

Mephisto[®]
from Saitek

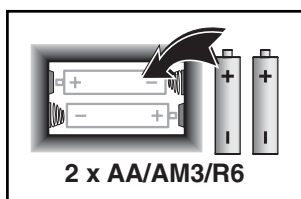
Chess Trainer

Bedienungsanleitung

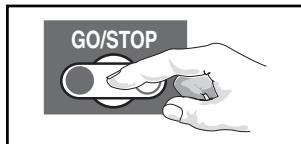
Endorsed by
Kasparov World Champion

SCHNELLSTART

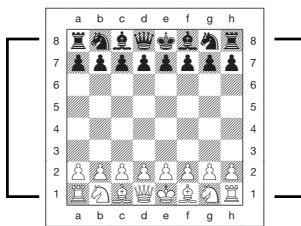
1 Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 2 AA (AM3/R6) Batterien gemäss der eingezeichneten Polarität ein. Schliessen Sie das Batteriefach wieder.



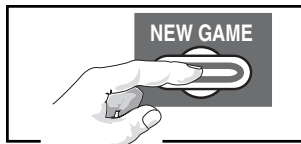
2 Drücken Sie **GO/STOP** um den Computer anzuschalten. Sie sehen das Gesicht von Alec in der Anzeige. Reagiert das Gerät nicht, lesen Sie bitte Abschnitt 1.1.



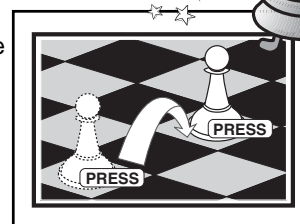
3 Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weissen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



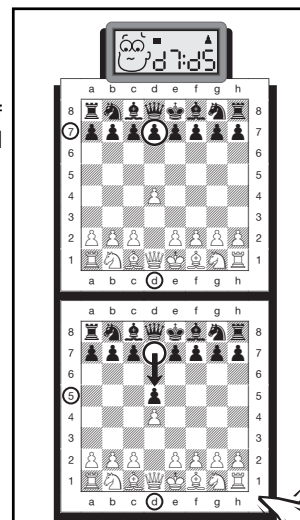
4 Um den Computer für einen neue Partie einzustellen, drücken Sie **NEW GAME**. Sie können nun gegen Alec spielen.



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.



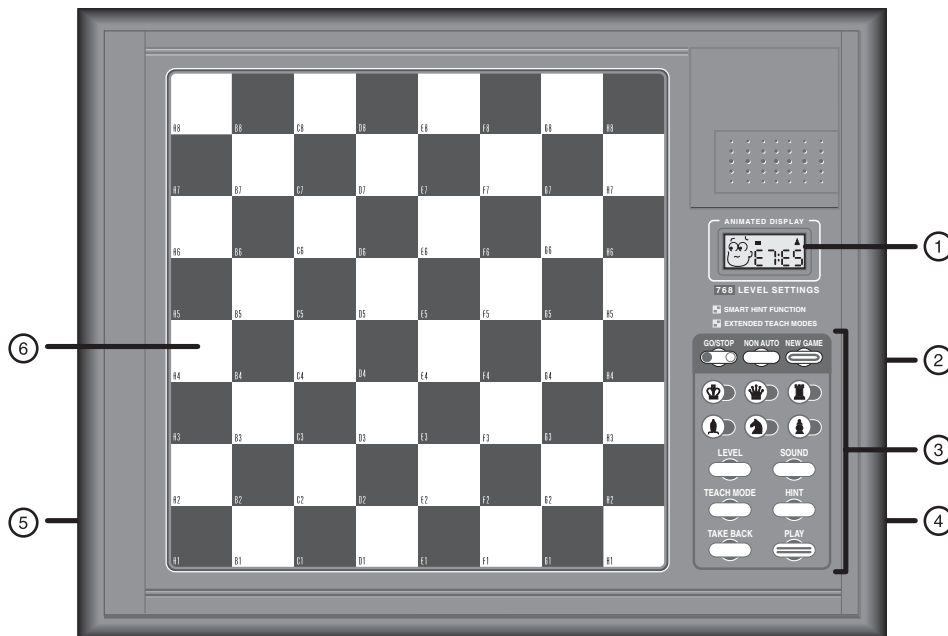
6 Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern zunächst auf d7 dann auf d5 drücken. So einfach geht das! Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche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



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

TASTEN UND FUNKTIONEN

- 1. DISPLAY-ANZEIGE:** Zeigt Züge, Schachuhr, Informationen während einer Partie und – das animierte Gesicht von Alec. Zusätzlich hilft die Anzeige bei Auswahl von Spielstufen und Optionen.
- 2. ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
- 3. SPIELTASTEN**
 - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
 - **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.
 - **NEW GAME:** Stellt den Computer auf eine neue Partie ein.
 - **FIGURENTASTEN:** Werden genutzt, um die Position zu kontrollieren, eine Lehrfunktion auszuwählen oder bei der Bauernumwandlung die Figurenart auszutauschen.
 - **LEVEL:** Hiermit aktivieren Sie die Spielstufenauswahl.
 - **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.
 - **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Insgesamt können Sie bis zu 2 Züge zurücknehmen.
 - **PLAY:** Drücken Sie, um die Seiten zu wechseln oder den Computer zur Zugausführung zu zwingen.
- 4. BATTERIEFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 2 „AA“ (AM3/R6) alkaline Batterien.
 - 5. FIGURENAUFBEWAHRUNGSFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Verstauen Sie die Figuren einfach in diesem Fach, wenn Sie die Partie beendet haben.
 - 6. SENSORSCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zügeingabe und hilft auch bei der 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 Spasstufen

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



WIR STELLEN VOR... ALEC, DER KLEINE ALCHEMIST!

Ich freue mich, Sie zu treffen und denke, wir werden gemeinsam einiges in der interessanten Schachwelt erleben! Sie werden sich wahrscheinlich fragen „was macht dieser kleine Kerl in diesem Computer?“. Die Antwort ist einfach – **ICH LIEBE ES, SCHACH ZU SPIELEN**. Und, es gibt nichts besseres, als es gemeinsam mit anderen zu erleben. Schach ist wirklich spannend – es macht Spass, fordert Entscheidungen und benötigt intelligentes Taktieren!

Mein Lebensziel ist es, Ihnen ein guter Schachpartner zu sein. Dazu stehe ich immer bereit, sobald Sie den Computer anschalten. Sehen Sie mich grinsen, dann freue ich mich gerade ziemlich über mein eigenes Können. Und wenn Sie mich weinend sehen, nachdem ich eine Partie verloren habe, sollten Sie nicht zu lange Mitleid haben – ich werde nämlich meine nächste Chance nutzen.

Ich wünsche Ihnen wirklich viel Spass mit Ihrem Schachcomputer. Lesen Sie die Anleitung genau durch, um wirklich Alles über ihn zu wissen. So, und nun sollten wir eigentlich schon fast loslegen können. Ich bin bereit! Auf geht's!

Viel Spass!

Alec

1. LOS GEHT'S!

Egal ob Sie Einsteiger sind oder schon etwas Schach gespielt haben – Sie werden auf alle Fälle einiges mit Ihrem Schachcomputer ausprobieren können. Er ist eine Kombination aus Partner und Gegner, der einerseits hilft, andererseits auch herausfordert. Dabei wird natürlich genau nach den Regeln gespielt. Alchemist kennt keine Tricks. Für alle Neu-Einsteiger haben wir eine Schachregel-Übersicht beigefügt.

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 (s. auch *Schnellstart*). Achten Sie dabei auf die Polarität. Nutzen Sie frische, alkaline 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.

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. Das Gesicht von Alec erscheint auf der Anzeige. Er wird Sie durch die Partie begleiten.
- 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 oder drücken **PLAY**, um den Computerzug berechnen zu lassen.

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 abrechnen wollen), können Sie einfach eine Neue 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, indem Sie die Anzeige für die Farbe beachten (■ für Schwarz, □ für Weiss). *Ist der Computer am Zug*, blinkt sein **Farbsymbol** in der Anzeige bis der Zug berechnet wurde.

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 0-0, lange als 0-0-0 angezeigt.

Bauernumwandlung: Wandeln Sie einen Bauern um, drücken Sie diesen zunächst nur auf sein **Ausgangsfeld**. Dann blinkt dieses Feld in der Anzeige zusammen mit den Symbolen für Bauer und 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. In der Anzeige erscheint das Symbol für den Bauern sowie die Figur in welche er umgewandelt wurde. Vergessen Sie nicht, die Figur auch auf dem Brett zu tauschen.

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.

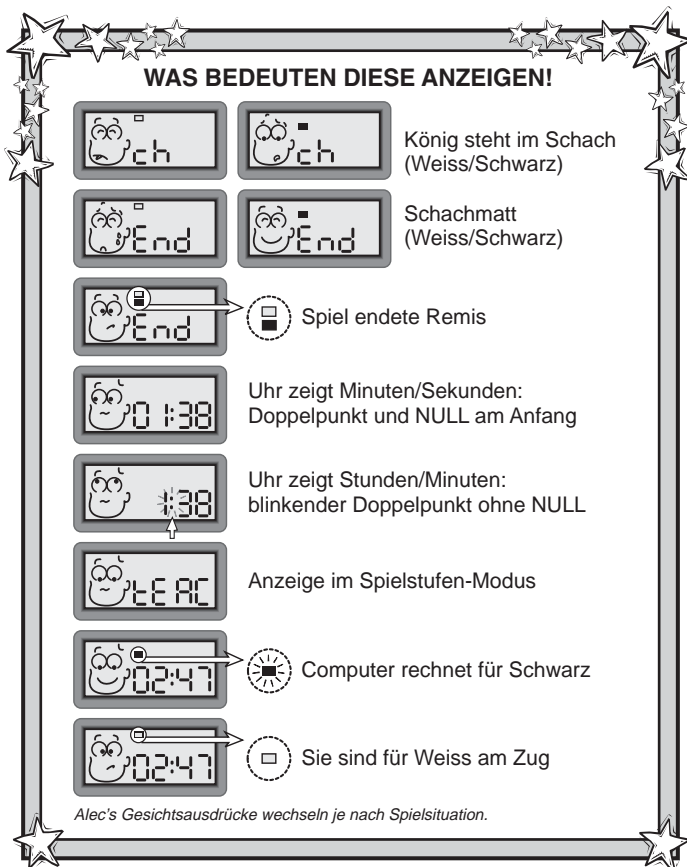
Drücken Sie eine Figur auf Ihr **Ausgangsfeld**, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie die Figur wieder auf das gleiche setzen. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme 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 **ch**, sowie □ (wenn Weiss im Schach steht) oder ■ (Schwarz ist Schach). Setzen Sie den König des Computers Schach, zeigt das Display **ch** bevor ein Zug berechnet wird.

Schachmatt: Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung **End** und □ (Weiss hat gewonnen) oder **End** und ■



(Schwarz ist der Sieger). Alec kann es natürlich nicht lassen, sich riesig zu freuen, wenn er gewonnen hat. Verliert er jedoch, sind erst einmal einige Tränen angesagt.

Remis: Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel. Kam es zum Remis, blinken **End** und beide Farbsymbole einige Sekunden zusammen mit dem 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!

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

LERNEN SIE ALEC UND SEINE STIMMUNGEN KENNEN

Sie sind sich nicht sicher, was Alec gerade denkt? Hier finden Sie einige Erklärungen:



"Ich genieße diese Partie sehr - vor allem weil ich gewinne!"



Ich glaube einfach nicht, dass ich verloren habe. Kann ich bitte eine weitere Chance haben?"



Sieht so aus als hätten wir eine ziemlich ausgeglichene Partie..."



Ja, ich denke, ich wechsle mal meine Figur. Wandle doch bitte meinen Bauern für mich um.



Das sieht nicht gut aus - ich glaub es einfach nicht, aber Sie sind im Vorteil.



Hey - Sie haben meine Figur geschlagen. Oder... Oh nein, wie haben Sie mich Schach gesetzt?



Was ist passiert? Ich dachte, ich gewinne..."



Ha, ha, Figuren zu schlagen macht einfach Spass. Oder... Passen Sie mal auf Ihren König auf - ich bin auf der Jagd.



Wow, das ist Klasse! Ich habe mich wirklich verbessert.



Hey - sind Sie noch da? Dieses Mal lassen Sie sich aber Zeit. Oder... Ich gebe es nicht gerne zu, denke aber, diese Partie endet Remis.



Jaa, ich habe gewonnen! Das hat Spass gemacht - sollen wir eine weitere Partie starten?



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 und Alec 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: **Spasstufen** (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.

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

Drücken Sie **LEVEL**, sehen Sie die aktuelle Stufe und das Feld, über welches diese aktiviert wird, in der Anzeige. Z.B. Stufe 4 (normale Stufe 4) wird mit L:R4 und Cb:Cb4 angezeigt. Möchten Sie diese ändern, drücken Sie einfach das Feld Ihrer gewünschten Spielstufe (nutzen Sie die Spielstufen-Übersicht als Entscheidungshilfe). 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 Spasstufen (Felder A1-B8)

FELD	WECHSELNDE ANZEIGE	FELD	WECHSELNDE ANZEIGE
A1	L:R1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:R2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:R3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:R4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:R5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:R6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:R7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:R8 / 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 Spasstufen 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:c1 / Fd 1
C2	1 ply+	L:c2 / Fd 2
C3	1 ply++	L:c3 / Fd 3
C4	2 ply	L:c4 / Fd 4
C5	2 ply+	L:c5 / Fd 5
C6	2 ply++	L:c6 / Fd 6
C7	3 ply	L:c7 / Fd 7


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.



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

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

Details siehe Abschnitt 3.

SPASSTUFEN STUFEN MIT BEGRENZTER SUCHTIEFE ZEITABHÄNGIGE SPIELSTUFEN

C8	3 ply+	L:c8 / Fd 8
D1	3 ply++	L:d1 / Fd 9
D2	4 ply	L:d2 / Fd 10
D3	4 ply+	L:d3 / Fd 11
D4	4 ply++	L:d4 / Fd 12
D5	5 ply	L:d5 / Fd 13
D6	5 ply+	L:d6 / Fd 14
D7	5 ply++	L:d7 / Fd 15
D8	6 ply	L:d8 / Fd 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 second	L:E1 / 00:01
E2	2 seconds	L:E2 / 00:02
E3	3 seconds	L:E3 / 00:03
E4	4 seconds	L:E4 / 00:04
E5	5 seconds	L:E5 / 00:05
E6	6 seconds	L:E6 / 00:06
E7	7 seconds	L:E7 / 00:07
E8	8 seconds	L:E8 / 00:08

F1	9 seconds	L:F1 / 00:09
F2	10 seconds	L:F2 / 00:10
F3	11 seconds	L:F3 / 00:11
F4	12 seconds	L:F4 / 00:12
F5	13 seconds	L:F5 / 00:13
F6	14 seconds	L:F6 / 00:14
F7	15 seconds	L:F7 / 00:15
F8	16 seconds	L:F8 / 00:16
G1	20 seconds	L:G1 / 00:20
G2	25 seconds	L:G2 / 00:25
G3	30 seconds	L:G3 / 00:30
G4	35 seconds	L:G4 / 00:35
G5	40 seconds	L:G5 / 00:40
G6	45 seconds	L:G6 / 00:45
G7	50 seconds	L:G7 / 00:50
G8	55 seconds	L:G8 / 00:55
H1	1 minute	L:H1 / 01:00
H2	2 minutes	L:H2 / 02:00
H3	3 minutes	L:H3 / 03:00
H4	4 minutes	L:H4 / 04:00
H5	5 minutes	L:H5 / 05:00
H6	6 minutes	L:H6 / 06:00
H7	10 minutes	L:H7 / 10:00
H8	15 minutes	L:H8 / 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.

Der Computer wird in der Eröffnung und im Endspiel schneller rechnen. Im Mittelspiel jedoch etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen.

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.

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.

DEUTSCH

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 die 2 Bindestriche in der Anzeige. Befinden sich z.B. keine weiteren Läufer auf dem Brett, sehen Sie : _ _ mit den Symbolen □ und ♙.

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 einmischt.

Wenn Sie in diesem Modus nicht gegen Alec spielen, wird er verschwinden, sobald Sie **NON AUTO** drücken. Sie können ihn wieder aktivieren, wenn Sie diese Taste erneut drücken.

Dies kann für einige Fälle sehr praktisch sein:

- 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.

4.3 Lehrfunktionen

Unter „**LEHRFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK**“ zeigen wir Ihnen alle Möglichkeiten dieser Funktion auf einen Blick.

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

- a. Drücken Sie **TEACH MODE**. Sie sehen t E R C in der Anzeige.
- b. Drücken Sie nun eine oder zwei **FIGURENTASTEN**, um festzulegen, mit welchen Figuren Sie spielen möchten. In der Anzeige erscheint Ihre Wahl als Figurensymbole. In der unteren Auflistung der Lehrfunktionen sehen Sie die Möglichkeiten.
- c. 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.

Lehrfunktionen im Überblick:

DRÜCKEN SIE	ZUM SPIEL MIT	ANZEIGE
♙	Königen+Bauern	♙ ♙
♘	Königen+Bauern+Springern	♙ ♘ ♙
♞	Königen+Bauern+Läufern	♙ ♞ ♙
♚	Königen+Bauern+Türmen	♙ ♚ ♙
♛	Königen+Bauern+Damen	♙ ♛ ♙
♙+♞	Königen+Bauern+Springern+Läufern	♙ ♞ ♙ ♞
♙+♘	Königen+Bauern+Springern+Türmen	♙ ♘ ♙ ♞
♙+♛	Königen+Bauern+Springern+Damen	♙ ♛ ♙ ♞
♞+♘	Königen+Bauern+Läufern+Türmen	♙ ♞ ♙ ♚
♞+♛	Königen+Bauern+Läufern+Damen	♙ ♞ ♙ ♛
♘+♛	Königen+Bauern+Türmen+Damen	♙ ♚ ♙ ♛

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.

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 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 Details

Tasten:	15
LCD Display:	Anzeige 30 x 13 mm
Sound:	Piezo
Batterien:	2 "AA" (AM3/R6) cells ==
Masse:	314 x 252 x 34 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.

PROBLEMLÖSUNGEN

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während der Partie ab.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien sind nicht korrekt eingelegt. • Batterien sind schwach oder leer. • Statische Aufladung oder elektronische Störung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien erneut einlegen; auf Polarität achten! • Batterien austauschen. • 1-2 Sek. mit einem spitzen Gegenstand in die ACL-Vertiefung drücken (siehe auch 1.1).
Das Display lässt sich schlecht lesen.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien sind schwach oder leer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht keinen Zug.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglicherweise ist die Option Non Auto aktiv • Sie haben eine Stufe gewählt, auf der der Computer lange rechnet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diese Option abschalten (siehe 4.2). • Drücken Sie PLAY, um abzuberechnen.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird der Zug den König ins Schach setzen? Rochieren Sie falsch? Ziehen Sie nicht regelkonform? • Der Computer rechnet. • Sie haben den letzten Computerzug falsch eingegeben (das falsche Ausgangs- oder Zielfeld gedrückt). 	<ul style="list-style-type: none"> • Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch nochmal die Schachregeln nach. Nutzen Sie TAKE BACK, um den letzten Zug zurückzunehmen. • Drücken Sie PLAY, um die Suche abzuberechnen. • Prüfen Sie nochmals die Anzeigen und drücken Sie die Figur auf die angegebenen Felder.
Der Computer scheint einen falschen oder sehr schlechten Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> • Es handelt sich um eine Sonderregel (en passant, Rochade). • Die Figuren auf dem Brett sind falsch aufgestellt. • Sie sind in einer Spasstufe. Ihr Computer spielt absichtlich schwach. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen Sie nochmals die Sonderregeln nach. • Machen Sie eine Positionskontrolle (s.4.1). • Prüfen Sie die Spielstufe (s.3).
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Funktion „SOUND“ ist abgeschaltet 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivieren Sie den Sound wieder.
Alec wird nicht angezeigt.	<ul style="list-style-type: none"> • Non Auto ist aktiviert. Da Sie in diesem Modus nicht gegen den Computer spielen, wird Alec nicht angezeigt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verlassen Sie Non Auto und kehren Sie zum normalen Spiel zurück. Alec erscheint wieder.
Die Schachuhr wird wieder angezeigt, obwohl die Positionskontrolle aktiv ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Führen Sie 5 Sekunden lang keine Funktion aus, verlässt der Computer automatisch die Positionskontrolle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie einfach wieder eine FIGURENTASTE. Dann sind Sie in der Positionskontrolle.
Das Display springt etwas und die angezeigte Zeit scheint nicht gleichmässig gezählt zu werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Dies kann vorkommen, <i>während der Computer rechnet.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ihr Spiel wird dadurch nicht beeinflusst.
Es erfolgt keine Reaktion, wenn eine Taste gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Dies kann vorkommen, <i>während der Computer rechnet.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Halten Sie die Taste 2-3 Sekunden lang gedrückt.
Der Computer schaltet sich ab (Sie wären am Zug).	<ul style="list-style-type: none"> • Wird über 20 Minuten keine Funktion aktiviert, schaltet sich das Gerät automatisch ab. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie einfach GO/STOP und spielen Sie weiter.

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