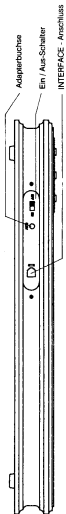
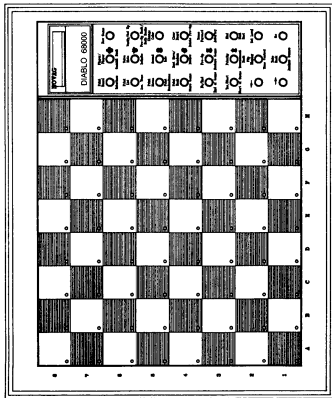


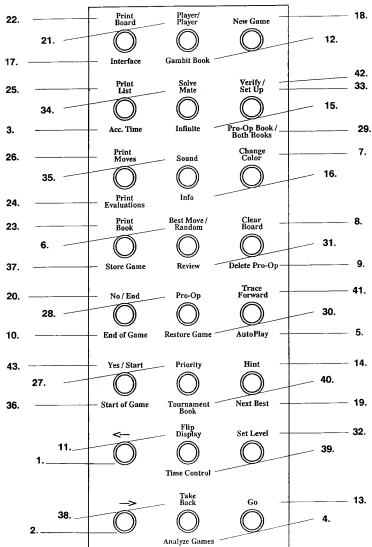
NOVAG®

DIABLO 68000

ANLEITUNG



DIABLO 68000



Die Beschreibung der Funktionstasten finden Sie unter den angegebenen Kapitelnummern

INHALTSVERZEICHNIS

I. ALLGEMEINE HINWEISE

II. KURZANLEITUNG

III. SPIELFUNKTIONEN

- a) Spielstufe einstellen
- b) Ausführen von Zügen
- c) Berichtigen von Zügen
- d) Der Computer rechnet
- e) Schlägen von Figuren
- f) Unerlaubte Züge
- g) Rochade
- h) En Passant
- i) Bauernumwandlung
- j) Remis - Patt
- k) Schach / Schachmatt
- l) Mattankündigung
- m) Aufgabe des Spiels
- n) Zugvorschläge
- o) Wechsel der Figurenfarbe

IV. FUNKTIONEN DER BEDIENUNGSTASTEN

1. " ← " PFEILTASTE
2. " → " PFEILTASTE
3. ACC. TIME - ACCUMULATED TIME Taste
4. ANALYZE GAMES Taste
5. AUTOPLAY Taste
6. BEST MOVE / RANDOM Taste
7. CHANGE COLOR Taste
8. CLEAR BOARD Taste
9. DELETE PRO-OP Taste
10. END OF GAME Taste
11. FLIP DISPLAY Taste
12. GAMBIT BOOK Taste
13. GO Taste
14. HINT Taste
15. INFINITE Taste
16. INFO Taste
17. INTERFACE Taste
 - A. Attribute:
 - HUMAN/VIDEO
 - 9600/1200 BAUD
 - B. Zusatzfunktionen:
 - LEARN ON/OFF
 - MOVE FLASH
 - TRAINING ON/OFF
18. NEW GAME Taste
19. NEXT BEST Taste
20. NO / END Taste
21. PLAYER / PLAYER Taste
22. PRINT BOARD Taste
23. PRINT BOOK Taste
24. PRINT EVALUATION Taste
25. PRINT LIST Taste
26. PRINT MOVES Taste

- 27. PRIORITY Taste
- 28. PRO-OP Taste
- 29. PRO-OP BOOK / BOTH BOOK Taste
- 30. RESTORE GAME Taste
- 31. REVIEW Taste
- 32. SET LEVEL Taste
- 33. SET UP / VERIFY Taste
- 34. SOLVE MATE Taste
- 35. SOUND Taste
- 36. START OF GAME Taste
- 37. STORE GAME Taste
- 38. TAKE BACK Taste
- 39. TIME CONTROL Taste
- 40. TOURNAMENT BOOK Taste
- 41. TRACE FORWARD Taste
- 42. SET UP / VERIFY Taste
- 43. YES / START Taste

V. LCD BEISPIELE UND ERKLÄRUNGEN

VI. TECHNISCHE DATEN

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des NOVAG DIABLO 68000 und hoffen, daß Sie damit einen Schachcomputer für viele vergnügliche Stunden gefunden haben. Dem Könner wird der DIABLO 68000 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 DIABLO 68000 wie Sie die Figuren ziehen sollten und macht Ihnen umfangreiche Zugvorschläge.

Der DIABLO 68000 ist 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 DIABLO 68000 auch an das NOVAG SUPER SYSTEM angeschlossen 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 DIABLO 68000 der Fall ist, sollten Sie die Anleitung sehr genau lesen um alle Möglichkeiten ausschöpfen 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 DIABLO 68000 besitzt, etwas übersehen wurde. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns Ihre Anregungen mitteilen, damit wir sie in zukünftigen Bedienungsanleitungen berücksichtigen können.

I. ALLGEMEINE HINWEISE

Die Bedienung des DIABLO 68000 ist, trotz der umfangreichen Funktionen, die dieser Schachcomputer bietet, relativ einfach und weicht im Prinzip nicht von der Bedienung früherer NOVAG Schachcomputermodellen ab. Die umfangreichen Ausführungen in dieser Bedienungsanleitung sollen Ihnen helfen, die zahlreichen Möglichkeiten dieses Schachcomputers auszuschöpfen, ohne eigene Bedienungsvorversuche 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.

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 DIABLO 68000 auf, damit Sie ihn im Falle einer erforderlichen Reparatur in der Originalverpackung an die NOVAG-Kundendienststation einsenden können.
- Hat der Händler die Garantiekarte Ihres DIABLO 68000 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.
- 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.**

Inbetriebnahme

Stellen Sie den DIABLO 68000 möglichst auf eine feste Unterlage, damit die Lüftungsbohrungen an der Unterseite nicht abgedeckt sind und eine einwandfreie Belüftung der elektronischen Bauteile gewährleistet ist. Verbinden Sie den NOVAG Adapter 8230 mit der Buchse (beschriftet mit 8.5V) auf der Rückseite des DIABLO 68000 und anschließend den Adapter mit einer Steckdose.

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, müssen alle Figuren korrekt auf den Feldern stehen. Ist kein begonnenes Spiel gespeichert (vor dem Ausschalten wurde die Taste NEW GAME betätigt), dann überprüft der DIABLO 68000 alle Figuren in der Grundstellung. Sollte eine Figur so auf einem Feld stehen, daß sie Kontakt gibt, dann erscheint im LCD die Anzeige um welche Figur es sich handelt und auf welchem Feld sie stehen sollte (Beispiel: [- 1 h1] bedeutet, daß der weiße Turm nicht oder ungenügend genau auf dem Feld h1 steht). Sobald Sie den Turm leicht hin und her bewegen erlischt die Anzeige.

Ist im Speicher des DIABLO 68000 noch das letzte Spiel vorhanden (die Taste NEW GAME wurde vor dem Ausschalten des Schachcomputers nicht betätigt), dann werden alle leeren und besetzten Felder nacheinander angezeigt. Befindet sich eine Figur auf einem Feld, auf dem keine stehen sollte, dann erscheint im LCD [h4]. Befindet sich keine Figur auf einem Feld, auf dem eine stehen sollte, dann erscheint [K-IS]. Setzen Sie also einen weißen König auf das Feld IS. Um alle Figuren richtig aufstellen zu können, müssen Sie zur Wiederherstellung einer gespeicherten Partie zuerst alle Figuren vom Spielfeld entfernen und nacheinander entsprechend der Anzeige im LCD einsetzen.

Möchten Sie eine neue Partie aufstellen, obwohl sich noch eine gespeicherte Partie im DIABLO 68000 befindet, sollten Sie unbedingt die NEW GAME-Taste betätigen, damit Sie nicht durch die akustische Reklamation des DIABLO 68000 belästigt werden.

Resetschalter

Der DIABLO 68000 besitzt einen Speicher für bis zu 64 Partien. Bevor Sie Ihren Schachcomputer zum ersten Mal in Betrieb nehmen, sollten Sie unbedingt alles Gespeicherte löschen. Auch für den Fall einer Blockierung der Elektronik müssen Sie ein Reset durchführen. Das bedeutet, dass alle Speicherungen gelöscht werden und der Speicher des Schachcomputers in den Grundzustand versetzt wird. Drehen Sie dazu den DIABLO 68000 um. In der Bodenplatte befindet sich eine Aussparung mit einem Schalter. Sobald Sie diesen Schalter bei ausgeschaltetem Schachcomputer für ca. 10 Sekunden auf OFF stellen, werden alle Speicherungen gelöscht. Abschließend müssen Sie den Resetschalter wieder auf ON stellen, bevor Sie den DIABLO 68000 einschalten.

Pflege des DIABLO 68000

Staub und Schmutz können mit einem weichen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf der DIABLO 68000 mit chemischen Reinigungsmitteln, Spiritus oder Benzin in Berührung gebracht werden.

Der DIABLO 68000 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, Gewaltwirkung oder die Verwendung von Fremdadaptern fallen nicht unter die Garantieansprüche.

II. KURZANLEITUNG

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

- Schritt 1** Stecken Sie das Kabel des NOVAG-Adapters 8220 mit dem Stecker in die Buchse an der Rückseite des Schachcomputers und verbinden Sie den Adapter mit der Steckdose.
- Schritt 2** 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 leuchten nacheinander die einzelnen Felder auf, beginnend mit h1. Wenn das Feld ohne Figur ist, wird im LCD nur das Feld ohne Figur angegeben (z.B. [h1]). Sollte auf dem Feld eine Figur stehen, dann wird das Figurensymbol, das Kennzeichen für die Figurenfarbe und das Feld angegeben. Damit ist es auch möglich, eine begonnene Partie sehr leicht wieder aufzustellen, wenn die Figuren nicht auf ihren Feldern stehen.
- Schritt 3** Stellen Sie die Figuren in Grundstellung auf das Spielfeld. Die schwarzen Figuren stehen auf den Reihen 7 und 8, die weißen Figuren auf den Reihen 1 und 2.
- Schritt 4** Sobald alle Figuren richtig aufgestellt sind und im LCD die Anzeige [-1 --- ---] erscheint, ist der DIABLO spielbereit. Vor jedem Spielbeginn ist es empfehlenswert, die Taste NEW GAME zu drücken, um gespeicherte Spielinformationen zu löschen.
- Schritt 5** Zum Einstellen der Spielstufe drücken Sie die Taste SET LEVEL und im LCD erscheint die aktuelle Spielstufe (z.B. [- level 1 set 3]). Um die Spielstufe zu ändern, können Sie die Taste SET LEVEL so oft drücken, bis im LCD die gewünschte Spielstufe erscheint, oder eine Figur bewegen bzw. eine Figur auf ein beliebiges Feld setzen. Der DIABLO verfügt über 64 Spielstufen (Jedes Feld auf dem Spielfeld entspricht einer Spielstufe), deswegen ist es empfehlenswert, die Spielstufe durch Setzen einer Figur einzustellen (siehe unter SET LEVEL).
- Schritt 6** Drücken Sie die Taste GO, um den Einstellmodus SET LEVEL zu verlassen.
- Schritt 7** Mit dieser Voreinstellung spielen Sie mit den weißen Figuren gegen den DIABLO. Um den ersten Zug auszuführen (z.B. e2-e4) bewegen Sie den Bauer von Feld e2 nach e4. Die LEDs auf den Feldern 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 DIABLO sofort seinen Gegenzug zu berechnen.
Nach Eingabe Ihres ersten Zuges erscheint im LCD [- 1 e2e4 ----]. Im LCD bedeuten die erste Ziffer [- 1] die Nummer des momentanen Zuges. Sie können daran jederzeit erkennen, wieviele Züge bereits gespielt sind.

8. Schritt

Wenn der DIABLO den Antwortzug berechnet hat, erscheint dieser neben Ihrem Zug im LCD [- 1 e2e4 e7e5] und gleichzeitig leuchten die beiden Feld-LEDs für die zu ziehende Figur auf. Führen Sie jetzt den angezeigten Zug für den DIABLO auf dem Spielfeld aus. Bewegen Sie dazu die Figur genauso von e7 nach e5, wie Sie es beim Ziehen Ihrer Figur gemacht haben. Leuchtet beim Zug des Computers das LED eines Feldes auf, auf dem eine Ihrer Figuren steht, soll diese Figur geschlagen werden. Entfernen Sie die geschlagene Figur vom Feld, bevor Sie die Figur des Computers ziehen. Solange der Computer eine Zug berechnet blinkt links im LCD ein " * " .

III. SPIELFUNKTIONEN

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

a) Spielstufe einstellen

Wenn im LCD die Anzeige [_ 1 ----] erscheint, ist der DIABLO 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). Die Funktion zum Einstellen der Spielstufe erreichen Sie durch Betätigung der Taste SET LEVEL. Gehen Sie wie folgt vor:

Eingabe : SET LEVEL → (Einstellen der Spielstufe durch Anheben und Zurücksetzen des Turm auf a1) → [-level 1 set 3] → 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 1. Da der DIABLO 64 Spielstufen verfügt, müßten Sie bei normaler Eingabe 64 mal die Taste SET LEVEL drücken, um die Stufe 1 zu erreichen, das ist unzumutbar. Deshalb bewegen Sie einfach irgendeine Figur auf dem gewünschten Feld, um die einzustellende Spielstufe auszuwählen. Im LCD erscheint die gewählte Spielstufe. Sollten Sie die falsche Figur bewegt haben, können Sie die Auswahl beliebig oft wiederholen. Möchten Sie weitere Informationen über die eingestellte Spielstufe haben, dann erscheint diese nach Betätigung der Taste TIME CONTROL. Im obigen Beispiel wird für die Stufe 1 angezeigt, daß der DIABLO 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.

b) Ausführen von Zügen

Der DIABLO besitzt ein Spielfeld mit sehr sensiblen Magnetsensoren, das die direkte Zugeingabe auf dem Schachbrett ermöglicht und das Ausführen der Züge sehr vereinfacht. Sie können die Züge in derselben Weise ausführen, wie auf einem normalen Brett. Ob Sie Ihre Figur setzen oder über die Felder ziehen - beides akzeptiert der Computer.

Der DIABLO ist bereit und wartet auf Ihren ersten Zug. Ziehen Sie den Bauer von e2 nach e4. Der Gegenzug ist c7e6. Im LCD erscheint [_ 1 e2e4 e7e6] und die LEDs auf den Feldern c7 und c6 leuchten auf. Ziehen Sie die Figur für den Computer von c7 nach c6. Im LCD erscheinen die Zeiten für Weiß und Schwarz [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 DIABLO die Eröffnungsbibliothek, erkennen Sie dies daran, daß sich die Antwortzeiten verlängern und vor der Zugnummer ein Stern (*) blinkt, der anzeigt, daß der Computer rechnet.

Wenn Sie eine falsche Eingabe versuchen, während der DIABLO einen Zug anzeigt, erlischt in der Regel das LED auf dem NACH-Feld. Sobald Sie jedoch die Figur auf dem VON-Feld anheben, leuchtet das LED auf dem NACH-Feld erneut auf, sodaß Sie sehen können, wohin die Figur zu ziehen ist.

Bemerkung: Bitte führen Sie immer den letzten Computerzug aus, bevor Sie den Schachcomputer (während einer Partie) ausschalten, andernfalls wird die letzte Partie aus dem Speicher gelöscht.

c) Berichtigen eines Zuges

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 DIABLO 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. Würde bei diesem Zug eine Figur geschlagen, dann leuchtet das Feld-LED 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.

d) 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 günstigst berechneten Zug an. Beachten Sie, daß die Zugberechnung bei vorzeitigem Abbruch des Rechenvorgangs durch die GO Taste, nicht mehr der eingestellten Spielstufe entspricht.

e) Schlagen von Figuren

Sobald eine Figur geschlagen werden soll, entfernen Sie diese Figur vom Feld und setzen die schlagende Figur auf das Feld. Wenn der DIABLO 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 vom Feld und setzen Sie die schlagende Figur auf dieses Feld.

f) 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 noch einmal auf das Ausgangsfeld zurückzugehen.

g) Rochade

Entsprechend den internationalen Schachregeln muß bei der Rochade immer zuerst der König und dann der Turm gezogen werden. Sie werden durch die aufleuchtenden Feld-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.

h) En Passant

Wenn Sie oder der Schachcomputer En Passant schlagen, vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauer zu entfernen, der durch das Feld-LED angezeigt wird. Sofern Ihnen das En Passant Schlagen unbekannt ist, empfehlen wir Ihnen, sich in der einschlägigen Schachliteratur darüber zu informieren.

i) Bauernumwandlung

Sobald einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie erreicht, fragt Sie der DIABLO im LCD [pro piece ?] 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 DIABLO in alle erlaubten Figuren umwandeln (Dame, Turm, Läufer oder Springer).

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.

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).

j) Remis - Patt

Ein Patt wird im LCD durch die Bezeichnung [stale mate] angezeigt. Der DIABLO 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:

- Ungenügend Figuren zum Mattsetzen[draw insuf]
- Remis durch 3 malige Zugwiederholung[draw 3rd]
- Remis nach der 50 - Zug - Regel[draw 50]

k) Schach / Schachmatt

Ein Schachgebot wird durch ein Pluszeichen [+] an der rechten Seite im LCD gekennzeichnet und es ist nicht erlaubt, daß Sie Ihren König im "Schach" stehen lassen. Schachmatt wird im LCD angezeigt mit [checkmate].

l) Mattankündigung

Der DIABLO 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 in der A-Reihe leuchten so viele Feld-LEDs auf, soviel Züge es bis zum Matt sind. Sie können in dieser Situation jeden den Regeln entsprechenden Zug machen und der DIABLO setzt Sie innerhalb der angekündigten Anzahl von Zügen matt.

m) Aufgabe des Spiels

Wenn der DIABLO 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 DIABLO 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.

n) Zugvorschläge

Der DIABLO 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 c7e6] → HINT → [2 b5c3 f8d6] → HINT → [3 d2d4] → HINT → [0:04:17 0:03:27]

Bemerkung: In der TRAINING Funktion zeigt der DIABLO die Zugvorschläge über die aufleuchtenden LEDs an. Dies ist eine Hilfe, speziell für den Anfänger, da die Zugvorschläge miteinander und nicht nacheinander angezeigt werden. (Zum Einstellen der TRAININGS Funktion - siehe unter INTERFACE Taste).

o) 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 DIABLO 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 für 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 wird der Wechsel der Figurenfarbe jedoch mit den richtigen Notationen angegeben.

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

IV. FUNKTIONEN DER BEDIENUNGSTASTEN

Der DIABLO 68000 ist eine vollkommene Neuentwicklung von NOVAG und hat mit seinen Vorgängern nur noch sehr wenig gemeinsam. Um die vielfältigen Funktionen diese Schachcomputers besser bedienen zu können und die Mehrfachbelegung der Tasten einzuschränken, wurde er mit 24 Tasten ausgestattet. Dennoch liess es sich nicht vermeiden, dass die meisten Tasten mehrere Funktionen haben, wie Sie den Tastenbeschriftungen entnehmen können. Mit der oberen Tastenbeschriftung können die "normalen" Funktionen betätigt werden. Mit der unteren Tastenbeschriftung können Funktionen im Zusammenhang mit der SET LEVEL Taste betätigt werden.

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

Zur besseren Übersicht wurden die Funktionstasten alphabetarisch aufgeführt.

1. " ← " PFEILTASTE (Anzeige der gespielten Züge)

Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter 2. " → " PFEILTASTE.

2. " → " PFEILTASTE (Anzeige der gespielten Züge)

Wenn Sie am Zug sind oder während der Computer einen Gegenzug berechnet, können Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten (" → " und " ← ") die bereits gespielten Züge dieser Partie anschauen. Es werden jeweils 2 Halbzüge in der üblichen Form, angezeigt. Mit der " ← " Taste werden die Züge rückwärts und mit der " → " Taste vorwärts angezeigt.

Durch die Anzeige der gespielten Züge wird der interne Speicherspeicher des Computers nicht verändert oder beeinflusst.

Die Anzeige der Züge, während der Computer einen Gegenzug berechnet, wird sofort unterbrochen, sobald der Computer den nächsten Gegenzug berechnet hat.

Um die Anzeige der Züge zu verlassen, wenn Sie am Zug sind, müssen Sie nur Ihren nächsten Zug ausführen oder jede beliebige erlaubte Taste drücken. Um die Anzeige zu verlassen während der Computer einen Gegenzug berechnet, aber bevor er den nächsten Zug anzeigt, genügt es, eine beliebige erlaubte Taste zu drücken.

3. ACC. TIME - ACCUMULATED TIME Taste

Eingabe: SET LEVEL → ACC. TIME [autoclocks on] → ACC. TIME [autoclocks off] → GO

Wenn Ihr Schachcomputer über das NOVAG SUPER SYSTEM an einen PC oder Fernsehapparat angeschlossen ist, werden die Zeitanzeigen für beide Seiten, jeweils nachdem Schwarz den Zug ausgeführt hat, am PC- oder Fernsehschirm auf den letzten Stand gebracht. (d.h. ohne Übertragungsverzögerung). Bleibt [autoclocks on] eingeschaltet, werden die Zeitanzeigen automatisch nach jedem Zug auf den neuesten Stand gebracht.

4. ANALYZE GAMES Taste

Eingabe: SET LEVEL (Spielstufe einstellen) → ANALYZE GAMES [Analyze white?] → NO oder YES [Analyze black?] → NO oder YES [Analyze both?] → NO oder YES → GO

Die ANALYZE GAMES Funktion ist besonders für Lernzwecke geeignet. Wird diese Funktion aufgerufen, dann analysiert der DIABLO jeden Zug einer Partie, dies entweder für Weiss/Schwarz oder für beide Seiten.

Am sinnvollsten ist es, die ANALYZE GAMES Funktion anzuwenden, wenn der DIABLO über das NOVAG SUPER SYSTEM an einen Personal Computer angeschlossen ist.

Bemerkung: Bevor die ANALYZE GAMES Funktion aufgerufen werden kann, müssen Spiele über die PLAYER / PLAYER Funktion in den Computer eingegeben werden und / oder über die STORE GAME Funktion im Speicherspeicher des Computers gespeichert sein.

Drücken Sie jetzt die SET LEVEL Taste und bestimmen Sie auf welcher Spielstufe der DIABLO seine Analyse durchführen soll.

Eingabe wenn der DIABLO mit einem Personal Computer verbunden ist:

- a) **Drücken Sie:**
PRINT MOVES → SET LEVEL → INTERFACE (mit der YES / NO Taste auf 'Human' einstellen) → NO
- b) **Drücken Sie dann:**
SET LEVEL → PRINT MOVES (die LCD Anzeige soll auf Send Info 2,3 oder 4 eingestellt sein) → GO
- c) **Drücken Sie dann:**
SET LEVEL → ANALYZE GAMES [Analyze white?], möchten Sie, dass der DIABLO das Spiel für Weiss analysiert, drücken Sie → YES, andernfalls → NO [Analyze black?] erscheint in der LCD Anzeige, drücken Sie → YES / NO [Analyze both?] erscheint in der LCD Anzeige, drücken Sie → YES / NO und → GO um die Eingabefolge zu verlassen.

5. AUTOPLAY Taste (Automatisches Spiel einschalten)

Eingabe: SET LEVEL (Spielstufe einstellen) → AUTOPLAY [autoplay off] → AUTOPLAY [autoplay on] → AUTOPLAY [demo on] → GO

Mit dieser Eingabe schalten Sie beim DIABLO die AUTOPLAY Funktion ein. Durch wiederholtes Drücken der AUTOPLAY Taste erscheinen abwechselnd die verschiedenen Anzeigen. Sobald die gewünschte Funktion im LCD angezeigt wird, drücken Sie die GO Taste.

In der AUTOPLAY Funktion spielt der DIABLO gegen sich selbst auf der vorher eingestellten Spielstufe. Alle Züge werden vom Computer über die LCD Anzeige und die LEDs angezeigt. Damit das Spiel besser mitverfolgt werden kann, leuchten die LEDs des VON und NACH Feldes dreimal kurz auf. Wenn Sie die Blinkintervalle der LEDs ändern möchten, lesen Sie dies unter der INTERFACE Funktion nach.

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. Sie können für beide Seiten unterschiedliche Spielstufen eingeben, bevor Sie AUTOPLAY starten. Mit Hilfe der FLIP DISPLAY Taste können Sie die Berechnungen des DIABLO mitverfolgen und über die HINT Taste können Sie sich über den momentan berechneten Zug informieren.

Die AUTOPLAY Funktion wird durch die GO Taste beendet oder durch Drücken der Tastenfolge SET LEVEL → AUTOPLAY (sooft drücken bis [autoplay off] erscheint). Im ersten Fall wird durch die GO Taste die Zugsberechnung sofort unterbrochen und bei der Eingabe AUTOPLAY OFF, die momentane Zugsberechnung, ohne Unterbrechung, normal zuende geführt.

Darüber hinaus ist es auch möglich, während einer Langzeitanalyse, den Computer auf AUTOPLAY umzuschalten, um sich für längere Zeit entfernen zu können. Die gespielten Züge können Sie sich nach Ihrer Rückkehr anzeigen lassen.

6. BEST MOVE / RANDOM Taste (Zufallsgenerator)

Eingabe: BEST MOVE / RANDOM [Random on] → BEST MOVE / RANDOM [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 DIABLO nicht die Nummer der Spielstufe maßgeblich ist - siehe Spielstufentabelle). 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 DIABLO 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.

7. CHANGE COLOR Taste (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 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 DIABLO 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. Zu Beginn des Spiels (der Computer soll mit Weiß beginnen) drücken Sie die GO Taste. Beachten Sie, daß die auf den DIABLO 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 Zügeingabe, 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, also dies bei der AUTOPLAY Funktion der Fall ist.

8. CLEAR BOARD Taste (Eingaben auf dem Spielfeld oder in der LCD Anzeige löschen)

Die CLEAR BOARD Taste hat 4 verschiedene Funktionen:

- Im SET UP Modus löscht das Drücken der CLEAR BOARD Taste alle Figuren im Stellungsspeicher des Computers. (Siehe unter SET UP).

- b) Im SET LEVEL Modus können Sie durch Drücken der CLEAR BOARD Taste Ihre speziellen Eröffnungszüge oder den ganzen PRO-OP Speicher löschen.
- c) Im SET LEVEL MODUS während die Spielstufeninformation (TIME CONTROL) angezeigt wird, können Sie durch Drücken der CLEAR BOARD Taste die einzelnen Spielstufenanzeigen bestätigen.
- d) Wann immer Sie Tastenfehleingaben oder bestehende LCD Anzeigen löschen möchten, drücken Sie die CLEAR BOARD Taste.

9. DELETE PRO-OP Taste (PRO-OP Speicher vorbereiten)

Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter POR-OP Taste.

10. END OF GAME Taste (Spiele an das Ende einer Partie setzen)

Eingabe: SET LEVEL → END OF GAME → YES oder NO

Diese Spielfunktion erlaubt Ihnen eine gespeicherte Partie an das Ende einer Partie zu setzen, um bereits gespielte Züge nochmals zu analysieren. Diese Funktion wird meistens im Zusammenhang mit der START OF GAME Taste eingesetzt.

Bemerkung: Der interne Speicherspeicher des Computers wird beim Drücken dieser Taste nicht beeinflusst.

11. FLIP DISPLAY Taste (Informationsanzeige)

Die umfangreiche Informationsanzeige des DIABLO 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 eingeschaltet automatischem Anzeigewechsel 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:

- a) Anzeigen der verbrauchten Gesamtzeit für beide Parteien:
Beispiel: [*0:01:19 0:02:40] (links für Weiß - rechts für Schwarz)
- b) 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)
- c) 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)
- d) Anzeige der berechneten Halbzüge, der noch zu berechnenden Varianten und die Anzahl der Gesamtvarianten:
Beispiel: [* 006 15-34] (diese Anzeige bedeutet, daß der Computer den 6. Halbzug vorausberechnet und noch 15 Varianten von 34 zu berechnen sind)

e) 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)

f) Anzeige der gespielten Züge.

Beispiel: [*14 ---- ----] (der 14. Zug wird angezeigt)

12. GAMBIT BOOK Taste (Gambit-Eröffnungen auswählen)

Eingabe: SET LEVEL → (eingestellte Spielstufe) → GAMBIT BOOK → [gambit on] oder

[gambit off] → GO

(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

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

13. GO Taste

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 Fehlbedingung vorliegt, wurde vergessen die GO Taste zu drücken.

Die Hauptfunktionen der GO Taste:

a) Fordert den DIABLO auf, den nächsten Zug für die am Zug befindliche Farbe zu berechnen. Diese Funktion wird dann ausgelöst, wenn der Computer keine Zugberechnung durchführt.

b) Fordert den DIABLO 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 errechneten 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.

c) Die GO Taste beendet folgende Funktionen und muß jeweils zu deren Abschluß betätigt werden:
VERIFY / SET UP / SET LEVEL

d) Startet die Mattsuche (SOLVE MATE)

e) Startet die AUTOPLAY-Funktion.

14. HINT Taste (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 DIABLO gefundene Variante und beinhaltet bis zu 8 Halbzüge der Hauptlinie.

Wenn 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 DIABLO 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 DIABLO Wiederholungen gefunden hat, die er nicht anzeigt, außer er stellt fest, daß die Wiederholung tatsächlich die beste Lösung in der momentanen Spielposition ist. 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 DIABLO 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 DIABLO von Zeit zu Zeit die Hauptvariante aktualisiert.

15. INFINITE Taste (Analysestufe)

Eingabe: SET LEVEL → INFINITE [infinite on] → INFINITE [infinite off] → GO
(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

Die 65. Spielstufe des DIABLO 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 DIABLO keinen Zug automatisch aus, außer:

- Ein Matt wurde gefunden. Der Computer kündigt dann ein Matt-in-xx Zügen an.
- In einer Stellung gibt es nur einen legalen Zug.
- Der Zügeanalysespeicher ist voll und der Schachcomputer kann nicht mehr weiter rechnen (dies ist im Normalfall nach mehr als 28 berechneten Halbzügen der Fall).

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

16. INFO Taste (Informationsanzeige)

Eingabe für die automatische Informationsanzeige während der DIABLO rechnet:

SET LEVEL → INFO [info on] → INFO [info off] → GO

Wenn der INFO Modus eingeschaltet ist, können Sie die Berechnungen des DIABLO während seiner Bedenkzeit mitverfolgen. In der LCD Anzeige werden Informationen über die Spielstellungen und deren Bewertung angezeigt. Die folgenden Informationsanzeigen wechseln automatisch nach einer Weile:

- [*001:29 000:03 0] : verbrauchte Gesamtzeit für beide Partien.
- [*001:39 01:39] : Gesamtzeit für alle bisherigen Züge, sowie verbrauchte Zeit für den momentanen Zug der am Zug befindlichen Farbe.
- [*445 - 00.02] : Berechnung des momentan günstigsten Zuges.
- [*005 42 - 42] : Berechnete Halbzüge, der noch zu berechnenden Varianten und Anzahl der Gesamtvarianten.

17. INTERFACE Taste

Eingabe: SET LEVEL → INTERFACE → (YES/NO) → (" ← " or " → ") → GO

Im Zusammenhang mit dem INTERFACE Modus gibt es zwei ATTRIBUTE und drei ZUSATZ-FUNKTIONEN. Bei Betätigung der " ← " oder " → " Pfeiltaste können die einzelnen ZUSATZ-FUNKTIONEN abgerufen werden. Wenn Sie auf die NO Taste drücken, können Sie den im LCD angezeigten Status ändern. Der Druck auf die CLEAR Taste bringt Sie in den SET LEVEL Modus zurück und mit der GO Taste können Sie den INTERFACE Modus verlassen.

Das folgende Beispiel zeigt die Reihenfolge der Interfaceanzeigen:

Eingabe: SET LEVEL → INTERFACE [Video] → " ← " [Training on] → " ← " [Move flash 3] → " ← " [Learn on] → " → " [9600 baud] → " → " [Anzeige springt an den Anfang zurück]

A. ATTRIBUTE

1. HUMAN / VIDEO

Ist der DIABLO via NOVAG SUPER SYSTEM an einen Personal Computer angeschlossen, empfiehlt es sich den HUMAN Modus zu wählen.

Der VIDEO Modus wird gewählt, wenn der DIABLO via NOVAG SUPER SYSTEM an einen Fernsehapparat angeschlossen wird. (Eine ausführliche Beschreibung darüber finden Sie in der NOVAG INTERFACE Anleitung).

2. 9600 / 1200 BAUD

Mit diesem Interface Attribut wird die Übertragungsgeschwindigkeit vom Schachcomputer zum NOVAG DISTRIBUTOR des Super System definiert. (Eine ausführliche Beschreibung darüber finden Sie in der NOVAG DISTRIBUTOR Anleitung).

B. ZUSATZFUNKTIONEN

1. LEARN ON / OFF

Diese Funktion schaltet die Lern-Funktion des DIABLO ein und aus. Ist diese Funktion eingeschaltet, so erinnert sich der DIABLO an Spielstellungen aus früheren Spielen, in welchen er in Rückstand geraten ist. In ähnlichen Situationen wird der DIABLO versucht, dieselben Fehler zu vermeiden.

2. MOVE FLASH (Die LEDs leuchten 1,3,5, oder 7 mal auf)

Diese Funktion kontrolliert das Blinken der LED Lämpchen der VON und ZU Felder im AUTOPLAY und DEMO Modus oder wenn der DIABLO an den NOVAG DISTRIBUTOR angeschlossen ist.

3. TRAINING ON / OFF

Diese Funktion ist eine grosse Hilfe für den Anfänger. Wenn die Training-Funktion eingeschaltet ist und der Spieler ist am Zug, leuchten verschiedene LED Lämpchen auf. Diese repräsentieren diejenigen Figuren, die beim nächsten Zug gezogen werden können. Entscheiden Sie sich für eine Figur und heben Sie diese Figur an, leuchten weitere LEDs auf, um Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten, wie diese bestimmte Figur zu setzen ist, zu zeigen.

18. NEW GAME Taste

Durch Druck auf die NEW GAME Taste werden alle gespeicherten Figurenstellungen gelöscht und innerhalb des Computerspeichers in die Startposition gestellt. Stellen Sie die Figuren in Grundstellung auf. Alle falsch oder ungenau auf den Feldern stehenden Figuren werden im LCD angezeigt. Erst wenn im LCD [_1 ---] erscheint, ist der DIABLO spielbereit.

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

19. NEXT BEST Taste (Weiteren Zug oder Nebenlösungen suchen)

Eingabe: SET LEVEL → NEXT BEST → (Züge wie angezeigt zurücknehmen)

Nach der Eingabe von NEXT BEST zeigt der Computer über die Feld-LEDs an, wie der letzte Zug zurückzunehmen ist - nehmen Sie den Zug wie angezeigt zurück. Wurde beim letzten Zug eine Figur geschlagen, dann leuchten die Feld-LEDs auf und im LCD wird angezeigt, welche Figur wieder einzusetzen ist. Der DIABLO 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 allzu sehr 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.

Im SOLVE MATE Modus findet der DIABLO über NEXT BEST eine "Zweitlösung" (falls vorhanden), die ebenfalls zur eingegebenen Mattlösung führt.

20. NO / END Taste

Drücken Sie diese Taste, wenn nicht im SET LEVEL Modus, wird der angezeigte Zug an das Spielende gesetzt. Wenn im SET LEVEL Modus, wird die Spielposition nach Betätigung dieser Taste an das Spielende gesetzt. Die NO/END Taste beeinflusst den internen Speicherspeicher des Computers nicht.

21. PLAYER / PLAYER Taste (Schiedsrichterfunktion)

Eingabe: PLAYER / PLAYER [referee on] → PLAYER / PLAYER [referee off]
(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

Wenn die PLAYER / PLAYER Funktion eingeschaltet ist [referee on], hören Sie zwei Pieptöne. Der DIABLO berechnet 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 DIABLO lediglich die Legalität der Eingaben (= Züge) kontrolliert. Ein auf diese Weise gespeichertes Spiel kann man mit der STORE GAME Funktion in einem der 64 Speicher des DIABLO ablegen oder zur Archivierung (siehe INTERFACE Funktion) an einen über das NOVAG SUPER SYSTEM angeschlossenen Personal Computer übertragen.

(Eine ausführliche Beschreibung zum NOVAG SUPER SYSTEM finden Sie in den Anleitungen der jeweiligen, zum Super System gehörenden, Geräte).

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

Bemerkung: Alle im DIABLO 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.

22. PRINT BOARD Taste

Diese Funktion kann jederzeit betätigt werden, wenn der DIABLO über das NOVAG SUPER SYSTEM (DISTRIBUTOR) an einen Personal Computer oder an einen Fernsehapparat angeschlossen ist. Durch Drücken der PRINT BOARD Taste wird die momentane Spielposition auf den Bildschirm eines PC oder Fernsehapparates übertragen.

23. PRINT BOOK Taste

Eingabe: NEW GAME → PRINT BOOK

Die PRINT BOOK Funktion ermöglicht Ihnen festzustellen, was Ihre programmierbare Eröffnungsbibliothek enthält. (PRO-OP Book).

Mit Hilfe der PRO-OP Funktion (siehe unter PRO-OP) kann die gesamte PRO-OP Eröffnungsbibliothek via NOVAG DISTRIBUTOR an einen Personal Computer übertragen werden.

Bemerkung: Um die PRINT BOOK Funktion zu aktivieren drücken Sie immer zuerst NEW GAME und dann PRINT BOOK.

24. PRINT EVALUATION Taste

Eingabe: SET LEVEL → PRINT EVALUATION [print eval on] → PRINT EVALUATION
[print eval off] → GO
(mit derselben Eingabe schalten Sie ein und aus)

Mit der PRINT EVALUATION Funktion können Sie zwischen 4 Informationsstufen wählen. Der DIABLO gibt dann über seine Spielbewertung Auskunft.

Die folgenden Informationsanzeigen sind möglich:

- [Send Info 1] : Keine Spielbewertung
- [Send Info 2] : Spielbewertung, Zeit pro Zug, Zug und Liste
- [Send Info 3] : Die folgende Informationsliste ist nur sichtbar, **nachdem** der DIABLO seinen Zug angezeigt hat: Rechentiefe, Spielbewertung, Zugzeit, Halbzüge der noch zu berechnenden Variante, Anzahl der Gesamtvarianten, Knoten, berechnete Knoten per Sekunde, gespielter Zug und Hauptvariante.
- [Send Info 4] : Dieselbe Informationsliste wie bei [Send Info 3] wird **während** der Computer rechnet angezeigt.

Bemerkung: Um die gewünschte Informationsanzeige zu wählen, muss der Computer auf HUMAN Modus eingestellt sein.

25. PRINT LIST Taste

Eingabe: PRINT LIST → Spiel wird übertragen

Ist der DIABLO über das NOVAG SUPER SYSTEM an einen Personal Computer oder einen Fernsehapparat angeschlossen, wird mit der PRINT LIST Funktion die gesamte Partie nachträglich auf den PC - oder Fernsehbildschirm übertragen.

26. PRINT MOVES Taste

Eingabe: PRINT MOVES → PRINT MOVES [Print moves on]

Ist der DIABLO über das NOVAG SUPER SYSTEM an einen PC oder Fernsehapparat angeschlossen, werden alle Züge, unmittelbar nachdem sie ausgeführt sind, auf den PC- oder Fernsehbildschirm übertragen. Drücken Sie die PRINT MOVES Taste zweimal, um die Funktion zu betätigen.

27. PRIORITY Taste

Die Funktionsbeschreibung dieser Taste finden Sie unter PRO-OP.

28. PRO-OP Taste (Programmierbare Eröffnungsbibliothek)

Für Schachbegeisterte gibt es die Möglichkeit, die bereits vorhandene Eröffnungsbibliothek (ca. 32.000 Halbzüge) noch weiter auszubauen bzw. eine eigene Eröffnungsbibliothek für Trainingszwecke zu schaffen.

Ist der DIABLO über das NOVAG SUPER SYSTEM mit einem Personal Computer verbunden, lassen sich beliebig viele Eröffnungsbibliotheken auf den Speichermedien des PC abspeichern und können bei Bedarf wieder zum DIABLO übertragen werden. In der Pro-Op Bibliothek des DIABLO können max. ca. 1000 Halbzüge gespeichert werden.

Einstellen der Pro-Op Bibliothek:

1) Eröffnungen eingeben

Eingabe: NEW GAME → PLAYER / PLAYER → PLAYER / PLAYER → Züge eingeben → PRO-OP → YES

Um Eröffnungen in die Pro-Op Bibliothek einzugeben, stellen Sie die Figuren in die Ausgangsstellung und drücken die NEW GAME Taste. Nun drücken Sie die PLAYER / PLAYER Taste zweimal um die REFEREE Funktion einzuschalten. Führen Sie jetzt die Züge aus, die Sie gespeichert haben möchten (bis zu 30 Züge tief). Wenn Sie die PRO-OP Tasten drücken, erscheint in der LCD Anzeige [Save opening?]. Drücken Sie die YES Taste zur Bestätigung.

2) Löschen einer Eröffnungslinie

Eingabe: NEW GAME → PLAYER / PLAYER → PLAYER / PLAYER → Züge eingeben → SET LEVEL → DELETE PRO-OP → YES

Um eine Eröffnungslinie zu löschen, stellen Sie die Figuren in die Ausgangsstellung und drücken die NEW GAME Taste und zweimal die PLAYER / PLAYER Taste um die REFEREE Funktion einzuschalten.

Führen Sie jetzt die Züge, die Sie gelöscht haben möchten, aus. Drücken Sie SET LEVEL und DELETE PRO-OP Taste und in der LCD Anzeige erscheint [Delete opening?]. Drücken Sie die YES Taste, um alle Öffnungslinien, einschliesslich derjenigen, die Sie eingegeben haben, zu löschen.

Beispiel: Wenn Sie nur den Zug e2-e4 eingeben und DELETE PRO-OP aktivieren, so werden alle Öffnungslinien, die mit dem Zug e2-e4 beginnen, in der PRO-OP Bibliothek gelöscht.

3) Löschen der gesamten PRO-OP Bibliothek

Eingabe: SET LEVEL → DELETE PRO-OP → NO → YES

Um die gesamte PRO-OP Bibliothek zu löschen, drücken Sie SET LEVEL und PRO-OP. Erscheint [Delete Line?] in der LCD Anzeige, beantworten Sie dies mit der NO Taste. Erscheint [Clear Pro-op?] drücken Sie die YES Taste.

Bemerkung: Die momentane PRO-OP Bibliothek wird vollständig gelöscht.

4) Priority Taste (Priorität der Öffnungslinie bestimmen)

Eingabe: NEW GAME → PLAYER / PLAYER → PLAYER / PLAYER → Züge eingeben → PRIORITY → YES

Werden mehrere Öffnungslinien eingegeben, können Sie die Priorität einer Öffnungslinie bestimmen. Nachdem Sie die Öffnungslinie eingegeben haben, drücken Sie die PRIORITY Taste. In der LCD Anzeige erscheint [First Priority?], drücken Sie die YES Taste, um alle Öffnungslinien der Pro-Op Bibliothek, die den eingegebenen Zug enthalten, an den Anfang der Pro-Op Bibliothek zu stellen.

Beispiel: Wenn Sie nur den Zug e2-e4 eingeben und die PRIORITY und YES Taste drücken, werden alle mit e2-e4 beginnenden Öffnungslinien an den Anfang der PRO-OP Bibliothek gesetzt.

29. PRO-OP BOOK / BOTH BOOK Taste

Eingabe: SET LEVEL → PROP-OP BOOK / BOTH BOOKS (bis die gewünschte Anzeige erscheint)

Nachdem Öffnungslinien in die PRO-OP Bibliothek eingegeben wurden, können Sie mit der PRO-OP BOOK / BOTH BOOKS Taste bestimmen, welche Öffnungslinie der DIABLO gegen Sie spielen soll. Bei jedem weiteren Druck auf die PRO-OP BOOK Taste können Sie eine der fünf verschiedenen Auswahlmöglichkeiten bestimmen.

[Normal Book] : In diesem Fall werden nur Öffnungen der grossen Öffnungsbibliothek benützt.

[Normal first] : Die grosse Öffnungsbibliothek und die eingegebene PRO-OP Bibliothek werden benützt; die grosse Öffnungsbibliothek wird zuerst in Betracht gezogen.

[Pro-Op first] : Beide Bibliotheken werden benützt; die eingegebene PRO-OP Bibliothek wird zuerst in Betracht gezogen. Mit dieser Einstellung können Sie die Öffnungen durchlaufen bis die gewünschte Linie erreicht ist.

[Pro-Op book] : Nur die PRO-OP Bibliothek wird benützt.

[Book off] : Der DIABLO benützt keine Öffnungsbibliothek und spielt trotzdem ganz beachtliche Öffnungen.

30. RESTORE GAME Taste

Eingabe: SET LEVEL → RESTORE GAME → YES → (wählen Sie eine Position des Speichers aus) → YES

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

Drücken Sie SET LEVEL, dann RESTORE GAME und in der LCD Anzeige erscheint [restore game?]. Drücken Sie jetzt die YES Taste und in der LCD Anzeige erscheint [enter sq-], die aufleuchtenden LED Lämpchen kennzeichnen die Feldposition der bereits gespeicherten Spiele. Um ein Spiel aus einem der Speicher abzurufen, setzen Sie eine Figur auf das entsprechende Feld.

Beispiel: Das Spiel, welches auf Position 'B1' gespeichert ist, soll im Speicher bestätigt werden. Drücken Sie die RESTORE GAME und YES Tasten und setzen dementsprechend eine Figur auf das Feld 'B1'. In der LCD Anzeige erscheint [Restore b1?]. Drücken Sie die YES Taste zur Bestätigung.

Bemerkung: Neu gespeicherte Spiele befinden sich immer in der Anfangsposition. Drücken Sie SET LEVEL, END OF GAME und YES, um das Spielende abzurufen. Mit der VERIFY Funktion können Sie jederzeit die Figuren und deren Position überprüfen.

31. REVIEW Taste (Individuelle Spielbewertung)

Eingabe: SET LEVEL → REVIEW (Ausgangswert ist 1400) → REVIEW [0 + 0 - 0 =] → REVIEW [Rating on] → GO

Als besondere Ausstattung für den ambitionierten Schachspieler besitzt der DIABLO die REVIEW Funktion mit der jederzeit die momentane Spielbewertung abgerufen werden kann. Der DIABLO bewertet Ihr Schachspiel und versucht Sie dementsprechend in die ELO-Bewertung einzustufen.

ELO-Zahlen über 2200 entsprechen der Spielstärke eines Schachmeisters. Sie sollten sich nicht entmutigen lassen, wenn Ihre ELO-Bewertung nur langsam verbessert wird. Übung macht den Meister!

Beispiel: - Drücken Sie die SET LEVEL und REVIEW Taste, so erscheint in der LCD Anzeige Ihre momentane Spielbewertung. (Als Ausgangswert wird ein ELO-Wert von 1400 eingesetzt).

- Drücken Sie die REVIEW Taste nochmals, so erscheint in der LCD Anzeige der kumulative Spielstand gegen den Schachcomputer.

Beispiel: (6 + 2 - 5 =), dies bedeutet, Sie haben 6 Spiele gewonnen, 2 Spiele verloren und 5 Spiele sind unentschieden.

- Drücken Sie die REVIEW Taste nochmals, erscheint der momentane Bewertungsstatus in der LCD Anzeige. [Rating on] bedeutet, dass Ihr Spiel bewertet wird. Wenn Sie die NO/END Taste drücken, schalten Sie den Bewertungsstatus aus [Rating off].

- Drücken Sie nun REVIEW nochmals, so erscheint in der LCD Anzeige [New Rating?]. Drücken Sie die YES Taste, falls Sie Ihre Spielbewertung (von 1400 ELO ausgehend) neu eingestuft haben möchten.

Bemerkung: Der DIABLO beginnt mit der Bewertung Ihres Spiels, nachdem die NEW GAME Taste betätigt wurde, und nicht erst am Ende einer Partie. Der DIABLO berechnet die Stellungsbewertung in Bauerneinheiten.

- Beträgt die Stellungsbewertung des DIABLO mehr als 3 Bauerneinheiten, so haben Sie das Spiel verloren.
- Beträgt die Stellungsbewertung des DIABLO weniger als 3 Bauerneinheiten, so haben Sie das Spiel gewonnen.
- Beträgt die Stellungsbewertung 1 1/4 Bauerneinheiten, so ist das Spiel unentschieden.
- Alle Angaben, die von den oben erwähnten Stellungsbewertungen abweichen, werden nicht bewertet.
- Werden, während einer im REVIEW Modus gespielten Partie, die folgenden Tasten, SET UP, TAKE BACK, CHANGE COLOR und GO betätigt, so wird das Spiel nicht bewertet.

32. SET LEVEL Taste (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 beschriftete Funktionen vorgewählt werden können.

A. Die Unterteilung der Spielstufen

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

Die 64 Spielstufen des DIABLO sind in verschiedene Gruppen unterteilt:

- Stufen 1 - 16 **Normalspielstufen** mit vorgegebener Zeit/Züge-Kombination.
- Stufen 17 - 24 **Countdown-Spielstufen** mit vorgegebener 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 **Rechentiefenspielstufen** mit einer fest vorgegebenen Anzahl der zu berechnenden Halbzüge.
- Stufe 65 **Analysespielstufe** zur Analyse komplexer Spielstellungen in unbeschränkter Zeit. (siehe unter INFINITE Taste).
- Bemerkung:** Die Spielstufen 1 - 40 sind programmierbare Spielstufen. Sie können jede Zeit/Züge Kombination voreinstellen. Die Voreinstellung für Weiss/Schwarz kann verschieden sein.

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 DIABLO weiter zu spielen.

Countdown-Stufen

Bei diesen Spielstufen richtet der DIABLO 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.

Anfängerstufen

Diese extrem leichten Spielstufen des DIABLO sind alle auf eine Rechentiefe von 1 Halbzug limitiert. Das bedeutet, daß der Computer nur den jeweils nächstfolgenden Zug vorausberechnen kann. Beim Programm des DIABLO 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.

SPIELTUFEN - TABELLE

Spielstufe	Zeitkontrolle		Durchschnittliche Rechenzeit / Zug	Spielstufe	Feld	Züge	Zeit	Druckschnitliche Rechenzeit / Zug	Spielstufe	Feld	Züge	Rechenzeit/Zug	Halbzüge
	Feld	Zeit											
1	a1	60	5 min	5,00 sec	33	e1	fix time	1 Std					
2	a2	40	5 min	7,50 sec	34	a2	fix time	2 Std					
3	a3	60	30 min	30,00 sec	35	e3	fix time	3 Std					
4	a4	30	30 min	60,00 sec	36	e4	fix time	4 Std					
5	a5	30	60 min	2,00 min	37	e5	fix time	5 Std					
6	a6	40	90 min	2,25 min	38	e6	fix time	6 Std					
7	a7	40	120 min	3,00 min	39	e7	fix time	8 Std					
8	a8	40	150 min	3,75 min	40	e8	fix time	9 Std					
9	b1	60	3 min	3,00 sec	41	f1	novice 1						1-0 *)
10	b2	40	10 min	15,00 sec	42	f2	novice 2						1-1 *)
11	b3	40	30 min	45,00 sec	43	f3	novice 3						1-2 *)
12	b4	40	60 min	90,00 sec	44	f4	novice 4						1-3 *)
13	b5	40	100 min	2,50 min	45	f5	novice 5						1-4 *)
14	b6	45	150 min	3,30 min	46	f6							1
15	b7	40	9 Std	18,00 min	47	f7							2
16	b8	20	9 Std	36,00 min	48	f8							3
17	c1	Spiel in	3 min		49	g1							4
18	c2	Spiel in	5 min		50	g2							5
19	c3	Spiel in	10 min		51	g3							6
20	c4	Spiel in	15 min		52	g4							7
21	c5	Spiel in	30 min		53	g5							8
22	c6	Spiel in	60 min		54	g6							9
23	c7	Spiel in	90 min		55	g7							10
24	c8	Spiel in	120 min		56	g8							11
25	d1	pro Zug	2 sec		57	h1							12
26	d2	pro Zug	5 sec		58	h2							13
27	d3	pro Zug	10 sec		59	h3							14
28	d4	pro Zug	15 sec		60	h4							15
29	d5	pro Zug	30 sec		61	h5							16
30	d6	pro Zug	60 sec		62	h6							17
31	d7	pro Zug	120 sec		63	h7							18
32	d8	pro Zug	180 sec		64	h8							19

*) die erste Zahl bedeutet Rechnetiefe, die zweite Mattverschau

B. Spielstufen einstellen

Es gibt 2 Möglichkeiten eine Spielstufe auszuwählen:

1. Durch wiederholtes Drücken der SET LEVEL Taste

Eingabe: SET LEVEL → SET LEVEL → SET LEVEL (usw. bis die gewünschte Spielstufe erreicht ist) → GO

oder

2. Durch Aufheben und/oder Setzen einer Figur auf eines der 64 Felder.

Eingabe: SET LEVEL → (Feld bestimmen) → 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 "Spielstufen auf dem Schachbrett" entnehmen.

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

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

1. Anzeige der Spielstufen - Information

Normal erscheint im LCD [_ level 1 set 3], wenn Sie die Taste SET LEVEL betätigen. Der DIABLO 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 1 set 3] → TIME CONTROL → [_60 in 0:05:00], dies bedeutet 60 Züge in 5 Minuten → GO

2. Eingabe unterschiedlicher Spielstufen für Weiss/Schwarz

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 DIABLO 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 DIABLO 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 Normalspielstufe zu einer Countdownspielstufe gewechselt, wird die bis zu diesem Zeitpunkt verbrauchte Zeit nicht berücksichtigt und die Gesamtzeit der gewählten Countdownspielstufe gestartet.

Wird während einer Partie von einer Countdown- zu einer Normalspielstufe gewechselt, dann bleibt die Zeit der Countdownspielstufe 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.

3. * → * Rechte Pfeiltaste

Der Grad der selektiven Rechentiefe wird mit dieser Pfeiltaste eingestellt. Mit jedem Druck auf diese Taste wird die selektive Rechentiefe um 1 Halbzug erhöht bis 7 und dann auf 0 zurückgesetzt.

Die Spielstufen werden wie bereits beschrieben, durch Drücken der SET LEVEL Taste oder über die entsprechenden Felder eingestellt.

Bemerkung: Um eine Lösung möglichst schnell zu finden, muss die Rechentiefe genügend tief sein.

* Select 1* : bedeutet, dass der Computer zur Lösung des letzten Halbzuges nur Züge, die besser als die bereits berechneten sind, in Betracht zieht. Erscheint in der LCD Anzeige 'sel 6', so berechnet der Computer die ersten 5 Halbzüge normal und lediglich für den 6. Halbzug erfolgt eine besonders intensive Berechnung. Das Schalten von Figuren und Schachgebote werden dadurch automatisch auf mehrere Halbzüge analysiert..

* Select 2* : bedeutet, dass der Computer zur Lösung der letzten 2 Halbzüge nur Züge, die besser als die bereits berechneten sind, untersucht.

* Select 3* : bedeutet, dass der Computer die letzten 3 Halbzüge nach der selektiven Rechenweise ausführt, u.s.w.

Bemerkung: Die Einstellung der Rechentiefe auf 4 oder 5 Halbzüge ist empfehlenswert für ein Spiel mit einer vorgegebenen Spielzeit von 2 und mehr Stunden.

"Select 0" : bedeutet, dass der Computer alle Halbzüge innerhalb der momentanen Rechentiefe berechnet. Wenn "Select 0" eingestellt ist, überprüft der Computer praktisch jede zugmögliche in Bereich der momentanen Rechentiefe. Für die Lösung von Mattaufgaben (SOLVE MATE) wird automatisch "Select 0" gewählt, um keine Mattmöglichkeit zu übersehen.

Für die Analyse von Positionen (INFINITE) kann ebenfalls eine Select-Vorgabe erfolgen. Die beste Einstellung ist in diesem Fall "Select 4".

4. "←" Linke Pfeiltaste

Der DIABLO erlaubt die Einstellung einer beliebigen Zeit/Züge-Kombination für die Spielstufen 1-40.

Beispiel: Drücken Sie die "←" linke Pfeiltaste und in der LCD Anzeige erscheint [_ moves 60], die 6 in der Anzeige blinkt. Drücken Sie jetzt die "→" rechte Pfeiltaste oder die "←" linke Pfeiltaste, bis in der Anzeige die gewünschte Zahl blinkt. Drücken Sie die YES Taste zur Bestätigung der Änderung. Zur Bestätigung der gesamten Eingabe drücken Sie nun die CLEAR Taste.

Bemerkung: Stellen Sie 99 Züge für die Countdownspielstufen ein und 0 Züge für die Fixspielstufen. Nachdem die Züge geändert sind, erscheinen in der LCD Anzeige die Zeitangaben, die auch eingestellt werden können.

Beispiel: Drücken Sie die "←" linke Pfeiltaste, um die blinkende Zahl nach unten zu ändern oder die "→" rechte Pfeiltaste, um die blinkende Zahl nach oben zu ändern.

Einstellen von 30 Zügen in 1 Stunde:

(m 00): Drücken Sie die "→" rechte Pfeiltaste um die erste blinkende 0 auf 3 zu ändern, drücken Sie dann die YES Taste.

(m 30): Drücken Sie die YES Taste um die zweite blinkende 0, zu bestätigen.

(t 00:00): Drücken Sie die "→" rechte Pfeiltaste um die erste blinkende 0 auf 1 zu ändern, drücken Sie dann die YES Taste.

(t 1:00:00): Drücken Sie die CLEAR Taste um die neue Anzeige zu bestätigen.

Nun ist die Zeit auf 30 Züge in 1 Stunde eingestellt. Die Zeiten werden an die neue Zeiteinstellung angeglichen und beibehalten bis die Spielstufe geändert wird oder der Computer ausgeschaltet wird.

33. SET UP Taste (Spielposition eingeben)

Eingabe: VERIFY/SET UP → VERIFY/SET UP → CLEAR BOARD (Figuren auf dem Spielfeld löschen)
→ Figureneinstellung eingeben → GO

Durch zweimaliges Drücken der VERIFY / SET UP Taste gelangen Sie in den SET UP Modus. Im LCD erscheint [set up P →] 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 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 vom Brett hebt ohne sie auf ein anderes Feld zurückzusetzen. Auf diese Art können beliebig viele Figuren aus dem Spiel entfernt werden. Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zum VERIFY Modus schließt das Entfernen von Figuren ab. Überprüfen Sie mit 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 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 [set up K --].
- Setzen Sie den weißen König auf das gewünschte Feld. Das Feld-LED leuchtet auf und im LCD erscheint [set up 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 [set up P --].
- Setzen Sie nacheinander alle 5 Bauern auf die gewünschten Felder. Die Feld-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 dem VERIFY Modus zu überprüfen.

Es können alle legalen Spielstellungen eingegeben werden. Der DIABLO 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.

34. SOLVE MATE Taste (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 SET UP) eine Spielstellung mit einer Mattaufgabe eingeben, die der DIABLO für Sie lösen soll. Ist die Eingabe der Spielstellung abgeschlossen und eventuell noch einmal mit der VERIFY Funktion (siehe unter 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 DIABLO soll für Sie ein Matt-in-6 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 6] 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.

Bemerkung: Sobald Sie, nach Eingabe der Zugzahl die GO Taste drücken, beginnt der DIABLO mit der Suche nach dem kürzest möglichen Matt. Es ist durchaus möglich, dass bei einer Mattaufgabe in 6, der DIABLO ein Matt-in-5 zuerst findet. Auch kommt es vor, dass der DIABLO in der Infinite Stufe oder der selektiven Rechentiefe (von 0-7) ein Mattproblem schneller als im SOLVE MATE Modus findet. Dies kommt daher, das im SOLVE MATE Modus jeder mögliche Zug in Betracht gezogen wird, wohingegen in der selektiven Rechentiefe viele unklare Züge in den Berechnungen des DIABLO weggelassen werden.

35. SOUND TASTE (Ton ein- und ausschalten)

Der DIABLO hat drei verschiedene Ton Ein- und Ausschaltmöglichkeiten.

[sound on] : Wenn Sie einen Zug ausführen oder der DIABLO seinen Gegenzug berechnet hat, hören Sie ein akustisches Signal.

[move sound] : Nur wenn der Computer seinen Gegenzug berechnet hat, hören Sie ein akustisches Signal.

[sound off] : Alle akustischen Signal sind ausgeschaltet.

Drücken Sie die SOUND Taste bis die gewünschte Einstellung in der LCD Anzeige erscheint. Sie können die Einstellung Ton ein/aus auch während der DIABLO rechnet ändern.

Bemerkung: Durch Drücken der NEW GAME Taste wird die Voreinstellung der SOUND Taste beibehalten. Jedesmal wenn Sie den Computer einschalten, wird auch der SOUND wieder eingeschaltet.

36. START OF GAME

Eingabe: SET LEVEL → START OF GAME → YES / NO

Mit der Taste START OF GAME wird der interne Zeiger an den Anfang einer Partie gesetzt. Sollten die Figuren nicht korrekt auf den einzelnen Spielfeldern stehen, zeigt der DIABLO dies in der LCD Anzeige an. Der interne Speicherspeicher des Computers wird nicht beeinflusst.

37. STORE GAME Taste

Eingabe: SET LEVEL → STORE GAME → YES (Wählen Sie die Nummer des Speichers) → YES

Bevor Sie ein Spiel in einem der 64 Speicher speichern können, muss es auf dem DIABLO gespielt oder mit der PLAYER / PLAYER Funktion eingegeben werden.

Drücken Sie die YES Taste zur Bestätigung der Eingabe.

Bemerkung: Der DIABLO hat eine Speicherkapazität von 8000 Halbzügen. Wenn Sie bereits viele, "lange" Spiele gespeichert haben, besteht die Möglichkeit, das nicht alle 64 Speicher gebraucht werden können.

38. TAKE BACK Taste (Züge zurücknehmen)

Eingabe: TAKE BACK → Heben Sie die entsprechende Figur an (das LED des NACH Feldes leuchtet auf)
→ Setzen Sie die Figur auf das angezeigte VON Feld.

Wenn Sie feststellen, daß Sie einen schwachen oder für Sie ungünstigen Zug gemacht haben und diesen korrigieren möchten, dann können Sie bis zu 400 Züge zurücknehmen. Im Gegensatz zu anderen Schachcomputern ist es beim DIABLO möglich, die TAKE BACK Taste nahezu jederzeit zu betätigen, also auch dann, wenn der Computer bereits den Gegenzug berechnet.

Durch die Feld-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 DIABLO 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, von wo Sie die Partie weiterspielen möchten. Für Lernzwecke ist diese Funktion des Schachcomputers eine wertvolle Hilfe.

39. TIME CONTROL Taste

Wenn Sie die TIME CONTROL Taste, während des SET LEVEL Modus betätigen, erscheinen über die eingestellte Spielstufe weitere Informationen in der LCD Anzeige.

Beispiel: Sie haben Spielstufe 43 gewählt. Drücken Sie jetzt die TIME CONTROL Taste und in der LCD Anzeige erscheint: [- novice 3].

40. TOURNAMENT BOOK Taste

Eingabe: SET LEVEL → TOURNAMENT BOOK [Tournament on] → TOURNAMENT BOOK [Tournament off] → GO

Wenn Sie die Turnierbibliothek einschalten, dann verwendet der DIABLO nach den ersten 3 Zügen nur die qualitativ besten Eröffnungen.

Bei ausgeschalteter TOURNAMENT BOOK und GAMBIT BOOK Funktion, verwendet der DIABLO seine grosse Eröffnungsbibliothek von mehr als 32.000 Halbzügen. Wenn Sie den DIABLO einschalten ist immer die grosse Eröffnungsbibliothek voreingestellt.

Beim Spiel gegen den Menschen ist die grosse Eröffnungsbibliothek zu wählen, da sie dem DIABLO die grösste Spielstärke verleiht.

Beim Spiel gegen einen Schachcomputer muss unbedingt TOURNAMENT BOOK eingeschaltet werden, um dem DIABLO die günstigste Spielstärke zu ermöglichen.

41. TRACE FORWARD Taste (Gespeicherte Partie ansehen)

Eingabe: TRACE FORWARD → Heben Sie die angezeigte Figur an und setzen Sie die Figur auf das angezeigte NACH Feld (falls Figuren geschlagen wurden, entfernen Sie diese vom Spielfeld).

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

Wenn Sie ein Spiel mit der AUTOPLAY Funktion gespielt haben, wird diese Partie mit der STORE GAME Funktion abgespeichert (siehe unter STORE GAME). Die abgespeicherte Partie wird mit der RESTORE GAME Funktion (siehe unter RESTORE GAME) wieder in den Speicher geladen und kann mit der TRACE FORWARD Funktion nacheinander angezeigt werden. Beenden Sie das Anzeigen einer gespeicherten Partie mit der NEW GAME Taste. Das gespeicherte Spiel bleibt im Speicher erhalten und kann jederzeit wieder geladen werden.

Mit der TRACE FORWARD und TAKE BACK Funktion können Sie jede Partie beliebig vorwärts und rückwärts ansehen. Sind keine Züge mehr abzurufen, so erscheint in der LCD Anzeige [End of Game]. Sie können jetzt Ihren nächsten Zug eingeben.

42. VERIFY Taste (Figurenstellung überprüfen)

Eingabe: VERIFY / SET UP → CHANGE COLOR (Wechsel der Figurenfarbe falls gewünscht) → TASTE MIT FIGURENSYMBOL → GO
oder
VERIFY / SET UP → CHANGE COLOR → Anheben der zu überprüfenden Figur → GO

Mit der VERIFY Taste 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 geben. 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 einmal drücken sind Sie im VERIFY Modus, bei zweimaligem Drücken im SET UP Modus. Bei jedem weiteren Druck auf die Taste wird zwischen den beiden Funktionen gewechselt.

Es gibt zwei Möglichkeiten die Figuren zu überprüfen.

- Durch Tastendruck. Sobald Sie im VERIFY Modus sind und eine Figurensymbol-Taste (mittlere Tastenreihe) drücken, werden alle Figuren derselben Figurenart und -farbe über die Feld LEDs angezeigt. Im LCD wird die Figurenfarbe (Strich unten = weiße Figuren, Strich oben = schwarze Figuren) und das entsprechende Figurensymbol angezeigt.
- Durch Anheben der zu überprüfenden Figur. Das entsprechende Feld LED leuchtet auf und der Computer zeigt im LCD das Figurensymbol, die Figurenfarbe und die Feldposition an.

Bemerkung: Soll ein aufgerufenes Feld nicht besetzt sein, so wird in der LCD Anzeige nur die Feldposition angegeben [verify_d4]. Ist aber ein aufgerufenes Feld nicht besetzt und sollte zum Beispiel mit einem weißen Springer besetzt sein, so erscheint in der LCD Anzeige [verify_N_B]. Setzen Sie nun den weißen Springer auf Feld f3.

Der VERIFY Modus kann auch während der DIABLO rechnet betätigt werden.

43. YES Taste

Siehe unter START OF GAME Taste.

V. LCD BEISPIELE UND ERKLÄRUNGEN:

Nova9 Diablo

Sie haben soeben den NOVAG DIABLO eingeschaltet.

Board _gh1

Bitte Setzen Sie den weissen Turm auf das Feld h1.

_ 1 ----

Die Partie kann beginnen, der DIABLO erwartet Ihren ersten Zug.

- 1 e2e4 ----

Der DIABLO hat seinen ersten Zug e2e4 ausgeführt und erwartet Ihren Gegenzug für Schwarz.

- 1 e2e4 e7e5

Der erste Zug dieses Spiels ist ausgeführt und wird angezeigt.

0:01:15_0:02:34

Die Zeitanzeige für beide Seiten. Links die Zeit für Weiss (1 Minute und 15 Sekunden), rechts die Zeit für Schwarz (2 Minuten und 34 Sekunden).

_ 12 d1e2+----

Beim 12. Zug bietet Weiss mit d1e2 Schach. (Schach = Pluszeichen am rechten Rand).

1:12:34_01:32

Links die verbrauchte Gesamtzeit, rechts die verbrauchte Zeit für den aktuellen Zug. Weiss ist am Zug (- Strich am unteren Rand).

e2e4 book

Der Zug e2e4 befindet sich in der Eröffnungsbibliothek des DIABLO.

d04 07-26

Angaben über die berechneten Halbzüge und Varianten (d04 = Rechentiefe von 4 Halbzügen, 07-26 = von 26 Varianten sind noch 7 zu berechnen).

0001234567 n

Anzahl der bereits berechneten Knoten.

_level 1 sel 3

Spielstufe 1 ist für Weiss eingeschaltet, die Selektive Rechentiefe ist 3.

_60 in 0:05:00

Nach Betätigung von TIME CONTROL werden für die 1. Spielstufe 60 Züge in 5 Minuten angezeigt.

_90 in 0:05:00

Auf Spielstufe 18 muss das gesamte Spiel in 5 Minuten gespielt werden.

_fix 4:00:00

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

_novice 5

Die Anfängerspielstufe 5 ist für Weiss gewählt. Die Spielweise des DIABLO wird dementsprechend abgeschwächt.

_ 12 plv

Für die 61. Spielstufe sind 12 Halbzüge als Rechentiefe für jeden Zug vorgesehen. Die Berechnungen können sehr lange dauern, wenn sich das Spiel noch nicht im Endspiel befindet.

_moves 99

Einstellen der eigenen Zeitvorgabe. (Siehe unter SET LEVEL).

_time 0:15:00	Einstellen der eigenen Zeitsvorgabe. (Siehe unter SET LEVEL).
Human	Interface-Funktion: Der HUMAN Modus ist eingeschaltet.
Video	Interface-Funktion: Der VIDEO Modus ist eingeschaltet.
9600 baud	Interface-Funktion: Die Übertragungsrate zum Computer ist auf 9600 Baud eingestellt.
1200 baud	Interface-Funktion: Die Übertragungsrate zum Computer ist auf 1200 Baud eingestellt.
Learn on	Der " LERN Modus " ist eingestellt.
Move flash 1	Im AUTOPLAY und REPLAY Modus leuchten die Feld-LEDs zur Zuganzeige einmal auf.
Training off	Der " TRAINER Modus " ist ausgeschaltet.
Autoclocks on	Interface-Funktion: Der AUTOCLOCKS Modus ist eingestellt.
Send Info 3	Interface-Funktion: Stufe 3 für PRINT EVALUATION ist eingestellt.
Store game?	Drücken Sie die YES Taste, um das momentane Spiel zu speichern.
Enter sq --	Der DIABLO wartet auf Ihre Eingabe. Setzen Sie eine Figur auf eine der 64 Speicherpositionen. Ihr momentanes Spiel wird somit auf der gewählten Position gespeichert.
Save c4?	Drücken Sie die YES Taste, um das momentane Spiel auf Speicherposition c4 zu speichern.
Go to end?	Drücken Sie die YES Taste, um das momentane Spiel an das Spielende zu setzen.
End of game	Das momentane Spiel im Spielespeicher befindet sich am Spielende.
Go to start?	Drücken Sie die YES Taste, um das momentane Spiel an den Spielbeginn zu setzen.
Start of game	Das momentane Spiel im Spielespeicher befindet sich am Spielbeginn.
ganbit off	Die Gambit-Bibliothek ist ausgeschaltet.
infinite on	Die Infinite Spielstufe ist eingestellt. Der Computer rechnet weiter bis Sie die GO Taste drücken.
info off	Die Informationsanzeige ist ausgeschaltet.

Rating is 1400	Zeigt Ihre momentane Spielbewertung gegen den DIABLO an.
1+ 0- 1=	Spielstandanzeige für den Spieler: Sie haben ein Spiel gewonnen (1+), kein Spiel verloren (0-) und ein Unentschieden gespielt (1=).
Rating on	Der DIABLO wird Ihr Spiel bewerten.
New Rating?	Drücken Sie die YES Taste, um Ihre momentane Spielbewertung neu zu bewerten.
Restore game?	Drücken Sie die YES Taste, um ein bereits gespeichertes Spiel neu zu speichern.
Tournament on	Der TOURNAMENT BOOK Modus ist eingeschaltet. Der DIABLO wird jetzt die besten Linien seiner Eröffnungsbibliothek auswählen.
Analyze white?	Sie befinden sich im ANALYZE GAMES Modus. Wenn Sie möchten, dass der DIABLO eine Analyse für Weiss führt, drücken Sie die YES Taste.
Analyze black?	Drücken Sie die YES Taste, wenn Sie eine Analyse für Schwarz wünschen.
Analyze both?	Drücken Sie die YES Taste, wenn Sie eine Analyse für beide Seiten wünschen.
Normal book	Die eingebaute Eröffnungsbibliothek ist eingeschaltet.
Normal first	Die eingebaute Eröffnungsbibliothek und die selbstprogrammierbare Eröffnungsbibliothek (= PRO-OP Speicher) werden aktiviert. Die eingebaute Eröffnungsbibliothek wird jedoch zuerst aktiviert.
Pro-op first	Wie oben, der PRO-OP Speicher wird zuerst aktiviert.
Pro-op book	Wie oben, es wird nur der PRO-OP Speicher aktiviert.
Book off	Beide Eröffnungsbibliotheken sind ausgeschaltet.
Delete opening?	Wenn Sie die YES Taste drücken, werden alle Eröffnungen im PRO-OP Speicher gelöscht, einschliesslich der momentanen Position.
Clear PRO-OP?	Bei Betätigung der YES Taste wird der ganze PRO-OP Speicher gelöscht.
autoplay on	Die AUTOPLAY Funktion ist eingeschaltet. Bei Betätigung der GO Taste spielt der DIABLO gegen sich selbst.
demo on	Die DEMO Funktion ist eingeschaltet. Der DIABLO fährt fort gegen sich selbst zu spielen.
Error	Bei einer Fehlfunktion oder beim Aufruf einer unmöglichen Funktion wird Error angezeigt.

Print moves on	Interface-Funktion: Alle auf dem Schachbrett gespielten Züge werden zum INTERFACE übertragen.
referee on	Die Schiedsrichterfunktion wurde mit der Taste PLAYER / PLAYER eingeschaltet.
mate in 2	Der DIABLO kündigt ein Matt-in-2 an bzw. es wurde ein Matt-in-2 mit der SOLVE MATE Funktion eingestellt.
no mate 2	Der DIABLO hat kein Matt-in-2 gefunden.
random on	Der ZUFALLSGENERATOR ist eingeschaltet.
Save opening?	Drücken Sie die YES Taste, um das momentane Spiel in den PRO-OP Speicher zu speichern.
First Priority?	Drücken Sie die YES Taste, um alle Variationen, einschliesslich des momentanen Zuges, an die Spitze des PRO-OP Speichers zu setzen.
verify	Die VERIFY-Funktion zum Überprüfen der Figuren auf dem Brett ist aktiviert.
verify _i01	Die VERIFY-Funktion zeigt an, dass der weisse König auf Feld c1 gespeichert ist.
setup _i	Die SET UP-Funktion ist aktiviert. Ein weisser Bauer kann auf das Spielfeld gesetzt werden.
Change Color?	Wird die CHANGE COLOR Taste während des Spiels betätigt, fragt der Computer, ob Sie die Farbe tatsächlich ändern möchten. Drücken Sie die YES Taste zur Bestätigung oder die NO Taste, um diesen Modus zu verlassen.
i e2e4 d7d6 h1P	Die HINT Taste wurde betätigt. Der DIABLO zeigt die ersten beiden Halbzüge seines Zugvorschlages an. Bei jedem weiteren Druck auf die HINT Taste werden weitere Zugvorschläge auf der LCD Anzeige aufgeführt.
Pro Piece?	Bei einer Bauernumwandlung fragt der DIABLO in welche Figur Sie Ihren Bauern umwandeln möchten.
stale mate	Die Anzeige für ein Patt ist angezeigt.
draw 3rd	Der Computer gibt als Ergebnis für eine beendete Partie ein Remis nach der 3-Zug-Regel an.
draw 58	Der Computer gibt als Ergebnis für eine beendete Partie ein Remis nach der 50-Zug-Regel an.
check mate	Schachmatt, das Ziel des Spiels!
Resign- You win	Der DIABLO gibt auf, Sie sind der Gewinner.

VI. TECHNISCHE DATEN

Microprozessor	68.000
Programmspeicher	96 KByte EPROM (EPROM = Erasable read only memory)
Arbeitsspeicher	80 KByte RAM (RAM = Random access memory)
Hash-Tables	64 KByte mit ca.8200 Positionen
Eingangsstrom	300mA Max.
Leistungsverbrauch	2,55W Max.
Taktfrequenz	16 MHz
Anzeige	16 stelliges Punktmatrix-LCD
Spielfeldgröße	320 x 320 mm
Übertragung der Figurenstellung	64 Magnetsensoren
Figurenanzeige	64 Leuchtdioden
Bedienungstasten	24 Tasten (mehrfach belegt)
Eingebaute Schachuhr	
Eröffnungsbibliothek	ca.32.000 Halbzüge
Selbstprogrammierbare Eröffnungsbibliothek	1500 Halbzüge
Spiel Speicher	für die komplette Partie
Zusätzlicher Spiel Speicher	64 Partien mit einer Gesamtzahl von 8000 Halbzügen
Zugzurücknahme	ca.400 Züge einer Partie
Mattaufgaben	bis zu Matt-in-14
Mattankündigung	bis zu 15 Halbzügen
Rechenhilfe	bis max. 28 Halbzüge
Spielstufen	64 Spielstufen
Zufallsgenerator	X
Macht Zugvorschläge	X
Endspielstrategie	X
Anzeige der Stellungsbewertung	X
Bewertung der Spielstärke des Spielers	
Spezielle Lernfunktion	Kann jederzeit während einer Partie abgerufen werden. Der Computer lernt aus seinen Fehlern! Sein "Gedächtnis" erlaubt ihm bis zu 400 Halbzüge gespielter Positionen zu speichern, um diese in ähnlichen Spielstellungen zu berücksichtigen.
Adapter	NOVAG ADAPTER Art.-Nr.8220
Anschlüsse für Abmessungen	8,5 Volt Wechselstrom NOVAG SUPER SYSTEM 475 x 400 x 55 mm

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

Die Novag Schachcomputer wurden nach bewährtem Qualitäts- und Sicherheitsstandard von Novag Industries Ltd. hergestellt und entsprechen der Europäischen Sicherheitsnorm CE-EN 71 für welche der Importeur, dessen Name auf der beigefügten Garantiekarte vermerkt ist, garantiert. Eignet sich nicht für Kinder unter 36 Monaten.

NOVAG ®

ist das eingetragene Warenzeichen für
NOVAG INDUSTRIES LIMITED,
Suite 1601, 16th Floor, Stanhope House,
738 King's Road, Quarry Bay,
Hong Kong.

Tel: (852) 5648111
Fax: (852) 5635354
74018 HOMIT HX

Copyright © 1991 Novag Industries Ltd.
Hong Kong.