste zet van de computer verkeerd uitgevoerd.</i>	Druk op het aangegeven veld om de zet van de computer af te maken en de foutmelding te corrigeren.
6. De computer schijnt zetten te doen die tegen de regels van het schaakspel zijn.	<i>De computer heeft een speciale zet gedaan, zoals bijv. 'en passant', rokeren, of promotie van een pion/minor-promotie.</i>	Kijk de schaakregels nog eens door. Controleer de stellingen op het bord, zoals beschreven in Sectie 5.1.
	<i>De stelling op het bord klopt niet (stukken zijn verplaatst).</i>	Controleer de stelling op het bord (zie Sectie 5.1).
	<i>De batterijen raken op.</i>	Vervang de batterijen (zie sectie 1)
7. De computer doet onmiddellijk een tegenzet of doet een zet die nergens op slaat.	<i>De computer staat misschien op een Pretniveau waar hij expres veelvoorkomende fouten maakt, of op één van de laagste Trainingsniveau's, waar hij snel zet en zwakker speelt dan normaal omdat zijn zoekdiepte beperkt is.</i>	Druk op LEVEL om uit te vinden op welk niveau de computer staat ingesteld (zie Sectie 3).
	<i>Stroombesparingsmodus gekozen.</i>	Het spel van de computer is verzwakt door het inschakelen van de Stroombesparingsmodus. Blijf doorspelen of verlaat de Stroombesparingsmodus.
8. De computer werkt niet op de adapter	<i>Verkeerde adapter type, incorrecte voltage of defecte adapter</i>	Raadpleeg uw handelaar. Gebruik slechts de aanbevolen adapter (zie Sectie 7.3).
9. De computer speelt beide kanten.	<i>Automatische Speel optie is ingeschakeld.</i>	Schakel de Automatische speel optie uit wanneer u tegen de computer wilt spelen (zie Sectie 6.1)

www.saitek.com

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China
All trademarks are the property of their respective owners.
XXXXXX XXX P/N XXXXXX-XXXXX 0303