

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

atarimuseum.nl

Computerprogramma
op cassette

**COMPUTER-
SCHAAK**

RXB 4009

ATARI®



A Warner Communications Company

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

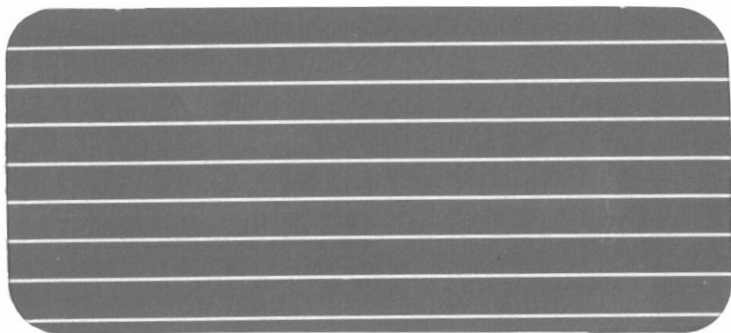
Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
9814 AL BREDA

HOOFDKANTOOR:

Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3800 BP MAARSSEN,
Atoomweg 480
3842 AB UTRECHT

atarimuseum.nl





atarimuseum.nl

**Computerprogramma
op cassette**

COMPUTER- SCHAAK

RXB 4009

ALGEMEEN

Schaak is als een van de oudste oorlogsstrategiespelen van oorsprong afkomstig uit India, waar het is ontstaan tussen 350 en 400 n.C. Het eerste geschreven verslag over het spel dateert uit 800 n.C. Er zijn veel verschillende versies van schaak in omloop, maar het doel van het spel is altijd hetzelfde: het veroveren van de koning van de tegenstander.

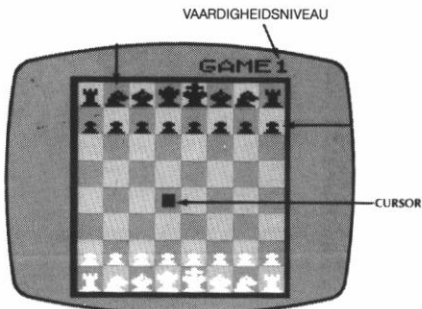
Gebruik bij dit spel uw joystick. Zorg dat hij stevig in de eerste joystickaansluiting van de Atari huiscomputer is gepluigd. Houdt de joystick zo vast dat de rode drukknop linksboven zit.

Het plaatsen van de spelmodule

Steek het schaak spelmodule in de modulegleuf met het label naar de speler toe. Steek het voorzichtig maar toch krachtig erin. Schakel dan de Atari huiscomputer in door de **POWER** knop op **ON (AAN)** te zetten.

HET SPELEN

De stukken worden door de computer op hun juiste plaats op het bord gepositioneerd, zoals in de afbeelding is te zien.



Ieder stuk heeft een kenmerkende zet die alleen voor hem geldt.

Koning (1) Uw belangrijkste stuk. De koning is niet erg mobiel. Hij kan slechts één veld per zet verder komen, maar wel in alle richtingen; naar boven, naar beneden, naar opzij en diagonaal.



Koningin (1): De koningin is het veelzijdigste en beweegbaarste stuk en daarom het sterkste. Zij kan zich in alle richtingen verplaatsen als er lege velden zijn (naar boven, naar onderen, naar opzij en diagonaal).

De koningin geldt als op een na het belangrijkste stuk.



Toren (2): De toren kan zich zoveel lege velden als nodig is bewegen in opwaartse, neergaande richting en naar opzij. De toren is op twee na het belangrijkste stuk.



Loper (2): De loper kan zich zoveel lege velden verplaatsen als nodig is in diagonale richting. De twee lopers zijn zodanig opgesteld dat ieder op een eigen kleur veld staat.

Elke loper moet tijdens het spel op die velden blijven met de betreffende kleur.



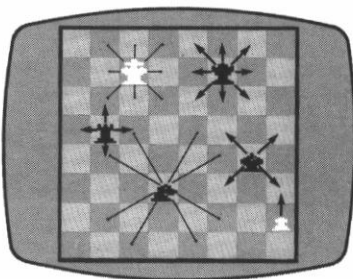
Paard (2): Het paard beweegt zich niet in één lijn voort, maar meer diagonaal van punt naar punt, volgens de methode één recht, één diagonaal of andersom één diagonaal en één recht. Het patroon is in het diagram weergegeven:

Het paard is uniek, hij kan namelijk niet worden vastgezet. Hij kan altijd over stukken heenspringen naar bijvoorbeeld een open veld of naar een veld waar hij een tegenstander slaat. De loper en een paard zijn ongeveer gelijk in waarde en staan op de vierde plaats van waardevolle stukken. De waarde wordt mede bepaald door de positie van het stuk op het bord tijdens het spel.



Pion (8): De pion verplaatst zich rechtlijnig met één veld per zet. Hij kan niet terug. Bij de openingszet mag de pion twee velden vooruit worden geschoven als dat nodig is.

De pion kan diagonaal slaan (zie 'En Passant'). De pion wordt soms beschouwd als het minst belangrijke stuk en gaat door voor het voetvolk van schaak. Hij kan echter van vitaal belang zijn bij de verdediging van een stuk gebied.



Pion promotie

Komt een pion veilig aan op de laatste rij (acht velden) dan kan hij tot een ander stuk promoveren met uitzondering van de koning. De computer zal hem automatisch tot koningin promoveren, die immers het krachtigste stuk vormt.

Wilt u een ander stuk dan de koningin hebben, drukt u op de **S**-toets van het toetsenbord. En verandert u de nieuwe koningin in het gewenste stuk (zie toetsenbord-besturing).

Slaan

De stukken, met uitzondering van de pion, slaan op dezelfde wijze als zij bewegen. Wilt u uw stuk naar een veld brengen dat door de tegenstander bezet wordt gehouden, dan kunt u deze tegenstander slaan. Het stuk van de tegenstander wordt dan uit het veld verwijderd en de overwinnaar neemt bezit van dat veld. U bent niet verplicht te slaan als dat mogelijk mocht zijn. Stukken kunnen niet van plaats verwisselen of stukken slaan van hun eigen kleur. Met uitzondering van het paard kan geen van de stukken over andere springen tijdens de zet bij het verplaatsen of het slaan. Traditiegetrouw wordt de overwinning van de koning niet uitgevoerd. Wordt de koning aangevallen, maar heeft hij nog een ontsnappingsmogelijkheid, spreekt men van schaak. De computer heeft een zeer aparte manier om aan te geven dat de koning schaak staat, zoals u tijdens het spelen wel zult tegenkomen.

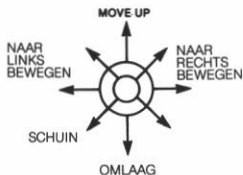
Wordt de koning aangevallen en bestaat er geen mogelijkheid tot vluchten meer, dan wordt gezegd: Hij staat schaakmat en het spel eindigt. U zult zien dat de koning ondersteboven wordt gedraaid en boven in het beeld wordt geplaatst.



HOE TE SPELEN

Het gebruik van de joystick

De stukken kunnen met behulp van de joystick over het bord worden verplaatst. De cursor (het roze vierkantje) wordt op het te verplaatsten stuk gezet en drukt u op de rode knop. Het stuk zal nu gaan knippen en mag in alle richtingen worden bewogen. Om het stuk weer los te laten, wordt de rode knop nog eens ingedrukt.



Verandert u van gedachte en wilt u bij nader inzien een ander stuk verplaatsen hebben, brengt u het eerste stuk naar zijn oorspronkelijke positie en bedient de rode knop. Plaats nu de cursor op het gewenste stuk en herhaal de bovenstaande procedure (uiteraard moet dat plaatsvinden voordat het eerste stuk is losgelaten op een andere positie).

Probeer u een illegale zet uit te voeren, laat de computer een waarschuwing horen en maakt hij de gedane zet ongedaan. Bent u over uw zet tevreden dan drukt u op de rode knop. De cursor verschijnt in het veld van waaruit het stuk is verplaatst en het stuk zal even knippen.

De cursor verdwijnt uit het beeld als de computer nadenkt. Hij verschijnt weer als de computer zijn zet heeft uitgevoerd.

De cursor staat in het veld van waaruit hij het betreffende stuk heeft verplaatst.

Toetsenbesturing

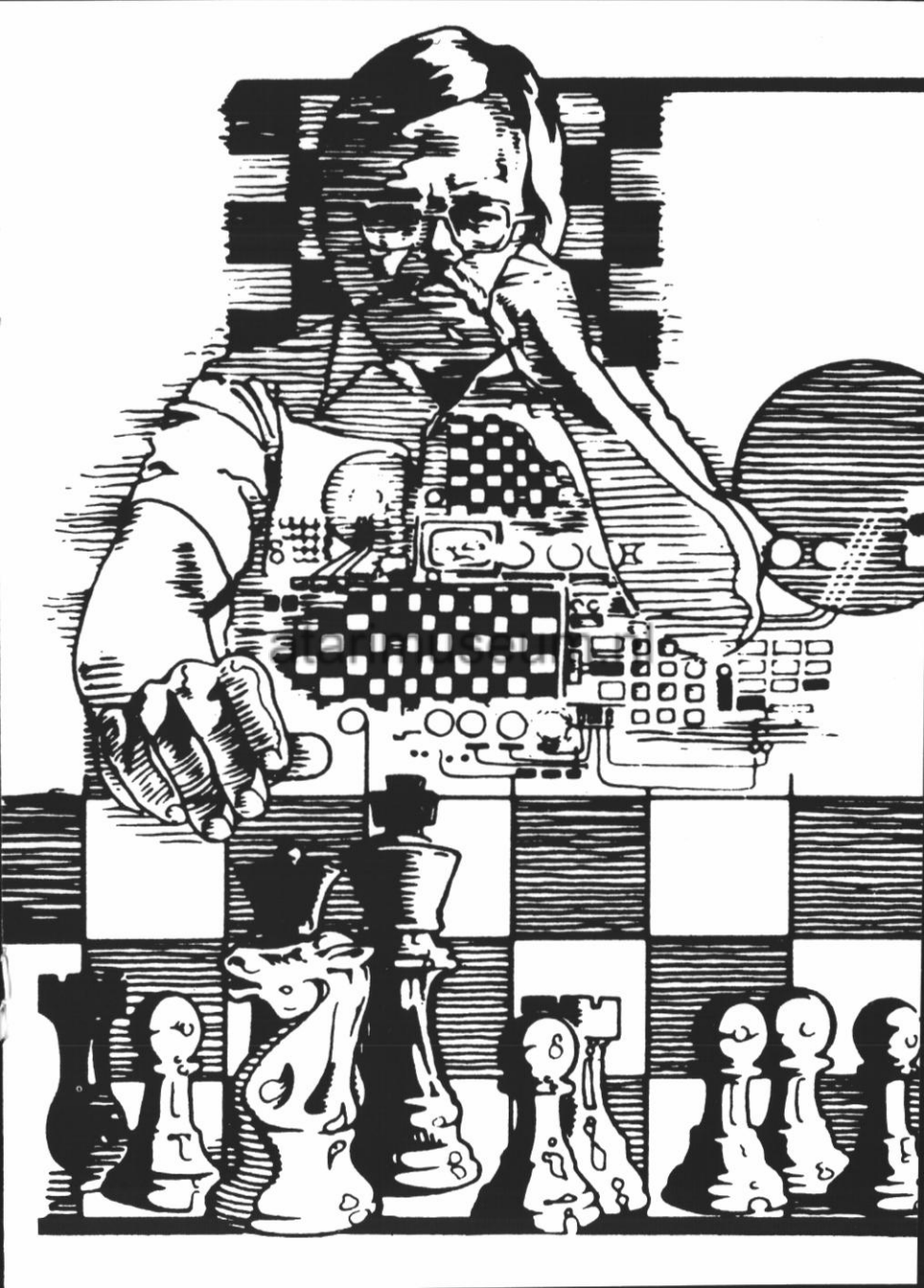
Reset: Deze toets wordt gebruikt om het spel te starten of om opnieuw te beginnen. Deze toets hoeft niet te worden ingedrukt als u wilt dat de computer met zwart speelt nadat de computer is ingeschakeld. Wilt u echter dat hij met wit speelt, dan moet u Reset en Option indrukken voordat u de Starttoets bedient.

Option: Het bedienen van deze toets voor de Start-toets betekent dat de computer met wit moet spelen. Deze toets weer indrukken draait de kleur weer om en gaat u met wit spelen. De kleur van het getal boven het speelveld geeft aan waarmee u speelt. (skill level geeft dat ook aan).

Start: Het indrukken van deze toets zorgt dat het spel begint. Speelt de computer met wit, dan maakt hij zijn eerste zet.

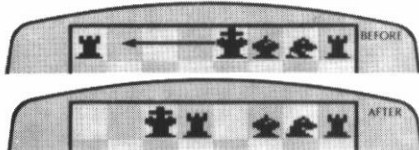
S-toets: Het oplossen van een bepaald probleem of voor het verkrijgen van een aparte opstelling wordt gerealiseerd met de S-toets. Verplaats de cursor naar het veld waarop een bepaald stuk moet komen te staan. Druk op de S-toets en iedere keer dat u de rode knop indrukt zet de computer daar een ander stuk op. Hij begint met de koning en gaat zo door tot de pion. Hebt u het gewenste stuk op het bord staan, beweegt u de cursor naar de volgende positie en herhaalt de procedure. Om een schaakstuk te verwijderen wordt de cursor op dat stuk geplaatst en doorloopt u de eerder genoemde cyclus tot voorbij de pion. De cursor (een blauw vierkantje) zal verschijnen en het stuk zal van het bord worden verwijderd. Hebt u de gewenste opstelling verkregen, dan drukt u op een willekeurige toets (geen S) en begint te spelen. U moet altijd de eerste zet doen.

Select: Het moeilijkheidsniveau waarop de computer speelt wordt met deze toets ingesteld (skill level). Het niveau kan op ieder moment van het spel worden veranderd.



Dubbele zetten

Bij het schaken zijn twee dubbel-zetten veroorloofd. De een staat bekend als "rokade" en de ander als „En passant". De computer mag, evenals u, van een van beide of beide gebruik maken.

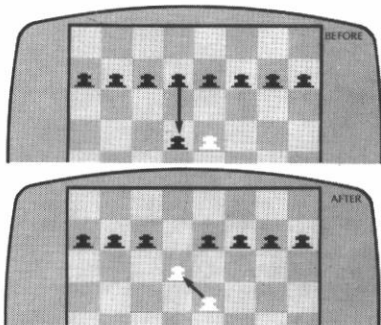


Rokade: Rokade kan zowel defensief als offensief werken. Om te mogen rokeren moeten de velden tussen de koning en de toren onbezet zijn. Bovendien mogen geen van beide reeds zijn verzet. Hiermee kan de koning worden beschermd en de toren worden verplaatst naar het midden van het bord waar hij effectiever kan zijn. Hebt u het bord opgezet - zoals is beschreven - verplaats dan de koning twee velden naar links of naar rechts (afhankelijk van naar welke zijde u wilt rokeren) en druk op de rode knop. De computer zal de zet afmaken door de toren aan de andere zijde van de koning te plaatsen. Wordt de koning naar de toren aan de zijde van de koning verplaatst, noemt men dat koningsrokade. In het andere geval wordt gesproken van koninginnerokade. De speler kan deze regel niet toepassen om uit schaak te komen (kasteel schaak). Tevens mag hij niet rokeren als een der velden tussen de koning en de toren wordt aangevallen (rokeren onder schaak).

N.B.: Na het opzetten van een schaakprobleem accepteert de computer het rokeren niet meer als een legale zet.

En passant: Deze zet wordt gebruikt om de vijandelijke dubbel-zet te counteren. Om de „En passant" uit te voeren moet uw pion zich op de vijfde rij bevinden. Uw tegenstander heeft dan de mogelijkheid om een pion één veld vooruit te zetten (waarbij hij dan wordt aangevallen) of om hem twee velden vooruit te zetten, waarbij aan de dreigende aanval voorbij wordt gegaan. Besluit uw tegenstander om hem

twee velden te verplaatsen, kan met "En passant" die pion worden geslagen door uw pion diagonaal te verplaatsen naar het veld dat deze pion heeft overgeslagen.



De En passant slag moet wel onmiddellijk worden uitgevoerd als deze mogelijkheid zich voordoet. Of u moet het helemaal laten. Later bestaat de mogelijkheid niet meer.

Moelijkheidsniveaus

De niveaus 1 tot en met 7 zijn opvolgend moeilijker. De computer denkt dan over zijn zet langer na. Niveau 8 is de makkelijkste en vormt een goed uitgangspunt voor de beginnende schaker. Na het spelen op niveau 8 moet de beginner overgaan op niveau 1.

De weergegeven tijden zijn gemiddelden, de tijdsduur dat de computer denkt is sterk afhankelijk van het niveau en de complexiteit van de stelling op het bord. Met andere woorden: de aangegeven tijden kunnen nogal variëren.

Niveau 8: 15 sec.	Niveau 4: 3 minuten.
Niveau 1: 30 sec.	Niveau 5: 10 minuten.
Niveau 2: 45 sec.	Niveau 6: 9 uur.
Niveau 3: 2½ min.	Niveau 7: 10 uur.

Een laatste opmerking: Er bestaan verscheidene schaakboeken die meer gedetailleerde instructies en beschrijvingen geven van het spel. Deze boeken kunnen u een beter inzicht geven in het brede gebied der strategieën. Wilt u het schaken in meerdere details bestuderen, stellen wij voor om de plaatselijke bibliotheek of boekwinkel te bezoeken.