

+ 0.0 ... + 0.5	geringfügiger Vorteil
+ 0.5 ... + 1.0	leichter Vorteil
+ 1.0 ... + 3.0	Vorteil
+ 3.0 ... + 5.0	großer Vorteil
> + 5.0	sehr großer Vorteil
+99.9	setzt Matt
- 0.0 ... - 0.5	geringfügiger Nachteil
- 0.5 ... - 1.0	leichter Nachteil
- 1.0 ... - 3.0	Nachteil
- 3.0 ... - 5.0	großer Nachteil
< - 5.0	sehr großer Nachteil
-99.9	wird Matt gesetzt

9.2.1.2. Berechnete Hauptvariante

In der Bereitschaftsphase wird nach der Bewertung die Notation des letzten Computerzuges angezeigt. Nach $\langle \longrightarrow \rangle$ erhält man den erwarteten Gegenzug (= Zugvorschlag, ohne Start des Rechenprogramms). Durch $\langle \longrightarrow \rangle$ erhält man weitere Züge. Falls kein Zug weiter abgespeichert ist, bleibt das Display dunkel. Abgespeichert wird in der Feldernotation (Ausnahme bei Bauernumwandlung: Umwandlungsfigur anstelle der Ziffer des Zielfeldes).

Bei Bauernumwandlung steht das Symbol der Umwandlungsfigur an der Stelle der Ziffer des Zielfeldes. In der Rechenphase kann sich die Information verändern, daher immer die Zugfolge in ihrer Gesamtheit betrachten!

9.2.2. Turnierstufen

Während des Wettkampfes (MATCH - Mode) hat der Spieler geänderte Dialogmöglichkeiten (s. Pkt. 7.)

9.3. Spielinformationen <INFORMATION>

Von links nach rechts werden über $\langle \longrightarrow \rangle$ folgende Informationen angezeigt:

- Zugzähler 01. bis 00. (100.)
 - Zugfarbe -- Schwarz am Zuge
 - Zugfarbe . Weiß am Zuge
 - Anzahl unter- 11 Züge gespielt, Schwarz am Zuge
 - suchter Stellung
 - Rechentiefe
 - absolut
 - selektiv
- ∇ (in Halbzügen dezimal)
 \triangleleft (in Halbzügen dezimal)
 zum Beispiel: [11.--]
 3 Halbzüge selektiv

9.4. Schachuhr <TIME>

9.4.1. Anzeige

Von links nach rechts wird über $\langle \longrightarrow \rangle$ angezeigt:

- Schachuhr Weiß
 - Stundenzahl, Minutenzahl (Punkt blinkt)
 - Minutenzahl, Sekundenzahl (Punkt blinkt nicht)
 - Stundenzahl, Minutenzahl (Punkt blinkt)
 - Minutenzahl, Sekundenzahl (Punkt blinkt nicht)
- Schachuhr Schwarz

9.4.2. Anwendung der Schachuhr

Beide Parteien haben bei Wettkämpfen eine bestimmte Anzahl von Zügen in einer festgesetzten Zeit auszuführen. Die Zeitkontrolle wird für jede Partei mittels einer Doppelschachuhr ausgeübt, die jeweils für die am Zuge befindliche Partei läuft.

Besonderheit:

Hat der Computer seinen Denkprozeß beendet und zeigt er über die Feldanzeigen seinen Zug an, so stellt er seine Uhr ab und setzt die des Gegners in Gang (vor dem Ausführen des Zuges auf dem Brett).

Gemessen wird im Normalbetrieb auf jeder Seite die Summenzeit. Zu Beginn stehen beide Uhren auf 0 h : 0 min : 0 sec (nach [GAME]) und läuft sofort für die weiße Partei.

In der Turnierstufe wird die Schachuhr auf eine festgelegte Zeit eingestellt und rückwärts (count down) gemessen.

Die Partie ist dann für diejenige Seite verloren, die diese Zeit überschreitet (Nulldurchgang) und die andere Seite dies reklamiert. Die Zeitüberschreitung wird durch die Anzeige von 4 Punkten in der jeweiligen Schachuhr signalisiert.

Alle Bedienfunktionen, außer \leftarrow , \rightarrow und \langle ENTER \rangle zum Starten der Uhr sind außer Kraft gesetzt.

10. Zugzurücknahme

Das Zurücknehmen von Zügen ist möglich, wenn CM und CP leuchten. Einfaches Vorgehen:

\langle MOVE BACK \rangle betätigen und den zuletzt ausgeführten Zug auf dem Brett zurücknehmen. Das Display unterstützt Sie dabei, indem es

- Figuren auf falschen Feldern anzeigt (z. B. [E4??])
- auf fehlende Figuren hinweist (z. B. [E3 $\bar{1}$])

Die zugehörige Feldanzeige leuchtet. Die Zurücknahme von Zügen ist bis zur Partiausgangsstellung möglich. Nach jedem zurückgenommenen Zug wird automatisch auf [Y] umgestellt (Wechsel Zugrecht s. Pkt. 3.).

11. Module

11.1. AC-ADAPTER G-5502.500

Anwendung

Der AC-ADAPTER ist für die Stromversorgung des Schachcomputers CHESS-MASTER diamond G-5004.500 anzuwenden. Der AC-ADAPTER ist mit einem Schutztransformator nach TGL 200-1766 ausgestattet und allseitig schutzisoliert.

Aufstellung und Inbetriebnahme

Die Gerätesteckdose ist mit dem Anschluß für externes Netzteil des Schachcomputers CHESS-MASTER diamond und der Netzstecker mit einer Netzsteckdose zu verbinden:

Netzspannung	220 V \pm 22 V
Netzfrequenz	50 Hz \pm 1 Hz
	60 Hz \pm 1,2 Hz

Damit ist der AC-ADAPTER betriebsbereit.

Die Gummifüße des Gerätes können bei längerem Abstellen auf hellen Flächen Flecke hinterlassen. Das Abstellen auf empfindlichen Möbelstücken ist deshalb zu vermeiden bzw. es sind entsprechende Unterlagen zu verwenden.

Auswechseln der Sicherung

Bei Betriebsspannungsausfall ist die Primärsicherung des AC-ADAPTER zu kontrollieren und gegebenenfalls zu wechseln.



Dazu ist unbedingt der Netzstecker zu ziehen!

Die Sicherung ist nach Lösen der beiden Schrauben an der Bodenseite und Abnahme des Gehäuseoberteils zugänglich.



Der angegebene Sicherungswert (T 125 mA) ist unbedingt zu verwenden!

Darstellung der Anschlußstellen

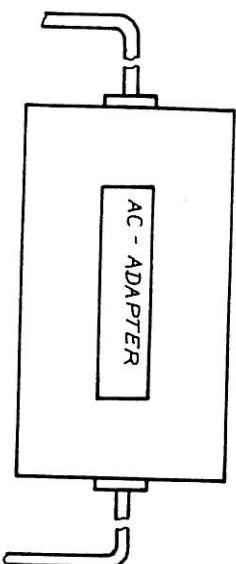


Bild 3: Draufsicht

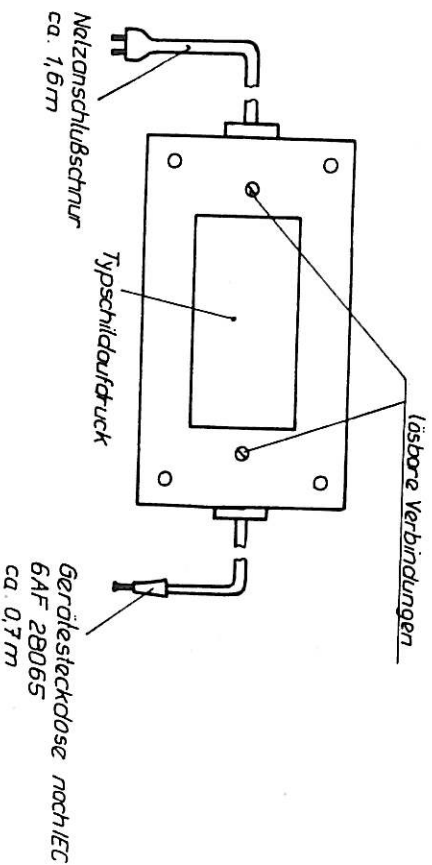


Bild 4: Bodenansicht

11.2. Programmmodul PM10-OPENING G-5010.500

Anwendung

Der Programmmodul PM10-OPENING (Kurzbezeichnung PM10) stellt eine Erweiterung des Spielprogramms durch eine Eröffnungsbibliothek für den Schachcomputer CHESS-MASTER diamond G-5004.500 dar. Als Eröffnung bezeichnet man das Anfangsstadium einer Partie. In ihr kommt es darauf an, die Streitkräfte beider Seiten zu mobilisieren. Gewöhnlich erstreckt sich die Eröffnungsphase über die ersten 10 - 15 Züge. Am Anfang einer Partie gibt es eine Vielzahl von Zugmöglichkeiten. Das Schachspiel ist jedoch den Gesetzmäßigkeiten der Logik unterworfen und die Kenntnis dieser Gesetze befähigt den Spieler, untaugliche Züge und Varianten auszuschließen und den Kreis der in Frage kommenden Züge erheblich einzuschränken. Diese Aufgaben werden für den Computer durch den PM10 übernommen.

Der PM10 verfügt über eine äußerst raffiniert in Breite und Tiefe angelegte Eröffnungsbibliothek. In ihr sind mehr als 800 Varianten gespeichert. Durch die besondere Fähigkeit des PM10, Zugumstellungen zu erkennen und für sich auszunutzen, können abwechslungsreiche Partien gespielt werden. Der PM10 ist hervorragend geeignet, tiefer in die Geheimnisse der Schacheröffnungen einzudringen und die vielfältigen Ideen und Besonderheiten der wichtigsten Eröffnungssysteme und Varianten kennenzulernen. Dabei orientiert der PM10 trotz der hohen Variantenzahl stets auf das Wesentliche. Aus dem Riesenschatz seien hier nur einige der gegenwärtig beliebtesten Varianten aufgeführt:

Spanisch mit Marshall-Angriff, Steinitz-Verteidigung, offene und geschlossene Verteidigung, Tschigorin-System; des weiteren Italienisch, Schottisch, Zwei- und Vierspingerpiel, Philidor-Verteidigung, Russisch, Königsgambit und Läuferpiel innerhalb der offenen Eröffnungssysteme.

Sizilianisch mit Scheveninger-, Paulsen-, Rauser-Sosin-System, Drachenvariante, KASPAROW-Variante

dazu Französisch, Skandinavisch, Caro-Kann, Aljechin-Verteidigung, Pirc-Ufimzew-Verteidigung, Königsfianchetto als halboffene Eröffnungen

Damengambit mit orthodoxer Verteidigung, Tarrasch-Verteidigung, Cambridge-Springs-Verteidigung, Slowisch, Meraner Variante

Indische Systeme mit Nimzowitsch-Indisch, Grünfeld-Indisch, Königsindisch, Damenindisch, moderne Benoni-Verteidigung weiterhin Englisch, Holländisch und Katalanisch als Vertreter der geschlossenen Systeme.

Inbetriebnahme

Der PM10 kann vor Partiebeginn bei ausgeschaltetem CHESS-MASTER diamond in den Steckplatz Programmmodul eingeführt werden oder aber bei eingeschaltetem Grundgerät vor oder während einer Partie über die Betriebsart Modulwechsel [CH M] (s. Pkt. 4.4.) eingebracht und entfernt werden (Bild 5).

Beim Einschieben ist darauf zu achten, daß der PM10 in den Schienen des Steckplatzes geführt wird und das Typschild nach oben zeigt.

Die Anwahl der Eröffnungsbibliothek erfolgt nur bei eingeschobenem PM10. Ein ordnungsgemäß eingeschobener PM10 erweitert das SELECTION-Menü wie folgt:

```
<SELECTION>
<----->
      [KEFE]
      [THEO]
```

Innerhalb des SELECTION-Menü kann bei eingeschobenem PM10 dieser durch alternierendes Betätigen von <ENTER> abgeschaltet [THEO] oder aktiviert [THEO] werden. Unabhängig hiervon wird bei eingeschobenem PM10 die Notationszeile (s. Pkt. 9.1.) am Ende um die Kennzeichnung [THEO] erweitert. Nach Ausführung eines Zuges ist hierüber erkennbar, ob der gespielte Zug im PM10 enthalten ist. Weichen Sie mit der Ausführung eines Zuges von einer eingespeicherten Variante ab oder erreichen das Ende der jeweiligen Variante bzw. bei inaktivem PM10, so verlischt dieser Hinweis und der Com-

puter berechnet seinen Zug entsprechend den eingestellten Parametern. Welche Variante der Computer spielt, entscheidet er nach einem Zufallsprinzip. Möchten Sie eine andere Variante spielen so genügt es, durch ein- oder ggf. auch mehrmaliges Betätigen von <ENTER> dieses Zufallsprinzip auszunutzen. Der Computer wird dann, falls vorhanden, einen Alternativzug spielen. Eine weitere Möglichkeit besteht im Vorspielen bestimmter Varianten oder Züge im [KEFE] - Mode (s. Pkt. 5.1.). Die Ausgabe eines Zuges aus der Eröffnungsbibliothek erfolgt unabhängig von den anderen eingestellten Parametern nach ca. 2...7s Bedenkzeit.

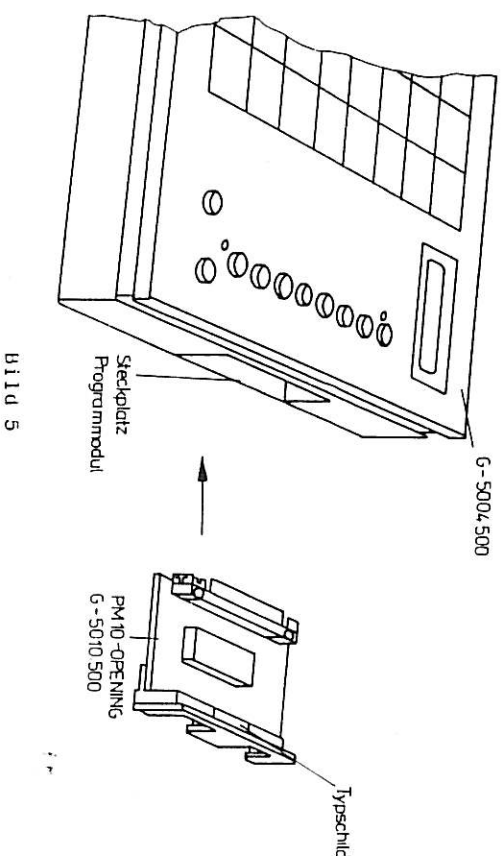


Bild 5

Anwendung

Der Programmmodul PM11-ENDING (Kurzbezeichnung PM11) stellt eine Verbesserung des Spielprogrammes für den Schachcomputer CHESS-MASTER diamond G-5004.500 dar. Um die maximale Leistungsfähigkeit des G1 diamond und der Programmmodule PM10-OPENING und PM11-ENDING zu erreichen, empfiehlt es sich

- bei Benutzung des PM10 diesen unmittelbar nach Ausführung

- bei Nichtbenutzung des PM10 unmittelbar vor Spielbeginn den PM11 in den Steckplatz Programmmodul einzuführen.

Neben allgemeinen Verstärkungen des Spielprogrammes enthält der PM11 spezielle Endspielstrategien, die eine effektivere Behandlung dieser Spielphase bewirken.

Inbetriebnahme

Der PM11 kann vor Partiebeginn bei ausgeschaltetem CHESS-MASTER diamond in den Steckplatz Programmmodul eingeführt werden oder aber bei eingeschaltetem Grundgerät vor oder während einer Partie über die Betribsart Modulwechsel [CH M] (s. Pkt. 4.4.) eingebracht und entfernt werden (Bild 6).

Beim Einschieben ist darauf zu achten, daß der PM11 in den Schienen des Steckplatzes geführt wird und das Typschild nach oben zeigt.

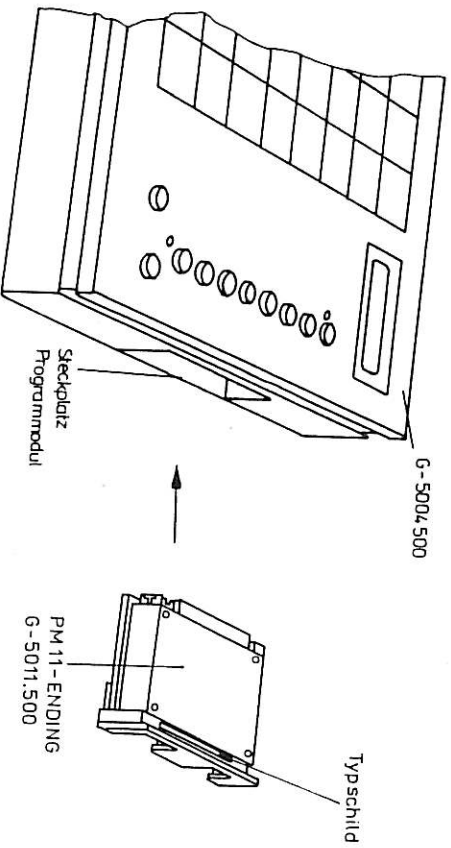


Bild 6

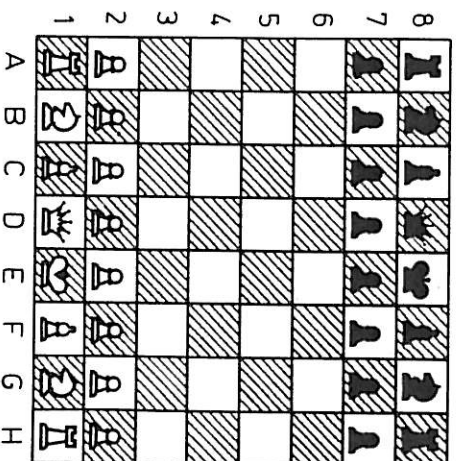
Ein ordnungsgemäß eingeschobener PM11 erweitert während der Computer seinen Zug berechnet oder ausibt nach <VIEW> , <NOTATION> <—> die Notationszeile (s. Pkt. 9.1.1) um das Kennzeichen [END]

Über die [STR] -Funktion ist es möglich, das Zusammenwirken vom fest eingebauten Grundprogramm des Computers und dem Programmmodul PM11 zu beeinflussen. Nach <MONITOR> , <PARAMETER> , <—> , <ENTER> und <—> oder <—> sind bei der [STRO] -Funktion das Grundprogramm und der PM11 aktiv, während bei der [STR1] -Funktion nur das Grundprogramm aktiv ist.

12. Spielregeln

12.1. Schachbrett und Schachfiguren

























Das Schachbrett besteht aus 64 quadratischen Feldern. Diese sind abwechselnd hell und dunkel und werden als weiße und schwarze Felder bezeichnet. Rechts vom Spieler muß sich immer ein weißes Eckfeld befinden. Auf jedem Schachfeld wird zwischen waagerechten Reihen, die von links nach rechts führen und mit den Zahlen 1 bis 8 versehen sind, und senkrechten Linien, die in die Richtung des Gegners führen und mit den Buchstaben A bis H bezeichnet sind, unterschieden.



Grundstellung

Auf dem Schachbrett stehen sich zwei Parteien gegenüber:
Weiß und Schwarz.

Diesen Kampf zwischen den beiden Parteien (Gegnern) bezeichnet man als Schachpartie. Jedem Spieler steht die gleiche Anzahl (16) Schachfiguren zur Verfügung, die bestimmte Namen und Drucksymbole haben:

weiße Figuren			schwarze Figuren		
Druck- symbol	Name	Abk. Anzeige	Druck- symbol	Name	Abk. Anzeige
	König	K 		König	K - 
	Dame	D 		Dame	D - 
	Turm	T 		Turm	T - 
	Läufer	L 		Läufer	L - 
	Springer	S 		Springer	S - 
	Bauer			Bauer	- 

Der Bauer trägt nur die Bezeichnung des Feldes, auf dem er sich befindet.

Zu Beginn einer Schachpartie verfügt jeder Spieler über:

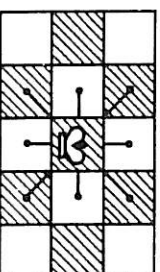
- 1 König
- 1 Dame
- 2 Türme
- 2 Läufer
- 2 Springer
- 8 Bauern

Vor Beginn des Spieles werden die Figuren entsprechend Grundstellung aufgebaut. Die Figuren werden auf dem Schachbrett nach bestimmten Regeln bewegt. Ziel des Spieles ist es, den gegnerischen König matt zu setzen.

12.2. Zugmöglichkeiten

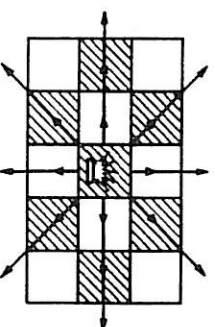
Eine Schachpartie wird durch von beiden Parteien abwechselnd vorgenommenen Ziehen, d. h. Setzen von Figuren von einem Feld auf ein anderes Feld, gespielt.

Der König



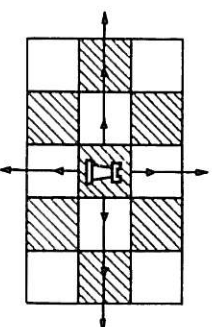
Der König kann auf jedes nicht durch gegnerische Figuren bedrohte, freie Nachbarfeld ziehen (beliebige Richtung).

Die Dame



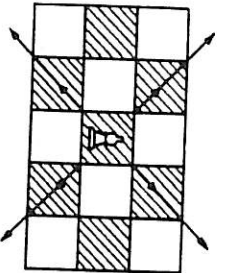
Die Dame kann beliebig weit in waagerechter, senkrechter oder diagonalen Richtung ziehen oder schlagen. Ein Überspringen eigener oder gegnerischer Figuren ist verboten.

Der Turm



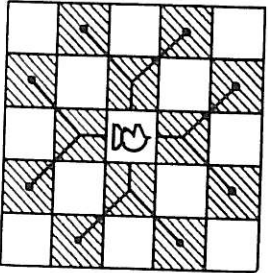
Der Turm kann beliebig weit waagerecht oder senkrecht ziehen oder schlagen.

Der Läufer



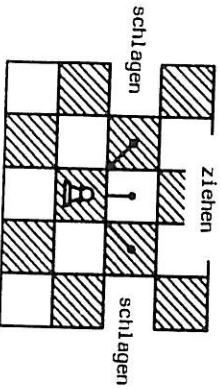
Der Läufer kann auf den Diagonalen (schräge Linien) in beliebiger Richtung und beliebig weit ziehen oder schlagen.

Der Springer



Der Springer kann von seinem Standplatz in jede beliebige Richtung über ein Feld hinweg auf ein andersfarbiges Feld ziehen oder schlagen. Über dazwischenstehende Figuren springt er hinweg.

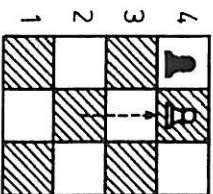
Der Bauer



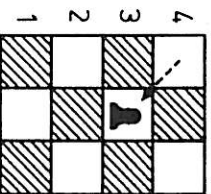
Der Bauer darf nur einen Schritt vorwärts ziehen. Wenn er jedoch noch nicht gezogen hat (Anfangsposition), darf der Spieler mit ihm über ein freies Feld hinweg vorwärts ziehen (Doppelschritt). Der

Bauer schlägt nicht so wie er zieht, sondern stets ein Feld schräg vorwärts.

En passant



Doppelschritt (Weiß)



Schwarz schlägt En passant

Das Schlagen En passant (im Vorübergehen) ist nur zwischen Bauern möglich und hier auch nur in einer bestimmten Situation. Ein Bauer kann dann geschlagen werden, wenn er aus der Grundstellung heraus einen Doppelschritt macht und dabei ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern bedroht wird. Das Schlagen muß aber unmittelbar im nächsten Zug erfolgen.

12.3. Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer bis zur letzten Reihe des Gegners verrückt, so wird er vom Brett genommen und an seine Stelle kann eine beliebige andere Figur mit Ausnahme des Königs der gleichen Farbe gesetzt werden.

12.4. Rochade

Jedem Spieler wird es während einer Schachpartie erlaubt, in einem Zug gleichzeitig König und Turm zu ziehen. Eine Rochade ist nur möglich, wenn:

- weder König noch Turm vorher gezogen wurden
- der König nicht im Schach steht
- das Feld, über das der König ziehen muß, nicht von einer gegnerischen Figur bedroht wird
- alle Felder zwischen König und Turm frei sind.

Die Rochade ist wie folgt auszuführen:

Der König wird über ein Feld in Richtung seines Turmes gesetzt, und der Turm wird nach der anderen Seite des Königs auf das angrenzende Feld gezogen.

12.5. Schach, Matt, Patt, 50-Züge-Regel und Stellungswiederholung

Wenn eine Figur so gezogen wird, daß Sie mit dem nächsten Zug den gegnerischen König schlagen könnte, so bezeichnet man diese Bedrohung des Königs als "Schach", gegen die der König mit dem nächsten Zug geschützt werden muß.

Prinzipiell existieren hierfür 3 Verfahren:

- der König zieht auf ein anderes Feld, das nicht bedroht wird
- die schachbietende gegnerische Figur wird geschlagen
- eine eigene Figur wird zwischen schachbietender gegnerischer Figur und König gezogen.

Falls keine dieser angeführten Verteidigungen gegen das "Schach" möglich sind, so bedeutet das "Matt" und Partieverlust.

Im Spiel kommt es oft vor, daß keine der beiden Parteien gewinnen kann, so daß die Partie unentschieden (Remis) endet. Eine Art des Remis stellt das "Patt" dar. Unter "Patt" versteht man eine Stellung, bei der eine Partei, deren König nicht im Schach steht, die aber am Zuge ist, weder den König noch eine andere Figur ziehen kann.

(Ein König darf nicht in ein Schachgebot hinein ziehen!)

Weitere Remismöglichkeiten bei Wettkämpfen:

- wenn ein am Zuge befindlicher Spieler nachweist, daß mindestens 50 Züge von beiden Parteien geschehen sind, ohne daß eine Fi-

gur geschlagen worden ist oder ein Bauer gezogen hat (50-Züge-Regel)

- wenn die gleiche Stellung zum dritten Male von dem gleichen am Zuge befindlichen Spieler herbeigeführt wurde
(Die Stellung wird als die gleiche angesehen, wenn Figuren gleicher Art und gleicher Farbe auf den gleichen Feldern stehen).

13. Testprogramm

Das Programm des Schachcomputers wurde vom Hersteller sorgfältig getestet. Sollten bei der Bedienung des Gerätes trotzdem Unstimmigkeiten vorkommen, überzeugen Sie sich zuerst in der Bedienungsanleitung, ob Sie die fragliche Funktion auch einwandfrei beherrschen. Im Zweifelsfalle kann das Gerät mit dem nachfolgendem Testprogramm getestet werden. Sie betätigen der Reihe nach die angegebenen Funktionstasten; dabei müssen die angegebenen Displayanzeigen erscheinen.

13.1. Überprüfung der Betriebsbereitschaft

- Alle Figuren vom Brett nehmen
- Netzanschluß herstellen

CM leuchtet und [OK ?] wird angezeigt.

Sollten andere Anzeigen erscheinen, betätigen Sie gemeinsam die Tasten <MONITOR> + <VIEW>. Sollte sich der Anfangszustand nicht einstellen, so liegt ein Gerätefehler vor.

13.2. Überprüfung der Sensorfelder

- Computer in Anfangszustand bringen (leeres Brett)
CM und [OK ?] werden angezeigt.
- Funktionstasten <BOARD> und <ENTER> betätigen
CM und [OK] werden angezeigt.

- beliebige Schachfigur auf Feld A1 setzen und wieder anheben
Es leuchtet zusätzlich Feldanzeige und im Display wird die Feldadresse und Symbol für weißen Turm angezeigt: [A1 ♖]
Figur nacheinander auf alle 64 Sensorfelder setzen, wobei beim

Aufsetzen die Feldanzeige verlischt und im Display [Ok] angezeigt wird. Beim Anheben dagegen leuchtet die Feldanzeige des angewählten Feldes und im Display erscheint die entsprechende Feldadresse nebst Symbol für den weißen Turm. Ist keine Reaktion im Display feststellbar, so liegt ein Fehler des Feldsensors vor. Leuchtet die Feldanzeige beim Anheben der Figur nicht, so ist die Feldanzeige defekt.

13.3. Überprüfung der Programmfunktionen

- Programmmodul entfernen/ Netzanschluß herstellen
- Grundstellung aufbauen
- Gleichzeitig Tasten <MONITOR> + <VIEW> betätigen
- [Ok ?] dann <ENTER> betätigen und alle als falsch stehend reklamierte Figuren in Grundposition bringen bis [FV] angezeigt wird (s. Pkt. 3.)
- [FV] Grundstellung korrekt

Taste/Zug	GM	CP	Display	Bemerkung/Feldanzeige
<FUNCTION>	x	x	[FV]	([] leuchtet, < > blinkt)
<—>	x		[GAME]	
<ENTER>	x		[MOVE]	Zugmöglichkeiten
<—>	x		[WIA3]	[W1] , <A3>
<SELECTION>	x		[WIC3]	[W1] , <C3>
<ENTER>	x		[KEFE]	Schiedsrichter aus
<PARAMETER>	x		[KEFE]	Schiedsrichter ein
<ENTER>	x		[LEV]	
<—>	x		[LEV0]	Spielstufe 0
<—>	x		[LEV1]	Spielstufe 1
<MONITOR>	x	x	[FV]	
F2-F4	x	x	[FV]	
e7-e6	x	x	[FV]	
g2-g4	x	x	[FV]	
<ENTER>	x	x	[VC]	[W8] , <H4>
<VIEW>	x	x	[VIEW]	[W8] , <H4>
<DIALOGUE>	x	x	[+999]	[W8] , <H4>
<—>	x		[W8H4]	[W8] , <H4>
d8-h4			[MATE]	MATE blinkt, Weiß ist Mat

<VIEW>	x	x	[VIEW]	
<MONITOR>	x	x	[FV +]	
<MOVE BACK>	x	x	[H4??]	[H4]
W4 anheben	x	x	[W8-#]	[W8]
W8 absetz.	x		[FV]	
<BOARD>	x		[DEF]	
<ENTER>	x		[OK]	Stellung ändern
g4 anheben	x		[G4 A]	[G4]
g2 absetzen	x		[OK]	
f4 anheben	x		[F4 A]	[F4]
f2 absetzen	x		[OK]	
e6 anheben	x		[E6-a]	[E6]
e7 absetzen	x		[OK]	
<MONITOR>	x	x	[FV]	
<BOARD>	x		[DEF]	
<—>	x		[TABL]	
<—>	x		[COL]	Weiß am Zug
<ENTER>	x	x	[FV]	Anzeige Blitzschachstufe
<MATCH>	x		[5']	
<SELECTION>	x		[KEFE]	Schiedsrichter aus
<ENTER>	x		[SELF]	Selbstspiel ein
<—>	x		[SELF]	C blinkt, Computer rechnet
<ENTER>	x		[VC]	[E2] , <E4>
<MONITOR>	x	x	[FV]	Computer rucksetzen
+ <VIEW>	x	x	[FV]	Gerät in Ordnung, weitere Tests s. Bsp. unter Pkt.8.

13.4. Überprüfung Programmmodul PM10

- Netzanschluß bzw. Stromversorgung unterbrechen
- Programmmodul PM10 einschließen
- Figuren ordnungsgemäß aufstellen
- Netzanschluß herstellen

- falls [OK ?] im Display angezeigt wird, <ENTER> betätigen und alle als falsch stehend reklamierte Figuren in Grundposition bringen bis [FY] angezeigt wird (s. Pkt. 3.).

Taste/ Zug	CM	CP	Display	Bemerkung
<SELECTION>	x	x	[FY]	Grundstellung
<ENTER>	x		[REFE]	
<VIEW>	x		[REFE]	Referee ein
<NOTATION>		x	[VIEW]	
<←→>		x	[BEG]	
1. c2-c4 c7-c5		x	[THEU]	PM10 aktiv
2. Sb1-c3 Sg8-f6		x	[THEU]	Züge ausführen
3. g2-g3 d7-d5		x	[THEU]	
<MONITOR>	x	x	[D7D5]	
<SELECTION>	x		[REFE]	
<ENTER>	x		[REFE]	Referee aus
<VIEW>		x	[VIEW]	
<NOTATION>		x	[D7D5]	
<←→>		x	[THEU]	
4. c4xd5		x	[THEU]	Spielerzug
Sf6xd5		x	[THEU]	Computerzug
5. Lf1-g2		x	[THEU]	
Sd5-c7		x	[THEU]	
6. Sg1-f3		x	[THEU]	
Sub8-c6		x	[THEU]	
7. 0-0		x	[]	Variantenende
				THEU verliert

PM10 in Ordnung

- Ergeben sich Abweichungen gegenüber dem Testprogramm so ist der ordnungsgemäße Sitz des PM10 im Schachcomputer zu überprüfen (ggf. Einschieben wiederholen).
- Ist das Testprogramm auch danach nicht mit Erfolg überführbar, so liegt ein Fehler vor und der PM10 ist zusammen mit dem Schachcomputer CHESS-MASTER diamond an den Kundendienst zur Reparatur einzusenden.

13.5. Überprüfung Programmmodul PM11

- Schachbrett vollständig leeren, ggf. Modul aus Steckplatz entfernen

Taste/ Zug	CM	CP	Display	Bemerkung
- Gerät einschalten	x		[OK ?]	Brett leer
- <BOARD>	x		[DEF]	
- <ENTER>	x		[OK]	
- folgende Figuren aufsetzen				
weib: Ke4,e2		x	[OK]	Stellung
schwarz: Ke8	x		[GAME]	aufbauen
- <FUNCTION>	x		[MOVE]	Modulwechsel
<←→>	x		[REPL]	anwählen
<←→>	x		[CH M]	
<←→>	x		[]	
<ENTER>	x		[]	
- PM11 einschieben	x		[]	
- <MONITOR>	x		[FY]	
- <VIEW>	x		[VIEW]	
<NOTATION>	x		[BEG]	Notationszeile
<←→>	x		[]	
<ENTER>	x		[ENDG]	
- Züge ausführen:				
1. Ke4-d5		x	[]	Computerzug
1. ...		x	[ENDG]	Spielerzug
2. e2-e4		x	[]	
2. ...		x	[ENDG]	ENDG verliert nach
3. Kd5-e5		x	[]	Ausführung des Computerzuges
3. ...		x	[ENDG]	
4. Ke5-d6		x	[]	
4. ...		x	[ENDG]	
5. e4-e5		x	[]	
5. ...		x	[ENDG]	
6. e5-e6		x	[]	
6. ...		x	[ENDG]	
7. e6-e7		x	[]	
7. ...		x	[ENDG]	

8. Kd6-d7	x	[]	
8. ...	x	[ENDG]	
9. e7-e8D	x	[E8 #]	Umwandlung
<ENTER>	x	[#]	in Dame
9. ...	x	[ENDG]	
10. Kd7-e7	x	[]	
10. ...	x	[ENDG]	
11. Ke7-f6	x	[]	
11. ...	x	[ENDG]	
12. De8-g6	x	[MATE]	blinkend

PM11 in Ordnung

- Ergeben sich Abweichungen gegenüber dem Testprogramm, so ist der ordnungsgemäße Sitz des PM11 im Schachcomputer zu überprüfen (ggf. Einschieben wiederholen).
- Ist das Testprogramm auch danach nicht mit Erfolg abarbeitbar, so liegt ein Fehler vor und der PM11 ist zusammen mit dem Schachcomputer CHESS-MASTER diamond an den Kundendienst zur Reparatur einzusenden.

14. Sicherungswechsel

Zeigt der Computer nach Inbetriebsetzung keine Betriebsbereitschaft, so besteht die Möglichkeit des Defektes der im AC-ADAPTER bzw. im Schachcomputer enthaltenen Sicherung. Die Sicherung im AC-ADAPTER ist entsprechend Pkt. 11.1. zu kontrollieren und gegebenenfalls zu wechseln.



Vor Sicherungswechsel Netzstecker ziehen!

Könnte kein Defekt der Primärsicherung im AC-ADAPTER festgestellt werden, ist die Sekundärsicherung im Schachcomputer zu kontrollieren und gegebenenfalls zu wechseln.

Diese Sicherung liegt auf der Leiterplatte innerhalb des Gerätes.



Vor Entfernen des Bodenbleches ist der Stromversorgungsstecker aus dem Gerät zu ziehen!

Die Demontage ist folgendermaßen durchzuführen:

- Entfernen Sie die 8 Befestigungsschrauben des Bodenbleches.

- Achtung!

- Das Bodenblech dient als Kühlkörper für den Spannungsregler.
- Der Spannungsregler ist mit dem Steckverbinder von der Leiterplatte in Richtung Seitenfläche Schachcomputer abzuführen.
- Entfernen Sie die 5 Befestigungsschrauben der Leiterplatte.
- Ziehen Sie die Leiterplatte senkrecht aus dem Steckverbinder.



Der angegebene Sicherungswert (T 1,0 A) ist unbedingt zu verwenden!

Die Montage erfolgt in umgekehrter Reihenfolge. Dabei ist unbedingt zur Vermeidung von Störungen auf senkrechtes Auflegen und Andrücken der Leiterplatte in den Steckverbinder zu achten. Die Befestigungslöcher dienen dabei als Justagehilfe. Ein falsches Einsetzen des Steckverbinders für den Spannungsregler wird durch Plastnasen vermieden.

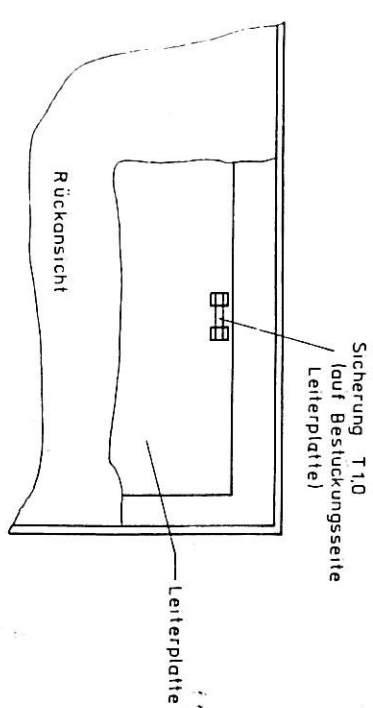


Bild 7

Ist die Betriebsbereitschaft danach nicht herstellbar bzw. das Testprogramm (s. Pkt. 13.) nicht mit Erfolg durchzuführen, kann es notwendig sein, das Erzeugnis an den Hersteller bzw. dessen

Kundendienst einzusenden. Dabei ist darauf zu achten, daß eine entsprechend sichere Verpackung verwendet wird, die Transportschäden ausschließt.

Anschrift des Kundendienstes:

VEB Mikroelektronik "Karl Marx" Erfurt
Ottostraße 11b
E r f u r t
5023

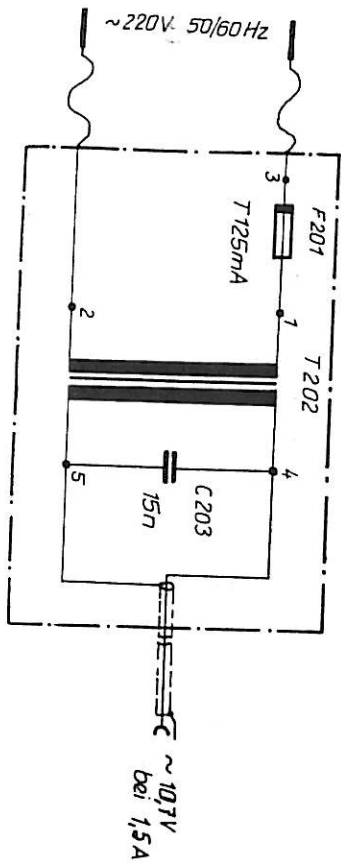
Darüberhinaus stehen für die Direktanlieferung und Abholung (kein Postversand) folgende Vertragswerkstätten zur Verfügung:

VEB RFT Industrievertrieb
Rundfunk und Fernsehen
Neue Bahnhofstr. 30
B e r l i n
1035

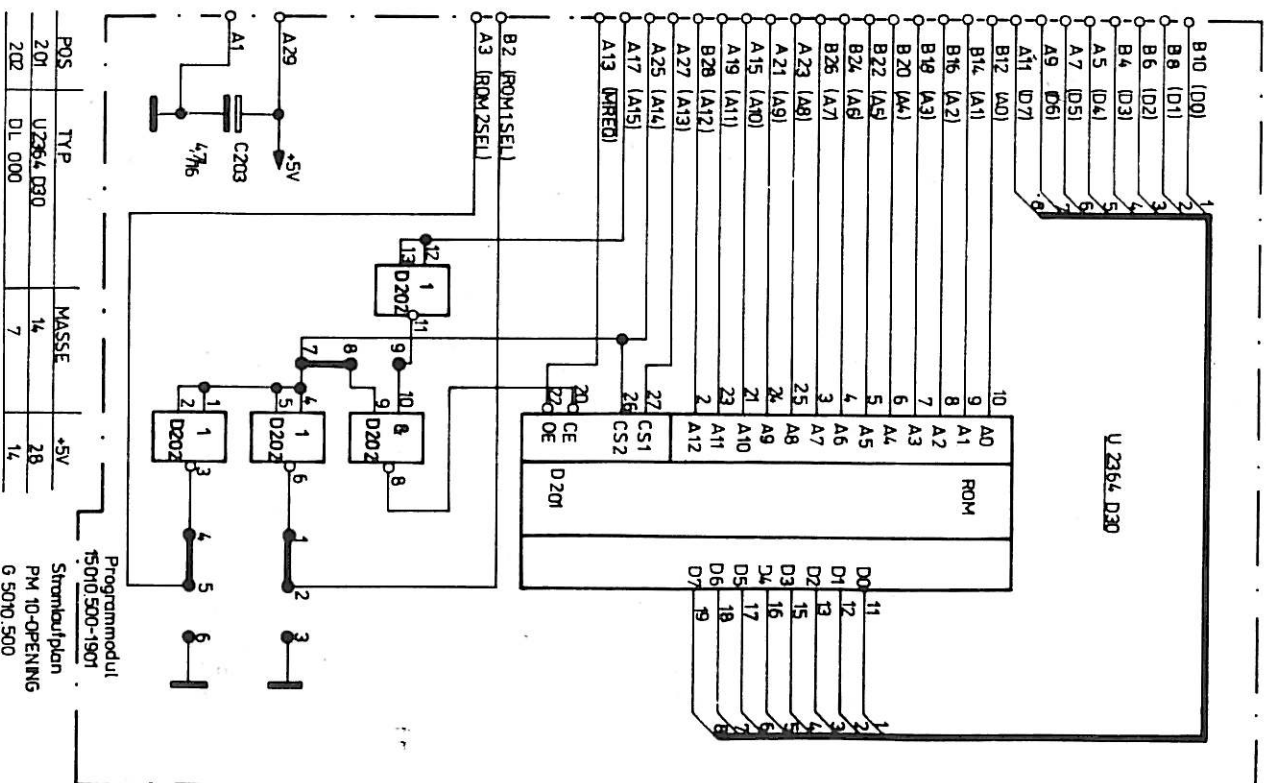
VEB RFT Industrievertrieb
Rundfunk und Fernsehen
Wittenberger Str. 81
D r e s d e n
8021

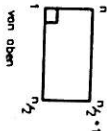
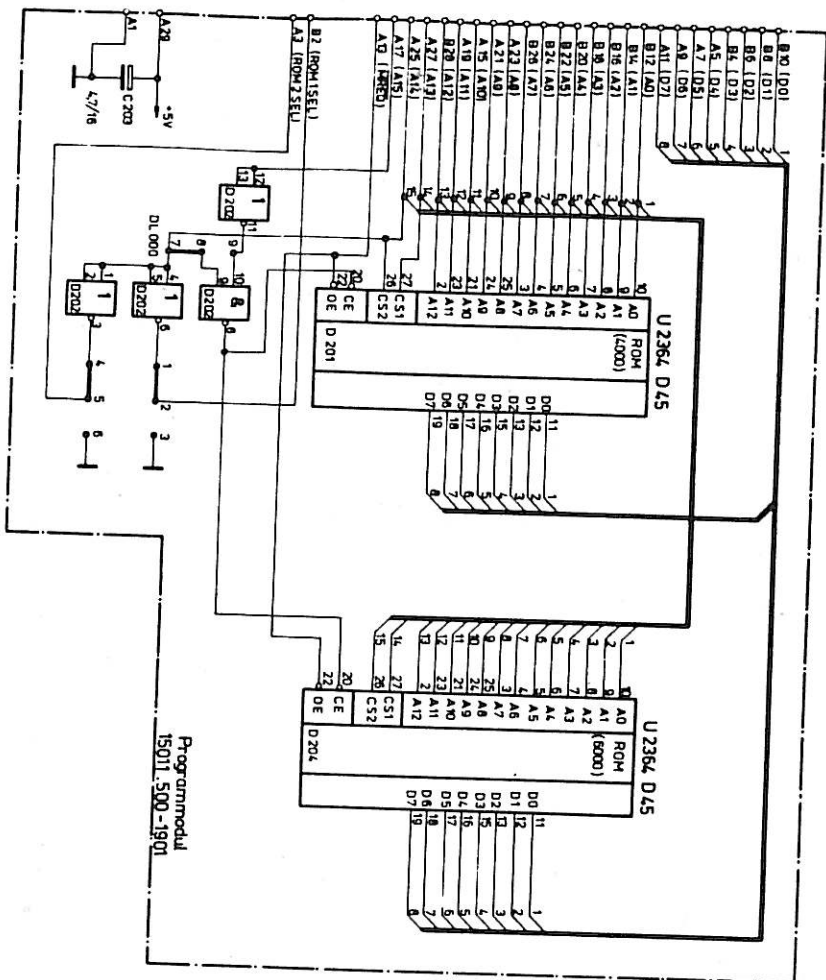
15. Wartung und Pflege

Die Wartung und Pflege des Schachcomputers erstreckt sich auf die Säuberung des Gehäuses, des Schachfeldes und der Figuren sowie der Tastaturelemente. Zur Behandlung der Furnieroberflächen des Spielfeldes empfehlen wir ein für Holz übliches Pflegemittel. Schützen Sie ihren Schachcomputer vor extremer Hitze und Kälte und vermeiden Sie Kratzer, Flecken und Erschütterungen, dann wird er Ihnen viele Jahre Freude bereiten.
Der AC-ADAPTER, PM10 und PM11 bedürfen keinerlei Wartungs- und Pflegearbeiten.



Stromlaufplan G-5502.500





Typ	+5V	Maße
U 2364	28	14
DL 000	14	7

maximal 16 V

Stromlaufplan
PM11 - ENDING
G-5011.500