

GEBRAUCHSANWEISUNG

Note: This manual may also be available in other languages at:

www.digitalgametechnology.com



© Copyright 2025 Digital Game Technology BV

DGT IJzersteden 8, 7547 TB Enschede, The Netherlands

www.digitalgametechnology.com

Einleitung.....	3
Lieferumfang.....	4
Batterien	4
Leistungsangaben.....	5
Verwendung des DGT Pi mit Ihrem DGT-Brett	5
USB oder Bluetooth Verbindung?	5
Start des DGT Pi	6
Eine Partie gegen eine DGT Pi Engine.....	7
Spiel- und Trainings-Modi	7
Stellung Menu	8
Zeit Menu.....	9
Buch Menu	9
Engine Menu	10
System Menu	10
Das Verändern der Spieleinstellungen	11
Einstellungen mit Menü-Knöpfen (einfach), Extra-Damen (schnell)	11
“Einfache Methode” mit die DGT-Pi Menüknöpfe.....	11
Die Menüstruktur für die einfache Methode.....	12
Funktionen der Menüknöpfe während einer Partie	15
“Schnelle Methode” mit Verwendung der Extra-Damen	16
Spielmodus auswählen.....	16
Zeitkontrolle auswählen.....	17
Spielstärke auswählen.....	18
Ein Eröffnungsbuch auswählen	18
Eine Engine auswählen.....	19
DGT Pi Verwendung als normale DGT3000 Schachuhr	19
Software-Updates, Neuinstallation der DGT Pi Software	19
Kopieren eine (neue) DGT Pi Software-Image (Windows)	20
Kopieren eine (neue) DGT Pi Software-Image (Mac OS X)	21
Open source software.....	22
Danke an alle Mitwirkenden	22
Garantiebestimmungen	22
Technische Spezifikationen	23
Haftungsausschluss.....	23
Anhang: Installierte DGT Pi Schach Engines	24

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des DGT Pi, dem weltweit einzigen all-in-one programmierbaren Schachcomputer mit integrierter Schachuhr der Ihr USB e-Board, Smart Board oder Bluetooth DGT Schachbrett in den besten Sparringspartner verwandelt. Der DGT Pi bietet in Verbindung mit dem DGT-Brett eine einzigartige Möglichkeit an einem echten Schachbrett mit Figuren, Schach zu spielen, zu trainieren und Partien und Stellungen zu analysieren.

Eine Vielzahl von verschiedenen Schach-Engines sind bereits vorinstalliert. Diese werden auf der Hardware eines Raspberry Pi ausgeführt, welches mit der funktionalsten Schachuhr, der DGT 3000, verbunden ist. Viele verschiedene Spieleinstellungen und Spielstufen stehen zur Verfügung. Im Display werden Sie durch Einstellungen im Menü geführt und können auch während dem Spielen alle gewünschten Informationen abrufen, wie etwa die laufende Zeit, die Spielzüge und Zugvorschläge.

Um eine Partie zu beginnen, verbinden Sie einfach den DGT Pi mit Ihrem DGT-Brett und setzen die Figuren in die Ausgangsstellung. Führen Sie nun Ihren ersten Zug aus, um eine Partie zu starten. Während der Rechenphase, läuft die Bedenkzeit rückwärts als Count-down. Sobald der DGT Pi seine Zugberechnung beendet hat, wird der auszuführende Zug im Display angezeigt. Führen Sie nun den im Display angezeigten Zug des Computers auf dem DGT-Brett aus. Anschließend sind wieder Sie am Zug. Nach dem Ausführen eines Zuges ist das Drücken der Wippe an der Schachuhr nicht notwendig. Mit dem Drücken der Wippe haben Sie während einer Schachpartie die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln. Wenn Sie eine Partie mit den weißen Steinen begonnen haben und in einer bestimmten Stellung mit den schwarzen Steinen weiterspielen möchten, drücken Sie einfach auf die Wippe der Schachuhr. Um wieder mit den weißen Steinen zu spielen, drücken Sie einfach wieder auf die Wippe.

Der DGT Pi kann selbstverständlich auch als reine DGT 3000 Schachuhr verwendet werden. Die genaue Funktionsbeschreibung finden Sie hierzu in der beiliegenden Bedienungsanleitung der DGT 3000. Die dem Paket beiliegenden Batterien (2 x AA) sollten immer in der Schachuhr verwendet werden. Auch, wenn der DGT Pi als Schachcomputer mit einem externen Netzteil verbunden ist. Wenn Sie die DGT Pi als reine DGT 3000 Schachuhr verwenden, ist das Verbinden mit dem Netzteil nicht notwendig.

Ziel dieser Bedienungsanleitung ist, Ihnen die Einstellmöglichkeiten und Funktionalitäten des DGT Pi Schachcomputers zu erklären. Es wird erläutert, wie der DGT Pi mit dem DGT Brett verbunden wird und wie Sie gewünschte Einstellungen für Ihre Schachpartien vornehmen können. Der DGT Pi kann wunderbar für das eigene Schachtraining verwendet werden. Sowohl das Analysieren, als auch das Spielen gegen eine Vielzahl von Engines mit unterschiedlichen Elo Ratings verspricht

langfristigen Spaß. Der DGT Pi ist Sparringspartner, Schach Trainer und eine starke Hilfe beim Analysieren.

Diese Bedienungsanleitung basiert auf der PicoChess Software Version 0.9L. Zukünftige Updates bei den Funktionalitäten und bei den Engines werden in dieser Bedienungsanleitung nicht besprochen. In diesem Zusammenhang beachten Sie bitte auch den Disclaimer auf der letzten Seite dieser Anleitung. Um zukünftige Updates der Software und der Bedienungsanleitung nicht zu verpassen, sollten Sie regelmäßig auf der Webseite www.digitalgametechnology.com die aktuellen News lesen und sich in der Produkt-Mailing-Liste registrieren: [product registration](#).


Lieferumfang

Folgende Teile gehören zum Lieferumfang:

1. DGT Pi chess Computer
2. 5 Volt Netzteil mit Micro-USB Ausgang
3. Micro SD Card (bereits in der DGT Pi eingebaut)
4. Micro SD Karten-Adapter (Updates sind nur Manuel möglich)
5. 1 Satz Batterien (2 x AA)
6. Anleitung DGT3000 (6 Sprachen)
7. Manual DGT Pi (5 Sprachen)
8. Netzteil-Adapter für Europa, USA und Vereinigtes Königreich
9. USB-Kabel

Sollte eines oder mehrere der oben genannten Teile fehlen oder defekt sein, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Batterien

Für die Verwendung der Schachuhr- und Menü-Funktionen der DGT Pi, ist die Verwendung von zwei AA-Batterien notwendig (enthalten). Sie können die Batterien problemlos auf der Unterseite der Schachuhr durch lösen der Schrauben am Batterieschacht austauschen. Fügen Sie beide Batterien entsprechend der Markierungen in die Halterung. Sollten Sie die Schachuhr längere Zeit nicht verwenden, sollten Sie die Batterien entfernen, um ein Auslaufen der Batterien im Gerät zu verhindern. Sollte im Display das Batterie-Symbol  erscheinen, reicht die Energie der Batterien noch für einige lange Partien, jedoch empfehlen wir Ihnen, die alten Batterien gegen neue zu tauschen.

Wichtiger Hinweis:

- Die beigegefügtten Batterien sind nicht wieder aufladbar.
- Verwenden Sie keine wieder aufladbaren Batterien in der DGT Pi.

- Setzen Sie die Batterien mit der richtigen Polarität ein.
- Bitte entfernen Sie leere Batterien umgehend aus der DGT Pi.
- Verwenden Sie die Batterien nicht kurzzeitig mit langen Pausen.

Leistungsangaben

Die DGT Pi basiert auf der Hardware des Raspberry Pi 3 und besitzt sowohl Bluetooth, als auch Wi-Fi Funktionalität. Das Gerät benötigt daher keine zusätzlichen Adapter für die volle Funktionalität. Das Netzteil (Ausgangsleistung 2 Ampere 5 Volt) wird an dem Micro-USB-Anschluss aus der Rückseite der DGT Pi angeschlossen.

Verwendung des DGT Pi mit Ihrem DGT-Brett

Der DGT Pi wurde exklusiv für die Verwendung mit einem DGT Schachbrett entworfen. Beim Spielen und Analysieren an einem echten Schachbrett aus Holz werden Sie viel Spaß haben. DGT bietet eine Vielzahl an verschiedenen elektronischen Schachbrettern und Figuren an, in welchen die elektronische Figurenerkennung für die Übertragung der Züge sorgt.

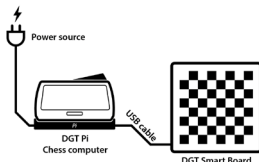
Der DGT Pi kann mit einem USB-Kabel (enthalten) mit einem DGT-USB-Brett verbunden werden. Um den DGT Pi mit einem DGT-Bluetooth-Brett zu verbinden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Per Kabel: mit einem USB-Kabel (enthalten)
- Und kabellos: über eine Bluetooth Verbindung (Der DGT Pi besitzt eine eingebaute Bluetooth-Hardware)

Notiz: Benutze das mitgelieferte 3 Meter USB-C Kabel um dein Smart Board zu verbinden

USB oder Bluetooth Verbindung?

Auf der linken Seite des DGT Pi finden Sie unter einem Steckverschluss vier USB-Eingänge. Der Steckverschluss lässt sich durch einfaches „Zur Seite schieben“ öffnen. Für die Verbindung mit dem DGT-Brett verbinden Sie das Mini-USB-Kabelende mit dem Mini-USB-Eingang an Ihrem DGT-Brett und das andere Ende des USB-Kabels mit einem der vier freien USB-Steckplätzen an dem DGT Pi. Auf dem unteren Bild ist zu sehen, wie man sein DGT Pi mit dem Smart Board verbinden könnte:



Der in dem DGT Pi befindliche Bluetooth-Adapter ermöglicht eine kabellose Verbindung zu einem DGT-Bluetooth-Brett. Um Ihr DGT-Bluetooth-Brett mit dem DGT Pi zu verbinden müssen Sie sicherstellen, dass das DGT-Bluetooth-Brett eingeschaltet ist. Wenn Sie nun den DGT Pi einschalten (Mit dem Netzteil verbinden), sucht der DGT Pi nach kurzer Zeit ein freies DGT-Bluetooth-Brett und verbindet sich automatisch mit diesem. Bitte beachten Sie, dass bei einer Bluetooth-Verbindung der Akku des DGT-Bluetooth-Brettes nicht aufgeladen wird. Wenn dieser interne Akku des DGT-Bluetooth-Brettes leer wird, wird die laufende Partie unterbrochen. Um dies zu verhindern, empfehlen wir die Verwendung des DGT Pi mit dem USB-Kabel. Sollten Sie sich für eine Bluetooth-Verbindung entscheiden, stellen Sie bitte sicher, dass der Akku des DGT-Bluetooth-Brettes voll aufgeladen ist.

Start des DGT Pi

Um den DGT Pi zu starten verbinden Sie das Netzteil mit dem Mini-USB-Anschluss auf der Rückseite des DGT Pi und einer freien Strom-Steckdose. Wählen Sie hierzu den passenden Netzteil-Adapter (verschiedene internationale Adapter sind enthalten) aus. Der DGT Pi startet nun automatisch. Ein Einschalten über den Ein/Aus-Schalter auf der Unterseite des DGT Pi ist nicht notwendig. Es ist auch möglich, eine externe Strombank zu verwenden (nicht im Lieferumfang enthalten).

Nach dem Start erscheint auf dem Display der voreingestellte Spielmodus mit Spielzeit und Sie können direkt eine Partie starten. Sollten Sie den Spielmodus geändert haben, steht Ihnen dieser nach dem Einschalten wieder zur Verfügung. Sie haben nun die Möglichkeit, die Einstellungen mit den beiden zusätzlichen Damen oder mittels der Menü-Knöpfe an dem DGT Pi vorzunehmen.

Beschreibung des DGT Pi Startvorgangs:

1. Sobald der DGT Pi mit dem Netzteil verbunden ist, erscheint nach wenigen Sekunden die Meldung "DGT Pi" im Display, gefolgt von dem Versionshinweis "PicoChess" + Versionsnummer.
2. Der Neustart des DGT Pi kann bis zu 20 Sekunden dauern.
3. Im Display der DGT Pi erscheint die Meldung "no e-Board" und das Gerät beginnt mit der Suche nach einem DGT Brett und meldet sich bei Erfolg mit:
 - a) Der Nachricht "BT" + Seriennummer des Brettes bei einer Verbindung per Bluetooth.
 - b) Der Nachricht „USB e-Board“, wenn ein DGT-Brett per USB-Kabel verbunden wurde.
4. Sollte kein DGT-USB-Brett oder DGT-Bluetooth-Brett in der Nähe sein, sucht der DGT Pi automatisch weiter nach einem DGT-Brett, bis ein USB-Brett verbunden wird, oder sich ein eingeschaltetes DGT-Bluetooth-Brett in der Nähe befindet.
5. Sobald eine Verbindung mit einem DGT-Brett vorhanden ist, müssen Sie alle Figuren in der Startaufstellung platzieren. Anschließend meldet sich das DGT Pi mit der Standardzeitkontrolle "05.00 05.00" oder der von Ihnen zuvor verwendeten Zeitkontrolle.

6. Solange die Startaufstellung nicht komplett vorhanden ist, zeigt das Display der DGT Pi die Meldung „Set Pieces“ so lange an, bis sich alle Figuren in der Startaufstellung befinden. Bitte beachten Sie, dass die zusätzlichen Damen (eine zusätzliche weiße und schwarze Dame) in der Startaufstellung **nicht** verwendet werden.
7. Sie können nun gegen den DGT Pi Schach spielen. Um persönliche Einstellungen wie Zeitkontrolle, Eröffnungsbuch, usw. einzustellen, können Sie die Menüknöpfe an der DGT Pi verwenden oder die beiden zusätzlichen Damen in Verbindung mit den Feldern Ihres DGT Brettes. Genaueres hierzu, erfahren Sie in dieser Anleitung.

Eine Partie gegen eine DGT Pi Engine

Wichtiger Hinweis, bevor Sie eine Partie starten:

1. Wenn Sie ein DGT-Brett mit Randbeschriftung (a bis h und 1 bis 8) verwenden, sollten Sie bei der Startaufstellung die weißen Figuren auf die Reihen 1 und 2 stellen und die schwarzen Figuren auf die Reihen 7 und 8 stellen. Zwar akzeptiert der DGT Pi auch eine umgekehrt aufgestellte Startaufstellung, jedoch passen dann die angezeigten Zugkoordinaten im Display des DGT Pi nicht mit den Koordinaten des DGT-Brettes überein.
2. Sollte der DGT Pi innerhalb von 20 Sekunden nach dem Start auf keine Eingaben reagieren, sollten Sie das Gerät mittels des An/Aus-Schalters auf der Unterseite des DGT Pi neu starten.
3. Sollte dies nicht zu einem fehlerfreien Neustart führen, entfernen Sie bitte für einige Sekunden das Netzteil, um einen kompletten Neustart des Gerätes herbeizuführen. Der Neustart dauert in etwa 230 Sekunden.

Spiel- und Trainings-Modi

Der DGT Pi besitzt verschiedene Spiel- und Trainings-Modi. Es folgt eine Auflistung aller momentan verfügbaren Optionen.

- **Normal mode:** Sie können gegen die ausgewählte DGT Pi Engine spielen. Die Uhr zeigt die verbleibende Zeit beider Seiten an. Mit einem Druck auf die **—** Taste erhalten Sie die aktuelle Computerbewertung der Stellung in Bauerneinheiten (Was Bauerneinheiten sind, erfahren Sie weiter unten) oder drücken Sie die **+** Taste, um einen Zugvorschlag zu erhalten (“ponder move”).
- **Brain mode:** Ähnlich dem Normal Modus, allerdings rechnet hier der Computer auch während ihrer Bedenkzeit weiter.
- **Analysis Mode:** Der DGT Pi spielt in diesem Modus nicht aktiv mit. Man kann für beide Seiten Züge eingeben und im Display wird der beste Zug für die Seite angezeigt, welche am Zug ist.
- **Kibitz Mode:** Der DGT Pi spielt in diesem Modus nicht aktiv mit. Man kann für beide Seiten Züge eingeben und im Display der Uhr wird die aktuelle Stellungsbewertung angezeigt.

- **Observe Mode:** Der DGT Pi spielt in diesem Modus nicht aktiv mit. In der Uhr wird die verbleibende Bedenkzeit beider Seiten angezeigt. Dieser Modus eignet sich zum Spielen gegen menschliche Gegner. Mit Druck auf die — Taste wird die aktuelle Stellungsbewertung angezeigt und durch Drücken + Taste wird ein Zugvorschlag im Display angezeigt.
- **Ponder Mode:** Dieser Modus kombiniert den “Analysis” & “Kibitz” Modus, indem die Anzeige alle 2 Sekunden wechselnd rotiert. Der Kibitz Modus wurde ebenfalls aktualisiert und Ihr DGT Pi zeigt eine kombinierte Anzeige für Brute-Force Berechnung zusammen mit dem aktuellen Wert.
- **Remote Play Mode:** In diesem Modus haben Sie die Möglichkeit, gegen andere Spieler über das Internet Partie zu spielen. Bitte beachten Sie, dass dieser Modus in Version 0.9L nicht zur Verfügung steht.

Hinweis:

Normal mode ist der reguläre Schachspiel-Modus und nach einem Neustart der voreingestellte Standardmodus des DGT Pi. Sollten Sie einen anderen Modus gewählt haben, können Sie über die Menükнопfe an dem DGT Pi wieder auf den normalen Modus zurückschalten, oder einfach die weiße Extra-Dame kurz auf das Feld a5 stellen.

Eine Bauerninheit besitzt einen Wert von 100 Zentibauern Einheiten. Es ist die Standardbewertungseinheit bei Schachcomputern, um eine Stellung zu bewerten. Die Stellungsbewertung wird im Display des DGT Pi in diesen Zentibauern Einheiten angezeigt und ist nützlich, um bereits kleine Stellungs Vorteile anzuzeigen. Wenn zum Beispiel Weiß einen Mehrbauern besitzt und Schwarz hierfür keine Kompensation hat (beispielsweise positionelle Kompensation), wird der DGT Pi die Stellung mit 100 Zentibauern Einheiten besser für Weiß bewerten und dies mit der Zahl 100 im Display anzeigen. Sollte aber Schwarz für den Bauern weniger etwas Kompensation besitzen, wirkt sich das auch auf die Stellungsbewertung aus und so könnte der Weiße nur einen Vorteil von 29 Zentibauern Einheiten besitzen, was im Display mit 29 angezeigt wird. Der Computer bewertet die Stellung immer aus der Sicht von Weiß. Dies bedeutet, dass bei einer positiven Bewertungsanzeige Weiß im Vorteil ist und bei einer negativen Bewertungsanzeige ist Schwarz im Vorteil.

Stellung Menu

Der DGT Pi besitzt verschiedene Stellungen-Modi:

- **Switching sides:** Der DGT Pi bietet Ihnen die Möglichkeit, sowohl mit Schwarz, als auch mit Weiß zu spielen. Während einer Partie können Sie die Seiten wechseln, indem Sie die Wippe der Schachuhr drücken. Hiermit haben Sie die Möglichkeit, die Spielseite des DGT Pi zu übernehmen. Eine gute Trainingsoption, um die eigene Spielstärke zu steigern, indem man unterschiedliche und herausfordernde Stellungen spielt.

- **Chess 960:** Dieser Modus, der momentan nur von der Engine Stockfish unterstützt wird, bietet die Möglichkeit, eine Chess960-Stellung (Auch Fischer Random genannt) zu spielen. Eine gute Alternative zum regulären Schach. Chess 960 ist die einzige weitere Schachform, welche offiziell von der FIDE anerkannt wird und von vielen Schachspielern weltweit gespielt wird. Beim Chess960 beginnt die Partie nicht in der normalen Aufstellung, sondern in einer zufällig aus 960 ausgewählten Startstellung. Hierbei muss jeder Spieler von Beginn an über seine Züge nachdenken und kann nicht auf eine gelernte Eröffnung zurückgreifen. Versuchen Sie ruhig mal eine Partie Chess960, sobald Sie mit den normalen Spielmodi vertraut sind.
- **Scan board:** Mit diesem Modus können Sie eine beliebige Stellung auf dem DGT-Brett aufbauen und ausspielen oder analysieren. Einfach die Figuren aufstellen und scannen. Bitte beachten Sie, dass nur reguläre Schachstellungen gescannt werden können. Beispielsweise sollte kein König „schachmatt“ sein und auch Bauern können nicht auf der achten bzw. ersten Reihe stehen. Spielen Sie Ihr Lieblingsendspiel, analysieren Sie eine Eröffnung oder finden Sie Lösungen beim Problemschach.

Zeit Menu

Der DGT Pi unterstützt folgende Zeit-Modi:

- **Move Time:** Wählen Sie eine gewünschte Zugzeit zwischen 1 und 90 Sekunden aus, in welcher der Schachcomputer den Zug ausführen soll. Der DGT Pi wird seinen Antwortzug im Display anzeigen, sobald die vorgegebene Zugzeit abgelaufen ist. Nachdem Sie den Zug des Computers auf dem Brett ausgeführt haben, erscheint im Display die Meldung „OK Pico“ und Sie sind am Zug. In diesem Modus können Sie über Ihren eigenen Zug so lange nachdenken, wie sie möchten.
- **Game Time:** Wählen Sie eine Partie-Bedenkzeit zwischen 1 und 90 Minuten. Beide Spieler haben die gleiche Bedenkzeit für alle Züge einer Partie. Die Zeit des am Zug befindlichen Spielers läuft rückwärts, wie in einer regulären Schachpartie mit Schachuhr. Bitte beachten Sie, dass das Drücken der Wippe nach der Zugausführung nicht notwendig ist. Führen Sie einfach die Züge auf dem Brett aus. Die Uhr des Spielers der am Zug ist, fängt automatisch an rückwärts zu laufen.
- **Fischer:** Select Wählen Sie eine Bedenkzeit zwischen 1 und 60 Minuten aus und anschließend die Bonuszeit zwischen 1 und 30 Sekunden, welche jeder Spieler pro Zug auf seine Bedenkzeit als Zugschlag erhält.

Buch Menu

Der DGT Pi unterstützt folgende Buch-Optionen.

- Wählen Sie „no book“ wenn Sie möchten, dass der Schachcomputer von Beginn an seine Züge berechnen soll.

- Sie können aus seiner Auswahl von 15 Eröffnungsbüchern auswählen, mit welchem Eröffnungsbuch der Schachcomputer seine Partie beginnen soll. Wählen Sie hierzu einfach "Book" aus dem Menü und testen Sie die einzelnen Eröffnungsbücher.

Hinweis: Die Anzahl der Eröffnungsbücher kann sich bei zukünftigen Software-Updates ändern.

Engine Menu

Der DGT Pi besitzt eine große Anzahl von verschiedenen Schach Engines. Die meisten dieser Engines bieten die Möglichkeit, die Spielstärke einzustellen. Die Spielstärke wird für gewöhnlich zwischen 0 und 20 gewählt. Bei einigen Engines kann man auch eine Elo-Zahl als Spielstärke auswählen, jedoch lässt sich die Elo-Spielstärke einer Engine nicht einfach zu einer menschlichen Elo konvertieren.

Notiz: Diese aktuelle Engine Liste könnte sich nach einem Software Update ändern.

Beispiele für die zu erwartende Elo-Spielstärke der einzelnen Levels im Fall von Stockfish8:

- Level 3 geschätzt etwa 1000 Elo (absoluter Anfänger)
- Level 9 geschätzt etwa 1750 Elo (guter Vereinsspieler)
- Level 20 geschätzt etwa 3100 Elo (Großmeister)

System Menu

In diesem Menüpunkt können Sie verschiedene Funktionen des DGT Pi auslesen und einstellen.

- Sie können die aktuell installierte Software-Version prüfen.
- Ihre IP-Adresse und Internetverbindung kann geprüft werden (wird in zukünftigen Versions-Updates unterstützt).
- Sie können die Signaltöne in drei Stufen verändern. Am Anfang finden Sie es vielleicht hilfreich, wenn der DGT Pi Signaltöne von sich gibt. Je mehr Sie aber mit dem DGT Pi vertraut werden, können Sie die Signaltöne als störend empfinden. Aus diesem Grund können beispielsweise die Option „Nie“ oder „Manchmal“ auswählen.
- Sie können Ihre gewünschte Menüsprache auswählen. Momentan sind fünf Sprachen integriert: Englisch, Deutsch, Holländisch, Französisch und Spanisch.
- Für Python-Softwareprogrammierer haben wir jetzt eine Option zum Erstellen einer Protokolldatei hinzugefügt. (Dies ist nur für Softwareentwickler und ist nicht Bestandteil dieser Anleitung)
- Eine Mehrsprachige Stimme steht für den Computer und dem Spieler zur Verfügung.
Notiz: Ein zusätzlicher Lautsprecher kann an dem Audio Ausgang, welcher sich an der Rückseite Ihres DGT Pi befindet, angeschlossen werden.
- Die Anzeigeoption wählt verschiedene Uhranzeigeoptionen aus, wie Ponder-Intervall, Bestätigungsnachrichten, Großbuchstaben und kurze / lange Notation.

Das Verändern der Spieleinstellungen

Zum Verändern der Einstellungen des DGT Pi gibt es zwei Methoden:

1. Die Verwendung der Menü-Knöpfe (**einfache Methode**)
2. Die Verwendung der Extra-Damen (schwarz/weiß) (**schnelle Methode**)

Beide Methoden haben Ihre Vorteile und werden hier beschrieben:

Einstellungen mit Menü-Knöpfen (einfach), Extra-Damen (schnell)











Bei der einfachen Methode werden die Menü-Knöpfe an der Vorderseite des DGT Pi verwendet. Alle Menüpunkte können über diese Knöpfe erreicht und Einstellungen vorgenommen werden. In der einfachen Methode ist es nicht notwendig, dass sich die Figuren in der Startaufstellung befinden oder die Extra-Damen verwendet werden. Gehen Sie einfach mit den Menüknöpfen durch das Menü. Das Drücken des mittleren Knopfes beispielsweise, zwingt den Schachcomputer einen Zug auszuführen. Beachten Sie, dass Sie die Spielseite durch Drücken der Wippe an dem DGT Pi wechseln können.

Die Verwendung der beiden Extra-Damen um Einstellungen vorzunehmen, ist die **schnelle Methode**, jedoch stehen hierbei nicht alle Optionen zur Verfügung. Um Veränderungen der Einstellungen mit den Extra-Damen vorzunehmen, müssen sich alle Figuren in der Startaufstellung befinden. Die beiden Extra-Damen, welche zum Lieferumfang eines jeden DGT-Figuresets gehören, werden für die Bestätigung der einzelnen Optionen auf den Feldern verwendet. Bewegen Sie eine der Extra-Damen über die freien Felder auf dem Schachbrett (Vergessen Sie bitte nicht, dass die restlichen Figuren sich in der Startaufstellung befinden) und auf dem Display erscheint die jeweilige Einstellungs-Option des Feldes, auf welchem sich die Extradame befindet. Die Einstellung wird bestätigt, sobald Sie mit der Dame das entsprechende Feld verlassen.

Hinweis: Bitte ändern Sie während einer laufenden Partie nicht die Engine oder die Zeiteinstellung. Dies kann zu unvorhergesehenen Problemen führen. Beispielsweise kann das Ändern von Einstellungen während einer Partie zu einem Neustart der Partie führen.

“Einfache Methode” mit die DGT-Pi Menüknöpfe

Das folgende Diagramm zeigt einen Überblick über die Menüknöpfe des DGT Pi und deren Funktions-Symbol mit entsprechender Funktionsbeschreibung, sobald man einen der Knöpfe drückt:

DGT Pi Knopf					
Menü Symbol					
Menü Aktion	Zurück oder Exit (Unter-)Menü	Nach oben im aktuellen (sub-)Menü	Keine Menü Funktion	Nach unten im aktuellen (sub-)Menü	Menü wählen oder Auswahl bestätigen

Wichtig:

Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise, bevor Sie den DGT Pi starten und auf das Menü zugreifen:

1. Starten Sie das DGT Pi mit dem Mini-USB-Netzteil (Der DGT Pi führt einen Kaltstart durch)
2. Der DGT Pi kann, wenn er bereits mit dem Netzteil verbunden ist, mittels der An/Aus Taste auf der Unterseite des DGT Pi heruntergefahren und wieder gestartet werden.
3. Zum Herunterfahren drücken Sie die An/Aus-Taste auf der Unterseite des DGT Pi einmal.
4. Der DGT Pi kann auch heruntergefahren werden, wenn Sie die ◀ und ▶ gleichzeitig drücken.
5. Verwenden Sie die Tasten ◀ und ▶ um durch den Menü Baum zu navigieren.
6. Verwenden Sie die Tasten + und - um die Optionen der einzelnen Menüpunkte aufzurufen.
7. **Wichtig:** Bei zukünftiger Firmware kann es zu Veränderungen im Menü und den Optionen kommen.
8. Texte zwischen Anführungszeichen " " werden im Display des DGT Pi angezeigt.
9. Texte zwischen Klammern () sind zu Ihrer Information.

Die Menüstruktur für die einfache Methode

Hierunter folgt eine Übersicht über die in die Menüstruktur verwendete Anzeige.

▶ Modus	▶ Normal	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ Brain	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ Analyse	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ Kibitz	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ Observe	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ Ponder	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ Remote	▶ "ok Modus" (Modus aktiviert, Exit Menü)
	+ (Zurück zu Normal)	

+ Position	► W am Zug		► +/– wählen “W - S” or “S - W”
	► uci 960 +/– wählen “ja”/“nein” (nicht alle Enginen)		
	► “lese StellG”		► “Neue Partie” (Einstellung aktiviert, Exit Menü)
+ Zeit	► ZeitProZug	► Zug 1	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 3	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 5	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 10	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 15	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 30	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 60	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Zug 90	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ (zurück zu Zug 1)	
+ SpielZeit	+ Spielt 1	+ Spielt 3	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Spielt 5	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Spielt 10	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Spielt 15	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Spielt 30	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Spielt 60	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Spielt 90	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ (zurück zu Spielt 1)	
+ Fischer	+ Fischer 1 1	+ Fischer 3 2	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Fischer 5 3	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Fischer 10 5	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Fischer 15 10	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Fischer 30 15	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Fischer 60 20	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Fischer 90 30	► “ok Zeit” (Zeiteinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ (zurück zu Fischer 1 1)	
+ Buch	+ No book	+ Flank	► “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Semi-open	► “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
		+ Open	► “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)

- + Closed ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Indian ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Fun ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Varied ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + GM 1950 ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Performance ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + StockFish ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Anand ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Korchnoi ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Larsen ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + Pro ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + GM 2001 ▶ “ok buch” (Bucheinstellung aktiviert, Exit Menü)
- + (zurück zu No Book)

- + Engine
 - ▶ StockFish 8 ▶ (Wähle 0-20 und bestätige) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Texel 1.07 ▶ (Wähle 0-10 und bestätige) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Arasan 2030 ▶ (Wähle Elo 1000 – 2600) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Rodent 3229 ▶ (Wähle typ“ und bestätige) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Zurichess N ▶ (Wähle 0 - 20 und bestätige) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + WyldChess ▶ (Wähle typ und bestätige) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Galjoen 0371 ▶ (Wähle Elo 1500 -2200) ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Sayuri ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Floyd 09 ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Laser 15beta ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Cinamon 20 ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Robocide ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + Vajolet2 24 ▶ “ok engine” (Engine gewählt, Exit)
 - + (zurück zu StockFish 8)

- + System▶ Info
 - ▶ Version ▶ “PicoChess 0.xx” (Versionsanzeige, Exit Menü)
 - + IP address ▶ “IP xxxxxx” oder “keine IP addr” (IP-Anzeige, Exit Menü)
 - + BT battery ▶ “Battery NA” or Voltage (Exit menu)
 - + (zurück zu Version)
- + Töne
 - ▶ “Manchmal” ▶ “ok TonSt” (Ton gewählt, Exit Menü)
 - + “Immer” ▶ “ok TonSt” (Ton gewählt, Exit Menü)
 - + “Nie” ▶ “ok TonSt” (Ton gewählt, Exit Menü)
 - + (zurück zu Manchmal)

- + Sprache ▶ English ▶ "ok language" (Sprache gewählt, Exit Menü)
 - + German ▶ "ok Sprache" (Sprache gewählt, Exit Menü)
 - + Dutch ▶ "ok taal" (Sprache gewählt, Exit Menü)
 - + French ▶ "ok langue" (Sprache gewählt, Exit Menü)
 - + Spanish ▶ "ok idioma" (Sprache gewählt, Exit Menü)
 - + Italian ▶ "linguo ok" (Sprache gewählt, Exit Menü)
 - + (zurück zu English)

- + Logfile ▶ "Ok logfile" (Exit Menu)

- + Stimme ▶ PicoCh ▶ "ein/aus" ▶ (Sel. Sprache) ▶ (Sel. Person) ▶ "ok Stimme", Exit)
 - + Speiler ▶ "ein/aus" ▶ (Sel. Sprache) ▶ (Sel. Person) ▶ "ok Stimme", Exit)
 - + Stimme Geschwindigkeit ▶ (Sel. 0 - 9) ▶ "ok Gesw. Exit)
 - + (zurück zu PicoCh)

- + Display ▶ "Ponder intv." ▶ (Select 1 -8) ▶ "ok Pond int" (Exit)
 - + "Zug bestätigen" ▶ "ein / aus" ▶ "ok Zugbst." (Exit)
 - + "Buchstaben" ▶ "ein / aus" ▶ "ok Buchst." (Exit)
 - + (zurück nach Ponder intv.)

- + (zurück nach Information)

Funktionen der Menüknöpfe während einer Partie

Die Menüknöpfe können auch während einer Partie verwendet werden. Die Funktionen der einzelnen Knöpfe zeigen Informationen zur laufenden Partie im Display des DGT Pi an. Die folgende Übersicht zeigt der DGT Pi Aktion, beim Drücken der einzelnen Knöpfe.

Knopf	Status	→ DGT Pi Aktion
◀	Spieler am Zug	→ Display zeigt den letzten Zug der Engine an
	Engine am Rechnen	→ Display zeigt den letzten Zug des Spielers an
	Engine zieht	→ Display zeigt den letzten Zug des Spielers an
—	Spieler am Zug	→ Display zeigt die aktuelle Stellungsbewertung in Zentibauern an
	Engine am Rechnen	→ Display zeigt die aktuelle Stellungsbewertung in Zentibauern an
	Engine zieht	→ Display zeigt die aktuelle Stellungsbewertung in Zentibauern an

▶	Spieler am Zug	→ Partie unterbrechen / Partie fortsetzen
	Engine am Rechnen	→ Berechnung wird gestoppt und der beste Zug im Display angezeigt.
	Engine zieht	→ Die Engine berechnet einen alternativen Zug
+	Spieler am Zug	→ Display zeigt einen Zugvorschlag für den Spieler an
	Engine am Rechnen	→ Display zeigt den von der Engine aktuell berechnenden Zug an
	Engine zieht	→ Display zeigt einen Zugvorschlag für den Spieler an
▶	Spieler am Zug	→ Zum Menü
	Engine am Rechnen	→ Zum Menü
	Engine zieht	→ Zum Menü
Wippe	Spieler am Zug	→ Seitenwechsel (Die Engine beginnt einen Zug zu berechnen)
	Engine am Rechnen	→ Seitenwechsel (Die Engine stoppt; Der Spieler kann ziehen)
	Engine zieht	→ Seitenwechsel (Engine-Zug wird gelöscht; Spieler kann ziehen)

“Schnelle Methode” mit Verwendung der Extra-Damen

Für diese Möglichkeit bei dem DGT Pi die Einstellungen zu verändern, benötigen Sie die beiden Extra-Damen, welche bei jedem DGT-Figureset im Lieferumfang enthalten sind. Mit dem Setzen und Anheben von einer der Damen auf ein Feld, können Sie einige der Menüpunkte in den Einstellungen schnell auswählen. Es ist jedoch nicht möglich, durch das komplette Menü zu navigieren. Um Zugriff auf alle Menü- und Untermenüpunkte zu erhalten, verwenden Sie bitte die Menükнопfe auf der Vorderseite des DGT Pi. Die Verwendung der beiden Extra-Damen zum Einstellen der einzelnen Optionen ist nur möglich, wenn sich die restlichen 32 Figuren in der Grundstellung befinden. Im Display erhalten Sie eine Bestätigung über die gewählte Einstellung. Entfernen Sie die zusätzliche Dame um das Spiel zu starten. Nur eine der beiden Extra-Damen sollte zum Einstellen gleichzeitig verwendet werden. In die folgende Liste sehen Sie die aktuellen Einstellmöglichkeiten (Optionsfelder). Bei zukünftigen Software-Updates kann es zu Veränderungen in den Funktionen und der Displayanzeige kommen und auch neue Funktionen können hinzugefügt werden.

Spielmodus auswählen

Den Spielmodus wählen Sie aus, indem Sie die weiße Dame auf folgende Felder setzen und wieder anheben:

- a5 Normal Modus
- b5 Nicht genutzt
- c5 Analyse Modus

- d5 Kibitz Modus
- e5 Observe Modus
- f5 Ponder Modus

Zeitkontrolle auswählen

Der DGT Pi bietet drei unterschiedliche Zeitkontroll-Einstellungen an: Zugzeit, Partiezeit und Fischer. Zum Auswählen der gewünschten Zeitkontrolle wird die weiße Dame verwendet. Für erweiterte Einstellungen in der Zeitkontrolle, verwenden Sie bitte den Menüpunkt „Zeit“ mit den Menüknöpfen des DGT Pi.

Die Zugzeit auswählen

Zugzeiten werden wie folgt mit der weißen Dame ausgewählt:

- a6 Zugzeit 1 (1 Sekunde pro Zug)
- b6 Zugzeit 3 (3 Sekunden pro Zug)
- c6 Zugzeit 5 (5 Sekunden pro Zug)
- d6 Zugzeit 10 (10 Sekunden pro Zug)
- e6 Zugzeit 15 (15 Sekunden pro Zug)
- f6 Zugzeit 30 (30 Sekunden pro Zug)
- g6 Zugzeit 60 (60 Sekunden pro Zug)
- h6 Zugzeit 90 (90 Sekunden pro Zug)

Die Spielzeit auswählen

Die Spielzeit wird wie folgt mit der weißen Dame ausgewählt:

- a4 Spielzeit 1 (1 Minuten Partie)
- b4 Spielzeit 3 (3 Minuten Partie)
- c4 Spielzeit 5 (5 Minuten Partie)
- d4 Spielzeit 10 (10 Minuten Partie)
- e4 Spielzeit 15 (15 Minuten Partie)
- f4 Spielzeit 30 (30 Minuten Partie)
- g4 Spielzeit 60 (60 Minuten Partie)
- h4 Spielzeit 90 (90 Minuten Partie)

Fischer Bonus Spielzeit auswählen

Die Fischer-Bonus-Spielzeit wird wie folgt mit der weißen Dame ausgewählt:

- a3 Fischer 1 1 (1 Minuten Partie mit 1 Sekunde Fischer Bonuszeit)
- b3 Fischer 3 2 (3 Minuten Partie mit 2 Sekunden Fischer Bonuszeit)
- c3 Fischer 5 3 (5 Minuten Partie mit 3 Sekunden Fischer Bonuszeit)
- d3 Fischer 10 5 (10 Minuten Partie mit 5 Sekunden Fischer Bonuszeit)

- e3 Fischer 15 10 (15 Minuten Partie mit 10 Sekunden Fischer Bonuszeit)
- f3 Fischer 30 15 (30 Minuten Partie mit 15 Sekunden Fischer Bonuszeit)
- g3 Fischer 60 20 (60 Minuten Partie mit 20 Sekunden Fischer Bonuszeit)
- h3 Fischer 90 30 (90 Minuten Partie mit 30 Sekunden Fischer Bonuszeit)

Spielstärke auswählen

Die Spielstärke wird wie folgt mit der schwarzen Dame ausgewählt:

- a5 Spielstärke 0
- b5 Spielstärke 3
- c5 Spielstärke 6
- d5 Spielstärke 9
- e5 Spielstärke 12
- e6 Spielstärke 15
- g5 Spielstärke 18
- h5 Spielstärke 20

Wichtig: Nicht alle Engines bieten die Möglichkeit, die Spielstärke einzustellen. In diesem Fall wird bei dem Versuch die Spielstärke einzustellen, eine neue Partie gestartet.

Bei der Engine Arasan wird die Spielstärke in Elo angezeigt. Die Engine Rodent 3 zeigt bei der Auswahl der Spielstärke Namen an, wie beispielsweise "Attacker".

Eine ausführlichere Einstellung der Spielstärke kann über die Menü-Knöpfe des DGT Pi vorgenommen werden. Die genaue Vorgehensweise wird in dieser Anleitung weiter oben beschrieben.

Ein Eröffnungsbuch auswählen

Ein Eröffnungsbuch wird wie folgt mit der schwarzen Dame ausgewählt:

- a3 No book
- b3 Flank
- c3 Semi-open
- d3 Open
- e3 Closed
- f3 Indian
- g3 Fun
- h3 Varied
- a4 GM 1950
- b4 Performance
- c4 StockFish
- 18

- d4 Anand
- e4 Korchnoi
- f4 Larsen
- g4 Pro
- h4 GM 2001

Eine Engine auswählen

Eine Engine wird wie folgt mit der schwarzen Dame ausgewählt:

- a6 StockFish 8
- b6 Texel 1.07
- c6 Arasan 2030
- d6 Rodent 3229
- e6 Zurichess N
- f6 Wildchess
- g6 Galjoen 371
- h6 Sayuri

DGT Pi Verwendung als normale DGT3000 Schachuhr

Der DGT Pi kann auch als normale DGT 3000 Schachuhr verwendet werden. Es ist hierbei nicht notwendig, das Gerät mit dem Netzteil zu verbinden. Allerdings sollten in diesem Fall Batterien im DGT Pi vorhanden sein.

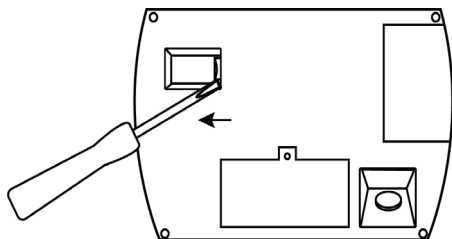
Sie können die DGT 3000 zum Beispiel als normale Schachuhr zum Spielen von Partien verwenden oder auch zum Spielen mit Schachprogrammen an einem Computer. Mehr Informationen zur Anwendung der DGT 3000 Schachuhr finden Sie in der beigelegten Anleitung zur DGT 3000. Das beigelegte Verbindungskabel ist für die Verwendung der DGT 3000 notwendig, wenn Sie den DGT Pi als DGT 3000 ohne die Funktionen des DGT Pi verwenden. Bitte entfernen Sie das Verbindungskabel, wenn Sie den DGT Pi wieder als Schachcomputer verwenden.

Software-Updates, Neuinstallation der DGT Pi Software

Der DGT Pi ist mit einer vorinstallierten Software auf einer 8MB SD Karte ausgestattet, welche sich auf der Unterseite innerhalb des Gerätes befindet. Der DGT Pi ist bereits betriebsbereit zum Spielen und es ist normal nicht notwendig, das Programm neu zu installieren. Sollte der DGT Pi nicht ordnungsgemäß funktionieren oder ein Software-Update verfügbar sein, ist eine Neuinstallation der Software auf die SD-Karte notwendig. Für das Einspielen von Updates oder die Neuinstallation von Software ist etwas Computerfachwissen notwendig. Sollten Sie hierbei wenig Erfahrung haben, bitten Sie jemanden um Hilfe. Schauen Sie auch auf der DGT FAQ Webseite oder kontaktieren Sie den DGT Support.

Kopieren eine (neue) DGT Pi Software-Image (Windows)

1. Schalten Sie den DGT Pi aus und trennen Sie das Gerät vom USB-Netzteil.
2. Drehen Sie den DGT Pi mit der Unterseite nach oben und drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand (z.B. Mini-Schraubenzieher) auf die SD-Karte im Kartenschacht.
3. Ziehen Sie die SD-Kartenkante vorsichtig mit etwas Spitzem (z. B. einem Mini-Schraubendreher) aus dem SD-Kartenhalter. Siehe folgendes Bild, wie man die SD-Karte herausnimmt (Auf der SD-Karte gibt es eine kleine Kante, wo Sie den Schraubenzieher ansetzen können um die SD-Karte herausziehen).



Note: Berühren Sie dabei nicht die Metallkontakte auf der Mini-SD-Karte!

4. Sollte Ihr Computer nur einen Micro-SD-Eingang besitzen, stecken Sie die Mini-SD-Karte in den Micro-SD-Karten-Adapter (enthalten) und stecken Sie die SD-Karte in einen freien SD-Schacht Ihres Computers.
5. Prüfen Sie im Windows-Explorer, welcher Laufwerksbuchstabe der eingesteckten SD-Karte zugewiesen wurde (Zum Beispiel G).
6. Sollte das folgende Programm nicht schon auf Ihrem Computer installiert sein, laden Sie es (Win32DiskImager) auf folgender Webseite herunter:
<https://sourceforge.net/projects/win32diskimager/>
7. Entpacken und installieren Sie den Win32DiskImager aus der Zip-Datei.
8. Laden Sie das neueste DGT Pi Image von der Webseite DGT Software Sektion /DGT Chess Computers herunter.
9. Entpacken Sie diese Zip-Datei. Das DGT-Pi-Image hat nach dem Entpacken die Endung .img.
10. Starten Sie den Win32DiskImager. Es kann sein, dass Sie das Programm als Administrator auf Ihrem PC ausführen müssen.
11. Wählen Sie das DGT-Pi-Image "DGT Pi-x.xx.img" aus, welches Sie zuvor entpackt haben.
12. Wählen Sie den Laufwerksbuchstaben Ihrer SD-Karte aus. Seien Sie vorsichtig bei der Auswahl des Laufwerksbuchstaben. Sollten Sie einen falschen Laufwerksbuchstaben auswählen, kann der Inhalt Ihrer Computerfestplatten zerstört werden!

13. Klicken Sie auf "Write" und warten Sie, bis der Schreibprozess beendet wurde.
14. Verlassen Sie das Programm und nehmen Sie die SD-Karte aus Ihrem Computer.
15. Stecken Sie die SD-Karte zurück in den DGT Pi und verbinden Sie das Gerät mit dem USB-Netzteil.
16. Bitte beachten Sie, dass es bei Updates der Software zu Veränderungen in der Handhabung des DGT Pi kommen kann.

Kopieren eine (neue) DGT Pi Software-Image (Mac OS X)

1. Schalten Sie den DGT Pi aus und trennen Sie das Gerät vom USB-Netzteil.
2. Legen Sie den DGT Pi auf den Kopf und entfernen Sie die SD - Karte wie in oberen Punkt 2 beschrieben.
3. Sollte Ihr Computer nur einen Micro-SD-Eingang besitzen, stecken Sie die Mini-SD-Karte in den Micro-SD-Karten-Adapter (enthalten) und stecken Sie die SD-Karte in einen freien SD-Schacht Ihres Computers.
4. Prüfen Sie im Windows-Explorer, welcher Laufwerksbuchstabe der eingesteckten SD-Karte zugewiesen wurde (Zum Beispiel G).
5. Sollte das folgende Programm nicht schon auf Ihrem Computer installiert sein, laden Sie es (ApplePi-Baker) auf folgender Webseite herunter:
<http://www.tweaking4all.com/hardware/raspberry-pi/macosex-apple-pi-baker/>
6. Laden Sie das neueste DGT Pi Image von der Webseite DGT Software Sektion /DGT Chess Computers.
7. Entpacken Sie diese Zip-Datei. Das DGT-Pi-Image hat nach dem Entpacken die Endung .img.
8. Starten Sie den ApplePi-Baker. Es kann sein, dass Sie nach dem Administrator-Passwort gefragt werden.
9. Wählen Sie das DGT-Pi-Image "DGT Pi-x.xx.img" aus, welches Sie zuvor entpackt haben.
10. Wählen Sie unter "Pi-Crust", die SD Karte.
11. Wählen Sie den Laufwerksbuchstaben Ihrer SD-Karte aus.
12. Wählen Sie unter "Pi-Ingredients", das Image "DGT Pi-x.xx.img" aus (wählen Sie den "... " Knopf, um das Image zu suchen).
13. Drücken Sie auf "Restore Backup" um den Schreibvorgang auf die SD-Karte zu starten. Warten Sie, bis der Schreibvorgang beendet ist.
14. Verlassen Sie das Programm und nehmen Sie die SD-Karte aus Ihrem Computer.
15. Stecken Sie die SD-Karte zurück in den DGT Pi und verbinden Sie das Gerät mit dem USB-Netzteil.
16. Bitte beachten Sie, dass es bei Updates der Software zu Veränderungen in der Handhabung des DGT Pi kommen kann.

Open source software

Digital Game Technology BV (DGT) hat dieses großartige neue Produkt für alle Schachfreunde auf der Welt entwickelt. Der Quellcode wurde für dieses Produkt bearbeitet und wurde unter den Bedingungen von Open Source Software veröffentlicht. Die Open Source Software, der Quellcode und die implementierten Engines wurden auf "as is" Basis an Sie weitergegeben. DGT und das PicoChess-Team, ihre Tochtergesellschaften und Niederlassungen und lehnen alle Garantien und Zusicherungen bezüglich der Software und die zugehörigen Quellcode, weder ausdrücklich noch stillschweigend und gesetzlich oder anderweitig, einschließlich und ohne Einschränkung alle impliziten Garantien der Titel, die Nichtverletzung, Marktgängigkeit, zufriedenstellende Qualität, Genauigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck ab. DGT und die PicoChess Team können, jetzt oder in der Zukunft nicht haftbar gemacht werden, Korrekturen an der Open-Source-Software, die Motor-Software den Quellcode, noch irgendeine Entwicklung oder Unterstützung in Bezug auf diese Open-Source-Software zur Verfügung zu stellen. Diese Software ist nach den Vorschriften geschrieben, welche definiert sind in: Freie Software (GPLv3). Es bedeutet, dass es frei zu verwenden ist und geändert werden. Der Quellcode ist für eine Änderung oder Erweiterung von jedermann zur Verfügung. Alle Änderungen sind auf eigene Gefahr und wird nicht von der DGT unterstützt werden. Details siehe: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. Wenn irgendein Problem entsteht, raten wir dringend, die neueste DGT Pi-SD-Karte Bild zu installieren, die von unserer Website im Bereich Support / Software / Schachcomputer Bereich heruntergeladen werden kann.

Danke an alle Mitwirkenden

Der DGT Pi verwendet eine aktuelle Version der PicoChess Software, um die Behandlung der Schachregeln, die Verwendung von Eröffnungsbüchern und PGN-Dateien sicherzustellen. Mehr Informationen zum PicoChess finden Sie auf der Webseite des PicoChess-Teams <http://www.picochess.com>. Wir danken dem PicoChess-Team für die Kooperation, durch welche dieses großartige Produkt von DGT entwickelt werden konnte! Ebenso möchten wir uns bei den Engine-Programmierern bedanken, welche ihre Engines für den DGT Pi verfügbar gemacht haben.

Garantiebestimmungen

Digital Game Technology (DGT) garantiert, dass die Fertigung des DGT Pi nach höchsten Qualitätsstandards ausgeführt wurde. Sollte es dennoch bei der Auswahl der einzelnen Komponenten, dem Material, der Produktion und dem Transport innerhalb von zwei Jahren nach dem Kauf zu einem Hardwaredefekt kommen, kontaktieren Sie bitte unseren Support über das [Formular](#) auf unserer Webseite. Bitte beschreiben Sie den Fehler so genau wie möglich und teilen Sie uns die Seriennummer Ihres DGT Pi mit.

Sollte unser Support das Problem nicht lösen können, senden Sie bitte das Produkt an Ihren Händler zurück, bei welchem Sie es gekauft haben. Das Gerät wird anschließend entweder ausgetauscht, oder für eine Reparatur an das DGT Servicecenter gesendet. Bei jeder Art von Garantiefall wird die Originalrechnung benötigt.

Ein Garantiefall ist nur dann gültig, wenn Sie sachgemäß mit dem DGT Pi umgegangen sind. Ein Garantiefall ist nicht gültig, wenn Sie den DGT Pi unsachgemäß verwendet haben, eigene Reparaturversuche unternommen haben oder ohne die ausdrückliche Zustimmung vom DGT Support Veränderungen an der Software vorgenommen haben. Sollte die Software des DGT Pi beschädigt sein, können Sie diese wie in der Anleitung beschrieben austauschen. Die Garantie beschränkt sich auf Hardwaredefekte der SD-Karte, des Netzteils und der DGT Pi Einheit.

Wichtig: Der in der Anleitung der DGT3000 genannte Garantiezeitraum von 5 Jahren gilt nur für die DGT3000 Schachuhr und ist nicht auf den DGT Pi anzuwenden. Der DGT Pi hat eine Garantiezeit von zwei Jahren ab Kauf, gemäß den oben genannten Bedingungen.

Technische Spezifikationen

Batterien	2 AA Batterien für den DGT Pi Uhrenbetrieb
Netzteil	110 -240V AC nach 5 Volt DC Netzteil für die interne Stromversorgung des Raspberry Pi (Das Netzteil lädt im Betrieb mit einer USB-Kabelverbindung über den DGT Pi den Akku eines DGT Bluetooth-Sets auf, sobald der DGT Pi mit Strom versorgt wird)
Int. Ada.	Euro, UK und USA Adapter sind enthalten (In anderen Ländern verwenden Sie bitte den entsprechenden Adapter)
Genauigkeit	Besser als eine Sekunde pro Stunde (DGT3000 Uhren Spezifikation)
Gehäuse	ABS Plastik (verschiedene Farben)
Display	35 x 120 mm (1.38" x 4.72")
Gewicht	320 Gramm (inklusive 2 AA Batterien)

Haftungsausschluss

Digital Game Technology hat keine Mühen gescheut dafür zu sorgen, dass die Informationen in dieser Bedienungsanleitung korrekt und vollständig sind. Wir übernehmen jedoch keine Haftung für eventuelle Fehler oder Auslassungen. Digital Game Technology behält sich das Recht vor die in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Hardware- und Software-Spezifikationen ohne vorherige Bekanntgabe zu ändern.

Nichts aus dieser Bedienungsanleitung darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Digital Game Technology reproduziert, versandt oder in eine andere Sprache übersetzt werden, in welcher Form und auf welche Art und Weise auch immer.



DGT Pi entspricht den Richtlinien: 2004/108/EC und 2011/65/EU.



Dieses Produkt ist mit einem Recycling-Symbol versehen. Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt gesondert bei einer geeigneten Entsorgungsstelle entsprechend der örtlichen Gesetzeslage abzugeben ist. Keinesfalls darf dieses Produkt über den normalen unsortierten Restmüll entsorgt werden.



Dieses Produkt ist nicht für Kinder bis zu drei Jahren geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr!



Die DGT Pi entspricht der Verordnung "Der Grüne Punkt", eingetragene Marke des Dualen System Deutschland GmbH.

Anhang: Installierte DGT Pi Schach Engines

Hier ist ein Überblick über alle momentan installierten DGT Pi Engines (Software Version 0.9L)

StockFish 8

Stockfish wird allgemein als stärkste Open-Source-Schach-Engine in der Welt anerkannt. Selbst auf der relativ bescheidenen Hardware eines Raspberry Pi 3, schlägt es auch Super-Großmeister. Die Menge des Schachwissen, welche in Stockfish programmiert wurde, macht es zu einer perfekten Engine, um Ihre Spiele zu analysieren. Sie können die Engine auf einer niedrigeren Spielstärke einstellen und haben damit eine Chance, zu gewinnen.

Autoren	Tord Romstad, Marco Costalba, Joona Kiiski and Gary Linscott
Version Datum	October 2017
Elo	biss 3360
Levels	ja
Chess960	ja
Lizenz	gplv3
Quelle	https://stockfishchess.org

Texel 1.07

Texel ist der Nachfolger von CuckooChess. Es ist eine sehr starke Engine, welche jeden menschlichen Großmeister schlagen wird. Dank seiner verschiedenen Schwierigkeitsgraden ist Texel perfekt für Schachspieler aller Stärken. Für absolute Anfänger gibt das Level 0, in welchem der Computer legale Züge zufällig auswählt und spielt.

Autor	Peter Österlund
Version Datum	September 2017
Elo	900 - 3050
Levels	ja
Chess960	nein
Lizenz	gplv3
Quelle	http://web.comhem.se/petero2home/javachess/index.html#texel

Arasan 20.30

Arasan oder "König" in der tamilischen Sprache, ist eine ältere Schach-Engine, die es seit 1994 gibt und in den letzten Jahren stark weiterentwickelt wurde. Sie bietet ein sehr attraktives Spiel-Niveau. Arasan enthält viele Funktionen und Schwierigkeitsstufen, ein attraktiver Gegner für Spieler aller Stärken.

Autor	Jon Dart
Version Datum	November 2017
Elo	1000 - 2980
Levels	ja
Chess960	nein
Lizenz	mit
Quelle	http://arasanchess.org/

Rodent 3 (Version 2.29)

Rodent ist eine der wenigen Schach Engines in der Welt, die verschiedene Persönlichkeiten annehmen kann. Es bietet verschiedene Spielstile statt unterschiedliche Spielstärken. Rodent 3 kann ebenso leicht in einen starken und erfahrenen Großmeister verwandelt werden. Es verfügt sowohl über ernste und lustige Persönlichkeiten, wie den "Stellung Verteidiger" und den "verrückten Angreifer".

Autor	Paweł Koziol
Version Datum	November 2017
Elo	biss 2920
Levels	Persönlichkeiten
Chess960	nein
Lizenz	gplv3
Quelle	https://github.com/nescitus/Rodent_III/

Zurichess N (Version Neuchatel)

Zurichess ist eine relativ neue Engine. Im Gegensatz zu den meisten anderen Engines ist es nicht in C++ geschrieben, sondern in der Go-Computersprache. Im Gegensatz zu anderen Engines, werden ihre Versionen nicht in Zahlen genannt, sondern nach den Kantonen der Schweiz! Neue Versionen von Zurichess werden schnell hintereinander veröffentlicht. Die aktuelle Version Graubündens spielt auf Großmeisterniveau. Schwächere Spieler können die Spielstärke niedriger einstellen.

Autor	Alexandru Moșoi
Version Datum	Oktober 2017
Elo	biss 2790
Levels	ja
Chess960	nein
Lizenz	GPLv3
Quelle	http://www.zurichess.xyz/

WyldChess

WyldChess bietet etwas ähnliches wie Rodent III mit Persönlichkeiten und unterstützt auch Chess960 ("Fischer Random Chess"). Die Auswertung ist im Vergleich zu den anderen Top-Schach Engines nicht so detailliert, aber ihre Taktik ist sehr stark.

Autor	Manik Charan
Version Datum	September 2017
Elo	biss 2630
Levels	Genannt 'Personalities'
Chess 960	ja
Lizenz	gplv3
Quelle	https://github.com/Mk-Chan/WyldChess

Galjoen (0.37.1)

Galjoen ist eine Schach-Engine, die auf einem (stärkeren) Club-Level spielt und einen aktiven Spielstil besitzt. Zusammen mit seiner Unterstützung für Stärke und Chess960 ("Fischer Random Chess") macht Galjoen einen idealen Gegner für Clubspieler ihre taktischen und strategischen Fähigkeiten zu üben. Das Programm verfügt über eine eigene grafische Benutzeroberfläche, die von der DGT Pi-Software natürlich nicht verwendet wird.

Autor	Werner Taelmans
Version Datum	Dezember 2017
Elo	biss 2150
Levels	ja
Chess960	ja

Lizenz	gplv3
Quelle	http://www.goudengaljoen.be/

Sayuri

Sayuri ist eine schwächere Schachmaschine als die anderen berühmten Engines. Es ist eine anpassbare UCI-Schach-Engine mit Sayulisp (Scheme-like Lisp Interpreter), mit der Sie den Suchalgorithmus anpassen oder die Bewertungsgewichte anpassen können. Wenn Sie nach einem schlagbaren Engine suchen, der dir ein oder zwei Dinge über Schach beibringen kann, dann ist Sayuri eine gute Wahl.

Autor	Hironori Ishibashi
Version Datum	December 2017
Elo	1840
Levels	nein
Chess960	nein
Lizenz	MIT
Quelle	https://github.com/MetalPhaeton/sayuri

Floyd 0.9

Ursprünglich als schriftliche Studie einer Schach-Engine entstanden, hat sich Floyd schnell zu einem der besten Engines entwickelt. Es wurde nicht für Geschwindigkeit oder Spielstärke geschrieben, sondern für "Klarheit und Einfachheit". Dennoch hat diese Engine einen attraktiven Spielstil. Leider kann man die Spielstärke der Engine nicht herabsetzen.

Autor	Marcel van Kervinck
Version Datum	August 2017
Elo	2730
Levels	nein
Chess960	nein
Lizenz	bsd
Quelle	https://github.com/kervinck/floyd/

Laser 15 beta

Laser ist ein neuer Engine, der im Juli 2015 als Projekt von Grund auf als Hobby-Motor zwischen den beiden Brüdern Jeffrey und Michael An begann. Es hatte seine erste Version 1.0 im Dezember 2015. Die frühen Teile der Engine wurden durch das Chess Programmierung Wiki beeinflusst, und neuere Änderungen haben Einfluss von Stockfish gezogen.

Autor	Jeffrey and Michael An
Version Datum	Dezember 2017
Elo	2960
Levels	nein
Chess960	nein
Lizenz	gnu
Quelle	https://github.com/jeffreyan11/uci-chess-engine

Cinnamon 20

Cinnamon ist der Nachfolger von Butterfly. Es ist ein attraktiver Gegner für erfahrene Vereinsspieler. Diese Engine ist nicht zu stark, ist aber auch nicht ganz einfach zu schlagen. Wenn Sie kein FM (Fide Master) oder IM (Internationaler Meister) sind und nach einer schlagbaren Engine suchen, die Ihnen noch das eine oder andere beibringen kann dann ist Cinnamon eine gute Wahl.

Autor	Giuseppe Cannella
Version Datum	May 2016
Elo	2060
Levels	nein
Chess960	nein
Lizenz	gplv3
Quelle	https://github.com/gekomad/Cinnamon/

Robocide

Robocide ist eine freie Open-Source-UCI-Engine, die von Grund auf in C geschrieben wurde. Es ist kein komplettes Schachprogramm und benötigt eine Schnittstelle, die das UCI-Protokoll unterstützt. Zusätzlich zu den üblichen Funktionen moderner Schach-Engines wie Transpositionstabelle und Null-Verschieben-Beschneiden versucht Robocide auch, viel Spezialwissen zu implementieren.

Autor	Daniel White
Version Datum	Januar 2016
Elo	1800
Levels	nein
Chess960	nein
Lizenz	gplv3
Quelle	https://github.com/DanielWhite94/robocide

Vajolet 2.24

Vajolet ist eine Open-Source-Schach-Engine von Marco Belli. Es ist nach den Vajolet-Türmen in den Dolomiten benannt. Als Marco Stef Luijgens Anleitung zu Winglet, ein Schachprogramm in 99 Schritten schreiben durcharbeitete, schrieb er Vajolet in C ++ um. Vajolet 2.03 spielte das International Gsei Web Tournament 2013 und war für das Finale von 8 italienischen und 8 nicht-italienischen Engines qualifiziert.

Autor	Marco Belli
Version Datum	November 2017
Elo	2600
Levels	nein
Chess960	nein
Lizenz	gplv3
Quelle	https://github.com/elcabesa/vajolet