

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

CHESS CHAMPION MARK V

Kurz-Gebrauchsanweisung



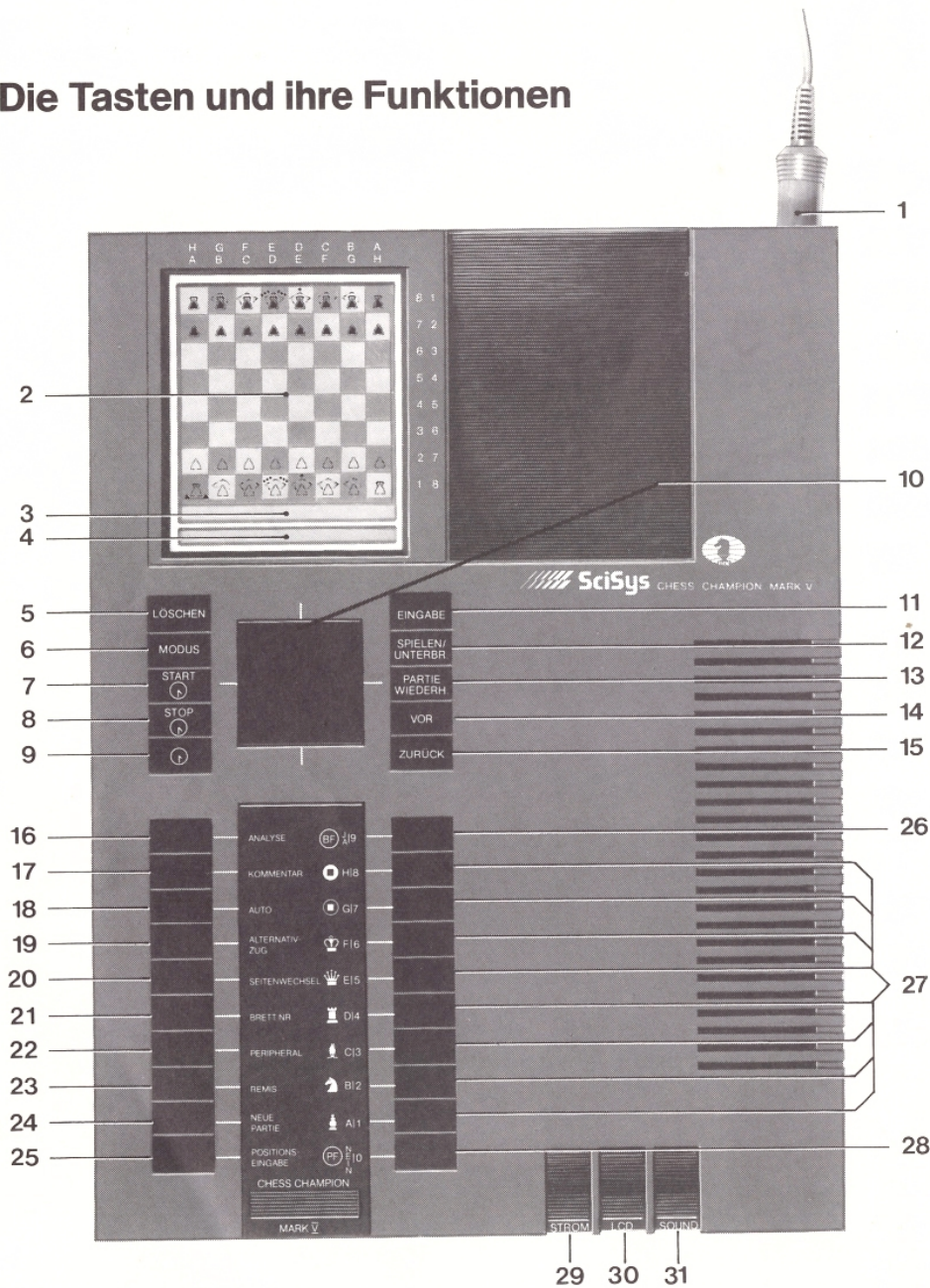
Inhalt

Abschnitt

Die Tasten und ihre Funktionen

- 1. Die Partie**
- 2. Zugeingabe**
- 3. Falsche Zugeingabe**
- 4. Seitenwechsel**
- 5. Unterbrechen des Rechenvorgangs**
- 6. Einstellung der Spielstärke**
- 7. Tasten, die Sie auch während des Rechenvorgangs betätigen können**
- 8. Rücknahme von Zügen**
- 9. Partiewiederholung**
- 10. Eingabe von Stellungen, Ändern von Figurenpositionen**
- 11. Simultan-Partien**
- 12. Angehaltene Uhren**
- 13. Weitere Tasten**
- 14. Garantie und Pflege**

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 Computermitteilungen

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 Zügezahl-Einstellungen

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 Zügezahl-Einstellungen, lange oder kurze Rochade

c) Antwort NEIN auf Computerfragen

29 Ein/aus Lichtnetzanschluß

30 Ein/aus Kontrast

31 Ein/aus Warnsignale

1. Die Partie

Gerät einschalten (POWER).

NEUE PARTIE

JA (Taste 9)

Zug eingeben, z. B.

E-2-E-4

NEUE PARTIE ?

0:00:01 0:00:00

1 E2-E4

EINGABE

Computerzug

1 ... E7-E5

Zug eingeben,

z. B. Springer von g1 nach f3.

G-1-F-3

2 SG1-F3

EINGABE

Computerzug

2 ... SBB-C6

usw.

Anmerkung: Alle Züge werden automatisch auf dem LCD-Schachbrett ausgeführt. Während des Rechengangs erscheint das Wort „COMPUTING“ in der LCD-Festanzeige unterhalb des LCD-Brettes: **Wichtig:** Falls der Computer für seinen Gegenzug zu lange Zeit benötigen würde, können Sie die Zeitvorgabe verändern (s. Abs. 6 Einstellung der Spielstärke).

2. Zugeingabe

Entweder über Koordinaten (z. B. E 2 E 4 EINGABE) oder mit der zentralen Cursortaste: Cursor (▲) auf dem LCD-Brett mit Hilfe der Cursortaste nach E2 bringen, **EINGABE**, Cursor nach E4, **EINGABE**. Für die **Rochade** nur Königszug eingeben oder **00 EINGABE** bzw. **000 EINGABE**. Bei der **Bauernumwandlung** müssen Sie die Figur angeben, die Sie haben wollen (z. B. **C7C8 ♔ EINGABE**).

3. Falsche Zugeingabe

Bei unmöglichen oder unzulässigen Zügen erscheint

ILLEGALER ZUG

in der LCD-Anzeige. Neuen Zug eingeben. Falsch eingetippte Züge können mit der **LÖSCHEN**-Taste gelöscht werden.

4. Seitenwechsel

Wenn Sie die Seiten wechseln wollen, auch während einer Partie, drücken Sie einfach die **SEITENWECHSEL**-Taste. Das LCD-Brett wird automatisch um 180° gedreht.

Soll der Computer für die Gegenseite weiterspielen, drücken Sie (nach einem Computerzug) **SPIELEN/UNTERBR.**

Der Computer wird für die Gegenseite weiterspielen. Wenn Sie eine Partie mit Schwarz beginnen wollen, drücken Sie: **SEITENWECHSEL** (LCD-Brett wird um 180° gedreht)

NEUE PARTIE

NEUE PARTIE ?

JA

0:00:01 0:00:00

SPIELEN/UNTERBR. (erster Computerzug für Weiß)

Ersten schwarzen Zug eingeben.

Computer macht den zweiten weißen Zug. usw.

5. Unterbrechen des Rechengangs

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

SPIELEN/UNTERBR.

JETZT SPIELEN ?

JA (Taste 9)

(Computerzug)

6. Einstellung der Spielstärke

Der Mark V besitzt vier verschiedene Spielarten, die sich durch wiederholtes Drücken der **MODUS**-Taste abrufen lassen:

Modus	LCD-Festanzeige	Kommentar-Anzeige
Normal	—	SEK/ZUG = *
Problem	PROBLEM	MATT IN *
Blitzschach	SPEED	SEK/ZUG = *
Turnierpartie	TOURN	1 30 IN 60

In der **Normal**- oder **Blitzstufe** können Sie die durchschnittliche Bedenkzeit in Sekunden pro Zug selbst bestimmen:

MODUS, MODUS, ... (bis die gewünschte Spielart in der LCD-Festanzeige erscheint)

30 EINGABE

SEK/ZUG = 30

In der **Turnierstufe** bestimmen Sie, wieviele Züge in welcher Zeit auszuführen sind:

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

40 EINGABE 150 EINGABE

1 40 IN 150

20 EINGABE 60 EINGABE

2 20 IN 60

usw.

Der Computer spielt jetzt die ersten 40 Züge in 150 Minuten, die nächsten 20 in 60 Minuten, usw. (Beachten Sie, daß Sie in der TOURN-Modus **Minuten** einstellen!) Sie können bis zu acht Einteilungen vornehmen. Wenn nichts anderes eingegeben wurde, spielt der Computer in der Turnierstufe 30 Züge in 60 Minuten.

Für **Schachprobleme** geben sie an, in wievielen Zügen mattgesetzt werden soll (höchstens 7):

MODUS, MODUS, (bis PROBLEM erscheint)

4 EINGABE

MATT IN 4

EINGABE, SPIELEN

WICHTIG! Nach jeder Veränderung der Spielart die Uhren wieder in Gang setzen (**START** ⏪).

7. Tasten, die Sie auch während des Rechenvorgangs betätigen können.

Analyse: In der LCD-Anzeige erscheint der Zug, den der Computer gerade bedenkt, der erwartete Gegenzug, sowie die Bewertung der Stellung (+999 bis -999) + bedeutet Vorteil für den Computer

Kommentar: Wenn der Computer für Sie eine Mitteilung hat, erscheint das Wort „COMMENT“ in der LCD Festanzeige. Durch Betätigung der **KOMMENTAR**-Taste können Sie die Mitteilung abrufen (z. B. „MATT“, „PATT“, „ICH GEBE AUF OK?“, „ERZWUNGEN“, „REMIS?“) usw.

Seitenwechsel: Das LCD-Schachbrett wird um 180° gedreht.

⏪ **STOP:** Beide Uhren werden angehalten.

⏩ **START:** Beide Uhren werden wieder gestartet.

⏪ Die verbrauchte Zeit für Weiß und Schwarz wird angezeigt (z. B. Oh17'36 1h23'52)

SPIELEN/UNTERBR.: Mit dieser Taste können Sie den Rechenvorgang starten oder unterbrechen. (s. o.)

AUTO: Der Computer spielt die Partie weiter gegen sich selbst (in der Festanzeige erscheint „AUTO“). Wenn Sie nochmals **AUTO** drücken, hört der Computer nach dem nächsten Zug auf.

Wenn Sie eine andere als die oben genannten Tasten während der Bedenkzeit des Computers betätigen, erscheint „MEIN ZUG“ oder der Computer fordert Sie auf, den Rechenvorgang vorher zu unterbrechen („ZUERST GO“).

8. Rücknahme von Zügen

Sie können beliebig viele Züge zurücknehmen. Drücken Sie nach einem Computerzug einfach **ZURÜCK** ⏪ Mit der **VOR**-Taste können Sie anschließend beliebig viele Züge vorwärts abspielen.

9. Partiewiederholung

Mit der TASTE **PARTIE WIEDERH.** können Sie die Partie automatisch wiederholen lassen:

PARTIE WIEDERHOLEN

SEK/ZUG : 3

EINGABE

Die Partie wird im Tempo von 3 Sekunden pro Zug abgespielt. Wollen Sie es schneller oder langsamer, stellen Sie die Zeit entsprechend ein: **PARTIE WIEDERH. 1, EINGABE** (= eine Sekunde pro Zug).

10. Eingabe von Stellungen

Wollen Sie eine Stellung eingeben oder Figuren auf dem Brett verändern, dann drücken Sie:

POSITIONSEINGABE

E-STELLUNG ?

JA (Taste 9)



E.5 WEISS

Sie können jetzt Figuren eingeben bzw. entfernen. Wollen Sie vorher alle Figuren entfernen, drücken Sie

BF

BRETT FREI ?

JA (alle Figuren verschwinden vom LCD-Brett)

Um eine Figur aufzustellen, bringen Sie den Cursor zum entsprechenden Feld, drücken Sie  (= Weiß) oder  (= Schwarz), und die Taste mit dem richtigen Figurensymbol. Um eine Figur wieder zu entfernen, drücken Sie PF (= Feld frei). Die Figur über dem Cursor verschwindet.

Nachdem Sie alle Figuren aufgestellt haben, drücken Sie **EINGABE**. Der Computer verlangt nun Information über die Stellung (Sie können die Fragen ignorieren und einfach nochmals **EINGABE** drücken):

Beispiel:

Figuren aufgestellt
EINGABE

WEISS AM ZUG ?

JA (Taste 9) oder
NEIN (Taste 0)

ZUG NUMMER :

50 EINGABE (= 50. Zug)

WEISS 0-0 ?

JA

(Weiß darf kurz rochieren)

SCHWARZ 0-0-0 ?

NEIN (Schwarz darf nicht
mehr lang rochieren)

EN PASSANT :

B (siehe Anmerkungen)

50-ZUEGE-REGEL :

40 EINGABE

0:00:00 0:00:00

Anmerkungen: Nach dem Aufstellen der Figuren fragt der Computer, wer am Zug ist, dann nach der Zugnummer. Stehen König und Turm auf ihren Ausgangsfeldern, fragt er, ob Sie noch rochieren dürfen (z. B. SCHWARZ 0-0-0? bedeutet: Darf Schwarz lang rochieren?). Stehen zwei gegnerische Bauern auf der 4. oder 5. Reihe nebeneinander, will er wissen, ob en passant geschlagen werden kann. Falls ja, geben Sie die Linie an, auf der der Bauer zuletzt gezogen wurde (in unserem Beispiel die B-Linie). Schließlich fragt er nach der 50-Züge-Regel, d. h. seit wievielen Zügen ist weder eine Figur geschlagen noch ein Bauer gezogen worden. Sie können die Fragen beantworten oder einfach **EINGABE** drücken.

Beispiel:

Sie wollen folgende Stellung eingeben:

Weiß: Kb6, Bc6, Schwarz: Ka1, Td5. Weiß am Zug.

NEUE PARTIE

NEUE PARTIE ?

JA

0:00:00 0:00:00

POSITIONSEINGABE

E-STELLUNG ?

JA

E.5 WEISS

BF

BRETT FREI ?

JA

E.5 WEISS

Der Cursor befindet sich auf dem Feld a1



E.5 SCHWARZ



Der schwarze König erscheint auf a1, der Cursor springt automatisch auf b1. Cursor mit Hilfe der Cursortaste nach d5 bringen.



Der schwarze Turm erscheint auf d5. Cursor nach b6 bringen.



E.5 WEISS



Der weiße König erscheint auf b6, Cursor springt auf c6.



Der weiße Bauer erscheint auf c6.

EINGABE

WEISS AM ZUG ?

EINGABE

0400'00 0400'00

START

0400'01 0400'00

SPIELEN/UNTERBR. Der Computer macht den ersten Zug

11. Simultan-Partien

Der Mark V besitzt 12 interne Schachbretter und kann bis zu 12 Partien gleichzeitig spielen. Sie können jederzeit von einem Brett zu einem anderen springen. Dazu drücken Sie (nach einem Computerzug):

BRETT NR.

BRETT NUMMER: 0

2 EINGABE und die letzte Position des zweiten Brettes erscheint auf dem LCD-Schachbrett. Alle Einstellungen (Spielart, Zeitvorgabe usw.), Züge und Zeiten werden für jedes Brett getrennt gespeichert. Ist mehr als ein Brett belegt, erscheint die Brett Nummer und das Wort „SIMUL“ in der Festanzeige.

12. Angehaltene Uhren

Wichtig: Der Mark V hält seine Uhren nach Remis oder Matt selbsttätig an. Wenn Sie danach einige Züge zurückgehen und weiterspielen wollen, wird der Computer unbegrenzt rechnen, da die Uhren ja nicht laufen.

Vergessen Sie daher nicht, die Uhren wieder in Gang zu setzen (**START**)! Wollen Sie dagegen eine Stellung unbegrenzt lange vom Computer analysieren lassen, stoppen Sie die Uhren (**STOP**) und drücken Sie **SPIELEN, ANALYSE**. Der Computer wird die Stellung ggf. tagelang analysieren.

13. Weitere Tasten

ALTERNATIV-ZUG: Bei Schachproblemen benutzen Sie diese Taste, um Nebenlösungen zu finden. Hat der Computer eine Lösung des Problems gefunden, drücken Sie **ZURÜCK, ALTERNATIV-ZUG**. Findet der Computer keine Nebenlösung, zeigt er an „KEIN MATT“.

PERIPHERAL: Diese Taste wird in Verbindung mit dem Intelligen-ten Sensor-Brett und dem Drucker (Zusatzgeräte) verwendet.

REMIS: Mit dieser Taste können Sie dem Computer Remis anbieten. Dazu drücken Sie zunächst die **REMIS**-Taste, dann geben Sie Ihren nächsten Zug ein. Der Computer wird das Remisangebot prüfen und entweder annehmen (Kommentar: „REMIS ANGENOMMEN“) oder ablehnen, indem er weiterspielt. (Der Computer selbst bietet Remis an – Kommentar: „REMIS?“ – und reklamiert Remis nach den 3-Züge- und 50-Züge-Regeln. Dabei zitiert er die entsprechenden Artikel der FIDE-Regeln: z. B. „REMIS ABS. 12.3.A.“.)

14. Garantie und Pflege des Geräts

Der Computer ist mit einer sechsmonatigen Garantie ab Verkaufstag ausgestattet.

Die Garantie entfällt, wenn ein unsachgemäßer Eingriff, z. B. durch eine nicht-autorisierte Werkstatt, erfolgt. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn das Gerät durch unsachgemäße Behandlung beschädigt wird. Ist das Gerät defekt, so bringen Sie das Gerät mit der ausgefüllten Garantiekarte zu Ihrem Händler zurück.

Für das Entfernen von Staub von den Oberflächen darf nur ein weiches Tuch verwendet werden. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chemischen Reinigungsmitteln oder Feuchtigkeit in Berührung kommen. Hieraus entstandene Schäden fallen nicht unter die Garantie. Spielen in praller Sonne oder in der Nähe von Heizkörpern kann zu Überhitzung und dadurch bedingten Ausfall des Geräts führen.

Sorgen Sie bitte dafür, daß während des Spiels die Lüftungsöffnungen frei bleiben.

