

CONCHESS

Ergänzungen zur Bedienungsanleitung
für das Spiel mit dem Weltmeisterprogramm 84
(Kassette P,S oder T)

Spielstärke

Extrem schnelle Baumanalyse durch neue Datenstrukturen und Bewertungsprinzipien.

Auf Turnierstufe erreicht die Suche in voller Breite typisch im Mittelspiel eine Rechentiefe von 6 Halbzügen bei 2 MHz, bei 4 oder 6 MHz entsprechend tiefer.

Schlagzüge und Züge mit Schachgebot werden wesentlich tiefer gerechnet.

Funktionen

Die Abschnittsnummern entsprechen denen der Bedienungsanleitung.

3.0 Turnierschach

3.1. Die Turnierstufen

Sie können während einer Turnierpartie die Spielstufe beliebig oft in andere Turnier- oder Trainingsstufen wechseln.

3.2. Spielbeginn

Sie können am Anfang einer Turnierpartie, während der Schachcomputer aus seinem Eröffnungsspeicher spielt, die Würfeltaste zur Auswahl einer von Ihnen gewünschten Eröffnungsvariante benutzen. Da der Computer die Varianten über einen Zufallsgenerator auswählt, kann es vorkommen, daß er erst nach mehrmaliger Betätigung der Würfeltaste eine andere Variante ausspielt.

3.3. Spielende

- a) Wenn der Computer Sie Matt setzt, leuchten  und  auf.
- b) Wenn Sie die Zeitvorgabe der gewählten Turnierstufe überschreiten, leuchtet  auf und der Computer reklamiert durch Abspielen einer Tonfolge den Sieg für sich. Nach Drücken von  können Sie die Partie mit der gewählten Zeitvorgabe fortsetzen.
- c) Bei einem Remis blinkt grundsätzlich immer . Zusätzlich blinkt je nach Art des Remis

 (1) für Patt

 (2) für Technisches Remis (z.B. König und Läufer od. Springer gegen König)

S p i e l s t u f e n ü b e r s i c h t

| Spiel- stufe | Eingabe | linke Rand-LED | Zeitkontrolle | durchschnittliche Einzelzugzeit |
|---|---|-------------------|--|---|
| <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> | | | | |
| Lv. 1 |   | blinkt | ohne Zeitkontrolle Trainingsstufe für Anfänger | Rechentiefe auf 2 Halbzüge begrenzt |
| Lv. 2 |   | blinkt | 60 Züge in 5 Min. | 5 Sekunden |
| Lv. 3 |   | blinkt | 60 Züge in 10 Min. | 10 Sekunden |
| Lv. 4 |   | blinkt | 60 Züge in 20 Min. | 20 Sekunden |
| Lv. 5 |   | blinkt | 60 Züge in 30 Min. | 30 Sekunden |
| Lv. 6 |    | leuchtet | 60 Züge in 1 Stunde | 1 Min. |
| Lv. 7 |    | leuchtet | 60 Züge in 2 Stunden | 2 Min. |
| Lv. 8 |    | leuchtet | 40 Züge in 2 Stunden | 3 Min. |
| Lv. 9 |    | leuchtet | 40 Züge in 2 1/2 Std | 3 Min.45 Sek. |
| Lv.10 |    | leuchtet | 24 Züge in 4 Stunden | 10 Min. |
| Lv.11 |   | blinkt | Analyse ohne Zeitbegrenzung; Beendigung des Rechenvorgangs durch Drücken von STOP oder bei Auffinden einer Mattkombination; Rechentiefe von über 24 Halbzügen | |
| Lv.12 |    | leuchtet | Mattsuchstufe; löst Matt in 1-12 Zügen, kündigt bis Matt in 10 Zügen an, Suchtiefe wahlweise einstellbar, kann Haupt- und maximal 6 Nebenlösungen angeben, kann Fehlanzeige geben. | |

Der Computer bestätigt Ihnen die Eingabe der Turnierstufe, indem er die Kontrollleuchte der entsprechenden Stufe nach einmaliger Eingabe blinken und nach zweimaliger Eingabe leuchten läßt. Nach  erlischt diese und die Anzeige 

Haben Sie eine Partie wegen Zeitüberschreitung verloren, können Sie nach  das Spiel mit den gleichen Zeitkontrollstufen fortführen.

Sie können den Rechengvorgang auf den Turnierstufen jederzeit durch Drücken von  abbrechen.

4. Schachtraining

Schachtraining in der bisherigen Form ist nicht mehr möglich.

4.3 Zugvorschlag

Während des Spiels aus der Eröffnungsbibliothek und nach Erkennung eines Matts zeigt der Computer keine Zugvorschläge an.

4.4 - 4.8 Die Funktionen

- Zugmöglichkeiten
- Zugrücknahme
- Zufallsgenerator
- Vorspielen zurückgenommener Züge
- Farbenwechsel

sind ohne Einschränkung auch auf den Turnierstufen nutzbar.

7.4 Anzeige der Rechentiefe

Die Rechentiefe wird bis zu einer Tiefe von 12 Halbzügen angezeigt :

 blinkt : 11 Halbzüge
 leuchtet : 12 Halbzüge

Größere Rechentiefen, die das Programm in der Analysestufe oder bei Mattproblemen berechnet, werden nicht angezeigt.

8.2 Mattsuchstufe

Die erweiterte Mattsuchstufe bietet Ihnen:

- einstellbare Suchtiefe (8.2.1.)
- Mattankündigung, Fehlanzeige (8.2.2.)
- Nebenlösungen (8.2.3.)

8.2.1 Einstellen der Suchtiefe

Sie stellen grundsätzlich die Mattsuchstufe wie bisher ein. Wenn Sie jedoch, weil Ihnen die bis zum Matt erforderliche Zugzahl schon bekannt ist, die Suchtiefe entsprechend festlegen wollen, betätigen Sie nach dem Einstellen der Mattsuchstufe vor dem  einen der zwölf Feldkontakte von A1...B4. Hierbei bedeuten:

A1 = Matt in 1 Zug... A8 = Matt in 8 Zügen
B1 = Matt in 9 Zügen... B4 = Matt in 12 Zügen

Die Betätigung erfolgt durch Absetzen eines Spielsteines auf einem dieser Felder. Die Feldanzeige leuchtet als Bestätigung auf. Hierbei ist es für die Funktion unerheblich, ob das entsprechende Feld durch einen Spielstein der aufgebauten Stellung besetzt ist. In diesem Fall wird die Figur abgehoben und wieder aufgesetzt. Andernfalls wird eine beliebige Figur - freie oder aus der Stellung - auf dem Feld abgesetzt und anschließend wieder entfernt.

8.2.2 Mattsuche / Mattankündigung / Fehlanzeige

Durch Betätigen der entsprechenden Farbwahltaste ( / ) starten Sie den Suchvorgang. Der Computer rechnet solange, bis eine Mattführung gefunden ist (Mattankündigung) oder festgestellt wird, daß keine Mattführung innerhalb der eingestellten Suchtiefe möglich ist (Fehlanzeige).

In der Anzeige wird jedes Matt innerhalb 10 Zügen durch Blinken oder Leuchten einer der linken Anzeigen angekündigt.

Es bedeuten:

1 blinkt = Matt in 1 Zug
1 leuchtet = Matt in 2 Zügen
.....
5 blinkt = Matt in 9 Zügen
5 leuchtet = Matt in 10 Zügen

Ist keine Lösung vorhanden, so wird Fehlanzeige durch Blinken der  Anzeige in Verbindung mit einem Doppel-Ton gegeben. Mit der Fehlanzeige wird definitiv ausgesagt, daß keine Lösung innerhalb der festgelegten Suchtiefe existiert. In diesem Fall wird die Suche nach Einstellen einer größeren Suchtiefe automatisch fortgesetzt.

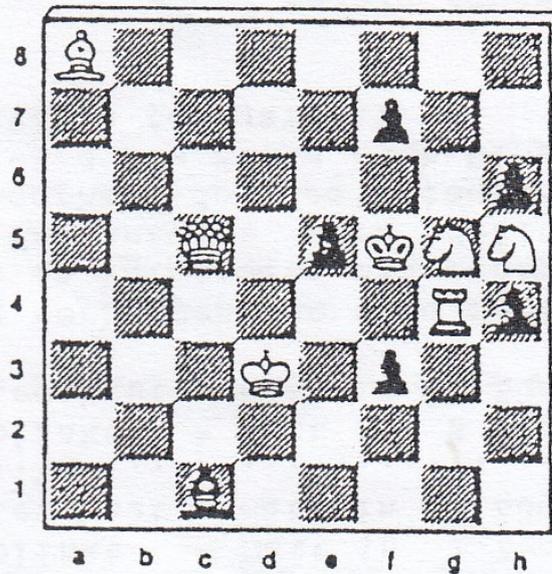
8.2.3 Nebenlösungen

Nach Auffinden und Ankündigen einer Lösung (Schlüsselzug notieren !) können Sie den Computer innerhalb der eingestellten Suchtiefe nach weiteren Lösungen suchen lassen. Dazu dürfen Sie den angezeigten Computerzug der bisherigen Suche nicht ausführen. Sie können die Figur entweder vom Feld abheben um sich das Ziel zeigen zu lassen, um sie danach wieder auf ihren Platz zu setzen, oder direkt  betätigen. Der Computer sucht dann weiter, bis er eine weitere Lösung gefunden hat oder Fehlanzeige gibt. Auf diese Weise kann der Computer maximal sieben Lösungen angeben. Sind mehr als sieben Lösungen vorhanden, kann das Problem nicht erschöpfend behandelt werden. Der Computer wiederholt dann den siebten Lösungszug. Das Ausbleiben der Fehlanzeige signalisiert damit, daß weitere Lösungen existieren.

Nach Beendigung der Suche von Nebenlösungen wird der Computer durch Betätigen von  und  veranlaßt, mit der Suche von vorne zu beginnen. In wiederholten Durchläufen können Sie sich dann jeweils die zu den Schlüsselzügen gehörenden Mattführungen komplett zeigen lassen. Die jeweiligen Gegenzüge müssen Sie entweder selber finden oder vom Computer auf einer anderen Spielstufe (!) suchen lassen, da ja für die Gegenseite keine Mattführung möglich ist.

Bezieht sich der angezeigte Computerzug auf eine Bauernumwandlung, so stellen Sie den betroffenen Bauern auf das Umwandlungsfeld. Sie erhalten dann eine Information über die Art der Umwandlung. Anschließend stellen Sie den Bauern auf die siebte Reihe zurück und betätigen , um den Computer dadurch zur Weitersuche zu veranlassen.

Beispiel für ein Matt mit Nebenlösungen



L. Knotek, 1917
Matt in drei Zügen

| Lösung Nr. | Schlüs- selzug | Mattführung weitere Zugfolge | Mattankündigung Matt in ... Zügen | Lösungszeit in Sekunden * | Kommentar |
|---------------|-------------------|--|---|---------------------------------|--|
| | | | | | |
| 1 | 1.De7 | 1., f6 2. Sf6:Lg5: 3. Le4 ♚ | 3 2 1 | 3 0 0 | Haupt- lösung |
| 2 | 1.Ld5 | 1., Lg5: 2. Lf7:Kg4: 3. Dc8 ♚ | 3 2 1 | 7 0 0 | 1.Neben- lösung |
| 3 | Fehl- anzeige | ----- | --- | 10 | keine wei- tere Lösung vorhanden |

* Lösungszeiten der T-Kassette

9.0 Das Demonstrationsmatt ist nun nicht mehr möglich.

10. Spielzeitüberwachung

Die eingebaute Schachuhr zur Überwachung der Zeitkontrolle in den Turnierstufen wird in Gang gesetzt sobald die Eingabe einer Turnierstufe durch Betätigen von  beendet ist. Conchess setzt die Uhr seines Gegners erst in Gang, wenn der Computerzug ausgeführt wurde.

11. Programmfehler

Nach dem heutigen Stand der Technik gibt es keine völlig fehlerfreien Programme; wir können daher für Softwarefehler keine Gewährleistung übernehmen.

Folgende kleine, das Spiel nicht beeinträchtigende, Programmfehler sind bekannt und werden in nachfolgenden Versionen korrigiert:

- * In seltenen Fällen - wenn CONCHESS gewinnt und 2 oder mehr Bauern umwandeln kann - wandelt das Programm den ersten Bauern nicht in eine Dame, sondern einen geringwertigen Offizier um.
Das kann durch Stellungseingabe nach Punkt 5.0 korrigiert werden.
- * Manchmal zeigt die Fragezeilentaste nur einen der zwei analysierten Halbzüge. Gelegentlich bringt sie einen sehr schwachen Zug zur Anzeige, der aber nicht ausgespielt wird.
- * Es kommt vor, daß nach Neustart durch die Tasten Q . und Aufstellung der Figuren in Grundstellung die Tonfolge für Spielende ertönt. Dann sind die beiden Tasten Q . noch einmal zu drücken.

12. Eröffnungsbibliothek

Die neue Eröffnungsbibliothek ist viel größer als die der Standardkassette. Sie beinhaltet ungefähr 3000 Eröffnungszüge. Die Eröffnungsführungen sind nach der populären Eröffnungsliteratur ausgewählt. Dadurch sind die meisten Eröffnungen, die von Menschen gespielt werden, nun dem Computer bekannt und werden von ihm benutzt und erwidert.

12.1 Zufallsauswahl

Der Computer besitzt häufig die Auswahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Zügen, nicht nur beim ersten oder zweiten Zug, sondern auch bedeutend später in der Eröffnungsführung. Zwischen diesen Zügen wählt der Computer mittels eines Zufallsgenerators aus. Dabei wird die erste in der Bibliothek gespeicherte Möglichkeit öfter gewählt als die zweite, diese wiederum wird häufiger gespielt als die dritte Möglichkeit etc.

Durch die Würfeltaste wird der Computer gezwungen, eine andere dieser Möglichkeiten zu wählen.

Die Bedienung, vor allem Kapitel 4.8 ZUFALLSGENERATOR, bleibt unverändert. Die Zufallstaste kann auch ohne Aufheben der Figur gedrückt werden. Nach zwei Sekunden wird ein anderer Bibliothekszug angezeigt.

12.2 Starke und schwache Züge

Die Eröffnungsbibliothek enthält nicht nur die in der Theorie empfohlenen, starken Züge, sondern auch dort angegebene schwächere Varianten und deren Widerlegungen. Der Computer wählt nur starke Züge, kann jedoch einen schwächeren Theoriezug des mit Zügen aus der Bibliothek erwidern.

12.3 Zugumstellungen

Wird eine Eröffnungsposition erreicht durch eine Zugfolge, welche nicht derjenigen in der Bibliothek entspricht, so wird diese Position erkannt und ein Zug aus der Bibliothek ausgewählt. Weiterhin beinhaltet die Bibliothek Züge für den Computer, um von einer Eröffnung in eine andere überzuwechseln.

LISTE DER ERÖFFNUNGEN

| | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| Aljechin-Verteidigung | 1.e4, Sf6 |
| Altindisch | 1.d4, Sf6 2.c4, d6 |
| Benoni-Verteidigung | 1.d4, Sf6 2.c4, c5 3.d5, e6 |
| Bogoljubow-Indische Verteidigung | 1.d4, Sf6 2.c4, e6 3.Sf3, Lb4 |
| Caro-Kann-Verteidigung | 1.e4, c6 2.d4, d5 |
| Damenbauernspiel | 1.d4, d5 2.Sf3 |
| Damengambit, abgelehntes | 1.d4, d5 2.c4, e6 |
| Damengambit, angenommenes | 1.d4, d5 2.c4, d5xc4 |
| Damenindische Verteidigung | 1.d4, Sf6 2.c4, e6 3.Sf3, b6 |
| Englische Partie | 1.c4, e5 und 1.c4, c5 |
| Französische Verteidigung | 1.e4, e6 |
| Franco-Indisch | 1.d4, e6 |
| Gruenfeld-Indische Verteidigung | 1.d4, Sf6 2.c4, g6 3.Sc3, d5 |
| Halbitalienisch | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lc4, d6 |
| Heinrichsen-Eröffnung | 1.Sc3 |
| Holländische Verteidigung | 1.d4, f5 |
| Italienische Partie | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lc4, Lc5 |
| Jänisch-Gambit | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lb5, f5 |
| Königsgambit, abgelehntes | 1.e4, e5 2.f4, Lc5 und 2.f4, d5 |
| Königsgambit, angenommenes | 1.e4, e5 2.f4, e5xf4 |
| Königsindische Verteidigung | 1.d4, Sf6 2.c4, g6 3.Sc3, Lg7 |
| Königsläuferspiel | 1.e4, e5 2.Lc4 |
| Lettisches Gambit | 1.e4, e5 2.Sf3, f5 |
| Mittelgambit | 1.e4, e5 2.d4 |
| Nimzo-Indische Verteidigung | 1.d4, Sf6 2.c4, e6 3.Sc3, Lb4 |
| Nimzowitsch-Verteidigung | 1.e4, Sc6 |
| Orang-Utan-Eröffnung | 1.b4 |
| Philidor-Verteidigung | 1.e4, e5 2.Sf3, d6 |
| Pirc-Ufimzew-Verteidigung | 1.e4, d6 2.d4, Sf6 3.Sc3, g6 |
| Ponziani-Eröffnung | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.c3 |
| Reti-System | 1.Sf3, d5 2.c4 |
| Russische Verteidigung | 1.e4, e5 2.Sf3, Sf6 |
| Schottische Partie | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.d4 |
| Sizilianische Verteidigung | 1.e4, c5 |
| Slawische Verteidigung | 1.d4, d5 2.c4, c6 |
| Spanische Partie | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lb5 |
| Vierspringerspiel | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Sc3, Sf6 |
| Wiener Partie | 1.e4, e5 2.Sc3 |
| Zweispringerspiel im Nachzug | 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lc4, Sf6 |

Alle genannten Eröffnungen werden vom Computer selbst gespielt. Zusätzlich hält er die Antwortzüge einer Anzahl weiterer Eröffnungen für den Fall bereit, daß diese vom Gegner gespielt werden, z.B. Albins Gegengambit, Budapester Gambit und Skandinavische Verteidigung.