SWISS MADE

Pewatronic

Exklusive Schachcomputer

SCHACHCOMPUTER
Grandmaster 40/ 50
Software v1.6.1

Bedienungs- und Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

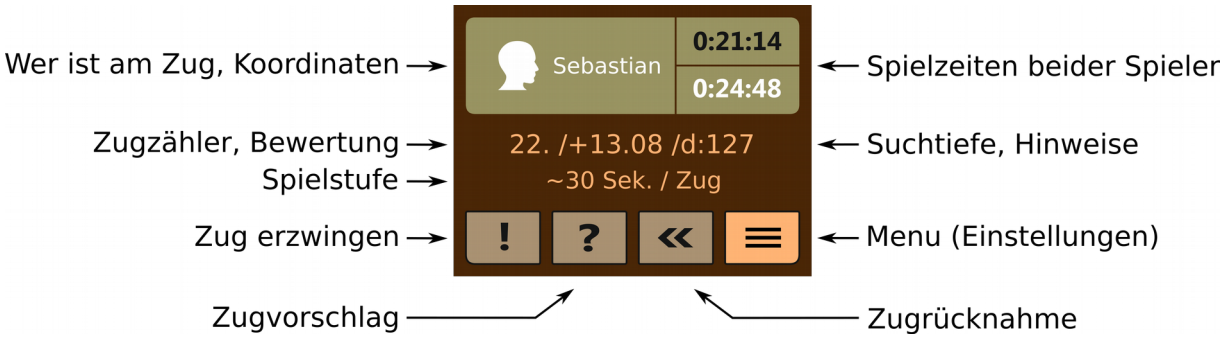
1. Betrieb 3
2. Haupt-Display 3
3. Neues Spiel / Spielablauf 3
4. Grundlegende Funktionen 3
5. Menu 4
5.1 Spielstufen (Turnier / Blitz, Normalstufen, Trainingstufen, Analyse) 4
5.2 Spieloptionen (Spielermodus, Stellungsmodus) 4
5.3 Engines (Schachprogramme) 5
5.4 Eröffnungsbücher 5
5.5 System (Engine-Info, Software, Audio, Spielername, Sprache) 5
5.6 Herunterfahren (Gerät ausschalten) 6
6. Pflege und Wartung 6
7. Störungen 6
8. Warnungen 6
9. Technische Daten 6
10. Anhang 7
10.1 Engines (Schachprogramme) 7
10.2 Eröffnungsbücher 7

1. Betrieb

Stecken Sie den mitgelieferten Netzadapter (5V, 2A) zuerst in eine Wandsteckdose. Schliessen Sie dann Ihren Schachcomputer an. Der Stromanschluss befindet sich rechts in der Griffmulde. Das Gerät wird nun aufgestartet. Ebenfalls in der rechten Griffmulde befindet sich die Start/Reset-Taste, mit der das Gerät gestartet wird durch Betätigen für ca. 1 Sekunde. Ein Betätigen dieser Taste während des Betriebes bewirkt einen Reset.

2. Haupt-Display

Das Haupt-Display zeigt vielerlei Informationen während des Spiels an und bietet eine direkte Bedienung der wichtigsten Funktionen. Ein Zugvorschlag wird gemäss den Einstellungen berechnet und kann entsprechend Zeit in Anspruch nehmen, bis er angezeigt wird. Zug wie auch Zugvorschlag können mit „!“ erzwungen werden.



3. Neues Spiel / Spielablauf

Ein neues Spiel wird gestartet, sobald sich alle Figuren in der Grundstellung befinden. Korrigieren Sie ggf. Figuren, welche nicht mittig auf deren Feldern stehen, bis das Haupt-Display erscheint und den Zugzähler „1“ anzeigt.

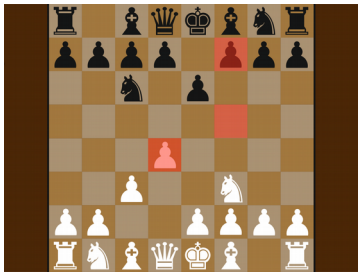
Ein Zug wird ausgeführt, indem man die gewünschte Figur anhebt und auf dem Zielfeld abstellt, also ganz intuitiv. Auf ein benachbartes Feld kann eine Figur auch geschoben werden. Schlagzüge können beliebig ausgeführt werden. Das Zielfeld muss jedoch frei sein, bevor die Schlagfigur darauf gestellt wird.

Zugrücknahmen sind auch nach Schachmatt möglich und signalisieren auch geschlagene Figuren, die zurück auf das Brett gehören. Bei der Rochade wird neben dem König auch der Turm angezeigt. „En passant“ signalisiert zusätzlich den geschlagenen Bauern.

4. Grundlegende Funktionen

Eine gespeicherte Partie kann nach dem Hochfahren direkt fortgesetzt werden. Falls die Figuren entfernt wurden, gelangen Sie nach dem Neustart direkt in die Spielübersicht. Nun können Sie die Figuren anhand der angezeigten Stellung im Display aufbauen. Sollten während eines Spiels 3 oder mehr Figuren umfallen, wird ebenfalls automatisch in die Spielübersicht gewechselt. Zum Abgleich der Stellung werden die relevanten Felder rot hervorgehoben.

Spielübersicht:



In die Spielübersicht wechseln können Sie jederzeit durch Tippen in den oberen Bereich des Haupt-Displays. Ein weiteres Tippen in die Spielübersicht führt wieder zurück in das Haupt-Display.

5. Menu

Im Menu werden sämtliche Einstellungen gemacht. Das Spiel wird dabei pausiert. Das linke Tippfeld "<" führt jeweils eine Ebene zurück.

Eine gestrichelte Linie weist jeweils auf grössere Bildinhalte hin. Diese werden durch horizontales bzw. vertikales Streichen auf dem Display sichtbar gemacht (scrollen).

5.1 Spielstufen

Turnier / Blitz:

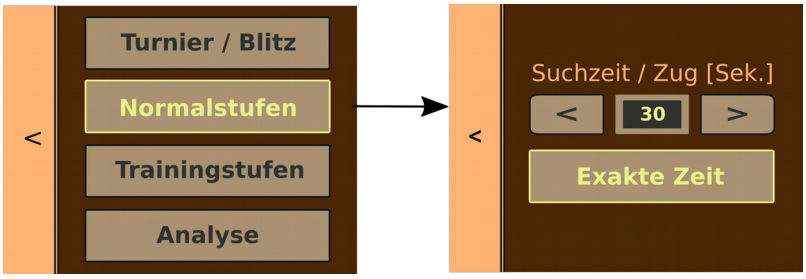
Für ein Turnier wählen Sie eine Spielzeit und die Anzahl Züge, die die Spieler innerhalb der gewählten Zeit machen müssen. Bei Erreichen wird nochmal die gleiche Spielzeit und Zugzahl gutgeschrieben. Bei Nichterreichen wird „Zeit abgelaufen“ angezeigt. Es kann jedoch weitergespielt werden.

Für ein Blitz-Spiel setzen Sie die Anzahl Züge auf „--“. Die Engine rechnet hierbei fix mit 60 Zügen pro Spiel. Bei abgelaufener Spielzeit, kann ebenfalls weitergespielt werden.

Spielzeit (3 bis 180 Min., Zeit läuft rückwärts)
Anzahl Züge (--, 25 bis 50)
Extrazeit pro Zug für 'Weiss' (+1 bis +30 Sek.)
Extrazeit pro Zug für 'Schwarz' (+1 bis +30 Sek.)

Normalstufen:

Bestimmen Sie hier die durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug, die Sie dem Computer gewähren. Exakte Zeit: Der Computer nutzt exakt die vorgegebene Suchzeit pro Zug (0.2 bis 900 Sek.)



Trainingsstufen:

Der Computer rechnet solange, bis die gewählte Suchtiefe erreicht ist (1 bis 64 Halbzüge)

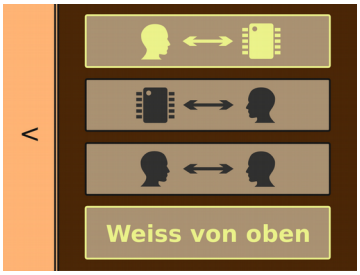
Analyse:

Lassen Sie eine ausgewählte Engine eine beliebige Stellung analysieren, ohne Zeitbegrenzung, mit 100% Leistung und ohne Buch. Der Computer führt dabei keinen Zug aus. Ein Tippen in die Mitte des Haupt-Displays, öffnet ein separates Fenster mit detailierten Informationen zu den aktuellen Berechnungen:

- Stellungsbewertung (score) in Bezug auf 'Weiss', in Bauerneinheiten. (Bsp.: **+1.73** = Weiss im Vorteil; **m3** = Schwarz ist matt in 3 Zügen; **m-5** = Weiss ist matt in 5 Zügen)
- Suchtiefe (depth) in Halbzügen,
- Knotenzahl (n),
- Knoten pro Sekunde (nps),
- Hauptvariante (principal variation).

5.2 Spieloptionen

Spielermodus:



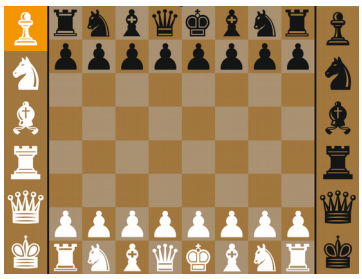
> Normal ('Grandmaster' spielt von oben)

> Seitenwechsel ('Grandmaster' spielt von unten)

> Mensch / Mensch ('Grandmaster' agiert als Schiedsrichter)

> Option (Weiss von oben)

Stellungsmodus:



Ändern Sie einfach die aktuelle Stellung, indem Sie die Figuren auf dem Brett beliebig umpositionieren oder entfernen. Oder starten Sie mit einem leeren Brett indem Sie die gewünschte Figur am linken und rechten Bildschirmrand anwählen und die entsprechende Figur auf dem Brett positionieren. Jede Änderung wird direkt im Display angezeigt.

Die markierte Figur zeigt gleichzeitig die Farbe an, welche anschliessend am Zug ist. Ein Tipp ins Display übernimmt eine erlaubte Stellung und führt zurück ins Haupt-Display.

5.3 Engines (Schachprogramme)

Für jeden Schwierigkeitsgrad stehen eine oder mehrere Engines zur Auswahl.
> Details siehe Anhang: 10.1 Engines (Schachprogramme)

Je nach gewählter Engine werden dessen verfügbare Optionen geladen:

Schwierigkeitsgrad: Je höher der gewählte Wert, desto stärker spielt die Engine.

Contempt: Positive Werte bewirken ein eher optimistisches Spiel, während negative Werte eher ein Remis favorisieren.

Hashtable: Der Computer merkt sich berechnete Stellungen im „Hashtable“. Die Engine kann besonders im Endspiel ggf. schneller einen Zug ausgeben > Zugumstellung.

Ponder: Ist „Ponder“ aktiviert, nutzt der Computer für seine Berechnungen zusätzlich auch die Bedenkzeit seines Gegners.

5.4 Eröffnungsbücher

Die Wahl eines Eröffnungsbuches kann Abwechslung ins Spiel bringen und der Schachcomputer kann in der Eröffnungsphase sehr schnell auf gespeicherte Stellungen zugreifen, was Rechenzeit spart. Ein Buch-Symbol im Haupt-Display zeigt an, wenn ein Zug aus dem Buch gespielt wird. > Details siehe Anhang: 10.2 Eröffnungsbücher

5.5 System

Engine-Info: Ist „Engine-Info“ aktiviert, werden zusätzlich die Stellungsbewertung, die Suchtiefe und der aktuell berechnete Zug im Haupt-Display angezeigt. Ein Tippen in die Mitte des Haupt-Displays, öffnet ein separates Fenster mit detailierten Informationen zu den aktuellen Berechnungen der Engine:
- Stellungsbewertung (score) in Bezug auf 'Weiss', in Bauerneinheiten. (Bsp.: **+1.73** = Weiss im Vorteil; **m3** = Schwarz ist matt in 3 Zügen; **m-5** = Weiss ist matt in 5 Zügen)
- Suchtiefe (depth) in Halbzügen,
- Knotenzahl (n),
- Knoten pro Sekunde (nps),
- Hauptvariante (principal variation).

Software: Die aktuelle Software Version wird angezeigt.
- Aktualisieren:
  „Suche nach Updates...“ wird angezeigt und ggf. der Aktualisierungsvorgang gestartet. Das Gerät wird danach automatisch neu gestartet. Schalten Sie währenddessen das Gerät NICHT aus. Der Vorgang dauert wenige Minuten.
  Update-Liste: www.pewatronic.com/de/software/

- Netzwerk:
  Verfügbare WLAN-Netzwerke werden mit deren Namen (SSID) gelistet. Tippen Sie auf IHR Netzwerk und geben Sie bei Aufforderung Ihren Netzwerkschlüssel (Passwort) ein. Übernehmen Sie den eingegebenen Netzwerkschlüssel mit 'Enter'. Die Aufforderung zum Neustart bitte mit 'Yes' übernehmen. Der Schlüssel bleibt gespeichert für künftige Aktualisierungen. Der Button eines aktiven Netzwerks wird leuchtend dargestellt.

Audio: Die Klänge für Züge, Hinweise und Fehler sind einzeln ein- und ausschaltbar. Die Lautstärke ist in 3 Stufen einstellbar.

Spielername: Geben Sie Ihren Namen ein (max. 9 Buchstaben). Er wird im Haupt-Display jeweils angezeigt, wenn Sie am Zug sind.

Sprache: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Niederländisch.

5.6 Herunterfahren (Gerät ausschalten)
Tippen Sie auf das rote Ausschaltsymbol und dann auf „Herunterfahren“. Das Gerät speichert innerhalb weniger Sekunden alle aktuellen Daten und schaltet sich danach selbständig aus. Stecken Sie Netzadapter oder Powerbank erst aus, wenn das Display dunkel ist. Ansonsten können Daten verloren gehen.

6. Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, und sollte niemals grob gehandhabt, extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Benutzen Sie niemals chemische Reinigungsmittel oder -flüssigkeiten um das Gerät zu reinigen, da diese die Oberfläche beschädigen können. Wir empfehlen die Verwendung eines Mikrofasertuchs. Sollten Sie die Figuren längere Zeit auf dem Gerät stehen lassen, kann es zu Lichtflecken auf der Spielfläche kommen.

7. Störungen

- Durch statische Aufladung reagiert das Display nicht oder falsch.
  Abhilfe: Fahren Sie das Gerät herunter (sofern möglich) und entfernen Sie den Rundstecker vom Gerät. Drücken Sie anschliessend ca. 1 Sek. lang die Start/Reset-Taste und warten Sie ca. 10 Min. Danach verbinden Sie das Gerät wieder mit dem Netzteil. Nach dem Aufstarten sollte Ihr Schachcomputer wieder einwandfrei funktionieren.

- Der Startvorgang erreicht weder das Haupt-Display noch die Spielübersicht, sondern bleibt dunkel.
  Abhilfe: Bauen Sie die Grundstellung auf und entfernen Sie alle 4 Türme. Starten Sie anschliessend neu. Das Gerät wird dadurch auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt und sollte wieder korrekt aufstarten. Netzwerk und Spielername bleiben gespeichert.

8. Warnungen

Die Schachfiguren enthalten Magnete. Sie können unter anderem Fernseher und Laptops, Computer-Festplatten, Kreditkarten und EC-Karten, Datenträger, mechanische Uhren, Hörgeräte und Lautsprecher beschädigen. Halten Sie Magnete von allen Geräten und Gegenständen fern, die durch Magnetfelder beschädigt werden können.

Benutzen Sie nur den mitgelieferten Netzadapter oder einen Ersatz mit den hier aufgeführten Spezifikationen. Falls eine Beschädigung des Netzadapters bzw. der Powerbank festgestellt wird, sollten die Geräte nicht mehr benutzt werden. Ansonsten können Personen- oder Brandschäden entstehen.

Pewatronic lehnt jede Haftung für Schäden durch unsachgemäss verwendete Netzadapter oder Powerbanks ab. Änderungen vorbehalten.

9. Technische Daten

Anzeige:	TFT Display 2.8“, Farbpixel 16 Bit, 320x240
Eingabe:	Display kapazitiv berührungsempfindlich, Magnetsensorik (Figuren)
Signalisierung:	optisch: 64 LED (Spielfeld), akustisch: Wav-Sounds über eingeb. Lautsprecher
Hardware:	ARM8 (BCM2837) 64Bit, 1200MHz (GM-40 bis Ser. Nr. 0069 = 900MHz), 1 GB RAM, 32 GB Flash-Speicher, WLAN,
Betriebssystem:	Arch Linux
Energieverbrauch:	ca. 2.5 Watt
Masse Modell **40** /**50**:	450 x 450 x 39mm, Feldgrösse: **40**mm / 520 x 520 x 39mm, Feldgrösse: **50**mm
Gewicht Modell 40 /50:	3.5 kg / 4.6 kg (inkl. Figuren)
AC/DC Netzadapter oder Powerbank:	5V ⎓ 2A + ⊙ –

10. Anhang

10.1 Engines (Schachprogramme)

Stockfish 10:	Für fortgeschrittene Spieler bis stärkste Computer-Gegner. Ideal für Analysen. Optionen: Schwierigkeitsgrad (0-20), Contempt (25, -100, 100) Hashtable (1-128MB), Ponder. ELO: ~**3350**, Tord Romstad (Norwegen).
Texel 1.07:	Eine starke Engine, die dank der zahlreichen Schwierigkeitsstufen sogar für Schachneulinge geeignet ist. Optionen: Schwierigkeitsgrad (0-40), Hashtable (1-128MB), Ponder. ELO: ~**3000**, Peter Österlund (Schweden).
DanaSah 6.5:	Ein besonderes Schachprogramm, bei dem man nicht zuletzt durch geschickte Figurenopfer zum Sieg gelangt. Optionen: Schwierigkeitsgrad (600-2450 Elo), Hashtable (1-128MB). ELO: ~**2450**, Pedro Castro (Spanien).
CT800 v1.34:	Für Anfänger bis Schachexperten. Ein beliebter Spielpartner, der durch sein einzigartiges Spiel zu begeistern mag. Optionen: Schwierigkeitsgrad (1000-2250 Elo), Contempt (30, -300, 300), Hashtable (1-128MB), Internes Buch. ELO: ~**2250**, Rasmus Althoff (Deutschland).
MadChess 2.0:	Ideal für Gelegenheitsspieler bis hin zum Meister. Optionen: Schwierigkeitsgrad (1-8), Hashtable (1-128MB). ELO: ~**2150**, Erik Madsen (USA).
Cinnamon 2.2a:	Besonderen Spass bietet diese Engine starken Vereinsspielern und Experten. Option: Hashtable (1-128MB) ELO: ~**1950**, Giuseppe Cannella (Italien).
Claudia 0.5.1:	Für fortgeschrittene Schachspieler. Eine anspruchsvolle Gegnerin mit bemerkenswert menschlichem Spielstil. Optionen: Hashtable (1-128MB), Ponder. ELO: ~**1800**, Antonio Garro (Spanien).

10.2 Eröffnungsbücher

Kein Buch:	Es wird kein Eröffnungsbuch verwendet. Alle Züge werden durch die Engine berechnet.
Stockfish:	Starkes Eröffnungsbuch, das mit der gleichnamigen Engine erstellt wurde, 5.8MB.
Human:	Eine grössere Bibliothek, die von Grossmeistern gespielt wurde. Ideal für Turniere, 19.2MB.
Open:	Offen gespielte Eröffnungen, 0.3MB.
Semiopen:	Halboffen gespielte Eröffnungen, 0.7MB.
Closed:	Geschlossen gespielte Eröffnungen, 0.4MB.
Indian:	'Indische' Eröffnungen, 0.3MB.
Flank:	Über Flanken gespielte Eröffnungen, 0.3MB.

Altersempfehlung: Ab 15 Jahren
Die Garantiezeit beträgt 2 Jahre ab Verkaufsdatum.

www.pewatronic.com
© 2019 Pewatronic. Made in Switzerland.