

A Schnelleinstieg

I. In der Basisversion sind als Engines **Ruffian 2.1** (bei Auslieferung ausgewählt), **Deep Sjeng 1.8** und **3.0**, **Fruit 2.1** und **05**, **Toga 1.0** und **1.2** sowie **Rybka 2.2** enthalten.

Optional sind **Shredder 1.0** (dazu siehe II.) und die **Richard Lang Emulation** (III.) verfügbar.

Nach dem Einschalten am Brett erscheint zunächst der

Startbildschirm

```

PHOENIX REVELATION

PHOENIX CHESS SYSTEMS
BY RUUD MARTIN
    
```

und ca. 10 Sekunden später mit zwischenzeitlichem Einblenden der aktiven Engine die

Infoanzeige

```

>      Revelation      <
>      Version  4.01    <

U0 : 00 : 00 0 : 00 : 00
01
    
```

Hier werden später weitere Informationen angezeigt (siehe unten Seite 3). Mit den Cursortasten **↑** **↓** **←** **→** kann man in den Menüs navigieren. Ein längerer Druck auf eine Cursortaste führt diese wiederholt aus, nach ca. 3 Sekunden wird beschleunigt weiter geblättert. Funktionen führt man mit Enter (ENT) aus und mit Clear (CLR) gelangt man zur vorherigen Menüebene oder zur Infoanzeige zurück.

Sprache auf Deutsch stellen:

Bei Auslieferung ist als Sprache Englisch eingestellt. Zum Umstellen auf Deutsch schaltet man zunächst die **erweiterten Funktionen** wie folgt ein:

1x **↑**

Anzeige

```

OPTIONS
No
    
```

Bedienung am Tastatur-Modul

Hinweise kursiv

(„Funktionen“ bei deutscher Spracheinstellung; nach dem Neustart des Revelation sind diese erweiterten Funktionen wieder ausgeschaltet!)

1x **→**

```

OPTIONS
Yes
    
```

(CLR) Eine vorherige Bestätigung mit (ENT) ist nicht erforderlich (ändert aber auch nichts).

```

>      Revelation      <
>      Version  4.01    <

U0 : 00 : 00 0 : 00 : 00
01
    
```

(im Folgenden nur noch als „Infoanzeige“ beschrieben; diese variiert – siehe unten Seite 3)

Dann wählt man 7x **↑** um in das Sprachmenü zu gelangen.

Anzeige

Bedienung am Tastatur-Modul

Hinweise kursiv

LANGUAGE
English

1x **→**

SPRACHE
Deutsch

und kehrt mit **(CLR)** zur Infoanzeige zurück. *Eine vorherige Bestätigung mit (ENT) ist nicht erforderlich (ändert aber auch nichts).*

Nachfolgend werden nur noch die Menüeinträge bei deutscher Spracheinstellung verwendet.

Level auswählen:

Von der Infoanzeige drückt man 5x **↓** [falls die erweiterten Funktion (siehe Seite 1) nicht aktiviert sind, ist alternativ 3x **↑** schneller] und gelangt in das Spielstufe-Menü:

SPIELSTUFE
15 s/zug (avg)

Wer z.B. gern Blitzpartien mit 5 Minuten/Partie spielt, gelangt durch 4x **(CLR)** und 3x **→** zu der gewünschten Spielstufe. Nach Bestätigung mit **(ENT)** ist wieder die Infoanzeige zu sehen.

Tipp: Die aktuelle Spielstufe kann als Voreinstellung gespeichert werden. Von der Infoanzeige ausgehend (und nach dem Aktivieren der erweiterten Funktionen) drückt man 13x **↓**

Anzeige

Bedienung am Tastatur-Modul

BEWAHREN SPIELST

(ENT)

BEWAHREN SPIELST
Spielst. bewahrt

(CLR) und man ist wieder bei der Infoanzeige

Die so gespeicherte Spielstufe ist fortan nach jedem Einschalten des Revelation voreingestellt.

Infoanzeigen während der Partie:

Das folgende Beispiel zeigt die Anzeigen nach den Zügen **1. e4 c6 2. b4** (um das Buch für dieses Beispiel zu verlassen) **2. – d5** gegen Shredder 1.0 auf Blitzstufe (5min). Ein weiterer (dritter) Druck auf ➔ schaltet die Anzeige aus und ein nochmaliger Druck auf ➔ führt wieder zur ersten Infoanzeige:

1

```

Zug : d7d5
Hint : e4d5
11/11 d8d5 = 03
+0.05 e4d5 g8f6
C0:04:50 0:00:10
U0:02:15 0:02:45
03 (e4d5) g8f6
b1c3 c6d5 g1f3
  
```



2

```

03 (e4d5) g8f6
b1c3 c6d5 g1f3
e7e6 a2a3 a7a5
c1b2
  
```



3

```

12/12
g8f6 = 01
0229026
0000746
+0.03
e4d5 g8f6
C0:04:50
U0:00:00
  
```

Zug: letzter Spielzug

Hint: Vorschlag*

11/11 d8d5 = 03: Rechentiefe 11
Halbzüge selektiv, 11 Halbzüge
brute force, gerade berechneter
Zug auf erwartete Antwort,
=drittbester

+0.05 Stellungsbewertung mit
Hauptvariante

C Computer-Uhr, Zugzeit

U User-Uhr, Zugzeit

03 (e4d5) ... Zugnummer,
erwarteter Zug, berechnete
Hauptvariante

* wenn aktiviert – siehe unten
Menü 19 Seite 8

03 (e4d5) ... Zugnummer,
erwarteter Zug, berechnete
Hauptvariante

Brett - Grafik – immer aus weißer
Sicht

Rechentiefe
gerade berechneter Zug auf
erwartete Antwort, = erstbester
berechnete Positionen
Knoten
Stellungsbewertung
Hauptvariante
Computer-Uhr
User-Uhr

In Zeile 3 (oben links Infoanzeige 1) wird am Ende durch einen blinkenden Großbuchstaben die verwendete Engine angezeigt (Ruffian, Deepest Sjeng, Fruit, Toga, V für Rybka und ggf. Shredder; A zeigt den Analysenmodus an – siehe unten Menü 6, Seite 6).

II. Shredder 1.0

Falls auch Shredder erworben wurde, kann dieser als Gegner über das Engine-Menü ausgewählt werden (gleiches gilt für den Wechsel der anderen oben genannten Engines):

Von der Infoanzeige aus (und nach dem oben auf Seite 1 beschriebenen Aktivieren der erweiterten Funktionen) drückt man **11x** ⬆

Anzeige

```

PROGRAM
Ruffian 2.1
  
```

Bedienung am Tastatur-Modul

Hinweise kursiv

8x ➔

```

PROGRAM
Shredder 1.0
  
```

*(Die Engine-Auswahl – hier Shredder – bleibt beim
nächsten Einschalten des Revelation erhalten und wird
nach dem ersten Erscheinen der Infoanzeige kurz eingeblendet.)*

(ENT) lädt Shredder und zu sehen ist wieder die Infoanzeige

III. Richard Lang Emulation

Anders als die zuvor genannten Engines muss die Richard Lang Emulation wie folgt gestartet werden: Beim Einschalten des Computers (am Brett) oder unmittelbar danach **hält man die Cursortaste ↓ so lange gedrückt, bis der Startbildschirm** (siehe Seite 1) **zweimal kurz flackert**. Bis zum Flackern dauert es ca. 7 Sekunden. Dann lässt man die Taste ↓ los und es erscheint das

Auswahlmenü

Richard Lang Emulation v1.01				
				POL
		GLA	AMS	DAL
ALM	POR	LYO	VAN	LON

Abkürzungen, Programmierer, Erscheinungsjahre sowie Emulationsgeschwindigkeiten:

POL	Polgar-Vorbereitung (<i>Bonus</i>)	Ed Schröder, 1989	ca. 25 MHz
GLA	Glasgow-Vorbereitung (<i>Bonus</i>)	Thomas Nitsche, Elmar Henne, 1984	ca. 66 MHz
AMS	Amsterdam	Richard Lang, 1985	ca. 38 MHz
DAL	Dallas	Richard Lang, 1986	ca. 38 MHz = 68.020 19 MHz
ROM	Roma	Richard Lang, 1987	ca. 38 MHz = 68.020 19 MHz
ALM	Almeria	Richard Lang, 1988	ca. 36 MHz = 68.020 18 MHz
POR	Portorose	Richard Lang, 1989	ca. 36 MHz = 68.020 18 MHz
LYO	Lyon	Richard Lang, 1990	ca. 36 MHz = 68.020 18 MHz
VAN	Vancouver	Richard Lang, 1991	ca. 36 MHz = 68.020 18 MHz
LON	London	Richard Lang, 1996	ca. 36 MHz = 68.020 18 MHz

Das Programm (*Bonus: falls das entsprechende ROM eingelesen wurde*) wird durch Steuerung des Cursors auf die Abkürzung und (ENT) gestartet. Per Cursor-Steuerung und (ENT) können alle Funktionen der Emulationen bedient werden. Ab dem Almeria kann alternativ durch Auswahl von „**KEY**“ (untere Zeile) und (ENT) auf die Hardware-Tastatur umgeschaltet werden, die ja der des entsprechenden Mephisto-Tastatur-Moduls entspricht. Möchte man wieder auf die virtuelle Tastatur zurückgreifen, hält man (CLR) für ca. 2 Sekunden gedrückt. Mit (ENT) auf „**SEL**“ (untere Zeile der Anzeige) gelangt man zurück in das Auswahlmenü.

Mit „**SAV**“ (untere Zeile der Anzeige) werden die getroffenen Einstellungen (z.B. die Sprache) gespeichert und fortan nach jedem Start der Emulation voreingestellt.

Will man nun gegen eine der unter A I. genannten Engines spielen, beendet man die Emulation mit „**OFF**“ (untere Zeile links der Anzeige) und schaltet den Computer aus und wieder an und sieht die Infoanzeige (vgl. Seite 1).

B Menüreferenz

I. Grundmenüs

Nach dem Einschalten, d.h. nicht in der Richard Lang Emulation (siehe A III., Seite 4) und ohne Aktivierung der erweiterten Funktionen (siehe A I., Seite 1 sowie unten Menü 7, Seite 6) gibt es 7 Grundmenüs, die ringförmig aufgebaut sind, d.h. wenn man vom letzten Menü weiter blättert, gelangt man wieder zum ersten Menü und innerhalb dieses Menüringes ist jederzeit Blättern in beide Richtungen möglich (↑ und ↓). Im Folgenden werden die Menüs nacheinander dargestellt, beginnend mit 1x ↓ nach der Infoanzeige. Die linke Spalte gibt an, wie oft man von der Infoanzeige aus auf die jeweilige Cursortaste drücken muss, um zu dem Menü zu gelangen. Wenn im Text auf ein anderes Menü verwiesen wird, wird immer die obere Zahl genannt. (ENT) führt die Funktion des Menüs aus (z.B. NEUES SPIEL – Menü 1) oder ermöglicht eine nähere Auswahl (z.B. PROGRAM OPTIONEN, Ponder – Menü 19, Seite 8).

Menü		
↓	NEUES SPIEL	Neue Partie
1		(ENT) startet eine neue Partie; stattdessen gelangt man mit (CLR) zurück zur Infoanzeige.
7		
↑		
↓	POSITION	Stellungskontrolle und Stellungseingabe
2		Hier kann sowohl die Stellung kontrolliert als auch geändert werden: (ENT) fragt die Position der weißen Bauern → Springer → Läufer → Türme → Dame(n) und → des Königs ab, dann → die schwarzen Figuren in gleicher Reihenfolge. Die entsprechenden LEDs blinken auf; bei leerem Brett stellt man die jeweiligen Figuren auf die gewünschten Felder. Nach Abschluss verlässt man das Menü mit (CLR). Es ist die Seite am Zug, für die man als letztes eine Spielfigur eingegeben hat.
6		
↑		
↓	BRETT LEER	Brett leeren
3		mit (ENT), um eine Stellung einzugeben (Menü 2); stattdessen gelangt man mit (CLR) zurück zur Infoanzeige.
5		
↑		
↓	RÜCKNAHME	Zugrücknahme
4	Nicht Aktiv	Diese startet automatisch, wenn der letzte Computerzug zurückgesetzt wird: Dann erscheint die Anzeige „RÜCKNAHME Aktiv“ und es werden alle Spielzüge rückwärts per LEDs angezeigt. Die Zugrücknahme kann jederzeit mit (CLR) beendet werden. Anschließend kann – falls gewünscht – mit (ENT) die Zugberechnung des Computers gestartet und mit weiterem (ENT) ggf. der Rechengang gestoppt und der Computerzug der gerade aktuellen Hauptvariante ausgeführt werden.
4		
↑		

↓	SPIELSTUFE	Vorgegebene Spielstufen
5	15 s/zug (avg)	Es sind 64 Stufen voreingestellt (siehe aber Menü 11 und 13):
3		15 s/zug (avg) ... Zeit/Zug im $\emptyset$
↑		1 s/zug ... Zeit/Zug exakt
		40 z/ 90 m ... Zeitkontrolle-Stufen (Turnierstufen)
		5 m/spiel ... Zeit/Partie (Blitzstufen) – siehe aber unten Menü 12
		1 halbzüge ... Rechentiefestufen
		(ENT) wählt die angezeigte Stufe aus, blättern mit $\leftarrow \rightarrow$
		Tipp: (CLR) erlaubt schnelleres Navigieren und entspricht 8x $\rightarrow$
↓	ANALYSE	Analysefunktion (2 Spieler – Analyse)
6	Nein	Aktivieren mit $\rightarrow$ „Ja“, danach kehrt man mit (CLR) zur Infoanzeige zurück. Hier rechnet der Computer immer ausgehend von der Brettstellung, ohne einen Zug zu spielen. Es kann eine Partie oder Zugfolge eingegeben und die Berechnung der Engine verfolgt werden.
2		
↑		
↓	FUNKTIONEN	Erweiterte Funktionen
7	Nein	$\rightarrow$ „Ja“, macht die erweiterten Funktionen zugänglich.
1		Die Einstellung wird nicht gespeichert, d.h. nach dem Aus- und wieder Einschalten steht dieses Menü wieder auf „Nein“. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige. Alternativ kann nach dem Einschalten dieser Funktion aber auch gleich im erweiterten Menü geblättert werden.
↑		

II. Erweiterte Menüs

Steht „FUNKTIONEN“ (Menü 7) auf „Ja“, sind 21 weitere Menüs zugänglich, so dass der Menüring dann 28 Menüs aufweist. Die neu zugänglichen Menüs schließen sich an die unter I. dargestellten Menüs wie folgt an:

↓	BEWAHREN PARTIE	Partie speichern
8		(ENT) speichert die gesamte Partie mit Datum und Uhrzeit. Hier können mehrere Partien gespeichert werden. Die Anzahl der Züge wird dabei in der zweiten Zeile angezeigt.
21		
↑		
↓	ANSCHAUEN PARTIE	Partie ansehen
9		Die mittels des vorigen Menüs gespeicherte Partie kann hier wieder geladen werden. $\leftarrow$ und $\rightarrow$ navigiert durch mehrere gespeicherte Partien. Nach der Auswahl und (ENT) wird der erste Halbzug angezeigt. Die weiteren Halbzüge werden durch $\rightarrow$ einzeln abgerufen. Mit (CLR) gelangt man zurück zur Auswahl gespeicherter Partien.
20		
↑		
↓	BEWAHREN SPIEL	Stellung speichern/laden
10		(ENT) speichert die aktuelle Brettstellung. Zum wieder Laden muss erneut dieses Menü aufgerufen werden, dann zuerst $\rightarrow$ nebst (ENT). Zum Laden nicht sofort (ENT) drücken, sonst wird die gespeicherte Stellung überschrieben, da nur ein Speicherplatz zur Verfügung steht. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
19		
↑		
↓	ANDERN SPIELST.	Voreingestellte Spielstufen verändern
11	15 s/zug (avg)	In diesem Menü können die Spielstufen nach (ENT) geändert werden. Die Änderungen bleiben nur erhalten, solange der Computer angeschaltet ist. Allerdings können die Leveländerungen mit dem übernächsten Menü 13 (siehe unten, Seite 7) dauerhaft gespeichert werden.
18		
↑		

↓ 12 17 ↑	# ALLE ZUGE 60	Zugzahl in Zeit/Partie-Stufen Mit ← → kann hier die maßgebliche Zuganzahl für alle Zeit/Partie-Stufen eingestellt werden. Der voreingestellt Wert 60 heißt z.B., in der Stufe „5min/spiel“ gelten 5min für 60 Züge. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
↓ 13 16 ↑	BEWAHREN SPIELST	Spielstufen speichern Zum Speichern der aktuell eingestellten Spielstufe als Grundeinstellung (siehe bereits oben unter A I., Seite 2) sowie der ggf. mit Menü 11 geänderten Spielstufen.
↓ 14 15 ↑	LCD PERIODE jede sekunde	LCD Periode Beeinflusst die Blinkfrequenz des Buchstaben in Infoanzeige 1, Zeile 3 (siehe oben A I., Seite 3), der die Engine oder den Analysemodus kennzeichnet. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
↓ 15 14 ↑	INFO PERIODE 05 sekunden	Info Periode Ändert die Umschaltdauer von Infoanzeige 1 zu Infoanzeige 2 oder 3 (siehe oben A I., Seite 3) nach dem Computerzug, sofern vorher Infoanzeige 2 oder 3 angewählt worden ist.
↓ 16 13 ↑	TON Ja	Tonsignale Ton an- und ausschalten mit ← → Die Einstellung bleibt nach dem Aus- und Einschalten erhalten. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
↓ 17 12 ↑	BRETT DREHEN Nein	Brett drehen (Nein) - Weiß spielt von unten, (Ja) - Schwarz spielt von unten, ist aber nur so lange aktiv, wie der Computer angeschaltet bleibt (Grundeinstellung: Weiß unten).
↓ 18 11 ↑	PROGRAM Ruffian 2.1	Engine-Auswahl Hier kann zwischen Ruffian 2.1 → Deep Sjeng 1.8 → Deep Sjeng 3.0 → Fruit 2.1 → Fruit '05 → Toga 1.0 → Toga 1.2 und → Rybka 2.2. sowie optional → Shredder 1.0 gewählt und mit (ENT) geladen werden. Die ausgewählte Engine ist nach dem Aus- und Anschalten voreingestellt. HINWEIS: (CLR) führt ohne Laden der angezeigten Engine zurück zur Infoanzeige, obwohl die angezeigte Engine auch bei erneutem Aufruf des Menüs weiterhin zuerst in der Anzeige erscheint.

↓	PROGRAM OPTIONEN
19	Ponder
10	
↑	

Engine-Optionen

Es stehen alle von der ausgewählten Engine unterstützten UCI-Einstellungen zur Verfügung. Mit ➔ wird weitergeblättert. Die Funktion wird mit (ENT) aufgerufen und dann mit ⬅ ➔ und (CLR) umgestellt. Erneut (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.

Ponder ¹⁻⁹	True/False	rechnen, während der Spieler am Zug ist
Hint ¹⁻⁹	True/False	Zugvorschlag in Infoanzeige (siehe oben Seite 3)
Hash ¹⁻⁹	4 – 12 MB	Hashtables einstellbar (Rybka: 2MB fest)
UCI_EngineAbout ^{3,9}		
UCI_Chess960 ^{3,9}	True/False	
UCI_AnalyseMode ⁹	True/False	
UCI_ShowCurrLine ^{3,9}	True/False	
UCI_ShowRefutations ^{3,9}	True/False	
UCI_LimitStrength ^{3,9}	True/False	aktiviert nachfolgende Spielstärkebegrenzung
UCI_Elo ^{3,9}	1400	850 bis 2400 ⁹ (600 bis 3000 ³)
UCI_SetPositionValue ⁹	1400	850 bis 2400
Keep Hash Tables ⁹	True/False	Hashtables nicht nach jedem Zug löschen
Position Learning ⁹	True/False	Lernfunktion
Use Opening Advice ⁹	True/False	spezielles Eröffnungswissen
Queen Extra ⁹	0	-100 bis 100 für alle Figuren (Spieler/Computer)
Contempt ⁹	0	-300 bis 300 (Remis-Faktor)
Clear Hash ^{1-3,8,9}		(ENT), (ENT) zum Löschen der Hashtables
Clear PosLearning ⁹		(ENT), (ENT) zum Löschen der Lerndatei
King Safety Percent ^{4,5,9}	100	25 bis 400 ⁹ (0 bis 400 ^{4,5,6,7}) (Königssicherheit)
Center Control Percent ⁹	100	25 bis 400 (Zentrumskontrolle)
Pawn Structure Percent ^{4,5,9}	100	25 bis 400 ⁹ (0 bis 400 ^{4,5,6,7}) (Bauernstruktur-Wissen)
Passed Pawns ^{4,5,9}	100	25 bis 400 ⁹ (0 bis 400 ^{4,5,6,7}) (Freibauern)
Passed Pawns (Endgame) ⁹	100	25 bis 400 (Freibauern im Endspiel)
Bishop Pair Extra ⁹	0	-50 bis 50 (Läuferpaar)
Time Buffer (sec) ⁹	1	0 bis 60 (Zeitabweichung von Spielstufe)
Time Usage Percent ⁹	100	25 bis 400 (Zeitausnutzung)
Play level ¹	11	1 bis 11
Anti Human mode ²	True/False	
Personality ²	11	1 bis 11 (diese Einstellung ist ohne Auswirkung)
Null move Pruning ^{4,5,6,7}	Fail High ^{4,6,7} /Never/Always ⁵	
Null move Reduction ^{4,5,6,7}	3	1 bis 3
Verification Search ^{4,5,6,7}	Endgame ^{4,6,7} /Never/Always ⁵	
Verification Reduction ^{4,5,6,7}	5	1 bis 6
History Pruning ^{4,5,6,7}	True/False	
History Threshold ^{4,5,6,7}	60 (30 ⁵)	0 bis 100
Futility Pruning ^{4,5,6,7}	True ^{6,7} / False ^{4,5}	
Futility Margin ^{4,5}	100 ⁴ (300 ⁵)	0 bis 500 ⁴ (1000 ⁵)
Futility Margin (Depth=1) ^{6,7}	250	0 bis 3500
Futility Margin (Depth=2) ^{6,7}	550	0 bis 3500
Delta Pruning ^{4,5,6,7}	True ⁵ / False ^{4,6,7}	
Delta Margin ^{4,5,6,7}	50	0 bis 500
Quiescence Check Plies ^{4,5,6,7}	1	0 bis 2
Material ^{4,5,6,7}	100	0 bis 400
Piece Activity ^{4,5,6,7}	100	0 bis 400 (Gewichtung der Figurenaktivität)
Toga Lazy Eval ^{6,7}	True/False	
Toga Lazy Eval Margin ^{6,7}	200	0 bis 900
Toga Exchange Bonus ^{6,7}	40	0 bis 100
Toga King Safety ^{6,7}	True/False	
Toga King Safety Margin ^{6,7}	1600	500 bis 2500
Toga Extended History Pruning ^{6,7}	True/False	
Toga History Threshold ^{6,7}	15	0 bis 100
Win Percentage to Hash Usage ⁸	True/False	

¹ Ruffian 2.1

² Deep Sjeng 1.8

³ Deep Sjeng 3

⁴ Fruit 2.1

⁵ Fruit 05

⁶ Toga 1

⁷ Toga 1.2

⁸ Rybka 2.2

⁹ Shredder 1.0

↓	NOOMEN BUCH	Noomen Buch
20	Ja	Aktiviert das unter dem nachfolgenden Menü 21 ausgewählte Buch.
9		HINWEIS: Wird hier „Nein“ ausgewählt, spielen Deep Sjeng 3.0 und Rybka 2.2 ohne Eröffnungsbibliothek, die übrigen Engines hingegen mit ihrem integrierten Buch. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
↑		
↓	SELEKT. Buch	Auswahl Noomen Buch
21	standard.bin	Als Eröffnungsbuch stehen zur Auswahl:
8		standard.bin (ENT) worldchamps.bin → gm2600.bin
↑		(CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
		HINWEIS: Das ausgewählte Buch wird nur verwendet, wenn im vorigen Menü 20 „Ja“ eingestellt ist!
↓	SPRACHE	Sprache
22	Deutsch	Hier kann zwischen English → Deutsch → Francais und → Nederlands gewählt werden. Die Auswahl bleibt gespeichert. (CLR)
7		führt zurück zur Infoanzeige.
↑		
↓	DATUM/ZEIT	Datum/Zeit
23	30-10-2009 18:00	Zum Einstellen von Datum und Uhrzeit, die für das Speichern und Laden von Partien (siehe oben Menü 8) als Zeitstempel verwendet werden: (ENT) fragt Monat, Tag, Jahr, Stunde und Minute ab.
6		Nochmaliges (ENT) zum Speichern. ← → jeweils zum Ändern, (CLR)
↑		führt wieder an den Anfang der Funktion.
↓	SELEKT. VERSION	Software-Version
24		Hier kann nach (ENT) „4.00“ der Software mit erneutem (ENT) geladen werden; → erreicht stattdessen wieder Version 4.01.
5		ACHTUNG: Nach dem Auswählen (ENT) immer erst auf die Bestätigung mit „selected“ warten , keinesfalls vorher den Computer ausschalten! Erst dann aus- und wieder einschalten, um die geänderte Version zu verwenden.
↑		
↓	NEUE SOFTWARE	Neue Software
25	38xxxxx (xx%)	Startet einen Modus zum Einspielen eines Software-Updates. Dieser wird mit „Receiving“ angezeigt. Nach der Übertragung wird „Received“ gemeldet. Danach gelangt man mit (CLR) wieder zur Infoanzeige. (xx%) gibt die Flash-Speicher-Belegung an.
4		
↑		
↓	EXTRA	Update aktivieren
26		Startet die Aktivierung des Software-Updates.
3		(CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
↑		
↓	BLUETOOTH STATUS	Bluetooth Status
27	B-- 000000000000	Hier kann mit → RESET und → INIT die Bluetooth-Schnittstelle jeweils mit (ENT) zurückgesetzt oder initialisiert werden.
2		
↑		Bei bestehender BT-Verbindung wird die Adresse angezeigt.
↓	(Name)	Käufer und Seriennummer
28	#: (Seriennummer)	Zeigt den Käufernamen und die Seriennummer an.
1		HINWEIS: Evt. wird der Käufername nicht angezeigt, wenn in Menü 24 eine andere als die aktuellste Software-Version aktiviert wurde.
↑		