

Bedienungsanleitung Deutsch

1. Einlegen der Batterien und Starten des Computers	2
2. Auswahl der Sprache für den Bildschirmtext	2
3. Ein Spiel spielen.....	3
Ihr Zug.....	3
Der Zug des Computers	3
Zurückziehen und Wiederholen von Zügen	4
4. "Hilfe"-Meldungen	4
5. Anzeige des Spielstands	4
6. Ein neues Spiel beginnen: Ihre Wahlmöglichkeiten.....	4
7. Aus- und Einschalten.....	5
8. Sonderfunktionen - das Hauptmenü	5
8.1 Menü: Tipp.....	5
8.2 Menü: Neues Spiel.....	5
8.3 Menü: Level.....	5
8.4 Menü: Bewertung	6
8.5 Menü: Lehrer.....	6
8.6 Menü: Spielstil.....	7
8.7 Menü: Einrichtung	7
8.8 Menü: Laden/Speichern.....	8
8.9 Menü: Optionen.....	8
8.9.1 Option: Schiedsrichter.....	8
8.9.2 Option: Brett drehen	8
8.9.3 Option: Helligkeit	8
8.9.4 Option: Lautstärke	9
8.9.5 Option: Hauptvariante.....	9
8.9.6 Option: Remis / Aufgeben	9
8.9.7 Option: Farbschema.....	9
8.9.8 Option: Sprache.....	9
9. Schach-Übungen	9
10. "Bewertete" Spiele	10
11. Verwendung der Steuertasten (Zusammenfassung).....	10

1. Einlegen der Batterien und Starten des Computers

Legen Sie das Gerät mit der Oberseite nach unten auf eine ebene Fläche. Auf der Unterseite sehen Sie das Batteriefach.

- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie den Deckel in Pfeilrichtung schieben.
- Legen Sie drei AA-Batterien (R6/LR6) in das Batteriefach ein und achten Sie dabei auf die Polarität: Der "positive" Pol jeder Batterie, der mit "+" gekennzeichnet ist, muss mit einem "+" im Batteriefach übereinstimmen.
- Schließen Sie das Batteriefach.
- Vergewissern Sie sich, dass der ON/OFF-Schalter (an der linken Seite des Geräts) auf ON steht.
- Der Computer gibt einen Ton von sich und das Display leuchtet auf.

Wenn das Display dunkel und undeutlich wird, müssen die Batterien ausgetauscht werden.

Alternativ kann der Computer auch über ein Netzteil mit einem positiven Mittelstecker und einer maximalen Spannung von 5 V betrieben werden. Der Anschluss befindet sich unter dem Gerät, in der Aussparung auf der linken Seite. Das passende M811-Netzteil können Sie im Millennium-Online-Shop auf computerchess.com oder bei dem Händler, bei dem Sie den Computer gekauft haben, erwerben.

2. Auswahl der Sprache für den Bildschirmtext

Sobald die Batterien richtig eingelegt sind, zeigt das Display eine Liste von Sprachen an. Die erste Sprache ist vor einem schwarzen Hintergrund "hervorgehoben".

Durch wiederholtes Drücken der Taste \uparrow oder \downarrow können Sie jede Sprache nacheinander markieren. Wenn die gewünschte Sprache hervorgehoben ist, drücken Sie die ENTER-Taste, um sie auszuwählen.

Hinweis: Wenn die Sprachliste nicht erscheint, führen Sie einen "Reset" des Computers durch:



- Halten Sie die mit **X** gekennzeichnete Taste gedrückt.
- Führen Sie einen dünnen Gegenstand (z. B. eine Büroklammer) in die mit RESET gekennzeichnete Öffnung an der Unterseite des Geräts ein und drücken Sie einmal darauf.
- Lassen Sie die X-Taste los, wenn die Sprachliste erscheint.

Wenn Sie versehentlich die falsche Sprache gewählt haben, führen Sie den Reset-Vorgang durch und wählen Sie dann die richtige Sprache.

3. Ein Spiel spielen

Sobald die Sprache ausgewählt ist, zeigt der Bildschirm das Schachbrett mit den Figuren in der Ausgangsposition.

Sie können nun eine Partie mit ChessChampion beginnen. Wir schlagen vor, dass Sie Ihre erste Partie mit den weißen Figuren spielen. Stellen Sie die Schachfiguren (im Lieferumfang enthalten) auf das Membranbrett, mit Weiß am Ende neben der Steuerung. Beachten Sie, dass jedes Feld mit seinen Koordinaten markiert ist: A1, B2, usw.



Hinweis: Wenn Sie während eines Intervalls von 10 Minuten keine Bedientaste oder ein Feld auf dem Schachbrett drücken, schaltet der Computer automatisch in den "Standby"-Modus (siehe Abschnitt 6), es sei denn, er ist gerade dabei, einen Zug zu berechnen. Um ihn wieder einzuschalten, drücken Sie die Taste und halten Sie sie eine Sekunde lang gedrückt.

Ihr Zug

Drücken Sie mit Ihrer Figur auf das Feld, von dem aus Sie ziehen wollen. Der Computer quittiert dies mit einem "Klick", und das Feld wird auf der LCD-Anzeige blau markiert. Ziehen Sie die Figur und drücken Sie sie auf das Zielfeld.

Rochade: Ziehen Sie erst den König, dann den Turm.

Für einen En-Passant-Schlag: Bewegen Sie den schlagenden Bauern und drücken Sie dann das Feld des geschlagenen Bauern.

Für Bauernumwandlung:

- Führen Sie den Zug des Bauern aus.
- Wählen Sie mit den Tasten / die gewünschte Figur an.
- Drücken Sie erneut auf das Schachfeld.

Wenn Sie versuchen, einen illegalen Zug zu machen (oder ein falsches Feld oder eine falsche Taste drücken), hören Sie einen dreifachen Signalton. Machen Sie einfach wie gewohnt weiter.

Der Zug des Computers

Während ChessChampion "denkt", wird eine rotierende "Sanduhr" angezeigt. Der Zug des Computers wird durch ein Tonsignal angekündigt. Auf dem LCD-Display wird angezeigt, wie die Figur zwischen den Feldern "von" und "nach" wechselt, und der Zug erscheint in Notation am unteren Rand des Displays.

Beispiel:



Ziehen Sie den schwarzen Bauern von e7 nach e5 und drücken Sie dabei jedes Feld wie auf dem Bildschirm blau angezeigt.

Schach wird durch ein "Ping" und durch das "+"-Zeichen in der Zeile unterhalb der Schachbrettanzeige angezeigt. Das Farbsymbol (/) in derselben Zeile zeigt an, welche Seite als nächstes zieht.

Wenn Sie die Spielstärke des Computers anpassen möchten, lesen Sie Abschnitt 8.3. Wenn Sie nicht die Stufe "Zeitgesteuerter Zug" gewählt haben, zeigt die Uhranzeige die Gesamtzeit an, die die Seite bisher für den Zug gebraucht hat.

Zurückziehen und Wiederholen von Zügen

Wenn Sie Ihre Meinung ändern, nachdem Sie ein Feld ausgewählt haben, von dem aus Sie ziehen möchten, drücken Sie erneut auf das Feld. Die blaue Markierung wird gelöscht, und Sie können Ihren Zug erneut beginnen.

Um einen bereits gespielten Zug zurückzunehmen, drücken Sie die Taste und ziehen dann die Figur zurück, indem Sie auf die blau markierten Felder drücken. Wenn es sich bei dem Zug um einen Schlagzug handelte, werden Sie aufgefordert, die geschlagene Figur nach unten zu drücken, während Sie sie ersetzen.

Der Vorgang kann wiederholt werden, um eine ganze Reihe von Zügen zurückzunehmen.

Ein Zug oder eine Sequenz, die Sie zurückgezogen haben, können Sie auf ähnliche Weise wiederholen, indem Sie anstelle von verwenden.

Sie können das Spiel jederzeit von der Position auf dem Brett aus fortsetzen, indem Sie einen neuen Zug machen oder die Taste drücken, um den Computer anzuweisen, weiterzuspielen.

4. "Hilfe"-Meldungen

In den meisten Situationen können Sie die Taste drücken, um eine Anleitung für das weitere Vorgehen zu erhalten. Daraufhin wird eine erläuternde Meldung angezeigt, die Sie durchblättern können.

Wenn Sie an der Reihe sind, bewirkt ein Druck auf , dass alle möglichen "von"-Felder für einige Sekunden grün "blinken". Dies zeigt an, von welchen Feldern Sie in der aktuellen Position ziehen könnten. Wenn eines dieser Felder gedrückt wird, zeigt auf die gleiche Weise die möglichen, legalen "Nach"-Felder an.

5. Anzeige des Spielstands

Um den "Spielstand", d. h. eine Liste der gespielten Züge, anzuzeigen, drücken Sie oder . Mit oder können Sie die Liste nach oben oder unten "scrollen", um weitere Züge auf den Bildschirm zu bringen.

Mit einem weiteren Druck auf oder kehren Sie zur Schachbrettanzeige zurück.

6. Ein neues Spiel beginnen: Ihre Wahlmöglichkeiten

Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie die Taste oder wählen Sie "Neues Spiel" aus dem Hauptmenü (siehe Abschnitt 8). Sie können dies jederzeit tun, außer wenn der Computer seinen Zug berechnet oder während einiger Vorgänge, auf die das Menü Zugriff gewährt.

Auf dem Bildschirm "Neues Spiel" wird eine Liste mit Auswahlmöglichkeiten angezeigt. Verwenden Sie oder , um die entsprechende Zeile zu markieren, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit ENTER.

- **Weiß:** Startet ein neues Spiel mit den weißen Figuren.
- **Schwarz:** Sie spielen mit den schwarzen Steinen "das Brett hinauf". Beachten Sie, dass die Koordinaten auf den Feldern jetzt nicht mehr berücksichtigt werden können, da das mit C3 markierte Feld als F6 behandelt wird, usw.
- **Zwei Spieler:** Sie spielen Züge sowohl für Weiß als auch für Schwarz. (Siehe Abschnitt 8.9.1.)

- **Aufstellung:** Damit können Sie eine spezielle Stellung auf dem Schachbrett aufbauen. Für Details siehe Abschnitt 8.7.
- **Begrenztes Material:** Hier haben Sie die Wahl, ob Sie das Spiel nur mit Königen und Bauern oder mit Königen, Bauern und einer weiteren Figur beginnen möchten. Wenn Sie Schach gerade lernen, können diese Funktion zum Üben nutzen.
- **Übung:** Hier haben Sie die Wahl zwischen 100 Übungspositionen. Siehe Abschnitt 9.
- **Mate-in-2:** Dies gibt eine Schachproblemstellung an, in der Schachmatt in 2 Zügen erzwungen werden kann. Um zwischen 10 solcher Stellungen zu wählen, verwenden Sie ↲ / ↴ und ENTER.
- **Gewertet:** Damit wird ein Spiel gestartet, in dem der Computer Ihr Spiel bewertet und Ihnen eine erste Einschätzung Ihrer ELO-Bewertung geben kann. Siehe Abschnitt 10.

7. Aus- und Einschalten

Die Taste  versetzt den Computer in den "Standby"-Modus oder schaltet ihn wieder "ein". Die Taste muss eine Sekunde lang gedrückt gehalten und dann losgelassen werden.

Im "Standby"-Modus behält der Computer das aktuelle Spiel in seinem Speicher, und nach dem Einschalten können Sie das Spiel an der gleichen Stelle fortsetzen.

Wenn Sie den Computer längere Zeit nicht benutzen oder ihn transportieren wollen, können Sie die Stromversorgung mit dem ON/OFF-Schalter vollständig unterbrechen. Versetzen Sie den Computer vorher in den Standby-Modus, damit Ihre Einstellungen und Ihr letztes Spiel gespeichert werden.

8. Sonderfunktionen - das Hauptmenü

Wenn Sie die Taste  drücken, wenn Sie an der Reihe sind, wird ein Menü mit den Sonderfunktionen des Computers angezeigt. Um eine Funktion auszuwählen und zu aktivieren, markieren Sie sie mit der Taste  oder  und drücken dann ENTER. Um vom Menü zum Schachbrettbildschirm zurückzukehren, drücken Sie X.

8.1 Menü: Tipp

Fordert ChessChampion auf, einen Zug für Sie vorzuschlagen. Sie können den Hinweis annehmen, indem Sie den Zug ausführen, oder ihn ablehnen, indem Sie einen anderen Zug spielen. (Um die Anzeige des Hinweises abzubrechen, drücken Sie X.)

8.2 Menü: Neues Spiel

Entspricht dem Drücken der Taste NEW; siehe Abschnitt 6.

8.3 Menü: Level

Zeigt die aktuelle Spielstärke des Computers an und ermöglicht es Ihnen, diese zu ändern. Die Stufen sind wie folgt in 6 Kategorien unterteilt.

- **Automatisch:** Wenn eine dieser Stufen ausgewählt ist, steigt oder sinkt sie je nach Ihrer Leistung in einer Reihe von Spielen. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, wird möglicherweise eine neue Stufe angezeigt; drücken Sie ENTER, um fortzufahren. Bei der Erstanschaffung (oder nach einem "Reset") ist der Computer auf die Automatikstufe 2 (von 10) eingestellt.
- **Spaß:** In diesen Levels (1-10) macht der Computer einige absichtliche Fehler.

- **Basic:** Der Computer benötigt eine bestimmte Durchschnittszeit pro Zug, am kürzesten auf Level 1, am längsten auf Level 10.
- **Zeitgesteuerter Zug:** Jedem Spieler steht pro Zug eine bestimmte Denkzeit zur Verfügung (5 Sekunden auf der niedrigsten von 14 Stufen; 240 auf der höchsten). Die Zeit wird auf dem Bildschirm heruntergezählt. Wenn Sie das Limit überschreiten, können Sie das Spiel trotzdem fortsetzen.
- **Zeitgesteuertes Spiel:** Jeder Spieler erhält eine bestimmte Denkzeit für das gesamte Spiel (5 Minuten auf der niedrigsten von 10 Stufen; 120 auf der höchsten). Die Uhr zeigt die gesamte bisher verbrauchte Zeit an. Wenn Sie das Limit überschreiten, meldet der Computer, dass Sie verloren haben, aber Sie können das Spiel trotzdem fortsetzen, wobei Ihre Zeit in rot angezeigt wird.
- **Unbegrenzt:** Diese Stufen haben kein Zeitlimit. Die Levelnummer (1-15) gibt die Suchtiefe des Computers an, d.h. wie viele "Halbzüge" er vorausschaut. (Ein Halbzug ist ein einziger Zug von Weiß oder Schwarz.) Der Computer zieht auf die Schaltfläche □ hin oder nachdem er seine Berechnungen bis zur gewünschten Tiefe abgeschlossen hat.

Wenn Sie im Menü die Option "Ebene" auswählen, wird auf dem Bildschirm die aktuelle Kategorie und die Ebene innerhalb dieser Kategorie angezeigt:



Die Taste \uparrow oder \downarrow schaltet die Hervorhebung zwischen der zweiten und dritten Zeile um. Bei hervorgehobener zweiter Zeile kann die Kategorie mit \leftarrow oder \rightarrow geändert werden. Bei hervorgehobener dritter Zeile kann mit \leftarrow/\rightarrow die Spielstärke verringert/erhöht werden. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie ENTER, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

8.4 Menü: Bewertung

Die angezeigte Zahl ist Ihr geschätztes ELO-Rating, das auf Ihrer Leistung in "gewerteten" Partien gegen den Computer basiert (siehe Abschnitt 10). Wenn noch keine Partien gewertet wurden, steht auf der Anzeige "----". Wenn Ihre Leistung höher ist als die Spielstärke von ChessChampion, lautet die Anzeige ">1700".

8.5 Menü: Lehrer

Daraufhin wird ein Bildschirm mit 4 Optionen angezeigt:

- **Keine:** Sie erhalten keine "Tutor"-Meldungen.
- **Warnungen:** Der Computer warnt Sie, wenn er der Meinung ist, dass Sie Ihren Zug noch einmal überdenken sollten.
- **Bedrohungen:** Der Computer teilt Ihnen mit, ob sein eigener Zug eine Bedrohung enthält.
- **Alle:** Sie erhalten Warnungen vor schwachen Zügen und Hinweise auf Bedrohungen.

Um Ihre Auswahl zu treffen, verwenden Sie \uparrow/\downarrow und ENTER.

Um Sie zu warnen, erscheint auf dem Bildschirm die Frage "Sind Sie sicher?". Sie können dann eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Drücken Sie ENTER, um eine Erklärung zu erhalten, z.B. "Ihr Zug verliert Material im Wert von 3 Bauern". Ein weiterer Druck auf ENTER zeigt den Zug an, von dem der Computer glaubt, dass Sie ihn übersehen haben.
- Drücken Sie \downarrow , um Ihren Zug zurückzunehmen (siehe Abschnitt 3). Sie können dann einen anderen Zug spielen.
- Drücken Sie X, um Ihren Zug stehen zu lassen und das Spiel fortzusetzen.

Um auf eine "Drohung" aufmerksam zu machen, erscheint auf dem Bildschirm "Vorsicht!". Sie können dann ENTER drücken, um eine Erklärung zu erhalten, z. B. "Ich drohe, Material im Wert von 1 Bauern zu gewinnen", und erneut ENTER, um den drohenden Zug zu sehen. Um diese Information vom Bildschirm zu löschen, drücken Sie **X** oder machen Sie einfach mit Ihrem Zug weiter.

8.6 Menü: Spielstil

Hier haben Sie 5 Auswahlmöglichkeiten für den Stil des Computers, die von "sehr passiv" bis "sehr aggressiv" reichen. Um Ihre Auswahl zu treffen, verwenden Sie \uparrow / \downarrow und ENTER.

8.7 Menü: Einrichtung

Dadurch wird der Computer in den "Setup"-Modus versetzt, in dem Sie die Figuren auf dem Brett in einer speziellen Position anordnen können, zum Beispiel, um ein Schachproblem aus einer Zeitschrift zu reproduzieren.

Unterhalb des Schachbretts zeigt das Display eine Reihe von Schachfiguren, von denen eine durch ein blaues Feld hervorgehoben wird:



Sie haben jetzt diese Möglichkeiten:

- Um eine Figur zu entfernen, drücken Sie auf ihr Quadrat.
- So wählen Sie eine Figur zum Einfügen aus: Drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow so oft wie nötig, um sie zu markieren.
- Zum Ändern der Farbe: \uparrow \downarrow oder \square drücken.
- Um eine Figur der gewählten Art und Farbe auf ein freies Feld zu setzen, drücken Sie die Figur nach unten auf das Feld.
- Wenn Sie die Position, die Sie aufgebaut haben, aufgeben wollen, drücken Sie **X**. Der Computer fragt dann: "Sind Sie sicher?" Drücken Sie ENTER, um zu bestätigen (oder drücken Sie erneut **X**, um abzubrechen).
- Für weitere Optionen drücken Sie die Taste \equiv . Durch wiederholtes Drücken von \leftarrow oder \rightarrow werden die folgenden 5 Anweisungen im Wechsel angezeigt:
- **Setup Done:** um die von Ihnen erstellte Position zu bestätigen und das Spiel von dieser Position aus fortzusetzen.
- **Neues Brett:** um die Figuren in die Standardposition "Neues Spiel" zu bringen.
- **Brett räumen:** das gesamte Schachbrett räumen. Vielleicht möchten Sie dies zuerst tun.
- **Einrichtung fortsetzen:** um das Einfügen oder Entfernen von Figuren fortzusetzen.
- **Setup abbrechen:** eine weitere Möglichkeit, die Position zu verlassen und zur Situation vor dem Eintritt in den "Setup"-Modus zurückzukehren.

Um eine dieser 5 Anweisungen einzugeben, zeigen Sie sie an und drücken Sie ENTER.

Wenn Sie "Setup Done" eingeben, wird unten auf dem Bildschirm entweder <Weiß> oder <Schwarz> angezeigt. Dies stellt die Seite ein, die das Spiel beginnt. Um von einer Seite zur anderen zu wechseln, drücken Sie \leftarrow oder \rightarrow . Wenn die richtige Farbe angezeigt wird, drücken Sie ENTER, um den Computer aus dem "Setup"-Modus zu holen. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden; führen Sie einen Zug aus, oder drücken Sie die Taste \square , um ChessChampion zuerst ziehen zu lassen.

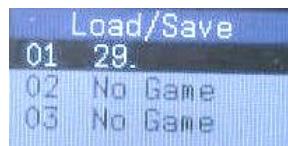
Hinweis: Wenn die Position auf dem Schachbrett als illegal erkannt wird, weigert sich der Computer, den "Setup"-Modus zu verlassen. Drücken Sie in diesem Fall **X** und ändern Sie dann entweder die Position, um sie legal zu machen, oder geben Sie sie auf. In den folgenden Fällen wird eine Position als illegal zurückgewiesen:

- Ein Spieler hat keinen König oder mehr als einen König.
- Ein König ist im Schach und die andere Seite muss ziehen.
- Ein Bauer steht auf der ersten oder achten Reihe.

8.8 Menü: Laden/Speichern

Bis zu drei Partien können gleichzeitig im Speicher des Computers gespeichert und später wieder abgerufen werden. Wenn "Laden/Speichern" aus dem Menü gewählt wird, zeigt der Bildschirm den Inhalt von drei Speicherplätzen an.

Beispiel:



Das Spiel auf Platz 1 ist 29 Züge lang. Die Plätze 2 und 3 sind unbesetzt.

Um Ihr aktuelles Spiel auf einem freien Platz zu speichern: Markieren Sie den Platz (mit \uparrow / \downarrow) und drücken Sie ENTER.

So verwahren Sie den Inhalt eines belegten Speicherplatzes: Markieren Sie den Speicherplatz, drücken Sie ENTER, und verwenden Sie \leftrightarrow / \Rightarrow , um 4 Optionen anzuzeigen:

- **Spiel laden:** Das Spiel auf diesem Platz wird abgerufen. Sie können das Spiel fortsetzen, wenn es noch nicht beendet war; der Bildschirm zeigt die zuletzt erreichte Position an.
- **Spiel löschen:** Der Speicherplatz wird gelöscht.
- **Spiel speichern:** Ihr aktuelles Spiel wird in diesem Slot gespeichert und ersetzt den vorherigen Inhalt.
- **Spiel wiederholen:** Damit wird das Spiel aus dem Slot geholt und Sie kehren zur Ausgangsposition zurück. Sie können dann die Züge des Spiels mit der Taste \uparrow wiederholen, siehe Abschnitt 3.

Wenn die gewünschte Option angezeigt wird, drücken Sie ENTER, um sie auszuwählen. Um vom Bildschirm "Laden/Speichern" zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie X.

8.9 Menü: Optionen

Hier wird eine Liste mit zusätzlichen Funktionen und Parametern angezeigt. Verwenden Sie \uparrow / \downarrow , um zu einem Element zu navigieren, das Sie ändern möchten.

Um zwischen \checkmark (Funktion "ein") und X (Funktion "aus") zu wechseln: \leftrightarrow oder ENTER verwenden.

Zum Verringern oder Erhöhen einer Parameternummer: \leftarrow oder \rightarrow verwenden.

Um von der Optionsliste zum Hauptmenü zurückzukehren: Drücken Sie X.

8.9.1 Option: Schiedsrichter

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist (\checkmark), berechnet der Computer keine Züge, und sowohl Weiß als auch Schwarz werden von dem/den Benutzer(n) gespielt. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, gegen einen Freund zu spielen, wobei der Computer lediglich als "Schiedsrichter" fungiert, er sorgt dafür, dass die Züge legal sind, sagt das Ergebnis an, usw.

Auf dem Bildschirm zeigt eine violette Linie unterhalb des Schachbretts an, dass sich der Computer im "Schiedsrichter"-Modus befindet. Der Modus wird eingeschaltet, wenn Sie "Zwei Spieler" aus der Liste "Neue Partie" auswählen (siehe Abschnitt 6).

8.9.2 Option: Brett drehen

Wenn diese Option gewählt ist (\checkmark), spielt Schwarz "das Brett hinauf", d.h. weg von den Tasten.

8.9.3 Option: Helligkeit

Verwenden Sie \leftrightarrow / \Rightarrow , um die Helligkeit des Displays zu regulieren. Es gibt 5 verschiedene Einstellungen.

8.9.4 Option: Lautstärke

Verwenden Sie \leftarrow/\rightarrow , um zwischen 4 Einstellungen für die Lautstärke zu wählen; 3 ist die höchste Lautstärke, 0 ist stumm.

8.9.5 Option: Hauptvariante

Bei dieser Option gibt der Bildschirm einen Einblick in die Denkweise des Computers, während er seinen Zug berechnet. Die untere Zeile zeigt die ersten Züge der "Hauptvariante" der Analyse. Das heißt:

- Der Zug, den der Computer derzeit als den besten bewertet.
- Der Zug, den es als die stärkste Antwort des Gegners ansieht.

Beispiel:

5 D8-D7 E3-E4

Die Zahl ganz links in der Zeile zeigt an, wie weit ChessChampion gerade vorausschaut: in diesem Fall 5 "Halbzüge" (ein Halbzug ist ein einzelner Zug für Weiß oder Schwarz).

8.9.6 Option: Remis / Aufgeben

Markieren Sie die Option und drücken Sie ENTER. Sie haben dann diese Möglichkeiten:

- **Aktivieren:** Schaltet die Funktion "Remis / Aufgeben" ein (\checkmark) oder aus (X).
- **Unentschieden anbieten:** Wenn die Funktion eingeschaltet ist, können Sie dem Computer ein Unentschieden anbieten, oder
- **Aufgeben:** Sie können das Spiel aufgeben.

Wenn der Computer aufgibt, drücken Sie ENTER, um anzunehmen und ein neues Spiel zu beginnen, oder X, um abzulehnen und weiterzuspielen.

8.9.7 Option: Farbschema

Markieren Sie die Option und drücken Sie ENTER. Sie haben nun die Wahl zwischen 3 Farbschemata für den LCD-Bildschirm. Verwenden Sie \leftarrow/\rightarrow , um sie zu prüfen und ENTER, um Ihre Auswahl zu treffen.

8.9.8 Option: Sprache

Markieren Sie die Option und drücken Sie ENTER, um die Sprachliste wie in Abschnitt 2 anzuzeigen. Die Sprache kann mit \uparrow/\downarrow und ENTER geändert werden.

9. Schach-Übungen

Der Computer verfügt über 100 Schachübungen. Wählen Sie im Bildschirm "Neue Partie" die Option "Übung", um sie aufzurufen. Die Übungen können dann durch wiederholtes Drücken von \leftarrow oder \rightarrow aufgerufen werden.

Wenn die gewünschte Übung angezeigt wird, drücken Sie ENTER und das Display zeigt Ihre Aufgabe an, z.B. "Finde den Zug, der Material gewinnt" oder "Finde den Zug, der zum Schachmatt führt". (Im letzten Fall kann es mehr als einen Zug geben, der zum Matt führt, aber Sie müssen den Zug finden, der dies auf dem kürzesten Weg tut).

Wenn Sie den richtigen Zug machen, wird Ihre Punktzahl für diesen Zug angezeigt. Durch Drücken von \uparrow oder \downarrow können Sie zwischen dieser Punktzahl und Ihrem Prozentsatz für die Übungen, die Sie bisher versucht haben, wechseln. Für eine weitere Übung drücken Sie ENTER.

Wenn Ihr Zug falsch ist, können Sie ihn zurücknehmen (siehe Abschnitt 3) und einen neuen versuchen. Für das Finden der Lösung beim ersten Versuch gibt es 6 Punkte, für den zweiten Versuch 4 und für den dritten Versuch 2 Punkte.

Alternativ dazu können Sie nach einem falschen Zug die Taste  drücken, um von der aktuellen Position aus gegen den Computer zu spielen. Wenn Sie in diesem Fall eine weitere Übung wünschen, müssen Sie  drücken (oder "Neues Spiel" aus dem Menü wählen) und im Bildschirm "Neues Spiel" erneut "Übung" wählen.

Wenn Sie von einer Schachübung aus auf das Hauptmenü zugreifen, werden einige der normalen Elemente ausgelassen, aber Ihr aktueller Punktestand in Prozent angezeigt.

10. "Bewertete" Spiele

Für ein Spiel, bei dem der Computer Ihr Spiel bewertet, wählen Sie auf dem Bildschirm "Neues Spiel" die Option "Bewertet".

In einer "Rated"-Partie wird nach jedem Ihrer Züge eine Punktzahl im Bereich von 0-6 angezeigt. Wenn beide Seiten 10 Züge oder mehr gemacht haben, gibt ChessChampion Ihnen eine Bewertungszahl für Ihr bisheriges Spiel.

Wenn Ihre Punktzahl für einen Zug angezeigt wird, können Sie ENTER drücken, um das Spiel fortzusetzen, oder alternativ  oder  drücken, um die Wertungszahl zu überprüfen. Nach 5 Sekunden, in denen keine Taste gedrückt wurde, wird das Spiel automatisch fortgesetzt.

Wenn Sie von einem "bewerteten" Spiel aus auf das Hauptmenü zugreifen, enthält es nur eine begrenzte Anzahl von Elementen, und die einzige verfügbare Level-Kategorie ist "Spiel auf Zeit" (siehe Abschnitt 8.3). Sie erhalten mehr Punkte, wenn Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit ziehen. Wenn Ihre Zeit für den dritten Zug in Folge auf Null heruntergezählt wird, ist Ihre Punktzahl für diesen Zug 0.

Der Punkt "Bewertung" im Menü zeigt Ihre durchschnittliche Bewertung für alle gespielten Partien an. Wenn noch keine Partien gewertet wurden, zeigt das Display "----" an. Die Zahl gibt Ihnen eine Vorstellung von der ELO-Bewertung, die Sie in Schachturnieren erreichen könnten.

11. Verwendung der Steuertasten (Zusammenfassung)

- | | |
|---|--|
|  | Schaltet den Computer ein oder versetzt ihn in den "Standby"-Modus. Die Taste muss eine Sekunde lang gedrückt gehalten und dann losgelassen werden. Im "Standby"-Modus wird das aktuelle Spiel gespeichert und kann später fortgesetzt werden. |
|  | Regelt die Hintergrundbeleuchtung des Displays. Es gibt 5 verschiedene Einstellungen. |
|  | Zeigt eine Bildlaufmeldung an, die erklärt, was der Benutzer als nächstes tun kann.
Zeigt an, welche Züge eine bestimmte Figur machen darf. |
|  | Wenn Sie am Zug sind, veranlasst  den Computer, den nächsten Zug zu berechnen und auszuführen, d. h. er tauscht mit Ihnen die Seiten.
Wenn der Computer "denkt", lässt  ihn sofort spielen.
Beim "Aufstellen" einer Stellung wechselt  zwischen weißen und schwarzen Figuren. |
|  | Zeigt das Hauptmenü an, aus dem verschiedene Sonderfunktionen ausgewählt werden können.
Macht verschiedene Befehle beim "Einrichten" einer Position verfügbar. |

- EINGABE** Wählt ein Element aus dem Menü aus.
Bestätigt eine Änderung des "Levels".
In der Liste "Optionen" schaltet ENTER eine Funktion "ein" oder "aus".
Nimmt ein Rücktrittsangebot an.

X	Kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück. Verlassen eines Menüs. Unterbricht eine Bildlaufmeldung. Verlassen einer "Setup"-Position. Lehnt ein Angebot zum Rücktritt ab.
	Beginnt ein neues Spiel; entspricht der Auswahl "Neues Spiel" im Hauptmenü.
←	Schaltet zwischen dem Schachbrettbildschirm und dem Spielstand (Schachnotation) um. Wechselt zwischen den "Level"-Kategorien. Ändert eine Parametereinstellung; verringert eine Parameternummer. Durchläuft im "Setup"-Modus die verschiedenen Stücktypen.
⇒	Schaltet zwischen dem Schachbrett-Bildschirm und dem Spielstand-Bildschirm (Schach-Notation) um. Schaltet zwischen den "Level"-Kategorien um. Ändert eine Parametereinstellung; erhöht eine Parameternummer. Durchläuft im "Setup"-Modus die verschiedenen Stücktypen.
↑	Spielt einen zurückgenommenen Zug nach. Navigiert auf dem Bildschirm aufwärts durch eine Liste von Elementen. Wechselt zwischen weißen und schwarzen Steinen im "Setup"-Modus.
↓	Nimmt einen Zug zurück. Navigiert auf dem Bildschirm durch eine Liste von Elementen. Wechselt zwischen weißen und schwarzen Steinen im "Setup"-Modus.
RESET	Es kann vorkommen, dass der Computer aufgrund elektrostatischer Aufladung oder anderer elektrischer Störungen oder nach dem Einlegen der Batterien nicht richtig funktioniert. Halten Sie in diesem Fall die Taste X gedrückt, führen Sie einen dünnen Gegenstand in die mit RESET gekennzeichnete Öffnung an der Unterseite des Geräts ein und drücken Sie einmal darauf. Lassen Sie die X-Taste los, wenn die Sprachliste erscheint (siehe Abschnitt 2). Dadurch wird der Computer zurückgesetzt, sein Speicher gelöscht und der normale Betrieb wieder aufgenommen.
EIN/AUS	Trennt den Computer von seiner Stromquelle. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie unterwegs sind (so vermeiden Sie ein versehentliches Einschalten) oder wenn Sie den Computer für einen längeren Zeitraum lagern.