

# INHALTSVERZEICHNIS

## FUNKTIONSTASTEN

### I. ALLGEMEINE HINWEISE

- A. VERPACKUNG UND GARANTIE
- B. BATTERIEBETRIEB
- C. ADAPTERBETRIEB
- D. MEMORY
- E. RESET SCHALTER
- F. PFLEGE DES STAR DIAMOND

### II. KURZANLEITUNG

### III. SPIELFUNKTIONEN

- A) SPIELSTUFE EINSTELLEN
- B) AUSFÜHREN VON ZÜGEN
- C) SCHLAGEN VON FIGUREN
- D) UNERLAUBTE ZÜGE
- E) BERICHTIGEN EINES ZUGES
- F) WECHSEL DER FIGURENFARBE
- G) ROCHADE
- H) EN PASSANT
- I) BAUERNUMWANDLUNG
- J) REMIS - PATT
- K) SCHACH/SCHACHMATT
- L) MATTANKÜNDIGUNG
- M) AUFGABE DES SPIELS

### IV. HAUPTFUNKTION DER BEDIENUNGSTASTEN

- 1. NEW GAME TASTE (NEUES SPIEL)
- 2. SET LEVEL TASTE (WAHL DER SPIELSTUFE)
- 3. GO TASTE
- 4. REFEREE TASTE (SCHIEDSRICHTERFUNKTION)
- 5. HINT TASTE (ZUGVORSCHLÄGE)
- 6. TRAINING TASTE
- 7. TAKE BACK TASTE (ZUGZURÜCKNAHME)
- 8. TRACE FORWARD TASTE (ABRUFEN VON GESPEICHERTEN ZÜGEN)
- 9. RESTORE TASTE (ZUGZURÜCKNAHME BIS ZUR AUSGANGSPOSITION)
- 10. COLOR TASTE (WECHSEL DER FIGURENFARBE)
- 11. CLEAR / CLEAR BOARD TASTE (FIGURENAUF DEM SPIELFELD LÖSCHEN)
- 12. VERIFY TASTE (FIGURENSTELLUNG ÜBERPRÜFEN)
- 13. SET UP TASTE (SPIELPOSITION EINGEBEN)
- 14. SOUND TASTE (AKUSTISCHE SIGNALE)
- 15. INFO TASTE (INFORMATIONSTASTE)
- 16. NEXT BEST TASTE (ANDERE LÖSUNG FINDEN)
- 17. EASY TASTE (HANDYCAP FUNKTION)
- 18. RANDOM TASTE (ZUSÄTZLICHER ZUFALLSGENERATOR)
- 19. BOOK SELECT (WAHL DER ERÖFFNUNGSBIBLIOTHEK)
- 20. SAVE GAME TASTE (SPIELE SPEICHERN)
- 21. LOAD GAME TASTE (ABRUFEN VON GESPEICHERTEN SPIELEN)

## **V. PRO-OP BOOK FUNCTION**

22. PRO-OP SAVE TASTE (PRIORITÄT DER ERÖFFNUNGSLINIE BESTIMMEN)
23. PRO-OP PRIORITY TASTE (PRIORITÄT DER ERÖFFNUNGSLINIE BESTIMMEN)
24. PRO-OP PRINT TASTE (ERÖFFNUNGSBIBLIOTHEK ÜBERTRAGEN)
25. PRO-OP DELETE TASTE (LÖSCHEN EINER ERÖFFNUNGSLINIE)

## **VI. OPTION I FUNKTIONEN**

26. \*PRINT MOVES TASTE (ÜBERTRAGUNG DER ZÜGE)
27. AUTOCLOCK (ÜBERTRAGUNG DER VERBRAUCHTEN ZEIT EINSCHALTEN)
28. AUTO/DEMO TASTE (AUTOMATISCHES SPIELEINSCHALTEN)
29. \*HUMAN MODE TASTE (WAHL DER ÜBERTRAGUNG)
30. \*VIDEO MODE TASTE (ÜBERTRAGUNG FÜR TV)
31. REPLAYTASTE
32. \*PRINT GAME TASTE (SPIEL ÜBERTRAGEN - SOFORTIGE AKTION)
33. \*PRINT BOARD TASTE (SPIELPOSITION ÜBERTRAGEN - SOFORTIGE AKTION)

## **VII. OPTION II FUNKTIONEN**

34. HASH TABLES (REFEREE TASTE)
35. SELECTIVE SEARCH (SOUND TASTE)
36. PASSIVE BOOK (BOOK SELECT TASTE)
37. ACTIVE BOOK (RESTORE TASTE)
38. OPENING BOOK (RANDOM TASTE)
39. LEARN (EASY TASTE)
40. EXTENSION (TRACE FORWARD TASTE)
41. \*TEST (TAKE BACK TASTE)

## **VIII. ANALYSE FUNKTION**

42. \*ANALYSE (SAVE GAME TASTE)

## **IX. SPIELEBEWERTUNG FUNKTION**

43. SPIELEBEWERTUNG (RATINGTASTE)

## **X. LCD BEISPIELE UND ERKLÄRUNGEN**

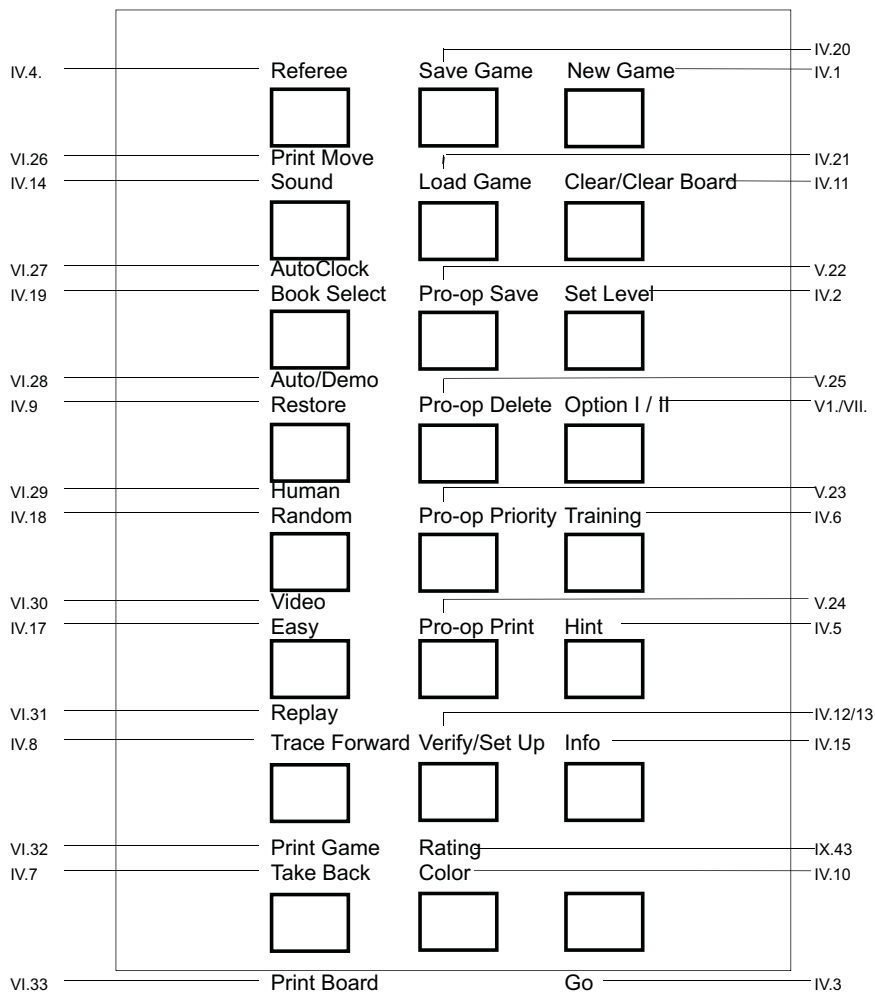
- A. LCD-ANZEIGE DES NOVAG STAR DIAMOND
  1. ZAHLEN
  2. BUCHSTABEN UND SYMBOLE
- B. BEISPIELE DER INFORMATIONSANZEIGEN

## **XIII. SCHACHREGELN**

- I. ALLGEMEINE ZUGREGELN
- II. INDIVIDUELLE ZUGREGELN
- III. TIPS & HINWEISE

# NOVAG STAR DIAMOND

## FUNKTIONSTASTEN



Die Beschreibung der Funktionstasten finden Sie unter den angegebenen Kapitelnummern.

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des NOVAG STAR DIAMOND! Mit seinem umfangreichen und spielstarken RISC Prozessor wird der STAR DIAMOND dem fortgeschrittenen Spieler ein idealer Schachpartner und dem Anfänger ein geduldiger Lehrmeister sein.

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung unbedingt vor Inbetriebnahme des Schachcomputers genau durch, damit Sie alle Funktionen, die dieser Schachcomputer besitzt, einsetzen können. Für Schachcomputer, die auf Grund mangelhaft gelesener Bedienungsanleitung der jeweiligen NOVAG-Kundendienststation eingeschickt werden, ist diese berechtigt, Bearbeitungsgebühren zu berechnen.

## I. ALLGEMEINE HINWEISE

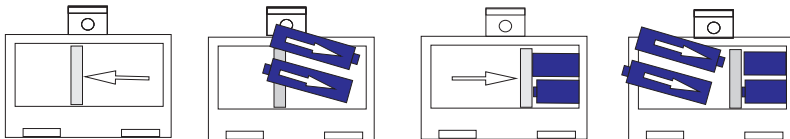
### A. VERPACKUNG UND GARANTIE

Wenn Sie diese Anleitung lesen, haben Sie mit Sicherheit Ihren Schachcomputer bereits ausgepackt und vor sich stehen. Dennoch sollten Sie alle Teile auf Vollständigkeit überprüfen. Bewahren Sie die Verpackung des STAR DIAMOND auf, damit Sie ihn im Falle einer erforderlichen Reparatur in der Originalverpackung an die NOVAG-Kundendienststation einsenden können. Prüfen Sie ob der Händler die Garantiekarte vollständig ausgefüllt hat und senden Sie die beigelegte Postkarte an uns ein um etwaige Garantieleistungen in Anspruch nehmen zu können.

Garantiereparaturen und Reparaturen nach Ablauf der Garantiezeit werden von der auf der Garantiekarte angegebenen NOVAG-Kundendienststation sachgemäss, unter Verwendung von NOVAG-Originalersatzteilen, ausgeführt. Legen Sie Ihrem Schachcomputer eine genaue Fehlerbeschreibung bei. Sie erleichtern dem Kundendiensttechniker dadurch die Arbeit und vermeiden mehrfaches Einsenden Ihres Schachcomputers, falls der Fehler nicht offensichtlich ist. Bedenken Sie, dass sogenannte Programmfehler nicht repariert werden können. Die Versandkosten gehen zu Lasten des Einsenders.

### B. BATTERIEBETRIEB

Der STAR DIAMOND kann wahlweise mit NOVAG Adapter oder mit 4 Stück 1.5V Mignonzelle, Typ AA betrieben werden. Verwenden Sie ausschliesslich auslaufgeschützte Alkali-Batterien. Bevor Sie Batterien wechseln oder einlegen, stellen Sie den STAR DIAMOND aus indem Sie den "ON/OFF" Schalter auf "OFF" stellen und entfernen Sie den Adapter vom Gerät. Entfernen Sie die Schraube an der Batterieklappe und heben Sie die Klappe vom Gerät. Zum Entfernen der Batterien ziehen Sie bitte an dem Band auf dem die Batterien liegen. Das Einlegen der Batterien erfolgt wie in der Zeichnung dargestellt: Barriere nach links schieben und Batterien auf der rechten Seite und ihrer Polarität entsprechend einlegen; Barriere nach rechts schieben und Batterien auf der linken Seite ihrer Polarität entsprechend einlegen. Danach schließen Sie die Klappe und bringen die Schraube wieder an.



Legen Sie keine Fremdgegenstände in das Batteriefach und verwenden Sie keine Fremdgegenstände zum Entfernen der Batterien. Verwenden Sie lediglich neue Batterien und Batterien gleicher Sorte; mischen Sie nie aufladbare Batterien und wegwerf Batterien. Entfernen Sie leere Batterien. Aufladegeräte und Adapter sollten regelmäßig vor Gebrauch auf mögliche Fehler und Gefahren geprüft werden (z.B. beschädigte Kabel, Stecker, etc.). Bei Beschädigung elektrische Geräte nicht verwenden! Bitte beachten Sie auch, daß Adapter und Aufladegeräte kein Spielzeug sind. Der Schachcomputer ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Denken Sie daran, die Batterien zu entfernen, wenn Sie den Computer längere Zeit nicht in Betrieb nehmen.

### C. ADAPTERBETRIEB

Zum Betrieb mit dem NOVAG Adapter verbinden Sie den Adapter mit der Buchse auf der Rückseite des STAR DIAMOND und anschliessend den Adapter mit der Buchse. Der Novag Adapter ist nicht in der Packung enthalten, er kann separat bei Ihrem Händler erworben werden. Es handelt sich hierbei um einen 9V Gleichstrom Adapter mit 300 mA und negativem Pol. Sollten Sie keinen NOVAG Adapter erwerben können, bitte achten Sie auf die oben erwähnten Angaben, denn wenn Sie einen zu starken Adapter verwenden, besteht die Gefahr, dass Sie die Komponenten Ihres Schachcomputers verbrennen. Beim Betrieb mit dem Adapter müssen die Batterien nicht aus dem Schachcomputer entfernt werden.

## D. MEMORY

Der STAR DIAMOND ist mit einem Speicherspeicher (Memory) ausgestattet, der die Spielstellung und die eingestellten Funktionen nach dem Abschalten des Computers speichert. Dies ist jedoch nur gewährleistet, wenn funktionsfähige Batterien eingelegt sind oder der Adapter nach dem Abschalten angeschlossen bleibt.

## E. RESET SCHALTER

Der STAR DIAMOND besitzt einen Speicher für bis zu 16 Partien. Bevor Sie Ihren Schachcomputer zum ersten Mal in Betrieb nehmen, sollten Sie unbedingt alles Gespeicherte löschen. Auch für den Fall einer Blockierung der Elektronik müssen Sie ein Reset durchführen. Das bedeutet, dass alle Speicherungen gelöscht werden und der Speicher des Schachcomputers in den Grundzustand versetzt wird. Drehen Sie dazu den STAR DIAMOND um. In der Bodenplatte befindet sich eine Aussparung mit RESET beschriftet. Sobald Sie diesen Schalter bei ausgeschaltetem Schachcomputer für ca. 10 Sekunden mit einem spitzen Gegenstand (z.B. Kugelschreiber) andrücken, werden alle Speicherungen gelöscht. Vor jedem Spielbeginn ist es empfehlenswert, die NEW GAME Taste zu drücken, um gespeicherte Spielinformationen zu löschen.

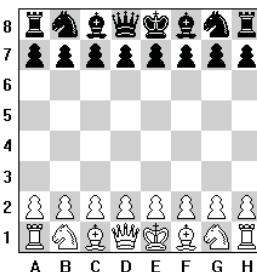
## F. PFLEGE DES STARDIAMOND

Staub und Schmutz können mit einem weichen, trockenen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf der STAR DIAMOND mit chemischen Reinigungsmitteln, Spiritus oder Benzin in Berührung gebracht werden. Der STAR DIAMOND ist trocken und bei Raumtemperatur aufzubewahren. Vermeiden Sie das Lagern und Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern. Ausfälle durch unsachgemäße Handhabung, Gewalteinwirkung oder die Verwendung von Fremdadaptern fallen nicht unter die Garantiesprüche.

## II. KURZANLEITUNG

Wer den NOVAG STAR DIAMOND ausprobieren möchte, ohne ausführlich die Bedienungsanleitung zu lesen, sollte wie folgt vorgehen:

- Schritt** Legen Sie die Batterien (4 Stücke 1.5V Mignonzellen, Typ AA) entsprechend der eingravierten Polarität des Batteriefaches ein oder stecken Sie das Kabel des NOVAG-Adapters 8210 mit dem Stecker in die Buchse an der Rückseite des Schachcomputers und verbinden dann den Adapter mit der Steckdose.
- Schritt** Stellen Sie die Figuren in Grundstellung auf das Spielfeld. Die schwarzen Figuren stehen auf den Reihen 7 und 8, die weißen Figuren auf den Reihen 1 und 2.



- Schritt** Drücken Sie die NEW GAME Taste (neues Spiel), sobald der STAR DIAMOND spielbereit ist, erscheint in der LCD-Anzeige [ 01-- -- ] .
- Schritt** Bevor Sie Ihren ersten Zug ausführen, sollten Sie die gewünschte Spielstufe einstellen. Für die erste Partie genügt es vollkommen, wenn Sie Stufe 1 einstellen (eine genaue Aufstellung der Spielstufen finden Sie in der Spielstufentabelle unter Kapitel SET LEVEL). Zum Einstellen der Spielstufe drücken Sie die SET LEVEL Taste und im LCD erscheint die aktuelle Spielstufe (z.B. [LE.tr 1] für Turnierstufe 1). Um die Spielstufe zu ändern, können Sie die SET LEVEL Taste so oft drücken, bis im LCD die gewünschte Spielstufe erscheint, oder Sie drücken mit dem Finger bzw. mit irgendeiner Figur auf das Feld, welches der gewünschten Spielstufe entspricht. Sollten Sie ein falsches Feld gedrückt haben, können Sie den Vorgang beliebig oft wiederholen.

5. **Schritt** Drücken Sie die GO Taste, um den Einstellmodus SET LEVEL zu verlassen.
6. **Schritt** Mit dieser Voreinstellung spielen Sie mit den weissen Figuren gegen den STAR DIAMOND. Um den ersten Zug auszuführen (z.B. e2-e4) bewegen Sie den Bauer von Feld e2 nach e4 indem Sie mit der Figur leicht auf das "**von**" und "**nach**" Feld drücken. Die Koordinaten-LEDs der Felder e2 und e4 leuchten auf, damit bestätigt der Computer, dass er den Zug registriert hat. Wird der Zug akzeptiert, d.h. es ist ein legaler Zug, beginnt der STAR DIAMOND sofort seinen Gegenzug zu berechnen.
7. **Schritt** Wenn der STAR DIAMOND den Antwortzug berechnet hat, erscheint dieser im LCD und gleichzeitig leuchten die beiden Koordinaten-LEDs für die zu ziehende Figur auf. Führen Sie jetzt den angezeigten Zug für den STAR DIAMOND auf dem Spielfeld aus. Bewegen Sie dazu die Figur genauso von c7 nach c5, wie Sie es beim Ziehen Ihrer Figur gemacht haben.

### III. SPIELFUNKTIONEN

Die Beschreibungen in diesem Kapitel umfassen die allgemeinen Spielfunktionen. Eine ergänzende Beschreibungen finden Sie im Kapitel IV. unter der jeweiligen Funktionstaste.

#### a) **Spielstufe einstellen**

Nach dem Drücken der NEW GAME Taste ist der NOVAG STAR DIAMOND spielbereit. Bevor Sie Ihren ersten Zug ausführen, sollten Sie die Spielstufe einstellen mit der Sie spielen möchten. Für die erste Partie genügt es vollkommen, wenn Sie Stufe 1 einstellen (eine genaue Aufstellung der Spielstufen finden Sie in der Spielstufen-Tabelle unter IV.2. SET LEVEL). Die Funktion zum Einstellen der Spielstufe erreichen Sie durch Betätigung der SET LEVEL Taste. Gehen Sie wie folgt vor:

**Eingabe:** SET LEVEL (im LCD erscheint [LE], dann die Spielstufengruppe) wiederholtes Drücken der SET LEVEL Taste, bis im LCD die gewünschte Spielstufengruppe erscheint, z.B. [LE.tr 1] Drücken Sie jetzt mit dem Finger oder mit einer Figur auf das gewünschte Feld, um die Nummer der Spielstufe zu wählen, z.B. Feld A3 für Spielstufe "tr 3".

**Erklärung:** Durch die Betätigung der SET LEVEL Taste wählen Sie die Einstellfunktion für die Spielstufen. Da der STAR DIAMOND über 8 Spielstufengruppen zu je 8 Spielstufen verfügt, müssen Sie mit der SET LEVEL Taste die Art der Spielstufen vorwählen, und dann mit Druck auf ein Feld von A1-G8 die Nummer der Spielstufe eingeben.

Die eingestellte Spielstufe wird im LCD angezeigt. Sie können die Eingabe beliebig oft ändern. Mit der GO Taste wird die Eingabefunktion beendet und die zuletzt angezeigte Spielstufe gespeichert.

#### b) **Ausführen von Zügen**

Der STAR DIAMOND besitzt ein Spielfeld mit sehr sensiblen Drucksensoren, das die direkte Zügeingabe auf dem Schachbrett ermöglicht und das Ausführen der Züge sehr vereinfacht. Der STAR DIAMOND ist bereit und wartet auf Ihren ersten Zug. Setzen Sie den Bauer mit Druck von e2 nach e4. Der Gegenzug ist c7c6. Durch die Koordinaten-LEDs zeigt der Computer an, wie der Gegenzug auszuführen ist. Ziehen Sie die Figur für den Computer von c7 nach c6 mit jeweiligem leichten Druck auf dem entsprechenden Spielfeld. Ist Weiss am Zug, erscheint am linken unteren Rand des LCD ein weisses Rechteck, für Schwarz ein schwarzes. Solange der Computer rechnet blinkt das Rechteck während der Computer rechnet können Sie keine Eingaben machen. Welche Tasten davon ausgenommen sind, finden Sie unter der Beschreibung der jeweiligen Taste. Die wichtigste Ausnahme ist die GO Taste, mit der Sie den nächsten Antwortzug des Computers jederzeit abrufen können. Bedenken Sie jedoch, dass beim Abrufen eines Zuges mit der GO Taste der bis zu diesem Zeitpunkt errechnete Zug nicht der eingestellten Spielstufe entspricht.

#### c) **Schlagen von Figuren**

Sobald eine Figur geschlagen werden soll, entfernen Sie diese Figur ohne Druck vom Feld und setzen die schlagende Figur mit Druck auf das Feld. Wenn der STAR DIAMOND mit einer Figur auf ein Feld ziehen möchte, auf dem eine Figur steht, dann zeigt er damit an, dass diese Figur geschlagen werden soll. Entfernen Sie die zu schlagende Figur ohne Druck vom Feld und setzen Sie die schlagende Figur mit Druck auf dieses Feld. Wird eine Ihrer Figuren vom STAR DIAMOND geschlagen, wird dies durch ein "x" im LCD angezeigt. Das Schlagen im Vorübergehen wird durch ein "ep" angezeigt.

#### d) **Unerlaubte Züge**

Der STAR DIAMOND beherrscht die internationalen Schachregeln und akzeptiert bzw. macht keine illegalen Züge. Werden regelwidrige oder unmögliche Eingaben gemacht, erscheint im LCD [Error]. Sie können danach eine gültige Eingabe machen.

**e) Berichtigen eines Zuges**

Solange der Zug noch nicht vollständig eingegeben ist, können Sie die Eingabe durch Betätigung der CLEAR Taste löschen. Hat der Computer bereits begonnen den Gegenzug zu berechnen, dann rufen Sie den Zug durch Drücken der GO Taste ab und nehmen ihn anschliessend mit der TAKE BACK Taste zurück. Jetzt können Sie den Zug erneut eingeben. Vergessen Sie jedoch nicht den Zug auf dem Spielfeld ebenfalls zurückzunehmen und eventuell geschlagene Figuren wieder einzusetzen.

**f) Wechsel der Figurenfarbe**

Möchten Sie mit den schwarzen Figuren spielen ohne die Grundstellung der Schachfiguren zu verändern, dann müssen Sie das Spiel mit dem Drücken der GO Taste beginnen. Der Computer berechnet dann automatisch die Züge für weiss. Wenn Sie, um den vollen Bedienungskomfort des STAR DIAMOND von der Frontseite beibehalten zu können, die schwarzen Figuren auf den Reihen 1 und 2 und die weissen Figuren auf den Reihen 7 und 8 aufstellen, dann müssen Sie vor Spielbeginn die Taste COLOR drücken. Um den ersten Computerzug für Weiss abzurufen, drücken Sie die GO Taste. Damit spielen Sie mit den schwarzen Figuren, die auf den Reihen 1 und 2 stehen. Im LCD wird der Wechsel der Figurenfarbe mit den richtigen Notationen und dem korrekten Farbsymbol angegeben. Bitte beachten Sie bei dieser Art des Farbwechsels, dass die auf den Spielfeldrand des Schachbrettes aufgedruckten Notationen nicht mehr mit denjenigen des Computer (im LCD angezeigt) übereinstimmen.

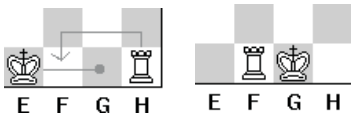
**Bemerkung:** Im LCD sind alle Angaben für die weisse Seite mit einem weissen Balken an der Oberkante und für die schwarze Seite mit einem schwarzen Balken an der Oberkante der LCD-Anzeige gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung der Figurenfarbe gilt auch dann, wenn die Farbe gewechselt wurde und die schwarzen Figuren auf den Reihen 1 und 2 stehen.

Möchten Sie während einer Partie die Figuren der anderen Farbe übernehmen, drücken Sie die GO Taste anstelle einer Zügeingabe wenn Sie am Zug sind. Der Computer berechnet nun Ihren Zug und spielt Ihre Partie.

**g) Rochade**

Beim Schach kennt man eine kurze und eine lange Rochade. Bei der **kurzen Rochade** wird der König um zwei Felder nach rechts und der rechte Turm auf das Feld links vom König gesetzt (weisser König von e1 nach g1, weisser Turm von h1 nach f1 oder schwarzer König von e8 nach g8, schwarzer Turm von h8 nach f8). Bei der langen **Rochade** wird der König um zwei Felder nach links und der linke Turm auf das Feld rechts vom König gesetzt (weisser König von e1 nach c1, weisser Turm von a1 nach d1 oder schwarzer König von e8 nach c8, schwarzer Turm von a8 nach d8).

**Kurze Rochade:**



**Lange Rochade:**



Eine Rochade ist nur dann möglich, wenn der König nicht im Schach steht und keines der Felder über das rochiert werden soll von Schach bedroht ist. Bei einer Rochade führen Sie immer zuerst den Zug des Königs aus.

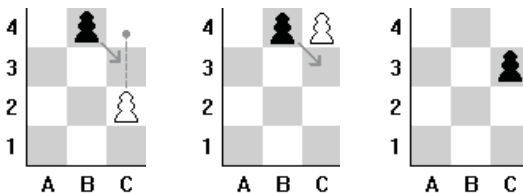
Entsprechend den internationalen Schachregeln muss bei der Rochade immer zuerst der König und dann der Turm gezogen werden. Sie werden durch die aufleuchtenden Koordinaten-LEDs aufgefordert die Züge in der richtigen Reihenfolge auszuführen, sobald Sie zuerst den König um zwei Felder nach rechts oder links versetzt haben. Verfahren Sie in derselben Weise, wenn Sie eine Rochade für den Computer ausführen.

**h) En Passant**

En Passant bedeutet " im Vorbeigehen schlagen " und bezeichnet einen speziellen Bauernzug. Normal darf ein Bauer bei seinem ersten Zug ein oder zwei Felder vorrücken.

**Die Regel für En Passant sagt jedoch:**

Würde ein Bauer bei seinem ersten Zug nur ein Feld vorrücken, könnte er geschlagen werden. Rückt er, um die Gefahr zu umgehen, zwei Felder vor, wird er trotzdem vom gegnerischen Bauern geschlagen. Der gegnerische Bauer muss allerdings unmittelbar beim nächsten Zug schlagen.



Der En Passant-Zug wird wie ein normaler Zug auf dem Spielfeld ausgeführt. Vergessen Sie jedoch nicht den geschlagenen Bauern zu entfernen. Schlägt der NOVAG STAR DIAMOND En Passant, dann erscheint in der Mitte des LCD "ep".

#### i) Bauernumwandlung

Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie, können Sie diesen entsprechend den Schachregeln in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umwandeln. Sobald Sie Ihren Bauern auf die gegnerische Grundlinie ziehen, erscheint im LCD die Anzeige [Pro ?] solange, bis Sie dem Computer durch Drücken einer Figurentaste mitgeteilt haben, in welche Figur der Bauer umgewandelt werden soll. Wenn der Schachcomputer einen seiner Bauern umwandeln möchte, dann zeigt er im LCD das Figurensymbol für die Art der Figur, die Kennzeichnung der Figurenfarbe und die Koordinaten des Feldes an, auf dem die umgewandelte Figur stehen soll. Vollenden Sie den Zug, indem Sie die gewünschte Figur auf das angegebene Feld setzen. Sollten Sie die LCD-Anzeige übersehen haben, dann können Sie mit der VERIFY-Funktion jederzeit prüfen, welche Figur vom Computer bei der Umwandlung ausgewählt wurde.

#### j) Remis - Patt

In einer Remis oder Patt Situation zeigt der Computer an, um welche Art von Remis es sich handelt. Entsprechend den internationalen Schachregeln erkennt der STAR DIAMOND die folgenden Bedingungen:

[ dr Stl ] Anzeige eines Remis oder Patt

[ dr -ins ] Remis durch ungenügende Anzahl Figuren

[ dr 50 ] Remis nach der 50 Zug-Regel, bei der innerhalb 50 Zügen keine Figur geschlagen werden kann und kein Bauernzug möglich ist

[ dr 3rd ] Remis durch 3 malige Zugwiederholung

#### k) Schach / Schachmatt

Ein Schachgebot wird durch ein Kreuz "+" an der rechten Seite im LCD angezeigt und es ist nicht erlaubt, daß Sie Ihren König im Schach stehen lassen.

Schachmatt wird mit [mAtE] zusammen mit der Siegerfarbe im LCD angezeigt.

#### l) Mattankündigung

Der NOVAG STAR DIAMOND ist mit einer Anzeige zur Ankündigung eines bevorstehenden Matts bis zu Matt-in-8 ausgestattet. Findet der Computer während seiner Zugberechnungen ein bevorstehendes Matt, zeigt er es im LCD an,

z.B. [mAtE 4] bedeutet Matt-in-4.

#### m) Aufgabe des Spiels

Ist der STAR DIAMOND der Ansicht, dass er sich in einer chancenlosen Situation befindet, bietet er die Aufgabe des Spiels an. Im LCD erscheint [rESiGn]. Trotz Aufgabe des Spiels durch den Computer können Sie die Partie zu Ende spielen. Der STAR DIAMOND bietet die Aufgabe des Spiels nur 1 mal während einer Partie an.

**Bitte beachten:** Ist die Zeit für eine der beiden Seiten abgelaufen erscheint im LCD [FLAG]. Sie können die Partie zu Ende spielen.

## IV. HAUPTFUNKTION DER BEDIENUNGSTASTEN

### 1. NEW GAME Taste (Neues Spiel)

Durch die Betätigung der NEW GAME Taste werden alle gespeicherten Informationen gelöscht und die Figuren innerhalb des Computerspeichers in Grundstellung gesetzt. Sie müssen dementsprechend auch Ihre Figuren auf dem Spielfeld wieder in Grundposition aufstellen. Die NEW GAME Taste kann jederzeit betätigt werden, in jedem Fall aber bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

**Bitte beachten:** Nach der Betätigung der NEW GAME Taste bleiben die folgenden vorher eingestellten Funktionen erhalten: SOUND, BOOK SELECT, RANDOM, LEVEL. EASY und REFEREE sind ausgeschaltet.

**2. SET LEVEL Taste (Wahl der Spielstufe)**

Der NOVAG STAR DIAMOND besitzt 8 Spielstufengruppen zu je 8 Spielstufen (=64 Spielstufen), um seine Spielstärke dem Können eines jeden Schachspielers optimal anzupassen und die Möglichkeiten dieses Schachcomputers im Analysebereich voll ausschöpfen zu können.

**Spielstufen einstellen:**

- Durch wiederholtes Drücken der SET LEVEL Taste können Sie eine der 8 Spielstufengruppen wählen. In der LCD-Anzeige erscheint die entsprechende Abkürzung der gewählten Spielstufengruppe (**TR**Tournament Level = Turnierspielstufe, **AT**Average Time Level = Spielstufe mit vorgegebener Rechenzeit, **SD**Sudden Death Level = Blitz - und Sonderspielstufe, **FD**Fixed Depth Level = Rechentiefenspielstufe, **AN**Analysis Level = Analysenspielstufe, **EA**Novice Level = Spielstufen für Anfänger, **BE**-Beginner Level = Handicapspielstufen, **IN**-Fixed Mate Level = Mattlösungen ). Die genaue Beschreibung und Aufstellung der Spielstufen finden Sie auf den kommenden Seiten.
- Drücken Sie die SET LEVEL Taste bis die Abkürzung der gewünschten Spielstufengruppe im LCD erscheint. Jetzt können Sie die gewünschte Spielstufe direkt mit leichtem Druck auf eines der 64 vorgegebenen Felder einstellen. Über welches Feld Sie die einzelnen Spielstufen eingeben müssen, können Sie der Tabelle "Spielstufen auf dem Schachbrett" entnehmen. Drücken Sie abschliessend die GO Taste.

**Beispiel:** Die Spielstufe [**At 4**] soll eingestellt werden. Drücken Sie die SET LEVEL Taste bis in der Anzeige [**LE. At1--**] erscheint und drücken dann das Feld B4. Über die Koordinaten LEDs und in der Anzeige wird dies mit [**LE.At 4**] bestätigt Abschliessend drücken Sie die GO Taste.

Die Spielstufe kann jederzeit vor oder während einer Partie geändert werden, vorausgesetzt der Computer führt keine Berechnungen aus und Sie sind am Zug. Wenn Sie eine neue Partie durch Drücken der NEW GAME Taste starten, ist weiterhin die letzte Spielstufe gespeichert.

**DIE SPIELSTUFENGRUPPEN AUF DEM SCHACHBRETT**

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	BE8	IN8
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	BE7	IN7
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	BE6	IN6
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	BE5	IN5
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	BE4	IN4
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	BE3	IN3
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	BE2	IN2
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	BE1	IN1
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>

## SPIELSTUFEN - TABELLE

Spielstufe	Feld	Zeitkontrolle	Spielstufe	Feld	Zeitkontrolle		
TR	1	a1	AN	1	e1	Sucht Lösung in 9 Halbzügen	
	2	a2		2	e2	Sucht Lösung in 10 Halbzügen	
	3	a3		3	e3	Sucht Lösung in 11 Halbzügen	
	4	a4		4	e4	Sucht Lösung in 12 Halbzügen	
	5	a5		5	e5	Sucht Lösung in 13 Halbzügen	
	6	a6		6	e6	Sucht Lösung in 14 Halbzügen	
	7	a7		7	e7	Sucht Lösung in 15 Halbzügen	
	8	a8		40 Züge in 2.5 Std.	8	e8	Sucht Lösung unbegrenzt
AT	1	b1	EA	1	f1	beschr. auf 1 + 2 Halbzüge	
	2	b2		2	f2	beschr. auf 1 + 3 Halbzüge	
	3	b3		3	f3	beschr. auf 1 + 4 Halbzüge	
	4	b4		4	f4	beschr. auf 1 + 5 Halbzüge	
	5	b5		5	f5	beschr. auf 1 + 6 Halbzüge	
	6	b6		1 min. pro Zug	6	f6	beschr. auf 1 + 7 Halbzüge
	7	b7		2 min. pro Zug	7	f7	beschr. auf 1 + 8 Halbzüge
	8	b8		3 min. pro Zug	8	f8	beschr. auf 1 + 9 Halbzüge
SD	1	c1	BE	1	g1	beschr. auf 2 + 2 Halbzüge	
	2	c2		2	g2	beschr. auf 2 + 3 Halbzüge	
	3	c3		3	g3	beschr. auf 2 + 4 Halbzüge	
	4	c4		4	g4	beschr. auf 2 + 5 Halbzüge	
	5	c5		5	g5	beschr. auf 2 + 6 Halbzüge	
	6	c6		Spiel in 1 Std.	6	g6	beschr. auf 2 + 7 Halbzüge
	7	c7		Spiel in 1.5 Std.	7	g7	beschr. auf 2 + 8 Halbzüge
	8	c8		Spiel in 2 hrs	8	g8	beschr. auf 2 + 9 Halbzüge
FD	1	d1	IN	1	h1	Matt in 1	
	2	d2		2	h2	Matt in 2	
	3	d3		3	h3	Matt in 3	
	4	d4		4	h4	Matt in 4	
	5	d5		5	h5	Matt in 5	
	6	d6		6	h6	Matt in 6	
	7	d7		Sucht Lösung in 7 Halbzügen	7	h7	Matt in 7
	8	d8		Sucht Lösung in 8 Halbzügen	8	h8	Matt in 8

### Turnierspielstufen TR 1 - TR 8

Bei diesen Spielstufen sind die Züge vorgegeben, die in einer bestimmten Zeit auszuführen sind. Diese Spielstufen entsprechen den Bedingungen des Turnierspiels, bei dem in der Regel 40 Züge innerhalb 2 Stunden gespielt werden müssen. Überschreitet ein Spieler die vorgegebene Zeit, bevor er die erforderliche Anzahl von Zügen ausgeführt hat, ist das Spiel für ihn verloren.

### Spielstufe mit durchschnittlicher Rechenzeit AT 1 - AT 8

Diese Spielstufen haben eine vorgegebene Durchschnitts-Rechenzeit pro Zug. Der Computer tendiert am Anfang einer Partie und im Endspiel etwas schneller zu spielen. Diese Spielstufen eignen sich gut für Gelegenheitsspiele.

### Blitz- und Sonderspielstufen SD 1 - SD 8

Bei diesen Spielstufen richtet der NOVAG STAR DIAMOND seine Rechenzeiten so ein, dass er die gesamte Partie innerhalb der vorgegebenen Zeit beendet. Überschreitet ein Spieler das Zeitlimit, bevor die Partie beendet ist, hat er verloren. Die Zeit läuft von der eingestellten Zeit bis 0 und 3 Töne und die Anzeige [FLAG] weisen auf die Zeitüberschreitung hin. Wenn Sie möchten, können Sie die Partie zu Ende spielen, dann wird die Zeitüberschreitung vorwärtszählend angezeigt.

### Rechentiefenspielstufen FD 1 - FD 8

Der Computer berechnet nur bis zu der eingestellten Rechentiefe. Auf Stufe FD1, FD2 und FD3 ist die Rechentiefe begrenzt und die Spielstärke des Computers ist verringert. Diese Spielstufen sind gut für Trainingszwecke - sie sind stärker als die Handycapspielstufen, aber schwächer als die erste Turnierspielstufe. Die höheren FD Stufen eignen sich Langzeitanalysen.

### **Analysespielstufen AN 1 - AN 8**

Die Analysespielstufen eignen sich besonders zur Tiefenanalyse von Spiel- und Problemstellungen, die keine Mattaufgaben sind.

### **Spielstufen für Anfänger EA1 - EA 8**

Diese Handicapspielstufen sind besonders für schwächere Spieler und Anfänger geeignet. Die Rechentiefe des Computers ist auf 1 Halbzug und die angegebenen Schlag-Halbzüge beschränkt. Zusätzlich kann die EASY Funktion eingestellt werden. Der Computer sucht nicht nach Lösungen wenn er nicht am Zug ist.

### **Handicapspielstufen BE 1 - BE 8**

Hier ist die Rechenzeit des Computers auf 2 Halbzüge und die vorgegebenen Schlag-Halbzüge limitiert.

#### **Bitte beachten:**

Alle oben aufgeführten Spielstufen können durch Einschalten der EASY Funktion modifiziert werden (siehe IV.17). Der Computer unterbricht seine Berechnungen während Sie am Zug sind, dies schwächt sein Spiel ab.

### **Mattlösungen Matt-in-1 bis Matt-in-8**

Der NOVAG STAR DIAMOND findet auf diesen Spielstufen die schnellst mögliche Mattlösung, ja nach Eingabe der Rechentiefe.

#### **Bitte beachten:**

Für das Lösen von Schachproblemen auf den **Matt-in-1 bis Matt-in-8** Spielstufen wurde ein anderes Programm verwendet als bei den normalen Spielstufen. Aus diesem Grund findet der Computer ein Schachmatt auf den normalen Spielstufen viel schneller als auf diesen Spielstufen. Bei Mattlösungen jedoch, findet der Computer die kürzest mögliche Lösung für die vorgegebene Rechentiefe. Die folgenden Positionen illustrieren dies. Auf Stufe Matt-in-4 benötigt der Computer 40 Sekunden für die Lösung Bxa7 und um ein Matt-in-3 Zügen zu erklären. Auf einer normalen Spielstufe benötigt der Computer jedoch nur 11 Sekunden um die Lösung e2-e4 zu finden, dies ist aber ein Matt-in-5 Zügen. Ein weiteres Beispiel zeigt, dass ein Matt-in-6 Zügen viel schneller vom Computer gefunden wird und dies auf Stufe Matt-in-6. Die Lösung für diese Position ist Rb 8, der Computer braucht 46 Sekunden um diese Mattaufgabe auf Stufe Matt-in-6 zu finden. Auf normaler Spielstufe bräuchte der Computer mehrere Stunden um dasselbe Schachproblem zu lösen. Generell braucht der Computer sehr lange auf den Stufen Matt-in-5, 6, 7, 8, um eine Lösung zu finden. Findet er keine Lösung für die eingestellte Stufe, erscheint [no nE] in der LCD-Anzeige.

### **EINGABE UNTERSCHIEDLICHER SPIELSTUFEN FÜR WEISS/SCHWARZ:**

#### **Eingabe:**

SET LEVEL    Eingabe der Spielstufe für Weiss, (wie früher beschrieben)    COLOR    Eingabe der Spielstufe für Schwarz    GO

Wenn Sie Ihre Spielstärke anders einschätzen, als die des Computers, dann können Sie dies durch die Eingabe von unterschiedlichen Spielstufen ausgleichen. Sie könnten z.B. für den Computer die Spielstufe [tr 2] und für Ihre Figurenfarbe [tr 6] eingeben. In diesem Fall müsste der STAR DIAMOND 40 Züge in 15 Minuten spielen, während Sie für 40 Züge 100 Minuten verbrauchen können, ohne dass der Computer eine Zeitüberschreitung reklamieren würde. Nachdem Sie die Taste SET LEVEL gedrückt haben, wählen Sie die Spielstufe für Weiss. Danach drücken Sie die Taste COLOR und wählen die Spielstufe für Schwarz. Sobald Sie eine Spielstufe für Weiss eingeben, wird die Spielstufe für Schwarz automatisch auf dieselbe Stufe gesetzt. Es ist deshalb unbedingt erforderlich, dass Sie zuletzt die Spielstufe für Schwarz eingeben.

### **PROGRAMMIEREN UNTERSCHIEDLICHER ZEITKONTROLLEN**

Sie können unterschiedliche Zeitkontrollen für Weiss und/oder Schwarz eingeben.

- a. Wählen Sie mit der SET LEVEL Funktion eine der 3 Spielstufengruppen (**TR**, **AT** oder **SD**). Für die **TR**-Spielstufen können Sie sowohl die Züge wie auch die Zeitkontrollen unterschiedlich programmieren. Für die **AT**- und **SD**-Spielstufen können Sie nur verschiedene Zeitkontrollen programmieren.
- b. Drücken Sie danach die COLOR Taste, um entweder die Zeit für Weiss und Schwarz oder nur für Schwarz zu programmieren.

### **Bitte beachten:**

- Wenn Sie mit der COLOR Taste das Anzugsrecht für Weiss wählen und dann die Spielstufe eingeben, ist diese für Weiss und Schwarz gleich.
  - Wenn Sie mit der COLOR Taste das Anzugsrecht für Schwarz wählen und dann die Spielstufe eingeben, gilt dies nur für Schwarz.
  - Wenn Sie eine der 3 Spielstufengruppen wählen, wird die Zeitkontrolle wie in der Spielstufen-Tabelle angegeben, gesetzt.
- c. Um unterschiedliche Zeitkontrollen für Weiss/Schwarz zu programmieren drücken Sie die VERIFY Taste nachdem Sie die Spielstufengruppe gewählt haben.
- Wenn Sie eine der Turnierspielstufen (**TR**) gewählt haben, erscheint in der LCD-Anzeige [**n 40**] und die '4' blinkt. Es wird die Anzahl der Züge, die in der vorgeschriebenen Zeit gespielt werden müssen angezeigt. Die '4' ist die erste Position, die mit der TRACE FORWARD Taste erhöht und mit der TAKE BACK Taste verringert werden kann. Drücken Sie jetzt VERIFY und die Anzeige wechselt zur zweiten Position. Auf Stufe **TR** können die Züge und Zeitangaben unterschiedlich programmiert werden.
  - Wenn Sie eine Spielstufe mit vorgegebener Rechenzeit (**AT**) oder eine Blitz- und Sonderspielstufe (**SD**) gewählt haben, erscheint in der LCD-Anzeige [**00:00:00**]. Die Ziffern stellen die Stunden, Minuten und Sekunden [**hh:mm:ss**] dar, diese können wie oben beschrieben mit der TRACE FORWARD, TAKE BACK und VERIFY Taste verändert werden. Auf Stufe **AT** und **SD** können nur die Zeitangaben unterschiedlich programmiert werden. Die Züge können von 01-99 inklusive und die Zeitangaben von 00:00:00 - **17:59:59** inklusive programmiert werden. Es kann nicht über das Min./Max. hinaus programmiert werden. Wenn Sie die Zeitkontrolle für Weiss programmiert haben und abschliessend die GO Taste drücken, ist die Spielstufe für Weiss und Schwarz dieselbe. Möchten Sie eine unterschiedliche Zeitkontrolle für Schwarz einstellen, drücken Sie die COLOR Taste und nachdem Sie die Zug/Zeit Eingabe für Schwarz gemacht haben, drücken Sie abschliessend die GO Taste.
- d. Mit der TRACE FORWARD Taste können Sie die Ziffer nach oben ändern.
- Mit der TAKE BACK Taste können Sie die Ziffer nach unten ändern.
  - Drücken Sie die VERIFY Taste jedes mal, wenn Sie die Position der Ziffer ändern wollen.
  - Wenn Sie die PRO-OP PRINTTaste drücken, können Sie die vorangehende Ziffer abrufen.
  - Wenn Sie die CLEAR Taste drücken, springt die Anzeige wieder auf die fest eingestellte Zeitkontrolle zurück.
  - Der Druck auf die GO oder COLOR Taste beendet und speichert das Programmieren unterschiedlicher Spielstufen für Weiss und Schwarz.
  - Druck auf die LEVEL Taste beendet nur das Abrufen der programmierbaren Spielstufen.

### **3. GO Taste**

Die GO Taste wird einzeln oder zusammen mit anderen Funktionstasten eingesetzt. Man könnte sie als Ausführungs-, Befehls- oder Eingabebeendigungstaste bezeichnen. In Fällen, in denen eine Fehlfunktion vorliegt, wurde oftmals vergessen die GO Taste zu betätigen.

#### **Die Hauptfunktionen der GO Taste:**

- Fordert den Schachcomputer auf, den nächsten Zug für die am Zug befindliche Farbe zu berechnen. Diese Funktion wird dann ausgelöst, wenn der Computer keine Zugberechnungen durchführt.
- Fordert den Computer auf, während er einen Gegenzug berechnet, den bis zu diesem Zeitpunkt günstigst errechneten Zug sofort auszugeben. Bedenken Sie aber, dass durch die GO Taste unterbrochene Zugberechnungen nicht der eingestellten Spielstufe entsprechen. Um einen vernünftigen Zug berechnen zu können, benötigt der STAR DIAMOND eine Rechenzeit von mindestens ca. 5 Sekunden.
- Es mag bei einem bestimmten Spielstand oder zum Erlernen des Schachspiels interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Hierzu rufen Sie über die GO Taste die Computerzüge für beide Seiten ab, die Sie dann nur noch auf dem Schachbrett ausführen müssen. Der Computer führt die Zugberechnungen für beide Seiten entsprechend der eingestellten Spielstufe aus.
- Akzeptiert einen Zugvorschlag (HINT Funktion). Mit der GO Taste bestätigen Sie einen Zugvorschlag und der Computer berechnet daraufhin seinen Gegenzug.
- Bewirkt einen Seitenwechsel während des Spiels. Warten Sie bis Sie am Zug sind und drücken dann die GO Taste. Der Computer führt den Zug Ihrer Farbe aus und Sie können mit der Gegenfarbe weiterspielen.

- Beendet die SET UP / VERIFY und SETLEVEL Funktion.
- Startet den AUTOPLAY - und DEMO Modus.
- Startet die Mattsuche.

#### 4. REFEREE Taste (Schiedsrichterfunktion)

Wenn die REFEREE Funktion eingeschaltet ist berechnet der Schachcomputer keine Züge, ausser man fordert ihn durch Drücken der GO Taste ausdrücklich dazu auf. Mit dieser Funktion kann man eine komplette Partie spielen oder eingeben, wobei der Computer lediglich die Legalität aller Eingaben (= Züge) kontrolliert. Die REFEREE Funktion können Sie auch jederzeit während einer Partie einschalten, wenn Sie am Zug sind und der Computer keinen Zug berechnet. Drücken Sie die REFEREE Taste und in der LCD-Anzeige erscheint [rEF ] (eingeschaltet) bzw. [rEF] (ausgeschaltet).

Folgende Funktionen arbeiten bei eingeschalteter REFEREE-Funktion:

TAKE BACK (Zugzurücknahme)/ COLOR (Farbwechsel vor Beginn der Eingabe)/ HINT (Zugvorschläge)/ SET UP (Eingabe von Spielpositionen) / VERIFY (Stellungskontrolle) / SOUND (Ton ein- und ausschalten) / GO.

**Bitte beachten:** Die auf diese Weise gespielten Partien können in einem der 16 Spielespeicher (siehe STORE GAME Funktion) gespeichert werden oder können an einen PC übertragen werden.

#### 5. HINT Taste (Zugvorschläge)

Drücken Sie diese Taste wenn Sie am Zug sind, dann macht Ihnen der NOVAG STAR DIAMOND einen Zugvorschlag. Zum Erlernen des Schachspiels und in besonders schwierigen Situationen kann ein Zugvorschlag des Computers eine grosse Hilfe sein.

*Wenn Sie am Zug sind:*

Der Computer zeigt den Zugvorschlag im LCD an. In der Regel ist dies der Zug, der vom Computer als stärkster Gegenzug vorausberechnet wurde. In der LCD Anzeige wird das "von" und "nach" Feld dieses Zugvorschlages gezeigt. Akzeptieren Sie den Zugvorschlag, können Sie mit der GO Taste diesen bestätigen oder einen Zug Ihrer Wahl machen und der Computer berechnet dann seinen Gegenzug.

*Wenn der Computer rechnet:*

Drücken Sie die HINT Taste, während der Computer einen Gegenzug berechnet, dann wird über die LCD-Anzeige der momentan best errechnete Zug angezeigt und zusätzlich blinkt [h int#]. Das Zeichen "#" repräsentiert eine Nummer von

1-9 welche die Rechentiefe darstellt. Unabhängig vom Zugvorschlag des Computers können Sie jeden beliebigen Antwortzug wählen. Sobald Sie das Tonsignal hören, zeigt der Computer den tatsächlichen Gegenzug an und die Informationsanzeige ist beendet.

**Bitte beachten:** Die EASY Funktion sollte ausgeschaltet sein, um die best möglichen Zugvorschläge zu erhalten.

#### 6. TRAINING Taste

Diese Funktion ist besonders hilfreich für den Anfänger.

- Schritt:** Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie die TRAINING Taste wenn Sie am Zug sind. Bei wiederholtem Druck auf diese Taste erscheinen die Koordinaten der Ausgangsfelder ("von" Felder) oder derjenigen Figuren, die beim nächsten Zug gezogen werden können. Wenn alle Möglichkeiten abgerufen sind, erscheint in der LCD-Anzeige [x ----]. Sie können diesen Vorgang beliebig wiederholen.
- Schritt:** Wenn Sie sich für eine Figur entschieden haben, drücken Sie die GO Taste und dann die TRAINING Taste. Jetzt zeigt Ihnen der NOVAG STAR DIAMOND die verschiedenen Möglichkeiten (Koordinaten der "nach" Felder), wie diese Figur zu setzen ist.
- Schritt:** Möchten Sie den zuletzt angezeigten Zug machen, drücken Sie die GO Taste und der Computer macht daraufhin seinen Gegenzug. Möchten Sie einen Zug Ihrer Wahl machen, müssen Sie zuerst mit der CLEAR Taste die letzte LCD-Anzeige löschen, bevor Sie Ihren nächsten Zug ausführen können. Möchten Sie den TRAINING Vorgang wiederholen (1. Schritt / 2. Schritt), drücken Sie die CLEAR Taste um die letzte Anzeige zu löschen. Jetzt können Sie den 1. Schritt durch Drücken der TRAINING Taste wiederholen.

## 7. TAKE BACK Taste (Zugzurücknahme)

Wenn Sie feststellen, dass Sie einen schwachen, d. h. für Sie ungünstigen Zug gemacht haben und diesen korrigieren oder eine andere Strategie einschlagen möchten, dann können Sie beim NOVAG STAR DIAMOND bis zu 400 Halbzüge zurücknehmen. Wenn Sie mit der SET UP Funktion die Figurenpositionen geändert haben oder mit COLOR einen Farbwechsel vornehmen, dann sind alle Züge vor der Veränderung gelöscht und Sie können mit TAKE BACK die Züge nur bis zu dieser Position zurücknehmen. Sind keine Züge im Speicher erscheint [bEG in] in der LCD-Anzeige. Die Zugzurücknahme ist nur möglich, wenn Sie am Zug sind und der Computer keinen Zug berechnet. Nach Betätigung der TAKE BACK Taste zeigt der Computer über das LCD an (Anzeige blinkt), welche Figur von welchem Feld auf welches Feld zurückzunehmen ist und welche geschlagene Figur auf welchem Feld einzusetzen ist. (Das Figurensymbol der geschlagenen Figur blinkt.) Verschieben Sie die Figuren ohne Druck auf die angezeigten Felder. Alle mit TAKE BACK zurückgenommenen Züge bleiben im Zugspeicher des Computers solange erhalten, bis Sie den NOVAG STAR DIAMOND mit der GO Taste auffordern, den nächsten Zug zu berechnen oder einen Zug Ihrer Wahl eingeben.

## 8. TRACE FORWARD Taste (Abrufen von gespeicherten Zügen)

Die TRACE FORWARD Taste bietet eine Reihe interessanter Möglichkeiten für die Analyse einer bereits gespielten Partie oder Schachaufgabe. Wurden alle Züge einer Partie mit der RESTORE Taste zurückgenommen, kann man sich diese nacheinander anzeigen lassen. Sind keine weiteren Züge gespeichert erscheint im LCD [E nd]. Wurden einzelne Züge mit der TAKE BACK Taste zurückgenommen, kann man die Züge mit der TRACE FORWARD Taste wieder vorwärts anzeigen lassen. Hat man eine Partie auf einer höheren Spielstufe analysieren lassen während man abwesend war, kann man die gefundene Lösung mit Hilfe der RESTORE-, TAKE BACK- und TRACE FORWARD Taste eingehend studieren. Wurde eine Partie mit der AUTOPLAY Funktion gespielt, ist es ebenfalls sinnvoll, sich diese mit den genannten Tasten nachträglich anzeigen zu lassen.

## 9. RESTORE Taste (Zugzurücknahme bis zur Ausgangsposition)

Durch Betätigung der RESTORE Taste wird die gesamte Spielposition in die Ausgangsstellung zurückgesetzt. In der LCD-Anzeige erscheint [bEG in]. Über die TRACE FORWARD Taste können Sie sich die Partie anzeigen lassen. (Ihr NOVAG Computer kann bis zu 400 Halbzüge speichern). Dies ist besonders nützlich, wenn Sie eine bestimmte Spielstellung über SET UP eingegeben haben und nach verschiedenen Lösungen suchen möchten oder die Aufgabe auf einer höheren Spielstufe von neuem analysieren wollen.

### Bitte beachten:

Sollten Sie während diesem Vorgang einen Zug eingeben, wird die vorhergehende Spielposition gelöscht und der Computer behandelt dies wie ein neues Spiel.

## 10. COLOR Taste (Wechsel der Figurenfarbe)

Die COLOR Taste hat verschiedene Funktionen:

- Im VERIFY und SET UP Modus kann man die Farbe der zu überprüfenden bzw. einzusetzenden Figuren wechseln.
- Wenn Sie die COLOR Taste vor Spielbeginn drücken (aber auf jeden Fall nach der NEW GAME Taste), wird die Stellung der Figuren im Stellungsspeicher gewechselt. Sie müssen nun die schwarzen Figuren auf die Reihen 1 und 2 und die weissen Figuren auf die Reihen 7 und 8 stellen. In der Regel wird die COLOR Funktion benützt, wenn Sie mit den schwarzen Figuren spielen. Zu Beginn des Spiels (der Computer soll mit Weiss beginnen) drücken Sie die GO Taste. Beachten Sie, dass die auf den Spielfeldrand gedruckten Koordinaten in diesem Fall keine Gültigkeit haben.
- Wird die COLOR Taste während des Spiels betätigt (ist nur möglich, wenn der Computer nicht rechnet), wechselt das Anzugsrecht von Weiss auf Schwarz bzw. umgekehrt. Durch diese Form des Farbwechsels werden alle vorherigen Züge gelöscht. Versuchen Sie über TAKE BACK einen Zug zurückzunehmen leuchtet [bEG in] auf.

Sollten Sie die Partie des Computers übernehmen wollen, so ist es nicht erforderlich die COLOR Taste zu betätigen. Anstelle Ihres nächsten Zuges drücken Sie die GO Taste, damit der Computer für Ihre Seite zu rechnen beginnt. Wiederholen Sie das Drücken der GO Taste anstelle einer Zugeingabe, spielt der Computer gegen sich selbst und Sie können sich eine Partie vorspielen lassen. Sie setzen lediglich die Figuren für den Computer. Auf diese Weise können Sie Partien leichter verfolgen, als dies bei der AUTOPLAY Funktion der Fall ist.

## 11. CLEAR / CLEAR BOARD Taste (Figuren auf dem Spielfeld löschen)

Diese Taste hat verschiedene Funktionen:

- Wenn Sie eine Spielstellung eingeben möchten, ist es sinnvoll vorher alle Figuren vom Brett zu entfernen und im Stellungsspeicher des NOVAG STAR DIAMOND zu löschen, bevor man sie neu aufstellt und eingibt. Wie unter IV. 13. SET UP beschrieben, werden die Figuren im Stellungsspeicher Ihres Schachcomputers durch die CLEAR BOARD Taste gelöscht.
- Verschiedene LCD-Anzeigen können durch Drücken der CLEAR Taste gelöscht werden. (z.B. [RAnd ], [EASY ] etc.).
- Haben Sie aus Versehen einen falschen Zug eingegeben, können Sie diesen durch Drücken der CLEAR Taste aus der LCD-Anzeige löschen, um einen anderen eingeben zu können. Dies ist jedoch nur solange möglich, wie die Figur noch nicht auf das Zielfeld gesetzt wurde.
- Drücken Sie die CLEAR Taste , wenn die SET LEVEL Funktion eingeschaltet ist und während im LCD [LEArn ] für LEARNING angezeigt wird, werden alle gespeicherten Lernpositionen des Computers gelöscht.

## 12. VERIFY Taste (Figurenstellung überprüfen)

Die VERIFY Taste hat eine Doppelfunktion.

- a) Nach Betätigung dieser Taste sind Sie im VERIFY Modus und in der LCD-Anzeige erscheint [VE r -].
- b) Wird die Taste erneut gedrückt, sind Sie im SET UP Modus und in der LCD-Anzeige erscheint [SE t -].
- c) Bei jedem weiteren Druck dieser Taste wird zwischen beiden Funktionen gewechselt.

Um den VERIFY oder SET UP Modus zu verlassen drücken Sie die GOTaste. Mit der VERIFY Funktion können Sie überprüfen, auf welchen Feldern welche Figuren stehen. Wenn Sie mit der SET UP Funktion eine bestimmte Stellung eingeben haben, sollten Sie die Stellung der Figuren in jedem Fall überprüfen, bevor Sie dem Computer eine Aufgabe zur längeren Analyse übergeben. Hat der Computer einen Bauern umgewandelt, können Sie über VERIFY kontrollieren, in welche Figur der Bauer umgewandelt wurde.

- Sobald Sie im VERIFY Modus sind und eine mit einem Figurensymbol versehene Taste drücken, werden bei jedem Druck auf diese Taste die Figuren derselben Figurenart und Figurenfarbe im LCD nacheinander angezeigt. Sind keine weiteren Figuren dieser Figurenart und Figurenfarbe auf dem Spielfeld, erscheint im LCD nur das Figurensymbol der überprüften Figurenart. Mit der COLOR Taste können Sie die Figurenfarbe wechseln.
- Eine zweite Möglichkeit der Abfrage besteht darin, dass Sie direkt die gewünschten Felder abfragen. Dazu drücken Sie mit der Figur auf das entsprechende Feld. Die Koordinaten-LEDs leuchten auf und der Computer zeigt im LCD das Figurensymbol, die Figurenfarbe und die Feldposition an. Die Anzugsfarbe wird durch den weissen bzw. schwarzen Balken im LCD angezeigt.

**Bemerkung:** Soll ein aufgerufenes Feld nicht besetzt sein, so wird in der LCD-Anzeige nur die Feldposition angegeben. Ist aber ein aufgerufenes Feld nicht besetzt und sollte zum Beispiel mit einem weissen Springer besetzt sein, so erscheint in der LCD-Anzeige das Figurensymbol des Springers und die Feldposition f3. Setzen Sie nun den weissen Springer mit Druck auf Feld f3.

## 13. SET UP Taste (Spielposition eingeben)

Die SET UP Funktion ist eine interessante Ausstattung des NOVAG STAR DIAMOND und ermöglicht Ihnen, weit über den Bereich des gewöhnlichen Schachspiels hinaus, eine abwechslungs- und lehrreiche Beschäftigung mit dem Schachcomputer. Im SET UP Modus können Sie Figuren aus dem Spiel entfernen, einsetzen oder versetzen. Die über den SET UP Modus eingegebenen oder veränderten Spielpositionen können auf verschiedene Art verwendet werden. Sie können die Partie gegen den Computer selbst spielen, vom Computer analysieren lassen, die Stellung als Mattaufgabe rechnen oder vom Computer mit der AUTOPLAY Funktion zu Ende spielen lassen. Es können alle legalen Spielstellungen eingegeben werden, mindestens jedoch die beiden Könige. Der NOVAG STAR DIAMOND erlaubt allerdings keine Eingabe von unmöglichen Stellungen. Dazu zählen z.B. 9 Bauern, Bauern auf der gegnerischen Grundlinie, mehrere Könige gleicher Farbe, etc.

### a. Einsetzen von Figuren

- Gehen Sie in den SET UP Modus durch zweimaliges Drücken der VERIFY/SET UP Taste.
- Vor dem Einsetzen von Figuren müssen Sie die Figurenfarbe und Figurenart auswählen, die eingesetzt werden soll. Die Auswahl der Farbe erfolgt mit der COLOR Taste, die Auswahl der Figurenart über die Tasten mit den Figurensymbolen.
- Haben Sie diese Vorauswahl getroffen müssen Sie nur noch die entsprechende Figur mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld setzen.

- Werden mehrere Figuren gleicher Art und gleicher Farbe eingesetzt, müssen Sie nicht noch einmal die Figurensymboltaste drücken, sondern können nacheinander nur noch die Figuren mit leichtem Druck auf die entsprechenden Felder setzen.
  - Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Eingeben von Figuren ab.
- b. Spielposition eingeben**
- Soll eine komplette Spielposition eingegeben werden (z.B. zur Lösung einer Mattaufgabe oder zur Stellungsanalyse), dann ist es in der Regel erforderlich, dass vor der Eingabe alle auf dem Brett befindlichen Figuren entfernt werden.
  - Im Speicher des Computer werden die Figuren durch Betätigung der CLEAR BOARD Taste gelöscht.
  - Geben Sie jetzt die gewünschte Spielposition wie unter a.) beschrieben in den Computer ein.
  - Es ist ein häufiger Fehler, dass bei Eingabe einer Spielstellung vergessen wurde, die CLEAR BOARD Taste zu drücken, um die bisherige Stellung zu löschen. Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren tatsächlich eingesetzt wurden.
  - Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Eingeben von Figuren ab.
- c. Entfernen von Figuren**
- Sobald Sie sich im SET UP Modus befinden, wird eine Figur aus dem Spiel dadurch entfernt, indem man diese Figur mit Druck vom Brett hebt ohne Sie auf ein anderes Feld zurückzusetzen. Auf diese Art können beliebig viele Figuren aus dem Spiel entfernt werden.
  - Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zum VERIFY Modus schliesst das Entfernen von Figuren ab.
  - Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren tatsächlich vom Brett entfernt wurden.
- d. Figuren umsetzen:**
- Sobald Sie sich im SET UP Modus befinden, können Sie jede auf dem Spielfeld befindliche Figur einfach dadurch umsetzen, indem Sie wie bei einem normalen Zug zuerst das "von" Feld der zu versetzenden Figur und dann das "nach" Feld drücken.
  - Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Umsetzen von Figuren ab.
  - Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob sich die Figur tatsächlich auf dem neuen Feld befindet.

**Beispiel:** Einsetzen von 5 schwarzen Bauern. - Überzeugen Sie sich, dass im LCD der schwarze Balken angezeigt wird, eventuell mit der Taste COLOR ändern. - Drücken Sie die Taste mit dem Bauernsymbol, welches im LCD erscheint. - Setzen Sie nacheinander alle 5 Bauern mit Druck auf die gewünschten Felder. Die Koordinaten-LEDs leuchten jeweils zur Bestätigung der Eingabe auf und werden im LCD angezeigt. - Drücken Sie abschliessend die GO Taste.

**Bitte beachten:** Möchten Sie, nachdem Sie den SET UP Modus verlassen haben die Anzugsfarbe ändern, drücken Sie die COLOR Taste. Sie können jetzt für die angezeigte Farbe einen Zug ausführen oder über die GO Taste einen Computerzug abrufen.

Das Einsetzen, Entfernen und Umsetzen von Figuren kann selbstverständlich nacheinander erfolgen, ohne den SET UP Modus verlassen zu müssen.

#### 14. SOUND Taste (Akustische Signale)

Die 4 verschiedenen Ton Ein - und Ausschaltmöglichkeiten können mit der SOUND Taste eingestellt werden.

Stufe 1 [ **Snd** ] : Alle akustischen Signale sind ausgeschaltet.

Stufe 2 [ **Snd -** ] : Nur wenn der Computer seinen Gegenzug berechnet hat, hören Sie ein akustisches Signal.

Stufe 3 [ **Snd =** ] : Alle akustischen Signale sind eingeschaltet (z. B. wenn Sie einen Zug ausführen, der Computer seinen Gegenzug berechnet hat oder jedesmal wenn Sie eine Taste drücken).

Stufe 4 [ **Snd ]** : Sie hören dieselben akustischen Signale wie unter c) beschrieben. Zusätzlich ertönt ein **Warnsignal** (2 Töne) und der Computer zeigt Ihnen im LCD an, welches Feld bzw. Figur bedroht ist.

Drücken Sie die SOUND Taste so oft, bis Sie die gewünschte Einstellstufe gewählt haben.

## 15. INFO Taste (Informationstaste)

Der NOVAG STAR DIAMOND ist mit einer automatisch wechselnden Informationsanzeige ausgestattet, die in fortlaufender Abfolge alle wichtigen Spielinformationen liefert, während der Computer einen Zug berechnet. Diese Information machen dem interessierten Schachspieler das Spiel des Computers transparenter und lehrreicher.

### a) Reihenfolge der automatischen Informationsanzeigen:

- **Anzeige der verbrauchten Zeit - Gesamtzeit**  
Beispiel: [ 01 : 35 ] verbrauchte Zeit = 1 Minute und 35 Sekunden
- **Anzeige des voraussichtlich nächsten Zugs von Schwarz**  
Beispiel: [ G5 G4 ] Zug von g5 nach g4
- **Anzeige des darauf zu erwartenden Gegenzugs von Weiss**  
Beispiel: [ F3 H4 ] Zug von f3 nach h4
- **Anzeige des darauf berechneten Gegenzugs von Schwarz**  
Beispiel: [ D6 D5 ] Zug von d6 nach d5
- **Anzeige der Stellungsbewertung**  
Beispiel: [ 0 21 ] Stellungsbewertung 0.21 bedeutet einen Vorteil von +0.21 Bauerneinheiten. Ungünstige Stellungsbewertungen haben als Vorzeichen ein Minuszeichen (-).
- **Anzeige der berechneten Halbzüge**  
Beispiel: [ D 6 ] Der Computer zeigt an, daß er momentan den 6. Halbzug vorausberechnet.
- **Anzeige aller legalen Züge der momentanen Position und der noch zu berechnenden Züge**  
Beispiel: [ 29 30 ] Diese Anzeige bedeutet, daß 29 von 30 legalen Zügen noch zu rechnen sind.

### b) Reihenfolge der abrufbaren Informationen

Zusätzlich zur automatischen Informationsanzeige können Anzeigen durch Drücken der INFO Taste abgerufen werden. Diese Anzeigen bleiben solange bestehen, bis sie durch Drücken der CLEAR Taste gelöscht werden.

- **Erster Druck auf die INFO Taste:** zeigt die verbrauchte Gesamtzeit für die am Zug befindliche Farbe. Im LCD erscheint [totAL] mit dem jeweiligen Farbsymbol.
- **Zweiter Druck auf die INFO Taste:** zeigt die verbrauchte Gesamtzeit für die nicht am Zug befindliche Farbe. Im LCD erscheint [totAL] mit dem jeweiligen Farbsymbol.
- **Dritter Druck auf die INFO Taste:** zeigt die momentane Stellungsbewertung. Im LCD erscheint [ScorE] und nach ca. 1 Sekunde wird die Stellungsbewertung für die am Zug befindliche Farbe angezeigt.
- **Sieht der Computer z.B. ein bevorstehendes Matt-in-3, so zeigt er dies mit [n 03] an.** Würde er Sie z.B. in 3 Zügen matt setzen, so würde dies durch ein "--" Zeichen angezeigt [-n 03].
- **Vierter Druck auf die INFO Taste:** zeigt die momentane Zugzahl. Im LCD erscheint [count] mit entsprechendem Farbsymbol.

Sobald der nächste Zug berechnet ist, erlischt die gewählte Anzeige und der Zug wird angezeigt. Die Anzeige erlischt ebenfalls, wenn Sie Ihren nächsten Zug eingeben. Durch Drücken der CLEAR Taste wird von der Anzeige der Einzelinformationen wieder auf die automatische Informationsanzeige umgeschaltet. Die automatische Informationsanzeige startet immer mit der Zugzeit, sobald die CLEAR Taste betätigt wird.

## 16. NEXT BEST Taste (Andere Lösung finden)

Der Computer wird normalerweise immer den besten Zug wählen. In manchen Fällen mag es aber auch interessant sein, den Computer einen gleichwertigen oder nahezu gleichwertigen Zug berechnen zu lassen. Der Grund dafür kann sein, dass der Computer auf Grund der momentanen Rechen tiefe den Zug nicht optimal bewertet oder um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten.

Um einen alternativen Lösungszug abzurufen drücken Sie zuerst die SET LEVEL Taste und dann die NEXT BEST Taste. Im LCD erscheint der letzte Zug in umgekehrter Reihenfolge. Führen Sie die Zugzurücknahme genauso aus, wie sie vom Computer angezeigt wird. Sobald dies geschehen ist berechnet der NOVAG STAR DIAMOND sofort einen alternativen Zug für die momentane Spielposition. Ist kein alternativer, gleichwertiger Zug möglich, wird erneut derselbe Zug angezeigt. Würde bei diesem Zug eine Figur geschlagen, zeigt der Computer an, wo und welche Figur wieder einzusetzen ist.

**Bemerkung:** Alternative Züge können nur während einer Partie abgerufen werden. Diese Funktion kann auch zur Lösung von Mattaufgaben benutzt werden: nachdem Sie eine Mattaufgabe eingegeben und die entsprechende Mattsuchestufe gewählt haben, drücken Sie die LEVEL

und NEXT BEST Taste und der Computer wird Ihnen zeigen, welchen Zug Sie zurücknehmen sollen. Drücken Sie die CLEAR Taste und der Computer wird einen anderen, alternativen Zug berechnen. Sie können bis zu 8 Alternativzüge abrufen.

**Bitte Beachten:** um diese Funktion zu aktivieren muss mindestens ein Zug der momentanen Partie gespielt worden sein.

### 17. EASY Taste (Handycap Funktion)

Der NOVAG STAR DIAMOND berechnet in der Normalfunktion alle zu erwartenden Gegenzüge während Sie am Zug sind. Durch Drücken der EASY Taste wird die Zügberechnung des Computers abgeschaltet während Sie über Ihren Zug nachdenken. Die eingeschaltete EASY Funktion [EASY ] verringert die Spielstärke des NOVAG STAR DIAMOND. Sie können diese Funktion abschalten, indem Sie erneut auf die EASY Taste drücken [EASY].

### 18. RANDOM Taste (Zusätzlicher Zufallsgenerator)

Schachprogramme sind konzipiert Zugmöglichkeiten zu berechnen und miteinander zu vergleichen. Der Zug mit der höchsten Bewertung wird als Antwortzug gewählt. Die Qualität einer Zügberechnung ist abhängig von der jeweiligen Rechentiefe (höhere Spielstufe bedeutet grössere Rechentiefe). Unter bestimmten Voraussetzungen ergibt die Wahl des stärksten Zuges als Antwortzug nicht immer eine abwechslungsreiche Partie. Wenn Sie den Computer einschalten wird automatisch der Zug mit der höchsten Bewertung als Antwortzug gewählt. Dies gilt ausschliesslich für Züge ausserhalb der Eröffnungsbibliothek. Um den Zufallsgenerator des NOVAG STAR DIAMOND einzuschalten drücken Sie die RANDOM Taste. Bei eingeschaltetem Zufallsgenerator wählt der Computer als Antwortzug einen Zug mit hoher Bewertung, aber nicht unbedingt den höchst bewerteten.

Der NOVAG STAR DIAMOND hat vier RANDOM Stufen. Durch wiederholtes Drücken der RANDOM Taste können Sie die Stufe des Zufallsgenerators wählen (im LCD erscheint [rAnd] / [rAnd-] / [rAnd=] / [rAnd ] ). Stufe [rAnd] hat die höchste Bewertung und [rAnd ] hat die geringste Bewertung, dafür spielt der Computer am abwechslungsreichsten.

### 19. BOOK SELECT (Wahl der Eröffnungsbibliothek)

Mit diese Funktion wählen Sie entweder die *eingebaute* oder die *PRO-OP (programmierbare) Eröffnungsbibliothek*. Lesen Sie im Kapitel PRO-OP Book nach, wie Sie Ihre PRO-OP Eröffnungsbibliothek in den Computer eingeben können. Wenn Sie Ihre Eingabe gemacht haben, können Sie bestimmen in welcher Reihenfolge der Computer die beiden Eröffnungsbibliotheken absucht. Beim Druck auf diese Taste gibt es folgende Möglichkeiten:

- Wenn in der Anzeige [nor] erscheint, berücksichtigt der Computer nur die *eingebaute Eröffnungsbibliothek*.
- Wenn in der Anzeige [Pro] erscheint, sucht der Computer nur in der *PRO-OP Eröffnungsbibliothek* nach Eröffnungszügen
- Bei den weiteren zwei Möglichkeiten berücksichtigt der Computer beide Eröffnungsbibliotheken. Wenn [nor Pro] angezeigt wird, sucht der Computer zuerst nach den Zügen der *eingebauten Eröffnungsbibliothek*. Wird [Pro nor] angezeigt, sucht der Computer zuerst nach den Zügen der *PRO-OP Eröffnungsbibliothek*.

### 20. SAVE GAME Taste (Spiele speichern)

Wenn Sie die SAVE GAME Taste während Sie am Zug sind drücken, ist die SAVE GAME Funktion eingeschaltet. In der LCD-Anzeige erscheint [SAVE] und die LEDs am linken Spielrand (Reihe 1-8) leuchten nacheinander auf. Wurden bereits Spiele gespeichert, so leuchten die Koordinaten-LEDs der besetzten Felder ebenfalls auf.

- Um ein Spiel zu speichern, drücken Sie jedes beliebig leere Feld und in der LCD-Anzeige erscheint [xx ---- ]  
Der SAVE GAME Modus ist beendet. Wenn Sie ein Spiel auf ein besetztes Feld speichern, wird die erste Eingabe gelöscht.
- Möchten Sie ein gespeichertes Spiel löschen, drücken Sie zuerst die NEW GAME, dann die SAVE GAME Taste und zuletzt das Feld, welches das gespeicherte Feld beinhaltet. Drücken Sie die CLEAR Taste während des LED-Zyklus, wird die SAVE GAME Funktion beendet.

**Bitte beachten:** Wenn Sie eine Spielposition über den SET UP Modus eingegeben haben, können Sie dieses Spiel erst nachdem der SET UP Modus abgeschlossen ist, speichern.

## 21. LOAD GAME Taste (Abrufen von gespeicherten Spielen)

Mit dieser Funktion können Sie gespeicherte Spiele aus dem Computerspeicher abrufen.

- Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie zuerst die NEW GAME Taste und dann die LOAD GAME Taste. In der Anzeige erscheint [LOAD] und die Koordinaten-LEDs zeigen an, welche Felder gespeicherte Spiele beinhalten.
- Drücken Sie jetzt das gewünschte Feld um das gespeicherte Spiel abzurufen.
- Über die VERIFY Funktion können Sie die Figurenposition kontrollieren, um dann die Figuren entsprechend auf dem Spielfeld aufzustellen.
- Mit der RESTORE und TRACE FORWARD Funktion können Sie sich das gespeicherte Spiel anzeigen lassen.
- Wenn Sie die CLEAR Taste während des LED-Zyklus drücken, wird die LOAD GAME Funktion damit beendet.

**Bitte beachten:** LOAD GAME funktioniert nur, nachdem die NEW GAME Taste gedrückt wurde, d.h. nicht während einer Partie oder wenn Sie sich im SET UP Modus befinden. Die Spielzeit-Informationen werden im SAVE/LOAD GAME Modus gespeichert und können jederzeit abgerufen werden.

## V. PRO-OP BOOK FUNCTION

Mit der Pro-Op Book Funktion können Sie Ihre eigene Eröffnungsbibliothek programmieren. Um diese Funktion zu benutzen, benötigen Sie einen IBM kompatiblen PC.

### 22. PRO-OP SAVE TASTE (Priorität der Eröffnungslinie bestimmen)

Diese Funktion ist dieselbe wie Pro-Op Priority, mit dem Unterschied, dass die Eröffnungslinie mit der niedrigsten Bewertung zuerst gespeichert wird.

**Eingabe:** NEW GAMETaste REFERENCE Moduseinschalten [REF ] Eröffnungslinie eingeben  
PRO-OPSAVE Taste.

**Bitte beachten:** Farbwechsel oder das Eingeben von SET UP Positionen ist nicht erlaubt.

### 23. PRO-OP PRIORITY TASTE (Priorität der Eröffnungslinie bestimmen)

Mit dieser Funktion ist es möglich die PRO-OP Eröffnungsbibliothek nach Priorität zu speichern. Die Eröffnungslinie mit der höchsten Bewertung wird zuerst gespeichert.

**Eingabe:** NEW GAMETaste REFERENCE Modus einschalten [REF ] Eröffnungslinie eingeben  
PRO-OPPRIORITY Taste.

**Bitte beachten:** Farbwechsel oder das Eingeben von Set Up Positionen sind im Zusammenhang mit der Pro-Op Priority Funktion nicht erlaubt.

### 24. PRO-OP PRINT TASTE (Eröffnungsbibliothek übertragen)

Mit dieser Funktion ist es möglich die gesamte PRO-OP Eröffnungsbibliothek an einen PC zu übertragen.

**Eingabe:** NEW GAMETaste PRO-OP PRINT Taste

Die PRO-OP PRINT Funktion funktioniert nur von einer NEW GAME Position ausgehend und es muss mindestens eine Eröffnungsvariante über PRO-OP SAVE oder PRO-OP PRIORITY gespeichert worden sein.

### 25. PRO-OP DELETE TASTE (Löschen einer Eröffnungslinie)

Mit dieser Funktion können Sie eine oder alle Eröffnungslinien aus der PRO-OP Eröffnungsbibliothek löschen.

Ausgehend von einer NEW GAME Position geben Sie die Eröffnungszüge ein, die Sie gelöscht haben möchten.

**Eingabe:** Löschen *einer* Eröffnungslinie.

NEW GAMETaste REFERENCE Moduseinschalten [REF ] Eröffnungszüge spielen  
PRO-OPDELETETaste im LCDerscheint [dEL?] PRO-OP DELETE Taste.

Wenn im LCD [dEL ?] erscheint, drücken Sie PRO-OP DELETE ein zweites Mal und die eingegebene Eröffnungslinie wird gelöscht.

**Eingabe:** Löschen mehrerer, gleicher Eröffnungslinien.

Sind z.B. mehrere Eröffnungsspiele, beginnend mit e2-e4 gespeichert, können Sie alle Eröffnungslinien beginnend mit e2-e4 löschen.

NEW GAME Taste REFERENCE Modus einschalten [REF ] - e2-e4 eingeben PRO-OP  
DELETE zweimal drücken.

**Bitte beachten:** Farbwechsel oder das Eingeben von Set Up Positionen ist nicht erlaubt.

## VI. OPTION I FUNKTIONEN

Um Zugang zu den nachstehenden Funktionen zu erhalten, drücken Sie die OPTION-I/II Taste *einmal* und danach die gewünschte Funktionstaste. Drücken Sie die GO Taste um die gewählte Funktion zu verlassen.  
**Bitte beachten:** Für die mit "\*" bezeichneten Funktionen benötigen Sie einen IBM kompatiblen PC.

### 26. \*PRINT MOVES Taste (Übertragung der Züge)

Mit dieser Taste kann die ständige Übertragung zum PC abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Ist die ständige Verbindung eingeschaltet [intEr ], werden fortlaufend alle Züge vom NOVAG STAR DIAMOND zum PC übertragen.

### 27. \*AUTOCLOCK Taste (Übertragung der verbrauchten Zeit einschalten)

Wenn Autoclock eingeschaltet ist erscheint im LCD [autcL ], andernfalls [autcL]. Nach der Eingabe überträgt der Computer die verbrauchten Zeiten beider Spieler zum PC.

### 28. AUTO/DEMO Taste (Automatisches Spiel einschalten)

Mit dieser Taste können Sie entweder den Autoplay Modus oder den Demonstration Modus wählen. Im LCD erscheint [auto ] für AUTOPLAY oder [dEno ] für DEMO.

Die Autoplay Funktion des NOVAG STAR DIAMOND bietet eine hervorragende Möglichkeit eine Partie oder Spielstellung durch den Computer selbstständig analysieren zu lassen. Dies ist besonders dann vorteilhaft, wenn die Analyse auf einer höheren Spielstufe über einen längeren Zeitraum erfolgt. Während des automatischen Spielablaufs werden die Züge und die Spielinformationen in der gewohnten Weise im LCD angezeigt.

**Eingabe:** OPTION I/II Taste AUTO/DEMO Taste (im LCD erscheint [auto ], wenn Sie diese Taste einmal drücken und [dEno ], wenn Sie diese Taste zweimal drücken) wählen Sie jetzt die gewünschte Spielstufe durch Drücken auf das entsprechende Feld GO Taste.

Nach dem Sie entweder Auto oder Demo gewählt haben, drücken Sie die GO Taste und der Computer beginnt mit dem automatischen Spielablauf ausgehend von der momentanen Spielposition. Der Unterschied zwischen Auto/Demo besteht darin, dass im Demo Modus nach Spielende automatisch eine neue Partie gespielt wird. Im Autoplay Modus spielt der Computer nach Spielende nicht weiter und das Ergebnis der automatischen Analyse kann man sich mit der RESTORE / TAKE BACK oder TRACE FORWARD Funktion anzeigen lassen. Durch Betätigung der GO Taste oder NEW GAME Taste wird die Auto/Demo Funktion beendet.

### 29. \*HUMAN MODE Taste (Wahl der Übertragung)

Die Human Funktion kennzeichnet die für den Menschen verständliche Übertragung der Information zum PC. Das Gegenstück dazu ist die Video Funktion. Sie ist voreingestellt und dient der Übertragung der Information für die Fernsehausgabe, während Human bevorzugt für die Übertragung an einen Personal Computer gebraucht wird. Nach der Eingabe dieser Taste erscheint im LCD [hunAn.]

### 30. \*VIDEO MODE Taste (Übertragung für TV)

Nach Eingabe dieser Taste erscheint im LCD [VidEo], dies bedeutet, dass das Format der Übertragung zum Interface für die Ausgabe an ein Fernsehgerät bestimmt ist (dazu benötigt man das NOVAG TV-Interface).

### 31. REPLAYTaste

Befindet sich eine Partie im Speicherspeicher des Computers, dann kann man sich die gesamte Partie mit der Replay Funktion vorspielen lassen. Nach Eingabe dieser Taste wird das momentane Spiel in die Ausgangsposition gebracht und dann wiederholt, indem jeder Zug durch 3-maliges Blinken über das LCD angezeigt wird. Durch Drücken der CLEAR Taste wird die Anzeige der Züge gestoppt. Wenn Sie mit dem NOVAG Distributor arbeiten und die Replay Funktion aktiviert haben, können Sie folgende Eingabe machen: "CtrlS", um die Anzeige der Züge zu stoppen "CtrlR", um die Anzeige der Züge fortzusetzen "CtrlC", um die Replay Funktion zu verlassen.

### 32. \*PRINT GAME Taste (Spiel übertragen - sofortige Aktion)

Mit dieser Eingabe wird das im Speicher des NOVAG STAR DIAMOND befindliche Spiel zum PC übertragen.

### 33. \*PRINT BOARD Taste (Spielposition übertragen - sofortige Aktion)

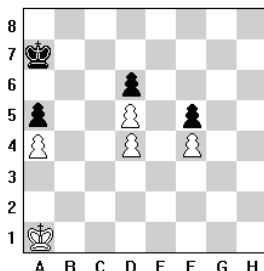
Nach dieser Eingabe überträgt der NOVAG STAR DIAMOND die momentane Spielposition zum PC.

## VII. OPTION II FUNKTIONEN

Um die nachstehenden Funktionen zu aktivieren, drücken Sie die Option I/II Taste *zweimal* und danach die gewünschte Funktionstaste. Drücken Sie die GO Taste um die gewählte Funktion zu verlassen.

### 34. HASH TABLES (Referee Taste)

Bei eingeschalteter Hash Tables Funktion erscheint im LCD [hASH ]. Der Gebrauch der Hash Tables Technik ermöglicht dem Computer eine wesentlich bessere Tiefenanalyse, speziell im Endspiel. Das folgende Beispiel, eine bekannte Endspielposition zeigt dies. Der Computer benötigt ca. 28 Sekunden um den richtigen Zug KB1 zu finden. Bei ausgeschalteter Hash Table Funktion würde dies Stunden dauern.



### 35. SELECTIVE SEARCH (Sound Taste)

Die Selective Search Funktion ist eingeschaltet wenn im LCD [SEL ] erscheint. Normalerweise findet der Computer Kombinationszüge viel schneller als durch ein Brute Force Search. Bei eingeschalteter Funktion spielt der Computer ca. 120 Punkte stärker.

### 36. PASSIVE BOOK (Book Select Taste)

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist [PASS ], bevorzugt der Computer gewisse Eröffnungslinien, die passiver Natur sind.

### 37. ACTIVE BOOK (Restore Taste)

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist [Act], bevorzugt der Computer gewisse Eröffnungslinien, die aktiver Natur sind. Es können beide Funktionen, Active wie Passive Book gleichzeitig eingeschaltet sein.

### 38. OPENING BOOK (Random Taste)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist [bH], wird weder die eingebaute Eröffnungsbibliothek noch die PRO-OP Bibliothek benutzt.

### 39. LEARN (Easy Taste)

Diese Funktion schaltet die Lernfunktion des NOVAG STAR DIAMOND ein und aus, in der Anzeige erscheint [LEArn ] für Learn an. Ist diese Funktion eingeschaltet, so erinnert sich der NOVAG STAR DIAMOND an Spielstellungen aus früheren Spielen, in welcher er in Rückstand geraten ist. Wann immer sich der STAR DIAMOND in ähnlichen oder gleichwertigen Spielsituationen befindet, wird er sich an seine Fehler erinnern und versuchen, diese zu vermeiden. Sie können die vom Computer gespeicherten "Lernpositionen" löschen, indem Sie die CLEAR Taste drücken während die Learn Funktion [LEArn ] eingeschaltet ist. In der Anzeige erscheint darauf [cLEAR] zur Bestätigung, dass die momentan gespeicherten "Lernpositionen" des NOVAG STAR DIAMOND gelöscht sind.

### 40. EXTENSION (Trace Forward Taste)

Das Schachprogramm des NOVAG STAR DIAMOND benutzt eine Anzahl von intelligenten Methoden, um die Tiefenanalyse zu steuern. Auf diese Weise werden relevante Positionen gründlicher analysiert und somit versucht der Computer taktische Scharmützel zu lösen. Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, werden die meisten Positionen schneller gefunden, aber der Computer könnte einige wichtige und taktische Drohungen übersehen.

### 41. \* TEST (Take Back Taste)

Diese Funktion ist hauptsächlich für Ihren NOVAG Kundendiensttechniker gedacht. Wenn Sie diese Taste zweimal drücken, wird der interne Test aktiviert, es wird die Hardware Ihres NOVAG Schachcomputers geprüft und eventuelle Probleme werden zum Interface geleitet. Es besteht die Möglichkeit, dass das LCD während des Tests für einige Sekunden flimmert. Der ganze Spielspeicher wird getestet und dies kann sich momentan auf das LCD auswirken.

## VIII. ANALYSE FUNKTION

### 42. \*ANALYSE (Save Game Taste)

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, können Sie den NOVAG STAR DIAMOND auffordern, ein gespeichertes Spiel zu wiederholen und alternative Zugvorschläge zu machen. Sie können den Computer so einstellen, dass er für Schwarz, Weiss oder beide Farben analysiert. Es gibt 4 Möglichkeiten beim Druck auf diese Taste:

- Die Anzeige zeigt [AnALY], dies bedeutet, dass dieser Modus ausgeschaltet ist.
- Die Anzeige zeigt [AnALY\_], dies bedeutet, dass der Computer die Züge für Weiss analysiert.
- Die Anzeige zeigt [AnALY\_], dies bedeutet, dass der Computer die Züge für Schwarz analysiert.
- Die Anzeige zeigt [AnALY□], dies bedeutet, dass der Computer die Züge für beide Seiten analysiert.

Sie können Gebrauch von dieser Funktion machen, nachdem Sie eine Partie gegen den Computer gespielt haben oder eine Partie im REFEREE Modus eingegeben haben.

- Um diese Funktion zu aktivieren drücken Sie die SET LEVEL Taste und die SAVE GAME Taste.
- Wählen Sie nun die Spielstufe, auf welcher Sie die Züge analysiert haben möchten.
- Wählen Sie mit der ANALYSE Funktion eine der oben erwähnten Möglichkeiten, dann drücken Sie die GO Taste um mit der Analyse zu beginnen.

Der Computer wird jetzt jeden Zug analysieren und sein Ergebnis zum INTERFACE senden.

Sie können die Analyse des Computers jederzeit unterbrechen, indem Sie auf die GO Taste drücken. Drücken Sie dann, während der Zug angezeigt wird, auf die SET LEVEL Taste und anschließend auf die ANALYSE GAME Taste bis im LCD [AnALY] erscheint. Auf diese Weise wird Ihr Spiel nicht aus dem Speicherspeicher gelöscht und Sie können nach wie vor von der TRACE FORWARD und TAKE BACK Taste Gebrauch machen, nachdem Sie die GO Taste gedrückt haben.

## IX. SPIELEBEWERTUNG FUNKTION

### 43. SPIELEBEWERTUNG (Rating Taste)

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, bewertet der NOVAG STAR DIAMOND Ihr Spiel nach dem FIDE ELO Bewertungssystem. Der STAR DIAMOND nimmt als Ausgangsbewertung 1400 ELO Punkte (im LCD wird dies mit [rt 1400] angezeigt). Dieser Wert wird im Laufe verschiedener Spiele Ihrem Können angepasst und korrigiert.

#### Eingaben:

- Um diese Funktion zu aktivieren und die momentane Bewertung zu erhalten drücken Sie: OPTION I/II Taste *einmal* und dann die RATING Taste
- Um diese Funktion auszuschalten drücken Sie die GO Taste
- Um diese Funktion wieder auf die Ausgangsbewertung von 1400 ELO zu setzen drücken Sie die CLEAR Taste
- Um Ihr Spiel am Ende einer Partie bewerten zu lassen drücken Sie die Taste mit dem BAUERN Symbol.

Ein Spiel kann nur unter den folgenden Bedingungen bewertet werden: Der Computer hat das Spiel aufgegeben oder es besteht eine Matt oder Remis Situation, andernfalls hören Sie 3 Signaltöne und im LCD erscheint [Error].

Um dem Computer ein Remis anzubieten drücken Sie die Taste mit dem SPRINGER Symbol. Der STAR DIAMOND akzeptiert ein Remis nur, nachdem mindestens 20 Züge gespielt wurden. Sollte der Computer Ihr Remis-Angebot nicht akzeptieren, erscheint im LCD [rEJECT].

**Bemerkung:** Um ein Spiel für eine Bewertung zu qualifizieren dürfen während des Spiels keine Farbwechsel vorgenommen oder Züge zurückgenommen werden.

Das hier angewandte Bewertungs-System ist der "zwei-rangigen" Formel der US Chess Federation sehr ähnlich. Die erste Rang-Formel wird für "neue" Spieler benutzt, die dieses Bewertungs-System erstmalig anwenden, ohne dass eine frühere Spielerreferenz vorhanden ist. Hier wird Ihre Bewertung sehr schnell verbessert.

#### 1. Rang-Formel:

Sieg:  $((PELO \times G) + (OELO + 400)) \div (G + 1)$

Remis:  $((PELO \times G) - (OELO + 0)) \div (G + 1)$

Verlust:  $((PELO \times G) + (OELO - 400)) \div (G + 1)$

"Neue" Spieler werden mit dieser 1. Rang-Formel nur für die ersten 20 Spiele bewertet, dann werden sie in die 2. Rang-Formel eingestuft. Eine rasche Verbesserung der Spielebewertung ist nicht mehr möglich, da die Bewertung sich jetzt den aktuellen Spielergebnissen angleicht.

**2. Rang-Formel:**

Sieg:  $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0.04) + 16)$

Remis:  $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0.04) + 0)$

Verlust:  $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0.04) - 16)$

**Bemerkung:** PELO : bedeutet ELO Punkte des Spielers  
 OELO : bedeutet ELO Punkte des Gegeners  
 G : bedeutet Anzahl dergespielten Spiele

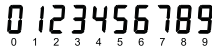
**X. LCD BEISPIELE UND ERKLÄRUNGEN**

**A. LCD-ANZEIGE des NOVAG STAR DIAMOND**

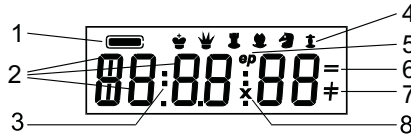
In dieser Bedienungsanleitung werden verschiedene Zeichen, Symbole und Begriffe verwendet, die zur Vereinfachung der Beschreibung beitragen sollen.

**LCD** Dies ist die Abkürzung für die Anzeigen des NOVAG STAR DIAMOND (LCD = Liquid Crystal Display, d.h. Flüssigkristallanzeigen).

**•Zahlen**



**•Buchstaben und Symbole**



- |     |                          |     |                                 |
|-----|--------------------------|-----|---------------------------------|
| 1 = | Anzeige für die Farbe    | 5 = | Zeichen für En Passant          |
| 2 = | 6-stellige Anzeige       | 6 = | Zeichen für Remis und Patt      |
| 3 = | Trennung für Zeitangaben | 7 = | Zeichen für Schach/Schachmatt   |
| 4 = | Figuresymbol             | 8 = | Zeichen für geschlagene Figuren |


**Figuresymbole**

-  Bauer
-  Springer
-  Bischof
-  Turm
-  Dame
-  König

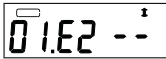
**Bemerkung:** Alle LCD-Anzeigen mit drei Strichen " " bedeuten, dass die entsprechende Funktion

## B. BEISPIELE DER INFORMATIONSANZEIGEN

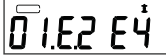
Anhand der nachstehenden Beispiele werden die wichtigsten Anzeigen des NOVAG STAR DIAMOND erklärt:



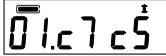
Sobald diese Anzeige erscheint ist der NOVAG STAR DIAMOND spielbereit und erwartet die Eingabe Ihres ersten bzw. Zuges.



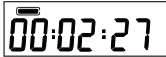
Anzeige nach Eingabe des ersten Halbzuges.



Anzeige nach Eingabe des kompletten ersten Zuges.



Anzeige des Computer Gegenzuges.



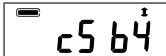
INFO-Anzeige: Verbrauchte Gesamtzeit für Schwarz, während der Computer rechnet (2 min. 27 sek.)



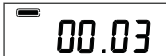
INFO-Anzeige: Vom Computer berechneter Gegenzug.




INFO-Anzeige: Dieser Zug wird auf b8 c6 vom Computer erwartet



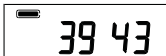
INFO-Anzeige: Auf c1 e3 würde der Computer mit diesem Zug antworten



INFO-Anzeige: Stellungsbewertung für die am Zug befindliche Farbe (-0.03 Bauerneinheiten).



INFO-Anzeige: Anzeige der bereits berechneten 5 Halbzüge.




INFO-Anzeige: Von 43 Varianten sind noch 39 zu berechnen..



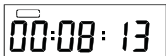
INFO-Anzeige: Die Anzeige der Zugbewertung ist ausgewählt und erscheint nach ca. 1 Sekunde.



INFO-Anzeige: Anzeige der Stellungsbewertung für die am Zug befindliche Farbe (-0.05 Bauerneinheiten)



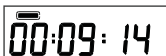
INFO-Anzeige: Die Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für Weiss ist gewählt und erscheint nach ca. 1 Sekunde.



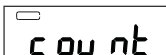
INFO-Anzeige: Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für Weiss (8 Minuten und 13 Sekunden).



INFO-Anzeige: Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für Schwarz ist gewählt und erscheint nach ca. 1 Sekunde.



INFO-Anzeige: Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für Schwarz (9 Minuten und 14 Sekunden).



INFO-Anzeige: Anzeige der Zugwahl ist gewählt und erscheint nach ca. 1 Sekunde.



INFO-Anzeige: Anzeige der Zugwahl.

02.c5xd4

Beim Zug von Schwarz c5 x d4 wird die Figur auf d4 geschlagen.

Error

Bei einer falschen Eingabe wird ein Fehler durch ERROR angezeigt.

rESIGN

Der Computer gibt seine Partie auf.

dr StL

Diese Anzeige bedeutet Patt.

dr 3rd

Anzeige eines Remis mit 3-maliger Zugwiederholung.

dr 50

Anzeige eines Remis nach der 50-Zug-Regel.

dr ins

Anzeige eines Remis bei ungenügender Anzahl von Figuren.

nAtE

Als Spielergebnis wird Schachmatt angezeigt.

VER --

Die VERIFY-Funktion zum Überprüfen der Figuren auf dem Brett aktiviert.

SEt --

Die SET UP-Funktion zum Einsetzen, Entfernen und Umsetzen von Figuren ist aktiviert.

cLEAr

Die CLEAR BOARD-Funktion ist aktiviert.

SEt 'A8

Mit der SET UP-Funktion wird ein Weissler Turm auf Feld a8 eingegeben.

Auto ≡

Die AUTOPLAY-Funktion ist eingeschaltet, und der NOVAG STAR DIAMOND spielt gegen sich selbst nachdem Sie die GO Taste gedrueckt haben.

rEF ≡

Die Schiedsrichter Funktion wurde eingeschaltet (REFEREE Taste)

Sound

Der Ton (SOUND) ist ausgeschaltet.

rAnd ≡

Die RANDOM-Funktion ist eingeschaltet.

EASy ≡

Der EASY-Modus ist eingeschaltet.

Pro ?

Der Computer fragt in welche Figur der Bauer umgewandelt werden soll.

T. 'A1

Der NOVAG STAR DIAMOND wandelt auf Feld a1 in einen Turm um.

BEg in

Der Computer zeigt an dass die Partie mit der RESTORE Taste and den Anfang der Partie gesetzt wurde

End

Der letzte Zug der gespeicherten Partie wurde gespielt, im Zugspeicher sind keine weiteren Zuege gespeichert.

LE

Die SET LEVEL Taste wurde gedrückt. Nach ca. 1 Sekunde erscheint die eingestellte Spielstufe.

LE.tr 1

Turnierstufe 1 wird als eingestellte Spielstufe angezeigt.

LE.At 2

Spielstufe 2 mit vorgegebener Rechenzeit wird als eingestellte Spielstufe angezeigt.

LE.Sd 4

Blitz- und Sonderspielstufe 4 ist eingestellt. Die Zeit läuft von der eingestellten Rechenzeit bis 0.

LE.Fd 2

Rechentiefenspielstufe 2 ist als Spielstufe gewählt.

LE.An 3

Die Analysenspielstufe 3 ist als Spielstufe eingestellt

LE.EA 5

Die Spielstufe 5 für Anfänger ist eingestellt.

LE.bE 4

Die Handicapspielstufe 4 ist eingestellt. Der Computer spielt wesentlich schwächer.

LE.in 4

Mit der SOLVE MATE-Funktion wurde ein Matt-in-4 eingegeben.

25.h4.x.g3+

Beim Zug von Schwarz h4 x g3 wird die Figur auf Feld g3 geschlagen und Schwarz bietet Schach.

ALt

Nach der Betätigung von NEXT BEST zeigt der Computer an, dass er jetzt einen alternativen Zug ausgibt.

nALtE 1

Der Computer kündigt ein Matt-in-1 Zug an. Das Spiel ist fuer Sie verloren

FLAG

Die Zeit für eine der beiden Seiten ist abgelaufen.

AnAL t

Der ANALYSE GAME-Modus fuer Schwarz und Weiss wurde gewaehlt.

dEno ≡

Die DEMO-Funktion ist eingeschaltet und der NOVAG STAR DIAMOND spielt gegen sich selbst nachdem Sie die GO Taste gedrueckt haben.

dEL P

Der NOVAG STAR DIAMOND moechte Ihre Bestaetigung um die programmierbare Eroeffnungsbibliothek zu loeschen.

Autc L≡

Der INTERFACE AUTOCLOCK Modus ist aktiviert.

Auto ≡

Die AUTOPLAY-Funktion ist eingeschaltet und der NOVAG STAR DIAMOND spielt gegen sich selbst.

intE r≡

Die Zuege werden waehrend dem Spiel direkt zum PC uebertragen

h un An

Der INTERFACE HUMAN-Modus ist aktiviert.

U id Eo

Der INTERFACE VIDEO-Modus ist aktiviert.

nor

Die eingebaute Eröffnungsbibliothek ist aktiviert.

Pro

Die programmierbare Eröffnungsbibliothek ist aktiviert.

norPro

Beide Eröffnungsbibliotheken werden konsultiert, die eingebaute Eröffnungsbibliothek wird zuerst berücksichtigt.

Pr on or

Wie oben, aber die programmierbare Eröffnungsbibliothek wird zuerst berücksichtigt.

hint 1

Der NOVAG STAR DIAMOND zeigt den ersten HINT (Zugvorschlag).

hASH ≡

Die HASH TABLES Funktion ist gewählt.

SEL ≡

Die NOVAG STAR DIAMOND Selective Search Funktion ist gewählt.

PASS ≡

Bestimmte Eröffnungslinien PASSIVER Natur sind gewählt.

Act ≡

Bestimmte Eröffnungslinien ACTIVER Natur sind gewählt.

booh ≡

Der NOVAG STAR DIAMOND konsultiert die Eröffnungsbibliothek.

LEAr n≡

Der LEARNING-Modus ist aktiviert.

EHt ≡

Die EXTENSIVE Search Algorithmen werden vom NOVAG STAR DIAMOND angewandt.

EESt

Die Selbst-Test-Funktion ist aktiviert.

## XI. TECHNISCHE DATEN

Microprozessor

RISC Prozessor

Programmspeicher

512 KByte ROM = Read Only Memory

Arbeitsspeicher

256K Byte RAM = Random Access Memory

Hash Tables Grösse

118K Byte

Taktfrequenz

25 MHz

Betriebsspannung

1.3W Max.

Adapter NOVAG Art.-Nr. 8210

9V Gleichstrom - 300Ma

Batterien

4 x 1.5V, Mignonzellen, Typ "AA" (Alkalibatterien)

Übersichtliche Informationsanzeige

Ja

Eingebaute Schachuhr

Ja

Anschluss an das NOVAG SUPER SYSTEM/PC

Ja

Abmessungen in mm

355 x 300 x 27 mm

Spielstufen Anzahl	64
Eingabe der Züge	64 Drucksensoren
Zugangabe	über LCD-Anzeige und LEDs
Eröffnungsbibliothek (in Halbzügen)	>>123,000
Max.Rechentiefe der Eröffnungsbibliothek	60 Halbzüge
Spiel-und Eröffnungsspeicher	bis zu 16 Spiele
Spiel Speicher	Ja
Zugzurücknahme	bis zu 400 Halbzüge
Set Up und Verify Funktion	Ja
Mattaufgaben	bis zu Matt-in-8
Mattankündigung	bis zu Matt-in-10
Rechentiefe	28 Halbzüge
Zeigt Rechentiefe an	Ja
Endspiel Strategie	Ja
Spezielle Lernfunktion	bis zu 140 Positionen können gespeichert werden
Zufallsgenerator	Ja
Spielwiederholung	Ja
Automatisches Spiel (AUTOPLAY)	Ja
Zeigt Spielbewertung	Ja
Der Computer kann Spiel aufgeben	Ja

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

#### **Zusätzliche Information zur beschränkten Gewährleistung:**

Bitte heben Sie den Garantieschein auf, hier wird beschrieben wie und wo Sie Garantieleistungen in Anspruch nehmen koennen. Generell von der Gewährleistung ausgeschlossen sind Beschädigungen der Geräteoberfläche (einschließlich Kratzer und Sprünge auf LCD und äußerem Gehäuse); Schäden die verursacht werden durch unsachgemäßen Gebrauch oder Installation, nicht genehmigte Versuche, das Produkt zu öffnen, zu reparieren oder zu ändern, oder einen anderen Umstand außerhalb der im Vertrag beabsichtigten Nutzung; Schäden verursacht durch Zufall, Feuer, Stromstörungen, sonstige Gefahrenlagen oder höhere Gewalt, oder durch den Gebrauch des Produktes in Verbindung mit Zusatzteilen und Geräten (beschädigt oder unbeschädigt), die nicht von Perfect Technology Ltd. genehmigt sind, soweit diese Zusatzteile, Geräte oder Leistungen für das Problem ursächlich sind. Jedes Drittprodukt, ist nicht in der Garantie eingeschlossen und Perfect Technology Ltd. übernimmt keine Gewähr oder Zusicherung für dritte Parteien.

**HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG:** PERFECT TECHNOLOGY LTD. ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE, MITTELBARE ODER BESONDERE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN ODER VERTRAGSSTRAFEN UND SONSTIGE STRAFSCHÄDEN, DEN VERLUST VON INFORMATIONEN ODER DATEN, ODER ANDERE FINANZIELLE VERLUSTE, DIE AUS DEM VERKAUF ODER DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTES ODER IN VERBINDUNG DAMIT RESULTIEREN, UNABHÄNGIG DAVON, OB DIE ANSPRÜCHE HIERAUS VERTRAGLICHER, QUASI VERTRAGLICHER ODER DELIKTISCHER (FAHRLÄSSIGES HANDELN EINGESCHLOSSEN) NATUR SIND ODER AUF EINEM ANDEREN RECHTSGRUND BERUHEN. DIES GILT AUCH, WENN PERFECT TECHNOLOGY LTD. ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DIESER SCHÄDEN INFORMIERT WURDE.

## **XII. SCHACHREGELN**

### **I. ALLGEMEINE ZUGREGELN**

1. Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd.
2. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade).
3. Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.
4. Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König mattzusetzen. Sie erreichen dies, indem Sie einen Zug ausführen, der es Ihnen erlauben würde, den König im nächsten Zug zu schlagen - das nennt man Schach (der Schachcomputer zeigt dies durch das Aufleuchten der entsprechenden LEDs und im LCD-Display an).

5. Die Schachsituation muss sofort aufgehoben werden indem
  - a) der König auf ein nicht bedrohtes Feld gezogen wird,
  - b) das Schach durch Dazwischen-ziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder
  - c) die schachbietende Figur geschlagen wird.
6. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er mattgesetzt und das Spiel ist beendet.

## **II INDIVIDUELLE ZUGREGELN**

### **1. KÖNIG**

Ausser bei der Rochade, darf der König in jede Richtung ziehen, aber nur jeweils ein Feld. Er kann auch jede Figur schlagen, die auf einem der Felder steht, auf das er ziehen kann. Die Rochade ist ein Doppelzug von König und Turm, welcher als Einzelzug des Königs zählt. Es gibt eine grosse (lange) und eine kleine (kurze) Rochade. Der König muss immer zuerst, von seiner Ausgangsposition ziehen, entweder zwei Felder nach rechts (kurze Rochade) oder zwei Felder nach links (lange Rochade). Der rechte Turm wird dann links neben den König gesetzt beziehungsweise der linke Turm muss auf das Feld rechts vom König gesetzt werden.

Die Voraussetzung für eine Rochade:

- a) Der Weg muss frei sein
- b) Der König und der Turm dürfen vorher nicht gezogen haben
- c) Der König darf zu diesem Zeitpunkt nicht im Schach stehen
- d) Die Felder, über welche rochiert werden soll, dürfen nicht von Schach bedroht sein

### **2. DAME**

Die Dame darf von ihrem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal, vertikal oder diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben).

### **3. TURM**

Der Turm darf von seinem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal und vertikal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben.)

### **4. LÄUFER**

Der Läufer darf von seinem Ausgangsfeld in alle Richtungen diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben).

### **5. SPRINGER**

Der Springer darf als einzige Schachfigur andere Figuren überspringen. Er bewegt sich in "L" Form, erst ein Feld gerade, dann schräg auf das nächste. Er zieht immer von einem weissen Feld auf ein schwarzes oder umgekehrt.

### **6. BAUER**

Der Bauer zieht um ein Feld geradeaus. Aus der Grundstellung darf er wahlweise zwei Felder oder ein Feld vorrücken. Der Bauer schlägt schräg nach vorn rechts oder links. Er kann auch "im Vorbeigehen schlagen" = en passant (siehe III.h.)

Wenn ein Bauer die letzte Reihe erreicht, wird er sofort in eine andere Figur umgewandelt - in eine Dame, Turm, Läufer oder Springer, dies nennt man Bauernum-/unterverwandlung (siehe III.i).

## **III. TIPS & HINWEISE**

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird Ihnen bei Entscheidungen über Schlagzüge und Abtauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen Figuren zu schlagen (siehe oben, Schachfiguren & ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten Sie sich einprägen:

- Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit.
- Es ist vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um dies zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziehen und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln.
- Versuchen Sie, aus Schlagsituationen mit Materialgewinn hervorzugehen.
- Konzentrieren Sie sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!

## **NOVAG®**

PERFECT TECHNOLOGY LTD.

Room 406, Yu Yuet Lai Building

43-55 Wyndham Street,

Central, Hong Kong.

Fax: (852)28108202

Tel: (852)28108177

E-Mail: [sales@novag.com](mailto:sales@novag.com)

Web Site: <http://www.novag.com>

(For Novag representatives please refer to the Web Site : [www.novag.com](http://www.novag.com))

Copyright © 2002 Perfect Technology Ltd., Hong Kong.