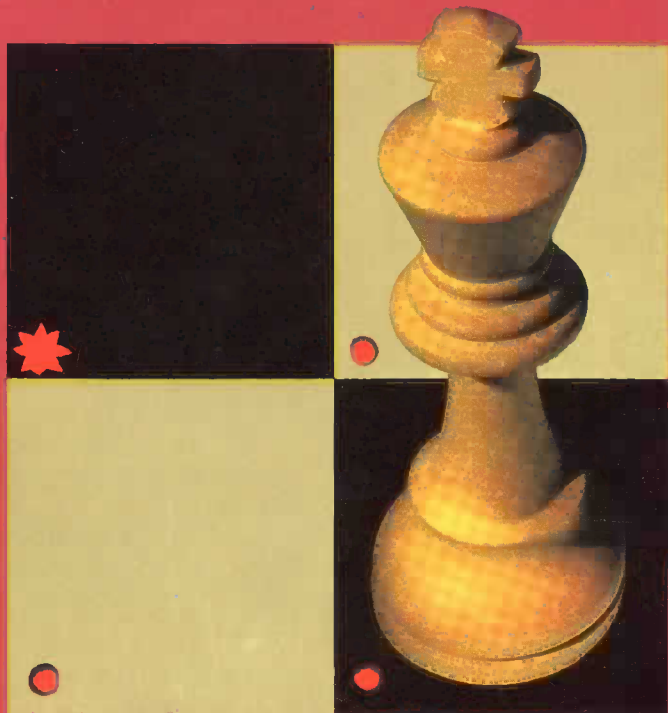


# CONCHESS



**ESCORTER  
AMBASSADOR  
MONARCH**

# INHALTSVERZEICHNIS

## 1.0 Einleitung

## 2.0 Allgemeine Informationen

- 2.1 Inbetriebnahme
- 2.2 Ausführung der Züge
- 2.3 Anzeigen des Computers
- 2.4 Bedienungselemente
- 2.5 Kontrolltöne

## 3.0 Turnierschach

- 3.1 Turnierstufen
- 3.2 Spielbeginn/Anzug
- 3.3 Spielende

## 4.0 Schachtraining

- 4.1 Trainingsstufen
- 4.2 Abbrechen des Rechenvorganges
- 4.3 Zugvorschläge mit Gegenzuganzeige
- 4.4 Zugmöglichkeiten in beliebiger Stellung
- 4.5 Zugrücknahmen
- 4.6 Vorspielen zurückgenommener Züge
- 4.7 Farbenwechsel während der Partie
- 4.8 Zufallsgenerator

## 5.0 Stellungseingaben

## 6.0 Spielstandsveränderungen

- 6.1 Positionseingaben
- 6.2 Positionslöschungen
- 6.3 Positionsveränderungen

## 7.0 Ergänzende Möglichkeiten

- 7.1 Spielstandskontrolle
- 7.2 Korrektur illegaler Züge
- 7.3 Einblick in den Rechenvorgang
- 7.4 Anzeige der Rechentiefe
- 7.5 Selbstspiel

## 8.0 Spezialstufen

- 8.1 Stellungsanalysen
- 8.2 Mattsuche
- 8.3 Spielüberwachung

## 9.0 Demonstrations-Matt


## 1.0 EINLEITUNG

Wir freuen uns, daß Sie sich zum Kauf eines »CONCHESS« - Schachcomputers entschlossen haben und wünschen viel Vergnügen beim königlichen Spiel.

»CONCHESS« ist eine deutsche Entwicklung, in der es gelungen ist, Spielstärke, Ausstattungsreichtum, Bedienungskomfort und Zukunftssicherheit kompromißlos zu vereinigen.

Zum Beispiel verfügen alle »CONCHESS« Modelle über zwei Cassetten-Einschubfächer, so daß nicht nur Zusatzprogramme, sondern auch zusätzliche Processoren eingesetzt werden können. Selbstverständlich sind die Computer-Cassetten für alle Modelle untereinander austauschbar, d.h. neue Programme (an denen unsere Entwicklungsabteilung bereits arbeitet) können in jedem »CONCHESS« Modell eingesetzt werden.

So bleibt Ihr »CONCHESS« - Schachcomputer für immer aktuell!

**Wichtiger Hinweis:** Vor Spielbeginn oder beim Ausführen von Zügen ist darauf zu achten, daß die Figuren in der Feldmitte aufgebaut sind. Sollten die Magnet-Sensoren in der Feldmitte keinen Kontakt registrieren, so leuchtet das jeweilige Feld auf, bis die Position korrigiert wurde und die  Anzeige erloschen ist.

## 2.0 ALLGEMEINE INFORMATIONEN

### 2.1 INBETRIEBNAHME DES GERÄTES

Das Gerät ist in Betrieb genommen, wenn der Transformator (Netzgerät) mit Ihrem Stromnetz und dem Gerät verbunden ist. Beide Anschlußbuchsen können beliebig benutzt werden; ebenso kann die Cassette in jedes der beiden Fächer eingesetzt werden (**es ist jedoch darauf zu achten, daß die Cassette fest in ihrer Halterung steckt!**)






Bauen Sie jetzt die Grundstellung oder eine beliebige Stellung auf.

### 2.2 AUSFÜHRUNG DER ZÜGE

Die Schachfiguren werden wie auf einem normalen Schachbrett gezogen. Der Computer erkennt automatisch die Züge des Spielers und bestätigt diese optisch (Aufleuchten der jeweiligen Feldleuchte) und akustisch (durch Pieptöne). Der Computer zeigt seine Züge durch Aufleuchten des Feldes an, auf dem die zu ziehende Figur steht. Nach Anheben dieser Figur leuchtet auch das Licht des Zielfeldes auf. Es erlischt, nachdem die Figur korrekt abgestellt wurde.

Bei Schlagzügen ist die zu schlagende Figur zuerst vom Brett zu nehmen.

**Bei Rochaden ist immer zuerst der Königszug auszuführen.**

Bei Bauernumwandlungen ist wie folgt zu verfahren: Erreicht der Bauer die Umwandlungsreihe, so bleibt der Piepton aus, das Umwandlungsfeld und die Anzeige  blinken. Gleichzeitig blinken auch die Anzeigen    und . Tauschen Sie jetzt den Bauern durch die Umwandlungsfigur aus. Nach der Eingabe der gewählten Figur erlöschen alle Anzeigen. Ein Kontrollton bestätigt die Umwandlung.

## 2.3 ANZEIGEN DES COMPUTERS

Schwarz am Zug



= Spieler



= Computer

Weiß am Zug



= Spieler



= Computer

Schach/Matt/Patt



= Rechartiefe



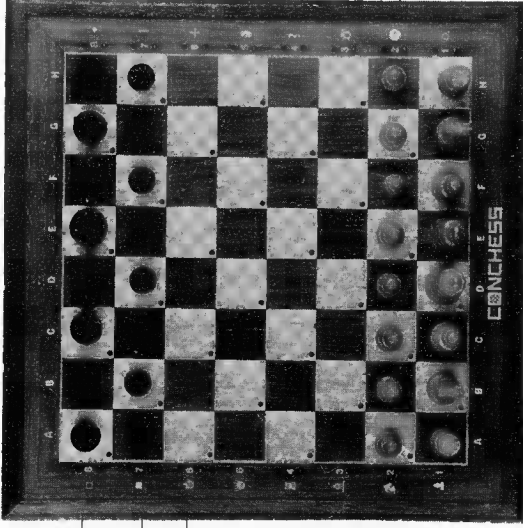
= Halbzüge



= Züge



= Unterverwandeln



Warnung vor Zeitüberschreitung



Zeitüberschreitung

Unterverwandeln

Figurenposition kontrollieren

unerlaubter Zug

Spielende



= blinkt



= leuchtet

## 2.4 BEDIENUNGSELEMENTE

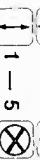
Farbwahl:  = Schwarz

 = Weiß

Trainingsstufen



Turnierstufen



Stellungsanalyse



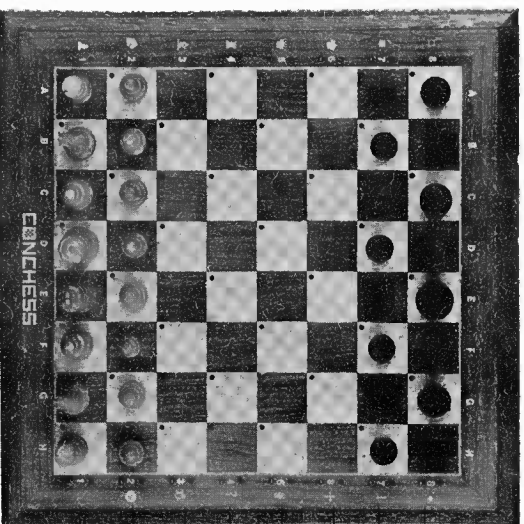
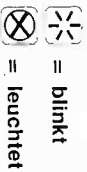
Mattsuche



Stellungskontrolle  Schwarz

 Weiß


Bestätigung der Unterverwandlung



Ein, Weiterspiel nach Zeitüberschreitung

Spielsstufen, Zugrücknahme nach 


Stellungsveränderung

Spielüberwachung nach  Zugmöglichkeiten

Zugvorschläge mit Gegenzuganzeige und Rechenhilfe

Zufallsgenerator

Denkphase abbrechen, Funktionseingabe beenden

Aus, programmierbar für Schachaufgaben nach 

## **2.5 KONTROLLTÖNE**

Jeder legale Zug wird durch einen Kontrollton bestätigt. Bei illegalen Zügen bleibt der Kontrollton aus, der Zug wird nicht akzeptiert. Hat der Computer eine Zugberechnung abgeschlossen, so kündigt er seinen Zug durch einen Kontrollton an. Wird ein Spiel durch Matt oder Patt beendet, so erklingt eine Tonfolge.

## **3.0 TURNIERSCHACH**

Messen Sie Ihre Spielstärke an der des Schachcomputers unter Turnierbedingungen.

Auf alle Möglichkeiten, die Ihnen der Bereich Schachtraining (siehe Punkt 4.0) bietet, müssen Sie jetzt verzichten.





















Vor einer Schachpartie nach Turnierregeln ist nur festzulegen, mit welcher Farbe und mit welcher Zeitvorgabe Sie spielen möchten.

Selbstverständlich spielt das Programm nach den heute gültigen Regeln. Zudem ist es so ausgelegt, daß auch die Zeitvorgaben genauestens eingehalten werden.



### 3.1 DIE TURNIERSTUFEN

Das Programm bietet Ihnen 5 Turnierstufen. In diesen Stufen sind verschiedene Zeitvorgaben festgelegt. Diese Richtwerte sind für beide Farben gültig. Der Computer teilt sich seine Zugzeiten selbst ein und wird seine Bedenkzeit vollständig ausnützen ohne die Zeit zu überschreiten.

---

Übersicht der Turnierstufen		
Spielstufe Zeitkontrolle	Eingabe	mittlere Antwortzeit
60 Züge/ 5 Min.	   	5 Sek.
40 Züge/ 30 Min.	   	45 Sek.
30 Züge/ 60 Min.	   	2 Min.
40 Züge/120 Min.	   	3 Min.
40 Züge/150 Min.	   	3 Min. 45 Sek.

---

Der Computer bestätigt Ihnen die Eingabe der Turnierstufe, indem er die Kontrolleuchte der entsprechenden Stufe nach der zweiten Eingabe konstant leuchten läßt. Nach  erlischt diese und die Anzeige 


Während einer Turnierpartie kann die Spielstufe nicht mehr in eine andere Turnierstufe geändert werden. Jedoch ist der Wechsel in eine Trainingsstufe jederzeit möglich.



## 3.2 SPIELBEGINN/ANZUG



Grundsätzlich geht der Computer davon aus, daß Weiß anzieht.

Spielen Sie mit Weiß, so wird die Partie mit Ausführung Ihres ersten Zuges eröffnet.




Soll der Computer die weißen Steine führen, so veranlassen Sie ihn durch  den ersten Zug zu machen.

Die ersten Züge wird der Schachcomputer aus seinem Eröffnungsspeicher sofort beantworten und dadurch bereits jetzt schon Bedenkzeit einsparen.

Spielen Sie aber einen Zug, der nicht gespeichert ist bzw. worauf kein Gegenzug gespeichert ist, so beginnt das Programm mit der Berechnung des Gegenzuges.

Nach einem Spiel werden durch   sämtliche vorherigen Eingaben und Vorgänge gelöscht. Das Gerät befindet sich nun wieder in der Ausgangsstellung, d.h. die Grundstellung und Trainingsstufe 2 ist eingegeben.

## 3.3 SPIELENDE

Ein Spielende durch Patt wird vom Computer optisch durch das Aufleuchten der Anzeigen  und  bzw.  und akustisch durch eine Tonfolge angezeigt.

Ein Spielende durch Matt wird vom Computer optisch durch das Aufleuchten der Anzeigen  und  und akustisch ebenfalls durch eine Tonfolge angezeigt.

## 4.0 SCHACHTRAINING

### 4.1 DIE TRAININGSTUFEN
















Das Programm verfügt über 5 Trainingsstufen. Im Gegensatz zu den Turnierstufen sind diese nicht zeitlich begrenzt, sondern von der Rechentiefe abhängig.

Da keine Zeitvorgaben festgelegt sind, entfällt auch die Zeitkontrolle.

In den Trainingsstufen rechnet das Programm alle Zugmöglichkeiten bis zu einer festgelegten Tiefe durch und spielt dann den besten Zug aus.



---

#### Übersicht der Trainingsstufen

Spielstufe Denktiefe	Eingabe	mittlere Antwortzeit
1 Halbzug	  	5 Sek.
2 Halbzüge	  	15 Sek.
3 Halbzüge	  	60 Sek.
4 Halbzüge	  	5 Min.
5 Halbzüge	  	30 Min.


---

Der Computer bestätigt Ihnen die Eingabe der Trainingsstufe, indem er die Kontrollleuchte der entsprechenden Stufe nach der ersten Eingabe blinken läßt.

Nach  erlischt diese und die Anzeige 


Die Trainingsstufen können während einer Partie beliebig oft geändert werden.

## 4.2 ABBRECHEN DES RECHENVORGANGES

Mit  brechen Sie den Rechenvorgang des Programmes ab. Der Computer spielt dann sofort den bis dahin ermittelten, besten Zug aus. Sollte zu diesem Zeitpunkt noch kein akzeptabler Zug berechnet worden sein, so ignoriert der Computer diese Eingabe.


**Den Rechenvorgang können Sie in den Turnierstufen nicht abbrechen.**

## 4.3 ZUGVORSCHÄGE MIT GEGENZUGANZEIGE

Nach Ausführung des Computerzuges schlägt Ihnen das Programm auf  eine Spielfortsetzung vor. Aufgrund vorausgegangener Zugberechnungen oder nach kurzer Stellungsanalyse geht das Programm davon aus, daß Sie diesen Zug spielen werden und berechnet daraufhin seinen Gegenzug. Dieser Gegenzug wird ebenfalls angezeigt und gestattet Ihnen gleichzeitig den Einblick in das »Permanent Brain« (s. Punkt 7.4). Als Gegenzug wird der Zug angezeigt, den das Programm aufgrund seiner Berechnungen zum Zeitpunkt der Anzeige für den besten erachtet.


Gleichzeitig sagt Ihnen das Programm die Anzahl der vorausberechneten Züge an bzw. teilt mit, in welcher Denktiefe sich das Programm momentan befindet (siehe hierzu Punkt 7.4 »Anzeige der Denktiefe«).

Möchten Sie den Zug annehmen, dann führen Sie ihn wie angezeigt aus. Zugvorschlag und Gegenzug wechseln sich in der Anzeige ab. Sie lehnen diesen Zugvorschlag ab, indem Sie einfach einen anderen Zug ausführen.

Mit  beenden Sie den Zugvorschlag mit Gegenzuganzeige. Antwortet das Programm aus seinem Eröffnungsspeicher, so wird bei Abfrage eines Zugvorschlages der Gegenzug nicht mit angezeigt.

## 4.4 ZUGMÖGLICHKEITEN IN BELIEBIGER STELLUNG





Sollten Sie sich über die Gangarten oder Zugmöglichkeiten der verschiedenen eigenen Schachsteine nicht im klaren sein, so gibt Ihnen der Computer Hilfestellung.

Nach  und durch Anheben eines beliebigen Steines werden alle legalen Züge (entsprechend der Gangart) in der vorhandenen Stellung durch Blinken der Zielfelder und durch Aufleuchten des Ausgangsfeldes angezeigt.

Mit  wird der Vorgang beendet.


## 4.5 ZUGRÜCKNAHMEN

Das Programm speichert alle Züge einer Partie, Analyse oder Mattsuche.

Nach Ausführung des Computerzuges oder nach Beendigung eines Spiels durch Matt oder Patt spielt der Computer auf   alle Züge bis zum Partieanfang, bis zur Stellungseingabe oder bis zu einer Spielstandsveränderung zurück. Ist eine weitere Zugrücknahme nicht mehr möglich, so wird dies durch zusätzliches Blinken der Anzeige  mitgeteilt. Nach  können Sie nun weiterspielen. Den jeweils zurückzunehmenden Zug zeigt er durch Blinken der entsprechenden Felder an.

Führen Sie nun jeden angezeigten Zug »rückwärts« aus, ggf. sind geschlagene Steine wieder einzusetzen bzw. Bauernumwandlungen rückgängig zu machen. Auf diese Weise nehmen Sie einen Zug nach dem anderen zurück.


Bei der Zurücknahme von Schlagzügen zeigt Ihnen der Computer durch Blinken der Farb- und Symbolanzeige (am linken Brettrand) die Farbe und Art des einzusetzenden Schachsteines an.

Bei der Zurücknahme von Bauernumwandlungen müssen Sie zusätzlich  drücken, nachdem Sie die Umwandlungsfigur in einen Bauern gleicher Farbe ersetzt haben.





Zugrücknahmen werden mit  beendet. Soll der Computer den nächsten Zug machen, so drücken Sie die Taste  oder .


## 4.6 VORSPIELEN ZURÜCKGENOMMENER ZÜGE

Sämtliche zurückgenommenen Züge lassen sich auch wieder bis zum letzten Computerzug oder bis zum Spielende vorspielen.

Haben Sie die Zugrücknahme beendet, so wird der Computer nach  beliebig viele Züge vorspielen.



Beim Vorspielen führen Sie die Züge, wie angezeigt, nacheinander aus. Bei Bauernumwandlungen drücken Sie noch das aufleuchtende Symbol der Umwandlungsfigur, nachdem Sie den Bauern ersetzt haben.

Wollen Sie den Partieverlauf vom Start erneut verfolgen, so können durch    sämtliche Züge zurückgenommen werden. Nachdem die Grundstellung aufgebaut ist, wird durch  das Vorspielen veranlaßt.

Das Programm zeigt das Ende des Vorspielens durch Aufleuchten der Anzeige  an.

Das Vorspielen zurückgenommener Züge beenden Sie mit .

## 4.7 FARBENWECHSEL WÄHREND DER PARTIE


Soll nach Ausführung des Computerzuges das Programm die Gegenfarbe übernehmen, so drücken Sie auf die leuchtende Anzeige  bzw. . Der Computer beginnt sofort mit seiner Zugberechnung.

Möchten Sie nach Ausführung des Computerzuges die Gegenfarbe führen und den letzten Computerzug nicht übernehmen, so nehmen Sie diesen Zug wie unter Punkt 4.5 beschrieben zurück und führen einen anderen Zug aus. Der Computer übernimmt nun automatisch die Gegenfarbe und beginnt sofort mit seiner Zugberechnung.



In den Turnierstufen können Sie die Farben nicht wechseln.

## 4.8 ZUFALLSGENERATOR

Wenn Sie überprüfen wollen, ob der Computer noch weitere Züge mit gleicher Bewertung berechnen kann, dürfen Sie den angezeigten Zug nicht ausführen.





Heben Sie die entsprechende Figur an und stellen Sie diese wieder auf das Ausgangsfeld; drücken Sie . Wiederholt der Computer den ursprünglichen Zug, gab es keine Alternative.

## 5.0 STELLUNGSEINGABEN









Nach Inbetriebnahme oder nach   ist automatisch die Grundstellung vorgegeben.

Grundsätzlich können Sie aber auch jede beliebige Stellung eingeben.

Das Programm läßt jedoch nur legale Stellungen zu. Regelwidrige Eingaben, wie z. B. Bauern auf den eigenen Grundreihen oder mehr als ein König gleicher Farbe oder mehr Figuren gleicher Farbe, wie aus zusätzlichen Bauernumwandlungen hervorgehen können, oder mehr als 16 Schachsteine gleicher Farbe oder mehr als 8 Bauern gleicher Farbe werden nicht angenommen.

Nach     wird die Grundstellung gelöscht, das Brett ist frei und für die Stellungseingabe vorbereitet.

Bauen Sie jetzt die Stellung auf.

Danach wählen Sie zuerst die Farbe der einzugebenden Steinart durch  bzw.  und dann die Art des Schachsteines durch      oder .

Die Steine gleicher Art und Farbe werden nacheinander durch Anheben und Absetzen eingegeben. Die Eingabe wird durch das Leuchten des entsprechenden Feldes bestätigt.

Wählen Sie die Farbe und Art des nächsten Steines und verfahren Sie wie vor beschrieben.



Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Schachsteine eingegeben sind.

Die Stellungseingabe wird mit  abgeschlossen.



## 6.0 SPIELSTANDSVERÄNDERUNGEN

Das Programm bietet Ihnen jederzeit die Möglichkeit der Spielstandsveränderung. Sie können den Standort, die Art und die Farbe eines oder mehrerer Schachsteine verändern. Sie können Positionen eingeben, löschen oder verändern. Natürlich läßt das Programm nur legale Veränderungen zu, siehe hierzu auch Punkt 5.0.


### 6.1 POSITIONSEINGABEN

Nach  setzen Sie eine oder mehrere Figuren ein. Danach verfahren Sie analog zu Punkt 5.0 (Stellungseingaben). Mit  wird die Spielstandsveränderung abgeschlossen.

### 6.2 POSITIONSLÖSCHUNGEN

Nach  nehmen Sie eine oder mehrere Figuren aus dem Spiel (Vorgabepartien). Mit  wird die Spielstandsveränderung abgeschlossen.

### 6.3 POSITIONSVERÄNDERUNGEN

Möchten Sie den Standort einer Figur verändern, so verfahren Sie wie unter den Punkten 6.1 und 6.2 beschrieben. Der alte Standort ist zu löschen und anschließend der neue einzugeben. Mit  wird die Spielstandsveränderung abgeschlossen.



## 7.0 ERGÄNZENDE MÖGLICHKEITEN

### 7.1 SPIELSTANDSKONTROLLE

Nach Stellungseingaben, Spielstandsveränderungen und Zugrücknahmen sollten Sie vorsichtshalber den Spielstand überprüfen.


Dazu drücken Sie nacheinander die Symboltasten. Bei weißen Steinen leuchten die Felder konstant, bei schwarzen blinken diese.

Mit  wird die Überprüfung beendet.

Eine Überprüfung der Stellung können Sie jederzeit, auch wenn der Computer »denkt«, vornehmen.

### 7.2 KORREKTUR ILLEGALER ZÜGE

Das Programm läßt nur Züge zu, die den Schachregeln entsprechen. Illegale Züge werden vom Programm nicht angenommen und reklamiert.


Die Zurückweisung erfolgt durch Blinken der Anzeige  und des Ausgangsfeldes, das regelwidrige Feld leuchtet konstant.

Der Kontrollton bleibt aus.

Durch Zurückstellen des Schachsteines wird der illegale Zug gelöscht.

Überprüfen Sie die Zugmöglichkeiten des Schachsteines wie in Punkt 4.4 beschrieben.


### 7.3 EINBLICK IN DEN RECHENVORGANG

Berechnet das Programm einen Zug, so gewährt Ihnen der Computer auf  einen Einblick in seinen Rechenvorgang. Durch Blinken der Felder zeigt Ihnen der Computer den Zug an, den das Programm aufgrund seiner Berechnungen zum Zeitpunkt der Anzeige für den besten erachtet. Gleichzeitig wird der vom Computer erwartete Gegenzug angezeigt. Zug und Gegenzug wechseln sich in der Anzeige ab.

Gleichzeitig nennt Ihnen das Programm die Anzahl der vorausberechneten Züge bzw. teilt mit, in welcher Denktiefe sich das Programm zum Zeitpunkt der Abfrage befindet (siehe hierzu Punkt 7.5 »Anzeige der Rechentiefe«).


Mit  beenden Sie den Einblick in den Rechengang.

## 7.4 ANZEIGE DER RECHENTIEFE

Auf  während einer Zugberechnung wird Ihnen ein Einblick in den Rechengang gestattet.

Zugleich wird Ihnen auch die Anzahl der vorausberechneten Züge mitgeteilt.

Dies geschieht durch das Aufleuchten bzw. Blinken der Kontrollleuchten am linken Brettrand.

Optisches Signal	Denktiefe	
	blinkt	leuchtet
	1 Halbzug	1 Zug
	3 Halbzüge	2 Züge
	5 Halbzüge	3 Züge
	7 Halbzüge	4 Züge
	9 Halbzüge	5 Züge

## 7.5 SELBSTSPIEL

Legen Sie die Trainingsstufe fest und lassen Sie den Computer gegen sich selbst spielen.

Mit  veranlassen Sie den Computer, die Partie zu eröffnen. Nach Ausführung eines jeden Computerzuges ist die Eingabe  bzw.  abwechselnd zu wiederholen.

In dieser Spielart will der Computer Ihr Lehrmeister sein. Beobachten Sie ihn beim Spiel gegen sich selbst. Lernen Sie aus seinem Spiel Angriff und Verteidigung. Oder lassen Sie sich eine mögliche Spielentwicklung aus einer vorgegebenen Stellung zeigen.

Natürlich können Sie jederzeit eine Farbe übernehmen und weiterspielen. Ist die Farbe am Zuge, die Sie übernehmen möchten, dann führen Sie einfach Ihren Zug aus. Der Computer wird automatisch die andere Farbe führen und sofort mit der Zugberechnung beginnen.

Da hier das »Permanent Brain« nicht zur Anwendung kommen kann, sind die Zugzeiten echte Rechenzeiten.

## 8.0 SPEZIALSTUFEN




Außer der Trennung in Turnierstufen und Trainingsstufen, bietet Ihnen das Gerät drei zusätzliche Spezialstufen:

- a) Analysestufe
- b) Mattsuchstufe
- c) Spielüberwachung

## 8.1 STELLUNGSANALYSEN





Die Analysestufe wird durch    eingegeben.

Da diese zeitlich nicht begrenzt ist, eignet sie sich besonders für Stellungsanalysen (Fernschach) und Schachprobleme (Mattaufgaben, Studien).

Nach Eingabe der Stellung und der Spielstufe beginnt der Computer auf  bzw.  mit der Zugberechnung. Das Programm rechnet so lange, bis eine Mattführung erkannt ist oder der Rechengvorgang durch  abgebrochen wird.

Möchten Sie Einblick in den Rechengvorgang nehmen, so verfahren Sie wie unter Punkt 7.3 beschrieben.

## 8.2 MATTSUCHE

Die Mattsuchstufe wird durch     eingegeben. Diese Spezialstufe ist zeitlich nicht begrenzt. Da das Programm eine Bewertung der Schachsteine und der Züge nicht vornimmt, ist diese Stufe für das Normalspiel nicht geeignet. Gegenzüge sind daher von Ihnen auszuführen oder vom Computer auf einer anderen Spielstufe ermitteln zu lassen.

Bedingt durch die Programmarten liegt der Unterschied zur Analysestufe in der wesentlich höheren Berechnungsgeschwindigkeit.

Das Programm rechnet so lange, bis eine Lösung gefunden ist. Zusätzlich speichert das Programm alle Züge, die zur Mattführung erforderlich sind. Dadurch ist der Computer in der Lage, auf Ihre Gegenzüge sofort oder nach geringer »Suchzeit« zu antworten.





Möchten Sie die momentane Denktiefe erfahren, so verfahren Sie wie in Punkt 7.5 beschrieben.

## 8.3 SPIELÜBERWACHUNG

Sie können auf diesem Brett im eingeschalteten Zustand gegen einen anderen Spieler spielen. Das Programm überwacht nur die Einhaltung der Spielregeln.

Regelwidrige Züge läßt das Programm nicht zu und reklamiert diese.

Die Zurückweisung und Korrektur von illegalen Zügen wird in Punkt 7.2 beschrieben.

Diese Spielart geben Sie mit     ein.

Jederzeit kann der Computer eine Farbe übernehmen und weiterspielen.

Dazu ist die Spielstufe einzugeben und der Computer mit  bzw.  zu veranlassen, mit dieser Farbe weiterzuspielen.

## 9.0 DEMONSTRATIONS-MATT

Zu Vorfürzwecken erlaubt der Computer in den unteren Spielstufen eine Mattkombination, damit eine komplette Partie schnell getestet werden kann:

Spieler weiß		Computer schwarz	
E2	E4	E7	E5
G1	F3	B8	C6
F1	C4	D7	D6
E1	G1	C8	G4
C2	C3	G8	F6
D1	B3	G4	F3
C4	F7	E8	E7
B3	E6	MATT!	



