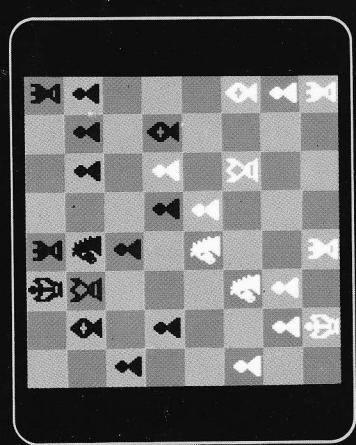


INTELLIGENT CHESS

der Schachcomputer mit
den neuen Dimensionen

von INTELLIGENT GAMES



von Intelligent Games Ltd, London

Inhalt

Seite

A. DAS VORBEREITEN IHRES INTELLIGENT CHESS-COMPUTERS	2
B. DIE SPIELTASTEN	3
B.1. TASTEN A-H, 1-8	3
B.1.1. Eintasten eines Zuges	4
B.2. EINGABE UND LÖSCHUNG VON ZÜGEN ('EINGABE' und 'LÖSCHEN')	5
B.2.1. EINGABE	5
B.2.2. LÖSCHEN	6
B.2.3. Funktionstasten	6
B.2.3.1. MODUS	7
B.2.3.1.1. PARTIE-Modus	8
B.2.3.1.2. SELBSTSCHACH-Modus	8
B.2.3.1.3. EINGABE-Modus	9
B.2.3.2. SPIELSTÄRKE	10
B.2.3.3. ALTERN.	11
B.2.3.4. ZURÜCK	12
B.2.3.5. VOR	12
B.2.3.6. NEUE PARTIE	13
B.2.3.7. FLASH	13
B.2.3.8. CHECK	14
C. WAHL VON SONDERSTELLUNGEN	16
C.1. DAS LÖSEN VON MATT-PROBLEMEN	18
C.1.1. Entfernen einer Figur (FELD FREI)	18
D. SONDERZÜGE UND -STELLUNGEN	19
D.1. ROCHADE	19
D.2. EN PASSANT	19
D.3. BAUERNVERWANDLUNGEN	20
D.4. ENDIE EINER PARTIE	20
E. DER KASSETTEN-RECODER	21
E.1. AUFNAHME DER PARTIEZÜGE ALLEIN	21
E.2. ABRUF VON PARTIEN AUF DER KASSETTE	23
E.3. AUFNAHME VON BEMERKUNGEN ZU DEN PARTIEN	23
E.4. AUFNAHME EINER PARTIE WÄHREND DES SPIELS	24
F. ALLGEMEINES	24

INTELLIGENT CHESS Bedienungsanleitung

- Wir gratulieren Ihnen zu dem Kauf Ihres INTELLIGENT CHESS-Computers!
- Ob Sie ein erfahrener Spieler oder ein Neuling in der Welt des Schachspiels sind — INTELLIGENT CHESS wird Ihnen bestimmt als Gegner und Lehrer zahllose Stunden des Interesses und der Unterhaltung bieten. Es wird Ihre Einsicht in das Spiel vertiefen und Ihre Freude daran entsprechend erhöhen.
- Diese Anleitung soll Ihnen die Bedienung Ihres neuen Geräts erklären, ist aber auch als Bezugsquelle für zukünftigen Gebrauch gedacht. Mit jedem Gerät wird jedoch auch eine unentgeltliche Kassette mitgeliefert. Seite 1 hat den Titel "Intelligent Chess - Bedienungsanleitung" und Seite 2 "Einführung in das Schachspiel". Wir empfehlen die nachstehenden Methoden, erstens — besonders wenn Sie Anfänger sind — um mit dem Spiel vertraut zu werden, und zweitens um Ihr INTELLIGENT CHESS kennenzulernen:
1. Lesen Sie die Anweisungen über "Das Vorbereiten Ihres INTELLIGENT CHESS-Computers" sorgfältig und führen Sie sie aus.
 2. Stecken Sie Seite 1 "Intelligent Chess - Bedienungsanleitung" in das Kassettengehäuse, drücken Sie auf die WIEDERGABE-Taste am Kassetten-Recorder, wobei Sie auf keine der anderen Kassetten-Recorder-Tasten drücken dürfen, und dann machen Sie es sich bequem und hören zu. Es gibt keinen unermüdlicheren und geduldigeren Lehrer.
 3. Gehen Sie bei Seite 2 "Einführung in das Schachspiel" auf die gleiche Weise vor.

Sie sollten nun in der Lage sein, alle Möglichkeiten zu verwerten, die Ihnen INTELLIGENT CHESS bietet. Wir wünschen Ihnen viele vergnügliche Stunden und hoffen, daß dieses Gerät Ihnen so große Freude bereiten wird, wie uns dessen Entwicklung bereitet hat.

A DAS VORBEREITEN IHRES INTELLIGENT CHESS-COMPUTERS

Ihr Computer wird mit einem Fernsehanschlüssekkabel und einem getrennten Wechselstrom-Adapter geliefert. Es darf unter keinen Umständen von einem anderen als dem gelieferten Adapter Gebrauch gemacht werden.

- Stellen Sie sicher, daß die Netzspannung dem auf dem Adapter-Etikett angeführten Bereich entspricht.
 - Schließen Sie Ihren Adapter im Einklang mit der auf dem Etikett erteilten Vorschrift an einen häuslichen Stecker an.
 - Stecken Sie den Adapterstift in die kleine Buchse hinten in dem Computer und schalten Sie die Netzstromversorgung ein.
 - Drücken Sie auf den STROM-Schalter Ihres Computers.

Der Computer läßt alle Segmente auf der LED-Anzeigeeinheit kurz aufleuchten und zeigt dann vier waagerechte Stäbchen entlang der Unterkante der Einheit. Das Gerät funktioniert nun als normaler Schach-Computer. Um Ihre Partien jedoch auf dem Bildschirm Ihres Fernsehapparats verfolgen zu können, gehen Sie wie folgt vor:

- Ziehen Sie das Fernsehantennenkabel hinten aus Ihrem Apparat heraus.
 - Bringen Sie an dessen Stelle das an Ihrem Computer angeschlossene Verbindungs kabel an.
 - Schließen Sie den Stecker an und schalten Sie Ihren Fernsehapparat ein.
 - Wählen Sie den Kanal bzw. das Band für die Darstellung Ihrer Schachpartien. Eine gewisse Abstimmung mag nötig sein, doch sollte sich ein deutliches Farbbild erzielen lassen. Falls Sie nicht sicher sind, wie Ihr Fernseher abzustimmen ist, so ziehen Sie Ihre Fernseheranleitung oder Ihren Händler zurate.

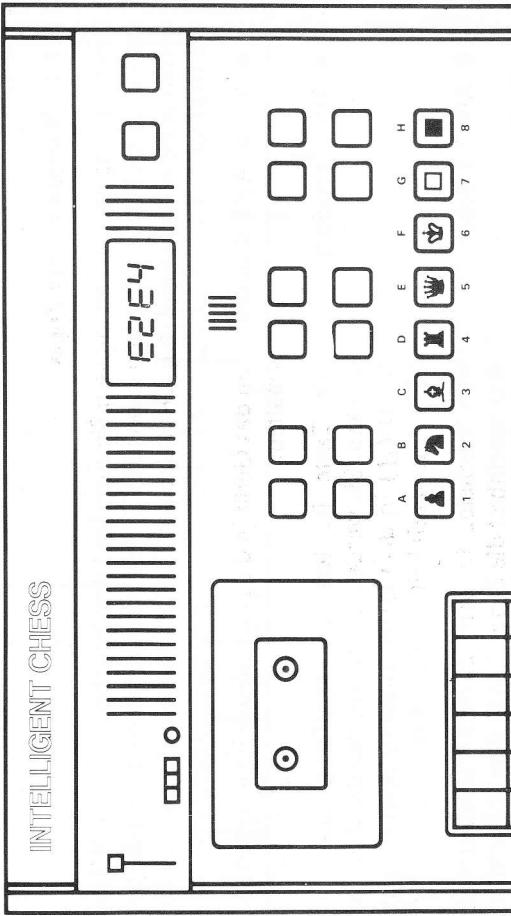
Sobald das Bild auf Ihrem Schirm zufriedenstellend ist, können Sie beginnen. Bei einmaligem Druck auf die START-Taste werden alle Einrichtungen einschließlich des Bildes am Fernseher in die normale Ausgangslage zurückgeschaltet. Nun lesen Sie die folgende Anleitung über den Gebrauch Ihres INTELLIGENT CHESS-Computers oder spielen Sie Ihre unentgeltliche Kassette wie vorstehend empfohlen ab.

B. DIE SPIELTASTEN

Es gibt 20 Tasten zur Steuerung der Spiel- und Aufnahmefunktionen des Computers. Wir beginnen zuerst mit den Funktionen der Spieltasten, und behandeln in den Abschnitten C und E diejenigen Tasten, die zum Einstellen bestimmter Stellungen und zum Aufnehmen von Partien dienen.

B-1 TASTEN A-H 1-8

- Die 8 Mehrzwecktasten rechts unten am Gerät dienen vor allem zum Eingeben der Schachzüge in den Computer. Die Tasten sind in Bild 1 dargestellt.



Schach wird auf einem Brett mit 64 Feldern (8×8) gespielt. Die waagerechten Reihen sind vom unteren Rand des Bretts mit 1 bis 8 nummeriert, während zur Kennzeichnung der senkrechten Reihen vom linken Rande aus die Buchstaben A bis H dienen. Jedes Feld ist daher eindeutig bezeichnet. Das Feld in der linken unteren Ecke trägt zum Beispiel die Bezeichnung A1, und das in der rechten oberen Ecke die Bezeichnung H8. Die Bezeichnungen der einzelnen Felder sind in Bild 2 ersichtlich.

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Gewiß wird Ihnen klar sein, daß die 8 Tasten zur Eingabe des jeweils gewünschten Feldes dienen. Im Augenblick brauchen Sie sich über die durch die Zeichen auf den einzelnen Tasten bezeichneten Funktionen nicht den Kopf zu zerbrechen.

B.1.1. Eintasten eines Zuges

Um einen Zug einzugeben, müssen Sie zuerst mit dem Feld beginnen, VON dem der Zug ausgeht (z.B. D2), und dann auf das Feld übergehen, AUF dem die betreffende Figur landen soll (z.B. D4). Um den Zug D2D4 einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

- Auf START drücken um das Gerät in die Ausgangsstellung zurückzuschalten.

Die Taste ist fest und sorgfältig niederzu drücken. Sie werden feststellen, daß das Zeichen für D (**d**) in dem ersten (linken) Segment der LED-Anzeigeeinheit aufgeleuchtet hat.

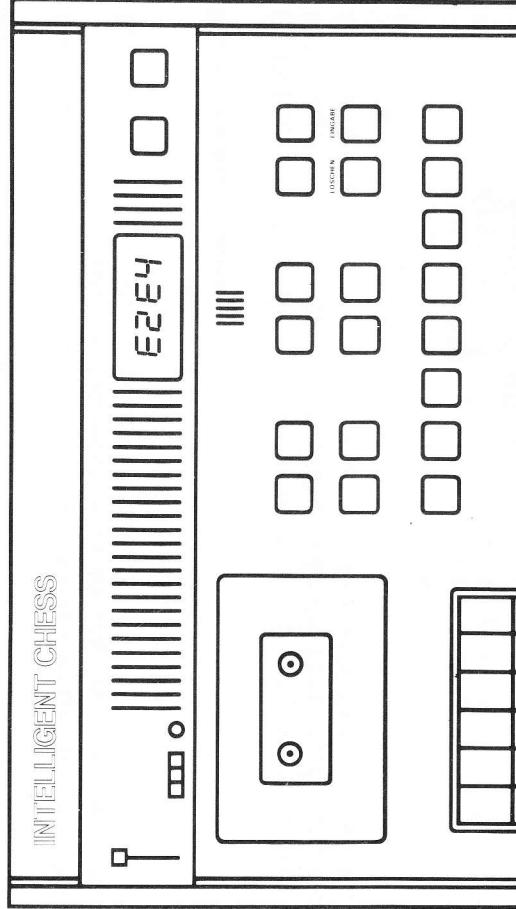
Nun erscheint in dem zweiten Segment der Anzeigeeinheit die Ziffer 2. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehers blinkt der auf D2 stehende Bauer dreimal auf. Sie können sich daher optisch davon überzeugen, daß Sie das richtige Ausgangsfeld gewählt haben.

- Auf 2 drücken
- Auf 4 drücken
- Auf D drücken

Nun wird der ganze Zug auf der LED-Anzeigeeinheit angezeigt. Auf Ihrem Bildschirm wird der ganze Zug dreimal dargestellt, worauf der Bauer in seine Ausgangsstellung zurückkehrt. Sie können Ihren Zug daher überprüfen, bevor Sie ihn schließlich in den Computer eingeben.

B.2. EINGABE UND LÖSCHUNG VON ZÜGEN (‘EINGABE’ und ‘LÖSCHEN’)

Die Tasten EINGABE und LÖSCHEN sind in Bild 3 dargestellt.



B.2.1. EINGABE

Sobald Sie Ihren Zug (z.B. D2D4 wie vorstehend) eingetastet und sichergestellt haben, daß dies in der Tat der von Ihnen geplante Zug ist,

- drücken Sie auf EINGABE
 - drücken Sie auf EINGABE
 - drücken Sie auf EINGABE
- Der Zug wird nun auf dem Bildschirm ausgeführt. Der Computer antwortet mit seinem eigenen Zug — entweder sofort aufgrund seines ‘Eröffnungsspeichers’ oder nach Berechnung des besten Zugs. Sobald der Zug des Computers auf der LED-Anzeigeeinheit erscheint, können Sie Ihren nächsten Zug eintasten.

Falls Sie zu irgendeiner Zeit einen unzulässigen Zug eingegeben, weigert sich der Computer den Zug am Bildschirm auszuführen, und auf der LED-Anzeigeeinheit erscheint **???**. In diesem Falle genügt es, wenn Sie einen anderen zulässigen Zug eintasten.

B.2.2. LÖSCHEN

Diese Taste dient zum Löschen der LED-Anzeige. Dies ist zum Beispiel nötig, wenn ein Zug oder ein Teil eines Zugs falsch eingeatet wurde. Die Taste LÖSCHEN widerruft KEINEN zulässigen Zug, der mit Hilfe der EINGABE-Taste in den Computer eingegeben wurde (sehen Sie aber den Abschnitt ZURÜCK).

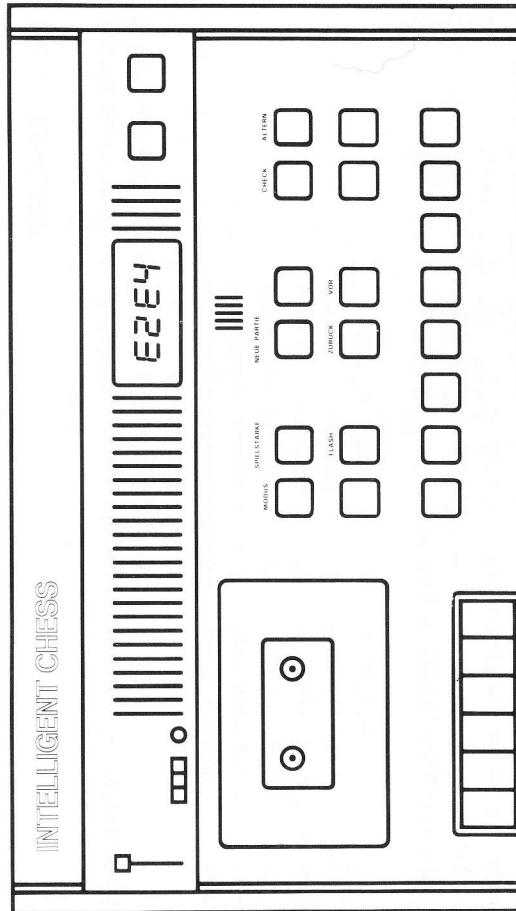
Nach jedem Löschen der LED-Anzeige erscheinen vier waagerechte Stäbchen am unteren Rande, wenn Weiß am Zug ist, bzw. am oberen Rande , wenn Schwarz ziehen soll.

B.2.3. Funktionstasten

Ihr INTELLIGENT CHESS-Computer kann unter den verschiedensten Spielbedingungen benutzt werden und bietet eine Reihe von Funktionen, durch die Sie Ihre Spieltechnik verbessern können. Die folgenden Tasten dienen zur Steuerung dieser Funktionen:

- MODUS
- SPIELSTÄRKE
- ALTERN.
- ZURÜCK

Diese Tasten sind in Bild 4 dargestellt.



B.2.3.1. MODUS

Die MODUS-Taste dient zur Wahl der Spielweise des Geräts. Es sind drei verschiedene Spielweisen verfügbar:

Der Modus PARTIE wird auf der LED-Anzegeeinheit durch angezeigt.

Der Modus SELBSTSCHACH wird auf der LED-Anzegeeinheit durch angezeigt.

Der Modus EINGABE wird auf der LED-Anzegeeinheit durch angezeigt.

Um vor oder im Laufe einer Partie auf einen bestimmten Modus zu schalten, ist wie folgt vorzugehen:

- Auf MODUS drücken Auf der LED-Anzegeeinheit erscheint der gegenwärtige Modus.
- Auf MODUS drücken Auf der LED-Anzegeeinheit erscheint der nächste verfügbare Modus.

Wenn immer auf die MODUS-Taste gedrückt wird, erscheinen der Reihe nach die Anzeigen für PARTIE, SELBSTSCHACH und EINGABE. Wenn der gewünschte Modus angezeigt wird,

- drücken Sie auf EINGABE Der Computer ist nun bereit, in dem gewählten Modus zu spielen, und auf der LED-Anzegeeinheit erscheinen die vier waagerechten Stäbchen, die angeben, welche Seite am Zuge ist.

ACHTUNG: Druck auf die MODUS-Taste hat keinerlei Wirkung, solange das Gerät einen Zug berechnet. Dies ist daran erkennlich, daß der gerade bevorzugte Zug auf der LED-Anzegeeinheit blinkt.

Was sind nun die Merkmale der drei verfügbaren Modi.

B.2.3.1.1. PARTIE-Modus

Der Rechner wird bei Druck auf die START-Taste automatisch auf den PARTIE-Modus eingestellt. Dies ist der Modus, in dem Sie gegen Ihr INTELLIGENT CHESS spielen können.

Um diese Stellung zu erreichen, gehen Sie wie folgt vor:

- Auf START drücken, um das Gerät auf die Ausgangsstellung zurückzuschalten.
- Auf MODUS drücken Das Gerät ist nun auf den SPIEL-Modus geschaltet.

- Auf EINGABE drücken, um diesen Modus zu wählen.

Wenn Sie nun mit den weißen Figuren gegen Ihr INTELLIGENT CHESS zu spielen wünschen, so tasten Sie Ihren Zug einfach ein, wie vorstehend erklärt wurde.

Falls Sie aber mit den schwarzen Figuren zu spielen wünschen,

- drücken Sie auf EINGABE Der Rechner zieht nun für Weiß.

Sie können im Verlaufe des Spiels auf die gleiche Weise Seiten wechseln. Drücken Sie einfach auf die EINGABE-Taste, wenn Sie an der Reihe sind.

Findet der Computer zu Beginn einer Partie einen Zug in seinem "Eröffnungsspeicher", so zeigt er diesen sofort an und führt ihn aus. Findet er keinen solchen Zug, so beginnt er einen zu berechnen und die von ihm jeweils bevorzugte Antwort blinkt auf der LED-Anzeigeeinheit, bis die endgültige Wahl getroffen wurde. Der nun angezeigte Zug blinkt nicht mehr und erscheint auch auf dem Bildschirm. Selbstverständlich können Sie jederzeit auf die ursprüngliche Ausgangsstellung zurückschalten, doch reagiert der Computer auf Betätigung der Funktionstasten nicht, während er einen Zug berechnet.

- Auf START drücken, um das Gerät auf die Ausgangsstellung zurückzuschalten.

- Auf MODUS drücken Nun wird der PARTIE-Modus angezeigt.

- Auf MODUS drücken Es wird der SELBSTSCHACH-Modus angezeigt.

- Auf EINGABE drücken, um diesen Modus zu wählen.

- Auf EINGABE drücken, um den Selbstschach-Modus auszulösen. Das Gerät beginnt nun für Weiß und Schwarz zu spielen, ohne daß weitere Eingaben nötig wären.

Der Selbstschach-Modus kann von jeder zulässigen Stellung aus gewählt werden, und am Ende der Partie schaltet Ihr INTELLIGENT CHESS automatisch auf die Ausgangsstellung zurück und beginnt eine völlig neue Partie gegen sich selbst.

B.2.3.1.3. EINGABE-Modus

Verwechseln Sie diesen Modus nicht mit der EINGABE-Taste. Dies ist der Modus, in dem Sie eine Reihe von Zügen für Weiß und Schwarz eingegeben können. Der Computer führt in diesem Modus selbst keine Züge aus, sondern gestattet Ihnen, den Bildschirm als Schachbrett zu benutzen, um ganz nach Wunsch zu spielen.

- Auf START drücken, um das Gerät auf die Ausgangsstellung zurückzuschalten.

- Auf MODUS drücken Es wird der PARTIE-Modus angezeigt.

- Auf MODUS drücken Es wird der SELBSTSCHACH-Modus angezeigt.

- Auf MODUS drücken Es wird der EINGABE-Modus angezeigt.
- Auf EINGABE drücken, um diesen Modus einzugeben.

Sie können nun nach Belieben eigene Züge eingeben, zum Beispiel:

- Bei Druck auf D 2 D 4 wird der Zug D2D4 für Weiß ausgeführt.
- Bei Druck auf D 7 D 5 wird der Zug D7D5 für Schwarz ausgeführt.

Und so weiter. Natürlich können Sie jederzeit auf einen der anderen Modi umschalten.

B.2.3.1.2. SELBSTSCHACH-Modus

In diesem Modus spielt der Computer gegen sich selbst, während Sie es sich einfach bequem machen und "kiebitzen". Die Vorgangsweise ist wie folgt:

B.2.3.2. SPIELSTÄRKE

Die Spielstärke können Sie mit Hilfe der Zweizwecktaste SPIELSTÄRKE und FELD FREI wählen. Ihr INTELLIGENT CHESS hat 13 Spielstärken und vier Problemlösestärken, die wie folgt dargestellt werden:

- L1 * 10 Sekunden pro Zug.
- L2 20 Sekunden pro Zug.
- L3 40 Sekunden pro Zug.
- L4 1 Minute pro Zug.
- L5 2 Minuten pro Zug.
- L6 3 Minuten pro Zug.
- L7 4 Minuten pro Zug.
- L8 4 Minuten 45 Sekunden pro Zug.
- L9 6 Minuten pro Zug.
- L10 7 Minuten 30 Sekunden pro Zug.
- L11 10 Minuten pro Zug.
- L12 30 Minuten pro Zug.
- L13 4 Stunden pro Zug.
- P1 Löst Probleme mit Matt in einem Zug.
- P2 Löst Probleme mit Matt in zwei Zügen.
- P3 Löst Probleme mit Matt in drei Zügen.
- P4 Löst Probleme mit Matt in vier Zügen.

Um die gewünschte Spielstärke zu wählen, ist wie folgt vorzugehen:

- Auf SPIELSTÄRKE drücken Auf der LED-Anzeigeeinheit erscheint.
 - Auf SPIELSTÄRKE drücken Auf der LED-Anzeigeeinheit erscheint.
- Und so weiter. Wenn die von Ihnen gewünschte Spielstärke angezeigt wird,
- drücken Sie auf EINGABE, um die Spielstärke einzugeben.

B.2.3.3. ALTERN.

Wenn immer Ihr INTELLIGENT CHESS die Berechnung eines Zuges abgeschlossen hat, kann es einfach durch Druck auf die Taste ALTERN. veranlaßt werden, den in der betreffenden Stellung nächst besten Zug auszuführen.

Um diese Taste zu erproben, gehen Sie wie folgt vor:

- Auf START drücken, um das Gerät auf die Ausgangsstellung zurückzuschalten.
 - Auf A 2 A 3 drücken, um den Zug A2A3 einzutasten.
 - Auf EINGABE drücken, um diesen Zug einzugeben.
- Der Computer berechnet nun seine Antwort. Sobald die Antwort erteilt wurde,
- drücken Sie auf ALTERN.

Betätigen Sie die Taste:

- Der Computer löscht nun sofort seine erste Antwort und beginnt den nächst besten Zug zu berechnen, den er schließlich ausführt.
- im PARTIE-Modus—bevor Sie Ihren eigenen nächsten Zug eingeben.
im SELBSTSCHACH-Modus—bevor der Computer den nächsten Zug der anderen Seite zu berechnen beginnt.
unter gewissen Umständen im Problem-Modus (siehe C.1.)

Da die Taste nur zur Wirkung gelangt, nachdem das Gerät mit der Berechnung eines Zuges fertig ist, löst sie weder im EINGABE-Modus des Computers noch wenn dieser einen Zug aus dem Eröffnungsspeicher gemacht hat, irgendeine Aktion aus. Sie kann jedoch immer wieder betätigt werden, damit der Computer eine Reihe von Alternativzügen ausführt.

* Alle Zeitangaben ungetakt.

B.2.3.4. ZURÜCK

Diese Taste ist der wahre Freund des Anfängers, denn er kann damit einen oder mehrere Züge des Computers widerrufen bzw. löschen. Bei Druck auf diese Taste löscht Ihr INTELLIGENT CHESS unverzüglich den zuletzt ausgeführten Zug und schaltet auf die Stellung vor der angezeigten zurück. Dies geschieht bei jeder Betätigung der ZURÜCK-Taste bis zu dem Beginn der betreffenden Zugfolge (in der Regel natürlich der ursprünglichen Ausgangsstellung).

Die Taste kann in jedem Modus benutzt werden, ist jedoch ebenfalls unwirksam, wenn das INTELLIGENT CHESS gerade einen Zug berechnet. Ihr Rechner „vergibt“ die zurückgenommenen Züge jedoch nicht, und mit Hilfe dieser und der nachstehend erörterten VOR-Taste kann eine vollständige Zugfolge nach Belieben widerrufen und wieder abgespielt werden. Werden jedoch einer oder mehrere Züge widerrufen und wird durch Eingabe eines anderen Zuges an irgendeinem Punkte eine neue Zugfolge geschaffen, so „merkt sich“ der Computer die gesamte gültige Zugfolge bis zu dem letzten zulässigen Zug.

B.2.3.5. VOR

Wie bereits angedeutet, dient die VOR-Taste zum Abspielen von zuvor ausgeführten und danach widerrufenen Zügen. Sie kann in jedem Modus benutzt werden, und ihre Betätigung hat zur Folge, daß der Computer aufeinanderfolgende Züge bis zu dem letzten zulässigen Zug anzeigt.

Diese Taste hat auch beim Abspielen von im voraus aufgenommenen Partien eine wichtige Funktion, wie dies in dem Abschnitt „Der Kassetten-Recorder“ beschrieben ist.

B.2.3.6. NEUE PARTIE

Eine der Funktionen der Zweizwecktaste NEUE PARTIE und BRETT FREI besteht im Zurücksetzen auf die Ausgangsstellung, damit mit einer neuen Partie begonnen werden kann. Bei Druck auf diese Taste wird der Computer auf die anfängliche Ausgangsstellung zurückgestellt, was auch immer der Modus. Sie unterscheidet sich von der START-Taste dadurch, daß ihre Betätigung keine Änderung der Spielstärke bzw. des Modus zur Folge hat.

B.2.3.7. FLASH

Diese Taste ist für Vorführungszwecke nützlich, da damit ein oder mehr Felder auf Ihrem Bildschirm zum Blinken gebracht werden können. Die FLASH-Taste kann in jedem Modus benutzt werden, wie folgt:

- Auf FLASH drücken LED-Anzeige: 
- Auf A 1 drücken, um Feld A1 in den Blinkzustand zu versetzen.
Auf A1 blinkt nun ein Rechteck fünfmal.
- Auf B 1 drücken, um zusätzlich Feld B1 in den Blinkzustand zu versetzen.
Sowohl A1 als auch B1 blinken gleichzeitig fünfmal.

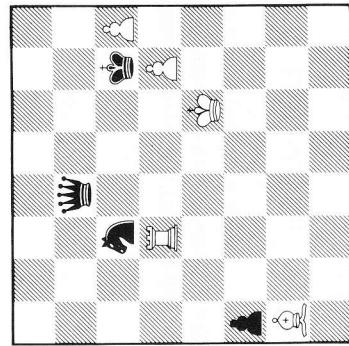
Es kann eine beliebige Anzahl von Feldern zum Blinken gebracht werden. Um diese Funktion auszuschalten,

- drücken Sie auf EINGABE vor Wahl der FLASH-Funktion bestanden hat.

B.2.3.8. CHECK

Die CHECK-Taste dient zur Bestätigung der augenblicklichen Stellung und wird hauptsächlich dann benutzt, wenn INTELLIGENT CHESS ohne Fernseher gespielt wird.

Die Stellung im Bild 5 lässt sich zum Beispiel wie folgt bestätigen:



- Auf CHECK drücken LED-Anzeige: **-3R2**

Segment 1

zeigt die Farbe der Figur an. Ein Stäbchen am unteren Rande bezeichnet eine weiße Figur, und eines am oberen Rande eine schwarze Figur.

Segment 2

zeigt eine Ziffer von 1 bis 6 an, die der Bedeutung der Figur gemäß den auf den Mehrzwecktasten 1 bis 6 dargestellten Zeichen entspricht.

In diesem Falle handelt es sich zum Beispiel um einen weißen Läufer.

Segmente 3 und 4 bezeichnen das Feld, auf dem die Figur steht. In diesem Fall ist es A2, wie in Bild 5 ersichtlich.

Jede Figur wird der Reihe nach, von links nach rechts und vom unteren Rande des Bretts ausgehend, angezeigt. Die restlichen Figuren in Bild 5 würden wie folgt angezeigt werden:

LED-Anzeige:

- Auf CHECK drücken **-4R3**
- Auf CHECK drücken **-5F4**
- Auf CHECK drücken **-4C5**
- Auf CHECK drücken **-5G5**
- Auf CHECK drücken **-2C6**
- Auf CHECK drücken **-5G6**
- Auf CHECK drücken **-4H6**
- Auf CHECK drücken **-5G7**
- Auf CHECK drücken **-3R2**

Schwarzer Bauer auf A3	-4R3
Weißer König auf F4	-5F4
Weißer Turm auf C5	-4C5
Weißer Bauer auf G5	-5G5
Schwarzer Springer auf C6	-2C6
Schwarzer König auf G6	-5G6
Weißer Bauer auf H6	-4H6
Schwarze Dame auf D7	-5G7
Weißer Läufer auf A2	-3R2

Wir sind nun wieder am Ausgangspunkt der Prüffolge angelangt und wissen genau, wo jede Figur steht. Sie können die Prüfung nun wiederholen oder durch Druck auf die EINGABE-Taste an jedem beliebigen Punkt unterbrechen. Das Gerät befindet sich dann in dem Zustand unmittelbar vor Betätigung der CHECK-Taste.

C. WAHL VON SONDERSTELLUNGEN

Selbstverständlich wird es vorkommen, daß Sie zum Beispiel von einer Sonderstellung ausgehend spielen oder Problemstellungen einzugeben wünschen. Dies läßt sich auf sehr einfache Weise bewerkstelligen.

- Auf SETZEN drücken LED-Anzeige:  P
- Auf BRETT FREI drücken* Auf dem Brett befindliche Figuren verschwinden.

Es ist natürlich nicht nötig, das Brett völlig zu räumen. Vielleicht wollen Sie nur gewisse Figuren hinzufügen bzw. entfernen. Wie sich dies bewirken läßt, erklärt der nachstehende Abschnitt C.1.1. FELD FREI.

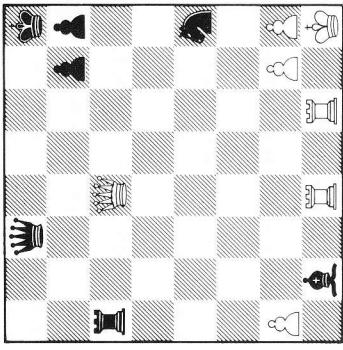
Nehmen wir einmal an, daß Sie die in Bild 6 abgebildete Stellung zu wählen wünschen. Sie können die Figuren in jeder beliebigen Folge eingeben, doch tun wir das von links nach rechts und vom unteren Rande ausgehend.

Jede eingegebene Figur wird auf der LED-Anzeigeeinheit genau so wie bei der CHECK-Funktion angezeigt. Wir verwenden daher die 8 Mehrzwecktasten. Die Tasten 7 und 8 mit den Zeichen  und  dienen zum Umschalten von Weiß auf Schwarz und umgekehrt.

Ist das Brett nun frei, so kann die in Bild 6 dargestellte Stellung wie folgt eingegeben werden:

- Auf  drücken (= H/8-Taste) Damit haben Sie eine schwarze Figur gewählt. Sie werden bemerken, daß die Stäbchen nun am oberen Rande der LED-Anzeige sind.
- Auf  drücken (= C/3-Taste), um einen Läufer einzugeben.
- Auf B 1 drücken, um den schwarzen Läufer auf B1 zu stellen, wo er auf dem Bildschirm erscheint.
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf drücken
- Auf drücken
- Auf drücken

* NB: Wahl der Funktion BRETT FREI löst vorübergehend im Zusammenhang mit der von Ihnen gewählten Stellung bestehende En passant-Möglichkeiten. Auch schaltet sie jede Rochade-Möglichkeit permanent aus. Falls Sie diese Möglichkeiten daher zu wahren wünschen, machen Sie von dem EINGABE-Modus (B.2.3.1.) Gebrauch, um die zur Erzielung der gewünschten Stellung nötigen Züge einzugeben.



Nun können wir den weißen Turm auf D1 eingeben.

- Auf  drücken (= G/7-Taste), um eine weiße Figur zu wählen.
 - Auf  D 1 drücken Auf D1 erscheint nun ein weißer Turm.
- Und nun stellen wir den zweiten weißen Turm auf F1.
- Auf  F 1 drücken Es ist nicht nötig, noch einmal die Taste für Weiß zu betätigen, da auch diese Figur weiß ist.

Und nun die anderen Figuren—

- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken
- Auf  drücken

Sie werden feststellen, daß die vier Stäbchen am oberen Rande der LED-Anzeige erscheinen, was bedeutet, daß Schwarz am Zuge ist. Soll aber in dieser Stellung Weiß den ersten Zug machen, so

- drücken Sie auf SETZEN EINGABE

Nun hat Weiß den ersten Zug in dieser Stellung, und Sie können auf übliche Weise den Modus und die Spielstärke wählen.

C.1. DAS LÖSEN VON MATT-PROBLEMEN

Wie haben vorstehend gesehen, daß INTELLIGENT CHESS Probleme mit Matt in ein, zwei, drei und vier Zügen lösen kann. Es löst diese Probleme jedoch nicht nur, sondern gibt Ihnen bei jedem Matt-Problem auch alle möglichen Schlüsselzüge an.

In Bild 6 bestehen für Weiß zum Beispiel mehrere Möglichkeiten erzwungenen Mattsetzung in zwei Zügen, die Ihr INTELLIGENT CHESS nun finden würde. Zuerst müssen wir die Spielstärke P2 zum Lösen von Problemen mit Matt in zwei Zügen eingeben.

- Auf SPIELSTÄRKE drücken bis auf der LED-Anzeigeeinheit P2 erscheint.

- Auf EINGABE drücken, um diese Spielstärke einzugeben.

Es erscheint der Schlüsselzug F1F8.

Es erscheint der Schlüsselzug D6D8.

Es erscheint der Schlüsselzug D6F8.

‘NO’ (= NEIN). Es gibt keine weiteren Schlüsselzüge für die Lösung dieses Problems.

C.1.1. Entfernen einer Figur (FELD FREI)

Eine Figur kann mit Hilfe der Zweizwecktaste SPIELSTÄRKE/FELD FREI vom Brett entfernt werden. Um den schwarzen Springer in Bild 6 zu entfernen, können wir:

- Auf SETZEN drücken
- Auf FELD FREI drücken
- Auf H 4 drücken
- Auf EINGABE drücken,

Im zweiten Segment der LED-Anzeige-einheit erscheint 0.
Nun verschwindet der Springer.

um aus dieser Funktion auszusteigen.

D. SONDERZÜGE UND -STELLUNGEN

Im Schachspiel gibt es einige Sonderzüge, mit deren Handhabung Sie vertraut sein müssen. Es handelt sich dabei um Rochade, En passant und Bauernverwandlung. Falls Ihnen diese Züge noch nicht ganz klar sind, so spielen Sie Seite 2 Ihrer Kassette (‘Wie man Schach spielt’) ab.

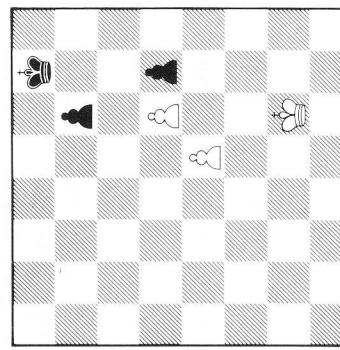
D.1. ROCHADE

Dieser Zug wird ganz einfach dadurch bewirkt, daß man nur den Zug des Königs eintastet:

- Auf E 1 G 1 drücken, wenn Sie als Weiß auf der Königsseite zu rochieren wünschen.
- Auf E 1 C 1 drücken, um als Weiß auf der Damenseite zu rochieren.
- Auf E 8 G 8 drücken, um als Schwarz auf der Königsseite zu rochieren.
- Auf E 8 C 8 drücken, um als Schwarz auf der Damenseite zu rochieren.

D.2. EN PASSANT

Um einen Bauern En passant zu schlagen, geben Sie nur den Zug für Ihren eigenen Bauern ein. Nehmen wir zum Beispiel an, daß in Bild 7 Schwarz gerade den Zug G7G5 gemacht hat.



Weiß kann nun den Bauern auf G5 mit seinem eigenen Bauern auf F5 schlagen. Dieser Zug wird nun eingegeben, indem Sie

- auf F 5 G 6 drücken.

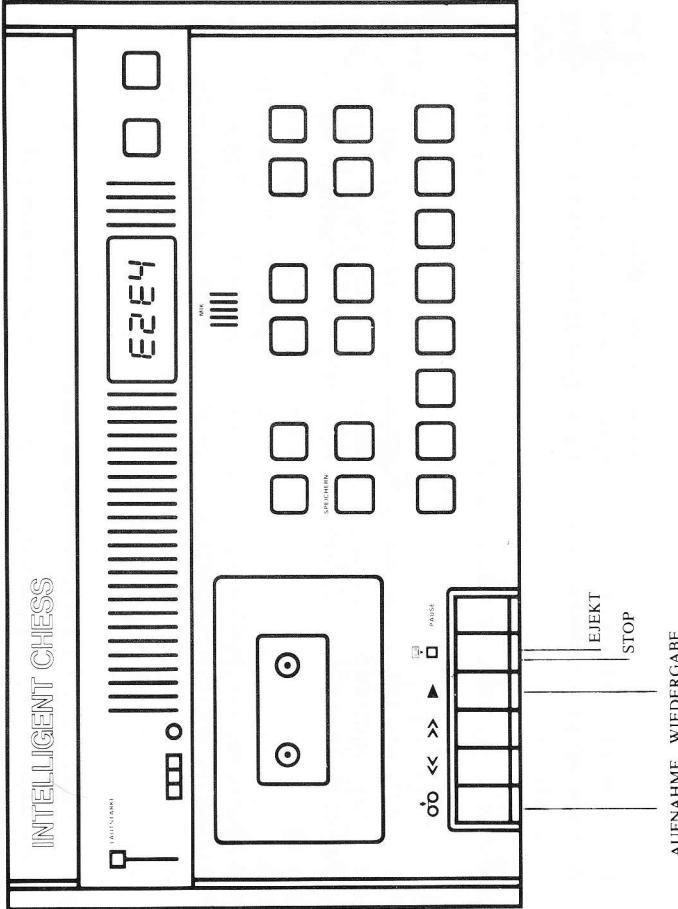
D.3. BAUERNVERWANDLUNGEN

Wenn Sie gegen INTELLIGENT CHESS oder im EINGABE-Modus spielen, verwandelt der Computer bei Erreichen der ersten Reihe des Gegners Ihren Bauern selbsttätig in eine Dame. Selbstverständlich können Sie diese Wahl ändern, indem Sie die Taste SETZEN verwenden. Wenn INTELLIGENT CHESS als Ihr Gegner einen eigenen Bauern verwandelt, so wählt es stets die seiner Berechnung nach geeignete Figur.

E. DER KASSETTEN- RECORDER

Der Kassetten-Recorder hat die gleichen Tasten und Funktionen wie die meisten handelsüblichen Modelle. Er nimmt jedoch auch Computerdaten auf, sodaß Sie die Züge Ihrer eigenen und anderer Partien in Kassettenform speichern können. Der Recorder kann auf verschiedene Weisen benutzt werden, und etwas Übung ist ratsam, um die für die Aufnahme Ihrer Partien geeignete Methode auszutesten. Drei grundlegende Methoden sind jedoch nachstehend beschrieben.

E.1. AUFNAHME DER PARTIEZÜGE ALLEIN



D.4. ENDE EINER PARTIE

Am Ende Ihrer Partien gegen INTELLIGENT CHESS wird das Ergebnis auf eine der folgenden Weisen angezeigt:

Wenn Sie gewinnen,
erscheint auf der LED-Anzeige:
L5E
(= ich verliere).
Wenn aber Ihr
INTELLIGENT CHESS gewinnt,
wird nichts angezeigt, doch können Sie
natürlich keinen zulässigen Zug ausführen. Im Zweifelsfalle drücken Sie auf
EINGABE. Es erscheint dann eine der
folgenden Anzeigen —

Bei unentschieden durch Patt LED-Anzeige: **-0**

Bei unentschieden durch dreimalige Wiederholung LED-Anzeige: **-3**

Bei unentschieden aufgrund der 50-Zug-Regel LED-Anzeige: **-50**

Für aus anderen Gründen unentschiedene Partien besteht keine Anzeige. INTELLIGENT CHESS weigert sich nicht weiterzuspielen, aber selbstverständlich kann dann keine der beiden Seiten gewinnen. Wenn INTELLIGENT CHESS erkennt, daß es dem Schachmatt nicht ausweichen kann, so gibt es im allgemeinen auf und zeigt **L5E** auf der Anzeigeeinheit an.

Dies ist die wirtschaftlichste Anwendung des Recorders, da Computerdaten auf dem Kassettenband nur sehr wenig Raum beanspruchen. Wenn Sie eine Partie aufzunehmen wünschen, die in dem einen oder anderen Modus von Ihrem INTELLIGENT CHESS gespielt wurde, so gehen Sie auf folgende Weise vor:

Am Kassetten-Recorder —

- Drücken Sie gleichzeitig auf AUFNAHME und WIEDERGABE.
- Drücken Sie auf PAUSE, wenn Sie an diesem Punkt eine Pause einzuschalten wünschen.
- Notieren Sie den Stand des Bandzählers.
- Entspannen Sie die Taste PAUSE.

Am Computer —

- Drücken Sie auf die SPEICHERN-Taste.

Die Partie wird nun auf dem Kassettenband aufgenommen. Die LED-Anzeige erlischt einige Sekunden lang und erscheint dann wieder. Nun können Sie

- am Kassetten-Recorder auf STOP drücken.

Falls die Aufnahmefunktion aus irgendeinem Grunde versagt hat, erscheint das Wort **[Frl]** (= VERSAGT) auf der Anzeigeeinheit; Sie sollten den Aufnahmeversuch nun wiederholen.

Sie werden feststellen, daß bei jeder Aufnahme einer Partie nach dieser Methode der Bandzähler nahezu genau eine Umdrehung ausführt. Dies bietet eine ungefähre Anzeige der Partielage auf dem Band. Bei 999 schaltet der Zähler auf Null zurück.

Sie können die von Ihnen aufgenommenen Partien auch auf folgende Weise numerieren:

Bei jedem Druck der SPEICHERN-Taste des Computers wird die von einem eingebauten Partiezähler gespeicherte Nummer um Eins erhöht. Diese Nummer wird auf dem Kassettenband aufgenommen.

Bei der ersten Aufnahme einer Partie auf Kassettenband stellen Sie daher den Bandzähler auf 1. Die erste von Ihnen aufgenommene Partie entspricht dann Nr. 1 des Bandzählers, die zweite Partie Nr. 2 usw. Denken Sie daran, daß die Partienummer bei jeder Betätigung der SPEICHERN-Taste am Computer um Eins zunimmt. Um eine aufgenommene Partie leicht wieder auffinden zu können, ist es ratsam, diese mit ihrer Nummer und Lage auf dem Band zu notieren. Bei 99 schaltet der Partiezähler auf 1 zurück (außer bei Kassetten unserer eigenen Reihe, die bis 999 nummeriert sind).

- Wenn der INTELLIGENT CHESS-Computer von der Stromversorgung getrennt wird, schaltet der Partiezähler automatisch auf 1 zurück. Um daher die Nummernfolge nicht zu stören, können Sie, um zu anderer Zeit eine Partie aufzunehmen, so oft nacheinander auf die SPEICHERN-Taste des Computers drücken, wie bereits Partien auf dem Band aufgenommen sind.
- Wenn Sie zum Beispiel eine Kassette mit den Partien 1 bis 15 haben und später weitere Partien von Nr. 16 an aufzunehmen wünschen, drücken Sie die SPEICHERN-Taste 15 mal nacheinander, wenn Sie das Gerät wieder an die Stromversorgung anschließen.

E.2. ABRUF VON PARTIEN AUF DER KASSETTE

Um eine aufgenommene Partie aus einer Kassette abzurufen, stecken Sie die zurückgespulte Kassette in das Gehäuse und stellen Sie den Bandzähler auf Null ein. Wenn Sie zum Beispiel Partie Nr. 122 auf der Kassette suchen, so finden Sie diese nach ungefähr 122 Vorwärtsdrehungen des Bandzählers oder an der von Ihnen selbst an der Kassette bezeichneten Stelle. Lassen Sie das Band nun an einen Punkt etwas vor dem gewünschten Kassettenabschnitt weiterlaufen und:

- Drücken Sie auf die WIEDERGABE-Taste des Kassetten-Recorders. Die Nummer der betreffenden Partie, d.h. 21 (1-99 + 0-22), flimmt nun auf der LED-Anzeigeeinheit und bleibt dann kurze Zeit fest. Darauf flimmt 22 und bleibt ebenfalls fest.

- Drücken Sie nun auf die STOP-Taste des Kassetten-Recorders. Sobald die Nummer 22 auf der Anzeigeeinheit fixiert ist, besteht im Speicher des Computers Zugriff zu der gesamten Partie. Sie können diese Partie nun abspielen, indem Sie immer wieder auf die VOR-Taste drücken.

E.3. AUFNAHME VON BEMERKUNGEN ZU DEN PARTIEN

Wenn Sie eine Partie gemeinsam mit Ihren Kommentaren aufzunehmen wünschen, geben Sie zuerst die Partie in den Computer ein, indem Sie entweder wie in E.2. erklärt von der Kassette abrufen oder von Hand, in welchem Falle Sie die ZURÜCK-Taste benutzen müssen, um die Ausgangsstellung wieder zu erreichen.

Nun gehen Sie wie folgt vor:

Am Kassetten-Recorder—

- Drücken Sie auf die Tasten AUFNAHME und WIEDERGABE.

Am Computer—

- Drücken Sie auf VOR Der erste Zug wird angezeigt und aufgenommen.
- Drücken Sie auf VOR Der zweite Zug wird angezeigt und aufgenommen.

Selbstverständlich können Sie jederzeit eine Pause einschalten, und da Sie ja aufnehmen, Ihre eigenen gesprochenen Kommentare hinzufügen. Beachten Sie, daß der Lautstärkeregler des Recorders nur auf die gesprochenen Kommentare, nicht aber auf die DATENWIEDERGABE einwirkt.

E.4. AUFNAHME EINER PARTIE WÄHREND DES SPIELS

Diese Anwendung eines Kassettenbandes ist natürlich nicht wirtschaftlich, doch können Sie eine Partie mit Ihren eigenen unmittelbaren Kommentaren während des Spielens aufnehmen, wenn sowohl die AUFNAHME- und die SPIEL-Taste des Kassetten-Recorders niedergedrückt sind.

F. ALLGEMEINES

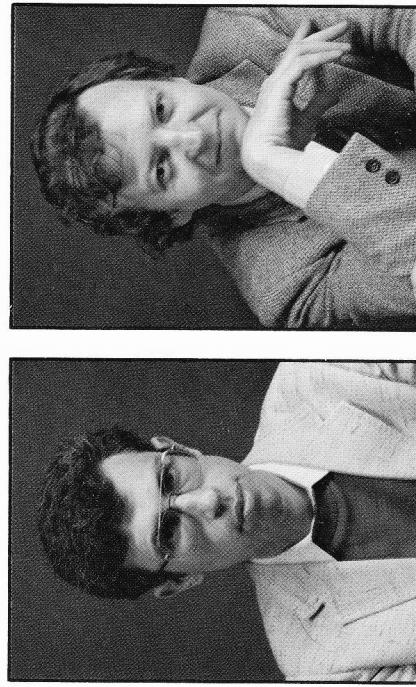
Bitte behandeln Sie Ihr Gerät NICHT mit Reinigungsmitteln, chemischen Lösungsmitteln oder Flüssigkeiten. Entfernen Sie Staub bzw. Flecken mit einem weichen, trockenen Tuch. Wird das Gerät zufällig naß, so wischen Sie es sofort ab.

Es kann geschehen, daß Ihr Gerät nach längerem Gebrauch warm wird. Es hat jedoch gründliche elektrische Prüfungen bestanden, und seine Wirkungswweise wird durch die Erwärmung auf keine Weise beeinträchtigt.

Damit wir Sie prompt bedienen können, füllen Sie bitte die beigegebte Garantiekarte aus und senden Sie sie an uns zurück.

Versuchen Sie NIEMALS, das Gerät selbst zu reparieren. Im Falle eines Mangels setzen Sie sich mit unserer Service-Stelle in Verbindung. Sie finden deren Anschrift auf Ihrer Garantiekarte.

Entwickelt von zwei führenden internationalen
Schach- und Computer-Autoritäten



KEVIN O'CONNELL

DAVID LEVY

© 1980

Intelligent Games Ltd.
London, England

Gedruckt in Hong Kong