

**Mephisto**<sup>®</sup>  
from Saitek

# Junior Master Chess

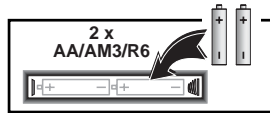
Bedienungsanleitung

Endorsed by

*Kasparov* World Champion

# SCHNELLSTART

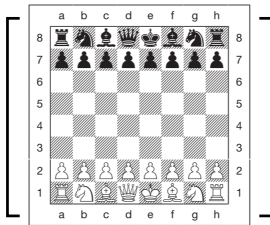
- 1** Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 2 AA (AM3/R6) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. Schließen Sie das Batteriefach wieder.



- 2** Drücken Sie **GO/STOP** um den Computer anzuschalten. Reagiert das Gerät nicht, lesen Sie bitte Abschnitt 1.1.



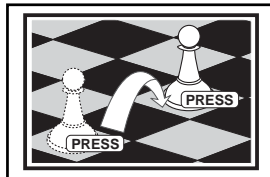
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



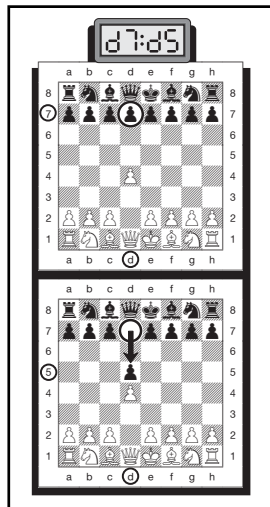
- 4** Um den Computer für eine neue Partie einzustellen, drücken Sie **NEW GAME**.



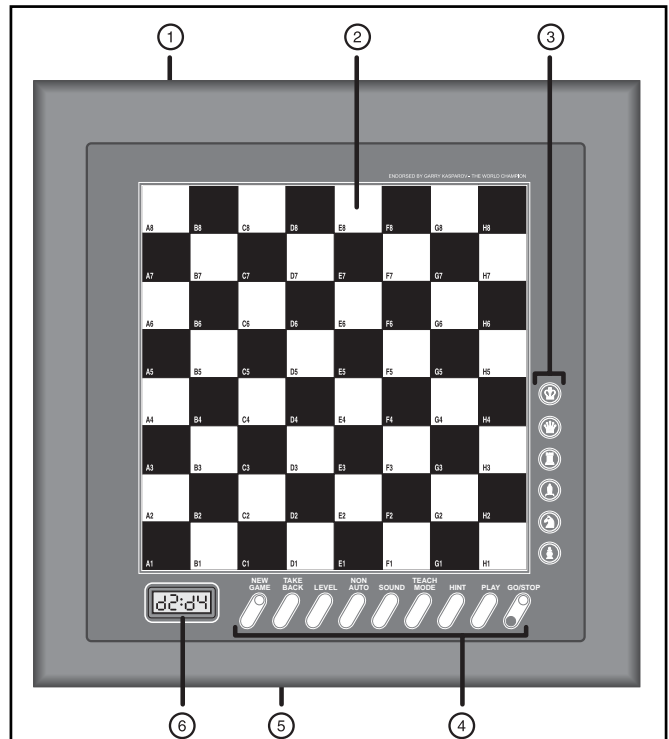
- 5** Zur Eingabe von Zügen, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computer registriert so automatisch, welche Figur gezogen wurde.



- 6** Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern zunächst auf d7 dann auf d5 drücken. So einfach geht das! Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche Weise ein!



Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Die aktuelle Stellung wird gespeichert und kann später fortgeführt werden!



## TASTEN UND FUNKTIONEN

- BATTERIEFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 2 „AA“ (AM3/R6) alkaline Batterien.
- SENSORSCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zügeingabe und hilft auch bei der Auswahl von Spielstufen und Optionen.
- FIGURENTASTEN:** Werden genutzt, um die Position zu kontrollieren, eine Lehrfunktion auszuwählen oder bei der Bauernumwandlung die Figurenart auszutauschen.
- SPIELTASTEN**
  - **NEW GAME:** Stellt den Computer auf eine neue Partie ein.
  - **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Insgesamt können Sie bis zu 2 Züge zurücknehmen.
  - **LEVEL:** Hiermit aktivieren Sie die Spielstufenauswahl.
  - **NON AUTO:** Mit dieser Funktion agiert der Computer nur als Schiedsrichter. Ideal um Partien nachzuspielen, eine Eröffnung auszuprobieren oder eine Partie mit einem Freund zu spielen.
  - **SOUND:** Stellt die Signale aus und an.
  - **TEACH MODE:** Hiermit rufen Sie 11 Lehrfunktionen ab.
  - **HINT:** Halten Sie diese Taste gedrückt, um einen Zugvorschlag zu erhalten.
  - **PLAY:** Drücken Sie, um die Seiten zu wechseln oder den Computer zur Zugausführung zu zwingen.
  - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
- ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
- DISPLAY-ANZEIGE:** Zeigt Züge und Informationen während einer Partie. Zusätzlich hilft sie bei Auswahl von Spielstufen und Optionen.

## INHALT

### SCHNELLSTART

#### TASTEN UND FUNKTIONEN

#### EINLEITUNG

#### 1. LOS GEHT'S!

- 1.1 Zuerst Batterien einlegen
- 1.2 Spielbereit? So ziehen Sie..!
- 1.3 Nun ist der Computer am Zug
- 1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!
- 1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues!
- 1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe!

#### 2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

- 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!
- 2.2 Spezielle Schachzüge
- 2.3 Ungültige Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Die Computersuche unterbrechen

- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.7 Sie benötigen Hilfe? Nutzen Sie HINT!
- 2.8 Schachuhren
- 2.9 Gespeicherte Eröffnungen
- 2.10 Abschaltautomatik
- 2.11 Spielstandspeicher

#### 3. DIE SPIELSTUFEN

- 3.1 Spaßstufen
- 3.2 Stufen mit begrenzter Suchtiefe
- 3.3 Zeitabhängige Spielstufen

#### 4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

- 4.1 Positionskontrolle
- 4.2 Non Auto Modus
- 4.3 Lehrfunktionen

#### 5. TECHNISCHE ANGABEN

- 5.1 Die **ACL**-Funktion
- 5.2 Pflege und Wartung
- 5.3 Technische Spezifikation

#### PROBLEM LÖSUNGEN

## EINLEITUNG

Sind Sie bereit in die aufregende Welt des Computerschachs einzutreten? Dann liegen Sie richtig! Ihr neuer Computer bietet genau die richtigen Funktionen für Einsteiger und Gelegenheitsspieler!

Mit Hilfe des Schnellstarts am Anfang können Sie sofort loslegen. Die Details finden Sie im Anschluß an diese Einleitung. Haben Sie einmal die Grundbegriffe gelernt, lohnt es sich, diese Anleitung zu lesen. So entdecken Sie alle Möglichkeiten dieses Schachcomputers - Spielspaß garantiert! Ihr neuer Schachcomputer kennt selbstverständlich alle Schachregeln und hält diese genauestens ein. Für alle Einsteiger, haben wir eine kurze Regelübersicht integriert. So können Sie sofort spielen und mit viel Spaß trainieren!

## 1. LOS GEHT'S!

### 1.1 Zuerst Batterien einlegen

Ihr Computer benötigt 2 AA (AM3/R6) Batterien. Legen Sie diese Batterien in das entsprechende Fach auf der Unterseite des Geräts ein. Achten Sie dabei auf die Polarität. Nutzen Sie frische Batterien!

Schalten Sie den Computer durch Drücken von **GO/STOP** an. Ein „Beep“ signalisiert die Spielbereitschaft. Reagiert das Gerät nicht (aufgrund statischer Aufladung), drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand ca. 1-2 sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite des Computers. So wird Ihr Computer zurückgesetzt.

## WIE WERDEN BESTIMMTE SYMBOLE IM LCD ANGEZEIGT

			KÖNIG: Weiss/Schwarz
			DAME: Weiss/Schwarz
			TURM: Weiss/Schwarz
			LÄUFER: Weiss/Schwarz
			SPRINGER: Weiss/Schwarz
			BAUER: Weiss/Schwarz
			Weisser/Schwarzer König im Schach
			Schachmatt (für Weiss/Schwarz)
			Partie endete Remis
			Zeitanzeige mit Minuten/Sekunden: Doppelpunkt und Null am Anfang
			Zeitanzeige mit Stunden/Minuten: Blinkender Doppelpunkt, keine Null am Anfang
			Anzeige des Lehrfunktions-Modus
			Schwarz ist am Zug
			Weiss ist am Zug

### 1.2 Spielbereit? So ziehen Sie!

Jetzt ist es Zeit, ein Spiel zu wagen! Dies ist ziemlich einfach - folgen Sie nur diesen Schritten:

- a. Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten
- b. Drücken Sie **NEW GAME**. So stellen Sie eine neue Partie ein. Bauen Sie die Grundstellung auf! Die weißen Steine sollten Ihnen am nächsten stehen (siehe auch *Schnellstart*).
- c. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr Ausgangsfeld bis Sie einen Ton hören - das Sensorbrett erkennt Ihre Figur automatisch. Sie glauben es nicht? Schauen Sie doch mal auf das Display, das plötzlich voll von Informationen ist - es zeigt Ihre Figur, die Farbe und das Feld, das Sie gerade gedrückt haben.

d. Nehmen Sie diese Figur und stellen Sie sie auf das **Zielfeld**. Sie hören einen zweiten Ton - der Computer bestätigt so die Eingabe. Das war's - Sie haben gerade Ihren ersten Zug ausgeführt. Nun ist der Computer am Zug!

*Sie werden bemerken, daß der Computer am Anfang einer Partie sofort antwortet, anstatt sich Zeit für Berechnungen zu nehmen. Er spielt aus seiner Bibliothek, in der Eröffnungszüge abgelegt sind (siehe auch Abschnitt 2.9).*

### 1.3 Nun ist der Computer am Zug

Zieht der Computer, wird sein Zug signalisiert und angezeigt. Prüfen Sie das Display - Sie sehen das **Ausgangs-** und **Zielfeld**. Drücken Sie die angezeigte Figur auf das **Ausgangs-** und dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computerzug ist ausgeführt, Sie sind wieder gefragt...

*Während der Computer rechnet, kommt es vor, daß Sie eine Taste etwas länger gedrückt halten müssen, bevor deren Funktion registriert wird.*

### 1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!

Spielen Sie gegen einen Computer, ist nichts „endgültig“ - Sie können Ihre Strategie wechseln oder entscheiden, einen anderen Zug zu spielen, wann Sie wollen!

Sind Sie am Zug, drücken Sie dazu einfach **TAKE BACK**. Das Display zeigt dann den letzten Zug an. Drücken Sie die gezeigte Figur auf das Feld, auf dem sie steht und stellen Sie sie - wiederum durch Andrücken - zurück auf ihr ursprüngliches **Ausgangsfeld**. Sie können dies 1 mal für jede Seite ausführen. Wollen Sie weiterspielen, geben Sie einfach ganz normal wieder einen Zug ein.

Nach Rücknahme eines Schlagzuges oder einer Bauernumwandlung, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene/umgewandelte Figur wieder zurückzustellen. Er zeigt die Figur und ihr aktuelles Feld an. Stellen Sie sie durch Andrücken wieder auf das richtige Feld. So schließen Sie die Rücknahme korrekt ab.

### 1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues!

Immer wenn Sie ein Spiel beendet haben (oder die aktuelle Partie abbrechen wollen), können Sie einfach ein Neues starten! Drücken Sie **NEW GAME** und der Computer signalisiert, daß er für eine neue Partie bereit ist. Die Spielstufe können Sie entsprechend Ihren Wünschen einstellen (s. Abschnitt 3).

---

**Wichtig:** Durch **NEW GAME** wird die alte Partie aus dem Speicher des Computers gelöscht - achten Sie darauf, diese Funktion nicht aus Versehen zu aktivieren!

---

### 1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe!

Schalten Sie Ihren Computer an, haben Sie insgesamt 64 Stufen zur Auswahl, die Sie sicherlich ausprobieren möchten. Wie, das sehen Sie in Abschnitt 3.

## 2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

### 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!

Sie sehen jederzeit, wer gerade am Zug ist. Ist es an Ihnen zu ziehen, steht PM in der Anzeige. Beim Computerzug erscheint ein S.

Bei 2 speziellen Situationen wird diese Regel zur Ausnahme:

- *Haben Sie die Seiten gewechselt und spielen mit Schwarz, wird sowohl PM als auch S angezeigt, wenn Sie am Zug sind. Beim Computerzug erscheint dann kein Symbol.*
- *Beim Non AutoModus wird PM und S angezeigt, wenn Schwarz am Zug ist. Ist Weiss an der Reihe, erscheint nur PM.*

Informationen zum Seitenwechsel finden Sie unter 2.6; zu Non Auto lesen Sie Abschnitt 4.2.

### 2.2 Spezielle Schachzüge

**Schlagzüge:** Um zu schlagen, drücken Sie Ihre Figur auf das Ausgangsfeld, nehmen die geschlagene vom Brett und drücken dann die Figur auf das Feld der geschlagenen.

**En Passant:** Der Computer zeigt bei diesem Zug solange die Ausführung im Display an, bis Sie den geschlagenen Bauern auf sein Feld drücken und vom Brett nehmen.

**Rochade:** Wird der Königszug zuerst gemacht, erkennt der Computer die Rochade automatisch. Nachdem Sie den König auf sein **Ausgangs-** und **Zielfeld** gedrückt haben, wird Ihr Zug angezeigt, bis Sie auch den Turmzug ausgeführt haben. Kurze Rochade wird als ♖-♖, lange als ♖-♔-♖ angezeigt.

**Bauernumwandlung:** Wandeln Sie einen Bauern um, drücken Sie diesen zunächst nur auf sein **Ausgangsfeld**. Dann blinkt dieses Feld in der Anzeige zusammen mit dem Symbol der Dame. Sie haben nun 2 Möglichkeiten: (a) *um in eine Dame umzuwandeln*, komplettieren Sie einfach Ihren Zug (=drücken Sie den Bauern auf sein **Zielfeld**) und tauschen dann die Figur auf dem Brett gegen eine Dame um. (b) *drücken Sie das FIGURENSYMBOL für Springer, Läufer oder Turm und drücken Sie erst dann den Bauern auf sein Zielfeld*. Anschliessend tauschen Sie den Bauern in die gewählte Figur um. **Wandelt der Computer um**, wird er Ihnen die gewünschte Umwandlung **anzeigen**, sobald Sie seinen Bauern auf dessen **Ausgangsfeld** gedrückt haben.

### 2.3 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren! Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen Signalton und das Display zeigt das **Ausgangsfeld** an. Entweder stellen Sie nun die Figur zurück oder Sie führen einen regelkonformen Zug aus.

Führen Sie den Computerzug nicht korrekt aus, hören Sie wieder den Signalton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches Feld.

Drücken Sie eine Figur auf Ihr **Ausgangsfeld**, wünschen

jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie die Figur wieder auf das gleiche setzen. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme aktivieren (s. Abschnitt 1.4).

*Haben Sie den Sound abgestellt, werden Sie keine Signale hören. Drücken Sie die Sound-Taste, um diese Funktion wieder zu aktivieren.*

## 2.4 Schach, Matt und Remis

**Schach:** Steht ein König im Schach, zeigt der Computer seinen Zug zunächst wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug gemacht wurde, blinkt abwechselnd die Zeit und  $\text{c}h: \_ \_$  (wenn Weiss im Schach steht) oder  $\text{c}h: \_ \_$  (Schwarz ist Schach).

**Schachmatt:** Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung  $\text{E}nd \_$  (Weiss hat gewonnen) oder  $\text{E}nd \_$  (Schwarz ist der Sieger).

**Remis:** Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel. Kam es zum Remis, blinkt  $\text{E}nd \_$  einige Sekunden und der Remis-Zug.

## 2.5 Die Computersuche unterbrechen

Sie denken, der Computer rechnet zu lange? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **PLAY** während der Computer nachdenkt. Er wird sofort stoppen und den besten bisher errechneten Zug spielen.

*Diese Funktion kann bei einigen Stufen sehr praktisch sein.*

## 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

Drücken Sie einfach **PLAY** wenn Sie am Zug sind. Der Computer startet sofort seine Berechnungen für Ihre Seite. Wechseln Sie sooft Sie wünschen!

Sie wollen, daß der Computer den ersten Zug für Weiss am Anfang der Partie macht? Drücken Sie **NEW GAME** und dann **PLAY**.

Drücken Sie **PLAY** nach jedem Zug - so sehen Sie die optimale Zugfolge für beide Seiten. Sie können Strategien und Taktiken studieren und lernen!

*Wechseln Sie die Seiten mit dem Computer und spielen mit Schwarz, wird folgendes angezeigt; bei Schwarz am Zug sehen Sie die Symbole PM und S; ist Weiss am Zug, erscheint kein Symbol.*

## 2.7 Sie benötigen Hilfe? Nutzen Sie HINT!

Sie können bei Ihrem Computer jederzeit einen Zugvorschlag abrufen. Drücken Sie einfach die Taste **HINT** wenn Sie am Zug sind. Halten Sie diese gedrückt, bis der Computer den Vorschlag anzeigt.

*Drücken Sie **HINT** wiederholt in einer Situation kann es sein, daß Sie mehrere Vorschläge erhalten. Manchmal – in komplexeren Situationen – kann es etwas dauern, bis ein Tipp errechnet wurde.*

## 2.8 Schachuhren

Ihr Computer hat eine eingebaute Schachuhr, um die Zeit zu erfassen. Über eine 4-stellige Anzeige wird für beide Seiten die jeweils verstrichene Zeit angegeben. Eine kurze Erklärung zur Anzeige selbst:

- *In der ersten Stunde werden **MM:SS** (Minuten, Sekunden) angezeigt. (Doppelpunkt und Null am Anfang der Anzeige)*
- *Dann wechselt die Anzeige zu **HH:MM** (Stunden, Minuten)...(blinkender Doppelpunkt und keine Null am Anfang der Anzeige)*

Bitte beachten Sie auch folgendes:

- *Die Uhr stoppt wenn Sie Züge zurücknehmen oder die Spielstufe ändern. Fahren Sie mit der Partie fort, wird auch die Zeiterfassung weitergeführt.*

## 2.9 Gespeicherte Eröffnungen

Am Anfang einer Partie, zieht der Computer auf vielen Stufen sofort. Dies ist möglich, weil er die Züge direkt aus einer Bibliothek holt, sie also nicht mehr berechnen muß. Diese Bibliothek enthält die wichtigsten Eröffnungen. Ist die aktuelle Stellung in seiner Bibliothek, antwortet der Computer automatisch anstatt zu rechnen!

## 2.10 Abschaltautomatik

Führen Sie 20 Minuten lang keine Funktion an Ihrem Schachcomputer aus (wenn Sie am Zug sind), schaltet sich das Gerät automatisch ab. Um weiterzuspielen, drücken Sie einfach **GO/STOP**.

## 2.11 Spielstandspeicher

Sie können Ihr Spiel jederzeit mit **GO/STOP** unterbrechen. Das Spiel wird abgebrochen und der Computer speichert dann Ihre aktuelle Partie. Schalten Sie wieder an, können Sie einfach weiterspielen.

## 3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Computer bietet 64 unterschiedliche Spielstufen! Wählen Sie eine Stufe aus, sollten Sie sich bewußt sein, daß der Computer um so stärker spielt je länger er rechnen kann - genauso wie ein menschlicher Spieler! Den Überblick aller Stufen sehen Sie auf der nächsten Seite. Die Stufen sind auch einzeln in den folgenden Abschnitten erklärt.

---

*Siehe auch „**NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE**“. Sie sehen so auf einen Blick, wie Sie die Stufen aufrufen können.*

---

Wie in der Übersicht dargestellt, bezieht sich jede Stufe auf ein Spielfeld. Die Stufen können in 3 verschiedene Gruppen eingeteilt werden: **Spaßstufen** (Felder A1-B8), Stufen mit festgelegter **Suchtiefe** (C1-D8) und zeitabhängige **Stufen** (E1-H8). Auf den höheren Stufen, denk der Computer mehr und spielt etwas besser. Probieren Sie ein wenig – beginnen Sie mit den niedrigen Stufen und gehen Sie nach und nach weiter.

## NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE


1.  Drücken Sie LEVEL um in den Spielstufen-Modus zu kommen.

2. Wählen Sie nun eine Spielstufe. Schauen Sie in der Abbildung, welches Feld zu welcher Stufe gehört. Aktivieren Sie die Stufe, indem Sie das entsprechende Feld auf dem Schachbrett drücken.

Ein Beispiel: Um die Stufe G2 zu aktivieren (mit einer durchschnittlichen Rechenzeit von 25 Sekunden pro Zug), drücken Sie auch das Feld G2. Das Display wechselt dann zwischen L:G2 und 00:25.

L:G2

00:25

3.  Drücken Sie LEVEL, um die Wahl abzuschliessen. Jetzt können Sie eine Partie mit der gewählten Stufe spielen.

Spaßstufe 8 Fu 8	Spaßstufe 16 Fu 16	3+ Züge Suchtiefe Fd 8	6 Züge Suchtiefe Fd 16	8 Sek. pro Zug 00:08	16 Sek. pro Zug 00:16	55 Sek. pro Zug 00:55	15 Min. pro Zug 15:00
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
Spaßstufe 7 Fu 7	Spaßstufe 15 Fu 15	3 Züge Suchtiefe Fd 7	5++ Züge Suchtiefe Fd 15	7 Sek. pro Zug 00:07	15 Sek. pro Zug 00:15	50 Sek. pro Zug 00:50	10 Min. pro Zug 10:00
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
Spaßstufe 6 Fu 6	Spaßstufe 14 Fu 14	2++ Züge Suchtiefe Fd 6	5+ Züge Suchtiefe Fd 14	6 Sek. pro Zug 00:06	14 Sek. pro Zug 00:14	45 Sek. pro Zug 00:45	6 Min. pro Zug 06:00
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
Spaßstufe 5 Fu 5	Spaßstufe 13 Fu 13	2+ Züge Suchtiefe Fd 5	5 Züge Suchtiefe Fd 13	5 Sek. pro Zug 00:05	13 Sek. pro Zug 00:13	40 Sek. pro Zug 00:40	5 Min. pro Zug 05:00
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
Spaßstufe 4 Fu 4	Spaßstufe 12 Fu 12	2 Züge Suchtiefe Fd 4	4++ Züge Suchtiefe Fd 12	4 Sek. pro Zug 00:04	12 Sek. pro Zug 00:12	35 Sek. pro Zug 00:35	4 Min. pro Zug 04:00
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
Spaßstufe 3 Fu 3	Spaßstufe 11 Fu 11	1++ Züge Suchtiefe Fd 3	4+ Züge Suchtiefe Fd 11	3 Sek. pro Zug 00:03	11 Sek. pro Zug 00:11	30 Sek. pro Zug 00:30	3 Min. pro Zug 03:00
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
Spaßstufe 2 Fu 2	Spaßstufe 10 Fu 10	1+ Züge Suchtiefe Fd 2	4 Züge Suchtiefe Fd 10	2 Sek. pro Zug 00:02	10 Sek. pro Zug 00:10	25 Sek. pro Zug 00:25	2 Min. pro Zug 02:00
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Spaßstufe 1 Fu 1	Spaßstufe 9 Fu 9	1 Züge Suchtiefe Fd 1	3++ Züge Suchtiefe Fd 9	1 Sek. pro Zug 00:01	9 Sek. pro Zug 00:09	20 Sek. pro Zug 00:20	1 Min. pro Zug 01:00
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

SPAßSTUFEN
STUFEN MIT BEGRENZTER SUCHTIEFE
ZEITABHÄNGIGE SPIELSTUFEN

Details siehe Abschnitt 3.

Dauert Ihnen die Rechenzeit in den höheren Stufen zu lange, können Sie den Computer jederzeit unterbrechen, indem Sie **PLAY** drücken.

Drücken Sie **LEVEL**, wird die aktuelle Stufe angezeigt. Z.B. Spaßstufe 4 (Feld A4) wird mit L:A4 und Fu 4 angezeigt. Möchten Sie diese ändern, drücken Sie einfach das Feld Ihrer gewünschten Spielstufe. Bestätigen Sie die Wahl, indem Sie **LEVEL** erneut drücken. Die neue Stufe ist dann aktiv.

Folgendes sollten Sie beachten:

- Drücken Sie **LEVEL**, möchten die Stufe jedoch nicht ändern? Kein Problem, einfach nochmals **LEVEL** drücken und Sie spielen unverändert weiter.
- Sie können auch die Spielstufe überprüfen, während der Computer rechnet. **ABER**: Sie können diese nicht ändern.
- Mit **NEW GAME** stellen Sie den Computer auf eine neue Partie ein. Die aktuelle Spielstufe bleibt erhalten.

### 3.1 Spaßstufen (Felder A1-B8)

FELD	WECHSELNDE ANZEIGE	FELD	WECHSELNDE ANZEIGE
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Sind Sie Einsteiger? Dann sind diese Stufen genau richtig, um mit Spaß Schach zu lernen. Hier haben Sie die Möglichkeit, auch gegen den Computer zu gewinnen. Der Computer sucht nämlich nicht nach dem besten Zug, wie wir es normalerweise erwarten. Statt dessen beachtet er einiges nicht und schwächt sich selbst. So spielt er mit menschlichen Fehlern und kann geschlagen werden. Die Spaßstufen beginnen leicht und werden dann etwas

anspruchsvoller. Sie können einen Schritt nach dem anderen machen und jedes Mal dazulernen.

### 3.2 Stufen mit festgelegter Suchtiefe (Felder C1-D8)

FELD	SUCHTIEFE	WECHSELNDE ANZEIGE
C1	1 ply	L:c 1 / F:d 1
C2	1 ply+	L:c 2 / F:d 2
C3	1 ply++	L:c 3 / F:d 3
C4	2 ply	L:c 4 / F:d 4
C5	2 ply+	L:c 5 / F:d 5
C6	2 ply++	L:c 6 / F:d 6
C7	3 ply	L:c 7 / F:d 7
C8	3 ply+	L:c 8 / F:d 8
-----		
D1	3 ply++	L:d 1 / F:d 9
D2	4 ply	L:d 2 / F:d 10
D3	4 ply+	L:d 3 / F:d 11
D4	4 ply++	L:d 4 / F:d 12
D5	5 ply	L:d 5 / F:d 13
D6	5 ply+	L:d 6 / F:d 14
D7	5 ply++	L:d 7 / F:d 15
D8	6 ply	L:d 8 / F:d 16

In den Stufen mit festgelegter Suchtiefe, wird der Computer in seiner Rechenleistung eingeschränkt. Sie legen fest, ob er 1, 2, 3 etc. Züge durchrechnen darf. Z.B. wird der Computer auf Stufe C1 auf 1 Zug Suchtiefe begrenzt. Hier wird er sicher einige Matts übersehen und nicht sehr gut spielen. Das sollten Sie ausnutzen, um Ihr Spiel zu verbessern und Chancen zu nutzen.

Stufen, die wir mit + oder ++ markiert haben, unterscheiden sich marginal von Ihrer Vorgängerstufe.

*Manchmal wird der Computer in diesen Stufen jedoch sehr lange rechnen. Z.B. auf der Stufe C6. Es kann sogar über eine Stunde oder länger dauern bis eine Situation berechnet wurde. Sie können jedoch auch hier den Computer jederzeit in seiner Suche unterbrechen – drücken Sie einfach **PLAY** und er wird seinen Zug sofort ausführen.*

### 3.3 Zeitabhängige Stufen (Felder E1-H8)

FELD	ZEIT PRO ZUG	WECHSELNDE ANZEIGE
E1	1 Sekunde	L:E 1 / 00:01
E2	2 Sekunden	L:E 2 / 00:02
E3	3 Sekunden	L:E 3 / 00:03
E4	4 Sekunden	L:E 4 / 00:04
E5	5 Sekunden	L:E 5 / 00:05
E6	6 Sekunden	L:E 6 / 00:06
E7	7 Sekunden	L:E 7 / 00:07
E8	8 Sekunden	L:E 8 / 00:08
-----		
F1	9 Sekunden	L:F 1 / 00:09
F2	10 Sekunden	L:F 2 / 00:10
F3	11 Sekunden	L:F 3 / 00:11
F4	12 Sekunden	L:F 4 / 00:12
F5	13 Sekunden	L:F 5 / 00:13
F6	14 Sekunden	L:F 6 / 00:14
F7	15 Sekunden	L:F 7 / 00:15

F8	16 Sekunden	L:F 8 / 00:16
-----		
G1	20 Sekunden	L:G 1 / 00:20
G2	25 Sekunden	L:G 2 / 00:25
G3	30 Sekunden	L:G 3 / 00:30
G4	35 Sekunden	L:G 4 / 00:35
G5	40 Sekunden	L:G 5 / 00:40
G6	45 Sekunden	L:G 6 / 00:45
G7	50 Sekunden	L:G 7 / 00:50
G8	55 Sekunden	L:G 8 / 00:55
-----		
H1	1 Minute	L:H 1 / 01:00
H2	2 Minuten	L:H 2 / 02:00
H3	3 Minuten	L:H 3 / 03:00
H4	4 Minuten	L:H 4 / 04:00
H5	5 Minuten	L:H 5 / 05:00
H6	6 Minuten	L:H 6 / 06:00
H7	10 Minuten	L:H 7 / 10:00
H8	15 Minuten	L:H 8 / 15:00

Auf diesen Stufen bestimmen Sie, wieviel durchschnittliche Rechenzeit der Computer pro Zug erhält. Je länger er rechnen darf, umso besser spielt er. Die angegebene Zeit ist durchschnittlich, d.h. in der Eröffnung wird schneller gezogen, im Mittelspiel hingegen kann eine Berechnung längere Zeit dauern.

## 4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

### 4.1 Positionskontrolle

*Siehe auch „ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!“*

Stoßen Sie aus Versehen die Schachfiguren um oder sind der Meinung, daß irgend etwas nicht stimmt, können Sie den Computer zur Überprüfung der Stellung hinzuziehen.

Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach eine **FIGURENTASTE**. Der Computer zeigt dann, wo die erste Figur dieser Art auf dem Brett steht - das Display zeigt den Wert und die Farbe, sowie den Feldnamen. Drücken Sie die **FIGURENTASTE** erneut für die zweite Figur dieser Art etc. Zuerst werden alle weißen(-), dann alle schwarzen (˘) Figuren gezeigt. Gibt es keine Figur dieser Art mehr, hören Sie einen doppelten Ton und sehen 2 Bindestriche in der Anzeige.

Sie wollen mehrere Figuren überprüfen? Wiederholen Sie einfach den Vorgang mit den anderen **FIGURTASTEN**.

*Der Computer verlässt die Positionskontrolle automatisch, wenn Sie 3 Sekunden lang keine Taste drücken.*

### 4.2 Non Auto Modus

Normalerweise antwortet der Computer automatisch, sobald Sie den weißen Zug eingegeben haben. Stellen Sie diese Option jedoch auf an, können Sie für beide Seiten spielen, ohne daß der Computer sich einmischet. Dies kann für einige Fälle sehr praktisch sein:

## ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!



1. Drücken Sie **NEW GAME**, um eine neue Partie zu starten.



2. Drücken Sie die Taste für **TURM**.  
Display: Weisser Turm auf A1.



3. Drücken Sie die Taste für **TURM**.  
Display: Weisser Turm auf H1.



4. Nochmals die Figurentaste **TURM** drücken.  
Display: Schwarzer Turm auf A8



5. Wieder **TURM**-Taste.  
Display: Schwarzer Turm auf H8.



6. Drücken Sie jetzt erneut die **TURM**-Taste, erscheint keine weitere Anzeige.  
Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Figuren.

Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 4.1.

- Nachspielen von Großmeisterpartien. Schalten Sie den Computer ab und zu durch **PLAY** zu, um zu beobachten, was er an bestimmten Stellen gespielt hätte.
- Nachspielen eigener Partien. Spielen Sie eine Ihrer Partien nochmals nach und schalten Sie an kritischen Stellen den Computer zu. So analysieren Sie und lernen, welche Chancen Sie besser nutzen können.
- Lernen Sie Eröffnungen, indem Sie diese nachspielen.
- Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer ist dann sinnvoller Schiedsrichter, der keine Regelverstöße zulässt! Spielen Sie gegen einen Menschen, können Sie jederzeit Tipps abrufen. Um zu sehen, was der Computer in bestimmten Situationen spielen würde, können Sie **PLAY** drücken und der Computer spielt den nächsten Zug. Nachdem der Computerzug gemacht wurde, bleibt **NON AUTO** aktiv.

Drücken Sie **NON AUTO**, um diesen Modus wieder zu verlassen. Ein doppelter Signalton bestätigt die Funktion. Auch wenn Sie **NEW GAME** aktivieren, wird der **NON AUTO** Modus abgeschaltet.

Spieren Sie im **NON AUTO** Modus, wird folgendes angezeigt: ist Schwarz am Zug, sehen Sie PM und S; ist Weiss an der Reihe, erscheint nur PM.

### 4.3 Lehrfunktionen

Unter „**LEHRFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK**“ zeigen wir Ihnen alle Möglichkeiten dieser Funktion auf einen Blick. Ein Beispiel finden Sie unter „**EINE LEHRFUNKTION AUSWÄHLEN**“.

Ihr Computer bietet 11 Lehrfunktionen, mit deren Hilfe Sie Grundzüge und Taktiken mit einzelnen Figurenarten üben

## EINE LEHRFUNKTION AUSWÄHLEN!

In unserem Beispiel wollen wir mit Läufern und Türmen spielen. Bauern und Könige sind immer auf dem Brett.



1. Drücken Sie die Taste **TEACH MODE**.



2. Drücken Sie die Figurentaste für **LÄUFER**.  
Sie sehen die Anzeige (b = Läufer).



3. Drücken Sie die Figurentaste für **TURM**. In der Anzeige wird r erscheinen.  
Stellen Sie auf dem Brett zu den Königen, Bauern und Läufern auch die Türme hinzu.



4. Drücken Sie wieder **TEACH MODE**. Jetzt können Sie eine Partie tatsächlich nur mit Bauern, Königen, Läufern und Türmen spielen.

Details siehe Abschnitt 4.3.

























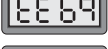



können! In jeder Lehrfunktion spielen Sie mit Bauern, Königen und einer oder zwei zusätzlichen Figurenarten Ihrer Wahl. So können Sie sich auf spezielle Taktiken konzentrieren ohne die Übersicht zu verlieren.

Sind Sie am Zug, können Sie mit folgenden Schritten eine Lehrfunktion aufrufen:

- Drücken Sie **TEACH MODE**. Sie sehen  $\epsilon E R C$  in der Anzeige.
- Drücken Sie nun eine oder zwei **FIGURENTASTEN**, um festzulegen, mit welchen Figuren Sie spielen möchten. In der Anzeige erscheint Ihre Wahl als **FIGURENSYMBOL**. In der Abbildung der Lehrfunktionen sehen Sie die Möglichkeiten und wie diese aufgerufen werden.
- Nachdem Sie gewählt haben, drücken Sie **TEACH MODE** nochmals. Der Computer ist jetzt bereit, mit Ihnen eine Partie nur mit den gewählten Figuren (+Bauern und Könige) zu machen.


Beachten Sie bei den Lehrfunktionen folgendes:

- Drücken Sie mehr als zwei Figurentasten, sind immer nur die zwei **FIGURENARTEN** gewählt, die Sie zuletzt aufgerufen haben.
- Drücken Sie keine Figurentaste, können Sie einfach nochmals **TEACH MODE** drücken, um zur normalen Partie zurückzukommen.
- Um die Lehrfunktionen wieder zu verlassen, drücken Sie einfach **NEW GAME**. Ihr Computer spielt dann wieder eine normale Partie.

LEHRFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK		
Zum Spiel mit...	Drücken	Anzeige
Bauern+Königen		
Bauern+Königen+ Springern		
Bauern+Königen+ Läufern		
Bauern+Königen+ Türmen		
Bauern+Königen+ Damen		
Bauern+Königen+ Springern+Läufern	 + 	
Bauern+Königen+ Springern+Türmen	 + 	
Bauern+Königen+ Springern+Damen	 + 	
Bauern+Königen+ Läufern+Türmen	 + 	
Bauern+Königen+ Läufern+Damen	 + 	
Bauern+Königen+ Türmen+Damen	 + 	

**Sie nur die empfohlenen Batterien. Versichern Sie sich, daß die Batterien gemäß der Polaritätsvorgabe eingelegt sind. Leere Batterien müssen sofort aus dem Gerät entnommen werden. Schließen Sie die Anschlußklemmen nicht kurz!**

### 5.3 Technische Spezifikationen

Tasten:	15
LCD Display:	Anzeige 18 x 9 mm
Sound:	Piezo
Batterien:	2 x AA/AM3/R6 
Batterie-Lebensdauer:	200 Stunden (mit neuen alkalinen)
Maße:	239 x 239 x 20 mm

*Bewahren Sie diese Information unbedingt auf!*

*Der Hersteller behält sich vor, jederzeit technische Änderungen im Interesse der Weiterentwicklung vorzunehmen.*

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

## 5. TECHNISCHE ANGABEN

### 5.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden. Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

### 5.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, entnehmen Sie bitte die Batterien bzw. stecken Sie den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

Schwache Batterien müssen sofort ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können. Bitte achten Sie auch auf folgenden Warnhinweis: **Achtung! Nutzen Sie alkaline oder Zink Carbon Batterien. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Arten oder neue und alte gleichzeitig! Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht wiederaufladbar sind. Verwenden**

## PROBLEMLÖSUNGEN

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während der Partie ab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batterien sind nicht korrekt eingelegt.</li> <li>• Batterien sind schwach oder leer.</li> <li>• Statische Aufladung oder elektronische Störung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batterien erneut einlegen; auf Polarität achten!</li> <li>• Batterien austauschen.</li> <li>• 1-2 Sek. mit einem spitzen Gegenstand in die <b>ACL</b>-Vertiefung drücken (siehe auch 1.1).</li> </ul>
Das Display lässt sich schlecht lesen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batterien sind schwach oder leer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ersetzen Sie die Batterien.</li> </ul>
Der Computer macht keinen Zug.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglicherweise ist die Option Non Auto aktiv</li> <li>• Sie haben eine Stufe gewählt, auf der der Computer lange rechnet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Option abschalten (siehe 4.2).</li> <li>• Drücken Sie <b>PLAY</b>, um abzubrechen.</li> </ul>
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird der Zug den König ins Schach setzen? Rochieren Sie falsch? Ziehen Sie nicht regelkonform?</li> <li>• Der Computer rechnet.</li> <li>• Sie haben den letzten Computerzug falsch eingegeben (das falsche <b>Ausgangs</b>- oder <b>Zielfeld</b> gedrückt).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch nochmal die Schachregeln nach. Nutzen Sie <b>TAKE BACK</b>, um den letzten Zug zurückzunehmen.</li> <li>• Drücken Sie <b>PLAY</b>, um die Suche abzubrechen.</li> <li>• Prüfen Sie nochmals die Anzeigen und drücken Sie die Figur auf die angegebenen Felder.</li> </ul>
Der Computer scheint einen falschen oder sehr schlechten Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es handelt sich um eine Sonderregel (en passant, Rochade).</li> <li>• Die Figuren auf dem Brett sind falsch aufgestellt.</li> <li>• Sie sind in einer Spaßstufe. Ihr Computer spielt absichtlich schwach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lesen Sie nochmals die Sonderregeln nach.</li> <li>• Machen Sie eine Positionskontrolle (s.4.1).</li> <li>• Prüfen Sie die Spielstufe (s.3).</li> </ul>
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Funktion „<b>SOUND</b>“ ist abgeschaltet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivieren Sie den Sound wieder.</li> </ul>
Die Schachuhr wird wieder angezeigt, obwohl die Positionskontrolle aktiv ist.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Führen Sie 3 Sekunden lang keine Funktion aus, verlässt der Computer automatisch die Positionskontrolle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drücken Sie einfach wieder eine <b>FIGURENTASTE</b>. Dann sind Sie in der Positionskontrolle.</li> </ul>
Das Display springt etwas und die angezeigte Zeit scheint nicht gleichmässig gezählt zu werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dies kann vorkommen, <i>während der Computer rechnet</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ihr Spiel wird dadurch nicht beeinflusst.</li> </ul>
Es erfolgt keine Reaktion, wenn eine Taste gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dies kann vorkommen, <i>während der Computer rechnet</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halten Sie die Taste 2-3 Sekunden lang gedrückt.</li> </ul>
Der Computer schaltet sich ab (Sie wären am Zug).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wird über 20 Minuten keine Funktion aktiviert, schaltet sich das Gerät automatisch ab.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drücken Sie einfach <b>GO/STOP</b> und spielen Sie weiter.</li> </ul>

[www.saitek.de](http://www.saitek.de)

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China  
All trademarks are the property of their respective owners.  
XXXXXX XXX P/N XXXXXX-XXXXX 0303