

BETRIEBSANLEITUNG

(Seite 1-11)

INSTRUCTIONS

(Page 12-22)

CHESS CHAMPION

CHESS PARTNER

sensor

2000

BETRIEBSANLEITUNG

CHESS CHAMPION CHESS PARTNER 2000

INHALTSVERZEICHNIS

1. Spielbeginn
2. Wahl der Spielstärke
3. Das Schlagen einer Figur
4. Wahl der Farbe
5. Seitenwechsel
6. Der Computer spielt gegen sich selbst
7. Unerlaubte bzw. unmögliche Züge
8. Schach — Schachmatt
9. Patt
10. Rochade
11. En Passant
12. Bauernumwandlung
13. Funktionen der EP-Taste (Eingabe Position)
 - A. Aufstellung von Spielsituationen
 - B. ZugzurücknahmeDas Löschen und Einsetzen einer Figur
14. Funktion der FP Taste (Finde Position)
Überprüfung der Figurenpositionen
 1. Möglichkeit
 2. Möglichkeit
15. Funktion der MM-Taste (Multi Move)
Eingabe von Standarderöffnungen
16. Funktion der C-EP (Clear Eingabe Position)
17. Funktionen der CB-Taste (Clear Board und New Game)
18. Funktionen der LV/CS-Taste (Level und Clear Square)
19. Schachprobleme
Matt in 2 Zügen
20. Allgemeine Hinweise
 - A. Der Adapter
 - B. Garantie
 - C. Pflege des Gerätes

1. Spielbeginn mit dem CHESS CHAMPION CHESS PARTNER 2000

Der Schachcomputer wird mit einem 220V Wechselstrom Adapter geliefert. Vergewissern Sie sich bitte, dass die Spannung Ihrer Steckdose 220V Wechselstrom ist. Schliessen Sie den Adapter an das Stromnetz an, nachdem Sie den kleinen Stecker auf der hinteren oberen Seite des Gerätes eingeschoben haben.

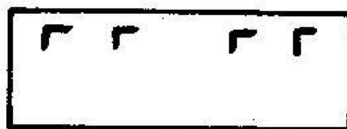
Hinweis: Es darf nur der mitgelieferte Adapter verwendet werden, da er genau auf den Computer abgestimmt ist.

Entfernen Sie die Styropor-Verpackung und öffnen Sie die Klappe an der rechten Seite des Schachbretts, um die dort aufbewahrten Schachfiguren herauszunehmen. Stellen Sie die Figuren auf dem SENSOR Schachbrett auf und schalten sie den links auf der Bedienungstastatur gelegenen Schalter POWER auf ON. Im LED Display leuchten vier halbe Quadrate auf (s. Abb. 1.1), die anzeigen, dass Weiss am Zug ist. Abb. 1.2 zeigt an, dass Schwarz am Zug ist.

Abb. 1.1 Weiss ist am Zug



Abb. 1.2 Schwarz ist am Zug



Ihr CHESS PARTNER 2000 ist nun spielbereit und erwartet — soweit Sie mit Weiss eröffnen — Ihren ersten Zug. Gespielt wird dabei — falls keine höhere Spielstufe vorgegeben wird (s. Kapitel 2) — auf Spielstufe 1.

Nun führen Sie Ihren Eröffnungszug auf dem Schachbrett wie folgt aus. Sie nehmen eine weisse Figur, z.B. den Bauern auf E2 in die Hand, drücken ihn leicht auf das Feld E2, ziehen ihn dann nach E4, indem Sie ihn leicht auf das Feld E4 drücken.

Im Display sehen Sie nun die Koordinaten des auf dem Schachbrett ausgeführten Zuges. Drücken Sie ENTER, worauf die Daten im Display verschwinden und der Computer über seinen Gegenzug nachzudenken beginnt. Während der Denkzeit leuchtet im Display die Zahl der Spielstärke auf, in diesem Beispiel eine 1.

Der Computer zeigt seinen Antwortzug im Display, wobei die Koordinate des ersten Feldes blinkt. Nun vollziehen Sie diesen Zug auf dem Schachbrett nach, indem Sie die Figur des blinkenden Feldes nehmen und nach leichtem Druck auf das neue Feld mit leichtem Druck versetzen. Ein Ton muss Ihre jeweilige Eingabe bestätigen.

Nach ausgeführtem Zug ist die Anzeige im Display feststehend. Nun können Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

Wichtig: Jedesmal wenn Sie einen Zug oder eine Information auf dem Schachbrett durch das Drücken einer Figur auf ein Feld eingeben, wird ein Ton aktiviert, der bestätigt, dass Ihre Eingabe an den Microprozessor weitergeleitet wurde. Ohne Ton ist keine Eingabe erfolgt.

Züge sind unbedingt nach der im Display gezeigten Reihenfolge der Koordinaten auf dem Schachbrett auszuführen.

Um ein neues Spiel zu beginnen drücken Sie die CB- (Clear Board/New Game) Taste, die die bestehende Spielsituation löscht und alle Figuren im Speicher wieder auf ihre Ausgangsposition stellt. Bitte beachten Sie, dass die CB-Taste nicht während Sonderfunktionen gedrückt werden darf (z.B. FP oder EP Funktionen). In einem solchen Fall müssen Sie erst ENTER drücken, um die Sonderfunktion abzuschliessen, und dann CB.

Wenn Sie den Computer ausstellen, wird automatisch das laufende Spiel gelöscht. Bei Wiedereinschaltung stehen alle Figuren im elektronischem Speicher in der Grundstellung und müssen von Ihnen auf dem Schachbrett ebenso aufgestellt werden.

2. Wahl der Spielstärke

Der CHESS CHAMPION PARTNER 2000 hat 8 verschiedene Spielstufen, wobei 1 die niedrigste Einstellung und 8 die stärkste Stufe ist. Wenn Sie das Gerät einschalten, ist automatisch Spielstufe 1 eingestellt. Die Spielstufe kann wie folgt geändert werden:

Verfahrensweise:

1. Taste LV (Level = Spielstufe) drücken, worauf im Display L--1 erscheint.
2. Gewünschte Spielstufe über Multifunktionstasten 2-8 eingeben
3. ENTER

Die eingestellte Spielstärke bleibt auch bestehen, wenn Sie über CB ein neues Spiel beginnen und wird erst gelöscht, wenn Sie das Gerät ausschalten.

Selbstverständlich kann auch jederzeit während des Spieles die Spielstärke geändert werden, wobei Sie wie oben aufgeführt verfahren, bevor Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

Der Computer hat eine längere Reaktionszeit, je höher die Spielstufe. Bei zunehmender "Denkzeit" des Computers erfolgt eine umfassendere Analyse von Positionen und Möglichkeiten.

Die durchschnittlichen Antwortzeiten des Computers sind:

Spielstufen:

Spielstärke 1 — 2 — 10 Sekunden
Spielstärke 2 — 4 — 15 Sekunden
Spielstärke 3 — 4 — 30 Sekunden
Spielstärke 4 — 10 Sekunden — 2 Minuten
Spielstärke 5 — 15 Sekunden — 5 Minuten
Spielstärke 6 — 2 — 20 Minuten
Spielstärke 7 — 3 — 40 Minuten
Spielstärke 8 — 10 Minuten — 3 Stunden

Zu bemerken ist, dass innerhalb der einzelnen Spielstufen die Antwortzeiten des Computers bei relativ einfachen Spielsituationen an der unteren Grenze der Durchschnittswerte liegen. Dagegen braucht der Computer in komplexen Mittelspielsituationen mehr Zeit zur Analyse. Die Antwortzeiten werden dann bei Endspielsituationen mit wenig Figuren wieder kürzer.

Auf Stufe 6 kann der Computer errechnen, ob in der eingegebenen Situation ein "Matt in 2 Zügen" möglich ist (s. Kapitel 19). Die Spielstufen 7 und 8 sind auch als Analysestufen für Schachprobleme sehr geeignet, da jeweils eine eingehende Überprüfung der Situation vorgenommen wird.

3. Das Schlagen von Figuren

Wenn Sie im Spielverlauf eine gegnerische Figur schlagen, führen Sie Ihren Zug wie folgt auf dem Schachbrett aus:

In unserem Beispiel schlägt der weisse Bauer auf C4 den schwarzen Bauern auf D5.

- Nehmen Sie den weissen Bauern C4 nach leichtem Druck auf; im Display erscheint C4
- Entfernen Sie den schwarzen Bauern D5 nach leichtem Druck; im Display blinkt abwechselnd C4 D5
- Drücken Sie den weissen Bauern auf D5 ein und die Anzeige im Display zeigt feststehend C4 D5
- zum Schluss drücken Sie ENTER

Ebenso verfahren Sie, wenn der Computer mit seinem Zug eine Ihrer Figuren geschlagen hat.

4. Wahl der Farbe

Sobald Sie wie unter Kapitel 1 geschildert verfahren, wird durch Ihre Zugeingabe automatisch festgelegt, dass Sie Weiss spielen.

Soll jedoch der Computer Weiss spielen, drücken Sie statt Ihrer Zugeingabe lediglich die Taste ENTER, worauf der Computer seinen Eröffnungszug im Display anzeigt. Damit haben Sie automatisch die schwarzen Figuren übernommen.

5. Seitenwechsel

Wollen Sie während eines Spiels dem Computer Ihre Partie übergeben, oder umgekehrt, wollen Sie die Computer-Partie weiterspielen, drücken Sie statt Ihres nächsten Zuges einfach ENTER, worauf der Seitenwechsel vorgenommen ist und der Computer seinen Antwortzug in der neuen Farbe gibt.

Sie können beliebig oft während des Spiels die Seiten wechseln, wobei dies jedoch nicht während der Denkzeit des Computers erfolgen darf.

6. Der Computer spielt gegen sich selbst

Es mag bei einem bestimmten Spielstand während einer Partie oder zum Erlernen des Schachspiels interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen.

Hierbei rufen Sie über ENTER einen Computerzug ab, der im Display angezeigt wird. Sie führen diesen Zug auf dem Schachbrett aus und drücken ENTER, wie bei einem regulären Zug. Nochmaliges Drücken von ENTER veranlasst den Computer den nächsten Zug zu berechnen.

Bei diesem Wechsel, der im Grunde jeweils ein Farbwechsel ist, führt der Computer jede Zugberechnung auf der eingestellten Schwierigkeitsstufe aus.

7. Unerlaubte oder Unmögliche Züge

Der CHESS CHAMPION[®] CHESS PARTNER 2000 akzeptiert keine unmöglichen oder gegen die internationalen Schachregeln verstossenden Züge. Wird ein solcher Zug auf dem Schachbrett ausgeführt, hören Sie seinen Warnton und im Display erscheint abwechselnd Abb. 7.1. und der Zug den Sie eingegeben haben.

Abb. 7.1



Setzen Sie die Figur wieder auf das Ausgangsfeld zurück, und das Display wird Abb. 1.1 oder 1.2 zeigen, je nachdem ob Sie Weiss oder Schwarz spielen. Geben Sie jetzt normal Ihren neuen, d.h. legalen Zug ein.

8. Schach — Schachmatt

Schachgebot des Computers wird nicht besonders dargestellt.

Setzen Sie den Computer in Schach hören Sie eine Tonfolge.

Wenn Sie den Computer Matt setzen, wird er dies im Display mit Abb. 8.1 (für "Lose") anzeigen und es ertönt eine andere Tonfolge.

Abb. 8.1

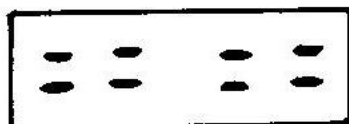


Setzt der Computer Sie Schachmatt, wird dies nicht besonders angezeigt. Sollten Sie die Mattsituation jedoch ignorieren und einen Gegenzug eingeben, so nimmt der Computer den Zug nicht mehr an und reagiert wie bei einem unerlaubten Zug mit 4 Fragezeichen.

9. Patt

Wenn Sie einen Zug durchführen, der zu einem Patt führt, wird im Display Abb. 9.1 gezeigt.

Abb. 9.1



10. Rochade

Wenn Sie rochieren, führen Sie erst den Königszug aus (z.B. E1 G1). Danach beginnen die Koordinaten dieses Zuges wechselweise im Display zu blinken, womit angezeigt wird, dass nun der Turm entsprechend zu bewegen ist.

Bei einer Rochade des Computers wird ebenfalls nur der Königszug im Display angezeigt. Sie führen die Rochade aus, indem Sie erst den König und dann den Turm auf dem Schachbrett bewegen. Erst den Turm zu bewegen verstösst gegen die Schachregeln und wird vom Computer nicht akzeptiert.

11. En Passant

Der Computer erkennt eine En-Passant-Situation automatisch und wählt ob es taktisch opportun ist, sie auszunutzen. Das Schlagen des Bauern erfolgt wie unter Kap. 3 beschrieben.

12. Bauernumwandlung

Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie (Reihe 1 oder 8), so wird der Computer zunächst automatisch Ihren Bauern in eine Dame umwandeln (was in 99% aller Fälle auch in der Praxis gemacht wird).

Möchten Sie jedoch aus bestimmten Gründen statt der Dame eine andere Figur eintauschen, so können Sie dies durch Benutzung der EP-Taste (Löschen und Einsetzen einer Figur) tun (s. Kapitel 13.B).

Erreicht der Computer mit einem Bauern die gegnerische Grundlinie, wählt er mit grosser Wahrscheinlichkeit die Dame oder aber die Figur, die ihm in dieser Situation am sinnvollsten erscheint.

Prüfen Sie daher in jedem Fall nach jeder Bauernumwandlung über die FP-Taste (Finde Position) (s. Kapitel 14), welche Figur für den Bauern eingewechselt wurde.

13. Funktionen der EP-Taste (Eingabe Position)

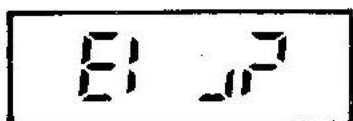
13.A. Aufstellung von Spielsituationen

Wollen Sie eine Spielsituation eingeben, um z.B. ein spezielles Schachproblem zu lösen oder eine abgebrochene Partie wieder aufzunehmen, ist wie folgt zu verfahren:

Verfahrensweise:

1. EP Taste drücken
2. CB-Taste (Clear Board) drücken, im Display erscheint "-- EP"
3. Figur auf dem Schachbrett einsetzen, z.B. auf C5, worauf im Display Koordinate des Feldes gezeigt wird, s. Abb. 13.1.

Abb. 13.1



Die dritte Display-Stelle zeigt, dass eine weisse Figur ohne Farbumstellung eingesetzt werden kann.

5. Figurenfarbe ggfs. über G auf weiss oder H auf schwarz umstellen
6. Figur über Symboltaste 1-6 wählen
7. ENTER

2. und folgende Figuren

- Wie oben verfahren, jedoch fällt das Drücken der CB (Clear Board) Taste fort
- Figurenfarbe nur eingeben, wenn diese sich zur vorhergehenden Figur ändert

Falls Sie eine Figur versehentlich auf ein falsches Feld gestellt haben, jedoch noch nicht über ENTER eingegeben haben, drücken Sie die C-EP Taste (Clear Eingabe Position) und entfernen die Figur vom Brett. Daraufhin ist die Anzeige im Display gelöscht. Setzen Sie nun die Figur wie oben beschrieben neu ein.

WICHTIG: Farbumstellung: Bevor Sie mit dem Spiel fortfahren, müssen Sie im Display prüfen, ob ggfs. für den nächsten Zug eine Farbumstellung erforderlich ist. Wenn nicht, drücken Sie ein zweites Mal ENTER.

Ist eine Farbumstellung notwendig, wechseln Sie dies über G (weiss) oder H (schwarz), bevor Sie das zweite Mal ENTER drücken.

Jetzt können Sie Ihren Zug eingeben, bzw. über ENTER einen Computer-Zug abrufen.

Wenn Sie alle gewünschten Figuren in den Positionsspeicher eingegeben haben, empfehlen wir, die Positionen der Figuren zur Kontrolle noch einmal, wie in Kapitel 14 beschrieben, abzurufen.

Hinweise: Nach Eingabe von Spielsituationen ist es für beide Seiten nicht möglich zu rochieren, selbst wenn König und Turm in den richtigen Positionen stehen. Grund hierfür ist, dass der Computer bei Eingabe von Spielsituation nicht die Legalität der vorhergehende Züge prüfen kann; er weiss also nicht, ob König oder Turm schon bewegt wurden.

Es kann auch nicht En Passant geschlagen werden, da der Computer die Berechtigung eines En Passant-Schlagens nicht prüfen kann.

13.B. Zugzurücknahme

Das Löschen und Einsetzen einer Figur

Möchten Sie eine Figur aus dem Spiel entfernen, um ein Handicap zu schaffen oder möchten Sie einen ausgeführten Zug zurücknehmen, gehen Sie wie folgt vor:

Das Löschen einer Figur:

- Verfahrensweise:
1. Entfernen Sie die Figur vom Schachbrett nachdem Sie sie leicht auf das Feld gedrückt haben. Im Display erscheint die Koordinate des Feldes und EP.
 2. Taste CS (Clear Square) drücken
 3. ENTER

Das Einsetzen einer Figur:

- Verfahrensweise:
1. EP Taste drücken
 2. Figur auf das Schachbrett setzen
 3. Farbe im Display prüfen, ggfs. über G (weiss) oder H (schwarz) umstellen
 4. Einzusetzende Figur über Symboltaste 1-6 bestimmen
 5. ENTER

WICHTIG: Farbumstellung: Bevor Sie mit dem Spiel fortfahren, gleich ob Sie eine Figur gelöscht oder eingesetzt haben, müssen Sie im Display prüfen, ob ggfs. für den nächsten Zug eine Farbumstellung erforderlich ist. Wenn nicht, drücken Sie ein zweites Mal ENTER.

Ist eine Farbumstellung notwendig, wechseln Sie dies über G (weiss) oder H (schwarz), bevor Sie das zweite Mal ENTER drücken.

Erst jetzt können Sie Ihren nächsten Zug eingeben, bzw. über ENTER einen Computerzug abrufen.

14. Funktion der FP-Taste (Finde Position)

Überprüfung der Figurenpositionen

1. Möglichkeit:

Während eines Spieles sind Sie jederzeit in der Lage, die Positionen einzelner oder mehrerer Figuren abzurufen, um z.B. die Figuration auf Ihrem Schachbrett zu überprüfen. (Dies kann jedoch nicht während des Denkvorganges des Computers erfolgen).

- Verfahrensweise:
1. FP-Taste (Finde Position) drücken; im Display erscheinen die Koordinate des ersten weissen Bauern.
 2. Wahl der Farbe der abzurufenden Figur(en) über Taste G (weiss) oder H (schwarz)
 3. Wahl der Figur über Symboltaste 1-6

Möchte man nun die Figur(en) der anderen Farbe abrufen, verfährt man wie unter Pkt. 2 und 3 beschrieben.

4. Zum Abschluss des gesamten Abruf-Vorganges ENTER drücken.

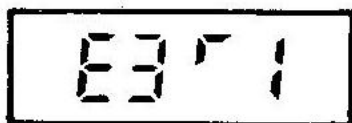
Möchten Sie mehrere gleiche Figuren, z.B. die Bauern, abrufen, ist die entsprechende Symboltaste mehrmals hintereinander zu betätigen. Ist von der Figurenart kein Exemplar mehr im Spiel, z.B. Sie betätigen die Springertaste 3 Mal, so erscheint im Display nur "FP" ohne Koordinate.

Sind von vornherein keine Figuren der Art mehr im Spiel, erscheint ebenfalls "FP" ohne Koordinate im Display.

2. Möglichkeit:

Sie können Ihre Spielstellung auch überprüfen, indem Sie die FP-Taste drücken und auf dem Schachbrett die zu prüfende(n) Figur(en) kurz andrücken. Im Display erscheint dann die jeweilige Koordinate des Feldes, die Farbe und die Symbolzahl der Figur (s. Abb. 14.1.)

Abb. 14.1



Schwarzer Bauer auf E3

Die Schachfiguren werden durch folgende Zahlen symbolisiert:

- | | |
|---|----------|
| 1 | Bauern |
| 2 | Springer |
| 3 | Läufer |
| 4 | Turm |
| 5 | Dame |
| 6 | König |

Zum Abschluss der Überprüfung drücken Sie ENTER und fahren mit dem Spiel fort.

15. Die Funktion der MM-Taste (Multi Move)

Eingabe von Standarderöffnungen

Die MM-Taste gibt Ihnen die Möglichkeit mit einer bekannten Eröffnung zu beginnen, wobei Sie Teile oder den gesamten Eröffnungstext für beide Seiten eingeben können, ohne dass der Computer jeweils seinen Antwortzug gibt.

- Verfahrensweise:
1. CB-Taste drücken
 2. MM-Taste drücken
 3. Den 1. weissen Zug auf dem Brett ausführen, z.B. E2 E4
 4. ENTER
 5. Den 1. schwarzen Zug auf dem Brett ausführen, z.B. E7 E5
 6. ENTER

In dieser Weise bis zu der gewünschten Spielposition verfahren.

7. Zum Abschluss nochmals die MM-Taste drücken

Jetzt geben Sie entweder Ihren Zug ein oder rufen einen Computerzug über ENTER ab.

Jeder über die MM-Taste eingegebene Zug, wird vom Computer auf seine Legalität geprüft. Illegale Züge werden nicht angenommen, und im Display erscheinen 4 Fragezeichen.

16. Funktion der C-EP-Taste (Clear Eingabe Position)

Geben Sie, wie in Kapitel 13.A beschrieben, eine Spielsituation ein, und haben Sie dabei eine Figur auf ein falsches Feld gesetzt ohne jedoch ENTER gedrückt zu haben, können Sie diese Eingabe über C-EP löschen. Details sind in Kapitel 13.A beschrieben.

Falls Sie ENTER bereits gedrückt haben, müssen Sie den Zug wie in Kapitel 12.B beschrieben zurücknehmen.

16. Funktionen der CB-Taste (Clear Board und New Game)

Diese Taste ist grundsätzlich bei der Aufstellung von speziellen Spielsituationen (s. Kapitel 13.A.) zu verwenden, hierdurch werden im Programm des Computers alle Positionsspeicherungen gelöscht.

Möchten Sie ein laufendes Spiel abbrechen, um ein neues zu beginnen, drücken Sie die CB-Taste, die jetzt die Funktion von NEW GAME hat. Bitte beachten Sie, dass Sie CB nicht während Spezialfunktionen drücken dürfen. In einem solchen Fall drücken Sie "ENTER", um die Spezialfunktion zu beenden, und erst dann CB.

17. Funktionen der LV/CS Taste (Level oder Clear Square)

Zu Beginn oder während eines Spieles kann über die LV-Taste die Spielstufe eingestellt oder verändert werden (s. Kapitel 2).

In Verbindung mit der EP-Taste bekommt diese Taste die CS- Funktion (Clear Square) (s. Kapitel 13.B.)

18. Schachprobleme

Die Schwierigkeitsstufe 6 des Computers ist so ausgelegt, dass hier Schachprobleme "Matt in 2 Zügen" gelöst werden können.

Hierzu stellen Sie die Schwierigkeitsstufe 6 ein wie in Kapitel 2 beschrieben, geben die Spielsituation wie in Kapitel 13.A. beschrieben ein, und ändern ggfs. die zu ziehende Farbe.

Sobald die Aufstellung der Spielsituation beendet ist, drücken Sie noch einmal ENTER, worauf der Computer beginnt, Ihr "Matt in 2 Zügen" zu lösen. Im Display wird nun rechts eine 6 gezeigt, was bedeutet, dass der Computer in der Problemstufe 6 über das Problem nachdenkt.

Findet der Computer keine Lösung zu dem eingegebenen Problem, setzt er das Spiel normal fort; anderenfalls gibt er sich beim 2. Zug geschlagen, zeigt er LL LL im Display.

20. Allgemeine Hinweise

20.A. Der Adapter

Der zu dem CHESS CHAMPION CHESS PARTNER 2000 mitgelieferte Adapter trägt das TÜV-Zeichen "GS" (Geprüfte Sicherheit) und entspricht damit allen gesetzlich vorgeschriebenen Regeln der BRD. Es ist jedoch nicht vermeidbar, dass das Netzgerät Wärme entwickelt, die jedoch unter den vorgegebenen gesetzlichen Höchstnormen liegt. Die Funktion des Schach-Computers wird dadurch nicht beeinflusst.

20.B. Garantie

Der Computer ist mit einer sechsmonatigen Garantie vom Verkaufstag ausgestattet, die jedoch entfällt wenn ein unsachgemäßer Eingriff, z.B. durch eine unauthorisierte Werkstatt, erfolgt.

Die Garantie Karte und der Computer sind mit einer übereinstimmenden Nummer versehen. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn diese Nummern nicht übereinstimmen oder unkenntlich gemacht wurden.

Die Garantie entfällt ebenfalls, wenn ein anderer Adapter als der mitgelieferte verwendet wurde oder das Gerät durch unsachgemäße Behandlung beschädigt wurde.

Ist das Gerät defekt, bringen Sie es bitte zu Ihrem Händler mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück.

20.C. Pflege des Gerätes

Hier ist lediglich, soweit Oberflächen verstaubt sind, die Benutzung eines weichen Tuches notwendig. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chem. Reinigungsmitteln oder Feuchtigkeit in Berührung gebracht werden. Hieraus entstandene Schäden fallen nicht unter die Garantie.

Das Gerät muss trocken und kühl aufbewahrt werden und darf nur bei normaler Raumtemperatur gespielt werden. Z.B. Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern können zu einer Überhitzung des Gerätes und dadurch bedingten Ausfall führen.

SciSys-W Ltd.
18/F., Admiralty Centre Tower II,
Harcourt Road,
Hong Kong.

INSTRUCTIONS

CHESSE CHAMPION CHESSE PARTNER 2000

Table of Contents

1. Starting to Play
2. Choosing Playing Strength of your Computer
3. Capturing a Chess Piece
4. Choice of Colour
5. Changing Sides
6. The Computer plays against itself
7. Illegal and Impossible Moves
8. Check — Checkmate
9. Stalemate
10. Castling
11. En Passant
12. Pawn Promotion
13. Functions of the EP Key (Enter Position)
 - A. Setting up a Board Position
 - B. Correction of Wrong Moves
 - Taking Back and Entering a Figure
14. Function of the FP Key (Find Position)
Verifying Positions of the Chess Pieces
 - 1st Possibility
 - 2nd Possibility
15. Function of the MM Key (Multi Move)
Entering Standard Openings
16. Function of the C-EP Key (Clear Enter Position)
17. Functions of the CB Key (Clear Board and New Game)
18. Functions of the LV/CS Key (Level and Clear Square)
19. Chess Problems
Mate-in-2 Moves
20. General
 - A. The Adaptor
 - B. Maintenance

1. Starting to Play with the CHESS CHAMPION CHESS PARTNER 2000

The Chess Champion Chess Partner 2000 comes equipped with a 220V AC adaptor. Before using the adaptor check that the voltage of your electric mains is 220V. Insert the small pin into the computer and then connect the adaptor to the electric mains.

Note: Do not use any foreign adaptors. Your CHESS CHAMPION CHESS PARTNER 2000 adaptor has been specially developed for this computer.

Take your computer out of the polyfoam packing and set up the board using the chess pieces, which are stored in a compartment on the righthand side of the computer. Now switch the power on and the display shows

Fig. 1.1. White to move



If black is to move the display shows

Fig. 1.2. Black to move



Now press CB to enter the pieces on their initial squares in the memory. Your CHESS PARTNER 2000 is now ready and awaits your first move, providing of course, that you are playing white. Unless otherwise instructed (see section 2) the computer will play on level 1.

Make your opening move on the SENSOR chessboard as follows: Take a white figure, for example the pawn on E2, apply gentle pressure on the piece as you pick it up from E2 and move it to E4 by gently pressing it onto the E4 square.

The Display will show the coordinates of the move that has just been executed on the chessboard. Press ENTER and the coordinates will disappear from the display. While the computer is searching for an answer it will show the level on the righthand side of the display. When the computer has chosen its reply, it will show the move it wants to make on the display, flashing the square from which its piece is to be moved. Move the computer's piece in exactly the same way you did for your own move. When you have picked up the piece, the computer will flash the square to which it is to go. Each move is accompanied by a sound from the computer. When you have executed the computer's move the display will stabilise. You can now consider your next move.

Note: Every time you apply pressure on the chessboard the machine will respond with a "beep". This means that your message has been passed on to the microprocessor. Without sound there has been no contact.

All moves must always be executed according to the sequence of the coordinates as shown on the display.

To start up a new game press the CB (Clear Board/New Game) key and all pieces in the memory will go back to their starting position. Please note that the CB key should not be pressed during special functions such as FP (Find Position) or EP (Enter Position). In this situation you must first press ENTER, which eliminates the special function, and then you can press CB.

If you switch your computer off, the existing game will automatically be eliminated, and when you switch the computer on again all pieces revert back to their original positions in the memory and you have to do the same with the chess pieces on the chessboard.

2. Choosing Playing Strength of Your Computer

The CHESS CHAMPION PARTNER 2000 has 8 different levels of play. No. 1 is the lowest level and No. 8 is the strongest. When you switch your unit on it is automatically set on level 1.

You can change the level of play as follows:

Method:

1. Press LV Key (Level) and the display will show L--1.
2. Select the desired level through the multi-function keys 2-8.
3. ENTER

The level you have selected will only be eliminated if you switch your set off.

The level of play can be changed at any time during the game — just proceed as described above.

The higher the level the longer the computer will take to reply. The more time you give the computer to think the deeper the analyses of positions and possibilities.

The average replying times of the computer are:

Level	Time	Level	Time
1	2 — 10 seconds	5	15 seconds — 5 minutes
2	4 — 15 seconds	6	2 — 20 minutes
3	4 — 30 seconds	7	3 — 40 minutes
4	10 seconds — 2 minutes	8	10 minutes — 3 hours

Please note that within the different levels the computer will answer relatively fast if the game situation is a simple one. However, when you get to the more complex middle game situations the computer requires more time for his analyses. Towards the end of the game, when fewer pieces are on the board, the computer's response time will speed up.

At level 6, the program will solve Mate-in-2 moves problems (Sect. 19). Levels 7 and 8 are also suitable for analysing chess problems as a very indepth study of the situation takes place.

3. Capturing a Chess Piece

For a move involving a capture you proceed as follows on your chessboard:

In the case of a white pawn on C4 taking a black pawn on D5 the procedure would be:—

- apply gentle pressure with the white pawn on C4; the display will show C4
- applying gentle pressure remove the black pawn from D5; C4 and D5 will flash alternately in the display
- press the white pawn on D5 and the display will stabilise and show C4D5.
- ENTER

4. Choice of Colour

Normally the computer will play black. But if you want the computer to play white, simply press ENTER and the computer will display his opening move. You now enter your black move.

5. Changing Sides

You can change sides at any point during a game by pressing ENTER without keying in a move. The computer automatically moves for your previous side, then awaits your next move.

6. The Computer Plays against itself

It may be of special interest at a certain point in a game, or for learning purposes, to let the computer play against itself. Just press ENTER and the computer will display its move on the display. You must now execute this move on the chessboard and press ENTER, just like with any regular move. Pressing ENTER again will cause the computer to think about his next move.

7. Illegal and Impossible Moves

The CHESS CHAMPION CHESS PARTNER 2000 will not accept impossible or illegal moves.

If a move is illegal or impossible, you will hear a “beep” and the display will alternate between the coordinates entered and four question marks.

Fig. 7.1.



Simply move your chess piece back to the original position and the display will show fig. 1.1. or 1.2., depending whether you are playing white or black. Now you can enter your new and legal move.

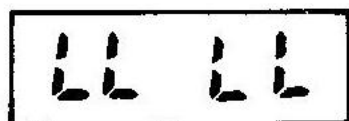
8. Check — Checkmate

If the computer “checks” you there will be no visible reaction.

If you “check” the computer you will hear a series of tones.

If you checkmate the computer it will display Fig. 8.1. (for “Lose”) and will be accompanied by different tones.

Fig. 8.1.

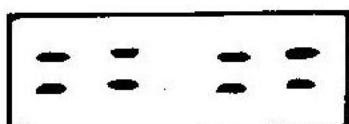


If the computer checkmates you, there is no special reaction. Should you, however, ignore the checkmate and enter another move, the computer will not accept the entry and will react by displaying 4 question marks, meaning that the move is illegal.

9. Stalemate

If you stalemate the computer it will display

Fig. 9.1.



10. Castling

To castle, make the king's move first, e.g. E1 G1. The display will flash the coordinates of this move alternately, thus indicating that the rook must be moved correspondingly, e.g. H1 F1.

If the computer castles it will also display only the king's move. You carry out the castling by first moving the king and then the rook on the chessboard. You cannot move the rook first as this is contrary to the rules of chess.

11. En Passant

To make an En Passant capture, move the capturing pawn first (pressing the "from" and "to" squares in sequence). The computer will recognise the En Passant situation and will flash the display, alternating between the "from" and "to" squares, until the captured pawn is removed as described under section 3.

12. Pawn Promotion

If one of your Pawns reaches the far side of the board (row 1 or 8), the computer will automatically turn it into a Queen.

If for some reason you prefer to promote the Pawn to a Rook, Bishop or Knight you can do so by using the EP key (Enter Position, Section 13.B).

When the CHESS PARTNER 2000 promotes one of its pawns it will promote it to whichever type of piece is most advantageous. Normally this will be a Queen, but it is recommended that you check on this by using the FP (Find Position) key (Sect. 14).

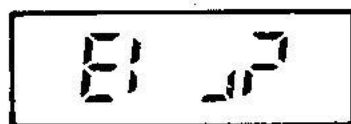
13. Functions of the EP Key (Enter Position)

13.A. Setting up a Position

The "EP" function allows you to set up any position you wish, e.g. a particular chess problem, or to resume an interrupted game. You enter the pieces as follows:

- | | |
|-----------|---|
| 1st piece | 1. Press EP |
| | 2. Press CB (Clear Board), the display shows "— EP". |
| | 3. Place a piece on the board, for example on C5, and the display will show the coordinates of this square (Fig. 13.1.) |

Fig 13.1.



The third segment of the Display indicates that a white piece can be entered.

5. Select the colour of the piece by pressing G (white) or H (black).
6. Select the piece from the symbols on keys 1-6
7. ENTER

Subsequent pieces:

- proceed as above, however, omit pressing CB (Clear Board)
- change colour only if it varies from the preceding piece.

If you make a mistake while entering data and have not yet pressed ENTER, press the C-EP key (Clear Enter Position) and remove the piece from the board. The display will now be blank and you can re-enter the piece as described above.

IMPORTANT: Changing Colour: before continuing with the game, you must check on the display whether a change of colour has to be effected for the next move. If not, press ENTER a second time.

If it is necessary to change the colour, press G (for white) or H (for black) before pressing ENTER a second time.

You can now enter your move, or else ask the computer to make a move for you.

Once you have entered all the pieces into the computer, it is recommended that you check the board position (Sect. 14) before making your first move

Note: After setting up a game it is not possible to castle even if king and rook are in the correct positions. The reason for this is the fact that when a game is set up the computer cannot check the legality of the preceding moves, i.e. he does not know whether the king or the rook have already been moved.

13.B. Correction of Wrong Moves

Taking Back and Entering a Figure

You can remove a piece from the game — to set a handicap for instance — or take back a move as follows:

Taking back a figure:

- Method
1. Remove the chess piece from the board after having pressed the square gently. The coordinates of this square and EP will appear on the display.
 2. Press CS (Clear Square)
 3. ENTER

Entering a figure:

- Method:
1. Press EP
 2. Place Figure on the chessboard
 3. Select colour; G (white) or H (black)
 4. Select the piece by pressing one of the keys 1-6
 5. ENTER

IMPORTANT: Changing Colour: before continuing with the game, regardless whether you removed or entered a piece, you must check on the display whether a change of colour is necessary for the next move. If not, press ENTER a second time.

If a change of colour is necessary press G for white or H for black. Then press ENTER a second time.

You can now enter your next move or request the computer to take over the next move by pressing ENTER.

14. Function of the FP Key (Find Position)

Verifying a Position

1st Possibility:

At any point in your game you can locate any number of pieces, e.g. to check their positions on your board. (Of course you must wait until the computer has completed its own move.)

- Method:
1. Press FP and the coordinates of the first white pawn will appear in the display
 2. Select the colour of the piece you wish to find by pressing G (white) or H (black)
 3. Select the piece by pressing one of the keys 1 through 6.

To find pieces of the other colour, proceed as described under steps 2 and 3.

4. To end the "FP" mode just press ENTER.

Pressing any of the keys 1 through 6 repeatedly will scan through all the pieces of this type until "FP" without any coordinates appears on the display signifying that no more pieces of this type are in the game.

2nd Possibility:

You can also verify your game position by first pressing the FP key and then pressing the figure to be verified. The display will show the coordinates of the square, the colour and symbol of the figure (Fig. 14.1.)

Fig 14.1



Black pawn on E3

The chess pieces have the following symbols:

- | | |
|---|--------|
| 1 | pawn |
| 2 | knight |
| 3 | bishop |
| 4 | rook |
| 5 | queen |
| 6 | king |

To end the "FP" mode press ENTER.

15. Function of the MM Key (Multi Move)

Entering Standard Openings

By pressing the MM key you are able to enter a series of moves in succession, for instance to set up a special opening.

Method:

1. Press CB
2. Press MM key
3. Make the first white move on the chessboard, for example E2 E4
4. ENTER

5. Make the first black move on the chessboard, for example E7 E5
6. ENTER

Continue in this manner until you have set up the required opening.

7. Finally press the MM key again.

Now you can either enter your move or ask the computer to make its move by pressing ENTER.

The computer will check if all moves entered through the MM mode are legal. Any illegal moves are not accepted and the display will show 4 question marks.

16. Function of the C-EP-Key (Clear Enter Position)

If you have set a piece on the wrong square and have not yet pressed ENTER, you can cancel this entry by simply pressing C-EP. Details can be found in Sect. 13.A.

If you have already pressed ENTER, you can take back the move as described under Section 12.B.

17. Functions of the CB Key (Clear Board and New Game)

To set up a position (Sect. 13.A.) press the CB key to erase all data in the memory of the computer.

If you wish to interrupt a game in order to start a new one, press the CB key, which in this case has the function of NEW GAME. Please observe that CB should not be activated during a special function. In this case ENTER should be pressed to terminate the special function, and then CB can be pressed.

18. Functions of the LV/CS Key (Level or Clear Square)

At the start of a game, or even during a game, the level of play can be changed via the LV key (Sect. 2).

In conjunction with the EP key this key has the CS function (Clear Square) (Sect. 13.B.)

19. Chess Problems

At level 6 the program will solve any Mate-in-2 moves problem.

You proceed by setting the computer at level 6 as described in Section 2, enter the positions of the individual pieces in the chess problem (Sect. 13.A.), and if necessary change the colour of the piece to be moved.

When you have set up your board position, press ENTER again and the computer will search for the solution of your Mate-in-2 problem. The display will now show a "6" on the righthand corner, which means that the computer is thinking about the solution on level 6.

If the computer cannot find a solution to the chess problem he continues the game in the normal manner; alternatively he admits defeat after the second move by displaying LLLL (Lose).

20. General

20.A. The Adaptor

The CHESS PARTNER 2000 adaptor has passed rigorous tests.

In the course of its operation this adaptor will warm up, which is completely natural and is within the legal limits. The operation of the unit is not affected by this.

20.B. Care of the CHESS PARTNER 2000

A soft cloth will clean the cabinet of any dust or dirt which has accumulated. On no account use any chemical solvents or any water on the set. Any damage caused by their use invalidates any guarantee.

SciSys-W Ltd.
18/F., Admiralty Centre Tower II,
Harcourt Road,
Hong Kong.