

### 09-1983 [J-0101] SciSys - Travel Mate (Chess)

SciSys (Acetronic) Art. No. 122. Kwam volgens Jan Louwman's boekje (Schaakcomputers in opmars) in april 1983 op de markt. Volgens Gilbert Obermair (Schachcomputer Report '84) moet dat in de herfst van 1983 geweest zijn. Na enige inspectie moet ik Gilbert toch gelijk geven, want ook andere bronnen geven dezelfde informatie. Was destijds goedkoop, en werd daardoor redelijk veel verkocht. Of Travel Mate over een openingsrepertoire beschikt is onduidelijk. Sommige bronnen zeggen van niet, maar anderen weer wel. In het boek van Schachcomputer - Gegner und Freund (uit 1986) staat te lezen; 'unter 100 Varianten'.



(foto: Luuk Hofman)

#### Allgemeine Daten

- Modell: SciSys Travel Mate (Chess)
- Vertrieb: Electronics International
- Ausstattung: Steckschachbrett mit Abdeckhaube
- Zugeingabe: Drucksensoren
- Zugrücknahme: nein
- Zugausgabe: 2x8 LEDs (zeigen senkrechte und waagerechte Reihen an)
- Spielstärke: 4 Spielstufen (mit Rechenzeiten bis zu 45 sek.)
- Zugvorschläge: nein
- Seitenwechsel: ja
- Akustik: Tonsignale (ein/aus)
- Anzeige: Weiß, Schwarz, Schach, Matt und Patt
- Schachuhr: nein
- Zufallsgenerator: ja
- Schachbibliothek: kleine Eröffnungsbibliothek (unter 100 Halbzügen)
- Problemeingabe: nur beschränkt über die Mehrzugtaste möglich
- Stromversorgung: Batterien (500 Std.)
- Speicherschaltung:
  - Stellungen werden bis zu ein Jahr gespeichert
  - Das Gerät kann jederzeit (auch mitten in der Zugberechnung) abgeschaltet werden
- Spielverständnis: Rochade und en passant (nicht alle Remisregeln)
- Verhinderung unzulässiger Züge
- Abmessungen: 18,1 x 11,5 x 2,7 cm
- Spielbrett: 8,7 x 8,7 cm (König: 0,9 cm)
- Figurenfach
- Bewertung: Einsteigergerät / Anfänger
- Ehemaliger VKP: DM 99,00 (€49,50)

## Travel Mate

Art. 122



*The most compact and convenient chess computer in the world.*

Travel Mate is SciSys' most up-to-date low-cost portable chess computer. It is ideal for commuters and travellers. With 3 batteries you can play for over 500 hours.

The unit can be turned on and off at any time — even in the middle of a move — and will remember the position for up to one year. Therefore there is no need to re-set the game if play is interrupted.

Dimensions: 18cm X 11.5cm X 2.7cm.  
DC 4.5 volts (3 X AM-3).

*Un des ordinateurs d'échecs le plus compact et le plus pratique du monde.*

Le Travel Mate est le plus récent parmi les échiquiers électroniques économiques de SciSys.

Il est parfait pour les personnes qui voyagent. Avec 3 piles vous pouvez jouer pendant plus de 500 heures.

L'appareil peut à tout moment être branché et débranché — même au beau milieu d'un coup — et est capable de mémoriser la position pendant un an. Aussi il n'est pas nécessaire de reprogrammer la partie, quand le jeu est interrompu.

*Der kompakteste und handlichste Schachcomputer der ganzen Welt.*

Der Travel Mate ist der neueste der preiswerten tragbaren Schachcomputer von SciSys. Er ist ideal für Pendler und Reisende. Mit 3 Batterien kann man mehr als 500 Stunden spielen.

Das Gerät kann jederzeit ein- und ausgeschaltet werden — sogar mitten in einem Zug — und wird dann die Stellung ein Jahr lang speichern. Deshalb ist es nicht nötig, die Partie wieder aufzustellen, wenn das Spiel unterbrochen wird.

*De meest compacte en gemakkelijkste schaakcomputer ter wereld.*

Travel Mate is de modernste, goedkope draagbare schaakcomputer van SciSys.

Met 8 spelniveau's is hij ideaal voor forensen en reizigers. Met 3 batterijen heeft men een speeltijd van meer dan 500 uur.

Het apparaat kan op elk gewenst moment worden aan- en afgezet — zelfs midden in een zet en het onthoudt een stelling gedurende een jaar. Het is daarom niet nodig om het spel weer opnieuw op te zetten indien dit wordt onderbroken.

**SciSys**

Prospekt / Brochure SciSys (1985) – Travel Mate

# **Gilbert Obermair**

## **Schachcomputer Report**

### **(1983)**

Eine preisgünstige Neuheit von SciSys ist der Travel Mate, der aus einem Steckbrett und einem zigaretenschachtelgroßen Kistchen, in dem man die Batterien unterbringen kann, besteht. Eine Abdeckhaube aus Plastik, die man über die Einheit klappt, verhindert das Herausfallen der Figuren, wenn man mit dem Gerät auf Reisen geht.

Die Zugeingabe erfolgt bereits über Drucksensoren, die Ausgabe über zweimal acht Leuchtdioden am Spielbrettrand. Außerdem gibt es Kontroll-Leuchten für »Weiß am Zug«, »Schwarz am Zug«, »Schach«, »Matt«, »Patt« und »Computing«.

Von den Remis-Regeln beherrscht der Travel Mate nur die einfachste durch »Patt«. Die 50-Zug-Regel und die der dreifachen Stellungswiederholung (3-Zug-Regel) liegen außerhalb seines Könnens. Auch über die Möglichkeiten, Zugvorschläge zu unterbreiten, verfügt er nicht. Die durchgeführten Züge können nicht mehr zurückgenommen werden. So wird man bei diesem Reisegerät, das über eine nur mäßige Spielstärke verfügt, wenigstens für Unaufmerksamkeiten bestraft, durch die dann vielleicht doch spannende Spiele zustande kommen.

Davon abgesehen schadet es auch bei Schachcomputern nicht, wenn man sich an das bekannte Gebot »berührt-geführt« halten muß. Immerhin hat das Gerät eine kleine Eröffnungsbibliothek, eine Stromversorgung durch drei Batterien und - nach dem Prospekt des Herstellers - die Möglichkeit, bestimmte Positionen ein Jahr lang zu speichern. Doch wer will schon so lange warten.

*Erwerbsquelle: ??-1983, Gilbert Obermair: Schachcomputer Report '84, S. 38-39.*

#### **Programmierer / Programmer**

- Mark Taylor & David Levy (?)

#### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: September 1983

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

- Mikroprozessor: Hitachi HD44801 singlechip (4 Bit)
- Taktfrequenz: 1 MHz
- Programmspeicher: 2,5 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 128 bytes RAM

#### **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke (DWZ/Elo): ca. 1000 (Anfänger / Einsteigergerät)