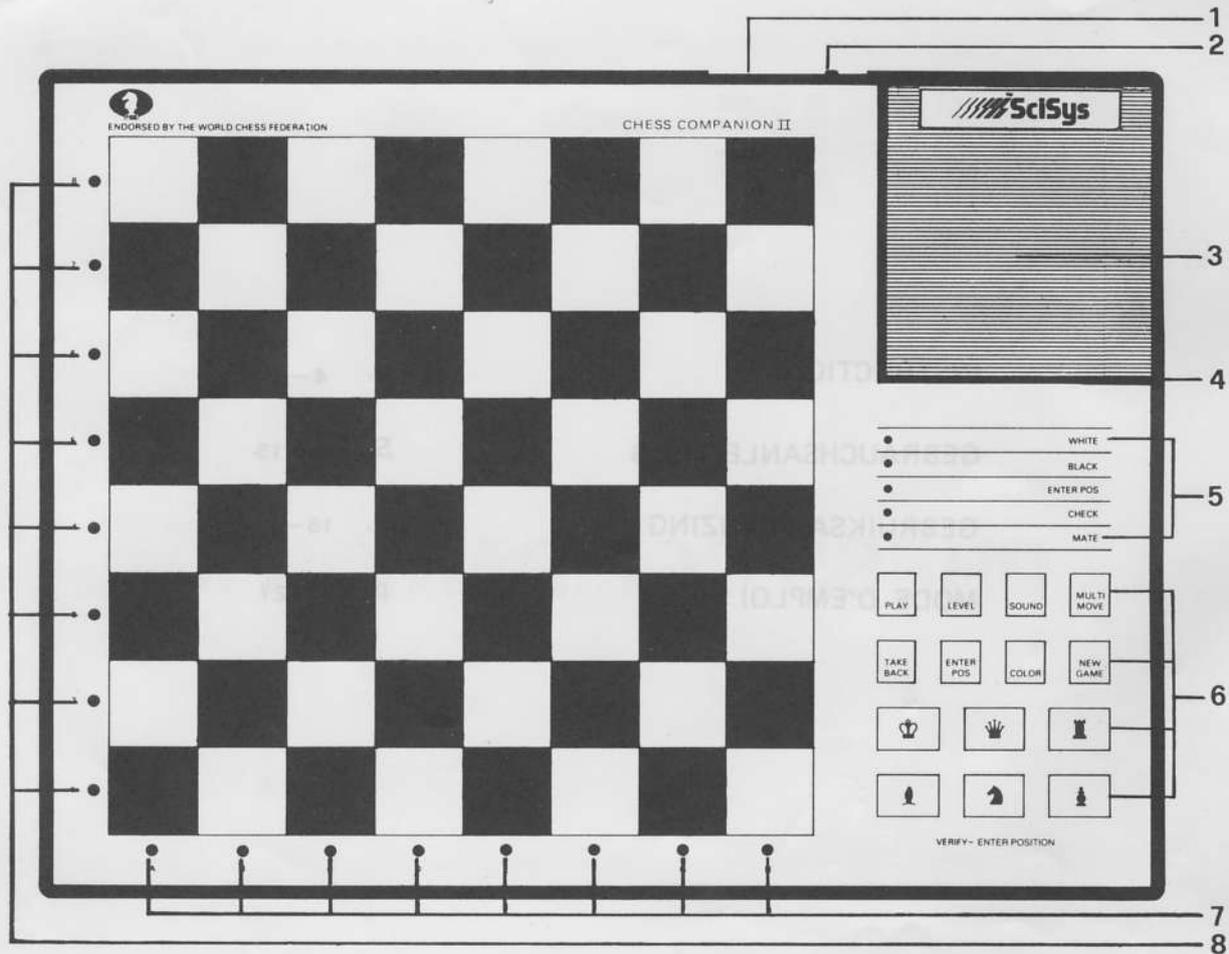




INSTRUCTIONS

BEBRAUCHSANLEITUNG

**CHESS COMPANION II<sup>TM</sup>**



Dia. 1

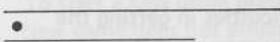
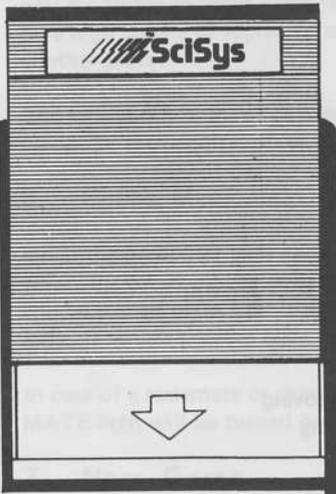
Chess Companion II is an intelligent chess program which will automatically register your moves on the built-in chessboard. It uses one 16-bit microprocessor and a 64Kbit ROM to store its own moves. The computer's internal clock will contain a low-power memory which will retain the last position of an interrupted game for up to 24 hours.

Chess Companion II will not need a battery. It will be powered by the system's power supply. It will be powered by the system's power supply. It will be powered by the system's power supply.

Chess Companion II is a new level of skill. It is a new level of skill.

Average response time per move. Average response time per move.

CHES COMPANION II



Dia. 2

## Tasten und Funktionen

1. Adapter-Anschluß
2. Stromschalter EIN/MEMORY, Speichert bis zu 1 Jahr
3. Batterien
4. Signaltongeber
5. Anzeige:
  - Weiß
  - Schwarz
  - Schach
  - Matt (zus mit "Schach" oben), Remis und Patt
  - Eingabetaste
6. Tasten Fur:
  - Seitenwechsel bzw. Zugvorschlag (PLAY)
  - Neue Partie (NEW GAME)
  - Wahl der Spielstärke (LEVEL)
  - Signalton ein/aus (SOUND)
  - Eingabe von Eröffnungen (MULTI MOVE)
  - Eingabe von Stellungen (ENTER POS)
  - Stellungskontrolle (VERIFY) mit
  - Farbwechsel (COLOR)
  - Figurentasten
7. Lämpchen zeigen senkrechte Linien an
8. Lämpchen zeigen waagrechte Reihen an

**Hinweis:** Falls der Computer einmal nicht auf Ihre Züge reagieren sollte, kann der Speicher durch Druck auf die -Taste gelöscht werden (verwenden Sie zur Aktivierung dieser Taste im hinteren Teil des Computers einen Bleistift).

## Einleitung

CHES COMPANION II ist ein unkomplizierter, mit modernster Sensor-Elektronik ausgestatteter Schachcomputer. Er erkennt automatisch die Züge, die Sie auf dem Schachbrett ausführen, und benutzt die 16 Lämpchen am Brettrand, um die eigenen Züge anzuzeigen. Der Computer besitzt einen Langzeit-Speicher, der es ermöglicht, die laufende Partie zu unterbrechen und jederzeit wieder fortzusetzen, sofern die Batterien noch genug Ladung haben.

Der Computer wird mit drei handelsüblichen Mignon-Batterien (Typ UM3) betrieben. Setzen Sie die Batterien wie in Abb. 2 dargestellt in das Batteriemodul ein. Verwenden Sie nach Möglichkeit Alkali-Batterien, die einen Spielbetrieb bis 100 Stunden erlauben.

### 1. Der Parteeanfang

Bauen Sie die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf und schalten Sie den Computer an. Drücken Sie auf .

### 2. Einstellung der Spielstärke

CHES COMPANION II besitzt neun einstellbare Schwierigkeitsstufen:

Stufe	Durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug
0	2 Sekunden (Handikafstufe)
1	5 Sekunden
2	15 Sekunden
3	1 Minuten
4	2 Minuten

5	3 Minuten	(Turnierstufe)
6	8 Minuten	
7	2 Stunden	(Analyse)
8	Problemstufe	(s. Abs. 14)

Wenn Sie die **LEVEL**-Taste drücken, zeigen die Lämpchen am linken Brettrand an, welche Spielstufe eingestellt ist. Um die Spielstärke zu verändern, drücken Sie **LEVEL** so oft, bis die gewünschte Spielstufe erscheint.

Die Spielstärke des Computers kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden (jedoch nur wenn Sie am Zug sind).

### 3. Eingabe von Zügen

Um einen Zug ein

Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an. Dann stellen Sie sie mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Ein kurzer Summton zeigt jeweils an, daß der Computer den Zug erkannt hat.

Bei **Schlagzügen** geben Sie nur den Zug der schlagenden Figur ein, bei der **Rochade** nur den Königszug. Bei der **Bauernumwandlung** wird der Computer den Bauern automatisch durch eine Dame ersetzt; bewegen Sie den Turm ohne zu drücken. (Sie können sie wie im Abschnitt 13 beschrieben durch eine andere Figur ersetzen).

### 4. Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen kurzen Summton, und zwei Brettlämpchen leuchten auf. Mit diesen Lämpchen weist der Computer auf ein bestimmtes Feld des Schachbretts

hin, indem er die senkrechte Linie und die waagerechte Reihe des Feldes anzeigt. Drücken Sie die Figur, die auf diesem Feld steht, leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld.

Anmerkung: Wenn der Computer ein **passant** schlägt, wird er mit Hilfe der Brettlämpchen Sie daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen (drücken Sie diesen Bauern leicht an).

### 5. Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, wird der Computer mit einem zweifachen Summton (hoch-tief) protestieren. Die Randlämpchen zeigen Ihnen, wo die falsch gezogene Figur ursprünglich stand. Sie können die Figur auf ein zulässiges Feld ziehen, oder aber auf das angezeigte Ausgangsfeld zurücksetzen und eine andere Figur ziehen.

Den Doppelton hören Sie ebenfalls, wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen oder während einer Partie eine falsche Kontrolltaste drücken.

### 6. Schach, Matt und Remis

Immer wenn ihr König im **Schach** steht, leuchtet das CHECK-Lämpchen auf. Beim **Schachmatt** leuchten gleichzeitig CHECK und MATE; dabei zeigen die Lämpchen WHITE (=Weiß) oder BLACK (=Schwarz) an, welche Seite gewonnen hat. Beim **Patt** oder **Remis durch Zugwiederholung** leuchtet nur MATE.

## 7. Neue Partie

Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie **NEW GAME**. Eine laufende Partie kann jederzeit mit Hilfe dieser Taste abgebrochen werden. Die eingestellte Spielstufe bleibt dabei unverändert.

## 8. Rücknahme von Zügen

Sie können während einer Partie immer die letzten beiden Halbzüge (den letzten Computerzug und Ihren Zug davor) zurücknehmen. Drücken Sie dazu **TAKE BACK**. Der Computer wird Ihnen mit Hilfe der Brettlämpchen zeigen, welche Figuren zuletzt gezogen wurden und wohin sie zurückversetzt werden müssen.

## 9. Seitenwechsel

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, drücken Sie — anstatt zu ziehen — einfach **PLAY**. Der Computer wird den nächsten Zug für Sie ausführen, und Sie können für die Gegenseite weiterspielen.

Sie können die Seiten beliebig oft wechseln. Wenn Sie nach jedem Zug **PLAY** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen. Mit **PLAY** können Sie den Computer auch immer veranlassen, einen Zugvorschlag für Sie zu machen.

Wenn Sie eine **Partie mit Schwarz** spielen wollen, stellen Sie zunächst die Figuren so auf, daß die schwarzen Figuren nach oben ziehen. Drücken Sie **NEW GAME** und **PLAY**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß spielen und dabei von

oben nach unten ziehen. Sie können mit Schwarz weiterspielen.

## 10. Unterbrechung des Rechengvorgangs

Wenn der Computer einen Zug berechnet, können Sie **PLAY** drücken, um den Rechengvorgang zu unterbrechen. Der Computer wird den besten bis dahin gefundenen Zug ausführen.

## 11. Multi Move

Mit Hilfe der **MULTI MODE**-Taste können Sie besondere Eröffnungen vorgeben oder den Computer zwingen, eine bestimmte Fortsetzung zu spielen. Wenn Sie **MULTI MOVE** drücken, wird der Computer keine Gegenzüge mehr berechnen, sondern lediglich prüfen, ob die eingegebenen Züge zulässig sind (unzulässige Züge werden wie gewohnt mit einem Doppelton abgelehnt). Wenn Sie die gewünschten Züge eingegeben haben und weiterspielen wollen, drücken Sie nochmals **MULTI MOVE**.

Sie können im **MULTI MODE** den Computer auch bei Partien gegen Freunde als Schiedsrichter und Lehrer einsetzen. Wenn einer der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **PLAY** drücken und den Computer den nächsten Zug ausführen lassen.

## 12. Stellungskontrolle

Falls Sie während einer Partie unsicher sind, ob die Figuren auf dem Schachbrett richtig stehen, können Sie immer die Stellung mit Hilfe des Computers überprüfen.

Dazu drücken Sie eine der Figurentasten (aber nur wenn Sie

am Zug sind). Der Computer wird ein Reihenlämpchen und ein oder mehrere Linienlämpchen aufleuchten lassen, um die Stellung(en) der gewählten Figurenart anzuzeigen. Drücken Sie die Figurentaste nochmals, um weitere Figuren zu finden. Sind keine weiteren Figuren der gewählten Art auf dem Schachbrett, hören Sie einen Doppelton. Auf dieselbe Weise können sie die Lage sämtlicher Figuren kontrollieren. Mit  stellen Sie die Farbe der zu überprüfenden Figuren ein (WHITE/BLACK-Lämpchen beachten!)

Um die Stellungskontrolle zu beenden, geben Sie einfach den nächsten Zug wie gewohnt ein.

### 13. Eingabe von Stellungen

Wenn Sie eine Stellung eingeben oder verändern wollen, drücken Sie zunächst . Das ENTER POS-Lämpchen leuchtet und Sie können nun Figuren eingeben, verändern oder aus der Stellung entfernen.

Wenn Sie jedoch eine völlig neue Stellung eingeben wollen, drücken Sie (nach ) zunächst . Damit werden alle Figuren aus dem Computerspeicher gelöscht.

Um Figuren einzugeben oder zu verändern, drücken Sie  (um die gewünschte Farbe einzustellen) und dann eine Figurentaste. Sie können nun eine Figur dieser Art

- **eingeben**, indem Sie sie auf ein *leeres* Feld setzen und leicht andrücken;
- **löschen**, indem Sie sie auf ihrem augenblicklichen Feld andrücken;
- **versetzen**, indem Sie sie andrücken und dann mit leichtem Druck auf ein leeres Feld setzen.

Nachdem Sie die Stellung wunschgemäß eingegeben oder verändert haben, stellen Sie mit Hilfe von  die Seite ein, die am Zuge ist. Drücken Sie  ein zweites Mal (ENTER POS-Lämpchen erlischt), bevor Sie weiterspielen. Es ist auch ratsam, vorher noch eine Stellungskontrolle (s. Abschnitt 12) durchzuführen.

**Beispiel:** Sie wollen folgende Stellung eingeben: weißer König auf e1, weißer Turm auf a1, schwarzer König auf d5 und schwarzer Turm auf b2. Drücken Sie zunächst  und , um alle Figuren zu entfernen. Drücken Sie (falls nötig) , um das WHITE-Lämpchen einzuschalten. Drücken Sie nun  und setzen Sie den weißen König mit leichtem Druck auf das Feld e1. Drücken Sie  (BLACK-Lämpchen leuchtet) und setzen Sie den schwarzen König auf d5. Nun drücken Sie  und setzen den schwarzen Turm auf b2. Drücken Sie  (WHITE-Lämpchen leuchtet) und setzen den weißen Turm auf a1. Drücken Sie , um die Stellungseingabe zu beenden.

Bitte beachten Sie, daß der Computer in dieser Stellung die Rochade gestattet. Wenn Sie  drücken, wird er rochieren und den schwarzen Turm gewinnen.

### 14. Problemstufe

Ihr Computer hat eine besondere Problemstufe (Spielstufe 8), in der er alle Schachprobleme bis einschließlich Matt in vier Zügen löst.

Hierzu geben Sie die Problemstellung wie im Abschnitt 13 beschrieben ein. Vergewissern Sie sich, daß die richtige Seite

(normalerweise Weiß) am Zug ist. Nun stellen Sie die Stufe 8 ein und drücken Sie **PLAY** .

Findet der Computer ein Matt in vier Zügen oder weniger, wird er den ersten Zug (den "Schlüsselzug") ausführen. Sie können für die Gegenseite weiterspielen und der Computer wird in der geforderten Anzahl von Zügen mattsetzen.

Findet der Computer dagegen kein erzwungenes Matt, wird er in der Problemstufe *grundsätzlich keinen Zug ausführen*, sondern lediglich das MATE-Lämpchen aufleuchten lassen. Prüfen Sie in einem solchen Falle nach, ob die Problemstellung korrekt eingegeben wurde und ob der Computer für die richtige Seite rechnet.

## 15. Der Langzeit-Speicher

Wenn Sie eine Partie – auch für kurze Zeit – unterbrechen wollen, können Sie den Computer einfach ausschalten (Hauptschalter auf MEMORY stellen). Die zuletzt erreichte Stellung wird immer gespeichert. Wenn Sie den Computer wieder einschalten, ist er sofort bereit, weiterzuspielen.

Sie können den Computer übrigens jederzeit ausschalten (auch wenn er gerade rechnet oder einen Zug anzeigt). Der Langzeit-speicher behält neben der Stellung alle Informationen (z.B. eingestellte Spielstufe, Rochaderecht usw.), die für die Fortsetzung der Partie wichtig sind.

Je nach Ladezustand der Batterien wird die Stellung bis zu einem Jahr gespeichert.

## 16. Signalton ein oder aus

Wenn Sie eine Figur oder eine der Tasten andrücken, hören Sie zur Kontrolle einen Signalton. Wollen Sie ohne Ton spielen, dann drücken Sie **SOUND** . Wenn Sie diese Taste nochmals drücken, wird der Ton wieder eingeschaltet.

## 17. Pflege des Geräts

Ihr CHESS COMPANION II ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie vor übermäßiger Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit schützen sollten. Verwenden Sie zur Pflege des Computers niemals chemische Reinigungsmittel, da diese die Kunststoffteile angreifen können. Schwache Batterien (Anzeigelämpchen werden schwächer, der Computer reagiert unsinnig) sollten rechtzeitig ausgewechselt werden, da sie auslaufen und das Gerät beschädigen können.

## Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, dass der/die/das SciSys Chess Companion II (Art. No. 204) in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 1046/1984 funk-entstoert ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Ueberprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeraeumt.

SciSys-W Ltd.



GENS UNA SUMUS

SciSys Chess computers are the only chess computers endorsed by FIDE, the World Chess Federation

SciSys schaakcomputers worden aanbevolen door de Wereldschaakbond (FIDE)

Nur SciSys Schachcomputer werden vom Weltschachbund (FIDE) empfohlen

Les jeux d'échecs électroniques SciSys sont les seuls à être homologués par la Fédération internationale des Echecs

**SciSys-W Ltd.,**

12A, Chung Nam Centre  
414 Kwun Tong Road  
Kwun Tong,  
Hong Kong

**SciSys Computer Ltd.**

4, Bridge Studios  
318-326 Wandsworth Bridge Road  
London SW6 2TZ  
United Kingdom

**SciSys Computer Inc.**

359 East Beach Street  
Inglewood, CA, 90302  
U. S. A.

Copyright 1985

SciSys-W Ltd, Hong Kong

Fabriqu     Hong Kong

Printed in Hong Kong

ART NO.204  
R1