



Chess Trainer

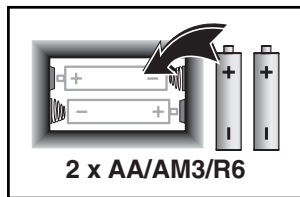
Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by
 World Champion

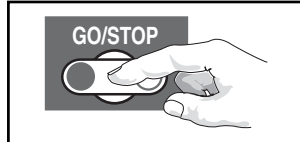
EEN SNELLE START

Wilt u een schaakpartij spelen zonder eerst de hele handleiding te lezen? Little Alec is u er graag bij behulpzaam! Volg eenvoudig deze Snelle Start procedure...

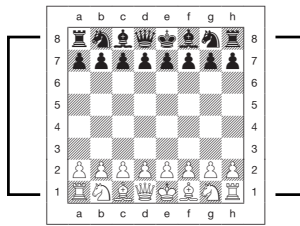
- 1** Zet eerst twee "AA" (AM3/R6) batterijen in de computer (bij voorkeur alkaline batterijen). Let hierbij op de juiste polariteit!



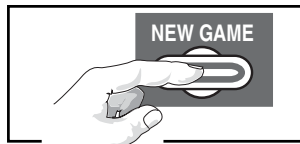
- 2** Druk vervolgens op **GO/STOP** om de computer in te schakelen, en u zult Alec's gezichtje op de display zien verschijnen. Indien het toestel niet reageert, stelt u het opnieuw in zoals beschreven in paragraaf 1.1.



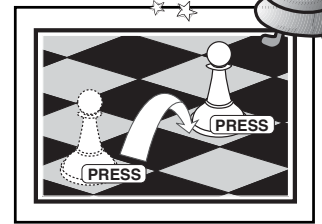
- 3** Zet de schaakstukken op in de beginstelling voor een nieuwe partij, met de Witte stukken naar u toe zoals aangegeven op de diagram.



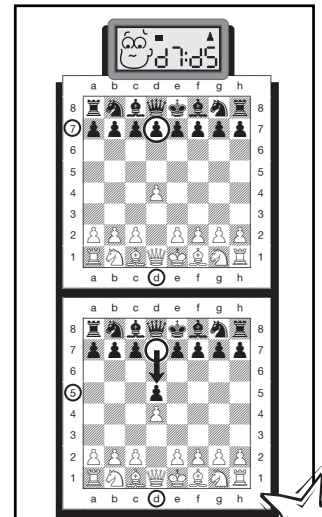
- 4** Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen. U bent nu klaar om met uw eerste partij tegen Alec te beginnen!



- 5** Voer uw zetten in door ze op het bord te doen, en de schaakstukken voor elke zet zachtjes op de **van** en **naar** velden aan te drukken. Het bord voelt als bij toverslag automatisch aan welk stuk u zet!

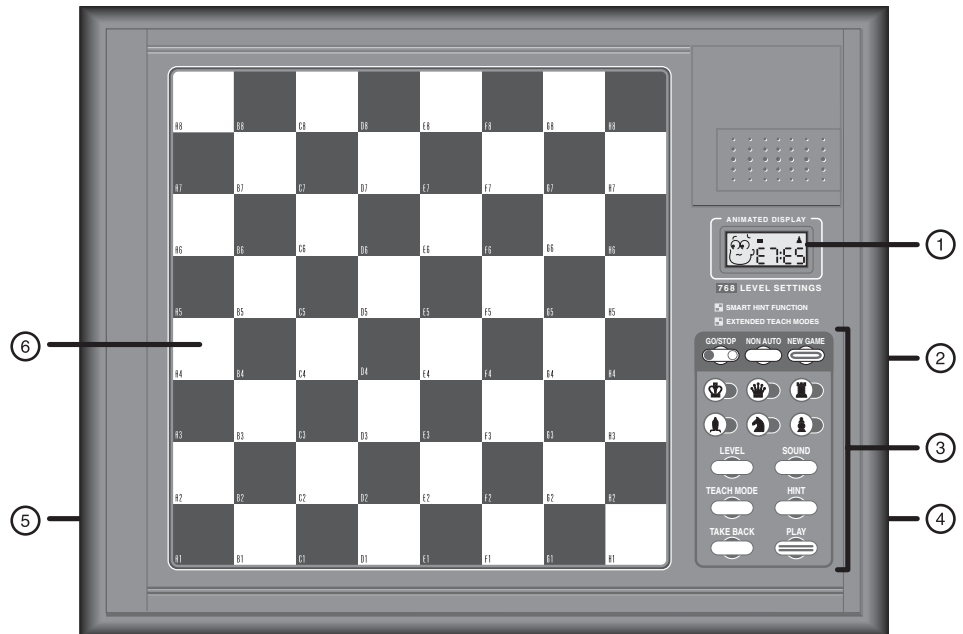


- 6** Als de computer zijn zet doet verschijnt die meteen op de display, met een knipperend **van** veld. Druk het stuk van de computer aan op het knipperende **van** veld (in dit voorbeeld Veld d7). Daarna knippert het **naar** veld, druk nu het stuk aan op dat knipperende **naar** veld (hier d5) om de zet af te maken. En dat is alles! U kunt wanneer u wilt op **GO/STOP** drukken om de computer uit te zetten en Alec staat klaar om verder te gaan wanneer u hem weer inschakelt.



TOETSEN EN KENMERKEN

- 1. DISPLAYRAAMPJE:** Wordt gebruikt voor het laten zien van zetten, informatie en schaakklokken, zowel als Alec's geanimeerde uitdrukkingen en streken! Wordt ook gebruikt voor het kiezen van spelniveaus en Lesmodi, en de verificatie van stukken.
- 2. ACL (Opnieuw instellen):** In de onderzijde van het apparaat. Wordt gebruikt om statische ontlading te neutraliseren nadat u nieuwe batterijen heeft ingezet.
- 3. SPELTOETSEN**
 - **GO/STOP:** Indrukken om de computer aan en uit te zetten. De huidige opstelling blijft in het geheugen bewaard wanneer u de computer uitzet.
 - **NON-AUTO:** Indrukken om de Niet-automatische Modus binnen te komen, waarin u de zetten manueel invoert.
 - **NEW GAME:** Indrukken om voor een nieuwe partij in te stellen.
 - **STUKSYMBOOL TOETSEN:** Worden gebruikt om opstellingen te controleren en Onderricht Modi te selecteren. Ook gebruikt voor de promotie van pionnen.
 - **LEVEL:** Indrukken om de Niveau Modus binnen te komen.
 - **SOUND:** Indrukken om de klank aan of uit te zetten.



- **TEACH MODE:** Indrukken om de Onderricht Modus binnen te komen.
 - **HINT:** Ingedrukt houden om een suggestie voor een zet te krijgen.
 - **TAKE BACK:** Indrukken om de laatst gedane individuele terug te nemen. U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet voor elke kleur.
 - **PLAY:** Indrukken om met de computer van kleur te verwisselen; indrukken terwijl de computer nadenkt om hem te dwingen een zet te doen.
- 4. BATTERIJVAK:** Aan de onderkant van het apparaat. Gebruikt twee "AA" (AM3/R6) batterijen (bij voorkeur alkaline batterijen voor een langere levensduur).
 - 5. OPBERGRUIMTE SCHAAKSTUKKEN:** Aan de onderkant van het apparaat. Dit handige vak bewaart uw schaakstukken wanneer ze niet gebruikt worden.
 - 6. SENSORSCHAAKBORD:** Elk veld is voorzien van een sensor die automatisch de verplaatsingen van alle stukken registreert.

INHOUDSTAFEL

EEN SNELLE START

TOETSEN EN KENMERKEN

INLEIDING

1. LATEN WE BEGINNEN!

- 1.1 Eerst, de batterijen inzetten
- 1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!
- 1.3 Nu is de computer aan zet
- 1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!
- 1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!
- 1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!

2. MEER KENMERKEN

- 2.1 Wie is aan zet? Kijk het na op de display!
- 2.2 Speciale schaakzetten
- 2.3 Zetten tegen de regels van het spel
- 2.4 Schaak, Mat en Remise
- 2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken
- 2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen

- 2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!
- 2.8 Schaakklokken
- 2.9 Ingebouwde openingen
- 2.10 Automatisch uitschakelen
- 2.11 Spelgeheugen

3. DE SPELNIVEAUS

- 3.1 Pretniveaus
- 3.2 Bepaalde Diepte Niveaus
- 3.3 Ontspannen niveaus

4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN

- 4.1 De Controle Modus
- 4.2 De Non-Auto Modus
- 4.3 De Onderricht Modus

5. TECHNISCHE GEGEVENS

- 5.1 De **ACL**-functie
- 5.2 Verzorging en onderhoud
- 5.3 Technische gegevens

PROBLEMEN OPLOSSEN



WIJ PRESENTEREN..... ALEC, DE KLEINE ALCHEMIST!

Aangenaam kennis te maken – ik verheug me erop om samen te genieten van de wonderbaarlijke schaakwereld. U vraagt zich misschien af: "Wat doet dit kleine mannetje in mijn computer?"

Heel eenvoudig: IK BEN DOL OP SCHAKEN! En wat voor een betere manier om zovaak mogelijk van het spel te genieten, dan hier te zijn telkens wanneer u uw computer inschakelt. Schaken is werkelijk een fascinerend spel – het is leuk, boeiend en stimulerend. Er is gewoon geen betere manier om uw tijd te besteden, en daarom ben ik, als uw constante begeleider, altijd gereed en bereid om te spelen!

Als u mij ziet grinniken, maak u geen zorgen! Ik lach u niet uit – ik ben alleen opgetogen over mijn eigen schaaktalenten! En als u me ziet huilen wanneer ik een partij heb verloren, heb dan niet teveel medelijden met me – het kan best zijn dat ik u de volgende keer sla!

Heel veel plezier, en vergeet niet deze handleiding te bestuderen, om alle fantastische mogelijkheden van uw schaakcomputer te ontdekken. Let vooral op de "sterren" die u overal in de handleiding tegenkomt – zij maken u attent op tabellen en diagrammen die u helpen om de computer beter te begrijpen. Ikzelf verheug me op veel geweldige partijen met u, nu en in de toekomst.....!

Veel plezier!

Alec

1. LATEN WE BEGINNEN!

Het maakt niet uit of u net begint met leren schaken of dit geweldige spel al langer ontdekt hebt, uw nieuwe schaakcomputer biedt u in beide gevallen talloze voordelen. Het is per slot van rekening een unieke combinatie van tegenstander en leraar! En bovendien kent en volgt de computer alle spelregels – u kunt er zeker van zijn dat hij nooit vals zal spelen! Voor degenen onder u die nog nooit schaak gespeeld hebben, hebben wij een kort overzicht van de spelregels bijgevoegd om u te helpen starten. Meer gedetailleerde informatie vindt u in uw plaatselijke bibliotheek, die ongetwijfeld een hele reeks interessante schaakboeken heeft.

1.1 Eerst de batterijen installeren

Uw schaakcomputer werkt op twee "AA" (AM3/R6) batterijen. Zet de batterijen in het vak aan de onderkant van

het apparaat, zoals vertoond in de *Snelle Start*. Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een langere levensduur.

Schakel de computer aan door op **GO/STOP** te drukken. U hoort dan een pieptoon die aangeeft dat de computer voor een nieuwe partij is ingesteld, en u kunt beginnen. Indien de computer niet reageert (het is mogelijk dat de computer "bevroest" door statische ontlading), drukt u minstens een seconde lang met een papierclip of ander scherp voorwerp in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderzijde van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!

Goed, nu is het tijd om een partij te beginnen! Het is zo gemakkelijk – u volgt gewoon deze stappen:

- a. Druk op **GO/STOP** om de computer in te schakelen, als u dit niet reeds hebt gedaan. U ziet Little Alec's gezichtje op de display verschijnen – hij is van nu af aan uw constante speelgenoot!
- b. Druk op **NEW GAME** om uw computer voor een nieuwe schaakpartij in te stellen. Zet de schaakstukken op hun beginstelling, met de Witte stukken naar u toe, zoals aangegeven in de *Snelle Start*.
- c. Om een zet te doen, druk zachtjes op het stuk dat u wilt verzetten totdat u een pieptoon hoort. Het sensorbord herkent uw stuk automatisch. Kijk maar naar de display – het vertoont nu het veld dat u hebt ingedrukt, tezamen met de stuk- en kleursymbolen voor de gekozen stuk. Deze informatie wisselt op het display af met de klok.
- d. Neem dat stuk en druk het zachtjes aan op het veld **waarnaar** u het wilt verzetten. U hoort nu een tweede pieptoon, waarmee de computer uw zet bevestigt. En zo heeft u uw eerste volledige zet van de partij gedaan! Vervolgens is de computer aan de beurt om een stuk voor Zwart te verzetten.

Aan het begin van een partij doet de computer zijn zetten vaak onmiddellijk doordat hij uit zijn geheugen speelt, waarin een "boek" van openingszetten is opgeslagen. Voor details hierover, zie Deel 2.9.

1.3 Nu is de computer aan zet

Wanneer de computer een zet doet, piept hij en geeft hij deze zet op de display aan met een knipperend **van** veld. Druk het aangegeven stuk aan op het knipperende **van** veld tot u een pieptoon hoort. Op de display knippert nu het veld **waarnaar** hij dat stuk wil verplaatsen. Druk datzelfde stuk zachtjes aan op het aangegeven **naar** veld om de zet van de computer af te maken. En dan bent u weer aan de beurt...

Gelieve erop te letten dat het volgende kan voorvallen **terwijl de computer nadenkt**:

- Het kan zijn dat u de speltoetsen twee of drie seconden lang ingedrukt moet houden vooraleer de computer reageert.
- De klokdisplay kan soms enkele seconden overslaan, en de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden kan ongelijk lijken. Dit heeft echter geen enkele invloed op uw partij.

1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!

Wanneer u tegen deze computer schaakt staat niets "in steen gegrift" – u kunt op gelijk welk ogenblik van gedachten veranderen of besluiten om toch een andere zet te doen! U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet per kleur.

Om de laatst gespeelde zet terug te nemen, druk op **TAKE BACK**. De display vertoont het stuksymbool, het kleursymbool, en de zet die teruggenomen gaat worden, terwijl het oorspronkelijke **naar** veld knippert. Druk het stuk aan op dit veld. U ziet nu het **van** veld knipperen. Druk het stuk aan op het knipperende **van** veld om de terugnamezet af te maken.

Na het terugnemen van een zet waarbij geslagen wordt, herinnert de computer u er aan om het geslagen stuk terug

te zetten op het bord – het stuktype en de kleur worden vertoond en het veld knippert. Druk dit stuk aan op het aangegeven veld. Om nog een zet terug te nemen, druk nogmaals op **TAKE BACK**. Om de partij voort te zetten, doe uw volgende zet of druk op **PLAY** om de computer de volgende zet te laten doen.

1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!

Telkens u een partij beëindigt (of uw huidige partij opgeeft) is het gemakkelijk om opnieuw te beginnen! Druk op **NEW GAME** en de computer stelt opnieuw in voor een partij, met alle stukken terug in de begininstelling. Hetzelfde spelniveau blijft van kracht, maar u kunt het niveau veranderen indien gewenst zoals beschreven in Deel 3.

BELANGRIJK: Het drukken op de **NEW GAME** toets wist de huidige partij uit het geheugen – wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toets te drukken!

1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!

Uw computer biedt 64 verschillende behendighedeniveaus, die elk met één van de 64 bordvelden overeenkomen - dit maakt het selecteren van niveaus zo gemakkelijk! Samen met de ingebouwde Onderricht Modi heeft u dus keuze uit 768 gecombineerde niveau-instellingen!

Voor volledige details betreffende alle spelniveaus en instructies over de selectie van niveaus, zie Deel 3.

2. MEER KENMERKEN

2.1 Wie is er aan zet? Kijk naar het display!

U kunt altijd in een oogopslag zien of de computer aan het denken is en wie er aan de beurt is – door eenvoudig naar de kleursymbolen te kijken (■ is voor Zwart en □ voor Wit). Wanneer de computer aan het denken is, **knippert** het kleursymbool voor de kant die hij speelt op de display. Wanneer u aan zet bent, wordt het **stilstaand** verlichte kleursymbool van uw kant vertoond.

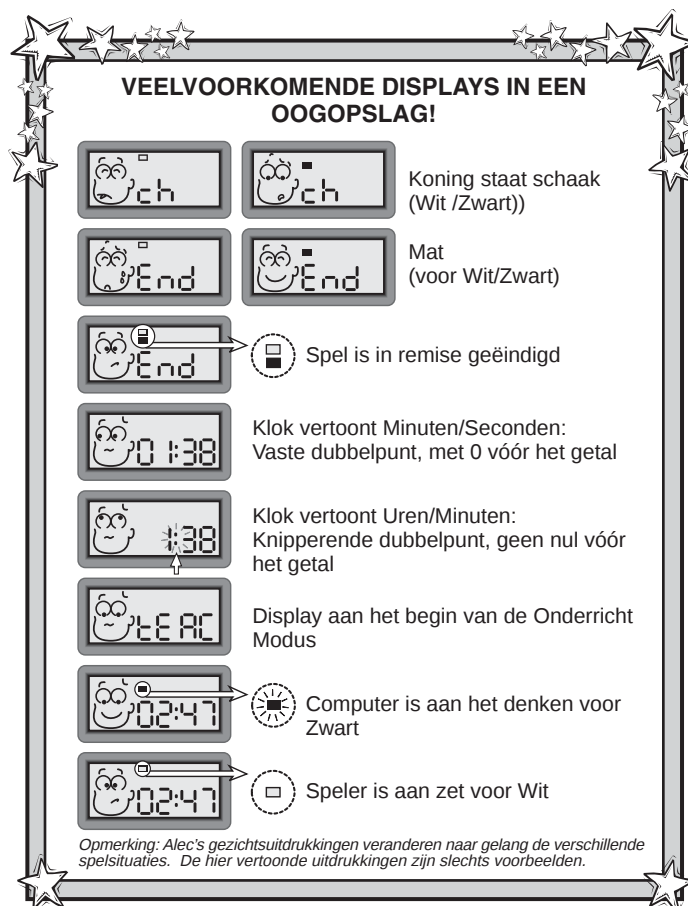
2.2 Speciale schaakzetten

Het slaan: Om te slaan moet u het stuk dat u wilt verzetten zachtjes aandrukken, het geslagen stuk wegnemen en uw stuk op het veld van de geslagen stuk aandrukken.

En passant: Bij het en passant slaan herinnert de computer u eraan dat de geslagen pion moet weggenomen worden, door het veld van de pion knipperend op de display aan te geven. Druk de geslagen pion aan vooraleer u hem van het bord wegneemt.

Rokade: De computer herkent automatisch een rokade nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning op zijn **van** en **naar** velden heeft aangedrukt, verschijnt de zet van de Toren met een knipperend **van** veld op de display. Nadat u op dat veld hebt aangedrukt, knippert op de display het veld waarnaar de Toren moet verzet worden. Druk aan op het **naar** veld van de Toren om de zet af te maken.

Promotie van een Pion: Wanneer u een Pion promoveert, moet u hem zoals gewoonlijk eerst aandrukken op zijn **van** veld. De computer laat het **van** veld en de symbolen voor de Pion en de Dame knipperen, tezamen met de klokdisplay. U hebt nu twee keuzes: (a) Als u een Dame wilt hebben, voltooit u uw zet eenvoudig door uw Pion op het **naar** veld aan te drukken. De promotie wordt automatisch uitgevoerd, begeleid door een reeks pieptonen. (b) Als u een minorpromotie wilt uitvoeren, tot een Paard, Loper of Toren, drukt u op het **STUKSYMBOOL** voor het gewenste promotiestuk (♘, ♙, of ♚). Het gekozen symbool wordt vertoond, en u voltooit uw zet door uw Pion op het **naar** veld aan te drukken. Vergeet na een promotie niet om uw stuk op het bord in te ruilen! Wanneer de computer een Pion promoveert, geeft de display zijn zet zoals gewoonlijk aan



met het knipperende **van** veld. U zult echter zien dat de display het symbool voor de Pion vertoont, **plus** het symbool voor het door de computer gepromoveerde stuk. Druk op het **van** veld en het **naar** veld gaat knipperen. Druk op het **naar** veld, ruil het stuk van de computer op het bord in en zet uw partij voort!

2.3 Zetten tegen de regels van het spel

Uw computer aanvaardt nooit zetten tegen de regels **van** het spel! Indien u er toch één probeert te doen, hoort u een pieptoon en geeft de display afwisselend het **van** veld en de tijd aan. U kunt dat stuk op een ander veld zetten, of terug op zijn oorspronkelijke **van** veld zetten en een ander stuk verzetten.

U hoort ook een fouttoon wanneer u een zet van de computer verkeerd uitvoert. Dit betekent dat u het verkeerde stuk verzet, of dat u het stuk van de computer op het verkeerde veld zet. Kijk het na op de display en doe de zet opnieuw.

Wanneer u besluit een zet toch maar niet te doen nadat u een stuk reeds aandrukte en het **van** veld op de display aangegeven ziet, drukt u gewoon nogmaals op datzelfde veld om te annuleren. U kunt dan een andere zet doen. Indien u van gedachten veranderd nadat de zet helemaal ingevoerd was, kunt u hem terugnemen als beschreven in Deel 1.4.

Opgelet: Wees voorzichtig wanneer u met de klank op Uit speelt - dan u hoort de fouttonen niet!

2.4 Schaak, Mat en Remise

Schaak: Wanneer de computer uw Koning schaak zet, vertoont de computer deze zet eerst zoals gewoonlijk op het display. Nadat de zet is uitgevoerd, wisselt de display af tussen de tijd en "ch", tezamen met "□" als Wit schaak staat of "■" als Zwart schaak staat. Wanneer u de Koning van de computer schaak zet, vertoont de display "ch" en de computer begint vervolgens te denken.

Mat: Wanneer een partij in mat eindigt, hoort u een reeks pieptonen en laat de display "End" knipperen, tezamen met "□" wanneer Wit of "■" wanneer Zwart heeft gewonnen. Kijk

ZO LEERT U ALEC'S VELE STEMMINGEN KENNEN!

Weet u niet precies wat Alec u probeert te vertellen? Vraagt u zich af waarom Alec er zo vrolijk, verdrietig, of boos uit ziet? Hier zijn een paar van zijn uitdrukkingen!



"Ik ben dol op dit spel - vooral als ik aan het winnen ben!"



"Ik kan niet geloven dat ik deze partij werkelijk verloren heb.... Kan ik het alsjeblift nog een keer proberen?"



"Het lijkt erop dat we tot nu toe nogal gelijkop spelen...."



"Ja, ik zou zeggen dat er zometeen iemand mat staat!" / "Ga je gang - promoveer mijn pion voor me!"



"Dit gaat niet goed - het is niet te geloven dat jij in het voordeel bent!"



"Hé - jij hebt mijn stuk geslagen terwijl ik niet keek!" / "O nee! Hoe heb je het voor elkaar gekregen om mijn Koning schaak te zetten?"



"Wat gebeurt hier? Ik dacht dat ik aan het winnen was..."



"Ha, ha! Jouw stukken slaan is echt leuk!" / "Pas maar op je Koning - ik zit achter hem aan!"



"Dit is te gek - ik heb echt mijn stelling verbeterd!"



"Hé - ben je er nog? Je doet er wel lang over!" / "Ik geef het niet graag toe, maar ik denk dat deze partij in remise eindigt!"



"Hoera, ik heb de partij gewonnen! Dat was leuk - zullen we nog een keer spelen?"



eens hoe blij Little Alec is wanneer hij wint - en hoe verdrietig als hij een partij verliest!

Remise: De computer herkent remises vanwege pat en drievoudige herhaling. Nadat remise een feit is geworden, laat het display "E n d" en allebei de kleursymbolen (□ en ■) zowel als de remisezet knipperen.

2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken

Vindt u dat de computer te lang nadenkt? Geen probleem - u kunt hem op gelijk welk ogenblik onderbreken! Druk terwijl de computer nadenkt gewoon op **PLAY**, om hem te laten ophouden en onmiddellijk de zet te doen over dewelke hij op dat moment nadacht.

Dit kenmerk komt goed van pas voor de ongeduldige spelers — vooral bij de Bepaalde Diepte Niveaus, waarin de computer soms een uur of langer kan nadenken eer hij een zet doet.

2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen

Om met de computer van kleur te verwisselen drukt u op **PLAY** wanneer u aan de beurt bent - de computer doet dan de volgende zet voor uw kleur. U kunt zo vaak van kleur verwisselen als u wenst!

Wilt u dat de computer in het begin van een partij de eerste zet voor Wit doet? Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen, en druk daarna op **PLAY**!

Wilt u de computer tegen zichzelf zien schaken? Druk na elke zet op **PLAY** — en kijk hoe de computer zet na zet beide kleuren op het bord speelt. Dit is een uitstekende manier om zijn strategieën te bestuderen en tegelijk uw eigen spel te verbeteren!

2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!

U kunt de computer zovaak u wilt om hulp vragen. Druk

tijdens uw beurt eenvoudig op de **HINT** toets en houd deze ingedrukt. De computer vertoont kort "H n t" en stelt u vervolgens een zet voor.

*Let wel dat u bij het herhaaldelijk ingedrukt houden van **HINT** in bepaalde bordstellingen meer dan één hint gaat krijgen. Het kan enkele seconden duren vooraleer de computer de hint aangeeft, vooral bij een ingewikkelde bordstelling.*

2.8 Schaakklokken

Uw computer is voorzien van een ingebouwde schaakklok die de tijd bijhoudt, en aan de hand van een vier-cijfer display de totale voorbij tijd van de kleur aan zet (computer of speler) aangeeft terwijl deze kleur nadenkt. Hier volgt een gemakkelijke methode om in een oogopslag de verschillende tijdsdisplays te onderscheiden:

- Voor het eerste uur geeft de display **MM:SS** (Minuten:Seconden) aan, met een **vaste** dubbelpunt tussenin en een **voorafgaande nul**.
- Indien de totale voorbij tijd meer is dan een uur, ziet u **UU:MM** (Uren:Minuten) aangegeven, met een knipperende dubbelpunt tussenin en zonder **voorafgaande nul**.

Gelieve ook de volgende punten te noteren in verband met de schaakklokken:

- De schaakklokken zullen in bepaalde situaties stoppen, zoals bij het terugnemen van zetten of terwijl u het niveau verandert of controleert. In deze gevallen blijft de tijd in het geheugen bewaard, en begint de klok terug te lopen zodra het spel wordt verder gezet.
- Het kan gebeuren dat de computer terwijl hij nadenkt enkele seconden overslaat, of dat de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden ongelijk lijkt. Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.

2.9 Ingebouwde openingen

In het begin van een partij doet de computer in vele niveaus vaak zijn zetten onmiddellijk. Dit komt doordat hij uit het geheugen speelt en gebruik maakt van zijn ingebouwde "boek" van openingszetten, waarin bijna alle belangrijke openingen zijn opgeslagen. Als de huidige bordstelling in zijn boek staat, speelt de computer er automatisch een respons op zonder dat hij nog over zijn zet hoeft na te denken!

2.10 Automatisch uitschakelen

Wanneer het uw beurt is en u drukt gedurende 20 minuten op geen enkele toets, schakelt de computer automatisch uit om de batterijen te besparen. Om uw partij verder te zetten schakelt u het apparaat weer aan door op **GO/STOP** te drukken. *Let wel dat de computer niet uitschakelt terwijl hij zelf nadenkt.*

2.11 Partijegeugen

U kunt een partij om welke reden dan ook onderbreken door op **GO/STOP** te drukken. De partij wordt dan afgebroken en de computer "herinnert" zich uw huidige stelling t/m twee jaar (met nieuwe alkaline batterijen). Wanneer u de computer weer inschakelt, kunnen Alec en u de partij voortzetten waar u gebleven was.

3. DE SPELNIVEAUS

Met een ruime keuze uit 768 niveaus (de Onderricht Modi ingegrepen), krijgt u van deze computer zeker en vast de kans om te leren en te groeien! Wanneer u een niveau instelt moet er rekening mee houden dat de computer sterker wordt en beter speelt naarmate hij meer tijd krijgt om na te denken - net zoals een echte tegenspeler!

*Gelieve te verwijzen naar "**EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!**" voor een overzicht van alle niveaus.*

EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!

1.  Druk op **LEVEL** om de Niveau Modus binnen te komen.

2. Kies vervolgens uw niveau met behulp van de tabel rechts. Zoek gewoon uw niveauveld, en druk aan op dat veld om dat niveau te kiezen en het op de display te zien.

Voorbeeld: Om Niveau G2 (met een gemiddelde responstijd van 25 seconden per zet voor de computer) te selecteren drukt u aan op Veld G2. De display geeft afwisselend L:G2 en 00:25 aan.



3.  Druk daarna opnieuw op **LEVEL** om de Niveau Modus te verlaten. U kunt nu een partij in het pas gekozen niveau spelen!

Verwijs naar Deel 3 voor meer details.

Pret-Niveau 8 Fu 8	Pret-Niveau 16 Fu 16	3+ halfzetten zoekdiepte Fd 8	6 halfzetten zoekdiepte Fd 16	8 sec. per zet 00:08	16 sec. per zet 00:16	55 sec. per zet 00:55	15 min. per zet 15:00
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
Pret-Niveau 7 Fu 7	Pret-Niveau 15 Fu 15	3 halfzetten zoekdiepte Fd 7	5++ halfzetten zoekdiepte Fd 15	7 sec. per zet 00:07	15 sec. per zet 00:15	50 sec. per zet 00:50	10 min. per zet 10:00
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
Pret-Niveau 6 Fu 6	Pret-Niveau 14 Fu 14	2++ halfzetten zoekdiepte Fd 6	5+ halfzetten zoekdiepte Fd 14	6 sec. per zet 00:06	14 sec. per zet 00:14	45 sec. per zet 00:45	6 min. per zet 06:00
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
Pret-Niveau 5 Fu 5	Pret-Niveau 13 Fu 13	2+ halfzetten zoekdiepte Fd 5	5 halfzetten zoekdiepte Fd 13	5 sec. per zet 00:05	13 sec. per zet 00:13	40 sec. per zet 00:40	5 min. per zet 05:00
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
Pret-Niveau 4 Fu 4	Pret-Niveau 12 Fu 12	2 halfzetten zoekdiepte Fd 4	4++ halfzetten zoekdiepte Fd 12	4 sec. per zet 00:04	12 sec. per zet 00:12	35 sec. per zet 00:35	4 min. per zet 04:00
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
Pret-Niveau 3 Fu 3	Pret-Niveau 11 Fu 11	1++ halfzet zoekdiepte Fd 3	4+ halfzetten zoekdiepte Fd 11	3 sec. per zet 00:03	11 sec. per zet 00:11	30 sec. per zet 00:30	3 min. per zet 03:00
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
Pret-Niveau 2 Fu 2	Pret-Niveau 10 Fu 10	1+ halfzet zoekdiepte Fd 2	4 halfzetten zoekdiepte Fd 10	2 sec. per zet 00:02	10 sec. per zet 00:10	25 sec. per zet 00:25	2 min. per zet 02:00
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Pret-Niveau 1 Fu 1	Pret-Niveau 9 Fu 9	1 halfzet zoekdiepte Fd 1	3 halfzetten zoekdiepte Fd 9	1 sec. per zet 00:01	9 sec. per zet 00:09	20 sec. per zet 00:20	1 min. per zet 01:00
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
PRETNIVEAUS				BEPAALEN DIEPTE NIVEAUS		ONTSPANNEN NIVEAUS	

Zoals aangegeven in de Niveauselectie Tabel, komt elk spelniveau overeen met één van de 64 bordvelden. De niveaus zijn onderverdeeld in drie verschillende groepen: **Pretniveaus** (Velden A1-B8), **Bepaalde Diepte Niveaus** (Velden C1-D8), en **Ontspannen Niveaus** (Velden E1-H8). Hoe hoger het niveau, hoe dieper de computer nadenkt en hoe uitdagender hij wordt als tegenstander. Het hoogste niveau in elk van de groepen levert de beste zetten op waartoe de computer in staat is binnen de beperkingen van dat bepaalde niveau. Experimenteer hier wat mee - begin met de lagere niveaus, en klim geleidelijk op naar hogere niveaus naarmate uw behendigheid groter wordt!

Let wel dat uw computer op sommige hoge niveaus langdurig kan zoeken. Als u de computer wilt dwingen om een zet te doen, kunt u op gelijk welk ogenblik op **PLAY** drukken.

Druk op **LEVEL** om de Niveaumodus in te stellen. Het huidige niveau wordt nu vertoond, en de display wisselt af tussen het Niveauveld en de Niveaunaam. Bijvoorbeeld, Niveau E4 (Gewoon Niveau 4), het standaardniveau wanneer u de computer opstart, wordt vertoond als L:E4 en 00:04. Om dit niveau te veranderen, drukt u op een bordveld (met de Niveaukeuzetabel als gids) en het gekozen niveau wordt vertoond. Druk nogmaals op **LEVEL** om de Niveaumodus te verlaten, met het door u geactiveerde nieuwe spelniveau.

Andere belangrijke punten in verband met de niveaus zijn:

- Wanneer u op **LEVEL** drukt om het niveau te controleren zonder het te veranderen, drukt u daarna nogmaals op **LEVEL** om de modus te verlaten en hetzelfde niveau te behouden.
- U kunt de **LEVEL** toets ook gebruiken om het spelniveau te controleren terwijl de computer nadenkt, maar het niveau kan alleen veranderd worden wanneer u zelf aan zet bent.
- Het indrukken van **NEW GAME** stelt de computer in voor een nieuwe partij met het huidige spelniveau.

3.1 Pretniveaus (Velden A1-B8)

NIVEAU VELD	AFWISSELENDE DISPLAY	NIVEAU VELD	AFWISSELENDE DISPLAY
A1 L:A1 / Fu 1		B1 L:b1 / Fu 9	
A2 L:A2 / Fu 2		B2 L:b2 / Fu 10	
A3 L:A3 / Fu 3		B3 L:b3 / Fu 11	
A4 L:A4 / Fu 4		B4 L:b4 / Fu 12	
A5 L:A5 / Fu 5		B5 L:b5 / Fu 13	
A6 L:A6 / Fu 6		B6 L:b6 / Fu 14	
A7 L:A7 / Fu 7		B7 L:b7 / Fu 15	
A8 L:A8 / Fu 8		B8 L:b8 / Fu 16	

Bent u een beginnend of onervaren speler? Dan zijn de Pretniveaus er speciaal voor u – zij geven u zelfs de kans om van de computer te winnen! Hier doet de computer immers geen onuitputtelijke zoektocht naar de best mogelijke zet, zoals u normaal van hem kunt verwachten. Daarentegen laat hij de scores terzijde en maakt hij gebruik van een sterke randomizer die zijn spel opzettelijk verzwakt, waardoor hij af en toe zetten doet die niet noodzakelijk de beste zijn die hij kan vinden. Door deze variabiliteit maakt de computer wel eens diepmenselijke beoordelingsfouten. Win van uw computer door uit zijn fouten munt te slaan, en u gaat al gauw ontdekken dat u op dezelfde manier ook partijen tegen vrienden kunt winnen! Doordat de Pretniveaus gemakkelijk beginnen en geleidelijk sterker worden, bieden zij u de kans uw spelbehendigheid al spelende te vergroten.

3.2 Bepaalde Diepte Niveaus (Velden C1-D8)

NIVEAU VELD	ZOEK DIEPTE	AFWISSELENDE DISPLAY
C1 1 halfzet		L:c1 / Fd 1
C2 1 halfzet+		L:c2 / Fd 2
C3 1 halfzet++		L:c3 / Fd 3
C4 2 halfzetten		L:c4 / Fd 4
C5 2 halfzetten+		L:c5 / Fd 5
C6 2 halfzetten++		L:c6 / Fd 6
C7 3 halfzetten		L:c7 / Fd 7
C8 3 halfzetten+		L:c8 / Fd 8
D1 3 halfzetten++		L:d1 / Fd 9
D2 4 halfzetten		L:d2 / Fd 10

D3	4 halfzetten+		L:D3 / F:8 11
D4	4 halfzetten++		L:D4 / F:8 12
D5	5 halfzetten		L:D5 / F:8 13
D6	5 halfzetten+		L:D6 / F:8 14
D7	5 halfzetten++		L:D7 / F:8 15
D8	6 halfzetten		L:D8 / F:8 16

In de Bepaalde Diepte Niveaus wordt de zoekdiepte van de computer beperkt tot een beperkt aantal zetten, of halfzetten. Een "halfzet" is een individuele zet of een zet voor één kleur. Op Niveau C1, bijvoorbeeld, is de zoekdiepte van de computer beperkt tot één halfzet, wat betekent dat hij slechts één individuele zet vooruit kijkt. Hierdoor gebeurt het soms dat hij in dit niveau een mat in één overziet. Dit brengt een zwakker spel met zich mee, zodat beginnende spelers meer kansen krijgen om van de computer te winnen! Gebruik deze niveaus om uw behendigheid te scherpen – telkens u in één niveau van de computer gewonnen heeft gaat u naar een hoger niveau!

De niveaus waaraan een plusteken (+ en ++) is toegevoegd wijzen op kleine toenames in de zoekdiepte. In deze niveaus zoekt de computer het bepaald aantal halfzetten vooruit, plus enkele extra zetten (+) of enkele geselecteerde extra zetten meer (++).

Noteer dat de computer in sommige van de Bepaalde Diepte Niveaus langdurig over zijn zetten kan nadenken. Vanaf Niveau C6 is het bijvoorbeeld niet ongevoel dat de computer een uur of langer blijft denken. Weet dat dit in deze niveaus volstrekt normaal is! Om het zoeken van de computer te onderbreken en hem te dwingen zijn zet te doen, drukt u gewoon op **PLAY**.

3.3 Ontspannen Niveaus (Velden E1-H8)

NIVEAU VELD	TIJD PER ZET	AFWISSELENDE DISPLAY
E1	1 seconde	 L:E 1 / 00:01
E2	2 seconden	 L:E 2 / 00:02
E3	3 seconden	 L:E 3 / 00:03
E4	4 seconden	 L:E 4 / 00:04
E5	5 seconden	 L:E 5 / 00:05
E6	6 seconden	 L:E 6 / 00:06
E7	7 seconden	 L:E 7 / 00:07
E8	8 seconden	 L:E 8 / 00:08
F1	9 seconden	 L:F 1 / 00:09
F2	10 seconden	 L:F 2 / 00:10
F3	11 seconden	 L:F 3 / 00:11
F4	12 seconden	 L:F 4 / 00:12
F5	13 seconden	 L:F 5 / 00:13
F6	14 seconden	 L:F 6 / 00:14
F7	15 seconden	 L:F 7 / 00:15
F8	16 seconden	 L:F 8 / 00:16
G1	20 seconden	 L:G 1 / 00:20
G2	25 seconden	 L:G 2 / 00:25
G3	30 seconden	 L:G 3 / 00:30
G4	35 seconden	 L:G 4 / 00:35
G5	40 seconden	 L:G 5 / 00:40
G6	45 seconden	 L:G 6 / 00:45
G7	50 seconden	 L:G 7 / 00:50
G8	55 seconden	 L:G 8 / 00:55
H1	1 minuut	 L:H 1 / 01:00
H2	2 minuten	 L:H 2 / 02:00
H3	3 minuten	 L:H 3 / 03:00
H4	4 minuten	 L:H 4 / 04:00
H5	5 minuten	 L:H 5 / 05:00
H6	6 minuten	 L:H 6 / 06:00
H7	10 minuten	 L:H 7 / 10:00
H8	15 minuten	 L:H 8 / 15:00

In de Ontspannen Niveaus heeft u zelf de sterkte van de computer in de hand, door de tijd te bepalen die hij krijgt om over zijn zetten na te denken. Wanneer u één van deze niveaus kiest, stelt u dus de responstijd in die de computer voor elke zet krijgt. Hoe hoger het niveau, hoe sterker de computer wordt – hij speelt beter naarmate u hem meer tijd geeft!

HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN!








1. Druk op **NEW GAME** en stel de stukken op in de beginstand.
2. Druk op **TOREN**.
Display: De Witte Toren op Veld A1.
3. Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Witte Toren op Veld H1.
4. Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Zwarte Toren op Veld A8.
5. Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Zwarte Toren op Veld H8.
6. Druk opnieuw op **TOREN**. *Display: Geen Torens meer. Herhaal voor andere stukken indien nodig! Doe uw volgende zet om verder te spelen.*

Zie Deel 4.1 voor meer details.

Let wel dat de computer tijdens de opening- en eindpartij sneller speelt.

4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN

4.1 De Controle Modus

Lees "**HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN**" voor een stap voor stap voorbeeld van het gebruik van de Controle Modus.

Indien uw schaakstukken omgevallen zijn of u vermoedt dat de bordstelling verkeerd is, kan de computer de plaatsing van alle stukken voor u controleren!

Druk tijdens uw beurt op één van de **STUKSYMBOLEN**. De computer vertoont het symbool voor dat stuk, tezamen met het veld van het eerste stuk van dit type. Druk herhaaldelijk op hetzelfde **STUKSYMBOOL** om de velden van alle stukken van dit type te zien. Eerst worden alle Witte (♖) en daarna de Zwarte (♜) stukken vertoond. Wanneer er geen stukken van dit type meer zijn, laat de computer een dubbele pieptoon horen en vertoont hij twee streepjes, tezamen met het stuksymbool en het symbool voor Wit. Wanneer er bijvoorbeeld geen Lopers meer op het bord zijn, ziet u "--", tezamen met "♞" en "♟". De computer keert nu terug op de oorspronkelijke partijdisplay.

Om andere stukken te controleren herhaalt u dezelfde stappen met andere **STUKSYMBOOL TOETSEN**. Wanneer u klaar bent doet u gewoon uw volgende zet.

Noteer dat uw computer de Controle Modus automatisch verlaat als u gedurende ongeveer drie seconden geen enkel toets indrukt.

4.2 De Non-Auto Modus

Normaal gezien reageert de computer automatisch met een tegenzet telkens wanneer u een zet heeft gedaan. Indien u echter op **NON AUTO** drukt komt u de Non-Auto Modus binnen, en kunt u een aantal zetten één voor één invoeren zonder dat de computer mag reageren!

*Aangezien u in deze modus niet tegen Alec speelt, verdwijnt hij wanneer u op **NON AUTO** drukt! Maar maak u geen zorgen – Little Alec verschijnt weer zodra u terugkeert naar het normale spel!*

Dit speciale kenmerk kan op verschillende manieren gebruikt worden:

- *Speel door meesterschaakpartijen. Druk op **PLAY** om te zien wat de computer in een of andere bordstelling zou doen!*
- *Bestudeer openingslijnen uit het boek door ze manueel in te voeren.*

- Herspeel tot op een bordstelling van uw keuze om ze nader te bestuderen.
- Schaak tegen een vriend, met de computer als scheidsrechter. Hij gaat uw partij overzien, controleren of alle zetten wel degelijk volgens de spelregels gedaan worden, en tegelijk de tijd voor beide kleuren bijhouden! Als u hulp wenst voor uw volgende zet, drukt u op **PLAY** om de computer uw volgende zet te laten doen. De Non-Auto Modus blijft van kracht nadat de computer een zet heeft gedaan, en u kunt uw partij verder zetten!

Om op gelijk welk ogenblik de Non-Auto Modus te verlaten en naar het normale spel terug te keren, drukt u opnieuw op **NON AUTO**. U hoort dan een dubbele pieptoon die bevestigt dat u deze modus heeft verlaten. Noteer dat de Non-Auto Modus ook automatisch uitgeschakeld wordt als u op **NEW GAME** drukt.

4.3 De Onderricht Modus

Zie “**EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ KIEZEN**” voor een geïllustreerde blik op het uitproberen van de Onderricht Modus!

Uw computer biedt 11 verschillende Onderricht Modi, die u toestaan basiszetten te bestuderen en de tactieken van individuele schaakstukken één voor één onder de knie te krijgen! Voor elke Onderricht Modus partij zijn de enige stukken op het bord de Pionnen, en Koningen, plus uw keuze van één of twee stuksoorten. Zo krijgen beginners de mogelijkheid zich telkens op slechts één of twee stukken te concentreren, zonder door andere stukken op het bord afgeleid te worden! Gevorderde spelers kunnen de Onderricht Modi gebruiken om met uitgekozen combinaties te oefenen.

Wanneer u aan zet bent, kunt u gelijk wanneer de volgende stappen doen om één van de Onderricht Modi te kiezen:

- Druk op **TEACH MODE**. De display geeft **TEACH** aan.
- Druk op één of twee van de **STUKSYMBOLEN**, afhankelijk van welk(e) stuk (ken) u wilt bestuderen. Zodra de stukken worden ingedrukt, vertoont de display het gekozen stuk of de gekozen stukken. De volgende lijst vertoont alle verschillende stukkencombinaties en de toetsen die u moet indrukken om ze te kiezen.
- Nadat u uw stuk(ken) heeft gekozen, drukt u opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt zich in voor een nieuwe partij met enkel de gekozen stukken. Vergeet niet alleen deze stukken op het bord te zetten!

Gebruik deze lijst om uit één van de Onderricht Modi te kiezen:

INDRUKKEN	OM DEZE STUKKEN TE BESTUDEREN	DISPLAY
♔	Koningen+Pionnen	♔ ♙
♔ ♘	Koningen+Pionnen+Paarden	♔ ♙ ♞
♔ ♙	Koningen+Pionnen+Lopers	♔ ♙ ♞
♔ ♞	Koningen+Pionnen+Torens	♔ ♙ ♞ ♜
♔ ♞ ♙	Koningen+Pionnen+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♚
♔ ♙ ♞	Koningen+Pionnen+Paarden+Lopers	♔ ♙ ♞ ♞ ♙
♔ ♙ ♞ ♜	Koningen+Pionnen+Paarden+Torens	♔ ♙ ♞ ♞ ♜
♔ ♙ ♞ ♚	Koningen+Pionnen+Paarden+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♞ ♚
♔ ♙ ♞ ♚ ♙	Koningen+Pionnen+Lopers+Torens	♔ ♙ ♞ ♞ ♙ ♜
♔ ♙ ♞ ♚ ♞	Koningen+Pionnen+Lopers+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♞ ♙ ♚
♔ ♙ ♞ ♚ ♞ ♙	Koningen+Pionnen+Torens+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♞ ♙ ♚ ♜

Gelieve ook het volgende te noteren in verband met de Onderricht Modi:

- Indien u meer dan twee **STUKSYMBOOL TOETSEN** indrukt, kiest u enkel de laatste twee bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE** om een partij te beginnen.
- Indien in stap (b) van hierboven geen enkele **STUKSYMBOOL TOETS** ingedrukt wordt, verlaat u de Onderricht Modus bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE**, en keert u naar uw vorige partij terug.
- Om de Onderricht Modus te verlaten en terug te keren naar een standaard partij met 32 stukken, kunt u gelijk wanneer op **NEW GAME** drukken.

HOE U EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ KIEST!

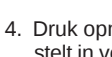
Hier zullen wij de Lopers en Torens nader bestuderen. Onthoud dat Pionnen en Koningen altijd op het bord staan.











1. Druk op **TEACH MODE**.
2. Druk op de **LOPER**. De Lopers worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers.
3. Druk op de **TOREN**. De Torens worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers, Torens.
4. Druk opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt in voor een nieuwe partij, met enkel Pionnen, Koningen, Lopers en Torens op het bord – vergeet niet alleen deze stukken op te stellen!

Voor meer details, zie Deel 4.3.

5. TECHNISCHE GEGEVENS

5.1 De ACL-functie

Computers kunnen soms “bevriezen” als gevolg van statische ontlading of andere elektrische storingen. Indien dit voorvalt kunt u met een speld of ander scherp voorwerp gedurende tenminste één seconde drukken in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderkant van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

5.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een precisie elektronisch apparaat en mag niet ruw behandeld of aan extreme temperaturen of vochtigheid blootgesteld worden. Verwijder de batterijen vooraleer u het apparaat reinigt, en gebruik daarbij nooit chemische schoonmaakproducten of vloeistoffen, daar zij het plastic kunnen beschadigen.

Zwakke batterijen moeten onmiddellijk vervangen worden, omdat zij kunnen gaan lekken en de computer beschadigen. Gelieve ook het volgende te noteren in verband met het gebruik van batterijen: **Gebruik uitsluitend alkaline of zink/carbon batterijen. Meng geen verschillende soorten of oude en nieuwe batterijen. Laad geen batterijen op die niet voor heropladen bestemd zijn. Gebruik uitsluitend de aanbevolen of gelijkaardige batterijen. Let bij het inzetten van batterijen altijd op de juiste polariteit. Verwijder oude batterijen onmiddellijk uit het apparaat. De voedingspunten mogen niet kortgesloten worden.**

5.3 Technische gegevens

Toetsen:	15
LCD-display:	Scherm 30 x 13 mm
Klank:	Piezo-elektrische zoemer
Batterijen:	2 “AA” (AM3/R6) celbatterijen
	Levensduur van de ==
Afmetingen:	314 x 252 x 34 mm

Gelieve deze informatie bij te houden als referentie.

Saitek behoudt zich in het belang van de vooruitgang het recht voor om technische veranderingen aan te brengen zonder berichtgeving vooraf.

PROBLEMEN OPLOSSEN

PROBLEMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
De computer reageert niet, of "bevriest" tijdens een partij.	- De batterijen zijn verkeerd ingezet. - De batterijen zijn oud of zwak. - Statische ontlading of een elektrische storing is de oorzaak van het "bevriezen".	- Zet batterijen in zoals beschreven in de <i>Snelle Start</i>. - Vervang de batterijen. - Druk in het met ACL gemarkeerd gaatje zoals beschreven in Deel 1.1.
De display is donker.	De batterijen zijn zwak.	Vervang de batterijen.
De computer doet geen zet.	- De Non-Auto Modus is ingesteld. - U bevindt zich in een niveau waarin de computer langdurig nadenkt.	- De computer reageert enkel automatisch wanneer de Non-Auto Modus op uit staat (zie Deel 4.2). - Controleer het niveau (zie Deel 3). Om het zoeken van de computer te onderbreken, druk op PLAY.
De computer aanvaardt uw zet niet.	- Bent u aan zet? Staat uw Koning schaak? Gaat uw volgende zet uw Koning schaakzetten? Heeft u uw Toren eerst verzet bij een rokade? Wilt u een stuk naar een illegaal veld verzetten? - De computer denkt na. - U heeft de laatste zet van de computer onjuist uitgevoerd (op het verkeerde van of naar veld gedrukt).	- Zorg ervoor dat u de spelregels kent. Gebruik TAKE BACK om de laatste zet opnieuw te doen. - Druk op PLAY de computer te onderbreken. - Controleer de zet op de display. Druk op het juiste veld om de zet van de computer af te maken.
De computer lijkt zetten tegen de regels van het spel of irrationele zetten te doen.	- De computer heeft een speciale zet gedaan (en passant, rokade, promotie van een pion). - Uw bordstelling is niet juist. - Uw bevindt zich in een Pretniveau, waarin de computer opzettelijk zwakker speelt.	- Kijk de spelregels na. Gebruik TAKE BACK om de laatste zet opnieuw te doen. - Controleer de bordstelling (zie Deel 4.1). - Controleer het niveau (zie Deel 3).
De computer is stil.	De SOUND toets werd ingedrukt om de klank uit te zetten.	Druk opnieuw op SOUND om de klank terug aan te zetten.
Alec verschijnt niet op de display.	Non-Auto modus is geactiveerd. Aangezien u in deze modus niet tegen de computer speelt, wordt Alec niet vertoond.	Alec verschijnt weer wanneer u de Non-Auto modus verlaat en terugkeert naar het normale spel.
De klok verschijnt op de display terwijl u stukken controleert.	De computer verlaat de Controle Modus als u gedurende ongeveer 5 seconden geen enkele toets ingedrukt.	Controleer nogmaals door op één van de STUKSYMBOOL TOETSEN te drukken.
De display slaat seconden over of de tijdsduur tussen de seconden lijkt ongelijk.	Dit kan soms voorvallen <i>terwijl de computer nadenkt</i>.	Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.
De computer reageert niet wanneer u een toets indrukt.	Dit kan soms voorvallen <i>terwijl de computer nadenkt</i>.	Houd de toets gedurende 2 of 3 seconden ingedrukt, tot de computer reageert.
De computer schakelt vanzelf uit terwijl u over een zet nadenkt.	Als u gedurende 20 minuten geen zet doet of geen enkele toets indrukt, schakelt de computer vanzelf uit om energie te besparen.	Uw partij blijft in het geheugen bewaard. Druk op GO/STOP om ze te hervatten.

www.saitek.com