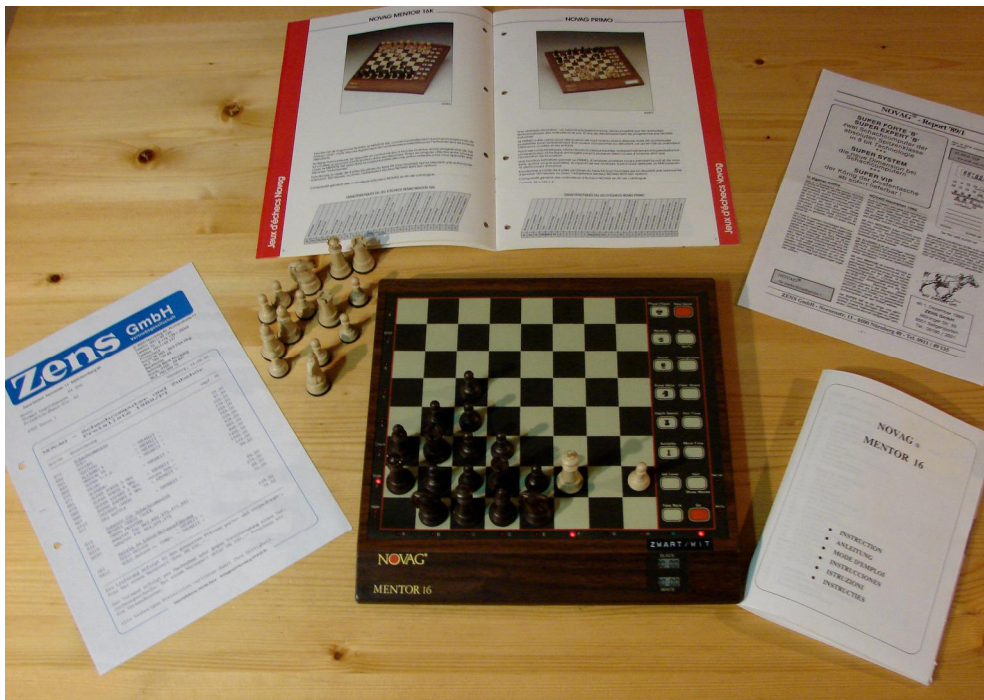


## 02-1989 [B-1171] Novag - **Mentor 16**

Model Art.-Nr. 892. Speciaal op verzoek van verzamelaar Hans van Mierlo schrijf ik een item over de Novag Mentor 16. Deze schaakcomputer is één van mijn favorieten. Vanwege zijn zeer compacte uitvoering past hij gemakkelijk in je koffer of rugzak. Op vakantie neem ik hem dan ook altijd mee.

Ik gebruik hem het meeste om te snelschaken, want met de twee displays kun je heel goed de 'count down schaakklokken' in de gaten houden. Met 15 minuten per partij win ik vaak, zeg 75%. Maar met 10 minuten per kleur is mijn winstscore nog maar fifty-fifty. Met 5 minuten per kleur kan ik al bijna niet meer winnen. Het is en blijft een uitdaging om tegen deze kleine rakker te snelschaken! De sensorvelden zijn bovendien ook nog eens lekker licht te bedienen.



De Novag Mentor 16 is een tafemodel schaakcomputer met twee LCD klok displays. Deze '16K leraar', met 8 MHz microcomputer vormt het hart van de Mentor 16 en is technisch identiek aan de Novag Amigo en de Excalibur Mentor.

De veelomvattende lijst van mogelijkheden bevat ondermeer: 8000 voorgeprogrammeerde meesteropeningen. Neemt tot aan 4 hele zetten terug. Hints (voor training). Autoplay (speelt tegen zichzelf). Positie verificatie. Set up en lost mat op in 5 zetten.

De 48 speelniveaus zijn gegroepeerd in 8 beginners (novice) niveaus. 8 snelschaak niveaus. 15 Vaste tijd niveaus en 1 analyse niveau. Plus 8 vaste zoekdiepte niveaus (1 ply t/m 8 ply). Deze niveaus maken van de Novag Mentor 16 een ideale schaakpartner voor een grote selectie van schakers in variërende klasse.

De Novag Mentor 16 bestaat uit een hout uitziende kunststof behuizing. De Novag Mentor 16 speelt op 6 x AA alkaline batterijen of op de Novag adaptor.

## Novag Mentor 16

Die '16' in der Gerätebezeichnung des Novag Mentor steht für das 16 KByte-Schachprogramm, das über 48 Spielstufen verfügt. Zu den Spielstufen gehören u. a. 8 Anfängerstufen, 8 Blitzschachstufen und 15 Turnierstufen. Eine doppelte LCD-Anzeige gibt Auskunft über die Zeit pro Zug sowie über die verbrauchte Gesamtzeit. Die Zug- und Stellungseingabe erfolgt über leicht bedienbare Drucksensoren. Die entstandene Stellung kann jederzeit abkontrolliert werden. Die Lösung von 5zügigen Mattproblemen, ein Zufallsgenerator, die Schiedsrichterfunktion beim Spielen mit einem menschlichen Gegner und eine sehr umfangreiche Eröffnungs-bibliothek gehören zum Umfang des Programms. Die Rechentiefe von max. 10 Halbzügen auf der Turnierstufe ist Garant für ein spielstarkes Programm, das auch schon an den fortgeschrittenen Schachspieler Anforderungen stellt. Die Stromversorgung erfolgt wahlweise über Batterien oder Netz.



O.T. Blathy (1922) - Weiß am Zug gewinnt! Matt in 16 Zügen ...

## Merkmale

- Schachbrettausführung: Kunststoff
- Drucksensoren
- Dioden: 16
- LCD-Anzeige: Schachuhr
- Spielstufen: 48
- Eröffnungsbibliothek: 8.000 Halbzügen
- Mattprobleme bis max. 5 Zügen
- Zurücknahme: 8 Halbzügen
- Spielunterbrechung
- Rechentiefe: max. 10 Halbzügen
- Größe in cm: 27,3 x 27,5 x 2,5
- Spielfeld: 20 x 20 cm
- Verwandt: Novag Amigo und Excalibur Mentor

# Zens GmbH

Vertriebsgesellschaft

Nürnberg, 14.09.89

## NOVAG - Schachcomputer und Zubehör Preisliste 1989/PI

Art-Nr	Bezeichnung	empf. VK
<u>Schachcomputer</u>		
873	SOLO	59.95
884	ESCORT	87.50
891	SECONDO - NEUHEIT -	109.50
893	ALLEGRO 4 - NEUHEIT -	159.50
892	MENTOR 16 - NEUHEIT -	229.00
895	SUPER V.I.P. - NEUHEIT -	329.00
871	PRIMO	329.00
881	SUPREMO - NEUHEIT -	428.00
879	SUPER FORTE 5 MHz	895.00
888	SUPER FORTE 6 MHz - NEUHEIT -	948.00
886	SUPER EXPERT 5 MHz -neues Geh.-	1495.00
887	SUPER EXPERT 6 MHz - NEUHEIT -	1595.00
8710	CHINESE CHESS	249.00
877	SEA BATTLE - NEUHEIT -	99.50
<u>Zubehör für Schachcomputer</u>		
815	QUARTZ CHESS CLOCK	99.00
816	CHESS PRINTER	279.00
8210	Adapter für 863,882,872,871,881	29.50
8220	Adapter für 864,879,878	32.50
<u>Spiele in Luxus-Holz Ausführung</u>		
581	SOLO deluxe - NEUHEIT -	129.50
5810	SOLO deluxe o. Comp. - NEUHEIT -	79.50

Die Lieferung erfolgt zu den genannten Preisen porto- und verpackungs-, frei bei einem Warenwert über DM 100,--.

Der Versand erfolgt per Nachnahme oder gegen Voreinsendung eines Verrechnungsschecks. Bei einem Warenwert unter DM 100,-- berechnen wir die Versandkosten.

Alle bisherigen Preislisten verlieren damit Ihre Gültigkeit.

The levels and their characteristics are shown below ...

Level	Moves	Time	Level	Moves	Time
1	40	2 min	25	1	3 sec
2	40	3 min	26	1	5 sec
3	40	5 min	27	1	10 sec
4	40	7 min	28	1	15 sec
5	40	10 min	29	1	30 sec
6	40	15 min	30	1	1 min
7	40	20 min	31	1	2 min
8	40	30 min	32	1	3 min
9	40	40 min	33	Set depth	1 Half move
10	40	50 min	34	Set depth	2 Half moves
11	40	60 min	35	Set depth	3 Half moves
12	40	90 min	36	Set depth	4 Half moves
13	40	100 min	37	Set depth	5 Half moves
14	40	120 min	38	Set depth	6 Half moves
15	40	150 min	39	Set depth	7 Half moves
16	Analysis level	infinite	40	Set depth	8 Half moves
17	Game in	5 min	41	Novice I	
18	Game in	10 min	42	Novice II	
19	Game in	15 min	43	Novice III	
20	Game in	20 min	44	Novice IV	
21	Game in	30 min	45	Novice V	
22	Game in	60 min	46	Novice VI	
23	Game in	90 min	47	Novice VII	
24	Game in	120 min	48	Novice VIII	

### Levels 1-16: Tournament Levels

On level 1-16 all moves have to be executed within a given time. These levels correspond with the tournament rules, where 40 moves have to be played within 120 min. If you or the computer exceeds the specified time control, the game will be declared lost.

### Levels 17-24: Action Chess Levels

On level 17-24 the Mentor 16 will compute its whole game within the fixed computing time.

### Levels 25 - 32: Fixed Time Levels

Levels 25-32 have each a fixed computing time per move. If the computer encounters a game situation where there is only one possibility to move, this move will be immediately displayed.

### Levels 33 - 40: Fixed Depth Levels

Levels 33 - 40 are important for analysis of specific board position. It may be of interest to see in how many half moves a difficult problem can be solved. The highest set depth is 8 half moves on level 40.

### Levels 41 - 48: Novice Levels

Levels 41 - 48 are easy levels suitable for beginners. The computers depth search is limited to 1 half move. Level 41 is the easiest level.

## **Special features: 'Show Moves' key and 'Depth Search' key**

Show Moves key.

If you press the 'Hint' key during the computer is thinking, the flashing LED's will show the best possible move the computer is calculating at this moment. Once the computer has calculated its counter-move, a beep will sound and the corresponding LED's will show the computer's move.

Depth Search key.

If you press the 'Depth Search' key whilst the computer is calculating its counter-move, the flashing rank LED's will show you the depth search of the current move.

LED 8 = 1 ply search, LED 8 and 7 = 2 ply search etc. and LED 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 and 1 = 8 ply search.

Note: Unless switched off, the computer will show- the depth search of all its move.

(Depth Search on = 3 beeps, Depth Search off = 1 beep).

The Mentor 16 will not show any mate announcement if the Depth Search mode is on.

## **Technical Data and Features**

- Progamnie Size:
  - 16K Byte Rom (Read-Only-Memory)
  - 256 Byte Ram (Random-Access-Memory)
- CPU Clock Speed: 8 Mhz
- Power Consumption: 1.5 mA Minimum / 30 mA Maximum
- Battery Operated: 6 x 1.5V UM-3 alkaline batteries
- Adaptor: Art. No. 8210 (9v DC rating 250mA) or Universal 9v DC
- Opening Book in Half/Move: 8000
- Playing Levels: 48
- Game Memory: Game kept or power off and will keep while the batteries last
- Take Back Moves: 8 half moves
- Solves Mate: up to mate-in-5
- Mate Annourcement: up to mate-in-5
- Depth Search at Tournament Level: 8 ply
- Super Slim Board: 27,3 x 27,5 x 2,5 cm

---

## **Programmierer / Programmer**

- Dave Kittinger

## **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: Februar (?) 1989

## **Technische Daten / Technical specifications**

- Mikroprozessor: Singlechip
- Taktfrequenz: 8 MHz
- Programmspeicher: 16 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 256 byte RAM

## **Spielstärke / Playing strength**

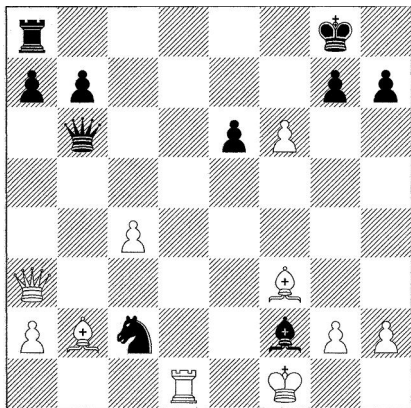
- Spielstärke: ca. 1400
-

Gespielt am 27.07.1996

Weiß: Novag Mentor 16, level B1, 60 Sek. pro Zug (Elo ca. 1400)

Schwarz: Saitek Team Mate Advanced Trainer, Level A, 60 Sek. pro Zug (Elo ca. 1430)

1. d2-d4      Sg8-f6
2. c2-c4      e7-e6
3. Sb1-c3      Lf8-b4
4. Sg1-f3      d7-d5
5. c4xd5      Sf6xd5
6. Dd1-d3      Sb8-c6
7. e2-e4      Sd5xc3
8. b2xc3      Lb4-a5
9. Lc1-b2      0-0
10. Lf1-e2     Dd8-e7
11. 0-0        Lc8-d7
12. c3-c4      Tf8-d8
13. Tf1-d1      Sc6-b4
14. Dd3-a3      La5-b6
15. Sf3-e5      f7-f6
16. Se5xd7     Td8xd7
17. Le2-f3      c7-c5
18. d4xc5      Lb6xc5
19. Td1xd7     De7xd7
20. Ta1-d1      Dd7-c6
21. e4-e5      Dc6-b6
22. e5xf6      Lc5xf2+
23. Kg1-f1     Sb4-c2??



24. f6-f7+     Kg8xf7
25. Td1-d7+    Kf7-g8
26. Td7xg7+   Kg8-h8
27. Tg7xh7+   Kh8xh7
28. Da3-e7+    Kh7-g6
29. De7-f6+    Kg6-h7
30. Df6-g7#

Ergebnis: 1-0 für Mentor 16!



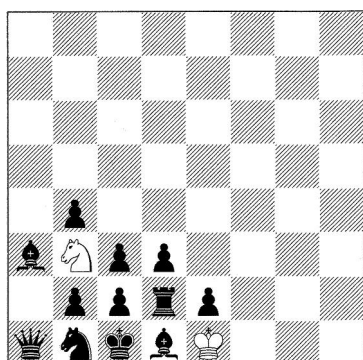
O.T. Blathy (1922) - Weiß am Zug gewinnt!

### Lösung O.T. Blathy (1922)

Weiß: Kf2, Bh2;

Schwarz: Kc1, Da2, Sbl, e1, La3, d1, Tb3, d2, Bb2, b4, c2, c3, c4, c5, d3, e2

So gewinnt der Bauer gegen die gesamte schwarze Streitmacht: **1. Kxe1 Da1 2.h3!!** (der Sinn des Tempoverlustes wird später klar) **2. ... Da2 3. h4 Da1 4. h5 Da2 5. h6 Da1 6. h7 Da2 7. h8S!** Der Bauer will nicht einmal zur Dame umgewandelt werden! Jetzt müssen die beiden Bauern auf c5 und c4 - in genau dieser Reihenfolge - geschlagen werden, damit der Springer auf b3 mattsetzen kann. **7. ...Da1 8. Sf7 Da2 9. Se5 Da1 10. Sd7 Da2 11. Sxc5 Da1 12. Se4 Da2 13. Sd6 Da1 14. Sxc4 Da2 15. Sa5 Da1.** Wäre der Bauer im zweiten Zug gleich nach h4 gezogen, stünde die schwarze Dame nun auf a2, und der weiße Springer könnte niemals ein Tempo verlieren. So aber gibt es **16. Sxb3 matt.**




---

### Literaturhinweise / References / Literatuuroverzicht

- Novag Mentor 16 = Novag Amigo = Excalibur Mentor.
  - Prijslijst Sparco International: leverbaar 09-1989.
  - Zie brochure Novag 1989 en handleiding.
  - CSS 2/89 S. 15 (foto).
  - Katalogus Peter Kisters voor uitgebreide technische info.
-