

TEAM-MATE™



OWNER'S MANUAL

BEDIENUNGSANLEITUNG

MODE D'EMPLOI

GEBRUIKSAANWIJZING

 Swiss-led
Precision

 **KASPAROV**
CHESS COMPUTER™

 **Saitek**™

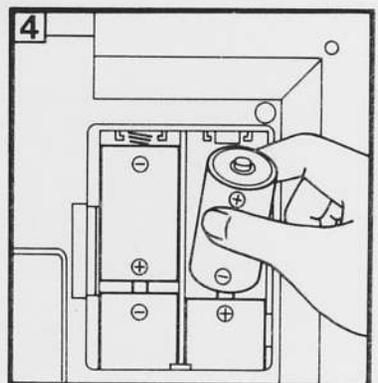
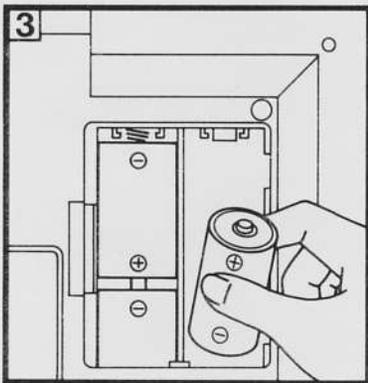
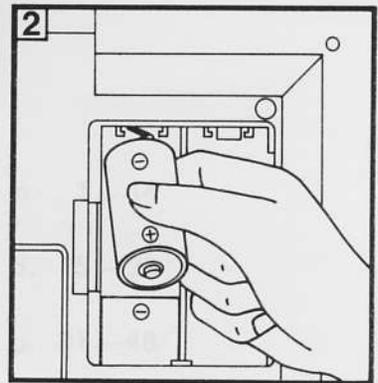
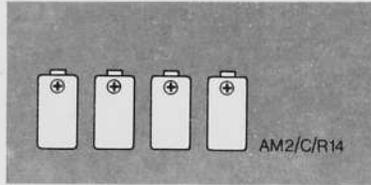
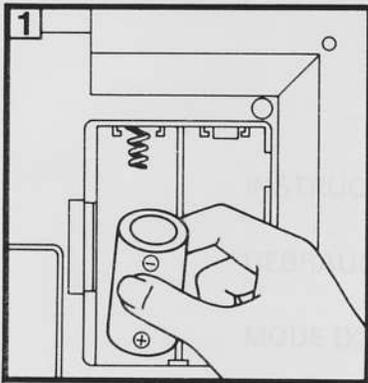


Fig.1

GARRY KASPAROV
SCHACHWELTMEISTER

Lieber Schachfreund,



Als man vor vier Jahrzehnten den Computer erfand, ahnte noch niemand, daß mit ihm eine der wichtigsten Entwicklungen unserer Zeit eingeleitet wurde. Heute sind Computer für jedermann zugänglich und in wenigen Jahren werden sie in kaum einem Haushalt fehlen.

Die Firma Saitek (Vormals SciSys) hat mich gebeten, Sie mit einigen Worten in die Welt der schachspielenden Computer zu begleiten. Ich bin seit 1983 mit dieser Firma verbunden und kann daher aus persönlicher Erfahrung über ihre Produkte sprechen.

Bis vor kurzem betrachtete man Schachcomputer als einfache Spielzeuge, die niemals in der Lage sein würden, einem ernsthaften Schachspieler als Partner zu dienen. Das hat sich gründlich geändert — nicht zuletzt durch rapide Fortschritte in der Mikrocomputer-Technologie und in der Programmierkunst. Heute spielen Schachcomputer eine sehr nützliche Rolle in der Schachgemeinschaft: Sie helfen dem Anfänger, das schönste Spiel der Welt kennenzulernen und alle notwendigen Fähigkeiten zu erwerben. Mit dem Schachcomputer kann er seine Spielstärke trainieren und recht bald gutes Vereinsniveau erreichen.

Saitek war auf dem Gebiet der schachspielenden Elektronik immer ein Vorreiter und zeichnet für viele der fortschrittlichsten Entwicklungen verantwortlich. So sind Kasparov Schachcomputer die einzigen, die unter Schweizer Leitung gebaut werden. Ich selber freue mich auf eine lange und interessante Zusammenarbeit mit dieser Firma und mit den Besitzern ihrer Computer.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Schachcomputer — vielleicht werden wir uns irgendwann in der Zukunft zum Wettkampf am Schachbrett treffen!

A stylized handwritten signature of Garry Kasparov in black ink.

Garry Kasparov

Inhalt

Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften

1. Einleitung

1.1 Schach spielend lernen mit dem Computer

2. Der Anfang

- 2.1 Ihre Züge
- 2.2 Computerzüge
- 2.3 Sonderzüge
- 2.4 "En passant"-Schlagen
- 2.5 Falsche Zugeingabe
- 2.6 Schach, Matt und Remis
- 2.7 Rücknahme von Zügen
- 2.8 Der Seitenwechsel
- 2.9 Neue Partie
- 2.10 Der Langzeit-Speicher.

3. Die Spielstufen

- 3.1 Anfänger-Stufe
- 3.2 Informelle Partien
- 3.3 Turnier-Stufen
- 3.4 Schnellschach
- 3.5 Analyse
- 3.6 Problemschach
- 3.7 Sofort-Züge
- 3.8 Unterbrechung des Rechengangs

4. Weitere Funktionen

- 4.1 Zugeingabe mit NON AUTO
- 4.2 Der Computer als Schiedsrichter
- 4.3 Informationen vom Computer
- 4.4 Ratschläge
- 4.5 Die Stellungskontrolle
- 4.6 Eingabe von Stellungen
- 4.7 Eingabe einer Sonderstellung

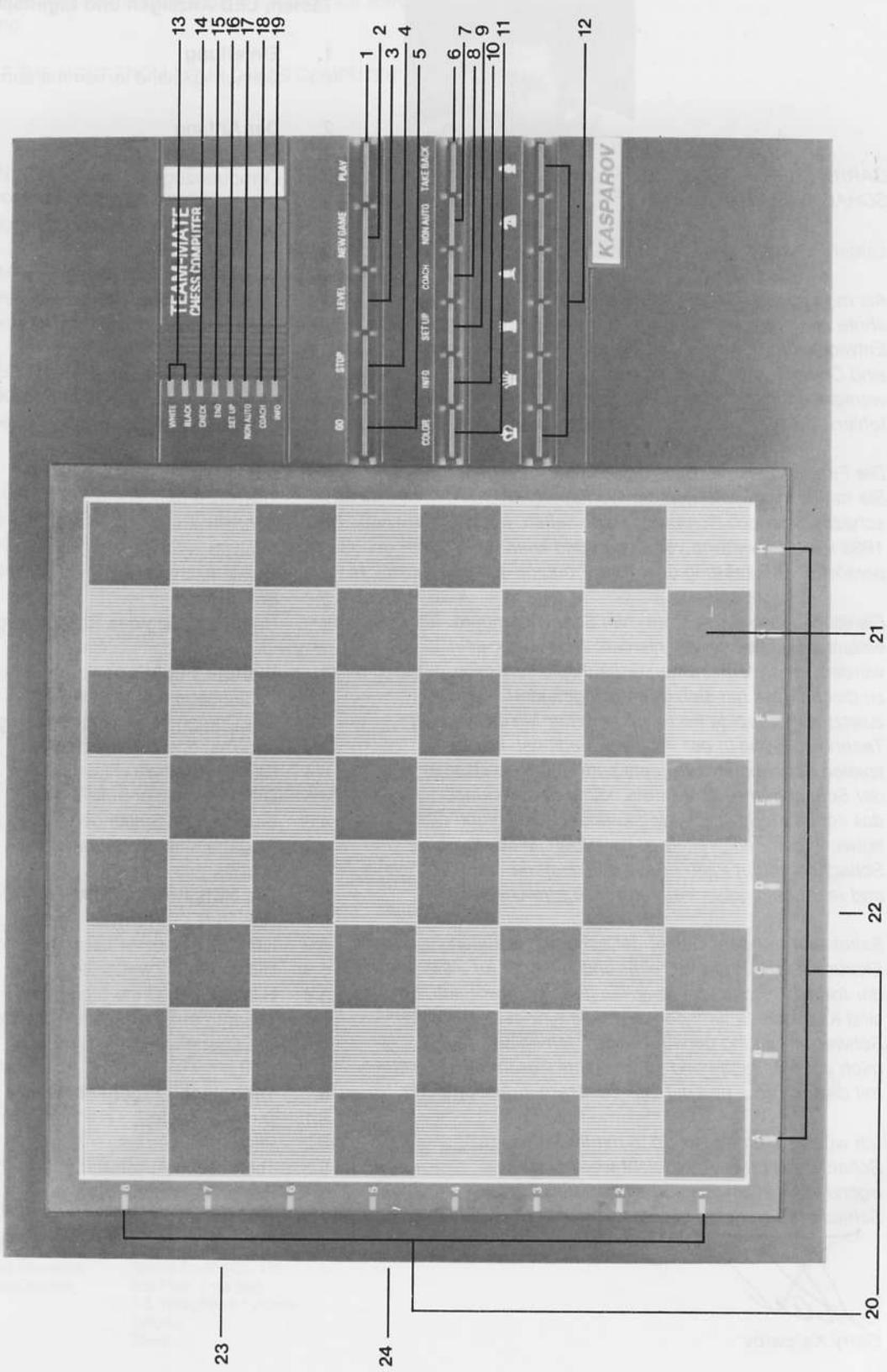
5. Die Hilfsstufen (COACH)

- 5.1 Hilfsstufe G: Normale Partie
- 5.2 Hilfsstufe F: Erste Lehrstufe
- 5.3 Hilfsstufe E: Zweite Lehrstufe
- 5.4 Hilfsstufe H: Ohne Signaltöne
- 5.5 Zusammenfassung aller Hilfsstufen
- 5.6 Die speziellen Lehrpartien

6. Technische Eigenschaften

- 6.1 Die ACL-Taste
- 6.2 Pflege des Geräts
- 6.3 Technische Ausstattung
- 6.4 Fehlersuche

7. Zusammenfassung aller Funktionen



Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften

TASTEN

- 1. PLAY** Ausführen des nächsten Zugs. Wenn Sie dran sind und diese Taste drücken, veranlaßt es den Computer, den nächsten Zug für Sie auszuführen. Wenn der Computer am Zug ist, unterbricht es den Rechenvorgang.
- 2. NEW GAME** Bricht die laufende Partie ab und stellt die Ausgangsstellung wieder her.
- 3. LEVEL** Spielstufe einstellen.
- 4. STOP** Schaltet den Computer aus. Die augenblickliche Brettstellung wird gespeichert.
- 5. GO** Schaltet den Computer ein. Eine mittels STOP unterbrochene Partie kann wieder aufgenommen werden.
- 6. TAKE BACK** Diese Taste drücken bei Rücknahme von Zügen (bis acht Züge).
- 7. NON AUTO** Anwenden bei Speicherung einer Reihenfolge von Zügen.
- 8. COACH** Drücken beim Einstellen der COACH Stufe.
- 9. SET UP** Einschalten der SET UP-Stufe (Stellungen eingeben oder ändern)
- 10. INFO** Beobachten des Rechenvorgangs (Hauptvariante und Stellungsbewertung)
- 11. COLOR** Anwenden bei der Farbewahl einer Figur (Nachprüfen oder Eingeben von Stellungen)
- 12. Figurentasten** Anwenden bei Unterverwandlung, bei Nachprüfung der Stellung oder bei Eingabe einer neuen Stellung.

LÄMPCHEN

- 13. WHITE/BLACK (Weiß/Schwarz)** Diese Lämpchen zeigen an, wer am Zug ist. Wenn der Computer rechnet, blinkt das entsprechende Lämpchen.
- 14. CHECK** Ein König steht im Schach.
- 15. END** Ende der Partie.
- 16. SET UP** Stellung eingeben oder ändern.
- 17. NON AUTO** Der Computer funktioniert als Schiedsrichter und Berater.
- 18. COACH** Eine COACH-Stufe wird gewählt oder abgeändert.
- 19. INFO** Der Computer schlägt einen Zug vor bzw. Informationen.
- 20. Randlämpchen** Diese Lämpchen benutzt der Computer, um die Spielzüge anzuzeigen, Züge zurückzuspielen oder Einblick in den Denkvorgang zu gewähren. Sie werden auch zur Überprüfung der Brettstellung und zur Einstellung der Spielstufe verwendet.

EIGENSCHAFTEN

- 21. Sensor-Schachbrett:** mittels Drucksensor in jedem Feld werden die Züge vom Computer unmittelbar erkannt.
- 22. ACL-Schalter** (Unterseite des Geräts).
- 23. Batteriefach** (Unterseite des Geräts)
- 24. Schachfigur-Aufsparfach** (Unterseite des Geräts).
- 25. Buchse für Netzadapter.**

1. Einleitung

Ihr Kasparov Team-Mate ist ein einzigartiger elektronischer Schachpartner und -lehrer, der Ihre Freude am königlichen Spiel erheblich steigern wird. Dieser mit modernster Sensor-Elektronik ausgestattete Computer erkennt automatisch die Züge, die Sie auf dem Schachbrett spielen. Er hat 17 verschiedene Spielstufen und ist besonders einfach zu bedienen. Er besitzt eine Reihe von neuartigen Funktionen, die ihn zum idealen Trainingspartner für Anfänger und Hobbyspieler machen.

In normalen Partien überwacht der Computer Ihre Züge und sorgt dafür, daß alle Schachregeln eingehalten werden. Er übt mit Ihnen die gängigen Eröffnungen und macht Zugvorschläge. Es gibt eine besondere Hilfsstufe, in der er Sie warnt, wenn eine Ihrer Figuren angegriffen ist oder wenn Sie dabei sind, einen krassen Fehler zu begehen. Sie können jederzeit Züge zurücknehmen und Fehler korrigieren. Während der Computer rechnet, zeigt er Ihnen, welchen Zug er gerade erwägt und seine Einschätzung der Stellung. Mit seinem 8 MHz schnellen Prozessor ist er so stark, daß er auf seiner stärksten Spielstufe über 90% aller Menschen schlagen kann.

1.1 Schach spielend lernen mit dem Computer

Mit Ihrem Kasparov-Schachcomputer als Trainingspartner werden Ihre schachlichen Fähigkeiten sich rasch verbessern. Bald werden Sie den Computer auf den unteren Spielstufen schlagen. Dann können Sie es auf einer der höheren Stufen probieren. Wenn Sie sogar auf der Turnierstufe dem Computer Paroli bieten, dann sind Sie bereits ein recht gewiefter Schachspieler, der sich nicht vor menschlichen Gegnern zu genieren braucht. Auch die acht fest gespeicherten Lehrpartien, die Sie mit Hilfe des Computers nachspielen können, tragen dazu bei, daß Sie auf angenehme Weise mehr von der hohen Kunst des Schachspiels erfahren.

Die Schachregeln

Ihr Kasparov-Schachcomputer kennt alle Schachregeln einschließlich Rochade, en passant und Patt. Wenn Sie der Meinung sind, daß er unzulässige Züge macht, kann es daran liegen, daß Sie mit diesen Regeln nicht ganz vertraut sind. Lesen Sie bitte die beigelegte Broschüre mit den Schachregeln sorgfältig durch oder besorgen Sie sich ein gut Schachlehrbuch.

2. Der Anfang

Ihr Kasparov-Schachcomputer enthält modernste elektronische Bauteile mit äußerst geringem Energieverbrauch. Mit drei handelsüblichen Batterien Mignonzellen (LR14, "C" oder Am2) kann er bis zu 250 Stunden betrieben werden. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie die Batterie ein (siehe Abs. 1).

Bauen Sie die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf und drücken Sie **GO**. Der Computer ist sofort spielbereit. Sollte er allerdings nicht auf Züge oder Tastendruck reagieren — statische Entladungen oder sonstige Störungen können die Elektronik "aufhängen" — dann betätigen Sie den ACL-Schalter auf der Rückseite des Geräts.

Der schnelle Start

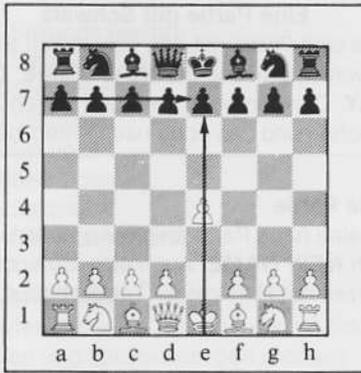
1. **GO** drücken, um den Computer einzuschalten
2. Figuren aufstellen (Weiß unten)
3. **NEW GAME** drücken
4. Züge eingeben (siehe unten)
5. **STOP** drücken, um den Computer auszuschalten

2.1 Ihre Züge

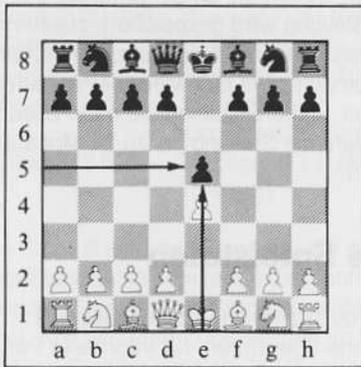
Wenn Sie einen Zug ausführen wollen, drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an. Sie hören einen kurzen Summton (Piepser). Nun stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Summton. Der Computer berechnet einen Gegenzug.

2.2 Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen kurzen Summton, und zwei Brettlämpchen leuchten auf. Mit diesen Lämpchen weist der Computer auf ein bestimmtes Feld des Schachbretts hin, indem er die senkrechte Linie und die waagerechte Reihe des Feldes anzeigt. Drücken Sie die Figur, die auf diesem Feld steht, leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld.



Der Computer will mit dem Königsbauern ziehen. Drücken Sie ihn an.



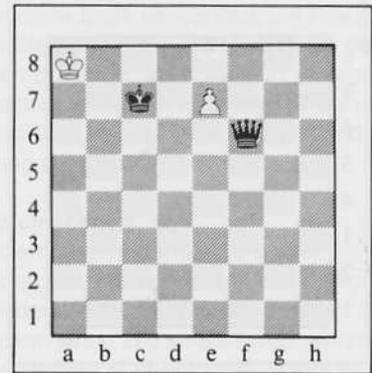
Der Bauer soll auf dieses Feld gezogen werden. Setzen Sie ihn dorthin und drücken Sie ihn leicht an.

2.3 Sonderzüge

Bei Schlagzügen geben Sie nur den Zug der schlagenden Figur ein.

Bei der Rochade ziehen Sie zuerst mit dem König. Der Computer wird Sie daran erinnern, den Turm nachzuziehen.

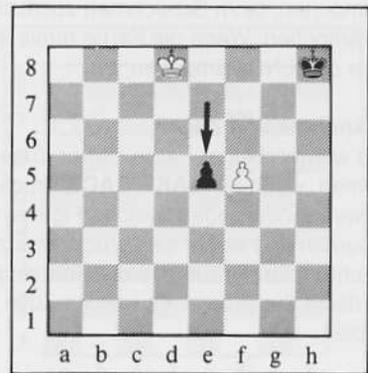
Bei der Bauernumwandlung müssen Sie dem Computer mitteilen, welche Figur Sie nehmen. Drücken Sie dazu eine Figurentaste (untere Reihe). Wenn der Computer einen Bauern umwandelt, müssen Sie die Figurentasten drücken, um festzustellen, welche Figur er genommen hat.



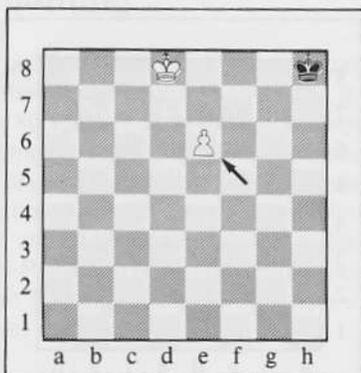
In dieser Stellung wäre es für Weiß fatal, den Bauern in eine Dame zu verwandeln — Schwarz könnte dann sofort auf a6 mattsetzen. Weiß nimmt daher einen Springer, der gleichzeitig König und Dame angreift (das nennt man eine "Springergabel"). Mit dem Computer funktioniert das so: Ziehen Sie den Bauern auf die achte Reihe, ersetzen Sie ihn durch einen Springer und drücken Sie die Springer-Taste.

2.4 "En passant"-Schlagen

Vielen Anfängern ist diese Regel, die erst im 15. Jh. eingeführt wurde, nicht geläufig. Sie lautet: Ein Bauer, der mit einem Doppelschritt von der Grundlinie aus neben einem Bauern des Gegners zu stehen kommt, darf (aber nicht muß) von diesem geschlagen werden. Das geht nur sofort im nächsten Zug. Und der schlagende Bauer geht auf das Feld, über das der andere hinweggezogen ist (mit anderen Worten: Er tut so, als wäre der andere nur einen Schritt weit gezogen).



Hier hat Schwarz gerade seinen Bauern von e7 nach e5 gezogen.



Weiß kann den Bauern en passant schlagen, indem er seinen Bauern von f5 nach e6 zieht. Der Computer wird Sie immer daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen.

2.5 Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, wird der Computer mit einem zweifachen Summton (hoch-tief) protestieren. Die Brettlämpchen zeigen Ihnen, wo die falsch gezogene Figur ursprünglich stand. Sie können die Figur auf ein zulässiges Feld ziehen oder aber auf das angezeigte Ausgangsfeld zurücksetzen und eine andere Figur ziehen.

Den Doppelton hören Sie ebenfalls, wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen oder eine falsche Taste drücken.

2.6 Schach, Matt und Remis

Immer wenn der Computer Schach bietet, leuchtet das CHECK-Lämpchen, beim Schachmatt zusätzlich noch das END-Lämpchen. Wenn die Partie remis ist, leuchtet nur das END-Lämpchen.

2.7 Rücknahme von Zügen

Sie können während einer Partie immer Züge zurücknehmen, wenn Sie **TAKE BACK** drücken. Der Computer wird Ihnen zeigen, welche Figuren zuletzt gezogen wurden und wohin sie zurückversetzt werden müssen. Achten Sie darauf, daß die Brettlämpchen grün sind, damit Sie wissen: es werden Züge zurückgespielt.

2.8 Der Seitenwechsel

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, so drücken Sie — anstatt zu ziehen — einfach **PLAY**. Der Computer wird den nächsten Zug für Sie ausführen, und Sie können für die Gegenseite weiterspielen. Sie können die Seiten beliebig oft wechseln. Wenn Sie nach jedem Zug **PLAY** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen.

Eine Partie mit Schwarz

Wenn Sie eine Partie mit den schwarzen Steinen spielen wollen, drücken Sie **NEW GAME, COLOR** und **PLAY**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß machen und von oben nach unten ziehen.

2.9 Neue Partie

Wenn Sie eine neue Partie beginnen wollen, drücken Sie einfach **NEW GAME**. Auch eine laufende Partie kann jederzeit mit Hilfe dieser Taste abgebrochen werden.

2.10 Der Langzeit-Speicher

Wenn Sie eine Partie — auch für kurze Zeit — unterbrechen wollen, sollten Sie den Computer immer ausschalten, indem Sie **STOP** drücken. Die zuletzt erreichte Stellung wird gespeichert, zusammen mit allen Einstellungen wie Spielstufe, Zeiten, usw. Wenn Sie den Computer mit **GO** wieder einschalten, ist er sofort bereit, weiterzuspielen. Je nach Ladezustand der Batterien wird die Stellung bis zu 24 Monaten gespeichert.

3. Die Spielstufen

Ihr Kasparov Team-Mate hat insgesamt 17 verschiedene Spielstufen, für informelle Partien, Schnellschach, Turnierspiel, Analyse oder Problemschach. Denken Sie daran, daß Computer (ähnlich wie Menschen) umso besser spielen, je mehr Zeit sie zum Nachdenken haben.

Die Spielstufe kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden.

Wie man die Spielstufen einstellt

Wenn Sie **LEVEL** drücken, zeigen die Brettlämpchen, welche Spielstufe eingestellt ist. Drücken Sie sooft **LEVEL**, bis die gewünschte Spielstufe erscheint.

3.1 Anfänger-Stufe

Spielstufe 0 ist eine besondere Anfänger-Stufe: Der Computer spielt fast ohne Bedenkzeit und mit sehr wenig Schachstrategie. Auch blutige Anfänger sollten ihn auf dieser Stufe ab und zu schlagen können. Um Stufe 0 einzustellen, drücken Sie **LEVEL**, bis keine Brettlämpchen leuchten.

3.2 Informelle Partien

Spielstufen 1 bis 8 sind für informelle Partien. Sie werden durch die Lämpchen 1-8 auf der linken Brettseite angezeigt.

Stufe Durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug

1	1 Sekunde (leicht)
2	2 Sekunden
3	3 Sekunden
4	5 Sekunden
5	15 Sekunden
6	30 Sekunden
7	60 Sekunden
8	180 Sekunden (stark)

3.3 Turnier-Stufen

Die Spielstufen A bis D (Lämpchen unten links) sind für Turnierpartien und berücksichtigen mehrere Partiephasen:

Stufe Erste Partiephase Zweite Partiephase

A	30 Züge in 30 min	30 Züge in 30 min
B	40 Züge in 2 h	20 Züge in 1 h (Internationale Turniere)
C	40 Züge in 2½ h	16 Züge in 1 h (Großmeister-Turniere)
D	50 Züge in 2½ h	20 Züge in 1 h (Allgemeine Turniere)

Beispiel: In Stufe B wird der Computer die ersten 40 Züge in zwei Stunden spielen (erste Zeitkontrolle) und die nächsten 20 Züge in einer Stunde (zweite Zeitkontrolle). Alle weiteren Züge werden im selben Tempo (20 Züge/Stunde) gespielt. In Übereinstimmung mit den Turnierregeln wird die jeweils eingesparte Zeit auf die nächste Partiephase übertragen, so daß, wenn der Computer für die erste Phase beispielsweise nur eine Stunde verbraucht hat, er für die zweite Phase zwei Stunden zur Verfügung hat.

3.4 Spezialstufen

Stufe Beschreibung

- E Blitzschach — Der Computer versucht, die gesamte Partie innerhalb von fünf Minuten (gegnerische Bedenkzeit nicht eingerechnet) zu spielen.
- F 10 Sek/Zug — Der Computer verwendet 10 Sekunden für jeden Zug (spielt aber sofort, wenn er den gegnerischen Zug voraussieht).
- G Analyse-Stufe — Der Computer rechnet so lange, bis Sie ihn mit **PLAY** unterbrechen. Er wird auch dann einen Zug ausführen, wenn er ein erzwungenes Matt sieht.
- H Problemstufe — Der Computer sucht nur nach einem erzwungenen Matt und spielt nur dann einen Zug, wenn er eins gefunden hat.

3.5 Analyse

Sie können diese Stufe verwenden, um besonders schwierige Stellungen vom Computer sehr genau untersuchen zu lassen, viele Stunden, ja sogar Tage lang. Sie können dabei mit Hilfe der **INFO**-Funktion (s.u.) beobachten, welche Züge er findet und wie seine Einschätzung der Lage ist, siehe Abs. 4.3.

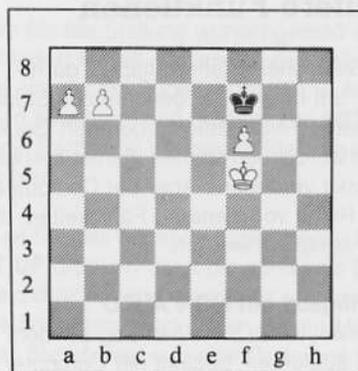
3.6 Problemschach

In der Problemstufe H löst der Computer Mattaufgaben, wie man sie in Zeitschriften und Büchern findet. Vergessen Sie nicht, daß er auf dieser Stufe nur dann einen Zug spielen wird, wenn er ein absolut zwingendes Matt entdeckt. Findet er keine Lösung, spielt er grundsätzlich keinen Zug, auch wenn sie ihn mit **PLAY** dazu auffordern.

Findet der Computer dagegen eine Lösung zu dem Schachproblem, so wird er den ersten Zug (den "Schlüsselzug") ausführen. Sie können für die Gegenseite weiterspielen, und der Computer wird in der geforderten Anzahl von Zügen mattsetzen. Sie können dabei sogar zurückgehen und verschiedene Verteidigungszüge ausprobieren.

In der Mattsuchstufe zeigen übrigens die Randlämpchen während des Rechenvorgangs die laufende Suchtiefe an. Leuchtet beispielsweise das Lämpchen 3, so sucht der Computer gerade nach einem Matt in drei Zügen. Wenn er dabei einen Zug ausführt, ist die Stellung "Matt in 3".

Ein Schachproblem von Samuel Loyd (1867)



Weiß setzt in drei Zügen matt

Geben Sie die obige Stellung wie im Abschnitt 4.7 (unten) beschrieben ein. Schalten Sie mit **LEVEL** auf Stufe H. Drücken Sie **PLAY**. Nach wenigen Sekunden zeigt Ihnen der Computer die Lösung: **1 a8 = L** (Unterverwandlung zum Läufer!) Versuchen Sie, mit 1. ... Kf8, 1. ... Ke8 und 1. ... Kg8 die Stellung zu verteidigen. Der Computer wird auf jeden Fall im dritten Zug mattsetzen.

3.7 Sofort-Züge

Sie werden sich vielleicht manchmal wundern, wie schnell der Computer spielt, auch wenn er von der eingestellten Spielstufe her wesentlich länger rechnen müßte. In den Anfangszügen ist der Grund dafür klar: der Computer berechnet keine Züge, sondern spielt sie aus seiner "Eröffnungsbibliothek".

Anders im Mittelspiel, wo alle Züge berechnet werden müssen. Dort haben die "Sofort-Züge" eine andere Erklärung: der Computer nützt die gegnerische Bedenkzeit aus! Während Sie über einen Zug brüten, versucht er, zu erraten, was Sie spielen werden. Für die drei wahrscheinlichsten Züge berechnet er vorsorglich Gegenzüge. Wenn Sie dann einen Zug spielen, den er erwogen hatte, kommt der Gegenzug ohne Verzögerung.

3.8 Unterbrechung des Rechenvorgangs

Wenn der Computer zu lange über einen Zug brütet, können Sie **PLAY** drücken, um den Rechenvorgang zu unterbrechen. Der Computer wird den besten bis dahin gefundenen Zug ausführen. Das ist besonders wichtig auf der Spielstufe G (Analyse), wo der Computer unbegrenzt lange rechnet.

Bitte merken:

PLAY während des Rechenvorgangs = unterbrechen und Zug ausführen.

PLAY wenn Sie am Zug sind = den nächsten Zug berechnen (Seitenwechsel), (siehe Abs. 2.8).

4. Weitere Funktionen

Alles, was Sie bisher erfahren haben, dürfte ausreichen, um Ihnen viele genußreiche Stunden mit Ihrem Kasparov Team-Mate zu bereiten. Sie können normale Schachpartien spielen, Fehler korrigieren und die Spielstärke verändern. Aber der Computer besitzt eine ganze Reihe von weiteren Fähigkeiten, die Sie sicher sehr schätzen werden.

4.1 Zugeingabe mit NON AUTO

Normalerweise, wenn Sie einen Zug auf dem Sensorbrett ausführen, beginnt der Computer automatisch, einen Gegenzug zu berechnen. Aber es gibt Situationen, in denen Sie einfach nur Züge eingeben wollen. Vielleicht wollen Sie eine besondere Eröffnung ausprobieren oder während einer Partie den Computer zwingen, eine gewünschte Fortsetzung zu spielen.

In solchen Fällen drücken Sie **NON AUTO**. Damit versetzen Sie den Computer in einen besonderen Zustand, in dem er keine Gegenzüge berechnet. Sie können für beide Seiten Züge eingeben, wobei der Computer lediglich darüber wacht, daß alle Züge zulässig sind. Wenn Sie die gewünschte Stellung erreichen, drücken Sie nochmals **NON AUTO**, um zum normalen Spielmodus zurückzukehren.

Während der Zugeingabe im **NON AUTO** Modus leuchten die Brettlämpchen und das **NON AUTO** Lämpchen brennt.

Meisterpartien nachspielen

Eine sehr interessante Anwendung der **NON AUTO** Funktion ist das Studium von Meisterpartien. Sie können die Partien des Weltmeisters nachspielen, oder berühmte Partien die Sie in Schachbüchern finden, oder sogar Ihre eigenen Partien mit Freunden oder dem Computer, in dem **NON AUTO** Modus. Drücken Sie die **PLAY** Taste, wann immer Sie eine interessante Position erreichen und diese analysieren wollen mit dem Computer. Der Computer wird diese Position analysieren und den nächsten Zug durchführen.

4.2 Der Computer als Schiedsrichter

Im **NON AUTO** Modus können Sie den Computer bei Partien gegen Freunde als Schiedsrichter und Lehrer einsetzen. Spielen Sie die Partie einfach auf dem Sensorbrett des Computers. Er wird dafür sorgen, daß keine unzulässigen Züge gemacht werden. Und falls einer der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **PLAY** drücken und vom Computer einen Zugvorschlag bekommen.

4.3 Informationen vom Computer

Möchten Sie vielleicht wissen, was in Ihrem elektronischen Gegner vorgeht, wenn er über einen Zug "nachdenkt"? Der Computer gibt Ihnen bereitwillig darüber Auskunft. Er zeigt Ihnen, welchen Zug er gerade erwägt und seine Bewertung der augenblicklichen Lage. Das hilft Ihnen nicht nur, den Computer besser zu verstehen — Sie lernen auch mehr über das Schachspiel.

Drücken Sie einmal **INFO**, während der Computer gerade rechnet. Das **INFO**-Lämpchen (19) leuchtet auf. Er zeigt Ihnen den besten Zug, den er bisher gefunden hat.

Wenn Sie ein zweites mal **INFO** drücken, zeigen Ihnen die Lämpchen auf der linken Brettseite, wie der Computer die augenblickliche Lage beurteilt. Sie können beobachten, wie sich diese Anzeige verändert, wenn er tiefer rechnet. Die Stellungsbewertung ist folgendermaßen zu verstehen:

Lämpchen Bedeutung

8	Weiß hat eine Gewinnstellung
7	Weiß steht klar besser
6	Weiß steht etwas besser
5	Die Stellung ist ausgeglichen
4	Die Stellung ist ausgeglichen
3	Schwarz steht etwas besser
2	Schwarz steht klar besser
1	Schwarz hat eine Gewinnstellung

Die INFO-Anzeige (bester Zug oder Bewertung) bleibt immer aktiv, auch dann, wenn Sie eine neue Partie beginnen. Nur durch nochmaliges Drücken von **INFO** kann sie vollständig ausgeschaltet werden.

Ein Experiment mit INFO

Drücken Sie **NEW GAME** und **NON AUTO**. Geben Sie die folgenden Züge ein: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7-d6 3.Lf1-c4 h7-h6 4.Sb1-c3 Lc8-g4. Nun stellen Sie den Computer auf Stufe 8 und drücken Sie, **PLAY**. Drücken Sie **INFO** und beobachten Sie, wie der Computer immer neue Züge ausprobiert, bis er einen wirklich guten findet (5.Sf3xe5!). Zwischendurch sollten Sie auch **INFO** drücken und die Veränderungen in der Bewertung beobachten.

Experimentieren Sie mit der Stellung, um festzustellen, warum die weiße Dame nach 5.Sf3xe5 nicht geschlagen werden darf. Wenn Sie für Schwarz 5. ... Lg4xd1 eingeben, klärt Sie der Computer sofort auf!

4.4 Ratschläge

Wenn Sie in einer Partie nicht weiterwissen, können Sie sich mit **INFO** vom Computer einen Rat holen (wohlgemerkt, wenn Sie am Zuge sind). Er wird mit den Lämpchen einen Zugvorschlag machen, den Sie annehmen oder ablehnen können.

Der Gebrauch von INFO

Während der Computer rechnet:

Drücken Sie INFO	= erwogener Zug
Nochmals INFO	= Bewertung
Nochmals INFO	= INFO-Anzeige aus

Wenn Sie am Zug sind:

INFO drücken	= Zugvorschlag
---------------------	----------------

4.5 Die Stellungskontrolle

Es kann vorkommen, daß Sie während einer Partie unsicher sind, ob die Figuren auf dem Schachbrett richtig stehen. In einem solchen Fall können Sie immer die Stellung mit Hilfe des Computers überprüfen. Dazu drücken Sie eine der Figurentasten. Der Computer wird mit zwei Randlämpchen die Lage dieser Figur auf dem Brett anzeigen. Drücken Sie die Figurentaste nochmals, um weitere Figuren zu finden. Sind keine Figuren der gewählten Art mehr auf dem Schachbrett, hören Sie einen Doppelton.

Auf dieselbe Weise können Sie die Lage sämtlicher Figuren kontrollieren. Drücken Sie **COLOR**, um die Farbe zu wechseln. Um die Stellungskontrolle zu beenden, geben Sie einfach den nächsten Zug wie gewohnt ein.

4.6 Eingabe von Stellungen

Wenn Sie eine Stellung eingeben oder verändern wollen, drücken Sie zunächst **SET UP** (das SET UP Lämpchen leuchtet). Wollen Sie eine ganz neue Stellung eingeben, so drücken Sie außerdem **NEW GAME**, um alle Figuren aus dem Computerspeicher zu löschen.

- Wenn Sie aus der Brettstellung eine Figur entfernen wollen, drücken Sie diese an und entfernen sie vom Schachbrett.
- Wenn Sie eine neue Figur aufstellen wollen, wählen Sie mittels **COLOR** die richtige Farbe und mit Hilfe der Figurentasten die gewünschte Figurenart. Setzen Sie nun die Figur mit leichtem Druck auf ein leeres Feld.

Nachdem Sie die Stellung wunschgemäß eingegeben oder verändert haben, stellen Sie mit Hilfe von **COLOR** die Seite ein, die am Zuge ist (WHITE/BLACK-Lämpchen beachten) und drücken Sie **SET UP**. Sie können die Partie von der neuen Stellung aus weiterspielen.

Versuchen Sie das folgende Experiment : **NEW GAME** und **SET UP** drücken. Jetzt die schwarze Dame auf ihrem Feld drücken und vom Brett entfernen. Die **SET UP** Taste nochmals drücken um diesen Modus zu verlassen. Sie können nun eine Partie mit Damenvorteil gegen den Computer spielen (er spielt ohne seine Dame). Versuchen Sie dann auch noch einen zweiten König zu der Stellung hinzufügen. Der Computer wird verweigern die Partie zu spielen, weil die Stellung unzulässig ist.

4.7 Eingabe einer Sonderstellung

Wenn Sie eine Sonderstellung eingeben wollen die nur einige Figuren enthält, ist es besser von vorn anzufangen. Drücken Sie **SET UP** and **NEW GAME** Das Brett ist jetzt leer. Sie können die Stellung wie oben beschrieben eingeben.

Beispiel: Um eine Stellung mit dem weißen König auf E1, den weißen Turm auf A1, den schwarzen König auf B2 und den schwarzen König auf D5 einzugeben, stellen Sie zunächst diese Figuren auf das Schachbrett. Drücken Sie nun **SET UP** und **NEW GAME**, um das Brett zu löschen. Drücken Sie (falls nötig) **COLOR**, um das WHITE-Lämpchen anzuschalten. Nun drücken Sie die Königstaste und dann den weißen König auf seinem Feld. Drücken Sie die Turmtaste und den weißen Turm. Schalten Sie mit **COLOR** auf BLACK. Drücken Sie die Königstaste und dann den schwarzen König, die Turmtaste und den schwarzen Turm. Zum Schluß drücken Sie **COLOR** (WHITE-Lämpchen = Weiß am Zug) und dann **SET UP** (= Stellungseingabe beendet).

Anmerkung: In der obigen Stellung gestattet der Computer die Rochade. Wenn Sie **PLAY** drücken, rochiert er auf der Damenseite und erobert damit den schwarzen Turm!

5. Die Hilfsstufen (COACH)

Ihr Kasparov Team-Mate hat eine Reihe von Lehr- und Hilfsfunktionen, die vor allem für den Anfänger und Hobbyspieler sehr nützlich sein dürften.

5.1 Hilfsstufe G: Normale Partie

Wenn Sie den Computer zum erstenmal in Betrieb nehmen, ist die normale Hilfsstufe "G" eingestellt. Die Partien werden auf normale Weise gespielt.

5.2 Hilfsstufe F: Erste Lehrstufe

Wenn Sie nochmals **COACH** drücken, leuchtet das "F"-Lämpchen auf. Auch das COACH-Lämpchen wird eingeschaltet. Auf Hilfsstufe F warnt Sie der Computer, wenn Sie einen groben Fehler begehen. Das tut er auf folgende Weise:

Nehmen wir an, Sie haben gerade einen Zug eingegeben, der eine Figur einstellt. Der Computer schlägt nicht freudig zu, sondern Sie hören einen Dopperton und der nächste Computerzug wird mit der Brettlämpchen angedeutet. Sie können nun (ohne TAKE BACK!) Ihren letzten Zug zurücknehmen und einen anderen spielen. Oder Sie können natürlich einfach den angezeigten Computerzug ausführen und weiterspielen (soll er beweisen, daß Sie einen Fehler begangen haben!).

5.3 Hilfsstufe E: Zweite Lehrstufe

Wenn Sie ein zweites Mal **COACH** drücken, wird die Hilfsstufe E eingestellt. Hierbei warnt der Computer nicht nur vor Fehlern, wie in Hilfsstufe F. Er zeigt darüberhinaus an, wenn eine Ihrer Figuren angegriffen ist — genauer gesagt, wenn sie von einer weniger wertvollen Figur des Gegners bedroht wird. Sie hören einen Warnton und das Feld der angegriffenen Figur wird einige Sekunden lang angeblinkt. Natürlich geschieht das, bevor Sie gezogen haben.

5.4 Hilfsstufe H: Ohne Signaltöne

Auf der Hilfsstufe H spielen Sie ohne Signaltöne. Natürlich müssen Sie dabei besonders sorgfältig auf die Brett- und Kontrollämpchen achten, damit Sie keinen Fehler machen.

5.5 Zusammenfassung aller Hilfsstufen

COACH		
Hilfsstufe	Lämpchen	Bedeutung
F	Ein	Warnung vor groben Fehlern
E	Ein	Dazu noch bei angeriffenen Figuren
H	Aus	Kein Ton, keine Hilfe
G	Aus	Normaler Ton, keine Hilfe

Wenn Sie die Hilfsstufen wechseln, beobachten Sie die Lämpchen am unteren Brettrand. Die Hilfsstufe bleibt unverändert, auch wenn **NEW GAME** gedrückt wird.

5.6 Die speziellen Lehrpartien

Ihr Kasparov Team-Mate kennt acht der schönsten und lehrreichsten Partien der Schachgeschichte. Diese werden in einem besonderen Büchlein beschrieben, das Sie zusammen mit dem Computer bekommen. Dort erfahren Sie, wie man die Partien lädt, sie mit Hilfe des Computers nachspielt, und an kritischen Stellen nach dem besten Zug sucht. Der Computer beurteilt sogar Ihre Leistung bei diesen Aufgaben und zeigt Ihre geschätzte Spielstärke an.

Die Lehrpartien und Übungsstellungen sind dazu da, um Sie zu unterhalten und gleichzeitig Ihr Verständnis für das Schachspiel zu vertiefen. Sie erhalten eine einzigartige Gelegenheit, die schönsten Partien der Geschichte unmittelbar nachzuerleben.

6. Technische Eigenschaften

6.1 Die ACL-Taste

Spannungsspitzen und statische Entladungen können den Computer "aufhängen", so daß er nicht mehr auf Tastendruck reagiert. Drücken Sie in einem solchen Fall **STOP** oder entfernen Sie für einige Sekunden die Batterien. Schalten Sie den Computer wieder ein, und drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand (Nadel, Büroklammer) eine Sekunde lang die ACL-Taste auf der Rückseite des Geräts. Damit werden der Speicher und sämtliche Register gelöscht.

6.2 Pflege des Geräts

Ihr Kasparov Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie vor übermäßiger Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit schützen sollten. Verwenden Sie zur Pflege des Computers niemals chemische Reinigungsmittel, da diese die Kunststoffteile angreifen können. Schwache Batterien (Anzeigelämpchen werden schwächer, der Computer reagiert unsinnig) sollten rechtzeitig ausgewechselt werden, da sie auslaufen und das Gerät beschädigen können.

6.3 Technische Ausstattung

Prozessor	: 6301
Taktfrequenz	: 8 MHz
LED-Lämpchen	: 24 grün
Funktionstasten	: 17
Stromverbrauch	: 0,12 W
Stromversorgung	: 4 x "C" Zellen (Typ AM2/R14/C)
Betriebsdauer	: 250 Stunden (Alkali-Batterien)
Netzadapter	: 9V Gleichstrom bei minimum 300 mA mit 2.1 mm ID/ 5.5 mm AD Klinkenstecker
Größe	: 335 x 252 x 37 mm
Gewicht	: 1 kg (ohne Batterien)

Saitek behält sich das Recht auf technische Änderungen vor, die der Verbesserung und Modernisierung des Gerätes dienen, ohne dieses besonders anzuzeigen

Bescheinigung des Herstellers (Bundesrepublik Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, daß der **Saitek Kasparov Team-Mate (Art. No. 207)** in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsblvfg. 1046/1984 funktentstört ist.

Der deutschen Bundespost wurde die Inverkehrbringung dieses Geräts angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Saitek Ltd.

ACHTUNG! Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll werfen. Batterien nur bei den bestehenden Sammelstellen oder bei einem Sondermüllplatz abgeben.

DEUTSCH

6.4 Fehlersuche

FEHLER	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
1. Der Computer funktioniert nicht, macht unsinnige Züge oder hört auf während einer Partie.	Schwache oder leere Batterien.	Batterien wechseln.
	Batterien falsch eingesetzt.	siehe Fig. 1
	Statische Entladung, Spannungsspitzen, der Computer hat "sich aufgehängt".	ACL Taste drücken, (siehe Abs. 6.1).
2. Der Computer nimmt einen Zug nicht an oder der Fehler piepst ständig.	Ist es Ihr Zug? (Farblämpchen beachten) Ist Ihr König im Schach? (CHECK-Lämpchen) Wird Ihr nächster Zug Ihren König im Schach bringen? Versuchen Sie unzulässig zu rochieren? (siehe Schachspiel Regeln) Haben Sie bei der Rochade zuerst den Turm gezogen?	Kontrollieren Sie die Stellung und nehmen Sie dann einen Zug zurück mit TAKE BACK um den Fehler genau zu rekonstruieren.
	Der Computer denkt noch (Farblämpchen blinkt).	PLAY drücken um Bedenkzeit zu unterbrechen.
	Der Computer versucht Ihnen einen Zug zu zeigen (vielleicht aus dem letzten Zug).	Auf dem angezeigten Feld drücken, dann Stellung kontrollieren (Abs. 4.5).
3. Der Computer schummelt oder macht unzulässige Züge.	Es handelt sich um Sonderzüge: — En passant — Rochade — Bauernumwandlung bzw. Unterverwandlung.	Kontrollieren Sie die Schachspiel Regeln (lesen Sie das Schachspiel Regeln Büchlein). Sie können die Stellung kontrollieren oder die letzten Züge mit TAKE BACK zurücknehmen und nochmals ausführen lassen.
	Die Brettsstellung stimmt nicht, einige Figuren sind am falschem Platz.	Stellung kontrollieren (siehe Abs. 4.5).
	Batterien sind schwach.	Batterien wechseln.
4. Der Computer nimmt einen Zug nicht an.	NON AUTO Taste ist eingeschaltet.	Drücken Sie NON AUTO Taste um auszuschalten., dann drücken Sie PLAY .
	Sie sind in Hilfsmodus F und haben einen Zug gespielt, der nicht in die Eröffnungszüge gehört (siehe Kap. 5).	Drücken Sie PLAY um weiterzuspielen oder TAKE BACK um einen anderen Zug zu versuchen (siehe Abs. 5.5).
	Sie sind im Analysenmodus und haben falsch gezogen (siehe Abs. 5.6).	Drücken Sie PLAY um weiterzuspielen oder TAKE BACK um einen anderen Zug zu versuchen.
5. Der Computer gibt keine Kontrolltöne.	Hilfsmodus H ist eingeschaltet (siehe Abs. 5.4).	Drücken Sie COACH einmal, um Hilfsmodus G einzuschalten.
6. Schachbrett Tasten, Felder oder Lämpchen geben falsche Antwort.	Spannung defekt. Kontrollieren Sie folgendes: Batterien herausnehmen, dann wieder einstecken. Halten Sie die NEW GAME Taste herunter, wenn Sie den Computer wiedereinschalten. Sie können jetzt Tasten und Felder probieren. Drücken Sie die ACL Taste hinter dem Gerät um normal Spiel wieder einzustellen.	Händler fragen wenn weitere Fehler eintreffen.

7. Zusammenfassung aller Funktionen

Der Anfang

Batterien einlegen, Schachfiguren aufbauen, **NEW GAME** drücken. Mit **STOP** Computer ausschalten, mit **GO** wieder einschalten.

Ihre Züge

Figur zuerst auf dem Ausgangsfeld, dann auf dem Zielfeld andrücken.

Computerzüge

Brettlämpchen zeigen Reihe und Linie des Ausgangsfeldes, dann des Zielfeldes.

Sonderzüge

Schlagzüge: nur den Zug der schlagenden Figur eingeben.

Rochade: zuerst Königszug eingeben.

Bauernumwandlung: Bauern auf die letzte Reihe ziehen, dann Figurentaste drücken, um dem

Computer mitzuteilen (bzw. von ihm zu erfahren), welche Figur gewählt wird.

Unzulässige Züge

Fehlermeldung (Doppelton: hoch-tief). Figur auf ein zulässiges Feld stellen, oder auf das Ausgangsfeld (andere Figur ziehen).

Partiesignale

CHECK-Lämpchen = König im Schach

END-Lämpchen = remis

CHECK + END Lämpchen = Schachmatt

Rücknahme von Zügen

TAKE BACK drücken. Bis zu acht Züge können zurückgenommen werden.

Seitenwechsel

PLAY drücken, anstatt zu ziehen.

Partie mit Schwarz

NEW GAME, COLOR, PLAY. Der Computer macht den ersten Zug, zieht mit Weiß von oben nach unten.

Neue Partie

NEW GAME drücken.

Partiespeicher

Jederzeit **STOP** drücken, um eine Partie zu unterbrechen. Mit **GO** kann man später (bis 24 Monate Spielunterbrechung) die Partie wieder aufnehmen.

Einstellung der Spielstärke

Stufen 1 — 8 für informelle Partien, A — D Turnierstufen, E = Blitzstufen, F = 10-Sekunden-Schach, G = Analysestufe, H = Problemschach, 0 = Anfängerstufe.
Drücken Sie **LEVEL**, bis die Brettlämpchen die gewünschte Spielstufe anzeigen.

Unterbrechung des Rechengangs

PLAY drücken, während der Computer rechnet.

Non Auto

NON AUTO drücken und dann Züge für beide Seiten eingeben. Der Computer berechnet keine Gegenzüge. **NON AUTO**-Lämpchen leuchtet. Nochmals **NON AUTO** drücken, wenn Sie normal weiterspielen wollen.

INFO

Während der Computer rechnet:

INFO = erwogener Zug

Nochmals **INFO** = Bewertung

Nochmals **INFO** = INFO-Anzeige aus

Wenn Sie am Zug sind:

INFO = Zugvorschlag

Stellungskontrolle

Figurentasten. Farbwechsel mit **COLOR**.

Eingabe von Stellungen

SET UP drücken, dann:

NEW GAME löscht das gesamte Brett.

Figur löschen: andrücken und vom Brett entfernen.

Figur hinzufügen: Farbe und Figurenart wählen (**COLOR** und Figurentasten), Figur auf Brett andrücken.

COLOR für Weiß/Schwarz am Zug.

SET UP — Stellungseingabe beenden.

Hilfstufen

COACH drücken (Brettlämpchen E — H beobachten)

G — normale Partie

F — krasser Fehler, Zug zurücknehmen?

E — Fehlerwarnung + Figur angegriffen

H — ohne Ton

Lehrpartien

Begleitheft konsultieren

ACL-Taste

Mit Nadel oder Büroklammer betätigen.

Das Spielen mit einem Kasparov Schach-Computer läßt in idealer Weise die Geheimnisse des Schachspiels entdecken und gleichzeitig das eigene Spiel verbessern.

Zum Thema "Schach" gibt es eine Reihe von guten Büchern, von denen wir die folgenden besonders empfehlen möchten:

'SCHACH MIT DEM COMPUTER'

Dirk Frickenschmidt
Falken-Verlag, 1985

'OPENING REPERTOIRE FOR WHITE'

Raymond D. Keene
Batsford Books

'HOW TO GET THE MOST FROM YOUR CHESS COMPUTER'

Julio Kaplan
R.H.M. Press

'SCHACH DEM COMPUTER'

Ketterling/Schwenkel/Weiner
Wihelm Goldmann Verlag

'CHESS OPENINGS (BCO)'

Garry Kasparov & Raymond D. Keene
Batsford Books

'SCHAACKOMPUTERS IN OPMARS'

Jan Louwman
Sijthoff/Amsterdam

'LEARN FROM THE GRAND MASTERS'

Raymond D. Keene
Batsford Books

'SCHACH SPIELEND LERNEN MIT DEM SCHACHCOMPUTER'

Saitek Ltd.

Authorized Service Centers

AUSTRIA

Kasparov Chess Computer Center
Theuretzbacher & Co.
Sonnleithnergasse 20
A-1100 Wien

AUSTRALIA

Kasparov Chess Computer Center
Wheelite Pty. Ltd.
16 Hertford Crescent
Wheelers Hill 3150
Melbourne

DENMARK

Kasparov Chess Computer Center
Finn Andersen en Gros
Hoenaesvej 42
DK-2610 Roedovre

FINLAND

Kasparov Chess Computer Center
Mantrim Oy
P.O. Box 97
SF-02211-Espoo

FRANCE

Kasparov Chess Computer Center
Transecom S.A.
Avenue des Morillons
Parc d'Activités des Doucettes
F-95140 Garges-Les-Gonesses

GERMANY

Kasparov Chess Computer Center
Siso KG Postfach 4751
Duisburger Straße 57
8500 Nürnberg 60, West Germany

HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG

Kasparov Chess Computer Center
Electronics Nederland B.V.
Tijnmuiden 15/17/19
NL-1046 AK Amsterdam
Holland

HONG KONG

Kasparov Chess Computer Center
Bondwell Trading Limited
2/F, Chung Nam Centre
414 Kwun Tong Road
Kwun Tong, Kowloon

ITALY

Kasparov Chess Computer Center
Intelligent Games Srl.
Via Germanico 107
I-00195 Roma

JAPAN

Kasparov Chess Computer Center
Sakura Trading Co., Ltd.
2nd Floor, Toko Bldg.
3-3, Yanagibashi 1-chome
Taito-Ku
Tokyo

NEW ZEALAND

Kasparov Chess Computer Center
Commodore Computer (NZ) Limited
250 Forrest Hill Road
P.O. Box 33 - 847
Takapuna
Auckland

SAUDI ARABIA

Kasparov Chess Computer Center
Universal Electronics Apl.
P.O. Box 2154,
Al-Khobar 31952

SINGAPORE

Kasparov Chess Computer Center
INC Enterprises (Pte) Ltd.
Raffles City
P.O. Box 684
Singapore 9117

SPAIN

Kasparov Chess Computer Center
Umossa
Compas de la Victoria No. 3
E-29012 Malaga

SWEDEN

Mästarting AB
Box 6002
S-172 06 Sundbyberg

SWITZERLAND

Kasparov Chess Computer Center
Küpfer Electronic AG
Soodstrasse 53
CH-8134 Adliswil

UNITED KINGDOM

Systema (UK) Ltd.
12 Albury Close
Loverock Road
Reading RG3 1BB

U.S.A.

Kasparov Chess Computer Center
Saitek Industries Ltd.
Suite 108
2301, West 205th Street
Torrance, CA 90501

Service Centers are correct at the time of going to press but may change from time to time.