

## INHALTSVERZEICHNIS

1	Wichtige Informationen .....	5
1.1	Sicherheitshinweise .....	5
1.2	Hinweise zu Lagerung und Reinigung.....	5
1.3	Hinweise zum Netzteil.....	5
1.4	Lieferumfang.....	6
2	Erste Schritte .....	6
2.1	Geräte-Beschreibung .....	6
2.2	Die Tasten und ihre Funktionen.....	6
2.3	Kabel anschließen.....	7
2.4	Sprache auswählen .....	7
2.5	Hintergrundbeleuchtung des Displays anpassen .....	8
2.6	Ein Spiel vorbereiten.....	8
2.7	Ein- und Ausschalten .....	9
3	Spielen mit dem Computer.....	10
3.1	Ihre Züge.....	10
3.1.1	Allgemeine Züge .....	10
3.1.2	Besondere Züge.....	10
3.2	Die Züge des Computers .....	10
3.3	Symbole im Display während der Züge.....	10
3.4	Ungültige Züge und Stellungen .....	11
3.5	Züge zurück nehmen oder erneut spielen .....	11
3.5.1	Einen Zug zurück nehmen.....	11
3.5.2	Weitere Züge oder eine Sequenz zurück nehmen .....	11
3.5.3	Das Spiel wieder aufnehmen .....	11
3.5.4	Züge erneut spielen.....	11
3.6	Spielende und mögliche Spiel-Ergebnisse .....	12
3.7	Spielstand speichern oder löschen .....	12
3.7.1	Ausschalten und später weiter spielen .....	12
3.7.2	Alle Daten löschen.....	12
3.8	Ein Spiel erneut spielen .....	12
3.9	Ein neues Spiel beginnen.....	12

4	Die Info-Anzeigen.....	13
4.1	Zwischen den Info-Anzeigen wechseln .....	13
4.2	Info-Anzeige: Große Uhr .....	13
4.3	Info-Anzeige: Spielstand.....	13
4.4	Info-Anzeige: Analyse.....	13
4.5	Info-Anzeige: Permanent Rechnen .....	14
4.6	Info-Anzeige: ECO Daten (Eröffnungsnamen).....	14
4.7	Info-Anzeige: Kleine Uhr.....	15
5	Spezial-Funktionen .....	15
5.1	Übersicht über das Menü der Spezial-Funktionen .....	15
5.2	Menü: ZUG (einen Zug auslösen) .....	16
5.3	Menü: TIPP (einen Zug vorschlagen lassen).....	16
5.4	Menü: STUFE (die verschiedenen Spiel-Stufen) .....	16
5.4.1	Überblick über die Spielstufen.....	16
5.4.2	Eine Spielstufe auswählen.....	17
5.4.3	Stufe Normal (0-9) .....	17
5.4.4	Stufe Blitz (0-8).....	17
5.4.5	Stufe Spaß (0-8).....	17
5.4.6	Stufe Einfach (0-8) .....	18
5.4.7	Stufe Turnier (0-5) .....	18
5.4.8	Stufe Benutzer.....	18
5.4.9	Stufe Mattsuche.....	19
5.5	Menü: ALTER (alternativen Zug anzeigen lassen) .....	20
5.6	Menü: START (alle Züge zurück nehmen).....	20
5.7	Menü: ENDE (wieder zurück zur aktuellen Stellung).....	20
5.8	Menü: ANALY (aktuelle Stellung analysieren) .....	20
5.9	Menü: 2SPIE (Zwei-Spieler-Modus).....	20
5.10	Menü: AUTO (Computer gegen Computer).....	20
5.11	Menü: FUNKT (erweiterte Optionen) .....	21
5.11.1	Übersicht über die erweiterten Optionen.....	21
5.11.2	Eine Option verändern.....	21
5.11.3	FUNKT: BRETT DREHEN.....	21
5.11.4	FUNKT: KABEL RECHTS .....	22

5.11.5	FUNKT: PERM. RECHNEN, das permanente Rechnen.....	22
5.11.6	FUNKT: LEHRER .....	22
5.11.7	FUNKT: STIL.....	23
5.11.8	FUNKT: BUCH .....	23
5.11.9	FUNKT: TON .....	23
5.11.10	FUNKT: KONTRAST .....	23
5.11.11	FUNKT: RECHENGESCHW. (Rechengeschwindigkeit) .....	24
5.11.12	FUNKT: SCHIEBEN .....	24
5.11.13	FUNKT: SPRACHE.....	24
5.12	Menü: STELL (Stellung aufbauen) .....	24
5.13	Menü: KONTR (Stellung kontrollieren).....	25
6	USB Modus – ChessGenius mit einem PC verbinden.....	26
6.1	Die Verbindung mit einem PC.....	26
6.2	Speichern und Laden von Spielen im PGN-Format (Portable Game Notation).....	26
6.2.1	Das aktuelle Spiel speichern.....	26
6.2.2	Spiel laden.....	27
6.2.3	Eine PGN Datei laden.....	27
6.2.4	Eine PGN-Datei generieren.....	27
6.2.5	Speichern eines Spiels aus einer "Setup" (STELL) Position .....	28
6.3	Weitere Download Optionen .....	29
6.3.1	Eine neue Version des Schachprogramms installieren .....	29
6.3.2	Ein neues Eröffnungsbuch installieren.....	29
7	FAQ und Fehlersuche.....	30
7.1	Mein Brett funktioniert nicht wie vorgesehen.....	30
7.2	Eine Schachfigur funktioniert nicht wie vorgesehen.....	30
7.3	Ich benötige Ersatzfiguren.....	30
7.4	Kann man Spiele speichern? .....	30
7.5	Kann man gespeicherte Spiele in ChessGenius laden?.....	30
7.6	Gibt es Firmware-Updates? .....	30
7.7	Kann ich zu einer älteren Firmware zurückkehren?.....	31
7.8	Das Update- oder PGN-Tool erkennt die Schachcomputer-Einheit nicht .....	31
7.8.1	Treiber Update .....	31
7.8.2	Kabel und Verbindung.....	31

7.8.3	USB Modus .....	31
7.9	Das CGX Update Tool kann die neueste Firmware nicht laden .....	31
7.10	Ich kann das Firmware Update nicht fertigstellen.....	31
7.11	Wie lange dauert das Update? Wann ist es abgeschlossen? .....	31
7.12	Feedback und Fragen.....	32
8	Entsorgung.....	32
9	Garantie, Service und Import .....	32
10	Technische Spezifikationen .....	33

# 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.

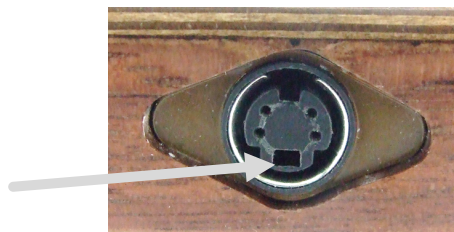
Wenn links bzw. rechts unten keine Funktion angegeben ist, so ist ROT bzw. GRÜN in diesem Menü nicht belegt.

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:

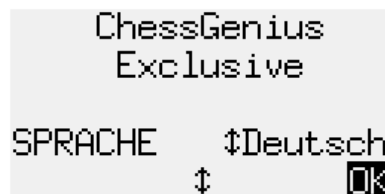
Sprache	Display-Anzeige
Deutsch	Deutsch
Englisch	English
Französisch	Français
Holländisch	Nederlds
Italienisch	Italiano
Spanisch	Español
Russisch	Русский

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 5.11.13.

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

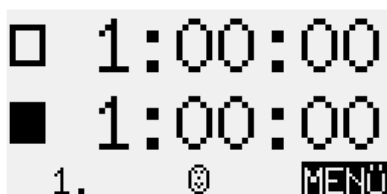
Nachdem Sie Schachbrett und Computereinheit angeschlossen haben (siehe 2.3), sowie die Sprache ausgewählt haben (siehe 2.4), können Sie ein Spiel vorbereiten.

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

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



Deutsch:



Englisch:

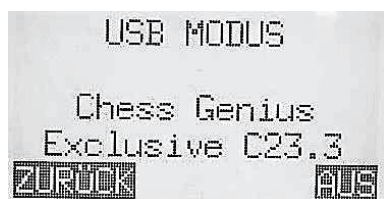


1. Stellen Sie die Figuren in der Startposition auf. Entweder Weiß oder Schwarz können von Ihrer Seite aus spielen.
2. Drücken Sie NEW.
3. Drücken Sie GRÜN.
4. Sollten Figuren nicht korrekt aufgestellt worden sein, leuchten oder blinken die LEDs an den Ecken der entsprechenden Felder. Sobald alle Schachfiguren 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 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, auf denen eine Figur gesetzt oder entfernt werden muss.

Bitte beachten Sie, dass Ihre eigene Zeit (siehe Abschnitt 4.2) so lange "eingefroren" bleibt, bis Sie den Zug des Computers ausgeführt haben. Dies bedeutet, dass die Spielbedingungen (insbesondere für Blitzpartien) fair sind – Sie müssen die gegnerische Figur nicht während Ihrer eigenen Bedenkzeit bewegen.

Wenn der Computer Schach gibt, ertönen während seines Zuges 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 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 (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 3.5.4.

### **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, Perma-  
nentes 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 Spielstufen 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 in einem Buch enthalten (siehe Abschnitt 5.11.8).
- 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 unterschiedliche 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: ECO Daten (Eröffnungsnamen)

In diesem Bildschirm geben die beiden oberen Zeilen die Eröffnung des aktuellen Spiels an. Sie sehen den Namen zusammen mit dem Code, welcher dieser Variante in der *Encyclopedia of Chess Openings* (ECO = Enzyklopädie der Schacheröffnungen) zugewiesen wurde. Die Zeilen 3 und 4 geben Auskunft über die Anzahl der vom Computer ausgewerteten Positionen pro Sekunde (diese Anzeige wird laufend aktualisiert). Zum Beispiel:

Deutsch

```
C97 Spanisch:  
Tschigorin-System  
13149869 in 02:23  
91957 Pos/Sek  
21. 0 MENU
```

Englisch

```
C97 Ruy Lopez:  
Chigorin Defence  
13149869 in 02:23  
91957 pos/sec  
21. 0 MENU
```

Das Spiel begann mit der Tschigorin-Verteidigung gegen die Spanische Eröffnung. Die hier gewählte spezifische Variante wird in der Enzyklopädie der Schacheröffnungen mit C97 klassifiziert. Im letzten Zeitraum von 2 Minuten und 23 Sekunden hat ChessGenius 13.149.869 Positionen ausgewertet, d.h. durchschnittlich 91.957 Positionen pro Sekunde.

#### 4.7 Info-Anzeige: Kleine Uhr

Diese Anzeige bietet verschiedene Informationen zu den Bedenkzeiten.

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 0 MENU
```

Englisch:

```
□ 0:27:34 01:38  
10 in 0:32:26  
■ 0:31:39 00:06  
11 in 0:28:21  
D2-D4 0 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 in der zweiten und vierten Zeile nichts 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 bei einer der abgebildeten Menü-Anzeigen GRÜN drücken.

Das Menü besteht aus 12 verschiedenen 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 VERFY
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 die Funktion 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 Startfeld 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 einzelnen Spielstufen 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 einfach nur „Mattsuche“ aus. Auf dieser Stufe sucht ChessGenius nach dem kürzesten Weg um ein Schachmatt zu erzwingen, und wird so lange keinen Zug ausführen, bis ein Matt gefunden wurde.

- 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 Abschnitt 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 aber auch dann weitergespielt werden, wenn ein Spieler die Bedenkzeit überschritten hat.

### 5.4.5 Stufe Spaß (0–8)

Der Computer spielt auf dieser Stufe „absichtlich“ Züge, die er als weniger gut ansieht.

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

Während der „Spaß Stufen“ 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 wurde, 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 Timing:

- 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
MENU  †≠ EINGABE
```

Englisch:

```
LEVEL *User
*20 in *0:00:00
*All in *0:00:00
Increment *00:00
MENU  †≠ 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 (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 oder 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 (wieder 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 (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 (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 (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 (erweiterte Optionen)

### 5.11.1 Übersicht über die erweiterten Optionen

FUNKT bietet 9 verschiedene 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 zu Beginn eines Spiels nicht 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).

*Anmerkung:* in den Stufen „Spaß“ und „Einfach“ (siehe 5.4) 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.

#### 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, dass Sie sich für einen schwachen Zug entschieden haben, 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: STIL

Sie können zwischen drei verschiedenen Spielstilen wählen:

- Riskant: Der Computer spielt aggressiv und versucht ein Remis zu vermeiden
- Normal: Der stärkste Spielstil, der ausgewogen zwischen „Riskant“ und „Solide“ liegt
- Solide: Der Computer spielt defensiver und versucht nicht ein Remis zu vermeiden

### 5.11.8 FUNKT: BUCH

ChessGenius kann verschiedene "Bücher" (oder "Bibliotheken") mit Schacheröffnungen verwenden. Die Option BUCH bietet 11 verschiedene Einstellungen, aus denen Sie wie in Abschnitt 5.11.2 beschrieben auswählen können.

Zwei der Bibliotheken umfassen eine besonders umfangreiche Auswahl an Eröffnungszügen:

- Meisterbuch von M. Uniacke mit über 300.000 Positionen
- Klassisches „Classic London Book“ mit 57.000 Positionen

Es gibt zudem 7 spezialisierte Bibliotheken, die sich jeweils mit einem bestimmten Bereich der Schacheröffnungs-Theorie befassen:

- Offene Spiele (ab 1. e4 e5)
- Spanisch (oder Ruy Lopez)
- Halbaffen (1. e4 ohne 1... e5)
- Sizilianisch
- Damengambit
- Indische Eröffnungen
- Gambits

Wenn ein spezielles Buch ausgewählt wird, spielt der Computer einen Zug aus diesem Buch, sofern dieser verfügbar ist. Falls nicht, wird falls möglich ein Zug aus dem Meisterbuch ("Champion Book") ausgespielt.

Die weiteren Einstellungen sind:

- Benutzer Eine Bibliothek, die Sie über eine USB-Verbindung installiert haben (siehe Abschnitt 6.3.2).
- Aus Wenn diese Option ausgewählt ist, spielt ChessGenius ganz ohne Eröffnungsbuch.

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 gibt.

### 5.11.9 FUNKT: TON

Folgende Optionen sind möglich:

- Laut
- Mittel
- Leise
- Aus (Stumm)

Zum Einstellen siehe 5.11.2.

### 5.11.10 FUNKT: KONTRAST

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

Zum Einstellen siehe 5.11.2.

### 5.11.11 FUNKT: RECHENGESCHW. (Rechengeschwindigkeit)

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

### 5.11.12 FUNKT: SCHIEBEN

Wie in Abschnitt 3.1.1 erläutert, können Sie die Reaktionszeit des Computers anpassen, d.h. das Intervall, indem Ihre gezogene Figur auf dem Zielfeld registriert wird. Wenn das Intervall länger ist, können Sie die Figur etwas langsamer über das Brett schieben. Die Funktion SCHIEBEN bietet 3 Einstellungen, die wie in 5.11.2 erläutert, ausgewählt werden können:

Schnell	Sofortige Reaktion
Mittel	Reaktionszeit: ca. 0,3 Sekunden
Langsam	Reaktionszeit: ca. 0,6 Sekunden

Wenn die Einstellung „schnell“ gewählt wird, sollte Ihr Zug über mehr als ein Feld immer so ausgeführt werden, dass Ihre Figur aufgehoben und nicht über das Brett geschoben wird.

### 5.11.13 FUNKT: SPRACHE

Ihnen stehen sieben verschiedene Menü-Sprachen zur Verfügung, siehe auch 2.4. Zum Einstellen siehe 5.11.2.

## 5.12 Menü: STELL (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 auf 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 (Stellung kontrollieren)

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 – ChessGenius mit einem PC verbinden

### 6.1 Die Verbindung mit einem PC

Wenn Sie die USB-Funktionen in Zukunft nutzen möchten, registrieren Sie sich bitte bei MILLENNIUM 2000 (siehe <http://computerchess.com/>), damit wir Sie über Änderungen oder Software-Updates die Ihr Gerät betreffen, laufend informieren können.


Um die Computer-Einheit an einen PC oder Laptop anzuschließen, benötigen Sie ein USB-Kabel Typ „A zu B“ (nicht im Lieferumfang enthalten). Dies ist der Kabel-Typ, der häufig für Drucker verwendet wird. Stecken Sie das Kabel in die mittlere Buchse auf der Rückseite der Computer-Einheit und in einen geeigneten Port an Ihrem PC / Laptop.

Sie können dann Folgendes tun:

- Ein aktualisiertes Schachprogramm auf den ChessGenius Exclusive installieren.
- Ein neues Eröffnungsbuch speichern (siehe 5.11.8).
- Spiele im „PGN“ Format importieren und exportieren

### 6.2 Speichern und Laden von Spielen im PGN-Format (Portable Game Notation)

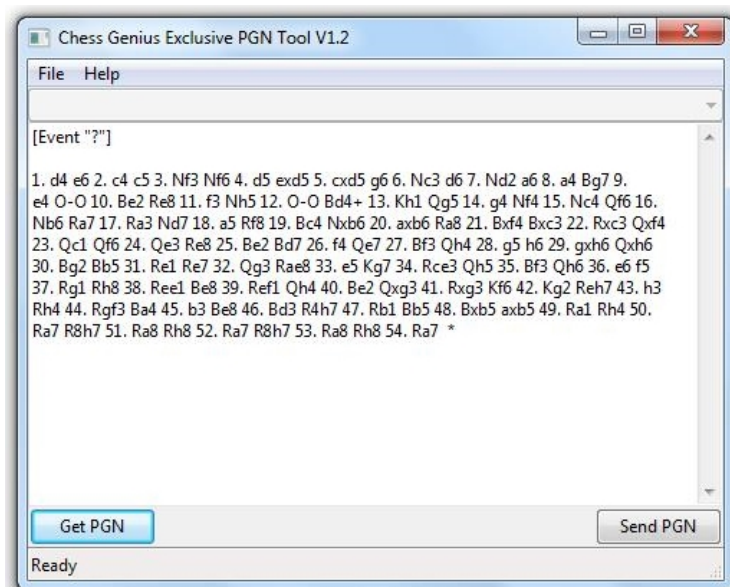
Diese Vorgänge werden mit der Anwendung "PGN-Tool" durchgeführt, welches auf der Millennium-Website abgerufen werden kann. Laden Sie das Tool und das Installationsprogramm auf Ihren PC oder Laptop herunter und führen Sie es aus. Dann:

- Öffnen Sie das PGN Tool.
- Drücken Sie die  Taste auf Ihrem Schachcomputer, um in den „USB Modus“ zu gelangen

Jetzt kann ein Spiel gespeichert oder herunter geladen werden.

#### 6.2.1 Das aktuelle Spiel speichern

Klicken Sie unten links im PGN-Tool auf "Get PGN". Die Partie, die ChessGenius aktuell im Speicher enthält, erscheint im Anwendungsfenster. Beispiel:



Sie können den Spielverlauf jetzt kopieren und in ein Dokument oder eine Textdatei einfügen. Beachten Sie dabei den Header „Event“. Dieser oder ein anderer geeigneter Header muss dem Spielstand vorangehen, wenn das Spiel in eine PGN-Datei integriert werden soll – siehe 6.2.3.

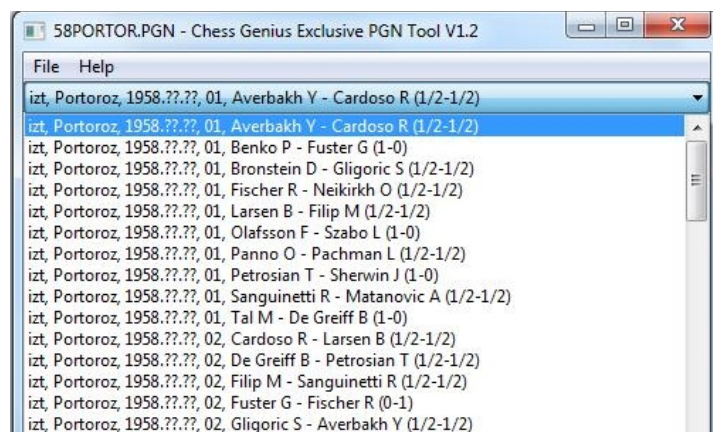
### 6.2.2 Spiel laden

Sie können einfach ein Spiel in das PGN-Tool Fenster kopieren und dann auf "PGN senden" klicken. Dies lädt das Spiel in den Speicher des ChessGenius und ersetzt die Daten eines anderen Spiels. Der Bildschirm "Zugfolge" (siehe Abschnitt 4.3) zeigt die letzten Züge des Spiels, das Sie heruntergeladen haben. Sie können durch die Zugfolge wie in Abschnitt 3.5 beschrieben vor- oder zurückgehen.

### 6.2.3 Eine PGN Datei laden

Ein Spiel aus einer zusammengesetzten Datei im PGN-Format kann wie folgt ausgewählt und heruntergeladen werden:

- Klicken Sie links oben im PGN-Tool auf „File“ (Datei). Klicken Sie dann auf „PGN-Datei laden“. Dies zeigt ein Feld an, in dem Sie zur gewünschten Datei navigieren können. Markieren Sie die Datei und klicken Sie auf "Öffnen". Eines der Spiele in der Datei wird im Anwendungsfenster angezeigt.
- Klicken Sie auf ▼ oben rechts. Dies zeigt ein Dropdown-Menü mit den Spielen in der Datei an, z.B.:



- Wählen Sie ein Spiel aus und klicken Sie auf „PGN senden“ um es auf den ChessGenius herunter zu laden.

### 6.2.4 Eine PGN-Datei generieren

Eine Datei, in der mehrere Spiele (wie oben in Abschnitt 6.2.3) gespeichert und bearbeitet werden können, kann wie folgt erstellt werden:

- Öffnen Sie eine leere Textdatei.
- Speichern Sie diese dann im TXT-Format ab (\*.txt).
- Ändern Sie den Datei-Suffix „txt“ in „pgn“.

Jedem Spiel, das in die PGN-Datei kopiert wird, müssen ein oder mehrere „Header“ (Kopfzeilen) vorangestellt sein. Eine Kopfzeile ist in eckigen Klammern eingeschlossen und besteht aus einer Beschriftung, gefolgt von einer Zeichenfolge in doppelten Anführungszeichen. Das PGN-Tool benötigt für jedes Spiel mindestens einen Header mit einem dieser drei Begriffe:

- Event (Ereignis)
- White (Spieler Weiß)
- Black (Spieler Schwarz)

Eine Vorlage für die Überschrift „Event“ wird automatisch vom PGN-Tool bereitgestellt, wenn ein Spiel von ChessGenius geladen wird. Die Zeichenfolge in Anführungszeichen kann im PGN-Tool-Fenster bearbeitet werden, z.B.:

```
[Event "25 Minuten Rapid Game"]
```

Wenn das Spiel dann in der PGN-Datei gespeichert wird, zeigt das Drop-Down-Menü die Zeichenfolge als Identifikation für dieses Spiel an:

```
25-minute Rapid game, ??? - ??? ()
```

Die Felder, die hier mit '???' und '()' bezeichnet sind, können mit Daten aus den Headern 'White', 'Black' und 'Result' gefüllt werden. Andere Standard-Header, die Daten für das Dropdown-Menü liefern können, sind "Site", "Date" und "Round". Zum Beispiel könnten Sie ein Spiel mit diesem Satz von Kopfzeilen ausstatten:

```
[Event "Rapid chess match"]
[Site "Hastings, England"]
[Date "2018.07.17"]
[Round "2"]
[White "User"]
[Black "ChessGenius"]
[Result "1/2-1/2"]
```

Im Menü würde das Spiel danach wie folgt angezeigt werden:

```
Rapid chess match, Hastings, England, 2017.07.16, 2, User - ChessGenius (1/2-1/2)
```

*Hinweis:* Um eine korrekte Formatierung (mit Anführungszeichen im erforderlichen Format) zu gewährleisten, ist es einfacher die Spieldaten im PGN-Tool Fenster zu bearbeiten, als in der PGN-Datei selbst.

### 6.2.5 Speichern eines Spiels aus einer "Setup" (STELL) Position

Wenn ein Spiel, das von ChessGenius geladen wurde, von einer „Setup“ Position aus beginnt (siehe Abschnitt 5.12), zeichnet das PGN-Tool diese Position in „Forsyth-Edwards-Notation“ auf. Beispiel:

```
[Event "?"]
[SetUp "1"]
[FEN "1k1K4/1p5P/1P6/8/8/8/p7/8 w - - 0 1"]
1. h8=Q a1=Q 2. Qg8 Qa2 3. Qe8 Qa4 4. Qe5+ Ka8 5. Qh8 Qf4 6. Ke7+ Qb8
7. Qa1+ Qa7 8. Qxa7+ *
```

(Wenn die PGN-Datei nur in Verbindung mit dem PGN-Tool verwendet werden soll, ist es nicht erforderlich, die Kopfzeile „SetUp“ beizubehalten. Diese Kopfzeile ist möglicherweise erforderlich, wenn die Datei von anderen Anwendungen gelesen werden soll.)

### **6.3 Weitere Download Optionen**

Mit dem Tool „CGX\_Update“, erhältlich von der Millennium-Website, haben Sie die Möglichkeit zukünftige aktualisierte Versionen des Schachprogramms zu downloaden. Zusätzliche Eröffnungsbücher können ebenfalls geladen werden (siehe 5.11.7). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Update-Tool auf Ihrem PC oder Laptop zu installieren.

#### **6.3.1 Eine neue Version des Schachprogramms installieren**

- Wenn Ihr PC oder Laptop mit dem Internet verbunden ist, öffnen Sie das Tool CXG\_Update.
- Beachten Sie, dass für das C23 Update unbedingt die Schachuhr mit dem Brett verbunden sein muss.
- Drücken Sie die Ein/Aus-Taste. Das Display zeigt den USB-Modus an.
- Klicken Sie auf „Connect“ und anschließend in der Zeile "Available Firmware" des Update-Tools auf ▼. Wählen Sie nun im Dropdown-Menü die gewünschte Version des Schachprogramms aus.
- Klicken Sie auf "Send -> Clock".
- Während das Programm installiert wird, wird die Meldung "Programming" beim Update Tool sowie auf dem LCD-Bildschirm von ChessGenius angezeigt. Dieser Prozess wird üblicherweise einige Minuten dauern.
- Nach Abschluss der Aktualisierung und des Neustarts ertönt ein mehrfacher Ton und auf dem Display des Schachuhr-Moduls wird der Startbildschirm angezeigt. Sie können jetzt spielen.

#### **6.3.2 Ein neues Eröffnungsbuch installieren**

Öffnen Sie das Update-Tool, drücken Sie die Ein/Aus-Taste und klicken Sie auf „Connect“ – genau wie in Abschnitt 6.3.1 beschrieben. Klicken Sie dann auf ▼ in der Zeile „Available books“, wählen Sie das gewünschte Eröffnungsbuch aus dem Dropdown-Menü und klicken Sie dann auf "Send -> Clock".

## **7 FAQ und Fehlersuche**

### **7.1 Mein Brett funktioniert nicht wie vorgesehen**

Im Programm ChessGenius steckt sehr viel Entwicklungsarbeit und wir tun unser Bestes, um Ihnen ein möglichst perfektes Produkt zu liefern. Doch manchmal funktioniert ein Gerät nicht wie vorgesehen, zum Beispiel wenn es beim Transport beschädigt wurde. Dies sollte natürlich nicht passieren, aber falls doch, wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie Ihr Gerät gekauft haben.

### **7.2 Eine Schachfigur funktioniert nicht wie vorgesehen**

Das sollte ebenfalls nicht passieren. Für Hilfe und/oder Ersatz wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie Ihr Gerät gekauft haben.

### **7.3 Ich benötige Ersatzfiguren**

Zwei Ersatz-Damen (1 x weiß und 1 x schwarz) für die Bauernumwandlung gehören bereits zum Lieferumfang. Falls Sie weitere Figuren oder ein komplettes Ersatzset benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

### **7.4 Kann man Spiele speichern?**

Sie können Spiele als PGN-Datei auf Ihrem Computer speichern. Zu diesem Zweck muss auf Ihrem Computer das PGN-Tool installiert sein, siehe 6.2.

### **7.5 Kann man gespeicherte Spiele in ChessGenius laden?**

Sie können eine vorhandene PGN-Datei mit dem PGN-Tool in ChessGenius laden, siehe 6.2.

### **7.6 Gibt es Firmware-Updates?**

Wir veröffentlichen gelegentlich neue Firmware-Updates. Diese Updates beseitigen mögliche Fehler oder fügen weitere Funktionen hinzu. Wir empfehlen Ihnen, immer die neueste Firmware zu verwenden.

Sie können jederzeit überprüfen, ob eine neuere Firmware-Version verfügbar ist, indem Sie das Update-Tool verwenden (siehe 6.3), oder Sie können den Newsletter auf unserer Website abonnieren. Wenn Sie sich angemeldet haben, erhalten Sie eine E-Mail, sobald ein Update verfügbar ist.

## **7.7 Kann ich zu einer älteren Firmware zurückkehren?**

Manche Kunden möchten die Möglichkeit haben, mit einer älteren Firmware-Version zu spielen. Wenn wir ein Update veröffentlichen, das die Engine ändert, speichern wir beide Versionen (alte und neu) auf unserem Server. Sie können dann ChessGenius auf die neue Version updaten. Oder wenn Sie die ältere Version zurückhaben möchten, können Sie diese nur im CGX Update-Tool auswählen und den Befehl „Send-> Clock“ eingeben.

Es kann immer nur eine Firmware-Version auf Ihrer Computer-Einheit installiert sein, niemals zwei verschiedene gleichzeitig.

## **7.8 Das Update- oder PGN-Tool erkennt die Schachcomputer-Einheit nicht**

### **7.8.1 Treiber Update**

Möglicherweise müssen Sie auf Ihrem Computer einen Treiber aktualisieren. Suchen Sie online nach Treiber-Aktualisierungen.

### **7.8.2 Kabel und Verbindung**

Überprüfen Sie, ob Sie das richtige Kabel haben. Es muss mit Ihrem Computer verbunden sein, ebenso wie mit ChessGenius (siehe 6.1.)

### **7.8.3 USB Modus**

Wenn sich ChessGenius nicht im USB-Modus befindet, wird er vom Update- oder PGN-Tool nicht erkannt. Drücken Sie die EIN/AUS-Taste an der Computereinheit, um den „USB-Modus“ zu aktivieren – siehe Abschnitte 2.7 und 6.1 für weitere Details.

## **7.9 Das CGX Update Tool kann die neueste Firmware nicht laden**

Um die Firmware herunterzuladen, muss Ihr Computer auf das Internet zugreifen. Überprüfen Sie, ob Sie momentan einen Internetzugang haben. Überprüfen Sie auch, ob Sie das Update-Tool möglicherweise blockiert haben – der Zugriff könnte beispielsweise von Ihrer Firewall verhindert werden.

## **7.10 Ich kann das Firmware Update nicht fertigstellen**

Ist das Schachbrett mit der Schachcomputer-Einheit verbunden? Einige Firmware-Versionen erfordern, dass das Brett während des Herunterladens und Updates verbunden bleibt.

## **7.11 Wie lange dauert das Update? Wann ist es abgeschlossen?**

Abhängig von Ihrer Internet-Geschwindigkeit kann es bis zu 20 Minuten dauern, bis das Update-Tool die Firmware vom Server heruntergeladen hat. Bitte bleiben Sie geduldig bis der Download abgeschlossen ist. Sobald das Update-Tool in der unteren Zeile "Programming Complete" anzeigt, können Sie oben rechts auf "Neustart" klicken.

Wenn Sie einige Minuten nicht auf "Neustart" klicken, startet sich ChessGenius selbst neu. Nach dem Neustart zeigt die Computereinheit den üblichen Startbildschirm (siehe 2.4).

Dies kann wie gesagt bis zu 20 Minuten dauern. Machen Sie sich in der Zwischenzeit eine Tasse Tee oder Kaffee. Es hilft nichts, wenn Sie irgendwelche Tasten drücken oder wiederholt auf das Tool klicken – das können wir Ihnen aus Erfahrung versichern.

## 7.12 Feedback und Fragen

Wir freuen uns immer über Ihr Feedback und sind gespannt auf Ihre Fragen. Mailen Sie uns: [quality@computerchess.com](mailto:quality@computerchess.com)

## 8 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.

## 9 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

## 10 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 © 2019, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim.

*(Mit dem Update März 2018 für die ChessGenius-Version C23)*