

Mephisto[®]
from Saitek

Advanced Travel Chess

Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Handleiding

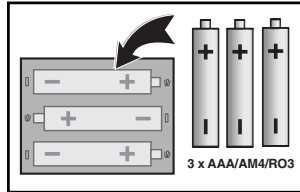
Endorsed by

Kasparov World Champion

QUICK START

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

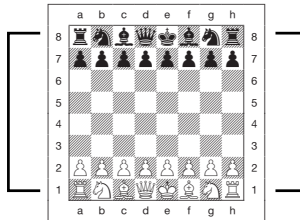
- 1** Open the battery cover in the base of the unit, and insert three “AAA” (Type AM4/R03) batteries. Make sure to observe the correct polarity! Reinstall the battery cover.



- 2** Press **GO/STOP** to turn the computer on. If the unit doesn't respond, reset it as noted in Section 7.1.



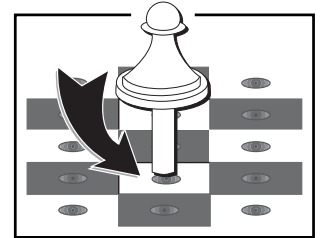
- 3** Set up the chess pieces in the initial starting position with the White pieces closest to you, as shown in this diagram.



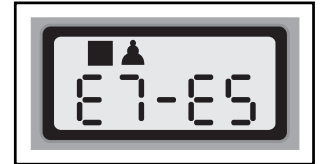
- 4** To reset the computer for a **NEW GAME** of chess, simultaneously press the **CLEAR** and **ENTER** keys.



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



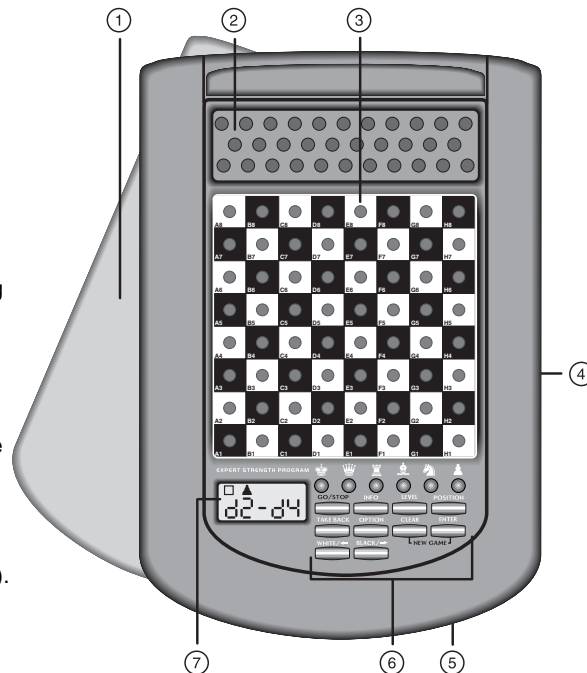
- 6** As soon as the computer makes a move, its move is shown in the display window. You'll see the piece, along with the **from** and **to** squares of the computer's move. In this example, the computer wants to move its Black pawn from E7 to E5. Press the computer's pawn down on Square E7, and then press it down on Square E5. This completes the computer's move, and now it's your turn again. Make your next move as described above. Enjoy your game!



You can press **GO/STOP** at any time to turn the computer off. Your current position and game (up to 30 individual moves) will be stored in the computer's memory. When you switch back on again, you can continue playing right where you left off!

KEYS AND FEATURES

1. **DETACHABLE COVER:** Protects unit from dust and keeps chess pieces in place during travel.
2. **PIECE STORAGE AREA:** For piece storage and captured pieces.
3. **SENSORY CHESSBOARD:** Each square contains a sensor that registers piece movement. Certain squares can also be used within Level Mode and Option Mode to select levels and options.
4. **BATTERY COMPARTMENT:** In base of unit. Uses three “AAA” (AM4/R03) alkaline batteries.
5. **ACL (Reset):** In base of unit. Used to eliminate static discharge after inserting new batteries.
6. **GAME KEYS**
 - **PIECE SYMBOL KEYS:** Used in Verify and Position Modes. Also used for pawn promotions.
 - **GO/STOP:** Press to turn the unit on and off.
 - **INFO:** Press to enter Info Mode; within Info Mode, press to cycle through the main info groups. Press during your move to request a hint.
 - **LEVEL:** Press to enter Level Mode; within Level Mode, press to skip over eight levels at a time.
 - **POSITION:** Press to enter Position Mode.
 - **TAKE BACK:** Press to take back an individual move (a move for either side). You can take back up to a maximum of 30 individual moves.
 - **OPTION:** Press to enter Option Mode; within Option Mode, press to cycle through the main option groups.
 - **CLEAR:** Press simultaneously with **ENTER** to reset for a new game. Press to exit Option, Verify, and Position Modes. Press to clear Info Displays and cancel Clear Board requests in Position Mode. Press to cancel Level Mode if you decide not to make changes (unless you have used board squares to change levels; then **CLEAR** will enter the new level, just like **ENTER**).
 - **ENTER:** Press together with **CLEAR** to reset for a new game. Press to change sides with the computer; press while the computer is thinking to force it to move. Press to turn option settings on and off, and to exit Level Mode with your new level selected. Press to clear the board in Position Mode, and then press again to confirm.



- **BLACK/→ and WHITE/← KEYS:** Press to change levels one at a time in Level Mode, and press to cycle through options in Option Mode and Info Mode. Also used to select the color in Position Mode.
7. **DISPLAY WINDOW:** Used to show moves and move information during a game. Also used for level and option selection, piece verification, position set-up, and more.

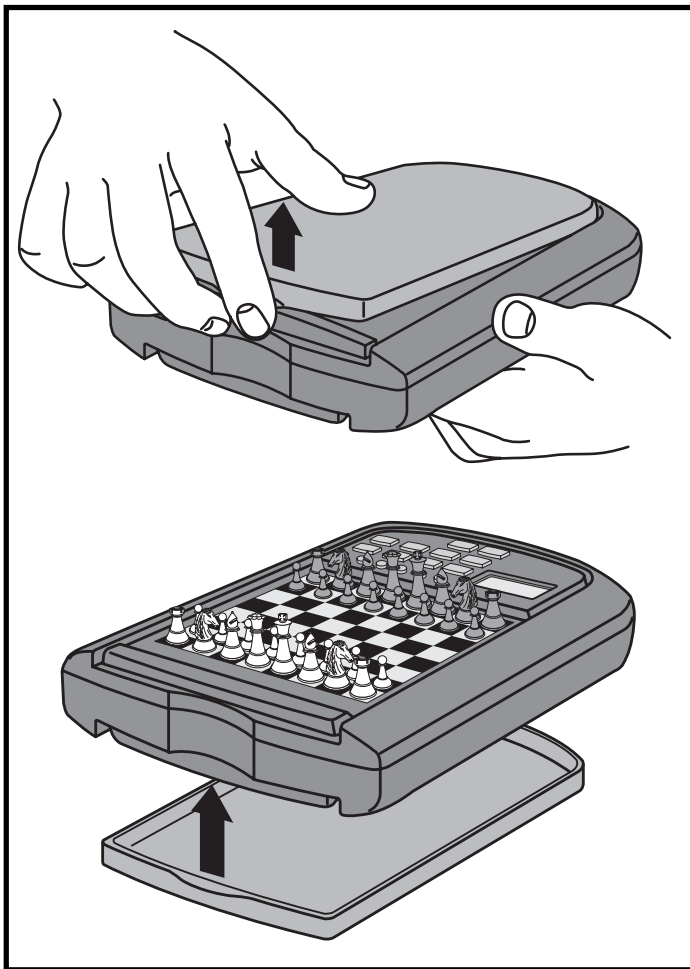


TABLE OF CONTENTS

QUICK START

KEYS AND FEATURES

INTRODUCTION

1. LET'S GET STARTED!

- 1.1 First, Install the Batteries
- 1.2 Ready to Play? Here's How to Move!
- 1.3 Now It's the Computer's Turn
- 1.4 Change Your Mind? Take Back!
- 1.5 Game Over? Why Not Play Again!
- 1.6 Too Easy/Hard? Change the Level

2. MORE FEATURES TO EXPLORE

- 2.1 Whose Move? Check the Display!
- 2.2 Special Chess Moves
- 2.3 Illegal Moves
- 2.4 Check, Mate, and Draw
- 2.5 Interrupting the Computer's Search
- 2.6 Changing Sides with the Computer
- 2.7 Built-In Openings
- 2.8 Thinking on the Opponent's Time
- 2.9 Game Memory

3. THE PLAYING LEVELS

Setting a Playing Level

- 3.1 Normal Playing Levels (Squares A1-G2)
- 3.2 Infinite Level (Square H2)
- 3.3 Tournament Levels (Squares A3-H3)
- 3.4 Blitz Levels (Squares A4-H4)
- 3.5 Beginner Levels (Squares A5-H5)

3.6 Mate Search Levels (Squares A6-H6)

3.7 Training Levels (Squares A7-H8)

4. INFO MODE: WATCH AND LEARN!

Using Info Mode

- 4.1 Principal Variation
- 4.2 Search Information
- 4.3 Chess Clock Information
- 4.4 Move Count/Game Moves
- 4.5 Want a Hint? Just Ask!

5. OPTIONS FOR FUN AND VARIETY

Selecting Game Options

- 5.1 Operation Mode Options
- 5.2 Playing Mode Options
- 5.3 Rotating Display Options

6. VERIFYING/SETTING UP POSITIONS

- 6.1 Verifying Positions
- 6.2 Changing and Setting Up Positions

7. TECHNICAL DETAILS

- 7.1 The ACL Function
- 7.2 Care and Maintenance
- 7.3 Technical Specifications

TROUBLESHOOTING GUIDE

INTRODUCTION

Ready to enter the exciting world of computer chess? You've come to the right place! Your new computer offers so many game options, playing levels, and special features—you'll never look at chess the same way again! The *Quick Start* at the front of the manual will get you playing right away, and you'll find more details on basic game operation in Section 1. Once you learn the basics, be sure to go on and explore the rest of this manual, even if you normally don't like to read instruction booklets! You'll discover that this chess computer has all kinds of other interesting and fun-filled features that will delight you—we guarantee it!

Your new computer knows and follows all the rules of chess—you can be sure that it will never cheat! For those of you who haven't played before, we have included a short overview of the rules to get you started. For more detailed information, why not visit your local library, where you're sure to find lots of interesting chess books!

1. LET'S GET STARTED!

1.1 First, Install the Batteries

Your computer runs on three "AAA" (Type AM4/RO3) batteries. Insert the batteries into the compartment in the base of the unit, making sure to observe the correct polarity. Use fresh alkaline batteries for longer battery life!

Turn the computer on by pressing **GO/STOP**, and a beep will signal that the game is ready to play. If the computer 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** in the base of the unit for at least one second. This will reset the computer.

Tip: To conserve energy and extend battery life, turn on the Auto Power Down option (see Section 5.1).

1.2 Ready to Play? Here's How to Move!

Okay, now it's time to start a game! It's easy—just follow these steps:

- Press **GO/STOP** to turn the computer on, if you haven't already done so.
- Press the **CLEAR** and **ENTER** keys together to reset the computer for a new game of chess. Set up the pieces in their starting

positions, with the White pieces nearest to you, as shown in the *Quick Start*.

- To make a move, lightly press down on the piece you want to move until you hear a beep—the sensory board will recognize your piece automatically. Don't believe it? Just look at the display window, which is suddenly full of information—it shows your piece, along with the piece color and the square you just pressed!
- Take that piece and gently press it down into the hole of the square you are moving **to**. You'll hear a second beep as the computer confirms your move. You've just made your first full move of the game! Next, it's the computer's turn.

You'll notice that the computer often moves instantly at the beginning of a game, instead of taking time to think. This is because it is playing from memory, using a built-in "book" of opening moves (for more information, see Section 2.7).

1.3 Now It's the Computer's Turn

When the computer moves, it beeps and displays its move. Check out the display window—you'll see the **from** and **to** squares of the computer's move, along with the color and type of piece it is moving! Press the indicated piece down on the **from** square until you hear a beep. Move that same piece to the indicated **to** square and press it down to complete the computer's move. And it's your turn again...

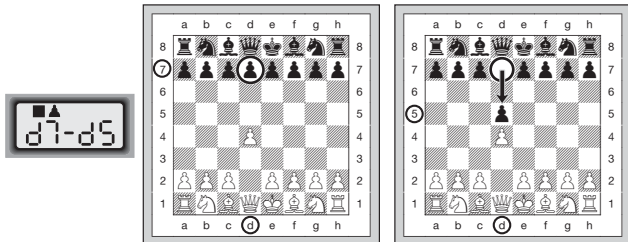
1.4 Change Your Mind? Take Back!

When you're playing chess against this computer, nothing is "set in stone"—you can change your mind or decide to play a different move whenever you want! When it's your turn to move, simply press **TAKE BACK**, and the display will show the move to be taken back. Press the indicated piece down on the original **to** square, then press it down on the original **from** square to complete the take-back. Repeat this as often as you'd like, taking back up to 30 individual moves (or 15 moves for each side). To continue playing at any point, just make another move on the board!

After taking back a capture and/or pawn promotion, the computer will make sure that your board is still set up correctly by reminding you to put the captured piece and/or pawn back on the board! It does this by displaying the piece symbol and its square location. Put the indicated piece back on the board and press down on that square to complete the take-back.

MAKING THE COMPUTER'S MOVE: AN EXAMPLE!

After the computer displays its move, it's up to you to make its move on the board! Here, the display indicates the computer wants to move its Black pawn (♜♞) from D7 to D5. Pick up the D7 pawn and press it down lightly into the hole on Square D7. Then press the pawn down on Square D5. That's it!



When castling, first follow the take-back steps as described above for the King, and then do the same for the Rook to complete the take-back.

1.5 Game Over? Why Not Play Again!

Whenever you finish a game (or if you give up on your current game), it's easy to start over again! Reset the computer by pressing the **CLEAR** and **ENTER** keys together, and a New Game tone tells you that the computer is ready for a new game. The same playing level will be in effect, but you can change it if you'd like, as explained in Section 3.

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

1.6 Too Easy/Hard? Change the Level

When you first turn your computer on, it's automatically set to Normal Playing Level D1 (five seconds a move). However, you have 64 different levels to choose from—you'll want to try them all out! For descriptions of the playing levels and how to change levels, see Section 3.

2. MORE FEATURES TO EXPLORE

2.1 Whose Move? Check the Display!

When the computer plays Black, it flashes a black square in the display while it is thinking. After it has moved, a white square shows that it is now White's turn to move. You can tell at a glance if the computer is currently thinking, and which side is to move!

2.2 Special Chess Moves

Captures: 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 $E5 \times F6$.

En Passant Captures: In this type of capture, the computer continues to display your move until you press down on the captured pawn and remove it from the board.

Castling: The computer automatically recognizes castling after the King is moved. After you have pressed the King down on its **from** and **to** squares, the computer continues to display your move until you press on the Rook's **from** and **to** squares to complete the move. Note that Kingside castling is displayed as $O-O$, and Queenside castling as $O-O-O$.

Pawn Promotions: **When you promote a pawn**, first make your move as usual, pressing your pawn down on its **from** and **to** squares. Next, press the **PIECE SYMBOL KEY** for your desired promotion piece (♔, ♚, ♜, or ♞). The computer recognizes your new piece immediately, displays it briefly, and then begins thinking about its next move. Remember to change your piece on the board! **When the computer promotes a pawn**, the display shows both the pawn and the promoted piece. Don't forget to replace the computer's pawn with its new piece.

2.3 Illegal Moves

Your computer will never accept an illegal move! If you try to make one, you'll hear a low double beep, and the display will show the square the piece came **from**. 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 don't make the computer's move correctly, you'll also get an error message. This means you are either moving the wrong piece, or 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 $E r : d5$ briefly, pointing out your error. The display then returns to showing the move again ($d7-d5$), 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 is displayed, but you decide not to make that move, simply press down on that same square again to cancel. Then make another move. If you change your mind after entering your whole move, take the move back as described in Section 1.4.

2.4 Check, Mate, and Draw

When a King is in check, the computer first displays its move as usual. After the move is made, $\checkmark H E \checkmark$ flashes in the display for a few seconds, along with the checking move. The display then goes 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., $\checkmark K R 2$ for a mate in two moves). The display then goes back to showing the clock.

When a game ends in checkmate, the display flashes $\checkmark R R E$ (along with the mating move or with the clock display) for a short 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. After a draw has occurred, the display flashes $E R d$ (along with the drawing move or with the clock display) for a brief time after the move has been made. The display then goes back to showing the clock.

2.5 Interrupting the Computer's Search

Think the computer is taking too long to move? You can interrupt it any time! Simply press **ENTER** while the computer is thinking, and it will stop and play the best move it has found so far. This feature can be handy on the higher levels, where the computer can take a long time to move, and on the Infinite Level, where the computer thinks indefinitely unless you stop it.

*On the Mate Search Levels, pressing **ENTER** won't force the computer to make a move. Instead, the computer will display ----- to indicate that it was interrupted before it found a mate. To continue play,*

switch to another level.

2.6 Changing Sides with the Computer

To change sides with the computer, simply press **ENTER** when it's your turn—and the computer will make the next move for your side. Change sides as often as you wish!

Want the computer to play the first move for White at the start of a new game? Press **CLEAR** and **ENTER** together to reset for a new game, and then press **ENTER**!

Want to watch the computer play chess against itself? Press **ENTER** after each move—watch as it plays for both sides of the board, one move after another. Study its strategies, and you might improve your own game!

2.7 Built-In Openings

At the beginning of a game, the computer will often move instantly on many levels. This is because it is playing from memory, using its own built-in “book” of opening chess moves. This book contains most major openings and many positions from grandmaster play. If the current board position is in its book, the computer plays a response to that position automatically, instead of having to think about the move!

A special feature of this computer's opening book is its ability to handle *transpositions*. 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. The computer's integrated Automatic Transposition Manager handles these cases with ease!

Also included is a unique user-selectable book feature, which lets you choose from different types of opening books, or even turn the book off, if desired. For complete details, see Section 5.2.

2.8 Thinking on the Opponent's Time

As you play, you may notice that the computer sometimes replies to your moves immediately, even in the middle of games played on the higher levels. This is because the computer thinks on your time, using the time you are taking for your move to think ahead and plan its own strategies. It tries to guess the move you are likely to make, and then calculates its responses for that particular move while you are still thinking. If the computer has guessed right, there's no reason for it to keep on calculating—it immediately plays the move it has already found!

To disable this feature, turn on the Easy Mode option, as described in Section 5.2.

2.9 Game Memory

You may interrupt a game at any time by pressing **GO/STOP**. Play is then suspended, and the computer stores your current game (up to 30 individual moves). When you switch back on again, you can continue right where you left off!

3. THE PLAYING LEVELS

Your chess computer offers 64 different levels of play! When you set the 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! For an overview of all the levels, refer to the Level Chart. The levels are also described individually in this section.

Setting a Playing Level

See “USE THIS CHART TO SELECT A PLAYING LEVEL!” for a look at how to set a level and a chart showing all the levels.

There are two methods of setting levels—by using the game keys or the board squares. Whichever method you use, always press **LEVEL** first to enter Level Mode, and the computer will display the current playing level. When you enter Level Mode the first time, the computer is set on Normal Playing Level D1 (with an average response time of five seconds a move), and the display shows $\text{L} \text{G} : \text{G}5$.

- **To select a level by using game keys:** After entering Level Mode by pressing **LEVEL**, 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 your desired level, press **ENTER** to enter your new level into the computer and exit Level Mode.
- **To select a level by pressing board squares:** As indicated in the Level Chart, each of the 64 squares corresponds to one level. After entering Level Mode by pressing **LEVEL**, take a chess piece and press the desired square to activate a level, using the chart as a guide. When you press down on the desired square and that level shows in the display, press **ENTER** to enter your new level into the

computer and exit Level Mode. When making your selection via the board squares, pressing **CLEAR** has the same effect as pressing **ENTER**—it enters your level into the computer.

- **To verify the level without changing it:** If you press **LEVEL** to verify the level but you don't want to actually change levels, press **CLEAR**. This returns you to normal play without changing the level or clock settings, even while the computer is thinking.
- Other important points to remember regarding levels:
- Changing the level always resets the chess clocks.
 - We do not recommend changing levels while the computer is thinking. If you must do this, first press **ENTER** to abort the computer's search, and make its move on the board. Then, take back the computer's move and change the level. Finally, press **ENTER** to make the computer start thinking on the new level.
 - If you change the level while the computer is thinking, the clock is reset and the current search is aborted.
 - If you press **LEVEL** while the computer is thinking but the level is not changed (if you press **CLEAR** instead of **ENTER**), the computer will also abort its search.

3.1 Normal Playing Levels (Squares A1-G2)

LEVEL	TIME PER MOVE	DISPLAY
A1	1 second	L 0 : 0 1
B1	2 seconds	L 0 : 0 2
C1	3 seconds	L 0 : 0 3
D1	5 seconds	L 0 : 0 5
E1	10 seconds	L 0 : 1 0
F1	15 seconds	L 0 : 1 5
G1	20 seconds	L 0 : 2 0
H1	30 seconds	L 0 : 3 0
A2	45 seconds	L 0 : 4 5
B2	1 minute	L 1 : 0 0
C2	1.5 minutes	L 1 : 3 0
D2	2 minutes	L 2 : 0 0
E2	3 minutes	L 3 : 0 0
F2	5 minutes	L 5 : 0 0
G2	10 minutes	L 1 0 : 0 0

When you choose 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 opening and endgame,

USE THIS CHART TO SELECT A PLAYING LEVEL!

1. Press **LEVEL** to enter Level Mode.



2. Next, select your level, using the Level Chart. There are two ways to do this.

- Cycle through the levels until your level is displayed:
 - Press **BLACK/→** to **increase** → levels by one.
 - Press **WHITE/←** to **decrease** ← levels by one.
 - Press **LEVEL** to **increase** → levels by eight.
- **OR**, simply locate your level square and press one of the pegged chess pieces down into the hole to display that level!

3. Finally, press **ENTER** to exit Level Mode, using your new level!



TRAINING LEVELS	A8	9 ply search PLY: 9	B8	10 ply search PLY: 10	C8	11 ply search PLY: 11	D8	12 ply search PLY: 12	E8	13 ply search PLY: 13	F8	14 ply search PLY: 14	G8	15 ply search PLY: 15	H8	16 ply search PLY: 16
	A7	1 ply search PLY: 1	B7	2 ply search PLY: 2	C7	3 ply search PLY: 3	D7	4 ply search PLY: 4	E7	5 ply search PLY: 5	F7	6 ply search PLY: 6	G7	7 ply search PLY: 7	H7	8 ply search PLY: 8
MATE SEARCH LEVELS	A6	Mate in 1 move Tm: 1	B6	Mate in 2 moves Tm: 2	C6	Mate in 3 moves Tm: 3	D6	Mate in 4 moves Tm: 4	E6	Mate in 5 moves Tm: 5	F6	Mate in 6 moves Tm: 6	G6	Mate in 7 moves Tm: 7	H6	Mate in 8 moves Tm: 8
BEGINNER LEVELS	A5	1 sec. per move bEG: 1	B5	2 sec. per move bEG: 2	C5	3 sec. per move bEG: 3	D5	4 sec. per move bEG: 4	E5	5 sec. per move bEG: 5	F5	6 sec. per move bEG: 6	G5	7 sec. per move bEG: 7	H5	8 sec. per move bEG: 8
BLITZ LEVELS	A4	5 min. per game bL: 5	B4	10 min. per game bL: 10	C4	15 min. per game bL: 15	D4	20 min. per game bL: 20	E4	30 min. per game bL: 30	F4	45 min. per game bL: 45	G4	60 min. per game bL: 60	H4	90 min. per game bL: 90
TOURNAMENT LEVELS	A3	40 moves in 1:30 bT: 40 1:30:00	B3	35 moves in 1:45 bT: 35 1:45:00	C3	40 moves in 1:45 bT: 40 1:45:00	D3	35 moves in 1:30 bT: 35 1:30:00	E3	40 moves in 2:00 bT: 40 2:00:00	F3	45 moves in 2:30 bT: 45 2:30:00	G3	50 moves in 2:00 bT: 50 2:00:00	H3	40 moves in 3:00 bT: 40 3:00:00
NORMAL PLAYING LEVELS + INFINITE LEVEL	A2	45 sec. per move L0: 45	B2	1 min. per move L1: 00	C2	1.5 min. per move L1: 30	D2	2 min. per move L2: 00	E2	3 min. per move L3: 00	F2	5 min. per move L5: 00	G2	10 min. per move L10: 00	H2	Infinite Level 9: 99: 99
	A1	1 sec. per move L0: 01	B1	2 sec. per move L0: 02	C1	3 sec. per move L0: 03	D1	5 sec. per move L0: 05	E1	10 sec. per move L0: 10	F1	15 sec. per move L0: 15	G1	20 sec. per move L0: 20	H1	30 sec. per move L0: 30

For more details, see Section 3.

the computer tends to play faster, but in complicated middlegame positions, it may take longer to move.

3.2 Infinite Level (Square H2)

LEVEL	TIME	DISPLAY
H2	No time limit	9 : 99 : 99

On the Infinite Level, the computer will search 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 you halt the search, the computer makes the move it currently thinks is best. Try experimenting with this level—set up interesting board positions and let the computer analyze them for you! It will think for hours or even days on end, trying to come up with the best possible move. And don't forget to watch the computer as it thinks—take advantage of the Rotating Display feature (see Section 5.3)!

3.3 Tournament Levels (Squares A3-H3)

LEVEL	MOVES/TOTAL TIME	ALTERNATING DISPLAY
A3	40 moves in 1 hr. 30 min.	⌚ 40 1 : 30 : 00
B3	35 moves in 1 hr. 45 min.	⌚ 35 1 : 45 : 00
C3	40 moves in 1 hr. 45 min.	⌚ 40 1 : 45 : 00
D3	35 moves in 1 hr. 30 min.	⌚ 35 1 : 30 : 00
E3	40 moves in 2 hrs.	⌚ 40 2 : 00 : 00
F3	45 moves in 2 hrs 30 min.	⌚ 45 2 : 30 : 00
G3	50 moves in 2 hrs.	⌚ 50 2 : 00 : 00
H3	40 moves in 3 hrs.	⌚ 40 3 : 00 : 00

The Tournament Levels require you to make a certain number of moves within a given amount of time. If a player exceeds the allotted time for a given number of moves, the computer flashes ⌚ 1111 along with the elapsed time to show that the game is over. If you wish, you can continue to play even after the time has run out.

If you choose a Tournament Level, you may want to set the chess clocks to display countdown time instead of the elapsed time (see Section 5.1). When the game time runs out, the countdown clock automatically reverts back to the normal clock display.

3.4 Blitz Levels (Squares A4-H4)

LEVEL	TIME PER GAME	DISPLAY
A4	5 minutes	⌚ 5
B4	10 minutes	⌚ 10
C4	15 minutes	⌚ 15
D4	20 minutes	⌚ 20
E4	30 minutes	⌚ 30
F4	45 minutes	⌚ 45
G4	60 minutes	⌚ 60
H4	90 minutes	⌚ 90

On the Blitz Levels (also called Speed Chess or “Sudden Death” Levels), you set the total time for the whole game. If the game time is exceeded, the computer flashes ⌚ 1111 along with the elapsed time to

**NEED HELP CHOOSING A LEVEL?
SOME TIPS FOR YOU!**

- **Are you a *beginning* player?** Start out with the Beginner 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 Easy Mode option (Section 5.2), so the computer can't think on your time!
- **Are you an *intermediate* or *more advanced* player?** Try the Normal, Training, or Tournament Levels. The Normal Levels range from easy all the way up to a difficult 10-minute response time, and the Tournament Levels are extremely challenging. The Training Levels allow you to set your desired search depth—as you conquer each level, go on to the next! And don't forget to try the Blitz Levels for some fast and exciting games of Speed Chess!
- **Want to *experiment*?** Use the Mate Search Levels to solve problems up to mate in eight—try searching from a position in one of your own games, or set up an actual mate problem. Choose the Infinite Level to have the computer analyze complicated positions for hours or even days!

show that the game is over.

If you select a Blitz Level, you may want to set the chess clocks to display countdown time instead of elapsed time (see Section 5.1). When game time runs out, the countdown clock automatically reverts back to the normal clock display.

3.5 Beginner Levels (Squares A5-H5)

LEVEL	TIME PER MOVE	DISPLAY
A5	1 second	bEG : 1
B5	2 seconds	bEG : 2
C5	3 seconds	bEG : 3
D5	4 seconds	bEG : 4
E5	5 seconds	bEG : 5
F5	6 seconds	bEG : 6
G5	7 seconds	bEG : 7
H5	8 seconds	bEG : 8

Are you a novice or beginning chess player? If so, these levels are especially for you! Here, the computer restricts its search so that it deliberately plays weaker and gives you a better chance to win! The levels start out easy and gradually get a little harder—as you beat each one, go on to the next!

3.6 Mate Search Levels (Squares A6-H6)

LEVEL	PROBLEM	DISPLAY
A6	Mate in 1	♜ in : 1
B6	Mate in 2	♜ in : 2
C6	Mate in 3	♜ in : 3
D6	Mate in 4	♜ in : 4
E6	Mate in 5	♜ in : 5
F6	Mate in 6	♜ in : 6
G6	Mate in 7	♜ in : 7
H6	Mate in 8	♜ in : 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 Mate Search Levels. This 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 can't find a mate, it will display dashes (----). To continue play, simply switch to another level.

3.7 Training Levels (Squares A7-H8)

LEVEL	DISPLAY	LEVEL	DISPLAY
A7	PLY : 1	A8	PLY : 9
B7	PLY : 2	B8	PLY : 10
C7	PLY : 3	C8	PLY : 11
D7	PLY : 4	D8	PLY : 12
E7	PLY : 5	E8	PLY : 13
F7	PLY : 6	F8	PLY : 14
G7	PLY : 7	G8	PLY : 15
H7	PLY : 8	H8	PLY : 16

On 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 PLY : # for each level. A "ply" is an individual move (a move for either side), and "#" is the number representing the search depth. For example, on Level A7, the computer searches to a depth of one ply (PLY : 1), and thus looks ahead only one individual move. On this level, therefore, it will often overlook a mate in one. This produces weaker play, giving beginners a better chance of beating the computer!

4. INFO MODE: WATCH AND LEARN!

Imagine this: You're playing chess against a friend, and it's his move. You'd love to know what move he's thinking about, and you'd really like to get his opinion of the board position. But, of course, you won't ask—because that's just not done! Well, guess what—when you play against this chess computer, you can ask anything you want, and you'll get all the answers! In fact, you can get an incredible amount of information about the computer's thought process. On request, it will show you the move it's thinking of, the line of play it expects after that move, its evaluation of the current board position, how deeply it is searching, and more. As you can imagine, studying this information can help you learn so much more about chess!

Using Info Mode

How do you access all this game information? By using Info Mode at any time! If you do this while the computer is thinking, you'll see the information displays change as the computer considers different moves and searches deeper!

See **"INFO MODE AT A GLANCE!"** for a chart summarizing all the Info Mode displays.

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 displays within each of the groups. Press **CLEAR** to exit Info Mode and go back to showing the normal chess clock.

After learning about Info Mode, take a look at Section 5.3 for a description of the Rotating Display feature. Selecting this feature makes the computer automatically cycle through the requested information in one-second intervals every time it thinks about its move—you can actually watch the computer “think out loud”! *Whenever requested information is not available, the display will show dashes (-----).*

4.1 Principal Variation

Press **INFO** the first time to get information on the principal variation (the predicted line of play, or the sequence of moves the computer thinks will be made). The first display you will see is the move the computer is currently thinking of making. The principal variation is shown to a maximum depth of four individual moves. Press **BLACK/→** repeatedly to scroll forward through all the moves:

- Move 1 (predicted line of play)
- Move 2 (predicted line of play)
- Move 3 (predicted line of play)
- Move 4 (predicted line of play)

Press **WHITE/←** to scroll backward and see previous displays again. Press **CLEAR** to return to the normal clock display.

*Since the first move of the predicted line of play is the move the computer assumes you will make, you can also consider this move as a hint! So—whenever you need help, press **INFO** on your turn!*




4.2 Search Information

Press **INFO** a second time to get information on the computer's search! Press **BLACK/→** repeatedly to scroll forward through these four displays:




- Evaluation of the current position (based on a pawn being worth 1.0 points; a positive number indicates White is ahead)
- Two numbers: The first is the current search depth, or the number of individual moves the computer is looking ahead; the second is

INFO MODE AT A GLANCE!




PRINCIPAL VARIATION INFO:

	x1	• Move 1 (predicted line of play)	
			↑
			↓
			• Move 2 (predicted line of play)
			• Move 3 (predicted line of play)
			• Move 4 (predicted line of play)

SEARCH INFO:




	x2	• Evaluation of current position	
			↑
			↓
			• 2 numbers: Search depth + number of moves examined so far
			• Current move under consideration
			• Positions searched per second


CHESS CLOCK INFO:

	x3	• Elapsed time since last move	
			↑
			↓
			• Elapsed time for the computer
			• Elapsed time for the player
			• Remaining time for the computer*
			• Remaining time for the player*

**Blitz/Tournament Levels only*

MOVE COUNT INFO:

	x4	• Number of White moves played so far	
			↑
			↓
			• Moves of the current game

Press  at any time to exit Info Mode.

For more details, see Section 4.

- the number of moves the computer has examined so far
- The move currently being considered
 - The search speed, or number of positions (nodes) being searched every second

Press **WHITE/←** to scroll backward and see previous displays again. Press **CLEAR** to return to the normal clock display.

4.3 Chess Clock Information

Press **INFO** a third time for chess clock information. The chess clocks keep track of the time for both sides. Press **BLACK/→** repeatedly to scroll forward through the clock displays:

- Elapsed time since the last move was made
- Total elapsed time for the computer
- Total elapsed time for the player
- Remaining time for the computer (*Blitz/Tournament Levels only*)
- Remaining time for the player (*Blitz/Tournament Levels only*)

Press **WHITE/←** to scroll backward and see previous displays again. Press **CLEAR** to return to the normal clock display.

The clocks stop whenever you take back a move, check level settings, select options, verify or set up a position, or turn the unit off. In all these cases, however, the times are retained in memory, and the clocks resume as soon as play is continued. Whenever you change levels or press **CLEAR** and **ENTER** together to reset for a new game, the chess clocks are always reset to $\square : \square\square : \square\square$.

4.4 Move Count/Game Moves

Press **INFO** a fourth time to show the move number in the game so far. You can then press **WHITE/←** repeatedly to scroll backward back through the moves of your game (up to 30 individual moves).

- Number of White moves played so far
- Moves of the current game

Press **BLACK/→** to go forward through the moves again at any point. Press **CLEAR** to return to the normal clock display.

4.5 Want a Hint? Just Ask!

In case you missed this feature when it was mentioned in Section 4.1, we wanted to point it out again—if you ever need advice on a move, you can always ask the computer for a hint. Simply press **INFO** when it's your turn to move, and the computer will show a suggested move for your side!

5. OPTIONS FOR FUN AND VARIETY

In addition to all the features you've learned about so far, your chess computer also offers many other exciting game options! All of these options are user-selectable at any time during a game. They are described individually in this section, and summarized in the Option Mode Chart.

Selecting Game Options

There are two methods of setting options, as described below—by using the game keys or pressing board squares.

See “**THE BASICS OF OPTION MODE: HERE’S HOW!**” for a chart summarizing how to use Option Mode, and an overview of all the options.

The 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 or off as it is displayed. Remember that pressing **OPTION** cycles through the three main groups, so you can switch to any of the groups at any time. After you have made all your option selections from any or all of the option groups, press **CLEAR** to return to normal game play.

Another method of selecting game options is by **pressing the option squares**. As shown in the Options Chart, Squares A1-H1, A2-H2, and A3-H3 can be used to turn options on and off. First, press **OPTION** to enter Option Mode; then take a chess piece and press the desired square to access any option, using the chart as a guide. You'll see that pressing a square repeatedly turns that option on and off again, with plus (+) for ON and minus (–) for OFF. Once you have made all your selections, press **CLEAR** to return to your game.

When the computer is first powered on, certain default options are set. Options which are automatically in effect 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. Some

exceptions are **Auto Answer**, which is automatically set back to ON when you start a new game, and **Play White from the Top**, which is automatically set back to OFF.

5.1 Operation Mode Options (Squares A1-H1)

These options affect how you operate your computer.

Press **OPTION** once to select the **Operation Mode Options**. Then use the **BLACK/→** and **WHITE/←** keys to select options within this group, and press **ENTER** to turn options on (+) or off (-). Or, simply press the option squares to turn options on or off.

a. Auto Answer Mode (Square A1)

On: + R U ƚ Off: - R U ƚ

Normally, the computer automatically answers with a countermove whenever you enter a move. If you turn Auto Answer off, however, you can enter any number of moves one by one, without allowing the computer to answer. You'll see that there are many great ways to use this feature!

- Play through master games. Press **ENTER** to see what the computer would do in any position!
- Keep records of your own chess games. When a game is over, play to any position to see how other moves or different strategies might have affected the outcome.
- Study opening lines by entering them manually!
- Play against a friend, with the computer acting as referee. It will monitor your game, checking all moves for legality and keeping track of time for both sides!

*When playing against another person, if either side should need help, press **INFO** to see a suggested move. To see what the computer would do in a certain position, press **ENTER** and the computer will make the next move. After it has made its move, Auto Answer remains off, and you may continue your game. Also, note that this option will automatically go back to its default setting of ON whenever you use **CLEAR** and **ENTER** simultaneously to start a new game.*

b. Sound with Keypress (Square B1)

On: + 5 n ƚ Off: - 5 n ƚ

This option lets you turn off the sound that accompanies each keypress. You will still hear beeps when the computer moves or when an illegal move or keypress is made.

c. Silent Mode (Square C1)

On: + 5 i ƚ Off: - 5 i ƚ

Normally, the computer always beeps when it has found its move. For completely silent operation, turn on Silent Mode.

d. Ticking Clock (Square D1)

On: + ƚ i ƚ ƚ Off: - ƚ i ƚ ƚ

When you turn this option on, you activate a ticking sound that makes the computer's clock sound like a real chess clock! Just imagine—you can create the atmosphere of a championship chess tournament in your own living room!

e. Countdown Clock (Square E1)

On: + c d n Off: - c d n

Turning this option on causes the computer to display the countdown time instead of the elapsed time. *Note that this option is only available in combination with the Tournament and Blitz Levels.*

f. System Test (Square F1)

On: + ƚ E 5 ƚ Off: - ƚ E 5 ƚ

The System Test is included primarily as a troubleshooting tool. After activating this option by selecting + ƚ E 5 ƚ, pressing **BLACK/→** repeatedly will cycle through all the segments in the LCD display. To exit the test, press **CLEAR** and **ENTER** together to reset the computer.

CAUTION: *Be careful not to activate this option during a game, since resetting the computer is the only way to exit the test, and your current game will be lost.*

g. Auto Power Down (Square G1)

On: + ƚ P d Off: - ƚ P d

The Auto Power Down option is a battery-saving feature! With this option activated, the computer will automatically turn itself off if no keypresses or moves are made for about 15 minutes. To continue the game where you left off, press **GO/STOP** to turn the computer back on. *Note that the computer will not turn itself off while it is thinking.*

h. Play White from the Top (Square H1)

On: + ƚ ƚ P Off: - ƚ ƚ P

Want to depart from the usual standard and let the computer play the White pieces from the top of the board? Then try out this interesting

THE BASICS OF OPTION MODE: HERE'S HOW!

1. Press **OPTION** repeatedly to select a Mode. 

 x1 = OPERATION MODE (RUE...) 

2. Next, select your option(s), using the Option Chart below. There are two ways to do this.

 x2 = PLAYING MODE (SEL...)

 x3 = ROTATING DISPLAY MODE (rd: ...)


 x4 = back to OPERATION MODE...

- Cycle through the options within that mode:

- Press **BLACK/→** to cycle **→ forward**.
- Press **WHITE/←** to cycle **← backward**.

- When your option is displayed, press **ENTER** to toggle it **on (+)** or **off (-)**.

- **OR**, simply locate your option square and press one of the pegged pieces down into the hole to toggle that option **on (+)** or **off (-)**.

3. Finally, press **CLEAR** to exit Option Mode, using your new option(s). 

	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
ROTATING DISPLAY OPTIONS	Variation to ply 1 -rd:1 A3	Variation to ply 2 -rd:2 B3	Variation to ply 3 -rd:3 C3	Variation to ply 4 -rd:4 D3	Position Evaluation -rd:E E3	Depth & Moves -rd:d F3	Nodes Searched -rd:n G3	Time per Move -rd:t H3
	Selective/Brute Force Search +SEL A2	Easy Mode -EASY B2	Random Play -RAND C2	Passive Book -b2:P D2	Active Book -b2:A E2	Complete Book -b2:P F2	Tournament Book -b2:t G2	Book On/Off +BOOK H2
PLAYING MODE OPTIONS								
OPERATION MODE OPTIONS	Auto Answer +RUE A1	Sound with Keypress +SND B1	Silent Mode -SIL C1	Ticking Clock -tICK D1	Countdown Clock -cdn E1	System Test -TEST F1	Auto Power Down -APD G1	Play White from Top -TOP H1

For more details, see Section 5.

option! Choose **+TOP** at the beginning of a new game, and set up the board with the Black pieces closest to you, as shown in the diagram in this section. Then, press **ENTER** to start the game. Watch as the computer makes the first move for White from the top of the board!

See **"TRY BLACK FROM THE BOTTOM: HERE'S THE POSITION!"** for the correct board set-up when using this option.

When the computer plays White from the top, board notation is automatically reversed. Additionally, this option will go back to its default

setting of OFF when you start a new game.

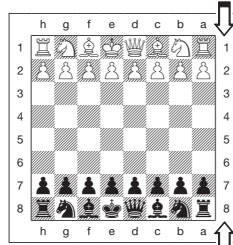
5.2 Playing Mode Options (Squares A2-H2)

These options affect how the computer selects its moves.

Press OPTION twice to select the Playing Mode Options. Then use the **BLACK/→** and **WHITE/←** keys to select options within this group, and press **ENTER** to turn options on (+) or off (-). **Or**, simply press the option squares to turn options on or off.

TRY BLACK FROM THE BOTTOM: HERE'S THE POSITION!

When the computer plays White from the top (Section 5.1, Option H1), be sure to set up the pieces correctly! Notice that the Kings and Queens are positioned differently, and the board notation is reversed.



For more details, see Section 5.1.

a. Selective Search (Square A2)

On: +5EŁ Off: -5EŁ

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 -5EŁ makes the program switch to a powerful *Brute Force algorithm*. This search method minimizes the risk of an occasional oversight.

Note that the Mate Search Levels always use the Brute Force method.

b. Easy Mode (Square B2)

On: +ER5Y Off: -ER5Y

Want to win more games against the computer? Try turning on Easy Mode, which prevents the computer from thinking on your time! This weakens all the playing levels without affecting the computer's time controls. Normally, as described in Section 2.8, 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 computer such a tough opponent! By using Easy Mode to make all the levels weaker, you effectively have many more levels to choose from!

c. Random Play (Square C2)

On: +f ʒfʒ Off: -f ʒfʒ

Turn this option on for greater variety of play. Instead of selecting one

single best move, the computer will then choose one of the best moves to play by consulting its built-in Randomizer!

d. Passive Book (Square D2)

On: +bŁ : P Off: -bŁ : P

Selecting the Passive Book option forces the computer to give preference to passive and closed positions when deciding which lines to play. *If this option is selected, the Active Book and Tournament Book options are disabled.*

e. Active Book (Square E2)

On: +bŁ : R Off: -bŁ : R

When this option is activated, the computer will give preference to active lines and open positions when deciding which lines to play. *If this option is selected, the Passive Book and Tournament Book options are disabled.*

f. Complete Book (Square F2)

On: +bŁ : P Off: -bŁ : P

Turning on the Complete Book option gives the computer the freedom to choose any move from its built-in book of openings, so you'll see a greater variety of opening lines being played. *If this option is selected, the Passive, Active, and Tournament Book options are disabled.*

With this option on, you may see the computer make some questionable moves. This is because its built-in book of openings 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 way. Therefore, when you turn on the Complete Book, the computer could potentially play one of these moves.

g. Tournament Book (Square G2)

On: +bŁ : Ł Off: -bŁ : Ł

When you 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. *If this option is selected, the Active Book and Passive Book options are disabled.*

h. Book On/Off (Square H2)

On: +b0002 Off: -b0002

Set this option to -b0002 to completely lock out the computer's built-in book of openings. When you turn the book off like this, the computer is forced to take time to think of its moves from the very beginning of the game, rather than using moves contained in its memory. For more details on openings, see Section 2.7. *If you turn the book completely off, all other book options are also automatically disabled.*

5.3 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 one-second increments. You may turn on any or all of the Rotating Display options, as desired.

Press OPTION three times to select the Rotating Display Options. Then use the **BLACK/→** and **WHITE/←** keys to select the options you want to see rotated in the display. The options are described below and summarized in the Option Mode Chart in this section. Press **ENTER** to turn these options on (+) or off (-). **Or**, simply press the option squares to turn the options on or off.

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.

The game information you can see **while the computer is thinking** includes the following:

- r d : 1 to r d : 4 = the predicted line of play (up to four individual moves)
- r d : E = an evaluation of the current position
- r d : d = the computer's search depth, and the number of moves examined so far in the game

- r d : n = the number of nodes searched per second
- r d : t = the amount of time the move has taken so far

When requested information is not available, the display will show a series of dashes (-----).

For complete descriptions of these options and details on exactly how to interpret the displays, see Section 4.

6. VERIFYING/SETTING UP POSITIONS

6.1 Verifying Positions

See **"IT'S EASY TO VERIFY PIECES!"** for a step-by-step example of using Verify Mode.

If you should knock over the chess pieces or if you think your board position may be incorrect, the computer can verify all the piece locations for you!

When it is your turn, press one of the **PIECE SYMBOL KEYS** (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, ♟, ♠, ♡, or ♣). The computer shows you where the first piece of that type is located on the board—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, only the piece symbol remains in the display.

Want to verify more pieces? Simply repeat the above procedure using the other **PIECE SYMBOL KEYS**, verifying the entire board if desired! Press **CLEAR** to return to normal game play.

6.2 Changing and Setting Up Positions

See **"TRY OUT POSITION MODE!"** to get an idea of how this feature works.

Position Mode is an exciting feature which lets you set up special board positions to play from, or problems you want the computer to solve! **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.*

Press **POSITION** to enter Position Mode, and the display will show -P05-. You can change or set up a position whenever it is your turn to

IT'S EASY TO VERIFY PIECES!



1. Press **CLEAR** and **ENTER** together to reset the computer for a new game.
Display: □ 0 : 00 : 00.
2. Press the **KNIGHT** Key.
Display: □, ♠, b 1 (the first White Knight).
3. Press **KNIGHT** again.
Display: □, ♠, c 1 (the second White Knight).
4. Press **KNIGHT** again.
Display: □, ♠, b 8 (the first Black Knight).
5. Press **KNIGHT** again.
Display: ■, ♠, c 8 (the second Black Knight).
6. Press **KNIGHT** again.
Display: ♠ (no more Knights on the board).
7. Repeat to verify any other piece! Press **CLEAR** to exit Verify Mode.



For more details, see Section 6.1.

move. After you have set up your new position, press **CLEAR** to exit Position Mode.

- **To remove a piece from the board**, press the piece down on its square and then remove it. Notice that the display indicates the piece type and color, along with a minus sign (-) and the square location.
- **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 want to add. If it does not, press **BLACK/→** or **WHITE/←** to change the color. When the

TRY OUT POSITION MODE!



1. Press **CLEAR** and **ENTER** together to reset the computer for a new game.
Display: □ 0 : 00 : 00.
2. Press **POSITION** to enter Position Mode.
Display: - P05 -.
3. Press the White pawn down on Square E2, and remove it from the board.
Display: □, ♠, - E 2.
4. Press that same pawn down on Square E3 to add it to the board.
Display: □, ♠, + E 3.
5. Press the Black Queen down on Square D8, and remove it from the board.
Display: ■, ♀, - d 8.
6. Press that same Queen down on Square H5 to add it to the board.
Display: ■, ♀, + H 5.
7. Press **WHITE/←** to change the color to move next.
8. Press **CLEAR** to exit.

For more details, see Section 6.2.

display shows the correct piece type and color, place that piece onto 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 onto 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 an empty chessboard.

Press **ENTER** once more to confirm that you do want to clear the board. Then add pieces as described previously. If you decide not to clear the board, press **CLEAR** to cancel. This feature can be handy when you want to set up a position with only a few pieces, where it would be much 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/←**.
- **To exit Position Mode**, press **CLEAR**. You will return to normal game play, with your new board position!

*Note that any legal position can be set up using the above procedures. 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. In such cases, the computer will simply beep when you press **CLEAR**, and you will not be allowed to exit Position Mode. Check the position using the **PIECE SYMBOL KEYS**, if necessary, and correct the position (by adding a piece, removing a piece, or moving an incorrectly placed piece). Then press **CLEAR** to exit Position Mode.*

not mix different types of batteries or new and used batteries. Do not recharge non-rechargeable batteries. Use only the recommended batteries or equivalent. Be sure to observe the correct polarity when inserting batteries. Worn out batteries should be removed from the unit promptly. Do not short circuit the supply terminals.

7.3 Technical Specifications

Keys:	16
LCD Display:	48-segment
Batteries:	3 x AAA/AM4/RO3 (1.5V) cells
Power Consumption:	150 mW maximum
Dimensions:	202 x 135 x 32 mm
Weight:	300 g (excluding batteries)

Please retain this information for future reference.

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

7. TECHNICAL DETAILS

7.1 The ACL Function

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

7.2 Care and Maintenance

Your chess computer is a precision electronic device, and should not be subjected to rough handling or exposed to extreme temperatures or moisture. Be sure to remove the batteries before cleaning the unit. Do not use chemical agents or liquids to clean the unit, as they may damage the plastic.

Weak batteries should be replaced promptly, since they can leak and damage the computer. Please also note the following regarding the use of batteries. **Warning: Use only alkaline or zinc carbon batteries. Do**

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

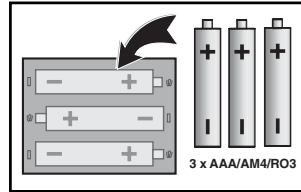
NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate 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

SCHNELLSTART

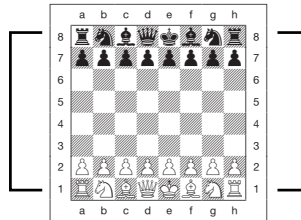
- 1** Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 3 AAA (AM4/R03) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. Schließen Sie das Batteriefach wieder.



- 2** Drücken Sie **GO/STOP** um den Computer anzuschalten. Reagiert das Gerät nicht, lesen Sie bitte Abschnitt 7.1.



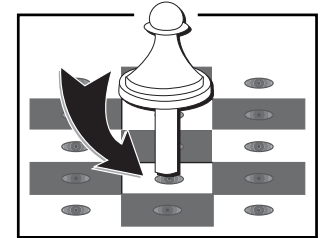
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



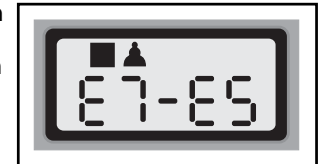
- 4** Um den Computer für eine neue Partie einzustellen, drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig.



- 5** Zur Eingabe von Zügen, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computer registriert so automatisch, welche Figur gezogen wurde.



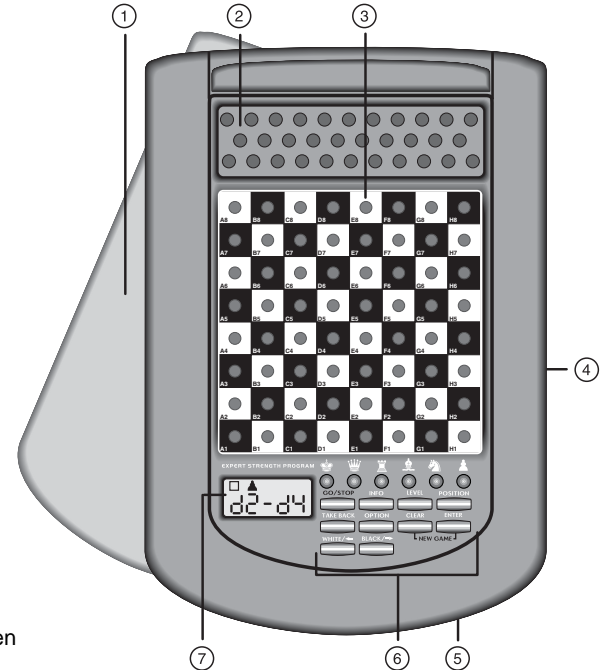
- 6** Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Drücken Sie dann die gewünschte Figur auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern zunächst auf e7 dann auf e5 drücken. So einfach geht das! Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche Weise ein.



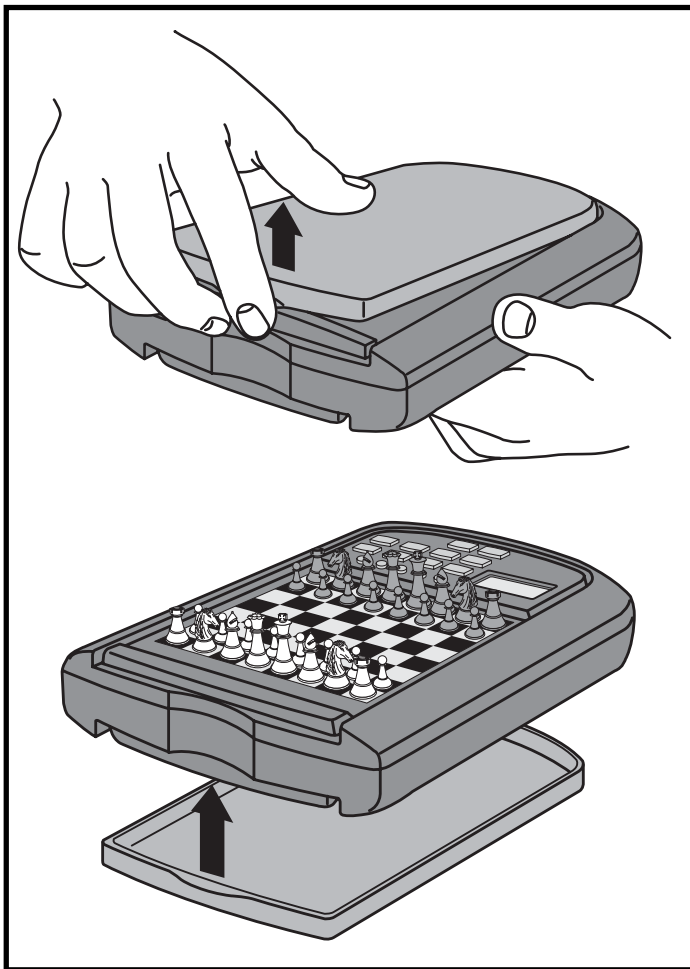
*Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Die aktuelle Stellung wird gespeichert und kann später fortgeführt werden!*

TASTEN UND FUNKTIONEN

- 1. ABNEHMBARE ABDECKUNG:** Schützt die Einheit vor Staub und verhindert, daß Figuren verloren gehen.
- 2. FIGURENAUFBEWAHRUNGSFELD:** Hier können Sie Figuren aufbewahren oder geschlagene Figuren abstellen.
- 3. SENSORSCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zugeingabe und hilft auch bei der Auswahl von Spielstufen und Optionen.
- 4. BATTERIEFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 3 "AAA" (AM4/R03) alkaline Batterien.
- 5. ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
- 6. SPIELTASTEN**
 - **FIGURENSYMBOLS:** Wichtig bei Positionsaufbau und -kontrolle, sowie bei Bauern-umwandlung.
 - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
 - **INFO:** Hiermit aktivieren Sie den Informationsmodus. Innerhalb dieses Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern. Während eines Zuges hilft Ihnen diese Taste, Hinweise abzufragen.
 - **LEVEL:** Hiermit aktivieren Sie den Informationsmodus. Innerhalb dieses Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern. Während eines Zuges hilft Ihnen diese Taste, Hinweise abzufragen.
 - **POSITION:** Hiermit aktivieren Sie den Positionsmodus.
 - **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Insgesamt können Sie bis zu 30 Züge zurücknehmen.
 - **OPTION:** Hiermit aktivieren Sie den Optionsmodus. Innerhalb dieses Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern.
 - **CLEAR:** Gleichzeitig mit **ENTER** gedrückt, wird die Funktion **NEW GAME** aktiviert. Drücken Sie sie alleine, wird die Funktion "Abbruch" ausgelöst. So können Sie verschiedene Auswahlmodi verlassen, ohne die Einstellungen zu ändern (Options-, Positions-, Info- oder Kontrollmodus).
 - **ENTER:** Gleichzeitig mit **CLEAR** gedrückt, wird die Funktion **NEW GAME** aktiviert. Als Einzelfunktion gebräuchlich, um mit dem Computer die Seiten zu tauschen, Suchfunktionen abzubrechen, Optionseinstellungen zu aktivieren/



- deaktivieren, eine neue Spielstufe auszuwählen etc.
 - **WHITE/← UND BLACK/→ TASTEN:** Mit diesen Tasten können Sie Spielstufen, Optionen oder Informationen in Einzelschritten durchblättern.
- 7. DISPLAY-ANZEIGE:** Zeigt Züge und Informationen während einer Partie. Zusätzlich hilft es bei Auswahl von Spielstufen und Optionen, zur Stellungskontrolle/aufbau.



INHALT

SCHNELLSTART TASTEN UND FUNKTIONEN EINLEITUNG

1. LOS GEHT'S!

- 1.1 Zuerst Batterien einlegen
- 1.2 Spielbereit? So ziehen Sie..!
- 1.3 Nun ist der Computer am Zug
- 1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!
- 1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues
- 1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe

2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

- 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!
- 2.2 Spezielle Schachzüge
- 2.3 Ungültige Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Die Computersuche unterbrechen
- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.7 Gespeicherte Eröffnungen
- 2.8 Rechnen wenn der Gegner am Zug ist
- 2.9 Spielstandspeicher

3. DIE SPIELSTUFEN

- Eine Spielstufe einstellen
- 3.1 Normale Stufen (Felder A1-G2)
 - 3.2 Analysestufe (Feld H2)
 - 3.3 Turnierstufen (Felder A3-H3)
 - 3.4 Blitzschach (Felder A4-H4)
 - 3.5 Spaßstufen (Felder A5-H5)
 - 3.6 Mattsuchstufen (Felder A6-H6)
 - 3.7 Trainingsstufen (Felder A7-H8)

4. INFO-MODUS: BEOBACHTEN UND LERNEN!

- Info-Modus anwenden
- 4.1 Hauptvarianten
 - 4.2 Suchinformationen
 - 4.3 Schachuhr-Informationen
 - 4.4 Zugzähler/Zuganzahl
 - 4.5 Wie wäre es mit einem Hinweis? Einfach fragen!

5. OPTIONEN FÜR SPIELSPASS UND ABWECHSLUNG

- Optionen auswählen
- 5.1 Computereinstellungen (Felder A1-H1)
 - 5.2 Spieleinstellungen (Felder A2-H2)
 - 5.3 Rotierende Anzeige (Felder A3-H3)

6. POSITIONEN PRÜFEN/ AUFBAUEN

- 6.1 Positionen prüfen
- 6.2 Positionen verändern und aufbauen

7. TECHNISCHE ANGABEN

- 7.1 Die **ACL**-Funktion
- 7.2 Pflege und Wartung
- 7.3 Technische Spezifikation

PROBLEMLÖSUNGSHINWEISE

EINLEITUNG

Sind Sie bereit in die aufregende Welt des Computerschachs einzutreten? Dann liegen Sie richtig! Ihr neuer Computer bietet so viele Optionen, Spielstufen und spezielle Funktionen - so haben Sie Schach noch nie erlebt! Mit Hilfe des *Schnellstarts* am Anfang können Sie sofort loslegen. Die Details finden Sie im Anschluß an diese Einleitung. Haben Sie einmal die Grundbegriffe gelernt, lohnt es sich, diese Anleitung zu lesen. So entdecken Sie alle Möglichkeiten dieses Schachcomputers - Spielspaß garantiert!

Ihr neuer Schachcomputer kennt selbstverständlich alle Schachregeln und hält diese genauestens ein. Für alle Einsteiger, haben wir eine kurze Regelübersicht integriert. So können Sie sofort spielen und mit viel Spaß trainieren!

1. LOS GEHT'S!

1.1 Zuerst Batterien einlegen

Ihr Computer benötigt 3 AAA (AM4/R03) Batterien. Legen Sie diese Batterien in das entsprechende Fach auf der Unterseite des Geräts ein. Achten Sie dabei auf die Polarität. Nutzen Sie frische Batterien!

Schalten Sie den Computer durch Drücken von **GO/STOP** an. Ein "Beep" signalisiert die Spielbereitschaft. Reagiert das Gerät nicht (aufgrund statischer Aufladung), drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand ca. 1-2 sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite des Computers. So wird Ihr Computer zurückgesetzt.

Tip: Um Energie zu sparen und das Leben Ihrer Batterien zu verlängern, nutzen Sie die Abschaltautomatik (s. Abschnitt 5.1).

1.2 Spielbereit? So ziehen Sie..!

Okay, jetzt ist es Zeit, ein Spiel zu wagen! Dies ist ziemlich einfach - folgen Sie nur diesen Schritten:

- Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten
- Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig. So stellen Sie eine neue Partie ein. Bauen Sie die Grundstellung auf! Die weißen Steine sollten Ihnen am nächsten stehen (siehe auch *Schnellstart*).

- Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr Ausgangsfeld bis Sie einen Ton hören - das Sensorbrett erkennt Ihre Figur automatisch. Sie glauben es nicht? Schauen Sie doch mal auf das Display, das plötzlich voll von Informationen ist - es zeigt Ihre Figur, die Farbe und das Feld, das Sie gerade gedrückt haben.
- Nehmen Sie diese Figur und stellen Sie sie auf das **Zielfeld**. Sie hören einen zweiten Ton - der Computer bestätigt so die Eingabe. Das war's - Sie haben gerade Ihren ersten Zug ausgeführt. Nun ist der Computer am Zug!

Sie werden bemerken, daß der Computer am Anfang einer Partie sofort antwortet, anstatt sich Zeit für Berechnungen zu nehmen. Das kommt, weil er aus seiner Bibliothek heraus spielt, in der Eröffnungszüge abgelegt sind (siehe auch Abschnitt 2.7).

1.3 Nun ist der Computer am Zug

Zieht der Computer, wird sein Zug signalisiert und angezeigt. Prüfen Sie das Display - Sie sehen das **Ausgangs-** und **Zielfeld**, sowie die Farbe und das Symbol der gewünschten Figur. Drücken Sie diese auf das **Ausgangs-** und dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computerzug ist ausgeführt und Sie sind wieder gefragt...

1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!

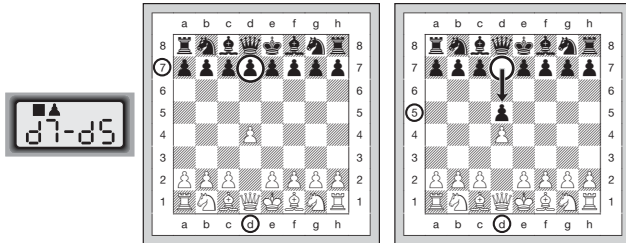
Spielen Sie gegen einen Computer, ist nichts "endgültig" - Sie können Ihre Strategie wechseln oder entscheiden, einen anderen Zug zu spielen, wann Sie wollen! Sind Sie am Zug, drücken Sie dazu einfach **TAKE BACK**. Das Display zeigt dann den letzten Zug an. Drücken Sie die gezeigte Figur auf das Feld auf dem Sie steht und stellen Sie sie - wiederum durch andrücken - zurück auf ihr ursprüngliches **Ausgangsfeld**. Sie können dies bis zu 30 mal wiederholen. Wollen Sie normal weiterspielen, geben Sie einfach ganz normal wieder einen Zug ein.

Nach Rücknahme eines Schlagzuges oder einer Bauernumwandlung, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene/umgewandelte Figur wieder zurückzustellen. Er zeigt die Figur und ihr aktuelles Feld an. Stellen Sie sie durch andrücken wieder auf das richtige Feld.

So schließen Sie die Rücknahme korrekt ab. Nehmen Sie eine Rochade zurück, nehmen Sie zunächst den Königs- dann den Turmzug zurück.

COMPUTERZUG AUSFÜHREN: HIER SEHEN SIE EIN BEISPIEL!

Nachdem der Computer seinen Zug anzeigt, sollten Sie diesen am Brett eingeben. Hier zeigt das Display, daß der schwarze Bauer (♟) von D7 nach D5 gezogen werden soll. Drücken Sie den schwarzen Bauern also zuerst auf D7, dann nach D5. Das war's - Sie haben den Computerzug eingegeben! Jetzt sind Sie wieder an der Reihe.



1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues!

Immer wenn Sie ein Spiel beendet haben (oder die aktuelle Partie abbrechen wollen), können Sie einfach ein Neues starten! Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig und der Computer signalisiert, daß er für eine neue Partie bereit ist.

WICHTIG: Durch **NEW GAME** wird die alte Partie aus der Memory des Computers gelöscht - achten Sie darauf, diese Funktion nicht aus Versehen zu aktivieren!

1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe!

Schalten Sie Ihren Computer an, ist automatisch die Spielstufe D1 (5 Sek. pro Zug) aktiviert. Sie haben jedoch insgesamt 64 Stufen zur Auswahl, die Sie sicherlich ausprobieren möchten. Wie, das sehen Sie in Abschnitt 3.

2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!

Spielt der Computer mit Schwarz, blinkt ein schwarzes Quadrat im Display, während der Zug berechnet wird. Nachdem der Computerzug ausgeführt ist, erscheint ein weißes Quadrat - jetzt ist also Weiß an der Reihe. Sie sehen auf einen Blick, ob der Computer momentan rechnet bzw. welche Seite am Zug ist.

2.2 Spezielle Schachzüge

Schlagzüge: Um zu schlagen, drücken Sie Ihre Figur auf das Ausgangsfeld, nehmen die geschlagene vom Brett und drücken dann die Figur auf das Feld der geschlagenen. Schlagzüge werden wie folgt angezeigt: ♞5*F6.

En Passant: Der Computer zeigt bei diesem Zug solange die Ausführung im Display an, bis Sie den geschlagenen Bauern auf sein Feld drücken und vom Brett nehmen.

Rochade: Wird der Königszug zuerst gemacht, erkennt der Computer die Rochade automatisch. Nachdem Sie den König auf sein **Ausgangs-** und **Zielfeld** gedrückt haben, wird Ihr Zug angezeigt, bis Sie auch den Turmzug ausgeführt haben. Kurze Rochade wird als ♔-♖, lange als ♔-♗-♖ angezeigt.

Bauernumwandlung: Wandeln Sie einen Bauern um, führen Sie Ihren Zug zunächst wie üblich aus. Dann drücken Sie ein **FIGURENSYMBOL**, damit der Computer weiß, in welche Figur Sie umwandeln möchten(♔, ♚, ♙, oder ♜). Der Computer erkennt dann die Figur und zeigt sie kurz an, bevor er seinen nächsten Zug berechnet. Vergessen Sie nicht, die Figur auch auf dem Brett umzutauschen!
Wandelt der Computer eine Figur um, zeigt das Display sowohl den Bauern als auch die Figur, in die er sich umwandeln soll. Vergessen Sie wiederum nicht, den Bauern auch auf dem Feld in diese Figur zu tauschen!

2.3 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren! Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen doppelten Signalton und das Display zeigt das **Ausgangsfeld** an. Entweder stellen Sie nun die Figur zurück oder Sie führen einen regelkonformen Zug aus.

Führen Sie den Computerzug nicht korrekt aus, hören Sie wieder den doppelten Ton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches Feld. Will der Computer seinen Bauern von d7 nach d5 ziehen, und Sie drücken d7 und dann d6, zeigt er $\text{E} \text{r} : \text{d}5$. Dann zeigt das Display nochmals den ganzen Zug an ($\text{d}7 - \text{d}5$), und der Computer wartet bis Sie d5 gedrückt haben.

Drücken Sie eine Figur auf Ihr **Ausgangsfeld**, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abrechnen, indem Sie die Figur wieder auf das gleiche setzen. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme aktivieren (s. Abschnitt 1.4).

2.4 Schach, Matt und Remis

Steht ein König im Schach, zeigt der Computer seinen Zug zunächst wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug gemacht wurde, blinkt $\text{E} \text{K} \text{E} \text{E} \text{E}$ einige Sekunden im Display. Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

Erkennt der Computer eine Mattführung, zeigt er zunächst den Zug wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug ausgeführt wurde, blinkt dann die Mattankündigung einige Sekunden im Display (z.B. $\text{E} \text{r} \text{d}$ bedeutet Matt in 2 Zügen).

Dann zeigt das Display wieder die Uhr an. Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung $\text{M} \text{R} \text{E} \text{E}$ im Display. Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel. Kam es zum Remis, blinkt $\text{E} \text{r} \text{d}$ einige Sekunden. Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

2.5 Die Computersuche unterbrechen

Sie denken, der Computer rechnet zu lange? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **ENTER** während der Computer nachdenkt. Er wird sofort stoppen und den besten bisher errechneten Zug spielen. Diese Funktion kann sehr praktisch bei höheren Stufen sein, wenn der Computer lange rechnen darf. Auch bei der Analysestufe kann manche Berechnung einfach zu langwierig sein und Sie sollten auch teilweise stoppen.

*Bei den Mattsuchstufen, zwingt **ENTER** den Computer nicht, einen Zug zu machen! Statt dessen zeigt der Computer - - - - an. Dies bedeutet, daß er unterbrochen wurde, bevor er ein Matt errechnen konnte. Um weiterzuspielen, wählen Sie eine andere Stufe!*

2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

Drücken Sie einfach **ENTER** wenn Sie am Zug sind. Der Computer startet sofort seine Berechnungen für Ihre Seite. Wechseln Sie sooft Sie wünschen!

Sie wollen, daß der Computer den ersten Zug für Weiß am Anfang der Partie macht? Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** und dann nochmals **ENTER**.

Sie wollen dem Computer zuschauen, wie er für beide Seiten spielt? Drücken Sie **ENTER** nach jedem Zug - so sehen Sie die optimale Zugfolge für beide Seiten. Sie können Strategien und Taktiken studieren und lernen!

2.7 Gespeicherte Eröffnungen

Am Anfang einer Partie, zieht der Computer auf vielen Stufen sofort. Dies ist möglich, weil er die Züge direkt aus einer Bibliothek holt, sie also nicht mehr berechnen muß. Diese Bibliothek enthält die wichtigsten Eröffnungen und viele *Positionen* aus Großmeisterpartien. Ist die aktuelle Stellung in seiner Bibliothek, antwortet der Computer automatisch anstatt zu rechnen!

Zusätzlich haben Sie bei Advanced Travel Chess die Auswahl aus verschiedenen Bibliotheken. Natürlich läßt sich die Bibliothek auf Wunsch auch abschalten. Details finden Sie unter Abschnitt 5.2.

2.8 Rechnen wenn der Gegner am Zug ist

Haben Sie Ihren Zug eingegeben, kommt manchmal die Antwort des Computers sofort - sogar bei höherer Spielstufe! Dies ist nur möglich, wenn der Computer Ihre Denkzeit auch nutzt, um seine Rechnungen durchzuführen. Er rechnet die Antwortzüge auf Ihre wahrscheinlichste Strategie durch. Lag er richtig, kann er dann sofort ziehen.

Um diese Funktion auszuschalten, lesen Sie Abschnitt 5.2.

2.9 Spielstandspeicher

Sie können Ihr Spiel jederzeit mit **GO/STOP** unterbrechen. Das Spiel wird dann abgebrochen und der Computer speichert Ihre aktuelle Partie (bis zu 30 Züge). Schalten Sie wieder an, können Sie einfach weiterspielen. Um diese Funktion nicht auszuschalten, sollten Sie darauf achten, Batterien im Gerät eingelegt zu lassen!

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Computer bietet 64 unterschiedliche Spielstufen! Wählen Sie eine Stufe aus, sollten Sie sich bewußt sein, daß der Computer um so stärker spielt je länger er rechnen kann - genauso wie ein menschlicher Spieler! Den Überblick aller Stufen sehen Sie auf der nächsten Seite. Die Stufen sind auch einzeln in den folgenden Abschnitten erklärt.

Eine Spielstufe einstellen

Siehe auch "NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE". Sie sehen so auf einen Blick, welche Stufe Sie wie aufrufen können.

Es gibt 2 Arten der Auswahl - Nutzung von Tasten oder Drücken von Feldern! Welche Art auch immer Sie anwenden, drücken Sie zunächst **LEVEL**, um in den Spielstufen-Modus zu gelangen. Der Computer zeigt die derzeitige Stufe. Advanced Travel Chess ist auf Spielstufe D1 (durchschnittliche Rechenzeit 5 Sekunden) voreingestellt und das Display zeigt L 0 : 05.

- **Um eine Spielstufe mit Hilfe von Tasten** auszuwählen, drücken Sie **LEVEL**, um in den Spielstufenmodus zu gelangen. Mit **LEVEL** können Sie dann in 8er Schritten, mit **WHITE/←** bzw. **BLACK/→** in 1er Schritten blättern. Zeigt das Display die gewünschte Stufe an, drücken Sie **ENTER**. Die Spielstufe ist aktiviert.
 - **Um eine Spielstufe mit Hilfe von Spielfeldern** auszuwählen, drücken Sie wieder **LEVEL**. Sie sehen nun in der Spielstufen-Übersicht, welche Spielfelder welche Stufen aktivieren. Drücken Sie das gewünschte Feld. *Durch **ENTER** oder **CLEAR** bestätigen Sie Ihre Wahl.*
 - **Um eine Spielstufe zu überprüfen**, drücken Sie wiederum **LEVEL**. Soll die aktuell gewählte Stufe nicht verändert werden, verlassen Sie den Spielstufen-Modus mit **CLEAR**.
- Weitere wichtige Punkte, die Sie beachten sollten:
- *Ändern Sie die Spielstufe, wird die Schachuhr immer zurückgesetzt.*
 - *Sie sollten die Spielstufe nicht ändern, während der Computer rechnet. Sollte dies dennoch notwendig sein, drücken Sie zuerst **ENTER**, um das Rechnen abzubrechen und führen Sie den Computerzug aus. Dann können Sie diesen Zug zurücknehmen*

*und eine andere Spielstufe wählen. Schließlich müssen Sie **ENTER** drücken, um die Computerberechnung wieder zu starten.*

- *Ändern Sie die Spielstufe während der Computer rechnet, wird die Uhr zurückgesetzt und die aktuelle Suche unterbrochen.*
- *Drücken Sie **LEVEL** während der Computer rechnet und verlassen den Modus wieder mit **CLEAR** anstatt **ENTER**, wird die Suche auch abgebrochen.*

3.1 Normale Stufen (Felder A1-G2)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
A1	1 Sekunde	L 0 : 01
B1	2 Sekunden	L 0 : 02
C1	3 Sekunden	L 0 : 03
D1	5 Sekunden	L 0 : 05
E1	10 Sekunden	L 0 : 10
F1	15 Sekunden	L 0 : 15
G1	20 Sekunden	L 0 : 20
H1	30 Sekunden	L 0 : 30
A2	45 Sekunden	L 0 : 45
B2	1 Minute	L 1 : 00
C2	1.5 Minuten	L 1 : 30
D2	2 Minuten	L 2 : 00
E2	3 Minuten	L 3 : 00
F2	5 Minuten	L 5 : 00
G2	10 Minuten	L 10 : 00

Wählen Sie eine der normalen Spielstufen, bestimmen Sie eine durchschnittliche Rechenzeit pro Zug für den Computer. Achtung: die angegebene Zeit kann stark variieren! In der Eröffnung und im Endspiel spielt der Computer schneller, aber in komplizierten Mittelspielen rechnet er länger.

3.2 Analysestufe (Feld H2)

STUFE	ZEIT	ANZEIGE
H2	kein Zeitlimit	9 : 99 : 99

Auf dieser Stufe rechnet der Computer solange bis er ein zwingendes Matt oder einen zwingenden Zug findet, bis er die Stellung mit maximaler Suchtiefe berechnet hat oder bis er unterbrochen wird, wenn Sie **ENTER** drücken. Unterbrechen Sie die Suche, führt der Computer den bislang besten Zug aus. Experimentieren Sie mit dieser Stufe - bauen Sie interessante Stellungen auf und lassen Sie diese

vom Computer analysieren! Er kann Stunden oder sogar Tage rechnen, um den bestmöglichen Zug zu finden. Vergessen Sie nicht, dabei das Display zu beobachten - wie dies am Besten geht, sehen Sie in Abschnitt 5.3!

3.3 Turnierstufen (Felder A3-H3)

STUFE	ZÜGE/GESAMTZEIT	ANZEIGE
A3	40 Züge in 1 h 30 min.	⌚ 40 1:30:00
B3	35 Züge in 1 h 45 min.	⌚ 35 1:45:00
C3	40 Züge in 1 h 45 min.	⌚ 40 1:45:00
D3	35 Züge in 1 h 30 min.	⌚ 35 1:30:00
E3	40 Züge in 2 h.	⌚ 40 2:00:00
F3	45 Züge in 2 h 30 min.	⌚ 45 2:30:00
G3	50 Züge in 2 h.	⌚ 50 2:00:00
H3	40 Züge in 3 h.	⌚ 40 3:00:00

In den Turnierstufen müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Anzahl Züge ausführen. Überschreitet ein Spieler das Zeitlimit, blinkt ⌚ im Display zusammen mit der abgelaufenen Zeit. Die Partie ist zu Ende. Wenn Sie wollen, können Sie jetzt sogar zu Ende spielen, um Ihr Können zu testen.

Haben Sie eine Turnierstufe ausgewählt, können Sie wählen, ob die Zeit als Countdown angezeigt werden soll (anstatt der bisher verstrichenen Zeit). Dazu sollten Sie kurz in Abschnitt 5.1 nachlesen. Ist die Zeit abgelaufen, endet auch der Countdown und die Uhr wird wieder normal angezeigt.

3.4 Blitzschach (Felder A4-H4)

STUFE	ZEIT PRO SPIEL	ANZEIGE
A4	5 Minuten	⌚ : 5
B4	10 Minuten	⌚ : 10
C4	15 Minuten	⌚ : 15
D4	20 Minuten	⌚ : 20
E4	30 Minuten	⌚ : 30
F4	45 Minuten	⌚ : 45
G4	60 Minuten	⌚ : 60
H4	90 Minuten	⌚ : 90

In den Blitzschachstufen (auch Schnellschach genannt), sehen Sie die Gesamtzeit für eine Partie. Ist diese abgelaufen, blinkt ⌚ auf und das Spiel ist zu Ende.

Haben Sie eine Blitzschachstufe ausgewählt, können Sie wählen, ob

die Zeit als Countdown angezeigt werden soll (anstatt der bisher verstrichenen Zeit). Dazu sollten Sie kurz in Abschnitt 5.1 nachlesen. Ist die Zeit abgelaufen, endet auch der Countdown und die Uhr wird wieder normal angezeigt.

3.5 Spaßstufen (Felder A5-H5)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
A5	1 Sekunden	⌚ : 1
B5	2 Sekunden	⌚ : 2
C5	3 Sekunden	⌚ : 3
D5	4 Sekunden	⌚ : 4
E5	5 Sekunden	⌚ : 5
F5	6 Sekunden	⌚ : 6
G5	7 Sekunden	⌚ : 7
H5	8 Sekunden	⌚ : 8

Sie sind Einsteiger oder Gelegenheitsspieler? Wenn ja, dann sind diese Stufen genau für Sie gedacht! Hier beschränkt der Computer seine Suche und spielt schwächer. Der Vorteil - Ihre Gewinnchancen steigen und der Spielspaß auch! Sie können die Anforderungen langsam steigern und Ihr Schachwissen vergrößern.

3.6 Mattsuchstufen (Felder A6-H6)

STUFE	MATTSUCHE	ANZEIGE
A6	Matt in 1	⌚ : 1
B6	Matt in 2	⌚ : 2
C6	Matt in 3	⌚ : 3
D6	Matt in 4	⌚ : 4
E6	Matt in 5	⌚ : 5
F6	Matt in 6	⌚ : 6
G6	Matt in 7	⌚ : 7
H6	Matt in 8	⌚ : 8

Haben Sie eine dieser Stufen aktiviert, ist ein Mattsuchprogramm eingestellt. Haben Sie eine Stellung, wo ein Matt gefunden werden kann, können Sie den Computer suchen lassen, indem Sie ihn in eine dieser Stufen schalten. Advanced Travel Chess löst Ihre Mattprobleme bis zu 8 Züge im voraus. Matt in 1 bis 5 sind schnell gefunden, die anderen Lösungen brauchen Zeit. Wird kein Matt gefunden erscheint die Meldung (---). Um die Partie fortzusetzen wählen Sie einfach eine andere Spielstufe.

NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE!

1. Drücken Sie **LEVEL**, um in den Level-Modus zu kommen.



2. Wählen Sie nun eine Spielstufe. Sie können dies auf 2 Arten tun.

- Blättern Sie durch die einzelnen Stufen, bis die gewünschte gezeigt wird:
 - Drücken Sie **BLACK/→**, um in **1er** Schritten vorwärts zu blättern.
 - Drücken Sie **WHITE/←**, um in **1er** Schritten rückwärts zu blättern
 - Drücken Sie **LEVEL**, um in **8er** Schritten zu blättern.
- **Oder** - drücken Sie einfach ein Spielfeld, um eine Stufe auszuwählen.

3. Drücken Sie **ENTER**, um den Level-Modus zu verlassen. Ihre neue Spielstufe ist gewählt!



TRAININGSSTUFEN	9 Züge Suchtiefe PLY: 9	10 Züge Suchtiefe PLY: 10	11 Züge Suchtiefe PLY: 11	12 Züge Suchtiefe PLY: 12	13 Züge Suchtiefe PLY: 13	14 Züge Suchtiefe PLY: 14	15 Züge Suchtiefe PLY: 15	16 Züge Suchtiefe PLY: 16
	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
MATTSUCHSTUFEN	1 Zug Suchtiefe F in: 1	2 Züge Suchtiefe PLY: 2	3 Züge Suchtiefe PLY: 3	4 Züge Suchtiefe PLY: 4	5 Züge Suchtiefe PLY: 5	6 Züge Suchtiefe PLY: 6	7 Züge Suchtiefe PLY: 7	8 Züge Suchtiefe PLY: 8
	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
SPASSTUFEN	Matt in 1 Zug F in: 1	Matt in 2 Zügen F in: 2	Matt in 3 Zügen F in: 3	Matt in 4 Zügen F in: 4	Matt in 5 Zügen F in: 5	Matt in 6 Zügen F in: 6	Matt in 7 Zügen F in: 7	Matt in 8 Zügen F in: 8
	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
BLITZSTUFEN	1 Sek. pro Zug bEG: 1	2 Sek. pro Zug bEG: 2	3 Sek. pro Zug bEG: 3	4 Sek. pro Zug bEG: 4	5 Sek. pro Zug bEG: 5	6 Sek. pro Zug bEG: 6	7 Sek. pro Zug bEG: 7	8 Sek. pro Zug bEG: 8
	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
TURNIERSTUFEN	5 min. pro Partie bl: 5	10 min. pro Partie bl: 10	15 min. pro Partie bl: 15	20 min. pro Partie bl: 20	30 min. pro Partie bl: 30	45 min. pro Partie bl: 45	60 min. pro Partie bl: 60	90 min. pro Partie bl: 90
	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
NORMALE STUFEN + ANALYSESTUFEN	40 Züge in 1:30 tr: 40 1:30:00	35 Züge in 1:45 tr: 35 1:45:00	40 Züge in 1:45 tr: 40 1:45:00	35 Züge in 1:30 tr: 35 1:30:00	40 Züge in 2:00 tr: 40 2:00:00	45 Züge in 2:30 tr: 45 2:30:00	50 Züge in 2:00 tr: 50 2:00:00	40 Züge in 3:00 tr: 40 3:00:00
	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
NORMALE STUFEN + ANALYSESTUFEN	45 Sek. pro Zug L0:45	1 min. pro Zug L1:00	1.5 min. pro Zug L1:30	2 min. pro Zug L2:00	3 min. pro Zug L3:00	5 min. pro Zug L5:00	10 min. pro Zug L10:00	Analyse 9:99:99
	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
NORMALE STUFEN + ANALYSESTUFEN	1 Sek. pro Zug L0:01	2 Sek. pro Zug L0:02	3 Sek. pro Zug L0:03	5 Sek. pro Zug L0:05	10 Sek. pro Zug L0:10	15 Sek. pro Zug L0:15	20 Sek. pro Zug L0:20	30 Sek. pro Zug L0:30
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Siehe auch Abschnitt 3.

SIE WISSEN NOCH NICHT WELCHE SPIELSTUFE GEEIGNET IST? HIER SIND EINIGE TIPS FÜR SIE!

- **Sind Sie Einsteiger oder Gelegenheitsspieler?** Beginnen Sie mit den Spaß- oder Trainingsstufen. Diese Stufen schränken die Suchtiefe des Computers ein. Er spielt schwächer und Sie haben erhöhte Gewinnchancen! Noch einfacher wird es, wenn Sie zusätzlich den "einfachen Modus" aktivieren (s. 5.2).
- **Sie sind Fortgeschrittener?** Starten Sie mit den normalen, Trainings- oder Turnierstufen. Die Normalen Stufen bieten von kurzer bis zu 10 min Rechenzeit für den Computer einige Abwechslung. Die Turnierstufen sind dann schon eine große Herausforderung, während die Trainingsstufen eine Begrenzung der Computer-Rechenzeit ermöglichen und so mehr Chancen geben, eine Partie zu gewinnen. Vergessen Sie nicht, die aufregenden Möglichkeiten mit Blitzschach und Schnellschach auszuprobieren!
- **Möchten Sie experimentieren?** Verwenden Sie die Mattsuchstufen, um aus einer bestimmten Stellung heraus, die besten Möglichkeiten zu finden. Miami schafft es, Matt 8 Züge im voraus zu berechnen. Schließlich haben Sie auch noch die Analysestufe, die jederzeit die beste Zugmöglichkeit errechnen kann.

3.7 Trainingsstufen (Felder A7-H8)

STUFE	ANZEIGE	STUFE	ANZEIGE
A7	PL 3 : 1	A8	PL 3 : 9
B7	PL 3 : 2	B8	PL 3 : 10
C7	PL 3 : 3	C8	PL 3 : 11
D7	PL 3 : 4	D8	PL 3 : 12
E7	PL 3 : 5	E8	PL 3 : 13
F7	PL 3 : 6	F8	PL 3 : 14
G7	PL 3 : 7	G8	PL 3 : 15
H7	PL 3 : 8	H8	PL 3 : 16

In den Trainingsstufen, wird die Suchtiefe des Computers eingeschränkt und durch eine bestimmte Zuganzahl begrenzt. Wenn Sie durch diese Stufen blättern, erscheint PL 3 : # im Display. Ein "ply"

ist ein einzelner Zug und "#" steht für die Anzahl Züge der Suchtiefe. Auf Stufe A7, z.B., begrenzt sich die Suche des Computers auf einen Zug (PL 3 : 1), den er durchrechnet. Auf dieser Stufe übersieht er garantiert manche Mattführung. Er spielt schwächer und gibt vor allem Gelegenheitsspielern eine hohe Gewinnchance!

4. INFO-MODUS: BEOBACHTEN UND LERNEN!

Stellen Sie sich folgendes vor: Sie spielen Schach gegen einen Freund und er ist am Zug. Sie würden zu gerne wissen, welche Variante er durchrechnet und was er über die aktuelle Stellung denkt. Aber natürlich würden Sie niemals fragen - weil dies einfach nicht gemacht wird! Tja, mit dem Computer ist dies ganz anders. Sie können alles fragen, was Ihnen in den Sinn kommt - und die Antwort kommt ganz sicher! Tatsächlich erhalten Sie jede Menge Informationen über die Berechnungen des Computers. Auf Anfrage zeigt er Ihnen den Zug, über den er nachdenkt, die möglichen Antwortzüge, die Bewertung der aktuellen Stellung, die Rechentiefe und vieles mehr. Sie können sich vorstellen, wie sehr diese Funktionen Ihr eigenes Spiel verbessern werden. Dabei erfahren Sie weit mehr über Schach und seine Strategien.

Info-Modus anwenden

Wie kommen Sie an all diese Spielinformationen? Indem Sie jederzeit in den Info-Modus umschalten können! Machen Sie dies während der Computer denkt, sehen Sie, wie er einzelne Züge und Antwortzüge durchrechnet.

Siehe auch "INFO-MODUS AUF EINEN BLICK!", wo Sie alle Möglichkeiten als Übersicht finden.

Spielinformationen sind in 4 Gruppen unterteilt. Durch Drücken von **INFO** können Sie zu einzelnen Gruppen springen. Mit **BLACK/→** und **WHITE/←** blättern Sie in 1er Schritten. Wollen Sie den Info-Modus verlassen, drücken Sie einfach **CLEAR** und die Anzeige springt wieder auf die normale Schachuhr.

Nachdem Sie nun alles über den Info-Modus wissen, lohnt es sich, in Abschnitt 5.3 die Funktion "rotierende Anzeige" nachzulesen. Ist diese Funktion aktiviert, wechselt die Anzeige automatisch im 1 Sek.-Takt zu allen Zugsberechnungen - Sie können tatsächlich beobachten, wie der

Computer "laut denkt"! Immer wenn die aufgerufene Funktion nicht verfügbar ist, erscheinen Bindestriche im Display (-----).

4.1 Hauptvarianten

Drücken Sie INFO 1mal, erscheinen Informationen über die wichtigste Variante (der wahrscheinlichste Zug mit den voraussichtlichen Antwortzügen). In der ersten Anzeige sehen Sie den aktuell berechneten Zug. Die Hauptvariante wird mit einer Suchtiefe von bis zu 4 Zügen angezeigt. Drücken Sie **BLACK/→** mehrmals, können Sie jeden dieser 4 anzeigen lassen:

- Zug 1 (der Hauptvariante)
- Zug 2 (der Hauptvariante)
- Zug 3 (der Hauptvariante)
- Zug 4 (der Hauptvariante)

Mit **WHITE/←** können Sie zurückblättern und sich alles nochmals anschauen. Drücken Sie **CLEAR**, um zur normalen Anzeige zurückzukehren.

*Da der erste Zug der Hauptvariante, der Zug ist, den Sie am wahrscheinlichsten machen, können Sie ihn auch als Tip verwenden! Also immer wenn Sie Hilfe benötigen - einfach **INFO** drücken!*

4.2 Suchinformationen

Drücken Sie INFO ein zweites Mal, um Informationen zur Suchtiefe zu erhalten! Mit **BLACK/→** können Sie dann wieder vorwärts durch 4 Anzeigen blättern:

- Bewertung der aktuellen Stellung (basierend auf einem Bauernwert = 1.0; eine positive Zahl bedeutet, daß Weiß im Vorteil ist).
- 2 Zahlen: die erste ist die Suchtiefe bzw. die Anzahl der Züge, die der Computer im voraus berechnet; die zweite steht für die bisher berechneten Züge.
- Der aktuell zu rechnende Zug
- Die Rechengeschwindigkeit bzw. -knoten pro Sekunde

Mit **WHITE/←** können Sie auch hier wieder rückwärts blättern, mit **CLEAR** den Modus verlassen.




4.3 Schachuhr-Informationen

Drücken Sie INFO ein drittes Mal. Die Schachuhr mißt weiterhin die Zeiten für beide Seiten. Mit **BLACK/→** können Sie blättern und treffen auf folgende Informationen:




- Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug

INFO-MODUS AUF EINEN BLICK!




HAUPTVARIANTE:

	x1 • Zug 1 (der Hauptvariante)		
		↑	• Zug 2 (der Hauptvariante)
		↓	• Zug 3 (der Hauptvariante)
			• Zug 4 (der Hauptvariante)

SUCHINFORMATIONEN:




	x2 • Bewertung der aktuellen Stellung		
		↑	• 2 Zahlen: die erste ist die Suchtiefe bzw. die Anzahl der Züge, die der Computer im voraus berechnet; die zweite steht für die bisher berechneten Züge.
		↓	• Der aktuell zu rechnende Zug
			• Die Rechengeschwindigkeit bzw. -knoten pro Sekunde


SCHACHUHR-INFORMATIONEN:

	x3 • Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug		
		↑	• Gesamtzeit für den Computer
		↓	• Gesamtzeit des Menschen
			• Verbleibende Zeit für den Computer*
			• Verbleibende Zeit für den Menschen*

*Nur bei Blitz/Turniesschach

ZUGZÄHLER/ZUGANZAHL:

	x4 • Anzahl der bisher gespielten weißen Züge		
		↑	
		↓	• Zuganzahl der Partie

Drücken Sie  , um jederzeit den Info-Modus zu verlassen

Details siehe Abschnitt 4.

- Gesamtzeit für den Computer
- Gesamtzeit des Menschen
- Verbleibende Zeit für den Computer
- Verbleibende Zeit für den Menschen

Drücken Sie **WHITE/←** um zurückzublätern. Mit **CLEAR** können Sie den Modus verlassen.

Die Uhr stoppt, sobald Sie einen Zug zurücknehmen, Spielstufen-Einstellungen überprüfen, Optionen auswählen, Positionen aufbauen bzw. kontrollieren oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen werden die Zeiten jedoch gespeichert. Immer wenn Sie die Spielstufe ändern oder **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig drücken, springt die Anzeige zurück auf $\square : \square\square : \square\square$.

4.4 Zugzähler/Zuganzahl

Drücken Sie **INFO** ein viertes Mal, um die Zuganzahl der Partie abzurufen. Mit **WHITE/←** können Sie dann alle Züge der Partie zurückverfolgen (bis zu 30).

- Anzahl der bisher gespielten weißen Züge
- Zuganzahl der Partie

Mit **BLACK/→** können Sie wieder vorwärts blättern; mit **CLEAR** den Modus verlassen.

4.5 Wie wäre es mit einem Hinweis? Einfach fragen!

Falls Sie diese Funktion in Abschnitt 4.1 überlesen haben, weisen wir nochmals darauf hin - benötigen Sie Hilfe, dann können Sie Ihren Computer immer fragen. Einfach **INFO** drücken, wenn Sie am Zug sind und sofort schlägt Advanced Travel Chess einen Zug für Ihre Seite vor!

5. OPTIONEN FÜR SPIELSPASS UND VIELFALT

Zusätzlich zu allen Möglichkeiten, die Sie bisher kennengelernt haben, bietet Advanced Travel Chess Ihnen zahlreiche andere Spieloptionen. Alle können jederzeit während einer Partie eingestellt werden. Sie werden nacheinander im folgenden Abschnitt vorgestellt. Alles auf einen Blick finden Sie in der Abbildung "Das Wichtigste des Options-Modus: So geht's!"

Spieloptionen auswählen

Es gibt 2 Methoden, Optionen einzustellen (wie bei Spielstufen), entweder über Tasten oder über Felder.

Siehe auch "DAS WICHTIGSTE DES OPTIONS-MODUS: So geht's!"

Die Spieloptionen sind in 3 Gruppen unterteilt: *Computer-, Spiel- und Displayeinstellungen*. Drücken Sie **OPTION**, blättern Sie von einer Gruppe zur anderen. Jede Gruppe enthält 8 verschiedene Optionen, die wieder mit **BLACK/→** und **WHITE/←** detailliert aufgerufen werden können. Jede Option läßt sich mit **ENTER** zu- (+) bzw. abschalten (-). Mit **OPTION** können Sie zu einzelnen Gruppen springen - so geht's schneller und einfacher. Stimmen alle Einstellungen, können Sie mit **CLEAR** den Options-Modus verlassen.

*Sie können Optionen auch durch **Drücken einzelner Felder auswählen**. Wie Sie in der Options-Übersicht sehen, sind hierfür die Linien 1, 2 und 3 bestimmt. Zuerst bitte **OPTION** drücken, dann das Feld, das die gewünschte Einstellung aktiviert. Sie sehen, mehrmaliges Drücken auf das Feld, stellt die Option an und aus. Haben Sie alle Einstellungen getroffen, können Sie mit **CLEAR** den Modus verlassen.*

*Wird Advanced Travel Chess zum ersten Mal angeschaltet, sind einige Einstellungen vorgegeben. Alle, die im Übersichtschart mit + markiert sind, sind aktiv. Immer wenn Sie **NEW GAME** wählen werden die meisten Ihrer Einstellungen übernommen. Sinnvolle Ausnahmen sind "automatische Antwort" (wird automatisch wieder angestellt bei jeder neuen Partie) und "Weiß von Oben spielen" (automatisch auf Aus gestellt).*

5.1 Computereinstellungen (Felder A1-H1)

Diese Einstellungen beeinflussen die äußeren Funktionen des Geräts.

Drücken Sie OPTION 1mal, um zu den Computereinstellungen zu gelangen. Nutzen Sie **BLACK/→** und **WHITE/←** wieder zum Blättern und **ENTER**, um Optionen an- bzw. auszuschalten. Mit **CLEAR** können Sie den Modus verlassen.

a. Automatische Antwort (Feld A1)

An: + R111 Aus: - R111

Normalerweise antwortet der Computer automatisch, sobald Sie den weißen Zug eingegeben haben. Stellen Sie diese Option jedoch auf AUS, können Sie für beide Seiten spielen, ohne daß der Computer sich einmisch. Dies kann für einige Fälle sehr praktisch sein:

- Nachspielen von Großmeisterpartien. Schalten Sie den Computer

DAS WICHTIGSTE DES OPTIONS-MODUS: SO GEHT'S

1. Drücken Sie **OPTION** mehrmals, um einen Modus auszuwählen.



x1 = COMPUTEREINSTELLUNGEN (RUt...)

2. Nun können Sie Ihre Optionen, wie unten aufgeführt, auswählen. Sie können dies auf 2 Arten machen.



x2 = SPIELEINSTELLUNGEN (SEL...)



x3 = ROTIERENDE ANZEIGE (rd: l...)



x4 = zurück zu COMPUTEREINSTELLUNGEN usw.

- Blättern Sie sich durch die Optionen
 - Drücken Sie **BLACK/→**, um in **1er Schritten vorwärts** zu blättern.
 - Drücken Sie **WHITE/←**, um in **1er Schritten rückwärts** zu blättern.
 - Ist Ihre Option angezeigt, können Sie diese mit **ENTER** an- bzw. ausschalten.
- **ODER**, Drücken Sie ein Spielfeld, das die gewünschte Option an- bzw. ausschaltet.

3. Drücken Sie **CLEAR**, um den Optionsmodus zu verlassen!



	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
ROTIERENDE ANZEIGE	Variante auf Zug 1 -rd:l A3	Variante auf Zug 2 -rd:2 B3	Variante auf Zug 3 -rd:3 C3	Variante auf Zug 4 -rd:4 D3	Stellungsbewertung -rd:ε E3	Suchtiefe und Züge -rd:d F3	Rechenknoten -rd:n G3	Zeit pro Zug -rd:t H3
SPIELEINSTELLUNGEN	Selektive/Brute Force Suche +SEL A2	Einfacher Modus -ERSY B2	Zufalls Auswahl -RAND C2	Passive Bibliothek -B:P D2	Aktive Bibliothek -B:A E2	Vollständige Bibliothek -B:P F2	Turnierbibliothek -B:t G2	Bibliothek An/Aus +BOOY H2
COMPUTEREINSTELLUNGEN	Automatische Antwort +RUt A1	Sound bei Tastendruck +Snd B1	Stille -SIL C1	Uhr ticken -t:CY D1	Countdown Uhr -cdn E1	Systemtest -tEST F1	Abschaltautomatik -APd G1	Weiß von oben spielen -tOP H1

Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 5.

ab und zu durch **ENTER** zu, um zu beobachten, was er an bestimmten Stellen gespielt hätte.

- Nachspielen eigener Partien. Spielen Sie eine Ihrer Partien nochmals nach und schalten Sie an kritischen Stellen den Computer zu. So analysieren Sie und lernen, welche Chancen Sie besser nutzen können.
- Lernen Sie Eröffnungen, indem Sie diese nachspielen.
- Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer ist dann sinnvoller Schiedsrichter, der keine Regelverstöße zulässt!

*Spielen Sie gegen einen Menschen, können Sie jederzeit **INFO***

*zuschalten und Tips abrufen. Um zu sehen, was der Computer in bestimmten Situationen spielen würde, können Sie jederzeit **ENTER** drücken. Nachdem der Computerzug gemacht wurde, bleibt "automatische Antwort" auf AUS und Sie können wie zuvor weiterspielen. Immer wenn Sie **NEW GAME** wählen, wird diese Option zunächst wieder angeschaltet.*

b. Sound bei Zugeingabe (Feld B1)

An: +Snd Aus: -Snd

Mit dieser Option, können Sie den Sound bei Zugeingabe

ausschalten. Sie werden dann immer noch Signale erhalten - wenn der Computer antwortet, Sie einen illegalen Zug machen oder eine Taste drücken.

c. *Stille* (Feld C1)

An: +5 IL Aus: -5 IL

Wollen Sie absolut ohne Signale spielen? Kein Problem - stellen Sie diese Option einfach AN und Sie werden keinen Ton mehr hören.

d. *Uhricken* (Feld D1)

An: +t iCt Aus: -t iCt

Schalten Sie diese Option an, aktivieren Sie ein Uhricken, wie es unter tatsächlichen Turnierbedingungen vorkommt. So schaffen Sie die eigene Turnierwirklichkeit im Wohnzimmer!

e. *Countdown Uhr* (Feld E1)

An: +c d n Aus: -c d n

Schalten Sie diese Option zu, zeigt der Computer den Countdown der Zeit an, anstatt der bisher verstrichenen Zeit. **Achtung:** diese Option ist nur in Verbindung mit Turnier- oder Blitzstufen möglich.

f. *Systemtest* (Feld F1)

An: +tE5t Aus: -tE5t

Der Systemtest ist vor allem als Problemlösungs-Option gedacht. Sie können den Test aktivieren durch +tE5t. Mit **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig brechen Sie ihn wieder ab.

ACHTUNG: Sie sollten diese Option nicht während einer Partie aktivieren, sonst gehen die aktuellen Daten verloren.

g. *Abschaltautomatik* (Feld G1)

An: +3P3 Aus: -3P3

Die Abschaltautomatik ist eine Batteriespar-Funktion! Ist sie aktiviert, wird der Computer automatisch ausgeschaltet, wenn 15 min kein Zug erfolgt. Um die Partie fortzusetzen, müssen Sie dann nur **GO/STOP** drücken. **Achtung:** der Computer schaltet sich nicht aus, wenn er einen Zug errechnet!

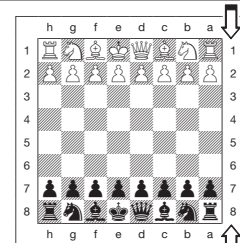
h. *Weiß von oben spielen* (Feld H1)

An: +tOP Aus: -tOP

Sie wollen vom Standard abweichen und Weiß von oben spielen?

SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? ACHTEN SIE AUF DIE GRUNDSTELLUNG

Spielt der Computer mit Weiß von oben (Abschnitt 5.1, h.), müssen Sie auf die richtige Grundstellung achten! Die Damen und Könige sind vertauscht und die Brettnotation ist gedreht!



Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 5.1.

Dann aktivieren Sie diese interessante Funktion! Wählen Sie +tOP am Anfang einer Partie und stellen Sie die schwarzen Figuren nach unten auf das Brett (siehe Abbildung dieser Seite). Dann können Sie mit **ENTER** die Partie starten. Der Computer macht den ersten weißen Zug!

Siehe auch "**SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? ACHTEN SIE AUF DIE GRUNDSTELLUNG!**". Genauso müssen Ihre Figuren zu Beginn aufgestellt sein.

Spielt der Computer Weiß von oben, ist die Notation des Brettes automatisch gedreht. Diese Option wird bei NEW GAME wieder auf AUS gestellt.

5.2 Spieleinstellungen (Felder A2-H2)

Diese Einstellungen beeinflussen die Rechenweise des Computers.

Drücken Sie OPTION 2mal, um zu den Spieleinstellungen zu gelangen. Nutzen Sie **BLACK/→** und **WHITE/←** wieder zum Blättern und **ENTER**, um Optionen an- bzw. auszuschalten. Mit **CLEAR** können Sie den Modus verlassen.

a. *Selektive Suche* (Feld A2)

An: +5EL Aus: -5EL

Normalerweise nutzt das Computerprogramm einen *selektiven Suchalgorithmus*. Dies hilft ihm, seine Suche wesentlich effektiver zu gestalten. Schalten Sie diese Suche aus -5EL, wird die Brute Force

Methode aktiviert, die noch stärkere Ergebnisse liefert.
Mattsuchstufen verwenden automatisch die Brute Force Methode.

b. Einfacher Modus (Feld B2)

An: +ER5Y Aus: -ER5Y

Sie wollen mehr Partien gegen den Computer gewinnen? Versuchen Sie es mit diesem Modus, welcher verhindert, daß der Computer Ihre Bedenkzeit für seine Rechnungen nutzt. Das schwächt ihn auf allen Stufen ohne seine Zeitnahme zu beeinflussen. Normalerweise, siehe auch Abschnitt 2.8, nutzt der Computer Ihre Zeit auch, um zu rechnen und Strategien zu planen. Deshalb ist er auch ein ziemlich harter Gegner!

c. Zufallsauswahl (Feld C2)

An: +f 3f3 Aus: -f 3f3

Schalten Sie diese Option an, um mehr Vielfalt ins Spiel zu bringen. Anstatt den besten Zug zu nehmen, spielt der Computer einen der besten Züge.

d. Passive Bibliothek (Feld D2)

An: +bP : P Aus: -bP : P

Mit dieser Option, steuern Sie den Computer so, daß er sich auf passive Züge und geschlossene Positionen zurückzieht. *Die Turnier- und die aktive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

e. Aktive Bibliothek (Feld E2)

An: +bP : R Aus: -bP : R

Ist diese Option aktiv, treffen Sie auf einen offensiven Mitspieler, der durchaus Risiken eingeht. *Die Turnier- und die passive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

f. Vollständige Bibliothek (Feld F2)

An: +bP : P Aus: -bP : P

Mit dieser Option schöpft der Computer aus seiner ganzen Eröffnungsbibliothek. So können Sie zahlreiche verschiedene Eröffnungen beobachten. *Die Turnier-, aktive und die passive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

Bei dieser Option, kann es sein, daß der Computer fragwürdige Züge macht. Dies entsteht, weil die Bibliothek auf alle Varianten (auch auf unsinnige), Antwortzüge gespeichert hat. Obwohl er solche Varianten

nie spielen würde, muß er doch wissen, wie man darauf antwortet.

g. Turnierbibliothek (Feld G2)

An: +bP : E Aus: -bP : E

Schalten Sie diese Option an, muß der Computer immer die beste Variante für jede Eröffnung spielen. Obwohl dies zu den besten Strategien führt, limitiert die Option doch die Bandbreite der möglichen Eröffnungen. *Die aktive und passive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

h. Bibliothek An/Aus (Feld H2)

An: +bP : P Aus: -bP : P

Um die Bibliothek auszuschalten, stellen Sie diese Option einfach auf -bP : P. So wird der Computer gezwungen, seine Eröffnungszüge zu berechnen anstatt sie sich einfach aus der Bibliothek zu holen. Details über Eröffnungen finden Sie auch in Abschnitt 2.7. *Alle anderen Bibliotheken sind dann automatisch ausgeschaltet.*

5.3 Rotierende Anzeige (Felder A3-H3)

WICHTIG: Diese Funktion ist nur aktiv SOLANGE DER COMPUTER RECHNET.

Normalerweise zeigt das Display die Schachuhr für den Spieler. Aber der Computer kann auch Informationen aufzeigen (siehe Abschnitt 4). Die rotierende Anzeige geht einher mit dem Info-Modus, da diese Funktion erlaubt, einzelne Informationen einzusehen. Sie können einzelne oder alle Optionen dieser Funktion nutzen.

Drücken Sie OPTION 3mal, um "rotierende Anzeige" zu wählen. Mit **BLACK/→** und **WHITE/←** können Sie blättern. Mit **ENTER** oder durch Drücken von Feldern schließlich, lassen sich die einzelnen Möglichkeiten der Anzeige aktivieren.

Denken Sie, daß die Anzeige zu schnell wechselt, drücken Sie **INFO** um zu stoppen. Durch anschließendes Drücken von **INFO, BLACK/→** und **WHITE/←** können Sie Informationen einzeln abrufen. Um die "rotierende Anzeige" wieder zu starten, drücken Sie **OPTION** und dann **CLEAR**. In jedem Falle spult der Computer dann seine Berechnungen vor Ihren Augen ab....

Folgende Informationen ersehen Sie:

- r d : 1 to r d : 4 = die wahrscheinlichste Variante (bis zu 4 Züge)
- r d : E = eine aktuelle Stellungsbewertung

- $r \cdot d : d$ = die Suchtiefe des Computers und die Anzahl der bisher untersuchten Züge
- $r \cdot d : n$ = die Rechenknoten pro Sekunde
- $r \cdot d : t$ = die verstrichene Zeit für diesen Zug

Ist die abgefragte Information nicht verfügbar, werden Bindestriche angezeigt (-----).

Genaues über die Displayanzeigen finden Sie in Abschnitt 4.

6. POSITIONEN PRÜFEN/AUFBAUEN

6.1 Positionen prüfen

Siehe auch **“ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!”**

Stoßen Sie aus Versehen die Schachfiguren um oder sind der Meinung, daß irgend etwas nicht stimmt, können Sie den Computer zur Überprüfung der Stellung hinzuziehen.

Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach eine **FIGURENTASTE** (♔, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, und ♟). Der Computer zeigt dann, wo die erste Figur dieser Art auf dem Brett steht - das Display zeigt den Wert und die Farbe, sowie den Feldnamen. Drücken Sie die **FIGURENTASTE** erneut für die zweite Figur dieser Art etc. Zuerst werden alle weißen, dann alle schwarzen Figuren gezeigt. Gibt es keine Figur dieser Art mehr, bleibt nur der Wert in der Anzeige stehen.

Sie wollen mehrere Figuren überprüfen? Wiederholen Sie einfach den Vorgang mit den anderen **FIGURTASTEN**. Mit **CLEAR** können Sie die Positionskontrolle verlassen.

6.2 Positionen verändern und aufbauen

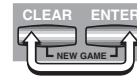
Siehe auch **“TESTEN SIE DEN POSITIONS-MODUS!”**

Der Positionsmodus ist eine spannende Funktion, die es Ihnen ermöglicht, verschiedenste Stellungen zur Problemlösung oder Analyse aufzubauen. **Achtung:** Die aktuelle Partie wird gelöscht, wenn Sie die Stellung verändern oder neu aufbauen.

Drücken Sie **POSITION**, um den Positions-Modus zu aktivieren und das Display zeigt P05 -. Sie können eine Stellung immer ändern, wenn Sie am Zug sind. Haben Sie die neue Stellung aufgebaut, können Sie mit **CLEAR** diesen Modus verlassen.

- **Um Figuren vom Brett zu nehmen**, drücken Sie die Figur auf ihr

ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!



1. Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig, um eine neue Partie zu starten.
Display: □ □ : 00 : 00.
2. Drücken Sie die Taste für den **SPRINGER**.
Display: □, ♖, b 1 (der erste weiße Springer).
3. Drücken Sie wieder die Taste für den **SPRINGER**.
Display: □, ♖, b 1 (der zweite weiße Springer).
4. Drücken Sie wieder **SPRINGER**.
Display: ♜, ♖, b 8 (der erste schwarze Springer).
5. Und nochmals die **SPRINGER** taste.
Display: ♜, ♖, b 8 (der zweite schwarze Springer).
6. Drücken Sie noch einmal die **SPRINGER** taste.
Display: ♖ (es gibt keine weiteren Springer).
7. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Figuren. Mit **CLEAR** können Sie den Modus verlassen.

Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 6.1.

Feld und nehmen sie vom Brett. Das Display zeigt Wert und Farbe der Figur, sowie ein Minuszeichen und das aktuelle Feld.

- **Um die Stellung einer Figur zu ändern**, drücken Sie diese auf ihr Feld und dann auf das neue Feld. Das Display zeigt das erste Feld mit einem Minuszeichen, das zweite mit einem Plus.
- **Um eine Figur hinzuzufügen**, drücken Sie zunächst eine **FIGURENTASTE** (♔, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, und ♟). Versichern Sie sich, daß das Display die richtige Farbe zeigt (wenn nicht **BLACK/→** bzw. **WHITE/←** drücken). Stimmt die Anzeige, drücken Sie die Figur auf das gewünschte Feld. Das Display zeigt Wert und Farbe der Figur, sowie ein Pluszeichen und das aktuelle Feld. Wiederholen Sie den Vorgang für weitere Figuren, die Sie hinzufügen möchten.
- **Um das Brett zu leeren**, drücken Sie **ENTER** im Positions-Modus. Das Display zeigt [] an, um ein leeres Brett zu symbolisieren.

TESTEN SIE DEN POSITIONS-MODUS!



1. Drücken Sie **CLEAR** und **ENTER** gleichzeitig, um eine neue Partie zu starten.
Display: □ 0 : 00 : 00.



2. Drücken Sie **POSITION**, um in den Positions-Modus zu gelangen.
Display: - P 0 5 -.



3. Drücken Sie denselben Bauern auf das Feld E3 und stellen Sie ihn auch dorthin.
Display: □, ▲, - E 2.



4. Drücken Sie denselben Bauern auf das Feld E3 und stellen Sie ihn auch dorthin.
Display: □, ▲, + E 3.



5. Drücken Sie die schwarze Dame auf das Feld D8 und entfernen Sie sie vom Brett.
Display: ■, ♚, - d 8.



6. Drücken Sie dieselbe Dame auf das Feld H5 und stellen Sie sie auch dorthin.
Display: ■, ♚, + H 5.



7. Drücken Sie **WHITE/←**, um die Farbe für den nächsten Zug zu bestimmen.



8. Drücken Sie **CLEAR**, um den Modus zu verlassen und eine Partie zu spielen.

Details siehe Abschnitt 6.2.

Drücken Sie erneut **ENTER**, um dies zu bestätigen. Dann können Sie Figures, wie zuvor beschrieben, hinzufügen. Wollen Sie das Brett nicht leeren, drücken Sie **CLEAR**. Die Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie eine Position mit wenigen Figures aufbauen möchten.

- **Haben Sie die Position wie gewünscht aufgebaut**, versichern Sie sich, daß die Farbanzeige korrekt ist. Wenn nicht, können sie mit **BLACK/→** und **WHITE/←** ändern.

- **Um den Positions-Modus zu verlassen**, drücken Sie **CLEAR**. Sie kehren zur normalen Partie zurück.

*Jede legale Stellung kann aufgebaut werden! Illegale Stellungen werden vom Computer nicht zugelassen, z.B. wenn der König im Schach steht, die Anzahl der Figures überschritten wird usw. In solchen Fällen meldet sich der Computer, wenn Sie den Modus mit **CLEAR** verlassen möchten und wartet auf eine Veränderung der Stellung. Prüfen Sie die Position mit Hilfe der **FIGURENTASTEN** und, wenn nötig, verändern Sie die Stellung. Drücken Sie dann **CLEAR**, um den Modus zu verlassen.*

7. TECHNISCHE ANGABEN

7.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden. Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

7.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, entnehmen Sie bitte die Batterien bzw. stecken Sie den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

Schwache Batterien müssen sofort ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können. Bitte achten Sie auch auf folgenden Warnhinweis:

Achtung! Nutzen Sie Alkaline oder Zink Carbon Batterien. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Arten oder neue und alte gleichzeitig! Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht wiederaufladbar sind. Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien. Versichern Sie sich, daß die Batterien gemäß der Polaritätsvorgabe eingelegt sind. Leere Batterien müssen sofort aus dem Gerät entnommen werden. Schließen Sie die Anschlußklemmen nicht kurz!

7.3 Technische Spezifikationen

Tasten: 16
 LCD Display: 48-Segmente
 Batterien: 3 x AAA/AM4/R03 (1,5V)
 Leistung: 150 mW max.
 Maße: 202 x 135 x 32 mm
 Gewicht: 300 g (ohne Batterien)

Bewahren Sie diese Information unbedingt auf!

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.

Der Hersteller behält sich vor, jederzeit technische Änderungen im Interesse der Weiterentwicklung vorzunehmen.

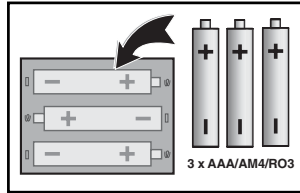
PROBLEMLÖSUNGEN

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während der Partie ab.	<ul style="list-style-type: none"> Batterien sind nicht korrekt installiert. Batterien sind schwach oder leer. Statische Aufladung oder elektronische Störung. 	<ul style="list-style-type: none"> Batterien erneut einlegen; auf Polarität achten! Batterien austauschen. 1-2 Sek. mit einem spitzen Gegenstand in die ACL-Vertiefung drücken (siehe auch 7.1).
Das Display läßt sich schlecht lesen.	<ul style="list-style-type: none"> Batterien sind schwach oder leer. 	<ul style="list-style-type: none"> Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht keinen Zug.	<ul style="list-style-type: none"> Möglicherweise ist die Option "automatische Antwort" abgeschaltet. Sie haben eine Stufe gewählt, auf der der Computer lange rechnet. 	<ul style="list-style-type: none"> Diese Option anschalten (siehe 5.1). Drücken Sie ENTER, um abzubrechen.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird der Zug den König ins Schach setzen? Rochieren Sie falsch? Ziehen Sie nicht regelkonform? Der Computer rechnet (es blinkt das Farbzeichen im Display). 	<ul style="list-style-type: none"> Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch nochmal die Schachregeln nach (siehe 6.1). Drücken Sie ENTER, um die Suche abzubrechen.
Es kommt eine Error-Meldung, wenn ein Feld gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben den letzten Computerzug nicht vollständig eingegeben. 	<ul style="list-style-type: none"> Prüfen Sie die Anzeige und vervollständigen Sie den Computerzug.
Sie können den Positions-Modus nicht mit CLEAR verlassen.	<ul style="list-style-type: none"> Die aufgebaute Position ist nicht regelkonform. 	<ul style="list-style-type: none"> Bitte prüfen Sie die Position und ändern Sie die Aufstellung.
Das Display zeigt [----].	<ul style="list-style-type: none"> Sie sind im Positions-Modus und haben ENTER gedrückt, um das Brett zu leeren. 	<ul style="list-style-type: none"> Um das Brett zu leeren, drücken Sie nochmals ENTER; um abzubrechen CLEAR.
Der Computer scheint einen illegalen Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> Der Zug betrifft eine Sonderregel. Die Brettstellung ist verschoben. Batterien sind schwach. 	<ul style="list-style-type: none"> Lernen Sie nochmals die Sonderregeln. Prüfen Sie die Stellung (siehe 6.1). Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht sofortige oder unsinnige Züge.	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben eine Spielstufe ausgewählt, wo er sehr schnell ziehen kann oder schwach spielt (Spaßstufe). Batterien sind schwach. 	<ul style="list-style-type: none"> Drücken Sie LEVEL und ändern Sie die Stufe, wenn Sie wollen (siehe 3). Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> Die Funktion "Stille" ist angeschaltet. 	<ul style="list-style-type: none"> Prüfen Sie die Optionseinstellungen (siehe 5.1).

MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour entamer d'emblée une partie, sans avoir à lire intégralement le présent manuel, il suffira de suivre ces quelques étapes de mise en route rapide !

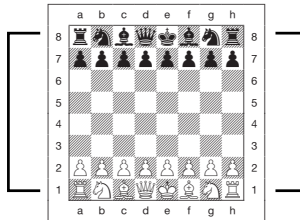
- 1** Ouvrez le volet du logement des piles situé à la base de l'appareil et insérez trois piles "AAA" (AM4/R03) en veillant à respecter la polarité exacte. Remettez le volet à sa place.



- 2** Appuyez sur le sélecteur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'appareil ne réagit pas, réinitialisez-le de la manière indiquée à la Section 7.1.



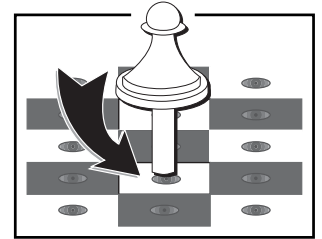
- 3** Disposez les pièces sur leurs cases initiales, les Blancs de votre côté, comme illustré sur le diagramme ci-contre.



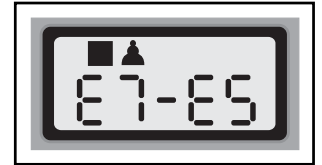
- 4** Pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une **NOUVELLE PARTIE** d'échecs, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**.



- 5** Enregistrez chaque coup sur l'échiquier en appuyant légèrement les pièces légèrement dans les trous des cases de **départ** et **d'arrivée** pour chaque coup.



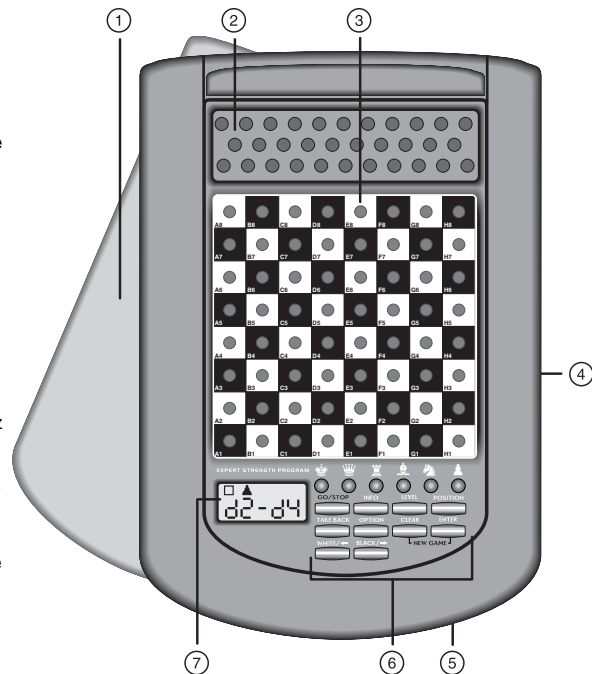
- 6** Quand l'ordinateur joue, il affiche son coup à l'écran. Vous y verrez la pièce ainsi que sa couleur et les cases de **départ** et **d'arrivée** du coup de l'ordinateur. Dans le présent exemple, l'ordinateur souhaite déplacer son pion Noir de la case E7 à la case E5. Appuyez le pion de l'ordinateur sur la Case E7 et appuyez-le ensuite sur la Case E5. Ceci conclura le coup de l'ordinateur et ce sera de nouveau à vous de jouer. Faites vos coups suivants en procédant de la même manière. Bon amusement !



*Vous pourrez à n'importe quel moment appuyer sur la touche **GO/STOP** pour éteindre l'ordinateur. Votre position et votre partie en cours (à concurrence de 30 demi-coups) seront conservées dans la mémoire de l'ordinateur et vous pourrez, lorsque vous rallumerez celui-ci, reprendre la partie exactement où vous l'avez laissée !*

LES TOUCHES ET LEURS FONCTIONS

- 1. LE COUVERCLE AMOVIBLE** : protège l'appareil de la poussière et maintient les pièces à leur place pendant les voyages.
- 2. LE COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIÈCES** : destiné au rangement et aux pièces prises.
- 3. L'ECHIQUIER A PLATEAU SENSITIF** : chaque case est munie d'un capteur qui détecte automatiquement les déplacements des pièces. En Mode Niveaux et en Mode Options, certaines cases pourront également servir à sélectionner les niveaux et les options.
- 4. LE LOGEMENT DES PILES** : situé à la base de l'appareil. Utilisez trois piles "AAA" alcalines (type AM4/R03).
- 5. LA TOUCHE ACL (réinitialisation)** : à la base de l'appareil. Cette touche sert à éliminer les décharges statiques après l'insertion de nouvelles piles.
- 6. LES TOUCHES DE JEU**
 - **LES TOUCHES-SYMBÔLES DES PIÈCES** : sont utilisées en Mode Vérification et Positions. Elles sont utilisées également pour la promotion des pions.
 - **LA TOUCHE GO/STOP (démarrage/arrêt)** : appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur.
 - **LA TOUCHE INFO (informations)** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Info; en Mode Info, appuyez sur cette touche pour faire tourner dans une boucle les principales catégories d'informations. Appuyez sur cette touche pendant que vous jouez pour demander conseil à l'ordinateur.
 - **LA TOUCHE LEVEL (niveaux)** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Niveaux. En Mode Niveaux, appuyez sur cette touche pour franchir plus de huit niveaux à la fois.
 - **LA TOUCHE POSITION** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Positions.
 - **LA TOUCHE TAKE BACK (retour en arrière)** : appuyez sur cette touche pour revenir en arrière sur un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps). Il vous est possible de revenir en arrière sur 30 demi-coups au maximum.
 - **LA TOUCHE OPTION** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Options; en Mode Options, appuyez dessus pour faire tourner dans une boucle les principales catégories d'options.
 - **LA TOUCHE CLEAR (effacement)** : appuyez simultanément sur cette touche et sur la touche **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie. Appuyez dessus pour quitter les Modes Options, Vérification et Positions. Appuyez sur cette touche pour effacer l'affichage Info et, en Mode Positions, pour annuler les invitations de l'ordinateur à vider l'échiquier. Appuyez sur cette touche pour annuler le Mode Niveaux si vous décidez de n'apporter aucun changement. (à moins que vous n'ayez utilisé les cases de l'échiquier pour changer de niveau; dans ce cas la touche **CLEAR** validera le nouveau niveau, tout comme la touche **ENTER**.)
 - **LA TOUCHE ENTER (validation)** : appuyez simultanément sur cette touche et sur la touche **CLEAR** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie. Appuyez dessus pour changer de camp avec l'ordinateur et appuyez pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion pour le forcer à jouer. Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver les réglages d'options et pour quitter le Mode Niveaux au nouveau niveau choisi. En Mode Positions, appuyez sur cette touche pour vider l'échiquier et appuyez de



nouveau pour confirmer.

- **LES TOUCHES WHITE/← et BLACK/→ (Blancs/← et Noirs/→)** : en Mode Niveaux, appuyez sur ces touches pour changer de niveau, un à la fois et, en Modes Options et Info, pour faire tourner dans une boucle les options et les affichages. En Mode Positions, ces touches servent à choisir la couleur.
- 7. L'ECRAN D'AFFICHAGE** : sert à afficher les coups et des informations sur les coups inhérents à la partie en cours. Il est utilisé également pour la sélection des niveaux et options, la vérification des pièces, l'établissement des positions et bien d'autres fonctions.

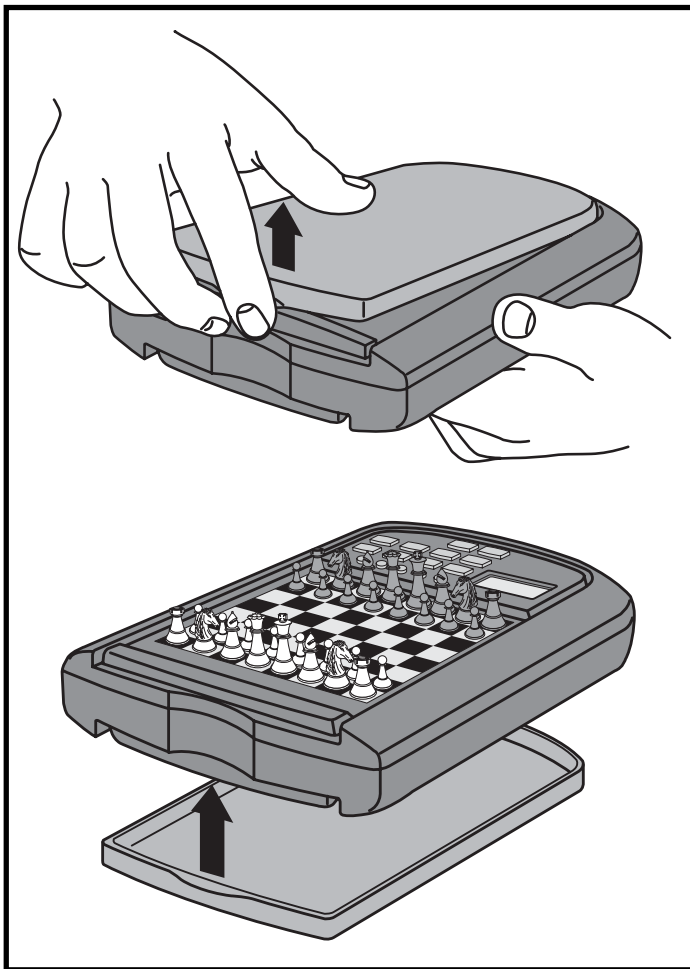


TABLE DES MATIERES

MISE EN ROUTE RAPIDE LES TOUCHES ET LEURS

FONCTIONS INTRODUCTION

1. PREPARONS-NOUS A DEMARRER !

- 1.1 Installation des piles
- 1.2 Prêt à jouer ? Voici comment !
- 1.3 C'est maintenant à l'ordinateur de jouer
- 1.4 Vous changez d'avis ? Revenez en arrière !
- 1.5 La partie est finie ? Pourquoi ne pas en entamer une nouvelle !
- 1.6 Trop facile ou trop difficile ? Changez de niveau

2. EXPLOREZ D'AUTRES FONCTIONS

- 2.1 A qui de jouer ? Vérifiez sur l'affichage !
- 2.2 Coups spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Echec, mat et nul
- 2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur
- 2.6 Changement de camp avec l'ordinateur
- 2.7 Les ouvertures incorporées
- 2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire
- 2.9 Mémorisation de la partie

3. LES NIVEAUX DE DIFFICULTE

- Sélection des niveaux de difficulté
- 3.1 Les Niveaux Classiques (Cases A1-G2)
 - 3.2 Le Niveau Infini (Case H2)
 - 3.3 Les Niveaux Tournoi (Cases A3-H3)
 - 3.4 Les Niveaux Blitz (Cases A4-H4)

- 3.5 Les Niveaux Débutant (Cases A5-H5)

- 3.6 Les Niveaux Recherche de Mats (Cases A6-H6)

- 3.7 Les Niveaux Entraînement (Cases A7-H8)

4. LE MODE INFO : OBSERVEZ ET VOUS APPRENDEZ !

- Utilisation du Mode Info
- 4.1 Variante principale
 - 4.2 Informations sur la recherche
 - 4.3 Informations inhérentes aux pendules d'échecs
 - 4.4 Décompte des coups/coups inhérents à la partie
 - 4.5 Vous avez besoin d'un conseil ? Interrogez l'ordinateur !

5. DES OPTIONS DIVERTISSANTES ET VARIEES

- Sélection des options de jeu
- 5.1 Options Mode de Fonctionnement
 - 5.2 Options Mode de Jeu
 - 5.3 Options Affichage Cyclique

6. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

- 6.1 Vérification des positions
- 6.2 Modification et mise en place des positions

7. DETAILS TECHNIQUES

- 7.1 La Fonction ACL
- 7.2 Entretien
- 7.3 Fiche Technique

GUIDE DE DEPANNAGE

INTRODUCTION

Etes-vous prêt à vous aventurer dans l'univers passionnant des échecs informatiques ? Vous avez sonné à la bonne porte ! Votre nouvel ordinateur vous présente une vaste gamme d'options de jeu, de niveaux de difficulté et de fonctions particulières — vous verrez désormais les échecs sous un jour différent ! La section *Mise en Route Rapide* figurant en début de ce manuel vous permettra instantanément de jouer et vous trouverez à la Section 1 des détails complémentaires sur le fonctionnement fondamental du jeu. Une fois que vous aurez assimilé l'essentiel, ne manquez pas de continuer et d'explorer le reste du manuel quand bien même la lecture de manuels d'instructions vous rebuterait ! Vous découvrirez que cet ordinateur d'échecs est doté d'un éventail de fonctions intéressantes et divertissantes, fonctions qui - nous vous le garantissons — vous plairont.

Votre nouvel ordinateur connaît et respecte toutes les règles du jeu d'échecs — soyez assuré qu'il ne trichera jamais ! A l'intention des débutants, nous avons inclus un résumé des règles, pour les mettre sur la voie. Nous espérons que celui-ci vous aidera à mieux comprendre le jeu et à vous familiariser avec les stratégies qu'il comporte. Si vous souhaitez des informations détaillées, visitez votre bibliothèque locale, qui ne manquera pas de mettre à votre disposition une foison d'ouvrages intéressants sur les échecs !

1. PREPARONS-NOUS A DEMARRER !

1.1 Installation des piles

Votre ordinateur fonctionne avec trois piles "AAA" (de type AM4/R03). Insérez les piles dans le logement prévu à la base de l'appareil, en veillant à respecter la polarité exacte. Pour une plus longue autonomie des piles, utilisez des piles alcalines fraîches !

Allumez l'ordinateur en appuyant sur la touche **GO/STOP**. Un bip sonore vous signalera que l'ordinateur est prêt à jouer ! Si l'ordinateur ne réagit pas (une décharge électrostatique risque d'en avoir provoqué le verrouillage), réinitialisez-le en enfonçant pendant une seconde au moins un trombone ou tout autre objet pointu dans l'orifice **ACL** situé à la base de l'appareil.

Un conseil : afin de conserver l'énergie des piles et prolonger leur autonomie, activez l'option de mise hors circuit automatique (voir Section 5.1) !

1.2 Prêt à jouer ? Voici comment !

Et voici venu le moment d'entamer une partie ! C'est extrêmement simple — il suffit de suivre les étapes ci-dessous :

- Appuyez sur la touche **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur si vous ne l'avez pas encore fait.
- Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie. Disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté, comme indiqué à la Section *Mise en Route Rapide*.
- Pour jouer, appuyez légèrement sur la pièce que vous souhaitez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore - le plateau sensitif reconnaîtra automatiquement votre pièce. Vous en doutez ? Il suffit de regarder l'écran, qui se remplit soudain d'informations - il affiche votre pièce ainsi que sa couleur et la case sur laquelle vous venez d'appuyer !
- Prenez cette pièce et appuyez-la légèrement dans le trou de votre case **d'arrivée**. L'ordinateur émettra un second bip sonore pour confirmer votre coup. Et voilà - vous venez de faire la totalité de votre premier coup de la partie ! C'est maintenant à l'ordinateur de jouer.

Vous remarquerez qu'en début de partie, l'ordinateur joue de manière instantanée au lieu de prendre le temps de réfléchir. C'est parce qu'il joue des coups issus de sa mémoire en se servant d'une "bibliothèque" d'ouvertures incorporée (voir détails à la Section 2.7).

1.3 C'est maintenant à l'ordinateur de jouer

Lorsque l'ordinateur joue, il émet un bip sonore et affiche son coup. Vérifiez l'écran d'affichage - et vous verrez les cases de **départ** et **d'arrivée** du coup de l'ordinateur, ainsi que la couleur et le type de la pièce qu'il est en train de déplacer. Appuyez la pièce indiquée sur la case de **départ** jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore. Déplacez cette même pièce vers la case **d'arrivée** indiquée et appuyez dessus pour conclure le coup de l'ordinateur. Et ce sera de nouveau à vous de jouer.

1.4 Vous changez d'avis ? Revenez en arrière !

Lorsque vous jouez aux échecs contre l'ordinateur, rien n'est jamais "règle immuable" - vous pouvez à votre gré changer d'avis ou décider de faire un autre coup ! Pour revenir en arrière, il suffit d'appuyer sur la touche **TAKE BACK** lorsque c'est à vous de jouer, et l'écran affiche le coup sur lequel il s'agit de revenir en arrière. Appuyez la pièce indiquée sur la case **d'arrivée** initiale et appuyez-la ensuite sur la case de **départ** initiale pour conclure le retour en arrière. Recommencez ce processus aussi souvent que vous le souhaitez pour revenir en arrière sur jusqu'à 30 demi-coups (ou 15 coups pour chaque camp). Pour reprendre la partie à n'importe quel point, il suffira de faire un autre coup sur l'échiquier !

A l'issue d'un retour en arrière sur une prise ou/et d'une promotion de pion, l'ordinateur s'assurera que la disposition des pièces sur l'échiquier est toujours correcte en vous rappelant de remettre respectivement la pièce et/ou le pion pris sur l'échiquier ! Il le fait en affichant le symbole de la pièce ainsi que ses coordonnées, et en allumant les diodes de plateau de cette case. Remettez la pièce indiquée sur l'échiquier et appuyez sur cette case pour conclure le retour en arrière.

Lorsque vous effectuez une manoeuvre de roque, suivez d'abord les étapes de retour en arrière décrites ci-dessous pour le Roi, et procédez ensuite de la même manière pour la Tour pour conclure le retour en arrière.

1.5 La partie est finie ? Pourquoi ne pas en entamer une nouvelle!

Il est aisé de recommencer après avoir terminé une partie (ou abandonné la partie en cours) ! Réinitialisez l'ordinateur en appuyant simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** et la mélodie de Nouvelle Partie vous signalera que l'ordinateur est prêt à entamer la nouvelle partie. Le niveau de jeu en cours demeurera en vigueur mais vous pourrez changer de niveau en suivant la méthode exposée à la Section 3.

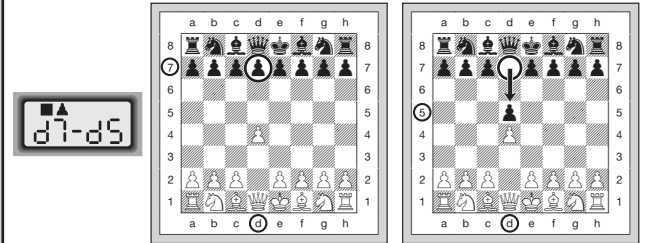
IMPORTANT : la réinitialisation de l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie efface la partie en cours de la mémoire de l'ordinateur - attention à ne pas appuyer sur ces touches par inadvertance !

1.6 Trop facile ou trop difficile ? Changez de niveau

L'ordinateur, lors de sa mise en marche initiale, est réglé au Niveau Classique D1 (cinq secondes par coup). Il vous est toutefois loisible de

FAITES LE COUP DE L'ORDINATEUR ! EXEMPLE :

Une fois que l'ordinateur aura affiché son coup, c'est à vous qu'il appartiendra de faire son coup sur l'échiquier ! Ici, l'écran affiche que l'ordinateur souhaite déplacer son pion Noir (♜♞) de la case D7 vers la case D5. Soulevez le pion D7 et appuyez-le légèrement dans le trou de la Case D7. Appuyez le pion sur la Case D5 pour conclure le coup de l'ordinateur. Et c'est maintenant de nouveau à vous de jouer !



choisir parmi 64 niveaux de jeu différents! Voir description détaillée de tous les niveaux et instructions pour le changement de niveau à la Section 3.

2. EXPLORER D'AUTRES FONCTIONS

2.1 A qui de jouer ? Vérifiez sur l'affichage !

Lorsque l'ordinateur joue avec les Noirs, l'une des cases noires de l'échiquier clignote à l'écran pendant qu'il est en phase de réflexion. Après avoir joué, une case blanche s'affiche pour indiquer que c'est aux Blancs de jouer. Il vous est ainsi possible de reconnaître en un clin d'oeil si l'ordinateur est en phase de réflexion et qui doit jouer !

2.2 Coups spéciaux

Les prises : pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer, retirez la pièce prise de l'échiquier et appuyez votre pièce sur

la case de la pièce prise. Les prises s'affichent en ♠*F♠.

Les prises en passant : dans ce type de prise, l'ordinateur continuera à afficher votre coup jusqu'à ce que vous appuyiez sur le pion pris et le retiriez de l'échiquier.

Le roque : l'ordinateur identifie automatiquement une manoeuvre de roque après le déplacement du Roi. Après que vous aurez appuyé le Roi sur sa case de **départ** puis sur sa case **d'arrivée**, l'ordinateur continuera à afficher votre coup jusqu'à ce que vous appuyiez sur les cases de **départ** et **d'arrivée** de la Tour pour conclure le coup. Il conviendra de noter que le petit roque présente l'affichage ♖-♖ et le grand roque l'affichage ♖-♖-♖.

Promotion des pions : vous décidez de promouvoir un pion faites d'abord votre coup comme à l'accoutumée en appuyant votre pion sur ses cases de **départ** et **d'arrivée**. Appuyez ensuite sur la touche-symbole de la pièce que vous souhaitez promouvoir (♙, ♚, ♛, ♜, ♝, ou ♞). L'ordinateur reconnaît immédiatement votre nouvelle pièce, affiche brièvement celle-ci et commence ensuite à réfléchir à son prochain coup. Rappelez-vous d'échanger la pièce sur votre échiquier !
L'ordinateur décide de promouvoir un pion : l'écran affiche à la fois le pion et la pièce à promouvoir. N'oubliez pas de remplacer le pion de l'ordinateur par la nouvelle pièce.

2.3 Coups illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais de coups illégaux. Si vous tentez d'en faire un, vous entendrez un double bip sonore grave et l'écran affichera la case de **départ** de la pièce. Il vous faudra soit déplacer cette même pièce vers une autre case, soit appuyer de nouveau la pièce sur sa case de **départ** initiale et déplacer une autre pièce.

Si vous n'effectuez pas correctement un coup de l'ordinateur, vous recevrez également un message d'erreur. Cela signifie que vous avez soit déplacé une pièce erronée, soit déplacé la pièce de l'ordinateur sur la case erronée. Si l'ordinateur souhaite déplacer son pion de la case D7 à la case D5, par exemple, et vous appuyez sur D7 puis sur D6, le message E r : d5 s'affichera brièvement pour vous signaler votre erreur. L'écran affichera ensuite de nouveau le coup (♞7 - d5) et l'ordinateur attendra que vous appuyiez sur la case D5 pour conclure son coup.

Si vous avez appuyé sur une pièce et la case de **départ** s'est affichée à l'écran, et vous décidez ensuite de ne pas faire ce coup, il suffira d'appuyer de nouveau sur cette même case pour annuler

l'entrée. Faites à présent un autre coup. Si vous changez d'avis après avoir entré la totalité du coup, vous pourrez revenir en arrière en suivant la méthode indiquée à la Section 1.4.

2.4 Echec, mat et nul

Lorsque votre Roi est en échec, l'ordinateur commence par faire son coup comme à l'accoutumée. Après l'accomplissement du coup, le message ♚HÉ♚ clignote à l'écran pendant quelques secondes, accompagné du coup de mise en échec. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher son coup comme d'habitude. Après l'accomplissement du coup sur l'échiquier, l'ordinateur affiche pendant plusieurs secondes en clignotant l'annonce du mat accompagnée du coup (par exemple : ♚ ♞ ♚ pour un mat en deux coups. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

Lorsqu'une partie s'achève en échec et mat, le message ♚RÉE (accompagné du coup de mise en mat ou de la pendule) s'affiche en clignotant pendant un bref instant après l'accomplissement du mat. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

L'ordinateur reconnaît les matchs nuls par pat, par triple répétition et par la règle des 50 coups. En cas de match nul, le message E n d (accompagné du coup de mise en match nul ou de la pendule) s'affichera en clignotant pendant un bref instant après l'accomplissement du coup. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Vous estimez que l'ordinateur est trop long à jouer ? Vous pouvez l'interrompre à votre gré ! Il suffit d'appuyer sur la touche **ENTER** pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion et il cessera de réfléchir pour faire le meilleur coup qu'il ait trouvé à ce stade. Cette fonction peut s'avérer utile aux niveaux supérieurs où l'ordinateur a le loisir de réfléchir longuement à ses coups, ainsi qu'au niveau Infini où il continuera indéfiniment à réfléchir à moins que vous ne l'arrêtiez.

*Aux Niveaux Recherche de Mats, la pression de la touche **ENTER** n'oblige pas l'ordinateur à faire un coup. Au contraire, l'ordinateur affiche - - - - - pour indiquer qu'il a été interrompu avant d'avoir trouvé un mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau.*

2.6 Changement de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur la touche **ENTER** lorsque ce sera à vous de jouer et l'ordinateur fera le coup suivant pour votre camp. Changez de camp aussi souvent que vous le souhaitez !

Souhaitez-vous qu'en début de partie l'ordinateur joue le premier coup pour les Blancs ? Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie, et appuyez ensuite sur la touche **ENTER** !

Souhaitez-vous voir l'ordinateur jouer contre lui-même ? Appuyez sur la touche **ENTER** après chaque coup — et observez-le jouer pour les deux camps de l'échiquier, un coup après l'autre. Etudiez ses stratégies - votre propre jeu pourrait fort bien s'améliorer !

2.7 Les ouvertures incorporées

En début de partie, l'ordinateur jouera souvent de manière instantanée à plusieurs niveaux. C'est parce qu'il joue des coups issus de sa mémoire en se servant d'une "bibliothèque" d'ouvertures incorporée. Cette bibliothèque contient la plupart des ouvertures principales ainsi que de nombreuses positions tirées de parties de grands maîtres. Si la position en cours existe dans sa bibliothèque, l'ordinateur jouera automatiquement en réponse un coup directement issu de sa mémoire, sans avoir à réfléchir à son coup !

L'une des caractéristiques particulières de la bibliothèque d'ouvertures de cet ordinateur est sa faculté de traiter des *transpositions*. Une transposition se produit lorsqu'une position résultant d'un certain nombre de coups peut également être obtenue par un enchaînement différent de ces mêmes coups. Le système de transposition automatique de l'ordinateur traite aisément ces cas.

L'ordinateur est doté également d'une exceptionnelle fonction de sélection d'ouvertures, permettant à son utilisateur de choisir différents types d'ouvertures, voire de fermer s'il le souhaite l'accès de cette bibliothèque. Voir détails complémentaires à la Section 5.2

2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire

Vous remarquerez peut-être, pendant que vous jouez, que l'ordinateur répond parfois instantanément à vos coups, même au cours de parties disputées aux niveaux supérieurs. Ceci est dû au fait que l'ordinateur réfléchit sur votre temps et emploie le temps que vous passez à étudier votre prochain coup à réfléchir et à 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 !

Pour désactiver cette fonction, activez l'option Mode de Jeu Facile, ainsi qu'il est décrit à la Section 5.2.

2.9 Mémorisation de la partie



Vous pouvez interrompre une partie à tout moment en appuyant sur la touche **GO/STOP**. Le jeu sera alors interrompu et l'ordinateur conservera dans sa mémoire votre partie en cours (à concurrence d'environ 30 demi-coups). Lorsque vous rallumerez votre ordinateur, il sera prêt à reprendre la partie là où vous l'avez laissée.

3. LES NIVEAUX DE DIFFICULTE

L'ordinateur d'échecs comporte 64 niveaux de difficulté différents ! N'oubliez pas, lorsque vous sélectionnez votre niveau de jeu, que quand l'ordinateur dispose de plus de temps pour réfléchir, il devient plus fort et joue mieux - exactement comme un joueur humain ! Le Tableau des Niveaux de Jeu vous offre une vue d'ensemble de tous les niveaux. Ces niveaux sont aussi décrits individuellement dans la présente Section.

Sélection des niveaux de difficulté

*Le tableau "**SELECTIONNEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTE A L'AIDE DE CE TABLEAU !**" vous offre un aperçu illustré de la méthode de sélection des niveaux et vous permet de voir en un clin d'oeil tous les niveaux.*

Il existe deux méthodes de choisir un niveau de jeu. Vous pouvez sélectionner les niveaux en utilisant les touches de jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode utilisée, vous devriez toujours appuyer d'abord sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux. L'ordinateur affichera le niveau de jeu en cours. L'ordinateur, lors de sa mise en marche initiale, est réglé au Niveau Classique D1 (comportant un temps de réponse moyen de cinq secondes par coup) et l'écran affiche  : .

• **Pour sélectionner un niveau à l'aide des touches de jeu** : après

avoir accédé au Mode Niveaux en appuyant sur la touche **LEVEL**, changez de niveau, un à la fois, à l'aide des touches **BLACK/→** et **WHITE/←**. La méthode raccourcie consiste à appuyer à coups répétés sur la touche **LEVEL** pour franchir plus de huit niveaux à la fois. Lorsque le niveau requis s'affichera, appuyez sur la touche **ENTER** pour entrer votre nouveau niveau dans l'ordinateur et quitter le Mode Niveaux.

- **Pour sélectionner un niveau en appuyant sur les cases de l'échiquier** : comme indiqué au Tableau des Niveaux, chacune des 64 cases de l'échiquier correspond à un niveau particulier. Après avoir accédé au Mode Niveaux en appuyant sur la touche **LEVEL**, prenez une pièce et appuyez sur la case requise pour activer un niveau, en utilisant le tableau comme guide. Ayant appuyé sur la case requise, lorsque ce niveau s'affichera à l'écran, appuyez sur la touche **ENTER** pour entrer le nouveau niveau dans l'ordinateur et quitter le Mode Niveaux. *Lorsque vous réalisez votre sélection par l'intermédiaire des cases de l'échiquier, la pression de la touche **CLEAR** produira un effet identique à la pression de la touche **ENTER** — elle entrera votre sélection du niveau dans l'ordinateur.*

- **Pour vérifier le niveau sans changer de niveau** : si vous appuyez sur la touche **LEVEL** pour vérifier le niveau sans vraiment souhaiter changer de niveau, appuyez sur la touche **CLEAR**. Ceci vous ramènera au jeu normal sans changer de niveau ni modifier les réglages de la pendule, quand bien même l'ordinateur serait en phase de réflexion.

Autres points importants à ne pas oublier en ce qui concerne les niveaux de difficulté :

- Le changement de niveau entraîne toujours la réinitialisation des pendules d'échecs.
- Il est déconseillé de changer de niveau pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion. Si cela s'avérait nécessaire, appuyez d'abord sur la touche **ENTER** pour obliger l'ordinateur à abandonner sa recherche et à faire son coup sur l'échiquier. Revenez ensuite en arrière sur le coup de l'ordinateur et changez de niveau. Appuyez enfin sur la touche **ENTER** pour obliger l'ordinateur à reprendre sa réflexion au nouveau niveau.
- Si vous changez de niveau pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion, la pendule sera réinitialisée et la recherche en cours abandonnée.

- Si vous appuyez sur la touche **LEVEL** pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion sans toutefois changer de niveau (vous avez appuyé sur la touche **CLEAR** plutôt que sur la touche **ENTER**), l'ordinateur abandonnera également sa recherche.

3.1 Les Niveaux Classiques (Cases A1-G2)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
A1	1 seconde	0 : 0 1
B1	2 secondes	0 : 0 2
C1	3 secondes	0 : 0 3
D1	5 secondes	0 : 0 5
E1	10 secondes	0 : 1 0
F1	15 secondes	0 : 1 5
G1	20 secondes	0 : 2 0
H1	30 secondes	0 : 3 0
A2	45 secondes	0 : 4 5
B2	1 minute	1 : 0 0
C2	1.5 minutes	1 : 3 0
D2	2 minutes	2 : 0 0
E2	3 minutes	3 : 0 0
F2	5 minutes	5 : 0 0
G2	10 minutes	1 0 : 0 0

En sélectionnant un des Niveaux Classiques, vous sélectionnez un temps de réponse moyen de l'ordinateur. A noter que 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 Le Niveau Infini (Case H2)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
H2	aucune limite de temps	9 : 9 9 : 9 9

Au Niveau Infini, l'ordinateur cherche indéfiniment jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou un coup forcé, jusqu'à ce qu'il ait fouillé la position jusqu'au fin fond ou que vous arrêtiez la recherche en appuyant sur la touche **ENTER**. Si la recherche est interrompue, l'ordinateur jouera le coup qu'il estime le meilleur à ce stade. Tentez l'expérience - établissez des positions intéressantes sur l'échiquier et laissez l'ordinateur les analyser pour vous ! Il réfléchira pendant des heures, voire des journées entières et essaiera de trouver le meilleur

SELECTIONNEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTE A L'AIDE DE CE TABLEAU !

1. Appuyez sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux.



2. Choisissez ensuite votre niveau à l'aide du Tableau des Niveaux. Il existe deux méthodes de sélectionner les niveaux.

- Faites tourner les niveaux dans une boucle, jusqu'à ce que s'affiche le niveau requis :
 - Appuyez sur la touche **BLACK** → pour monter d'un niveau.
 - Appuyez sur la touche **WHITE** ← pour descendre d'un niveau.
 - Appuyez sur la touche **LEVEL** pour monter → de huit niveaux.
- OU** repérez simplement votre case de niveau et appuyez une des pièces chevillées sur le trou pour afficher ce niveau !

3. Enfin, appuyez sur la touche **ENTER** pour quitter le Mode Niveaux, en utilisant votre nouveau niveau !



NIVEAUX ENTRAINEMENT	Profondeur de recherche 9 demi-coups PLY: 9 A8	Profondeur de recherche 10 demi-coups PLY: 10 B8	Profondeur de recherche 11 demi-coups PLY: 11 C8	Profondeur de recherche 12 demi-coups PLY: 12 D8	Profondeur de recherche 13 demi-coups PLY: 13 E8	Profondeur de recherche 14 demi-coups PLY: 14 F8	Profondeur de recherche 15 demi-coups PLY: 15 G8	Profondeur de recherche 16 demi-coups PLY: 16 H8
	Profondeur de recherche 1 demi-coups PLY: 1 A7	Profondeur de recherche 2 demi-coups PLY: 2 B7	Profondeur de recherche 3 demi-coups PLY: 3 C7	Profondeur de recherche 4 demi-coups PLY: 4 D7	Profondeur de recherche 5 demi-coups PLY: 5 E7	Profondeur de recherche 6 demi-coups PLY: 6 F7	Profondeur de recherche 7 demi-coups PLY: 7 G7	Profondeur de recherche 8 demi-coups PLY: 8 H7
NIVEAUX RECHERCHE DE MATS	Mat en 1 coup 7 in: 1 A6	Mat en 2 coups 7 in: 2 B6	Mat en 3 coups 7 in: 3 C6	Mat en 4 coups 7 in: 4 D6	Mat en 5 coups 7 in: 5 E6	Mat en 6 coups 7 in: 6 F6	Mat en 7 coups 7 in: 7 G6	Mat en 8 coups 7 in: 8 H6
	1 sec. par coup 6:00: 1 A5	2 sec. par coup 6:00: 2 B5	3 sec. par coup 6:00: 3 C5	4 sec. par coup 6:00: 4 D5	5 sec. par coup 6:00: 5 E5	6 sec. par coup 6:00: 6 F5	7 sec. par coup 6:00: 7 G5	8 sec. par coup 6:00: 8 H5
NIVEAUX BLITZ	5 min. par partie 6L: 5 A4	10 min. par partie 6L: 10 B4	15 min. par partie 6L: 15 C4	20 min. par partie 6L: 20 D4	30 min. par partie 6L: 30 E4	45 min. par partie 6L: 45 F4	60 min. par partie 6L: 60 G4	90 min. par partie 6L: 90 H4
	40 coups en 1:30 6L: 40 1:30:00 A3	35 coups en 1:45 6L: 35 1:45:00 B3	40 coups en 1:45 6L: 40 1:45:00 C3	35 coups en 1:30 6L: 35 1:30:00 D3	40 coups en 2:00 6L: 40 2:00:00 E3	45 coups en 2:30 6L: 45 2:30:00 F3	50 coups en 2:00 6L: 50 2:00:00 G3	40 coups en 3:00 6L: 40 3:00:00 H3
NIVEAUX DE JEU CLASSIQUES + NIVEAUX INFINI	45 sec. par coup 6L: 45 A2	1 min. par coup 6L: 1:00 B2	1.5 min. par coup 6L: 1:30 C2	2 min. par coup 6L: 2:00 D2	3 min. par coup 6L: 3:00 E2	5 min. par coup 6L: 5:00 F2	10 min. par coup 6L: 10:00 G2	Niveau Infini 9: 99: 99 H2
	1 sec. par coup 6L: 0: 1 A1	2 sec. par coup 6L: 0: 2 B1	3 sec. par coup 6L: 0: 3 C1	5 sec. par coup 6L: 0: 5 D1	10 sec. par coup 6L: 0: 10 E1	15 sec. par coup 6L: 0: 15 F1	20 sec. par coup 6L: 0: 20 G1	30 sec. par coup 6L: 0: 30 H1

Voir détails complémentaires à la Section 3.

coup possible. Et n'oubliez pas de l'observer pendant qu'il réfléchit - profitez de l'option Affichage Cyclique décrite à la Section 5.3 !

3.3 Les Niveaux Tournoi (Cases A3-H3)

NIVEAU	NOMBRE DE COUPS/TEMPS TOTAL	AFFICHAGE ALTERNATIF
A3	40 coups en 1 heure 30 minutes.	⌚ 40 1 : 30 : 00
B3	35 coups en 1 heure 45 minutes.	⌚ 35 1 : 45 : 00
C3	40 coups en 1 heure 45 minutes.	⌚ 40 1 : 45 : 00
D3	35 coups en 1 heure 30 minutes	⌚ 35 1 : 30 : 00
E3	40 coups en 2 heures.	⌚ 40 2 : 00 : 00
F3	45 coups en 2 heures 30 minutes.	⌚ 45 2 : 30 : 00
G3	50 coups en 2 heures.	⌚ 50 2 : 00 : 00
H3	40 coups en 3 heures.	⌚ 40 3 : 00 : 00

Les Niveaux Tournoi exigent l'exécution d'un certain nombre de coups dans un laps de temps donné. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain nombre de coups, l'ordinateur fera clignoter à l'écran le message ⌚ 111E accompagné du temps écoulé, indiquant la fin de la partie. Vous pourrez, si vous le souhaitez, continuer à jouer même après que le délai aura été dépassé.

Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous pourriez préférer l'affichage du compte à rebours à celui du temps écoulé (voir Section 5.1). Lorsque le temps imparti sera écoulé, le compte à rebours cédera automatiquement sa place à l'affichage normal de la pendule.

3.4 Les Niveaux Blitz (Cases A4-H4)

NIVEAU	TEMPS MOYEN PAR COUP	AFFICHAGE
A4	5 minutes	⌚ : 5
B4	10 minutes	⌚ : 10
C4	15 minutes	⌚ : 15
D4	20 minutes	⌚ : 20
E4	30 minutes	⌚ : 30
F4	45 minutes	⌚ : 45
G4	60 minutes	⌚ : 60
H4	90 minutes	⌚ : 90

Aux Niveaux Blitz (également appelés Niveaux Echecs Rapides ou "Mort Subite"), vous réglez la durée totale de la partie. Si le temps imparti est dépassé, l'ordinateur fera clignoter à l'écran le message ⌚ 111E accompagné du temps écoulé, indiquant la fin de la partie.

Si vous choisissez un Niveau Blitz, vous pourriez préférer l'affichage du compte à rebours à celui du temps écoulé (voir Section 5.1).

AVEZ-VOUS BESOIN D'AIDE POUR CHOISIR UN NIVEAU ? VOICI QUELQUES CONSEILS !

- **Etes-vous un débutant ?** Commencez par les Niveaux Débutant ou par les Niveaux Entraînement inférieurs. Ces niveaux limitent la profondeur de recherche de l'ordinateur, affaiblissant le jeu et vous offrant l'occasion d'en apprendre davantage sur le jeu et peut-être même de gagner ! Pour augmenter encore vos chances de gagner, combinez un de ces niveaux avec l'option Mode de Jeu Facile (Section 5.2) pour permettre à l'ordinateur de réfléchir sur votre temps !
- **Etes-vous un joueur moyen ou chevronné ?** Essayez les Niveaux Classiques, Entraînement ou Tournoi. Les Niveaux Classiques s'échelonnent du niveau de jeu facile au plus difficile, où le temps de réponse est de 10 minutes et les Niveaux Tournoi sont pleins de défis. Les Niveaux Entraînement vous permettent de régler à votre guise la profondeur de la recherche - au fur et à mesure que vous aurez maîtrisé un niveau, passez au suivant ! Et n'oubliez pas d'essayer les Niveaux Blitz, pour quelques trépidantes parties d'échecs rapides !
- **Vous voulez tenter une expérience ?** Utilisez, pour résoudre vos problèmes, les Niveaux Recherche de Mats jusqu'au mat en huit coups - lancez votre recherche à partir d'une position inhérente à l'une de vos propres parties, ou posez un problème réel de mise en mat. Choisissez le Niveau Infini et laissez l'ordinateur analyser les positions complexes pendant des heures, voire des journées entières!

Lorsque le temps imparti sera écoulé, le compte à rebours cédera automatiquement sa place à l'affichage normal de la pendule.

3.5 Les Niveaux Débutant (Cases A5-H5)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
A5	1 seconde	⌚ 0 : 1
B5	2 secondes	⌚ 0 : 2
C5	3 secondes	⌚ 0 : 3

D5	4 secondes	бЕГ : 4
E5	5 secondes	бЕГ : 5
F5	6 secondes	бЕГ : 6
G5	7 secondes	бЕГ : 7
H5	8 secondes	бЕГ : 8

Etes-vous un débutant ? Oui ? Ces niveaux vous sont particulièrement destinés. Ici, l'ordinateur limite exprès sa recherche pour jouer un jeu plus faible et vous offrir de meilleures chances de gagner ! Ces niveaux partent du jeu facile pour devenir graduellement plus difficiles - dès que vous en aurez maîtrisé un, passez au suivant !

3.6 Les Niveaux Recherche de Mats (Cases A6-H6)

NIVEAU	PROBLEME	AFFICHAGE
A6	Mat en 1 coup	⌘ : 1
B6	Mat en 2 coups	⌘ : 2
C6	Mat en 3 coups	⌘ : 3
D6	Mat en 4 coups	⌘ : 4
E6	Mat en 5 coups	⌘ : 5
F6	Mat en 6 coups	⌘ : 6
G6	Mat en 7 coups	⌘ : 7
H6	Mat en 8 coups	⌘ : 8

Le choix d'un de ces niveaux active un programme spécial de recherche de mat. Si vous êtes dans une position qui pourrait mener à un mat et vous désirez que l'ordinateur le trouve, réglez celui-ci sur l'un des Niveaux Recherche de Mats. Cet ordinateur est capable de résoudre des problèmes jusqu'au mat en 8 coups. Les mats en un à cinq coups sont en général résolus facilement tandis que la résolution des mats en six à huit coups pourrait prendre beaucoup plus de temps. S'il n'y a pas de mat possible, ou si l'ordinateur n'en trouve pas, il affichera une série de traits (-----). Pour continuer à jouer, il vous suffira de passer à un autre niveau.

3.7 Les Niveaux Entraînement (Cases A7-H8)

NIVEAU	AFFICHAGE	NIVEAU	AFFICHAGE
A7	P LY : 1	A8	P LY : 9
B7	P LY : 2	B8	P LY : 10
C7	P LY : 3	C8	P LY : 11
D7	P LY : 4	D8	P LY : 12
E7	P LY : 5	E8	P LY : 13
F7	P LY : 6	F8	P LY : 14

G7	P LY : 7	G8	P LY : 15
H7	P LY : 8	H8	P LY : 16

Aux Niveaux Entraînement, la profondeur de 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 pour chaque niveau la mention P LY : #. Le mot "Ply" désigne un demi-coup (un coup pour l'un des camps) et le symbole "#" désigne la profondeur de la recherche. Par exemple, au Niveau A7, l'ordinateur effectue sa recherche jusqu'à une profondeur d'un demi-coup (P LY : 1), se contentant alors de n'anticiper qu'un seul coup. Ainsi, à ce niveau, il lui arrivera de laisser passer un mat en un coup. Le jeu s'en trouvera affaibli, offrant ainsi au débutant l'occasion de battre l'ordinateur !

4. LE MODE INFO : OBSERVEZ ET VOUS APPRENDREZ !

Imaginez ce cas : vous êtes engagé dans une partie d'échecs contre un ami et c'est à lui de jouer. Vous aimeriez beaucoup connaître le coup qu'il envisage et vous aimeriez connaître aussi son avis sur la position en cours. Bien entendu, vous ne le lui demanderez pas - simplement parce que cela ne se fait pas ! Eh bien, devinez - lorsque vous jouez contre cet ordinateur d'échecs, vous pouvez demander ce qu'il vous plaît, et vous recevrez toutes les réponses ! En réalité, vous pourrez récolter une foison de renseignements sur le cheminement de la pensée de l'ordinateur. Il vous indiquera sur demande le coup qu'il envisage, la variante prévue après ce coup, son évaluation de la position en cours, la profondeur de sa recherche, et bien d'autres informations. Il est aisé d'imaginer à quel point l'étude de ces informations vous aidera à approfondir vos connaissances en matière d'échecs !

Utilisation du Mode Info

Comment fait-on pour accéder à toutes ces informations ? En utilisant n'importe quand le Mode Info ! Si vous le faites alors que l'ordinateur est en phase de réflexion, vous verrez l'affichage des informations se modifier au fur et à mesure que l'ordinateur envisage différents coups et approfondit sa recherche !

Le tableau "LE MODE INFO EN UN CLIN D'OEIL" présente un résumé des divers affichages du Mode Info.

Les informations inhérentes à la partie se répartissent en quatre catégories principales et la pression de la touche **INFO** fera tourner dans une boucle ces catégories. Les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** seront utilisées pour faire tourner dans une boucle les affichages de chaque catégorie. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Info et retourner à l'affichage normal de la pendule d'échecs.

Après vous être familiarisé avec le Mode Info, reportez-vous à la Section 5.3, qui vous présente une description de l'option Affichage Cyclique. La sélection de cette option chaque fois qu'il réfléchit à un coup, oblige l'ordinateur à faire automatiquement tourner dans une boucle les informations requises, à intervalles d'une seconde - vous pouvez en réalité observer votre ordinateur "penser tout haut" !

Si l'information requise n'est pas disponible, l'ordinateur affichera une série de traits (-----).

4.1 Variante principale

Appuyez une première fois sur la touche **INFO** pour obtenir des informations sur la variante principale (la variante prévue ou la séquence de coups que l'ordinateur s'attend à voir). Le coup que l'ordinateur envisage de faire s'affichera en premier lieu. La variante principale est indiquée à une profondeur maximale de quatre demi-coups. Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire défiler en avant tous les affichages.

- 1er coup (Variante prévue)
- 2ème coup (Variante prévue)
- 3ème coup (Variante prévue)
- 4ème coup (Variante prévue)

Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière tous les affichages et revoir les affichages précédents. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

*Le premier coup de la variante prévue étant le coup que l'ordinateur présume que vous ferez, vous pouvez également considérer ce coup comme un conseil ! Donc - chaque fois que vous aurez besoin d'aide, appuyez sur la touche **INFO** quand c'est à vous de jouer !*

4.2 Informations sur la recherche

Appuyez une deuxième fois sur la touche **INFO** pour obtenir des informations sur la recherche de l'ordinateur. Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire défiler en avant ces quatre affichages.

LE MODE INFO EN UN CLIN D'OEIL !

INFORMATIONS SUR LES VARIANTES PRINCIPALES :



x1 • 1er coup (variante prévue)



- 2ème coup (variante prévue)
- 3ème coup (variante prévue)
- 4ème coup (variante prévue)



INFORMATIONS SUR LA RECHERCHE :



x2 • Evaluation de la position en cours



- 2 chiffres : profondeur de la recherche + nombre de coups examinés à ce stade



- Coup présentement envisagé
- Nombre de positions fouillées par seconde

INFORMATIONS INHERENTES AUX PENDULES D'ECHECS :



x3 • Temps écoulé depuis le dernier coup



- Temps écoulé pour l'ordinateur
- Temps écoulé pour le joueur



- Temps restant pour l'ordinateur*
- Temps restant pour le joueur*

**Niveaux Blitz/Tournoi uniquement*

INFORMATIONS SUR LES COUPS :



x4 • Nombre de coups des Blancs à ce stade de la partie.



- Coups inhérents à la partie en cours.



Appuyez sur  à n'importe quel moment pour sortir du Mode Info.

Voir détails complémentaires à la Section 4.

- Evaluation de la position en cours (basée sur une valeur de 1,0 points pour les pions ; un chiffre positif indique que les Blancs ont l'avantage).
- Deux chiffres : le premier représente la profondeur de la recherche en cours, ou le nombre de demi-coups que l'ordinateur envisage. Le second représente le nombre de coups que l'ordinateur a examinés à ce stade.
- Le coup présentement envisagé.
- La vitesse de recherche, ou le nombre de positions (noeuds) fouillées par seconde.

Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière les affichages et revoir les affichages précédents. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

4.3 Informations inhérentes aux pendules d'échecs

Appuyez une troisième fois sur la touche **INFO** pour accéder aux informations inhérentes aux pendules d'échecs. Les pendules d'échecs surveillent les temps des deux camps. Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire défiler en avant les affichages des pendules.

- Temps écoulé depuis l'exécution du dernier coup.
- Temps écoulé total pour l'ordinateur.
- Temps écoulé total pour le joueur.
- Temps restant pour l'ordinateur (*Niveaux Blitz/Tournoi uniquement*).
- Temps restant pour le joueur (*Niveaux Blitz/Tournoi uniquement*).

Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière les affichages et revoir les affichages précédents. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

Les pendules s'arrêtent chaque fois que vous revenez en arrière sur un coup, vérifiez les réglages de niveaux, choisissez une option, vérifiez ou établissez une position, ou éteignez l'appareil. Dans tous ces cas, toutefois, les temps demeurent conservés dans la mémoire et les pendules se remettent en fonction aussitôt que vous reprenez la partie. Chaque fois que vous changerez de niveau ou appuierez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie, les pendules d'échecs seront remises à 0 : 00 : 00.

4.4 Décompte des coups/coups inhérents à la partie

Appuyez une quatrième fois sur la touche **INFO** pour afficher le nombre de coups à ce stade de la partie. Vous pourrez ensuite appuyer à coups répétés sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière tous les coups inhérents à votre partie (à concurrence de 30 demi-coups).

- Nombre de coups des Blancs à ce stade de la partie
- Coups inhérents à la partie en cours

Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** à n'importe quel moment, pour refaire défiler les coups en avant. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

4.5 Vous avez besoin d'un conseil ? Interrogez l'ordinateur !

Au cas où vous auriez négligé cette fonction lorsqu'il en a été question à la Section 4.1, nous aimerions la signaler de nouveau - si vous avez besoin du moindre conseil concernant un coup quelconque, vous pourrez toujours le demander à l'ordinateur. Il vous suffira d'appuyer sur la touche **INFO** lorsque c'est à vous de jouer et l'ordinateur affichera le coup qu'il suggère pour votre camp !

5. DES OPTIONS DIVERTISSANTES ET VARIEES

Outre toutes les fonctions qui vous ont été enseignées jusqu'à présent, votre ordinateur d'échecs propose bien d'autres fascinantes options de jeu. Il sera loisible au joueur de sélectionner ces options à tout moment au cours de la partie. Elles sont décrites individuellement dans cette section et résumées au Tableau du Mode Options.

Sélection des options de jeu

Il existe deux méthodes de sélectionner les options, comme il est décrit ci-dessous — en utilisant les touches de jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier.

Le tableau "L'ESSENTIEL SUR LE MODE OPTIONS !" résume les méthodes d'utilisation du Mode Options et offre une vue d'ensemble de toutes les options.

Les Options de Jeu se répartissent en trois catégories principales : *le Mode de Fonctionnement, le Mode de Jeu, et l'Affichage Cyclique*. La pression de la touche **OPTION** fera tourner dans une boucle ces

catégories. Chaque catégorie contient huit options et les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** seront utilisées pour faire tourner dans une boucle les options de chaque catégorie. Pour chaque option, le signe (+) sur l'affichage indique que l'option affichée est ACTIVEE et le signe (-) indique qu'elle est DESACTIVEE. Appuyez sur la touche **ENTER** pour activer ou désactiver chacune des options au fur et à mesure de leur affichage. Souvenez-vous que la pression de la touche **OPTION** fera tourner dans une boucle les trois catégories principales, et vous pourrez donc à tout moment passer à l'une de ces catégories. Après avoir choisi vos options, appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner au jeu normal.

Une autre méthode de sélectionner une option de jeu consiste à appuyer sur les cases à options. Comme illustré au Tableau des Options, les Cases A1-H1, A2-H2 et A3-H3 peuvent être utilisées pour activer ou désactiver les options. Appuyez d'abord sur la touche **OPTION** pour accéder au Mode Options et prenez ensuite une pièce et appuyez sur la case requise pour accéder à une quelconque option, en utilisant le tableau comme guide. Vous constaterez qu'en appuyant à coups répétés sur une case, cette option sera tour à tour activée et désactivée, les symboles plus (+) et moins (-) indiquant respectivement l'ACTIVATION et la DESACTIVATION. Lorsque vous aurez terminé toutes vos sélections, appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à votre partie.

L'ordinateur, lors de sa mise en marche initiale, présente certaines options réglées par défaut. Les options automatiquement en vigueur au moment du démarrage initial sont accompagnées sur le tableau par le symbole plus et les options désactivées par le symbole moins. Chaque fois que vous réinitialiserez l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie, la plupart de vos options se transporteront sur la nouvelle partie. Il y a cependant certaines exceptions, dont la Réponse Automatique, qui est automatiquement ACTIVEE lorsque vous entamez une nouvelle partie, et l'option Jouez les Blancs en partant du haut, qui est automatiquement DESACTIVEE.

5.1 Operation Mode Options (Cases A1-H1)

Ces options influencent la manière dont vous utilisez votre ordinateur.

Appuyez une fois sur la touche OPTION pour choisir les Options Mode de Fonctionnement. Servez-vous ensuite des touches **BLACK/→** et **WHITE/←** pour choisir les options de cette catégorie, et appuyez

sur la touche **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) les options. **Ou** appuyez simplement sur les cases à options pour activer ou désactiver les options.

a. Réponse automatique (Case A1)

Activée : + R U E Désactivée : - R U E

Normalement, chaque fois que vous entrez un coup, l'ordinateur riposte par un déplacement de pièce. Cependant, en désactivant l'option Réponse Automatique, il vous sera possible d'entrer un à la fois n'importe quel nombre de coups, sans permettre à l'ordinateur de répondre. Vous constaterez qu'il existe plusieurs splendides façons d'utiliser cette fonction:

- Jouez des parties de maîtres. Appuyez sur la touche **ENTER** pour voir ce que l'ordinateur ferait dans n'importe quelle position !
- Tenez un registre de vos parties d'échecs. Une fois la partie terminée, jouez n'importe quelle position pour voir comment d'autres coups ou des stratégies différentes auraient influencé l'issue.
- Etudiez les variantes d'ouvertures en les entrant manuellement !
- Jouez contre un ami, l'ordinateur faisant fonction d'arbitre. Il surveillera votre jeu, contrôlant la légalité des coups et surveillant le temps des deux camps !

*Lorsque vous jouez contre un tiers, si l'un des deux camps a besoin d'aide, appuyez sur la touche **INFO** pour voir le coup suggéré par l'ordinateur. Pour voir ce que l'ordinateur ferait dans une certaine position, appuyez sur la touche **ENTER** et il fera le coup suivant. Après que l'ordinateur aura joué, l'option Réponse Automatique restera désactivée et vous pourrez poursuivre votre partie. Il convient de noter également que cette option retournera automatiquement au réglage par défaut, soit l'état ACTIVE, chaque fois que vous appuierez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour entamer une nouvelle partie.*

b. Signal sonore (Case B1)

Etat activé : + S n d Etat désactivé : - S n d

Cette option vous permet de désactiver le bip sonore accompagnant chaque pression de touche. Le bip sonore retentira cependant toujours lorsqu'il s'agira d'un coup de l'ordinateur, d'un coup illégal ou d'une pression de touche non autorisée.

c. Mode Silencieux (Case C1)

Etat activé : + 5 IL Etat désactivé : - 5 IL

Normalement, l'ordinateur émet un bip sonore quand il a trouvé le coup qu'il doit jouer. Il est possible de supprimer complètement ce bip sonore en activant le Mode Silencieux.

d. Tic-tac de pendule (Case D1)

Etat activé : + 1 IC 1 Etat désactivé : - 1 IC 1

En activant cette option, vous déclencherez un bruit de tic-tac qui fait ressembler l'ordinateur à une véritable pendule d'échecs ! Un peu d'imagination - et vous pourrez recréer l'ambiance d'un tournoi d'échecs international dans votre propre salon !

e. L'horloge régressive (Case E1)

Etat activé : + c d n Etat désactivé : - c d n

En activant cette option, vous demandez à l'ordinateur d'afficher le temps restant au lieu du temps écoulé. *Il convient de noter que cette option n'est disponible que combinée aux Niveaux Tournoi et Blitz.*

f. Essai du système (Case F1)

Etat activé : + 1 E 5 1 Etat désactivé : - 1 E 5 1

L'option Essai du Système a été incluse principalement comme instrument de dépannage. Après avoir activé cette option en sélectionnant l'état + 1 E 5 1, appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire tourner dans une boucle tous les segments de l'affichage. Pour abandonner l'essai, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur.

ATTENTION : prenez soin de ne pas activer cette option pendant une partie car le seul moyen d'abandonner l'essai est de réinitialiser l'ordinateur, et votre partie en cours risque fort d'être perdue.

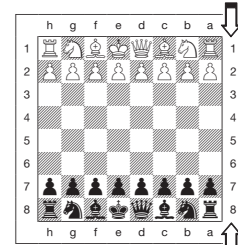
g. Mise hors circuit automatique (Case G1)

Etat activé : + 3 P 1 Etat désactivé : - 3 P 1

L'option de mise hors circuit automatique permet d'économiser l'énergie des piles. Lorsque cette option est activée, l'ordinateur s'éteint automatiquement au bout de 15 minutes si vous n'appuyez sur aucune touche ou si aucun coup n'intervient entre-temps. Afin de reprendre la partie là où vous l'avez laissée, appuyez sur la touche **GO/STOP** pour rallumer l'ordinateur. *Il convient de noter que l'ordinateur ne s'éteint jamais pendant qu'il est en phase de réflexion.*

ESSAYEZ DE JOUER LES NOIRS EN PARTANT DU BAS VOICI LA POSITION !

Lorsque l'ordinateur joue les Blancs en partant du haut (Section 5.1, Option H1), il vous faut disposer correctement les pièces ! Vous remarquerez que les Rois et les Dames sont disposés différemment et que la notation de l'échiquier est inversée.



Voir détails complémentaires à la Section 5.1.

h. Pièces blanches en haut (Case H1)

Etat activé : + 1 0 P Etat désactivé : - 1 0 P

Souhaitez-vous vous écarter de la norme habituelle et laisser l'ordinateur jouer avec les pièces blanches en partant du haut de l'échiquier ? Essayez donc cette option intéressante ! Sélectionnez l'état + 1 0 P au début d'une nouvelle partie. Disposez les pièces sur l'échiquier en installant les Noirs de votre côté, comme illustré sur le schéma de la présente section. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** pour entamer la partie. Observez l'ordinateur jouer le premier coup pour les Blancs en partant du haut de l'échiquier !

Le tableau "VOUS JOUEZ LES NOIRS EN PARTANT DU BAS ? VOICI LA POSITION!" vous montre la disposition correcte des pièces sur l'échiquier lorsque vous utilisez cette option.

Lorsque l'ordinateur joue les Blancs en partant du haut, la notation de l'échiquier est automatiquement inversée. En outre, cette option retournera au réglage par défaut, à savoir l'état DESACTIVE, chaque fois que vous entamerez une nouvelle partie.

5.2 Options Mode de Jeu (Cases A2-H2)

Ces options influencent la manière dont l'ordinateur sélectionne ses coups.

Appuyez deux fois sur la touche OPTION pour choisir les Options Mode de Jeu. Utilisez ensuite les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** pour choisir les options contenues dans cette catégorie et appuyez

L'ESSENTIEL SUR LE MODE OPTIONS !

1. Appuyez à coups répétés sur la touche **OPTION** pour choisir un Mode



x1 = MODE DE FONCTIONNEMENT (RUE...)

2. Sélectionnez ensuite votre(vos) option(s) à l'aide du Tableau des Options ci-dessous. Il existe deux méthodes de procéder.



x2 = MODE DE JEU (SEL...)



x3 = MODE AFFICHAGE CYCLIQUE (rd: l...)



x4 = retour au MODE DE FONCTIONNEMENT...

- Faites tourner les options de ce mode dans une boucle :

- Appuyez sur la touche **BLACK/→** pour faire tourner les options **en avant** →.

- Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire tourner les options **en arrière** ←.

- Lorsque votre option s'affiche, appuyez sur la touche **ENTER** pour l'**activer (+)** ou la **désactiver (-)**.

- OU** repérez simplement la case de votre option et appuyez une des pièces chevillées dans le trou pour **activer (+)** ou **désactiver (-)** cette option.

3. Enfin, appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Options, en utilisant votre(vos) nouvelle(s) option(s) !



	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
OPTIONS AFFICHAGE CYCLIQUE } OPTIONS MODE DE JEU } OPTIONS MODE DE FONCTIONNEMENT }	Variante 1 demi-coup -rd:1 A3	Variante 2 demi-coups -rd:2 B3	Variante 3 demi-coups -rd:3 C3	Variante 4 demi-coups -rd:4 D3	Evaluation de position -rd:5 E3	Profondeur & coups -rd:d F3	Noeuds fouillés -rd:n G3	Temps par coup -rd:t H3
	Recherche sélective/ Force brute +SEL A2	Mode Facile -EASY B2	Jeu aléatoire -RAND C2	Bibliothèque passive -BP:P D2	Bibliothèque active -BP:A E2	Bibliothèque intégrale -BP:I F2	Bibliothèque de tournoi -BP:T G2	Avec/sans Bibliothèque +BOU H2
	Réponse automatique +RUE A1	Signal sonore +SND B1	Mode Silencieux -SIL C1	Tic-tac de pendule -TIC D1	Horloge régressive -CDN E1	Essai du système -TEST F1	Mise hors circuit automatique -APP G1	Pièces blanches en haut -TOP H1

Voir détails complémentaires à la Section 5.

sur la touche **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) les options. **OU** appuyez simplement sur les cases à options pour activer ou désactiver les options.

a. La recherche sélective (Case A2)

Etat activé : +SEL Etat désactivé : -SEL

Le programme incorporé à cet ordinateur d'échecs utilise normalement un *algorithme de Recherche Sélective*. Ceci permet à l'ordinateur de voir des combinaisons dont le calcul exigerait normalement beaucoup plus de temps. La désactivation de l'option en sélectionnant l'état -SEL fait passer le programme à un puissant *algorithme de Force Brute*. Cette méthode de recherche minimise le

risque d'omissions occasionnelles.

Il convient de noter que les Niveaux Recherche de Mats utilisent toujours la méthode Force Brute.

b. Mode de Jeu Facile (Case B2)

Etat activé : +ER5Y Etat désactivé : -ER5Y

Souhaitez-vous gagner plus fréquemment contre l'ordinateur ? Essayez d'activer le Mode de Jeu Facile, qui empêche l'ordinateur de réfléchir sur votre temps ! Ceci a pour effet d'affaiblir tous les niveaux sans pour autant affecter les chronométrages de l'ordinateur. Normalement, ainsi qu'il a été exposé à la Section 2.8, l'ordinateur réfléchit sur votre temps, mettant ainsi à profit votre propre temps de réflexion pour prévoir et élaborer ses stratégies. Cette fonction contribue à faire de votre ordinateur le redoutable adversaire que vous connaissez ! En utilisant le Mode de Jeu Facile pour affaiblir tous les niveaux, vous en élargissez en réalité l'éventail.

c. Mode de Jeu Aléatoire (Case C2)

Etat activé : +f 3f3d Etat désactivé : -f 3f3d

Sélectionnez l'état +f 3f3d pour obtenir une plus grande variété de jeu. Au lieu de choisir l'unique meilleur coup, l'ordinateur choisira parmi les meilleurs coups possibles après avoir consulté son répertoire de jeu aléatoire.

d. Bibliothèque d'ouvertures passive (Case D2)

Etat activé : +bP : P Etat désactivé : -bP : P

En sélectionnant l'état +bP : P, vous contraignez l'ordinateur à donner la préférence aux ouvertures passives et aux positions fermées lorsqu'il doit décider de son ouverture. *La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Active et Bibliothèque de Tournoi.*

e. Bibliothèque d'ouvertures active (Case E2)

Etat activé : +bP : R Etat désactivé : -bP : R

Lorsque cette option est activée, l'ordinateur est contraint de donner la préférence aux ouvertures actives et aux positions ouvertes lorsqu'il doit décider de son ouverture. *La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Passive et Bibliothèque de Tournoi.*

f. Bibliothèque d'ouvertures intégrale (Case F2)

Etat activé : +bP : P Etat désactivé : -bP : P

En activant l'Option Bibliothèque Intégrale, vous donnerez à l'ordinateur la liberté de choisir un coup dans toute sa bibliothèque d'ouvertures incorporée, ce qui vous permettra de le voir jouer un plus grand choix de variantes tirées de sa bibliothèque. *La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Passive, Bibliothèque Active et Bibliothèque de Tournoi.*

Lorsque cette option est activée, vous pourriez voir l'ordinateur jouer des coups discutables. Ceci parce que sa bibliothèque d'ouvertures incorporée contient des réponses à certaines variantes de jeu (voire des variantes discutables) au cas où elles seraient jouées. Bien que l'ordinateur ne jouerait pas de lui-même ces variantes, il doit toutefois savoir y répondre le mieux possible. Ainsi, lorsque vous activez la bibliothèque intégrale, il est possible que l'ordinateur joue l'un de ces coups.

g. Bibliothèque de tournoi (Case G2)

Etat activé : +bP : t Etat désactivé : -bP : t

Lorsque l'Option Bibliothèque de Tournoi est activée, l'ordinateur est contraint de toujours jouer la meilleure variante de jeu dans toutes les positions d'ouvertures. Bien qu'il en résulte un meilleur jeu, cela restreint également le choix des coups de l'ordinateur en limitant les variantes disponibles de sa bibliothèque. *La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Active et Bibliothèque Passive.*

h. Avec/sans bibliothèque (Case H2)

Etat activé : +bP : P Etat désactivé : -bP : P

Pour verrouiller complètement la bibliothèque d'ouvertures incorporée à votre ordinateur, réglez cette option à l'état -bP : P. Lorsque la bibliothèque est désactivée de cette façon, l'ordinateur est contraint de prendre, dès le début de la partie, le temps de réflexion nécessaire à ses coups, au lieu d'utiliser des coups répertoriés. Pour tout détail complémentaire concernant les ouvertures, voir Section 2.7. *La désactivation totale de la bibliothèque aura pour effet de désactiver automatiquement les autres options bibliothèques.*

5.3 Options Affichage Cyclique (Cases A3-H3)

IMPORTANT : l'option Affichage Cyclique n'est activée QUE PENDANT QUE L'ORDINATEUR EST EN PHASE DE REFLEXION.

Normalement, l'affichage de l'ordinateur indique le temps de jeu de celui qui est en train de jouer. Toutefois, l'ordinateur peut également afficher d'autres informations, ainsi qu'il est décrit à la Section 4 (Mode Info). L'option Affichage Cyclique fonctionne conjointement avec le Mode Info puisqu'elle vous permet de choisir parmi les affichages Info celui que vous souhaitez voir, et qu'elle fait ensuite tourner vos choix dans une boucle, à intervalles d'une seconde. Vous pouvez à votre gré activer n'importe laquelle des options Affichage Cyclique, ou toutes.

Appuyez trois fois sur la touche OPTION pour choisir les Options Affichage Cyclique. Utilisez ensuite les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** pour choisir les options que vous souhaitez voir tourner sur l'écran. Les options sont décrites ci-dessous et résumées dans le Tableau du Mode Options de la présente section. Appuyez sur la touche **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) ces options. **Ou** appuyez simplement sur les cases à options pour activer ou désactiver les options.

Si vous estimez que l'affichage des différentes informations change trop rapidement pendant qu'il tourne, appuyez sur la touche **INFO** pour figer l'écran. Des pressions successives de la touche **INFO** et des touches **BLACK/→** et **WHITE/←** vous permettront de faire manuellement tourner dans une boucle toutes les informations affichées, comme indiqué à la Section 4. Pour retourner à l'affichage cyclique, appuyez sur la touche **OPTION** puis sur la touche **CLEAR**. Quoi qu'il en soit, dès que l'ordinateur commencera à réfléchir à son prochain coup, l'affichage retournera automatiquement au Mode Cyclique.

Les informations inhérentes à la partie que vous pouvez voir **pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion** comprennent :

- $r d : 1$ à $r d : 4$ = la variante prévue (jusqu'à quatre demi-coups).
- $r d : E$ = une évaluation de la position en cours.
- $r d : d$ = la profondeur de recherche de l'ordinateur et le nombre de coups examinés jusqu'à ce stade de la partie.
- $r d : n$ = le nombre de noeuds fouillés par seconde
- $r d : t$ = le temps employé par le coup jusqu'à ce stade de la partie.

Si les informations requises ne sont pas disponibles, l'ordinateur affichera une série de traits (-----).

Une description complète de ces options ainsi que des détails sur la manière d'interpréter ces affichages vous sont présentés à la Section 4.

6. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

6.1 Vérification des positions

Le tableau "IL EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES !" vous offre une illustration pas-à-pas du Mode Vérification.

Si vous renversez les pièces sur l'échiquier ou si vous estimez que leur position est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier pour vous les coordonnées de toutes les pièces !

Lorsque c'est à vous de jouer, appuyez sur une des **TOUCHES-SYMBLES** (♙, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ♟, ou ♠). L'ordinateur vous indique les coordonnées de la première pièce de ce type sur l'échiquier - l'écran affiche le symbole de la pièce, le voyant de la couleur et la case. Appuyez de nouveau sur cette même **TOUCHE-SYMBOLE** pour voir les coordonnées de la deuxième pièce de ce même type. Toutes les pièces blanches seront montrées d'abord, suivies des pièces Noires. Lorsqu'il n'y aura plus de pièces de ce type sur l'échiquier, le symbole de la pièce restera seul affiché.

Souhaitez-vous vérifier d'autres pièces ? Il suffit de recommencer la procédure ci-dessus en utilisant les autres **TOUCHES-SYMBLES** et vous pourrez, si vous le souhaitez, vérifier l'échiquier intégral. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner au mode de jeu normal.

6.2 Modification et mise en place des positions

Le tableau "ESSAYEZ LE MODE POSITIONS !" vous donne une idée du fonctionnement de cette fonction.

Le Mode Positions est une fascinante fonction qui vous permet d'établir des positions particulières à partir desquelles vous pouvez jouer, ou des problèmes que l'ordinateur doit résoudre. **Attention : tous les coups antérieurs de la partie en cours s'effaceront de la mémoire de l'ordinateur si vous modifiez les positions pendant une partie.**

Appuyez sur la touche **POSITION** pour accéder au Mode Positions. L'affichage indique - P Q 5 -. Vous pouvez modifier ou établir une position chaque fois que c'est à vous de jouer. Après avoir établi votre nouvelle position, appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Positions.

- **Pour retirer une pièce de l'échiquier**, appuyez cette pièce légèrement sur sa case puis retirez-la. *Vous remarquerez que*

IL EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES !



1. Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie.
Affichage : □ □ : □□ : □□.



2. Appuyez sur le **CAVALIER**.
Display: □, ♞, b 1 (le premier Cavalier Blanc).



3. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : □, ♞, □ 1 (le deuxième Cavalier Blanc).



4. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : ■, ♞, b 8 (le premier Cavalier Noir).



5. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : ■, ♞, □ 8 (le deuxième Cavalier Noir).



6. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : ♞ (il n'y a plus de cavaliers sur l'échiquier).



7. Répétez cette procédure pour vérifier d'autres pièces! Appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Vérification.



Voir détails complémentaires à la Section 6.1.

l'écran affiche le type de pièce et sa couleur, accompagnés du signe moins (-) et des 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 couleur exacte pour la pièce que vous voulez ajouter. Sinon, appuyez sur les touches **BLACK/→** ou **WHITE/←** pour changer la couleur. Une fois que

ESSAYEZ LE MODE POSITIONS !



1. Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie.
Affichage : □ □ : □□ : □□



2. Appuyez sur la touche **POSITION** pour accéder au Mode Positions.
Affichage : - P 0 5 - .



3. Appuyez le pion Blanc sur la case E2 et retirez-le de l'échiquier.
Affichage : □, ♞, - E 2.



4. Appuyez ce même pion sur la case E3 pour l'ajouter à l'échiquier.
Affichage : □, ♞, + E 3.



5. Appuyez la Dame Noire sur la case D8 et retirez-la de l'échiquier.
Affichage : ■, ♛, - d 8.



6. Appuyez cette même Dame sur la case H5 pour l'ajouter à l'échiquier.
Affichage : ■, ♛, + H 5.



7. Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour changer de couleur en prévision du prochain coup.



8. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le mode.

Voir détails complémentaires à la Section 6.2.

- l'écran affichera la pièce et la couleur requises, placez la pièce sur la case choisie et appuyez dessus légèrement. L'écran affiche alors un signe plus (+) et les coordonnées de cette case. Pour ajouter une autre pièce du même type, il suffit d'appuyer sur une autre **TOUCHE-SYMBOLE** et de suivre la procédure décrite ci-dessus.
- **Pour vider l'échiquier**, appuyez sur la touche **ENTER** lorsque

vous êtes en Mode Positions. L'écran affichera le symbole [] représentant l'échiquier vide. Appuyez de nouveau sur la touche **ENTER** pour confirmer votre décision de vider l'échiquier. Ajoutez ensuite les pièces de la manière décrite ci-dessus. Si vous ne souhaitez pas vider l'échiquier, appuyez sur la touche **CLEAR** pour refuser. Cette fonction peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez établir une position avec quelques pièces seulement, où il serait plus facile de partir d'un échiquier vide !

- **Une fois que vous aurez modifié les positions sur l'échiquier de la manière décrite ci-dessus**, assurez-vous que la couleur affichée à l'écran soit bien celle du camp dont c'est le tour de jouer. Le cas échéant, changez de couleur en appuyant sur les touches **BLACK/→** ou **WHITE/←**.
- **Pour quitter le Mode Positions**, appuyez sur la touche **CLEAR**. Vous retournerez au jeu normal, à partir de votre nouvelle position sur l'échiquier.

*Il convient de noter que la procédure décrite ci-dessus vous permettra d'établir n'importe quelle position autorisée. L'ordinateur ne vous permettra pas d'établir une position illégale, telle que, par exemple, celle où le nombre de pièce est supérieur au nombre prescrit pour une partie normale, ou celle où un Roi est en échec et il lui est interdit de bouger. Dans de tels cas, l'ordinateur émettra simplement un bip sonore lorsque vous appuierez sur la touche **CLEAR** et il ne vous sera pas permis de quitter le Mode Positions. Vérifiez éventuellement la position à l'aide des **TOUCHES-SYMBOLS** et corrigez la position (en ajoutant une pièce, en retirant une pièce ou en déplaçant une pièce disposée erronément). Appuyez ensuite sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Positions.*

7. DETAILS TECHNIQUES

7.1 La Fonction ACL

Les ordinateurs se "verrouillent" parfois sous l'effet d'une décharge d'électricité statique ou d'autres perturbations électriques. Si cela se produit, il conviendra d'ôter les piles et d'enfoncer pendant au moins une seconde, une épingle ou tout autre objet pointu dans l'orifice **ACL** situé à la base de l'appareil. Ceci réinitialisera l'appareil.

7.2 Entretien

Votre ordinateur d'échecs est un appareil électronique de précision. Il doit être manipulé avec précaution et ne doit pas être soumis à des températures extrêmes ou exposé à l'humidité. Veillez à ôter les piles avant de nettoyer l'appareil. N'utilisez aucun produit ou liquide chimique pour le nettoyer, car ceci risquerait d'endommager les surfaces en plastique.

Les piles faibles doivent être remplacées au plus tôt, car elles risquent de fuir et d'endommager l'appareil. Il convient de noter également les consignes suivantes concernant l'utilisation de piles. **Avertissement : utilisez exclusivement des piles alcalines ou au carbone-zinc. Ne mélangez pas des piles de types différents, ou des piles neuves et usagées. Ne rechargez pas de piles non rechargeables. Utilisez exclusivement des piles du même type que les piles recommandées ou de type équivalent. Veillez à respecter la polarité exacte lors de l'installation des piles. Les piles vides seront retirées sans tarder de l'appareil. Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.**

7.3 Fiche Technique

Touches :	16
Affichage LCD :	48 segments
Piles :	3 piles "AAA"/AM4/R03 (de 1,5V)
Consommation d'énergie :	150 mW maximum
Dimensions :	202 x 135 x 32 mm
Poids :	300 g (sans piles)

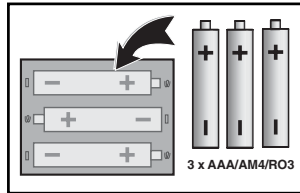
Conservez les présentes informations pour toute référence ultérieure.

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

BLITZSTART

Om onmiddellijk een partij te spelen zonder eerst de hele handleiding te lezen, volg eenvoudige deze Blitzstart stappen!

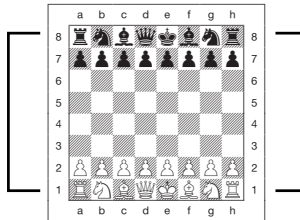
- 1** Open het batterij deksel aan de onderkant van het toestel en breng drie "AAA" (type AM4/R03) batterijen aan. Zorg er voor de juiste polariteit in acht te nemen! Plaats het batterij deksel terug.



- 2** Druk op **GO/STOP** om de computer aan te schakelen. Indien het toestel niet reageert, stel het toestel terug zoals vermeld in Sectie 7.1.



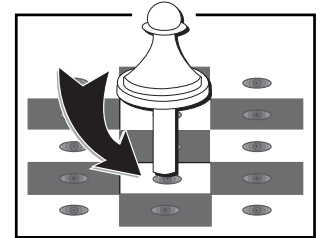
- 3** Zet de stukken in hun beginstand op, met de Witte stukken het dichtst bij u, zoals getoond in deze diagram.



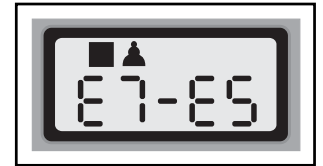
- 4** Om de computer voor een **NEW GAME** (nieuw schaakspel) in te stellen, druk gelijktijdig op de **CLEAR** en **ENTER** toetsen.



- 5** Voer de zetten op het bord uit door de schaakstukken voor elke zet zachtjes met de pinnen in de gaatjes van de **van** en **naar** velden te drukken.



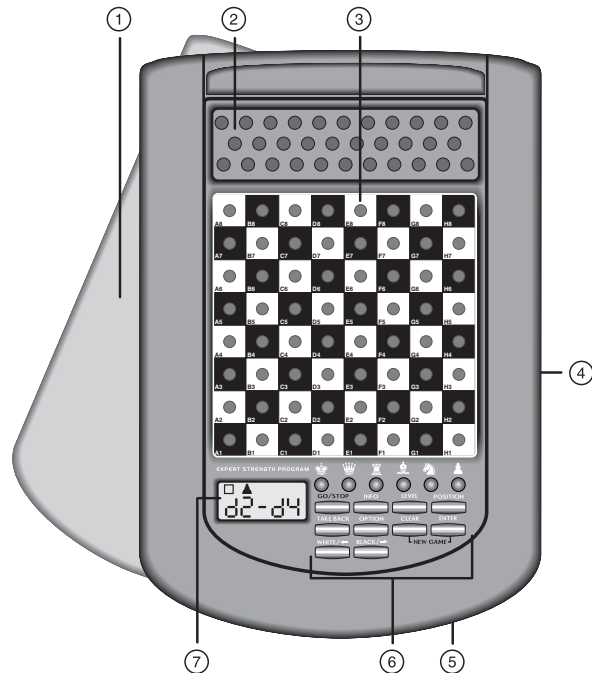
- 6** Zodra de computer een zet uitvoert, wordt de zet op het beeldscherm getoond. U ziet het stuk tezamen met de kleur van het stuk en de **van** en **naar** velden van de zet van de computer. In dit voorbeeld wil de computer dat u zijn Zwarte pion van E7 naar E5 verplaatst. Druk de pion van de computer op Veld E7 en druk hem daarna op Veld E5. Dit vervolledigt de zet van de computer en nu is het weer aan uw beurt. Maak uw volgende zet zoals hierboven beschreven. Geniet van uw spel!



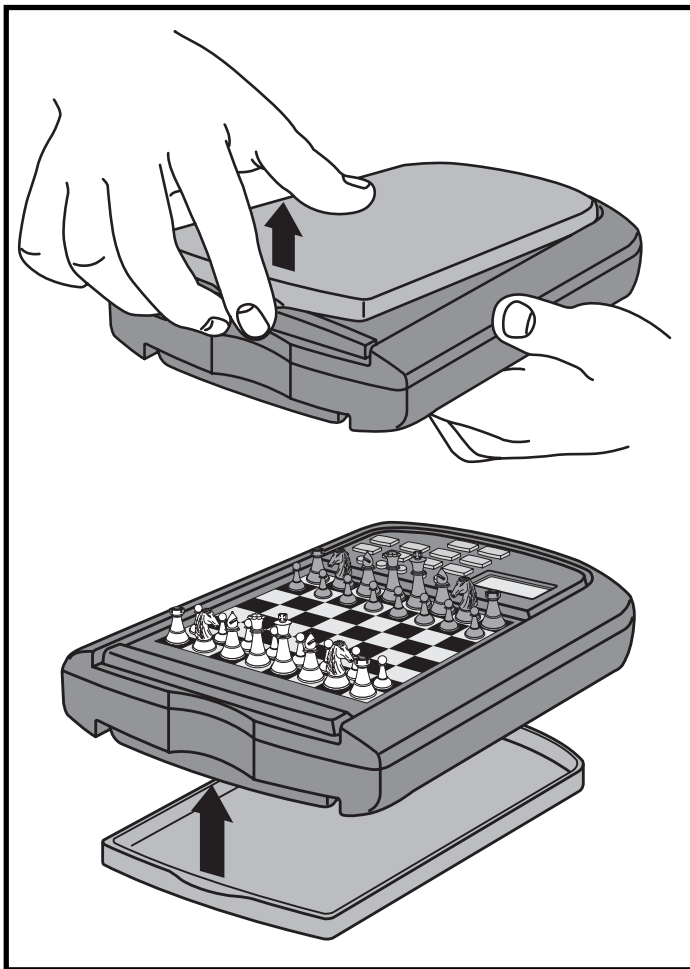
*U kunt om het even wanneer op **GO/STOP** drukken om de computer uit te schakelen. Uw huidige positie en partij (tot 30 individuele zetten) worden in het geheugen van de computer bewaard. Wanneer u de computer weer aanschakelt, kunt u dadelijk verder spelen van de positie waar u het laatst was!*

TOETSEN EN KENMERKEN

- 1. VERWIJDERBAAR DEKSEL:** Beschermst het toestel tegen stof en houdt de schaakstukken tijdens reizen op hun plaats.
- 2. OPSLAGRUIMTE SCHAAKSTUKKEN:** Voor het bewaren van stukken en geslagen stukken.
- 3. SENSOR SCHAAKBORD:** Elk veld bezit een sensor die de verplaatsing van een stuk registreert. Bepaalde velden kunnen tevens in de Niveau Modus en Optie Modus gebruikt worden om niveau's en opties te selecteren.
- 4. BATTERIJ VAK:** In de onderkant van het toestel. Gebruikt drie "AAA" (AM4/R03) alkalische batterijen.
- 5. ACL (TERUGSTELLEN = RESET):** Aan onderkant van toestel. Gebruikt om statische ontlading te elimineren na het aanbrengen van nieuwe batterijen.
- 6. SCHAAKSPEL TOETSEN**
 - **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN:** Gebruikt in Verifieer en Instelling Modi. Wordt tevens gebruikt om pionnen te promoveren.
 - **GO/STOP:** Indrukken om het toestel aan en uit te schakelen.
 - **INFO:** Drukken om naar Info Modus over te schakelen; in Info Modus, drukken om door de hoofd infogroepen te verrollen. Tijdens uw zet aanraken om een hint te verzoeken.
 - **NIVEAU:** Drukken om naar Niveau Modus over te schakelen; in Niveau Modus, drukken om tot acht niveau's in één keer over te slaan.
 - **STELLING (POSITION):** Drukken om naar Stelling Modus over te schakelen.
 - **TERUGNEMEN (TAKE BACK):** Drukken om een halfzet terug te nemen (een zet van één van beide spelers). U kan maximaal tot 30 halfzetten terugnemen.
 - **OPTIE (OPTION):** Drukken om naar Optie Modus over te schakelen; in Optie modus, drukken om door de hoofd optiegroepen te verrollen.
 - **UITWISSEN (CLEAR):** Drukken tegelijkertijd met **ENTER** om voor een nieuwe partij in te stellen. Indrukken om de Optie, Verifieer en Stelling Modi te verlaten. Indrukken om de Info Displays uit te wissen en in de Stelling Modus de Bord Uitwissen vraag te cancelen. Indrukken om de Niveau Modus te cancelen indien u beslist geen veranderingen te maken (tenzij u velden heeft aangeraakt om niveau's te veranderen, in welk geval **CLEAR** het nieuwe niveau zal oproepen, net zoals **ENTER**).
 - **ENTER:** Tegelijkertijd indrukken met **CLEAR** om voor een nieuwe partij terug te stellen. Indrukken om met de computer van zijde te verwisselen, en druk terwijl de computer aan het nadenken is om hem te dwingen een zet te maken. Indrukken om de optie instellingen aan of uit te schakelen en de Niveau Modus te verlaten met uw nieuw geselecteerde niveau. Drukken om het bord in de Stelling Modus uit



- te wissen en druk nogmaals om te bevestigen.
- **WIT/←** en **ZWART/→ TOETSEN:** Drukken om de niveau's één voor één in Niveau Modus te veranderen, en drukken om in de Optie Modus en Info Modus door de opties te verrollen. Tevens gebruikt om de kleur in de Stelling Modus te selecteren.
- 7. BEELDSCHERM:** Gebruikt om de zetten en zet informatie tijdens het spel te tonen. Tevens gebruikt voor selectie van niveau en optie, stukken verificatie, opstelling en meer.



INHOUDSTAFEL

BLITZSTART

TOETSEN EN KENMERKEN INTRODUCTIE

1. LATEN WE STARTEN!

- 1.1 Eerst, Installeer de Batterijen
- 1.2 Klaar om te Spelen? Hier is Hoe u Zet!
- 1.3 Nu is het de Beurt van de Computer
- 1.4 Van Idee Veranderd? Neem Terug!
- 1.5 Partij Gedaan? Waarom Niet Nog een Partij Spelen!
- 1.6 Te Makkelijk/Moeilijk? Verander het Niveau

2. MEER KENMERKEN OM UIT TE PROBEREN

- 2.1 Wiens Zet? Kijk naar het beeldscherm!
- 2.2 Speciale Schaakzetten
- 2.3 Illegale Zetten
- 2.4 Schaak, Mat en Remise
- 2.5 De Zoekfunctie van de Computer Onderbreken
- 2.6 Met de Computer van Zijde Veranderen
- 2.7 Ingebouwde Openingszetten
- 2.8 Denken in de Tijd van de Tegenstander
- 2.9 Partij Geheugen

3. DE SPEL NIVEAU'S

- Een Spel Niveau Instellen
- 3.1 Normaal Spel Niveau's (Velden A1-G2)
 - 3.2 Oneindig Niveau (Veld H2)

3.3 Toernooi Niveau's (Velden A3-H3)

3.4 Blitz Niveau's (Velden A4-H4)

3.5 Beginner Niveau's (Velden A5-H5)

3.6 Mat Zoeken Niveau's (Velden A6-H6)

3.7 Training Niveau's (Velden A7-H8)

4. INFO MODUS: KIJKEN EN LEREN!

Info Modus Gebruiken

4.1 Voornaamste Variatie

4.2 Informatie Zoeken

4.3 Schaakklok Informatie

4.4 Zet Optelling/Partij Zetten

4.5 Wilt u een Hint? Vraag Eenvoudig!

5. OPTIES VOOR PLEZIER EN AFWISSELING

Spel Opties Selecteren

5.1 Gebruik Modus Opties

5.2 Spel Modus Opties

5.3 Roterende Display Opties

6. VERIFIËREN/STELLINGEN OPZETTEN

6.1 Verifieer Stellingen

6.2 Stellingen Veranderen en Opstellen

7. TECHNISCHE DETAILS

7.1 De ACL Functie

7.2 Zorg en Onderhoud

7.3 Technische Specificaties

PROBLEEMOPLOSSER GIDS

INTRODUCTIE

Klaar om de opwindende wereld van computer schaak binnen te gaan? U bent op de juiste plaats! Uw nieuwe computer biedt zo veel spel opties, spel niveau's en speciale kenmerken dat u nooit meer op dezelfde manier naar schaak gaat kijken! De *Blitzstart* in het begin van de handleiding stelt u in staat dadelijk te spelen en u zult verdere details over het basis spelgebruik in Sectie 1 vinden. Wanneer u de basis geleerd heeft, ga door en bestudeer de rest van deze handleiding, zelfs indien u normaal verkiest geen handleiding te lezen! U zult ontdekken dat deze schaakcomputer allerlei andere interessante en plezierige kenmerken bezit die u zullen verrassen. We garanderen het u!

Uw nieuwe computer kent en volgt alle regels van het schaakspel, u kunt er zeker van zijn dat hij nooit vals speelt! Voor diegenen onder u die nog nooit schaak gespeeld hebben, hebben we een kort overzicht van de regels ingesloten om u te helpen starten. Voor meer gedetailleerde informatie, breng even een bezoek aan uw plaatselijke bibliotheek waar u zeker heel wat interessante schaakboeken zal vinden!

1. LATEN WE STARTEN!

1.1 Eerst, Installeer de Batterijen

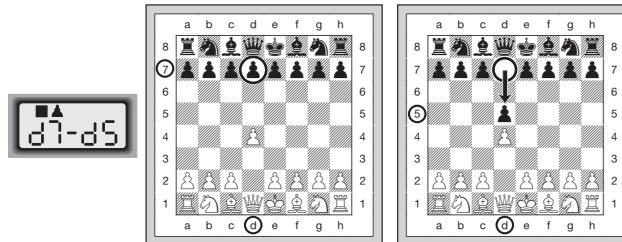
Uw computer werkt op drie "AAA" (Type AM4/R03) batterijen. Breng de batterijen in het vak aan de onderkant van het toestel aan en zorg er voor de juiste polariteit in acht te nemen. Gebruik nieuwe alkalische batterijen voor een langere levensduur!

Schakel de computer aan door op **GO/STOP** te drukken en een piepton duidt aan dat de partij klaar is om gespeeld te worden. Indien de computer niet reageert (statische ontlading kan het toestel vergrendelen), gebruik een papierklem of ander scherp voorwerp en druk gedurende minimum één seconde in het **ACL** gemarkeerde gaatje aan de onderkant van het toestel. Dit zal de computer terugstellen.

Hint: Schakel de Auto Stroom Uit optie aan om stroom te bewaren en de batterij levensduur te verlengen (zie Sectie 5.1)!

VOER DE ZET VAN UW COMPUTER UIT: EEN VOORBEELD!

Nadat de computer zijn zet toont, moet u zijn zet op het bord uitvoeren! Het scherm toont hier dat de computer zijn Zwarte pion (♟) van D7 naar D5 wil verplaatsen. Neem de D7 pion en druk zachtjes in het gaatje op Veld D7. Druk hierna de pion op Veld D5. Dat is alles!



1.2 Klaar Om Te Spelen! Hier Is Hoe U Zet!

OK, tijd om een partij te starten! Het is zo makkelijk –volg eenvoudig deze stappen:

- Druk op **GO/STOP** om de computer aan te schakelen indien u dit nog niet gedaan heeft.
- Druk tegelijkertijd op de **CLEAR** en **ENTER** toetsen om de computer voor een nieuw schaakspel terug te stellen. Zet de stukken in hun beginstand, met de Witte stukken het dichtst bij u, zoals getoond in de *Blitzstart*.
- Om een zet uit te voeren, druk het schaakstuk dat u wenst te verzetten zachtjes neer tot u een piep hoort en het sensor bord zal uw stuk automatisch registreren. U gelooft het niet? Kijk eenvoudig naar het beeldscherm dat plots vol met informatie staat, het toont uw schaakstuk tezamen met de kleur van het stuk en het veld dat u net aangedrukt heeft!
- Neem dat stuk en druk het zachtjes in het gaatje van het veld waar u het **naar** verplaatst. U zal een tweede piep horen wanneer de computer uw zet bevestigt. U heeft net uw eerste volledige zet

van de partij uitgevoerd! Vervolgens is het de beurt van de computer.

U zult merken dat de computer bij het begin van een partij dikwijls dadelijk tegenzetten uitvoert zonder tijd te nemen om na te denken. Dit is omdat hij uit zijn geheugen speelt en een ingebouwd "boek" van openingszetten gebruikt (voor meer informatie, zie Sectie 2.7).

1.3 Nu is het de Beurt van de Computer

Wanneer de computer een zet uitvoert, piept hij en toont zijn zet. Controleer het beeldscherm—De volledige zet wordt tevens op het beeldscherm getoond. Kijk het na, u zult de **van** en **naar** velden van de zet van de computer, tezamen met de kleur en het type stuk dat hij verplaatst, zien. Druk het aangegeven schaakstuk op het **van** veld tot u een pieptoon hoort. Plaats hetzelfde stuk op het aangegeven **naar** veld en druk het neer om de zet van de computer te vervolledigen. En nu is het weer uw beurt...

1.4 Van Idee Veranderd? Neem Terug!

Wanneer u tegen deze computer schaak speelt, is niets "in steen gegraveerd". U kunt van gedachten veranderen of beslissen een andere zet te doen wanneer u ook wilt! Als het uw beurt is, druk eenvoudig op **TAKE BACK**, en het scherm zal de zet tonen die teruggenomen moet worden. Druk het aangegeven stuk neer op zijn oorspronkelijke **naar** veld en druk het neer op zijn oorspronkelijke **van** veld om de terugname te vervolledigen. Herhaal dit zo dikwijls als u wenst om tot 30 individuele zetten (of 15 zetten voor elke zijde) terug te nemen. Maak eenvoudig een nieuwe zet op het bord om op een gegeven punt verder te spelen!

Na het terugnemen van een slag of/en een pion promotie, zal de computer er voor zorgen dat uw bord nog steeds juist ingesteld is door u er aan te herinneren om het geslagen stuk of/en pion respectievelijk terug op het bord te plaatsen! Hij doet dit door het symbool van het stuk en zijn positie op het scherm te tonen, en door de bordlichtjes voor dat veld te verlichten. Plaats het aangegeven stuk terug op het bord en druk op het veld om de terugname te vervolledigen.

Bij een rokade, volg eerste de stappen hierboven beschreven voor een terugname voor de Koning en herhaal dit voor de Toren om de terugname te vervolledigen.

1.5 Partij Gedaan? Waarom Niet Nog een Partij Spelen!

Wanneer een partij gedaan is (of indien u uw huidige partij opgeeft), is het makkelijk opnieuw te starten! Stel de computer terug door tegelijkertijd op de **CLEAR** en **ENTER** toetsen te drukken en een Nieuw Spel toon kondigt aan dat de computer klaar is voor een nieuwe partij. Hetzelfde spel niveau is in effect, maar u kunt, indien gewenst, veranderen zoals uitgelegd in Sectie 3.

BELANGRIJK: *Het terugstellen van de computer voor een nieuwe schaakpartij wist uw huidige spel uit het geheugen van de computer, wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toetsen te drukken!*

1.6 Te Makkelijk/Moeilijk! Verander het Niveau

Wanneer u voor het eerst uw computer aanschakelt, is hij automatisch ingesteld voor Normaal Spel Niveau D1 (vijf seconden per zet). U beschikt echter over 64 verschillende niveau's om uit te kiezen, u zult ze allemaal willen uitproberen! Voor een beschrijving van de spel niveau's en hoe de niveau's te veranderen, zie Sectie 3.

2. MEER KENMERKEN OM UIT TE PROBEREN

2.1 Wiens Zet? Kijk naar het Beeldscherm!

Wanneer de computer Zwart speelt, flinkt er op het scherm een zwart vierkantje wanneer hij nadenkt. Nadat hij gezet heeft, verschijnt er een wit vierkantje om aan te duiden dat het de beurt van Wit is. U kunt in een oogopslag zeggen of de computer nu aan het denken is en wiens beurt het is om te zetten.

2.2 Speciale Schaakzetten

Slagen: Om te slaan, druk op het stuk dat u wenst te verplaatsen, verwijder het geslagen stuk van het bord en druk uw stuk op het veld van het geslagen stuk. Slagen worden aangeduid als $E5 \times F5$.

En Passant Slagen: Bij dit type van slagen blijft de computer uw zet tonen tot u op de geslagen pion drukt en hem van het bord verwijdert.

Rokade: De computer herkent een rokade automatisch nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning op zijn **van** en **naar** velden gedrukt heeft, blijft de computer uw zet verder tonen tot u tevens de Toren op zijn **van** en **naar** velden drukt om de zet te vervolledigen. Noteer dat een rokade aan de Koningszijde weergegeven wordt als ♖-♖, en aan de Koninginnenzijde als ♗-♗.

Pion Promoties: Wanneer u een pion promoveert, voer de zet eerst zoals gewoonlijk uit door uw pion op zijn **van** en **naar** velden te drukken. Druk daarna op de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** voor uw gewenste promotie stuk (♙, ♘, ♚ of ♜). De computer registreert dadelijk uw nieuwe stuk, toont het kortstondig en begint over zijn volgende zet na te denken. Vergeet niet uw stuk op uw bord te veranderen! **Wanneer de computer een pion promoveert**, toont het scherm zowel de pion als het gepromoveerde stuk. Vergeet niet de pion van de computer te vervangen door het nieuwe stuk.

2.3 Illegale Zetten

Uw computer zal nooit een illegale zet aanvaarden! Indien u er één probeert uit te voeren, zult u een lage, dubbele pieptoon horen en het beeldscherm toont het veld waar het schaakstuk van kwam. Verplaatst hetzelfde stuk naar een ander veld, of druk het weer op zijn originele **van** veld en verplaatst een ander stuk.

Indien u de zet van de computer niet juist uitvoert, verkrijgt u tevens een foutmelding. Dit betekent dat u ofwel het verkeerde stuk verplaatst, of het stuk naar een verkeerd veld verplaatst. Indien de computer wil dat u, bijvoorbeeld, zijn pion van D7 naar D5 verplaatst en u drukt op D7 en daarna op D6, zal het scherm kortstondig $E_7 : d5$ tonen om uw fout aan te duiden. Het beeldscherm zal de zet nogmaals tonen ($d7 - d5$), en de computer verwacht dat u op D5 drukt om zijn zet te vervolledigen.

Indien u op een stuk drukt en het **van** veld wordt getoond maar u beslist deze zet niet uit te voeren, druk eenvoudig opnieuw op hetzelfde veld om te annuleren. Maak hierna een andere zet. Indien u na het uitvoeren van de volledige zet van gedachten verandert, neem uw zet terug zoals beschreven in Sectie 1.4.

2.4 Schaak, Mat en Remise

Wanneer een Koning schaak staat, zal de computer eerst, zoals gewoonlijk, zijn zet tonen. Nadat de zet uitgevoerd werd, flinkt $E_7 E_7$ gedurende enkele seconden op het scherm tezamen met de schaak zettende zet. Het scherm toont hierna weer de klok.

Indien de computer een gedwongen mat tegen zijn tegenstander ontdekt, toont hij eerst zijn zet zoals gewoonlijk. Nadat de zet op het bord is uitgevoerd, flinkt de computer gedurende verschillende seconden een mat aankondiging tezamen met de zet (bv. $f_7 g_7$ voor een mat in twee zetten). Het scherm toont hierna weer de klok.

Wanneer een partij in schaakmat eindigt, flinkt het beeldscherm kortstondig $E_7 E_7$ (tezamen met de mat zettende zet of met de klok weergave) nadat de zet werd uitgevoerd. Het scherm toont hierna weer de klok.

De computer herkent remise vanwege pat zetten, drievoudige herhaling en de 50-zetten regel. Nadat er zich een remise voordoet, flinkt het beeldscherm kortstondig $E_7 d$ (tezamen met de remise makende zet of met de klok display) nadat de zet is uitgevoerd. Het scherm toont hierna weer de klok.

2.5 De Zoekfunctie van de Computer Onderbreken

U denkt dat de computer te lang over zijn zetten nadent? U kunt hem om het even wanneer onderbreken! Druk eenvoudig op **ENTER** terwijl de computer aan het nadenken is en hij stopt en voert de beste zet die hij zo ver gevonden heeft, uit. Deze functie kan op de hogere niveau's handig zijn, waar de computer soms erg lang over zijn zet nadent, en op het Oneindig niveau, waar de computer oneindig lang nadent tenzij u hem stopt.

*In de Mat Zoeken Niveau's, zal op **ENTER** drukken de computer niet dwingen om een zet uit te voeren. Integendeel, de computer zal --- tonen om aan te duiden dat hij onderbroken werd alvorens een mat te vinden. Schakel naar een ander niveau over om verder te spelen.*

2.6 Met de Computer van Zijde Veranderen

Om met de computer van zijde te veranderen, druk eenvoudig op **ENTER** wanneer het uw beurt is – en de computer maakt de volgende zet voor uw zijde. Verander zo dikwijls als u wenst van zijde!

Wil u dat de computer de eerste zet voor Wit maakt bij het begin van een nieuwe partij? Druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om voor een nieuwe partij terug te stellen en druk hierna op **ENTER**!

U wilt de computer tegen zichzelf zien spelen? Druk na elke zet op **ENTER** en kijk terwijl hij voor beide zijden van het bord, zet na zet, speelt. Bestudeer zijn strategie om uw eigen spel te verbeteren!

2.7 Ingebouwde Openingszetten

Bij het begin van een partij zal de computer dikwijls op vele niveau's dadelijk tegenzetten maken. Dit is omdat hij zetten uit zijn geheugen uitvoert, via het gebruik van zijn eigen ingebouwde "boek" openingszetten. Dit boek bevat de meest belangrijke openingen en vele stellingen van grootmeesters. Indien de huidige bordstelling zich in zijn

boek bevindt, speelt de computer automatisch een tegenzet op die stelling in plaats van eerst over de zet te moeten nadenken!

Een speciaal kenmerk van het openingszetten boek van deze computer is zijn mogelijkheid om *transposities* te behandelen. Een transpositie doet zich voor wanneer een stelling, die via een bepaalde serie zetten bereikt wordt, ook bereikt kan worden met dezelfde zetten maar in een andere volgorde. De geïntegreerde Automatische Transpositie Manager van de computer behandelt deze gevallen met gemak!

Een uniek gebruiker-selecteerbaar boek kenmerk is tevens inbegrepen, welk u toestaat verschillende typen van opening boeken te selecteren, of, indien gewenst, het boek uit te schakelen. Voor volledige details, zie Sectie 5.2.

2.8 Denken in de Tijd van de Tegenstander

Terwijl u speelt, merkt u misschien dat de computer dadelijk op uw zetten reageert, zelfs in het midden van partijen op hogere niveau's. Dit komt doordat de computer in uw tijd nadenkt, d.w.z. dat hij de tijd die u neemt om over uw volgende zet na te denken gebruikt om zijn eigen strategieën te plannen. Hij probeert uw meest waarschijnlijke zet te gissen en berekent zijn antwoord voor die bepaalde zet, terwijl u nog steeds aan het nadenken bent. Indien de computer juist gist, is er geen enkele reden voor hem om verder te berekenen –hij voert dadelijk de tegenzet uit die hij reeds gevonden heeft!

Om dit kenmerk buiten werking te stellen, schakel de Makkelijk Modus Optie aan zoals beschreven in Sectie 5.2.

2.9 Partij Geheugen

U kunt een partij om het even wanneer onderbreken door op **GO/STOP** te drukken. De partij wordt uitgesteld en de computer bewaart uw huidige spel (tot 30 individuele zetten) in het geheugen. Wanneer u het toestel opnieuw aanschakelt, kunt u terug beginnen van de positie waar u zich het laatst bevond!

3. DE SPEL NIVEAU'S

Uw schaakcomputer beschikt over 64 verschillende spel niveau's! Wanneer u een niveau instelt, denk er aan dat wanneer de computer meer tijd heeft om over zijn zetten na te denken, hij sterker wordt en

beter speelt –net als een menselijke schaakspeler! Voor een overzicht van alle niveau's, gelieve naar de Niveau Grafiek te verwijzen. De niveau's worden in deze sectie tevens afzonderlijk beschreven.

Een Spel Niveau Instellen

Zie "GEBRUIK DEZE GRAFIEK OM EEN SPEL NIVEAU TE SELECTEREN!" voor een geïllustreerd overzicht over hoe een niveau in te stellen en een grafiek die alle niveau's in één oogopslag toont.

Er zijn twee manieren om niveau's in te stellen –door gebruik van de spel toetsen of door op de bordvelden te drukken. Welke methode u ook gebruikt, druk eerst op **LEVEL** om naar de Niveau Modus over te schakelen en de computer toont het huidige spel niveau. Wanneer u voor het eerst naar de Niveau Modus overschakelt, is de computer ingesteld op Normaal Spel Niveau D1 (met een gemiddelde responstijd van vijf seconden per zet) en het scherm toont ♔ : ♚5.

- **Om met de spel toetsen een niveau te selecteren:** Na het overschakelen naar Niveau Modus door op **LEVEL** te drukken, verander de niveau's één na één met de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen. Een kortere methode is herhaaldelijk op **LEVEL** drukken om tot acht niveau's in één keer over te slaan. Wanneer het beeldscherm uw gewenste niveau toont, druk op **ENTER** om uw nieuwe niveau in de computer in te voeren en de Niveau Modus te verlaten.
- **Om een niveau te selecteren door op de bordvelden te drukken:** Zoals aangeduid op de Niveau Grafiek, stemt elk van de 64 velden overeen met een niveau. Na het overschakelen naar Niveau Modus door op **LEVEL** te drukken, druk met een schaakstuk op het gewenste veld om het niveau te activeren en gebruik de grafiek als gids. Wanneer u op het gewenste veld drukt en het niveau op het scherm verschijnt, druk op **ENTER** om uw nieuwe niveau in de computer in te voeren en de Niveau Modus te verlaten. *Op **CLEAR** drukken heeft hetzelfde effect als **ENTER** wanneer u uw selectie via de bordvelden maakt –het voert uw niveau in uw computer in.*
- **Om het niveau te verifiëren zonder het te veranderen:** Indien u op **LEVEL** drukt om het niveau te verifiëren maar u wilt het niet echt veranderen, druk op **CLEAR**. Dit laat u naar normaal spel terugkeren zonder het niveau of de klok instellingen te veranderen,

zelfs terwijl de computer aan het nadenken is.

Andere belangrijke punten om te herinneren betreffende niveau's:

- *Het niveau veranderen zet de schaakklokken steeds terug op nul.*
- *We raden aan de niveau's niet te veranderen terwijl de computer aan het nadenken is. Indien u dit moet doen, druk eerst op **ENTER** om het zoeken van de computer te onderbreken en hem een zet op het bord te laten maken. Neem hierna de zet van de computer terug en verander het niveau. Tenslotte, druk op **ENTER** om de computer opnieuw op het nieuwe niveau te laten nadenken.*
- *Indien u het niveau verandert terwijl de computer aan het nadenken is, wordt de klok op nul gezet en de huidige zoekfunctie vroegtijdig onderbroken.*
- *Indien u op **LEVEL** drukt terwijl de computer aan het nadenken is, maar het niveau niet verandert (indien u op **CLEAR** drukt in plaats van **ENTER**), zal de computer de zoekfunctie tevens vroegtijdig onderbreken.*

3.1 Normaal Spel Niveau's (Velden A1-G2)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
A1	1 seconde	⌚ 0:01
B1	2 seconden	⌚ 0:02
C1	3 seconden	⌚ 0:03
D1	5 seconden	⌚ 0:05
E1	10 seconden	⌚ 0:10
F1	15 seconden	⌚ 0:15
G1	20 seconden	⌚ 0:20
H1	30 seconden	⌚ 0:30
A2	45 seconden	⌚ 0:45
B2	1 minuut	⌚ 1:00
C2	1.5 minuten	⌚ 1:30
D2	2 minuten	⌚ 2:00
E2	3 minuten	⌚ 3:00
F2	5 minuten	⌚ 5:00
G2	10 minuten	⌚ 10:00

Wanneer u één van de Normaal Spel Niveau's selecteert, selecteert u een gemiddelde responstijd voor de computer. Noteer dat het gemiddelde van de tijden berekend wordt over een groot aantal zetten. In de opening en het eindspel speelt de computer over het algemeen vlugger, maar in de ingewikkelde middenpartij stellingen, kan het langer duren om een zet te maken.

3.2 Oneindig Niveau (Veld H2)

NIVEAU	TWD	DISPLAY
H2	No time limit	9:99:99

In het Oneindig Niveau, zal de computer oneindig lang zoeken tot hij een gedwongen mat of een gedwongen zet vindt; tot hij de stelling volledig onderzocht heeft tot zijn maximale diepte; of tot u de zoekfunctie stopt door op **ENTER** te drukken. Indien u de zoekfunctie stopt, voert de computer een zet uit die hij op dat ogenblik het best vindt. Probeer met dit niveau te experimenteren –zet een interessante bordstelling op en laat de computer ze voor u analyseren! Hij zal gedurende uren, zelfs dagen aan één stuk door nadenken en proberen met de best mogelijke zet op te komen. Vergeet niet te kijken terwijl de computer nadenkt –haal voordeel uit het Roterende Display kenmerk als beschreven in Sectie 5.3!

3.3 Toernooi Niveau's (Velden A3-H3)

NIVEAU	ZETTEN/TOTALE TIJD	ALTERNERENDE DISPLAY
A3	40 zetten in 1 u. 30 min.	⌚ 40 1:30:00
B3	35 zetten in 1 u. 45 min.	⌚ 35 1:45:00
C3	40 zetten in 1 u. 45 min.	⌚ 40 1:45:00
D3	35 zetten in 1 u. 30 min.	⌚ 35 1:30:00
E3	40 zetten in 2 u.	⌚ 40 2:00:00
F3	45 zetten in 2 u. 30 min.	⌚ 45 2:30:00
G3	50 zetten in 2 u.	⌚ 50 2:00:00
H3	40 zetten in 3 u.	⌚ 40 3:00:00

De Toernooi Niveau's vereisen dat u een bepaald aantal zetten maakt binnen een gegeven tijd. Indien een speler de toegewezen tijd overschrijdt, flikkert de computer te 11E tezamen met de voorbijgelopen tijd, om aan te duiden dat het spel gedaan is. Indien u wenst, kunt u zelfs nadat de tijd over is, verder doorspelen.

Indien u een Toernooi Niveau selecteert, wenst u misschien de klok zo in te stellen om de tijd af te tellen in plaats van de voorbijgelopen tijd op te meten (zie Sectie 5.1). Wanneer de speltijd verstreken is, zal de aftellende klok automatisch terug naar de normale klok weergave keren.

3.4 Blitz Niveau's (Velden A4-H4)

NIVEAU	TIJD PER SPEL	DISPLAY
A4	5 minuten	⌚ 5
B4	10 minuten	⌚ 10

GEBRUIK DEZE GRAFIEK OM EEN SPEL NIVEAU TE SELECTEREN!

1. Druk op **NIVEAU** om naar de Niveau Modus over te schakelen.



2. Selecteer hierna uw niveau, gebruik makend van de Niveau Grafiek. Er zijn twee manieren om dit te doen.

- Rol door de niveau's tot uw gewenste niveau getoond wordt:
 - Druk op **ZWART**/→ om de niveau's met één te verhogen →.
 - Druk op **WIT**/← om de niveau's met één te verlagen ←.
 - Druk op **LEVEL** om met acht niveau's te verhogen →.
- **OF**, zoek eenvoudig naar uw niveau veld en druk één van de stukken met pinnen in het gatje om dat niveau te tonen!

3. Tenslotte, druk op **ENTER** om de Niveau Modus te verlaten met uw nieuwe niveau ingesteld!



TRAINING NIVEAU'S	A8	9 halfzet zoeken PLY: 9	B8	10 halfzet zoeken PLY: 10	C8	11 halfzet zoeken PLY: 11	D8	12 halfzet zoeken PLY: 12	E8	13 halfzet zoeken PLY: 13	F8	14 halfzet zoeken PLY: 14	G8	15 halfzet zoeken PLY: 15	H8	16 halfzet zoeken PLY: 16
	A7	1 halfzet zoeken PLY: 1	B7	2 halfzet zoeken PLY: 2	C7	3 halfzet zoeken PLY: 3	D7	4 halfzet zoeken PLY: 4	E7	5 halfzet zoeken PLY: 5	F7	6 halfzet zoeken PLY: 6	G7	7 halfzet zoeken PLY: 7	H7	8 halfzet zoeken PLY: 8
MAT ZOEKEN NIVEAU'S	A6	Mat in 1 zet T: in: 1	B6	Mat in 2 zetten T: in: 2	C6	Mat in 3 zetten T: in: 3	D6	Mat in 4 zetten T: in: 4	E6	Mat in 5 zetten T: in: 5	F6	Mat in 6 zetten T: in: 6	G6	Mat in 7 zetten T: in: 7	H6	Mat in 8 zetten T: in: 8
BEGINNER NIVEAU'S	A5	1 sec. per zet BEG: 1	B5	2 sec. per zet BEG: 2	C5	3 sec. per zet BEG: 3	D5	4 sec. per zet BEG: 4	E5	5 sec. per zet BEG: 5	F5	6 sec. per zet BEG: 6	G5	7 sec. per zet BEG: 7	H5	8 sec. per zet BEG: 8
BLITS NIVEAU'S	A4	5 min. per partij BL: 5	B4	10 min. per partij BL: 10	C4	15 min. per partij BL: 15	D4	20 min. per partij BL: 20	E4	30 min. per partij BL: 30	F4	45 min. per partij BL: 45	G4	60 min. per partij BL: 60	H4	90 min. per partij BL: 90
TOERNOOI NIVEAU'S	A3	40 zetten in 1:30 T: 40 1:30:00	B3	35 zetten in 1:45 T: 35 1:45:00	C3	40 zetten in 1:45 T: 40 1:45:00	D3	35 zetten in 1:30 T: 35 1:30:00	E3	40 zetten in 2:00 T: 40 2:00:00	F3	45 zetten in 2:30 T: 45 2:30:00	G3	50 zetten in 2:00 T: 50 2:00:00	H3	40 zetten in 3:00 T: 40 3:00:00
NORMAL SPEL NIVEAU'S + ONEINDIG NIVEAU'S	A2	45 sec. per zet L: 45	B2	1 min. per zet L: 1:00	C2	1.5 min. per zet L: 1:30	D2	2 min. per zet L: 2:00	E2	3 min. per zet L: 3:00	F2	5 min. per zet L: 5:00	G2	10 min. per zet L: 10:00	H2	Oneindig Niveau 9:99:99
	A1	1 sec. per zet L: 0:01	B1	2 sec. per zet L: 0:02	C1	3 sec. per zet L: 0:03	D1	5 sec. per zet L: 0:05	E1	10 sec. per zet L: 0:10	F1	15 sec. per zet L: 0:15	G1	20 sec. per zet L: 0:20	H1	30 sec. per zet L: 0:30

Voor meer details, zie Sectie 3.

C4	15 minuten	bL : 15
D4	20 minuten	bL : 20
E4	30 minuten	bL : 30
F4	45 minuten	bL : 45
G4	60 minuten	bL : 60
H4	90 minuten	bL : 90

In de Blitz Niveau's (ook Snelschaak of "Plotse Dood" Niveau's genoemd), kunt u de totale tijd voor de volledige partij instellen. Indien de toegewezen tijd overschreden wordt, flinkt de computer te zien tezamen met de voorbijgelopen tijd, om aan te duiden dat het spel gedaan is.

Indien u een Blitz Niveau selecteert, wenst u misschien de klok zo in te stellen om de tijd af te tellen in plaats van de voorbijgelopen tijd op te meten (zie Sectie 5.1). Wanneer de speltijd verstreken is, zal de aftellende klok automatisch terug naar de normale klok weergave keren.

3.5 Beginner Niveau's (Velden A5-H5)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
A5	1 seconde	bEG : 1
B5	2 seconden	bEG : 2
C5	3 seconden	bEG : 3
D5	4 seconden	bEG : 4
E5	5 seconden	bEG : 5
F5	6 seconden	bEG : 6
G5	7 seconden	bEG : 7
H5	8 seconden	bEG : 8

Bent u een nieuwkomer of beginnend schaakspeler? Zoja, zijn deze niveau's speciaal voor u! Hier beperkt de computer zijn zoekfunctie zodat hij opzettelijk zwakker speelt en u een betere kans geeft om te winnen! De niveau's starten heel makkelijk en worden geleidelijk moeilijker –terwijl u elk overwint, ga naar het volgende niveau!

3.6 Mat Zoeken Niveau's (Velden A6-H6)

NIVEAU	PROBLEEM	DISPLAY
A6	Mat in 1	7 in : 1
B6	Mat in 2	7 in : 2
C6	Mat in 3	7 in : 3
D6	Mat in 4	7 in : 4
E6	Mat in 5	7 in : 5

HULP NODIG BIJ HET SELECTEREN VAN EEN NIVEAU? ENKELE HINTS VOOR U!

- **U bent een beginner?** Start met de Beginner Niveau's of lagere Training Niveau's. Deze niveau's beperken de diepte van de computer zoekfunctie, resulterend in een zwakker spel en geven u de kans om meer over het spel te leren en misschien zelfs te winnen! Voor een nog betere kans om te winnen, combineer één van deze niveau's met de Makkelijk Modus optie (Sectie 5.2), zodat de computer tijdens uw tijd niet kan nadenken!
- **U bent een intermediaire of meer gevanceerde speler?** Probeer de Normaal, Training, of Toernooi Niveau's. De Normaal Niveau's reiken van makkelijk tot en met een moeilijke 10-minuten responstijd, en de Toernooi Niveau's zijn een grote uitdaging. De Training Niveau's staan u toe uw gewenste zoekdiepte in te stellen –terwijl u elk niveau overwint, ga verder naar het volgende! En vergeet niet de Blitz Niveau's uit te proberen voor vlugge en opwindende Snelschaakpartijen!
- **Wenst te experimenteren?** Gebruik de Mat Zoeken Niveau's om problemen op te lossen tot mat in acht zetten –probeer vanuit één van uw eigen partij instellingen te zoeken, of zet een echt mat probleem op. Selecteer de Oneindig Niveau's om de computer de ingewikkelde stellingen gedurende uren, zelfs dagen te laten analyseren!

F6	Mat in 6	7 in : 6
G6	Mat in 7	7 in : 7
H6	Mat in 8	7 in : 8

Door één van deze niveau's te selecteren, activeert u een speciaal Mat Zoeken Programma. Indien u een stelling heeft waar zich een schaakmat kan bevinden en u wilt dat de computer deze vindt, stel de computer in op één van de Mat Zoeken Niveau's. Deze computer kan mat tot in acht zetten oplossen. Mat zetten in één tot vijf zetten worden normaal gezien vlug gevonden, terwijl oplossingen die zes tot acht zetten vereisen wat tijd in beslag nemen. Indien er zich geen mat

bevindt of de computer geen mat zet kan vinden, wordt er een reeks streepjes getoond (-----). Om verder te spelen, schakel eenvoudig over naar een ander niveau.

3.7 Training Niveau's (Velden A7-H8)

NIVEAU	DISPLAY	NIVEAU	DISPLAY
A7	P L Y : 1	A8	P L Y : 9
B7	P L Y : 2	B8	P L Y : 10
C7	P L Y : 3	C8	P L Y : 11
D7	P L Y : 4	D8	P L Y : 12
E7	P L Y : 5	E8	P L Y : 13
F7	P L Y : 6	F8	P L Y : 14
G7	P L Y : 7	G8	P L Y : 15
H7	P L Y : 8	H8	P L Y : 16

Op de Training Niveau's is de zoekdiepte van de computer gelimiteerd tot een bepaald aantal halfzetten zoals hierboven getoond. Terwijl u door de niveau's verrolt, toont de computer "P! Y:#" voor elk niveau. Een "ply" is een halfzet (een zet voor elke zijde), en "#" is het nummer dat de zoekdiepte vertegenwoordigt. Bijvoorbeeld, op Niveau A7 zoekt de computer tot op een diepte van één halfzet (P L Y : 1) en kijkt dus slechts één enkele halfzet verder. Daarom zal hij op dit niveau dikwijls een mat zet over het hoofd zien. Dit geeft zwakker spel en biedt beginners een betere kans om de computer te verslaan!

4. INFO MODUS: KIJKEN EN LEREN!

Stel u dit voor: U schaakt tegen een vriend en het is zijn beurt. U zou enorm graag weten aan welke zet hij aan het denken is, en u zou graag zijn opinie over de bordstelling vernemen. Maar natuurlijk kunt u hem dit niet vragen –dit wordt eenvoudigweg niet gedaan! Wel, denk opnieuw –wanneer u tegen deze schaakcomputer speelt, kunt u om het even wat vragen en u zult bovendien alle antwoorden krijgen! Eigenlijk kunt u een ongelooflijke hoeveelheid aan informatie over het denkproces van de computer verkrijgen. Op aanvraag toont hij de zet waar hij over aan het nadenken is, de lijn van spel die hij verwacht van die zet, zijn evaluatie van de huidige bordstelling, hoe ver hij zoekt en meer. Zoals u zich wel kunt voorstellen, door deze informatie te bestuderen kan het u helpen zeer veel over schaak te leren!

Info Modus Gebruiken

Hoe verkrijgt u toegang tot al deze spel informatie? Door om het even wanneer de Info Modus te gebruiken! Indien u dit doet terwijl de computer aan het nadenken is, ziet u de informatie op het scherm veranderen terwijl de computer verschillende zetten bestudeert en dieper zoekt!

Zie "**INFO MODUS IN ÉÉN OOGOPSLAG!**" voor een grafisch overzicht van alle Info Modus displays.

De Spel informatie wordt verdeeld in vier groepen en door op **INFO** te drukken, gaat men van één groep naar een andere. De **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen kunnen gebruikt worden om door de displays binnen elke groep te verrollen. Druk op **CLEAR** om de Info Modus te verlaten en terug naar de normale schaakklok weergave te keren.

Na meer over de Info Modus te leren, bekijk even Sectie 5.3 voor een beschrijving van het Roterende Display kenmerk. Door dit kenmerk te selecteren, zal de computer automatisch door de gevraagde informatie in één-seconde intervallen verrollen telkens wanneer het over een zet nadenkt –u kunt de computer eigenlijk "luidop zien nadenken"! *Wanneer de gevraagde informatie niet aanwezig is, toont het scherm streepjes (-----).*

4.1 Voornaamste Variatie

Druk de eerste maal op INFO om informatie aangaande de voornaamste variatie te bekomen (de voorspelde richting van de partij of de volgorde van zetten die de computer denkt die gezet zullen worden). Het eerste beeld dat u ziet is de zet die de computer denkt te maken. De voornaamste variatie wordt getoond tot een maximum zoekdiepte van vier individuele zetten. Druk herhaaldelijk op **ZWART/→** om voorwaarts door de schaakzetten te verrollen:

- Zet 1 (voorspelde richting van spel)
- Zet 2 (voorspelde richting van spel)
- Zet 3 (voorspelde richting van spel)
- Zet 4 (voorspelde richting van spel)

Druk op **WIT/←** om achterwaarts te verrollen en de voorafgaande displays nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

Daar de eerste zet van de voorspelde richting van het spel de zet is die de computer denkt dat u zal maken, kunt u deze zet tevens als hint

beschouwen! Dus –telkens u hulp nodig heeft, druk bij uw beurt op **INFO!**

4.2 Informatie Zoeken

Druk een tweede maal op **INFO** om informatie over de zoekfunctie van de computer te bekomen! Druk herhaaldelijk op **ZWART/→** om voorwaarts door de volgende vier displays te verrollen:

- Evaluatie van de huidige stelling (gebaseerd op een pion die 1.0 punten waard is; een positief nummer duidt aan dat Wit voor is)
- Twee nummers: Het eerste is de huidige zoekdiepte of het aantal halfzetten dat de computer voorwaarts kijkt; het tweede is het aantal zetten dat de computer tot dusver reeds onderzocht heeft
- De huidige in overweging zijnde zet
- De zoek snelheid of aantal stellingen (knopen) die elke seconde onderzocht worden

Druk op **WIT/←** om achterwaarts te verrollen en de voorgaande displays nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

4.3 Schaakklok Informatie

Druk een derde maal op **INFO** voor de schaakklok informatie. De schaakklok houdt de tijd voor beide zijden bij. Druk herhaaldelijk op **ZWART/→** om voorwaarts door de klok displays te verrollen:

- Verstreken tijd sinds de laatste zet gemaakt werd
- Totaal verstreken tijd voor de computer
- Totaal verstreken tijd voor de speler
- Resterende tijd voor de computer (*enkel voor Blitz/Toernooi Niveau's*)
- Resterende tijd voor de speler (*enkel voor Blitz/Toernooi Niveau's*)

Druk op **WIT/←** om achterwaarts te verrollen en de voorgaande displays nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

De klok stopt wanneer u een zet terugneemt, niveau instellingen controleert, opties selecteert, stellingen opzet of verifieert, of het toestel uitschakelt. Nochtans, in al deze gevallen wordt de tijd in het geheugen bewaard en de klok hervat zodra het spel verder doorgaat. Telkens wanneer u niveau's verandert of tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** drukt om voor een nieuwe partij terug te stellen, worden de schaakklokken tevens terug op nul gezet ☺ : ☺☺ : ☺☺☺.

INFO MODUS IN ÉÉN OOGOPSLAG!

VOORNAAMSTE VARIATIE INFO:



x1 • Zet 1 (voorspelde richting van spel)



• Zet 2 (voorspelde richting van spel)

• Zet 3 (voorspelde richting van spel)



• Zet 4 (voorspelde richting van spel)

ZOEK INFO:



x2 • Evaluatie van huidige stelling



• 2 nummers: Zoekdiepte + aantal zetten tot dusver onderzocht

• Huidige zet onder overweging



• Aantal stellingen die per seconde onderzocht worden

SCHAAKKLOK INFO:



x3 • Verstreken tijd sinds laatste zet



• Verstreken tijd voor de computer

• Verstreken tijd voor de speler



• Resterende tijd voor de computer*

• Resterende tijd voor de speler*

**Enkel voor Blitz/Toernooi niveau's.*

ZET OPTELLING INFO:



x4 • Aantal zetten tot dusver door Wit gespeeld



• Zetten van het huidige spel



Druk om het even wanneer op  om de Info Modus te verlaten.

Voor details, zie Sectie 4.

4.4 Zettentelling/Partij Zetten

Druk een vierde maal op **INFO** om het aantal zetten tot dusver in een partij te tonen. U kunt daarna door herhaaldelijk op **WIT/←** te drukken achterwaarts door de zetten van het spel verrollen (tot 30 individuele zetten).

- Aantal zetten tot dusver door Wit gespeeld
- Zetten van het huidige spel

Druk op **ZWART/→** om opeenvolgend opnieuw voorwaarts door de zetten te gaan. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

4.5 Wilt u een Hint! Vraag Eenvoudig!

In geval u dit kenmerkt gemist heeft toen het in Sectie 4.1 vermeld werd, willen we u er nogmaals op wijzen indien u ooit advies nodig heeft in verband met een zet, kunt u steeds de computer om een hint vragen. Druk eenvoudig op **INFO** wanneer het uw beurt is om te zetten, en de computer toont de voorgestelde zet voor uw zijde!

5. OPTIES VOOR PLEZIER EN AFWISSELING

Bijkomend bij alle kenmerken die u zover reeds geleerd heeft, biedt uw schaakcomputer vele andere opwindende spel opties! Al deze opties zijn om het even wanneer gedurende het spel gebruiker-kiesbaar. Ze worden in deze sectie afzonderlijk beschreven en samengevat in de Optie Modus Grafiek.

Spel Opties Selecteren

Er zijn twee manieren om opties in te stellen, zoals hieronder beschreven –door de spel toetsen te gebruiken of door op de bordvelden te drukken.

Zie "DE BASIS VAN OPTIE MODUS: HIER IS HOE!" voor een grafisch overzicht over hoe de Optie Modus te gebruiken en een overzicht van alle opties.

De Spel Opties worden in drie groepen onderverdeeld: *Gebruik Modus, Spel Modus en Roterende Display Modus*. Druk op **OPTION** en u gaat van de ene naar de andere groep. Elke groep bevat acht verschillende opties en de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen worden gebruikt om binnen elke groep door de opties te verrollen. Voor elke

optie betekent een plus (+) op het beeldscherm dat de getoonde optie AAN is, en een minus (–) dat de optie UIT is. Druk op **ENTER** om elke optie aan of uit te schakelen wanneer ze getoond wordt. Vergeet niet dat door op **OPTION** te drukken u door de drie hoofdgroepen verrollt, zodat u om het even wanneer naar een andere groep kunt overschakelen. Nadat u alle optie selecties gemaakt heeft uit de selecties van één of al de optie groepen, druk op **CLEAR** om terug naar het normale spel te keren.

Een andere manier om spel opties te selecteren, is door op de optie velden te drukken. Zoals getoond in de Opties Grafiek, kunnen Velden A1-H1, A2-H2 en A3-H3 gebruikt worden om opties aan en uit te schakelen. Druk eerst op **OPTION** om naar de Optie Modus over te schakelen; neem hierna een schaaakstuk en druk op het gewenste veld om toegang te verkrijgen tot een optie met de grafiek als gids. U zult zien dat door herhaaldelijk op een veld te drukken, u de optie aan en uit schakelt, met plus (+) voor AAN en minus (–) voor UIT. Wanneer u al uw selecties gemaakt heeft, druk op **CLEAR** om terug naar uw spel te keren.

Wanneer de computer voor het eerst aangeschakeld wordt, zijn er bepaalde standaard opties ingesteld. De opties die automatisch in werking treden bij de allereerste start, worden in de grafiek met een plus aangeduid, en opties die uitgeschakeld zijn, worden aangeduid met een minus. Wanneer u de computer voor een nieuwe partij terugstelt, worden de meeste van uw geselecteerde opties naar uw volgende spel overgedragen. Enkele uitzonderingen zijn Auto Antwoorden, wat automatisch UIT gezet wordt wanneer er een nieuwe partij start, en Speel Wit vanaf de Top, dat tevens automatisch UIT geschakeld wordt.

5.1 Gebruik Modus Opties (Velden A1-H1)

Deze opties bepalen hoe u uw computer gebruikt.

Druk eenmaal op **OPTION** om de Gebruik Modus Opties te selecteren. Gebruik hierna de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen om opties binnen deze groep te selecteren, en druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (–) te schakelen. **Of**, druk eenvoudig op de optievelden om de opties aan of uit te schakelen.

a. Auto Antwoorden Modus (Veld A1)

Aan: +RUŁ Uit: -RUŁ

Wanneer u een zet uitvoert, beantwoordt de computer normaliter

automatisch met een tegenzet. Indien u echter Auto Antwoorden uitschakelt, kunt u één voor één een aantal zetten uitvoeren zonder de computer toe te staan een tegenzet te maken. U zult zien dat er heel wat manieren zijn om dit kenmerk te gebruiken!

- Speel door grootmeester partijen. Druk op **ENTER** om te zien wat de computer op een bepaalde stelling zou doen!
- Maak aantekeningen van uw persoonlijk schaakspel. Wanneer een partij over is, speel tot een bepaalde instelling om te zien hoe andere zetten of een andere strategie het resultaat hadden kunnen beïnvloeden.
- Bestudeer openingszetten door hen manueel in te voeren!
- Speel tegen een vriend met de computer als scheidsrechter. Hij treedt tijdens de partij als monitor op, controleert de legaliteit van alle zetten en houdt de tijd voor beide zijden bij!

*Wanneer u tegen een andere persoon speelt en één of beide zijden hebben hulp nodig, druk op **INFO** om de voorgestelde zet te bekijken. Om te zien wat de computer op een bepaalde stelling zou doen, druk op **ENTER** en de computer voert de volgende zet uit. Nadat hij dit gedaan heeft, blijft Auto Antwoorden uitgeschakeld en kunt u de partij verder spelen. Noteer tevens dat deze optie automatisch terugkeert naar de default instelling van AAN wanneer u tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** drukt om een nieuwe partij te starten.*

b. Geluid met Toets indruk (Veld B1)

Aan: + 5 0 d Uit: - 5 0 d

Deze optie stelt u in staat de pieptoon, die elke toets indruk begeleidt, uit te schakelen. U zult de pieptoon nog steeds horen wanneer de computer een zet doet of wanneer er een illegale zet of toets indruk uitgevoerd wordt.

c. Stil Modus (Veld C1)

Aan: + 5 1 L Uit: - 5 1 L

De computer piept normaal steeds wanneer hij zijn zet gevonden heeft. Voor volledig stil gebruik, schakel de Stil Modus aan.

d. Tikkende Klok (Veld D1)

Aan: + E 1 C E Uit: - E 1 C E

Wanneer u deze optie inschakelt, activeert u een tikkend geluid dat de klok van de computer als een echte schakelklok laat klinken! Stel u voor –u kunt in uw eigen zitkamer de atmosfeer van een echt

kampioenschap schaaktoernooi recreëren!

e. Aftellende Klok (Veld E1)

Aan: + c d n Uit: - c d n

Deze optie inschakelen maakt dat het beeldscherm van de computer de resterende tijd in plaats van de verstreken tijd weergeeft. *Noteer dat deze optie enkel voorhanden is in combinatie met de Toernooi en Blitz Niveau's.*

f. Systeem Test (Veld F1)

Aan: + E E 5 E Uit: - E E 5 E

De Systeem Test is voornamelijk inbegrepen als een probleemoplosser instrument. Na het activeren van deze optie door + E E 5 E te selecteren, zult u door herhaaldelijk op **ZWART/→** te drukken door alle segmenten van het LCD beeldscherm verrollen. Om de test te verlaten, druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om de computer terug te stellen.

WAARSCHUWING: Wees voorzichtig deze optie niet gedurende een partij te activeren of de huidige partij zal verloren gaan, daar het terugstellen van de computer de enige manier is om de test te verlaten.

g. Auto Stroom Uit (Veld G1)

Aan: + 3 P d Uit: - 3 P d

De Auto Stroom Uit optie is een batterij besparend kenmerk! Door deze optie te activeren, zal de computer automatisch uitschakelen indien er gedurende 15 minuten geen toetsen ingedrukt of zetten gemaakt worden. Om het spel op te nemen waar u zich laatst bevond, druk op **GO/STOP** om de computer terug aan te schakelen. *Noteer dat de computer zichzelf niet uitschakelt wanneer hij aan het denken is.*

h. Speel Wit vanaf de Top (Veld H1)

Aan: + E 0 P Uit: - E 0 P

Wilt u de normale norm verlaten en de computer met de Witte stukken van bovenaan het bord laten spelen? Probeer dan deze interessante optie! Selecteer + E 0 P bij het begin van een nieuwe partij en stel het bord op met de Zwarte stukken dichtst bij u, zoals getoond in de diagram in deze sectie. Druk hierna op **ENTER** om het spel te starten. Kijk terwijl de computer de eerste zet voor Wit vanaf de bovenkant van het bord uitvoert!

Zie "PROBEER ZWART VAN ONDERAAN: HIER IS DE STELLING!" voor een juiste bordinstelling wanneer u deze optie gebruikt.

Wanneer de computer Wit vanaf de top speelt, wordt de bord notatie automatisch omgekeerd. Bovendien zal deze optie terug naar de standaardinstelling UIT keren wanneer er een nieuwe partij gestart wordt.

5.2 Spel Modus Opties (Velden A2-H2)

Deze opties beïnvloeden de manier waarop de computer zijn zetten selecteert.

Druk tweemaal op OPTION om de Spel Modus Opties te selecteren. Gebruik hierna de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen om opties binnen deze groep te selecteren, en druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (-) te schakelen. **Of**, druk eenvoudig op de optie Velden om de opties aan of uit te schakelen.

a. Selectief Zoeken (Veld A2)

Aan: + 5E L Uit: - 5E L

Het programma in deze schaakcomputer gebruikt normaal gezien een *Selectief Zoeken algoritme*. Dit staat de computer toe combinaties te zien die hem anders langer zouden duren om te berekenen. Door deze optie uit schakelen door - 5E L te selecteren, schakelt het programma over naar een zeer krachtig *Brute Kracht algoritme*. Deze zoekmethode minimaliseert het risico van een nu en dan voorkomende onoplettendheid.

Noteer dat de Mat Zoeken Niveau's steeds de Brute Kracht methode gebruiken.

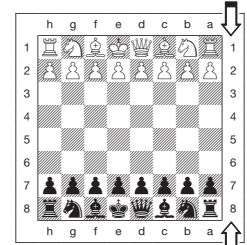
b. Makkelijk Modus (Veld B2)

Aan: + E R S Y Uit: - E R S Y

Wenst u meer partijen tegen de computer te winnen? Probeer de Makkelijk Modus aan te schakelen, welke voorkomt dat de computer in uw tijd nadenkt! Dit verzwakt alle spel niveau's zonder de tijdcontrole van de computer te beïnvloeden. Zoals beschreven in Sectie 2.8, denkt de computer normaal na in uw tijd en gebruikt hij deze tijd om over zijn volgende zet na te denken en zijn strategieën op voorhand te plannen. Dit is onder andere wat de computer zulk een sterke tegenstander maakt! Door de Makkelijk Modus te gebruiken om alle niveau's te

PROBEER ZWART VAN ONDERAAN: HIER IS DE STELLING!

Wanneer de computer Wit vanaf de top speelt (Sectie 5.1, Optie H1), draag er zorg voor de stukken juist op te stellen! Noteer dat de Koningen en de Koninginnen anders geplaatst zijn en de bord notatie omgekeerd is.



Voor meer details, zie Sectie 5.1.

verzwakken, heeft u effectief veel meer niveau's om uit te kiezen!

c. Willekeurig Spel (Veld C2)

Aan: + r ð ñ ð Uit: - r ð ñ ð

Schakel deze optie aan voor een grotere spel variëteit. In plaats van de beste zet te selecteren, zal de computer één van de beste zetten selecteren door een ingebouwde Randomisatie te raadplegen!

d. Passief Boek (Veld D2)

Aan: + b ð : P Uit: - b ð : P

Door Passief Boek optie te kiezen, dwingt u de computer een voorkeur te geven aan passieve en gesloten stellingen wanneer hij beslist welke openingen te spelen. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Actief Boek en Toernooi Boek opties buiten werking gesteld.*

e. Actief Boek (Veld E2)

Aan: + b ð : R Uit: - b ð : R

Wanneer deze optie geactiveerd is, zal de computer voorkeur geven aan actieve openingszetten en open stellingen wanneer hij beslist welke opening te spelen. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Passief Boek en Toernooi Boek opties buiten werking gesteld.*

f. Volledig Boek (Veld F2)

Aan: + b ð : P Uit: - b ð : P

Door de Volledig Boek optie aan te schakelen, geeft u de computer

DE BASIS VAN OPTIE MODUS: HIER IS HOE!

1. Druk herhaaldelijk op **OPTION** om een Modus te selecteren



x1 = GEBRUIK MODUS (RUE...) →

2. Vervolgens, selecteer uw optie(s), gebruik makend van de Optie Grafiek hieronder. Er zijn twee manieren om dit te doen.



x2 = SPEL MODUS (SEL...)



x3 = ROTERENDE DISPLAY MODUS (rd: ...)



x4 = terug naar GEBRUIK MODUS...

• Rol door de opties binnen dat gebruik:

• Druk op **ZWART/→** om → **voorwaarts** te verrollen.

• Druk op **WIT/←** om ← **achterwaarts** te verrollen.

• Wanneer uw optie getoond wordt, druk eenvoudig op **ENTER** om het **aan (+)** of **uit (-)** te schakelen.

• **OF**, situeer eenvoudig uw optieveld en druk één van de stukken met pinnen in het gaatje om die optie **aan (+)** of **uit (-)** te schakelen.

3. Tenslotte, druk op **CLEAR** om de Optie Modus te verlaten en uw nieuwe optie(s) te gebruiken!



	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
ROTERENDE DISPLAY OPTIES	Variatie voor halfzet 1 -rd:1 A3	Variatie voor halfzet 2 -rd:2 B3	Variatie voor halfzet 3 -rd:3 C3	Variatie voor halfzet 4 -rd:4 D3	Positie Evaluatie -rd:5 E3	Diepte & Zetten -rd:6 F3	Knopen Onderzocht -rd:n G3	Tijd per Zet -rd:t H3
	Selectief/Brute Kracht Zoeken +SEL A2	Makkelijk Modus -ERSY B2	Willekeurig Spel -RAND C2	Passief Boek -b:P D2	Actief Boek -b:A E2	Volledig Boek -b:P F2	Toernooi Boek -b:t G2	Boek Aan/Uit +bOOE H2
SPEL MODUS OPTIES								
GEBRUIK MODUS OPTIES	Auto Antwoorden +RUE A1	Geluid bij Toets Indruk +Snd B1	Stil Gebruik -SIL C1	Tikkende Klok -tICL D1	Aftellende Klok -cdn E1	Systeem Test -tEST F1	Auto Stroom Uit -3Pd G1	Speel Wit vanaf Top -tOP H1

Voor meer details, zie Sectie 5.

de vrijheid een zet te selecteren uit zijn ingebouwd openingen boek, zodat u hem een grotere variëteit van openingen ziet spelen. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Passief, Actief en Toernooi Boek opties buiten werking gesteld.*

Met deze optie aangeschakeld, zult u de computer enkele bedenkbare zetten zien uitvoeren. Dit is omdat het ingebouwde openingen boek antwoorden moet bevatten op bepaalde openingszettingen (zelfs bedenkbare openingen) wanneer ze gespeeld worden. Terwijl de computer zulke zetten niet zelf zou uitvoeren, moet

hij weten hoe ze op de best mogelijke manier te beantwoorden. Daarom, wanneer u het Volledig boek aanschakelt, zal de computer eventueel één van deze zetten uitvoeren.

g. Toernooi Boek (Veld G2)

Aan: +b:t : t Uit: -b:t : t

Wanneer u de Toernooi Boek optie aanschakelt, is de computer verplicht steeds de best mogelijke manier van spelen in elke opening te selecteren. Terwijl dit resulteert in het beste schaakspel, verkleint het

tevens de keuze van zetten voor de computer door de voorhanden voortzettingen te limiteren. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Actief Boek en Passief Boek opties buiten werking gesteld.*

h. Boek Aan/Uit (Veld H2)

An: + 6000 Uit: - 6000

Zet deze optie naar - 6000 om de ingebouwde boek openingen van de computer volledig uit te sluiten. Wanneer u het boek aldus uitschakelt, wordt de computer gedwongen vanaf het begin van de partij tijd te nemen om over zijn zetten na te denken, in plaats van zetten uit het geheugen te spelen. Voor details betreffende openingen, zie Sectie 2.7. *Indien u het boek volledig uitschakelt, zijn alle andere boek opties tevens automatisch buiten werking gesteld.*

5.3 Roterende Display Opties (Velden A3-H3)

BELANGRIJK: *Het Roterende Display kenmerk is enkel geactiveerd TERWIJL DE COMPUTER AAN HET DENKEN IS.*

Het computer beeldscherm toont normaliter de tijd voor de speler die zet. Nochtans, de computer kan tevens andere informatie tonen, zoals beschreven in Sectie 4 (Info Modus). Het Roterende Display kenmerk werkt hand in hand met de Info Modus, daar het u toelaat te kiezen welk van de Info Displays u wenst te bekijken, en dan in één seconde pauzes door uw keuze verrolt. U kunt zoveel Roterende Display opties aanschakelen als u wenst.

Druk driemaal op OPTION om de Roterende Display Opties te selecteren. Gebruik hierna de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen om de opties te selecteren die u op het scherm wil bekijken. De opties worden hieronder beschreven en worden in de Optie Modus Grafiek in deze sectie samengevat. Druk op **ENTER** om deze opties aan (+) of uit (-) te schakelen. **OF**, druk eenvoudig op de optievelden om de opties aan of uit te schakelen.

Indien u denkt dat de getoonde informatie te vlug verandert terwijl het verrolt, druk op **INFO** om het scherm te bevroeren. Achtereenvolgens op **INFO** en de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen drukken, stelt u in staat manueel door alle displays te verrollen zoals beschreven in Sectie 4. Om het verrollen van het scherm nogmaals te starten, druk op **OPTION** gevolgd door **CLEAR**. Het scherm begint automatisch weer te verrollen wanneer de computer over zijn volgende zet begint na te denken.

De spel informatie die u, terwijl de computer aan het nadenken is, kunt bekijken, is de volgende:

- $r d : 1$ tot $r d : 4$ = de voorspelde richting van de partij (tot en met vier halfzetten)
- $r d : E$ = een evaluatie van de huidige positie
- $r d : d$ = de zoekdiepte van de computer en het aantal zetten tot zover in de partij onderzocht
- $r d : n$ = het aantal knopen per seconde onderzocht
- $r d : t$ = de tijd welke de zet tot nu toe geduurd heeft

Wanneer de gevraagde informatie niet voorhanden is, toont het scherm een serie streepjes (-----).

Voor een volledige beschrijving van deze opties en details aangaande hoe ze te interpreteren, zie Sectie 4.

6. VERIFIËREN/STELLINGEN OPZETTEN

6.1 Verifieer Posities

Zie "HET IS MAKKELIJK STUKKEN TE VERIFIËREN!" voor een stap-voor-stap voorbeeld van hoe de Verifieer Modus te gebruiken.

Indien u de schaakstukken per ongeluk zou omver gooien of u denkt dat de bordstellingen verkeerd zijn, kan de computer de stellingen van de schaakstukken voor u controleren!

Als het uw beurt is, druk op één van de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN** (♙, ♘, ♗, ♖, ♕, or ♔). De computer toont u waar het eerste stuk van dat type op het bord gesitueerd is –het scherm toont het schaakstuk symbool, de kleur indicatie en veld aanwijzing. Druk nogmaals op dezelfde **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** om de positie van het volgende stuk van datzelfde type te bekijken. Al de Witte stukken worden eerst getoond, daarna de Zwarte stukken. Wanneer er zich geen verdere stukken van dat type op het bord bevinden, blijft enkel het stuk symbool op het scherm achter.

Wenst u andere stukken te verifiëren? Herhaal eenvoudig de hierboven vermelde procedure en gebruik de andere **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN** om het gehele bord te verifiëren indien gewenst! Druk op **CLEAR** om terug naar normaal spel te keren.

HET IS MAKKELIJK STUKKEN TE VERIFIËREN



1. Druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om de computer voor een nieuwe partij terug te stellen.
Display: □ 0 : 00 : 00.
2. Druk op de **PAARD** Toets.
Display: □, ♠, b 1 (het eerste Witte Paard).
3. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: □, ♠, c 1 (het tweede Witte Paard).
4. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: ■, ♠, b 8 (het eerste Zwarte Paard).
5. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: ■, ♠, c 8 (het tweede Zwarte Paard).
6. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: ♠ (geen Paarden meer op het bord).
7. Herhaal om andere stukken te verifiëren! Druk op **CLEAR** om de Verifieer Modus te verlaten.

Voor meer details, zie Sectie 6.1.

6.2 Stellingen Veranderen en Opstellen

Zie "**PROBEER STELLING MODUS UIT!**" om een idee te verkrijgen over hoe dit kenmerk werkt.

De Stelling Modus is een zeer opwindend kenmerk dat u toestaat speciale bordstellingen op te zetten of problemen die u de computer wenst laten oplossen, te spelen! **Waarschuwing:** *Alle voorafgaande zetten van uw huidige partij zullen uit het geheugen van de computer gewist worden indien u gedurende de partij veranderingen aan de stellingen aanbrengt.*

Druk op **POSITION** om naar de Stelling Modus over te schakelen en het scherm toont - P05 -. U kunt een stelling veranderen of opzetten wanneer het uw beurt is om te zetten. Nadat u een nieuwe stelling heeft opgezet, druk op **CLEAR** om de Stelling Modus te verlaten.

PROBEER STELLING MODUS UIT!



1. Druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om de computer voor een nieuwe partij terug te stellen.
Display: □ 0 : 00 : 00.
2. Druk op **POSITION** om naar Stelling Modus over te schakelen.
Display: - P05 -.
3. Druk de Witte pion neer op Veld E2 en verwijder het van het bord.
Display: □, ♠, - E 2.
4. Druk dezelfde pion neer op Veld E3 en voeg het aan het bord toe.
Display: □, ♠, + E 3.
5. Druk de Zwarte Koningin neer op Veld D8 en verwijder het van het bord.
Display: ■, ♚, - d 8.
6. Druk dezelfde Koningin neer op Veld H5 en voeg het aan het bord toe.
Display: ■, ♚, + H 5.
7. Druk op **WIT/←** om de kleur die vervolgens moet zetten te veranderen.
8. Druk op **CLEAR** om te verlaten.

Voor meer details, zie Sectie 6.2.

- **Om een stuk van het bord te verwijderen**, druk het stuk neer op zijn veld en verwijder het. *Noteer dat het scherm het type en de kleur van het stuk aangeeft, tezamen met een minus teken (-) en de veld locatie.*
- **Om een stuk van één veld naar een ander te verplaatsen**, druk het stuk neer op zijn oorspronkelijke veld, neem het op en druk het neer op het nieuwe veld. *Terwijl u dit doet, toont het scherm een minus teken (-) voor het eerste veld, en een plus teken (+) voor het tweede veld.*

- **Om een stuk aan het bord toe te voegen**, druk eerst de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** voor dat stuk in (♚, ♗, ♘, ♙, ♜, ♝, ♞, ♟, ♠, ♡, ♢, or ♣). Zorg ervoor dat het scherm het juiste kleursymbool voor het stuk dat u wenst toe te voegen toont. Indien niet zo, druk op **ZWART** → of **WIT** ← om de kleur te veranderen. Wanneer het scherm het juiste stuk type en kleur toont, plaats dat stuk op het gewenste veld en druk het zachtjes neer. *Het scherm toont een plus teken (+) tezamen met de plaats voor dat veld.* Om een ander stuk van hetzelfde type toe te voegen, druk eenvoudig op een ander veld. Om een ander stuk toe te voegen, druk op een andere **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** en volg dezelfde stappen zoals hierboven beschreven.
- **Om het bord uit te wissen**, druk op **ENTER** terwijl u zich in de Stelling Modus bevindt. Het scherm toont [] om een leeg schaakbord te representeren. Druk nog één keer op **ENTER** om te bevestigen dat u het bord wenst uit te wissen. Voeg hierna stukken toe zoals hierboven beschreven. Indien u beslist het bord toch niet uit te wissen, druk op **CLEAR** om te annuleren. Dit kenmerk kan handig uitkomen wanneer u een stelling met slechts enkele stukken wenst op te zetten, en het veel makkelijker is van een leeg bord te starten!
- **Eens u de bordstellingen veranderd heeft zoals hierboven beschreven**, let erop dat de kleur aanwijzing op het scherm de juiste kleur is van de zijde die moet zetten. Indien noodzakelijk, verander de kleur door op **ZWART** → of **WIT** ← te drukken.
- **Om de Stelling Modus te verlaten**, druk op **CLEAR**. U keert terug naar normaal spel met uw nieuwe bordstellingen!

*Noteer dat om het even welke legale stelling opgezet kan worden met één van de hierboven vermelde procedures. De computer zal u niet toelaten een illegale stelling op te zetten, zoals bv. meer dan het voorgeschreven aantal stukken voor een normale partij of een stelling waar de Koning mat staat en niet verzet mag worden. In zulke gevallen zal de computer eenvoudig piepen wanneer u **CLEAR** indrukt en laat hij u de Stelling Modus niet verlaten. Controleer indien noodzakelijk de stelling met de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** en corrigeer de stelling (door een stuk toe te voegen, te verwijderen of van een incorrecte plaats te verwijderen). Druk hierna op **CLEAR** om de Stelling Modus te verlaten.*

7. TECHNISCHE DETAILS

7.1 De ACL Functie

Computers blijven soms “hangen” vanwege statische ontlading of andere elektrische storingen. Als dit gebeurt, verwijder de batterijen en gebruik een pen of een ander scherp voorwerp om in het **ACL** gemarkeerde gaatje aan de onderkant van het toestel gedurende minimum één seconde te drukken. Dit stelt de computer terug.

7.2 Zorg en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een elektronisch precisieapparaat en mag niet blootgesteld worden aan ruwe behandeling of extreme temperaturen en vocht. Zorg ervoor de batterijen te verwijderen alvorens het toestel te reinigen. Gebruik geen chemische middelen of vloeistoffen om het toestel te reinigen daar dit het plastic kan beschadigen.

Zwakke batterijen moeten dadelijk vervangen worden daar ze kunnen lekken en de computer kunnen beschadigen. Gelieve tevens het volgende betreffende het gebruik van batterijen te noteren.

Waarschuwing: Gebruik enkel alkalische of zink koolstof batterijen. Meng geen verschillende types van batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen. Laad geen niet-oplaadbare batterijen op. Gebruik enkel de aanbevolen batterijen of equivalent. Zorg ervoor steeds op de juiste polariteit te letten tijdens het aanbrengen van de batterijen. Oude batterijen moeten steeds dadelijk uit het toestel verwijderd worden. Breng de voedingscontactpunten niet in kortsluiting.

7.3 Technische Gegevens

Toetsen:	16
LCD Display :	48-segmenten
Batterijen :	3 x “AAA”/AM4/R03 (1.5V) cellen
Stroomverbruik:	150 mW maximum
Afmetingen:	202 x 135 x 32 mm
Gewicht :	300 g (zonder batterijen)

Gelieve deze informatie te behouden voor latere referentie. De fabrikant behoudt zich het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving veranderingen aan te brengen in het belang van de vooruitgang.

PROBLEEMOPLOSSER GIDS

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	TE NEMEN ACTIE
De computer reageert niet, gedraagt zich afwijkend of "bevroest" tijdens een partij.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterijen zijn niet juist geïnstalleerd. • Batterijen zijn zwak of slecht. • Statische ontlading of een elektrische storing heeft een vergrendeling veroorzaakt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Installeer de batterijen opnieuw en let op de juiste polariteit. • Vervang de batterijen. • Druk in het ACL gemarkeerde gaatje om de computer terug te stellen (zie Sectie 7.1).
Het scherm is moeilijk te lezen.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterijen zijn zwak of slecht. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vervang de batterijen met nieuwe alkalische batterijen.
De computer wil geen zet uitvoeren.	<ul style="list-style-type: none"> • De Auto Antwoorden Optie is misschien uitgeschakeld. • De computer denkt zeer lange tijd na op hoog niveau. 	<ul style="list-style-type: none"> • De computer reageert slechts automatisch indien de Auto Antwoorden Optie ingeschakeld is (zie Sectie 5.1). • Om de computer te onderbreken, druk op ENTER.
De computer aanvaardt uw zet niet.	<ul style="list-style-type: none"> • Is het uw beurt? Bevindt uw Koning zich in schaaak? Zal uw zet de Koning in schaaak zetten? Probeer u de rokade onjuist toe te passen? Verplaatst u zich naar een illegaal veld? • De computer is aan het nadenken (zijn kleur symbool flinkt op het scherm). 	<ul style="list-style-type: none"> • Herzie de schaaakregels. Verifieer de stelling om te verzekeren dat ze correct is (zie Sectie 6.1). • Om de computer te onderbreken, druk op ENTER.
Een foutmelding verschijnt wanneer er op een veld gedrukt wordt.	<ul style="list-style-type: none"> • U heeft de laatste zet van de computer niet juist ingevoerd (verkeerd van of naar veld). 	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer het scherm en druk op het juiste veld om de zet van de computer te vervolledigen.
U kunt de Stelling Modus niet verlaten met CLEAR de computer piept enkel.	<ul style="list-style-type: none"> • U heeft een illegale stelling opgezet. Een Koning bevindt zich misschien in schaaak, u heeft misschien te veel pionnen op het bord, enz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer uw positie en breng de nodige veranderingen aan (zie Sectie 6.2). Druk nogmaals op CLEAR om de Stelling Modus te verlaten.
Het scherm toont [----].	<ul style="list-style-type: none"> • U bevindt zich in de Stelling Modus en heeft op ENTER gedrukt om het bord uit te wissen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Om het bord uit te wissen, druk nogmaals op ENTER; om te cancelen, druk op CLEAR (zie Sectie 6.2).
De computer blijkt illegale zetten uit te voeren.	<ul style="list-style-type: none"> • De computer heeft een speciale zet uitgevoerd, zoals een en passant, rokade of een pion promotie. • Uw bord positie is niet correct. • Batterijen zijn bijna leeg. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herzie de schaaakregels. Verifieer de stelling (zie Sectie 6.1). • Verifieer de stelling (zie Sectie 6.1). • Vervang de batterijen door nieuwe alkalische.
De computer maakt onmiddellijke en irrationele zetten.	<ul style="list-style-type: none"> • De computer bevindt zich op één van de laagste Beginner of Training niveau's waar hij de zetten vlug uitvoert en zwakker speelt dan normaliter daar de zoekdiepte gelimiteerd is. • Batterijen zijn bijna leeg. 	<ul style="list-style-type: none"> • Druk op LEVEL om het niveau te controleren (zie Sectie 3). Verander naar een ander niveau indien gewenst. • Vervang de batterijen door nieuwe alkalische.
De computer is stil.	<ul style="list-style-type: none"> • De Stil Modus optie is misschien geactiveerd. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer de optie instellingen (zie Sectie 5.1).

www.saitek.com

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