



**superstar**

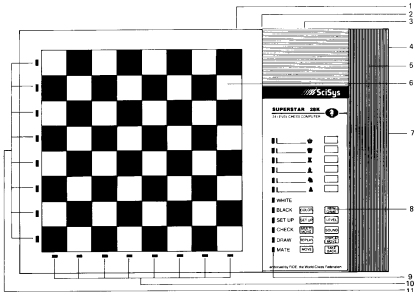


Fig. 1

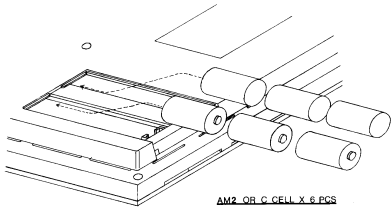


Fig. 2

## Tasten und Funktionen

1. Netzteil (Zusatzgerät) – Anschluß
2. Stromschalter
3. Auswechselbares Programm-Modul
4. Figurenfach
5. Kurzanleitung im Figurenfachdeckel
6. Sensor-Schachbrett
7. Signaltöne, schaltbar
8. Sensor-Tasten:
  - Einstellung der Spielstufe
  - Neue Partie
  - Rücknahme von Zügen automatisch
  - Eingabe und Veränderung von Stellungen
  - Stellungskontrolle
  - Zugvorschlag
  - Ton ein/aus
  - Eingabe von Eröffnungen
9. Anzeige:
  - Weiß
  - Stellungskontrolle/Eingabe
  - Schach
  - Schachmatt
  - Remis, Patt
  - Figurenart
10. Lämpchen zeigen senkrechte Linien an
11. Lämpchen zeigen waagrechte Reihen an

## Einleitung

SUPERSTAR ist ein anspruchsvoller, mit modernster Sensor-Elektronik ausgestatteter Schachcomputer, der automatisch die Züge auf dem Schachbrett erkennt. Er besitzt 24 Spielstufen für normale und Turnierpartien sowie viele neuartige Funktionen, die erstmalig in einem Computer Anwendung finden. Diese "intelligenten" Funktionen machen die Bedienung des Computers besonders einfach.

Der Computer wird mit sechs handelsüblichen Batterien des Typs AM2 (Baby-Zellen) betrieben (Batterien wie in Abb. 2 einsetzen). Die Verwendung von Hochleistungsbatterien ergeben einen Spielbetrieb von ca. 8 Stunden, Alkali-Batterien verlängern den Spielbetrieb auf ca. 15 Stunden. Über einen Netzadapter (Zusatzgerät) kann der Computer auch direkt mit Netzstrom betrieben werden.

### 1. Der Partieanfang

Bauen Sie die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf und schalten Sie den Computer an. Nachdem er eine schnelle Überprüfung der Elektronik und der LED-Lämpchen durchgeführt hat, ist der Computer spielbereit.

### 2. Einstellung der Spielstärke

SUPERSTAR besitzt 24 extrem flexible Spielstufen, die alle international üblichen Zeiteinteilungen berücksichtigen.

Spielstufen A1 bis A8 sind für normale Partien, bei denen der Computer die jeweils angegebene Bedenkzeit pro Zug (im

Durchschnitt) einhält. Die Spielstufen B1 bis B8 sind für Turnierpartien, bei denen der Computer die angegebenen Zeiten für bestimmte Partieabschnitte einhält (z.B. Stufe B2 = 40 Züge in 2 Stunden und 20 Züge in jeder weiteren Stunde). Die Spielstufen H1 bis H8 sind für Problemschach (s. Abschnitt 14).

Anmerkung: In den Turnierstufen B1 bis B5 ist der Zufalls-generator ausgeschaltet!

Stufe	Durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug
A1	5 Sekunden
A2	20 Sekunden
A3	60 Sekunden
A4	2 Minuten
A5	3,5 Minuten
A6	6 Minuten
A7	10 Minuten
A8	2 Sekunden (Handicap-Stufe)
B1	Schnellturnier: 30 Züge in 1 Stunde.
B2	Meisterturnier: 40 Züge in 2 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde.
B3	Großmeisterturnier: 40 Züge in 2,5 Stunden, danach 16 Züge pro Stunde.
B4	FIDE-Turnier I: 1 Stunde für die gesamte Partie
B6	FIDE-Turnier II: 2 Stunden für die gesamte Partie.
B8	Blitzschach: 5 Minuten für die gesamte Partie.
B7	10-Sekunden-Schach: 10 Sekunden pro Zug (mit Kontrollton).
B8	Analyse: Computer rechnet unbegrenzt (s. Abs. 11).

Um eine bestimmte Spielstufe einzustellen, drücken Sie **LEVEL** (der Computer zeigt die eingestellte Spielstufe an) und dann das entsprechende Feld (z.B. B2) des Schachbretts. 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 einzugeben, drücken Sie die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an. Sie hören einen kurzen Summton. Nun stellen Sie diese Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Summton und das Lämpchen für die Gegenseite (WHITE oder BLACK) beginnt zu blinken. Das bedeutet, daß der Computer den Zug angenommen und mit der Berechnung eines Gegenzuges begonnen hat.

Bei **Schlegzügen** brauchen Sie nur den Zug der schlagenden Figur einzugeben. Beim **en-passant-Schlagen** wird der Computer Sie daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen.

Bei der **Rochade** müssen Sie zuerst den Königszug eingeben. Im Falle einer **Bauernumwandlung** geben Sie die gewählte Figur durch Drücken der entsprechenden Figurentaste an.

### 4. Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen zweifachen Summton und zwei Brettlampchen leuchten auf. Mit diesen Lampchen 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 einen Bauern umwandelt, zeigt er mit Hilfe der Figurenlämpchen an, welche Figur er wählt. Drücken Sie die entsprechende Figurentaste, um seine Wahl zu bestätigen.

## 5. Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, hören Sie einen tiefen Summton und das **[SET UP]** Lämpchen blinkt. Der Computer zeigt Ihnen, welche Figur Sie zurücksetzen müssen, bevor Sie weiterspielen können.

Wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen, hören Sie einen Doppelton. Die Brettlämpchen zeigen dabei das richtige Ausgangs- bzw. Zielfeld an.

## 6. Schach, Matt und Remis

Wenn der Computer Schach bietet, leuchtet das CHECK-Lämpchen auf. Beim Matt leuchtet MATE (die Lämpchen WHITE (=Weiß) oder BLACK (=Schwarz) zeigen an, welche Seite mattgesetzt wurde).

Beim Patt oder Remis durch Zugwiederholung bzw. nach der 50-Züge-Regel leuchtet DRAW.

## 7. Neue Partie

Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie **[NEW GAME]**. Alle Spieleinstellungen bleiben dabei unverändert.

## 8. Rücknahme von Zügen

Wenn Sie während einer Partie **[TAKE BACK]** drücken, beginnt der Computer, die zuletzt gespielten Züge zurückzunehmen. Mit Hilfe der Brettlämpchen zeigt er Ihnen, welche Figuren gezogen wurden und wohin sie zurückversetzt werden müssen. Er wird Sie auch daran erinnern, geschlagene Figuren zu ersetzen (Figurenlämpchen beachten!). Sie können beliebige viele Züge zurücknehmen, ggf. bis zum Anfang der Partie.

Nachdem Sie die gewünschte Anzahl von Zügen zurückgenommen haben, können Sie die Partie durch normale Zugeingabe fortsetzen.

## 9. Wiedergabe der Partie

Nachdem Sie eine beliebige Anzahl von Zügen zurückgenommen haben, können Sie diese mit Hilfe des Computers wieder vorwärtspielen. Drücken Sie dazu **[REPLAY]** und der Computer wird die Partiezüge nacheinander anzeigen. Auch hierbei können Sie jederzeit von der augenblicklichen Brettstellung aus weiterspielen (einfach einen anderen Zug eingeben).

Wenn Sie die gesamte Partie wiederholen wollen, drücken Sie **[NEW GAME]** und **[REPLAY]**. Der Computer wird die zuletzt gespielte Partie noch einmal vorführen.

## 10. Seitenwechsel

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, drücken Sie – anstatt zu ziehen – einfach **[MOVE]**. 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 **[MOVE]** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen. Mit **[MOVE]** 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]** and **[MOVE]**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß spielen und dabei von oben nach unten ziehen. Sie können mit Schwarz weiterspielen.

## 11. Beobachtung des Rechenvorgangs

Mit Hilfe der **[DISPLAY MOVE]** Taste können Sie Einblick in den "Denkvorgang" des Computers bekommen. Wenn Sie diese Taste drücken, zeigt Ihnen der Computer während des Rechenvorgangs, welchen Zug er augenblicklich für den besten hält (zunächst wird das Ausgangsfeld drei Sekunden lang, dann das Zielfeld eine Sekunde lang angezeigt). Sie können dabei genau beobachten, wie der Computer seine Wahl ändert, wenn er tiefer rechnet.

Wenn Sie den Rechenvorgang unterbrechen wollen, geben Sie einfach den augenblicklich angezeigten Zug wie gewohnt ein,

## 12. MULTI MOVE

Mit Hilfe der **[MULTI MOVE]** -Taste können Sie besondere Eröffnungen vorgeben oder den Computer zwingen, eine bestimmte Fortsetzung zu spielen. Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Computer keine Gegenzüge mehr berechnen, sondern lediglich prüfen, ob die eingegebenen Züge zulässig sind. Wenn Sie die gewünschten Züge eingegeben haben und weiterspielen wollen, drücken Sie nochmals **[MULTI MOVE]**.

Übrigens können Sie mit Hilfe von MULTI MOVE den Computer bei Partien gegen Freunde als Schiedsrichter und Lehrer einsetzen. Spielen Sie die Partie auf dem Computerbrett. Wenn eine der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **[MOVE]** drücken und den Computer den nächsten Zug ausführen lassen.

## 13. 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 zunächst **[SET UP]** (das SET UP-Lämpchen leuchtet) und dann eine der Figurentasten. Der Computer wird mit Hilfe der Brettlämpchen die Lage dieser Figur auf dem Schachbrett anzeigen. Drücken Sie dieselbe Figurentaste noch einmal, um weitere Figuren dieser Art zu finden.

Auf dieselbe Weise können sie die Lage sämtlicher Figuren kontrollieren. Mit **[COLOR]** stellen Sie die Farbe der zu überprüfenden Figuren ein (WHITE/BLACK-Lämpchen

beachten!). Um die Steuerrückmeldung zu beenden, drücken Sie **SET UP**.

**Achtung:** Drücken Sie während der Steuerrückmeldung keinesfalls eine Figur an, da diese dadurch aus der Stellung entfernt wird (s. Abs. 13).

## 14. Eingabe von Stellungen

Wenn Sie eine Stellung eingeben oder verändern wollen, drücken Sie zunächst **SET UP** (wenn Sie eine ganz neue Stellung eingeben wollen, drücken Sie nun **NEW GAME**, um alle Figuren aus dem Computerspeicher zu löschen).

Wenn Sie aus der Brettstellung eine **Figur entfernen** wollen, drücken Sie diese an und entfernen Sie sie vom Schachbrett.

Wenn Sie eine **neue Figur aufstellen** wollen, wählen Sie mittels **COLOR** die richtige Farbe und mit Hilfe der Figurentasten die gewünschte Figurenart. Setzen Sie nun die Figur mit leichtem Druck auf ein leeres Feld.

Nachdem Sie die Stellung wunschgemäß eingegeben oder verändert haben, stellen Sie mit Hilfe von **COLOR** die Seite ein, die am Zuge ist und drücken Sie **SET UP**.

**Anmerkung:** Wenn die eingegebene Stellung nicht zulässig ist, wird der Computer sich weigern, weiterzuspielen.

## 15. Problemstufen

Ihr Computer hat einen besonderen Problemmodus, in dem er Schachprobleme bis Matt in acht Zügen löst.

Wenn Sie eine der Problemstufen (H1 bis H8) einstellen, wird der Computer nur dann einen Zug spielen, wenn er ein erzwungenes Matt in der entsprechenden Anzahl von Zügen (oder weniger) findet. Findet er eine Lösung, so 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. Wenn Sie **REPLAY** drücken, können Sie die Hauptvariante bis zum Matt einfach verfolgen.

Findet der Computer dagegen kein erzwungenes Matt, wird er in den Mattsuchstufen **grundsätzlich keinen Zug ausführen**, sondern mit einem tiefen Summton den Rechenvorgang abbrechen.

## 16. Signalton ein oder aus

Wenn die Signaltöne des Computers Sie stören, können Sie sie durch Drücken der **SOUND**-Taste abstellen. Wenn Sie diese Taste nochmals drücken, wird der Ton wieder eingeschaltet.

## 17. Pflege des Geräts

Ihr Schachcomputer 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 sollten rechtzeitig ausgewechselt werden, da sie auslaufen und das Gerät beschädigen können.

## 18. Technische Eigenschaften

Prozessor:	6502A, 2MHz
RAM-Speicher:	4 Kbyte
Programmspeicher:	24 Kbyte (auf 32K erweiterbar)
LED-Lämpchen:	28
Funktionstasten:	16
Stromverbrauch:	250 mA typ.
Stromversorgung:	6 x AM2 (Baby-Zellen) Netzgerät: 8V/300mA (Zusatzgerät)

## WORLDWIDE SERVICE CENTERS FOR SCISYS CHESS COMPUTERS:

### AUSTRIA

Heinz Alt  
Favoritenstr. 8  
A-1040 Wien  
Austria

### AUSTRALIA

Whoolite Pty Ltd.  
18 Hertford Crescent  
Wheeler Hill  
Victoria 3150  
Australia

### FRANCE

S.E.R.E.P.E.  
103-115, rue Charles Michels  
93200 ZAC de St-Denis  
France

### GERMANY

Electronics International  
(Deutschland) GmbH  
Augustinustrasse 7-11  
D-6020 Fresen - Königsdorf  
West Germany

*Tel.: (02234) 62354*

### HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG

Electronics Nederland B.V.  
Tijmalden 15-19  
NL-1046 AK Amsterdam  
Netherlands

### HONG KONG

Maxpro International (HK) Ltd.  
Block 2, Unit No. 4  
15/F, S.T.T.L. 65-66 Kisho Ind. Bldg.  
Shekin, N.T.  
Hong Kong

### ITALY

Marlin Electronics  
Via S. Spirito II  
Firenze 50125  
Italy

### SINGAPORE

INC Enterprises (Pte) Ltd.  
1 Colombo Court, #04-16  
Singapore 0617

### SOUTH AFRICA

Television & Elect. Dist. (Pty) Ltd.  
P O Box 10625  
Johannesburg 2000  
South Africa

### SPAIN

Europoint S.A.  
Antonio Maura, 11-1° Dcha  
Madrid - 14  
Spain

### SWEDEN

Mesterling AB  
Box 6002  
S-172 06 Sundbyberg  
Sweden

### SWITZERLAND

Küpfel Electronic AG  
Soodstrasse 53  
CH-8134 Adliswil  
Switzerland

### UNITED KINGDOM

Advanced Consumer Electronics Ltd.  
3, Fulton Road  
Wembley, Middx. HA9 0EA  
U.K.

### U.S.A.

SciSys Computer Inc.  
369 East Beach Street  
Inglewood, CA. 90302  
U. S. A.

*Frankfurt - Mannheim:  
DM 698,-*

\*\* Service Centres are correct at the time of going to press but may change from time to time. Please consult guarantee card \*\*

*→ telefon. mit Mr. Kasperow am 10. Nov. 81: (Prospektumierung folgt!)*

*Anmeldung auf TURBOSTAR - Version n. DM 250,- (36k)  
(Anmeldung ca. 10.11.81) inkl. KSO Modul (Kasperow Eröffnungs Modul) n. DM 350,- (40k)*

*Später Nachmeldung KSO allein: n. DM 300,- bei 250,-*