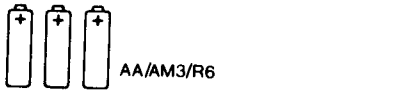
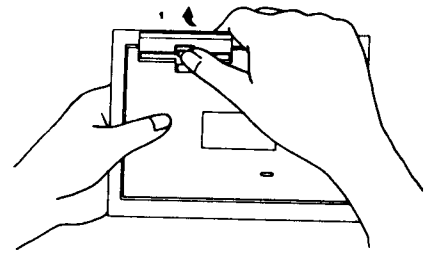
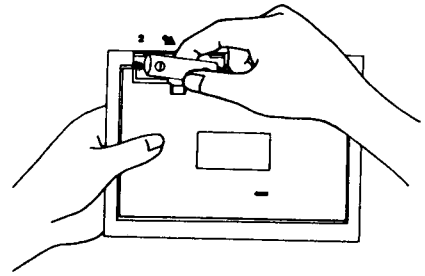
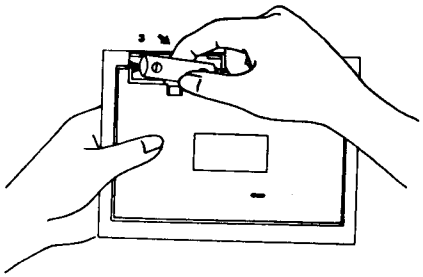
Mephisto®
champion

Bedienungsanleitung
Instructions
Mode d´emploi
Handleiding









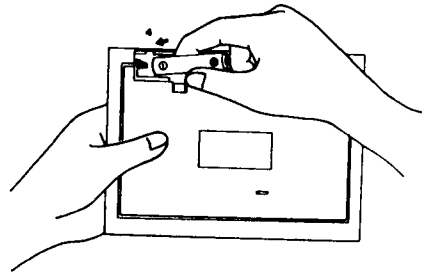


Fig.1

LIEBER SCHACHFREUND!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres MEPHISTO champion! Ihr neuer Schachcomputer ist wirklich ein großer Schritt in der technologischen Entwicklung. Er spielt nicht nur stark, sondern ist auch einfach zu bedienen. Wir von MEPHISTO wünschen Ihnen viele angenehme Stunden mit Ihrem neuen Schachpartner!

Hegener + Glaser AG,
München

INHALT

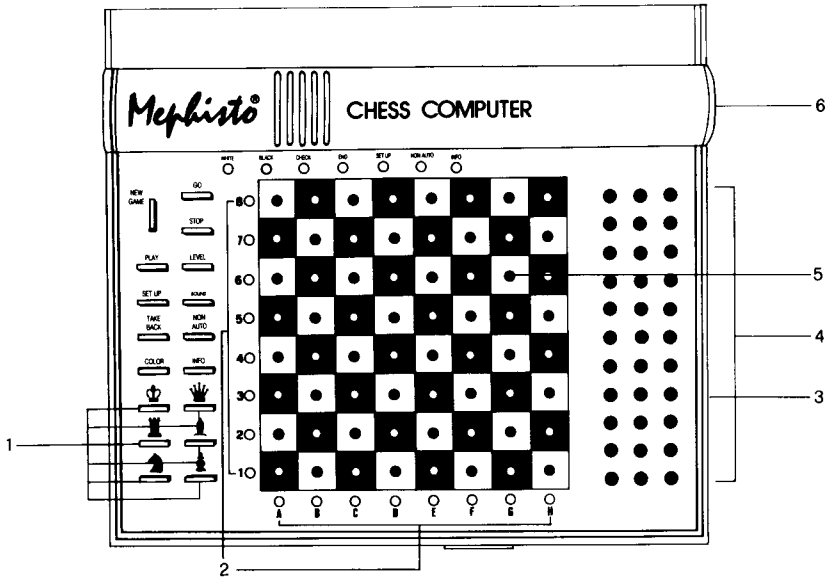
Funktionstasten, LED-Anzeigen und Ausstattungsmerkmale

1. Einleitung
2. Der Anfang
3. Die Spielstufen
4. Weitere Funktionen
5. Technische Daten

KURZANLEITUNG
FÜR DEN SCHNELLEN EINSTIEG

Die folgende Kurzanleitung ist für diejenigen unter Ihnen gedacht, die sofort eine Partie spielen möchten, ohne vorher das gesamte Handbuch lesen zu wollen.

1. Setzen Sie drei Mignon Batterien (AM3/R6) wie in Abbildung 1 angezeigt ein.
2. Drücken Sie auf **GO**, um den Computer einzuschalten. Falls er nicht reagiert, müssen Sie die in Abschnitt 2 beschriebene **ACL**-Taste betätigen.
3. Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf, wobei Weiß auf der Ihnen zugewandten Seite steht.
4. Drücken Sie auf **NEW GAME**.
5. Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die zu ziehenden Figur zuerst auf dem Start-, danach auf dem Zielfeld an.
6. Der Computers zeigt Ihnen seinen Gegenzug mit den horizontalen und vertikalen Randdioden an.
7. Führen Sie Ihren nächsten Zug wie unter 5. beschrieben aus. Viel Spaß bei Ihrer ersten Partie!
8. Mit **STOP** schalten Sie den Computer aus, wobei die aktuelle Stellung gespeichert wird.



FUNKTIONSTASTEN, LED-ANZEIGEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

TASTATUR

GO Mit dieser Taste wird der Computer eingeschaltet. Eine mittels **STOP** unterbrochene Partie kann an der gleichen Stelle wieder fortgesetzt werden.

NEW GAME Stellt die Grundstellung der Figuren wieder her; Sie können dann eine neue Partie beginnen.

STOP Damit schalten Sie den Computer aus. Die aktuelle Stellung wird gespeichert!

PLAY Führt den nächsten Zug unmittelbar aus. Wenn Sie am Zug sind und diese Taste drücken, wird der Computer den nächsten Zug für Sie ausführen. Ist der Computer am Zug, zieht er sofort.

LEVEL Drücken Sie diese Taste, um die Spielstufe einzustellen.

SET UP Einschalten des **SET UP**-Modus (Stellung eingeben oder ändern)

SOUND Hiermit wird der Ton ein- und ausgeschaltet.

TAKE BACK Durch Drücken dieser Taste wird der letzte Zug zurückgenommen. Bis zu 34 Züge können auf diese Weise zurückgenommen werden.

NON AUTO Nach Drücken dieser Taste können Sie Züge für beide Seiten eingeben.

COLOR Diese Taste dient zur Festlegung der Farbe einer Figur während der Stellungseingabe.

INFO Drücken Sie diese Taste, um eine Stellungsbewertung sowie andere Informationen über die Stellung zu erhalten.

1. FIGURENSYMBOLE/-TASTEN
Anwendung bei Bauernunmwandlung, bei Stellungseingabe und -kontrolle.

LED-ANZEIGEN

WHITE/BLACK zeigen an, welche Seite am Zug ist. Wenn der Computer rechnet, blinkt das entsprechende Lämpchen.

CHECK Ein König steht im Schach.

END signalisiert das Ende einer Partie.

SET UP zeigt an, daß eine Stellung eingegeben oder verändert wird.

NON AUTO Der Computer fungiert als Schiedsrichter und Berater.

INFO Der Computer schlägt einen Zug vor.

2. RANDDIODEN
Diese benutzt der Computer, um Züge anzuzeigen, zurückzunehmen oder um Einblick in seinen Denkvorgang zu gewähren. Sie werden ebenfalls zur Überprüfung der Brettstellung sowie zur Anzeige der Spielstufe und der Stellungsbewertung verwendet.

AUSSTATTUNGSMERKMALE

3. **ACL**-TASTE (auf der Unterseite des Gerätes)
4. FIGURENFACH
5. SENSOR-SCHACHBRETT mittels Drucksensor unter jedem Feld werden die Züge vom Computer erkannt.
6. BATTERIEFACH (auf der Unterseite des Gerätes)

1. EINLEITUNG

Der MEPHISTO champion ist der optimale Spielpartner für Sie: wann immer Sie wollen, ist er zu einer Schachpartie bereit, und zwar mit jeder gewünschten Spielstärke. Wegen seiner geringen Größe ist er z.B. in Verbindung mit einem Taschenschach auf Reisen ideal zu gebrauchen.

2. DER ANFANG

Ihr MEPHISTO-Schachcomputer enthält modernste elektronische Bauteile und ermöglicht Ihnen über 70 Spielstunden mit drei handelsüblichen Mignon-Batterien (R6/AM3 alkalisch). Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie die Batterien ein (siehe Abb. 1).

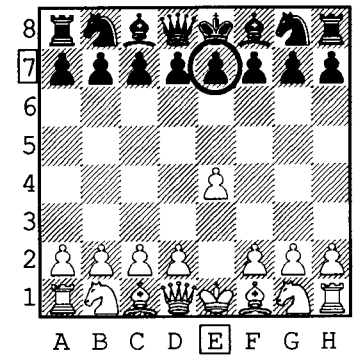
Bauen Sie die Schachfiguren in der Anfangsstellung auf und drücken Sie **GO**. Der Computer ist sofort spielbereit. Sollte er allerdings nicht korrekt reagieren - statische Entladungen können die Elektronik blockieren- dann betätigen Sie mit einer Nadel oder mit einem ähnlichen, spitzen Gegenstand die **ACL**-Taste in der Vertiefung auf der Rückseite des Gerätes. Damit gelangt der Computer wieder zur Grundeinstellung und löscht seinen Speicher.

2.1 IHRE ZÜGE

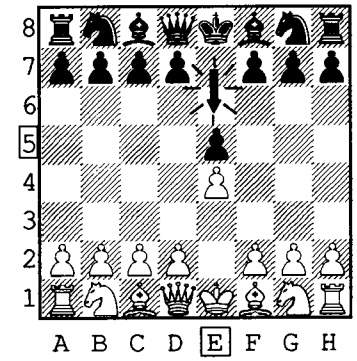
Wenn Sie einen Zug ausführen wollen, drükken Sie zunächst leicht auf die Figur, mit der Sie ziehen wollen. Sie hören einen kurzen Kontrollton. Nun stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Piepton, der Ihnen die korrekte Ausführung signalisiert, und der Computer berechnet sofort seinen Gegenzug.

2.2 COMPUTERZÜGE

Wenn der Computer zieht, hören Sie zwei kurze Pieptöne; außerdem leuchten zwei Randdioden auf. Mit diesen Lämpchen weist er auf ein bestimmtes Feld des Schachbrettes hin, indem er die horizontale Reihe und die vertikale Linie anzeigt. Drücken Sie die Figur, die auf diesem Schnittpunkt steht, leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld, um den Zug abzuschliessen.



Der Computer will mit dem Königsbauern ziehen. Drücken Sie ihn an.



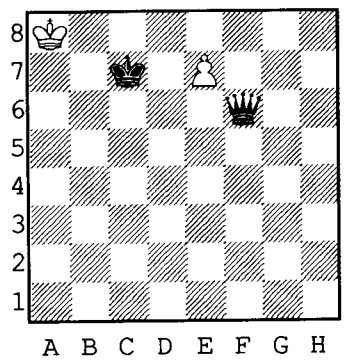
Der Bauer soll auf dieses Feld gezogen werden. Setzen Sie ihn dorthin und drücken Sie ihn leicht an.

2.3 SPEZIELLE ZÜGE

Bei Schlagzügen geben Sie nur den Zug der schlagenden Figur ein.

Bei der **Rochade** ziehen Sie zuerst mit dem König. Der Computer wird Sie daran erinnern, mit dem Turm nachzuziehen.

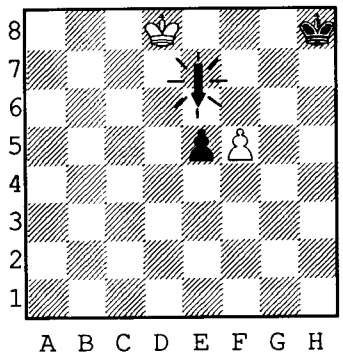
Bei der Bauernumwandlung müssen Sie dem Computer mitteilen, welche Figur Sie wählen. Drücken Sie dazu eine Figurentaste (untere Reihe), nachdem Sie Ihren Bauern auf die achte Reihe vorgezogen haben. Wenn der Computer einen Bauern umwandelt, müssen Sie die Figurentasten drücken, um festzustellen, welche Figur er gewählt hat.



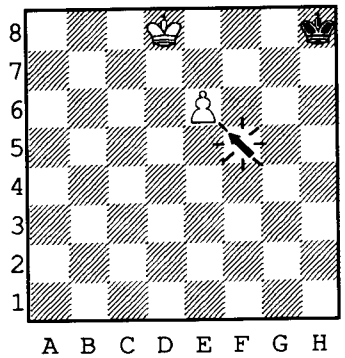
In dieser Stellung wäre es für Weiß fatal, den Bauern in eine Dame zu verwandeln - Schwarz könnte dann sofort auf a6 mattsetzen! Weiß nimmt daher einen Springer, der mittels einer "Gabel" gleichzeitig König und Dame angreift. Mit dem Computer funktioniert das folgendermaßen: Drücken Sie den Bauern an, ziehen Sie ihn auf die achte Reihe und drücken Sie ihn nochmals an; dann ersetzen Sie ihn durch einen Springer und drücken auf die Springertaste (untere Reihe), um dem Computer Ihre Wahl mitzuteilen.

2.4 "EN PASSANT"-SCHLAGEN

Vielen Anfängern ist diese Regel, die erst im 15. Jahrhundert eingeführt wurde, nicht geläufig. "En Passant"-Schlagen ist möglich, wenn ein Bauer einen Doppelschritt vom Ursprungsfeld vorangehend über ein Feld zieht, das vom gegnerischen Bauern angegriffen wird. Dann kann dieser Bauer so reagieren, als ob der andere Bauer nur ein Feld gezogen worden wäre und ihn "En Passant" (im Vorübergehen) schlagen. Dies ist aber nur im direkt anschließenden Zug möglich.



In dieser Stellung hat Schwarz gerade versucht zu verhindern, daß sein Bauer geschlagen wird, indem er ihn zwei Felder von e7 nach e5 vorgezogen hat.



Weiß kann den Bauern "En Passant" schlagen, indem er seinen Bauern von f5 nach e6 zieht. Der Computer wird Sie immer daran erinnern, den geschlagenen Bauern vom Brett zu entfernen.

2.5 UNZULÄSSIGE ZÜGE

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, wird der Computer diesen nicht akzeptieren. Sie hören einen Warnton (hoch-tief) und zusätzlich leuchten die Brettlämpchen, die Ihnen zeigen, wo die falsch gezogene Figur ursprünglich stand. Sie können die Figur auf ein anderes Feld ziehen oder auf das angezeigte Ausgangsfeld zurücksetzen und eine andere Figur ziehen. Den Warnton hören Sie ebenfalls, wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen oder eine falsche Taste drücken.

2.6 SCHACH, MATT UND REMIS

Wenn der Computer Ihrem König Schach bietet, leuchtet das CHECK-Lämpchen auf. Endet eine Partie mit Schachmatt, leuchtet zusätzlich das END-Lämpchen auf. Endet die Partie remis, leuchtet nur das END-Lämpchen.

2.7 RÜCKNAHME VON ZÜGEN

Um einen Zug zurückzunehmen, drücken Sie einfach **TAKE BACK**, wenn Sie wieder an der Reihe sind. Der Computer wird Ihnen zeigen, welche Figuren zuletzt gezogen wurden und wohin sie zurückgesetzt werden müssen. Sie können bis zu 34 Züge zurücknehmen (17 für jede Seite).

2.8 SEITENWECHSEL

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, so drücken Sie - anstatt zu ziehen - einfach **PLAY**. Der Computer wird den nächsten Zug für Sie ausführen, und Sie können für die Gegenseite weiterspielen. Sie können die Seiten beliebig oft wechseln. Wenn Sie nach jedem Zug **PLAY** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen.

Eine Partie mit Schwarz

Wenn Sie eine Partie mit den schwarzen Steinen spielen wollen, stellen Sie diese unten auf dem Brett auf (die Seite, die Ihnen zugewandt ist). Dann drükken Sie **NEW GAME**, **COLOR** und **PLAY**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß machen und von oben nach unten ziehen.

2.9 NEUE PARTIE

Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie einfach **NEW GAME** und stellen die Figuren in der Anfangsstellung auf.

2.10 DER PARTIENSPEICHER

Sie können eine Partie jederzeit unterbrechen (selbst wenn der Computer einen Gegenzug berechnet), indem Sie einfach auf **STOP** drükken. Die Partie ist damit unterbrochen und alle Lämpchen sind abgeschaltet, um die Batterien zu schonen. Der Computer speichert die Stel-

lung bis zu 24 Monate und ist sofort wieder spielbereit, wenn Sie auf **GO** drücken. Die Spielstufe und alle anderen Funktionen bleiben unverändert.

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr MEPHISTO-Schachcomputer verfügt über insgesamt 64 verschiedene Spielstufen. Darunter sind Spielstufen für sog. informelle Partien mit durchschnittlicher Bedenkzeit pro Zug, Turnierpartien, Blitz- und Schnellschach, Analyse und Problemschach. Denken Sie daran, daß Computer - ebenso wie Menschen - umso besser spielen, je mehr Zeit sie zum "Nachdenken" haben.

Die Spielstufe kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden.

Einstellen der Spielstufen

Wenn Sie **LEVEL** drücken, zeigen die Brettlämpchen die gegenwärtig eingestellte Spielstufe an. Drücken Sie wiederholt auf **LEVEL**, bis die gewünschte Spielstufe erscheint. Drücken Sie **COLOR**, um gleichzeitig acht Spielstu-fen zu überspringen. Sind Sie zum Beispiel auf der Spielstufe A3, dann drücken Sie zuerst **LEVEL**, danach **COLOR**, um zur Stufe B3 zu springen.

3.1 SPIELSTUFEN FÜR INFORMELLE PARTIEN

Die vom Computer benötigten Rechenzeiten sind hier im Durchschnitt über eine grosse Anzahl von Zügen angegeben. In der Eröffnung sowie im Endspiel spielt der Computer meist schneller, in taktisch komplizierten Stellungen im Mittelspiel jedoch kann der MEPHISTO champion für einzelne Züge deutlich mehr Rechenzeit brauchen.

Stufe	durchschnittliche Rechenzeit pro Zug
A1	1 Sekunde
A2	2 Sekunden
A3	3 Sekunden
A4	5 Sekunden
A5	10 Sekunden
A6	15 Sekunden
A7	20 Sekunden
A8	30 Sekunden
B1	45 Sekunden
B2	60 Sekunden
B3	90 Sekunden
B4	2 Minuten
B5	3 Minuten
B6	5 Minuten
B7	10 Minuten
B8	unbegrenzte Suche bis zum Abbruch

3.2 TURNIERSTUFEN

Auf diesen Stufen spielt der Computer eine bestimmte Anzahl von Zügen innerhalb eines bestimmten Zeitraumes, wobei er versucht, die sogenannten "Zeitkontrollen" an bestimmten Punkten der Partie zu erreichen. Der Schiedsrichter überprüft bei der Zeitkontrolle, ob beide Spieler die vorgeschriebene Anzahl von Zügen ausgeführt haben. Wenn es einer der Spieler nicht geschafft hat, so ist diese die Partie für ihnverloren.

Turnierstufen	
C1	40 Züge in 90 Minuten
C2	35 Züge in 105 Minuten
C3	40 Züge in 105 Minuten
C4	35 Züge in 90 Minuten
C5	40 Züge in 120 Minuten
C6	45 Züge in 150 Minuten
C7	50 Züge in 120 Minuten
C8	40 Züge in 180 Minuten

3.3 BLITZ- UND SCHNELL-SCHACH-STUFEN

Turnierformen, die beide Spieler zwingen, alle ihre Züge innerhalb einer bestimmten Zeit zu machen (ohne Berücksichtigung der Anzahl der Züge), gewinnen rasch an Popularität.

Wenn eine Seite ihre Zeit verbraucht hat, ohne den Gegner schachmatt zu setzen, verliert diese Seite die Partie, auch wenn sie über mehr Material verfügt. Die Partie ist auch beendet, wenn sich beide Spieler auf Remis einigen oder die Stellung technisch remis ist, d.h. wenn für ein Matt nicht mehr genügend Material vorhanden ist.

Auf den Stufen D1-D8 versucht der Computer, alle Züge der Partie in den nachstehend angegebenen Zeiten zu vollenden. In einer sehr langen Partie verkürzt der Computer allmählich seine Rechenzeiten, um innerhalb dieser Zeitgrenze zu bleiben.

Blitz- und Schnellschachstufen Zeit pro Partie	
D1	5 Minuten
D2	10 Minuten
D3	15 Minuten
D4	20 Minuten
D5	30 Minuten
D6	45 Minuten
D7	60 Minuten
D8	90 Minuten

3.4 ANFÄNGERSTUFEN

Wenn Sie ein Anfänger oder nur Gelegenheitsspieler sind, wird der Computer auf jeder der normalen Spielstufen unschlagbar für Sie sein. Es kann sehr frustrierend sein, jedesmal geschlagen zu werden, ohne die Chance zu haben, taktische Pläne auszuprobieren. Deshalb bietet Ihnen der MEPHISTO champion acht spezielle Anfängerstufen.

Auf den Stufen E1-E8 zieht der Computer fast sofort nach Ihrem Zug. Dadurch kann der Computer nicht seine gesamte Spielstärke ausnutzen und ermöglicht es sogar einem Anfänger, gelegentlich zu gewinnen. Die Stufe E1 ist die leichteste, wobei die Spielstärke des Computers allmählich bis zur Spielstufe E8 zunimmt.

Anfängerstufen Zeit pro Zug	
E1	1 Sekunde
E2	2 Sekunden
E3	3 Sekunden
E4	4 Sekunden
E5	5 Sekunden
E6	6 Sekunden
E7	7 Sekunden
E8	8 Sekunden

3.5 MATTSUCHSTUFEN

Auf den Mattsuchstufen sucht der Computer nach einem Matt in der vorgegebenen Zügezahl.

F1	Matt in 1 Zug
F2	Matt in 2 Zügen
F3	Matt in 3 Zügen
F4	Matt in 4 Zügen
F5	Matt in 5 Zügen
F6	Matt in 6 Zügen
F7	Matt in 7 Zügen
F8	Matt in 8 Zügen

3.6 TRAININGSSTUFEN

Auf diesen Stufen sucht der Computer bis zu einer festgesetzten Tiefe (er blickt also nur eine bestimmte Anzahl von Zügen voraus). Auf der Stufe H4 zum Beispiel erwägt er alle Fortsetzungen bis zu 12 Halbzügen (ein Halbzug ist ein Zug von Weiß oder Schwarz). In gleicher Weise berechnet er auf der Stufe H8 alle Möglichkeiten für die nächsten 16 Halbzüge (8 Züge für jede Seite).

Anmerkung: Unter bestimmten Umständen (Schlagzüge, Umwandlungen etc.) sucht der Computer tiefer als die festgesetzte Anzahl von Zügen.

Trainingsstufen

G1	Suchtiefe:	1 Halbzug
G2	Suchtiefe:	2 Halbzüge
G3	Suchtiefe:	3 Halbzuge
G4	Suchtiefe:	4 Halbzüge
G5	Suchtiefe:	5 Halbzüge
G6	Suchtiefe:	6 Halbzüge
G7	Suchtiefe:	7 Halbzüge
G8	Suchtiefe:	8 Halbzüge
H1	Suchtiefe:	9 Halbzüge
H2	Suchtiefe:	10 Halbzüge
H3	Suchtiefe:	11 Halbzüge
H4	Suchtiefe:	12 Halbzüge
H5	Suchtiefe:	13 Halbzüge
H6	Suchtiefe:	14 Halbzüge
H7	Suchtiefe:	15 Halbzüge
H8	Suchtiefe:	16 Halbzüge

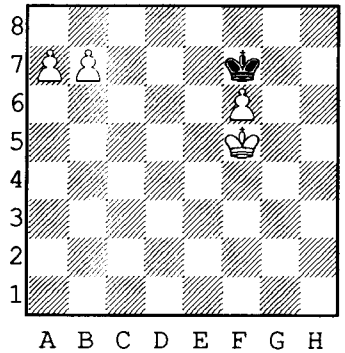
3.7 SOFORTIGE ANTWORT

Alle angegebenen Zeiten für die unterschiedlichen Spielstufen sind Durchschnittszeiten über eine große Anzahl von Zügen. Abhängig vom jeweiligen Spielstand und der taktischen Komplexität einer Stellung kann der Computer wesentlich mehr (oder wesentlich weniger) Zeit für einen einzelnen Zug benötigen.

Haben Sie gerade einen Zug ausgeführt und das Lämpchen BLACK blinkt (oder das Lämpchen WHITE, falls der Computer mit den weißen Figuren spielt), bedeutet dies, daß der Computer "denkt". Zu Beginn einer Partie kommen die Gegenzüge des Computers jedoch sofort, weil er Züge aus seiner "Eröffnungsbibliothek" spielt. Der Computer kennt eine große Anzahl von empfehlenswerten Eröffnungen, die die Schachmeister im Laufe der Jahrhunderte entdeckt haben.

Aber selbst im Mittelspiel kann der Computer Sie mit sofortigen Antworten überraschen. Dafür gibt es einen guten Grund: Während Sie über einem Zug brüten, nutzt der Computer Ihre Bedenkzeit zu weiteren Berechnungen und stellt sich so bereits auf Ihre nächsten Züge ein. Sollten Sie einen der vom Computer erwarteten Züge ausführen, braucht er nicht weiterzurechnen, sein Gegenzug kommt dann ohne Verzögerung.

Ein Schachproblem
von Samuel Loyd (1867)



Weiß setzt in drei Zügen matt

Geben Sie die obige Stellung wie im vorigen Abschnitt beschrieben ein und schalten Sie auf Stufe F3 oder höher. Drücken Sie auf PLAY. Nach wenigen Sekunden zeigt Ihnen der Computer die Lösung:

1. a8 = L (,Unterverwandlung zum Läufer!)

Versuchen Sie, mit 1. ... Kf8, 1 ...Ke8 und 1....Kg8 die Stellung zu verteidigen und beobachten Sie, wie Weiß mit seinem dritten Zug mattsetzt.

3.8 UNTERBRECHUNG DES RECHENVORGANGES

Wenn der Computer zu lange über einen Zug "nachdenkt", können Sie **PLAY** drücken, um den Rechenvorgang zu unterbrechen. Der Computer wird den besten bis dahin gefundenen Zug ausführen. Dies ist besonders wichtig auf der Analysestufe (B8), auf der der Computer so lange rechnet, bis Sie ihn mit **PLAY** unterbrechen - es sei denn er hat nur eine Zugmöglichkeit oder er findet ein erzwungenes Matt.

BITTE MERKEN:

Drücken Sie **PLAY**, wenn Sie den Rechenvorgang des Computers unterbrechen wollen.

Drücken Sie **PLAY**, wenn Sie am Zuge sind und einen Seitenwechsel vornehmen möchten (vergl. Abschnitt 2.8).

4. WEITERE FUNKTIONEN

Alles, was Sie bisher erfahren haben, dürfte ausreichen, um Ihnen viele interessante Stunden mit Ihrem MEPHISTO champion zu bereiten. Sie können normale Partien gegen ihn spielen, Fehler korrigieren und die Spielstärke Ihrer eigenen anpassen.

Aber der Computer besitzt eine ganze Reihe von weiteren Ausstattungsmerkmalen, die noch zusätzliche Unterhaltung garantieren. In diesem Abschnitt werden alle Zusatzfunktionen einzeln beschrieben.

4.1 NON AUTO

Wenn Sie einen Zug auf dem Sensorbrett ausführen, beginnt der Computer normalerweise automatisch, einen Gegenzug zu berechnen. Es gibt aber Situationen, in denen Sie nur Züge eingeben wollen. Vielleicht möchten Sie eine besondere Eröffnung ausprobieren, die der Computer nicht selbst spielt oder sie wollen den Computer zwingen, eine bestimmte Fortsetzung zu spielen, damit Sie eine komplizierte Stellung besser verstehen können.

In solchen Fällen drücken Sie **NON AUTO**. Damit versetzen Sie den Computer in einen anderen Modus; er berechnet keine Gegenzüge mehr, sondern wacht nur darüber, daß die von Ihnen eingegebenen Züge legal sind. Wollen Sie zum normalen Spielmodus zurückkehren, drücken Sie **NON AUTO** ein zweites Mal.

ANMERKUNG: Wenn Sie die NON AUTO-Funktion eingeschaltet haben, leuchtet das NON AUTO-Lämpchen auf. Mit **NEW GAME** wird diese Funktion immer aufgehoben.

Nachspielen von Meisterpartien

Eine sehr interessante Anwendung der **NON AUTO**-Funktion ist das Studium von Meisterpartien. Mit der **NON AUTO**-Funktion können Sie berühmte Partien nachspielen, die Sie in Schachbüchern finden, oder Ihre eigenen Partien gegen Freunde oder den Computer. Drükken Sie die **PLAY**-Taste, wenn Sie eine interessante Position erreichen und diese vom Computer analysieren lassen wollen. Er wird mit dem Rechenvorgang beginnen und den nächsten Zug ausführen.

4.2 DER COMPUTER ALS SCHIEDSRICHTER

Die **NON AUTO**-Funktion hat eine weitere wichtige Verwendungsmöglichkeit. Wenn Sie eine Partie gegen einen Freund spielen, drücken Sie **NON AUTO** und führen dann die Züge auf dem Sensorbrett aus. Der Computer wird als Schiedsrichter und Berater fungieren und dafür sorgen, daß keine unzulässigen Züge gemacht werden. Und falls einer der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **PLAY** drücken und vom Computer einen Zugvorschlag erhalten.

4.3 INFORMATIONEN VOM COMPUTER

Möchten Sie vielleicht wissen, was in ihrem elektronischen Gegner vorgeht, während er über einen Zug "nachdenkt"? Der Computer

gibt Ihnen bereitwillig Auskunft und vermittelt Ihnen eine Fülle von Informationen über seinen "Denkprozess". Er zeigt Ihnen, welchen Zug er gerade berechnet und wie er die Stellung augenblicklich bewertet. Dies ist nicht nur unterhaltsam, sondern hilft Ihnen, mehr über das Spiel zu lernen.

Drücken Sie **INFO**, während der Computer rechnet. Er zeigt Ihnen den besten Zug, den er bisher gefunden hat. Beachten Sie, daß das INFO-Lämpchen leuchtet.

Wenn Sie ein zweites Mal auf **INFO** drücken (wiederum während der Rechenphase des Computers), zeigen Ihnen die Lämpchen auf der linken Brettseite, wie der Computer die augenblickliche Position beurteilt. Die Bewertung stützt sich auf eine Skala von 1 bis 8 und ist folgendermaßen zu verstehen:

LÄMPCHEN	BEDEUTUNG
8	Weiß hat eine Gewinnstellung
7	Weiß hat deutlichen Vorteil
6	Weiß hat leichten Vorteil
5	Die Stellung ist ausgeglichen
4	Die Stellung ist ausgeglichen
3	Schwarz hat leichten Vorteil
2	Schwarz hat deutlichen Vorteil
1	Schwarz hat eine Gewinnstellung

Während der Computer die Stellung noch tiefergehender analysiert, können Sie beobachten wie er die Stellungsbewertung ändert.

Ein Experiment mit Info

Drücken Sie **NEW GAME** und **NON AUTO**. Geben Sie folgende Züge ein: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7d6 3.Lf1-c4 h7-h6 4.Sb1-c3 Lc8-g4. Nun schalten Sie den Computer auf die Stufe B8 und drücken **NON AUTO**, **PLAY**. Drücken Sie INFO und beobachten Sie, wie der Computer immer neue Züge berechnet, bis er einen wirklich guten findet (5.Sf3xe5!).

Sie sollten auch erneut **INFO** drücken, um die Veränderungen in der Bewertung zu beobachten.

Experimentieren Sie mit der Stellung und stellen Sie fest, warum die weiße Dame nach 5.Sf3xe5 nicht geschlagen werden darf. Wenn Sie für Schwarz 5...Lg4xd1 eingeben, klärt Sie der Computer sofort auf!

Die **INFO**-Anzeige (bester Zug oder Stellungsbewertung) bleibt immer aktiv, auch dann, wenn Sie eine neue Partie beginnen. Drücken Sie **INFO** ein weiteres Mal, um diese Funktion abzuschalten.

4.4 RATSCHLÄGE VOM COMPUTER

Während einer Partie könnten Sie zu einem Punkt kommen, an dem Sie keinen guten Zug finden können. Drücken Sie einfach auf **INFO**: Der Computer schlägt Ihnen einen Zug vor und benutzt die Lämpchen, um zu unterstreichen, daß dies nur ein Vorschlag ist. Sie können den Vorschlag annehmen oder einen beliebigen anderen Zug machen.

DER GEBRAUCH VON INFO

Während der Computer rechnet:
Drücken Sie **INFO** einmal:
der beste momentane Zug erscheint
Drücken Sie **INFO** noch einmal:
Stellungsbewertung
Drücken Sie **INFO** ein drittes Mal:
INFO-Anzeige aus

Wenn Sie am Zuge sind:
Drücken Sie **INFO**:
Sie erhalten einen Zugvorschlag

4.5 DIE STELLUNGSKONTROLLE

Es kann manchmal vorkommen, daß Sie die Figuren auf dem Brett umgeworfen haben oder aus einem anderen Grund unsicher sind, ob die Stellung korrekt ist. In einem solchen Fall können Sie immer mit Hilfe des Computers die Position der einzelnen Figuren feststellen.

Dies ist sehr einfach. Drücken Sie auf eine der Figurentasten. Der Computer wird mit Randdioden die Position dieser Figur auf dem Brett anzeigen. Drücken Sie die Figurentaste nochmals, um weitere gleichartige Figuren zu finden. Sie hören einen Kontrollton, wenn keine Figuren der gewählten Art mehr auf dem Schachbrett sind.

Auf diese Weise können Sie auch die Position der anderen Figuren mit Druck auf die jeweilige Figurentaste in beliebiger Reihenfolge überprüfen. Um die Farbe zu wechseln, drücken Sie **COLOR**. Beachten Sie die WHITE/BLACK-Lämpchen, um zu kontrollieren, ob Sie die richtige Farbe gewählt haben.

4.6 ÄNDERUNG DER BRETTSTELLUNG

Auch dies ist sehr einfach. Als erstes drücken Sie **SET UP**, um die Funktion Stellungsaufbau anzuwählen (das SET UP-Lämpchen leuchtet auf). Sie können jetzt nach Belieben Figuren vom Brett entfernen oder hinzufügen.

Wenn Sie aus der Brettstellung eine Figur entfernen wollen, drücken Sie diese auf ihrem Feld an und entfernen Sie sie dann vom Schachbrett.

Wollen Sie eine Figur hinzufügen, wählen Sie zuerst die Farbe (indem Sie **COLOR** drücken), dann mit der entsprechenden Figurentaste die gewünschte Figur. Setzen Sie nun diese Figur mit leichtem Druck auf ein leeres Feld.

Versichern Sie sich, daß die WHITE- oder BLACK-Lämpchen korrekt die Seite angeben, welche als nächste am Zuge ist, bevor Sie (mit nochmaligem Drücken von **SET UP**) zur normalen Partie zurückkehren.

Probieren Sie das folgende Experiment: **NEW GAME** und **SET UP** drücken. Jetzt die schwarze Dame auf ihr Feld drücken und vom Brett entfernen. Die **SET UP**-Taste nochmals drükken, um diese Funktion zu löschen. Sie könnn nun eine Partie mit Damenvorteil gegen den Computer spielen (er spielt ohne seine Dame). Versuchen Sie dann auch noch einen zweiten König der Stellung hinzuzufügen. Der Computer wird sich weigern, die Partie zu spielen, weil die Stellung unzulässig ist.

4.7 DIE STELLUNGSEINGABE

Wenn Sie eine Stellung eingeben möchten, die nur einige wenige Figuren enthält, ist es besser, mit leerem Brett zu beginnen. Drücken Sie **SET UP** und **NEW GAME**. Die im Computer gespeicherte Stellung ist nun gelöscht. Sie können jetzt die neue Position wie oben beschrieben eingeben.

Beispiel: Um eine Stellung mit dem weißen König auf E1, einem weißen Turm auf A1, dem schwarzem König auf D5 und einem schwarzen Turm auf B2 einzugeben, stellen Sie zunächst diese Figuren auf das Schachbrett. Drükken Sie nun **SET UP** und **NEW GAME**, damit der Computer das Brett leert. Drücken Sie (falls nötig) **COLOR**, um das WHITE-Lämpchen einzuschalten. Nun drücken Sie die Königstaste und dann den weißen König leicht auf seinem Feld an. Betätigen Sie die Turmtaste und drükken dann den weißen Turm auf seinem Quadrat an. Schalten Sie mit **COLOR** auf BLACK. Drücken Sie die Königstaste und dann den schwarzen König leicht auf seinem Feld an. Betätigen Sie die Turmtaste und drücken dann den schwarzen Turm auf seinem Feld an. Zum Schluß drücken Sie **COLOR** (WHITE-Lämpchen an = Weiß ist am Zuge) und **SET UP**, um in den normalen Spielmodus zurückzukehren.

ANMERKUNG: In der obigen Stellung gestattet der Computer die Rochade. Wenn Sie **PLAY** drücken, wird er rochieren und den schwarzen Turm im nächsten Zug schlagen.

Wenn Sie eine Stellung eingeben, versichern Sie sich, daß sie im Sinne der Schachregeln legal ist, bevor Sie die SET UP-Funktion verlassen, sonst könnten unerwünschte Ergebnisse auftreten.

5. TECHNISCHE EINZELHEITEN

5.1 DIE ACL-TASTE

Manchmal können statische Entladungen oder andere elektrische Störungen den Computer blockieren. In einem solchen Fall drücken Sie ein paar Sekunden lang mit einer Nadel auf die **ACL**-Taste in der Vertiefung auf der Unterseite des Gerätes. Damit werden die werksseitig vorgenommenen Einstellungen wiederhergestellt und der Speicher gelöscht.Sie können auch die Batterien für etwa eine Minute herausnehmen, um den Computer wieder funktionsfähig zu machen.

5.2 PFLEGE UND WARTUNG

Ihr Computer ist ein elektronisches Präzisionsgerät und sollte nicht grob behandelt und extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Verwenden Sie zur Pflege des Gerätes keine chemischen Reinigungsmittel, da die Kunststoffe dadurch Schaden nehmen könnten.

Schwache Batterien sollten sofort ausgetauscht werden, da sie auslaufen und den Computer beschädigen könnten. Benutzen Sie keine wiederaufladbaren Batterien.

5.3 TECHNISCHE DATEN

Taktfrequenz:	7 MHZ
Leuchtdioden:	8 grüne, 16 rote
Funktionstasten:	17
Stromverbrauch:	135 mW
Stromversorgung:	3 Mignon (R6/AM3)
Betriebsdauer:	70 Stunden
Abmessungen:	172 x 135 x 27 mm
Gewicht:	0,4 kg (ohne Batterien)

Hegener + Glaser behält sich das Recht vor, technische Änderungen, die im Interesse des Fortschritts liegen, ohne besondere Ankündigung vorzunehmen.

Benutzen Sie keine wiederaufladbaren Batterien.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der MEPHISTO champion in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 1046/1984 funkentstört ist.

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

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.

5.4 FEHLERSUCHE

FEHLER	MÖGLICHE URSACHEN	ABHILFE
1. Der Computer reagiert gar nicht oder unsinnig oder blockiert mitten in einer Partie	schwache oder leere/ ausgelaufene Batterien	Batterien austauschen
	nicht richtig eingesetzte Batterien	siehe Abbildung 1
	statische Entladung oder elektrische Störung haben Computer blockiert	**ACL**-Taste wie in Abschnitt 5.1 beschrieben betätigen
	Sie haben nicht auf **STOP** gedrückt, bevor Sie den Deckel geschlossen haben	**ACL**-Taste wie in Abschnitt 5.1 beschrieben betätigen
2. Der Computer verweigert die Annahme eines Zuges oder Tastendruckes und gibt Warnton von sich	Sind Sie am Zug? (Prüfen Sie die Farblämpchen)' Steht Ihr König im Schach? (CHECK Lämpchen) Würden Sie mit Ihrem nächsten Zug ins Schach ziehen? Versuchen Sie, unzulässig zu rochieren? Haben Sie den Turm bei der Rochade zuerst gezogen?	Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schachregeln richtig vertraut sind. Überprüfen Sie die Brettstellung mit den Figurentasten; drücken Sie **TAKE BACK**, um den letzten Zug zu rekonstruieren.
	Der Computer rechnet noch (Farblämpchen blinkt)	Drücken Sie **PLAY**, um den Rechenvorgang zu unterbrechen.
	Der Computer schlägt einen Zug vor (eventuell aus der vorangegangenen Partie)	Drücken Sie eine Figur auf das angezeigte Feld.
3. Der Computer mogelt oder macht unzulässige Züge	Er hat einen besonderen Zug gemacht wie - En Passant - Rochade (zum Königs- oder Damenflügel) - Bauernumwandlung	Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schachregeln richtig vertraut sind. Überprüfen Sie die Brettstellung mit den Figurentasten; drücken Sie **TAKE BACK**, um den letzten Zug zu rekonstruieren.

FEHLER	MÖGLICHE URSACHEN	ABHILFE
	Die Brettstellung ist falsch, einige Figuren sind verschoben	Überprüfen Sie die Brettstellung (siehe Abschnitt 4.5).
	Batterien werden schwächer	Batterien austauschen
4. Der Computer zieht nicht	**NON AUTO**-Funktion ist eingeschaltet	Drücken Sie **NON AUTO**, um sie abzuschalten, drücken Sie dann **PLAY**.
5. Ein Feld oder eine Funktionstaste läßt sich nicht korrekt bedienen oder: Die Lämpchen funktionieren nicht	Fehlerhafte Kontakte. Prüfen Sie dies wie folgt: Nehmen Sie die Batterien heraus, setzen Sie sie wieder ein und halten Sie die **NEW GAME**-Taste gedrückt, während Sie den Computer einschalten. Nun können Sie das Feld oder die Funktionstaste testen. Betätigen Sie die **ACL**-Taste auf der Rückseite des Gerätes, um das normale Spiel wieder aufzunehmen.	Kontaktieren Sie Ihre Servicestelle, wenn der Fehler nicht behoben ist.

Hegener+Glaser

P/N 414400-41100 英德法荷 CE