

Tabla DE CONTENIDOS

I) DESCRIPCIONES GENERALES

II) INSTRUCCIONES RÁPIDAS

III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

- A) Comiendo una pieza
- b) Movimientos imposibles e ilegales
- c) Enroque
- d) Comer al paso
- e) Promoción y subpromoción de peones
- f) Tablas
- g) Jaque y Jaque Mate
- h) Abandono

IV) FUNCIONES ESPECIALES

- 1) Tecla NEW GAME
- 2) Tecla SET LEVEL
- 3) Función de Resolución de Mates
- 4) Tecla GO
- 5) Tecla REFEREE
- 6) Tecla HINT
- 7) Tecla TRAINING
- 8) Tecla TAKE BACK
- 9) Tecla TRACE FORWARD
- 10) Tecla COLOR
- 11) Tecla CLEAR/CLEAR BOARD
- 12) Tecla VERIFY(VER/SET)
- 13) Tecla SET UP(VER/SET)
- 14) Tecla SOUND
- 15) Tecla INFO
- 16) Tecla SAVE GAME
- 17) Tecla LOAD GAME
- 18) Tecla NEXT BEST
- 19) Tecla EASY
- 20) Tecla RESTORE
- 21) Tecla RANDOM
- 22) Tecla PRO-OP PRINT
- 23) Tecla PRO-OP PRIORITY
- 24) Tecla PRO-OP SAVE
- 25) Tecla PRO-OP DELETE
- 26) Tecla BOOK SELECT
- 5) Tecla PRO-OP DELETE
- 26) Tecla BOOK SELECT

V) FUNCIONES COMPLEMENTARIAS (Tecla OPTION I)

- 27) * ANALYSE
- 28) * PRINT MOVES
- 29) * AUTO-CLOCK
- 30) AUTO/DEMO
- 31) * HUMAN MODE
- 32) * VIDEO MODE
- 33) REPLAY
- 34) * PRINT GAME
- 35) * PRINT BOARD

VI) FUNCIONES COMPLEMENTARIAS (Tecla OPTION II)

- 36) HASH TABLES - Tablas de transposición (Tecla Referee)
- 37) ELECTIVE SEARCH - Búsqueda selectiva (Tecla Sound)
- 38) PASIVE BOOK -Aperturas posicionales (Tecla Book Select)
- 39) ACTIVE BOOK - Aperturas activas (Tecla Restore)
- 40) OPENING BOOK - Libro de Aperturas (Tecla Random)
- 41) LEARN - Aprender (Tecla Easy)
- 42) EXTENSIONS - Extensiones (Tecla Trace Forward)
- 43) * TEST (Tecla Take Back)

Las funciones "*" exigen la utilizacón de un PC

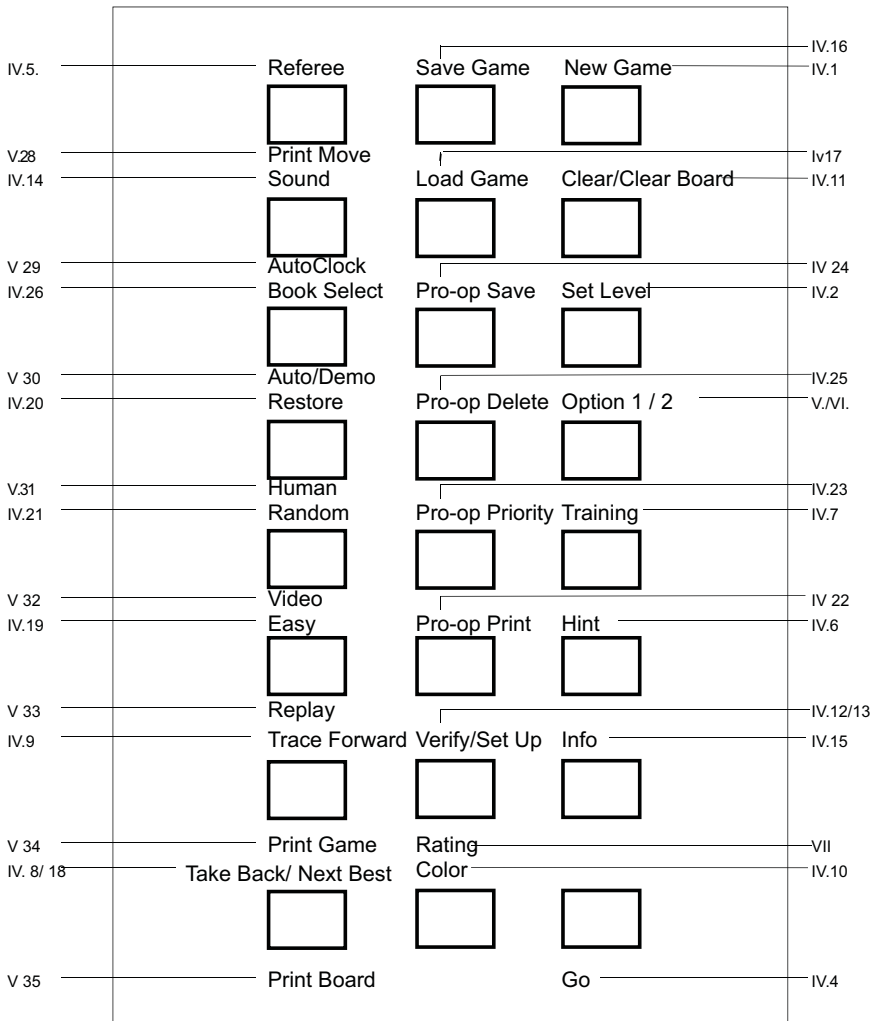
VII) EVALUACION CONTINUA DELADVERSARIO EN ELOS

VIII) DISPLAY LCD DE LA NOVAG STARDIAMOND (EJEMPLOS Y EXPLICACIONES)

IX) APÉNDICE

- A) Cuidados de la computadora de Ajedrez NOVAG
- B) Problemas más corrientes de su NOVAG
- C) Datos técnicos y características
- D) Reglas De Ajedrez

NOVAG STAR DIAMOND



I) DESCRIPCIONES GENERALES

Jugar con la NOVAG STAR DIAMOND es simple comparado con otras computadoras de ajedrez. De todas maneras le recomendamos que lea las instrucciones generales antes de empezar una partida. En las instrucciones generales cada sección es independiente de las demás, de manera que usted no tiene por que leer todo de una vez.

La NOVAG STAR DIAMOND es lo ultimo en tecnologia con un microprocesador de la ultima generación tipo RISC que ofrece un abanico de posibilidades muy grande. En finales puede profundizar hasta 28 medias jugadas gracias a las hash tables, aprende de sus errores mejorando constantemente su juego, se comunica con ordenadores gracias al NOVAG SUPER SYSTEM, usa algoritmos inteligentes exclusivos....

La NOVAG STAR DIAMOND funciona con 4 pilas alcalinas de 1.5V tipo LR06 (AA) que no están incluidas con la máquina. Para insertar las pilas, abra el compartimento situado en la parte posterior de la máquina y coloque las pilas de acuerdo con los signos +/-:



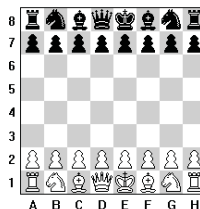
Funciona con un adaptador especial. Utilice solamente el adaptador especificado para su máquina, el uso de otro adaptador invalida la garantía.

Por favor conecte el adaptador a la red antes de enchufar la máquina.

La NOVAG STAR DIAMOND tiene la memoria tipo C-MOS que retiene la última posición del tablero.

II) INSTRUCCIONES RÁPIDAS

1. Conecte el transformador al enchufe de la pared, seguidamente enchufelo a la maquina.
2. Antes de comenzar a jugar, coloque las piezas en posición de apertura (las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8) del tablero de ajedrez.



3. Encienda el interruptor que está situado en la parte lateral de la esquina superior izquierda de la máquina.
4. Presione la tecla NEW GAME y usted escuchará unos pitidos. Usted ya puede realizar su primer movimiento para las blancas.
5. Para ajustar un nivel de juego determinado, presione la tecla SET LEVEL y presione sobre la casilla A1 que esta ocupada por la torre (De esta forma programara la maquina en el nivel 1). Si no lo hace, la maquina jugara en el ultimo nivel en que juego. (En este caso no presione seguidamente la tecla GO que se menciona a continuación)
6. Una vez que usted haya ajustado el nivel de juego, presione la tecla "GO" para abandonar el modo SET LEVEL. Después de esto usted podrá introducir la primera jugada de las blancas.
7. Después de esto usted ya puede introducir el movimiento de las blancas: Simplemente mueva la pieza presionando la casilla de partida y la casilla de destino. Siempre que presione una casilla usted deberá esperar que el ordenador lo confirme con unos pitidos y encendiendo unas luces.
8. Una vez que la maquina decida su jugada, se oirá un pitido y se encenderán unas luces que sirven para señalar en que fila y en que columna esta la pieza de la maquina que ella quiere que se le mueva. Después de presionar esta casilla, la maquina señalara de la misma manera la posición de destino. En consecuencia se deberá mover su pieza a esta nueva casilla presionándola como siempre. A continuación jugaran las blancas procediendo como se ha descrito anteriormente.
9. En el caso que quiera retroceder alguna jugada, espere que sea su turno, pulse la tecla Take Back y deshaga en el tablero el movimiento correspondiente siguiendo los pasos que indique el ordenador. Si desea retroceder otro movimiento repita el proceso presionando nuevamente la tecla.

III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

a) Comiendo una pieza

Si la computadora indica un movimiento a una casilla que está ocupada por una pieza del contrario quiere decir que se va a realizar una captura. En este caso quite la pieza que va ha ser capturada sin presionar y después ponga en esta misma casilla la pieza que hace la captura presionando.

b) Movimientos imposibles e ilegales

La NOVAG STAR DIAMOND está programada de acuerdo con las reglas internacionales del ajedrez y ni acepta ni realiza movimientos ilegales. Si usted intenta realizar una jugada ilegal, en el LCD verá el mensaje de [Error]. Usted podrá realizar luego la jugada correcta.

c) Enroque

Para enrocarse, señale sólo el movimiento del Rey, que es el que se mueve primero saltando una casilla, y no introduzca después el movimiento de la Torre presionando las casillas como siempre. La NOVAG STAR DIAMOND acepta y ejecuta el enroque en posiciones adecuadas.

NOTA: Es ilegal enrocarse cuando el rey está en Jaque o si éste pasa a través de alguna casilla que esté atacada por una pieza contraria.

d) Comer al paso

Si desea comer al paso, usted sólo debe indicar la casilla de la que parte la pieza y a la que va, como si fuera un movimiento normal. Cuando la NOVAG STAR DIAMOND como al paso, aparece [EP] en el LCD. Recuerde siempre que deberá retirar el peón capturado del tablero presionando su casilla.

e) Promoción y Subpromoción

Cuando vaya a coronar una pieza, en el LCD aparecerá el mensaje [Pr o?]. Usted eligira la pieza que desea coronar, presionando la tecla con el símbolo apropiado. Cuando la computadora corone, le mostrará la pieza que ha elegido. Si no le dio tiempo para verlo, puede utilizar la tecla VERIFY para averiguar la pieza seleccionada.

f) Tablas

La NOVAG STAR DIAMOND reconoce las condiciones especiales de tablas aprobadas por la FIDE: La computadora anuncia Tablas por ahogado mostrando [dr Stl] en el LCD. Tablas por insuficiencia de material se anuncia mostrando [dr-ins] en el LCD. 50 movimientos sin capturar pieza o sin mover peones se muestra con [dr 50]. Repetición de tres veces consecutivas o no de la misma posición, se anuncia mostrando [dr 3rd] en el LCD.

g) Jaque y Jaque Mate

Si la computadora le da Jaque, aparecerá el símbolo “+” en el LCD. Si usted le da Jaque a la computadora, esto no se especificará de ninguna manera especial. Si es Jaque Mate, el LCD mostrará [nAtE] indicando el final de la partida. Si encuentra un mate, lo anunciara con “n” seguido de el numero de jugadas que lo producen.

h) Abandono

Si la máquina considera que la posición es claramente perdedora, anunciará [rESiGn] en el LCD. Si los dos bandos agotan su tiempo, el LCD mostrará [FLAG] sin embargo puede continuar la partida introduciendo el siguiente movimiento.

IV) FUNCIONES ESPECIALES

1) NEW GAME

Presionando la tecla NEW GAME, empezará una nueva partida. La anterior partida se cancelará y en la memoria del computador todas las piezas se encontraran ahora en posición de inicio. Presione la tecla NEW GAME cada vez que quiera comenzar una nueva partida. El nivel de juego, la aleatoriedad de la partida y el sonido se mantienen invariantes.

2) SET LEVEL

Su NOVAG STAR DIAMOND tiene 8 modalidades de juego con 8 controles de tiempo cada una. Para ajustar la NOVAG en cualquiera de las modalidades de juego presione la tecla LEVEL. Después pulse la casilla que corresponda al nivel seleccionado. (Por ejemplo, A1 corresponde al nivel tr 1.) Para finalizar pulse la tecla GO

NOTA: El símbolo [in 1] del LCD representa el último grupo (ver sección “Resolución de mate” para más detalles). Usted puede cambiar el nivel de juego cuando quiera durante la partida siempre y cuando le toque a usted jugar.

Cuando apague la computadora, al volver a encenderla el nivel de juego se habrá mantenido invariable.

Siga el esquema siguiente :

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
	A	B	C	D	E	F	G	H

Descripción de los niveles en la siguiente página:

COMO REGLA GENERAL, CUANTO MAS TIEMPO TENGA LA MAQUINA, MEJOR JUGARA.

NIVEL DE TORNEO TR1-TR8:

Para partidas con tiempo de torneo. Todos los movimientos están predeterminados a un tiempo fijo (ej.40 movimientos en 120 minutos).

El nivel 8 es el más fuerte. Si usted excede el tiempo determinado, pierde la partida. La maquina nunca lo excederá. Esta modalidad es la mas natural de juego, ya que es la forma que utilizan normalmente los ajedrecistas.

Si se considera un buen jugador se aconseja que pruebe el nivel 1 . Si en este nivel también pierde, haga trampa con el tiempo : (aunque ya haya perdido por tiempo continúe jugando con un ritmo lento). Si a pesar de esto sigue perdiendo puede pasar a una categoría para principiantes o niños como BE5 o BE6.

LOS NIVELES PARA JUGADORES QUE SOLO CONOCEN LAS REGLAS ELEMENTALES DEL AJEDREZ SON : FD1,FD2, etc..

NIVEL DE TIEMPO PROMEDIO ESTABLECIDO AT1-AT8:

La NOVAG STAR DIAMOND hará jugadas pensadas con un tiempo promedio igual al seleccionado. SOLO SE USA PARA RESOLVER POSICIONES.

NIVEL DE PARTIDA EN... SD1-SD8:

La máquina tiene que terminar la partida en un tiempo previamente establecido. Si se rebasa este tiempo, se pierde la partida. El reloj cuenta hacia atrás y le avisará con tres pitidos que ha rebasado el tiempo. De todas maneras si desea continuar la partida, puede hacerlo fuera del tiempo, pero a juicio de la maquina usted ya habrá perdido. El reloj del ordenador continuará funcionando.

NIVEL DE PROFUNDIDAD DADA FD1-FD8:

Importante para impedir que la maquina analice mas de lo deseado **si se pretende debilitarla a propósito:** En esta modalidad pueden jugar los niños y principiantes que solo saben las reglas del juego utilizando los primeros niveles, como **FD1,FD2,FD3**,etc. La computadora sólo buscará hasta una profundidad determinada.

NIVEL DE ANÁLISIS AN1-AN7:

Este categoría es la continuación de la anterior y en AN1 profundiza 9 medias-jugadas. En AN7 profundiza 15 medias-jugadas. Como en estos últimos niveles en la mayoría de las posiciones tardaría un tiempo excesivo se puede emplear esta combinación como niveles infinitos: en este caso se observara la jugada con la pantalla mientras la maquina piensa y se podrá hacer que juegue pulsando la tecla GO.

NIVEL INFINITOAN8:

En este nivel la maquina solo se para si encuentra un mate. Para utilizarlo se debe emplear la pantalla y la tecla GO.

NIVEL DE JUGADOR NOVEL EA1 HASTA BE8:

La computadora pensará sólo un medio movimiento salvo cuando se trate de considerar una captura atacada y defendida por muchas piezas. En este caso, limitará su razonamiento hasta un número específico de medios movimientos (un medio movimiento es una jugada de un color, por ejemplo E2-E4,E7-E5 serían 2 medio movimientos, uno por parte de blancas y otro por parte de negras). Todos los niveles de jugador novel son muy rápidos en responder. Si estos niveles son demasiado difíciles para un principiante, puede utilizar los indicados anteriormente: serie SD1,SD2,etc.

NOTA: Todos los niveles pueden modificarse con EASY (sección 19). En este modo la computadora no piensa mientras usted lo hace. De esta manera se consiguen otra serie de niveles de juego inferiores a los anteriores.

TABLA DE NIVELES

NIVEL	CASILLA	DESCRIPCIÓN	TIEMPO MEDIO
TR	1 A1	40 MOVIMIENTOS EN	5 MINUTOS 7,5 s
	2 A2	40 MOVIMIENTOS EN	15 MINUTOS 22,5 s
	3 A3	40 MOVIMIENTOS EN	30 MINUTOS 45 s
	4 A4	40 MOVIMIENTOS EN	60 MINUTOS 1mn 30s
	5 A5	40 MOVIMIENTOS EN	90 MINUTOS 2mn 15s
	6 A6	40 MOVIMIENTOS EN	100 MINUTOS 2mn 30s
	7 A7	40 MOVIMIENTOS EN	120 MINUTOS 3mn
	8 A8	40 MOVIMIENTOS EN	150 MINUTOS 3mn 45s
AT	1 B1	2 SEGUNDOS DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	2 B2	5 SEGUNDOS DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	3 B3	10 SEGUNDOS DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	4 B4	15 SEGUNDOS DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	5 B5	30 SEGUNDOS DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	6 B6	1 MINUTO DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	7 B7	2 MINUTO DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
	8 B8	3 MINUTO DE MEDIA	POR MOVIMIENTO
SD	1 C1	TODALA PARTIDA EN	3 MINUTOS
	2 C2	TODALA PARTIDA EN	5 MINUTOS
	3 C3	TODA LA PARTIDA EN	10 MINUTOS
	4 C4	TODALA PARTIDA EN	15 MINUTOS
	5 C5	TODA LA PARTIDA EN	30 MINUTOS
	6 C6	TODA LA PARTIDA EN	60 MINUTOS
	7 C7	TODA LA PARTIDA EN	90 MINUTOS
	8 C8	TODA LA PARTIDA EN	120 MINUTOS
FD	1 D1	BÚSQUEDA HASTA	1 MEDIO MOVIMIENTO
	2 D2	BÚSQUEDA HASTA	2 MEDIO MOVIMIENTO
	3 D3	BÚSQUEDA HASTA	3 MEDIO MOVIMIENTO
	4 D4	BÚSQUEDA HASTA	4 MEDIO MOVIMIENTO
	5 D5	BÚSQUEDA HASTA	5 MEDIO MOVIMIENTO
	6 D6	BÚSQUEDA HASTA	6 MEDIO MOVIMIENTO
	7 D7	BÚSQUEDA HASTA	7 MEDIO MOVIMIENTO
	8 D8	BÚSQUEDA HASTA	8 MEDIO MOVIMIENTO

NIVEL	CASILLA	DESCRIPCIÓN	TIEMPO MEDIO	
AN	1	E1	BÚSQUEDA HASTA	9 MEDIO MOVIMIENTO
	2	E2	BÚSQUEDA HASTA	10 MEDIO MOVIMIENTO
	3	E3	BÚSQUEDA HASTA	11 MEDIO MOVIMIENTO
	4	E4	BÚSQUEDA HASTA	12 MEDIO MOVIMIENTO
	5	E5	BÚSQUEDA HASTA	13 MEDIO MOVIMIENTO
	6	E6	BÚSQUEDA HASTA	14 MEDIO MOVIMIENTO
	7	E7	BÚSQUEDA HASTA	15 MEDIO MOVIMIENTO
	8	E8	BÚSQUEDA INFINITA	
EA	1	F1	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 2 CAPTURAS
	2	F2	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 3 CAPTURAS
	3	F3	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 4 CAPTURAS
	4	F4	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 5 CAPTURAS
	5	F5	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 6 CAPTURAS
	6	F6	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 7 CAPTURAS
	7	F7	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 8 CAPTURAS
	8	F8	MEDIO MOVIMIENTO	CALCULA 9 CAPTURAS
BE	1	G1	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 2 CAPTURAS
	2	G2	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 3 CAPTURAS
	3	G3	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 4 CAPTURAS
	4	G4	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 5 CAPTURAS
	5	G5	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 6 CAPTURAS
	6	G6	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 7 CAPTURAS
	7	G7	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 8 CAPTURAS
	8	G8	2 MEDIO MOVIM.	CALCULA 9 CAPTURAS
IN	1	H1	MATE EN 1	
	2	H2	MATE EN 2	
	3	H3	MATE EN 3	
	4	H4	MATE EN 4	
	5	H5	MATE EN 5	
	6	H6	MATE EN 6	
	7	H7	MATE EN 7	
	8	H8	MATE EN 8	

NIVEL DE JUEGO INDEPENDIENTE PARA EL JUGADOR BLANCO Y EL NEGRO:

- Presione la tecla LEVEL para entrar en el modo LEVEL. Siga el procedimiento de páginas anteriores para ajustar el nivel de juego del jugador blanco.
- Pulse la tecla COLOR para cambiar el nivel del negro y proceda como anteriormente.
- Pulse GO para salir de este modo

NOTA: Si selecciona el nivel de juego para el jugador blanco, cambia el nivel de juego para ambos jugadores. La selección del nivel de juego para el jugador negro SOLO lo cambia para este color. Por lo tanto si se desea niveles distintos se debe acabar siempre por el color negro.

CONTROLES DE TIEMPO PROGRAMABLES POR EL USUARIO:

Usted puede ajustar sus propios controles de tiempo para ambos jugadores o independientemente. Seleccione cualquier nivel **TR**, **AT** o **SD**.

Para los niveles **TR** puede programar el número de movimientos y el control de tiempo. Para los niveles **AT** y **SD** sólo puede programar el tiempo.

Tras seleccionar el nivel presione (VER/SET) para entrar en el modo programación:

1) Si es un nivel Tr, el display mostrará [n 40] con el "4" parpadeando.

Esto le muestra el número de movimientos a jugar en el tiempo designado, siendo el dígito activo el "4". Presione las teclas TRACE FORWARD o TAKE BACK para aumentarlo o disminuirlo. Pulse (VER/SET) para avanzar al siguiente dígito. Presione de nuevo las teclas anteriores para aumentar o disminuirlo. Cuando los dígitos del número de movimientos se han programado, aparecerán los del control de tiempo.

2) Si es un nivel AT o SD, el LCD le mostrará [00:00:00]. Enseñándole a continuación [hh:mm:ss], (horas/minutos/segundos), que se pueden programar utilizando las flechas de dirección.

Una vez que haya programado el nivel de las piezas blancas, pulse GO para salvarlo y jugar (ambos colores) en ese nivel. Presionando COLOR puede pasar al jugador negro y cambiar el nivel de éste.

El número de movimientos se pueden ajustar desde 01 a 99 inclusivas, y el tiempo desde 00:00:00 a 17:59:59 inclusivas. El usuario debe cumplir los controles establecidos ya que si no la máquina considerará que usted ha perdido la partida.

3) Cuando re programe niveles, las teclas tienen las siguientes funciones:

VERIFY	=	selecciona el próximo dígito.
PRO-OP PRINT	=	selecciona el anterior dígito.
TRACE FORWARD	=	aumenta el dígito seleccionado.
TRACE BACK	=	disminuye el dígito seleccionado.
CLEAR	=	vuelve a los valores estándar de fabrica del nivel seleccionado.
LEVEL	=	abandona el procedimiento sin memorizar los últimos cambios realizados y manteniendo la modalidad programada anteriormente.
COLOR	=	selecciona un nivel diferente para el jugador negro.
GO	=	abandona el procedimiento, memorizando los cambios realizados y vuelve a la partida.

3) FUNCIÓN DE RESOLUCIÓN DE MATE

La NOVAG STAR DIAMOND puede resolver la mayoría de problemas de mate en 8 jugadas, incluso los que requieren enroque, comer al paso o coronar peones. Presione la tecla NEW GAME. Antes de empezar la búsqueda del mate, es aconsejable que utilice la tecla VERIFY para comprobar la posición y que se cerciore que el bando que va a realizar el mate, es el mismo que indica el LCD. Si no es así, pulse la tecla COLOR para cambiar de bando.

Seleccione el número de movimientos para el mate con las casillas H1-...-H8.

Pulse GO una vez para salir de la función, y GO otra vez para que la computadora empiece la búsqueda.

Si la computadora no ha encontrado solución, aparecerá el mensaje **[no nE]** en el LCD. Mientras la NOVAG STAR DIAMOND está buscando, le enseñará en el LCD las jugadas que está considerando, y una serie de información muy útil que rotará de la siguiente manera:

- Tiempo consumido.
- Primer movimiento considerado en la línea principal.
- Segundo movimiento de la línea principal.
- Tercer movimiento de la línea principal.
- Evaluación de la posición, Ej. 9 99 significa una ventaja de 9,99 unidades de peón, si aparece el signo - significa que la máquina considera que su posición es inferior.
- Profundidad de búsqueda (d 6 significa que está buscando hasta 6 medios movimientos).
- Jugadas por calcular (26 30 significa 26 de 30 posibles todavía por calcular, con la profundidad de búsqueda indicada anteriormente).
- Si no hay solución aparecerá **[no nE]** en el display.

4) Tecla GO

La tecla GO se usa para introducir un comando o para salir de las funciones especiales SET UP/ VERIFY/SET LEVEL/ AUTOPLAY/ SOLVE MATE.

Estas funciones se explican en sus respectivos párrafos.

Además la tecla GO se utiliza para:

Para que la NOVAG STAR DIAMOND piense la jugada para el bando que le toca mover, incluso en el modo REFEREE.

Para interrumpir el cálculo de la jugada y obligarla que mueva inmediatamente. En este caso la máquina hará jugadas inferiores al nivel programado.

Para cambiar de color durante la partida. Espere hasta que sea su turno para mover y presione la tecla GO. La computadora pensará ahora la jugada para este color mientras usted juega con el otro bando a partir de ahora.

Para hacer que la computadora juegue contra sí misma. Esto puede ser de especial interés en un determinado punto durante una partida, cada vez que usted presione la tecla GO la computadora pensará la jugada para el color al que le toca mover.

Para aceptar el HINT.

5) Tecla REFEREE

En este modo usted lo que hace es convertir a la NOVAG STAR DIAMOND en un árbitro de ajedrez, comprobando la legalidad de las jugadas que se realizan en el tablero. La computadora no contestará a sus jugadas. Esto es muy útil para hacer que la máquina juegue una apertura determinada: haciendo los primeros movimientos se encamina la máquina en la dirección deseada y acto seguido se sale de la modalidad con referee consiguiendo entonces que la máquina siga jugando la línea que se quiere estudiar.

El LCD mostrará [rEF] cuando el modo REFEREE no está conectado y [rEF] cuando el modo REFEREE esté conectado. La primera pulsación le enseña el actual estatus del REFEREE. Una segunda pulsación (en los dos segundos inmediatos a la primera presión) cambia la función.

6) Tecla HINT

La NOVAG STAR DIAMOND puede aconsejarle movimientos si usted no está seguro de como continuar una partida. Cuando sea su turno para jugar presione la tecla HINT y la computadora le enseñará la que en ese momento considera la mejor jugada para el bando que le toque mover, la jugada se reflejará en el LCD. **Usted puede aceptar la jugada que le enseña la máquina**, o hacer su propio movimiento independientemente de lo que muestre el LCD.

Si presiona la tecla HINT mientras está pensando la computadora, ésta le mostrará en el LCD la línea de jugadas que esta considerando.

7) Tecla TRAINING

Esta función es para ayudar al jugador novel:

Primer paso:

Cuando sea su turno para mover presione la tecla TRAINING y la computadora le mostrará en el LCD la casilla de la primera pieza que puede realizar un movimiento legal.

Si continua pulsando la tecla TRAINING, la NOVAG STAR DIAMOND le enseñará todas las piezas con al menos una jugada legal.

Segundo paso:

Una vez que se haya decidido por una pieza, pulse GO. Si ahora presiona la tecla TRAINING cada pulsación de ésta tecla le enseñará las casilla a la que pueda realizar un movimiento legal esa pieza.

Si desea volver al Primer paso presione la tecla CLEAR para borrar el LCD y pulse TRAINING para volver al primer paso.

8) Tecla TAKE BACK

La NOVAG STAR DIAMOND le permite volver atrás hasta 400 medio movimientos para permitirle rectificar lo que usted considera una mala jugada o una deficiente línea de juego.

Espere a que sea su turno de juego. Presione la tecla TAKE BACK y ejecute el movimiento que le indica la máquina presionando las casillas: el ordenador le guiará para deshacer las jugadas. También le mostrara como reponer las piezas capturadas.

Para abandonar este modo presione la tecla GO.

NOTA: si usted selecciona los modos COLOR o SET UP para alterar la posición de las piezas, todos los movimientos realizados en la partida hasta ese momento serán borrados de la memoria del computador. Si no hay movimientos registrados en la memoria de la máquina, el LCD reflejará el mensaje **[bE Gin]**.

9) Tecla TRACE FORWARD

Esta tecla se utiliza para adelantar jugadas después de utilizar la tecla TAKE BACK o la función RESTORE. Cada presión de TRACE FORWARD “adelantará” una jugada en la memoria del computador. Cuando haya llegado a la última posición registrada en memoria, el LCD le mostrará el mensaje **[En d]**.

10) Tecla COLOR

La computadora está ajustada para que usted juegue con piezas blancas y ella con negras. Si desea jugar con piezas negras:

- a) Ponga las piezas negras en las filas 1 y 2.
- b) Presione: **NEW GAME, COLOR y GO** :

La máquina realizará la apertura para las piezas blancas: EN ESTE CASO LAS COORDENADAS QUE MOSTRARA LA MAQUINA PARECERAN INVERTIDAS AJUSTÁNDOSE A LA NOTACION OFICIAL QUE EXIJE QUE LA FILA 1 SEA SIEMPRE DE LAS BLACAS. SE ACONSEJA QUE SOLO SE GUIE POR LOS LEDS.

La tecla COLOR puede ser pulsada en cualquier momento durante la partida, cambiándose los bandos, lo cual conduce a una jugada ilegal ya que uno de los bandos hará dos jugadas seguidas. Todos los movimientos registrados hasta este momento se borrarán de la memoria del computador. Se recomienda pulsar dos veces seguidas a COLOR cuando se desee poner a cero los contadores de tiempo para cronometrar la solución de algún problema. Después de salir del modo SET UP, debe elegir el color que tiene que mover simplemente presionando la tecla COLOR.

11) Tecla CLEAR/CLEAR BOARD

Esta tecla tiene varios usos:

En modo SET UP borra el tablero de piezas.

Si hay mensajes en el LCD tales como **[rAnd]**, **[EASY]** etc. puede borrarlos pulsando esta tecla.

Si introduce un movimiento y quiere cancelarlo, pulsando esta tecla borrará el LCD y podrá volver a empezar.

Para salir de este modo presione la tecla GO.

En el modo LEVEL y mientras el mensaje LEARNING **[LEArn]** aparece en el LCD, esta tecla borra todas las posiciones memorizadas hasta entonces.

12) Tecla VERIFY(VER/SET)

Esta tecla tiene una doble función:

- a) En la primera pulsación, usted entrará en el modo VERIFY y en el LCD se mostrará el mensaje **[Ver]**.
- b) En la segunda pulsación, entrará en el modo SET UP y en el LCD se mostrará el mensaje **[Set]**.
- c) Para salir de cualquiera de estos modos presione la tecla GO.

En cualquier momento durante una partida o después de introducir una posición en el tablero, puede comprobar la posición de sus piezas:

Pulsando la tecla de símbolo de cualquier pieza, le mostrará su posición actual. Si la pieza no está en el tablero, el LCD le mostrará “ ” y si hay más de una pieza de ese tipo usted verá sus respectivas colocaciones pulsando la tecla VERIFY hasta que el mensaje “ ” aparezca en el LCD (cuando no haya más piezas de ese tipo).

Otra forma de comprobación es apretando la casilla: La máquina le informará de la pieza que está sobre ella. Pulse COLOR para verificar las piezas del otro bando.

Usted puede abandonar este modo en cualquier momento pulsando la tecla GO, pudiendo introducir su siguiente movimiento o hacer que la computadora juegue.

13) Tecla SET UP(VER/SET)

Este modo le permite introducir posiciones programadas en su NOVAG STAR DIAMOND para resolver problemas de ajedrez etc. En el modo SET UP la computadora no revisa la legalidad de las piezas o de los movimientos y usted puede posicionarlas como quiera. De todas maneras no puede introducir una posición ilegal. Ej.: una posición con dos reyes blancos etc.

Si abandona el modo SET UP con una posición ilegal, escuchará tres pitidos y en el LCD aparecerá el mensaje [**Error**]. Debe entrar nuevamente en el modo SET UP para cambiar la posición.

La computadora acepta y ejecuta el enroque, promoción y subpromoción de peones y capturas al paso si juega en una aposición programada.

NOTA: Todos los movimientos anteriores al entrar en el modo SET UP son borrados de la memoria de la computadora.

Para introducirse en este modo, **PULSE LA TECLA SET UP/VERIFY DOS VECES** o si usted se encuentra ya en el modo VERIFY púlsela sólo una vez. Verá el mensaje[Set] en el LCD.

Para salir de este modo, pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY.

A) Quitando una pieza/ Borrando el tablero.

- Pulse la tecla SET UP.(VER/SET)
- Pulse la casilla en la que se encuentra la pieza que quiera quitar una sola vez.
- Para borrar el tablero o todas las piezas, pulse la tecla CLEAR BOARD.
- Para abandonar este modo pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY para comprobar la posición del nuevo tablero.

B) Introduciendo una pieza/ Programando una posición.

- Pulse la tecla SET UP si no está todavía en éste modo.
- Para introducir una pieza, primero asegúrese que el color de la pieza que va ha introducir es el correcto. Si no lo es presione la tecla COLOR para cambiarlo, e introduzca la pieza deseada presionando la tecla con el símbolo correspondiente, y después pulsando la casilla donde quiera situarla.
- Para mover una pieza de una casilla a otra hágalo normalmente.
- Para programar una posición, limpie primero el tablero con la tecla CLEAR BOARD, seleccione por medio de las teclas de símbolo la pieza que quiera introducir y proceda normalmente.
- Para abandonar este modo, pulse la tecla GO.

NOTA: Después de abandonar el modo SET UP, si necesita hacer un cambio de color, simplemente pulse la tecla COLOR. Ahora puede realizar el movimiento para ese color u obligar a la máquina que lo haga con la tecla GO. No se pueden programar peones en la fila octava ni primera, en el LCD aparecerá el mensaje "Err".

14) Tecla SOUND

La NOVAG STAR DIAMOND tiene 4 tipos diferentes de sonido que se indican en el LCD:

- a) SONIDO 1 (Snd): No hay sonido de ningún tipo
- b) SONIDO 2 (Snd): Sólo hay una señal acústica cuando la computadora realiza su jugada.
- c) SONIDO 3 (Snd=): Hay señal acústica cuando se presiona alguna tecla cuando la NOVAG o usted realizan su jugada.
- d) SONIDO 4 (Snd): El mismo que en c) y además la computadora indica con un doble pitido y el LCD señalará la casilla que es amenazada.

NOTA: Pulse la tecla SOUND para ajustar el nivel de sonido que desee. Pulse SOUND antes de dos segundos después para cambiar el sonido.

15) Tecla INFO

Esta tecla le proporciona información de la partida en un display rotacional.

Secuencia a seguir:

- Primero pulse la tecla INFO y podrá ver el tiempo que lleva de juego y en el LCD verá el mensaje [totAL] para el tiempo acumulado y el color del bando cuyo tiempo se enseña.
- Si pulsa una segunda vez la tecla INFO (el LCD mostrará [totAL] y el símbolo del color correspondiente) le enseñará el tiempo acumulado del color que no le toca mover.
- Una tercera pulsación de la tecla INFO le enseñará la evaluación de posición que hace la máquina.

- Si la computadora encuentra un Jaque Mate el LCD le enseñará un mensaje del tipo **[n03]** que significa mate en 3 jugadas.
- Evaluaciones desventajosas se marcan con un signo menos y el color de las piezas que les toca mover.
- Una cuarta pulsación hace aparecer el contador de jugadas.

NOTA: Utilice la tecla CLEAR para quitar el display INFO. Cuando la computadora está pensando el LCD mostrará toda la información rotando o una de las informaciones listadas abajo, para volver al display rotativo pulse CLEAR de nuevo. Cada información permanece durante 2 segundos:

El display rotativo muestra:

- El tiempo consumido en la búsqueda actual.
- Las tres primeras medias jugadas de la mejor línea encontrada hasta ahora.
- La evaluación de la posición.
- La presente profundidad de búsqueda
- El número de jugadas que le quedan a la máquina por analizar de todas las posibles en la profundidad anunciada.

16) Tecla SAVE GAME

Esta función graba una partida en la memoria. Puede grabar hasta un máximo de 16 partidas (desde A1 hasta H8).

a) Pulse SAVE GAME para entrar en el menú de grabación, el LCD mostrará **[SAVE]**.

b) La maquina mostrara entonces las casillas disponibles para la grabación.

Si desea introducir en la casilla, por ejemplo, A3 la partida, pulse la casilla A3 en el momento que este encendida: La partida quedara gravada.

Para gravar una nueva partida escoja otra casilla. Si utiliza la misma, la partida anterior quedara borrada y sustituida por la nueva.

Para salir de esta modalidad pulse Celar Borrada.

17) Tecla LOAD GAME

Esta función carga una partida que estuviese anteriormente grabada en una determinada casilla a la memoria de la maquina. Pulse NEW GAME y LOAD GAME. La maquina mostrará las casillas que corresponden a partidas gravadas. Presione la casilla requerida.

NOTA: LOAD GAME sólo funciona en una posición de partida nueva NEW GAME. No se puede cargar una partida en el modo SET UP. Para ver una partida previamente almacenada, utilice la tecla VERIFY y RESTORE seguido de TRACE FORWARD para reproducir la partida.

Toda la información del reloj es grabada / almacenada durante las funciones LOAD/SAVE GAME.

18) Tecla NEXT BEST

Presionando esta tecla, la NOVAG STAR DIAMOND volverá atrás su jugada y realizará la siguiente mejor que tenga evaluada, siempre y cuando esta no sea excesivamente mala.

Esta función sólo se activa si se ha realizado al menos 1 jugada.

19) Tecla EASY

La NOVAG STAR DIAMOND siempre utiliza el tiempo del contrario para pensar su respuesta, algunas veces contesta inmediatamente (incluso cuando la jugada parece difícil) porque ha adivinado la jugada de usted y ya había pensado su respuesta. Para desactivar esta ventaja, pulse la tecla EASY. Cuando usted se encuentre en este modo, usted verá en el LCD el mensaje **[EASY]** y cuando lo desconecte verá **[EASY]**. Esta tecla alternará los dos modos cada vez que la pulse. Usando esta tecla se duplican los niveles convirtiéndolos en una categoría inferior.

20) Tecla RESTORE

Esta función del NOVAG STAR DIAMOND le permite recuperar la posición del tablero al principio de la partida. La computadora puede almacenar 200 movimientos (400 medio-jugadas) en su memoria. Si la partida ha comenzado desde una posición programada o se han realizado más de 200 movimientos, no será posible retroceder al principio.

Después de presionar la tecla RESTORE, el LCD le mostrará el mensaje **[bEGin]** para indicar el principio de la partida.

NOTA: Usted puede utilizar la función complementaria TRACE FORWARD para re-jugar la partida entera.

21) Tecla **RANDOM**

Cada vez que usted enciende la computadora, el estilo de juego de la máquina es el de elegir la jugada con mayor valor (en sus cálculos internos), una vez que ha terminado la apertura. Con el fin de proporcionar mayor variedad a las partidas presionando la tecla RANDOM (aleatorio) la computadora elegirá al azar una jugada entre una lista de posibles movimientos con una evaluación relativamente parecida. Existen varios niveles de aleatoriedad [**rAnd**, **rAnd-**, **rAnd=**, **rAnd**]. El nivel [**rAnd**] es 0e11 menos aleatorio y en el que mejor juega la máquina. Solo en el caso de que usted este estudiando repetidamente una misma variante, puede interesar utilizar el modo RANDOM. Se aconseja quitar la modalidad en cuanto la máquina haga una variante respecto al juego anterior.

PARADEBILITAR A PROPÓSITO LAMAQUINA USE RANDOM[rAnd] Y EASY.

LAS SIGUIENTES FUNCIONES EXIGEN LA UTILIZACION DE UN PC.

22) Tecla **PRO-OPPRINT**

Esta función imprime el libro de aperturas programable por el usuario a través del interface serie.

Apriete NEW GAME y Pro-Op Print.

El libro de aperturas se envía a través del interface serie .

23) Tecla **PRO-OPPRIORITY**

Esta función le permite grabar el libro de aperturas definida por el usuario, los movimientos se graban con la máxima prioridad.

- Pulse NEW GAME
- Conecte el modo REFEREE [REF]
- Introduzca los movimientos del libro de aperturas
- Pulse Pro-Op Priority

24) Tecla **PRO-OPSAVE**

Esta función graba una línea de apertura en el libro de aperturas programadas por el usuario, es idéntica a PRO PRIOR salvo que los movimientos se graban con la prioridad más baja.

- Pulse NEW GAME
- Conecte el modo REFEREE [REF]
- Introduzca los movimientos del libro de aperturas
- Pulse Pro-Op Save

25) Tecla **PRO-OPDELETE**

● *Esta función borra una o todas las líneas de aperturas de el libro de aperturas definidas por el usuario.*

- Pulse NEW GAME
- Conecte el modo REFEREE [REF].
- Introduzca los movimientos de la apertura que quiere eliminar.
- Pulse Pro-Op Delete dos veces.
- El LCD le mostrará [**dEL?**] y si pulsa de nuevo PRO-OP DELETE, borrará la apertura.

26) Tecla **BOOK SELECT**

Esta función se utiliza para decirle a la computadora si quiere utilizar su libro de aperturas o el libro de aperturas definidas por el usuario. En principio la computadora sólo utiliza su libro de aperturas, el LCD muestra [**nor**].

La segunda opción, en el LCD [**Pro**], significa que el computador sólo utiliza el libro de aperturas definido por el usuario e ignora su propio libro de aperturas.

Las siguientes dos opciones, priorizan cual de los dos libros es consultado primero: [**nor Pro**], primero busca en su libro del usuario, y [**Pro nor**] en el que busca primero en el libro del usuario.

V) FUNCIONES COMPLEMENTARIAS (Tecla OPTION I)

27) * ANALYSE (Tecla SAVE GAME)

Esta función puede ser activada en pulsar SET LEVEL antes de la tecla SAVE GAME.

Usted puede preguntar a la NOVAG STAR DIAMOND para que le indique mo

vimientos alternativos. Se le puede indicar que analice al jugador blanco, negro o ambos. Primero pulse el nivel al cual desea que se haga el análisis. Después pulse la tecla Analyse.

Pulsando esta tecla tiene cuatro alternativas:

- Cuando el LCD marca [**AnALY**], la función está desconectada.
- Pulsando ANALYSE, el LCD muestra [**AnALY**], y analiza los movimientos blancos.
- Pulsando ANALYSE, el LCD muestra [**AnALY**], y analiza los movimientos negros.
- Pulsando ANALYSE otra vez, el LCD muestra [**AnALY=**], y analiza los movimientos de ambos colores.
- Utilice GO para arrancar el análisis

Puede utilizar la función ANALYSE GAME tras acabar una partida, con la computadora o con la función REFEREE. Seleccione el nivel al que quiere analizar, el color y la computadora analizará cada movimiento y mandará los resultados vía interface. Para interrumpir el análisis pulse la tecla GO.

- *Las siguientes funciones pueden ser activadas en pulsar la tecla OPTION-I una vez acompañada de la tecla apropiada. Cuando la función es activada, pulse la tecla GO para retornar al modo jugador.*

28) * PRINT MOVES

Selecciona que movimientos se envíen al interface cuando la computadora los juega. El LCD mostrará [**intEr**].

29) * AUTOCLOCK

Presionando esta tecla, conectará o desconectará el reloj. El LCD mostrará respectivamente [**autcl**] = o [**autcl**].

30) AUTO/DEMO

La NOVAG STAR DIAMOND puede jugar contra sí misma, esto puede ser interesante para observar una partida entera o para que la computadora analice un problema toda una noche poniendo un alto nivel.

El LCD muestra [**auto**] seguido del nivel de juego. Si hubiera pulsado dos veces estaría en demo y pondría "denso". La diferencia entre ambas es que en el modo AUTOPLAY la computadora se detiene cuando acaba una partida, mientras que en el modo DEMO empieza nuevamente otra partida.

Después de pulsar Go la NOVAG STAR DIAMOND empezará a jugar contra sí misma en el nivel en que se encuentre. Todos los movimientos se ejecutan automáticamente por la computadora y usted puede seguirlos plasmándolos en su tablero.

31) * HUMAN MODE

En el modo humano (**hunAn**) en el LCD) la información transmitida al interface es legible para el jugador humano.

32) * VÍDEO MODE

El LCD muestra [**VidEo**] que significa que la información transmitida al interface, es compatible con el interface NOVAG TV.

33) REPLAY

Pulsando esta tecla, la partida jugada hasta ese momento, será rejugada por la computadora. Pulse la tecla CLEAR para abandonar este modo. Cuando utilice el interface NOVAG, pulse "**Ctrl-S**" para hacer una pausa, "**Ctrl-C**" para continuar y "**Ctrl-C**" para abandonar la partida.

34) * PRINT GAME (acción inmediata)

Pulsando esta tecla, enviará la partida actual al interface.

35) * PRINT BOARD (acción inmediata)

Pulsando esta tecla, enviará la posición actual al interface.

VI) FUNCIONES COMPLEMENTARIAS (Tecla OPTION II)

- *Las siguientes funciones pueden ser activadas en pulsar la tecla OPTION-II dos veces acompañadas de la tecla apropiada. Si Usted pulsa esta tecla otra vez, podra cambiar entre las funciones OPTION-I y II.*

36) HASH TABLES (Tecla Referee)

El valor por omisión es [hAsh] que significa que las tablas de transposición están conectadas. Esta técnica le permite a la computadora profundizar mucho más en sus análisis en una posición dada.

37) SELECTIVE SEARCH (Tecla Sound)

El valor por omisión es [SEL], búsqueda selectiva conectada. Con esta función la computadora encuentra combinaciones de una manera mucho más rápida que por fuerza bruta. La búsqueda selectiva proporciona 120 puntos más de fuerza que sin ella.

38) APERTURAS POSICIONALES (Tecla Book Select)

Si conecta el libro posicional, la computadora preferirá jugar ciertas aperturas que son menos agresivas. El valor por omisión es [PASS].

39) APERTURAS ACTIVAS (Tecla Restore)

Si conecta el libro activo, la computadora preferirá jugar ciertas aperturas que son más agresivas. El valor por omisión es [Act].
¡Ambos libros (activo y pasivo) pueden estar conectados a la vez!

40) LIBRO DE APERTURAS (Tecla Random)

Si desconecta esta función, la máquina no jugará ni con su libro de aperturas ni con el programado por el usuario.

41) APRENDIZAJE (Tecla EASY)

Si conecta esta función [LEArn], permitirá a la máquina aprender de sus errores !! Cuando la computadora juega un movimiento en el que pierde puntuación (en su sistema de evaluación), memorizará la jugada y la profundidad de búsqueda en esa posición. Cuando esa posición vuelva a producirse, recordará que la vez anterior “le fue mal” e intentará encontrar un movimiento diferente. Para borrar todas las posiciones memorizadas, pulse CLEAR mientras el LCD muestre [LEArn]. Ahora aparecerá [cLEAR] en el LCD para indicarle que ha borrado la tabla de aprendizaje.

42) EXTENSIONES (Tecla Trace Forward)

El programa de su computadora utiliza algunos **algoritmos inteligentes** para buscar más profundamente en posiciones relevantes y resolver escaramuzas tácticas. Si desconecta esta función, la búsqueda se producirá más deprisa y verá más posiciones, pero puede perder alguna consideración táctica importante y perder la oportunidad de Hacer jugadas espectaculares.

43) *TEST (Tecla Take Back)

Esta función es útil para su servicio técnico. Pulsando esta casilla una segunda vez, la computadora revisará el hardware de la máquina. No se preocupe si el LCD funciona erráticamente durante unos segundos. Esto es debido a que la memoria de la computadora se está comprobando.

VII) EVALUACION CONTINUA DEL USUARIO EN ELOS (Tecla Rating)

Esta función puede ser activada en pulsar OPTION I/II una vez antes de la tecla RATING.

STAR DIAMOND le asigna 1400 ELO [rt 1400], esta es la evaluación por degetco.

Le puede pedir a la maquina que le evalue la puntuacion en unidades ELO.

- Para eliminar esta puntuacion pu se GO y despues CLEAR.
- Apriete la tecla con el simbolo del peon para que se produzca la evaluacion.(La maquina tendra que estar en posicion de abandono, tablas o mate para que no se produzca error.)
- Apriete el simbolo del caballo si propone tablas.(Tiene que haber al menos 20 jugadas efectuadas.)
- Apriete el simbolo del alfil si admite que perdera la partida.

NOTA: Para que la partida se evalue la maquina no podra haber cambiado de bando ni se podra utilizar Take Back.

Se utiliza la formula de la USCF con dos escalones. El primero se destina a los principiantes y permite una progresion rapida:

“PELO” Para la fuerza ELO del Jugador
 “OELO” Para la fuerza ELO del Oponente
 “G” Para el numero de partidas

partida ganada: $((PELO \times G) + (OELO + 400)) (G + 1)$
 partida nula: $((PELO \times G) - (OELO = O)) (G + 1)$
 partida perdida: $((PELO \times G) + (OELO - 400)) (G + 1)$

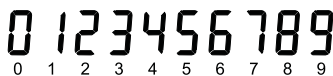
despues de 20 partidas se pasa al siguiente escalon:

partida ganada: $PELO ((OELO - PELO) \times 0,04) + 16$
 partida nula: $PELO ((OELO - PELO) \times 0,04)$
 partida perdida: $PELO ((OELO - PELO) \times 0,04) - 16$

VIII) DISPLAY LCD DE LA NOVAG STARDIAMOND

LECTURA DE LA PANTALLA:

CIFRAS :



LETRAS:



ESTO ES LO QUE SE PUEDE LEER EN LA PANTALLA:

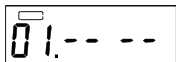


- | | | | |
|-----|------------------------------------|-----|--------------------------|
| 1 = | Indicacion del color | 5 = | Simbolo de comer al paso |
| 2 = | Los 6 caracteres alfanumericos | 6 = | Simbolo del empate |
| 3 = | Separacion de lostiempos del reloj | 7 = | Simbolo de Jaque Mate |
| 4 = | Simbolo de las piezas | 8 = | Simbolo de la captura |

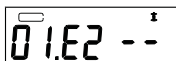
Las piezas se indican de la siguiente manera:

	Inicial de	Pawn	Peon
	2º letra de	Knight	Caballo
	Inicial de	Bishop	Alfil
	Inicial de	Rook	Torre
	Inicial de	Queen	Dama
	Inicial de	King	Rey

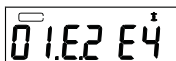
Ejemplos y aplicaciones del LCD



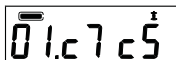
La NOVAG STAR DIAMOND está preparada y espera el movimiento de las Blancas (rectángulo blanco).



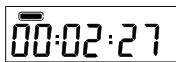
Coordenadas de la casilla de salida del humano.



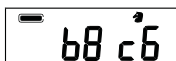
Coordenadas de la casilla de salida y llegada del humano.



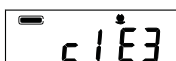
Media jugada del ordenador: están jugando las negras.



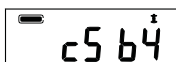
Tiempo total utilizado por el negro.



Una jugada que esta siendo analizada.



La replica del humano como la analiza el computador.



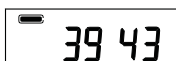
La respuesta que entonces el prevería.



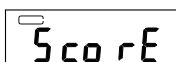
Evaluación para el jugador negro.



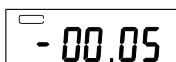
Número de medio movimientos que la STAR DIAMOND ha buscado hasta entonces.



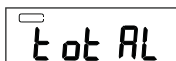
Iteraciones hasta el momento: de 43 variaciones, todavía quedan 39 por computar.



Evaluación de la posiciones en unidades de peón.



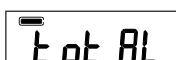
Evaluación de las blancas ligeramente peor. Juegan Negras.



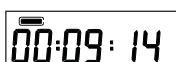
Informa que se ha seleccionado el tiempo total para el blanco.



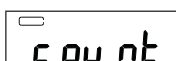
Tiempo total utilizado por el jugador blanco.



Informa que se ha seleccionado el tiempo total para el negro .



Tiempo total utilizado por el jugador negro.



Informa que se ha seleccionado el número de movimientos para el blanco.



Número de movimientos hechos hasta ahora.

02.c5xd4

Captura de la pieza del humano en D4.

Error

Mensaje de error.

rE5.Gn

Mensaje de abandono.

dr 5 tL

Tablas.

dr 3 rd

Tablas por repetición de 3 posiciones.

dr 5 0

Tablas debidas a la regla de los 50 movimientos.

dr 1 n5

Tablas por insuficiencia de material (reglas FIDE).

nAtE

Anuncio de Jaque-Mate.

UEr --

La función VERIFY se ha seleccionado y puede verificar la posición de cualquier pieza en el tablero.

SEt --

La función SET UP se ha seleccionado y puede añadir o quitar piezas en el tablero para configurar una nueva posición.

cLEAr

El uso de CLEAR BOARD está confirmado.

SEt 'A8

Sitúa un torre negra en A8, mediante la función SET UP.

Auto ≡

La función AUTOPLAY se ha seleccionado y la NOVAG empezará a jugar contra sí misma presionando GO.

rEF ≡

La función REFEREE esta activada.

So un d

El sonido está desconectado.

rAn d ≡

La función RANDOM está activada.

EASy ≡

La función EASY está activada.

Pro ?

La computadora le pregunta en qué pieza promociona el peón.

12. 'A1

La computadora promociona el peón de A1 en una torre.

bEG in

La partida esta al principio, por medio de la función RESTORE.

End

Se ha realizado el último movimiento de la partida y no hay más movimientos almacenados en memoria.

LE

La tecla SET LEVEL se ha pulsado.

LE.tr 1

Se ha seleccionado el nivel de torneo.

LE.At 2

Se ha seleccionado el nivel de tiempo medio At 2.

LE.Sd 4

Se ha seleccionado el nivel de muerte súbita. La NOVAG y usted pierden si no hacen toda la partida en un tiempo inferior a 10 mn.

LE.Fd 2

Se ha seleccionado el nivel de Fixed Depth 2. La NOVAG sólo analizará cada movimiento hasta una profundidad de dos medio movimientos.

LE.An 3

Se ha seleccionado el nivel de Análisis 3.

LE.EA 5

Se ha seleccionado el nivel de jugador novel 5.

LE.be 4

Se ha seleccionado el nivel de jugador principiante Be4.

LE.in 4

Se ha seleccionado el nivel de mate en 4.

25.h4.xG3+

Las negras comen en G3 y anuncian jaque.

ALt

La función NEXT BEST seleccionada.

nAtE 1

La NOVAG STAR DIAMOND anuncia mate en 1.

FLAG

Fuera de tiempo.

AnAL E-

Ha seleccionado la función ANALYSE GAME, para ambos colores.

dE no :

Función Demo.

dEL ?

La NOVAG STAR DIAMOND pide confirmación para borrar el libro de aperturas programables.

Autc L:

El reloj del interface se ha conectado.

Auto ☰

Función Auto play conectada.

inter ☰

Los movimientos se enviarán al interface conforme se juega en el tablero.

human ☰

El modo HUMAN seleccionado.

Video ☰

El modo vídeo seleccionado.

nor ☰

Libro de aperturas seleccionado en el Super System Novag.

Pro ☰

Libro de aperturas programado por el usuario seleccionado.

norPro ☰

Ambos libros de aperturas seleccionados, pero el de la computadora tiene prioridad.

Pro nor ☰

Ambos libros de aperturas seleccionados, pero el del usuario tiene prioridad.

hint 1 ☰

La NOVAG STAR DIAMOND le muestra el consejo (Hint)

hASH ☰

Tablas de transposición seleccionadas.

SEL ☰

Búsqueda selectiva seleccionada.

PASS ☰

Apertura pasiva seleccionada.

Act ☰

Apertura activa seleccionada.

book ☰

La NOVAG consulta el libro de aperturas.

LEARN ☰

Modo aprendizaje seleccionado.

EXT ☰

Algoritmo de búsqueda de extensiones, seleccionado.

TEST ☰

Función auto-test.

IX) APÉNDICES

A) Cuidado de la computadora de ajedrez NOVAG

El polvo y la suciedad deben ser limpiados con un trapo suave. No utilice ni agua ni ningún tipo de disolventes químicos. Cualquier daño por estas causas invalidará la garantía.

Guarde siempre la computadora en un lugar fresco y seco (temperatura normal de una habitación). Evite la exposición al calor (sol, radiadores, focos etc.) esto podría causar un daño definitivo en su máquina, invalidando la garantía.

GARANTÍA: Para detalles refiérase a la tarjeta de garantía.

B) Lista de Problemas

Todas las computadoras NOVAG son probadas exhaustivamente antes de llegar a la tienda. De todas maneras, si usted encuentra algún fallo, observe la lista de la parte inferior o vaya a su vendedor habitual.

La computadora no funciona y el LCD está en blanco:

Revise que las pilas estén cargadas o el adaptador enchufado a la red.

Vaya al modo VERIFY y compruebe que su posición es correcta.

También puede ser que la NOVAG STAR DIAMOND le este preguntando sobre la pieza a la que va a promocionar un peón.

C) Datos técnicos y características:

Tamaño de programa	512 K byte ROM, 256 K byte RAM
Tablas de transposición	118 K byte
Velocidad de CPU	25 Mhz
Procesador	tipo RISC
Potencia consumida	1,3 W max, 150 mA a 9V
Alimentacion	Adaptador o 4 pilas 1,5 V LR06 (AA)
Tipo de adaptador	9V d.c. rango 300mA
Libro de aperturas	Más de 123.000 medio-movimientos
Niveles de juego	64
Memoria C-MOS	Guarda la partida cuando apaga la máquina
Funciones TAKE BACK / TRACE FORWARD	400 medio-movimientos
Resolución de Mate	Hasta mate en 8 jugadas
ELO estimado	2500
LCD de información completa	
Búsqueda de mejor movimiento	
Funciones TRAINING y HINT para jugadores noveles	
Modo REFEREE y AUTOPLAY	
Reloj de ajedrez integrado	
Para hacer un movimiento	Teclas de función
Máxima prof. de búsqueda en aperturas	60 plies
Aperturas programables	140 posiciones
Partidas para grabar	64 partidas
Funciones SET UP y VERIFY	
Anuncia hasta mate	en 14
Profundidad de búsqueda	28 plies
Muestra la profundidad de búsqueda	
Función de aprendizaje	hasta 140 posiciones
Función RANDOM	
Función RESTORE	
Muestra la evaluación y puede abandonar la partida	
Dimensiones	355 x 300 x 27 mm.

TODOS ESTOS DATOS PUEDEN ESTAR SUJETOS A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO.

D) Reglas De Ajedrez

I. GENERALIDADES

1. Los dos oponentes juegan alternativamente. Empiezan siempre las blancas.
2. Con excepción del enroque, un movimiento consiste en transferir una pieza de una casilla a otra que este vacía o ocupada por una pieza enemiga.
3. La única pieza que puede saltar por encima de otras es el caballo. Todas las demás deben tener al camino libre en sus desplazamientos.
4. Cuando una pieza se desplaza a una casilla ocupada por otra enemiga, se produce una captura, por lo que se retirará esta última, dejando en su lugar la primera.
5. Si, como consecuencia de un determinado movimiento queda atacado el rey, de tal forma que podría ser capturado en la siguiente jugada, entonces se dice que el rey está en jaque. Solo cabe entonces las siguientes posibilidades:
 - a. Mover el rey a una casilla no atacada.
 - b. Bloquear el camino que une la pieza enemiga con el rey.
 - c. Capturar la pieza que está atacando el rey.Si ninguna de estas alternativas son posibles entonces el rey está en posición de jaque mate y la partida está perdida.

II. MOVIMIENTOS INDIVIDUALES

1. REY

Excepto en el enroque, el rey se puede mover un solo paso en cualquier dirección. Pero la casilla de destino no puede estar atacada por las piezas enemigas.

El enroque es la única jugada en la que se mueven dos piezas:

- a. Primero se mueve el rey saltando una casilla a la derecha o a la izquierda.
- b. Después se mueve la torre saltando por encima del rey y dejándola en la casilla que salto anteriormente el rey.

El enroque solo se puede hacer si se cumplen las siguientes condiciones.

- a. No existe ninguna pieza entre el rey y la torre.
- b. Ninguna de estas casillas vacías están atacadas por piezas enemigas.
- c. El rey no está en jaque.
- d. Ni el rey ni la torre se han movido desde que empieza la partida.

2. TORRE

La torre se mueve verticalmente o horizontalmente en todas las direcciones y saltando las casillas que se desee si están vacías.

3. ALFIL

Se mueve de forma similar a la torre pero en diagonal.

4. REINA

Puede hacer los movimientos de la torre o del alfil según se desee.

5. CABALLO

Se mueve haciendo formas de “L” en cualquier dirección. Debe saltar cualquier casilla que esté a su alrededor y quedarse justo en las siguientes observando la siguiente condición: si la casilla de origen era negra debe ir a blanca y viceversa.

Las casillas alrededor de la posición de origen pueden estar ocupadas por otras piezas ya que el caballo es la única pieza que puede saltar por encima.

6. PEÓN

Esta es la única pieza que solo se puede mover hacia adelante y que cuando come lo hace de forma diferente a su movimiento. En efecto come en diagonal desplazándose un única casilla hacia adelante y a la derecha o izquierda.

Cuando se mueva por primera vez, se puede saltar una casilla pero después solo avanza de una en una. Al llegar al final el peón se convierte en cualquier otra pieza que el jugador desee excepto otro rey.

Cuando un peón ha avanzado tres casillas desde su posición original si un segundo peón del lado contrario avanza dos casillas, pasando por la casilla atacada por el primer peón este último puede capturar el segundo y a todos los efectos se actúa como si el segundo peón se hubiese movido un solo posición quedándose atacado por el primero.

Esta operación se llama comer al paso.

III. CONSEJOS Y TRUCOS

- El valor de las piezas depende de la posición pero en general se considera que si el peón vale 1, entonces el caballo y el alfil valen 3, la orre 5, y la dama 9.
- Intente controlar el centro del tablero y sacar lo antes posible las piezas.
- Enróquese lo antes posible.
- se deje acongojar por el contrario.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

- Coloque las pilas en la polaridad correcta (según esta indicado en el compartimiento de las pilas) y sobre la cinta, de manera que cuando se agoten pueda retirarlas tirando de ella.
- Utilice pilas alcalinas de la misma marca y no mezcle pilas nuevas y viejas.
- No recargue pilas no recargables.
- Remueva las pilas recargables del tablero electrónico antes de recargarlas. Se aconseja realizar este proceso bajo supervisión de un adulto.
- Tanto el cargador de pilas a utilizar únicamente con pilas recargables- como el transformador deben ser examinados minuciosamente a fin de detectar cualquier posible daño en partes como cables, enchufes u otras partes. En caso de encontrar cualquier desperfecto, no utilice el tablero electrónico hasta tanto dicha parte haya sido reparada. El transformador no es un juguete.
- El tablero de ajedrez no es un juego adecuado para niños menores 3 años.
- Evite provocar un cortocircuito.
- Conserve la caja del tablero electrónico, dado que contiene información importante.
- El polvo y la suciedad deben ser limpiados con un trapo suave. No utilice ni agua ni ningún tipo de solventes químicos. Cualquier daño por estas causas invalidará la garantía. Guarde siempre la computadora en un lugar fresco y seco (temperatura normal de una habitación). Evite la exposición al calor (sol, radiadores, focos etc.) esto podría causar un daño definitivo en su máquina, invalidando la garantía.

Este juego ha sido fabricado con la tecnología y alto estándar de seguridad de Perfect Technology Ltd. Se procura minimizar las materias no reciclables y es conforme al Estándar europeo, el cual es garantizado por el importador, cuyo nombre figura en la carta de garantía adjunta. No dejar al alcance de los niños menores de 36 meses, piezas no comestibles.

NOVAG®

PERFECT TECHNOLOGY LTD.

Room 406, Yu Yuet Lai Building

43-55 Wyndham Street,

Central, Hong Kong.

Fax: (852) 2810 8202

Tel: (852) 2810 8177

E-Mail: sales@novag.com

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

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

Copyright © 2002 Perfect Technology Ltd., Hong Kong.