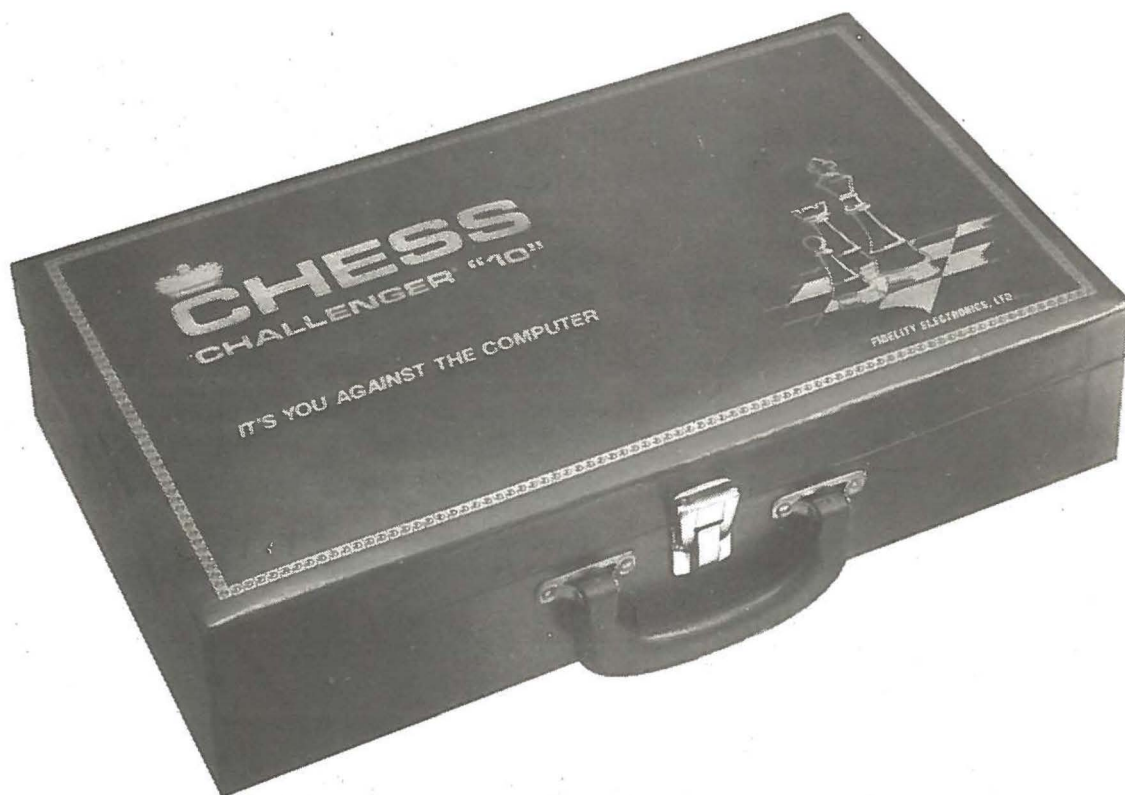


GEBRUIKSAANWIJZING

CHESS CHALLENGER type CCX

Het computer schaakspel met 10 niveau's



KEUZE VAN HET SCHAAKNIVEAU

Sluit het apparaat aan. U hoort een korte pieptoon en de aanduiding CL 1 verschijnt in de vensters. Druk de toets R Eset even in.

Wanneer U in een van de hogere niveaus van de CHESS CHALLENGER wilt spelen, drukt U op de LV toets. Telkens als U deze toets indrukt springt het apparaat naar een hoger niveau. Zo zult U achtereenvolgens in de vensters zien: CL 1, CL 2, CL 3, CL 4, CL 5, CL 6, CL 7, CL 8, CL 9, CL 10 en daarna begint met CL 1 de reeks opnieuw.

Schaak niveau	Gemiddelde wachttijd
CL 1 - beginner	5 sec
CL 2 - middelmatig	15 sec
CL 3 - ervaren	35 sec
CL 4 - gevorderd	1:20 min
CL 5 - superieur	2:20 min
CL 6 - mat in 2 probleem	60 min
CL 7 - correspondentie schaak	24 uur
CL 8 - expert	11 min
CL 9 - excellent	6 min
CL 10 - toernooi	3 min

De LV toets kan op elk moment, zowel voor als tijdens het spel gebruikt worden om van niveau te wisselen.

KEUZE UIT WIT OF ZWART

Wanneer U de stukken opgezet hebt en met R Eset het spel startklaar gemaakt hebt, neemt de CHESS CHALLENGER aan, dat U met wit zult spelen. U kunt dan meteen beginnen met intoetsen van Uw eerste zet.

Als U zwart wilt spelen, drukt U op de ENter toets en de CHESS CHALLENGER geeft U zijn eerste zet.

Wilt U werkelijk van plaats verwisselen en vanaf de bovenkant van het bord spelen, dan moet U het volgende doen: Druk eerst op de DM-toets (double-move), in de vensters verschijnen nu de letters "doub". Druk daarna op de PB-toets. De CHESS CHALLENGER geeft nu de eerste zet voor de witte stukken.

HET SCHAAKBORD

De plaats op het schaakbord wordt aangegeven volgens de officiële schaaknotatie. De lijnen worden aangeduid met de letters A t/m H, de rijen met de nummers 1 t/m 8. Wanneer het spel begint staat de witte koning dus op E1 en de zwarte koning op E8.

HET SPEL

GEEF ALTIJD EERST DE LETTER EN DAARNA HET CIJFER

Het opgeven van zetten aan de CHESS CHALLENGER wordt geïllustreerd door het volgende voorbeeld. De witte koningspion gaat twee velden vooruit, dus de zet is E2-E4. Druk eerst op de toets gemerkt (E5), in de vensters verschijnt de letter E geheel links. Druk daarna op de toets gemerkt (B2), in het linker venster komt er nu een 2 bij. Dit definieert de uitgangspositie als E2. Druk daarna op de toets (E5) gevolgd door (D4). De CHESS CHALLENGER is nu klaar om de zet E2-E4 op te nemen; Verplaats met de hand de pion op het bord overeenkomstig deze zet. Als U nu op de ENter toets drukt, neemt de schaakcomputer de opgegeven zet in zich op en gaat een tegenzet berekenen. Deze zet van de CHESS CHALLENGER verschijnt op dezelfde wijze in de vensters, bijvoorbeeld E7-E5. U verplaatst de zwarte pion op het bord zoals met deze zet overeenkomt en kunt dan gaan nadenken over Uw volgende zet, etc.

Het kan zijn dat U Uw zet hebt ingetoetst en deze dus in de vensters zichtbaar is, maar nog niet met ENter in de machine hebt gebracht. U kunt U nu nog bedenken en de zet veranderen door te drukken op CLear. Hiermee veegt U de vensters schoon en kunt U opnieuw de zet opgeven. Wanneer U echter al op ENter hebt gedrukt, kunt U Uw zet niet zonder meer terugnemen.

ROCHADE

De computer is geprogrammeerd om de rochade uit te voeren, wanneer hem dat voordelig lijkt. Om de rochade aan te geven toont de CHESS CHALLENGER U een zet met de koning waarbij deze twee velden loopt. Zo wordt de korte rochade voor zwart aangegeven door E8 in het FROM venster en G8 in het TO venster. De lange rochade voor wit: E1 C1. Op dezelfde manier kunt U de rochade opgeven. Dus voor de korte rochade van wit toetst U in E1 G1.

EN PASSANT

Alhoewel een en passant zet niet vaak voorkomt, heeft de CHESS CHALLENGER deze toch in zijn zettenarsenaal. Wanneer bijvoorbeeld de computer zijn pion op D7 vooruit zet naar D5 en U hebt een pion op C5, dan toetst U in C5 D6 en neemt zo en passant de zwarte pion.

SCHAAK

Licht op wanneer U schaak staat

VENSTER FROM

Toont de plaats van het stuk dat U wilt gaan verzetten (Uw uitgangspositie)

RESET

Begin van het spel — Schakelt het geheugen uit

TOON

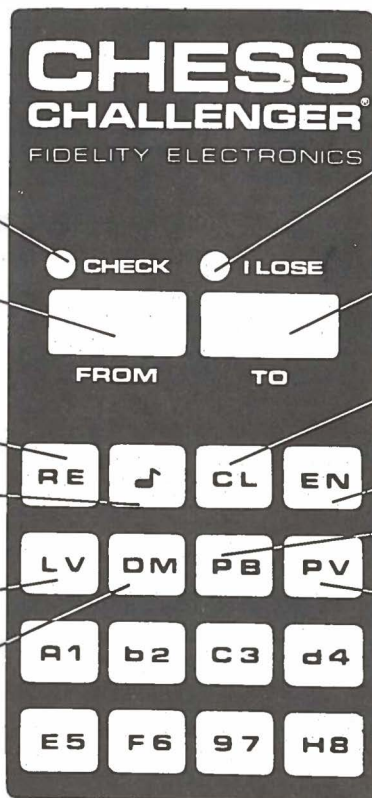
Aan- en uitschakelbaar voor pieptoon.

LEVEL

Spelniveau-keuzetoets kies uit 10 niveaus.

DOUBLE MOVE

Toets voor een meervoudige zet.



I LOSE

Licht op wanneer de computer mat staat of het spel opgeeft.

VENSTER TO

Toont de nieuwe plaats van het stuk dat U wilt gaan verzetten

CLEAR

Voor het uitwissen van een niet gewenste zet, vóórdat de EN-toets is ingedrukt

ENTER

Voert de zet aan de computer.

PROBLEM TOETS

Om een schaakprobleem op te zetten of verloren stukken te vervangen.

POSITIE-VERIFICATIE

Toont de juiste stelling van de stukken gedurende het spel.

SPECIALE VOORDELEN

GELUID SIGNAAL

De CHESS CHALLENGER geeft een pieptoon, steeds wanneer een toets wordt ingedrukt. Wanneer de computer klaar is met het bedenken van een zet, laat hij twee maal een piep horen. Zolang de computer bij zijn zetten een van de voorgeprogrammeerde openingen (Siciliaans, Frans, Ruy Lopez, Geweigerd Dame Gambiet) volgt, laat hij bij zijn antwoord slechts een piep horen. De computer volgt deze openingen totdat U een zet doet die niet in zijn geheugen staat, of U een niet geoorloofde zet opgeeft. U kunt het piep geluid afzetten door op de toets met de muzieknoot te drukken. Wilt U het geluid weer horen, dan drukt U nogmaals op deze toets.

POSITIE VERGELIJKING

Een belangrijke eigenschap van de CHESS CHALLENGER is, dat hij U kan vertellen waar alle stukken in het spel staan. Dit is van belang wanneer U per ongeluk de stukken van het bord hebt gestoten of wanneer U stukken verkeerd verschoven hebt. Voor het gebruiken van deze functie dient de PV (positie vergelijking) toets. Als U deze toets indrukt, ziet U in het FROM venster de code van een veld. In het TO venster verschijnt de code van het stuk op dat veld. Deze code bestaat uit twee delen. Links staat de letter E (van Enemy) voor een van Uw stukken) rechts staat een cijfer of letter die de aard van het stuk aangeeft. Is het linkerveld leeg, dan betekent dit, dat op het veld een stuk van de computer staat. Telkens als U op de PV toets drukt, verschijnt een nieuw veld met code in de vensters. Op deze wijze worden alle bezette velden van links onder naar rechts boven afgewerkt. Lege velden worden niet getoond. U kunt op elk gewenst moment stoppen met het vergelijken van de bord positie met het geheugen van de computer, door Uw volgende zet op te geven.

STUKKEN CODE

De code voor de waarde van de stukken is de volgende:

2 = pion

4 = paard

6 = loper

8 = toren

A = dame

C = koning

WILLEKEURIGE ZETTEN

Wanneer de CHESS CHALLENGER een stuk moet beschermen of een belangrijke zettenreeks voorziet, kiest hij de zet die zijn stukken het best beschermt of een zet die hem dicht bij het matzetten van zijn tegenstander brengt. Wanneer echter een keuze bestaat tussen een aantal alternatieve zetten, doet de CHESS CHALLENGER daaruit een willekeurige greep. Dit heeft tot gevolg, dat elke partij anders verloopt en niet steeds dezelfde zet door telkens dezelfde voortzetting gevolgd wordt.

Let wel. Wanneer U de stroom afzet of REset indrukt, veegt U het geheugen van de computer schoon en moet U opnieuw beginnen. Als U niet meteen verder wilt spelen, kunt U de CHESS CHALLENGER aan laten staan.

ONGEOORLOOFDE ZETTEN

Wanneer U een zet doet, zal de computer altijd met een geoorloofde zet antwoorden. Als U een onregelmatige zet ingeeft, zal de computer het ongeoorloofde daarvan ontdekken, en in de vensters verschijnt onmiddellijk "----". U moet een regelmatige zet invoeren.

PROMOTIE VAN EEN PION

Wanneer een pion de 8e rij bereikt, promoveert deze. De computer zal een dergelijke pion automatisch tot dame promoveren. Wilt U echter een ander stuk hiervoor in de plaats, dan biedt het apparaat U de mogelijkheid het stuk voor een ander te verwisselen (zie hiervoor onder "schaak problemen").

SCHAAK EN MAT

Wanneer de CHECKER CHALLENGER U schaak zet, gaat het "CHECK" lampje branden. Wanneer U de computer schaak zet, blijven de lampjes uit, de computer constateert zelf dat hij schaak staat. Als U de computer schaakmat zet gaan de letters en cijfers in de vensters en het "I LOSE" (ik verlies) - lampje knipperen om te laten zien dat de CHESS CHALLENGER zich gewonnen geeft. Wanneer de computer U schaakmat heeft gezet, zijn het de vensters en het CHECK-lampje die gaan knipperen. In de hogere schaakniveaus kan dit al gebeuren wanneer U nog niet mat staat. De computer heeft dan uitgevonden dat U onontkoombaar mat gezet zult worden en annoneert vast zijn overwinning. Wanneer een van de koningen in een pat situatie is terecht gekomen, gaan de vensters knipperen om de remise door pat aan te geven.

Let op. De computer is niet geprogrammeerd om een remise door herhaling van zetten te ontdekken.

MEER DAN EEN ZET TEGELIJK

De DM toets is bedoeld voor een dubbele zet. Na het indrukken van deze toets verschijnen de letters "doub" in de vensters. Als U nu een zet ingeeft en op ENter drukt, wordt deze zet opgenomen in het geheugen van de computer, maar er volgt geen tegenzet. In plaats daarvan verschijnt er weer "doub" en wacht de computer op nog een zet. Als U nu een zet doet, begint de computer aan zijn antwoord te rekenen. Wanneer U echter opnieuw eerst DM indrukt, kunt U het spelletje herhalen. Op deze wijze kunt U een willekeurige zettenreeks aan de CHESS CHALLENGER opgeven alvorens het schaakprogramma aan het rekenen te zetten.

SCHAAK PROBLEMEN

De CHESS CHALLENGER biedt U de mogelijkheid een schaakprobleem op te zetten of om de positie op het bord te veranderen. U kunt zelfs een geslagen stuk weer laten "herleven" of haastig Uw koning uit het heetst van strijd nemen en op een veilige plaats weer neer zetten, mocht U daaraan behoefte hebben.

De schaakprobleem optie kan gestart worden door eerst op de PB (probleem)-toets te drukken en daarna op PV. In de vensters verschijnt dan de code van het eerste veld, links onderaan, A1. In het rechter venster zult U een 0 zien staan. Dit betekent dat het betreffende veld leeg is. U kunt het vullen door de code van het gewenste stuk in te toetsen. Moet er dus een looper komen, dan drukt U op de toets (F6), voor een dame op (A1) etc. Moet het een stuk voor de computer worden, dan is dit veld nu klaar, moet het een van Uw stukken worden dan drukt U nog op ENter. In het laatste geval geeft het rechter venster de code E6 voor een witte looper, etc. Door nu weer op PV te drukken, verschijnt het volgende veld in de vensters. Moet een veld leeg blijven dan volgt U met onmiddellijk weer PV. Een bezet veld kan worden leeg gemaakt door op de CL toets te drukken. Zodra het bord geheel opgezet is, drukt U opnieuw op de PB-toets. In de vensters verschijnt dan "0000". Toets Uw eerste zet in en begin met het spel. Tijdens het spel kunt U deze optie gebruiken om de positie van de stukken te veranderen, stukken weg te halen of toe te voegen, etc.

Voor het oplossen van een schaakprobleem zoals mat in twee zetten, kunt U deze optie gebruiken voor het opzetten van de stukken. Druk daartoe eerst op de DM-toets en pas daarna op de PB-toets. Dan zal de computer niet beginnen met wachten op Uw eerste zet, maar gaat meteen aan de slag met het bedenken van een zet.

Geïmporteerd door: W.Goes Technische Handelsmij B.V.
Amstelveen - Holland
Tel. 020 - 456451
Postbus 311