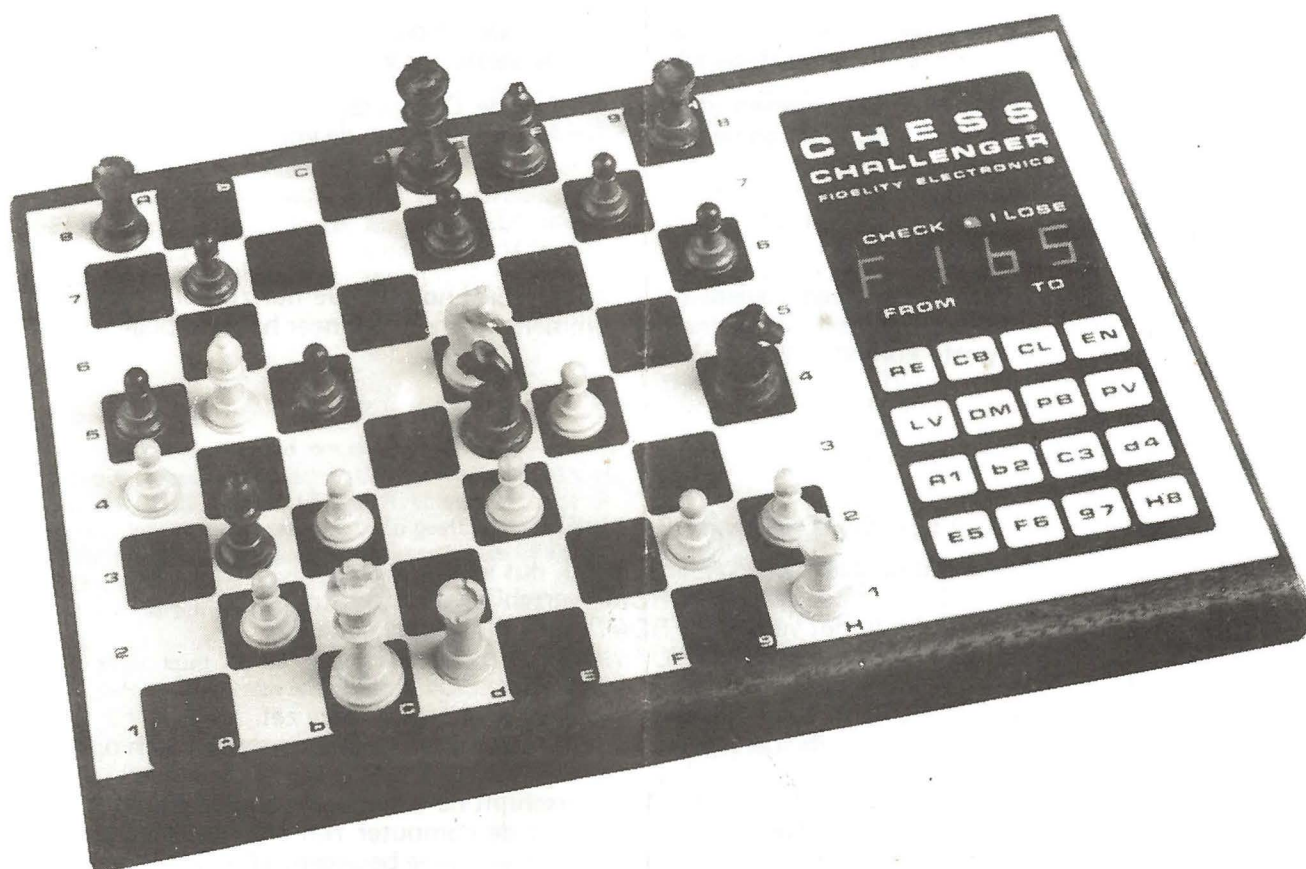


GEBRUIKSAANWIJZING CHESS CHALLENGER " 7 "

model BCC

Het computer schaakspel met 7 niveau's



KEUZE VAN HET SCHAAKNIVEAU

Sluit de computer aan. U hoort een korte pieptoon en de aanduiding CL1 verschijnt in het venster. De code CL1 betekent: Schaakniveau 1.

Wanneer U op één van de hogere niveau's van de CHESS CHALLENGER wilt spelen, dan drukt U op de LV-toets. Telkens als U deze toets indrukt, schakelt U een ander schaakniveau in. Zo zult U achtereenvolgens in de vensters zien: CL1, CL2, CL3, CL4, CL5, CL6, CL7 en daarna begint met CL1 de reeks opnieuw.

SCHAAKNIVEAU	GEMIDDELDE WACHTTIJD
CL1 - beginner	5 sec.
CL2 - middelmatig	15 sec.
CL3 - gevorderd	1,20 min.
CL4 - mat in 2 probleem	20 min.
CL5 - correspondentie-schaak	24 uur
CL6 - ervaren	6 min.
CL7 - toernooi-schaak	3 min.

De LV-toets kan zowel vóór als tijdens het spel gebruikt worden om van niveau te wisselen. Wanneer de LV-toets tijdens het spel wordt gebruikt, verschijnt in het venster de code van het schaakspel waarop men speelt. Door nu de LV-toets achter elkaar in te drukken, kunt U een keuze maken uit het niveau waarop U verder wilt spelen.

KEUZE UIT ZWART OF WIT

Wanneer U de schaakstukken op het bord hebt gezet volgens de regels van het schaakspel, drukt U op de RE-toets, waarmee U het spel startklaar maakt. Aangezien wit de eerste zet doet, neemt de CHESS CHALLENGER aan dat U met wit zult spelen. U kunt dan meteen beginnen met het intoetsen van Uw eerste zet.

Indien U met zwart wilt spelen, dan drukt U op de EN-toets, waarna de CHESS CHALLENGER U zijn eerste zet geeft.

Wilt U werkelijk van plaats verwisselen en vanaf de andere zijde van het bord spelen (dus met zwart), dan drukt U op de CB-toets. De computer speelt nu vanaf uw zijde en zal de eerste zet voor wit geven.

Indien U tijdens het spel van kleur wilt wisselen, dan drukt U op de DM-toets; in de vensters verschijnen nu de letters "DOUB". Druk daarna op de PB-toets en de CHESS CHALLENGER zal de volgende zet doen.

HET SCHAAKBORD

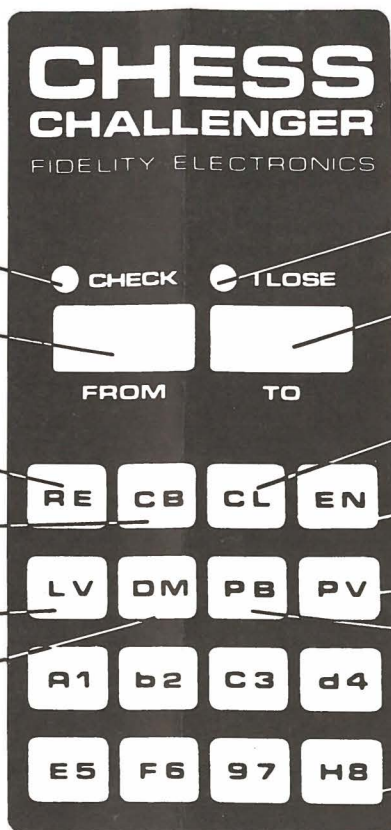
De plaats op het schaakbord is aangegeven volgens de officiële schaaknotatie. De horizontale lijnen zijn aangegeleid met de letters A t/m H en de verticale lijnen met de nummers 1 t/m 8. Wanneer het spel begint staat de witte koning dus op E1 en de zwarte koning op E8.

HET SPEL

GEEF ALTIJD EERST DE LETTER EN DAARNA HET CIJFER

- Voorbeeld: De witte koningspion gaat twee velden vooruit, dus van E2 naar E4:
1. Druk toets E5 in. In het venster "FROM" verschijnt de letter E.
 2. Druk toets B2 in. In het venster "FROM" verschijnt nu de code E2.
 3. Druk toets E5 in. In het venster "TO" verschijnt de letter E.
 4. Druk toets D4 in. In het venster "TO" verschijnt nu de code E4.
 5. Verplaats met de hand de pion op het bord overeenkomstig deze zet.
 6. Druk nu op de EN-toets; de schaakcomputer neemt de opgegeven zet in zich op en gaat een tegenzet berekenen.
 7. Deze zet van de CHESS CHALLENGER verschijnt na verloop van tijd op dezelfde wijze in de vensters, b.v. E7 - E5. (Gedurende de tijd dat de computer zijn tegenzet berekent, zullen de lampen in de vensters snel of langzaam heen en weer bewegen, afhankelijk van het niveau waarop U met de computer speelt.)
 8. U verplaatst met de hand de zwarte pion op het bord, zoals door de computer aangegeven en kunt dan gaan nadenken over Uw volgende zet.

Het kan zijn dat U Uw zet hebt ingetoetst en deze dus in de vensters zichtbaar is, maar nog niet door middel van de EN-toets in de computer hebt gebracht. U kunt zich nu nog bedenken en de zet veranderen door te drukken op de CL-toets. Hiermee veegt U de vensters schoon en kunt U opnieuw een zet opgeven. Wanneer U echter al op de EN-toets hebt gedrukt, kunt U Uw zet niet zonder meer terug nemen.



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 alle voorgaande posities in het geheugen uit

COMPUTER SPEELT VANAF UW PLAATS

Oók voor het in- of uitschakelen van de pieptoon

NIVEAU

Spelniveau-keuzetoets. Kies uit 7 niveaus

DOUBLE MOVE

Toets voor een meervoudige zet

IK VERLIES

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

Geeft Uw zet door aan de computer

POSITIE-VERIFICATIE

Toont de juiste plaats van de stukken tijdens het spel

PROBLEM MODE

Om een schaakprobleem op te zetten of verloren stukken te vervangen

TOETSEN

Voor het aangeven van de velden en de code van de stukken

EN PASSANT

De computer zal een "en passant"-slag uitvoeren wanneer hem dat voordelig lijkt. In de vensters verschijnt dan de code die deze zet aangeeft, geheel overeenkomstig de regels van het schaakspel.

Indien U, de speler, een "en passant"-slag wenst uit te voeren, dan geeft U dit op dezelfde wijze door aan de computer. **VOORBEELD:** Wanneer 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.

ROCHADE

De computer is geprogrammeerd om de rochade uit te voeren wanneer hij dit noodzakelijk acht. Om de rochade aan te geven, toont de CHESS CHALLENGER U een zet met de koning, waarbij deze twee velden loopt. Zo geeft de computer, wanneer hij de korte rochade uitvoert in het venster "FROM" de code E8 en in het venster "TO" de code G8.

Bij lange rochade verschijnt in de vensters "FROM" E8 "TO" C8.

Op dezelfde wijze kunt U, de speler, de rochade opgeven. Dus voor de korte rochade van wit toetst U in E1 - G1 en voor de lange rochade E1 - C1.

De computer kan de rochade alléén uitvoeren, wanneer deze zet overeenkomstig de regels van het schaakspel wordt uitgevoerd.

GELUIDSIGNAAL

De CHESS CHALLENGER geeft een pieptoon, steeds wanneer een toets wordt ingedrukt. Wanneer de computer klaar is met bedenken van een zet, laat hij twee maal een pieptoon horen. U kunt het piepgeluid tijdens het spel afzetten door de CB-toets in te drukken. Wilt U de pieptoon weer terug hebben, dan drukt U weer op de CB-toets.

DE COMPUTER SPEELT TEGEN ZICHZELF

Een bijzonderheid van de CHESS CHALLENGER is, dat hij tegen zichzelf kan spelen. Om dit te bereiken handelt U als volgt:

Toets de eerste zet in, b.v. E2 - E4, druk daarna op de EN-toets. De computer geeft nu zijn tegenzet, b.v. E7 - E5. Na deze zet drukt U op de DM-toets en daarna op de PB-toets. De computer zal nu antwoorden. Druk na elk antwoord van de computer de PB-toets weer in om te zien hoe het spel verloopt. U, de speler, kunt te allen tijde het spel overnemen door eenvoudigweg een zet aan de computer door te geven. Nadat U deze zet hebt ingetoetst, drukt U niet op de PB-toets, doch op de EN-toets. Wanneer U de computer tegen zichzelf laat spelen, zal de "CHECK"-lamp blijven branden nadat of de witte, of de zwarte koning schaak heeft gestaan. Door de CL-toets in te drukken, kunt U deze lamp, indien gewenst, uitschakelen. Na het uitschakelen drukt U weer op de DM - PB waarna de computer zijn partij vervolgt.

PROMOTIE VAN EEN PION

Wanneer een pion de 8e of 1e rij bereikt, promoveert deze. De computer zal een dergelijke pion automatisch tot dame promoveren. Indien U echter een ander stuk hiervoor in de plaats wilt hebben, dan biedt de computer U de mogelijkheid de pion voor een ander stuk te verwisselen, b.v. voor een paard of een toren. (Zie hiervoor onder "SCHAAKPROBLEMEN")

ONGEOORLOOFDE ZETTEN

Wanneer U een geoorloofde zet doet, zal de computer altijd met een geoorloofde zet antwoorden. Indien U een ongeoorloofde zet (niet reglementair) doet, dan zal de computer het ongeoorloofde daarvan ontdekken en in de vensters verschijnt dan onmiddellijk "- - -". Voer een geoorloofde zet in.

DUURZAME CONSTRUCTIE

Door de stroom uit te schakelen of op de RE-toets te drukken, veegt U het geheugen van de computer schoon en moet U opnieuw beginnen. Indien U niet meteen verder wilt spelen of bij zeer langdurige partijen, kunt U de computer rustig aan laten staan tot de volgende dag of de volgende week, aangezien hij op een zeer langdurig gebruik is berekend.

POSITIE VERGELIJKING

Een belangrijke eigenschap van de CHESS CHALLENGER is, dat hij U kan vertellen waar alle stukken in het spel staan. De positie van de stukken kunt U te allen tijde opvragen. Dit is van belang wanneer U per ongeluk de stukken van het bord hebt gestoten of wanneer U stukken verkeerd verplaatst hebt. Voor het gebruik van deze functie dient de PV-(positie vergelijking)toets. Als U deze toets indrukt, ziet U in het "FROM"-venster de code van het veld. In het "TO"-venster ziet U de code van het stuk op dat veld, zoals in onderstaande tabel is aangegeven.

De code in het "TO"-venster bestaat uit twee delen. Links staat de letter E (van Enemy = vijand) voor één van Uw stukken; rechts staat een cijfer of letter die de aard van het stuk aangeeft. Is de linkerkant van het "TO"-venster 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 de code voor het stuk in de vensters.

Op deze wijze worden alle bezette velden van links onder naar rechts boven afgewerkt. Lege velden worden niet getoond bij positie-vergelijking tijdens het spel. U kunt op elk gewenst moment stoppen met de positie-vergelijking door Uw volgende zet op te geven.

Stukken-code, aangegeven in het "TO"-venster:

2 = pion	6 = loper	A = dame
4 = paard	8 = toren	C = koning

VOORBEELD: Ziet U bij positievergelijking in de vensters b.v. de code A1 - E8, dan betekent dit dat op veld A1 een voor de computer vijandelijke toren staat, enz.

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 mat zetten van zijn tegenstander brengt. Wanneer echter een keuze bestaat uit een aantal alternatieve zetten, dan 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 wordt gevolgd.

SCHAAK EN MAT

Wanneer de CHESS CHALLENGER U schaak zet, gaat het "CHECK"-lampje branden. Indien de computer U schaakmat zou zetten, dan gaan de lampen in de vensters en de "CHECK"-lamp aan en uit om aan te geven dat de computer heeft gewonnen. In de hogere schaakniveau's kan dit al gebeuren wanneer U nog niet mat staat. De computer heeft dan uitgevonden dat U onontkoombaar mat gezet zult worden en annonceert alvast zijn overwinning.

Let wel: Op niveau 1 gaan de vensters niet knippen, doch zal alleen de lamp "CHECK" of de lamp "I LOSE" gaan branden. Wanneer U de computer schaak zet, blijven de lampen uit; de computer constateert zelf dat hij schaak staat. Als U de computer schaakmat zet, gaan de vensters en de "I LOSE"- (ik verlies) lamp knippen om te laten zien dat de CHESS CHALLENGER zich gewonnen geeft.

Wanneer één van de koningen in een pat-situatie is terecht gekomen, gaan de vensters knippen om de remise door pat aan te geven.

Opmerking: 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 intoetst en op de EN-toets 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 zonder vooraf de DM-toets in te drukken, dan begint de computer met het berekenen van zijn antwoord. Wanneer U echter opnieuw eerst DM indrukt, kunt U het spelletje herhalen. (In deze situatie zal de computer elke zet accepteren, geoorloofd of ongeoorloofd).

Op deze wijze kunt U een willekeurige zettenreeks aan de CHESS CHALLENGER opgeven, alvorens het schaakprogramma van de computer aan het rekenen te zetten.

STANDAARD OPENINGEN

De CHESS CHALLENGER heeft een hele reeks voorgeprogrammeerde standaard openingen in zijn geheugen, b.v. Siciliaans, Frans, Spaans en Geweigerd Dame Gambiet. Zolang de computer bij zijn zetten één van deze openingen volgt, laat hij bij zijn antwoord slechts één pieptoon horen.

De computer volgt deze standaard openingen totdat U een zet doet die niet in zijn geheugen staat, of indien U een niet geoorloofde zet opgeeft.

SCHAAKPROBLEMEN

De CHESS CHALLENGER is een buitengewoon vernuftig apparaat dat U, de speler, in staat stelt een aantal speciale zetten uit te voeren wanneer U maar wilt, vóór of tijdens de schaakpartij. Het is mogelijk om schaakproblemen op te zetten vóórdat een partij wordt gespeeld, of de positie van de stukken te wijzigen tijdens het spel. U kunt zelfs stukken veranderen, b.v. een pion in een toren of een geslagen stuk weer laten "herleven".

De schaakprobleem-optie kan gebruikt worden vóórdat U met de partij begint door op de PB-toets te drukken. In de vensters verschijnt nu het woord "PROB". Daarna drukt U op de PV-toets en in de vensters ziet U A1 - 0, hetgeen betekent dat het veld A1 leeg is. Indien gewenst, kunt U op dit veld een stuk plaatsen. Moet er bijvoorbeeld een loper komen, dan drukt U op de toets F6 (deze "6" is de code voor de loper). — Zie tabel onder "positie vergelijking" —. Moet het een stuk voor de computer zijn, dan is dit veld nu klaar. Moet het echter een van Uw stukken worden, dan drukt U nog op de EN-toets. In dit laatste geval geeft het rechter venster de code E6 voor de witte loper, etc.

Door nu weer op de PV te drukken, verschijnt het volgende veld in de vensters: B1 - 0. Zou dit veld leeg moeten blijven, dan drukt U onmiddellijk weer op de PV-toets, waarna veld C1 - 0 in de vensters verschijnt, etc.

Op deze manier kunt U dus een willekeurige stelling of een schaakprobleem op het bord brengen, voordat de partij begint. Een bezet veld kan worden leeggemaakt 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 de code "0 0 0 0".

Alvorens nu Uw eerste zet in te toetsen is het raadzaam om na te gaan of alle stukken op de juiste plaats staan. Dit kunt U controleren door de PV-toets telkens in te drukken.

Indien de computer een speciaal schaakprobleem of een "mat in twee" zou moeten oplossen, dan drukt U op de DM-toets en daarna op de PB-toets. De computer zal nu niet wachten op Uw eerste zet, doch meteen aan de slag gaan met het bedenken van zijn eerste zet.

TEST-PROGRAMMA

Door toepassing van microprocessors kan de computer tijdens het spel alle posities analyseren. Na berekening van de diverse mogelijkheden zal hij, gegeven het niveau waarop hij speelt, de best mogelijke zet doen.

Aangezien het toegepaste programma in de computer zorgvuldig is getest, is de mogelijkheid van vergissingen nagenoeg uitgesloten. Indien U vermoedt dat Uw computer niet op de juiste wijze antwoordt, verzoeken wij U de zettenreeks te noteren en aan ons op te sturen. Alvorens dit te doen is het raadzaam eerst zelf nog eens nauwkeurig na te gaan of er mogelijk door U een vergissing werd gemaakt.

Deze vergissingen berusten veelal op:

- het niet juist intoetsen van een zet
- het niet juist verplaatsen van het eigen stuk en/of dat van de computer (dit laatste komt vooral in het begin nog al eens voor)
- het niet juist lezen van de aangegeven code in de vensters. In dit verband raden wij U aan ook de code van de door U ingetoetste zet nog even te controleren alvorens U op de EN-toets drukt.

Onderstaand volgt een testprogramma aan de hand waarvan U het juiste functioneren van de microprocessor-unit kunt controleren.

ANTWOORD COMPUTER

- Druk de RE-toets in CL 1
- Toets de zet E2 - E4 in en druk op de EN-toets E7 - E5
Gezien de keuze mogelijkheid die de CHESS CHALLENGER heeft, kan de computer een ander antwoord geven, b.v. E7 - E6 of C7 - C5. Herhaal de punten 1 en 2, net zolang tot de computer antwoordt met E7 - E5.
- Toets de zet G1 - F3 in B8 - C6
- Toets de zet F1 - C4 in F8 - C5
- Toets de zet F3 - H4 in D8 - H4
- Toets de zet A2 - A3 in H4 - F2

(Check = Schaak)

WEGAM TRADING BV

Bouwerij - 1185 XW AMSTELVEEN (HOLLAND)
Postbus 311 - 1080 AH AMSTELVEEN (HOLLAND)
Tel. 020 - 456451

IMPORTEURS

Cinem
Stwg op Charleroi 64
1060 BRUSSEL (BELGIE)
Tel. 02/538.63.66

garantie-termijn bedraagt 6 maanden na aankoopdatum, uw aankoopbon geldt als garantie bewijs.