

CONCHESS

Ergänzungen zur Bedienungsanleitung
für das Spiel mit dem Weltmeisterprogramm 84
(Kassette P,S oder T)

Spielstärke

Extrem schnelle Baumanalyse durch neue Datenstrukturen und Bewertungsprinzipien.
Auf Turnierstufe erreicht die Suche in voller Breite typisch im Mittelspiel eine Rechentiefe von 6 Halbzügen bei 2 MHz, bei 4 oder 6 MHz entsprechend tiefer.
Schlagzüge und Züge mit Schachgebot werden wesentlich tiefer gerechnet.

Funktionen

Die Abschnittsnummern entsprechen denen der Bedienungsanleitung.

3.0 Turnierschach






3.1. Die Turnierstufen


Sie können während einer Turnierpartie die Spielstufe beliebig oft in andere Turnier- oder Trainingsstufen wechseln.


3.2. Spielbeginn

Sie können am Anfang einer Turnierpartie, während der Schachcomputer aus seinem Eröffnungsspeicher spielt, die Würfeltaste zur Auswahl einer von Ihnen gewünschten Eröffnungsvariante benutzen. Da der Computer die Varianten über einen Zufallsgenerator auswählt, kann es vorkommen, daß er erst nach mehrmaliger Betätigung der Würfeltaste eine andere Variante ausspielt.

3.3. Spielende

- a) Wenn der Computer Sie Matt setzt, leuchten  und  auf.
- b) Wenn Sie die Zeitvorgabe der gewählten Turnierstufe überschreiten, leuchtet  auf und der Computer reklamiert durch Abspielen einer Tonfolge den Sieg für sich. Nach Drücken von  können Sie die Partie mit der gewählten Zeitvorgabe fortsetzen.
- c) Bei einem Remis blinkt grundsätzlich immer . Zusätzlich blinkt je nach Art des Remis

 (1) für Patt

 (2) für Technisches Remis (z.B. König und Läufer od. Springer gegen König)

(Änderungen vorbehalten)

♙ (3) für 3-malige Stellungswiederholung

♚ (5) für 50-Zugregel

4.0 Schachtraining

4.1 Trainingsstufen

In jeder Trainingsstufe rechnet der Computer nun jeweils 1 Halbzug tiefer als in der Tabelle bei gleichzeitig deutlich reduzierter Rechenzeit.

4.2 Der Rechengang kann auch auf den Turnierstufen jederzeit durch Drücken der STOP-Taste abgebrochen werden.

4.3 - 4.8 Die Funktionen

- Zugvorschlag - Vorspielen zurückgenommener
- Zugmöglichkeiten Züge
- Zugrücknahme - Farbenwechsel
- Zufallsgenerator

sind nun ohne Einschränkung auch auf den Turnierstufen nutzbar.

7.4 Anzeige der Rechentiefe

Die Rechentiefe wird bis zu einer Tiefe von 12 Halbzügen angezeigt : ♚ : blinkt : 11 Halbzüge

 leuchtet : 6 Züge

Größere Rechentiefen, die das Programm in der Analysestufe oder bei Mattproblemen berechnet, werden nicht angezeigt.

9.0 Das Demonstrationsmatt ist nun nicht mehr möglich.

Eröffnungsbibliothek

Sie beinhaltet ungefähr 3000 Eröffnungszüge nach populärer Literatur ausgewählt. Dadurch sind die meisten Eröffnungen, die von Menschen gespielt werden, nun dem Computer bekannt und werden von ihm benutzt und erwidert.

Der Computer besitzt häufig die Auswahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Zügen, nicht nur beim ersten oder zweiten Zug, sondern auch bedeutend später in der Eröffnungsführung. Zwischen diesen Zügen wählt der Computer mittels Zufallsgenerator aus. Dabei wird die erste in der Bibliothek gespeicherte Möglichkeit öfter gewählt als die zweite, diese wiederum wird häufiger gespielt als die dritte Möglichkeit etc.

Durch die Würfeltaste wird der Computer gezwungen, eine andere dieser Möglichkeiten zu wählen.

Bed os 42
(Änderungen vorbehalten)

PROGRAMM AMSTERDAM

Dieses Programm erfüllt sämtliche Funktionen des Programms GLASGOW PLUS. Ihr Schachcomputer ist außerdem in der Lage eine Mattführung im Spiel wie unter 8.2.4 erläutert anzukündigen.

8.2.4 Mattankündigung im Spiel

Findet Ihr Computer im Laufe einer Partie eine Mattführung, wird dies wie unter 8.2.2 dargestellt angezeigt. Sie spielen die Partie zu Ende. Ihr Computer zeigt dabei nach jedem Zug, d.h. zwei Halbzügen, die noch bleibende Zugzahl bis zum Matt an. Daraufhin wird das Spielende wie unter 3.3 beschrieben angezeigt.

0552: bedams

(Änderungen vorbehalten)

CONCHESS Programm GLASGOW PLUS

- * Neue Spielstufeneinteilung
- * Mattsuchstufe mit einstellbarer Suchtiefe und Nebenlösungen
- * Schachuhr mit neutralisierten Ausführungszeiten
- Kassetten S und T

Ergänzungen zur Bedienungsanleitung

Spielstärke

Extrem schnelle Baumanalyse durch neue Datenstrukturen und Bewertungsprinzipien.
Auf Turnierstufe erreicht die Suche in voller Breite typisch im Mittelspiel eine Rechentiefe von 6 Halbzügen bei 2 Mhz, bei 4 oder 6 Mhz entsprechend tiefer.
Schlagzüge und Züge mit Schachgebot werden wesentlich tiefer gerechnet.






Funktionen



Die Abschnittsnummern entsprechen denen der Bedienungsanleitung.

3.0 Turnierschach

3.1. Die Turnierstufen
Sie können während einer Turnierpartie die Spielstufe beliebig oft in andere Turnier- oder Trainingsstufen wechseln.











3.2. Spielbeginn
Sie können am Anfang einer Turnierpartie, während der Schachcomputer aus seinem Eröffnungspeicher spielt, die Würfelaste zur Auswahl einer von Ihnen gewünschten Eröffnungsvariante benutzen. Da der Computer die Varianten über einen Zufallsgenerator auswählt, kann es vorkommen, daß er erst nach mehreren Würfelauswürfen die Würfelaste eine andere Variante auswählt.



3.3. Spielende
a) Wenn der Computer Sie Matt setzt, leuchten  und  auf.
b) Wenn Sie die Zeitvorgabe der gewählten Turnierstufe überschreiten, leuchtet  auf und der Computer reklamiert durch Abspielen einer Tonfolge den Sieg für sich. Nach Drücken von  können Sie die Partie mit der gewählten Zeitvorgabe fortsetzen.
c) Bei einem Remis blinkt grundsätzlich immer . Zusätzlich blinkt je nach Art des Remis

-  (1) für Patt
-  (2) für Technisches Remis (z.B. König und Läufer od. Springer gegen König)



3.4. Einteilung der Turnierstufen


Das Programm bietet Ihnen 10 Turnierstufen. In diesen Stufen sind verschiedene Zeitvorgaben festgelegt.


Eingabe	Anzeige	Zeitvorgabe	mittlere Antwortzeit
1	 blinkt	Anfängerstufe, 2 Halbzüge Rechentiefe	
2	 blinkt	60 Züge/ 5 Min.	5 Sek.
3	 blinkt	60 Züge/ 10 Min.	10 Sek.
4	 blinkt	60 Züge/ 20 Min.	20 Sek.
5	 blinkt	60 Züge/ 30 Min.	30 Sek.
6	 leuchtet	60 Züge/ 1 Std.	1 Min.
7	 leuchtet	60 Züge/ 2 Std.	2 Min.
8	 leuchtet	40 Züge/ 1 Std.	1 Min.
9	 leuchtet	40 Züge/ 1 Std.	1 Min.
10	 leuchtet	24 Züge/ 4 Std.	10 Min.

-  blinkt Analysestufe
-  leuchtet Mattsuchstufe

(Änderungen vorbehalten)

Der Computer bestätigt Ihnen die Eingabe der Turnierstufe, indem er die Kontrollleuchte der entsprechenden Stufe nach einmaliger Eingabe blinken und nach zweimaliger Eingabe leuchten läßt. Nach  erlischt diese und die Anzeige .

Haben Sie eine Partie wegen Zeitüberschreitung verloren, können Sie nach  das Spiel mit den gleichen Zeitkontrollstufen fortführen.

Sie können den Rechenvorgang auf den Turnierstufen jederzeit durch Drücken von  abbrechen.

4. Schachtraining

Schachtraining in der bisherigen Form ist nicht mehr möglich.

4.3 Zugvorschlag

Während des Spiels aus der Eröffnungsbibliothek und nach Erkennung eines Matts zeigt der Computer keine Zugvorschläge an.

4.4 - 4.8 Die Funktionen

- Zugmöglichkeiten
 - Zugrücknahme
 - Zufallsgenerator
 - Vorspielen zurückgenommener Züge
 - Farbenwechsel
- sind ohne Einschränkung auch auf den Turnierstufen nutzbar.

7.4 Anzeige der Rechentiefe

Die Rechentiefe wird bis zu einer Tiefe von 12 Halbzügen angezeigt:

 blinkt : 11 Halbzüge
 leuchtet : 12 Halbzüge


Größere Rechentiefen, die das Programm in der Analysstufe oder bei Mattproblemen berechnet, werden nicht angezeigt.

8.2 Mattsuchstufe

Die erweiterte Mattsuchstufe bietet Ihnen:

- einstellbare Suchtiefe (8.2.1.)
- Mattankündigung, Fehlzanzeige (8.2.2.)
- Nebenlösungen (8.2.3.)



8.2.1 Einstellen der Suchtiefe

Sie stellen grundsätzlich die Mattsuchstufe wie bisher ein. Wenn Sie jedoch, weil Ihnen die bis zum Matt erforderliche Zugzahl schon bekannt ist, die Suchtiefe entsprechend festlegen wollen, betätigen Sie nach dem Einstellen der Mattsuchstufe vor dem  einen der zwölf Feldkontakte von A1...B4. Hierbei bedeuten:

A1 = Matt in 1 Zug... A8 = Matt in 8 Zügen
B1 = Matt in 9 Zügen... B4 = Matt in 12 Zügen

Die Betätigung erfolgt durch Absetzen eines Spielsteines auf einem dieser Felder. Die Feldanzeige leuchtet als Bestätigung auf. Hierbei ist es für die Funktion unerheblich, ob das entsprechende Feld durch einen Spielstein der aufgebauten Stellung besetzt ist. In diesem Fall wird die Figur abgehoben und wieder aufgesetzt. Andernfalls wird eine beliebige Figur - frei oder aus der Stellung - auf dem Feld abgesetzt und anschließend wieder entfernt.


8.2.2 Mattsuche / Mattankündigung / Fehlzanzeige

Durch Betätigen der entsprechenden Farbwahltaaste ( / ) starten Sie den Suchvorgang. Der Computer rechnet solange, bis eine Mattführung gefunden ist (Mattankündigung) oder festgestellt wird, daß keine Mattführung innerhalb der eingestellten Suchtiefe möglich ist (Fehlzanzeige).

In der Anzeige wird jedes Matt innerhalb 10 Zügen durch Blinken oder Leuchten einer der linken Anzeigen angekündigt.

Es bedeuten:

1 blinkt = Matt in 1 Zug
1 leuchtet = Matt in 2 Zügen
.....
5 blinkt = Matt in 9 Zügen
5 leuchtet = Matt in 10 Zügen

Ist keine Lösung vorhanden, so wird Fehlzanzeige durch Blinken der  Anzeige in Verbindung mit einem Doppel-Ton gegeben. Mit der Fehlzanzeige wird definitiv ausgesagt, daß keine Lösung innerhalb der festgelegten Suchtiefe existiert. In diesem Fall wird die Suche nach Einstellen einer größeren Suchtiefe automatisch fortgesetzt.

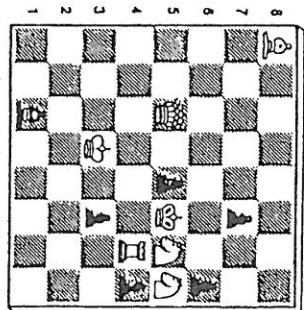
8.2.3 Nebenlösungen

Nach Auffinden und Ankündigen einer Lösung (Schlüsselzug notieren!) können Sie den Computer innerhalb der eingestellten Suchtiefe nach weiteren Lösungen suchen lassen. Dazu dürfen Sie den angezeigten Computertzug der bisherigen Suche nicht ausführen. Sie können die Figur entweder vom Feld abheben um sich das Ziel zeigen zu lassen, um sie danach wieder auf ihren Platz zu setzen, oder direkt ~~die~~ betätigen. Der Computer sucht dann weiter, bis er eine weitere Lösung gefunden hat oder Fehlanzeige gibt. Auf diese Weise kann der Computer maximal sieben Lösungen angeben. Sind mehr als sieben Lösungen vorhanden, kann das Problem nicht erschöpfend behandelt werden. Der Computer wiederholt dann den siebten Lösungszug. Das Ausbleiben der Fehlanzeige signalisiert damit, daß weitere Lösungen existieren.

Nach Beendigung der Suche von Nebenlösungen wird der Computer durch Betätigen von ~~U~~ und ~~S~~ veranlaßt, mit der Suche von vorne zu beginnen. In wiederholten Durchläufen können Sie sich dann jeweils die zu den Schlüsselzügen gehörenden Mattführungen komplett zeigen lassen. Die jeweiligen Gegenzüge müssen Sie entweder selber finden oder vom Computer auf einer anderen Spielstufe (i) suchen lassen, da ja für die Gegenseite keine Mattführung möglich ist.

Bezieht sich der angezeigte Computertzug auf eine Bauernumwandlung, so stellen Sie den betroffenen Bauern auf das Umwandlungsfeld. Sie erhalten dann eine Information über die Art der Umwandlung. Anschließend stellen Sie den Bauern auf die siebte Reihe zurück und betätigen ~~S~~, um den Computer dadurch zur Weitersuche zu veranlassen.

Beispiel für ein Matt mit Nebenlösungen



L. Knotek, 1917
Matt in drei Zügen

Lösung Nr.	Schlüsselzug	Mattführung weitere Zugfolge	Mattankündigung in ... Zügen	Lösungszeit in Sekunden *	Kommentar
1	1. De7	1. ... f6 2. Sf6:Kg5 3. Le4 ♚	3 1	3 0 0	Hauptlösung
2	1. Ld5	1. ... Lg5: 2. Lf7:Kg4: 3. Dc8 ♚	3 2 1	7 0 0	1. Nebenlösung
3	Fehlanzeige	-----	---	10	Keine weitere Lösung vorhanden

* Lösungszeiten der T-Kassette

9.0 Das Demonstrationsmatt ist nun nicht mehr möglich.

10. Spielzeitüberwachung

Die eingebaute Schachuhr zur Überwachung der Zeitkontrolle in den Turnierstufen wird in Gang gesetzt sobald die Eingabe einer Turnierstufe durch Betätigen von ~~S~~ beendet ist. Chess setzt die Uhr seines Gegners erst in Gang, wenn der Computertzug ausgeführt wurde.

11. Programmfehler

Nach dem heutigen Stand der Technik gibt es keine völlig fehlerfreien Programme; wir können daher für Softwarefehler keine Gewährleistung übernehmen.

Folgende kleine, das Spiel nicht beeinträchtigende, Programmfehler sind bekannt und werden in nachfolgenden Versionen korrigiert:

- * In seltenen Fällen - wenn CONCHESS gewinnt und 2 oder mehr Bauern umwandeln kann - wandelt das Programm den ersten Bauern nicht in eine Dame, sondern einen geringwertigen Offizier um.
- Das kann durch Stellungseingabe nach Punkt 5.0 korrigiert werden.
- * Manchmal zeigt die Fragezeilentaste nur einen der zwei analysierten Halbzüge. Gelegentlich bringt sie einen sehr schwachen Zug zur Anzeige, der aber nicht ausgespielt wird.
- * Es kommt vor, daß nach Neustart durch die Tasten Q I und Aufstellung der Figuren in Grundstellung die Tonfolge für Spielende ertönt. Dann sind die beiden Tasten Q I noch einmal zu drücken.

12. Eröffnungsbibliothek

Die neue Eröffnungsbibliothek ist viel größer als die der Standardkassette. Sie beinhaltet ungefähr 3000 Eröffnungszüge. Die Eröffnungsführungen sind nach der populären Eröffnungsliteratur ausgewählt. Dadurch sind die meisten Eröffnungen, die von Menschen gespielt werden, nun dem Computer bekannt und werden von ihm benutzt und erwidert.

12.1 Zufallsauswahl

Der Computer besitzt häufig die Auswahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Zügen, nicht nur beim ersten oder zweiten Zug, sondern auch bedeutend später in der Eröffnungsführung. Zwischen diesen Zügen wählt der Computer mittels eines Zufallsgenerators aus. Dabei wird die erste in der Bibliothek gespeicherte Möglichkeit öfter gewählt als die zweite, diese wiederum wird häufiger gewählt als die dritte Möglichkeit etc. Durch die Würfelaste wird der Computer gezwungen, eine andere dieser Möglichkeiten zu wählen. Die Bedienung, vor allem Kapitel 4.8 ZUFALLSGENERATOR, bleibt unverändert. Die Zufallstaste kann auch ohne Aufheben der Figur gedrückt werden. Nach zwei Sekunden wird ein anderer Bibliothekszug angezeigt.

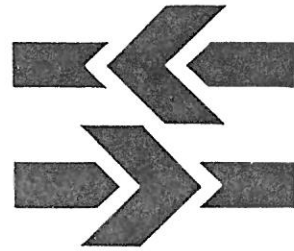
12.2 Starke und schwache Züge

Die Eröffnungsbibliothek enthält nicht nur die in der Theorie empfohlenen, starken Züge, sondern auch dort angegebene schwächere Varianten und deren Widerlegungen. Der Computer wählt nur starke Züge, kann jedoch einen schwächeren Theoriezug des mit Zügen aus der Bibliothek erwidern.

12.3 Zugumstellungen

Wird eine Eröffnungsposition erreicht durch eine Zugfolge, welche nicht derjenigen in der Bibliothek entspricht, so wird diese Position erkannt und ein Zug aus der Bibliothek ausgewählt. Weiterhin beinhaltet die Bibliothek Züge für den Computer, um von einer Eröffnung in eine andere überzuwechseln.

ees



elektronik
entwicklung
service

fertigungs- und
vertriebs-gmbh
pelkovenstraße 51
8000 münchen 50
tel. 089/141 10 77 ☉
telex 528 424 igees

Herr
Manfred Vellmer
Daniel-von-Büren-Str.1

2800 Bremen

Abt.LOPROC

Bahnhofstr. 5
8133 Feldafing

10.12.85

CONCHESS - Information

Sehr geehrter Herr Vellmer,

es gibt Neuigkeiten von CONCHESS:

- **K a s s e t t e T 8**, die superschnelle Kassette mit 8 MHz Verarbeitungstakt. Dies entspricht einer Verarbeitung von 2 Mio. Befehlen pro Sekunde. Schachcomputer mit 16-Bit-Rechner schaffen bisher nur ca. 1 Mio. Befehle pro Sekunde. T8 läuft in den für T ungerüsteten Schachbrettern ohne zusätzliche Änderung. Durch die schnellere Abarbeitung des Programms ergeben sich besonders Vorteile für:

Analysen-Stufe	kürzere Bearbeitungszeit
Matt-Stufe	schnellere Erkennung der Mattführung
Blitz-Stufen	größere Rechentiefe
Spiel-Stufen	noch spielstärker

- **K a s s e t t e T 6**, die neue 6 MHz-Kassette, ist ohne Umrüstung des Schachbretts universell einsetzbar.

- **K a s s e t t e S 4**: die S-Kassette jetzt mit 4 MHz Verarbeitungstakt.

- Alle S und T Kassetten sind mit dem neuen **A m s t e r d a m - P r o g r a m m** ausgerüstet.

-Das Amsterdam-Programm hat in der Weltmeisterschaft 1985 unter dem Namen Plymate den zweiten Mannschaftsplatz belegt. Wir liefern es mit denselben Bedienfunktionen und Spielstufen wie Glasgow Plus. Gegenüber dem Glasgow-Programm bringt es durch neue Bewertungsfunktionen ein positionell stärkeres, menschlicher Spielweise angepaßteres Spiel und ist dadurch ein besserer Trainingspartner. Es behandelt Bauernformationen besser, verteidigt sich origineller und ist im Blitzschach aggressiver. Vor allem im Endspiel ist es stärker geworden. Im Bratko-Kopec-Test löst es 3 positionelle Aufgaben mehr. Im Colditz-Test erreichte das Amsterdam-Programm in der T8-Ausführung 2180 ELO, außerdem löste es als erstes Programm alle 30 Aufgaben.

Das Programm Plymate spielte in Amsterdam auf CONCHESS mit dem Programm Princhess 6 auf der neuen T8-Kassette. Unsere englische Vertretung erreichte mit der T-Kassette den vierten Platz in der Einzelwertung.

-Die Umprogrammierung auf das Amsterdam-Programm ist jetzt nicht nur für alle S und T-Modelle, sondern auch für P-Kassetten möglich.

-Einige Preise sind reduziert worden. Die neuen Preise entnehmen Sie bitte der anliegenden Preisliste.

Mit freundlichen Grüßen



ees-LOPROC

cinfo85/11os37

T6 aus T8?
erhalten d. MMJ! (B. 0.11.85 d. d. d. d.)

C O N C H E S S
Preisliste 15.11.85

EVP
(incl. MWSt)

Schachcomputer mit Standardkassette:

ESCORTER	548,--
AMBASSADOR	798,--
MONARCH	998,--

Spezialkassetten:

P (Programm 84)	298,--
L (Bibliothek)	198,--
S4 (Speed) 4 MHz	598,--
T6 (Top Speed) 6 MHz	998,--
T8 (Top Speed) 8 MHz	1.198,--

Schachcomputer mit Spezialkassette:

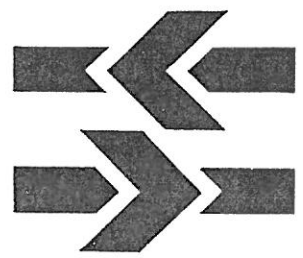
ESCORTER P	598,--
AMBASSADOR P	998,--
AMBASSADOR T6	1.498,--
MONARCH S4	1.398,--
MONARCH T8	1.998,--

Programmänderungen T,S und P-Kassetten:

Version Amsterdam	148,--
-------------------	--------

LOPROC 8133 Feldafing Bahnhofstr.5 08157/7091

ees



elektronik
entwicklung
service

fertigungs- und
vertriebs-gmbh
pelkovenstraße 51
8000 münchen 50
tel. 089/141 1077 0
telex 528 424 igees

Abt.LOPROC

Bahnhofstr. 5
8133 Feldafing

10.12.85

Information

Sehr geehrter Herr Vellmer,

es gibt Neuigkeiten von CONCHESS:

- K a s s e t t e T 8, die superschnelle Kassette mit 8 MHz Verarbeitungstakt. Dies entspricht einer Verarbeitung von 2 Mio. Befehlen pro Sekunde. Schachcomputer mit 16-Bit-Rechner schaffen bisher nur ca. 1 Mio. Befehle pro Sekunde. T8 läuft in den für T umgerüsteten Schachbrettern ohne zusätzliche Änderung. Durch die schnellere Abarbeitung des Programms ergeben sich besonders Vorteile für:

- Analysen-Stufe kürzere Bearbeitungszeit
- Matt-Stufe schnellere Erkennung der Mattführung
- Blitz-Stufen größere Rechentiefe
- Spiel-Stufen noch spielstärker

- K a s s e t t e T 6, die neue 6 MHz-Kassette, ist ohne Umrüstung des Schachbretts universell einsetzbar.

- K a s s e t t e S 4: die S-Kassette jetzt mit 4 MHz Verarbeitungstakt.

- Alle S und T Kassetten sind mit dem neuen A m s t e r d a m - Programm ausgerüstet.

geschäftsführer: jürgen helbing
handelsregister-nr.: B 60885

konto-nr. 3240 064 900
hypobank münchen
blz 700 200 46

PRESSEINFORMATIONCONCHESS ist SCHACHCOMPUTER-WELTMEISTER

Glasgow 1984:

CONCHESS - Schachcomputer (mit dem neuen PRINCESS-Programm) gewannen den Weltmeistertitel und besiegten auch als Mannschaft alle anderen Schachcomputerfabrikate.

Die aufregende Schlußrunde beendete CONCHESS als Weltmeister mit 5 von 7 möglichen Punkten, gleichauf mit Elite X, Mephisto Modular S und Psion. In den Partien zwischen den 3 Schachcomputer-Weltmeistern schnitt die Mannschaft der 3 CONCHESS-Schachcomputer deutlich als Beste ab.

Alle 3 teilnehmenden CONCHESS liefen mit dem neuesten PRINCESS-Programm von Ulf Rathsmann aus Schweden, der seit 10 Jahren zur Weltspitze der Schachprogrammierer gehört und mit superschnellen Microcomputer-Kassetten von Christian Nitschke aus München, dem Entwickler der CONCHESS-Schachcomputer.

Das neue Programm wird in mehreren Kassetten unterschiedlicher Geschwindigkeit - von 2 bis 6 MHz - hergestellt von EES in München. Den Vertrieb des Schachcomputer und Kassetten hat die NPH in 8088 Eching/Ammersee übernommen.

CONCHESS - Schachcomputer gibt es in 3 Größen. Der mobile ESCORTER, 30 x 30 cm ist in Silber/Kupfer gehalten. AMBASSADOR mit 40 x 40 cm und der turniergroße MONARCH mit 54 x 54 cm sind in Edelholz - Intarsien ausgeführt. Die Hochleistungstechnik in der am Boden eingesteckten Computerkassette bleibt unsichtbar unter einem handwerklich schönen Schachbrett mit handgeschnittenen Figuren.

Das neue Programm wird als preisgünstiges Zusatzmodul P zur Standardkassette oder als Komplettkassette S mit höherer Geschwindigkeit (3,2 MHz) geliefert. Die superschnelle Glasgow-Ausführung mit 6 MHz ist als Kassette T erhältlich. Eine große Eröffnungsbibliothek mit Zufallsgenerator und Zugumstellung wird auch für sich allein als Zusatzkassette L zur Standardkassette angeboten.

CONCHESS - Besitzer können mit den Kassetten ihre Schachcomputer modernisieren und auf höchste Spielstärke bringen - genau der Schutz vor dem Veralten, der 1982 mit dem wegweisenden CONCHESS - System der auswechselbaren Computerkassette bezeichnet wurde.

München, im Oktober 1984

CONCHESS - Schachcomputer und Kassetten

Schachcomputer mit Standardkassette

ESCORTER	30 x 30 cm, Kunststoff im Metalliclook, silber/kupfer
AMBASSADOR	40 x 40 cm, Edeldholz-Intarsien, nussbaum/ahorn
MONARCH	54 x 54 cm, Edeldholz-Intarsien, mahagoni/ahorn

Spezialkassetten

L (Library) Eröffnungsbibliothek
Ergänzungskassette zum Standardprogramm

WELTMEISTERSCHAFTSPROGRAMM

Das Weltmeisterschaftsprogramm ist in 3 Varianten lieferbar.
Es enthält die Eröffnungsbibliothek.

P (Programm) Weltmeisterprogramm als preiswerter Zusatz zur
Standardkassette; die Standardkassette muß leicht verändert
werden. Prozessortakt: 2 MHz.

S (Speed) Komplette Zentraleinheit mit dem Weltmeisterprogramm.
Jederzeit mit neuen Programmausgaben nachrüstbar. Arbeitet ohne
Standardkassette. Prozessortakt: 3,2 MHz.

T (Top Speed) Komplette Zentraleinheit. Prozessortakt: 6 MHz.
- Die Ausführung, die in Glasgow siegte -

Schachcomputer mit Spezialkassetten

ESCORTER L	mit Kassetten Standard und L
AMBASSADOR P	mit Kassetten Standard modifiziert und P
MONARCH S	mit Kassette S
MONARCH T	modifiziert mit Kassette T

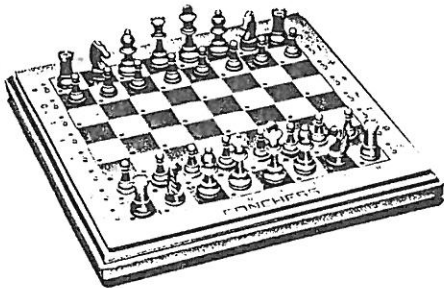
Oktober 1984

CONCHESS - Schachcomputer

-

Das zukunftssichere Modulkonzept

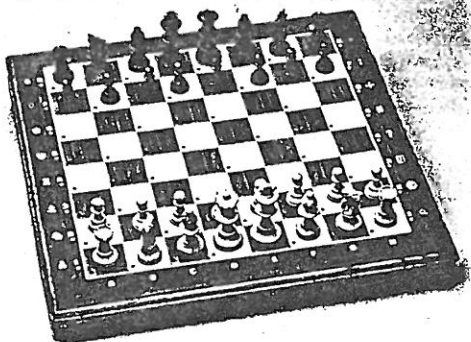
CONCHESS - Schachcomputer haben die Zukunft eingebaut. Austauschbare Programm - Kassetten erlauben jederzeit eine Modernisierung. Durch laufende Weiterentwicklungen bleibt CONCHESS immer aktuell!
Die Programm - Kassetten passen in alle CONCHESS - Schachcomputer.



ESCORTER

Kunststoff/Metalliclook - silber/kupfer
30 x 30 cm

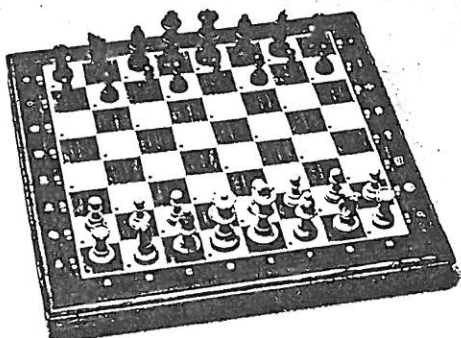
Richtpreis DM 598,--



AMBASSADOR

Edelholz-Intarsien - nussbaum/ahorn
40 x 40 cm

Richtpreis DM 798,--



MONARCH

Edelholz-Intarsien - mahagoni/ahorn
54 x 54 cm

Richtpreis DM 998,--