

ChessChampion 2.0 (M808)

Manual de operação

1. Inserir as pilhas e ligar o computador	2
2. Escolher a língua para o texto do ecrã.....	2
3. Jogar um jogo	3
A sua jogada	3
O movimento do computador	3
Retrair e reproduzir movimentos.....	4
4. "Mensagens de "Ajuda.....	4
5. Visualização do resultado do jogo	4
6. Começar um novo jogo: as suas escolhas	4
7. Desligar e ligar	5
8. Funções especiais - o menu principal.....	5
8.1 Menu: Sugestão.....	5
8.2 Menu: Novo jogo.....	5
8.3 Menu: Nível	5
8.4 Menu: Classificação.....	6
8.5 Menu: Tutor	6
8.6 Menu: Estilo de jogo	7
8.7 Menu: Configurar.....	7
8.8 Menu: Carregar/Guardar	8
8.9 Menu: Opções.....	8
8.9.1 Opção: Árbitro.....	8
8.9.2 Opção: Virar o quadro.....	8
8.9.3 Opção: Brilho.....	8
8.9.4 Opção: Volume	9
8.9.5 Opção: Variação principal	9
8.9.6 Opção: Desenhar/Resenhar.....	9
8.9.7 Opção: Tema.....	9
8.9.8 Opção: Língua.....	9
9. Exercícios de xadrez	9
10. "Jogos "classificados.....	10
11. Utilizações dos botões de controlo (resumo).....	10

1. Inserir as pilhas e ligar o computador

Coloque o aparelho de cabeça para baixo numa superfície plana. Verá o compartimento da bateria na parte inferior.

- Abra o compartimento das pilhas fazendo deslizar a sua tampa na direção da seta.
- Introduza três pilhas AA (R6/LR6) no compartimento, tendo em atenção a polaridade: o terminal "positivo" de cada pilha, identificado como "+", deve coincidir com um "+" no interior do compartimento das pilhas.
- Fechar o compartimento das pilhas.
- Certifique-se de que o interruptor ON/OFF (no lado esquerdo da unidade) está definido para ON.
- O computador deve emitir um sinal sonoro característico e o ecrã de cristais líquidos (LCD) deve acender-se.

Quando o ecrã escurece e se torna indistinto, as pilhas devem ser substituídas.

Em alternativa, o computador pode ser alimentado por um adaptador de corrente com uma ficha positiva central e uma saída máxima de 5V. A porta está localizada por baixo da unidade, na reentrância do lado esquerdo. A fonte de alimentação M811 adequada pode ser adquirida na loja online do Millennium em computerchess.com ou no revendedor que lhe vendeu o computador.

2. Escolher a língua para o texto do ecrã

Quando as pilhas estiverem corretamente colocadas, o visor apresenta uma lista de línguas. A primeira está "destacada" sobre um fundo preto.

Ao premir repetidamente o botão \uparrow ou \downarrow , pode realçar cada idioma de cada vez. Quando a língua pretendida estiver realçada, prima o botão ENTER para a seleccionar.

Nota: Se a lista de idiomas não aparecer, execute uma "reinicialização" do computador:

- Manter premido o botão marcado com **X**.
- Introduza um objeto fino (por exemplo, um clipe de papel) na abertura marcada com RESET na parte inferior da unidade e prima uma vez com ele.
- Solte o botão **X** quando aparecer a lista de idiomas.

Se, por acidente, tiver seleccionado a língua errada, efectue o procedimento de reposição e selecione a língua correta.




3. Jogar um jogo

Uma vez selecionada a língua, o ecrã mostra o tabuleiro de xadrez com as peças na posição inicial.

Pode agora começar um jogo com ChessChampion. Sugerimos que jogue o seu primeiro jogo com as peças brancas. Coloque as peças de xadrez (fornecidas com a embalagem) no tabuleiro de membrana, com as brancas na extremidade junto aos comandos. Observe que cada casa está marcada com as suas coordenadas: A1, B2, etc.



Nota: Se não premir um botão de comando ou uma casa do tabuleiro de xadrez durante um intervalo de 10 minutos, o computador entra automaticamente no modo "standby" (ver secção 6), a menos que esteja a calcular uma jogada. Para voltar a ligar, prima o botão  e mantenha-o premido durante um segundo.

A sua jogada

Prima com a sua peça na casa de onde está a sair. O computador emite um "clique" de confirmação e a casa é destacada a azul no ecrã LCD. Mova a peça e prima-a na casa de destino.

Para fazer um castelo: fazer a jogada do rei, depois a jogada da torre.

Para uma captura *en passant*: mover o peão capturador, depois premir a casa do peão capturado.

Para promoção de peões:

- Efetuar a jogada do peão.
- Com as teclas \leftarrow / \rightarrow , visualizar o tipo de peça pretendido.
- Voltar a premir o quadrado de promoção.

Se tentares fazer uma jogada ilegal (ou pressionares um quadrado ou botão errado), ouvirás um zumbido triplo. Continua normalmente.

O movimento do computador

Enquanto o ChessChampion está a "pensar", é apresentada uma "ampulheta" rotativa. A jogada do computador é anunciada por um sinal sonoro. O LCD mostra a peça a mudar entre as casas "de" e "para", e a jogada aparece em notação na parte inferior do ecrã.

Exemplo:




Mova o peão preto de e7 para e5, pressionando cada casa como mostrado a azul no ecrã.

O xeque é indicado por um "ping" e pelo sinal "+" na linha por baixo do ecrã do tabuleiro de xadrez. O símbolo de cor (□ / ■) nesta mesma linha indica qual o lado que se move a seguir.



Se desejar ajustar o nível de força de jogo do computador, consulte a secção 8.3. A menos que selecione um nível de "Jogada Temporizada", o visor do relógio mostra o tempo total utilizado até agora pela equipa para se mover.


Retrair e reproduzir movimentos

Se mudar de ideias depois de ter seleccionado um quadrado para se mover, volte a premir o quadrado. O destaque azul é apagado e pode recomeçar a sua jogada.

Para retirar uma jogada já efectuada, prima o botão  e, em seguida, mova a peça para trás, premindo os quadrados indicados a azul. Depois, se a jogada foi uma captura, ser-lhe-á pedido que pressione a peça capturada para baixo enquanto a substitui.

O procedimento pode ser repetido para recuperar toda uma sequência de movimentos.

Uma jogada ou sequência que tenha sido retirada pode ser reproduzida de forma semelhante, utilizando  em vez de .





Em qualquer altura, pode retomar o jogo a partir da posição no tabuleiro, fazendo uma nova jogada ou premindo o botão  para dar instruções ao computador para jogar a seguir.

4. "Mensagens de "Ajuda

Na maioria das situações, para obter orientação sobre o que fazer a seguir, pode premir o botão marcado com **?** É apresentada uma mensagem explicativa em "rolagem".


Se o computador estiver pronto para se mover, uma pressão em **?** faz com que todos os quadrados "de" possíveis "pisquem" a verde durante alguns segundos. Quando um destes quadrados é premido, **?** mostra os possíveis quadrados "para" da mesma forma.

5. Visualização do resultado do jogo

Para ver o "resultado" do jogo, ou seja, uma lista das jogadas efectuadas, prima  ou . Com  ou  a lista pode ser "rolada" para cima ou para baixo para trazer mais jogadas para o ecrã.

Premir novamente  ou  para voltar ao ecrã do tabuleiro de xadrez.

6. Começar um novo jogo: as suas escolhas


Para iniciar um novo jogo, prima o botão  ou seleccione "Novo jogo" no menu principal (ver secção 8). Isto pode ser feito em qualquer altura, exceto quando o computador está a calcular a sua jogada ou durante algumas operações a que o menu dá acesso.

O ecrã "New Game" apresenta uma lista de escolhas. Utilize  ou  para realçar a linha relevante e, em seguida, confirme a sua escolha com ENTER.

- **Branças:** Joga um novo jogo com as peças brancas.
- **Pretas:** Joga-se "para cima do tabuleiro" com as peças pretas. Note que as coordenadas das casas não devem ser consideradas, pois a casa marcada com C3 será tratada como F6, etc.
- **Dois jogadores:** O jogador efectua jogadas tanto para as Brancas como para as Pretas. (Ver secção 8.9.1.)
- **Configuração:** Esta opção permite-lhe construir uma posição especial no tabuleiro de xadrez. Para mais informações, consulte a secção 8.7.

- **Material limitado:** Esta opção oferece uma escolha adicional: iniciar o jogo apenas com reis e peões ou com reis, peões e um outro tipo de peça. Os principiantes podem utilizar esta funcionalidade para praticar.
- **Exercício:** Esta opção permite-lhe escolher entre 100 posições de exercício. Ver secção 9.
- **Mate em 2:** Apresenta uma posição problemática de xadrez em que o xeque-mate em 2 jogadas pode ser forçado. Para escolher entre 10 posições deste tipo, utilize ← / → e ENTER.
- **Classificado:** Isto inicia um jogo em que o computador avalia o seu jogo e pode dar-lhe uma primeira estimativa da sua classificação ELO. Ver Secção 10.


7. Desligar e ligar

O botão  coloca o computador no modo "standby" ou liga-o novamente. O botão deve ser mantido premido durante um segundo e depois libertado.

No modo "standby", o computador mantém o jogo atual na sua memória e, depois de o ligar, pode retomar o jogo a partir do mesmo ponto.

Se não pretender utilizar o computador durante um longo período de tempo ou se pretender transportá-lo, pode desligar completamente a fonte de alimentação com o interruptor ON/OFF. Coloque previamente o computador no modo de espera, para que as suas definições e o seu último jogo sejam guardados.

8. Funções especiais - o menu principal

Ao premir o botão  quando for a sua vez de se deslocar, é apresentado um menu com as funções especiais do computador. Para selecionar e ativar uma função, selecione-a com a tecla ↑ ou ↓ e prima ENTER. Para passar do menu para o ecrã do tabuleiro de xadrez, prima X.

8.1 Menu: Sugestão

Pede ao ChessChampion para sugerir uma jogada para ti. Pode aceitar a sugestão, executando a jogada, ou rejeitá-la, jogando uma jogada diferente. (Para cancelar a apresentação da "sugestão", prima X).


8.2 Menu: Novo jogo

O mesmo que premir o botão NEW; ver secção 6.

8.3 Menu: Nível

Apresenta o nível atual de força de jogo do computador e permite-lhe alterá-lo. Os níveis estão divididos em 6 categorias, como se segue.

- **Automático:** Se for selecionado um destes níveis, este aumentará ou diminuirá em função do seu desempenho num determinado número de jogos. Ao iniciar um novo jogo, pode aparecer um novo nível; prima ENTER para continuar. Quando o adquire pela primeira vez (ou após um "reset"), o computador está definido para jogar no nível Automático 2 (em 10).
- **Divertido:** Nestes níveis (1-10), o computador comete alguns erros deliberados.
- **Básico:** O computador demora um determinado tempo médio por jogada - o mais curto no nível 1, o mais longo no nível 10.

- **Jogada cronometrada:** Cada jogador dispõe de um tempo de reflexão fixo por jogada (5 segundos no nível mais baixo de 14 níveis; 240 no nível mais alto). O tempo é contado no ecrã. No entanto, se ultrapassares o limite, podes continuar o jogo.
- **Jogo cronometrado:** Cada jogador dispõe de um tempo de raciocínio para todo o jogo (5 minutos no nível mais baixo de 10 níveis; 120 no nível mais alto). O ecrã do relógio mostra o tempo total utilizado até ao momento. Se exceder o limite, o computador anuncia que perdeu, mas pode continuar o jogo com o seu tempo indicado a vermelho.
- **Ilimitado:** Estes níveis não têm limite de tempo. O número do nível (1-15) especifica a profundidade de pesquisa do computador, ou seja, quantas "jogadas" ele olha para a frente. (Uma jogada é um único movimento das Brancas ou das Pretas.) O computador move-se em resposta ao botão , ou depois de completar os seus cálculos até à profundidade requerida.

Quando se selecciona "Nível" no menu, o ecrã mostra, por exemplo, a categoria atual e o nível dentro da mesma:



O botão \uparrow ou \downarrow alterna o destaque entre a segunda e a terceira linhas. Com a segunda linha realçada, a categoria pode ser alterada através de \leftarrow ou \rightarrow . Com a terceira linha realçada, \leftarrow / \rightarrow podem ser utilizados para diminuir/aumentar a força de reprodução. Quando estiver pronto, prima ENTER para regressar ao menu principal.

8.4 Menu: Classificação

O número apresentado é a sua classificação ELO estimada com base no seu desempenho em jogos "classificados" contra o computador (ver Secção 10). Se nenhum jogo tiver sido classificado até agora, o ecrã mostra "----". Se o seu desempenho for superior à força de jogo da ChessChampion, o ecrã mostra ">1700".

8.5 Menu: Tutor

É apresentado um ecrã com 4 opções:

- **Nenhum:** Não receberá mensagens do "Tutor".
- **Avisos:** O computador avisa-o se achar que deve reconsiderar a sua jogada.
- **Ameaças:** O computador dir-lhe-á se a sua própria jogada contém uma ameaça.
- **Todos:** Os utilizadores receberão avisos de movimentos fracos e de ameaças.

Para fazer a sua seleção, utilize \uparrow / \downarrow e ENTER.

Para o avisar, o ecrã apresenta a mensagem "Tem a certeza?". Pode então fazer uma das seguintes acções:

- Prima ENTER para obter uma explicação, por exemplo, "A sua jogada perde material no valor de 3 peões". Se premir novamente ENTER, o computador mostra a jogada que pensa que lhe escapou.
- Prima \downarrow para voltar atrás na sua jogada (ver secção 3). Pode então jogar uma jogada diferente.
- Prima **X** para manter a sua jogada e continuar o jogo.

Para chamar a atenção para uma "ameaça", o ecrã mostra "Tenha cuidado!". Pode então premir ENTER para obter uma explicação, como por exemplo "Estou a ameaçar ganhar material no

valor de 1 peão", e ENTER novamente para ver a jogada ameaçada demonstrada. Para apagar esta informação do ecrã, prima **X** ou continue simplesmente com a sua jogada.

8.6 Menu: Estilo de jogo

Esta opção oferece-lhe 5 escolhas para o estilo do computador, que vão de "Muito Passivo" a "Muito Agressivo". Para fazer a sua seleção, utilize ↑/↓ e ENTER.

8.7 Menu: Configurar

Isto coloca o computador no modo "Setup", permitindo-lhe dispor as peças no tabuleiro numa posição especial por exemplo, para reproduzir um problema de xadrez de uma revista.

Por baixo do tabuleiro de xadrez, o ecrã mostra uma fila de peças de xadrez, uma das quais está destacada contra um quadrado azul:



Tem agora estas possibilidades: —

- Para remover uma peça, prima o respetivo quadrado.
- Para selecionar um tipo de peça para inserção: prima ← ou → tantas vezes quantas as necessárias para o realçar.
- Para alterar a cor da peça: prima ,↑↓ ou ▾.
- Para inserir uma peça, do tipo e cor selecionados, num quadrado vago: pressione a peça para baixo no quadrado.
- Se quiser abandonar a posição que tem estado a construir, prima **X**. O computador pergunta então: "Tem a certeza?". Prima ENTER para confirmar (ou volte a premir **X** para cancelar).
- Para mais opções, prima o botão ☰. Premir repetidamente ← ou → mostrará as seguintes 5 instruções em rotação:
- **Configuração concluída:** para confirmar a posição que construiu e permitir que o jogo prossiga a partir dessa posição.
- **Novo tabuleiro:** para colocar as peças na posição normal de "Novo jogo".
- **Limpar o tabuleiro:** desocupar todo o tabuleiro de xadrez. Pode querer fazer isto primeiro.
- **Retomar a configuração:** para continuar a inserir ou remover peças.
- **Cancel Setup (Cancelar configuração):** outra forma de abandonar a posição e voltar à situação anterior à entrada no modo "Setup" (Configuração).

Para introduzir uma destas 5 instruções, visualize-a e prima ENTER.

Se introduzir "Setup Done", a parte inferior do ecrã mostra <White> ou <Black>. Isto indica o lado que se moverá quando o jogo começar a partir da posição que construiu. Para mudar de um para o outro, prima ← ou →. Quando a cor certa for mostrada, prima ENTER para tirar o computador do modo "Setup". O jogo pode agora prosseguir; efectue uma jogada ou prima o botão ▾ para que o ChessChampion se mova primeiro.

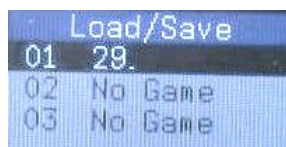
Nota: Se a posição no quadro for reconhecida como ilegal, o computador recusar-se-á a sair do modo "Setup". Nesse caso, prima **X** e, em seguida, modifique a posição para a tornar legal ou abandone-a. Uma posição é rejeitada como ilegal nos seguintes casos:

- Um jogador não tem rei, ou tem mais do que um rei.
- Um rei está em cheque e o outro lado deve mover-se.
- Um peão está na primeira ou na oitava posição.

8.8 Menu: Carregar/Guardar

Podem ser guardados na memória do computador até três jogos de cada vez para serem recuperados mais tarde. Quando "Load/Save" é selecionado no menu, o ecrã apresenta o conteúdo de três "slots" de memória.

Exemplo:



O jogo na ranhura 1 tem 29 jogadas. As ranhuras 2 e 3 estão vazias.

Para guardar o seu jogo atual numa ranhura vaga: realce a ranhura (utilizando \uparrow / \downarrow) e prima ENTER.

Para gerir o conteúdo de uma ranhura ocupada: realce-a, prima ENTER e, em seguida, utilize \leftarrow / \rightarrow para ver 4 opções:

- **Carregar jogo:** O jogo nesta ranhura é recuperado. Pode continuar o jogo se este não tiver sido terminado; o ecrã mostra a última posição alcançada.
- **Apagar o jogo:** A ranhura é apagada.
- **Guardar jogo:** O jogo atual é guardado nesta ranhura, substituindo o conteúdo anterior.
- **Jogo de repetição:** Esta opção recupera o jogo da ranhura e leva-o de volta à posição inicial. Pode então repetir as jogadas do jogo utilizando o botão \leftarrow ver secção 3.

Quando for apresentada a opção pretendida, prima ENTER para a selecionar. Para voltar do ecrã "Load/Save" para o Main Menu, prima **X**.

8.9 Menu: Opções

Esta opção apresenta uma lista de características e parâmetros adicionais. Utilize \uparrow / \downarrow para navegar para um item que pretenda alterar.

Para alternar entre \checkmark (função "on") e X (função "off"): utilizar \leftarrow / \rightarrow ou ENTER.

Para diminuir ou aumentar o número de um parâmetro: utilize \leftarrow ou \rightarrow .

Para regressar da lista de opções ao menu principal: prima **X**.

8.9.1 Opção: Árbitro

Com esta funcionalidade "ligada" (\checkmark), o computador não calcula quaisquer jogadas, sendo as brancas e as pretas jogadas pelo(s) utilizador(es). Esta funcionalidade permite-lhe jogar contra um amigo, com o computador a atuar apenas como "árbitro" garantindo que as jogadas são legais, anunciando o resultado, etc.

No ecrã, uma linha roxa por baixo do tabuleiro de xadrez indica que o computador está no modo "Árbitro". Este modo é ativado quando seleciona "Dois jogadores" na lista "Novo jogo" (ver secção 6).

8.9.2 Opção: Virar o quadro

Com esta opção selecionada (\checkmark), as Pretas jogam "para cima do tabuleiro", ou seja, longe dos controlos.

8.9.3 Opção: Brilho

Utilize \leftarrow / \rightarrow para regular a luminosidade do ecrã. Existem 5 definições diferentes.

8.9.4 Opção: Volume

Utilize ← / → para escolher entre 4 definições para o volume do som; 3 é o mais alto, 0 é mudo.

8.9.5 Opção: Variação principal

Nesta opção, o ecrã dá uma ideia do pensamento do computador enquanto este calcula a sua jogada. A linha inferior mostra as primeiras jogadas na "variação principal" da análise. Ou seja:

- O movimento que o computador classifica atualmente como o melhor.
- A jogada que considera ser a resposta mais forte do adversário.

Exemplo:

A imagem mostra uma linha de texto digital em um fundo escuro. O texto é "5 D8-D7 E3-E4", onde o número "5" está à esquerda e as jogadas "D8-D7" e "E3-E4" estão à direita, separadas por um espaço. O texto é exibido em uma fonte digital, semelhante a um visor de jogo.

O número mais à esquerda na linha mostra a distância a que o ChessChampion está atualmente a olhar para a frente - neste caso, 5 "ply" (um ply é uma única jogada para as Brancas ou para as Pretas).

8.9.6 Opção: Desenhar/Resenhar

Realçar a opção e premir ENTER. Tem então estas possibilidades:

- **Ativar:** para ativar (✓) ou desativar (X) a função "Desenhar/Resenhar".
- **Oferecer sorteio:** se a funcionalidade estiver "activada", pode oferecer um sorteio ao computador, ou
- **Renunciar:** pode renunciar ao jogo.

Se o computador se demitir, prima ENTER para aceitar e iniciar um novo jogo, ou X para recusar e continuar a jogar.

8.9.7 Opção: Tema

Selecione a opção e prima ENTER. Esta opção dá-lhe a possibilidade de escolher entre 3 esquemas de cores para o ecrã LCD. Utilize ← / → para os inspecionar e ENTER para fazer a sua seleção.

8.9.8 Opção: Língua

Realce a opção e prima ENTER para visualizar a lista de línguas como na secção 2. O idioma pode ser alterado com ↑ / ↓ e ENTER.



9. Exercícios de xadrez

O computador dispõe de um conjunto de 100 exercícios de xadrez. Para aceder a eles, selecione "Exercício" no ecrã "Novo jogo". Os exercícios podem então ser visualizados premindo repetidamente ← ou .→

Quando o exercício pretendido for apresentado, prima ENTER e o visor indica a sua tarefa, por exemplo, "Encontre a jogada que ganha material" ou "Encontre a jogada que leva ao xeque-mate". (Neste último caso, pode haver mais do que uma jogada que conduza ao mate, mas tem de encontrar a que o faz pelo caminho mais curto).

Se fizer o movimento correto, é apresentada a sua pontuação para esse movimento. Ao premir ↑ ou ↓, pode alternar entre esta pontuação e a sua percentagem para os exercícios que tentou até agora. Para outro exercício, prima ENTER.

Se a sua jogada estiver errada, pode voltar atrás (ver Secção 3) e tentar outra. Ganha 6 pontos por encontrar a solução à primeira tentativa, 4 pela segunda tentativa e 2 pela terceira.



Em alternativa, após uma jogada errada, pode premir o botão  para jogar contra o computador a partir da posição atual. Neste caso, se quiser fazer outro exercício, deve premir  (ou selecionar "Novo Jogo" no menu) e selecionar novamente "Exercício" no ecrã "Novo Jogo".

Quando acedido a partir de um exercício de xadrez, o Menu Principal omite alguns dos itens normais mas inclui a sua pontuação percentual atual.

10. "Jogos "classificados

Para um jogo em que o computador avalia o seu jogo, seleccione "Classificado" no ecrã "Novo jogo".

Num jogo "Classificado", após cada uma das suas jogadas, o ecrã apresenta uma pontuação no intervalo de 0-6. Quando ambos os lados tiverem feito 10 jogadas ou mais, o ChessChampion dá-lhe um número de classificação para o seu jogo até ao momento.

Quando a pontuação de uma jogada é apresentada, pode premir ENTER para continuar o jogo ou, em alternativa, premir  ou  para inspecionar o número de classificação. Após 5 segundos sem premir qualquer botão, o jogo prossegue automaticamente.

Quando acedido a partir de um jogo "classificado", o Menu Principal contém um número restrito de itens e a "Jogada Temporizada" (ver Secção 8.3) é a única categoria de nível disponível. A pontuação é maior se fizeres uma boa jogada dentro do tempo atribuído. Se o teu tempo chegar a zero na terceira jogada consecutiva, a tua pontuação para essa jogada é 0.

O item "Classificação" no menu apresenta a sua classificação média para todos os jogos jogados. Se ainda não tiver sido classificado nenhum jogo, o ecrã mostra "----". Este número dá-lhe uma ideia da classificação ELO que pode atingir em torneios de xadrez.

11. Utilizações dos botões de controlo (resumo)



Liga o computador ou coloca-o no modo "standby". O botão tem de ser mantido premido durante um segundo e depois libertado. No modo "standby", o jogo atual é guardado e pode ser continuado mais tarde.




Regula a luz de fundo do ecrã. Existem 5 definições diferentes.




Apresenta uma mensagem de deslocamento, explicando o que o utilizador pode fazer a seguir.
Mostra as jogadas que uma determinada peça pode fazer.



Se for a sua vez,  faz com que o computador calcule e jogue a jogada seguinte, ou seja, troca de lado consigo.

Quando o computador está a "pensar", o  fá-lo jogar imediatamente.

Ao "preparar" uma posição,  alterna entre as peças brancas e pretas.



Apresenta o Menu principal, a partir do qual podem ser selecionadas várias funções especiais.
Disponibiliza vários comandos aquando da "configuração" de uma posição.

ENTER

Seleciona um item do menu.
Confirma uma mudança de "Nível".

Na lista "Options", ENTER liga ou desliga uma função.
Aceita uma proposta de demissão.



Regressa ao ecrã anterior. Sai de um menu. Interrompe uma mensagem de deslocação. Abandona uma posição "Setup". Recusa uma oferta de demissão.



Inicia um novo jogo; equivalente a seleccionar "Novo Jogo" no Menu Principal.



Alterna entre o ecrã do tabuleiro de xadrez e o ecrã da pontuação do jogo (notação de xadrez).

Alterna entre as categorias de "Nível".

Altera uma definição de parâmetro; diminui um número de parâmetro.

Percorre os vários tipos de peças no modo "Setup".



Alterna entre o ecrã do tabuleiro de xadrez e o ecrã da pontuação do jogo (notação de xadrez). Alterna entre as categorias de "Nível".

Altera uma definição de parâmetro; aumenta um número de parâmetro.

Percorre os vários tipos de peças no modo "Setup".



Repete uma jogada que foi retirada.

Navega no ecrã, avançando para cima através de uma lista de itens.

Alterna entre peças brancas e pretas no modo "Setup".



Retira uma jogada.

Navega no ecrã, percorrendo uma lista de itens.

Alterna entre peças brancas e pretas no modo "Setup".

Por vezes , devido a cargas electrostáticas ou a outros tipos de interferências eléctricas, ou após a colocação das pilhas, os computadores não funcionam corretamente. Se isto acontecer, manter premido o botão **X**, introduzir um objeto fino na abertura marcada com RESET na parte inferior do terminal e premir uma vez com ele. Solte o botão **X** quando aparecer a lista de idiomas (ver secção 2). Este procedimento reinicia o computador, limpando a sua memória e devolvendo-lhe o funcionamento normal.

LIGADO/DESLIGADO Desliga o computador da sua fonte de alimentação. Utilize esta função se viajar (desta forma evita ligar-se acidentalmente) ou se guardar o computador durante um longo período de tempo.