

Mephisto[®]
from Saitek

Expert Travel Chess

Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Istruzioni d'uso
Handleiding

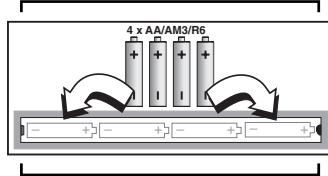
Endorsed by

Kasparov World Champion

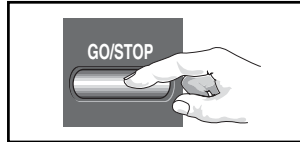
QUICK START

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

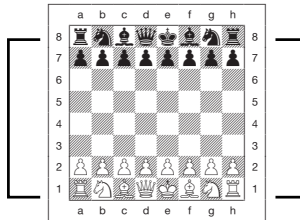
- 1** Open the battery cover in the base of the unit, slide the cover in the direction of arrow to open it, and insert four "AA" (AM3/R6) alkaline batteries. Make sure to observe the correct polarity! Then, reinstall the battery door.



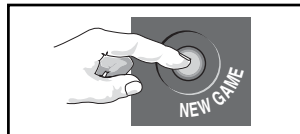
- 2** Press **GO/STOP** to turn the computer on. If the unit doesn't respond, reset it as noted in Section 7.1.



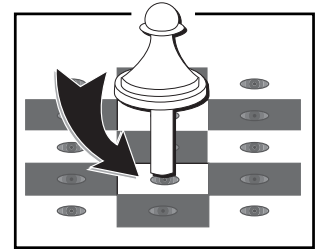
- 3** Set up the chess pieces in the initial starting position with the White pieces closest to you, as shown in this diagram.



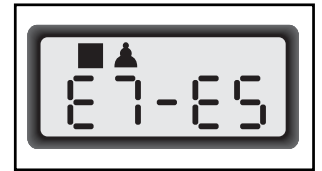
- 4** Press **NEW GAME** to reset the computer for a new game of chess.



- 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. Two board lights also come on, pointing to the row and column of the piece to be moved. Press the computer's piece down on the indicated **from** and **to** squares to complete the computer's move. That's it!

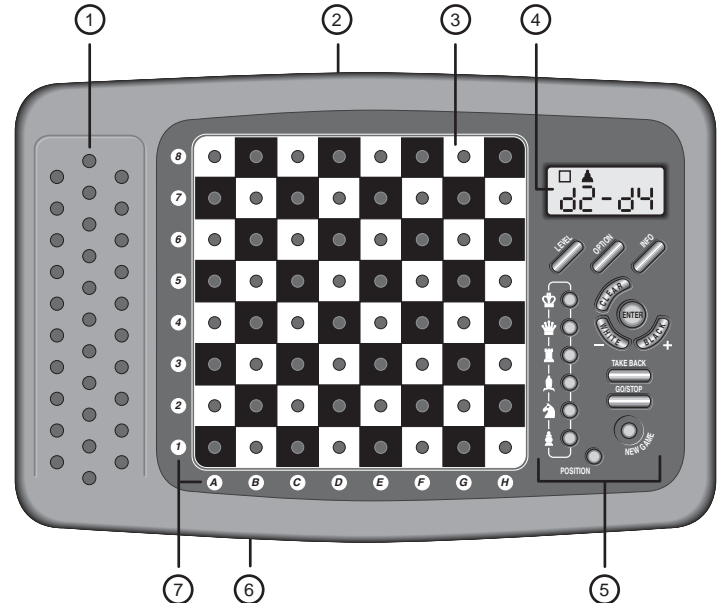


Make your next move as described above.
Enjoy your game!

*Press **GO/STOP** at any time to turn the computer off. Your current position and game (up to 50 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. **PIECE STORAGE AREA:** For piece storage and captured pieces.
2. **BATTERY COMPARTMENT:** In base of unit. Uses four "AA" (AM3/R6) alkaline batteries.
3. **SENSORY CHESSBOARD:** Each square contains a sensor that automatically registers piece movement. Certain squares can also be pressed to select playing levels and game options.
4. **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.
5. **GAME KEYS**
 - **LEVEL:** Press to enter Level Mode; within Level Mode, press to skip over eight levels at a time.
 - **OPTION:** Press to enter Option Mode; within Option Mode, press to cycle through the main option groups.
 - **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.
 - **PIECE SYMBOL KEYS:** Used in Verify and Position Modes. Also used for pawn promotions.
 - **CLEAR:** 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 pressed board squares to change levels).
 - **ENTER:** Press to change sides with the computer, and press while the computer is thinking to force it to move. Press to turn Option settings on and off, to select Bronstein Clock settings, and to exit Level Mode with your new playing level selected. Press to clear the board in Position Mode, then press again to confirm.
 - **WHITE/- and BLACK/+ KEYS:** Press to change levels one at a time in Level Mode, and to cycle through options in Option and Info Modes. Also used to set the color in Position Mode.



- **TAKE BACK:** Press to take back an individual move (a move for either side). Take back up to a maximum of 50 individual moves.
 - **GO/STOP:** Press to turn the unit on and off.
 - **NEW GAME:** Press to reset the computer for a new game of chess.
 - **POSITION:** Press to enter Position Mode.
6. **ACL (Reset):** In base of unit. Used to eliminate static discharge after inserting new batteries. Also resets the computer to default settings.
 7. **BOARD LIGHTS:** Used to show game moves, take back moves, and verify/set up board positions.
 - **COVER (not shown):** Protects unit from dust and keeps chess pieces in place during travel.

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-B7)
- 3.2 Infinite Level (Square B8)
- 3.3 Tournament Levels (Squares C1-C8)
- 3.4 Blitz Levels (Squares D1-D8)
- 3.5 Fun Levels (Squares E1-E8)
- 3.6 Mate Search Levels (Squares F1-F8)
- 3.7 Training Levels (Squares G1-G8)
- 3.8 Self-Adaptive Weak Levels (Squares H1-H8)

4. INFO MODE: WATCH THE COMPUTER THINK

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 (Squares A1-H1)
- 5.2 Playing Mode Options (Squares A2-H2)
- 5.3 Rotating Display Options (Squares A3-H3)
- 5.4 Bronstein Clock Options (Square A4)

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

We'd like to welcome you to the exciting world of computer chess! Whether you're just starting to learn about this great game or you're already a seasoned player, using your new chess computer will give you the opportunity to discover so much more about chess than you ever thought possible. Take a look through this manual to get an overview of your computer's capabilities—all the special features and modes, all the unique options and playing levels. And take advantage of them over time, one by one. You'll have great fun—and you'll never look at chess the same way again!

Your computer knows all the rules of chess—and it will never cheat. For those of you who haven't played before, we have included a brief 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 four "AA" (Type AM3/R6) 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 **NEW GAME** 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 and two board lights turn on to indicate that square. 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. That's it—you've just made your first move of the game! Next, it's Black's turn—and the computer will make its first move.

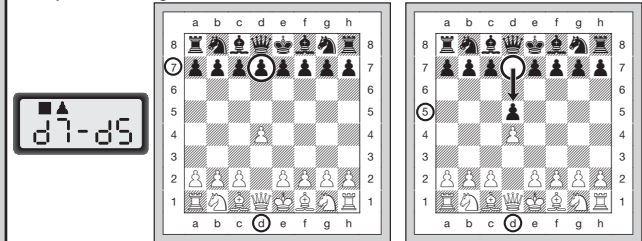
You'll notice that the computer often moves instantly at the beginning of a game, instead of taking time to think. This is because it is playing from memory, using a built-in "book" of opening moves (for more information, see Section 2.7).

1.3 Now It's the Computer's Turn

When the computer makes its move, it beeps and turns on two board lights indicating the square of the piece it wants to move. It also shows its full move in the display window. Check it out—you'll see the **from** and **to** squares of the computer's move, along with the color and type of piece it is moving. *Notice that the from square is flashing in the display.* Press the indicated piece down on the **from** square until you hear a beep. The **to** square is now flashing in the display—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...

MAKING THE COMPUTER'S MOVE: AN EXAMPLE

After the computer moves, 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 (indicated by the board lights) and press it down lightly into the hole on **Square d7**. The board lights now point to **Square d5**. Press the pawn down into the hole on **Square d5** to complete the computer's move. Now it's your turn again!



See **"MAKING THE COMPUTER'S MOVE: AN EXAMPLE"** for a how-to illustration.

By the way, while you're thinking about your next move, notice that the chess piece symbols are displayed, one by one, counting "up" from pawn to King. This means the built-in chess clock is in normal mode, counting your elapsed time. If the Countdown Clock is activated, as described in Section 5.1, the displayed symbols will reverse direction. You'll find details on all the chess clock features in Section 4.3.

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**. The display shows the move to be taken back, with the original **to** square flashing and indicated by board lights. Press the piece down

gently on the indicated square, and the computer shows you where that piece came **from** by flashing that display and using board lights to point to that square. Press the piece down on the **from** square to complete the take-back. Repeat this as often as you'd like, taking back up to 50 individual moves (or 25 moves for each side). To continue playing at any point, just make another move on the board.

After taking back a capture, the computer will make sure your board is set up correctly by reminding you to put the captured piece back on the board. It displays the piece symbol, the location, and a "+" symbol, and turns on the board lights for that square. Put the indicated piece back on the board and press that square 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 to start another game by pressing **NEW GAME**, and a series of beeps tells you the computer is ready. The same playing level will be in effect, but you can change it if you'd like, as explained in Section 3.

IMPORTANT: Pressing **NEW GAME** clears your current game from the computer's memory—be careful not to press this key 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 A4 (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 in ♠5×F4.

NEED HELP CHOOSING A LEVEL? SOME TIPS FOR YOU

- **Are you a beginning player?** You have lots of choices! Check out the Fun Levels, the lower Training Levels, or the Self-Adaptive Weak Levels. These levels all restrict the computer's search depth in different ways, resulting in weaker play and giving you the chance to learn more about the game and perhaps even beat the computer occasionally.
- **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. And don't forget to try the Blitz Levels for some fast and exciting games of Speed Chess. By the way, for Tournament and Blitz Games, you can activate the built-in Bronstein Clock, as you'll see in Section 5.4.
- **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!

En Passant Captures: In this type of capture, the computer reminds you to remove the captured pawn by displaying the pawn's position, along with a minus sign, and using two board lights to indicate that square. Press on the captured pawn before removing 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 uses the display and board lights to remind you to move the Rook. Press down on the Rook's **from** and **to** squares to complete the move. Note that Kingside castling is displayed as ♔-♖, and Queenside castling as ♔-♖-♗.

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, and 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 board lights and display will simply continue to show the square the piece came **from**. Either move that same piece to another square, or press the piece back down on the original **from** square and move a different piece.

If you don't make the computer's move correctly, you'll also get an error beep. This means you are moving the wrong piece, or moving the computer's piece to the wrong square. If the computer wants to move its pawn from C7 to C5, for example, and you press down on C7 and then C6, the display shows ♣5 briefly, pointing out your error. The display then returns to showing the move again (♣7-♣5), and the computer expects you to press C5 to complete its move.

If you press down on a piece and the **from** square is displayed, but you decide not to make the move, 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 (see 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, ♠HE♠ 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., ♜ in ♘ for a mate in two moves). The display then goes back to showing the clock.

When a game ends in checkmate, the display flashes ♚R♠E (along with the mating move) for a short time after the move is made. The display then goes back to showing the clock.

The computer recognizes draws by stalemate, three-fold repetition, and the 50-move rule and insufficient material. After a draw has occurred, the display flashes ♠n♚, ♠n♚♚, ♠n♚♚♚, or ♠n♚♚♚♚ (along with the drawing move) 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 sound an error beep and 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!

*Note: If you press **ENTER** at the beginning of a new game, the computer will play White from the top of the board (see Section 5.1).*

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 thousands of positions, including 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 your 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

Press **GO/STOP** at any time to interrupt a game. Play is then suspended, and the computer stores your current game in memory (up to 50 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 an illustrated look at how to set a level and a chart showing all the levels at a glance.

There are two methods of setting levels—by using the game keys or pressing 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 A4 (with an average response time of five seconds a move), and the display shows **L 0:05**.

- **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 shown 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 your chosen square and that level shows in the display, press **ENTER** to enter your new level into the computer and exit Level Mode. *Note that 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 don't recommend changing levels while the computer is thinking, since the clock is reset and the current search is aborted. 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.*

3.1 Normal Playing Levels (Squares A1-B7)

LEVEL	TIME PER MOVE	DISPLAY
A1	1 second	L 0:01
A2	2 seconds	L 0:02
A3	3 seconds	L 0:03
A4	5 seconds	L 0:05
A5	10 seconds	L 0:10
A6	15 seconds	L 0:15
A7	20 seconds	L 0:20
A8	30 seconds	L 0:30
B1	45 seconds	L 0:45
B2	1 minute	L 1:00
B3	1.5 minutes	L 1:30
B4	2 minutes	L 2:00
B5	3 minutes	L 3:00
B6	5 minutes	L 5:00
B7	10 minutes	L 10:00

USE THIS CHART TO SELECT A PLAYING LEVEL!

1.  Press LEVEL to enter Level Mode.

2. Next, select your level, using the chart on the right. There are two ways to do this, as follows.

- 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.

30 sec. per move L 0:30 A8	Infinite Level 9:99:99 B8	40 moves in 3:00 3:00:40 C8	90 min. per game 1:30:99 D8	*8 sec. per move Fun: 8 E8	Mate in 8 moves 7 in: 8 F8	8 ply search PLY: 8 G8	Self- adaptive 8 Adt: 8 H8
20 sec. per move L 0:20 A7	10 min. per move L 10:00 B7	50 moves in 2:00 2:00:50 C7	60 min. per game 1:00:99 D7	7 sec. per move Fun: 7 E7	Mate in 7 moves 7 in: 7 F7	7 ply search PLY: 7 G7	Self- adaptive 7 Adt: 7 H7
15 sec. per move L 0:15 A6	5 min. per move L 5:00 B6	45 moves in 2:30 2:30:45 C6	45 min. per game 0:45:99 D6	6 sec. per move Fun: 6 E6	Mate in 6 moves 7 in: 6 F6	6 ply search PLY: 6 G6	Self- adaptive 6 Adt: 6 H6
10 sec. per move L 0:10 A5	3 min. per move L 3:00 B5	40 moves in 2:00 2:00:40 C5	30 min. per game 0:30:99 D5	5 sec. per move Fun: 5 E5	Mate in 5 moves 7 in: 5 F5	5 ply search PLY: 5 G5	Self- adaptive 5 Adt: 5 H5
5 sec. per move L 0:05 A4	2 min. per move L 2:00 B4	35 moves in 1:30 1:30:35 C4	20 min. per game 0:20:99 D4	4 sec. per move Fun: 4 E4	Mate in 4 moves 7 in: 4 F4	4 ply search PLY: 4 G4	Self- adaptive 4 Adt: 4 H4
3 sec. per move L 0:03 A3	1.5 min. per move L 1:30 B3	40 moves in 1:45 1:45:40 C3	15 min. per game 0:15:99 D3	3 sec. per move Fun: 3 E3	Mate in 3 moves 7 in: 3 F3	3 ply search PLY: 3 G3	Self- adaptive 3 Adt: 3 H3
2 sec. per move L 0:02 A2	1 min. per move L 1:00 B2	35 moves in 1:45 1:45:35 C2	10 min. per game 0:10:99 D2	2 sec. per move Fun: 2 E2	Mate in 2 moves 7 in: 2 F2	2 ply search PLY: 2 G2	Self- adaptive 2 Adt: 2 H2
1 sec. per move L 0:01 A1	45 sec. per move L 0:45 B1	40 moves in 1:30 1:30:40 C1	5 min. per game 0:05:99 D1	1 sec. per move Fun: 1 E1	Mate in 1 move 7 in: 1 F1	1 ply search PLY: 1 G1	Self- adaptive 1 Adt: 1 H1

┌──────────┐
┌──────────┐
┌──────────┐
┌──────────┐
┌──────────┐
┌──────────┐
┌──────────┐

NORMAL LEVELS + INFINITE LEVEL TOURNAMENT LEVELS BLITZ LEVELS FUN LEVELS MATE SEARCH LEVELS TRAINING LEVELS SELF-ADAPTIVE WEAK LEVELS

*Increases with user's time per move.

For more details, see Section 3.

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

3.2 Infinite Level (Square B8)

LEVEL	MOVE TIME	DISPLAY
B8	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 press **ENTER** to stop the search. If you halt the search, the computer makes the move it currently thinks is best.

Try experimenting with this level—set up some 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 unique Rotating Display feature described in Section 5.3.

3.3 Tournament Levels (Squares C1-C8)

LEVEL	TOTAL TIME / NUMBER OF MOVES	DISPLAY
C1	1 hr. 30 min. / 40 moves	1:30:40
C2	1 hr. 45 min. / 35 moves	1:45:35
C3	1 hr. 45 min. / 40 moves	1:45:40
C4	1 hr. 30 min. / 35 moves	1:30:35
C5	2 hrs. / 40 moves	2:00:40
C6	2 hrs. 30 min. / 45 moves	2:30:45
C7	2 hrs. / 50 moves	2:00:50
C8	3 hrs. / 40 moves	3:00:40

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 "time" (⌚ ⏰) 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 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.

Your computer also offers the option of using Bronstein Clock time controls when playing Tournament games. For details, see Section 5.4.

3.4 Blitz Levels (Squares D1-D8)

LEVEL	TIME PER GAME	DISPLAY
D1	5 minutes	0:05:99
D2	10 minutes	0:10:99
D3	15 minutes	0:15:99
D4	20 minutes	0:20:99
D5	30 minutes	0:30:99
D6	45 minutes	0:45:99
D7	60 minutes	1:00:99
D8	90 minutes	1:30:99

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

Your computer also offers the option of using Bronstein Clock time controls when playing Blitz games. For details, see Section 5.4.

3.5 Fun Levels (Squares E1-E8)

LEVEL	TIME PER MOVE	DISPLAY
E1	1 second	Fun: 1
E2	2 seconds	Fun: 2
E3	3 seconds	Fun: 3
E4	4 seconds	Fun: 4
E5	5 seconds	Fun: 5
E6	6 seconds	Fun: 6
E7	7 seconds	Fun: 7
E8	*8 seconds	Fun: 8

*Increases with user's time per move.

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 Fun Levels start out easy and get a little harder as you go. The computer's playing strength goes up gradually from Levels E1 to E6—but be prepared for some stiffer competition when you reach Levels E7 and E8. These two highest Fun Levels represent a much greater jump in playing strength, and you'll see that they're quite a bit more challenging.

Try out all the Fun Levels—as you beat each one, go on to the next! By the time you reach Levels E7 and E8, your improved chess skills should make them much easier to handle.

3.6 Mate Search Levels (Squares F1-F8)

LEVEL	PROBLEM	DISPLAY
F1	Mate in 1	♜ ♞: 1
F2	Mate in 2	♜ ♞: 2
F3	Mate in 3	♜ ♞: 3
F4	Mate in 4	♜ ♞: 4
F5	Mate in 5	♜ ♞: 5
F6	Mate in 6	♜ ♞: 6
F7	Mate in 7	♜ ♞: 7
F8	Mate in 8	♜ ♞: 8

Selecting one of these levels activates a special Mate Finder Program. If you have a position where there may be a mate and you would like the computer to find it, set the computer on one of the Mate Search Levels. Your 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 sound an error beep and display a series of dashes (-----). To continue play, switch to another level.

3.7 Training Levels (Squares G1-G8)

LEVEL	SEARCH DEPTH	DISPLAY
G1	1 move	PŁY: 1
G2	2 moves	PŁY: 2
G3	3 moves	PŁY: 3
G4	4 moves	PŁY: 4
G5	5 moves	PŁY: 5
G6	6 moves	PŁY: 6
G7	7 moves	PŁY: 7
G8	8 moves	PŁY: 8

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 PŁY:# 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 G1, the computer searches to a depth of one ply (PŁY: 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 winning.

3.8 Self-Adaptive Weak Levels (Squares H1-H8)

LEVEL	TYPE	DISPLAY
H1	Self-Adaptive 1	RdŁ: 1
H2	Self-Adaptive 2	RdŁ: 2
H3	Self-Adaptive 3	RdŁ: 3
H4	Self-Adaptive 4	RdŁ: 4
H5	Self-Adaptive 5	RdŁ: 5
H6	Self-Adaptive 6	RdŁ: 6
H7	Self-Adaptive 7	RdŁ: 7
H8	Self-Adaptive 8	RdŁ: 8

The Self-Adaptive Weak Levels are perfect for players who are just starting out. Here, beginners have the chance to interact with the computer on eight weakened levels of varying ELO rating strengths, and the computer's strength is adjusted to match that of the player. Not sure what an ELO rating is? It's a way of measuring chess performance. Chess ratings are usually four-digit numbers, with stronger players having higher ratings. Towards the upper end of the scale, masters rank in at 2200 and above. Just for your information, on some of its stronger levels, your computer is rated at over 2000 ELO.

Since these Self-Adaptive Weak Levels are meant especially for beginners, however, here the computer will set its playing strength to a deliberately weakened setting of about -350 ELO on the lowest level (H1). On the other end, Level H8 matches the player's strength by putting the ELO difference at zero. As you play, the computer will try to keep this difference constant. That is, if you play badly, the computer will not play well either—but it will fight to win back material it has lost to you, if necessary. On the other hand, if you play stronger, the computer will also play stronger. Work your way up!

4. INFO MODE: WATCH THE COMPUTER THINK

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 making, the line of play it expects after that move, its evaluation of the current board position, how deeply it is searching, and more. Studying this 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 summary chart.

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 forward and backward respectively 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. *Notice that the move is shown in the display, and the lights for the **from** and **to** squares for that move also flash alternately.* This principal variation is shown to a maximum depth of six individual moves. Press **BLACK/+** repeatedly to cycle forwards all the moves:




- Moves 1 through 6 (predicted line of play)

Press **WHITE/-** to back up 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.*

INFO MODE AT A GLANCE




PRINCIPAL VARIATION INFO:

	x1	• Move 1 (predicted line of play)		
				↑
				↓
				<ul style="list-style-type: none"> • Move 2 (predicted line of play) • Move 3 (predicted line of play) • Move 4 (predicted line of play) • Move 5 (predicted line of play) • Move 6 (predicted line of play)

SEARCH INFO:




	x2	• Evaluation of current position		
				↑
				↓
				<ul style="list-style-type: none"> • 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		
				↑
				↓
				<ul style="list-style-type: none"> • Total elapsed time for White • Total elapsed time for Black • Remaining time for White* • Remaining time for Black*

**Blitz/Tournament Levels only*

MOVE COUNT INFO:

	x4	• Current move number made so far		
				↑
				↓
				<ul style="list-style-type: none"> • Moves of the current game

Press  **at any time to exit Info Mode.**

For more details, see Section 4.

4.2 Search Information

Press **INFO** a second time to get information on the computer's search. Press **BLACK/+** repeatedly to cycle forwards the 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 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 cycle backwards 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 cycle forwards the clock displays:

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

Press **WHITE/-** to back up and see previous displays again. Press **CLEAR** to return to the normal clock display.

The clocks stop whenever you take back a move or set up a new position. However, the times are retained in memory, and the clocks resume as soon as play is continued. Whenever you change levels or press **NEW GAME**, the chess clocks are always reset.

During the game, a clock showing elapsed time displays the piece symbols one by one, from pawn to King. A clock showing countdown time shows the symbols going in the other direction, from King to pawn.

4.4 Move Count/Game Moves

Press **INFO** a fourth time to show the move number in the game so far. Pressing **WHITE/-** repeatedly will cycle back through the moves of your game (up to 50 individual moves).

- Current move number made 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. 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 four groups: *Operation Mode*, *Playing Mode*, *Rotating Display Mode*, and *Bronstein Clock Options*. Pressing **OPTION** cycles from one group to another, and each group contains a different set of options.

- **For Operation Mode, Playing Mode, and Rotating Display Mode options**, the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys are used to cycle through the options within each group. For each option, a plus (+) in the display indicates the option is ON, and a minus (-) means the option is OFF. Press **ENTER** to turn each option on or off as it is displayed.
- **For Bronstein Clock Options**, press **ENTER** to cycle through the different clock options. The clock option you choose to display will be the selected time control when you exit Option Mode. If you decide not to activate the Bronstein Clock after all, simply press **ENTER** repeatedly until the display once again shows -b r o n (see Section 5.4).

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, A3-H3, and A4 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.

- **For Operation Mode, Playing Mode, and Rotating Display Mode options**, pressing the square repeatedly turns that option on and off, with plus (+) for ON and minus (-) for OFF.

- **For Bronstein Clock Options**, pressing Square A4 repeatedly selects your desired clock setting.

After making 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; options which are off are shown with a minus. When you reset 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 set back to OFF.

5.1 Operation Mode Options (Squares A1-H1)

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: +R0E0 Off: -R0E0

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 the 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.

Note that this option will automatically go back to its default setting of ON whenever you press **NEW GAME**.

b. Sound with Keypress (Square B1)

On: +5N0 Off: -5N0

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

c. Silent Mode (Square C1)

On: +5 0L Off: -5 0L

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

d. Coach Mode (Square D1)

On: +E0C0 Off: -E0C0

Selecting +E0C0 turns on special coaching features that encourage you to concentrate on your strategic planning. In Coach Mode, the computer looks over your shoulder while you play, watching what you do and helping you when you need assistance! In this unique "Guardian Angel" capacity, the computer will warn you with a Capture Alert if you are in danger of losing a piece. If one of your pieces is threatened by a lesser valued piece, for example, the computer will sound a series of warning beeps and flash the board lights of the threatened piece for a few seconds. To continue the game, make your next move (or take back your last move and make a different one).

With Coach Mode on, the computer will also sound a Tactical Alert if it thinks you have committed a blunder and your move is about to lead to an avoidable material loss. It does this by sounding a series of warning beeps and flashing the move it intends to make. You can either enter the computer's move, or take back your own move and make another one.

THE BASICS OF OPTION MODE: HERE'S HOW!

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



x1 = OPERATION MODE (Auto...)



x2 = PLAYING MODE (SEL...)



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



x4 = BRONSTEIN CLOCK (bron...)



x5 = back to OPERATION MODE...

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

- 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 (-)**.
(For the Bronstein Clock, press **ENTER** repeatedly to select a time setting.)

- **OR**, simply locate your option square and press one of the pegged pieces down into the hole to toggle that option **on (+)** or **off (-)**.
(For the Bronstein Clock, press **Square A4** repeatedly to select a time setting.)

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



BRONSTEIN CLOCK OPTIONS	A5	Bronstein Clock -bron						
	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
ROTATING DISPLAY OPTIONS	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
OPERATION MODE OPTIONS	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Diagram showing the sequence of time settings for the Bronstein Clock mode: +b0:01 → +b0:02 → +b0:03 → +b0:05 → +b0:10 → +b0:20 → +b0:30

For more details, see Section 5.

e. Ticking Clock (Square E1)

On: +t ic Off: -t ic

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 very own living room!

f. Countdown Clock (Square F1)

On: +c:dn Off: -c:dn

Turning this option on causes the computer to display the countdown time instead of the elapsed time. Notice that the piece symbols also reverse direction, counting "down" from King to pawn. *This option is only available in combination with the Tournament and Blitz Levels.*

g. Play White from the Top (Square G1)

On: +t oP Off: -t oP

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 option. Choose +t oP 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 **"PLAYING BLACK FROM THE BOTTOM? HERE'S THE POSITION"** for the correct piece set-up when using this option.

When the computer plays White from the top, the board notation is automatically reversed. Additionally, this option will go back to its default setting of OFF when you start a new game.

h. Auto Power Down (Square H1)

On: +zPd Off: -zPd

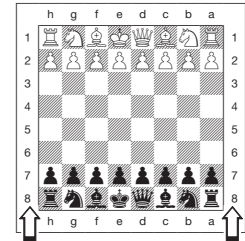
Auto Power Down option is a handy battery-saving feature. With this option activated, the computer will automatically turn itself off if no keypresses or moves are made for about 15 minutes. To continue the game where you left off, press **GO/STOP** to turn the unit back on. *Note that the computer will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

5.2 Playing Mode Options (Squares A2-H2)

Press **OPTION** twice to select the **Playing Mode Options**. Then use the **BLACK/+** and **WHITE/-** keys to select options within this group,

**PLAYING BLACK FROM THE BOTTOM?
HERE'S THE POSITION**

When the computer plays White from the top (Section 5.1, Option G1), be sure to set up the pieces correctly! Notice that the Kings and Queens are positioned differently, and the board notation is reversed.



and press **ENTER** to turn options on (+) or off (-). **Or**, simply press the option squares to turn options on or off.

a. Selective Search (Square A2)

On: +5E L Off: -5E L

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 -5E L makes the program switch to a powerful *Brute Force algorithm*. This 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. Randomize Play (Square C2)

On: +r d n d Off: -r d n d

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. Book On/Off (Square D2)

On: +b o o l Off: -b o o l

If you ever want to completely lock out the computer's built-in book of openings, set this option to -b o o l. When the book is off, the computer is forced to take time to think of its moves from the beginning of the game, rather than making its moves from memory. For details on openings, see Section 2.7. *If you turn the book completely off, the other book options (described below) are also automatically disabled.*

e. Full Book (Square E2)

On: +b l f l Off: -b l f l

Turning on the Full 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 Full Book, the computer could potentially play one of these moves.

f. Passive Book (Square F2)

On: +b l p d Off: -b l p d

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.*

g. Active Book (Square G2)

On: +b l d l Off: -b l d l

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.

h. Tournament Book (Square H2)

On: +b l t n Off: -b l t n

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.*

5.3 Rotating Display Options (Squares A3-H3)

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.

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

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.

5.4 Bronstein Clock Options (Square A4)

On the Blitz and Tournament levels, you have a fixed amount of time for each game, and the remaining time decreases as you think. On these levels, players often find themselves running out of time towards the end of the game—struggling to try and make good moves in a hurry, and often ending up making inferior moves instead.

The Bronstein Clock option offers special time controls that can help alleviate such problems. This is accomplished by adding a certain amount of time back to your remaining time **after** each move, where the remaining time for the whole game is **only** reduced if you go over this fixed time level. Here's an example: Let's say you're playing Blitz Level D4, where you have a total of 20 minutes for the whole game. Activating the Bronstein $+b0:10$ option will give you a maximum 10 seconds time compensation per move (added after you make your move). Note that you can't gain extra time or increase overall thinking time by playing each move more quickly, since:

- If you use 7 seconds to make your move, only 7 seconds will be added to your total remaining time, not 10 seconds.
- If you use 10 seconds or more to make your move, only 10 seconds will be added back to your total remaining time.

Press OPTION four times to select the Bronstein Clock Mode.

Then press **ENTER** repeatedly to select your desired Bronstein Clock setting, as described below:

BRONSTEIN CLOCK SETTINGS	DISPLAY
Bronstein Clock off	-br on
Maximum 1 sec. added after each move	+b0:01
Maximum 2 sec. added after each move	+b0:02
Maximum 3 sec. added after each move	+b0:03
Maximum 5 sec. added after each move	+b0:05
Maximum 10 sec. added after each move	+b0:10

Maximum 20 sec. added after each move +b0:20

Maximum 30 sec. added after each move +b0:30

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, and board lights also indicate the square. 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 on the board, only the piece symbol remains in the display.

Want to verify more pieces? Repeat the above procedure using the other **PIECE SYMBOL KEYS**, verifying the entire board if desired. Press **CLEAR** to return to normal 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 $-P05-$ will show in the display. You can change or set up a position whenever it is your turn to 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. Note that the display indicates the piece type and color, along with a minus sign (-) and the square location.

IT'S EASY TO VERIFY PIECES!



1. Press **NEW GAME** to reset the computer, and set up the pieces in their starting positions.
Display: □ 0:00:00.



2. Press the **KNIGHT** Key.
Display: □, ♞, b 1 (the first White Knight).
Board lights on: B+1.



3. Press **KNIGHT** again.
Display: □, ♞, G 1 (the second White Knight).
Board lights on: G+1.



4. Press **KNIGHT** again.
Display: ■, ♞, b 8 (the first Black Knight).
Board lights on: B+8.



5. Press **KNIGHT** again.
Display: ■, ♞, G 8 (the second Black Knight).
Board lights on: G+8.



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.

TRY OUT POSITION MODE



1. Press **NEW GAME** to reset the computer, and set up the pieces in their starting positions.
Display: □ 0:00:00.



2. Press **POSITION** to enter Position Mode.
Display: -POS -.



3. Press the White pawn down on Square E2, and remove it from the board.
Display: □, ♙, -E2.



4. Press that same pawn down on Square E3 to add it to the board.
Display: □, ♙, +E3.



5. Press the Black Queen down on Square D8, and remove it from the board.
Display: ■, ♛, -d8.



6. Press that same Queen down on Square H5 to add it to the board.
Display: ■, ♛, +H5.



7. Press **WHITE/-** to change the color to move next.



8. Press **CLEAR** to return to normal game play.

For more details, see Section 6.2.

- 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 display shows the correct piece type and color, place that piece on the desired square and press down gently. The display shows a plus sign (+), along with the location for that square. To add another piece of the same type, simply press down on another square. To

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

- To clear the board, press **ENTER** while you are in Position Mode. The display will show [] to symbolize 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.*

7. TECHNICAL DETAILS

7.1 The ACL Function

Computers sometimes “lock up” due to static discharge or 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 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:	17
LCD Display:	48-segment, 5-digit
Batteries:	4 x “AA” (AM3/R6) cells
Dimensions:	230 x 182 x 40 mm
Weight:	0.5 kg

Please retain this information for future reference.

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

CONDITIONS OF WARRANTY

1. Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
2. Operating instructions must be followed.
3. Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
4. Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g., bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
5. When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
6. **IMPORTANT:** To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
7. This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. **ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY.** Some



states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER. Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

Information for Customers in the United States:

FCC Compliance and Advisory Statement

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

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

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

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

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

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

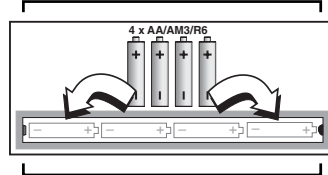
TROUBLESHOOTING GUIDE

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
The computer doesn't react, behaves erratically, or "freezes" during a game.	<ul style="list-style-type: none"> • Batteries are not installed correctly. • Batteries are weak or bad. • Static discharge or an electrical disturbance has caused a lock-up. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reinstall the batteries, observing the correct polarity. • Replace the batteries. • Press into the hole marked ACL to reset the computer (see Section 7.1).
The display is difficult to read.	<ul style="list-style-type: none"> • Batteries are weak or bad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Replace the batteries with fresh alkalines.
The computer won't make a move.	<ul style="list-style-type: none"> • The Auto Answer option may be turned off. • You may be on a level where the computer thinks for a long time. 	<ul style="list-style-type: none"> • The computer only responds automatically if Auto Answer is on (see Section 5.1). • To force the computer to make a move, press ENTER.
The computer won't accept your move.	<ul style="list-style-type: none"> • Is it your turn? Is your King in check? Will your move put your King into check? Are you trying to castle incorrectly? Are you moving to an illegal square? • The computer is thinking (its color symbol is flashing). 	<ul style="list-style-type: none"> • Review the chess rules. Verify the position to make sure it is correct (see Section 6.1). • To interrupt the computer, press ENTER.
An error beep sounds when a square is pressed.	<ul style="list-style-type: none"> • You have not entered the computer's last move correctly (wrong from or to square). 	<ul style="list-style-type: none"> • Check the display, and press the correct square to complete the computer's move.
You hear a series of beeps, and flashing lights indicate a piece.	<ul style="list-style-type: none"> • Coach Mode is activated, and a Capture Alert is advising that one of your pieces is in danger. 	<ul style="list-style-type: none"> • Make your next move, or take back your last move and make a different one. (see Section 5.1).
You hear a series of beeps, and flashing lights indicate a move.	<ul style="list-style-type: none"> • Coach Mode is activated, and a Tactical Alert is advising that you are committing a blunder. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enter the computer's move or take back your last move and make a different one. (see Section 5.1).
You can't exit Position Mode with CLEAR .	<ul style="list-style-type: none"> • You have set up an illegal position. A King may be in check and it is opponents turn to move, you may have too many pawns on the board, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Check your position, and make necessary changes (see Section 6.2). Press CLEAR again to exit Position Mode.
The display is showing [----].	<ul style="list-style-type: none"> • You are in Position Mode, and have pressed ENTER to clear the board. 	<ul style="list-style-type: none"> • To clear the board, press ENTER once more; to cancel, press CLEAR (see Section 6.2).
The computer seems to be making illegal moves.	<ul style="list-style-type: none"> • The computer has made a special move, such as en passant, castling, or a pawn promotion. • Your board position is incorrect—pieces have been moved. • Batteries are running out. 	<ul style="list-style-type: none"> • Review the chess rules. Verify the position (see Section 6.1). • Verify the position (see Section 6.1). • Replace the batteries with fresh alkalines.
The computer is making instant or irrational moves.	<ul style="list-style-type: none"> • The computer may be on a level where it moves quickly and plays weaker because its search depth is limited. • Batteries are running out. 	<ul style="list-style-type: none"> • Press LEVEL to see which level is selected (see Section 3). Change to another level, if desired. • Replace the batteries with fresh alkalines.
The computer is silent.	<ul style="list-style-type: none"> • The Silent Mode option may be activated. 	<ul style="list-style-type: none"> • Check the option settings (see Section 5.1).

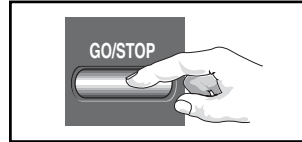
SCHNELLSTART

Um sofort ein Spiel zu spielen, ohne erst das gesamte Handbuch zu lesen, folgen Sie einfach diesen Schnellstart-Schritten!

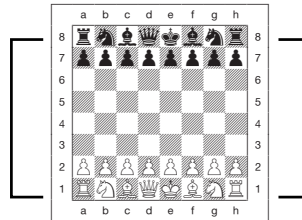
- 1** Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 4 AA (AM3/R6) alkaline Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein.



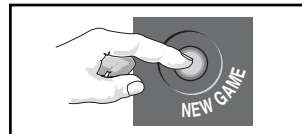
- 2** Drücken Sie **GO/STOP** um den Computer anzuschalten. Reagiert das Gerät nicht, lesen Sie bitte Abschnitt 7.1.



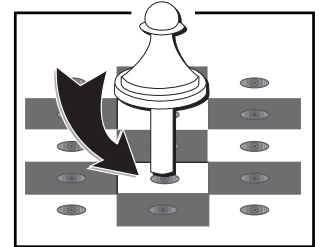
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



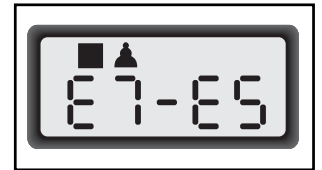
- 4** Um den Computer für eine neue Partie einzustellen, drücken Sie **NEW GAME**.



- 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 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.

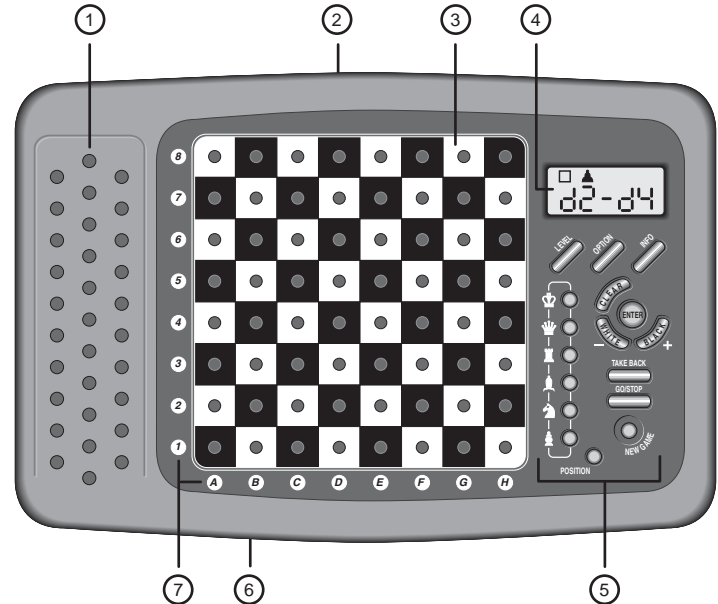


So einfach geht das!

Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Die aktuelle Stellung und Partie (bis zu 50 Züge) werden gespeichert und können später fortgeführt werden.

TASTEN UND FUNKTIONEN

- FIGURENAUFBEWAHRUNGSFACH:** Auf der Unterseite des Geräts.
- BATTERIEFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 4 AA (AM3/R6) alkaline Batterien.
- SENSORSCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zugeingabe und hilft auch bei der Auswahl von Spielstufen und Optionen.
- DISPLAY-ANZEIGE:** Zeigt Züge und Informationen während einer Partie. Zusätzlich hilft es bei Auswahl von Spielstufen und Optionen, zur Stellungskontrolle, -aufbau etc.
- SPIELTASTEN**
 - **LEVEL:** Hiermit aktivieren Sie die Spielstufenauswahl. In dieser Auswahl können Sie mit dieser Taste in 8er Schritten durchblättern.
 - **OPTION:** Hiermit aktivieren Sie den Optionsmodus. Innerhalb dieses Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern.
 - **INFO:** Hiermit aktivieren Sie den Informationsmodus. Innerhalb des Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern. Während eines Zuges hilft Ihnen diese Taste, Hinweise abzufragen.
 - **FIGURENSYMBOLS:** Wichtig bei Positionsaufbau und -kontrolle, sowie bei Bauernumwandlung.
 - **CLEAR:** Wird benötigt, um die Modi OPTION oder POSITION zu verlassen. Sind Sie im LEVEL-Modus und wünschen keine Änderung, drücken Sie einfach **CLEAR**.
 - **ENTER:** Als Funktion 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.



- **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Insgesamt können Sie bis zu 50 Züge zurücknehmen.
 - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
 - **NEW GAME:** Drücken Sie diese, um ein neues Spiel einzustellen.
 - **POSITION:** Mit dieser Funktion stellen Sie den Computer auf eine neue Partie ein.
- ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
 - LED-LEUCHTEN:** Unterstützen die Zugsanzeige, Rücknahme, Positionskontrolle.
 - **ABDECKUNG:** Schützt den Schachcomputer vor Schmutz oder Verlust von Schachfiguren.

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/schwierig? 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

- Spielstufen einstellen
- 3.1 Normale Stufen (Felder A1-B7)
 - 3.2 Analysestufe (Feld B8)
 - 3.3 Turnierstufen (Felder C1-C8)
 - 3.4 Blitzschach (Felder D1-D8)
 - 3.5 Spaßstufen (Felder E1-E8)
 - 3.6 Mattsuchstufen (Felder F1-F8)
 - 3.7 Trainingsstufen (Felder G1-G8)
 - 3.8 Adaptive Stufen (Felder H1-H8)

4. INFO-MODUS: BEOBACHTEN UND LERNEN

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

5. OPTIONEN FÜR SPIELSPASS UND VIELFALT

- Optionen auswählen
- 5.1 Computereinstellungen (Felder A1-H1)
 - 5.2 Spieleinstellungen (Felder A2-H2)
 - 5.3 Rotierende Anzeige (Felder A3-H3)
 - 5.4 Bronstein Modus (Feld A4)

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

PROBLEMLÖSUNGEN

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 4 AA (AM3/R6) Batterien. Legen Sie diese Batterien in das entsprechende Fach auf der Unterseite des Geräts ein. Achten Sie dabei auf die Polarität. Nutzen Sie frische, alkaline 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 **NEW GAME**. 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 ist möglich, da er aus seiner Bibliothek heraus spielt, in der Eröffnungszüge abgelegt sind (siehe auch Abschnitt 2.7).

1.3 Nun ist der Computer am Zug

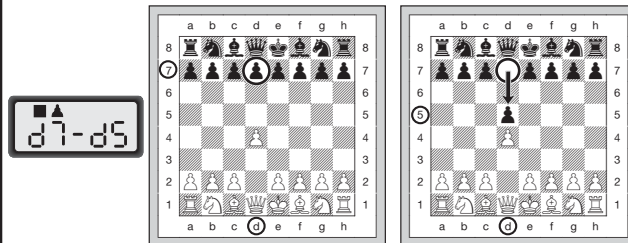
Zieht der Computer, wird sein Zug signalisiert und angezeigt. Prüfen Sie das Display - Sie sehen das **Ausgangs-** und **Zielfeld**, sowie die Farbe und das Symbol der gewünschten Figur. Drücken Sie diese auf das **Ausgangs-** und dann auf ihr Zielfeld. Der Computerzug ist ausgeführt und Sie sind wieder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

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.



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 50 mal wiederholen. Wollen Sie 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.

1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues

Immer wenn Sie ein Spiel beendet haben (oder die aktuelle Partie abrechnen wollen), können Sie einfach ein neues starten! Drücken Sie **NEW GAME** 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/schwierig? Ändern Sie die Spielstufe

Schalten Sie Ihren Computer an, ist automatisch die Spielstufe A4 (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 gemacht 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: E5xF4.

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. 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! (♘, ♙, ♚, oder ♛) Wandelt der Computer eine Figur um, zeigt das Display sowohl den

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

- **Sind Sie Einsteiger oder Gelegenheitsspieler?** Beginnen Sie mit den Spaß-, Trainings- oder den adaptiven Stufen. Diese Stufen schränken die Suchtiefe des Computers ein. Er spielt schwächer und Sie haben erhöhte Gewinnchancen.
- **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. Der Computer schafft es, Matt 8 Züge im voraus zu berechnen. Schließlich haben Sie auch noch die Analysestufe, die jederzeit die beste Zugmöglichkeit errechnen kann.

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 C7 nach C5 ziehen, und Sie drücken C7 und dann C6, zeigt er E7-C5. Dann zeigt das Display nochmals den ganzen Zug an (E7-C5), und der Computer wartet bis Sie C5 gedrückt haben.

Drücken Sie eine Figur auf Ihr Ausgangsfeld, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, 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 ☞☞☞☞ 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. ♜ ♞ ♚ bedeutet Matt in 2 Zügen). Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung ♚♚♚♚ 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 ♞♞ 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 bei höheren Stufen, wenn der Computer lange rechnen darf, sehr praktisch sein. Auch in der Analysestufe kann manche Berechnung einfach zu langwierig werden und Sie sollten teilweise stoppen.

*In 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 mit Weiß von oben spielt? Dazu müssen Sie die Details in Abschnitt 5.1 nachlesen.

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 auch 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.

Sie können diese Option auch ausschalten (s. 5.2, Einfacher Modus).

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 50 Züge). Schalten Sie wieder an, können Sie einfach weiterspielen.

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.

Spielstufen 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, und der Computer zeigt die derzeitige Stufe. Der Computer ist auf Spielstufe A4 (durchschnittliche Rechenzeit 5 Sekunden) voreingestellt und das Display zeigt L 0:05.

B4	2 Minuten	L 2:00
B5	3 Minuten	L 3:00
B6	5 Minuten	L 5:00
B7	10 Minuten	L 10:00

Wählen Sie eine der normalen Spielstufen, bestimmen Sie einen 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 B8)

STUFE	ZEIT	ANZEIGE
B8	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 C1-C8)

STUFE	ZÜGE/GESAMTZEIT	ANZEIGE
C1	40 Züge in 1 h 30 min	1:30:40
C2	35 Züge in 1 h 45 min	1:45:35
C3	40 Züge in 1 h 45 min	1:45:40
C4	35 Züge in 1 h 30 min	1:30:35
C5	40 Züge in 2 h	2:00:40
C6	45 Züge in 2 h 30 min	2:30:45
C7	50 Züge in 2 h	2:00:50
C8	40 Züge in 3 h	3:00:40

In den Turnierstufen müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Anzahl Züge ausführen. Überschreitet ein Spieler das Zeitlimit, blinkt L (time) 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

- **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 Stufe 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 sollten Sie **ENTER** drücken, um die Computerberechnung wieder zu starten.*

3.1 Normale Stufen (Felder A1-B7)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
A1	1 Sekunde	L 0:01
A2	2 Sekunden	L 0:02
A3	3 Sekunden	L 0:03
A4	5 Sekunden	L 0:05
A5	10 Sekunden	L 0:10
A6	15 Sekunden	L 0:15
A7	20 Sekunden	L 0:20
A8	30 Sekunden	L 0:30
B1	45 Sekunden	L 0:45
B2	1 Minute	L 1:00
B3	1.5 Minuten	L 1:30

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.

Ihr Computer bietet auch die Bronstein Zeitnahme an. Details hierzu siehe 5.4.

3.4 Blitzschach (Felder D1-D8)

STUFE	ZEIT PRO SPIEL	ANZEIGE
D1	5 Minuten	0:05:99
D2	10 Minuten	0:10:99
D3	15 Minuten	0:15:99
D4	20 Minuten	0:20:99
D5	30 Minuten	0:30:99
D6	45 Minuten	0:45:99
D7	60 Minuten	1:00:99
D8	90 Minuten	1:30:99

In den Blitzschachstufen (auch Schnellschach genannt), sehen Sie die Gesamtzeit für eine Partie. Ist diese abgelaufen, blinkt tiMe 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. *Ihr Computer bietet auch die Bronstein Zeitnahme in den Blitzschachstufen an. Details dazu siehe 5.4.*

3.5 Spaßstufen (Felder E1-E8)

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
E1	1 Sekunde	F _{un} : 1
E2	2 Sekunden	F _{un} : 2
E3	3 Sekunden	F _{un} : 3
E4	4 Sekunden	F _{un} : 4
E5	5 Sekunden	F _{un} : 5
E6	6 Sekunden	F _{un} : 6
E7	7 Sekunden	F _{un} : 7
E8	*8 Sekunden	F _{un} : 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. Die Spaßstufen E1 bis E6 sind zunächst sehr einfach, steigern sich jedoch bis zum Fortgeschrittenen – Niveau. E7 und E8 sind dann schon kleine Herausforderungen, die Sie als Fortgeschrittener erst bewältigen müssen.

3.6 Mattsuchstufen (Felder F1-F8)

STUFE	MATTSUCHE	ANZEIGE
F1	Matt in 1	F _{in} : 1
F2	Matt in 2	F _{in} : 2
F3	Matt in 3	F _{in} : 3
F4	Matt in 4	F _{in} : 4
F5	Matt in 5	F _{in} : 5
F6	Matt in 6	F _{in} : 6
F7	Matt in 7	F _{in} : 7
F8	Matt in 8	F _{in} : 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. Der Computer löst Ihre Mattprobleme bis zu 8 Züge im voraus. Matt in 1 bis 5 sind schnell gefunden, die anderen Lösungen benötigen Zeit. Wird kein Matt gefunden, erscheint die Meldung (---). Um die Partie fortzusetzen wählen Sie einfach eine andere Spielstufe.

3.7 Trainingsstufen (Felder G1-G8)

STUFE	SUCHTIEFE	ANZEIGE
G1	1 Zug	P _L : 1
G2	2 Züge	P _L : 2
G3	3 Züge	P _L : 3
G4	4 Züge	P _L : 4
G5	5 Züge	P _L : 5
G6	6 Züge	P _L : 6
G7	7 Züge	P _L : 7
G8	8 Züge	P _L : 8


In den Trainingsstufen, wird die Suchtiefe des Computers eingeschränkt und durch eine bestimmte Zuganzahl begrenzt. Wenn Sie durch diese Stufen blättern, erscheint P_L: # im Display. Ein „ply“ ist ein einzelner Zug und „#“ steht für die Anzahl Züge der Suchtiefe. Auf Stufe G7, z.B., begrenzt sich die Suche des Computers auf einen Zug, den er

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.

30 Sek. pro Zug L 0:30 A8	Analyse 9:99:99 B8	40 Züge in 3:00 3:00:40 C8	90 min. pro Partie 1:30:99 D8	*8 Sek. pro Zug Fun: 8 E8	Matt in 8 Zügen Tin: 8 F8	8 Züge Suchtiefe PLY: 8 G8	Adaptive Stufe 8 Rdt: 8 H8
20 Sek. pro Zug L 0:20 A7	10 min. pro Zug L 10:00 B7	50 Züge in 2:00 2:00:50 C7	60 min. pro Partie 1:00:99 D7	7 Sek. pro Zug Fun: 7 E7	Matt in 7 Zügen Tin: 7 F7	7 Züge Suchtiefe PLY: 7 G7	Adaptive Stufe 7 Rdt: 7 H7
15 Sek. pro Zug L 0:15 A6	5 min. pro Zug L 5:00 B6	45 Züge in 2:30 2:30:45 C6	45 min. pro Partie 0:45:99 D6	6 Sek. pro Zug Fun: 6 E6	Matt in 6 Zügen Tin: 6 F6	6 Züge Suchtiefe PLY: 6 G6	Adaptive Stufe 6 Rdt: 6 H6
10 Sek. pro Zug L 0:10 A5	3 min. pro Zug L 3:00 B5	40 Züge in 2:00 2:00:40 C5	30 min. pro Partie 0:30:99 D5	5 Sek. pro Zug Fun: 5 E5	Matt in 5 Zügen Tin: 5 F5	5 Züge Suchtiefe PLY: 5 G5	Adaptive Stufe 5 Rdt: 5 H5
5 Sek. pro Zug L 0:05 A4	2 min. pro Zug L 2:00 B4	35 Züge in 1:30 1:30:35 C4	20 min. pro Partie 0:20:99 D4	4 Sek. pro Zug Fun: 4 E4	Matt in 4 Zügen Tin: 4 F4	4 Züge Suchtiefe PLY: 4 G4	Adaptive Stufe 4 Rdt: 4 H4
3 Sek. pro Zug L 0:03 A3	1.5 min. pro Zug L 1:30 B3	40 Züge in 1:45 1:45:40 C3	15 min. pro Partie 0:15:99 D3	3 Sek. pro Zug Fun: 3 E3	Matt in 3 Zügen Tin: 3 F3	3 Züge Suchtiefe PLY: 3 G3	Adaptive Stufe 3 Rdt: 3 H3
2 Sek. pro Zug L 0:02 A2	1 min. pro Zug L 1:00 B2	35 Züge in 1:45 1:45:35 C2	10 min. pro Partie 0:10:99 D2	2 Sek. pro Zug Fun: 2 E2	Matt in 2 Zügen Tin: 2 F2	2 Züge Suchtiefe PLY: 2 G2	Adaptive Stufe 2 Rdt: 2 H2
1 Sek. pro Zug L 0:01 A1	45 Sek. pro Zug L 0:45 B1	40 Züge in 1:30 1:30:40 C1	5 min. pro Partie 0:05:99 D1	1 Sek. pro Zug Fun: 1 E1	Matt in 1 Zug Tin: 1 F1	1 Zug Suchtiefe PLY: 1 G1	Adaptive Stufe 1 Rdt: 1 H1
NORMALE STUFEN + ANALYSESTUFE		TURNIER- STUFEN	BLITZSTUFEN	SPABSTUFEN	MATTSTUCH- STUFEN	TRAININGS- STUFEN	ADAPTIVE- STUFEN

*Steigerung der Spielzeit pro Zug.
Siehe auch Abschnitt 3.

durchrechnet. Auf dieser Stufe übersieht er garantiert manche Mattführung. Er spielt schwächer und gibt vor allem Gelegenheitsspielern eine hohe Gewinnchance.

3.8 Adaptive Stufen (Felder H1-H8)

STUFE	ART	DISPLAY
H1	Adaptive Stufe 1	Rdt: 1
H2	Adaptive Stufe 2	Rdt: 2
H3	Adaptive Stufe 3	Rdt: 3
H4	Adaptive Stufe 4	Rdt: 4
H5	Adaptive Stufe 5	Rdt: 5
H6	Adaptive Stufe 6	Rdt: 6
H7	Adaptive Stufe 7	Rdt: 7
H8	Adaptive Stufe 8	Rdt: 8

Die adaptiven Stufen sind perfekt für Anfänger. Hier haben Einsteiger die Möglichkeit, mit Stufen zu spielen, die – unglaublich, aber wahr – sich auf das Spielniveau Ihres Gegners einstellen! Wenn Sie also schwächer spielen, wird der Computer auch in der Spielstärke nachlassen. Umgekehrt, gewinnen Sie Material, wird der Computer alles dran setzen, wieder aufzuholen.

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 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 Zügberechnungen - 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 - Zug 6 (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
- Gesamtzeit für Weiß
- Gesamtzeit für Schwarz
- Verbleibende Zeit für Weiß (*nur bei Blitz-/Turnierstufen*)
- Verbleibende Zeit für Schwarz (*nur bei Blitz-/Turnierstufen*)

Drücken Sie **WHITE/-** um zurückzublättern. Mit **CLEAR** können Sie den Modus verlassen.

Die Uhr stoppt, sobald Sie einen Zug zurücknehmen, Spielstufen-Einstellungen überprüfen, Optionen auswählen, Positionen aufbauen oder kontrollieren oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen werden die Zeiten jedoch gespeichert. Immer wenn Sie die Spielstufe ändern oder **NEW GAME** drücken, springt die Anzeige zurück auf 0:00:00.

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 50).

- Anzahl der bisher gespielten 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, wollen wir nochmals darauf aufmerksam machen - benötigen Sie Hilfe, dann können Sie Ihren Computer immer fragen. Einfach **INFO** drücken, wenn Sie am Zug sind und sofort schlägt der Computer einen Zug für Ihre Seite an.

INFO-MODUS AUF EINEN BLICK

HAUPTVARIANTE:



- x1** • Zug 1 (der Hauptvariante)
- Zug 2 (der Hauptvariante)
 - Zug 3 (der Hauptvariante)
 - Zug 4 (der Hauptvariante)
 - Zug 5 (der Hauptvariante)
 - Zug 6 (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 Weiß
 - Gesamtzeit für Schwarz
 - Verbleibende Zeit für Weiß*
 - Verbleibende Zeit für Schwarz*



**nur bei Blitz-/Turnierstufen*

ZUGZÄHLER:



- x4** • Anzahl der bisher gespielten weißen Züge
- Zuganzahl der Partie



Drücken Sie  um den Info-Modus zu verlassen.

Details siehe Abschnitt 4.

5. OPTIONEN FÜR SPIELSPASS UND VIELFALT

Zusätzlich zu allen Möglichkeiten, die Sie bisher kennengelernt haben, bietet der Computer 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!**“.

Optionen auswählen

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

Die Spieloptionen sind in 4 Gruppen unterteilt: *Computer-, Spiel-, Display- und Bronstein-Einstellungen*. Drücken Sie **OPTION**, blättern Sie von einer Gruppe zur anderen.

- **Jede Gruppe enthält verschiedene Optionen**, die wieder mit **BLACK/+** und **WHITE/-** detailliert aufgerufen werden können. Bei Computer- und Displayeinstellungen, können Sie jede Option mit **ENTER** zu- (+) bzw. abschalten (-).
- **Bei der Bronstein Zeitnahme**, können Sie mit **ENTER** durch die verschiedenen Möglichkeiten blättern. Die Option, die zuletzt angezeigt wird, ist aktiviert, wenn Sie mit **CLEAR** den Modus wieder verlassen. Wollen Sie keine Bronstein Zeitnahme, blättern Sie solange bis die Anzeige **BRON** erscheint. Verlassen Sie dann den Modus mit **CLEAR**. Details siehe 5.4.

Drücken Sie zum Verlassen des Modus immer **CLEAR**.

Sie können Optionen auch durch **Drücken einzelner Felder auswählen**. Wie Sie in der **OPTIONS**-Übersicht sehen, sind hierfür die Felder A1-H1, A2-H2, A3-H3 und A4 vorgesehen. Zuerst bitte **OPTION** drücken, dann das Feld, das die gewünschte Einstellung aktiviert.

- **Bei Computer-, Spiel- und Displayeinstellungen** sehen Sie, daß mehrmaliges Drücken auf das Feld, die Option an- und ausstellt.
- **Bei der Bronstein Zeitnahme** können Sie durch mehrmaliges Drücken auf A4 die gewünschte Option einstellen.

Haben Sie alle Einstellungen getroffen, können Sie mit **CLEAR** den Modus verlassen.

*Wird der Computer 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: +RUT0 Aus: -RUT0

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 einmischt. Dies kann für einige Fälle sehr praktisch sein:

- **Nachspielen von Großmeisterpartien**. Schalten Sie den Computer 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: +5ND Aus: -5ND

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.

DAS WICHTIGSTE DES OPTIONS-MODUS: SO GEHT'S!

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



x1 = **COMPUTEREINSTELLUNGEN** (Auto...)



x2 = **SPIELEINSTELLUNGEN** (SEL...)



x3 = **ROTIERENDE ANZEIGE** (rd: !...)



x4 = **BRONSTEIN-MODUS** (bron...)



x5 = zurück zu **COMPUTEREINSTELLUNGEN** usw.

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

- 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. (Ist Ihre Option angezeigt, können Sie diese mit **ENTER** an- bzw. ausschalten.)
- Drücken Sie ein Spielfeld, das die gewünschte Option an- bzw. ausschaltet. (Eine Funktion des Bronstein-Modus wählen Sie, indem Sie mehrmals auf A4 drücken.)

3. Drücken Sie **CLEAR** um den Options-Modus zu verlassen.



BRONSTEIN-MODUS	A5	Bronstein Zeitnahme -bron → +b0:01 → +b0:02 → +b0:03 → +b0:05 → +b0:10 → +b0:20 → +b0:30						
	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
ROTIERENDE ANZEIGE	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
SPIELEINSTELLUNGEN	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
COMPUTEREINSTELLUNG	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Details siehe Abschnitt 5.

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. *Trainingsmodus* (Feld D1)

An: +EÖ:CH Aus: -EÖ:CH

Mit +EÖ:CH wählen Sie einen Trainer, der Sie immer wieder daran erinnert, auf Ihre Strategie zu achten! In diesem Modus schaut Ihnen der Computer über die Schulter während Sie spielen, beobachtet, hilft und warnt! Er gibt Ihnen Tips, wenn eine Ihrer Figuren in Gefahr ist bzw. Sie Material verlieren würden. Sie hören einige Signaltöne und sehen durch die LED-Leuchten, welche Figur gefährdet ist.

In diesem Modus macht Sie der Computer als Trainer auch auf taktische Fehler aufmerksam und meldet sich bei Zügen, die einen Nachteil für Sie bedeuten würden. Sie können dann diesen Zug zurücknehmen und eine bessere Strategie wählen.

e. *Uhr ticken* (Feld E1)

An: +E IC Aus: -E IC

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

f. *Countdown* (Feld F1)

An: +C:DN Aus: -C:DN

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.*

g. *Weiß von oben spielen* (Feld G1)

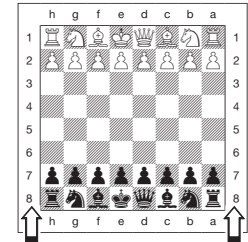
An: +EOP Aus: -EOP

Sie wollen vom Standard abweichen und Weiß von oben spielen? Dann aktivieren Sie diese interessante Funktion. Wählen Sie +EOP 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.

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

SCHWARZ VON UNTEN SPIELN? ACHTEN SIE AUF DIE GRUNDSTELLUNG

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



h. *Abschaltautomatik* (Feld H1)

An: +3PÜ Aus: -3PÜ

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.

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.

Die Mattsuchstufen arbeiten immer mit Brute Force.

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: +r3nd Aus: -r3nd

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. Welchen, entscheidet der Zufall.

d. Bibliothek An/Aus (Feld D2)

An: +b00d Aus: -b00d

Um die Bibliothek auszuschalten, stellen Sie diese Option einfach auf -b00d. 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.*

e. Vollständige Bibliothek (Feld E2)

An: +b4:F1 Aus: -b4:F1

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.

f. Passive Bibliothek (Feld F2)

An: +b4:P3 Aus: -b4:P3

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.*

g. Aktive Bibliothek (Feld G2)

An: +b4:d3 Aus: -b4:d3

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

h. Turnierbibliothek (Feld H2)

An: +b4:en Aus: -b4:en

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.*

5.3 Rotierende Anzeige (Felder A3-H3)

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. Sie können einzelne oder alle Optionen dieser Funktion nutzen.

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

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 die 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 d: d = die Suchtiefe des Computers und die Anzahl der bisher untersuchten Züge
- r d: n = die Rechenknoten pro Sekunde
- r 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.

5.4 Bronstein Modus (Feld A4)

In den Turnier- und Blitzschachstufen verfügen Sie über eine bestimmte Zeitvorgabe. Vor allem bei Blitzschach stehen Sie als Spieler unter großem Zeitdruck. Leider führt dies oft zu unüberlegten Zügen, die dann einen guten Anfang oft zunichte machen.

Mit der Bronstein Zeitnahme kann man diesen Effekt wirksam umgehen. Sie erhalten im Bronstein Modus zusätzlich eine Vorgabe für jeden Zug. Hier ein Beispiel: Nehmen wir an, Sie spielen Blitzstufe D4, d.h. erhalten eine Zeitvorgabe von 20 min pro Partie. Mit der Bronstein Option +b0:10 erhalten Sie zusätzlich für jeden Zug 10 Sekunden Zeitgutschrift. Diese 10 Sekunden werden addiert, nachdem Sie den Zug ausgeführt haben. Benötigen Sie weniger als 10 Sekunden (z.B. 7 Sekunden), werden nur diese 7 Sekunden wieder addiert.

Hier ein Beispiel: Weiß hat eine Zeitvorgabe von 20 Minuten pro Partie und spielt mit der Bronstein Option 10 Sekunden pro Zug.

- Weiß überlegt 40 Sekunden für seinen ersten Zug. Die Countdown-Uhr zählt von 0:20:00 auf 0:19:20 herunter. Nachdem der Zug ausgeführt ist, werden wieder 10 Sekunden addiert. Die neue Uhr ist also 0:19:30.
- Weiß macht den zweiten Zug nach 7 Sekunden. Die Countdown-Uhr zählt von 0:19:20 auf 0:19:13 herunter. Nachdem der Zug ausgeführt ist, werden wieder 7 Sekunden addiert. Die neue Uhr ist also 0:19:20.

Drücken Sie 4mal OPTION, um den Bronstein Modus zu aktivieren. Drücken Sie dann mehrmals **ENTER**, um eine der Möglichkeiten auszuwählen:

BRONSTEIN MODUS	ANZEIGE
Bronstein Zeitnahme aus	-bron
Maximal 1 Sek. pro Zug wird addiert	+b0:01
Maximal 2 Sek. pro Zug werden addiert	+b0:02
Maximal 3 Sek. pro Zug werden addiert	+b0:03
Maximal 5 Sek. pro Zug werden addiert	+b0:05
Maximal 10 Sek. pro Zug werden addiert	+b0:10
Maximal 20 Sek. pro Zug werden addiert	+b0:20
Maximal 30 Sek. pro Zug werden addiert	+b0:30

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 etwas an der Stellung nicht stimmt, können Sie den Computer zur Überprüfung hinzuziehen.

Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach eine **FIGURENTASTE** (♔, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, oder ♟). 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 -POS-. 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 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** (♔, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, oder ♟). Versichern Sie sich, daß das Display die richtige Farbe zeigt (wenn nicht **BLACK/+** bzw.

ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!



1. Drücken Sie **NEW GAME**, um eine neue Partie zu starten.

Display: □ 0:00:00.



2. Drücken Sie die Taste für den **Springer**.

Display: □, ♖, b 1 (der erste weiße Springer).
LED-Anzeige: B+1.



3. Drücken Sie wieder die Taste für den **Springer**.

Display: □, ♖, c 1 (der zweite weiße Springer).
LED-Anzeige: G+1.



4. Drücken Sie wieder **Springer**.

Display: ■, ♜, b 8 (der erste schwarze Springer).
LED-Anzeige: B+8.



5. Und nochmal die **Springertaste**.

Display: ■, ♜, c 8 (der zweite schwarze Springer).
LED-Anzeige: G+8.



6. Drücken Sie noch einmal die **Springertaste**.

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.

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

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.



3. Drücken Sie den weißen Bauern auf das Feld E2 und entfernen Sie ihn vom Brett.

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 6.2.

- 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 Figuren 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. 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. Montieren Sie nicht an der Stromversorgung.***

7.3 Technische Spezifikationen

Tasten:	17
LCD Display:	48-Segmente, 5-digit
Batterien:	4 x AA/AM3/R6 (1,5V)
Maße:	230 x 182 x 40 mm
Gewicht:	0,5 kg

Bewahren Sie diese Information unbedingt auf!

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

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.

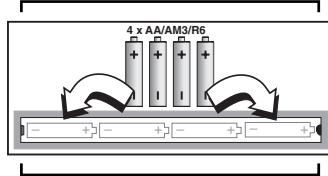
PROBLEMLÖSUNGEN

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 (s. 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 hören Signaltöne und werden durch LEDs auf eine Figur aufmerksam gemacht.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Coach ist aktiviert und macht Sie darauf aufmerksam, daß eine Figur in Gefahr ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nehmen Sie den Zug zurück oder führen Sie den nächsten Zug aus. Siehe 5.1.
Sie hören Signaltöne und auf dem Brett wird ein Zug angezeigt.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Coach ist aktiviert und warnt Sie vor einem taktischen Fehler. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nehmen Sie den Zug zurück oder führen Sie den nächsten Zug aus. Siehe 5.1.
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 (s. 6.1). • Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer scheint einen unsinnigen Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> • Sie haben eine Spielstufe ausgewählt, in der 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 (s. 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 (s. 5.1).

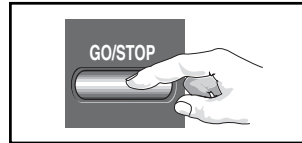
MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour commencer à jouer tout de suite, sans lire d'abord le manuel entièrement, il suffit de suivre ces étapes de Mise en Route Rapide!

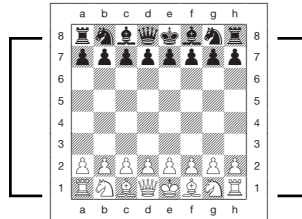
1 Ouvrir le couvercle du compartiment à piles à la base de l'unité. Faites glisser le couvercle du compartiment à piles dans le sens de la flèche pour ouvrir celui-ci, et insérez quatre piles alcalines de type "AA" (AM3/R6). Assurez-vous d'observer la polarité correcte. Remplacez le couvercle du compartiment à piles.



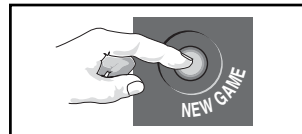
2 Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'ordinateur ne répond pas, remettez le à zéro comme indiqué dans la Section.7.1.



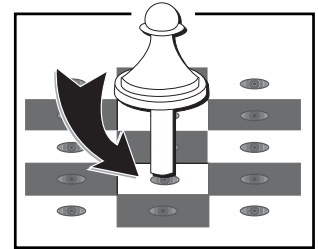
3 Installez les pièces d'échecs dans leurs positions initiales de début de jeu, avec les pièces Blanches de votre côté de l'échiquier, comme indiqué sur le schéma.



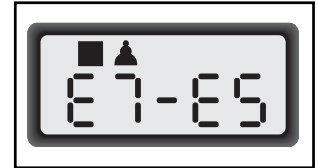
4 Appuyez sur la touche **NEW GAME** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie d'échecs.



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



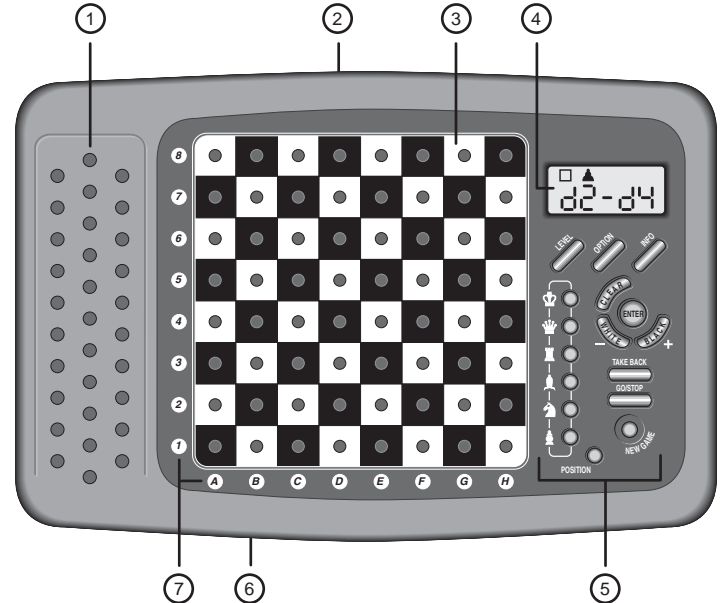
6 Dès que l'ordinateur joue un coup, celui-ci est indiqué sur l'écran. Deux lumières s'allument également, indiquant ainsi la colonne et la rangée de la pièce à bouger. Poussez doucement la pièce de l'ordinateur sur les cases **origine** et **destination** indiquées pour enregistrer le coup de l'ordinateur. Ça y est! Jouez votre prochain coup comme indiqué ci dessus. Amusez-vous!



*Appuyez sur **GO/STOP** à n'importe quel moment pour éteindre l'ordinateur. Votre position actuelle et votre partie (jusqu'à 50 demi-coups) resteront en mémoire. Quand vous allumerez de nouveau l'ordinateur, vous pourrez continuer la partie là où vous l'aviez laissée!*

TOUCHES ET FONCTIONS

- COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIÈCES:** Destiné au rangement des pièces et au stockage des pièces prises.
- COMPARTIMENT A PILES:** A la base de l'unité. Utilisez quatre piles alcalines de type "AA" (AM3/R6).
- ECHIQUEUR SENSORIEL:** Chaque case est équipée d'une cellule sensorielle qui enregistre automatiquement tout mouvement sur l'échiquier. Certaines cases peuvent être appelées pour sélectionner un niveau de jeu ou une option de jeu.
- 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.
- LES TOUCHES DU JEU**
 - LEVEL:** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Niveaux; à l'intérieur du Mode Niveaux, appuyez sur cette touche pour sauter 8 niveaux d'un coup.
 - OPTION (OPTION):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Option; à l'intérieur du mode Option, appuyez dessus pour alterner entre les principaux groupes d'options.
 - INFO (INFORMATION):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Info; à l'intérieur du Mode Info, appuyez sur cette touche pour alterner entre les principaux groupes d'informations. Actionnez cette touche quand c'est votre tour de jouer pour demander un conseil.
 - LES TOUCHES-SYMBOLS DES PIÈCES:** Sont utilisées en Mode Vérification et Positions. Elles sont utilisées également pour la promotion des pions.
 - CLEAR:** Presser pour sortir des Modes Option, Vérification et Position. Cette touche est aussi destinée à la remise à zéro des écrans d'informations, et lorsque vous renoncez à effacer l'échiquier dans le Mode Position. Elle sert aussi à sortir du Mode Niveau si vous décidez de ne pas changer de niveau.
 - ENTER:** S'actionne pour changer de camp avec l'ordinateur ainsi que pour stopper l'ordinateur dans sa recherche et le forcer à jouer. Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver les paramètres des Options, choisir les paramètres des Pendules de Bronstein, et pour confirmer un changement de niveau au sortir du Mode Niveau. En Mode Position, appuyez une première fois pour effacer l'échiquier, puis à nouveau pour confirmer votre ordre.
 - TOUCHES WHITE/- et BLACK/+:** S'actionnent pour changer d'un niveau à l'autre en Mode Niveau, et pour naviguer à travers les options en Modes Option et Info. Aussi utilisées pour choisir la couleur en Mode Position.
 - TAKE BACK (RETOUR-EN-ARRIERE):** Appuyez sur cette touche pour



- annuler un demi-coup (un coup pour chaque camp). Il est possible d'annuler jusqu'à un maximum de 50 demi-coups.
- GO/STOP:** Appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur.
 - NEW GAME (NOUVELLE PARTIE):** Appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie.
 - POSITION (POSITION):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Position.
- ACL (Reset = remise à zéro):** A la base de l'unité. Utilisé pour neutraliser les décharges d'électricité statique après l'insertion de nouvelles piles. Permet aussi de revenir à la programmation d'origine de l'ordinateur.
 - BOARD LIGHTS (LUMIERES DE L'ECHIQUEUR):** S'utilisent pour montrer les coups d'une partie, les retours en arrière, et pour vérifier/mettre en place les positions sur l'échiquier.
 - COUVERCLE (non figurée):** Protège l'unité de la poussière et facilite le rassemblement des pièces lors de déplacements.

INDEX

MISE EN ROUTE RAPIDE TOUCHES ET CARACTERISTIQUES INTRODUCTION

1. COMMENÇONS!

- 1.1 D'abord, installez les Piles/Adaptateur AC-DC optionnel
- 1.2 Prêt à jouer? Voici comment bouger!
- 1.3 Maintenant c'est à l'ordinateur de jouer
- 1.4 Vous changez d'avis? Retour en Arrière
- 1.5 La partie est terminée? Pourquoi ne pas recommencer
- 1.6 Trop Facile/Difficile? Changez de niveaux

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES A EXPLORER

- 2.1 A qui de jouer? Vérifiez l'écran
- 2.2 Coups d'éches spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Echec, Mat et Nul
- 2.5 Interrompre la Recherche de l'Ordinateur
- 2.6 Changer de Camp avec l'Ordinateur
- 2.7 Ouvertures Incorporées
- 2.8 Penser pendant le Temps de l'Adversaire
- 2.9 Mémoire du Jeu

3. NIVEAUX DE JEU

- Etablir un Niveau de Jeu
- 3.1 Niveaux de Jeu Normaux (Cases A1-B7)
 - 3.2 Niveau Infini (Case B8)
 - 3.3 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)
 - 3.4 Niveaux Blitz (Cases D1-D8)
 - 3.5 Niveaux Divertissement (Cases E1-E8)
 - 3.6 Niveaux de Recherche de Mat (Cases F1-F8)
 - 3.7 Niveaux d'Entraînement (Cases G1-G8)
 - 3.8 Niveaux Faibles Auto-Adaptables (Cases H1-H8)

4. MODE INFO: OBSERVEZ L'ORDINATEUR PENSER

- Utilisation du Mode Info
- 4.1 Variation Principale
 - 4.2 Information sur la Recherche
 - 4.3 Information sur les Pendules d'Echecs
 - 4.4 Compteur de Coups/Nombre de Coups par Partie
 - 4.5 Vous voulez un conseil? Il suffit de demander!

5. OPTIONS POUR LE DIVERTISSEMENT ET LA VARIETE

- Sélection des Options de Jeu

- 5.1 Options du Mode d'Opération (Cases A1-H1)
- 5.2 Options Mode de Jeu (Cases A2-H2)
- 5.3 Options d'Alternance de l'Ecran (Cases A3-H3)
- 5.4 Options des Pendules Bronstein (Case A4)

6. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

- 6.1 Verification des Positions
- 6.2 Changement et Mise en Place des Positions

7. DETAILS TECHNIQUES

- 7.1 La fonction **ACL**
- 7.2 Soins et Entretien
- 7.3 Spécificités Techniques

GUIDE DE SOLUTIONS DE PROBLEMES

INTRODUCTION

Nous sommes heureux de vous accueillir dans le monde excitant des Echecs! Que vous ayez juste commencé à étudier ce jeu passionnant, ou que vous soyez un joueur habitué, en utilisant votre nouvel ordinateur d'échecs, vous aurez l'opportunité de découvrir bien plus sur les échecs que vous n'auriez pu l'imaginer. Lisez ce manuel pour avoir une vision des capacités de votre ordinateur—de toutes les caractéristiques et modes spéciaux, de toutes les options uniques et des niveaux de jeu. Et tirez en avantage, l'une après l'autre! Vous vous amuserez beaucoup—et vous ne regarderez plus jamais les échecs de la même façon.

Votre ordinateur connaît toutes les règles d'échecs—et il ne trichera jamais. Pour ceux d'entre vous qui n'ont jamais joué avant, nous avons inclus un bref aperçu des règles pour vous permettre de commencer. Pour des informations plus détaillées, pourquoi ne pas vous rendre dans votre bibliothèque locale, où vous êtes certain de trouver de nombreux livres intéressants sur les échecs.

1. COMMENÇONS!

1.1 En premier, installez les Piles

Votre ordinateur fonctionne avec quatre piles de type "AA" (modèle AM3/R6). Insérez les piles dans le compartiment à la base de l'unité, en vous assurant de respecter la bonne polarité. Utilisez des piles alcalines neuves pour une meilleure durée de vie des piles.

Allumez l'ordinateur en appuyant sur **GO/STOP**, et un bip signalera que le jeu est prêt à commencer. Si l'ordinateur ne répond pas (une décharge statique a pu le bloquer), utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer dans le trou indiqué par **ACL** à la base de l'unité pour au moins une seconde. Ceci remet l'ordinateur à zéro.

Astuce: Pour économiser l'énergie et prolonger la vie des piles, allumez l'option de Mise Hors Tension Automatique (Section 5.1).

1.2 Prêt à jouer? Voici comment bouger!

D'accord, maintenant il est temps de commencer une partie! C'est tellement facile - il suffit de suivre les étapes suivantes:

- Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur, si vous ne l'avez pas déjà fait.
- Appuyez sur la touche **NEW GAME** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie d'échecs. Disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté comme indiqué à la Section *Mise en Route Rapide*.
- Pour jouer un coup, appuyez doucement sur la pièce que vous voulez bouger jusqu'à entendre un bip et que deux lumières sur l'échiquier s'allument pour indiquer cette case. L'Echiquier sensible reconnaîtra votre pièce automatiquement. Vous ne le croyez pas? Il vous suffit de regarder l'écran, qui d'un seul coup se remplit d'informations—il indique votre pièce, avec la couleur de la pièce et la case que vous venez de presser!
- Saisissez-vous avec douceur de cette pièce et posez-la avec une légère pression sur la case de **destination**. A ce moment, vous entendrez un second bip qui indique l'enregistrement de ce mouvement par l'ordinateur. C'est fait! Vous avez complété votre premier coup du jeu! Ensuite, c'est aux Noires de jouer—et l'ordinateur va placer son premier coup.

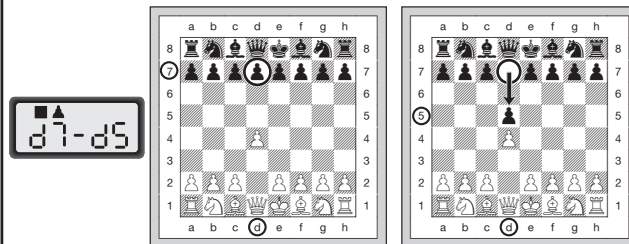
Vous remarquerez que l'ordinateur a tendance à jouer de manière instantanée au début d'une partie, au lieu de prendre du temps pour réfléchir. Ceci est dû au fait qu'il joue de mémoire, utilisant un "livre" incorporé de coups (pour plus d'informations, voir Section 2.7).

1.3 Maintenant c'est à l'Ordinateur de Jouer

Quand l'ordinateur joue un coup, il émet un bip et deux lumières s'allument sur l'échiquier pour indiquer la case de la pièce qu'il veut déplacer. Il montre également son coup entier sur l'écran. Vérifiez—

JOUER LE COUP DE L'ORDINATEUR: UN EXEMPLE

Après que l'ordinateur ait joué, c'est à vous d'effectuer le coup sur l'échiquier! Ici, l'écran indique que l'ordinateur veut déplacer son pion Noir (♜♞) de **d7** à **d5**. Prenez ce pion en **d7** (indiqué par les lumières sur l'échiquier) et appuyez le doucement sur la **Case d7**. Les lumières de l'échiquier indiquent alors a **Case d5**. Appuyez le pion sur la **Case d5** pour terminer le coup de l'ordinateur. Maintenant, c'est à vous de jouer.



vous verrez les cases **origine** et **destination** du coup de l'ordinateur, avec la couleur et le type de pièce qu'il est en train de bouger. *Notez que la case **origine** clignote sur l'écran.* Appuyez sur la pièce indiquée dans la case **origine** jusqu'à entendre un bip. La case **destination** clignote alors sur l'écran—déplacez cette même pièce vers la case **destination** indiquée et appuyez pour terminer le coup de l'ordinateur. Et c'est encore à votre tour de jouer...

Penchez-vous sur "**JOUER LE COUP DE L'ORDINATEUR: UN EXEMPLE**" pour voir comment faire.

A propos, pendant que vous réfléchissez à votre prochain coup, remarquez que les symboles des pièces d'échecs sont affichés sur l'écran, l'un après l'autre, depuis le plus "bas" pion jusqu'au Roi. Ceci signifie que la pendule d'échecs incorporée est en mode normal, comptant le temps écoulé. Si l'Horloge de Compte à Rebours est activée, comme indiqué dans la Section 5.1, les symboles affichés

apparaîtront en sens inverse. Vous trouverez des détails sur les caractéristiques des pendules d'échecs dans la Section 4.3.

1.4 La Partie est terminée? Pourquoi ne pas recommencer

Quand vous jouez aux échecs contre cet ordinateur, rien n'est définitif, vous pouvez changer d'avis ou décider de jouer un coup différent quand vous le désirez! Quand c'est votre tour de jouer, appuyez simplement sur **TAKE BACK**. L'écran montre le coup à annuler, avec la case de **destination** initiale qui clignote et qui est indiquée par des lumières sur l'échiquier. Appuyez doucement la touche sur la case indiquée, et l'ordinateur vous indique **d'où** vient cette pièce en faisant clignoter cet écran et en utilisant des lumières sur l'échiquier pour indiquer cette case. Appuyez sur la pièce dans la case **origine** pour terminer le retour en arrière. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez, annulant jusqu'à 50 coups (ou 25 coups pour chaque camp). Pour continuer à jouer à n'importe quel moment, il vous suffit de jouer un autre coup sur l'échiquier.

Après avoir annulé une prise, l'ordinateur s'assurera que votre échiquier est toujours correctement installé en vous rappelant de remettre la pièce prise sur l'échiquier. Il le fait en montrant le symbole de la pièce et sa localisation, en même temps qu'un symbole "+", et en allumant les lumières sur l'échiquier pour cette case. Remettez cette pièce sur l'échiquier et appuyez dessus pour terminer le retour en arrière.

1.5 La Partie est terminée? Pourquoi ne pas recommencer!

Lorsque vous avez fini un jeu (ou si vous désirez abandonner une partie), il est facile de recommencer à zéro! Réinitialisez l'ordinateur pour un nouveau jeu en appuyant sur **NEW GAME (NOUVEAU JEU)**, et une série de bips vous le confirmera. Le précédent niveau de jeu sera repris, ce que vous pouvez changer, comme expliqué en Section 3.

IMPORTANT: En pressant **NEW GAME**, vous effacez le jeu actuel de la mémoire de l'ordinateur—soyez avertis de cette erreur éventuelle!

1.6 Trop Facile? Difficile? Changez de niveau

Quand vous allumez votre ordinateur pour la première fois, il se trouve automatiquement programmé sur le Niveau de Jeu Normal A4 (cinq secondes par coup). Cependant, il y a 64 niveaux entre lesquels choisir—vous aurez envie de tous les essayer. Pour les descriptions des niveaux de jeu et sur la façon de changer de niveaux, voir Section 3.

BESOIN D'AIDE POUR CHOISIR UN NIVEAU? QUELQUES ASTUCES POUR VOUS!

- **Etes vous un débutant?** Vous avez de nombreux choix. Essayez les Niveaux de Divertissement, les Niveaux d'Entraînement les plus Bas, ou les Niveaux Faibles Auto-Adaptables. Tous ces niveaux limitent la profondeur de recherche de l'ordinateur de différentes façons, résultant en un jeu plus faible qui vous donne la chance d'apprendre plus et parfois aussi de battre l'ordinateur.
- **Etes-vous un joueur intermédiaire ou plus avancé?** Essayez les Niveaux Normaux, d'Entraînement ou de Tournoi. Les Niveaux Normaux varient du facile, jusqu'au difficile temps de réponse de 10 minutes, et les Niveaux de Tournoi sont extrêmement défiant. N'oubliez pas aussi d'essayer les Niveaux Blitz pour des parties rapides et courtes d'Echecs Rapides. A propos, pour les parties de Tournoi et Blitz, vous pouvez activer la pendule incorporée Bronstein, comme vous le verrez dans la Section 5.4.
- **Vous voulez expérimenter?** Utilisez les Niveaux de Recherche de Mat pour résoudre des problèmes jusqu'au mat en huit coups - essayez de réfléchir à partir d'une position dans l'une de vos propres parties, ou bien mettez en place un vrai problème de mat. Choisissez le Niveau Infini pour que l'ordinateur analyse des positions compliquées pendant des heures ou même des jours.

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES A EXPLORER

2.1 C'est à qui de jouer? Vérifiez l'écran

Quand l'ordinateur joue pour les Noirs, une case noire clignote sur l'écran pendant qu'il réfléchit. Après qu'il ait joué, une case blanche indique que maintenant c'est au tour des Blancs. D'un seul coup d'oeil, vous pouvez dire si l'ordinateur est en train de penser, et à qui c'est le tour de jouer.

2.2 Coups Spéciaux d'Echecs

Prises: Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce que vous voulez prendre, retirez la de l'échiquier, et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont indiquées comme en E5xF4.

Les Prises en Passant: Dans ce type de prises, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris en indiquant la position du pion, avec un signe moins, et en utilisant deux lumières sur l'échiquier pour signaler cette case. Appuyez sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Le Roque: L'ordinateur reconnaît automatiquement un roque après que le Roi ait été déplacé. Après que vous ayez appuyé le Roi sur ses cases **origine** et **destination**, l'ordinateur utilise l'écran et les lumières de l'échiquier pour vous rappeler de déplacer la Tour. Appuyez sur la Tour dans ses cases **origine** et **destination** pour terminer le coup. Notez que le Petit roque est indiqué par ♖-♖, et le Grand roque ♗-♗-♖.

Promotion de pions: Quand vous promouvez un pion, d'abord jouez votre coup comme d'habitude, en pressant votre pion sur ses cases **origine** et **destination**. Ensuite, appuyez sur la Touche de Symbole de Pièce de la pièce que vous désirez promouvoir (♔, ♚, ♗, ♘, ♙, ou ♜). L'ordinateur reconnaît votre nouvelle pièce immédiatement, et commence à penser à son prochain coup. N'oubliez pas de changer votre pièce sur l'échiquier! **Quand l'ordinateur promouvoit un pion,** l'écran indique le pion et la pièce promue. N'oubliez pas de remplacer le pion de l'ordinateur par sa nouvelle pièce.

2.3 Coups Illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais un coup illégal! Si vous essayer d'en faire un, vous entendrez un double bip grave, et les lumières de l'échiquier ainsi que l'écran continueront simplement à indiquer la case **d'où** vient la pièce. Déplacez cette pièce vers une autre case, ou appuyez à nouveau sur cette pièce dans la case **origine** initiale et déplacez une pièce différente.

Si vous ne jouez pas le coup de l'ordinateur correctement, vous entendrez également un bip d'erreur. Cela signifie que vous êtes en train de bouger une pièce incorrecte, ou que vous êtes en train de déplacer la pièce de l'ordinateur vers une mauvaise case. Si l'ordinateur désire déplacer son pion de C7 à C5, par exemple, et que vous appuyez sur C7 et ensuite C8, l'écran indiquera ♖C5 un court instant, pour signaler votre erreur. Ensuite, l'écran affiche à nouveau le coup (♖C7-C5), et l'ordinateur attend que vous appuyez sur C5 pour terminer le coup.

Si vous appuyez sur une touche et que la case d'**origine** s'affiche, mais que vous décidez pour finir de ne pas jouer ce coup, vous n'avez qu'à appuyer à nouveau sur cette même case pour annuler. Ensuite, jouez un autre coup. Si vous changez d'avis après avoir validé le coup

entier, annulez celui-ci comme décrit Section 1.4.

2.4 Echec, Mat et Nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur montre d'abord son coup comme d'habitude. Une fois le coup joué, ♔HEC clignote sur l'écran pendant quelques secondes, ainsi que le coup d' Echec. Ensuite, l'écran affiche à nouveau la pendule.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par montrer son coup comme d'habitude. Une fois le coup joué sur l'échiquier, l'ordinateur affiche en clignotant une annonce de mat ainsi que le coup pendant quelques secondes (exemple, ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♜ ♞ ♟ pour un mat en deux coups). Ensuite, l'écran affiche à nouveau la pendule.

Quand une partie se termine par échec et mat, l'écran indique en clignotant ♔RCE (avec le coup de mat) pendant un court instant après que le coup soit effectué. Ensuite, l'écran affiche à nouveau la pendule.

L'ordinateur reconnaît les Nuls par Pat, par Triple Répétitions de la Position, par la Règle des 50 coups, par insuffisance de matériel. Après qu'un Nul ait eu lieu, l'écran affiche en clignotant ♞nd, ♞nd:3, ♞nd:50, ou ♞nd: ♞ (ainsi qu'avec le coup de Nul) pendant un court instant après que le coup ait été effectuée. Ensuite, l'écran affiche à nouveau la pendule.

2.5 Interruption de la Recherche de l'Ordinateur

Vous pensez que l'ordinateur prend trop de temps pour jouer? Vous pouvez l'interrompre à n'importe quel instant! Vous n'avez qu'à appuyer sur **ENTER** pendant que l'ordinateur réfléchit, et il s'arrêtera pour jouer le meilleur coup qu'il ait trouvé jusque là. Cette caractéristique peut être très pratique dans les niveaux élevés, où l'ordinateur peut prendre beaucoup de temps pour réfléchir, et dans le Niveau Infini, où l'ordinateur réfléchit indéfiniment jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.

*Dans les Niveaux de Recherche de Mat, appuyer sur **ENTER** ne force pas l'ordinateur à jouer un coup. Au lieu de cela, l'ordinateur émettra un bip grave et affichera — — — — sur l'écran pour indiquer qu'il a été interrompu avant de trouver un mat. Pour continuer à jouer, changez de niveau.*

2.6 Changement de Camp avec l'Ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, il suffit d'appuyer sur **ENTER** quand c'est votre tour de jouer—et l'ordinateur jouera le

prochain coup pour vous. Changez de camp aussi souvent que vous le désirez.

*Notez que si vous appuyez sur **ENTER** dans une nouvelle partie, l'ordinateur jouera les Blancs depuis le haut (voir aussi Section 5.1).*

2.7 Ouvertures Incorporées

Au début d'une partie, l'ordinateur jouera souvent de manière instantanée dans de nombreux niveaux. Ceci est dû au fait qu'il joue de mémoire, en utilisant son propre "livre" incorporé d'ouvertures d'échecs. Ce livre comporte des milliers de positions, incluant la majorité des ouvertures principales et de nombreuses positions de maîtres des échecs. Si la position en cours sur l'échiquier se trouve dans son livre, l'ordinateur répond à cette position automatiquement, au lieu de penser au coup. Une caractéristique spéciale de ce livre d'ouvertures de l'ordinateur est sa capacité à manier les *transpositions*. Une transposition a lieu quand une position réalisée par un certain nombre de coups peut aussi être atteinte quand ces mêmes coups sont réalisés dans un ordre différent. Le Gestionnaire intégré de Transposition Automatique de l'ordinateur permet de gérer ces coups facilement.

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 Réfléchir pendant le Temps de l'Adversaire

En jouant, vous remarquerez que l'ordinateur répond quelquefois à vos coups de manière immédiate, même au milieu de parties jouées aux niveaux les plus élevés. Ceci est dû au fait que l'ordinateur réfléchit pendant votre temps, en utilisant le temps que vous prenez pour penser pour s'avancer et planifier ses propres stratégies. Il essaie de deviner le coup que vous allez jouer, et ensuite il calcule ses réponses face à ce coup pendant que vous continuez à réfléchir. Si l'ordinateur trouve le coup juste, il n'y a pas de raison pour qu'il continue à penser—il joue immédiatement le coup qu'il a trouvé.

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

2.9 Mémoire du Jeu

Appuyez sur **GO/STOP** à n'importe quel moment pour interrompre une partie. La partie est suspendue, et l'ordinateur garde votre jeu

actuel en mémoire (jusqu'à 50 coups individuels). Quand vous allumez à nouveau l'ordinateur, vous pouvez continuer à jouer là où vous aviez laissé la partie!

3. LES NIVEAUX DE JEU

Votre ordinateur offre 64 niveaux de jeu différents. Quand vous choisissez un niveau, gardez en tête que plus l'ordinateur a de temps pour penser à ses coups, plus il est fort et mieux il joue—tout à fait comme un joueur d'échecs humain! Pour un aperçu de tous les niveaux, référez vous au Schéma de Niveaux. Les Niveaux sont décrits également dans cette Section.

Déterminer un Niveau de Jeu

*Voir "**UTILISEZ CE SCHEMA POUR CHOISIR UN NIVEAU DE JEU!**" pour une vision illustrative sur la manière de déterminer un niveau et pour un schéma montrant tous les niveaux d'un seul coup d'oeil.*

Il y a deux méthodes pour fixer les niveaux - en utilisant les touches du jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode que vous choisissez, appuyez toujours d'abord sur **LEVEL** pour entrer dans le Mode Niveau, et l'ordinateur indiquera le niveau de jeu actuel. Quand vous entrez dans le Mode Niveau pour la première fois, l'ordinateur est programmé sur le Niveau de Jeu Normal A4 (avec un temps moyen de réponse de cinq secondes pour chaque coup), et l'écran indique L ♔♚♛.


- **Choisir un niveau en utilisant les touches du jeu:** Après être entré dans le mode Niveaux en appuyant **LEVEL**, changez de niveau un par un en utilisant les touches **BLACK/+** et **WHITE/-**. Pour un raccourci, appuyez sur **LEVEL** plusieurs fois pour sauter huit niveaux d'un coup. Quand l'écran indique votre niveau désiré, appuyez sur **ENTER** pour valider votre nouveau niveau dans l'ordinateur et pour sortir du Mode Niveau.
- **Choisir un niveau en appuyant sur les cases de l'échiquier:** Comme indiqué dans le Schéma de Niveaux, chacune des 64 cases correspond à un niveau. Après être entré dans le Mode Niveau en appuyant sur **LEVEL**, appuyez sur une case afin d'activer un niveau, en utilisant le schéma comme guide. Quand

UTILISEZ CE SCHEMA POUR CHOISIR UN NIVEAU DE JEU!

1.  Appuyez sur LEVEL pour entrer dans le Mode Niveau.

2. Ensuite sélectionnez le niveau, en vous référant au tableau de droite. Il y a deux façons d'opérer, couvertes ci-après.

- Alternez à travers les niveaux jusqu'à ce que votre niveau soit indiqué:
 - Appuyez sur **BLACK/+** pour monter de niveaux **un par un**.
 - Appuyez sur **WHITE/-** pour descendre de niveaux **un par un**.
 - Appuyez sur **LEVEL** pour monter 8 de niveaux à la fois.
- **SOIT**, localisez la case de votre niveau et pressez une des pièces capturées dans le trou pour faire apparaître le niveau.

3.  Enfin, appuyez sur ENTER pour sortir du Mode Niveau, en utilisant votre nouveau niveau.



30 sec. par coup L 0:30 A8	Niveau Infini 9:99:99 B8	40 coups en 3:00 3:00:40 C8	90 min. par partie 1:30:99 D8	*8 sec. par coup Fun: 8 E8	Mat en 8 coups Fin: 8 F8	Recherche de 8 ply PLY: 8 G8	Auto- Adaptable 8 Rdt: 8 H8						
20 sec. par coup L 0:20 A7	10 min. par coup L 10:00 B7	50 coups en 2:00 2:00:50 C7	60 min. par partie 1:00:99 D7	7 sec. par coup Fun: 7 E7	Mat en 7 coups Fin: 7 F7	Recherche de 7 ply PLY: 7 G7	Auto- Adaptable 7 Rdt: 7 H7						
15 sec. par coup L 0:15 A6	5 min. par coup L 5:00 B6	45 coups en 2:30 2:30:45 C6	45 min. par partie 0:45:99 D6	6 sec. par coup Fun: 6 E6	Mat en 6 coups Fin: 6 F6	Recherche de 6 ply PLY: 6 G6	Auto- Adaptable 6 Rdt: 6 H6						
10 sec. par coup L 0:10 A5	3 min. par coup L 3:00 B5	40 coups en 2:00 2:00:40 C5	30 min. par partie 0:30:99 D5	5 sec. par coup Fun: 5 E5	Mat en 5 coups Fin: 5 F5	Recherche de 5 ply PLY: 5 G5	Auto- Adaptable 5 Rdt: 5 H5						
5 sec. par coup L 0:05 A4	2 min. par coup L 2:00 B4	35 coups en 1:30 1:30:35 C4	20 min. par partie 0:20:99 D4	4 sec. par coup Fun: 4 E4	Mat en 4 coups Fin: 4 F4	Recherche de 4 ply PLY: 4 G4	Auto- Adaptable 4 Rdt: 4 H4						
3 sec. par coup L 0:03 A3	1.5 min. par coup L 1:30 B3	40 coups en 1:45 1:45:40 C3	15 min. par partie 0:15:99 D3	3 sec. par coup Fun: 3 E3	Mat en 3 coups Fin: 3 F3	Recherche de 3 ply PLY: 3 G3	Auto- Adaptable 3 Rdt: 3 H3						
2 sec. par coup L 0:02 A2	1 min. par coup L 1:00 B2	35 coups en 1:45 1:45:35 C2	10 min. par partie 0:10:99 D2	2 sec. par coup Fun: 2 E2	Mat en 2 coups Fin: 2 F2	Recherche de 2 ply PLY: 2 G2	Auto- Adaptable 2 Rdt: 2 H2						
1 sec. par coup L 0:01 A1	45 sec. par coup L 0:45 B1	40 coups en 1:30 1:30:40 C1	5 min. par partie 0:05:99 D1	1 sec. par coup Fun: 1 E1	Mat en 1 coup Fin: 1 F1	Recherche de 1 ply PLY: 1 G1	Auto- Adaptable 1 Rdt: 1 H1						
NIVEAUX NORMAUX + NIVEAU INFINI		NIVEAUX TOURNOI		NIVEAUX BLITZ		NIVEAUX DE DIVERTISSEMENT		NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT		NIVEAUX D'ENTRAÎNEMENT		NIVEAUX AUTO-ADAPTABLES FAIBLES	

*Ajouté comme temps utilisé par coup.

Pour plus de détails voir Section 3.

vous appuyez sur la case désirée et que ce niveau est affiché sur l'écran, appuyez sur **ENTER** pour valider votre nouveau niveau dans l'ordinateur et pour sortir du Mode Niveaux. *Notez que quand vous faites une sélection en utilisant les cases de l'échiquier, appuyer sur **CLEAR** est pareil qu'appuyer sur **ENTER**—cela valide votre niveau dans l'ordinateur.*

- **Vérifier un niveau sans le changer:** Si vous appuyez sur **LEVEL** pour vérifier le niveau mais que vous ne désirez pas changer de niveau, appuyez sur **CLEAR**. Ceci vous ramènera au jeu normal sans changer de niveau ni d'options de pendule, même quand l'ordinateur est en train de penser.

Points supplémentaires importants à mémoriser au sujet des niveaux:

- *Changer de niveaux remet toujours à zéro les pendules d'échecs.*
- *Nous ne vous conseillons pas de changer de niveaux pendant que l'ordinateur pense, car cela remettra à zéro la pendule et annulera la recherche de l'ordinateur. Si vous devez le faire, appuyez d'abord sur **ENTER** pour annuler la recherche de l'ordinateur, et pour jouer son coup sur l'échiquier. Ensuite, annulez le coup de l'ordinateur et changez de niveaux. Pour finir, appuyez sur **ENTER** pour que l'ordinateur commence à penser dans le nouveau niveau.*

3.1 Niveaux de Jeu Normal (Cases A1-B7)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ECRAN
A1	1 seconde	0:01
A2	2 secondes	0:02
A3	3 secondes	0:03
A4	5 secondes	0:05
A5	10 secondes	0:10
A6	15 secondes	0:15
A7	20 secondes	0:20
A8	30 secondes	0:30
B1	45 secondes	0:45
B2	1 minute	1:00
B3	1.5 minutes	1:30
B4	2 minutes	2:00
B5	3 minutes	3:00
B6	5 minutes	5:00
B7	10 minutes	10:00

Quand vous choisissez un des Niveaux de Jeu Normal, vous choisissez un temps de réponse moyen pour l'ordinateur. Notez que les

moyennes des temps sont calculées à partir d'un grand nombre de coups. Au début et à la fin d'une partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus rapidement, mais dans les positions compliquées au milieu du jeu, il peut prendre plus de temps pour bouger.

3.2 Niveau Infini (Case B8)

NIVEAU	TEMPS DU COUP	ECRAN
B8	Pas de limite de temps	9:99:99

Dans le Niveau Infini, l'ordinateur cherchera sans limite, jusqu'à ce qu'il rencontre un mat forcé ou un coup forcé, jusqu'à ce qu'il cherche la position dans sa profondeur maximale, ou jusqu'à ce que vous arrêtez la recherche en appuyant sur **ENTER**. Si vous arrêtez la recherche, l'ordinateur jouera le coup qu'il pense être le meilleur à ce moment. Essayez d'expérimenter avec ce niveau—mettez en place des positions intéressantes sur l'échiquier et laissez l'ordinateur les analyser pour vous! Il réfléchira pendant des heures ou même des jours sans s'arrêter, en essayant de trouver le meilleur coup possible. Et n'oubliez pas d'observer l'ordinateur pendant qu'il réfléchit—profitez de l'option d'Alternance de l'Ecran décrite dans la Section 5.3.

3.3 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)

NIVEAU	TEMPS TOTAL/NOMBRE DE COUPS	ECRAN
C1	1 hr. 30 min. / 40 coups	1:30:40
C2	1 hr. 45 min. / 35 coups	1:45:35
C3	1 hr. 45 min. / 40 coups	1:45:40
C4	1 hr. 30 min. / 35 coups	1:30:35
C5	2 hrs. / 40 coups	2:00:40
C6	2 hrs. 30 min. / 45 coups	2:30:45
C7	2 hrs. / 50 coups	2:00:50
C8	3 hrs. / 40 coups	3:00:40

Les Niveaux Tournoi impliquent qu'un certain nombre de coups soit joué dans un temps donné. Si un joueur dépasse le temps donné pour un nombre déterminé de coups, l'ordinateur fait clignoter "temps" (⏰) avec le temps écoulé, pour indiquer que la partie est terminée. Si vous le désirez, vous pouvez continuer à jouer même après que le temps soit écoulé.

Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous pouvez désirer programmer les pendules d'échecs pour qu'elles indiquent le compte à rebours au lieu du temps écoulé (voir Section 5.1). Quand le temps de la partie est terminé, la pendule de compte à rebours retourne à une pendule normale.

Votre ordinateur offre également l'option d'utiliser les contrôles de temps de Pendules Bronstein quand vous jouez des parties de Tournoi. Pour plus d'informations, voir Section 5.4.

3.4 Niveaux Blitz (Cases D1-D8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ECRAN
D1	5 minutes	0:05:99
D2	10 minutes	0:10:99
D3	15 minutes	0:15:99
D4	20 minutes	0:20:99
D5	30 minutes	0:30:99
D6	45 minutes	0:45:99
D7	60 minutes	1:00:99
D8	90 minutes	1:30:99

Dans les niveaux Blitz (appelés aussi Echecs Rapides ou "Mort Subite"), vous déterminez le temps total pour la partie entière. Si le temps de la partie est dépassé, l'ordinateur fait clignoter "temps" (⌚) avec le temps écoulé, pour indiquer que la partie est terminée.

Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous désirerez peut être programmer les pendules d'échecs pour qu'elles indiquent le compte à rebours au lieu du temps écoulé (voir Section 5.1). Quand le temps de la partie est terminé, la pendule de compte à rebours retourne automatiquement à une pendule normale.

Votre ordinateur offre également la possibilité d'utiliser les contrôles de temps de Pendule Bronstein dans les parties Blitz! Pour plus de détails, voir Section 5.4.

3.5 Niveaux de Divertissement (Cases E1-E8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ECRAN
E1	1 seconde	F _{un} : 1
E2	2 secondes	F _{un} : 2
E3	3 secondes	F _{un} : 3
E4	4 secondes	F _{un} : 4
E5	5 secondes	F _{un} : 5
E6	6 secondes	F _{un} : 6
E7	7 secondes	F _{un} : 7
E8	*8 secondes	F _{un} : 8

*Ajouté comme temps utilisé par coup.

Etes-vous un novice aux échecs ou un débutant? Si oui, ces niveaux sont spécialement faits pour vous. Ici, l'ordinateur limite sa recherche de

telle sorte qu'il joue délibérément avec plus de faiblesse en vous donnant plus d'opportunités de gagner!

Les Niveaux de Divertissement commencent facilement et deviennent un peu plus difficiles au cours du jeu. La force de jeu de l'ordinateur passe graduellement du Niveau E1 à E6—mais soyez prêt pour une compétition plus dure quand il atteindra les Niveaux E7 et E8. Ces deux Niveaux de Divertissement, les plus élevés, représentent un grand pas en avant dans la force du jeu, et vous remarquerez qu'ils sont plus défiant! Essayez tous les Niveaux de Divertissement—et au fur et à mesure que vous gagnez dans chacun d'eux, passez au niveau supérieur! Quand vous atteindrez les Niveaux E7 et E8, votre habileté pour les échecs, devenue meilleure, devrait vous rendre ces niveaux beaucoup plus faciles à contrôler.

3.6 Niveaux de Recherche de Mat (Cases F1-F8)

NIVEAU	PROBLEME	ECRAN
F1	Mat en 1	F _{in} : 1
F2	Mat en 2	F _{in} : 2
F3	Mat en 3	F _{in} : 3
F4	Mat en 4	F _{in} : 4
F5	Mat en 5	F _{in} : 5
F6	Mat en 6	F _{in} : 6
F7	Mat en 7	F _{in} : 7
F8	Mat en 8	F _{in} : 8

En sélectionnant un des ces niveaux vous activez un Programme Spécial de Recherche de Mat. Si vous êtes dans une position où il pourrait y avoir un mat et que vous désirez que l'ordinateur le trouve, positionnez l'ordinateur sur un des Niveaux de Recherche de Mat. Votre ordinateur peut résoudre des mat jusqu'en huit coups. Les mats de un à cinq coups sont souvent trouvés rapidement, alors que les solutions qui demandent de six à huit coups peuvent être plus longues à trouver. Si il n'y a pas de mat présent ou que l'ordinateur ne puisse pas le trouver, il émettra un bip d'erreur et il affichera une série de (---). Pour continuer à jouer, il suffit de passer à un autre niveau.

3.7 Niveaux d'Entraînement (Cases G1-G8)

NIVEAU	PROFONDEUR DE LA RECHERCHE	ECRAN
G1	1 coup	P _L : 1
G2	2 coups	P _L : 2
G3	3 coups	P _L : 3

G4	4 coups	PLY: 4
G5	5 coups	PLY: 5
G6	6 coups	PLY: 6
G7	7 coups	PLY: 7
G8	8 coups	PLY: 8

Dans les Niveaux d'Entraînement, la profondeur de recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, comme indiqué ci-dessus. En alternant à travers les niveaux, l'ordinateur indique PLY: # pour chaque niveau. Un "ply" est un demi-coup (un coup joué par chaque camp), et # est le numéro représentant la profondeur de recherche. Par exemple, dans le Niveau G1, l'ordinateur cherche jusqu'à une profondeur d'un ply (PLY: 1), et c'est pour cela qu'il n'anticipe qu'un seul coup futur. Pour cette raison, il ratera souvent un mat en un coup. Cela donne un jeu plus faible, et plus d'opportunités pour les débutants de battre l'ordinateur!

3.8 Niveaux Auto-Adaptables Faibles (Cases H1-H8)

NIVEAU	TYPE	ECRAN
H1	Auto-Adaptable 1	Rdt: 1
H2	Auto-Adaptable 2	Rdt: 2
H3	Auto-Adaptable 3	Rdt: 3
H4	Auto-Adaptable 4	Rdt: 4
H5	Auto-Adaptable 5	Rdt: 5
H6	Auto-Adaptable 6	Rdt: 6
H7	Auto-Adaptable 7	Rdt: 7
H8	Auto-Adaptable 8	Rdt: 8

Les Niveaux Auto-Adaptables Faibles sont parfaits pour les joueurs qui viennent de commencer. Ici, les débutants ont l'opportunité de réagir avec l'ordinateur sur huit niveaux affaiblis de forces de classement ELO variables, et la force de l'ordinateur est ajustée pour correspondre à celle du joueur. Vous avez une vague notion de la classification ELO? C'est une manière de mesurer votre performance aux échecs. Les classements ont en général quatre chiffres, et les meilleurs joueurs ont un classement plus élevé. Un classement de maître commence à 2200 ELO. A titre d'information, votre ordinateur est classé au dessus de 2200.

Comme l'ordinateur est conçu pour s'adapter aux capacités variables des joueurs non-qualifiés, l'ordinateur peut se programmer jusqu'à un plus faible classement ELO de 350 (H1). En revanche, au niveau H8 l'ordinateur s'adapte au niveau du joueur en mettant la différence ELO à

zéro. Alors que vous jouez, l'ordinateur maintiendra cette différence constante. En d'autres termes, si vous jouez médiocrement, l'ordinateur fera de même—néanmoins il s'efforcera de regagner ses pièces capturées si nécessaire. Par contre, si votre performance s'améliore, l'ordinateur vous suivra. Prolongez en apprenant au fur et à mesure.

4. MODE INFO: OBSERVER L'ORDINATEUR PENDANT QU'IL PENSE

Imaginez la chose suivante: Vous jouez aux échecs avec un ami et c'est son tour de jouer. Vous aimeriez savoir à quel coup il pense, et vous aimeriez savoir ce qu'il pense des positions sur l'échiquier. Mais, bien sûr, vous ne lui demanderez rien—simplement parce que ça ne se fait pas! Et bien, devinez—quand vous jouez aux échecs contre cet ordinateur, vous pouvez lui demander ce que vous voulez, et vous obtiendrez toutes les réponses. En fait, vous pouvez obtenir une quantité incroyable d'informations sur le processus de réflexion de l'ordinateur. Si vous le lui demandez, il vous montrera le coup auquel il est en train de penser, la ligne de jeu à laquelle il s'attend après ce coup, son évaluation de la position en cours sur l'échiquier, la profondeur à laquelle il recherche, et plus encore. Comme vous pouvez imaginer, étudier ces informations peut vous aider à apprendre beaucoup plus sur les échecs.

Utilisation du Mode Info

Comment accède-t-on à toute cette information? En utilisant le Mode Info à n'importe quel moment. Si vous le faites pendant que l'ordinateur réfléchit, vous remarquerez que l'information affichée sur l'écran change alors que l'ordinateur considère des coups différents et qu'il cherche avec plus de profondeur.

Voir "MODE INFO D'UN COUP D'OEIL" pour un schéma résumant tout sur les écrans du Mode Info.

L'information sur le jeu se divise en 4 groupes et en appuyant sur **INFO**, vous passez d'un groupe à un autre. Les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** peuvent être utilisées pour alterner les écrans respectivement en avant et en arrière à l'intérieur de chaque groupe. Appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Info et pour revenir à la pendule d'échecs normale.

Après avoir appris sur le Mode Info, lisez la Section 5.3 pour une description de la caractéristique d'Alternance de l'Écran. Quand vous choisissez cette option, l'ordinateur alterne automatiquement l'information demandée à des intervalles de presque une seconde à chaque fois qu'il pense à son coup—vous pouvez littéralement écouter l'ordinateur *réfléchir à voix haute!*

A chaque fois qu'une information requise n'est pas disponible, l'écran affiche une série de (----).

4.1 Variation Principale

Appuyez sur **INFO** la première fois pour obtenir des informations sur la variation (la ligne de jeu prévue, ou la séquence de coups qui vont se produire selon l'ordinateur). Le premier écran que vous verrez, ce sera le coup que l'ordinateur pense jouer. *Notez que le coup est affiché sur l'écran, et les lumières des cases **origine** et **destination** de ce coup clignotent également en alternance.* Cette variation principale est indiquée jusqu'à une profondeur de six coups individuels. Appuyez sur **BLACK/+** plusieurs fois pour alterner à travers tous coups.

- Coup 1 - Coup 6 (Ligne de jeu prévue)

Appuyez sur **WHITE/-** pour revenir d'avant et en arrière et pour revoir des écrans antérieurs. Appuyez sur **CLEAR** pour revenir à l'écran de pendule normale.

*Étant donné que le premier coup de la ligne de jeu prévue est celui que l'ordinateur croit que vous allez jouer, vous pouvez également considérer ce coup comme un tuyau! Donc—à chaque fois que vous avez besoin d'aide, appuyez sur **INFO** quand c'est votre tour de jouer.*

4.2 Information sur la Recherche

Appuyez sur **INFO** une deuxième fois pour obtenir des informations sur la recherche de l'ordinateur! Appuyez sur **BLACK/+** plusieurs fois pour alterner en avant à travers ces quatre écrans:

- Evaluation de la position actuelle (basée sur le fait qu'un pion vaut 1.0 point; un nombre positif indique que les Blancs sont en tête)
- Deux chiffres: Le premier représente la profondeur de recherche actuelle, ou le nombre de coups individuels que l'ordinateur anticipe, le deuxième est le nombre de coups que l'ordinateur a examiné jusqu'alors
- Le coup sous examen au moment présent
- La rapidité de recherche, ou le nombre de positions (nœuds) recherchées à chaque seconde

MODE INFO D'UN COUP D'OEIL

INFO SUR LA VARIATION PRINCIPALE:

x1 • Coup 1 (Ligne de jeu prévue)

- Coup 2 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 3 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 4 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 5 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 6 (Ligne de jeu prévue)

INFO SUR LA RECHERCHE:

x2 • Evaluation de la position actuelle

- 2 chiffres: Profondeur de la Recherche + nombre de coups examinés jusqu'alors
- Le coup en cours est en train d'être examiné
- Nombre de positions recherchées par seconde

INFO SUR LA PENDULE D'ECHECS:

x3 • Temps écoulé depuis le dernier coup

- Temps total écoulé pour our les Blancs
- Temps total écoulé pour les Noirs
- Temps restant pour les Blancs*
- Temps restant pour les Noirs*

*Niveaux Blitz/Tournoi uniquement

INFO SUR LE NOMBRE DE COUPS:

x4 • Nombre actuel de coups joués jusqu'alors

- Coups dans la partie en cours

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

Pour plus de détails, voir Section 4.

Appuyez sur **WHITE/-** pour revenir en arrière et revoir des écrans antérieurs. Appuyez sur **CLEAR** pour retourner à la pendule d'échecs normale.

4.3 Information sur la Pendule d'Echecs

Appuyez sur **INFO** une troisième fois pour obtenir des informations sur la pendule d'échecs. La pendule d'échecs garde les temps en mémoire pour chaque camp. Appuyez sur **BLACK/+** plusieurs fois pour alterner à travers les écrans de pendule:

- Temps écoulé depuis le dernier coup.
- Temps total écoulé pour les Blancs
- Temps total écoulé pour les Noirs
- Temps restant pour les Blancs (*seulement pour les Niveaux Blitz/Tournoi*)
- Temps restant pour les Noirs (*seulement pour les Niveaux Blitz/Tournoi*)

Appuyez sur **WHITE/-** pour revenir d'avant en arrière et pour revoir des écrans antérieurs. Appuyez sur **CLEAR** pour retourner à l'écran de pendule normale.

Les pendules s'arrêtent lorsque vous retirez votre coup, ou lorsque vous mettez en place un nouvel échiquier. Néanmoins, ces laps de temps sont enregistrés en mémoire, et les pendules recommencent avec le jeu. A chaque fois que vous changez de niveau, ou commencez un **NEW GAME** (nouveau jeu), les pendules repartent à zéro.

Pendant une partie, une pendule qui montre le temps écoulé indiquera les symboles des pièces un par un, depuis le pion jusqu'au Roi. Une pendule de compte à rebours montrera les symboles dans le sens contraire, depuis le Roi jusqu'au pion.

4.4 Nombre de Coups/Coups par Partie

Appuyez sur **INFO** une quatrième fois pour voir le nombre de coups joués jusqu'alors dans la partie. Ensuite, vous pouvez appuyer sur **WHITE/-** plusieurs fois pour revenir en arrière sur les coups antérieurs de votre jeu (jusqu'à 50 coups individuels).

- Nombre de coups actuels effectués.
- Coups de la partie en cours

Appuyez sur **BLACK/+** pour revenir en avant sur les coups à n'importe quel moment. Appuyez sur **CLEAR** pour revenir à l'écran de pendule normale.

4.5 Voulez-vous un tuyau? Il suffit de demander!

Au cas où vous auriez raté cette caractéristique quand nous l'avons mentionnée dans la Section 4.1, nous voulions vous en parler à nouveau—si à n'importe quel moment vous avez besoin d'un conseil au sujet d'un coup, vous pouvez toujours demander à l'ordinateur qu'il vous le donne. Il suffit d'appuyer sur **INFO** quand c'est votre tour de jouer, et l'ordinateur vous suggérera un coup pour votre camp.

5. OPTIONS POUR LE DIVERTISSEMENT ET LA VARIETE

En plus de toutes les caractéristiques que vous avez apprises jusqu'ici, votre ordinateur d'échecs offre de nombreuses autres options de jeu excitantes! Toutes ces options peuvent être sélectionnées par l'utilisateur à n'importe quel instant pendant une partie. Elles sont décrites individuellement dans cette Section, et sous forme résumée dans le Schéma de Mode d'Options.

Sélection des Options de Jeu

Il y a deux méthodes pour choisir les options, comme décrit plus bas—en se servant des touches de jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier.

Voir "**LES BASES DU MODE OPTION: VOICI COMMENT FAIRE!**" pour un schéma résumé sur la manière d'utiliser le Mode Option, et pour une vision générale de toutes les options.

Les Options de jeu sont répertoriées sous quatre groupes: *Mode Opération, Mode Jeu, Mode Alternance d'Ecrans, et Mode Pendule de Bronstein*. Vous pouvez naviguer d'une option à l'autre en appuyant sur **OPTION**, chacune d'elle renfermant son propre menu.

- **Pour les Modes Opération, Mode Jeu, et Mode d' Alternance d'Ecrans**, les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** sont utilisées pour alterner à travers les options de chaque groupe. Pour chaque groupe, un plus (+) sur l'écran indique que l'option est ACTIVÉE, et un signe moins (-) signifie que l' option est DESACTIVÉE. Appuyez sur **ENTER** pour activer ou désactiver chaque option affichée.
- **Pour les Options de Pendules Bronstein**, appuyez sur **ENTER** pour alterner à travers les différentes options de pendule. L'option de pendule que vous choisissez sera le contrôle de temps choisi quand vous sortirez du Mode Option. Si vous décidez pour finir de

ne pas activer la Pendule Bronstein, vous n'avez qu'à appuyer sur **ENTER** plusieurs fois jusqu'à ce que l'écran indique à nouveau **BRON** (voir Section 5.4).

Après avoir choisi toutes vos options dans un ou dans tous les groupes d'options, appuyez sur **CLEAR** pour retourner à un jeu normal.

Une autre façon de sélectionner les Options de Jeu est d'appuyer sur les cases Options. Comme indiqué dans la liste d'Options, les Cases A1-H1, A2-H2, A3-H3, et A4-H4 peuvent être utilisées pour activer ou désactiver les Options. Premièrement, appuyez sur **OPTION** pour activer le Mode Option; ensuite à l'aide d'une pièce, appuyez sur la case désirée pour accéder à n'importe quelle Option avec l'aide du Tableau d' Option.

- **Pour Mode Opération, Mode Jeu, et Mode d' Alternance d'Écrans**, une simple pression active ou désactive cette option, avec le signe (+) ON (activé), et le signe (-) OFF (désactivé).
- **Pour les Options de Pendule Bronstein**, appuyez sur la Case A4 plusieurs fois sélectionne votre type de pendule désiré.

Une fois que vous avez effectué toutes vos sélections, appuyez sur **CLEAR** pour recommencer à jouer.

Quand l'ordinateur est allumé pour la première fois, certaines options sont programmées par défaut. Les options qui sont automatiquement activées la première fois que l'ordinateur est allumé sont indiquées dans le schéma avec un plus et celles qui sont désactivées avec un moins. Quand vous remettez l'ordinateur à zéro pour une nouvelle partie, la majorité des options que vous avez choisies sont transférées à votre nouvelle partie. Quelques exceptions sont le Répondeur Automatique, qui s'active automatiquement quand on commence une nouvelle partie et Jouer les Blancs à partir du haut, qui se désactive automatiquement.

5.1 Options du Mode d'Opération (Cases A1-H1)

Appuyez une fois sur OPTION pour sélectionner les Options du Mode Opération. Ensuite utilisez les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour choisir des options dans ce groupe, et appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) les options. **Ou bien**, appuyez simplement sur les cases d' option pour activer et désactiver les options.

a. Mode Répondeur-Automatique (Case A1)

Activée: +RUBO Désactivée: -RUBO

Normalement, l'ordinateur répond automatiquement par un contre-

coup à chaque fois que vous jouez un coup. Cependant, si vous désactivez le Répondeur-Automatique, vous pouvez jouer autant de coups que vous le désirez les uns après les autres, sans permettre que l'ordinateur vous réponde. Vous verrez qu'il y a de nombreuses manières très intéressantes d'utiliser cette caractéristique.

- *Jouez les parties de maître entièrement. Appuyez sur **ENTER** pour voir ce que l'ordinateur ferait dans n'importe quelle position.*
- *Gardez en mémoire vos propres parties d'échecs. Quand un jeu est terminé, jouez à nouveau n'importe quelle position pour voir comment d'autres coups ou des stratégies différentes auraient pu influencer le résultat.*
- *Etudiez les lignes d'ouverture en les entrant manuellement.*
- *Jouez contre un ami avec l'ordinateur pour arbitre. Il guidera la partie, vérifiant la légalité de tous les coups et contrôlant le temps pour chaque camp.*

Quand vous jouez contre une autre personne, si l'un des deux camps a besoin d'aide, appuyez sur **INFO** pour qu'un coup vous soit suggéré. Pour voir ce que l'ordinateur ferait dans une certaine position, appuyez sur **ENTER** et l'ordinateur jouera le prochain coup. Après qu'il ait joué son coup, le Répondeur-Automatique reste désactivé, et vous pouvez continuer à jouer. *Remarque que lorsque vous remettez l'ordinateur à zéro pour une nouvelle partie (**NEW GAME**), cette option se remettra automatiquement sur ON (ACTIVÉ), sa programmation d'origine.*

b. Son et Pression de Touche (Case B1)

Activée: +5ND Désactivée: -5ND

Cette option vous permet d' éteindre le signal sonore qui accompagne chaque pression de touche. Vous entendrez encore les bips signalant l'action de l'ordinateur ou une action illégale effectuée par vous, ou encore la mise en place d'une nouvelle partie **NEW GAME**.

c. Mode Silencieux (Case C1)

Activée: +5IL Désactivée: -5IL

Normalement, l'ordinateur émet toujours un bip quand il a trouvé son coup. Pour obtenir des opérations complètement silencieuses, activez le Mode Silencieux.

d. Mode d'Entraînement (Case D1)

Activée: +COSH Désactivée: -COSH

Sélectionner +COSH active des caractéristiques spéciales

entraînement qui vous poussent à vous concentrer sur votre planification stratégique! Dans le mode Entraînement, l'ordinateur regarde par dessus votre épaule pendant que vous jouez, observant ce que vous faites et vous aidant quand vous avez besoin d'aide! Dans cette option unique "d'Ange Gardien", l'ordinateur vous avertira par une Alerte de Prise si vous courrez le risque de perdre une pièce. Si l'une de vos pièces est menacée par une pièce de valeur inférieure, par exemple, l'ordinateur émettra une série de bips d'alerte et fera clignoter sur l'échiquier les lumières de la pièce menacée pendant quelques secondes. Pour continuer le jeu, jouez votre prochain coup (ou annulez votre dernier coup et jouez en un autre).

Quand le Mode Entraînement est activé, l'ordinateur émet également une alerte de Tactique s'il pense que vous avez commis une erreur et que votre coup est sur le point de vous faire perdre du matériel, ce qui pourrait être évité. Il réalise ceci en émettant une série de bips sonores graves d'alerte et en faisant clignoter le coup qu'il a l'intention de jouer. Vous pouvez valider le coup de l'ordinateur, ou annuler votre propre coup et en jouer un autre.

e. Pendule Tic Tac (Case E1)

Activée: ♠ ♣ Désactivée: ♠ ♣

Quand vous activez cette option, vous activez un tic tac qui fait que la pendule de l'ordinateur ressemble à une véritable pendule d'échecs. Contemplez ceci: vous vous pouvez recréer l'ambiance d'un championnat d'échecs dans votre propre salle à manger.

f. La Pendule de Compte-à-Rebours (Case F1)

Activée: ♠ ⌚ Désactivée: - ⌚

En activant cette option, l'ordinateur indique le compte-à-rebours au lieu du temps écoulé. Notez que les symboles des pièces changent également de sens, défilant vers le bas, du pion vers le Roi. Cette option est disponible également en combinaison avec les Niveaux Tournoi et Blitz.

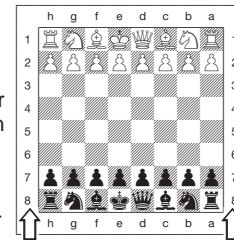
g. Jouer les Blancs depuis le Haut (Case G1)

Activée: ♠ ♖ Désactivée: - ♖

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 ♠ ♖ au début d'une nouvelle partie. Disposez les pièces sur l'échiquier

JOUER LES NOIRS A PARTIR DU BAS? VOICI LA POSITION

Quand l'ordinateur joue les Blancs à partir du haut de l'échiquier (Section 5.1, Option G1), assurez vous de mettre les pièces en place correctement! Notez que les Rois et les Dames sont mis en place de manière différente et que la notation sur l'échiquier est inversée.



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.

Voir "**JOUER LES NOIRS A PARTIR DU BAS? VOICI LA POSITION**" pour un schéma indiquant la mise en place correcte des pièces quand cette option est utilisée.

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.

h. Mise Hors Tension Automatique (Case H1)

Activée: ♠ ⏻ Désactivée: - ⏻

L'option de Mise Hors Tension Automatique est pratique pour économiser l'énergie des piles. Quand cette option est activée, l'ordinateur s'éteint automatiquement si aucune touche n'est pressée ou si aucun coup n'est effectué pour plus de 15 minutes. Pour reprendre la partie où elle fût laissée, appuyez sur **GO/STOP** pour rallumer l'ordinateur.

Notez que l'ordinateur ne s'éteindra pas pendant qu'il pense à un coup.

LES BASES DU MODE OPTION: VOICI COMMENT FAIRE!

1. Appuyez **OPTION** de une à cinq fois pour sélectionner un Mode.



x1 = MODE OPERATION (Auto...)



x2 = MODE JEU (SEL...)



x3 = MODE ALTERNANCE DE L'ECRAN (rd: l...)



x4 = MODE PENDULES DE BRONSTEIN (bron...)



x5 = retour au MODE OPERATION...

2. Ensuite, sélectionnez votre option(s), en utilisant le tableau ci-dessous. Il y a deux méthodes pour ce faire:

- Navigez à travers les options offertes dans ce mode:

- Appuyez sur **BLACK/+** pour naviger **vers l'avant**.
- Appuyez sur **WHITE/-** pour naviger **vers l'arrière**.

- Lorsque votre option s'affiche, appuyez sur **ENTER** pour l'activer **on (+)** ou la désactiver **off (-)**.
(Pour sélectionner un type de Pendule de Bronstein, appuyez sur **ENTER** répétitivement.)

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

(Pour la Pendule Bronstein, appuyez sur la Case A4 plusieurs fois pour choisir une option de temps.)

3. Finalement, appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Option, en conservant votre (vos) nouvelle(s) option(s)!



OPTION PENDULE DE BRONSTEIN	A5	Pendule Bronstein -bron → +b0:01 → +b0:02 → +b0:03 → +b0:05 → +b0:10 → +b0:20 → +b0:30						
	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
OPTIONS D'ALTER- NANCE D'ECRANS	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
OPTIONS DE JEU	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
OPTIONS DE FONCTION- NEMENT	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Pour plus détails, voir Section 5.

5.2 Options Mode de Jeu (Cases A2-H2)

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 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)

Activée: +5EŁ Désactivée: -5EŁ

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 exigera normalement beaucoup plus de temps. La désactivation de l'option en sélectionnant l'état -5EŁ 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)

Activée: +ER5Y Désactivée: -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)

Activée: +r3nd Désactivée: -r3nd

Sélectionnez l'état +r3nd 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. Avec/Sans Bibliothèque (Case D2)

Activée: +b00Ł Désactivée: -b00Ł

S'il vous prenait jamais l'envie de verrouiller complètement la bibliothèque d'ouvertures incorporée à votre ordinateur, il vous faudrait désactiver cette option en choisissant l'état -b00Ł. Lorsque la bibliothèque est désactivée, 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 (décrit ci-après).*

e. Bibliothèque Complète de Référence (Case E2)

Activée: +bŁ:FŁ Désactivée: -bŁ:FŁ

Lorsque la Bibliothèque de Références est sélectionnée, l'ordinateur jouera en utilisant la collection d'ouvertures d'échec de sa mémoire, et vous en découvrirez les vastes possibilités. *Une fois cette option choisie, les options Passive, Active et Tournoi sont dormantes.*

Par cette option, l'ordinateur peut prendre des décisions qui vous semblent douteuses. La raison en est que par cette collection d'ouvertures d'échec l'ordinateur doit se parer à toute ligne de jeu (même les plus douteuses) si celles-ci sont jouées. Alors que l'ordinateur seul ne jouerait pas de cette manière, il doit par là néanmoins s'assurer de meilleures réponses. En conclusion, lorsque vous activez la Bibliothèque de Référence Complète, vous pourriez faire face à un de ces coups.

f. Bibliothèque d'Ouvertures Passive (Case F2)

Activée: +bŁ:P3 Désactivée: -bŁ:P3

En sélectionnant l'état +bŁ: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.*

g. Bibliothèque d'Ouvertures Active (Case G2)

Activée: +bŁ:3Ł Désactivée: -bŁ:3Ł

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.*

h. Bibliothèque de Tournoi (Case H2)

Activée: +bL:Ln Désactivée: -bL:Ln

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.*

5.3 Options d'Alternance de l'Ecran (Cases A3-H3)

Normalement, l'écran de l'ordinateur indique le temps que le joueur peut utiliser pour jouer un coup. Cependant, l'ordinateur peut aussi indiquer d'autres informations, tel qu'il est décrit dans la Section 4 (Mode Info). L'option d'Alternance de l'Ecran fonctionne avec le Mode Info, puisqu'elle vous permet de choisir lequel des écrans d'information vous désirez voir, et ensuite elle affiche vos choix à des intervalles de presque une seconde. Vous pouvez activer une ou toutes les options d'Alternance de l'Ecran, comme vous le désirez.

IMPORTANT: *L'option d'Alternance de l'Ecran n'est activée que PENDANT QUE L'ORDINATEUR PENSE.*

Pressez OPTION trois fois pour sélectionner l'Option d'Alternance d'Écrans. Ensuite, utilisez les touches **BLACK/+** et **WHITE/-** pour choisir les options que vous désirez voir alternativement sur l'écran. Les options sont décrites ci-dessous et sont résumées dans le Schéma de Mode Option dans cette section. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) ces options, **ou bien**, appuyez simplement sur les cases d'option pour activer ou désactiver ces options.

Si vous pensez que l'information sur l'écran défile trop rapidement quand elle est alternée, appuyez **INFO** pour geler l'écran. Appuyer à plusieurs reprises sur les touches **INFO** et **BLACK/+** et **WHITE/-** vous permettra de naviger entre tous les écrans manuellement, comme décrit dans la Section 4. Pour naviger à nouveau entre les écrans, appuyez sur **OPTION** suivi de **CLEAR**. Dans tous les cas, quand l'ordinateur commence à penser à son prochain coup, l'écran recommence automatiquement à alterner.

Les informations sur le jeu que vous pouvez voir **pendant que l'ordinateur pense** comprennent les informations suivantes:

- r d:É = la ligne de jeu prévue (jusqu'à 4 coups individuels)

- r d:É = une évaluation de la position actuelle
- r d:d = la profondeur de recherche de l'ordinateur, et le nombre de coups examinés jusqu'alors dans la partie
- r d:n = le nombre de nœuds recherchés par seconde
- r d:t = le temps écoulé pour le coup jusqu'alors

Quand l'information désirée n'est pas disponible, l'écran indique une série de tirets (-----).

Pour une description complète de toutes ces options et pour des détails sur la manière d'interpréter exactement ces écrans, voir la Section 4.

5.4 Les Options de Pendule Bronstein (Case A4)

Dans les niveaux Blitz et Tournoi, vous disposez d'un temps déterminé pour chaque partie, et le temps qui reste diminue au fur et à mesure que vous réfléchissez. Dans ces niveaux, les joueurs manquent souvent de temps à la fin d'une partie, s'efforçant de jouer de bons coups à toute vitesse, et finissent souvent par jouer des coups inférieurs.

L'option de Pendule Bronstein offre des contrôles de temps spéciaux qui peuvent régler de tels problèmes. Ceci est réalisé en ajoutant un temps donné au temps qui vous reste **après** chaque coup, alors que le temps restant pour la partie entière n'est **réduit** que si vous dépassez ce niveau de temps fixé.

Voici un exemple: disons que vous jouez au niveau Blitz D4, où vous disposez d'un total de 20 minutes pour la partie entière. Activer l'option Bronstein +bL: iL vous donnera une compensation maximum de 10 secondes par coup (ajoutées après que vous exécutez le coup). Notez que vous ne pouvez pas acquérir de temps supplémentaire ou augmenter le temps de réflexion total en jouant chaque coup plus rapidement, puisque:

- Si vous prenez 7 secondes pour jouer votre coup, 7 secondes uniquement seront ajoutées au temps total qu'il vous reste, et non pas 10 secondes.
- Si vous prenez 10 secondes ou plus pour jouer votre coup, 10 secondes uniquement seront ajoutées au temps total qu'il vous reste.

Appuyez sur OPTION quatre fois pour sélectionner le Mode de Pendule Bronstein. Ensuite, appuyez sur **ENTER** plusieurs fois pour choisir votre option de Pendule Bronstein, tel qu'il est décrit ci-dessous:

PARAMETRES DE PENDULE BRONSTEIN

Pendule Bronstein désactivée	-bron
Maximum de 1 sec. ajoutée après chaque coup	+b0:01
Maximum de 2 sec. ajoutées après chaque coup	+b0:02
Maximum de 3 sec. ajoutées après chaque coup	+b0:03
Maximum de 5 sec. ajoutées après chaque coup	+b0:05
Maximum de 10 sec. ajoutées après chaque coup	+b0:10
Maximum de 20 sec. ajoutées après chaque coup	+b0:20
Maximum de 30 sec. ajoutées après chaque coup	+b0:30

ECRAN

6. VERIFIER ET METTRE EN PLACE DES POSITIONS

6.1 Vérifier les Positions

Voir **“C'EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES!”** pour un exemple pas à pas sur la manière d'utiliser le Mode Vérification.

Si vous renversez les pièces de l'échiquier ou si vous pensez que le positionnement sur l'échiquier puisse être incorrecte, l'ordinateur peut vérifier pour vous les positions de toutes les pièces! Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur une des **PIECE SYMBOL KEYS** (♙, ♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ou ♟). L'ordinateur indiquera l'endroit où la première pièce de ce type se trouve sur l'échiquier—l'écran indique le symbole de la pièce, l'indicateur de couleur, et la case destinée qui est également signalée par des lumières sur l'échiquier. Appuyez sur la même **PIECE SYMBOL KEY** à nouveau pour voir la localisation de la pièce suivante du même type. Ce sont d'abord les pièces Blanches qui sont indiquées, puis les Noires. Quand il ne reste plus aucune pièce de ce type sur l'échiquier, seul le symbole de la pièce reste affiché sur l'écran.

Vous voulez vérifier d'autres pièces? Répétez les étapes décrites ci-dessus en vous servant des autres **PIECE SYMBOL KEYS**, et vérifiez l'échiquier entier si vous le désirez. Appuyez sur **CLEAR** pour retourner au jeu normal.

6.2 Changement et Mise en Place de Positions

Voir **“ESSAYEZ LE MODE POSITION”** pour avoir un aperçu de la manière dont fonctionne cette option.

Le Mode Position offre une option excitante en vous permettant d'établir vous-même les problèmes levés par une congiguration de jeu

C'EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES!



1. Appuyez sur **NEW GAME** pour réinitialiser l'ordinateur, et remettre l'échiquier en position de départ.
Ecran: □ 0:00:00.



2. Appuyez sur la touche **KNIGHT**.
Ecran: □, ♞, b 1 (Premier Chevalier Blanc).
L'échiquier s'allume sur: B+1.



3. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran: □, ♞, 5 1 (Deuxième Chevalier Blanc).
L'échiquier s'allume sur: G+1.



4. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran: ■, ♞, b8 (Premier Chevalier Blanc).
L'échiquier s'allume sur: B+8.



5. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran: ■, ♞, 58 (Deuxième Chevalier Blanc).
L'échiquier s'allume sur: G+8.



6. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran: ♞ (il ne reste plus de Chevalier sur l'échiquier).



7. Répétez les opération ci dessus pour chaque pièce que vous désirez vérifier. Appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Vérification.

Pour plus de détails, voir Section 6.1.

que vous souhaitez voir l'ordinateur résoudre. **Attention:** *Tous les coups antérieurs de votre partie en cours seront effacés de la mémoire de l'ordinateur si vous effectuez des changements de positions pendant une partie.*

Appuyez sur **POSITION** pour entrer dans le Mode Position, et l'écran indiquera -P05-. Vous pouvez changer de position ou la renouveler à chaque fois que c'est votre tour de jouer. Après avoir mis en place votre nouvelle position, appuyez **CLEAR** pour sortir du Mode Position.

- **Pour enlever une pièce de l'échiquier**, appuyez sur cette pièce dans sa case et retirez la. *Notez que l'écran indique le type et la*

couleur de la pièce, avec un signe moins (-) ainsi que la position de la pièce.

- **Pour bouger une pièce d'une case à l'autre**, appuyez sur la pièce dans sa case originale, retirez-la et ensuite appuyez-la sur la nouvelle case. Pendant que vous faites ceci, l'écran affiche le signe moins (-) pour la première case, et plus (+) pour la seconde case.
- **Pour ajouter une pièce à l'échiquier**, appuyez d'abord sur une **PIECE SYMBOL KEY** pour cette pièce (♚, ♗, ♘, ♙, ♜, ♝, ou ♞). Assurez vous que l'écran indique le symbole de couleur correct pour la pièce que vous désirez ajouter. Dans le cas contraire, appuyez sur **BLACK/+** ou **WHITE/-** pour changer de couleur. Quand l'écran affiche le type de pièce et la couleur correcte, mettez cette pièce en place sur la case désirée et appuyez doucement. *L'écran indique un signe plus (+), avec la localisation de cette pièce.* Pour ajouter une autre pièce du même type, il vous suffit d'appuyer sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, appuyez sur une **PIECE SYMBOL KEY** différente et suivez les étapes décrites ci-dessus.
- **Pour effacer l'échiquier**, appuyez sur **ENTER** pendant que vous êtes dans le Mode Position. L'écran indiquera [] symbolisant un échiquier vide. Appuyez à nouveau sur **ENTER** pour confirmer que vous désirez effacer l'échiquier. Puis ajoutez des pièces tel que décrit précédemment. Si vous désirez ne pas effacer l'échiquier, appuyez sur **CLEAR** pour annuler. Cette caractéristique peut se révéler pratique quand vous désirez mettre en place une position avec simplement peu de pièces, quand il serait plus facile de commencer avec un échiquier vide!
- **Quand vous avez changé la position sur l'échiquier tel que décrit ci dessus**, assurez vous que l'indicateur de couleur sur l'écran indique la couleur correcte du camp qui doit jouer. Changez la couleur, si nécessaire, en appuyant sur **BLACK/+** ou **WHITE/-**.
- **Pour sortir du Mode Position**, appuyez sur **CLEAR**. Vous retournerez à un jeu normal, avec votre nouvelle position sur l'échiquier.

*Notez que toutes les positions légales peuvent être mises en place en utilisant le procédé décrit ci-dessus. L'ordinateur ne vous laissera pas mettre en place une position illégale, comme par exemple plus de pièces que le nombre permis pour un jeu normal, ou bien votre Roi en échec et bloqué. Dans ces cas-ci, l'ordinateur émet simplement un bip quand vous appuyez sur **CLEAR**, et vous ne pourrez pas sortir du*

ESSAYEZ LE MODE POSITION



1. Appuyez sur **NEW GAME** pour réinitialiser l'ordinateur, et remettre l'échiquier en position de départ.
Ecran: □ 0:00:00.



2. Appuyez sur **POSITION** pour entrer dans le Mode Position
Ecran: -POS-



3. Appuyez sur le pion Blanc en la Case E2, et retirez le de l'échiquier.
Ecran: □, ♙, -E2.



4. Appuyez sur cette même pièce en Case E3 pour l'ajouter à l'échiquier.
Ecran: □, ♙, +E3.



5. Appuyez sur la Dame Noir en Case D8, et retirez la de l'échiquier.
Ecran: ♚, ♗, -D8.



6. Appuyez sur cette même Dame en Case H5 pour l'ajouter à l'échiquier.
Ecran: ♚, ♗, +H5.



7. Appuyez sur **WHITE/-** pour changer la couleur qui doit jouer au prochain coup.



8. Appuyez **CLEAR** pour sortir et revenir à un jeu normal.

Pour plus de détails, voir Section 6.2.

*Mode Position. Vérifiez les pièces en utilisant les **PIECE SYMBOL KEYS**, si nécessaire, et corrigez le positionnement (en ajoutant une pièce, en enlevant une pièce, ou en déplaçant une pièce mise en place de manière incorrecte). Ensuite appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Position.*

7. DETAILS TECHNIQUES

7.1 La fonction ACL

Les ordinateurs restent quelquefois inertes à cause de décharges électriques ou d'autres perturbations électriques. Si cela arrivait, utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer dans l'orifice marqué **ACL** à la base de l'unité durant au moins une seconde. Ceci remettra l'ordinateur à zéro.

7.2 Entretien et Maintenance

Votre ordinateur d'échecs est un instrument électronique de précision et ne doit pas être soumis à un maniement brutal, ni ne doit être exposé à des températures extrêmes ou à l'humidité. Prenez soin d'enlever les piles avant de nettoyer l'unité. N'utilisez aucun produit chimique ou détergent liquide pour nettoyer l'unité, car ils peuvent endommager le plastique.

Les piles faibles doivent être rapidement changées, car elles peuvent présenter des fuites et endommager l'ordinateur. Prière de prendre note de ce qui suit quant à l'utilisation des piles: **Attention: N'utilisez que des piles alcalines ou carbone zinc. Ne mélangez pas des types de**

piles différents ou des piles neuves avec des piles usagées. Ne rechargez pas des piles non rechargeables. N'utilisez que les piles recommandées ou leur équivalent. Assurez vous d'observer la polarité correcte quand vous installez les piles. Les piles usées devraient être retirées de l'unité rapidement. Ne provoquez pas de court-circuit dans l'alimentation des terminaux.

7.3 Spécificités Techniques

Touches:	17
Ecran LCD:	48-segment, 5 Chiffres
Piles:	4 x "AA" (AM3/R6) cells
Dimensions:	230 x 182 x 40 mm
Poids:	0.5 kg

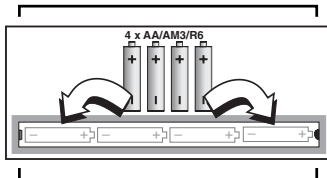
Prière de conserver cette information pour références futures.

Saitek se réserve le droit d'effectuer des changements techniques sans avis préalable afin d'améliorer le produit.

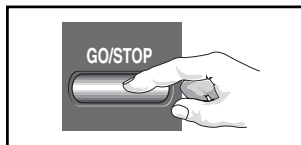
COMIENZO RAPIDO

¡Para aquellos que quieren empezar a jugar inmediatamente, sin tener que leer primero todo el manual, aquí tienen un procedimiento de Comienzo Rápido!

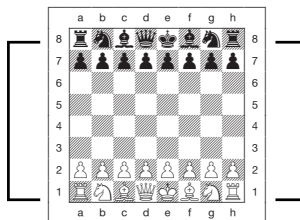
- 1** Abra la tapa del compartimento de pilas situado en la base del aparato, corra la puerta del compartimento en dirección de la flecha para abrirla, e introduzca seis pilas alcalinas "AA" (AM3/R6). Observe cuidadosamente la polaridad correcta. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de pilas.



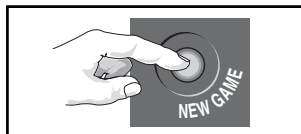
- 2** Pulse **GO/STOP** (ENCENDER/APAGAR) para encender el ordenador. Si el ordenador no responde, reiniciélo como se anota en la Sección 7.1.



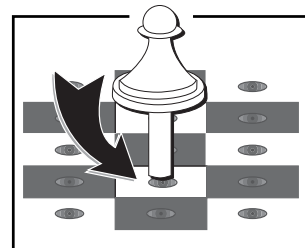
- 3** Coloque las piezas en sus posiciones de partida, con las Blancas en su lado del tablero, como demostrado en este diagrama.



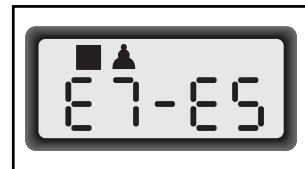
- 4** Pulse **NEW GAME** (partida nueva) para reiniciar el ordenador y empezar una nueva partida.



- 5** Para efectuar una jugada, presione la pieza que desea mover en el agujero de la casilla de **origen**. Luego coloque la pieza en su casilla de **destino** y presiónela de nuevo en el agujero para completar su jugada.



- 6** Tan pronto como el ordenador ejecuta una jugada, su jugada se registra en la pantalla. Se encienden también dos luces en el tablero, señalando la fila y la columna de la pieza para mover. Pulse la pieza del ordenador suavemente en las casillas de **origen** y de **destino** indicadas para registrar la jugada del ordenador. ¡Ya está!

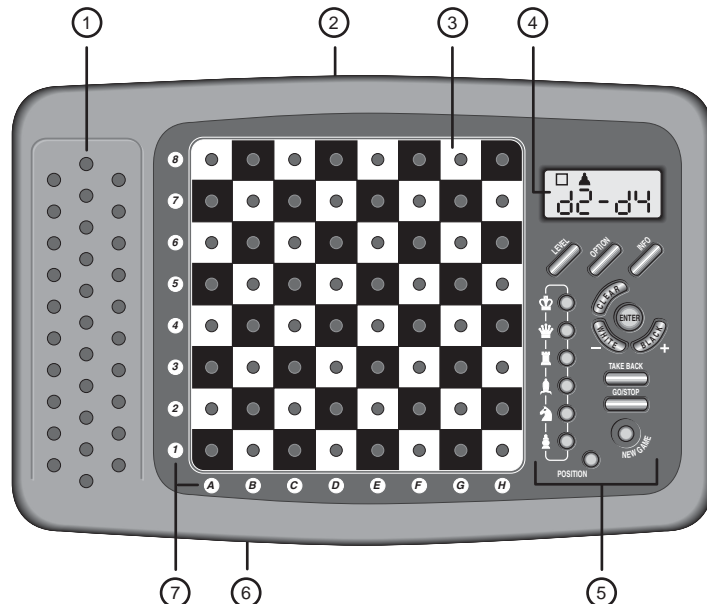


Ejecute su próxima jugada como se describe arriba.
¡Disfrute su partida!

*Pulse **GO/STOP** en cualquier momento para apagar el ordenador. Su posición actual y su partida (hasta 50 jugadas individuales) quedarán almacenadas en memoria. Cuando vuelva a encender el ordenador otra vez, puede seguir allí donde lo dejó.*

TECLAS Y CARACTERISTICAS

- 1. COMPARTIMENTO DE LAS PIEZAS:** Para almacenar las piezas y las piezas capturadas.
- 2. COMPARTIMENTO DE LAS PILAS:** Situado en la base del aparato. Funciona con cuatro pilas alcalinas "AA" (AM3/R6).
- 3. TABLERO SENSIBLE:** Cada casilla tiene un sensor a fin de poder registrar la jugada de las piezas automáticamente. Se pueden pulsar ciertas casillas para seleccionar niveles de juego y opciones de juego.
- 4. PANTALLA:** Muestra movimientos e información de movimientos durante una partida. Se utiliza también para la selección de niveles y opciones, verificación de piezas, posiciones de partida entre otros usos.
- 5. TECLAS DE JUEGO**
 - **LEVEL (NIVEL):** Púlsela para entrar en el Modo Nivel; dentro del Modo Nivel, púlsela para saltar ocho niveles a la vez.
 - **OPTION (OPCION):** Púlsela para entrar en el Modo Opción; dentro del Modo Opción, púlsela para rotar a través de los grupos de opciones principales.
 - **INFO (INFORMACION):** Púlsela para entrar en el Modo Info; dentro del Modo Info, púlsela para rotar por los grupos de info principales. Púlsela durante su turno para solicitar una pista.
 - **TECLAS DE SIMBOLO DE PIEZAS:** Se utilizan en los Modos de Verificación y Posición. Se utilizan también para las promociones de peones.
 - **CLEAR (BORRAR):** Pulse salir del Modo de Posición, Opción y Verificación. Pulse el borrar despliegue de Información y para cancelar el Modo Nivel si decide no hacer ningún cambio (a no ser que haya pulsado las casillas del tablero para cambiar de nivel).
 - **ENTER (ENTRAR):** Pulse para cambiar de bando con el ordenador, y pulse cuando el ordenador este pensando para obligarle a jugar. Pulse encender y apagar los parámetros de Opción, para seleccionar el programa del Reloj Bronstein, y salir del Modo Nivel con el nuevo nivel de juego seleccionado. Pulse borrar el tablero en el Modo de Posición, y una vez más para confirmarlo.
 - **LAS TECLAS BLANCO/- y NEGRO/+:** Pulse para cambiar de nivel una vez en el Modo Nivel, y para estudiar las opciones en Opción y en Modos de Información. También sirve para fijar el color en el Modo de Posición.
 - **TAKE BACK (RETROCESO):** Púlsela para cancelar una jugada



individual (una jugada por cada lado). Se pueden cancelar hasta un máximo de 50 jugadas individuales.

- **GO/STOP:** Púlsela para encender y apagar el ordenador.
 - **NEW GAME (NUEVA PARTIDA):** Pulse para volver a la posición inicial y empezar una nueva partida.
 - **POSITION:** Press to enter Position Mode.
- 6. ACL (Reinicializar):** Situado en la base del aparato. Sirve para eliminar descargas estáticas después de introducir pilas nuevas. También reinicializa el ordenador a sus programas por defecto.
 - 7. BOARD LIGHTS (LUCES DEL TABLERO):** Se utilizan para mostrar las jugadas de una partida, las jugadas de retroceso, y para verificar/colocar las posiciones en el tablero.
 - **TAPA (No está ilustrada):** Protege el aparato del polvo y sujeta las piezas de ajedrez durante los viajes.

INDICE

COMIENZO RAPIDO

TECLAS Y CARACTERISTICAS

INTRODUCCION

1. ¡PARA EMPEZAR!

- 1.1 Primero, Instale las Pilas/adaptador AC/DC Opcional
- 1.2 ¿Listo para jugar? ¡Aquí está Cómo Mover!
- 1.3 Ahora le toca al Ordenador jugar
- 1.4 ¿Cambio de Opinión? Retroceso
- 1.5 ¿Partida Terminada? Porqué No Jugar Otra Vez
- 1.6 ¿Demasiado Fácil/Difícil? Cambie Niveles

2. MAS CARACTERISTICAS PARA EXPLORAR

- 2.1 ¿A Quién le toca jugar? Verifique la Pantalla
- 2.2 Jugadas de Ajedrez Especiales
- 2.3 Jugadas Ilegales
- 2.4 Jaque, Mate y Tablas
- 2.5 Interrupción de la Búsqueda del Ordenador
- 2.6 Cambio de Bandos con el Ordenador
- 2.7 Aperturas Incorporadas
- 2.8 Pensar durante el Tiempo del Oponente
- 2.9 Memoria de Juego

3. NIVELES DE JUEGO

Fijar un Nivel de Juego

- 3.1 Niveles de Juego Normales (Casillas A1-B7)
- 3.2 Nivel Infinito (Casilla B8)
- 3.3 Niveles de Torneo (Casillas C1-C8)
- 3.4 Niveles Blitz (Casillas D1-D8)
- 3.5 Niveles de Diversión (Casillas E1-E8)
- 3.6 Niveles de Búsqueda de Mate (Casillas F1-F8)
- 3.7 Niveles de Entrenamiento (Casillas G1-G8)
- 3.8 Niveles Débiles Auto-Adaptables (Casillas H1-H8)

4. MODO INFO: MIRE COMO PIENSA EL ORDENADOR

Utilización del Modo Info

- 4.1 Variación Principal
- 4.2 Información de Búsqueda

- 4.3 Información de Relojes de Ajedrez
- 4.4 Contador de Jugadas/Número de Jugadas por Partida
- 4.5 ¿Quiere una pista? ¡No tiene más que pedir!

5. OPCIONES PARA DIVERSION Y VARIEDAD

Selección de las Opciones de Partida

- 5.1 Opciones de Modo de Operación (Casillas A1-H1)
- 5.2 Opciones del Modo de Juego (Casillas A2-H2)
- 5.3 Opciones de Rotación de Pantalla (Casillas A3-H3)
- 5.4 Opciones de Relojes Bronstein (Casilla A4)

6. VERIFICACION/COLOCACION DE POSICIONES

- 6.1 Verificación de Posiciones
- 6.2 Cambio y Colocación de Posiciones

7. DETALLES TECNICOS

- 7.1 La función ACL
- 7.2 Cuidado y Mantenimiento
- 7.3 Especificaciones Técnicas

GUIA DE SOLUCION DE PROBLEMAS

INTRODUCCION

¡Es un placer acogerle en el mundo excitante del ordenador de ajedrez! Que acabe usted de empezar a aprender sobre este estupendo juego, o que sea ya un jugador acostumbrado, al utilizar su nuevo ordenador de ajedrez tendrá la oportunidad de descubrir tantas cosas sobre el ajedrez como nunca hubiera podido imaginarse. Lea ese manual para tener un resumen de las capacidades de su ordenador-de todas las características y modos especiales, todas las opciones únicas y los niveles de juego Y disfrútelas a lo largo del tiempo, una después de otra. Se divertirá mucho-y nunca volverá a considerar el ajedrez de la misma manera.

Su ordenador conoce todas las reglas del ajedrez-y nunca le hará trampas. Para aquellos que no hayan jugado a ajedrez antes, hemos incluido un resumen breve de las reglas para que podáis empezar. Para más información detallada, por qué no pasa por su biblioteca local, donde está asegurado de encontrar muchos libros interesantes sobre el ajedrez.

1. ¡PARA EMPEZAR!

1.1 Primero, instale las Pilas/adaptador AC/DC Opcional

Su ordenador funciona con cuatro pilas "AA" (Tipo AM3/R6). Inserte las pilas en el compartimento en la base de la unidad, asegurándose de observar la polaridad correcta. Utilice pilas alcalinas nuevas para una duración de las pilas mayor.

Encienda el ordenador pulsando **GO/STOP**, y un pitido señalará que el juego está listo para empezar. Si el ordenador no responde (una descarga estática puede bloquearlo), utilice un clip o algún otro objeto afilado para presionar dentro del agujero marcado **ACL** en la base de la unidad por lo menos un segundo. Ello reinicializará el ordenador.

Truco: Para conservar energía y prolongar la vida de las pilas, encienda la opción Apagado Automático (vea Sección 5.1).

1.2 ¿Listo para jugar? ¡Aquí está cómo mover!

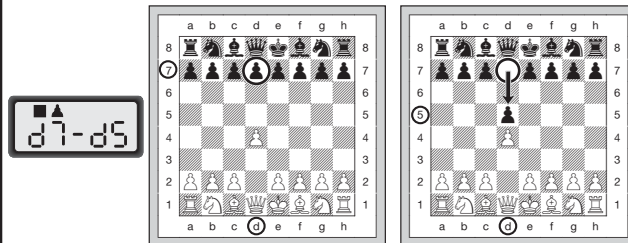
¡Vale, ahora es tiempo de empezar una nueva partida! Es tan fácil - basta con seguir los pasos siguientes:

- Pulse **GO/STOP** para encender el ordenador, si no lo ha hecho antes ya.
- Pulse **NEW GAME** para reinicializar el ordenador para jugar una nueva partida. Coloque sus piezas en las posiciones de partida, con las Blancas en su lado del tablero como se indica en el *Comienzo Rápido*.
- Para ejecutar una jugada, pulse suavemente la pieza que quiere mover hasta que se oiga un pitido y que dos luces en el tablero se enciendan para señalar esta casilla. El tablero sensible reconocerá su pieza automáticamente. ¿No lo cree? No tiene más que mirar la pantalla, que de repente se llena de información - enseña su pieza, junto con el color de la pieza y la casilla que acaba de pulsar.
- Coja aquella pieza y presiónela suavemente dentro del agujero de la casilla de **destino**. Podrá oír un segundo pitido cuando el ordenador confirma su jugada. Ya está...acaba de cumplir su primera jugada de la partida. Después, le toca jugar a las Negras y el ordenador desempeñará su primera jugada.

Notará que el ordenador suele mover instantáneamente a principios de una partida, en lugar de tomarse tiempo para pensar. Ello se debe a

EJECUTAR LA JUGADA DEL ORDENADOR: UN EJEMPLO

Después de que el ordenador haya movido, tiene usted que realizar su jugada en el tablero! Aquí, la pantalla indica que el ordenador quiere mover su peón Negro (♜♞) de **d7** a **d5**. Coja el peón **d7** (indicado por las luces del tablero) y púlselo suavemente en la **Casilla d7**. Entonces las luces del tablero enseñan la **Casilla d5**. Pulse el peón en la **Casilla d5** para completar la jugada del ordenador. Ahora le toca jugar a usted otra vez.



que juega de memoria, utilizando un "libro" incorporado de jugadas de apertura (para más información, vea Sección 2.7).

1.3 Ahora le toca al Ordenador Jugar

Quando el ordenador ejecuta su jugada, pita y se encienden dos luces en el tablero para indicar la casilla de la pieza que quiere mover. También muestra su jugada completa en la pantalla. Compruébelo - verá las casillas **origen** y **destino** de la jugada del ordenador, junto con el color y el tipo de pieza que está moviendo. *Anote que la casilla origen parpadea en la pantalla.* Pulse la pieza indicada en la casilla **origen** hasta oír un pitido. Entonces parpadea la casilla **destino** en la pantalla - mueva esa misma pieza a la casilla **destino** indicada y presione para completar la jugada del ordenador. Y le toca a usted jugar otra vez.

A propósito, mientras está pensando en su próxima jugada, anote que los símbolos de piezas de ajedrez aparecen en la pantalla, uno

después de otro, desde el más “bajo” peón hasta el Rey. Ello significa que el reloj de ajedrez incorporado está en modo normal, contando su tiempo transcurrido. Si el Reloj de Cuenta Atrás está activado, como se anota en la Sección 5.1, los símbolos señalados aparecerán en sentido contrario. Encontrará detalles sobre todas las características del reloj de ajedrez en la Sección 4.3.

1.4 ¿Cambio de opinión? Retroceso

Cuando juega a ajedrez contra este ordenador, nada está “fijado”- puede cambiar de opinión o decidir ejecutar una jugada diferente cuando quiera. Cuando le toca jugar, no tiene más que pulsar **TAKE BACK**. La pantalla enseña la jugada para cancelar, con la casilla de **destino** original parpadeando y indicada por luces en el tablero. Pulse la pieza suavemente en la casilla indicada, y el ordenador le muestra **de donde** viene dicha pieza parpadeando esa pantalla y utilizando luces en el tablero para señalar esa casilla. Pulse la pieza en la casilla **origen** para completar el retroceso. Puede repetir eso cuantas veces como quiera, cancelando hasta 50 jugadas individuales (o 25 jugadas por cada lado). Para seguir jugando en cualquier momento, no tiene más que ejecutar otra jugada en el tablero.

Después de cancelar una captura, el ordenador se asegurará que su tablero sigue siendo correctamente colocado recordándole que vuelva a colocar la pieza capturada en el tablero. Lo consigue mostrando el símbolo de la pieza y su localización, junto con un símbolo “+”, y encendiendo las luces del tablero para esa casilla. Vuelva a poner la pieza indicada en el tablero y pulse esta pieza para completar el retroceso.

1.5 ¿Partida acabada? Por qué no jugar otra vez

Cuando termine una partida (o si decide abandonar su partida en curso), puede volver a empezar. Pulse **NEW GAME (NUEVA PARTIDA)** para reiniciar una partida nueva. Una serie de pitidos le demostrará que el ordenador está listo para jugar. Se mantiene el mismo nivel de juego, pero lo puede cambiar si usted quiere, vea la Sección 3.

IMPORTANTE: Si pulsa **NEW GAME** borrará la partida en curso de la memoria del ordenador - (tenga cuidado de no pulsar esta tecla por error).

¿NECESITA AYUDA PARA SELECCIONAR UN NIVEL? ¿ALGUNOS TRUCOS PARA USTED!

- **¿Es usted un principiante?** Tiene muchas elecciones. Pruebe los Niveles de Diversión, los Niveles de Entrenamiento más Bajos, o los Niveles Débiles Auto-Adaptables. Todos estos niveles restringen la profundidad de búsqueda del ordenador en maneras distintas, lo que resulta en un juego más débil y que le da la oportunidad de aprender más sobre el juego y quizás aun de batir el ordenador a veces.
- **¿Es usted un jugador intermediario o más avanzado?** Pruebe los Niveles Normales, de Entrenamiento o de Torneo. Los Niveles Normales varían desde fácil hasta un difícil tiempo de respuesta de 10 minutos, y los Niveles de Torneo son sumamente desafiantes. Y no olvide de probar los Niveles Blitz para partidas rápidas y excitantes de Ajedrez Rápido. A propósito, para las Partidas de Torneo y Blitz, puede usted activar el Reloj incorporado Bronstein, como lo verá en la Sección 5.4.
- **¿Quiere experimentar?** Use los Niveles de Búsqueda de Mate para solucionar problemas hasta mate en ocho jugadas-intente buscar desde una posición en una de sus propias partidas, o coloque un verdadero problema de mate. escoja el Nivel Infinito para que el ordenador analice posiciones complicadas durante horas o incluso días.

1.6 ¿Demasiado fácil/difícil? Cambie de nivel

Cuando enciende su ordenador por primera vez, está automáticamente fijado en el Nivel de Juego Normal A4 (cinco segundos por jugada). Sin embargo, hay 64 niveles entre los cuales escoger-intentará probarlos todos. Para descripciones de los niveles de juego y de cómo cambiar de niveles, vea Sección 3.

2. MAS CARACTERISTICAS PARA EXPLORAR

2.1 ¿A quién le toca jugar? Compruebe la pantalla

Cuando el ordenador juega las Negras, parpadea un cuadrado negro en la pantalla mientras está pensando. Después de mover, un cuadrado blanco indica que ahora le toca a los Blancos jugar. ¡Con una sola ojeada, puede decir si el ordenador está pensando, y a qué bando le toca jugar!

2.2 Jugadas de Ajedrez Especiales

Capturas: Para capturar, presione la pieza que quiere mover, quite la pieza capturada del tablero y presione su pieza en la casilla de la pieza capturada. Las capturas se indican como en E5×F4.

Capturas En Passant: En este tipo de capturas, el ordenador le recuerda que quite el peón capturado indicando la posición del peón, junto con una señal menos, y utilizando dos luces del tablero para señalar esta casilla. Pulse el peón capturado antes de quitarlo del tablero.

Enroque: El ordenador automáticamente reconoce un enroque después de que haya sido movido el Rey. Después de haber usted presionado el Rey en sus casillas de **origen** y **destino**, el ordenador utiliza la pantalla y luces del tablero para recordarle que mueva la Torre. Pulse en las casillas **origen** y **destino** de la Torre para completar la jugada. Anote que el enroque Corto se señala con ♖-♗ y el enroque Largo con ♖-♘-♗.

Coronación de peones: Cuando corona un peón, primero ejecute su jugada como siempre, pulsando su peón en sus casillas de **origen** y **destino**. Luego, pulse la Tecla de Símbolo de Pieza de la pieza que desea coronar (♙, ♚, ♛, ♜, o ♝). El ordenador reconoce su nueva pieza de inmediato, y empieza a pensar en su próxima jugada. ¡No se olvide de cambiar su pieza en el tablero! **Cuando el ordenador corona una pieza**, la pantalla muestra el peón y la pieza coronada. No se olvide de cambiar el peón del ordenador por su nueva pieza.

2.3 Jugadas Ilegales

Su ordenador nunca aceptará una jugada ilegal. Si intenta hacer una, oírás un doble pitido bajo, y las luces del tablero tan como la pantalla no dejarán de enseñar la casilla **de donde** vino la pieza. Mueva esta misma pieza hacia otra casilla, o vuelva a pulsar la pieza

en la casilla de **origen** original y mueva una pieza diferente.

Si no realiza la jugada del ordenador correctamente, también oírás un pitido de error. Ello significa que está moviendo una pieza equivocada, o que está moviendo la pieza del ordenador hacia una casilla equivocada. Si el ordenador quiere mover su peón desde C7 hasta C5, por ejemplo, y usted pulsa C7 y luego C8, la pantalla enseña :E5 brevemente, señalando su error. Luego, la pantalla vuelve a indicar la jugada (E7-E5), y el ordenador espera hasta que usted pulse C5 para completar su jugada.

Si pulsa una pieza y se enseña la casilla **de origen**, pero decide por fin no ejecutar esa jugada, no tiene más que pulsar esa misma casilla otra vez para cancelar. A continuación, haga otra jugada. Si cambia de opinión después de registrar la jugada completa, cancela la jugada como se describe en Sección 1.4.

2.4 Jaque, Mate y Tablas

Cuando un Rey está en Jaque, el ordenador por primero enseña su jugada como suele hacerlo. Una vez hecha la jugada, EHEE parpadea en la pantalla algunos segundos, junto con la jugada de jaque. La pantalla luego vuelve a enseñar el reloj.

Si el ordenador descubre un mate forzado contra su oponente, empieza por señalar su jugada como siempre. Una vez la jugada efectuada en el tablero, el ordenador parpadea un anuncio de mate junto con la jugada durante algunos segundos (ejemplo, ♚ in ♘ para un mate en dos jugadas). La pantalla luego vuelve a enseñar el reloj.

Cuando una partida acaba con jaquemate, la pantalla parpadea ♚E (junto con la jugada de mate) durante un periodo breve después de ser completada la jugada. La pantalla luego vuelve a señalar el reloj.

El ordenador reconoce tablas por ahogado, tablas fotográficas, regla de las 50 jugadas y material insuficiente. Después de ocurrir unas tablas, la pantalla parpadea Eod, Eod:3, Eod:50, o Eod: in (junto con la jugada de tablas) durante un periodo breve después de que haya sido realizada la jugada. La pantalla luego vuelve a señalar el reloj.

2.5 Interrumpiendo la Búsqueda del Ordenador

¿Piensa que el ordenador tarda demasiado en mover? Lo puede interrumpir en cualquier momento. No tiene más que pulsar **ENTER** mientras el ordenador está pensando, y se parará para jugar la mejor jugada que haya encontrado hasta entonces. Esta característica puede resultar muy cómoda en los niveles altos, cuando el ordenador puede

tardar mucho en pensar, y en el Nivel Infinito, donde el ordenador piensa indefinidamente hasta que lo detenga usted.

*En los Niveles de Búsqueda de Mate, el pulsar **ENTER** no forzará el ordenador a hacer una jugada. En lugar de ello, el ordenador emitirá un pitido bajo y mostrará ----- por la pantalla para indicar que fue interrumpido antes de encontrar un mate. Para seguir jugando, cambie de nivel.*

2.6 Cambiar Bandos con el Ordenador

Para cambiar de bandos con el ordenador, no tiene más que pulsar **ENTER** cuando le toca a usted jugar - y el ordenador ejecutará la próxima jugada para usted. Cambie de bandos tantas veces como quiera.

*Anote que si pulsa **ENTER** en una nueva partida, el ordenador jugará las Blancas desde arriba (vea también Sección 5.1).*

2.7 Aperturas Incorporadas

A principios de una partida, el ordenador jugará a menudo de manera instantánea en numerosos niveles. Ello se debe a que está jugando de memoria, utilizando su propio "libro" incorporado de jugadas de aperturas de ajedrez. Este libro lleva millares de posiciones, incluyendo la mayoría de las aperturas principales y numerosas posiciones de maestros de ajedrez. Si la posición actual en el tablero se encuentra en su libro, el ordenador responde a esa posición automáticamente, en lugar de tener que pensar en la jugada.

Una característica especial de este libro de aperturas del ordenador es su capacidad para tratar *transposiciones*. Una transposición ocurre cuando una posición alcanzada con un cierto conjunto de jugadas puede también ser alcanzada cuando esas mismas jugadas ocurren en orden diferente. La Dirección Integrada Automática de Transposición permite tratar estos casos fácilmente.

Se incluye también como característica única un libro seleccionable por el usuario, que le deja escoger entre los diferentes libros de aperturas, y hasta le permite apagarlo si así lo desea. Para detalles completos, ver Sección 5.2.

2.8 Pensando durante el Tiempo del Oponente

Mientras juega, notará que el ordenador responde a veces a sus jugadas de manera inmediata, aun en el medio de partidas jugadas en los niveles más altos. Ello se debe a que el ordenador está pensando

durante su tiempo, utilizando el tiempo que tarda usted en jugar para adelantarse y planear sus propias estrategias. Intenta adivinar la jugada que va a hacer usted, y luego calcula sus respuestas a dicha jugada mientras usted sigue pensando. Si el ordenador ha acertado, no hay ninguna razón para que siga calculando - ejecuta inmediatamente la jugada que ya encontró.

Para desactivar esta característica, encienda la Opción Modo Sencillo, como se describió en la Sección 5.2.

2.9 Memoria del Juego

Pulse **GO/STOP** en cualquier momento para interrumpir una partida. El juego está suspendido, y el ordenador almacena su partida en curso en memoria (hasta 50 jugadas individuales). Cuando vuelve a encender el ordenador otra vez, puede seguir jugando allí donde lo dejó.

3. LOS NIVELES DE JUEGO

Su ordenador de ajedrez ofrece 64 niveles diferentes de juego. Cuando usted determine un nivel, tenga en cuenta que cuanto más tiempo el ordenador tiene para pensar en sus jugadas, cuanto más fuerte está y cuanto mejor juega-propio como un jugador de ajedrez humano. Para un resumen de todos los niveles, dirijase al Gráfico de Niveles. Los niveles van descritos también individualmente en esta Sección.

Fijando un Nivel de Juego

Vea "¡UTILICE ESE DIAGRAMA PARA ESCOGER UN NIVEL DE JUEGO!" para una visión ilustrativa de cómo fijar un nivel y un gráfico enseñando todos los niveles de un vistazo.

Hay dos métodos para fijar niveles - utilizando las teclas de juego o pulsando las casillas del tablero. Cualquiera sea el método que escoja, siempre pulse **LEVEL** primero para entrar en el Modo Nivel, y el ordenador indicará el nivel de juego actual. Cuando entra en el Modo Nivel por primera vez, el ordenador está programado en el Nivel de Juego Normal A4 (con un tiempo medio de respuesta de cinco segundos para cada jugada), y la pantalla enseña L ♞♟5.

- **Seleccionar un nivel usando las teclas de juego:** Después de entrar en el modo Nivel pulsando **LEVEL**, cambie de nivel uno a la

vez utilizando las teclas **BLACK/+** y **WHITE/-**. Para abreviar, pulse **LEVEL** varias veces para saltar ocho niveles a la vez. Cuando la pantalla indica su nivel deseado, pulse **ENTER** para registrar su nuevo nivel en el ordenador y salir del Modo Nivel.

- **Seleccionar un nivel pulsando las casillas del tablero:** Como se muestra en el Gráfico de Niveles, cada una de las 64 casillas corresponde a un nivel. Después de entrar en el Modo Nivel pulsando **LEVEL**, pulse una casilla para activar un nivel, utilizando el gráfico como guía. Cuando pulsa en la casilla deseada y que este nivel aparece en la pantalla, pulse **ENTER** para registrar su nuevo nivel en el ordenador y salir del Modo Nivel. *Anote que cuando hace una selección con las casillas del tablero, el pulsar **CLEAR** es igual que pulsar **ENTER**-registra su nivel en el ordenador.*

- **Verificar un nivel sin cambiarlo:** Si pulsa **LEVEL** para verificar el nivel pero que no quiere cambiar de niveles, pulse **CLEAR**. Ello le devuelve al juego normal sin cambiar el nivel o las opciones del reloj, aun cuando está pensando el ordenador.

Otros puntos importantes que recordar referente a los niveles:

- *El cambiar niveles siempre reinicializa los relojes de ajedrez.*
- *No aconsejamos cambiar de niveles mientras está pensando el ordenador, ya que ello reinicializará el reloj y abortará la búsqueda del ordenador. Si tiene que hacerlo, primero pulse **ENTER** para abortar la búsqueda del ordenador, y ejecutar su jugada en el tablero. Luego, cancele la jugada del ordenador y cambie el nivel. Por fin, pulse **ENTER** para que el ordenador empiece a pensar en el nuevo nivel.*

3.1 Niveles de Juego Normal (Casillas A1-B7)

NIVEL	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA
A1	1 segundo	L 0:01
A2	2 segundos	L 0:02
A3	3 segundos	L 0:03
A4	5 segundos	L 0:05
A5	10 segundos	L 0:10
A6	15 segundos	L 0:15
A7	20 segundos	L 0:20
A8	30 segundos	L 0:30
B1	45 segundos	L 0:45
B2	1 minuto	L 1:00

B3	1.5 minutos	L 1:30
B4	2 minutos	L 2:00
B5	3 minutos	L 3:00
B6	5 minutos	L 5:00
B7	10 minutos	L 10:00

Cuando escoge uno de los Niveles de Juego Normal, está seleccionando un tiempo de respuesta medio para el ordenador. Anote que los tiempos son promediados a partir de un gran número de jugadas. A principios y al final de un juego, el ordenador suele jugar más rápidamente, pero en las posiciones complicadas a mitad del juego, puede tardar más en mover.

3.2 Nivel Infinito (Casilla B8)

NIVEL	TIEMPO PARA LA JUGADA	PANTALLA
B8	No límite de tiempo	3:99:99

En el Nivel Infinito, el ordenador buscará sin límite, hasta encontrar un mate forzoso o una jugada forzosa; hasta buscar la posición en su profundidad máxima; o hasta que usted detenga la búsqueda pulsando **ENTER**. Si usted detiene la búsqueda, el ordenador ejecuta la jugada que piensa que es la mejor en este momento.

¡Intente experimentar con ese nivel-coloque interesantes posiciones en el tablero y deje que el ordenador las analice para usted! Pensará durante horas o incluso días sin parar, intentando encontrar la mejor jugada posible. ¡Y no se olvide de observar el ordenador mientras piensa - aprovecha la opción de Rotación de Pantalla descrita en la Sección 5.3!

3.3 Niveles de Torneo (Casillas C1-C8)

NIVEL	TIEMPO TOTAL/NUMERO DE JUGADAS	PANTALLA
C1	1 hr. 30 min. / 40 jugadas	1:30:40
C2	1 hr. 45 min. / 35 jugadas	1:45:35
C3	1 hr. 45 min. / 40 jugadas	1:45:40
C4	1 hr. 30 min. / 35 jugadas	1:30:35
C5	2 hrs. / 40 jugadas	2:00:40
C6	2 hrs. 30 min. / 45 jugadas	2:30:45
C7	2 hrs. / 50 jugadas	2:00:50
C8	3 hrs. / 40 jugadas	3:00:40

Los Niveles de Torneo requieren que se hagan un cierto número de jugadas dentro de un cierto tiempo. Si un jugador se excede del tiempo determinado para un número determinado de jugadas, el ordenador

parpadea “tiempo” (⌚ ⏱️) junto con el tiempo transcurrido, para indicar que se acabó el juego. Si lo desea, puede seguir jugando aun después que el tiempo se haya agotado.

Si escoge un Nivel de Torneo, puede querer fijar los relojes de ajedrez para que indiquen la cuenta atrás en lugar del tiempo transcurrido (vea Sección 5.1). Cuando se agota el tiempo de la partida, el reloj de cuenta atrás automáticamente se convierte en un reloj normal.

Su ordenador también ofrece la opción de utilizar los controles de tiempo de Reloj Bronstein en los juegos de Torneo. Para más detalles, vea Sección 5.4.

3.4 Niveles Blitz (Casillas D1-D8)

NIVEL	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA
D1	5 minutos	0:05:99
D2	10 minutos	0:10:99
D3	15 minutos	0:15:99
D4	20 minutos	0:20:99
D5	30 minutos	0:30:99
D6	45 minutos	0:45:99
D7	60 minutos	1:00:99
D8	90 minutos	1:30:99

En los niveles Blitz (también llamados Ajedrez Rápido o “Muerte Súbita”), usted determina el tiempo total para la partida entera. Si el tiempo de la partida se excede, el ordenador parpadea “tiempo” (⌚ ⏱️) junto con el tiempo transcurrido, para indicar que se terminó el juego.

Si escoge un Nivel Blitz, puede querer fijar los relojes de ajedrez para que indiquen la cuenta atrás en lugar del tiempo transcurrido (vea Sección 5.1). Cuando se agota el tiempo de la partida, el reloj de cuenta atrás automáticamente se convierte en un reloj normal.

Su ordenador también ofrece la opción de utilizar los controles de tiempo de reloj Bronstein en los juegos de Blitz. Para más detalles, vea Sección 5.4.

3.5 Niveles de Diversión (Casillas E1-E8)

NIVEL	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA
E1	1 segundo	Fun: 1
E2	2 segundos	Fun: 2
E3	3 segundos	Fun: 3
E4	4 segundos	Fun: 4

E5	5 segundos	Fun: 5
E6	6 segundos	Fun: 6
E7	7 segundos	Fun: 7
E8	*8 segundos	Fun: 8

*Aumenta el tiempo del jugador por jugada.

¿Es usted un jugador de ajedrez novato o un principiante? ¡Si es así, estos niveles están hechos especialmente para usted! Aquí, el ordenador limita su búsqueda de tal manera que juega deliberadamente con más debilidad dándole más posibilidades de ganar.

Los Niveles de Diversión empiezan fácilmente y se hacen algo más difícil a lo largo del juego. La fuerza de juego del ordenador pasa gradualmente del Nivel E1 a E6 - pero esté preparado a una competición más dura cuando alcance los Niveles E7 y E8. Estos dos Niveles de Diversión, los más altos, representan un grande paso adelante en la fuerza del juego, y notará que son algo más desafiantes! Pruebe todos los Niveles de Diversión - y conforme vaya ganando en cada uno, pase al nivel superior. Cuando usted alcance los Niveles E7 y E8, sus habilidades mejoradas para el ajedrez deberían hacer que estos niveles sean mucho más fáciles de controlar para usted.

3.6 Niveles de Búsqueda de Mate (Casillas F1-F8)

NIVEL	PROBLEMA	PANTALLA
F1	Mate en 1	⌚ in: 1
F2	Mate en 2	⌚ in: 2
F3	Mate en 3	⌚ in: 3
F4	Mate en 4	⌚ in: 4
F5	Mate en 5	⌚ in: 5
F6	Mate en 6	⌚ in: 6
F7	Mate en 7	⌚ in: 7
F8	Mate en 8	⌚ in: 8

El seleccionar uno de esos niveles activa un Programa especial de Búsqueda de Mate. Si usted tiene una posición donde pueda estar un mate y que desea que el ordenador lo encuentre, fije el ordenador en uno de los Niveles de Búsqueda de Mate. Su ordenador puede solucionar mates hasta en ocho jugadas. Los mates en una a cinco jugadas suelen ser encontrados bastante rápidamente, mientras que las soluciones que necesitan seis a ocho jugadas pueden tardar bastante más. Si no hay ningún mate presente o que el ordenador no lo puede encontrar, emitirá un pitido de error y enseñará una serie de guiones (---). Para seguir jugando, no tiene más que pasar a otro nivel.

¡UTILICE ESE DIAGRAMA PARA ESCOGER UN NIVEL DE JUEGO!

1.  Pulse **LEVEL** para entrar en el Modo Nivel.

2. Luego, seleccione su nivel, utilizando la tabla a la derecha. Existen dos maneras de hacerlo, vea a continuación.

- Rote por los niveles hasta que su nivel sea indicado:
 - Pulse **BLACK/+** para **subir** niveles **uno por uno**.
 - Pulse **WHITE/-** para **bajar** niveles **uno por uno**.
 - Pulse **LEVEL** para **subir** la través de **8 niveles** a la vez.
- **O**, simplemente localice su casilla de nivel y presione una de las piezas de ajedrez dentro del agujero para mostrar aquel nivel.

3.  Por fin, pulse **ENTER** para salir del Modo Nivel, utilizando su nuevo nivel



30 sec. por jugada L 0:30 A8	Nivel Infinito 9:99:99 B8	40 jugadas in 3:00 3:00:40 C8	90 min. por partida 1:30:99 D8	*8 sec. por jugada Fun: 8 E8	Mat en 8 jugadas Fin: 8 F8	Búsqueda de 8 ply PLY: 8 G8	Auto- Adaptable 8 Adt: 8 H8						
20 sec. por jugada L 0:20 A7	10 min. por jugada L 10:00 B7	50 jugadas in 2:00 2:00:50 C7	60 min. por partida 1:00:99 D7	7 sec. por jugada Fun: 7 E7	Mat en 7 jugadas Fin: 7 F7	Búsqueda de 7 ply PLY: 7 G7	Auto- Adaptable 7 Adt: 7 H7						
15 sec. por jugada L 0:15 A6	5 min. por jugada L 5:00 B6	45 jugadas in 2:30 2:30:45 C6	45 min. por partida 0:45:99 D6	6 sec. por jugada Fun: 6 E6	Mat en 6 jugadas Fin: 6 F6	Búsqueda de 6 ply PLY: 6 G6	Auto- Adaptable 6 Adt: 6 H6						
10 sec. por jugada L 0:10 A5	3 min. por jugada L 3:00 B5	40 jugadas in 2:00 2:00:40 C5	30 min. por partida 0:30:99 D5	5 sec. por jugada Fun: 5 E5	Mat en 5 jugadas Fin: 5 F5	Búsqueda de 5 ply PLY: 5 G5	Auto- Adaptable 5 Adt: 5 H5						
5 sec. por jugada L 0:05 A4	2 min. por jugada L 2:00 B4	35 jugadas in 1:30 1:30:35 C4	20 min. por partida 0:20:99 D4	4 sec. por jugada Fun: 4 E4	Mat en 4 jugadas Fin: 4 F4	Búsqueda de 4 ply PLY: 4 G4	Auto- Adaptable 4 Adt: 4 H4						
3 sec. por jugada L 0:03 A3	1.5 min. por jugada L 1:30 B3	40 jugadas in 1:45 1:45:40 C3	15 min. por partida 0:15:99 D3	3 sec. por jugada Fun: 3 E3	Mat en 3 jugadas Fin: 3 F3	Búsqueda de 3 ply PLY: 3 G3	Auto- Adaptable 3 Adt: 3 H3						
2 sec. por jugada L 0:02 A2	1 min. por jugada L 1:00 B2	35 jugadas in 1:45 1:45:35 C2	10 min. por partida 0:10:99 D2	2 sec. por jugada Fun: 2 E2	Mat en 2 jugadas Fin: 2 F2	Búsqueda de 2 ply PLY: 2 G2	Auto- Adaptable 2 Adt: 2 H2						
1 sec. por jugada L 0:01 A1	45 sec. por jugada L 0:45 B1	40 jugadas in 1:30 1:30:40 C1	5 min. por partida 0:05:99 D1	1 sec. por jugada Fun: 1 E1	Mat en 1 jugadas Fin: 1 F1	Búsqueda de 1 ply PLY: 1 G1	Auto- Adaptable 1 Adt: 1 H1						
NIVELES NORMALES + NIVEL INFINITO		NIVELES DE TORNEO		NIVELES BLITZ		NIVELES DE DIVERSION		NIVELES BUSQUEDA DE MATE		NIVELES DE ENTRENA-MIENTO		NIVELES AUTO- ADAPTABLES DEBILES	

*Aumenta el tiempo del jugador por jugada.
Para más detalles, vea Sección 3.

3.7 Niveles de Entrenamiento (Casillas G1-G8)

NIVEL	ROFUNDIDAD DE BUSQUEDA	PANTALLA
G1	1 jugada	P L 3: 1
G2	2 jugadas	P L 3: 2
G3	3 jugadas	P L 3: 3
G4	4 jugadas	P L 3: 4
G5	5 jugadas	P L 3: 5
G6	6 jugadas	P L 3: 6
G7	7 jugadas	P L 3: 7
G8	8 jugadas	P L 3: 8

En los Niveles de Entrenamiento, la profundidad de búsqueda del ordenador está limitada a un cierto número de jugadas, como se muestra arriba. Al rotar por los niveles, el ordenador indica P L 3: # para cada nivel. Un "ply" es una jugada individual (una jugada por cada bando), y # es el número representando la profundidad de búsqueda. Por ejemplo, en el Nivel G1, el ordenador busca hasta una profundidad de un ply (P L 3: 1), y por lo tanto sólo se adelanta para una sola jugada próxima. Por lo tanto, en este nivel, pasará a menudo por alto un mate en una jugada. Ello produce un juego más débil, dando a los principiantes más oportunidades de batir el ordenador.

3.8 Niveles Débiles Auto-Adaptables (Casillas H1-H8)

NIVEL	TIPO	PANTALLA
H1	Auto-Adaptable 1	R d t: 1
H2	Auto-Adaptable 2	R d t: 2
H3	Auto-Adaptable 3	R d t: 3
H4	Auto-Adaptable 4	R d t: 4
H5	Auto-Adaptable 5	R d t: 5
H6	Auto-Adaptable 6	R d t: 6
H7	Auto-Adaptable 7	R d t: 7
H8	Auto-Adaptable 8	R d t: 8

Los Niveles Débiles Auto-Adaptables son perfectos para los jugadores que acaban de empezar. Aquí, los principiantes tienen la oportunidad de comunicarse con el ordenador en ocho niveles debilitados de fuerza de clasificación ELO variable, y la fuerza del ordenador es ajustada para corresponder con la del jugador. ¿No está muy seguro del significado de una clasificación ELO? Es una manera de medir la destreza del jugador. Las clasificaciones de ajedrez suelen tener cuatro cifras; los mejores jugadores tienen una clasificación más alta. Los que consiguen las mejores clasificaciones, los maestros,

alcanzan 2200 y más. Para su información, su ordenador tiene una clasificación superior a 2000 ELO en algunos de sus niveles más difíciles.

Sin embargo, los Niveles Flojos Auto-Adaptables están hechos especialmente para los principiantes así que en este caso el ordenador bajará su nivel de juego a propósito alrededor de -350 ELO en su nivel más inferior (H1). No obstante, el Nivel H8 analiza la destreza del jugador programando la diferencia de ELO a zero. El ordenador mantiene esta diferencia constante mientras juega. Es decir, si juega mal, el ordenador también jugará mal—pero si es necesario, intentará recuperar las fichas que le ha causado perder. Suba de nivel mientras aprende a la vez.

4. MODO INFO: MIRE EL ORDENADOR MIENTRAS PIENSA

Imagínese lo siguiente: Está jugando a ajedrez contra un amigo y le toca a él jugar. Le gustaría saber en qué jugada está pensando, y le gustaría saber qué piensa de las posiciones en el tablero. Pero, por supuesto, no se lo preguntará nada - porque simplemente no se hace. ¡Bien, adivine - cuando juegue contra este ordenador de ajedrez, podrá preguntarle lo que quiera, y tendrá todas las respuestas! De hecho, puede obtener una increíble cantidad de informaciones sobre el proceso de pensamiento del ordenador. Si se lo pide, le enseñará la jugada en la que está pensando, la línea de juego que espera después de esta jugada, su evaluación de la posición actual en el tablero, lo profundo que está buscando, y más. Como puede imaginárselo, el estudiar esta información puede ayudarle para aprender tanto más sobre el ajedrez.

Utilizando el Modo Info

¿Cómo se accede a toda esta información? Utilizando el Modo Info en cualquier momento. Si lo hace mientras está pensando el ordenador, notará que la información en la pantalla va cambiando al considerar el ordenador jugadas diferentes y al buscar con más profundidad.

Vea **"MODO INFO DE UN VISTAZO"** para un diagrama que resume todo sobre las pantallas del Modo Info.

La información del juego se divide en 4 grupos, y al pulsar **INFO** se pasa de un grupo hacia otro. Las teclas **BLACK/+** y **WHITE/-** pueden

ser utilizadas para rotar respectivamente adelante y atrás por las pantallas dentro de cada grupo. Pulse **CLEAR** para salir del Modo Info y para volver a indicar el reloj de ajedrez normal.

Después de aprender sobre el Modo Info, observe la Sección 5.3 para una descripción de la característica de Rotación de Pantalla. Cuando se selecciona esta opción, el ordenador automáticamente rota por la información solicitada en intervalos de cerca de un segundo cada vez que piensa en su jugada - puede realmente mirar el ordenador mientras *piensa en voz alta*. *Cada vez que una información solicitada no está disponible, la pantalla muestra una serie de guiones (- - - - -).*

4.1 Variación Principal

Pulse **INFO** la primera vez para obtener informaciones acerca de la variación principal (la línea de juego prevista, o la secuencia de jugadas que el ordenador piensa que se van a producir). La primera pantalla que verá, será la jugada que el ordenador piensa ejecutar. **Anote que la jugada se enseña en la pantalla, y las luces de las casillas de origen y destino de esta jugada parpadean también con alternancia.** Esta variación principal se indica hasta una profundidad máxima de seis jugadas individuales. Pulse **BLACK/+** varias veces para rotar adelante por todas las jugadas:

- Jugada 1 - Jugada 6 (Línea de juego prevista)

Pulse **WHITE/-** para rotar por atrás y volver a ver pantallas anteriores. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

*Ya que la primera jugada de la línea de juego prevista es la que el ordenador piensa que usted va a ejecutar, puede también considerar esta jugada como una pista. Entonces- cada vez que necesita ayuda, pulse **INFO** cuando le toca a usted jugar.*


4.2 Información sobre Búsqueda

Pulse **INFO** una segunda vez para obtener información sobre la búsqueda del ordenador. Pulse **BLACK/+** varias veces para rotar adelante por estas cuatro pantallas:


- Evaluación de la posición actual (basada en que un peón vale 1.0 puntos; una cifra positiva indica que los Blancos van en cabeza).
- Dos cifras: La primera representa la profundidad de búsqueda actual, o el número de jugadas individuales que está anticipando el ordenador; la segunda es el número de jugadas que el ordenador ha examinado hasta entonces.
- La jugada que está siendo considerada en el momento actual.


MODO INFO DE UN VISTAZO

INFO SOBRE VARIACION PRINCIPAL:


 **x1** • Jugada 1 (línea prevista de juego)

- Jugada 2 (línea prevista de juego)
- Jugada 3 (línea prevista de juego)
- Jugada 4 (línea prevista de juego)
- Jugada 5 (línea prevista de juego)
- Jugada 6 (línea prevista de juego)


 ↑


 ↓

INFO SOBRE LA BÚSQUEDA:


 **x2** • Evaluación de la posición actual

- 2 cifras: Profundidad de la búsqueda + número de jugadas examinadas hasta entonces.
- Jugada actual que está siendo considerada
- Número de posiciones buscadas por segundo


 ↑


 ↓

INFO SOBRE RELOJ DE AJEDREZ:

 **x3** • Tiempo transcurrido desde la última jugada


- Tiempo total transcurrido para los Blancos
- Tiempo total transcurrido para los Negros
- Tiempo restante para los Blancos*
- Tiempo restante para los Negros*

 ↑


 ↓


*Niveles Blitz/Torneo únicamente

INFO SOBRE EL CONTADOR DE JUGADAS:

 **x4** • Número actual de jugadas ejecutadas hasta entonces

- Jugadas en la partida en curso

 ↑

 ↓

Pulse  en cualquier momento para salir del Modo Info.

Para más detalles, vea Sección 4.

- La rapidez de búsqueda, o el número de posiciones (nodos) que se buscan cada segundo.

Pulse **WHITE/-** para rotar por atrás y volver a ver pantallas anteriores. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

4.3 Información sobre el Reloj de Ajedrez

Pulse **INFO** una tercera vez para conseguir informaciones sobre el reloj de ajedrez. El reloj de ajedrez almacena los tiempos en memoria para ambos bandos. Pulse **BLACK/+** varias veces para rotar por las pantallas de relojes:

- Tiempo transcurrido desde que se efectuó la última jugada
- Tiempo transcurrido total para los Blancos
- Tiempo transcurrido total para los Negros
- Tiempo restante para los Blancos (*sólo para los Niveles Blitz/Torneo*)
- Tiempo restante para los Negros (*sólo para los Niveles Blitz/Torneo*)

Pulse **WHITE/-** para rotar por atrás y volver a ver pantallas anteriores. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

Los relojes se paran cada vez que anula una jugada, o que coloca una posición nueva. Sin embargo, los tiempos se conservan en la memoria, y continúan marcando el tiempo tan pronto como empiece la partida de nuevo. Los relojes de ajedrez se programan de nuevo cada vez que cambia de nivel o que pulsa **NEW GAME**.

Durante una partida, un reloj que muestra el tiempo transcurrido enseñará los símbolos de pieza uno por uno, desde el peón hasta el Rey. Un reloj de cuenta atrás enseñará los símbolos en sentido contrario, desde el Rey hasta el peón.

4.4 Contador de Jugadas/Jugadas por Partida

Pulse **INFO** una cuarta vez para ver el número de jugadas hasta entonces en la partida. Luego, puede pulsar **WHITE/-** varias veces para rotar por las jugadas anteriores en su juego (hasta 50 jugadas individuales).

- Número de jugadas actuales efectuadas hasta entonces
- Jugadas de la partida en curso

Pulse **BLACK/+** para rotar adelante por las jugadas en cualquier momento. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

4.5 ¿Quiere una pista? ¡No tiene más que pedirla!

Por si se le hubiera pasado esta característica cuando se mencionó en la Sección 4.1, queremos destacarla de nuevo-si alguna vez

necesita consejos respecto a una jugada, siempre puede pedir al ordenador que se le dé. Basta con pulsar **INFO** cuando le toca a usted jugar, y el ordenador le sugerirá una jugada para su bando.

5. OPCIONES PARA DIVERSION Y VARIEDAD

Sumándose a todas las características que ha aprendido hasta ahora, su ordenador de ajedrez ofrece muchas otras excitantes opciones de juego. Todas estas opciones son seleccionables por el usuario en cualquier momento durante una partida. Se describen en esta sección individualmente y de una forma resumida en el Diagrama de Modo de Opciones.

Seleccionar las Opciones de Juego

Hay dos métodos para seleccionar opciones, como se describe abajo - utilizando las teclas de juego o pulsando las casillas del tablero.

Vea "DE LO ESENCIAL DEL MODO DE OPCION: AQUI TIENE "EL COMO" para un diagrama resumen de cómo utilizar el Modo Opción, y una visión general de todas las opciones.

Las Opciones de Juego están divididas en cuatro grupos: *Modo de Operación, Modo de Juego, Modo de Pantalla con Información Rotativa, y las Opciones de los Relojes Bronstein*. Si pulsa **OPCION** pasará de un grupo a otro, y cada grupo contiene una serie de opciones distintas.

- **En cuanto a las opciones del Modo de Operación, Modo de Juego, y del Modo de Pantalla con Información Rotativa**, las teclas **BLACK/+** y **WHITE/-** se utilizan para rotar por las opciones en cada grupo. Para cada grupo, señal plus (+) en la pantalla indica que la opción está ACTIVADA, y una señal menos (-) significa que la opción está DESACTIVADA. Pulse **ENTER** para activar o desactivar cada opción como se señala.
- **Para las Opciones de Relojes Bronstein**, pulse **ENTER** para rotar por las diferentes opciones de reloj. La opción de reloj que usted selecciona será el control de tiempo seleccionado cuando usted salga del Modo Opción. Si decide por fin no activar el Reloj Bronstein, no tiene más que pulsar **ENTER** varias veces hasta que la pantalla vuelva a indicar otra vez **BRON**. (vea Sección 5.4).

Después de haber seleccionado todas sus opciones en uno o todos los grupos de opciones, pulse **CLEAR** para volver a un juego normal.

Otra forma de seleccionar opciones de juego es **pulsando las casillas de opción**. Las casillas A1-H1, A2-H2, A3-H3, y A4 se pueden utilizar para encender y apagar las opciones, tal como está ilustrado en la Tabla de Opciones. Primero, pulse **OPCION** para entrar en el Modo de Opción; luego coja una pieza de ajedrez y pulse la casilla necesaria a fin de acceder a cualquier opción, utilizando la tabla para ayudarle.

- **En cuanto a las opciones del Modo de Operación, Modo de Juego, y del Modo de Pantalla con Información Rotativa**, si pulsa la casilla varias veces conseguirá encender y apagar aquella opción, con el positivo (+) para ON y el negativo (-) para OFF.

- **Para las Opciones de Reloj Bronstein**, el pulsar la Casilla A4 varias veces selecciona su tipo de reloj deseado.

Una vez realizadas todas su selecciones, pulse **CLEAR** para volver a jugar.

Quando el ordenador se enciende por primera vez, existen algunas opciones por defecto. Las opciones que están automáticamente en funcionamiento la primera vez que se enciende el ordenador aparecen en el diagrama con un más y las que están desactivadas se indican con un menos. Al inicializar el ordenador para una nueva partida, la mayoría de sus opciones seleccionadas se traspasan a su siguiente partida. Algunas excepciones son el Auto-Contestador, que automáticamente se coloca en ACTIVADA cuando empieza una nueva partida, y Jugando Blancas por Arriba, que automáticamente se coloca en DESACTIVADA.

5.1 Opciones de Modo de Operación (Casillas A1-H1)

Pulse **OPTION** una vez para seleccionar las Opciones de Modo de Operación. Luego utilice las teclas **BLACK/+** y **WHITE/-** para seleccionar opciones dentro de este grupo, y pulse **ENTER** para activar (+) o desactivar (-) las opciones. **O**, simplemente pulse las casillas de opción para activar y desactivar las opciones.

a. Modo Auto-Contestador (Casilla A1)

Activada: +RUBO Desactivada: -RUBO

Normalmente, el ordenador automáticamente responde con una contra - jugada cada vez que ejecuta usted una jugada. Si desactiva Auto - Contestador, sin embargo, puede entrar cuantas jugadas como quiera una después de otra, sin permitir que el ordenador le conteste. Verá que hay numerosas maneras estupendas para utilizar esta característica.

- *Juegue las partidas de maestro completamente. Pulse **ENTER** para*

ver lo que el ordenador haría en cualquier posición.

- *Tenga almacenados sus propios juegos de ajedrez. Cuando se ha terminado un juego, juegue en cualquier posición a ver cómo otras jugadas o estrategias diferentes hubieran podido influir en el resultado.*

- *Estudie líneas de apertura introduciéndolas manualmente.*

- *Juegue contra un amigo con el ordenador como árbitro. Guiará la partida, comprobando la legalidad de todas las jugadas y controlando el tiempo para ambos bandos.*

Quando juega contra otra persona, si cualquier bando necesita ayuda, pulse **INFO** para ver una jugada sugerida. Para ver lo que haría el ordenador en una cierta posición, pulse **ENTER** y el ordenador ejecutará la próxima jugada. Después de ejecutar su jugada, Auto-Contestador queda desactivado, y puede usted seguir jugando.

Anote con esta opción volverá automáticamente a su posición de ACTIVADA por defecto cada vez que pulsa **NEW GAME**.

b. Sonido con Pulso de Tecla (Casilla B1)

Activada: +5R3 Desactivada: -5R3

Esta opción le permite apagar el sonido que acompaña cada tecla. Todavía podrá oír los pitidos cuando juegue con el ordenador, o si ocurre una jugada ilegal, o cuando pulse las teclas o cuando empiece un NEW GAME.

c. Modo Silencioso (Casilla C1)

Activada: +5IL Desactivada: -5IL

Normalmente, el ordenador siempre pita cuando ha encontrado su jugada. Para operaciones completamente silenciosas, active el Modo Silencioso.

d. Modo de Entrenamiento (Casilla D1)

Activada: +L0CH Desactivada: -L0CH

El seleccionar +L0CH activa características especiales de entrenamiento que le incitan a concentrarse en sus planos estratégicos. En el Modo de Entrenamiento, el ordenador mira encima de su espalda mientras está jugando usted, observando lo que hace y ayudándole cuando necesita una ayuda. Bajo esta capacidad única de "Ángel de la Guarda", el ordenador le avisará con un Aviso de Captura si usted corre el riesgo de perder una pieza. Si una de sus piezas está amenazada por una pieza de valor más baja, por ejemplo, el ordenador emitirá una

serie de pitidos de Aviso y parpadeará las luces del tablero de la pieza amanezada por algunos segundos. Para seguir con el juego, ejecute su próxima jugada (o cancele su última jugada y haga otra).

Cuando está activado el Modo de Entrenamiento, el ordenador emitirá también un Aviso de Táctica si piensa que cometió usted un error y que su jugada está a punto de llevarle a una pérdida de material que se podría evitar. Lo consigue emitiendo una serie de pitidos de aviso y parpadeando la jugada que quiere ejecutar. Usted puede registrar la jugada del ordenador, o cancelar su propia jugada y ejecutar otra.

e. Reloj Tic Tac (Casilla E1)

Activada: +Ł ĩC Desactivada: -Ł ĩC

Cuando activa esta opción, activa un sonido tic tac que hace que el sonido del reloj del ordenador suene como un verdadero reloj de ajedrez. ¡Imagínese - puede crear el ambiente de un campeonato de ajedrez en su propia sala de estar!

f. Reloj de Cuenta Atrás (Casilla F1)

Activada: +c:đŃ Desactivada: -c:đŃ

El activar esta opción resulta en que el ordenador indica el tiempo de cuenta atrás en lugar del tiempo transcurrido. Anote que los símbolos de pieza también cambian de dirección, contando "hacia abajo" desde el Rey hasta el peón. *Esta opción sólo está disponible en combinación con los Niveles de Torneo y Blitz.*

g. Jugar las Blancas desde Arriba (Casilla G1)

Activada: +Ł ōP Desactivada: -Ł ōP

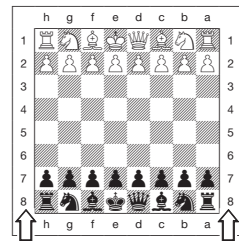
¿Quiere salirse del estándar normal y dejar que el ordenador juegue con las Blancas por encima del tablero? Pruebe entonces esta interesante opción. escoja +Ł ōP al principio de una nueva partida, y coloque las piezas Negras sobre el tablero de su lado, como se muestra en el diagrama de esta sección. Luego, pulse **ENTER** para empezar la partida. Observe cómo el ordenador ejecuta la primera jugada por las Blancas por encima del tablero.

Vea "**¿JUGAR LAS NEGRAS POR ABAJO? ¡AQUI ESTA LA POSICION!**" para un diagrama enseñando la colocación correcta de las piezas cuando se utiliza esta opción.

Cuando el ordenador juega Blancas por encima, la notación del

¿JUGAR LAS NEGRAS POR ABAJO? ¡AQUI ESTA LA POSICION!

¡Cuando el ordenador juega los Blancos por lo alto del tablero (Sección 5.1, Opción G1), asegúrese de colocar las piezas correctamente! Anote que los Reyes y las Damas están colocados de manera distinta, y que la notación en el tablero está invertida.



tablero esta automáticamente invertida. Es más, esta opción volverá a su opción por defecto **DESACTIVADO** cuando se empiece una nueva partida.

h. Apagado Automático (Casilla H1)

Activada: +ðPđ Desactivada: -ðPđ

La opción de Apagado Automático es una característica cómoda para conservar la energía de las pilas. Cuando está activada esta opción, el ordenador se apaga automáticamente si no se pulsa ninguna tecla o si no se ejecuta ninguna jugada durante cerca de 15 minutos. Para seguir con el juego allí donde se dejó, pulse **GO/STOP** para volver a encender el ordenador. *Anote que el ordenador no se apagará mientras está pensando en una jugada.*

5.2 Las Opciones de Modo de Juego (Casillas A2-H2)

Pulse OPCION dos veces para seleccionar las Opciones de Modo de Juego. Luego, use las teclas **BLACK/+** y **WHITE/+** para seleccionar las opciones dentro de ese grupo y pulse **ENTER** para activar las opciones (+) o (-). **O** simplemente, pulse los cuadrados de opciones para activarlas las o desactivarlas.

a. Búsqueda Selectiva (Casilla A2)

Activada: +SŁ Desactivada: -SŁ

El programa de este ordenador de ajedrez usa normalmente un algoritmo de Búsqueda Selectiva. Ello le permite al ordenador ver

DE LO ESENCIAL DEL MODO DE OPCION: AQUI TIENE "EL COMO"

1. Pulse **OPTION** varias veces para seleccionar un Modo:



x1 = MODO DE OPERACION (Ruto...)

2. Después, seleccione su opción (o opciones), utilizando la tabla a continuación de las siguientes instrucciones. Existen dos maneras de hacerlo.



x2 = MODO DE JUEGO (SEL...)



x3 = MODO DE PANTALLA CON INFORMACION ROTATIVA (rd: !...)



x4 = RELOJ BRONSTEIN (bron...)



x5 = volver al MODO DE OPERACION...

• Estudie las opciones dentro de aquel modo:

- Pulse **NEGRO/+** para seguir adelante.
- Pulse **BLANCO/-** para seguir atrás.

• Cuando su opción salga en la pantalla, pulse **ENTER** para **on (+)** o **off (-)**.
(Para el Reloj Bronstein, pulse **ENTER** varias veces a fin de programar la hora.)

- **O** localice su cuadrado de opción y presione hacia abajo una de las piezas de ajedrez clavadas en el agujero para componerlo en **on (+)** o descomponerlo en **off (-)**.
(Para el Reloj Bronstein, pulse la casilla A4 varias veces para programar la hora.)

3. Por último, pulse **CLEAR** para salir del Modo de Opciones, utilizando su nueva opción (o opciones).



OPCIONES DEL RELOJ BRONSTEIN	A5	Reloj Bronstein -bron → +b0:01 → +b0:02 → +b0:03 → +b0:05 → +b0:10 → +b0:20 → +b0:30						
	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
OPCIONES DE PANTALLA CON INFORMACION ROTATIVA	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	Variante de ply 1 -rd:1	Variante de ply 2 -rd:2	Variante de ply 3 -rd:3	Variante de ply 4 -rd:4	Evaluación de la Posición -rd:E	Profundidad y Jugadas -rd:d	Nodos Investigados -rd:n	Tiempo por Movida -rd:t
OPCIONES DE MODOS DE JUEGO	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
	Fuerza Bruta/Selección +SEL	Modo Fácil -EASY	Juego Aleatorio -rand	Libro On/Off +book	Libro Completo -b:FL	Libro Pasivo -b:Pa	Libro Activo -b:At	Libro de Torneos -b:tn
OPERACION DE MODO DE OPCIONES	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	Respuesta Automática +Ruto	Sonido con Tecla +Snd	Modo Silencioso -Sil	Modo de Entrenamiento -Co:ch	Reloj Tictac -t:ic	Reloj de Cuenta Atrás -c:dn	Las Blancas Juegan desde Arriba -toP	Fuerza Automática Abajo -aPd

Para más información, vea la Sección 5.

combinaciones que de otra manera tardaría mucho más en computar. Apagar esta opción seleccionando -SEI hace que el programa se cambie a un potente *algoritmo de Fuerza Bruta*. Este método de búsqueda minimiza el riesgo de una ocasional olvido.

Apunte que los Niveles de Búsqueda de Mate siempre usan el método de Fuerza Bruta.

b. Mode Sencillo (Casilla B2)

Activada: +ER5Y Desactivada: -ER5Y

¿Quiere ganar más partidas contra el ordenador? ¡Trate de encender el Modo Sencillo, que impide al ordenador pensar durante el tiempo de usted! Esto adelbiliza todos los niveles de juego sin afectar los controles de tiempo del ordenador. Normalmente, como se describe en la Sección 2.8, el ordenador piensa durante su tiempo, usando el tiempo en el que usted contempla su próxima jugada para pensar por adelante y planificar sus estrategias. Esta es una de las explicaciones de porqué su ordenador es un oponente tan duro. Al utilizar el Modo Sencillo para que todos los niveles sean más débiles, tiene realmente muchos más niveles entre los que escoger.

c. Juego Aleatorio (Casilla C2)

Activada: +r 3nd Desactivada: -r 3nd

Active esta opción para tener una mayor variedad de jugadas. En vez de seleccionar una sola de las mejores jugadas, el ordenador escogerá una de las mejores jugadas para jugar consultando con su Procesador Aleatorio incorporado.

d. Libro ON/OFF (Casilla D2)

Activada: +b00d Desactivada: -b00d

Si alguna vez quiere cerrar completamente el libro de aperturas incorporado del ordenador coloque esta opción en -b00d. Cuando el libro está apagado, se fuerza al ordenador a tomar tiempo para pensar en sus jugadas desde el principio del juego en vez de sacar sus jugadas de la memoria. Para detalles sobre aperturas, ver Sección 2.7.

Si apaga por completo el libro, las otras opciones de libro (descrito a continuación) también quedan automáticamente desactivadas.

e. Libro Completo (Casilla E2)

Activada: +bE:FL Desactivada: -bE:FL

Quando se abre la opción Libro Completo, el ordenador tiene la

posibilidad de escoger cualquier jugada de su libro de aperturas incorporado, así que observará una variedad amplia de líneas de apertura. *Quando se selecciona esta opción, el Libro de Torneos, la opción Pasiva y la Activa se desactivan.*

Quando esta opción está en marcha es posible que observe algunas jugadas dudosas por parte del ordenador. Esto se debe al hecho de que su libro de aperturas incorporado debe tener respuestas a ciertas líneas de juego (incluso las dudosas), por si el caso se presenta. Aun si el ordenador no haría tales jugadas por sí mismo es necesario que sepa responder a jugadas parecidas de la mejor forma posible. Por lo tanto, cuando abre el Libro Completo, el ordenador tiene la capacidad de hacer tales jugadas.

f. Libro Pasivo (Casilla F2)

Activada: +bE:P3 Desactivada: -bE:P3

Seleccionar la opción de Libro Pasivo fuerza el ordenador a dar preferencia a las posiciones pasivas o cerradas a la hora de decidir qué línea de juego seguir. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Activo y de Libro de Torneo son desactivadas.*

g. Libro Activo (Casilla G2)

Activada: +bE:3E Desactivada: -bE:3E

Seleccionar la opción de Libro Activo fuerza el ordenador a dar preferencia a las líneas activas o a posiciones abiertas a la hora de decidir qué línea de juego seguir. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Pasivo y de Libro de Torneo son desactivadas.*

h. Libro de Torneos (Casilla H2)

Activada: +bE:En Desactivada: -bE:En

Quando activa la opción de Libro de Torneo, fuerza el ordenador a escoger siempre la mejor línea de juego posible para cada apertura. Mientras ello provoca el mejor juego de ajedrez, también reduce la selección de jugadas del ordenador limitando las líneas disponibles del libro. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Activo y Libro Pasivo están desactivadas.*

5.3 Opciones de Rotación de Pantalla (Casillas A3-H3)

Normalmente, la pantalla del ordenador indica el tiempo que puede tardar el jugador en mover. Sin embargo, el ordenador puede también enseñar otra información, como descrito en Sección 4 (Modo Info). La

característica de Rotación de Pantalla funciona junto con el Modo Info, ya que le permite escoger cuál de las Pantallas de Info quiere ver usted, y luego enseña su elección en incrementos de cerca de un segundo. Puede usted activar cualquier o todas las opciones de Rotación de Pantalla, como quiera usted.

IMPORTANTE: La característica de Rotación de Pantalla sólo se activa **CUANDO EL ORDENADOR ESTA PENSANDO.**

Pulse **OPCION** tres veces para seleccionar las Opciones de la Pantalla con Información Rotativa. Luego, utilice las teclas **BLACK/+** y **WHITE/-** para seleccionar las opciones que desea ver rotar por la pantalla. Las opciones se describen abajo y son resumidas en el Diagrama de Modo de Opción en esta sección. Pulse **ENTER** para activar (+) o desactivar (-) estas opciones, o simplemente pulse las casillas de opción para activar o desactivar las opciones.

Si piensa que la información en la pantalla cambia demasiado rápidamente cuando rota, pulse **INFO** para paralizar la pantalla. El pulsar repetidamente las teclas **INFO** y **BLACK/+** y **WHITE/-** le permitirá rotar por todas las pantallas manualmente, como descrito en Sección 4. Para volver a rotar por la pantalla otra vez, pulse **OPTION** seguido con **CLEAR**. De todas formas, cuando el ordenador empieza a pensar en su próxima jugada, la pantalla automáticamente vuelve a rotar otra vez.

Las informaciones sobre el juego que puede usted ver *mientras está pensando el ordenador* incluyen lo siguiente:

- $r d: i - r d: 4$ = la línea prevista de juego (hasta 4 jugadas individuales)
- $r d: E$ = una evaluación de la posición actual
- $r d: d$ = la profundidad de búsqueda del ordenador, y el número de jugadas examinadas hasta entonces en la partida
- $r d: n$ = el número de nodos buscados por segundo
- $r d: t$ = el tiempo que fue

Cuando la información deseada no está disponible, la pantalla enseña una serie de guiones (-----).

Para una descripción completa de estas opciones y detalles sobre cómo exactamente interpretar las pantallas, vea Sección 4.

5.4 Opciones de Reloj Bronstein (Casilla A4)

En los niveles Blitz y Torneo, usted dispone de un tiempo determinado para cada partida, y el tiempo restante disminuye mientras va

pensando usted. En estos niveles, los jugadores se encuentran a menudo faltando tiempo al final de una partida - esforzándose para intentar ejecutar jugadas buenas deprisa, y en lugar de ello acaban a menudo haciendo movimientos inferiores.

La opción de Reloj Bronstein ofrece controles de tiempo especiales que pueden solucionar tales problemas. Ello se consigue añadiendo un cierto tiempo al tiempo que le queda **después** de cada jugada, cuando el tiempo restante para la partida entera **sólo** se reduce si usted se excede de este nivel de tiempo fijado.

Aquí está un ejemplo: Digamos que usted está jugando el Nivel Blitz D4, donde dispone de un total de 20 minutos para la partida entera. El activar la opción Bronstein +b0:10 le entregará una compensación máxima de 10 segundos para jugada (añadidas después de que usted ejecute la jugada). Anote que no puede adquirir tiempo adicional o aumentar el tiempo de pensamiento total ejecutando cada jugada más rápidamente, ya que:

- Si utiliza 7 segundos para ejecutar su jugada, 7 segundos solo se añaden al tiempo total que le queda, no 10 segundos.
- Si utiliza 10 segundos o más para ejecutar su jugada, sólo 10 segundos se añaden al tiempo total que le queda.

Pulse OPCION cuatro veces para seleccionar el Modo del Reloj Bronstein. Luego, pulse **ENTER** varias veces para seleccionar su opción de Reloj Bronstein, como descrito abajo:

PROGRAMA DE RELOJ BRONSTEIN	PANTALLA
Reloj Bronstein desactivado	-br on
Máximo de 1 seg. añadido después de cada jugada	+b0:01
Máximo de 2 seg. añadidos después de cada jugada	+b0:02
Máximo de 3 seg. añadidos después de cada jugada	+b0:03
Máximo de 5 seg. añadidos después de cada jugada	+b0:05
Máximo de 10 seg. añadidos después de cada jugada ...	+b0:10
Máximo de 20 seg. añadidos después de cada jugada ...	+b0:20
Máximo de 30 seg. añadidos después de cada jugada ...	+b0:30

6. VERIFICAR Y COLOCAR POSICIONES

6.1 Verificar Posiciones

Vea “**¡ES FACIL COMPROBAR PIEZAS!**” para un ejemplo paso a paso de cómo utilizar el Modo de Verificación.

Si derrama las piezas del ajedrez o si piensa que su posición en el tablero puede ser incorrecta, el ordenador puede comprobar todas las localizaciones de las piezas para usted.

Cuando le toca a usted jugar, pulse una de las **TECLAS DE SIMBOLO DE PIEZAS** (♙, ♘, ♚, ♛, ♜, ♝, o ♞). El ordenador le enseña donde la primera pieza de este tipo está localizada en el tablero - la pantalla muestra el símbolo de pieza, el indicador de color, y la designación de la casilla, y luces en el tablero también señalan la casilla. Pulse la misma **TECLA DE SIMBOLO DE PIEZA** otra vez para ver la localización de la pieza siguiente del mismo tipo. Primero, se enseñan las piezas Blancas, y luego las Negras. Cuando ya no queda ninguna pieza de este tipo en el tablero, sólo el símbolo de pieza queda en la pantalla.

¿Quiere comprobar más piezas? Repita el proceso descrito arriba utilizando las otras **TECLAS DE SIMBOLO DE PIEZAS**, verificando el tablero entero si lo desea. Pulse **CLEAR** para volver al juego normal.

6.2 Cambiar y Colocar Posiciones

Vea “**PRUEBE LOS MODOS DE POSICIONES**” para tener una idea de cómo funciona esta característica.

El Modo de Posiciones es una característica emocionante que le deja colocar posiciones especiales en el tablero a partir de las cuales jugar, o problemas que quiere que el ordenador solucione. **Precaución:** Todas las jugadas anteriores en su partida en curso serán borradas de la memoria del ordenador si hace cambios en la posición durante una partida.

Pulse **POSITION** para entrar en el Modo de Posición, y la pantalla muestra -P05-. Puede cambiar o colocar una posición cada vez que le toca a usted jugar. Después de que haya colocado su nueva posición, pulse **CLEAR** para salir del Modo de Posición.

- Para quitar una pieza del tablero, pulse la pieza en su casilla y quítela. Anote que la pantalla indica el tipo y el color de la pieza,

¡ES FACIL COMPROBAR PIEZAS!



1. Pulse **NEW GAME** para reinicializar el ordenador, y para colocar las piezas en sus posiciones iniciales. Pantalla: □ 0:00:00.



2. Pulse la tecla **KNIGHT**. Pantalla: □, ♞, b 1 (primer Caballo Blanco). Luces del Tablero en: B+1.



3. Vuelve a pulsar **KNIGHT**. Pantalla: □, ♞, b 1 (Luces del Tablero en). Luces del Tablero en: G+1.



4. Vuelve a pulsar **KNIGHT**. Pantalla: ♞, ♞, b 8 (primer Caballo Negro). Luces del Tablero en: B+8.



5. Vuelve a pulsar **KNIGHT**. Pantalla: ♞, ♞, b 8 (segunda Caballo Negro). Luces del Tablero en: G+8.



6. Vuelve a pulsar **KNIGHT**. Pantalla: ♞ (ya no quedan Caballos en el tablero).



7. Repito lo de arriba para cada pieza que desea comprobar. Pulse **CLEAR** para salir del Modo de Verificación.

Para más detalles, vea Sección 6.1.

junto con una señal menos (-) y la localización de la casilla.

- Para mover una pieza de una casilla hacia otra, pulse la pieza en su casilla original, cógela, y a continuación púlsela en la nueva casilla. Mientras lo hace, la pantalla enseña una señal menos (-) para la primera casilla, y una señal plus (+) para la segunda casilla.
- Para añadir una pieza en el tablero, primero pulse la **TECLA DE SIMBOLO DE PIEZA** para esta pieza (♙, ♘, ♚, ♛, ♜, ♝, o ♞). Asegúrese que la pantalla enseña el símbolo de color correcto para la pieza que quiere añadir. En el caso contrario, pulse **BLACK/+** o **WHITE/-** para cambiar el color. Cuando la pantalla muestre el tipo de pieza y color correcto, coloque esta pieza en la casilla deseada y

pulse suavemente. La pantalla enseña una señal plus (+), junto con la localización para esta casilla. Para añadir otra pieza más del mismo tipo, no tiene más que pulsar otra casilla. Para añadir una pieza diferente, pulse una diferente **TECLA DE SIMBOLO DE PIEZA** y siga los mismos pasos descritos arriba.

- **Para borrar el tablero**, pulse **ENTER** mientras está en el Modo de Posiciones. La pantalla enseñará [] como símbolo de un tablero de ajedrez vacío. Pulse **ENTER** otra vez más para confirmar que quiere borrar el tablero. Luego añada piezas como se describió antes. Si desea no borrar el tablero, pulse **CLEAR** para cancelar. Esta característica puede resultar práctica cuando desea colocar una posición con sólo pocas piezas, cuando sería más fácil empezar con un tablero vacío.
- **Una vez haya cambiado la posición en el tablero como se describió arriba**, asegúrese que el indicador de color en la pantalla está enseñando el color correcto del bando para mover. Cambie el color, si es necesario, pulsando **BLACK/+** o **WHITE/-**.
- **Para salir del Modo de Posición**, pulse **CLEAR**. Volverá a un juego normal, con su nueva posición de tablero.

*Anote que cualquier posición legal puede ser colocada utilizando el proceso descrito arriba. El ordenador no le dejará colocar una posición ilegal, como una en la que hay más que el número permitido de piezas para un juego normal, o una donde el Rey está en jaque y tiene no que mover. En estos casos, el ordenador simplemente emitirá un pitido cuando pulsa **CLEAR**, y no podrá salir del Modo de Posición. Compruebe las posiciones usando las **TECLAS DE SIMBOLO DE PIEZAS**, si es necesario, y corrija la posición (añadiendo una pieza, quitando una pieza, o moviendo una pieza incorrectamente colocada). Luego pulse **CLEAR** para salir del Modo de Posición.*

7. DETALLES TECNICOS

7.1 La función ACL

A veces los ordenadores se quedan “bloqueados” debido a descargas estáticas o otras perturbaciones eléctricas. Si esto ocurriera, quite las pilas y utilice un afiler o algún otro objeto afilado para empujar en el agujero marcado **ACL** en la base de la unidad por lo menos un segundo. Esto reinicializará el ordenador.

PRUEBE LOS MODOS DE POSICIONES



1. Pulse **NEW GAME** para reinicializar el ordenador, y para colocar las piezas en sus posiciones iniciales. Pantalla: 0:00:00.



2. Pulse **POSITION** para entrar en el Modo de Posiciones. Pantalla: -P05-



3. Pulse el peón Blanco en la Casilla E2 , y quítelo del tablero. Pantalla: ♖, -E2.



4. Pulse esta misma pieza en la Casilla E3 para añadirla en el tablero. Pantalla: ♖, +E3.



5. Pulse la Dama Negra en la Casilla D8, y quítela del tablero. Pantalla: ♚, -d8.



6. Pulse esta misma Dama en la Casilla H5 para añadirla en el tablero. Pantalla: ♚, +H5.



7. Pulse **WHITE/-** para cambiar el color para mover a continuación.



8. Pulse **CLEAR** para salir y volver a un juego normal.

Para más detalles, vea Sección 6.2.

7.2 Cuidado y Mantenimiento

Su ordenador de ajedrez es un instrumento electrónico de precisión y no debe ser sometido a un trato brusco y no debe ser expuesto a temperaturas extremas o a la humedad. No olvide sacar las pilas antes de limpiar el aparato. No utilice agentes químicos o líquidos para limpiar el aparato puesto que podrían dañar el plástico.

Pilas débiles deben ser sustituidas rápidamente ya que pueden presentar fugas y dañar el ordenador. Por favor tome nota de lo siguiente respecto al uso de las pilas.

Atención: Use sólo pilas alcalinas o carbono zinc. No mezcle diferentes tipos de pilas o pilas nuevas con usadas. No recargue pila no recargables. Utilice sólo las pilas recomendadas o equivalentes. Asegúrese de observar la polaridad correcta al instalar la pilas. Las pilas usadas deberían ser quitadas de la unidad rápidamente. No provoque el corto circuito de la alimentación de los terminales.

7.3 Especificaciones Técnicas

Teclas: 17
Pantalla PCL: 48 segmentos - 5 números
Pilas: 4 x "AA" (AM3/R6) cells
Dimensiones: 230 x 182 x 40 mm
Peso: 0.5 kg

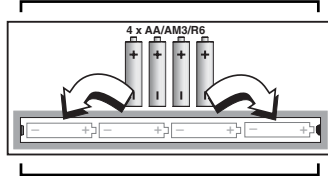
Por favor conserve esta información para futuras referencias.

Saitek reserva el derecho a introducir cambios técnicos sin previo aviso en nombre del progreso.

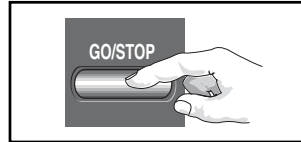
SNELLE START

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

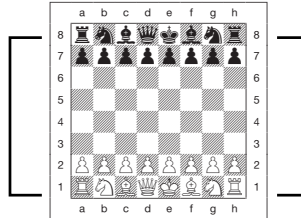
- 1** Open het batterijdeurtje in de onderkant van het apparaat door het in de richting van de pijl te schuiven, en zet vier "AA" (AM3/R6) alkaline batterijen in. Let wel op de juiste polariteit. Schuif het batterijdeurtje terug dicht.



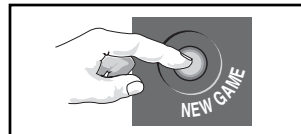
- 2** Druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten. Als de computer niet reageert, moet u hem opnieuw instellen zoals beschreven in Sectie 7.1.



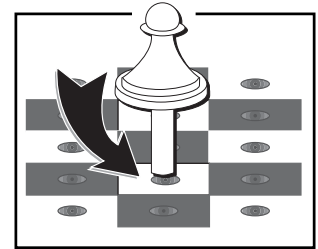
- 3** Zet de schaakstukken op in hun beginstand met de Witte stukken naar u toe, zoals aangegeven op de diagram.



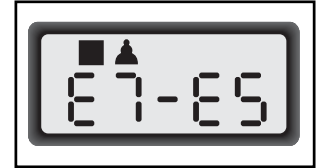
- 4** Druk op **NEW GAME** (nieuwe partij) om de computer voor een nieuw schaakspel terug te stellen.



- 5** Om uw zetten in te toetsen, duw zachtjes de pin van de schaakstukken in de **van** en **naar** velden, voor elke zet.



- 6** Zodra de computer een zet doet, laat hij die op de display zien. Er branden tevens twee bordlichten, die wijzen op de rij en kolom van het te verzetten stuk. Druk het stuk van de computer zachtjes op de aangegeven **van** en **naar** velden aan om de zet van de computer af te maken. Dat is alles!

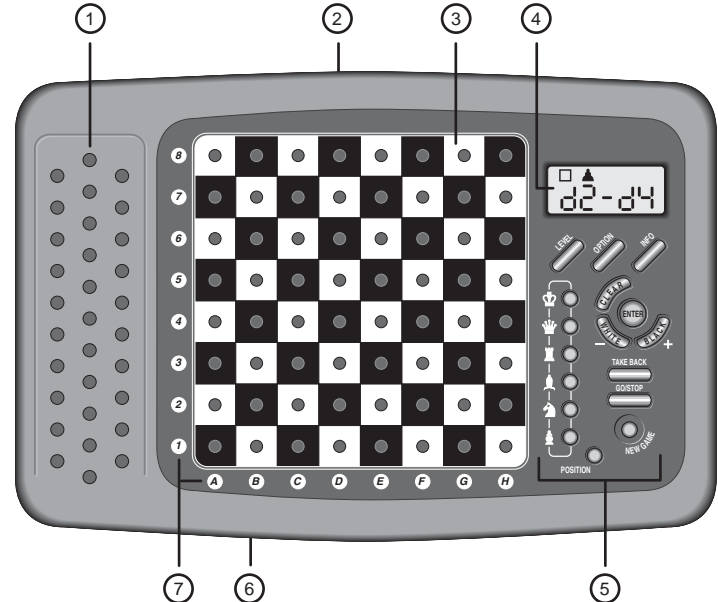


Maak uw volgende zet zoals hierboven beschreven. Geniet van uw partij!

*Druk om het even wanneer op **GO/STOP** om de computer uit te zetten. Uw huidige bordstelling en partij (tot en met 50 individuele zetten) blijven in het geheugen bewaard. Wanneer u de computer opnieuw aanzet, kunt u het spel hernemen waar u gestopt was.*

TOETSEN EN KENMERKEN

- 1. STUKKEN OPSLAGPLAATS:** Om stukken op te bergen en geslagen stukken onder te brengen.
- 2. BATTERIJVAK:** In de onderkant van het apparaat. Werkt op vier "AA" (AM3/R6) alkaline batterijen.
- 3. SENSORBORD:** Elk veld is voorzien van een sensor die de zetten automatisch registreert. Bepaalde velden kunnen ook aangedrukt worden om spelniveau's en spelopties te kiezen.
- 4. 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.
- 5. PARTIJTOETSEN**
 - **LEVEL (NIVEAU):** Indrukken om de Niveau Modus binnen te komen, en om in één keer over acht niveau's te springen.
 - **OPTION (OPTIE):** Indrukken om de Optie Modus binnen te komen; wanneer in de Optie Modus, indrukken om door de voornaamste optiegroepen te circuleren.
 - **INFO:** Indrukken om de Info Modus binnen te komen; wanneer in de Info Modus, indrukken om door de voornaamste infogroepen te circuleren. Druk deze toets in terwijl u aan zet bent om raad te vragen.
 - **SCHAAKSTUK SYMBOL TOETSEN:** Gebruikt in Verifieer en Instelling Modi. Wordt tevens gebruikt om pionnen te promoveren.
 - **CLEAR:** Indrukken om de Optie-, Verifiëer- en Stelling Modi te verlaten. Indrukken om de Info Displays uit te wissen en een verzoek om het Bord Vrij te maken te annuleren in de Stelling Modus. Indrukken om de Niveau Modus te verlaten wanneer u beslist toch niet van niveau te veranderen (tenzij u reeds bordvelden had aangedrukt om van niveau te veranderen).
 - **ENTER:** Indrukken om met de computer van kleur te verwisselen, en om de computer tot een zet te dwingen terwijl hij nadenkt. Indrukken om Opties aan- en uit te zetten, om Bronstein Klokinstellingen te kiezen en om de Niveau Modus te verlaten met uw nieuw spelniveau ingesteld. Indrukken om het bord vrij te maken in de Stelling Modus, druk daarna nogmaals om te bevestigen.
 - **WHITE/- en BLACK/+ TOETSEN:** Indrukken om de niveau's één voor één te veranderen in de Niveau Modus, en om door de opties te circuleren in de Optie- en Info Modi. Ook gebruikt om de kleur in te stellen in de Stelling Modus.



- **TAKE BACK (TERUGNAME):** Indrukken om een individuele zet (een zet van één kleur) terug te nemen. Neem tot een maximum van 50 individuele zetten terug.
 - **GO/STOP:** Indrukken om de computer aan- en uit te zetten
 - **NEW GAME:** Indrukken om terug te stellen voor een nieuwe partij.
 - **OPSTELLING:** Indrukken om de Opstelling Modus binnen te komen.
- 6. ACL (Reset = Terugstellen):** In de onderkant van het apparaat. Wordt gebruikt om statische ontlading te elimineren na het inzetten van nieuwe batterijen. Stelt ook de computer terug zoals hij voorgeprogrammeerd is.
 - 7. BORDLICHTEN:** Worden gebruikt om partijzetten aan te geven, zetten terug te nemen en bordstellingen te verifiëren/op te zetten.
- **DEKSEL (niet getoond):** Beschermt het apparaat tegen stof en houdt de stukken op hun plaats tijdens reizen.

INHOUDSOPGAVE

EEN SNELLE START TOETSEN EN KENMERKEN INLEIDING

1. LATEN WE BEGINNEN!

- 1.1 Ten Eerste, Zet Batterijen in/Schakel de AC-DC Adapter aan
- 1.2 Klaar om te Beginnen? Zo Doet U een Zet!
- 1.3 Nu Is de Computer aan Zet
- 1.4 Van Gedachten Veranderd? Neem Terug
- 1.5 De Partij Is Gedaan? Waarom Er Niet Nog Eén Spelen
- 1.6 Te Makkelijk/Moeilijk? Verander van Niveau

2. MEER TE ONTDEKKEN KENMERKEN

- 2.1 Wie Is aan Zet? Controleer de Display
- 2.2 Bijzondere Zetten
- 2.3 Zetten Tegen de Regels van het Spel
- 2.4 Schaak, Mat en Remise
- 2.5 Stopzetten van het Zoeken van de Computer
- 2.6 Met de Computer van Kleur Verwisselen
- 2.7 Ingebouwde Openingen
- 2.8 Denken in de Tijd van de Tegenstander
- 2.9 Partijegeheugen

3. DE SPELNIVEAU'S

- Een spelniveau instellen
- 3.1 Gewone Spelniveau's (Velden A1-B7)
 - 3.2 Oneindig Niveau (Veld B8)
 - 3.3 Toernooi Niveau's (Velden C1-C8)
 - 3.4 Snelschaak Niveau's (Velden D1-D8)
 - 3.5 Pret Niveau's (Velden E1-E8)
 - 3.6 Mat Zoeken Niveau's (Velden F1-F8)
 - 3.7 Onderricht Niveau's (Velden G1-G8)
 - 3.8 Auto-Aanpassende Zwakke Niveau's (Velden H1-H8)

4. INFO MODUS: ZIE HOE DE COMPUTER DENKT

- Gebruik van de Info Modus
- 4.1 Voornaamste Varianten
 - 4.2 Zoekinformatie
 - 4.3 Schaakklok Informatie
 - 4.4 Zettentelling/Partij Zetten
 - 4.5 Wilt U een Tip? Vraag Maar!

5. OPTIES VOOR PLEZIER EN AFWISSELING

Het kiezen van Partij Opties

- 5.1 Werking Modus Opties (Velden A1-H1)
- 5.2 Spel Modus Opties (Velden A2-H2)
- 5.3 Roterende Display Opties (Velden A3-H3)
- 5.4 Bronstein Klok Opties (Veld A4)

6. VERIFIEREN/OPZETTEN VAN STELLINGEN

- 6.1 Stellingen Verifiëren
- 6.2 Bordstellingen Veranderen en Opzetten

7. TECHNISCHE BIJZONDERHEDEN

- 7.1 De **ACL** Functie
- 7.2 Verzorging en Onderhoud
- 7.3 Technische Gegevens

PROBLEEMOPLOSSINGSGIDS

INLEIDING

Wij heten u welkom in de opwindende wereld van het computer schaken! Of u nu pas begint over dit fantastische spel te leren of u bent al een geoefend speler, deze schaakcomputer biedt u de gelegenheid om veel meer over schaken te leren dan u ooit had kunnen bedenken! Neem deze handleiding door om een overzicht te krijgen van de mogelijkheden van deze computer -de speciale kenmerken en modi, de unieke opties en spelniveau's. En maak er stilaan gebruik van, één voor één. Het zal u blijven boeien -en u zult schaak nooit meer in hetzelfde licht zien.

Uw computer kent alle regels van het schaken -en hij speelt nooit vals. Voor wie nog nooit tevoren gespeeld heeft, hebben we een kort overzicht van de spelregels ingesloten opdat u meteen kunt beginnen. Voor meer gedetailleerde informatie kunt u de bibliotheek in uw buurt bezoeken, waar vast heel wat interessante schaakboeken te vinden zijn.

1. LATEN WE BEGINNEN!

1.1 Ten Eerste, Zet Batterijen in

Uw computer werkt op vier "AA" (Type AM3/R6) batterijen. Zet de batterijen in het vak aan de onderkant van het apparaat, hierbij op de juiste polariteit lettend. Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een langere levensduur.

Zet de computer aan door op **GO/STOP** te drukken. Een pieptoon signaleert dat hij klaar is om een partij te spelen. Als de computer niet

reageert (statische ontlading kan hem doen 'bevriezen') moet u met een papier-clip of ander scherp voorwerp het gaatje gemerkt **ACL** in de onderkant van de computer tenminste één seconde lang indrukken. Dit stelt de computer terug in.

Tip: Om energie te besparen en de levensduur van de batterijen te verlengen, schakel de Auto Power Down (Auto-Uit) optie aan (zie Sectie 5.1).

1.2 Klaar om te Beginnen? Zo Doet U een Zet!

Ok, tijd om een partij te beginnen! Het is zo makkelijk—volg eenvoudig de volgende stappen:

- Druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten, indien u dit nog niet had gedaan.
- Druk op **NEW GAME** om de computer voor een nieuwe schaakpartij terug te stellen. Zet de stukken in hun beginstand op met de Witte stukken het dichtst bij u, zoals getoond in *Snellezstart*.
- Om een zet uit te voeren, druk het stuk dat u wilt verplaatsen zachtjes aan tot u een pieptoon hoort en twee bordlichten branden om dat veld aan te geven. Het sensor bord herkent automatisch uw stuk. U gelooft het niet? Kijk eenvoudig naar het display scherm, dat plots vol met informatie staat: het geeft uw stuk aan, samen met de kleur van het stuk en het veld dat u net aandrukte.
- Neem dat stuk op en druk het zachtjes in de opening van het **naar** veld waarheen u het wilt bewegen. U hoort een tweede pieptoon waarmee de computer uw zet bevestigt. En dat is het - u heeft net uw eerste zet van de partij gemaakt. Vervolgens is Zwart aan zet, en gaat de computer zijn eerste zet doen.

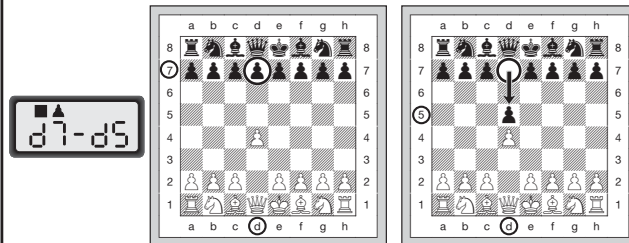
U zult merken dat de computer in het begin van een partij zijn zetten vaak onmiddellijk doet, in plaats van tijd te nemen om na te denken. Dit komt doordat hij zetten uit zijn geheugen speelt, en gebruik maakt van het ingebouwde "boek" van openingszetten (voor meer informatie, zie Sectie 2.7).

1.3 Nu Is de Computer aan Zet

Wanneer de computer zijn zet doet, piept hij en gaan twee bordlichten branden om het veld waarnaar hij wil bewegen aan te geven. Hij geeft ook zijn volledige zet aan op het display scherm. Kijk dit

EEN ZET VAN DE COMPUTER UITVOEREN: EEN VOORBEELD

Als de computer een zet doet, is het aan u om deze zet op het bord uit te voeren! Hier geeft de display aan dat de computer zijn Zwarte pion (♜♞) van **d7** naar **d5** wil verzetten. Neem de **d7** pion op (aangegeven door de bordlichten) en druk hem zachtjes aan op **Veld d7**. De bordlichten wijzen nu naar **Veld d5**. Druk de pion aan op **Veld d5** om de zet van de computer af te maken. En nu bent u weer aan zet.



na - u zult de **van** en **naar** velden van de zet van de computer zien, samen met de kleur en het type stuk dat hij verzet. *Noteer dat het **van** veld op de display knippert.* Druk het aangegeven stuk aan op het **van** veld tot u een pieptoon hoort. Het **naar** veld knippert nu op de display - verzet datzelfde stuk naar het aangegeven **naar** veld, en druk het aan om de zet van de computer af te maken. En nu bent u weer aan zet...

Kijk even naar "EEN ZET VAN DE COMPUTER UITVOEREN: EEN VOORBEELD" voor een illustratie van hoe het werkt.

Tussen haakjes, let er terwijl u over uw volgende zet nadenkt op dat de schaakstuk symbolen één voor één aangegeven worden, optellend van pion tot Koning. Dit wil zeggen dat de ingebouwde schaakklok in de gewone modus staat, en uw voorbije tijd optelt. Indien de Aftellende Klok geactiveerd is, zoals beschreven in Sectie 5.1, worden de symbolen in omgekeerde richting aangegeven. U vindt meer over de kenmerken van de schaakklok in Sectie 4.3.

1.4 Van Gedachten Veranderd? Neem Terug

Wanneer u een partij tegen de computer speelt, is niets "in steen gegraveerd" -u kunt wanneer u maar wilt van gedachten veranderen of beslissen een andere zet te spelen! Druk gewoon op **TAKE BACK** wanneer u aan de beurt bent. De display geeft de zet aan die teruggenomen moet worden, het oorspronkelijke naar veld knippert en de bordlichten branden. Druk het stuk zachtjes aan op het aangegeven veld, waarna de computer u toont waar dat stuk **vandaan** kwam door het op de display te laten knippen en het met bordlichten aan te wijzen. Druk het stuk aan op het **van** veld om de terugneemzet af te maken. Herhaal dit zoveel keren als u wilt, u kunt tot 50 individuele zetten terugnemen (of 25 zetten voor elke kleur). Doe gewoon een andere zet op het bord om het spel op gelijk welk ogenblik te hervatten.

Na het terugnemen van een zet waarbij geslagen werd, controleert de computer of het bord nog wel goed opgesteld is, en herinnert hij u eraan het geslagen stuk terug op het bord te zetten! Hij doet dit door het stuk symbool op het scherm te vertonen, samen met de stelling ervan en een "+" symbool, en door de bordlichten van dat veld te laten branden. Zet het aangegeven stuk terug op het bord en druk dat veld aan om de terugname af te maken.

1.5 De Partij Is Gedaan? Waarom Er Niet Nog Eén Spelen

Telkens u een partij beëindigt (of wanneer u uw huidig spel opgeeft), is het makkelijk om een nieuwe partij te beginnen! Stel de computer terug in voor een nieuwe partij door op **NEW GAME** te drukken, en de computer laat een reeks pieptonen horen wanneer hij klaar is. Hetzelfde spelniveau blijft van kracht, maar u kunt het veranderen als u wilt, zoals beschreven in Sectie 3.

BELANGERIJK: *Op NEW GAME drukken wist uw huidig spel uit het geheugen van de computer -wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toets te drukken!*

1.6 Te Makkelijk/Moeilijk? Verander van Niveau

Wanneer u voor het eerst de computer aanzet, is hij voorgeprogrammeerd op het Gewoon Spelniveau A4 (vijf seconden per zet). U hebt echter de keuze uit 64 verschillende niveau's -u zult ze vast allemaal willen uitproberen. Voor een beschrijving van de spelniveau's en hoe van niveau te veranderen, zie Sectie 3.

BEHOEFT U HULP BIJ HET KIEZEN VAN EEN NIVEAU? HIER VOLGEN ENKELE TIPS!

- **Bent u een beginnend speler?** U heeft een waaier van keuzes! Probeer de Pret Niveau's, de lagere Training Niveau's of de Zelf-Aanpassende Zwakke Niveau's. Al deze niveau's beperken op verschillende wijzen de zoekdiepte van de computer, zodat hij zwakker speelt en u de kans geeft om meer over het spel te leren, en wie weet zelfs nu en dan eens van hem te winnen.
- **Bent u een middelmatige of meer gevorderde speler?** Probeer dan de Gewone, Training of Toernooi Niveau's. De Gewone spelniveau's variëren van makkelijk tot een moeilijke 10-minuten responstijd, terwijl de Toernooi Niveau's bijzonder uitdagend zijn. En vergeet niet de Snelschaak Niveau's te proberen voor een paar vlugge, opwindende snelschaak partijen! Tussen haakjes, voor de Toernooi en Snelschaak Niveau's kunt u de ingebouwde Bronstein Klok instellen, zoals beschreven in Sectie 5.4.
- **U wilt experimenteren?** Gebruik de Mat Zoeken Niveau's om problemen tot en met mat in acht op te lossen -probeer te zoeken vanuit een bordstelling in één van uw eigen partijen, of stel een feitelijk matprobleem op. Kies het Oneindig Niveau om de computer gedurende uren of zelfs dagen ingewikkelde bordstellingen te laten analyseren.

2. MEER TE ONTDEKKEN KENMERKEN

2.1 Wie is aan Zet? Controleer de Display

Wanneer de computer Zwart speelt, knippert een zwart vierkantje op de display terwijl hij nadenkt. Nadat hij een zet gedaan heeft, geeft een wit vierkantje aan dat aan Wit nu aan zet is. U kunt in een oogwenk zien of de computer nu aan het nadenken is en wie aan zet is!

2.2 Bijzondere Zetten

Slagen: Om te slaan, druk het stuk aan dat u wilt verzetten, neem het geslagen stuk van het bord en druk uw stuk aan op het veld van het

geslagen stuk. Slagen worden op de display vertoond als E5*F4.

En passant slagen: Bij dit soort van slagzetten herinnert de computer u eraan de geslagen pion van het bord te verwijderen door de stelling van de pion op de display aan te geven, samen met een minteken, en door twee bordlichten te laten branden om dat veld aan te geven. Druk de geslagen pion aan vóór u hem van het bord neemt.

Rokade: De computer herkent automatisch een rokade nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning aangedrukt hebt op zijn **van** en **naar** velden, herinnert de computer u er aan de hand van de display en de bordlichten aan de Toren te verzetten. Druk aan op de **van** en **naar** velden van de Toren om de zet af te maken. Noteer dat een korte rokade aangegeven wordt als 0-0, en een lange rokade als 0-0-0.

Promotie van een Pion: Wanneer u een pion promoveert, doe eerst uw zet zoals gewoonlijk, door uw pion op zijn van en naar velden aan te drukken. Vervolgens drukt u op de Stuk Symbool Toets (♙, ♚, ♛, of ♜). De computer herkent uw nieuwe stuk onmiddellijk, en begint over zijn volgende zet na te denken. Vergeet niet uw stuk op het bord te vervangen! **Wanneer de computer een pion promoveert**, vertoont de display zowel de pion als het gepromoveerde stuk. Vergeet niet het stuk van de computer door het nieuwe stuk te vervangen.

2.3 Zetten Tegen de Regels van het Spel

Uw computer zal nooit een zet tegen de regels van het spel aanvaarden! Als u toch zo'n zet probeert te doen, hoort u een dubbele lage pieptoon, en de bordlichten en display blijven het veld waar het stuk **vandaan** kwam aangeven. U kunt ofwel datzelfde stuk naar een ander veld bewegen, ofwel het stuk opnieuw aandrukken op het oorspronkelijke **van** veld en een ander stuk verzetten.

Wanneer u een zet van de computer verkeerd uitvoert, krijgt u eveneens een foutmelding. Dit betekent dat u ofwel het verkeerde stuk verzet, ofwel het stuk van de computer naar het verkeerde veld verzet. Als de computer zijn pion van C7 naar C5 wil verzetten, bijvoorbeeld, en u drukt hem aan op C7 en C6, dan geeft de display kort :E5 aan om de fout te melden. De display vertoont daarna weer de zet (E7-E5), en de computer verwacht dat u C5 aandrukt om zijn zet af te maken.

Indien u een stuk aandrukt en het **van** veld wordt aangegeven, maar u beslist deze zet toch niet te doen, druk dan gewoon opnieuw op dat veld aan om te annuleren. Doe daarna een andere zet. Wanneer u van gedachten verandert na een zet te hebben uitgevoerd, neem de zet terug als beschreven in Sectie 1.4.

2.4 Schaak, Mat en Remise

Wanneer een Koning schaak staat, geeft de computer zoals gewoonlijk eerst zijn zet op de display aan. Nadat de zet is uitgevoerd, knippert EHEE enkele seconden lang op het scherm, samen met de schaakzet. De display geeft daarna opnieuw de klok aan.

Indien de computer een gedwongen mat tegen zijn tegenspeler ontdekt, geeft hij de zet eerst zoals gewoonlijk op de display aan. Nadat de zet op het bord uitgevoerd is, knippert enkele seconden lang een mat aankondiging op het scherm, samen met de zet (bijv. ♚ in 2 voor een mat in twee zetten). Daarna geeft de display weer de klok aan.

Wanneer een partij in schaakmat eindigt, knippert ERE (samen met de matzettende zet) even op de display nadat de zet uitgevoerd is. De display geeft daarna weer de klok aan.

De computer herkent automatisch een remise door pat, drievoudige herhaling van zetten, de 50-zetten regel en onvoldoende materiaal. Als een remise voorkomt, knippert de display even E00, E00:3, E00:50, of E00: in (samen met de remise zet) nadat de zet uitgevoerd is. Daarna keert de display terug naar de klok.

2.5 Stopzetten van het Zoeken van de Computer

Vindt u dat de computer er te lang over doet om zijn zet te doen? U kunt hem op elk moment onderbreken! Druk eenvoudig op **ENTER** terwijl de computer nadenkt, om hem te stoppen en de beste zet te laten spelen die hij tot dusver gevonden heeft. Dit kenmerk kan ten zeerste van pas komen op de hogere niveau's, waar de computer er altijd lang over doet om te zetten, en op het Oneindig Niveau, waar de computer blijft doordenken tot u hem stopt.

*Als u in de Mat Zoeken Niveau's op **ENTER** drukt, dwingt u de computer niet tot het maken van een zet, doch laat de computer een foutmelding horen en geeft hij op de display - - - - aan, om u te laten weten dat hij onderbroken werd vóór hij een mat vond. Om de partij verder te spelen, schakel over naar een ander niveau.*

2.6 Met de Computer van Kleur Verwisselen

Om met de computer van kleur te verwisselen, druk eenvoudig op **ENTER** wanneer u aan zet bent -en de computer maakt de volgende zet voor uw kleur. U kunt zo vaak van kleur verwisselen als u maar wilt.

*Noteer dat wanneer u op **ENTER** drukt bij een nieuwe partij, de computer Wit van boven gaat spelen (zie ook Sectie 5.1).*

2.7 Ingebouwde Openingen

Aan het begin van een partij maakt de computer in vele niveau's vaak onmiddellijk zijn zetten. Dit komt omdat hij uit het geheugen speelt, gebruik makend van zijn ingebouwde "boek" van openingszetten. Dit boek bevat duizenden bordstellingen, waaronder de belangrijkste openingen en talrijke stellingen van grootmeesterpartijen. Als de huidige bordstelling in zijn boek staat, maakt de computer onmiddellijk zijn tegenzet op basis van die stelling, in plaats van erover na te denken.

Een speciaal kenmerk van het openingenboek van deze computer is zijn behendigheid om *transposities* te hanteren. Een transpositie komt voor wanneer een bordstelling die bereikt wordt door een bepaalde reeks van zetten, ook bereikt kan worden met dezelfde zetten, maar in een andere volgorde. De ingebouwde Automatische Transpositie Manager hanteert dergelijke gevallen met gemak.

Een uniek gebruiker-selecteerbaar boek kenmerk is tevens ingegrepen, 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 zult u er wellicht op letten dat de computer soms onmiddellijk op uw zetten reageert, zelfs in het midden van partijen gespeeld op de hogere niveau's. Dit komt doordat de computer in uw tijd nadenkt, en hij gebruik maakt van de tijd die u nodig heeft voor uw zet om vooruit te denken en zijn eigen strategieën te plannen. Hij probeert te gissen naar de zet die u gaat maken, en berekent daarna zijn mogelijke tegenzetten voor die bepaalde zet, terwijl u nog aan het nadenken bent. Wanneer de computer juist heeft geraden, hoeft hij niet nog langer na te denken -hij speelt onmiddellijk de zet die hij reeds gevonden had.

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

2.9 Partijgeheugen

Druk op eender welk ogenblik op **GO/STOP** om een partij te onderbreken. De partij wordt hierdoor tijdelijk afgerond, maar blijft in het geheugen van de computer bewaard (maximum 50 individuele zetten). Wanneer u de computer opnieuw aan zet, kunt u de partij hernemen waar u gestopt was.

3. DE SPELNIVEAU'S

Uw computer biedt 64 verschillende spelniveau's! Wanneer u een niveau kiest, onthoud dan dat hoe meer tijd de computer krijgt om over zijn zetten na te denken, hoe sterker hij wordt en hoe beter hij speelt - net als een menselijke schaker! Verwijs naar de Niveau Tabel voor een overzicht van alle niveau's. De niveau's worden tevens individueel beschreven in deze sectie.

Een spelniveau instellen

Zie "GEBRUIK DEZE TABEL OM EEN SPELNIVEAU TE KIEZEN!" voor een geïllustreerd overzicht van het instellen van niveau's en een tabel die u alle niveau's in één oogwenk aangeeft.

Er zijn twee methodes om niveau's in te stellen -door de speltoetsen te gebruiken of de bordvelden aan te drukken. Welke methode u ook kiest, druk altijd eerst op **LEVEL** om de Niveau Modus binnen te komen, waarna de computer het huidige spelniveau op de display aangeeft. Wanneer u voor het eerst in de Niveau Modus komt, is de computer voorgeprogrammeerd om het Gewone Spelniveau A4 (met een gemiddelde responstijd van vijf seconden per zet), en geeft de display $\text{L} \text{O} \text{O} \text{5}$ aan.


- **Om een niveau te kiezen aan de hand van de speltoetsen:** Nadat u in de Niveau Modus bent gekomen door op **LEVEL** te drukken, verander de niveau's één voor één aan de hand van de **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen. U kunt dit nog vlugger doen door herhaaldelijk op **LEVEL** te drukken, om telkens over acht niveau's te verspringen. Wanneer de display het gewenste niveau aangeeft, druk op **ENTER** om uw nieuw niveau in te stellen en de Niveau Modus te verlaten.
- **Om een niveau te kiezen door het aandrukken van de bordvelden:** Zoals in de Niveau Tabel aangegeven, komt elk van de 64 bordvelden overeen met een niveau. Nadat u de Niveau Modus binnen gekomen bent door op **LEVEL** te drukken, druk een bordveld aan om een Niveau te kiezen, de tabel als gids gebruikend. Wanneer u het gewenste bordveld aandrukt en dat niveau wordt op de display weergegeven, druk op **ENTER** om de computer op uw nieuw niveau in te stellen en de Niveau Modus te

GEBRUIK DEZE TABEL OM EEN SPELNIVEAU TE KIEZEN!

1.  Druk op LEVEL om de Niveau Modus binnen te komen.

2. Vervolgens, kies uw niveau met behulp van de tabel rechts. Er zijn twee manieren om dit te doen, als volgt.

- Circuleer door de niveau's tot uw niveau op het scherm aangegeven wordt:
 - Druk op **BLACK/+** om de niveau's één voor één vooruit te laten gaan.
 - Druk op **WHITE/-** om de niveau's één voor één achteruit te laten gaan.
 - Druk op **LEVEL** om de niveau's per acht vooruit te laten gaan.
- **OF**, vindt eenvoudig uw niveauveld en druk de pin van een schaakstuk in de opening ervan om dat niveau op het scherm te zien verschijnen!

3.  En tenslotte, druk op ENTER om de Niveau Modus te verlaten en uw nieuw niveau te gebruiken.

30 sec. per zet L 0:30 A8	Oneindig Niveau 9:99:99 B8	40 zetten in 3:00 3:00:40 C8	90 min. per partij 1:30:99 D8	*8 sec. per zet Fun: 8 E8	Mat in 8 zetten Fin: 8 F8	8 ply zoeken PLY: 8 G8	Zelf-Aan- passend 8 Rdt: 8 H8
20 sec. per zet L 0:20 A7	10 min. per zet L 10:00 B7	50 zetten in 2:00 2:00:50 C7	60 min. per partij 1:00:99 D7	7 sec. per zet Fun: 7 E7	Mat in 7 zetten Fin: 7 F7	7 ply zoeken PLY: 7 G7	Zelf-Aan- passend 7 Rdt: 7 H7
15 sec. per zet L 0:15 A6	5 min. per zet L 5:00 B6	45 zetten in 2:30 2:30:45 C6	45 min. per partij 0:45:99 D6	6 sec. per zet Fun: 6 E6	Mat in 6 zetten Fin: 6 F6	6 ply zoeken PLY: 6 G6	Zelf-Aan- passend 6 Rdt: 6 H6
10 sec. per zet L 0:10 A5	3 min. per zet L 3:00 B5	40 zetten in 2:00 2:00:40 C5	30 min. per partij 0:30:99 D5	5 sec. per zet Fun: 5 E5	Mat in 5 zetten Fin: 5 F5	5 ply zoeken PLY: 5 G5	Zelf-Aan- passend 5 Rdt: 5 H5
5 sec. per zet L 0:05 A4	2 min. per zet L 2:00 B4	35 zetten in 1:30 1:30:35 C4	20 min. per partij 0:20:99 D4	4 sec. per zet Fun: 4 E4	Mat in 4 zetten Fin: 4 F4	4 ply zoeken PLY: 4 G4	Zelf-Aan- passend 4 Rdt: 4 H4
3 sec. per zet L 0:03 A3	1.5 min. per zet L 1:30 B3	40 zetten in 1:45 1:45:40 C3	15 min. per partij 0:15:99 D3	3 sec. per zet Fun: 3 E3	Mat in 3 zetten Fin: 3 F3	3 ply zoeken PLY: 3 G3	Zelf-Aan- passend 3 Rdt: 3 H3
2 sec. per zet L 0:02 A2	1 min. per zet L 1:00 B2	35 zetten in 1:45 1:45:35 C2	10 min. per partij 0:10:99 D2	2 sec. per zet Fun: 2 E2	Mat in 2 zetten Fin: 2 F2	2 ply zoeken PLY: 2 G2	Zelf-Aan- passend 2 Rdt: 2 H2
1 sec. per zet L 0:01 A1	45 sec. per zet L 0:45 B1	40 zetten in 1:30 1:30:40 C1	5 min. per partij 0:05:99 D1	1 sec. per zet Fun: 1 E1	Mat in 1 zetten Fin: 1 F1	1 ply zoeken PLY: 1 G1	Zelf-Aan- passend 1 Rdt: 1 H1
GEWONE NIVEAU'S + ONEINDIG NIVEAU		TOERNOOI NIVEAU'S	SNEL-SCHAAK NIVEAU'S	PRET NIVEAU'S	MAT ZOEKEN NIVEAU'S	ONDER-RIJCHT STUFEN	ZELF-AAN-PASSENDE NIVEAU'S

*Neemt toe volgens de gebruikte tijd per zet.

Voor meer details, zie Sectie 3.

verlaten. *Noteer dat wanneer u uw keuze aan de hand van de bordvelden maakt, op **CLEAR** drukken hetzelfde effect heeft als op **ENTER** drukken -het stelt de computer in op uw gekozen niveau.*

- **Om het niveau te controleren zonder het te veranderen:** Nadat u op **LEVEL** heeft gedrukt om het niveau na te kijken zonder het te veranderen, druk op **CLEAR**. Dit brengt u terug naar het gewone spel zonder het niveau of de klokinstelling te veranderen, zelfs terwijl de computer aan het nadenken is.

Andere belangrijke te onthouden punten betreffende de niveau's:

- *Het veranderen van niveau stelt altijd de schaakklokken terug op nul.*
- *Wij raden u aan niet van niveau te veranderen terwijl de computer nadenkt, omdat dit de klok opnieuw instelt en het zoeken onderbreekt. Indien u dit toch moet doen, druk dan eerst op **ENTER** om het zoeken van de computer te onderbreken, en voer zijn zet op het bord uit. Neem vervolgens de zet van de computer terug en verander het niveau. Tenslotte, druk op **ENTER** om de computer weer aan het denken te zetten in het nieuwe niveau.*

3.1 Gewone Spelniveau's (Velden A1-B7)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
A1	1 seconde	L 0:01
A2	2 seconden	L 0:02
A3	3 seconden	L 0:03
A4	5 seconden	L 0:05
A5	10 seconden	L 0:10
A6	15 seconden	L 0:15
A7	20 seconden	L 0:20
A8	30 seconden	L 0:30
B1	45 seconden	L 0:45
B2	1 minuut	L 1:00
B3	1.5 minuten	L 1:30
B4	2 minuten	L 2:00
B5	3 minuten	L 3:00
B6	5 minuten	L 5:00
B7	10 minuten	L 10:00

Wanneer u één van de Gewone Spelniveau's kiest, kiest u voor een gemiddelde responstijd voor de computer. Denk eraan dat de gemiddelde tijd berekend wordt op een groot aantal zetten. In de opening- & eindpartij speelt de computer gewoonlijk vlugger, terwijl hij

voor ingewikkelde middenpartij opstellingen meer tijd neemt om te zetten.

3.2 Oneindig Niveau (Veld B8)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
B8	Geen tijdslimiet	9:99:99

In het Oneindig Niveau zoekt de computer oneindig door, tot hij een gedwongen mat of gedwongen zet vindt; hij ten volle de bordstelling tot de maximale diepte onderzocht heeft; of tot u hem onderbreekt door op **ENTER** te drukken. Indien u het zoeken stopzet, doet de computer de beste zet die hij tot dan toe gevonden heeft.

Experimenteer met dit niveau -zet interessante bordstellingen op en laat de computer die voor u analyseren! Hij gaat uren, zelfs dagen aan één stuk doordenken om de best mogelijke zet te vinden. En vergeet niet naar de computer te kijken terwijl hij nadenkt -haal voordeel uit het Roterende Display kenmerk zoals beschreven in Sectie 5.3.

3.3 Toernooi Niveau's (Velden C1-C8)

NIVEAU	TOTALE TIJD/AANTAL ZETTEN	DISPLAY
C1	1 uur 30 min. / 40 zetten	1:30:40
C2	1 uur 45 min. / 35 zetten	1:45:35
C3	1 uur 45 min. / 40 zetten	1:45:40
C4	1 uur 30 min. / 35 zetten	1:30:35
C5	2 uren / 40 zetten	2:00:40
C6	2 uren 30 min. / 45 zetten	2:30:45
C7	2 uren / 50 zetten	2:00:50
C8	3 uren / 40 zetten	3:00:40

De Toernooi Niveau's eisen van u dat u een bepaald aantal zetten binnen een gegeven tijd doet. Wanneer een speler de toegestane tijd overschrijdt, knippert "tijd" (⏱) op de display, samen met de voorbije tijd, om u erop te wijzen dat de partij gedaan is. Indien u wilt kunt u verder spelen, ook nadat de tijd op is.

Als u een Toernooi Niveau kiest, kunt u de schaakklokken laten aftellen in plaats van de voorbije tijd aan te geven (zie Sectie 5.1). Als de speltijd op is, keert de aftellende klok automatisch terug naar de gewone klokweergave.

Uw computer biedt ook de optie van de Bronstein Klok tijdregeling wanneer u partijen op Toernooi Niveau speelt! Voor alle details, zie Sectie 5.4.

3.4 Snelschaak Niveau's (Velden D1-D8)

NIVEAU	TIJD PER PARTIJ	DISPLAY
D1	5 minuten	0:05:99
D2	10 minuten	0:10:99
D3	15 minuten	0:15:99
D4	20 minuten	0:20:99
D5	30 minuten	0:30:99
D6	45 minuten	0:45:99
D7	60 minuten	1:00:99
D8	90 minuten	1:30:99

In de Snelschaak Niveau's (ook genaamd Blitz of "Plotse Dood" Niveau's), stelt u de totale tijd voor een volledige partij in. Wanneer de toegestane tijd overschreden wordt, knippert "tijd" (⌚) samen met de voorbije tijd op het scherm, om aan te geven dat de partij gedaan is.

Als u een Snelschaak Niveau kiest, kunt u de schaakklokken instellen om de tijd af te tellen in plaats van de voorbije tijd aan te geven (zie Sectie 5.1). Wanneer de tijd voor een partij op is, keert de aftellende klok automatisch terug naar de gewone klokweergave.

Uw computer biedt eveneens de Bronstein Klok tijdregeling wanneer u in de Snelschaak Niveau's speelt. Voor een volledige uitleg, zie Sectie 5.4.

3.5 Pret Niveau's (Velden E1-E8)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
E1	1 seconde	F_u:n: 1
E2	2 seconden	F_u:n: 2
E3	3 seconden	F_u:n: 3
E4	4 seconden	F_u:n: 4
E5	5 seconden	F_u:n: 5
E6	6 seconden	F_u:n: 6
E7	7 seconden	F_u:n: 7
E8	*8 seconden	F_u:n: 8

*Neemt toe volgens de gebruikte tijd per zet.

Bent u een beginner of onervaren in het schaken? Zoja, dan zijn deze niveau's er speciaal voor u! Hier beperkt de computer zijn zoeken zodat hij opzettelijk zwakker speelt, wat u meer kans geeft om te winnen!

De Pret Niveau's beginnen gemakkelijk en worden geleidelijk moeilijker. De speelsterkte van de computer gaat geleidelijk omhoog van Niveau E1 tot E6 -maar pas op voor harde competitie wanneer u de Niveau's E7 en E8 bereikt! Deze twee hoogste Pret Niveau's betekenen

een grote sprong in speelsterkte, en u zult merken dat ze heel wat uitdagender zijn! Probeer alle Pret Niveau's uit -telkens u er één overwint gaat u over naar de volgende! Wanneer u dan de Niveau's E7 en E8 bereikt, zal uw verbeterde behendigheid in het schaken u helpen deze met wat meer gemak te hanteren.

3.6 Mat Zoeken Niveau's (Velden F1-F8)

LEVEL	PROBLEM	DISPLAY
F1	Mat in 1	F_n: 1
F2	Mat in 2	F_n: 2
F3	Mat in 3	F_n: 3
F4	Mat in 4	F_n: 4
F5	Mat in 5	F_n: 5
F6	Mat in 6	F_n: 6
F7	Mat in 7	F_n: 7
F8	Mat in 8	F_n: 8

Keuze van één van deze niveau's activeert een speciaal Mat Zoeken Programma. Als u een bordstelling hebt waarin een mat aanwezig kan zijn en u wilt dat de computer die vindt, kies dan voor één van de Mat Zoeken Niveau's. Uw computer kan matten oplossen in tot en met 8 zetten. Matten in één tot vijf zetten worden gewoonlijk redelijk vlug gevonden, maar oplossingen die zes tot acht zetten vereisen kunnen een tijdje duren. Indien er geen mat aanwezig is of de computer geen mat kan vinden, laat hij een foutmelding horen en geeft de display een reeks streepjes (---) aan. Verander eenvoudig van niveau om verder te spelen.

3.7 Onderricht Niveau's (Velden G1-G8)

NIVEAU	ZOEKDIEPTE	DISPLAY
G1	1 zet	P_L Y: 1
G2	2 zetten	P_L Y: 2
G3	3 zetten	P_L Y: 3
G4	4 zetten	P_L Y: 4
G5	5 zetten	P_L Y: 5
G6	6 zetten	P_L Y: 6
G7	7 zetten	P_L Y: 7
G8	8 zetten	P_L Y: 8

In de Onderricht Niveau's is de zoekdiepte van de computer beperkt tot een bepaald aantal zetten zoals hierboven aangegeven. Terwijl u door de niveau's circuleert geeft de computer voor elk niveau P_L Y:# aan

op de display. Een “ply” is een individuele zet (een zet voor één kleur), en “#” is het nummer dat voor de zoekdiepte staat. Bijvoorbeeld, op Niveau G zoekt de computer tot een diepte van één halfzet (Ply: 1), en kijkt dus niet verder dan één individuele zet. Het is daarom dat hij op dit niveau vaak een mat in één overziet. Dit betekent zwak spel, dat beginners meer kans geeft om van de computer te winnen!

3.8 Zelf-Aanpassende Zwakke Niveau's (Velden H1-H8)

NIVEAU	TYPE	DISPLAY
H1	Zelf-Aanpassend 1	Rdt: 1
H2	Zelf-Aanpassend 2	Rdt: 2
H3	Zelf-Aanpassend 3	Rdt: 3
H4	Zelf-Aanpassend 4	Rdt: 4
H5	Zelf-Aanpassend 5	Rdt: 5
H6	Zelf-Aanpassend 6	Rdt: 6
H7	Zelf-Aanpassend 7	Rdt: 7
H8	Zelf-Aanpassend 8	Rdt: 8

De Zelf-Aanpassende Zwakke Niveau's zijn perfect voor spelers die voor het eerst beginnen te schaken. Hier hebben onervaren spelers een kans om met de computer op acht verzwakte niveau's van verschillende ELO-waarden te spelen, en past de computer zijn sterkte aan de speler aan. U weet niet wat een ELO-score is? Het is een manier om schaakperformance te meten! Schaakscores bestaan gewoonlijk uit vier cijfers, waarbij de sterkere spelers de hoogste scores halen. Naar de top toe hebben meesters een score van 2200 en meer. En opdat u zou weten met wie u te doen hebt: uw computer scoort op zijn hogere niveau's meer dan 2000 ELO.

Gezien de Zelf-Aanpassende Zwakke niveau's speciaal voor beginnende schaakspelers ontworpen zijn, zet de computer zijn speelsterkte op het laagste niveau (H1) op een opzettelijk zwak niveau van ongeveer 350 ELO. Aan het andere uiteinde van de schaal, past de computer in niveau H8 zijn sterkte aan die van u aan, door het ELO verschil op nul te houden. Terwijl u speelt, probeert de computer dit verschil constant te houden. Dit wil zeggen dat, indien u slecht speelt, de computer ook niet goed gaat spelen -maar indien nodig gaat hij vechten om verloren materiaal van u terug te winnen. Anderzijds, hoe sterker u speelt, hoe sterker de computer gaat spelen. Werk uw weg naar de top, en leer al doende.

4. INFO MODUS: ZIE HOE DE COMPUTER DENKT

Stel u voor: *U speelt schaak tegen een vriend en hij is aan zet. U wilt natuurlijk dolgraag weten over welke zet hij nadenkt, en u vraagt zich af hoe hij over de bordstelling denkt. Maar, u kunt het moeilijk vragen, dit wordt gewoonweg niet gedaan. Wel, wanneer u tegen de computer speelt kunt u alle vragen stellen die u maar wilt, en u krijgt bovendien alle antwoorden! In feite kunt u ongelofelijk veel informatie over het denkproces van de computer bekomen. Op aanvraag toont hij u de zet waarover hij aan het denken is, zijn evaluatie van de huidige bordstelling, hoe diep hij zoekt, en nog veel meer. U kunt zich voorstellen hoe het bestuderen van deze informatie u zal helpen om zoveel meer over schaak te leren!*

Gebruik van de Info Modus

Hoe verkrijgt u nu al deze partij informatie? Door op gelijk welk ogenblik de Info Modus te gebruiken! Indien u dit doet terwijl de computer nadenkt, zult u de informatie displays zien veranderen naarmate de computer verschillende zetten overweegt en dieper zoekt!

*Zie “**INFO MODUS IN EEN OOGWENK**” voor een tabel die al de Info Modus displays samenvat.*

Partij informatie is onderverdeeld in vier groepen, en u drukt op **INFO** om van de ene groep naar een andere te circuleren. De **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen kunnen gebruikt worden om respectievelijk vooruit en achteruit te circuleren binnen elke groep. Druk op **CLEAR** om de Info Modus te verlaten en terug naar de gewone schaakklok te keren.

Nadat u meer over de Info Modus hebt geleerd, kijk dan nog even naar Sectie 5.3 voor een beschrijving van het Roterende Display kenmerk. Keuze van dit kenmerk laat de computer met tussenruimten van ongeveer één seconde automatisch door de gevraagde informatie circuleren, telkens hij over zijn zet nadenkt — u kunt de computer in feite luidop zien denken. *Wanneer de gevraagde informatie niet voorhanden is, geeft de display streepjes weer (-----).*

4.1 Voornaamste Varianten

Druk een eerste maal op INFO om informatie over de voornaamste varianten te bekomen (de te verwachten speelwijze, of de volgorde van de zetten die de computer denkt te zullen maken). De eerste display,

zoals u zult zien, is de zet welke de computer nu denkt te gaan maken. *Noteer dat de zet zich onderaan de display bevindt, en dat de bordlichten van de **van** en **naar** velden voor die zet ook afwisselend knipperen.* Deze voornaamste variant wordt tot een maximum van zes individuele zetten verpoend. Druk herhaaldelijk op **BLACK/+** om vooruit door alle zetten te circuleren:

- Zet 1 - Zet 6 (te verwachten speelwijze)

Druk op **WHITE/-** om achteruit door alle zetten te circuleren en de vorige displays terug te zien. Druk op **CLEAR** om terug naar de gewone klokweergave te keren.

*Gezien de eerste zet van de te verwachten speelwijze de zet is die de computer denkt dat u gaat maken, kunt u deze zet tevens als een tip beschouwen. Dus, telkens als u hulp nodig hebt, druk gewoon op **INFO** wanneer u aan zet bent.*

4.2 Zoek Informatie

Druk een tweede maal op **INFO** om informatie over het zoeken van de computer te bekomen. Druk herhaaldelijk op **BLACK/+** om vooruit door de volgende vier displays te circuleren:

- Evaluatie van de huidige bordstelling (gebaseerd op het feit dat een pion 1.0 punten waard is; een positief nummer geeft aan dat WIT vooruit is)
- Twee cijfers: Het eerste is de huidige zoekdiepte, of het aantal individuele zetten dat de computer vooruit kijkt; het tweede is het aantal zetten dat de computer tot dusver heeft onderzocht
- De zet die nu overwogen wordt
- De zoeksnelheid, of aantal stellingen (knopen) die per seconde onderzocht worden

Druk op **WHITE/-** om achteruit te circuleren en vorige displays terug te zien. Druk op **CLEAR** om terug naar de gewone klokweergave te keren.

4.3 Schaakklok Informatie

Druk een derde keer op **INFO** voor informatie betreffende de schaakklokken. De schaakklokken houden de tijd bij voor beide kleuren. Druk herhaaldelijk op **BLACK/+** om vooruit te circuleren door de volgende klokweergaves:

- Voorbije tijd sinds de laatste zet
- Totale voorbije tijd voor Wit
- Totale voorbije Tijd voor Zwart

INFO MODUS IN EEN OOGWENK

VOORNAAMSTE VARIANT INFO:

x1 • Zet 1 (te verwachten speelwijze)

- Zet 2 (te verwachten speelwijze)
- Zet 3 (te verwachten speelwijze)
- Zet 4 (te verwachten speelwijze)
- Zet 5 (te verwachten speelwijze)
- Zet 6 (te verwachten speelwijze)

↑
 ↓

ZOEK INFO:

x2 • Evaluatie van de huidige bordstelling

- 2 cijfers: Zoek diepte + aantal zetten tot dusver onderzocht
- Huidige zetten die beschouwd worden
- Aantal bordstellingen per seconde onderzocht

↑
 ↓

SCHAAKKLOK INFO:

x3 • Voorbije tijd sinds laatste zet.

- Totale voorbije tijd voor Wit
- Totale voorbije tijd voor Zwart
- Resterende tijd voor Wit*
- Resterende tijd voor Zwart*

↑
 ↓

**Enkel Snelschaak/Toernooi Niveau's*

ZETTENTELLING INFO:

x4 • Zetnummer tot dusver gemaakt

- Zetten van de huidige partij

↑
 ↓

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

Voor details, zie Sectie 4.

- Resterende tijd voor Wit (*Enkel in de Snelschaak/Toernooi Niveau's*)
- Resterende tijd voor Zwart (*Enkel in de Snelschaak/Toernooi Niveau's*)

Druk op **WHITE/-** om achteruit te circuleren en de vorige displays terug te zien. Druk op **CLEAR** om terug naar de gewone klokweergave te keren.

De klokken stoppen telkens u een zet terugneemt, of een nieuwe bordstelling opzet. Doch de tijden worden in het geheugen bijgehouden, en de klokken hervatten zodra u de partij terug opneemt. Wanneer u van niveau verandert of op **NEW GAME** drukt, worden de schaakklokken altijd teruggesteld.

Tijdens de partij gaat een klok die de voorbije tijd weergeeft één voor één de stuk symbolen vertonen, van pion tot Koning. Een klok die de tijd aftelt vertoont de stuk symbolen in omgekeerde richting, van Koning tot pion.

4.4 Zettentelling/Partij Zetten

Druk een vierde maal op **INFO** om het zetnummer tot dusver in de partij aan te geven. U kunt daarna herhaaldelijk op **WHITE/-** drukken om terug door de zetten van de hele partij te circuleren (tot en met 50 individuele zetten).

- Huidig zetnummer tot dusver gemaakt
- Zetten van de huidige partij

Druk op even welk ogenblik op **BLACK/+** om over de zetten vooruit te gaan. Druk op **CLEAR** om terug naar de gewone klokweergave te keren.

4.5 Wilt U een Tip? Vraag Maar!

Voor het geval u dit kenmerk miste toen het in Sectie 4.1 werd vermeld, willen wij u er nogmaals op wijzen dat, mocht u ooit raad over een zet nodig hebben, u de computer altijd om een hint kunt vragen. Druk eenvoudig op **INFO** wanneer u aan zet bent -en de computer suggereert een zet voor uw kleur.

5. OPTIES VOOR PLEZIER EN AFWISSELING

Naast de kenmerken waarover u tot dusver meer te weten kwam, biedt uw computer nog vele andere opwindende partij opties! Al deze opties zijn op gelijk welk ogenblik tijdens een partij selecteerbaar. Ze worden individueel beschreven in deze Sectie, en samengevat in de Optie Modus Tabel.

Het kiezen van Partij Opties

Zoals hieronder beschreven zijn er twee manieren om opties in te stellen -door de partijtoetsen te gebruiken of door de bordvelden aan te drukken.

Zie "DE BASISELEMENTEN VAN DE OPTIE MODUS: HIER VOLGT HOE HET WERKT!" voor een tabel die het gebruik van de Optie Modus samenvat, en een overzicht geeft van al de opties.

De Spel Opties zijn onderverdeeld in vier groepen: *Werking Modus, Spel Modus, Roterende Display Modus en Bronstein Klok Opties*. Als u op **OPTION** drukt, circuleert u van de ene groep naar de andere, en elke groep bevat op zijn beurt een andere reeks opties.

- **Voor de Werking Modus, Spel Modus en Roterende Display Modus**, de **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen gebruikt om door de opties binnen elke groep te circuleren. Voor elke optie geeft een plusteken (+) op de display aan dat de optie AAN staat, en een minteken (-) dat de optie UIT staat. Druk op **ENTER** om elk van de opties aan- of uit te schakelen wanneer ze op de display aangegeven worden.
- **Voor de Bronstein Klok Opties** drukt u op **ENTER** om door de verschillende klok opties te circuleren. De klok optie die u op de display kiest zal de gekozen tijdregeling zijn nadat u de Optie Modus verlaat. Indien u beslist de Bronstein Klok toch niet te gebruiken, druk gewoon herhaaldelijk op **ENTER** tot de display opnieuw "Bron" aangeeft (zie Sectie 5.4).

Nadat u al uw optiekeuzes hebt gemaakt uit één of alle groepen, druk op **CLEAR** om het gewone spel te hervatten.

Een andere methode om spelopties te selecteren is door op de optievelden te drukken. Zoals aangegeven in de Optie Tabel, kunnen de velden A1-H1, A2-H2, A3-H3 en A4 gebruikt worden om opties aan- en uit te schakelen. Druk eerst op **OPTION** om de Optie Modus binnen te komen; neem daarna een schaakstuk en druk op het gewenste veld om een optie te kiezen, de tabel als gids gebruikend.

- **Voor de Werking Modus, Spel Modus en Roterende Display Modus** schakelt het herhaaldelijk aandrukken van een veld de optie aan en uit, met een plusteken (+) voor AAN en een minteken (-) voor UIT.
- **Voor de Bronstein Klok Opties**, druk herhaaldelijk het Veld A4 aan om uw gewenste klokinstelling te kiezen.

DE BASISELEMENTEN VAN DE OPTIE MODUS: HIER VOLGT HOE HET WERKT!

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



x1 = WERKING MODUS (Auto...)



x2 = SPEL MODUS (SEL...)



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



x4 = BRONSTEIN KLOK (bron...)



x5 = terug naar WERKING MODUS...

2. Selecteer vervolgens uw optie(s) met behulp van de tabel hieronder. Er zijn twee manieren om dit te doen.

• Circuleer door de opties binnen die modus:

- Druk op **BLACK/+** om vooruit te circuleren.
- Druk op **WHITE/-** om achteruit te circuleren.
- Wanneer uw optie op het scherm verschijnt, druk op **ENTER** om ze **aan (+)** of **uit (-)** te zetten.

(Voor de Bronstein Klok, druk herhaaldelijk op **ENTER** om een klokinstelling te kiezen.)

- **OF**, situeer eenvoudig uw optieveld en druk één van de stukken met pinnen in het gaatje om die optie **aan (+)** of **uit (-)** te schakelen. (Voor de Bronstein Klok, druk herhaaldelijk het Veld A4 aan om een tijdsinstelling te kiezen.)

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



BRONSTEIN KLOK OPTIES	A5							
	Bronstein Klok -bron	+b0:01 → +b0:02 → +b0:03 → +b0:05 → +b0:10 → +b0:20 → +b0:30						
ROTERENDE DISPLAY OPTIES	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
	Variant op ply 1 -rd:1	Variant op ply 2 -rd:2	Variant op ply 3 -rd:3	Variant op ply 4 -rd:4	Stelling Evaluatie -rd:E	Diepte & Zetten -rd:P	Knopen Onderzocht -rd:n	Tijd per Zet -rd:t
SPEL MODUS OPTIES	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	Selectieve/Brute Kracht +SEL	Makkelijke Modus -ERSY	Willekeurig Spel -r2nd	Boek Aan/Uit +book	Volledig Boek -bd:FL	Passief Boek -bd:PB	Actief Boek -bd:dt	Toernooi Boek -bd:tn
WERKING MODUS OPTIES	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
	Automatisch Antwoord +Auto	Pieptoon bij Toetsindruk +Snd	Stille Modus -S IL	Training Modus -Loch	Tikkende Klok -t ic	Aftellende Klok -c:dn	Speel Wit van Boven -top	Automatisch Uitzetten -dPd
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Voor meer details, zie Sectie 5.

Wanneer al uw selecties gemaakt zijn, druk op **CLEAR** om naar uw partij terug te keren.

Wanneer u de computer voor het eerst aanzet, zijn bepaalde opties voorgeprogrammeerd. De opties die automatisch aangeschakeld zijn wanneer u voor het eerst begint, worden in de tabel aangegeven met een plusteken, en de opties die uitgeschakeld zijn met een minteken. Telkens wanneer u de computer terug voor een nieuwe partij instelt, worden de meeste van uw geselecteerde opties overgedragen naar uw volgende partij. Enkele uitzonderingen daarop zijn Automatisch-Antwoord, dat automatisch terug aangeschakeld (ON) wordt bij het starten van een nieuwe partij, en Speel Wit van Boven, dat automatisch uitgeschakeld (OFF) wordt.

5.1 Werking Modus Opties (Velden A1-H1)

Druk eenmaal op OPTION om de Werking Modus Opties te kiezen. Gebruik daarna de **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen om opties binnen deze groep te selecteren, en druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (-) te schakelen. **Of**, druk gewoon op de optievelden om de opties aan- of uit te schakelen.

a. Automatisch-Antwoord Modus (Veld A1)

Aan: +RUB0 Uit: -RUB0

Gewoonlijk reageert de computer automatisch met een zet telkens nadat u een zet heeft uitgevoerd. Als u de Automatisch-Antwoord Modus uitschakelt, kunt u een aantal zetten uitvoeren zonder dat de computer mag reageren. U zult zien dat er heel wat manieren zijn om dit kenmerk te gebruiken!

- *Speel meesterpartijen. Druk op **ENTER** om te zien wat de computer op een bordstelling zou doen!*
- *Houdt aantekeningen bij van uw eigen schaakpartijen. Wanneer een partij gedaan is, speel vanuit om het even welke bordstelling om te zien hoe andere zetten of verschillende strategieën het resultaat hadden kunnen beïnvloeden.*
- *Bestudeer de openingslijnen door ze manueel uit te voeren!*
- *Speel tegen een vriend, terwijl u de computer als scheidsrechter laat fungeren. Hij zal uw partij overzien, controleren dat er geen zetten tegen de regels van het spel gemaakt worden, en de tijd voor beide kleuren bijhouden!*

Wanneer u tegen een andere persoon speelt en één van de kleuren heeft hulp nodig, druk op **INFO** om een suggestie voor een zet te

krijgen. Om te zien wat de computer bij een bepaalde opstelling zou doen, druk op **ENTER** om hem de volgende zet te laten maken. Nadat hij zijn zet gemaakt heeft, blijft de Automatisch-Antwoord Modus uitgeschakeld en kunt u de partij verder spelen.

*Opmerking: Deze optie gaat automatisch terug naar zijn voorgeprogrammeerde AAN-stand telkens u op **NEW GAME** drukt.*

b. Geluid bij Toetsindruk (Veld B1)

Aan: +5nD Uit: -5nD

Deze optie staat u toe de pieptoon die het indrukken van elke toets vergezelt, uit te schakelen. U hoort nog steeds een pieptoon wanneer de computer zijn zet doet, wanneer een zet tegen de spelregels gedaan wordt of een verkeerde toets ingedrukt wordt, en wanneer voor een NIEUWE PARTIJ is ingesteld.

c. Stille Modus (Veld C1)

Aan: +5 iL Uit: -5 iL

Gewoonlijk piept de computer telkens hij een zet gevonden heeft. Schakel de Stille Modus aan voor een volledig stille werking.

d. Coach Mode (Square D1)

Aan: +[o:ch Uit: -[o:ch

Het kiezen van +[o:ch schakelt speciale kenmerken aan die uw concentratie op uw strategische planning bevorderen! In de Coach Modus kijkt de computer over uw schouder mee terwijl u speelt, hij ziet wat u doet en helpt telkens als u hulp verlangt! In deze unieke "bewaarengel" capaciteit waarschuwt de computer u met een Slag Alert telkens u gevaar loopt een stuk te verliezen. Als één van uw stukken door een stuk van lagere waarde bedreigd wordt, bijvoorbeeld, laat de computer een reeks waarschuwingspiepen horen en gaan de bordlichten van het bedreigde stuk enkele seconden lang knipperen. Om de partij verder te zetten, maak uw volgende zet (of neem uw laatste zet terug en maak een nieuwe zet).

Met de Coach Modus aangeschakeld laat de computer eveneens een Tactisch Alert horen wanneer hij denkt dat u een blunder heeft begaan, en uw zet tot onnodig materieel verlies zal leiden. Hij doet dit door een reeks pieptonen te laten horen en de zet die hij beter vindt te laten knipperen. U kunt ofwel de zet van de computer uitvoeren, ofwel uw zet terug nemen en een andere zet doen.

e. Tikkende Klok (Veld E1)

Aan: +ᵉ ıᵉ Uit: -ᵉ ıᵉ

Wanneer u deze optie aanschakelt, activeert u een tikkende klok die de computer op een echte schaakklok doet lijken! Stelt u voor -u kunt in uw woonkamer de sfeer van een kampioenschap schaaktoernooi nabootsen!

f. Aftellende Klok (Veld F1)

Aan: +ᶜᵃᵈᵒ Uit: -ᶜᵃᵈᵒ

Het aanschakelen van deze optie laat de computer op het scherm een aftellende tijd weergeven in plaats van de voorbije, optellende tijd. Noteer dat de stuk symbolen hierdoor in omgekeerde richting weergegeven worden, "aftellend" van Koning tot pion. *Deze optie is enkel beschikbaar in combinatie met de Toernooi en Snelschaak Niveau's.*

g. Speel Wit van Boven (Veld G1)

Aan: +ᵉᵒᵖ Uit: -ᵉᵒᵖ

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 +ᵉᵒᵖ 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 "**WILT U ZWART VAN ONDER SPELEN? HIER IS DE OPSTELLING**" voor een diagram die de juiste bordstelling aangeeft voor deze optie.

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.

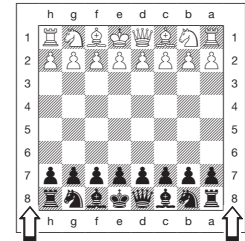
h. Automatisch Uitzetten (Veld H1)

Aan: +ᵃᵖᵃ Uit: -ᵃᵖᵃ

De Automatisch Uitzetten optie is een handig batterijbesparend kenmerk. Als deze optie geactiveerd is, zet de computer zichzelf automatisch uit wanneer gedurende ongeveer 15 minuten geen enkele toets ingedrukt of zet gedaan wordt. Om de partij te hernemen waar u

WILT U ZWART VAN ONDER SPELEN? HIER IS DE OPSTELLING

Wanneer de computer Wit van de bovenkant van het bord speelt (Sectie 5.1, Optie G1), wees dan voorzichtig de stukken juist op het bord te zetten! Noteer dat de Koningen en Dames een andere plaats innemen, en dat de bordnotatie omkeert.



gebleven was, druk op **GO/STOP** om de computer terug aan te zetten. *Denk eraan dat de computer zichzelf niet uitschakelt terwijl hij over een zet nadenkt.*

5.2 Spel Modus Opties (Velden A2-H2)

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: +ᵗᵉᵐ Uit: -ᵗᵉᵐ

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 -ᵗᵉᵐ 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: +ER5Y Uit: -ER5Y

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

c. Willekeurig Spel (Veld C2)

Aan: +r 3n d Uit: -r 3n d

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. Boek Aan/Uit (Veld D2)

Aan: +b o o l Uit: -b o o l

Indien u ooit de computer's ingebouwde openingen volledig wilt uitsluiten, zet deze optie naar -b o o l. Wanneer het boek uitgeschakeld is, 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 de andere boek opties (hieronder beschreven) tevens automatisch uitgeschakeld.

e. Volledig Boek (Veld E2)

Aan: +b l : F L Uit: -b l : F L

Het instellen van de Volledige Boek optie geeft de computer de vrijheid om zetten te kiezen uit zijn ingebouwde openingenboek, zodat u hem een grotere variëteit van openingslijnen kunt zien spelen. *Als deze optie aangeschakeld is, zijn de Passieve-, Actieve- en Toernooiboek Opties niet van kracht.*

Met deze optie aangeschakeld kan het gebeuren dat de computer onwaarschijnlijke zetten doet. Dat komt omdat zijn ingebouwde openingenboek bepaalde tegenzetten op bepaalde bordstellingen bevat (zelfs onwaarschijnlijke stellingen), en hij die dan speelt. Hoewel de computer uit zichzelf geen dergelijke zetten zou doen, dient hij te weten

hoe best op zo'n stelling te reageren. Daarom is de computer in staat zulk een zet te doen terwijl de Volledige Boek optie aanstaat.

f. Passief Boek (Veld F2)

Aan: +b l : P 3 Uit: -b l : P 3

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.*

g. Active Book (Veld G2)

Aan: +b l : 3 l Uit: -b l : 3 l

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.*

h. Toernooi Boek (Veld H2)

Aan: +b l : t n Uit: -b l : t n

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.*

5.3 Roterende Display Opties (Velden A3-H3)

Gewoonlijk geeft de display van de computer de tijd aan die de speler krijgt om een zet te doen. De computer kan echter ook andere informatie weergeven, als beschreven in Sectie 4 (Info Modus). Het Roterende Display kenmerk werkt hand in hand met de Info Modus, gezien het u toestaat te kiezen welke Info Displays u wilt zien, en dan uw keuzes met ongeveer één seconde tussenruimten circuleert. U kunt enkele of alle Roterende Display opties aanschakelen, als gewenst.

BELANGERIJK: *Het Roterende Display kenmerk is enkel geactiveerd TERWIJL DE COMPUTER NADENKT!*

Druk drie maal op OPTION om de Roterende Display Optie te kiezen. Gebruik daarna de **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen om de opties te kiezen die u op de display wilt zien circuleren. De opties worden

hieronder beschreven en zijn samengevat in de Optie Modus Tabel in deze sectie. Druk op **ENTER** om deze opties aan (+) of uit (-) te schakelen. **Of**, druk gewoon de optievelden aan om de opties aan- of uit te schakelen.

Indien u vindt dat de op het scherm weergegeven informatie te vlug verandert terwijl ze roteert, druk op INFO om het scherm te bevriezen. Herhaaldelijk op INFO en de **BLACK/+** en **WHITE/-** toetsen drukken staat u toe manueel door al de displays te circuleren, zoals beschreven in Sectie 4. Om de display opnieuw te laten roteren, druk op **OPTION** gevolgd door **CLEAR**. In ieder geval, wanneer de computer over zijn volgende zet begint na te denken gaat de display vanzelf opnieuw roteren. De partij informatie die u **terwijl de computer nadenkt** kunt zien omvat het volgende:

- r d: i tot r d:4 = te verwachten speelwijze
- r d:E = een evaluatie van de huidige bordstelling
- r d:d = de zoekdiepte van de computer, en het aantal zetten in de partij tot dusver onderzocht
- r d:n = het aantal knopen onderzocht per seconde
- r d:t = de tijd die de zet tot dusver innam.

Indien gevraagde informatie niet voorhanden is, vertoont de display een reeks streepjes (-----).

Voor een volledige beschrijving van deze opties en details over hoe juist de displays te interpreteren, zie Sectie 4.

5.4 Bronstein Klok Opties (Veld A4)

In de Snelschaak en Toernooi Niveau's hebt u een bepaalde hoeveelheid tijd voor elke partij, en de resterende tijd neemt toe naarmate u nadenkt. In deze niveau's vinden spelers vaak dat ze tijd tekort komen naar het einde van de partij toe -ze proberen met veel moeite haastig goede zetten te doen binnen de tijdslimiet, en doen daardoor vaak minder goede zetten.

De Bronstein Klok biedt speciale tijdregelingen die dit probleem kunnen verhelpen. Dit gebeurt door het toevoegen van een bepaalde tijd aan uw resterende tijd **na** elke zet, waarbij de resterende tijd voor de gehele partij **enkel** vermindert als u deze vastgelegde tijd overschrijft.

Hier volgt een voorbeeld: Laat ons zeggen dat u op Snelschaak Niveau D4 speelt, en u hebt een totaal van 20 minuten voor de hele partij. Door Bronstein +b0:10 te activeren krijgt u maximum 10 seconden compensatietijd per zet (toegevoegd nadat de zet gemaakt is). Noteer dat u geen extra tijd of toevoeging kunt krijgen door elke zet

vlugger uit te voeren, aangezien:

- Indien u 7 seconden gebruikt voor uw zet, zullen maar 7 seconden toegevoegd worden aan uw totaal resterende tijd, en geen 10 seconden.
- Indien u 10 seconden of langer gebruikt voor uw zet, zullen slechts 10 seconden toegevoegd worden aan uw totaal resterende tijd.

Druk vier maal op OPTION om de Bronstein Klok Modus te activeren. Druk daarna herhaaldelijk op **ENTER** om uw gewenste Bronstein Klokinstelling te kiezen, zoals hieronder beschreven:

BRONSTEIN KLOKINSTELLINGEN	DISPLAY
Bronstein Klok uit	-br on
Maximum 1 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:01
Maximum 2 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:02
Maximum 3 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:03
Maximum 5 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:05
Maximum 10 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:10
Maximum 20 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:20
Maximum 30 sec. toegevoegd na elke zet	+b0:30

6. VERIFIEREN/OPZETTEN VAN STELLINGEN

6.1 Opstellingen Verifiëren

Zie **"HET IS MAKKELIJK DE STUKKEN TE VERIFIËREN!"** voor een stap voor stap voorbeeld van het gebruik van de Verifiëer Modus.

Mocht u de schaakstukken omver gooien of u denkt dat de bordstelling niet juist is, dan kan de computer de opstelling van al de stukken voor u nakijken! Wanneer u aan zet bent, druk op één van de **STUK SYMBOOL TOETSEN** (♙, ♘, ♗, ♚, ♛, ♜, or ♝). De computer toont u waar het eerste stuk van dat type zich bevindt op het bord -de display vertoont het stuk symbool, de kleur en het veld, en de bordlichten geven eveneens het veld aan. Druk opnieuw op diezelfde **STUK SYMBOOL TOETS** om de stelling van het volgende stuk van dat type te zien. Alle Witte stukken worden eerst vertoond, en daarna de Zwarte stukken. Wanneer er zich geen stukken van dat type meer op het bord bevinden, is enkel nog het stuk symbool op het scherm te zien.

Wilt u nog andere stukken nakijken? Herhaal bovenstaande procedure aan de hand van de andere **STUK SYMBOOL TOETSEN** om het

HET IS MAKKELIJK DE STUKKEN TE VERIFIËREN!



1. Druk op **NEW GAME** om de computer terug in te stellen, en de stukken in hun beginstand op te zetten.
Display: □ 0:00:00.



2. Druk op de **PAARD** toets.
Display: □, ♖, b 1 (eerste Wit Paard).
Bordlichten aan: B+1.



3. Druk opnieuw op **PAARD**.
Display: □, ♖, G 1 (tweede Wit Paard).
Bordlichten aan: G+1.



4. Druk opnieuw op **PAARD**.
Display: ■, ♜, b8 (eerste Zwart Paard).
Bordlichten aan: B+8.



5. Druk opnieuw op **PAARD**.
Display: ■, ♜, G8 (tweede Zwart Paard).
Bordlichten aan: G+8.



6. Druk opnieuw op **PAARD**.
Display: ♖ (geen Paarden meer op het bord).



7. Herhaal wat hierboven staat voor alle stukken die u wilt nakijken. Druk op **CLEAR** om de Verifiëer Modus te verlaten.

Voor meer details, zie Sectie 6.1.

gehele bord na te kijken indien nodig. Druk op **CLEAR** om terug naar het gewone spel te keren.

6.2 Bordstellingen Veranderen en Opzetten

De Opstelling Modus is een boeiend kenmerk dat u toestaat speciale bordstellingen op te zetten om van te spelen, of problemen te creëren die u de computer wilt laten oplossen. **Opgelet:** *Alle vorige zetten van uw huidige partij worden uit het geheugen van de computer gewist als u veranderingen aan de bordstelling aanbrengt tijdens een partij.*

Druk op **POSITION** om de Opstelling Modus binnen te komen. De display vertoont daarop -P05-. U kunt een bordstelling veranderen

PROBEER DE OPSTELLING MODUS



1. Druk op **NEW GAME** om de computer terug in te stellen, en de stukken in hun beginstand op te zetten.
Display: □ 0:00:00.



2. Druk op **POSITION** om de Opstelling Modus binnen te komen.
Display: -P05-.



3. Druk de Witte pion aan op Veld E2, en verwijder hem van het bord.
Display: □, ♖, -E2.



4. Druk dezelfde pion aan op Veld E3 en zet hem terug op het bord.
Display: □, ♖, +E3.



5. Druk de Zwarte Dame aan op Veld D8 en verwijder haar van het bord.
Display: ■, ♚, -d8.



6. Druk dezelfde Dame aan op Veld H5 en zet haar terug op het bord.
Display: ■, ♚, +H5.



7. Druk op **WHITE/-** om de kleur te veranderen die nu aan zet is.



8. Druk op **CLEAR** om de modus te verlaten en terug te keren naar een gewone partij.

Voor meer details, zie Sectie 6.2.

telkens wanneer u aan zet bent. Nadat u uw nieuwe bordstelling hebt opgezet, druk op **CLEAR** om de Opstelling Modus te verlaten.

- **Om een stuk van het bord te verwijderen**, druk het stuk op zijn veld aan en verwijder het. *Let erop dat de display het type stuk en de kleur aangeeft, samen met een minteken (-) en de veldlocatie.*
- **Om een stuk van één veld naar een ander te verzetten**, druk het stuk op zijn oorspronkelijke veld aan, neem het op en druk het daarna aan op het nieuwe veld. *Als u dit doet vertoont de display*

een minteken (–) voor het eerste veld en een plusteken (+) voor het tweede veld.

- **Om een stuk aan het bord toe te voegen**, druk eerst op de **STUK SYMBOOL TOETS** voor dat stuk (♙, ♘, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡, ♢, ♣). Kijk na of de display het juiste kleursymbool aangeeft voor het stuk dat u wilt toevoegen. Indien niet, druk op **BLACK/+** of **WHITE/–** om de kleur te veranderen. Wanneer de display het juiste stuk van de juiste kleur aangeeft, plaats dat stuk op het gewenste veld en druk zachtjes aan. *De display vertoont dan een plusteken (+) samen met de locatie van dat veld.* Om een ander stuk van hetzelfde type toe te voegen, druk het gewoon op een ander veld aan. Om een ander type stuk toe te voegen, druk op een andere **STUK SYMBOOL TOETS** en herhaal de stappen hierboven.
- **Om het bord vrij te maken**, druk op **ENTER** in de Opstelling Modus. De display vertoont dan [], wat een leeg schaakbord voorstelt. Druk nogmaals op **ENTER** om te bevestigen dat u het bord wilt uitwissen. Voeg daarna stukken toe zoals voorheen beschreven. Als u beslist het bord toch niet uit te wissen, druk dan op **CLEAR** om te annuleren. Dit kenmerk kan handig van pas komen wanneer u een bordstelling met slechts enkele stukken wilt opzetten, waarbij het veel makkelijker is van een leeg bord te starten!
- **Wanneer u de bordstelling zoals hierboven beschreven veranderd hebt**, zorg ervoor dat de kleurindicator op de display wel de kleur aangeeft die aan zet is. Verander indien nodig de kleur door op **BLACK/+** of **WHITE/–** te drukken.
- **Om de Opstelling Modus te verlaten**, druk op **CLEAR**. U keert daardoor naar de gewone partij terug, met uw nieuwe bordstelling. *Noteer dat om het even welke bordstelling opgezet kan worden aan de hand van bovenstaande procedure, zolang ze niet tegen de regels van het spel is. De computer staat u niet toe een bordstelling tegen de regels van het spel op te zetten, zoals bijvoorbeeld een stelling met meer dan het vastgelegd aantal stukken voor een gewoon spel, of waarin de Koning schaak staat en niet verzet mag worden. In dergelijke gevallen laat de computer gewoon een pieptoon horen wanneer u op **CLEAR** drukt, en kunt u de Opstelling Modus niet verlaten. Kijk de bordstelling indien nodig na aan de hand van de **STUK SYMBOOL TOETSSEN**, en corrigeer ze (door een stuk toe te voegen of een verkeerd geplaatst stuk te verzetten). Druk daarna op **CLEAR** om de Opstelling Modus te verlaten.*

7. TECHNISCHE BIJZONDERHEDEN

7.1 De ACL Functie

Computers blijven soms “hangen” vanwege statische ontlading of andere elektrische storingen. Als dit gebeurt, verwijder de batterijen en druk tenminste een seconde lang met een speld of ander scherp voorwerp in het **ACL** gemarkeerde gaatje aan de onderkant van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

7.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een elektronisch precisie-apparaat, en mag niet blootgesteld worden aan extreme temperaturen of vochtigheid. Let erop dat u de batterijen verwijdert vóór u het apparaat schoonmaakt. Gebruik geen chemische producten of vloeistoffen voor het reinigen, daar deze het plastic kunnen beschadigen.

Bijna lege batterijen moeten terstond vervangen worden, omdat zij kunnen gaan lekken wat de computer zou beschadigen. Gelieve ook op het volgende te letten betreffende het gebruik van batterijen.

Waarschuwing: Gebruik enkel alkaline of zink-koolstof batterijen. Meng geen batterijen van verschillende types 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 wanneer u batterijen inzet. Oude batterijen moeten altijd terstond uit het apparaat verwijderd worden. Breng de voedingscontactpunten niet in kortsluiting.

7.3 Technische Gegevens

Toetsen:	17
LCD Display:	48-segmenten, 5-cijfers
Batterijen:	4 x “AA” (AM3/R6) cellen
Afmetingen:	230 x 182 x 40 mm
Weight:	0.5 kg

Gelieve deze informatie bij te houden voor latere inzage.

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

www.saitek.com

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China
All trademarks are the property of their respective owners.
CH06 1003 P/N

Free Manuals Download Website

<http://myh66.com>

<http://usermanuals.us>

<http://www.somanuals.com>

<http://www.4manuals.cc>

<http://www.manual-lib.com>

<http://www.404manual.com>

<http://www.luxmanual.com>

<http://aubethermostatmanual.com>

Golf course search by state

<http://golfingnear.com>

Email search by domain

<http://emailbydomain.com>

Auto manuals search

<http://auto.somanuals.com>

TV manuals search

<http://tv.somanuals.com>