

ChessChampion 2.0 (M808)

Instrukcja obsługi

1. Wkładanie baterii i uruchamianie komputera.....	2
2. Wybór języka tekstu wyświetlanego na ekranie.....	2
3. Granie w grę	3
Twój ruch	3
Ruch komputera.....	3
Cofanie i odtwarzanie ruchów.....	4
4. Komunikaty "Pomoc"	4
5. Wyświetlanie wyniku gry	4
6. Rozpoczynanie nowej gry: twoje wybory	4
7. Wyłączanie i włączanie.....	5
8. Funkcje specjalne - menu główne	5
8.1 Menu: Podpowieź.....	5
8.2 Menu: Nowa gra	5
8.3 Menu: Poziom	5
8.4 Menu: Ocena	6
8.5 Menu: Nauczyciel.....	6
8.6 Menu: Styl gry	7
8.7 Menu: Ustawienia.....	7
8.8 Menu: Wczytaj/Zapisz	8
8.9 Menu: Opcje.....	8
8.9.1 Opcja: Sędzia.....	8
8.9.2 Opcja: Turn Board.....	8
8.9.3 Opcja: Jasność	8
8.9.4 Opcja: Głośność	8
8.9.5 Opcja: Wariant główny.....	9
8.9.6 Opcja: Rysuj/Projektuj	9
8.9.7 Opcja: Motyw.....	9
8.9.8 Opcja: Język.....	9
9. Ćwiczenia szachowe	9
10. "Oceniane" gry.....	10
11. Korzystanie z przycisków sterowania (podsumowanie)	10

1. Wkładanie baterii i uruchamianie komputera

Umieść urządzenie do góry nogami na płaskiej powierzchni. Od spodu widoczna będzie komora baterii.

- Otwórz komorę baterii, przesuwając jej pokrywę w kierunku wskazanym strzałką.
- Włóż trzy baterie AA (R6/LR6) do komory, zwracając uwagę na biegunowość: biegun "dodatni" każdej baterii, oznaczony "+", musi być zgodny z biegunem "+" wewnątrz komory baterii.
- Zamknij komorę baterii.
- Upewnij się, że przełącznik ON/OFF (po lewej stronie urządzenia) jest ustawiony w pozycji ON.
- Komputer powinien wydać charakterystyczny sygnał dźwiękowy, a wyświetlacz ciekłokrystaliczny (LCD) powinien się zaświecić.

Gdy wyświetlacz ciemnieje i staje się niewyraźny, należy wymienić baterie.

Alternatywnie komputer może być zasilany za pomocą zasilacza sieciowego z wtyczką środkową dodatnią i maksymalnym napięciem wyjściowym 5 V. Port znajduje się pod urządzeniem, we wnęce po lewej stronie. Odpowiedni zasilacz M811 można kupić w sklepie internetowym Millennium pod adresem computerchess.com lub u sprzedawcy, który sprzedał komputer.

2. Wybór języka tekstu wyświetlanego na ekranie

Po prawidłowym włożeniu baterii na wyświetlaczu pojawi się lista języków. Pierwszy z nich jest "podświetlony" na czarnym tle.

Naciskając kilkakrotnie przycisk \uparrow lub \downarrow , można podświetlić kolejno każdy język. Po podświetleniu żądanego języka naciśnij przycisk ENTER, aby go wybrać.



Uwaga: Jeśli lista języków nie zostanie wyświetlona, należy zresetować komputer:

- Przytrzymaj przycisk oznaczony **X**.
- Włóż cienki przedmiot (np. spinacz biurowy) do otworu oznaczonego RESET na spodzie urządzenia i naciśnij go raz.
- Po wyświetleniu listy języków zwolnij przycisk **X**.


Jeśli przypadkowo wybrano niewłaściwy język, należy przeprowadzić procedurę resetowania, a następnie wybrać właściwy język.

3. Granie w grę

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

Możesz teraz rozpocząć grę z ChessChampion. Sugerujemy rozegranie pierwszej partii białymi figurami. Umieść figury szachowe (dołączone do zestawu) na planszy membranowej, z białymi na końcu obok elementów sterujących. Zwróć uwagę, że każde pole jest oznaczone współrzędnymi: A1, B2 itd.



Uwaga: Jeśli w ciągu 10 minut nie naciśniesz żadnego przycisku sterującego lub pola na szachownicy, komputer automatycznie przejdzie w tryb czuwania (patrz sekcja 6), chyba że jest w trakcie obliczania ruchu. Aby ponownie włączyć komputer, naciśnij przycisk  i przytrzymaj go przez jedną sekundę.



Twój ruch

Naciśnij pionem na pole, z którego się porusza. Komputer wyda dźwięk "kliknięcia", a pole zostanie podświetlone na niebiesko na wyświetlaczu LCD. Przesuń pion i naciśnij go na docelowym polu.

Zamek: wykonaj ruch królem, a następnie ruch wieżą.

W przypadku przejścia *en passant*: przesuń pionek przejmujący, a następnie naciśnij pole pionka przejętego.

Do promocji pionków:

- Wykonaj ruch pionkiem.
- Za pomocą przycisków  /  wyświetl żądany typ elementu.
- Ponownie naciśnij kwadrat promocji.

Jeśli spróbujesz wykonać nielegalny ruch (lub naciśniesz niewłaściwe pole lub przycisk), usłyszysz potrójny sygnał dźwiękowy. Po prostu kontynuuj jak zwykle.

Ruch komputera

Podczas gdy ChessChampion "myśli", wyświetlana jest obracająca się "klepsydra". Ruch komputera jest ogłaszany sygnałem dźwiękowym. Wyświetlacz LCD pokazuje figurę przełączającą się między polami "od" i "do", a ruch pojawia się w notacji na dole wyświetlacza.

Przykład:



Przesuń czarny pionek z e7 na e5, naciskając każde pole w sposób pokazany na ekranie na niebiesko.

Szach jest sygnalizowany przez "ping" i znak "+" w linii poniżej ekranu szachownicy. Symbol koloru (□ / ■) w tej samej linii wskazuje, która strona wykona następny ruch.

Jeśli chcesz dostosować poziom siły gry komputera, zapoznaj się z sekcją 8.3. O ile nie wybrano poziomu "Ruch na czas", zegar wyświetla całkowity czas wykorzystany do tej pory przez stronę na ruch.


Cofanie i odtwarzanie ruchów

Jeśli zmienisz zdanie po wybraniu pola, z którego chcesz wykonać ruch, naciśnij je ponownie. Niebieskie podświetlenie zostanie usunięte i będziesz mógł ponownie rozpocząć ruch.

Aby cofnąć już wykonane posunięcie, naciśnij przycisk ↵ , a następnie przesun bierkę do tyłu, naciskając pola oznaczone na niebiesko. Następnie, jeśli ruch był zbiciem, zostaniesz poproszony o przyciśnięcie zbitej figury podczas jej wymiany.

Procedura może zostać powtórzona w celu odzyskania całej sekwencji ruchów.

Cofnięty ruch lub sekwencję można odtworzyć w podobny sposób, używając ↑ zamiast . ↵

W dowolnym momencie możesz wznowić grę od pozycji na planszy, wykonując nowy ruch lub naciskając przycisk oznaczony , aby poinstruować komputer, że ma grać dalej.

4. Komunikaty "Pomoc"

W większości sytuacji, aby uzyskać wskazówki dotyczące dalszych działań, można nacisnąć przycisk oznaczony ? Spowoduje to wyświetlenie "przewijanego" komunikatu objaśniającego.


Jeśli komputer jest gotowy do wykonania ruchu, naciśnięcie przycisku ? powoduje, że wszystkie możliwe pola "od" "migają" na zielono przez kilka sekund. Po naciśnięciu jednego z tych pól, ? pokazuje możliwe pola "do" w ten sam sposób.

5. Wyświetlanie wyniku gry

Aby wyświetlić "wynik" gry, tj. listę wykonanych ruchów, naciśnij ⇐ lub ⇒ . Za pomocą ↑ lub ↓ listę można "przewijać" w górę lub w dół, aby wyświetlić więcej ruchów na ekranie.

Kolejne naciśnięcie przycisku ⇐ lub ⇒ spowoduje powrót do wyświetlania szachownicy.

6. Rozpoczynanie nowej gry: twoje wybory

Aby rozpocząć nową grę, naciśnij przycisk  lub wybierz opcję "Nowa gra" z menu głównego (patrz sekcja 8). Można to zrobić w dowolnym momencie, z wyjątkiem sytuacji, gdy komputer oblicza swój ruch lub podczas niektórych operacji, do których dostęp zapewnia menu.

Ekran "Nowa gra" zawiera listę opcji do wyboru. Użyj ↑ lub ↓ , aby podświetlić odpowiedni wiersz, a następnie potwierdź wybór przyciskiem ENTER.

- **Biały:** Rozgrywasz nową grę białymi pionami.
- **Czarne:** Grasz "w górę planszy" czarnymi pionami. Zauważ, że współrzędne na polach muszą teraz zostać zignorowane, ponieważ pole oznaczone jako C3 będzie traktowane jako F6 itd.
- **Dwóch graczy:** Wykonujesz ruchy zarówno białymi, jak i czarnymi. (Patrz Sekcja 8.9.1.)
- **Konfiguracja:** Umożliwia skonstruowanie specjalnej pozycji na szachownicy. Szczegółowe informacje znajdują się w sekcji 8.7.
- **Ograniczony materiał:** Oferuje to dodatkowy wybór: rozpoczęcie gry tylko z królami i pionkami lub z królami, pionkami i jednym innym typem figur. Nowicjusze mogą używać tej funkcji do ćwiczeń.

- **Ćwiczenie:** Umożliwia wybór spośród 100 pozycji ćwiczeń. Patrz sekcja 9.
- **Mate-in-2:** Daje pozycję problemu szachowego, w której można wymusić szach mat w 2 ruchach. Aby wybrać spośród 10 takich pozycji, użyj ⇐ /⇒ i ENTER.
- **Oceniony:** Rozpoczyna grę, w której komputer ocenia grę gracza i może podać pierwsze oszacowanie jego rankingu ELO. Zobacz sekcję 10.


7. Wyłączanie i włączanie

Przycisk  przełącza komputer w tryb gotowości lub włącza go ponownie. Przycisk należy przytrzymać przez jedną sekundę, a następnie zwolnić.

W trybie "czuwania" komputer zachowuje bieżącą grę w pamięci, a po włączeniu można wznowić grę od tego samego punktu.

Jeśli nie chcesz korzystać z komputera przez dłuższy czas lub chcesz go przetransportować, możesz całkowicie odłączyć zasilanie za pomocą przełącznika ON/OFF. Wcześniej należy przełączyć komputer w tryb czuwania, aby zapisać ustawienia i ostatnią grę.

8. Funkcje specjalne - menu główne

Naciśnięcie przycisku oznaczonego , gdy nadejdzie kolej na ruch, spowoduje wyświetlenie menu funkcji specjalnych komputera. Aby wybrać i aktywować funkcję, podświetl ją za pomocą przycisku ↑ lub ↓, a następnie naciśnij ENTER. Aby powrócić z menu do ekranu szachownicy, naciśnij X.

8.1 Menu: Podpowieź

Prosi ChessChampion o zasugerowanie ruchu. Możesz zaakceptować podpowieź, wykonując ruch, lub odrzucić ją, wykonując inny ruch. (Aby anulować wyświetlanie "podpowiezi", naciśnij X).


8.2 Menu: Nowa gra

Tak samo jak naciśnięcie przycisku NEW; patrz sekcja 6.

8.3 Menu: Poziom







Wyświetla bieżący poziom siły gry komputera i umożliwia jego zmianę. Poziomy są podzielone na 6 następujących kategorii.

- **Automatyczny:** Po wybraniu jednego z tych poziomów będzie on zwiększany lub zmniejszany w zależności od wyników osiągniętych przez użytkownika w różnych grach. Po rozpoczęciu nowej gry może zostać wyświetlony nowy poziom; naciśnij ENTER, aby kontynuować. Przy pierwszym uruchomieniu (lub po "zresetowaniu") komputer jest ustawiony na grę na poziomie automatycznym 2 (z 10).
- **Zabawa:** Na tych poziomach (1-10) komputer popełnia kilka celowych błędów.
- **Podstawowy:** Komputer potrzebuje określonego średniego czasu na ruch: najkrótszy na poziomie 1, najdłuższy na poziomie 10.
- **Ruch na czas:** Każdy gracz ma określony czas do namysłu na ruch (5 sekund na najniższym z 14 poziomów; 240 na najwyższym). Czas odliczany jest na ekranie. Jeśli jednak przekroczysz limit, nadal możesz kontynuować grę.

- **Gra na czas:** Każdy gracz ma określony czas na przemyślenie całej gry (5 minut na najniższym z 10 poziomów; 120 na najwyższym). Zegar pokazuje łączny czas wykorzystany do tej pory. Jeśli przekroczysz limit, komputer ogłosi, że przegrałeś, ale nadal możesz kontynuować grę z czasem wyświetlanym na czerwono.
- **Bez ograniczeń:** Te poziomy nie mają limitu czasu. Numer poziomu (1-15) określa głębokość poszukiwań komputera, tj. ile "ply" patrzy w przyszłość. (Komputer wykona ruch w odpowiedzi na przycisk  lub po zakończeniu obliczeń do wymaganej głębokości.

Po wybraniu z menu opcji "Level" (Poziom) na ekranie wyświetlana jest na przykład bieżąca kategoria i poziom w jej obrębie:



Przycisk  lub  przełącza podświetlenie między drugą i trzecią linią. Gdy podświetlony jest drugi wiersz, kategorię można zmienić za pomocą przycisków  lub . Gdy podświetlony jest trzeci wiersz, przyciski  /  służą do zmniejszania/zwiększania siły odtwarzania. Po zakończeniu naciśnij przycisk ENTER, aby powrócić do menu głównego.

8.4 Menu: Ocena

Wyświetlana liczba to szacunkowa ocena ELO oparta na wynikach w "ocenionych" grach przeciwko komputerowi (patrz sekcja 10). Jeśli do tej pory nie oceniono żadnej gry, na wyświetlaczu pojawi się "----". Jeśli twoje wyniki są wyższe niż siła gry ChessChampion, na wyświetlaczu pojawi się ">1700".


8.5 Menu: Nauczyciel

Spowoduje to wyświetlenie ekranu z 4 opcjami:

- **Brak:** Nie będziesz otrzymywać żadnych komunikatów "Tutor".
- **Ostrzeżenia:** Komputer wyświetli ostrzeżenie, jeśli uzna, że powinienes ponownie rozważyć swój ruch.
- **Zagrożenia:** Komputer poinformuje użytkownika, jeśli jego ruch zawiera zagrożenie.
- **Wszyscy:** Tou będzie otrzymywać ostrzeżenia o słabych ruchach i powiadomienia o zagrożeniach.

Aby dokonać wyboru, użyj  /  i ENTER.

Aby dać ci "ostrzeżenie", na ekranie pojawi się komunikat "Czy na pewno?". Następnie można wykonać dowolną z poniższych czynności:

- Naciśnij ENTER, aby uzyskać wyjaśnienie, np. "Twój ruch powoduje utratę materiału o wartości 3 pionków". Kolejne naciśnięcie ENTER pokazuje ruch, który komputer uważa za pominięty.
- Naciśnij , aby cofnąć swój ruch (patrz sekcja 3). Następnie możesz zagrać inny ruch.
- Naciśnij **X**, aby zatrzymać ruch i kontynuować grę.

Aby zwrócić uwagę na "zagrożenie", na ekranie pojawi się komunikat "Bądź ostrożny!". Następnie możesz nacisnąć ENTER, aby uzyskać wyjaśnienie, takie jak "Groźbę wygraniem materiału o wartości 1 piona", i ponownie ENTER, aby zobaczyć pokazany zagrażający ruch. Aby usunąć tę informację z ekranu, naciśnij **X** lub po prostu kontynuuj, wykonując swój ruch.

8.6 Menu: Styl gry

Oferuje to 5 opcji wyboru stylu komputera, od "Bardzo pasywnego" do "Bardzo agresywnego". Aby dokonać wyboru, użyj ↑ / ↓ i ENTER.

8.7 Menu: Ustawienia

Powoduje to przełączenie komputera w tryb "Ustawień", umożliwiając ustawienie figur na planszy w specjalnej pozycji na przykład w celu odtworzenia problemu szachowego z czasopisma.

Poniżej szachownicy wyświetlacz pokazuje rząd szachów, z których jeden jest podświetlony na tle niebieskiego kwadratu:



Masz teraz następujące możliwości: —

- Aby usunąć element, naciśnij jego kwadrat.
- Aby wybrać typ elementu do wstawienia: naciśnij ← lub → tyle razy, ile potrzeba, aby go podświetlić.
- Aby zmienić kolor elementu: naciśnij ,↑↓ lub ↕.
- Aby wstawić element wybranego typu i koloru na wolne pole: naciśnij element na polu.
- Jeśli chcesz zrezygnować z tworzonej pozycji, naciśnij **X**. Komputer zapyta "Czy na pewno?". Naciśnij ENTER, aby potwierdzić (lub ponownie naciśnij **X**, aby anulować).
- Aby uzyskać więcej opcji, naciśnij przycisk **≡**. Następnie wielokrotne naciśnięcie przycisku ← lub → spowoduje wyświetlenie następujących 5 instrukcji:
- **Setup Done:** aby potwierdzić skonstruowaną pozycję i zezwolić na kontynuowanie gry od tej pozycji.
- **Nowa plansza:** umieszczenie pionów w standardowej pozycji "Nowa gra".
- **Wyczyść planszę:** aby opuścić całą szachownicę. Możesz chcieć zrobić to w pierwszej kolejności.
- **Resume Setup:** aby kontynuować wkładanie lub wyjmowanie elementów.
- **Anuluj konfigurację:** inny sposób na porzucenie pozycji i powrót do sytuacji sprzed wejścia w tryb konfiguracji.

Aby wprowadzić dowolną z tych 5 instrukcji, wyświetl ją i naciśnij ENTER.

Jeśli wpiszesz "Setup Done", na dole ekranu pojawi się <White> lub <Black>. Wskazuje to stronę, która będzie się poruszać po rozpoczęciu gry od skonstruowanej pozycji. Aby przełączyć się z jednego koloru na drugi, naciśnij ← lub → . Gdy wyświetlony zostanie właściwy kolor, naciśnij ENTER, aby wyłączyć komputer z trybu "Setup". Gra może być teraz kontynuowana; wykonaj ruch lub naciśnij przycisk **≡**, aby ChessChampion wykonał ruch jako pierwszy.

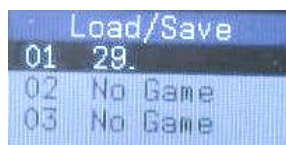
Uwaga: Jeśli pozycja na planszy zostanie rozpoznana jako nielegalna, komputer odmówi wyjścia z trybu "Setup". W takim przypadku należy nacisnąć przycisk **X**, a następnie zmodyfikować pozycję, aby była legalna, lub zrezygnować z niej. Pozycja jest odrzucana jako nielegalna w następujących przypadkach:

- Gracz nie ma króla lub ma więcej niż jednego króla.
- Król jest w szachu, a druga strona ma wykonać ruch.
- Pionek znajduje się na pierwszej lub ósmej pozycji.

8.8 Menu: Wczytaj/Zapisz

W pamięci komputera można zapisać do trzech gier w dowolnym momencie. Po wybraniu z menu opcji "Load/Save" (Wczytaj/Zapisz) na ekranie wyświetlana jest zawartość trzech "slotów" pamięci.

Przykład:



Gra na slotie 1 trwa 29 ruchów. Sloty 2 i 3 są wolne.

Aby zapisać bieżącą grę w wolnym slotcie: podświetl slot (używając \uparrow / \downarrow) i naciśnij ENTER.

Aby zarządzać zawartością zajętego slotu: podświetl go, naciśnij ENTER, a następnie użyj \leftarrow / \rightarrow , aby wyświetlić 4 opcje:

- **Załaduj grę:** Gra w tym slotcie jest pobierana. Możesz kontynuować grę, jeśli nie została ukończona; ekran pokazuje ostatnią osiągniętą pozycję.
- **Wymaż grę:** Slot zostanie wyczyszczony.
- **Zapisz grę:** Bieżąca gra jest zapisywana w tym slotcie, zastępując jej poprzednią zawartość.
- **Odtwórz grę:** Powoduje pobranie gry z gniazda i powrót do pozycji początkowej. Ruchy w grze można następnie odtworzyć za pomocą przycisku \uparrow patrz sekcja 3.

Po wyświetleniu żądanej opcji naciśnij ENTER, aby ją wybrać. Aby powrócić z ekranu "Wczytaj/Zapisz" do menu głównego, naciśnij przycisk **X**.

8.9 Menu: Opcje

Wyświetla listę dodatkowych funkcji i parametrów. Użyj \uparrow / \downarrow , aby przejść do elementu, który chcesz zmienić.

Aby przełączać między \checkmark (funkcja "włączona") i X (funkcja "wyłączona"): użyj \leftarrow / \rightarrow lub ENTER.

Aby zmniejszyć lub zwiększyć numer parametru: użyj \leftarrow lub \rightarrow .

Aby powrócić z listy opcji do menu głównego: naciśnij **X**.

8.9.1 Opcja: Sędzia

Gdy ta funkcja jest włączona (\checkmark), komputer nie oblicza żadnych ruchów, zarówno białe, jak i czarne są rozgrywane przez użytkownika (użytkowników). Ta funkcja umożliwia grę przeciwko znajomemu, a komputer działa jedynie jako "sędzia" upewniając się, że ruchy są legalne, ogłaszając wynik itp.

Na ekranie, fioletowa linia poniżej szachownicy wskazuje, że komputer jest w trybie "Sędzia". Tryb ten jest włączany po wybraniu opcji "Dwóch graczy" z listy "Nowa gra" (patrz sekcja 6).

8.9.2 Opcja: Turn Board

Po wybraniu tej opcji (\checkmark) czarny gra "w górę planszy", tj. z dala od kontroli.

8.9.3 Opcja: Jasność

Użyj \leftarrow / \rightarrow , aby regulować jasność wyświetlacza. Dostępnych jest 5 różnych ustawień.

8.9.4 Opcja: Głośność

Użyj \leftarrow / \rightarrow , aby wybrać jedno z 4 ustawień głośności dźwięku; 3 to najgłośniejszy dźwięk, 0 to wyciszenie.

8.9.5 Opcja: Wariant główny

W tej opcji ekran daje wgląd w sposób myślenia komputera podczas obliczania ruchu. Dolna linia pokazuje pierwsze ruchy w "głównym wariacie" analizy. To znaczy:

- Ruch, który komputer obecnie ocenia jako najlepszy.
- Ruch, który uważa za najsilniejszą odpowiedź przeciwnika.

Przykład:

The image shows a digital display with a dark background and blue text. The text reads "5 D8-D7 E3-E4", representing a chess move sequence. The number "5" is on the left, followed by "D8-D7" and "E3-E4" on the right.

Najbardziej wysunięta na lewo liczba w wierszu pokazuje, jak daleko ChessChampion patrzy obecnie do przodu w tym przypadku 5 "ply" (jedna ply to jeden ruch dla białych lub czarnych).

8.9.6 Opcja: Rysuj/Projektuj

Podświetl opcję i naciśnij ENTER. Dostępne będą następujące możliwości:

- **Włącz:** włączanie lub wyłączanie funkcji "Rysuj/Projektuj" (✓) (X).
- **Oferuj losowanie:** jeśli funkcja jest włączona, możesz zaoferować komputerowi losowanie, lub
- **Rezygnacja:** możesz zrezygnować z gry.

Jeśli komputer zaproponuje rezygnację, naciśnij ENTER, aby zaakceptować i rozpocząć nową grę, lub X, aby odmówić i kontynuować grę.

8.9.7 Opcja: Motyw

Podświetl opcję i naciśnij ENTER. Umożliwia to wybór 3 schematów kolorów ekranu LCD. Użyj ↵ / ⇒ , aby je sprawdzić i ENTER, aby dokonać wyboru.

8.9.8 Opcja: Język

Podświetl opcję i naciśnij ENTER, aby wyświetlić listę języków, jak w sekcji 2. Język można zmienić za pomocą ↑ / ↓ i ENTER.



9. Ćwiczenia szachowe

Komputer posiada zestaw 100 ćwiczeń szachowych. Aby uzyskać do nich dostęp, wybierz "Ćwiczenia" na ekranie "Nowa gra". Ćwiczenia można następnie przeglądać poprzez wielokrotne naciśnięcie ↵ lub .⇒

Po wyświetleniu żadanego ćwiczenia naciśnij ENTER, a na wyświetlaczu pojawi się zadanie, np. "Znajdź ruch, który wygrywa materia!" lub "Znajdź ruch, który doprowadzi do szacha". (W tym drugim przypadku może być więcej niż jeden ruch prowadzący do szacha, ale musisz znaleźć ten, który zrobi to najkrótszą drogą).

Jeśli wykonasz prawidłowy ruch, wyświetlony zostanie Twój wynik za ten ruch. Naciskając ↑ lub ↓ , można przełączać się między tym wynikiem a procentowym wynikiem za dotychczas wykonane ćwiczenia. Aby wykonać kolejne ćwiczenie, naciśnij ENTER.

Jeśli twój ruch jest błędny, możesz go cofnąć (patrz sekcja 3) i spróbować innego. Zdobywasz 6 punktów za znalezienie rozwiązania przy pierwszej próbie, 4 za drugą i 2 za trzecią.

Alternatywnie, po wykonaniu nieprawidłowego ruchu możesz nacisnąć przycisk  , aby zagrać przeciwko komputerowi od bieżącej pozycji. W takim przypadku, aby wykonać kolejne ćwiczenie, należy nacisnąć przycisk  (lub wybrać opcję "Nowa gra" z menu) i ponownie wybrać opcję "Ćwiczenie" na ekranie "Nowa gra".

Menu główne, dostępne z poziomu ćwiczenia szachowego, pomija niektóre z normalnych elementów, ale zawiera aktualny wynik procentowy.

10. "Oceniane" gry

W przypadku gry, w której komputer ocenia twoją grę, wybierz opcję "Oceniony" na ekranie "Nowa gra".

W grze z oceną, po każdym ruchu na ekranie wyświetlany jest wynik w zakresie 0-6. Gdy obie strony wykonają 10 lub więcej ruchów, ChessChampion wyświetli ocenę za dotychczasową grę.

Po wyświetleniu wyniku za ruch można nacisnąć ENTER, aby kontynuować grę, lub nacisnąć ↑ lub ↓, aby sprawdzić numer oceny. Po 5 sekundach bez naciśnięcia żadnego przycisku gra będzie kontynuowana automatycznie.

Po przejściu z "ocenionej" gry menu główne zawiera ograniczoną liczbę elementów, a "Ruch na czas" (patrz sekcja 8.3) jest jedyną dostępną kategorią poziomów. Zdobywasz więcej punktów za wykonanie ruchu w wyznaczonym czasie. Jeśli czas odlicza się do zera dla trzeciego ruchu z rzędu, wynik za ten ruch wynosi 0.

Pozycja "Ocena" w menu podaje średnią ocenę dla wszystkich rozegranych gier. Jeśli żadna gra nie została jeszcze oceniona, na wyświetlaczu pojawi się "---". Liczba ta daje wyobrażenie o rankingu ELO, jaki można osiągnąć w turniejach szachowych.

11. Korzystanie z przycisków sterowania (podsumowanie)



Włącza komputer lub przełącza go w tryb czuwania. Przycisk należy przytrzymać przez jedną sekundę, a następnie zwolnić. W trybie "czuwania" bieżąca gra jest zapisywana i może być kontynuowana później.



Reguluje podświetlenie wyświetlacza. Dostępnych jest 5 różnych ustawień.



Wyświetla przewijany komunikat wyjaśniający, co użytkownik może zrobić w następnej kolejności.
Pokazuje, jakie ruchy może wykonać dany pion.



Jeśli nadejdzie Twoja kolej, sprawi, że komputer obliczy i wykona następny ruch, tj. zamieni się z Tobą stronami.
Gdy komputer "myśli", sprawia, że gra natychmiast.
Podczas "ustawiania" pozycji, przełącza się między białymi i czarnymi figurami.



Wyświetla menu główne, z którego można wybrać różne funkcje specjalne.
Udostępnia różne polecenia podczas "ustawiania" pozycji.

ENTER

Wybiera pozycję z menu.
Potwierdza zmianę "Poziomu".
Na liście "Opcje" ENTER włącza lub wyłącza daną funkcję.
Przyjmuje ofertę rezygnacji.



Powrót do poprzedniego ekranu. Wyjście z menu. Przerzywa przewijanie komunikatu. Porzuca pozycję "Ustawienia". Odrzuca propozycję rezygnacji.



Rozpoczyna nową grę; odpowiednik wybrania opcji "Nowa gra" z menu głównego.

- ⇐ Przełącza między ekranem szachownicy a ekranem wyniku gry (notacji szachowej).
Przełącza między kategoriami "Poziom".
Zmienia ustawienie parametru; zmniejsza numer parametru.
Powoduje cykliczne przełączanie różnych typów elementów w trybie "Konfiguracja".
- ⇒ Przełącza między ekranem szachownicy a ekranem wyniku gry (notacja szachowa).
Przełącza między kategoriami "Poziom".
Zmienia ustawienie parametru; zwiększa numer parametru.
Powoduje cykliczne przełączanie różnych typów elementów w trybie "Konfiguracja".
- ↑ Powtarza ruch, który został cofnięty.
Nawiguje po ekranie, przechodząc w górę przez listę elementów.
Przełącza między białymi i czarnymi elementami w trybie "Ustawienia".
- ↓ Wycofuje ruch.
Nawiguje po ekranie, przechodząc w dół przez listę elementów.
Przełącza między białymi i czarnymi elementami w trybie "Ustawienia".
- RESET** Czasami, z powodu ładunków elektrostatycznych lub innych rodzajów zakłóceń elektrycznych lub po włożeniu baterii, komputery nie działają prawidłowo. W takim przypadku należy przytrzymać przycisk **X**, włożyć cienki przedmiot do otworu oznaczonego RESET na spodzie urządzenia i nacisnąć go jeden raz. Zwolnij przycisk X, gdy pojawi się lista języków (patrz sekcja 2). Spowoduje to zresetowanie komputera, wyczyszczenie jego pamięci i przywrócenie normalnego działania.
- ON/OFF** Odłącza komputer od źródła zasilania. Z tej funkcji należy korzystać podczas podróży (w ten sposób można uniknąć przypadkowego włączenia) lub w przypadku przechowywania komputera przez dłuższy czas.