

HG

Mephisto[®]
Super mondial

COMPUTER



Bedienungsanleitung

Mephisto[®]
Super mondial

Inhaltsverzeichnis:

I. Grundsätzliche Bedienungshinweise

- A.1. Inbetriebnahme
- A.2. Vorbereitung auf das Spiel
- A.3. Einstellen der Spielstärke
- A.4. Eingeben von Zügen
- A.5. Spielunterbrechung (Positionsspeicherung)
- A.6. Brett drehen
- A.7. Neues Spiel

II. Bedienungs- und Informationsmöglichkeiten während des Spiels

- B.1. Rechentiefe und Stellungsbewertung
- B.2. Anzeige der gerade berechneten Variante
- B.3. Zugszähler und Spielhasen-Anzeige
- B.4. Zugvorschläge und Hauptvariante
- B.5. Rücknahme von Zügen
- B.6. Unterbrechung des Rechenvorgangs
- B.7. Eingabe von Zugfolgen
- B.8. Nachspielen einer Partie

III. Die Schachuhr

- C.1. Bedenkzeit des augenblicklichen Zuges
- C.2. Gesamtbedenkzeit

IV. Stellungseingaben und -veränderungen

- D.1. Spielstandskontrolle
- D.2. Stellungseingabe
- D.3. Stellungsveränderungen

V. Sonderfunktionen

- E.1. Problemstufe
- E.2. Programmierbare Eröffnungsbibliothek
- E.3. Abschalten des Kontrolltons

Lieber Schachfreund,

Ihr MEPHISTO Supermondial ist ein Qualitätszeugnis mit dem Gütesiegel „Made in Germany“. Wir haben uns bei diesem Produkt bemüht, durch Verwendung modernster elektronischer Bauelemente und fortschrittlicher Fertigungstechniken ein optimales Preis-/Leistungsverhältnis zu erzielen. Auch unsere Programmierer haben gute Arbeit geleistet. Sie haben ein spielstarkes und einfach zu bedienendes Gerät entwickelt. Das MEPHISTO-Team wünscht Ihnen viel Freude und Erfolg mit Ihrem neuen Schachpartner.

Hinweis für erfahrene Benutzer von Schachcomputern und Besitzer von anderen MEPHISTO-Programm-Modulen:

Wir haben unter jede Kapitel-Überschrift die Reihenfolge der Tasteneingabe für die im Text beschriebene Funktion abgedruckt. Es ist daher möglich, die Kapitel-Überschriften auch als Bedienungscurzanleitung zu verwenden.

I. Grundsätzliche Bedienungshinweise

A.1. Inbetriebnahme

Wenn Sie Ihr Gerät an der Steckdose betreiben, sollten Sie erst den Netzadapter in die Steckdose tun und den kleinen Rundstecker seitlich in die Netzbuchse stecken, dann erst den Einschalter betätigen. Für den Fall, daß Sie netzunabhängig spielen wollen, kontrollieren Sie, ob sich Batterien bzw. Akkus im Gerät befinden.

A.2. Vorbereitung auf das Spiel

(**RES**)

Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf und drücken Sie die **RES**-Taste, was durch ein dreifaches Tonsignal bestätigt wird. Ihr MEPHISTO ist spielbereit.

A.3. Einstellen der Spielstärke

(**LEV**) + Eingabe über Spielfeld + (**CL**)

Nach Drücken der **RES**-Taste ist Ihr Gerät automatisch auf Spielstärke C2 eingestellt. Dies entspricht einer durchschnittlichen Antwortzeit von 10 Sekunden. Wenn Sie in einer anderen als der automatisch eingestellten Spielstärke spielen wollen, haben Sie hierfür noch 31 weitere Möglichkeiten.

Die Beschreibung der Spielstufen im einzelnen:

a) Die Blitzstufen A1 - A8

Wenn Sie gegen Ihren Computer Blitzschach spielen möchten, können Sie, nachdem Sie die Level-Taste gedrückt haben, durch Andrücken der Spielfelder A1 - A8 die Blitzstufen auswählen. Im oberen Display wird dies durch die Anzeige **BLIT** bestätigt.

Je nach Feld gelten für das gesamte Spiel folgende Zeiten:

A1 = 1 Minute	A5 = 20 Minuten
A2 = 5 Minuten	A6 = 30 Minuten
A3 = 10 Minuten	A7 = 45 Minuten
A4 = 15 Minuten	A8 = 60 Minuten

Die Eingabe wird mit **CL** abgeschlossen. Nach Starten des Spiels werden beide Displays in den Schachuhr-Count-Down-Modus geschaltet und zeigen die für das Spiel noch verbleibende Restzeit. Sollte eine der beiden Parteien die Zeit überschreiten, werden Sie durch eine Tonfolge und die Ausgabe **time** am Display darauf aufmerksam gemacht.

b) Die Turnierstufen B1 - B8

Ihr MEPHISTO Supermondial besitzt 8 fest einprogrammierte Turnierspielmöglichkeiten, die Sie, nachdem Sie die Level-Taste gedrückt haben, durch Andrücken der Spielfelder B1 - B8 auswählen. Im oberen Display wird dies durch die Anzeige **tn** bestätigt.

Je nach Feld können Sie zwischen folgenden Einstellungen wählen:

B1 = 40 Züge in 1 Stunde und 30 Minuten
B2 = 35 Züge in 1 Stunde und 45 Minuten
B3 = 40 Züge in 1 Stunde und 45 Minuten
B4 = 35 Züge in 1 Stunde und 30 Minuten
B5 = 40 Züge in 2 Stunden
B6 = 45 Züge in 2 Stunden und 30 Minuten
B7 = 50 Züge in 2 Stunden
B8 = 40 Züge in 3 Stunden

Die Eingabe wird mit **CL** abgeschlossen.

c) Die Normalspielstufen C1 - C8

In diesen Spielstufen legen Sie, nachdem Sie die Level-Taste gedrückt haben, durch Andrücken der entsprechenden Spielfelder die durchschnittliche Antwortzeit pro Zug fest. Im oberen

Display wird das durch die Anzeige tME bestätigt.

Je nach Feld können Sie aus folgenden durchschnittlichen Antwortzeiten wählen:

- C1 = ca. 3 Sekunden
- C2 = ca. 10 Sekunden
- C3 = ca. 30 Sekunden
- C4 = ca. 1 Minute
- C5 = ca. 2 Minuten
- C6 = ca. 3 Minuten
- C7 = ca. 6 Minuten

C8 = unendlich (Computer rechnet bis Sie den Rechenvorgang durch Drücken von ENT abbrechen).

Auch hier ist die Eingabe der Spielstärke mit CL abzuschließen.

d) Spielstufen mit fest eingestellter Rechentiefe D1 - D8

In den Spielstufen D1 - D8 können Sie festlegen, wieviele Halbzüge MEPHISTO Supermondial rechnen soll, bevor er seinen Rechenvorgang abbricht. Im oberen Display wird das durch die Anzeige PLY bestätigt.

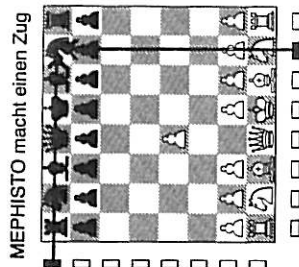
Auch hier müssen Sie vorher wieder die LEV-Taste gedrückt haben, bevor Sie die jeweilige Rechentiefe festlegen.

- D1 = 1 Halbzug
- D2 = 2 Halbzüge
- D3 = 3 Halbzüge
- D4 = 4 Halbzüge
- D5 = 5 Halbzüge
- D6 = 6 Halbzüge
- D7 = 7 Halbzüge
- D8 = 8 Halbzüge

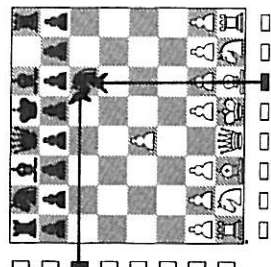
Durch Drücken von CL machen Sie Ihr Gerät spielbereit.

A.4. Eingeben von Zügen

Drücken Sie die Figuren, die Sie ziehen wollen, leicht an. Sie hören einen kurzen Piepton und zwei Randlämpchen leuchten auf. Nehmen Sie die Figur und setzen Sie diese mit leichtem Druck auf Ihr Zielfeld. Erneut hören Sie den Piepton. Sie haben den ersten Zug der Partie gemacht.



Zunächst zeigen die Randlämpchen auf das Ausgangsfeld. Der Computer will den Springer ziehen. Drücken Sie diese Figur leicht an.



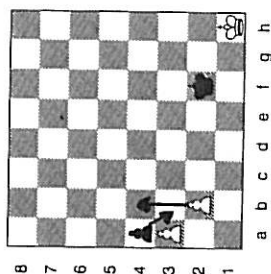
Jetzt zeigt Ihnen der Computer das Zielfeld. Setzen Sie den Springer auf dieses Feld und drücken Sie ihn leicht an. Damit ist der Zug ausgeführt.

Nun beginnt der Computer mit der Berechnung eines Gegenzuges. Am Anfang der Partie geht das meist sehr schnell, da MEPHISTO eine große Anzahl von Schacheröffnungen "kennt" und diese aus seinem Speicher abruft.

Also kommt der Gegenzug wahrscheinlich sofort. Sie hören einen kurzen Piepton und zwei Randlämpchen leuchten auf. Sie zeigen die waagrechte Reihe und die senkrechte Linie der Figur an, mit der MEPHISTO ziehen will. Gleichzeitig erscheint im Display der von MEPHISTO berechnete Gegenzug (z.B. G8F6). Drücken Sie die angezeigte Figur leicht an. Nun zeigt Ihnen MEPHISTO mit Hilfe der Randlämpchen, wohin er diese Figur ziehen will. Stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld.

Und so geht es weiter: Bei eigenen Zügen drücken Sie die Figur, die Sie ziehen wollen, leicht auf das Ausgangsfeld und setzen Sie mit Druck auf das Zielfeld. Die Computerzüge führen Sie auf gleiche Weise aus, wobei MEPHISTO Ihnen mit Hilfe des Displays und der Randlämpchen zeigt, wohin er ziehen will. Immer wenn der Computer gerade einen Zug berechnet, blinkt eines der beiden Farblämpchen (□/■). Wenn Sie am Zug sind, leuchtet das andere Lämpchen ständig.

Bei Schlagzügen brauchen Sie nur Ausgangs- und Zielfeld der schlagenden Figur eingeben. Die geschlagene Figur entfernen Sie ohne Druck vom Brett. Nur beim sogenannten "En-passant-Schlagen" wird MEPHISTO Sie durch Aufleuchten der Randlämpchen daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen. Drücken Sie diesen leicht an, bevor Sie ihn entfernen.



"En passant" (französisch) bedeutet wörtlich „im Vorbeigehen“ und bezeichnet eine besondere Schlagmöglichkeit des Bauern. Wenn ein Bauer mit dem Doppelschritt von der Grundlinie aus genau neben einem Bauern des Gegners zum Stehen kommt, darf dieser ihn – allerdings nur im unmittelbar darauffolgenden Zug – „en passant“ schlagen, d.h. so schlagen, als wäre der Bauer nur ein Feld nach vorn gezogen. Wenn Weiß hier den Bauern von b2 nach b4 zieht, darf Schwarz im nächsten Zug „en passant“ schlagen: Der schwarze Bauer zieht von a4 nach b3 und der weiße Bauer auf b4 wird entfernt.

Bei der Rochade müssen Sie zuerst den Königszug eingeben. Der Computer wird Sie dann daran erinnern, den Turm nachzuziehen.

Bauernumwandlung (Promotion). Wenn sie einen Bauern auf der gegnerischen Grundreihe gebracht haben, erscheint die Anzeige Pr.? und die LEDs über den entsprechenden Figurentasten leuchten auf. Wählen Sie die Figur aus, in die Sie den Bauern umwandeln wollen und geben Sie dies durch Drücken der Figurentaste dem Computer bekannt. Von nun weiß MEPHISTO, welche Figur sich auf dem Umwandlungsfeld befindet.

Hat der Computer einen Bauern auf die Grundreihe gebracht, teilt er Ihnen sowohl im Display als auch durch das Figuren-LED mit, in welche Figur er seinen Bauern umwandeln möchte (die Bedeutung der Figurensymbole im Display entnehmen Sie der Tabelle von Punkt D.1. – Spielstandskontrolle). Durch An-

drücken der neuen Figur auf dem Spielfeld bestätigen Sie diese Eingabe.

Bei Eingabe eines regelwidrigen Zuges wird sich der Computer mit einem doppelten Piepton melden und die Randlämpchen des falschen Zielfeldes werden rot aufleuchten. Drücken Sie die Figur noch einmal auf dem falschen Zielfeld auf und MEPHISTO wird Ihnen das Ausgangsfeld dieser Figur anzeigen. Setzen Sie die Figur mit Druck auf das Ausgangsfeld zurück. Die Randlämpchen erlöschen und MEPHISTO ist zur richtigen Zügeingabe bereit.

A.5. Spielunterbrechung (Positionsspeicherung)

([MEM] + Ausschalter betätigen)

Sollten Sie während des Spiels einmal unterbrochen werden, oder können Sie an einem Abend das Spiel nicht zu Ende spielen, bietet MEPHISTO Ihnen die Möglichkeit, die jeweilige Position abzuspeichern und nach Wochen wieder an der gleichen Stelle aufzunehmen.

Dazu drücken Sie nach dem letzten Zug des Computers die Taste [MEM] bevor Sie mit dem EIN/AUS-Schalter das Gerät abschalten. Die Position ist jetzt also gespeichert und wird sofort nach neuerlichem Betätigen des EIN-Schalters aktiviert.

Sollten Ihnen in der Zwischenzeit die Figuren verrutscht sein, und Sie können sich an die Brettposition nicht mehr genau erinnern, ist es durch eine Positionsabfrage, wie in Punkt D.1. beschrieben, jederzeit möglich, den aktuellen Spielstand zu kontrollieren.

A.6. Brett drehen

([RES] + [ENT])

Achtung: Wenn Sie nach Drücken der [RES]-Taste [ENT] drücken, damit MEPHISTO den ersten Zug macht, geht der Computer automatisch davon aus, daß Sie mit den schwarzen Figuren gegen ihn spielen wollen und er dreht das Brett. Die weißen

Figuren stehen oben, die schwarzen unten. Der erste Zug wird dann für die weißen Figuren von oben nach unten angezeigt. Die auf dem Spielfeld aufgedruckten Bezeichnungen sind bei diesem Spiel natürlich nicht gültig.

A.7. Neues Spiel

([RES])

Sollte MEPHISTO Sie mittgesetzt haben, oder noch besser Sie MEPHISTO, dann müssen Sie, wenn Sie eine neue Partie beginnen wollen, die [RES]-Taste drücken.

Bitte beachten Sie dabei, daß die Spielstärke automatisch wieder auf Spielstärke C2 gesetzt und die vorangegangene Partie aus dem Speicher gelöscht wird.

Sie haben jetzt alle notwendigen Informationen, um ein erstes Spiel gegen Ihren neuen elektronischen Schachpartner durchzuführen. Wenn Sie aber alle Möglichkeiten, die Ihnen ein Schachcomputer während eines Spiels bietet, ausnützen wollen, ist es ratsam, auch die nachfolgenden Kapitel zu studieren.

II. Bedienungs- und Informationsmöglichkeiten während des Spiels

B.1. Rechentiefe und Stellungsbewertung

([INFO] + [BAUER1] + [CL])

MEPHISTO ist in der Lage, die Tiefe seiner Berechnung in Halbzügen und die dazugehörige Stellungsbewertung anzuzeigen. Sie bringen ihn dazu, indem Sie zunächst [INFO] und dann [BAUER1] eintippen.

Generell erfolgt die Stellungsbewertung in Bauereinheiten. Ein negatives Vorzeichen (-) bedeutet, daß sich MEPHISTO im Nachteil sieht. So steht z.B. nach [INFO] + [BAUER1] die Zahl -1.50 in der unteren Anzeige, ist MEPHISTO mit 1,5 Bauerein-

heiten im Nachteil. Im oberen Display können Sie gleichzeitig z.B. **LE4** ablesen, was bedeutet, daß MEPHISTO bisher vier Halbzüge tief gerechnet hat. Nach Ablesen dieser Informationen, drücken Sie **CL** und MEPHISTO ist wieder spielbereit.

B.2. Anzeige der gerade berechneten Variante

(**INFO** + **SPRINGER2** + **CL**)

Sie können MEPHISTO zusehen, über welchen Zug er gerade nachdenkt. Auch hier wird die Abfrage mit Drücken der **INFO**-Taste eingeleitet. Danach betätigen Sie **SPRINGER2** und am oberen Anzeigefenster erscheint jener Zug, den MEPHISTO gerade "berechnet". Am unteren Anzeigefenster können Sie ablesen, um die wievielte Variante es sich bei dem gerade berechneten Zug handelt. Die Abfrage wird wieder mit **CL** abgeschlossen.

B.3. Zugzähler und Spielphasen-Anzeige

(**INFO** + **LÄUFER3** + **CL**)

Wollen Sie wissen, wieviele Züge in einer Partie insgesamt gespielt wurden, dann drücken Sie zuerst die **INFO**-Taste und danach **LÄUFER3**. Am oberen Display wird die Anzahl der Züge ausgegeben (z.B. **no. 8**), am unteren Display wird angezeigt, in welcher Spielphase sich der Computer befindet.

Die Bedeutung der Spielphasen-Anzeige:

thEO = Eröffnungstheorie (Computer spielt aus der Eröffnungsbibliothek)
OPEN = Eröffnungsphase
MldG = Mittelspielphase
ENdG = Endspielphase

Auch diese Abfrage wird mit **CL** abgeschlossen.

B.4. Zugvorschläge und Hauptvariante

(**INFO** + **Q8** bzw. **7**)

Um zu erfahren, wie Ihr Schachcomputer den weiteren Spielverlauf sieht, müssen Sie zuerst die **INFO**-Taste drücken. In den Displays erscheinen daraufhin die ersten zwei Züge der Hauptvariante. Wollen Sie weitere Züge der Hauptvariante abrufen, können Sie dies mit der Taste **Q8** erreichen. Um an den Anfang der Hauptvariante zurückzukehren, können Sie einfach mit der Taste **7** Zug für Zug "zurückblättern". Wenn Sie am Zug sind, können Sie den ersten Zug der Hauptvariante für Ihre Seite als Zugvorschlag des Computers verwenden. Auch diese Abfrage wird mit **CL** abgeschlossen.

B.5. Rücknahme von Zügen

a) Rücknahme von Zügen ohne Displayanzeige

Wenn Sie während einer Partie einen oder mehrere Züge zurückspielen wollen, können Sie das jederzeit mittels der Taste **7** tun. Die Randlämpchen der zuletzt gezogenen Figur leuchten auf. Durch Niederdrücken dieser Figur auf dem Spielfeld schalten die Randlämpchen auf das Ausgangsfeld um. Setzen Sie die Figur mit Druck auf das Ausgangsfeld zurück.

b) Rücknahme von Zügen mit Displayanzeige

Hier betätigen Sie, wenn Sie am Zug sind, zunächst die **MEM**-Taste, was an den Anzeigefenstern zur Ausgabe des letzten gespielten Zuges und zu **End** führt. Nach Drücken der **7**-Taste leuchten die Feldlämpchen der zuletzt gezogenen Figur auf. Durch Niederdrücken dieser Figur auf dem Spielfeld schalten die Feldlämpchen auf das Ausgangsfeld um. Wollen Sie einen weiteren Zug zurücknehmen, drücken Sie nochmals die **7**-Taste und wiederholen den oben beschriebenen Vorgang. Mit der Taste **Q8** ist es jederzeit auch wieder möglich, nach vorne zu spielen. Haben Sie eine Position erreicht, von der Sie weiterspielen möchten, drücken Sie **CL**.

C.2. Gesamtbedenkzeit

(**INFO**) + (**KÖNIG6**)

Nach Drücken von **INFO** + **KÖNIG6** zeigen die Displays die jeweils verbrauchte Gesamtzeit in Stunden und Minuten für beide Seiten an.

IV. Stellungseingaben und -veränderungen

Egal ob am Anfang einer Partie oder mittendrin, MEPHISTO ist bereit, Züge oder Zugfolgen, ohne jeweils seine eigene Berechnung zu starten, anzunehmen. Hierfür drücken Sie zuerst die **[MEM]**-Taste und geben danach Ihre Züge auf dem Spielfeld ein. Sind Sie zu jener Position gelangt, von der Sie fortsetzen wollen, dann drücken Sie einfach **[CL]**. Sind Sie am Zug, geben Sie Ihren nächsten Zug ein. Ist der Computer am Zug, drücken Sie **[ENT]**.

staben naturgetreu erscheinen. Die nachstehend

Sollten Sie am Ende einer Partie den Wunsch haben, diese noch einmal nachzuspielen, dann drücken Sie statt der **[RES]**-Taste die Tasten **[MEM]** + **[ENT]**. Mit Hilfe der **[8]** **[▶]**-Taste können Sie jetzt von Beginn an Zug für Zug nach vorne spielen und, wann immer Sie wollen durch Drücken von **[CL]** von einer erreichten Position weiterspielen.

C.1. Bedenzeit des augenblicklichen Zuges

C.1. Bedenkenzeit des augenblicklichen Zuges

$$(\text{POS} + \text{POS} + \text{POS} + \dots + \text{CL})$$

Durch Drücken des Taste **POS** erhalten Sie am oberen Display die Ausgabe **POS** . Jetzt brauchen Sie nichts weiter zu tun, als wiederholt die **POS** -Taste zu betätigen. Jedes Mal, wenn Sie das getan haben, erscheint auf dem Display die Art und die Position einer Figur. Gleichzeitig wird der Standort der Figur auch noch durch die Randlämpchen angezeigt. Leider sind die Darstellungsmöglichkeiten des Displays nicht so vielfältig, daß alle Buchstaben naturgetreu erscheinen. Die nachstehende Tabelle erklärt Ihnen die Bedeutung der Zeichen der Displayanzeige.

4 = König

d = Dame

$L_i = \text{Turm}$

! = Läufer

5 = Springer

h = Bauer

Schwarze Figuren werden ganz einfach durch ein vorangestelltes Minus (-) von den weißen Figuren unterschieden. Weiterhin leuchten die Randlämpchen bei den schwarzen Figuren rot, bei den weißen Figuren grün. Wollen Sie nach der Spielstandskontrolle zurück in den Spielmodus, müssen Sie die Taste **[CL]** drücken.

D.2. Stellungsangaben

a) Brett freimachen

(**[POS]** + **[ENT]** + **[ENT]**)

Für die Eingabe von Schachproblemen (z.B. Mattaufgaben) ist es vorteilhaft, zunächst das Brett abzuräumen. Das tun Sie, indem Sie zuerst **[POS]** drücken und danach **[ENT]**. Am unteren Display erscheint nun die Anzeige **CL ?**. Der Computer fragt Sie, ob Sie wirklich das ganze Brett löschen wollen. Durch nochmaliges Drücken der **[ENT]**-Taste ist das Brett abgeräumt.

b) Stellung eingeben

(**[POS]** + Farbtaste + Figurentaste + Figuren mit Druck aufsetzen + **[CL]**)

Hierzu müssen Sie dem Computer mitteilen, welche Figuren Sie aufstellen wollen. Drücken Sie zuerst die gewünschte Farbtaste und danach die entsprechende Figurentaste. Setzen Sie die gewählte Figur mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld. Nachdem Sie auf diese Weise alle Figuren aufgestellt haben, beenden Sie, wenn Sie die Farbwahl vorgenommen haben, wie in Punkt D.2.c) beschrieben, die Eingabe mit **[CL]**. Achten Sie bitte darauf, daß die Stellung, die Sie eingeben, den Schachregeln entspricht.

c) Farbwahl

(**[POS]** + **[7<]** oder **[8>]** + **[CL]**)

Bevor Sie die Figureneingabe durch Drücken der **[CL]**-Taste abschließen, vergewissern Sie sich, ob das Farblämpchen jener Partei leuchtet, die den nächsten Zug ausführen soll. Wenn nicht, stellen Sie die gewünschte Farbe mit den Tasten **[7<]** und **[8>]** ein, bevor Sie **[CL]** drücken.

D.3. Stellungsveränderungen

a) Zusätzliche Figuren eingeben

(**[POS]** + Farbtaste + Figurentaste + Figur mit Druck aufsetzen + **[CL]**)

Hierzu müssen Sie dem Computer verständlicherweise mitteilen, welche Figuren Sie einsetzen wollen. Drücken Sie zunächst die **[POS]**-Taste, dann drücken Sie die entsprechende Farbtaste (falls nicht ohnehin das richtige Farblämpchen leuchtet) und anschließend die gewünschte Figurentaste. Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld. Drücken Sie **[CL]** und Sie können die Partie mit der neu eingegebenen Figur fortsetzen.

Natürlich können Sie mehrere Figuren in beliebiger Reihenfolge hintereinander eingeben. Zwischen Figuren gleicher Art bzw. gleicher Farbe ist es unnötig, die Figuren- bzw. die Farbtaste zu drücken.

Achten Sie bitte darauf, daß die Stellung, die Sie eingeben, den Schachregeln entspricht.

b) Figuren entfernen oder versetzen

(**[POS]** + Figur mit Druck entfernen + **[CL]**)

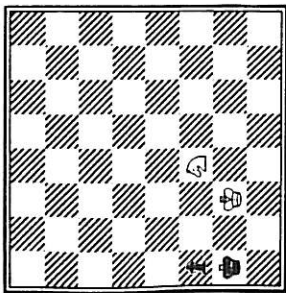
Wenn Sie aus der augenblicklichen Brettstellung eine Figur entfernen wollen, müssen Sie zunächst die **[POS]**-Taste drücken. Wenn Sie nun die Figur andrücken, wird sie aus der Brettstellung entfernt.

Ähnlich können Sie auch eine Stellung verändern. Wie im vorigen Absatz drücken Sie zuerst **[POS]** und danach die Figur, die

Sie versetzen wollen, an. Anstatt Sie vom Spielfeld zu entfernen, setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld und drücken sie auch dort leicht an. Danach drücken Sie **CL**, bevor Sie die Partie aus der veränderten Stellung fortsetzen.

V. Sonderfunktionen

E.1. Problemstufe



Als praktisches Beispiel wählen wir ein Matt in 3 Zügen von Otto Dehler.

a) Mattsuche

(**LEV** + Mattsuchtiefe eingeben + **CL** + **ENT**)

Diese Sonderfunktion ist für die Lösung von Mattaufgaben gedacht. MEPHISTO sucht dabei die kürzestmögliche Lösung. Grundsätzlich sollten Sie vor Einschalten der Problemstufe per Stellungseingabe (Abschnitt D.2.) das Schachproblem auf dem Brett aufgebaut haben. Jetzt müssen Sie MEPHISTO noch mitteilen, um welche Art von Mattproblem es sich bei der eingege-

benen Position handelt. Wollen Sie das nebenstehende Schachproblem eingeben, so ist das Matt in 3.

Für diese Eingabe drücken Sie die **LEV**-Taste und geben über die Felder E1 - E8 die entsprechende Zügezahl bis zum Matt ein. Das Feld E1 entspricht Matt in 1, E2 Matt in 2, E3 Matt in 3 usw. Diese Eingabe wird im Display bestätigt. Durch **CL** wird die Eingabe abgeschlossen.

Nach Drücken von **ENT** beginnt MEPHISTO mit der Lösung dieses Mattproblems. Sollte er nach seiner Berechnung eine Mattlösung innerhalb der eingegebenen Zuganzahl gefunden haben, wird er Ihnen den ersten Lösungszug des Schachproblems anzeigen.

Ihre Aufgabe ist es nun, nach diesem Zug einen Gegenzug für Schwarz auf dem Brett auszuführen. Danach wird MEPHISTO wieder mit der Zugberechnung zum Matt fortfahren, Ihnen den nächsten Zug anzeigen und auf Ihren nächsten Gegenzug warten – bis zum Matt.

Sollte keine Mattlösung innerhalb der eingegebenen Zügezahl möglich sein, wird der Computer keinen Zug ausgeben und dies durch eine Tonfolge unterstreichen.

b) Nebenlösungen

(**8** + **ENT**)

Wollen Sie wissen, ob Ihre Schachaufgabe eine Nebenlösung besitzt, dann drücken Sie, nachdem der Computer den ersten Lösungszug des Problems errechnet hat, statt dem Zug am Brett auszuführen, die Taste **8**. Ist eine Nebenlösung möglich, wird der Computer diese ausgeben. Ist keine Nebenlösung möglich, wird der Computer keinen Zug ausgeben und dies durch eine Tonfolge unterstreichen. Durch nochmaliges Drücken der **ENT**-Taste wird wieder der erste Zug der Problemlösung errechnet und es kann, wie in Punkt a) beschrieben, weitergespielt werden.

Das nachfolgende Kapitel der Bedienungsanleitung ist vor allem für Fortgeschrittene gedacht. Einsteiger ins Computerschach sollten es erst studieren, wenn sie mit den Bedienungsmöglichkeiten und dem Umgang ihres Gerätes etwas vertraut sind. Dann aber wird es ihnen keine Schwierigkeiten bereiten.

E.2. Programmierbare Eröffnungsbibliothek

MEPHISTO Supermondial besitzt eine umfangreiche und breite Eröffnungsbibliothek von über 500 Varianten. Für geübte Schach- und Vereinsspieler bietet er jedoch zusätzlich die Möglichkeit, bis zu 99 Eröffnungsvarianten der Bibliothek anzufügen. Innerhalb dieser 99 Varianten können bis zu 2.800 Halbzüge in den Speicher geschrieben werden.

a) Schreiben von Eröffnungen in die Eröffnungsbibliothek

$$(\text{RES} + \text{MEM} + \text{Variante eingeben} + \text{CL} + \text{BOOK9} + \text{POS} + \text{ENT} + \text{LEV} + \text{CL})$$

Angenommen, Sie wollen die Eröffnungsbibliothek Ihres MEPHISTO's um folgende Variante erweitern:

1. g2 - g4 d7 - d5
2. f1 - g2 c8 x g4
3. c2 - c4 c7 - c6

Dazu ist es erst einmal notwendig, daß Sie nach Drücken der **RES**-Taste die Taste **MEM** drücken. Jetzt können Sie auf dem Spielfeld die Variante Zug für Zug eingeben. Nach Abschluß des letzten Zuges drücken Sie **CL**. Die Variante befindet sich jetzt im Spielstandsspeicher und muß nun in den Eröffnungsspeicher überschrieben werden.

Dazu drücken Sie zunächst **BOOK9**, dies führt am unteren Display zur Anzeige **buch**, am oberen Display steht **nr ?**. Drücken der Taste **POS** führt Sie jetzt zum erstmöglichen freien Speicherplatz im programmierbaren Eröffnungsbuch (ist

es die erste Variante, die Sie in den Speicher schreiben, steht z.B. am oberen Display **nr 1** = Varianten-Nummer, am unteren Display **Ln 0** = Varianten-Länge).

ENT schreibt jetzt die Variante vom Spielstandsspeicher in den Eröffnungsspeicher. Dies führt am unteren Display zu einer Veränderung (in unserem Beispiel **Ln 3**). Am Speicherplatz 1 ist jetzt eine Variante mit der Länge von 3 Zügen gespeichert. **MEPHISTO** bietet Ihnen nun noch eine weitere Möglichkeit, die sonst nur Schachprogrammieren zur Verfügung steht. Mittels der **LEV**-Taste müssen Sie festlegen, ob das Gerät diese Variante nur mit Weiß, nur mit Schwarz oder mit Weiß und Schwarz spielen soll. Nach einmaligem Drücken der **LEV**-Taste leuchten beide Farb-LEDs, d.h. das Gerät wird diese Variante mit beiden Farben spielen.

Nach zweimaligem Drücken der **LEV**-Taste leuchtet nur das weiße Farb-LED, d.h. das Gerät wird diese Variante nur mit Weiß spielen.

Nach dreimaligem Drücken der **LEV**-Taste leuchtet nur das schwarze Farb-LED, d.h. das Gerät wird diese Variante nur mit Schwarz spielen.

Nach viermaligem Drücken leuchtet keines der Farb-LEDs, d.h. die Variante wird zwar abgespeichert, wird aber vom Gerät nicht gespielt. Diese Einstellung kann zum Abspeichern von interessanten Partien verwendet werden.

CL schließt diese Eingabe ab und die Variante wurde der Eröffnungsbibliothek Ihres Computers angefügt. Er wird jetzt die von Ihnen einprogrammierte Eröffnung mit erhöhter Zufallswahrscheinlichkeit gegenüber den festgespeicherten Eröffnungsvarianten spielen.

Achtung: Falls Sie die programmierbare Eröffnungsbibliothek nutzen, muß vor jedem Abschalten des Geräts die Taste **MEM** gedrückt werden. Nur so ist die einwandfreie Speicherung der einprogrammierten Eröffnungen gewährleistet.

b) Lesen von Zügen aus der programmierten Eröffnungsbibliothek

(RES + BOOK9 + BOOK9 + Varianten-Nummer eingeben + ENT + MEM + CL + MEM + ENT + 8..... + CL)

Angenommen, Sie haben vergessen, welche Zugfolge Sie am Speicherplatz 1 abgespeichert haben. Hier bietet MEPHISTO die Möglichkeit, diese Zugfolge auszulesen. Dazu müssen Sie nach dem Drücken der RES-Taste zweimal die Taste BOOK9 drücken. Dies führt zur Anzeige ---0. Jetzt müssen Sie Ihrem Computer mitteilen, welchen Speicherplatz Sie auslesen wollen.

Mit Hilfe der Tasten 1 bis 9 können Sie MEPHISTO die Nummer der Variante mitteilen.

In unserem vorigen Beispiel hatten wir die Variante am Speicherplatz 1 abgespeichert. Wir drücken daher die Taste 1 und schließen diese Eingabe mit ENT ab. Im Display erscheint jetzt wieder die Varianten-Nummer und die Varianten-Länge.

Durch Drücken der MEM-Taste wird die Variante vom Eröffnungsspeicher in den Spielstandsspeicher geladen, was auf den Displays durch die Anzeigen P in MEM (Position im Memory) bestätigt wird.

CL macht Ihr Gerät spielbereit. Wenn Sie jetzt eine Positionskontrolle machen, wie im Kapitel D.1. beschrieben, werden Sie merken, daß sich jetzt die Endposition der von Ihnen angewählten Variante auf dem Spielfeld befindet.

Wollen Sie jetzt Zug um Zug die gesamte Variante auslesen, drücken Sie MEM und ENT. Jetzt können Sie mit Hilfe der 8-Taste von der Grundstellung aus Zug für Zug nach vorne "blättern". Haben Sie eine Position erreicht, von der Sie weiterspielen wollen, schließen Sie mit CL ab.

c) Löschen einer Variante aus der programmierbaren Eröffnungsbibliothek

(RES + BOOK9 + BOOK9 + Varianten-Nummer eingeben + ENT + ENT + ENT + CL)

Hat sich eine Variante als ungünstig erwiesen oder Sie wollen eine zusätzliche Variante in den Eröffnungsspeicher schreiben und haben dafür keinen Speicherplatz mehr zur Verfügung, so wird es notwendig sein, eine Variante aus dem programmierbaren Eröffnungsspeicher zu löschen.

Dazu wählen Sie nach Drücken der RES-Taste, (wie im Kapitel E.2.b beschrieben), zunächst die Variante an (z.B. BOOK9 + BOOK9 + Varianten-Nummer eingeben + ENT).

Nochmaliges Drücken der ENT-Taste führt am unteren Display zu der Anzeige CL? (der Computer fragt, ob Sie diese Variante wirklich löschen wollen).

Nochmaliges Drücken von ENT löscht die Variante aus dem programmierbaren Speicher, was am unteren Display durch die Anzeige Ln 0 (Varianten-Länge = 0) bestätigt wird.

CL schließt auch diese Eingabe ab. Sie können jetzt in den eben gelöschten Speicherplatz eine neue Eröffnung eingeben.

E.3. Abschalten des Kontrolllons.

Ihr Supermondial bietet Ihnen auch die Möglichkeit, jeweils zu Beginn eines neuen Spiels (nach Drücken der RES-Taste) den Kontrollton abzuschalten. Dies wird durch zweimaliges Andrücken des Feldes A1 erreicht. Der Kontrollton bleibt dann bis zum Ende des jeweiligen Spiels abgeschaltet und wird durch Drücken der RES-Taste wieder aktiviert.

VI. Technische Daten

Mikroprozessor:

6502

Programmspeicher (ROM):

32 KByte

Rechenspeicher (RAM):

8 KByte

Programm:

Mischung aus Shannon-A-
und Shannon-B-Strategie

Spielstufen:

8 Blitzstufen

8 Turnierstufen

8 Normalstufen

8 Rechentiefe-Stufen

8 Problemstufen

4 Zeiten

Schachuhr:

Count-Down-Modus

2 vier-stellige LCDs

Anzeige:

Hauptvariante, Stellungs-
bewertung, Rechentiefe,
Zügezahl

Einblick in den Rechengang:

Zugzurücknahme:

maximal 255 Halbzüge