MEPHISTO

Online-Hilfe

By Dr. C. Donninger, T. Mally, A. Mader

This manual was produced using *Doc-To-Help*®, by WexTech Systems, Inc.

WexTech Systems, Inc.
310 Madison Avenue, Suite 905
New York, NY 10017
+1 (212) 949-9595

Inhalt

Chapter 1	**1**
Glossary of Terms	**3**
Index	**5**

Wie Sie...

Züge ausführen

Mit der linken Maustaste auf das Ausgangsfeld klicken (dieses erscheint markiert). Dann mit der linken Maustaste auf das Zielfeld klicken.

Eröffnungszüge, die im Info-Fenster angezeigt werden, können durch Anklicken ausgeführt werden.
Der Zugvorschlag, der zwischen Uhren- und Info-Fenster angezeigt wird, kann durch Anklicken ausgeführt werden.

Besondere Züge

Rochade	Der Anwender gibt nur den Königszug ein, der Turmzug wird vom Programm automatisch ausgeführt.
Bauernumwandlung	Wenn der Anwender einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe zieht, bietet das Programm in einem Fenster die Umwandlung in Dame, Turm, Läufer oder Springer an. Der Anwender wählt die Figurenart durch Anklicken oder durch Drücken des entsprechenden Buchstabens.
En passant	Beim Schlagen en passant führt der Anwender nur den Bauernzug aus; der geschlagene Bauer wird vom Programm automatisch entfernt.

Züge zurücknehmen

Der **Pfeil links** vom Start-Stop-Feld dient zum **Zurücknehmen** von Zügen:

o Ein Klick mit der linken Maustaste nimmt den letzten ausgeführten Zug zurück.

Abkürzung
Tastatur: **Bild aufwärts**.

o Ein Klick mit der rechten Maustaste nimmt die letzten fünf Züge für beide Seiten zurück.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+Bild aufwärts**.

Züge vorwärts spielen

Der **Pfeil rechts** vom Start-Stop-Feld dient zum **Vorwärtsspielen** von Zügen:

o Ein Klick mit der linken Maustaste spielt den letzten zurückgenommenen Zug wieder vorwärts.

Abkürzung
Tastatur: **Bild abwärts**.

o Ein Klick mit der rechten Maustaste spielt die letzten fünf zurückgenommenen Züge für beide Seiten wieder vorwärts.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+Bild abwärts**.

Züge abrufen

Das Feld mit der Aufschrift **Start/Stop** hat eine doppelte Funktion:

o Wenn der Computer rechnet: Ein Mausklick auf das Start/Stop-Feld bricht die Berechnung ab, der bis dahin als bester berechnete Zug wird ausgeführt.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+Leertaste**

o Wenn der Computer nicht am Zug ist: Ein Mausklick auf das Start/Stop-Feld veranlaßt das Programm, mit der Berechnung des nächsten Zuges zu beginnen (kann z.B. zum Seitenwechsel verwendet werden).

Abkürzung
Tastatur: **Strg+Leertaste**

Befehle

Menü Datei

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Neues Spiel	Das Programm beginnt eine neue Partie.
Beenden	Beendet Mephisto Meisterschach.

Neues Spiel (Menü Datei)

Veranlaßt das Programm, eine neue Partie zu beginnen (Sicherheitsabfrage). Es wird automatisch der Mephisto-Spieler-Modus eingestellt, die Bedenkzeit bleibt unverändert.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+N**

Beenden (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl zum Beenden Ihrer Sitzung mit Mephisto Meisterschach.
Alternativ dazu können Sie aus dem Systemmenü der Anwendung den Befehl **Schließen** wählen. Mephisto fragt nach, ob Sie die zuletzt gespielte Partie speichern wollen.

Abkürzungen
Maus: Doppelklicken Sie auf das Systemmenü der Anwendung.
Tastatur: **Alt+F4**

Menü Spielstufe

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Zeit/Zug	Der Anwender kann eine durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug auswählen.
Benutzer	Der Anwender kann die durchschnittliche Bendenkzeit pro Zug für Weiß und Schwarz getrennt einstellen
Tiefe	Der Anwender kann eine fixe Suchtiefe (in Halbzügen) vorgeben.
Blitzschach	Der Anwender kann die Bedenkzeit für die gesamte Partie für Weiß und Schwarz getrennt einstellen.
Unendlich	Das Programm rechnet ohne Zeitbegrenzung

Zeit/Zug (Menü Spielstufe)

Der Anwender kann aus verschiedenen vorgegebenen Einstellungen für eine durchschnittliche Bedenkzeit auswählen.

5 Sek./Zug	Durchschnittszeit 5 Sekunden pro Zug.
10 Sek./Zug	Durchschnittszeit 10 Sekunden pro Zug.
15 Sek./Zug	Durchschnittszeit 15 Sekunden pro Zug.
30 Sek./Zug	Durchschnittszeit 30 Sekunden pro Zug.
1 Min./Zug	Durchschnittszeit 1 Minute pro Zug.
3 Min./Zug	Durchschnittszeit 3 Minuten pro Zug.

5 Sek./Zug (Menü Spielstufe / Zeit/Zug)

Stellt eine durchschnittliche Bedenkzeit von 5 Sekunden pro Zug ein.

10 Sek./Zug (Menü Spielstufe / Zeit/Zug)

Stellt eine durchschnittliche Bedenkzeit von 10 Sekunden pro Zug ein.

15 Sek./Zug (Menü Spielstufe / Zeit/Zug)

Stellt eine durchschnittliche Bedenkzeit von 15 Sekunden pro Zug ein.

30 Sek./Zug (Menü Spielstufe / Zeit/Zug)

Stellt eine durchschnittliche Bedenkzeit von 30 Sekunden pro Zug ein.

1 Min./Zug (Menü Spielstufe / Zeit/Zug)

Stellt eine durchschnittliche Bedenkzeit von 1 Minute pro Zug ein.

3 Min./Zug (Menü Spielstufe / Zeit/Zug)

Stellt eine durchschnittliche Bedenkzeit von 3 Minuten pro Zug ein.

Benutzer (Menü Spielstufe)

Der Anwender kann in einem Eingabefenster die **durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug** (in Sekunden) für Weiß und Schwarz getrennt eingeben.

Tiefe (Menü Spielstufe)

Der Anwender kann in einem Eingabefenster die **Suchtiefe** (in Halbzügen) einstellen, bis zu der das Programm die aktuelle Stellung analysieren soll. Die eingestellte Suchtiefe ist als Mindestwert zu verstehen und kann vom Programm in Varianten mit taktischen Motiven intern erheblich überschritten werden.

Blitzschach (Menü Spielstufe)

Der Anwender kann in einem Eingabefenster die **Gesamtbedenkzeit** (in Minuten) für Weiß und Schwarz getrennt eingeben. Alle Züge der Partie müssen innerhalb dieser Bedenkzeit gemacht werden.

Unendlich (Menü Spielstufe)

Bei dieser Einstellung rechnet das Programm ohne Zeitbegrenzung an der aktuellen Stellung, führt aber von selbst keinen Zug aus. Der Anwender kann durch Klicken auf das **Start/Stop-Feld** (oder Strg+Leertaste) das Programm dazu veranlassen, den bis dahin als besten berechneten Zug auf dem Brett auszuführen.

Menü Brett

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Stellungseingabe	Erlaubt die Veränderung der aktuellen Stellung bzw. die Eingabe einer neuen Stellung.
Gehe zu Zug	Springt zu der Stellung vor dem weißen Zug mit der eingegebenen Nummer.

Stellungseingabe (Menü Brett)

Nach Aktivierung dieses Menüpunktes schaltet das Programm in den Stellungseingabe-Bildschirm. Dieser zeigt unter dem Brett die sechs Figurentypen an und hat eine eigene Menüleiste. Der aktuell gewählte Figurentyp ist hervorgehoben dargestellt.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+P**

Um eine neue Stellung aufzubauen, betätigen Sie zuerst den Menüpunkt Löschen.

Figuren aufstellen: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Figurentyp. Der neu gewählte Figurentyp wird hervorgehoben dargestellt. Sie können den Figurentyp auch über die Menüleiste wählen, indem Sie entweder auf den entsprechenden Menüpunkt klicken oder ihn mit ALT plus dem entsprechenden Buchstaben aktivieren. Um von einem Figurentyp zum nächsten zu schalten, drücken Sie einfach die Leertaste.

Führen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Feld und klicken Sie mit der **linken** Taste; auf dem Feld erscheint eine **weiße** Figur des gewählten Typs.
Führen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Feld und klicken Sie mit der **rechten** Taste; auf dem Feld erscheint eine **schwarze** Figur des gewählten Typs.

Um eine Figur zu löschen, klicken Sie mit der linken oder der rechten Maustaste auf das von dieser Figur besetzte Feld.

Beenden Sie den Stellungsaufbau mit OK. Es erscheint das Eingabefenster **Anfangszustand** mit folgenden Punkten:

Am Zug	Weiß oder Schwarz
Rochade-Status	Ist die kurze/lange Rochade für Weiß/Schwarz zulässig?
Zugnummer	Mit dieser Nummer soll die Zählung der Züge in der Zugliste beginnen.

Nach Aktivierung von OK übernimmt das Programm die Eingaben und kehrt zum Hauptbildschirm zurück.

In der Stellungseingabe stehen folgende Befehle zur Verfügung:

OK	Beendet den Stellungsaufbau
Abbrechen	Kehrt zum Hauptbildschirm zurück
Löschen	Entfernt alle Figuren vom Brett
Drehen	Dreht das Brett um 180 Grad.
König	Wählt den König als Figurentyp.
Dame	Wählt die Dame als Figurentyp.
Turm	Wählt den Turm als Figurentyp.
Läufer	Wählt den Läufer als Figurentyp.
Springer	Wählt den Springer als Figurentyp.
Bauer	Wählt den Bauern als Figurentyp.

OK (Menü Brett / Stellungseingabe)
Beendet den Stellungsaufbau, zeigt das Eingabefenster **Anfangszustand** an.

Abbrechen (Menü Brett / Stellungseingabe)
Kehrt zum Hauptbildschirm zurück, ohne die Veränderungen in der Stellung zu übernehmen.

Löschen (Menü Brett / Stellungseingabe)
Entfernt alle Figuren vom Brett (zum Aufbau einer neuen Stellung).

Drehen (Menü Brett / Stellungseingabe)
Dreht wie der Befehl **Drehen** das Brett um 180 Grad.

König (Menü Brett / Stellungseingabe)
Wählt den König als Figurentyp. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen weißen König aufzustellen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen schwarzen König aufzustellen.

Dame (Menü Brett / Stellungseingabe)
Wählt die Dame als Figurentyp. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um eine weiße Dame aufzustellen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um eine schwarze Dame aufzustellen.

Turm (Menü Brett / Stellungseingabe)
Wählt den Turm als Figurentyp. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen weißen Turm aufzustellen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen schwarzen Turm aufzustellen.

Läufer (Menü Brett / Stellungseingabe)
Wählt den Läufer als Figurentyp. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen weißen Läufer aufzustellen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen schwarzen Läufer aufzustellen.

Springer (Menü Brett / Stellungseingabe)
Wählt den Springer als Figurentyp. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen weißen Springer aufzustellen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen schwarzen Springer aufzustellen.

Bauer (Menü Brett / Stellungseingabe)
Wählt den Bauern als Figurentyp. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen weißen Bauern aufzustellen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das gewünschte Spielfeld, um einen schwarzen Bauern aufzustellen.

Gehe zu Zug (Menü Brett)
Nach Eingabe einer Zugnummer springt das Programm zur Stellung unmittelbar vor dem weißen Zug mit dieser Nummer.

Die Eingabe 0 veranlaßt das Programm, an das Ende der Partie zu springen.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+Z**

Menü Ansicht

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

2D	Schaltet die Brettdarstellung auf 2D um.
3D	Schaltet die Brettdarstellung auf 3D um.
Drehen	Dreht das Brett um 180 Grad.
Koordinaten	Sollen die Koordinaten für Linie und Reihe am Rand des Bretts angezeigt werden?

2D (Menü Ansicht)

Schaltet die Brettdarstellung in den 2D-Modus.

3D (Menü Ansicht)

Schaltet die Brettdarstellung in den 3D-Modus.

Drehen (Menü Ansicht)

Dreht das Brett um 180 Grad (z.B. um dem Anwender zu erlauben, mit den schwarzen Figuren von unten nach oben zu spielen).

Koordinaten (Menü Ansicht)

Steht diese Option auf AN, so werden am Rand des Schachbretts die Koordinaten für Linie und Reihe angezeigt.

Menü Spielmodus

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Mephisto-Spieler	Der Anwender spielt gegen das Programm.
Turnier	Das Programm setzt selbständig bestimmte Einstellungen, um ein Spiel unter Turnierbedingungen zu simulieren.
Spieler-Spieler	Der Anwender gibt die Züge für beide Seiten ein.
Analyse	Das Programm analysiert die aktuelle Stellung ohne Zeitbegrenzung.
Nächstbester Zug	Das Programm schließt den bisher besten Zug von der Analyse aus und berechnet den nächstbesten (nur im Analyse-Modus).
Autoplay	Das Programm spielt eine Partie gegen sich selbst.

Der aktuell eingestellte Spielmodus wird oberhalb des Start/Stop-Feldes angezeigt. Wechseln Sie den Spielmodus über das Menü „Spielmodus“ oder alternativ dazu durch Klicken auf den eingestellten Spielmodus. Beim Drücken der Maustaste wird die Anzeige grau, beim Loslassen der Maustaste wechselt der Modus in folgender Reihenfolge:

Mephisto-Spieler **=>** Spieler-Spieler **=>** Analyse **=>** Mephisto-Spieler usw.

Mephisto-Spieler (Menü Spielmodus)

Schaltet das Programm in den **Mephisto-Spieler-Modus**, in dem der Anwender gegen das Programm spielt. Wenn der Anwender am Zug ist,

kann er durch einen Mausklick auf das **Start-Stop-Feld** das Zugrecht an das Programm übergeben (Seitenwechsel).

Abkürzung
Tastatur: **Strg+M**

Turnier (Menü Spielmodus)

Schaltet das Programm in den **Turnier-Modus**, in dem ein Spiel unter Turnierbedingungen simuliert wird.

o Mephisto wählt das beste Eröffnungsbuch (Buch / Zufall = Aus).
o Es erfolgt keine Anzeige der Berechnung (Optionen / Information = Aus)
o Sie können keine Züge zurücknehmen.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+T**

Spieler-Spieler (Menü Spielmodus)

Schaltet das Programm in den **Spieler-Spieler-Modus**, in dem der Anwender die Züge für beide Seiten eingibt oder nachspielt. Das Programm überprüft nur die Legalität der eingegebenen Züge.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+S**

Analyse (Menü Spielmodus)

Schaltet das Programm in den **Analyse-Modus**, in dem es ohne Zeitbegrenzung an der aktuellen Stellung rechnet. Der Anwender kann jederzeit Züge eingeben, zurücknehmen oder wieder vorspielen. Ein Mausklick auf das **Start-Stop-Feld** oder das Drücken der Tastenkombination **Strg+Leertaste** veranlaßt das Programm, den bisher als besten berechneten Zug auf dem Brett auszuführen.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+A**

Nächstbester Zug (Menü Spielmodus)

Dieser Befehl kann nur im Analyse-Modus eingegeben werden. Er veranlaßt das Programm, den bisher als besten berechneten Zug von der weiteren Analyse auszuschließen, also den nächstbesten Zug zu berechnen. Der Befehl kann mehrmals ausgeführt werden, um den dritt-, viertbesten usw. Zug zu berechnen.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+X**

Autoplay (Menü Spielmodus)

Schaltet das Programm in den **Autoplay-Modus**, in dem es mit der eingestellten Bedenkzeit eine Partie gegen sich selbst spielt. Um das automatische Spiel zu unterbrechen, aktivieren Sie einen anderen Spielmodus (z.B. mit Strg+M den Mephisto-Spieler-Modus).

Abkürzung
Tastatur: **Strg+U**

Taktische Fehler (Menü Spielmodus)

Schaltet das Programm in einen Spielmodus, in dem es absichtlich ab und zu taktische Fehler begeht, um dem weniger geübten Spieler bessere Chancen zu lassen. Die Häufigkeit dieser Fehler kann in dem Dialogfenster **Fehlerrate** eingestellt werden. Es stehen insgesamt 50 Positionen zwischen „niedrig“ und „hoch“ zur Verfügung.

(a) Mit dem Mauszeiger auf den Schieber fahren, die linke Maustaste gedrückt halten und den Schieber an die gewünschte Stelle der Skala ziehen.

(b) Jeder Druck auf eine Cursortaste bewegt den Schieber um eine Position nach links bzw. rechts. Die BildAufwärts-Taste bewegt den Schieber um 10 Positionen nach links, die BildAbwärts-Taste um 10 Positionen nach rechts.

Menü Buch

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Zufall	Sollen Eröffnungszüge zufällig ausgewählt werden?
Anzeige	Sollen die Züge der aktuellen Eröffnungsbibliothek im Info-Fenster angezeigt werden?

Zufall (Menü Buch)

Hier kann festgelegt werden, ob das Programm in der Wahl der Züge aus der Eröffnungsbibliothek zufällig vorgehen soll oder nicht. Steht die Option auf AUS, so spielt das Programm stets einen der am besten bewerteten Züge aus seinem „Buch“; bei der Einstellung AN wählt es auch schwächere Züge, wodurch die Partien abwechslungsreicher verlaufen.

Anzeige (Menü Buch)

Hier kann eingestellt werden, ob die in der aktuellen Brettstellung verfügbaren Züge der Eröffnungsbibliothek im Info-Feld neben dem Brett angezeigt werden sollen oder nicht. Steht die Option auf AN (d.h. die Züge sind sichtbar), so kann der gewünschte Eröffnungszug durch Anklicken auf dem Brett ausgeführt werden.

Menü Optionen

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Information	Wieviel Information soll im Analyse-Fenster angezeigt werden?
Zugvorschlag	Soll der Zugvorschlag des Programms angezeigt werden?
Ton	Sollen die Züge des Programms von Geräuschen begleitet werden?
Zuganimation	Sollen das Ausgangsfeld und das Zielfeld des Zuges blinken, bevor Mephisto zieht?
Spielstil	Bietet verschiedene Spielstile zur Auswahl an.
Sprache	Wählt die Sprache für die Bedienungsoberfläche.
Spielernamen	Erlaubt die Eingabe der Spielernamen für Weiß und Schwarz.
Mephisto schwächen	Das Programm begeht ab und zu taktische Fehler.

Information (Menü Optionen)

Hier kann der Anwender bestimmen, wieviel Information im Analyse-Fenster unter dem Brett angezeigt wird.

Aus Keine Information.

Normal Zwei Zeilen Information über die aktuelle Zugberechnung.

Extra Wie bei Normal, dazu zwei weitere Zeilen mit Informationen über das Weiterrechnen des Programms in der Bedenkzeit des Gegners („Permanent Brain“).

Zugvorschlag (Menü Optionen)

Wenn diese Option auf AN steht, wird zwischen Uhren- und Info-Fenster das Wort ***Zugvorschlag*** und daneben der Zug angezeigt, den der Computer als nächsten Zug des Anwenders erwartet. Zur Ausführung dieses Zuges genügt es, entweder die Einfüge-Taste zu drücken oder auf die Zeile mit dem Zugvorschlag zu klicken.

Ton (Menü Optionen)

Wenn diese Option auf AN steht, werden die Züge bei der Ausführung auf dem Brett von Geräuschen begleitet, die u.a. anzeigen, ob es sich dabei um einen normalen Zug, einen Schlagzug oder ein Schach handelt.

Zuganimation (Menü Optionen)

Wenn diese Option auf AN steht, blinken das Ausgangs- und das Zielfeld kurz auf, bevor Mephisto seinen Zug ausführt.

Spielstil (Menü Optionen)

Standard Die normale Einstellung.

Aggressiv Bei dieser Einstellung strebt das Programm besonders energisch danach, in die gegnerischen Bretthälfte einzudringen.

Defensiv Bei dieser Einstellung versucht das Programm, das Eindringen des Gegners in die eigene Bretthälfte mit allen Mitteln zu verhindern.

Taktisch Diese Option ist zu jedem der drei Spielstile zuschaltbar. Steht sie auf AN, so untersucht das Programm taktische Drohungen besonders gründlich. Das wirkt sich besonders bei Kombinationen positiv aus, kann aber in „normalen“ Stellungen zu einer Verlangsamung der Suche und daher zu einer Schwächung des Programms führen.

Sprache (Menü Optionen)

Hier kann der Anwender die Sprache (Deutsch oder Englisch) für die Bedienungsoberfläche (Menüs, Hilfetexte etc.) wählen.

Spielernamen (Menü Optionen)

Hier kann der Anwender in einem Eingabefenster die Namen für Weiß bzw. Schwarz eingeben, die im Uhren-Fenster erscheinen sollen. Standardmäßig steht ***Mephisto*** für die Seite, die das Programm übernommen hat, und ***Weiß*** oder ***Schwarz*** für die Seite, die der Anwender hat. Bei einer geladenen Partie wird die Anzeige von den Informationen aus der Datenbank bestimmt.

Mephisto schwächen (Menü Optionen)

Schaltet das Programm in einen Spielmodus, in dem es absichtlich ab und zu taktische Fehler begeht, um dem weniger geübten Spieler bessere Chancen zu lassen. Die Häufigkeit dieser Fehler kann in dem Dialogfenster **Mephisto schwächen** eingestellt werden. Es stehen insgesamt 50 Positionen zwischen (Mephisto spielt...) **stark** und **schwach** zur Verfügung.

(a) Mit dem Mauszeiger auf den Schieber fahren, die linke Maustaste gedrückt halten und den Schieber an die gewünschte Stelle der Skala ziehen.

(b) Jeder Druck auf eine Cursortaste bewegt den Schieber um eine Position nach links bzw. rechts. Die BildAufwärts-Taste bewegt den Schieber um 10 Positionen nach links, die BildAbwärts-Taste um 10 Positionen nach rechts.

Menü Datenbank

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Speichere Partie...	Speichert die aktuelle Partie in der gerade geöffneten Datenbank.
Lade Partie	Erlaubt das Suchen von Partien nach bestimmten Kriterien in der gerade geöffneten Datenbank und das Laden der gefundenen Partien.
Wechsle Datenbank...	Öffnet eine bereits vorhandene Datenbank.
Neue Datenbank...	Erzeugt und öffnet eine neue Datenbank.
Importiere PGN	Wandelt eine Partiensammlung im PGN-Format in eine Mephisto-Datenbank um.
Exportiere PGN	Wandelt eine Mephisto-Datenbank in eine Partiensammlung im PGN-Format um.
Datenbank löschen...	Löscht eine Datenbank
Datenbank-Größe	Zeigt die Größe der geöffneten Datenbank an.

Speichere Partie (Menü Datenbank)

Speichert die Partie in der aktuellen Datenbank. Die Partie wird stets am Ende der Datenbank angehängt.

Nach Aktivierung des Menüpunkts erscheint ein Eingabefenster, in dem Sie die **Partiedaten** eintragen können. Zuletzt bestätigen Sie den Befehl zum Speichern mit OK oder verlassen mit Abbrechen das Eingabefenster, ohne die Partie zu speichern.

Lade Partie (Menü Datenbank)

Liest nach verschiedenen Kriterien Partien aus der aktuellen Datenbank ein. Während des Einlesens erscheint ein Fenster, das über den Fortschritt informiert. Hier kann mit **Stop** das Einlesen abgebrochen werden (dann stehen nur die bis dahin geladenen Partien zur Verfügung). **Abbrechen** kehrt ohne Veränderung zum Hauptbildschirm zurück.

Die Daten der eingelesenen Partien werden in Form einer Liste angezeigt. Der Anwender kann mit Hilfe des seitlichen Schiebers oder mit den Cursor- bzw. Bild-Tasten durch die Liste navigieren. Die gewünschte Partie kann durch Anklicken markiert und durch Aktivierung des Schaltknopfes **Laden** (oder durch einen Doppelklick auf die Partiezeile) geladen werden; das Programm kehrt danach zum

Hauptbildschirm zurück und wechselt automatisch in den Analyse-Modus. **Abbrechen** kehrt zum Hauptbildschirm zurück, ohne eine Partie zu laden.

Um bei großen Datenbanken den Umgang mit der Partienliste zu vereinfachen, werden immer nur die Daten für einen Block von 100 Partien aufgelistet. Im Listenfenster informiert das Feld **Gefunden** über die Gesamtzahl der aus der Datenbank eingelesenen Partien und das Feld **Bereich** über den derzeit im Listenfenster sichtbaren Abschnitt der Gesamtliste.

Welcher Teil der Datenbank angezeigt wird, kann vom Anwender mit Hilfe der folgenden Schaltknöpfe beeinflußt werden:

Beginn	Springt zum ersten Block der Partienliste.
Ende	Springt zum letzten Block der Partienliste.
Oben	Springt zum vorhergehenden Block der Partienliste.
Unten	Springt zum folgenden Block der Partienliste.
Gehe zu	Springt zu dem Block, der mit der Nummer beginnt, die im Eingabefeld oberhalb des Schaltknopfes eingestellt wurde.
Lösche	Löscht (nach Sicherheitsabfrage) die markierte Partie aus der Datenbank.

Befehle des Submenüs Lade Partie

Alle Partien	Liest alle in der aktuellen Datenbank gespeicherten Partien ein.
Zuletzt gefundene	Bietet die Liste der zuletzt gefundenen Partien wieder an.
Zuletzt gespeicherte	Bietet die zuletzt gespeicherte Partie zum Laden an.
Suche Text...	Liest alle Partien der aktuellen Datenbank ein, die einen bestimmten Text enthalten.
Partie-Daten...	Liest alle Partien der aktuellen Datenbank ein, die mit den Suchkriterien übereinstimmen

Alle Partien (Menü Datenbank / Lade Partie)

In einem Eingabefenster kann ein Text eingegeben werden, nach dem in den Partiedaten der aktuellen Datenbank gesucht werden soll. Zwischen Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden. Nach Aktivierung von OK werden alle Partien der aktuellen Datenbank eingelesen, die diesen Text enthalten.

Zuletzt gefundene (Menü Datenbank / Lade Partie)

Bietet sofort die Liste der beim letzten Suchvorgang in der aktuellen Datenbank gefundenen Partien wieder an. Dieser Befehl wird vor allem dann angewendet, wenn man bereits einige Partien aus einer Datenbank ausgewählt hat und nun eine nach der anderen laden will.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+L**

Zuletzt gespeicherte (Menü Datenbank / Lade Partie)

Bietet die zuletzt gespeicherte Partie zum Laden an. Mit dieser Funktion können Sie, falls Sie bei einem früheren Verlassen des Programms die letzte Partie gespeichert haben, diese sofort wieder laden.

Abkürzung
Tastatur: **Strg+G**

Suche Text (Menü Datenbank / Lade Partien)

In einem Eingabefenster kann ein Text eingegeben werden, nach dem in den Partiedaten der aktuellen Datenbank gesucht werden soll. Zwischen

Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden. Nach Aktivierung von OK werden alle Partien der aktuellen Datenbank eingelesen, die diesen Text enthalten.

Partie-Daten (Menü Datenbank / Lade Partie)

In einem Eingabefenster, das jenem beim Speichern von Partien ähnlich ist, können Partiedaten eingegeben werden. Steht die Option **Spieler-Farbe** auf RELEVANT, so werden nur Partien gesucht, in denen die unter Weiß und Schwarz angegebenen Spielernamen der richtigen Farbe zugeordnet sind; im Falle von NICHT RELEVANT gelten beide Spielernamen auch für die jeweils andere Farbe. Nach Aktivierung von OK werden alle Partien der aktuellen Datenbank eingelesen, deren Daten den Vorgaben entsprechen.

Wechsle Datenbank (Menü Datenbank)

In einer Auswahlliste kann eine Datenbank markiert werden. Nach Aktivierung von OK wird diese Datenbank zur aktuellen gemacht.

Neue Datenbank (Menü Datenbank)

In einem Eingabefenster kann der Name der neuen Datenbank eingegeben werden. Nach Aktivierung von OK wird eine neue Datenbank dieses Namens erzeugt und zugleich zur aktuellen Datenbank gemacht. Falls bereits eine Datenbank dieses Namens existiert, wird eine Warnung ausgegeben.

Importiere PGN (Menü Datenbank)

Erlaubt die Umwandlung einer Datenbank im PGN-Format in das Mephisto-Format.

Zunächst wird das für Windows95 typische Dateien-Suchfenster angezeigt. Hier muß die **PGN-Datei** gefunden und markiert werden, die konvertiert werden soll (mit OK abschließen).

Dann wird ein Eingabefenster angezeigt, in dem der Name für die **Mephisto-Datenbank** eingegeben (oder ein schon vorhandener Name markiert) werden muß, in die die konvertierten Partien geschrieben werden sollen. Das Programm legt daraufhin eine neue Mephisto-Datenbank mit diesem Namen an bzw. öffnet eine schon vorhandene zum Übertragen der Daten. (Einer schon vorhandenen Datenbank werden die neuen Partien hinzugefügt, wobei die alten Partien erhalten bleiben.)

Nach Aktivierung von OK beginnt die Konvertierung; ein Info-Fenster zeigt den Fortschritt an. Nach vollendeter Arbeit bleibt die Mephisto-Datenbank geöffnet, sodaß sofort auf sie zugegriffen werden kann.

Exportiere PGN (Menü Datenbank)

Erlaubt die Umwandlung einer Mephisto-Datenbank in das PGN-Format.

Zunächst erscheint eine Auswahlliste, in der die **Mephisto-Datenbank** markiert werden muß, die konvertiert werden soll (mit OK abschließen).

Dann erscheint das für Windows95 typische Dateien-Suchfenster, in dem der Name für die **PGN-Datei** eingegeben (oder ein schon vorhandener Name markiert) werden muß, in die die konvertierten Partien geschrieben

werden sollen. Das Programm legt daraufhin eine neue PGN-Datei mit diesem Namen an bzw. öffnet eine schon vorhandene zum Übertragen der Daten. (Einer schon vorhandenen PGN-Datei werden die neuen Partien hinzugefügt, wobei die alten Partien erhalten bleiben.)

Nach Aktivierung von OK beginnt die Konvertierung; ein Info-Fenster zeigt den Fortschritt an.

Datenbank löschen (Menü Datenbank)

In einer Auswahlliste kann eine Datenbank markiert werden. Nach Aktivierung von OK (und einer Sicherheitsabfrage) wird diese Datenbank gelöscht.

Datenbank-Größe (Menü Datenbank)

Zeigt in einem Info-Fenster die Anzahl der in der aktuellen Datenbank gespeicherten Partien an.

Menü ‘?’

Dieses Menü enthält die folgenden Befehle:

Info über Mephisto	Informationen über Copyright und Mitarbeiter.
Hilfethemen	Zeigt Ihnen das Verzeichnis der Themen an, zu denen Hilfe verfügbar ist.

Info über Mephisto (Menü ‘?’)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Anzeige des Copyright-Hinweises und der Versionsnummer Ihrer Kopie von Mephisto Meisterschach.

Hilfethemen (Menü ‘?’)

Verwenden Sie diesen Befehl, um den Inhaltsbildschirm der Hilfe darstellen zu lassen. Von diesem Bildschirm aus können Sie zu Anweisungen springen, die Ihnen Schritt für Schritt die Verwendung von Mephisto Meisterschach zeigen, oder sich verschiedene Typen von Referenzinformationen anschauen.

Sobald Sie die Hilfe geöffnet haben, ist es immer möglich, die Schaltfläche **Inhalt** anzuklicken, um zum Inhaltsbildschirm zurückzukehren.

Glossar

Index

Error! No index entries found.