

VIDEO CHESS

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.

Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

VIDEO CHESS

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop de spelcomputer. Houd de commandopost met de rode knop links van u af. Zie deel 3 van de gebruiksaanwijzing voor verdere informatie.

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

Het spel

Het schaken — een van de oudste spelen ter wereld — werd waarschijnlijk in India uitgevonden tussen 350 en 400 jaar na Christus. De eerste geschreven beschrijving van het spel stamt uit 700 n. Chr. Er zijn talloze variaties op het schaakspel bekend.

Bij ieder spel is het doel de koning van de tegenstander te slaan.

De computer stelt de stukken in de juiste slagorde op het bord op. Elke speler begint met 16 stukken: een koning, een dame, twee paarden, twee lopers, twee torens en 8 pionnen. Elk stuk beweegt op een eigen, speciale manier.

MOEILIKHEIDSGRAAD

KOLOM

RIJ

CURSOR

KONING

DAME

TOREN

LOPER

PAARD

PION

Koning: uw meest belangrijke stuk — als u hem kwijtraakt hebt u verloren. De koning is weinig mobiel, omdat hij steeds maar één vak verder mag, zij het in iedere richting: omhoog, omlaag, zijwaarts en diagonaal. Alle andere stukken moeten zo nodig worden opgeofferd om de koning te redden. Het is niet toegestaan de koning op een vak te plaatsen, dat door een stuk van de tegenspeler wordt aangevallen.

Dame (of koningin): het meest veelzijdige en mobiele stuk, en dus het krachtigst. De dame kan in elke richting bewegen: langs een rij, een kolom of diagonaal, en net zoveel open vakken als gewenst wordt. De dame combineert de mogelijkheden van toren en loper.

Toren (of kasteel): beweegt langs de rijen en kolommen, zoveel open vakken als gewenst. De toren wordt meestal beschouwd als het op twee na belangrijkste stuk in het spel.

Loper (of raadsheer): beweegt langs de diagonale lijnen, evenveel open vakken als gewenst. De twee lopers zijn zo geplaatst, dat de een steeds op de witte, de ander steeds op de zwarte vakken staat. Een loper wordt iets belangrijker geacht dan het paard, afhankelijk van zijn positie.

Paard: het paard gaat niet langs een lijn, maar 'springt' één vakje rechts, één vakje schuin (of, anders gezegd, twee vakjes langs een rij of kolom en een vakje langs een kolom of rij). De tussenliggende vakken hoeven niet vrij te zijn; het doel wel, tenzij hier een stuk van de tegenspeler staat, dat wordt geslagen.

Pion: de pion mag één vakje naar voren, niet naar achteren of in een andere richting. Alleen de eerste keer dat een pion wordt verzet mag hij twee vakjes naar vo-

ren, indien gewenst. De pion slaat door hem een vakje schuin naar voren (uitzondering: slaan 'en passant', zie DUBBELE ZETTEN). Hoewel één pion weinig kan uitrichten kan het pionnenleger een belangrijke rol vervullen.

Pionpromotie: wanneer een pion ongeslagen de laatste rij (achtste rij) bereikt kan hij worden gepromoveerd tot elk gewenst stuk, behalve een koning. De computer neemt hiervoor automatisch de dame, daar dit het krachtigste stuk in het spel is. Wanneer de linker moeilijkheidsschakelaar echter in stand A staat kunt u met de rode drukknop op de commandopost elk ander gewenst stuk kiezen.

Het slaan

Stukken slaan op dezelfde wijze als ze bewegen (de pion uitgezonderd). Wanneer een vak binnen het bereik van een stuk ligt maar is bezet door een stuk van de tegenstander, dan kan dat stuk worden genomen. Het geslagen stuk verdwijnt van het bord en het nieuwe stuk houdt het vak nu bezet. Slaan is niet verplicht.

Het is niet toegestaan om uw eigen stukken te slaan. Bij het slaan of zetten mag het stuk niet over andere stukken op het bord gaan (uitzondering: het paard).

De koning wordt meestal niet echt geslagen. Wanneer de koning wordt aangevallen zegt de aanvaller 'Schaak'. De computer doet dit op speciale wijze — die u in de loop van het spel zult merken. Wanneer de koning wordt aangevallen en niet meer kan worden gered, dan staat hij 'schaakmat'. Nu is het spel uit.

De commandoposten

	omhoog	
naar links		naar rechts
	omlaag	

Met de stuurknuppel verplaatst u de stukken over het bord. U zet de cursor (het knipperende blokje) op het stuk dat u wilt verplaatsen en drukt op de rode knop. Het stuk gaat knipperen en kan nu in elke richting worden verplaatst. Om het stuk 'neer te zetten' drukt u nogmaals op de rode knop.

BIJ EEN NIET TOEGESTANE ZET GEEFT DE COMPUTER EEN WAARSCHUWINGSSIGNAAL EN WORDT DE ZET NIET GEACCEPTEERD.

Nadat u heeft gezet gaat de cursor terug naar het uitgangsvak, en het gezette stuk blijft knipperen tot de computer zijn nieuwe zet bedenkt. Wanneer de computer heeft gezet staat de cursor in het vak, waar het stuk vandaan is gekomen.

De computer speelt altijd van boven naar beneden op het scherm, u altijd van beneden naar boven. Soms speelt de computer met wit en is dan het eerst aan zet — zie hiervoor DE COMPUTER.

De computer

Moeilijkheidsschakelaars

Rechter schakelaar: in stand A speelt de computer met wit en is dan het eerst aan zet. In stand B speelt u wit en bent dus het eerst aan zet. De kleur van het cijfer bovenaan het beeldscherm (dat de moeilijkheidsgraad aangeeft) geeft aan met welke kleur u speelt. Bij een wit cijfer speelt u met wit en de computer met zwart.

Linker schakelaar: in stand A kunt u een spelsituatie opzetten voor een specifiek probleem. U zet de cursor op een vakje, waarop u een bepaald stuk wilt plaatsen. Elke keer dat u op de rode drukknop drukt zet de computer daar een ander stuk neer, te beginnen met de computer-koning en zo door tot een pion van u. Wanneer u het gewenste stuk heeft gekregen zet u de cursor op een ander vak, waarna u e.e.a. herhaalt. Om een stuk van het bord te verwijderen zet u de cursor op het betreffende vak en drukt een aantal malen op de rode knop; de cyclus wordt weer afgewerkt tot na uw pion. Daarna verschijnt een X en wordt het stuk verwijderd.

Wanneer de opstelling gereed is zet u de schakelaar in stand B, waarna gespeeld kan worden. In dit geval bent u het eerst aan zet, onafhankelijk van de stand van de rechter schakelaar.

Toets GAME SELECT: druk op de toets GAME SELECT voor het kiezen van de moeilijkheidsgraad. Niveau 8 is voor beginners; het is het makkelijkste niveau en een goede oefening. Vervolgens kan met niveau 1 worden doorgegaan, en van daar verder tot 7. Niveau 1 is het op één na makkelijkst, niveau 7 het moeilijkst.

U kunt de moeilijkheidsgraad tijdens het spel wijzigen met de toets GAME SELECT.

Toets GAME RESET: met deze toets kunt u een spel beginnen of voortzetten. Wanneer de computer zwart speelt is de toets niet nodig om het spel te beginnen (u heeft de eerste zet); speelt de computer wit dan moet de toets worden ingedrukt, waarna de computer een zet speelt.

Dubbele zetten

Bij het schaken zijn twee 'dubbele zetten' mogelijk: het rokeren en het slaan 'en passant'. Misschien gebruikt de computer één van deze zetten tijdens het spel, en u kunt het ook.

Rokeren

Rokeren kan offensief of defensief zijn. De vakken tussen de koning en een toren moeten vrij zijn, en de koning en toren mogen tot dan toe nog niet zijn verplaatst. Met deze zet kan de koning worden beschermd en de toren naar het middenveld worden gebracht, waar hij meer effect sorteert.

Voor een rokade verplaatst u uw koning twee vakken naar rechts of naar links en drukt op de rode knop; de computer maakt uw rokade verder af en speelt zelf een zet.

Er bestaat een lange en een korte rokade: wanneer uw koning het vakje passeert waar de dame heeft gestaan, dan is sprake van een lange rokade; gaat uw koning de andere kant op, dan is de rokade kort.

Het is niet toegestaan te rokeren, wanneer de koning schaak staat; een korte rokade is niet toegestaan wanneer één van de vakjes tussen koning en toren wordt aangevallen.

LET OP: Wanneer u wilt rokeren nadat u een spelsituatie heeft opgezet kan dit door de computer soms niet worden geaccepteerd.

Slaan en passant

Deze manier van slaan wordt gebruikt om een pion van de tegenstander te slaan, die als eerste zet twee vakken vooruit is gegaan. Uw pion moet dan op de vijfde rij staan. Uw tegenstander kan zijn pion één vak naar voren zetten — waar hij staat aangevallen — of twee vakken. Wanneer hij

voor de lange zet kiest kunt u de pion toch slaan, door de uwe op het overgeslagen vak te zetten.

Voor
Na

LET OP: In sommige gevallen wordt een en passant-zet niet geaccepteerd om aan schaak te ontkomen; zet dan de linker moeilijkheidsschakelaar in stand A en voer de zet 'handmatig' uit.

En passant slaan moet bij de eerste gelegenheid gebeuren. U mag niet op een later tijdstip de vijandelijke pion als nog en passant slaan.

Niveau's

Er zijn zeven oplopende niveau's in moeilijkheid (1-7) bij Video Chess, plus een niveau voor beginners (8). Hoe hoger het niveau, hoe langer de computer over zijn zet nadenkt. De onderstaande tijden zijn een gemiddelde, de tijd per zet hangt af van niveau en situatie. Niveau 8 is uitstekend voor beginners om de zetten en basisprincipes van het spel te leren.

Niveau 1 - 15 seconden
Niveau 2 - 30 seconden
Niveau 3 - 45 seconden
Niveau 4 - 2 min. 45 sec.
Niveau 5 - 3 min. 15 sec.
Niveau 6 - 12 minuten
Niveau 7 - 10 uur
Niveau 8 - 10 seconden

LET OP: bovenstaande tijden kunnen per zet verschillen.

Tenslotte moet nog worden opgemerkt, dat er talloze boeken bestaan die dieper ingaan op het schaakspel. Hieruit krijgt u meer inzicht in de talloze mogelijkheden van het schaken. Tip: ga eens langs bij uw bibliotheek of boekhandelaar, wanneer het spel u interesseert.



atarimuseum.nl
ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Company 