

Mephisto[®]
from Saitek

Talking Chess Academy

Instructions

Bedienungsanleitung

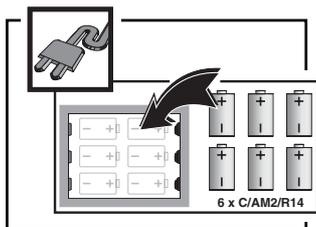
Endorsed by

Kasparov World Champion

QUICK START

To play a game right away, without reading the entire manual first, simply follow these Quick Start steps!

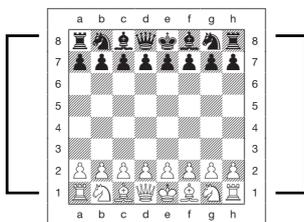
- 1** Plug in the AC adapter (supplied), or insert six "C" (Type AM2/R14) batteries into the computer, making sure to observe the correct polarity.



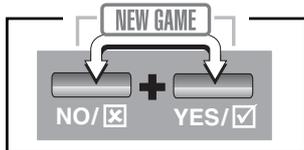
- 2** To turn the unit on, press **GO/STOP**. The computer will go through a start-up procedure. If you get no response, reset the unit as noted in Section 1.1.



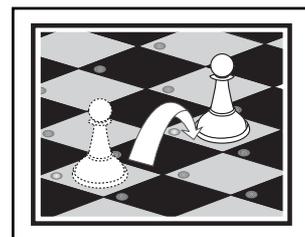
- 3** Set up the chess pieces in the initial starting position with the White pieces closest to you, as shown in this diagram.



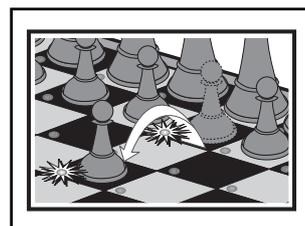
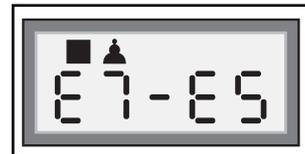
- 4** To reset the computer for a **NEW GAME** of chess, simultaneously press the **NO/X** and **YES/✓** keys.



- 5** Enter moves by making them on the board, pressing the pieces down gently on the **from** and **to** squares for each move. Notice that the computer announces your actions every step of the way!



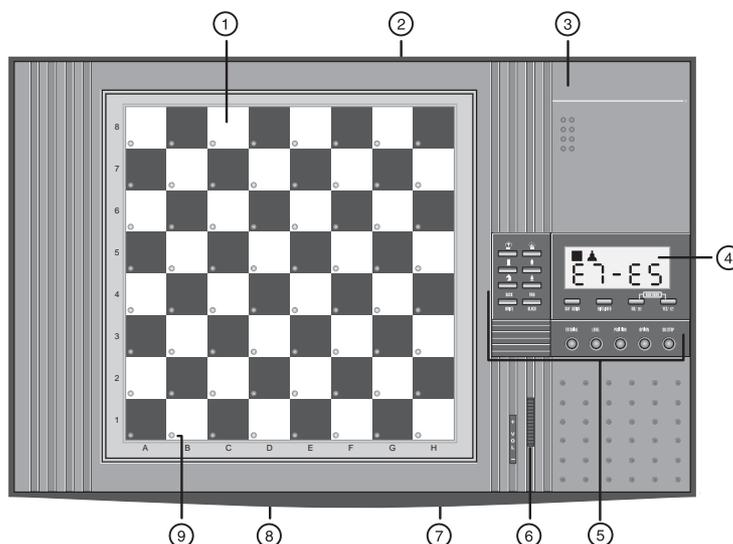
- 6** As soon as the computer makes a move, its move is displayed. The board light in the **from** square also turns on steadily. Press the computer's piece down gently on the indicated square, and the light in the **to** square will turn on. Press down on the **to** square to complete the computer's move. It's that easy!
Make your next move as described above. Enjoy your game!



Press **GO/STOP** at any time to turn the computer off. Your game (up to 64 individual moves) will be kept in memory until you turn the unit back on!

KEYS AND FEATURES

- SENSORY CHESSBOARD:** Each square contains a sensor that automatically registers piece movement when pressed.
- ADAPTER SOCKET:** For the AC-DC adapter.
- BATTERY COMPARTMENT:** Slide cover to the right to open. Uses six "C" (AM2/R14) alkaline batteries.
- DISPLAY WINDOW:** Used to show moves and game information both during games and while choosing options, tutorials, levels, etc.
- GAME KEYS**
 - TUTORIAL:** Press to enter Tutorial Mode; within Tutorial Mode, press to skip over ten lessons at a time.
 - LEVEL:** Press to enter Level Mode; within Level Mode, press to skip over ten levels at a time.
 - POSITION:** Press to enter Position Mode.
 - OPTION:** Press to enter Option Mode; within Option Mode, press to cycle through main option groups.
 - GO/STOP:** Press to turn the unit on and off.
 - SAY AGAIN:** Press to hear the last voice output again. Press repeatedly to hear other previously spoken game information if any.
 - HINT/INFO:** Press during your move to request a hint. Press to enter Info Mode; within Info Mode, press to cycle through main info groups.
 - NO/X:** Press simultaneously with **YES/✓** to reset for a new game. Press to exit Option and Verify Modes. Press to exit Position Mode (then confirm with **YES/✓**). Press to cancel Level and Tutorial Modes if you decide not to make changes. Press to turn off Info Displays. Also used to answer "false" or "no" to True-False quizzes during tutorials, and to cancel Clear Board requests in Position Mode.
 - YES/✓:** Press together with **NO/X** to reset for a new game. Press to change sides with the computer, and press while the computer is thinking to force it to move. Press to turn option settings on and off. Press to exit Level Mode with your new level selected; press to exit Tutorial Mode with your new lesson selected. Press to clear the board in Position Mode, then press again to confirm. Also used during tutorials to answer "true" or "yes" to True-False



quizzes, to continue after a new game is set up (when tutorial display shows 5E 3E E), and to continue when the tutorial is waiting for a keypress.

- PIECE SYMBOL KEYS:** Used in Verify and Position Modes. Also used for pawn promotions.
- BACK/WHITE and FWD/BLACK KEYS:** Press to change levels one at a time in Level and Tutorial Modes, and to cycle through options and displays in Option Mode and Info Mode. Press to select the color in Position and Verify Modes.
- VOLUME SLIDER:** Used to turn the volume up and down.
- ACL (Reset):** In base of unit. Used to eliminate static discharge after inserting new batteries or adapter.
- PIECE STORAGE COMPARTMENT:** In base of unit.
- BOARD LIGHTS:** Used to show game and tutorial moves. Also used when taking back moves, verifying pieces, and setting up board positions.

TABLE OF CONTENTS

QUICK START

KEYS AND FEATURES

INTRODUCTION

1. GETTING STARTED: THE BASICS

- 1.1 First, Install the Batteries or Adapter
- 1.2 Ready to Play? Here's How!
- 1.3 The Computer Makes Its Move
- 1.4 Change Your Mind? Take Back
- 1.5 Game Over? Start a New Game
- 1.6 Too Easy/Hard? Change Levels
- 1.7 Voice On/Off? It's Your Choice

2. ADDITIONAL FEATURES

- 2.1 Whose Turn? Check the Display!
- 2.2 Captures and Special Moves
- 2.3 Illegal Moves
- 2.4 Check, Mate, and Draw
- 2.5 Need a Hint? Just Ask!
- 2.6 Interrupting the Search
- 2.7 Changing Sides
- 2.8 Book Openings
- 2.9 Thinking on the Opponent's Time
- 2.10 Game Memory
- 2.11 Auto Power Down

3. PLAYING LEVELS

- Setting a Playing Level
- 3.1 Fun Levels (1-60)
 - 3.2 Casual Play Levels (61-70)
 - 3.3 Tournament Levels (71-80)
 - 3.4 Speed Chess Levels (81-90)
 - 3.5 Problem Solving Levels (91-98)
 - 3.6 Tactical Level (99)
 - 3.7 Infinite Level (100)

4. TUTORIAL LESSONS

- About the Tutorials
- 4.1 Selecting a Tutorial Lesson
 - 4.2 Tips on Taking Tutorials

5. GAME OPTIONS

- Selecting Game Options
- 5.1 **Operation Mode Options**
 - Auto Response
 - Sound Levels
 - Coach Levels
 - Clock Ticking
 - Countdown Clock
 - Play White from the Top
 - 5.2 **Playing Mode Options**
 - Selective Search
 - All Opening Books
 - Individual Opening Books
 - 5.3 **Opening Rules Options**
 - All Opening Rules
 - Individual Opening Rules
 - 5.4 **Rotating Display Options**

6. GAME INFORMATION

- Using Info Mode
- 6.1 Principal Variation
 - 6.2 Search Information
 - 6.3 Chess Clocks
 - 6.4 Move Count/Game Moves

7. VERIFYING/SETTING UP POSITIONS

- 7.1 Verifying Positions
- 7.2 Changing Positions

8. TECHNICAL DETAILS

- 8.1 The **ACL** Function
- 8.2 Care and Maintenance
- 8.3 Technical Specifications

TROUBLESHOOTING GUIDE

INTRODUCTION

Congratulations! You are now the proud owner of one of the most unique and exciting chess computers ever. This talking computer, with its vast array of special features and interesting game options, is a real breakthrough in the field of computer chess. The human-like interaction is guaranteed to amaze you—this machine is unlike any other. Over twenty hours of human voice will guide you, train you, and keep you company while you learn more than you ever imagined you could about the exciting game of chess. From the friendly advice on what to do in a certain position, to the warnings when you're about to make a mistake, to the in-depth tutorials which take you by the hand and teach you as never before—with this computer by your side, chess will never be the same again!

See the “**KEYS AND FEATURES**” diagram for an itemized overview of the computer's main points.

Your computer knows and follows all the rules of chess. For those who are new to the game, we have enclosed an overview of the rules. We hope this will help you understand the game better and get a feel for the strategies involved. For more detailed information, we suggest a visit to your local library, where you are sure to find a wealth of interesting chess books.

1. GETTING STARTED: THE BASICS

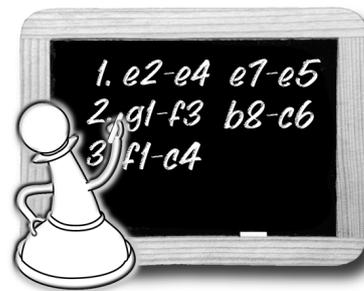
1.1 First, Install the Batteries or Adapter

Your chess computer runs on six “C” (AM2/R14) batteries. Insert the batteries as indicated in the *Quick Start* at the front of the manual, making sure to observe the correct polarity. Use fresh alkaline batteries for longer battery life.

Please use only the adapter specified in Section 8.3, as using any other adapter could damage the computer and will invalidate your warranty. Please also read the precautionary information regarding adapter use in Section 8.2. When using an adapter, first plug it into a wall outlet, and then into

Learn about opening lines, opening rules, and so much more...

Be sure to check out Section 4 for all the Tutorial Lessons!



your computer. *Important: To ensure that the computer's memory contents are not lost, keep good batteries installed in the unit even when you are using an AC-DC adapter.*

To turn the computer on, press **GO/STOP**. After a brief start-up procedure, a welcome message will greet you, signalling that the computer is ready to play. If the unit does not respond, use a paper clip or another sharp object to press down into the hole marked **ACL** in the base of the unit for at least one second. This will reset the computer.

To conserve energy and extend battery life, an Auto Power Down feature will cause the computer to turn itself off automatically if left idle for about 15 minutes.

1.2 Ready to Play? Here's How!

Follow these steps to start a game:

- a. Press **GO/STOP** to turn the computer on, if you haven't already done so.
- b. Press **YES/✓** and **NO/X** simultaneously to reset the computer for a new game of chess. You'll hear **New Game** as a confirmation! Set up the pieces in their starting positions, with the White pieces nearest to you, as shown in the *Quick Start*.
- c. To make a move, lightly press down on the piece you want to move until you hear the voice identify that square. The sensory board registers your move, and the light in that square turns on. The display also shows the color, the piece, and the square that was pressed.
- d. Take the piece and press it down on the square to which you are moving. That square will be announced, and the computer will start thinking about its move.

At the beginning of a game, the computer's reply is often instantaneous on many levels, because it is playing moves which are stored in its openings library (for details, see Section 2.8).

1.3 The Computer Makes Its Move

When the computer moves, it says **Move ready** and shows its move in the display. It also turns on the light in the square it is moving **from**. Press the indicated piece down gently on the **from** square until the square is announced and the light in the **to** square comes on. Move that piece to the **to** square and press the piece down to complete the computer's move.

Depending on the sound and coaching options currently in effect, you may also hear other game information during these early moves. The computer might identify the opening line and refer you to a tutorial for that specific opening! Or, if it thinks you need help with rules or strategies, it may offer advice, referencing related tutorials. You simply couldn't ask for a more helpful, patient, and knowledgeable chess tutor!

1.4 Change Your Mind? Take Back

To take a move back for either side, simply retract the move on the board by moving the piece back to the square from which it came, pressing down on the squares as you go. The take-back is announced, the display shows you the move, and the board lights alternately turn on the **to** and **from** squares to guide you through the take-back. After you take back one move, the computer will indicate the next move that can be taken back. You can take back up to 64 individual moves. To resume play at any point, simply make another move on the board.

Alternatively, you may press **BACK** when it is your turn to move, and the computer will guide you through the take-back procedure as described above.

When you take back captures, castling maneuvers, or pawn promotions, the computer will remind you of pieces to be put back on the board! It uses the display, board lights, and voice to show the piece and position. Press the piece down on the indicated square to complete the take-back.

1.5 Game Over? Start a New Game

Whenever you finish a game (or if you decide to abort your current game), you may reset the computer to start a new game by pressing **YES/✓** and **NO/X** simultaneously. A **New game** message signifies that the computer is ready for another game, using the currently set level.

Caution: Resetting the computer for a new game clears your current game from the computer's memory!

1.6 Too Easy/Hard? Change Levels

When the computer is first turned on, it is set to Playing Level 63, with an average response time of five seconds a move. However, you can choose from 100 different levels of play! For detailed descriptions of all levels and instructions on how to change levels, see Section 3.

1.7 Voice On/Off? It's Your Choice

Your computer's informative and entertaining voice is on *Sound Level 2* by default, and the Volume Control Slider controls the volume. However, if you would rather have more voice output, or less, or if you want to turn the sound off completely, you do have those options! See Section 5.1 for a complete rundown of all your choices.

Many of the voice examples used in this manual are based on the computer's default settings. Depending on the sound and coaching options you choose in Section 5, you can have as much or as little voice interaction as you wish!

*By the way, if you don't hear what the computer says at any point, simply press **SAY AGAIN** on your turn to have the last phrase repeated. Pressing this key repeatedly may also give you other previously spoken information. Note that you can use this feature regardless of the current *Sound Level*—pressing **SAY AGAIN** will always repeat the phrase(s) that would have been spoken on *Sound Level 4*.*

2. ADDITIONAL FEATURES

2.1 Whose Turn? Check the Display!

When the computer plays Black, it flashes a black square in the display while it is thinking. After it has moved, a white square is displayed steadily to show that it is now White's turn to move. This feature allows you to tell at a glance whether or not the computer is currently thinking, and which side is to move!

2.2 Captures and Special Moves

Captures: To capture, press down lightly on the piece you want to move, take the captured piece off the board, and press your piece on the square of the captured piece. Captures are displayed as in ♖b×h5.

En Passant: In an en passant capture, the computer reminds you to remove the captured pawn and turns on the light in that square. Press down on the captured pawn before removing it from the board.

Castling: The computer automatically recognizes castling after the King is moved. After you have pressed the King down on its **from** and **to** squares, the computer reminds you to move the Rook. Press down on the Rook's indicated **from** and **to** squares to finish the castling move. A Kingside castle is displayed as ♖-♖, and a Queenside castle as ♖-♖-♖.

Pawn Promotion:

• **When you promote a pawn**, first press your pawn down on the **from** square, as usual. As soon as you press the **to** square, the computer will prompt you to select a promotion

SPECIAL NOTES REGARDING SOUND

- Control the volume with the Volume Control Slider.
- The Sound Levels determine the amount of voice interaction, beeps or silence (see Section 5.1).
- The Coach Levels determine the amount of voice coaching, regardless of the Sound Level setting (see Section 5.1).
- If you don't move the computer's piece on the board soon after it has announced its move, it intermittently sounds a series of reminder beeps! You'll appreciate this feature on levels where the computer thinks for a long time—you can walk away from the game and the repeated beeps will alert you when the computer has moved! These beeps also occur at other times—whenever you hear them, check the board and display to see what the computer is expecting you to do!
- When you take a tutorial, the current Sound and Coach Levels may be changed, as required by that tutorial. These Sound and Coach Levels will remain in effect upon exiting Tutorial Mode.
- Press **SAY AGAIN** to have the last phrase repeated. Pressing this key repeatedly may also give you other previously spoken game information. No matter which Sound Level is in effect, pressing **SAY AGAIN** will always repeat the phrase(s) that you would have heard on Sound Level 4.

piece. It also displays the promotion square and turns on that board light. Press a Piece Symbol Key (♖, ♗, ♘, or ♙) to identify your new piece, and the pawn promotion or underpromotion is complete. The computer recognizes your new piece immediately, and begins thinking about its next move. Remember to change your piece on the board!

• **When the computer promotes a pawn**, it indicates its move as usual, but the display shows both the pawn and its intended promotion piece. Simply make its move by pressing the **from** and **to** squares as usual. Don't forget to replace the computer's pawn with its new piece.

2.3 Illegal Moves

Your computer will never accept an illegal move. If you attempt such a move, the computer will announce your mistake! If you press the wrong **to** square, you will hear **Error**, and the display and a board light will indicate the square the piece came **from**. To clear the illegal move, press the piece back down on its **from** square. If you press down on the wrong color piece, you will again hear **Error**, and the computer will simply disregard the square you pressed.

If you don't execute a computer move correctly (if you try to move its piece to the wrong square), you also get an error message and a board light identifies the square the piece should move **to**. Check the display again for the correct move. If the computer wants to move its pawn from c7 to c5, for example, and you press down on c7 and then c6, the display shows ♖c7 : ♖c6 briefly, pointing out your error. The display then returns to showing the move again (♖c7 - ♖c5), and the computer expects you to press down on Square c5 to complete its move.

If you press down on a piece and the **from** square appears in the display, but you decide not to make that move, simply press down on that same square again to cancel the input. Then make another move of your choice. If you change your mind after entering your whole move, take the move back as described in Section 1.4.

2.4 Check, Mate, and Draw

When a King is in check, the computer will say **Check!** After the move is made, ♖HE♖ flashes in the display for a few seconds, along with the checking move. The display then

reverts back to showing the clock. Note that when the computer is in check, the display will revert back to normal immediately after the **CHCK** display.

If the computer discovers a forced mate against its opponent, it first displays its move as usual. After the move has been made on the board, the computer flashes a mate announcement along with the move for several seconds (e.g., f1c2 for a mate in two moves). The display then goes back to showing the clock.

When a game ends in checkmate, **Checkmate!** is announced, and the display flashes MATE (along with the mating move) for a brief time after the move has been made. The display then goes back to showing the clock.

The computer recognizes draws by stalemate, three-fold repetition, and the 50-move rule. The voice will announce the draw, and the display flashes DRAW (along with the drawing move) for a brief time after the move has been made. The display then goes back to showing the clock.

2.5 Need a Hint? Just Ask!

Whenever you need help, the computer is glad to oblige! Press **HINT/INFO** on your turn, and the computer will display a suggested move. Displaying this hint usually takes one to five seconds, but can sometimes take longer. To accept the hint, make that move on the board. To make a different move, disregard the hint and make a move of your own, or press **NO/X** to cancel the hint display. Note: The hint move is based on an optimum level rather than the current level.

2.6 Interrupting the Search

To interrupt the computer while it is thinking, simply press **YES/✓**. This forces the computer to play the best move it has found so far. This feature can be useful on the higher levels, where the computer can take a long time to move, and on the Infinite and Tactical Levels, where the computer keeps thinking indefinitely unless you stop it.

On the Problem Solving Levels, pressing YES/✓ does not cause the computer to make a move. Instead, the computer displays ---- to indicate that it was interrupted before it found a mate. To continue play, switch to another level.

2.7 Changing Sides

To change sides with the computer, press **YES/✓** when it is your turn—the computer will then make the next move for your side. Change sides as often as you wish!

If you want the computer to play the first move for White at the start of a game, first press **YES/✓** and **NO/X** together to reset for a new game. Then, press **YES/✓** again—and the computer will start the game with a White move!

To have the computer play chess against itself, press **YES/✓** after each move—watch as it plays for both sides of the board, one move after another. Study its strategies—you might improve your own game!

2.8 Book Openings

At the beginning of a game, the computer's reply is often instantaneous on many levels, because it is playing moves from its *openings library*. The computer's library includes most major openings and many positions from grandmaster play. If the current board position is in its library, the computer plays a response to that position from memory, instead of thinking about the move. The computer uses its openings library on all levels except the Problem Solving Levels and certain Fun Levels.

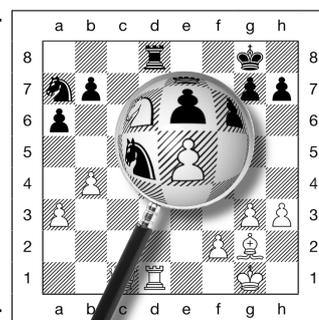
This computer also offers other unique ways to learn more about openings. Section 5.2 describes how to set Playing Mode Options to study individual openings. And, in Section 4, you'll find in-depth voice tutorials on many of the most popular openings—it's a great way to strengthen your game!

2.9 Thinking on the Opponent's Time

As you play, you may notice that the computer sometimes replies to your moves immediately, even in the middle of games played on the higher levels. This is because the computer thinks on your time, using the time you are contemplating your next move to think ahead and plan its own

Study famous chess games in the greatest detail...

The Tutorial Lessons offer you this unique opportunity—take a look at Section 4!



strategies. It tries to anticipate the move you are likely to make, and calculates its responses for that particular move while you are still thinking. If the computer has guessed correctly, there is no reason for it to keep on calculating—it immediately plays the move it has already found!

Note that the computer does not think on the opponent's time on the Fun Levels.

2.10 Game Memory

You may interrupt a game at any time and turn the unit off by pressing **GO/STOP**. Play is then suspended, and the computer stores your current position and game (up to 64 individual moves) for up to one year. When you switch back on again, you can continue right where you left off!

Tip: If you power your unit with an AC-DC adapter, you should still keep good batteries installed, to ensure that memory contents are not lost if the unit is unplugged.

2.11 Auto Power Down

The Auto Power Down option is an energy-saving feature, causing the computer to automatically turn itself off after about 15 minutes if no keypresses or moves are made during that time. To continue where you left off, press **GO/STOP** to turn the computer back on. *Note that the computer will not turn itself off while it is thinking about a move.*

3. PLAYING LEVELS

See "PLAYING LEVELS AT A GLANCE" for a listing of all 100 playing levels.

Your chess computer has 100 unique playing levels to choose from. These levels are divided into two basic groups:

- **60 HANDICAP LEVELS:** These special Fun Levels offer beginners and average players a chance to learn about chess and build their skills. On many of the Fun Levels, you'll even see the computer make mistakes on purpose—so that you can learn from it!
- **40 COMPETITION LEVELS:** These playing levels offer intermediate and more advanced players a great variety! They include levels for tournament play, casual and tactical play, problem solving, and speed chess. When you set the level, keep in mind that when the computer has more time to think about its moves, it gets stronger and plays better—just like a human chess player!

Setting a Playing Level

See "WANT TO SET A PLAYING LEVEL? HERE'S HOW!" for a detailed example of setting a level.

For a complete overview of all 100 playing levels, please refer to the Level Chart. The levels are also described individually in this section.

Press **LEVEL** to enter Level Mode, and the computer displays the currently selected level. Use the **FWD** and **BACK** keys to increase or decrease the levels by one. As a shortcut, press **LEVEL** repeatedly to skip over ten levels at a time. While changing levels, you will see the display toggle between the level number and a descriptive level display. For

example, the display for Fun Level 2 will alternate between L 2 and Fun: 2. When your desired level is displayed, simply press **YES/✓** to enter your level selection into the computer and exit Level Mode.

If you have pressed **LEVEL** to verify the level but do not wish to actually change levels, press **NO/X** to exit Level Mode. This returns you to normal play without changing the level or clock settings, even while the computer is thinking.

Please also note the following, in regard to setting levels:

- The level can be changed at any time during the game.
- Changing the level always resets the chess clocks.
- If you change the level while the computer is thinking, the clock is reset and the current search is aborted. If **LEVEL** is pressed while the computer is thinking but the level is not changed (that is, if **NO/X** is pressed instead of **YES/✓**), the computer will also abort its search.

FUN LEVELS

3.1 Fun Levels

LEVEL	DESCRIPTION	ALTERNATING DISPLAY	
1	Fun Level 1	L 1	Fun: 1
2	Fun Level 2	L 2	Fun: 2
3	Fun Level 3	L 3	Fun: 3
...ALL THE WAY UP TO...			
58	Fun Level 58	L 58	Fun: 58
59	Fun Level 59	L 59	Fun: 59
60	Fun Level 60	L 60	Fun: 60

These unique "Fun Levels" are strongly handicapped and meant primarily for beginners and younger players. On these levels, your computer is much more "human" than most other chess computers—it gives everyone a chance to win, in a world where chess machines are typically relentless and often quite difficult to beat. Although the general consensus seems to be that computers never make mistakes, on some of these levels, this computer actually does! The Fun Levels cover a rating range from 0 to 1900 ELO points.

By the way, if you don't do so well on these levels, the computer will automatically suggest tutorials for you!

Various handicaps are built into some of these levels, demonstrating common mistakes made by beginners. You may see the computer deliberately ignore the material worth of the pieces, and ignore key concepts such as pawn structure, centrality, mobility, and King safety. It may overlook or walk into mates, develop its Queen too early, and make impulsive captures and checks. Chess books often advise of basic rules, yet players see their opponents breaking these rules and getting away with it. The Fun Levels provide a way of practicing the punishment of these typical mistakes, thus enabling the beginner to strengthen his game against the human opponents he is likely to face!

On some of the weaker Fun Levels, the computer will not only leave pieces unguarded, but might also actually **try** to lose material. Watching the computer throw away its Queen would not even be uncommon! As the levels get higher, they give away material less consistently. They progressively start to consider the material worth of pieces more and more, and eventually only occasionally give pieces away. On the higher Fun Levels, the computer doesn't actually give away material—instead, it plays more like a beginner who has learned the basics of the game. You might still see it make mistakes such as opening itself up to threats of check or checkmate. Why not try out all the Fun Levels—and try to learn from the computer's mistakes.

COMPETITION LEVELS

3.2 Casual Play Levels

LEVEL	AVERAGE TIME PER MOVE	ALTERNATING DISPLAY	
61	1 second per move	L 61	L 0:01
62	2 seconds per move	L 62	L 0:02
63	5 seconds per move	L 63	L 0:05
64	10 seconds per move	L 64	L 0:10
65	15 seconds per move	L 65	L 0:15
66	30 seconds per move	L 66	L 0:30
67	45 seconds per move	L 67	L 0:45
68	1 minute per move	L 68	L 1:00

WANT TO SET A PLAYING LEVEL? HERE'S HOW!



1. Press **LEVEL**. The current playing level is displayed.

Let's say you want to select the first Speed Chess Level.



2. Press **FWD** or **BACK** to increase or decrease the levels by one. Watch for Speed Chess Level 81 (L 81), displayed as 0:05:99.



SHORTCUT: To skip over ten levels at a time, press **LEVEL** repeatedly!



3. When L 81 and 0:05:99 are displayed, you are on the correct Speed Chess Level.



4. Press **YES/✓** to enter this level into the computer. That's it!

Select any other level the same way! The Level Chart shows you the different displays.

For more info on choosing levels, see Section 3.

69	2 minutes per move	L 69	L 2:00
70	3 minutes per move	L 70	L 3:00

The first ten Competition Levels are meant for casual chess play. Whenever you choose one of these levels, you are selecting an average response time for the computer. On these levels, the computer uses a Selective Search, allowing it to quickly come up with move combinations which would otherwise take much longer to find.

Note that the response times are averaged over a large number of moves. In the opening and endgame, the computer tends to play faster, but in complicated middlegame positions, it may take longer to move.

3.3 Tournament Levels

LEVEL	NUMBER OF MOVES/TOTAL TIME	ALTERNATING DISPLAY	
71	40 moves in 1 hour 20 min.	L 71	1:20:40
72	40 moves in 1 hour 30 min.	L 72	1:30:40
73	35 moves in 1 hour 45 min.	L 73	1:45:35
74	40 moves in 1 hour 45 min.	L 74	1:45:40
75	35 moves in 1 hour 30 min.	L 75	1:30:35
76	40 moves in 2 hours	L 76	2:00:40
77	45 moves in 2 hours 30 min.	L 77	2:30:45
78	50 moves in 2 hours.	L 78	2:00:50
79	40 moves in 2 hours 30 min.	L 79	2:30:40
80	40 moves in 3 hours	L 80	3:00:40

The Tournament Levels require you to make a certain number of moves within a given amount of time. If a player exceeds the allotted time for a given number of moves, the computer announces this (e.g., **White loses on time**) and displays L 77E along with the elapsed time to show that the game is over.

If you select a Tournament Level, you may want to set the clocks to display countdown time instead of the elapsed time (see Section 5.1). When the game time runs out, the countdown clock automatically reverts back to the normal display.

3.4 Speed Chess Levels

LEVEL	TOTAL TIME PER GAME	ALTERNATING DISPLAY	
81	5 minutes	L 81	0:05:99
82	7 minutes	L 82	0:07:99
83	10 minutes	L 83	0:10:99
84	15 minutes	L 84	0:15:99
85	20 minutes	L 85	0:20:99

NEED HELP CHOOSING A LEVEL? SOME TIPS FOR YOU

- **Are you a beginning player?** Start out with the Fun Levels. These levels restrict the search depth and contain built-in handicaps, resulting in weaker play. This gives you a chance to learn about the game and perhaps even beat the computer! These 60 levels get progressively more difficult as they go up—as you conquer each level, go on to the next!
- **Are you an intermediate or more advanced chess player?** Try the Casual Play Levels, which range from easy all the way up to a more difficult three-minute response time on Level 70. For real excitement, challenge the computer to some fast-paced games of Speed Chess! And, if you are up to the most demanding levels, be sure to have a go at the Tournament Levels.
- **Learn by watching the computer!** Study different styles of play based on the type of search. Use Playing Mode to switch between the Selective Search and Brute Force Search algorithms—look for differences in how the computer plays!
- **Want to experiment?** Use the Problem Solving Levels to solve problems up to mate in eight—try searching from a position in one of your own games, or set up an actual mate problem. Select the Infinite Level or the Tactical Level and have the computer analyze complicated positions for hours or even days! Turn on the Rotating Display Options and watch its thought process in the greatest detail!

86	30 minutes	L 86	0:30:99
87	45 minutes	L 87	0:45:99
88	60 minutes	L 88	1:00:99
89	90 minutes	L 89	1:30:99
90	100 minutes	L 90	1:40:99

On the Speed Chess Levels (also called “Sudden Death” Levels), you set the total time for the whole game. If the game time is exceeded, the computer announces this (e.g., **Black loses on time**) and flashes $\text{L } \text{FF}$ along with the elapsed time to show that the game is over.

If you select a Speed Chess Level, you may want to set the clocks to display countdown time instead of elapsed time (see Section 5.1). When the time runs out, the countdown clock automatically reverts back to the normal clock display.

3.5 Problem Solving Levels

LEVEL	PROBLEM	ALTERNATING DISPLAY
91	Mate in 1	L 91 F in 1
92	Mate in 2	L 92 F in 2
93	Mate in 3	L 93 F in 3
94	Mate in 4	L 94 F in 4
95	Mate in 5	L 95 F in 5
96	Mate in 6	L 96 F in 6
97	Mate in 7	L 97 F in 7
98	Mate in 8	L 98 F in 8

Selecting one of these levels activates a special mate finder program. If you have a position where there may be a mate and you would like the computer to find it, set the computer on one of the Problem Solving Levels. Your chess computer can solve mates in up to eight moves. Mates in one to five are usually found quite quickly, whereas solutions taking six to eight moves may take quite some time. If there is no mate present or the computer cannot find a mate, it will display a series of dashes (-----). You may continue to play, if desired, by switching levels.

3.6 Tactical Level

LEVEL	DESCRIPTION	ALTERNATING DISPLAY
99	Tactical Play (no time limit)	L 99 t d c t

On the Tactical Level, the computer plays differently because it employs a different search method. On this level,

PLAYING LEVELS AT A GLANCE

For more details, see Section 3.

FUN LEVELS

DESCRIPTION	ALTERNATING DISPLAY
1 Fun Level 1	L 1 Fun: 1
2 Fun Level 2	L 2 Fun: 2
3 Fun Level 3	L 3 Fun: 3
...ALL THE WAY UP TO...	
58 Fun Level 58	L 58 Fun: 58
59 Fun Level 59	L 59 Fun: 59
60 Fun Level 60	L 60 Fun: 60

CASUAL PLAY LEVELS

AVERAGE TIME PER MOVE	ALTERNATING DISPLAY
61 1 second per move	L 61 L 0:01
62 2 seconds per move	L 62 L 0:02
63 5 seconds per move	L 63 L 0:05
64 10 seconds per move	L 64 L 0:10
65 15 seconds per move	L 65 L 0:15
66 30 seconds per move	L 66 L 0:30
67 45 seconds per move	L 67 L 0:45
68 1 minute per move	L 68 L 1:00
69 2 minutes per move	L 69 L 2:00
70 3 minutes per move	L 70 L 3:00

TOURNAMENT LEVELS

NUMBER OF MOVES/TOTAL TIME	ALTERNATING DISPLAY
71 40 moves in 1 hour 20 min.	L 71 1:20:40
72 40 moves in 1 hour 30 min.	L 72 1:30:40
73 35 moves in 1 hour 45 min.	L 73 1:45:35
74 40 moves in 1 hour 45 min.	L 74 1:45:40
75 35 moves in 1 hour 30 min.	L 75 1:30:35
76 40 moves in 2 hours	L 76 2:00:40
77 45 moves in 2 hours 30 min.	L 77 2:30:45
78 50 moves in 2 hours	L 78 2:00:50
79 40 moves in 2 hours 30 min.	L 79 2:30:40
80 40 moves in 3 hours	L 80 3:00:40

SPEED CHESS LEVELS

TOTAL TIME PER GAME	ALTERNATING DISPLAY
81 5 minutes	L 81 0:05:99
82 7 minutes	L 82 0:07:99
83 10 minutes	L 83 0:10:99
84 15 minutes	L 84 0:15:99
85 20 minutes	L 85 0:20:99
86 30 minutes	L 86 0:30:99
87 45 minutes	L 87 0:45:99
88 60 minutes	L 88 1:00:99
89 90 minutes	L 89 1:30:99
90 100 minutes	L 90 1:40:99

PROBLEM SOLVING LEVELS

PROBLEM	ALTERNATING DISPLAY
91 Mate in 1	L 91 F in 1
92 Mate in 2	L 92 F in 2
93 Mate in 3	L 93 F in 3
94 Mate in 4	L 94 F in 4
95 Mate in 5	L 95 F in 5
96 Mate in 6	L 96 F in 6
97 Mate in 7	L 97 F in 7
98 Mate in 8	L 98 F in 8

TACTICAL LEVEL

DESCRIPTION	ALTERNATING DISPLAY
99 Tactical Play (no time limit)	L 99 t d c t

INFINITE LEVEL

DESCRIPTION	ALTERNATING DISPLAY
100 Infinite (no time limit)	L 100 9:99:99

the computer's goal is to find the best tactical sequence more quickly than it would on a normal playing level. This level is similar to the Infinite Level described in Section 3.7, in that it searches indefinitely until you stop the search by pressing **YES/✓**, or until it finds a forced mate. Use the Tactical Level for experimentation, allowing the computer to concentrate fully on special tactical positions!

3.7 Infinite Level

LEVEL DESCRIPTION	ALTERNATING DISPLAY
100 Infinite (no time limit).....	L 100 9:99:99

On the Infinite Level, the computer searches indefinitely, until it finds a forced mate or until you stop the search by pressing **YES/✓**. If the search is halted, the computer makes the move it currently thinks is best. Try experimenting with this level—set up special board positions and let the computer analyze them for you! It will think for hours and even days on end, trying to come up with the best possible move. And don't forget to watch it as it thinks—take advantage of the Rotating Display feature described in Section 5.4!

4. TUTORIAL LESSONS

About the Tutorials

See **“LEARN ALL ABOUT CHESS WITH 100 VOICE TUTORIALS”** for a listing of all the Tutorial Lessons.

One of the most unique features of this computer is its ability to teach you all about the game of chess! With 100 Tutorial Lessons to choose from, you can improve your skills tremendously with this feature. And, with over three hours of human voice instructing you, you'll feel like you have a personal trainer sitting right by your side! Perfect for all types of players, the tutorials cover a broad range of lessons:

- Basic chess moves and elementary rules
- Various types of basic endgames
- Detailed information on opening rules and systems
- Advice on tactical play and combinations
- In depth studies of pawn structure
- Examples of typical mating schemes
- Replays and annotated studies of famous chess matches and games played by world champions

These built-in tutorials have so much to offer—and, as you will see, the voice that guides you through each tutorial makes learning so easy! Simply follow the spoken instructions, watch the display window and board lights—you'll be amazed at how much fun it is to learn chess this way!

4.1 Selecting a Tutorial Lesson

See **“WANT TO SELECT A TUTORIAL? HERE'S HOW!”** for an illustrated, step-by-step example.

Refer to the Tutorial Chart to choose one of the built-in lessons. Press **TUTORIAL**, and the display will show the current Tutorial Lesson. Use the **FWD** and **BACK** keys to increase or decrease the lessons by one. As a shortcut, pressing **TUTORIAL** increases the lessons by ten. When your desired tutorial is displayed, press **YES/✓** to enter your selection into the computer and start your tutorial. Please also note the following:

- Tutorial Lessons can be changed at any time. If you change in the middle of a tutorial, that lesson is discontinued and the new one begins.
- To view the current Tutorial Lesson at any time, press **TUTORIAL**. If you then press **NO/X** to exit, level and clock settings will not be changed, and any current lesson will not be interrupted.
- If you should press an invalid key during a tutorial, you'll hear **That key is not allowed here, That is incorrect**, or **Invalid key**.
- To exit Tutorial Mode during a lesson, press **NO/X** at any time (except when the computer is waiting for an answer or input from you). The computer will ask if you want to leave the lesson—press **YES/✓** to confirm. Note that the

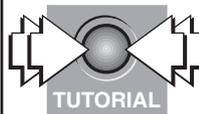
WANT TO SELECT A TUTORIAL? HERE'S HOW!



1. Press **TUTORIAL** and the current Tutorial Lesson is displayed.
Let's say you want to select the tutorial on Opening traps.



2. Press **FWD** or **BACK** to increase or decrease the tutorials by one. Watch for Tutorial Lesson 30 (L 0 30), displayed as L R P 5.



SHORTCUT: To skip over ten lessons at a time, press **TUTORIAL** repeatedly!



3. When L 0 30 and L R P 5 are displayed, you have found the correct tutorial.



4. Press **YES/✓** to enter this lesson into the computer. That's it!

See the Tutorial Chart for a complete list of all 100 Tutorials.

For more info on choosing Tutorials, see Section 4.

board position is the same as when you left the tutorial. Reset for a new game, if desired, by simultaneously pressing **YES/✓** and **NO/X**.

- The Sound and Coach Levels may be changed automatically by the current tutorial. These same Sound and Coach Levels will remain in effect when you exit Tutorial Mode.
- Do not attempt to change the Sound or Coach Levels during a tutorial.
- When a tutorial ends, the level of play and/or certain Option Mode settings may be changed automatically, depending on which tutorial you have completed. Check the current settings for your own information, and then try to practice what you have just learned!

4.2 Tips on Taking Tutorials

Now you're ready to start your selected tutorial! The voice coach automatically takes over, and the computer explains exactly what you should do. Depending on the tutorial you have chosen, the computer may start by explaining a game concept, or having you set up a certain position. If a tutorial asks you to set up a new game (the display shows S L 3 R L), set up the pieces and then press **YES/✓** to continue. Along the way, you may be asked to solve quizzes such as finding the best move and identifying key squares—anything can happen! You will see displays such as L P 5 L and L : F (true-false) as the computer tests you. To respond, you might have to press a square, make a move, or simply press **YES/✓** or **NO/X** to answer a question or confirm a true-false statement. While the unit awaits your input, "reminder beeps" will sound. After you respond, the tutorial will continue.

*Remember: If you don't hear what the computer says, press **SAY AGAIN**. Pressing this key repeatedly may also give you other previously spoken information. You can use this feature regardless of the current Sound Level—pressing **SAY AGAIN** will always repeat the phrase(s) that you would have heard on Sound Level 4.*

LEARN ALL ABOUT CHESS WITH 100 VOICE TUTORIALS

For detailed instructions, see Section 4.

LEARNING THE RULES

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
1 Notation (board, squares)	1 notation --
2 Moving King + Queen	2 rules ♔♚
3 Check	3 check --
4 Mate	4 mate --
5 Moving Rook + Bishop + Knight	5 rules ♖♗♘
6 Moving pawn	6 rules ♟
7 Pawn promotion	7 promotion --
8 Piece values	8 counts --
9 Special rules: En passant	9 enpass --
10 Special rules: Castling	10 cast --

TACTICS/COMBINATIONS

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
51 Sacrifices	51 sacrifice --
52 Tricky (feigned) sacrifices	52 trick --
53 Pins	53 pins --
54 Pawn forks	54 fork ♠
55 Knight forks	55 fork ♠
56 Discovered check	56 check --
57 Double discovered check	57 check --
58 Steering	58 steer --
59 Diversion	59 divert --
60 Practice positions	60 practice --

SIMPLE ENDGAMES

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
11 King + Queen	11 endgame ♔♚
12 King + Rook	12 endgame ♔♖
13 King + 2 Bishops	13 endgame ♔♗
14 King + 2 Knights	14 endgame ♔♘
15 King + Bishop + Knight	15 endgame ♔♗♘
16 Opposition I: King + pawn	16 oppo ♔♟
17 Rule of Square: King + pawn	17 square ♔♟
18 Zugzwang: King + pawn	18 zug ♔♟
19 Opposition II: King + pawn	19 oppo ♔♟
20 Promotion: King + pawn	20 promo ♔♟

PAWN STRUCTURE

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
61 Pawn definitions I	61 defn --
62 Pawn definitions II	62 defn --
63 Pawn structures	63 struc --
64 Central pawns	64 cent --
65 Isolani	65 isolani --
66 Doubled pawns	66 doubl --
67 Outside pawns	67 outp --
68 Backward pawns	68 back --
69 Pawn storm	69 storm --
70 Stalemate	70 stale --

GOLDEN OPENING RULES

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
21 Central pawns	21 cent ♠
22 Center control	22 cent --
23 Develop with threat	23 devel --
24 First Knight, then Bishop	24 first --
25 Move piece only once	25 once --
26 No unmotivated pawn moves	26 unmot --
27 Castling (safety)	27 cast --
28 Don't develop Queen too early	28 devel ♚
29 Strong center squares	29 cent --
30 Opening traps	30 traps --

TYPICAL MATING SCHEMES

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
71 Back-rank mate	71 backrank --
72 Smothered mate	72 smother --
73 Arabian mate	73 arabian --
74 Anastasia mate	74 anastasia --
75 Greco's mate	75 greco --
76 Reti's mate	76 reti --
77 Morphy's mate	77 morphy --
78 Damiano's mate	78 damiano --
79 Swallowtail mate	79 swallowtail --
80 Epaulette mate	80 epaulette --

OPENING SYSTEMS I

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
31 Names of openings	31 names --
32 Open games: Italian	32 italian --
33 Open games: Spanish	33 spanish --
34 Open games: King/Center Gambit	34 gambit --
35 Open games: Russian	35 russian --
36 Open games: Scottish	36 scottish --
37 Semi-open games: Sicilian	37 sicilian --
38 Semi-open games: French	38 french --
39 Semi-open games: Caro-Kann	39 carokann --
40 Semi-open games: Scandinavian	40 scandinavian --

SAMPLE GAMES

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
81 Well-known teen games	81 teen --
82 Well-known teen games	82 teen --
83 Well-known teen games	83 teen --
84 Well-known teen games	84 teen --
85 Famous games	85 fame --
86 Famous games	86 fame --
87 Famous games	87 fame --
88 Young and wild (Kramnik)	88 kramnik --
89 Young and wild (Topalov)	89 topalov --
90 Young and wild (Anand)	90 anand --

OPENING SYSTEMS II

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
41 Semi-open games: Alekhine	41 alekhine --
42 Closed games: Queen's Gambit	42 gambit ♚
43 Closed games: King's Indian	43 indian ♚
44 Closed games: Gruenfeld Indian	44 grunfeld --
45 Closed games: Nimzo-Indian	45 nimzo --
46 Closed games: Queen's Indian	46 indian ♚
47 Dutch Defense	47 holland --
48 English Opening	48 english --
49 Various gambits	49 gambits --
50 Special openings	50 special --

WORLD CHAMPIONS

LESSON	ALTERNATING DISPLAY
91 Steinitz	91 steinitz --
92 Lasker	92 lasker --
93 Capablanca	93 capablanca --
94 Euwe	94 euwe --
95 Botvinnik	95 botvinnik --
96 Tal	96 tal --
97 Petrosian	97 petrosian --
98 Spassky	98 spassky --
99 Karpov	99 karpov --
100 Kasparov	100 kasparov --

5. GAME OPTIONS

In addition to all the features described so far, your chess computer also offers many other intriguing game options, all of which are user-selectable at any time during the game. The options are described individually in this section, and summarized in the Option Mode Chart.

Selecting Game Options

See “**OPTION MODE: A COMPLETE OVERVIEW**” for a chart summarizing how to use Option Mode. It also shows all your option choices at a glance!

The Game Options are divided into four main groups: *Operation Mode*, *Playing Mode*, *Opening Rules*, and *Rotating Display*. Pressing **OPTION** cycles from one group to another. Each main group contains a number of different sub-groups, and the **FWD** and **BACK** keys are used to cycle through the options within each of the groups. For most options, a plus (+) in the display indicates the displayed option is ON, and a minus (–) means the option is OFF. Press **YES/✓** to turn the options on or off or to select level settings (if any), as they are displayed. Remember that pressing **OPTION** cycles through the four main groups, so you can switch to any of the four main groups at any time. After you have made your option selections from any or all of the option groups, press **NO/X** to exit Option Mode and return to normal game play.

Note that two options don't conform to the basic on (+) and off (–) setting procedure described above. These include the *Sound Level* and *Coach Level* options. For more details, see the individual descriptions in this section.

When the computer is first powered on, certain default options are set. Options which are automatically in effect at the first startup are shown in the chart with an asterisk (*). Whenever you reset the computer for a new game, most of your selected options are carried over to the next game. Some exceptions are *Auto Response*, which is automatically set back to ON when you start a new game, and *Play White from Top*, which is automatically set back to OFF.

5.1 Operation Mode Options

See “**OPTION MODE: A COMPLETE OVERVIEW**” for a chart showing all the **Operation Mode Options**.

Press **OPTION** once to select the **Operation Mode Options**. Then, use the **FWD** and **BACK** keys to select the options within this group. Press **YES/✓** to turn the options ON or OFF, or to select level settings (if any).

a. Auto Response

On: + RUL Off: - RUL

Normally, the computer automatically answers with a countermove whenever you enter a move. If you turn Auto Response off, however, you can enter any number of moves one by one, without allowing the computer to answer. This feature can be used in a number of ways:

- Play through master games. Press **YES/✓** to see what the computer would do in any position.
- Keep records of your own games. When a game is over, play to certain board positions to see how other moves or different strategies might have affected the outcome.
- Study opening book lines by entering them manually.
- Play against a friend, with the computer acting as a referee by checking all moves for legality and keeping track of the time for both sides.
- Replay to any board position for further study.

If you have some of the coaching features in effect, you can learn as you go, even when playing against a friend. The computer will watch as you play, and give both sides hints, suggestions, warnings, and references to tutorials you might want to take to improve your game.

When playing against another person, if you want to see what the computer would do in your position, press **YES/✓** and it will make your next move. After it has moved, Auto

Response remains off, and you can continue play.

Note that this option will automatically go back to its default setting of +RUL whenever you start a new game by simultaneously pressing **YES/✓** and **NO/X**.

b. Sound Levels

Options: - Snd, Snd 1, Snd2, Snd3, Snd4

Your computer has five different Sound Level settings, giving you complete control over your desired amount of voice interaction! To choose a Sound Level, repeatedly press **YES/✓** to select one of the levels. When the level you want is displayed, either go on to select other options or exit Option Mode—the Sound Level that was last displayed will automatically be in effect. Note that when you first turn the computer on, it defaults to Sound Level 2.

- - Snd: *Sound Off*. On this level, there is no beep or voice to acknowledge the basics (such as *New Game*, *Move Ready*, *Check*, etc.). When you choose this Sound Level together with the *Coaching Off Level* (- [o c h]), you will get complete silence—a very convenient option for those late-night chess games!
- Snd 1: *Minimal Nonverbal*. On this level, you will hear various types of beeps and other game sounds instead of voice output. This level is considered “minimal” because the computer will only acknowledge the basics, such as your moves, keypresses and certain events (*new game*, *move ready*, *check*, etc.). This level basically simulates most other non-voice chess computers.
- Snd2: *Minimal Verbal*. This level is essentially the voice equivalent of Sound Level 1—the voice will announce the basics. You'll hear, for example, *Move ready* when the computer moves, *Error* when a mistake occurs, *E2* when square E2 is pressed, etc.
- Snd3: *Functional*. On this level, the voice will describe what is happening functionally. For example, instead of simply saying *New level* (as on Sound Level 2) when **YES/✓** is pressed to exit Level Mode, here the voice will say *New level selected*, along with a verbal description of the newly selected level. Similarly, levels and options are described as they are selected, as in **Level Number 83: 10 minutes per game** and **Auto Response on**.
- Snd4: *All On (Demo)*. On Sound Level 4, the machine says everything possible. Choose this level when you don't want to miss a single thing—and when you want to show off your computer's extraordinary voice capabilities to all your friends!

Remember that the *Volume Control Slider* controls the volume, and the *Tutorial Lessons* and *Coach Levels* have voice “scripts” of their own, regardless of the currently selected Sound Level. For other important points regarding the computer's voice and sound features, see “**SPECIAL NOTES REGARDING SOUND**” in Section 2.

c. Coach Levels

Options: - [o c h], [o c h 1], [o c h 2], [o c h 3]

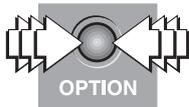
With four different Coach Levels to choose from, you can select just the right amount of coaching for your personal needs! To choose a Coach Level, press **YES/✓** repeatedly to select the setting you want. When your desired level is displayed, either go on to select other options or exit Option Mode—the Coach Level that was last displayed will be in effect automatically. Note that when you first turn the computer on, it defaults to Coach Level 2.

- - [o c h]: *Coaching Off*. Select this option if you do not want any of the coaching features turned on.
- [o c h 1]: *Minimal Coaching*. This level is meant for the more advanced player. Here, the computer assumes that you are familiar with obvious tactics and strategies, and thus will not bring them to your attention. It may, however, make you aware of advanced strategies and tactics which are not obvious, such as sacrifices or combinations. It will also identify the names of openings.
- [o c h 2]: *Normal Coaching*. On this Coach Level, the computer gives the amount of assistance it deems appropriate for a “regular” chess player—someone who can see the most blatantly obvious points, but who also

OPTION MODE: A COMPLETE OVERVIEW

For detailed instructions, see Section 5.

1. Press the OPTION Key to select a Mode.

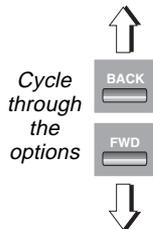


- 1 = OPERATION MODE OPTIONS
- 2 = PLAYING MODE OPTIONS
- 3 = OPENING RULES OPTIONS
- 4 = ROTATING DISPLAY OPTIONS

Note: Pressing **OPTION** a fifth time cycles back to the beginning

2. Select your options within the Mode.

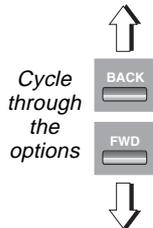
OPERATION MODE OPTIONS



	ON	OFF
Auto Response	+Aut*	-Aut
Sound Level 0.. <i>Sound off</i>		-Snd
1.. <i>Minimal nonverbal</i>	Snd1	
2.. <i>Minimal verbal</i>	Snd2*	
3.. <i>Functional</i>	Snd3	
4.. <i>All on (demo)</i>	Snd4	
Coach Level 0.. <i>Coaching off</i>		-Coch
1.. <i>Minimal coaching</i>	Coch1	
2.. <i>Normal coaching</i>	Coch2*	
3.. <i>Maximum coaching</i>	Coch3	
Clock Ticking	+ClkC	-ClkC*
Countdown Clock	+Cdn	-Cdn*
Play White from Top	+tOP	-tOP*

Press to turn settings on/off or select level settings (if any)

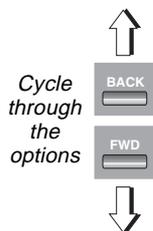
PLAYING MODE OPTIONS



	ON	OFF
Selective Search	+SEL*	-SEL
Opening Books	+ALL*	-ALL
Book: Italian Opening (Giuoco Piano)	+Ital*	-Ital
Book: Spanish Opening (Ruy Lopez)	+SPan*	-SPan
Book: King's/Center Gambit	+GbIt*	-GbIt*
Book: Russian (Petrov's) Defense	+rUSS*	-rUSS
Book: Scotch Gambit	+Scot*	-Scot
Book: Sicilian Defense	+Sic*	-Sic
Book: French Defense	+FrAn*	-FrAn
Book: Caro-Kann Defense	+CAn*	-CAn
Book: Scandinavian Defense	+ScAn*	-ScAn
Book: Alekhine's Defense	+ALEn*	-ALEn
Book: Queen's Gambit	+GbIt*	-GbIt*
Book: King's Indian Defense	+IndI*	-IndI*
Book: Gruenfeld Defense	+GruN*	-GruN
Book: Nimzo-Indian Defense	+Ntch*	-Ntch
Book: Queen's Indian Defense	+IndI*	-IndI*
Book: Dutch Defense	+HolI*	-HolI
Book: English Opening	+EnGl*	-EnGl
Book: Various Gambits	+GbIt*	-GbIt
Book: Unusual Openings	+UnuS*	-UnuS

Press to turn settings on/off

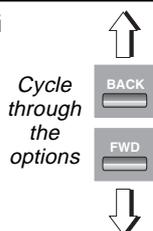
OPENING RULES OPTIONS



	ON	OFF
Opening Rules	+All	-All*
Rules: Central pawns	+Cent▲	-Cent▲*
Rules: Center control	+CctI	-CctI*
Rules: Develop with threat	+thrt	-thrt*
Rules: Knights before Bishops	+b2F▲	-b2F▲*
Rules: Move only once	+Once	-Once*
Rules: Avoid moving pawns	+No▲	-No▲*
Rules: Castle early	+CAsE	-CAsE*
Rules: Avoid moving Queen early	+No*	-No*
Rules: Strong center squares	+Cent	-Cent*
Rules: Opening traps	+tr3P	-tr3P*

Press to turn settings on/off

ROTATING DISPLAY OPTIONS



	ON	OFF
Predicted variation to depth 1	trd:1	-rd:1*
Predicted variation to depth 2	trd:2	-rd:2*
Predicted variation to depth 3	trd:3	-rd:3*
Predicted variation to depth 4	trd:4	-rd:4*
Search depth + move examined	trd:d	-rd:d*
Evaluation value	trd:E	-rd:E*
Nodes searched per second	trd:n	-rd:n*
Time per move	trd:t	-rd:t*

Press to turn settings on/off

3. Press to exit Option Mode.

*Power on default settings

needs to be made aware of other game tactics and strategies. Again, the openings are named (especially subvariations), and moderate strategy is pointed out (e.g., the concept of passed pawns).

- [3: *Maximum Coaching*. With Coach Level 3, we present the ultimate computer coach! Meant for beginners and anyone who wants to learn the basics, this Coach Level does it all. There are warnings if you commit a blunder or if your piece is in jeopardy, and you'll also get unsolicited move suggestions and helpful hints about even the most obvious tactics (such as leaving pieces open to attack). Openings are identified by name (main variations), and words of encouragement will boost your spirits as you learn and play!

Don't forget the other coaching features, including choosing from the extensive selection of Tutorial Lessons (Section 4) and activating the Opening Rules Options (Section 5.3)!

d. Clock Ticking

On: + [1 [Off: - [1 [

When you turn this option on, you activate a ticking sound that makes the computer's clock sound like a real chess clock! Imagine creating the atmosphere of a championship chess tournament in your own living room!

e. Countdown Clock

On: + [3 Off: - [3

Turning on this option causes the computer to display the remaining time instead of the elapsed time. *Note that this option is only available in combination with the Tournament and Speed Chess Levels.*

f. Play White from the Top

On: + [0 P Off: - [0 P

You may want to depart from the usual standard and have the computer play the White pieces from the top of the board, while you play Black from the bottom. Turn this option on by choosing + [0 P at the beginning of a new game. Press **YES/✓** to start the game, and the computer will make the first move for White from the top of the board!

See "**PLAYING BLACK FROM THE BOTTOM? CHECK THE BOARD SET-UP**" for a diagram showing the correct board position when using this option.

Note that when the computer plays White from the top, the board notation is automatically reversed. Additionally, this option will go back to its default setting of - [0 P whenever you start a new game.

5.2 Playing Mode Options

See "**OPTION MODE: A COMPLETE OVERVIEW**" for a chart showing all the **Playing Mode Options**.

Press **OPTION** twice to select the **Playing Mode Options**. Then, use the **FWD** and **BACK** keys to select the options within this group. Press **YES/✓** to turn the options ON or OFF.

The Playing Mode Options affect how the computer selects its moves. The first option, Selective Search, allows you to select the type of search the computer uses. The rest of the Playing Mode Options revolve around the computer's use of its opening book libraries. You can choose to let the computer play from its entire built-in book (the default state), or you can instruct the computer to only play from one or more specific books. This gives you a wonderful opportunity to study individual book openings in great detail!

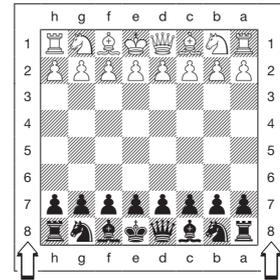
a. Selective Search

On: + 5 E L Off: - 5 E L

The program in this chess computer normally uses a *Selective Search algorithm*. This allows the computer to see combinations that would otherwise take much longer to compute. Turning this option off by choosing - 5 E L makes the program switch to a powerful *Brute Force algorithm*. This search method minimizes the risk of an occasional oversight.

PLAYING BLACK FROM THE BOTTOM? CHECK THE BOARD SET-UP

When the computer plays White from the top of the board (an option in Section 5.1), be sure to set the pieces up correctly! Note that the Kings and Queens are positioned differently, and the board notation is reversed.



Note that the Problem Solving Levels always use the Brute Force method.

b. Opening Books

On: + b 0 0 E Off: - b 0 0 E

When you turn this option from OFF to ON by pressing **YES/✓**, the computer has complete access to its entire library of opening books. If you turn this option from ON to OFF by selecting - b 0 0 E with **YES/✓**, you lock out the computer's opening book completely. The computer is then forced to take time to think of its moves from the very beginning of the game, rather than relying on book moves. For more details on book openings, see Section 2.8.

*Please note that + b 0 0 E will be displayed if **any** opening book is turned on, and - b 0 0 E will be displayed if **all** opening books are turned off. This option is included mainly for convenience, to turn all the openings on or off.*

c. Individual Opening Books

You also have the option of instructing the computer to use only one opening book or a specific combination of books. This feature allows you to study certain openings in depth, concentrating solely on those openings you choose to play! To do this, simply turn the books on and off individually. Refer to the Option Mode Chart for a list of all the individual books, along with their ON/OFF displays. Note that some of the displays include identifying icons.

The individual choices include: Italian Opening (Giuoco Piano), Spanish Opening (Ruy Lopez), King's/Center Gambit, Russian Defense (Petrov's Defense), Scotch Gambit, Sicilian Defense, French Defense, Caro-Kann Defense, Scandinavian Defense, Alekhine's Defense, Queen's Gambit, King's Indian Defense, Gruenfeld Defense, Nimzo-Indian Defense, Queen's Indian Defense, Dutch Defense, and English Opening. Also included are two special opening books—Various Gambits and Unusual Openings.

5.3 Opening Rules Options

See "**OPTION MODE: A COMPLETE OVERVIEW**" for a chart showing all the **Opening Rules Options**.

Press **OPTION** three times to select the **Opening Rules Options**. Then, use the **FWD** and **BACK** keys to select the options within this group. Press **YES/✓** to turn the options ON or OFF.

The Opening Rules Options can be extremely useful to those who are learning about chess and want to study the basic concepts, rules, and strategies that will improve their game. As shown in the Option Mode Chart, these options are all OFF by default. You can choose to activate any of the Opening Rules Options separately, or simply turn on the convenient "Opening Rules" option to cover them all!

When you activate these options, the computer intentionally "forgets" its knowledge of the corresponding opening rules! It purposely makes mistakes by not following the specific opening rules you have activated—and you can benefit by learning from the computer's mistakes!

a. Opening Rules

On: \uparrow r u l \downarrow Off: - r u l \downarrow

When your turn this option from OFF to ON by pressing **YES/✓**, the computer activates all the opening rules. If you turn this option from ON to OFF by selecting - r u l \downarrow with **YES/✓**, you disable all the opening rules.

Please note that \uparrow r u l \downarrow will be displayed if **any** opening rule is turned on, and - r u l \downarrow will be displayed if **all** opening rules are turned off. This option is included mainly for convenience, to turn all the opening rule options on or off.

b. Individual Opening Rules

You also have the option of instructing the computer to turn on only one opening rule or a specific combination of rules. This feature allows you to study certain chess rules in depth. To do this, simply turn the rules on and off individually. Refer to the Option Mode Chart for a list of all the individual rules, along with their ON/OFF displays. Note that some of the displays include identifying icons.

The individual Opening Rules choices include such rules as moving Knights before Bishops, avoiding early Queen moves, castling early in the game, gaining control of the center, and many others. For a complete list, refer to the Option Mode Chart.

5.4 Rotating Display Options

IMPORTANT: The Rotating Display feature is only activated **WHILE THE COMPUTER IS THINKING**.

See "**OPTION MODE: A COMPLETE OVERVIEW**" for a chart showing all the **Rotating Display Options**.

Press **OPTION** four times to select the **Rotating Display Options**. Then, use the **FWD** and **BACK** keys to select the options you want to see rotated. Press **YES/✓** to turn these options ON or OFF.

Normally, the computer's display shows the time for the player to move. However, the computer can also display other information, as described in Section 6 (Info Mode). The Rotating Display feature works hand-in-hand with Info Mode, since it allows you to choose which of the info displays you want to see, and then cycles your choices in approximately one-second increments. You may turn on any or all of the Rotating Display options, as desired.

The game information you can see **while the computer is thinking** includes the following:

- \uparrow r d : 1 to \uparrow r d : 4 = the predicted line of play (up to four individual moves).
- \uparrow r d : d = the computer's search depth and number of moves examined so far in the game.
- \uparrow r d : E = an evaluation of the current position.
- \uparrow r d : n = the number of nodes searched per second.
- \uparrow r d : t = the amount of time the move has taken so far.

When requested information is not available, the display will show a series of dashes (-----).

For complete descriptions of these options and full details on exactly how to interpret the displays, go on to Section 6!

6. GAME INFORMATION

In a normal game of chess, you would never ask your opponent what move he was considering, nor would you ask his evaluation of the current position. However, when you play chess against this computer, you can do exactly that! In fact, you can gather a wealth of information about the computer's thought process—and studying this information can help you learn more about chess!

Using Info Mode

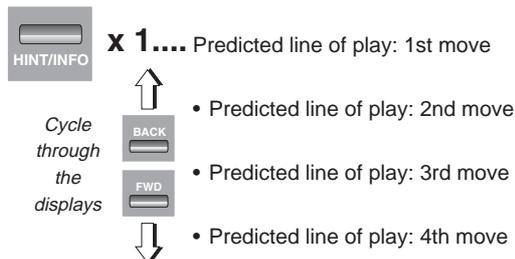
See "**AN OUTLINE OF INFO MODE**" for a chart showing how to use Info Mode, and a listing of all the Info Mode options.

You may access game information at any time by using Info Mode. If you do this while the computer is thinking, you will see the information displays change as the computer

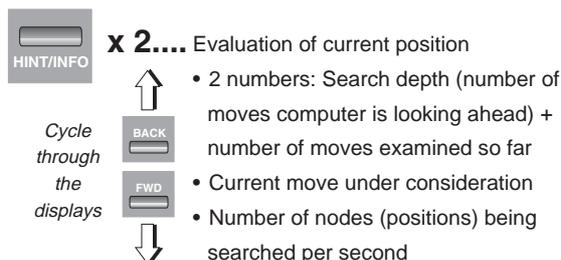
AN OUTLINE OF INFO MODE

For details, see Section 6.

PRINCIPAL VARIATION INFO:



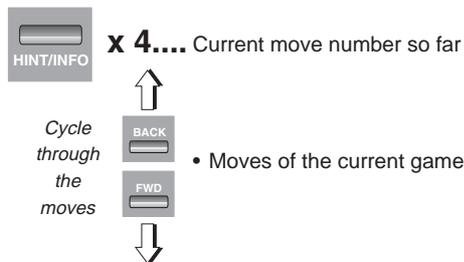
SEARCH INFO:



CHESS CLOCK INFO:



MOVE COUNT INFO:



considers different moves and searches deeper.

Game information is divided into four groups, and pressing **HINT/INFO** cycles from one group to another. The **FWD** and **BACK** keys can be used to cycle through the displays within each of the groups. Press **NO/X** to exit Info Mode and go back to showing the normal chess clock.

After familiarizing yourself with Info Mode, refer back to Section 5.4 for a description of the user-programmable Rotating Display feature. Selecting this feature causes the computer to automatically cycle through the information described below in approximately one-second intervals every time it thinks about its move—you can actually watch the computer "think out loud"!

Whenever requested information is not available, the display will show a series of dashes (-----).

6.1 Principal Variation

Press **HINT/INFO** the first time to see the first move of the principal variation (the line of predicted play). This first move is the move the computer is currently considering

making. Press the **FWD** key repeatedly to see the rest of the moves in this line of play, as noted below. The principal variation is shown to a maximum depth of four ply, or four individual moves. The **BACK** key can be used to back up and see previous displays again.

- Predicted line of play: 1st move.
- Predicted line of play: 2nd move.
- Predicted line of play: 3rd move.
- Predicted line of play: 4th move.

Since the first move of the predicted line of play is the move the computer assumes you will make, you can also consider this move as a hint! So—whenever you need help, press **HINT/INFO** on your turn. For details, see Section 2.5.

6.2 Search Information

Press **HINT/INFO** a second time to get information on the computer's search. Use the **FWD** key to cycle through the four displays listed below. The **BACK** key can be used to back up and see previous displays again.

- Numerical evaluation of the current position, based on a pawn being worth 1.0 points. A positive number indicates that White is ahead. *Note that this score is not valid on the Problem Solving Levels or Tactical Levels, since a different search method is used.*
- Two numbers. The first is the current search depth, or the number of individual moves the computer is looking ahead. The second is the number of moves the computer has examined so far.
- The move currently being evaluated.
- The search speed, or number of positions (nodes) being searched every second. Watch as this number changes!

6.3 Chess Clocks

Press **HINT/INFO** a third time to gain access to chess clock information. Use the **FWD** key to cycle through all the clock displays, as described below. The **BACK** key can be used to back up and see previous displays again.

- Time since the last move was executed.
- Total elapsed time for White.
- Total elapsed time for Black.
- Remaining time for White (*Speed Chess/Tournament Levels only*).
- Remaining time for Black (*Speed Chess/Tournament Levels only*).

The chess clocks keep track of the time for both sides. The clocks stop whenever you take back a move, check level settings, select options, verify or set up a position, or turn the computer off. In all of these cases, however, the times are retained in memory, and the clocks resume as soon as play is continued. Whenever you change the playing level or press **YES/✓** and **NO/X** together to reset the computer for a new game, the chess clocks are always reset to 0 : 00 : 00.

6.4 Move Count/Game Moves

Press **HINT/INFO** a fourth time to show the move number in the game so far. You can then use the **BACK** key to cycle back through the moves of your game (up to 64 individual moves). The **FWD** key can also be used to go forward again at any point and see all the moves. This gives you an opportunity to go back and write down the moves (up to the last 64 individual moves) of a game that turns out to be unexpectedly great!

- Move number in game so far.
- Moves of the current game.

7. VERIFYING/SETTING UP POSITIONS

7.1 Verifying Positions

See **"IT'S EASY TO VERIFY PIECES"** for a step-by-step example of using Verify Mode.

If you knock over the pieces or think your position may be incorrect, the computer can verify all piece locations for you. When it is your turn, press one of the Piece Symbol Keys (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, ♟, or ♡). The computer says the name of the piece,

IT'S EASY TO VERIFY PIECES









1. Press **NO/X** and **YES/✓** together to reset the computer for a new game.
Display: 0 : 00 : 00.
2. Press **KNIGHT**.
Display: ♖b1 (1st White Knight).
Square b1 lights up.
3. Press **KNIGHT** again.
Display: ♖g1 (2nd White Knight).
Square g1 lights up.
4. Press **KNIGHT** again.
Display: ♜b8 (1st Black Knight).
Square b8 lights up.
5. Press **KNIGHT** again.
Display: ♜g8 (2nd Black Knight).
Square g8 lights up.
6. Press **KNIGHT** again.
Display: ♞ (no more Knights left on the board).
7. Repeat the above for any piece you want to verify! Press **NO/X** to exit Verify Mode.

For more details, see Section 7.1.

and uses board lights and the display to show you where the first piece of that type is located. The display shows the piece, color, and square location, and the light turns on for that square. Press the same Piece Symbol Key again to see the location of the next piece of that same type. All the White pieces are shown first, then the Black pieces. When there are no more pieces of that type, the board lights go out and only the piece symbol remains in the display.

Repeat the above procedure using the other Piece Symbol Keys, verifying the entire board if desired. Press **NO/X** to return to normal play.

7.2 Changing Positions

See **"TRY OUT POSITION MODE!"** to get an idea of how this feature works.

Your computer allows you to set up board positions to play from or chess problems you want the computer to solve.

Caution: All previous moves in your current game will be erased from the computer's memory if you make changes to the position during a game.

Press **POSITION** to enter Position Mode, and the display shows - P05 -. You may change or set up a board position whenever it is your turn to move. After you have set up your desired position, press **NO/X**. The computer will ask if you want to play from this new position; press **YES/✓** to confirm and to exit Position Mode.

- **To remove a piece from the board**, press the piece on its square and then remove it. Notice that the display indicates the piece type and color, along with a minus sign and the location for that square.
- **To move a piece from one square to another**, press the piece on its original square, pick it up, and then press it on the new square. As you do this, the display will show a minus sign for the first square, and a plus sign for the second square.
- **To add a piece to the board**, first press the Piece Symbol Key for that piece (♙, ♚, ♜, ♝, ♞, ♟, or ♡). Make sure the display shows the correct color symbol for the piece you want to add. If not, press **BLACK** or **WHITE** to change the color. When the display shows the correct piece type and color, place that piece on the desired

square and press down. The display shows a plus sign, along with the location for that square. To add another piece of the same type, simply press down on another square. To add a different piece, press a different Piece Symbol Key and follow the same steps as above.

- **To clear the board**, press **YES/✓** while you are in Position Mode. The display will show [] to symbolize an empty chessboard, and the computer will ask **Clear board?** Press **YES/✓** once more to confirm that you do want to clear the board. Then add pieces as described previously. If you do not want to clear the board, press **NO/X** to cancel. This feature can be handy when you want to set up a position with only a few pieces, where it would be easier to start out with an empty board!
- **Once you have changed the position as described above**, make sure the color indicator in the display is showing the correct color of the side to move. Change the color, if necessary, by pressing **BLACK** or **WHITE**.
- **To exit Position Mode**, press **NO/X**. When the computer asks for confirmation with $E \text{ n } d ?$, press **YES/✓** to return to normal play with your new board position.

*Note that any legal board position can be set up using the above procedures. The computer will not permit you to set up an illegal position, such as one where there are more than the prescribed number of pieces for a normal game, or one where a King is in check and is not to move. In such cases, after you press **NO/X** to exit Position Mode, and then **YES/✓** to confirm, the computer will display $E \text{ r r o r}$. You will not be allowed to exit Position Mode until you have set up a legal board position.*

8. TECHNICAL DETAILS

8.1 The ACL Function

Computers sometimes “lock up” due to static discharge or other electrical disturbances. If this should happen, take out the batteries and use a pin or another sharp object to press into the hole marked **ACL** in the base of the unit for at least one second. This resets the computer.

8.2 Care and Maintenance

Your chess computer is a precision electronic device, and should not be subjected to rough handling or exposed to extreme temperatures or moisture. Be sure to disconnect the adapter (if applicable) and remove the batteries before cleaning this unit. Do not use chemical agents or liquids to clean the unit, as they may damage the plastic.

Weak batteries should be replaced promptly, since they can leak and damage the computer. Please also note the following regarding the use of batteries. **Warning: Use only alkaline or zinc carbon batteries. Do not mix different types of batteries or new and used batteries. Do not recharge non-rechargeable batteries. Use only the recommended batteries or equivalent. Be sure to observe the correct polarity when inserting batteries. Worn out batteries should be removed from the unit promptly. Do not short circuit the supply terminals.**

If an AC-DC adapter is used with this unit, it must be as specified in Section 8.3. An adapter is not a toy and should

TRY OUT POSITION MODE!



1. Press **NO/X** and **YES/✓** together to reset the computer for a new game. Display: 0 : 00 : 00.



2. Press **POSITION** to enter Position Mode. Display: - P 0 5 - .



3. Press the White pawn down on Square e2, and remove it from the board. Display: □ ♔ - E 2 .



4. Press that same pawn down on Square e3 to add it to the board. Display: □ ♔ + E 3 .



5. Press the Black Queen down on Square d8, and remove it from the board. Display: ■ ♚ - d 8 .



6. Press that same Queen down on Square h5 to add it to the board. Display: ■ ♚ + h 5 .



7. Press **WHITE** to change the color to move next.



8. Press **NO/X** to exit; then press **YES/✓** to confirm your new position and return to game play.

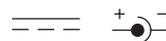


For more details, see Section 7.2.

be handled with care. Please also note the following regarding the use of an AC-DC adapter. **Warning: Use a center positive adapter with safety isolating transformer. The polarity symbols confirming its center positivity should be clearly marked on the adapter, and the adapter must comply with CEE publication 15. The adapter should be regularly examined for potential hazards such as damage to the plug, cable or cord, casing or other parts. In the event of damage, the adapter should not be used.**

8.3 Technical Specifications

Keys:	17
LED Lamps:	64; 3 mm
LCD Display:	48-segment, 5-digit
Speaker:	78 mm diameter
Batteries:	6 x (1.5V) “C” (AM2/R14) cells ---
Dimensions:	410 x 270 x 40 mm
Weight:	1.3 Kg
AC-DC Adapter:	9V/300mA center-positive (EN 60742 compliant)



Please retain this information for future reference.

Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

CONDITIONS OF WARRANTY

1. Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
2. Operating instructions must be followed.
3. Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
4. Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g., bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges pre-paid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
5. When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
6. **IMPORTANT:** To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
7. This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. **ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY.** Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. **IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER** Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



Information for Customers in the United States:

FCC Compliance and Advisory Statement

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference, and
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Saitek Industries, 2295 Jefferson Street, Torrance, CA 90501, USA

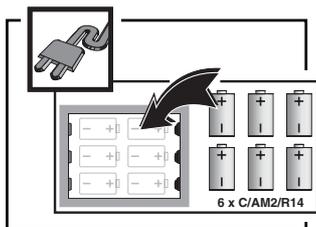
TROUBLESHOOTING GUIDE

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
The computer doesn't react, or "freezes" during a game.	<ul style="list-style-type: none"> • Batteries not installed correctly. • Batteries weak or bad. • Static discharge or an electrical disturbance has caused a lock-up. 	<ul style="list-style-type: none"> • Install batteries as shown in the <i>Quick Start</i>. • Replace the batteries. • Press into the hole marked ACL to reset the computer, as described in Section 8.1.
Display is difficult to read.	<ul style="list-style-type: none"> • Batteries may be running out. 	<ul style="list-style-type: none"> • Replace the batteries with fresh alkalines.
The computer will not make a move.	<ul style="list-style-type: none"> • Auto Response option may be turned off. • You may be on a level where the computer thinks for a long time. 	<ul style="list-style-type: none"> • The computer only responds to your moves automatically if Auto Response is ON (see Section 5.1). • You may interrupt the computer and force it to make a move by pressing YES/✓.
The computer will not accept your move.	<ul style="list-style-type: none"> • Is it your turn? Is your King in check? Will your move put your King into check? Are you trying to castle incorrectly? Are you moving to an illegal square? • The computer is thinking (its color symbol is flashing in the display). • You have not entered the computer's last move correctly (wrong from or to square). 	<ul style="list-style-type: none"> • Review the chess rules—check the rulebook or take advantage of the tutorials (see Section 4). <i>Note that your current game may be erased if you select a tutorial.</i> Verify the position to be sure it is correct (see Section 7.1). • Interrupt the computer, if desired, by pressing YES/✓. • Check the display, and press the correct square to complete the computer's move.
Error message shows when a square is pressed.	<ul style="list-style-type: none"> • You have not entered the computer's last move correctly. • You may be in Option Mode, Level Mode, Verify Mode, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Check the display, and press the correct square to complete the computer's move. • Press NO/X to return to normal play and continue the game.
The computer seems to be making illegal moves.	<ul style="list-style-type: none"> • The computer has made a special move, such as en passant, castling, or a pawn promotion. • Your board position is incorrect—pieces have been moved. 	<ul style="list-style-type: none"> • Review the chess rules. Verify the position as described in Section 7.1. • Verify the position, as described in Section 7.1.
The computer is making instant or irrational moves.	<ul style="list-style-type: none"> • The batteries are running out. • The computer may be on a lower Fun Level, where it moves quickly and makes mistakes so the beginner can benefit from studying them. • Some or all of the Opening Rules Options may be activated. • The batteries are running out. 	<ul style="list-style-type: none"> • Replace the batteries with fresh alkalines. • Press LEVEL to see which level is selected. Change to a higher level, if desired. • Turn the Opening Rules Option(s) OFF, if desired, as noted in Section 5.3. • Replace the batteries with fresh alkalines.
The computer is silent.	<ul style="list-style-type: none"> • The volume is turned all the way down. • Both Sound Level 0 (-SND) and Coach Level 0 (-COACH) are in effect, resulting in completely silent game operation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Push up the Volume Control Slider. • Check the selected Sound and Coach Levels (see Section 5.1). Change, if desired.
You cannot hear a voice, only beeps.	<ul style="list-style-type: none"> • Sound Level 1 (SND 1) is in effect. 	<ul style="list-style-type: none"> • Check the selected Sound Level (see Section 5.1). Change, if desired.
You hear a repeating series of beeps.	<ul style="list-style-type: none"> • The computer has announced its move and is waiting for you to move its piece. • The computer is waiting for you answer a question or give some input during a tutorial. • The computer is reminding you to do something, for example, to put a captured piece back on the board after a take-back. 	<ul style="list-style-type: none"> • Check the displayed computer move and make its move on the board. • Check the display to see what the computer is expecting you to do. Press SAY AGAIN once or twice, if necessary, to hear what was said last. • Check the display and board lights, and take the appropriate action. Press SAY AGAIN once or twice, if necessary, to hear what was said last.

SCHNELLSTART

Um sofort ein Spiel zu spielen, ohne erst das gesamte Handbuch zu lesen, folgen Sie einfach diesen Schnellstart-Schritten!

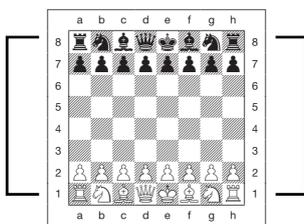
- 1** Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 6 C (AM2/R14) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. Falls Sie einen AC-DC Netzadapter verwenden (siehe Abschnitt 8), stecken Sie diesen zuerst in die Steckdose, und schließen Sie erst dann den Computer an.



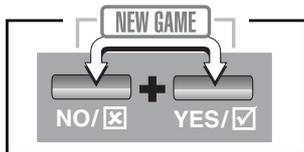
- 2** Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten. Nach einem kurzen Startablauf, werden Sie von der Schachakademie begrüßt. Falls das Gerät nicht reagiert, stellen Sie es neu ein, wie in Abschnitt 1.1 beschrieben.



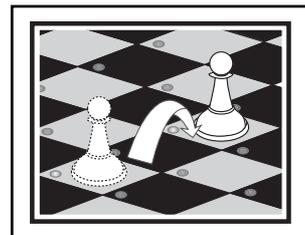
- 3** Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



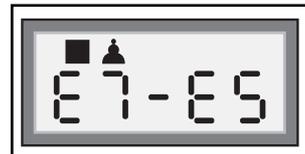
- 4** Um den Computer für eine NEUE PARTIE (**NEW GAME**) einzustellen, drücken Sie gleichzeitig die **NO/X** und **YES/✓** Tasten.



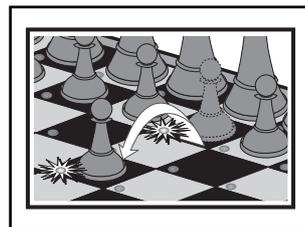
- 5** Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr **Ausgangsfeld**. Sie hören den Feldnamen und das LED leuchtet auf. Drücken Sie dann die Figur auf das **Zielfeld**. Wieder sagt der Computer den Feldnamen, dann beginnt er mit der Zugsuche.



- 6** Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Auch das LED des **Ausgangsfelds** leuchtet auf, bis Sie die gewünschte Figur andrücken. Dann leuchtet das LED des **Zielfelds**. Drücken Sie die Figur auf ihr **Zielfeld**, und der Computerzug ist ausgeführt.



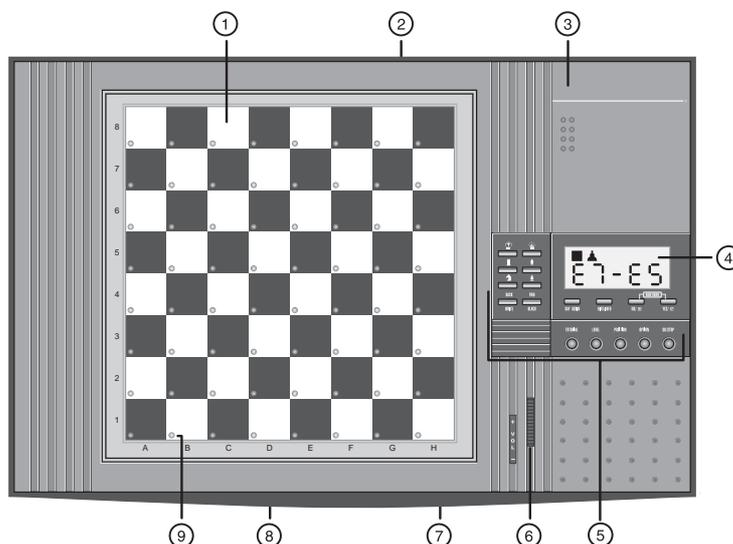
Führen Sie Ihren nächsten Schachzug aus, wie oben beschrieben. Viel Spaß bei Ihrer Partie!



Drücken Sie jederzeit **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Ihre Spiel wird vom Computer gespeichert (bis zu 64 individuellen Zügen). Sobald Sie den Computer wieder einschalten, können Sie fortfahren, wo Sie aufgehört haben!

TASTEN UND FUNKTIONEN

- Sensorschachbrett:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der den Zug der Figur automatisch registriert.
- Adapteranschluß:** Für AC/DC Adapter.
- Batteriefach:** Schieben Sie die Abdeckung nach rechts, um das Fach zu öffnen. Sie benötigen 6 Babyzellen (AM2/R14), Alkalibatterien.
- LCD-Display:** Zeigt Ihnen Spielzüge und -informationen sowohl während des Spiels als auch bei der Auswahl von Lektionen, Optionen, Spielstufen usw.
- Spieltasten**
 - TUTORIAL:** Drücken, um eine Lektion auszuwählen. Innerhalb dieses Modus können Sie mit dieser Taste in 10-er Schritten Lektionen aufrufen.
 - LEVEL:** Drücken, um eine Spielstufe zu wählen. Innerhalb dieses Modus können Sie die Stufen in 10-er Schritten aufrufen.
 - POSITION:** Drücken, um in den Positionsmodus zu kommen.
 - OPTION:** Drücken, um verschiedene Optionen einzustellen. Innerhalb dieses Modus können Sie mit dieser Taste verschiedene Options-Gruppen anwählen.
 - GO/STOP:** Drücken, um das Gerät an- bzw. auszuschalten.
 - SAY AGAIN:** Drücken, um die letzte Spracheinheit nochmals zu hören.
 - HINT/INFO:** Drücken, um Hinweise zu Fragen abzurufen. Auch zur Aktivierung des Infomodus und innerhalb dieses Modus zum Wählen einzelner Gruppen.
 - NO/X:** Gleichzeitig mit **YES/✓** drücken, um ein neues Spiel zu starten. Drücken, um bestimmte Modi zu verlassen.
 - YES/✓:** Gleichzeitig mit **NO/X** drücken, um ein neues Spiel zu starten. Drücken, um die Seiten mit dem Computer zu wechseln oder den Computer zum Ziehen zu zwingen. Auch einsetzbar zum Verlassen der Modi für Spielstufen, Lektionen und Positionen, sowie zum An- bzw. Abschalten von Optionseinstellungen.
 - FIGURTASTEN:** Für Kontroll- oder Positionsmodus. Auch einsetzbar bei Bauernumwandlung.



- BACK und FWD Tasten:** Drücken, um in den Modi für Spielstufen, Lektionen, Optionen und Infomodus, Einstellungen in 1er-Schritten zu wählen.
- WHITE und BLACK Tasten:** Drücken, um die Farbe im Kontroll- und Positionsmodus zu wählen.
- 6. Lautstärkenregler:** Zum Laut- bzw. Leisestellen der Sprachausgabe.
- 7. ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wird benötigt, um statische Aufladungen nach dem Einlegen von Batterien vom Gerät zu nehmen.
- 8. Figurenaufbewahrungsfach:** Auf der Unterseite des Geräts. Praktische Möglichkeit, die Figuren nach einer Partie aufzubewahren.
- 9. Einzelfeldleuchten:** Pro Feld 1 LED-Leuchte. Bedienerfreundliche Unterstützung bei Zugsausführung, Zugrücknahmen, Positionskontrollen, Positioneingaben usw.

INHALTSVERZEICHNIS

TASTEN UND FUNKTIONEN

1. STARTKLAR?! DIE ERSTEN SCHRITTE

- 1.1 Gerät einschalten
 - 1.2 Spielbereit? Wir zeigen wie's geht!
 - 1.3 Der Computer macht seine Züge
 - 1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück
 - 1.5 Spiel zu Ende? Starten Sie ein Neues...
 - 1.6 Zu einfach/zu schwer? Verändern Sie die Spielstufe!
 - 1.7 Sprache an/aus? Ganz wie Sie wünschen...
- ### 2. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN
- 2.1 Wer ist am Zug? Schauen Sie auf das Display!
 - 2.2 Schlag- und spezielle Züge
 - 2.3 Unerlaubte Züge
 - 2.4 Schach, Matt und Sonderregeln
 - 2.5 Hinweis gefällig? Einfach fragen!
 - 2.6 Zugsuche unterbrechen
 - 2.7 Brettseite wechseln
 - 2.8 Eröffnungen
 - 2.9 Denken wenn die Gegenseite am Zug ist
 - 2.10 Spielstand-Speicher
 - 2.11 Abschaltautomatik

3. SPIELSTUFEN

- Spielstufe einstellen
- 3.1 Spaßstufen (1-60)
 - 3.2 Normale Spielstufen (61-70)
 - 3.3 Turnierstufen (71-80)
 - 3.4 Blitzschachstufen (81-90)
 - 3.5 Problemlösungsstufen (91-98)
 - 3.6 Taktische Stufe (99)
 - 3.7 Analysestufe (100)

4. LEKTIONEN

- Mehr über die Lektionen
- 4.1 Eine Lektion auswählen
 - 4.2 Tips zum Lernen

5. SPIELOPTIONEN

- Spieloptionen auswählen
- 5.1 **Betrieboptionen**
 - Automatische Antwort
 - Soundeinstellungen
 - Trainingsstufen
 - Uhricken
 - Countdown-Uhr
 - Weiß von oben spielen
 - 5.2 **Spieleinstellungen**
 - Selektive Suche
 - Alle Eröffnungen
 - Einzelne Eröffnungen
 - 5.3 **Eröffnungsregeln**
 - Alle Eröffnungsregeln
 - Einzelne Eröffnungsregeln
 - 5.4 **Rollierende Displayanzeige**

6. SPIELINFORMATIONEN

- Infomodus anwenden
- 6.1 Hauptvariante
 - 6.2 Informationen zur Zugsuche
 - 6.3 Schachuhren
 - 6.4 Zugzähler/Spielzüge

7. POSITIONEN

- KONTROLLIEREN/AUFBAUEN
- 7.1 Positionen kontrollieren
 - 7.2 Positionen ändern

8. TECHNISCHE DETAILS

- 8.1 ACL-Funktion
- 8.2 Pflege und Wartung
- 8.3 Technische Spezifikation

PROBLEMLÖSUNGSHINWEISE

1. STARTKLAR?! DIE ERSTEN SCHRITTE...

1.1 Gerät einschalten

- **Um Ihren Computer mit dem AC/DC Adapter zu nutzen**, stecken Sie den Adapter zunächst in die Steckdose, dann schließen Sie ihn an den Computer an. *Benutzen Sie nur den Mephisto Universaladapter wie unter 8.3 aufgeführt. Der Gebrauch eines anderen Adapters kann zu Schäden führen, die nicht durch die Garantie abgedeckt werden.*
- **Um Ihren Computer mit Batterien zu nutzen**, legen Sie 6 Babyzellen (AM2/R14) wie auf der Abbildung gezeigt, ein (Achten Sie auf die Polarität). Verwenden Sie neue alkaline Batterien, um eine längere Lebensdauer zu haben. Um die Funktion der Spielstandspeicherung zu ermöglichen, sollten Sie immer Batterien eingelegt haben, auch wenn Sie den Computer mit Adapter betreiben.

Drücken Sie **GO/STOP**, um Ihren Computer anzuschalten. Nach einem kurzen Startablauf, werden Sie von der Schachakademie begrüßt, dies bedeutet, daß alles für eine erste Partie bereit ist. Reagiert Ihr Gerät nicht, drücken Sie eine Büroklammer oder einen spitzen Gegenstand in die Vertiefung **ACL** auf der Unterseite (ca. 1-2 sek lang). So werden statische Aufladungen vom Gerät genommen.

Um Energie zu sparen und die Batterielebensdauer zu verlängern, ist eine Abschaltautomatik eingebaut, die nach 15 min ohne Aktion aktiviert wird.

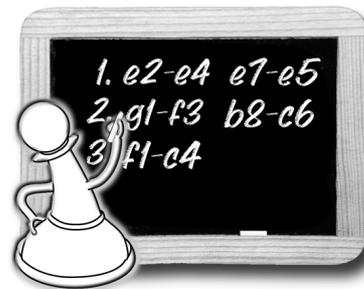
1.2 Spielbereit? Wir zeigen wie's geht!

Folgen Sie diesen Schritten, um Ihr Spiel zu starten:

- a. Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten (wenn nicht bereits geschehen).
- b. Drücken Sie **YES/✓** und **NO/X** gleichzeitig, um den Computer auf eine neue Partie einzustellen. Sie hören „**New Game**“ als Bestätigung. Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf - die weißen nach unten, wie in der Schnellstart-Anleitung abgebildet.

Lernen Sie alles über Eröffnungen, Eröffnungsregeln und vieles mehr...

Siehe auch Abschnitt 4, Lektionen des Lernprogramms...!



- c. Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr Ausgangsfeld. Sie hören den Feldnamen und das LED leuchtet auf. Auch das LCD zeigt Figur, Farbe und das Feld, das gedrückt wurde.
- d. Drücken Sie dann die Figur auf das Zielfeld. Wieder sagt der Computer den Feldnamen. Dann beginnt er mit der Zugsuche.

Am Anfang einer Partie, kommen die Antwortzüge meist sofort, weil der Computer dabei auf gespeicherte Eröffnungszüge zurückgreifen kann (siehe auch 2.8).

1.3 Der Computer macht seine Züge

Zieht der Computer, hören Sie „**Mein Zug ist...**“ und der Zug wird im Display angezeigt. Auch das LED des **Ausgangsfelds** leuchtet auf, bis Sie die gewünschte Figur andrücken. Dann leuchtet das LED des **Zielfelds**. Drücken Sie die Figur auf ihr **Zielfeld**. Der Computerzug ist ausgeführt!

Abhängig von den eingestellten Sound- und Trainingsoptionen, hören Sie auch andere Spielinformationen während der ersten Züge. Der Computer kann bestimmte Eröffnungen erkennen und auf einzelne Lektionen verweisen. Oder, wenn er denkt, daß Sie Hilfe brauchen, wird er ein paar Hinweise geben (wieder mit Bezug auf Lektionen). Kein anderer Schachlehrer ist noch geduldiger, hilfsbereiter und weiß dabei so viel!

1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück

Um 1 Zug auf jeder Seite zurückzunehmen, führen Sie einfach diese Züge umgekehrt aus.

Drücken Sie zunächst auf das Zielfeld - die Rücknahme wird angesagt, das Display zeigt den Rücknahmezug und die LEDs beider Zugfelder leuchten auf. Nachdem Sie die erste Rücknahme abgeschlossen haben, zeigt der Computer den nächstmöglichen Rücknahmezug. Sie können bis zu 64 Züge zurücknehmen. Um wieder normal zu spielen, führen Sie einfach den nächsten Zug auf dem Brett aus.

Alternativ können Sie auch **BACK** drücken, wenn Sie an der Reihe sind - dann führt Sie der Computer durch die Rücknahme genau wie oben beschrieben.

Nehmen Sie Schlagzüge, Rochade oder Bauernumwandlung zurück, erinnert Sie der Computer daran, Figuren wieder auf das Brett zu stellen (unterstützt durch Display, Sprache, LEDs). Drücken Sie einfach die entsprechende Figur auf das angegebene Feld.

1.5 Spiel zu Ende? Starten Sie ein Neues...

Immer wenn Sie ein Spiel beenden (oder abbrechen), können Sie durch gleichzeitiges Drücken von **YES/✓** und **NO/X**, den Computer auf eine neue Partie einstellen. Sie hören „**New Game**“ - der Computer ist bereit, mit den vorhandenen Einstellungen neu zu beginnen.

Achtung: Mit dieser Aktion löschen Sie die aktuelle Partie!

1.6 Zu einfach/zu schwer? Verändern Sie die Spielstufe!

Ist der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, ist die Spielstufe 63 eingestellt, mit einer durchschnittlichen Bedenkzeit von 5 sek pro Zug. Sie können jedoch aus 100 Stufen auswählen! Details über Spielstufen und die Auswahl sehen Sie unter Abschnitt 3.

1.7 Sprache an/aus? Ganz wie Sie wünschen...

Die informative und unterhaltsame Sprachfunktion ist auf Stufe 2 voreingestellt. Der Lautstärkenregler bestimmt die Wiedergabe. Sie können jedoch mehr oder weniger Sprache wählen. Sogar ganz abschalten ist kein Problem! Siehe 5.1 für Details zur Auswahl dieser Funktionen.

Viele Beispiele der Sprachfunktion, die in dieser Anleitung verwendet werden, gehen von der Grundeinstellung des Computer aus. Je nach dem, welche Sound- oder Trainingsoptionen Sie auswählen, lassen sich so viel bzw. so wenig Sound und Sprache einstellen, wie Sie wollen.

*Übrigens: verstehen Sie den Computer nicht aufs erste Mal, können Sie sich das Gesagte wiederholen lassen - einfach **SAY AGAIN** drücken! 1x drücken für den letzten Satz, 2x für den letzten Abschnitt innerhalb der Lektion.*

2. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

2.1 Wer ist am Zug? Schauen Sie auf das Display!

Spielt die Schachakademie mit Schwarz, blinkt ein schwarzes Quadrat im Display während der Zugsuche. Nach dem Zug erscheint ein weißes Quadrat - dies bedeutet, daß Weiß am Zug ist. Mit dieser Funktion sehen Sie auf einen Blick, ob der Computer rechnet bzw. welche Seite am Zug ist.

2.2 Schlag- und spezielle Züge

Schlagzüge: Um zu schlagen, drücken Sie Ihre Figur auf ihr Ausgangsfeld, nehmen die zu schlagende Figur vom Brett, und drücken Ihre Figur wiederum auf das Zielfeld. Schlagzüge werden z.B. mit „♞5 * H5“ angezeigt.

En Passant: Beim En Passant schlagen, erinnert Sie die Schachakademie daran, den geschlagenen Bauern vom Brett zu nehmen. Das LED des Bauernfeldes leuchtet solange, bis Sie den Bauern andrücken und vom Brett nehmen.

Rochade: Die Schachakademie erkennt die Rochade sofort nach dem Königszug. Wenn Sie den König vom **Ausgangs-** auf das **Zielfeld** gedrückt haben, leuchten die LEDs der Zugfelder des Turms, dessen Zug Sie noch machen müssen. Kurze Rochade wird mit ♖-♗, lange mit ♗-♖-♗ angezeigt.

Bauernumwandlung:

• **Wandeln Sie einen Bauern um**, so drücken Sie ihn zunächst ganz normal auf das Ausgangsfeld. Sobald Sie das Zielfeld drücken, fordert Sie die Schachakademie auf, eine Figur auszuwählen. Sie zeigt auch das Umwandlungsfeld und läßt sein LED leuchten. Drücken Sie ein Figurensymbol (♙, ♘, ♗, oder ♞) zur Erkennung Ihrer neuen Figur und die Umwandlung ist abgeschlossen. Der Computer erkennt Ihre Figur sofort und startet die Suche nach dem nächsten Zug. Denken Sie daran, auch manuell die Figur auf dem Brett zu wechseln!

• **Wandelt die Schachakademie einen Bauern um**, zeigt sie den Zug wie gewöhnlich an, aber das Display zeigt neben dem Bauern auch die gewählte Figur nach der Umwandlung an. Einfach den Zug ganz normal ausführen und dann auf dem Brett den Bauern mit der gewünschten Figur tauschen.

2.3 Unerlaubte Züge

Die Schachakademie wird niemals unerlaubte Züge akzeptieren und Sie, falls Sie einen Zug nicht als unerlaubt erkennen, darauf aufmerksam machen! Drücken Sie das **Zielfeld**, werden Sie eine **Fehlernachricht** hören und das LED des **Ausgangsfelds** leuchtet auf. Setzen Sie die Figur wieder zurück, um einen neuen Zug zu machen. Drücken Sie eine Figur der falschen Farbe, hören Sie ebenfalls eine **Fehlernachricht** und die Schachakademie beachtet das gedrückte Feld überhaupt nicht.

Führen Sie einen Computerzug nicht richtig aus (Sie setzen die Figur auf ein anderes Zielfeld), werden Sie wieder benachrichtigt und das LED des Zielfelds zeigt Ihnen, wohin

SPEZIELLE HINWEISE ZU SOUNDEINSTELLUNGEN

- Stellen Sie die Lautstärke einfach über den Regler ein.
- Die Sundeinstellung bestimmt, mit wieviel Sprache, Sound oder Stille gespielt wird (siehe 5.1).
- Die Trainingsstufen bestimmen, wieviel gesprochene Hilfen verwendet werden (siehe 5.1).
- Führen Sie den Computerzug nicht sofort aus, werden Sie akustisch dazu aufgefordert! Dies ist besonders nützlich, wenn die Schachakademie in höheren Spielstufen länger rechnet. Dann können Sie mal weggehen und etwas anderes machen bis Sie benachrichtigt werden. Pieptöne kommen häufiger vor - schauen Sie einfach auf das Display oder hören Sie zu, um zu wissen, was Sie als nächstes tun können.
- Wählen Sie eine Lektion, wird die aktuelle Sound- und Trainingseinstellung verändert. Diese Einstellungen bleiben auch nach Verlassen der Lektion erhalten.
- Drücken Sie **SAY AGAIN**, 1x um den letzten Satz nochmals zu hören, 2x für den letzten Absatz innerhalb der Lektion.

die Figur gehen muß. Schauen Sie auch auf das Display, um den korrekten Zug abzulesen. Will der Computer z.B. den Bauern von C7 nach C5 ziehen und Sie drücken C7, dann C6, wird das Display ♞7 : ♞5 anzeigen. Dann zeigt das Display erneut den Zug an (♞7-♞5), und die Schachakademie wartet, bis Sie die Figur auf C5 gedrückt haben.

Drücken Sie eine Figur an und das Display zeigt dieses Ausgangsfeld an, können Sie trotzdem diesen Zug nicht machen. Einfach nochmals auf das Ausgangsfeld drücken, und Sie können sich für einen neuen Zug entscheiden. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug eingegeben ist, können Sie ihn dennoch zurücknehmen (siehe 1.4).

2.4 Schach, Matt und Sonderregeln

Steht ein König im Schach, blinkt im Display einige Sekunden ♞♞♞ zusammen mit dem Schachzug auf. Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

Erkennt die Schachakademie ein zwingendes Matt gegenüber Ihnen, zeigt sie zunächst den Zug wie gewohnt an. Haben Sie diesen ausgeführt, blinkt eine Mattankündigung (z.B. ♞♞♞ für Matt in 2 Zügen). Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

Endet eine Partie mit **Schachmatt**, wird dies angesagt und im Display erscheint MATE (mit dem Mattzug) für einige Sekunden. Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

Die Schachakademie erkennt Patt Remis durch 3- malige Wiederholung und 50-Züge-Regel. Der Zug wird angesagt und im Display blinkt ♞♞♞ (mit dem Zug) für einige Sekunden. Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

2.5 Hinweis gefällig? Einfach fragen!

Immer wenn Sie Hilfe brauchen, steht Ihnen die Schachakademie gerne zur Verfügung! Drücken Sie **HINT/INFO**, wenn Sie am Zug sind, und in 1-5 Sekunden (in Ausnahmefällen kann es länger dauern) zeigt Ihnen der Computer einen Zugvorschlag. Nehmen Sie diesen an, dann führen Sie den Zug einfach auf dem Brett aus. Nehmen Sie ihn nicht an, machen Sie entweder einen anderen Zug auf dem Brett oder löschen Sie den Hinweis mit **NO/X**. Achtung: es wird ein optimaler Hinweis gesucht, der eventuell auf einer höheren als der eingestellten Spielstufe gespielt wird.

2.6 Zugsuche unterbrechen

Um die Zugsuche der Schachakademie abzubrechen, drücken Sie einfach **YES/✓**. Dies zwingt den Computer, sofort den bis jetzt besten Zug zu spielen. Diese Funktion ist vor allem auf den höheren Stufen wertvoll und auf der Analysestufe, wenn die Schachakademie endlos lange rechnen kann.

In den Problemlösungsstufen bewirkt **YES/✓** keinen Abbruch des Suchvorgangs, sondern die Schachakademie zeigt -----, um anzuzeigen, daß bisher kein Matt gefunden wurde. Um weiterzuspielen müssen Sie in diesen Fällen, die Spielstufe wechseln.

2.7 Brettseiten wechseln

Um die Seiten mit der Schachakademie zu wechseln, drücken Sie **YES/✓** wenn Sie am Zug sind – die Schachakademie wird dann den nächsten Zug für Sie berechnen. Sie können sooft hin und herwechseln wie Sie wollen.

Möchten Sie nur zuschauen, wie die Schachakademie gegen sich selbst spielt, drücken Sie **YES/✓** nach jedem Zug. So können Sie die Züge studieren und Strategien abschauen, mit der Möglichkeit, diese später selber anzuwenden!

2.8 Eröffnungen

Zu Beginn einer Partie, antwortet die Schachakademie zumeist sofort, weil sie Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielt. Diese Bibliothek enthält alle wichtigen Eröffnungen und viele Positionen aus Großmeisterpartien. Findet die Schachakademie die aktuelle Position in der Bibliothek, spielt sie einen gespeicherten Antwortzug ohne eine Suche zu starten. Die Schachakademie nutzt diese Bibliothek auf allen Stufen, außer den Problemlösungsstufen.

Dieser Schachcomputer bietet zusätzlich eine einzigartige Möglichkeit, Eröffnungen zu lernen. Unter 5.2 können Sie lesen, wie man bestimmte Spieleinstellungen festlegt, um einzelne Eröffnungen zu studieren. Und unter 4 sehen Sie, in welchen Lektionen Sie Ihr Wissen über Eröffnungen gezielt erweitern können – eine tolle Möglichkeit, die viel Spaß macht!

2.9 Denken, wenn die Gegenseite am Zug ist

Während Sie spielen, wird Ihnen auffallen, daß die Schachakademie manchmal sofort auf Ihre Züge antwortet (sogar im Mittelspiel auf höheren Stufen). Dies ist möglich, weil der Computer Ihre Zeit auch zum Denken nutzt und Züge bzw. Strategien abwägen kann. So wird errechnet, welchen Zug Sie am wahrscheinlichsten machen und die Suche nach dem Antwortzug startet, während Sie noch überlegen. Machen Sie den erwarteten Zug, kann die Schachakademie natürlich sofort antworten.

Achtung: Haben Sie Spaßstufen gewählt, kann die Schachakademie Ihre Bedenkzeit nicht zur Suche nutzen.

2.10 Spielstand-Speicher

Sie können eine Partie jederzeit unterbrechen und das Gerät mit **GO/STOP** ausschalten. Die Partie ist dann unterbrochen, die aktuelle Stellung (bis zu 64 Züge) bis zu 1 Jahr gespeichert. Schalten Sie wieder ein, können Sie dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben!

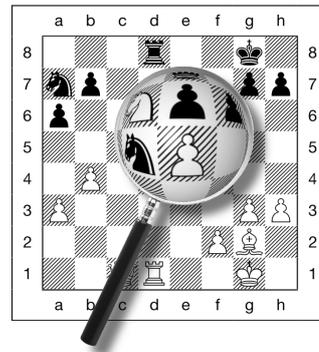
Tip: Betreiben Sie die Schachakademie mit Adapter, müssen zur Speicherung Batterien eingelegt sein, sonst geht die Partie durch Ausschalten des Geräts verloren.

2.11 Abschaltautomatik

Die Abschaltautomatik ist eine Energiesparfunktion, die die Schachakademie veranlaßt, sich nach 15 Minuten ohne Zug selbst abzuschalten. Um dann fortzufahren, drücken Sie einfach wieder **GO/STOP**. *Achtung: Die Abschaltautomatik tritt nicht in Kraft, wenn die Schachakademie einen Zug berechnet.*

Studieren Sie berühmte Partien und ihre besten Details...

Mit Hilfe der Lektionen können Sie diese Gelegenheit wahrnehmen – schauen Sie unter Abschnitt 4 nach!



3. SPIELSTUFEN

Siehe „**SPIELSTUFEN AUF EINEN BLICK**“, um eine Übersicht über 100 Stufen zu bekommen.

Ihre Schachakademie bietet eine einzigartige Auswahl von 100 Spielstufen! Diese Stufen lassen sich in 2 Gruppen einteilen:

- **60 Einsteigerstufen:** diese speziellen Einsteigerstufen bieten Anfängern und Gelegenheitsspieler eine Möglichkeit, mehr über Schach zu erfahren und eigene Fähigkeiten zu entwickeln. Bei einigen Spaßstufen macht die Schachakademie sogar Fehler - aus denen Sie lernen können!
- **40 Wettkampfstufen:** eine große Auswahl für Fortgeschrittene und erfahrene Spieler! Sie erstrecken sich auf Turnierniveau, taktisches Training, Problemlösungen und Blitzschach. Stellen Sie eine Stufe ein, dann beachten Sie, daß je mehr der Computer Rechenzeit bekommt, er um so stärker spielt (genau wie bei Menschen).

Eine Spielstufe einstellen

Siehe auch „**SIE MÖCHTEN EINE SPIELSTUFE EINSTELLEN? DAS GEHT SO EINFACH...**“ mit Beispielen zum Einstellen einer Stufe.

Eine komplette Aufstellung aller 100 Spielstufen finden Sie auf Seite 6. Die einzelnen Stufen werden auch im folgenden Abschnitt erläutert.

Drücken Sie **LEVEL**, um in den Spielstufenmodus zu kommen. Die Schachakademie zeigt die aktuelle Stufe an. Jetzt können Sie mit den Tasten **FWD** und **BACK** in 1er Schritten bzw. mit **LEVEL** in 10er Schritten zu einzelnen Stufen blättern. Das Display zeigt jeweils die Stufennummer und -bezeichnung an. Z.B. bei Spaßstufe 2 zeigt das Display abwechselnd L 2 und FUN:2. Wird die gewünschte Stufe angezeigt, bestätigen Sie einfach mit **YES/✓** und verlassen Sie dann den Spielstufenmodus.

Haben Sie **LEVEL** nur zum Nachschauen gedrückt, können Sie mit **NO/X** den Modus verlassen ohne die Einstellung zu ändern, sogar wenn der Computer am Zug ist.

Beachten Sie hinsichtlich der Spielstufenwahl:

- Die Stufe kann jederzeit während der Partie geändert werden
- Die Änderung der Spielstufe setzt die Schachuhr auf Null zurück
- Ändern Sie die Spielstufe während der Computer rechnet, wird die Uhr zurückgesetzt und die aktuelle Suche unterbrochen. Gehen Sie in den Spielstufenmodus während der Computer rechnet ohne die Einstellung zu ändern (Sie drücken **NO/X**), wird die Suche ebenfalls beendet.

EINSTEIGERSTUFEN

3.1 Spaßstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
1	Spaßstufe 1	L 1 Fun: 1
2	Spaßstufe 2	L 2 Fun: 2
3	Spaßstufe 3	L 3 Fun: 3
...UND SO WEITER BIS...		
58	Spaßstufe 58	L 58 Fun: 58
59	Spaßstufe 59	L 59 Fun: 59
60	Spaßstufe 60	L 60 Fun: 60

Diese Spaßstufen beschränken das Schachwissen der Schachakademie und sind speziell für Einsteiger und jüngere Schachspieler. Auf diesen Stufen ist die Schachakademie menschlicher als andere Schachcomputer - sie gibt jedem eine Gewinnchance in einer Welt, in der Computer immer mechanischer und exakter werden. Entgegen der Meinung, daß Computer niemals Fehler begehen, spielt die Schachakademie tatsächlich fehlerhaft auf diesen Stufen! Die Spaßstufen decken eine ELO-Wertung von 0-1200 Punkte ab.

Übrigens - Spielen Sie noch nicht so gut mit diesen Stufen, schlägt die Schachakademie Übungslektionen vor.

Einige Spaßstufen beinhalten Beschränkungen des Schachwissens, die typische Anfängerfehler zur Folge haben. So ignoriert der Computer absichtlich den Wert einzelner Figuren und bestimmte Regeln wie Bauernstrukturen, Zentrumskontrolle, Bewegungsfreiheit, und Sicherheit für den König. Er übersieht absichtlich Mattfallen, entwickelt die Dame zu früh oder macht unüberlegte Mattgebote bzw. Schlagzüge. Schachbücher lehren häufig diese Grundsatzregeln und doch sehen Anfänger auch, wie man ohne sie in der Praxis durchkommt. Mit den Spaßstufen haben Einsteiger die Möglichkeit, die Konsequenzen von Fehlern zu erkennen und ihr Spiel erheblich zu verbessern!

Bei den schwächeren Spielstufen kann es sein, daß der Computer nicht nur Figuren ungedeckt läßt, sondern direkt versucht, Material zu verlieren. Ein frühzeitiger Damenverlust ist da nicht ungewöhnlich! Bei höheren Spaßstufen wird die Schachakademie immer weniger freigiebig. Mehr und mehr wird der Materialwert beachtet und nur noch ab und zu werden Figuren geopfert. Auf den anspruchsvollen Spaßstufen, opfert die Schachakademie kein Material — vielmehr spielt sie wie ein Anfänger, der die Grundregeln des Spiels gelernt hat. Dennoch kann sie weiter Fehler machen (z.B. in der Eröffnung, bei Drohungen, Mattgeboten oder Mattsetzungen). Probieren Sie einfach alle Spaßstufen — und lernen Sie von den Fehlern der Schachakademie.

WETTKAMPFSTUFEN

3.2 Normale Spielstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
61	1 Sekunde pro Zug	L 61 L 0:01
62	2 Sekunden pro Zug	L 62 L 0:02
63	5 Sekunden pro Zug	L 63 L 0:05
64	10 Sekunden pro Zug	L 64 L 0:10
65	15 Sekunden pro Zug	L 65 L 0:15
66	30 Sekunden pro Zug	L 66 L 0:30
67	45 Sekunden pro Zug	L 67 L 0:45
68	1 Minute pro Zug	L 68 L 1:00
69	2 Minuten pro Zug	L 69 L 2:00
70	3 Minuten pro Zug	L 70 L 3:00

Die ersten 10 Wettkampfstufen sind für eine normale Partie gedacht. Hier wählen Sie immer eine durchschnittliche Bedenkzeit für den Computer. Dabei nutzt der Computer eine gezielte Zugsuche, um schneller antworten zu können.

Achtung: die angegebenen Zeiten sind Durchschnittswerte. In der Eröffnung und im Endspiel spielt die Schachakademie wahrscheinlich schneller, aber im komplexen Mittelspiel wird sie mehr Zeit benötigen.

SIE MÖCHTEN EINE SPIELSTUFE EINSTELLEN? DAS GEHT SO EINFACH...



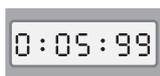
1. Drücken Sie **LEVEL**. Die aktuelle Spielstufe wird angezeigt. *Nehmen wir an, Sie wollen die erste Blitzschachstufe einstellen.*



2. Drücken Sie **FWD** und **BACK** um einzelne Stufen anzuwählen. Blättern Sie bis Blitzschachstufe 81 (L 81), mit 0:05:99 angezeigt wird.



Schneller geht es mit **LEVEL**, um in 10er Schritten zu blättern!



3. Werden L 81 und 0:05:99 angezeigt, haben Sie die richtige Stufe gefunden.



4. Drücken Sie **YES/✓** um diese Stufe zu aktivieren. Das wars!

Sie können jede andere Stufe genauso wählen! Die Spielstufen-Übersicht zeigt, welche Anzeige erscheint!

Mehr Informationen unter 3.

3.3 Turnierstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
71	40 Züge in 1 Stunde 20 Min.	L 71 1:20:40
72	40 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 72 1:30:40
73	35 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 73 1:45:35
74	40 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 74 1:45:40
75	35 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 75 1:30:35
76	40 Züge in 2 Stunden	L 76 2:00:40
77	45 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 77 2:30:45
78	50 Züge in 2 Stunden	L 78 2:00:50
79	40 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 79 2:30:40
80	40 Züge in 3 Stunden	L 80 3:00:40

Mit den Blitzschachstufen stellen Sie eine bestimmte Zeit für die ganze Partie ein. Überschreitet ein Spieler dieses Zeitlimit, zeigt die Schachakademie L 0:05 („time“) mit der verstrichenen Zeit an und sagt, daß die Partie verloren wurde.

Haben Sie eine Blitzschachstufe gewählt, können Sie anstatt der benötigten Zeit, den Countdown-Modus einstellen (siehe 5.1). Ist die Zeit abgelaufen geht die Countdownanzeige automatisch wieder in die normale Anzeige über.

3.4 Blitzschachstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
81	5 Minuten	L 81 0:05:99
82	7 Minuten	L 82 0:07:99
83	10 Minuten	L 83 0:10:99
84	15 Minuten	L 84 0:15:99
85	20 Minuten	L 85 0:20:99
86	30 Minuten	L 86 0:30:99
87	45 Minuten	L 87 0:45:99
88	60 Minuten	L 88 1:00:99
89	90 Minuten	L 89 1:30:99
90	100 Minuten	L 90 1:40:99

Die Turnierstufen zwingen Sie, innerhalb der vorgegebenen Zeit, eine bestimmte Anzahl Züge zu machen. Überschreitet ein Spieler dieses Zeitlimit, zeigt die Schachakademie L 0:05 („time“) mit der verstrichenen Zeit an und sagt, daß die Partie verloren wurde.

Haben Sie eine Turnierstufe gewählt, können Sie anstatt der benötigten Zeit, den Countdown-Modus einstellen (siehe 5.1). Ist die Zeit abgelaufen geht die Countdownanzeige automatisch wieder in die normale Anzeige über.

SIE BRAUCHEN HILFE BEI DER AUSWAHL EINER SPIELSTUFE? HIER EINIGE HINWEISE....

- **Sind Sie Anfänger?** Beginnen Sie mit den Spaßstufen. Diese Stufen beschränken die Rechentiefe und beinhalten einige Limitierungen für den Computer, der daher schwach spielt. So haben Sie eine Chance, mehr über Schach zu lernen und sogar den Computer zu schlagen! Diese 60 Stufen steigern sich im Schwierigkeitsgrad — so daß Sie Ihr Wissen aufbauen können.
- **Sind Sie durchschnittlich gut oder fortgeschritten?** Testen Sie die normalen Spielstufen mit bis zu 3 Minuten Rechenzeit auf Stufe 70. Für eine wahre Herausforderung wählen Sie eine der Blitzschachstufen. Und wenn Sie bereit sind, stehen schließlich noch die Turnierstufen an.
- **Lernen Sie, indem Sie die Schachakademie beobachten!** Studieren Sie verschiedene Spielstile, die je nach Suchvariante differieren. Wechseln Sie im Spielmodus von Selektiver Suche zu Brute Force — schauen Sie, wie unterschiedlich der Computer spielt!
- **Sie wollen experimentieren?** Mit den Problemlösungsstufen können Sie Mattaufgaben bis zu 8 Züge im voraus berechnen lassen — schalten Sie auf diese Stufen während Ihrer Partie oder bauen Sie eine bestimmte Stellung auf. Wählen Sie die Analysestufe und lassen Sie sich eine Stellung über Stunden oder sogar Tage durchrechnen, bis wirklich der beste Zug gefunden ist. Wählen Sie rotierende Displayanzeige und lernen Sie von den angezeigten Informationen über Rechengvorgänge.

3.5 Problemlösungsstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
91	Matt in 1	L 91 F in 1
92	Matt in 2	L 92 F in 2
93	Matt in 3	L 93 F in 3
94	Matt in 4	L 94 F in 4
95	Matt in 5	L 95 F in 5
96	Matt in 6	L 96 F in 6
97	Matt in 7	L 97 F in 7
98	Matt in 8	L 98 F in 8

Die Auswahl dieser Stufen aktiviert ein spezielles Mattsuchprogramm. Üben Sie eine Stellung mit einem möglichen Matt, können Sie eine dieser Stufen auswählen und den Computer die Lösungen finden lassen. Ihre Schachakademie kann Matt bis zu 8 Züge im voraus finden. Matt in 1 bis Matt in 5 werden normalerweise schnell gefunden, während die restlichen Suchstufen einige Zeit beanspruchen. Gibt es kein Matt oder kann die Schachakademie keines finden, zeigt Sie (----) an. Wechseln Sie die Stufe und spielen Sie einfach weiter!

3.6 Taktische Stufe

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
99	Taktisches Spiel	L 99 t d c t

Auf dieser Stufe spielt der Computer anders, weil er ein anderes Rechenverfahren anwendet. Stellen Sie sich bei dieser Stufe auf eine herausfordernde, taktische Partie ein!

3.7 Analysestufe

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
100	Analyse (kein Zeitlimit)	L 100 9:99:99

Auf dieser Stufe analysiert der Computer ohne Zeitlimit bis er ein Matt findet oder mit **YES!** unterbrochen wird. Wird die Suche gestoppt, macht die Schachakademie den bis dahin besten errechneten Zug. Experimentieren Sie mit dieser Stufe — bauen Sie bestimmte Stellungen auf und

SPIELSTUFEN AUF EINEN BLICK

Mehr darüber in Abschnitt 3.

SPABSTUFEN

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
1	Spaßstufe 1	L 1 Fun: 1
2	Spaßstufe 2	L 2 Fun: 2
3	Spaßstufe 3	L 3 Fun: 3
...UND SO WEITER BIS...		
58	Spaßstufe 58	L 58 Fun: 58
59	Spaßstufe 59	L 59 Fun: 59
60	Spaßstufe 60	L 60 Fun: 60

NORMALE SPIELSTUFEN

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
61	1 Sekunde pro Zug	L 61 L 0:01
62	2 Sekunden pro Zug	L 62 L 0:02
63	5 Sekunden pro Zug	L 63 L 0:05
64	10 Sekunden pro Zug	L 64 L 0:10
65	15 Sekunden pro Zug	L 65 L 0:15
66	30 Sekunden pro Zug	L 66 L 0:30
67	45 Sekunden pro Zug	L 67 L 0:45
68	1 Minute pro Zug	L 68 L 1:00
69	2 Minuten pro Zug	L 69 L 2:00
70	3 Minuten pro Zug	L 70 L 3:00

TURNIERSTUFEN

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
71	40 Züge in 1 Stunde 20 Min.	L 71 1:20:40
72	40 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 72 1:30:40
73	35 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 73 1:45:35
74	40 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 74 1:45:40
75	35 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 75 1:30:35
76	40 Züge in 2 Stunden	L 76 2:00:40
77	45 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 77 2:30:45
78	50 Züge in 2 Stunden	L 78 2:00:50
79	40 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 79 2:30:40
80	40 Züge in 3 Stunden	L 80 3:00:40

BLITZSCHACHSTUFEN

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
81	5 Minuten	L 81 0:05:99
82	7 Minuten	L 82 0:07:99
83	10 Minuten	L 83 0:10:99
84	15 Minuten	L 84 0:15:99
85	20 Minuten	L 85 0:20:99
86	30 Minuten	L 86 0:30:99
87	45 Minuten	L 87 0:45:99
88	60 Minuten	L 88 1:00:99
89	90 Minuten	L 89 1:30:99
90	100 Minuten	L 90 1:40:99

PROBLEMLÖSUNGSTUFEN

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
91	Matt in 1	L 91 F in 1
92	Matt in 2	L 92 F in 2
93	Matt in 3	L 93 F in 3
94	Matt in 4	L 94 F in 4
95	Matt in 5	L 95 F in 5
96	Matt in 6	L 96 F in 6
97	Matt in 7	L 97 F in 7
98	Matt in 8	L 98 F in 8

TAKTISCHE STUFE

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
99	Taktisches Spiel	L 99 t d c t

ANALYSESTUFE

	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
100	Analyse (kein Zeitlimit)	L 100 9:99:99

lassen Sie den Computer analysieren! Er rechnet Stunden und sogar Tage, um die beste Lösung zu finden. Vergessen Sie nicht diese Rechenvorgänge am Display mitzuverfolgen und daraus zu lernen (siehe 5.4).

4. LEKTIONEN

Mehr über die Lektionen

*Auf der Übersicht „**LERNEN SIE ALLES ÜBER SCHACH MIT 100 SPRACHUNTERSTÜTZEN LEKTIONEN**“ sehen Sie alles auf einen Blick.*

Die sensationellste Funktion der Schachakademie ist ihre Fähigkeit, Ihnen alles über Schach beizubringen. Mit 100 Lektionen, die Sie auswählen können, verbessern Sie Ihre Fähigkeiten um ein vielfaches. Und durch die sehr gute Sprachfunktion ist es so, als hätten Sie einen persönlichen Trainer! Ideal für alle Spielertypen, deckt die Schachakademie eine breite Auswahl an Lektionen ab:

- Grundregeln und -züge.
- Verschiedene, wichtige Endspiele.
- Detaillierte Informationen über Eröffnungsregeln und -systeme.
- Vertiefte Studien der Bauernstrukturen.
- Beispiele typischer Mattnetze.
- Studien berühmter Partien und Partien von Weltmeistern zum Nachspielen und Analysieren.

Diese Lektionen bieten jedem etwas. Und die Sprachfunktion, die Sie durch die einzelnen Aufgaben führt, macht es Ihnen so einfach zu lernen. Folgen Sie den Anweisungen, schauen Sie auf das Display und die LEDs - Sie werden erstaunt sein, wieviel Spaß Schach machen kann!

4.1 Eine Lektion auswählen

*Siehe auch „**SIE WOLLEN EINE LEKTION AUSWÄHLEN? ES GEHT GANZ EINFACH...**“.*

Orientieren Sie sich in der Lektionsübersicht um eine dieser 100 Möglichkeiten zu wählen.

Drücken Sie **TUTORIAL** und das Display zeigt die aktuelle Lektion an. Mit **FWD** und **BACK** für 1er und **TUTORIAL** für 10er Schritte können Sie die gewünschte Lektion aufrufen. Wird diese angezeigt, bestätigen Sie mit **YES/✓** und der Computer beginnt. Bitte beachten Sie folgendes:

- Lektionen können jederzeit gewechselt werden. Wählen Sie eine neue während die aktuelle noch andauert, wird diese einfach beendet.
- Sie können mit **TUTORIAL** jederzeit die aktuelle Lektion anzeigen lassen. Drücken Sie dann **NO/X** können Sie ganz normal weiterspielen ohne jegliche Änderung der Einstellung.
- Drücken Sie eine **unerlaubte Taste** während der Lektion, hören Sie **eine entsprechende Fehlermeldung**.
- Um die Lektion abzubrechen, drücken Sie **NO/X** (immer möglich, außer wenn der Computer auf eine Antwort von Ihnen wartet). Sie werden dann gefragt, ob Sie die Lektion tatsächlich beenden wollen — wenn ja, bestätigen Sie mit **YES/✓**. Achtung: Die Position aus der Lektion bleibt erhalten — drücken Sie **NO/X** und **YES/✓** gleichzeitig für eine neue Partie.
- Die Sound- bzw. Trainingsstufe werden eventuell automatisch von einer Lektion beeinflusst und dann beibehalten wenn Sie zum Spielprogramm zurückkehren.

4.2 Tips zum Lernen

Nun sind Sie startklar für die erste Lektion! Die Schachakademie beginnt automatisch zu sprechen und erklärt Ihnen, was zu tun ist. Abhängig von der gewählten Lektion, erklärt Ihnen die Schachakademie zunächst den Inhalt der Lektion oder beginnt mit einem Stellungsaufbau. Im weiteren Verlauf tauchen Quizfragen auf, bei denen Sie den aktuellen Zug, Mattfelder oder richtige Antworten finden müssen! Sie erkennen die Fragen im Display durch „**⚡ ⚡ ⚡**“

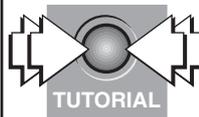
SIE WOLLEN EINE LEKTION AUSWÄHLEN? ES GEHT GANZ EINFACH!



1. Drücken Sie **TUTORIAL** und die aktuelle Lektion wird angezeigt. *Nehmen wir an, Sie möchten Eröffnungsfallen kennenlernen.*



2. Drücken Sie **FWD** oder **BACK** um durch die Lektionen zu blättern, bis **1r APS** für Lektion 30 (**⚡ ⚡ ⚡**), angezeigt wird.



Schneller geht es, wenn Sie mit **TUTORIAL** auch in 10er Schritten blättern.



3. Wenn **⚡ ⚡ ⚡** und **1r APS** angezeigt wird, haben Sie die richtige Lektion.



4. Bestätigen Sie mit **YES/✓** und der Computer beginnt mit der Lektion. Das wars!

In der Lektionsübersicht sehen Sie alle 100 auf einen Blick.

Mehr Informationen unter Punkt 4.

oder „**⚡ : F**“. Die Lösung kann durch Eingabe eines Zuges, durch Drücken des Mattfeldes oder durch Bestätigung mit **YES/✓** oder **NO/X** gegeben werden. Wartet das Gerät auf Ihre Antwort, hören Sie einzelne Pieptöne. Nach Ihrer Antwort, wird die Lektion fortgesetzt.

*Denken Sie daran: Verstehen Sie die Schachakademie nicht, können Sie mit **SAY AGAIN** das Gesagte wiederholen lassen. Drücken Sie diese Taste 2x, wird der letzte Absatz wiederholt.*

Es kann vorkommen, daß Sie ein Partie von einer bestimmten Position innerhalb der Lektion ausspielen können. Taucht diese Möglichkeit auf, können Sie die Lektion auch normal fortsetzen, indem Sie den Computerzug zurücknehmen (oder **BACK** drücken) wenn Sie am Zug sind. Setzen Sie die Rücknahme fort, bis Sie bei der Ausgangsstellung angelangt sind und schon werden Sie gefragt, ob Sie die Lektion fortsetzen möchten. Antworten Sie mit **YES/✓** oder **NO/X**.

5. SPIELOPTIONEN

Zusätzlich zu allen bisher beschriebenen Funktionen, bietet Ihnen die Schachakademie weitere Optionen, die alle jederzeit eingestellt werden können. Die Optionen werden im einzelnen im folgenden Abschnitt erklärt und in der Abbildung „Optionsmodus“ gezeigt.

SPIELOPTIONEN AUSWÄHLEN

*Siehe „**OPTIONSMODUS : EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“ für eine Zusammenfassung aller Möglichkeiten dieses Modus. Es zeigt die ganze Auswahl auf einen Blick!*

Die Spielooptionen lassen sich in 4 Hauptgruppen einteilen: *Betriebsoptionen, Spieleinstellungen, Eröffnungsregeln und Rollierendes Display*. Mit Drücken von **OPTION** können Sie einzelne Gruppen anwählen. Mit **FWD** und **BACK** kommen Sie zu untergeordneten Optionen jeder Gruppe. Für fast alle Optionen wird mit (+) im Display angezeigt, daß die Option gewählt wurde, während ein (-) bedeutet, daß die Option ausgeschaltet ist. Mit **YES/✓** ändern Sie die Einstellung so wie angezeigt. Denken Sie

LERNEN SIE ALLES ÜBER SCHACH MIT HILFE VON 100 SPRACHUNTERSTÜTZTEN LEKTIONEN

Mehr darüber unter Punkt 4.

GRUNDREGELN

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
1 Notation (Brett, Felder)	1 NotatE --
2 König + Dame	2 rULES ♔♚
3 Schach	3 CHEC --
4 Matt	4 MATTE --
5 Turm + Läufer + Springer	5 rULES ♖♗♘
6 Bauernzüge	6 rULES ♙
7 Bauernumwandlung	7 PRONO --
8 Wert der Figuren	8 COUnt --
9 Sonderregel Enpassant	9 EnPAS --
10 Sonderregel Rochade	10 CRSt --

TAKTISCHE MOTIVE

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
51 Opfer	51 SRCr --
52 Scheinopfer	52 trIC --
53 Fesselungen	53 PInS --
54 Bauerngabeln	54 FOr ♙
55 Springergabeln	55 FOr ♗
56 Abzugsschach	56 dISCO --
57 Doppelschach	57 dOUbl --
58 Ablenkung	58 StEEr --
59 Hinlenkung	59 dISIO --
60 Übungsbeispiele	60 PRAC --

EINFACHE ENDSPIELE

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
11 König + Dame	11 EndGR ♔♚
12 König + Turm	12 EndGR ♔♖
13 König + 2 Läufer	13 EndGR ♔♗
14 König + 2 Springer	14 EndGR ♔♘
15 König + Läufer + Springer	15 EndGR ♔♗♘
16 Opposition I: König + Bauer	16 OPPOS ♔♙
17 Regel vom Quadrat: König + Bauer	17 SQRAR ♔♙
18 Zugzwang: König + Bauer	18 FORCE ♔♙
19 Opposition II: König + Bauer	19 OPPOS ♔♙
20 Umwandlung: König + Bauer	20 PRONO ♔♙

BAUERNSTRUKTUREN

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
61 Definitionen I	61 dEFI --
62 Definitionen II	62 dEFI --
63 Bauernstrukturen	63 StRUC --
64 Zentrumsbauern	64 CEnt --
65 Isolans	65 ISOLR --
66 Doppelbauern	66 dOUbl --
67 Freibauern	67 OUtPR --
68 Rückständige Bauern	68 bRCPA --
69 Bauerndurchbruch	69 StGRN --
70 Selbstpatt	70 StALE --

GOLDENE REGELN

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
21 Zentrumsbauern	21 CEnt ♙
22 Zentrumskontrolle	22 COnt --
23 Entwicklung mit Drohung	23 dEUEL --
24 Erst Springer, dann Läufer	24 FRSt --
25 Figur nur einmal ziehen	25 OnCE --
26 Keine unbegründeten Bauernzüge	26 nOUt --
27 Frühe Rochade	27 CRSt --
28 Dame nicht zu früh entwickeln	28 dEUEL ♚
29 Starke Zentrumsfelder	29 CEnt --
30 Eröffnungstalten	30 trAPS --

TYPISCHE MATTBILDER

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
71 Grundreihenmatt	71 bRCrA --
72 Ersticktes Matt	72 SntEH --
73 Arabisches Matt	73 RrAb --
74 Anastasia Matt	74 AnAS --
75 Grecos Matt	75 GRCCO --
76 Retis Matt	76 rEtI --
77 Morphys Matt	77 nORPH --
78 Damianos Matt	78 dRnI R --
79 Schwalbenschwanz-Matt	79 trIL --
80 Epauletten-Matt	80 EPAUL --

ERÖFFNUNGEN I

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
31 Eröffnungsnamen	31 nRnES --
32 Offene Spiele: Italienisch	32 ItAl --
33 Offene Spiele: Spanisch	33 SPAn --
34 Offene Spiele: Königsgambit	34 KbIt --
35 Offene Spiele: Russisch	35 rUSs --
36 Offene Spiele: Schottisch	36 ScOt --
37 Halboffene Spiele: Sizilianisch	37 SItI --
38 Halboffene Spiele: Französisch	38 FRAn --
39 Halboffene Spiele: Caro-Kann	39 CARO --
40 Halboffene Spiele: Skandinavisch	40 ScAn --

PARTIENBESPRECHUNG/VERTIEFUNG

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
81 Partien von Jugendlichen	81 tEEAnS --
82 Partien von Jugendlichen	82 tEEAnS --
83 Partien von Jugendlichen	83 tEEAnS --
84 Partien von Jugendlichen	84 tEEAnS --
85 Berühmte Partien	85 FRnE --
86 Berühmte Partien	86 FRnE --
87 Berühmte Partien	87 FRnE --
88 Die jungen Wilden (Kramnik)	88 YOUNG --
89 Die jungen Wilden (Topalov)	89 YOUNG --
90 Die jungen Wilden (Anand)	90 YOUNG --

ERÖFFNUNGEN II

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
41 Halboffene Spiele: Aljechin	41 ALChn --
42 Geschlossene Spiele: Damengambit	42 KbIt ♚
43 Geschlossene Spiele: Königsindisch	43 KnId ♚
44 Geschlossene Spiele: Grünfeldindisch	44 GRUn --
45 Geschlossene Spiele: Nimzo indisch	45 nItch --
46 Geschlossene Spiele: Damenindisch	46 KnId ♚
47 Holländische Verteidigung	47 HolI --
48 Englische Eröffnung	48 EnGL --
49 Gambitvarianten	49 KbItS --
50 Spezielle Eröffnungen	50 SPeC --

WELTMEISTER

STUNDE	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE
91 Steinitz	91 StEItn --
92 Lasker	92 LAsK --
93 Capablanca	93 CAPA --
94 Euwe	94 EUe --
95 Botwinnik	95 bOt --
96 Tal	96 tAl --
97 Petrosjan	97 PEtrO --
98 Spassky	98 SPAsS --
99 Karpov	99 KARPO --
100 Kasparov	100 KASPA --

daran, daß Sie mit **OPTION** jederzeit zwischen den Hauptgruppen springen können. Wenn Sie die Auswahl aus jeder der 4 Gruppen getroffen haben, können Sie mit **NO/X** diesen Modus beenden und zum normalen Spiel zurückkehren.

Achtung: 2 Optionen werden nicht wie üblich mit (+) bzw. (-) angezeigt, wie oben beschrieben. Dies trifft auf die *Soundeinstellungen* und *Trainingsstufen* zu. Details sehen Sie im folgenden Abschnitt unter den Einzelinformationen.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, sind bestimmte Einstellungen vorgegeben. Voreingestellte Optionen sind in der Abbildung mit einem () markiert. Immer wenn Sie Ihre Schachakademie für eine neue Partie einstellen, werden die meisten gewählten Optionen mitübernommen. Ausnahmen sind praktische Einstellungen wie automatische Antwort und Weiß von unten spielen.*

5.1 Betriebsoptionen

*Siehe auch „**OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“.*

Drücken Sie 1x OPTION, um die Betriebsoptionen zu wählen. Mit **FWD** und **BACK** können Sie nun innerhalb dieser Gruppe wählen. Mit **YES/✓** schalten Sie einzelne Optionen an bzw. aus.

a. Automatische Antwort

An: +RUL Aus: -RUL

Normalerweise antwortet die Schachakademie automatisch immer wenn Sie einen Zug eingegeben haben. Schalten Sie automatische Antwort aus, können Sie alle Züge für beide Seiten selbst wählen, ohne daß der Computer mitrechnet. Diese Funktion kann für verschiedene Fälle benutzt werden:

- Nachspielen von Meisterpartien. Drücken Sie **YES/✓**, um zu sehen, wie der Computer den nächsten Zug von einer bestimmten Stellung aus spielen würde.
- Machen Sie Mitschriften Ihrer eigenen Partien. Sie können diese so mit dem Computer nachspielen und sehen, welche Auswirkungen andere Züge oder Strategien auf den Ausgang des Spiels gehabt hätten — beobachten und lernen!
- Studieren Sie Eröffnungen, indem Sie sie manuell nachspielen
- Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer wird dann zum Schiedsrichter, der die Regeleinhaltung überwacht und die Zeitmessung übernimmt.
- Spielen Sie bis zu einer bestimmten Stellung, die Sie studieren möchten, nach.

Sind Trainingsfunktionen aktiviert, können Sie auch mit dieser Option lernen, sogar wenn Sie gegen einen Freund spielen. Die Schachakademie beobachtet genau und gibt für beide Seiten Hinweise, Vorschläge, Warnungen und Querverweise auf das Lernprogramm, durch das Sie Ihr Spiel verbessern können.

Spielen Sie gegen eine andere Person und Sie möchten sehen, was die Schachakademie an Ihrer Stelle tun würde, dann drücken Sie einfach **YES/✓** und sie wird Ihren nächsten Zug ausführen. Nach dem Zug bleibt die automatische Antwort ausgeschaltet und Sie können weiterspielen.

Achtung: diese Option geht immer zurück auf +RUL, wenn Sie eine neue Partie starten.

b. Soundeinstellungen

Optionen: -Snd, Snd1, Snd2, Snd3, Snd4

Ihr Computer bietet 5 verschiedene Soundeinstellungen. So bestimmen Sie genau, wieviel Sprachunterstützung Sie wünschen! Um eine Einstellung zu wählen, drücken Sie wiederholt **YES/✓**. Wird die gewünschte Einstellung angezeigt, können Sie entweder weitere Optionen einstellen oder diesen Modus verlassen — die zuletzt angezeigte Soundeinstellung ist aktiviert. Wird die Schachakademie das erste Mal eingeschaltet, ist die Soundeinstellung 2 aktiv. Probieren Sie einfach alle aus, um zu wissen, welche Ihnen am besten gefällt.

- -Snd: *Sound aus.* Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie absolute Stille wünschen — optimal für späte Late-Night Partien.
- Snd1: *Minimaler Sound.* Diese Einstellung ist ohne Sprache aber mit bestimmten Tönen und Signalen. Minimal bedeutet, daß die Schachakademie nur Züge, Tastendruck und bestimmte Vorgänge (*new game, schach, zug errechnet...*) mit Sound belegt. Diese Option ist vergleichbar mit den Soundmöglichkeiten anderer Geräte.
- Snd2: *Sprachminimaler Sound.* Hier werden die bei Snd1 beschriebenen Vorgänge mit Sprache wiedergegeben, z.B. „**mein Zug ist...**“ oder „**Fehler**“ oder Feldnamen wie „**E2**“.
- Snd3: *Funktional.* Bei dieser Einstellung wird die Sprachausgabe von Snd2 erweitert. Z.B. anstatt nur „**neue Spielstufe**“ hören Sie jetzt „**neue Spielstufe gewählt**“, zusammen mit einer Kurzbeschreibung dieser neu gewählten Stufe. Vergleichbares hören Sie bei Auswahl von Spielstufen „**Spielstufe nummer 83 : 10 Minuten pro Partie**“ und Optionen „**automatische Antwort an**“.
- * Snd4: *Alles an (Demo).* Hiermit erhalten Sie die volle Sprachunterstützung. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie nichts verpassen wollen — oder wenn Sie die tolle Sprachfunktion der Schachakademie Ihren Freunden vorführen wollen!

*Denken Sie daran, daß Sie mit dem Lautstärkenregler die Wiedergabe lauter oder leiser definieren können. Die Sprache der Lektionen ist nicht abhängig von den Soundeinstellungen. Weitere Details zur Sprachfunktion und Soundeinstellung, finden Sie unter „**SPEZIELLE MERKMALE DER SOUNDFUNKTION**“ Punkt 2.*

c. Trainingsstufen

Optionen: -Loch, Loch1, Loch2, Loch3

Bei dieser Auswahl, können Sie genau festlegen, in welchem Umfang Sie Trainingsunterstützung wünschen. Zur Auswahl drücken Sie **YES/✓** mehrmals bis die gewünschte Einstellung im Display angezeigt wird. Dann können Sie weitere Optionen wählen oder den Modus verlassen - die zuletzt angezeigte Trainingsstufe wird aktiv sein. Schalten Sie die Schachakademie das erste Mal ein, ist Stufe 2 aktiv.

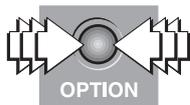
- -Loch: *Trainingsstufe aus.* Wollen Sie keinen Trainer zur Seite, so wählen Sie diese Einstellung.
- Loch1: *Minimale Stufe.* Diese Stufe ist für Fortgeschrittene geeignet. Hier geht der Computer davon aus, daß offensichtliche Taktiken und Strategien bekannt sind, und wird nicht darauf aufmerksam machen. Nicht offensichtliche Taktiken und Strategien, z.B. Opfer oder Kombinationen, wird er Ihnen bewußt machen. Außerdem werden die Namen der Eröffnungen verdeutlicht.
- Loch2: *Normale Trainingsstufe.* Auf dieser Stufe, gibt der Computer soviel Unterstützung, wie sie sonst eine durchschnittlicher Schachspieler benötigt - einer, der die wichtigsten Regeln kennt, jedoch auf einige taktische und strategische Elemente aufmerksam gemacht werden muß. Wieder werden Eröffnungen verdeutlicht (speziell auch Abwandlungen) und eine abgeschwächte Strategie wird aufgezeigt (z.B. das Prinzip von passierten Bauern).
- Loch3: *Maximale Stufe.* Mit dieser Stufe präsentiert sich der heutige Schachtrainer! Diese Stufe macht alles für Anfänger und jeden, der Schach lernen möchte! Sie gibt Warnungen, wenn Ihre Figuren Fehler begehen oder in Gefahr sind und Sie erhalten automatisch Vorschläge und Hinweise auch zu den offensichtlichsten Taktiken (z.B. Figuren sind ungedeckt). Eröffnungen werden bezeichnet (die wichtigsten) und ab und zu kommen auch ermunternde Kommentare! Nicht offensichtliche taktische Motive werden in dieser Stufe nicht angesprochen.

Vergessen Sie nicht die anderen Trainingsfunktionen, einschließlich der Riesenauswahl an Lektionen (Punkt 4) und den Optionen bei Eröffnungsregeln (Punkt 5.3)!

OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT

Mehr darüber unter Punkt 5.

1. Drücken Sie OPTION um den Modus aufzurufen.



- 1 = **BETRIBSOPTIONEN**
- 2 = **SPIELEINSTELLUNGEN**
- 3 = **ERÖFFNUNGSREGELN**
- 4 = **ROTIERENDE DISPLAYANZEIGE**

2. Wählen Sie die Einstellungen innerhalb des Modus.

BETRIBSOPTIONEN

			AN	AUS	
		Automatische Antwort	+Aut*	-Aut	
		Soundein- stellungen 0 .. <i>Ohne Sound</i>	Snd 1	-Snd	
		1 .. <i>Minimaler Sound</i>	Snd 2*		
		2 .. <i>Sprachminimaler Sound</i> ..	Snd 3		
		3 .. <i>Funktional</i>	Snd 4		
		4 .. <i>Alles an (Demo)</i>			
		Trainings- einstellungen 0 .. <i>Ohne Trainer</i>	CoCh 1	-CoCh	
		1 .. <i>Minimale Stufe</i>	CoCh 2*		
		2 .. <i>Normale Stufe</i>	CoCh 3		
		3 .. <i>Maximale Stufe</i>			
		Uhr ticken	+ClC	-ClC*	
		Countdown-Uhr	+Cdn	-Cdn*	
		Weiß von oben spielen	+toP	-toP*	

Blättern
Sie
weiter

↑

BACK

↓

FWD

Drücken Sie

YES/☑

um Einstellungen
an-oder
abzuschalten

SPIELEINSTELLUNGEN

			AN	AUS	
		Selektive Suche	+SEL*	-SEL	
		Alle Eröffnungen	+ALL*	-ALL	
		Bibliothek: Italienisch	+Ital*	-Ital	
		Bibliothek: Spanisch	+SPän*	-SPän	
		Bibliothek: Königsgambit	+Gbit*	-Gbit	
		Bibliothek: Russisch	+ruSS*	-ruSS	
		Bibliothek: Schottisch	+Scot*	-Scot	
		Bibliothek: Sizilianisch	+Sic*	-Sic	
		Bibliothek: Französisch	+Frän*	-Frän	
		Bibliothek: Caro-Kann	+Cän*	-Cän	
		Bibliothek: Skandinavisch	+Scän*	-Scän	
		Bibliothek: Aljechin	+ALEn*	-ALEn	
		Bibliothek: Damengambit	+Gbit*	-Gbit	
		Bibliothek: Königsindisch	+Indi*	-Indi	
		Bibliothek: Grünfeldindisch	+Grun*	-Grun	
		Bibliothek: Nimzoindisch	+Ntch*	-Ntch	
		Bibliothek: Damenindisch	+Indi*	-Indi	
		Bibliothek: Holländisch	+Hol*	-Hol	
		Bibliothek: Englisch	+Engl*	-Engl	
		Bibliothek: Gambitvarianten	+Gbit*	-Gbit	
		Bibliothek: Ungewöhnliche Eröffnungen	+UnuS*	-UnuS	

Blättern
Sie
weiter

↑

BACK

↓

FWD

Drücken Sie

YES/☑

um Einstellungen
an-oder
abzuschalten

ERÖFFNUNGS- REGELN

			AN	AUS	
		Alle Eröffnungsregeln	+All	-All*	
		Regel: Zentrumsbauern	+Cent	-Cent*	
		Regel: Zentrumskontrolle	+Cct	-Cct*	
		Regel: Entwicklung mit Drohung	+thrt	-thrt*	
		Regel: Erst Springer, dann Läufer	+bEF	-bEF*	
		Regel: Figur nur einmal ziehen	+OncE	-OncE*	
		Regel: Keine unbegründeten Bauernzüge ..	+No	-No*	
		Regel: Frühe Rochade	+CRSt	-CRSt*	
		Regel: Dame nicht zu früh entwickeln	+No	-No*	
		Regel: Starke Zentrumsfelder	+Cent	-Cent*	
		Regel: Eröffnungsfallen	+tr3P	-tr3P*	

Blättern
Sie
weiter

↑

BACK

↓

FWD

Drücken Sie

YES/☑

um Einstellungen
an-oder
abzuschalten

ROTIERENDE DISPLAY- ANZEIGE

			AN	AUS	
		Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 1 ...	trd:1	-rd:1*	
		Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 2 ...	trd:2	-rd:2*	
		Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 3 ...	trd:3	-rd:3*	
		Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 4 ...	trd:4	-rd:4*	
		Suchtiefe und untersuchter Zug	trd:d	-rd:d*	
		Bewertung der Stellung	trd:E	-rd:E*	
		Rechenknoten pro Sekunde	trd:n	-rd:n*	
		Zeit pro Zug	trd:t	-rd:t*	

Blättern
Sie
weiter

↑

BACK

↓

FWD

Drücken Sie

YES/☑

um
Einstellungssettings
an-oder
abzuschalten

3. Drücken Sie um den Modus zu verlassen.

d. Urticken

An: + [t i [Aus: - [t i [

Wählen Sie diese Einstellung, so aktivieren Sie ein Ticken, das den richtigen Schachuhren nachempfunden ist. So können Sie sich Live-Turnieratmosphäre ohne viel Aufwand in Ihr Wohnzimmer holen!

e. Countdown-Uhr

An: + [d n Aus: - [d n

Wählen Sie diese Einstellung, zeigt das Display die verbleibende Zeit anstatt der beanspruchten. Diese Einstellung geht nur in Verbindung mit den Turnier- oder Blitzschachstufen.

f. Weiß von oben spielen

An: + t o P Aus: - t o P

Vielleicht möchten Sie einmal vom Standard abweichen und mit Schwarz von unten spielen, während der Computer mit Weiß von oben spielt. Dann stellen Sie einfach diese Option zu Beginn einer Partie ein + t o P. Drücken Sie **YES/✓**, um das Spiel zu starten, und die Schachakademie wird den ersten Zug für Weiß berechnen.

Siehe auch Abbildung „SIE WOLLEN MIT SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? KONSTROLLIEREN SIE DIE AUFSTELLUNG“, um die richtige Aufstellung für diese Option zu überprüfen.

Beachten Sie, daß wenn diese Option aktiv ist, die Brettnotation ebenfalls umgekehrt ist. Starten Sie eine neue Partie, wird diese Optionen automatisch wieder auf - t o P gesetzt.

5.2 Spieleinstellungen

Siehe auch „OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT“ zur Ansicht aller Spieleinstellungen auf einen Blick.

Drücken Sie **2x OPTION**, um diese Gruppe zu wählen. Dann gehen Sie zu den einzelnen Einstellungen mit **FWD** und **BACK**. Drücken Sie **YES/✓**, um diese AN- oder ABZUSCHALTEN.

Die Spieleinstellungen bestimmen, wie Ihr Computer Züge berechnet. Die erste Option, selektive Suche, erlaubt die Art der Zugsuche festzulegen. Die restlichen Spieleinstellungen beziehen sich auf die Eröffnungsbibliotheken der Schachakademie. Sie können wählen, ob sie auf die gesamte Bibliothek zugreifen soll (voreingestellt) oder nur auf Teilbibliotheken. Somit haben Sie die Möglichkeit, einzelne Eröffnungen im Detail zu studieren!

a. Selektive Suche

An: + 5 E L Aus: - 5 E L

Das Programm des Schachcomputers benutzt normalerweise einen *selektiven Algorithmus*. Dieser ermöglicht es ihm, Kombinationen zu erkennen, die sonst lange berechnet werden müßten. Schalten Sie diese Option ab - 5 E L, geht das Programm zu einem schnellen *Brute Force Algorithmus* über. Diese Suchmethode minimiert die Möglichkeit, daß der Computer etwas übersieht.

Achtung - In den Problemlösungsstufen wendet die Schachakademie immer den Brute Force Algorithmus an.

b. Alle Eröffnungen

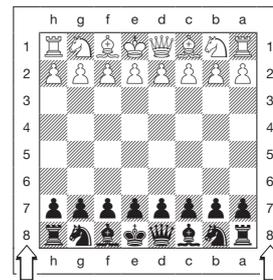
Ist diese Option aktiviert, hat der Computer Zugang zu allen aktiven Eröffnungsbibliotheken. Schalten Sie sie Aus, sperren Sie diesen Zugang vollständig. Die Schachakademie ist dann gezwungen, alle Züge von Anfang an zu berechnen und sich nicht auf die Bibliothek zu verlassen. Mehr darüber finden Sie unter Punkt 2.8.

c. Einzelne Eröffnungen

Sie haben auch die Möglichkeit, die Schachakademie so einzustellen, daß sie nur auf eine Eröffnung zurückgreift oder auf eine bestimmte Kombination von Eröffnungen. Mit dieser Funktion können Sie einzelne Eröffnungen detailliert

SIE WOLLEN SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? KONTROLLIEREN SIE DIE AUFSTELLUNG

Spielt der Computer mit Weiß von oben (siehe Punkt 5.1), so versichern Sie sich, daß die Figuren richtig aufgestellt sind! Beachten Sie, daß Könige und Damen unterschiedlich stehen und die Brettnotation gedreht ist.



anschauen und sich nur auf diese konzentrieren, die Sie gerade spielen! Schalten Sie dazu einfach diese Option AN oder AUS. In der Übersicht des Optionsmodus sehen Sie einzelne Möglichkeiten und ihre Displayanzeige.

Die Auswahl umfaßt: Italienische Eröffnung, Spanische Eröffnung, Königsgambit, Russische Eröffnung, Schottische Eröffnung, Sizilianische Eröffnung, Französische Eröffnung, Caro-Kann Verteidigung, Skandinavische Eröffnung, Aljechin Verteidigung, Damengambit, Königsindisch, Grünfeldindisch, Nimzoindisch, Damenindisch, Holländische Verteidigung und Englische Eröffnung. Zusätzlich noch 2 spezielle Bibliotheken, Variationen des Gambits und ungewöhnliche Eröffnungen. Bestimmt für jeden etwas!

5.3 Eröffnungsregeln

Siehe auch „OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT“ für alle Eröffnungsregel-Einstellungen auf einen Blick.

Drücken Sie **3x OPTION**, um die Eröffnungsregeln auszuwählen. Blättern Sie zu den einzelnen Einstellungen mit **FWD** und **BACK**. Drücken Sie **YES/✓**, um diese AN- oder ABZUSCHALTEN.

Diese Einstellungen können sehr hilfreich sein für alle, die Schach lernen und mehr über Pläne, Regeln und Strategien erfahren möchten. Wie in der Optionsmodus-Übersicht gezeigt, sind diese Einstellungen alle zunächst abgeschaltet. Sie können jede einzelne Eröffnungsregel-Einstellung individuell aktivieren oder einfach mit der Option „alle Eröffnungsregeln“ pauschal auswählen.

Aktivieren Sie diese Einstellungen, streicht die Schachakademie das Wissen über diese Regeln aus Ihrem Speicher und wird sie im Spiel nicht beachten.

Eröffnungsregeln sind z.B. erst Springer dann Läufer ziehen, frühe Damenzüge vermeiden, frühe Rochade anstreben, Zentrumskontrolle erlangen und viele andere.

5.4 Rollierende Displayanzeige

WICHTIG: diese Funktion ist nur aktiv während DER ZUGSUCHE DES COMPUTERS.

Siehe auch „OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT“ für alle Einstellungen der Displayanzeige.

Drücken Sie **4x OPTION**, um diese Einstellungen aufzurufen. Dann können Sie mit **FWD** und **BACK** wieder einzelne Einstellungen wählen und diese mit **YES/✓** AN- oder ABSCHALTEN.

Normalerweise zeigt das Display die Zeit für einen Zug an. Die Schachakademie kann jedoch auch andere Informationen anzeigen (siehe Punkt 6 Infomodus). Die rollierende Anzeige geht einher mit dem Infomodus, der es Ihnen ermöglicht die gewünschten Informationen auszuwählen, die dann im Display ablaufen. Sie können einzelne oder alle Einstellungen aktivieren, ganz wie Sie wünschen.

Die Spielinformationen, die Sie während **der Suche des Computers** sehen umfassen folgendes:

- $\text{trd} : 1 / \text{trd} : 4$ = legt fest, wieviele Züge angezeigt werden (bis zu 4).
 - $\text{trd} : d$ = zeigt die Suchtiefe und die bisher untersuchten Züge.
 - $\text{trd} : E$ = Bewertung der aktuellen Stellung.
 - $\text{trd} : n$ = Rechenknoten pro Sekunde.
 - $\text{trd} : t$ = verbrauchte Zeit für den aktuelle Berechnung.
- Ist die gewünschte Information nicht verfügbar, zeigt das Display eine Anzahl von Bindestrichen (-----).

6. SPIELINFORMATIONEN

In einer normalen Partie, würden Sie Ihren Gegner nie fragen, welchen Zug er berechnet oder wie er die Stellung einschätzt. Genau das können Sie jedoch machen, wenn Sie gegen den Computer spielen! Tatsächlich können Sie jede Menge Informationen über die Denkprozesse des Computers abrufen — und durch das Studieren dieser Infos mehr über Schach lernen!

Infomodus anwenden

Siehe auch „**DER INFOMODUS AUF EINEN BLICK**“ in der Abbildung, die eine Übersicht für alle Möglichkeiten dieses Modus bietet.

Sie haben jederzeit Zugang zu allen Spielinformationen durch den Infomodus. Rufen Sie diesen auf während der Computer rechnet, sehen Sie, wie verschiedene Züge berechnet werden und sich die Suchtiefe verändert.

Spielinformationen lassen sich in 4 Gruppen einteilen, die Sie durch Drücken von **HINT/INFO** aufrufen können. Innerhalb der Gruppen können Sie mit **FWD** und **BACK** detailliert auswählen. Drücken Sie **NO/X**, um den Infomodus zu verlassen und zur normalen Anzeige zurückzukehren.

Sind Sie mit dem Infomodus vertraut, sollten Sie sich nochmals die Option für rollierende Displayanzeige durchlesen (Punkt 5.4). Mit dieser Option werden alle Rechenvorgänge in einzelnen Informationen auf dem Display abgespult — so sehen Sie Ihren Computer „denken“.

Ist die gewünschte Information nicht verfügbar, zeigt das Display eine Anzahl von Bindestrichen(-----).

6.1 Hauptvariante

Drücken Sie **HINT/INFO** **1x**, um den ersten Zug der Hauptvariante anzeigen zu lassen. Dieser Zug wird aktuell vom Computer berechnet. Drücken Sie **FWD** wiederholt, um die restlichen Züge dieser Variante zu sehen. Die Suchtiefe der Hauptvariante wird mit maximal 4 Zügen angezeigt. Mit **BACK** können Sie wieder zurückgehen.

- Angenommene Zugfolge: erster Zug
- Angenommene Zugfolge: zweiter Zug
- Angenommene Zugfolge: dritter Zug
- Angenommene Zugfolge: vierter Zug

Der erste Zug ist derjenige, den der Computer als nächstes vermutet – Sie können diesen also zur eigenen Idee machen und verwenden! Also immer wenn Sie Hilfe brauchen, einfach **HINT/INFO** drücken! Mehr darüber unter Punkt 2.5.

6.2 Informationen zur Zugsuche

Drücken Sie **HINT/INFO** **2x**, um Informationen über die Zugsuche des Computers zu sehen. Blättern Sie mit **FWD** durch die 4 unten aufgeführten Anzeigen. Mit **BACK** können Sie zurückblättern.

- Numerische Bewertung der aktuellen Stellung (ein Bauer ist 1 Punkt wert). Eine positive Zahl zeigt an, daß Weiß Vorteil besitzt.
- Zwei Zahlen. Die erste ist die aktuelle Suchtiefe, oder Anzahl der Züge die der Computer vorausrechnet. Die zweite besagt, wieviele Züge der Computer schon berechnet hat.
- Der aktuelle zu berechnende Zug.
- Die Suchgeschwindigkeit oder Anzahl von Rechenknoten. Beobachten Sie, wie sich die Zahl verändert!

INFOMODUS AUF EINEN BLICK

Mehr darüber unter Punkt 6.

INFORMATION ÜBER DIE HAUPTVARIANTE:

HINT/INFO

x 1....

Angenommene Zugfolge: erster Zug

↑

• Angenommene Zugfolge: zweiter Zug

BACK

• Angenommene Zugfolge: dritter Zug

FWD

• Angenommene Zugfolge: vierter Zug

↓

Blättern Sie weiter

SUCHINFORMATION:

HINT/INFO

x 2....

Bewertung der aktuellen Stellung

↑

• 2 Angaben: Suchtiefe (gibt an wieviele Züge der Computer vorausrechnet) + Anzahl der bisher geprüften Züge

BACK

• Aktuell berechneter Zug

FWD

• Anzahl der Rechenknoten pro Sekunde

↓

Blättern Sie weiter

SCHACHUHRINFORMATION:

HINT/INFO

x 3....

Verbrauchte Zeit seit dem letzten Zug

↑

• Verbrauchte Zeit für Weiß

BACK

• Verbrauchte Zeit für Schwarz

FWD

• Verbleibende Zeit für Weiß*

FWD

• Verbleibende Zeit für Schwarz*

↓

Blättern Sie weiter

ZUGZÄHLERINFORMATION:

HINT/INFO

x 4....

Nummer des aktuellen Zuges

↑

• Anzahl der Züge der aktuellen Partie

BACK

FWD

↓

Blättern Sie weiter

6.3 Schachuhren

Drücken Sie **3x HINT/INFO**, um diese Optionen aufzurufen. Mit **FWD** wählen Sie einzelne Möglichkeiten, wie unten aufgeführt. Mit **BACK** können Sie zurückblättern.

- Zeit seit der letzten Zugausführung
- Verbrauchte Zeit für Weiß
- verbrauchte Zeit für Schwarz
- Verbleibende Zeit für Weiß (*Blitzschach/Turnierstufen*)
- Verbleibende Zeit für Schwarz (*Blitzschach/Turnierstufen*)

Die Schachuhr zählt die Zeit für beide Seiten. Die Uhr hält an, sobald Sie einen Zug zurücknehmen, Optionen auswählen, Stellungen kontrollieren oder aufbauen oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen wird die Zeit jedoch gespeichert und von der Uhr wieder aufgenommen sobald die Partie fortgesetzt wird. Immer wenn Sie den Computer für eine neue Partie einstellen, springt die Uhr zurück auf 0 : 00 : 00.

6.4 Zugzähler/Spielzüge

Drücken Sie **4x HINT/INFO**, um die Nummer des aktuellen Zuges anzeigen zu lassen: Sie können dann entweder mit **BACK** die bisher gespielten Züge durchblättern (bis zu 64) und dann mit **FWD** wieder vorwärts gehen. So haben Sie die Möglichkeit, alle Züge und unerwartet erfolgreiche Taktiken aufzuschreiben!

- Nummer des aktuellen Zuges
- Zuganzahl insgesamt

7. POSITIONEN KONTROLLIEREN AUFBAUEN

7.1 Positionen kontrollieren

Siehe auch „**ES IST EINFACH, FIGUREN ZU KONTROLLIEREN**“ mit detailliertem Beispiel aus der Praxis.

Stoßen Sie einige Figuren um oder denken Sie, die aktuelle Position ist nicht ganz richtig, können Sie mit Hilfe der Schachakademie die aktuelle Position überprüfen.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie einfach eine Figurentaste (♙, ♘, ♗, ♖, ♕, oder ♔). Die Schachakademie sagt den Namen der Figur und zeigt mit LED und Display, wo die erste Figur dieser Art steht. Das Display zeigt Figur, Farbe und Feld, und das LED des Feldes geht an. Drücken Sie diese Taste wieder und Sie sehen die nächste Figur derselben Art. Zuerst werden alle weissen, dann alle schwarzen Figuren gezeigt. Sind keine Figuren derselben Art vorhanden, verlöschen die LEDs und nur das Symbol im Display bleibt stehen.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Figurentasten, bis Sie das ganze Brett kontrolliert haben. Drücken Sie **NO/X**, um in den normalen Spielmodus zurückzukehren.

7.2 Positionen ändern

Siehe auch „**TESTEN SIE DEN POSITIONSMODUS!**“, um einen Eindruck dieser Funktion zu erhalten.

Die Schachakademie erlaubt Ihnen, bestimmte Stellungen aufzubauen, von wo aus Sie weiterspielen oder die Problemlösungsstufen aktivieren können. **Achtung:** Alle vorher gemachten Züge werden aus dem Speicher gelöscht, wenn Sie eine Stellung ändern während einer Partie.

Drücken Sie **POSITION**, um den Positionsmodus aufzurufen und das Display zeigt - P05 -. Sie können jederzeit wenn Sie am Zug sind, eine Position aufbauen oder ändern. Haben Sie Ihre gewünschte Position aufgebaut, drücken Sie **NO/X**. Sie werden gefragt, ob Sie von dieser Stellung aus weiterspielen möchten. Bestätigen Sie mit **YES/✓** und verlassen Sie den Positionsmodus.

- **Um eine Figur vom Brett zu nehmen**, drücken Sie diese auf ihr Feld und entfernen Sie sie. Das Display zeigt Art und Farbe der Figur sowie ein Minuszeichen mit Feldposition an.
- **Um eine Figur von einem Feld auf ein anderes zu setzen**, drücken Sie die Figur auf ihr Ausgangsfeld, nehmen Sie hoch und drücken Sie auf das neue Feld. Das Display zeigt ein Minuszeichen vor dem Ausgangsfeld und das neue Feld mit Pluszeichen.
- **Um eine Figur hinzuzustellen**, drücken Sie zunächst eine Figurentaste (♙, ♘, ♗, ♖, ♕, oder ♔). Versichern Sie sich, daß die richtige Farbe im Display angezeigt wird. Wenn nicht, drücken Sie zuerst **BLACK** oder **WHITE** bis dies der Fall ist. Dann setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld und drücken Sie an. Das Display zeigt das Feld mit Pluszeichen. Um eine andere Figur derselben Art hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf ein anderes Feld. Für eine Figur anderer Art, müssen Sie zunächst wieder eine Figurentaste drücken und dann den Vorgang wiederholen.
- **Um das Brett zu leeren**, drücken Sie **YES/✓** wenn Sie im Positionsmodus sind. Das Display zeigt [] [] [] [] für ein leeres Brett und der Computer fragt, ob Sie das Brett leeren wollen. Bestätigen Sie mit **YES/✓**. Dann können Sie Figuren wie zuvor beschrieben aufstellen. Wollen Sie

ES IST EINFACH, FIGUREN ZU KONTROLLIEREN



1. Drücken Sie **NO/X** und **YES/✓** gleichzeitig, um den Computer für eine neue Partie einzustellen. Das Display zeigt 0 : 00 : 00.
2. Drücken Sie **SPRINGER**. Anzeige: ♖b1 (erster weißer Springer). Feld b1 leuchtet auf.
3. Drücken Sie **SPRINGER** erneut. Anzeige: ♗g1 (zweiter weißer Springer). Feld g1 leuchtet auf.
4. Drücken Sie wieder **SPRINGER**. Anzeige: ♜b8 (erster schwarzer Springer). Feld b8 leuchtet auf.
5. Und nochmals **SPRINGER**. Anzeige: ♝g8 (zweiter schwarzer Springer). Feld g8 leuchtet auf.
6. Drücken Sie **SPRINGER**. Anzeige: ♞ (keine weiteren Springer auf dem Brett).
7. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jede Figur, wenn Sie wollen. Mit **NO/X** können Sie den Kontrollmodus verlassen. *Mehr darüber unter 7.1.*

TESTEN SIE DEN POSITIONSMODUS!



1. Drücken Sie **NO/X** und **YES/✓** gleichzeitig, um den Computer für eine neue Partie einzustellen: 0 : 00 : 00 wird angezeigt.
2. Drücken Sie **POSITION**, um in den Positionsmodus zu kommen. Anzeige: - P05 -.
3. Drücken Sie auf den weißen Bauern von e2 und nehmen Sie ihn vom Brett. Anzeige: ♙ - e2.
4. Setzen Sie denselben Bauern auf e3 (andrücken), um ihn wieder hinzuzufügen. Anzeige: ♙ + e3.
5. Drücken Sie die schwarze Dame auf d8 und nehmen Sie sie vom Brett. Anzeige: ♜ - d8.
6. Setzen Sie dieselbe Dame auf h5, um sie wieder hinzuzufügen. Anzeige: ♜ + h5.
7. Drücken Sie **WHITE**, um zu bestimmen wer am Zug ist.
8. Mit **NO/X** und anschließender Bestätigung durch **YES/✓** können Sie den Modus verlassen. *Mehr darüber unter 7.2.*

das Brett nicht leeren, drücken Sie **NO/X**. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie Stellungen mit wenigen Figuren aufbauen, wo es besser ist, mit einem leeren Brett zu starten.

- **Haben Sie die Stellung wie vorher beschrieben geändert**, versichern Sie sich, daß die Farbanzeige im Display korrekt ist. Wenn nicht, ändern Sie sie mit **BLACK** oder **WHITE**.

- Um dem **Positionsmodus zu verlassen**, drücken Sie **NO/X**. Bestätigen Sie mit **YES/✓** und kehren Sie zum normalen Spiel zurück.

Jede erlaubte Position kann wie oben beschrieben aufgebaut werden. Allerdings erlaubt der Computer keine illegalen Positionen - z.B. wenn sich mehr Figuren als erlaubt auf dem Brett befinden oder der König im Schach steht usw.

8. TECHNISCHE DETAILS

8.1 ACL-Funktion

Der Computer blockiert manchmal aufgrund von statischen Aufladungen. Ist dies der Fall, stecken Sie einfach eine Büroklammer in die **ACL**-Vertiefung auf der Rückseite. Die Blockade wird aufgehoben.

8.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein elektronisches Gerät und sollte keinen Belastungen ausgesetzt werden (Temperatur, Feuchtigkeit, Gebrauch). Nehmen Sie keine chemischen Mittel zur Reinigung Ihres Geräts, da sonst Beschädigungen auftreten können. Vor Reinigung des Gerät unbedingt:

- den Adapter ausstecken
- die Batterien entfernen

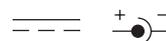
Schwache oder auslaufende Batterien müssen sofort ersetzt werden, da Sie den Computer beschädigen können:

Verwenden Sie nur alkaline Batterien. Verwenden Sie nicht unterschiedliche Arten von Batterien. Laden Sie keine nichtaufladbaren Batterien wieder auf. Achten sie auf die Polarität beim Einlegen der Batterien ins Gerät (Polarität ist im Batteriefach eingezeichnet). Manipulieren Sie nicht am Batteriefach.

Dieses Adapter ist kein Spielzeug.

8.3 Technische Spezifikation

Tasten:	17
LED Leuchten:	64; 3 mm
LCD Display:	48-Segment, 5-stellig
Lautsprecher:	78 mm Durchmesser
Batterien:	6 Babyzellen (AM2/R14) 
Maße:	410 x 270 x 40 mm
Gewicht:	1,3 kg
AC/DC Adapter:	9V/300mA



Warnung: Verwenden Sie ausschließlich den Mephisto Universaladapter oder einen zentrumspositiven Adapter mit sicherheitsisoliertem Transformator.

Die Polaritätssymbole, die diese Konfiguration bestätigen, müssen deutlich auf dem Adapter angebracht sein und er muß die CEE Norm 15 erfüllen. Der Adapter muß regelmäßig auf Mängel wie Beschädigungen des Anschlusses, des Kabels oder anderer Teile, untersucht werden. Im Schadensfall, ist der Gebrauch des Adapters ausgeschlossen.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zur weiteren Verwendung auf.

Saitek behält sich das Recht vor, technische Änderungen ohne Bekanntgabe zu machen, wenn sie fortschrittlicher Art sind.

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.

PROBLEMLÖSUNGSHINWEISE

MERKMALE	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGSVORSCHLÄGE
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während des Spiels ab.	<ul style="list-style-type: none"> Batterien sind nicht richtig eingelegt. Batterien sind schwach oder defekt. Elektronische Aufladung führt zu Blockade. 	<ul style="list-style-type: none"> Legen Sie die Batterien wie beschrieben ein. Ersetzen Sie die Batterien. Drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand in die Vertiefung ACL auf der Unterseite des Computers.
Das Display ist nicht lesbar.	<ul style="list-style-type: none"> Batterien können schwach sein. 	<ul style="list-style-type: none"> Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht seinen Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> Automatische Antwort ist ausgeschaltet. Sie haben eine Spielstufe gewählt, wo der Computer sehr lange rechnen darf. 	<ul style="list-style-type: none"> Der Computer antwortet nur, wenn automatische Antwort angeschaltet ist (siehe 5.1). Sie können den Rechengang mit YES/✓ abbrechen.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird Ihr Zug Ihren König ins Schach stellen? Versuchen Sie eine unerlaubte Rochade? Ist Ihre Absicht regelgerecht? Der Computer rechnet (siehe blinkendes Symbol im Display). Sie haben den letzten Computerzug nicht korrekt eingegeben. 	<ul style="list-style-type: none"> Üben Sie die Schachregeln nochmals mit den Lektionen. Prüfen Sie die Aufstellung. Unterbrechen Sie den Computer mit YES/✓. Schauen Sie auf die Anzeige und geben Sie den korrekten Zug ein.
Fehlermeldung kommt, wenn Sie ein Feld drücken.	<ul style="list-style-type: none"> Sie haben den letzten Computerzug nicht korrekt eingegeben. 	<ul style="list-style-type: none"> Schauen Sie auf die Anzeige und geben Sie den korrekten Zug ein.
Der Computer scheint unerlaubte Züge zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> Es handelt sich um Sonderregeln–Enpassant, Rochade, Bauernumwandlung. Ihre Aufstellung ist nicht richtig. 	<ul style="list-style-type: none"> Üben Sie nochmals diese Sonderregeln. Kontrollieren Sie die Stellung. Siehe 7.1
Der Computer antwortet sofort oder macht unvernünftige Züge.	<ul style="list-style-type: none"> Die Batterien sind schwach. Es ist eine Spaßstufe eingestellt, bei der der Computer absichtlich Fehler macht, um Einsteigern eine Chance zu geben. Eröffnungen sind eingestellt, so daß der Computer die Antwort sofort weiß. 	<ul style="list-style-type: none"> Ersetzen Sie die Batterien. Drücken Sie LEVEL, um eine andere Stufe zu wählen. Schalten Sie die Eröffnungsbibliothek aus.
Der Computer ist still.	<ul style="list-style-type: none"> Die Lautstärke ist abgedreht. Soundeinstellung 0 (- Sound) ist aktiv. 	<ul style="list-style-type: none"> Nutzen Sie den Lautstärkenregler. Stellen Sie eine andere Soundeinstellung ein. Siehe 5.1.
Sie hören keine Sprache, nur Töne.	<ul style="list-style-type: none"> Soundeinstellung 1 (Sound !) ist aktiv. 	<ul style="list-style-type: none"> Stellen Sie eine andere Soundeinstellung ein. Siehe 5.1.
Sie hören sich wiederholende Signaltöne.	<ul style="list-style-type: none"> Der Computer hat seinen Zug angesagt und wartet auf die Ausführung. Der Computer wartet auf eine Antwort während der Lektion. Der Computer möchte Sie erinnern, z.B. daß eine geschlagene Figur bei der Rücknahme wieder hingestellt wird. 	<ul style="list-style-type: none"> Prüfen Sie die Anzeige und führen Sie den Zug aus. Prüfen Sie die Anzeige und Sie sehen was zu tun ist. Mit SAY AGAIN können Sie sich die Aufgabe nochmal anhören. Prüfen Sie Anzeige und LEDs. Mit SAY AGAIN hören Sie nochmals die letzten Sätze.

www.saitek.com

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China
All trademarks are the property of their respective owners.
CT06V/U/X 0303 P/N