



**commodore**

---

**Chessmate  
Bedienungsanleitung**

---

**Neuaufstellung** „NEW GAME“ drücken. Ein neues Spiel beginnt, alle Figuren gelangen wieder in die Ausgangsposition. Chessmate spielt mit Schwarz, Sie mit Weiß. Der Schwierigkeitsgrad steht auf 4. Beide Schachuhren werden gelöscht und gestoppt.

**Farbentausch** Wenn Sie mit Schwarz spielen wollen: „H“ drücken, danach „ENTER“. Die Leuchtdioden zeigen jetzt an, daß Chessmate mit Weiß spielt.

Wollen Sie mit Weiß spielen: „A“ drücken, danach „ENTER“. Jetzt zeigen die Leuchtdioden, daß Chessmate mit Schwarz spielt. Man kann - falls Chessmate nicht gerade nachdenkt - die Farben während des Spiels jederzeit tauschen.

**Ziehen der Figur** Das Chessmate-Spezialbrett ist beschriftet in der internationalen algebraischen Schachnotation. Die Buchstaben A bis H verlaufen auf dem Brett quer von links nach rechts, die Zahlen 1 bis 8 ansteigend von unten nach oben. Die weißen Figuren stehen immer auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Figuren immer auf der siebenten und achten Reihe. Die Abbildung auf der letzten Seite dient lediglich zu Ihrer Orientierung. Chessmate speichert die Stellungen auf dem Brett im eigenen Gedächtnis.

Zum Ziehen einer Figur das Feld „VON“ eintasten; zuerst den Buchstaben für den Weg (die senkrechte Gerade), dann die Zahl für die Reihe (die waagrechte Gerade). Weiter mit dem Feld „NACH“; wieder zuerst den Wegbuchstaben, dann die Reihenzahl. In der Anzeige muß nun Ihr Zug aufscheinen. Falls er nicht korrekt ist, „CLEAR“ drücken, und mit der Eingabe des Zuges noch einmal von vorne beginnen. Wenn der Zug korrekt aufscheint, „ENTER“ drücken. Chessmate überprüft jetzt, ob Ihr Zug den Regeln entspricht. Ist er gültig, nimmt er ihn an und beginnt über seinen eigenen Zug nachzudenken. Ist Ihr Zug ungültig, so gibt Chessmate das Fehler-Signal und läßt in der Anzeige zwei Fragezeichen aufscheinen.

Zur Anzeige von Chessmates augenblicklicher Spielstärke „F“ drücken, danach „ENTER“. Chessmate zeigt im linken Feld der Leuchtanzeige den Buchstaben F, im rechten Feld eine Zahl von 1 bis 8. Die Zahl gibt die Spielstärke oder den Schwierigkeitsgrad an.

## Spielstärke

Die Abstufung:

1	-	ahnungslos	-	✓
2	-	Anfänger		
3	-	es geht		
4	-	durchschnittlich		
5	-	schon besser		
6	-	gut		
7	-	stark		
8	-	schwer	-	Anfänger

Wollen Sie die Spielstärke ändern, so geben Sie ein: F „Spielstärke“ „ENTER“.

## „Game moves“

„GAME MOVES“ zwingt Chessmate zum Zug. Um Chessmate zum Zug zu veranlassen, „G“ drücken, danach „ENTER“. Chessmate beginnt über seinen Zug nachzudenken.

Verwenden Sie „GAME MOVES“ in folgenden Fällen:

1. Wenn Chessmate mit Weiß spielt, muß er anziehen. Durch Anwendung von „GAME MOVES“ fordern Sie Chessmate zum Zug auf.
2. Wollen Sie einen Zug überspringen, so veranlassen Sie Chessmate mit „GAME MOVES“ zu einem Zug außer der Reihe.
3. Wollen Sie, daß Chessmate einmal für Sie zieht, die Farben tauschen und „GAME MOVES“ anwenden.

Chessmate hat für Schwarz und für Weiß eine automatische Schachuhr.

## Einblendung der Uhren

Zur Einblendung der Uhren „D“ drücken, danach „ENTER“. Chessmate zeigt in den linken Digitalfeldern die Uhr von Weiß, in den rechten die Uhr von Schwarz. Jede der beiden Uhren zeigt an, wieviele Minuten insgesamt die Spieler zum Ziehen gebraucht haben. Nach 60 Minuten schalten die Uhren wieder auf 00 Minuten.

**Anhalten der Uhren**

Beide Uhren können während des Spiels jederzeit angehalten werden. „E“ drücken, danach „ENTER“. Chessmate stoppt nun beide Uhren. Zur Ingangsetzung der Uhren einen Zug oder eine Funktion eintasten.

**Schachuhr**

Man kann Chessmate auch als elektronische Schachuhr verwenden. Zur Herstellung des Schachuhr-Modus „C“ drücken, danach „ENTER“. Chessmate zeigt in der Digitalanzeige vier Nullen. In den linken Feldern scheint die Zeit von Weiß auf, in den rechten die Zeit von Schwarz. Beide Uhren stehen. Schwarz muß, um ein Spiel zu beginnen, „H“ drücken. Dadurch wird die Uhr von Weiß in Gang gesetzt. Wenn Weiß gezogen hat, drückt er „A“. Dadurch wird die Uhr von Weiß gestoppt und die Uhr von Schwarz in Gang gesetzt. Schwarz drückt nach seinem Zug „H“. Diese Aufeinanderfolge behält man das Spiel hindurch bei. Chessmate zeigt die Uhren während des ganzen Spiels. Man kann beide Uhren einfach durch Drücken von „E“ anhalten. Beim Betrieb als Schachuhr werden nur die Tasten „A“, „H“ und „E“ verwendet. Die Betätigung anderer Tasten wirft Sie aus dem Schachuhr-Modus.

**Rochade**

Sie können Chessmate eine Rochade anzeigen, indem Sie mit Ihrem König zwei Felder nach rechts oder links ziehen. Es ist dies der einzige Fall, wo der König zwei Felder ziehen kann. Chessmate zieht für Sie auf seinem internen Brett Ihren Turm. Auf Ihrem Brett müssen Sie Ihren Turm ziehen.

Wenn Chessmate rochiert, zieht er seinen König zwei Felder nach rechts oder nach links. Er nimmt an, daß Sie auf Ihrem Schachbrett seinen Turm ziehen.

Chessmate hält sich zwar beim Rochieren an die diesbezüglichen Regeln, überprüft aber nicht, ob Sie das auch tun.

**En Passant**

En Passant wird eingegeben wie der Bauernzug. Das Schlagen erfolgt automatisch.

Zur Eingabe des Überprüfungs-Modus „B“ drücken, danach „ENTER“. Chessmate zeigt in einer speziellen Form alle Figuren. Ein Querstrich im Digitalfeld ganz links bedeutet, daß die gezeigte Figur Ihnen gehört. Bleibt das Digitalfeld ganz links leer oder unbeleuchtet, so heißt das, daß eine von Chessmates Figuren gezeigt wird. Im zweiten Digitalfeld von links erscheint eine Zahl, die den Rang der gezeigten Figur angibt.

Die Rangzahlen: 1 - Bauer  
2 - Springer  
3 - Läufer  
5 - Turm  
8 - Dame  
9 - König

Die beiden rechten Digitalfelder zeigen die Position der jeweiligen Figur auf dem Schachbrett. Bleiben die rechten beiden Digitalfelder leer, so wurde die gezeigte Figur schon vom Schachbrett entfernt. Zur Anzeige der nächsten Figur „ENTER“ drücken. Chessmate zeigt zuerst Ihre Bauern, dann die Springer, Läufer, Türme, Damen und den König. Danach zeigt Chessmate in der gleichen Reihenfolge seine eigenen Figuren.

Um aus dem Überprüfungs-Modus auszusteigen, müssen Sie durch wiederholtes Drücken von „ENTER“ alle Figuren durchgehen. Sie haben den Überprüfungs-Modus verlassen, wenn in der Anzeige der Eingabe vier Unterstreichungen aufscheinen.

Man kann mit der Taste „CLEAR“ eine Figur vom Brett entfernen. Im Überprüfungs-Modus mit „ENTER“ die Figuren durchgehen und die betreffende Figur einstellen; beim Aufscheinen der zu entfernenden Figur „CLEAR“ drücken, danach „ENTER“. Mit „ENTER“ können Sie zur nächsten Figur weitergehen oder aus dem Überprüfungs-Modus aussteigen.

Man kann im Überprüfungs-Modus Figuren auch in eine neue Position bringen. Die Figur in der Anzeige einstellen, sodann die entsprechenden Knöpfe für Buchstabe und Zahl der neuen Position drücken. Fehler kann man korrigieren durch wiederholte Eingabe der neuen Position bis zum Aufscheinen einer korrekten Anzeige. Zuletzt mit Hilfe der Taste „ENTER“ die verbleibenden Figuren durchgehen.

Im Überprüfungs-Modus sind auch Schachprobleme oder Wechsel des Brettes möglich.

## Eröffnungen

Chessmate enthält eine Sammlung von 32 geläufigen Schacheröffnungen. Von diesen greift er eine beliebige heraus und versucht, ihr 16 Züge lang zu folgen. Hat Chessmate den Eröffnungstext verlassen, so zeigt er durch Einblenden der Schachuhren an, daß er nachdenkt.

Hier die Zusammenstellung der Eröffnungen:

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

*1. - 32. - Gesamt*

Schachzüge:  
Buchstabe, Ziffer, Buchstabe, Ziffer

**Chessmate  
Anzeigebspiele**

e2e4 - weißer Bauer nach e4  
e7e5 - schwarzer Bauer nach e5  
f1c4 - weißer Läufer nach c4  
g8f6 - schwarzer Springer nach f6

Brett-Überprüfung:  
Leer bzw. Querstrich, Ziffer, Buchstabe, Ziffer

-1e2 Ihr Bauer auf e2  
-5 Ihr Turm (bereits geschlagen)  
-8d1 Ihre Dame auf d1  
1a7 Chessmates Bauer

Schachuhren:  
Ziffer, Ziffer, Ziffer, Ziffer

0000 Uhren gestoppt  
0105 Weiß 1 Minute; Schwarz 5 Minuten

Fehler:  
Leer, Fragezeichen, Leer, Fragezeichen

? ?

Eingabe-Modus:  
Vier Unterstreichungen

---

Spielstärke:  
F, Leer, Leer, Ziffer

F 4 - Stufe 4  
F 8 - Stufe 8

**Aufstellung  
der Schachfiguren:**

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	ST	SS	SL	SD	SK	SL	SS	ST	8
7	SB	7							
6									6
5									5
4									4
3									3
2	WB	2							
1	WT	WS	WL	WD	WK	WL	WS	WT	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

WB = weißer Bauer  
 WS = weißer Springer  
 WL = weißer Läufer  
 WT = weißer Turm  
 WD = weiße Dame  
 WK = weißer König

SB = schwarzer Bauer  
 SS = schwarzer Springer  
 SL = schwarzer Läufer  
 ST = schwarzer Turm  
 SD = schwarze Dame  
 SK = schwarzer König

