

**Mephisto**<sup>®</sup>  
monte carlo IV

## Lieber Schachcomputerfreund !

Wir begrüßen Sie im Kreis der Besitzer eines MEPHISTO-Schachcomputers und wünschen Ihnen viel Vergnügen beim Spiel mit dem Gerät. MEPHISTO ist ein Qualitätserzeugnis aus Deutscher Fertigung, das einfach zu bedienen und vielseitig in seinen Funktionen ist. MEPHISTO monte carlo IV ist der ideale Turnier – und Trainingspartner für alle Schachinteressierten.

Damit Ihre Freude vom ersten Augenblick an ungegrübt ist, haben wir dem MEPHISTO monte carlo IV diese Anleitung beigelegt, die Ihnen helfen soll, das Gerät in kürzester Zeit perfekt zu bedienen.

Die Bedienungsanleitung ist so gegliedert, daß bei Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann, auf ergänzende Abschnitte wird hingewiesen.

Wir empfehlen Ihnen, einmal die gesamte Anleitung Punkt für Punkt durchzuarbeiten. Wenn Sie sich so mit der Bedienung des Gerätes vertraut gemacht haben, werden Sie zukünftig nur mehr über die eine oder andere Spezialfunktion nachlesen müssen.

Viel Spaß mit Ihrem MEPHISTO monte carlo IV.

Ihr MEPHISTO Team.

## INHALTSVERZEICHNIS:

1.	ALLGEMEINE HINWEISE	4
2.	INBETRIEBNAHME	4
3.	AUSFÜHREN DER ZÜGE	4
4.	BENUTZEROBERFLÄCHE	6
4.1	BUCHMODUS	6
4.2	POSITIONSMODUS	7
4.3	MEMORYMODUS	8
4.4	INFORMATIONSMODUS	10
4.5	LEVELMODUS	12
4.6	DIE EINGABETASTEN	16

## 1. Allgemeine Hinweise:

MEPHISTO monte carlo IV ist ein Schachcomputer, der einfach und logisch zu bedienen ist. Die ausführlichen Beschreibungen in diesem Benutzerhandbuch sollen Ihnen helfen, sich im Umgang mit dem Schachcomputer vertraut zu machen, sowie seine Möglichkeiten voll auszuschöpfen.

## 2. Inbetriebnahme:

Ihr MEPHISTO kann sowohl mit Batterien als auch über einen Netzadapter betrieben werden. Wenn Sie netzunabhängig spielen wollen, setzen Sie bitte vier handelsübliche Mignon-Zellen (keine Akkus) in das Batteriefach auf der Rückseite des Geräts. Beachten Sie auch, daß verbrauchte Batterien eine Belastung für unserer Umwelt darstellen und geben Sie diese bitte bei einer Sammelstelle ab.

Wenn Sie einen Netzadapter verwenden, stecken Sie dessen Kabel in die Buchse an der Hinterseite des Geräts und verbinden den Adapter mit der Steckdose. Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf. Schieben Sie den seitlichen Schiebeschalter nach vorne. Damit schalten Sie den Schachcomputer ein. Das Farb LED Weiß leuchtet und in den beiden Displays steht "-M.C.-" "-04-".

Zu weit aus der Mitte aufgestellte Figuren werden durch ein oder zwei blinkende Feld-LEDs beanstandet. Stellen Sie diese Figuren in die Mitte, so daß die LEDs erlöschen.

Nach einem Neustart ist MEPHISTO immer auf die Spielstufe mit einer durchschnittlichen Bedenkzeit von 10 Sekunden pro Zug eingestellt.

Im folgenden Abschnitt erfahren Sie zunächst einmal die wichtigsten Bedienschritte für ein erstes Spiel gegen MEPHISTO, alle weiteren Möglichkeiten werden ab Kapitel 4 beschrieben.

## 3. Ausführen der Züge:

### 3.1 Partiebeginn:

Wenn Sie MEPHISTO, wie im Kapitel 2 beschrieben, in Betrieb genommen haben, ist er bereit und erwartet Ihren ersten Zug. Magnetsensoren unter dem Spielfeld ermöglichen, daß Sie Ihre Züge direkt auf dem Schachbrett eingeben können. Hierbei gilt es allerdings zu beachten, daß die Figuren auf das Zielfeld **gehoben** und **nicht geschoben** werden!

Nehmen wir an, daß Sie Ihre erste Partie mit E2-E4 eröffnen wollen. Heben Sie den weißen Bauern vom

Feld E2 ab. Das LED dieses Feldes blinkt nun, bis der Bauer auf das Zielfeld (E4) gestellt worden ist. Nachdem Sie diesen Zug ausgeführt haben, antwortet der Computer sofort, denn der Zug E2-E4 befindet sich in seiner Eröffnungsbibliothek. Dies können Sie auch daran erkennen, daß in der unteren Anzeige die Abkürzung "theo", für Theorie, steht. Der Antwortzug wird in der oberen Anzeige und durch Blinken der Feld-LEDs am Spielfeld angezeigt. Wollen Sie sehen ob, MEPHISTO noch einen anderen Theoriezug als den ausgegebenen gespeichert hat, drücken Sie die Taste 8 der oberen Reihe. Die Zuganzeige am Spielfeld und im Display wird auf den Alternativzug umspringen. Verändert sich nach Drücken der Taste 8 die Anzeige nicht, ist kein weiterer Alternativzug gespeichert. Führen Sie den Computerzug am Schachbrett aus, wobei wieder zu beachten ist: Stein anheben und auf das Zielfeld stellen, nicht schieben!

Sobald der Computerzug ausgeführt ist, schaltet die Anzeige auf Schachuhrbetrieb um, und Sie sind wieder am Zug.

Solange der Computer Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielt und sofort antwortet, wird für seine Züge keine Antwortzeit berechnet. Verläßt das Programm die Eröffnungsbibliothek, wird auf Schachuhrbetrieb umgeschaltet und der Zug erst nach Abschluß der Berechnungen in der Anzeige und am Spielfeld ausgegeben. Zusätzlich blinkt während der Berechnung das Farb-LED für jene Seite, für die der Computer gerade rechnet.

### 3.2 Schlagen von Figuren:

Nehmen Sie zuerst die Figur, die Sie schlagen wollen, vom Brett (Feld-LED blinkt) und führen Sie dann Ihren Zug aus. Zeigt der Computer an, daß er auf ein Feld ziehen möchte, auf dem eine Figur steht, bedeutet dies ebenfalls, daß er diese Figur schlagen möchte. Auch hier gilt: zuerst die **geschlagene Figur vom Brett nehmen**, dann die **ziehende Figur auf das Feld setzen**.

### 3.3 En Passant:

Führen Sie den Bauernzug wie einen normalen Spielzug aus. MEPHISTO wird Sie danach durch Blinken des Feld-LEDs daran erinnern, den geschlagenen Bauern vom Brett zu entfernen. Sollten Sie nicht sicher sein, wann en passant geschlagen werden darf, bitten wir Sie, das entsprechende Kapitel in einem Schachbuch nachzuschlagen.



## 3.4 Rochade:

Den Schachregeln entsprechend muß bei der Rochade immer zuerst der Königszug, dann der Turmzug ausgeführt werden. Nach dem Setzen des Königs erinnern Sie zwei blinkende LEDs an den noch auszuführenden Turmzug.

In der Anzeige wird für die Rochade nur der Königszug (E1G1, E8G8 usw.) ausgegeben.

## 3.5 Bauernumwandlung:

Wenn der Computer einen seiner Bauern auf die gegnerische Grundreihe gebracht hat, gibt er bei der Zugausgabe in der unteren Anzeige bekannt, in welche Figur dieser Bauer umgewandelt werden soll (z.B. "Pr-d"). Die Bedeutung der in der Anzeige ausgegebenen Symbole entnehmen Sie der Tabelle.

Tauschen Sie den Bauer gegen die angegebene Figur aus.

Haben sie selbst einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe gebracht, fragt MEPHISTO nach der Ausführung des Zuges in der unteren Anzeige "Pr?". (In welche Figur soll der Bauer umgewandelt werden?) Gleichzeitig blinken über den Tasten die LEDs für Springer, Läufer, Turm und Dame.

Geben Sie dem Computer durch Druck auf die entsprechende Taste bekannt, in welche Figur Sie umwandeln wollen. Tauschen Sie auf dem Schachbrett den Bauern gegen die gewählte Figur aus.

## 3.6 Unerlaubte Züge:

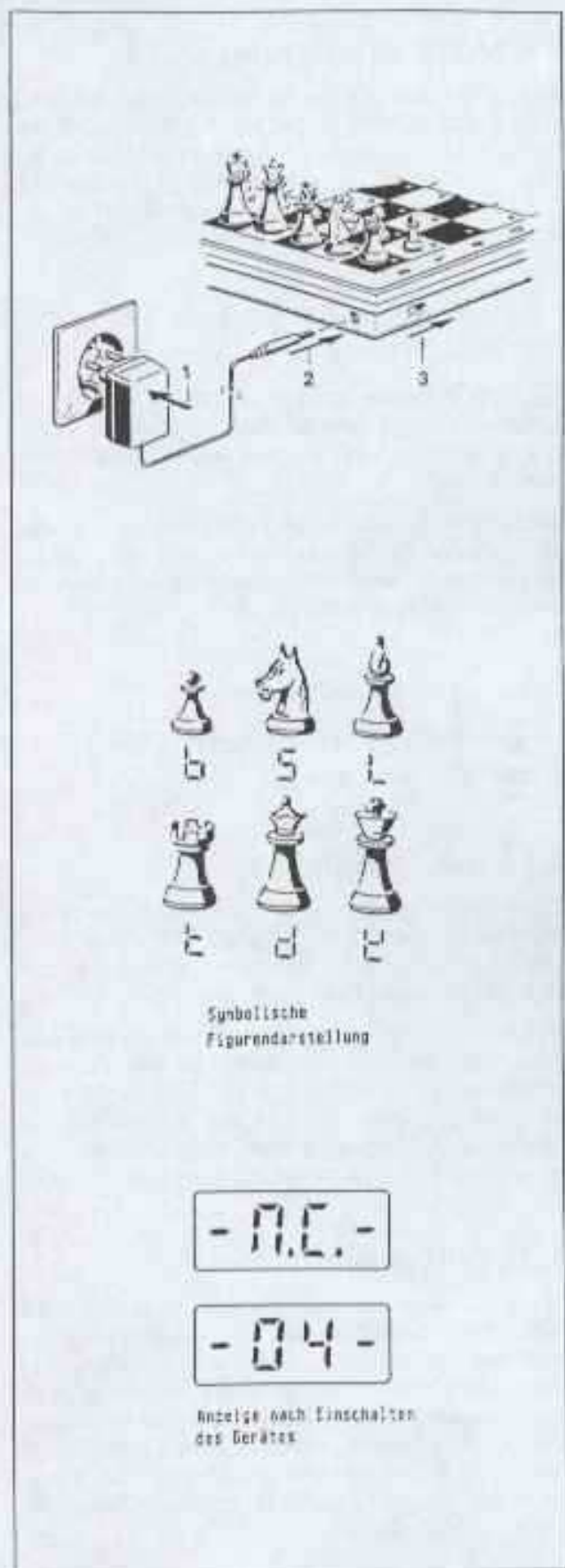
Haben Sie einen Zug gemacht, der nicht den Schachregeln entspricht, werden Sie durch ein Fehleronsignal darauf aufmerksam gemacht. Zusätzlich blinken die beiden Feld-LEDs des gemachten Zuges weiter.

Berichtigen Sie Ihren Zug, indem Sie die Figur zuerst auf das Ausgangsfeld zurücksetzen und dann einen legalen Zug machen.

## 3.7 Schach, Schachmatt:

Gibt Ihnen der Computer Schach, so blinkt das LED LEV rot auf.

Setzt Sie der ausgegebene Zug matt, erklingt nach Ausführen des Zuges eine Tontolge und in der unteren Anzeige wird "matt" ausgegeben.



### 3.8 Mattankündigung :

Sobald MEPHISTO innerhalb seiner Zugberechnung ein zwingendes Matt findet, kündigt er dies mit der Ausgabe seines Zuges in der unteren Anzeige an, z.B. "M 4" (Matt in 4). Können Sie selbst den Computer zwingend mattsetzen, wird bei der Mattankündigung vor die Zugzahl ein Minuszeichen gesetzt, z.B. "M -4".

### 3.9 Patt, Remis :

Kann der Computer nicht mehr ziehen, weil Sie ihn pattgesetzt haben, erklingt eine Tonfolge und in der oberen Anzeige wird anstelle eines Zuges "patt" ausgegeben.

Remis wird ebenfalls durch Erklingen eines Tonsignals angekündigt, wobei auch noch ausgegeben wird, um welche Art von Remis es sich handelt. Folgende Anzeigen sind möglich:

- "re 3" - 3malige Zugwiederholung
- "reun" - ungenügendes Material zum Mattsetzen
- "re50" - 50 Züge Regel

### 3.10 Neues Spiel :

Haben Sie ein Spiel beendet und wollen ein neues beginnen, drücken Sie die Taste "RES". Eine Tonfolge erklingt, Figuren in Grundstellung aufstellen und MEPHISTO erwartet Ihren Eröffnungszug.

In den bisherigen Kapiteln haben Sie alle Hinweise bekommen um gegen den Computer eine Partie zu spielen. Selbstverständlich kann MEPHISTO viel mehr als nur Züge annehmen und Züge ausgeben. Diese vielfältigen und teils einmaligen Möglichkeiten werden im zweiten Teil der Anleitung genau beschrieben.

## 4. Benutzeroberfläche :

MEPHISTO wird mit zwei Reihen zu je 8 Tasten bedient. Die Tasten der oberen Reihe dienen zur Positionseingabe und zur Informationsabfrage. Die Tasten der unteren Reihe teilen sich auf in 3 Eingabetasten (CL, ENT, RES) und 5 Funktionstasten (BOOK, POS, MEM, INFO, LEV). Jeder der 5 Funktionstasten entspricht ein Modus, der durch Druck auf die jeweilige Taste angewählt wird. Wir unterscheiden zwischen:

- Buchmodus (Taste BOOK)
- Positionsmodus (Taste POS)
- Memorymodus (Taste MEM)
- Infomodus (Taste INFO)
- Levelmodus (Taste LEV)

Ist ein Modus angewählt, leuchtet zum Zeichen dafür das zugehörige LED über den Tasten auf. Verlassen wird ein Modus immer durch Drücken von CL.

Die Möglichkeiten und Informationen, die Ihnen innerhalb eines Modus zur Verfügung stehen, entnehmen Sie den nachfolgenden Kapiteln.

### 4.1 Buchmodus :

Wenn Sie nach dem Einschalten des Geräts die Taste BOOK drücken (Buchmodus, dazugehörige LED leuchtet), gewährt Ihnen MEPHISTO Einblick in seine Eröffnungsbibliothek. In der oberen Anzeige steht "theo" für Theorie. In der unteren Anzeige steht E2E4, ein Zug für jene Seite, die am Zug ist.

Wollen Sie jetzt wissen, ob MEPHISTO noch andere Eröffnungszüge außer E2E4 in seiner Bibliothek hat, drücken sie die Taste 8 der oberen Reihe. Die Anzeige wird auf den Zug D2D4 wechseln.

Jedes Drücken der Taste 8 schaltet die Anzeige auf weitere Eröffnungszüge um. Wenn sich kein neuer Zug mehr im Speicher befindet, zeigt der Computer wieder den ersten Zug E2E4 an. Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, daß der Computer bei manchen Zügen Punkte zwischen den einzelnen Zügen schreibt, z.B. "F.2.F.4". Die Eröffnungsbibliothek von MEPHISTO unterscheidet zwischen aktiven (ohne Punkte zwischen den Buchstaben) und passiven (mit Punkten zwischen den Buchstaben) Eröffnungszügen. Aktive Eröffnungszüge sind Züge, die das Programm, wenn es am Zug ist, auch selbst spielt. Passive Eröffnungszüge sind Züge, die MEPHISTO zwar kennt, selbst aber nie spielen würde, weil sie für das eigentliche Schachprogramm zu ungünstigen Positionen führen können.

Durch Drücken von CL wird der Buchmodus wieder verlassen, und die Anzeige schaltet auf Schachuhrbetrieb um. Mittels BOOK können Sie, auch wenn schon einige Züge einer Partie gespielt worden sind, Einblick in die Eröffnungsbibliothek nehmen und die angezeigten Züge als Zugvorschläge in der Eröffnung verwenden.

Je mehr Züge bereits gespielt worden sind, umso weniger Verzweigungen sind gespeichert. Wenn sich nach Drücken der Taste 8 die Anzeige nicht verändert, heißt das, daß nur eine Fortsetzung vorhanden ist.



Sollte kein Zug mehr in der Bibliothek vorhanden sein, erscheint die Anzeige "no". Drücken Sie CL (zurück zur Schachuhr) und spielen Sie weiter.

## 4.2 Positionsmodus :

Durch Schalten in den Positionsmodus (Taste POS) ist es möglich, die gespeicherte Schachposition zu überprüfen oder zu verändern, z.B. zum Eingeben von Schachproblemen.

Der Positionsmodus kann nur angewählt werden, wenn Sie selbst am Zug sind.

### 4.2.1 Positionskontrolle :

Um zu überprüfen, auf welchen Feldern welche Figuren stehen, z.B. nach Eingabe eines Schachproblems oder wenn einige Figuren auf dem Brett umgeworfen wurden und Sie nicht mehr ganz sicher sind, wo sie hingehören, hilft eine Positionskontrolle.

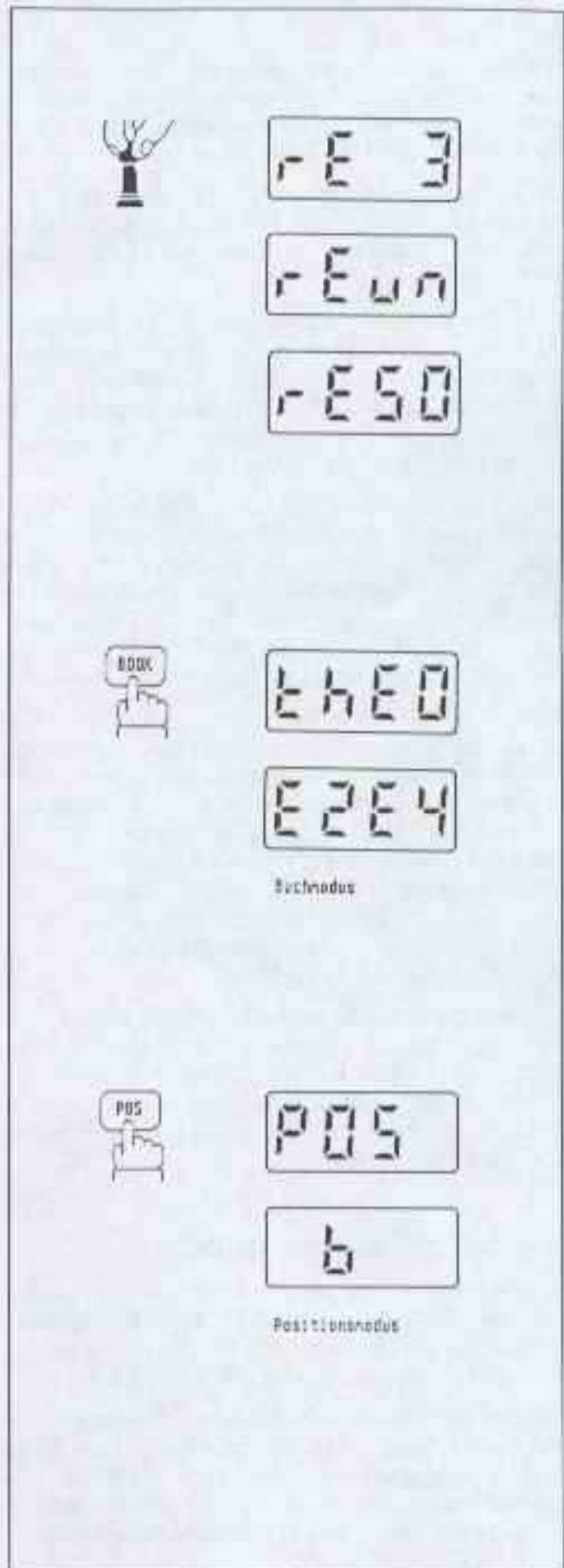
Schalten Sie zuerst in den Positionsmodus (Taste POS). In der oberen Anzeige steht "POS", in der unteren Anzeige wird das Symbol für die weißen Bauern ausgegeben. Das LED über der Taste Bauer leuchtet und auf dem Spielfeld blinken die Feld-LEDs aller weißen Bauern.

Die Figurensymbole, die unter den Tasten der oberen Reihe aufgedruckt sind, zeigen Ihnen, mit welcher Taste Sie welche Figurenart abfragen können. Zweimaliges Drücken einer Figurentaste schaltet auf die Anzeige der schwarzen Figuren um. Nöchmaliges Drücken wieder auf die weißen, usw.

Wenn Sie nach einer Stellungskontrolle durch Drücken von CL den Positionsmodus wieder verlassen, um weiterzuspielen, sollten Sie beachten, daß die Farbe der zuletzt abgefragten Figur bestimmt, wer nach CL am Zug ist. Soll z.B. nach einer Stellungskontrolle wieder Weiß am Zug sein, so muß die letzte abgefragte Figur irgendeine weiße sein oder es muß zumindest auf die Abfrage für Weiß umgeschaltet werden.

### 4.2.2 Positionsveränderungen :

Um eine Stellungsveränderung durchzuführen, schalten Sie zuerst in den Positionsmodus (Taste POS). In der oberen Anzeige steht "POS", in der unteren Anzeige wird das Symbol für die weißen Bauern ausgegeben. Das LED über der Taste Bauer leuchtet, und auf dem Schachbrett blinken die Feld-LEDs aller weißen Bauern.



Um dem Computer mitzuteilen, daß Sie die Stellung nicht nur kontrollieren, sondern auch verändern wollen, drücken Sie die Eingabetaste ENT. Ab sofort blinkt das LED über der Taste Bauer.

Sie können jetzt direkt auf dem Schachbrett weiße Bauern wegnehmen, auf ein anderes Feld stellen, oder, falls es die gegebene Position zuläßt, neue hinzufügen.

Die Figurensymbole, die unter den Tasten der oberen Reihe aufgedruckt sind, zeigen Ihnen, mit welcher Taste Sie auf welche Figurenart umschalten können. Zweimaliges Drücken einer Figurentaste schaltet auf die Anzeige der schwarzen Figuren um. Nochmaliges Drücken wieder auf die weißen usw...

Wenn Sie nach einer Stellungsveränderung durch Drücken von CL den Positionsmodus wieder verlassen, um weiterzuspielen, sollten Sie beachten, daß die Farbe der zuletzt abgefragten Figur bestimmt, wer nach CL am Zug ist. Soll z.B. nach einer Stellungsveränderung wieder Weiß am Zug sein, so muß die letzte veränderte Figur irgendeine weiße sein.

Sollte beim Verlassen des Positionsmodus durch CL die Position auf dem Brett nicht den Schachregeln entsprechen (z.B. König steht im Schach und könnte im nächsten Zug geschlagen werden, oder 9 schwarze Bauern usw.), wird MEPHISTO Sie durch ein Fehlertonsignal und in der unteren Anzeige durch "err", für Error, darauf aufmerksam machen. Wenn möglich, wird auch die beanstandete Figur durch Blinken des Feld-LEDs angezeigt.

Drücken Sie noch einmal CL und dann ENT und berichtigen Sie die Position auf dem Brett. Ist dies geschehen, können Sie mit CL den Positionsmodus wieder verlassen und von der Position, die auf dem Brett ist, mit der Farbe, die am Zug ist, gegen den Computer weiterspielen.

### 4.2.3 Positionseingabe :

Wollen Sie eine völlig neue Schachstellung eingeben, z.B. zur Stellungsanalyse oder eine Mattaufgabe, dann entfernen Sie zuerst alle Figuren vom Schachbrett und stellen Sie diese neben den Computer.

Danach drücken Sie wie bei einer Stellungsveränderung die Taste POS und anschließend die Taste ENT. In der oberen Anzeige steht "POS", in der unteren wird das Symbol für die weißen Bauern ausgegeben. Das LED über der Taste Bauer blinkt.

Setzen Sie jetzt auf jene Felder, auf denen ein weißer Bauer stehen soll, einen Bauern auf das Schachbrett.

Die Feld-LEDs der aufgesetzten Bauern blinken solange, bis Sie auf eine andere Figurenart umgeschaltet haben. Die Figurensymbole, die unter den Tasten der oberen Reihe aufgedruckt sind, zeigen Ihnen, mit welcher Taste Sie auf welche Figurenart umschalten können.

Zweimaliges Drücken einer Figurentaste schaltet auf die Eingabe der schwarzen Figuren um. Nochmaliges Drücken wieder auf die weißen usw...

Setzen Sie Figurenart für Figurenart auf das Schachbrett, bis Sie die endgültige Stellung erreicht haben. Wenn Sie nach einer Positionseingabe durch Drücken von CL den Positionsmodus wieder verlassen, sollten Sie beachten, daß die Farbe der zuletzt eingegebenen Figur bestimmt, wer nach CL am Zug ist. Soll z.B. nach einer Stellungseingabe wieder Weiß am Zug sein, so muß die letzte eingegebene Figur irgendeine weiße sein oder es muß zumindest auf Eingabe für Weiß umgeschaltet werden.

Sollte beim Verlassen des Positionsmodus durch CL die Position auf dem Brett nicht den Schachregeln entsprechen (z.B. König steht im Schach und könnte im nächsten Zug geschlagen werden, oder 9 schwarze Bauern usw.), wird MEPHISTO Sie durch ein Fehlertonsignal und in der unteren Anzeige durch "err", für Error, darauf aufmerksam machen. Wenn möglich, wird auch die beanstandete Figur durch Blinken des Feld-LEDs angezeigt.

Drücken Sie noch einmal CL und dann ENT, und berichtigen Sie die Position auf dem Brett. Ist dies geschehen, können Sie mit CL den Positionsmodus wieder verlassen und von der Position, die auf dem Brett ist, mit der Farbe, die am Zug ist, eine Analyse oder eine Mattsuche veranlassen (Kapitel 4.5 Levelmodus), oder selbst gegen den Computer weiterspielen.

## 4.3 Memorymodus :

Durch Schalten in den Memorymodus (Taste MEM, das zugehörige LED leuchtet) ist es möglich, Züge und Zugfolgen in den internen Speicher des Computers zu schreiben oder von dort herauszulesen.

Der Memorymodus kann nur dann angewählt werden, wenn Sie selbst am Zug sind.

### 4.3.1 Eingabe von Zugfolgen, Schiedsrichterfunktion :

Wollen Sie von der Grundstellung oder einer gegebenen Position aus Züge oder Zugfolgen eingeben,



drücken Sie die Taste MEM (Memorymodus).

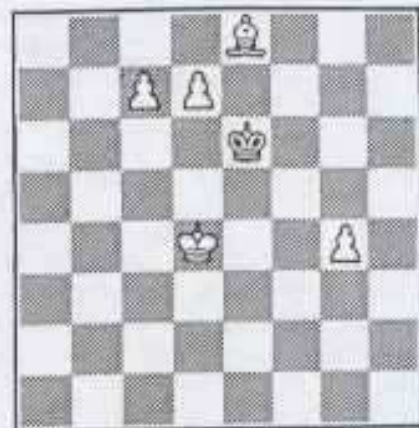
In der oberen Anzeige steht "memo". In der unteren Anzeige "sta " oder der zuletzt gemachte Zug. Führen Sie die Züge für Weiß und Schwarz auf dem Schachbrett aus. Keiner dieser Züge wird eine Zugberechnung des Computers starten. Haben Sie eine Position erreicht, von der aus Sie weiterspielen wollen, verlassen Sie mit CL den Memorymodus und spielen Sie mit der Farbe, die am Zug ist, weiter.

Es ist auch möglich, im Memorymodus gegen einen Partner eine komplette Partie zu spielen. Der Computer ist dabei nur Schiedsrichter und überprüft, ob die eingegebenen Züge den Schachregeln entsprechen. Illegale Züge werden mit einem Fehlertonsignal beanstandet. Setzen Sie die gezogene Figur auf das Ausgangsfeld zurück und machen Sie einen legalen Zug.

### 4.3.2 Zurücknehmen von Zügen oder Zugfolgen :

Der eingebaute Speicher von MEPHISTO erlaubt es, während einer Partie diese komplett oder auch nur einige Züge zurückzuspielen. Drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, die Taste MEM. In der oberen Anzeige steht "memo" und in der unteren Anzeige der zuletzt gemachte Zug. Drücken Sie jetzt die Taste 7 der oberen Reihe. Der zuletzt gemachte Zug wechselt jetzt in die obere Anzeige. Zum Zeichen dafür, daß er zurückgenommen werden kann, wird er mit Punkten zwischen den Buchstaben ausgegeben, zusätzlich blinken die entsprechenden Feld-LEDs. Setzen Sie den Zug auf dem Schachbrett zurück. Die Feld-LEDs erlöschen und in der oberen Anzeige steht wieder "memo", in der unteren Anzeige wieder der zuletzt gemachte Zug. Drücken Sie wieder die Taste 7 der oberen Reihe. Der zuletzt gemachte Zug wechselt in die obere Anzeige und kann am Schachbrett zurückgenommen werden. Dies können Sie solange machen, bis alle Züge des internen Speichers des Computers herausgelesen sind. Statt einer Zuganzeige erscheint dann in der unteren Anzeige "sta" für Start.

Bei der Zurücknahme eines Schlagzuges blinken die Feld-LEDs nach Setzen des Zuges auf dem Schachbrett weiter zur Erinnerung, daß eine geschlagene Figur eingesetzt werden muß. Zu Ihrer Hilfe um welche geschlagene Figur es sich dabei handelt, blinkt eines der LEDs über den Tasten. Die Figurenart ist unter der Taste aufgedruckt. Nach dem Einsetzen leuchtet wieder MEM.



Matt in 3





Wann immer Sie mit CL den Memorymodus wieder verlassen, können Sie mit der Farbe, die am Zug ist, gegen den Computer weiterspielen.

### 4.3.3 Vorspielen von Zügen oder Zugfolgen :

Der eingebaute Speicher von MEPHISTO erlaubt es nicht nur, wie im vorigen Kapitel beschrieben, Züge im Memorymodus zurückzunehmen. Es können auch bereits zurückgenommene Züge wieder nach vorne gespielt werden.

Drücken Sie dazu nach der Rücknahme anstelle von CL, um den Memorymodus wieder zu verlassen, die Taste 8 der oberen Reihe. Auf dem Schachbrett und in der oberen Anzeige wird der zuletzt zurückgenommene Zug angezeigt. Machen Sie diesen Zug auf dem Brett. Die Feld-LEDs erlöschen und in der oberen Anzeige steht wieder "memo", in der unteren Anzeige der nächste Zug.

Drücken Sie wieder die Taste 8 der oberen Reihe. Der nächste Zug wechselt in die obere Anzeige und kann auf dem Schachbrett ausgeführt werden. Dies können Sie solange machen, bis alle Züge des internen Speichers des Computers nach vorne gespielt sind. Statt der Zuganzeige erscheint dann in der unteren Anzeige "end".

Wann immer Sie mit CL den Memorymodus verlassen, können Sie von der Position, die auf dem Brett ist, mit der Farbe, die am Zug ist, gegen den Computer weiterspielen.

### 4.3.4 Nachspielen einer Partie :

Der eingebaute Speicher von MEPHISTO erlaubt es, nach oder während einer Partie an den Spielanfang zurückzugehen.

Drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, die Taste MEM. Bestätigen Sie mit ENT, daß Sie an den Spielbeginn zurückgehen wollen, und stellen Sie die Figuren in Ausgangsteilung auf dem Brett auf.

Sobald dies geschehen ist, wechselt die obere Anzeige auf "memo" und die untere auf "sta".

Jetzt können Sie, wie im vorhergehenden Kapitel beschrieben, mittels der Taste 8 Zug für Zug des gesamten Spiels nach vorne blättern. Wann immer Sie mit CL den Memorymodus verlassen, können Sie von der Position, die auf dem Brett ist, gegen den Computer weiterspielen.

### 4.3.4 Positionsspeicher :

Wollen Sie eine Partie unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt oder an einem anderen Ort weiterspielen, drücken Sie vor Ausschalten des Gerätes die Taste MEM (Memorymodus). Danach schalten Sie mit dem EIN/AUS Schalter das Gerät aus.

Der aktuelle Spielstand wird dadurch gespeichert und Sie können nach neuerlichem Einschalten von der gespeicherten Position aus weiterspielen.

Sollten Ihnen in der Zwischenzeit die Figuren verrutscht sein, oder Sie können sich nicht mehr genau an die gespeicherte Position erinnern, hilft Ihnen, wie im Kapitel 4.2.1 beschrieben, eine Positionskontrolle.

## 4.4 Informationsmodus :

Durch Schalten in den Informationsmodus (Taste INFO, zugehöriges LED leuchtet), werden Informationen in den Anzeigen ausgegeben, die die Zugsberechnung des Schachprogramms betreffen.

Der Informationsmodus kann im Gegensatz zu allen anderen auch dann angewählt werden, wenn der Computer rechnet. Jeder andere Modus nur, wenn Sie selbst am Zug sind.

### 4.4.1 Hauptvariante :

Hat der Computer die Eröffnungsbibliothek verlassen und schon Berechnungen durchgeführt, oder rechnet er gerade, zeigt er in den Anzeigen nach Drücken von INFO die ersten zwei Halbzüge seiner Hauptvariante. Wollen Sie weitere Züge der Hauptvariante abrufen, drücken Sie die Taste 8 der oberen Reihe. Maximal werden 6 Halbzüge ausgegeben. Mit der Taste 7 können Sie auch wieder an den Beginn der Hauptvariante zurückblättern. Während Sie selbst am Zug sind, können Sie den zweiten Halbzug der Hauptvariante als Zugvorschlag verwenden.

Mit CL können Sie den Infomodus wieder verlassen und in den Schachuhbetrieb umschalten.

### 4.4.2 Info 1 :

Hat der Computer schon Berechnungen durchgeführt, oder rechnet er gerade, zeigt er nach Drücken der Taste 1 der oberen Reihe in der oberen Anzeige seine Rechartiefe und in der unteren Anzeige seine Stellungsbewertung. Die Umschaltung in den Informationsmodus erfolgt mit Drücken der Taste 1 automatisch (zugehöriges LED leuchtet).

Die Stellungsbewertung wird in Bauerneinheiten ausgegeben. Ein negatives Vorzeichen (-) bedeutet, daß MEPHISTO sich im Nachteil sieht. Steht z. B. nach Drücken der Taste 1 die Zahl -1,56 in der unteren Anzeige, ist MEPHISTO mit 1,56 Bauerneinheiten im Nachteil. Erscheint sogar -9,99 als Bewertung, können Sie als Sieger die Partie beenden.

Bei einer Bewertung von 9,99 sollten Sie jedoch die totale Überlegenheit MEPHISTOs akzeptieren und Ihrerseits aufgeben.

Mit CL können Sie den Informationsmodus wieder verlassen und in den Schachuhrbetrieb umschalten.

### 4.4.3 Info 2 :

Hat der Computer schon Berechnungen durchgeführt, oder rechnet er gerade, zeigt er nach Drücken der Taste 2 der oberen Reihe in der oberen Anzeige den Ast, an dem er rechnet, und in der unteren Anzeige, um den wievielten Ast des Halbzuges es sich dabei handelt. Die Umschaltung in den Informationsmodus erfolgt mit Drücken der Taste 2 automatisch (zugehöriges LED leuchtet).

Mit CL können Sie den Informationsmodus wieder verlassen und in den Schachuhrbetrieb umschalten.

### 4.4.4 Info 3 :

Hat der Computer schon Berechnungen durchgeführt, oder rechnet er gerade, zeigt er nach Drücken der Taste 3 der oberen Reihe in der oberen Anzeige den Zugzähler und in der unteren Anzeige die Spielphase. "open" steht für Eröffnung, "midg" für Mittelspiel und "endg" für Endspiel. Die Umschaltung in den Informationsmodus erfolgt mit Drücken der Taste 3 automatisch.

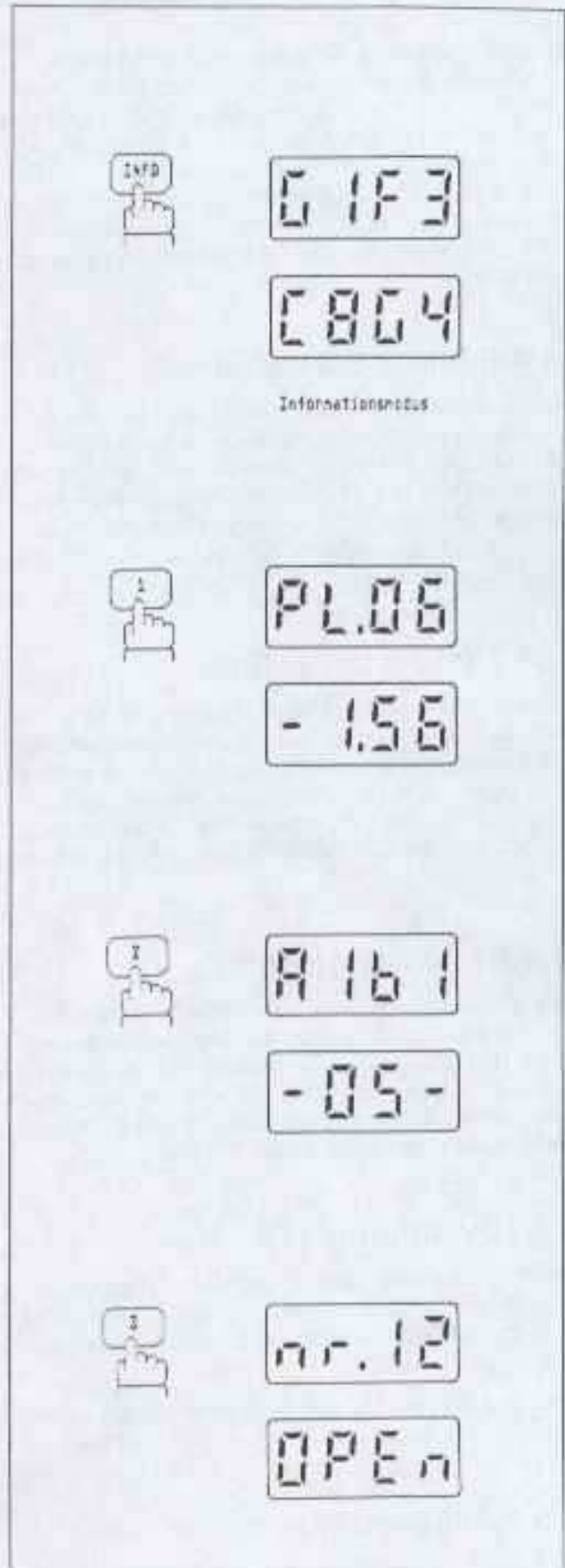
Mit CL können Sie den Informationsmodus wieder verlassen und in den Schachuhrbetrieb umschalten.

### 4.4.5 Info 4 Schachuhr :

Die Schachuhr Ihres MEPHISTO kann drei verschiedene Arten von Informationen ausgeben:

- die verbrauchte Zeit pro Zug
- die noch verbleibende Gesamtzeit (count down-Modus)
- die verbrauchte Gesamtzeit

Je nach eingestellter Spielstufe wird nach Drücken von CL automatisch eine dieser drei Informationen angezeigt.





Davon unabhängig ist es jedoch auch möglich, die einzelnen Informationen gesondert abzurufen. Drücken der Taste 4 der oberen Reihe gibt die verbrauchte Zeit pro Zug aus. In der oberen Anzeige steht immer die Zeit des Computers, in der unteren Ihre eigene. Die Umschaltung in den Informationsmodus erfolgt mit Drücken der Taste 4 automatisch. Mit CL können Sie den Informationsmodus wieder verlassen.

#### 4.4.6 Info 5 Schachuhr :

Drücken der Taste 5 der oberen Reihe gibt die noch verbleibende Gesamtzeit aus (count down- Modus). In der oberen Anzeige steht immer die Zeit des Computers, in der unteren Ihre eigene. Die Umschaltung in den Informationsmodus erfolgt mit Drücken der Taste 5 automatisch. Mit CL können Sie den Informationsmodus wieder verlassen.

#### 4.4.7 Info 6 Schachuhr :

Drücken der Taste 6 der oberen Reihe gibt die bisher verbrauchte Gesamtzeit aus. In der oberen Anzeige steht immer die Zeit des Computers, in der unteren Ihre eigene. Die Umschaltung in den Informationsmodus erfolgt mit Drücken der Taste 6 automatisch. Mit CL können Sie den Informationsmodus wieder verlassen.

#### 4.4.8 Info Allgemeines :

Wollen Sie verschiedene Informationen hintereinander abrufen, z. B. zuerst die Stellungsbewertung, dann den Zugzähler und danach die verbrauchte Gesamtzeit, dann brauchen Sie nicht jedesmal den Informationsmodus zu verlassen, sondern können gleich hintereinander die Tasten 1, 3 und 6 drücken.

#### 4.5 Levelmodus :

Durch Schalten in den Levelmodus (Taste LEV, zugehöriges LED leuchtet), ist es möglich, die Spielart, die Bedenkzeit sowie Zusatzfunktionen des Computers einzustellen.

Der Levelmodus kann nur angewählt werden, wenn Sie selbst am Zug sind.

#### 4.5.1 Allgemeines :

Nach dem Einschalten des Geräts oder nach Drücken der Taste RES (neues Spiel) ist automatisch

die Normalspielstufe mit einer durchschnittlichen Bedenkzeit von 10 Sekunden eingestellt.

Wollen Sie mit einer anderen als der automatisch eingestellten Stufe spielen, können Sie bei MEPHISTO zwischen folgenden Spielstufen wählen :

- NORMALSPIELSTUFEN
- TURNIERSPIELSTUFEN
- BLITZSCHACHSTUFEN
- BLITZSCHACHSTUFEN MIT HANDICAP
- RECHENTIEFESTUFEN
- MATTSUCHSTUFEN

Nach Drücken der Taste LEV (Levelmodus) leuchtet das Feld-LED der eingestellten Spielstufe und in den Anzeigen werden Informationen über diese Spielstufe ausgegeben. Um die Spielstufe zu verändern, brauchen Sie nur einen Stein auf das der neuen Spielstufe entsprechende Spielfeld zu stellen. Ist dieses Feld bereits besetzt, heben Sie den dort stehenden Stein kurz an und stellen ihn wieder ab. Welches Feld welcher Spielstufe entspricht, entnehmen Sie bitte den nachfolgenden Kapiteln. Das leuchtende Feld-LED wird auf die neu eingestellte Spielstufe umspringen, auch die Anzeigen im Display werden wechseln. Verlassen wird der Levelmodus immer durch Drücken der Taste CL.

#### 4.5.2 Normalspielstufen (Feld A1 bis A8) :

Bei diesen Stufen wird dem Computer die durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug vorgegeben. Selbstverständlich kann diese durchschnittliche Bedenkzeit vom Computer auch unter- oder überschritten werden. Im großen und ganzen aber hält er sich an die eingestellte Vorgabe. Ist eine der Normalspielstufen eingestellt, steht in der oberen Anzeige immer "time", in der unteren Anzeige die durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug. Auf der A-Linie sind folgende Einstellungen möglich:

A1 = ca. 3 Sekunden	A5 = ca. 2 Minuten
A2 = ca. 10 Sekunden	A6 = ca. 3 Minuten
A3 = ca. 30 Sekunden	A7 = ca. 6 Minuten
A4 = ca. 1 Minute	A8 = Analyse

In der Analysestufe (A8) rechnet der Computer solange, bis sein interner Speicher gefüllt ist (meist mehrere Tage) oder die Zugberechnung mit ENT unterbrochen wird.

### 4.5.3 Turnierspielstufen (Feld B1 bis B8) :

In den Turnierspielstufen wird eine Zügezahl vorgegeben, die bis zu einer bestimmten Zeitkontrolle gespielt werden muß.

Ist eine der Turnierspielstufen eingestellt, steht in der oberen Anzeige immer "tn," und die erforderliche Zügezahl bis zur Zeitkontrolle, in der unteren Anzeige, wann diese Zeitkontrolle durchgeführt wird. "tn.40" " 2.00" heißt zum Beispiel 40 Züge in 2 Stunden. Auf der B-Linie sind folgende Einstellungen möglich:

B1 = 40 Züge in 1 Std.	B5 = 50 Züge in 2,5 Std.
B2 = 40 Züge in 2 Std.	B6 = 60 Züge in 1 Std.
B3 = 40 Züge in 2,5 Std.	B7 = 60 Züge in 2 Std.
B4 = 50 Züge in 2 Std.	B8 = 60 Züge in 2,5 Std.

Wird die erforderliche Zügezahl bis zur Zeitkontrolle nicht erreicht, was Partieverlust gleichkommt, macht Sie der Computer durch eine Tonfolge und die Anzeige "time" im unteren Display darauf aufmerksam.

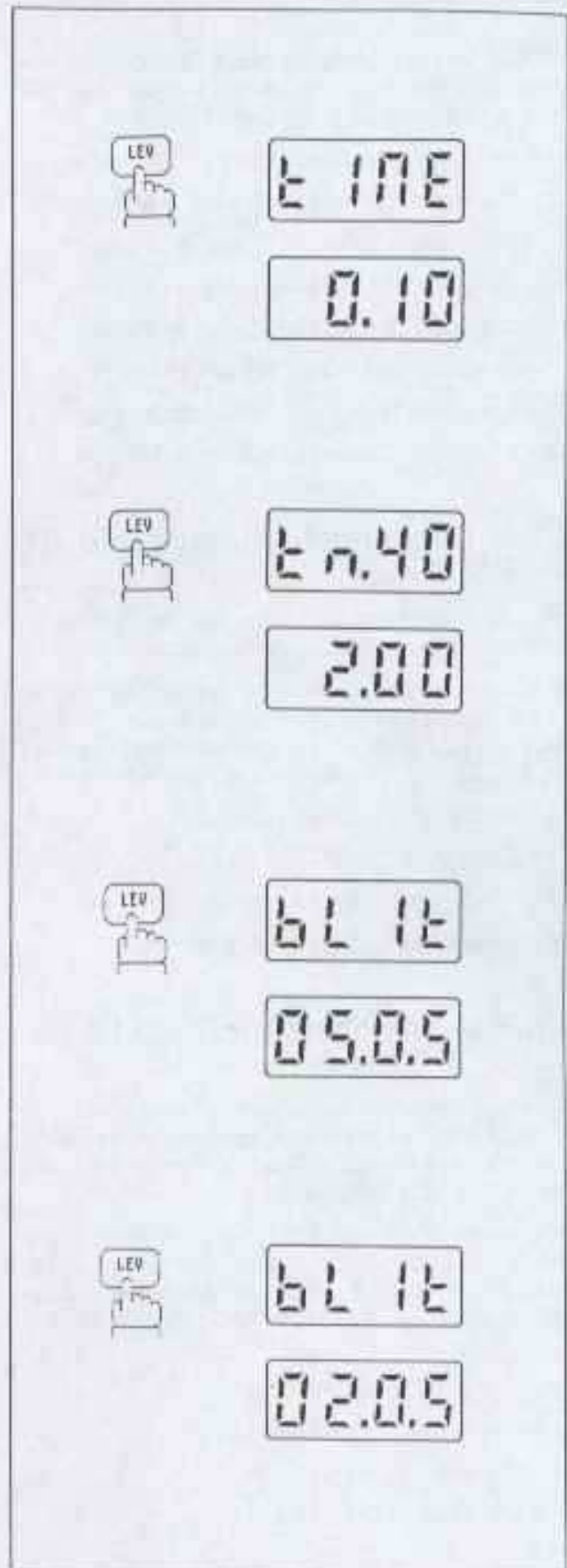
### 4.5.4 Blitzschachstufen (Feld C1 bis C8) :

Beim Blitz- oder Schnellschach wird die Bedenkzeit für die gesamte Partie vorgegeben. Ist eine der Blitzschachstufen eingestellt, steht in der oberen Anzeige immer "blit", in der unteren Anzeige die Gesamtzeit für beide Seiten in Minuten. "blit" "05.05" zum Beispiel heißt 5 Minuten für die gesamte Partie. Auf der C-Linie sind folgende Einstellungen möglich:

C1 = 5 Minuten	C5 = 20 Minuten
C2 = 7 Minuten	C6 = 30 Minuten
C3 = 10 Minuten	C7 = 45 Minuten
C4 = 15 Minuten	C8 = 1 Stunde

### 4.5.5 Blitzschachstufen mit Handicap (Feld D1 bis D8) :

Beim Blitz- oder Schnellschach mit Handicap wird die Bedenkzeit für die gesamte Partie für Spieler und Computer unterschiedlich vorgegeben. Ist eine der Blitzschachstufen mit Handicap eingestellt, steht in der oberen Anzeige immer "blit", in der unteren Anzeige die Gesamtzeit für jede Seite in Minuten. "blit" "02.05" zum Beispiel heißt, daß dem Com-





puter 2 Minuten, dem Spieler 5 Minuten für die gesamte Partie zur Verfügung stehen. Auf der D-Linie sind folgende Einstellungen möglich:

D1 = Computer: 2 Minuten	Spieler: 5 Minuten
D2 = Computer: 2 Minuten	Spieler: 10 Minuten
D3 = Computer: 5 Minuten	Spieler: 10 Minuten
D4 = Computer: 5 Minuten	Spieler: 15 Minuten
D5 = Computer: 5 Minuten	Spieler: 30 Minuten
D6 = Computer: 10 Minuten	Spieler: 15 Minuten
D7 = Computer: 10 Minuten	Spieler: 30 Minuten
D8 = Computer: 15 Minuten	Spieler: 30 Minuten

#### 4.5.6 Rechentiefestufen (Feld E1 bis E8) :

In diesen Stufen wird dem Computer die Tiefe seiner Zugberechnung in Halbzügen vorgegeben.

Ist eine der Rechentiefestufen eingestellt, steht in der oberen Anzeige immer "ply", in der unteren Anzeige "L.E." und die Anzahl der eingestellten Halbzüge. Auf der E-Linie sind folgende Einstellungen möglich:

E1 = 1 Halbzug	E5 = 5 Halbzüge
E2 = 2 Halbzüge	E6 = 6 Halbzüge
E3 = 3 Halbzüge	E7 = 7 Halbzüge
E4 = 4 Halbzüge	E8 = 8 Halbzüge

#### 4.5.7 Mattsuchstufen (Feld F1 bis F8) :

Die Mattsuchstufen wurden speziell zum Lösen von Schachproblemen entwickelt. Hier sucht der Computer nicht nach Spielzügen, sondern nur nach zwingenden Mattkombinationen.

Ist eine der Mattsuchstufen eingestellt, steht in der oberen Anzeige immer "matt", in der unteren Anzeige "in" und die Anzahl der eingestellten Züge bis zum Matt. Auf der F-Linie sind folgende Einstellungen möglich:

F1 = Matt in 1	F5 = Matt in 5
F2 = Matt in 2	F6 = Matt in 6
F3 = Matt in 3	F7 = Matt in 7
F4 = Matt in 4	F8 = Matt in 8

#### 4.5.8 Sonderfunktionen (Feld H1 bis H8) :

Neben den Spielstufen können im Levelmodus auf der H-Linie noch 8 Sonderfunktionen ein- oder ausgeschaltet werden. Folgende Sonderfunktionen stehen Ihnen dabei zur Verfügung:

- AUTOMATISCHE INFORMATION EIN/AUS
- BRETT DREHEN EIN/AUS
- KONTROLLTON EIN/AUS
- ERÖFFNUNGSBIBLIOTHEK EIN/AUS
- ZUFALLSGENERATOR EIN/AUS
- RECHNEN IN DER ZEIT DES GEGNERS EIN/AUS
- FERNSCHACH EIN/AUS
- BRUTE FORCE EIN/AUS

Die Sonderfunktionen stellen selbst keine eigenen Spielstufen dar. Sie werden der jeweils eingestellten Spielstufe nur zugeschaltet.

Um eine Sonderfunktion ein- oder auszuschalten, brauchen Sie nur einen Stein auf das der Sonderfunktion entsprechende Spielfeld zu stellen. Ist dieses Feld bereits besetzt, heben Sie den dort stehenden Stein kurz an und stellen ihn wieder ab. Das leuchtende Feld-LED wird auf die angewählte Funktion umspringen. Danach wird in den Anzeigen ausgegeben, ob diese Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. Wollen Sie die angezeigte Funktion ändern, heben Sie den Stein noch einmal an und stellen ihn wieder ab. Die untere Anzeige wird von "on" auf "off" wechseln oder umgekehrt.

Welches Feld welcher Sonderfunktion entspricht, entnehmen Sie bitte den nachfolgenden Absätzen. Verlassen wird der Levelmodus immer durch Drücken der Taste CL.

#### 4.5.9 Automatische Information (Feld H1) :

Ist die automatische Information eingeschaltet "info" "on", gibt der Computer während er rechnet in der unteren Anzeige folgende Informationen aus:

- den besten bisher errechneten Zug
- den besten Gegenzug darauf
- die Rechentiefe
- die Nummer des gerade berechneten Astes
- die Stellungsbewertung

Die Anzeigen wechseln im 2 Sekunden-Rhythmus. Bei den Blitzschachstufen sind diese Anzeigen nicht möglich.

**4.5.10 Brett drehen (Feld H2)** Mit dieser Funktion ("turn" "on") können Sie dem Computer mitteilen, daß Sie mit den schwarzen Steinen auf der Unterseite des Brettes gegen den Computer spielen wollen. Bei Aktivierung dieser Funktion ist zu beachten, daß dann die auf dem Brettrand aufgedruckten Koordinaten keine Bedeutung haben.

### 4.5.11 Kontrollton (Feld H3)

Mit dieser Funktion ("tone" "off") können Sie den Kontrollton des Computers ausschalten. Alle Ein- und Ausgaben erfolgen dann ohne Tonsignal.

### 4.5.12 Eröffnungsbibliothek (Feld H4):

Mit dieser Funktion ("theo" "off") wird die Eröffnungsbibliothek des Computers ausgeschaltet. Das Schachprogramm hat dann keinen Zugriff auf die abgespeicherten Eröffnungszüge und rechnet ab dem ersten Zug einer Partie.

### 4.5.13 Zufallsgenerator (Feld H5):

Normalerweise spielt MEPHISTO immer den nach seinen Berechnungen absolut besten Zug. Durch Abschalten dieser Funktion ("best" "off") können Sie veranlassen, daß das Schachprogramm bei mehreren annähernd gleich guten Zügen einen dieser Züge nach dem Zufallsprinzip auswählt. MEPHISTO spielt dadurch abwechslungsreicher, aber nicht ganz so stark.

### 4.5.14 Rechnen in der Zeit des Gegners (Feld H6):

Wie Sie vielleicht wissen, rechnet ein Schachcomputer nicht nur, wenn er selbst am Zug ist, sondern er nützt auch die Bedenkzeit seines Gegners, also die Zeit, in der Sie über Ihren nächsten Zug nachdenken, für seine Zugberechnungen aus. Diese Funktion wird in der Fachsprache "permanent brain" genannt. Wird dieses zusätzliche Denken abgeschaltet ("Pb" "off"), spielt MEPHISTO nicht ganz so stark.



PLY

LE.07



PALE

in 4



#### 4.5.15 Fernschach (Feld H7) :

Diese Funktion wurde speziell für die Anforderungen des Fernschachs entwickelt. Ist sie eingeschaltet ("CS-" " on "), können Sie dem Computer mitteilen, welche Züge er bei seiner Zugberechnung berücksichtigen soll, bzw. welche Züge er von seiner Zugberechnung ausschließen soll. Ihre Anwendung ist nur zusammen mit der Analysestufe A8 sinnvoll.

Angenommen, Sie haben in einer Ihrer Fernpartien eine Position erreicht, in der es Ihrer Meinung nach nur drei sinnvolle Fortsetzungen gibt, und Sie wollen jetzt den Computer fragen, welche seiner Meinung nach die beste ist.

1) Geben Sie dem Computer mittels Stellungseingabe oder im Memorymodus diese Schachposition ein.

2) Stellen Sie auf Analysestufe A8 und schalten Sie die Fernschachfunktion "CS-" " on " dazu.

3) Verlassen Sie mittels CL den Levelmodus und starten Sie mit ENT die Zugberechnung.

4) Jetzt müssen Sie MEPHISTO noch mitteilen, welche der möglichen Züge er für Sie analysieren soll. Dies geschieht, indem Sie diese Züge, während der Computer rechnet, auf dem Schachbrett setzen und wieder zurücksetzen. Sobald das Programm den Zug erkannt hat, wechselt es von der Schachuhr auf Zugkoordinaten um.

MEPHISTO wird danach nur für die ihm eingegebenen Züge Berechnungen durchführen. Alle anderen Züge existieren für ihn nicht. Das hat den großen Vorteil, daß Millionen von Schachpositionen nicht berechnet und nicht bewertet werden müssen, was wiederum sehr viel Zeit spart. Rechnet der Computer statt aller vielleicht 40 oder 50 Möglichkeiten nur für zwei, drei oder vier, ist das Programm deutlich schneller und kann deshalb tiefer und genauer vorausberechnen.

Wollen Sie nach Stunden oder Tagen das Ergebnis der Berechnungen wissen, lesen Sie im Informationsmodus die Hauptvariante, die Rechartiefe und die Stellungsbewertung für den besten der eingegebenen Züge ab. Wenn Sie den Computer dabei noch weiter rechnen lassen, gibt er Ihnen auch Informationen über die anderen von Ihnen ausgewählten Züge.

Setzen Sie einen dieser Züge am Brett, so schalten die Anzeigen auf die nächsten Züge der Hauptvariante dieses Zuges um. Haben Sie alle Informationen, die Sie brauchen, ausgelesen, können Sie mit ENT die Zugberechnung von MEPHISTO abbrechen.

#### 4.5.16 Brute Force (Feld H8) :

Das Schachprogramm ihres MEPHISTO rechnet bis zu einer gewissen Tiefe alle Zugmöglichkeiten durch, danach verfolgt es (selektiv) nur die sinnvollen Fortsetzungen weiter. Ist diese Funktion eingeschaltet ("bf-" " on "), entfällt der selektive Teil der Berechnungen. Das Schachprogramm wird dadurch taktisch stärker, gleichzeitig aber auch wesentlich langsamer.

### 4.6 Die Eingabetasten :

#### 4.6.1 Die Taste ENT :

Drücken der Taste ENT löst entweder eine Zugberechnung aus (z.B. wenn Sie einen Seitenwechsel vornehmen wollen oder das Gerät für Sie den nächsten Zug berechnen soll) oder unterbricht eine laufende Berechnung des Computers.

#### 4.6.2 Die Taste CL :

Drücken der Taste CL führt immer zum Verlassen eines angewählten Modus und schaltet auf die Schachuhr um.

#### 4.6.3 Die Taste RES :

Drücken der Taste RES löst einen Neustart aus (neues Spiel) und setzt alle vorgewählten Einstellungen (z. B. Turnierstufe, abgeschalteter Kontrollton usw.) zurück. Stellen Sie die Figuren in Grundstellung auf, und MEPHISTO erwartet ihren ersten Zug.

Diese Anleitung enthält eine möglichst exakte Beschreibung des Produkts, jedoch keine Garantien für eine bestimmte Eigenschaft oder Ersatzfolge. Maßgebend ist der technische Stand zum Zeitpunkt der gemeinsamen Auslieferung von Produkt und Anleitung. Änderungen, bedingt durch die technische Weiterentwicklung, werden vorbehalten.

MEPHISTO ist ein eingetragenes Warenzeichen der HEGENER+GLASER AG, München.

Verleih, Vermietung von MEPHISTO Geräten sowie der Nachdruck und Vervielfältigung jeglicher Art dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Zustimmung der HEGENER+GLASER AG zulässig. Irrtum vorbehalten.

© by HEGENER+GLASER AG, München