

YENO SCHACHCOMPUTER

416 XL

BEDIENUNGSANLEITUNG

1. Einleitung

Herzlichen Glückwunsch für Ihre kluge Entscheidung, sich einen YENO 416 XL Schachcomputer zugelegt zu haben.

Der 416 XL ist sowohl ein Schachlehrer als auch gleichzeitig ein sehr anpassungsfähiger Spielpartner für Anfänger bis hin zu guten Spielern.

Als Schachlehrer führt er den Laien in die faszinierende Welt des Schachspiels ein und zeigt ihm, wie jede einzelne Figur ziehen darf, und wann eine Figur in Gefahr ist.

Darüberhinaus verfügt Ihr YENO 416 XL über 320 Übungen, die in 40 einprogrammierten Partien jederzeit abrufbar sind.

Das beiliegende Schachbuch ist in zwei Teile gegliedert:

Teil 1 macht den Spieler mit den Regeln und Prinzipien des Schachspiels vertraut.

Teil 2 beinhaltet die 40 programmierten Partien mit den 320 Übungen, Kommentaren und Lösungen.

Als Hilfe zum besseren Verständnis enthält das Schachbuch über 400 Diagramme.

Nach jeder Serie von Übungsaufgaben vergibt der YENO 416 XL Punkte, damit man seine Stärke und Fortschritte überprüfen kann.

Als Schachpartner ist der 416 XL dank seiner 64 Spielstärken sowohl für den Anfänger als auch für den guten Spieler geeignet. Sein Programm läßt sich also genau an das Niveau seines Gegenspielers anpassen.

2. DIE TASTEN und ihre Funktionen

Der Schalter OFF / ON / SAVE

- Schalter auf Position ON schaltet den Schachcomputer ein.
- Schalter auf Position OFF schaltet den Schachcomputer aus.
In dieser Position wird der Speicherinhalt vollständig gelöscht.
- Schalter auf Position SAVE aktiviert den Speicher. In dieser Stellung speichert der Computer alle Züge der letzten Partie ab. Diese Funktion erlaubt Ihnen, jederzeit die Partie zu unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen.

Die Taste NEW GAME

Diese Taste dient dazu, eine neue Partie zu beginnen, d. h. den Computer wieder in die Anfangsposition zu bringen. Die eingestellte Spielstärke bleibt unverändert. Wird diese Taste im „SET-UP“-Modus gedrückt, so werden alle Positionen auf dem Schachbrett gelöscht.

Die Taste LEVEL

Der YENO 416 XL verfügt über 64 verschiedene Spielstärken. Drücken Sie die Taste LEVEL und anschließend das entsprechende Feld für die gewünschte Spielstärke. Durch erneutes Drücken der Taste LEVEL wird die Wahl der Spielstärke abgeschlossen.

Die Taste SET UP

Die „SET-UP“-Funktion dient dazu, während einer Partie, dem Computer das Hinzufügen oder Entfernen von Figuren auf dem Schachbrett einzugeben. Auch kann man in diesem Modus Positionen eingeben, um zum Beispiel das Problem eines Matts zu lösen. Zum Verlassen der „SET-UP“-Funktion drücken Sie erneut die Taste SET UP.

Die Taste LEARNING

Die Funktion LEARNING ermöglicht den Zugriff auf das eingebaute Lern-Programm. Nachdem Sie die Taste LEARNING gedrückt haben, wählen Sie eine Übung, indem Sie auf eines der Felder A1 bis E8 drücken. Zum Start der Übungen drücken Sie nun die Taste PLAY.

Die Taste PLAY

Wenn Sie die Taste PLAY drücken, während der Computer seinen Zug überlegt, unterbrechen Sie seine Analyse und zwingen ihn, den besten Zug zu spielen, den er in diesem Stadium seiner Analyse gefunden hat.

Drücken Sie die Taste PLAY, wenn Sie am Zug sind, so führt der Computer für Sie Ihren Zug aus (dabei wechseln Sie auch automatisch die Farbe).

Die Taste SOUND / CHANGE DIRECTION

Wenn Sie die Signaltöne des Computers während der Partie nicht hören wollen, so drücken Sie auf die Taste SOUND, um den Ton zu unterdrücken. Ein erneutes Drücken dieser Taste schaltet den Ton wieder ein.

In Verbindung mit SET UP können Sie auch mit dieser Taste das Schachbrett umdrehen (d. h. Sie stellen nun auf Ihrer Seite Schwarz auf, während der Computer Weiß spielt).

Die Taste TAKE BACK

Die Taste TAKE BACK erlaubt, einen Zug zurückzunehmen, um einen Fehler zu korrigieren oder eine andere Taktik auszuprobieren. Sie können bis zu 10 Halbzüge zurücknehmen (d. h. 5 Züge für jede Seite).

Die Taste MULTI MOVE

Diese Taste dient zur Eingabe von Zügen, ohne daß der Computer mit einem eigenen Zug antwortet.

Die Taste SHOW MOVE

In dieser Funktion wird der zu ziehenden Seite der beste Zug angezeigt sowie der Stellungsbewertungswert. In dem Modus EXERCISE wird die Taste HINT benutzt, um sich jederzeit das Punktergebnis, das erzielt wurde, zeigen zu lassen.

Die Taste CHANGE-COLOR

In der Funktion SET UP ändert die Taste CHANGE-COLOR die Farbe der Figur, die Sie der Position hinzugefügt haben, oder sie entscheidet, welche Farbe als nächste zieht.

Die Symbol-Tasten

Dieses sind die Tasten, die die Symbole der einzelnen Schachfiguren tragen. Drückt man auf eine Taste, so zeigt der Computer die Position der entsprechenden Figuren, die sich auf dem Schachbrett befinden. Der Computer beginnt mit Weiß. Im „SET-UP“-Modus definiert man mit Hilfe dieser Tasten, welcher Figurentyp auf das Schachbrett platziert wird. Bei der Bauernumwandlung dienen sie dazu, dem Computer mitzuteilen, welche Figur Sie gewählt haben, um Ihren Bauern umzuwandeln.

3. Die STROMVERSORGUNG

Batterien

Öffnen Sie das Batteriefach am Boden des Gerätes und legen Sie 4 Mignon-Zellen entsprechend des im Batteriefach abgebildeten Schemas. – Um eine längere Betriebsdauer zu erreichen, bitte nur Alkali-Mangan-Batterien verwenden.

Merke: Bei längerem Nicht-Gebrauch des Gerätes entfernen Sie die Batterien aus dem Fach, da alle Schäden, die auf ausgelaufene Batterien zurückzuführen sind, von den Garantieleistungen ausgenommen sind.

Hinweis zum Schutz unserer Umwelt: Bitte denken Sie daran, verbrauchte Batterien gehören nicht in den Hausmüll, sondern sollen nur bei den bestehenden Sammelstellen oder bei einem Sondermüllplatz abgegeben werden.

Netzgerät

Benutzen Sie ein Netzgerät 9V, 300 mA. Wir empfehlen Ihnen das Netzgerät GA391, das speziell für den Schachcomputer entwickelt wurde. Verbinden Sie zuerst den Schachcomputer mit dem Netzgerät und dann das Netzgerät mit der Steckdose.

Merke: Alle Schäden, die durch die Verwendung eines anderen als dem empfohlenen Netzgerät entstanden sind, sind von den Garantieleistungen ausgenommen. Bei Nicht-Gebrauch des Spiels, bitte immer das Netzgerät von der Steckdose trennen. Sollten Sie jedoch die zuletzt gespielte Partie speichern wollen, müssen Sie Batterien einlegen, bevor Sie das Netzgerät aus der Steckdose ziehen.

4. WIE MAN EIN SPIEL BEGINNT

Stellen Sie die Figuren auf dem Brett in der Ausgangsposition auf, und schalten Sie das Gerät ein. Die Leuchtdioden (LEDs) G und H leuchten auf und zeigen damit an, daß Sie am Zug sind.

5. WIE DIE ZÜGE AUSGEFÜHRT WERDEN

Ihr Schachcomputer ist mit Drucksensoren ausgestattet, die Ihre Züge registrieren. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie leicht auf das Zentrum des von der Figur besetzten Feldes (Ausgangsfeld), mit der Sie ziehen wollen. Die einfachste Art ist, die zu ziehende Figur nehmen und mit der unteren Kante auf das Ausgangsfeld drücken. Der Computer antwortet mit einem Signalton (Bip). Setzen Sie nun die Figur auf das Zielfeld und drücken Sie leicht darauf (in gleicher Weise, wie auf das Ausgangsfeld). Der Computer antwortet erneut mit einem Bip und quittiert damit Ihren Zug. Gleichzeitig beginnt der Computer, seine Antwort auf Ihren Zug zu errechnen.

6. DIE ZÜGE DES COMPUTERS

Während der Computer seinen Zug errechnet, blinkt die LED auf, und zwar für die Seite (Farbe), für die er spielt. Zu Beginn einer Partie wird der Computer, dank seiner großen Eröffnungs-Bibliothek von 2000 Zügen, sehr schnell eine Antwort auf Ihren Zug finden. Hat der Computer seine Antwort gefunden, so meldet er sich mit 2 Bips. Zwei aufleuchtende LEDs zeigen Ihnen, mit welcher Figur der Computer ziehen will. Drücken Sie nun leicht auf die Figur, die auf dem gewünschten Feld steht. Ein Bip ertönt, und die beiden LEDs erlöschen. Der Computer zeigt Ihnen nun, auf welches Feld er seine Figur ziehen möchte, indem wiederum zwei LEDs aufleuchten. Stellen Sie nun die vom Computer gewünschte Figur mit leichtem Druck auf das entsprechende Zielfeld. Die LEDs des Zielfeldes erlöschen, und die LEDs G und H leuchten auf, was bedeutet, daß Sie wieder am Zug sind.

Sollten Sie sich einmal bei der Ausführung der Computer-Züge geirrt haben – keine Angst – der Computer meldet diesen Irrtum mit zwei kurzen Bips, und die LEDs des Ausgangs- bzw. Zielfeldes erlöschen nicht. Führen Sie nun ganz einfach den Zug so aus, wie ihn der Computer wünscht.

7. DIE BESONDEREN ZÜGE

Schlagzüge

Wenn eine Figur geschlagen werden soll, nehmen Sie diese bitte zuerst vom Brett, bevor Sie die schlagende Figur auf das betreffende Feld setzen. Das gilt sowohl für Ihre eigenen Züge als auch für die des Computers.

En-passant-Schlagen

Beim En-passant-Schlagen gilt das gleiche, wie für die normalen Schlagzüge. Der Computer wird Sie erinnern, den geschlagenen Bauern vom Brett zu entfernen. Drücken Sie leicht auf das Feld, wenn Sie den Bauern entfernen.

Rochade

Ganz wichtig bei der Rochade ist, daß – entsprechend den Schachregeln – zuerst der Königszug und dann der Turmzug ausgeführt wird. Der Computer wird Sie erinnern, den Turmzug auszuführen. Drücken Sie auf das Ausgangs- und Zielfeld, wenn Sie mit dem Turm ziehen.

Bauernumwandlung (Promotion)

Die Bauernumwandlung wird vom Computer automatisch durchgeführt. Hat Ihr Bauer die achte Reihe erreicht, bittet Sie der Computer, eine Figur auszuwählen. Drücken Sie eine der Symbol-Tasten, um anzuzeigen, welche Figur Sie wünschen.

Wenn der Computer einen seiner Bauern umwandeln möchte, so wählt er immer die Dame. Vergessen Sie nicht, auf das Zielfeld zu drücken, wenn Sie den Bauern umwandeln.

8. ILLEGALE ZÜGE

Wenn Sie versuchen, einen illegalen (ungültigen) oder unmöglichen Zug zu machen, so ertönt ein Fehlersignal. Jedesmal wenn Sie dieses Signal hören, bedeutet das, daß Sie etwas Falsches gemacht haben, und daß Ihre letzte Eingabe ignoriert wurde.

9. SCHACH, MATT UND REMIS

Bietet der Computer Ihnen Schach, so leuchten die LEDs A und B auf.

Ein Matt wird durch die LEDs C und D angezeigt.

Ein Remis oder Patt wird durch die LEDs E und F angezeigt. Ist eine Position erreicht, in der nur noch 2 Könige allein auf dem Schachbrett stehen, erklärt er diese Partie als Remis und weigert sich weiterzuspielen.

10. NEUE PARTIE

Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie einfach die Taste NEW GAME, und stellen Sie die Figuren in Ihrer Ausgangsposition auf. Sie können in jedem Stadium der Partie eine neue beginnen, indem Sie die Taste NEW GAME drücken.

Im SET-UP-Modus benötigt man die Taste NEW GAME, um das Schachbrett zu „räumen“, d. h. daß alle Figuren aus dem Speicher gelöscht werden.

11. DIE SPIELSTÄRKEN

Sie werden feststellen, daß der Schachcomputer bis zur Spielstärke A4 schnelle Antwortzeiten hat. In dieser Spielstärke (A4) hat der Computer eine durchschnittliche Analysezeit von ca. 5 Sekunden. Geben Sie Ihrem Computer mehr Zeit für seine Analysen, wird er bessere Züge finden und stärker spielen. Das Niveau hängt also von der eingestellten Spielstärke ab. Während einer Partie können Sie die Spielstärke ändern.

Wenn Sie die Taste LEVEL drücken, können Sie eine Spielstärke wählen. Der Computer zeigt Ihnen die momentan eingestellte Spielstärke, indem die LEDs des entsprechenden Feldes aufleuchten. Wenn Sie den Computer einschalten, so ist er automatisch auf Spielstärke A4 (5 Sekunden pro Zug) eingestellt. Sie können eine andere Spielstärke wählen, indem Sie einfach auf das entsprechende Feld drücken. Haben Sie die gewünschte Spielstärke eingegeben, drücken Sie noch einmal die Taste LEVEL, um damit die Wahl der Spielstärke abzuschließen. Während der Partie (wenn Sie am Zug sind) kann die Spielstärke in jedem Stadium geändert werden.

Ihr Schachcomputer verfügt über 64 verschiedene Spielstärken.

Standard-Spielstärken A1 – B4

Die ersten 12 Spielstärken, A1 – B4, sind die normalen Spielstärken. Wenn Sie eine dieser Stärken auswählen, so legen Sie die durchschnittliche Antwortzeit für den Computer fest.

SPIELSTÄRKE	ANTWORTZEITEN
A1	1 Sek.
A2	2 Sek.
A3	3 Sek.
A4	5 Sek.
A5	10 Sek.
A6	20 Sek.
A7	30 Sek.
A8	1 Min.

SPIELSTÄRKE	ANTWORTZEITEN
B1	2 Min.
B2	3 Min.
B3	5 Min.
B4	10 Min.
B5	20 Min.
B6	30 Min.
B7	60 Min.
B8	unendlich

Bitte beachten Sie, daß die angegebene, durchschnittliche Antwortzeit in komplexen Positionen viel länger dauern kann. Ihr Computer verfügt über eine große Eröffnungs-Bibliothek, was zur Folge hat, daß die ersten Züge einer Partie, ohne Rücksicht auf die Spielstärke, entsprechend schnell gespielt werden.

Analysestufen B5 – B8

Die Stufen B5-B8 sind die Analysestufen. Die längeren Rechenzeiten erlauben dem Computer, Kombinationen zu finden, die er in einer Standard-Spielstärke nicht errechnen konnte. Diese Stufen sind besonders für die Analyse von komplexen Positionen nützlich.

Die Stufe B8 ist praktisch unendlich. In dieser Stufe wird der Computer unendlich lang rechnen, es sei denn, er findet die Position in seiner Eröffnungs-Bibliothek wieder, oder Sie beenden die Suche, indem Sie die Taste PLAY drücken. Diese Stufe kann nützlich sein, wenn man z. B. eine Partie per Post spielt, wobei Sie den Computer pro Zug einige Tage lang rechnen lassen können.

Leichte Spielstärken C1 – D8

Die Spielstärken C1-D8 haben die gleichen Antwortzeiten, wie die entsprechenden Stärken A1-B8. Normalerweise analysiert der Computer weiter, während Sie am Zug sind. Wenn Sie nun eine dieser 16 Spielstärken ausgewählt haben, so wird der Computer seine Analyse unterbrechen, solange Sie am Zug sind und selbst überlegen. Diese Eigenschaft ist ein Grund, warum Ihr Schachcomputer so strapazierfähig ist.

Spielstärken für Anfänger E1 – F8

Die Spielstärken E1–F8 sind für den Anfänger bestimmt. Der Computer beschränkt sich in seiner Analyse und spielt deshalb auf einem, dem Anfänger angepaßten Niveau.

Spielstärken mit festgesetzter Rechentiefe G1 – G8

Die Stufen G1 – G8 sind Spielstärken mit einer festgesetzten Rechentiefe. Bei diesen Stufen ist die Rechentiefe auf die Anzahl der Züge, die identisch ist mit der Nummer der Spielstärke, beschränkt. Ein Beispiel: Bei Spielstärke G1 wird der Computer nicht mehr als einen Zug vorausberechnen, wobei er natürlich „übersehen“ kann, daß z. B. der Gegner den Computer unmittelbar vor ein Matt stellt. Diese Spielstufen geben Anfängern und Durchschnittspielern eine größere Chance, gegen den Computer zu gewinnen.

Stufen zur Untersuchung von Matt-Problemen H1 – H8

Die Stufen H1 – H8 dienen dazu, Matt-Probleme zu lösen. Die Zahl der Spielstufe entspricht gleichzeitig der Anzahl, in wie vielen Zügen ein Matt-Problem gelöst werden soll. Um z. B. ein Matt in 3 Zügen zu lösen, drücken Sie die Stufe H3. Ein Matt kann in den Stufen H1 – H4 relativ schnell gelöst werden, wobei die Stufen H5 – H8 etwas mehr Zeit beanspruchen.

12. Die TONSIGNALE

Wenn Sie es vorziehen, daß Ihr Schachcomputer keine Tonsignale von sich gibt, so können Sie den Ton durch Drücken der Taste SOUND ausschalten. Drücken Sie erneut auf diese Taste, so wird der Ton wieder eingeschaltet. Diese Taste können Sie während der Partie jederzeit benutzen. Wenn Sie mit einer neuen Partie beginnen, so wird der Ton automatisch eingeschaltet.

13. Die Funktion LEARNING

Wenn Sie die Taste LEARNING drücken, so haben Sie den Lern-Modus gewählt. In diesem Modus warnt Sie der Computer, jedesmal wenn er eine gefährliche Bedrohung auf Ihre Position ausübt; z. B. Matt in einem Zug, oder wenn eine Ihrer Figuren geschlagen werden kann. Der Computer gibt 2 Bip-Töne von sich, und durch die aufblinkenden LEDs des Ausgangs- und Zielfeldes zeigt er Ihnen den Zug, mit dem er Sie bedroht.

Im Lern-Modus wird der Computer Sie auch warnen, wenn er Ihren letzten Zug für einen gravierenden Fehler hält. Die LEDs des Ausgangs- bzw. Zielfeldes leuchten für seine Antwort auf, womit er Ihnen anzeigen möchte, daß Ihr letzter Zug ein großer Irrtum war, und darauf seine Antwort als Sanktion folgen würde. Sie können nun den Zug, den der Computer aufzeigt spielen oder Ihren letzten Zug mit Hilfe der Taste TAKE BACK (siehe entsprechendes Kapitel) annullieren.

14. Die Funktion SHOW MOVE

Die Taste SHOW MOVE ermöglicht Ihnen, zu jeder Zeit der Partie einen Einblick zu haben, welchen Zug der Computer als den besten betrachtet. Wenn Sie diese Tasten drücken, während der Computer gerade seine Antwort auf Ihren Zug überlegt, so zeigt er den Zug an den er spielen würde, wenn Sie seine Analyse mit der Taste PLAY unterbrechen würden. Wenn Sie die Taste SHOW MOVE drücken, während Sie am Zug sind, so zeigt der Computer den Zug an, den Sie nach seinen Berechnungen voraussichtlich spielen werden. Sie können nun diesen Zug spielen oder selbst einen wählen.

Der vom Computer vermutete Zug wird durch die LEDs des Ausgangs- bzw. Zielfeldes gezeigt, die abwechselnd aufblinken.

15. Der SEITENWECHSEL

Wenn Sie die Taste PLAY drücken, führt der Computer einen Zug aus. Wollen Sie also einen Seitenwechsel machen, so daß Sie die Figuren des Computers übernehmen und er Ihre, so brauchen Sie nur die Taste PLAY drücken, wenn Sie am Zug sind.

Wenn Sie Schwarz spielen wollen, so drücken Sie zu Beginn der Partie die Taste PLAY. Der Computer wird nun mit „Ihren“ weißen Figuren spielen, und Sie mit den gegenüberliegenden schwarzen auf den Reihen 7 und 8.

16. WIE DER COMPUTER DAS SCHACHBRETT UMDREHT

Wünschen Sie, daß Sie von Beginn an Schwarz spielen, und daß auf den gegenüberliegenden Reihen der Computer Weiß spielt, so können Sie entweder den Schachcomputer umdrehen (was nicht sehr komfortabel ist, oder der Computer „dreht“ intern das Schachbrett um. Um dieses auszuführen, drücken Sie die Taste SET UP und dann die Taste SOUND / CHANGE DIRECTION. Dann drücken Sie erneut die Taste SET UP, um diesen Modus abzuschließen. Drücken Sie nun die Taste PLAY, so beginnt der Computer Weiß von oben zu spielen. Natürlich müssen Sie schon die Figuren Weiß auf die Reihen 7 und 8 und Schwarz auf die Reihen 1 und 2 stellen.

Um den Computer wieder auf seine normale Position einzustellen, verfahren Sie in der gleichen Weise. Denken Sie daran, wenn Sie den Computer ausgeschaltet haben, daß beim Wiedereinschalten das Schachbrett wieder seine normale Position hat.

17. Rücknahme von Zügen

Wenn Sie mit einer Figur ziehen wollen und dabei schon auf das Ausgangsfeld gedrückt haben, sich jedoch für einen anderen Zug entscheiden, so brauchen Sie nur diese Figur noch einmal auf ihr Ausgangsfeld drücken und dort wieder hinstellen. Stellen Sie fest, daß Sie durch Ihren Zug einen Fehler gemacht haben, so können Sie Ihren Zug zurücknehmen, indem Sie die Taste TAKE BACK drücken. Wenn dieser Zug ein Schlagzug war, so vergessen Sie nicht, die geschlagene Figur wieder aufzustellen.

Auf jeder Seite kann man bis zu 5 Zügen (d. h. 10 Halbzügen) zurücknehmen.

18. UNTERBRECHEN DER ANALYSE DES COMPUTERS

Wenn Sie die Taste PLAY drücken, während der Computer rechnet, so wird er dadurch seinen Rechenvorgang sofort unterbrechen und den Zug spielen, den er bis dahin für den besten hält.

19. POSITIONSKONTROLLE

Zu jedem Zeitpunkt können Sie den Computer abfragen, auf welchen Feldern im einzelnen die Figuren stehen. Diese Funktion ist sehr praktisch, denn sollten einmal die Figuren umgeworfen worden sein und Sie sich nicht mehr daran erinnern können, wo sie zuvor standen, so brauchen Sie nur die entsprechende Symbol-Taste drücken, damit Ihnen der Computer sagen kann, auf welchem Feld die Figur stand. Die weißen Figuren werden durch permanent leuchtende LEDs angezeigt, während die schwarzen durch blinkende LEDs angezeigt werden.

Drücken Sie ein zweites Mal auf dieselbe Symbol-Taste, so geht der Computer zur nächsten Reihe über, auf der Figuren dieses Typs stehen. Gibt es keine weiteren Figuren dieses Typs auf dem Schachbrett, so gelangen Sie mit nochmaligem Drücken auf dieselbe Symbol-Taste zurück zu Ihrer Partie.

20. EINGABE VON POSITIONEN – DIE TASTE „SET UP“

Um in diesen Modus zu gelangen, drücken Sie die Taste SET UP. Diese Funktion wird benötigt, wenn man eine Position auf dem Schachbrett ändern bzw. eine bestimmte Position aufstellen will.

Um eine Figur vom Brett zu entfernen, drücken Sie auf das Feld, das diese Figur besetzt, und nehmen Sie sie anschließend vom Brett herunter.

Wollen Sie eine Figur zu einem anderen Feld bewegen, so gehen Sie in der gleichen Weise vor, als würden Sie einen normalen Zug ausführen. Die LEDs des Zielfeldes leuchten auf.

Wenn Sie eine Figur zusätzlich ins Spiel bringen wollen, drücken Sie zuerst die entsprechende Symbol-Taste. Prüfen Sie dann, ob die LED die Farbe der Figur anzeigt, die Sie hinzufügen wollen. Ist dieses nicht der Fall, so drücken Sie die Taste CHANGE COLOR, um die Farbe zu wechseln. Zeigen die Farb- und die Figurentyp-Anzeige die richtige Farbe und den richtigen Figuren-Typ, so stellen Sie einfach die Figur mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld.

Haben Sie die Positionen aller Figuren eingegeben, prüfen Sie zuerst, ob die Farbanzeige der Seite aufleuchtet, die den nächsten Zug ausführen soll. Sie können die Farbe ändern, indem Sie die Taste CHANGE COLOR drücken. Anschließend drücken Sie die Taste SET UP, um diesen Modus zu verlassen.

MERKE: Sie können den Modus SET UP nicht verlassen, wenn Sie eine illegale Position eingegeben haben, wie z. B. 2 Könige der gleichen Farbe.

Wenn Sie den SET-UP-Modus verlassen, sind Sie am Zug. Führen Sie Ihren Zug aus, oder bitten Sie den Computer, durch Drücken der Taste PLAY zu ziehen.

Die Positionen können jederzeit (d. h. wenn Sie am Zug sind) geändert werden. Denken Sie jedoch daran, daß nach Drücken der Taste SET UP alle vorangegangenen Positionen gelöscht werden.

21. Die Funktion MULTI MOVE

Wenn Sie die Taste MULTI MOVE drücken, so wird der Computer keine Züge ausführen, sondern wie ein Schiedsrichter agieren, indem er die Legalität der Züge überprüft. Diese Funktion erlaubt Ihnen, gegen eine zweite Person zu spielen oder selbst beide Seiten zu übernehmen, um eine besondere Eröffnung einzugeben oder eine Partie bis zu einem gewissen Punkt nachzuspielen.

Auch wenn der Computer nicht aktiv in das Spielgeschehen eingreift, so können Sie ihn jedoch durch Drücken der Taste SHOW MOVE auffordern, einen Zugvorschlag zu machen.

Die Funktion MULTI MOVE verlassen Sie durch erneutes Drücken auf die Taste MULTI MOVE.

22. TRAININGSFUNKTION

Ihr Schachcomputer beinhaltet 320 Übungen zum Einstieg in das Schachspiel und zur Vertiefung. Diese Übungen sind in 40 Partien untergebracht. Jede davon enthält 8 Übungen. Die Partien 1 – 12 verfügen über Übungen zur Ausführung von einfachen Zügen und praktischen Anwendung der Regeln des Schachspiels. Die Partien 13 – 40 werden zunehmend schwieriger, vor allem in den Fragen der Taktiken und Strategien des Schachspiels.

Das Buch, das Ihren Schachcomputer begleitet, enthält 2 Bereiche. Der erste Teil beinhaltet die Theorie des Schachspiels, die Ihnen zusätzlich anhand von zahlreichen Diagrammen verdeutlicht wird. Der zweite Teil beinhaltet 40 Partien mit Übungen. Dort können Sie die Lösungen einschließlich der Kommentare nachlesen.

Um eine Partie auszuwählen, drücken Sie zuerst die Taste SET UP und dann die Taste LEARNING. Drücken Sie anschließend auf eines der Felder A1 bis E8, um die Partien 1 bis 40 gemäß der nachfolgenden Tabelle auszuwählen:

FELD	PARTIE	FELD	PARTIE	FELD	PARTIE
A1	01	B1	09	C1	17
A2	02	B2	10	C2	18
A3	03	B3	11	C3	19
A4	04	B4	12	C4	20
A5	05	B5	13	C5	21
A6	06	B6	14	C6	22
A7	07	B7	15	C7	23
A8	08	B8	16	C8	24

FELD	PARTIE	FELD	PARTIE
D1	25	E1	33
D2	26	E2	34
D3	27	E3	35
D4	28	E4	36
D5	29	E5	37
D6	30	E6	38
D7	31	E7	39
D8	32	E8	40

Stellen Sie die Figuren in der Ausgangsposition auf, und drücken Sie die Taste PLAY. Der Computer zeigt den ersten Zug für Weiß, indem die entsprechenden LEDs für das Ausgangsfeld aufleuchten. Drücken Sie mit der Figur leicht auf das Feld, das sie besetzt, sodann leuchten die LEDs des Zielfeldes auf. Stellen Sie nun die Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld. Verfahren Sie in gleicher Weise mit allen Zügen, die der Computer anzeigt, bis Sie zur ersten Übung der Partie angekommen sind.

PARTIEN 1 bis 12

Wenn Sie die erste Übung erreicht haben (in Partie 1) ertönt ein Bip und die LEDs des Ausgangsfeldes des nun folgenden Zuges blinken auf. Obwohl Sie jetzt wissen, mit welcher Figur Sie zu ziehen haben, müssen Sie nun feststellen auf welches Feld sie ziehen kann. Um den Zug auszuführen, drücken Sie auf das Ausgangsfeld. Die LEDs leuchten nun permanent. Drücken Sie auf das von Ihnen gewählte Zielfeld, indem Sie die Figur mit leichtem Druck daraufstellen. Die LEDs des Zielfeldes leuchten auf.

Es gibt 3 Möglichkeiten: Sie machen den Zug der Partie, Sie machen einen ebenfalls gültigen Zug oder Sie machen einen schlechten Zug.

Wenn Sie den Zug der Partie machen, erhalten Sie 2 Punkte, und der Computer fährt mit der Partie bis zur nächsten Übung fort.

Machen Sie einen Zug, der neben dem der Partie ebenfalls gültig ist, erhalten Sie auch 2 Punkte. Ein Bip ist zu hören, die LEDs des Zielfeldes verlöschen und leuchten erneut auf. Nun müssen Sie Ihren Zug zurückspielen, wie es der Computer anzeigt. Die LEDs des Ausgangsfeldes leuchten erneut auf, ohne jedoch zu blinken. Führen Sie nun den Zug aus, den Ihnen der Computer zeigt und dann mit der normalen Partie fortfährt.

Ziehen Sie mit einer Figur auf ein falsches Feld, erhalten Sie keine Punkte. Ein Bip ertönt als Fehlermeldung, und die LEDs des Ausgangsfeldes verlöschen nicht. Spielen Sie nun den Zug zurück, wie es Ihnen der Computer anzeigt. Die LEDs des Ausgangsfeldes blinken nun auf, und Sie haben einen zweiten Versuch, die richtige Lösung zu finden.

Wenn Sie sich erneut geirrt haben, erhalten Sie keine Punkte, und Sie müssen nun den Zug wieder zurückspielen. Jetzt leuchten aber die LEDs des Ausgangsfeldes permanent auf, und der Computer zeigt Ihnen den richtigen Zug, den Sie ausführen müssen. Anschließend fährt er mit der Partie weiter fort.

Finden Sie den richtigen oder einen anderen gültigen Zug im zweiten Versuch, so erhalten Sie einen Punkt, und der Computer fährt wie oben erwähnt mit der Partie fort.

Sie können auch die Taste PLAY drücken, um sofort die Lösung dieser Übung zu erhalten. Natürlich bekommen Sie dafür keinen Punkt.

MERKE: Die Übungen können sowohl einen Zug für Weiss oder auch für Schwarz enthalten.

WICHTIG: In den Partien 1 und 2 gibt es jeweils zwei Übungen mit einer Bauernumwandlung. Sie dürfen nicht vergessen, dem Computer mitzuteilen, welche Figur Sie für die Bauernumwandlung gewählt haben. Drücken Sie dazu die entsprechende Symbol-Taste. Jede gültige Bauernumwandlung wird mit der entsprechenden Punktzahl honoriert, jedoch paßt nur die Dame zur Logik der Partie, speziell in der Partie 2 (sollten Sie eine andere Figur als die Dame gewählt haben, so hat die Fortsetzung der Partie keinen Sinn mehr. Deshalb sollten Sie die gesamte Partie zurückspielen und dann bei der Bauernumwandlung jetzt aber die Dame wählen, um die Partie fortsetzen zu können).

Nach der achten Übung ertönt eine Serie von Bips und Ihre Punktzahl wird wie folgt angezeigt:

Kein LED leuchtet auf:	0 Punkte
LED 1 bis 8:	1 bis 8 Punkte
LED A:	9 Punkte
LED H:	10 Punkte
LED H + LED 1 bis 6:	11 bis 16 Punkte

Die LEDs leuchten eine nach der anderen auf, um Ihr Endergebnis anzuzeigen. Betrachten Sie sich die nachfolgende Tabelle, um Ihr Ergebnis mit der erreichten Elo-Zahl zu vergleichen.

Drücken Sie die Taste NEW GAME zum Verlassen dieses Modus.

PARTIEN 13 bis 40

Wenn Sie die erste Übung erreicht haben ertönt ein Bip, und die LEDs G und H leuchten auf. Den nun folgenden Zug müssen Sie machen (entweder für Weiß oder Schwarz). Diesen Zug führen Sie wie bei einem normalen Zug aus, indem Sie auf das Ausgangs- und auf das Zielfeld drücken. (Wenn Sie Ihre Meinung geändert haben, solange Sie noch nicht auf das Zielfeld gedrückt haben – drücken Sie noch einmal auf das Ausgangsfeld, und spielen Sie Ihren neuen Zug.)

Es gibt 3 Möglichkeiten: Sie machen den Zug der Partie, Sie machen einen ebenfalls gültigen Zug oder Sie machen einen schlechten Zug.

Wenn Sie den Zug der Partie machen, erhalten Sie 3 Punkte. Zwei Bips ertönen, und der Computer fährt mit der Partie bis zu nächsten Übung fort.

Machen Sie einen ebenfalls gültigen Zug, erhalten Sie auch drei Punkte. Ein Bip ertönt, und die Dioden des Ausgangsfeldes leuchten erneut auf. Sie müssen nun Ihren Zug zurückspielen, wie es der Computer anzeigt. (Vergessen Sie nicht immer auf die entsprechenden Felder zu drücken.) Die LEDs des Ausgangsfeldes leuchten nun permanent auf. Führen Sie nun den Zug aus, wie ihn der Computer anzeigt, der dann mit der Partie bis zur nächsten Übung fortfährt.

Machen Sie einen schlechten Zug, bekommen Sie keine Punkte. Ein Bip ertönt als Fehlermeldung, und die LEDs des Ausgangsfeldes leuchten erneut auf. Sie müssen nun den Zug zurückspielen. Die LEDs G und H leuchten wiederum auf, und Sie haben einen zweiten Versuch, die richtige Lösung zu finden.

Wenn Sie bei Ihrem zweiten Zug den der Partie bzw. einen anderen gültigen Zug gefunden haben, so erhalten Sie 2 Punkte, und der Computer fährt wie oben beschrieben fort.

Ist der zweite Versuch auch falsch, so erhalten Sie keine Punkte, und es geht weiter wie zuvor erwähnt. Die LEDs des Ausgangsfeldes für den richtigen Zug der Partie leuchten jetzt auf. Sie kennen also die Figur, mit der Sie ziehen müssen. Finden Sie nun das richtige Zielfeld heraus.

Machen Sie den richtigen Zug der Partie oder einen anderen gültigen Zug, so wird dieses mit 1 Punkt belohnt, und der Computer fährt wie zuvor beschrieben fort.

Wenn Sie erneut einen schlechten Zug machen, bekommen Sie keine Punkte. Spielen Sie Ihren Zug zurück, wie es der Schachcomputer anzeigt. Er zeigt Ihnen nun den richtigen Zug und spielt die Partie bis zur nächsten Übung weiter.

Um die Antwort sofort zu bekommen, drücken Sie auf die Taste PLAY. Natürlich bekommen Sie dann keine Punkte.

Nach der achten Übung ertönt eine Serie von Bips und Ihre Punktzahl wird wie folgt angezeigt:

Kein LED leuchtet auf:	0 Punkte
LED 1 bis 8:	1 bis 8 Punkte
LED A:	9 Punkte
LED H:	10 Punkte
LED H + LED 1 bis 8:	11 bis 18 Punkte
LED H + A:	19 Punkte
Nur LED G:	20 Punkte
LED G + LEDs 1 bis 4:	21 bis 24 Punkte

Die LEDs leuchten eine nach der anderen auf, um Ihr Endergebnis anzuzeigen. Betrachten Sie sich die nachfolgende Tabelle, um Ihr Ergebnis mit der erreichten Elo-Zahl zu vergleichen.

PUNKTE	ELO-EINSTUFUNG	DEFINITION
0 – 4	1000 – 1270	Anfänger
5 – 8	1280 – 1540	Schwacher Clubspieler
9 – 12	1550 – 1810	Mittlerer Clubspieler
13 – 16	1820 – 2080	Starker Clubspieler
17 – 20	2090 – 2350	Turnierspieler
21 – 24	2360 – 2620	Meister oder Großmeister

23. PFLEGE UND WARTUNG

1. Setzen sie Ihren Schachcomputer niemals direktem Sonnenlicht oder anderen Hitzequellen aus.
2. Zur Reinigung Ihres Gerätes verwenden Sie nur ein leicht angefeuchtetes Tuch. – Keine Reinigungs- und andere Lösungsmittel verwenden.
3. Öffnen Sie das Gerät niemals.
4. Das Gerät niemals fallen lassen. Stöße vermeiden.
5. Schützen Sie das Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe.
6. Wenn Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, entfernen Sie die Batterien.

Die Nichtbeachtung dieser Hinweise führt automatisch zum Verlust der Garantieansprüche.

24. TECHNISCHE DATEN

Mikroprozessor	6301
Taktfrequenz	8 MHz
Programmspeicher	16 KByte
Arbeitsspeicher	256 Byte
Stufen	12 Standard-Spielstufen
	4 Analysestufen
	16 Leichte Spielstufen
	16 Anfängerstufen
	8 Teststufen
	8 Matt-Stufen
Eröffnungsbibliothek:	2000 Züge, 600 Linien
Rücknahme:	10 Halbzüge

Hinweis: Hiermit wird bestätigt, daß dieses elektronische Spiel in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Postamtsblatt-Verfügung 1046/84 funktentstört ist. Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt.

Die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen wurde eingeräumt.