

# Phoenix Chess System's

## Revelation Modul Set

### Bedienungsanleitung

(Stand: 5. Dezember 2010)

Sehr geehrter Schachcomputerfreund,

ich gratuliere Ihnen zum Erwerb des zurzeit stärksten und vielseitigsten Schachmodulsets der Welt!  
Dieses Phoenix Chess System enthält die folgenden frei wählbaren Programme:

Ruffian 2.1 von Perola Valfridsson

Fruit 2.1 von Fabien Letouzy

Fruit CCC '05 von Fabien Letouzy

Toga 1.0 und Toga 1.2 von Thomas Gaksch

Rybka 2.2 von Vasik Rajlich

Deep Sjeng 1.8 und 3.0 von Gian-Carlo Pascutto

Shredder 11.74 und 12 von Stefan Meyer-Kahlen

Mit diesen Programmen haben Sie ausgezeichnete Schach-Partner mit unterschiedlichen Spielstilen zum Spielen und Analysieren auf Ihrem Phoenix Chess System. Die stärksten Programme erreichen ca. 2.650 ELO!

Ich freue mich Ihnen eines DER STÄRKSTEN UND VIELSEITIGSTEN SCHACHMODULE der Welt anbieten zu können.

Vasik, Perola, Gian-Carlo, Fabien, Thomas, Stefan und ich, Ruud Martin, wünschen Ihnen viele schöne Stunden mit Ihrem neuen Spiel- und Analysepartner.

Ihr

Phoenix Chess System's Team

Phoenix Chess System's, Niederlande

Ruud Martin

## **A Wichtige allgemeine Hinweise**

Die Eingabe der Züge geschieht beim Phoenix Chess System direkt auf dem Sensorbrett. Die Leds zeigen durch Aufleuchten der dazugehörigen Felder die Züge des Computers an.

Zur Bedienung sind sechs Tasten vorhanden. In Verbindung mit der Anzeige können alle zusätzlichen Funktionen des Phoenix Chess System mit diesen Tasten gesteuert werden.

Das Phoenix Chess System besitzt einen Dauerspeicher, der bei ausgeschaltetem Gerät alle Informationen beibehält, sowie einen Tongeber der z.B. signalisiert, wenn ein Zug ausgeführt wird.

Neben den zwei Modulen (Display und Tastatur) gehört ein Netzteil zum Lieferumfang.

### ***Inbetriebnahme***

Für Rechtshänder empfiehlt sich, das Tastatur-Modul auf der rechten Seite und das LCD-Modul in der Mitte des Mephisto-Brettes zu verwenden. Es ist aber auch jede andere Anordnung möglich.

Ich empfehle, ein Brett exklusiv für das Revelation Modul Set zu nutzen und somit nicht zu oft einen Modulwechsel durchzuführen.

Das Revelation Modul Set funktioniert garantiert im Mephisto Exclusive (neuerer Art oder „China-Version“) und im Mephisto München. Bei älteren Mephisto Exclusive-Brettern (durch Vorhandensein des Batteriefaches zu erkennen) oder bei Mephisto Modular-Brettern kann es zu Problemen mit der Stromversorgung kommen. Das Bavaria-Brett wird nicht unterstützt.

Die Stromversorgung erfolgt über ein geregeltes Netzteil. Das Benutzen von Batterien ist nicht möglich. Verwenden Sie bitte immer das mitgelieferte Netzteil.

**WICHTIG:** Der geregelte Adapter ist bei Lieferung voreingestellt auf 7,5 V. Bitte überprüfen Sie immer, dass die Polung (+ und -) richtig ist. Für alle Mephisto Bretter gilt, dass an der Außenseite des Steckers der '-Pol' (minus) und an der Innenseite der '+Pol' (plus) anliegt.

Im Normalfall sollten Sie den Netzanschluss, der sich auf der Seite des Brettes befindet, nutzen.

### ***Einschalten***

Das Phoenix Chess System gibt beim Einschalten ein Tonsignal und das Logo erscheint im Display. Nach ca. 20 Sekunden folgt ein weiteres Tonsignal und es wird angezeigt:

> Phoenix Chess System < und > Version x.xx <.

Wenn das nicht passiert sollte, bitte nochmals ausschalten, 10 Sekunden warten und wieder einschalten.

### ***Das Bediensystem***

Die Bedienung erfolgt mit sechs Tasten. Die Taste links oben ist die ENTER-Taste, die in dieser Anleitung mit ENT bezeichnet wird. Die Taste rechts oben ist die CLEAR-Taste, die in dieser Anleitung mit CLR bezeichnet wird. Die 4 anderen Tasten sind als Cursor-Tasten zu verstehen (links, rechts, oben und unten). Die Handhabung der Tastatur ist einfach. Wenn Sie die Tasten länger als eine halbe Sekunde drücken, wird die Funktion ausgeführt und man kann weitere Parameter ändern. Das Blättern wird schneller, wenn eine Taste länger als drei Sekunden gehalten wird, so dass man schneller navigieren kann.

### ***Umwandlung***

Wenn Sie mit einem Bauer die gegnerische Grundreihe erreichen, so meldet Phoenix Chess System ‚Umwandlung‘. Sie können mit den 4 Cursor-Tasten links, rechts, oben und unten die richtige Figur auswählen und mit ENT ist die Umwandlung komplett und Sie können weiter spielen.

### ***Weiterführende Hinweise***

Im Folgenden werden Ihnen die meisten der Funktionen des Revelation praxisorientiert erläutert:

<b>B</b>	<b>Schnelleinstieg .....</b>	<b>4</b>
<b>I.</b>	<b>Nach dem Einschalten.....</b>	<b>4</b>
<b>II.</b>	<b>Shredder-Erweiterung .....</b>	<b>6</b>
<b>III.</b>	<b>Richard Lang Emulation (und weitere Emulationen) .....</b>	<b>7</b>
1.	Allgemeines .....	7
2.	Hinweise zu den Emulationen .....	8
a)	Super Expert C .....	8
b)	Rebell 5.0, MM IV und MM V .....	9
c)	Polgar .....	9
d)	Glasgow, Amsterdam, Dallas und Roma .....	9
e)	Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver und London .....	9
f)	Übersicht typischer Spielstufen und Funktionen für alle Emulationen.....	10
<b>C</b>	<b>Menü-Referenz.....</b>	<b>11</b>
<b>I.</b>	<b>Grundmenüs .....</b>	<b>11</b>
<b>II.</b>	<b>Erweiterte Menüs .....</b>	<b>12</b>

## B Schnelleinstieg

### I. Nach dem Einschalten

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 4.03    <

UO : 00 : 00 0 : 00 : 00
01

```

Hier werden später weitere Informationen angezeigt (siehe unten Seite 6). 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 4.03    <

UO : 00 : 00 0 : 00 : 00
01

```

*(im Folgenden nur noch als „Infoanzeige“ beschrieben; diese variiert – siehe unten Seite 6)*

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

**Anzeige**

LANGUAGE  
English

**Bedienung am Tastatur-Modul**

*Hinweise kursiv*

SPRACHE  
Deutsch

1x →

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 Funktionen (siehe Seite 4) 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**

BEWAHREN SPIELST

**Bedienung am Tastatur-Modul**

BEWAHREN SPIELST  
Spielst. bewahrt

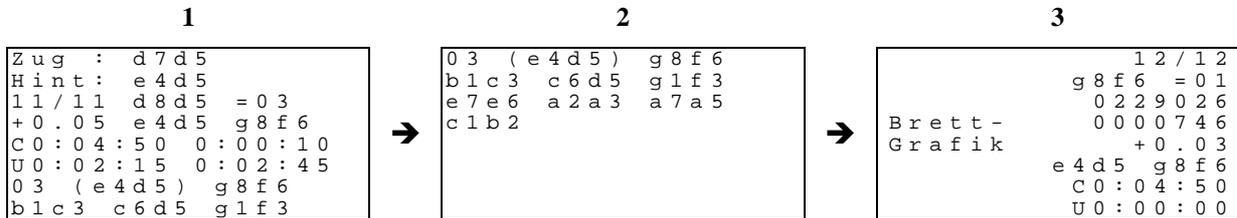
(ENT)

(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:



**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

**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*

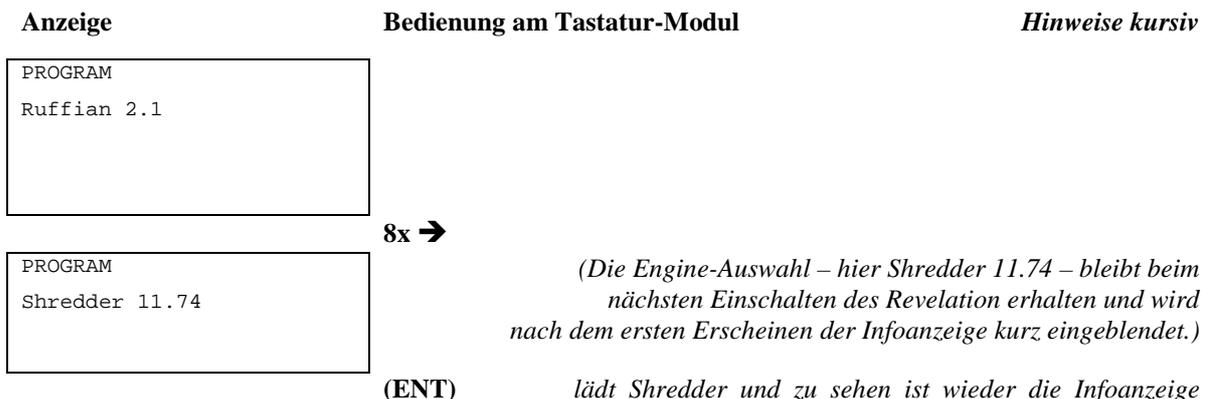
\* wenn aktiviert – siehe unten  
 Menü 19 Seite 13

In Zeile 3 (oben links Infoanzeige 1) wird am Ende durch einen blinkenden Großbuchstaben die verwendete Engine angezeigt (**R**uffian, **D**eep Sjeng, **F**ruit, **T**oga, **V** für Rybka und ggf. **S**hredder; **A** zeigt den **A**nalysemodus an – siehe unten Menü 6, Seite 12).

**II. Shredder**

Falls Shredder erworben wurde, kann auch dieser als Gegner über das Engine-Menü ausgewählt werden (Versionen 11.74 – früher „1.0“ – und Version 12.0):

Von der Infoanzeige aus (und nach dem auf Seite 4 unten beschriebenen Aktivieren der erweiterten Funktionen) drückt man **11x** ↑



(Die Engine-Auswahl – hier Shredder 11.74 – 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 (und weitere Emulationen)

#### 1. Allgemeines

Anders als die zuvor genannten Engines muss die Richard Lang Emulation wie folgt gestartet werden: Beim Einschalten am Brettschalter oder unmittelbar danach **hält man die Cursortaste ↓ so lange gedrückt, bis der Startbildschirm** (siehe Seite 4) **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 v1.02				
SEC	REB	MM4	MM5	POL
	GLA	AMS	DAL	ROM
ALM	POR	LYO	VAN	LON

#### Abkürzungen, Programmierer, Erscheinungsjahre sowie Emulationsgeschwindigkeiten:

<b>SEC</b>	Super Expert C-Vorbereitung*	David Kittinger, 1989	ca. 25 MHz
<b>REB</b>	Rebell 5.0	Ed Schröder, 1986	ca. 25 MHz
<b>MM4</b>	MM IV	Ed Schröder, 1987	ca. 25 MHz
<b>MM5</b>	MM V	Ed Schröder, 1990	ca. 25 MHz
<b>POL</b>	Polgar-Vorbereitung*	Ed Schröder, 1989	ca. 25 MHz
<b>GLA</b>	Glasgow-Vorbereitung*	Thomas Nitsche, Elmar Henne, 1984	ca. 66 MHz
<b>AMS</b>	Amsterdam	Richard Lang, 1985	ca. 40 MHz
<b>DAL</b>	Dallas	Richard Lang, 1986	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz
<b>ROM</b>	Roma	Richard Lang, 1987	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz
<b>ALM</b>	Almeria	Richard Lang, 1988	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz
<b>POR</b>	Portorose	Richard Lang, 1989	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz
<b>LYO</b>	Lyon	Richard Lang, 1990	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz
<b>VAN</b>	Vancouver	Richard Lang, 1991	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz
<b>LON</b>	London	Richard Lang, 1996	ca. 40 MHz = 68.020 20 MHz

\* falls das entsprechende ROM eingelesen wurde (SEC: in Revelation Version 4.03c, falls erworben)

Die jeweilige Emulation 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 auf Seite 1 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 4).

## 2. Hinweise zu den Emulationen

**Tipp:** Die Anleitungen für fast alle der emulierten Schachcomputer findet man z.B. auf der Homepage von Alain Zanchetta ([www.zanchetta.net](http://www.zanchetta.net)).

### a) Super Expert C

Die 24 Tasten des Super Expert C sind in der Emulation wie folgt in den oberen drei Zeilen umgesetzt:

NG	VS	CC	CB	TF	HI	SL	GO
PP	SM	SN	BR	PO	PR	FD	TB
PF	PL	PM	PB	NE	YS	←	→
OF	TL			SL	RS		

Die **erste Zeile** entspricht der rechten äußeren Spalte, die **zweite Zeile** entspricht der mittleren Spalte und die **dritte Zeile** entspricht der linken Spalte jeweils von oben nach unten auf dem Super Expert. In der vierten Zeile sind die Funktionen **OF** zum Ausschalten (danach muss beim Modulset noch am Brett ausgeschaltet werden), **TL** ist hier ohne Funktion, mit **SL** (Select) gelangt man zurück zur Emulations-Auswahl und **RS** (Reset) setzt die Super Expert-Emulation zurück.

Emulation	Super Expert C	Kurzbeschreibung für typische Funktion
NG	New Game	neue Partie
VS	Verify / Set Up; Pro-Op Book/ Both Books	Brettstellung prüfen
CC	Change Color	Brett drehen (Weiß spielt von oben)
CB	Clear Board; Delete Pro-Op	Brett leeren bei Stellungsaufbau
TF	Trace Forward; AutoPlay	gespeicherte Partie nachspielen; Computer-Computer
HI	Hint; Next Best	Vorschlag; Anzeige der besten Variante
SL	Set Level	Spielstufe – über das entsprechende Brettfeld auszuwählen
GO	Go	Bestätigen/Verlassen eines Menüs und Rechnen
PP	Player/Player; Gambit Book – ♔	2-Spieler-Modus – bei Stellungseingabe: ♔
SM	Solve Mate; Infinite – ♚	Mattsuchstufe – bei Umwandlung: ♚
SN	Sound; Info – ♜	Sound – bei Umwandlung: ♜
BR	Best Move / Random; Review – ♞	bester Zug oder mehr Zufall – bei Umwandlung: ♞
PO	Pro-Op; Restore Game – ♠	Programmierbares Buch; Partie laden – bei Umwandlung: ♠
PR	Priority; Tournament Book - ♡	bei Stellungseingabe: ♡
FD	Flip Display; Time Control	Anzeige umschalten; Zeitkontrolle
TB	Take Back; Analyze Game	Zugrücknahme; Partie analysieren
PF	Print Board; Interface	Brettstellung drucken
PL	Print List; Acc. Time	gesamte Zugliste drucken; mit verbrauchter Zeit
PM	Print Moves; Print Evaluations	Partiezüge paarweise drucken; mit Bewertungen drucken
PB	Print Book; Store Game	eigenes Eröffnungsbuch drucken; Partie speichern
NE	No / End; End of Game	nein, Abbruch; zum Partieende gehen
YS	Yes / Start; Start of Game	ja, Bestätigung; zum Partieanfang gehen
←	←	Cursor-Taste links
→	→	Cursor-Taste rechts

**b) Rebell 5.0, MM IV und MM V**

Die 18 Tasten und 6 Leuchtdioden sind in der Emulation wie folgt umgesetzt:

CLR	POS	MEM	INF	LEV	ENT
A1	B2	C3	D4	E5	F6
		G7	H8	←■9	→□0
OFF	T L	SEL		RES	

Wenn beim Modul eine oder mehrere der **roten Leuchtdioden leuchten**, wird dies in der Emulation durch Anzeige eines **breiten schmalen Balkens** in der Zeile oberhalb der Zeile „CLR bis ENT“ **angezeigt**. Ist die jeweilige LED aus, wird kein Balken angezeigt. Die beiden Resettasten im Mephisto-Modul unten links (RES RES) sind in der Emulation ohne Funktion, da diese durch (RES) in der untersten Zeile (Steuer-Zeile für die Emulationen) übernommen wird.

**c) Polgar**

Gegenüber der MMx-Serie bot der Polgar mit 8 Tasten ein neues komfortableres Bedienkonzept:

TRÄ	INÇ	MEÛ	POË	LEŰ	FCÛ
				ENT	CLR
OFF	T L	SEL		RES	

Die sechs Leuchtdioden des Mephisto-Moduls werden wie zuvor unter b) beschrieben durch schmale Balken oberhalb der Zeile „TRÄ bis FCÛ“ symbolisiert, sofern sie leuchten.

**d) Glasgow, Amsterdam, Dallas und Roma**

Hier werden die 18 Tasten folgendermaßen angezeigt:

INF	POS	LEV	MEM	CLR	ENT
A 1	BÄ2	CÇ3	DÛ4		
EË5	FŰ6	GÇ7	H 8	←■9	→□0
OFF	T L	SEL		RES	

**e) Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver und London**

Die 6 Tasten-Cursor-Steuerung seit Einführung des Almeria ist in der Emulation wie folgt dargestellt:

ENT	↑	CLR			
←		→			
	↓				
OFF	T L	KEY	SEL	RES	SAV

Hier kann jedoch auf die entsprechende **Hardware-Tastatur des Revelation** zurückgegriffen werden. Dies geschieht durch Auswahl von **(KEY)** in der unteren Steuer-Zeile für die Emulationen nebst

(ENT). Möchte man wieder auf die virtuelle Tastatur zurückgreifen, hält man (CLR) für ca. 2 Sekunden gedrückt.

In den unter e) genannten Emulationen können – anders als in den übrigen unter a) bis d) dargestellten Emulationen – auch **die jeweiligen individuellen Einstellungen gespeichert werden (SAV)**, so dass sie dann beim nächsten Start wieder geladen werden.

**f) Übersicht typischer Spielstufen und Funktionen für alle Emulationen**

	Spielstufe				Bewertung anzeigen	Brett drehen	Zugrücknahme
	allgemein	5'Blitz	30'Blitz	∞			
<b>Super Expert C</b>	SL, Brettfeld, GO	SL, c2, GO	SL, c5, GO	SL, SM, GO	3x FD	CC	TB
<b>Rebell 5.0</b>	LEV, ΔA1... → □ 0, ENT	./. ~ LEV, 1, ENT	./. ~ LEV, 3, ENT	LEV, 9, ENT	INF, A1	5xLEV, ENT, CLR	MEM, ←, CLR *
<b>MM IV, MM V</b>	LEV, (LEV). ΔA1... → □ 0, ENT	2xLEV, 1, ENT	2xLEV, 7, ENT	LEV, 9, ENT	INF, A1	7xLEV, ENT, CL	MEM, ←, CLR *
<b>Polgar</b>	LE♙	3xLE, CLR	3xLE, ENT, 3xIN, 5xME, CLR, 3xIN, 5xME, 2xCLR	8xLEV, CLR	2xIN	3xFC, ENT, CLR	2xME, CLR *
<b>Glasgow</b>	LEV	LEV, 7, ENT, 0, 0, ENT, 0, 5, ENT, 0, 0, ENT	LEV, 7, ENT, 0, 0, ENT, 3, 0, ENT, 0, 0, ENT	LEV, 9, ENT	INF, A1	5xLEV, ENT, CLR	MEM, ←, CLR *
<b>Amsterdam</b>	LEV	LEV, 7, ENT, 0, 0, ENT, 0, 5, ENT, 0, 0, ENT	LEV, 7, ENT, 0, 0, ENT, 3, 0, ENT, 0, 0, ENT	LEV, 9, ENT	INF, A1	5xLEV, ENT, CLR	MEM, ←, CLR *
<b>Dallas</b>	LEV	LEV, 7, 0, 0, ENT, 0, 5, ENT, 0, 0, ENT	LEV, 7, 0, 0, ENT, 3, 0, ENT, 0, 0, ENT	LEV, 9, ENT	INF, A1	5xLEV, ENT, CLR	MEM, ←, CLR *
<b>Roma</b>	LEV	LEV, 3, 2, ENT	LEV, 3, 7, ENT	LEV, 9, 9, ENT	INF, A1	5xLEV, ENT, CLR	MEM, ←, CLR *
<b>Almeria</b>	STUFE	STUFE BLITZ 2	STUFE BLITZ 7	STUFE DAUER	INFO Zeile 4	FUNKT, DREHEN AN	MEMO, ← *
<b>Portorose</b>	STUFE	STUFE BLITZ 2	STUFE BLITZ 7	STUFE DAUER	INFO Zeile 4	FUNKT, DREHEN AN	MEMO, ← *
<b>Lyon</b>	STUFE	STUFE BLITZ 2	STUFE BLITZ 7	STUFE DAUER	INFO Zeile 4	FUNKT, DREHEN AN	MEMO, ← *
<b>Vancouver</b>	STUFE	STUFE BLITZ 2	STUFE BLITZ 7	STUFE DAUER	INFO Zeile 4	FUNKT, DREHEN AN	MEMO, ← *
<b>London</b>	STUFE	STUFE BLITZ 2	STUFE BLITZ 7	STUFE DAUER	INFO Zeile 4	FUNKT, DREHEN AN	MEMO, ← *

\* automatische Zugrücknahme: Computerzug wieder zurücksetzen wechselt automatisch in den Rücknahmemodus (ggf. mit CLR wieder verlassen)

## C Menüreferenz

### I. Grundmenüs

Nach dem Einschalten, d.h. nicht in der Richard Lang Emulation (siehe B III., Seite 7) und ohne Aktivierung der erweiterten Funktionen (siehe B I., Seite 4 sowie unten Menü 7, Seite 12) 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 14).

#### Menü

<p>↓</p> <p>1</p> <p>7</p> <p>↑</p>	<p>NEUES SPIEL</p>	<p><b>Neue Partie</b>  <i>(ENT) startet einen neue Partie; stattdessen gelangt man mit (CLR) zurück zur Infoanzeige.</i></p>
<p>↓</p> <p>2</p> <p>6</p> <p>↑</p>	<p>POSITION</p>	<p><b>Stellungskontrolle und Stellungseingabe</b>  <i>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.</i></p>
<p>↓</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>↑</p>	<p>BRETT LEER</p>	<p><b>Brett leeren</b>  <i>mit (ENT), um eine Stellung einzugeben (Menü 2); stattdessen gelangt man mit (CLR) zurück zur Infoanzeige.</i></p>
<p>↓</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>↑</p>	<p>RÜCKNAHME                  Nicht Aktiv</p>	<p><b>Zugrücknahme</b>  <i>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 Rechenvorgang gestoppt und der Computerzug der gerade aktuellen Hauptvariante ausgeführt werden.</i></p>

↓ 5 3 ↑	SPIELSTUFE 15 s/zug (avg)	<b>Vorgegebene Spielstufen</b> <i>Es sind 64 Stufen voreingestellt (siehe aber Menü 11 und 13):</i> 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 ← → <b>Tipp:</b> (CLR) erlaubt schnelleres Navigieren und entspricht 8x →
------------------	------------------------------	---

↓ 6 2 ↑	ANALYSE Nein	<b>Analysefunktion (2 Spieler – Analyse)</b> <i>Aktivieren mit → „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.</i>
------------------	-----------------	--

↓ 7 1 ↑	FUNKTIONEN Nein	<b>Erweiterte Funktionen</b> → „Ja“, macht die erweiterten Funktionen zugänglich. <i>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.</i>
------------------	--------------------	--

## 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:

↓ 8 21 ↑	BEWAHREN PARTIE	<b>Partie speichern</b> <i>(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.</i>
-------------------	-----------------	--

↓ 9 20 ↑	ANSCHAUEN PARTIE	<b>Partie ansehen</b> <i>Die mittels des vorigen Menüs gespeicherte Partie kann hier wieder geladen werden. ← und → navigiert durch mehrere gespeicherte Partien. Nach der Auswahl und (ENT) wird der erste Halbzug angezeigt. Die weiteren Halbzüge werden durch → einzeln abgerufen. Mit (CLR) gelangt man zurück zur Auswahl gespeicherter Partien.</i>
-------------------	------------------	---

↓ 10 19 ↑	BEWAHREN SPIEL	<b>Stellung speichern/laden</b> <i>(ENT) speichert die aktuelle Brettstellung. Zum wieder Laden muss erneut dieses Menü aufgerufen werden, dann zuerst → 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.</i>
--------------------	----------------	--

↓ 11 18 ↑	ANDERN SPIELST. 15 s/zug (avg)	<b>Voreingestellte Spielstufen verändern</b> <i>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 13) dauerhaft gespeichert werden.</i>
--------------------	-----------------------------------	---

- ↓ # ALLE ZUGE  
12 60  
17  
↑
- 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.
- ↓ BEWAHREN SPIELST  
13  
16  
↑
- Spielstufen speichern**  
Zum Speichern der aktuell eingestellten Spielstufe als Grundeinstellung (siehe bereits oben unter B I., Seite 5) sowie der ggf. mit Menü 11 geänderten Spielstufen.
- ↓ LCD PERIODE  
14 jede sekunde  
15  
↑
- LCD Periode**  
Beeinflusst die Blinkfrequenz des Buchstaben in Infoanzeige 1, Zeile 3 (siehe oben B I., Seite 6), der die Engine oder den Analysemodus kennzeichnet. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
- ↓ INFO PERIODE  
15 05 sekunden  
14  
↑
- Info Periode**  
Ändert die Umschaltdauer von Infoanzeige 1 zu Infoanzeige 2 oder 3 (siehe oben B I., Seite 6) nach dem Computerzug, sofern vorher Infoanzeige 2 oder 3 angewählt worden ist.
- ↓ TON  
16 Ja  
13  
↑
- Tonsignale**  
Ton an- und ausschalten mit ← → Die Einstellung bleibt nach dem Aus- und Einschalten erhalten. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
- ↓ BRETT DREHEN  
17 Nein  
12  
↑
- 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).
- ↓ PROGRAM  
18 Ruffian 2.1  
11  
↑
- 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 11.74 / 12.0 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.

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

<sup>1</sup> Ruffian 2.1    <sup>2</sup> Deep Sjeng 1.8    <sup>3</sup> Deep Sjeng 3    <sup>4</sup> Fruit 2.1    <sup>5</sup> Fruit 05  
<sup>6</sup> Toga 1    <sup>7</sup> Toga 1.2    <sup>8</sup> Rybka 2.2    <sup>9</sup> Shredder 11.74 (früher „1.0“) und 12.0

- ↓ NOOMEN BUCH  
20 Ja  
9  
↑
- Noomen Buch**  
Aktiviert das unter dem nachfolgenden Menü 21 ausgewählte Buch.  
*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  
21 standard.bin  
8  
↑
- Auswahl Noomen Buch**  
Als Eröffnungsbuch stehen zur Auswahl:  
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  
22 Deutsch  
7  
↑
- Sprache**  
Hier kann zwischen English → Deutsch → Francais und → Nederlands gewählt werden. Die Auswahl bleibt gespeichert. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
- ↓ DATUM/ZEIT  
23 29-11-2010 18:00  
6  
↑
- Datum/Zeit**  
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. Nochmaliges (ENT) zum Speichern. ← → jeweils zum Ändern, (CLR) führt wieder an den Anfang der Funktion.
- ↓ SELEKT. VERSION  
24  
5  
↑
- Software-Version**  
Hier stehen nach (ENT) die Versionen „4.00“, „4.01“, „4.03“ und ggf. „4.03c“ der Software zu Verfügung, die mit (ENT) geladen werden kann. ← → jeweils zum Ändern. **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  
25 38xxxxxx (xx%)  
4  
↑
- Neue Software**  
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.
- ↓ EXTRA  
26  
3  
↑
- Update aktivieren**  
Startet die Aktivierung eines Software-Updates; wird normaler Weise nicht benötigt, da Updates nach dem Einschalten automatisch starten. (CLR) führt zurück zur Infoanzeige.
- ↓ BLUETOOTH STATUS  
27 B-- 000000000000  
2  
↑
- Bluetooth Status**  
Hier kann mit → RESET und → INIT die Bluetooth-Schnittstelle jeweils mit (ENT) zurückgesetzt oder initialisiert werden.  
  
Bei bestehender BT-Verbindung wird die Adresse angezeigt.
- ↓ (Name)  
28 #: (Seriennummer)  
1  
↑
- Käufer und Seriennummer**  
Zeigt den Käufernamen und die Seriennummer an.  
*HINWEIS:* Evt. wird der Käufername nicht angezeigt, wenn in Menü 24 eine andere als die aktuellste Software-Version aktiviert wurde.