Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres YENO Schachcomputers 540 XT. Er hat wirklich viel zu bieten:

* 64 verschiedene Spielstufen
* 320 Übungen für Anfänger und Fortgeschrittene
* Sound-Effekt zur Bestätigung der Züge
* 4 verschiedene Spielweisen: normal, aggressiv, defensiv und Zufallswahl
* Spielbrett mit Drucksensoren: Ihr Zug wird automatisch registriert, wenn Sie mit der Figur leicht auf das Ausgangs- und dann auf das Zielfeld drücken
* TAKE BACK Funktion: Sie nehmen die letzten beiden Züge zurück
* HINT Funktion: Der Computer schlägt Ihren nächsten Zug vor
* MOVE Funktion: Der Computer spielt gegen sich selbst
* Bestätigung und SET-UP Position
* Partien mit ausgewählten Figuren: Es stehen z.B. nur Könige, Damen und Bauern auf dem Brett
* Eröffnungsbibliothek: 50 verschiedene Varianten
* 'Denkt' während der Spielzeit des Gegners
* Analyse-Stufe: Der Computer analysiert bis zu 24 Std. pro Zug
* Löst Matt-Probleme bis zu Matt in 5 Zügen

1. Die Stromversorgung

Ihr Schachcomputer kann aus zwei verschiedenen Stromquellen gespeist werden:

- mit 4 x 1,5 V Mignon-Batterien

- mit einem Netzgerät 9 V ⎓, 300 mA + -⊖-- (entsprechend der Norm EN 60-742)

Beides nicht enthalten.

Einlegen der Batterien

1. Öffnen Sie die Klappe des Batteriefachs auf der Unterseite des Gerätes.

2. Setzen Sie die Batterien ein; achten Sie dabei auf die Polarität.

3. Schließen Sie die Klappe und schalten Sie das Gerät ein. Sie sollten jetzt die 'Neue Partie' Melodie hören. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie bitte, ob die Batterien richtig eingesetzt sind.

ACHTUNG: Niemals verbrauchte oder alte Batterien im Gerät lassen! Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen. Der Schachcomputer könnte sonst beschädigt werden.

Wir empfehlen die Verwendung von Alkali-Batterien, da diese eine längere Lebensdauer haben. Alte und neue Batterien niemals zusammen verwenden! Keine wiederaufladbaren Batterien (Akkus) verwenden!

HELFEN SIE MIT, UNSERE UMWELT ZU SCHÜTZEN!
Verbrauchte Batterien sollten bei den entsprechenden Sammelstellen (auch beim Händler) abgegeben werden. Näheres über die Entsorgung erfahren Sie auch bei Ihrer Gemeindeverwaltung.

Betrieb mit Netzgerät

Sie können ein Netzgerät mit den Werten 9 V , 300 mA +-)-- oder auch ein YENO Universalnetzgerät anschließen.

Falls Sie ein Universalnetzgerät benutzen, vergewissern Sie sich, daß es auf 9 V eingestellt ist und der Pluspol (+) sich im Zentrum befindet. Für den Anschluß gehen Sie wie folgt vor:

1. Überzeugen Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist.

2. Verbinden sie das Kabel des Netzgerätes mit der dafür vorgesehenen Buchse am Gerät.

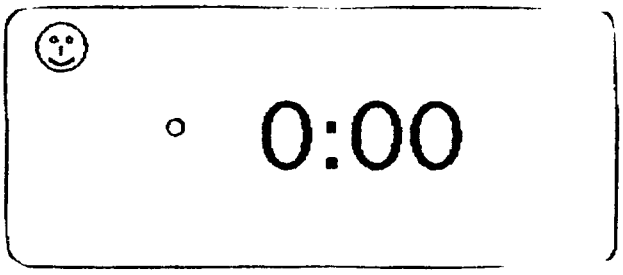
3. Verbinden Sie nun das Netzgerät mit der Wandsteckdose.

4. Schalten Sie das Gerät ein.

Hinweis: Um das Netzgerät vor Überhitzung zu schützen, sollte es nach dem Spielen aus der Wandsteckdose entfernt werden.

2. Wie man ein neues Spiel beginnt

Stellen Sie die Figuren auf dem Brett in der Ausgangsposition auf, und schalten Sie das Gerät mit dem Schalter ON ein. Drücken Sie dann auf die NEW GAME-Taste. Sie werden die typische 'Neue Partie' Melodie hören, und auf dem Display erscheint:



Die Uhr zeigt 0:00 zu Beginn eines Spieles. Das lächelnde kleine Gesicht in der linken oberen Hälfte des Displays zeigt an, daß Sie am Zug sind. Mit dem 'Smiley' zeigt der Computer also immer an, daß er auf Ihren Zug wartet. Mit einem kleinen Schachbrett in der rechten oberen Hälfte des Displays signalisiert der Computer, daß er am Zug ist und sich in der 'Denkphase' befindet. Der leere kleine Kreis links neben der Uhrzeit-Anzeige zeigt an, daß Weiß am Zug ist. Wenn Schwarz am Zug ist, ist der Kreis ausgefüllt.

Mit der NEW GAME-Taste können Sie die Partie auch jederzeit neu starten (Reset-Funktion).

Anmerkung: Der Computer behält die letzte Position in seinem Speicher, auch wenn Sie ihn abschalten. Wenn Sie eine andere, neue Partie spielen wollen, drücken Sie immer auf die NEW GAME-Taste.

3. Wie die Züge ausgeführt werden

Ihr Schachcomputer ist mit Drucksensoren ausgestattet, die Ihre Züge registrieren. Um einen Zug auszuführen:

1. Drücken Sie leicht auf das Zentrum des von der Figur besetzten Feldes (Ausgangsposition). Am besten nehmen Sie die Figur und drücken leicht mit der unteren Kante auf die Mitte des Ausgangsfeldes. Der Computer antwortet mit einem Signalton (Bip), und zwei Lichtsignale (LED's) zeigen die Koordinaten (Reihe und Position) des Ausgangsfeldes an. Das Display zeigt das Ausgangsfeld an sowie Typ und Farbe der bewegten Figur.

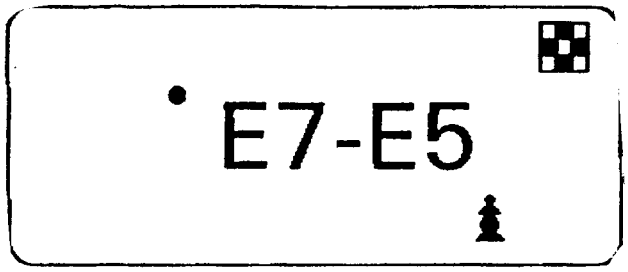
2. Setzen Sie die Figur auf das Zielfeld, und drücken Sie leicht auf das Zentrum des Feldes. Wieder hören Sie einen Signalton. Der Computer hat nun Ihren Zug registriert und plant seinen Gegenzug.

Achtung! Bitte drücken Sie nur sehr leicht auf die Mitte der Sensorfelder! Wenn über einen längeren Zeitraum ein zu harter Druck ausgeübt wird, können die Sensoren Schaden erleiden.

4. Computer-Züge

Zu Beginn einer Partie wird der Computer seine Züge fast sofort machen, denn er hat 50 verschiedene Eröffnungszüge gespeichert. Während das Gerät seinen Zug überlegt, leuchtet das entsprechende Farbsymbol (Schachbrett) auf dem Display auf. Das Display zeigt ebenfalls laufend die Zeit an, die der Computer braucht.

Wenn der Computer seinen Zug macht, ertönt ein bestimmter Signalton, und die LED's zeigen die Koordinaten des Ausgangsfeldes an. Das Display zeigt die Koordinaten des Ausgangs- und des Zielfeldes an. Wenn Sie zum Beispiel den Bauern von E2 nach E4 bewegt haben, und der Computer mit folgendem Zug antwortet: Bauer von E7 nach E5, wird das Display folgendes anzeigen:



Sie führen nun den Zug für den Computer aus:

1. Drücken Sie leicht auf das Zentrum des entsprechenden Feldes und heben Sie die Figur an.

2. Das Display zeigt dann die Koordinaten des Zielfeldes. Setzen Sie die Figur auf das entsprechende Feld und drücken Sie leicht auf das Zentrum. Das 'Smiley' Gesicht in der oberen linken Hälfte des Displays signalisiert Ihnen nun, daß Sie am Zug sind. Die Uhr läuft nun für Sie.

5. Besondere Züge

SchLAGZÜGE werden wie oben beschrieben durchgeführt:

1. Sie drücken auf das Ausgangsfeld und nehmen die Figur auf.

2. Drücken Sie auf das Zielfeld und setzen Sie die Figur ab. Nehmen Sie die geschlagene Figur vom Brett, ohne ein Feld zu berühren.

EN-PASSANT-SCHLAGEN wird genauso durchgeführt, aber der Computer wird Sie daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen:

1. Sie drücken auf das Ausgangsfeld, und nehmen den Bauern auf.

2. Drücken Sie auf das Zielfeld und setzen Sie den Bauern ab.

3. Der Computer erinnert an den geschlagenen Bauern, indem er das En-Passant Feld auf dem Display anzeigt. Drücken Sie leicht auf das entsprechende Feld und nehmen Sie den geschlagenen Bauern weg.

ROCHADE wird so gespielt: Machen Sie zuerst den Königszug in der üblichen Weise. Wenn Sie auf die entspr. Ausgangs- und Zielfelder gedrückt haben, wird Sie der Computer an den Turm-Zug erinnern.

Kleine Rochade für Weiß:

1. Sie nehmen den weißen König vom Feld E1 und drücken auf das Zentrum des Feldes.

2. Setzen Sie die Figur auf G1 und drücken Sie auf das Zentrum.

3. Der Computer zeigt das Feld H1 auf dem Display, um Sie an den Turm-Zug zu erinnern. Nehmen Sie den weißen Turm vom Feld H1 und drücken Sie auf das Zentrum.

4. Der Computer zeigt nun Feld F1 auf dem Display an. Plazieren Sie dort den Turm.

Große Rochade für Weiß:

1. Sie nehmen den weißen König vom Feld E1 und drücken auf das Zentrum des Feldes.

2. Setzen Sie den König auf C1 und drücken Sie auf das Zentrum des Feldes.

3. Der Computer zeigt A1 auf dem Display an: Sie setzen den weißen Turm auf A1 und drücken auf das Zentrum des Feldes.

4. Der Computer zeigt D1 auf dem Display an: Setzen Sie den Turm auf D1 und drücken Sie auf das Zentrum des Feldes.

BAUERN-UMWANDLUNG wird automatisch vom Computer ausgeführt:

1. Drücken Sie auf das Ausgangsfeld und nehmen Sie den Bauern auf.

2. Drücken Sie auf das Zielfeld wie oben beschrieben. Suchen Sie die Dame in der richtigen Farbe unter den geschlagenen Figuren (wenn keine Dame unter den geschlagenen Figuren ist, können Sie einen Turm benutzen und verkehrt herum plazieren). Drücken Sie auf das Zielfeld und setzen Sie die Dame darauf.

Der Computer geht immer davon aus, daß Sie in eine Dame umwandeln möchten. Wenn Sie aber einen Turm, Läufer oder Springer bevorzugen, wechseln Sie die Position (siehe unten, SET-UP Position). Der Computer selbst wird immer in eine Dame umwandeln.

6. Illegale Züge

Wenn Sie versuchen, einen illegalen (ungültigen) oder unmöglichen Zug zu machen, hören Sie ein Fehlersignal, und das Display zeigt ein Fragezeichen. Das bedeutet, daß Ihre letzte Eingabe ignoriert wird.

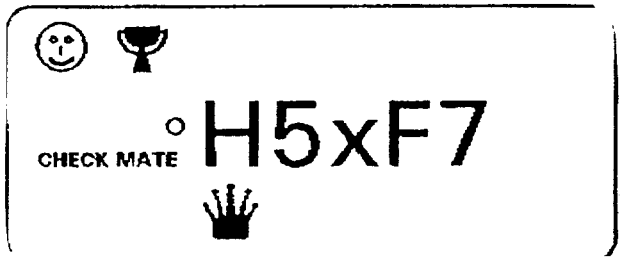
Wenn Sie ein Fehlersignal hören, und der Computer mit Lichtzeichen ein Feld anzeigt, bedeutet dies, daß Sie auf dieses Feld drücken sollen, wenn Sie weiterspielen möchten.

7. Schach-, Matt- und Remisanzeige

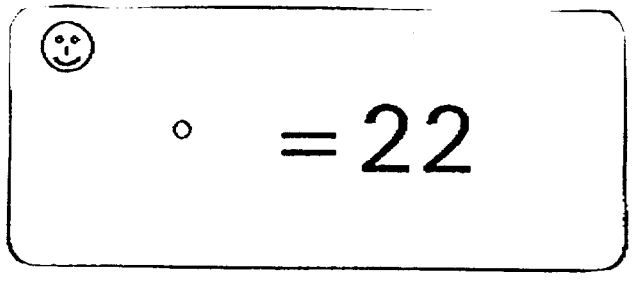
Bietet der Computer Ihnen Schach, so ertönt ein 'Triumphsignal',

und das Display zeigt "CHECK" (Schach).

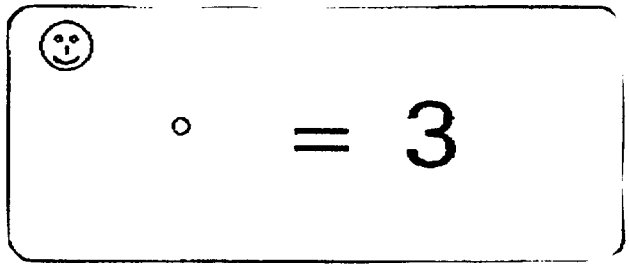
Wenn Sie oder der Computer ein Schachmatt erreicht haben, zeigt das Display "CHECK MATE" (Schachmatt). Ein kleiner Pokal zeigt den Sieg an. Wenn Sie zum Beispiel den Computer mit dem Zug Königin von H5 nach F7 Matt setzen, zeigt das Display:



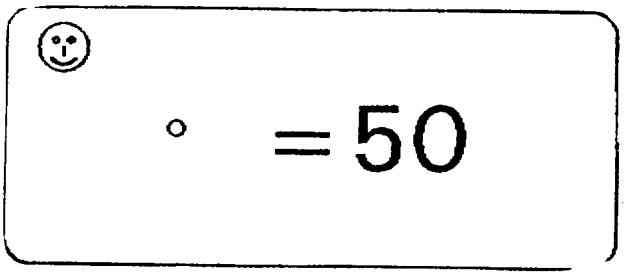
Wenn Sie den Computer in eine Position bringen, in der dem König nicht direkt Schach geboten wird, aber der Computer keinen Zug mehr machen kann ohne daß ihm Schach geboten wird, haben Sie eine Patt-Situation, und das Spiel endet mit Remis. Dann zeigt das Display folgendes:



Wenn die gleiche Position dreimal hintereinander in Erscheinung tritt, oder wenn keiner der Spieler während 50 Zügen einen Bauern bewegt oder eine Figur erobert, ergibt das ebenfalls ein Remis. Wenn die gleiche Position dreimal hintereinander erscheint, zeigt das Display:



Wenn während 50 Zügen weder ein Bauer bewegt noch eine Figur erobert wurde, zeigt das Display:



8. OFF/SAVE Modus

Wenn eine Partie zu Ende ist, können Sie mit NEW GAME eine neue beginnen. Wenn Sie mitten in einer Partie aufhören wollen, schalten Sie den Computer mit dem OFF/SAVE Schalter ab. Die letzte Figurenposition wird so gespeichert. Wollen Sie weiterspielen, schalten Sie auf ON, und die Partie kann fortgesetzt werden. Wenn Sie diese Partie nicht zu Ende spielen wollen, schalten Sie auf ON und dann auf NEW GAME.

9. Soundeffekte

Wenn Sie ohne Audiosignale spielen wollen, drücken Sie einfach auf SOUND/COLOR, wenn Sie am Zug sind. Mit der gleichen Taste schalten Sie die Soundeffekte wieder ein.

10. Spielstufen

Der Computer verfügt über 64 Spielstufen (LEVEL). Die folgende Tabelle gibt einen Überblick und nennt die entsprechenden Kürzel, die Sie dann auf dem Bord wählen.

Stufe Nr.	ungf. Zeit-limit per Zug	Spielw. Normal 1	Spielw. Aggressiv 2	Spielw. Defensiv 3	Spielw. Zufall 4
1	ANFÄNGER	A1	C1	E1	G1
2	2 Sek.	A2	C2	E2	G2
3	3 Sek.	A3	C3	E3	G3
4	5 Sek.	A4	C4	E4	G4
5	10 Sek.	A5	C5	E5	G5
6	20 Sek.	A6	C6	E6	G6
7	30 Sek.	A7	C7	E7	G7
8	45 Sek.	A8	C8	E8	G8

Stufe Nr.	ungf. Zeit-limit per Zug	Spielw. Normal 1	Spielw. Aggressiv 2	Spielw. Defensiv 3	Spielw. Zufall 4
9	1 Min.	B1	D1	F1	H1
10	2 Min.	B2	D2	F2	H2
11	3 Min.	B3	D3	F3	H3
12	5 Min.	B4	D4	F4	H4
13	10 Min.	B5	D5	F5	H5
14	24 Std.	B6	D6	F6	H6
15	MATT STUFE	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Der Computer hat 16 verschiedene Zeitvorgaben:

- Stufe 1 ist speziell für Anfänger gedacht. Das Gerät macht seine Züge beinahe sofort und überlegt nicht lange. Der HINT Modus (siehe Kap. 15) ist hier außer Funktion.

- Stufen 2-13 geben eine Zeitvorgabe von 2 Sekunden bis zu 15 Minuten pro Zug. Die Spielstärke geht von Anfänger bis mittelstarker Spieler. Der Computer verwendet hier mehr Zeit auf komplizierte Positionen. Natürlich nutzt das Gerät die Zeit des Gegners ebenfalls zum Überlegen, deshalb wird es manchmal sofort ziehen, wenn Sie genau den von ihm vorberechneten Zug machen. Das Programm wird ebenfalls sofort reagieren, wenn es einen Zug aus der Eröffnungsbibliothek macht.

- Stufe 14 ist eine besondere Stufe, in der eine Position für ca 24 Stunden analysiert wird, oder bis Sie die Suche mit Drücken der MOVE Taste beenden (siehe Kap. 16).

- Stufe 15, die spezielle MATT Stufe, löst Matt Probleme (siehe Kap. 19.

- Stufe 0 hat einen MULTI MOVE-Modus, in dem zwei Personen gegeneinander spielen können, und der Computer als Schiedsrichter fungiert (siehe Kap. 12).

Der Computer verfügt über 4 unterschiedliche Spielweisen (STYLE):

- NORMAL bedeutet, daß Verteidigung und Angriff ausgeglichen sind. Das Display zeigt STYLE 1.

- AGGRESSIV: Der Computer konzentriert sich vornehmlich auf Angriff und wird normalerweise den Austausch von Figuren vermeiden. Das Display zeigt STYLE 2.

- DEFENSIV: Der Computer versucht, eine solide Verteidigungs-position aufzubauen; er wird viele Bauern-Züge machen und, wann immer möglich, Figuren austauschen. Das Display zeigt STYLE 3.

- ZUFALL: Der Computer wird oft mit Bauern ziehen und manchmal einen Überraschungszug machen - der nicht immer der optimale Zug sein muß! Das Display zeigt STYLE 4.

Wenn Sie das Gerät zum ersten Mal einschalten und auf die NEW GAME Taste drücken, ist Stufe 2 und die Spielweise NORMAL eingestellt. Danach wird der jeweils zuletzt gespielte Modus gespeichert, auch wenn Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie eine andere Stufe oder Spielweise wählen wollen, gehen Sie vor wie folgt:

1. Drücken Sie die LEVEL Taste um die gewünschte Spielstufe einzugeben. Das Display zeigt die zuvor gewählte Spielstufe (LEVEL) und Spielweise (STYLE):

2. Suchen Sie nun auf der obigen Tabelle (10. Spielstufen) die Koordinaten des Feldes, die der gewünschten Spielweise entsprechen, und drücken Sie auf das Feld auf dem Brett.

3. Drücken Sie erneut auf die LEVEL Taste um den Stufenwahl-Modus zu verlassen. Dann geben Sie Ihren ersten Zug ein oder überlassen mit dem Drücken der MOVE-Taste dem Computer den ersten Zug.

Wenn Sie die aktuelle Einstellung überprüfen wollen, *ohne* sie zu verändern, drücken Sie die LEVEL-Taste. Das Display zeigt den gegenwärtigen Stand an. Mit erneutem Drücken der LEVEL Taste aktivieren Sie das laufende Spiel wieder.

Sie können jederzeit die Spielstufe überprüfen oder wechseln, wenn Sie am Zug sind.

11. MATT Probleme

Stufe 15 ist die spezielle MATT Stufe, die Matt-Probleme löst bis zu Matt in 5 Zügen, wenn dem Computer entsprechende Zeit zur

Verfügung steht. Um ein MATT Problem zu lösen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Setzen Sie die Position auf dem Spielbrett (siehe Kap. 18).

2. Wählen Sie Stufe 15, indem Sie die LEVEL-Taste und dann Taste H7 drücken. Drücken Sie erneut auf LEVEL.

3. Drücken Sie die MOVE-Taste, der Computer beginnt dann mit der Analyse des Problems.

Der Computer überlegt solange, bis er das Matt gefunden hat und wird dann den ersten Zug machen. Sie können nun den Gegenzug machen. Falls es kein Matt in der von Ihnen gewählten Ausgangsposition gibt, wird der Computer seine Analyse trotzdem endlos fortsetzen. Die festgesetzten Zeiten zur Lösung eines MATT Problems sind ungefähr folgende:

MATT in 1	1 Sekunde
MATT in 2	1 Minute
MATT in 3	1 Stunde
MATT in 4	1 Tag
MATT in 5	1 Monat

12. Funktion "MULTI MOVE"

Stufe 0 ist die MULTI MOVE Stufe. In der MULTI MOVE Funktion spielt der Computer selbst nicht. Sie können also mit beiden Farben oder mit einem anderen Gegner spielen. Das Gerät übernimmt die Aufgabe eines Schiedsrichters und kontrolliert die Legalität der Züge. So geben Sie die MULTI MOVE Funktion ein:

1. Wählen Sie Stufe 0, indem Sie auf die LEVEL-Taste, dann auf H8 und wieder auf LEVEL drücken.

2. Geben Sie Ihre Spielzüge ganz normal ein.

3. Zum Beenden der MULTI MOVE Funktion drücken Sie erneut die LEVEL-Taste und wählen eine andere Spielstufe.

13. Wechsel der Seiten und Umdrehen des Spielbrettes

Wenn Sie die MOVE-Taste drücken, wird das Gerät einen Zug machen. Wenn Sie mit dem Computer die Farben tauschen wollen, drücken Sie einfach MOVE, wenn Ihre Farbe am Zug ist. Der Computer wird den Zug ausführen und erwartet Ihren Gegenzug. Wenn Sie statt zu ziehen, erneut auf MOVE drücken, wird der Computer auch diesen Zug ausführen. Wenn Sie wollen, können Sie so den Computer eine komplette Partie alleine spielen lassen!

Wenn Sie die gesamte Partie mit Schwarz spielen möchten, gehen Sie vor wie folgt:

1. Drücken Sie auf die NEW GAME-Taste, stellen Sie die schwarzen Figuren auf den oberen Feldern auf, die weißen Figuren auf den unteren. Denken Sie daran, die weiße Dame auf ein weißes Feld zu setzen und die schwarze Dame auf ein schwarzes Feld.

2. Nun drücken Sie auf die MOVE-Taste. Das Drücken der MOVE-Taste in der Eröffnungsposition 'dreht das Brett herum'. Der Computer wird einen Zug mit Weiß von der oberen Hälfte des Brettes machen und erwartet, daß Sie Ihren Gegenzug mit Schwarz machen.

Sie können das Schachbrett auch während einer laufenden Partie umdrehen. Drücken Sie auf die LEVEL-Taste und dann auf die SOUND/COLOR-Taste. Das Display zeigt nun das Symbol für Schwarz und somit an, daß das Brett umgedreht wurde. Drücken Sie erneut auf die LEVEL-Taste um den Wahlmodus wieder zu verlassen.

14. Funktion "TAKE BACK"

Diese Funktion ermöglicht es, ausgeführte Züge zurückzunehmen. Falls Sie gerade mit Ihrem Zug begonnen haben, drücken Sie einfach ein zweites Mal mit der Figur auf das Spielfeld. Falls Sie den Zug bereits beendet haben, gehen Sie vor wie folgt:

1. Drücken Sie die TAKE BACK-Taste.

2. Das Display zeigt das Feld der zuletzt bewegten Figur an. Drücken Sie auf das entsprechende Feld und nehmen Sie die Figur auf.

3. Der Computer zeigt nun das Ausgangsfeld. Sie drücken darauf und setzen die Figur dort ab.

4. Beinhaltet der Zug das Schlagen einer Figur, so erinnert der Computer daran, die Figur wieder aufzustellen, indem er das entsprechende Feld anzeigt. Das Display zeigt Typ und Farbe der Figur. Drücken Sie auf das entsprechende Feld, und setzen Sie die Figur wieder ab.

5. Wenn Sie eine Rochade zurücknehmen wollen, müssen Sie zuerst den Zug des Königs zurücknehmen und dann den Turm-Zug, indem Sie nacheinander auf die Spielfelder der beiden Figuren drücken.

6. Wenn Sie eine Bauern-Umwandlung zurücknehmen wollen, denken Sie daran, die Dame gegen den Bauern auszutauschen.

Falls der Computer seinen Zug anzeigt, bevor Sie Ihren eigenen zurücknehmen konnten, führen Sie zunächst den Zug des Computers aus und nehmen ihn dann zurück wie oben beschrieben. Dann nehmen Sie Ihren eigenen Zug auf die gleiche Weise zurück. So können Sie bis zu fünf Spielzüge zurücknehmen.

15. Funktion "HINT"

Drücken Sie auf die HINT-Taste, wenn Sie am Zug sind. Der Computer schlägt Ihnen dann einen Zug vor. Während er nämlich seinen Zug überlegt, sucht er auch nach dem besten Gegenzug, den Sie möglicherweise machen werden. Diesen schlägt er Ihnen dann vor. Gehen Sie so vor:

1. Drücken Sie die HINT-Taste. Das Display zeigt Ihnen, welchen Zug der Computer vorschlägt. Auf dem Brett zeigt er für zwei Sekunden das Ausgangsfeld an.

2. Dann zeigt er für eine Sekunde das Zielfeld an.

3. Jetzt können Sie auf dem Display für eine Sekunde die Bewertung der Position durch den Computer sehen. Eine Zahl zeigt an, wie der Computer die Partie für sich einschätzt:

Bewertung	Erklärung
-9900	Sie können den Computer Schachmatt setzen
-300	Sie haben einen Läufer oder Springer voraus
-100	Sie haben einen Bauern voraus
-25	Positionsvorteil für Sie
0	Gleiche Chancen
25	Positionsvorteil für den Computer
100	Der Computer hat einen Bauern voraus
300	Der Computer hat einen Läufer oder Springer voraus
9900	Der Computer kann Sie Schachmatt setzen

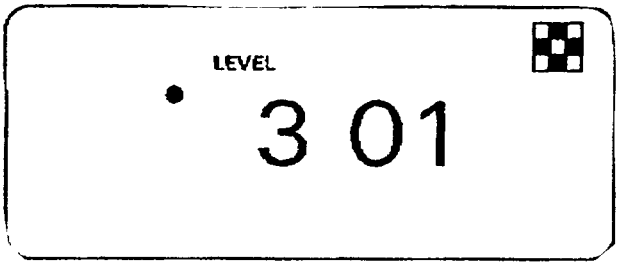
4. Danach wird die Sequenz wiederholt. Sie verlassen die HINT-Funktion wieder, indem Sie auf die HINT-Taste oder eine beliebige andere Taste drücken.

Führen Sie den vorgeschlagenen Zug aus, so wird das Gerät fast sofort seinen Gegenzug machen, denn Ihr Zug ist der von dem Computer berechnete und erwartete.

Sie können dem Computer sogar ins "Hirn" schauen, während er seinen Zug überlegt. Drücken Sie die HINT-Taste, während der Computer überlegt. Er zeigt dann den Zug, den er gerade

analysiert. Verwirft er den Zug, wechselt die Anzeige im Display entsprechend. Auf diese Weise können Sie ihren Gegenzug bereits in der Spielzeit des Computers planen.

Wenn Sie auf die LEVEL-Taste drücken, während der Computer überlegt, können Sie sehen, wo der Computer in seinen Überlegungen gerade ist:



Sie sehen den Schwierigkeitsgrad an der Anzahl der Züge, die der Computer plant (= 3), sowie die Nummer des Zuges, den er gerade analysiert (= 01). In unserem Fall plant der Computer also 3 Züge vor: Seinen Zug, Ihren Zug und seinen Gegenzug. Im Moment überdenkt er den ersten Zug. Wenn der Computer seine Analyse aller möglichen Züge in dieser Position beendet hat, wird er entweder seinen Zug machen, oder die Analyse auf vier Halbzüge voraus erweitern.

16. Bedrohungen

Wenn der Computer Schach bietet, ertönt ein 'Triumphsignal', und auf dem Display erscheint "CHECK" (Schach). Darüber hinaus warnt er Sie noch vor anderen, für Sie bedrohlichen Situationen: Wenn der Computer kurz vor einem Schach ist, erscheint auf dem Display als Warnung ein kleines Auge. Im Normalfall ist die Bedrohung Ihrer Figuren offensichtlich, zum Beispiel wenn der Computer eine ungeschützte Figur angreifen will oder eine große Figur mit einer kleineren bedroht. Aber es kann ebenso eine Bedrohung durch eine Bauern-Umwandlung oder durch ein Matt dem König sein. Sollten Sie die Art der Bedrohung nicht erkennen können, drücken Sie auf die LEARNING-Taste. Der Computer zeigt Ihnen dann den Zug, den er ausführen will, auf die gleiche Weise wie in der HINT-Funktion. Drücken Sie dann erneut auf die LEARNING-Taste oder eine beliebige andere, um die Partie fortzusetzen. Drücken Sie die HINT-Taste, wenn der Computer Ihnen einen Hinweis geben soll, wie Sie der Bedrohung am besten begegnen können.

Wenn Bedrohungen nicht automatisch angezeigt werden sollen, drücken Sie auf die LEVEL-Taste. Der Computer zeigt die aktuelle Stufe an sowie das Augensymbol (siehe oben). Sie drücken nun auf LEARNING und schalten so die automatische Vorwarnung aus: Das kleine Auge verschwindet vom Display. Kehren Sie nun zur Partie zurück, indem Sie erneut auf die LEVEL-Taste drücken.

Selbst wenn Sie die automatische Vorwarnung ausgeschaltet haben, können Sie jederzeit mit dem Drücken der Taste LEARNING überprüfen, ob der Computer eine Ihrer Figuren bedroht. Sollte dies nicht der Fall sein, ertönt ein Fehlersignal.

17. Begrenzung der Spielzeit

Sie können die Überlegungen des Computers abbrechen, indem Sie MOVE drücken, während er seinen Zug überlegt. Er wird sofort den Zug ausführen, an den er gerade 'denkt'.

18. Funktion "VERIFY POSITION"

Mit dieser Funktion können Sie den Computer fragen, auf welchen Feldern die einzelnen Figuren stehen. Das ist sehr praktisch, sollten die Figuren einmal umfallen, und Sie können sich nicht mehr an alle Positionen erinnern. So gehen Sie vor:

1. Drücken Sie die Taste VERIFY. Das Display zeigt "VERIFY" an.

2. Drücken Sie auf eine der sechs Figuren-Tasten. Der Computer zeigt mit zwei Lichtsignalen an, auf welcher Position die erste Figur dieses Types gestanden hat. Wenn das LED am unteren Teil des Gerätes stetig leuchtet, ist Weiß gemeint. Flackert das LED, gibt es die Position einer schwarzen Figur an. Auch auf dem Display werden Typ, Farbe und Feld der jeweiligen Figur angezeigt.

3. Drücken Sie erneut auf die Figuren-Taste, und der Computer zeigt ihnen auf die gleiche Weise die letzte Position der nächsten Figur des entsprechenden Types.

4. Wenn alle Positionen von Figuren dieses Types wieder richtig besetzt wurden (oder wenn keine Figur dieses Types auf dem Brett gestanden hat) zeigt das Display den gewählten Typ an und welche Farbe nun am Zug ist. Sie können nun die nächste Figuren-Taste drücken, um evtl. fehlende Figuren eines anderen Types wieder aufzustellen. Sie können aber auch gleich den nächsten Zug machen.

19. Funktion "SET-UP POSITION"

Um die Position einer Figur während einer Partie zu ändern oder eine völlig neue Spielsituation einzugeben, gehen Sie vor wie folgt:

1. Drücken Sie auf die Taste SET-UP. Das Display zeigt, daß nun die SET-UP Funktion aktiviert ist.

2. Um eine Figur vom Brett zu nehmen, drücken Sie einfach auf das entsprechende Feld. Das Display zeigt Typ, Farbe und Feld der Figur an. Gleichzeitig leuchten die beiden Lichtsignale (LED's) des Feldes auf.

3. Um eine Figur von einem Feld zum anderen zu bewegen, nehmen Sie die Figur auf und drücken auf das Ausgangsfeld. Drücken Sie dann auf die Mitte des Zielfeldes. Der Computer zeigt das Zielfeld auf dem Display und auf dem Brett an. Stetiges Aufleuchten des LED's am unteren Teil des Gerätes signalisiert Weiß, das Blinken des LED's bedeutet Schwarz.

4. Wenn Sie neue Figuren einsetzen möchten, überprüfen Sie bitte zuerst, ob das LED die richtige Farbe anzeigt (siehe oben). Sie können die Farbe ändern, indem Sie auf die Taste SOUND/COLOR drücken. Drücken Sie dann auf die Figuren-Taste der Figur, die Sie einsetzen möchten. Befinden sich bereits Figuren dieses Types auf dem Brett, wird der Computer dies anzeigen wie in Kap. 18. VERIFY POSITION beschrieben. Drücken Sie als nächstes auf Ihr Zielfeld, und die beiden Lichtsignale des Feldes leuchten auf. Überprüfen Sie nun erneut, ob das LED die richtige Farbe anzeigt.
Wenn Sie mehr als eine Figur gleichen Types und gleicher Farbe einsetzen wollen, drücken Sie einfach auf ein leeres Feld nach dem anderen.

5. Möchten Sie eine vollständig neue Partie spielen, drücken Sie die Taste TAKE BACK. Damit löschen Sie alle Züge aus. Der Computer signalisiert dies mittels der NEW GAME Melodie.

6. Wenn Sie überprüfen möchten, ob der Computer alle Positionen korrekt erfaßt hat, drücken Sie auf die entsprechende Figuren-Taste und gehen Sie vor wie in Kap. 18. Funktion "VERIFY POSITION" beschrieben.

7. Wenn Sie die Eingabe der neuen Spielposition beendet haben, überprüfen Sie bitte, ob beide Farben ihren König haben, und ob der Spieler, der am Zug ist, nicht den König des Gegners nehmen kann. Der Computer macht nicht auf eine illegale Position aufmerksam!

8. Die Farbe der letzten Figur, die Sie eingesetzt oder weggenommen haben, bestimmt, wer den nächsten Zug macht. Falls dies nicht die gewünschte Farbe ist, ändern Sie entweder mit dem Drücken der Taste SOUND/COLOR die Farbe oder setzen eine Figur der richtigen Farbe neu, bzw. nehmen sie weg.

9. Zum Schluß drücken Sie erneut die Taste SET-UP und verlassen so die SET-UP Funktion.

20. Der Lernmodus: 40 programmierte Partien

Als Schachlehrer verfügt der 540 XT über 40 einprogrammierte Meister-Partien mit 320 Übungen, also 8 Übungen pro Partie. Jede der 40 Partien beschäftigt sich mit einer Besonderheit. Wenn Sie alle 40 Partien spielen, werden Sie vieles über die verschiedenen Aspekte des Schachspiels lernen.

Die Partien 1 - 12 lehren die Grundregeln des Schach, einfaches Matt und anderes Basiswissen über das Schachspiel.
Die Partien 13 - 40 beinhalten die taktischen und strategischen Feinheiten des Schach. Hier können Sie Ihre Schach-Kenntnisse auf die Probe stellen. Entwickeln Sie die gleichen Züge wie die großen Meister, und lesen Sie in dem ausführlichen Begleitbuch über die großen Partien nach.

So aktivieren Sie den Lernmodus:

1. Sie drücken auf die Taste NEW GAME und stellen die Figuren auf. Die meisten Partien werden mit Weiß auf der unteren Hälfte des Schachbretts gespielt. Partien Nummer 3, 4, 5, 7, 9, 16, 36 und 37 allerdings beinhalten spezielle Übungen für Schwarz. Deshalb ist das Brett hier umgedreht: Sie spielen Schwarz von der unteren Hälfte des Brettes aus.

2. Drücken Sie auf die Taste LEARNING. Suchen Sie dann das Feld, welches für die Partie steht, die Sie spielen wollen:

A1	1	B1	9	C1	17	D1	25	E1	33
A2	2	B2	10	C2	18	D2	26	E2	34
A3	3	B3	11	C3	19	D3	27	E3	35
A4	4	B4	12	C4	20	D4	28	E4	36
A5	5	B5	13	C5	21	D5	29	E5	37
A6	6	B6	14	C6	22	D6	30	E6	38
A7	7	B7	15	C7	23	D7	31	E7	39
A8	8	B8	16	C8	24	D8	32	E8	40

3. Der Computer befindet sich nun im Lernmodus. Ein kleiner Hut in der unteren linken Ecke des Displays weist darauf hin. Der Computer gibt automatisch alle Züge bis zur ersten Übung vor. Drücken Sie auf die entsprechenden Felder, um die Züge auszuführen. Wenn die erste Übungssituation erreicht ist, stoppt der Computer, und es ist an Ihnen, den richtigen Zug zu finden.

Die Partien 1 bis 12 lehren die Grundregeln des Spiels und vermitteln Basiswissen wie z.B. einfaches Matt und andere einfache Strategien.

4. Der Computer zeigt Ihnen das Feld der Figur, mit der Sie den Zug machen sollen, durch zwei blinkende LED's an. Überlegen Sie, welcher Zug in der momentanen Spielsituation der beste ist, und

machen Sie Ihren Zug: Drücken Sie auf die entsprechenden Ausgangs- und Zielfelder.

5. Wenn Sie beim ersten Versuch den richtigen Zug machen, erhalten Sie 2 Punkte, und der Computer macht den nächsten Zug der Partie. Wenn Sie den falschen Zug ausführen, hören Sie ein Fehlersignal. Der Computer bittet Sie, den Zug zurückzunehmen. Drücken Sie auf die entsprechenden Felder.

6. Sie haben noch einen Versuch, um den korrekten Zug zu machen. Haben Sie ihn gefunden und ausgeführt, erhalten Sie einen Punkt. Ist es erneut der falsche Zug, zeigt Ihnen der Computer den korrekten Zug an. Führen Sie ihn aus und lesen Sie im Begleitbuch nach, warum dieser Zug der bessere ist.

Und hier ein Beispiel zur Erläuterung: Die erste Übung in Partie 1 ist der allererste Zug in der Partie. Nachdem Sie NEW GAME, LEARNING MODE (Lernmodus) und A1 eingegeben haben, signalisieren die LED's, daß Sie mit dem Bauern auf Feld E2 ziehen sollen. Das richtige Zielfeld ist E4 (E2 -> E3 ist ebenfalls möglich, ist jedoch der schwächere Zug). Drücken Sie auf die Felder E2 und E4 und plazieren Sie den Bauern. Der Computer spielt eine kleine Fanfare und zeigt auf dem Display an, daß Sie zwei Punkte bekommen. Dann kommt die nächste Übung.

Die Partien 13 bis 40 lehren die taktischen und strategischen Feinheiten des Schachspiels und sind für fortgeschrittene Spieler gedacht. Die meisten Partien sind von Meistern gespielt worden, und Ihre Aufgabe ist es, die Züge der Großmeister nachzuspielen.

7. Der Computer zeigt Ihnen bei diesen Partien nicht, mit welcher Figur Sie ziehen sollen. Sie müssen selbst entscheiden, welches der nächste Zug sein muß. Führen Sie ihn aus wie oben beschrieben.

8. Wenn Sie gleich beim ersten Versuch den richtigen Zug machen, erhalten Sie drei Punkte. Ist es nicht der richtige, teilt Ihnen der Computer mit, daß Sie den Zug zurücknehmen sollen. Drücken Sie dann auf die entsprechenden Felder. Machen Sie beim zweiten Versuch den richtigen Zug, erhalten Sie zwei Punkte.

9. Geht auch der zweite Versuch schief, zeigt Ihnen der Computer, mit welcher Figur Sie ziehen sollen. Führen Sie nun den Zug korrekt aus, dann bekommen Sie einen Punkt.

Wenn Sie die Partie beendet haben, zeigt der Computer Ihre erreichte Gesamtpunktzahl an. In jeder Partie gibt es 8 Übungen.

Die höchste Punktzahl in den Partien 1 bis 12 ist demnach 16, in den Partien 13 bis 40 können Sie maximal 24 Punkte erreichen. Zu den Partien für Fortgeschrittene gibt Ihnen der Computer außerdem noch eine Einschätzung Ihrer Spielstärke. Auf dem Display wird eines der sechs Figuren-Symbole gezeigt, das eine Wertung bedeutet. Die folgende Tabelle zeigt an, welche Einstufung mit welcher Figur angezeigt wird.

FIGUR	PUNKTE	ELO-EINSTUFUNG	DEFINITION
Bauer	0 - 4	1000 - 1200	Anfänger
Springer	5 - 8	1200 - 1400	Schwacher Clubspieler
Läufer	9 - 12	1400 - 1600	Mittlerer Clubspieler
Turm	13 - 16	1600 - 1800	Starker Clubspieler
Dame	17 - 20	1800 - 2000	Turnierspieler
König	21 - 24	2000 - 2200	Meister o. Großmeister

Wenn Sie mitten in einer Übung sind, gibt es mehrere Alternativen zu dem Zug, den der Computer von Ihnen erwartet:

- Sie drücken auf die Taste MOVE: Die Übung wird ignoriert und die Partie fortgesetzt. Sie erhalten 0 Punkte.

- Sie können sich die Position mit Hilfe der Taste VERIFY anzeigen lassen (siehe oben Kap. 18), oder auf die Taste LEARNING drücken. Sie sehen dann, ob die Position des Gegners eine Bedrohung enthält. Der HINT Modus ist in der Funktion LEARNING nicht verfügbar. Sie können den Computer auch ausschalten, allerdings nur, wenn sie gerade bei einer Übung sind. Ist dies nicht der Fall, führen Sie die Züge der Partie aus, bis Sie zur nächsten Übung kommen. Dann schalten Sie das Gerät ab.

21. Spielen mit ausgewählten Figuren

Der Computer bietet eine besondere Option an, mit der Anfänger Funktion und Möglichkeiten einzelner Figuren kennenlernen können. Drücken Sie auf die Taste NEW GAME. Wenn Sie mit Schwarz spielen möchten, drücken Sie die Taste LEVEL, dann SOUND/COLOR und wieder LEVEL. Dann drücken Sie auf die Taste LEARNING und

- auf die Taste BAUER, um die Partie ausschließlich mit Bauern und Königen zu spielen

- auf die Taste SPRINGER, um die Partie nur mit Bauern, Springern und Königen zu spielen

- auf die Taste LÄUFER, um nur mit Läufern, Königen und Bauern zu spielen

- auf die Taste TURM, um nur mit Türmen, Bauern und Königen zu spielen

- auf die Taste DAME, um nur mit Königen, Damen und Bauern zu spielen

22. Wartung und Pflege

1. Setzen Sie das Gerät nie dem Sonnenlicht oder anderen Hitzequellen aus.

2. Zur Reinigung nur ein angefeuchtetes Tuch verwenden. Keine chemischen Reinigungs- oder Lösungsmittel!

3. Öffnen Sie das Gerät niemals!

4. Schützen Sie das Gerät vor Nässe und Feuchtigkeit.

5. Verwenden Sie nur neue Batterien. Falls Sie den Computer über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, entfernen Sie die Batterien.

Falls das Gerät einmal nicht ordnungsgemäß funktioniert, ersetzen Sie zunächst die Batterien durch neue. Lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig und überprüfen Sie, ob Sie vielleicht etwas mißverstanden haben. Falls der Fehler nicht behoben werden kann, schicken Sie das Gerät ein. Bitte versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu reparieren! Ihr Versuch könnte den Schachcomputer beschädigen und die Garantie ungültig machen.

Hinweis: Hiermit wird bestätigt, daß dieses elektronische Spiel in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Postamtsblattverfügung 1046/1984 funkentstört ist.
Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt. Die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen wurde eingeräumt.

YENO Elektronik GmbH
Robert-Koch-Str. 12
D-64331 Weiterstadt