

ADDENDUM

3. Setting the level of skill

The computer has eight levels of skill which may be changed at the beginning or at any time during a game (but only when it is your turn to move).

Level	Average response time per move
1	1 second
2	2 seconds
3	10 seconds (switch-on level)
4	15 seconds
5	90 seconds
6	2 minutes
7	unlimited (user controlled)
8	problem solving

The above times are averaged over a large number of moves. Depending on the stage of the game and the tactical complexity of a position the computer may take considerably more (or less) time on individual moves.

On level 8, the computer searches for a forced mate and only plays a move if it actually sees a mate. It solves up to a mate in 4. If the computer cannot find a mate in 1,2,3 or 4, it sounds a beep and stops. You may then continue with your game as usual, after switching to another level.

Note: If you would like to interrupt the computer's thought process at Search Level, press **PLAY**. The computer sounds an error beep to inform you that its search was

interrupted and it had not found a mate up to that point. You can now simply make your next move after switching to another level.

5. The computer is also capable of making promotions and underpromotions. If it promotes to a Queen, it simply makes its move as usual. If the computer underpromotes, however, it signals this by flashing the lights for its to square after you have moved its piece to that square. You should then use the Piece Symbol keys to find out which piece it has chosen for underpromotion.

3. Sélection d'un niveau de jeu

Votre ordinateur possède huit niveaux de jeu qui peuvent être changés en début de partie ou à tout autre moment du jeu, mais uniquement quand c'est à vous de jouer.

Niveau	Temps moyen de réponse par coup
1	1 seconde
2	2 secondes
3	10 secondes
4	15 secondes
5	90 secondes
6	2 minutes
7	Sans limite (contrôlé par le joueur)
8	Résolution de problème

1

P/N 430056 - 41000

Les temps moyens de réponse indiqués ci-dessus ont été calculés sur la base d'un grand nombre de coups. Notez que le temps utilisé par l'ordinateur pour effectuer un coup varie en fonction de l'état de la partie et de la complexité de la position. Au niveau 8 l'ordinateur recherche un mat forcé et n'effectuera un coup que s'il a réellement vu un mat. Il résoud jusqu'à un mat en 4 coups. Si l'ordinateur ne peut pas trouver de mat en 1,2,3 ou 4 coups, il émet un signal sonore et s'arrête. Après être passé à un autre niveau, vous pourrez alors poursuivre votre partie comme à l'accoutumée.

Note: Si vous souhaitez interrompre la réflexion de l'ordinateur, au niveau Recherche et Mat, appuyez sur la touche **PLAY**. L'ordinateur émettra un signal sonore d'erreur pour vous signaler que sa recherche a été interrompue et, qu'à ce stade, il n'a pas trouvé de mat. Vous pourrez alors tout simplement effectuer votre coup après être passé à un autre niveau.

5. L'ordinateur est également capable d'effectuer des promotions et sous-promotions. S'il effectue une promotion en Dame, il effectue simplement son déplacement comme à l'accoutumée. Cependant, si l'ordinateur effectue une sous-promotion, il le signale en faisant clignoter les voyants de ses cases d'arrivée après que vous ayez déplacé sa pièce vers cette case d'arrivée. Vous devriez alors utiliser les touches symboliques de

pièces pour découvrir quelle pièce il a choisi pour la sous-promotion

3. Einstellen der Spielstufe

Ihr Computer hat 8 Spielstufen, die Sie dann einstellen können, wenn Sie am Zuge sind.

Stufe	Durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug
1	1 Sekunde
2	2 Sekunden
3	10 Sekunden
4	15 Sekunden
5	90 Sekunden
6	2 Minuten
7	unbegrenzt (vom Benutzer bestimmt)
8	problemlösend

Die oben angegebenen Bedenkzeiten sind Durchschnittszeiten. Je nach Spielsituation kann diese über- bzw. unterschritten werden.

Auf **LEVEL 8**, sucht der Computer nach zwingenden Mattkombinationen und zieht erst dann, wenn er eine Mattlösung gefunden hat. Er kann Mattaufgaben bis zu matt in 4 Zügen lösen. Falls der Computer bei Erreichen seiner Suchtiefgrenze keine Lösung gefunden hat, ertönt ein Kontrollton. Nach Neueinstellung der Spielstufe können Sie dann die Partie fortsetzen.

2

P/N 430056 - 41000

Achtung: Wenn Sie die Bedenkzeit des Computers auf der Mattsuchstufe unterbrechen wollen, drücken Sie einfach **PLAY**. Der Piepton, den Sie jetzt hören, sagt Ihnen, daß die Suche unterbrochen wurde und daß bis zu diesem Zeitpunkt keine Mattlösung gefunden wurde. Nach Neueinstellung der Spielstufe können Sie jetzt Ihren nächsten Zug ausführen.

5. Der Computer kann sowohl die Umwandlung in eine Dame als auch Unterverwandlungen vornehmen. Bei der Damenumwandlung spielt er seine Züge wie gewöhnlich. Bei der Unterverwandlung dagegen blinken die Lämpchen für das Umwandlungsfeld auf, nachdem Sie die Figur auf dieses Feld gesetzt haben. Danach sollten Sie anhand der Figurentaste feststellen, um welche Figur es sich bei der Unterverwandlung handelt.

3. Het instellen van het spelniveau

De computer biedt een keus uit acht spel- of vaardigheidsniveau's die u aan het begin, of op elk moment tijdens een partij kunt wijzigen (maar alleen als u aan zet bent).

Niveau	Gemiddelde reactietijd per zet
1	1 seconde
2	2 seconden
3	10 seconden
4	15 seconden
5	90 seconden
6	2 minuten
7	onbeperkt (door gebruiker te bepalen)
8	oplossen van problemen (gedefinieerd)

De bovenstaande tijden zijn gemiddelde tijden over een groot aantal zetten. Afhankelijk van het spelstadium en de tactische verwickelingen van een stelling, kan de computer aanzienlijk meer of minder tijd nodig hebben voor een bepaalde zet.

Op niveau 8 zoekt de computer naar een geforceerd mat en speelt alleen een zet als hij een feitelijk mat ziet. Denkt u er hierbij aan dat hij in staat is om een mat tot op 4 zetten op te lossen. Als hij geen mat kan vinden nadat hij zijn zoekdiepte niveau heeft bereikt, piept de computer om dit

aan te geven. U kunt nu gewoon doorgaan met uw partij, nadat u naar een ander niveau hebt overgeschakeld.

NB: Als u het gedachtenproces van de computer op dit Probleem Oplosniveau wilt onderbreken, dient u op **PLAY** te drukken. De computer laat een piepton horen die 'fout' aangeeft om u ervan op de hoogte te stellen dat zijn analyse onderbroken werd en nog geen mat had gevonden tot op dat punt. U kunt nu eenvoudig uw volgende zet doen, nadat u naar een ander niveau hebt omgeschakeld.

5. De computer is ook zelf in staat om pionnen te laten promoveren of te kiezen voor een minor-promotie. Als hij een Dame kiest, doet hij gewoon een zet. Als hij echter een minor-promotie maakt, geeft hij dit aan door de lampjes te laten flitsen voor het veld 'waarheen' de pion gaat NADAT u zijn pion hebt verzet naar dat veld. U moet dan de Piece Symbol [stuk symbool] toetsen gebruiken om uit te vinden welk stuk hij heeft gekozen voor de minor-promotie