

**WELTMEISTER 1981**  
(Kommerzielle Gruppe)  
**2. MICROCOMPUTER WM.**  
**TRAVEMÜNDE SEPT. 1981**

# CHESS CHAMPION MARK V



**Gebrauchsanweisung**

# CHESS CHAMPION MARK V

## Bedienungsanleitung Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einführung</b> .....	5
<b>2. Die Partie</b> .....	8
2.1 Das Einschalten des Computers .....	9
2.2 Normale Züge .....	9
2.3 Das LCD-Schachbrett .....	10
2.4 Eingabe von Zügen .....	11
2.5 Sonderzüge .....	14
2.6 Der Partieanfang .....	14
2.7 Falsche Eingabe und illegale Züge .....	16
2.8 Die Partie mit Schwarz .....	16
2.9 Zusammenfassung .....	16
<b>3. Einstellung der Spielstärke</b> .....	20
3.1 Die normale Partie .....	20
3.2 Blitzschach .....	21
3.3 Die Turnierpartie .....	21
3.4 Veränderung der Spielstärke während der Partie .....	23
3.5 Unterbrechung des Rechenvorgangs .....	23
3.6 Unterbrechung der Partie .....	23
3.7 Zusammenfassung .....	24
<b>4. Rücknahme von Zügen und Partiewiederholung</b> .....	26
4.1 Zurücknehmen von Partiezügen .....	26
4.2 Vorwärtsspielen von Partiezügen .....	26
4.3 Wiederholung der Partie .....	26
4.4 Zusammenfassung .....	27

<b>5. Partiekommentare und Analysen</b> .....	30
5.1 Kommentare während der Partie .....	30
5.2 Stellungsanalysen .....	31
<b>6. Eingabe von Eröffnungen und Stellungen</b> .....	34
6.1 Eingabe von speziellen Eröffnungen .....	34
6.2 Eingabe von Stellungen .....	35
6.3 Schachprobleme .....	39
6.4 Nebenlösungen .....	41
6.5 Die Vorgabepartie .....	42
6.6 Zusammenfassung .....	42
<b>7. Simultanpartien</b> .....	46
7.1 Der Brettwechsel .....	46
7.2 Spiel gegen mehrere Gegner .....	47
<b>8. Die Schachuhren</b> .....	50
8.1 Verstellen der Uhren .....	50
<b>9. Zugvorschläge und Selbstspiel</b> .....	54
<b>10. Pflege, Garantie, Technische Daten</b> .....	55
10.1 Pflege des Gerätes .....	55
10.2 Garantie .....	55
10.3 Technische Daten .....	55
<b>Register</b> .....	58

# I. EINFÜHRUNG

## 1. Einführung

Der Chess Champion Mark V ist einer der fortschrittlichsten und anspruchsvollsten Schachcomputer der Welt. Er ist zugleich einer der spielstärksten und setzt neue Maßstäbe für die Programmierung von Mikrocomputern. Auch für sehr gute Klubspieler ist er eine echte Herausforderung.

Neben seinem spielerischen Können besitzt der Chess Champion Mark V zahlreiche Eigenschaften und Fähigkeiten, die Sie bei jedem anderen Schachcomputer vergeblich suchen werden. Er ist der einzige Schachcomputer, der alle Turnierregeln des Weltschachbunds kennt und korrekt einhält. Will er beispielsweise Remis durch Zugwiederholung reklamieren, verweist er sogar auf den entsprechenden Paragraphen der Regeln. Wenn Sie es wollen, spielt er auf zwölf Brettern gleichzeitig (Simultanspiel), merkt sich alle Züge und die verbrauchten Zeiten für jedes Brett und kann jede Partie für Sie nochmals abspielen.

Der Chess Champion Mark V besitzt ein eingebautes LCD-Schachbrett, auf dem die Figuren automatisch gezogen werden. Während des Rechengvorgangs zeigt Ihnen der Computer, welchen Zug er gerade bedenkt, den erwarteten Gegenzug sowie seine augenblickliche Bewertung der Stellung (+999 bis -999). In hoffnungsloser Lage gibt er selbständig auf, in remis-verdächtigen Situationen bietet er Remis an, akzeptiert Ihr Remisangebot oder lehnt es ab.

Trotz seines hohen schachlichen Anspruchs läßt sich der Chess Champion Mark V besonders leicht bedienen. Er hilft Ihnen sogar, falsche Eingaben und Tastenbedienungen zu korrigieren. In Verbindung mit dem Intelligenten Sensor-Brett (Zusatzgerät), das die Lage, Art und Farbe jeder einzelner Figur erkennt, gehört der Chess Champion Mark V zu den „menschlichsten“ Schachcomputern, die es je gegeben hat.

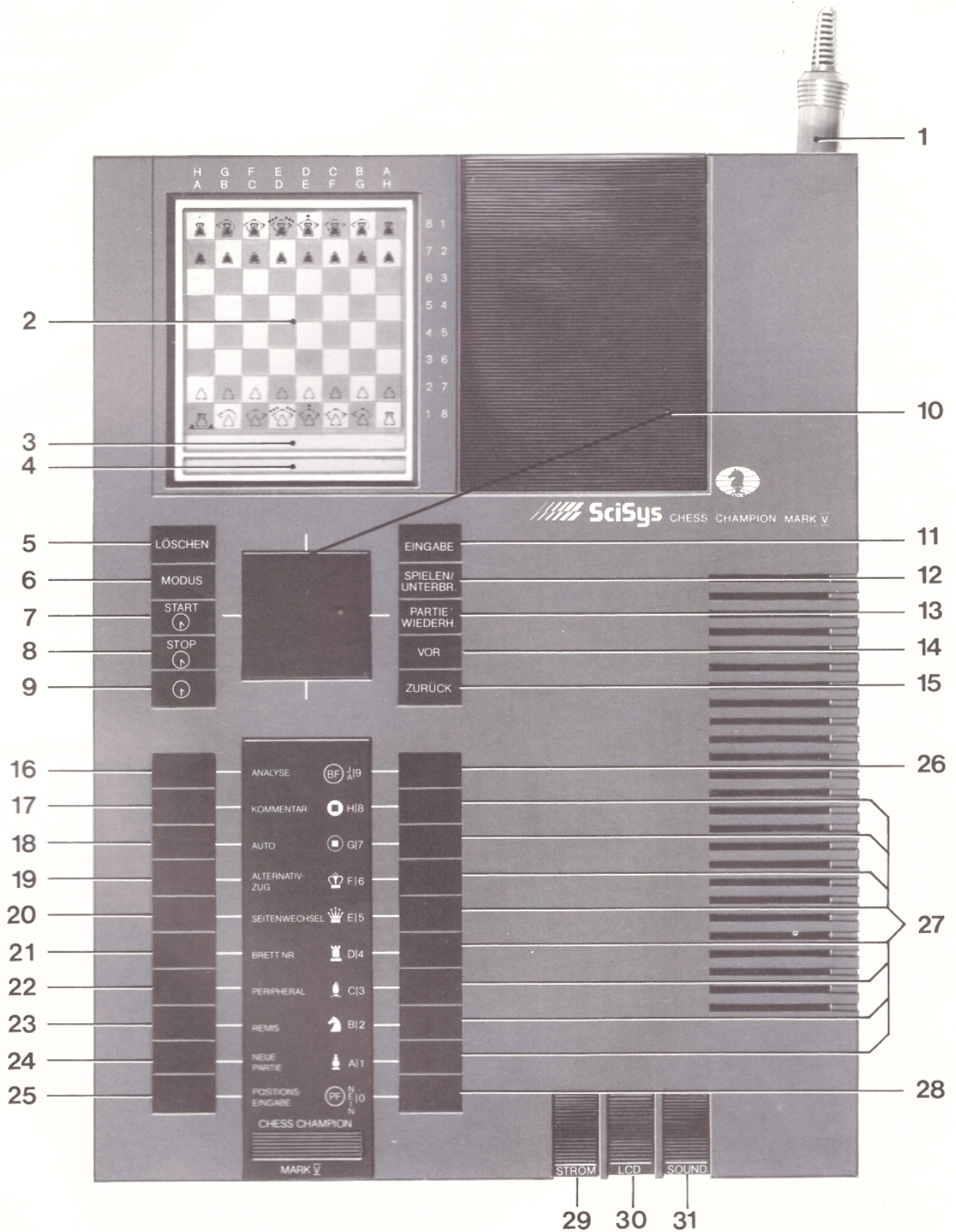
Bevor Sie nun anfangen, mit Ihrem Chess Champion Mark V zu spielen, sollten Sie jedoch diese Bedienungsanleitung sorgfältig studieren. Es ist nicht notwendig, sämtliche Bedienungsmöglichkeiten zu kennen, bevor Sie eine Partie beginnen. Dazu genügt es, wenn Sie zunächst nur Kap. 2 durchlesen. Wenn Sie aber in den vollen Genuß dieses modernen Schachcomputers kommen wollen, sollten Sie möglichst bald weiterlesen. Sie werden sehen, es ist leichter als Sie denken, mit ihm umzugehen. Wir sind sicher, daß er Sie immer wieder mit neuen Aspekten seines Könnens überraschen und Ihr Interesse für das königliche Spiel weiter steigern wird.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit Ihrem Chess Champion Mark V.

## 2. DIE PARTIE

## 2. Die Partie

Zu allererst wollen Sie sicherlich eine ganz normale Schachpartie gegen Ihren Computer spielen. Das ist auch sehr empfehlenswert, denn nur so gewinnen Sie rasch Erfahrung im Umgang mit dem Gerät. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie normale Partien mit Weiß oder Schwarz spielen können. Nicht alle Feinheiten werden dabei zur Sprache kommen, nur gerade genug, um Ihnen die ersten unbeschwernten Stunden mit dem neuen Gerät zu bereiten.



## Die Tasten und ihre Funktionen

- 1 Anschluß Lichtnetz
- 2 LCD-Schachbrett
- 3 LCD-Festanzeige
- 4 LCD-Anzeige für Kommentar, Analyse usw.
- 5 Korrekturtaste
- 6 Einstellung der Spielarten
- 7 Starten der Uhren
- 8 Stoppen der Uhren
- 9 Angabe der verbrauchten Zeiten für Weiß und Schwarz.
- 10 Zentrale Cursortaste
- 11 Eingabe von Zügen und anderen Aufträgen
- 12 Starten oder Unterbrechen des Rechengvorgangs
- 13 Wiederholen einer Partie
- 14 Züge vorwärts
- 15 Züge zurücknehmen
- 16 Analyse (erwogener Zug, erwarteter Antwortzug, Stellungsbewertung)
- 17 Abrufen von Computermittellungen
- 18 Computer spielt automatisch gegen sich selbst
- 19 Überprüfung möglicher Nebenlösungen in Schachproblemen
- 20 Seitenwechsel (Schwarz spielt „von unten“)
- 21 Aufrufen der einzelnen Bretter beim Simultanspiel
- 22 Ein- und Ausschalten des „Intelligenten Sensor Brett“ und des Druckers (Zusatzgeräte)
- 23 Anbieten von Remis
- 24 Neue Partie
- 25 Eingabe von Stellungen, Änderung von Figurenpositionen
- 26 a) Entfernen aller Figuren vom Brett  
b) Zahl 9 für Uhren-, Zeit- und Zügezahleinstellungen  
c) Antwort JA auf Computerfragen
- 27 Tasten für die Koordinaten der Felder und für die Figuren.
- 28 a) Freimachung von Feldern  
b) Zahl 0 für Uhren-, Zeit- und Zügezahleinstellungen, lange oder kurze Rochade  
c) Antwort NEIN auf Computerfragen
- 29 Ein/aus Betriebsschalter
- 30 Ein/aus Kontrast
- 31 Ein/aus Warnsignale

### 2.1 Das Einschalten des Computers

Ihr Chess Champion Mark V wird mit Netzstrom betrieben. Verwenden Sie dazu bitte nur das mitgelieferte Netzteil, das genau auf den Computer abgestimmt ist.

Das Netzteil wird zunächst mit dem Computer an die dafür vorgesehene Adapterbuchse und erst **danach** an das Lichtnetz angeschlossen. Dabei sollte der Hauptschalter des Computers ausgeschaltet sein. Erst jetzt schalten Sie den Computer an. Er ist sofort spielbereit.

### 2.2 Normale Züge

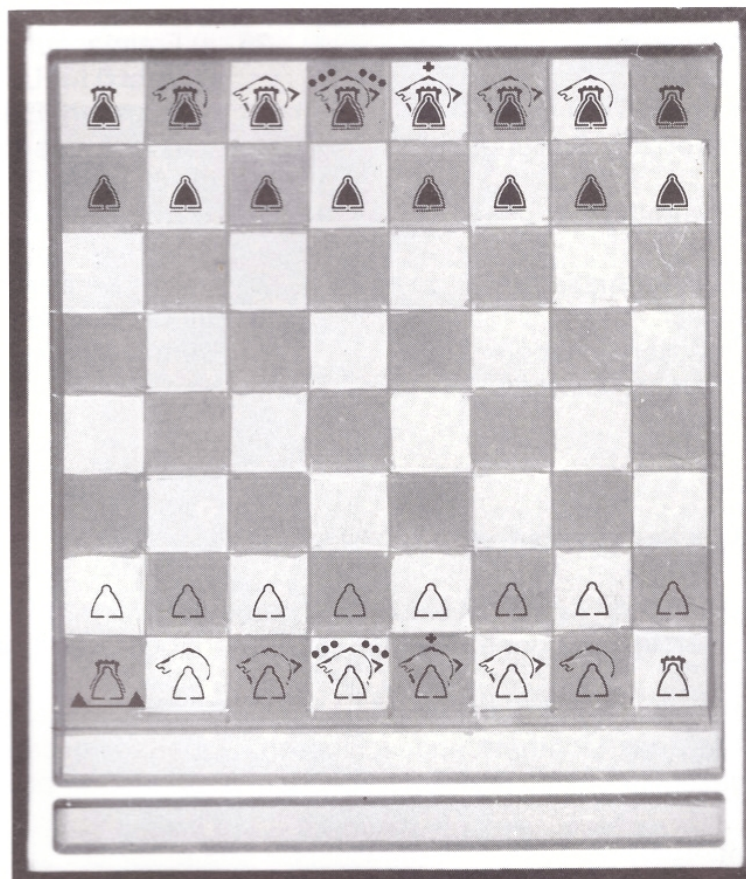
Der Chess Champion Mark V bietet Ihnen drei verschiedene Möglichkeiten, Ihre Züge einzugeben. Die einfachste und bequemste Art ist die Verwendung des Intelligenten Sensor-Brett (Zusatzgerät), das am Gerät angeschlossen werden kann.



Auf diesem Brett brauchen Sie nur die Figuren wie bei einer normalen Schachpartie zu ziehen. Mit Hilfe einer ausgeklügelten Abtast-Elektronik, die in jedem Feld eingebaut ist, erkennt der Computer die Lage, Art und Farbe der einzelnen Figuren. Ihre Züge werden ohne weiteres registriert, die Züge des Computers durch Aufleuchten der entsprechenden Felder am Brett angezeigt. Genauer über die Möglichkeiten und die Verwendung des Intelligenten Sensor-Brett erfahren Sie in der Bedienungsanleitung, die diesem Zusatzgerät beigelegt ist.

Wenn Sie kein Sensor-Brett besitzen, können Sie zwischen zwei weitere Arten der Zugeingabe wählen: Sie können Ihre Züge durch Angabe von Ausgangs- und Zielfeld (z.B. E2-E4) eingeben oder die Figuren mit Hilfe der zentralen Cursortaste direkt auf dem eingebauten LCD-Schachbrett ziehen. Auf diese beiden Methoden wollen wir näher eingehen. Aber zuvor wollen wir das LCD-Schachbrett kennenlernen.

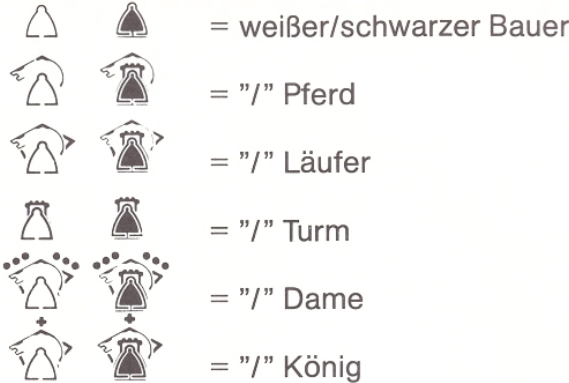
### 2.3 Das LCD-Schachbrett



Der Chess Champion Mark V besitzt, an der oberen linken Ecke eingebaut, eine der größten Flüssigkristall-Anzeigen der Welt. Auf dieser LCD-Anzeige wird immer die augenblickliche Stellung der Partie abgebildet. Wenn Sie einen Zug eingeben, wird

dieser Zug vom Computer auf dem LCD-Schachbrett sofort ausgeführt. Auch Computerzüge werden hier angezeigt, so daß Sie immer die erreichte Stellung vor sich haben. Sie können also ohne Schachbrett und Figuren spielen. Gestattet Ihr Blickwinkel oder die Raumbelichtung keine einwandfreie Sicht, können Sie durch Einschalten des LCD-Schalters unten rechts am Computer den Kontrast der Figuren verändern.

**Figurensymbole:**



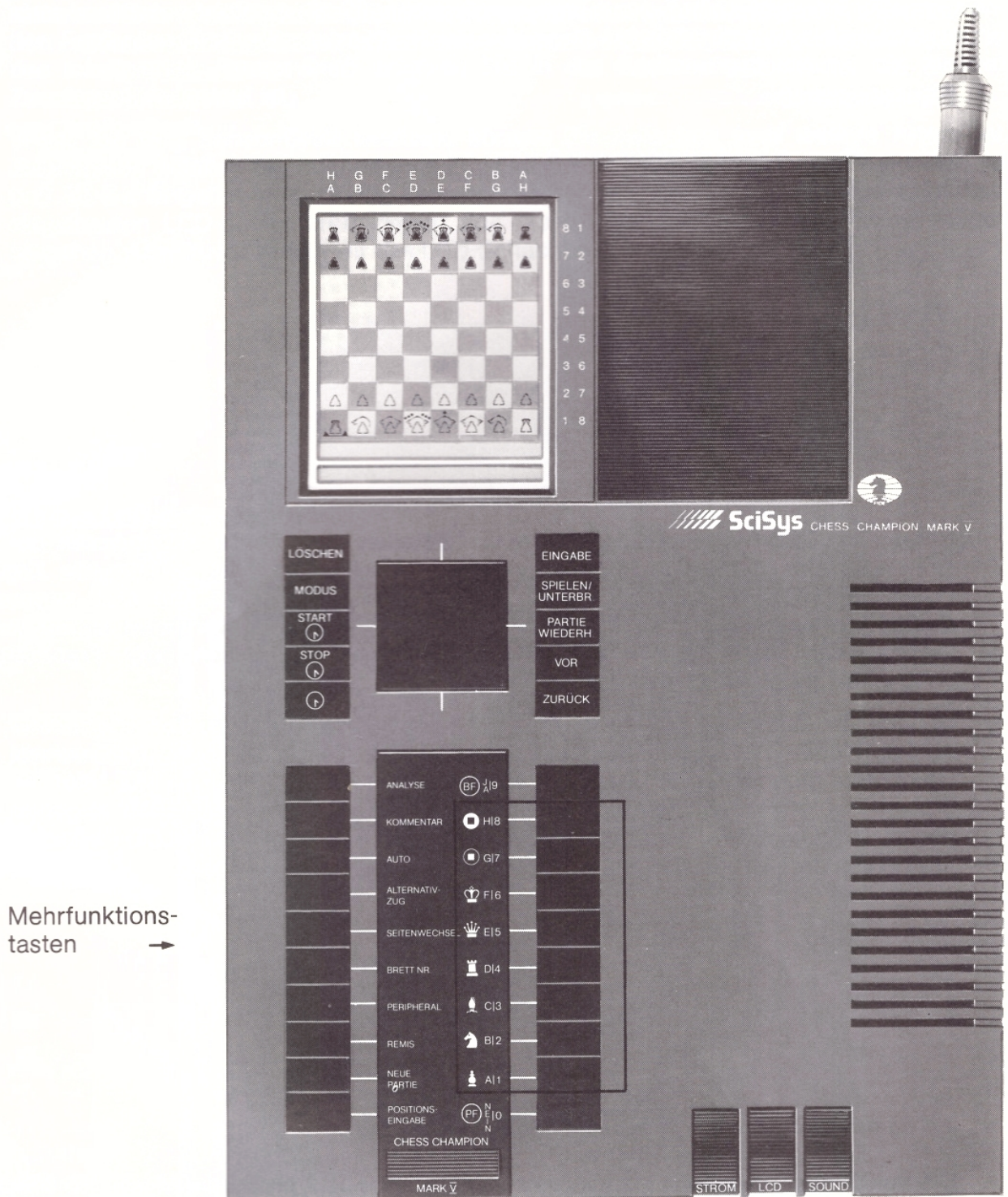
Unter dem LCD-Brett befindet sich eine 16-stellige Kommentar-Anzeige, mit der der Computer eine Reihe von Informationen übermitteln kann. Hier werden alle Züge in voller algebraischen Notation angegeben, Schach, Patt, Remis und Matt angezeigt, Bedienungshinweise und Kommentare zum Spiel gemacht, sowie vieles andere mehr. Dieses kann in einer von drei Sprachen (Englisch, Deutsch oder Französisch) geschehen. Ihr Gerät ist auf Deutsch geschaltet.

Unmittelbar über der Kommentar-Anzeige erscheinen von Zeit zu Zeit Stichwörter, die Auskunft über die augenblickliche Betriebsart des Computers geben. Berechnet der Computer gerade einen Zug, so erscheint das Wort COMPUTING, löst er ein Schachproblem so erscheint PROBLEM, und wenn er einen Kommentar abgeben will, sehen Sie COMMENT. Diese Anzeigezeile nennen wir im folgenden („LCD-Festanzeige“), um sie von der (16-stelligen Kommentar-Anzeige) zu unterscheiden.

**2.4 Eingabe von Zügen**

Die bekannteste Art, Schachzüge einem Computer einzugeben, macht von der üblichen Notation Gebrauch, die allen Schachspielern bekannt ist. Man gibt grundsätzlich das Ausgangsfeld und danach das Zielfeld des beabsichtigten Zuges ein. Welche Figur dabei gezogen wird oder ob es sich um einen Schlagzug handelt, weiß der Computer automatisch, da er die Situation auf dem Brett genau kennt. Auch bei Ihrem Chess Champion Mark V können Sie diese Methode verwenden. Wenn Sie mit der Standardnotation (A bis H und 1 bis 8) nicht ganz vertraut sind, können Sie diese am Rand des LCD-Brettes ablesen (das schwarze Feld unten links ist A1, das weiße Feld daneben B1, usw.).

Wenn Sie nun eine Figur ziehen wollen, beispielsweise den Springer von B1 nach C3, dann verwenden Sie dazu die zehn Mehrfunktions-Tasten auf der rechten unteren Hälfte des Tastenfeldes.




Mehrfunktions-  
tasten →

Sie geben

B1 C3

ein und drücken anschließend die Taste

EINGABE

Auf dem LCD-Brett springt der weiße Springer von B1 nach C3, in der LCD-Anzeige erscheint die Notation . (Das 1 am Anfang ist die Zugnummer: das war der erste Zug von Weiß.) Grundsätzlich können Sie alle Züge auf diese Weise eingeben. Denken Sie nur daran, erst den Buchstaben und dann die Zahl einzutippen. Vielleicht haben Sie bemerkt, daß sich auf dem LCD-Brett schon etwas tat, als Sie die Tasten B1 gedrückt haben: ein „Cursor“, eine Art Klammer (  ), die anfangs unter dem Turm auf A1 war, sprang nach B1, das Feld, das Sie angegeben haben. In der LCD-Anzeige erschien . Der Computer hatte also bereits erkannt, daß dieser Springer gezogen werden sollte.

Mit Hilfe des Cursors können Sie auf eine andere Art Züge eingeben, eine Art, die ganz auf die Schachnotation verzichtet. Sie können nämlich durch Verwendung der zentralen Cursortaste (die große schwarze Taste unter dem LCD-Brett) direkt auf dem LCD-Brett ziehen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

Bevor Sie einen Zug machen, befindet sich der Cursor auf einem Eckfeld, in unserem Falle auf dem Feld A1. Drücken Sie den rechten Rand der Cursortaste, und der Cursor wandert nach B1. Er befindet sich unter dem weißen Springer, den Sie ziehen wollen. Drücken Sie nun auf EINGABE, damit der Computer weiß, daß Sie diese Figur ziehen wollen. In der Anzeige . Jetzt drücken Sie den oberen Rand der Cursortaste, bis der Cursor um zwei Felder nach oben gerückt ist. Dann drücken Sie die rechte Seite der Cursortaste, und der Cursor wandert nach rechts auf das Feld C3. Wenn Sie jetzt nochmals EINGABE drücken, ist der Zug schon vollendet, ohne daß Sie von der Schachnotation Gebrauch gemacht hätten (die volle Notation „S B1-C3“ erscheint dennoch in der Anzeige!). Sie haben also zwei verschiedene Möglichkeiten, einen Zug (beispielsweise Springer von B1 nach C3) einzugeben:

	Eingabe	Anzeige
<b>A.</b>	B1	<input type="text" value="1 531-"/>
	C3	<input type="text" value="1 531-C3"/>
	EINGABE	<input type="text" value="1 531-C3"/>
<b>oder B.</b>	Cursor zum Ausgangsfeld	<input type="text" value="1"/>
	EINGABE	<input type="text" value="1 531-"/>
	Cursor zum Zielfeld	<input type="text" value="1 531-C3"/>
	EINGABE	<input type="text" value="1 531-C3"/>

Zur Cursor-Eingabe ist noch anzumerken: Wenn Sie eine Seite der Cursortaste gedrückt halten, wandert der Cursor immer weiter in diese Richtung. Erreicht er den Rand des Brettes, springt er zum gegenüberliegenden Rand. (Der schnellste Weg, den Cursor von A1 nach A8 zu bringen ist also, die Cursortaste **unten** kurz anzutippen. Der Cursor erscheint sofort auf A8!) Sie können den Cursor auch diagonal bewegen, indem Sie die entsprechende Ecke der Cursortaste drücken. Nach einiger Übung werden Sie sicher gern mit dem Cursor umgehen.

Beide Eingabearten lassen sich übrigens miteinander kombinieren. Sie können beispielsweise den Cursor nach B1 bringen, EINGABE drücken, C3 eintippen und nochmals EINGABE drücken. Der Zug wird vom Computer erkannt und angenommen.

## 2.5 Sonderzüge

Einige Züge bedürfen noch einer kurzen Erläuterung. Daß Sie bei **Schlagzügen** und beim **en passant**-Schlagen nur den Zug der eigenen Figur einzugeben brauchen, ist selbstverständlich. Die geschlagene gegnerische Figur wird automatisch entfernt.

Bei der **Rochade** geben Sie nur den Königszug ein (z.B. E1 G1 EINGABE), der Turm wird automatisch nachgezogen. Dabei sehen Sie in der Anzeige die übliche Notation: 0-0 für die kleine und 0-0-0 für die große Rochade. Sie können übrigens auch bei der Eingabe diese Notation verwenden: also 0-0 EINGABE oder 0-0-0 EINGABE.

Bei der **Bauernumwandlung** müssen Sie dem Computer sagen, welche Figur Sie wünschen, also z.B.

B7 B8 (♔) EINGABE

Die Taste für die Dame ist identisch mit der E/5 Taste. Sie sehen auch das Symbol für die Dame dort. Bei der Umwandlung erscheint in der Anzeige (B7-B8 D) und auf dem LCD-Brett wird der Bauer in eine Dame verwandelt. Der Computer zeigt eine Bauernumwandlung auf dieselbe Weise an, wobei er sich auch mal für eine andere Figur als die Dame entscheiden kann (Unterverwandlung!).

Sie dürfen bei der Bauernumwandlung also nicht einfach B7 B8 eintippen. Wenn Sie danach EINGABE drücken, protestiert der Computer: „**FALSCHER TASTE**“. Er will wissen, welche Figur Sie nehmen!

## 2.6 Der Partieanfang

Wir können es nun wagen, eine erste Partie gegen den Chess Champion Mark V zu spielen. Nachdem Sie den Computer, wie im Abschnitt 2.1 beschrieben, angeschlossen und eingeschaltet haben, ist er sofort spielbereit. Auf dem LCD-Schachbrett stehen die Figuren in der Grundstellung, die weißen Figuren auf den untersten beiden Reihen und die schwarzen Figuren oben. (Es sei denn, Sie haben zuvor eine Partie noch nicht beendet und die Abbruchstellung ist noch gespeichert.) Um auf jeden Fall die Grundstellung zu erhalten, drücken Sie

NEUE PARTIE

NEUE PARTIE ?

JA

0h00'01 0h00'00

Wenn Sie die Taste NEUE PARTIE drücken, fragt der Computer vorsichtshalber nach, ob Sie das wirklich meinen. Sie müssen das mit der JA-Taste bestätigen, bevor er die laufende Partie abbricht und die Grundstellung aufbaut. Damit wird verhindert, daß Sie eine Partie abbrechen, indem Sie versehentlich die NEUE PARTIE-Taste drücken. Solche Vorsichtsmaßnahmen werden Ihnen öfters bei diesem Computer begegnen!

Nachdem Sie die Grundstellung durch NEUE PARTIE und JA erhalten haben, sehen Sie in der Kommentar-Anzeige „0h00'01 0h00'00“. Es sind die Schachuhren, die die Bedenkzeit für Weiß und Schwarz getrennt zählen. Da Weiß jetzt den ersten Zug machen muß, läuft bereits die weiße Uhr (links).

Sie können jetzt den ersten weißen Zug eingeben, z.B.

E2 E4

1 E2-E4

EINGABE

1 E2-E4

Der Bauer hat sich auf dem LCD-Brett nach E4 bewegt. Nachdem Sie die EINGABE-Taste gedrückt haben, spielt der Computer den ersten Zug für Schwarz. Sie hören einen charakteristischen Doppelton (wenn Soundschalter in Position ON = oben) und der Computer zieht, z.B.

1 --- E7-E5

Auf dem LCD-Brett ist der schwarze Bauer nach E5 gegangen. Sie können nun Ihren zweiten Zug eingeben, z.B.

G1 F3

2 G1-F3

EINGABE

2 G1-F3

und der Computer macht den zweiten schwarzen Zug, z.B.

2 --- G8-C6

und erwartet Ihren dritten Zug.

Sie werden merken, daß der Computer am Anfang der Partie sehr schnell spielt, ja fast sofort jeden Gegenzug ausführt. Das liegt daran, daß der Chess Champion Mark V eine sehr große Anzahl von gängigen Eröffnungen kennt und diese ohne nachzudenken abspielt. Erst wenn Sie einen ihm unbekanntem Weg einschlagen, beginnt er zu rechnen. Dann sehen Sie auch erstmals das Wort „COMPUTING“ in der oberen Zeile der LCD-Anzeige. Immer wenn Sie dieses Wort in der Festanzeige sehen, wissen Sie, daß der Computer gerade rechnet.

Sie können jetzt Ihre nächsten Züge eingeben und wahrscheinlich ohne Probleme die Partie zu Ende spielen. Wenn Sie die Partie beendet haben oder abbrechen möchten, drücken Sie nach einem vollendeten Computerzug einfach die NEUE PARTIE-Taste. Wenn Sie die Partie für längere Zeit unterbrechen möchten, können Sie getrost den Computer ausschalten. Er wird die Abbruchstellung behalten und Sie können Tage oder Wochen später die Partie von da an fortsetzen.

**Anmerkung:** Falls der Computer zu lange über seine Züge rechnet, können Sie die Zeitvorgabe verändern und ihn schneller spielen lassen oder aber den Rechenvorgang unterbrechen. Darüber mehr im nächsten Kapitel („Einstellung der Spielstärke“).

## 2.7 Falsche Eingabe und illegale Züge

Wenn Sie bei der Eingabe eines Zuges einen Fehler machen, sei es, daß Sie ein falsches Ausgangsfeld eingetippt haben, oder sei es, daß Sie sich beim Zielfeld vertan haben, Sie können immer, bevor Sie den Zug mit der EINGABE-Taste abgeschickt haben, die gesamte Eingabe löschen, indem Sie die LÖSCHEN-Taste (ganz oben links) drücken. Anschließend können Sie den beabsichtigten Zug richtig eingeben.

Sollten Sie andererseits versuchen, einen unmöglichen Zug einzugeben, so wird der Computer diesen Zug beanstanden – in der Kommentar-Anzeige erscheint „ILLEGALER ZUG“ – und sich weigern, ihn anzunehmen. Sie können die Partie mit einem gültigen Zug fortsetzen. Die meisten illegalen Züge entstehen, wenn man ein Schachgebot übersieht, aus dem Schach oder über ein bedrohtes Feld zu rochieren versucht, oder wenn man mit einer Figur ziehen will, die den König vor einem Schachgebot schützt. Der Chess Champion Mark V kennt die Schachregeln sehr genau und macht niemals einen unzulässigen Zug.

## 2.8 Die Partie mit Schwarz

Selbstverständlich können Sie auch mit den schwarzen Steinen gegen den Computer spielen. Das ist beim Chess Champion Mark V sogar besonders bequem: dazu drücken Sie zu Anfang der Partie die SEITENWECHSEL-Taste (mitte unten links). Das LCD-Brett wird sofort um 180 Grad gedreht, so daß die schwarzen Figuren nunmehr unten stehen. Drücken Sie nun die Taste SPIELEN (oben rechts) und der Computer wird den ersten weißen Zug ausführen. Sie können den ersten Zug für Schwarz eingeben und die Partie wie gewohnt weiterspielen.

Die SEITENWECHSEL-Taste können Sie übrigens jederzeit während der Partie betätigen, etwa um die Stellung aus der Sicht des Gegners zu betrachten. Jedesmal, wenn Sie diese Taste drücken, wird die Brettstellung um 180 Grad gedreht. Soll der Computer für Sie weiterspielen, drücken Sie nach einem Computerzug einfach die Taste SPIELEN. Der nächste Zug wird vom Computer ausgeführt.

## 2.9 Zusammenfassung

### Der Partieanfang

Gerät einschalten

NEUE PARTIE

JA

NEUE PARTIE ?

0:00:01 0:00:00

## Eingabe von Zügen

**Entweder** über Koordinaten z.B.

1 E2-E4

E2 E4

EINGABE

**oder** mit Hilfe der zentralen Cursortaste:

Cursor (↔) nach E2

EINGABE

1 E2-

Cursor nach E4

EINGABE

1 E2-E4

## Sonderzüge:

**Rochade:** Nur Königszug eingeben oder 0-0 EINGABE bzw. 0-0-0 EINGABE.

**Bauernumwandlung:** Figur angeben, z.B.

B7 B8 ♔

1 B7-B8♔

EINGABE.

## Partie mit Schwarz

SEITENWECHSEL

(LCD-Brett wird umgedreht)

NEUE PARTIE

NEUE PARTIE ?

JA

0000:00 0000:00

SPIELEN/UNTERBR.

(erster Computerzug)



### 3. EINSTELLUNG DER SPIELSTÄRKE

### 3. Einstellung der Spielstärke

Im Computerschach hängt die Spielstärke des Programms im allgemeinen von der verfügbaren Bedenkzeit ab. Je länger der Computer rechnen darf, desto weiter blickt er und umso besser wird seine Spielführung. Der Chess Champion Mark V ist nach der Methode der „selektiven Suche“ programmiert worden, d.h. er untersucht nicht sämtliche, auch völlig unsinnige Zugfolgen bis zu einer vorgegebenen Suchtiefe (die „Gewaltmethode“), sondern wendet sein umfangreiches Schachwissen an, um sinnvolle Fortsetzungen zu bestimmen, die es wert sind, genauer untersucht zu werden.

Die Einstellung der Spielstärke beim Chess Champion Mark V gehört zu den flexibelsten und vielseitigsten, die je in einen Schachcomputer implementiert wurde. Je nachdem, ob Sie eine normale Schachpartie, eine Blitzpartie oder unter Turnierbedingungen gegen den Computer spielen wollen, wählt der Computer eine unterschiedliche Spielführung. Auch für Problemschach gibt es eine eigene Betriebsart.

Die Zeit, die Sie dem Computer vorgeben, wird immer vom Computer selbst frei eingeteilt. So wird er, wenn Sie ihm beispielsweise 10 Sekunden pro Zug oder 2½ Stunden für 40 Züge vorgeben, versuchen, in einfachen Situationen – insb. am Anfang der Partie – wesentlich schneller zu spielen, um für spätere Verwicklungen mehr Zeit zu haben.

Der Chess Champion Mark V besitzt vier verschiedene Spielarten:

Modus	LCD-Festanzeige	Kommentar-Anzeige
Normale Partie	-	SEK/ZUG = *
Problemschach	PROBLEM	MATT IN *
Blitzschach	SPEED	SEK/ZUG = *
Turnierpartie	TOURN	1 30 IN 60

Grundsätzlich stellen Sie die gewünschte Spielart durch wiederholte Betätigung der MODUS-Taste (oben links neben der Cursortaste) ein. Sobald der richtige Modus in der Festanzeige signalisiert wird, geben Sie eine entsprechende Zeitvorgabe ein. Wie das im einzelnen genau funktioniert, lesen Sie in den folgenden Abschnitten.

#### 3.1 Die normale Partie

Diese Betriebsart ist für Partien gedacht, bei denen Sie dem Computer im Durchschnitt zwischen 10 und 60 Sekunden Bedenkzeit pro Zug zugestehen (Sie können tatsächlich zwischen 0 und 999 Sek. pro Zug wählen. Bei weniger als 10 Sekunden und mehr als 60 Sekunden ist es jedoch sinnvoller, den Blitz- bzw. Turniermodus zu wählen). Wollen Sie beispielsweise mit 30 Sekunden pro Zug spielen, drücken Sie

MODUS, MODUS, ..... (bis weder PROBLEM, SPEED oder TOURN in der Festanzeige stehen)

30

EINGABE

NEUE PARTIE

JA

SEK/ZUG = 10

SEK/ZUG = 30

1

NEUE PARTIE ?

0:00:01 0:00:00

Sie können jetzt Ihren ersten Zug eingeben, oder, falls Sie mit Schwarz spielen wollen, durch Betätigung der Taste SPIELEN den ersten Zug vom Computer ausführen lassen.

Für die gesamte Partie werden Sie feststellen, daß der Computer im Durchschnitt 30 Sekunden oder weniger pro Zug verbraucht hat.

### 3.2 Blitzschach

Für Partien mit weniger als 10 Sekunden pro Zug ist es ratsam, die Blitzstufe zu wählen. Allerdings sollten Sie dabei mindestens 4 Sekunden einstellen, sonst hat der Computer für seine Grundanalyse der Stellung zu wenig Zeit.

Um die Blitzstufe einzustellen, drücken Sie  
MODUS, MODUS, . . . . . (bis SPEED in der Festanzeige erscheint)

	SEK/ZUG = 10
5	SEK/ZUG = 5
EINGABE	/
NEUE PARTIE	NEUE PARTIE ?
JA	0:00:01 0:00:00

Sie können nun wie gewohnt anfangen zu spielen. Der Computer wird in durchschnittlich 5 Sekunden den Gegenzug ausführen.

### 3.3 Die Turnierpartie

In der Turnier-Einstellung spielt der Chess Champion Mark V am stärksten. Wenn Sie ihm in dieser Betriebsart mehr als eine Minute pro Zug zubilligen, haben Sie einen wirklich starken Gegner vor sich.

Beim Turnierschach ist es üblich, einen bestimmten Zeitplan für den gesamten Ablauf der Partie festzulegen. So wird bei Meisterturnieren zumeist verlangt, daß jeder der beiden Spieler insgesamt 50 Züge in 2½ Stunden auszuführen hat (oder 40 Züge in 2½ Stunden bei Großmeister-Turnieren) und 20 Züge in jeder Stunde danach. Das bedeutet, daß 5 Stunden nach Beginn der Partie eine erste Zeitkontrolle stattfindet. Hat einer der beiden Spieler zu diesem Zeitpunkt (oder irgendwann davor) seine Bedenkzeit überschritten, ohne mindestens 50 Züge ausgeführt zu haben, hat er die Partie automatisch verloren. Die Zeit wird für jeden Spieler durch eine Schachuhr getrennt gezählt. Die zweite Zeitkontrolle findet nach insgesamt 7 Stunden statt. Zu diesem Zeitpunkt müssen beide Spieler ihren 70. Zug ausgeführt haben. Und so weiter, bis die Partie zu Ende ist. Es ist schon vorgekommen, daß Meisterpartien weit über 100 Züge dauerten.

Beim Chess Champion Mark V können Sie die vorgeschriebenen Partie-Abschnitte im voraus genau einprogrammieren. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

MODUS, MODUS, . . . . . (bis TOURN in der Festanzeige erscheint)

	<input type="text" value="1 30 IN 60"/>
50	<input type="text" value="1 50 IN 60"/>
EINGABE	<input type="text" value="1 50 IN 60"/>
150	<input type="text" value="1 50 IN 150"/>
EINGABE	<input type="text" value="2 30 IN 60"/>

Damit haben Sie den Computer angewiesen, in der ersten Spielphase 50 Züge in 150 Minuten auszuführen. Er fragt schon nach dem zweiten Spielabschnitt. Drücken Sie jetzt nochmals auf EINGABE, so ist die Programmierung beendet.

Der Computer wird die ersten 50 Züge in 2½ Stunden ausführen. Danach wird er in jeder Stunde 30 Züge spielen („30 IN 60“). Wollen Sie aber die weiteren Spielabschnitte auch festlegen, drücken Sie weiter

20	<input type="text" value="2 20 IN 60"/>
EINGABE	<input type="text" value="2 20 IN 60"/>
60	<input type="text" value="2 20 IN 60"/>
EINGABE	<input type="text" value="3 30 IN 60"/>

Jetzt wird er nach dem 50. Zug in der nächsten Stunde 20 Züge ausführen. Sie können auch weitere Abschnitte (bis höchstens acht) in derselben Weise programmieren. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie

EINGABE	<input type="text" value="1"/>
NEUE PARTIE	<input type="text" value="NEUE PARTIE ?"/>
JA	<input type="text" value="0:00:00 0:00:00"/>

Und Sie können mit der Partie beginnen.

**Anmerkung:**

Haben Sie acht Abschnitte eingegeben erübrigt sich ein nochmaliges drücken der EINGABE-Taste.

Wenn Sie – auch während der Partie – die Einstellungen kontrollieren oder sogar verändern wollen, drücken Sie (nach einem Computerzug) die MODUS-Taste. Sie sehen in der Anzeige „50 IN 150“. Wenn Sie jetzt die obere Kante der Cursortaste drücken, erscheint 2 „20 IN 60“. Jedesmal wenn Sie die Cursortaste betätigen, sehen Sie die Einstellung für den nächsten Abschnitt. Drücken Sie dagegen die untere Kante der Cursortaste, sehen Sie die Einstellung des vorherigen Abschnitts. Wenn ein Abschnitt in der Anzeige ist, kann er wie oben beschrieben verändert werden (Zugzahl, EINGABE, Zeit, EINGABE). Zum Schluß nochmals EINGABE, und Sie können weiterspielen.

Es ist natürlich nicht nötig, alle Abschnitte genau zu programmieren, bevor Sie gegen den Computer auf der Turnierstufe spielen. Wenn Sie mit durchschnittlich zwei Minuten pro Zug einverstanden sind, drücken Sie MODUS, MODUS, . . . . bis TOURN in der Festanzeige erscheint, anschließend EINGABE. Jetzt spielt der Computer 30 Züge in jeder Stunde. Wollen Sie drei Minuten pro Zug vorgeben, können Sie auch 100 Züge in 300 Minuten für den ersten Abschnitt eingeben und es dabei belassen. Vergessen Sie nicht, daß der Computer seine Bedenkzeit frei einteilt. Er wird am Anfang der Partie erheblich schneller spielen, um bei verwickelten Stellungen die Bedenkzeit voll auszuschöpfen. Die vorgegebene Zeit für jeden Spielabschnitt wird er jedoch nie überschreiten.

### 3.4 Veränderung der Spielstärke während der Partie

Auch während einer Partie ist es ohne weiteres möglich, die Zeitvorgabe und damit die Spielstärke des Computers zu verändern. Dazu warten Sie einen Computerzug ab und drücken anschließend die MODUS-Taste (nur einmal!) Es erscheint entweder „SEK/ZUG = X“ (wenn Sie im Normal- oder Blitzmodus gespielt hatten) oder „1X IN Y“ (wenn Sie eine Turnierpartie spielten). Sie können die Zeitvorgabe wie oben beschrieben verändern, EINGABE drücken und weiterspielen.

#### Wichtig:

Falls Sie während einer Partie auch den Spielmodus verändern, also zum Beispiel vom Turnier- auf den Blitzmodus umsteigen, werden die Spielzeiten gelöscht und die Uhren angehalten. Bevor Sie weiterspielen, **müssen Sie daher die Uhren wieder starten**. Drücken Sie dazu die Taste START, und es kann weitergehen.

### 3.5 Unterbrechung des Rechengangs

Sie können während der Bedenkzeit des Computers jederzeit den Rechengang unterbrechen und den besten bis dahin gefundenen Zug vom Computer spielen lassen.

Drücken Sie dazu

SPIELEN/UNTERBR.

JETZT SPIELEN ?

JA

Sollten Sie während der Bedenkzeit des Computers versuchen, eine unzulässige Taste zu betätigen, wird der Computer protestieren (Kommentar: „MEIN ZUG“) oder Sie auffordern, den Rechengang zu unterbrechen (Kommentar: „ZUERST GO“).

### 3.6 Unterbrechung der Partie

Der Chess Champion Mark V besitzt einen Permanentspeicher, der Ihnen gestattet, das Gerät auszuschalten, ohne die augenblickliche Partiestellung zu verlieren. Wenn Sie also eine laufende Partie nicht am selben Tag beenden können, schalten Sie den Computer getrost aus. Wenn Sie Tage oder sogar Wochen später das Gerät wieder anschalten, finden Sie die Abbruchstellung auf dem LCD-Schachbrett. Auch die zuletzt verwendete Betriebsart (z.B. Turniermodus 50 Züge in 2½ Stunden) sowie die verstrichene Bedenkzeit für beide Seiten wird gespeichert. Sie können die Partie ganz normal fortsetzen.

### 3.7 Zusammenfassung

#### Einstellung der Spielstärke

MODUS, MODUS, . . . . (bis die erwünschte Spielart in der Festanzeige erscheint)

(SEK/ZUG = X)

30	SEK/ZUG = 30
EINGABE	1
START $\blacktriangleright$	0:00:00 0:00:00

#### Bei Turnierpartien

MODUS, MODUS, . . . . (bis „TOURN“ erscheint)

	1 30 IN 60
50	1 50 IN 60
EINGABE	1 50 IN 60
150	1 50 IN 150
EINGABE	2 30 IN 60
20	2 20 IN 60
EINGABE	2 20 IN 60
60	2 20 IN 60
EINGABE	3 30 IN 60
.	
.	
.	
EINGABE	1
START $\blacktriangleright$	0:00:00 0:00:00

#### Unterbrechung des Rechengangs

SPIELEN	JETZT SPIELEN ?
JA	Computerzug

4. RÜCKNAHME  
VON ZÜGEN  
UND  
PARTIE-  
WIEDERHOLUNG


## 4. Rücknahme von Zügen und Partiewiederholung

Es kann während einer Partie vorkommen, daß Sie einen oder mehrere Züge zurückgehen möchten, etwa um einen einfachen Fehler zu korrigieren oder um eine frühere Stellung genauer zu studieren. Der Chess Champion Mark V bietet Ihnen die Möglichkeit, per Tastendruck beliebig viele Züge zurückzunehmen, ggf. bis zum Anfang der Partie. Von dieser Einrichtung sollten Sie jedoch nur sparsam und zu Lernzwecken Gebrauch machen, denn die Rücknahme von Zügen wird Ihnen kaum ein menschlicher Gegner gestatten.

### 4.1 Zurücknehmen von Partiezügen

Wenn Sie einen oder mehrere Züge einer laufenden Partie zurücknehmen wollen, drücken Sie nach einem Computerzug die ZURÜCK-Taste (rechts neben der Cursor-taste). Der letzte Computerzug wird zurückgenommen, Sie sehen die Notation Ihres letzten Zuges in der Kommentar-Anzeige. Wenn Sie nun nochmals die ZURÜCK-Taste betätigen, wird auch dieser Zug zurückgespielt. Auf diese Weise können Sie beliebig viele Züge zurückgehen, notfalls bis zum Beginn der Partie. Geschlagene Figuren werden automatisch ersetzt. Umwandlungen rückgängig gemacht, das Rochaderecht wiederhergestellt. Wenn Sie wollen, können Sie an jeder Stelle aufhören und die Partie erneut weiterspielen, diesmal vermutlich anders.

#### Wichtig:

Wenn Sie vom Partiestschluß (Matt, Patt oder Remis) zurückgehen, vergessen Sie nicht, die Schachuhren wieder in Gang zu setzen (START ). Der Computer stoppt nämlich am Ende der Partie die Uhren und würde sonst endlos weiterrechnen (da die Uhren ja nicht laufen!), ohne einen Zug auszuführen.

### 4.2 Vorwärtsspielen von Partiezügen

Sind Sie in einer Partie einige Züge zurückgegangen, können Sie diese Züge alle wieder vorwärtsspielen, indem Sie einfach die VOR-Taste wiederholt drücken. Jedesmal wird ein Textzug auf dem LCD-Brett ausgeführt, in der Kommentar-Anzeige erscheint die Notation. Haben Sie alle Partiezüge abgerufen, zeigt Ihnen der Computer noch einen Zug, die von ihm erwartete Fortsetzung. Danach bleibt die VOR-Taste wirkungslos.

### 4.3 Wiederholung der Partie

Wollen Sie während oder am Ende einer Partie noch einmal sehen, wie es zu der erreichten Stellung gekommen ist, drücken Sie (nach einem Computerzug) PARTIE WIEDERHOLEN, EINGABE. Die Grundstellung erscheint auf dem LCD-Brett und die gesamte Partie wird Ihnen im 3-Sekunden-Takt nochmals vorgeführt. Wenn Sie es schneller oder langsamer sehen wollen, drücken Sie

PARTIE WIEDERHOLEN

5

SEK/ZUG :: 3


EINGABE

SEK/ZUG :: 5



Der Computer führt die Partie jetzt in 5-Sekunden-Rhythmus vor. Wollen Sie an irgendeiner Stelle die Vorführung unterbrechen, drücken Sie einfach LÖSCHEN. Auch hier können Sie die Partie ganz normal fortsetzen.

#### **Anmerkungen:**

**A.** Wenn Sie die PARTIE WIEDERH-Taste drücken, hält der Computer die Uhren an. Wollen Sie nach der Vorführung die Partie weiterspielen, müssen Sie die Uhren wieder in Gang setzen (START )!

**B.** Vermeiden Sie es, während der Partievorführung die Tasten SPIELEN und AUTO zu drücken, da der Computer sonst die Vorführung unterbricht und mit der Berechnung des nächsten Zuges beginnt. Dadurch können alle weiteren Züge aus dem Speicher gelöscht werden.

**C.** Wenn Sie eine Partie von der Ausgangstellung aus manuell abspielen möchten, drücken Sie einfach PARTIE WIEDERHOLEN (die Ausgangsstellung erscheint), LÖSCHEN. Jetzt können Sie durch Betätigung der VOR-Taste die gesamte Partie Zug für Zug abrufen.

#### **4.4 Zusammenfassung**

##### **Rücknahme von Zügen**

Nach einem Computerzug:

ZURÜCK

ZURÜCK

.

.

.

##### **Vorwärtsspielen von Partiezügen**

VOR

VOR

.

.

.

##### **Wiederholung der Partie**

PARTIE WIEDERHOLEN

EINGABE

SEK/ZUG :: 3

5. PARTIE-  
KOMMENTARE  
UND  
ANALYSEN

## 5.1 Kommentare während der Partie

Folgende Mitteilungen kann der Computer während einer Partie anbieten:

**MATT** Wenn Sie den Computer mattsetzen, erscheint diese Mitteilung automatisch in der Kommentar-Anzeige. Setzt der Computer Sie matt, so erscheint der Mattzug in der Anzeige, begleitet von „COMMENT“ in der Festanzeige. Wenn Sie die KOMMENTAR-Taste drücken, erscheint „MATT“. (Ein Schachgebot wird in der üblichen Weise durch ein „+“ hinter der Zugnotation angezeigt: z.B. „23-SE5-F3+“.)

**MATT IN N** Wenn der Computer voraussieht, daß er das Matt erzwingen kann, kündigt er es an: z.B. „MATT IN 4“

**PATT** Wenn Sie den Computer pattsetzen (wenn also sein König nicht angegriffen ist, er aber dennoch keinen legalen Zug mehr hat), erscheint „PATT“ in der Anzeige.

**ICH GEBE AUF OK?** Der Computer sieht keine Hoffnung mehr für sich. Wenn Sie den nächsten Zug ausführen, spielt er trotzdem weiter.

**REMIS ?** Der Computer bietet Ihnen Remis an. Sie können ablehnen und einfach weiterspielen.

**REMIS ANGENOMMEN** Auch Sie können dem Computer Remis anbieten. Dazu drücken Sie nach einem Computerzug die REMIS-Taste und geben anschließend Ihren nächsten Zug ein. Der Computer wird Ihr Angebot prüfen und entweder annehmen – Kommentar: „REMIS ANGENOMMEN“ – oder aber ablehnen, indem er kommentarlos weiterspielt.

**REMIS ABS.12.3.A** Der Computer reklamiert Remis durch Zugwiederholung. Wenn der Computer sich im Nachteil fühlt und mit seinem nächsten Zug eine Stellung herbeiführen kann, die während der Partie schon zweimal (mit demselben Spieler am Zug) vorgekommen ist, wird er Remis reklamieren. Er tut dies genau nach der FIDE-Regel 12.3.A, nach der das Remis beansprucht werden muß, **bevor** der reklamierende Spieler seinen Zug ausführt. Also führt der Computer den letzten Zug nicht aus, sondern zeigt an „REMIS ABS. 12.3A“. Wenn Sie (oder der Schiedsrichter) wissen wollen, welcher Zug zur dreifachen Stellungswiederholung führt, drücken Sie einfach die VOR-Taste. Der Computer wird den entscheidenden Zug anzeigen. Aber er wird sich weigern, weiterzuspielen.

Der Chess Champion Mark V ist der einzige Schachcomputer der Welt, der diese Regel korrekt anwendet.

**REMIS ABS.12.3.B** Auch wenn **Sie** eine Stellung herbeiführen, die schon zweimal vorher in der Partie vorgekommen ist, darf der Computer Remis reklamieren. Er tut dies, indem er einen Kommentar („REMIS ABS.12.3.B“) anbietet, ohne einen Zug auszuführen.

**REMIS ABS.12.4** Hiermit reklamiert der Computer Remis, weil seit 50 Zügen weder ein Bauer gezogen noch eine Figur geschlagen wurde (50-Züge-Regel).

**STELLUNG X 2** Die Stellung ist zum zweiten Mal vorgekommen. Diese Mitteilung dient als Warnung vor Remis durch Stellungswiederholung.

**EINZIGER ZUG** Der Zug, den der Computer gerade ausführte, war der einzige legale Zug in der Stellung.

**ERZWINGEN** Alle anderen als der soeben vom Computer gespielte Zug führen kurzfristig zum Verlust der Partie.

## 5.2 Stellungsanalysen

Es ist immer besonders interessant und lehrreich, wenn man einen Einblick in den Rechengang des Schachcomputers bekommt. Der Chess Champion Mark V bietet Ihnen eine einzigartige Möglichkeit, während einer Partie seine „Überlegungen“ zu studieren. Wenn Sie die ANALYSE-Taste drücken, erscheint in der LCD-Anzeige eine Reihe von interessanten Informationen. Ist der Computer am Zuge, so sehen Sie in der Anzeige den Zug, den er gerade bedenkt, sowie die stärkste Erwiderng, die er von Ihnen erwartet. Ganz rechts sehen Sie noch seine Bewertung der Lage. Diese Bewertung gibt er in Punkten an (etwa 9 Punkte machen den Gegenwert eines Bauern aus), ein Pluszeichen davor bedeutet günstiger für den Computer, ein Minus ungünstig.

Während der Computer rechnet, ändern sich diese Angaben ständig. Das liegt daran, daß er immer tiefer rechnet und neue Fortsetzungsmöglichkeiten sieht. Erreicht die Bewertung den Wert von +999, haben Sie bestimmt Grund zur Sorge: der Computer hat dann nämlich ein erzwungenes Matt entdeckt, gegen das es keine Gegenwehr gibt. -999 bedeutet, daß er keine Verteidigungsmöglichkeit für sich sieht.

Wenn **Sie** am Zug sind und die ANALYSE-Taste drücken, dann sehen Sie, welchen Zug der Computer von Ihnen erwartet und was er darauf zu spielen gedenkt. Aber verlassen Sie sich lieber nicht darauf, daß er diesen Zug auch spielen wird, denn während Sie über Ihren Zug nachdenken, rechnet der Computer weiter und findet vielleicht eine bessere Fortsetzung! Immerhin können Sie von seiner Analyse profitieren, denn der Zug, den er von Ihnen erwartet, ist sicher kein schlechter.

Es kann übrigens vorkommen, daß der Computer trotz Betätigung der ANALYSE-Taste keine Analyse angibt (Kommentar: „KEINE ANALYSE“), besonders dann, wenn er noch aus seiner Eröffnungsbibliothek spielt, wenn er zu wenig Zeit für eine angemessene Berechnung hatte oder wenn der ausgeführte Zug der einzig mögliche war.

Wenn Sie eine Stellung besonders gründlich analysieren lassen wollen, können Sie die Uhren anhalten und den Computer beliebig lange weiterrechnen lassen. Während der Computer rechnet, drücken Sie

STOP   
ANALYSE

Der Chess Champion Mark V wird nun die Stellung so lange analysieren, bis er keinen Speicherplatz für weitere Varianten mehr hat. Das kann unter Umständen über ein Jahr dauern! In der Anzeige sehen Sie stets die beste bis dahin gefundene Fortsetzung. Möchten Sie die Analyse beenden drücken Sie

START 

6. EINGABE VON  
ERÖFFNUNGEN  
UND  
STELLUNGEN

## 6. Eingabe von Eröffnungen und Stellungen

Ihr Chess Champion Mark V ist ein unermüdlicher Schachpartner, der immer bereit ist, gegen Sie eine Partie zu spielen. Sicher werden Sie viel von ihm lernen. Um Ihre Fortschritte beim Schachspiel zu vergrößern, sollten Sie sich allerdings nicht nur auf Parteschach beschränken. Mit Hilfe von Schachbüchern – im Stile von Tarrasch: „Das Schachspiel“ – können Sie die vielen Feinheiten und Techniken kennenlernen, die Ihre Spielstärke systematisch erhöhen. Es kommt Ihnen dann beim Parteschach gegen Mensch und Computer bestimmt zugute, daß Sie die vielen wichtigen Stellungen und Studien, die in einem solchen Schachlehrbuch enthalten sind, schon einmal durchgespielt haben. Insbesondere Eröffnungstheorie und Endspielstudien sind dabei von größter Bedeutung.

Auch hierbei kann Sie der Schachcomputer in ganz besonderer Weise unterstützen, indem er die vorgegebenen Eröffnungen oder Studien gegen Sie spielt und Ihnen erlaubt, die beschriebenen Techniken anzuwenden. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie dem Computer spezielle Eröffnungsvarianten und Stellungen bequem eingeben können. Diese Forderung ist beim Chess Champion Mark V, wie Sie aus den nächsten Abschnitten leicht ersehen können, mehr als erfüllt. Die Mitwirkung von erfahrenen Schachspielern und -pädagogen bei der Einrichtung dieser Funktionen dürfte deutlich sein.

### 6.1 Eingabe von speziellen Eröffnungen

Der Chess Champion Mark V besitzt eine der umfassendsten Eröffnungsbibliotheken, die je in einen Schachcomputer eingebaut wurden. Seine Geheimnisse gibt er jedoch nicht ohne weiteres preis, d.h. Sie können die gespeicherten Eröffnungen nicht einfach abrufen. Dafür können Sie jede beliebige Eröffnungsvariante problemlos eingeben und an jeder Stelle gegen den Computer weiterspielen.

Nehmen wir an, Sie wollen gegen den Computer die sogenannte „Jagdvariante“ der Aljechin-Verteidigung (1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.c4 Sb6 4.d4 d6 5.f4) mit den weißen Steinen ausprobieren. Sie gehen folgendermaßen vor:

NEUE PARTIE	NEUE PARTIE ?
JA	0400'01 0400'00
STOP (P)	0400'03 0400'00
E2 E4 EINGABE	1 E2-E4
G8 F6 EINGABE	1 ... SGG-F6
E4 E5 EINGABE	2 E4-E5
F6 D5 EINGABE	2 ... SFG-D5
C2 C4 EINGABE	3 C2-C4
D5 B6 EINGABE	3 ... SD5-B6
D2 D4 EINGABE	4 D2-D4
D7 D6 EINGABE	4 ... D7-D6
F2 F4 EINGABE	5 F2-F4
START (P)	0400'04 0400'00
SPIELEN	

Der Computer führt nun den fünften schwarzen Zug aus. Sie können die Partie ganz normal fortsetzen. (Soll der Computer mit Weiß spielen, geben Sie nach START – anstatt SPIELEN zu drücken – einfach den fünften schwarzen Zug ein. Der Computer wird für Weiß weiterspielen.)

Für die Eingabe von speziellen Eröffnungen gilt also: NEUE PARTIE, Uhren anhalten, Züge eingeben, Uhren starten, normal weiterspielen. Das Anhalten der Uhren bewirkt, daß die Eingabe eines Zuges nicht automatisch den Rechengang des Computers auslöst. Erst wenn die Uhren wieder laufen, reagiert der Computer auf die Eingabe eines Zuges mit der Berechnung eines Gegenzuges.

Diese Eigenschaft können Sie übrigens auch dazu benutzen, um während einer Partie den Computer zu zwingen, eine bestimmte Fortsetzung zu spielen: STOP (⏸), Züge eingeben, START (▶), SPIELEN. So einfach ist das!

## 6.2 Eingabe von Stellungen

Wenn Sie ein Intelligentes Sensor-Brett (Zusatzgerät) besitzen, grenzt die Eingabe von Stellungen beim Chess Champion Mark V fast an Zauberei: Sie stellen die Figuren einfach auf das Brett, verändern vielleicht hier und da noch etwas, bis Sie mit der Stellung zufrieden sind, und schon ist der Computer bereit, aus dieser Stellung weiterzuspielen. Durch seine Abtast-Elektronik ist das Sensor-Brett in der Lage, die Figuren voneinander zu unterscheiden, die Art und Farbe einer jeden Figur zu erkennen und ihre Position auf dem Brett zu bestimmen.

Aber auch ohne Sensor-Brett ist die Eingabe von Stellungen beim Chess Champion Mark V besonders bequem. Während der Eingabe sehen Sie die Stellung auf dem LCD-Schachbrett entstehen, können sie also jederzeit kontrollieren.

Um die Stellungseingabe einzuleiten, drücken Sie

POSITIONSEINGABE	<input type="text" value="E. STELLUNG ?"/>
JA	<input type="text" value="E.S. WEISS"/>

Sie können jetzt Figuren aufstellen oder entfernen. Wollen Sie vorher alle Figuren vom Brett entfernen, drücken Sie

<input type="text" value="BF"/>	<input type="text" value="BRETT FREI ?"/>
JA	(alle Figuren verschwinden vom LCD-Brett)
	<input type="text" value="E.S. WEISS"/>

Um eine Figur aufzustellen, bringen Sie den Cursor zum entsprechenden Feld, drücken  (= Weiß) oder  (= Schwarz) und anschließend die Taste, die das richtige Figurensymbol trägt. Die Figur erscheint auf dem LCD-Schachbrett, der Cursor springt ein Feld weiter. Hat die nächste aufzustellende Figur dieselbe Farbe, brauchen Sie die Farbtaste nicht zu drücken (die Anzeige „E.S. WEISS“ oder „E.S. SCHWARZ“ gibt an, welche Farbe Sie gerade aufstellen).

- |   |  |
|---|--|
|  = König |  = Läufer   |
|  = Dame  |  = Springer |
|  = Turm  |  = Bauer    |

Wollen Sie eine Figur wieder vom Brett entfernen, bringen Sie den Cursor zu dem entsprechenden Feld und drücken (PF) Feld frei). Die Figur über dem Cursor verschwindet. Sie können auch jede Figur durch eine neue „überschreiben“.

Nachdem Sie alle Figuren aufgestellt haben, können Sie die Positionseingabe auf zweierlei Art abschließen: Sie können die Fragen, die der Computer zur eingegebenen Stellung an Sie richtet, beantworten oder sie einfach ignorieren. Fangen wir mit der zweiten Möglichkeit an. Nachdem Sie die Figuren wie oben beschrieben aufgestellt haben, drücken Sie

EINGABE WEISS AM ZUG ?

EINGABE 0:00:00 0:00:00

und Sie können den ersten Zug eingeben (oder durch SPIELEN vom Computer ausführen lassen).

Bei diesem Abschluß der Positionseingabe fragt der Computer nach der ersten Betätigung der EINGABE-Taste, ob Weiß (die Farbe der Figur, die Sie zuletzt eingegeben haben) am Zug ist. Wenn Sie ein zweites Mal EINGABE drücken, gilt diese Frage als bejaht. Ferner nimmt der Computer an, daß ggf. die Rochade zulässig ist, daß jedoch mit dem ersten Zug nicht en passant geschlagen werden darf.

Statt wie oben beschrieben mit EINGABE, EINGABE die Positionsaufstellung zu beenden, können Sie aber auch auf die Fragen des Computers eingehen. Nachdem Sie die Figuren aufgestellt haben, drücken Sie

EINGABE WEISS AM ZUG ?

Diese Frage können Sie mit JA oder NEIN beantworten. Wenn Sie die entsprechende Taste drücken, erscheint in der Kommentar-Anzeige die nächste Frage. Immer erscheint nach der Beantwortung einer Frage jeweils die nächste, bis der Computer alle wichtigen Informationen zur Stellung hat. Die Fragen sind für die Stellung relevant: der Computer wird Sie beispielsweise nur dann nach dem Rochaderecht fragen, wenn König und Turm auf ihren Ausgangsfeldern stehen.

Die folgenden Fragen kann der Computer nach der Stellungseingabe an Sie richten:

WEISS AM ZUG ?

SCHWARZ AM ZUG ?

Die erste Frage nach der Stellungseingabe. Wenn Sie mit NEIN antworten, weiß der Computer natürlich, daß die andere Farbe am Zug ist.

ZUG NUMMER:

Sie können eine beliebige Zahl eingeben (z.B. 4 5 EINGABE). Wenn Sie eine Endspielstellung aufgebaut haben, ist es wichtig, eine hohe Zahl einzugeben (über 35), damit der Computer die Stellung nicht wie den Partieanfang behandelt und schneller als nötig spielt. Wenn Sie keine Zahl eingeben und einfach EINGABE drücken, nimmt der Computer an, daß Zug Nr. 1 folgen wird.

WEISS 0-0 ?

WEISS 0-0-0 ?

SCHWARZ 0-0 ?

SCHWARZ 0-0-0 ?

Stehen König und Turm auf ihren Ausgangsfeldern, will der Computer wissen, ob sie noch rochieren dürfen. Die Frage „SCHWARZ 0-0-0?“, beispielsweise, bedeutet „Darf Schwarz lang rochieren?“. Sie wird nur gestellt, wenn Sie den schwarzen König auf e8



und einen schwarzen Turm auf a8 gestellt haben. Wenn Sie die Frage nicht beantworten und einfach EINGABE drücken, gilt die Frage als bejaht und die Positionseingabe ist beendet.

EN PASSANT =

Stehen zwei gegnerische Bauern auf der 4. oder 5. Reihe nebeneinander, will der Computer wissen, ob im nächsten Zug en passant geschlagen werden kann. Sie können NEIN drücken oder die Linie angeben, auf der der Bauer zuletzt gezogen wurde. Stehen zum Beispiel ein weißer Bauer auf a5 und ein schwarzer Bauer auf b5, können Sie die Frage „EN PASSANT =“ durch Betätigung der B-Taste eindeutig beantworten. Das bedeutet, daß der schwarze Bauer im letzten Zug von b7 nach b5 gezogen ist und Weiß im nächsten Zug a5xb6 en passant schlagen darf.

Ist Ihre Antwort auf diese Frage inkorrekt, etwa wenn in unserem Beispiel Schwarz am Zug ist oder Sie die A-Taste gedrückt haben, ignoriert der Computer die Eingabe. Wenn Sie NEIN drücken, geht der Computer zur nächsten Frage über. Drücken Sie EINGABE, so ist die Positionseingabe beendet.

Bemerkenswerterweise (aber ganz logisch!) beendet der Computer die Positionseingabe bei einer korrekten Antwort, ohne nach der 50-Züge-Regel zu fragen. Denn wenn tatsächlich im letzten Zug ein Bauer gezogen wurde, beantwortet sich die nächste Frage von selbst!

50-ZÜGE-REGEL =

Der Computer will wissen, seit wievielen Zügen weder ein Bauer gezogen noch eine Figur geschlagen worden ist. Wenn Sie einfach EINGABE drücken, setzt er die Zahl 0 als Antwort ein.

Wenn Sie eine konkrete Angabe machen wollen, können Sie eine beliebige Zahl eingeben (z.B. 4 0 EINGABE), womit die Positionseingabe beendet ist.

### Wichtig:

Wenn Sie eine unmögliche Stellung eingegeben haben, z.B. wenn ein König fehlt, ein Bauer auf der 1. oder 8. Reihe steht, oder der König im nächsten Zug geschlagen werden kann, so wird der Computer die Stellung nicht annehmen (Kommentar: „ILLEGALE STELLUNG“).

### Beispiel

Wir wollen nun zur Übung die folgende Stellung eingeben:

Weiß: Ke1, Tf1, Th1, Bg3, a5, b4

Schwarz: Kg2, Bb5, a6

POSITIONSEINGABE

E, STELLUNG ?

JA

E, 5 WEISS

BF

BRITT FREI ?

JA

E, 5 WEISS

Cursor mit Hilfe der Cursortaste nach e1 bringen.



Cursor springt nach f1.



Cursor nach h1 bringen.



Cursor nach g2



E.S SCHWARZ

Cursor nach g3



E.S WEISS

Cursor nach a5



Cursor springt nach b5



E.S SCHWARZ

Cursor nach a6



Cursor nach b4

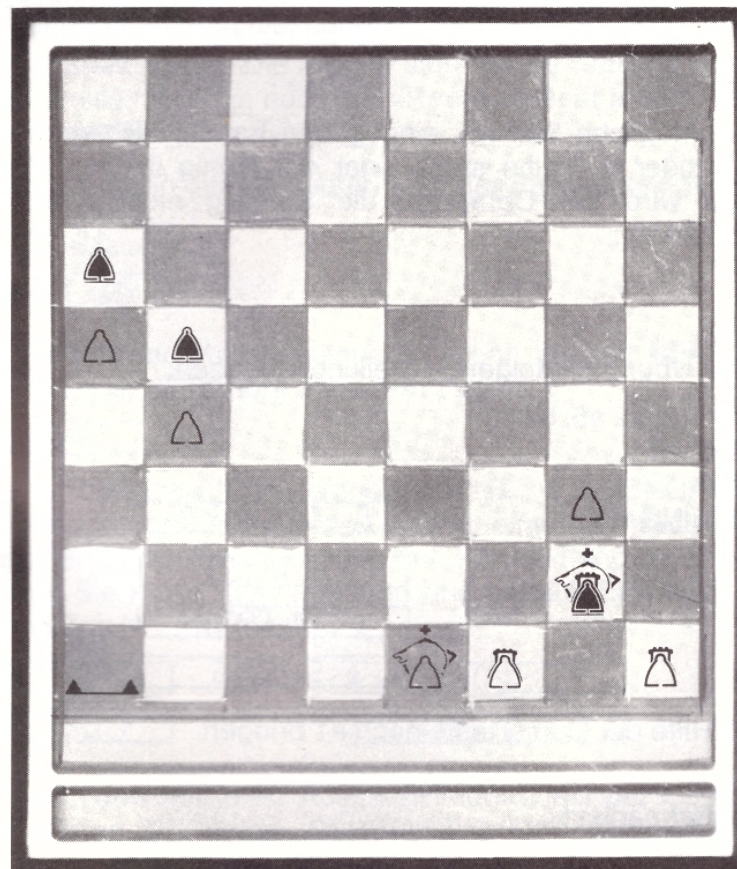


E.S WEISS

EINGABE

WEISS AM ZUG ?

Wenn wir jetzt nochmal die EINGABE-Taste drücken, ist die Stellungseingabe beendet (Anzeige: „0h00'01 0h00'00“) und Sie können anfangen zu spielen (Weiß am Zug). Der weiße König wird rochieren dürfen, sofern er eine Gelegenheit dazu bekommt, aber Weiß wird nicht a5xb6 en passant schlagen können.



Anstatt die EINGABE-Taste das zweite Mal zu drücken, können wir aber auch auf die Fragen des Computers eingehen:

JA

1 EINGABE

JA

B

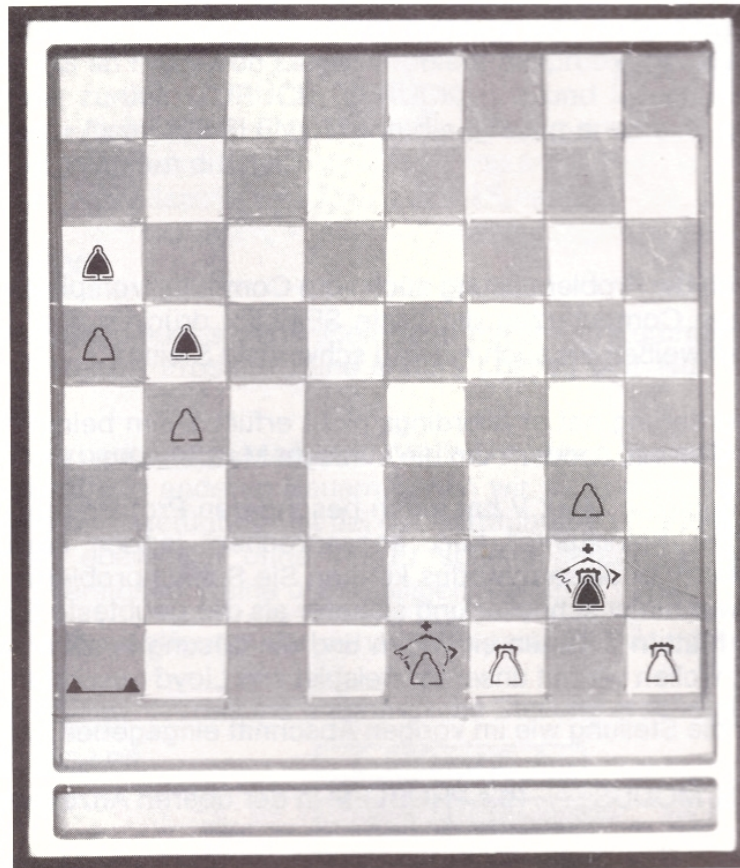
WEISS AM ZUG ?

ZUG NUMMER:

WEISS 0-0 ?

EN PASSANT :

0:00:01 0:00:00



Die Eingabe ist abgeschlossen, Sie können den ersten weißen Zug eingeben (oder mit SPIELEN vom Computer spielen lassen). Jetzt darf Weiß mit seinem ersten Zug a5xb6 en passant schlagen.

### 6.3 Schachprobleme

Bei der im letzten Abschnitt eingegebenen Stellung handelt es sich um ein Schachproblem – eine Aufgabe des genialen Problemkomponisten Samuel Lloyd aus dem Jahr 1857. Die Forderung des Problems lautet: Weiß zieht an und setzt in spätestens drei Zügen matt. Versuchen Sie mal, einen Weg zu finden.

Wenn Sie den Chess Champion Mark V in dieser Stellung mit Weiß spielen lassen (Einstellung z.B. 120 Sekunden pro Zug), wird er sicher mattsetzen:

1. Th1-h8 (Kommentar: „MATT IN 3“) Kg2xg3
2. Th8-g8+ Kg3-h2
3. Tg8-g6 Kh2-h3
4. Tf1-h1 matt.

Außerdem können noch andere Zugvarianten entstehen:

z. B.:

- |                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| 1. F1-F6 (Kommentar: „MATT IN 4“) | G2xG3 |
| 2. E1-F1                          | G3-G4 |
| 3. H1-G1+                         | G4-H5 |
| 4. F6-A6                          | H5-H4 |
| 5. A6-H6+matt                     |       |

- |                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| 1. F1-F7 (Kommentar: „MATT IN 3“) | G2xG3 |
| 2. H1-G1 +                        | G3-H2 |
| 3. G1-G6                          | H2-H1 |
| 4. F7-H7+ matt                    |       |

### Anmerkung:

Sie können sich die Problemlösung auch vom Computer vorspielen lassen. Dazu müssen Sie nach jedem Computerzug die Taste SPIELEN drücken. Der Computer spielt dann sowohl mit den weißen als auch mit den schwarzen Steinen.

Die Problemforderung hat er allerdings nicht erfüllt. Denn beim Problemschach geht es nicht um den Gewinn, sondern um die kürzeste Mattführung.

Der Chess Champion Mark V hat einen besonderen Problemmodus (den wir im Kap. 3 „Einstellung der Spielstärke“ kurz angesprochen, jedoch bewußt nicht ausführlich behandelt haben). In diesem Modus können Sie Schachprobleme vom Computer lösen lassen, und zwar meist schneller und sicherer als der geübteste Schachprofi. Sie können Probleme bis Matt in 7 Zügen eingeben und die Lösung in allen Varianten untersuchen. Wie das geht, wollen wir mit unserem Beispiel von Lloyd ausprobieren.

Nachdem Sie die Stellung wie im vorigen Abschnitt eingegeben haben, drücken Sie

MODUS, MODUS . . . (bis PROBLEM in der oberen Anzeigezeile erscheint)

3	MATT IN 1
EINGABE	MATT IN 3
SPIELEN	!

Der Computer sucht jetzt nach einem Matt in drei Zügen. Wenn Sie sehen wollen, wie lange er dazu braucht, drücken Sie noch auf START (P). Aber Sie müssen sich beeilen, denn schon nach 13 Sekunden kommt die Lösung: 1 Tf1-f4! Gleichzeitig bietet der Computer einen Kommentar an: „MATT IN 2“.

Versuchen Sie nun einen Gegenzug: G2 H1 EINGABE, SPIELEN. Der Computer spielt 2. Ke1-f2 (Kommentar: „MATT IN 1“), und wenn Sie jetzt H1 H2 EINGABE, SPIELEN spielen, werden Sie durch 3. Tf4-h4 mattgesetzt.

Aber wie wäre es gewesen, wenn wir 1. – Kg2xg3 (statt 1. – Kg2xh1) gespielt hätten. Was dann passiert, können wir leicht feststellen: ZURÜCK, ZURÜCK, ZURÜCK, ZURÜCK (wir haben jetzt die Stellung nach dem ersten weißen Zug), G2 G3 EINGABE, SPIELEN. Nach kürzester Zeit sehen wir die Lösung: 2. 0-0. Weiß rochiert und setzt nach 2. – Kg3-h3 (EINGABE SPIELEN) mit 3. Tf1-f3 matt. Auf diese Weise kann man bei Schachproblemen alle Varianten bequem ausprobieren.

## 6.4 Nebenlösungen

Eine wichtige Forderung, die man an Schachprobleme stellt, ist daß es nur einen Weg zum Ziel geben darf. Gibt es mehrere Züge, die zum Matt in der geforderten Zugzahl führen, gilt das Problem als „nebenlösig“ und daher minderwertig. Die Suche nach eventuellen Nebenlösungen ist die zeitraubendste und undankbarste Aufgabe des Problemkomponisten. Trotz endloser Mühe erweisen sich dennoch eine große Anzahl von Schachproblemen, auch solche, die preisgekrönt wurden, zum Schluß als nebenlösig.

Mit dem Chess Champion Mark V können Sie mühelos jede Aufgabe auf Nebenlösigkeit prüfen. Wir wollen das an Hand von Lloyds Problem ausprobieren. Wir gehen zunächst zur Ausgangsstellung zurück (ZURÜCK, ZURÜCK, ...) und lassen das Problem noch einmal vom Computer lösen (SPIELEN). Wenn die Lösung erscheint, geben wir diesmal keinen Gegenzug ein, sondern drücken

ZURÜCK  
ALTERNATIVZUG

Nach kurzer Rechenzeit meldet sich der Computer mit einem Kommentar: „KEIN MATT“. Das heißt, daß es für unser Problem keine andere Lösung gibt. Nur 1 Tf1-f4 führt zum Matt im dritten Zug!

Wir wollen jetzt ein Experiment durchführen. Vielleicht haben Sie sich gewundert, wozu der Bauer auf g3 dient (die anderen Bauern hatten wir zu Demonstrationszwecken bei der Positionseingabe hinzugefügt). Er ist bei der Mattführung unbeteiligt und die Lösung 1. Tf1-f4 funktioniert ebensogut ohne ihn. Er scheint gegen ein zweites Gebot für Schachprobleme zu verstoßen: Keine überflüssigen Steine!

Wir wollen diesen Bauern entfernen und sehen, was passiert. Dazu drücken Sie

ZURÜCK, ZURÜCK, ... (bis die ursprüngliche Stellung erscheint)

POSITIONSEINGABE

JA

Cursor nach g3

PF (der weiße Bauer verschwindet)

EINGABE

EINGABE

SPIELEN

Nach wenigen Sekunden haben wir eine Lösung: 1. Tf1-g1+.  
Wir wollen sehen, ob es weitere Lösungen gibt:

ZURÜCK  
ALTERNATIVZUG

Und prompt haben wir eine zweite Lösung: 1. Th1-g1+  
Wir versuchen es nochmals:

ZURÜCK  
ALTERNATIVZUG

In der Tat: 1. Tf1-f4, unsere ursprüngliche Lösung!  
Und noch einmal:

ZURÜCK  
ALTERNATIVZUG

Diesmal kommt nur ein Kommentar: „KEIN MATT“. Das Problem hat also genau drei Lösungen. Sie sehen nun auch, wozu der Bauer auf g3 gut ist. Er beteiligt sich zwar nicht an der Mattführung, verhindert aber zwei Nebenlösungen!

### 6.5 Die Vorgabepartie

Vielleicht hat sich der Chess Champion Mark V in seinen Partien gegen Sie als zu starker Gegner erwiesen. Oder vielleicht sind Sie ein so geübter Spieler, daß Sie den Computer öfters schlagen. Sie könnten es dann mit einer Vorgabepartie versuchen, bei dem die eine Seite mit einem Bauern oder einer Figur weniger anfängt.

Mit Hilfe der Positionseingabe geht das sehr leicht:

NEUE PARTIE	NEUE PARTIE ?
JA	0:00:01 0:00:00
POSITIONSEINGABE	E.STELLUNG ?
JA	E.S WEISS
Cursor nach b1	
PF (Der Springer auf b1 verschwindet)	
EINGABE	WEISS AM ZUG ?
EINGABE	0:00:01 0:00:00

Sie können jetzt eine Partie mit Springervorgabe beginnen.

#### Hinweis:

Vergessen Sie aber nicht Ihren Spielmodus von Problemspiel auf Normalspiel umzustellen, wenn Sie vorher das Kapitel Problemeingabe durchgearbeitet haben.



### 6.6 Zusammenfassung

#### Eingabe von Eröffnungen bzw. Zügen

STOP   
Züge eingeben  
START 

#### Eingabe von Stellungen

POSITIONSEINGABE	E.STELLUNG ?
JA	E.S WEISS
BF	BRETT FREI ?
JA	E.S WEISS

Figuren aufstellen: Cursor zum entsprechenden Feld, ggf.  schwarz oder  weiß  
 Figurentaste. Um Figuren zu entfernen: Cursor zum entsprechenden Feld, PF oder  
 überschreiben. Nachdem alle Figuren aufgestellt sind:

	<input type="text" value="E.S WEISS"/>
EINGABE	<input type="text" value="WEISS AM ZUG ?"/>
EINGABE	<input type="text" value="0:00'00: 0:00'00"/>

### Schachprobleme

MODUS, MODUS, . . . (bis PROBLEM in der Festanzeige erscheint)

	<input type="text" value="MATT IN 1"/>
3	<input type="text" value="MATT IN 3"/>
EINGABE	<input type="text" value="1"/>
SPIELEN	

### Nebenlösungen

ZURÜCK  
 ALTERNATIVZUG

# 7. SIMULTAN- PARTIEN



## 7. Simultanpartien

Der Chess Champion Mark V hat die einzigartige Fähigkeit, bis zu 12 Partien gleichzeitig zu spielen. Er hat zwölf interne Schachbretter und Sie können nach Belieben von einem Brett zum anderen springen. Es wird dabei immer die zuletzt erreichte Stellung auf dem LCD-Schachbrett erscheinen. Alle Einstellungen (Spielart, Zeitvorgabe, usw.) werden erhalten, alle Züge gespeichert.

Mit Hilfe der Simultanvorrichtung können mehrere Personen gleichzeitig gegen den Computer spielen. Am besten verwendet jeder Spieler ein konventionelles Schachbrett und Figuren, um während der Spielzeit der anderen Teilnehmer über die eigene Stellung nachdenken zu können.

Am meisten werden Sie die Simultanvorrichtung zu schätzen wissen, wenn Sie mitten in einer Partie aufhören müssen und ein anderes Mitglied ihrer Familie zwischendurch eine Partie spielen möchte. Er braucht dann Ihre Partie nicht zu zerstören, sondern spielt auf Brett 2. Später, wenn er fertig ist und Sie wieder Zeit haben, können Sie zu Ihrem Brett zurückkehren und die Partie weiterspielen.

Schließlich können Sie selbst mehrere Partien gleichzeitig laufen haben oder mehrere Stellungen, Studien oder Schachprobleme auf verschiedenen Brettern speichern, um sie bei Bedarf später noch einmal genauer studieren zu können. Nach einem heißen Schachtag werden Sie dann sicher alle Bretter voll haben!

### 7.1 Der Brettwechsel

Wenn Sie von einem Brett zum anderen wechseln wollen, drücken Sie (nach einem Computerzug):

BRETT NR.

2

EINGABE

BRETT NUMMER: 0


BRETT NUMMER: 2


Die letzte Stellung des zweiten Brettes erscheint auf dem LCD-Schachbrett. Wurde das Brett noch nicht benutzt, erscheint die Grundstellung. Wollen Sie hier eine neue Partie beginnen, so können Sie mit NEUE PARTIE, JA die Spielbereitschaft des Computers herstellen. Sie können auch Spielmodus und Zeitvorgabe verändern (sonst übernimmt der Computer die Einstellungen des soeben verlassenen Brettes).

#### Anmerkungen:

Ist beim Computer mehr als ein Brett belegt, erscheint das Wort „SIMUL“ in der Festanzeige, zusammen mit der Nummer des Brettes, die gerade benutzt wird.

Die Reihenfolge der Bretter, die Sie verwenden, ist beliebig. Sie können von jedem Brett zu jedem anderen springen.

Wenn Sie zu einem neuen Brett gehen, laufen die Uhren auf diesem Brett noch nicht. Bevor Sie eine Partie beginnen, müssen Sie die Uhren in Gang setzen (durch START  oder NEUE PARTIE).

Wenn Sie eine Partie auf einem Brett unterbrechen wollen, ohne daß die Zeit während der Unterbrechung weiterläuft, drücken Sie STOP  bevor Sie zu einem anderen Brett überwechseln. Vergessen Sie aber auch nicht, die Uhren wieder zu starten, wenn Sie zum ursprünglichen Brett zurückkehren!


## 7.2 Spiel gegen mehrere Gegner

Mit dem Chess Champion Mark V können Sie ein echtes Simultanspiel veranstalten. Beim Simultanschach spielt ein Meister gegen mehrere Gegner gleichzeitig (Großmeister spielen oft gegen 30 und mehr Gegner). Immer wenn der Meister ans Brett kommt, muß der Gegner einen Zug ausführen. Der Meister überlegt (meist nur wenige Sekunden), spielt einen Gegenzug und geht zum nächsten Brett. Der Vorteil der Gegner liegt darin, daß sie zwischen zwei Zügen viel mehr Zeit zum überlegen haben. Der Vorteil des Meisters ist, daß er wesentlich besser Schach spielen kann!

Wollen Sie Ihren Chess Champion Mark V gegen mehrere Spieler gleichzeitig spielen lassen, muß jeder von Ihnen Brett und Figuren vor sich haben. Am besten Sie nummerieren die Bretter. Dann stellen Sie eine angemessene Zeit ein (z.B. 10 Sek./Zug) und drücken für Brett 1.

START 	<input type="text" value="0:00:01 0:00:00"/>
SPIELEN	<input type="text" value="COMPUTERZUG"/>

Sie rufen diesen Zug dem ersten Spieler zu. Dieser führt ihn auf seinem Brett aus. Jetzt drücken Sie

BRETT NR.	<input type="text" value="BRETT NUMMER: 0"/>
2	<input type="text" value="BRETT NUMMER: 2"/>
EINGABE	<input type="text" value="1"/>
START 	<input type="text" value="0:00:01 0:00:00"/>
SPIELEN	<input type="text" value="COMPUTERZUG"/>

Diesen Zug teilen Sie dem zweiten Spieler mit. Auf diese Weise spielt der Computer den ersten Zug auf jedem Brett.

Jetzt kehren Sie zu Brett 1 zurück:

BRETT NR.	<input type="text" value="BRETT NUMMER: 0"/>
1	<input type="text" value="BRETT NUMMER: 1"/>
EINGABE	

Der Gegner auf Brett 1 sagt Ihnen seinen ersten Gegenzug. Diesen Zug geben Sie ein:

Zug des Gegners	
EINGABE	

Nun warten Sie, bis der Computer den zweiten Zug für Brett 1 berechnet hat und rufen ihn dem Gegner auf Brett 1 zu. Danach gehen Sie zu Brett 2.

Jetzt läuft die Simultanveranstaltung. Sie drücken immer BRETT NR., Zahl, EINGABE, Zug des Gegners, EINGABE. Es geht schneller als Sie denken, ist aber auch anstrengender. Dennoch dürften alle Beteiligten ihren Spaß an einem solchen Simultanspiel haben. Und wenn der Computer mehr als die Hälfte der Partien für sich entscheidet, gebührt ihm ein Lob!

# 8. DIE SCHACH- UHREN

## 8. Die Schachuhren

Der Chess Champion Mark V besitzt zwölf eingebaute Schachuhren, eine für jedes seiner zwölf Bretter. Jede Uhr mißt die Zeit getrennt für beide Seiten, so daß beim Simultanspiel bis zu 24 verschiedene Zeiten registriert und angezeigt werden! Die Schachuhren laufen quatzgenau und zeigen Stunden, Minuten und Sekunden an.

Wenn Sie eine Partie mit NEUE PARTIE beginnen, werden die Uhren für dieses Brett auf Null gestellt und automatisch gestartet. Vor dem ersten Zug läuft die weiße Uhr, nach dem ersten weißen Zug beginnt auch die schwarze Uhr, die Bedenkzeit zu zählen. Am Ende einer Partie (Matt oder Remis) werden die Uhren automatisch abgestellt und Sie können ablesen, wieviel Bedenkzeit jede Seite insgesamt verbraucht hat.

Es gibt drei Tasten (links neben der Cursortaste), die die Schachuhren direkt ansprechen:

START :

damit können Sie die Uhren in Gang setzen, wenn sie aus irgendeinem Grund angehalten wurden. Laufen die Uhren ohnehin, hat die Betätigung dieser Taste keine Wirkung, außer, daß die Uhren in der Kommentar-Anzeige angezeigt werden.

STOP :

mit dieser Taste können Sie die Uhren einer laufenden Partie anhalten, etwa weil Sie die Partie für kurze Zeit unterbrechen möchten.

:

mit dieser Taste rufen Sie die Uhren in die Kommentar-Anzeige, ohne ihren Zustand zu verändern. Drücken Sie diese Taste zweimal hintereinander, fragt der Computer, ob Sie die Einstellungen der Uhren verändern möchten: „W. UHR RICHTIG?“. Bei der dritten Betätigung verschwindet die Anzeige.

Alle drei Tasten können bedenkenlos auch während der Bedenkzeit des Computers verwendet werden.

### Wichtig:

Laufen die Schachuhren aus irgendeinem Grund nicht, wird der Computer die Stellung unbegrenzt lange analysieren, ohne einen Zug auszuführen. Wenn der Computer für einen Zug zu lange braucht, sollten Sie unbedingt kontrollieren, ob die Uhren laufen und sie ggf. anstellen!

Die Uhren werden automatisch angehalten, wenn

1. die Partie beendet ist (Matt, Patt, Remis),
2. die PARTIEWIEDERH-Taste benutzt wurde, und
3. Sie durch mehrfache Betätigung der MODUS-Taste die Betriebsart wechseln. In diesem Falle werden die Uhren auch noch auf Null gestellt.

### 8.1 Die Verstellung der Uhren

Es kann bei wichtigen Turnierpartien passieren, daß Sie die abgelaufene Zeit, die der Computer anzeigt, mit der der offiziellen Schachuhr in Übereinstimmung bringen möchten. Nehmen wir an, die Computeruhr für Weiß zeigt 1h33'35 an, die offizielle Uhr aber 1 Stunde und 42 Minuten. Um die Computeruhr zu verändern drücken Sie



1h33'35 1h56'30



W.UHR RICHTIG ?

JA

1h33'35 1h56'30

Der Computer ist jetzt bereit, die Minuten auf der weißen Uhr zu verstellen. Wenn Sie die obere Kante der Cursortaste drücken, wird die Minutenzahl erhöht, wenn Sie die untere Kante drücken, wird sie vermindert. (Wollen Sie auch die Stundenzahl verändern, drücken Sie vorher die linke Seite der Cursortaste, sollen die Sekunden verändert werden, zunächst die rechte Seite.) Halten Sie also die obere Kante der Cursortaste so lange gedrückt, bis die Anzeige lautet

EINGABE 1142'35 1156'30  
S.UHR RICHTIG ?

Sie könnten jetzt auch noch die schwarze Uhr stellen. Wollen Sie es nicht, drücken Sie einfach

EINGABE

Wenn Sie **nur** die schwarze Uhr stellen möchten drücken Sie

1133'35 1156'30  
 W.UHR RICHTIG ?  
NEIN S.UHR RICHTIG ?  
JA 1133'35 1156'30

Schwarze Uhr mit Cursortaste verstellen.

EINGABE

Sie können beide Uhren jederzeit, auch während der Bedenkzeit des Computers, verstellen.

9. ZUG-  
VORSCHLÄGE  
UND  
SELBSTSPIEL

## 9. Zugvorschläge und Selbstspiel

Es ist manchmal nützlich, in einer schwierigen Stellung zu erfahren, was der Computer an Ihrer Stelle spielen würde. Das ist beim Chess Champion Mark V jederzeit und besonders leicht zu erfahren. Sie drücken dazu einfach die ANALYSE-Taste und erfahren, welchen Zug der Computer für den besten hält, was er darauf zu spielen gedenkt sowie seine Bewertung der Stellung (s. auch Kap 4.2). Nur Vorsicht, denn während Sie über der Stellung brüten, tut es der Computer auch! Es kann dann passieren, daß er, wenn Sie den angegebenen Zug spielen, einen besseren Gegenzug findet und ausführt.

Soll der Computer einen Zug für Sie spielen, drücken Sie in Ihrer Bedenkzeit einfach SPIELEN. Der Computer wird den nächsten Zug für Sie berechnen und ausführen. Soll er weiter für sich spielen, dann nochmals SPIELEN.

Der Chess Champion Mark V kann auch ganz allein gegen sich selbst spielen. Dazu drücken Sie einfach auf AUTO. Der Computer wird nun eine ganze Partie gegen sich selbst spielen. Sie können ihn getrost allein lassen. Wenn Sie dann später zurückkommen, hat er vielleicht zu Ende gespielt und Sie können die Partie durch PARTIEWIEDERH., EINGABE nochmals vorführen lassen. Interessant ist diese Vorrichtung insbesondere für schwierige Studien; wo Sie nicht die ganze Zeit dabeisitzen und die Abwicklung verfolgen wollen.

Damit haben Sie alle Funktionen des Chess Champion Mark V kennengelernt. Sicher werden Sie viele weitere Möglichkeiten entdecken, den Computer einzusetzen. Alle konnten wir an dieser Stelle nicht ansprechen.

10. PFLEGE,  
GARANTIE,  
TECHNISCHE  
DATEN



## 10. Pflege, Garantie, Technische Daten

### 10.1 Pflege des Geräts

Zum Entfernen von Staub nur ein weiches Tuch verwenden. Auf keinen Fall Reinigungsmittel oder Wasser benutzen. Damit würden Ihre Garantieansprüche erlöschen. Das Gerät muß trocken und kühl gelagert werden. Gebrauch nur bei Zimmertemperatur, also nicht in praller Sonne oder in unmittelbarer Nähe von Heizung, Heizgeräten u.ä.

### 10.2 Garantie

Siehe beiliegende Garantiekarte.

### 10.3 Technische Daten

CPU	6502A
Systemzeitgeberfrequenz	20 MHz
Wortlänge	1 byte (= 8 bit)
Festwertspeicher (ROM)	32 kbyte
Schreib-Lese-speicher (RAM)	16 kbyte
Permanentspeicher (CMOS)	128 byte
Speicher-Zugriffszeit	250 ns (= 0,000 000 250 Sek.)
Leistungsaufnahme	7,5 W

## Register

- 50-ZÜGE-REGEL 30
- Abbruchstellung 15
- Adapterbuchse 8, 9
- Aljechin-Verteidigung 34
- Analyse 31, 54
- Bauernumwandlung 14, 17
- Bedenkzeit – siehe Kap. 3
- Bewertung 31
- Blitzschach 21
- Blitzstufe 21
- COMMENT 11
- COMPUTING 11, 15
- Cursor 13
- Cursortaste 8, 9, 10
- Eingabe – siehe Kap. 2.4
- Endspielstudien – siehe Kap. 6
- en passant 14, 37
- Eröffnung 34, 35
- Eröffnungsbibliothek 34
- Eröffnungstheorie 34
- Eröffnungsvariante 34
- Festanzeige 8, 9, 10, 11
- Gewaltmethode 20
- Großmeister Turnier 21
- Hauptschalter 8, 9
- Kommentaranzeige 8, 9, 10, 11
- LCD-Festanzeige 8, 9, 10, 11
- LCD-Kommentaranzeige 8, 9, 10, 11
- LCD-Schachbrett 8, 9, 10, 11
- LCD-Schalter 8, 9
- Lloyd, Samuel 39
- Mehrfunktionstaste 8, 9, 12
- Mitteilung 8, 9
- Nebenlösung 40–43
- Neue Partie 14
- Patt 30
- Problemschach – siehe Kap. 6.3
- Remis 9, 30
- Rochade 8, 9, 14
- SIMUL 46, 47
- SPEED 20, 21
- Schachgebot 11
- Schachproblem 5,27-28, 39
- Schachuhren 8, 9, 14, 23, 30 50, 51
- Schlagzüge 14
- selektive Suche 20
- Simultanschach 47
- Speicherplatz 31, 55
- Spielmodus – siehe Kap. 3
- Spielstärke 20–24
- Standardnotation 11
- Stellungsanalyse 8, 9, 31
- Stellungswiederholung 30
- Suchtiefe 20
- TOURN 20, 22, 23, 24
- Tarrasch 34
- Turniermodus 21, 22
- Unterverwandlung 14
- Vorgabepartie 42
- ZUERST GO 23
- Zeitkontrolle 8, 9
- Zeitvorgabe – siehe Kap. 3





