

Uživatelská příručka

pro

‘The King Performance’

M830

Verze 1.40 (listopad 2020)

1 Důležité informace

Tento návod k ovládání obsahuje stručnou verzi návodu k ovládání Vašeho šachového computeru King (verze softwaru 1.40, stav listopad 2020). Computer je vybaven dvěma různými provozními režimy:

“**komfortní modus**“ – pro nezkušené šachisty. V nejnižším stupni hry je computer trpělivým partnerem pro začátečníky nebo děti, který jim také rád poskytuje rady.

“**Expertní modus**“ – pro lepší hráče a zkušené uživatele. V tomto modu je k dispozici větší výběr herních stupňů a podrobnějších speciálních funkcí.

Tato stručná příručka popisuje pouze „komfortní modus“. Podrobné pokyny pro expertní modus naleznete na webové stránce Millennium: www.computerchess.com.

Váš King Element je při prvním uvedení do provozu nastaven na komfortní modus. Pokud chcete přejít do expertního modu, přečtěte si části 5.4.1–3 této příručky.

Před užíváním computeru si úplně přečtěte následující pokyny k bezpečnosti a návody k ovládání a pečlivě je dodržujte. Tento návod k ovládání uchovávejte společně se zařízením tak, aby byl v případě potřeby k dispozici. Pokud Vaše zařízení budete předávat jinému uživateli, předejte mu prosím také tuto příručku.

1.1 Bezpečnostní pokyny

Mějte prosím na zřeteli, že tento výrobek není dětskou hračkou ve smyslu směrnice 2009/48/ES. Pokud necháte Vaše děti toto zařízení využívat, příslušně je poučte a dbejte na to, aby zařízení používaly pouze k určenému účelu.

- Uchovávejte obaly a fólie v bezpečné vzdálenosti od kojenců a malých dětí, hrozí nebezpečí udušení!
- Nevystavujte zařízení působení horka, na př. topných těles, nebo přímému slunečnímu záření, ani vlhkosti – zabráníte tak poškození.
- Neprovodíte zařízení na nebo v bezprostřední blízkosti zařízení, která generují magnetická pole, nebo elektromagnetické záření, jako jsou na příklad televizory, bezdrátové telefony, reproduktory, prvky WLAN sítí atd. – zabráníte tak funkčním poruchám.
- V žádném případě zařízení neotvírejte, neobsahuje žádné součástky, které je nutno udržovat. Při funkčních poruchách se obraťte na uvedenou adresu servisu.

1.2 Pokyny pro skladování a čištění

- Mějte prosím na zřeteli, že pravé dřevo vyžaduje mimořádnou péči. Se dřevem zacházejte opatrně, zařízení uchovávejte vždy na suchém místě a nevystavujte je silnému slunečnímu záření.
- Povrch zařízení čistěte v případě potřeby pouze lehce navlhčenou tkaninou a dbejte přitom na to, aby do zařízení nevnikla žádná vlhkost.
- Nepoužívejte žádná rozpouštědla nebo jiné agresivní nebo drhnoucí čisticí prostředky, protože ty mohou poškodit povrch a popisky.

1.3 Poznámky k síťovému zdroji

Zařízení provozujte vždy pouze s originálním síťovým zdrojem, který je součástí dodávky.

Vstup: 100–240 V 50/60 Hz, 0,45A max.; výstup: 9V DC 1A

Při manipulaci se síťovým zdrojem dodržujte následující pokyny:

- Zásuvka by měla být umístěna poblíž zařízení a být lehce dosažitelná.
- Zařízení by nemělo být propojeno s více zdroji proudu, než je doporučeno.
- Přípojné kontakty nesmí být zkratovány.

- Před čištěním zařízení se ubezpečte, že je zdroj odpojen od sítě.
- Pravidelně kontrolujte výrobek a síťový díl na poškození, v případě poškození je nepoužívejte a nikdy je neotevírejte.
- Dodržujte prosím bezpečnostní pokynů, vytištěné na síťovém zdroji.

1.4 Rozsah dodávky

Dodávku tvoří následující komponenty:

- 1 Šachový computer King Performance M830 s LCD monitorem
- 17 bílých šachových figur (z toho jedna dodatečná dáma)
- 17 bílých šachových figur (z toho jedna dodatečná dáma)
- 1 síťový zdroj
- 1 kabel se dvěma identickými konektory (pro napojení computeru na ChessLink)
- 1 návod k obsluze
- 1 záruční karta

2 První kroky

2.1 Síťový zdroj

Na zadní straně šachového computeru jsou 3 zdířky.

1. Uchopte síťový zdroj (je součástí dodávky) a zasuňte malý konektor na konci kabelu do pravé zdířky na zadní straně šachového computeru.
2. Když spojíte síťový díl se zásuvkou, zazní signál

2.2 Výběr různých jazyků

LCD displej šachového computeru může zobrazovat texty v jednom ze 7 různých jazyků:

Jazyk	Zobrazení na displeji
Angličtina	English
Němčina	Deutsch
Francouzština	Français
Nizozemština	Nederlands
Italština	Italiano
Španělština	Español
Ruština	Русский

Po připojení do sítě se na displeji objeví slovo „Angličtina“, a nad ním číslo verze šachového programu:

```

Millennium
The King 2.61/1.40
Language $English
OK

```

Pro výběr anglického jazyky stiskněte ZELENÉ tlačítko. Když chcete zvolit jiný jazyk:

1. Tiskněte tlačítko se šipkou ↓ tak dlouho směrem dolů, až se zobrazí požadovaný jazyk (na př. „němčina“).
2. Pak potvrďte ZELENÝM tlačítkem. (Jazyk může být později změněn pomocí „Funkce“, viz část 5.4.).

2.3 Příprava nové hry


Poté, co jste zvolili jazyk, zobrazí se „velké hodiny“:




Nyní můžete připravit hru:

1. Postavte šachové figurky na příslušná výchozí pole. Na začátku computer vychází z toho, že bílý hraje na šachovnici zdola, to znamená, že bílé figurky v obou řadách začínají vedle ovládacího pole. Chcete-li hrát černými figurkami zesponu, dejte povel „*Otočit šachovnic*“, jak je popsáno v části 5.45.
2. Nyní můžete zahájit hru proti computeru na úrovni hry „*A2 normální*“. Pokud raději chcete, aby „The King“ začínal bílými, stiskněte příkaz „*Provést tah*“ jak je popsáno v části 5.5.

2.4 Přizpůsobení osvětlení pozadí

Displej LCD má osvětlení pozadí, které můžete nastavit tím, že stisknete tlačítko  tak často, jak je třeba.

2.5 Zapnutí a vypnutí


Pokud je computer zapnutý a Vy stisknete tlačítko zap/vyp , přejde computer do modu USB a displej ukazuje aktuální verzi programu:



Je-li šachový počítač spojen USB-kabelem s PC nebo laptopem, můžete nyní hry nahrát nebo uložit. Další informace naleznete v příručce pro experty na internetové stránce Millennium.

Stisknete-li nyní ZELENÉ tlačítko, zařízení se vypne.

Stisknete-li místo toho ČERVENÉ tlačítko, vrátíte se na zobrazení informací (viz kapitola 4) nebo na hlavní menu(kapitola 5.1).

Při správném odpojení (jak je popsáno výše) ponechá počítač aktuální hru s vámi stanovenými parametry (úroveň hry atd.) v paměti, i když pak počítač odpojíte od elektrické sítě. Když se znovu zásobování proudem obnoví, počítač se automaticky zapne. Pro zapnutí (při aktivním přívodu proudu) stiskněte prosím tlačítko .

Po zapnutí můžete hrát dál na místě, kde jste svou hru předtím přerušili.

2.6 Reset (vynulovat všechno)

Pokud chcete vymazat všechna data Vašeho přístroje, postupujte takto:

1. Odpojte zařízení od síťového zdroje.
2. Držte stisknuté ČERVENÉ tlačítko a spojte zařízení opět s elektrickým proudem.
3. Držte ČERVENÉ tlačítko nadále stisknuté, až se zobrazí startovací obrazovka (jako v kapitole 2.2).

Computer je nyní opět ve stavu z výroby, pouze s tou výjimkou, že všechny hry, uložené podle části 5.10 zůstanou zachovány. Tato funkce může být případně nápomocná při problémech, které nemůžete jinak odstranit.

2.7 Tlačítka a jejich funkce(shrnutí)

ZELENÉ tlačítko potvrdí příkaz.

ČERVENÉ tlačítko přeruší příkaz.

Upozornění: Tlačítka ČERVENÉ a ZELENÉ mohou mít vždy podle situace různé funkce. Jejich příslušná funkce se zobrazí *invertovaným* textem (to znamená světlým textem na tmavém pozadí) v nejspodnější řádce displeje a sice ČERVENĚ v levém rohu, ZELENĚ v pravém rohu. Není-li zobrazeno nic, je odpovídající spínací plocha momentálně neaktivní.



Zařízení zapíná nebo vypíná.

NEW

Začíná nová hra.



působí podsvícení displeje.



Tahy vzít zpět.



Tahy zahrát znovu.



Přejít k předchozímu zobrazení. Pohybuje kurzorem doleva.



Přejít k dalšímu zobrazení. Pohybuje kurzorem doprava.



Pohybuje kurzorem nahoru.



Pohybuje kurzorem dolů.

Pokud podržíte tlačítko stisknuté, budou se jeho funkce automaticky opakovat.

3 Hraní proti computeru

3.1 Vaše tahy

3.1.1 Normální šachové tahy

Stiskněte výchozí pole Vaší figurky, kterou chcete táhnout. Zazní pípnutí a červené LEDky v rozích výchozího pole se rozsvítí.

Pro ukončení tahu zatlačte následně Vaší figurkou na cílové pole (poté co jste případně odstranili poraženou figurku).

3.1.2 Zvláštní tahy

- Braní mimochodem "en passant": Nejprve pohybuje vlastním pěšcem a stiskněte pak pole sebraného pěšce protivníka, kterého odebíráte z šachovnice.
- Proměna pěšce: Táhněte pěšcem na poslední linii. Dole na displeji se pak objeví na př.

g7-g8 ♟ ♞

Toto zobrazení Vás vyzývá k proměně pěšce v dámu. Pokud chcete, můžete stiskem na ⇐ nebo ⇒ také zvolit nějakou jinou figuru. Jakmile se zobrazí požadovaná figura, stiskněte ZELENÉ tlačítko a vyměňte pěšce za zvolenou figuru.

- **Rošáda:** Nejprve táhněte králem stejným způsobem, když nejprve stisknete pole „z“ a pak „na“.

V normálním (to zn. „klasickém“) šachu se tato metoda vždy doporučuje pro rošádu. V „Chess960“ je někdy nutné zvolit alternativní postup. Informace o něm najdete v expertní příručce na webové stránce Millennium.

3.2 Tah computeru

Computer oznamuje svůj tah pípáním a blikáním červených LED, tak ukazuje výchozí a cílové pole. Tah se současně oznámí výzvou k zadávání ve spodní řádce obrazovky, na př.:

 f6 _g8

To ukazuje, že musí být vyklizeno pole g8 a černý střelec nastaven na f6. Stiskněte tato pole a současně táhněte figurou.

Pokud computer táhne na šach, ohlásí svůj tah vysokým trojnásobným zabzučením a současně blikají LEDky Vašeho krále a figury, která tento šach způsobí.

3.3 Computer Vás vyzývá k tahu

Computer Vás možná také vyzve k provedení speciálního tahu. Pro provedení rošády v následujícím případě stiskněte nejprve pole h8 a pak táhněte věží na f8:

 f8 _h8

Pro provedení proměny pěšce ve věž v následujícím případě stiskněte pole b2 zatímco odstraňujete pěšce a pak stiskněte věží na b1.

 b1 _b2

Alternativně může být taková výzva přerušena stisknutím ČERVENÉHO tlačítka. Tak jsou současně vypnuty LEDky na šachovnici. Pak můžete provést tah (nebo jinou operaci), aniž byste stiskli pole.




3.4 Možné chyby

Stisknete-li figurku, kterou pak však nechcete táhnout, klikněte znovu na stejné pole (nebo na ČERVENÉ tlačítko). LEDky se vypnou a Vy můžete znovu provést Váš tah.

Neoprávněný tah je odmítnut hlubokým trojitým zabzučením. Pak jednoduše normálním způsobem provedte legální tah.

Jestliže jsou např. figurky neúmyslně poraženy a Vy si nejste jisti, kde stály, můžete použít funkci "Kontrola pozice" – viz část 5.9.

3.5 Symboly, které jsou zobrazeny během hry v nejspodnější řádce

-  : Otáčející se přesýpací hodiny: Šachový computer přemýšlí o svém tahu.
-  : Jste na tahu s bílými.
-  : Jste na tahu s černými.

3.6 Vrácení tahů nebo hraní znovu

3.6.1 Vrácení tahů

Chcete-li vzít poslední zahraný tah zpět, stiskněte tlačítko .


LED diody na šachovnici vám ukáží, kam musíte figuru postavit. Navíc se dole na displeji zobrazí upozornění, např.:




Vraťte bílého střelce z h4 na g5 a přitom tato pole stiskněte.


3.6.2 Vrátit tah

Po vrácení nějakého tahu můžete vrátit také předcházející tahy.

K tomu můžete opakovat stejný postup, jako předtím. Při větším sledu tahů však nemusíte brát zpět každý jednotlivý tah. Když na příklad chcete vrátit posledních sedm zahraných tahů, můžete jednoduše stisknout sedmkrát  a pak obnovit příslušný stav šachovnice. Pokud budete potřebovat pomoc, využijte funkci "Kontrola pozice" (viz část 5.9)

3.6.3 Opakování tahů

Tah, který jste vzali zpět, může být opakován tak, že stisknete tlačítko se šipkou  a figurou táhnete na šachovnici tak, jak je zobrazeno LEDkami a na obrazovce.

Pro opakované přehrání celého sledu tahů, můžete tento postup opakovat a tak provést každý jednotlivý tah. Alternativně můžete jednoduše stisknout několikrát  a pak obnovit příslušný stav na šachovnici.

3.6.4 Pokračování ve hře

Po zrušení nebo opakování tahů můžete ve hře kdykoliv pokračovat na aktuální pozici na šachovnici.

Proved'te tah, jak je obvyklé, nebo zadejte příkaz "Provést tah" (viz kapitola 5.5), aby hrál computer jako další. Vy pak hrajete s figurami v barvě protivníka.


3.7 Výsledky hry

Computer oznamuje konec hry několika signálními tóny a na displeji se objeví výsledek:

- Mat: Šachmat
- Pat: Pat
- Remíza 3x: Remíza z důvodu trojnásobného opakování postavení
- Remíza 50: Pravidlo 50 tahů
- Remíza: Není k dispozici dostatečná síla (žádná ze stran nemůže dosáhnout šachmat)
- Příliš dlouhé: Hra nemůže pokračovat, protože to překračuje maximální místo v paměti (maximum: 256 tahů pro každou stranu).

Pokud computer považuje svoji pozici za bezvýhodnou, může nabídnout vzdání partie. V následujícím příkladě se domnívá, že je v nevýhodě, která odpovídá -5,73 pěšců:

Němčina:



Angličtina:



Pokud se computer domnívá, že pozice je vhodná pro remízu, uvidíte následující:



V obou případech můžete po stisknutí ZELENÉHO nebo ČERVENÉHO tlačítka buď pokračovat v probíhající hře, nebo po stisknutí NEW zahájíte novou hru.

Upozornění: Computer se nebude vzdávat nebo nabízet remízu, pokud hraje na nejnižším stupni ("Hry a vítězství").

3.8 Zahájení nové hry

Kdykoli můžete zahájit novou hru, s výjimkou několika situací, popsaných v části 5.

Stiskněte tlačítko NEW. Na displeji se objeví "Nová hra?" A také slovo "*Klasicky*" nebo uspořádání figur pro zahájení partie „Šach 960“. Pro přecházení mezi těmito zobrazeními zvolte ↑ nebo ↓.

Pokud se zobrazí „klasicky“, můžete zahájit partii normálních ("klasických") šachů. K tomu stiskněte ZELENÉ.

Jestliže místo toho stisknete ČERVENÉ tlačítko, přeruší se příkaz „nová hra“ a probíhající partie zůstane nezměněná.

Podrobné vysvětlení herní varianty „*Chess960*“ (také nazývané „*Fischer Random Chess*“) naleznete na webové stránce MILLENNIUM: www.computerchess.com.

4 Zobrazení informací

4.1 Přepínání mezi informacemi

V komfortním modu nabízí computer dvě různá zobrazení na displeji:

Obrazovka „*velké hodiny*“ ukazuje čas na rozmyšlenou pro oba hráče. Obrazovka „*sled tahu*“ ukazuje poslední provedené tahy. Můžete přecházet mezi oběma zobrazeními a sice pomocí tlačítek šipka doleva ⇐ a šipka doprava ⇒.

Z obou zobrazení se můžete dostat tlačítkem ZELENÁ do menu se speciálními funkcemi, viz část 5.1.

4.2 Zobrazení informací: Velké hodiny

Tuto obrazovku jste viděli již tehdy, když jste se po prvé připojili k proudovému zdroji a zvolili jazyk – viz vyobrazení v části 2.3.

Pokud je „timer“ (viz 5.4.7) vypnutý, ukazuje obrazovka celkovou dobu hry, kterou doposud spotřeboval bílý a černý. Pokud je timer zapnutý, je každé straně přiřazena celková doba hry 15 minut a z ní se odpočítává odehraná doba. Pokud jeden z hráčů tento časový limit překročí, zobrazí se na obrazovce „*velké hodiny*“ následující:



Hra může přesto pokračovat a to i tehdy pokud hráč časový limit překročil.

Mějte prosím na zřeteli, že Váš vlastní čas vždy "zamrzne" do té doby, než provedete tah. To znamená, že jsou podmínky spravedlivé, zejména tehdy, když je timer zapnutý. Proto nemusíte figurou Vašeho protivníka během Vašeho času na rozmyšlenou pohybovat.

4.3 Zobrazení informací: Sled tahů

Tato obrazovka zobrazuje poslední tahy, na příklad:



Číslo +0,27 je vyhodnocení pozice computerem: The King se domnívá, že má malou výhodu v hodnotě 0,27 jednotek pěšce. Další příklady toho, co zde může být zobrazováno na obrazovce jsou:

- 1,89 Computer je v nevýhodě o téměř 2 pěšce.
- Knihka Toto postavení je uvedeno v knize zahájení
- +M7 Computer může zvítězit šachmatem za 7 tahů.
- M4 Hráč může zvítězit šachmatem za 4 tahy.

Číslo 00:05 je čas (mm:ss), který computer potřeboval pro svůj poslední tah. Tahy, vzaté zpět (viz část 3.6) jsou zobrazeny takto:



V tomto příkladě byl černým zrušen 13. tah.

Upozornění: Hodnocení se nezobrazí, pokud The King hraje na stupni "Hry & vítězství".

5 Zvláštní funkce

5.1 Hlavní menu

Stisknete-li ZELENÉ tlačítko zatímco je zobrazena informační obrazovka (viz oddíl 4) zobrazí se menu se zvláštními funkcemi. V komfortním modu je k dispozici 9 různých funkcí:

„Komfortní stupně“, "ELO stupně", "Funkce", "Provést tah", "Návrh", "Obě strany", "Zadání pozice", "Kontrola pozice" a "Zálohovat hry".

Jsou zobrazeny vždy čtyři funkce, ze kterých je jedna zdůrazněna (to znamená, že je zobrazena na tmavém pozadí), na př.:



Opakovaným stisknutím tlačítka ⬆ nebo ⬇ můžete je všechny zobrazit a zdůraznit.

Když chcete zvolit jeden prvek, označte jej a stiskněte ZELENÉ tlačítko.

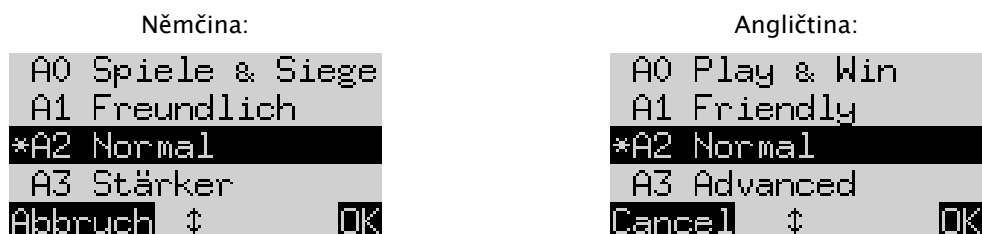
Stiskněte ČERVENÉ tlačítko k návratu z menu na informační obrazovku.

Upozornění: Respektujte při ovládání zvláštních funkcí, že význam tlačítek ČERVENÉ a ZELENÉ tlačítek se vždy zobrazí invertovaným textem vlevo a vpravo ve spodním řádku. Mějte také na zřeteli symboly tlačítek se šipkami:

- ↑ Tlačítka ↑/↓ jsou v současné době aktivována pro operace v menu.
- ↔ Všechna 4 tlačítka se šipkami (↔↔↑↓) jsou aktivována.
- ⇌ Ukazuje, že je možno měnit parametr tlačítka ⇌ nebo ⇌.

5.2 Menu: Komfortní stupně

Pokud zvolíte tento stupeň, nabízí Vám The King 4 stupně obtížnosti hry:



Zde ukazuje hvězdička *, že je computer nastaven na stupeň A2. Tlačítka ↑/↓ může být na obrazovce zdůrazněna každá řádka. Pro přechod do jiného stupně jej označte a potvrďte tlačítkem ZELENÉ.

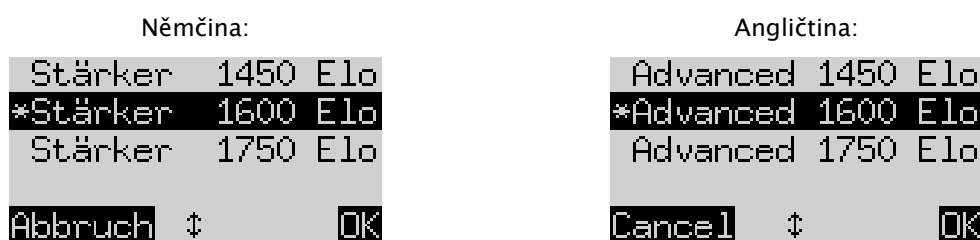
Pro návrat do informační obrazovky beze změny stupně hry stiskněte ČERVENÉ tlačítko.

Tyto stupně hry jsou *adaptivní úrovně*, to znamená, že computer přizpůsobí svou hru kvalitě svého protivníka. Pokud se Vaše úroveň v průběhu hry zlepší, pak zvýší také The King kvalitu hry. Na nejslabším stupni „A0 Hry & vítězství“ mohou i naprostí začátečníci zažívat radost ze hry proti počítači, protože i oni mohou nad ním snadno zvítězit.

Náročnější stupně hry lze vybírat v kategorii „Elo stupně“ (viz 5.3).

5.3 Menu: ELO stupně

Po výběru tohoto prvku můžete volit mezi 9 stupni hry ve 3 kategoriích: „Standard“, „Silnější“ a „Svaz“. Pro zobrazení a postupné zdůraznění všech stupňů opakovaně stiskněte tlačítko ↑ nebo ↓. Obrazovka ukazuje odhadovanou kvalitu hry computeru na každém stupni, na př.:



V tomto případě odpovídá zdůrazněný stupeň mezinárodnímu ELO ratingu 1600.

Pro výběr nového stupně hry jej označte a stiskněte ZELENÉ tlačítko. Pro návrat na informační obrazovku s nezměněným stupněm hry stiskněte ČERVENÉ tlačítko.

5.4 Menu: Funkce

5.4.1 Přehled funkcí

Zde se jedná o řadu zvláštních funkcí, které můžete přizpůsobit podle Vašeho přání. V komfortním modu je k dispozici 7 takových opcí. Pro jejich náhled vybírejte z menu "Funkce". Tento displej ukáže první 4 funkce:

Němčina:

```

Menü      ðKomfort
Sprache   Deutsch
Brett drehen  X
Lehrer     X
Info      ð     Menü

```

Angličtina:

```

Menu      ðComfort
Language  English
Invert board  X
Tutor     X
Info      ð     Menu

```

Jeden řádek obrazovky obsahuje blikající znak (■). To je *kurzor*. Opakovaným stisknutím tlačítka ↑ nebo ↓ můžete kurzorem pohybovat nahoru a dolů a postupně si nechat zobrazit všechny funkce.

5.4.2 Změna funkce

Pro změnu funkce pohybuje kurzorem na odpovídající řádek a použijte tlačítka ⇐ / ⇒.

Příklad: Chtěli byste zapnout funkci „Učitel“ a upravit kontrast LCD displeje.

Pohybuje kurzorem na řádek „Učitel“. Pro tuto funkci jsou k dispozici pouze dvě nastavení, totiž "Vyp" (X) a "Zap" (✓). Pro přechod mezi nastaveními stiskněte ⇐ nebo ⇒.

Poté dvakrát stiskněte tlačítko ↓, a tak přemístíte kurzor na řádek "Kontrast". Tento parametr má deset různých nastavení. Opakovaným stisknutím tlačítek ⇐ nebo ⇒ je můžete procházet, až je nastaven požadovaný kontrast obrazovky.

Poté, co jste dokončili změny funkcí, stiskněte ZELENÉ tlačítko pro návrat do menu, nebo ČERVENÉ tlačítko pro návrat do INFO stránky.

5.4.3 Funkce: Menu

Tlačítka ⇐ nebo ⇒ můžete přecházet mezi „Komfort“ a „Expert“. Pokud zvolíte "Expert", zobrazí se menu s 12 funkcemi a computer přejde do expertního modu.

Další podrobné informace naleznete v pokynech na webové stránce Millennium: www.computerchess.com.

5.4.4 Funkce: Jazyk

Pro hlášení na obrazovce je k dispozici 7 různých jazyků. Ty jsou uvedeny v části 2.2. Stiskněte ⇐ nebo ⇒ do té doby, než se zobrazí požadovaný jazyk.

5.4.5 Funkce: Otočit šachovnici

Pokud bílý hraje tak, jak je obvyklé odzdola nahoru, ukazuje první řádek následující:

Němčina:

```
Brett drehen  X
```

Angličtina:

```
Invert board  X
```

Pokud naopak chcete, aby odzdola nahoru hrál černý, změňte X na ✓. Příslušně pak znovu rozestavte figury. Přitom Vám může pomoci funkce „Kontrola pozice“ (viz kapitola 5.9).

5.4.6 Funkce: Učitel

Funkci učitele používejte tehdy, pokud chcete, aby Vás computer upozorňoval na Vaše chyby a varoval Vás před nimi. Pokud je funkce učitele zapnutá (s ✓) a computer se domnívá, že jste se rozhodl pro slabý tah, objeví se na displeji varování. Na příklad:

Němčina:

```
Schlechter Zug?
0.00
♠d8-h4+
+M 2
Zurück Weiter
```

Angličtina:

```
Bad move?
0.00
♠d8-h4+
+M 2
TakeBack Continue
```

Obrazovka ukazuje toto:

- hodnocení computeru pro stav před Vaším tahem (srovnej část 4.3);
- jeho plánovaná odpověď na Váš tah;
- jeho hodnocení stavu po jeho plánovaném tahu.

V tomto případě byla situace předtím hodnocena jako vyrovnaná, ale The King může vzhledem k Vaší chybě dosáhnout ve dvou tazích šachmat (+M2).

Nyní můžete stisknout ČERVENÉ tlačítko nebo ↻ a vrátit Váš tah, tak jak zobrazují LEDky. Pokud ale chcete, aby Váš tah zůstal nezměněný, stiskněte ZELENEÉ tlačítko nebo ↺.

Upozornění: Učitel není aktivován, pokud The King hraje na nejnižším stupni "Hry & vítězství".

5.4.7 Funkce: Timer (15 min.)

Pokud je zapnutý timer, odpočítává každému hráči jeho čas od 15 minut. Viz část 4.2.

5.4.8 Funkce: Kontrast

Tato funkce nabízí odstupňování od 0 do 9.

5.4.9 Funkce: Zvuk

Pro zvukové signály je k dispozici šest stupňů hlasitosti s označením „vyp“ a 1–5.

5.5 Menu: Provést tah

Pokud zvolíte tuto funkci když jste na řadě, computer vypočítá následující tah a ten také provede. Následně můžete převzít jinou barvu.

Pokud má computer hrát bílými, zvolte na začátku partie "Provést tah" a tak zahájíte hru. Pokud stisknete "Provést tah" zatímco computer právě přemýšlí, ten přeruší své výpočty a táhne okamžitě.

5.6 Menu: Návrh

Pokud Vám má computer navrhnout příští tah, vyberte "Návrh". Po dobu přibližně dvou sekund se tento tah zobrazuje LEDkami na šachovnici a objeví se také v zápisu dole vlevo na obrazovce, na př.:

Němčina:
T: ♠c3

Angličtina:
H: ♠c3

Nyní se můžete rozhodnout, zda budete postupovat podle rady computeru, nebo provedete jiný tah.

5.7 Menu: Obě strany

Pokud je zvolena tato funkce, neprovádí computer žádné vlastní tahy. Umožní Vám provádět tahy jak jako bílý, tak jako černý. Tuto funkci lze využít pro hru mezi dvěma lidmi. Computer pouze kontroluje soulad tahů s pravidly, zaznamenává hru a provádí funkci šachových hodin.

Pro potvrzení, že The King pracuje v oboustranném modu, zobrazí se v nejspodnějším řádku pár "obličejů" (☹☹). Computer opustí tento modus, pokud znovu vyberete "obě strany", zadáte příkaz "provést tah" (viz 5.5) nebo změníte stupeň hry.

5.8 Menu: Zadání pozice

Pro vypracování speciální pozice na šachovnici computeru zvolte v menu opci "zadání pozice". Obrazovka pak ukazuje na př.:



Jeden z řádků obrazovky obsahuje blikající znak █ . To je kurzor. Stiskem tlačítka ↑ nebo ↓ můžete kurzor přetáhnout z řádku na jiný řádek. Opakované stisknutí vede k zobrazení 4 dalších řádků na obrazovce:



Nyní můžete udělat toto:

Ta vymažete celou šachovnici: Pohybuje kurzorem na řádek "Vymazat šachovnici" a stisknete ZELENE tlačítka.

Pokud chcete figury individuálně nasadit nebo odstranit:

- Pohybuje kurzorem na řádek se symboly šachových figur: & [&] ♔♚♙♛♜♝♞♟♠♡♢♣♤♥♦♧♨♩
- Jeden symbol v řádce je uzavřen do závorek [&] a je také zobrazen vlevo. To je aktuální figura pro nasazení nebo odstranění. Pozice každé figury tohoto typu a této barvy je zobrazena červeným světlem dole vlevo na poli.
- Tak vložíte figuru aktuálního typu: Stisknete požadované pole.
- Pro změnu typu nebo barvy: Pro změnu pozice závorek použijte tlačítka ⇐ / ⇒.
- Jednotlivé pole vymažete takto: Pohybuje závorkami tak, aby zahrnovaly typ / barvu figur, se kterými je toto pole v současnosti obsazeno. Pak stisknete toto pole.

Pro zjištění, zda (na příklad) je bílý oprávněný provést rošádu s věží na a1:

- Přetáhněte kurzor na linii. □ 0-0-0
- Pro přechod mezi „a1“ (přípustné) a „-“ (ne) stisknete tlačítka ⇐ nebo ⇒.

Pokyn: Aby bylo možno aktivovat rošádu, nemusí být král a věž při „klasickém“ šachu na svých výchozích polích. Mohou být na libovolných polích, ze kterých je v „Chess960“ rošáda možná. Další informace naleznete v uživatelské příručce „Expert“ na internetové stránce Millennium.

Pro změnu barvy tahu postupuje takto:

- Pohybuje kurzorem na řádek „Bílý na tahu“.
- Stisknete tlačítka ⇐ nebo ⇒, pro přechod mezi ✓ (bílými) a X (černými).

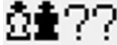






Pro určení čísla tahu:

- Pohybuje kurzorem na řádek "Tah číslo" a stisknete ZELENE tlačítka. (Symbol * je nahrazen .)
- Levá šipka ⇐ nebo pravá šipka ⇒ zvyšuje/snižuje počet kroků o jeden. Šipka nahoru ↑ nebo šipka dolů ↓ zvyšuje/snižuje číslo po desítkách.
- Když jste hotovi, stisknete na potvrzení ZELENE tlačítka. (Symbol * se opět objeví.)

Když jsou všechny figury na správném místě a změny vlastností byly ukončeny, stiskněte pro potvrzení nové pozice ZELENÉ tlačítko. (Když místo toho stisknete ČERVENÉ tlačítko, vraťte se do situace, ve které jste předtím navolili "Zadání pozice".)

Nyní můžete hrát z tohoto postavení. Proveďte tah nebo zadejte příkaz "Provést tah", který provede The King (viz 5.5).

Upozornění (1): Nové postavení nemůžete potvrdit, pokud vykazuje jednu z následujících chyb:

- Chybí král. Tento jev je v nejspodnějším řádku zobrazen takto: ??
- Pěšec se nachází na první nebo osmé řadě, na př. c1
- Je příliš mnoho figur stejné barvy nebo stejného typu – zobrazeno na př. 8
- Strana, která je na tahu hlásí šach – zobrazeno x nebo x

Upozornění (2): První tah z pozice, kterou jste zadali jako novou, nemůže být braní mimochodem (en passant). Pro vypracování takového postavení, které takový tah umožňuje, zadejte bezprostředně předchozí pozici a pak proveďte tah, který umožňuje braní mimochodem en passant.

5.9 Menu: Kontrola pozice

Kontrola pozice zobrazuje polovinu šachovnice (= čtyři řady) v grafické podobě, s figurami v jejich správném postavení. Chcete-li přepínat mezi dvěma polovinami šachovnice, stiskněte šipku nahoru ↑ nebo šipku dolů ↓.

Tato funkce vám může pomoci zkontrolovat postavení figur na šachovnici, pokud si nejste jisti. Stisknutím ČERVENÉHO tlačítka se vrátíte do informační obrazovky.

5.10 Menu: Zálohování her

Pracovní paměť computeru tvoří 9 paměťových míst, ve kterých mohou být hry archivovány (odloženy). Uložená hra může být později nahrána (vyvolána), takže v ní můžete pokračovat nebo taky zopakovat. ↶

Pro využití této funkce zvolte v menu opci "Zálohovat hry". Obrazovka pak na příklad ukazuje následující:

Němčina:	Angličtina:
Spiel 123456789	Game 123456789
Laden ✓✓✓_____	Load ✓✓✓_____
Sichern ++++++++	Save ++++++++
Züge 38	Moves 38
Abbruch ↵ Laden	Cancel ↵ Load

Blikající kurzor (█) může být směrovými tlačítky (↔↕) posunován napravo/nalevo a z jedné řádky na druhou.

V příkladě nahoře jsou obsazena paměťová místa 1–3, zatímco místa 4–9 jsou volná. Partie v paměťovém místě 1 je dlouhá 38 tahů.

Aktuální hru uložíte takto: Pohybuje kurzorem v řádce "Zálohovat" na místo ve které má být hra uložena a stiskněte ZELENÉ tlačítko. Tím je (pokud bylo toto místo dříve obsazeno) vymazána hra, která byla předtím na tomto paměťovém místě uložena.

Obsazené paměťové místo vymažete takto: Uložte na tomto paměťovém místě jednoduše základní rozestavení, kdy ještě nebyl proveden žádný tah.

Hru nahrajete takto: Přemístěte kurzor do řádku "Nahrát", umístěte jej do požadovaného paměťového místa a stiskněte ZELENÉ tlačítko.

Pro návrat do menu bez uložení nebo nahrání stiskněte ČERVENÉ tlačítko.

6 Likvidace



Obalový materiál zlikvidujte ekologicky ve sběrných nádobách k tomu určených



Podle směrnice ES 2012/19/EU musí být zařízení na konci své životnosti předáno ke kontrolované likvidaci. Přitom jsou hodnotné materiály obsažené v přístroji předány k recyklaci, a tak se snižuje zatížení životního prostředí. Pro bližší informace se obraťte na Váš místní podnik pro likvidaci nebo na administrativu Vaší obce.

7 Záruka, servis a kontaktní údaje výrobce

Pro Německo/Rakousko/Švýcarsko:

Kontaktujte prosím náš servis v Německu, buď telefonem +49 (0) 2773 7441 222

nebo e-mailem support@computerchess.com.

Pokud jste výrobek zakoupili v jiné zemi než v Německu, Rakousku nebo Švýcarsku a potřebujete servis, obraťte se prosím na obchodníka, u kterého jste výrobek zakoupili.

Všechny ostatní otázky nebo postřehy nám prosím zasílejte e-mailem na adresu quality@computerchess.com.

8 Technické specifikace

VÝROBEK: Millennium King Performance

Č. pol.: M830

HARDWARE: ARM Cortex M7

CPU rychlost variabilně nastavitelná v rozsahu 10- 300 MHz

SOFTWARE: Šachový program© od Johana de Koninga (NL)
Verze 1.40 (listopad 2020)

KNIHOVNA: "Master Book" firmy M.Uniacke © Applied Computer Concepts Ltd (UK) –
cca 300.000 postavení

"Aegon 1994 ' Book" © C. de Gorter (NL) – cca 61 000 postavení

UPOZORNĚNÍ: Tento výrobek není chráněn před vlivy elektrostatického napětí, silného elektromagnetického záření nebo dalších elektrických interferencí, protože za takových podmínek není chybová funkce kritická.

Změny specifikací, zejména v souvislosti s technickým rozvojem a omyl jsou vyhrazeny.

Tento návod k obsluze byl pečlivě vypracován a zkontrolován na správnost obsahu. Pokud by však přesto obsahoval chyby, není to důvodem reklamace zařízení. Rozmnožování tohoto návodu k obsluze, i v částech, je bez předchozího písemného povolení zakázáno.

Vývoj a dovoz výrobku provádí

MILLENNIUM 2000 GmbH Heisenbergbogen 1
85609 Aschheim, Německo www.computerchess.com

Copyright © 2020, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Německo.