

Návod na obsluhu v angličtine

1. Vloženie batérií a spustenie počítača	2
2. Výber jazyka textu na obrazovke	2
3. Hranie hry.....	3
Tvoj ťah.....	3
Ťah počítača	3
Stiahnutie a opakovanie ťahov	4
4. Správy „Pomoc“	4
5. Zobrazenie skóre hry	4
6. Začatie novej hry: vaše voľby	4
7. Vypnutie a zapnutie	5
8. Špeciálne funkcie – hlavné menu.....	5
8.1 Ponuka: Tip	5
8.2 Menu: Nová hra	5
8.3 Ponuka: Úroveň.....	5
8.4 Ponuka: Hodnotenie	6
8.5 Ponuka: Učiteľ.....	6
8.6 Ponuka: Štýl hry.....	7
8.7 Ponuka: Nastavenie	7
8.8 Ponuka: Načítať/Uložiť'	8
8.9 Ponuka: Možnosti.....	8
8.9.1 Možnosť: Rozhodca.....	8
8.9.2 Možnosť: Otočiť' dosku	8
8.9.3 Možnosť: Jas	9
8.9.4 Možnosť: Hlasitosť'.....	9
8.9.5 Možnosť: Hlavná variácia	9
8.9.6 Možnosť: Remíza/Vzdanie sa.....	9
8.9.7 Možnosť: Téma.....	9
8.9.8 Možnosť: Jazyk.....	9
9. Šachové cvičenia	9
10. „Hodnotené“ partie	10
11. Použitie ovládacích tlačidiel (súhrn)	10

1. Vloženie batérií a spustenie počítača

Položte zariadenie hore nohami na rovnú plochu. Na spodnej strane uvidíte priestor pre batérie.

- Otvorte priestor pre batérie posunutím jeho viečka v smere šípky.
- Vložte tri batérie typu AA (R6/LR6) do priestoru pre batérie a dbajte na polaritu: „kladný“ pól každej batérie, označený symbolom „+“, musí byť v súlade so symbolom „+“ vnútri priestoru pre batérie.
- Zatvorte priestor pre batérie.
- Uistite sa, že prepínač ON/OFF (na ľavej strane zariadenia) je nastavený na ON.
- Počítač by mal vydávať charakteristický zvukový signál a mal by sa rozsvietiť displej z tekutých kryštálov (LCD).

Keď sa displej stmaví a stane sa nečitateľným, batérie je potrebné vymeniť.

Alternatívne môže byť počítač napájaný sieťovým adaptérom s konektorom s kladným pólom uprostred a maximálnym výkonom 5 V. Port sa nachádza pod jednotkou, v otvore na ľavej strane. Vhodný napájací zdroj M811 je možné zakúpiť v internetovom obchode Millennium na adrese computerchess.com alebo u predajcu, ktorý vám počítač predal.

2. Výber jazyka pre text na obrazovke

Po správnom vložení batérií sa na displeji zobrazí zoznam jazykov. Prvý z nich je „zvýraznený“ na čiernom pozadí.

Opakovaným stlačením tlačidla ↑ alebo ↓ môžete postupne zvýrazniť každý jazyk. Keď je zvýraznený požadovaný jazyk, stlačte tlačidlo ENTER, aby ste ho vybrali.



Poznámka: Ak sa zoznam jazykov nezobrazí, vykonajte „reset“ počítača:

- Podržte stlačené tlačidlo označené X.
- Vložte tenký predmet (napr. kancelársku spinu) do otvoru označeného RESET na spodnej strane zariadenia a stlačte ho raz.
- Keď sa zobrazí zoznam jazykov, uvoľnite tlačidlo X.

Ak ste omylom vybrali nesprávny jazyk, vykonajte postup resetovania a vyberte správny jazyk.

3. Hranie hry

Po výbere jazyka sa na obrazovke zobrazí šachovnica s figúrkami v počiatočnej pozícii.

Teraz môžete začať hrať hru s ChessChampion. Odporúčame vám hrať svoju prvú hru s bielymi figúrkami. Umiestnite šachové figúrky (súčasť balenia) na membránovú dosku, pričom biele figúrky umiestnite na koniec vedľa ovládacích prvkov. Všímajte si, že každé políčko je označené svojimi súradnicami: A1, B2 atď.



Poznámka: Ak nestlačíte ovládacie tlačidlo alebo políčko na šachovnici, počítač

automaticky prejde do režimu „pohotovostného režimu“ (pozri časť 6), pokiaľ práve nevykonáva výpočtu ťahu. Ak ho chcete opäť zapnúť, stlačte tlačidlo „“ a podržte ho stlačené jednu sekundu.

Váš ťah

Stlačte figúrkou políčko, z ktorého sa pohybuje. Počítač vydá potvrdzujúce „kliknutie“ a políčko sa na LCD displeji zvýrazní modrou farbou. Presuňte figúrku a stlačte ju na cieľovom políčku.

Na rošádu: vykonajte ťah kráľa, potom ťah veže.

Pre *en passant* zajatie: presuňte zájímajúceho pešiaka a potom stlačte políčko zajatého pešiaka.

Pre povýšenie pešiaka:

- Vykonajte ťah pešiaka.
- Pomocou tlačidiel   (Premeniť pešiaka) /   (Premeniť pešiaka) zobrazte požadovaný typ figúry.
- Znovu stlačte políčko povýšenia.

Ak sa pokúsite vykonať neplatný ťah (alebo stlačíte nesprávne políčko alebo tlačidlo), ozve sa trojité pípnutie. Pokračujte normálne.

Ťah počítača

Kým ChessChampion „premýšľa“, zobrazuje sa rotujúce „presýpacie hodiny“. Ťah počítača je oznámený zvukovým signálom. Na LCD displeji sa zobrazuje figúrka prechádzajúca medzi políčkami „z“ a „do“ a ťah sa zobrazuje v notácii v spodnej časti displeja.

Príklad:



Presuňte čierneho pešiaka z e7 na e5 stlačením každého poľa, ako je znázornené modrou farbou na obrazovke.

Šach je označený zvukom „ping“ a znamienkom „+“ v riadku pod zobrazením šachovnice. Farebný symbol ( / ) v tom istom riadku označuje, ktorá strana je na ťahu.

Ak chcete nastaviť úroveň hracích schopností počítača, pozrite si časť 8.3. Pokiaľ nevyberiete úroveň „Timed Move“ (ťah na čas), na displeji hodín sa zobrazuje celkový čas, ktorý doteraz strana použila na ťah.

Stiahnutie a opakovanie ťahov

Ak si po výbere políčka, z ktorého chcete ťahať, rozmyslíte, stlačte políčko znovu. Modré zvýraznenie sa zruší a môžete začať ťah odznova.

Ak chcete vziať späť už vykonaný ťah, stlačte tlačidlo , potom presuňte figúrku späť a stlačte políčka označené modrou farbou. Ak išlo o ťah so zajatím, budete vyzvaní, aby ste stlačili zajatú figúrku, keď ju vracate späť.

Tento postup je možné zopakovať, aby ste stiahli celú sekvenciu ťahov.

Ťah alebo sekvenciu, ktorú ste stiahli, môžete zopakovať podobným spôsobom, použitím  namiesto .

Kedykoľvek môžete pokračovať v hre z pozície na šachovnici, vykonaním nového ťahu alebo stlačením tlačidla označeného ako „“ (Požiadať o ťah), čím dáte počítaču pokyn, aby vykonal ďalší ťah.

4. Správy „Pomoc“

Vo väčšine situácií môžete stlačiť tlačidlo označené , aby ste získali pokyny, čo robiť ďalej.

Zobrazí sa „rolovateľná“ vysvetľujúca správa.

Ak je počítač pripravený na ťah, stlačením tlačidla  sa všetky možné polia „z“ na niekoľko sekúnd „rozsvietia“ na zeleno. Po stlačení jedného z týchto polí **tlačidlo**  rovnakým spôsobom zobrazí možné polia „do“.

5. Zobrazenie skóre hry

Ak chcete zobraziť „skóre“ hry, t. j. zoznam vykonaných ťahov, stlačte  alebo . Pomocou  alebo  môžete zoznam „posúvať“ nahor alebo nadol, aby sa na obrazovke zobrazilo viac ťahov.

Ďalším stlačením tlačidla  alebo  sa vrátite k zobrazeniu šachovnice.

6. Začatie novej hry: vaše možnosti

Na začatie novej hry stlačte tlačidlo  alebo vyberte „New Game“ (Nová hra) z hlavného menu (pozri časť 8). To je možné urobiť kedykoľvek, okrem prípadov, keď počítač vypočítava svoj ťah alebo počas niektorých operácií, ku ktorým poskytuje prístup menu.

Na obrazovke „New Game“ (Nová hra) sa zobrazí zoznam možností. Pomocou klávesov  alebo  označte príslušný riadok a potvrdte svoj výber klávesom ENTER.

- **Biely:** Hráte novú hru s bielymi figúrkami.
- **Čierna:** Hráte „na doske“ s čiernymi figúrkami. Upozorňujeme, že súradnice na poliach sa teraz nesmú brať do úvahy, pretože pole označené C3 sa bude považovať za F6 atď.
- **Dvaja hráči:** Hráte ťahy za biele aj čierne figúrky. (Pozri časť 8.9.1.)
- **Nastavenie:** Umožňuje vám vytvoriť špeciálnu pozíciu na šachovnici. Podrobnosti nájdete v časti 8.7.

- **Obmedzený materiál:** Ponúka ďalšiu možnosť: začať hru len s kráľmi a pešákmi alebo s kráľmi, pešákmi a jedným ďalším typom figúr. Začiatovníci môžu túto funkciu využiť na tréningovanie.
- **Cvičenie:** Ponúka výber zo 100 cvičných pozícií. Pozri časť 9.
- **Mate-in-2:** Týmto sa zobrazí šachová úloha, v ktorej je možné vynútiť mat v 2 ťahoch. Ak chcete vybrať jednu z 10 takýchto úloh, použite $\leftarrow$ / $\rightarrow$ a stlačte klávesu ENTER.
- **Hodnotená:** Spustí hru, v ktorej počítač hodnotí vašu hru a môže vám poskytnúť prvý odhad vášho ELO ratingu. Pozrite si časť 10.

7. Vypnutie a zapnutie

Tlačidlo  prepne počítač do režimu „pohotovosti“ alebo ho opäť „zapne“. Tlačidlo je potrebné podržať stlačené jednu sekundu a potom uvoľniť.

V režime „pohotovostného režimu“ počítač uchováva aktuálnu hru v pamäti a po zapnutí môžete pokračovať v hre od rovnakého bodu.

Ak nechcete počítač používať dlhší čas alebo ho chcete prenášať, môžete úplne odpojiť napájanie pomocou vypínača ON/OFF. Najskôr prepnete počítač do pohotovostného režimu, aby sa uložili vaše nastavenia a posledná hra.

8. Špeciálne funkcie – hlavné menu

Stlačením tlačidla označeného  (Zobraziť menu), keď je na rade váš ťah, zobrazíte menu špeciálne funkcie počítača. Ak chcete vybrať a aktivovať funkciu, označte ju pomocou tlačidla $\uparrow$ alebo

$\downarrow$ a stlačte kláves ENTER. Pre návrat z menu na šachovnicu stlačte kláves X.

8.1 Menu: Tip

Požiada ChessChampion, aby vám navrhol ťah. Tip môžete prijať vykonaním ťahu alebo odmietnuť vykonaním iného ťahu. (Na zrušenie zobrazenia „tipov“ stlačte tlačidlo X.)

8.2 Ponuka: Nová hra

Rovnaké ako stlačenie tlačidla NEW; pozri časť 6.

8.3 Ponuka: Úroveň

Zobrazuje aktuálnu úroveň hracích schopností počítača a umožňuje ju zmeniť. Úrovně sú rozdelené do 6 kategórií, ako je uvedené nižšie.

- **Automatický:** Ak je zvolená jedna z týchto úrovní, bude sa zvyšovať alebo znižovať podľa vášho výkonu v niekoľkých hrách. Pri spustení novej hry sa môže zobraziť nová úroveň; stlačte ENTER pre pokračovanie. Keď ju získate po prvýkrát (alebo po „resete“), počítač je nastavený na hru na automatickej úrovni 2 (z 10).
- **Zábava:** Na týchto úrovniach (1-10) počítač robí niektoré úmyselné chyby.
- **Základná:** Počítač potrebuje na jeden ťah určitý priemerný čas – najkratší na úrovni 1, najdlhší na úrovni 10.

- **Časovo obmedzený ťah:** Každý hráč má na každý ťah k dispozícii pevne stanovený čas na premýšľanie (5 sekúnd na najnižšej z 14 úrovní; 240 sekúnd na najvyššej). Čas sa odpočítava na obrazovke. Ak však prekročíte limit, môžete v hre pokračovať.
- **Hra s časovým limitom:** Každý hráč má k dispozícii určitý čas na premýšľanie počas celej hry (5 minút na najnižšej z 10 úrovní; 120 minút na najvyššej). Na displeji sa zobrazuje celkový čas, ktorý ste doteraz využili. Ak prekročíte limit, počítač oznámi, že ste prehrali, ale môžete pokračovať v hre, pričom váš čas sa zobrazuje červenou farbou.
- **Neobmedzené:** Tieto úrovně nemajú časový limit. Číslo úrovne (1-15) určuje hĺbku vyhľadávania počítača, t. j. koľko „ťahov“ dopredu počíta. (Jeden ťah je jeden ťah bielych alebo čiernych.) Počítač vykoná ťah v reakcii na tlačidlo „“ (Vykonaj ťah) alebo po dokončení výpočtov do požadovanej hĺbky.

Keď je v ponuke vybraná položka „Level“, na obrazovke sa zobrazí aktuálna kategória a úroveň v nej, napríklad:



Tlačidlo  alebo  prepína zvýraznenie medzi druhým a tretím riadkom. Ak je zvýraznený druhý riadok, kategóriu je možné zmeniť pomocou  alebo . Ak je zvýraznený tretí riadok, pomocou  /  je možné znížiť/zvýšiť hracú silu. Keď ste pripravení, stlačte ENTER pre návrat do hlavného menu.

8.4 Menu: Hodnotenie

Zobrazené číslo je vaše odhadované ELO hodnotenie na základe vášho výkonu v „hodnotených“ hrách proti počítaču (pozri časť 10). Ak doteraz neboli hodnotené žiadne hry, na displeji sa zobrazí „-----“. Ak je váš výkon vyšší ako hra ChessChampion, na displeji sa zobrazí „>1700“.

8.5 Menu: Tutor

Zobrazí sa obrazovka s 4 možnosťami:

- **Žiadne:** Nebudú sa vám zobrazovať žiadne správy „Tutor“.
- **Warnings:** Počítač vás upozorní, ak si myslí, že by ste mali zvážiť svoj ťah.
- **Hrozby:** Počítač vás upozorní, ak jeho ťah obsahuje hrozbu.
- **Všetko:** Budete dostávať varovania o slabých ťahoch a upozornenia na hrozby.

Na výber použite klávesy  /  a ENTER.

Aby ste dostali „varovanie“, na obrazovke sa zobrazí otázka „Ste si istý?“ Potom môžete vykonať niektorú z nasledujúcich akcií:

- Stlačením klávesy ENTER zobrazíte vysvetlenie, napr. „Váš ťah stráca materiál v hodnote 3 pešiakov.“ Ďalším stlačením klávesy ENTER sa zobrazí ťah, ktorý podľa počítača ste prehliadli.
- Stlačte , aby ste svoj ťah vrátili späť (pozri časť 3). Potom môžete zahrat iný ťah.
- Stlačte X, aby ste potvrdili svoj ťah a pokračovali v hre.

Aby upozornil na „hrozbu“, na obrazovke sa zobrazí nápis „Budte opatrní!“. Potom môžete stlačiť tlačidlo ENTER a zobrazíť vysvetlenie, napríklad „Hrozím získaním materiálu v hodnote 1 pešiaka“, a opäť stlačiť tlačidlo ENTER, aby sa zobrazil ohrozený ťah. Ak chcete tieto informácie z obrazovky vymazať, stlačte **tlačidlo X** alebo jednoducho pokračujte svojím ťahom.

8.6 Ponuka: Štýl hry

Ponúka 5 možností štýlu počítača, od „Veľmi pasívny“ po „Veľmi agresívny“. Na výber použite ↑ / ↓ a ENTER.

8.7 Ponuka: Nastavenie

Toto nastaví počítač do režimu „Nastavenie“, ktorý vám umožňuje usporiadať figúrky na šachovnici do špeciálnej pozície – napríklad na reprodukciu šachovej úlohy z časopisu.

Pod šachovnicou sa na displeji zobrazí rad šachových figúrok, z ktorých jedna je zvýraznená na modrom štvorci:



Teraz máte tieto možnosti:

- Ak chcete figúrku odstrániť, stlačte jej políčko.
- Výber typu figúrky na vloženie: stlačte klávesy ⇐ alebo ⇒ toľkokrát, koľkokrát je potrebné, aby sa figúrka zvýraznila.
- Zmena farby kameňa: stlačte ↑, ↓ alebo ↕.
- Ak chcete vložiť diel vybraného typu a farby na prázdne políčko: stlačte diel na políčko.
- Ak chcete opustiť pozíciu, ktorú ste vytvorili, stlačte X. Počítač sa vás opýta: „Naozaj chcete pokračovať?“ Stlačte ENTER na potvrdenie (alebo stlačte znovu X na zrušenie).
- Ďalšie možnosti nájdete po stlačení tlačidla „≡“ (Nová pozícia). Potom opakovaným stlačením tlačidla ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ alebo ⇒ zobrazia sa nasledujúce 5 pokynov v poradí:
 - **Setup Done (Nastavenie hotové):** potvrdenie pozície, ktorú ste vytvorili, a povolenie pokračovať v hre z tejto pozície.
 - **New Board (Nová doska):** umiestni figúrky do štandardnej pozície „Nová hra“.
 - **Vyčistiť šachovnicu:** vyprázdniť celú šachovnicu. Možno budete chcieť urobiť toto ako prvé.
 - **Obnoviť nastavenie:** pokračovať vo vkladaní alebo odstraňovaní figúrok.
 - **Zrušiť nastavenie:** ďalší spôsob, ako opustiť pozíciu a vrátiť sa do situácie pred vstupom do režimu „Nastavenie“.

Ak chcete zadať niektorú z týchto 5 inštrukcií, zobrazte ju a stlačte ENTER.

Ak zadáte „Setup Done“ (Nastavenie hotové), v spodnej časti obrazovky sa zobrazí buď <White> (Biela) alebo <Black> (Čierna). To označuje stranu, ktorá bude ťahať, keď sa hra začne z pozície, ktorú ste vytvorili. Pre prepnutie z jednej strany na druhú stlačte tlačidlo ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ alebo „⇒“ (Prejsť na čiernu). Keď sa zobrazí správna farba, stlačte tlačidlo ENTER, aby sa počítač dostal z režimu „Setup“ (Nastavenie). Teraz môžete pokračovať v hre; vykonajte ťah alebo stlačte tlačidlo „≡“ (Požiadat' o ťah), aby ChessChampion ťahal ako prvý.

Poznámka: Ak je pozícia na šachovnici rozpoznaná ako nelegálna, počítač odmietne opustiť režim „Nastavenie“. V takom prípade stlačte X, potom buď pozíciu upravte tak, aby bola legálna, alebo ju zrušte. Pozícia je odmietnutá ako nelegálna v nasledujúcich prípadoch:

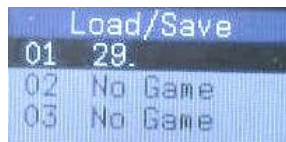
- Hráč nemá kráľa alebo má viac ako jedného kráľa.

- Kráľ je v šachu a na ťahu je druhá strana.
- Pešiak je na prvej alebo ôsmej rade.

8.8 Ponuka: Načítať/Uložiť

V pamäti počítača je možné kedykoľvek uložiť až tri hry pre neskoršie načítanie. Po výbere položky „Načítať/Uložiť“ z menu sa na obrazovke zobrazí obsah troch pamäťových „slotov“.

Príklad:



Hra v slotu 1 má 29 ťahov. Sloty 2 a 3 sú prázdne.

Ak chcete uložiť aktuálnu hru do prázdneho slotu: označte slot (pomocou ↑ / ↓) a stlačte ENTER.

Správa obsahu obsadeného slotu: označte ho, stlačte ENTER a potom použite ⇐ / ⇒ na zobrazenie 4 možností:

- **Načítať hru:** Načíta sa hra v tomto slotu. Môžete pokračovať v hre, ak nebola dokončená; na obrazovke sa zobrazí posledná dosiahnutá pozícia.
- **Vymazať hru:** Slot sa vymaže.
- **Uložiť hru:** Vaša aktuálna hra sa uloží do tohto slotu a nahradí jeho predchádzajúci obsah.
- **Opakovať hru:** Táto funkcia vyberie hru zo slotu a vráti vás späť do počiatočnej pozície. Potom môžete opakovať ťahy v hre pomocou tlačidla ↑ – pozri časť 3.

Keď sa zobrazí požadovaná možnosť, stlačte tlačidlo ENTER, aby ste ju vybrali. Ak sa chcete vrátiť z obrazovky

obrazovky „Načítať/Uložiť“ do hlavného menu stlačte **tlačidlo X**.

8.9 Menu: Možnosti

Zobrazí sa zoznam ďalších funkcií a parametrov. Pomocou tlačidiel ↑ / ↓ prejdite na položku, ktorú chcete zmeniť.

Pre prepínanie medzi ✓ (funkcia „zapnutá“) a X (funkcia „vypnutá“): použite tlačidlá ⇐ , ⇒ alebo ENTER. Pre zníženie alebo zvýšenie čísla parametra: použite □ □ □ □ □ □ □ ⇐ alebo ⇒ .

Pre návrat zo zoznamu možností do hlavného menu: stlačte **X**.

8.9.1 Možnosť: Rozhodca

Ak je táto funkcia zapnutá (✓), počítač nepočíta žiadne ťahy, biele aj čierne hrá používateľ (používateľia). Táto funkcia vám umožňuje hrať proti priateľovi, pričom počítač funguje iba ako „rozhodca“ – zabezpečuje, že ťahy sú legálne, oznamuje výsledok atď.

Na obrazovke fialová čiara pod šachovnicou označuje, že počítač je v režime „Rozhodca“. Režim sa zapne, keď zozname „Nová hra“ vyberiete možnosť „Dvaja hráči“ (pozri časť 6).

8.9.2 Možnosť: Otočiť šachovnicu

Ak je táto možnosť vybraná (✓), čierny hrá „na šachovnici“, t. j. ďalej od ovládacích prvkov.

8.9.3 Možnosť: Jas

Pomocou tlačidiel $\leftarrow$ / $\rightarrow$ môžete regulovať jas displeja. K dispozícii je 5 rôznych nastavení.

8.9.4 Možnosť: Hlasitosť

Pomocou tlačidiel $\leftarrow$ / $\rightarrow$ môžete vybrať jedno zo 4 nastavení hlasitosti zvuku; 3 je najhlasnejšie, 0 je stíšenie.

8.9.5 Možnosť: Hlavná variácia

V rámci tejto možnosti obrazovka poskytuje nahliadnutie do uvažovania počítača počas výpočtu jeho ťahu. Spodný riadok zobrazuje prvé ťahy v „hlavnej variante“ analýzy. To znamená:

- ťah, ktorý počítač momentálne hodnotí ako najlepší.
- Ťah, ktorý považuje za najsilnejšiu odpoveď súpera.

Príklad:



Číslo vľavo v riadku ukazuje, ako ďaleko ChessChampion momentálne predbieha - v tomto prípade 5 „ply“ (jeden ply je jeden ťah bielych alebo čiernych).

8.9.6 Možnosť: Remíza/Vzdanie sa

Zvýraznite túto možnosť a stlačte kláves ENTER. Potom máte tieto možnosti:

- **Aktivovať:** zapnúť (✓) alebo vypnúť (X) funkciu „Remíza/Vzdanie sa“.
- **Ponúknuť remízu:** ak je funkcia zapnutá, môžete počítaču ponúknuť remízu, alebo
- **Vzdanie sa:** môžete sa vzdať hry.

Ak počítač ponúkne vzdanie sa, stlačte ENTER, aby ste ponuku prijali a začali novú hru, alebo X, aby ste ponuku odmietli a pokračovali v hre.

8.9.7 Možnosť: Téma

Zvýraznite možnosť a stlačte klávesu ENTER. Týmto sa vám ponúkne výber 3 farebných schém pre LCD obrazovku. Použite klávesy $\leftarrow$ / $\rightarrow$ na ich prehliadnutie a klávesu ENTER na výber.

8.9.8 Možnosť: Jazyk

Zvýraznite túto možnosť a stlačte tlačidlo ENTER, aby sa zobrazil zoznam jazykov, ako je uvedené v časti 2. Jazyk je možné zmeniť pomocou tlačidiel $\uparrow$ / $\downarrow$ a ENTER.

9. Šachové cvičenia

Počítač obsahuje súbor 100 šachových cvičení. Pre prístup k nim vyberte „Cvičenie“ na obrazovke „Nová hra“. Cvičenia je možné zobrazit' opakovaným stlačením tlačidiel $\leftarrow$ alebo $\rightarrow$.

Keď sa zobrazí požadované cvičenie, stlačte ENTER a na displeji sa zobrazí vaša úloha, napr. „Nájdite ťah, ktorý vyhráva materiál“ alebo „Nájdite ťah, ktorý vedie k matu“. (V druhom prípade môže existovať viac ako jeden ťah vedúci k matu, ale musíte nájsť ten, ktorý to robí najkratšou cestou.)

Ak urobíte správny ťah, zobrazí sa vaše skóre za tento ťah. Stlačením klávesy $\uparrow$ alebo $\downarrow$ môžete prepínať medzi týmto skóre a percentuálnym hodnotením cvičení, ktoré ste doteraz vykonali. Pre ďalšie cvičenie stlačte klávesu ENTER.

Ak je váš ťah nesprávny, môžete ho vziať späť (pozri časť 3) a vyskúšať iný. Za nájdenie riešenia na prvý pokus získate 6 bodov, za druhý pokus 4 body a za tretí 2 body.

Prípadne po nesprávnom ťahu môžete stlačiť tlačidlo  (Prehrať proti počítaču) a hrať proti počítaču z aktuálnej pozície. V tomto prípade, ak chcete ďalšie cvičenie, musíte stlačiť tlačidlo  (Prejsť na ďalšie cvičenie) (alebo zvoliť „New Game“ (Nová hra) z menu) a znova zvoliť „Exercise“ (Cvičenie) z obrazovky „New Game“ (Nová hra).

Pri prístupe z cvičenia šachu hlavné menu vynecháva niektoré bežné položky, ale obsahuje vaše aktuálne percentuálne skóre.

10. Hry s „hodnotením“

Ak chcete hrať hru, v ktorej počítač hodnotí vašu hru, vyberte na obrazovke „Nová hra“ možnosť „Hodnotená“.

V „hodnotených“ hrách sa po každom vašom ťahu na obrazovke zobrazí skóre v rozmedzí 0–6. Keď obe strany urobia 10 alebo viac ťahov, ChessChampion vám prideli hodnotenie za vašu doterajšiu hru.

Keď sa zobrazí vaše skóre za ťah, môžete stlačiť klávesu ENTER, aby ste pokračovali v hre, alebo stlačiť klávesy ↑ alebo ↓, aby ste skontrolovali hodnotenie. Ak po 5 sekundách nestlačíte žiadne tlačidlo, hra automaticky pokračuje.

Pri prístupe z „hodnoteného“ zápasu obsahuje hlavné menu obmedzený počet položiek a „Timed Move“ (pozri časť 8.3) je jedinou dostupnou kategóriou úrovne. Za dobré ťahy v pridelenom čase získate vyššie skóre. Ak sa váš čas odpočítava na nulu pri treťom ťahu za sebou, vaše skóre za tento ťah je 0.

Položka „Hodnotenie“ v menu uvádza vaše priemerné hodnotenie za všetky odohrané hry. Ak nie sú žiadne hry ešte neboli ohodnotené, na displeji sa zobrazí „--“. Toto číslo vám dáva predstavu o ELO, ktoré by ste mohli dosiahnuť v šachových turnajoch.

11. Použitie ovládacích tlačidiel (súhrn)



Zapína počítač alebo ho prepne do režimu „pohotovosti“. Tlačidlo je potrebné podržať stlačené jednu sekundu a potom ho uvoľniť. V režime „pohotovosti“ sa aktuálna hra uloží a neskôr ju možno pokračovať.



Reguluje podsvietenie displeja. K dispozícii je 5 rôznych nastavení.



Zobrazuje posúvateľnú správu, ktorá vysvetľuje, čo môže používateľ urobiť ďalej. Ukazuje, aké ťahy môže konkrétna figúrka vykonať.



Ak je na rade váš ťah, funkcia  (nechaj počítač hrať) spôsobí, že počítač vypočíta a vykoná ďalší ťah, t. j. vymení si s vami strany.

Keď počítač „premýšľa“, funkcia  ho prinúti hrať okamžite.

Pri „nastavovaní“ pozície prepína  medzi bielymi a čiernymi figúrkami.



Zobrazí hlavné menu, z ktorého je možné vybrať rôzne špeciálne funkcie.
Sprístupňuje rôzne príkazy pri „nastavovaní“ pozície.

ENTER

Vyberie položku z menu.
Potvrdzuje zmenu „Úroveň“.
V zozname „Možnosti“ ENTER zapína alebo vypína funkciu.
Prijme ponuku na odstúpenie.

X

Vráti sa na predchádzajúcu obrazovku. Ukončí ponuku.
správy. Opustí pozíciu „Nastavenie“. Odmietne ponuku rezignácie.



Začne novú hru; ekvivalentné výberu „Nová hra“ z hlavného menu.



Prepína medzi obrazovkou šachovnice a obrazovkou skóre hry (šachová notácia).
Prepína medzi kategóriami „Úroveň“.
Zmení nastavenie parametra; zníži číslo parametra.
Prechádza medzi rôznymi typmi figúrok v režime „Nastavenie“.



Prepína medzi obrazovkou šachovnice a obrazovkou skóre hry (šachová notácia).
Prepína medzi kategóriami „Úroveň“.
Zmení nastavenie parametra; zvýši číslo parametra.
Prechádza medzi rôznymi typmi figúrok v režime „Nastavenie“.



Prehrá ťah, ktorý bol vrátený späť.
Naviguje po obrazovke, prechádza nahor zoznamom položiek.
Prepína medzi bielymi a čiernymi figúrkami v režime „Nastavenie“.



Vráti ťah späť.
Naviguje po obrazovke a prechádza zoznamom položiek.
Prepína medzi bielymi a čiernymi figúrkami v režime „Nastavenie“.

RESET

Niekedy, v dôsledku elektrostatického náboja alebo iných typov elektrického rušenia, alebo po vložení batérií, počítače nefungujú správne. Ak k tomu dôjde, podržte tlačidlo **X**, vložte tenký predmet do otvoru označeného RESET na spodnej strane zariadenia a stlačte ho raz. Uvoľníte tlačidlo **X**, keď sa zobrazí zoznam jazykov (pozri časť 2).
Týmto sa počítač resetuje, vymaže sa jeho pamäť a vráti sa do normálneho prevádzkového režimu.

Zapnutie/vypnutie

Odpojí počítač od zdroja napájania. Túto funkciu použijete, ak cestujete (takto sa vyhnete náhodnému zapnutiu) alebo ak počítač skladujete na dlhšiu dobu.