

Mephisto®

**Almeria
16 Bit/32 Bit**



Mephisto®

ALMERIA
16 Bit / 32 Bit

Bedienungsanleitung

VORWORT

Sehr geehrter Schachfreund!

Wir beglückwünschen Sie zum Erwerb Ihres neuen MEPHISTO ALMERIA.

Bei der 8. Microcomputer - Schachweltmeisterschaft vom 24.9. - 1.10.1988 in Almeria/Spanien holte wie bereits 1984 in Glasgow, 1985 in Amsterdam, 1986 in Dallas und 1987 in Rom MEPHISTO erneut die Siegestrophäen nach Deutschland. Mit deutlichem Vorsprung gewann das neueste MEPHISTO - Programm alle 6 verfügbaren Weltmeister-Titel.

Diese in der Geschichte der Microcomputer - Weltmeisterschaften bislang einzigartige Siegesserie hat bewiesen, daß es dem wohl weltbesten Schachprogrammierer Richard Lang gelungen ist, die Spielstärke des völlig neu konzipierten Programms entscheidend zu steigern.

- **Hardware:** Erstmals wurde ein Serienschachcomputer mit 512 KByte (beim ALMERIA 16 Bit) bzw. 1024 KByte (beim ALMERIA 32 Bit) Arbeitsspeicher ausgestattet, wodurch die Rechenkapazität und -geschwindigkeit gegenüber herkömmlichen Geräten in hohem Maße gesteigert werden konnte.
- **Software:** Hier gibt es Verbesserungen in allen Bereichen:
 - **Eröffnung:** Zur sehr viel aktiveren Spielweise trägt auch die wesentlich erweiterte Eröffnungsbibliothek mit jetzt ca. 7.000 Varianten und rund 60.000 Halbzügen bei.
 - **Mittelspiel:** Erweiterte strategische Kenntnisse vor allem in Bezug auf Bauernstrukturen mit deutlich mehr Schachwissen in diesem Bereich. Aktivere, druckvollere Spielweise und ein insgesamt noch harmonischeres Figurenzusammenspiel.
 - **Endspiel:** Verbesserte Behandlung von vorgeschobenen und verbundenen Freibauern sowie eine aktivere Königsführung im Endspiel. Enorme Geschwindigkeitssteigerungen durch Verwendung von sog. Hash-Tables.
- **Ausstattung:** Erstmals verfügt ein Schachcomputer über eine 32-stellige Punktmatrixanzeige sowie ein menügesteuertes Dialogsystem, das die Bedienung zu einem Kinderspiel macht. Auch die Ausstattung dürfte in ihrer beispiellosen Vielfalt kaum noch Wünsche offenlassen.

Wir sind stolz darauf, Ihnen sowohl in punkto Hardware als auch Software das Beste anbieten zu dürfen, was nach heutigem Stand der Technik machbar ist. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen viele schöne Stunden mit Ihrem "teuflischen" Spielpartner.

Ihr

MEPHISTO - Team

Hegener + Glaser AG, München

1. ALLGEMEINES

1.1 BESCHREIBUNG DES GERÄTES

Die Schachcomputer der modularen MEPHISTO-Familie sind so aufgebaut, daß Sie die einzelnen Bausteine leicht austauschen und Ihr Gerät fortlaufend auf den neuesten Stand der Technik bringen können. Falls Sie also bereits ein Gerät vom Typ MEPHISTO MODULAR, EXCLUSIVE oder MÜNCHEN besitzen, brauchen Sie dieses lediglich mit dem ALMERIA-Modulset "aufzurüsten"; diese Bedienungsanleitung gilt natürlich hierfür entsprechend.

Zu den Bestandteilen des MEPHISTO: Auffälligstes Teil ist das **Sensorbrett** mit je einer **Leuchtdiode (LED)** in jedem Feld. Diese LEDs zeigen durch Aufleuchten die Züge an. Unsichtbar unter dem Brett verborgen sind die ebenso wichtigen Sensoren. Vielleicht haben Sie beim Auspacken Ihres MEPHISTO schon bemerkt, daß die Schachfiguren eine magnetische Unterseite besitzen. Diese Magnete werden von den Sensoren abgetastet. Dadurch "weiß" MEPHISTO, welche Figur Sie gerade ziehen bzw. gezogen haben.

Das Sensorbrett ist gleichzeitig das Computer-Gehäuse mit Unterbringungsmöglichkeit für **drei Einschübe**. Diese Einschübe sehen Sie, wenn Sie die Schublade des MEPHISTO EXCLUSIVE bzw. MÜNCHEN nach vorn ziehen. Da ist einmal der **Prozessor-Einschub**, in dem sich der eigentliche Rechner befindet und über dessen 6 Tasten Sie Ihrem MEPHISTO Ihre Wünsche und Anweisungen mitteilen können. Daneben gibt es das **Graphic Display Modul**. Mithilfe der 32-stelligen Punktmatrixanzeige können Sie den Computer beim Rechnen beobachten (über welchen Zug er gerade nachdenkt, wieviele Zugmöglichkeiten er berechnet hat, wieviel Zeit er verbraucht hat, und vieles mehr) oder einen (Bedienungs-) Dialog mit ihm führen. Schließlich gibt es noch einen dritten Einschub, das **Adapter-Modul**, welches die interne Stromversorgung enthält.

***Hinweis:** Das Adapter-Modul erhalten Sie nur dann, wenn Sie ein ALMERIA-Modulset (16 oder 32 Bit) erwerben, nicht aber, wenn Sie ein Kompletgerät EXCLUSIVE ALMERIA 16 Bit oder MÜNCHEN ALMERIA 16 bzw. 32 Bit erwerben. In letzterem Falle benötigen Sie kein Adapter-Modul, sondern schließen das Netzteil einfach an die vorhandene Netzbuchse links hinten am Gehäuse an.*

Auf der linken unteren Seite des Adapter-Moduls befindet sich eine **Netzbuchse**. Bei Verwendung des ALMERIA-Modulsets in einem älteren Gerät darf ausschließlich diese Netzbuchse benutzt werden, und nicht die seitlich am Gerät befindliche Öffnung. Dadurch ist natürlich auch der EIN/AUS - Schalter ohne Funktion.

***Hinweis:** Bitte verwenden Sie ausschließlich den zugehörigen Netzadapter Typ HGN 5004A, um die kostbare Elektronik in Ihrem MEPHISTO nicht zu gefährden; Batteriebetrieb ist nicht möglich.*

So, nun wollen Sie vielleicht noch wissen, wie Sie Ihren MEPHISTO "auseinandernehmen" können. Bitte vergessen Sie als erstes das Ausschalten nicht! Nun ziehen Sie die Schublade so weit wie möglich nach vorn aus dem Gerät. Wenn Sie jetzt die Kunststoff-Sperrklinke (rechts an der Schubladenfront) nach außen drücken, läßt sich der Schubladen-Rahmen nach oben klappen (diese Schritte entfallen beim MODULAR natürlich, da er keine Schublade besitzt).

Danach können Sie die Einschübe nach vorn aus dem Gerät ziehen und entsprechend auch wieder hineinstecken. Achten Sie darauf, daß die Einschübe bis zum Anschlag eingeschoben werden müssen, sie rasten fühlbar ein. Nur dann läßt sich auch der Schubladen-Rahmen wieder in seine Ausgangsstellung klappen.

1.2 VORZÜGE DES MODULAREN KONZEPTS

Die meisten Menschen, zumindest in Europa, sind Rechtshänder. So sind denn auch fast alle Geräte, in der Regel genauso Schachcomputer, konstruiert. Nicht so diejenigen der modularen MEPHISTO - Familie, denn diese zeichnen sich durch besondere Flexibilität aus.

Sie hätten gern die Tastatur links und die Anzeige rechts? Bitte sehr, tun Sie's einfach. Sie können durchprobieren, wie Ihnen Ihr MEPHISTO optisch und von der Bedienung her am besten gefällt. Mit einer Einschränkung: sämtliche Module müssen im Gerät sein. Und wechseln Sie Ihre Module bitte nur, wenn das Gerät ausgeschaltet ist.

Wir empfehlen, das Adapter-Modul links anzuordnen, damit Ihnen das Steckerkabel nicht im Wege ist.

(Falls Sie einmal eines der MEPHISTO 8 Bit-Module in Ihrem Gerät benutzen wollen, so verwenden Sie bitte das "normale" Netzteil HGN 5001 mit der zugehörigen Buchse an der Geräteseite.)

Die Vorteile des modularen Konzepts beschränken sich selbstverständlich nicht nur auf den Modultauch untereinander. Technische Neuerungen - also stärkere Programme, noch schnellere Mikroprozessoren oder noch komfortablere Anzeigen - können Sie in Zukunft ohne großen Aufwand selbst in das Gerät einbauen. Damit ist Ihr MEPHISTO auf lange Sicht gerüstet, zu den modernsten und spielstärksten Schachcomputern der Welt zu gehören.

1.3 DAS BEDIENUNGSPRINZIP

Was ist ein "menügesteuertes Dialogsystem" ?

Darunter ist zu verstehen, daß Sie MEPHISTO Ihre Wünsche in Form eines Dialogs mitteilen. Sie können dabei jeweils ein Menü anwählen, welches eine Reihe von Kommandos enthält. Den gewünschten Befehl wählen Sie - wie aus einer Speisekarte - mithilfe der 4 sogenannten **Cursor-Tasten** (links, rechts, oben, unten) an, und zwar markieren Sie die gewünschte Funktion mit dem Cursor und bestätigen die Eingabe mit der **ENT-Taste** (enter = englisch für Eingeben). Zuweilen gibt es verschiedenen Optionen, dann erscheint nach dem Aktivieren ein **Sub-Menü**, aus dem man erneut in gleicher Weise auswählen kann.

Prinzipiell sollten Sie sich merken, daß Sie mit der roten **CL-Taste** (clear = englisch für freigeben, löschen) immer ins Menü zurückgelangen können, wo Sie dann erneut die Auswahl unter verschiedenen Kommandos haben.

1.4 DER GEBRAUCH DER 6 TASTEN

Der sogenannte **Cursor** ist nichts anderes als ein **blinkendes Rechteck**, das sich immer auf irgend einem der 32 Felder der Anzeige befindet. Bewegt wird dieser Cursor mithilfe der 4 **Cursor-Tasten**, und zwar nach folgendem Prinzip:

Die Links- und Rechtstasten bewegen den Cursor immer eine Position (bzw. ein Wort) vorwärts oder rückwärts, während die Oben- und Unten-Tasten den Cursor um eine ganze Zeile bzw. Absatz nach vorne oder hinten bewegen.

Die **ENT-Taste** dient zum Aktivieren der gewünschten Position, und die **CL-Taste** bringt uns - wie wir schon erfahren haben - jederzeit ins Menü zurück.

1.5 FUNKTIONEN AKTIVIEREN (* / >)

Aber die Cursor-Tasten erlauben Ihnen noch mehr Möglichkeiten, nämlich Zahleneingaben (z.B. Spielstufen) vornehmen und die Auswahl unter verschiedenen Alternativen vornehmen. Dies geht wie folgt vor sich:

Wenn der Cursor auf einem ***** (Sternsymbol) steht, so bedeutet dies, daß die nachfolgende Information eine **Variable** ist und mithilfe der Cursor-Tasten verändert werden kann. Drücken Sie die ENT-Taste, und die Option wird aktiviert; sichtbar wird dies, indem aus dem ***** ein **>** wird. Immer wenn der Cursor auf diesem **>**-Symbol steht, können Sie mit den Cursor-Tasten durch die vorhandenen Alternativen wandern, welche stets **zyklisch** angeordnet (d.h. Sie kommen wie in einer Kreisbewegung immer an den Ausgangspunkt zurück). Dabei geht die Bewegung (z.B. bei einer numerischen Einstellung) in der Regel mit den Oben- und Unten-Tasten in größeren Schritten voran als mit den Links- und Rechtstasten.

Nachdem Sie mit den Cursor-Tasten den gewünschten Wert eingestellt haben, drücken Sie ENT, um diesen einzugeben. Drücken Sie aber CL, so stellen Sie den ursprünglichen Wert wieder her. Befindet sich der Cursor auf dem **>**-Symbol, so verwandelt sich dieses durch ENT oder CL wieder in ein *****, und die Option ist damit nicht länger aktiviert.

1.6 DIE 32-STELLIGE ANZEIGE

Ihr MEPHISTO ALMERIA kommuniziert mit Ihnen mithilfe seiner **32-stelligen Punktmatrixanzeige**. Diese heißt so, weil jedes der 32 (in 2 Reihen zu je 16 angeordneten) Anzeigefelder aus einer Matrix von 5 x 8 einzelnen Punkten gebildet wird. Angezeigt werden können Buchstaben, Zahlen und Symbole, die Sie durch Ihre "Auseinandersetzung" mit MEPHISTO schon nach kurzer Zeit kennen und verstehen lernen werden.

MEPHISTO ALMERIA ist übrigens der erste Schachcomputer, der deutsch mit Ihnen "spricht". Auch die verschiedenen Schachfiguren werden leicht erkennbar durch graphische Figurensymbole dargestellt.

1.7 BEREITSCHAFTS- UND RECHENPHASE

Ob der Computer gerade "denkt" oder auf ihren Zug wartet, können Sie sehr einfach erkennen. Grundsätzlich blinkt die ganze Anzeige immer, solange der Computer denkt (Rechenphase); sind Sie am Zug (Warte- oder Bereitschaftsstellung), steht sie ruhig.

1.8 WEIß ODER SCHWARZ AM ZUG

Am Cursor können Sie darüberhinaus leicht erkennen, ob Weiß oder Schwarz am Zug ist. Wenn Weiß am Zug ist, wird die Position des Cursors durch ein blinkendes Rechteck angezeigt. Ist aber Schwarz am Zug, so sehen Sie zusätzlich einen waagrechten Strich am unteren Rand des entsprechenden Anzeigefeldes.

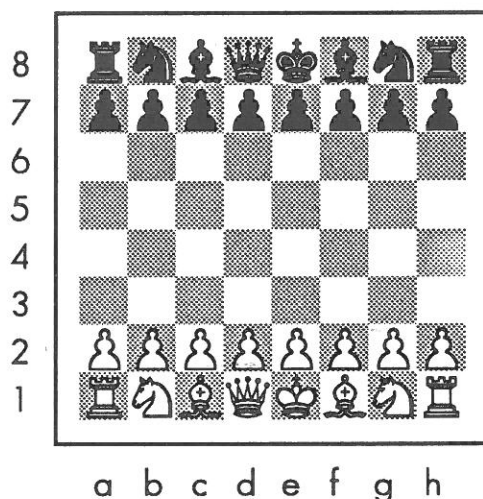
2. INBETRIEBNAHME

2.1 VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Wenn die Bausteine Ihres MEPHISTO zusammengefügt sind (siehe dazu den vorigen Abschnitt), so vergewissern Sie sich bitte zunächst, daß der Schalter in Position AUS (also hinten) steht. Dann stecken Sie den Netzadapter in die Steckdose und anschließend den kleinen Rundstecker in die Adapterbuchse des MEPHISTO (bzw. des Adaptermoduls, falls vorhanden).

2.2 FIGUREN AUFSTELLEN

Jetzt brauchen Sie zum Spiel natürlich die Figuren. Die Figuren sollten Sie vor dem Einschalten aufstellen; üblicherweise die weißen auf den Feldern A1 bis H1 bzw. A2 bis H2 und die schwarzen entsprechend auf den Feldern A8 bis H8 bzw. A7 bis H7, insbesondere wenn Sie mit Weiß spielen wollen, weil Sie dann sogleich "richtig" vor dem Schachbrett sitzen. Die Grundaufstellung:



Wollen Sie Schwarz spielen und stört es Sie nicht, das von der "verkehrten" Seite, also von oben her, zu tun, können Sie die Figuren genauso aufstellen. Wollen Sie aber mit Schwarz von unten spielen, bauen Sie die Figuren umgekehrt auf, also die schwarzen von A1 bis H1 bzw. A2 bis H2 und die weißen von A8 bis H8 bzw. A7 bis H7. (Dann müssen Sie allerdings nach dem Einschalten das "interne Brett" MEPHISTO's um 180 Grad drehen; siehe dazu Sonderfunktion "Brett drehen" auf Seite 16).

Wenn Sie sicher sind, daß Sie bis hierher alles richtig gemacht haben, können Sie mutig zur Tat schreiten und Ihren MEPHISTO einschalten. Sollte übrigens eine Figur nicht richtig in der Mitte ihres Feldes stehen, so blinkt sofort die betreffende Feldleuchte (LED) energisch und verlangt nach einer Korrektur. Hat MEPHISTO keine Einwände mehr, erscheint in der Anzeige das Startmenü.

2.3 DAS STARTMENÜ

Wenn Sie Ihren MEPHISTO einschalten, meldet er sich zunächst mit dem sogenannten Startmenü.

FORT START LÖSCH
Mephisto Almeria

Fahren Sie mit dem Cursor nach unten, so folgen weitere Informationen:

68000 512 Kbyte
Weltmeister 1988

Copyright (c)
R. Lang 1988

Daraus können Sie erkennen, daß Sie ein 16 Bit-Gerät mit dem 68.000 Mikroprozessor und 512 KByte RAM vor sich haben. Dementsprechend zeigt der ALMERIA 32 Bit die Information **68020 1024 Kbyte** an.

Was bedeuten nun die 3 Optionen in der 1. Zeile? Da Ihr MEPHISTO ein gutes Gedächtnis besitzt, "vergißt" er nichts, auch wenn er ausgeschaltet oder die Stromzufuhr plötzlich unterbrochen wird. Daher ist es sehr gut möglich, daß noch die letzte gespielte Partie im Speicher vorhanden ist.

Mit der Option **FORT** (oder Betätigen der CL-Taste) setzen Sie diese Partie fort, **START** startet eine neue Partie mit (bis auf einige Ausnahmen) den gleichen Voreinstellungen wie die letzte, und **LÖSCH** bewirkt das gleiche, löscht aber alle optionalen Einstellungen aus der letzten Partie und setzt das Programm auf die Grundeinstellungen (siehe Seite 43) zurück.

Wann immer Sie **START** aus dem Menü wählen, werden die folgenden Optionen in die Grundeinstellung gebracht und müssen, falls gewünscht, erneut aktiviert werden: **LEHRER AUS**, **ZUFALL AUS**, **REMIS-FAKTOR AUS**, **BEDIENZEIT AUS**, sowie **GEG. ZEIT AN**, **BIBLIOTHEK AN** und **DREHEN AUS**.

Damit will MEPHISTO verhindern, daß man sein Programm versehentlich "schwächt" und dies vielleicht nicht bemerkt. (Wird der Strom ausgeschaltet während MEPHISTO gerade nachdenkt, so geht die Bedenkzeit für diesen Zug verloren, MEPHISTO "vergißt" in diesem Extremfall leider, woran er gerade gerechnet hat. Schalten Sie nun wieder ein, so müssen Sie den Denkvorgang durch die Funktion **ZIEHT** erneut in Gang setzen.)

Wenn Sie **START** oder **LÖSCH** gewählt haben, erhalten Sie folgende Anzeige:

01 *SPIEL

Damit zeigt Ihr MEPHISTO seine Spielbereitschaft an, Sie können Ihren ersten Zug ausführen. Falls Sie vorher noch irgendwelche Veränderungen (z.B. die Spielstufe einstellen) vornehmen wollen, so gelangen Sie durch Drücken der CL-Taste in das Hauptmenü (siehe Seite 14).

2.4 ZÜGE AUSFÜHREN

Und nun kann es losgehen. Sie werden feststellen, daß sich im Moment in der Anzeige Ihres MEPHISTO noch nichts tut.

Nehmen wir zunächst einmal an, Sie spielen mit Weiß. Heben Sie die Figur, die Sie ziehen möchten, von ihrem Feld an, so beginnt die LED des betreffenden Feldes zu blinken. Wenn Sie die Figur auf das Zielfeld gestellt haben, blinkt dessen LED kurz auf. Zugleich fängt das Display an, im Sekundenrhythmus zu blinken. Das heißt, der Computer hat Ihren Zug registriert und denkt nun über seine Antwort nach. Kümmern Sie sich erst einmal nicht weiter darum, was sonst noch in der Anzeige vorgeht.

Hat MEPHISTO seinen Gegenzug gefunden, ertönt ein Piepton, und in der Anzeige erscheint der Computerzug, z.B.

01 E2-E4	E7-E5
02 G1-F3	*SPIEL

In der 1. Zeile sehen Sie das vorangegangene Zugpaar. In der 2. Zeile sehen Sie das **Ausgangs- und Zielfeld des Zuges**, d.h. der Computer will die Figur von G1 nach F3 ziehen. Zur Verdeutlichung blinken auch die LEDs dieser zwei Felder. Führen Sie nun den Computerzug (genau wie Ihren eigenen) aus, so erlöschen diese LEDs, und die Anzeige blinkt nicht mehr; das heißt, Sie sind wieder am Zug.

Lassen Sie sich nicht verwirren, wenn MEPHISTO in den ersten Zügen überhaupt nicht nachdenkt, sondern sofort mit Piepton und Zug antwortet. Der Computer spielt in der Regel nach seiner gespeicherten "Eröffnungsbibliothek".

Hinweis: Heben Sie immer beim Ziehen die Figuren an und setzen sie wieder auf, aber schieben Sie sie bitte nicht übers Brett! Das "verwirrt" nämlich die Sensoren des Computers. Wollen Sie etwa den Turm A1 nach D1 ziehen und schieben ihn einfach nach rechts, so berührt er als erstes das anliegende Feld B1. Der Sensor dort "meldet" den Turm dem Computer, und dieser wartet gar nicht mehr ab, was Sie mit dem Turm weiter anstellen, sondern registriert als Zug "Turm A1 nach B1", was gar nicht Ihre Absicht war. Deswegen kontaktieren Sie bitte keine anderen Felder als Ausgangs- und Zielfeld Ihres Zuges.

2.5 ZÜGE AUSFÜHREN OHNE SENSORBRETT

Interessanterweise haben Sie bei Ihrem MEPHISTO auch die Möglichkeit, Züge über die Tastatur einzugeben statt über das Sensorbrett. Große praktische Bedeutung hat dies allerdings nicht, es sei denn, Sie hätten gerade die magnetischen Originalfiguren verlegt und wollen trotzdem auf ein Spielchen nicht verzichten.

Wir befinden uns in **Spielbereitschafts-Stellung**, der Cursor steht auf dem *. Als Übungsbeispiel wollen wir den Springer G1 nach F3 ziehen. Wir aktivieren zunächst die Funktion mit der ENT-Taste:

01 >A2

Nun drücken wir für das **Ausgangsfeld** einmal RECHTS (eine Linie nach rechts) und einmal UNTEN (eine Reihe nach unten) und bestätigen mit ENT.

01 B1>B1

Nun drücken wir einmal RECHTS (eine Linie nach rechts) und zweimal OBEN (zwei Reihen nach oben) für das **Zielfeld** (Anzeige "01 B1>C3").

Bestätigen wir jetzt mit ENT, so haben wir die Eingabe abgeschlossen und MEPHISTO antwortet nach kurzer Zeit mit seinem Gegenzug.

2.6 BESONDERE ZÜGE (SCHLAGEN, ROCHADE, ETC.)

Schlagen:

Wird genauso ausgeführt wie ein normaler Zug. Entfernen Sie aber bitte **zuerst die geschlagene Figur vom Brett**, ehe Sie die schlagende auf das betreffende Feld stellen. Das gilt sowohl für Ihre eigenen Schlagzüge wie für die des Computers.

Schlagen en passant:

Das Schlagen en passant unterscheidet sich nicht von den gewöhnlichen Schlagzügen.

Rochade:

Rochieren Sie, so müssen Sie unbedingt **erst den Königszug und dann den Turmzug** ausführen (so lauten übrigens auch die offiziellen Schachregeln). Ziehen Sie nämlich zuerst den Turm, so weiß MEPHISTO nicht, daß Sie rochieren wollen, und beginnt nach dem Turmzug sogleich zu denken. Rochiert MEPHISTO, so zeigt er ebenfalls erst den Königszug an und sobald Sie diesen ausgeführt haben, den Turmzug (durch die blinkenden Feld-LEDs).

Bauernumwandlung:

Ziehen Sie einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe, so erscheint in der Anzeige

**UMWANDL DAME
TURM LÄUF SPRIN**

Der Cursor steht auf **DAME**, d.h. MEPHISTO schlägt Ihnen die Bauernumwandlung in eine Dame vor, was Sie in 99 % der Fälle wohl auch beabsichtigen werden. Bestätigen Sie die neue Dame also einfach mit ENT, und der Computer setzt das Spiel fort. Sollten Sie aber eine andere Figur als eine Dame wünschen, gehen Sie mit dem RECHTS-Cursor entsprechend weiter und drücken dann ENT.

Falls MEPHISTO einen Bauern verwandelt, so wird dies wie in folgendem Beispiel im Display angezeigt:

**50.G6-G7 A6-A7
51.G7-G ♔ *SPIEL**

2.7 IRRTÜMER UND KORREKTUREN

Illegaler Zug:

Sollten Sie einen solchen machen, reagiert MEPHISTO mit einem einzelnen Piepton, die Anzeige bleibt dabei unverändert. Nehmen Sie den falschen Zug einfach zurück und spielen mit einem anderen weiter.

Figur umgefallen:

Sind Sie in diesem Moment am Zug, so blinkt das entsprechende Feld. Stellen Sie lediglich die Figur wieder auf, und der Schaden ist behoben. Denkt aber gerade MEPHISTO, blinkt das Feld erst, nachdem der Computer seinen nächsten Zug gespielt hat, und "bittet" Sie um Berichtigung.

Figur auf falsches Feld gestellt bzw. verschoben:

Diesen Irrtum entdecken Sie oft erst, wenn der Computer plötzlich einen Ihrer Züge als illegal zurückweist, den Sie für möglich halten. Nehmen Sie diesen Zug zurück, schalten Sie in den **KONT** - Modus und führen die **Stellungskontrolle** durch (siehe Seite 29). Wollen Sie nun die Stellung Ihrer Figur(en) berichtigen, tun Sie das einfach. Wollen Sie aber mit Ihrer (für den Computer "falschen") Stellung weiterspielen, müssen Sie im **STELL** - Modus (siehe Seite 25-28) die Stellung, die Ihnen der Computer anzeigt, auf die dort beschriebene Weise verändern.

Zug oder Züge zurücknehmen:

Haben Sie eine Figur vom Ausgangsfeld genommen, aber noch nicht auf das Zielfeld gestellt, können Sie sie einfach wieder zurückstellen. Steht sie aber auf dem Zielfeld und hat der Computer begonnen zu denken, so müssen Sie seinen nächsten Zug abwarten (oder betätigen Sie im Hauptmenü **ZIEHT**, um den Denkprozeß abubrechen).

Sobald Sie am Zug sind, können Sie beliebig viele Züge zurücknehmen, indem Sie diese ganz einfach in umgekehrter Reihenfolge auf dem Brett ausführen. Selbstverständlich müssen dabei geschlagene Figuren "wiederbelebt" werden. Falls Sie sich über den Spielverlauf nicht absolut sicher sind, können Sie sich auch vom Computer helfen lassen, nämlich im **MEMO** - Modus (siehe Seite 30).

2.8 DAS ENDE EINER PARTIE

Setzen Sie MEPHISTO **matt** oder werden Sie **mattgesetzt**, so zeigt der Computer dies - ebenso wie **Mattankündigungen** - im Display an.

Erscheint ***AUFGB** in der Anzeige, so hat MEPHISTO **aufgegeben**, d.h. seine Stellungsbewertung ist unter **-9.99** gefallen. Dies gilt nur, wenn im Funktionsmodus die entsprechende Option (siehe Seite 18) nicht ausgeschaltet wurde. Die Aufgabe bedeutet aber nicht, daß der Computer die Partie automatisch abbricht; d.h. wenn Sie sich Ihrer Sache weniger sicher sind oder Ihre Fähigkeit, einen Vorteil zu verwerten, üben möchten, können Sie trotzdem weiterspielen.

Zeigt MEPHISTO aber mehr als **9.99** (plus) an, so heißt das, daß er von Ihnen die **Aufgabe erwartet**, weil er seine Stellung für allzu überlegen hält. Natürlich steht Ihnen auch in diesem Fall nichts im Weg, die Partie trotzdem weiterzuspielen, etwa wenn Sie testen möchten, wie gut der Computer das **Mattsetzen** beherrscht.

Tritt ein **Remis** ein, z.B. durch **dreimalige Stellungswiederholung**, die **50-Züge-Regel** oder **unzureichendes Material** ein, so zeigt dies MEPHISTO ebenfalls im Display an und nimmt keine weiteren Züge mehr an. Das gleiche gilt, wenn MEPHISTO Sie **Patt** setzt oder **pattgesetzt** wird.

3. DAS HAUPTMENÜ

3.1 ALLGEMEINES

Das **Hauptmenü** unterscheidet sich grundsätzlich, je nachdem sich MEPHISTO gerade in der Rechen- oder Bereitschaftsphase (Wartestellung) befindet. Das ist auch logisch, denn während MEPHISTO rechnet, haben Sie ja nur einen Teil der Funktionen zur Auswahl.

Hauptmenü in der Rechenphase (an der blinkenden Anzeige erkennbar):

INFO ZIEHT START

Hauptmenü in der Bereitschaftsphase (an der stehenden Anzeige erkennbar):

INFO ZIEHT ALTER MEMO START STUFE

STELL KONT BIBLO FUNKT BEIDE AUTO

ABLAG

Das Hauptmenü besteht also in der Wartestellung aus insgesamt 5 Zeilen, aus denen Sie mithilfe der 4 Cursortasten die gewünschte Funktion auswählen (und mit ENT aktivieren) können. Mit den beiden waagrechten Cursor-Tasten gehen Sie immer eine Position weiter (oder zurück), während die senkrechten Cursor-Tasten immer an den Anfang der nächsten (oder letzten) Zeile springen.

3.2 INFO

Der INFO-Modus bietet Ihnen in 3 Blöcken mit maximal 13 Zeilen zahlreiche Informationen an. Was dabei angezeigt wird, hängt davon ab, was im Options-Modus unter ***ANZEIGE** ausgewählt wurde (**NORML**, **ROLL** oder **PROGR**). Siehe dazu den entsprechenden Abschnitt. In der Grundeinstellung **NORML** wird üblicherweise die Zügezahl und Bedenkzeit bis zur nächsten Zeitkontrolle (Zeile 12 + 13) angezeigt, was jedoch je nach Spielstufe variieren kann.

<i>Mit den beiden horizontalen Cursor-Tasten gehen Sie immer eine Zeile weiter, während die vertikalen Cursor-Tasten immer an den Anfang des nächsten Absatzes springen.</i>
--

Ein Beispiel für die verschiedenen Informations-Möglichkeiten:

- 1.Absatz: Zeile 1: Zug-Nummer, vorangegangener Zug und gespielter Zug (E7-E5). (Falls MEPHISTO Weiß spielt, sehen Sie 2 vorangegangene Halbzüge und der gespielte Zug steht in der 2.Zeile; weiße Züge stehen also immer links.)
- Zeile 2: Zug-Nummer und Info. Folgende Infos sind Z.B. möglich: **SPIEL** (= Wartestellung), **BEIDE** (= Monitor-Modus), **COMPU** (= Computer rechnet), **MATT**, **PATT**, **50 ZÜ**, **3FACH**, usw.

01	E2-E4	E7-E5
02	*SPIEL	

- 2.Absatz: Zeile 3: Suchtiefe 1 Halbzug vollständige Suche (Brute-Force) und 8 Halbzüge selektiv; das Programm untersucht gerade den Zug G1F3, welcher der 4.Zug in seiner Zugliste (von insgesamt 28 möglichen) ist.
- Zeile 4: Stellungsbewertung in Bauerneinheiten (aus der Sicht von MEPHISTO, positiv oder negativ) und die 2 ersten Halbzüge der vorausberechneten Hauptvariante. Der 1.Zug (hier B1C3) ist derjenige, den MEPHISTO im Augenblick als den bestmöglichen betrachtet.

01/08	G1F3=4/28
- 0.24	B1C3 B8C6

Zeile 5+6: Die folgenden Züge der vorausberechneten Hauptvariante

G1F3	G8F6	D2D3
D7D6	C1G5	C8G4

- Zeile 7: Die letzten Züge der vorausberechneten Hauptvariante (maximal 11 Halbzüge möglich).
- Zeile 8: Stellungsbewertung und Folgezug des letzten Zuges (in der Rechenphase) bzw. des vorausberechneten nächsten Zuges (in der Bereitschaftsphase).
- Zeile 9: Fortsetzung der Hauptvariante von Zeile 8

F1E2
0.31 E2E4 G8F6

- 3.Absatz: Zeile 10: Gesamtzeit des Computers bisher und Bedenkzeit für den augenblicklichen Zug.
- Zeile 11: Gesamtzeit des Spielers bisher und Bedenkzeit für den augenblicklichen Zug.

C1	13;14	01;12
S1	10;11	02;13

Zeile 12: Zügezahl und Zeit des Computers bis zur nächsten Zeitkontrolle (falls vorhanden).

Zeile 13: Zügezahl und Zeit des Spielers bis zur nächsten Zeitkontrolle (falls vorhanden).

C2	37	Z/00:46;46
S2	36	Z/00:45;26

Wie praktisch alle Modi ist der **INFO** -Modus zyklisch aufgebaut, d.h. wenn Sie mit der Cursor-Taste beispielsweise ständig nach unten fahren, kommt nach der Zeile 13 wieder die Zeile 1.

Hinweis: Werden Zeiten nur vierstellig angezeigt, so steht zwischen Stunden und Minuten stets ein Doppelpunkt (:), zwischen Minuten und Sekunden dagegen ein Strichpunkt (;).

3.3 ZIEHT

Diese Funktion veranlaßt MEPHISTO dazu, sofort zu ziehen, und zwar sowohl in der Wartestellung als auch in der Rechenphase.

Denkprozeß abbrechen: Dazu brauchen Sie nur im Menü die Funktion **ZIEHT** anwählen und die ENT-Taste zu drücken, während der Computer nachdenkt. Er spielt dann sofort den Zug, den er bis dahin als besten berechnet hat.

Seitenwechsel: Führen Sie die gleiche Prozedur durch, während Sie selbst am Zug sind, übernimmt MEPHISTO Ihre Seite und denkt an Ihrer Stelle über den nächsten Zug nach. Tun Sie dann nichts mehr, haben Sie praktisch die Fronten gewechselt; die Partie geht mit vertauschten Farben weiter. Wollen Sie aber wieder Ihre ursprüngliche Farbe übernehmen, müssen Sie abermals, wenn Sie am Zug sind, **ZIEHT** anwählen und ENT drücken. Tun Sie dies fortlaufend, so spielt der Computer gegen sich selbst.

3.4 ALTER

Mit dieser Funktion können Sie einen **Computerzug ausschließen** bzw. einen **Alternativzug** errechnen lassen. Gefällt Ihnen ein Zug MEPHISTO's nicht (sei es daß Sie ihn schon häufig auf dem Brett hatten, oder daß er Ihnen vielleicht zu stark ist), so führen Sie ihn nicht aus, sondern wählen im Menü die Funktion **ALTER** an und betätigen zur Bestätigung die ENT-Taste. Dann denkt der Computer wieder nach; doch der von Ihnen abgelehnte Zug ist dabei gesperrt, und MEPHISTO muß einen anderen (zweitbesten) errechnen.

Sie können diese Prozedur auch beliebig oft wiederholen und sich auf diese Weise eine komplette "Zugliste" von MEPHISTO erstellen lassen.

3.5 START

Damit können Sie jederzeit (auch wenn MEPHISTO gerade rechnet) eine **neue Partie starten**. Durch Anwählen der Menü-Funktion **START** und Bestätigung mit der ENT-Taste können Sie jederzeit aus jedem beliebigen Modus zum Grundzustand zurückkehren. Sie können so eine **neue Partie unter Beibehaltung der gleichen Spielstufen und der meisten anderen Einstellungen** (die Ausnahmen wurden bereits im Abschnitt "Das Startmenü" behandelt) beginnen, gleichzeitig wird auch die Bedenkzeit auf Null zurückgestellt.

Die letzte gespielte Partie befindet sich übrigens noch im Speicher; sie wird erst nach Ausführung des 1.Zuges einer neuen Partie gelöscht. Sollten sie also versehentlich **START** betätigt haben, so können Sie im **MEMO**-Modus (siehe Seite 30) wieder an die ursprüngliche Stelle gehen und das Spiel fortsetzen.

Die Anzeige vor einem neuen Spiel sieht so aus, wie wir schon wissen:

01 *SPIEL

3.6 FUNKT

Unter diesem Menüpunkt sind eine Reihe von **Sonderfunktionen** zusammengefaßt, die sie über ein **Submenü** (Untermenü) abrufen und gegebenenfalls verändern können. Gehen Sie mit der Cursor-Taste nach unten und wählen Sie die gewünschte Option an. Dann aktivieren Sie die Funktion mit der ENT-Taste, wobei aus dem * ein >-Symbol wird. Nun benutzen Sie die Cursortasten, um die beabsichtigte Einstellung vorzunehmen; anschließend bestätigen Sie dies mit der ENT-Taste, wodurch aus dem > wieder ein *-Symbol wird.

3.6.1 *SPRACHE DEUTSCH

Hier können Sie sich die Sprache aussuchen, in der Sie mit Ihrem MEPHISTO kommunizieren wollen. Bei Lieferung ist MEPHISTO ALMERIA auf deutsche Sprache eingestellt, und dies bleibt auch auf "ewig" gespeichert, so lange Sie keine Veränderung vornehmen. Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***LANGUAGE ENGLISH** um, ein weiterer Tastendruck wieder zurück.

3.6.2 *DREHEN AUS

Von dieser Sonderfunktion war schon ganz zu Anfang die Rede. Sie brauchen sie dann, wenn Sie **mit Schwarz gegen MEPHISTO spielen** wollen, und zwar von unten nach oben, so daß Sie wie gewohnt vor dem Brett sitzen. MEPHISTO dreht hierbei sein internes Brett um 180 Grad. Die Felderbezeichnungen auf dem Sensorbrett gelten natürlich in diesem Fall nicht mehr! Das Feld H8 z.B. befindet sich jetzt links unten. MEPHISTO berücksichtigt das in seiner Anzeige automatisch.

Das Prinzip kennen Sie nun: das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***DREHEN AN** um, ein weiterer Tastendruck wieder zurück, usw.. Eine Kombination mit anderen Sonderfunktionen ist selbstverständlich möglich.

3.6.3 *GEG.ZEIT AN

Ihr MEPHISTO verfügt - wie die meisten modernen Schachcomputer - über das sogenannte "**permanent brain**" (engl. für "andauerndes Nachdenken"), was besagt, daß er auch dann weiter über die Partie bzw. Stellung nachdenkt, wenn Sie am Zug sind. Dadurch gewinnt er unter Umständen eine Menge zusätzlicher Bedenkzeit. Haben Sie selbst gerade lang überlegt, kann es darum passieren, daß er "aus dem Handgelenk" antwortet, und das womöglich noch mit einem sehr starken Zug!

Schalten Sie dieses "permanent brain" ab, so nehmen Sie ihm diese zusätzliche Zeit, was selbstredend auf Kosten seiner Spielstärke geht. Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***GEG.ZEIT AUS** um, ein weiterer Tastendruck wieder zurück.

3.6.4 *TON AN

In bestimmten Situationen (z.B. wenn er einen Zug gefunden hat, bei fehlerhaften Eingaben und in der Schachlehrer - Funktion) gibt Ihr MEPHISTO Piepstöne von sich, um Ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Sollte Sie das in Ihrer Konzentration stören, können Sie den Computer zum Schweigen bringen, indem Sie den **Tongenerator abschalten**.

Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***TON AUS** um. Überflüssig zu sagen, daß hier (wie auch sonst) eine Kombination mit anderen Sonderfunktionen möglich ist.

3.6.5 *BIBLIOTH AN

Mit dieser Funktion können Sie die **Eröffnungsbibliothek (Theorie) an- oder abschalten**: Von dieser Funktion war schon die Rede und ebenfalls davon, wie Sie eigene Varianten dabei verwenden können. Vielleicht interessiert es Sie aber auch manchmal, ob MEPHISTO in einer bekannten Variante neue Ideen ins Feld führen könnte. Dazu brauchen Sie sich nur anzusehen, was er ohne Bibliothek spielen würde, d.h. Sie **schalten sein Buchwissen aus**.

Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***BIBLIOTH AUS** um.

3.6.6 *PROG.BIB AUS

Mit dieser Funktion können Sie die **Programmierbare Eröffnungsbibliothek** zuschalten. Ein Beispiel, wie dies funktioniert, finden Sie auf Seite 29-31.

Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***PROG.BIB AN** um.

3.6.7 *AUFGEBEN AN

Betrachtet MEPHISTO seine Stellung als aussichtslos, so gibt er die Partie auf und zeigt ***AUFGB** an. Falls Sie diese Möglichkeit ausschließen wollen, so können Sie durch Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste auf ***AUFGEBEN AUS** umschalten.

3.6.8 *ZUFALL AUS

Zufallsgenerator / bester Zug: Im Normalfall sucht MEPHISTO immer den stärksten Zug, d.h. wenn Sie mehrfach die gleiche Position aufbauen, wird er bei gleicher Bedenkzeit mit größter Wahrscheinlichkeit auch das gleiche spielen. Besonders in der Anfangsphase einer Partie will man natürlich gern das Spiel variieren. Zu diesem Zweck besitzt der Computer einen **Zufallsgenerator**, d.h. unter vielen Zügen, die etwa gleichwertig sind, wählt er mal den einen, mal den anderen. Gelegentlich kann das übrigens seine Spielstärke etwas senken.

Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***ZUFALL AN** um. Damit wird die **Bester-Zug-Funktion** ausgeschaltet, d.h. der Zufallsgenerator aktiviert.

3.6.9 *LEHRER AUS

Diese bei einem Schachcomputer durchaus nicht selbstverständliche **Schachlehrer-Funktion** ist in allererster Linie für Lernende gedacht. Damit Sie sie sinnvoll ausnutzen können, sollten Sie wiederum dem Computer genügend Zeit geben, sich in die Partie bzw. Stellung hineinzudenken. Spielstufe **TURN 02** sollte es unserer Meinung nach mindestens sein.

Übrigens: Nicht möglich ist eine Kombination von Schachlehrer- und Automatik-Funktion, denn es hat keinen Sinn, daß sich MEPHISTO selbst vor schwachen Zügen warnen soll!

Der Schachlehrer meldet sich im Verlauf des Spiels nach einem Zug Ihrerseits (oft erst nach einiger Bedenkzeit), wenn MEPHISTO daran etwas auszusetzen hat: Ein vierfacher Piepton warnt Sie genau wie die vier Fragezeichen **????** im Display. Sie können bis zu 5 Zeilen an Informationen erhalten, wie in unserem Beispiel:

????	FORT	RÜCK
7.96	E8F7	F1C4

F7E8	B1C3	F8C5
!!!!	F1C4	G8F6

B1C3	C6D4	F3D1
------	------	------

- Zeile 1: Sub-Menü mit den Optionen **FORT** (Fortsetzen) und **RÜCK** (Rücknahme).
- Zeile 2+3: Stellungsbewertung und beabsichtigte Variante, mit der MEPHISTO Ihren (schwachen) Zug "bestrafen" möchte.
- Zeile 4+5: Der von MEPHISTO empfohlene Verbesserungsvorschlag (hier F1C4) mit der darauf folgenden Hauptvariante.

Wollen Sie nun Ihren von MEPHISTO kritisierten Zug zurücknehmen, aktivieren Sie **RÜCK** (mit dem Cursor und ENT). Damit wird dieser Zug gelöscht; zudem zeigen die Feld-LEDs an, wo Sie ihn zurücknehmen müssen. Haben Sie das getan, können Sie anschließend einen anderen Zug (z.B. den von MEPHISTO empfohlenen) ausführen.

Bleiben Sie aber bei Ihrem ursprünglichen Zug trotz MEPHISTO's Kritik, so drücken Sie die CL-Taste oder aktivieren **FORT** worauf MEPHISTO an der Stelle weiterrechnet, wo er mit seiner Warnung den Denkprozeß abgebrochen hat; von da an läuft auch die Bedenkzeit weiter.

Hinweis: Der Schachlehrer hat natürlich seine Grenzen. Er warnt in der Regel nur vor groben Fehlern, wenn der Stellungswert um einen erheblichen Betrag nach unten springt. Wie schon gesagt, können bei zu geringer Rechenzeit des Computers einige Hinweise (z.B. Zugvorschläge) entfallen. Es muß auch nicht auf jeden Zug eine ganze Variante folgen, besonders wenn der Antwortzug an sich klar genug ist. Da der Schachlehrer auf dem Stellungen-Bewertungssystem des Computers beruht, kann er in allen Fällen nicht zur Geltung kommen, wo Ihr MEPHISTO keinen Stellungswert gespeichert hat. Etwa dann, wenn der letzte Zug noch aus der Eröffnungsbibliothek kam, gerade ein Zug zurückgenommen oder eine Stellung eingegeben wurde oder bedingt durch ein zu rasches Ziehen Ihrerseits das Programm nicht in der Lage war, Ihre Bedenkzeit für seine Überlegungen auszunutzen.

3.6.10 *REM.FAKTOR AUS

Diese Funktion ist völlig neuartig, sie erlaubt Ihnen das Spielverhalten Ihres MEPHISTO ALMERIA zu beeinflussen. Mithilfe der Cursor-Tasten kann der normalerweise auf ± 0.00 eingestellte Remis-Faktor in Schritten von je 0,25 Bauern-Einheiten nach oben oder unten verstellt werden. Stellen Sie den Remis-Faktor ins Minus, so strebt das Programm friedfertig ein Remis an, ist der Faktor aber stark positiv, so vermeidet MEPHISTO das Remis (fast) um jeden Preis.

Die Funktionsweise des Remisfaktors können Sie sehr leicht selbst überprüfen, indem Sie die gleiche Stellung mit verschiedenen Faktor-Einstellungen von MEPHISTO bewerten lassen, die Stellungsbewertung wird ganz unterschiedlich ausfallen.

3.6.11 *ZEIT KON AUS

Diese und die nächste Funktion ist speziell fürs Turnierspiel gedacht, und ist daher nur in Zusammenhang mit den Stufen **TURN 02 - 09** oder auf ähnlichen, selbst programmierten Spielstufen sinnvoll anwendbar. Dabei kommt es gelegentlich vor, daß durch Bedienungsfehler, Ungenauigkeiten der Schachuhr etc. Zeit verlorenggeht. Damit der Computer, der das auf seiner "inneren Uhr" natürlich nicht in Betracht ziehen kann, nicht unversehens die Zeit überschreitet, kann man diese "innere Uhr" korrigieren (Zeitkontrolle).

In regelmäßigen Abständen erscheint im Display ***ZEIT.KON** sowie die vom Computer angenommene Gesamt-Bedenkzeit, und zwar 30 Sekunden lang. In diesen 30 Sekunden können Sie mit Hilfe der ENT-Taste und der horizontalen Cursor-Tasten auf seiten des Computers Zeit hinzufügen bzw. abziehen.

Es empfiehlt sich, zur Sicherheit immer 1 - 2 Minuten zusätzliche Zeit auf der "inneren Uhr" gegenüber der parallel laufenden Schachuhr zu haben; so kann MEPHISTO in einem Turnier niemals die Zeit überschreiten.

3.6.12 *BEDIEN Z AUS

Mithilfe der Cursor-Tasten kann die normalerweise auf 0 Sekunden eingestellte Bediener-Zeit nach Wunsch (bis zu 20 Sekunden) verändert werden. Dies ist vor allem bei offiziellen Schachturnieren recht wichtig; das Programm ist z.B. bei der

Turnierstufe auf 40 Züge in 2 Stunden eingestellt. Da aber die Ausführung der Züge und das Drücken der Schachuhr ebenfalls Zeit beansprucht, muß dies natürlich berücksichtigt werden. Ein sehr schneller, turniererfahrener Bediener benötigt im Schnitt ca. 7 - 8 Sekunden pro Zug, bei einem weniger erfahrenen Bediener sind 15 - 20 Sekunden eher angemessen.

3.6.13 *ANZEIGE NORML

Das Betätigen jeder beliebigen Cursor-Taste schaltet auf ***ANZEIGE ROLL** um, ein weiterer Tastendruck auf ***ANZEIGE PROGR**.

Bei der Einstellung ***ANZEIGE NORML** werden im Display standardmäßig die beiderseitigen Bedenkzeiten angezeigt (bei vielen Levels als Count-Down-Schachuhr). Andere Informations-Zeilen können natürlich jederzeit mithilfe der Cursor-Tasten angewählt werden.

Bei der Einstellung ***ANZEIGE ROLL** werden im Display die beiderseitigen Bedenkzeiten angezeigt, wenn der Spieler am Zug ist. Ist aber MEPHISTO am Grübeln so wechselt die Anzeige "rollierend" zwischen Bedenkzeiten, Suchtiefe, Stellungsbewertung und Hauptvariante.

Mit der Einstellung ***ANZEIGE PROGR** können Sie Ihren eigenen, individuellen Informations-Modus programmieren und immer wieder verwenden, da er ja gespeichert bleibt. Für jede der 13 Zeilen des **INFO**-Modus (siehe Seite 15-16) gibt es hier eine entsprechende Zeile, wie folgendes Beispiel illustriert:

*ZEILE 01 *AUS *AN
*ZEILE 02 *AUS *AUS

*ZEILE 03 *AN *AN
*ZEILE 04 *AN *AN

Die Zeile 1 wird nicht angezeigt, wenn MEPHISTO denkt, aber ist sichtbar, wenn Sie am Zug sind (Wartestellung). Die Zeile 2 wird überhaupt nicht angezeigt. Die Zeilen 3 und 4 werden stets angezeigt.

Die **linke Spalte** gilt also für die **Rechenphase**, die **rechte Spalte** für die **Bereitschaftsphase**. Auf diese Weise können Sie alle 13 Zeilen nach Ihren Wünschen aktivieren, oder weglassen. Wenn mehr als 2 Zeilen auf **AN** stehen, dann **rolliert** das Display im Rhythmus von 4 Sekunden.

3.7 BEIDE

Diese Funktion dient der Eingabe von Zügen für **beide Seiten** (Zugfolgen). Gedacht ist das Ganze für Partien zwischen menschlichen Spielern (MEPHISTO als "**Schiedsrichter**"), die einfach auf dem Sensorbrett Ihres MEPHISTO ausgetragen werden können, oder um (etwa zu Trainingszwecken) Eröffnungsvarianten oder Anfänge von Meisterpartien einzugeben.

Die gespielten Züge werden zur Kontrolle sowohl vom Display wie von den Feld-LEDs angezeigt. Der "**Schiedsrichter**" paßt dabei zunächst auf, daß niemand über die Stränge schlägt (sprich illegale Züge macht; in diesem Fall würde er mit einem Tonsignal abpfeifen, worauf der falsche Zug zurückgenommen werden muß); ferner hält er natürlich den Partieverlauf fest.

Vor- und Rückwärtsspielen im **MEMO** -Modus (siehe Seite 30) ist natürlich möglich. Soll der Computer für einen der Spieler die Partie fortsetzen, erreichen Sie das in bekannter Weise durch den Befehl **ZIEHT** im Hauptmenü.

Darüberhinaus ist MEPHISTO - seinem Charakter entsprechend - nicht untätig, sondern rechnet beständig den besten Zug für die jeweils am Zug befindliche Seite aus. Falls diese Informationen Sie interessieren, so finden Sie sie auf den Display-Zeilen 3, 4, 5, 6 und 7.

3.8 STUFE

Ihr MEPHISTO verfügt über **unendlich viele (frei programmierbare) Spielstärkestufen**, unterteilt in mehrere Gruppen, damit Spieler aller Klassen, vom Anfänger bis zum Meister, einen ihrem Niveau angemessenen Partner finden können. Wenn Sie regelmäßig mit Ihrem MEPHISTO spielen, erkennen Sie bald Ihren eigenen Fortschritt daran, daß Sie immer höhere Stufen einstellen können und dennoch nicht chancenlos sind, ja vielleicht sogar besser abschneiden.

Die verschiedenen Gruppen sind im Menü untereinander angeordnet, d.h. Sie aktivieren das * -Symbol mit dem Cursor und anschließend ENT (das > -Symbol erscheint) und benutzen die **vertikalen Cursor-Tasten**, um die gewünschte **Stufen-Art** auszuwählen. Die **horizontalen Cursor-Tasten** verändern die gewählte Stufe innerhalb des möglichen Bereichs. Abschließend bestätigen Sie die Eingabe wie gewohnt mit ENT.

Die Grundeinstellung (nach **LÖSCH**) ist übrigens **TURN 01**. Was die einzelnen Stufen bedeuten, brauchen wir hier nicht näher zu erläutern, es wird ja im Display genauestens dargestellt, wovon Sie sich selbst leicht überzeugen können.

***STUFE TURN 04**
C1 30 IN 01;00:00

C2 15 IN 00;30:00
S1 30 IN 01;00:00

S2 15 IN 00;30:00

In unserem Beispiel haben sowohl Computer als auch Spieler innerhalb der 1. Zeitkontrolle 30 Züge in 1 Stunde und in der 2. Zeitkontrolle 15 Züge in 30 Minuten zu machen.

Wenn Sie eine Veränderung der Spielstufe vornehmen, werden die folgenden Optionen in die Grundeinstellung gebracht und müssen, falls gewünscht, erneut aktiviert werden: **LEHRER AUS**, **ZUFALL AUS**, **REMISFAKTOR AUS**, **BEDIENZEIT AUS**, sowie **GEGN. ZEIT AN**, **BIBLIOTHEK AN** und **DREHEN AUS**. Damit will MEPHISTO verhindern, daß man sein Programm versehentlich "schwächt" und dies vielleicht nicht bemerkt.

3.8.1 *STUFE TURN 00 bis *STUFE TURN 09

Auf den 10 Turnierstufen teilt sich MEPHISTO seine Bedenkzeit bestmöglich ein, hält sich aber stets an die vorgegebenen Zeitkontrollen. Wenn Ihre Zeit abgelaufen ist, reklamiert MEPHISTO Zeitüberschreitung, d.h. eigentlich haben Sie die Partie verloren. Aber natürlich kann Sie niemand daran hindern, das Spiel trotzdem fortzusetzen; Ihr MEPHISTO drückt da gerne ein Auge zu.

3.8.2 *STUFE PROGR

Hier können Sie sich Ihre eigenen Turnier- oder Blitzstufen programmieren, und zwar sogar mit getrennten Vorgaben für MEPHISTO und für sich. Zunächst drücken Sie die ENT-Taste und schalten damit das > -Symbol auf * um, anschließend den UNTEN-Cursor.

C1	*	60	IN	*	00;05
C2	*	30	IN	*	00;02

Jetzt können Sie die Bedenkzeiten für den Computer einstellen, und zwar für die 1. Zeitkontrolle (C1) und 2. Zeitkontrolle (C1) getrennt. In unserem Beispiel ist gerade eingestellt:

1. Zeitkontrolle: 60 Züge in 5 Minuten
2. Zeitkontrolle: 30 Züge in 2 Minuten

Beispiel: Zur Übung wollen wir jetzt folgende Einstellung vornehmen:

1. Zeitkontrolle: 40 Züge in 1 Stunde 45 Minuten
2. Zeitkontrolle: Rest der Partie in 15 Minuten

- a) Der Cursor steht auf dem * nach C1.
- b) Drücken Sie ENT, dann zweimal UNTEN (der RECHTS-Cursor fügt nur Einer-Stellen dazu, was länger dauert; Anzeige "40"), dann wieder ENT (das > -Symbol schaltet wieder auf * um)
- c) Jetzt den RECHTS-Cursor und wieder ENT (das * -Symbol schaltet auf > um). Dann dreimal OBEN (springt jeweils um 30 Minuten), zehnmal RECHTS (Anzeige "01:45") und wieder ENT (das > -Symbol schaltet wieder auf * um).
- d) Die untere Zeile zeigt jetzt automatisch die gleichen Werte an wie die obere.
- e) Jetzt den RECHTS-Cursor und wieder ENT (das * -Symbol nach C2 schaltet auf > um). Dann viermal UNTEN (Anzeige "ALLE" für "alle Züge") und wieder ENT (das > -Symbol schaltet wieder auf * um).
- f) Erneut den RECHTS-Cursor und wieder ENT (das * -Symbol nach C2 schaltet auf > um). Dann dreimal UNTEN (springt jeweils um 30 Minuten; Anzeige "00:15") und wieder ENT (das > -Symbol schaltet wieder auf * um). Die Einstellung für den Computer ist jetzt abgeschlossen:

C1	*	40	IN	*	01:45
C2	*	ALLE	IN	*	00:15

- g) Nochmals ENT schiebt die Anzeige 2 Zeilen tiefer:

S1	*	40	IN	*	01:45
S2	*	ALLE	IN	*	00:15

Wie Sie sehen, hat MEPHISTO automatisch für Sie (den Spieler) die gleiche Einstellung gewählt. gefällt Ihnen das nicht, können Sie nach dem eben beschriebenen Muster jede beliebige Änderung vornehmen. Andernfalls kehren Sie mit CL ins Hauptmenü zurück und beginnen Ihr Spiel.

3.8.3 *STUFE MATT 01 bis *STUFE MATT 16

Die Mattstufen (Problemstufen) sind für Aufgaben gedacht, bei denen ein Matt in bestimmter Zügezahl zu finden ist.

Dabei entspricht ***STUFE MATT 01** "Matt in einem Zug"; diese Zahl steigt bis maximal ***STUFE MATT 16** = "Matt in 16 Zügen".

Hinweis: Geben Sie acht, daß die Problemstufe wieder ausgeschaltet ist, wenn Sie zum normalen Spiel zurückkehren wollen! Sonst wird Ihr MEPHISTO womöglich den Dienst verweigern, weil er noch nach zwingenden Mattvarianten sucht und keine findet.

3.8.4 *STUFE TIEFE 00 bis *STUFE TIEFE 30

Die Analysestufen dienen der gründlichen Untersuchung einer Stellung innerhalb einer bestimmte Brute Force-Rechentiefe. Dabei entspricht ***STUFE TIEFE 00** weniger als einem Halbzug Rechentiefe; diese Zahl steigt bis maximal ***STUFE TIEFE 30** = 30 Halbzüge.

Letzteres mag fast unglaublich erscheinen, doch ist dies für Ihren MEPHISTO, dank seiner riesigen Hash Tables - zumindest in einfachen Bauernendspielen - durchaus in vertretbarem Zeitrahmen realisierbar.

3.8.5 *STUFE DAUER

Das ist die sogenannte Fernschach-Stufe, auf der MEPHISTO "ewig" rechnet, d.h. so lange bis Sie ihn mit **ZIEHT** abrechnen.

3.8.6 *STUFE ANFÄN 00 bis *STUFE ANFÄN 09

Diese Levels sind als **Anfängerstufen** gedacht. Auf diesen Stufen spielt der Computer quasi "absichtlich" - um Anfängern mehr Chancen zu geben - nicht immer den besten Zug; ja, er macht sogar regelrechte Fehler. Diese sind auf Stufe **ANFÄN 00** am häufigsten und größten; bis Stufe **ANFÄN 09** werden sie seltener und weniger schwerwiegend. Im Durchschnitt braucht der Computer auf diesen Stufen etwa 2 Sekunden pro Zug.

Bitte benutzen Sie beim Spiel auf diesen Stufen nicht die **ALTER** - Funktion, da das schwächere Spiel des Computers bereits automatisch dadurch erreicht wird, daß die besten Alternativen von der Zugliste gestrichen werden.

3.8.7 *STUFE HANDC 00 bis *STUFE HANDC 09

Auf diesen Handicap - Stufen paßt sich der Computer der vom Gegner benötigten Bedenkzeit an, indem er selbst in einem bestimmten Verhältnis weniger oder mehr Zeit verbraucht. Die Bedenkzeit des Menschen wird also mit einem festen **Faktor multipliziert**. Allerdings findet dieser Faktor nicht bei jedem einzelnen Zug, sondern nur im Durchschnitt über die ganze Spielzeit gerechnet Anwendung. Die Handicaps reichen von **HANDC 00** = Faktor 10% bis **HANDC 09** = Faktor 200%.

3.8.8 *STUFE BLITZ 00 bis *STUFE BLITZ 09

Es gibt 10 Blitzstufen, die von ***STUFE BLITZ 00** (2 Minuten für die komplette Partie) bis ***STUFE BLITZ 09** (1 Stunde für die ganze Partie) reichen. Sie sehen dabei stets beide Schachuhren in der Anzeige rückwärts ablaufend (**Count-Down-Modus**). Wenn Ihre Zeit abgelaufen ist, reklamiert MEPHISTO Zeitüberschreitung, Sie können das Spiel aber trotzdem fortzusetzen.

3.9 STELL

Das STELL-Submenü

Die **STELL** -Funktion dient zur **Veränderung oder Neueingabe von Stellungen**, und wird in gewohnter Weise durch Anwählen mit dem Cursor aktiviert. Danach sehen Sie folgendes Sub-Menü vor sich:



Der Cursor steht auf **LEER**. Durch Bestätigen mit ENT können Sie jetzt das **Brett leeren**, d.h. Sie entfernen alle Figuren von MEPHISTOs "innerem Schachbrett" und bereiten eine Stellungseingabe vor.

Falls Sie es sich anders überlegt haben, können Sie auch **START** aktivieren und ein neues Spiel beginnen. Wir aber wollen nachfolgend die verschiedenen Möglichkeiten behandeln, die Ihnen der **STELL** -Modus an die Hand gibt.

Stellungsveränderungen

Sicher werden Sie sich auch manchmal wünschen, ein paar Figuren mehr auf dem Brett zu haben als Ihr elektronischer Sparringspartner - oder ihm welche wegzunehmen, die Sie besonders stören! Das geht im Prinzip alles, auch wenn natürlich die Möglichkeit der Stellungsveränderung an sich für andere Zwecke gedacht ist (vor allem für Analysen).

Figur löschen oder versetzen

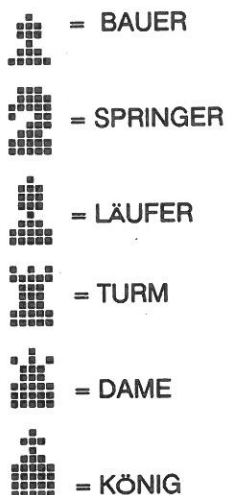
Lassen Sie uns zunächst aus der Grundstellung eine **Figur löschen**, beispielsweise den Läufer F8. Wir betätigen den UNTEN-Cursor und verwandeln das * - Symbol mit der ENT-Taste in ein > -Symbol.



Nun haben die Cursor-Tasten folgende Funktionen:

Die beiden vertikalen Tasten wechseln von Weiß auf Schwarz, die beiden horizontalen Cursor-Tasten wechseln das Figurensymbol in der Reihenfolge (von links nach rechts) König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer, König, usw.. Weiße Figuren erkennen Sie durch den vorangestellten waagrechten Strich, schwarze Figuren an einem ausgefüllten Rechteck.

Die Figurensymbole werden graphisch auf der Punktmatrixanzeige dargestellt:



Um nun den schwarzen Läufer von F8 zu entfernen, brauchen Sie ihn nur ganz einfach vom Brett zu nehmen.

Wie Sie eine Figur versetzen, können Sie gleich an einem weiteren Beispiel kennenlernen. Versuchen Sie es mit dem (gerade von F8 gelöschten) **schwarzen Läufer nach G5**. Das Display zeigt noch das Symbol für den schwarzen Läufer an; setzen Sie diesen ganz einfach auf das Feld G5.



Mit der CL-Taste können Sie den **STELL** -Modus verlassen und mit dem Läufer auf G5 weiterspielen. (Bitte prüfen !). Wenn Sie dem Frieden nicht trauen, können Sie im **KONT** -Modus (siehe folgender Abschnitt) eine **Stellungskontrolle** durchführen.

Neue Figur einsetzen

Angenommen, wir wollen in einer beliebigen Stellung (nicht die Grundstellung) einen schwarzen Läufer nach F4 einsetzen.



Das geht wie folgt: Sie heben ein beliebiges Exemplar der gewünschten Figurenart (hier schwarzer Läufer) auf dem Sensorbrett kurz an (das zugehörige Symbol und Feld erscheinen in der Anzeige), anschließend setzen Sie eine **gleichartige Figur** (also einen anderen schwarzen Läufer) auf das gewünschte Feld (hier F4).

Falls aber gerade kein schwarzer Läufer auf dem Brett ist, müssen Sie anders vorgehen: Sie betätigen den UNTEN-Cursor und verwandeln das * -Symbol mit der ENT-Taste in ein > -Symbol. Drücken Sie nun (z.B. für einen schwarzen Läufer) einmal UNTEN (oder OBEN) und dreimal RECHTS, stellen den schwarzen Läufer auf das gewünschte Feld (z.B. F4) und bestätigen dann mit ENT.



Weiß oder Schwarz am Zug

Übrigens ist jetzt Schwarz am Zug, da beim Verlassen des SETUP-Modus das ausgefüllte Rechteck angezeigt wurde. Wollen Sie Weiß das **Zugrecht** in dieser Stellung geben, so müssen Sie das Rechteck mit dem OBEN- oder UNTEN-Cursor in den waagrechten Strich (für Weiß) verwandeln.

Merke: Die zuletzt vor dem Verlassen des SETUP-Modus sichtbare Farbanzeige bestimmt, wer als Nächstes am Zug ist.

Illegale Stellungseingaben

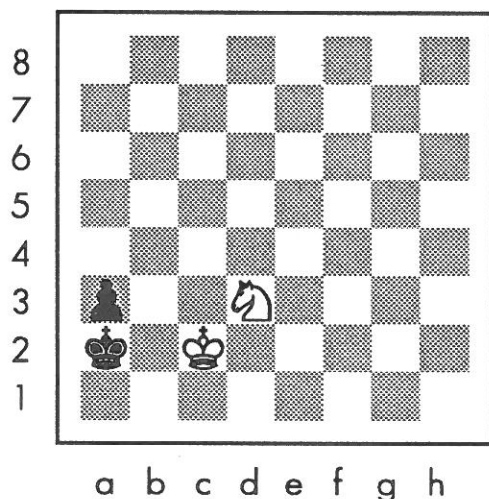
Natürlich gibt MEPHISTO acht, daß Sie durch Einsetzen bzw. Löschen von Figuren keine "illegale" (nach den Regeln unmögliche) Stellung aufs Brett bringen. Wenn Sie sich einen zweiten König genehmigen, protestiert er genauso empört wie wenn Sie Ihren einen, den er gerade mattsetzen will, vom Brett verschwinden lassen. Bauern auf der eigenen oder gegnerischen Grundreihe oder mehr als 16 Figuren pro Seite bringen ihn ebenfalls auf die Palme.

Aber z.B. zwei Damen oder vier Springer gleicher Farbe stören ihn nicht, denn das ist dank der Regel von der Bauernumwandlung ja ohne weiteres möglich.

Neue Stellung eingeben

Hierzu müssen Sie unbedingt erst MEPHISTO's internes Brett "abräumen", denn bei Spielbeginn hat er automatisch die Grundstellung mit allen Figuren gespeichert.

Drücken Sie nach Erscheinen des oben beschriebenen **STELL** -Menüs einfach ENT. Damit ist das Brett in MEPHISTO's internem Speicher abgeräumt, und die Neueingabe einer Stellung vorbereitet.



Aufgabe von Otto Dehler
Weiß zieht und setzt
in 3 Zügen matt

Wir haben zu Übungszwecken ein einfaches Schachproblem von Otto Dehler herausgesucht (siehe Diagramm). Zunächst einmal lassen wir Computer Computer sein und bauen die Diagramm-Stellung auf MEPHISTO's Sensorbrett auf. Das Symbol für den weißen König sehen Sie noch in MEPHISTO's Anzeige. Drücken Sie ENT (* wird zum >) und heben Sie den König auf dem Feld C2 einfach kurz an.



Nun drücken Sie viermal den RECHTS-Cursor und heben den Springer auf dem Feld D3 kurz an.



Jetzt drücken Sie einmal OBEN (oder UNTEN) - um die Farbe zu wechseln, dann viermal LINKS und heben den schwarzen König auf dem Feld A2 kurz an.



Und zuletzt drücken Sie fünfmal RECHTS und heben den Bauern auf dem Feld A3 kurz an.



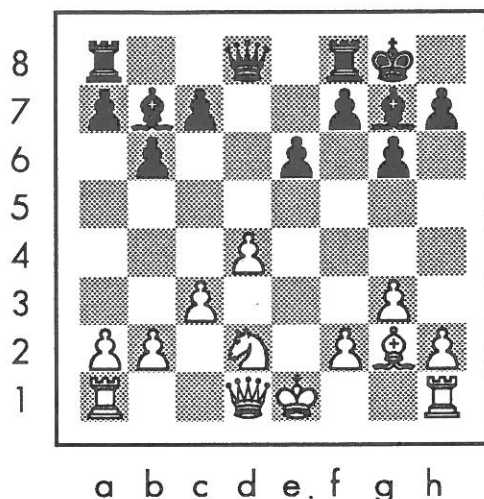
Drücken Sie jetzt ENT (> wird wieder zum *) und die Stellungseingabe ist abgeschlossen. Aber halt, in der Schachaufgabe soll ja Weiß am Zug sein! Also schnell noch den * auf > schalten, OBEN (oder UNTEN) drücken, um das ausgefüllte Rechteck verschwinden zu lassen, und jetzt wieder ENT. Nun können Sie (nachdem Sie im **STUFE** -Modus die Problemstufe **MATT 03** gewählt haben) mittels **ZIEHT** die Lösung der Schachaufgabe starten lassen. Die Lösung dürfte kaum mehr als 1 Sekunde auf sich warten lassen.

Wenn Sie sich noch nicht sicher fühlen, können Sie vorher noch im **KONT** -Modus eine **Stellungskontrolle** durchführen.

Stellungseingabe mit sehr vielen Figuren am Brett

Hier gibt es - neben der eben beschriebenen Methode - noch eine einfachere. Sie gehen von der **Grundstellung** aus und aktivieren das oben beschriebene **STELL** -Menü (* auf > schalten). Nun **versetzen** Sie einfach alle benötigten Figurentypen in der vorher beschriebenen Weise und **löschen die nicht benötigten**.

Nehmen wir einmal folgendes Beispiel:



Von der Grundstellung aus geht das geradezu kinderleicht:

Nehmen Sie von Weiß den Bauern E2, einen Springer und einen Läufer einfach vom Brett. Dann stellen Sie den C-Bauern nach C3, den D-Bauern nach D4, den verbleibenden Springer nach D2 und den Läufer nach G2. Analog verfahren Sie mit Schwarz. Nun stellen Sie noch sicher, daß die richtige Seite am Zug ist, drücken die ENT- und die CL-Taste, fertig! Noch einfacher geht's wirklich nicht mehr!

3.10 KONT

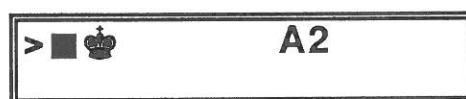
Führen wir also gleich einmal am Beispiel unseres Schachproblems von Otto Dehler eine **Stellungskontrolle** durch. Wir aktivieren im Hauptmenü die Funktion **KONT** und erhalten folgende Anzeige:



Gleichzeitig erkennen Sie am Sensorbrett, daß der das LED des weißen Königs leuchtet, während das des schwarzen Königs blinkt.

Merke: Bei der Stellungskontrolle leuchten stets alle weiße Figuren einer Figurenart, während die schwarzen rhythmisch blinken.

Betätigen Sie nun den OBEN (oder UNTEN) -Cursor, so wird entsprechend der schwarze König im Display dargestellt:



In gleicher Weise können Sie auch alle übrigen Figurenpositionen kontrollieren. Durch CL kommen Sie jederzeit ins Hauptmenü zurück.

Als Übung nehmen Sie sich jetzt vielleicht einmal die Grundstellung zur Kontrolle vor und überprüfen der Reihe nach alle weiße und schwarzen Figuren.

3.11 AUTO

Die nächste Sonderfunktion, die Ihnen MEPHISTO zur Auswahl bietet, besteht darin, daß der Computer auch **automatisch gegen sich selbst spielen** kann.

An sich bräuchten Sie dazu nicht einmal die Figuren aufs Brett zu stellen. Vor allem am Anfang, also in der Eröffnungsbibliothek, spielt MEPHISTO so schnell, daß man ihm kaum folgen kann. Am besten spielt man daher die ersten Züge durch wiederholtes Betätigen der **ZIEHT**-Funktion, und schaltet erst dann auf **AUTO** um; oder man läßt den Computer bis zu Ende spielen und betrachtet die Partie dann im **MEMO**-Modus.

Sinnvoll ist diese Funktion bei der **Analyse**, indem der Computer nicht nur für eine Seite die beste Fortsetzung sucht, sondern für beide gemeinsam. Besonders bei einer abgebrochenen Turnierpartie ("Hängepartie") analysiert Ihr MEPHISTO auf diese Weise quasi selbständig die Stellung, während Sie sich entspannen oder etwas anderes tun können und sich erst zum Schluß mit der "gesammelten Weisheit" des Computers kritisch auseinanderzusetzen brauchen. Natürlich hat das nur Sinn, wenn Sie eine relativ reichliche Bedenkzeit einstellen, damit seine Züge auch ein angemessenes Niveau aufweisen.

Auch beim automatischen Spiel können Sie den **INFO**-Modus zu Hilfe nehmen. Sie sehen dabei z.B. welche Varianten der Computer gerade berechnet, wie lange er dafür gebraucht hat, oder Sie können die Stellungsbewertung abrufen. Um das automatische Spiel zu beenden, betätigen Sie einfach **ZIEHT** oder die **CL-Taste**. Wenn Sie aber selbst auf einer Seite eingreifen wollen, drücken Sie nur, wenn gerade die andere Farbe am Zug ist! MEPHISTO spielt dann mit dieser Farbe den bisher besten gefundenen Zug, und Sie sind mit der gewünschten Farbe an der Reihe.

3.12 MEMO

Der eingebaute Speicher des MEPHISTO erlaubt es, **komplette Partien oder auch nur einige Züge abzurufen**, solange keine Züge einer neuen Partie ausgeführt oder das Brett gelöscht wurde. Wählen Sie im Hauptmenü die Funktion **MEMO** an, und Sie erhalten z.B. folgende Anzeige:

03	F1-C4	G8-F6
>04	MEMO	

Nun haben Sie verschiedene Möglichkeiten, die Sie mithilfe der 4 Cursor-Tasten wählen können.

Rückwärts spielen

Drücken Sie in der aktuellen Stellung nach die **LINKS-Taste**. Jetzt erscheinen in der 2. Zeile der Anzeige die beiden letzten vor der aktuellen Stellung gespielten Züge, und dazu leuchten zwei Feld-LEDs (hier G8 und F6) und zeigen Ihnen zusätzlich, wo der letzte Zug zurückzunehmen ist. Spielen Sie also den Springer von F6 nach G8 zurück, dann blinken als nächstes die Felder C4 und F1, also der Zug davor. MEPHISTO bietet damit dessen **automatische Rücknahme** an, ohne daß Sie weitere Tasten betätigen müssen. Auf diese Weise können Sie nacheinander alle gespielten Züge rückwärts spielen, natürlich nur bis zur **Ausgangssituation** (Grundstellung oder ggf. eingegebene Stellung). Sind keine weiteren Züge zurückzunehmen, so erscheint folgende Anzeige:

>01 MEMO

Wollen Sie aber das Rückwärtsspielen vorher unterbrechen, so können Sie jederzeit CL drücken und von der gerade erreichten Stellung aus weiterspielen.

Wenn beim Rückwärtsspielen **geschlagene Figuren** "wiederauferstehen" müssen, so erscheinen diese in der gewohnten graphischen Darstellung rechts unten im Display. Bei Rücknahme einer **Rochade** wird zuerst der Königszug rückwärts angezeigt, dann der Turmzug (dieser nicht in der Anzeige, sondern nur durch die blinkenden Feld - LEDs). Bei Rücknahme einer **Bauernumwandlung** wird der Umwandlungszug rückwärts angezeigt.

Vorwärts spielen

Drücken Sie nun - nachdem Sie einige Züge zurückgenommen haben - die RECHTS-Taste. Auf dem Brett blinken zwei Felder auf, die den vorwärts zu spielenden Zug angeben. Führen Sie diesen aus, so zeigt MEPHISTO anschließend den nächsten Zug durch die blinkenden LEDs an, bietet also damit dessen **automatisches Vorspielen** an, ohne daß Sie weitere Tasten betätigen müssen. Auf diese Weise können Sie nacheinander alle vorher gespielten Züge wieder vorspielen, natürlich nur bis zur **Endstellung**, worauf z.B. wieder folgendes Display erscheint:

03 F1-C4 G8-F6
>04 MEMO

Auch beim Vorwärtsspielen können Sie an jeder beliebigen Stelle mit CL den MEMO - Modus verlassen, und auf Wunsch die Partie anders fortsetzen.

Vorwärts oder rückwärts springen

Direkt an den **Partiebeginn** (bzw. zur Ausgangsstellung) springen können Sie übrigens besonders einfach, indem Sie den OBEN-Cursor betätigen.

>01 MEMO

Analog dazu springen Sie mit einem einzigen Tastendruck - nämlich der UNTEN-Cursor - an das **Partieende**, bzw. die aktuelle Stellung.

Übrigens können Sie im **MEMO** -Modus keine Züge oder Zugfolgen eingeben, dazu benutzen Sie bitte den **BEIDE** -Modus.

Wie Sie gesehen haben, können Sie in einer Partie oder Zugfolge jederzeit auf recht einfache Art an jede beliebige Stelle gelangen.

3.13 BIBLO

Neu beim MEPHISTO Almeria ist die Möglichkeit, Ihre **eigene Eröffnungsbibliothek einzuprogrammieren**, und zwar bis zu 1.000 Züge. Diese bleiben sogar gespeichert, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Wählen Sie im Hauptmenü die Funktion **BIBLO** an, und Sie erhalten z.B. folgendes Sub-Menü:

EINFG	ENTF	LÖSCH
(	88%	119Z)

Diese Anzeige bedeutet, daß gerade 119 Züge gespeichert sind und 88 % des Speichers noch frei sind. Nun haben Sie mehrere Optionen:

Varianten einfügen

Spielen Sie die gewünschte Variante einfach auf dem Sensorbrett und aktivieren Sie am Ende **EINFG** durch Anwählen mit dem Cursor und ENT. (Selbstverständlich müssen Sie dazu vorher die Funktion **BEIDE** eingeschaltet haben, denn anders können Sie ja keine Zugfolgen eingeben.) Nach Eingabe der Zugfolge erscheint im Display sofort die neue Zug-Gesamtzahl.

Falls die Variante nicht gespeichert werden kann (weil z.B. nicht mehr genug Speicherplatz zur Verfügung steht, die Folge bereits vorhanden ist, oder statt von der Grundstellung von einer eingegebenen Stellung ausging, oder eine Bauernverwandlung darin vorkommt), ertönt ein Signalton und die Größe bleibt unverändert.

Gesamte Bibliothek löschen

Falls Sie **LÖSCH** aktivieren, löschen Sie den gesamten Speicherinhalt. Behandeln Sie diese Funktion daher mit größter Vorsicht, sonst erhalten Sie folgende (möglicherweise für Sie höchst betrübliche) Meldung:

EINFG	ENTF	LÖSCH
(	100%	00M)

Einzelne Varianten entfernen

Spielen Sie die gewünschte Variante einfach auf dem Sensorbrett und aktivieren Sie am Ende **ENTF** durch Anwählen mit dem Cursor und ENT. Damit löschen Sie den letzten auf dem Brett ausgeführten Zug sowie alle Züge (und Unter-varianten), die sich daran anschließen. Auch hier muß man also sehr vorsichtig sein! Ein Beispiel soll dies verdeutlichen. Nehmen wir an, die programmierbare Bibliothek enthält folgende Eröffnungszüge:

E2E4	E7E5	G1F3	B8C6	F1B5	A7A6
		G8F6	B1C3		
		D7D6	D2D4		
D2D4	D7D5	C2C4	E7E6	B1C3	C7C6
G1F3	E7E6	G2G3			

- a) Spielen Sie auf dem Brett **E2E4 E7E5 G1F3 B8C6** und wählen dann **ENTF**, so löschen Sie die Züge **B8C6 F1B5 A7A6**.
- b) Spielen Sie auf dem Brett nur **D2D4** und wählen dann **ENTF**, so löschen Sie die Züge **D2D4 D7D5 C2C4 E7E6 B1C3 C7C6 G1F3 G8F6**.
- c) Spielen Sie auf dem Brett nur **E2E4**, so löschen Sie die ganze Variante
- E2E4 E7E5 G1F3 B8C6 F1B5 A7A6**
G8F6 B1C3
D7D6 D2D4

Hinweise zur Benutzung der programmierbaren Eröffnungsbibliothek

Die Züge werden in oben geschildertem Format abgespeichert, d.h. in obigem Beispiel wären es genau 21 Züge. Das Programm erkennt übrigens auch **Zugumstellungen**, sogar in die "normale" Eröffnungsbibliothek. (Dies gilt nicht für die Funktionen **EINFG** und **ENTF**.)

Damit man die programmierbare Eröffnungsbibliothek in einem Spiel überhaupt benutzen kann, muß im **FUNKT**-Modus die Funktion ***PROG.BIB AN** angeschaltet sein.

***BIBLIOTH AN**
***PROG.BIB AN**

Falls gleichzeitig auch die "normale" Eröffnungsbibliothek eingeschaltet ist (grundsätzlich empfehlenswert) wird das Programm immer **zuerst einen Zug aus Ihrer Bibliothek** wählen, und nur dann, wenn es keinen mehr findet, in die Standard-Eröffnungsbibliothek zurückkehren.

Für **aufgesetzte Positionen** können Sie diesen Modus nicht benutzen; die Varianten müssen immer von der Grundstellung ausgehen, können allerdings beliebig lang sein. Theoretisch könnten Sie also sogar **Hängepartien** vorbereiten, indem Sie die ganze Partie auf dem Sensorbrett vorspielen, und erst ab dem Abgabezug die Varianten auffächern.

Die **zuerst eingegebenen Varianten** haben im Allgemeinen **Priorität** gegenüber den anderen, d.h. sie können häufiger gespielt werden.

Wenn Sie Ihre eingegebenen **Eröffnungsvarianten überprüfen** wollen, so haben Sie dazu folgende Möglichkeit: schalten Sie (im **OPTIONS**-Modus) die eingebaute Eröffnungsbibliothek aus (***BIBLIOTH AUS**) und lassen Sie MEPHISTO dann mit der **ZIEHT**-Funktion und der **ALTER**-Funktion alle Varianten durchspielen.

3.14 ABLAG

Mit neuen Funktion können Sie komplette Partien in den **Dauerspeicher ablegen** oder wieder **laden** (= aus der Ablage holen). Maximal 50 Partien können gespeichert werden, davon bis zu 20 mit vollständigen Informationen über Bedenkzeiten und allen anderen eingestellten Parametern und bis zu weitere 30 Spiele ohne Zusatzinfos (also nur der Spielverlauf).

Wenn Sie die **ABLAG**-Funktion (mit Cursor und ENT-Taste) aus dem Hauptmenü auswählen, meldet sich z.B. folgendes Submenü:

***SPIEL NR ??**
92 % (FREI)

Nun haben Sie - wie meistens - wieder mehrere Möglichkeiten.

Gespeicherte Partie laden

Der Cursor steht auf dem *. Dies bedeutet, daß Sie jetzt irgend ein Spiel Nummer 1 - 50 aus dem Speicher laden können, und daß 92 % des Speichers frei sind. Mit der ENT-Taste aktivieren wir zunächst die Funktion (* wird >); jetzt können wir die Cursor-Tasten dazu benutzen, eine bestimmte Nummer anzuwählen. Drücken wir die RECHTS-Taste, so erhalten wir z.B. folgende Meldung:

>SPIEL NR 01 (V)
92 % (1.4% 12Z)

MEPHISTO teilt Ihnen mit, daß unter Nummer 01 ein Spiel mit 12 Zügen (vollständig mit allen Parametern) gespeichert ist, welches 1,4 % des verfügbaren Speicherplatzes einnimmt. Mit der RECHTS-Taste können wir nun Spiel für Spiel weiter gehen, um zu sehen, welche Nummern belegt sind. Möglich ist natürlich auch folgende Meldung:

>SPIEL NR 02 (V)
92 % (FREI)

Unter Nummer 02 ist also augenblicklich keine Partie abgespeichert. Mit der LINKS-Taste können Sie die Nummern rückwärts durchgehen, während die UNTEN- und OBEN-Tasten 10 Nummern vorwärts bzw. rückwärts springen.

Nun wollen wir eine gespeicherte Partie aus dem Speicher holen (laden). Dazu betätigen Sie ENT (> wird wieder *) und dann den OBEN-Cursor, worauf Sie folgendes Display vor sich sehen:

SICHR LADEN ENTF
***SPIEL NR 01 (V)**

Aktivieren Sie **LADEN** und das Programm springt automatisch in, den **KONT** -Modus, damit Sie mithilfe der **Stellungskontrolle** die aktuelle Stellung auf dem Brett aufbauen und dann weiterspielen können. Alternativ können Sie natürlich auch über CL und das Hauptmenü in den **MEMO** -Modus gehen, und mit der OBEN-Taste an den Partieanfang springen und sich die gespeicherte Partie von vorne anschauen.

Falls nur die Grundstellung gespeichert sein sollte, folgt natürlich keine Stellungskontrolle - Ihr MEPHISTO ist ja schließlich ein schlauer Bursche - sondern das Programm meldet sich sofort spielbereit.

Partie abspeichern

Der Cursor steht auf **SICHR**. Wollen Sie eine augenblicklich gespielte Partie sichern, so betätigen Sie einfach ENT, wenn Sie das Menü vor sich sehen:

SICHR LADEN ENT
*SPIEL NR 01 (V)

Jetzt haben Sie Ihr augenblickliches Spiel unter Nummer 01 gesichert. Sollte dort vorher eine andere Partie abgelegt gewesen sein, so wird diese damit überschrieben. Drücken Sie jetzt zweimal UNTEN, und Sie sehen in der 3. Zeile die neue Information über Zugzahl sowie noch verfügbaren Speicherplatz.

Individuelle Voreinstellungen speichern

Eine weitere Anwendungsmöglichkeit für diese Funktion ist das **Abspeichern Ihrer eigenen individuellen Spiel-Voreinstellungen**, etwa mit bestimmten Spielstufen, mehreren (von der Grundeinstellung abweichenden) Optionen, sowie einem von Ihnen vorprogrammierten rollierenden Info-Modus. Sichern Sie alle diese Einstellungen (sowie die Grundstellung auf dem Schachbrett) unter einer bestimmten Spiel-Nummer (zwischen 01 und 20), so können Sie sie immer wieder verwenden.

Partie löschen

Wenn Sie im gerade gezeigten Menü statt **SICHR** die Position **ENTF** anwählen, so entfernen Sie die gerade angezeigte Partie (hier Nummer 01) aus dem Dauerspeicher.

Verfügbarer Speicher

Wie schon erwähnt, können Sie maximal 20 Partien mit kompletten Informationen und bis zu 30 Partien ohne Informationen ablegen. Diese bleiben dauerhaft gesichert, auch wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

Die Nummern 01 - 20 sollten Sie dann wählen, wenn Sie die Partie später fortsetzen wollen, denn Bedenkzeiten, Spielstufen usw. bleiben erhalten. Zum Zeichen dafür sehen Sie ein **(V)** (für "vollständig") neben der Partienummer. Natürlich können Sie die gespeicherten Spiele auch rückwärts spielen, bis zum Partieanfang oder einer anderen (durch Stellungseingabe entstandenen) Ausgangsstellung. Letztere Möglichkeit verbraucht natürlich weniger Speicherplatz als eine komplette Partie.

Wenn viele sehr lange Spiele abgelegt sind, ist es möglich, daß weniger als 50 Partien Platz im Dauerspeicher finden; unsere Berechnung basiert nämlich auf einer durchschnittlichen Zugzahl von 35 Zugpaaren pro Spiel.

4. ANWENDUNGSBEISPIELE

4.1 TURNIERSCHACH

Wenn Sie mit Ihrem MEPHISTO an einem richtigen Turnier teilnehmen wollen (oder auch einfach zu Trainingszwecke), gibt es einige Dinge, die Sie beachten sollten. Üblicherweise werden in Deutschland 40 Züge in 2 Stunden und danach 20 Züge in einer Stunde gespielt. Das entspricht genau dem Level ***STUFE TURN 04**. Sollte keine der vorprogrammierten Turnierstufen passen, so können Sie eine geeignete Spielstufe selbst programmieren und zwar mit der Funktion ***STUFE PROGR**.

Zusätzlich empfehlen wir Ihnen - je nach Bedarf - im **FUNKT** -Modus folgende Funktionen einzuschalten:

*DREHEN	AN	Nur falls MEPHISTO mit Schwarz spielt
*BIBLO	AN	Standard-Eröffnungsbibliothek eingeschaltet
*PROG.BIB	AN	Nur falls Sie eigene Varianten vorprogrammiert haben
*ZUFALL	AUS	Zufallsgenerator ausgeschaltet
*REM.FAKT	AN	Nur falls Sie z.B. gegen den Turnierfavoriten auf Remis oder gegen einen schwächeren Spieler (über 110 Ingo) auf Sieg spielen wollen.
*ZEIT KON	AN	Abstimmmöglichkeit für "innere Uhr" im Vergleich zur offiziellen Schachuhr (Wichtig!)
*BEDIEN Z	AN	Bedienerzeit auf ca. 15-20 Sekunden einstellen (Wichtig!)
*ANZEIGE ROLL		Rollierender Anzeigemodus

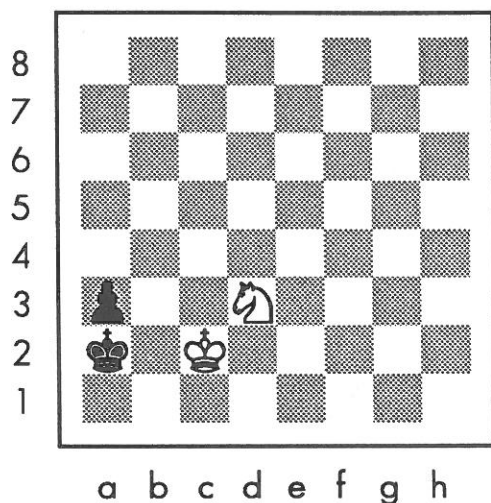
4.2 BLITZ- ODER SCHNELLSCHACH

Es gibt 10 Blitzstufen, die von ***LEVEL BLITZ 00** (2 Minuten für die komplette Partie) bis ***LEVEL BLITZ 09** (1 Stunde für die ganze Partie) reichen. Sie sehen dabei stets beide Schachuhren in der Anzeige rückwärts ablaufend (**Count-Down-Modus**). Wenn die gegnerische Zeit abgelaufen ist, reklamiert MEPHISTO Zeitüberschreitung, man kann das Spiel aber auf Wunsch trotzdem fortzusetzen.

Dies ist alles problemlos, so lange man auf MEPHISTO's Sensorbrett spielt. Bei manchen Blitzturnieren ist dies aber nicht erlaubt, und es wird verlangt, daß der Spieler seine Züge auf einem normalen Schachbrett ausführt und die Schachuhr drückt. Ist dies der Fall, so kommen Sie im wahren Sinne des Wortes "ins Schwitzen". Es ist nämlich gar nicht so einfach, auf 2 Brettern gleichzeitig zu agieren und auch noch die Schachuhr zu betätigen. Selbst ein sehr schneller Bediener braucht dazu mindestens 2 Minuten pro Partie. Sie sollten daher in einer solchen Situation die Turnierleitung auf die Problematik hinweisen und um zusätzliche Bedienerzeit auf der Schachuhr ansuchen, zumindest wenn die Gesamtzeit unter 15 Minuten pro Seite liegt.

4.3 Problemschach

Im Abschnitt "Stellung eingeben" (auf Seite 27) haben wir bereits ein Beispiel für ein Schachproblem kennengelernt. MEPHISTO löst Mattaufgaben bis zu 6 Zügen im Allgemeinen ziemlich rasch, längere Aufgaben können Ihre Geduld unter Umständen länger in Anspruch nehmen.



Aufgabe von Otto Dehler
Weiß zieht und setzt
in 3 Zügen matt

Wie man die Stellung eingibt, wissen wir bereits, jetzt wollen wir dieses bewußt sehr einfache Problem einmal durchspielen. Achten Sie bitte darauf, daß beim Verlassen des **STELL** -Modus **Weiß am Zug** ist (waagrechter Strich unten)!

Jetzt wählen Sie die geeignete **Mattstufe**, hier ***STUFE MATT 03**. Die Mattsuche starten Sie (wie immer, wenn MEPHISTO ziehen soll) mit **ZIEHT**. Der **Lösungszug** (♠D3-B4+) dürfte kaum mehr als 1 Sekunde auf sich warten lassen, die weitere Folge läßt sich im **INFO** -Modus betrachten.

Nun wollen wir aber trotzdem noch sehen, wie es weitergeht. Dazu muß der schwarze **Gegenzug** (oder eventuell auch mehrere verschiedene Alternativen) von **Ihnen** auf dem Sensorbrett ausgeführt werden. Es wäre keine gute Idee (es sei denn, es existiert zufällig nur ein einziger schwarzer Zug), diesen von MEPHISTO errechnen zu lassen. Da sich unser elektronischer Freund gerade in einer Mattsuchstufe befindet, würde er zu keinem vernünftigen Ergebnis kommen, denn er müßte dann ja ein Matt für den Schwarzen suchen.

Desweiteren haben Sie noch die Möglichkeit, MEPHISTO nach einer sogenannten **Nebenlösung** suchen zu lassen. So nennt man einen (versteckten) zweiten Weg, der neben der vom Autor der Aufgabe geplanten Lösungszug ebenfalls zum Ziel führt. Eine solche Nebenlösung ist übrigens der Alptraum aller Problemkomponisten, da sie die Aufgabe im künstlerischen Sinn "entwertet". Sie führen den Lösungszug nicht am Brett aus, sondern betätigen stattdessen die Alternativzugfunktion **ALTER**. Nach kurzer Zeit piept MEPHISTO und meldet **KEIN MATT**. Nun wissen wir, daß das Schachproblem "korrekt", also ohne Nebenlösung ist.

4.4 ANALYSIEREN MIT MEPHISTO

Die **Analyse einer Partie oder Stellung** gehört zu den interessantesten Dingen im Schach. Wenn Sie merken, daß Sie an einer kritischen Stelle angelangt sind, spielen Sie ruhig eine der in Frage kommenden Möglichkeiten durch. Dann "blättern" Sie im **MEMO** -Modus wieder zurück zu der kritischen Stelle und versuchen die nächste Idee, und so weiter. Über die **ZIEHT** -Funktion können Sie dabei Ihren MEPHISTO spielen lassen, und im **INFO** -Modus läßt sich die Analyse weiter vertiefen.

Auch wenn Sie erst später entdecken, daß ein früherer Moment in der Partie bzw. Zugfolge kritisch war (z.B. wenn Sie die fatalen Folgen eines Fehlers in der Eröffnung erst im Endspiel erkennen), können Sie dank des Speichers bis dorthin zurückgehen und mit der Analyse ansetzen oder auf andere Art weiterspielen.

Genauso können Sie **Partien anderer Spieler**, z.B. Meisterpartien aus Büchern, mit Ihrem MEPHISTO durchgehen, indem Sie im **BEIDE** - Modus die Partiezüge einfach auf seinem Sensorbrett ausführen. Wie wir schon wissen, sind auch im **BEIDE** -Modus Informationen über Rechentiefe, Stellungsbewertung und Hauptvariante verfügbar.

An Stellen, die Sie interessieren, betätigen Sie die **ZIEHT** -Funktion und beginnen mit der Analyse wie oben.

Besonders interessant ist natürlich auch die Vorbereitung oder **Analyse eröffnungstheoretischer Varianten**. Wie schon früher erwähnt, besitzt Ihr MEPHISTO eine riesige "Eröffnungsbibliothek", so daß er während der ersten Züge, wenn sie nicht gar zu ungewöhnlich sind, im gesammelten theoretischen Wissen über diese Züge nachschlagen kann. Diese Bibliothek umfaßt beim ALMERIA - Modul rund 7.000 Varianten mit etwa 60.000 Halbzügen.

Wenn Sie nun an irgend einer beliebigen Stelle wissen möchten, welche Alternativen es zu dem von MEPHISTO gespielten Zug gibt, so verwenden Sie die **ZIEHT** -Funktion, und Sie erhalten einen **Alternativ-Vorschlag**, sofern ein solcher gespeichert ist. Diese Operation können Sie natürlich mehrmals wiederholen; falls keine weiteren Alternativen mehr gefunden werden, beginnt MEPHISTO mit seinen eigenen Berechnungen, verläßt also seine gespeicherte Bibliothek. Es ist oft interessant festzustellen, welchen Zug das Programm selbst "austüfteln" würde, wenn man es ließe. Natürlich kommt es häufig vor, daß MEPHISTO selbständig eine der Hauptvarianten wählt, und dann durch **Zugumstellung** in die Eröffnungsbibliothek zurückkommt.

5. FEHLBEDIENUNGEN UND KORREKTUREN

5.1 TYPISCHE BEDIENUNGSFEHLER

Nicht ausgeschlossen ist, daß es irgendwann einmal zu Meinungsverschiedenheiten zwischen Ihnen und MEPHISTO kommt. Einige oft vorkommende Fehlermeldungen und ihre Bedeutung haben Sie schon in den bisherigen Kapiteln gefunden. Sollte Ihr Gerät noch andere Dinge tun, die Sie sich nicht erklären können, suchen Sie bitte erst einmal nach allen Möglichkeiten eines Fehlers Ihrerseits, bevor Sie Ihren MEPHISTO zur Reparatur geben.

Denken Sie daran: *Irren ist etwas speziell Menschliches!*

Anhand diverser Briefe und Anrufe haben wir eine Liste der **häufigsten Bedienungsfehler** zusammengestellt.

- a) Falsches Ablesen der Anzeige.
- b) Ziehen oder den Modus wechseln, während der Computer noch denkt. (erkenntlich daran, daß die Anzeige noch blinkt)
- c) Eingabe einer Stellung, ohne zuvor mit **LEER** das innere Brett von MEPHISTO abgeräumt zu haben.
- d) Figuren werden während des Spiels auf dem Brett bewegt und nicht wieder auf die richtigen Felder zurückgestellt.
- e) Eine Figur steht "unsauber" auf ihrem Feld und verdeckt dadurch eine blinkende LED (schauen Sie mal senkrecht von oben aufs Brett!).
- f) Figuren werden übers Brett geschoben, statt vom Ausgangs- aufs Zielfeld gestellt.
- g) Turm wird beim Rochieren zuerst gezogen (Computer speichert nur Turmzug).
- h) Versuch, eine Partie zu spielen, obwohl die Problemstufe eingeschaltet ist.

Nicht immer macht sich ein Fehler sofort bemerkbar. Wenn Sie in einem Moment überhaupt nicht verstehen, was Ihr MEPHISTO tut oder anzeigt, machen Sie am besten erst einmal eine **Stellungskontrolle (KONT)**. Hilft das nichts, spielen Sie als nächstes das bisherige Geschehen im **MEMO** - Modus rückwärts oder (besser) vorwärts nach.

5.2 DER MEPHISTO - SELBSTTEST

Läßt sich das Problem nicht lösen und kommt Ihnen tatsächlich der Verdacht, daß an Ihrem Gerät ein technischer Fehler aufgetreten sein könnte, gibt das folgende Testprogramm möglicherweise Aufschluß. Bauen Sie die Grundstellung auf, schalten Sie den Computer ein und warten Sie, bis sich MEPHISTO in der Anzeige mit dem **Startmenü** meldet.

FORT START LÖSCH Mephisto Almeria
--

Wählen Sie **LÖSCH** und Sie erhalten die Bereitschaftsanzeige.

01 *SPIEL

Drücken Sie **CL** und gehen Sie damit ins **Hauptmenü**.

**INFO ZIEHT ALTER
MEMO START STUFE**

Nun drücken Sie einmal die **UNTEN**-Taste und zweimal die **RECHTS**-Taste.

Aktivieren Sie **STUFE**, drücken Sie **ENT** und stellen Sie mit den Cursor-Tasten die Stufe **TURN 01** ein. Bestätigen Sie mit **ENT** und gehen Sie mit **CL** ins Hauptmenü zurück.

Führen Sie nun auf dem Sensorbrett (von der Grundstellung aus) den Zug **1.G2G4** aus, welchen **MEPHISTO** umgehend mit **D7D5** beantwortet. Sie ziehen darauf **2.F2F3**, **MEPHISTO** rechnet einige Sekunden und antwortet mit **E7E5**. Daraufhin spielen Sie - höchst subtil - **3.H2H3**. **MEPHISTO** läßt sich nicht zweimal bitten und setzt Sie mit **D8H4+** schachmatt.

**03 H2-H3 D8-H4+
04 MATT**

Macht Ihr **MEPHISTO** all dies richtig, sollte zumindestens das Programm nicht fehlerhaft sein.

Natürlich steht Ihnen im Fall technischer Mängel unser Service hilfreich zur Seite. Notieren Sie aber bitte vor allem die Partie bzw. die Stellung, wo der Fehler bzw. die Unklarheit aufgetreten ist; vermerken Sie ferner, falls Ihr **MEPHISTO** im obigen Test an irgendeiner Stelle etwas anderes tun sollte, als die Tabelle angibt. Je genauer Sie protokollieren, desto einfacher haben wir es bei der Fehlersuche, und Sie erhalten Ihr Gerät dann meistens auch schneller zurück.

6. TECHNISCHE DATEN

Für den Fall, daß Sie sich neben dem hohen Niveau von Spielstärke und Bedienungskomfort auch für das interessieren, was im Inneren Ihres MEPHISTO ALMERIA-Moduls steckt, haben wir Ihnen die wichtigsten technischen Daten zusammengestellt.

Mikroprozessor:	68.000 beim MEPHISTO ALMERIA 16 Bit 68.020 beim MEPHISTO ALMERIA 32 Bit
Taktfrequenz:	12 Megahertz
Programmspeicher:	128 KByte ROM
Rechenspeicher:	512 KByte RAM beim MEPHISTO ALMERIA 16 Bit 1024 KByte RAM beim MEPHISTO ALMERIA 32 Bit
Dauerspeicher:	Permanente Speichermöglichkeit für ca. 1.000 selbst programmierte Eröffnungszüge sowie bis zu 50 Spiele
Display:	32-stellige Punktmatrixanzeige (je 5 x 8 Punkte)
Bedienungssystem:	Menügesteuertes Dialogsystem mit 4 Cursor-Tasten und 2 Kontroll-Tasten (ENT und CL)
Programm:	Das Modul ist austauschbar bzw. nachprogrammierbar. λ (lambda) -Strategie (Neuartige Mischung aus Shannon A und Shannon B-Strategie) mit sehr umfangreichem Schachwissen und sog. Mustererkennung für Bauernstrukturen. Eröffnungsbibliothek mit rund 7.000 Varianten und ca. 60.000 Halbzügen. Erkennt automatisch Zugumstellungen einschließlich Farbvertauschungen. Umfangreiche Endspiel-Strategien einprogrammiert; Nutzung von Hash Tables
Spielstufen:	10 Turnier-Stufen (verschiedene Zeitkontrollen) 16 Problem-Stufen (Matt in 1 - 16) 30 Analyse-Stufen (30 verschiedene Rechentiefen) 1 Fernschach-Stufe (rechnet "unendlich") 10 Anfänger-Stufen (macht öfters Fehler) 10 Handicap-Stufen (paßt sich gegn. Bedenkzeit an) 10 Blitzschach-Stufen (mit Count-Down-Schachuhr) Frei programmierbare Spielstufe Erlaubt vollkommen beliebige Bedenkzeit- und Zugzahl-Einstellungen für beide Seiten sowie 1. und 2. Zeitkontrolle
Schachuhr:	4-Zeiten- oder Count-Down-Schachuhr Beliebig einstellbare Bedenkzeiten bzw. Zeitkontrollen
Betrieb:	Netzbetrieb (Adapter HGN 5004A)

7. ÜBERSICHT ÜBER DIE GRUNDEINSTELLUNGEN UND DIE WICHTIGSTEN ANZEIGEN

7.1 DAS STARTMENÜ

Wenn Sie Ihren MEPHISTO einschalten, meldet er sich zunächst mit dem sogenannten Startmenü.

FORTS START LÖSCH
Mephisto Almeria
68000 512 Kbyte
Weltmeister 1988
Copyright (c)
R. Lang 1988

Letzte Partie fortsetzen, oder neue Partie starten

Anzeige des Gerätetyps (ALMERIA 16 oder 32 Bit)

7.2 SPIELBEREITSCHAFT

Wählen Sie **START** oder **LÖSCH**, so zeigt MEPHISTO seine Spielbereitschaft an

01 *SPIEL

Spieler am Zug (Sie dürfen ziehen)

7.3 DAS HAUPTMENÜ

Drücken Sie die CL-Taste, so meldet MEPHISTO sich mit dem **Hauptmenü** und zwar unterschiedlich je nach Spielphase.

Hauptmenü in der Rechenphase (an der blinkenden Anzeige erkennbar):

INFO ZIEHT
START

Sie können Informationen abrufen, MEPHISTO zum sofortigen Ziehen veranlassen oder ein neues Spiel starten

Hauptmenü in der Bereitschaftsphase (an der stehenden Anzeige erkennbar):

INFO ZIEHT ALTER
MEMO START STUFE
STELL KONT BIBLO
FUNKT BEIDE AUTO
ABLAG

Sie haben die Wahl unter 14 verschiedenen Funktionen (Auswahl durch Cursor-Tasten, Aktivieren mit ENT)

7.4 ANZEIGEN IM INFO-MODUS

Der **INFO** -Modus besteht aus bis zu 13 Informations-Zeilen in 3 Blöcken angeordnet.. Ein Beispiel:

1	01 E2-E4 E7-E5	Zug-Nummer, vorangegangener Zug und gespielter Zug
2	02 *SPIEL	Zug-Nummer und Information (spielbereit, rechnend, etc.)
3	01/08 G1-F3=4/28	Suchtiefe Brute Force/selektiv; gerade untersuchter Zug mit Rangfolge in der Zugliste; Gesamtzahl legaler Züge
4	- 0.24 B1C3 B8C6	Stellungsbewertung; erste beiden Züge der Hauptvariante
5	G1F3 G8F6 D2D3	Die folgenden Züge der vorausberechneten Hauptvariante
6	D7D6 C1G5 C8G4	Weitere Züge der vorausberechneten Hauptvariante
7	F1E2	Letzte Züge der vorausberechneten Hauptvariante
8	0.31 E2E4 G8F6	Stellungsbewertung und Folge des letzten (bzw. nächsten) Zuges
9	E4E5 F6D5 D2D4	Folgezüge der Hauptvariante des letzten (bzw. nächsten) Zuges
10	C1 13:14 01:12	Gesamtzeit des Computers; Bedenkzeit für diesen Zug
11	S1 10:11 02:13	Gesamtzeit des Spielers; Bedenkzeit für diesen Zug
12	C2 37 IN 46:46	Zügezahl und Zeit des Computers bis zur Zeitkontrolle
13	S2 36 IN 45:26	Zügezahl und Zeit des Spielers bis zur Zeitkontrolle

7.5 GRUNDEINSTELLUNGEN IM FUNKT-MODUS

*SPRACHE	DEUTSCH	Sprache (deutsch oder englisch wählbar)
*DREHEN	AUS	Brett drehen (aus)
*GEG.ZEIT	AN	Nutzung der gegnerischen Bedenkzeit (an)
*TON	AN	Tonsignal (an)
*BIBLIOTH	AN	Eröffnungsbibliothek 60.000 Positionen (an)
*PROG.BIB	AUS	Selbst programmierbare Eröffnungsbibliothek (aus)
*AUFGEBEN	AN	Aufgeben-Funktion (an)
*ZUFALL	AUS	Zufallsgenerator (aus)
*LEHRER	AUS	Schachlehrer-Funktion (aus)
*REM.FAKT	AUS	Remis-Faktor (aus)
*ZEIT.KON	AUS	Zeitkontroll-Funktion (aus)
*BEDIEN.Z	AUS	Bedienerzeit (aus)
*ANZEIGE	NORML	Display in Normaleinstellung (möglich ist auch Rollier-Modus oder selbst programmierbare Anzeige)

7.6 GRUNDEINSTELLUNGEN IM STUFE-MODUS

*STUFE	TURN	00	10 Turnierstufen mit vorgegebenen Zügezahlen und Zeiten
*STUFE	PROGR		Frei programmierbare Spielstufe
*STUFE	MATT	01	16 Mattstufen (Matt in 1 bis 16)
*STUFE	TIEFE	00	31 Analysestufen (0 - 30 Halbzüge Rechentiefe)
*STUFE	DAUER		Dauerstufe (rechnet "ewig")
*STUFE	ANFÄN	00	10 Anfängerstufen (macht öfters Fehler)
*STUFE	HANDC	00	10 Handicapstufen (paßt sich Ihrer Bedenkzeit an)
*STUFE	BLITZ	00	10 Blitzstufen (von 2 Min. bis 1 Std. für die ganze Partie)

8. INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort		3
1. Allgemeines		
1.1 Beschreibung des Gerätes		5
1.2 Vorzüge des modularen Konzepts		6
1.3 Das Bedienungsprinzip		6
1.4 Der Gebrauch der 6 Tasten		7
1.5 Funktionen aktivieren (* / >)		7
1.6 Die 32-stellige Anzeige		7
1.7 Bereitschafts- und Rechenphase		8
1.8 Weiß oder Schwarz am Zug		8
2. Inbetriebnahme		
2.1 Vorbereitung zum Spiel		9
2.2 Figuren aufstellen		9
2.3 Das Startmenü		10
2.4 Züge ausführen		11
2.5 Züge ausführen ohne Sensorbrett		11
2.6 Besondere Züge (Schlagen, Rochade, etc.)		12
2.7 Irrtümer und Korrekturen		13
2.8 Das Ende einer Partie		13
3. Das Hauptmenü		
3.1 Allgemeines		14
3.2 INFO	Informationen	14
3.3 ZIEHT	Computer zieht	16
3.4 ALTER	Alternativzüge	16
3.5 START	Neue Partie starten	17
3.6 FUNKT	Funktionen	17
3.7 BEIDE	Monitor-Modus	21
3.8 STUFE	Spielstufen einstellen	22
3.9 STELL	Stellungseingabe	25
3.10 KONT	Stellungskontrolle	29
3.11 AUTO	Automatisches Spiel	30
3.12 MEMO	Rückwärts oder Vorwärts spielen	30
3.13 BIBLO	Abspeicherung von Eröffnungsvarianten	32
3.14 ABLAG	Ablage (Speicherung kompletter Partien)	33

4. Anwendungsbeispiele

4.1 Turnierschach	36
4.2 Blitz- oder Schnellschach	36
4.3 Problemschach	37
4.4 Analysieren mit MEPHISTO	38

5. Fehlbedienungen und Korrekturen

5.1 Typische Bedienungsfehler	39
5.2 Der MEPHISTO - Selbsttest	39

6. Technische Daten 41**7. Übersicht über die Grundeinstellungen
und die wichtigsten Anzeigen**

3.1 Das Startmenü	42
3.2 Spielbereitschaft	42
3.3 Das Hauptmenü	42
3.4 Anzeigen im INFO-Modus	43
3.5 Grundeinstellungen im FUNKT-Modus	43
3.6 Grundeinstellungen im STUFE-Modus	44

**MEPHISTO ist das eingetragene Warenzeichen der
HEGENER + GLASER AG, München.**

**Verleih oder Vermietung von MEPHISTO - Computern ist nur
mit Zustimmung des Herstellers zulässig. Änderungen in
Design und Spezifikation, die im Rahmen technischer Weiter-
entwicklungen liegen oder sich aufgrund von Erfahrungen aus
der schachtechnischen Praxis als zweckmäßig erwiesen haben,
behalten wir uns ausdrücklich vor. Irrtümer sind vorbehalten.**

HG8845



Hegener + Glaser
Aktiengesellschaft
Arnulfstraße 2
D-8000 München 2
© Hegener + Glaser AG
510CP1088Pt
BD 0200