

MARAUDER
CHESS CHALLENGER®

Model 6121



Lieber Schachcomputerfreund !

Wir begrüßen Sie im Kreis der Besitzer eines FIDELITY-Schachcomputers und wünschen Ihnen viel Vergnügen beim Spiel mit dem Gerät.

FIDELITY Marauder ist ein Qualitätserzeugnis aus Deutscher Entwicklung, das einfach zu bedienen und vielseitig in seinen Funktionen ist. Damit Ihre Freude vom ersten Augenblick an ungetrübt ist, haben wir dem Gerät diese Anleitung beigelegt, die Ihnen helfen soll, FIDELITY Marauder in kürzester Zeit perfekt zu bedienen.

Wir empfehlen Ihnen, einmal die gesamte Anleitung Punkt für Punkt durchzuarbeiten. Wenn Sie sich so mit der Bedienung des Geräts vertraut gemacht haben, werden Sie zukünftig nur mehr die eine oder andere Spezialfunktion nachlesen müssen.

Viel Spaß mit Ihrem neuen elektronischen Schachpartner wünscht Ihnen das FIDELITY-Team.

1. ALLGEMEINE HINWEISE
2. INBETRIEBNAHME
3. EIN ERSTES SPIEL GEGEN DEN COMPUTER
 - 3.1 AUFSTELLUNG
 - 3.2 ZUGAUSFÜHRUNG UND ZUGANZEIGE
 - 3.3 SCHLAGZÜGE
 - 3.4 EN PASSANT
 - 3.5 ROCHADE
 - 3.6 BAUERNUMWANDLUNG
 - 3.7 SCHACH, MATT, REMIS
 - 3.8 FEHLER BEI DER ZUGAUSFÜHRUNG
 - 3.9 BERECHNUNG ABBRECHEN
 - 3.10 SPIELUNTERBRECHUNG
 - 3.11 NEUES SPIEL
4. BEDIENUNGSSYSTEM
 - 4.1 LEVEL-MODUS
 - 4.2 INFO -MODUS
 - 4.2.1 BEOBACHTEN DES RECHENVORGANGES
 - 4.2.2 ZUGVORSCHLÄGE VOM COMPUTER
 - 4.3 DER MEMORY-MODUS
 - 4.3.1 EINGABE VON ZUGFOLGEN
 - 4.3.2 ZURÜCKNEHMEN VON ZÜGEN
 - 4.4 POSITION-MODUS
 - 4.5 DER SET UP -MODUS
 - 4.5.1 STELLUNGS-VERÄNDERUNGEN
 - 4.5.2 ZUSÄTZLICHE FIGUREN EINGEBEN
 - 4.5.3 STELLUNGSEINGABEN
 - 4.5.4 MATTPROBLEME LÖSEN

1. Allgemeine Hinweise :

FIDELITY Marauder ist ein Schachcomputer, der einfach und logisch zu bedienen ist. Die ausführlichen Beschreibungen in diesem Benutzerhandbuch sollen Ihnen helfen, sich im Umgang mit dem Schachcomputer vertraut zu machen, sowie seine Möglichkeiten voll auszuschöpfen.

2. Inbetriebnahme :

Ihr FIDELITY Marauder kann sowohl mit Batterien als auch über einen Netzadapter betrieben werden. Wenn Sie netzunabhängig spielen wollen, setzen Sie bitte vier handelsübliche Mignon-Zellen in das Batteriefach auf der Rückseite des Geräts. Verwenden Sie nach Möglichkeit Alkali-Batterien, die eine lange Betriebszeit garantieren.

Bitte beachten Sie auch, daß verbrauchte Batterien eine Belastung für unsere Umwelt darstellen und geben Sie diese bei einer Sammelstelle ab.

Wenn Sie einen Netzadapter verwenden, stecken Sie dessen Kabel in die Buchse auf der linken Seite des Geräts und verbinden Sie den Adapter mit der Steckdose.

Der erste Kontakt mit der Stromversorgung wird bei dem Gerät einen LED-Test aktivieren, der mit einer Tonfolge abgeschlossen wird. Danach wird das LED für Weiß leuchten, zum Zeichen dafür, daß Weiß am Zug ist.(Abbildung 1)

Nach einem Neustart (Hardware-Reset) ist FIDELITY Marauder immer auf die Spielstufe mit einer durchschnittlichen Bedenkzeit von 15 Sekunden pro Zug eingestellt.

3. Ein erstes Spiel gegen den Computer :

3.1 Aufstellung :

Wenn Sie den Computer wie im Kapitel 2

beschrieben in Betrieb genommen haben, ist er bereit und erwartet Ihren ersten Zug. Bauen Sie die Figuren in der Grundstellung auf. Stellen Sie die weißen Figuren auf die Reihe A1 bis H1 bzw. die Bauern auf die Reihe A2 bis H2. Die schwarzen Steine auf die 7. und 8. Reihe.

3.2 Zugausführung und Zuganzeige :

Nehmen wir an, daß sie Ihre erste Partie mit dem Zug D2-D4 eröffnen wollen. Drücken Sie den Bauer auf D2 kurz auf sein Standfeld. Sie hören einen Kontrollton und zwei Randlämpchen leuchten auf, eines links und eines unten. Diese zeigen die Koordinaten des Feldes (D und 2) an, das Sie gedrückt haben.

Nun stellen Sie die Figur auf ihr Zielfeld (D4) und drücken Sie wieder kurz an. Erneut hören Sie den Kontrollton. Nachdem Sie diesen Zug ausgeführt haben, antwortet der Computer sofort, denn der Zug D2-D4 befindet sich in seiner Eröffnungsbibliothek.

Haben Sie einen Zug gemacht, der sich nicht in der Eröffnungsbibliothek befindet, **blinkt** in der unteren LED-Reihe die Anzeige für Schwarz, zum Zeichen dafür, daß der Computer **rechnet**. Ist der Denkvorgang des Computers zu Ende und er will ziehen, zeigt er dies durch einen Kontrollton an; zugleich hört das Farblämpchen auf zu blinken und wieder leuchten zwei Randlämpchen gleichzeitig auf. Die beiden Randlämpchen zeigen die Koordinaten der Figur an, die der Computer ziehen will.

Nehmen Sie nun die Figur und drücken Sie diese (wie zuvor die eigene) kurz auf dem Standfeld an. Gleichzeitig mit einem Kontrollton leuchten die beiden Koordinatenlämpchen jenes Feldes, auf das der Computer ziehen will. Führen Sie diesen Zug aus und drücken Sie die Figur auf dem Zielfeld kurz an.

Nach einem abermaligen Kontrollton sind nun wieder Sie an der Reihe, was Sie auch am stetigen Leuchten des Farblämpchens für Weiß erkennen können.

Abbildung 1



3.3 Schlagzüge :

Wird eine Figur geschlagen, führen Sie den Zug in gleicher Weise wie oben beschrieben aus. Die geschlagene Figur nehmen Sie ohne Andrücken von ihrem Feld; die schlagende setzen Sie mit Andrücken dorthin.

3.4 En Passant :

Das Schlagen en passant geht wie ein normaler Schlagzug vor sich. Bauer zuerst am Ausgangsfeld und dann am Zielfeld andrücken. Sollten Sie nicht ganz sicher sein, wann en passant geschlagen werden darf, bitten wir Sie, das entsprechende Kapitel in einem Schachlehrbuch nachzuschlagen.

3.5 Rochade :

Bei der Rochade führen Sie den Königszug in gewohnter Weise aus. Der **Turm** wird **ohne Andrücken** auf sein neues Feld gestellt.

Rochiert der Computer, zeigt er nur den entsprechenden Königszug an. Der Turm wird wiederum ohne Andrücken auf sein neues Zielfeld gestellt.

3.6 Bauernumwandlung :

Wollen Sie einen Bauern umwandeln, so führen Sie einfach den Bauernzug aus. Der Bauer wird vom Programm automatisch **immer in eine Dame** verwandelt. Ebenso wird, wenn der Computer einen Bauern auf die Grundreihe bringt, dieser immer in eine Dame umgewandelt.

3.7 Schach, Matt, Remis :

Gibt der Computer Schach, leuchtet in der unteren LED-Reihe zusätzlich zum Farblämpchen (Weiß oder Schwarz) auch noch das Lämpchen für König (H) mit auf.

Bei Matt oder Remis hingegen, egal ob Sie mattsetzen oder der Computer, blinken abwechselnd die vier linken und die vier rechten Lämpchen. Als Remis erkennt der Computer Pattstellungen, also wenn der König nicht mehr ziehen kann.

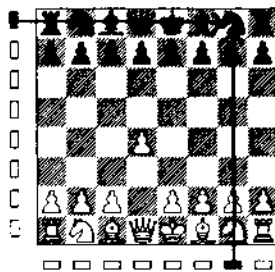
3.8 Fehler bei der Zugausführung, Korrektur :

Sie haben einen Zug gemacht, der den Schachregeln widerspricht. Es folgt ein zweistimmiger Kontrollton (der sogenannte Fehlerton), und die Koordinaten des Ausgangsfeldes der Figur, die den Zug gemacht hat, leuchten weiter. Setzen Sie die Figur mit Andrücken zurück auf das Ausgangsfeld, die Koordinaten erlöschen. Jetzt können Sie mit einem anderen Zug weiterspielen. Darf die Figur, mit der Sie ziehen wollen, überhaupt nicht ziehen, so wird schon beim Andrücken am Standfeld der Fehlerton erklingen. Machen Sie mit einer anderen Figur einen den Regeln entsprechenden Zug.

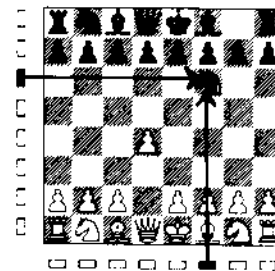
Sie wollen einen ganz oder teilweise ausgeführten Zug zurücknehmen. Haben Sie die Figur schon vom Ausgangsfeld genommen (mit Andrücken), aber noch nicht auf das Zielfeld gesetzt, stellen Sie sie einfach mit nochmaligem Andrücken zurück, und der Computer tut als wäre nichts geschehen. Haben Sie die Figur aber schon auf dem Zielfeld angedrückt und hat der Computer über seine Antwort nachzudenken begonnen, so sollten Sie diesen Denkvorgang nicht unterbrechen. In diesem Fall müssen Sie den Gegenzug abwarten und, wenn Sie selbst wieder an der Reihe sind, in den Memory-Modus schalten. Dann können Sie wie unter 4.3.2 beschrieben, sowohl den letzten Computerzug, als auch Ihren eigenen, um den es eigentlich ging, zurücknehmen.

3.9 Zugberechnung abbrechen oder starten :

Solange der Computer rechnet, können Sie ihn jederzeit zwingen, die Zugberechnung abzubrechen



Zunächst zeigen die Randlämpchen auf das *Ausgangsfeld*. Der Computer will den Springer ziehen. Drücken Sie diese Figur leicht an.



Jetzt zeigt Ihnen der Computer das *Zielfeld*. Setzen Sie den Springer auf dieses Feld und drücken Sie ihn leicht an. Damit ist der Zug ausgeführt.

und einen Zug zu machen. Dies erreichen Sie durch Drücken der PLAY-Taste.

Sind Sie selbst am Zug und drücken Sie die PLAY-Taste, so wird dadurch eine Zugberechnung ausgelöst, das heißt der Computer beginnt zu rechnen.

3.10 Spielunterbrechung (Positionsspeicherung) :

Sollten Sie während des Spiels unterbrochen werden, oder können Sie an einem Abend ein Spiel nicht zu Ende spielen, bietet FIDELITY Marauder Ihnen die Möglichkeit, die jeweilige Position abzuspeichern und nach Stunden, Tagen oder Wochen wieder an der gleichen Stelle aufzunehmen.

Drücken Sie dazu die ON/OFF-Taste. Die Lämpchen erlöschen und die Position ist jetzt gespeichert. Neuerliches Drücken der ON/OFF-Taste aktiviert den Computer wieder genau an der Stelle, an der Sie ihn unterbrochen haben.

Bitte beachten Sie aber, daß der Computer nur dann die Position abspeichern kann, wenn sich im Gerät Batterien befinden oder wenn das nicht der Fall ist, das Netzteil die gesamte Zeit der Speicherung angesteckt bleibt.

Sollten in der Zwischenzeit Figuren verrutscht sein, oder Sie können sich an die aktuelle Brettposition nicht mehr erinnern, so ist es durch eine Spielstandskontrolle, wie im Punkt 4.4 beschrieben, jederzeit möglich, sich den Standort jeder Figur vom Computer zeigen zu lassen.

3.11 Neues Spiel :

Sollte der Computer Sie mattgesetzt haben, oder noch besser Sie den Computer, dann müssen Sie, wenn Sie eine neue Partie beginnen wollen, die NEW GAME-Taste drücken. Eine Tonfolge erklingt, die eingestellte Spielstufe bleibt gespeichert.

Programmbedingt löst nicht jedes Drücken von NEW GAME einen Neustart aus. NEW GAME bleibt ohne Wirkung :

-wenn der letzte vom Computer ausgegebene Zug auf dem Spielfeld noch nicht ausgeführt wurde. Daher, Zug auf dem Spielfeld ausführen, danach NEW GAME-Taste drücken.

-wenn der Computer gerade rechnet. Daher, Computerberechnung mit PLAY abbrechen, den ausgegebenen Zug auf dem Spielfeld ausführen, danach NEW GAME drücken.

-wenn im MEM-Modus ein Zug zurückgenommen wird. Daher, Zug vollständig zurücknehmen, dann NEW GAME-Taste drücken.

- wenn im POS-Modus eine Stellung eingegeben wird. Daher, Mit der Taste PLAY den POS-Modus verlassen, danach NEW GAME-Taste drücken.

In jedem Fall löst die ACL-Taste einen Neustart aus, doch ist zu beachten, daß dabei gleichzeitig alle Voreinstellungen (z.B. Spielstufe, Info usw.) gelöscht werden.

Die ACL-Taste finden Sie auf der Rückseite des Gerätes. Drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand (z.B. Büroklammer) in die mit ACL bezeichnete Öffnung.

In den bisherigen Kapiteln haben Sie Informationen erhalten, um gegen den Schachcomputer eine erste Partie zu spielen. Selbstverständlich kann FIDELITY viel mehr als nur Züge annehmen und Züge ausgeben. Seine vielfältigen Möglichkeiten werden im folgenden Teil der Anleitung genau beschrieben.

4. Bedienungssystem :

Das Bedienungssystem basiert auf einem einfachen, logischen Prinzip. Es gibt mehrere Funktionsgruppen, von denen jede einem bestimmten Modus zugeordnet ist. Bestimmte Operationen können nur in einem bestimmten Modus durchgeführt werden.

PLAY-Modus :

Der normale Spielzustand. In diesem Modus können Sie Partien gegen den Computer spielen, und zwar in einer von 32 Spielstufen nach freier Wahl. Zum Lösen von Schachaufgaben besitzt das Gerät zudem 4 Problemlösestufen.

LEVEL-Modus :

In diesem Modus wird die Spielstufe eingestellt mit der der Computer gegen Sie spielen soll.

INFO-Modus :

In diesem Modus teilt Ihnen der Computer Informationen mit. Während einer Partie gibt er z.B. Auskunft über den Zug, den er gerade berechnet. Wenn Sie selbst am Zug sind, macht er Ihnen auch Zugvorschläge.

MEMORY-Modus :

In diesem Modus werden Züge oder Zugfolgen eingegeben oder zurückgenommen.

POSITION-Modus :

In diesem Modus können Sie während einer Partie die Stellung kontrollieren.

SET UP-Modus :

In diesem Modus können Sie Figuren neu einsetzen, auf andere Felder stellen oder aus dem Spiel nehmen. Genauso ist es möglich, Schachaufgaben oder andere vorgegebene Stellungen, die der Computer lösen soll bzw. die Sie mit ihm analysieren wollen, einzugeben.

4.1 Der LEVEL-Modus :

FIDELITY Marauder verfügt über 32 verschiedene Spielstufen. Wenn Sie den Computer in Betrieb nehmen, ist die Grundeinstellung Stufe A3 eingestellt. Die Spielstufe verändern können Sie nur, wenn der Computer nicht gerade rechnet, also wenn Sie selbst am Zug sind.

Drücken Sie dann die LEVEL-Taste, leuchten zunächst die Koordinaten des Feldes, das der im Moment eingestellten Stufe entspricht. Wollen Sie diese verändern, zum Beispiel auf Stufe A1, so drücken Sie dieses Feld (dessen Koordinaten danach aufleuchten) und danach PLAY. Die neue Stufe behält der Computer auch dann bei, wenn Sie mit NEW GAME eine neue Partie beginnen. Drücken Sie allerdings auf der Rückseite des Gerätes ACL, springt die Spielstufe immer zur Grundeinstellung A3 zurück.

Hier eine Aufstellung der Stufen, die den gleichnamigen Feldern auf dem Schachbrett entsprechen.

A1, B1, C1, D1 = 3 Sekunden

A2, B2, C2, D2 = 10 Sekunden

A3, B3, C3, D3 = 15 Sekunden

A4, B4, C4, D4 = 30 Sekunden

A5, B5, C5, D5 = 1 Minute

A6, B6, C6, D6 = 2 Minuten

A7, B7, C7, D7 = 3 Minuten

A8, B8, C8, D8 = 6 Minuten

Die Spielstufen der A-Linie werden **Normalspielstufen** genannt. Die Bedenkzeit pro Zug ist umso länger, je höher die eingestellte Spielstufe ist. Die Antwortzeiten für jede Normalspielstufe entnehmen Sie der Tabelle.

Wollen Sie einmal ohne Kontrollton spielen, so gibt es dafür auf der B-Linie die **Normalspielstufen ohne Kontrollton**.

Die Spielstufen der C-Linie werden **Spezialstufen** genannt. Während der Computer bei den Stufen der A- und B-Linie immer den absolut besten Gegenzug spielt, schaltet er in den Spezialstufen einen Zufalls-generator dazu. Das heißt, sind nach seiner Berechnung mehrere ungefähr gleichwertige Gegenzüge vorhanden, wählt der Computer per Zufallsgenerator einen dieser Züge aus. Dies macht das Spiel des Computers abwechslungsreicher.

Wollen Sie die **Spezialstufen ohne Kontrollton** spielen, dann müssen Sie eine der Stufen D1 bis D8 aktivieren.

4.2 Der INFO-Modus :

4.2.1 Beobachten des Rechengangs :

Ein menschlicher Gegner wird Ihnen meist nicht sagen, über welchen Zug er gerade nachdenkt, und welchen er als nächsten spielen will. Der Computer aber schon! Durch Drücken der INFO-Taste zeigt er, während er seinen nächsten Zug berechnet, durch abwechselndes Blinken der Koordinaten von Ausgangs- und Zielfeld den Zug an, den er als bisher besten errechnet hat. Durch nochmaliges Drücken der INFO-Taste können Sie auch den INFO-Modus wieder verlassen. In dem Fall aber, wenn Sie den Computer zu Ende denken lassen, verläßt er mit seinem nächsten Zug den INFO-Modus automatisch. Wollen Sie beim nächsten Zug erneut wissen, was FIDELITY Marauder als nächstes vorhat, müssen Sie die INFO-Taste erneut drücken.

4.2.2 Zugvorschläge vom Computer :

Den INFO-Modus können Sie auch dann benutzen, wenn Sie selbst am Zug sind. Drücken Sie in diesem Fall INFO, so zeigt Ihnen FIDELITY, wiederum durch abwechselndes Blinken von Ziel- und Ausgangsfeld, denjenigen Zug an, den er für Sie als besten betrachtet. Wenn Sie sich entschlossen haben, können Sie diesen oder auch einen anderen Zug auf dem Brett ausführen. Nochmaliges Drücken von INFO schaltet diese Information wieder ab. Solange sich der Computer noch in seiner Eröffnungsbibliothek befindet und sofort antwortet, meist während der ersten Züge, wird nach Drücken von INFO kein Zugvorschlag ausgegeben.

4.3 DER MEMORY-Modus :

In diesem Modus können Sie durch Drücken der MEMORY-Taste übergehen, allerdings nur wenn Sie

selbst am Zug sind, nicht während der Computer rechnet. Die Rückkehr zum Spiel erfolgt wie vom LEVEL-Modus aus, durch Drücken der PLAY Taste.

4.3.1 Eingabe von Zugfolgen :

Das ist sowohl von der Grundstellung wie von jeder beliebigen anderen Position aus möglich. Sie können zum Beispiel eine bestimmte Eröffnungsvariante eingeben, aber auch von einer bestimmten Partiestellung aus eine Fortsetzung untersuchen, die FIDELITY Marauder selbst nicht spielen würde. Sie drücken einfach die MEMORY-Taste und führen abwechselnd die Züge für Weiß und Schwarz auf dem Brett aus. Das Besondere des MEMORY-Modus ist, daß das Eingeben eines Zuges keine Zugberechnung des Computers auslöst. Haben Sie eine Position erreicht, von der aus Sie weiterspielen wollen, verlassen Sie durch Drücken der PLAY-Taste den MEMORY-Modus und spielen Sie mit der Farbe, die am Zug ist, weiter.

In gleicher Weise läßt sich FIDELITY Marauder bei Partien zwischen zwei Spielern als Schiedsrichter oder Berater benutzen. Wenn Sie sich im MEMORY-Modus befinden, können Sie mit Ihrem Partner auf dem Computerbrett eine ganze Partie spielen. Dabei sorgt der Computer dafür, daß niemand einen irregulären Zug macht. Möchte sich ein Spieler vom Computer beraten lassen, kann er in den PLAY-Modus schalten (Taste PLAY drücken) und den nächsten Zug vom Computer berechnen lassen (nochmals Taste PLAY drücken). Dann muß man allerdings in den MEMORY-Modus zurückschalten, bevor die Partie weitergeht.

4.3.2 Zurücknehmen von Zügen :

Nehmen wir an, Sie haben in einer Partie einen ganz unnötigen Fehler gemacht, etwa eine Figur verloren. Sie können natürlich das Spiel aufgeben und ein neues beginnen. Aber Sie können auch den letzten Zug zurücknehmen und eine andere Fortsetzung wählen.

Drücken Sie dazu (wenn Sie selbst am Zug sind) die MEMORY-Taste. Drücken Sie danach noch einmal die MEMORY-Taste. Neben dem Spielfeld werden die Koordinaten des zuletzt gemachten Zuges wieder aufleuchten. Der Computer zeigt jetzt die Züge allerdings rückwärts an. Haben Sie zum Beispiel den Zug E2E4 gemacht, wird zuerst das Feld E4 angezeigt. Nach dem Aufdrücken der Figur auf E4 werden die Koordinaten auf das Feld E2 umspringen, da Sie diesen Zug ja zurücknehmen wollen. Setzen Sie mit Druck die Figur auf ihr Ausgangsfeld zurück.

Drücken Sie noch einmal MEMORY, können Sie danach auf die gleiche Art und Weise auch noch den vorherigen Zug zurücknehmen. Bedenken Sie aber immer, daß nie mehr als zwei Halbzüge (ein Zug für Weiß und ein Zug für Schwarz) zurückgenommen werden können. Sollten Sie versuchen noch einen Zug zurückzunehmen, erklingt ein Fehlerton.

Bei Schlagzügen sollten Sie nicht vergessen, auch die geschlagene Figur wieder auf das Schachbrett zurückzustellen.

Nachdem Sie einen oder zwei Züge zurückgenommen haben, schalten Sie durch Drücken der PLAY-Taste den MEMORY-Modus wieder aus. Nun können Sie die Partie fortsetzen, indem Sie den nächsten Zug eingeben, oder durch nochmaliges Drücken von PLAY den Computer veranlassen, mit der Berechnung des nächsten Zuges zu beginnen.

4.4 Der POSITION-Modus :

Im POSITION-Modus können Sie die aktuelle Brettposition überprüfen, das heißt abfragen, welcher Stein auf welchem Schachfeld steht.

Der Einfachheit halber führen wir die Positionskontrolle einmal in der Grundstellung durch. Drücken Sie, nachdem Sie ein neues Spiel gestartet haben, die Taste POSITION. Die Koordinatenleuchten am Rande des Spielfeldes werden zwischen zwei verschiedenen Anzeigen hin- und herspringen. Zuerst werden die Lämpchen H und 1 gleichzeitig aufleuchten, dies bezeichnet ein **Schachfeld**, also das Feld H1. Danach wird angezeigt, welche **Figur** sich auf diesem Schachfeld befindet. Gleichzeitig werden die Lämpchen für Weiß und Turm aufleuchten. Das heißt, daß sich auf Feld H1 ein weißer Turm befindet. Drücken Sie erneut die Taste POSITION, wird die Feldanzeige auf das Feld G und 1 umspringen und die Figurenanzeige auf Weiß und Springer. Das heißt, daß sich auf Feld G1 ein weißer Springer befindet.

Drücken Sie erneut die Taste POSITION, wird die Feldanzeige auf das Feld F und 1 und die Figurenanzeige auf Weiß und Läufer umspringen.

Dies können Sie solange machen, bis Sie die gesamte Position, weiße und schwarze Figuren, überprüft haben. Haben Sie alle Figuren durch, wird die Anzeige wieder mit der ersten Figur, in unserem Beispiel dem weißen Turm auf H1 beginnen. Verlassen wird der Position-Modus durch Drücken der PLAY-Taste. Bitte beachten Sie, daß die Farbe der zuletzt kontrollierten Figur bestimmt, welche Farbe nach der Stellungskontrolle wieder am Zug ist. Soll z.B. Weiß am Zug sein, so muß die letzte kontrollierte irgendeine weiße sein.

4.5 Der SET UP-Modus :

In diesem Modus können Sie Figuren neu einsetzen, auf andere Felder stellen oder aus dem Spiel nehmen. Genauso ist es möglich, Schachaufgaben oder andere vorgegebene Stellungen, die der Computer lösen soll, einzugeben. Um in den SET UP-Modus zu gelangen, müssen Sie, wenn Sie am Zug sind, die Taste SET UP drücken. Danach leuchten in der unteren LED-Reihe die Lämpchen für Weiß und König auf. Der SET UP-Modus wird durch Drücken der Taste PLAY wieder verlassen.

4.5.1 Stellungsveränderungen:

Am einfachsten ist es, aus einer Stellung eine Figur zu entfernen. Sie brauchen, nachdem Sie in den SET UP-Modus geschaltet haben (Taste SET UP, Lämpchen für Weiß und König leuchten) nur eine Figur auf ihrem Feld anzudrücken und wegzunehmen. Drücken der Taste PLAY schaltet zurück in den PLAY-Modus und die Partie geht ohne die herausgenommene Figur weiter.

4.5.2 Zusätzliche Figuren eingeben :

Nachdem Sie in den SET UP-Modus geschaltet haben (Taste SET UP, Lämpchen für Weiß und König leuchten), müssen Sie FIDELITY Marauder selbstverständlich noch mitteilen, welchen Stein (Farbe und Art) Sie neu einsetzen wollen. Im Augenblick erwartet der Computer die Eingabe eines weißen Königs. Drücken Sie noch einmal SET UP, leuchten die Lämpchen für Weiß und Dame. Der Computer erwartet jetzt die Eingabe einer weißen Dame. Drücken Sie noch einmal SET UP, leuchten die Lämpchen für Weiß und Turm. Der Computer erwartet die Eingabe eines weißen Turms, und so weiter.

Wählen Sie mit der SET UP-Taste jene Figurenart und Farbe aus, die Sie zusätzlich eingeben wollen. Anschließend stellen Sie mit Druck die Figur auf das entsprechende Feld.

Wollen Sie nach einer Figureneingabe zurück in den PLAY-Modus, müssen Sie die Taste PLAY drücken. Nun können Sie die Partie fortsetzen, indem Sie den nächsten Zug eingeben, oder durch nochmaliges Drücken von PLAY FIDELITY Marauder veranlassen, mit der Berechnung des nächsten Zuges zu beginnen.

4.5.3 Stellungseingaben :

Brett löschen

Für die Eingabe von Schachproblemen (Z.B. Mattaufgaben) ist es vorteilhaft, zunächst die gesamte Spielposition aus dem Speicher zu löschen. Das tun Sie, indem Sie zunächst SET UP drücken (die Lämpchen für Weiß und König leuchten). Durch darauffolgendes Drücken der NEW GAME-Taste wird der gesamte Spielstandsspeicher gelöscht.

Stellung eingeben

Nach Löschen des Brettes ist der Computer sofort zur Stellungseingabe bereit. Im Augenblick erwartet FIDELITY Marauder die Eingabe eines weißen Königs. Setzen Sie diesen mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld. Sobald die Figur akzeptiert ist, ertönt ein Kontrollton.

Nachdem dies geschehen ist, drücken Sie die SET UP-Taste, die Lämpchen für Weiß und Dame leuchten. Das heißt, der Computer erwartet jetzt die Eingabe der weißen Dame. Setzen Sie diese mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld. Sobald die Figur akzeptiert ist, ertönt ein Kontrollton.

Nachdem dies geschehen ist, drücken Sie die SET UP-Taste, die Lämpchen für Weiß und Turm leuchten. Das heißt, FIDELITY Marauder erwartet jetzt die Eingabe des weißen Turms, und so weiter.

Sollten Sie eine Figur überspringen wollen (Sie haben zum Beispiel keine weißen Türme), drücken Sie noch einmal die SET UP-Taste und die Lämpchen werden auf die Anzeige der nächsten Figur überspringen. Haben Sie mehrere Figuren des gleichen Typs (z.B. zwei weiße Türme), geben Sie dies hintereinander ein, bevor Sie mit SET UP auf den nächsten Figurentyp umschalten.

Nachdem Sie auf diese Weise alle Figuren aufgestellt haben, ist die Stellungseingabe beendet. Bevor Sie aber durch Drücken der PLAY-Taste den SET UP-Modus wieder verlassen, müssen Sie noch festlegen, wer, Schwarz oder Weiß, als nächstes am Zug sein soll.

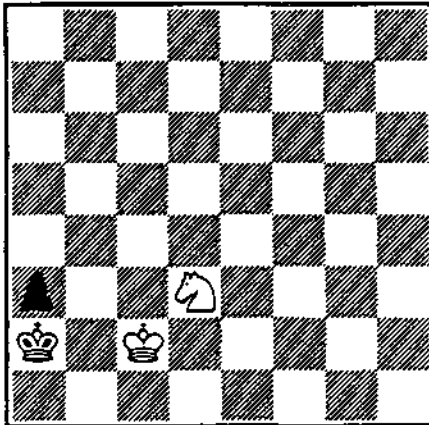
Soll Weiß am Zug sein, müssen Sie noch so oft die SET UP-Taste betätigen, bis wieder die Lämpchen für Weiß und König leuchten.

Soll Schwarz am Zug sein, können Sie gleich nach Eingabe der letzten schwarzen Figur die PLAY-Taste drücken.

Nun können Sie die Partie fortsetzen, indem Sie den nächsten Zug eingeben, oder durch nochmaliges Drücken der PLAY-Taste den Computer veranlassen, mit der Berechnung des nächsten Zuges zu beginnen.

4.5.4 Lösen von Mattproblemen :

Ihr FIDELITY Marauder hat für das Lösen von Mattproblemen vier spezielle Spielstufen einprogrammiert. Grundsätzlich sollten Sie vor dem Umschalten auf die Problemstufe per Stellungseingabe (voriges Kapitel) das Schachproblem auf dem Brett aufgebaut und in den Computer eingegeben haben. Bitte beachten Sie, daß bei Mattproblemen immer Weiß am Zug ist.



Jetzt müssen Sie dem Computer noch mitteilen, um welche Art von Mattproblem es sich bei der eingegebenen Position handelt. Wollen Sie das Beispielproblem lösen, so ist das ein Matt in 3.

Für diese Eingabe drücken Sie zuerst die LEVEL-Taste und geben über die Felder E1 bis E4 die entsprechende Zügezahl ein. Das Feld E1 entspricht Matt in 1, das Feld E2 matt in 2, und so weiter. Diese Eingabe wird mit PLAY abgeschlossen.

Nach nochmaligem Drücken der PLAY-Taste beginnt der Computer mit dem Lösen dieses Mattproblems. Sollte er eine Mattlösung innerhalb der eingegebenen Zügezahl gefunden haben, wird er Ihnen den ersten Lösungszug des Schachproblems anzeigen.

Ihre Aufgabe ist es nun, nach diesem Zug einen Gegenzug für Schwarz auf dem Brett auszuführen. Danach wird FIDELITY Marauder wieder mit der Zugberechnung zum Matt fortfahren, Ihnen den nächsten Zug anzeigen und auf Ihren nächsten Gegenzug warten- bis zum Matt.

Sollte keine Mattlösung innerhalb der eingegebenen Zügezahl gefunden worden sein, wird der Computer keinen Zug ausgeben und dies durch eine Tonfolge unterstreichen. Bitte beachten Sie auch, daß der Computer zwar die meisten Mattprobleme bis Matt in 4 lösen kann, aber nicht alle.

Sie haben jetzt alle Möglichkeiten kennengelernt, die im FIDELITY Marauder stecken, und wir wünschen Ihnen noch viel Spaß mit Ihrem elektronischen Schachpartner.

Funkentstörung:

Hiermit wird bescheinigt, daß der Schachcomputer FIDELITY Marauder in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Post-Amtsblattverfügung 1046/1984 funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen des Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Der Betreiber wird darauf aufmerksam gemacht, daß auch die mit dem Computer zusammengestellten Anlagen dem Gesetz über den Betrieb von Hochfrequenzgeräten genügen müssen.

Diese Anleitung enthält ein möglichst exakte Beschreibung des Produkts, jedoch keine Garantien für eine bestimmte Eigenschaft oder Einsatzerfolge. Maßgebend ist der technische Stand zum Zeitpunkt der gemeinsamen Auslieferung von Produkt und Anleitung. Änderungen, bedingt durch die technische Weiterentwicklung, werden vorbehalten.

Verleih, Vermietung von FIDELITY-Geräten sowie Nachdruck, Vervielfältigung jeglicher Art dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Zustimmung von FIDELITY Electronics International zulässig. Irrtum vorbehalten.

Copyright by FIDELITY Electronics International

FIDELITY ELECTRONICS INTERNATIONAL, INC.

513.1153A01

13900 N.W. 58 Ct., MIAMI, FLORIDA 33014-3115
TELEPHONE: (305) 557-9800 • TELEFAX: (305) 558-8487

Printed in Hong Kong