



mi-service-gmbh

# BEDIENUNGSANLEITUNG

## CHES CHALLENGER SENSORY 8



mi-service-gmbh

Sitz: Berlin  
Niederlassung:  
Widenmayerstraße 5, 8000 München 22  
Telefon (089) 22 68 02, Telex 529 797

## Inhaltsverzeichnis

---

	Seite
Allgemeine Hinweise	1
Schachregeln	
Das Schachbrett	2
Die Spielfiguren	3
Die Spezialzüge	4
Die Bedienungselemente	6
Spielbeginn	7
Die Spielstufen	8
Die Farbwahl	8
Die Handhabung der Spezialzüge	9
Die Spielstandskontrolle	10
Schachaufgaben	11
Zugvorschläge – Seitenwechsel – Automatenspiel	12

## Allgemeine Hinweise

---

Die Sensor-Technologie setzt bei Schachcomputern neue Maßstäbe an Bedienungskomfort.

Der **Chess Challenger Sensory** „spürt“ welche Figur gezogen wurde, ohne daß eine gesonderte Eingabe erforderlich ist.

Mit Hilfe der roten Positionsleuchten lassen sich die Zugbewegungen erkennen und Spielstandskontrollen durchführen.

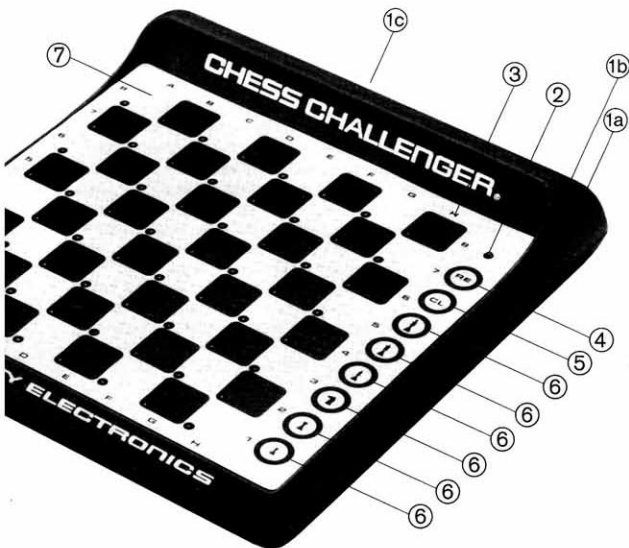
Der **Chess Challenger Sensory** kann sowohl mit Batterien (4 x 1.5 V – Baby für etwa 8 - 10 Spielstunden) als auch mit Netzstrom betrieben werden.

Für diesen Gerätetyp wurde ein Netzgerät entwickelt, das Sie überall dort erhalten, wo **Chess Challenger** verkauft werden.

Wir empfehlen ausdrücklich, keine anderen Netzgeräte zu verwenden.

Nach längerer Spieldauer wird sowohl der Schachcomputer als auch das Netzgerät Wärme entwickeln. Diese hat jedoch weder auf die Betriebsbereitschaft noch auf das Leistungsvermögen irgendwelche Bedeutung.

## Spielbeginn

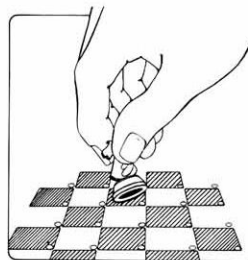


Schalter 1b in gewünschte Position bringen.  
(AC für Netzbetrieb)

Das Aufleuchten des Feldes H 1 zeigt an, daß der **Chess Challenger Sensory** nun in der Programmstufe 1 spielbereit ist, die Figuren den Regeln entsprechend aufgebaut gespeichert sind und der Computer mit schwarz spielend Ihren Eröffnungszug erwartet.

Wenn statt H 1 die Kontroll-Anzeigen-Leuchte 2 aufleuchtet, so besteht keine einwandfreie Stromversorgung. Prüfen Sie in diesem Fall, ob der Netzstecker richtig sitzt und ersetzen Sie verbrauchte Batterien. Sobald H 1 aufleuchtet ist die Stromversorgung ausreichend und die Bedeutung der Anzeigenleuchte 2 ändert sich und zeigt nunmehr die Denkphase des Computers an.

Setzen Sie die Unterkante der Figur auf das Feld, welches die Spielfigur verlassen soll, bis die entsprechende Feldanzeige aufleuchtet. Sobald Sie Ihre Figur auf die gleiche Weise in Zielposition gebracht haben, zeigt die aufleuchtende Anzeige 2 die Denkphase an, bis auf einem Feld die Positionslampe aufleuchtet. Mit dieser Figur beantwortet der **Chess Challenger Sensory** Ihren Zug. Drücken Sie diese Figur auf das aufleuchtende Feld, bis ein anderes Feld aufleuchtet. Nachdem Sie mit etwas Druck die Figur auf der Zielposition abgestellt haben, erlischt die Anzeige und Sie können Ihren nächsten Zug nach der beschriebenen Methode durchführen.



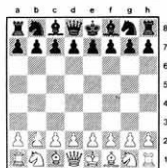
- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| ①a) Netzanschluß              | ④ Spielanfang/Speicher löschen   |
| ①b) Betriebsschalter          | ⑤ Programmwahl/Einzellöschung  |
| ①c) Batteriefach (Unterseite) | ⑥ Figuren-Typ-Tasten<br>Spielstandskontrolle<br>Spielstandsveränderung |
| ② Kontroll-Anzeigen-Leuchte   | ⑦ Akustisches Signal Aus/Ein   |
| ③ H1-H8 Programmanzeige       |  |

## Die Spielstufen

Sofern Sie am Zuge sind, können Sie durch CL während des gesamten Spieles die Spielstufe verändern. Die eingegebene Stufe wird nach CL in der Linie H auf den entsprechenden Reihen von 1-8 aufleuchten. Nach jeder Einstellung kann ohne weitere Eingaben mit einem Zug gespielt werden.

H 1 Blitzschach	ca 5 sec.
H 2 Anfänger	ca 15 sec.
H 3 Fortgeschrittener	ca 80 sec.
H 4 Routinier	ca 130 sec.
H 5 Endspiel-Analyse	ca 20 min.
H 6 Total-Analyse	ca 24 Std.
H 7 Schnell-Analyse	ca 6 min
H 8 Turnier	ca 3 min.

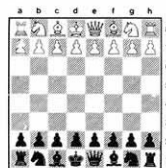
## Die Farbwahl



Spieler beginnt normal mit dem Eröffnungszug für weiß



Computer beginnt mit weiß durch E 8



Computer beginnt mit weiß durch D 1

## Die Handhabung der Spezialzüge

**En Passant:** Durchführung wie normal, d. h. Bauer schlägt schräg hinter den aus der Ausgangsstellung um 2 Felder vorziehenden Bauern. Geschlagene Figur vom Spielfeld entfernen. Weitere Eingaben sind nicht erforderlich.

**Rochade:** Königsbewegung mit – Turmbewegung ohne Druck auf das Spielfeld durchführen.

**Bauernumwandlung:** Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, so wird er automatisch in eine Dame umgewandelt.

Wünschen Sie dagegen, daß die Umwandlung in einen anderen Offizier erfolgen soll, so ist vor dem Zug, der zur Umwandlung führt per Spielstandsveränderung der Bauer auszutauschen. Ist der anschließende Zug auf das eigentliche Feld der Umwandlung nicht möglich, so ist beim Austausch darauf zu achten, daß die neue Figur auf ein Feld gestellt wird, von der sie den Regeln entsprechend das Feld der Grundlinie erreicht.

## Die Spielstandskontrolle

Zeigt der **Chess Challenger Sensory** durch Blinken der Zielposition einen Regelverstoß an, so überprüfen Sie zunächst, ob die Bewegungsmöglichkeiten dieser Figur dem nicht akzeptierten Zug entsprechen. Stellen Sie die Legalität dieser Bewegung fest, so führen Sie eine Spielstandskontrolle durch, die den im Computer gespeicherten Spielstand anzeigt.

Zunächst müssen Sie den nicht akzeptierten Zug zurücknehmen. Drücken Sie daher auf die blinkende Zielposition und stellen Sie Ihre Figur auf das dann blinkende Ausgangsfeld.

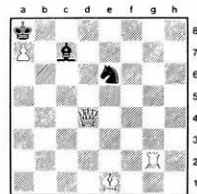
Die Figuren-Typ-Taste 6 bewirkt das Aufleuchten der von 1-8 spielenden Figuren sowie das Blinken der in umgekehrter Richtung spielenden Figuren. Vergleichen Sie Typ für Typ alle Figuren, bis Sie eine Abweichung festgestellt haben und korrigieren Sie durch Umstellen der Figuren auf dem Spielfeld oder per Spielstandsveränderung den elektronischen Speicher.

## Die Spielstandsveränderung

Sie beginnt wie die Spielstandskontrolle mit der Figuren-Typ-Taste. Wird diese Taste ein zweites Mal betätigt, so zeigt die Anzeigenleuchte 2, daß jetzt die aufleuchtenden Figuren verändert werden können. Soll eine Figur eliminiert werden, so drücken Sie das entsprechende Feld. Dort, wo eine Figur gewünscht wird, drücken Sie das entsprechende Feld. Nachdem Sie die Figuren-Typ-Taste ein weiteres Mal gedrückt haben, können Sie die Figuren der blinkenden Partei ebenso löschen bzw. auferstehen lassen. Durch letztmaliges Drücken der Figuren-Typ-Taste schließen Sie den Programmiervorgang ab und können nun weiterspielen oder weitere Figuren im Spielstand verändern.

## Schachaufgaben

Wollen Sie anstelle einer neuen Partie lieber die Entwicklung aus einer bestimmten Stellung – vielleicht in verschiedenen Schwierigkeitsgraden – analysieren oder dem Schachcomputer eine Schachaufgabe stellen, so verfahren Sie wie bei der Spielstandsveränderung. Wenn dabei eine Vielzahl der Figuren nicht benötigt wird, so empfiehlt es sich, diese mittels der Taste CL zu löschen, wie das nachstehende Beispiel verdeutlichen soll:



- 1.) bis gewünschte Stufe erreicht ist
- 2.)
- 3.)
- 4.)
- 5.)
- 6.)
- 7.)
- 8.) Wollen Sie den Computer dieses Problem lösen lassen, so drücken Sie auf den schwarzen König (A8) und nach der Bedenkzeit wird der **Chess Challenger Sensory** die Problemlösung anzeigen. Beachten Sie bei schwierigen Aufgaben genügend Bedenkzeit einer entsprechenden Spielstufe zu programmieren.

## Zugvorschläge – Seitenwechsel – AutomatenSpiel

---

Auf Wunsch macht Ihnen der **Chess Challenger Sensory** einen Zugvorschlag. Wenn Sie den König des Computers auf sein augenblickliches Feld drücken, dann übernimmt er Ihre Figuren und beantwortet seinen letzten Zug selbst.

Akzeptieren Sie den bereits ausgeführten Zug, so drücken Sie auf Ihren König und der Computer spielt mit seinen Figuren weiter.

Auf diese Art können Sie den Computer beim Spiel gegen sich selbst beobachten, indem Sie nach jedem Zug auf den König der zuletzt in Aktion getretenen Farbe drücken.

Selbstverständlich können Sie den Zugvorschlag per Spielstandsveränderung auch ablehnen und anstelle dessen einen Ihnen vorteilhafter erscheinenden Zug durchführen.