

## PRESSEMITTEILUNG

### **Sieger im Schachduell!**

***Neue Tivola CD-Rom: „Schach & Matt“ bringt Kindern ab 6 Jahren das Schachspiel bei / Auch für Fortgeschrittene geeignet / Auf der Programmbasis von Shredder, dem zehnfachen Weltmeister im Computerschach / Mit Unterstützung von Bernd Rosen, Trainer des Jahres 2004 vom Deutschen Schachbund***

Hamburg, 2. Oktober 2006 – Oh nein! Welch schmählicher Diebstahl! Piratenkönig Drago, der Grimmige, hat Giselmund, dem Burggespenst, seine silbernen Schachfiguren geklaut. In einem Bekennerbrief bietet er Giselmund ein Schachduell an, bei dem dieser für jede gewonnene Partie eine seiner Figuren zurück erobert. Da Giselmund seine Burg nicht verlassen kann, braucht er dringend Hilfe. In „Schach & Matt“, dem neuen Tivola-PC-Spiel für Einsteiger und Fortgeschrittene, tritt deshalb der Spieler gegen Drago an. Vorher lernt er von Giselmund alles über das Schachspielen und trainiert so lange mit ihm, bis er sich fit fühlt für das Duell gegen Drago.

„Schach & Matt“ ist mehr als ein Schach-Lernspiel. Es ist ein vollwertiges Schach-Programm, erstellt auf der Basis von Shredder, dem zehnfachen Weltmeister im Computerschach. Im Lernteil, der in Giselmunds Burg absolviert wird, wurde Tivola von Bernd Rosen, Schachtrainer des Jahres 2004 vom Deutschen Schachbund, unterstützt.

Giselmund setzt alles daran, seinem Schützling mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Zunächst stellt er dem Anfänger die verschiedenen Figuren vor. Dazu lädt er in seine Burg ein, wo in den einzelnen Räumen jeweils eine Figur steht. Hoch oben im Turmzimmer lernt der Spieler beispielsweise, wie er mit der Figur „Turm“ ziehen und schlagen kann. Außerdem erfährt er, dass der Turm eine „Schwerfigur“ und so viel wert wie fünf Bauern ist. In der Waffenkammer stellt Giselmund den „Läufer“ vor, im Salon die „Dame“, im Saal den „König“, den es zu schützen gilt. Anhand der Figuren zeigt Giselmund einzelne Spielzüge, die mit den sechs verschiedenen Spielfiguren möglich sind. Zusätzlich erklärt er noch den



Unterschied zwischen einer „Reihe“, einer „Diagonalen“ und einer „Linie“ auf dem Schachbrett sowie die Aufstellung des Spiels.

Sowohl bei der Erklärung der Spielzüge als auch beim Training kann der Spieler selbstständig üben und bekommt Hilfe und Erklärungen, sobald er einen Fehler macht. Giselmund erklärt einzelne Spielzüge, die der Spieler dann selbst testet. Im Training findet der Spieler eine Spielsituation vor und versucht, das Spiel erfolgreich zu beenden.

Spieler, die die Regeln bereits kennen, überspringen alle Erklärungen und beweisen ihre spielerischen Fertigkeiten sofort in einer Partie gegen Giselmund. Anfänger trainieren zunächst einzelne Spielzüge und sammeln dann im Spiel gegen Giselmund Erfahrungen. Hat der Spieler dann einige Partien gegen Giselmund gewonnen, ist er fit für das Duell gegen Drago. Der wartet bereits auf seinem Piratenschiff. Aber keine Angst!

#### **Kurzinfos:**

- CD-ROM (WIN)
- Ab sechs Jahren
- ISBN: 3-89887-164-9
- EAN: 9 783898 871648
- EUR 19,99
- in Deutsch
- Ansicht des Schachbretts in 2D und 3D wählbar

#### **Systemvoraussetzungen:**

**PC:** Pentium oder AMD – PC mit mindestens 800 MHz, 128 MB RAM, 120 MB freier Festplattenspeicher, 32fach-CD-ROM-Laufwerk, DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte und Soundkarte, 32MB, Windows 2000/XP/Vista

**Läuft nicht auf dem Mac**

#### **Für Rückfragen und Bildwünsche:**

Claudia Hollingshausen, Tivola Publishing GmbH,  
Oeversee Str. 10-12, 22769 Hamburg,  
Telefon 040/70 70 06-41, Fax 040/70 70 06-59, Mobil 0172/388 82 15  
E-Mail: [hollingshausen@tivola.de](mailto:hollingshausen@tivola.de)

***Bildmaterial zum Download gibt es außerdem im Pressebereich auf unserer Website [www.tivola.de/presse\\_service.html](http://www.tivola.de/presse_service.html)***

