



MILLENNIUM

Quick Start Guide

M815 ChessGenius Pro



Instruction Manual - ENGLISH

This brief guide enables you to start a game with your brand-new ChessGenius computer. For a full explanation of the computer's features, see the instruction manual which you can download from the Millennium website www.computerchess.com in the download section.

1. Inserting batteries & starting the computer the first time

Place the device upside-down on a flat surface. You will see the battery compartment on the underside of the device.

- Open the battery compartment by sliding its lid in the direction of the arrow.
- Insert four AA batteries (R6/LR6) into the compartment, paying attention to the polarity: the "positive" terminal of each battery, labelled "+", must match up with a "+" inside the battery compartment.
- Close the battery compartment.
- Make sure that the computer's ON/OFF switch is set to ON. You will find this switch on the underside of the unit below row 8 of the chessboard, next to the input for the power adapter.
- The computer will now start automatically.

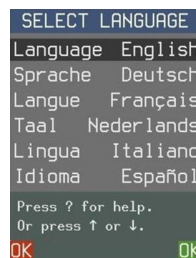
Note: if the red "low battery" symbol appears in the bottom line of the LCD (liquid crystal display), the batteries should be replaced as soon as convenient.

2. Choose the language for the screen text

Once the batteries are correctly inserted, the computer gives a characteristic sound signal, and the display shows a list of languages. The first one is "highlighted" against a black background.

By repeatedly pressing the ↑ or ↓ button, you can highlight each language in turn, and bring further languages onto the display; there are 14 in all.

When the desired language is highlighted, press the RED or GREEN button to select it.



Note: If the language list fails to appear, execute a Reset of the Computer:

- Hold down the RED button.
- Insert a thin object (e.g. paper clip) into the opening marked RESET on the underside of the unit, and press with it once.
- Release the RED button when the language list appears.

If you have selected the wrong language by accident, carry out this same procedure then select the correct one.

3. Play a game

Once the language is selected, the screen shows the chessboard with the pieces in the starting position.

You can now begin a game with the computer. Place the chess pieces (supplied with the package) on the membrane board, with White at the end next to the controls. We suggest you play your first game with White.

Note: If you don't press a control button or a square on the chessboard during an interval of 5 minutes (or 1 minute if the batteries are low), the display is "dimmed". The next press restores the brightness.



Your move

Press with your piece on the squares it is moving *from* and *to*. The computer gives a "click" in acknowledgement.

To castle: make the king's move, then the rook's move.

For an *en passant* capture: move the capturing pawn, then press the square of the captured one.

For pawn promotion:

- Carry out the pawn's move.
- Using the ♠ / ♢ buttons, display the desired piece type.
- Press RED, GREEN or the promotion square.

Square shown in yellow on the LCD: You have selected this as the "from" square. (Re-press to cancel.)

Square shown in red: You are prompted to press this square to carry out the computer's move or to complete your own "special" move (castling etc.).

If you try to make an illegal move (or press any wrong square or button), you hear a low-pitched sound. Simply continue as normal.

The computer's move

The move is announced by a sound signal. The LCD shows the piece switching between the "from" and "to" squares, and the move appears in notation at the bottom of the display.

To execute the move, press each square as prompted by the red highlighting. A "ping" announces check.

Symbols in the bottom line

A smiling face indicates that you are to move. A pair of faces shows that the computer is in "Two-player" mode (see Section 7).

A rising/falling column shows that ChessGenius is thinking about its move.

The bar below the symbol indicates which colour moves next.

Retracting and replaying moves

To retract a move, press the ↶ button, then move the piece back, pressing the squares indicated in red.

You may then play a different move. Alternatively, the retracted move can be replayed by means of the ↷ button.

By repeated use of ↶ or ↷, you may retract or replay a whole sequence.

4. New game

You can start a new game at any time except during some operations listed in Section 7. Press the “NEW GAME” button (▷). Then:

- To play with White, press GREEN.
- To play with Black, press ⬇ then GREEN. Black will then be playing “up the board”.

5. System help messages

At any time, for guidance on what to do next, you may press the “?” button to see a scrolling explanatory message.

6. Switch OFF/ON

The “POWER” button on the control panel places the computer in “standby” mode or switches it “on” again. In “standby” mode, ChessGenius retains the game in its memory, and after switching on you can resume play from the same point.

Note: Except while calculating a move, ChessGenius will enter “standby” mode automatically if there has been no press on a square or button in the last 10 minutes.

If you don't want to use the computer for a lengthy period or if you want to transport it, you can disconnect the power supply completely with the ON/OFF switch (at the back of the computer beneath row 8 of the chessboard). Place the computer in standby mode beforehand, so that your settings and your last game are saved.

7. Special functions – the main menu

At any time during play when “MENU” is shown at the bottom right of the screen, a press on the GREEN button displays a menu of commands for activating the computer's special functions.

By repeatedly pressing ⬆ or ⬇, you can inspect the full list of functions and highlight each one in turn. To activate a function, highlight it and press GREEN. To return from the menu to the chessboard display, press RED.

A brief description of the functions in the main menu is given below. For full details, see the instruction manual (obtainable from www.computerchess.com).

Hint	Asks the computer to suggest a move for you. You may accept by playing the move or reject the suggestion by playing a different one. Note that the quality of suggestions is dependent on the playing level you have set.
Move now	If it is your turn, this command makes ChessGenius move next and "swap sides" with you. If ChessGenius is calculating its own move, the command makes it cut short its calculations and play immediately.
Back/Forward all	Takes you back to the starting position, allowing you to replay the moves of the game with the ⇨ button. If you are at the start already, this command takes you to the end position.
Next best	Makes the computer retract its last move and play the one that it rates as next best.
2 Players/Analysis	Allows you to make moves for both White and Black. The computer will merely give its analysis of the position. To return to human-versus-computer play, select this same item again or start a normal game with the ▷ button.
Play level	Enables you to inspect and alter the computer's level of playing strength.
Options	Displays a list of parameters (e.g. which side plays "up the board", sound volume, design of pieces for the LCD...) which can be selected and regulated with the arrow buttons.
New game	Enables you to start a new game. Offers you games against the computer with choice of colour. Also gives access to 2-player mode or "Set up" mode, for your training or analysis.
Set up position	Places the computer in "Set up" mode, allowing you to construct a special position on the chessboard.
Save/Load	Enables you to save a game to the computer's memory, or to retrieve a game that was saved previously.

8. Uses of the control buttons (summary)

RED	Reverts to the previous LCD display. In normal playing mode, cycles round three "info" displays: <ul style="list-style-type: none">• clock times• the last few moves played• analysis of the position. Confirms a position that the user has been "setting up".
------------	---

Cancels a change of “level”.

The button’s current function is indicated at the bottom left of the LCD; “i” denotes “info”.

GREEN

Accesses the main menu.

- Selects an item from the menu or other list.
- Confirms a change of “level”.

Current function is indicated at the bottom right of the LCD.



Starts a new game.



Displays “help” text, stating what the user may do next.



Regulates the “backlight” of the LCD.



Retracts a move, or:

- Decreases a parameter number.
- Alters a parameter setting.
- In “Set up” mode: cycles through the various piece types.



Replays a move that was retracted, or:

- Increases a parameter number.
- Alters a parameter setting.
- In “Set up” mode: cycles through the various piece types.



Navigates the screen, stepping upwards through a list of items; allows “scrolling” to bring further items into view.

- In “Set up” mode: switches between white and black pieces.



Navigates the screen, stepping down through a list of items; allows “scrolling” to bring further items into view.

- In “analysis” display: switches between main continuation and opening name.
- In “Set up” mode: switches between white and black pieces.



Switches the computer on, or places it in “standby” mode. On “standby”, the game in progress is retained in memory and can later be resumed.

RESET

Located in a recess on the underside of the unit. Activated by inserting a thin object into the opening. If this is done while the RED button is held down, the computer is restored to the state in which you first acquired it.

ON/OFF

The switch located next to the input for the power adapter, under row 8 of the chessboard. Disconnects the computer from its power source. Use this function if you travel (in this way you avoid

switching on accidentally), or if you are storing the computer for a lengthy period of time.

9. Detailed operating instructions

The detailed operating instructions with description of all functions can be found at www.computerchess.com.

This user manual was carefully compiled, and its contents carefully checked for accuracy. If, despite all expectation, these instructions nevertheless contain errors, this shall not constitute grounds for any claims.

This user manual, including excerpts thereof, may not be reproduced without prior written permission.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Germany

Spielanleitung - DEUTSCH

Diese kurze Anleitung ermöglicht es Ihnen, ein Spiel mit Ihrem brandneuen Schachcomputer ChessGenius zu starten. Eine vollständige Erklärung der Funktionen des Computers finden Sie in der Bedienungsanleitung, die Sie von der Millennium-Website www.computerchess.com im Download-Bereich herunterladen können.

1. Einlegen von Batterien & erstmaliges Starten des Computers

Legen Sie das Gerät mit der Oberseite nach unten auf eine ebene Fläche. Sie sehen das Batteriefach auf der Unterseite des Geräts.

- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie den Deckel in Pfeilrichtung verschieben.
- Legen Sie vier AA-Batterien (R6/LR6) in das Fach ein. Achten Sie dabei auf die Polarität: der mit „+“ gekennzeichnete Pluspol jeder Batterie muss mit einem „+“ im Batteriefach übereinstimmen.
- Schließen Sie das Batteriefach.
- Sorgen Sie dafür, dass das ON/OFF-Schalter auf ON steht. Der Schalter befindet sich auf der Unterseite des Geräts, neben der Netzteilbuchse unter der 8. Reihe des Schachbretts.
- Der Computer startet nun automatisch.

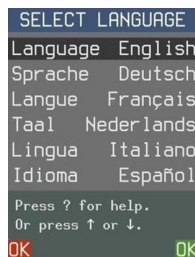
Hinweis: Wenn in der untersten Zeile des LCD (Flüssigkristallanzeige) das rote Symbol „Batterie schwach“ erscheint, sollten die Batterien so bald wie möglich gewechselt werden.

2. Auswählen der Sprache für den Bildschirmtext

Sobald die Batterien korrekt eingelegt sind, gibt der Computer ein charakteristisches Tonsignal ab und das Display zeigt eine Liste von Sprachen an. Die erste ist durch einen schwarzen Hintergrund markiert.

Durch wiederholtes Drücken der Taste ↑ oder ↓ können Sie jede Sprache nacheinander markieren und weitere Sprachen auf das Display bringen; insgesamt sind es 14.

Wenn die gewünschte Sprache markiert ist, drücken Sie die ROTE oder die GRÜNE Taste, um sie auszuwählen.



***Hinweis:* Wenn die Sprachliste nicht angezeigt wird, führen Sie einen Reset des Computers aus:**

- Halten Sie die rote Taste gedrückt.
- Führen Sie einen dünnen Gegenstand (z. B. Büroklammer) in die mit RESET gekennzeichnete Öffnung an der Unterseite des Geräts ein, und drücken Sie mit ihm einmal.
- Lassen Sie die rote Taste los, wenn die Sprachliste erscheint.

Wenn Sie versehentlich die falsche Sprache ausgewählt haben, führen Sie das Reset-Verfahren durch und wählen Sie dann die Sprache erneut.

3. Eine Partie spielen

Sobald die Sprache ausgewählt ist, zeigt der Bildschirm das Schachbrett mit den Figuren in der Grundstellung an.

Sie können nun ein Spiel mit dem Computer beginnen. Stellen Sie die Schachfiguren (im Lieferumfang enthalten) auf das Spielbrett, mit Weiß am Ende neben den Steuertasten. Wir empfehlen Ihnen, Ihre erste Partie mit den weißen Figuren zu spielen.

Hinweis: Wenn Sie während eines Intervalls von 5 Minuten (oder 1 Minute, wenn die Batterien schwach sind) keine Steuertaste und kein Feld auf dem Schachbrett drücken, wird die Anzeige „gedimmt“. Der nächste Druck auf ein Feld oder eine Taste stellt die Helligkeit wieder her.



Ihr Zug

Drücken Sie mit Ihrer Figur auf das Ausgangs- und das Zielfeld. Der Computer reagiert jeweils mit einem „Klick“.

Rochade: Ziehen Sie zuerst den König, dann den Turm.

Schlagen „en passant“: Ziehen Sie den schlagenden Bauern und drücken Sie dann auf das Feld des Bauern, der geschlagen wird.

Bauernumwandlung:

- Führen Sie den Zug des Bauern aus .
- Zeigen Sie mit den Tasten ⇐ / ⇒ den gewünschten Figurentyp an .
- Drücken Sie ROT, GRÜN oder das Umwandlungsfeld.

Feld auf dem LCD gelb markiert: Sie haben dies als Ausgangsfeld ausgewählt. (Um die Wahl rückgängig zu machen, drücken Sie erneut auf das Feld.)

Feld rot markiert: Sie werden aufgefordert, dieses Feld zu drücken, um den Zug des Computers auszuführen bzw. Ihren eigenen „speziellen“ Zug (Rochade usw.) zu beenden.

Wenn Sie versuchen, einen illegalen Zug zu machen (oder ein falsches Feld oder eine falsche Taste drücken), hören Sie einen tiefen Ton. Fahren Sie einfach wie normal fort.

Der Zug des Computers

Der Zug wird durch ein Tonsignal angekündigt. Die Figur „springt“ im Display zwischen dem Ausgangs- und dem Zielfeld, und der Zug erscheint in Notation in der untersten Zeile.

Um den Zug auszuführen, drücken Sie jeweils das Feld, das rot markiert ist. Ein "Ping" kündigt ein Schachgebot an.

Symbole in der untersten Zeile:

Ein lächelndes Gesicht besagt, dass Sie am Zug sind. Ein Gesichterpaar zeigt an, dass sich der Computer im „2-Spieler-Modus“ (siehe 7. Abschnitt) befindet.

Eine steigende/fallende Säule zeigt, dass der Computer über seinen Zug nachdenkt.

Der Strich unter dem Symbol gibt an, ob Weiß oder Schwarz als nächstes spielt.

Züge zurücknehmen und wiederholen

Um einen Zug zurückzunehmen, drücken Sie ↵, dann setzen Sie die Figur zurück, indem Sie die rot markierten Felder drücken.

Sie können dann einen anderen Zug spielen. Der zurückgenommene Zug kann aber auch mittels der Taste ⇨ wiederholt werden.

Durch mehrmaliges Betätigen von ↵ oder ⇨ können Sie eine ganze Serie von Schachzügen zurücknehmen oder wiederholen.

4. NEUES SPIEL

Sie können ein neues Spiel jederzeit beginnen, außer während einiger Operationen, die im 7. Abschnitt beschrieben sind. Drücken Sie die Taste ▶. Anschließend:

- Um mit Weiß zu spielen, drücken Sie GRÜN.
- Um mit Schwarz zu spielen, drücken Sie ⇩ *und dann* GRÜN. Schwarz wird dann „von unten nach oben“ spielen.

5. Hilfemeldungen

Sie können jederzeit die Taste „?“ drücken, um eine scrollende Meldung zu sehen, die erklärt, was Sie als nächstes tun können.

6. Ein- und Ausschalten

Die Stromtaste auf dem Bedienfeld versetzt den Computer in den Standby-Modus bzw. schaltet ihn wieder ein. Im Standby-Modus behält der Computer das aktuelle Spiel im Speicher. Nach dem Einschalten können Sie an der Stelle weiterspielen, an der Sie Ihr Spiel vorher unterbrochen haben.

Hinweis: Sofern er nicht gerade einen Zug berechnet, geht der Computer automatisch in den Standby-Modus, falls in den letzten 10 Minuten kein Druck auf ein Feld oder eine Taste erfolgt ist.

Wenn der Computer für eine längere Zeit nicht benutzt werden soll oder Sie ihn auf eine Reise mitnehmen wollen, können sie mittels des ON/OFF-Schalters (hinten am Gerät, unter der 8. Reihe des Schachbretts) die Stromversorgung total ausschalten. Setzen Sie den Computer zuvor in den Standby-Modus, damit Ihre letzte Partie sowie die Parametereinstellungen gespeichert werden.

7. Sonderfunktionen – das Hauptmenü

Wenn während des Spielverlaufs das Wort MENÜ unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt wird, kann durch Drücken der GRÜNEN Taste ein Menü mit Befehlen zur Aktivierung der speziellen Funktionen des Computers angezeigt werden.

Durch wiederholtes Drücken von ↑ oder ↓ können Sie die vollständige Liste der Funktionen überprüfen und sie eine nach der anderen „markieren“. Um eine Funktion zu aktivieren, markieren Sie sie und drücken Sie GRÜN. Um vom Menü zum Schachbrett-Display zurückzukehren, drücken Sie ROT.

Nachfolgend finden Sie eine kurze Beschreibung der Funktionen im Hauptmenü. Ausführliche Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung (erhältlich unter www.computerchess.com).

Tip	Bittet den Computer, Ihnen einen Zug vorzuschlagen. Sie können akzeptieren, indem Sie den Zug ausführen, oder den Vorschlag ablehnen, indem Sie einen anderen Zug spielen. Beachten Sie, dass die Qualität der Vorschläge von der Spielstärke abhängt, die Sie eingestellt haben.
Jetzt ziehen	Wenn Sie am Zug sind, bewirkt dieser Befehl, dass der Computer den nächsten Zug berechnet und mit Ihnen die Seiten wechselt. Ist ChessGenius selbst am Zug, lässt der Befehl ihn seine Berechnungen abbrechen und sofort spielen.
Beginn/Ende	Bringt Sie zurück in die Ausgangsposition, so dass Sie die Züge des Spiels mit der Taste ⇌ wiederholen können. Wenn Sie bereits am Start sind, bringt Sie dieser Befehl zur Endposition.
Alternative	Lässt den Computer seinen letzten Zug zurücknehmen und denjenigen spielen, den er als den nächstbesten bewertet.
2 Spieler	Ermöglicht es Ihnen, Züge sowohl für Weiß als auch für Schwarz zu spielen. Der Computer wird lediglich seine Analyse der Position bieten. Um zum Spiel zwischen Mensch und Computer zurückzukehren, wählen Sie dasselbe Menüelement erneut aus oder starten Sie ein normales Spiel mit der Taste ▷.
Spielstufe	Ermöglicht es Ihnen, die Spielstärke des Computers zu kontrollieren und zu ändern.
Optionen	Zeigt eine Liste von Parametern an (z. B. welche Partei „von unten nach oben“ spielt, Lautstärke, Design der Figuren für das LCD...), die mit den Pfeiltasten ausgewählt und reguliert werden können.
Neue Partie	Ermöglicht es Ihnen, ein neues Spiel zu starten. Bietet Ihnen Partien gegen den Computer mit Weiß oder Schwarz. Ermöglicht auch den Zugriff auf den 2-Spieler-Modus oder den „Positionsaufbau“-Modus zu Zwecken des Trainings und der Analyse.
Positionsaufbau	Stellt den Computer in den „Positionsaufbau“-Modus, damit Sie eine spezielle Position auf dem Schachbrett konstruieren können.

Speichern/Laden Ermöglicht es Ihnen, eine Partie im Speicher des Computers zu sichern oder eine zuvor gespeicherte Partie abzurufen.

8. Die Tasten und ihre Funktionen (Übersicht)

ROTE Taste Kehrt zum vorherigen LCD-Display zurück. Im normalen Spielmodus können durch Betätigen dieser Taste drei Informationselemente der Reihe nach angezeigt werden:

- die Uhrzeiten für Weiß und Schwarz
- die letzten gespielten Züge
- Analyse der Position.

Bestätigt eine Position, die der Benutzer „aufgebaut“ hat.

Macht eine Änderung der Spielstufe rückgängig.

Die aktuelle Funktion der Taste wird unten links auf dem LCD angezeigt; „I“ steht für „Info“.

GRÜNE Taste Ruft das Hauptmenü auf.

- Wählt eine Option aus dem Menü oder einer anderen Liste aus.
- Bestätigt eine Änderung der Spielstufe.

Die aktuelle Funktion wird unten rechts auf dem LCD angezeigt.

▷ Hiermit wird ein neues Spiel gestartet.

? Zeigt eine Hilfmeldung an, die angibt, was der Benutzer als nächstes tun kann.

* Reguliert die „Hintergrundbeleuchtung“ des LCD.

← Nimmt einen Zug zurück, oder:

- verringert einen Parameterwert;
- ändert eine Parametereinstellung;
- im „Positionsaufbau“-Modus: zeigt die verschiedenen Figurentypen der Reihe nach an.

⇒ Wiederholt einen zurückgezogenen Zug, oder:

- erhöht einen Parameterwert;
- ändert eine Parametereinstellung;
- im „Positionsaufbau“-Modus: zeigt die verschiedenen Figurentypen der Reihe nach an.

↑ Navigiert auf dem Bildschirm: schreitet nach oben durch eine Liste von Elementen und ermöglicht es, weitere Elemente durch „Scrollen“ auf das Display zu bringen.

- Im „Positionsaufbau“-Modus: schaltet zwischen weißen und schwarzen Figuren um.



Navigiert auf dem Bildschirm: schreitet nach unten durch eine Liste von Elementen und ermöglicht es, weitere Elemente durch „Scrollen“ auf das Display zu bringen.

- In der „Analyse“-Anzeige: schaltet zwischen der Hauptfortsetzung und dem Öffnungsnamen um.
- Im „Positionsaufbau“-Modus: schaltet zwischen weißen und schwarzen Figuren um.



Versetzt den Computer in den Standby-Modus oder schaltet ihn wieder ein. Die aktuelle Partie wird im Standby-Modus gespeichert und kann zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.

RESET

Befindet sich in einer Öffnung an der Unterseite des Geräts. Aktiviert durch Einführen eines dünnen Gegenstandes in die Öffnung. Wenn dies geschieht, während die ROTE Taste gedrückt gehalten wird, wird der Computer wieder in den Zustand versetzt, in dem Sie ihn zuerst erworben haben.

ON/OFF

Der Schalter, der sich auf der Unterseite des Geräts, neben der Netzteilbuchse unter der 8. Reihe des Schachbretts, befindet. Er trennt den Computer von der Stromquelle. Verwenden Sie diese Funktion auf Reisen (dadurch wird ein versehentliches Einschalten des Geräts vermieden), oder wenn das Gerät für eine längere Zeit nicht benutzt werden soll.

9. Ausführliche Betriebsanleitung

Die detaillierte Bedienungsanleitung mit Beschreibung aller Funktionen finden Sie unter www.computerchess.com.

Dieses Benutzerhandbuch wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

Dieses Benutzerhandbuch, einschließlich Auszügen davon, darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung nicht reproduziert werden.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Deutschland

Mode d'emploi - FRANÇAIS

Ce bref guide vous permet de commencer un jeu avec votre tout nouveau ordinateur d'échecs ChessGenius . Pour une explication complète des fonctionnalités de l'ordinateur, reportez-vous au manuel d'utilisation que vous pouvez télécharger à partir du site Web Millennium : www.computerchess.com, dans la section de téléchargement.

1. Insertion des piles et premier démarrage de l'ordinateur

Placez l'appareil à l'envers sur une surface plane. Vous verrez le compartiment des piles sur la face inférieure de l'appareil.

- Ouvrez le compartiment des piles en faisant glisser son couvercle dans le sens de la flèche.
- Insérez quatre piles AA (R6/LR6) dans le compartiment, en tenant compte de la polarité : la borne « positive » de chaque pile, marquée « + », doit correspondre à un « + » à l'intérieur du compartiment.
- Fermez le compartiment des piles.
- Veillez à ce que l'interrupteur ON/OFF soit réglé sur ON. Vous trouverez cet interrupteur sur la face inférieure de l'appareil sous la 8^{ème} rangée de l'échiquier, à côté de la prise d'adaptateur secteur.
- L'ordinateur démarrera automatiquement.

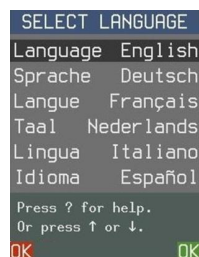
Remarque : si le symbole rouge « piles faibles » apparaît dans la ligne inférieure de l'écran LCD (affichage à cristaux liquides), les piles doivent être remplacées dès que possible.

2. Choix de langue pour le texte de l'écran

Une fois les piles correctement insérées, l'ordinateur émet un signal sonore caractéristique et l'écran affiche une liste de langues. La première est en surbrillance sur un fond noir.

En appuyant à plusieurs reprises sur le bouton ↑ ou ↓, vous pouvez mettre en surbrillance chaque langue à tour de rôle, et apporter d'autres langues sur l'écran ; il y en a 14 en tout.

Lorsque la langue souhaitée est en surbrillance, appuyez sur le bouton ROUGE ou VERT pour la sélectionner.



Remarque : Si la liste des langues n'apparaît pas, exécutez une réinitialisation de l'ordinateur :

- Maintenez le bouton ROUGE enfoncé.
- Insérez un objet mince (par exemple un trombone) dans l'ouverture marquée RESET sur la face inférieure de l'appareil, et appuyez une fois dessus.
- Relâchez le bouton ROUGE lorsque la liste des langues apparaît.

Si vous avez sélectionné la mauvaise langue par accident, réinitialisez l'ordinateur de la façon décrite ci-dessus, et recommencez.

3. Jouer une partie

Une fois la langue sélectionnée, l'écran affiche l'échiquier avec les pièces en position de départ.

Vous pouvez maintenant commencer un jeu avec l'ordinateur. Placez les pièces d'échecs (fournies avec l'emballage) sur l'échiquier. Initialement l'ordinateur présume que les blancs jouent du bas vers le haut, c'est-à-dire que les pièces blanches commencent sur les deux rangées près du panneau de commande. Nous vous suggérons de jouer votre première partie avec les blancs.



Remarque : Si vous n'appuyez pas sur un bouton de commande ou une case de l'échiquier pendant un intervalle de 5 minutes (ou 1 minute si les piles sont faibles), l'écran s'assombrit. L'appui suivant restitue la luminosité.

Vos coups

Appuyez avec votre pièce sur les cases de *départ* et de *destination*. L'ordinateur réagit avec un « clic ».

Pour roquer : déplacez le roi d'abord et la tour ensuite.

Pour une prise *en passant* : déplacez le pion qui fait la capture, puis appuyez sur la case du pion capturé.

Pour promouvoir un pion :

- Effectuez le déplacement du pion.
- À l'aide des boutons ⇄/⇄, affichez le type de pièce souhaité.
- Appuyez sur ROUGE ou VERT, ou sur la case promotion.

Case affichée en jaune sur l'écran LCD : Vous avez sélectionné cette case pour commencer votre coup. (Pour annuler, appuyez de nouveau.)

Case affichée en rouge : Vous êtes invité(e) à appuyer sur cette case pour effectuer le coup de l'ordinateur ou pour achever votre propre coup « spécial » (roque, etc.).

Si vous essayez de faire un coup illégal (ou si vous faites une quelconque autre erreur), vous entendez un son grave. Continuez simplement de façon normale.

Les coups de l'ordinateur

Un coup est annoncé par un signal sonore. Dans l'écran LCD la pièce à déplacer bascule entre les cases « départ » et « destination », et le coup apparaît en notation en bas de l'affichage.

Pour exécuter le coup, appuyez sur chaque case indiquée en rouge. Un « ping » annonce échec au roi.

Symboles dans la ligne du bas :

Un visage souriant indique que vous avez le trait. Une paire de visages vous avertit que l'ordinateur est en mode « 2 joueurs » (voir section 7).

Une petite colonne qui monte et descend vous avertit que ChessGenius réfléchit à son propre coup.

La barre au-dessous du symbole indique si c'est le tour des blancs ou des noirs.

Annuler et rejouer des coups

Pour annuler un coup, appuyez sur le bouton ↶, puis faites reculer votre pièce en appuyant sur les cases indiquées en rouge.

Vous pouvez alors jouer un coup différent. Vous avez aussi la possibilité de rejouer le coup annulé au moyen du bouton ↷.

En utilisant de façon répétée le bouton ↶ ou ↷, vous pouvez annuler ou rejouer une séquence entière.

4. Nouvelle partie

Vous pouvez commencer une nouvelle partie à tout moment, sauf pendant certaines opérations répertoriées dans la section 7. Appuyez sur le bouton ►. Ensuite :

- Pour jouer avec les blancs, appuyez sur VERT.
- Pour jouer avec les noirs, appuyez sur ↴ puis VERT. Les noirs joueront alors « du bas vers le haut » de l'échiquier.

5. Messages d'aide

À tout moment, pour obtenir des conseils sur ce qu'il faut faire ensuite, vous pouvez appuyer sur le bouton « ? » pour voir un message explicatif déroulant.

6. Éteindre/allumer

Le bouton d'alimentation sur le panneau de commande met l'appareil en mode stand-by (veille) ou le rallume. En mode stand-by la partie en cours est conservée en mémoire, et vous pouvez la reprendre après avoir réactivé l'ordinateur.

Remarque : À moins d'être en train de calculer un coup, ChessGenius se mettra automatiquement en mode stand-by s'il n'y a pas eu d'appui sur une case ou un bouton au cours des 10 dernières minutes.

Si l'ordinateur doit rester inutilisé pendant une longue période ou si vous voulez le transporter, il convient de couper complètement l'alimentation au moyen de l'interrupteur ON/OFF (situé à l'arrière de l'appareil, sous la 8^{ème} rangée de l'échiquier). Mettez d'abord l'ordinateur en mode stand-by, pour que la dernière partie et les paramètres que vous avez définis soient conservés.

7. Fonctions spéciales – le menu principal

À tout moment au cours d'un jeu, lorsque « MENU » est affiché en bas à droite de l'écran, un appui sur le bouton VERT affiche un menu de commandes pour activer les fonctions spéciales de l'ordinateur.

En appuyant à plusieurs reprises sur ↑ ou ↓, vous pouvez inspecter la liste complète des fonctions et mettre en surbrillance chacune à tour de rôle. Pour activer une fonction, mettez-la en surbrillance et appuyez sur VERT. Pour revenir du menu à l'affichage de l'échiquier, appuyez sur ROUGE.

Une brève description des fonctions du menu principal est donnée ci-dessous. Pour plus de détails, consultez le manuel d'instructions (disponible à l'adresse www.computerchess.com).

Tuyau	Demande à l'ordinateur de vous proposer un coup. Vous pouvez accepter en exécutant ce coup ou rejeter la suggestion en jouant un coup différent. Notez que la qualité des suggestions dépend du niveau de jeu que vous avez défini.
Coup	Si cette commande est sélectionnée quand c'est à votre tour, ChessGenius calcule et joue le coup suivant, c'est-à-dire qu'il « change de camp » avec vous. Si vous sélectionnez « Coup » lorsque ChessGenius a le trait, ses calculs sont interrompus et il joue immédiatement.
Début/Fin	Vous ramène à la position de départ, vous permettant de rejouer les coups à l'aide du bouton ⇌. Si vous êtes déjà au début, cette commande vous amène à la position finale.
Alternative	Fait que l'ordinateur rétracte son dernier coup et joue celui qu'il évalue comme le prochain meilleur.
2joueurs/Analyse	Vous permet de faire des coups pour les blancs et les noirs. L'ordinateur ne fera que fournir son analyse de la position. Pour revenir au jeu humain contre ordinateur, sélectionnez à nouveau ce même élément ou commencez une partie normale avec le bouton ▶.
Niveau de jeu	Vous permet d'inspecter et de modifier le niveau de puissance de jeu de l'ordinateur.
Options	Affiche une liste de paramètres (par exemple, le camp qui joue « du bas vers le haut », le volume sonore, le design des pièces pour l'écran LCD...) qui peuvent être sélectionnés et réglés à l'aide des boutons fléchés.
Nouvelle partie	Vous permet de commencer un nouveau jeu. Vous offre des parties contre l'ordinateur avec choix de couleur. Donne également accès au mode « 2 joueurs » ou au mode « Configuration », pour votre entraînement ou pour l'analyse.

Configurer pos.	Place l'ordinateur en mode « Configuration », vous permettant de construire une position spéciale sur l'échiquier.
Sauv./Charger	Vous permet de sauvegarder une partie dans la mémoire de l'ordinateur, ou de récupérer une partie enregistrée précédemment.

8. Utilisation des boutons de commande (résumé)

ROUGE	<p>Retourne à l'écran précédent. En mode de jeu normal, ce bouton affiche trois éléments d'information à tour de rôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le chronomètre des blancs et des noirs ; • les derniers coups joués ; • l'analyse de la position. <p>Confirme une position que l'utilisateur a « configurée ».</p> <p>Annule un changement de « niveau ».</p> <p>La fonction actuelle du bouton est indiquée en bas à gauche de l'écran LCD ; « i » signifie « info ».</p>
VERT	<p>Accède au menu principal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélectionne un élément dans le menu ou dans une autre liste. • Confirme un changement de « niveau ». <p>La fonction actuelle est indiquée en bas à droite de l'écran LCD.</p>
▷	Commence une nouvelle partie.
?	Affiche un message d'aide pour indiquer ce que l'utilisateur peut faire ensuite.
*	Régule le « rétroéclairage » de l'écran LCD.
←	<p>Annule un coup, ou :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diminue une valeur de paramètre. • Modifie un paramètre. • En mode « Configuration » : affiche les différents types de pièces à tour de rôle.
⇒	<p>Rejoue un coup qui a été annulé, ou :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmente une valeur de paramètre. • Modifie un paramètre. • En mode « Configuration » : affiche les différents types de pièces à tour de rôle.
↑	<p>Navigue sur l'écran, progressant vers le haut dans une liste d'éléments ; permet le « défilement » pour amener d'autres éléments à l'écran.</p>

- En mode « Configuration » : bascule entre les pièces blanches et noires.



Navigue sur l'écran, progressant vers le bas dans une liste d'éléments ; permet le « défilement » pour amener d'autres éléments à l'écran.

- Dans un affichage « analyse » : bascule entre la variante principale et le nom d'ouverture.
- En mode « Configuration » : bascule entre les pièces blanches et noires.



Allume l'appareil ou le met en mode stand-by (veille). En stand-by la partie en cours est conservée en mémoire et peut être reprise plus tard.

RESET

Situé dans un trou sur la face inférieure de l'appareil. Activé en insérant un objet mince dans l'ouverture. Si cela est fait alors que le bouton ROUGE est maintenu enfoncé, l'ordinateur est restauré à l'état dans lequel vous l'avez acquis pour la première fois.

ON/OFF

L'interrupteur se trouve près de la prise d'adaptateur secteur, sous la 8^{ème} rangée de l'échiquier. Il coupe la source d'alimentation de l'appareil. Utilisez cette fonction si vous voyagez (vous évitez ainsi que l'ordinateur s'allume par accident), ou si vous mettez l'ordinateur de côté pour une longue période.

9. Instructions d'utilisation détaillées

Les instructions d'utilisation détaillées avec la description de toutes les fonctions sont disponibles sur www.computerchess.com.

Ce manuel d'utilisation a été soigneusement compilé, et son contenu a été soigneusement vérifié pour l'exactitude. Si, malgré toute attente, ces instructions contiennent néanmoins des erreurs, cela ne constituera pas un motif de réclamation. Ce manuel d'utilisation, ainsi que ses extraits, ne peuvent pas être reproduits sans autorisation écrite préalable.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Allemagne

Modo de empleo - ESPAÑOL

Esta breve guía le permite empezar a jugar con su nuevo ajedrez electrónico ChessGenius. Para obtener una descripción completa de las características del ordenador, consulte el manual de instrucciones que puede descargar del sitio web de Millennium www.computerchess.com, en la sección de descargas.

1. Insertar las pilas e iniciar el ajedrez electrónico por primera vez

Coloque el dispositivo boca abajo en una superficie plana. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del dispositivo.

- Abra el compartimento de las pilas deslizando la tapa en la dirección de la flecha.
- Introduzca cuatro pilas AA (R6/LR6) en el compartimento, prestando atención a las polaridades: el polo «positivo» de cada pila, indicado con «+», debe coincidir con la señal «+» del interior del compartimento de las pilas.
- Cierre el compartimento de las pilas.
- Asegúrese de que el interruptor ON/OFF del ordenador esté en ON. El interruptor se encuentra en la parte inferior del dispositivo debajo de la fila 8 del tablero de ajedrez, junto a la toma del adaptador de corriente.
- El ajedrez electrónico se encenderá de forma automática.

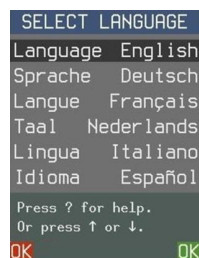
Nota: si el símbolo rojo de «pila baja» aparece en la línea inferior de la pantalla LCD (pantalla de cristal líquido), debe sustituir las pilas tan pronto como pueda.

2. Elegir el idioma del texto de la pantalla

Una vez colocadas las pilas, el ordenador emite una señal sonora característica y la pantalla muestra una lista de idiomas. El primero aparece resaltado sobre un fondo negro.

Pulsando repetidamente las teclas ↑ o ↓, puede resaltar cada uno de los idiomas y hacer que aparezcan otros en la pantalla; hay 14 idiomas en total.

Cuando haya resaltado el idioma deseado, pulse el botón ROJO o VERDE para seleccionarlo.



***Nota:* si no aparece la lista de idiomas, reinicie el ajedrez electrónico.**

- Mantenga pulsado el botón ROJO.
- Introduzca un objeto fino (por ejemplo, un clip) en la abertura marcada como «RESET» de la parte inferior del dispositivo y presione con él una vez.
- Suelte el botón ROJO cuando aparezca la lista de idiomas.

Si ha seleccionado el idioma equivocado por error, realice este mismo procedimiento y comience de nuevo.

3. Jugar una partida

Una vez seleccionado el idioma, la pantalla muestra el tablero de ajedrez con las piezas en la posición inicial.

Ya puede empezar la partida. Coloque las piezas de ajedrez (suministradas con el dispositivo) en el tablero de membrana, con las piezas blancas en el extremo junto a los controles. Se recomienda jugar la primera partida con las piezas blancas.

Nota: si no pulsa ningún botón de control o casilla del tablero durante un intervalo de 5 minutos (o 1 minuto si las pilas están bajas), la pantalla se atenúa. Al pulsar cualquier botón o casilla, el brillo se restablece.



Su movimiento

Presione la casilla de *salida* y de *llegada* con la pieza que desea mover. El ordenador emite un «clic» confirmando que se ha registrado el movimiento.

Para un enroque: ejecute primero el movimiento del rey y, a continuación, el de la torre.

Para una captura *al paso*: mueva el peón que captura y, a continuación, pulse la casilla del peón capturado.

Promoción de un peón:

- Lleve a cabo el movimiento del peón.
- Utilice los botones \leftrightarrow para mostrar el tipo de pieza deseado.
- Pulse el botón ROJO o VERDE, o la casilla de promoción.

Casilla en amarillo en la pantalla LCD: ha seleccionado esta casilla como la casilla de salida (para cancelar, púlsela de nuevo).

Casilla en rojo: debe pulsar esta casilla para llevar a cabo el movimiento del ordenador o completar su propio movimiento «especial» (enroque, etc.).

Si intenta hacer un movimiento no permitido (o si pulsa una casilla o botón incorrectos) oírá un sonido grave. Siga jugando con normalidad.

El movimiento del ordenador

El movimiento se anuncia mediante un aviso sonoro. La pantalla LCD muestra el movimiento de la pieza, de la casilla de salida a la casilla de llegada, y aparece la notación correspondiente en la parte inferior de la pantalla.

Para ejecutar el movimiento, pulse cada casilla según lo resaltado en rojo. Un bip indica un jaque.

Símbolos de la parte inferior:

Una cara sonriente indica que es su turno. Un par de caras muestra que el ordenador está en modo «2 Jugadores» (véase la sección 7).

Una columna ascendente/descendente le informa que ChessGenius está pensando en su movimiento.

La barra que aparece debajo del símbolo indica el color de las piezas que deben moverse.

Anular y repetir jugadas

Para anular una jugada, pulse el botón ⇐ y mueva la pieza a la posición de salida pulsando las casillas indicadas en rojo.

De ese modo podrá realizar un movimiento distinto. También puede repetir la jugada que ha deshecho mediante el botón ⇒.

Al pulsar los botones ⇐ o ⇒ varias veces, puede anular o repetir una secuencia completa.

4. Nueva partida

Puede empezar una nueva partida en cualquier momento, excepto durante algunas operaciones enumeradas en la sección 7. Pulse el botón ►. A continuación:

- Para jugar con las piezas blancas, pulse VERDE.
- Para jugar con las piezas negras, pulse ↵ y, a *continuación*, VERDE. Entonces las negras jugarán «de abajo hacia arriba».

5. Mensajes de ayuda del sistema

En cualquier momento, si necesita orientación sobre cómo proceder, puede pulsar el botón «?» para ver un mensaje explicativo.

6. Encender/Apagar

El botón de encendido del panel de control pone el ordenador en modo de suspensión o lo enciende de nuevo. En modo de suspensión, la partida queda guardada en la memoria, por lo que, al encender el ordenador de nuevo, podrá retomar la partida en el punto en que la dejó.

Nota: a menos que esté calculando un movimiento, ChessGenius entra automáticamente en modo de suspensión si no se pulsa ninguna casilla o botón durante 10 minutos.

Si no desea utilizar el ordenador durante un periodo prolongado o si desea transportarlo, puede desconectar completamente la fuente de alimentación con el interruptor ON/OFF (en la parte posterior del dispositivo, debajo de la fila 8 del tablero de ajedrez). Coloca antes el ordenador en modo de suspensión para que se guarden sus ajustes y su última partida.

7. Funciones especiales — menú principal

En cualquier momento de la partida, si pulsa el botón VERDE mientras se muestra «MENÚ» en la parte inferior derecha de la pantalla, accederá a un menú de opciones para activar las funciones especiales del dispositivo.

Si pulsa repetidamente ↑ o ↓, podrá consultar la lista completa de funciones y resaltarlas. Para activar una función, resáltela y pulse el botón VERDE. Para volver a la pantalla del tablero desde el menú, pulse el botón ROJO.

A continuación se incluye una breve descripción de las funciones del menú principal. Para más detalles, consulte el manual de instrucciones (disponible en www.computerchess.com).

Sugerencia	El ordenador le sugerirá un movimiento. Puede aceptar la sugerencia realizando la jugada o rechazarla realizando una jugada distinta. Tenga en cuenta que la calidad de las sugerencias dependerá del nivel de juego que haya establecido.
Jugada	Si es su turno, dicha función hará que ChessGenius haga el próximo movimiento y cambie de bando con usted. Si es ChessGenius quien está calculando su propio movimiento, esta función hará que la jugada se realice inmediatamente.
Inicio/Final	Se volverá a la posición inicial y podrá repetir las jugadas de la partida con el botón ⇌. Si ya se encuentra en la posición inicial, esta función le llevará a la posición final.
Alternativa	Esta función hace que el ordenador anule su última jugada y realice el movimiento clasificado como segundo mejor.
2 Jugadores	Le permite mover las piezas blancas y negras. El ordenador simplemente le ofrecerá un análisis de la posición. Para volver al juego persona vs. ajedrez electrónico, seleccione esta opción de nuevo o inicie una partida nueva con el botón ▷.
Nivel de juego	Le permite consultar y modificar el nivel de juego del ordenador.
Opciones	Muestra una lista de parámetros (por ejemplo, qué color juega arriba en el tablero, el volumen del sonido, el diseño de las piezas para la pantalla LCD...) que se pueden seleccionar y ajustar con los botones de las flechas.
Nueva partida	Le permite iniciar una nueva partida contra el ordenador con las piezas blancas o negras. También permite acceder al modo de 2 jugadores o al modo «Configurar», para practicar o analizar jugadas.
Config. posición	Establece el ajedrez electrónico en el modo «Configurar», permitiéndole configurar una posición especial en el tablero de ajedrez.
Guardar/Cargar	Permite guardar una partida en la memoria del ordenador o cargar una partida previamente guardada.

8. Usos de los botones de control (resumen)

ROJO	Vuelve a la pantalla LCD anterior. En el modo de juego normal, muestra sucesivamente 3 elementos de información:
-------------	--

- cronómetro
- últimas jugadas
- análisis de la posición.

Confirma una posición configurada por el jugador.

Abandona un cambio de nivel.

La función actual del botón se indica en la parte inferior izquierda de la pantalla LCD; «i» indica información.

VERDE

Accede al menú principal.

- Selecciona un elemento del menú o de otra lista.
- Confirma un cambio de nivel.

La función actual se indica en la parte inferior derecha de la pantalla LCD.



Inicia una nueva partida.



Muestra texto de ayuda, indicando posibilidades a disposición del usuario.



Ajusta la retroiluminación de la pantalla LCD.



Anula un movimiento, o:

- Disminuye un valor de parámetro.
- Altera un ajuste de parámetro.
- En el modo «Configurar»: muestra sucesivamente los distintos tipos de piezas.



Repite un movimiento anulado, o:

- Aumenta un valor de parámetro.
- Altera un ajuste de parámetro.
- En el modo «Configurar»: muestra sucesivamente los distintos tipos de piezas.



Permite navegar por la pantalla, subiendo por una lista de elementos; permite desplazarse para que aparezcan más elementos.

- En el modo «Configurar»: cambia entre las piezas blancas y negras.



Permite navegar por la pantalla, bajando por una lista de elementos; permite desplazarse para que aparezcan más elementos.

- En la pantalla «Análisis»: cambia entre la continuación principal y el nombre de apertura.
- En el modo «Configurar»: cambia entre las piezas blancas y negras.



Enciende el dispositivo o lo coloca en modo de suspensión. En modo de suspensión la partida actual se guarda en la memoria y puede reanudarse en otro momento.

RESET

Situado en un hueco en la parte inferior del dispositivo. Se activa introduciendo un objeto fino en la abertura. Si activa esta función mientras mantiene pulsado el botón ROJO, el ajedrez electrónico se restablecerá al estado de fábrica.

ON/OFF

El interruptor está situado en la parte inferior del dispositivo debajo de la fila 8 del tablero de ajedrez. Desconecta el ordenador de su fuente de alimentación. Utilice esta función durante un viaje (así evitará encender el ordenador accidentalmente), o si no va a utilizar el ordenador durante un período prolongado.

9. Instrucciones de uso detalladas

Las instrucciones de uso detalladas, en las que se describen cada una de las funciones, se encuentran disponibles en www.computerchess.com.

Este manual de usuario se ha elaborado con esmero, asegurando que el contenido sea riguroso. Si, a pesar de todo, estas instrucciones contienen errores, esto no constituirá motivo de reclamación alguna.

Este manual de usuario, incluidos sus extractos, no puede reproducirse sin autorización previa por escrito.

Derechos de autor © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Alemania

Gebruiksaanwijzing - NEDERLANDS

Deze korte handleiding biedt je de mogelijkheid om een partij te beginnen met je gloednieuwe ChessGenius schaakcomputer. Ga voor een volledige uitleg van alle functies van de computer naar de Millennium website www.computerchess.com. De complete handleiding vind je daar in de downloadsectie.

1. Batterijen plaatsen & de computer voor de eerste keer starten

Leg het apparaat ondersteboven op een vlakke ondergrond. Aan de onderkant van het apparaat zie je het batterijvak.

- Open het batterijvak, door de deksel in de richting van de pijl te schuiven.
- Plaats vier AA-batterijen (R6/LR6) in het vak en let daarbij op de polariteit: de "positieve" pool van elke batterij, aangeduid met "+", moet overeenkomen met een "+" in het batterijvak.
- Sluit het batterijvak.
- Zet de ON/OFF schakelaar op ON. Deze schakelaar bevindt zich aan de onderzijde ter hoogte van rij 8, naast de adapter-ingang.
- De computer start nu automatisch.

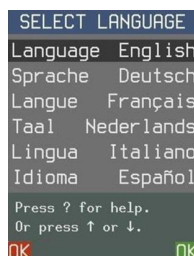
Opmerking: als op de onderste regel van het LCD-scherm het rode symbool "Batterij bijna leeg" verschijnt, dan moeten de batterijen binnenkort worden vervangen.

2. Kies de taal voor de tekst op het scherm

Zodra de batterijen op de juiste wijze zijn geplaatst, geeft de computer een karakteristiek geluidssignaal en verschijnt op het scherm een lijst met talen. De eerste is "uitgelicht" tegen een zwarte achtergrond.

Door herhaaldelijk op de knoppen ↑ of ↓ te drukken, kun je achtereenvolgens elke taal "uitlichten" en voor het scherm de taal kiezen die jij wilt; er zijn er in totaal 14.

Wordt de door jou gewenste taal uitgelicht, druk dan op de RODE of de GROENE knop om deze te selecteren.



***Opmerking:* Wordt de lijst met talen niet weergegeven? Voer dan een Reset van de computer uit:**

- Houd de RODE knop ingedrukt.
- Steek een dun voorwerp (bijv. een paperclip) in de opening met de tekst RESET aan de onderkant van het apparaat en druk één keer.
- Als de taalkeuze verschijnt, laat de RODE knop los.

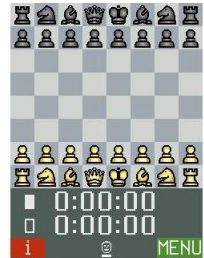
Als je per ongeluk de verkeerde taal hebt geselecteerd, voer dan diezelfde procedure uit en kies de juiste taal.

3. Een partij spelen

Nadat de taal is geselecteerd, verschijnt op het scherm het schaakbord met de stukken in de beginstelling.

Je kunt nu een partij beginnen met de computer. Plaats de schaakstukken (meegeleverd) op het membraanbord, met wit aan het uiteinde naast de bedieningselementen. We raden je aan om je eerste partij te spelen met wit.

Opmerking: Als je gedurende een periode van 5 minuten (of van 1 minuut als de batterijen bijna leeg zijn) niet op een bedieningsknop of op een veld van het schaakbord drukt, dan wordt het scherm "gedimd". Door een volgende keer te drukken wordt het scherm weer helder.



Jouw zet

Druk met je stuk op de velden *vanaf waar* je het verplaatst en waar je het *naartoe* beweegt. De computer laat ter bevestiging een "klik" horen.

Rokade: doe eerst de zet van de koning en daarna die van de toren.

Voor *en passant* slaan: verplaats eerst de pion waarmee je wilt slaan en druk dan op het veld van de pion die geslagen moet worden.

Voor pionpromotie:

- Voer de zet van de pion uit .
- Kies met de knoppen ⇐ / ⇒ het gewenste schaakstuk.
- Druk op ROOD, GROEN of het promotieveld.

Geel weergegeven veld op het LCD-scherm: Je hebt dit veld geselecteerd als het "van" veld. (Opnieuw indrukken om te annuleren.)

Rood weergegeven veld: Je wordt verzocht om op dit veld te drukken om de zet van de computer uit te voeren, of om je eigen "speciale" zet (rokade enz.) uit te voeren.

Als je een illegale zet probeert te doen (of op een onjuist veld of verkeerde knop drukt), dan hoor je een laag geluid. Ga gewoon door zoals normaal.

De zet van de computer

De zet wordt aangegeven met een geluidssignaal. Het LCD-scherm laat zien, hoe het stuk beweegt tussen het "van" en het "naar" veld. Tegelijk verschijnt de zet in de notatie onderaan het scherm.

Om de zet uit te voeren, druk je op elk veld dat rood is aangegeven. Een "ping" geeft schaak aan.

Symbolen in de onderste regel:

- Een gezichtje: speler is aan zet.
- Twee gezichtjes: 2 speler modus (zie sectie 7).
- Bewegende streepjes: ChessGenius is aan het "denken".

De streep onderaan toont de kleur aan zet.

Zetten terugnemen en opnieuw uitvoeren

Om een zet terug te nemen, druk je op de knop ↶ en zet je het stuk terug, waarbij je op de rood aangegeven velden drukt.

Je kunt vervolgens een andere zet spelen. Tevens kan de teruggenomen zet opnieuw worden gespeeld met behulp van de knop ↷.

Door herhaaldelijk ↶ of ↷ te gebruiken, kun je een hele reeks terugnemen of opnieuw spelen.

4. Een nieuwe partij beginnen

Je kunt op elk moment met een nieuwe partij beginnen, behalve tijdens bepaalde handelingen die worden genoemd onder Punt 7. Druk op de NIEUW-knop (▷).

Vervolgens:

- Druk op GROEN om met wit te spelen.
- Druk, om met zwart te spelen, eerst op de knop ↴ en vervolgens op GROEN. Zwart speelt dan "omhoog op het bord".

5. Help-berichten van het systeem

Je kunt op elk gewenst moment op de knop "?" drukken om een scrollende boodschap met uitleg te zien.

6. Aan- en uitzetten



Druk op de POWER-knop (zie sectie 8) om te schakelen tussen "aan" en "stand-by". In "stand-by" onthoudt ChessGenius de partij. Wederom "aan" kan de partij worden hervat.

Opmerking: als ChessGenius niet aan het "denken" is, gaat hij automatisch in "stand-by" als er 10 minuten lang geen knop of veld wordt ingedrukt.



Als de computer voor langere tijd niet gebruikt wordt, of op transport gaat, kan deze compleet uitgeschakeld worden met de ON/OFF schakelaar aan de onderkant. Wel eerst in "stand-by" zetten om de partij en instellingen (b.v. taal) te bewaren.

7. Speciale functies – het hoofdmenu

Op elk moment tijdens de partij kan, als rechtsonder in het scherm "MENU" wordt weergegeven, door op de GROENE knop te drukken, een menu worden opgeroepen met commando's om de speciale functies van de computer te activeren.

Door herhaaldelijk op  of  te drukken, kun je de complete lijst met functies bekijken en ze op hun beurt uitlichten. Om een functie te activeren, licht je hem uit en druk je vervolgens op GROEN. Om van het menu weer terug te keren naar het scherm met het schaakbord, druk je op ROOD.

Hieronder kun je een korte beschrijving lezen van de functies in het hoofdmenu. Wil je echt alle details weten, raadpleeg dan de complete handleiding op www.computerchess.com.

Hint	Vraagt de computer een zet te adviseren. Dit advies kun je opvolgen door de zet te spelen, of afwijzen door een andere zet te spelen. Bedenk wel, dat de kwaliteit van de voorstellen afhankelijk is van het spelniveau dat jij hebt ingesteld.
Nu zetten	Als jij aan zet bent, zorgt dit commando ervoor dat ChessGenius de zet doet en met jou "van kant ruilt". Als ChessGenius bezig is met het berekenen van zijn eigen zet, zorgt het commando ervoor dat hij daarmee moet stoppen en onmiddellijk zijn zet moet uitvoeren.
Naar begin/einde	Brengt je terug naar de begininstelling, zodat je de zetten van de partij opnieuw kunt spelen met de knop  . Sta je al aan het begin, dan brengt dit commando je naar de eindstelling.
Alternatief	Zorgt ervoor dat de computer zijn laatste zet terugneemt en de zet speelt die hij als de op een na beste beoordeelt.
2 spelers	Geeft je de mogelijkheid om zowel de zetten voor wit als voor zwart te doen. De computer geeft alleen zijn analyse voor de stelling. Om terug te keren naar de partij van mens-tegen-computer, selecteer je ditzelfde item opnieuw of start je een normale partij met de NIEUW-knop  .
Spelniveau	Biedt je de mogelijkheid om het spelniveau van de computer te inspecteren en te wijzigen.
Opties	Toont een lijst met parameters (bijv. welke kant "omhoog op het bord" speelt, het geluidsvolume, ontwerp van de stukken voor het LCD-scherm...) die kunnen worden geselecteerd en geregeld met de pijltjestoetsen.
Nieuwe partij	Hiermee kun je een nieuwe partij starten. Biedt je de mogelijkheid op te spelen tegen de computer met keuze van kleur. Geeft ook toegang tot de modus voor 2 spelers of de modus "Opzetten", voor training of analyse.
Stelling opzett.	Zet je de computer in de modus "Opzetten", dan kun je een specifieke stelling invoeren.

Opslaan/laden

Hiermee kun je een partij in het geheugen van de computer opslaan of een partij ophalen die eerder is opgeslagen.

8. Gebruik van de bedieningsknoppen (samenvatting)

ROOD

Terug naar het vorige LCD-scherm. Laat in de normale speelmodus circuleren tussen drie "info"-displays:

- kloktijden
- de laatste paar gespeelde zetten
- analyse van de stelling.

Bevestigt een stelling die de gebruiker heeft "opgezet".

Annuleert het wijzigen van "niveau".

De huidige functie van de knop wordt linksonder op het LCD-scherm aangegeven; "i" staat voor "info".

GROEN

Geeft toegang tot het hoofdmenu.

- Selecteert een item uit het menu of een andere lijst.
- Bevestigt een verandering van "niveau".

De huidige functie wordt rechtsonder op het LCD-scherm aangegeven.



Start een nieuwe partij.



Toont "Help" tekst, met informatie wat de gebruiker vervolgens kan doen.



Regelt de "achtergrondverlichting" van het LCD-scherm.



Neemt een zet terug.

- Gaat naar een lager parameternummer.
- Wijzigt een parameterinstelling.
- In de modus "Opzetten": doorloopt de verschillende soorten stukken.



Speelt een zet die is teruggenomen opnieuw.

- Gaat naar een hoger parameternummer.
- Wijzigt een parameterinstelling.
- In de modus "Opzetten": doorloopt de verschillende soorten stukken.



Navigeert door het scherm, omhoog door een lijst met items; biedt de mogelijkheid om te "scrollen" om meer items in beeld te brengen.

- In de modus "Opzetten": schakelt tussen witte en zwarte stukken.



Navigeert door het scherm, omlaag door een lijst met items; biedt de mogelijkheid om te "scrollen" om meer items in beeld te brengen.

- In "analyse"-weergave: schakelt tussen hoofdvoortzetting en openingsnaam.
- In de modus "Opzetten": schakelt tussen witte en zwarte stukken.



POWER: Zet de computer "aan" of in "stand-by". In het laatste geval worden partij en instellingen bewaard.

RESET

Bevindt zich in een uitsparing aan de onderzijde van het apparaat. Kan worden geactiveerd door een dun voorwerp in de opening te steken. Als dit wordt gedaan terwijl de RODE knop wordt ingedrukt, wordt de computer hersteld in de staat waarin je hem voor het eerst hebt verkregen.

ON/OFF

Deze schakelaar aan de achterkant koppelt de batterijen/adapter helemaal los. Daardoor kan deze niet per ongeluk ingeschakeld worden, b.v. tijdens transport. Als de computer voor langere tijd niet gebruikt wordt spaart het de batterijen.

9. Gedetailleerde gebruiksinstructies

De gedetailleerde gebruiksinstructies, met een beschrijving van alle functies, zijn te vinden op www.computerchess.com.

Deze gebruikershandleiding is zorgvuldig samengesteld en de inhoud ervan nauwkeurig gecontroleerd op volledigheid. Mochten deze instructies desondanks toch fouten bevatten, dan vormt dit geen grond voor enige aansprakelijkheid.

Deze gebruikershandleiding, met inbegrip van uittreksels ervan, mag niet worden gereproduceerd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Germany

Manuale d'uso - ITALIANO

Questa breve guida ti consente di iniziare una partita con il tuo nuovissimo computer per scacchi ChessGenius. Per una spiegazione completa delle caratteristiche del computer, consulta il manuale di istruzioni che puoi scaricare dal sito Web Millennium www.computerchess.com nella sezione download.

1. Inserimento delle batterie e primo avvio del computer

Posizionare il dispositivo capovolto su una superficie piana. Il vano batterie si trova sul lato inferiore del dispositivo.

- Aprire il vano batterie facendo scorrere il coperchio in direzione della freccia.
- Inserire quattro batterie AA (R6/LR6) nel vano, facendo attenzione alla polarità: il polo "positivo" di ciascuna batteria, contrassegnato con "+", deve corrispondere al "+" all'interno del vano batterie.
- Chiudere il vano batterie.
- Assicurarsi che l'interruttore ON/OFF del computer sia impostato su ON. Questo interruttore si trova nella parte inferiore del dispositivo sotto la traversa 8 della scacchiera, accanto alla presa adattatore.
- Ora il computer si avvierà automaticamente.

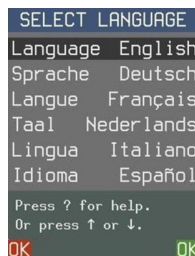
Nota: se nella riga inferiore dell'LCD (display a cristalli liquidi) si visualizza il simbolo rosso di "batteria scarica", le batterie devono essere sostituite al più presto.

2. Scegliere la lingua del testo sullo schermo

Una volta inserite correttamente le batterie, il computer emette un caratteristico segnale acustico e sul display si visualizza l'elenco delle lingue. La prima è "evidenziata" su uno sfondo nero.

Premendo ripetutamente il tasto \uparrow o \downarrow , è possibile evidenziare ogni lingua a turno e visualizzare altre lingue sul display; in tutto sono 14.

Quando la lingua desiderata è evidenziata, premere il pulsante ROSSO o VERDE per selezionarla.



***Nota:* In caso di mancata visualizzazione dell'elenco delle lingue, eseguire un reset del computer:**

- Tenere premuto il pulsante ROSSO.
- Inserire un oggetto sottile (ad es. una graffetta) nell'apertura contrassegnata con "RESET" sul lato inferiore dell'unità e premere una volta.
- Rilasciare il pulsante ROSSO.

Se per errore si è selezionata la lingua sbagliata, eseguire questa stessa procedura e selezionare la lingua di nuovo.

3. Giocare una partita

Una volta selezionata la lingua, sullo schermo si visualizza la scacchiera con i pezzi in posizione iniziale.

Ora è possibile iniziare una partita con il computer. Posizionare i pezzi degli scacchi (forniti con la confezione) sulla scacchiera a membrana, con il Bianco all'estremità accanto al pannello di controllo. Consigliamo di giocare la prima partita con i pezzi bianchi.

Nota: Se per un intervallo di 5 minuti (o di 1 minuto se le batterie sono scariche) non si preme un pulsante di comando o una casella della scacchiera, la luminosità del display si "offusca". Premendo nuovamente il pulsante si ripristina la luminosità.



La mossa del giocatore

Con il proprio pezzo premere sulle caselle di partenza e di destinazione. Il computer emette un "clic" di conferma.

Per l'arrocco: muovere il re, poi la torre.

Per una presa *en passant*: muovere il pedone catturante, poi premere sulla casella di quello catturato.

Per la promozione del pedone:

- Muovere il pedone.
- Utilizzando i pulsanti ↵ / ⇨, visualizzare il tipo di pezzo desiderato.
- Premere ROSSO, VERDE o la casa di promozione.

Casella visualizzata in giallo sul display LCD: È stata selezionata come casella di partenza. (Per annullare, premere nuovamente.)

Casella visualizzata in rosso: Per eseguire la mossa del computer o per completare la propria mossa "speciale" (arrocco, ecc.) viene richiesto di premere questa casella.

Se si tenta di fare una mossa illegale (o si preme una casella o un pulsante sbagliato), viene emesso un suono basso. Continuare semplicemente come al solito.

La mossa del computer

La mossa viene annunciata da un segnale acustico. Il display LCD mostra il passaggio del pezzo tra le caselle di partenza e di destinazione, e la mossa viene visualizzata in notazione nella parte inferiore del display.

Per eseguire la mossa, premere ogni casella come richiesto dall'evidenziazione in rosso. Un "ping" segnala uno scacco.

Simboli nella riga inferiore:

Un volto sorridente indica che è il turno dell'utente di giocare. Un paio di volti indica la modalità "2 giocatori" (vedere il capitolo 7).

Una colonna che sale/scende indica che ChessGenius sta pensando alla sua mossa.

La barra sotto il simbolo mostra se tocca al Bianco o al Nero.

Ritiro e ripetizione delle mosse

Per ritirare una mossa, premere il pulsante ↶, quindi spostare il pezzo indietro, premendo le caselle indicate in rosso.

Si può quindi giocare una mossa diversa. In alternativa, la mossa ritirata può essere ripetuta con il pulsante ↷.

Premendo ripetutamente i tasti ↶ o ↷ è possibile ritirare o ripetere un'intera sequenza.

4. Nuova partita

È possibile iniziare una nuova partita in qualsiasi momento, tranne nel corso di alcune operazioni speciali descritte nel capitolo 7. Premere il pulsante ▶. Poi:

- Per giocare con il Bianco, premere VERDE.
- Per giocare con il Nero, premere ↴, poi VERDE. Quindi il Nero giocherà "dal basso verso l'alto".

5. Messaggi di aiuto

In qualsiasi momento, per una guida sulle possibilità attuali, si può premere il pulsante "?" per visualizzare un messaggio esplicativo con testo a scorrimento.

6. Accendere e spegnere

Il pulsante di accensione sul pannello di controllo mette il computer in modalità "standby" o lo riaccende. In modalità "standby" ChessGenius mantiene in memoria la partita attuale e, dopo la riaccensione, è possibile riprenderla dal punto in cui è stata interrotta.

*Nota:*Tranne durante il calcolo di una mossa, ChessGenius entrerà automaticamente in modalità "standby" se non si è premuto su una casella o su un pulsante negli ultimi 10 minuti.

Se non si desidera utilizzare il computer per un lungo periodo o se si desidera trasportarlo, è possibile togliere completamente l'alimentazione elettrica tramite l'interruttore ON/OFF (situato sul retro del computer, sotto la riga 8 della scacchiera). Mettere prima il computer in modalità "standby" in modo che l'ultima partita e gli impostazioni vengano salvati.

7. Funzioni speciali: il menu principale

In qualsiasi fase del gioco, quando viene visualizzato "MENU" in basso a destra dello schermo, premendo il tasto VERDE si visualizza un menu dei comandi per attivare le funzioni speciali del computer.

Premendo ripetutamente \uparrow o \downarrow , è possibile esaminare l'elenco completo delle funzioni ed evidenziare ciascuna di esse. Per attivare una funzione, evidenziarla e premere VERDE. Per tornare dal menu al display della scacchiera, premere ROSSO.

Di seguito viene fornita una breve descrizione delle funzioni nel menu principale. Per tutti i dettagli, consultare il manuale di istruzioni (disponibile sul sito www.computerchess.com).

Consiglio	Chiede al computer di suggerire una mossa. Si può accettare di giocare la mossa suggerita o rifiutarla giocandone una diversa. Attenzione: la qualità dei suggerimenti dipende dal livello di gioco impostato.
Mossa	Se è il turno del giocatore, questo comando fa sì che ChessGenius calcoli e giochi la mossa successiva. Il giocatore potrà quindi prendere l'altro colore. Se ChessGenius sta calcolando la propria mossa, il comando gli fa interrompere i calcoli e giocare immediatamente.
Inizio/Fine	Riporta alla posizione iniziale, consentendo di ripetere le mosse della partita con il tasto \Rightarrow . Se si è già all'inizio, questo comando porta alla posizione finale.
Alternativa	Fa sì che il computer ritiri l'ultima mossa e giochi quella che ritiene la migliore successiva.
2 giocatori	Consente di effettuare mosse sia per il Bianco che per il Nero. Il computer si limiterà a fornire la sua analisi della posizione. Per tornare al gioco uomo contro computer, selezionare di nuovo questa stessa voce o avviare una partita normale con il pulsante \blacktriangleright .
Livello	Consente di controllare e modificare il livello di potenza di gioco del computer.
Opzioni	Si visualizza un elenco di parametri (ad es., quale parte gioca "dal basso verso l'alto", il volume del suono, il disegno dei pezzi per l'LCD, ecc.) che possono essere selezionati e regolati con i pulsanti freccia.
Nuova partita	Consente di iniziare una nuova partita. Offre la scelta del colore per una partita contro il computer. Permette inoltre di accedere alla modalità 2 giocatori o alla modalità "Impostazione", per l'allenamento o l'analisi.
Impos. posizione	Mette il computer in modalità "Impostazione", consentendo di costruire una posizione speciale sulla scacchiera.
Salva/Carica	Consente di salvare una partita nella memoria del computer o di recuperarne una precedentemente salvata.

8. Uso dei pulsanti di comando (riepilogo)

ROSSO

Ritorna alla schermata precedente sul display LCD. In modalità di gioco normale, si alternano tre visualizzazioni di "Info":

- orario dell'orologio
- ultime mosse giocate
- analisi della posizione.

Conferma una posizione che l'utente ha "impostato".

Annulla un cambio di "livello".

La funzione attuale del pulsante è indicata in basso a sinistra sul display LCD; "i" sta per "info".

VERDE

Accede al menu principale.

- Seleziona una voce dal menu o da un altro elenco.
- Conferma un cambio di "livello".

La funzione attuale è indicata in basso a destra sul display LCD.



Inizia una nuova partita.



Visualizza il testo della "guida", che indica quali sono le azioni successive che l'utente può eseguire.



Regola la "retroilluminazione" dell'LCD.



Ritira una mossa, oppure:

- Riduce il numero di un parametro.
- Modifica l'impostazione di un parametro.
- In modalità "Impostazione": visualizza in sequenza i vari tipi di pezzi.



Riproduce una mossa che è stata ritirata, oppure:

- Aumenta il numero di un parametro.
- Modifica l'impostazione di un parametro.
- In modalità "Impostazione": visualizza in sequenza i vari tipi di pezzi.



Naviga sullo schermo, spostandosi verso l'alto attraverso un elenco di voci; consente di "scorrere" per visualizzare altre voci.

- In modalità "Impostazione": passa tra i pezzi bianchi e quelli neri.



Naviga sullo schermo, spostandosi verso il basso attraverso un elenco di voci; consente di "scorrere" per visualizzare altre voci.

- Nella visualizzazione "Analisi": passa tra la continuazione principale e il nome dell'apertura.
- In modalità "Impostazione": passa tra i pezzi bianchi e quelli neri.



Accende il computer o lo mette in modalità "standby". La partita attuale viene salvata in modalità "standby" e può essere continuata in seguito.

RESET

Situato in una rientranza sul lato inferiore del computer. Attivato inserendo un oggetto sottile nell'apertura. Se si esegue questa operazione tenendo premuto il tasto ROSSO, il computer viene ripristinato alle impostazioni di fabbrica.

ON/OFF

L'interruttore si trova accanto alla presa adattatore, sotto la traversa 8 della scacchiera. Scollega il computer dalla fonte di alimentazione. Utilizzare questa funzione durante un viaggio (in questo modo si evita di accendere inavvertitamente il computer), o se il computer è riposto per un lungo periodo.

9. Istruzioni dettagliate per l'uso

Le istruzioni dettagliate per l'uso con la descrizione di tutte le funzioni sono disponibili sul sito www.computerchess.com.

Questo manuale d'uso è stato redatto con attenzione e ne è stata controllata la correttezza dei contenuti. Tuttavia, se queste istruzioni dovessero imprevedibilmente contenere degli errori, ciò non costituirà motivo di reclamo.

È proibita la riproduzione di questo manuale d'uso, o di parti di esso, senza previa autorizzazione scritta.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Germania

Användarhandbok – SVENSKA

Med hjälp av den här korta guiden kommer du att kunna starta ett spel med din nya ChessGenius schackdator. Kompletta instruktioner över datorns funktioner finns i användarhandboken som du kan ladda ner från Millenniums webbplats www.computerchess.com i avsnittet för nedladdning.

1. Sätta i batterier och starta datorn för första gången

Placera enheten upp-och nedvänd på en plan yta. Du kommer då att se batterifacket på enhetens undersida.

- Öppna batterifacket genom att skjuta locket i pilens riktning.
- Sätt i fyra AA-batterier (R6/LR6) i facket med batteripolerna åt rätt håll: batteriets "positiva" ände är markerad med ett "+" som måste matchas med ett "+" inuti batterifacket.
- Stäng batterifacket.
- Se till att datorns ON/OFF-knapp står på ON. Den här knappen finns på enhetens undersida under rad 8 på schackbrädet, intill strömadapteringången.
- Datorn kommer nu att starta automatiskt.

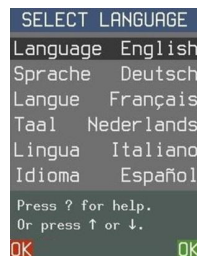
Obs! Om den röda symbolen för lågt batteri visas i den nedre raden på LCD-skärmen ska batterierna bytas ut så snart som möjligt.

2. Välj språk för texten på skärmen

När batterierna är riktigt isatta hörs en karakteristisk ljudsignal från datorn och en lista med språk visas på skärmen. Det första alternativet är "markerat" mot en svart bakgrund.

Genom att upprepade gånger trycka på knapparna ↑ eller ↓ kan du markera varje språk i tur och ordning och visa ytterligare språk på displayen. Totalt finns det 14 språk att välja mellan.

När det språk du vill använda visas markerat på displayen trycker du på den RÖDA eller den GRÖNA knappen för att välja det.



***Obs!* Om inte listan med språk visas måste du göra en återställning av datorn:**

- Håll den RÖDA knappen nedtryckt.
- Använd ett smalt föremål (t.ex. änden på ett gem) och tryck in det i öppningen som är markerad med "RESET" (återställning) på enhetens undersida.
- Släpp den RÖDA knappen när språklistan visas.

Om du av misstag har råkat välja fel språk kan du genomföra återställningsproceduren enligt ovan och sedan välja rätt språk.

3. Spela ett spel

När du har valt språk visas ett schackbräde med pjäserna i utgångsposition på skärmen.

Du kan nu börja spela mot datorn. Placera schackpjäserna (som medföljer paketet) på membranbrädet, med de vita pjäserna i änden intill kontrollerna. Vi föreslår att du spelar ditt första spel med vita pjäser.

Obs! Om du inte trycker på någon kontrollknapp eller någon ruta på schackbrädet under en 5-minutersintervall (eller 1 minut om batterierna är svaga) tonas skärmen ned. Ljusstyrkan återställs vid nästa tryck på en ruta eller knapp.



Ditt drag

Tryck med din pjäs på de rutor som den ska flyttas *från* och *till*. Ett "klick" hörs från datorn som bekräftelse.

Rockad: Flytta kungen och ett av tornen i ett drag.

För att ta "*i förbigående*": Flytta den bonde som tar och tryck sedan på rutan med den som tas.

För promovering av bonde:

- Utför bondens drag.
- Visa den önskade pjästypen genom att använda knapparna ← och →.
- Tryck på RÖTT, GRÖNT eller promoveringsrutan.

Rutan visas i gult på LCD-skärmen: Du har valt denna som "från"-ruta. (Tryck igen för att avbryta.)

Rutan visas i rött: Du uppmanas trycka på denna ruta för att utföra datorns drag eller för att slutföra ditt eget "special"-drag (rockad osv.).

Om du försöker göra ett ogiltigt drag (eller trycker på fel ruta eller knapp) hörs ett lågt ljud. Fortsätt som vanligt om det händer.

Datorns drag

En ljudsignal talar om att draget gjorts. På LCD-skärmen kan man se hur pjäsen flyttas mellan "från"- och "till"-rutan. Draget visas dessutom i meddelandet längst ner på displayen.

För att utföra draget trycker du på rutorna enligt uppmaningen från den röda markeringen. Ett "ping" talar om när det blir schack.

Symboler på den nedersta raden:

Ett leende ansikte indikerar att det är din tur att flytta. Två ansikten visar att datorn är i "2-spelarläge" (se avsnitt 7).

En kolumn som ökar/minskar indikerar att ChessGenius funderar över sitt drag.

Fältet under symbolen visar vilken färg som ska flytta.

Ångra och göra om drag

För att ångra ett drag trycker du på ↶-knappen och flyttar sedan tillbaka pjäsen genom att trycka på rutorna som är markerade med rött.

Du kan sedan göra ett annat drag. Alternativt kan det ångrade draget göras på nytt med hjälp av ↷-knappen).

Genom att använda ↶ eller ↷ upprepade gånger kan du ångra eller göra om en hel sekvens drag.

4. Nytt spel

Du kan starta ett nytt spel när som helst förutom under vissa omständigheter som anges i avsnitt 7. Tryck på knappen ▷. Välj därefter något av följande alternativ:

- Tryck på GRÖNT för att spela med vita pjäser.
- Tryck på ↴ *och sedan på* GRÖNT för att spela med svarta pjäser. Svart kommer då att spela "uppåt på brädet".

5. Hjälpmeddelanden för systemet

Du kan när som helst trycka på "?"-knappen för vägledning om vad du ska göra härnäst. En förklaring visas då som ett rullningsbart meddelande på displayen.

6. Slå på/stänga av

Tryck på strömknappen på kontrollpanelen för att antingen försätta datorn i "standby" eller för att slå på den igen. I "standby"-läget sparas spelet i ChessGenius minne så att du kan återuppta spelet där du slutade när du slår på datorn igen.

Obs! Förutom när *ChessGenius* räknar ut ett drag kommer den automatiskt att försättas i "standby"-läge om man inte har tryckt på någon ruta eller knapp under 10 minuter.

Om du inte vill använda datorn under en längre period eller om du vill transportera den, kan du stänga av strömmen helt och hållet med ON/OFF-knappen på datorns baksida under rad 8 på schackbrädet. Innan du gör detta bör du försätta datorn i standbyläge för att försäkra att dina inställningar och ditt senaste spel sparas.

7. Specialfunktioner – huvudmenyn

Medan MENY visas längst ned till höger på skärmen öppnar ett tryck på den GRÖNA knappen en meny med kommandon som aktiverar datorns specialfunktioner).

Genom att upprepade gånger trycka på ⬆ eller ⬇ kan du gå igenom hela listan över funktioner och markera de olika alternativen i tur och ordning. För att aktivera en

funktion, markerar du den och trycker GRÖNT. För att återgå från menyn till schackbrädets display, trycker du på RÖTT.

En kort beskrivning av funktionerna i huvudmenyn följer nedan. Se användarhandboken på www.computerchess.com för all information.

Föreslå	Ber datorn föreslå ett drag för dig. Du kan acceptera genom att utföra draget eller avvisa förslaget genom att utföra något annat drag. Observera att kvaliteten på förslagen beror på vilken spelnivå du har ställt in.
Flytta nu	Om det är din tur får det här kommandot ChessGenius att göra sitt drag och "byta sida" med dig. Om ChessGenius räknar ut sitt eget drag får det här kommandot datorn att avbryta sina beräkningar och omedelbart göra sitt drag.
Start/slut	Tar dig tillbaka till startpositionen, vilket gör det möjligt för dig att göra om dragen i spelet med ↺-knappen. Om du redan befinner dig vid start tar det här kommandot dig till slutpositionen.
Nästa bästa	Gör att datorn tar tillbaka sitt senaste drag och i stället spelar det drag som den anser vara nästa bästa drag.
2 spelare/analys	Gör att du kan göra drag för både vit och svart. Datorn ger då endast sin analys av positionen. För att återgå till spel mellan människa och dator väljer du samma alternativ igen eller startar ett normalt spel med ▷-knappen.
Spelnivå	Gör att du kan inspektera och ändra datorns spelstyrka.
Alternativ	Visar en lista med parametrar (t.ex. vilken sida som spelar "uppåt på brädet", ljudvolym, designen för pjäserna till LCD-skärmen ...) som kan väljas och regleras med pilknapparna.
Nytt spel	Gör att du kan starta ett nytt spel. Erbjuder dig spel mot datorn med valfri färg. Ger också åtkomst till 2-spelarläget och "konfig"-läget för träning eller analys.
Konfig ställning	Försätter datorn i "konfig"-läget, så att du kan skapa en särskild ställning på schackbrädet.
Spara/ladda	Gör att du kan spara ett spel i datorns minne eller hämta ett spel som sparats tidigare.

8. Användning av kontrollknappar (sammanfattning)

RÖTT	Återgår till föregående LCD-skärm. Växlar i normalt spelläge mellan tre "info"-displayer: <ul style="list-style-type: none">• Klocktider• Senast spelade drag• Analys av positionen
-------------	---

Bekräftar en position som användaren har "konfigurerat".

Avbryter en ändring av "nivå".

Knappens aktuella funktion indikeras längst ner till vänster på LCD-skärmen ("i" står för "info").

GRÖNT

Öppnar huvudmenyn.

- Väljer ett alternativ från menyn eller någon annan lista.
- Bekräftar en ändring av "nivå".

Aktuell funktion indikeras längst ned på LCD-skärmen.



Startar ett nytt spel.



Visar hjälptext som förklarar vad användaren kan göra härnäst.



Reglerar bakgrundsbelysningen för LCD-skärmen.



Ångrar ett drag eller:

- minskar ett parameternummer
- ändrar en parameterinställning
- bläddrar genom de olika pjästyperna i "konfig"-läget.



Spelar om ett drag som ångrats eller:

- ökar ett parameternummer
- ändrar en parameterinställning
- bläddrar genom de olika pjästyperna i "konfig"-läget.



Navigerar på skärmen, stegar uppåt genom en lista med alternativ. Möjliggör "bläddring" för att visa ytterligare alternativ i en lista.

- I "konfig"-läget: växlar mellan vita och svarta pjäser.



Navigerar på skärmen, stegar nedåt genom en lista med alternativ. Möjliggör "bläddring" för att visa ytterligare alternativ i en lista.

- I "analys"-display: växlar mellan huvudfortsättningen och öppningsnamnet.
- I "konfig"-läget: växlar mellan vita och svarta pjäser.



Slår på datorn eller försätter den i "standby"-läge. I "standby"-läget sparas det pågående spelet i minnet och kan senare återupptas.

RESET

Finns i ett hål på enhetens undersida. Aktiveras genom att trycka in ett tunt och spetsigt föremål i öppningen. Om detta görs medan den RÖDA knappen hålls intryckt återställs datorn till fabriksinställningar.

ON/OFF

Den knapp som finns intill ingången för strömadaptern, under rad 8 på schackbrädet. Kopplar från datorn från sin strömkälla. Använd den här funktionen om du reser (på så sätt undviker du att slå på

datorn av misstag) eller om du ska förvara datorn under en längre tidsperiod.

9. Detaljerade användningsinstruktioner

Detaljerade användningsinstruktioner med en beskrivning av alla funktioner finns på www.computerchess.com.

Denna användarhandbok har noggrant sammanställts och dess innehåll har grundligt kontrollerats för att försäkra att det är korrekt. Om dessa instruktioner trots alla förväntningar ändå skulle innehålla felaktigheter, ska detta inte utgöra skäl för några reklamationer.

Denna användarhandbok, inklusive utdrag därav, får inte reproduceras utan föregående skriftligt tillstånd.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Tyskland

Instrukcja użytkownika – j. POLSKI

Ten krótki przewodnik pozwoli Ci rozpocząć grę z nowym komputerem szachowym ChessGenius. Pełne objaśnienie funkcji komputera znajduje się w instrukcji obsługi, którą można pobrać z sekcji pobierania witryny Millennium www.computerchess.com.

1. Montaż baterii i pierwsze uruchomienie komputera

Umieść urządzenie na płaskiej powierzchni, spodem do góry. Na spodzie urządzenia zobaczysz komorę baterii.

- Otwórz komorę baterii, przesuwając jej pokrywę w kierunku strzałki.
- Włóż do komory cztery baterie AA (R6/LR6), zwracając uwagę na biegunowość: „dodatni” biegun każdej baterii, oznaczony „+”, musi być zgodny z „+” wewnątrz komory baterii.
- Zamknij komorę baterii.
- Upewnij się, że przełącznik ON/OFF (WŁ./WYŁ.) komputera jest ustawiony w pozycji ON (WŁ.). Przełącznik ten znajduje się na spodzie urządzenia poniżej 8. rzędu szachownicy, obok gniazda zasilacza.
- Komputer uruchomi się automatycznie.

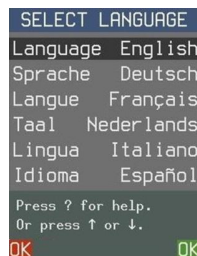
Uwaga: jeśli w dolnym wierszu wyświetlacza LCD (ciekłokrystalicznego) pojawi się czerwony symbol „Rozładowana bateria”, to baterie jak najszybciej należy wymienić.

2. Wybierz język tekstu ekranowego

Po prawidłowym zamontowaniu baterii komputer wydaje charakterystyczny sygnał dźwiękowy, a na wyświetlaczu pojawia się lista języków. Pierwszy z nich jest „podświetlony” czarnym tłem.

Wielokrotne naciśnięcie przycisku ↑ lub ↓ umożliwia podświetlenie kolejnego języka oraz wyświetlenie dalszych języków listy; w sumie jest ich 14.

Gdy żądany język zostanie podświetlony, wybierz go poprzez naciśnięcie CZERWONEGO lub ZIELONEGO przycisku.



Uwaga: Jeśli lista języków nie pojawi się, wykonaj Reset komputera:

- Przytrzymaj CZERWONY przycisk.
- Włóż cienki przedmiot (np. spinacz do papieru) do otworu oznaczonego „RESET” na spodzie urządzenia i naciśnij jeden raz.
- Gdy pojawi się lista języków, zwolnij CZERWONY przycisk.

Jeśli przypadkowo został wybrany niewłaściwy język, wykonaj powyższą procedurę, a następnie wybierz prawidłowy język.

3. Rozgrywanie partii

Po wybraniu języka, na ekranie pojawi się szachownica z figurami w pozycji wyjściowej.

Można teraz rozpocząć grę z komputerem. Ustaw figury szachowe (dostarczone w opakowaniu) na planszy szachownicy, białymi po stronie kontrolerek. Sugerujemy rozegranie pierwszej gry białymi.

Uwaga: Jeśli w ciągu 5 minut (lub 1 minuty przy rozładowanych bateriach) nie naciśniesz przycisku sterującego albo pola szachownicy, to wyświetlacz zostanie „wygaszony”. Kolejne naciśnięcie przywraca jasność.



Twój ruch

Naciśnij białą na pola „z” i „na”, będące początkiem i końcem posunięcia. Komputer w potwierdzeniu wydaje „kliknięcie”.

Roszcza: najpierw wykonaj ruch królem, a następnie wieżą.

Bicie *w przelocie*: przesunąć pion zbijający, a następnie naciśnij pole zbitego.

Promocja piona:

- Wykonaj ruch pionem.
- Używając przycisków ↵ / ➡, wyświetl żądany typ bierki.
- Naciśnij CZERWONY lub ZIELONY przycisk albo pole promocji.

Pole podświetlone na wyświetlaczu na żółto: Wybrałeś je jako pole „z”. (Anuluj, naciskając je ponownie..)

Pole podświetlone na czerwono: Jesteś proszony o naciśnięcie tego pola szachownicy, aby komputer mógł wykonać posunięcie albo by wykonać posunięcie „specjalne” (np. roszadę).

Jeśli spróbujesz wykonać nieprzepisowy ruch (lub naciśniesz niewłaściwe pole bądź przycisk), usłyszysz niski dźwięk. Po prostu kontynuuj grę.

Posunięcie komputera

Posunięcie jest ogłaszane sygnałem dźwiękowym. Wyświetlacz pokazuje ruch bierki z pola „z” na pole „na”. Odpowiedni zapis pojawia się u dołu wyświetlacza.

Aby wykonać ruch, naciśnij każde odpowiedziane pole, oznaczone czerwonym podświetleniem. Dźwięk „ping” oznajmia szacha.

Symbole w dolnej linii:

Uśmiechnięta twarz wskazuje, że jesteś na posunięciu. Para uśmiechniętych twarzy oznacza, że komputer jest w trybie „dwóch graczy” (zob. punkt 7).

Rosnący/malejący słupek oznacza, że ChessGenius zastanawia się nad posunięciem.

Kreska pod symbolem wskazuje, która strona jest na posunięciu.

Cofanie i powtarzanie posunięć

Aby cofnąć posunięcie, naciśnij przycisk ↶ , a następnie cofnij bierkę, naciskając pola szachownicy zaznaczone na czerwono.

Można wykonać inne posunięcie. Cofnięty ruch można ewentualnie odtworzyć za pomocą przycisku ↷ .

Wielokrotne użycie przycisków ↶ i ↷ pozwala cofać lub odtwarzać sekwencje posunięć.

4. Nowa partia

Nową partię można rozpocząć w dowolnym momencie, chyba że jesteś w trakcie pewnych operacji wymienionych w punkcie 7. Naciśnij przycisk ▷. Następnie:

- Aby grać białymi, naciśnij ZIELONY przycisk.
- Aby grać czarnymi, naciśnij ↴ , a następnie ZIELONY przycisk. Czarne będą wtedy grać „w górę szachownicy”.

5. Systemowe komunikaty pomocy

W dowolnym momencie, aby uzyskać wskazówki co dalej robić, można nacisnąć „?”, aby wyświetlić objaśnienie w formie przewijanego komunikatu.

6. Wyłącz/włącz

Przycisk zasilania na panelu sterowania wprowadza komputer w stan „czuwania” albo ponownie go „włącza”. W trybie „czuwania” ChessGenius zachowuje grę w swojej pamięci - po włączeniu można ją wznowić od ostatniego posunięcia.

Uwaga: Z wyjątkiem sytuacji, gdy oblicza ruch, ChessGenius wyłączy się automatycznie, jeśli w ciągu 10 minut nie naciśniesz żadnego pola ani przycisku.

Jeśli komputer będzie przez długi okres nieużywany albo by przygotować go do transportu, zasilanie należy całkowicie wyłączyć za pomocą przełącznika ON/OFF (z tyłu komputera pod 8. rzędem szachownicy). Najpierw wprowadź komputer w stan „czuwania”, aby zachować ustawienia i ostatnią partię.

7. Funkcje specjalne – menu główne

W dowolnym momencie gry, gdy w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się „MENU”, naciśnięcie ZIELONEGO przycisku otwiera menu poleceń, pozwalające aktywować funkcje specjalne komputera.

Wielokrotne naciśnięcie ↕ lub ↴ umożliwia przewijanie całej listy i podświetlenie kolejno każdej funkcji. Aby funkcję aktywować, podświetl ją i naciśnij ZIELONY przycisk. Aby z menu powrócić do ekranu szachownicy, naciśnij CZERWONY przycisk.

Poniżej znajduje się krótki opis funkcji menu głównego. Szczegółowe informacje można znaleźć w instrukcji obsługi (dostępnej na stronie www.computerchess.com).

Podpowiedź	Prośba o podpowiedzenie posunięcia. Podpowiedź można zaakceptować, wykonując sugerowane posunięcie albo odrzucić, wykonując inne. Pamiętaj, że jakość podpowiedzi zależy od ustawionego poziomu gry.
Zrób ruch	Gdy jesteś na posunięciu, polecenie spowoduje, że ChessGenius zamieni się z Tobą stronami i sam będzie na posunięciu. Gdy ChessGenius oblicza swój ruch, polecenie spowoduje, że przerwie obliczanie i natychmiast wykona posunięcie.
Początek/koniec	Przenosi Cię do pozycji wyjściowej, umożliwiając powtórzenie posunięć za pomocą przycisku ⇌. W pozycji wyjściowej, polecenie przenosi do pozycji końcowej.
Alternatywa	Zmusza komputer do wycofania ostatniego posunięcia i wykonanie alternatywnego, optymalnego posunięcia.
2 graczy/analiza	Pozwala wykonywać posunięcia zarówno białymi, jak i czarnymi bierkami. Komputer podaje jedynie analizę pozycji. Aby powrócić do gry „człowiek kontra komputer”, wybierz ponownie tę opcję menu albo rozpocznij standardową grę za pomocą przycisku ▷.
Poziom gry	Umożliwia sprawdzenie i zmianę poziomu siły gry komputera.
Opcje	Wyświetla listę parametrów (np. stronę grającą „w górę szachownicy”, głośność dźwięku, projekt bierek wyświetlacza...), które można wybrać i dostosować za pomocą przycisków strzałek.
Nowa partia	Umożliwia rozpoczęcie nowej partii. Oferuje grę przeciwko komputerowi, z wyborem koloru. Daje również dostęp do trybu dwóch graczy lub trybu „Pozycja” do celów szkolenia lub analizy.
Ustaw pozycję	Ustawia komputer w trybie „Pozycja”, co umożliwia skomponowanie na szachownicy specjalnej pozycji.
Zapisz/Wczytaj	Umożliwia zapisanie partii w pamięci komputera albo pobranie wcześniej zapisanej partii.

8. Funkcje przycisków sterujących (w skrócie)

CZERWONY Powrót do poprzedniego ekranu wyświetlacza. W normalnym trybie gry, kolejno przełącza pomiędzy trzema ekranami „info”:

- czasy zegara
- kilka ostatnich posunięć
- analiza pozycji.

Potwierdza pozycję, którą użytkownik „skomponował”.

Anuluje zmianę poziomu siły gry.

Aktualna funkcja przycisku jest pokazana w lewym dolnym rogu wyświetlacza; „i” oznacza „informację”.

ZIELONY

Dostęp do menu głównego.

- Wybiera pozycję z menu lub innej listy.
- Potwierdza zmianę poziomu siły gry.

Bieżąca funkcja jest wskazywana w prawym dolnym rogu wyświetlacza.



Rozpoczyna nową partię.



Wyświetla tekst „pomocy” sugerujący, co robić dalej.



Reguluje „podświetlenie” wyświetlacza.



Cofa posunięcie albo:

- Zmniejsza wartość parametru.
- Zmienia ustawienie parametru.
- W trybie „Pozycja”: wyświetla kolejno różne typy bierek.



Odtwarza cofnięte posunięcie albo:

- Zwiększa wartość parametru.
- Zmienia ustawienie parametru.
- W trybie „Pozycja”: wyświetla kolejno różne typy bierek.



Nawiguje po ekranie, pozwalając przechodzić w górę listy; umożliwia „przewijanie” w celu wyświetlenia kolejnych pozycji.

- W trybie „Pozycja”: przełącza między białymi i czarnymi bierkami.



Nawiguje po ekranie, pozwalając przechodzić w dół listy; umożliwia „przewijanie” w celu wyświetlenia kolejnych pozycji.

- W ekranie „Analiza”: przełącza między najmocniejszą kontynuacją a nazwą debiutu.
- W trybie „Pozycja”: przełącza między białymi i czarnymi bierkami.



Przycisk zasilania na panelu sterowania włącza komputer albo wprowadza go w stan „czuwania”. W stanie „czuwania” niezakończona partia zostaje zachowana w pamięci i można ją później wznowić.

RESET

Umieszczony we wnętrzu na spodzie urządzenia. Aktywowany przez włożenie cienkiego przedmiotu do otworu. Wykonanie tego przy wciśniętym CZERWONYM przycisku powoduje przywrócenie komputera do ustawień fabrycznych.

ON/OFF

Przełącznik umieszczony obok gniazda zasilacza, pod 8. rzędem szachownicy. Odłącza komputer od źródła zasilania. Można z niego

korzystać w czasie podróży (aby uniknąć przypadkowego włączenia)
albo jeśli komputer pozostanie nieużywany przez dłuższy czas.

9. Szczegółowa instrukcja obsługi

Szczegółową instrukcję obsługi z opisem wszystkich funkcji można znaleźć na stronie www.computerchess.com.

Niniejsza instrukcja obsługi została starannie opracowana, a jej zawartość sprawdzona pod kątem dokładności. Jeżeli pomimo podjętych starań niniejsza instrukcja zawiera błędy, to nie stanowią one podstawy do jakichkolwiek roszczeń.

Niniejszej instrukcji obsługi, ani jej fragmentów, nie wolno powielać bez uprzedniej, pisemnej zgody producenta.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Germany

Uživatelský manuál - ČEŠTINA

Tato úvodní příručka vám umožní zahájit hru s vaším novým šachovým počítačovým programem ChessGenius. Úplné vysvětlení funkcí programu naleznete v návodu k použití, který si můžete stáhnout z webových stránek společnosti Millennium www.computerchess.com v sekci ke stažení.

1. Vložení baterií a první spuštění počítače

Položte zařízení vzhůru nohama na rovný povrch. Na spodní straně zařízení uvidíte přihrádku na baterie.

- Otevřete přihrádku na baterie posunutím jejího víčka ve směru šipky.
- Do přihrádky vložte čtyři baterie typu AA (R6/LR6), přičemž věnujte pozornost polaritě: „kladný“ pól každé baterie, označený „+“, musí souhlasit s „+“ uvnitř přihrádky na baterie.
- Zavřete přihrádku na baterie.
- Ujistěte se, že je vypínač počítače ON/OFF (zapnout/vypnout) je nastaven na ON (zapnout). Tento vypínač najdete na spodní straně zařízení pod rádkem 8 šachovnice vedle vstupu pro napájecí adaptér.
- Počítač se nyní automaticky spustí.

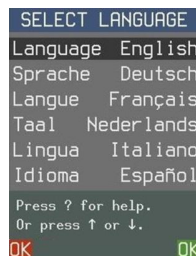
Poznámka: Pokud se ve spodním řádku displeje LCD (displej z tekutých krystalů) zobrazí červený symbol „slabé baterie“, je třeba baterie co nejdříve vyměnit.

2. Zvolte jazyk pro text na obrazovce

Jakmile jsou baterie správně vloženy, počítač vydá charakteristický zvukový signál a na displeji se zobrazí seznam jazyků. První z nich je „zvýrazněn“ na černém pozadí.

Opakovaným stisknutím tlačítka ↑ nebo ↓ můžete postupně zvýrazňovat jednotlivé jazyky a na displeji zobrazovat další jazyky; celkem jich je čtrnáct.

Když je zvýrazněn požadovaný jazyk, vyberte jej stisknutím ČERVENÉHO nebo ZELENÉHO tlačítka.



Poznámka: Pokud se seznam jazyků nezobrazí, proveďte reset počítače:

- Stiskněte a podržte ČERVENÉ tlačítko.
- Vložte tenký předmět (např. kancelářskou sponku) do otvoru označeného „RESET“ na spodní straně zařízení a jednou jej stiskněte.
- Jakmile se zobrazí seznam jazyků, uvolněte ČERVENÉ tlačítko.

Pokud jste omylem vybrali nesprávný jazyk, proveďte stejný postup a vyberte správný jazyk.

3. Zahrajte si hru

Po výběru jazyka se na obrazovce zobrazí šachovnice s figurkami ve výchozí pozici.

Nyní můžete zahájit partii s počítačem. Umístěte šachové figurky (dodané v balení) na membránovou šachovnici, přičemž bílé figurky musí být umístěny na konci vedle ovládacích prvků. Doporučujeme hrát první partii bílými.

Poznámka: Pokud během intervalu 5 minut (nebo 1 minuty, pokud jsou baterie vybité) nestisknete žádné ovládací tlačítko nebo políčko na šachovnici, displej se „ztlumí“. Dalším stisknutím se jas obnoví.



Váš tah

Stiskněte figurkou políčka, z výchozího a cílového políčka, na kterých se pohybujete. Počítač to potvrdí „kliknutím“.

Chcete-li provést rošádu: provedte tah králem a poté tah věží.

Pro *braní mimochodem*: posuňte svého vlastního pěšce a poté stiskněte pole zajatého pěšce.

Pro proměnu pěšce:

- Proveďte tah pěšce.
- Použití tlačítek ◀ / ▶ zobrazte požadovaný typ figurky.
- Stiskněte ČERVENÉ, nebo ZELENÉ tlačítko nebo cílové pole.

Na LCD displeji se žlutě zobrazí čtverec: Tento čtverec jste zvolili jako čtverec „tah z“ (Stiskněte znovu pro zrušení)

Čtverec označený červeně: Stisknutím tohoto čtverce provedete tah počítače nebo dokončíte svůj vlastní „speciální“ tah (rošádu atd.).

Pokud se pokusíte provést nelegální tah (nebo stisknete jakýkoli nesprávný čtverec či tlačítko), uslyšíte slabý zvuk. Jednoduše pokračujte jako obvykle.

Tah počítače

Tah je oznámen zvukovým signálem. Na LCD displeji se zobrazí přepínání figurky mezi políčky „od“ a „do“ a tah se zobrazí v záznamu tahů v dolní části displeje.

Chcete-li provést tah, stiskněte každé políčko podle pokynů červeného zvýraznění. „cinknutí“ oznamuje šach.

Symboły ve spodním řádku:

Ikona s usměvavým obličejem naznačuje, že jste na tahu. Dva obličaje naznačují, že počítač je v režimu „Dva hráči“ (viz. část 7).

Stoupající / klesající sloupec ukazuje, že ChessGenius přemýšlí o svém tahu.

Pruh pod symbolem označuje, která barva je další na tahu.

Stahování a přehrávání tahů

Chcete-li vzít tah zpět, stiskněte tlačítko ↶ a poté posuňte figurku zpět, přičemž stiskněte červeně označená políčka.

Poté můžete zahrát jiný tah. Případně lze stažený tah přehrát pomocí tlačítka ↷.

Opakovaným použitím tlačítek ↶ nebo ↷ můžete zpětně projít nebo přehrát celou sekvenci tahů.

4. Nová hra

Novou hru můžete spustit kdykoliv, kromě případů, kdy provádíte určité operace uvedené v části 7. Stiskněte tlačítko ▷. Potom:

- Chcete-li hrát s bílými, stiskněte ZELENÉ tlačítko.
- Chcete-li hrát s černými, stiskněte ↴ a poté ZELENÉ tlačítko. Černý pak bude hrát „nahoru po šachovnici“.

5. Náповěda ze systému

Chcete-li se kdykoli poradit, co dál, můžete stisknout tlačítko „?“ a zobrazí se rolovací vysvětlující zpráva.

6. Vypnout/zapnout)

Tlačítko napájení na ovládacím panelu počítač nastaví do „pohotovostního“ režimu (standby mode) nebo jej znovu zapne. V „pohotovostním“ režimu si ChessGenius ponechá hru ve své paměti a po zapnutí můžete pokračovat ve hře ze stejného bodu.

Poznámka: S výjimkou případů, kdy počítá tah, se ChessGenius automaticky přepne do pohotovostního režimu, pokud během posledních 10 minut nebylo stisknuto žádné pole nebo tlačítko.

Pokud počítač nechcete delší dobu používat nebo jej chcete přepravit, můžete napájení zcela odpojit vypínačem ON/OFF (na zadní straně počítače pod 8. řádkem šachovnice). Počítač předem přepne do pohotovostního režimu, aby byla uložena vaše nastavení a vaše poslední hra.

7. Speciální funkce – hlavní nabídka

Kdykoli během hry, kdy se v pravém dolním rohu obrazovky zobrazí nápis „MENU“, se po stisknutí ZELENÉHO tlačítka zobrazí nabídka příkazů pro aktivaci speciálních funkcí počítače.

Opakovaným stisknutím tlačítka ↱ nebo ↴ můžete prohlédnout celý seznam funkcí a každou z nich postupně zvýraznit. Chcete-li funkci aktivovat, zvýrazněte ji a stiskněte

ZELENÉ tlačítko. Chcete-li se z nabídky vrátit na displej šachovnice, stiskněte ČERVENÉ tlačítko.

Níže je uveden stručný popis funkcí v hlavní nabídce. Úplné informace naleznete v návodu k obsluze (k dispozici na adrese www.computerchess.com).

Tip	Nápověda požádá počítač, aby vám navrhl tah. Tah můžete přijmout jeho zahráním, nebo návrh odmítnout zahráním jiného tahu. Všimněte si, že kvalita návrhů závisí na nastavené herní úrovni.
Táhnout nyní	Pokud jste na tahu, tento příkaz přiměje program ChessGenius k dalšímu tahu a k „výměně stran“ s vámi. Pokud ChessGenius počítá svůj vlastní tah, příkaz jej přiměje přerušit své výpočty a hrát okamžitě.
Začátek/Konec	Vrátí vás zpět na výchozí pozici a umožní vám přehrát tahy hry tlačítkem ↵. Pokud jste již na začátku, přenesení vás tento příkaz na koncovou pozici.
Další nejlepší	Přiměje počítač vzít zpět svůj poslední tah a zahrát ten, který vyhodnotí jako další nejlepší.
2 hráči/analýza	Umožňuje provádět tahy za bílé i černé figurky. Počítač pouze uvede svou analýzu pozice. Chcete-li se vrátit ke hře člověka proti počítači, vyberte znovu tutéž položku nebo spusťte normální hru tlačítkem ▷.
Úroveň hry	Umožňuje kontrolovat a měnit úroveň herní náročnosti počítače.
Možnosti	Zobrazí seznam parametrů (např. která strana hraje „nahoru“, hlasitost zvuku, provedení figurek na LCD...), které lze vybírat a regulovat pomocí tlačítek se šipkami.
Nová hra	Umožňuje zahájit novou hru. Nabízí hry proti počítači s možností výběru barvy. Umožňuje také přístup k režimu pro 2 hráče nebo režimu „Nastavení“, pro váš trénink nebo analýzu.
Nastavení pozice	Uvede počítač do režimu „Nastavit“ a umožní vám postavit speciální pozici na šachovnici.
Uložit/Načíst	Umožňuje uložit partii do paměti počítače nebo obnovit dříve uloženou partii.

8. Použití ovládacích tlačítek (shrnutí)

ČERVENÉ Vrátí se k předchozímu zobrazení na LCD displeji. V normálním režimu hraní cyklicky obíhá tři „informační“ displeje:

- časy hodin
- několik posledních odehraných tahů
- analýza pozice.

Potvrzuje pozici, kterou uživatel „nastavoval“.

Zruší změnu „úrovně“.

Aktuální funkce tlačítka je uvedena v levé dolní části LCD displeje; „i“ označuje „info“.

ZELENÉ

Přístup do hlavní nabídky.

- Vybere položku z nabídky nebo jiného seznamu.
- Potvrzuje změnu „úrovně“.

Aktuální funkce je indikována v pravé dolní části LCD displeje



Spustí novou hru.



Zobrazí text „náповědy“, který uvádí, co může uživatel udělat dále.



Reguluje „podsvícení“ displeje LCD.



Stáhne tah, nebo:

- Snižuje číslo parametru.
- Mění nastavení parametru.
- V režimu „Nastavit“: cyklicky prochází různé typy figurek.



Znovu přehraje tah, který byl stažen, nebo:

- Zvyšuje číslo parametru.
- Mění nastavení parametru.
- V režimu „Nastavit“: cyklicky prochází různé typy figurek.



Pohybuje se po obrazovce, postupuje nahoru po seznamu položek; umožňuje „posouvání“ pro zobrazení dalších položek.

- V režimu „Nastavit“: přepíná mezi bílými a černými figurkami.



Naviguje na obrazovce a prochází seznamem položek směrem dolů; umožňuje „rolování“ pro zobrazení dalších položek.

- V režimu zobrazení „analýza“: přepíná mezi hlavním pokračováním a úvodním názvem.
- V režimu „Nastavit“: přepíná mezi bílými a černými figurkami.



Zapne počítač nebo jej přepne do „pohotovostního režimu“ (standby mode). V „pohotovostním režimu“ je hra, která probíhá, zachována v paměti a může být později obnovena.

RESET

Nachází se v prohlubni na spodní straně přístroje. Aktivuje se vložením tenkého předmětu do otvoru. Pokud tak učiníte při stisknutí ČERVENÉHO tlačítka, počítač se vrátí do stavu, ve kterém jste jej původně dostali.

ON/OFF

Vypínač se nachází vedle vstupu pro napájecí adaptér pod řádkem 8 šachovnice. Tuto funkci použijte, pokud cestujete (tím zabráníte náhodnému zapnutí počítače), nebo pokud počítač nebudete používat po delší dobu.

9. Podrobný návod k obsluze

Podrobný návod k obsluze s popisem všech funkcí naleznete na adrese www.computerchess.com.

Tento návod k obsluze byl pečlivě sestaven a jeho obsah pečlivě zkontrolován z hlediska správnosti. Pokud přes veškerá očekávání tento návod přesto obsahuje chyby, nezakládá to důvod k jakýmkoli reklamacím.

Tento návod k použití, včetně jeho výňatků, nesmí být reprodukován bez předchozího písemného souhlasu.

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000 GmbH, Ottobrunn, Německo



MILLENNIUM

PLAY · LEARN · CONNECT

www.computerchess.com

Copyright © 2023, MILLENNIUM 2000
GmbH, Ottobrunn.