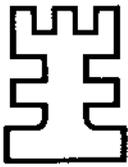


BETRIEBSANLEITUNG

SCHACH-
COMPUTER

→ CHESS

CHAMPION MK I 

WICHTIG:

Erst Netzteil mit dem Chess Champion MK 1 verbinden.
Dann Netzteil an Stromquelle anschließen.
Anderenfalls könnte es zu Störungen oder Beschädigungen
bei dem Chess Champion MK 1 führen.
(siehe S. 5 "Spielbeginn")

NORMALE ZUGEINGABE
(A-H UND 1-8 SPIELART 'A')

POSITIONSEINGABE BE-
STIMMTER FIGUREN
(SPIELART 'B')

LEUCHTANZEIGE

SPEICHERTASTE

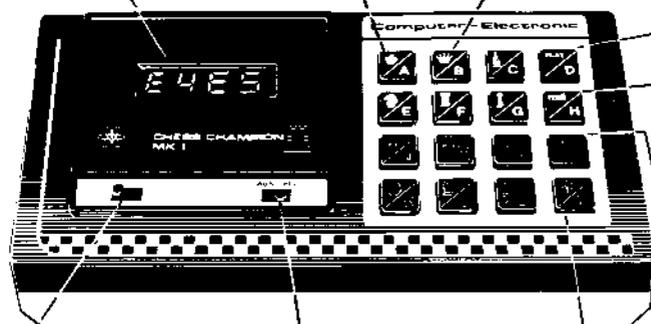
MEHR DATEN
FÜR ROCHADE/EN PAS-
SANT UND WEITERE
SPEZIALZÜGE.

FINDE POSITION
ABRUF VON FIGUREN-
POSITIONEN.

SCHIEBESCHALTER 2 ZUR
FESTLEGUNG DES SCHWIE-
RIGKEITSGRADES.

SCHIEBESCHALTER 1
ZUR INBETRIEBNAHME

EINGABE POSITION
ZUR AUFSTELLUNG
BESTIMMTER SPIEL-
SITUATIONEN.



INHALTSVERZEICHNIS

- **EINLEITUNG**
- **KURZERKLÄRUNG DER TASTATUR**
- **SPIELABLAUF**
- **SPIELBEGINN (Spielart "A")**
- **SPIELZÜGE**
 - Rochade**
 - En Passant**
 - Figurenumtausch bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie**
- **ÄNDERUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES**
- **SPIELZUG-KORREKTUR WÄHREND DES SPIELS**
- **AUFSTELLUNG EINER BESTIMMTEN SPIELSITUATION (Spielart "B")**
- **ABRUF DER FIGURENPOSITION WÄHREND DES SPIELS**
- **"MD" – TASTE**
- **TESTPROGRAMM**
- **ALLGEMEINE HINWEISE**

EINLEITUNG

Der CHESS CHAMPION MK I ist ein nach modernster, wissenschaftlicher Erkenntnis entwickelter elektronischer Klein-Computer.

Das Programm enthält die international gültigen Schachregeln.

Um dem Können aller Spieler gerecht zu werden — vom Anfänger bis zum spielerfahrenen Experten — wurde der CHESS CHAMPION MK I mit 6 Schwierigkeitsstufen programmiert.

Die angewandte Technik ermöglicht es sogar, während des Spiels die Schwierigkeitsstufe zu wechseln, ohne dabei die Spielsituation zu ändern.

Bevor Sie jedoch den Computer in Betrieb nehmen, ist es unbedingt erforderlich, die nachstehende Betriebsanleitung sorgfältig durchzulesen und zu beachten.

SEHR WICHTIG: Der Spieler muß in jedem Fall die gültigen Schachregeln beachten. Überprüfen Sie bitte daher jeden Ihrer eingegebenen Züge, bevor Sie ihn durch Drücken der Taste "PLAY" speichern. Zur besseren Kontrolle ist es empfehlenswert, sämtliche Spielzüge auf einem Blatt Papier zu notieren. Sie sind damit in der Lage, eventuell versehentlich falsch eingegebene Züge zu rekonstruieren.

CHESS CHAMPION MK I MACHT KEINE FEHLER!

Sollte es Ihnen doch so vorkommen, so können Sie mit Hilfe Ihrer Notizen dann feststellen, daß wahrscheinlich eine falsche Eingabe die Ursache ist.

Da der Computer nach international geltenden Spielregeln programmiert ist, setzt er bei Ihnen die Einhaltung dieser Regeln voraus.

Sollten Sie jedoch einen verbotenen oder unmöglichen Zug eingeben, wird der Computer diesen akzeptieren und unter der neu eingegebenen Spielsituation weiter spielen.

GRUNDSÄTZLICH SPIELT DER CHESS CHAMPION MK I DIE SCHWARZEN FIGUREN.

ERKLÄRUNG DER TASTATUR

Die international bekannten Figurensymbole befinden sich auf dem oberen Teil der Tasten.

Die Spielfeldbestimmung A — H bzw. 1 — 8 ist auf dem unteren Teil angebracht.

"PLAY = SPEICHERTASTE: Diese Taste muß nach Eingabe Ihres Spielzuges (Kontrolle mit Hilfe der Leuchtanzeige) einmal gedrückt werden.

"MD" = MEHR DATEN: Die "MD"-Taste wird für Rochade, En Passant und Korrekturbzw. Mehrfachzüge verwendet.

"FP" = FINDE POSITION: Mit dieser Taste ermöglichen Sie es, die Position der im Spiel befindlichen Figuren abzurufen.

"EP" = EINGABE POSITION: Sie benutzen die "EP"-Taste zur Eingabe einer bestimmten Schachsituation, Lösung eines Schachproblems etc., z.B. Nachspiel eines Meisterschafts-Endkampfes u.ä.
Wichtig: DIES GILT NUR BEI VERWENDUNG DER SPIELART "B".

"TASTE-A": Neben der Funktion als Spielfeldbestimmung und Positionseingabe des weißen Königs, wird diese Taste zu Beginn jedes Normalspiels (alle Figuren in Grundposition) gedrückt.

"TASTE-B": Neben der Funktion als Spielfeldbestimmung und Positionseingabe der weißen Dame, wird diese Taste vor Eingabe einzelner Spielfiguren zum Durchspielen einer freigewählten Schachproblematik gedrückt.

"TASTE-C": Neben der Funktion als Spielfeldbestimmung und Positionseingabe des weißen Läufers, dient diese Taste zur Annullierung eines in der Leuchtanzeige bereits falsch vorgegebenen Spielzuges. Dies funktioniert jedoch nur, wenn die Taste "PLAY" noch nicht betätigt wurde. Außerdem wird mittels dieser Taste der Schwierigkeitsgrad verändert.

SCHIEBESCHALTER I: Dieser Schalter ist zur Inbetriebnahme auf "EIN" und zum Abstellen des CHESS CHAMPION MK I auf "AUS" zu stellen.

SCHIEBESCHALTER II: Mit diesem Schalter wird der Schwierigkeitsgrad in Verbindung mit den Zahlentasten 1 bis 6 und der Spielartbestimmung durch die Tasten "A" oder "B" oder "C" festgelegt.

ERKLÄRUNG DER SEGMENT-SYMBOLS IN DER LEUCHTANZEIGE

A = 	1 = 
B = 	2 = 
C = 	3 = 
D = 	4 = 
E = 	5 = 
F = 	6 = 
G = 	7 = 
H = 	8 = 

Anmerkung: Das kleine 'b' wird deshalb benutzt, da 'B' mit der '8' verwechselt werden könnte.
'd' würde als Großbuchstabe 'D' leicht mit '0' zu verwechseln sein.

SPIELABLAUF

Der CHESS CHAMPION MK I wird grundsätzlich mit einem Netzteil für 220-240 V Wechselstrom geliefert. Vergewissern Sie sich daher, daß die Spannung Ihrer Steckdose 220 V Wechselstrom beträgt.

Es ist jedoch möglich, unter Verwendung eines Netzteils mit Ausgangsspannung von 9 V Gleichstrom/300 mA, den Computer an andere Stromquellen anzuschließen.

Zum Beispiel: Mit einem entsprechenden Netzteil kann eine Autobatterie verwendet werden, wobei selbst nach 100stündigem Dauerbetrieb die Leistungsfähigkeit der Batterie nicht nachteilig beeinflußt wird.

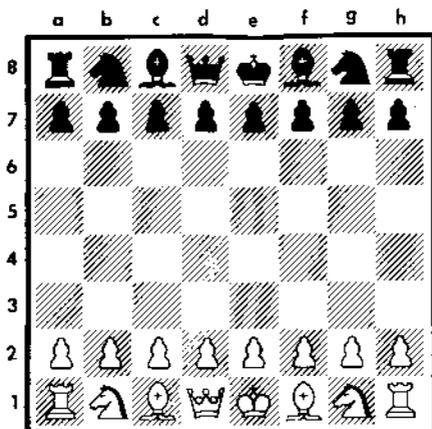
SPIELBEGINN

- Anschluß des Netzteils an den CHESS CHAMPION MK I
- Anschluß des Netzteils an Stromquelle
- Schiebeschalter I auf EIN schieben
- Schiebeschalter II auf "L" schieben
- Wahl des Schwierigkeitsgrades 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 durch Drücken der Zahlentasten 1, 2, 3, 4, 5 oder 6.

In der Leuchtanzeige erscheinen die Buchstaben bP

- Für Normalspiel (alle Figuren in Grundstellung) Taste "A" drücken. Dies bedeutet, Sie spielen nun die Spielart "A". Stellen Sie bitte jetzt Ihr eigenes Schachspiel auf, indem Sie das Brett mit allen 32 Figuren entsprechend der nachstehenden Abbildung besetzen:

Schwarz



Weiß

Die weißen Figuren stehen in der Grundposition auf den Feldern A – H, 1 und 2.

- Es erscheinen nun in der Leuchtanzeige vier in Intervallen aufblinkende Punkte.
- Eröffnen Sie nun das Spiel, indem Sie Ihren Zug auf dem Schachbrett ausführen und diesen in den CHESS CHAMPION MK I eingeben. GRUNDSÄTZLICH ZUERST DIE BUCHSTABEN – UND DANN DIE ZAHLENTASTE DRÜCKEN!

Wichtig: Es muß dabei die alte Position zuerst und dann die gewünschte neue einprogrammiert werden.

Beispiel: Bauer von E2 nach E4, d.h. Taste E, Taste 2
Taste E, Taste 4.

Ihre Eingabe erscheint unmittelbar in der Leuchtanzeige. Nun ist es, wie bereits angemerkt, empfehlenswert, diesen Zug auf einem Blatt Papier festzuhalten.

- Als nächsten Schritt drücken Sie die Taste "PLAY", worauf in der Leuchtanzeige die von Ihnen gewählte Schwierigkeitsstufe von 1 bis 6 erscheint. Der Computer wird daraufhin mit einem Gegenzug antworten.
- Vollziehen Sie jetzt den Gegenzug des CHESS CHAMPION MK I auf Ihrem Schachbrett.
- Sie verfahren so in der gleichen Weise bei den weiteren Spielzügen, indem Sie auf die Antwort des Computers nur wieder Ihren neuen Zug eingeben.

		<u>MINIMUM</u>	<u>TYPISCH</u>	<u>MAXIMUM</u>
Stufe 1: Für Anfänger	=	Weniger	Als 1	Sekunde
Stufe 2: Für Fortgeschrittene	=	3 Sek	9 Sek	14 Sek
Stufe 3: Für Durchschnittliche Spieler	=	5 Sek	14 Sek	30 Sek
Stufe 4: Für Überdurchschnittliche Spieler	=	7 Sek	16 Sek	60 Sek
Stufe 5: Für sehr gute Spieler bzw. zur Lösung spezieller Schachprobleme, z.B. Endspiele sowie "Matt" in zwei Zügen	=	30 min	60 min	120 min
Stufe 6: Höchste Schwierigkeits- stufe	=	2 Std.	18 Std.	40 Std.

Auch für Briefschach verwendbar.

Wichtig:

Bei Briefschach empfehlen wir jedoch nach Antwort des CHESS CHAMPION MK 1 diese zu notieren und über Spielart "B" später neu einzugeben.

Ab Schwierigkeitsgrad 2 leuchtet die Zahl der jeweiligen Stufe (Zahl von 2-6) in Intervallen auf, als Zeichen, daß der CHESS CHAMPION MK I "denkt".

Setzt der Computer Sie in "SCHACH", blinkt sein Antwortzug in der Leuchtanzeige in Abständen auf. Sie müssen dann die Situation durch einen entsprechenden Gegenzug bereinigen.

Setzen Sie den CHESS CHAMPION MK I in "SCHACH", erfolgt keine besondere Anzeige. Er bereinigt diese Situation durch einen ihm am besten erscheinenden Zug.

Setzen Sie den Computer "SCHACH-MATT", so wird er mit den Buchstaben "LOSE" in der Leuchtanzeige antworten, mit denen er seine Niederlage bekannt gibt.

Der CHESS CHAMPION MK I wird bei Schwierigkeitsgrad 5 und 6 in einer Spielsituation, in der er in zwei Zügen unausweichlich "MATT" sein wird, dies vorhersehen und das Spiel ebenfalls mit der Leuchtanzeige "LOSE" aufgeben. Dies gilt, wie gesagt, nur für Stufe 5 und 6.

PATT

Eine Patt-Situation für Schwarz wird vom Computer mit einem weißen Königszug auf dem gleichen Feld angezeigt.

Beispiel: weißer König E3, weißer Läufer E2, schwarzer König E1. Schwarz ist am Zug — die Anzeige lautet E3 — E3.

SPIELZÜGE

Rochade

Der CHESS CHAMPION MK I wird bei der ersten für ihn günstig erscheinenden Gelegenheit rochieren und zeigt die große Rochade (zur "A"-Seite) in der Leuchtanzeige mit O-OA an. Die kleine Rochade wird durch O-OH (zur "H"-Seite) signalisiert. Es ist selbstverständlich, daß Sie die Züge des Computers auf dem Brett nachstellen müssen.

Während Sie rochieren, verfahren Sie wie folgt:

Geben Sie zuerst H1 F1 ein (kleine Rochade), drücken dann die "MD"-Taste und geben nun E1 G1 in den Computer ein; erst jetzt betätigen Sie die Taste "PLAY". Für die große Rochade verfahren Sie bitte in der gleichen Weise, indem Sie zwischen dem Turmzug und dem anschließenden Königszug die "MD"-Taste schalten: A1 D1 — "MD" — E1 C1 — "PLAY"

En Passant

Wenn Sie einen Bauern EN PASSANT schlagen wollen, müssen Sie zunächst den Schrägzug Ihres weißen Bauern eingeben. Drücken Sie dann die "MD"-Taste und geben im Anschluß darauf (die vier Punkte in der Leuchtanzeige sind jetzt wieder sichtbar) den Zug seitwärts dem CHESS CHAMPION MK I ein. Auch hier betätigen Sie die Taste "PLAY" erst am Ende dieser Programmkette.

Beispiel: Die folgende Situation sei entstanden:

Der weiße Bauer steht auf C5, während der schwarze Bauer von D7 auf D5 gezogen wurde. Weiß ist am Zug:

Eingabefolge: C5 D6 — "MD" — C5 D5 — "PLAY"

Selbstverständlich bewegen Sie Ihren weißen Bauern auf dem Schachbrett nur von C5 auf D6.

Figurenumtausch bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie

Der Computer wird, sobald ein schwarzer Bauer Ihre Grundlinie erreicht hat, diesen automatisch in eine Dame umtauschen; Sie müssen dann diesen Umtausch auf dem Schachbrett ebenfalls nachvollziehen.

Erreicht einer Ihrer weißen Bauern die gegnerische Grundlinie, können Sie jeden gewünschten Offizier unter Verwendung der "MD" — und "EP" Taste dafür wählen.

Dies geschieht wie folgt:

Sie geben den Spielzug des Bauern auf die gegnerische Grundlinie ein, tasten die "MD"-Taste, sodann die "EP"-Taste und geben, durch Drücken der Figurentaste des gewünschten Offiziers und seiner neuen Position auf der Grundlinie des Computers, die neue Spielsituation ein.

Beispiel: H7 H8 — "MD" — "EP" — TASTE DES GEWÜNSCHTEN OFFIZIERS — H8 — "PLAY"

Änderung des Schwierigkeitsgrades während des Spiels

Grundsätzlich kann diese Korrektur nicht während des "Denkvorganges" des Computers (Aufblinken des Schwierigkeitsgrades in der Leuchtanzeige) durchgeführt werden, sondern erst, wenn die Computerantwort gegeben worden ist.

Sie stellen dann den Schiebeschalter II kurz auf "S" und direkt wieder auf "L", drücken die Zahlentaste für den neuen Schwierigkeitsgrad, sodann die Taste "C".

Es erscheinen dann in der Leuchtanzeige die 4 blinkenden Punkte, so, daß Sie nun Ihr Spiel mit Eingabe Ihres neuen Zuges fortsetzen können. Selbstverständlich können Sie sowohl einen höheren wie auch einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad wählen.

Spielzugkorrektur während des Spiels

Wenn Sie einen Zug in den CHESS CHAMPION MK I eingegeben haben, den Sie aus irgendeinem Grund korrigieren möchten, die "PLAY"-Taste jedoch noch nicht gedrückt haben, brauchen Sie lediglich die Taste "C" zu betätigen und geben dann den richtigen Zug neu vor.

Haben Sie den Zug bereits mit der "PLAY"-Taste eingespeichert, verfahren Sie wie folgt:

1. Sie warten den Gegenzug des Computers ab.
2. Geben Sie diesen Gegenzug des Computers rückwärts wieder ein.

(Beispiel: Der Computer gibt als seinen Zug D6 D5 an, so programmieren Sie nun D5 D6).

3. Danach drücken Sie Taste "MD".
4. Wie unter Punkt 2 angegeben, tasten Sie Ihren falschen oder nicht gewünschten Zug rückwärts ein.
5. Drücken Sie nun die "MD"-Taste.
6. Jetzt geben Sie Ihren neuen und richtigen Zug ein.
7. Erst ganz zum Schluß drücken Sie die "PLAY"-Taste.

Sollte durch den nicht gewünschten Zug eine Figur geschlagen worden sein, verfahren Sie wie unter Punkt 1. bis 4. angegeben, drücken jedoch statt "MD" die Taste "EP" (EINGABE POSITION), darauf die Taste der geschlagenen Figur und anschließend die Position, die diese Figur einnehmen soll.

Betätigen Sie nun die Taste "MD", geben Ihren richtigen Zug jetzt ein und drücken zum Abschluß wieder die "PLAY"-Taste.

Hinweis: Wenn Sie die Taste "EP" betätigen, erscheint in der Leuchtanzeige "EP". Drücken Sie daraufhin die Figurentaste, so wird dies in der Leuchtanzeige nicht sichtbar und könnte zu einer Verwirrung führen; dies ist jedoch ganz normal, da die Figurensymbole niemals in der Anzeige erscheinen. Erst die Positionseingabe wird wieder in der Anzeige erscheinen.

Aufstellung einer bestimmten Spielsituation (Spielart "B")

Hierfür wird der Schalter II kurz auf "S" und dann wieder auf "L" gestellt — in der Leuchtanzeige erscheint "L" — Sie geben dann die gewünschte Schwierigkeitsstufe ein (es erscheint bP) und drücken die Taste "B".

Nun wird die "EP"-Taste (EINGABE POSITION) benutzt, um daraufhin die Spielfigur bzw. ihre Position zu programmieren. Angenommen Sie wollen den weißen Turm auf H1 stellen, betätigen Sie die "EP"-Taste, dann die Figurentaste und daraufhin die gewünschte Position dieser Figur.

Sie verfahren mit allen für Ihre Schachsituation notwendigen Figuren in genau der gleichen Weise, indem Sie vor jeder Figureneingabe die "EP"-Taste einschalten. Für mehrere gleiche Figuren wird immer die gleiche Figurentaste benutzt, jedoch immer mit verschiedenen Koordinaten. Logischerweise ist es beim CHESS CHAMPION MK I zum Beispiel nur möglich, 8 Bauern oder 2 Läufer usw. einzuprogrammieren.

Nach Eingabe aller gewünschten Figuren ist es empfehlenswert, die einzelnen Positionen mit Hilfe der "FP"-Taste (FIND POSITION) nochmals zu überprüfen. Zu diesem Zweck betätigen Sie einmal die "FP"-Taste und dann die Figurentaste. Bei mehrmals im Spiel befindlichen Figuren, z.B. Bauern, Läufern usw. muß die Position durch aufeinanderfolgendes Drücken der Figurentaste abgefragt werden. Der CHESS CHAMPION MK I erfaßt die verschiedenen Positionen von seiner "schwarzen Ausgangsposition" gesehen von rechts nach links.

Nach Beendigung dieser Kontrolle können Sie entscheiden, ob Sie oder

der Computer den ersten Zug machen soll.

Wenn Sie vom Computer den ersten Zug erwarten, drücken Sie die "PLAY"-Taste und warten seine Antwort ab.

Wollen Sie mit weiß aber zuerst ziehen, wird der Schiebeschalter II kurz auf "S" und dann auf "L" gestellt; Sie tasten nun die ursprüngliche oder auch neue Schwierigkeitsstufe ein (in der Leuchtanzeige erscheint bP) und betätigen danach die Taste "C". Nun blinken die 4 Punkte wieder auf und Sie geben Ihren ersten Zug in dieser freigewählten Schachsituation dem CHESS CHAMPION MK I ein.

Abruf der Figurenposition während des Spiels

Hierzu ist die "FP"-Taste (FINDE POSITION) zu benutzen, jedoch niemals während der Computer "denkt", sondern erst, wenn Sie an der Reihe sind, Ihren Zug einzugeben.

Sie drücken also einmal die "FP"-Taste und dann die gewünschte Figurentaste. Im rechten Teil der Leuchtanzeige erscheint die Position der bestimmten Figur.

Sie können, ohne wiederholt die "FP"-Taste zu verwenden, die Position aller anderen Spielfiguren auf diese Weise abfragen. Nach Abfrage der letzten Figur und ihrer Position, stellen Sie den Schalter II kurz auf "S", dann wieder auf "L", tasten den ursprünglichen oder vielleicht neuen Schwierigkeitsgrad ein und betätigen Taste "C". Jetzt blinken die 4 Leuchtpunkte auf; geben Sie nun Ihren Zug ein.

Wenn Sie jedoch nach der letzten Positionsabfrage die "PLAY"-Taste drücken, antwortet der CHESS CHAMPION MK I mit einem Gegenzug.

"MD"-Taste = MEHR DATEN

Wie schon näher erklärt, wird diese Taste für Rochade, En Passant und zur Annullierung nicht mehr gewünschter Züge verwendet. Mit dieser Möglichkeit können Sie beliebig viele Züge hintereinander eingeben, ohne daß der Computer reagiert.

Sie können auf diese Weise die derzeitige Spielsituation sowohl zu Ihren Gunsten als auch zu Ihren Ungunsten "manipulieren".

Wir möchten Sie jedoch wiederholt darauf hinweisen, daß dies nur dann funktioniert, wenn Sie die "PLAY"-Taste für diesen Programmschritt noch nicht verwendet haben.

DIE "PLAY"-TASTE IST AUSSCHLIESSLICH SPEICHERTASTE UND WIRD IMMER EINEN REAKTIONS-ZUG DES COMPUTERS ZUR FOLGE HABEN!

Die "MD"-Taste ermöglicht es Ihnen darüber hinaus, den CHESS CHAMPION MK I, obwohl er die schwarzen Figuren behält, den ersten Eröffnungszug machen zu lassen; Sie geben dem Computer zu diesem Zweck

wieder die umgekehrten Positionsdaten Ihres ersten Eröffnungszuges ein (siehe Kapitel: SPIELKORREKTUR WÄHREND DES SPIELS). In diesem Falle greift der Computer an.

TESTPROGRAMM

Um die Funktion des CHESS CHAMPION MK I zu demonstrieren, wurde ein Test-Programm einprogrammiert, mittels dessen Sie innerhalb weniger Züge den Computer "Schach-Matt" setzen können.

Dieses Test-Programm muß auf Schwierigkeitsstufe 1 gespielt werden.

Testspiel

Schwierigkeitsstufe 1 und Spielart "A"

ZUG	WEISS	SCHWARZ
1	E2 — E4	E7 — E5
2	F1 — C4	G8 — F6
3	B1 — A3	F6 — E4
4	D1 — H5	F8 — A3
5	H5 — F7	LOSE

ALLGEMEINE HINWEISE

Es mag Ihnen in der ein oder anderen Spielsituation so vorkommen, daß der CHESS CHAMPION MK I "unlogisch" reagiert. Wenn Sie jedoch die Spielsituation genau analysieren, werden Sie feststellen daß der Computer einen vielleicht von Ihnen noch nicht erkannten — jedoch möglichen — Gegenzug bereits einkalkuliert hat und daher "unlogisch" — aus seiner Sicht jedoch vollkommen logisch — gemäß einer langfristig angelegten Spielstrategie antwortet.

Vergessen Sie jedoch nicht, daß es sich auch beim CHESS CHAMPION MK I um einen programmierten Computer handelt, der dem menschlichen Geist in dem Maße überlegen ist, je mehr Spielfiguren, d.h. Spielvariationen zur Auswahl stehen.

Je unkomplizierter und damit übersichtlicher die Spielsituation ist, je größer wird Ihre Überlegenheit werden.

Dies bedeutet auch, daß Sie in einer eindeutigen Endspielsituation zu Ihren Ungunsten (z.B. der Computer hat noch die Figuren "König" und "Dame", Sie lediglich noch Ihren "König") das Spiel aufgeben sollten, wie dies bei jedem menschlichen Spielpartner ebenfalls normal wäre.

Im anderen Fall wird — bei der vorgenannten Figurenverteilung — das Spiel unnötig in die Länge gezogen, da der CHESS CHAMPION MK I

nicht angreifen wird, sondern abwartet, bis Sie sich selbst in eine Position bringen, die ein "Schach-Matt" zur unmittelbaren Folge hat.

Es muß an dieser Stelle weiterhin gesagt werden, daß trotz fortgeschrittener Technik ein Computer als Schachgegner niemals ein perfekter Gegenspieler sein kann. Ein menschlicher Spieler wird aus Fehlern lernen und seine Spielstärke verbessern. Ein Computer kann dies nicht.

Sie können jedoch den Spielreiz außerordentlich steigern, indem Sie dem CHESS CHAMPION MK I bestimmte Figuren vorgeben (Spielart "B"), d.h. Sie spielen z.B. ohne "Dame" etc.

Es steht Ihnen daher hier ein weites Feld von stets unterschiedlichen Schachverläufen offen.

Falls Sie den Schiebeschalter I auf AUS stellen oder die Stromzufuhr unterbrechen, wird das Spiel automatisch gelöscht und Sie müssen neu anfangen.

GREIFEN SIE NIEMALS IN DEN "DENKVOORGANG" DES COMPUTERS EIN, d.h. SOLANGE IN DER LEUCHTANZEIGE DIE ZAHL FÜR DEN SCHWIERIGKEITSGRAD AUFBLINKT, DARF KEINE TASTE AN DEM GERÄT BETÄTIGT WERDEN.

GARANTIE – LEISTUNG

Die Garantie-Leistung für dieses Gerät erlischt, sobald Sie die verplombten Schrauben selbst entfernen und damit in die Technik des CHESS CHAMPION MK I eingreifen.

Wir wünschen Ihnen mit dem Hochleistungs-Computer CHESS CHAMPION MK I viel Freude und Vergnügen.

**COPYRIGHT: NOVAG INDUSTRIES LTD.,
1417 STAR HOUSE
KOWLOON, HONG KONG**

BEIBLATT ZUR BETRIEBSANLEITUNG

Testspiel:

Die Technik des CHESS CHAMPION MK 1 wurde nach Fertigstellung dieser Betriebsanleitung erheblich dahingehend verbessert, daß der Computer, wenn er mit der gleichen Eröffnung mehrmals konfrontiert wird, zwischen verschiedenen Gegenzügen wählt. Für das abgedruckte Testspiel bedeutet diese Verbesserung, daß der CHESS CHAMPION MK 1 unter Umständen mit nachstehenden, alternativen Gegenzügen antworten wird.

Schwierigkeitsstufe 1 und Spielart "A"

ZUG	WEISS	SCHWARZ
1	E2 - E4	G8 - F6
2	F1 - C4	F6 - E4
3	B1 - A3	F7 - F5
4	D1 - F3	E4 - C5
5	F3 - F7	LOSE

Energieeinsparung:

Darüber hinaus wird der CHESS CHAMPION MK 1 in einer Schachsituation, in der von ihm ein längerer "Denkvorgang" vollzogen werden muß, nach einer gewissen Zeit nicht mehr die Zahl des von Ihnen gewählten Schwierigkeitsgrades anzeigen, sondern einen aufblinkenden Querstrich mit Punkt (-.). Da diese Anzeige den Denkvorgang des Computers in keiner Weise beeinflußt, sondern damit nur die Brisanz der gegenwärtigen Spielsituation anerkannt wird, beachten Sie weiterhin den Hinweis, "während des Denkvorganges des CHESS CHAMPION MK 1 niemals zu programmieren". In einem solchen Moment verarbeitet der Computer über 1 Million Instruktionen pro Sekunde.

Netzgerät:

Bei längerer Betriebsdauer wird eine merkliche Erwärmung des Netzteils auftreten.

Diese Erwärmung hat jedoch weder auf die Funktionsfähigkeit des CHESS CHAMPION MK 1 noch auf die des Netzgerätes irgendwelchen Einfluß da der gesetzlich zulässige Wärmewert von 60° Celsius nicht überschritten wird.