

## INHALTSVERZEICHNIS

1	Wichtige Informationen .....	3
1.1	Sicherheitshinweise .....	3
1.2	Hinweise zu Lagerung und Reinigung .....	3
1.3	Hinweise zum Netzteil.....	3
1.4	Lieferumfang.....	4
2	Erste Schritte .....	4
2.1	Geräte-Beschreibung .....	4
2.2	Die Tasten und ihre Funktionen .....	4
2.3	Kabel anschließen .....	5
2.4	Sprache auswählen.....	6
2.5	Hintergrundbeleuchtung des Displays anpassen .....	6
2.6	Ein Spiel vorbereiten.....	7
2.7	Ein- und Ausschalten .....	7
3	Spielen mit dem Computer .....	8
3.1	Ihre Züge.....	8
3.1.1	Allgemeine Züge .....	8
3.1.2	Besondere Züge .....	8
3.2	Die Züge des Computers .....	8
3.3	Symbole im Display während der Züge .....	8
3.4	Ungültige Züge und Stellungen .....	8
3.5	Züge zurück nehmen oder erneut spielen .....	9
3.5.1	Einen Zug zurück nehmen.....	9
3.5.2	Weitere Züge oder eine Sequenz zurück nehmen .....	9
3.5.3	Das Spiel wieder aufnehmen .....	9
3.5.4	Züge erneut spielen .....	9
3.6	Spielende und mögliche Spiel-Ergebnisse .....	10
3.7	Spielstand speichern oder löschen .....	10
3.7.1	Ausschalten und später weiter spielen .....	10
3.7.2	Alle Daten löschen .....	10
3.8	Ein Spiel erneut spielen .....	10
3.9	Ein neues Spiel beginnen.....	10
4	Die Info-Anzeigen .....	11
4.1	Zwischen den Info-Anzeigen wechseln .....	11
4.2	Info-Anzeige: Große Uhr .....	11
4.3	Info-Anzeige: Spielstand .....	11
4.4	Info-Anzeige: Analyse .....	11
4.5	Info-Anzeige: Permanent Rechnen .....	12
4.6	Info-Anzeige: Kleine Uhr .....	12
5	Spezial-Funktionen .....	13
5.1	Übersicht über das Menü der Spezial-Funktionen .....	13
5.2	Menü: ZUG, einen Zug auslösen .....	14
5.3	Menü: TIPP, einen Zug vorschlagen lassen .....	14
5.4	Menü: STUFE, die verschiedenen Spiel-Stufen .....	14

5.4.1	Überblick über die Spielstufen.....	14
5.4.2	Eine Spielstufe auswählen .....	14
5.4.3	Stufe Normal (0–9) .....	15
5.4.4	Stufe Blitz (0–8).....	15
5.4.5	Stufe Spaß (0–8).....	15
5.4.6	Stufe Einfach (0–8) .....	15
5.4.7	Stufe Turnier (0–5) .....	15
5.4.8	Stufe Benutzer.....	16
5.4.9	Stufe Mattsuche .....	17
5.5	Menü: ALTER, einen alternativen Zug anzeigen lassen .....	17
5.6	Menü: START, alle Züge zurück nehmen .....	18
5.7	Menü: ENDE, zurück zur aktuellen Stellung .....	18
5.8	Menü: ANALY, die aktuelle Stellung analysieren .....	18
5.9	Menü: 2SPIE, der Zwei-Spieler-Modus .....	18
5.10	Menü: AUTO, das Spiel Computer gegen Computer .....	18
5.11	Menü: FUNKT, die erweiterten Optionen .....	19
5.11.1	Übersicht über die erweiterten Optionen.....	19
5.11.2	Eine Option verändern.....	19
5.11.3	FUNKT: BRETT DREHEN.....	19
5.11.4	FUNKT: KABEL RECHTS .....	20
5.11.5	FUNKT: PERM. RECHNEN, das permanente Rechnen .....	20
5.11.6	FUNKT: LEHRER .....	20
5.11.7	FUNKT: BUCH .....	20
5.11.8	FUNKT: TON .....	21
5.11.9	FUNKT: KONTRAST .....	21
5.11.10	FUNKT: RECHENGESCHW., die Rechengeschwindigkeit .....	21
5.11.11	FUNKT: SPRACHE.....	21
5.12	Menü: STELL, eine bestimmte Stellung aufbauen .....	21
5.13	Menü: KONTR, die aktuelle Stellung anzeigen.....	23
6	USB Modus – mit einem PC verbinden .....	23
7	Entsorgung.....	23
8	Garantie, Service und Import .....	24
9	Technische Spezifikationen .....	24

# 1 Wichtige Informationen

Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Gerätes die nachfolgenden Sicherheitshinweise und die Bedienungsanleitung vollständig durch, beachten Sie diese sorgfältig und bewahren sie für spätere Referenz-Zwecke mit dem Gerät auf. Falls Sie das Gerät an einen anderen Nutzer weitergeben, geben Sie bitte auch diese Anleitung mit.

## 1.1 Sicherheitshinweise

Bitte beachten Sie, dass dieses Produkt kein Kinderspielzeug im Sinne der Richtlinie 2009/48/EG ist. Wenn Sie Ihre Kinder das Gerät benutzen lassen, weisen Sie sie entsprechend ein und achten Sie darauf, dass das Gerät nur bestimmungsgemäß benutzt wird.

- Halten Sie Verpackungsbeutel und -folien von Babys und Kleinkindern fern, es besteht Erstickungsgefahr!
- Setzen Sie das Gerät keiner Hitze, z.B. auf Heizkörpern oder durch direkte Sonneneinstrahlung und keinerlei Feuchtigkeit aus, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Betreiben Sie das Gerät nicht auf oder unmittelbar neben Geräten, die Magnetfelder oder elektromagnetische Strahlung erzeugen, wie z.B. Fernsehgeräte, Lautsprecherboxen, Funktelefone, WLAN-Einrichtungen usw., um Funktionsstörungen zu vermeiden.
- Öffnen Sie keinesfalls das Gerät, dieses enthält keine zu wartenden Einzelteile. Wenden Sie sich bei Fehlfunktionen an die angegebene Serviceadresse.

## 1.2 Hinweise zu Lagerung und Reinigung

- Beachten Sie bitte, dass dieses Gerät aus Echtholz hergestellt ist. Behandeln Sie das Holz pfleglich, lagern Sie es stets trocken, und setzen Sie es nicht direkter Sonneneinstrahlung aus.
- Reinigen Sie die Geräteoberflächen bei Bedarf nur mit einem leicht angefeuchteten Tuch und achten Sie darauf, dass keine Feuchtigkeit in das Gerät eindringt.
- Verwenden Sie keine Lösungsmittel oder andere aggressive oder scheuernde Reinigungsmittel, da ansonsten die Oberflächen und die Beschriftung beschädigt werden können.

## 1.3 Hinweise zum Netzteil

Betreiben Sie den ChessGenius Exclusive nur mit dem beigefügten Netzteil.

Input 100 – 240 V 50/60 Hz 0,45A Max

Output 9V DC 1A

Beachten Sie beim Umgang mit dem Netzteil folgende Hinweise:

- Die Steckdose sollte sich nahe am Gerät befinden und leicht erreichbar sein.
- Das Gerät sollte nicht mit mehr Stromquellen als empfohlen verbunden werden.
- Die Anschlusskontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Trennen Sie das Netzteil vor der Reinigung unbedingt von der Stromversorgung.
- Kontrollieren Sie das Produkt und das Netzteil regelmäßig auf Beschädigungen und verwenden Sie es nicht mehr, wenn es beschädigt ist. Öffnen Sie es niemals.
- Beachten Sie ggf. Sicherheitshinweise am Netzteil.

## 1.4 Lieferumfang

Die Verpackung des ChessGenius Exclusive enthält folgende Bestandteile:

- 1 Schachbrett
- 17 weiße Schachfiguren (darunter eine zusätzliche Dame)
- 17 schwarze Schachfiguren (darunter eine zusätzliche Dame)
- 1 Computereinheit (auch als Schachuhr nutzbar) mit LCD-Display
- 1 Netzteil
- 1 Kabel mit zwei identischen Steckern, um die Computereinheit mit dem Schachbrett zu verbinden
- 1 Bedienungs- und Spielanleitung
- 1 Garantiekarte

Bitte überprüfen Sie nach dem Auspacken den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden und wenden Sie sich bei Beanstandungen umgehend an den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

# 2 Erste Schritte

## 2.1 Geräte-Beschreibung

Die Spielfiguren werden automatisch vom Schachbrett erkannt. Setzen Sie dazu die Figuren jeweils auf ein Schachfeld. Die Computereinheit kann auch als Schachuhr genutzt werden. Für den Betrieb muss die Computereinheit mit dem Schachbrett verbunden werden. Lesen Sie dazu im Kapitel 2.3 nach wie dies geht.

## 2.2 Die Tasten und ihre Funktionen

Überblick über die Tasten der Computereinheit:

ROT, oben	wie Taste ROT unten. Abbrechen oder im Menü zurück gehen.
GRÜN, oben	wie Taste GRÜN unten. Bestätigen.

Hinweis: Die Belegung der Tasten ROT und GRÜN kann sich je nach Menü ändern. Jeweils links und rechts unten im Display dunkel

hinterlegt (invertiert) sind die Funktionen angegeben, die ROT und GRÜN jeweils ausführen – links unten für ROT, und rechts unten für GRÜN.

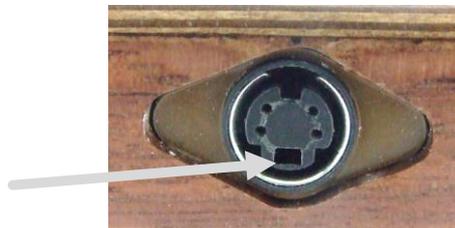
Wenn links bzw. rechts unten keine Funktion angegeben ist, so ist ROT bzw. GRÜN in diesem Menü nicht belegt.

Ein/Aus	Schaltet das Gerät ein bzw. aus.
NEW	Beginnt ein neues Spiel.
BACKLIGHT	Passt die Hintergrundbeleuchtung des Displays an.
Pfeil Rechtsdrehung	Züge zurück nehmen.
Pfeil Linksdrehung	Züge wieder vorspielen.
ROT, unten	wie Taste ROT oben.
GRÜN, unten	wie Taste GRÜN oben.
Pfeil LINKS	Zur vorigen Anzeige wechseln. Cursor nach links.
Pfeil RECHTS	Zur nächsten Anzeige wechseln. Cursor nach rechts.
Pfeil OBEN	Zwischen der Anzeige „Große Uhr“ und „Spielstand“ direkt wechseln. Cursor nach oben.
Pfeil UNTEN	Zwischen der Anzeige „Große Uhr“ und „Spielstand“ direkt wechseln. Cursor nach unten.

### 2.3 Kabel anschließen

Die Computereinheit hat auf der Rückseite drei Eingänge, links, mittig und rechts.

1. Nehmen Sie das Netzteil und stecken Sie den kleinen Stecker am Ende des Kabels in den rechten Sockel auf der Rückseite der Computereinheit.
2. Nehmen Sie das Verbindungskabel. Die Stecker an beiden Enden sind gleich. Beachten Sie jedoch, dass der Stecker jeweils nur in einer Position in den Sockel gesteckt werden kann. Gehen Sie umsichtig vor. Der Stecker hat innen vier schmale und einen breiteren Stift. Drehen Sie den Stecker so herum, dass sich der breitere Stift unten befindet, so dass er genau in den Sockel hinein passt. Der Pfeil unten im Bild zeigt auf die Stelle im Sockel für den breiteren Stift.



3. Stecken Sie die Stecker sowohl in das Schachbrett (Eingang auf der rechten Seite des Schachbretts), als auch in den linken Sockel auf der Rückseite der Computereinheit.
4. Verbinden Sie das Netzteil mit einer Steckdose. Ein Signal ertönt.

Sie können jetzt die Sprache auswählen, siehe Kapitel 2.4.

## 2.4 Sprache auswählen

Der Schachcomputer kann seine Anzeigen in einer der folgenden 7 Sprachen ausgeben:

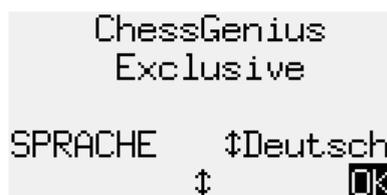
Sprache	Display-Anzeige
Deutsch	Deutsch
Englisch	English
Französisch	Français
Holländisch	Nederlds
Italienisch	Italiano
Spanisch	Español
Russisch	Русский

Schließen Sie Schachbrett und Computereinheit an wie unter 2.3 beschrieben.

Nachdem der Signalton ertönt:

Auf der rechten Seite des Displays wird folgendes angezeigt:

- das Wort „Deutsch“
- ein blinkendes Pfeil-Symbol ⇓



Um Deutsch auszuwählen:

- Bestätigen Sie mit GRÜN.

Um eine andere Sprache auszuwählen:

1. Drücken Sie die Taste mit dem Pfeil nach unten ⇓, bis die gewünschte Sprache angezeigt wird.
2. Bestätigen Sie mit GRÜN.

Später können Sie die Sprache über die Optionen verändern, siehe 5.11.11.

Sie können jetzt ein Spiel vorbereiten (siehe 2.6).

## 2.5 Hintergrundbeleuchtung des Displays anpassen

Wenn Sie die Hintergrundbeleuchtung anpassen möchten, drücken Sie ggf. mehrmals auf die Taste BACKLIGHT.

## 2.6 Ein Spiel vorbereiten

Nachdem Sie Schachbrett und Computereinheit angeschlossen haben (siehe 2.1), sowie die Sprache ausgewählt haben (siehe 2.4), können Sie ein Spiel vorbereiten.

Das Display zeigt die Info-Anzeige „Große Uhr“ an.

(Für mehr Informationen zur Info-Anzeige „Große Uhr“ siehe 4.2.)

Deutsch:



Englisch:

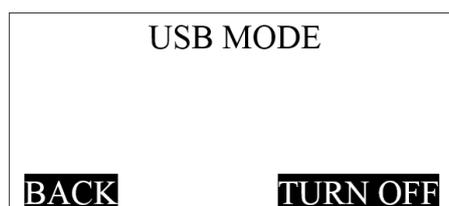


1. Stellen Sie die Figuren in der Startposition auf. Entweder Weiß oder Schwarz können von Ihrer Seite aus spielen.
2. Drücken Sie NEW.
3. Drücken Sie GRÜN.
4. Sollten Figuren nicht korrekt aufgestellt worden sein, leuchten oder blinken die LEDs an den Ecken der entsprechenden Felder. Sobald alle Schachfiguren korrekt aufgestellt sind, erlöschen die LEDs. Siehe auch 3.4.
5. Sie können jetzt ein Spiel gegen den Computer beginnen. Voreingestellt ist Stufe „Normal 0“. Möchten Sie eine andere Stufe wählen, siehe 5.4. Möchten Sie, dass der Computer Weiß spielt, drücken Sie zweimal GRÜN (siehe auch 5.2). (Hinweis: Zu Beginn eines Spiels ist es nicht notwendig, das Brett zu drehen, siehe auch 5.11.3. Das Brett muss nur dann über die Optionen gedreht werden, wenn Sie während eines Spiels die Farbe wechseln möchten.)

## 2.7 Ein- und Ausschalten

Zum Einschalten stecken Sie das Netzteil in Ihre Netzsteckdose. Falls es bereits eingesteckt ist, und Sie zuvor den Computer ausgeschaltet haben, können Sie ihn mit Ein/Aus wieder einschalten.

Wenn der Computer läuft und Sie die Ein/Aus-Taste drücken, zeigt das Display:



Wenn Sie einen PC oder einen Laptop angeschlossen haben, können Sie die Möglichkeiten verwenden die in Kapitel 6 beschrieben sind.

Wenn Sie stattdessen GRÜN drücken, schaltet sich das Gerät aus.

Wenn Sie stattdessen ROT drücken, gelangen Sie zurück ins Menü.

## 3 Spielen mit dem Computer

### 3.1 Ihre Züge

#### 3.1.1 Allgemeine Züge

Spielen Sie Ihre Züge wie auf einem normalen Schachbrett – achten Sie darauf, die Figur hochzuheben, und schieben Sie sie nicht über das Schachbrett. So kann der Computer Ihre Züge zuverlässiger erkennen.

Zum Schlagen können Sie entweder Ihre eigene Figur oder die Figur des Computers zuerst hochheben.

#### 3.1.2 Besondere Züge

- Rochade: Ziehen Sie immer zuerst den König, dann den Turm.
- Schlagen En Passant: Ziehen Sie zuerst den eigenen Bauern, dann entfernen Sie den geschlagenen Bauern.
- Bauernumwandlung: Ziehen Sie den Bauern auf das Zielfeld, oder nehmen Sie ihn vom Feld. Stellen Sie die Dame (oder eine andere Figur) auf das Umwandlungsfeld.

### 3.2 Die Züge des Computers

Der Computer zeigt seinen Zug links unten im Display an.

Beispiel: ♖D7-D5

Gleichzeitig blinken die roten LEDs auf dem Schachbrett, um Start- und Zielfeld anzuzeigen. Nachdem Sie den Zug des Computers auf dem Brett ausgeführt haben, kann es notwendig sein, einen speziellen Zug zu ziehen. Die LEDs weisen auf das oder die Felder hin, in denen eine Figur gesetzt oder entfernt werden muss.

Wenn der Computer Schach gibt, ertönen während des Computerzuges mehrere Signaltöne.

### 3.3 Symbole im Display während der Züge

Links unten im Display können die folgenden Symbole angezeigt werden:

- Eine sich drehende Sanduhr:  Der Computer denkt über seinen Zug nach.
-  : Sie sind am Zug mit Weiß.
-  : Sie sind am Zug mit Schwarz.

### 3.4 Ungültige Züge und Stellungen

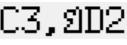
Wenn Sie versuchen, einen ungültigen Zug zu ziehen, summt der Computer. Stellen Sie Ihre Figur wieder zurück auf das Ausgangsfeld, und beginnen Sie Ihren Zug erneut.

Wenn die Stellung auf dem Brett nicht korrekt ist, können Sie Ihren Zug nicht ausführen.

Der Computer gibt Hinweise zum Fehler über das Display und über die LEDs.

Fehlerhinweis im Display:

Das Feld oder die Felder, welche Fehler enthalten, werden links unten im Display gezeigt.

Beispiel:  Das Feld c3 sollte frei sein. Ein weißer Springer sollte auf d2 stehen.

Fehlerhinweis mithilfe der LEDs:

Die LEDs an den Ecken des oder der Felder blinken oder leuchten.

Eine dauerhaft leuchtende LED bedeutet: Ein Fehler in *einem* anschließenden Feld. Das Feld ist entweder leer wenn es besetzt sein sollte, oder besetzt mit der falschen Figur.

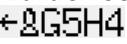
Eine blinkende LED (einmal, zweimal, oder viermal pro Sekunde) bedeutet: Ein Fehler in einem, drei oder vier angrenzenden Feldern.

Falls Sie sich nicht sicher sind wo der Fehler liegt, verwenden Sie die KONTR Funktion, siehe Kapitel 5.13.

## 3.5 Züge zurück nehmen oder erneut spielen

### 3.5.1 Einen Zug zurück nehmen

Wenn Sie den letzten gespielten Zug zurück nehmen möchten, drücken Sie die Taste Pfeil Rechtsdrehung (die Taste unter Ein/Aus). Die LEDs auf dem Spielfeld zeigen Ihnen, wohin Sie die Figur zurück setzen müssen. Zudem wird unten im Display ein Hinweis angezeigt.

Beispiel:  (setzen Sie den weißen Läufer von h4 auf g5).

### 3.5.2 Weitere Züge oder eine Sequenz zurück nehmen

Sie können auch weitere Züge oder eine längere Sequenz zurück nehmen.

Um eine längere Sequenz zurück zu nehmen, müssen Sie nicht jeden einzelnen Zug auf dem Spielfeld zurück nehmen. Wenn Sie zum Beispiel sieben Züge zurück nehmen möchten, drücken Sie sieben Mal auf die Taste Pfeil Rechtsdrehung (die Taste unter Ein/Aus).

Anschließend bauen Sie die entsprechende Stellung auf – falls Sie dabei Unterstützung benötigen, verwenden Sie die KONTR Funktion, siehe Kapitel 5.13.

### 3.5.3 Das Spiel wieder aufnehmen

Sie können jederzeit das Spiel von der aktuellen Stellung aus wieder aufnehmen. Wenn Ihre Farbe am Zug ist, spielen Sie Sie einen Zug, oder weisen Sie den Computer mit ZUG an, zu ziehen (siehe 5.2). Der Computer übernimmt dann die aktuelle Farbe.

### 3.5.4 Züge erneut spielen

Einen Zug oder eine Sequenz die Sie zurück genommen haben, können Sie mit der Taste Pfeil Linksdrehung (die Taste unter Hintergrundbeleuchtung) erneut wieder vorspielen. Dazu können Sie entweder den LEDs folgen und jeden einzelnen Zug ausführen, oder eine ganze Sequenz erneut spielen und anschließend die entsprechende Stellung aufbauen.

## 3.6 Spielende und mögliche Spiel-Ergebnisse

Der Computer zeigt das Spielende mit mehreren Signaltönen an.

Das Ergebnis erscheint im Display:

- Matt: Schachmatt
- Patt: Stalemate (Patt)
- Zug Wdh: Dreifache Stellungswiederholung
- Remis50: 50-Züge Regel
- Remis: Kein Matt-Material mehr vorhanden (keine Seite kann Schachmatt erreichen)
- Zu lang: Das Spiel kann nicht mehr fortgeführt werden, da es den maximalen Speicher überschreitet (Maximum: etwa 220 Züge für jede Seite).

## 3.7 Spielstand speichern oder löschen

### 3.7.1 Ausschalten und später weiter spielen

Wenn Sie das Gerät ausschalten, merkt sich das Gerät den derzeitigen Spielstand.

Wenn Sie das Gerät wieder anschalten, können Sie mit dem vorigen Spielstand weiterspielen.

### 3.7.2 Alle Daten löschen

Falls Sie alle vorigen Daten löschen möchten:

1. Trennen Sie das Gerät vom Strom.
2. Halten Sie ROT gedrückt und verbinden Sie das Gerät wieder mit dem Strom.
3. Halten Sie ROT weiterhin gedrückt, bis der Startbildschirm angezeigt wird (Startbildschirm siehe 2.4)

## 3.8 Ein Spiel erneut spielen

Solange Sie noch kein neues Spiel begonnen haben, bzw. den ersten Zug des neuen Spiels noch nicht gespielt haben, bleibt das alte Spiel gespeichert.

Sie können das letzte Spiel erneut spielen, siehe Kapitel 3.5.

## 3.9 Ein neues Spiel beginnen

Sie können jederzeit ein neues Spiel beginnen.

Ausnahme: Wenn gerade bestimmte Funktionen durchgeführt werden, siehe dazu Kapitel 5.

Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie NEW.

Der Computer fragt „Neues Spiel?“.

Drücken Sie GRÜN um zu bestätigen und ein neues Spiel zu beginnen.

Andernfalls drücken Sie ROT um abzubrechen und kein neues Spiel zu beginnen.

## 4 Die Info-Anzeigen

### 4.1 Zwischen den Info-Anzeigen wechseln

Der Computer bietet fünf verschiedene Anzeigen: Große Uhr, Spielstand, Analyse, Permanentes Rechnen, und Kleine Uhr.

Sie können zwischen den verschiedenen Anzeigen wechseln.

Verwenden Sie dazu die Tasten Pfeil nach links ⇐ und Pfeil nach rechts ⇒.

Sie können aus jeder Info-Anzeige mit GRÜN in das Menü mit den Spezial-Funktionen gelangen, siehe Kapitel 5.

### 4.2 Info-Anzeige: Große Uhr

Diese Ansicht zeigt die aktuellen Zeiten für Weiß und Schwarz.

In den Stufen Normal, Spaß, oder Einfach (zur Beschreibung und Auswahl der Stufen siehe Kapitel 5.4) wird die gesamte bisher verwendete Zeit angezeigt.

In den Stufen Blitz, Turnier oder Benutzer zählt die Uhr zurück, und zeigt die verbleibende Zeit bis zur nächsten Zeitkontrolle an.

### 4.3 Info-Anzeige: Spielstand

Deutsch:

```
7 ♖G1-F3 ♜F8-E7
8 ♘E1-G1 ♚E8-G8
9 ♗D2-D3 ♝A8-B8
10 Spieler
    ©      MENU
```

Englisch:

```
7 ♖G1-F3 ♜F8-E7
8 ♘E1-G1 ♚E8-G8
9 ♗D2-D3 ♝A8-B8
10 You
    ©      MENU
```

Diese Anzeige zeigt die letzten Spielzüge.

Drücken Sie die Tasten Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓, um direkt zwischen den Anzeigen „Große Uhr“ und „Spielstand“ zu wechseln.

### 4.4 Info-Anzeige: Analyse

Diese Anzeige gibt Einblicke in den Denkprozess des Computers.

Beispiel für die ersten drei Zeilen (ggf. zeigt der Computer noch weitere Zeilen an):

```
11 ♗H2H3 28/37
    0.39 01:08 ♚D1A4
    ♜G7F6 ♗C1H6 ♚A7A6
```

Die derzeitige „Suchtiefe“ wird durch die Zahl oben links angegeben: Der Computer rechnet gerade 11 Züge voraus. (Ein Zug ist ein einzelner Zug von Weiß oder Schwarz.)

In diesem Beispiel gibt es 37 mögliche Züge für diese Stellung. Derzeit analysiert der Computer den Zug Bauer h2–h3. Dies ist der 28. Zug, den er analysiert. Der bisher beste Zug den der Computer gefunden hat ist Dame d1–a4. Außerdem betrachtet er als besten anschließenden Zug für beide Seiten folgenden Zug: Lg7–f6; Lc1–h6 a7–a6.

0,39 ist die Stellungsbewertung des Computers. Er glaubt dass er einen leichten Vorteil hat, und zwar im Wert von 0,39 Bauern.

Weitere Beispiele, die in dieser Anzeige stehen könnten:

- 1,89            Der Computer ist um fast 2 Bauern im Nachteil.
- Buch            Die Stellung ist im Buch enthalten (siehe Abschnitt 5.11.7).
- Mat 7            Der Computer kann Schachmatt in 7 Zügen erreichen.
- Mat 4           Der Gegner kann Schachmatt in 4 Zügen erreichen.

In der Mitte der zweiten Zeile gibt der Computer die Zeitdauer an, die er benötigt hat, um den derzeit am besten bewerteten Zug zu berechnen.

Beachten Sie die Bedeutung von Doppelpunkt und Strichpunkt:

- 01:08            1 Minute 8 Sekunden
- 02;26            2 Stunden 26 Minuten

#### 4.5 Info-Anzeige: Permanent Rechnen

Falls das permanente Rechnen (permanent Brain) aktiv ist (siehe 5.11.5), analysiert der Computer die Stellung auch wenn Sie am Zug sind – er betrachtet die Konsequenzen des Zuges, den er als Ihren besten bewertet.

Die Informationen die angezeigt werden sind vergleichbar wie die der Analyse-Anzeige, d.h. die ersten drei Zeilen könnten z.B. anzeigen:

Deutsch:

```
Per.Rech.23 ♠B2B3
0.56 ♠B6D5 ♠E5F3
♠D5C3 ♠D1D2 ♠B4A3
```

Englisch:

```
P. Brain 23 ♠B2B3
0.56 ♠B6D5 ♠E5F3
♠D5C3 ♠D1D2 ♠B4A3
```

In diesem Beispiel erwartet der Computer, dass Sie 23.b2–b3 ziehen. Er wird darauf mit 23...Sb6–d5 antworten. Weiterhin geht er von folgenden Zügen aus: 24.Se5–f3 Sd5–c3 25.Td1–d2 Db4–a3 ... usw.

Der Computer sieht sich mit 0,56 Bauern im Vorteil.

#### 4.6 Info-Anzeige: Kleine Uhr

Diese Anzeige gibt verschiedene Angaben zu Zeiten.

Zum Beispiel zeigt das Display bei Blitz, Turnier oder Benutzer (für die unterschiedlichen Stufen siehe 5.4) Folgendes an:

Deutsch:

```
□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
♁D2-D4  Ⓞ  MENU
```

Englisch:

```
□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
♁D2-D4  Ⓞ  MENU
```

Weiß hat hier 1 Minute und 38 Sekunden auf den derzeitigen Zug verwendet. Insgesamt wurden bereits 27 Minuten und 34 Sekunden (für alle Züge) verbraucht. Bis zur nächsten Zeitkontrolle sind es 10 Züge. Weiß hat dafür noch 32 Minuten und 26 Sekunden Bedenkzeit. Die dritte und vierte Zeile geben die Informationen für Schwarz an.

In den Stufen Normal, Spaß und Einfach wird nichts in der zweiten und vierten Zeile angezeigt (da hier das Zeit-System ein anderes ist).

## 5 Spezial-Funktionen

### 5.1 Übersicht über das Menü der Spezial-Funktionen

Sie erreichen das Menü mit den Spezial-Funktionen, indem Sie in einer der Info-Anzeigen (siehe Kapitel 0) GRÜN drücken.

Das Menü besteht aus 12 Funktionen, die in den ersten vier Zeilen des Displays angezeigt werden:

Deutsch:

```
ZUG  TIPP  STUFE
ALTER START ENDE
ANALY 2SPIE AUTO
FUNKT STELL KONTR
INFO  ⚡ EINGABE
```

Englisch:

```
MOVE HINT LEVEL
NEXTB START END
ANALY 2PLAY AUTO
OPTS  SETUP VERIFY
INFO  ⚡ ENTER
```

Ein Zeichen auf dem Display blinkt. Dies ist der Cursor.

Sie können den Cursor mit den Pfeiltasten (← → ↑ ↓) bewegen.

Um eine Funktion auszuwählen, bewegen Sie den Cursor zu dieser Funktion, und drücken Sie GRÜN.

Um das Menü wieder zu verlassen und keine Funktion auszuwählen, drücken Sie ROT. Sie können jetzt weiter spielen.

In diesem Menü wird jeweils links und rechts unten im Display auf die Funktionen von GRÜN und ROT hingewiesen.

In der Mitte zeigt ⚡ an, dass die Pfeiltasten derzeit im Menü verwendet werden können.

## 5.2 Menü: ZUG, einen Zug auslösen

Wenn Sie am Zug sind und ZUG wählen, spielt der Computer den nächsten Zug, und Sie können die andere Farbe übernehmen.

Falls Sie möchten, dass der Computer Weiß spielt, wählen Sie ZUG, um das Spiel zu beginnen.

Wenn der Computer am Zug ist und Sie ZUG wählen, bricht der Computer seine Berechnungen ab und spielt sofort seinen Zug.

## 5.3 Menü: TIPP, einen Zug vorschlagen lassen

Wählen Sie TIPP, damit der Computer Ihnen einen Zug vorschlägt. Im Display wird der Zug angezeigt. Die LEDs weisen Sie ebenfalls auf den Zug hin, sie blinken abwechselnd beim Start-Feld und beim Ziel-Feld.

Drücken Sie ROT. Der Hinweis im Display erlischt, und ebenso die LEDs. Sie können nun entscheiden, ob Sie dem Hinweis folgen, oder einen anderen Zug spielen.

## 5.4 Menü: STUFE, die verschiedenen Spiel-Stufen

### 5.4.1 Überblick über die Spielstufen

Der Computer bietet sieben verschiedene Spielstufen an:

Normal, Blitz, Spaß, Einfach, Turnier, Benutzer, und Mattsuche.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie eine Stufe auswählen. Anschließend werden die Stufen beschrieben.

### 5.4.2 Eine Spielstufe auswählen

Wenn Sie im Menü STUFE auswählen, wird die derzeitige Stufe angezeigt, zum Beispiel \*Normal 0.

Das Zeichen \* vor der Stufe blinkt.

Drücken Sie GRÜN. Das Zeichen \* wird ersetzt durch †. Sie können jetzt die Stufe ändern.

Drücken Sie ggf. ROT, um zurück ins Menü zu gelangen.

Um aus den Stufen Normal, Blitz, Spaß, Einfach, Turnier oder Mattsuche auszuwählen:

- Drücken Sie Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓, bis die gewünschte Stufe angezeigt wird.
- Drücken Sie Pfeil nach links ⇐ oder Pfeil nach rechts ⇒, bis die gewünschte Stufen-Zahl (z.B. Normal 2 oder Normal 5) angezeigt wird.  
Hinweis: Bei „Mattsuche“ gibt es keine unterschiedlichen Stufen-Zahlen. Wählen Sie hier nur „Mattsuche“ aus.
- Drücken Sie GRÜN um zu bestätigen. Das Zeichen † wird ersetzt durch \*.
- Drücken Sie ggf. ROT, um zurück ins Menü zu gelangen.

Um die Stufe Benutzer auszuwählen:

- Drücken Sie Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓, bis die gewünschte Stufe „Benutzer“ angezeigt wird. Legen Sie Ihre Einstellungen fest wie unter „Benutzer“ (siehe 5.4.8) beschrieben.

#### 5.4.3 Stufe Normal (0–9)

Der Computer verwendet eine bestimmte durchschnittliche Zeit pro Zug. Der Durchschnitt wird über eine Sequenz von 20 Zügen bestimmt. Bei Normal 0 spielt der Computer praktisch sofort. Bei Normal 9 ist der Durchschnitt pro Zug 2 Minuten.

#### 5.4.4 Stufe Blitz (0–8)

Diese Stufen simulieren „Bullet“, „Blitz“ oder „Rapid“. Der Computer und der Spieler müssen alle ihre Züge in einer bestimmten Zeitspanne spielen. Bei Blitz 0 beträgt die Zeitspanne zwei Minuten, bei Blitz 8 eine Stunde.

Überschreitet ein Spieler sein Zeitlimit, wird in der Uhr angezeigt:



Das Spiel kann auch dann weitergespielt werden, wenn ein Spieler die Bedenkzeit überschritten hat.

#### 5.4.5 Stufe Spaß (0–8)

Der Computer spielt Züge, die er als weniger gut ansieht.

Die Schwere der Fehler sinkt von Spaß 0 nach Spaß 8.

Während „Spaß“ ist das Permanent Brain nie aktiv, selbst wenn es in den Optionen aktiviert ist, siehe auch 5.11.5.

#### 5.4.6 Stufe Einfach (0–8)

Der Computer spielt bei reduzierter Stärke, um weniger erfahrenen Spielern Praxiserfahrung zu ermöglichen. Der Computer bricht seine Berechnung nach einer bestimmten Anzahl von Stellungen ab (maximal 100 Stellungen bei Einfach 0, maximal 40.000 Stellungen bei Einfach 8).

Während „Einfach“ ist das Permanent Brain nie aktiv, selbst wenn es in den Optionen aktiviert ist, siehe auch 5.11.5.

#### 5.4.7 Stufe Turnier (0–5)

Die Turnierstufen bieten die Optionen Fischer, Sudden Death, oder klassisches Turnierschach.

Das Spiel kann auch dann weitergespielt werden, wenn ein Spieler die Bedenkzeit überschritten hat.

Fischer:

Turnier 0: Zu Beginn erhält jeder Spieler 5 Minuten Bedenkzeit. Nach jedem Zug wird ein Inkrement um 3 Sekunden hinzugefügt. Erreicht der Countdown 0, verliert der Spieler.

Turnier 1: Zu Beginn 25 Minuten, anschließend Inkrement um 10 Sekunden pro Zug.

Turnier 2: Zu Beginn 1 Stunde, anschließend Inkrement um 30 Sekunden pro Zug.

Sudden Death:

Turnier 3: Jeder Spieler muss seine ersten 30 Züge innerhalb von einer Stunde abschließen, und erhält anschließend 30 weitere Minuten um das Spiel zu beenden.

Turnier 4: Die ersten 40 Züge innerhalb von zwei Stunden, anschließend 30 Minuten um zu beenden.

Klassisch:

Turnier 5: Jede Seite muss 40 Züge innerhalb der ersten zwei Stunden spielen, und anschließend 20 Züge pro Stunde.

#### 5.4.8 Stufe Benutzer

Hier können Sie Ihre eigene Zeitsystematik einstellen.

Zum Beispiel:

Sie möchten festlegen, dass die Spieler eine Stunde 30 Minuten für ihre ersten 42 Züge zur Verfügung haben, und anschließend 15 Minuten für jede weiteren sieben Züge, mit einem Inkrement um 15 Sekunden pro Zug.

Nachdem Sie mit GRÜN die Stufe Benutzer ausgewählt haben (wie in „Eine Stufe wählen“ in 5.4.2 beschrieben), wird Folgendes im Display angezeigt:

Deutsch:

```
STUFE: *Benutzer
*20 in *0:00:00
*Alle in *0:00:00
Inkrement *00:00
MENÜ  ⚡ EINGÄBE
```

Englisch:

```
LEVEL *User
*20 in *0:00:00
*All in *0:00:00
Increment *00:00
MENÜ  ⚡ ENTER
```

Es gibt sechs verschiedene Parameter, vor jedem Parameter steht ein \*.

Der blinkende \* ist der Cursor. Bewegen Sie mit den Pfeiltasten den Cursor.

- Bewegen Sie den Cursor zum linken Parameter in der zweiten Zeile. Dies ist die Anzahl der Züge für die erste Zeitkontrolle.
- Drücken Sie GRÜN. Das Zeichen \* wird ersetzt durch ⚡. Sie können jetzt den Parameter mit den Richtungstasten verändern. Pfeil nach links ⇐ oder Pfeil nach rechts ⇒ erhöht bzw. erniedrigt die Zahl um eins. Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓ erhöht bzw. erniedrigt die Zahl um zehn. Die größte mögliche Einstellung ist „ALLE“. Dies ist die nächste Einstellung nach 50.

- Sobald Sie (für dieses Beispiel) 42 erreicht haben, drücken Sie GRÜN um zu bestätigen. ⚡ wird ersetzt durch \*.
- Bewegen Sie den Cursor zum zweiten Parameter in der zweiten Zeile. Dies ist die Zeit (in h:mm:ss) für die erste Zeitkontrolle.
- Drücken Sie GRÜN. Das Zeichen \* wird ersetzt durch ⚡. Sie können jetzt den Parameter mit den Richtungstasten verändern. Pfeil nach links ⇐ oder Pfeil nach rechts ⇒ erhöht bzw. erniedrigt die Zahl um eine Minute. Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓ erhöht bzw. erniedrigt die Zahl um zehn Minuten.
- Sobald Sie (für dieses Beispiel) 1:30:00 erreicht haben, drücken Sie GRÜN um zu bestätigen. ⚡ wird ersetzt durch \*.
- Die Parameter in der dritten Zeile sind die Züge und die Zeit für die zweite und folgende Zeitkontrolle(n). Ändern Sie die Parameter ebenso wie die anderen Parameter (für dieses Beispiel) auf 7 und 15.
- Bewegen Sie den Cursor in die vierte Zeile. Dies ist das Inkrement (in mm:ss). Drücken Sie GRÜN.
- Pfeil nach links ⇐ oder Pfeil nach rechts ⇒ erhöht bzw. erniedrigt das Inkrement um eine Sekunde. Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓ erhöht bzw. erniedrigt das Inkrement um zehn Sekunden.
- Sobald Sie (für dieses Beispiel) 00:15 erreicht haben, drücken Sie GRÜN um zu bestätigen.

Sie haben jetzt Ihre Benutzer-Stufe festgelegt.

Das Display sieht jetzt so aus:

Deutsch:

```
STUFE: *Benutzer
*42 in  *1:30:00
*07 in  *0:15:00
Inkrement *00:15
MENU  ⚡ EINGABE
```

Englisch:

```
LEVEL  *User
*42 in  *1:30:00
*07 in  *0:15:00
Increment *00:15
MENU  ⚡ ENTER
```

Drücken Sie ROT, um zurück ins Menü zu gelangen.

#### 5.4.9 Stufe Mattsuche

Der Computer sucht nach dem kürzesten Weg, um aus der gegebenen Stellung Schachmatt zu erreichen. Er zieht erst, wenn er eine Matt-Möglichkeit gefunden hat.

### 5.5 Menü: ALTER, einen alternativen Zug anzeigen lassen

Der Computer verwirft mit ALTER (= Alternative) seinen letzten Zug, und spielt stattdessen den Zug den er als zweitbesten eingestuft hat. Die LEDs und das Display zeigen Ihnen an, wie Sie den letzten Zug zurücknehmen und den neuen ausführen.

Sie können ALTER mehrmals wiederholen, um den drittbesten und viertbesten Zug usw. auszuführen.

## 5.6 Menü: START, alle Züge zurück nehmen

Mit START nehmen Sie alle Züge auf einmal zurück (vergleiche 3.5). Mit Pfeil nach rechts ⇒ können Sie einen nach dem anderen Zug vorspielen, um sich das gesamte Spiel erneut anzusehen.

## 5.7 Menü: ENDE, zurück zur aktuellen Stellung

Wenn Sie Züge zurück genommen haben, erreichen Sie mit ENDE das Gegenteil von START. Mit ENDE gelangen Sie direkt zur aktuellen Stellung zurück. Die LEDs auf dem Spielbrett und die KONTR-Funktion (siehe 5.13) unterstützen Sie dabei, die Figuren aufzustellen.

## 5.8 Menü: ANALY, die aktuelle Stellung analysieren

Mit ANALY (= Analyse) macht der Computer keine Züge mehr, sondern analysiert nur noch die aktuelle Stellung. Sie können abwechselnd Züge für Weiß und für Schwarz spielen, und sich die Informationen auf der Analyse-Anzeige (siehe 4.4) ansehen.

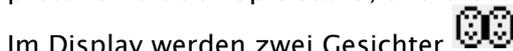


wird im Display angezeigt, um anzuzeigen, dass der Computer im Analyse-Modus ist. Das Symbol wird kleiner und größer.

Um den Analyse-Modus zu verlassen, wählen Sie entweder erneut ANALY aus, oder geben Sie die Anweisung ZUG (MOVE).

## 5.9 Menü: 2SPIE, der Zwei-Spieler-Modus

Diese Funktion ermöglicht ein Spiel zwischen zwei menschlichen Gegnern. Im 2-Spieler-Modus analysiert der Computer nicht. Er überprüft lediglich ob die Züge zulässig sind, protokolliert den Spielstand, und dient als Schachuhr.



Im Display werden zwei Gesichter angezeigt, um anzuzeigen, dass der Computer im 2-Spieler-Modus ist. Um den 2-Spieler-Modus zu verlassen, wählen Sie entweder erneut 2SPIE aus, oder geben Sie die Anweisung ZUG.

## 5.10 Menü: AUTO, das Spiel Computer gegen Computer

Hier übernimmt der Computer beide Seiten und spielt gegen sich selbst. Besonders zu Beginn des Spiels kann das Spiel sehr schnell sein – bevor Sie einen Zug für Weiß ausführen, könnten die LEDs und das Display bereits die Antwort von Schwarz anzeigen, und anschließend die nächsten Züge für beide Seiten. Sobald sich das Tempo verlangsamt, können Sie die KONTR-Funktion (siehe 5.13) verwenden, um die Figuren in der aktuellen Stellung aufzustellen.

## 5.11 Menü: FUNKT, die erweiterten Optionen

### 5.11.1 Übersicht über die erweiterten Optionen

FUNKT bietet 9 Parameter an, die Sie einstellen können.

Dies sind die ersten vier Parameter in der Liste:

Deutsch:

```
BRETT DREHEN *✓
KABEL RECHTS ✓
PERM. RECHNEN ✓
LEHRER X
MENU ↑ ✓X
```

Englisch:

```
INVERT BOARD *✓
CABLE ON RIGHT ✓
PERMANENT BRAIN ✓
TUTOR X
MENU ↑ ✓X
```

Der blinkende \* zeigt die Position des Cursors an. Drücken Sie ggf. wiederholt Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓, um den Cursor zu bewegen und auch die anderen Parameter zu sehen.

Neben obigen Parametern gibt es: BUCH, TON, KONTRAST, RECHENGESCHW. und SPRACHE.

### 5.11.2 Eine Option verändern

Die ersten vier Parameter (BRETT DREHEN, KABEL RECHTS, PERM. RECHNEN und LEHRER) können Sie nur jeweils an- oder ausschalten. Ein ✓ steht für ist aktiv, und ein X für ist inaktiv. Um zwischen aktiv und inaktiv zu wechseln:

- Bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten in die entsprechende Zeile.
- Drücken Sie GRÜN.

Um BUCH, TON, KONTRAST, RECHENGESCHW. und SPRACHE zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

- Bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten in die entsprechende Zeile.
- Drücken Sie GRÜN. Der blinkende \* wird ersetzt durch ↑.
- Drücken Sie Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓, um zwischen den verschiedenen Einstellmöglichkeiten zu wechseln.
- Wenn Ihre gewünschte Einstellung angezeigt wird, drücken Sie GRÜN. ↑ wird ersetzt durch \*.

Drücken Sie anschließend ROT, um zurück ins Menü zu gelangen.

### 5.11.3 FUNKT: BRETT DREHEN

Wenn Weiß wie üblich von unten nach oben spielt, zeigt die erste Zeile Folgendes an:

Deutsch:

```
BRETT DREHEN X
```

Englisch:

```
INVERT BOARD X
```

Wenn Sie stattdessen möchten dass Schwarz von unten nach oben spielt, verändern Sie das X auf ein ✓ (siehe 5.11.2). Stellen Sie die Figuren entsprechend neu auf. Dabei kann Ihnen die KONTR-Funktion (siehe 5.13) helfen.

Diese Funktion ist jedoch nicht zu Beginn eines Spiels notwendig. Der Computer erkennt automatisch, ob Weiß oder Schwarz auf der vorderen Seite spielt, d.h. ob das Brett gedreht ist oder nicht.

#### 5.11.4 FUNKT: KABEL RECHTS

Der Computer geht davon aus, dass Sie so auf das Schachbrett blicken, dass das Millennium-Logo auf Ihrer Seite ist und das Kabel auf der rechten Seite zum Schachbrett führt. Wenn Sie das Brett physisch um 180° herum drehen möchten, so dass das Kabel bzw. die Schachuhr auf Ihrer linken Seite sind, verändern Sie das ✓ auf ein X (siehe 5.11.2). In diesem Fall bedeutet ein X bei BRETT DREHEN (siehe 5.11.3) immer noch, dass Weiß von Ihrer Seite aus spielt.

#### 5.11.5 FUNKT: PERM. RECHNEN, das permanente Rechnen

Wenn Sie permanent Rechnen (permanent Brain) auf „ein“ schalten, d.h. auf ✓ (siehe 5.11.2), dann analysiert der Computer die Stellung auch wenn Sie am Zug sind, siehe auch 4.5. Ein Weg um die Spielstärke des Computers zu verringern ist, diese Funktion auszuschalten (auf X).

In den Stufen „Spaß“ und „Einfach“ verwendet der Computer kein permanentes Rechnen, selbst wenn diese Option eingeschaltet ist. Erst wenn Sie zu einer anderen Stufe außer „Spaß“ oder „Einfach“ wechseln, wird der Computer wieder auf sein Permanent Brain während Ihrem Zug zugreifen und dadurch stärker spielen. (Für die verschiedenen Stufen siehe 5.4.)

#### 5.11.6 FUNKT: LEHRER

Nutzen Sie die Lehrer-Funktion, wenn Sie möchten, dass der Computer Sie auf Ihre Fehler aufmerksam macht.

Wenn die Lehrer-Funktion eingeschaltet ist (mit ✓, siehe 5.11.2), und der Computer der Ansicht ist Sie haben sich für einen schwachen Zug entschieden, zeigt das Display eine Warnung an.

Beispiel:

Deutsch:

```
L: Schlechter Zug?  
3.78 ♖G5E3 ♗G1H1  
♜E3D3 ♝D1D3 ♞A6D3  
Zurück Weiter
```

Englisch:

```
Tutor: Bad move?  
3.78 ♖G5E3 ♗G1H1  
♜E3D3 ♝D1D3 ♞A6D3  
TakeBack Continue
```

In diesem Beispiel weist Sie der Computer darauf hin, dass Ihr Zug ihm einen Vorteil von 3,78 Bauern gibt. (Siehe auch Analyse-Anzeige 4.4.)

Im Display sehen Sie die Folgezüge die der Computer berechnet, beginnend mit Dg5-e3. Drücken Sie ROT und nehmen Sie Ihren Zug zurück (siehe auch 3.5), oder drücken Sie GRÜN wenn Sie Ihren Zug dennoch durchführen möchten.

#### 5.11.7 FUNKT: BUCH

Der Computer enthält Eröffnungsbibliotheken mit Standard-Eröffnungen.

Der Computer wird mit zwei vorinstallierten Büchern geliefert. Sie können über USB ein drittes Buch installieren (siehe Kapitel 6). Hinweis: Da das Eröffnungsbuch für den ChessGenius Exclusive ein bestimmtes Format einhalten muss, registrieren Sie Ihr Gerät bitte, so dass wir Sie informieren können sobald es Neuigkeiten zu dieser Information gibt.

Folgende Optionen sind möglich:

- Klassisch      Classic London Book
- Meister        Master Book
- Benutzer      Falls Sie ein drittes Buch über USB installiert haben
- Aus             Der Computer spielt ohne Eröffnungsbuch

Zum Einstellen siehe 5.11.2.

#### 5.11.8 FUNKT: TON

Folgende Optionen sind möglich:

- Laut
- Mittel
- Leise
- Aus (Stumm)

Zum Einstellen siehe 5.11.2.

#### 5.11.9 FUNKT: KONTRAST

Ihnen stehen zehn verschiedene Einstellungen für den LCD Kontrast zur Verfügung.

Zum Einstellen siehe 5.11.2.

#### 5.11.10 FUNKT: RECHENGESCHW., die Rechengeschwindigkeit

Wenn Sie Ihr Spiel gegen den Computer vereinfachen möchten, können Sie die Rechengeschwindigkeit verändern. Ihnen stehen sechs verschiedene Einstellungen zur Verfügung, von 50 bis 300 MHz. Zum Einstellen siehe 5.11.2.

#### 5.11.11 FUNKT: SPRACHE

Ihnen stehen sieben verschiedene Sprachen zur Verfügung, siehe auch 2.4.

Zum Einstellen siehe 5.11.2.

### 5.12 Menü: STELL, eine bestimmte Stellung aufbauen

Wenn Sie eine bestimmte Stellung aufbauen möchten, wählen Sie STELL.

Das Display zeigt die STELL-Anzeige an. Falls Weiß am Zug ist, sieht sie wie folgt aus:

Deutsch:

```
Weiß am Zug
Figuren aufbauen
Optionen: ↑
ABBRUCH ↑ OK
```

Englisch:

```
Setup: □ to move
Place chess men
Press ↑ for Optns
CANCEL ↑ OK
```

Stellen Sie die Figuren auf die gewünschten Felder. Wenn das Display die richtige Farbe für den nächsten Zug zeigt, drücken Sie GRÜN um die neue Position zu bestätigen. Falls Sie alternativ abbrechen möchten und zur selben Situation zurückkehren möchten bevor Sie STELL gedrückt haben: Drücken Sie ROT.

Sie können nun von dieser Stellung aus spielen. Ziehen Sie, oder weisen Sie den Computer an zu ziehen (siehe 5.2).

Bevor Sie die Stellung bestätigen, können Sie auch ihre Eigenschaften analysieren oder verändern. Dafür drücken Sie Pfeil nach oben ↑ um eine Liste von Parametern anzuzeigen. Drücken Sie ggf. erneut auf Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓, um weitere Parameter anzuzeigen und mit dem Cursor (ein blinkender \*) einen Parameter auszuwählen.

Analysieren und verändern:

Um die Farbe zu ändern die am Zug ist:

Wählen Sie mit dem Cursor den Parameter WEISS AM ZUG, und drücken Sie GRÜN um zwischen ✓ für Weiß und X für Schwarz zu wählen.

Um die Zug-Nummer festzulegen:

- Wählen Sie mit dem Cursor die entsprechende Zeile aus, und drücken Sie GRÜN. Der blinkende \* wird ersetzt durch ↓.
- Pfeil nach links ⇐ oder Pfeil nach rechts ⇒ erhöht bzw. erniedrigt die Zahl um eins. Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓ erhöht bzw. erniedrigt die Zahl um zehn.
- Drücken Sie GRÜN um zu bestätigen.

Um festzulegen ob (z.B.) Schwarz das Recht hat, eine große Rochade zu ziehen:

Wählen Sie mit dem Cursor die Zeile "■ 0-0-0". Drücken Sie GRÜN um zwischen ✓ für ja und X für nein zu wählen.

Wenn Sie alle gewünschten Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie ROT um zur STELL-Anzeige zurück zu kehren.

Hinweis: Sie können die neue Stellung nicht bestätigen, wenn einer der Könige fehlt, oder wenn ein Bauer in der ersten oder achten Reihe steht.

In diesem Fall wird die unterste Zeile des Displays Sie darauf hinweisen mit:



Hinweis: Der erste Zug aus Ihrer aufgebauten Stellung darf kein Schlagen En-Passant sein. Um eine Stellung zu erreichen in der so ein Zug möglich ist, bauen Sie die unmittelbar vorhergehende Stellung auf und führen Sie anschließend den Zug aus, der das Schlagen En-Passant erlaubt.

### 5.13 Menü: KONTR, die aktuelle Stellung anzeigen

KONTR zeigt Ihnen das halbe Schachbrett (= vier Reihen) in grafischer Form, mit den Figuren in der korrekten derzeitigen Stellung. Um zwischen den beiden Hälften des Schachbretts zu wechseln, drücken Sie Pfeil nach oben ↑ oder Pfeil nach unten ↓. Diese Funktion kann Ihnen helfen, die Stellung der Figuren auf dem Schachbrett zu überprüfen, falls Sie sich unsicher sind. Drücken Sie ROT, um zurück ins Menü zu gelangen.

## 6 USB Modus – mit einem PC verbinden

Wenn Sie die USB-Funktionen nutzen möchten, registrieren Sie sich dazu bitte bei MILLENNIUM 2000 (siehe beiliegendes Blatt), so dass Sie über Neuerungen und/oder Software-Upgrades bezüglich des ChessGenius Exclusive informiert werden. Auf der Website veröffentlichen wir auch zusätzliche Informationen zu den USB-Funktionen.

Sie können die Computereinheit mit einem PC oder Laptop verbinden. Sie benötigen dazu ein USB-Kabel Typ A-B, wie z.B. für einen Drucker (nicht mitgeliefert). Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem mittleren Sockel auf der Rückseite der Computereinheit und mit Ihrem PC oder Laptop.

Sie können:

- Ein aktualisiertes Schachprogramm auf den ChessGenius Exclusive installieren. Siehe dazu unsere Website.
- Ein neues Eröffnungsbuch speichern (siehe 5.11.7). Siehe dazu unsere Website.
- Spiele importieren und exportieren. Siehe dazu unsere Website.

<http://www.millennium2000.de>

## 7 Entsorgung



Entsorgen Sie Verpackungsmaterialien umweltgerecht in den dafür bereitgestellten Sammelbehältern.



Entsprechend EG-Richtlinie 2012/19/EU muss das Gerät am Ende seiner Lebensdauer der geordneten Entsorgung zugeführt werden. Dabei werden im Gerät enthaltene Wertstoffe der Wiederverwertung zugeführt und die Belastung der Umwelt vermieden. Wenden Sie sich für nähere Auskünfte an Ihr örtliches Entsorgungsunternehmen oder Ihre kommunale Verwaltung.

## 8 Garantie, Service und Import

Die Garantiebedingungen, die Garantieabwicklung sowie weitere Serviceinformationen sind auf der separat dem Gerät beiliegenden Garantiekarte enthalten. Wenden Sie sich an die dort angegebene Serviceadresse. Sollte Ihnen die Garantiekarte nicht mehr vorliegen, wenden Sie sich bitte telefonisch oder über unsere Website an unser Büro in Deutschland:

**Kostenfreie Service-Hotline** (08:00 – 17:00 Uhr):

- Deutschland: 0800 / 64 55 366
  - Österreich: 0800 / 28 18 29
  - Schweiz: 0800 / 83 51 28
- Email: [support@computerchess.com](mailto:support@computerchess.com)

Millennium Servicecenter  
Reiherstrasse 2  
D-35708 Haiger  
Tel.: +49 (0)2773 7441 222  
Fax.: +49 (0)2773 7441 221

Produktentwicklung & Import durch  
MILLENNIUM 2000 GmbH  
Heisenbergbogen 1 (Dornach)  
D-85609 Aschheim, Deutschland  
[www.millennium2000.de](http://www.millennium2000.de)

## 9 Technische Spezifikationen

**PRODUKT:** ChessGenius Exclusive Schachcomputer  
Betrieb mit beiliegendem Netzadapter

**ARTIKEL-NR.:** M820

**HARDWARE:** ARM Cortex M7  
CPU von 50 – 300 MHz variabel einstellbar

**SOFTWARE:** Schachprogramm ChessGenius Copyright © Lang Software Limited (UK)  
Eröffnungsbibliothek (Master Book) Copyright © Applied Computer Concepts Ltd. (UK)

**BIBLIOTHEK:** Classic London Book (ca. 57.000 Positionen)  
Neues Master Book (ca. 300.000 Positionen)

HINWEIS: Dieses Produkt ist nicht gegen Einflüsse elektrostatischer Ladung, starker elektromagnetischer Strahlung oder anderer elektrischer Interferenzen geschützt, da eine Fehlfunktion unter diesen Bedingungen nicht kritisch ist.

Änderungen der Spezifikationen – insbesondere im Zusammenhang mit technischen Weiterentwicklungen – und Irrtum vorbehalten.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten. Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Copyright © 2017, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim.