

Mephisto Mephisto Mephisto Mephisto Mephisto Mephisto

BEDIENUNGSANLEITUNG

MEPHISTO III

MEPHISTO III mit Sensorbrett ESB 3000

MEPHISTO III mit Sensorbrett ESB 6000

BEDIENUNGSANLEITUNG

- MEPHISTO III
- MEPHISTO III mit Sensorbrett ESB 3000
- MEPHISTO III mit Sensorbrett ESB 6000

INHALTSVERZEICHNIS

Die Inbetriebnahme	2
Die Bedienungsfunktionen	4
Die Wahl der Spielstärke (Level-Modus)	6
Die Eingabe der Züge (Play-Modus)	7
Der Positions-Modus	9
Der Memory-Modus	12
Der Informations-Modus	14
Die Sonderfunktionen	17
Weitere Bedienungshinweise	20
Fehlfunktionen - Ursachen und Abhilfe	23
Das Testprogramm	24
Technische Daten	26
Das Wichtigste in Kürze	27

Bei der Inbetriebnahme Ihres MEPHISTO III sind grundsätzlich zwei Fälle zu unterscheiden, nämlich der Betrieb mit oder ohne ESB-Sensorbrett.

MEPHISTO III

Bei Netzbetrieb stecken Sie zuerst das Netzteil (Adapter) in die Steckdose. Die Buchse des Netzteils stecken Sie in die dafür vorgesehene runde Aussparung an der Hinterseite des MEPHISTO. Anschließend stellen Sie den EIN/AUS-Schiebeschalter in die linke Position *.

Bei netzunabhängigem Betrieb öffnen Sie zunächst das Batteriefach auf der Unterseite des MEPHISTO-Grundgerätes und legen die Batterien wie bezeichnet ein.

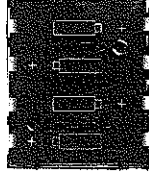


Abbildung 1

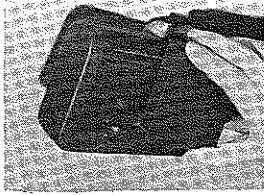


Abbildung 2

Anschließend stellen Sie den EIN/AUS-Schiebeschalter in die rechte Position. Bei Batteriebetrieb arbeitet MEPHISTO aus Gründen der Stromersparnis nicht mit voller Rechengeschwindigkeit, d.h. die Spielstärke ist etwas vermindert. Sowohl bei Netz- als auch bei Batteriebetrieb ist darauf zu achten, daß der Stand-by-Schalter (St.BY.) links steht **. Nach ordnungsgemäß erfolgter Inbetriebnahme erscheint auf der Anzeige (Display) die Bereitschaftsanzeige.

* Bei älteren Grundgeräten in die rechte Position schieben.
** Gilt nicht für ältere Geräte unter Serien-Nr. 30.000

PLM

MEPHISTO ESB

Zunächst muß das Sensorbrett (ESB 3000 oder ESB 6000) mit dem MEPHISTO-Grundgerät verbunden werden.

Beim ESB 6000 öffnen Sie zuerst die rechts seitlich befindliche Holzschublade bis zum Anschlag und nehmen das Grundgerät heraus.

Nun stecken Sie den Flachkabelstecker in den 16-poligen Parallelausgang an der Hinterseite des Grundgerätes hinein (siehe Abb. 2). Beachten Sie die kleine Nase am Flachkabelstecker, welche ein verkehrtes Hineinstecken verhindert.

Anschließend verfahren Sie weiter wie oben beim MEPHISTO III unter Netzbetrieb beschrieben.

Hinweis: Beim ESB 6000 wird die Buchse des Adapters in die runde Öffnung an der linken Seite des Holzkorpus gesteckt (nicht am Grundgerät anschließen!).

PLAY

Betätigen Sie jetzt die Taste RES. Auf der Anzeige des MEPHISTO muß die Bereitschafts-Anzeige erscheinen.

Ferner müssen auf dem ESB zwei rote Leuchtdioden aufblinken, nämlich auf den Feldern A1 und B1. Ist dies nicht der Fall, betätigen Sie noch einmal RES.

Nun brauchen Sie nur noch die Schachfiguren richtig aufzustellen, dann ist Ihr Elektronisches Schachbrett spielbereit.

Hinweis: Die weißen Steine müssen auf der richtigen Seite des Brettes aufgestellt werden, also auf den Reihen A1-H1 bzw. A2-H2. (Beim ESB 6000 befindet sich auf dem Feld A1 eine grüne Betriebskontroll-Leuchte.)

Bitte achten Sie darauf, daß keine der roten Leuchtdioden (LED) mehr blinkt, andernfalls rücken Sie die entsprechenden Figuren zurecht. Achten Sie insbesondere darauf, daß keines der LEDs von einer Figur verdeckt wird.

DIE BEDIENTUNGS-
FUNKTIONEN

Um die zahlreichen Bedienungsfunktionen des MEPHISTO III-Programms ausschöpfen zu können, wurde ein neuartiges Dialogsystem geschaffen, welches dem Benutzer optimale Übersichtlichkeit und hohen Bedienungskomfort gewährleisten soll. Es gibt 5 verschiedene Funktionen (Modi):

Funktion	Aufgabe	Taste
PLAY-Modus	Ein- und Ausgabe von Zügen	Grundzustand bzw. nach [CL]
LEVEL-Modus	Eingabe bzw. Kontrolle der Spielstufen und Sonderfunktionen	[LEV]
POSITIONS-Modus	Eingabe, Kontrolle oder Veränderung von Positionen	[POS]
MEMORY-Modus	Kontrolle oder Veränderung des Spielverlaufs (Speicherung)	[MEM]
INFORMATION-Modus	Angabe von Informationen (z.B. über die Rechenvorgänge)	[INFO]

Mit Hilfe dieser 5 Modi haben Sie alle Bedienungsfunktionen Ihres MEPHISTO III spielend im Griff. Außer einer spannenden Schachpartie bietet Ihnen MEPHISTO so zusätzlich eine einmalige Fülle von interessanten Informationen zum laufenden Spiel.

Hinweis: Grundsätzlich ist zwischen der Rechenphase (während MEPHISTO "denkt") und der Bereitschaftsphase (Spieler am Zug) zu unterscheiden. Zur besseren Unterscheidung werden in der Rechenphase sämtliche Anzeigen blinkend ausgegeben.

Der PLAY-Modus, LEVEL-Modus, POSITIONS-Modus und MEMORY-Modus sind nur in der Bereitschaftsphase aktiv, der INFORMATION-Modus in beiden Phasen.

In den PLAY-Modus gelangen Sie aus jedem anderen Modus mit Hilfe von [CL].

Dies ist auch bei jedem Modus-Wechsel notwendig. Wenn Sie also z.B. vom MEMORY-Modus in den INFORMATION-Modus wechseln wollen, dann müssen Sie zuvor mittels [CL] in den PLAY-Modus gehen.

Die [CL] Taste dient auch zur Löschung von Tippfehlern aus der Anzeige.

DIE WAHL DER
SPIELSTÄRKE
(LEVEL-MODUS)

LE
4
PLH

Bei Inbetriebnahme (bzw. nach [RES]) ist MEPHISTO III immer automatisch auf Stufe 3 (LE 3) eingestellt.
Vor der Partie, aber auch jederzeit, wenn Sie am Zuge sind (Bereitschafts-
phase), kann die Spielstärke verändert werden.
Beispiel: Stufe 4 [LEV] [D4] [ENT]
Nach Bestätigung durch [ENT] geht MEPHISTO III automatisch in den
PLAY-Modus zurück.

Die im folgenden angegebenen Zeiten sind ungefähre Durchschnittswerte pro Zug,
welche gelegentlich auch um das fünffache überschritten werden können. MEPHISTO
teilt sich seine Bedenkzeit nach eigenem Ermessen bestmöglich ein, wobei ersparte
Zeit gutgeschrieben wird.
Die Bedenkzeit seines Gegners nutzt MEPHISTO ebenfalls voll für seine Berechnungen
aus.

LE 0	= ca. 1-3 Sek.	Anfänger-Stufe I (MEPHISTO läßt sich einfach überlisten)
LE 1	= ca. 5 Sek.	Anfänger-Stufe II
LE 2	= ca. 10-15 Sek.	Wenig geübter / Blitzschach I
LE 3	= ca. 20-30 Sek.	Grundeinstellung / Blitzschach II
LE 4	= ca. 1 Min.	Schnellpartie I (60 Züge in 1 Stunde)
LE 5	= ca. 2 Min.	Schnellpartie II (30 Züge in 1 Stunde)
LE 6	= ca. 3 Min.	Turnierversion (40 Züge in 2 Stunden)
LE 7	= ca. 10 Min.	Analysesstufe I
LE 8	= ca. 1-2 Stunden	Analysesstufe II
LE 9	= 1-5 Tage	Fernschachstufe

DIE EINGABE
DER ZÜGE
(PLAY-MODUS)

PLAY

Die Ausführung Ihrer Schachzüge ist denkbar einfach, gleichgültig, ob Sie den MEPHISTO III mit Ihrem eigenen Schachbrett benutzen, oder das noch komfortablere ESB-Sensorbrett besitzen.

Hinweis: Zur Eingabe von Zügen muß sich MEPHISTO immer in der Bereitschaftsphase und im PLAY-Modus befinden.

MEPHISTO III

Mit Hilfe der Datentasten A₁ - H₈ geben Sie nur das Ausgangs- und Hinzugsfeld der ziehenden Figur ein (nicht die Figurenart !).

GIF3

Beispiel: Springerzug Sg1 - f3 G₇ A₁ F₆ C₃ ENT

Nach Bestätigung durch ENT beginnt MEPHISTO sofort mit seinem Denkprozeß (Rechenphase). Auf der Anzeige erscheint MEPHISTO's laufende Bedenkzeit, dann - von einem Piepton begleitet - der Antwortzug.

Hinweis: Die Datentasten A₁ - H₈ haben eine Doppelfunktion, je nach Reihenfolge der Betätigung, und zwar immer (1.) Buchstabe - (2.) Zahl - (3.) Buchstabe - (4.) Zahl usw.

E1G1

Bei der Rochade nur den Königszug eingeben, z.B. 0-0 von Weiß E1G1

MEPHISTO ESB

Hier geht es noch komfortabler. Sie heben die Schachfigur einfach ab und setzen sie auf das gewünschte Feld, worauf MEPHISTO sofort zu "denken" beginnt.

Hinweis: Sie können die Figur auch über die Felder schleifen. Vermeiden Sie aber bitte, dies zu langsam zu tun, da sonst ein unerwünschter Fehikontakt entstehen kann.

Beim Schlagen gegnerischer Figuren verfahren Sie genauso. Die geschlagene Figur kann vor oder nach dem Abheben der schlagenden Figur vom Brett genommen werden (aber bitte nicht gleichzeitig !).

Bei der Rochade ist zu beachten, daß immer der Königszug zuerst auszuführen ist, wie es auch die Spielregeln vorsehen. Wird der Turm zuerst gespielt, so sieht MEPHISTO diesen Zug als den gespielten an und akzeptiert keinen nachfolgenden Königszug.

Der Computer zeigt seinen Begegnung auf dem Sensorbrett an, indem Ausgangs- und Zielfeld abwechselnd blinken. Nachdem Sie den angezeigten Computerzug ausgeführt haben, sind wieder Sie am Zug (PLAY-Modus).

Solange eine Schachfigur nur abgehoben wurde, kann Sie wieder auf ihr Ausgangsfeld zurückgesetzt werden, ohne daß der Computer einen Zug registriert hat. Zur Kontrolle blinkt das Feld auf und erscheint auch auf der MEPHISTO-Anzeige.

Sollten Sie versehentlich eine Figur umwerfen, so blinkt in der Bereitschaftsphase ebenfalls das entsprechende Feld als Hilfe auf. Ist MEPHISTO aber gerade in der Rechenphase, so wird er zunächst noch seinen Zug ausführen.

Beim ESB ist eine Zugzurücknahme auf dem Brett möglich. Sie können beliebig viele Züge zurücknehmen, wenn Sie diese in der Bereitschaftsphase einfach in umgekehrter Reihenfolge auf dem Brett ausführen. Geschlagene Figuren stellen Sie wieder auf das richtige Feld.

DER POSITIONS-MODUS

POS

Im POSITIONS-Modus können Sie jederzeit wenn Sie am Zug sind (Bereitschaftsphase) folgende Bedienungsfunktionen wählen:

- Spielstandskontrolle (Positionskontrolle)
- Eingabe von Positionen
- Stellungsveränderungen (Einsetzen oder Entfernen von Figuren)
- Farbwahl

Die Spielstandskontrolle wird durch wiederholtes **POS** durchgeführt. Die durch Figuren besetzten Felder werden der Reihe nach abgefragt und auf der Anzeige erscheint das zugehörige Figurensymbol, wobei die schwarzen Steine durch einen waagrechten Strich gekennzeichnet sind. Durch **CL** kann man die Spielstandskontrolle abbrechen. Durch nochmaliges **CL** kann man den PLAY-Modus anwählen.

FAB

Beispiel: Weißer Turm A1

Die Eingabe von Positionen ist durch das neuartige Dialogsystem wesentlich vereinfacht:

Als praktisches Beispiel wählen wir ein Schachproblem von Otto Dehler.

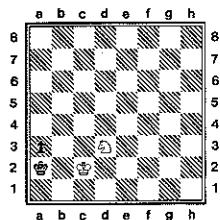


Abbildung 3

CL 2

1. Schritt: Schachbrett leeren: POS ENT

MEPHISTO fragt an, ob auch wirklich das ganze Brett gelöscht werden soll. (Damit soll eine versehentliche Löschung vermieden werden). Sie können durch CL verneinen, oder mittels ENT die Brettlöschung bestätigen. Auf der Anzeige erscheint sofort das Symbol für den weißen König.

W

2. Schritt: Figuren eingeben

MEPHISTO III

C3 B2 ENT

ENT = Auslassung

ENT = Auslassung

ENT = Auslassung

D4 C3 ENT

ENT = Auslassung

ENT = Auslassung

A1 B2 ENT

(Schwarzer König A2)

(Kein weißer Bauer)

(Kein weißer Springer)

(Kein weißer Turm)

(Keine weiße Dame)

(Weißer König C2)

W2

W

W

W

W5

W

W

W2

lassen.

Die Figuren Dame, Turm, Läufer und Springer werden durch jeweiliges ENT ausge-

A1 C3 ENT

ENT = Auslassung

ENT

(Kein weiterer schwarzer Bauer)

(Schwarzer Bauer A3)

CL

(Abschluß der Positions-Eingabe)
 (Übergang zum PLAY-Modus)

MEPHISTO ESB

W

W5

W2

Im Prinzip ist bei der Positionseingabe genauso zu verfahren, nur daß anstelle der Koordinateneingaben die Figuren auf die entsprechenden Felder gestellt werden. Alternativ kann man auch zuerst die Position auf dem ESB aufbauen, dann das Brett löschen und schließlich die Koordinateneingaben nur die jeweiligen Figuren kurz anheben.

Zur Demonstration einer Stellungsveränderung bleiben wir beim gleichen Beispiel und wollen einen schwarzen Läufer auf G5 hinzufügen (Figur einsetzen).

POS
-LG5
POS
PLAY

POS
← 9 D4 G7 E5
ENT
CL

(POSITIONS-Modus)
(Schwarzer Läufer auf G5)
(Bestätigung)
(Übergang zum PLAY-Modus)

Ähnlich kann man einzelne Figuren auch wieder verschwinden lassen (Figur entfernen) und wollen dies mit Hilfe der "Leertaste" am eben entstandenen Läufer G5 durchführen:

POS
-G5
POS
PLAY

POS
← 9 A1 G7 E5
ENT
CL

(POSITIONS-Modus)
(Schwarze "Leerfigur" auf G5)
(Bestätigung)
(Übergang zum PLAY-Modus)

Nach Positionseingaben bzw. -veränderungen ist automatisch immer Weiß am Zug. Soll aber Schwarz ziehen, kann die Farbwahl wie folgt durchgeführt werden:

-
POS
PLAY

POS
← 9
ENT
CL

(POSITIONS-Modus; Schwarz am Zug)
(Bestätigung)
(Übergang zum PLAY-Modus)

Hinweis: Nach jeder Positionseingabe oder -veränderung ist eine Spielstandskontrolle empfehlenswert.


DER MEMORY-
MODUS

MEMO

Im MEMORY-Modus können Sie, wenn Sie am Zug sind (Bereitschaftsphase), folgende Funktionen durchführen:

- Nachspielen des gespeicherten Partieverlaufs (vorwärts oder rückwärts)
- Zurücknehmen von Zügen
- Eingabe von Zugfolgen (Multi-Move-Funktion)
- Schiedsrichterfunktion (Monitor-Modus)




Das Zurücknehmen von Zügen geschieht sehr einfach mit Hilfe der Taste  (Cursorstaste links). Zurückgenommene Züge werden durch drei Punkte gekennzeichnet, z.B. E.2.E.4

E.2.E.4
5T.8

Hat man alle Züge bis zum Partiebeginn zurückgenommen, so erscheint die START-Anzeige.

Man kann auch ohne Cursorstaste an den Partieanfang zurückspringen, indem man nach MEM die Taste ENT betätigt.

Wollen Sie die gespeicherten Züge wieder vorwärts spielen (z.B. um die Partie nochmals nachzuspielen), so betätigen Sie ganz einfach die Taste  (Cursorstaste rechts), z.B.: E2E4

E2E4
End

Nach dem letzten gespeicherten Zug erscheint die ENDE-Anzeige. Sie können auf Wunsch auch an jeder beliebigen Stelle mit CL in den PLAY-Modus übergehen und die Partie anders fortsetzen.

Weiterhin können Sie im MEMORY-Modus auch Zugfolgen beliebiger Länge eingeben, indem Sie die Züge für Weiß und Schwarz abwechselnd in der üblichen Weise eingeben (d.h. bei MEPHISTO III mittels der Datentasten A1 - H8 und ENT, bei Betrieb mit ES8 einfach auf dem Sensorbrett). Auf die Weise kann man z.B. Eröffnungsvarianten eingeben oder Meisterspartien analysieren.

Err I

Regelwidrige Züge werden moniert (siehe Seite 20 Fehleranzeigen) und nicht angenommen.

Weiterhin kann Ihnen MEPHISTO so auch als Schiedsrichter dienen (Monitor-Modus), wenn Sie gegen einen (menschlichen) Partner spielen wollen. Alle über die Tasten oder das Sensorbrett eingegebenen Züge werden registriert und gespeichert und können jederzeit reproduziert werden, wie oben beschrieben.

Im INFORMATIONEN-Modus können Sie jederzeit verschiedene Informationen (z.B. über die Rechenvorgänge) aus dem Computer abrufen. Im Unterschied zur Bereitschaftsphase erscheinen in der Rechenphase alle Anzeigen blinkend.

Die Informationen sind in sogenannten Informationszeilen angeordnet, welche mit INFO, A₁, B₂ oder C₃ angewählt werden können. Mit Hilfe der Cursorstasten 9 bzw. 0 können die Informationszeilen nach Links oder rechts verschoben werden.

INFO Berechnete Hauptvariante (bis max. 5 Halbzüge).
Beispielsweise wird in der Bereitschaftsphase der letzte Computerzug angezeigt. Durch 0 erhält man den erwarteten Gegenzug (= Zugvorschlag), durch weiteres 0 die nächsten Züge. Falls keine Züge gespeichert sind, wird dies durch 4 Striche angezeigt.

A1

Kommentarzeile
An erster Stelle wird gewöhnlich die Stellungsbewertung in Bauerneinheiten angezeigt (falls nicht durch weitergehende Kommentare gegenstandslos geworden).

-1.50

Beispiel: MEPHISTO ist mit einer Qualität - also 1,5 Bauerneinheiten - im Nachteil. Falls neben der Stellungsbewertung weitere Kommentare abrufbar sind, wird darauf schon bei der Zugausgabe durch MEPHISTO mittels dreier Punkte hingewiesen, z.B.: E.2.E.4
Man findet die gewünschten Hinweise in der Kommentarzeile mit Hilfe der Cursorstaste 0. Falls keine Kommentare gespeichert sind, wird dies durch 4 Striche angezeigt.

E.2.E.4

SCH

MAT

PATT

RE50

RE 3

M 2

-M 2

Pr D

EP

9.99

-9.99

Und dies sind die möglichen Kommentare:

Schach

Matt

Patt

Remis durch 50-Züge-Regel

Remis durch 3-fache Stellungswiederholung

Mattankündigung, z.B. Matt in 2 Zügen

Mattgefahr, z.B. Drohendes Matt in 2 Zügen

Bauernverwandlung (Promotion), z.B. Dame

En passant

Gewinnstellung für MEPHISTO

Aufgabe von MEPHISTO (Anmerkung: Manche Schachfreunde betrachten bereits alle Werte ab - 8.00 als Aufgabe).

Hinweis: Falls ein Zug von MEPHISTO mit nur sehr geringer Bedenkzeit ausgeführt wird (z.B. auf der untersten Spielstufe), erscheinen manchmal keine Kommentare.

B₂

Zeitenzeile

An erster Stelle wird die Bedenkzeit für den letzten (bzw. augenblicklichen) Zug von MEPHISTO (in Minuten und Sekunden) angezeigt, z.B. 1 Minute 30 Sekunden. Mit Hilfe der Cursortaste erhält man die Bedenkzeit für den augenblicklichen (bzw. letzten) Zug des Gegenspielers. Durch weiteres wird auf die Summenzeit umgeschaltet.

Drückt man erneut , so erhält man die Gesamtzeit von MEPHISTO (in Stunden und Minuten) angezeigt, z.B. 2 Stunden 5 Minuten. Und durch nochmaliges erhält man schließlich die Gesamtzeit der Gegenpartei.

01:30

547

02:05

C3 Rechenparameterzeile

An erster Stelle wird die Minimal-Rechentiefe angezeigt, z.B. 2 Halbzüge
Brute-Force-Berechnung. Mit Hilfe der Cursortaste erhält man die Selektiv-
Rechentiefe, z.B. tiefste berechnete Variante 19 Halbzüge.

Nach weiterem wird die Knotenzahl (Anzahl der untersuchten Positionen)
angezeigt, z.B. 345 Stellungen untersucht. Drückt man schließlich erneut
so erhält man die Zugzahl, z.B. 22 Züge. Es werden maximal 99 Züge angezeigt
bzw. gespeichert.

Durch Betätigung der Löschtaaste kann man jederzeit in den PLAY-Modus zurück-
kehren.

Dies ist für die Eingabe Ihres nächsten Zuges unerlässlich, denn im INFORMATION-
Modus akzeptiert MPPHISTO natürlich keine Zugelgaben (auch nicht in der
Bereitlichstphase).

10 5 19

0540 2210

PLM

DIE SONDERFUNKTIONEN

Neben den bereits beschriebenen Funktionen bietet MEPHISTO zusätzlich eine Reihe von Sonderfunktionen, die im LEVEL-Modus mit Hilfe des Ihnen bereits bekannten Dialogs ausgewählt werden können.

Zunächst betätigen Sie zweimal LEV, um den Spezialdialog einzuleiten. Durch wiederholtes LEV wird der Dialog fortgesetzt und die nächstfolgende Sonderfunktion angewählt. Durch Betätigung der Taste ENT wird der vorgegebene Zustand verändert, d.h. ein- oder ausgeschaltet. (Man spricht von einer sogenannten "Kugelschreiber-Funktion").

Im Normalfall sind die Sonderfunktionen - welche mit jeder Spielstufe kombinierbar und jederzeit umschaltbar sind - wie folgt vorprogrammiert ("--" bedeutet ausgeschaltet):

AU--

Automatic (ausgeschaltet):

MEPHISTO spielt (auf der vorher eingestellten Spielstufe) automatisch gegen sich selbst. Das Automatic-Spiel kann durch ENT unterbrochen werden, die Züge können im MEMORY-Modus nachgespielt werden.

Hinweis: Die Automatic-Funktion ist besonders geeignet für die Analyse von kritischen Positionen (z.B. Hängepartien), wobei man in solchen Fällen am besten die höchsten Spielstufen zuschalten sollte. Auch eine Kombination mit der Problemstufe kann sinnvoll sein.

Beim Betrieb mit ESB Sensorbrett müssen die angezeigten Züge auf dem Brett ausgeführt werden. Möchten Sie dies nicht, so trennen Sie das Grundgerät vom ESB, indem Sie den Flachkabelstecker herausziehen.

LE--

2222

Schachlehrer (ausgeschaltet):
Diese völlig neuartige Funktion stellt einen Versuch dar, der vor allem für den Lernenden gedacht ist. Im eingeschalteten Zustand reagiert der Schachlehrer auf "schwache" Züge (z.B. Materialverlust oder Übersehen von Mattdrohungen) mit von einem akustischen Signal begleiteten 4 Fragezeichen.

Im INFORMATION-Modus zeigt nun die INFO-Taste den Zug oder die Zugfolge, welche den schwachen Zug "bestraft".

A1 drückt den entstehenden Schaden zahlenmäßig aus (Stellungsbewertung).

G7 zeigt eine bessere Alternative bzw. Zugfolge (falls gespeichert).

CL löst den gerügten Zug und erlaubt die Eingabe eines anderen (hoffentlich besseren) Zuges.

ENT drücken Sie, wenn Sie bei Ihrem Zug bleiben möchten.

Hinweis: Es versteht sich von selbst, daß der Schachlehrer nur dann richtig arbeiten kann, wenn ausreichende Rechenzeit zur Verfügung steht. Vor dem Wirksamwerden muß daher vom Computer mindestens eine Rechenphase abgeschlossen sein, d.h. ein Stellungswert gespeichert worden sein.

Es wird empfohlen, mindestens die Spielstufe 3 (oder höher) zuzuschalten. Der Schachlehrer funktioniert im übrigen nicht, wenn Sie MEPHISTO gegen sich selbst spielen lassen.

Grundsätzlich soll der Schachlehrer natürlich nur der Warnung vor groben Fehlern dienen. Übertriebene Erwartungen sollte man also nicht an ihn richten.

Pr--

Problemstufe (ausgeschaltet).

Diese Funktion dient ausschließlich der Lösung von Mattaufgaben. MEPHISTO sucht die kürzestmögliche Mattlösung, wobeinormalerweise alle Matts in 1,2,3,4, und 5 gefunden werden. Matts in 6,7,8,9 und 10 können auch gefunden werden, scheitern manchmal jedoch an Speicherplatz- oder Zeitproblemen. Die (schwarzen) Verteidigungszüge geben Sie übrigens am besten selbst ein, oder Sie wählen zusätzlich die Automatic vor.

PE

Hat MEPHISTO ein Matt erspäht, so tut er dies im Kommentar kund, z.B. Matt in 6 Zügen.

bd--

Brett drehen (ausgeschaltet):

Diese Funktion ist nur im Zusammenhang mit einem Sensorbrett (ESB 3000 oder ESB 6000) von Interesse.

Das Schachbrett wird um 180° gedreht, d.h. Sie können mit den schwarzen Steinen von unten nach oben spielen.

Hinweis: In diesem Fall ist die am ESB angebrachte Notation natürlich nicht mehr gültig.

BE

Bester Zug (eingeschaltet).

Bester Zug eingeschaltet ist gleichbedeutend mit "Zufallsgenerator ausgeschaltet", d.h. MEPHISTO wählt immer den seiner Meinung nach besten Zug. Dadurch spielt der Computer zwar ein wenig variationsärmer, aber dafür etwas stärker.

TH

Theorie-Eröffnungen (eingeschaltet):

MEPHISTO besitzt eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek mit über 500 Haupt- und Nebenvarianten. Man kann diese auch außer Funktion setzen und so betrachten, was der Computer ohne Theorie-Kenntnisse spielen würde.

TD

Tonsignal (eingeschaltet):

Der Piepton (nach jedem Zug) kann auf Wunsch auch abgeschaltet werden.

PLAY

Durch CL kann man den Sonderfunktionen-Dialog jederzeit abbrechen und in den PLAY-Modus übergehen. Übrigens kann dieser Dialog nicht nur am Partiebeginn sondern auch jederzeit in der Bereitschaftsphase eingeleitet werden. Dies kann zusätzliche, interessante Spielmöglichkeiten eröffnen.

WEITERE
BEDIENUNGSANWEISUNG
(in alphabetischer
Reihenfolge)

Akkus
Akku-Batterien (Ni-Cd-Zellen) werden bei ausgeschaltetem Gerät über den Netzadapter aufgeladen.*

Batterien
Beim Einsetzen der 4 Mignon-Batterien (oder 4 Ni-Cd-Zellen) ist auf die richtige Polarität zu achten.
Bei schwachen Batterien zeigt der Computer keine logischen Züge mehr an; es erscheint dann ein kleines Dreieck in der linken oberen Ecke der Anzeige.*

Baurenummwandlung
Wenn Sie einen Bauern bis auf die gegnerische Grundlinie bringen, dann fragt MEPHISTO welche Umwandlungsfigur Sie einsetzen möchten. Drücken Sie das gewünschte Figurensymbol (z.B. **F₆** für Dame) und bestätigen Sie mit **ENT**.

Eingabefehler
Im Falle eines Tippfehlers kann die Anzeige durch **CL** gelöscht werden, falls noch keine Eingabe mittels **ENT** erfolgt ist.

En-passant-Schlägen
Ebenso wie beim normalen Schlagen wird nur Ausgangs- und Zielfeld des schlagenen Bauern eingeebnet. Auf dem Sensorbrett ESB entfernen Sie zunächst den gegnerischen Bauern vom Brett, bevor Sie Ihren Bauern ziehen.

Fehleranzeigen
Die Fehleranzeige Err (von englisch error) kann 4 Bedeutungen haben:
Err 1 bedeutet regelwidrige Zügeingabe

* Gilt nicht für ältere Grundgeräte mit Serien-Nummern unter 30.000.

Err 2

Err 2 bedeutet unvollständige Eingabe

Err 3

Err 3 bedeutet unerlaubtes Figurensetzen (z.B. 2. König)

Err 4

Err 4 bedeutet illegale Stellung aufgesetzt (z.B. mehr oder weniger als je 1 König, oder Bauern auf der 1. bzw. 8. Reihe)

Die Fehleranzeige muß vor dem Weiterspielen mittels gelöscht werden.

Kommentare

E.2.E.4

Erscheinen auf der Anzeige 3 Punkte (z.B. E.2.E.4), so ist ein Kommentar gespeichert und kann durch abgefragt werden. (Beschreibung siehe INFORMATION-Modus).

Problemschach

Als praktisches Beispiel für ein Mattproblem wählen wir das uns bereits bekannte Matt in 3 Zügen von Otto Dehler (siehe POSITIONS-Modus, Abb. 3).

Nach erfolgter Positionseingabe muß die Problemstufe eingestellt werden (siehe auch LEVEL-Modus). Drücken Sie dazu nacheinander und schalten mit die Problemstufe ein. Anschließend gehen Sie mit wieder in den PLAY-Modus und starten mit den Rechenprozeß.

Pr --

Pr

d.3.b.4

□ 2


Nach einigen Sekunden erscheint der ermittelte Lösungszug: d.3.b.4

Den Kommentar erhalten Sie mit : Matt in 2 Zügen.

Durch Eingabe der schwarzen Verteidigungszüge kann die Lösung schrittweise nachvollzogen werden.

Seitenwechsel

Ein Seitenwechsel ist jederzeit während der Bereitschaftsphase möglich, indem Sie einfach MEPHISTO durch zum Ziehen veranlassen. Das gilt auch, wenn MEPHISTO mit Weiß beginnen soll.

Stand By
 Falls Sie ein Spiel unter Beibehaltung des momentanen Spielstandes unterbrechen wollen (d.h. später weiterspielen wollen), schieben Sie einfach den Stand-by Schalter nach rechts. Alle Daten bleiben gespeichert.
 (Bei langzeitigen Unterbrechungen empfiehlt sich die Verwendung des Netzadapters).
Zufallsgenerator
 Dieser ist normalerweise ausgeschaltet. Das Einschalten kann im Sonderfunktionen- Dialog erfolgen. Drücken Sie solange LEV, bis die Anzeige für "Besten Zug" erscheint, und betätigen dann ENT. MEPHISTO spielt dann etwas variationsreicher, aber nicht ganz mit voller Spielstärke.
Zugvorschläge
 Drückt man in der Bereitschaftsphase INFO , so erhält man einen Zugvorschlag von MEPHISTO (falls gespeichert). Mittels ENT können Sie diesen annehmen und die Rechenphase in Gang setzen. Wollen Sie den Vorschlag aber ablehnen, so gehen Sie einfach mit CL in den PLAY-Modus und geben einen anderen Zug ein.

PE
 --PE

FEHLFUNKTIONEN -
URSACHEN UND ABHILFE

Wie wir aus zahlreichen Anrufen, Briefen und sogar Rücksendungen wissen, führen verschiedene Käufer anfängliche Schwierigkeiten mit MEPHISTO auf vermeintliche Mängel des Gerätes zurück.

Es gibt manchmal Klagen, wie z.B. "der Computer macht irreguläre Züge", oder "die im Computer gespeicherte Stellung stimmt nicht mit jener auf dem Schachbrett überein", oder "der Computer zeigt immer Err". Wir stellen dann durch umfangreiche und zeitaufwendige Tests - die im Einzelfall über Wochen laufen können - fest, daß es nur äußerst selten vorkommt, daß der Computer irreguläre Züge macht oder Stellungen vertauscht. Probleme dieser Art beruhen in der Regel auf mangelnder Vertrautheit mit dem Gerät. Deshalb bitten wir Sie, diese Bedienungsanleitung sorgfältig durchzulesen und sich mit der korrekten Handhabung des Gerätes vertraut zu machen.

MÖGLICHE FEHLERURSACHEN, DIE SIE VERMEIDEN KÖNNEN:

- a) Falsches Ablesen der Anzeige (z.B. werden oft C und G bzw. 5 und 6 verwechselt).
- b) Ausführen eines Computer-Zuges, bevor dessen Denkprozeß abgeschlossen ist (Anzeige blinkt noch).
- c) Versehentliches Drücken von **RES** nach Eingabe der Spielstufe oder während einer laufenden Partie.
- d) Eingabe einer Problemstellung, ohne vorherige Brettlöschung mittels
POS **ENT** **ENT**
- e) Analyse auf dem Schachbrett während der Computer denkt, ohne anschließendes Zurückstellen der Figuren in ihre richtigen Positionen.
- f) Züge werden richtig auf dem Brett ausgeführt, aber fehlerhaft eingetippt.
- g) Züge werden richtig eingetippt, aber auf dem Brett fehlerhaft ausgeführt oder gar vergessen.
- h) Beim ESB steht eine Figur nicht sauber auf ihrem Feld; das dazu gehörige Lämpchen (LED) blinkt.
- i) Beim ESB wurde eine Figur zu langsam über die Felder geschleift und dadurch ein Fehlkontakt ausgelöst.
- k) Beim ESB wurde bei der Rochade versehentlich der Turm zuerst (anstelle des Königs) gezogen.

Manche dieser Fehler machen sich in der Praxis erst mit einigen Zügen Verspätung bemerkbar.

UND SO KÖNNEN SIE ABHILFE SCHAFFEN:

a) Durch Stellungskontrolle mittels POS können Sie die korrekten Figurenpositionen abfragen und Ihr Schachbrett entsprechend berichtigen.

b) Durch Nachspielen der Partie (siehe MEMORY-Modus) können Sie leicht herausfinden, an welcher Stelle der Fehler entstanden ist, und von hier ab weiterspielen.

Sollten trotz dieser Hinweise noch Schwierigkeiten auftreten, bitten wir Sie, einige Partien genau mitzuprotokollieren und an uns einzusenden; das hilft uns bei der Fehlersuche und kommt auch Ihnen dadurch zugute, daß Sie Ihr Gerät im Reklamationsfall schnellstmöglich wieder zurückerbekommen.

DAS TESTPROGRAMM

Das Programm des MEPHISTO III wurde vom Hersteller sorgfältig getestet. Sollten bei der Bedienung des Gerätes trotzdem Unstimmigkeiten vorkommen, überzeugen Sie sich zuerst in der Gebrauchsanweisung, ob Sie die fragliche Funktion auch einwandfrei beherrschen. Im Zweifelsfalle kann das Gerät mit dem folgenden Verfahren getestet werden: Sie betätigen der Reihe nach die angezeigten Tasten. Auf der Anzeige Ihres MEPHISTO müssen bei Vergleich identische Daten erscheinen.

Taste		Anzeige	
EIN	(Stromschalter links)	PLAY	
LEV B ₂	(Level = Spielstufe)	LE 2	(Level 2)
ENT	(Enter = Eingabe)	PLAY	
POS	(Positions-Modus)	POS	
POS	(Positions-Kontrolle)	T A 1	(Turm A1)
CL CL	(Play-Modus)	PLAY	
MEM	(Memory-Modus)	MEMO	
F ₆ B ₂ F ₆ D ₄	(Bauer F2-F4)	F2F4	
ENT	(Enter = Eingabe)	MEMO	
E ₅ G ₇ E ₅ F ₆	(Bauer E7-E6)	E7E6	
ENT	(Enter = Eingabe)	MEMO	
G ₇ B ₂ G ₇ D ₄	(Bauer G2-G4)	G2G4	
ENT	(Enter = Eingabe)	MEMO	
CL	(Play-Modus)	PLAY	
ENT	(Enter; Computer rechnet)	D.B.H4	(Dame D8-H4)
INFO A ₁	(Kommentar)	NAH	(Schachmatt)
CL	(Play-Modus)	PLAY	
POS	(Positions-Modus)	POS	
← 9	(Schwarz)	---	
CL	(Löschen)	POS	
→ 0	(Weiß)	---	
RES	(Reset = Alles gelöscht; zurück in die Grundaufstellung)	PLAY	

Mikroprozessor: 1802 (C-MOS)
Taktfrequenz: 6,1 MHz (bei Batteriebetrieb 3,5 MHz)
Speicherkapazität: ROM 32 KByte; RAM 4 KByte
Programm: Modul austauschbar; π -Doppelstrategie (Mischung aus Shannon A- und B-Strategie); sehr umfangreiche, intelligente Eröffnungsbibliothek
Spielstufen: 9 Spiel-, 1 Problem-, 1 Fernschachstufe
Schachuhr: 4 Zeiten
Display: 4-stelliges LCD
Anschlußmöglichkeiten: Sensorbreiter ESB 6000 und ESB 3000
Abmessungen: ca. 17 x 10,5 x 4 cm
Gewicht: ca. 500 g (mit Batteriesatz)
Betrieb: Netzbetrieb unbeschränkt oder 4 Alkalibatterien (Mignon-Zellen) bzw. 4 Ni-Cd-Zellen (Akkusatz) einige Stunden
Mit Sensorbreit ESB ist nur Netzbetrieb möglich.
Bitte verwenden Sie ausschließlich den empfohlenen Netzadapter-
typ H6 4200 oder H6 5200.

DAS WICHTIGSTE
IN KÜRZE

Inbetriebnahme:

Schiebeschalter nach links stellen, Taste **RES** betätigen. Falls Sensorbrett ESB vorhanden, mit Flachkabelstecker am Grundgerät anschließen.

Wahl der Spielstärke:

Zuerst **LEV** drücken, dann z.B. 4 für Stufe 4. Eingabe mit **ENT** abschließen.

Zugeingabe:

Nur Ausgangs- und Zielposition der ziehenden Figur eintippen, z.B. G1F3 für den Springerzug Sg1-f3 von Weiß. Wird mit einem Zug ein Stein geschlagen oder Schach geboten, registriert dies der Computer automatisch. Nach erfolgter Zugeingabe **ENT** drücken. Der Computer antwortet sofort oder nach einiger Bedenkzeit mit seinem Gegenzug, begleitet von einem Piepton. Beim Spiel mit Sensorbrett ESB brauchen nur die Figuren gezogen zu werden.

Soll MEPHISTO mit Weiß beginnen, betätigt man einfach **ENT**.

Anzeige:

Während MEPHISTO rechnet sollen keine Eingaben getätigt werden. Man erkennt dies an der blinkenden Anzeige. Während der Rechenphase erscheint die laufende Bedenkzeit des Computers auf der Anzeige.

Durch Drücken von **INFO** kann man den Denkprozeß von MEPHISTO beobachten.

Unbeabsichtigte Eingaben:

können vor dem Drücken von **ENT** durch **CL** gelöscht werden.

Irreguläre Züge:

macht der Computer nicht; beim Spieler werden solche Fehler durch Err1 zurückgewiesen. In diesem Fall einfach **CL** drücken, dann einen regulären Zug eingeben.

Rochade:

Nur den entsprechenden Königszug eingeben, den zugehörigen Turmzug macht MEPHISTO automatisch, z.B. E1G1 für die kurze Rochade von Weiß. In gleicher Weise zeigt MEPHISTO seine Rochade an.

Beim Spiel mit dem Sensorbrett ESB muß bei der Rochade immer der König zuerst gezogen werden.

Weitere Anzeigen des Computers:

Falls 3 Punkte erscheinen, ist ein Kommentar gespeichert, der durch

abgerufen werden kann.

Zum Weiterspielen muß betätigt werden (Play-Modus).

Wichtige Hinweise:

Nicht vergessen, sowohl die eigenen als auch die Computer-Züge auf dem Schachbrett auszuführen, da sonst Unstimmigkeiten auftreten können. Niemals während einer laufenden Partie drücken, da sonst alles gelöscht wird.

MEPHISTO ist das eingetragene Warenzeichen der HEGENER + GLASER GMBH, München. Verleih oder Vermietung von MEPHISTO-Computern ist nur mit Zustimmung des Herstellers zulässig.

Änderungen, die dem technischen Fortschritt dienen, sowie Irrtum vorbehalten.
Copyright HEGENER + GLASER GMBH, München.