

Manual de instrucciones - Español

1. Colocación de las pilas y arranque del ordenador	2
2. Elegir el idioma del texto en pantalla	2
3. Jugar a un juego	3
Tu jugada	3
El movimiento del ordenador	3
Retirada y repetición de jugadas	4
4. "Mensajes de ayuda"	4
5. Visualización de la puntuación del juego	4
6. Empezar una nueva partida: tus opciones	4
7. Apagado y encendido	5
8. Funciones especiales - Menú principal	5
8.1 Menú: Sugerencia	5
8.2 Menú: Nuevo Juego	5
8.3 Menú: Nivel	5
8.4 Menú: Clasificación	6
8.5 Menú: Tutor	6
8.6 Menú: Estilo de juego	6
8.7 Menú: Configuración	7
8.8 Menú: Cargar/Guardar	8
8.9 Menú: Opciones	8
8.9.1 Opción: Árbitro	8
8.9.2 Opción: Girar tablero	8
8.9.3 Opción: Brillo	8
8.9.4 Opción: Volumen	8
8.9.5 Opción: Variación principal	9
8.9.6 Opción: Dibujar/Diseñar	9
8.9.7 Opción: Tema	9
8.9.8 Opción: Idioma	9
9. Ejercicios de ajedrez	9
10. "Juegos" clasificados	10
11. Usos de los botones de control (resumen)	10

1. Colocación de las pilas y arranque del ordenador

Coloque el dispositivo boca abajo sobre una superficie plana. Verás el compartimento de la batería en la parte inferior.

- Abra el compartimento de las pilas deslizando su tapa en la dirección de la flecha.
- Inserte tres pilas AA (R6/LR6) en el compartimento, prestando atención a la polaridad: el terminal "positivo" de cada pila, etiquetado "+", debe coincidir con un "+" dentro del compartimento de las pilas.
- Cierra el compartimento de las pilas.
- Asegúrese de que el interruptor ON/OFF (en el lado izquierdo del aparato) está en la posición ON.
- El ordenador debe emitir una señal sonora característica y la pantalla de cristal líquido (LCD) debe encenderse.

Cuando la pantalla se oscurece y se vuelve indistinta, hay que cambiar las pilas.

Alternativamente, el ordenador puede alimentarse mediante un adaptador de red con clavija central positiva y salida máxima de 5V. El puerto se encuentra debajo de la unidad, en el hueco del lado izquierdo. La fuente de alimentación adecuada para el M811 puede adquirirse en la tienda en línea de Millennium en computerchess.com o en el establecimiento que le vendió el ordenador.

2. Elegir el idioma del texto en pantalla

Una vez colocadas correctamente las pilas, la pantalla muestra una lista de idiomas. El primero aparece "resaltado" sobre un fondo negro.

Pulsando repetidamente los botones \uparrow \downarrow , puede resaltar cada idioma sucesivamente. Cuando el idioma deseado esté resaltado, pulse el botón ENTER para seleccionarlo.

Nota: Si no aparece la lista de idiomas, ejecute un "reset" del ordenador:

- Mantenga pulsado el botón marcado con **una X**.
- Introduzca un objeto fino (por ejemplo, un clip) en la abertura marcada con RESET en la parte inferior de la unidad y presione con él una vez.
- Suelte el botón **X** cuando aparezca la lista de idiomas.




Si ha seleccionado el idioma equivocado por accidente, lleve a cabo el procedimiento de reinicio y luego seleccione el correcto.

3. Jugar a un juego

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

Ahora puede comenzar una partida con ChessChampion. Le sugerimos que juegue su primera partida con las piezas blancas. Coloque las piezas de ajedrez (suministradas con el paquete) en el tablero de membrana, con las blancas en el extremo junto a los mandos. Observe que cada casilla está marcada con sus coordenadas: A1, B2, etc.



Nota: Si no pulsa un botón de control o una casilla del tablero de ajedrez durante un intervalo de 10 minutos, la computadora entrará automáticamente en modo "espera" (ver Sección 6) a menos que esté en proceso de calcular una jugada. Para encenderlo de nuevo, pulse el botón  y manténgalo pulsado durante un segundo.

Tu jugada

Pulse con su pieza en la casilla de la que se está moviendo. La computadora emite un "clic" de confirmación, y la casilla se resalta en azul en la pantalla LCD. Mueva la pieza y púlsela en su casilla de destino.

Para enrocar: haz el movimiento del rey, luego el de la torre.

Para una captura *al paso*: mueve el peón capturador, luego presiona la casilla del capturado.

Para la promoción de peones:

- Realiza el movimiento del peón.
- Con los botones \leftarrow / \rightarrow , visualice el tipo de pieza deseado.
- Vuelva a pulsar el cuadrado de promoción.

Si intentas hacer un movimiento ilegal (o pulsar cualquier casilla o botón equivocado), oírás un triple zumbido. Simplemente continúa como de costumbre.

El movimiento del ordenador

Mientras ChessChampion está "pensando", se muestra un "reloj de arena" giratorio. El movimiento de la computadora se anuncia mediante una señal sonora. La pantalla LCD muestra la pieza cambiando entre sus casillas "de" y "a", y la jugada aparece en notación en la parte inferior de la pantalla.

Ejemplo:




Mueve el peón negro de e7 a e5, presionando cada casilla como se muestra en azul en la pantalla.

El jaque se indica con un "ping" y con el signo "+" en la línea situada debajo de la pantalla del tablero de ajedrez. El símbolo de color (\square / \blacksquare) en esta misma línea indica qué bando mueve a continuación.



Si desea ajustar el nivel de fuerza de juego de la computadora, vea la Sección 8.3. A menos que seleccione un nivel de "Movimiento cronometrado", la pantalla del reloj muestra el tiempo total hasta ahora utilizado por el bando para mover.


Retirada y repetición de jugadas

Si cambias de opinión después de seleccionar una casilla para moverte, vuelve a pulsar la casilla. Se borrará el resalte azul y podrás volver a empezar el movimiento.


Para replegar un movimiento ya jugado, pulse el botón  , luego mueva la pieza hacia atrás, pulsando las casillas indicadas en azul. A continuación, si el movimiento fue una captura, se le pedirá que presione la pieza capturada hacia abajo mientras la reemplaza.



El procedimiento puede repetirse para recuperar toda una secuencia de jugadas.

Una jugada o secuencia que hayas retirado puede repetirse de forma similar, utilizando  en lugar de .





En cualquier momento puede reanudar el juego desde la posición en el tablero, haciendo una nueva jugada o pulsando el botón marcado  para indicar a la computadora que juegue a continuación.

4. "Mensajes de ayuda

En la mayoría de las situaciones, para saber qué hacer a continuación, puede pulsar el botón  . Aparecerá un mensaje explicativo.


Si el ordenador está listo para que usted se mueva, una pulsación en  hace que todas las casillas posibles "desde" parpadeen en verde durante unos segundos. Cuando se pulsa una de estas casillas,  muestra las posibles casillas "a" de la misma manera.

5. Visualización de la puntuación del juego

Para ver el "marcador" de la partida, es decir, una lista de las jugadas realizadas, pulse  o  . Con  o  la lista puede "desplazarse" hacia arriba o hacia abajo para que aparezcan más jugadas en la pantalla.

Otra pulsación en  o  vuelve a la pantalla del tablero de ajedrez.

6. Empezar una nueva partida: tus opciones


Para comenzar una nueva partida, pulse el botón  o seleccione "Nueva Partida" en el Menú Principal (ver Sección 8). Esto puede hacerse en cualquier momento excepto cuando el ordenador está calculando su jugada o durante algunas operaciones a las que da acceso el menú.

La pantalla "Nuevo juego" ofrece una lista de opciones. Utilice  o  para resaltar la línea correspondiente y, a continuación, confirme su elección con ENTER.

- **Blancas:** Juegas una nueva partida con las piezas blancas.
- **Negras:** Usted juega "arriba en el tablero" con las piezas negras. Tenga en cuenta que las coordenadas de las casillas ahora no deben tenerse en cuenta, ya que la casilla marcada como C3 será tratada como F6, etc.
- **Dos jugadores:** Usted juega jugadas tanto para las blancas como para las negras. (Ver Sección 8.9.1.)
- **Configuración:** Le permite construir una posición especial en el tablero. Para más detalles, consulte la sección 8.7.

- **Material limitado:** Ofrece otra opción: empezar la partida sólo con reyes y peones, o con reyes, peones y otro tipo de pieza. Los novatos pueden utilizar esta opción para practicar.
- **Ejercicio:** Permite elegir entre 100 posiciones de ejercicio. Véase el apartado 9.
- **Mate-en-2:** Da una posición de problema de ajedrez en la que se puede forzar el jaque mate en 2 jugadas. Para elegir entre 10 de estas posiciones, utilice ↵ /⇒ y ENTER.
- **Clasificado:** Inicia una partida en la que el ordenador evalúa tu juego y puede darte una primera estimación de tu puntuación ELO. Ver Sección 10.


7. Apagado y encendido

El botón  pone el ordenador en modo "espera" o lo enciende de nuevo. El botón debe mantenerse pulsado durante un segundo y luego soltarlo.

En el modo "espera", el ordenador conserva la partida en curso en su memoria y, tras encenderlo, puede reanudar el juego desde el mismo punto.

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. Coloque antes el ordenador en modo de espera, para que se guarden sus ajustes y su última partida.

8. Funciones especiales - Menú principal

Si pulsa el botón  cuando le toque desplazarse, aparecerá un menú con las funciones especiales del ordenador. Para seleccionar y activar una función, resáltela usando el botón ↑ ↓ , después pulse ENTER. Para volver del menú a la pantalla del tablero, pulse X.

8.1 Menú: Sugerencia

Pide a ChessChampion que le sugiera una jugada. Puede aceptar la sugerencia realizando la jugada, o rechazarla realizando una jugada diferente. (Para cancelar la visualización de la "sugerencia", pulse X.)


8.2 Menú: Nuevo Juego

Igual que pulsar el botón NUEVO; véase el apartado 6.

8.3 Menú: Nivel







Muestra el nivel actual de fuerza de juego del ordenador y le permite modificarlo. Los niveles se dividen en 6 categorías de la siguiente manera.

- **Automático:** Si se selecciona uno de estos niveles, aumentará o disminuirá en función de su rendimiento en una serie de partidas. Al iniciar una nueva partida, es posible que aparezca un nuevo nivel; pulse ENTER para continuar. Cuando lo adquiere por primera vez (o después de un "reset"), el ordenador está configurado para jugar en el nivel Automático 2 (sobre 10).
- **Diversión:** En estos niveles (1-10), el ordenador comete algunos errores deliberados.
- **Básico:** El ordenador tarda un cierto tiempo medio por movimiento - el más corto en el nivel 1, el más largo en el nivel 10.
- **Movimiento cronometrado:** cada jugador dispone de un tiempo de reflexión fijo por movimiento (5 segundos en el nivel más bajo de los 14 niveles; 240 en el más alto). El tiempo se cuenta en la pantalla. Sin embargo, si superas el límite, puedes continuar la partida.

- **Juego cronometrado:** A cada jugador se le da una cantidad de tiempo de reflexión para todo el juego (5 minutos en el más bajo de los 10 niveles; 120 en el más alto). El reloj muestra el tiempo total utilizado hasta el momento. Si sobrepasa el límite, el ordenador anuncia que ha perdido, pero aún puede continuar el juego con su tiempo mostrado en rojo.
- **Ilimitados:** Estos niveles no tienen límite de tiempo. El número de nivel (1-15) especifica la profundidad de búsqueda de la computadora, es decir, cuántos "pliegues" mira hacia delante. (La computadora se moverá en respuesta al botón , o después de completar sus cálculos a la profundidad requerida.

Cuando se selecciona "Nivel" en el menú, la pantalla muestra la categoría actual y el nivel dentro de ella, por ejemplo:



Los botones  o  cambian el resaltado entre la segunda y la tercera línea. Con la segunda línea resaltada, se puede cambiar la categoría mediante  o . Con la tercera línea resaltada, se puede utilizar  /  para disminuir/aumentar la intensidad de reproducción. Cuando esté listo, pulse ENTER para volver al menú principal.

8.4 Menú: Clasificación

El número mostrado es tu puntuación ELO estimada basada en tu rendimiento en partidas "clasificadas" contra el ordenador (ver Sección 10). Si no ha puntuado ninguna partida, la pantalla mostrará "----". Si su rendimiento es superior a la fuerza de juego de ChessChampion, la pantalla mostrará ">1700".


8.5 Menú: Tutor

Aparece una pantalla con 4 opciones:

- **Ninguno:** No recibirá mensajes de "Tutor".
- **Advertencias:** El ordenador le avisará si cree que debe reconsiderar su jugada.
- **Amenazas:** El ordenador le dirá si su propia jugada contiene una amenaza.
- **Todos:** Tou recibirá avisos de movimientos débiles y aviso de amenazas.



Para realizar la selección, utilice  /  y ENTER.

Para darte un "aviso", la pantalla muestra "¿Estás seguro?". A continuación, puedes hacer cualquiera de las siguientes cosas:

- Pulse ENTER para una explicación, por ejemplo: "Su jugada pierde material por valor de 3 peones". Otra pulsación en ENTER demuestra la jugada que el ordenador piensa que usted ha omitido.
- Pulse  para recuperar su jugada (consulte la Sección 3). A continuación, puede jugar una diferente.
- Pulsa **X** para dejar tu jugada en pie y continuar el juego.

Para llamar la atención sobre una "amenaza", la pantalla muestra "¡Ten cuidado!". Entonces puede pulsar ENTER para una explicación como "Estoy amenazando con ganar material por valor de 1 peón", y ENTER de nuevo para ver la jugada amenazada demostrada. Para borrar esta información de la pantalla, pulse **X** o simplemente continúe realizando su jugada.

8.6 Menú: Estilo de juego

Esto le ofrece 5 opciones para el estilo del ordenador, que van desde "Muy Pasivo" a "Muy Agresivo". Para hacer su selección, use  /  y ENTER.

8.7 Menú: Configuración

Esto coloca al ordenador en modo "Configuración", permitiéndole colocar las piezas sobre el tablero en una posición especial por ejemplo para reproducir un problema de ajedrez de una revista.

Debajo del tablero, la pantalla muestra una fila de piezas de ajedrez, una de las cuales aparece resaltada sobre un cuadrado azul:



Ahora tienes estas posibilidades: —

- Para eliminar una pieza, pulsa su casilla.
- Para seleccionar un tipo de pieza para insertar: pulse ← o → tantas veces como sea necesario para resaltarla.
- Para cambiar el color de la pieza: pulse , ↑ ↓ o ↕.
- Para insertar una pieza, del tipo y color seleccionados, en una casilla vacía: presione la pieza hacia abajo en la casilla.
- Si desea abandonar la posición que ha estado construyendo, pulse **X**. El ordenador le preguntará: "¿Está seguro?". Pulse ENTER para confirmar (o vuelva a pulsar **X** para cancelar).
- Para más opciones, pulse el botón ☰. A continuación, pulsando repetidamente ← o → se mostrarán las 5 instrucciones siguientes en rotación:
- **Configurar Hecho:** para confirmar la posición que ha construido y permitir que el juego continúe desde esta posición.
- **Nuevo Tablero:** para colocar las piezas en la posición estándar de "Nueva Partida".
- **Borrar tablero:** para desocupar todo el tablero de ajedrez. Puede que quieras hacer esto antes de nada.
- **Reanudar configuración:** para seguir insertando o retirando piezas.
- **Cancelar configuración:** otra forma de abandonar la posición y volver a la situación anterior a entrar en el modo "Configuración".

Para introducir cualquiera de estas 5 instrucciones, visualízcela y pulse ENTER.

Si introduce "Configuración realizada", en la parte inferior de la pantalla aparecerá <Blanco> o <Negro>. Esto indica el lado que se moverá cuando comience el juego desde la posición que has construido. Para cambiar de uno a otro, presione ← o →. Cuando se muestre el color correcto, presione ENTER para sacar el ordenador del modo "Setup". El juego puede ahora proceder; realice un movimiento, o presione el botón ↕ para hacer que ChessChampion mueva primero.

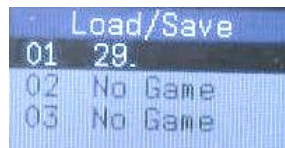
Nota: Si la posición en el tablero se reconoce como ilegal, el ordenador se negará a salir del modo "Configuración". En ese caso pulse **X**, luego modifique la posición para hacerla legal, o abandónela. Una posición es rechazada como ilegal en los siguientes casos:

- Un jugador no tiene rey, o tiene más de un rey.
- Un rey está en jaque y el otro bando debe mover.
- Un peón está en la primera u octava fila.

8.8 Menú: Cargar/Guardar

Se pueden guardar hasta tres juegos en cualquier momento en la memoria del ordenador para recuperarlos más tarde. Cuando se selecciona "Cargar/Guardar" en el menú, la pantalla muestra el contenido de tres "ranuras" de memoria.

Ejemplo:



La partida en la ranura 1 dura 29 jugadas. Las ranuras 2 y 3 están vacías.

Para guardar la partida actual en una ranura libre: resalte la ranura (usando \uparrow / \downarrow) y pulse ENTER.

Para gestionar el contenido de una ranura ocupada: márkela, pulse ENTER y, a continuación, utilice \leftarrow / \rightarrow para ver 4 opciones:

- **Cargar Juego:** Se recupera la partida en esta ranura. Puede continuar la partida si estaba inacabada; la pantalla muestra la última posición alcanzada.
- **Borrar Juego:** Se borra la ranura.
- **Guardar partida:** Tu partida actual se guarda en esta ranura, reemplazando su contenido anterior.
- **Repetición del juego:** Esto recupera el juego de la ranura mientras te lleva de vuelta a la posición inicial. A continuación, puede repetir los movimientos de la partida utilizando el botón \leftarrow consulte la Sección 3.

Cuando aparezca la opción deseada, pulse ENTER para seleccionarla. Para volver de la pantalla "Cargar/Guardar" al menú principal, pulse **X**.

8.9 Menú: Opciones

Muestra una lista de funciones y parámetros adicionales. Utilice \uparrow / \downarrow para navegar hasta un elemento que desee modificar.

Para cambiar entre \checkmark (función "activada") y X (función "desactivada"): utilice \leftarrow / \rightarrow o ENTER.

Para disminuir o aumentar el número de un parámetro: utilice \leftarrow o \rightarrow .

Para volver de la lista de opciones al menú principal: pulse **X**.

8.9.1 Opción: Árbitro

Con esta función activada (\checkmark), el ordenador no calcula ninguna jugada, tanto las blancas como las negras son jugadas por el usuario(s). Esta característica le permite jugar contra un amigo, con el ordenador actuando simplemente como "árbitro" asegurándose de que los movimientos son legales, anunciando el resultado, etc.

En la pantalla, una línea púrpura debajo del tablero de ajedrez indica que la computadora está en modo "Árbitro". El modo se activa cuando usted selecciona "Dos Jugadores" de la lista "Nueva Partida" (vea Sección 6).

8.9.2 Opción: Girar tablero

Con esta opción seleccionada (\checkmark), las negras juegan "arriba del tablero", es decir, lejos de los controles.

8.9.3 Opción: Brillo

Utilice \leftarrow / \rightarrow para regular el brillo de la pantalla. Hay 5 ajustes diferentes.

8.9.4 Opción: Volumen

Utilice \leftarrow / \rightarrow para elegir entre 4 ajustes para el volumen del sonido; 3 es el más alto, 0 es el silencio.

8.9.5 Opción: Variación principal

Bajo esta opción, la pantalla da una idea del pensamiento del ordenador mientras calcula su jugada. La línea inferior muestra las primeras jugadas en la "variante principal" del análisis. Es decir:

- El movimiento que el ordenador califica actualmente como el mejor.
- La jugada que considera la respuesta más fuerte del adversario.

Ejemplo:



El número situado más a la izquierda de la línea muestra la distancia a la que ChessChampion está mirando en ese momento en este caso 5 "pliegues" (un pliegue es una sola jugada para las blancas o las negras).

8.9.6 Opción: Dibujar/Diseñar

Resalte la opción y pulse ENTER. A continuación tiene estas posibilidades:

- **Activar:** para activar (✓) o desactivar (X) la función "Dibujar/Resignar".
- **Ofrecer sorteo:** si la función está "activada", puede ofrecer un sorteo al ordenador, o bien
- **Renunciar:** puedes renunciar al juego.

Si el ordenador ofrece su renuncia, pulse ENTER para aceptar y comenzar una nueva partida, o X para rechazar y continuar jugando.

8.9.7 Opción: Tema

Seleccione la opción y pulse ENTER. Esto le ofrece la posibilidad de elegir entre 3 esquemas de color para la pantalla LCD. Utilice ← / → para inspeccionarlos y ENTER para hacer su selección.

8.9.8 Opción: Idioma

Resalte la opción y pulse ENTER para visualizar la lista de idiomas como en el apartado 2. El idioma puede cambiarse con ↑ / ↓ y ENTER.



9. Ejercicios de ajedrez

El ordenador dispone de un conjunto de 100 ejercicios de ajedrez. Para acceder a ellos, seleccione "Ejercicio" en la pantalla "Nueva Partida". Los ejercicios pueden ser visualizados pulsando repetidamente ← o →.

Cuando se muestre el ejercicio deseado, pulse ENTER y la pantalla le indicará su tarea, por ejemplo, "Encuentre la jugada que gane material", o "Encuentre la jugada que conduzca al jaque mate". (En este último caso puede haber más de una jugada que conduzca al mate, pero usted tiene que encontrar la que lo haga por el camino más corto).

Si realizas el movimiento correcto, se muestra tu puntuación para este movimiento. Pulsando ↑ o ↓ puede cambiar entre esta puntuación y su porcentaje para los ejercicios que ha intentado hasta ahora. Para realizar otro ejercicio, pulse ENTER.

Si su movimiento es erróneo, puede volver atrás (véase el apartado 3) e intentar otro. Se obtienen 6 puntos por encontrar la solución en el primer intento, 4 por el segundo y 2 por el tercero.

Alternativamente, después de un movimiento erróneo, puede pulsar el botón  para jugar contra el ordenador desde la posición actual. En este caso, si desea otro ejercicio, debe pulsar  (o seleccionar "Nueva Partida" en el menú) y volver a seleccionar "Ejercicio" en la pantalla "Nueva Partida".

Quando se accede desde un ejercicio de ajedrez, el menú principal omite algunos de los elementos normales, pero incluye su puntuación porcentual actual.

10. "Juegos "clasificados"

Para una partida en la que el ordenador evalúa tu juego, selecciona "Clasificado" en la pantalla "Nueva partida".

En una partida "Clasificada", después de cada una de sus jugadas, la pantalla muestra una puntuación en el rango 0-6. Cuando ambos bandos han realizado 10 jugadas o más, ChessChampion le da un número de puntuación por su juego hasta el momento.

Cuando se muestra su puntuación para una jugada, puede pulsar ENTER para continuar el juego, o alternativamente pulsar \uparrow o \downarrow para inspeccionar el número de puntuación. Después de 5 segundos sin pulsar ningún botón, el juego continúa automáticamente.

Cuando se accede desde un juego "clasificado", el Menú Principal contiene un número restringido de elementos, y "Movimiento cronometrado" (ver Sección 8.3) es la única categoría de nivel disponible. Conseguirás más puntos si te mueves bien dentro del tiempo asignado. Si su tiempo cuenta hasta cero para el tercer movimiento consecutivo, su puntuación para ese movimiento es 0.

La opción "Valoración" del menú te da la valoración media de todas las partidas jugadas. Si aún no se ha puntuado ninguna partida, la pantalla muestra "----". El número te da una idea de la puntuación ELO que podrías alcanzar en torneos de ajedrez.

11. Usos de los botones de control (resumen)



Enciende el ordenador o lo pone en modo "espera". El botón debe mantenerse pulsado durante un segundo y luego soltarlo. En el modo "espera" se guarda la partida en curso y se puede continuar más tarde.



Regula la retroiluminación de la pantalla. Hay 5 ajustes diferentes.



Muestra un mensaje de desplazamiento, explicando lo que el usuario puede hacer a continuación.
Muestra los movimientos que puede realizar una determinada pieza.



Si es su turno, \blacktriangle hace que el ordenador calcule y juegue la siguiente jugada, es decir, cambia de bando con usted.
Cuando el ordenador está "pensando", \blacktriangle le hace jugar inmediatamente.
Al "establecer" una posición, \blacktriangle cambia entre piezas blancas y negras.



Muestra el menú principal, en el que pueden seleccionarse diversas funciones especiales.
Hace que varios comandos estén disponibles al "configurar" una posición.

ENTER

Selecciona una opción del menú.
Confirma un cambio de "Nivel".
En la lista "Opciones", ENTER activa o desactiva una función.
Acepta una oferta de dimisión.

X

Vuelve a la pantalla anterior. Sale de un menú. Interrumpe un mensaje de desplazamiento. Abandona una posición de "Configuración". Rechaza una oferta de dimisión.



Inicia una nueva partida; equivale a seleccionar "Nueva partida" en el menú principal.



Cambia entre la pantalla del tablero y la pantalla de puntuación de la partida (notación ajedrecística).

Cambia entre las categorías de "Nivel".
Altera el ajuste de un parámetro; reduce el número de un parámetro.
Recorre los distintos tipos de piezas en el modo "Configuración".

⇒ Cambia entre la pantalla del tablero y la pantalla de puntuación de la partida (notación ajedrecística). Cambia entre las categorías de "Nivel".
Altera el ajuste de un parámetro; aumenta el número de un parámetro.
Recorre los distintos tipos de piezas en el modo "Configuración".

↑ Repite una jugada que fue retirada.
Navega por la pantalla, subiendo por una lista de elementos.
Cambia entre piezas blancas y negras en el modo "Configuración".

↓ Retira un movimiento.
Navega por la pantalla, bajando por una lista de elementos.
Cambia entre piezas blancas y negras en el modo "Configuración".

RESET A veces, debido a cargas electrostáticas u otros tipos de interferencias eléctricas, o tras la inserción de las pilas, los ordenadores no funcionan correctamente. Si esto ocurriera, mantenga pulsado el botón **X**, inserte un objeto fino en la abertura marcada con **RESET** en la parte inferior del equipo y pulse con él una vez. Suelte el botón **X** cuando aparezca la lista de idiomas (véase el apartado 2). Esto reinicia el ordenador, borrando su memoria y devolviéndolo a su funcionamiento normal.

ENCENDIDO/APAGADO Desconecta el ordenador de su fuente de alimentación. Utilice esta función si viaja (de esta forma evitará encenderse accidentalmente), o si va a guardar el ordenador durante un largo periodo de tiempo.