

## 16 – DIE SCHACH-UHR IM COMPUTER-SPIEL

Die in den CHESS CHAMPION® MK II eingebaute Schachuhr registriert in allen Spielen, die Sie gegen den Computer austragen, sämtliche Zeiten.

Die Schachuhr hat nur Minutenanzeigen. Werden eine oder mehrere Spielstunden überschritten, so fängt die Uhr wieder bei '00' Minuten an. Diese Stunden müssen von dem Spieler selbst notiert werden.

Die Anzeige der Schachuhr wird auch nicht durch einen evtl. Farbwechsel Ihrerseits beeinflusst. Die linke Seite zeigt stets weiss.

Wollen Sie die Zeit prüfen, während Sie am Zug sind, so drücken Sie einfach die Taste 'D' und 'Enter'. Die angezeigte Zeit verschwindet sofort vom Display, wenn Sie die erste Taste zur Eingabe Ihres Zuges drücken.

Wollen Sie eine Pause einschalten und die Uhren stoppen, drücken Sie einfach auf die Taste 'E' und dann auf 'Enter'. Bei Eingabe Ihres nächsten Zuges werden die Uhren automatisch wieder in Gang gesetzt.

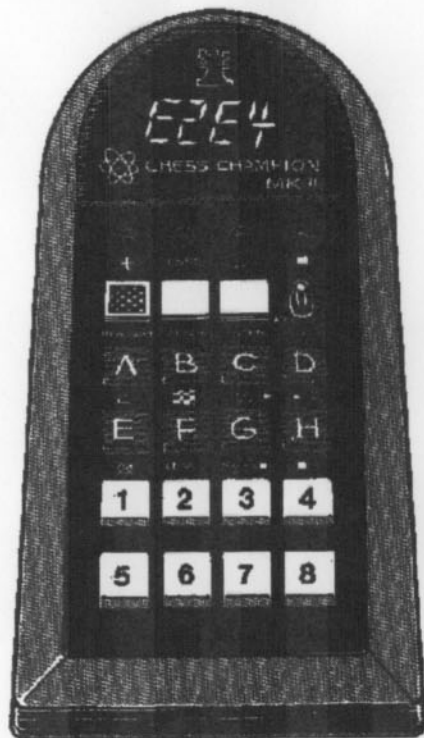
### Garantie-Leistung

Die Garantie-Leistung für dieses Gerät erlischt, sobald Sie die verplombten Schrauben selbst entfernen und damit in die Technik des CHESS CHAMPION® MK II eingreifen.

Copyright : NOVAG INDUSTRIES LTD.  
1417 Star House  
Kowloon, Hong Kong

## BETRIEBSANLEITUNG

SCHACH  
COMPUTER → CHESS  
CHAMPION MK II ♚



## TASTEN – ERLÄUTERUNG

1. A–H und 1–8 Tasten zur Eingabe der Koordinaten

### Doppelfunktion der Tasten A–H

- |      |                                    |
|------|------------------------------------|
| 2. A | ■ Sie spielen weiss                |
| 3. B | ▣ Brettüberprüfung                 |
| 4. C | ⌚→ Umschalten auf reine Schach-Uhr |
| 5. D | →⌚ Zeigt abgelaufene Zeit          |
| 6. E | ⊗ Stoppt Schach-Uhr                |
| 7. F | LEVEL Schwierigkeitsstärke         |
| 8. G | ⊞ Zwingt Computer zu ziehen        |
| 9. H | □ Sie spielen schwarz              |

### Doppelfunktion der Tasten 1–8

- |                  |   |
|------------------|---|
| 10. 1–8          | Eingabe der Schwierigkeitsstärken                             |
| 11. Power on/off | Einschalten des Gerätes                                       |
| 12. Enter        | Übergibt dem Computer-Gehirn eine Eingabe                     |
| 13. Clear        | Löscht Ihre Eingabe, sofern 'Enter' noch nicht gedrückt wurde |
| 14. New Game     | Computer stellt neues Spiel auf                               |
| 15. Lämpchen     | Zeigt an, dass Sie schwarz spielen                            |
| 16. Lämpchen     | Zeigt an, dass Sie weiss spielen                              |
| 17. Lose         | Anzeige, dass Sie Computer schachmatt gesetzt haben           |
| 18. +            | Computer bietet Ihnen Schach an                               |
| 19. Display      | Mit 4 Displayfeldern  |

## INHALTSVERZEICHNIS

- Einleitung
- Kurzanweisung
- 1. Spielbeginn
- 2. Eingabe eines Feldes
- 3. Ziehen einer Figur
- 4. Der Computer rechnet
- 5. A. Farbbestimmung  
B. Zugvorschläge  
C. Der Computer spielt gegen sich selbst
- 6. Rochade
- 7. En Passant
- 8. Bauern-Umwandlung
- 9. Schach und Matt
- 10. Patt und Remis
- 11. Spielstärke
- 12. Überprüfung der Figuren-Positionen
- 13. A. Entfernen von Figuren  
B. Korrigieren falscher Eingaben  
C. Eingabe spezieller Schach-Probleme
- 14. Eröffnungen
- 15. Der CHESS CHAMPION® MK II als Schach-Uhr
- 16. Die Schach-Uhr im Computer Spiel

## Betriebsanleitung für Schach-Computer CHESS CHAMPION® MK II

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf des CHESS CHAMPION® MK II, die neueste Entwicklung unseres Hauses. CHESS CHAMPION® MK II zeichnet sich durch seine Vielseitigkeit aus, besonders bemerkenswert ist die grosse Auswahl von 32 klassischen Eröffnungen.

Um die Fähigkeiten Ihres neuen CHESS CHAMPION® MK II voll auszuschöpfen, empfehlen wir Ihnen, die nachfolgende Gebrauchsanweisung sorgfältig durchzulesen.

### KURZANWEISUNG

Schachbrett aufstellen, CHESS CHAMPION® MK II einschalten, 'New Game' Taste drücken, anschliessend Züge nach dem international bekannten Koordinaten-System eingeben, z.B. E2 E4

Nach Eingabe des Zuges die Taste 'Enter' drücken, damit der Computer den Zug registriert. Bei Fehleingabe die Taste 'Clear' drücken. Somit ist dieser Zug wieder gelöscht. Sollten Sie versehentlich bereits die Taste 'Enter' gedrückt haben, verfahren Sie wie in Kapitel 13 beschrieben.

Nach Eingabe Ihres Zuges verarbeitet der Computer Ihre Information, und sein Gegenzug erscheint auf dem Display. Wenn der CHESS CHAMPION® MK II Sie in Schach setzt, zeigt er dies durch Aufleuchten eines roten Lämpchens an, und sein Zug blinkt im Display. Gibt sich hingegen der Computer geschlagen, hören Sie eine elektronische Tonfolge und der Null-Zug des Königs blinkt im Display.

Der CHESS CHAMPION® MK II arbeitet nach den internationalen, algebraischen Schachnotierungen (Abb. 1). Jedes einzelne Feld wird demnach durch die Verbindung eines Buchstaben mit einer Zahl bezeichnet, z.B. A4, AB usw. Obgleich der CHESS CHAMPION® MK II schwarz oder weiss spielt, stehen die weissen Figuren in der Ausgangsposition immer auf den Reihen 1 und 2, die schwarzen auf den Reihen 7 und 8 (Abb. 2).

Abbildung 1

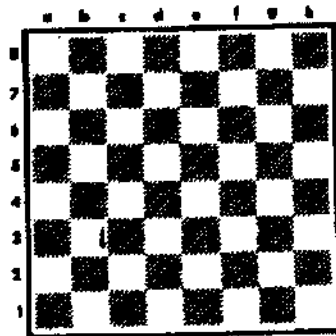
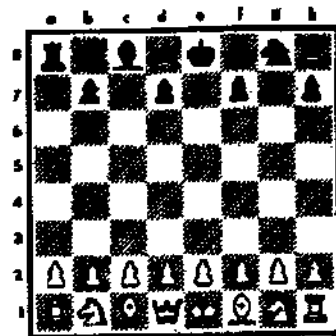


Abbildung 2



Besondere Züge werden eingehend in den nachfolgenden Kapiteln beschrieben. Folgende Züge führt der CHESS CHAMPION® MK II immer automatisch durch: Rochade (durch den Königszug), en Passant und die Bauernumwandlung (bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie).

### ERKLÄRUNG DER SEGMENT - SYMBOLE IN DER LEUCHTANZEIGE

A = A	1 = 1
B = b	2 = 2
C = C	3 = 3
D = d	4 = 4
E = E	5 = 5
F = F	6 = 6
G = G	7 = 7
H = H	8 = 8

Anmerkung: Das kleine 'b' wird deshalb benutzt, da 'B' mit der '8' verwechselt werden könnte.  
'd' würde als Großbuchstabe 'D' leicht mit '0' zu verwechseln sein.

## 1 - SPIELBEGINN

Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie die 'New Game' Taste, und alle Figuren stehen somit in der Grundstellung. Der Computer spielt automatisch schwarz, wenn keine gegenteilige Anweisung von Ihnen erfolgt (s. Kapitel 5), und steht auf Schwierigkeitsstufe 4. Beide Schachuhren stehen jetzt auf Null.

## 2 - EINGABE EINES FELDES

Die Eingabe einer Koordinate erscheint auf dem Display, gleichzeitig ertönt ein akustisches Signal. Bitte beachten Sie, dass immer zuerst der Buchstabe und dann die Zahl einzugeben sind.

## 3 - ZIEHEN EINER FIGUR

Das Ziehen einer Figur erfolgt durch Eingabe des Feldes, auf dem die Figur steht, und im anschließenden Eingeben des Feldes, auf das die Figur versetzt werden soll. Nach Eingabe des Zuges sollten Sie die Notierung desselben auf dem Display überprüfen. Ist Ihr Zug richtig eingegeben, drücken Sie 'Enter'. Jetzt müssen Sie auf Ihrem Schachbrett diesen Zug nachvollziehen.

Nach Drücken der Taste 'Enter' überprüft der CHESS CHAMPION® MK II, ob Ihr Zug den Regeln entspricht. Bei Legalität Ihres Zuges erscheint die Antwort des Computers auf dem Display.

Ist Ihr Zug illegal, ertönt das Fehlersignal und auf dem Display erscheinen zwei Fragezeichen. In diesem Fall müssen Sie einen legalen Zug neu eingeben.

Um Ihr Spiel nachverfolgen und überprüfen zu können, sollten Sie sämtliche Züge mitschreiben.

## 4 - DER COMPUTER RECHNET

Während der CHESS CHAMPION® MK II seinen Zug errechnet, lässt er die summierte Spielzeit auf dem Display aufleuchten. Die Blinkfrequenz zeigt die Denktiefe des Computers an. Je länger die Intervalle zwischen dem Aufblinken sind, desto grösser ist die Komplexität des Denkvorganges. Die Zeiten von weiss sind immer die beiden linken Zahlen auf dem Display, und die von schwarz immer die beiden rechten.

Die elektronische Schachuhr beginnt für den Computer zu laufen, sobald Sie die 'Enter' Taste gedrückt haben, bis die Antwort des Computers im Display erscheint. Ab dann läuft die Uhr für Sie bis zu dem Augenblick, wo Sie wieder die 'Enter' Taste betätigen.

- 5 - A. Farbbestimmung  
B. Zugvorschläge  
C. Der Computer spielt gegen sich selbst

A. Der CHESS CHAMPION® MK II spielt normalerweise schwarz, aber Sie können durch das Bedienen folgender Knöpfe auch schwarz für sich selber wählen:

Taste 'H', 'Enter', 'G' und 'Enter' =  
Sie wählen schwarz, der Computer spielt weiss.

Mit dieser Eingabe veranlassen Sie gleichzeitig, dass der Computer seinen weissen Eröffnungszug macht. Wollen Sie die Farbe während eines Spieles ändern, lesen Sie bitte Abschnitt B.

B. Wollen Sie einen Zugvorschlag vom CHESS CHAMPION® MK II, so drücken Sie

'A', 'Enter', 'G' und 'Enter' =  
wenn der Computer einen schwarzen Zug vorschlagen soll.

oder

'H', 'Enter', 'G' und 'Enter' =  
wenn der Computer einen weissen Zug vorschlagen soll.

Jetzt rechnet der Computer einen Zug für Sie aus, und zeigt ihn auf dem Display. Diesen Zug müssen Sie annehmen. Es besteht nicht die Möglichkeit, einen Alternativ-Zug einzugeben.

Wenn Sie in Ihrer ursprünglichen Farbe weiterspielen möchten, müssen Sie erst den Computer zwingen, seinen Gegenzug auszuführen. Dies geschieht, indem Sie

Taste 'A', 'Enter', 'G' und 'Enter'  
drücken, um den Computer zu einem schwarzen Zug zu veranlassen.

Danach spielen Sie normal weiter und geben Ihren nächsten weissen Zug ein.

War Ihre Farbe zuvor schwarz, drücken Sie

Taste 'H', 'Enter', 'G' und 'Enter'  
um den Computer zu einem weissen Zug zu veranlassen.

Danach spielen Sie normal weiter und geben Ihren nächsten schwarzen Zug ein.

Nachdem der Computer seinen Zugvorschlag gemacht hat, haben Sie auch die Wahl, in der Farbe des Computers weiterzuspielen. Dabei geben Sie einfach den nächsten Zug in den Computer ein, nachdem der Zugvorschlag auf dem Display erschienen ist. Der Computer spielt dann automatisch in Ihrer vorherigen Farbe weiter.

C. Ein besonderes Merkmal des CHESS CHAMPION® MK II ist, dass er als Schach-Lehrer verwendet werden kann, indem man ihn gegen sich selbst spielen lässt.

Sie können damit am Anfang oder während eines Spieles beginnen. Drücken Sie

'H', 'Enter', 'G' und 'Enter' für einen weissen Zug  
'A', 'Enter', 'G' und 'Enter' für einen schwarzen Zug.

Wenn Sie diese Eingabe im Wechsel vornehmen, spielt der Computer gegen sich selbst.

## 6 - ROCHADE

Bei der Rochade wird nur der Zug des Königs eingegeben; der Computer zieht den Turm automatisch für Sie. Desgleichen zeigt der CHESS CHAMPION® MK II bei der Rochade lediglich den Zug des Königs an. In beiden Fällen müssen Sie auf Ihrem Schachbrett den Turm-Zug nachvollziehen.

Der CHESS CHAMPION® MK II hält sich zwar beim Rochieren an die Regeln, kann aber nicht überprüfen, ob Sie dies auch tun.

## 7 – EN PASSANT

En Passant wird so eingegeben, wie der Zug auf dem Brett ausgeführt wird. Der CHESS CHAMPION® MK II speichert automatisch die Beseitigung des geschlagenen Bauern.

Der Computer schlägt in derselben Weise Ihren Bauern und erwartet, dass Sie ihn vom Schachbrett entfernen.

## 8 – BAUERN-UMWANDLUNG

Der CHESS CHAMPION® MK II führt die Bauernumwandlung zur Dame automatisch durch, sobald der Bauer die gegnerische Grundlinie erreicht. Er erwartet, dass Sie sofort den Bauern durch eine Dame ersetzen.

Demnach können bis zu 4 Damen auf einmal im Spiel sein (2 weiße und 2 schwarze Damen.) Diese zusätzlichen Damen erscheinen auch bei eventueller Spielfeld-Überprüfung.

Der CHESS CHAMPION® MK II nimmt automatisch an, dass der Bauer in eine Dame umgewandelt werden soll. Ist dies nicht der Fall, so müssen Sie wie im Kapitel 13 beschrieben verfahren, um diese Dame zu löschen und den entsprechenden Offizier dafür einzusetzen.

## 9 – SCHACH UND MATT

Der CHESS CHAMPION® MK II bietet Ihnen Schach durch das Aufleuchten des entsprechenden roten Lämpchens an, und signalisiert dies durch eine Tonfolge.

Setzt er Sie schachmatt, gibt er dies durch eine andere Folge elektronischer Töne bekannt; und der letzte Zug blinkt im Display.

Setzen Sie hingegen den CHESS CHAMPION® MK II in Schach, so wird er sofort eine Lösung ohne weiteres Aufleuchten von Lämpchen suchen. Findet er, Sie haben ihn sogar schachmatt gesetzt, gibt er seine Niederlage akustisch durch eine Tonfolge an, zeigt den Null-Zug des Königs im Display und das LOSE Lämpchen leuchtet auf.

## 10 – PATT UND REMIS

Der CHESS CHAMPION® MK II erkennt Patt-Situationen und zeigt diese durch einen Null-Zug des Königs an (z.B. Abb 10.1)

Abb. 10.1



Remis-Situationen muss der menschliche Spieler selber erkennen. Er kann jedoch nach Belieben weiterspielen und versuchen, den CHESS CHAMPION® MK II zu besiegen.

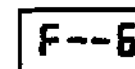
## 11 – SPIELSTÄRKE

Der CHESS CHAMPION® MK II besitzt 8 einstellbare Spielstärken, vom Anfänger bis zum schweren, ernstzunehmenden Gegner. Beim Einschalten ist der Computer automatisch auf Spielstärke 4 programmiert.

Will man die Spielstärke verändern, drückt man zuerst die Taste 'F', dann die Zahl (von 1 bis 8), und dann 'Enter'. Dies kann auch beliebig oft während des Spieles erfolgen.

Um festzustellen, ob der Computer die richtige Spielstärke registriert hat, drückt man zuerst die Taste 'F' und anschließend die Taste 'Enter'. Ganz rechts auf dem Display erscheint die Zahl der Schwierigkeitsstärke (z.B. Schwierigkeitsstärke 6 in Abb. 11.1). Es sind keine besonderen Massnahmen erforderlich, um diese Anzeige zu löschen. Dies geschieht automatisch beim Eingeben des nächsten Zuges.

Abb. 11.1



Wie der Mensch, so muss auch der Computer bei schwierigen und komplizierten Situationen langsamer und gründlicher nachdenken. Hingegen reagiert der Computer sehr schnell, wenn die Spiellage einfach und übersichtlich ist. Wie bereits erwähnt, können Sie auf dem Display die Komplexität des Spieles anhand der Blinkintervalle messen und auch feststellen, wie schnell der Computer reagiert.

## 12 – ÜBERPRÜFUNG DER FIGUREN-POSITIONEN

Man kann die Positionen sämtlicher Figuren vom Computer-Speicher abrufen, indem man zuerst die Taste 'B' und dann 'Enter' drückt. Der CHESS CHAMPION® MK II ruft bei jeder neuen 'Enter' – Eingabe eine Figur ab, die laut folgender Rangliste symbolisiert sind:

Rangliste :	1	–	Bauer
	2	–	Springer
	3	–	Läufer
	5	–	Turm
	8	–	Dame
	9	–	König

Wenn es sich bei der aufgerufenen Figur um Ihre handelt, erscheint auf dem Display ganz links ein '-' Zeichen (s. Abb. 12.1)

Abb. 12.1

-1A2

Ihr Bauer auf A 2

Wenn das '-' Zeichen nicht erscheint, handelt es sich um eine Figur des Computer (s. Abb. 12.2)

Abb. 12.2

B F 6

Dame des Computers  
auf F 6

Die beiden rechten Digitalfelder zeigen die Positionen der jeweiligen Figur auf dem Schachbrett. Bleiben diese leer, so wurde die gezeigte Figur schon vom Schachbrett entfernt. Mit erneuter Eingabe von 'Enter' rufen Sie jeweils die nächste Figur ab. CHESS CHAMPION® MK II zeigt zuerst die weissen Bauern, dann die Springer, Läufer, Türme, Damen und den König. Danach zeigt er in der gleichen Reihenfolge die schwarzen Figuren.

Achtung : Es werden für weiss und schwarz je 2 Damen abgerufen, wobei die zweite Dame ohne Positionsangabe bis nach evtl. Bauernumwandlung erscheint (s. Kapitel 8).

Der Überprüfungsmodus ist erst beendet, wenn Sie alle Figuren abgerufen haben, und '----' auf dem Display erscheint. Sie können ihn nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt abbrechen.

## 13 – ENTFERNEN VON FIGUREN KORRIGIERUNG FALSCHER EINGABEN EINGABE SPEZIELLER SCHACHPROBLEME

Mit dem in Kapitel 12 erklärten Überprüfungs-Modus können Sie auch:

- A. Figuren vom Schachbrett entfernen
- B. Falsche Eingaben korrigieren
- C. Spezielle Schachprobleme eingeben

**A.** Wenn Sie 'B' gedrückt und mit wiederholtem Bedienen der Taste 'Enter' die Figur erreicht haben, die entfernt werden soll, drücken Sie 'Clear' und danach 'Enter'. Damit wurde diese Figur aus dem Computer-Speicher entfernt.

Mit 'Enter' gehen Sie dann die noch verbleibenden Figuren durch, bis '----' auf dem Display erscheint. (Dieser Modus ist nicht bei En Passant anzuwenden, da der Computer dabei die Entfernung der Figur automatisch vornimmt.)

**B.** Man kann im Überprüfungsmodus auch falsche Züge korrigieren, indem man die entsprechende Figur auf die richtige Koordinate setzt. Hat man mit 'B' und wiederholtem Drücken der Taste 'Enter' die zu verändernde Figur erreicht, gibt man einfach das Feld ein, auf das die Figur versetzt werden soll. Die neue Koordinate erscheint im Display. Bitte beachten Sie auch, dass der letzte Zug des Computers rückgängig gemacht werden muss. Danach sind mit Hilfe der 'Enter' Taste die verbleibenden Figuren durchzugehen, bis '----' auf dem Display erscheint.

Dieses Verfahren erlaubt es Ihnen auch, geschlagene Figuren wieder ins Spiel zu nehmen und umgewandelte Bauern wieder als Bauern einzusetzen. Nachdem '----' auf dem Display erschienen ist, empfehlen wir, noch einmal alle Figurenpositionen zu überprüfen, um sicher zu sein, dass der Computer Ihre Änderungen richtig gespeichert hat.

C. Mit dem Überprüfungsmodus können auch Schachprobleme analog A. und B. in den Computer eingegeben werden, ohne dass das ganze Spiel von Beginn gespielt werden muss.

## 14 – ERÖFFNUNGEN

Der CHESS CHAMPION® MK II enthält eine Sammlung von 32 geläufigen Schacheröffnungen. Von diesen greift er nach Belieben eine heraus und versucht, ihr 16 Züge lang zu folgen. Hat der Computer den Eröffnungstext verlassen, so zeigt er durch Einblenden der Schachuhr an, dass er nachdenkt.

Hier die Zusammenstellung der Eröffnungen:

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| 1. Läuferspiel                               | 17. Nimzowitsch Verteidigung    |
| 2. Zentrumspiel                              | 18. Sizilianisch                |
| 3. Nordisches Gambit                         | 19. Geschlossenes Sizilianisch  |
| 4. Vierspringerspiel                         | 20. Katalanische Eröffnung      |
| 5. Giuoco Pieno                              | 21. Manhattan Variante          |
| 6. Spanische Partie (Berliner Verteidigung)  | 22. Slawische Verteidigung      |
| 7. Angenommenes Damengambit                  | 23. Terrasch Verteidigung       |
| 8. Birds Eröffnung                           | 24. Benoni Verteidigung         |
| 9. Russische Verteidigung                    | 25. Holländisch                 |
| 10. Spanische Partie (Steinitz-Verteidigung) | 26. Königsindisch               |
| 11. Spanische Partie (Abtauschvariante)      | 27. Damenindisch                |
| 12. Schottische Eröffnung                    | 28. Englische Eröffnung         |
| 13. Zweispringer Verteidigung                | 30. Sizilianischer Angriff      |
| 14. Aljehin Verteidigung                     | 31. Spanische Partie            |
| 15. Caro-Kann Verteidigung                   | 32. Nimzo-Indische Verteidigung |
| 16. Französische Verteidigung                |                                 |

## 15 – DER CHESS CHAMPION® MK II ALS SCHACH-UHR

Man kann die Schach-Elektronik ausschalten und den CHESS CHAMPION® MK II einfach als elektronische Schachuhr verwenden. Hierzu drückt man lediglich auf die Taste 'C' und danach 'Enter', worauf im Display '0000' erscheint. Die zwei linken Display-Felder werden immer die Zeit von weiss in Minuten anzeigen, und die rechten Felder die Zeit von schwarz. (s. Abb. 15. 1)

Abb. 15.1



Um ein Spiel zu beginnen, muss die Taste 'H' gedrückt werden; hierdurch wird die Uhr von weiss in Gang gesetzt. Nachdem weiss gezogen hat, wird die Taste 'A' gedrückt. Dies stoppt die Uhr von weiss und setzt die von schwarz in Gang. Schwarz drückt, dann nach seinem Zug die Taste 'H'.

Beide Uhren kann man durch Drücken der Taste 'E' anhalten. Man kann Sie durch Betätigen entweder der Taste 'A' oder 'H' wieder zum laufen bringen.

Um die Uhren wieder auf Null zu stellen, betätigt man zunächst die Taste 'F', dann 'Enter', hierauf die Taste 'C' und wieder 'Enter'. Jetzt stehen beide Zähler wieder auf Null, und die Uhr ist bereit zu einem neuen Spiel.

### Achtung:

Beim Betrieb als Schachuhr dürfen nur die Tasten 'A', 'H' und 'E' verwendet werden. Die Betätigung anderer Tasten schaltet die Schachuhr aus und löscht alle Zeiten.