

**NOVAG®**

**SUPER FORTE**

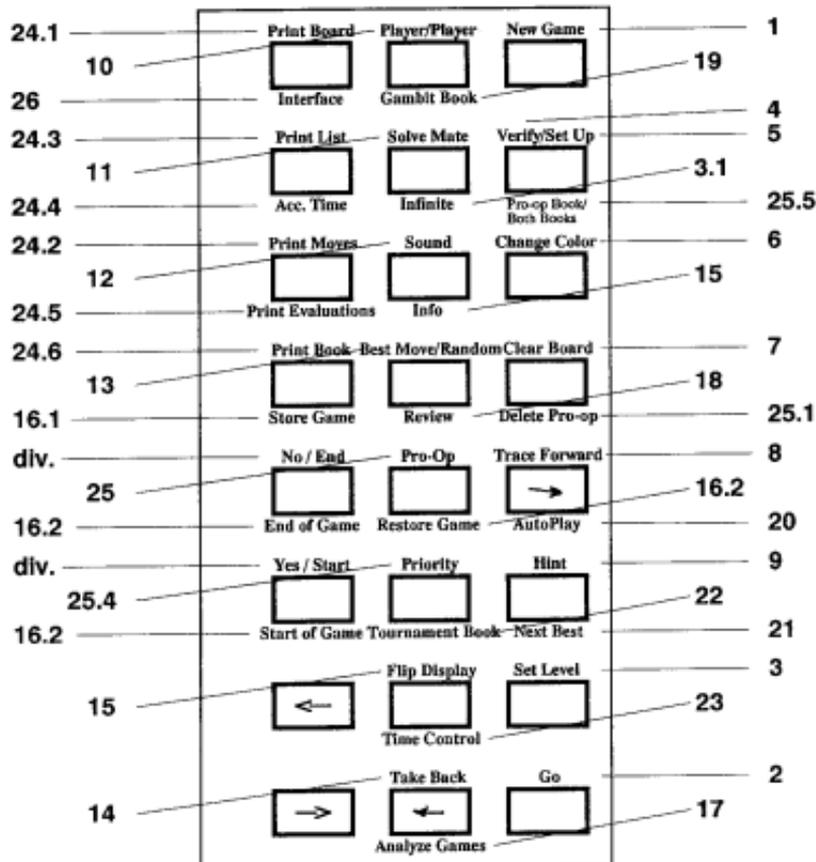
**Bedienungsanleitung**

Lesen Sie die Bedienungsanleitung unbedingt vor Inbetriebnahme des Schachcomputers.



# NOVAG SUPER FORTE

## Funktionstasten



Turn. Eröffnung Einstellen S. 20  
 Stellung Eingeben: 2x Verify/Set Up 1x Clear Board  
 Farbwechsel: S. 21

Die Beschreibung der Funktionstasten finden Sie unter den angegebenen Kapitelnummern

## Zeichenerklärung

In dieser Bedienungsanleitung werden verschiedene Zeichen, Symbole und Begriffe verwendet, die zur Vereinfachung der Beschreibungen beitragen. Die nachfolgende Erklärung soll Ihnen helfen, die Bedienungsanleitung für den SUPER FORTE leichter zu verstehen.

LCD	Das ist die Abkürzung für die 16-stellige Punktmatrixanzeige des SUPER FORTE (LCD = Liquid crystal display, d.h. Flüssigkristallanzeige).
Koordinaten-LED	Das ist die in dieser Anleitung verwendete Bezeichnung für die 16 LEDs, die die einzelnen Feldern des Schachbretts kennzeichnen (LED = Light emitting diode).
VERIFY-Modus	Alle Funktionen oder Modi des SUPER FORTE werden mit Großbuchstaben im Normaldruck dargestellt.
NEW GAME	Im Text und in den Eingabebeispielen werden die Bezeichnungen für die Bedientasten immer mit Großbuchstaben und im Fettdruck geschrieben.
{ 01 e2e4 e7e5 }	Alle LCD-Anzeigen sind in dieser Anleitung in eckige Klammern gesetzt und fett gedruckt.
{ Kommentare }	Alle erforderlichen Kommentare innerhalb der Eingabebeispiele sind in geschweifte Klammern gesetzt und im Gegensatz zu den Tasteneingaben und den LCD-Anzeigen im Normaldruck dargestellt.
-->	Diese Pfeile werden in den Eingabebeispielen als Trennung zwischen den einzelnen Befehlen und LCD-Anzeigen eingesetzt.

In der LCD-Anzeige des SUPER FORTE werden für die Darstellung der Figuren Schachsymbole verwendet. Anstelle der Symbole stehen in dieser Bedienungsanleitung Buchstaben:

Figuresymbol im LCD	Buchstabe in der Anleitung	Figurenname international	deutsch
	K	King	König
	D	Queen	Dame
	L	Bishop	Läufer
	S	Knight	Springer
	T	Rook	Turm
	B	Pawn	Bauer

## Inhaltsverzeichnis

<b>I. Kurzanleitung</b>	<b>3</b>		
<b>II. Allgemeine Hinweise</b>	<b>5</b>		
1. Verpackung und Garantie	5		
2. Inbetriebnahme	5		
3. Anschluß des NOVAG-Druckers	6		
4. Verbindung SUPER FORTE - PC	8		
5. Pflege des SUPER FORTE	8		
<b>III. Spielfunktionen</b>	<b>9</b>		
Spielstufe einstellen	9		
Ausführen von Zügen	9		
Berichtigen eines Zuges	10		
Der Computer rechnet	10		
Schlagen von Figuren	10		
Unerlaubte Züge	10		
Rochade	11		
En Passant	11		
Bauernumwandlung	11		
Remis - Patt	11		
Schach / Schachmatt	11		
Mattankündigung	12		
Aufgabe des Spiels	12		
Zugvorschläge	12		
Wechsel der Figurenfarbe	12		
<b>IV. Funktionen der Bedienungstasten</b>	<b>13</b>		
1. NEW GAME	13		
2. GO	13		
3. SET LEVEL	13		
Anzeige der Spielstufen-Informationen	14		
Die Spielstufen auf dem Schachbrett	15		
Unterteilung der Spielstufen	15		
Normalspielstufen	16		
Programmierbare Spielstufe	16		
Countdown-Spielstufe	16		
Fixspielstufen	16		
Spielstufen- Tabelle	17		
Anfänger-Spielstufen	18		
Rechentiefe-Spielstufen	18		
3.1 INFINITE (Analysestufe)	18		
4. VERIFY	18		
5. SET UP	19		
Figur einsetzen	19		
Figur entfernen	19		
		Figur umsetzen	19
		Spielposition eingeben	20
		6. CHANGE COLOR	21
		7. CLEAR BOARD	21
		8. TRACE FORWARD	22
		9. HINT	22
		10. PLAYER / PLAYER	23
		11. SOLVE MATE	23
		12. SOUND	24
		13. BEST MOVE / RANDOM	24
		14. TAKE BACK	24
		15. FLIP DISPLAY - INFO	25
		16. STORE GAME - RESTORE GAME	25
		16.1 Spiele speichern	26
		16.2 Spiele aus dem Speicher abrufen	36
		17. ANALYZE GAMES	27
		18. REVIEW	28
		19. GAMBIT BOOK	29
		20. AUTOPLAY	30
		21. NEXT BEST	30
		22. TOURNAMENT BOOK	30
		23. TIME CONTROL	31
		24. PRINT	31
		24.1 PRINT BOARD	31
		24.2 PRINT MOVES	31
		24.3 PRINT LIST	32
		24.4 ACC. TIME	32
		24.5 PRINT EVALUATIONS	32
		24.6 PRINT BOOK	32
		25. PRO-OP	33
		25.1 PRO-OP-Speicher vorbereiten	33
		25.2 Eröffnungen eingeben	33
		25.3 Eröffnungen löschen	34
		25.4 Priorität der Eröffnung bestimmen	34
		25.5 Auswahl der Eröffnungsbibliothek	35
		26. INTERFACE	35
		<b>Beispiele für LCD-Anzeigen</b>	<b>37</b>
		<b>Technische Daten</b>	<b>41</b>

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des NOVAG SUPER FORTE und hoffen, daß Sie damit einen Schachcomputer für viele vergnügliche Stunden gefunden haben. Dem Könner wird der SUPER FORTE der ideale Schachpartner und dem Anfänger ein geduldiger Lehrmeister sein. Anfängern empfehlen wir, sich zuerst mit den Schachregeln vertraut zu machen. Ein umfangreiches Angebot an entsprechender Schachliteratur hält der Fachhandel für Sie bereit. Im Zweifelsfall zeigt Ihnen der SUPER FORTE wie Sie die Figuren ziehen sollten und macht Ihnen umfangreiche Zugvorschläge.

Der SUPER FORTE ist, neben dem SUPER EXPERT, der Schachcomputer mit der höchstmöglichen technischen Ausstattung, der jemals von NOVAG angeboten wurde und mit Sicherheit auch der Schachcomputer mit dem bestmöglichen Schachprogramm. Darüber hinaus kann der SUPER FORTE auch mit einem PersonalComputer verbunden werden, um eine große Anzahl zusätzlicher Möglichkeiten zu bieten.

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung unbedingt vor Inbetriebnahme des Schachcomputers und in Zweifelsfällen genau durch. Für Schachcomputer, die auf Grund mangelhaft gelesener Bedienungsanleitung der jeweiligen NOVAG-Kundendienststation eingesandt werden, ist diese berechtigt, Bearbeitungsgebühren zu berechnen.

Die Bedienungsanleitung ist so gegliedert, daß bei Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann. Die erforderlichen Hinweise auf ergänzende Abschnitte werden jeweils angegeben.

Besonders bei einem Schachcomputer mit einer hohen technischen Ausstattung, wie dies beim SUPER FORTE der Fall ist, sollten Sie die Anleitung sehr genau lesen, um alle Möglichkeiten auszunutzen zu können. Die nachstehende Kurzanleitung reicht aus, um die ersten Spiele durchführen zu können.

Wir haben versucht, diese Bedienungsanleitung so sorgfältig wie möglich zu schreiben. Dennoch ist es möglich, daß bei der Fülle von Funktionen, die der SUPER FORTE besitzt, etwas übersehen wurde. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns Ihre Anregungen mitteilen, damit wir sie in zukünftigen Bedienungsanleitungen berücksichtigen können.

## I. Kurzanleitung

Wer den SUPER FORTE ausprobieren möchte, ohne ausführlich die Bedienungsanleitung zu lesen, sollte wie folgt vorgehen:

1. Schritt      Stecken Sie das Kabel des NOVAG-Adapters Art.-Nr. 8220 mit dem Stecker in die Buchse an der Rückseite des Schachcomputers und verbinden Sie den Adapter mit der Steckdose.
  
2. Schritt      Schalten Sie den Schachcomputer ein und warten Sie, bis er den Selbsttest beendet hat. Während des Tests erscheint in der LCD-Anzeige [ 0123456789 ]. Befindet sich noch eine Partie im Speicher, dann erkennen Sie dies daran, daß der letzte Zug im LCD angezeigt wird. Drücken Sie NEW GAME, um die letzte Partie im Speicher des SUPER FORTE zu löschen. Im LCD erscheint die Anzeige [ 01 - - - - - ].
  
3. 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.
  
4. Schritt      Zum Einstellen der Spielstufe drücken Sie die Taste SET LEVEL und im LCD erscheint die aktuelle Spielstufe (z.B. [ \_level 1 ]). Um die Spielstufe zu ändern, können Sie die Taste SET LEVEL so oft drücken, bis im LCD die gewünschte Spielstufe erscheint, oder mit dem Finger bzw. einer Figur auf ein beliebiges Feld drücken. Der SUPER FORTE verfügt über 64 Spielstufen (jedes Feld auf dem Spielfeld entspricht einer Spielstufe), deswegen ist es empfehlenswert, die Spielstufe durch Druck auf ein Feld einzustellen (siehe unter 3. SET LEVEL).
  
5. Schritt      Drücken Sie die Taste GO, um den Einstellmodus SET LEVEL zu verlassen.
  
6. Schritt      Mit dieser Voreinstellung spielen Sie mit den weißen Figuren gegen den SUPER FORTE. Um den ersten Zug auszuführen (z.B. e2-e4) drücken Sie mit dem Bauer auf Feld e2 (= VON-Feld) und setzen ihn mit Druck auf e4 (= NACH-Feld). Die Koordinaten-LEDs für die 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 SUPER FORTE sofort seinen Gegenzug zu berechnen.  
  
Nach Eingabe Ihres ersten Zuges erscheint im LCD [ 01 e2e4 - - - ]. Im LCD bedeuten die ersten beiden Ziffern [ 01 ] die Nummer des momentanen Zugs. Sie können daran jederzeit erkennen, wieviele Züge bereits gespielt sind.
  
7. Schritt      Wenn der SUPER FORTE den Antwortzug berechnet hat, erscheint dieser neben Ihrem Zug im LCD [ 01 e2e4 e7e5 ] und gleichzeitig leuchten die Koordinaten-LEDs für das Feld e7 auf. Wenn Sie mit dem Bauer auf das Feld c7 drücken, leuchten die Koordinaten-LEDs des NACH-Feldes auf. Beendend Sie den Zug, indem Sie den Bauer mit Druck auf das Feld e5 setzen. Leuchten beim Zug des Computers die Koordinaten-LEDs eines Feldes auf, auf dem eine Ihrer Figuren steht, soll diese Figur geschlagen werden. Entfernen Sie die geschlagene Figur ohne Druck vom Feld und setzen Sie die schlagende Figur mit Druck auf dieses Feld. Solange der Computer einen Zug berechnet blinkt links im LCD ein [ \* ].

### **Bauernumwandlung und Bauernunterverwandlung**

**FORTE wandelt um** Führen Sie für den SUPER FORTE einen Zug aus, der zu einer Bauernumwandlung führt, dann zeigt er im LCD an, in welche Figur er umwandeln möchte und die Koordinaten des betreffenden Feldes.

**Beispiel:** Der schwarze Bauer von a2 soll auf a1 zu einer Dame umgewandelt werden. Sobald der Computer seinen Zug anzeigt, erscheint im LCD [ D \_ a1 ] (Umwandlung des Bauern in eine Dame auf Feld a1).

**Sie wandeln um** Sobald Sie mit einem Bauern die gegnerische Grundlinie erreichen, fragt der SUPER FORTE in welche Figur Sie umwandeln möchten. Im LCD erscheint [ pro piece ? ]. Stellen Sie die gewünschte Figur auf das Feld und drücken Sie in der mittleren Tastenreihe die Taste mit dem Figurensymbol in die der Bauer umgewandelt werden soll.

## II. Allgemeine Hinweise

Die Bedienung des SUPER FORTE ist, trotz der umfangreichen Funktionen, die dieser Schachcomputer bietet, relativ einfach und weicht im Prinzip nicht von der Bedienung früherer NOVAG Schachcomputermodelle ab. Die umfangreichen Ausführungen in dieser Bedienungsanleitung sollen Ihnen helfen, die zahlreichen Möglichkeiten dieses Schachcomputers auszuschöpfen ohne eigene Bedienungsversuche anstellen zu müssen. Dennoch wird es sich nicht in allen Fällen vermeiden lassen, daß Sie sich ausführlich mit diesem Schachcomputer beschäftigen, bis Sie mit allen Einzelheiten vollkommen vertraut sind.

### 1. 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, bevor Sie Verpackungsteile wegwerfen. Beachten Sie die nachstehenden Punkte:

- Bewahren Sie die Verpackung des SUPER FORTE auf, damit Sie ihn im Falle einer erforderlichen Reparatur in der Originalverpackung an die NOVAG-Kundendienststation einsenden können.
- Hat der Händler die Garantiekarte Ihres SUPER FORTE vollständig ausgefüllt? Sollte es nicht der Fall sein, empfehlen wir Ihnen, dies nachholen zu lassen. Senden Sie bitte, in Ihrem Interesse, die der Garantiekarte anhängende Postkarte an uns ein, damit Sie in den Genuß der Garantieleistung kommen können, falls es erforderlich werden sollte.
- Bei der Endkontrolle vor dem Versand wurde dem SUPER FORTE neben einem kompletten Satz Figuren, der Bedienungsanleitung und der Garantiekarte auch ein Flachbandkabel beigelegt, das zum Anschluß des NOVAG CHESS PRINTERS Art.-Nr. 816 dient.
- 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.

### 2. Inbetriebnahme

Stellen Sie den SUPER FORTE möglichst auf eine feste Unterlage, damit eine einwandfreie Belüftung der elektronischen Bauteile gewährleistet ist. Verbinden Sie den NOVAG Adapter Art.-Nr. 8220 mit der Buchse (beschriftet mit 8.5 V) auf der Rückseite des SUPER FORTE und anschließend den Adapter mit einer Steckdose.

Nach dem Einschalten erscheint im LCD während des internen Tests [ 0123456789 ]. Es kann vorkommen, daß während des Testvorgangs ein gleichmäßiger Pfeifton zu hören ist, der jedoch mit dem Reset des Computers endet. Dieser Pfeifton kennzeichnet in diesem Fall keinen Fehler des SUPER FORTE, sofern er nach Beendigung des Tests aufhört.

Der SUPER FORTE besitzt einen Speicher für bis zu 10 Partien. Bevor Sie Ihren Schachcomputer zum ersten Mal in Betrieb nehmen, sollten Sie unbedingt alles Gespeicherte löschen. Drehen Sie dazu den SUPER FORTE um. An der Unterseite des Schachcomputers befindet sich der Reset-

Schalter. Sobald Sie diesen Schalter bei ausgeschaltetem Schachcomputer für ca. 10 Sekunden auf RESET stellen, werden alle Speicherungen gelöscht. Anschließend müssen Sie den Resetschalter wieder auf NORMAL stellen, bevor Sie den SUPER FORTE einschalten.

### 3. Anschluß des NOVAG Druckers

Gerade für einen Schachcomputer mit den Möglichkeiten des SUPER FORTE sollte die Anschaffung eines Druckers keine Frage sein. Man kann mit dem Drucker nicht nur das jeweilige Spiel ausdrucken lassen, sondern er besitzt darüber hinaus eine Reihe weiterer Funktionen:

- Der Drucker kann das gesamte Spielfeld während jeder Spielsituation graphisch ausdrucken (PRINT BOARD).
- Mit der Funktion PRINT MOVES wird die Partie während des Spiels mitgedruckt. Nach jedem 10. Zug wird die verbrauchte Zeit für beide Farben ausgedruckt. Am Ende des Spiels gibt der Drucker das Ergebnis und die von beiden Seiten verbrauchte Gesamtzeit aus. Sollte der Computer sein Spiel aufgeben erscheint auf dem Ausdruck " I RESIGN ".
- Die Funktion PRINT LIST ist ähnlich der von PRINT MOVES, jedoch wird diese Funktion verwendet um ein Spiel auszudrucken, nachdem es bereits beendet ist. Mit PRINT LIST wird nur die Gesamtzeit für beide Seiten ausgegeben. Solange die Taste NEW GAME nicht betätigt wurde, kann eine gespeicherte Partie noch nach Tagen oder Wochen ausgedruckt werden. Es können auch Partien ausgedruckt werden, die mit der PLAYER / PLAYER-Funktion eingegeben oder mit Hilfe des PC-INTERFACE-Programms zum SUPER FORTE übertragen wurden.
- Ist die Funktion ACC. TIME aktiviert, dann wird zusätzlich zu den Informationen der Funktion PRINT MOVES auch die verbrauchte Zeit für jeden Zug ausgedruckt.
- Mit der Funktion PRINT EVALUATIONS ist es möglich, auch die jeweilige Zugbewertung auszudrucken. Solange der Computer Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielt, erscheint BOOK.
- Die Funktion PRINT BOOK erlaubt den Ausdruck der selbstprogrammierten Eröffnungszüge. Es können auch selbstprogrammierte Eröffnungen ausgedruckt werden, die in einem Personal-Computer gespeichert sind und mit dem PC-INTERFACE-Programm zum SUPER FORTE übertragen wurden.
- Die Funktionen PRINT MOVES, ACC. TIME und PRINT EVALUATIONS können gemeinsam aktiviert werden, um umfassende Spielinformationen ausdrucken zu lassen.

Zum Anschluß des Druckers an den SUPER FORTE dient das dem SUPER FORTE beigelegte Flachbandkabel. Stecken Sie die eine Seite des Kabels in den Drucker und die andere Seite in den SUPER FORTE. Als Verdrehungsschutz dient eine Lasche im Stecker des Kabels. Wenden Sie beim Verbinden der Geräte keine Gewalt an.

Mit dem NOVAG Drucker wird ein eigener Adapter geliefert, der an der Rückseite des SUPER FORTE in die mit 24 V bezeichnete Buchse eingesteckt werden muß. Stecken Sie unbedingt zuerst das Adapterkabel in den Schachcomputer und verbinden Sie erst dann den Adapter starkstromseitig mit dem 220 V-Netz. Beim Trennen der Verbindung müssen Sie unbedingt zuerst den Netzstecker ziehen und können dann die Verbindung zum Schachcomputer lösen (bei umgekehrter Reihenfolge könnte der Adapter durch Kurzschluß zerstört werden).

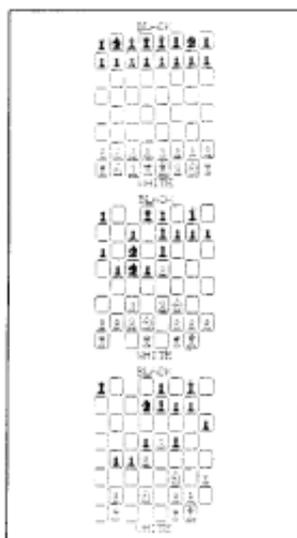


Abb. 1: Matussedruck PRINT BOARD

	WHITE	BLACK
1	E2-E4	E7-E5
2	G1-F3	B8-C8
3	F1-B5	A7-A6
4	B5-A4	G8-F6
5	O-O	F6×E4
6	D2-D4	B7-B5
7	A4-B3	D7-D5
8	D4×E5	C8-E6
9	C2-C3	F8-E7
35	G1-H2	C1×C3
36	B5×D5	E6-F4
37	H5-F5	F4×D5
38	F5-D7	D5-C7
39	D4-D5	C3×E5 +
40	H2-H1	E5-G3
41	D5-D6	E8-E1 +
	CHECK	MATE
	00:05:02	00:03:21

Abb. 3: Matussedruck PRINT LIST

	WHITE	BLACK
1	E2-E4	E7-E5
2	D2-D3	G8-F6
3	B1-C3	D7-D5
4	C1-G5	F8-B4
5	D1-D2	C8-E6
6	O-O-O	B8-D7
7	C1-B1	D5×E4
8	D3×E4	B4×C3
9	D2×C3	F6×E4
10	C3-E3	E4×G5
	00:00:31	00:00:49
47	B6-A6	A3-A2
	O.OO	99.OO
48	A6-A5	A2-A10+
	O.OO	O.OO
	CHECK	MATE
	00:04:28	00:05:01

Abb. 2: Matussedruck PRINT MOVES

	WHITE	BLACK
1	E2-E4	C7-C5
	00:00:00	00:00:00
2	D2-D3	E7-E6
	00:00:03	00:00:00
3	C1-E3	B8-C6
	00:00:04	00:00:04
4	B1-C3	G8-F6
	00:00:07	00:00:09
19	F4-E4	E2×C3 +
	00:01:30	00:01:38
20	E4-E5	G1×C5 +
	00:01:32	00:01:38
21	E5-F4	G7-G5 +
	00:01:33	00:01:38
	CHECK	MATE
	00:01:33	00:01:38

Abb. 4: Matussedruck ACC TIME

	WHITE	BLACK
1	E2-E4	E7-E5
	BOOK	BOOK
2	G1-F3	B8-C6
	BOOK	BOOK
3	F1-B5	A7-A6
	BOOK	BOOK
4	B5-A4	D7-D6
	BOOK	BOOK
5	C2-C3	C8-D7
	BOOK	BOOK
6	A2-A3	G8-F8
	0.00	0.11
7	H2-H4	F6×E4
	0.00	1.20
8	B2-B4	E7-B5
	0.00	1.10
9	A4-C2	D7-F5
	- 1.04	0.66
10	D2-D4	F8-E7
	- 0.71	0.66
	00:00:45	00:00:51

Abb. 5: Mastertextdruck PRINT EVALUATIONS

	WHITE	BLACK
1	E2-E3	E7-E8
	00:00:00	00:00:31
2	D2-D4	D7-D6
	00:00:04	00:00:33
3	A2-A3	H7-H6
	00:00:05	00:00:36
4	B2-B4	G7-G5
	00:00:08	00:00:38
5	G1-E2	B8-D7
	00:00:09	00:00:40
6	B1-D2	G8-E7
	00:00:10	00:00:42
6	D1-D2	F8-E7
	00:00:22	00:01:23
	WHITE	BLACK
1	D2-D3	D7-D5
	00:00:00	00:00:02
2	E2-E4	D5×E4

Abb. 6: Mastertextdruck PRINT BOOK

#### 4. Verbindung SUPER FORTE - PersonalComputer ( PC-INTERFACE )

Mit dem NOVAG FORTE war es erstmals möglich, die Vorzüge eines Schachcomputers mit denen eines PersonalComputers zu verbinden. Auch der SUPER FORTE ist mit einem Anschluß für das PC-INTERFACE von NOVAG ausgestattet. Die Kombination SUPER FORTE / PersonalComputer eröffnet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die jeder ernsthafte Schachinteressierte nützen sollte, der im Besitz eines PC ist bzw. Zugang zu einem PC hat.

Das bisherige PC-INTERFACE-Programm ist so gestaltet, daß es sich ausschließlich für IBM PC, XT und AT oder kompatible Computer eignet. Mit dem PC-INTERFACE-Programm wird ein Kabel geliefert, das die RS 232-Schnittstelle des PC mit dem Interface-Ausgang des SUPER FORTE verbindet. Nähere Einzelheiten über die INTERFACE-Funktionen des SUPER FORTE finden Sie unter 26. INTERFACE.

#### 5. Pflege des SUPER FORTE

Staub und Schmutz können mit einem weichen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf der SUPER FORTE mit chemischen Reinigungsmitteln, Spiritus oder Benzin in Berührung gebracht werden.

Der SUPER FORTE 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, Gewaltteinwirkung oder die Verwendung von Fremdadaptern fallen nicht unter die Garantiansprüche.

### III. Spielfunktionen

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

#### Spielstufe einstellen

Wenn im LCD die Anzeige [ 01 - - - - - ] erscheint, ist der SUPER FORTE spielbereit. Bevor Sie Ihren ersten Zug ausführen, sollten Sie die Spielstufe einstellen, mit der Sie spielen möchten. Für die erste Partie genügt es u. E. vollkommen, wenn Sie Stufe 1 einstellen (eine genaue Aufstellung der Spielstufen finden Sie in der Spielstufen-Tabelle auf Seite 17). Die Funktion zum Einstellen der Spielstufe erreichen Sie durch Betätigung der Taste SET LEVEL. Gehen Sie wie folgt vor:

Eingabe: SET LEVEL --> [ \_level 2 ] --> { Einstellen der Spielstufe durch Drücken des Turms auf a1 }  
--> [ \_level 1 ] --> TIME CONTROL -->  
[ \_60 in 00:05 ] --> GO

Erklärung: Durch die Betätigung der Taste SET LEVEL erreichen Sie unter anderem die Einstellfunktion für die Spielstufen, und im LCD erscheint die eingestellte Spielstufe, in diesem Beispiel die Stufe 2. Da der SUPER FORTE über 64 Spielstufen verfügt, müßten Sie bei normaler Eingabe 63 mal die Taste SET LEVEL drücken, um die Stufe 1 zu erreichen - das ist unzumutbar. Deshalb drücken Sie einfach mit dem Finger oder irgendeiner Figur auf das gewünschte Feld, um die einzustellende Spielstufe auszuwählen. Im LCD erscheint die gewählte Spielstufe. Sollten Sie ein falsches Feld gedrückt haben, können Sie die Auswahl beliebig oft wiederholen. Möchten Sie Informationen über die eingestellte Spielstufe, dann erscheinen diese nach Betätigung der Taste TIME CONTROL. Im obigen Beispiel wird für die Stufe 1 angezeigt, daß der SUPER FORTE 60 Züge in 5 Minuten machen muß. Es handelt sich also um eine Blitzschachstufe. Mit der GO-Taste wird die Eingabefunktion beendet und die zuletzt gezeigte Spielstufe gespeichert.

#### Ausführen von Zügen

Der SUPER FORTE besitzt ein Spielfeld mit sehr sensiblen Drucksensoren, das die direkte Zugeingabe auf dem Schachbrett ermöglicht und das Ausführen der Züge sehr vereinfacht.

Der SUPER FORTE ist bereit und wartet auf Ihren ersten Zug. Setzen Sie den Bauer mit Druck von e2 nach e4. Der Gegenzug ist c7c6. Im LCD erscheint [ 01 e2e4 e7c6 ]. Durch die Koordinaten-LEDs zeigt der Computer an, wie der Gegenzug auszuführen ist. Im LCD erscheinen die Zeiten für Weiß und Schwarz (Beispiel: [ 0 : 00 : 02 0 : 00 : 00 ]). Die erste Zeit ist für die weiße und die zweite Zeit für die schwarze Seite. Sobald Sie Ihren nächsten Zug ausführen, erscheint im LCD die Zugnummer und Ihr Zug.

Solange der Computer Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielt, berechnet er für sich keine Zeit und die Antwortzüge werden sofort ausgegeben. Verläßt der SUPER FORTE die Eröffnungsbibliothek, erkennen Sie dies daran, daß sich die Antwortzeiten verlängern und vor der Zugnummer ein Stern [ \* ] blinkt, der anzeigt, daß der Computer rechnet.

#### **Berichtigen eines Zugs**

Stellen Sie nach dem Ziehen Ihrer Figur fest, daß Sie einen Fehler gemacht haben bzw. einen für Sie nachteiligen Zug, dann können Sie diesen Zug beim SUPER FORTE auch dann sofort korrigieren, wenn er bereits begonnen hat, den Gegenzug zu berechnen. Drücken Sie dazu die Taste TAKE BACK und der Computer zeigt an, welche Figur Sie zurücknehmen müssen. Wurde bei diesem Zug eine Figur geschlagen, dann leuchten die Koordinaten-LEDs für das Feld auf, auf dem die Figur wieder einzusetzen ist, und zusätzlich erscheint im LCD, um welche Figur es sich handelt und auf welchem Feld sie einzusetzen ist. Nehmen Sie Ihren Zug entsprechend den Anzeigen des Computers zurück und führen Sie den Ersatzzug aus.

#### **Der Computer rechnet**

Solange der Schachcomputer einen Zug berechnet, blinkt an der linken Seite des LCD ein [ \* ]. Während der Computer einen Zug berechnet, sind nahezu alle Funktionstasten nicht bedienbar. Ausgenommen davon sind: NEW GAME, FLIP DISPLAY, TAKE BACK und GO. Wenn Sie eine Taste außer den vorgenannten betätigen, dann erscheint im LCD für ca. 2 Sekunden [ error ] und der Computer kehrt wieder zur aktuellen Anzeige zurück.

Unterbrechen Sie eine Zugberechnung des Computers durch Druck der GO-Taste, dann zeigt er den bis dahin günstigsten berechneten Zug an. Beachten Sie, daß die Zugberechnung bei vorzeitigem Abbruch des Rechengangs durch die GO-Taste nicht mehr der eingestellten Spielstufe entspricht.

#### **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 SUPER FORTE 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.

#### **Unerlaubte Züge**

Haben Sie einen falschen Zug ausgeführt, wird im LCD der Zug genau so angezeigt, wie Sie ihn ausgeführt haben - also falsch - und der Computer piept 3 mal zum Zeichen dafür, daß er Ihren Zug nicht akzeptiert hat und wartet mit der Berechnung des Gegenzuges, bis Sie Ihren falschen bzw. illegalen Zug korrigiert haben. Berichtigen Sie Ihren Zug, indem Sie die Figur zuerst auf das Ausgangsfeld zurücksetzen und dann einen neuen, legalen Zug machen.

Haben Sie eine Figur des Computers auf ein falsches Feld gesetzt, dann wird im LCD trotzdem der richtige Zug angezeigt, und der Computer piept 3 mal. Sie müssen die Figur lediglich auf das richtige Feld setzen, ohne die Figur noch einmal auf das Ausgangsfeld zurücksetzen zu müssen.

<b>Rochade</b>	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 (kurze oder lange Rochade). Verfahren Sie in derselben Weise, wenn Sie eine Rochade für den Computer ausführen.
<b>En Passant</b>	Wenn Sie oder der Schachcomputer En Passant schlagen, vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauer zu entfernen, der durch die Koordinaten-LEDs angezeigt wird. Sofern Ihnen das En Passant Schlagen unbekannt ist, empfehlen wir Ihnen, sich in der einschlägigen Schachliteratur darüber zu informieren.
<b>Bauernumwandlung</b>	<p>Sobald einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie erreicht, fragt Sie der SUPER FORTE im LCD [ <i>pro piece ?</i> ] in welche Figur Sie Ihren Bauern umwandeln möchten. Drücken Sie in der mittleren Tastenreihe die Taste, neben der das gewünschte Figurensymbol abgebildet ist. Entsprechend den Schachregeln kann der SUPER FORTE in alle erlaubten Figuren umwandeln (Dame, Turm, Läufer oder Springer).</p> <p>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.</p> <p><b>Beispiel:</b> Der schwarze Bauer von a2 soll auf a1 zu einer Dame umgewandelt werden. Sobald der Computer seinen Zug anzeigt, erscheint im LCD [ <i>D a1</i> ] (Umwandlung des Bauern in eine Dame auf Feld a1).</p>
<b>Remis - Patt</b>	<p>Ein Patt wird im LCD durch die Bezeichnung [ <i>stale mate</i> ] angezeigt. Der SUPER FORTE reklamiert ein Remis im LCD mit der Angabe um welche Art von Remis es sich handelt. Die Anzeige ist entsprechend den Regeln des Internationalen Schachverbandes (FIDE) wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Ungenügend Figuren zum Mattsetzen [ <i>draw insuf</i> ]</li> <li>* Remis durch 3 malige Zugwiederholung [ <i>draw 3rd</i> ]</li> <li>* Remis nach der 50-Zug-Regel [ <i>draw 50</i> ]</li> </ul>
<b>Schach / Schachmatt</b>	<p>Ein Schachgebot wird durch ein Pluszeichen [ <i>+</i> ] an der rechten Seite im LCD gekennzeichnet und es ist nicht erlaubt, daß Sie Ihren König im "Schach" stehen lassen.</p> <p>Schachmatt wird im LCD angezeigt mit [ <i>checkmate</i> ].</p>

**Mattankündigung**

Der SUPER FORTE kündigt ein Matt sofort an, sobald er es auf Grund der momentanen Rechentiefe erkennen kann. Es erscheint im LCD die Anzeige [ mate in ... ], wobei anstelle der Punkte die Anzahl der Züge steht, und an der linken Seite des Spielfeldes leuchten so viele Koordinaten-LEDs auf, soviel Züge es bis zum Matt sind. Sie können in dieser Situation jeden den Regeln entsprechenden Zug machen, und der SUPER FORTE setzt Sie innerhalb der angekündigten Anzahl von Zügen matt.

**Aufgabe des Spiels**

Wenn der SUPER FORTE der Ansicht ist, daß er sich in einer chancenlosen Situation befindet, bietet er die Aufgabe des Spiels an. Im LCD erscheint [ resign ]. Sie können die Partie trotzdem fortsetzen. Denken Sie aber daran, daß der Schachcomputer nur einmal die Aufgabe der Partie anbietet.

Der SUPER FORTE bietet keine Aufgabe an, wenn es sich um eine offensichtliche oder sehr einfache Mattkombination handelt, um Ihnen - ist das nicht "menschlich" - nicht die Freude des Sieges zu nehmen.

**Zugvorschläge**

Der SUPER FORTE ist jederzeit in der Lage, Ihnen Zugvorschläge zu machen. Gerade für den schwächeren Spieler oder in schwierigen Situationen kann dies eine besondere Hilfe sein.

Sobald Sie am Zug sind und der Hilfe des Computers bedürfen, betätigen Sie die HINT-Taste. Im LCD erscheint die Nummer des Zugvorschlags, der Vorschlag für Ihren Zug und der Gegenzug des Computers, auf den Sie sich einzustellen haben. Hat der Computer mehrere Zugvorschläge, dann erscheinen sie nacheinander, wenn Sie wiederholt die HINT-Taste drücken. Wenn er keine weiteren Vorschläge machen kann, erscheint wieder die Anzeige der Zeit.

Beispiel: HINT --> [ 1 g1f3 e7e6 ] --> HINT -->  
 [ 2 b5c3 B4d6 ] --> HINT --> [ 3 d2d4 ]  
 --> HINT --> [ 0:04:17 0:03:27 ]

**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 SUPER FORTE 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 CHANGE COLOR drücken. Um den ersten Zug von Weiß abzurufen, drücken Sie die GO-Taste. Damit spielen Sie mit den schwarzen Figuren, die auf den Reihen 1 und 2 stehen.

Die Notationen des Schachbretts stimmen damit aber nicht mehr mit dem tatsächlichen Spiel überein. Im LCD und beim Ausdruck des Printers wird der Wechsel der Figurenfarbe jedoch mit den richtigen Notationen ausgegeben.

**Bemerkung:**

Die Kennzeichnung der Figurenfarbe im LCD (Strich oben = schwarz, Strich unten = weiß) ist auch dann gültig, wenn die Figuren auf dem Schachbrett gewechselt wurden und die schwarzen Figuren auf den Reihen 1 und 2 stehen.

## IV. Funktionen der Bedienungstasten

Der SUPER FORTE ist eine vollkommene Neuentwicklung von NOVAG und hat mit seinem Vorgänger nur noch wenig gemeinsam. Um die vielfältigen Funktionen dieses Schachcomputers besser bedienen zu können und die Mehrfachbelegungen der Tasten einzuschränken, wurde er mit 24 anstelle 16 Tasten ausgestattet. Dennoch ließ es sich nicht vermeiden, daß die meisten Tasten mehrere Funktionen haben, wie Sie den Tastenbeschriftungen entnehmen können.

Die wichtigsten Tasten sind in der rechten senkrechten Reihe angeordnet. Das sind die Tasten, die zum normalen Spiel besonders häufig benötigt werden.

### 1. NEW GAME

Durch Druck auf die **NEW GAME**-Taste werden alle gespeicherten Figurenstellungen gelöscht und innerhalb des Computerspeichers in die Startposition gestellt. Wenn im LCD [ 01 --- ] erscheint, ist der SUPER FORTE spielbereit. Stellen Sie die Figuren ebenfalls in Grundstellung auf.

Wenn der Ton (SOUND) während des vorherigen Spiels abgeschaltet war, wird er durch die Betätigung der **NEW GAME**-Taste wieder eingeschaltet.

### 2. GO

Die **GO**-Taste wird im Zusammenhang mit einer Reihe von Eingabefunktionen benötigt. Man könnte sie als Ausführungs-, Befehls- oder Eingabebeendigungstaste bezeichnen. In vielen Fällen, in denen irgend eine Fehlbedienung vorliegt, wurde vergessen die **GO**-Taste zu drücken.

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

1. Fordert den SUPER FORTE auf, den nächsten Zug für die am Zug befindliche Farbe zu berechnen. Diese Funktion wird dann ausgelöst, wenn der Computer keine Zugberechnung durchführt.
2. Fordert den SUPER FORTE auf, den nächsten Zug sofort auszugeben. Diese Funktion wird dann ausgelöst, wenn die **GO**-Taste gedrückt wird, während der Computer einen Zug berechnet. Er gibt dann den günstigsten bis zu diesem Zeitpunkt berechneten Zug aus. Bedenken Sie aber, daß das vorzeitige Drücken der **GO**-Taste eine Verkürzung der Rechenzeit bedeutet und damit der Computer ein Ergebnis ausgibt, das nicht der eingestellten Spielstufe entspricht.
3. Die **GO**-Taste beendet folgende Funktionen und muß jeweils zu deren Abschluß betätigt werden: **VERIFY** - **SET UP** - **SET LEVEL** - **PRINT BOARD** - **PRINT LIST**
4. Startet die Mattsuche (**SOLVE MATE**).
5. Startet die **AUTOPLAY**-Funktion.

### 3. SET LEVEL (Spielstufe)

Mit der Taste **SET LEVEL** kann man nicht nur die Spielstufen einstellen, sondern sie ist darüber hinaus die Taste, mit deren Hilfe nahezu alle unterhalb der Tasten beschrifteten Funktionen vorgeählt werden können.

**Beispiel:** Die Taste **PLAYER / PLAYER** hat drei verschiedene Funktionen. Drücken Sie die Taste allein, dann wird die **PLAYER / PLAYER**-Funktion eingeschaltet.

Geben Sie ein: --> **SET LEVEL** --> **GAMBIT BOOK**, dann werden die Gambit-Eröffnungen ein- oder ausgeschaltet, obwohl Sie dieselbe Taste benutzt haben. Sind Sie im **SET UP**- oder **VERIFY**-Modus, dann wird über dieselbe Taste der König eingegeben.

Der SUPER FORTE besitzt 64 Spielstufen und eine zusätzliche Analysestufe (INFINITE) mit unendlich langer Rechenzeit. Es können unterschiedliche Spielstufen für Schwarz und Weiß eingegeben werden.

**Es gibt 2 Möglichkeiten eine Spielstufe auszuwählen:**

- Durch wiederholtes Drücken der SET LEVEL-Taste.

Eingabe: SET LEVEL ---> SET LEVEL ---> SET LEVEL { usw. bis die gewünschte Spielstufe erreicht ist } ---> GO

- Durch Aufheben und/oder Setzen einer Figur auf einem der 64 Felder.

Eingabe: SET LEVEL ---> { Feld drücken } ---> GO

Die erste Methode ist nur dann empfehlenswert, wenn Sie die eingestellte Spielstufe um eine oder einige Stufen erhöhen möchten. Die zweite Methode ist in den meisten Fällen unbedingt zu empfehlen. Über welches Feld Sie die einzelnen Spielstufen eingeben müssen, können Sie der Zeichnung auf der nächsten Seite entnehmen.

Die Spielstufe kann jederzeit vor oder während einer Partie geändert werden, vorausgesetzt der Computer führt keine Berechnungen aus und Sie sind am Zug.

#### **Anzeige der Spielstufen - Informationen**

Normal erscheint im LCD [ \_level 2 ], wenn Sie die Taste SET LEVEL betätigen. Der SUPER FORTE kann darüber hinaus auch weitere Informationen zu den einzelnen Spielstufen im LCD anzeigen. Je nach Spielstufengruppe unterscheiden sich die Angaben. Als Schalter zum Wechsel der Anzeige dient die Taste TIME CONTROL. Ist die alternative Anzeige eingeschaltet, bleibt sie die aktuelle Anzeige, bis mit TIME CONTROL wieder umgeschaltet wird.

Eingabe: SET LEVEL ---> [ \_level 4 ] ---> { Spielstufe eingeben durch Drücken eines Feldes } ---> [ \_level 6 ] ---> TIME CONTROL ---> [ \_40 in 01:30 ] ---> GO

#### **Eingabe unterschiedlicher Spielstufen für Schwarz und Weiß**

Eingabe: SET LEVEL ---> { Eingabe der Spielstufe für Weiß } ---> CHANGE 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 2 und für Ihre Figurenfarbe die Spielstufe 12 eingeben. In diesem Fall müßte der SUPER FORTE 40 Züge in 5 Minuten machen, während Sie für 40 Züge 1 Stunde verbrauchen können, ohne daß der Computer eine Zeitüberschreitung reklamieren würde.

Die Eingabe von unterschiedlichen Spielstufen für jede Seite ist beim SUPER FORTE besonders einfach. Nachdem Sie die Taste SET LEVEL gedrückt haben, wählen Sie die Spielstufe für Weiß. Danach drücken Sie die Taste CHANGE 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.

Wird während einer Partie die Spielstufe von einer Normal- zu einer Countdown-Spielstufe gewechselt, wird die bis zu diesem Zeitpunkt verbrauchte Zeit nicht berücksichtigt und die Gesamtzeit der gewählten Countdown-Spielstufe gestartet.

Wird während einer Partie von einer Countdown- zu einer Normal-Spielstufe gewechselt, dann bleibt die Zeit der Countdown-Spielstufe vorgegeben. Dabei handelt es sich allerdings nicht um die verbrauchte Zeit, sondern um die verbleibende Zeit.

Beim Wechsel der Spielstufe während einer Partie innerhalb der übrigen Spielstufen erfolgt keine Änderung der verbrauchten Zeit.

### Die Spielstufen auf dem Schachbrett

8	8	16	24	32	40	48	56	64
7	7	15	23	31	39	47	55	63
6	6	14	22	30	38	46	54	62
5	5	13	21	29	37	45	53	61
4	4	12	20	28	36	44	52	60
3	3	11	19	27	35	43	51	59
2	2	10	18	26	34	42	50	58
1	1	9	17	25	33	41	49	57
	A	B	C	D	E	F	G	H

### Die Unterteilung der Spielstufen

Die 64 Spielstufen des SUPER FORTE sind in verschiedene Gruppen unterteilt:

- Stufen 1 - 15      **Normalspielstufen** mit vorgegebenen Zeit/Züge-Kombinationen.
- Stufe 16          **Programmierbare Spielstufe** mit einer Voreinstellung von 40 Zügen in 10 Minuten.
- Stufen 17 - 24    **Countdown-Spielstufen** mit einer vorgegebenen Zeit, in der die gesamte Partie beendet sein muß.
- Stufen 25 - 40    **Fixspielstufen** mit fest vorgegebener Rechenzeit pro Zug.
- Stufen 41 - 45    **Anfängerspielstufen** mit einer generell begrenzten Rechentiefe auf einen Halbzug und einer begrenzten Mattvorausschau auf 0 bis 4 Halbzüge.
- Stufen 46 - 64    **Rechentiefeispielstufen** mit einer fest vorgegebenen Anzahl der zu berechnenden Halbzüge.

### Normalspielstufen

Bei diesen Spielstufen sind die Züge vorgegeben, die in einer bestimmten Zeit auszuführen sind, wenn man das Spiel nicht verlieren möchte. Diese Spielstufen entsprechen den Bedingungen des Turnierspiels, bei dem in der Regel 40 Züge innerhalb von 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. Im LCD erscheint in diesem Fall [ **overstep** ] und der Computer reklamiert die Zeitüberschreitung akustisch. Trotzdem ist es möglich die Partie auf dem SUPER FORTE weiter zu spielen.

### Programmierbare Stufe

Die Spielstufe 16 erlaubt die Eingabe einer beliebigen Zeit und einer beliebigen Anzahl von Zügen. Voreingestellt sind 40 Züge in 10 Minuten.

**Beispiel 1** (Vorgabe soll nicht verändert werden):

```
SET LEVEL --> [ _user set ] --> TIME CONTROL -->
[ _m 40 ] { die 4 in der Anzeige blinkt } --> NO --> [ _t 00.10 ]
{ die erste 0 in der Anzeige blinkt } --> NO --> [ _t 0.10 ] --> GO
```

**Beispiel 2** (30 Züge in 25 Minuten sind einzustellen):

```
SET LEVEL --> [ _user set ] --> TIME CONTROL -->
[ _m 40 ] { die 4 in der Anzeige blinkt } --> <-- { linke Pfeiltaste
drücken } --> [ _m 30 ] --> { die 3 in der Anzeige blinkt } -->
NO { bestätigt keine weiteren Änderungen } --> [ _t 00.10 ] { die
erste 0 in der Anzeige blinkt } --> YES { die Eingabe wird bestätigt
und die zweite 0 blinkt } --> YES { die Eingabe wird bestätigt und die
1 blinkt } --> --> { rechte Pfeiltaste drücken } --> YES { die
Eingabe wird bestätigt und die letzte 0 blinkt } --> --> { rechte
Pfeiltaste sofort drücken, bis 5 erscheint } --> YES { letzte Eingabe
bestätigen } --> [ _t 00.25 ] { keine Stelle im LCD blinkt } --> GO
```

Soll mit der Spielstufe 16 eine unterschiedliche Zeit/Züge-Kombination für Weiß und Schwarz eingegeben werden, dann ist die Eingabe zuerst wie im Beispiel 2 für Weiß durchzuführen. Bevor Sie die Eingabe mit der GO-Taste abschließen, wird mit der Taste CHANGE COLOR umgeschaltet und die Prozedur für Schwarz wiederholt. Wird nur eine Eingabe für die weißen Figuren gemacht, dann stellt der Computer automatisch dieselben Werte für Schwarz ein.

Beim Drücken der Taste NEW GAME wird die eingestellte Spielstufe 16 nicht verändert. Wird der Computer allerdings ausgeschaltet, dann sind nach dem Einschalten wieder 40 Züge in 10 Minuten eingestellt.

### Countdown-Stufen

Bei diesen Spielstufen richtet der SUPER FORTE seine Antwortzeiten so ein, daß er die gesamte Partie innerhalb der vorgegebenen Zeit beendet. Bei den Countdown-Spielstufen wird die Partie mit der vorgegebenen Zeit begonnen und die jeweils verbleibende Spielzeit angezeigt, wie dies beim Blitzspiel der Fall ist. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit reklamiert der Computer akustisch die Zeitüberschreitung und im LCD erscheint [ **overstep** ]. Die Partie kann trotzdem fortgesetzt werden und die Zeit wird nun vorwärts angezeigt.

### Fixspielstufen

Für diese Spielstufen ist dem Computer die Rechenzeit pro Zug fest vorgegeben. Sollte in einer bestimmten Spielsituation keine andere Möglichkeit, als einen ganz bestimmten Zug auszuführen, gegeben sein, dann wird dieser Zug sofort ausgegeben.

### Spielstufen - Tabelle

Spielstufe	Zeitkontrolle		Zeit	Übersichtsmäßige Rechenzeit / Zug		Spielstufe	Feld	Zug	Rechenzeit / Zug	Halbzeit
	Feld	Züge		Züge	Rechenzeit / Zug					
1	a1	60	5 min	5,00 sec	e1	33	pro Zug	1 Std		
2	a2	40	5 min	7,50 sec	e2	34	pro Zug	2 Std		
3	a3	60	30 min	30,00 sec	e3	35	pro Zug	3 Std		
4	a4	30	30 min	60,00 sec	e4	36	pro Zug	4 Std		
5	a5	30	60 min	2,00 min	e5	37	pro Zug	5 Std		
6	a6	40	90 min	2,25 min	e6	38	pro Zug	6 Std		
7	a7	40	120 min	3,00 min	e7	39	pro Zug	8 Std		
8	a8	40	150 min	3,75 min	e8	40	pro Zug	10 Std		
9	b1	60	3 min	3,00 sec	f1	41	Aufsteiger		1-0 **)	
10	b2	40	10 min	15,00 sec	f2	42	Aufsteiger		1-1 **)	
11	b3	40	30 min	45,00 sec	f3	43	Aufsteiger		1-2 **)	
12	b4	40	60 min	90,00 sec	f4	44	Aufsteiger		1-3 **)	
13	b5	40	100 min	2,50 min	f5	45	Aufsteiger		1-4 **)	
14	b6	45	150 min	3,50 min	f6	46				
15	b7	40	12 Std	18,00 min	f7	47				
16	b8	40	10 min *)	15,00 sec *)	f8	48				
17	c1	gesamtes Spiel	3 min		f9	49				
18	c2	gesamtes Spiel	5 min		f10	50				
19	c3	gesamtes Spiel	10 min		f11	51				
20	c4	gesamtes Spiel	15 min		f12	52				
21	c5	gesamtes Spiel	30 min		f13	53				
22	c6	gesamtes Spiel	60 min		f14	54				
23	c7	gesamtes Spiel	90 min		f15	55				
24	c8	gesamtes Spiel	120 min		f16	56				
25	d1	pro Zug	2 sec		f17	57				
26	d2	pro Zug	5 sec		f18	58				
27	d3	pro Zug	10 sec		f19	59				
28	d4	pro Zug	15 sec		f20	60				
29	d5	pro Zug	30 sec		f21	61				
30	d6	pro Zug	60 sec		f22	62				
31	d7	pro Zug	120 sec		f23	63				
32	d8	pro Zug	180 sec		f24	64				

\*) vorwiegendliche Zeit/Zug-Kombination, durch beliebige Eingabe veränderbar

\*\*\*) die erste Zahl bedeutet Rechenstufe, die zweite Matchvorschau

#### Anfängerstufen

Diese extrem leichten Spielstufen des SUPER FORTE sind alle auf eine Rechentiefe von 1 Halbzug limitiert. Das bedeutet, daß der Computer nur den jeweils nächstfolgenden Zug vorausberechnen kann. Beim Programm des SUPER FORTE wird automatisch überprüft, ob bei den folgenden Zügen ein Matt zu erwarten ist. Dieser Programmteil wird bei den Anfängerspielstufen auf 0 Halbzüge bei Stufe 41, auf 1 Halbzug bei Stufe 42, auf 2 Halbzüge bei Stufe 43, auf 3 Halbzüge bei Stufe 44 und auf 4 Halbzüge bei Stufe 45 begrenzt.

#### Rechentiefestufen

Diese Spielstufen sind außerordentlich wichtig für Langzeitanalysen, wenn man feststellen möchte, bei wieviel Halbzügen eine bestimmte Lösung gefunden wird oder welche Lösung nach soundsoviel Zügen in einer Aufgabe gefunden wird, die keine Mattaufgabe ist. Die höchstmöglich einstellbare Rechentiefe beträgt 19 Halbzüge auf Stufe 64.

### 3.1 INFINITE (Analysestufe)

Anzeige: [ infinite on ] [ infinite off ]

Eingabe: SET LEVEL ---> INFINITE ---> [ infinite on ] ---> GO

(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

Die 65. Spielstufe des SUPER FORTE ist die Analysespielstufe. Mit ihr lassen sich komplexe Spielstellungen aller Art mit einer unbeschränkten Rechenzeit analysieren. Weder Schachcomputer noch Adapter nehmen Schaden, wenn eine Analyse über Wochen oder Monate erfolgt. Bei eingeschalteter Analysestufe gibt der SUPER FORTE keinen Zug automatisch aus, außer:

1. In einer Stellung gibt es nur einen legalen Zug.
2. Ein Matt wurde gefunden. Der Computer kündigt dann ein Matt-in-XX Zügen an.
3. Der Zügeanalysespeicher ist voll und der Schachcomputer kann nicht mehr weiter rechnen (dies ist im Normalfall nach mehr als 21 berechneten Halbzügen der Fall).

Schalten Sie zur Analyse INFO ein, rufen Sie in Abständen die aktuellen Informationen über FLIP DISPLAY (siehe unter 15. FLIP DISPLAY - INFO) ab oder lassen Sie sich die berechneten Züge über HINT (siehe unter 9.) anzeigen. Das Zuschalten von INFO kann einzeln oder mit der INFINITE-Eingabe erfolgen, aber in jedem Fall bevor Sie die Analyse mit der GO-Taste starten.

### 4. VERIFY (Figurenstellung überprüfen)

Mit der Taste VERIFY können Sie überprüfen auf welchen Feldern welche Figuren stehen. Wenn Sie mit dem SET UP-Modus eine bestimmte Stellung eingegeben 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 und Sie haben nicht auf die LCD-Anzeige geachtet, können Sie über VERIFY kontrollieren, in welche Figur der Bauer umgewandelt wurde.

Die VERIFY-Taste ist eine Taste mit Mehrfachfunktion. Wenn Sie die Taste 1 mal drücken, sind Sie im VERIFY-Modus, bei 2 maligem Drücken im SET UP-Modus. Bei jedem weiteren Druck der Taste wird zwischen beiden Funktionen gewechselt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Figuren zu überprüfen. Bei der ersten werden die Figuren durch Tastendruck abgefragt. Sobald Sie im VERIFY-Modus sind und eine Figurentaste in der mittleren Tastenreihe drücken, werden alle Figuren derselben Figurenart und -farbe über die Koordinaten-LEDs nacheinander angezeigt. Befindet sich keine oder keine weitere Figur der überprüften Art auf dem Brett, erscheint im LCD [ error ]. Nach dem Buchstaben für die Figur erscheint im LCD ein

Strich. Oberer Strich kennzeichnet die schwarzen Figuren, ein Strich unten die weißen. Mit der Taste **CHANGE COLOR** können Sie die Figurenfarbe wechseln. Sobald Sie den **VERIFY**-Modus einschalten, ist stets die weiße Figurenfarbe eingestellt.

Eingabe: **VERIFY** --> [ verify ] --> { Taste mit dem Königssymbol drücken } -->  
[ verify K\_ - ] --> { Die Koordinaten-LEDs für das Feld leuchten auf, auf dem der weiße König steht } --> **GO**

Bei der zweiten Möglichkeit wird mit der Figur auf das Feld gedrückt und der Computer zeigt im LCD das Figurensymbol, die -farbe und das Feld an. Zusätzlich leuchten die Koordinaten-LEDs für das jeweilige Feld auf.

Eingabe: **VERIFY** --> [ verify ] --> { weißen Läufer drücken } --> [ verify L\_c1 ] --> **GO**

## 5. SET UP (Spielpositionen eingeben)

Eingabe: **VERIFY** --> **VERIFY / SETUP** --> { Figurenstellung eingeben } --> **GO**

Durch zweimaliges Drücken der **VERIFY / SET UP**-Taste gelangen Sie in den **SET UP**-Modus. Im LCD erscheint [ setup B\_ - ] und Sie können eine oder mehrere Figuren einsetzen, eine Figur oder mehrere Figuren umsetzen, eine oder mehrere Figuren vom Brett entfernen oder eine neue Spielposition eingeben.

### Figur einsetzen

Gehen Sie in den **SET UP**-Modus. Vor dem Einsetzen einer Figur müssen Sie die Figurenfarbe und Figurenart auswählen, die eingesetzt werden soll. Beim Einschalten des **SET UP**-Modus ist als Farbe weiß und als Figurenart der Bauer voreingestellt. Die Auswahl der Farbe erfolgt mit der Taste **CHANGE COLOR** (Strich oben = schwarz, Strich unten = weiß), die Auswahl der Figurenart über die Tasten mit den Figurensymbolen in der mittleren Tastenreihe. Haben Sie diese Vorauswahl getroffen, müssen Sie nur noch die entsprechende Figur mit Druck auf das gewünschte Feld setzen. Der Druck auf die **GO**-Taste oder der Wechsel zum **VERIFY**-Modus schließt das Einsetzen von Figuren ab.

Überprüfen Sie mit dem **VERIFY**-Modus, ob die Figur tatsächlich eingesetzt wurde.

### Figur entfernen

Sobald Sie sich im **SET UP**-Modus befinden, wird eine Figur aus dem Spiel dadurch entfernt, daß man diese Figur mit Druck vom Brett entfernt 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 dem **VERIFY**-Modus, ob die Figur tatsächlich vom Brett entfernt wurde.

### Figur umsetzen

Sobald Sie sich im **SET UP**-Modus befinden, können Sie jede auf dem Brett befindliche Figur einfach dadurch umsetzen, indem Sie die gewünschte Figur mit Druck von einem Feld auf ein anderes Feld setzen. Der Druck auf die **GO**-Taste oder der Wechsel zum **VERIFY**-Modus schließt das Umsetzen von Figuren ab.

Überprüfen Sie mit dem **VERIFY**-Modus, ob sich die Figur tatsächlich auf dem neuen Feld befindet.

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

### Spielposition eingeben

Soll eine neue Spielposition eingegeben werden (z.B. zur Lösung einer Mattaufgabe oder zur Stellungsanalyse), dann ist es meist erforderlich, alle auf dem Brett befindlichen Figuren zu entfernen. Optisch geschieht dies dadurch, daß Sie alle Figuren vom Spielfeld entfernen. Im Speicher des Computers werden sie durch Betätigung der CLEAR BOARD-Taste gelöscht.

**Bemerkung:** Es ist ein häufiger Fehler, daß bei Eingabe einer Spielstellung vergessen wurde, die CLEAR BOARD-Taste zu drücken.

#### Beispiel 1: Einsetzen eines weißen Königs

- Überzeugen Sie sich, daß im LCD der untere Strich (= weiß) angezeigt wird - eventuell mit der Taste CHANGE COLOR ändern.
- Drücken Sie die Taste mit dem Königssymbol und im LCD erscheint [ setup K \_ - - ].
- Setzen Sie den weißen König mit Druck auf das gewünschte Feld. Die Koordinaten-LEDs leuchten auf und im LCD erscheint [ setup K\_e7 ].

#### Beispiel 2: Einsetzen von 5 schwarzen Bauern

- Überzeugen Sie sich, daß im LCD der obere Strich (= schwarz) angezeigt wird - eventuell mit der Taste CHANGE COLOR ändern.
- Drücken Sie die Taste mit dem Bauernsymbol und im LCD erscheint [ setup B ^ - - ].
- 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.

Auf diese Weise können Sie nacheinander alle gewünschten Figuren eingeben, bis die Aufgabe komplett aufgestellt ist. Die Eingabe wird mit dem Wechsel zum VERIFY-Modus oder mit GO abgeschlossen. Bei schwierigen bzw. umfangreichen Stellungen ist es empfehlenswert, die richtige Eingabe der Spielstellung mit den VERIFY-Modus zu überprüfen.

Es können alle legalen Spielstellungen eingegeben werden. Der SUPER FORTE erlaubt allerdings keine Eingabe von unmöglichen Stellungen. Dazu zählen z.B. 9 Bauern, Bauern auf der gegnerischen Grundlinie, mehrere Könige gleicher Farbe oder kein König.

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 auf der Analysestufe (INFINITE) analysieren lassen, die Stellung als Mattaufgabe rechnen lassen oder die Partie im AUTOPLAY-Modus vom Computer fortsetzen lassen.

## 6. CHANGE COLOR (Farbwechsel)

Die CHANGE COLOR-Taste hat 4 verschiedene Funktionen:

- Im VERIFY- und SET UP-Modus kann man die Farbe der zu überprüfenden bzw. einzusetzenden Figuren wechseln.
- Im SET LEVEL-Modus gibt diese Taste die Möglichkeit zur Auswahl einer unterschiedlichen Spielstufe für die schwarze Figurenfarbe (siehe unter 3. SET LEVEL).
- Wenn Sie diese Taste vor Spielbeginn drücken (aber auf jeden Fall nach der NEW GAME-Taste), wird die Stellung der Figuren im Stellungsspeicher des SUPER FORTE 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 diese Funktion der CHANGE COLOR-Taste verwendet, wenn Sie mit den schwarzen Figuren spielen.

Zum Beginn des Spiels (der Computer soll mit Weiß beginnen) drücken Sie die GO-Taste. Beachten Sie, daß die auf den SUPER FORTE aufgedruckten Koordinaten keine Gültigkeit mehr haben. In der LCD-Anzeige erscheinen jedoch die richtigen Koordinaten.

- Wird die CHANGE COLOR-Taste während des Spiels betätigt (ist nur möglich, wenn der Computer nicht rechnet), wechselt das Anzugsrecht von Weiß auf Schwarz bzw. umgekehrt.

**Wichtig:** Durch diese Form des Farbwechsels werden alle gespeicherten Informationen gelöscht einschließlich aller vorherigen Züge. Aus diesem Grund fragt Sie der Computer, ob Sie das Anzugsrecht tatsächlich wechseln möchten. Im LCD erscheint [change color?]. Drücken der YES-Taste wechselt das Anzugsrecht. Drücken der NO-Taste führt zu keinem Anzugswechsel und das Spiel bleibt in der bisherigen Form gespeichert.

Sollten Sie die Farbe des Computers übernehmen wollen, so ist es nicht erforderlich, die Taste CHANGE COLOR 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 und setzen lediglich die Figuren für den Computer. Auf diese Weise können Sie Partien leichter verfolgen, als dies bei der AUTOPLAY-Funktion der Fall ist.

## 7. CLEAR BOARD (Figuren auf dem Spielfeld löschen)

Die CLEAR BOARD-Taste hat zwei verschiedene Funktionen:

- Im SET UP-Modus löscht das Drücken der CLEAR BOARD-Taste alle Figuren im Stellungsspeicher des Computers (siehe unter 5. SET UP).
- Wird die CLEAR BOARD-Taste während einer Zugeingabe gedrückt, dann wird die begonnene Eingabe gelöscht. Diese Funktion der CLEAR BOARD-Taste ist allerdings nur bei der Eingabe von Eröffnungszügen sinnvoll. Während des normalen Spiels genügt das Zurücksetzen der angehobenen aber noch nicht gesetzten Figur, um den begonnenen Zug zu löschen. Wurde mit der Figur bereits auf das NACH-Feld gedrückt, können Sie diesen Zug zurücknehmen, wenn Sie die Taste TAKE BACK drücken. Diese Taste kann in den meisten Fällen auch dann betätigt werden, wenn der Computer bereits mit der Berechnung des Gegenzuges begonnen hat. Die Berechnung wird unterbrochen und der Computer zeigt über die Feld-LEDs den letzten Zug an (siehe unter 14. TAKE BACK).

## 8. TRACE FORWARD (Gespeicherte Partie ansehen)

Die TRACE FORWARD-Funktion wird dazu verwendet, eine gespeicherte Partie nachzuspielen bzw. zu wiederholen. Dazu ist es erforderlich, daß Sie die Partie mit der Funktion RESTORE GAME wieder aktiviert oder mit TAKE BACK einige Züge zurückgenommen haben. Mit der Funktion TRACE FORWARD wird keine neue Zugsberechnung durchgeführt, sondern es werden die im Speicher des Computers befindlichen Züge ausgegeben.

Wenn Sie ein Spiel mit der AUTOPLAY-Funktion gespielt haben, wird diese Partie mit STORE GAME abgespeichert (siehe unter 16.1 STORE GAME). Die abgespeicherte Partie wird mit der Funktion RESTORE GAME (siehe unter 16.2 RESTORE GAME) wieder in den Speicher geladen und kann mit TRACE FORWARD nacheinander angezeigt werden.

**Beispiel:** Sie möchten eine als Spiel Nr. 0 gespeicherte Partie ansehen

```
SET LEVEL ---> [ { eingestellte Spielstufe erscheint } ] ---> RESTORE GAME  
---> [ restore game? ] ---> YES ---> [ game # 1 ] [ 1 blink ] ---> <--  
{ Pfeiltaste, links } ---> [ game # 0 ] { 0 blink } ---> YES ---> [ restoring ]  
---> { Zeigt über die Koordinaten-LEDs an, wie die Figuren für die letzte Stellung der  
Partie aufzustellen sind } ---> START OF GAME ---> [ restore game? ] ---> YES  
---> TRACE FORWARD ---> [ 01 e2e4 ... ] { Erster Zug erscheint im LCD und  
die Koordinaten-LEDs zeigen an, wie der Zug auszuführen ist }
```

Mit den Tasten TRACE FORWARD und TAKE BACK können Sie nun die Partie beliebig vorwärts und rückwärts ansehen. Beenden Sie das Ansehen der Partie mit der Taste NEW GAME. Das gespeicherte Spiel bleibt im Speicher als Spiel Nr. 0 erhalten und kann jederzeit wieder geladen werden.

## 9. HINT (Zugvorschläge - Anzeige der berechneten Züge)

Über die HINT-Taste können folgende Informationen abgerufen werden, wenn

**Sie am Zug sind:** 2 Halbzüge oder mehr als Zugvorschlag und die Fortsetzung der vorgeschlagenen Variante. Dies ist die beste vom SUPER FORTE gefundene Variante und beinhaltet bis zu 8 Halbzüge der Hauptlinie.

**der Computer rechnet:** Soviele Halbzüge im voraus, wie augenblicklich berechnet sind. Maximal können bis zu 8 Halbzüge angezeigt werden. Versuchen Sie über FLIP DISPLAY herauszufinden, wieviele Halbzüge der SUPER FORTE bereits vorausberechnet hat.

Jeder erneute Druck auf die HINT-Taste zeigt 2 weitere Halbzüge der Hauptvariante bis keine weiteren Züge mehr vorhanden sind. Die Anzeige wechselt dann wieder zur Normalanzeige zurück, je nachdem welche Sie über FLIP DISPLAY ausgewählt haben. In manchen Fällen können weniger Halbzüge über HINT angezeigt werden, als es auf Grund der berechneten Halbzüge sein sollten. Das liegt daran, daß der SUPER FORTE Wiederholungen gefunden hat, die er nicht anzeigt, außer er stellt fest, daß die Wiederholungen tatsächlich die beste Lösung in der momentanen Spielposition sind. In diesem Fall werden vom Computer für beide Seiten nahezu gleiche Stellungsbewertungen angezeigt.

**Bemerkung:** Die HINT-Taste kann besonders Spielern empfohlen werden, die vom Computer Schach lernen möchten oder sich dafür interessieren, wie der SUPER FORTE seine Züge analysiert. Beim Beobachten der Hauptvariante kann man sehen, wie der Computer die berechneten Züge entsprechend der momentanen Rechentiefe verändert. Wenn der HINT-Modus verlassen wird, können Sie über die Informationsanzeige beobachten, wie der SUPER FORTE von Zeit zu Zeit die Hauptvariante aktualisiert.

## 10. PLAYER / PLAYER (Schiedsrichterfunktion)

Anzeige im LCD: [ referee on ] [ referee off ]

Wenn die PLAYER / PLAYER-Funktion (Schiedsrichterfunktion) eingeschaltet ist, berechnet der SUPER FORTE keine Züge, außer man fordert ihn durch Drücken der GO-Taste ausdrücklich dazu auf. Mit der PLAYER / PLAYER-Funktion kann man eine komplette Partie spielen oder eingeben, wobei der SUPER FORTE lediglich die Legalität aller Eingaben (= Züge) kontrolliert. Ein auf diese Weise im SUPER FORTE gespeichertes Spiel kann man nach der Eingabe mit der Funktion STORE GAME im 10 Spiele-Speicher des SUPER FORTE ablegen, über den NOVAG - Drucker ausdrucken oder zu einem angeschlossenen PersonalComputer zur Archivierung übertragen. Die auf den Speichermedien eines PersonalComputers (Disketten oder Festplatte) befindlichen Partien können mit Hilfe des PC-INTERFACE-Programms wieder zum SUPER FORTE zur Analyse übertragen werden.

Die PLAYER / PLAYER-Funktion können Sie auch jederzeit während einer Partie einschalten, wenn Sie am Zug sind und der Computer keinen Zug berechnet.

**Bemerkung:** Alle im SUPER FORTE gespeicherten Partien bleiben auch dann gespeichert, wenn Sie den Computer abschalten und vom Netz trennen. Die zur Speicherung erforderliche Spannung wird durch einen eingebauten Akku geliefert, der während des normalen Betriebs aufgeladen wird. Ein aufgeladener Akku liefert genügend Strom, um die Speicherung über viele Monate zu gewährleisten. Bei einem neuen Schachcomputer ist der Akku in der Regel erst nach einigen Betriebsstunden ausreichend geladen.

## 11. SOLVE MATE (Mattsuche)

Eingabe: SOLVE MATE --> { Anzahl der Züge zum Matt } --> GO

Bevor Sie diese Spezialfunktion auswählen, müssen Sie unbedingt vorher mit der SET UP-Funktion (siehe unter 5. SET UP) eine Spielstellung mit einer Mattaufgabe eingeben, die der SUPER FORTE für Sie lösen soll. Ist die Eingabe der Spielstellung abgeschlossen und eventuell noch einmal mit der VERIFY-Funktion (siehe unter 4. VERIFY) überprüft, dann können Sie die Anzahl der Züge eingeben, nach denen das Matt gefunden werden soll. Es ist auch möglich, eine höhere Anzahl von Zügen einzugeben.

**Beispiel:** Der SUPER FORTE soll für Sie ein Matt-in-5 lösen. Nachdem Sie die Stellung der Figuren auf dem Spielfeld über die SET UP-Funktion eingegeben und die Eingabe mit GO abgeschlossen haben, drücken Sie die SOLVE MATE-Taste sooft, bis im LCD [ mate in 5 ] erscheint. Sobald Sie Ihre Wahl mit der GO-Taste bestätigen, beginnt der Computer die Lösung der Mattaufgabe zu berechnen.

Die Anzahl der Züge kann nicht nur durch mehrmaliges Drücken der SOLVE MATE-Taste, sondern auch über das Spielfeld eingegeben werden. Dabei bedeuten die Felder in der 1. Reihe Matt-in-1, die der 2. Reihe Matt-in-2 usw. bis zur 8. Reihe Matt-in-8. Höhere Matteingaben müssen mit der SOLVE MATE-Taste erfolgen. Kombinierte Eingaben sind ebenfalls möglich. Beim SUPER FORTE sind Eingaben bis zu Matt-in-15 möglich.

Sobald Sie, nach Eingabe der Zugzahl, die GO-Taste drücken, beginnt der SUPER FORTE mit der Suche nach dem kürzestmöglichen Matt. Sollte Sie die verbrauchte Zeit für die Lösung der Mattaufgabe interessieren, dann müssen Sie gleichzeitig mit der GO-Taste Ihre Stoppuhr starten und bei der Anzeige des 1. Zuges stoppen.

Hat der SUPER FORTE den Schlüsselzug gefunden, können Sie jeden legalen Gegenzug machen, und der Computer setzt Sie in der vorgegebenen Anzahl von Zügen matt. Möchten Sie den SUPER FORTE die Mattlösung selbst bis zum Matt spielen lassen, dann können Sie den nächsten Zug durch nochmaliges Drücken der GO-Taste abrufen.

Findet der SUPER FORTE keine Mattlösung innerhalb der vorgegebenen Anzahl von Zügen, erscheint im LCD [ no mate ... ], wobei anstelle der Punkte die Anzahl der Züge des gesuchten Matt erscheint.

## 12. SOUND (Ton ein- und ausschalten)

Anzeige im LCD: [ sound on ] [ sound off ]

Mit der SOUND-Taste können Sie den Ton ein- und ausschalten. Sobald der Computer seinen Gegenzug berechnet hat, meldet er dies durch einen kurzen Ton, auch bei ausgeschaltetem SOUND. Diesen Meldungston kann man nicht abschalten. Durch Drücken der NEW GAME-Taste wird der SOUND wieder eingeschaltet.

## 13. BEST MOVE / RANDOM (Zufallsgenerator)

Anzeige im LCD: [ random on ] [ random off ]

Schachprogramme sind konzipiert, Zugmöglichkeiten zu berechnen und miteinander zu vergleichen. Der Zug mit der höchsten Bewertung wird als Antwortzug gewählt. Die Qualität einer Zugberechnung ist abhängig von der jeweiligen Rechentiefe (höhere Spielstufe bedeutet größere Rechentiefe, wobei beim SUPER FORTE nicht die Nummer der Spielstufe maßgeblich ist - siehe Spielstufen - Tabelle Seite 17). Unter bestimmten Voraussetzungen ergibt die Wahl des stärksten Zuges als Antwortzug nicht immer eine abwechslungsreiche Partie.

Wenn Sie den Computer einschalten, ist BEST MOVE automatisch eingestellt, d.h. der Zug mit der höchsten Bewertung wird jeweils als Antwortzug gewählt. Dies gilt ausschließlich für die Züge außerhalb der Eröffnungsbibliothek.

Um den Zufallsgenerator des SUPER FORTE einzuschalten, betätigen Sie die Taste BEST MOVE / RANDOM. Bei eingeschaltetem Zufallsgenerator wählt der Computer als Antwortzug einen Zug mit hoher Bewertung, aber nicht unbedingt den höchstbewerteten. Durch erneutes Drücken der BEST MOVE / RANDOM-Taste wird der Zufallsgenerator wieder ausgeschaltet.

## 14. TAKE BACK (Züge zurücknehmen)

Wenn Sie feststellen, daß Sie einen schwachen oder für Sie ungünstigen Zug gemacht haben und diesen korrigieren möchten, dann können Sie beliebig viele Züge zurücknehmen, bis zum Spielbeginn. Im Gegensatz zu anderen Schachcomputern ist es beim SUPER FORTE möglich, die TAKE BACK-Taste nahezu jederzeit zu betätigen, also auch dann, wenn der Computer bereits den Gegenzug berechnet.

Durch die Koordinaten-LEDs und im LCD wird angezeigt, welche Figur von welchem Feld auf welches Feld zurückgenommen werden muß und welche eventuell geschlagene Figur auf welchem Feld einzusetzen ist.

Alle mit TAKE BACK zurückgenommenen Züge bleiben im Zugspeicher des Computers solange erhalten, bis Sie den SUPER FORTE mit der GO-Taste auffordern, den nächsten Zug neu zu berechnen. Solange die vorherigen Züge noch gespeichert sind, können Sie mit den Tasten TRACE FORWARD und TAKE BACK die gespeicherte Partie beliebig vor- und zurückspielen, bis Sie die gewünschte Stelle gefunden haben, ab der Sie die Partie weiterspielen möchten. Für Lernzwecke ist diese Funktion des Schachcomputers eine wertvolle Hilfe.

## 15. FLIP DISPLAY - INFO (Informationsanzeige)

Die umfangreiche Informationsanzeige des SUPER FORTE bietet eine Reihe von Spielinformationen, die für den interessierten Schachspieler das Spiel des Schachcomputers transparenter und lehrreicher gestalten. Die Anzeige der Informationen kann automatisch nacheinander erfolgen oder einzeln abgerufen werden.

Eingabe für automatische Anzeige: SET LEVEL ---> INFO ---> [ info on ]  
---> GO

Eingabe für einzelne Anzeige: FLIP DISPLAY ---> FLIP DISPLAY usw.

Bei automatischer Anzeige wechseln die Informationen alle 3 Sekunden. Für die Beobachtung von bestimmten Informationen ist die Taste FLIP DISPLAY besser geeignet. Alle Anzeigen werden laufend aktualisiert. Die automatische Anzeige wechselt nur, während der Computer einen Zug berechnet. Sobald Sie am Zug sind, erscheint die Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für beide Seiten. Auch bei eingeschaltetem automatischen Anzeigenwechsel können Sie mit der Taste FLIP DISPLAY zwischen den verschiedenen Anzeigen wechseln. Wenn der Computer einen Zug berechnet und die automatische Anzeige eingeschaltet ist, können Sie mit der Taste FLIP DISPLAY die sich ändernden Anzeigen unterbrechen und einzeln abrufen. Beim nächsten Zug wird die wechselnde Anzeige wieder eingeschaltet.

### Reihenfolge der Informationsanzeigen:

1. Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für beide Parteien:  
Beispiel: [ \* 0:01:19 0:02:40 ] (links für Weiß - rechts für Schwarz)
2. Anzeige der beiden letzten Züge mit einer Verschiebefunktion:  
Beispiel: [ \* f6e6 24 f5e3 ] (links: 2. Hälfte 23. Zug - rechts: 1. Hälfte 24. Zug)  
[ 24 f5e3 c7e8 ] (nächste Anzeige: kompletter 24. Zug)
3. Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit für alle bisherigen Züge und die verbrauchte Zeit für den momentanen Zug der am Zug befindlichen Farbe:  
Beispiel: [ \* 0:03:11 02:24 ] (der obere Strich kennzeichnet die Zeit für Schwarz)
4. Anzeige des momentan berechneten günstigsten Zuges. Bei einem Zug aus der Eröffnungsbibliothek folgt [ open ], bei anderen Zügen die Stellungsbewertung:  
Beispiel: [ \* c7e8 00.55 ] (Stellungsbewertung 00.55 bedeutet einen Vorteil von 0.55 Bauerneinheiten. Nachteilige Stellungsbewertungen haben als Vorzeichen ein Minus)
5. Anzeige der berechneten Halbzüge, der noch zu berechnenden Varianten und die Anzahl der Gesamtvarianten:  
Beispiel: [ \* d06 15-34 ] (diese Anzeige bedeutet, daß der Computer den 6. Halbzug vorausberechnet und noch 15 Varianten von 34 zu berechnen sind)
6. Anzeige der berechneten Knoten. Die max. Anzeige beträgt 100 Millionen, wird danach auf 0 gesetzt und zählt dann weiter:  
Beispiel: [ \* 00306925 n ] (es sind bereits 306 935 Knoten berechnet)

## 16. STORE GAME - RESTORE GAME (Spielespeicher)

Der SUPER FORTE besitzt nicht nur einen Speicher für das momentane Spiel, sondern darüber hinaus, als besonderen Leckerbissen, einen Speicher für 10 Spiele nach Ihrer Wahl. Das bedeutet, daß nicht die letzten 10 Spiele gespeichert werden, sondern Sie selbst bestimmen, welche Spiele gespeichert werden sollen. Diese Funktion ist sehr vielseitig einsetzbar, da man besonders interessante Partien speichern und jederzeit wieder aus dem Speicher abrufen kann.

Beim Speichern von Partien sind folgende Beschränkungen zu beachten. Es können maximal 10 Spiele mit je bis zu 60 Zügen gespeichert werden. Die Anzahl der zu speichernden Partien ist auf 10 beschränkt, da nur Spiele mit den Nummern 0 bis 9 gespeichert werden können. Die Beschränkung auf 60 Züge pro Partie entspricht dem für jedes Spiel reservierten RAM-Bereich. Werden Partien mit mehr als 60 Zügen gespeichert, werden nur die ersten 60 Züge in den Speicher übertragen. Die restlichen Züge sind nicht gespeichert. Nach dem Abspeichern einer mehr als 60 Züge langen Partie und dem Betätigen der NEW GAME-Taste ist es nicht mehr möglich, die Partie ab dem 61. Zug wiederherzustellen. Bei längeren Partien sollte nur eine Teilpartie gespeichert werden.

Der 10-Spiele-Speicher ist besonders für Fernschachspieler interessant. Mit der Funktion ANALYZE GAMES (siehe unter 17.), berechnet der SUPER FORTE für jedes der gespeicherten Spiele einen Zug und gibt die Spielbewertung an.

### 16.1 Spiele speichern (STORE GAME)

Bevor Sie ein Spiel speichern können, muß es auf dem SUPER FORTE gespielt oder mit der PLAYER / PLAYER-Funktion eingegeben werden.

**Beispiel:** Partie auf dem SUPER FORTE eingeben und als Spiel Nr. 1 speichern:  
**Eingabe:** NEW GAME --> PLAYER / PLAYER --> { Zug um Zug bis zum Ende der Partie eingeben } --> SET LEVEL --> [ \_level 1 ] { eingestellte Spielstufe } --> STORE GAME --> [ save game ? ] --> YES --> [ game # 0 ] --> <- { Mit den Pfeiltasten die gewünschte Spielnummer auswählen } --> [ game 1 ] --> YES --> [ \_level 1 ] --> GO

### 16.2 Spiele aus dem Speicher abrufen (RESTORE GAME)

Bevor Sie ein Spiel aus dem Speicher abrufen können, müssen Sie vorher mindestens ein Spiel mit der Funktion STORE GAME gespeichert haben (siehe unter 16.1).

**Beispiel 1:** Spiel Nr. 1 aus dem Spielespeicher laden:  
**Eingabe:** SET LEVEL --> [ \_level 4 ] { eingestellte Spielstufe } --> RESTORE GAME --> [ restore game ? ] --> YES --> [ game # 0 ] --> <- { mit den Pfeiltasten die gewünschte Spielnummer (in diesem Fall Spiel Nr. 1) einstellen \* } --> YES --> [ restoring ] --> { Die Figurenaufstellung entspricht der letzten Stellung der Partie \*\* } --> START OF GAME --> [ restore ? ] --> YES --> { Spiel Nr. 1 ist geladen und der interne Zeiger ist auf den Anfang der Partie gesetzt } --> TRACE FORWARD --> [ 01 e2e4 ---- ] { Erster Zug erscheint im LCD und die Koordinaten-LEDs zeigen an, wie der 1. Zug auszuführen ist }

\*) Ist unter der ausgewählten Spiele-Nr. eine Partie gespeichert, dann erscheint im LCD rechts neben der Spiele-Nr. ein Stern (Beispiel: [ game # 1 \* ]).

\*\*) Soll die Partie vom letzten Zug rückwärts betrachtet werden, sind die Eingaben an dieser Stelle mit der GO-Taste abzuschließen (nach dem Laden eines Spiels steht der interne Zeiger auf dem letzten Zug).

**Beispiel 2:** Figuren entsprechend der letzten Stellung aufstellen  
**Eingabe:** { Partie wie in vorstehendem Beispiel aus dem Speicher laden und die Eingaben bei '\*\*' mit GO abschließen. } --> [ { letzter Zug wird angezeigt } ] VERIFY --> [ verify ] --> { alle Figuren vom Spielfeld entfernen } --> { alle Felder nacheinander drücken und die im LCD gezeigte Figur einsetzen } --> { sind alle Felder überprüft } --> GO [ { letzter Zug wird angezeigt } ]

Mit den Tasten START OF GAME und END OF GAME wird der interne Zeiger zum Anfang oder Ende der Partie gesetzt.

Mit den Tasten TRACE FORWARD und TAKE BACK können Sie sich die Partie beliebig vorwärts und rückwärts ansehen. Das Betrachten einer Partie wird mit der Taste NEW GAME beendet. Das gespeicherte Spiel bleibt im Speicher als Spiel Nr. 1 erhalten und kann jederzeit wieder geladen werden. Ein Spiel wird im Speicher gelöscht, wenn ein anderes Spiel mit derselben Spielnummer abgespeichert wird. Durch Betätigung des RESET-Schalters an der Unterseite des SUPER FORTE werden alle gespeicherten Spiele gelöscht.

Die verbrauchte Zeit einer gespeicherten Partie ist nicht gespeichert. Beim Ausdruck einer gespeicherten Partie über den Drucker wird für beide Seiten keine Zeit ausgedruckt.

## 17. ANALYZE GAMES (Automatische Spieleanalyse)

Als besondere Ausstattung für den Fernschachspieler besitzt der SUPER FORTE die ANALYZE GAMES-Funktion. Wird diese Funktion aufgerufen, dann berechnet der Computer für alle im 10-Spiele-Speicher vorhandenen Partien den nächsten Zug und gibt die Spielbewertung an. Die Berechnung der Züge kann auf jeder beliebigen Spielstufe durchgeführt werden. In der Regel kommen hierfür jedoch nur die höheren Spielstufen in Frage. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, daß alle Analysen automatisch nacheinander berechnet werden, um die Analysen während längerer Abwesenheit durchführen zu lassen.

Bevor Sie die ANALYZE GAMES-Funktion aufrufen können, müssen Spiele mit der Funktion SAVE GAME im 10-Spielespeicher des SUPER FORTE abgespeichert sein (siehe unter 16.1). Bei leerem Speicher wird im LCD [ error ] angezeigt. Nachdem Sie einige Spiele gespeichert haben, sollen die gespeicherten Spiele analysiert werden.

**Beispiel 1:** Spiele aus dem Speicher analysieren

**Eingabe:** SET LEVEL --> [ { eingestellte Spielstufe } ] --> ANALYZE GAMES --> [ search games ? ] --> YES --> [ \_level 1 ] --> { Spielstufe einstellen mit der die Analyse durchgeführt werden soll } --> GO --> [ restoring ] --> [ \* { Anzeige der Zeit } ] { der Computer analysiert }

**Erklärung:** Mit der Taste SET LEVEL wird die Eingabemöglichkeit von ANALYZE GAMES vorgewählt. Nach der Betätigung von ANALYZE GAMES fragt der Computer, ob er die Spiele im Speicher durchsehen soll. Bei der Eingabe von NO wird die Funktion abgebrochen, die Eingabe von YES erlaubt die Eingabe der Spielstufe und mit GO werden die Eingaben beendet und die Überprüfung der gespeicherten Spiele gestartet. Sind keine Partien im Speicher erscheint im LCD [ error ].

**Beispiel 2:** Ausgabe der Berechnungsergebnisse

**Eingabe:** SET LEVEL --> [ { eingestellte Spielstufe } ] --> RESTORE GAME --> [ restore game? ] --> YES --> [ game # 1 ] --> { mit den Pfeiltasten die gewünschte Spiel-Nr. einstellen } --> YES --> [ restoring ] --> [ { { eingestellte Spielstufe } } ] --> GO --> { Waren die Figuren richtig aufgestellt, dann muß lediglich noch der neu berechnete Zug ausgeführt werden, wie es im LCD und über die Koordinaten-LEDs angezeigt wird. Ist dies nicht der Fall, sind die Figuren wie unter 16.2 im Beispiel 2 beschrieben aufzustellen. }

**Erklärung:** Bevor Sie sich den berechneten Zug und die Informationen zu diesem Zug anzeigen lassen können, muß das jeweilige Spiel wieder aus dem 10-Spiele Speicher geladen werden. Wenn die obigen Eingaben abgeschlossen sind, dann können Sie die Zugbewertung und alle übrigen Informationen mit der Taste FLIP DISPLAY nacheinander abrufen.

**Bemerkung:** Zum Löschen oder Überschreiben eines gespeicherten Spiels im 10-Spiele-Speicher wird lediglich eine neue Partie unter derselben Nr. mit der Funktion STORE GAME abgespeichert.

## 18. REVIEW (Schachtrainer)

Durch diese Funktion wird der SUPER FORTE zum Schachtrainer, da sie die Möglichkeit bietet, eine gespeicherte Partie vom Schachcomputer überprüfen zu lassen. Der Computer gibt zu jedem Zug einen Vorschlag, sofern er einen besseren oder alternativen Zug findet. Für die REVIEW-Funktion ist es besonders vorteilhaft, wenn der SUPER FORTE mit dem NOVAG-Drucker oder mit einem PersonalComputer verbunden ist.

Bevor Sie eine Partie vom Computer überprüfen lassen, muß die Partie im Schachcomputer gespeichert sein. Es ist sinnvoll, um die Partie eventuell mehrfach überprüfen zu lassen, wenn Sie die zu überprüfende Partie im großen Speisespeicher abgelegt haben (siehe unter 16.1 Spiele speichern). Der SUPER FORTE bietet die Möglichkeit, nur die weißen Züge, nur die schwarzen Züge oder die Züge für beide Seiten überprüfen zu lassen. Die Überprüfung kann auf jeder beliebigen Spielstufe erfolgen.

[ review white ? ]	bedeutet	überprüfen der weißen Züge ?
[ review black ? ]	bedeutet	überprüfen der schwarzen Züge ?
[ review both ? ]	bedeutet	überprüfen aller Züge ?

Die Überprüfung der einzelnen Züge erfolgt nach dem Prinzip, daß der Computer Zug um Zug überprüft und einen anderen Zugvorschlag macht, falls er dies auf Grund der eingestellten Spielstufe feststellt. Der vom Computer gedachte Zug wird über die Koordinaten-LEDs und im LCD angezeigt. Er nimmt diesen Zug dann wieder zurück und zeigt den tatsächlich gespielten Zug an, um den Spielverlauf nicht vollständig zu verändern. Findet der Computer keinen wesentlich besseren Zug, dann macht er einen alternativen Zugvorschlag. Dies ist besonders in solchen Stellungen der Fall, bei denen schwächere Spieler annehmen würden, daß nur ein spielbarer Zug vorhanden wäre. Die Beschreibung dieser Funktion ist wesentlich einfacher, als Sie eventuell annehmen. Probieren Sie die nachstehenden Beispiele aus.

### 1. Beispiel:

Gespeicherte Partie aus dem Speisespeicher laden

```
NEW GAME --> SET LEVEL [ { eingestellte Spielstufe } ] --> RESTORE
GAME --> [ restore game ? ] --> YES --> [ game # 0 ] { Gewünschte
Spielnummer mit den Pfeiltasten auswählen } --> YES --> [ restore ]
--> { Zeigt über die Koordinaten-LEDs und im LCD an, wie die Figuren nach
dem letzten Zug auf dem Brett standen. Es ist empfehlenswert zuerst alle
Figuren vom Brett zu entfernen und nacheinander, wie sie vom Computer
angezeigt werden, aufzustellen (siehe unter 16.2 Beispiel 2). } -->
[ { eingestellte Spielstufe } ] --> REVIEW --> [ review white ? ] --> YES
{ Wahl bestätigen, wenn die weißen Züge überprüft werden sollen. Nach der
Eingabe von NO, anstelle YES, werden die weiteren Möglichkeiten angezeigt. }
--> [ { eingestellte Spielstufe } ] --> { Spielstufe eingeben, mit der die
Züge überprüft werden sollen. } --> GO
```

**Erklärung:** In diesem Beispiel ist die Reihenfolge der Eingaben gezeigt, die die Partie aus dem Speisespeicher laden und die REVIEW-Funktion aufrufen. Nachdem die Eingaben mit GO abgeschlossen sind, beginnt der Computer die einzelnen Züge nacheinander zu überprüfen und das Ergebnis der Überprüfung über die Koordinaten-LEDs und das LCD anzuzeigen.

Das Beobachten der Computergenerierte über das LCD ist möglich, wenn man nur für ganz bestimmte Züge nach einer Alternative sucht. Um die Möglichkeiten und den Lerneffekt voll auszuschöpfen, den die REVIEW-Funktion bietet, sollte der NOVAG-Drucker angeschlossen sein.

**2. Beispiel: Partie aus dem Speicherspeicher laden und Drucker einschalten**

NEW GAME --> PRINT MOVES --> SET LEVEL -->  
RESTORE GAME --> YES --> YES --> { Figuren  
aufstellen } --> REVIEW --> YES --> { Spielstufe  
einstellen } --> GO

**Erklärung:** Im 2. Beispiel wurde auf die Kommentare und LCD-Anzeigen verzichtet, da die Eingabefolge dem 1. Beispiel entspricht. Bei dieser Eingabe wird PRINT MOVES eingeschaltet und alle Analysen werden über den Drucker ausgegeben. Betätigt man nach SET LEVEL und vor RESTORE GAME die Taste PRINT EVALUATIONS, dann wird zusätzlich zu den Zugvorschlägen auch die Bewertung der Züge ausgedruckt, sodaß man die Vorteile der Zugvorschläge noch besser beurteilen kann.

Weicht die Bewertung der Zugvorschläge von der Bewertung der tatsächlich gemachten Züge nur gering ab, dann handelt es sich um alternative Züge, die nicht unbedingt gemacht werden müssen. In einigen Fällen können jedoch alternative Züge erst einen Zug oder einige Züge später einen deutlichen Vorteil ergeben.

Mit angeschlossenem NOVAG-Drucker sind, besonders auf höheren Spielstufen, Langzeitanalysen möglich, die dem Schachinteressierten ungeahnte Möglichkeiten bieten.

**3. Beispiel: Anzeige der Zugvorschläge bei Überprüfung der weißen Züge**

[ * 23 ---- ]	Computer berechnet alternativen Zug
[ 23 e5a4 ---- ]	Anzeige des vorgeschlagenen Zugs für Weiß
[ 23 h3e4 ---- ]	Anzeige des tatsächlichen Zugs von Weiß
[ 23 h3e4 a8e8 ]	Anzeige des kompletten 23. Zugs

**4. Beispiel: Ausgabe des NOVAG-Druckers mit eingeschalteter Spielbewertung**

[ 23 C5x4 ]	Angabe des vorgeschlagenen Zugs für Weiß
[ 1.96 ]	Spielbewertung für den vorgeschlagenen Zug
[ 23 E3-C4 ]	Angabe des tatsächlichen Zugs von Weiß
[ 0.16 ]	Spielbewertung für den tatsächlichen Zug
[ A8-E8 ]	Gegenzug von Schwarz
[ 0.00 ]	Spielbewertung für den Gegenzug

Die REVIEW-Funktion wird durch die Taste NEW GAME beendet. Um dasselbe Spiel, eventuell auf einer höheren Spielstufe, erneut vom Computer beurteilen zu lassen, muß es zuerst wieder aus dem Speicherspeicher geladen werden (siehe unter 16.2).

**19. GAMBIT BOOK (Gambitöffnungen auswählen)**

**Eingabe:** SET LEVEL --> [ { eingestellte Spielstufe } ] --> GAMBIT BOOK  
--> [ gambit on ] --> GO  
(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

**Anzeige im LCD:** [ gambit on ] [ gambit off ]

Nach den vorstehenden Eingaben wählt der SUPER FORTE nur Gambit-Eröffnungen aus. Der Schachcomputer folgt den Gambit-Eröffnungen solange, wie es Ihre Spielweise zuläßt. Die Gambit-Bibliothek ist ein Teil der Gesamtbibliothek. Ist die Gambitbibliothek gemeinsam mit der Turnierbibliothek eingeschaltet, werden Gambit-Eröffnungen aus der Turnierbibliothek gespielt.

## 20. AUTOPLAY (Automatisches Spiel einschalten)

Eingabe: SET LEVEL ---> [ { eingestellte Spielstufe } ] ---> AUTOPLAY  
---> GO

Anzeige im LCD: [ autoplay on ] [ autoplay off ]

Mit dieser Eingabe schalten Sie beim SUPER FORTE die AUTOPLAY-Funktion ein. Er spielt dann gegen sich selbst auf der vorher eingestellten Spielstufe. Sie können die Spielstufe aber auch in einer Befehlsfolge eingeben:

Eingabe: SET LEVEL ---> { Spielstufe eingeben } ---> AUTOPLAY ---> GO

Alle Züge werden vom Computer sofort ausgeführt und über das LCD und die Koordinaten-LEDs angezeigt. Bei AUTOPLAY werden die Figuren nicht bewegt. Die AUTOPLAY-Funktion bietet sehr viele Möglichkeiten zur Analyse und ist, besonders für den Anfänger, sehr lehrreich. Stellen Sie zur Tiefenanalyse eine besonders hohe Spielstufe ein, aber nicht die Analysestufe. Selbstverständlich können Sie für beide Seiten unterschiedliche Spielstufen eingeben, bevor Sie AUTOPLAY starten.

Schalten Sie die INFO-Funktion ein oder verfolgen Sie die Berechnungen des SUPER FORTE mit Hilfe der Taste FLIP DISPLAY. Über die HINT-Taste können Sie sich über den momentan berechneten Zug informieren.

Die AUTOPLAY-Funktion wird durch die GO-Taste oder die NEW GAME-Taste beendet. Andere Tasten haben keinen Einfluß.

## 21. NEXT BEST (Weiteren Zug oder Nebenlösungen suchen)

Eingabe: SET LEVEL ---> [ { eingestellte Spielstufe } ] ---> NEXT BEST

Nach der Eingabe von NEXT BEST zeigt der Computer über die Koordinaten-LEDs an, wie der letzte Zug zurückzunehmen ist - nehmen Sie den Zug wie angezeigt zurück. Warde beim letzten Zug eine Figur geschlagen, dann leuchten die Koordinaten-LEDs auf und im LCD wird angezeigt welche Figur wieder einzusetzen ist. Der SUPER FORTE beginnt dann sofort mit der Berechnung eines alternativen Zuges auf der für das Spiel eingestellten Spielstufe. In jedem Fall wird er einen Zug wählen, der sich in der Qualität vom vorherigen Zug nicht allzusehr unterscheidet. Sie können über NEXT BEST (nach wiederholter Eingabe) mehrere Lösungen für denselben Zug berechnen lassen. Findet der Computer keinen relativ gleichwertigen Zug, dann zeigt er erneut einen bereits gezeigten Zug an.

## 22. TOURNAMENT BOOK (Turniereröffnungen auswählen)

Eingabe: SET LEVEL ---> [ { eingestellte Spielstufe } ] --->  
TOURNAMENT BOOK ---> GO

Anzeige im LCD: [ tour book on ] [ tour book off ]

Der SUPER FORTE besitzt 4 Eröffnungsbibliotheken (Große Eröffnungsbibliothek, Turnierbibliothek, Gambit-Eröffnungen und selbstprogrammierbare Eröffnungen). Bei ausgeschaltetem TOURNAMENT BOOK und GAMBIT BOOK verwendet er seine große Eröffnungsbibliothek von rund 33.000 Halbzügen. Schalten Sie die Turnierbibliothek ein, dann verwendet er aus der gesamten Bibliothek nur die qualitativ besten Eröffnungen. In der Regel sind dies solche Eröffnungen, die in der Hauptsache bei Turnierspielen zum Einsatz kommen. Während der SUPER FORTE bei Verwendung seiner Gesamtbibliothek Ihren Eröffnungslinien auch dann folgt, wenn sich für ihn daraus Nachteile ergeben sollten, bricht er beim Einsatz der Turnierbibliothek Eröffnungslinien dann ab, sobald er Nachteile für sich feststellt.

**Wichtig:** Wird der SUPER FORTE eingeschaltet, ist immer die große Eröffnungsbibliothek voreingestellt.  
Beim Spiel gegen Menschen ist die große Eröffnungsbibliothek zu wählen, da sie dem SUPER FORTE die größte Spielstärke verleiht.  
Beim Spiel gegen Schachcomputer muß unbedingt TOURNAMENT BOOK eingeschaltet werden, um dem SUPER FORTE die günstigste Spielstärke zu ermöglichen.

### 23. TIME CONTROL (Spielstufeninformationen anzeigen)

Eingabe: SET LEVEL ---> [ \_level 2 ] ---> TIME CONTROL --->  
[ \_40 in 00:05 ] ---> GO

Wie bereits unter 3. SET LEVEL beschrieben, können Sie über die Taste TIME CONTROL Spielinformationen zu den einzelnen Spielstufen abrufen. Die Taste TIME CONTROL dient als Schalter zwischen beiden Anzeigen, solange Sie sich im SET LEVEL-Modus befinden.

### 24. PRINT (Funktionen des NOVAG-Druckers)

Durch den Anschluß des NOVAG-Druckers ergeben sich eine Reihe von zusätzlichen Funktionen für den SUPER FORTE, die kein anderer Schachcomputer bietet. Einige Funktionen des SUPER FORTE können erst in Verbindung mit dem Drucker umfassend eingesetzt werden.

Ist kein Drucker an den SUPER FORTE angeschlossen, wird bei Betätigung einer der Druckerfunktionstasten im LCD [ error ] angezeigt.

#### 24.1 PRINT BOARD (Spielfeld grafisch ausdrucken)

Eingabe: PRINT BOARD

Nach Betätigung der Taste PRINT BOARD wird die gesamte Stellung auf dem Brett grafisch ausgedruckt (einen Musterausdruck finden Sie in Abb. 1 auf Seite 7). Die Eingabe von PRINT BOARD kann jederzeit erfolgen, solange der Computer keinen Zug berechnet. Für die Dokumentation einer bestimmten Stellung oder Mattaufgabe ist die Funktion PRINT BOARD eine große Vereinfachung und erübrigt jegliche Notation von Hand.

#### 24.2 PRINT MOVES (Gesamtes Spiel mitdrucken)

Eingabe: PRINT MOVES

Anzeige im LCD: [ print on ] [ print off ]

Ist die Funktion PRINT MOVES eingeschaltet, werden alle Züge während des Spiels paarweise ausgedruckt. Nach jedem 10. Zug wird die benötigte Zeit für beide Parteien ausgedruckt. Nach Beendigung der Partie erfolgt der Ausdruck der verbrauchten Gesamtzeit für beide Seiten und das Spielergebnis. Wenn der Computer seine Partie für chancenlos hält, erscheint im Ausdruck "I RESIGN". Einen Musterausdruck dieser Funktion finden Sie auf Seite 7 Abb. 2.

### 24.3 PRINT LIST (Gesamte Partie nachträglich ausdrucken)

Eingabe: **PRINT LIST**

Mit der Funktion PRINT LIST wird eine Partie nachträglich ausgedruckt. In vielen Fällen ist diese Funktion zu bevorzugen, da bei PRINT MOVES die Partie verzögert wird (Blitzspiele) und der laufende Drucker eventuell stören kann (Turnierspiele). Solange durch die Taste NEW GAME die Partie im Speicher des SUPER FORTE nicht gelöscht ist, kann sie mit PRINT LIST beliebig oft ausgedruckt werden. Am Ende der Partie erfolgt der Ausdruck der verbrauchten Gesamtzeit für beide Seiten und das Spielergebnis. Der laufende Ausdruck kann durch die GO-Taste abgebrochen werden.

Die Spielbewertung, die verbrauchte Zeit pro Zug und die Zeiten nach jedem 10. Zug werden über PRINT LIST nicht ausgedruckt. Einen Musterausdruck finden Sie auf Seite 7 Abb. 3.

### 24.4 ACC. TIME (Ausdruck der verbrauchten Zeit/Zug)

Eingabe: **SET LEVEL ---> ACC. TIME ---> [ acum time on ] ---> GO**  
(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

Ist die Funktion ACC. TIME eingeschaltet, erfolgt der Ausdruck der verbrauchten Zeit nach jedem Zug für beide Seiten. ACC. TIME ist nur in Verbindung mit PRINT MOVES möglich. Einen Musterausdruck finden Sie auf Seite 7 Abb. 4.

### 24.5 PRINT EVALUATIONS (Ausdruck der Spielbewertung)

Eingabe: **SET LEVEL ---> PRINT EVALUATIONS ---> [ print eval on ]**  
**---> GO**  
(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

Ist die Funktion PRINT EVALUATIONS eingeschaltet, wird zusätzlich nach jedem Zug die Spielbewertung für beide Seiten ausgedruckt. Die Bewertung erfolgt in Bauerneinheiten. Ein Bauer mehr bedeutet 1,00. Die Zahl 99 würde ein Matt-in-1, 97 ein Matt-in-3 und die Anzeige -15,00 eine hoffnungslos verlorene Spielstellung kennzeichnen.

Der Ausdruck der Spielbewertungen ist nur mit der Funktion PRINT MOVES möglich. Einen Musterausdruck finden Sie auf Seite 8 Abb. 5.

**Bemerkung:** Die Druckerfunktionen PRINT MOVES, PRINT EVALUATIONS und ACC. TIME bleiben auch nach Betätigung der Taste NEW GAME erhalten. Um sie zu löschen müssen sie entweder über die Tasten ausgeschaltet werden oder sind automatisch nach Aus- und wieder Einschalten des SUPER FORTE gelöscht.

### 24.6 PRINT BOOK (Selbstprogrammierte Eröffnungen ausdrucken)

Eingabe: **PRINT BOOK**

Die Funktion PRINT BOOK ermöglicht den Ausdruck der selbstprogrammierten Eröffnungen. Sind keine Eröffnungen eingegeben oder der Drucker nicht angeschlossen, erscheint im LCD [ error ].

Einen Musterausdruck finden Sie auf Seite 8 Abb. 6.

## 25. PRO - OP (Programmierbare Eröffnungsbibliothek)

Beim SUPER FORTE haben Schachbegeisterte die Möglichkeit die bereits vorhandene große Eröffnungsbibliothek (ca. 32.000 Halbzüge) noch weiter auszubauen bzw. eine eigene Eröffnungsbibliothek für Trainingszwecke zu schaffen. In der Hauptsache dient die PRO-OP-Bibliothek zum trainieren spezieller Eröffnungslinien, da beim Spielen mit PRO-OP sichergestellt ist, daß der Computer immer dieselben Eröffnungen verwendet. Sie haben damit die Möglichkeit, sich darauf einzustellen und Ihre Erfahrungen mit diesen Eröffnungen zu verbessern.

Ist der SUPER FORTE über das PC-INTERFACE Programm mit einem PersonalComputer verbunden, lassen sich beliebig viele Eröffnungsbibliotheken auf den Speichermedien des PC abspeichern und können bei Bedarf wieder zum SUPER FORTE übertragen werden. Im SUPER FORTE können max. ca. 700 Halbzüge in der PRO-OP-Bibliothek gespeichert werden.

Zum Einschalten des PRO-OP-Modus (= programmierbare Eröffnungsbibliothek) drücken Sie die Taste PRO-OP. Im LCD erscheinen nacheinander die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten.

- |                  |   |
|------------------|---|
| [ P pro op use ] | Spielen unter Verwendung der programmierten Eröffnungen   |
| [ E pro enter ]  | Eingabefunktion zum Ergänzen oder Löschen von Eröffnungen |
| [ pro op off ]   | Ausschalten der programmierten Eröffnungsbibliothek       |

### 25.1 PRO-OP-Speicher vorbereiten

Bevor Sie Eröffnungen eingeben können, muß der Speicher für die Eingabe vorbereitet werden. Die Vorbereitung muß mindestens einmal erfolgen bei einem neuen Schachcomputer oder wenn der gesamte Speicher des SUPER FORTE mit dem Reset-Schalter (Schalter an der Unterseite des Schachcomputers) gelöscht wurde. Die Vorbereitung des PRO-OP-Speichers geschieht mit folgender Eingabe:

```
PRO OP --> [ P pro op use ] --> SET LEVEL --> [ P_level 1 ] -->  
DELETE PRO-OP --> [ P clear pro ? ] --> YES [ P_level 1 ] --> GO
```

Im LCD erscheint [ P01 - - - - - ]. Um in den Eingabemodus zu kommen, ist noch einmal die Taste PRO-OP zu drücken, damit im LCD [ E pro enter ] erscheint. Jetzt ist der SUPER FORTE für die Eingabe von Eröffnungen vorbereitet.

### 25.2 Eröffnungen eingeben

Eröffnungen können dann eingegeben werden, wenn sich der SUPER FORTE im Eingabemodus von PRO-OP befindet. Drücken Sie dazu die Taste PRO-OP sooft, bis im LCD [ E pro enter ] erscheint. Es sind keine weiteren Eingaben erforderlich. Sobald Sie die erste Figur auf dem Feld bewegen, schaltet das LCD automatisch auf die Eingabe um. Wenn die erste eingegebene Eröffnung e2 e4 lautet, dann erscheint im LCD [ E01 e2e4 - - - ] und der erste Halbzug ist eingegeben.

Folgendes Beispiel soll eingegeben werden:

- |          |                                |                    |                    |
|----------|--------------------------------|--------------------|--------------------|
| 1. Linie | 1. e2 - e4 b7 - b5             | 2. d2 - d4 c8 - b7 | 3. f1 - b5 b7 - e4 |
| 2. Linie | ... (dasselbe wie 1. Linie)... |                    | 3. f2 - f3 a7 - a6 |
| 3. Linie | 1. d2 - d4 b7 - b6             | 2. c2 - c4         |                    |

```
Eingabe: PRO-OP --> [ P pro op use ] --> PRO-OP --> [ E pro enter ] -->  
{ Mit den Figuren auf dem Spielfeld die erste Linie eingeben } -->  
TAKE BACK --> { b7-e4 zurücknehmen und die geschlagene Figur auf e4  
einsetzen } --> TAKE BACK --> { f1-b5 zurücknehmen und die  
geschlagene Figur auf b5 einsetzen } --> { Auf dem Spielfeld den 3. Zug der  
2. Linie als Untervariante der 1. Linie eingeben } --> NEW GAME -->  
{ Der Computer zeigt an, wie die Figuren in die Grundstellung zurückgesetzt  
werden müssen - Figuren in Grundstellung aufstellen } --> [ E01 - - - - - ]
```

--> { Eingabe der 3. Linie } --> PRO-OP --> [ pro op off ]

**Erklärung:** Die vorstehenden Eingaben sind weitgehend selbsterklärend. Zur Eingabe einer Untervariante müssen die Züge mit TAKE BACK zurückgenommen werden. Mit der Taste NEW GAME wird eine neue Variante gestartet. Mit der Taste PRO-OP wird die Eingabe von Eröffnungen beendet.

**Bemerkung:** Um bei längerer Arbeit mit der PRO-OP-Funktion die Warntöne der Zeitkontrolle zu vermeiden (Anzeige im LCD [ overstep ]), sollten Sie den Computer auf die Spielstufe Analysestufe (INFINITE) oder eine andere Spielstufe mit langer Rechenzeit stellen, bevor Sie die PRO-OP-Funktion einschalten.

### 25.3 Eröffnungen löschen

Das Löschen aller Eröffnungen erfolgt in derselben Weise, wie unter 25.1 beschrieben. Wenn Sie versehentlich die dort beschriebene Tastenfolge eingegeben haben, können Sie das Löschen durch Betätigung der NO-Taste verhindern.

Zum Löschen einzelner Eröffnungslinien muß diese Linie gespielt werden und kann dann gelöscht werden.

**Eingabe:** PRO-OP --> [ P pro op use ] --> SET LEVEL --> [ P\_level 1 ] -->  
PRO-OP BOOK / BOTH BOOKS --> [ B large open ] --> PRO-OP BOOK  
/ BOTH BOOKS --> [ P pro open ] --> GO -->  
[ P01 ---- ---- ] --> { Die zu löschende Linie auf dem Brett spielen }  
--> SET LEVEL --> [ P\_level 1 ] --> DELETE PRO-OP -->  
[ P clear pro ? ] --> YES --> [ P\_level 1 ] --> GO

**Erklärung:** Mit der Taste PRO-OP erreichen Sie den PRO-OP-Modus. Mit SET LEVEL wählen Sie die Funktion der Taste PRO-OP BOOK / BOTH BOOKS aus. Durch erneuten Druck dieser Taste wählen Sie die Verwendung der selbstprogrammierten Eröffnungen. Mit der GO-Taste verlassen Sie diesen Auswahlmodus und befinden sich wieder im PRO-OP-Modus und können nun die zu löschenden Züge auf dem Brett ausspielen. Mit der Taste SET LEVEL wird die Funktion der Taste DELETE PRO-OP ausgewählt und die Frage des Computers, ob diese Eröffnungen gelöscht werden sollen, mit der YES-Taste bestätigt. Damit ist die gespielte Linie aus dem Speicher gelöscht.

### 25.4 Priorität der Eröffnungslinie bestimmen

Werden mehrere Eröffnungslinien eingegeben, können Sie die Priorität einer Eröffnungslinie bestimmen. Nachdem Sie die PRO-OP-Eingabefunktion ausgewählt haben, aber bevor Sie mit der Eingabe der Eröffnungslinie beginnen, betätigen Sie die Taste PRIORITY. Im LCD erscheint [ add first ] oder nach der erneuten Betätigung der PRIORITY-Taste [ add last ].

Wird die Eröffnungslinie nach der Anzeige von [ add first ] eingegeben, erhält sie die höchste Bewertung und damit den Vorrang vor den bisher eingegebenen Linien. Wird die Linie nach der Anzeige von [ add last ] eingegeben, erhält sie die niedrigste Bewertung und wird als letzte eingegebene Linie betrachtet.

Auf diese Weise können nachträglich eingegebene Linien entweder mit der höchsten oder der niedrigsten Bewertung eingestuft werden. Erfolgt keine Klassifizierung mit der PRIORITY-Taste, entspricht die Bewertung der eingegebenen Linien der Reihenfolge der Eingabe.

## 25.5 Auswahl der Eröffnungsbibliothek

Wenn man sich im PRO-OP-Modus befindet (die Funktion [ P pro op use ] ist ausgewählt), kann man eine normale Partie unter Verwendung beider Eröffnungsbibliotheken ( = Large open) oder unter ausschließlicher Verwendung der selbstprogrammierten Eröffnungen ( = pro open) spielen.

Eingabe:            PRO-OP ---> [ P pro open ] ---> SET LEVEL ---> [ P\_level 1 ]  
                  PRO-OP BOOK / BOTH BOOKS ---> [ B large open ] { = beide  
                  Eröffnungsbibliotheken } ---> PRO-OP BOOK / BOTH BOOKS --->  
                  [ P pro open ] { = selbstprogrammierte Eröffnungen } ---> GO

Werden die vorstehenden Eingaben gemacht, ohne daß Sie sich im PRO-OP-Modus befinden, wird durch die Anzeige [ error ] eine Fehlermeldung ausgegeben, da die Auswahl der beiden Eröffnungsbibliotheken nur im PRO-OP-Modus zulässig ist.

Bei der Auswahl von Large open werden die 32.000 Eröffnungshalbzüge des SUPER FORTE und die von Ihnen eingegebenen Eröffnungen verwendet. Die große Eröffnungsbibliothek des SUPER FORTE besitzt in jedem Fall Vorrang und wird zuerst verwendet. Bei der Verwendung beider Bibliotheken sind Ihre Eingaben nur dann sinnvoll, wenn diese nicht in der Eröffnungsbibliothek des Schachcomputers enthalten sind. Die Verwendung beider Bibliotheken wird durch [ B ] am linken Rand des LCD angezeigt.

Bei der Auswahl von Pro open verwendet der SUPER FORTE ausschließlich die von Ihnen programmierten Eröffnungen. Sobald alle eingegebenen Eröffnungen gespielt sind, beginnt der Schachcomputer die Züge zu berechnen. Im PRO-OP-Modus können Sie alle Partien in derselben Weise spielen, wie in der Normalfunktion und alle Spielstufen verwenden.

In der PRO-OP-Funktion bedeuten die Buchstaben am linken Rand des LCD:

- [ B ]        Beide Bibliotheken werden verwendet.
- [ P ]        Die selbstprogrammierten Eröffnungen werden verwendet.
- [ E ]        Die Eingabefunktion ist ausgewählt.

## 26. INTERFACE (Verbindung mit einem PersonalComputer)

Der SUPER FORTE kann mit allen IBM PC, XT, AT oder kompatiblen Computern mit Hilfe des NOVAG PC-INTERFACE-Programms verbunden werden. Bei der Verbindung des SUPER FORTE mit einem PersonalComputer kann ein Datenaustausch zwischen beiden Computern in beiden Richtungen erfolgen. Sehr viele Informationen können dadurch auf dem Bildschirm des PC ausgegeben werden, deren Darstellung über das LCD des SUPER FORTE nicht möglich sind. Sollten Sie an dieser Erweiterung der Möglichkeiten Ihres SUPER FORTE interessiert sein, setzen Sie sich mit Ihrem Fachhändler oder der NOVAG-Vertretung in Verbindung. Sie erhalten dort gerne Auskunft und weitere Informationen.

Nach der Eingabe von SET LEVEL ---> INTERFACE erscheinen die verschiedenen Funktionen nacheinander im LCD des SUPER FORTE:

- [ save game ? ]        Übertragen der gesamten Partie, mit allen Informationen vom SUPER FORTE zum PC.
- [ load game ? ]        Übertragen einer Partie vom PC zum SUPER FORTE.
- [ auto analyze ? ]     PC und SUPER FORTE sind ständig miteinander verbunden.
- [ game analyze ? ]     SUPER FORTE überträgt die aktuellen Spielinformationen laufend zum PC.
- [ save pro op ? ]      Übertragen einer programmierten Eröffnungsbibliothek vom SUPER FORTE zum PC.
- [ load pro op ? ]      Übertragen einer gespeicherten oder verbesserten Eröffnungsbibliothek vom PC zum SUPER FORTE.
- [ 9600 baud ]         Eingabe der Übertragungsgeschwindigkeit (9600 oder 1200 Baud).

Bei der Betätigung der NO-Taste wechseln die Anzeigen in der vorstehenden Reihenfolge. Die Auswahl einer Funktion erfolgt mit der YES-Taste. Bei der Eingabe von NO wird die Übertragungsrate von 9600 auf 1200 oder umgekehrt geändert. Die Eingabe von YES bestätigt die angezeigte Übertragungsgeschwindigkeit.

Die quadratische Buchse an der Rückseite des SUPER FORTE dient der Verbindung zwischen SUPER FORTE und dem PersonalComputer. In diese Buchse darf auf keinen Fall die NOVAG QUARTZ CHESS CLOCK eingesteckt werden.

Nähere Informationen zum PC-INTERFACE finden Sie in der Programmbeschreibung.

0123456789

Nach dem Einschalten, während des internen Tests.

01 ---- ----

Die Partie kann beginnen, der SUPER FORTE erwartet Ihren ersten Zug.

01 e2e4 ----

Sie haben Ihren ersten Zug ausgeführt.

01 e2e4 e7e5

Der Gegenzug des Computers wird angezeigt und muß auf dem Spielfeld ausgeführt werden.

0:01:15 0:01:04

Die Zeit für beide Seiten. Links die Zeit für Weiß, rechts für Schwarz.

14 f3f6 e7e5 +

Beim 14. Zug wurde mit e7e5 Schach geboten (Schach = Pluszeichen am rechten Rand). Links die verbrauchte Gesamtzeit, rechts die verbrauchte Zeit für den aktuellen Zug. Weiß ist am Zug (Strich am unteren Rand).

0:01:48\_00:36

b1c3 open

Der Zug b1c3 ist ein Zug aus der Eröffnungsbibliothek des SUPER FORTE.

d04 07-26

Angaben über die berechneten Halbzüge und Varianten (d06 = 6 Halbzüge, 07-26 = von 26 Varianten sind noch 7 zu berechnen).

00057329 n

Anzeige der bereits berechneten Knoten.

\_level 2

Spielstufe 2 ist eingeschaltet.

\_60 in 00:05

Nach der Betätigung von TIME CONTROL werden für die 2. Spielstufe 60 Züge in 5 Minuten angezeigt.

\_game in 00:03

Auf Spielstufe 17 muß das gesamte Spiel in 3 Minuten gespielt sein.

\_fix 04:00:00

Auf Spielstufe 36 sind für die Berechnung jedes Zuges 4 Stunden vorgegeben.

<b>_novice</b>	Die Anfängerspielstufen werden mit [ _novice ] gekennzeichnet.
<b>_12 ply</b>	Für die 57. Spielstufe sind 12 Halbzüge als Rechentiefe für jeden Zug vorgegeben.
<b>_user set</b>	Auf der Spielstufe 16 können die Zeit/Züge-Kombinationen selbst programmiert werden.
<b>_m 40</b>	Eingabe der Züge (m = move) auf Spielstufe 16.
<b>_t 00:10</b>	Eingabe der Zeit (t = time) auf Spielstufe 16.
<b>save game?</b>	INTERFACE-Funktion: Nach Betätigung von STORE GAME fragt der Computer "Spiel speichern?".
<b>load game?</b>	INTERFACE-Funktion: "Spiel laden?"
<b>auto anal?</b>	INTERFACE-Funktion: "Automatische Analyse?"
<b>game anal?</b>	INTERFACE-Funktion: "Spiel analysieren?"
<b>save pro?</b>	INTERFACE-Funktion: "Selbstprogrammierte Eröffnungen speichern?"
<b>load pro?</b>	INTERFACE-Funktion: "Selbstprogrammierte Eröffnungen laden?"
<b>9600 baud?</b>	INTERFACE-Funktion: "Übertragungsrate zum Computer auf 9600 Baud einstellen?"
<b>trans</b>	INTERFACE-Funktion: Der SUPER PORTE überträgt Daten zum Computer.
<b>gambit on</b>	Die Gambit-Bibliothek ist eingeschaltet.
<b>infinite on</b>	Die Analysstufe ist eingeschaltet.

error

Bei Fehlbedienung oder beim Aufruf einer unmöglichen Funktion wird [ error ] angezeigt.

review white?

REVIEW-Funktion: "Sollen die weißen Züge analysiert werden?"

review black?

REVIEW-Funktion: "Sollen die schwarzen Züge analysiert werden?"

review both?

REVIEW-Funktion: "Sollen die Züge für beide Seiten analysiert werden?"

autoplay on

Die AUTOPLAY-Funktion ist eingeschaltet.

restore game?0

RESTORE GAME-Funktion: "Welches Spiel soll geladen werden?" Spiel Nr. 0 ist voreingestellt.

restore

Anzeige während der Computer das Spiel in den Speicher lädt.

referee on

Die Schiedsrichterfunktion wurde mit der Taste **PLAYER / PLAYER** eingeschaltet.

mate in 2

Der Computer kündigt ein Matt-in-2 an bzw. es wurde ein Matt-in-2 mit der **SOLVE MATE**-Taste eingestellt.

no mate 2

Der Computer hat kein Matt-in-2 gefunden.

info on

Die Informationsanzeige ist eingeschaltet.

tour book on

Die Turnierbibliothek wurde eingeschaltet.

verify

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

verify ♔\_e1

Die VERIFY-Funktion zeigt an, daß der weiße König auf Feld e1 gespeichert ist.

setup ♖\_d2

Mit der SET UP-Funktion wurde ein weißer Bauer auf Feld d2 eingesetzt.

sound off

Der Ton wurde mit der SOUND-Taste abgeschaltet.

random on

Der Zufallsgenerator ist eingeschaltet.

PRO OP use

PRO-OP-Funktion: Die selbstprogrammierbare Eröffnungsbibliothek ist eingeschaltet.

PRO enter

PRO-OP-Funktion: Die Eingabe der selbstprogrammierbaren Eröffnungen ist aktiviert.

PRO OP off

PRO-OP-Funktion: Die selbstprogrammierbare Eröffnungsbibliothek ist ausgeschaltet.

chn color?

Wird die Taste CHANGE COLOR während des Spiels betätigt, fragt der Computer, ob Sie die Farbe tatsächlich wechseln möchten.

search games?

Nach Eingabe von ANALYZE GAMES fragt der Computer, ob er die Spiele bearbeiten soll.

print on

Der Drucker wurde über PRINT MOVES eingeschaltet.

print eval on

Der Ausdruck der Spielbewertungen über den Drucker ist eingeschaltet.

accum time on

Der Ausdruck der verbrauchten Zeit über den Drucker nach jedem Zug ist eingeschaltet.

PRO piece?

Bei einer Bauernumwandlung fragt der Computer in welche Figur Sie Ihren Bauern umwandeln möchten.

stale mate

Die Anzeige für ein Patt ist [ stalemate ].

draw 3rd

Der Computer gibt als Ergebnis für eine beendete Partie ein Remis nach der 3-Zug-Regel an.

draw 50

Der Computer gibt als Ergebnis für eine beendete Partie ein Remis nach der 50-Zug-Regel an.

game #1

Bei der Funktion SAVE GAME bzw. RESTORE GAME wird die aktuelle Spiel-Nr. angezeigt.

## Technische Daten

Programmspeicher:	96 KByte EPROM EPROM = Erasable programmable read only memory
Arbeitsspeicher:	8 KByte RAM RAM = Random access memory
Betriebsspannung:	8.5 Volt Wechselstrom
Stromverbrauch:	360 mA min. 370 mA max.
Taktfrequenz:	5 MHz
Anzeige:	16-stelliges Punktmatrix-LCD
Spielfeldgröße:	220 x 220 mm
Übertragung der Figurenstellung:	64 Drucksensoren
Figurenanzeige:	16 Leuchtdioden
Bedienungstasten:	24 Tasten (mehrfach belegt)
Eröffnungsbibliothek:	ca. 32.000 Halbzüge
Selbstprogrammierbare Eröffnungsbibliothek:	ca. 700 Halbzüge
Spielespeicher:	für die komplette Partie
Zusätzlicher Speilespeicher:	für 10 Spiele mit max. je 60 Zügen
Zugzurücknahme:	alle Züge einer Partie
Mattaufgaben:	bis zu Matt-in-15
Mattankündigung:	bis zu 7 Halbzügen
Rechentiefe:	bis max. 19 Halbzügen
Automatische Analyse:	bis zu 10 Spielen
Adapter:	NOVAG ADAPTER Art.-Nr. 8220 8.5 Volt Wechselstrom 800 mA
Anschlüsse für:	NOVAG CHESS PRINTER Art.-Nr. 816 NOVAG PC-INTERFACE
Abmessungen:	265 x 370 x 34 mm
Gewicht:	1.2 kg (ohne Figuren)

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

NOVAG INDUSTRIES LTD.  
Hong Kong