

Ergänzung zur Bedienungsanleitung:

## NOVAG SUPER FORTE 'C'

Mit dem NOVAG SUPER FORTE der C-Version besitzen Sie nicht nur einen der weltbesten 8-bit-Schachcomputer, sondern auch den Schachcomputer mit der höchsten technischen Ausstattung und den umfangreichsten Anschlußmöglichkeiten, der jemals von NOVAG geliefert wurde. Durch die C-Version wird der SUPER FORTE in das NOVAG SUPER SYSTEM integriert und es eröffnen sich damit vollkommen neue Anwendungsbereiche für einen Schachcomputer.

Durch die preiswerte Umrüstbarkeit auf neue Programmversion zählt der SUPER FORTE auch zu den kundenfreundlichsten Schachcomputern. Nach der Produktphilosophie von NOVAG ist die mit dem SUPER FORTE gelieferte Hardware vollkommen ausreichend, um dem Kunden das weite Betätigungsfeld für Schachcomputer zu erschließen. Jährliche Neuerscheinungen bei den Spitzenprodukten, die sich lediglich im Design oder in der Anzahl der Bedienungsknöpfe unterscheiden bedeuten keinen technischen Fortschritt, solange sie nicht von technischer Innovation getragen sind. Mit den Programmverbesserungen von der A- über die B- zur C-Version sind nicht nur Steigerungen der Spielstärke, sondern jeweils auch beachtliche Erweiterungen im Bedienungskomfort und im Bedienungsumfang verbunden, die wir Ihnen in dieser Ergänzung zur Bedienungsanleitung aufzeigen möchten.

Machen Sie sich mit den umfangreichen Möglichkeiten vertraut, die Ihnen der SUPER FORTE bietet, damit Sie noch mehr Freude beim Schachspielen und bei der Beschäftigung mit diesem Spitzen-schachcomputer haben, als dies bisher der Fall war.

Besonders bei einem Schachcomputer mit einer hohen technischen Ausstattung, wie dies beim SUPER FORTE der Fall ist, sollten Sie die Anleitung vor Inbetriebnahme des Schachcomputers und in Zweifelsfällen sehr genau lesen, um alle Möglichkeiten ausschöpfen zu können. Für Schachcomputer, die auf Grund mangelhaft gelesener Bedienungsanleitung der jeweiligen NOVAG-Kundendienststation eingesandt werden, ist diese berechtigt, Bearbeitungsgebühren zu berechnen.

Senden Sie den Garantiekartenabschnitt unbedingt unmittelbar nach dem Kauf an die für Sie zuständige Kundendienst-Adresse. Sie erleichtern uns damit nicht nur die Abwicklung von eventuell notwendigen Garantiereparaturen, sondern werden dadurch auch in unser Informationssystem eingegliedert und ermöglichen es uns, Sie über Neuerscheinungen und Programmverbesserungen zu informieren.

Ab sofort gewähren wir für alle NOVAG-Schachcomputer der Spitzenklasse eine Garantie von 12 Monaten.

Anschrift der NOVAG Kundendienst-Zentrale in Deutschland:

ZENS GmbH • NOVAG-Kundendienst • Möninger Str. 32 • 8501 Seligenporten

## Die Verbesserungen der C-Version

Gegenüber der B-Version wurde die selektive Zugberechnung der C-Version weiter wesentlich verbessert. Während der gegnerischen Bedenkzeit werden mehr Berechnungen durchgeführt, als dies bisher der Fall war. Darüber hinaus wurde eine neue Technik der rekursiv reduzierten Überprüfung der Zugberechnungen in das Programm integriert, um zu verhindern, daß vielversprechende Varianten bei der Zugberechnung übersehen werden.

### Wichtig:

Die C-Version wurde gegenüber der A- und B-Version hauptsächlich in positioneller Hinsicht verbessert. Bei Schachprogrammen bedeutet eine Steigerung der positionellen Spielweise gleichzeitig eine Verringerung der taktischen Qualitäten. Bis zu einem gewissen Grad kann die Betonung der taktischen Spielweise durch Verringerung der Selektstufe (= niedriger als 4) ausgeglichen werden.

Bei der Lösung von Schachaufgaben mit taktischem Inhalt können sich bei der C-Version z.T. längere Lösungszeiten ergeben, als dies bei der A- bzw. B-Version der Fall war. Diese Erscheinung ist aber in keinem Fall ein Beweis dafür, daß das Programm schlechter wäre. Wie uns Fachleute versicherten, ist die unerwartet große Steigerung der positionellen Spielweise rundum positiv zu bewerten und trägt zu einer deutlichen Verbesserung der ELO-Bewertung bei.

Alle Funktionen der B-Version sind auch in der C-Version verfügbar. Mit Ausnahme der VERBOOSE-Funktion, die durch die zahlreichen INTERFACE-Funktionen des SUPER SYSTEMS ersetzt wurde.

## Die Funktionen der B-Version

- Der Grad der selektiven Zugberechnung ist für jede Spielstufe frei wählbar.
- Unterschiedliche Einstellung der Selektivstufe für Weiß und Schwarz.
- Für Schnellschach sind eigene Zeitvorgaben erlaubt.
- Stellungskontrolle mit VERIFY, während der Computer rechnet.
- Anzeige von Spielstufe und Grad der selektiven Zugberechnung, während der Computer rechnet.
- Anzeige der gespielten Züge - vorwärts und rückwärts - ohne Veränderung des Computerspielchess, während der Computer rechnet.
- Die START OF GAME- und END OF GAME-Tasten können für die Anzeige der gespielten Züge verwendet werden.
- Der Ton (SOUND) ist ein- und ausschaltbar, während der Computer rechnet.
- INFO ist ein- und ausschaltbar, während der Computer rechnet.
- AUTOPLAY ist ein- und ausschaltbar, während der Computer rechnet.

## Die Funktionen der C-Version des SUPER FORTE

- Der SUPER FORTE hat eine zusätzliche DEMO-Funktion zur automatischen Demonstration des SUPER SYSTEMS.
- INTERFACE-Funktionen am SUPER FORTE
  - INTERFACE - ein- und ausschalten
  - SEND GAME - Übertragung der gesamten Partie
  - SEND BOARD - Übertragung der momentanen Spielstellung
  - AUTOCLOCKS - Übertragung der Zeit nach jedem Zug ein- und ausschalten
  - VIDEO MODE / HUMAN MODE - Wahl der Übertragungsart

- ECHO - Anzeige der Tastatureingaben ein- und ausschalten
- BAUD - Wahl der Übertragungsgeschwindigkeit (1200 oder 9600 Baud)
- **INTERFACE-Funktionen vom Computer zum SUPER FORTE**
  - AUTOCLOCK - Übertragung der Zeit nach jedem Zug ein- und ausschalten
  - CLOCK - Übertragung der verbrauchten Gesamtzeit
  - ECHO - Eingabebestätigung
  - FLIP BOARD - Farbwechsel (wie CHANGE COLOR)
  - GAME TO INTERFACE - gesamte Partie übertragen
  - HUMAN - Wahl der Übertragungsart
  - IDENTIFIER - Ausgabe der Programmversion
  - KEY - Zuordnung von Zahlenwerten für jedes Feld und jede Bedienungstaste
  - LEVEL - Spielstufe abfragen und ändern
  - MOVE - Zug eingeben
  - NEW GAME - Neues Spiel
  - POSITION - Spielstellung eingeben (wie SET UP)
  - SEND INFO - Informationsstufe wählen
  - TRACE BACK - Zug zurücknehmen
  - VIDEO - Wahl der Übertragungsart
  - XMIT - Interfaceverbindung ein- und ausschalten

#### Umrüstungsmöglichkeiten des SUPER FORTE

Alle Ausführungen des SUPER FORTE (A- und B-Version) können auf die C-Version umgerüstet werden. Die Umrüstung zur C-Version umfaßt neben dem Austausch der EPROMs mit dem neuen Programm auch das Einsetzen eines zusätzlichen Prozessors und zwei Treiberbausteinen für die Funktion der seriellen Schnittstelle. Über die serielle Schnittstelle wird der SUPER FORTE in das NOVAG SUPER SYSTEM integriert.

Alle SUPER FORTE mit 5 MHz- können auf 6 MHz-Taktfrequenz umgerüstet werden.

# 1. Beschreibung der neuen Funktionen

## 1.1 Grad der selektiven Zugberechnung

Die Auswahl der Spielstufen erfolgt weiterhin wie in der Bedienungsanleitung unter 3. SET LEVEL, beschrieben. Wenn Sie bei der neuen Programmversion die SET LEVEL-Taste drücken, erscheint in der LCD-Anzeige [ LEVEL nn SEL m ]. Wobei nn die eingestellte Spielstufe (zwischen 1 und 64) und m den Grad der eingestellten selektiven Rechentiefe (zwischen 0 und 7) bedeutet.

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

Der Grad der selektiven Rechentiefe wird mit der Pfeil-Taste ( -> ) eingestellt. Bei jedem Druck auf die -> Taste wird die selektive Rechentiefe um 1 Halbzug erhöht bis 7 und dann auf 0 zurückgesetzt.

SELECT 1 bedeutet, daß im letzten Halbzug der voreingestellten bzw. vom Computer gewählten Rechentiefe durch Zugumstellung nach einem günstigeren, als dem gefundenen Zug gesucht wird. Wenn z.B. in der Info-Anzeige 6 Halbzüge maximale Rechentiefe angezeigt werden, dann berechnet der Computer die ersten 5 Halbzüge normal und lediglich für den 6. Halbzug erfolgt eine besonders intensive Berechnung. Das Schlagen von Figuren und Schachgebote werden dadurch automatisch auf mehrere Halbzüge analysiert.

SELECT 2 bedeutet, daß die letzten 2 Halbzüge auf einen günstigeren, als den gefundenen, Zug untersucht werden.

SELECT 3 bedeutet, daß der Computer die letzten 3 Halbzüge nach der selektiven Rechenweise ausführt u.s.w..

SELECT 0 bedeutet, daß der Computer alle Halbzüge innerhalb der momentanen Rechentiefe berechnet. Wenn SELECT 0 eingestellt ist, überprüft der Computer praktisch jede Zugmöglichkeit im Bereich der momentanen Rechentiefe.

Die empfohlenen Einstellungen sind SELECT 3 für Zugzeiten von weniger als 3 Minuten pro Zug und SELECT 4 für Zugzeiten von mehr als 3 Minuten pro Zug.

Für die Lösung von Mattaufgaben (SOLVE MATE) wird automatisch SELECT 0 gewählt, um sicher zu gehen, daß kein Matt übersehen wird.

Für die Analyse von Positionen (INFINITE) kann ebenfalls eine SELECT-Vorgabe erfolgen. Die günstigste Einstellung ist auch in diesem Fall zwischen SELECT 3 und SELECT 5.

Bei Spielstufe 16 (programmierbare Spielstufe = USER SET LEVEL) hat die Pfeil-Taste ( -> ) eine andere Bedeutung (siehe in der Bedienungsanleitung unter 3. SET LEVEL). In diesem Fall ist es notwendig zuerst eine andere Spielstufe als Stufe 16 auszuwählen, um auf dieser Spielstufe die selektive Rechentiefe einzustellen und dann auf Stufe 16 zurückzugehen, um die restlichen Eingaben zu machen. Der Wechsel zwischen den Spielstufen beeinflußt nicht die Eingaben, die unter Spielstufe 16 gemacht werden. Die selektive Rechentiefe kann vor oder nach den Eingaben der Stufe 16 erfolgen.

Der Grad der selektiven Zugberechnung kann für Weiß und Schwarz unterschiedlich eingestellt werden. Drücken Sie dazu zuerst SET LEVEL und stellen danach die gewünschte Spielstufe für Weiß ein. Dann drücken Sie CHANGE COLOR - in der LCD-Anzeige können Sie dabei beobachten, daß der Weiß kennzeichnende Strich (= Strich unten) am linken Rand der Anzeige auf Schwarz (= Strich oben) umschaltet. Nun können Sie die Spielstufe und den Grad der selektiven Zugberechnung für Schwarz eingeben. Die Eingaben werden mit der GO-Taste abgeschlossen.

Der Computer nimmt automatisch an, daß dieselbe Spielstufe und derselbe Grad der selektiven Zugberechnung für beide Seiten gilt, wenn keine getrennten Eingaben, wie vorstehend beschrieben, erfolgen.

## 1.2 Zeitvorgaben für Schnellschach

Siehe in der Bedienungsanleitung unter 3. SET LEVEL - Programmierbare Spielstufe 16.

Wenn die Anzahl der Züge auf 00 eingestellt wird ( [ m 00 ] ), dann versteht dies der Computer so, daß alle Züge des gesamten Spiels innerhalb der vorgegebenen Zeit auszuführen sind (z.B. bei einer Zeitvorgabe von 10 Minuten [ t 0.10 ] ). Nach der Eingabe der Anzahl der Züge und dem Drücken der TIME CONTROL-Taste erscheint [ hh mm ], wobei hh die Stunden und mm die Minuten bedeuten, in denen die Partie beendet sein muß.

## 1.3 Stellungskontrolle während der Zugberechnung (VERIFY)

Zum Überprüfen der Figurenstellung während der Computer rechnet, ist lediglich die VERIFY-Taste zu drücken. Das Überprüfen erfolgt in genau derselben Weise, wie es unter 4. VERIFY in der Bedienungsanleitung beschrieben ist.

Hat der Computer den Gegenzug berechnet, wartet er mit der Anzeige des Zuges solange, bis die VERIFY-Funktion mit der GO-Taste verlassen wurde.

Sie sollten nicht versuchen in die SET UP-Funktion umzuschalten, solange der Computer rechnet. Drücken Sie die VERIFY/SET UP-Taste dennoch mehr als ein Mal, wird [ ERROR ] angezeigt und Sie befinden sich nach wie vor in der VERIFY-Funktion.

## 1.4 Anzeige von Spielstufe und Grad der selektiven Zugberechnung

Während der Computer rechnet, können Sie sich die eingestellte Spielstufe und den Grad der selektiven Zugberechnung für Weiß anzeigen lassen. Drücken Sie dazu die SET LEVEL-Taste. In der Anzeige erscheint [ LEVEL nn SEL m ], wobei nn die Zahl für die eingestellte Spielstufe und m die Zahl für den Grad der selektiven Zugberechnung ist. Die im LCD angezeigten Angaben gelten nur für Weiß.

Durch Drücken der TIME CONTROL-Taste erscheint in der Anzeige, je nach Spielstufe, die eingestellte Zeitvorgabe, die eingestellte Rechenstufe oder die Anfängerspielstufe für Weiß. Die Anzeige der vorstehenden Informationen wird durch Drücken der GO-Taste wieder verlassen. Die Spielstufen-Informationen für Schwarz können nicht angezeigt werden, solange der Computer rechnet.

Wenn der Computer den nächsten Zug berechnet hat, wartet er mit dessen Anzeige solange, bis die Anzeige der Informationen durch Drücken der GO-Taste verlassen wird.

Sie sollten nicht versuchen die Spielstufe zu ändern, während der Computer eine Zugberechnung durchführt. Wenn Sie es dennoch versuchen erscheint in der LCD-Anzeige [ ERROR ] und die Anzeige kehrt wieder zur Spielstufen-Information zurück.

## 1.5 Anzeige der gespielten Züge

Wenn Sie am Zug sind oder während der Computer einen Gegenzug berechnet, können Sie sich mit Hilfe der Pfeil-Tasten ( --> und <-- ) die bereits gespielten Züge dieser Partie ansehen. 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.

## 1.6 START OF GAME / END OF GAME

Das Drücken der **START OF GAME**- und **END OF GAME**-Taste beeinflusst den internen Speicherspeicher des Computers ebenfalls nicht. Durch Drücken der **START OF GAME**-Taste wird der 1. Zug angezeigt und durch Drücken der **END OF GAME**-Taste wird der aktuelle Zug angezeigt. Dadurch ist es sehr leicht möglich zum Beginn und zum Ende der Partie zu springen.

## 1.7 SOUND ON / OFF

Während der Computer einen Gegenzug berechnet ist es jederzeit möglich den Ton ein- und auszuschalten. Nach dem Drücken der **SOUND**-Taste erscheint kurzzeitig die Anzeige [ **SOUND ON** ] oder [ **SOUND OFF** ]. Danach springt die Anzeige wieder auf den vorherigen Stand zurück. Das Abschalten des Signaltons ist sehr angenehm, wenn man sich bereits gespielte Züge ansehen möchte oder die **HINT**-Funktion benutzt, ohne andere Personen im Raum zu stören.

## 1.8 INFO ON / OFF

In der **INFO**-Funktion schaltet der Computer automatisch zwischen den 6 verschiedenen Anzeigen um, während er einen Gegenzug berechnet. Die neue Programm-Version erlaubt nun auch die **INFO**-Anzeige abzuschalten, während der Computer Zugberechnungen durchführt. Das Ein- bzw. Ausschalten erfolgt mit der Tastenfolge **SET LEVEL** --> **INFO** --> **GO**.

Mehr Informationen über die Informationsanzeigen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter 15. **FLIP DISPLAY - INFO**.

## 1.9 AUTOPLAY / DEMO

**Eingabe:** **SET LEVEL** --> **AUTOPLAY** --> [ **AUTOPLAY ON** ] --> **AUTOPLAY** --> [ **DEMO ON** ] --> **AUTOPLAY** --> [ **AUTOPLAY OFF** ] --> **AUTOPLAY** --> [ **AUTOPLAY ON** ] --> **GO** { nach der gewünschten Anzeige drücken }

Entsprechend dem Abschnitt 20. **AUTOPLAY** der Bedienungsanleitung war es bisher nur möglich **AUTOPLAY** einzuschalten. Zusätzlich zur **AUTOPLAY**-Funktion besitzt der Computer nun auch eine **DEMO**-Funktion. Sie dient zur ununterbrochenen Demonstration unterschiedlicher Partien in der Regel in Verbindung mit dem **SUPER SYSTEM** und ist für den normalen Gebrauch bedeutungslos.

Durch wiederholtes Drücken der **AUTOPLAY**-Taste erscheinen abwechselnd die verschiedenen Anzeigen. Sobald die gewünschte Funktion im LCD angezeigt wird, drücken Sie die **GO**-Taste.

Das Ausschalten der **AUTOPLAY**- bzw. **DEMO**-Funktion erfolgt durch Drücken der **GO**-Taste oder durch die Tastenfolge **SET LEVEL** --> **AUTOPLAY** (sooft drücken bis **AUTOPLAY OFF** erscheint) --> **GO**. Im ersten Fall wird durch die **GO**-Taste die Zugberechnung sofort unterbrochen und bei der Eingabe **AUTOPLAY OFF** wird die momentane Zugberechnung ohne Unterbrechung normal zueinde 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.

## NOVAG SUPER SYSTEM

Das SUPER SYSTEM ist eine Entwicklung von NOVAG, die in besonderer Weise geeignet ist den Einsatz von Schachcomputern noch vielseitiger und interessanter zu gestalten. Um die nachstehenden Beschreibungen der SUPER SYSTEM-Funktionen mit dem SUPER FORTE verständlicher zu machen, sollten Sie sich eingehend über die Möglichkeiten des SUPER SYSTEMs informieren.

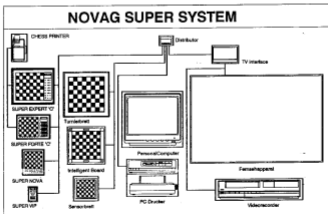
**Achtung:** Da die Zusatzgeräte zum Zeitpunkt der Entstehung dieser Bedienungsanleitung noch nicht in der endgültigen Version zur Verfügung standen, könnten nachträglich noch Änderungen erforderlich werden, die in späteren Bedienungsanleitungen bzw. Ergänzungen nachgetragen werden.

### Verteilerbox - Distributor (bereits lieferbar)

Die Grundeinheit des SUPER SYSTEMs ist die Verteilerbox. Sie besitzt 4 Anschlußbuchsen für Schachcomputer, Schachbrett, PersonalComputer und TV-Interface und schafft damit die Verbindung zwischen dem SUPER FORTE und den verschiedenen Zusatzgeräten. Jeweils zwei der genannten Geräte können miteinander verbunden werden. Die Verbindungen sind mit und ohne Schachcomputer möglich.

Ohne weitere Zusatzgeräte ist mit der Verteilerbox der direkte Anschluß des SUPER FORTE an jeden PersonalComputer möglich, der über eine RS232C-Schnittstelle verfügt; unabhängig vom jeweiligen Betriebssystem des Computers.

Beim Anschluß an einen PersonalComputer ist ein Kommunikations-Programm erforderlich, das den Ein- und Ausgang der Daten über die serielle Schnittstelle regelt. Derartige Programme sind entweder relativ preiswert als Public Domain Software oder als Shareware erhältlich. In einigen Fällen sind sie bereits Bestandteil des Betriebssystems. Dazu zählen u.a. TERM.ST, MOVE-IT, PROCOMM (!), CROSS TALK und SMARTCOMM II. Darüber hinaus ist es auch möglich eigene Übertragungsprogramme zu schreiben. Dafür können alle Programmiersprachen verwendet werden, die einen Zugriff auf den seriellen Ausgang erlauben (Basic, Pascal, C u.s.w.). Ihre NOVAG-Kundendienststation gibt Ihnen gerne nähere Auskunft.



Die Verbindungen im NOVAG SUPER SYSTEM

### **Fernseh-Interface (in Vorbereitung - lieferbar etwa Mitte 1990)**

Mit Hilfe des TV-Interface kann der SUPER FORTE über den Antenneneingang an jeden Fernsehapparat angeschlossen werden. Mit einer umschaltbaren Antennenweiche ist wahlweise Fernsehempfang oder Schachspielen möglich. Bei angeschlossenem Videorecorder können Partien auch auf Video aufgezeichnet werden.

Schachspielen aus dem Fernsehsessel - eine neue Dimension des Schachspiels!

### **Schachbrett (in Vorbereitung - lieferbar nicht vor Mitte 1990)**

NOVAG hat Schachbretter in Vorbereitung, die zusammen mit dem SUPER SYSTEM eingesetzt werden können, darunter auch ein Schachbrett mit automatischer Figurenerkennung. Durch den Anschluß eines Turnierbretts kann z.B. der Taschenschachcomputer SUPER VIP zu einem vollwertigen Schachcomputer mit direkter Zugabgabe erweitert werden. Auch die Verbindung Schachbrett - Verbindungsbox - TV-Interface - Fernsehapparat bietet interessante Aspekte.

**Wichtig:** Alle Teile des SUPER SYSTEMs können für alle NOVAG Schachcomputer verwendet werden, die den Zusatz "SUPER" haben (bis jetzt fallen darunter: SUPER VIP, SUPER NOVA, SUPER FORTE 'C' und SUPER FORTE 'C').

### **INTERFACE - Funktionen**

Die nachstehend beschriebenen Funktionen gelten für die Verbindung zwischen dem SUPER FORTE und der Verteilerbox, unabhängig davon, welches Zusatzgerät an die Verteilerbox angeschlossen ist (PersonalComputer, TV-Interface/Fernsehapparat oder Schachbrett).

In den Beschreibungen wird für alle externen Verbindungen stets die Bezeichnung INTERFACE verwendet. Wir möchten jedoch ausdrücklich darauf hinweisen, daß diese Bezeichnung in keinem Zusammenhang mit dem NOVAG-INTERFACE-Programm steht, das für FORTE, SUPER FORTE und SUPER EXPERT geliefert wurde.

Es gibt zwei Hauptfunktionen für die Verbindung zwischen SUPER FORTE und INTERFACE. Die erste Funktion besteht in der Übertragung vom SUPER FORTE zum INTERFACE und die zweite Funktion besteht in der Übertragung vom INTERFACE zum SUPER FORTE. In der Regel geschieht dies durch einen PersonalComputer, aber auch die Verbindungen mit anderen Ausgabegeräten funktionieren in ähnlicher Weise.

## **2. Funktionen SUPER FORTE --> INTERFACE**

Die INTERFACE-Taste werden durch vorheriges Drücken der SET LEVEL-Taste aktiviert und durch Drücken der GO-Taste oder der INTERFACE-Taste können Sie die INTERFACE-Funktion wieder verlassen und befinden sich dann wieder in der LEVEL-Funktion, die Sie durch Drücken der GO-Taste verlassen können.

### **2.1 INTERFACE ON / OFF (Verbindung ein- und ausschalten)**

Eingabe: SET LEVEL --> [ \_level ] set 4 --> INTERFACE --> [ INTERFACE OFF ]  
--> NO --> [ INTERFACE ON ] --> INTERFACE oder GO

Mit der vorstehenden Eingabe kann die ständige Übertragung zum INTERFACE abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Ist die ständige Verbindung eingeschaltet, werden fortlaufend alle Züge vom SUPER FORTE zum INTERFACE übertragen. Neben den Zügen werden auch die verschiedenen Zuginformationen übertragen, je nachdem welche INFO-Stufe gewählt ist (siehe unter 3.14 SEND INFO).



## 2.2 SEND GAME (gesamte Partie übertragen)

Eingabe: SET LEVEL --> INTERFACE --> --> { Pfeiltaste rechts } -->  
[ SEND GAME ? ] --> YES --> INTERFACE oder GO

Nach dieser Eingabe werden alle Züge des im Speicher des SUPER FORTE befindlichen Spiels zum INTERFACE übertragen. Die Partie wird in folgendem Format übertragen:

```
white    black
1 e2 - e4  e7 - e5
2 Ng1 - f3  Nb8 - c6
3 Bf1 - b5  a7 - a6
4 Bb5 x c6
00 : 00 : 02
```

Die Zeiten für Weiß und Schwarz werden am Ende der Zugliste ausgegeben. Wenn an die Verbindungsbox nichts angeschlossen ist, entsteht eine kleine Pause bis die Partie übertragen ist, die je nach Länge der übertragenen Partie variiert.

## 2.3 SEND BOARD (Übertragung der Spielposition)

Eingabe: SET LEVEL --> INTERFACE --> --> { Pfeiltaste rechts 2 mal drücken }  
--> [ SEND BOARD ? ] --> YES --> INTERFACE oder GO

Nach dieser Eingabe überträgt der SUPER FORTE die momentane Spielposition zum INTERFACE. Je nach gewähltem Modus (HUMAN oder VIDEO) erfolgt die Übertragung in unterschiedlichem Format.

Das "+" oder "." Zeichen am Ende der Übertragung zeigt an, welche Farbe am Zug ist ("+" = Weiß und "." ist Schwarz).

## 2.4 AUTOCLOCKS ON / OFF (Übertragung der Gesamtzeit nach jedem Zug)

Eingabe: SET LEVEL --> INTERFACE --> --> { Pfeiltaste rechts 3 mal drücken }  
--> [ AUTOCLOCKS OFF ] --> YES --> INTERFACE oder GO

Damit bei jedem gespielten Zug die verbrauchte Zeit zum INTERFACE übertragen wird, muß AUTOCLOCKS eingeschaltet werden. Mit der YES- oder NO-Taste wird AUTOCLOCKS ein- und ausgeschaltet.

## 2.5 VIDEO / HUMAN (Wahl der Ausgabefunktion)

Eingabe: SET LEVEL --> INTERFACE --> --> { Pfeiltaste rechts 4 mal drücken oder  
Pfeiltaste links 3 mal } --> [ VIDEO ] --> NO --> [ HUMAN ] -->  
INTERFACE oder GO

Das SUPER SYSTEM besitzt zwei verschiedene Ausgabefunktionen (VIDEO und HUMAN). Die Ausgabe VIDEO wird bei der Verbindung mit einem Fernsehapparat verwendet.

Die HUMAN-Ausgabe kennzeichnet die für den Menschen verständliche Übertragung der Informationen zum INTERFACE und wird bevorzugt für die Ausgabe über einen PersonalComputer verwendet.

## 2.6 ECHO OFF / ON (Eingabebestätigung aktivieren)

**Eingabe:** SET LEVEL --> INTERFACE --> <-- { Pfeiltaste links 2 mal drücken } --> [ ECHO OFF ] --> NO --> [ ECHO ON ] --> INTERFACE oder GO

Bei eingeschalteter ECHO-Funktion wird jedes Zeichen das der SUPER FORTE über das INTERFACE empfängt bestätigt bzw. wieder zum INTERFACE zurück übertragen. Ohne Eingabe von ECHO ist diese Funktion ausgeschaltet.

## 2.7 BAUD (Übertragungsgeschwindigkeit wählen)

**Eingabe:** SET LEVEL --> INTERFACE --> <-- { Pfeiltaste links 1 mal drücken } --> [ 9600 BAUD ] --> NO --> [ 1200 BAUD ] --> INTERFACE oder GO

Die Baudrate (= Übertragungsgeschwindigkeit) innerhalb der SUPER SYSTEMS muß auf beiden Endgeräten auf denselben Wert (1200 oder 9600 Baud) eingestellt werden, damit die Übertragung funktionieren kann. Bei der Verbindung mit einem PersonalComputer wird die Baudrate durch das Kommunikations-Programm eingestellt. In den meisten Fällen ist dies bei der Installation des Programms auszuwählen.

**Wichtig:** Alle wichtigen INTERFACE-Funktionen werden im Speicher des SUPER FORTE gespeichert und sind nicht jedesmal erneut einzustellen.

Die Voreinstellung INTERFACE ein/aus wird gespeichert und bleibt nach Betätigung der NEW GAME-Taste bestehen.

## 3. INTERFACE/PersonalComputer --> SUPER FORTE

Die nachstehend beschriebenen Funktionen sind dann möglich, wenn der SUPER FORTE über die Verteilerbox mit einem PersonalComputer verbunden ist. Die Eingabe dieser Befehle erfolgt von der Tastatur des PersonalComputers. Bei den meisten Eingaben muß lediglich der erste Buchstabe des Befehlswortes eingegeben werden. Einige Befehle erlauben oder benötigen zusätzliche Eingaben.

Für fortgeschrittene Computerfreaks ist es wichtig zu wissen, daß die nachstehenden Befehle auch in einem selbstgeschriebenen Programm eingesetzt werden können. Die selbständige Abarbeitung von umfangreichen Tests oder Schachaufgaben-sammlungen werden dadurch möglich.

**Bemerkung:** Es ist in jedem Fall der unter Eingabe angegebene Buchstabe einzugeben. Falls eine Option angegeben ist, ist diese zusätzlich einzugeben. Ob die Eingaben über die Tastatur in Groß- oder Kleinbuchstaben erfolgen ist ohne Belang.

**Beispiel:** Bei AUTOCLOCK sind als Eingaben möglich: "a" - "A" - "aon" - "Aon" - "AON" - "aoff" - "aof" - "Aof" - "AOFF"

### 3.1 AUTOCLOCK

Funktion	Eingabe	Option
Autoclock	a oder A	on/off (ein/aus)

Nach der Eingabe eines „a“ überträgt der SUPER FORTE den Status von AUTOCLOCK zum PersonalComputer. Wenn AUTOCLOCK eingeschaltet ist wird „autoclock on“ übertragen, im anderen Fall „autoclock off“. Die Eingabe mit Option schaltet AUTOCLOCK ein oder aus.

### 3.2 CLOCK

---

Funktion	Eingabe	Option
----------	---------	--------

Clocks	c oder C	
--------	----------	--

Nach der Eingabe eines „c“ überträgt der SUPER FORTE die verbrauchte Gesamtzeit für Weiß und Schwarz in folgendem Format zum PersonalComputer:

hh : mm : ss      hh : mm : ss

Die erste Zeit ist für Weiß, die zweite für Schwarz ( hh = Stunden, mm = Minuten und ss = Sekunden).

### 3.3 ECHO

---

Funktion	Eingabe	Option
----------	---------	--------

Echo	c oder E	on/off (ein/aus)
------	----------	------------------

Nach der Eingabe eines „c“ überträgt der SUPER FORTE den Status von ECHO zum PersonalComputer. Wenn ECHO eingeschaltet ist wird „echo on“ übertragen, im anderen Fall „echo off“. Die Eingaben mit Option schalten Echo ein oder aus.

### 3.4 FLIP BOARD

---

Funktion	Eingabe	Option
----------	---------	--------

Flip Board	f oder F	
------------	----------	--

Die Eingabe eines „f“ hat dieselbe Funktion, wie das Drücken der CHANGE COLOR-Taste.

### 3.5 GAME TO INTERFACE

---

Funktion	Eingabe
----------	---------

Game to Interface	g oder G
-------------------	----------

Nach der Eingabe eines „g“ überträgt der SUPER FORTE die Partie aus seinem Speicherspeicher zum PersonalComputer. Wenn im Speicherspeicher keine Partie gespeichert ist, dann überträgt er ein „?“ zum PersonalComputer.

### 3.6 HUMAN

---

Funktion	Eingabe
----------	---------

Human	h oder H
-------	----------

Die Eingabe eines „h“ teilt dem SUPER FORTE mit, daß Sie in den HUMAN-Modus umschalten möchten. Der SUPER FORTE beantwortet die Eingabe mit „human (conversational) mode“.

### 3.7 IDENTIFIER

---

Funktion	Eingabe
----------	---------

Identifier	i oder I
------------	----------

Nach der Eingabe eines „i“ identifiziert sich der SUPER FORTE mit seiner Programm-Versionsnummer mit „I V###“, wobei ### die Versionsnummer des eingesetzten Programms ist.

## 4.8 KEY

Funktion	Eingabe	Option
Key	k oder K	##

Die Eingabe eines „k“ mit nachfolgender Tastennummer hat dieselbe Wirkung, als ob Sie am SUPER FORTE die entsprechende Taste drücken würden. Beispiel: die Eingabe von „k7“ löst beim SUPER FORTE dieselbe Funktion aus, als würden Sie die GO-Taste drücken.

A1 = 00	B1 = 10	A8 = 07	Print Board = A0	Player/Player = B0	New Game = C0
A2 = 01	B2 = 11	B8 = 17	Print List = A1	Solve Mate = B1	Verify/Set Up = C1
A3 = 02	B3 = 12	C8 = 27	Print Moves = A2	Sound = B2	Change Color = C2
A4 = 03	B4 = 13	D8 = 37	Print Book = A3	Move/Random = B3	Clear Board = C3
A5 = 04	B5 = 14	E8 = 47	No/End = A4	Pro-Op = B4	Trace Forward = C4
A6 = 05	B6 = 15	F8 = 57	Yes/Start = A5	Priority = B5	Hint = C5
A7 = 06	B7 = 16	G8 = 67	<-- = A6	Flip Display = B6	Set Level = C6
A8 = 07	B8 = 17	H8 = 77	--> = A7	Take Back = B7	Go = C7

Bei der Bezeichnung der Felder bedeutet die erste Zahl jeweils die Reihen A-H mit 0...7, wobei A = 0, B = 1, C = 2 usw.

Die zweite Zahl bezeichnet die Reihen 1 - 8 mit den Zahlen 0...7, wobei Reihe 1 = 0, Reihe 2 = 1, Reihe 3 = 2 usw.

Für die Bezeichnung der Bedienungstasten wird die linke Reihe mit A0 - A7 (jeweils von oben nach unten) bezeichnet, die mittlere Reihe mit B0 - B7 und die rechte mit C0 - C7. Alle unterhalb der Tasten beschrifteten Funktionen werden nach vorheriger Aktivierung der SET LEVEL-Taste (= C6) mit demselben Code betätigt, der für die über der Taste befindliche Bezeichnung gilt.

## 3.9 LEVEL

Funktion	Eingabe	Option
Level	l oder L	level#

Die Eingabe eines „L“ fordert den SUPER FORTE auf, die eingestellte Spielstufe zum Personal-Computer zu übertragen. Die Übertragung erfolgt mit zwei Zahlen zur Kennzeichnung der eingestellten Spielstufe. Die Übertragung entspricht den unter 3. LEVEL beschriebenen Spielstufen.

Um die Spielstufe vom Personal-Computer aus zu ändern, geben Sie zuerst „L“ und danach die Nummer der Spielstufe mit einer Zahl von 1 bis 64 ein (Eingabebeispiel: „L27“ = Spielstufe 27). Der SUPER FORTE sendet eine Nachricht zurück die anzeigt, daß die Spielstufe geändert ist.

**Bemerkung:** Wenn Sie die Spielstufe ändern während der SUPER FORTE eine Zugsberechnung ausführt, dann erfolgt die Änderung der Spielstufe erst beim nächsten Zug.

## 3.10 MOVE

Funktion	Eingabe	Option
Move	m oder M	(a-h)(1-8)(a-h)(1-8)/(b,n,r,q)

Um einen Zug vom Personal-Computer aus auszuführen, z.B. e2-e4, müssen Sie „me2e4“ mit der Tastatur eingeben. Wenn eine Bauernumwandlung erforderlich ist, dann folgt nach der Eingabe des Zuges ein Schrägstrich (/) und danach der erste Buchstabe der Figur, in die der Bauer umgewandelt werden soll (erlaubt sind: q = queen/Dame, r = rook/Turm, n = Knight/Springer, b = bishop/Läufer). Wenn Sie keine Figurenart durch eine Eingabe bestimmen, nimmt der SUPER FORTE automatisch an, daß Sie in eine Dame umwandeln möchten.

### 3.11 NEW GAME

Funktion	Eingabe	Option
New Game	n oder N	

Die Eingabe eines „n“ hat unverzüglich ein Zurücksetzen des SUPER FORTE in die Ausgangsstellung zur Folge. Ist der HUMAN-Modus eingestellt überträgt der SUPER FORTE "NOVAG SUPER FORTE V1.01", im VIDEO-Modus "NOVAG SUPER FORTE @I V1.01."

### 3.12 POSITION

Funktion	Eingabe	Option
Position	p oder P	„_“ = Figur von Feld löschen „+“ = Weiß zieht an „-“ = Schwarz zieht an „c“ = Clear Board „w“ = weiße Figuren „b“ = schwarze Figuren „k“ = King / König „q“ = Queen / Dame „r“ = Rook / Turm „b“ = Bishop / Läufer „n“ = Knight / Springer „p“ = Pawn / Bauer

Nach der Eingabe eines „p“ erwartet der SUPER FORTE, daß Sie eine Spielposition eingeben oder ändern möchten. Diese Funktion entspricht der SETUP-Funktion (siehe auch unter 5. SETUP).

Das „\_“ Zeichen (= Strich unten) wird verwendet, um eine Figur von einem einzelnen Feld zu entfernen. Wenn Sie z.B. einen Springer der auf Feld b1 steht entfernen möchten, dann geben Sie „p\_b1“ ein.

Um eine Spielstellung auf der Tastatur des PersonalComputers einzugeben, die zum SUPER FORTE übertragen werden soll, geben Sie zuerst „p“ (p = Position) ein und anschließend „c“ (c = Clear Board) und danach Figurenfarbe, Figurentyp und Feldkoordinaten der einzugebenden Figuren.

Für die Kennzeichnung der Figurenfarbe wird „w“ und „b“ verwendet.

**Aufgabe:** Spielfeld löschen und folgende Figuren eingeben:  
wk e1 = weißer König e1  
wn e4 und d4 = weiße Springer e4 und d4  
wp f2 g2 h2 = weiße Bauern  
bk e8 = schwarzer König e8  
bq a8 = schwarze Dame a8  
und weiß ist am Zug.

**Eingabe:** „pc wk e1 ne4 df2 g2 h2 bke8 qa8 +“

Falls Sie sich bei der Eingabe vertippt haben, können Sie dies mit der Backspace-Taste korrigieren. Der Eingabepuffer ist begrenzt. Wenn Sie umfangreichere Spielstellungen mit vielen Figuren einzugeben haben, dann ist es sinnvoll zuerst die weißen Figuren und dann separat die schwarzen einzugeben.

### 3.13 REPLAY

Funktion	Eingabe	Option
----------	---------	--------

Replay	r oder R	
--------	----------	--

Die Eingabe eines „r“ fordert den SUPER FORTE auf, die REPLAY-Funktion einzuschalten. Wenn eine Partie im Memory des SUPER FORTE gespeichert ist, dann wird die Partie auf den Anfang gesetzt und mit einer Verzögerung von 5 Sekunden werden die gespeicherten Züge nacheinander angezeigt.

Durch Betätigung der CLEAR-Taste wird die REPLAY-Funktion angehalten und Sie können sich die restlichen Züge mit TRACE FORWARD anzeigen lassen.

### 3.14 SEND INFO

Funktion	Eingabe	Option
----------	---------	--------

Send INFO	s oder S	1, 2, 3, 4
-----------	----------	------------

Nach der Eingabe eines „s“ überträgt der SUPER FORTE den Status von INFO. Die INFO-Stufen reichen von 1 bis 4. Die nachfolgenden Beispiele zeigen die verschiedenen Informationen, die der SUPER FORTE bei den INFO-Stufen 1-4 zum PersonalComputer übertragen kann.

Die INFO-Stufen 1, 2 und 3 zeigen Informationen an, nachdem der SUPER FORTE seinen Zug berechnet hat, wobei mit der INFO-Stufe 4 fortlaufend Informationen geliefert werden, während der SUPER FORTE einen Zug berechnet. Die Übertragung der Informationen erfolgt jeweils dann, wenn eine Halbzugberechnung abgeschlossen ist.

Die Übertragung erfolgt in folgendem Format:

SEND INFO = 1

white black

1 e2 - e4

1 e7 - e5

Die verbrauchte Zeit für beide Seiten wird automatisch ausgegeben, wenn der 10. Zug gespielt ist (Autolock off).

SEND INFO = 2

white black

1 e2 - e4 00 : 00

1 e7 - e5 00 : 01 book

2 a2 - a3 00 : 05

2 Nb8 - c6 00 : 09 0.06 b1 - c3

In dem obigen Beispiel spielt der SUPER FORTE Schwarz. Die Zahlen die hinter dem jeweiligen Zug stehen, zeigen die verbrauchte Zeit für diesen Zug an ( 00 : 00 ). Nach der Zugzeit folgt die Angabe der Stellungsbewertung (z.B. 0.06 ). Für den Spieler wird als Stellungsbewertung 0.00 ausgegeben. Solange der SUPER FORTE Züge aus der programmierten Eröffnungsbibliothek spielt, wird anstatt der Stellungsbewertung das Wort „book“ ausgegeben. Während der SUPER FORTE einen Zug berechnet gibt die Stellungsbewertung an, wie er diesen Zug bewertet, wenn er ihn spielen würde. In dem obigen Beispiel bedeutet die Stellungsbewertung von 0.06, daß er bei diesem Zug für sich einen Vorteil von 6/100 einer Bauereinheit berechnet hat. Der Zug, der der Stellungsbewertung folgt (in diesem Beispiel b1 - c3) wurde vom SUPER FORTE als stärkster Gegenzug von Weiß errechnet. Dies ist derselbe Zug, den Ihnen der SUPER FORTE anzeigen würde, wenn Sie die HINT-Taste drücken würden.



### 3.15 TRACE BACK

---

Funktion    Eingabe    Option

Trace Back    t oder T

Nach der Eingabe eines „t“ wird der SUPER FORTE veranlaßt, den letzten Zug zurückzunehmen.

### 3.16 VIDEO

---

Funktion    Eingabe    Option

Video        v oder V

Die Video-Funktion wird zur Übertragung der Daten beim Anschluß an einen Fernsehapparat benötigt. Wird keine besondere Eingabe gemacht, dann ist die VIDEO-Funktion voreingestellt.

### 3.17 XMIT

---

Funktion    Eingabe    Option

Xmit        x oder X    on/off (ein/aus)

XMIT kontrolliert ob die Züge des SUPER FORTE zum INTERFACE übertragen werden sollen, wenn sie gespielt sind. Die XMIT-Funktion wird am SUPER FORTE mit INTERFACE ON/OFF ein- und ausgeschaltet. Nach der Eingabe von „x“ überträgt der SUPER FORTE den Status von XMIT. Wenn Züge zum INTERFACE übertragen werden können, erscheint die Meldung „interface on“, im anderen Fall „interface off“.

### Wichtiger Hinweis

Das frühere Beiblatt zur A-Version mit dem Abschnitt 3.2 Selektive Zugberechnung ist für die C-Version nicht mehr gültig. Durch die Möglichkeit den Grad der selektiven Zugberechnung frei zu wählen, ist die frühere Einstellung über Feld h8 hinfällig. Über das Feld h8 kann nun wieder, wie in der Spielstufen-Tabelle angegeben, die Spielstufe 64 ausgewählt werden.

Berichtigung zu:

### 16. STORE GAME

---

Für die Speicherung von Partien steht ein Gesamtspeicher für 10 x 120 Halbzüge zur Verfügung, der beliebig belegt werden kann. Entgegen den Angaben in der Anleitung können maximal 10 Spiele (begrenzt durch die zur Verfügung stehenden Spiele-Nrn. 0-9) und maximal 1.200 Halbzüge gespeichert werden, wobei die Anzahl der gespeicherten Halbzüge pro Partie unbegrenzt ist, solange insgesamt 1.200 Halbzüge nicht überschritten werden.

Berichtigung zu:

### 18. REVIEW (Schachtrainer)

---

Im 4. Beispiel wird gezeigt, daß für den tatsächlichen Zug die Zugbewertung ausgedrückt wird. Das ist bei dieser Programmversion nicht der Fall. Der Drucker gibt dafür [ 0.00 ] aus.



Um die komplette Zugbewertung zu erhalten, müssen Sie die Funktion REVIEW BOTH wählen. Die Anzeige der Zugbewertung von Schwarz gilt dann mit umgekehrten Vorzeichen für Weiß. Wird für Schwarz - 1.55 angezeigt, dann bedeutet das für Weiß einen Vorteil von 1.55 Bauerneinheiten.

Die Erklärung dafür ist sehr einfach. Die Partie wird aus dem Speicher geladen und die Zugbewertung ist nicht gespeichert. Müßte das Programm die Züge nochmals bewerten, dann würde dies die Rechenzeit der REVIEW WHITE-Funktion etwa verdoppeln. Wird die Partie über den Drucker mitprotokolliert (PRINT MOVES und PRINT EVALUATION sind eingeschaltet), dann liegen die Zugbewertungen für die ursprünglichen Züge vor und können mit den vom Computer vorgeschlagenen verglichen werden.

Berichtigung zu:

### 25.3 Eröffnungen löschen

Die Angaben in der Bedienungsanleitung sind unrigtig. Bitte verwenden Sie die nachstehenden Eingaben:

Eingabe: PRO-OP --> [ P pro op use ] --> PRO-OP --> [ E pro enter ] --> { die zu löschende Linie auf dem Brett spielen bis einschließlich des Zuges, ab dem alle mit diesem Zug beginnenden Varianten gelöscht werden sollen } --> DELETE PRO OP --> [ E delete ? ] --> YES --> PRO-OP --> [ pro op off ]

Berichtigung zu:

### 24.6 PRINT BOOK (selbstprogrammierte Eröffnungen ausdrucken)

Eingabe: PRO-OP --> [ P pro op use ] --> PRO-OP --> [ E pro enter ] --> PRINT BOOK --> [ E print open ? ] --> YES

Erklärung: Das Ausdrucken der selbstprogrammierten Eröffnungen funktioniert nur, wenn vorher E pro enter angewählt wurde.

### Unterschiedliche Tastenbeschriftungen

Bei Gehäusen der neueren Serie können Tastenbeschriftungen vorkommen, die von der Bedienungsanleitung abweichen:

- die SOUND-Taste ist unten anstelle von INFO mit DEPTH SEARCH beschriftet.
- die BEST MOVE-Taste ist unten anstelle von REVIEW mit CRITIQUE beschriftet
- 

In beiden Fällen gelten weiterhin alle Anzeigen und Beschreibungen, wie unter 8. INFO ON/OFF bzw. 18. REVIEW (Schachtrainer) beschrieben.