

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

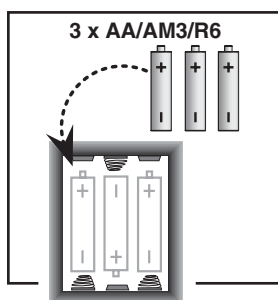
# Talking Chess Trainer

Bedienungsanleitung

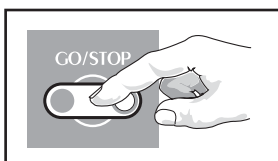
Endorsed by  
*Kasparov* World Champion

# SCHNELLSTART

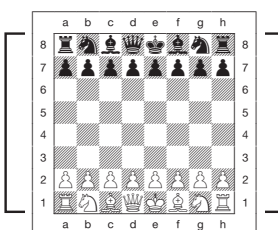
- 1** Öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des Computers und legen Sie 3 AA (AM3/R6) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. Schließen Sie das Batteriefach wieder. Details siehe Abschnitt 1.1.



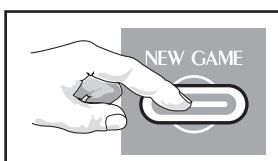
- 2** Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten. Reagiert das Gerät nicht, drücken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sekunden lang in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite des Computers. Details siehe Abschnitt 4.1.



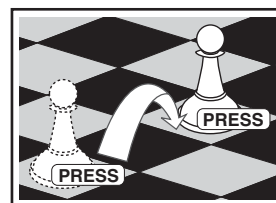
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



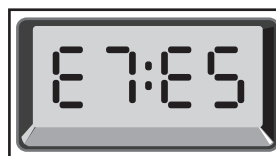
- 4** Um den Computer für eine neue Partie einzustellen, drücken Sie **NEW GAME**.



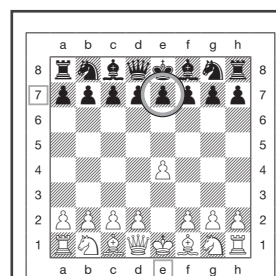
- 5** Zur Eingabe von Zügen, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr Ausgangs- dann auf ihr Zielfeld. Der Computer registriert so automatisch, welche Figur gezogen wurde.



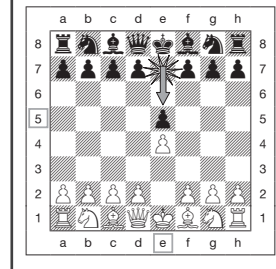
- 6** Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Drücken Sie dann die gewünschte Figur auf ihr Ausgangs- dann auf ihr Zielfeld. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern zunächst auf e7 dann auf e5 drücken. So einfach geht das! Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche Weise ein!



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



*Merke: Wenn keine Taste gedrückt wird, schaltet der Computer nach 20 Minuten ab um Strom zu sparen (Siehe Abschnitt 2.9).*



## 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 Schach, Schachmatt oder Remis!
- 1.6 Eine neue Partie starten!
- 1.7 Spielstufe ändern
- 1.8 Eröffnungstrainer

#### 2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

- 2.1 Sprachauswahl
- 2.2 Schachuhren
- 2.3 Spezielle Schachzüge
- 2.4 Ungültige Züge
- 2.5 Die Computersuche unterbrechen
- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.7 Hinweise vom Computer abrufen
- 2.8 Wenn der Computer gegen sich selbst spielt
- 2.9 Spielstandspeicher und Abschaltautomatik
- 2.10 Eröffnungsbibliothek

#### 3. SPIELSTUFEN UND SPEZIALEINSTELLUNGEN

- 3.1 Die Spielstufen
- 3.2 Spaßstufen
- 3.3 Normale Stufen
- 3.4 Blitzschach
- 3.5 Bronstein
- 3.6 Bonus-Zeitnahme
- 3.7 Turnierstufen
- 3.8 Vorgegebene Suchtiefe
- 3.9 Taktische Stufen
- 3.10 Lehrfunktionen
- 3.11 Auswahl der Stufen und Lehrfunktionen
- 3.12 Eröffnungstraining
- 3.13 Positionskontrolle: Überprüfung der Stellung
- 3.14 Auto Aus Modus

#### 4. TECHNISCHE DETAILS

- 4.1 Die ACL-Funktion
- 4.2 Pflege und Wartung
- 4.3 Technische Spezifikation

#### PROBLEMLÖSUNGSHINWEISE

## TASTEN UND FUNKTIONEN

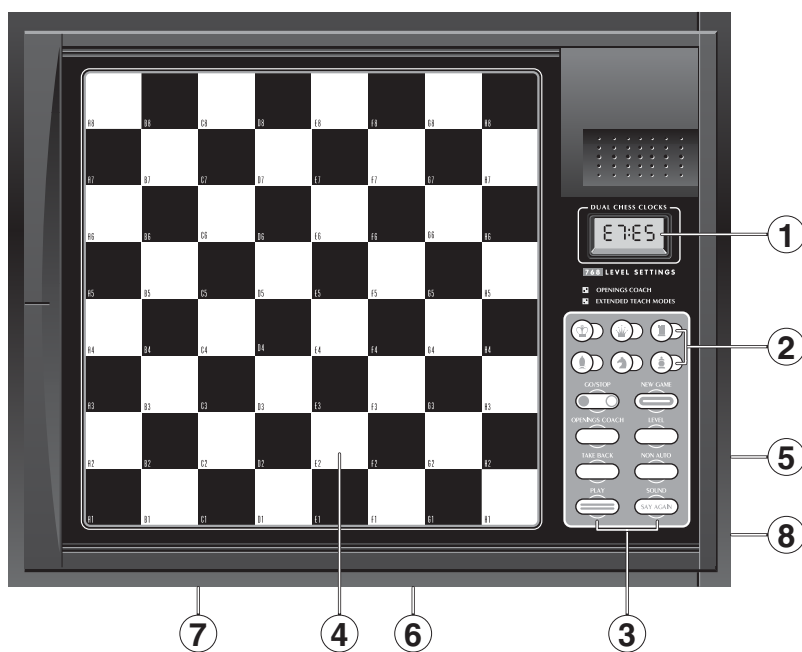
- Display-Anzeige:** Zeigt Züge und Informationen während einer Partie. Zusätzlich hilft es bei Auswahl von Spielstufen und Optionen, zur Stellungskontrolle, -aufbau. Alle verwendeten Symbole und deren Bedeutung sehen Sie auf der nebenstehenden Liste aufgeführt.
- Figurensymbole** ♔ (König), ♚ (Dame), ♖ (Turm), ♜ (Läufer), ♝ (Springer), ♡ (Bauer): Diese Tasten werden benötigt, um Positionen zu überprüfen oder die Bauernumwandlung festzulegen.
- Spieltasten**
  - GO/STOP Taste:** Hiermit schalten Sie den Computer an. Drücken Sie ein 2. Mal, wird das Gerät wieder ausgeschaltet. Die aktuelle Partie bleibt im Speicher und kann später fortgesetzt werden.
  - NEW GAME Taste:** Mit dieser Taste, läßt sich der Computer auf eine neue Partie einstellen.
  - OPENINGS COACH Taste:** Drücken Sie diese Taste, um das Eröffnungstraining zu aktivieren.
  - LEVEL Taste:** Drücken Sie diese Taste, um die Spielstufenfunktion zu aktivieren und die Spielstufe auf die von Ihnen gewünschte Kompliziertheit und Partietype einzustellen. Wird auch zur Auswahl der Lehrfunktionen verwendet.
  - TAKE BACK Taste:** Mit dieser Taste können Sie Züge zurücknehmen. Insgesamt lassen sich 14 einzelne Züge zurücknehmen.
  - NON AUTO Taste:** Im Auto Aus Modus, können Sie gegen einen Menschen spielen - der Computer agiert dann als Schiedsrichter, der Regeln überwacht.
  - PLAY Taste:** Drücken Sie diese Taste, um mit Talking Chess Trainer die Seiten zu tauschen, ihn sofort zum Ziehen zu veranlassen oder einen Zugvorschlag für die eigene Seite abzurufen.
  - SOUND Taste:** Mit dieser Taste können Sie zwischen 3 Sound-Stufen auswählen. Vorausgesetzt, Sie haben zuvor nicht „still“ eingestellt, hören Sie Signaltöne bei der Auswahl der Sound-Stufe:
 

SOUND-STUFE	SIGNAL BEI AUSWAHL DER STUFE
Töne und Stimme	3 Signaltöne
Nur Töne	2 Signaltöne
Stille	1 Signalton

 Mit Hilfe seiner Stimme, kann Ihnen Talking Chess Trainer einiges verständlich machen. Über die Signaltöne erkennen Sie die „Antworten“ des Computers. Die Bedeutung der Signaltöne sehen Sie nochmals in der nebenstehenden Grafik. Drücken Sie die Ton/Ansage - Taste etwas länger, wird die letzte Bemerkung wiederholt.
- Sensorschachbrett:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zugeingabe und hilft auch bei der Auswahl von Spielstufen und Optionen.
- ACL (Speicherlöschung):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
- Batteriefach:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 3 "AA" (AM3/R6) alkaline Batterien.
- Figurenfach:** Handliches Aufbewahrungsfach für Ihre Schachfiguren.
- Sprachauswahl Schalter:** Schalten Sie auf die von Ihnen gewünschte Sprache: **De** (Deutsch), **Eng** (Englisch) oder **Fr** (Französisch).

Abbildung 1. Display Symbole und Bedeutung

SYMBOLE		
1 ..... 1	R ..... A	♔ ..... König
2 ..... 2	b ..... B	♚ ..... Dame
3 ..... 3	c ..... C	♖ ..... Turm
4 ..... 4	d ..... D	♜ ..... Läufer
5 ..... 5	E ..... E	♝ ..... Springer
6 ..... 6	F ..... F	♡ ..... Bauer
7 ..... 7	G ..... G	
8 ..... 8	H ..... H	
9 ..... 9		
0 ..... 0		
PM.....	Sie als Spieler sind am Zug	
S.....	Schwarz ist am Zug	
:	Trennung zwischen Minuten und Sekunden	
☼.....	Blinkender Doppelpunkt trennt Stunden und Minuten	
♚:~	Schwarz steht im Schach	
♔:~	Weiß steht im Schach	
♚nd~	Schachmatt - Schwarz hat gewonnen	
♔nd~	Remis	
♚♚:	Lehrfunktion	
♚:3	Eröffnungstraining (Spanische Eröffnung) - Computer spielt für beide Seiten	
♚:3	Eröffnungstraining (Spanische Eröffnung) - Computer spielt für Weiß	
♚:3	Eröffnungstraining (Spanische Eröffnung) - Computer spielt für Schwarz	
♚:3	Eröffnungstraining (Spanische Eröffnung) - Computer spielt nicht	
SOUND-EINSTELLUNGEN		
1 Signalton	Ihre Eingabe wurde akzeptiert	
1 tiefer Signalton	Fehlermeldung - falscher Zug oder Tastendruck	
2 tiefe Töne	Warnung des Trainers	
3 Signaltöne	Neustart oder Signal für Soundeinstellung	
3 tiefe Signaltöne	Zeit ist abgelaufen (bei Stufen mit Zeitvorgabe)	



## EINLEITUNG

Mit diesem Schachcomputer haben Sie einen Partner gefunden, der Sie auf unterschiedlichste Weise herausfordert und Ihnen Unterhaltung bietet! Sie können auch gegen einen Menschen spielen und Talking Chess Trainer als Schiedsrichter aktivieren. Dank seiner großen Auswahl an Spielstufen (64) kombiniert mit 11 erweiterten Lehrfunktionen (insgesamt 768 Kombinationen!) bringt dieser Schachcomputer viel Abwechslung in die schwarz-weiße Welt. Eine Besonderheit ist der neue Eröffnungstrainer, der auf jeder Spielstufe seine Tips geben kann. So steigen Sie schnell in die Basis einer erfolgreichen Strategie ein! Fortgeschrittene Spieler finden Herausforderungen durch verschiedene Zeitnahme-Möglichkeiten und können auch Turnierbedingungen ausprobieren. Talking Chess Trainer spricht sogar! Seine Kommentare sind hilfreich und motivierend. Eine Funktion, die Sie unbedingt nutzen sollten.

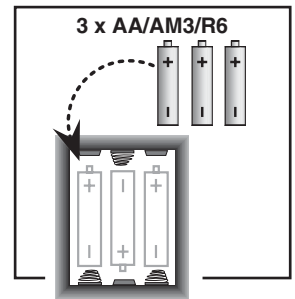


Abbildung 1-1

## 1. LOS GEHT'S!

### 1. Zuerst Batterien einlegen

Ihr Computer benötigt 3 AA (AM3/R6) Batterien. Legen Sie diese Batterien in das entsprechende Fach auf der Unterseite des Geräts ein (s. Abb. 1-1). 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. 3 Signaltöne bedeuten, daß alles okay ist. Bleibt das Gerät ohne Funktion, setzen Sie sich bitte mit unserer Service-Hotline 089-546757-77 in Verbindung.

*Achtung: wird der Computer zurückgesetzt, gehen die aktuellen Daten im Speicher verloren.*

### 2. Spielbereit? So ziehen Sie...!

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

- Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten
- Bauen Sie die Grundstellung auf! Die weißen Steine sollten Ihnen am nächsten stehen (siehe Abb 1-2). Drücken Sie **NEW GAME**. So stellen Sie eine neue Partie ein. Das Display zeigt das Symbol für an, daß Weiß am Zug ist.

00:00  
PM

*Mit **NEW GAME** schalten Sie automatisch den Eröffnungstrainer und die Auto Aus Funktion ab. Das heißt, diese beiden Einstellungen immer neu aktivieren, wenn Sie dies wünschen.*

- Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr Ausgangsfeld bis Sie einen Ton hören (s. Abb 1-3) - 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 das Symbol für Ihre Figur, die Farbe und das Feld, das Sie gerade gedrückt haben.

E2:..

- Nehmen Sie diese Figur und stellen Sie sie auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Ton - der Computer bestätigt so die Eingabe. Sie sehen ganz kurz den kompletten Zug im Display.

E2:E4

Sobald Ihr Zug ausgeführt ist, zeigt das Display noch während Talking Chess Trainer Ihren Zug bewertet. Vielleicht kommt sogar ein Kommentar (bei zugeschalteter Stimme) über Ihren gerade eingegebenen Zug.

- Dann ist der Computer am Zug und beginnt, seine Antwort zu berechnen. Am Anfang jedoch kann er sich die meisten Berechnungen ersparen und sofort ziehen - er holt sich die Züge aus seiner Bibliothek.

### 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, sowie die Farbe und das Symbol der gewünschten Figur (s. Abb. 1-4). Drücken Sie diese auf das Ausgangs- (hier E7) und dann auf ihr Zielfeld (E5). Der Computerzug ist ausgeführt und Sie sind wieder gefragt...

### 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 bis zu 14 mal wiederholen. Wollen Sie normal weiterspielen, geben Sie einfach ganz normal wieder einen Zug ein oder drücken Sie **PLAY**, wenn der Computer ziehen soll.

Die Abbildungen 1-6 a und b zeigen ein Beispiel für die Rücknahme des Springers von G8 nach F6. Nachdem Sie **TAKE BACK** gedrückt haben, zeigt das Display F6, das ehemalige

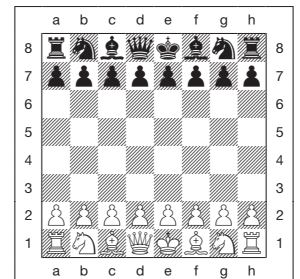


Abbildung 1-2

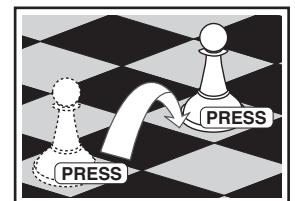


Abbildung 1-3



Abbildung 1-4

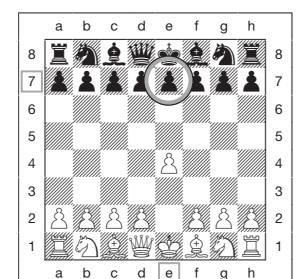


Abbildung 1-5a

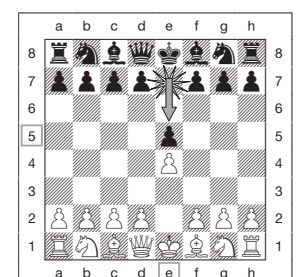


Abbildung 1-5b

Zielfeld des Springers. Drücken Sie dieses Mal den Springer auf F6 und das Display zeigt das Ausgangsfeld dieses Zuges an. Drücken Sie den Springer auf G8. Das war's schon..... 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.

*Nehmen Sie eine Rochade zurück, nehmen Sie zunächst den Königs- dann den Turmzug zurück.*



Abbildung 1-6a



Abbildung 1-6b

## 5. Schach, Schachmatt oder Remis!

Ist ein König im Schach, blinkt im Display „check“ abwechselnd mit der Zeitanzeige. Endet das Spiel Schachmatt, Patt, Remis durch 3-malige Wiederholung oder Remis aufgrund der 50-Züge Regel, wird „End“ angezeigt.

## 6. Eine neue Partie starten!

Drücken Sie **NEW GAME**, um eine neue Partie zu starten. Die Spielstufenwahl und die Sound-Einstellung bleiben dabei erhalten. **NEW GAME** löscht die vorherige Partie aus Ihrem Speicher - Sie sollten diese Taste also nicht aus Versehen drücken.

## 7. Spielstufe ändern

Talking Chess Trainer bietet Ihnen 64 Spielstufen - entsprechend den 64 Feldern des Schachbretts. Zusammen mit den elf eingebauten erweiterten Lehrfunktionen haben Sie eine Wahl von 768 Stufeneinstellungen. Drücken Sie **LEVEL**, um die Stufenfunktionen zu aktivieren, und die aktuelle Stufe wird angezeigt. (z.B. die Stufe gleichgestellt mit dem Brettfeld A3 zeigt L:R3 abwechselnd mit F:U3). Um die Stufe zu ändern, drücken Sie einfach ein Brettfeld, und diese Stufe wird in der Anzeige gezeigt. Drücken Sie **LEVEL** nochmals, um aus der Stufenfunktion auszusteigen. Für nähere Informationen über Spielstufen sehen Sie Abschnitt 3.

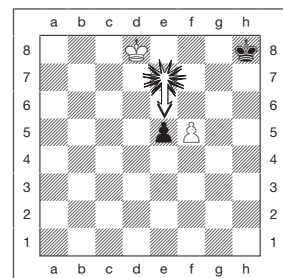


Abbildung 2-1a

## 8. Eröffnungstrainer

Ihr Computer hat 16 verschiedene Eröffnungen wie z.B. italienisch oder Damengambit, gespeichert, die Sie gezielt trainieren können. Drücken Sie hierzu die Taste **OPENINGS COACH** und dann ein Feld von A1 bis B8, um eine Eröffnung auszuwählen. Drücken sie wieder ein Feld, um zu bestimmen, wieviel Hilfe Sie abrufen möchten. Schließlich nochmals **OPENINGS COACH** drücken und Sie können beginnen, zu lernen oder Ihr Wissen zu testen. Details siehe Abschnitt 3.12.

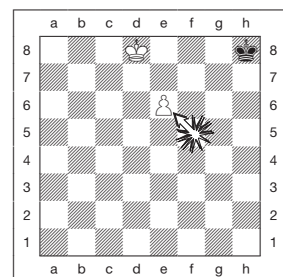


Abbildung 2-1b

# 2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

### 2.1 Sprachauswahl

Nachdem Sie Ihren Schachcomputer ausgeschaltet haben, drehen Sie ihn bitte um, so dass Sie den Boden des Schachcomputers sehen. Hier finden Sie den Schalter für die Sprachauswahl. Schalten Sie dann auf die von Ihnen gewünschte Sprache: **De** (Deutsch), **Eng** (Englisch) oder **Fr** (Französisch). Anschliessend drehen Sie das Schachbrett wieder um, schalten den Computer an und beginnen mit Ihrem Spiel.

### 2.2 Schachuhren

Eingebaute Schachuhren ermöglichen es, die Zeit für beide Seiten zu messen und somit verschiedene Spielarten zu testen. Haben Sie den Computerzug z.B. ausgeführt, wird Ihre bisher in Anspruch genommene Zeit angezeigt. Umgekehrt wird die Zeit für den Computer im Display aufgeführt.

Zeigt Talking Chess Trainer **COACH** in seinem Display an, analysiert er Ihren letzten Zug. Wird dieser Zug als gut bewertet, kommentiert er ihn mit "Mm! Guter Zug!". Bei weniger guten Zügen kommt ein bedenkliches "oah-oah".

In der ersten Stunde Spielzeit oder wenn die verbliebene Zeit unter 1 Stunde liegt, zeigt die Uhr MINUTEN:SEKUNDEN an. Ist die verstrichene oder verbliebene Zeit über 1 Stunde, zeigt das Display STUNDEN:MINUTEN mit blinkendem Doppelpunkt an.



Abbildung 2-1c

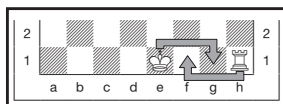


Abbildung 2-2

*Anmerkungen: Die Uhr stoppt, wenn Sie die Spielstufe überprüfen, die Position kontrollieren oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen werden die Zeiten abgespeichert und Sie können Ihre Partie ganz normal fortsetzen.*

*Wählen Sie eine andere Spielstufe, wird die Uhr wieder zurückgesetzt.*

*Ist Ihr König im Schach, blinkt „check“ abwechselnd mit der Zeitanzeige im Display.*

*Spielen Sie in einer Stufe mit Zeitnahme, wird der Count-Down Ihrer Zeit angezeigt.*

*Überschreiten Sie die vorgegebene Zeit, ertönen 3 Signaltöne und die Zeit wird ab sofort addiert.*

*Nehmen Sie Züge zurück, wird keine Zeit abgezogen, sondern nur die Uhr gestoppt bis Sie wieder weiterspielen.*

### 2.3 Spezielle Schachzüge

**a. 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.

**b. 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. Siehe Abb. 2-1a, b und c.

- c. Bauernumwandlung:** Wandeln Sie einen Bauern um, führen Sie Ihren Zug zunächst wie üblich aus. Dann drücken Sie ein Figurensymbol, damit der Computer weiß, in welche Figur Sie umwandeln möchten. Der Computer erkennt die Figur an und zeigt sie kurz an, bevor er seinen nächsten Zug berechnet. Vergessen Sie nicht, die Figur auch auf dem Brett umzutauschen! Wandelt der Computer eine Figur um, zeigt das Display sowohl den Bauern als auch die Figur, in die er sich umwandeln soll. Vergessen Sie wiederum nicht, den Bauern auch auf dem Feld in diese Figur zu tauschen!
- d. 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 (Siehe Abb. 2-2).

## 2.4 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren! Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen doppelten Signalton, den Kommentar "ungültiger Zug" 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 doppelten Ton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches Feld. Will der Computer seinen Bauern von d7 nach d5 ziehen, und Sie drücken d7 und dann d6, zeigt er Er : d5. Dann zeigt das Display nochmals den ganzen Zug an (d7 - d5), und der Computer wartet bis Sie d5 gedrückt haben.

Drücken Sie eine Figur auf Ihr Ausgangsfeld, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie die Figur wieder auf das Ausgangsfeld setzen.

Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben.

## 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 höheren Stufen sehr praktisch sein, wenn der Computer lange rechnen darf.

## 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!

## 2.7 Hinweise vom Computer abrufen

Ist die Sprachfunktion zugeschaltet, kommentiert Talking Chess Trainer Ihre Partie und motiviert bei guten bzw. warnt bei schlechten Zügen. Benötigen Sie jedoch mehr Hilfe, können Sie jederzeit abfragen, wie der Computer an Ihrer Stelle spielen würde. Drücken Sie **PLAY**, wenn Sie am Zug sind und Talking Chess Trainer gibt Ihnen den nächsten Zug vor.

Auf jeden Fall sollten Sie diesen dann auch zunächst auf dem Brett ausführen. Wollten Sie eine ganz andere Variante testen, nehmen Sie ihn mit **TAKE BACK** zurück und üben Sie Ihre eigene Idee.

## 2.8 Wenn der Computer gegen sich selbst spielt

Um den Computer zu beobachten, wie er gegen sich selbst spielt, drücken Sie einfach nach jedem Zug **PLAY**. So können Sie Strategien und Taktiken beobachten und nachspielen.

## 2.9 Spielstandspeicher und Abschaltautomatik

Sie können jederzeit Ihre Partie mit **GO/STOP** unterbrechen. Talking Chess Trainer erinnert sich an Ihre Partie und Sie können diese später fortsetzen.

Machen Sie keinen Zug in 20 min, schaltet sich Talking Chess Trainer automatisch ab und spart somit Energie, die er während der Fortsetzung (Sie aktivieren durch **GO/STOP**) wieder gut einsetzen kann.

**WÄHLEN SIE EINE VON 64 SPIELSTUFEN**

8							
7							
6	SPAßSTUFEN	NORMALE STUFEN	BLITZSCHACH	BRONSTEIN	BONUS-ZELTNAHME	TURNIERSTUFEN	VORGEGEBENE SUCHTIEFE
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

## 2.10 Eröffnungsbibliothek

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!

## 3. SPIELSTUFEN UND SPEZIALEINSTELLUNGEN

### 3.1 Die Spielstufen

Sie haben 64 Spielstufen zur Auswahl, mit deren Hilfe Sie lernen und sich herausfordern lassen können. Eine Übersicht sehen Sie auf dieser Seite unten. Wie Sie dort sehen, kann jede Stufe über ein Feld des Schachbretts ausgewählt werden. Insgesamt lassen sich 8 Gruppen definieren:

- **Spaßstufen:** A1 bis A8. Für alle Einsteiger! A1 ist die einfachste.
- **Normale Stufen:** B1 bis C8. Sie wollen nicht gegen die Uhr spielen? Dann wählen Sie eine dieser Stufen. Die Schwierigkeitsstufe läßt sich langsam von B1 bis C8 steigern. Schalten Sie Talking Chess Trainer zum ersten Mal ein, ist er auf B4 voreingestellt.
- **Blitzschach:** D1 bis D8. Sie legen für diese Partien eine Zeitvorgabe für die gesamte Partie fest.
- **Bronstein:** E1 bis E4. Es wird eine Spielzeit vorgegeben. Ist diese abgelaufen, wird für jeden Zug eine Zeit addiert. Nehmen wir an, die Vorgabe für Sie war 10 Sekunden, d.h. ziehen Sie nach 5 Sekunden werden nur diese 5 addiert, ziehen Sie nach 10 oder auch mehr Sekunden, werden immer 10 addiert.
- **Bonus-Zeitnahme:** E5 bis E8. Jeder Spieler hat eine Zeitvorgabe + eine Zeit für jeden einzelnen Zug. Diese Zeit für jeden Zug wird addiert vor der eigentlichen Zugausführung.
- **Turnierstufen:** F1-F8. Eine bestimmte Anzahl von Zügen muß innerhalb einer Zeitvorgabe gespielt werden.
- **Vorgegebene Suchtiefe:** G1-G8. Die Rechentiefe des Computers wird vorgegeben. Je weniger er im Voraus berechnen kann, umso leichter ist es, ihn zu besiegen.
- **Taktische Stufen:** H1-H8. Die Fähigkeiten von Talking Chess Trainer werden eingeschränkt durch Eingrenzung der Suchtiefe und Abschaltung von Bewertungsfähigkeiten.

Wählen Sie eine Spielstufe, denken Sie daran, je mehr Zeit ein Computer zum Denken hat, desto besser und stärker spielt er - genauso wie ein menschlicher Spieler!

### 3.2 Spaßstufen

Wählen Sie im Stufe-Modus ein Feld von A1 bis A8, haben Sie eine Spaßstufe aktiviert. Bei dieser Einstellung sucht der Computer nicht lange nach dem besten Zug. Er achtet nicht sehr auf den Figurenwert und wählt Züge per Zufallsgenerator aus, d.h. er spielt nicht immer den besten Zug. So entsteht eine vielfältige Spielweise, die teilweise auch „menschliche Fehler“ zulässt. A1 ist die leichteste Wahl, A8 fordert Sie da schon etwas mehr heraus.

### 3.3 Normale Stufen

Haben Sie eine dieser Stufen aktiviert, begrenzen Sie die durchschnittliche Rechenzeit pro Zug für den Computer. Je weniger Rechenzeit zur Verfügung steht, umso schwächer spielt Talking Chess Trainer. Die Anzeige im Display für diese Stufen sieht wie folgt aus:

Schachbrett-Feld	Zeit pro Zug	Anzeige
B1	1 sec	L:b 1/00:01
B2	2 sec	L:b2/00:02
B3	3 sec	L:b3/00:03
B4	5 sec	L:b4/00:05
B5	10 sec	L:b5/00:10
B6	15 sec	L:b6/00:15
B7	20 sec	L:b7/00:20
B8	30 sec	L:b8/00:30
C1	45 sec	L:c 1/00:45
C2	1 min	L:c2/01:00
C3	2 min	L:c3/02:00
C4	3 min	L:c4/03:00
C5	4 min	L:c5/04:00
C6	5 min	L:c6/05:00
C7	10 min	L:c7/10:00
C8	15 min	L:c8/15:00

### 3.4 Blitzschach

Die Stufen der D-Linie werden Blitzschach-Stufen genannt. Sie haben die Auswahl zwischen unterschiedlichen Zeitvorgaben für eine ganze Partie. Wählen Sie 5 Minuten, um sich richtig unter Zeitdruck zu begeben oder 1-1/2 Stunden für eine gemütliche Partie. Die Displayanzeige für diese Spielstufen ist wie folgt:

Schachbrett - Feld	Zeit pro Partie	Anzeige
D1	5 min	L:d 1/05:00
D2	10 min	L:d2/10:00
D3	15 min	L:d3/15:00
D4	25 min	L:d4/25:00
D5	30 min	L:d5/30:00
D6	45 min	L:d6/45:00
D7	60 min	L:d7/1:00
D8	90 min	L:d8/1:30

### 3.5 Bronstein

Über die Felder E1 bis E4 können Sie eine Bronstein-Stufe auswählen. Sie bestimmen eine bestimmte Zeitvorgabe. Ist diese abgelaufen, wird die festgelegte Zeit pro Zug addiert. Benötigen Sie weniger Zeit pro Zug, wird diese addiert. Stellen Sie eine dieser Stufen ein, sehen Sie folgende Anzeige im Display:

Wählen Sie z.B. E2 sehen Sie:

- das ausgewählte Feld L:E2 dann...
- die Zeit pro Partie 10:00 dann...
- zusätzliche Zeit pro Zug in Sek. 00:05

Feld	Zeit pro Partie	Zeit pro Zug	Anzeige
E1	5 min	3 sec	L:E 1/05:00/00:03
E2	10 min	5 sec	L:E2/10:00/00:05
E3	15 min	10 sec	L:E3/15:00/00:10
E4	20 min	10 sec	L:E4/20:00/00:10

### 3.6 Bonus-Zeitnahme

Ein Feld von E5 bis E8 bringt Sie in die Bonus-Zeitnahme. Diese Stufen sind den Bronstein Stufen ähnlich, hier werden jedoch nach Ablauf der Vorgabezeit immer 2 Sekunden addiert, und das bevor der Zug ausgeführt wird.

Feld	Zeit pro Partie	Zeit pro Zug	Anzeige
E5	3 min	2 sec	L:E5/03:00/00:02
E6	10 min	2 sec	L:E6/10:00/00:02
E7	20 min	2 sec	L:E7/20:00/00:02
E8	50 min	2 sec	L:E8/50:00/00:02

### 3.7 Turnierstufen

Die F-Linie bietet Ihnen 8 Turnierstufen. Wählen Sie eine dieser Stufen, legen Sie für eine bestimmte Anzahl von Zügen eine vorgegebene Zeit fest. Wählen Sie z.B. F3, müssen Sie 40 Züge innerhalb von 2 Stunden spielen. Ist die Partie innerhalb dieser Zeit nicht beendet, startet die zweite Zeitvorgabe und Sie müssen die nächsten 20 Züge innerhalb von 1 Stunde ausführen. Ist danach immer noch kein Ende abzusehen, wiederholt sich die zweite Vorgabe, bis die Partie abgeschlossen ist.

Gemäß Turniervorgaben, wird die nicht genutzte Zeit für die ersten 40 Züge auf die zweite Zeitvorgabe übertragen.

Wählen Sie eine dieser Stufen zeigt das Display abwechselnd 3 Informationen an.

Haben Sie z.B. F4 gewählt dann erscheint:

- das ausgewählte Feld L:F4 dann...
- die Anzahl der Züge der ersten Zeitvorgabe 40 dann...
- die zweite Zeitvorgabe 2:00

### 3.8 Vorgegebene Suchtiefe

Diese Stufen der G-Linie begrenzen die Suchtiefe des Computers. Auf G1 z.B. rechnet Talking Chess Trainer nur 1 Zug voraus - er kann also keine Entwicklungen absehen und gibt einen "leichteren" Gegner ab. Manchmal übersieht er dann auch ein Matt. Bei G8 und 8 Zügen Vorausrechnung sieht die Chancenverteilung schon ganz anders aus und es wird schwierig zu gewinnen.

Das Display zeigt Ihnen das gewählte Feld und die Suchtiefe (ply bedeutet Züge).

- das gewählte Feld L:G5 dann...
- die Suchtiefe 5PLY

### 3.9 Taktische Stufen

Taktische Stufen finden Sie in der H-Linie. Auch diese Stufen begrenzen die Suchtiefe, aber zusätzlich wird hier die strategische Stellungsbewertung ausgeschaltet. Talking Chess Trainer sucht nur nach Materialgewinn. Wieder wird die Suchtiefe des Computers festgelegt von H1 (1 Zug) bis H8 (8 Züge).

Die Displayanzeige wechselt zwischen folgenden Informationen:

- das gewählte Feld L:H8 dann...
- die Suchtiefe 8PLY

Feld	Erste Zeitvorgabe		Zweite Zeitvorgabe		Anzeige
	Züge	Zeit	Züge	Zeit	
F1	30	30 min	30	30 min	L:F 1/30/0:30
F2	30	1 hr 30 min	rest	1 hr	L:F2/30/1:30
F3	40	2 hr	20	1 hr	L:F3/40/2:00
F4	40	2 hr	rest	1 hr	L:F4/40/2:00
F5	40	2 hr 30min	16	1 hr	L:F5/40/2:30
F6	45	1 hr 30 min	15	30 min	L:F6/45/1:30
F7	50	2 hr 30 min	20	1 hr	L:F7/50/2:30
F8	60	1 hr	30	30 min	L:F8/60/1:00

### 3.10 Lehrfunktionen

Ihr Schachcomputer beinhaltet elf eingebaute erweiterte Lehrfunktionen. Diese erlauben Ihnen gleichzeitig Grundzüge zu lernen und die Taktiken der Figur zu bewältigen. Für jede individuelle Lehrfunktion sind die einzigen Figuren auf dem Brett Könige und Bauern, oder Könige und Bauern und ein oder zwei gewählte Figurentypen. Dies erlaubt Anfängern sich zeitweise auf nur ein oder zwei Figuren zu konzentrieren, ohne die Konzentration zu verlieren und durch andere Figuren auf dem Brett abgelenkt zu werden. Fortgeschrittene Spieler können diese Funktion verwenden, um mit einer ausgewählten Kombination von Figuren zu üben.

*Beachten Sie im Zusammenhang mit den Spielstufen und Lehrfunktionen:*

- Wenn **NEW GAME** während irgendeiner Partie gedrückt wird, beendet der Computer die Lehrfunktion und geht zurück zu Standard (32 Figuren), wobei die aktuelle Spielstufe aktiviert bleibt.
- Wenn Sie **LEVEL** drücken und dann beschließen, die aktuelle Spielstufe oder Lehrfunktion nicht zu ändern, drücken Sie einfach nochmals **LEVEL**, und der aktuelle Stand bleibt wie er ist.
- Sie können jederzeit eine neue Spielstufe wählen, wenn Sie am Zug sind, die Uhr wird jedoch zurückgestellt.
- Wenn Sie mehr als 2 Figursymboltasten während einer Lehrfunktionswahl drücken, sind nur die letzten 2 Symbolwahlen gültig, sobald Sie aus der Spielstufenfunktion aussteigen.
- Wenn Sie versehentlich irgendeine Figursymboltaste in der Spielstufenfunktion drücken, löschen Sie die aktuelle Partie, sobald Sie aus der Spielstufenfunktion ausgestiegen sind. Drücken Sie das Feld entsprechend der aktuellen Spielstufe, um mit der aktuellen Partie fortzufahren, bevor Sie aus der Spielstufenfunktion aussteigen. Allerdings wird die Uhr zurückgestellt.

### 3.11 Auswahl der Stufen und Lehrfunktionen

Drücken Sie **LEVEL**, um die Spielstufenfunktion zu aktivieren und die aktuelle Spielstufe wird angezeigt (z.B. A3 wird als  $\text{L:R3}$  abwechselnd mit  $\text{F:rn3}$  angezeigt, welches die gewählte Spielstufe durch Drücken des Brettfeldes A3 ist). Um die Spielstufe zu ändern, drücken Sie einfach auf eines der Brettfelder, und die neue Spielstufe wird abwechselnd mit den Spielstufendetails in der Anzeige gezeigt. Drücken Sie nochmals **LEVEL**, um aus der Spielstufenfunktion auszusteigen.

*Beachten Sie bitte die folgenden Tastenreihenfolge und Effekte:*

<b>LEVEL, LEVEL</b>	Keine Änderung. Vorher gewählte Spielstufe bleibt bestehen.
<b>LEVEL, Feld, LEVEL</b>	Neue Spielstufe gewählt, Uhr wird zurückgestellt.
<b>LEVEL, Figurensymbol, LEVEL</b>	Anfangsstellung der gewählten Lehrfunktion ist in der vorher gewählten Spielstufe eingestellt.
<b>LEVEL, Feld, Figurensymbol, LEVEL</b>	Anfangsstellung der gewählten Lehrfunktion ist in einer neuen Spielstufe eingestellt.
<b>LEVEL, Figurensymbol, Feld, LEVEL</b>	Neue Spielstufe ist eingestellt, Lehrfunktion gelöscht, bestehende Partie aktiv.

Um die Lehrfunktion zu wählen, drücken Sie **LEVEL**. Die Anzeige zeigt die Spielstufe entsprechend den Schachbrettfeldern, abwechselnd mit den Spielstufendetails. Um eine Lehrfunktion zu wählen, drücken Sie ein oder zwei passende Figursymboltasten ( $\text{K}$ ,  $\text{B}$ ,  $\text{L}$ ,  $\text{D}$  oder  $\text{N}$ ) welche Sie verwenden wollen. Die Anzeige zeigt dann die gewählten Figuren. Wenn Sie zum Beispiel mit den Königen, Läufern, Springern und Bauern spielen wollen, nachdem Sie **LEVEL** gedrückt haben, drücken Sie  $\text{L}$  und  $\text{N}$ . Die Anzeige zeigt Ihre Auswahl. Drücken Sie dann nochmals **LEVEL**, um aus der Spielstufenfunktion auszusteigen und Ihre Auswahl in den Computer zu speichern und beginnen Sie Ihre Partie.

### Abbildung 3-1. Züge im Eröffnungstraining

Feld	Name	Züge
A1	Italienische Eröffnung	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, f8c5
A2	2-Springer-Spiel	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, g8f6
A3	Spanische Eröffnung	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1b5, a7a6, b5a4, g8f6, e1g1, b7b5
A4	Sizilianische Eröffnung	e2e4, c7c5, g1f3, d7d6, d2d4, c5d4, f3d4, g8f6, b1c3
A5	Französische Eröffnung	e2e4, e7e6, d2d4, d7d5
A6	Caro-Kann	e2e4, c7c6, d2d4, d7d5, b1c3, d5e4
A7	Skandinavische Eröffnung	e2e4, d7d5, e4d5, d8d5, b1c3, d5a5
A8	Aljechin-Verteidigung	e2e4, g8f6, e4e5, f6d5
B1	Damengambit	d2d4, d7d5, c2c4, e7e6, b1c3, g8f6, c1g5, f8e7
B2	Angenommenes Damengambit	d2d4, d7d5, c2c4, d5c4
B3	Nimzo-indische Verteidigung	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, b1c3, f8b4
B4	Damen-Indisch	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, g1f3, b7b6
B5	Königs-Indisch	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, f8g7, e2e4, d7d6
B6	Grünfeld Verteidigung	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, d7d5
B7	Holländische Verteidigung	d2d4, f7f5, c2c4, g8f6, b1c3, e7e6
B8	Englische Eröffnung	c2c4, e7e5, b1c3, g8f6, g1f3

Da der König für die Partie immer benötigt wird, müssen Sie diese Figur für die Lehrfunktion nicht wählen. Tatsächlich bewirkt das Drücken dieser Figur in der Lehrfunktion die Auswahl von einer normalen, 32 Figurenpartie.

*Beachten Sie, daß der manuelle Modus automatisch gelöscht wird, wann immer eine Lehrfunktion auf der bestehenden Spielstufe gewählt wird.*

Die elf Lehrfunktionen und normale Partien sind durch die folgende Anzeige gezeigt:

Lehrfunktion	Anzeige
Könige und Bauern .....	$\text{L:R:P}$
Könige, Springer und Bauern .....	$\text{L:R:n}$
Könige, Läufer und Bauern .....	$\text{L:R:b}$
Könige, Türme und Bauern .....	$\text{L:R:r}$
Könige, Damen und Bauern .....	$\text{L:R:q}$
Könige, Springer, Läufer und Bauern .....	$\text{L:R:nb}$
Könige, Springer, Türme und Bauern .....	$\text{L:R:nr}$
Könige, Springer, Damen und Bauern .....	$\text{L:R:nq}$
Könige, Läufer, Türme und Bauern .....	$\text{L:R:br}$
Könige, Läufer, Damen und Bauern .....	$\text{L:R:bq}$
Könige, Türme, Damen und Bauern .....	$\text{L:R:rq}$
Alle Figuren (normale Partie) .....	$\text{L:R:5b}$

### 3.12 Eröffnungstraining

Talking Chess Trainer bietet 16 verschiedene Eröffnungen, die Sie erlernen können. Drücken Sie **OPENINGS COACH** und es ertönt ein Signal. Das Display zeigt:

$\text{O:}$

Sie können nun eine Eröffnung wählen, indem Sie ein Feld von A1 bis B8 drücken. Abbildung 3-1 zeigt die verschiedenen Möglichkeiten. Um z.B. die spanische



Eröffnung zu wählen, drücken Sie A3. Es erscheint  $\text{♞:3}$  im Display. Dies ist die Bestätigung für Ihre Wahl. Die zwei Striche bedeuten, daß der Computer die Züge für beide Seiten anzeigen wird, so daß Sie beobachten und lernen können. Drücken Sie nochmals auf das gleiche Feld, wird  $\text{♞:3}$  angezeigt. Dies bedeutet, Talking Chess Trainer spielt für Weiß und läßt Sie mit Schwarz antworten. Drücken Sie zum dritten Mal auf das Feld, verschwinden die Striche in der Anzeige ganz und Sie können für beide Seiten ziehen. Haben Sie Ihre Wahl getroffen? Dann drücken Sie **OPENINGS COACH** und lernen Sie eine Eröffnung. Erinnern Sie sich nicht genau an einen Zug? Dann hilft Ihnen Talking Chess Trainer, wenn Sie **PLAY** drücken. Nach jedem korrekten Zug, ertönt ein Signal. Ist Ihr Zug nicht entsprechend der Eröffnung, hören Sie einen doppelten Ton und den mahnenden Kommentar. Führen Sie den Zug jetzt entweder korrekt aus oder stellen Sie die Figur zurück. Nach Ablauf der Eröffnungssequenz können Sie ganz normal weiterspielen.

*Achtung: die Eröffnung bleibt aktiv im Speicher bis Sie eine andere wählen.*

Wollen Sie wieder eine "normale" Partie spielen, drücken Sie einfach **NEW GAME**.

### 3.13 Positionskontrolle: Überprüfung der Stellung

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, zeigt das Display wieder, welche Seite am Zug ist und es ertönt ein Signalton. Hier ein Beispiel:

Figurentaste	Anzeige	Bedeutung
Drücken Sie ♞ 1 mal	$\text{♞:b1}$	weißer Springer auf B1
Drücken Sie ♜ 2 mal	$\text{♜:b8}$	schwarzer Springer auf B8
Drücken Sie ♞ 3 mal	$\text{♜:F6}$	schwarzer Springer auf F6
Drücken Sie ♞ 4 mal	$\text{♞:--}$ (beep, beep)	keine Springer mehr, Weiß am Zug

Dieses Beispiel zeigt, daß 1 weißer Springer geschlagen wurde und nun Weiß am Zug ist.

Sie wollen mehrere Figuren überprüfen? Wiederholen Sie einfach den Vorgang mit den anderen FIGURTASTEN. Sind Sie fertig, dann geben Sie einfach Ihren nächsten Zug ein. Nach 5 Sekunden kehrt der Computer auch wieder automatisch zum normalen Spiel zurück.

### 3.14 Auto Aus Modus

Normalerweise antwortet der Computer automatisch, nachdem Sie Ihren Zug eingegeben haben. Drücken Sie **NON AUTO**, hören Sie einen Signalton und können ab sofort für beide Seiten spielen. Der Computer wird zum Schiedsrichter. Diese Funktion hat verschiedene Vorteile:

- Sie können bekannte Partien nachspielen und an Schlüsselstellen, den Computer zuschalten, um diese berechnen zu lassen.
- Eröffnungen lernen, indem Sie für beide Seiten ziehen
- Gegen einen menschlichen Partner spielen mit Talking Chess Trainer als Schiedsrichter
- Bis zu einer bestimmten Stellung spielen und diese dann berechnen lassen

Drücken Sie **NON AUTO** ein zweites Mal, um wieder zum normalen Spielmodus zurückzukehren. Ein doppelter Ton bedeutet, daß der Computer ab sofort wieder für eine Seite spielt.

*Auto Aus wird nach Drücken von **NEW GAME** immer automatisch abgestellt.*

## 4. TECHNISCHE ANGABEN

### 4.1 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 Sekunden in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

### 4.2 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. 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!**

### 4.3 Technische Spezifikationen

Tasten: 14  
 LCD Display: 30 x 13 mm  
 Batterien: 3 x AA/AM3/R6 (1,5V)  $\text{---}$   
 Leistung: 40 mW  
 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"> <li>• Batterien sind nicht korrekt installiert.</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! Siehe 1.1.</li> <li>• Batterien austauschen.</li> <li>• 1-2 Sek. mit einem spitzen Gegenstand in die ACL-Vertiefung drücken (siehe auch 4.1).</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 "automatische Antwort" abgeschaltet.</li> <li>• Sie haben eine Stufe gewählt, auf der der Computer lange rechnet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Option anschalten.</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>• Der Zug betrifft eine Sonderregel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch die Schachregeln nach.</li> <li>• Drücken Sie <b>PLAY</b>, um die Suche abzubrechen.</li> <li>• Die Brettstellung ist verschoben.</li> </ul>
Der Computer scheint einen illegalen Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernen Sie nochmals die Sonderregeln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prüfen Sie die Stellung (s. 3.13).</li> </ul>
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Funktion "Stille" ist angeschaltet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prüfen Sie die Sound-Einstellungen.</li> </ul>