

# Novag Star Diamond / PC Protokoll

Zur Kommunikation zwischen Star Diamond und einem IBM kompatiblen PC werden bestimmte Befehle verwendet, die in diesem Dokument beschrieben sind. Bitte lesen Sie diese Beschreibung sorgfältig und bis zum Ende durch bevor Sie den Star Diamond an einen IBM kompatiblen PC anschließen. Als Programm zur Kommunikation zwischen Star Diamond und PC können Sie unter anderem HYPERTERMINAL von Microsoft\*) verwenden.

Sollten Sie irgendwelche Fragen bezüglich dieses Dokuments haben stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

**sales@novag.com** oder per Fax: +852 – 2810 8177.

## **Anmerkung:**

SD steht für Star Diamond.

Angaben in **Fett** gedruckt stehen für Ihre Eingaben in den PC.

Angaben die normal gedruckt sind stehen für die Antworten des Star Diamond.

Alle Angaben sind alphabetisch gelistet.

## **KOMMUNIKATIONS PROTOKOLL**

Die Kommunikation basiert auf RS232 und nutzt die Werte 57600 Baud, 8 Data Bits, 1 Stop Bit, No. Parity und no flow control.

## **ANGABEN UND DEREN BESCHREIBUNG**

### **1. Autoclock (Übertragung der verbrauchten Zeit): A, A ON, A OFF**

Zeigt den gegenwärtigen AUTOCLOCK Status an, schaltet die AUTOCLOCK Funktion ein, oder schaltet die AUTOCLOCK Funktion aus. Wenn die AUTOCLOCK Funktion an ist, wird die Zeit für Schwarz und Weiß nach einem vollständigen Zug angezeigt.

#### **N**

New Game (neue Partie)

#### **X on**

Xmit on (Übertragung an)

#### **A on**

Autoclock on (AUTOCLOCK an)

#### **M e2e4**

M 1 e2-e4 |

M 1, e7-e5 |

Clock 00:00:00 00:00:01

## **2. Clock (Zeigt die Zeit an): C**

Zeigt die gegenwärtige Zeit für Schwarz und Weiß .

**C**

Clock 00:06:27 00:00:01

## **3. Flip : F**

Wechsel der Figurenfarbe, so daß bei einer neuen Spielposition Weiß am oberen Ende des Schachbrettes steht.

**N**

New Game (Neue Partie)

**F**

Flip (Wechsel)

Wechsel der Figurenfarbe von Weiß auf Schwarz oder von Schwarz auf Weiß

M 1 e2-e4 |

M 1, e7-e5 |

**F**

Flip --> Black (Schwarz)

## **4. Game (Spiel): G**

Zeigt die Züge an.

**G**

Game 2

. white black

. 1 e2-e4 c7-c5

. 2 Ng1-f3 d7-d6

## **5. Human mode : H**

Zeigt das Schachbrett Format, Zug Format, Informations F ormat und Spiel Format in HUMAN MODE. HUMAN MODE bedeutet, daß die Übertragung von SD zu PC in einem für den Menschen verständliche Form stattfindet. Das Gegenstück dazu ist VIDEO MODE, welche der Übertragung von Information für die Fernsehausgabe darstellt.

### **Anmerkung:**

Bp = Schwarzer Bauer  
br = Schwarzer Turm  
bn = Schwarzer Springer  
bb = Schwarzer Läufer  
bq = Schwarze Dame  
bk = Schwarzer König  
WP = Weißer Bauer  
WR = Weißer Turm  
WN = Weißer Springer  
WB = Weißer Läufer  
WQ = Weißer Dame  
WK = Weißer König  
+ = Erster Zug Weiß  
- = Erster Zug Schwarz

### **H**

Human Mode

#### **P**

Position Board (Schachbrett Position)

```
. aa bb cc dd ee ff gg hh
.8 br bn bb bq bk bb bn br 8
.7 bp bp :: bp bp bp bp 7
.6 :: :: bp :: :: 6
.5 :: bp :: :: :: 5
.4 :: :: WP :: 4
.3 :: :: WN :: 3
.2 WP WP WP WP :: WP WP WP 2
.1 WR WN WB WQ WK WB WR 1+
. aa bb cc dd ee ff gg hh
```

### **V**

Video Mode

#### **P**

Position Board

```
.8rnbqkbnr
.7pp pppp
.6 p
.5 p
.4 P
.3 N
.2PPPP PPP
.1RNBQKB R+
```

## **6. Chess ID : I**

Zeigt die SD Identifikation.

### **I**

ID. H8S/SD V1.01

## **7. Go : J**

Dieser Befehl dient als GO Tasten Funktion.

### **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 SET LEVEL Funktion.

Startet den AUTOPLAY - und DEMO Modus.

Startet die Mattsuche.

### **N**

New Game (Neue Partie)

### **J**

M 1 d2-d4 |

### **J**

M 1, d7-d5 |

## **8. Tasten Funktion : K00,..., K77; KA0,..KA7; KB0,..KB7; KC0,.., KC7**

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen jegliches Feld auf dem 8x8 SD Schachbrett direkt zu nutzen, indem Sie den jeweiligen individuellen Code („Kxx“) für das gewünschte Feld in Ihren PC eingeben.

Wobei „Kxx“:-

### **Felder "K00-K77" auf dem SD Schachbrett:**

00	01	02	03	04	05	06	07
10	11	12	13	14	15	16	17
20	21	22	23	24	25	26	27
30	31	32	33	34	35	36	37
40	41	42	43	44	45	46	47
50	51	52	53	54	55	56	57
60	61	62	63	64	65	66	67
70	71	72	73	74	75	76	77

### **Bedienungstasten KA0,..KA7; KB0,..,KB7; KC0,.., KC7**

**BEDIENUNGSTASTE** .....**CODE (Kxx)**

Referee (Schiedsrichter Funktion) .....A0

Sound (Akustische Signale).....A1

Book Select (Wahl der Eröffnungsbibliothek) .....A2

Restore (Zugzurücknahme bis zur Ausgangssituation) ..... A3

Random (Zufallsgenerator) ..... A4

Easy (Handicap Funktion)..... A5

Trace Forward ( Abrufen von gespeicherten Zügen) ..... A6

Next Best (Andere Lösung finden) ..... A7

SaveGame (Spiele speichern) ..... B0

LoadGame (Abrufen von Gespeicherten Spielen) ..... B1

Pro-op Save (Priorität der Eröffnungslinie bestimmen) ... B2

Pro-op Delete (Löschen einer Eröffnungslinie)..... B3

Pro-op Priority (Priorität der Eröffnungslinie bestimmen) B4

Pro-Print (Eröffnungsbibliothek übertragen)..... B5

Verify-Setup (Figurenstellung überprüfen)..... B6

Color (Wechsel der Figurenfarbe)..... B7

NewGame (Neue Partie)..... C0

Clear (Figuren auf dem Spielfeld löschen)..... C1

SetLevel (Wahl der Spielstufe)..... C2

Option1/2 ..... C3

Training ..... C4

Hint (Zugvorschläge) ..... C5

Info..... C6

Go..... C7

### **9. Level (Spielstufe): L, L +SD5, L -TR1,**

Zeigt die gegenwärtige Spielstufe an, oder wählt die gewünschte Spielstufe für Schwarz-Weiß.

**L** (zeigt die gegenwärtige Spielstufe für Weiß und Schwarz)

Level + tr 1

Level - tr 1

**L SD 5** (wählt Spielstufe SD5 für Weiß und Schwarz)

Level + sd 5

Level - sd 5

**L -SD3** (wählt Spielstufe SD3 für Schwarz)

Level + sd 5

Level - sd 3

**Anmerkung:** Spielstufenwahl für Weiß legt die gleiche Spielstufe für Schwarz wie für Weiß fest. Spielstufenwahl für Schwarz ändert die Spielstufe für Weiß nicht automatisch.

### **10. Move : M e2e4**

Figuren vom PC aus ziehen.

**N**

New Game (Neue Partie)

**ME2E4 (Ihr Zug „M“: E2-E4)**

M 1 e2-e4 |

M 1, d7-d6 |

**Anmerkung zur 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. Dieser Regel entsprechend müssen Sie die jeweilig gewählte Figur in Ihren PC eingeben:

/N für Springer

/B für Läufer

/R für Turm

/Q für Dame

Wenn Sie keine Figur gewählt haben wird die Dame als Voreinstellung genommen.

### **11. New Game (Neue Partie): N**

Beginnen einer neuen Partie.

**N**

New Game (Neue Partie)

### **12. Origin : O**

Zugzurücknahme bis zur Ausgangsposition.

### **13. Position : P**

Zeigt die gegenwärtige Spielposition an oder Eingabe der Spielposition.

#### **N**

New Game (Neue Partie)

**pcpa2ka1bkh8-**

pcpa2ka1bkh8-

#### **P**

Position Board (Position auf dem Brett)

. aa bb cc dd ee ff gg hh

.8 :: :: :: :: :: bk 8

.7 :: :: :: :: :: 7

.6 :: :: :: :: :: 6

.5 :: :: :: :: :: 5

.4 :: :: :: :: :: 4

.3 :: :: :: :: :: 3

.2 WP :: :: :: :: 2

.1 WK :: :: :: :: 1-

. aa bb cc dd ee ff gg hh

#### **Anmerkung :**

c = board clear (Figuren auf dem Spielfeld löschen)

p = pawn (Bauer)

n = knight (Springer)

b = bishop (Läufer)

q = queen (Dame)

k = king (König)

+ = Erster Zug Weiß

- = Erster Zug Schwarz

### **14. Replay : R**

Zugzurücknahme bis zur Ausgangsposition und Wiederholen der gesamten Partie.

#### **R**

Replay 2

M 1 e2-e4

M 1, e7-e5

### **15. Sendinfo : S, S1,...,S4**

Zeigt den gegenwärtigen Informationsübertragungsstatus an oder wählt die gewünschte Informationsübertragungsstufe.

#### **N**

New Game (Neue Partie)

#### **S 4**

Send Info 4 (Informationsübertragungsstufe 4)

#### **M E2E4**

m 1 e2-e4

.= d 01 00.00 00:00:01 Book

m 1 e7e5

#### **M H2H4**

m 2 h2-h4

. d 03 00.57 00:00:01 28/29 482/s d7-d5 d1-h5 b8-c6

.+ d 03 00.57 00:00:01 0/29 274/s d7-d5 d1-h5 b8-c6

. d 04 0.19 00:00:01 28/29 466/s d7-d5 d1-h5 b8-c6 f1-b5

.> d 04 00.23 00:00:01 27/29 256/s g8-f6

. d 04 00.42 00:00:01 27/29 418/s g8-f6 g1-f3 d7-d5 b1-c3

.+ d 04 00.42 00:00:01 0/29 496/s g8-f6 g1-f3 d7-d5 b1-c3

. d 05 00.69 00:00:02 28/29 4332/s g8-f6 b1-c3 d7-d5 e4-d5 f6-d5

.+ d 05 00.69 00:00:03 0/29 5798/s g8-f6 b1-c3 d7-d5 e4-d5 f6-d5

. d 06 0.50 00:00:06 28/29 6005/s g8-f6 b1-c3 d7-d5 e4-d5 f6-d5 c3-e4

.+ d 06 00.50 00:00:10 0/29 4340/s g8-f6 b1-c3 d7-d5 e4-d5 f6-d5 c3-e4

. d 07 00.65 00:00:19 28/29 5252/s g8-f6 b1-c3 d7-d5 e4-d5 f6-d5 f1-c4

**Anmerkung:** SENDINFO (Informationsübertragung) ist nur in HUMAN MODE möglich.

### **16. Takeback (Zugzurücknahme): T**

Nimmt einen Zug zurück.

#### **T**

t 2 g8f6

### **17. Referee (Schiedsrichter): U, U ON, U OFF**

Zeigt gegenwärtige Schiedsrichterfunktion an, oder stellt Schiedsrichterfunktion an/ aus.

#### **U**

.Referee off (Zeigt an dass die Schiedsrichterfunktion aus ist)

#### **U ON**

.Referee on (Schiedsrichterfunktion AN)

#### **U OFF**

.Referee off (Schiedsrichterfunktion AUS)

**18. Xmit : X, X ON, X OFF**

Zeigt die gegenwärtige Übertragungseinstellung an, oder stellt die Übertragung an/ aus.

**X**

Xmit off (Zeigt an dass die Übertragung aus ist)

**X ON**

Xmit on (Übertragung an)

**X OFF**

Xmit off (Übertragung aus)

**Anmerkung:** Die Übertragungseinstellung muss angestellt sein (Xmit on) wenn der SD mit einem PC gekoppelt ist damit Züge und Daten übertragen werden können.