

Gebruiksaanwijzing

Chess Challenger Type SCC

Sensory Chess Challenger - 8 spelniveau's



INTRODUKTIE

Uw 'Sensory' Chess Challenger is Fidelity's eerste denkende schaakspel dat elke zet die u doet 'ziet'. Dit hoog ontwikkelde technische kunststukje voorziet u van een verbazingwekkende computer-tegenstander die listig en bekwaam schaakt en die u in staat stelt spelniveaus met verschillende moeilijkheidsgraden te kiezen. De lampjes en toetsen op het speelveld zijn alleen gemaakt als communicatie tussen u en de computer.

De instructies in deze gebruiksaanwijzing hebben niet direct betrekking op het werkelijke spel, zij beschrijven alleen hoe u gebruik moet maken van de aanwijzingen en druktoetsen om een goede werking van en communicatie met de SCC tot stand te brengen.

Buiten dat de Challenger een uitstekend schaakspeler is, kunt u ook gebruik maken van de nevenfuncties zoals: positie-verificatie, waarbij de computer u op elk gewenst moment kan vertellen waar alle stukken in het spel staan en de probleem-toets, deze biedt u de mogelijkheid om de positie op het bord te veranderen of een schaakprobleem op te zetten. Ook van plaats verwisselen kan op elk gewenst moment gedurende een partij en tenslotte kan men tijdens een spel nog van niveau veranderen. Leest u eerst goed de gebruiksaanwijzing, dit zal uw spelvreugde zeker ten goede komen!

INSCHAKELEN

Zet de batterij/AC knop (deze zit aan de rechterzijde van het apparaat) in de gewenste stand. In de AC-positie moet u de transformator aansluiten. Bij de Battery-stand werkt het spel altijd op batterijen, ook als de transformator is aangesloten.

BELANGRIJK: de gemiddelde levensduur van een normale batterij is ongeveer 8 uur.

Bij elektronische spelen is het meest zo, dat als de batterijen minder krachtig worden, het apparaat niet juist funktioneert. Wij raden u dan ook aan om, als de mogelijkheid er is, gebruik te maken van de transformator.

Een nieuw spel kan beginnen wanneer u een keuze gemaakt hebt uit batterij/AC en de RESET (RE) is ingetoetst.

HET SCHAAKBORD

Zet de schaakstukken op het bord, met de zwarte stukken bovenaan. De plaats van elk veld op het schaakbord is aangeduid volgens de officiële internationale schaaknotatie. Van links naar rechts worden de lijnen aangeduid met de letters A t/m H, van onder naar boven worden de rijen aangeduid met de nrs. 1 t/m 8.

Wanneer het spel begint staat de witte koning dus op veld E1 en de zwarte koning op veld E8.

KEUZE VAN HET SCHAAKNIVEAU

Als het apparaat is ingeschakeld en/of de RESET (RE)-toets is ingetoetst, staat de computer automatisch op niveau 1. De lampjes in rij H duiden aan op welk niveau de computer op dat moment staat. Door de CL-toets in te drukken verschijnen opeenvolgend de hogere niveaus. Als het gewenste niveau bereikt is kunt u met het spel beginnen.

Schaakniveau:

H1 - beginner
H2 - middelmatig
H3 - ervaren
H4 - gevorderd
H5 - superieur - mat in twee
H6 - correspondentieschaak
H7 - excellent
H8 - toernooischaak

Gem. wachttijd:

5 sec.
15 sec.
1 min., 20 sec.
2 min., 10 sec.
20 min.
24 uur
6 min.
3 min.

De gemiddelde wachttijd hangt af van de tijd die de computer nodig heeft om de verschillende antwoordmogelijkheden na te gaan alvorens hij een volgende zet doet.

Het spelniveau kan op elk moment gewijzigd worden tijdens een partij, nadat de Challenger gezet heeft en voordat u uw zet doet. Om van niveau te veranderen gedurende een spel, drukt u 2x op CL en in rij H verschijnen de opeenvolgende niveaus. Druk herhaaldelijk op CL tot u het juiste niveau bereikt hebt. Vervolg het spel door uw volgende zet te doen.

KEUZE UIT ZWART OF WIT

Als de schaakstukken opgezet worden met wit aan de onderkant, dan gaat de SCC er vanuit dat u met wit speelt. Volgens de regels van het spel begint wit en doet u dus de eerste zet. Als u echter met zwart vanaf de onderkant wilt spelen, dan komt de zwarte koning op D1 en de witte koning op D8. Druk met de zwarte koning op veld D1, de Challenger zal dit herkennen als een signaal dat hij met wit speelt vanaf de bovenkant en doet de eerste zet. Als u de Challenger met wit wilt laten spelen vanaf de onderzijde van het bord, dan kunt u de procedures daarvoor lezen onder 'plaats verwisselen'.

HET SPEL

Schaken tegen Sensory Challenger is als spelen tegen een menselijke tegenstander, u doet een zet en Challenger antwoordt met een tegenzet. Het enige wezenlijke verschil is natuurlijk dat u de werkelijke verschuiving van het betreffende stuk doet.

Door de gevoeligheidseigenschap van het bord, die de aanwezigheid van een schaakstuk op het veld moet registreren, is het noodzakelijk om het stuk voor verplaatsing, voorzichtig in te drukken — eerst op het 'from'-veld, daarna op het 'to'-veld.

Bijvoorbeeld: als u de witte pion wilt verplaatsen van D2 naar D4, dan drukt u met de pion D2 in. D2 licht op. Verplaats de pion naar D4 en druk deze in, hiermee registreert Challenger uw zet.

Het lichtje op veld D2 gaat uit, nadat de computer besloten heeft te gaan zetten. Het lichtje bij een van zijn stukken gaat branden.

De Challenger laat u zien welk stuk hij van plan is te gaan verzetten. Doe de zet voor de computer door het stuk in te drukken, 'from'-veld, het lampje gaat uit en een 'to'-veld gaat branden. Verplaats het stuk hiernaar toe en druk het veld in. Het lampje gaat uit, wat aangeeft, dat zijn zet is afgerond en u weer aan zet bent.

BELANGRIJK: Het lampje dat net boven de RE-knop zit blijft branden zolang als de Challenger over zijn volgende zet nadenkt.

Ook zult u ontdekken dat het 'to'-veld niet gaat branden als u een zet doet, dit komt doordat de Challenger onmiddellijk de verplaatsing van het stuk waarneemt en de zet registreert.

CHALLENGER VERLIEST

Wanneer de Challenger verliest gaan alle 64 lampjes van het schaakbord knipperen om aan te geven dat u gewonnen hebt.

SCHAAK

In geval uw koning door Challenger schaak wordt gezet, gaat het 'CHECK'-lampje boven de RE-toets branden en 'piep'-toon laat zich herhaaldelijk horen om u te attenderen op de 'schaak-situatie'.

SCHAAK EN MAT

Als de Challenger wint, gaan alle 64 lampjes en het 'CHECK'-lampje branden en de 'piep'-toon gaat, nadat de winnende zet gedaan is.

MAT IN TWEE

Wanneer Challenger vaststelt dat u wordt mat gezet in twee zetten gaan ook alle lampjes aan en uit, nadat de beslissende zet gedaan is.

ONGEWENSTE ZET

Als u een stuk indrukt en het FROM-veld licht op, maar u besluit de betreffende zet toch niet te willen doen, dan drukt u eenvoudig op de CL-toets. (Voordat het 'to'-veld is ingedrukt.) Het lampje zal uitgaan en u kunt opnieuw een zet doen.

U kunt een zet niet meer ongedaan maken als het 'to'-veld is ingedrukt en de computer al nadenkt. U kunt natuurlijk wel, indien gewenst, de 'probleem-toets' gebruiken om de positie op het bord te veranderen.

ONGEORLOOFDE ZET

Challenger attendeert u op een verkeerde of ongeoorloofde zet door het lampje van het 'to'-veld waarnaar u het stuk verplaatst hebt, aan en uit te laten gaan. Om de verkeerde zet ongedaan te maken, drukt u het stuk op het nog knipperende 'to'-veld (het 'from'-veld lampje gaat nu knipperen) en daarna op het 'from'-veld. Het verkeerd verplaatste stuk staat nu weer op het originele veld en u kunt opnieuw gaan zetten!

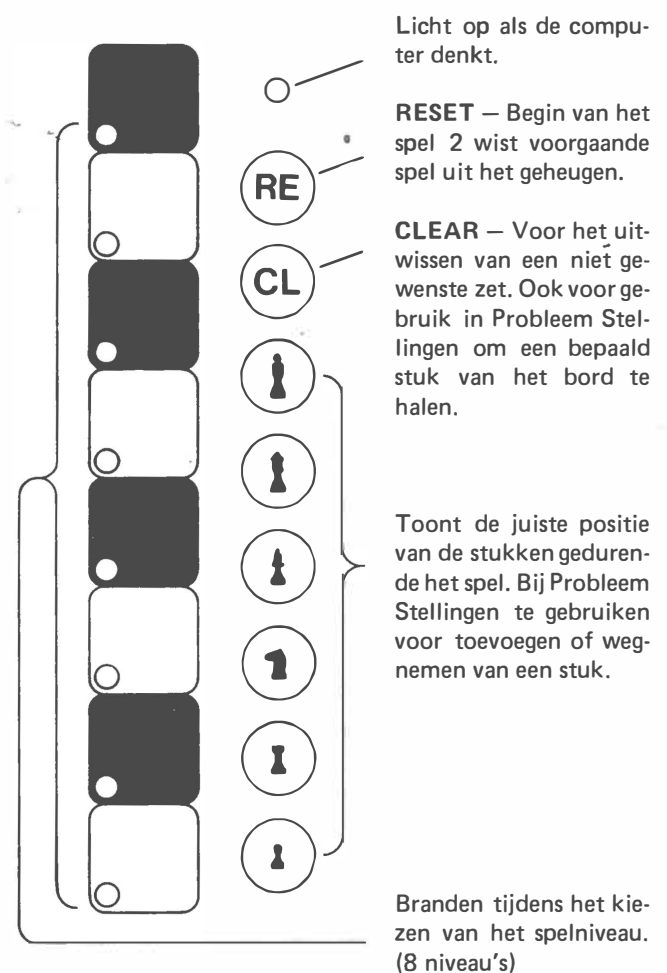
UITSCHAKELN VAN DE TOON

Via veld A8 kunt u de piepton uitschakelen. Dit kan alleen geschieden vóórdat men met een partij begint en wel onmiddellijk nadat de RE-toets is ingetoetst.

POSITIE VERIFICATIE

Een belangrijke eigenschap van de SCC is, de mogelijkheid om de juiste positie van elk van de stukken — die van u én de computer — te controleren. Dit kan op ieder gewenst moment van een partij (nadat één van Challenger's zetten is verwerkt) of voordat u de eerste zet van een nieuwe partij doet. U kunt dit doen door de toets met tekening van het overeenkomstige stuk, dat u wilt verifiëren, in te drukken. Alle velden waar de stukken staan van dat bepaalde type gaan branden: velden met witte stukken blijven branden, velden met zwarte stukken gaan aan en uit. Om te stoppen met de positie verificatie drukt u de CL-toets in of u doet uw volgende zet.

TOETSEN EN AANDUIDINGEN



SCHAAKPROBLEMEN

SCC is een buitengewoon veelzijdig apparaat, dat u, de speler, de mogelijkheid biedt om vele speciale zetten (problemen te doen voor of tijdens een partij. Door gebruik te maken van de Probleem Stand voordat een partij aanvangt, is het mogelijk om verscheidene schaakproblemen en 'mat in twee' problemen op te zetten.

Bovendien kan men, door gebruik te maken van de Probleemstand gedurende een partij, de richting van het spel wijzigen b.v. uw zijde of die van de Challenger versterken; verloren stukken opnieuw in stelling brengen; of zelfs het weghalen van uw koning uit een dreigende schaakmatpositie. U kunt altijd gebruik maken van de Probleemstand nadat de Challenger zijn zet heeft gedaan.

Om een bijzonder probleem op te zetten, een speciale spelsituatie of een specifieke stukkenformatie, gaat men als volgt te werk:

Druk op de toets met de afbeelding van het type stuk dat u wilt opzetten. Druk net zolang totdat de lampjes onafgebroken blijven branden (voor de witte stukken) of onafgebroken blijven knipperen (voor de zwarte stukken).

U hebt nu de probleemoets in stelling gebracht en u kunt kiezen uit drie begininstellingen: 1. om alle stukken van dat type van het bord te vegen drukt u op de CL-toets, de betreffende lampjes gaan uit. 2. om een specifiek stuk op een speciaal veld te zetten, drukt u dat veld in, het lampje gaat aan. 3. om een specifiek stuk van een speciaal veld weg te halen, drukt u op dat veld, het lampje gaat aan. Als u wilt doorgaan met het volgende type stuk, begint u weer van voren af aan zoals hierboven omschreven.

Om een einde te maken aan de Probleemstelling drukt u herhaaldelijk op de toets met het type stuk, totdat alle lampjes uit zijn; daarna kunt u het spel vervolgen.

OPZETTEN SCHAAKPROBLEEM

- De toetsen waarop de verschillende stukken staan afgebeeld worden o.a. gebruikt bij de opzet van schaakproblemen en wel als volgt:
- druk éénmaal op deze toets (b.v. ♚).
 - u ziet nu aan de lampjes waar alle pionnen staan.
 - druk nogmaals op deze toets (hierdoor herkent de computer deze pionnen als witte pionnen).
 - druk nu op CL en alle witte pionnen zijn nu uit het computergeheugen verdwenen.
 - u verwijdert nu alle witte pionnen van het bord
 - plaats vervolgens een witte pion uit het schaak probleem dat u wilt opzetten, op het desbetreffende veld, (b.v. B3) en druk dat veld in.
 - deze witte pion is nu op veld B3 geregistreerd.
 - druk nu opnieuw op de toets ♚ .
 - nu worden de zwarte pionnen zichtbaar (lampjes knipperen).
 - druk vervolgens op CL en alle zwarte pionnen zijn uit het computergeheugen verdwenen.
 - u verwijdert nu alle zwarte pionnen van het bord
 - plaats vervolgens een zwarte pion uit het schaak probleem op het desbetreffende veld, (b.v. C2) en druk dat veld in.
 - deze zwarte pion is nu op veld C2 geregistreerd
 - druk op nieuw ♚ (hiermede is de procedure voor het opzetten van de pionnen beëindigd).

U vervolgt nu met toren, paard, loper, dame en koning precies in de volgorde zoals op het apparaat van onder naar boven is aangegeven.

Ook als een bepaald stuk niet in een schaakprobleem voorkomt moet u toch deze procedure volgen.

(U wilt immers alle stukken uit het computergeheugen verwijderen, en ook van het bord, om vervolgens alleen die stukken over te houden, welke in het schaakprobleem voorkomen).

Verkorte weergave van bovenstaande

Witte pion op B3.

Zwarte pion op C2.

- druk ♚ tweemaal.
- druk CL
- verwijder alle witte pionnen van het bord.
- plaats witte pion op veld B3 en druk dat veld in
- druk ♚ nogmaals.
- verwijder alle zwarte pionnen van het bord.
- plaats zwarte pion op veld C2 en druk dat veld in
- druk ♚ (afsluiting procedure pionnen)

Vervolg nu met andere stukken uit uw schaakprobleem. Zodra het probleem in z'n geheel is opgezet kunt u uw eerste zet doen.

EN PASSANT

Challenger zal de 'EN PASSANT'-zet toepassen wanneer hij denkt dat zoiets wenselijk is en zal het ook herkennen als u een 'En passant'-zet wilt uitvoeren. Bij 'En-Passant' van de computer zal het 'from'-veld gaan knipperen totdat deze wordt ingedrukt, daarna gaat het 'to'-veld knipperen tot ook deze is ingedrukt. Vergeet u niet de geslagen pion weg te halen.

ROCHEREN

De Challenger zal de rochade uitvoeren door eerst een koningszet te doen en daarna een torenzet. Alleen de koningszet moet op de normale manier ingevoerd worden, door eerst het 'to'-veld en daarna het 'from'-veld in te drukken. Vergeet u niet de toren van de computer te verzetten!

U kunt met uw koning op dezelfde wijze rocheren door de velden in te drukken die door uw koning bezet worden. Vergeet u niet uw toren te verzetten! Het is niet noodzakelijk om het veld met de toren in te drukken daar de Challenger de rochade bij de koningszet al herkent!

WILLEKEURIGE ZETTEN

Wanneer er een keuze bestaat tussen een aantal alternatieve zetten, dan zal de Chess Challenger daar een willekeurige keus uit doen. Dit heeft tot gevolg dat elke partij anders verloopt en u vele uren kunt genieten van afwisselend schaakspel.

'BOOK'-OPENING

De Challenger is zo geprogrammeerd dat hij gebruik kan maken van vele openingsvarianten (b.v. Sicili-aans, Frans, Geweigerd Dame Gambiet etc.). Wanneer u een openingszet van een bepaalde bestaande variant intoetst, zal de Challenger antwoorden met de juiste tegenzet door een pieptoon. De Challenger blijft de betreffende variant volgen totdat de speler afwijkt van de gekozen openingsvariant of een ongeoorloofde zet doet.

PLAATS VERWISSELEN

Op elk moment gedurende een partij kan van plaats verwisseld worden. (Als het uw beurt is om te zetten.) Om dit te bereiken moet u Challenger's koning indrukken. Bijv. u speelt met wit en wilt graag weten hoe de computer de volgende zet van wit zou spelen, u drukt op de zwarte koning, de computer zal van plaats verwisselen en een indicatie geven voor de zet voor wit. U speelt nu met zwart en Challenger met wit. Om opnieuw van plaats te verwisselen, drukt u nu op de witte koning (denk er om dat het plaats verwisselen altijd gebeurt d.m.v. de Challenger's koning, daar deze nu met wit speelt drukt u dus de witte koning in).

Als u bovengenoemd proces de gehele partij door uitvoert zal de computer dus zowel voor zwart als voor wit spelen.

PROMOTIE VAN EEN PION

Evenals in een normaal schaakspel, wanneer de pion de "8ste-rij" bereikt, zal de computer de pion automatisch tot dame promoveren. Als u echter de pion tot een ander stuk wilt laten promoveren, dient u de PROBLEEM-toets te gebruiken.

LANGDURIGE PARTIJEN

Nadat het apparaat wordt uitgeschakeld of wanneer de RE-set toets wordt gebruikt, wordt het geheugen uitgewist en moet u opnieuw beginnen. Voor langdurige partijen moet het apparaat ingeschakeld blijven. Hierop is de computer berekend, ook al duurt een partij meerdere dagen of zelfs meerdere weken.

WEGAM TRADING BV

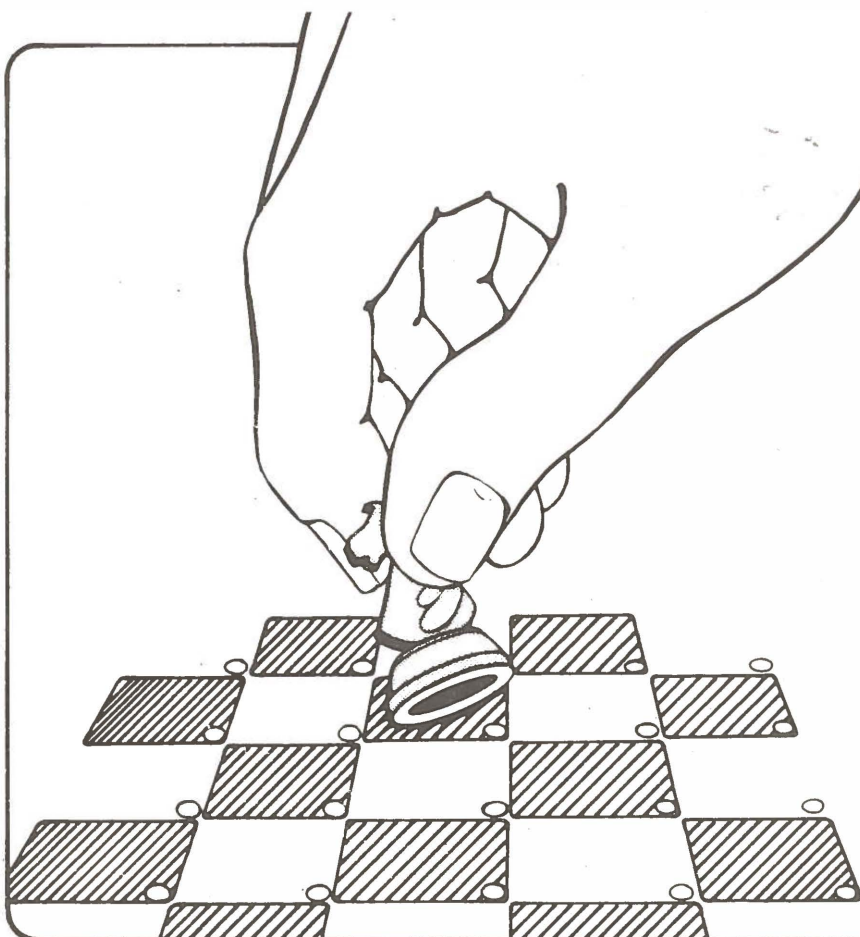
Bouwerij - 1185 XW AMSTELVEEN (HOLLAND)
Postbus 311 - 1080 AH AMSTELVEEN (HOLLAND)
Tel. 020 - 456451



IMPORTEURS

Cinem

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



BELANGRIJK !!

Het is noodzakelijk, wanneer een stuk van het ene veld naar een ander veld wordt verplaatst, dit stuk eerst op het beginveld neer te drukken en daarna op het veld waarheen u het stuk verplaatst. B.v. E2-E4 (pion eerst neerdrukken op veld E2; hierna verplaatsen naar E4 en neerdrukken op veld E4).

Druk met de onderrand van het stuk altijd in het midden van het veld ! (Zie tekening).

OPMERKING

Wanneer u uw stuk verplaatst brandt het lampje op het beginveld. Het lampje op het veld, waarheen u het stuk verplaatst brandt niet.

TRANSFORMATOR

De transformator die bij het apparaat geleverd wordt, is speciaal voor dit spel ontworpen. Wij raden u dan ook ten strengste aan om geen andere transformator of krachtbron dan de bijgeleverde trafo te gebruiken.

TESTPROGRAMMA

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

Antwoord computer:

- | | |
|--|--------|
| 1. Druk de RE-toets in | CL 1 |
| 2. Toets de zet E2-E4 in | E7-E5 |
| Gezien de keuze mogelijkheid die 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-C5. | |
| 3. Toets de zet G1-F3 in | B8-C6 |
| 4. Toets de zet F1-C4 in | F8-C5 |
| 5. Toets de zet F3-H4 in | D8-H4 |
| 6. Toets de zet A2-A3 in | H4-F2 |
| | Schaak |