

## 04-1984 [F-1851] CXG - Portachess II

Model CXG-223. De exacte verschijningsdatum is voor mij niet te achterhalen. Ik hou het voorlopig maar op het voorjaar van 1984. Portachess II werd door de jaren heen steeds opnieuw geproduceerd, en soms kreeg dit reismodel ook een nieuwe verpakking.



**CXG Portachess II**

### Allgemeine Daten Portachess II

- Zugeingabe über Drucksensoren
- Zugausgabe über 16 Rand-LEDs
- 16 Schwierigkeitsgrade (mit 5 min-Blitzstufe, 30 min-Schnellschach und Turnierstufe)
- Einige Standarderöffnungen
- Zufallsgenerator
- Computer kann Schwarz oder Weiß spielen
- Anzeige von Schach, Matt und Patt
- Umwandlung des Bauern
- En-Passant Einnahmen
- Rochieren
- Seitenwechsel während des Spieles
- Hörbare Angabe von Zügen durch Klangeffekte
- 6 Ersatzfiguren sind vorhanden und können rechts in einer Box untergebracht werden
- Format: 19 x 10,5 x 4 cm
- Spielfeldgröße: 8,1 cm
- Gewicht: 300 g
- Figuren: Kunststoff
- Königshöhe: 50 mm
- Umfang der Anleitung: 16 Seiten
- 9 Volt Batterie (Batteriedauer bis zu 250 Stunden)
- Netzbetrieb möglich (ca. DM 25,00 extra)
- Ehemalige Verkaufspreis: DM 79,00

# PORTA CHESS 2



## 223

### 16 LEVEL PORTABLE CHESS COMPUTER

- Sensory playing board
- 16 levels of difficulty
- Fully Portable, using 4 penlite alkaline batteries (not included) — up to 250 hours battery life.
- Position memory save feature
- The computer can play black or white
- Pawn promotion
- En-passant captures
- Castling
- Changing side in middle of game
- Audible indication of moves by TONE
- Computer plays many standard openings.

### ECHIQUIER ELECTRONIQUE PORTABLE, 16 NIVEAUX DE JEU.

- Plateau sensitif
- 16 niveaux de jeu
- Permette Roque, la Prise en passant et la Promotion du pion
- Refuse les coups illégaux
- Possibilité de changer de camp à tout moment
- L'ordinateur joue avec les blancs ou avec les noirs
- Signal sonore indiquant les coups joués
- Entièrement portable
- Fonctionne avec 4 piles R6 (non fournies), procurant environ 250 heures de jeu
- Position mémoire

### TRAGBARER SCHACH- COMPUTER MIT 16 SCHWIERIG KEITSGRADEN

- Computer speelt vele stan daard openingen
- Sensitives Spiebbrett
- 16 Schwierigkeitsstufen
- Tragbar, betrieben mit 4 Penlite Alkalin Batterien (nicht inbegriffen) Batteriedauer bis zu 250 stunden
- Position kann im Gedächtnis gespeichert werden
- Der Computer kann Schwarz oder Weiss spielen
- Umwandlung des Bauern
- En-passant Einnahmen
- Rochieren
- Seitenwechsel während des Spieles
- Horbare Angabe von Zügen durch Klangeffekte

### DRAAGBARE SCHAAK COMPUTER MET 16 NIVEAUS

- Sensory bord
- 16 Verschillende speel-sterkteniveaus
- Speelt ± 100 uur op 4 alkaline penlight batterijen (niet bijgeleverd).
- Memory stand
- Computer speelt de meest bekende boekeningen.
- Rocheert, slaat en-passant en promoveert.
- Speelt met zwart en wit.
- Positieverificatie.
- neemt desgewenst zetten terug.
- Audio feed back
- Tijdens het spel kan van kleur worden gewisseld
- Draagtas (accessorie).

### BÄRBAR SCHACKDATOR MED 16 NIVAER

- Sensitivt bräde
- 16 svarighetsgrader
- Bärbart-använd 4 alkaline batterier (medföljer ej) — upp till 250 timmars batterilivslängd
- Minne för avbrott av part
- Datorn kan spela svart eller vit
- Bondeförvandling
- Slag en-passant
- Rochad
- Sidbyte mitt i ett parti möjligt
- Ljudindikation av drag genom en ton
- Datorn spelar många standardöppningar.



**NATIONAL** TELECOMMUNICATION SYSTEM LTD.

14/F., Shing Dao Industrial Building  
232 Aberdeen Main Road  
Aberdeen Hong Kong  
Tel no. 873-1383 Fax no. 873-5243

**CXG Sphinx Porta Chess 2 (Portachess II) - CXG-223**

**National Telecommunication System LTD. (1992)**

(copyright © 2015 by historian Hein Veldhuis)

BEDIENUNGSANLEITUNG PORTACHESS II  
\*\*\*\*\*

Wir begrüßen Sie als neuen Besitzer eines PORTACHESS II-Schachcomputers und sind sicher, daß Sie mit unserem Produkt vollauf zufrieden sein werden. Sie werden sehr schnell merken, wie einfach es ist, mit dem Gerät umzugehen. Am besten lesen Sie diese Anleitung Stück für Stück durch und versuchen dabei, die Angaben gleichzeitig auf dem Computer nachzuvollziehen.

Wir wünschen Ihnen ein königliches Spielvergnügen!

EINLEGEN DER BATTERIE:

Das Batteriefach auf der Unterseite des Gerätes öffnen und eine 9V-Blockbatterie einlegen. Die richtige Polung (+/-) ist auf dem Boden des Batteriefachs angegeben.  
Eine Batterie reicht für etwa 100 Stunden Spielzeit.

HINWEISE:

\* Um eine längere Betriebsdauer zu erreichen, bitte nur Alkali-Mangan-Batterien verwenden. Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll werfen, sondern bei den bestehenden Sammelstellen oder bei einem Sondermüllplatz abgeben.

\* Bei Fehlfunktionen und schwächer werdenden LED-Lämpchen die Batterie wechseln. Wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, bitte die Batterie entfernen.

ANSCHLUSS EINES NETZGERÄTES:

Die Buchse für den Anschluß eines Netzgerätes befindet sich auf der Rückseite des PORTACHESS II. Bitte nur passende Adapter verwenden! (Die entsprechenden technischen Angaben sind auf der Unterseite des Computers zu finden.)

Achtung! Bei Schäden, die durch die unsachgemäße Verwendung von Netzgeräten entstanden sind, können wir keine Garantie übernehmen!

SPIELSTART:

Bringen Sie die Figuren in die Ausgangsposition und stellen den Schalter auf "ON". Die Lämpchen "YOUR MOVE" leuchten auf und Sie sind am Zug. Der Computer geht davon aus, daß Sie mit den weißen Figuren spielen. Möchten Sie jedoch "Schwarz" spielen, drücken Sie die Taste "REVERSE/PLAY". Der Computer macht jetzt als weißer Spieler den ersten Zug.

VERÄNDERN DES SCHWIERIGKEITSGRADES:

Beim Anschalten des Gerätes ist der Computer automatisch auf Spielstufe 1 spielbereit. Durch Druck auf die "LEVEL"-Taste kann nun der Schwierigkeitsgrad verändert werden. Nach einmaligem Druck auf "LEVEL" leuchtet ein rotes Lämpchen am Spielfeldrand (= Spielstufe 1), nach zweimaligem Druck leuchten zwei Lämpchen (= Spielstufe 2) u.s.w.

Insgesamt besitzt das Gerät 16 verschiedene Spiel-Levels, die auch während des Spieles durch Druck auf die "LEVEL"-Taste abgerufen bzw. verändert werden können.

DURCHFÜHREN DER ZÖGE:

Zum Durchführen eines Zuges ist die Figur, die Sie bewegen möchten, kurz niederzudrücken. Es ertönt ein Piepton; horizontal und vertikal leuchtet jeweils ein Lämpchen auf, deren Schnittpunkt die Ausgangsposition Ihrer Figur bezeichnet.

Bewegen Sie die Figur nun zu dem gewünschten Feld und drücken sie abermals kurz nieder. Der Computer teilt durch einen Piepton mit, daß er Ihren Zug registriert hat.

#### COMPUTERZÖGE:

Während der Computer denkt, blinken verschiedene LED-Lämpchen auf. Auf den niedrigen Spielstufen kommt die Antwort nach 5-12, auf den höheren nach 20-45 Sekunden. Die Lampen gehen dann aus und der Computer zeigt Ihnen die Koordinaten der Spielfigur, mit der er ziehen möchte. Drücken Sie diese Figur kurz nieder, heben sie hoch und stecken sie mit kurzem Druck in das Feld, das von den beiden Lämpchen jetzt angezeigt wird. Wenn alles richtig gemacht wurde, ertönt ein Piepton und "YOUR MOVE" (= Ihr Zug) leuchtet auf.

#### SPEZIALZÖGE:

Einnahmen werden wie jeder andere Zug auch ausgeführt. Die zu bewegende Figur wird auf das Anfangs- und Zielfeld gedrückt, die eingenommene Figur wird einfach vom Spielfeld genommen.

Einnahmen 'en passant' werden genauso ausgeführt. Drücken Sie den "schlagenden" Bauern nieder und entfernen Sie den eingenommenen Bauern. Setzen Sie dann den "schlagenden" Bauern mit kurzem Druck auf das neue Feld.

Bei der Bauernumwandlung wählt der Computer immer die Dame. Bei dem entsprechenden Zug sollten die Figuren praktischerweise sofort ausgetauscht werden.

Rochaden werden durchgeführt, indem der König die entsprechenden 2 Felder "normal" weiterrückt, d.h. in der Anfangs- und in der Schlußposition jeweils kurz niedergedrückt wird. Der Turm wird ohne Niederdrücken bewegt. Wenn der Computer rochiert, zeigt er nur den Zug des Königs an; Sie müssen den Turm selbst (ohne Druck) auf das entsprechende Feld stellen.

#### UNZULÄSSIGE ZÖGE:

Wenn Sie einen unzulässigen oder unmöglichen Zug ausgeführt haben, hören Sie einen Piepton und sämtliche Lampen leuchten auf, bis auf die, welche das Fehler-Feld bezeichnen.

Drücken Sie die angezeigte Figur noch einmal nieder. Die Lampen gehen dann aus und sie können Ihren Fehler korrigieren.

#### SCHACH, MATT UND UNENTSCHEIDEN:

Bietet Schwarz oder Weiß "Schach", so leuchtet "CHECK" auf. "MATE" bedeutet "Schachmatt", bei einem "Remis" (= Unentschieden) leuchtet "STALEMATE".

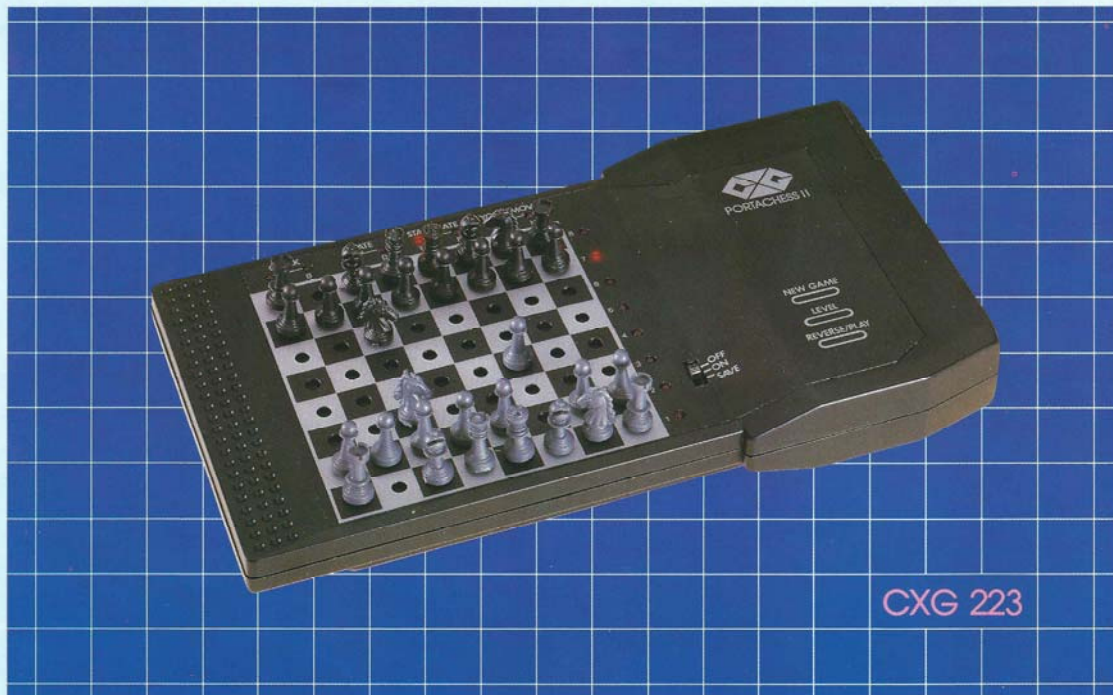
#### NEUES SPIEL:

Durch Druck auf die "NEW GAME"-Taste können Sie jederzeit ein neues Spiel beginnen; die Figuren müssen dann wieder in die "Startlöcher" gesteckt werden.

#### SPEICHERFUNKTION:

Wenn Sie während eines Spieles den Schalter auf "SAVE" stellen, behält der Computer die letzten Positionen der Figuren mit einem Minimum an Stromverbrauch im Gedächtnis.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt das Spiel fortsetzen möchten, müssen Sie nur von "SAVE" auf "ON" schalten und das Spiel kann fortgeführt werden. Mit der beigegefügte Abdeckhaube, die während des Spieles unter das Gerät paßt, können Sie bis zur Wiederaufnahme der Partie die Figuren auf dem Spielfeld sichern.



CXG 223

## PORTACHESS II

### 16 LEVEL PORTABLE CHESS COMPUTER

- Sensory playing board
- 16 levels of difficulty
- Fully Portable, using one 9V battery (not included) — up to 250 hours battery life.
- The computer can play black or white
- Pawn promotion
- En-passant captures
- Castling
- Changing side in middle of game
- Audible indication of moves by TONE
- Position memory save feature
- Computer plays many standard openings.

### JEU D'ÉCHECS PORTATIF À ORDINATEUR A 16 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

- Echiquier senseur
- 16 niveaux de difficulté
- Entièrement portatif, marchant sur 1 une 9V pile d'une durée pouvant atteindre 250 heures (non incluse)
- L'ordinateur peut jouer les blancs ou les noirs
- Promotion des pions, captures en-passant, Roque
- Changement de côté en cours de partie
- Indication audible des coups par TONALITE
- Dispositif pour garder la position en mémoire
- L'ordinateur joue de nombreuses ouvertures standard

### TRAGBARER SCHACH- COMPUTER MIT 16 SCHWIERIGKEITSGRADEN

- Computer spielt viele Standardöffnungen
- Sensitives Spielbrett
- 16 Schwierigkeitsstufen
- Tragbar, betrieben mit einer 9 Volt Batterie (nicht mitgeliefert). Batteriedauer bis zu 250 Stunden.
- Der Computer kann Schwarz oder Weiss spielen
- Umwandlung des Bauern
- En-passant Einnahmen
- Rochieren
- Seitenwechsel während des Spieles
- Hörbare Angabe von Zügen durch Klangeffekte

### DRAAGBARE SCHAAK COMPUTER MET 16 NIVEAUS

- 16 Verschillende speelsterktheniveaus.
- Speelt ± 100 uur op een 9 volt batterijen (niet bijgeleverd).
- Computer speelt de meest bekende boekopeningen.
- Rocheert, slaat en-passant en promoveert.
- Positieverificatie.
- Audio feed-back
- Memory stand.
- Tijdens het spel kan van kleur worden gewisseld.



**CXG Portachess II - CXG-223**

**Newcrest Technology LTD.**

(copyright © 2015 by historian Hein Veldhuis)

### **Programmierer / Programmer**

- Mark Taylor & David Levy (!)

### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: April (?) 1984 (!)

### **Technische Daten / Technical specifications**

- Mikroprozessor: 4 bit single chip (!)
- Taktfrequenz: 0,7 MHz (!)
- Programmspeicher: 2 KB ROM (!)
- Arbeitsspeicher: 128 byte RAM (!)

### **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke: DWZ/Elo 850
- Bewertung: Am besten geeignet für Anfänger und Gelegenheitsspieler

### **Verwandt / Family**

- CXG - Computachess IV (CXG 227)
- CXG - Portachess (black and silver edition) - (CXG-202 ~ WA-202)
- CXG - Portachess (red and gold edition) - (CXG-202 ~ WA-202)
- CXG - Sensor Computachess (CXG-001)
- CXG - Chess Voyager (CXG-202)
- Hanimex - HCG 1500
- Hanimex - Portachess
- Schneider – MK7
- Schneider - Sensor Chesspartner MK3
- Systema - Computachess
- Tandy - Computerized Chess (Cat. No. 60-2176)
- Toytronic - Sensor Chess Computer
- Wieser - (schachcomputer)
- Fidelity - Chess Pal (6116) ??
- Fidelity - Computachess IV (6099) ??
- Fidelity - Chess Card (6115) ??
- Fidelity - Micro Chess Challenger with 12 or 16 keys (6096) ??
- Fidelity - Mini Chess (6107) ??
- Audiosonic - Computachess ??
- Multitech - Computachess ??
- Sensor Schach Computer ??
- Tedalex - Computachess ??

### **Literaturhinweise / References / Literatuuroverzicht**

- 12-1992, CSS 6/92 S.27. (Technische specificaties.)
- 12?-1993, Test 12/93 S.75: Freizeit – Test Schachcomputer. Dit model kwam niet goed uit de test. De instelbare figuren zitten te los. De bedieningstoetsen zijn lastig te bedienen. De speelniveaus zijn maar instelbaar tussen 5 en ca. 45 seconden per zet (dus geen toernooilevel) en een stellingscontrole is niet mogelijk. Een Duitstalige handleiding ontbrak ook nog eens.
- 04-1996, CSS 2/96, S.19-25, Hans-Peter Ketterling: Wieder nichts – oder? Computerschach-Neuheiten von der Nürnberger Spielwarenmesse.

### **Internet**

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/CXG/chess2.php?item=10&merk=CXG>

(Luuk Hofman: CXG Portachess II.)