

INNEHÅLL

1	Viktig information	3
1.1	Säkerhetsanvisningar	3
1.2	Anmärkningar om förvaring och rengöring	3
1.3	Anmärkningar om nätkontakten	3
1.4	Leveransomfång	3
2	Steg ett.....	4
2.1	Ansluta nätkabeln	4
2.2	Välja språk.....	4
2.3	Justera bakgrundsbelysningen	4
2.4	Förbereda nytt spel	4
2.5	Slå på och stänga av	4
2.6	Reset (= återställ till fabriksinställningar)	5
2.7	Knapparna och dess funktioner (översikt)	5
3	Spela mot datorn	6
3.1	Dina drag.....	6
3.1.1	Normala schackdrag	6
3.1.2	Speciella drag	6
3.2	Datorns drag.....	6
3.3	Möjliga fel.....	6
3.4	Symboler som under spelets gång visas på den nedersta raden.....	6
3.5	Ta tillbaka drag eller spela igen	7
3.6	Spelslut och möjliga spelresultat	7
3.7	Starta ett nytt spel	7
4	Info-skärmarna	7
4.1	Info-skärm: Stor klocka	8
4.2	Info-skärm: Spelade drag	8
4.3	Info-skärm: Analys	8
4.4	Info-skärm: Permanent Brain	8
4.5	Info-skärm: Namn på öppningen och "Code"	8
4.6	Info-skärm: Liten klocka.....	8
5	Specialfunktioner.....	8
5.1	Huvudmenyn	8
5.2	Meny: Drag	9
5.3	Meny: Tips -Datorn rekommenderar ett drag.	9
5.4	Meny: Nivå.....	9

5.5	Meny: Alter – Datorn drar tillbaka sitt drag och spelar det näst bästa.	10
5.6	Meny: Start – Alla spelade drag dras tillbaka.	10
5.7	Meny: Slut – Nuvarande position återställs.	10
5.8	Meny: Analy	10
5.9	Meny: 2Spel – Dragen för båda sidor kommer att utföras av dig.	10
5.10	Meny: CLink	10
5.11	Meny: Funkt – Avancerade alternativ	10
5.11.1	Funkt: Vända brädet.....	10
5.11.2	Funkt: Lärare – Datorn varnar dig för misstag.	10
5.11.3	Funkt: Bok1	10
5.11.4	Funkt: Bok2.....	10
5.11.5	Funkt: Perm. Räkning.....	11
5.11.6	Funkt: Slump (slumpgenerator)	11
5.11.7	Funkt: Contempt.....	11
5.11.8	Funkt: Processor (CPU Hastighet)	11
5.11.9	Funkt: Stil	11
5.11.10	Funkt: Ton (ljudstyrka).....	11
5.11.11	Funkt: Kontrast –10 olika kontrastinställningar för LCD-skärmen	11
5.11.12	Funkt: Språk.....	11
5.12	Meny: Stell – Gör att du kan ange en position på schackbrädet	11
5.13	Meny: Kontr (positionsstyrning)	11
6	USB-läge – Anslutning till en dator	11
7	Anslutning till ChessLink – Spela med mobila enheter och över Internet.....	12
8	Bortskaffande	12
9	Garanti, service och kontakt med tillverkaren	12
10	Tekniska specifikationer	12

1 Viktig information

Läs noga följande säkerhetsinstruktioner och anvisningar innan du använder enheten och följ dem noggrant. Förvara denna bruksanvisning tillsammans med enheten så att du kan hänvisa till den vid senare behov. Om du senare ger vidare denna enhet till en annan användare, vänligen ge personen också den här manualen.

1.1 Säkerhetsanvisningar

Observera att denna produkt inte är en leksak för barn enligt definitionen i direktiv 2009/48/EG. Om du låter dina barn använda enheten, instruera dem i enlighet därmed, och se till att enheten endast används som det är avsett.

- Håll förpackningspåsar och folier borta från spädbarn och småbarn; det finns risk för kvävning!
- Utsätt inte enheten för värme, t.ex. på element eller genom direkt solljus och inte heller för fukt för att undvika skador.
- Använd inte enheten på eller bredvid enheter som genererar magnetfält eller elektromagnetisk strålning, t.ex. TV-apparater, högtalare, mobiltelefoner, WiFi-anläggningar osv. för att förhindra funktionsfel.
- Öppna aldrig enheten, den innehåller inga reparerbara delar. Vid funktionsfel, kontakta den angivna serviceadressen eller din lokala återförsäljare.

1.2 Anmärkningar om förvaring och rengöring

- Observera att denna enhet är tillverkad av äkta trä. Hantera den försiktigt, förvara den alltid på en torr plats och utsätt den inte för direkt solljus.
- Rengör om nödvändigt enhetens ytor endast med en lätt fuktad trasa och se till att ingen fukt tränger in i enheten.
- Använd inte lösningsmedel eller andra aggressiva eller slipande rengöringsmedel, eftersom detta kan skada ytor och bokstäver.

1.3 Anmärkningar om nätkontakten

Använd endast denna produkt med medföljande nätkontakt.

Ingång 100–240 V 50/60 Hz, 0,45A max: Utgång 9V DC 1A

Observera följande anmärkningar när du hanterar nätkontakten:

- Eluttaget ska vara nära enheten och lättillgängligt.
- Enheten ska inte anslutas till fler strömkällor än rekommenderat.
- Anslutningskontaktarna får inte kortslutas.
- Innan du rengör enheten måste du se till att adaptern är fränkopplad från elnätet.
- Kontrollera produkten och strömförsörjningen regelbundet för skador, använd inte om den är skadad och öppna den aldrig.
- Se säkerhetsinstruktionerna som markerats på nätkontakten.

1.4 Leveransomfång

Leveransomfånget inkluderar följande komponenter:

- 1 King Performance Schackdator M830 med skärm med flytande kristaller (LCD)
- 17 vita schackpjäser (inklusive extra dam)
- 17 svarta schackpjäser (inklusive extra dam)
- 1 Nätkontakt
- 1 kabel med två identiska kontakter för anslutning till ChessLink
- 1 användarmanual

2 Steg ett

2.1 Ansluta nätkabeln

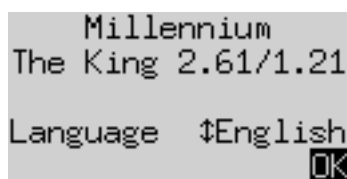
Schackdatorn har tre ingångar på baksidan.

Ta den medföljande nätkontakten och anslut den lilla kontakten i änden av kabeln i rätt uttag på baksidan av schackdatorn.

När du ansluter nätkontakten till ett eluttag hörs en signal.

2.2 Välja språk


Schackdatorns LCD-skärm kan visa texten på ett av sju språk. Efter anslutning av strömförsörjningen visas ordet "English" (engelska) på displayen tillsammans med schackprogrammets versionsnummer:



För att välja engelska, bekräfta med GRÖN. För att välja ett annat språk :

1. Tryck på pil ner-knappen⇩ till önskat språk (t.ex. "Deutsch" (tyska)) visas.
2. Sedan bekräftar du med grön.

2.3 Justera bakgrundsbelysningen

LCD-skärmen har en bakgrundsbelysning som du kan justera genom att trycka på -knappen så många gånger du vill.

2.4 Förbereda nytt spel

När du har valt språk kommer skärmen att visa informationsskärmen "Stor klocka":

Tyska:



Engelska:



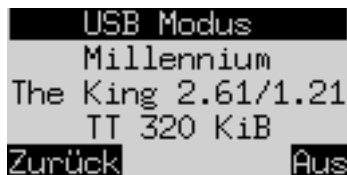
Du kan nu förbereda spelet:

1. Placera schackfigurerna på schackbrädet. Till att börja med antar datorn att vit spelar från botten av spelbrädet, dvs. att de vita pjäserna börjar på de två raderna bredvid kontrollpanelen. Om du vill spela med svart från botten av brädet anger du kommandot "Rotera brädet" som beskrivs i avsnitten 5.11 och 5.11.1.
2. Du kan nu börja ett spel mot datorn på "Enkel 4" -nivå. (om du vill välja en annan nivå, se avsnitt 5.4).
3. Om du vill att datorn ska börja med vit anger du kommandot "DRAG" som beskrivs i avsnitt 5.2.

2.5 Slå på och stänga av

När datorn är på och du trycker på På/Av-strömbrytaren visar skärmen:

Tyska:



Engelska:



Om schackdatorn är ansluten till en dator eller bärbar dator via en USB-kabel kan du nu ladda eller spara spel - vilket beskrivs i kapitel 6.

Om du trycker på GRÖN stängs strömmen av. Om du istället trycker på RÖD, gå datorn tillbaka till huvudmenyn.

När den är korrekt avstängd (som beskrivits ovan), håller datorn det aktuella spelet i minnet med de parametrar du angett (nivå osv.), även om du sedan kopplar bort datorn från elnätet. När strömförsörjningen återställs startas datorn automatiskt. Tryck på PÅ/AV-knappen för att slå på strömmen om strömmen inte har avbrutits. När du har slagit på kan du fortsätta spela från den punkt där du avbröt ditt spel tidigare.

2.6 Reset (= återställ till fabriksinställningar)

Om du vill ta bort alla tidigare data:


- Koppla bort enheten från strömförsörjningen.
- Håll RÖD intryckt och anslut enheten till strömmen igen.
- Håll RÖD intryckt tills startskärmen visas (som i kapitel 2.2). Datorn är nu tillbaka i fabriksinställningar. Den här funktionen kan vara behjälplig vid problem som du inte kan eliminera på annat sätt.

2.7 Knapparna och dess funktioner (översikt)


RÖD knapp Avbryter ett kommando.

GRÖN knapp Bekräftar ett kommando.


Anvisning: De RÖDA och GRÖNA knapparna kan ha olika funktioner beroende på situation. Deras funktioner indikeras vid en viss tidpunkt av den inverterade texten (dvs ljus text på mörk bakgrund) i skärmens nedre rad: RÖD i det vänstra hörnet, GRÖN i det högra hörnet. Om ingenting visas är motsvarande knapp för närvarande inte aktiverad.

PÅ/AV  Slår på eller stänger av enheten.

NEW Startar ett nytt spel.

BACKLIGHT  Justerar skärmens bakgrundsbelysning.

 Ta tillbaka drag.

 Spela fram ett drag igen.

 Byt till föregående skärm. Flyttar markören till vänster.

 Byta till nästa skärm. Flyttar markören till höger.

 Flyttar markören uppåt.

 Flyttar markören nedåt.

3 Spela mot datorn

3.1 Dina drag

3.1.1 Normala schackdrag

Tryck på starttrutan för den schackpjäs du vill flytta. Ett pip ljuder och de röda lamporna i utgångsfältets fyra hörn lyser upp. För att slutföra ditt drag, tryck på pjäsen i destinationsfältet – efter att du tagit bort den schackpjäs du eventuellt slår.

3.1.2 Speciella drag

- Rokad: Dra alltid kungen först, dvs. tryck på dess utgångsfält och destinationsfält. Dra sedan tornet på samma sätt
- En passant: Flytta först din egen bonde och tryck sedan på fältet för den slagne bonden som du sedan tar bort från brädet.
- Konvertera en bonde: Flytta först bonden till destinationsfältet.
Den nedersta raden på skärmen visar t.ex. till: **g7-g8**
Datorn föreslår konvertera till en dam. Om du föredrar att konvertera din bonde till en annan schackpjäs, tryck på ⇐ eller ⇒. När önskad siffra visas trycker du på GRÖN och ersätter bonden med den nya schackpjäsen.

3.2 Datorns drag

Datorn tillkännager sina drag med en pip och 4 röda blinkande lysdioder som växelvis anger ursprungsfält och destinationsfält. Tryck på dessa två fält för att flytta datorns schackpjäs.

Ibland måste ett speciellt drag genomföras. De röda lamporna indikerar fältet eller fälten på vilka en figur måste placeras eller tas bort. Notera också inmatningsmeddelandena längst ner till vänster på skärmen:

f8 _h8

I det här exemplet måste fältet h8 lämnas och det svarta tornet ställas på f8 (för att utföra en rokad). Tryck på dessa fält medan du utför åtgärden.

_b4

I det här exemplet måste fält b4 lämnas (av en bonde som utsatts för draget En passant).

Om datorn anger schack åtföljs dess rörelse av en hög trippel-surr.




3.3 Möjliga fel

Om du trycker på en schackpjäs men inte vill flytta den trycker du på nytt på det här fältet. Lampan slocknar och du kan starta ett nytt drag.

Ett ogiltigt drag avisas med en djupare trippel-surr. Utför därefter ett giltigt drag.

Om t.ex. schackpjäser har flyttats runt och du inte är säker på var de stod, kan du använda funktionen "Kontr" (positions kontroll) - se kapitel 5.13

3.4 Symboler som under spelets gång visas på den nedersta raden

-  (snurrande timglas) Schackdatorn reflekterar över sina drag.
- : Ni spelar med vita schackpjäser.
- : Ni spelar med svarta schackpjäser.

3.5 Ta tillbaka drag eller spela igen

Om du vill avbryta det senast spelade draget, tryck på knappen ↶

Lysdioderna på fältet visar vart du ska ställa tillbaka schackpjäsen. Dessutom visas en anvisning längst ner på skärmen, till exempel:

`h4 g5`

Den vita löparen måste ställas från h4 tillbaka till g5.

När du har återställt ett drag kan du också dra tillbaka ett tidigare drag eller en längre följd med drag.

Ett återtaget drag kan upprepas genom att trycka på knappen ↶ och upprepa motsvarande rörelse för pjäsen på brädet.

När du har dragit tillbaka eller upprepat drag kan du när som helst återuppta spelet på den aktuella positionen på brädet. Utför ditt drag som vanligt eller använd "DRAG" -kommandot (se avsnitt 5.2) för att datorn ska spela nästa.

3.6 Spelslut och möjliga spelresultat

Det sista draget åtföljs av tre ljudsignaler och resultatet visas längst ned på skärmen:

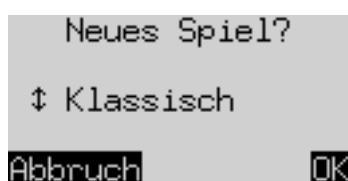
- Matt Schackmatt
- Patt: Patt
- Remi 3x Trefaldig dragupprepning
- Remi50 Remi 50 heldrag-regel
- Remi Det finns inget tillgängligt matt-material (ingen sida kan nå Schackmatt)
- För lång: Spelet kan inte fortsätta eftersom man överskridit maximal spelgräns (max: 256 drag för båda sidor).

3.7 Starta ett nytt spel

Du kan när som helst starta ett nytt spel, med undantag för några av de specialfunktioner som beskrivs i avsnitt 5.

Tryck på knappen NEW. Skärmen visar:

Tyska:



Engelska:



Tryck på den GRÖNA knappen för att starta ett normalt ("klassiskt") schackparti.

Om du däremot trycker på ↑ eller ↓ och därefter på GRÖN, så kan du starta ett **Chess960**-spel (även kallad Fischer Random Chess). En förklaring till denna schackvariant kan läsas på MILLENNIUMS webbsida: www.computerchess.com.

Om du trycker på RÖD avbryts kommandot "NYTT SPEL" och positionen förblir oförändrad.

4 Info-skärmarna

Datorn har till ditt förfogande 6 olika informationssidor. Du kan växla mellan dem med knapparna ⇐ och ⇒.

Upprepad tryckning på den högra ⇒-tangenta leder till följande indikationer på displayen:

4.1 Info-skärm: Stor klocka

Detta visas när du ansluter enheten till elnätet för första gången och väljer språk, vilket visas i figuren i avsnitt 2.4.

På "Normala" nivåer visar den här skärmen den totala tiden som vit och svart har behövt hittills. På vissa andra nivåer ("Blixt", "Turnering" eller "Användare" – se avsnitt 5.4) räknar klockan ned ("Count Down") och visar återstående tid fram till nästa tidkontroll.

4.2 Info-skärm: Spelade drag

Displayen visar de senast spelade dragen, till exempel:

Tyska:

```
7 ♖g1-f3 ♜f8-e7
8 0-0 0-0
9 d2-d3 ♝a8-b8
10 -----
      ☺ Menü
```

Engelska:

```
7 ♖g1-f3 ♜f8-e7
8 0-0 0-0
9 d2-d3 ♝a8-b8
10 -----
      ☺ Menu
```

4.3 Info-skärm: Analys

Den här skärmen erbjuder insikter om datorns tankeprocess – inklusive den fortsättning som datorn anser bäst för bägge sidor samt bedömning av den aktuella positionen.

```
07/33 f2-f4 01109
+0.39 00:26 808254
♙b5 ♜xb5 cxb5 ♜d8
♙b1 ♘c1 ☺ Menü
```

4.4 Info-skärm: Permanent Brain

Om datorns "Permanent Brain" är aktiv kommer den att fortsätta tänka medan det är din tur. Resultaten visas på skärmen "PB". Dessa inkluderar ditt förväntade nästa drag, den högst rankade fortsättningen samt en positionspoäng (likt "analys").

4.5 Info-skärm: Namn på öppningen och "Code"

Den här skärmen visar öppningsversionen av det aktuella spelet tillsammans med tillhörande ECO-kod från *Encyclopedia of Chess Openings*.

4.6 Info-skärm: Liten klocka

Här finns mer detaljerad information om betänketiden än på skärmen "Stor klocka".

5 Specialfunktioner

5.1 Huvudmenyn

Om du trycker på GRÖN medan en av informationsskärmarna visas (se avsnitt 4) visas en meny med 12 specialfunktioner:

Tyska:

```
Zug   Tipp   Stufe
Alter Start Ende
Analy 2Spie Auto
Funkt Stell Kontr
Info  ↑≠ Eingabe
```

Engelska:

```
Move  Hint   Level
NextB Start  End
Analy 2Play Auto
Opts  SetUp Verfy
Info  ↑≠  Enter
```

En position i displayen markeras av ett blinkande tecken: **█** . Det är markören.

Genom att trycka på piltangenterna (⇐ ⇒ ↑ ↓) kan du flytta runt markören på skärmen.

För att välja en funktion, flytta markören till denna och bekräfta med GRÖN.

Om du istället trycker på RÖD, kommer du från menyn tillbaka till informationsskärmen.

Notera: När du använder specialfunktionerna bör du observera att användningen av de RÖDA och GRÖNA knapparna alltid indikeras av den "inverterade" texten till vänster och höger om den nedersta raden.

Notera också tecknen i mitten av den nedersta raden. Här indikerar tecknen ↑≠ att alla fyra riktningstangenter är aktiva för att utföra menyfunktioner.

5.2 Meny: Drag

Om du väljer den här funktionen medan du faktiskt spelar, beräknar och spelar datorn nästa drag själv, och du kan sedan ta över den andra färgen.

Om du vill att datorn ska spela vit väljer du "Start" för att starta spelet.

Om du väljer "Drag" medan datorn är i tur, avbryts beräkningarna och datorns drag genomförs omedelbart.

5.3 Meny: Tips -Datorn rekommenderar ett drag.

5.4 Meny: Nivå

Spelarsvårigheten i datorn är indelad i åtta kategorier: "Normal", "Enkel", "Rolig", "Blixt", "Turnering", "Användare", "Fast sökdjup" och "Mattsökning". När du väljer menyn "Nivå" visas den aktuella nivån. Inledningsvis är datorn inställd på att spela på "Enkel 4" -nivå. I detta skede slutförs beräkningarna efter att ha undersökt 2 000 positioner.

Tyska:

```
↑Einfach ≠4
2000 Pos./Zug
Abbruch ↑≠ OK
```

Engelska:

```
↑Easy ≠4
2000 pos./move
Cancel ↑≠ OK
```

- Ändra kategori för spelnivå: Tryck på ↑ eller ↓ upprepade gånger tills önskad kategori visas.
- Så här ändrar du nivån inom kategorin: Tryck på ⇐ eller ⇒ så ofta som önskas. (kategorin "Användare" är ett speciellt fall där du måste ange ett antal parametrar.)
- När önskad spelnivå visas, tryck på GRÖN för att välja den och återgå till skärmen "Info". (Om du istället trycker på RÖD, kommer du tillbaka till menyn utan att ändra nivån.)

Exempel (1): Om datorn behöver i genomsnitt 15 sekunder per drag, välj "Normal 5"-nivå.

Exempel (2): För att spela ett "5-minutersspel", välj nivå "Blixt 2". Varje spelare har 5 minuter för alla drag.

Exempel (3): För att spela en turnering med "Fischer-Timing", välj "Turnering 2". I början har varje spelare 1 timme. Efter varje drag ökas den tillgängliga tiden med 30 sekunder.

5.5 **Meny: Alter** – Datorn drar tillbaka sitt drag och spelar det näst bästa.

5.6 **Meny: Start** – Alla spelade drag dras tillbaka.

5.7 **Meny: Slut** – Nuvarande position återställs.

5.8 **Meny: Analy**

Datorn spelar inte utan visar sina analyser av genomförda drag på schackbrädet.

5.9 **Meny: 2Spel** – Dragen för båda sidor kommer att utföras av dig.

5.10 **Meny: CLink**

Anslut datorn till en mängd olika mobila eller stationära enheter via MILLENNIUM ChessLink-modulen, spela mot flera schackprogram eller UCI-motorer, eller tävla mot motståndare från hela världen på Internet.

5.11 **Meny: Funkt** – Avancerade alternativ

Dessa består av 12 specialfunktioner som du kan ändra. För att kontrollera dem väljer du "Funkt" i menyn och ser sedan fyra olika alternativ på skärmen, till exempel:

Tyska:

```
Brett drehen  ↵X
Lehrer        X
Buch1         Meister
Buch2         Aus
Info         ↵  Menü
```

Engelska:

```
Invert board  ↵X
Tutor         X
Book1         Master
Book2         Off
Info         ↵  Menü
```

En rad på skärmen innehåller markören ("blinkande" ■). Genom att trycka på ↑ eller ↓ upprepade gånger flyttas markören uppåt och nedåt och visar alla 14 alternativ, en i taget.

- Om du vill ändra ett alternativ flyttar du markören till rätt linje och använder ⇐/⇒ -knapparna. (alternativet "Stil" är ett specialfall: För att ange en "Användare"-stil måste du ange ett antal parametrar

"X" betyder att en funktion för närvarande är inaktiverad. "✓" Betyder att den är påslagen.

När du har gjort dina ändringar av alternativen, tryck GRÖN för att återgå till menyn eller RÖD för att återgå till informationsläget.

5.11.1 **Funkt: Vända brädet**

När det här alternativet är inställt på "X" kommer vitt att spela "underifrån", det vill säga från kontrollfältet och uppåt. Om du vill att svart ska spela "upp", använd ⇐ eller ⇒ för att växla.

5.11.2 **Funkt: Lärare** – Datorn varnar dig för misstag.

5.11.3 **Funkt: Bok1**

Datorn är utrustad med 9 "böcker" med öppningsrörelser. Två är "omfattande", sju är "specialiserade". För att välja sina drag konsulterar datorn första boken som heter Bok1.

5.11.4 **Funkt: Bok2**

Om "Bok1" inte har några drag för den aktuella positionen, letar datorn efter ett lämpligt drag i boken som heter Bok2.

5.11.5 Funkt: Perm. Räkning

Datorn fortsätter att "tänka" medan det är din tur.

5.11.6 Funkt: Slump (slumpgenerator)

Det här alternativet sätter in ett litet slumpmässigt element i datorns utvärderingar.

5.11.7 Funkt: Contempt

Kontrollerar datorns lutning för eller mot ett Remi.

5.11.8 Funkt: Processor (CPU Hastighet)

5.11.9 Funkt: Stil

Val av 5 fördefinierade och 3 användardefinierade inställningar

5.11.10 Funkt: Ton (ljudstyrka)

5.11.11 Funkt: Kontrast –10 olika kontrastinställningar för LCD-skärmen

5.11.12 Funkt: Språk

Välj önskat visningsspråk från alternativen tyska, engelska, franska, holländska, italienska, spanska eller ryska.

5.12 Meny: Stell – Gör att du kan ange en position på schackbrädet


5.13 Meny: Kontr (positionsstyrning)

Funktionen "Kontr" visar den nedre eller övre halvan av schackbrädet i schematisk form, med alla figurer på respektive aktuella positioner. För att växla mellan schackbrädets två halvor, tryck på ↑ eller ↓

Den här funktionen kan hjälpa dig att vid tveksamma fall korrigera schackpjäserna på schackbrädet. Tryck på den RÖDA knappen för att återgå till "Info"-skärmen.

6 USB-läge – Anslutning till en dator

Fortsätt enligt följande för att låta schackdatorn kommunicera med din PC eller laptop:

1. Anslut en lämplig USB-kabel (t.ex. en skrivarkabel) till mittuttaget på baksidan av King Performance och i lämplig USB-port på din PC/laptop
2. Tryck på På/Av-  knappen för att visa "USB-läge" (se kapitel 2.5).

Nu kan du göra följande:

- Exportera eller importera spel i PGN-format. För detta behöver du en "PGN Tool"-applikation installerad på din PC/laptop. Denna kan laddas ner från Millenniums webbplats.
- Uppdatera till nyare versioner av schackprogrammet. För att göra detta måste CGX_Update-verktyget laddas ner och installeras från Millenniums webbplats.

7 Anslutning till ChessLink – Spela med mobila enheter och över Internet

King Performance kan anslutas till **MILLENNIUM ChessLink**-modulen (via vänster uttag på baksidan av enheten). På detta sätt kan du använda din schackdator mot schackmotorer på mobila enheter eller online mot mänskliga motståndare på Internet.

(anmärkning: Lämplig programvara krävs, vilket inte ingår.)

För att ansluta ChessLink använder du mini-DIN-kabeln som medföljer enheten för att ansluta till King Performance. Använd nätkontakten på din schackdator och anslut den till eluttaget i ChessLink-modulen. Signalerna och strömmen överförs från ChessLink till King Performance, du behöver inte en separat strömförsörjning.

8 Bortskaffande



Kassera förpackningsmaterial på ett miljövänligt sätt i uppsamlingsbehållarna för detta ändamål



Enligt EG-direktiv 2012/19/EU måste enheten kasseras på ett korrekt sätt i slutet av dess livslängd. Här återvinns återvinningsbara delar som återfinns i enheten och miljöbelastningen undviks. Kontakta ditt lokala avfallshanteringsföretag eller lokala myndigheter för mer information.



9 Garanti, service och kontakt med tillverkaren

För Tyskland/Österrike/Schweiz:

Vänligen kontakta vår service i Tyskland, antingen per telefon +49 (0) 2773 7441 222 eller via e-post support@millennium2000.de.

Om du har köpt produkten i ett annat land än Tyskland, Österrike eller Schweiz och behöver service, vänligen kontakta återförsäljaren där du köpte produkten.

Eventuella andra frågor eller feedback vänligen kontakta oss via e-post på quality@millennium2000.de.

10 Tekniska specifikationer

PRODUKT:	MILLENNIUM King Performance
ART. NR.:	M830
MASKINVARA:	ARM Cortex M7 CPU-hastighet kan varieras från 10 – 300 MHz
PROGRAMVARA:	Schackprogram av Johan de Koning (NL)
BIBLIOTEK:	“Master Book” från M. Uniacke © Applied Computer Concepts Ltd (UK) – ca. 300 000 positioner “Aegon 1994 Book” © C. de Gorter (NL) – ca. 61 000 positioner

NOTERA: Denna produkt är inte skyddad mot effekterna av elektrostatisk laddning, stark elektromagnetisk strålning eller annan elektrisk störning, eftersom fel under dessa förhållanden inte är kritiska.

Ändringar i specifikationerna, särskilt i samband med teknisk utveckling, samt tryckfel reserveras.

Denna bruksanvisning har utarbetats noggrant och har kontrollerats för innehållets korrekthet. Om, i motsats till förväntningarna, fel finns på enheten, finns inga skäl för att avböja klagomål för enheten. Reproduktion av denna användarmanual, om så även endast i utdrag, är förbjuden utan skriftligt tillstånd.

Denna bruksanvisning är en kort introduktion till schackdatorn The King Performance. En mer detaljerad bruksanvisning (tyska och engelska) med detaljer om alla funktioner finns på:

www.computerchess.com

Produktutveckling och import genom

MILLENNIUM 2000 GmbH

Hegener & Weiner

Heisenbergbogen 1 (Dornach)

85609 Aschheim, Tyskland

www.computerchess.com

Copyright © 2019, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Tyskland