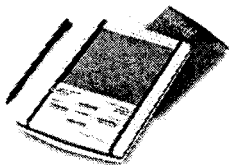


Návod k použití

Mephisto

Micro Travel Chess Computer



SAITEK trade, s.r.o, 2004

RYCHLÝ START

Abyste mohli rovnou začít hrát, stačí vám tyto základní kroky:

- 1 Otevřete kryt na baterii a vložte tři alkalické baterie „AAA“ (AM4/R03). Ujistěte se, že je vkládáte správně podle pólů.
- 2 Vyjměte elektronickou tužku z ukládacího prostoru na pravé straně přístroje.
- 3 Stisknutím tlačítka GO/STOP umístěné na horní straně přístroje zapnete počítač. Pokud nebude reagovat, postupujte podle části 11.1.
- 4 Abyste zahájili novou hru, dvakrát rychle po sobě stiskněte tlačítko NEW GAME. *Pokud se neobjeví nové pole, byla časová prodleva mezi stisknutími příliš dlouhá. Zkuste to znovu!*
- 5 Abyste provedli tah, stiskněte tužkou jemně pole from a to. *Místo tužky můžete používat konečky prstů.*
- 6 Je-li na řadě počítač, krátce zasvítí pole from a to a na displeji se zobrazí provedený tah. Teď je zase řada na vás!

K vypnutí přístroje opět stiskněte tlačítko GO/STOP. Na displeji se zobrazí dotaz „Stop?“. Opětovným stisknutím GO/STOP potvrdíte volbu – a vaše hra se uchová v paměti!

SEZNAMTE SE S FIGURAMI

KING	QUEEN	ROOK	BISHOP	KNIGHT	PAWN
KRÁL	DÁMA	VĚŽ	STŘELEC	KUŇ	PĚŠÁK
Bílí					
Černí					

OBSAH

RYCHLÝ START

PŘÍSLUŠENSTVÍ A FUNKCE

ÚVOD

1. ZAČÍNÁME: ZÁKLADY!

- 1.1 Vložení baterií, zapnutí počítače
- 1.2 Začínáme hrát
- 1.3 Na řadě je počítač
- 1.4 Jak začít novou hru
- 1.5 Příklad snadné/náročné? Změňte úroveň!

2. ROZŠÍŘUJÍCÍ FUNKCE

- 2.1 Kdo je na tahu? Zjistěte to na displeji!
- 2.2 Speciální šachové tahy
- 2.3 Nedovolené/chybné tahy
- 2.4 Šach, mat a pat
- 2.5 Chcete poradit? Zeptejte se!
- 2.6 Vyrušení počítače z přemýšlení
- 2.7 Výměna stran
- 2.8 Vestavěná zahájení
- 2.9 Přemýšlení během času protihráče

- 2.10 Vypnutí počítače a uložení hry do paměti

3. HLAVNÍ NABÍDKA

4. PANEL NASTAVENÍ

Volba parametrů hry

- 4.1 Protihráč
- 4.2 Vyhledávací algoritmus
- 4.3 Automatické ukládání počátečních tahů
- 4.4 Výběr barvy
- 4.5 Tíkání hodin
- 4.6 Trenér
- 4.7 Nastavení zvuku
- 4.8 Kontrast LCD
- 4.9 Rychlost LCD
- 4.10 Automatické tahy počítače

5. PANEL ÚROVNÍ

Nastavení náročnosti hry

- 5.1 Základní úroveň
- 5.2 Standardní úroveň

6. JAK PROVÉST KROK ZPĚT

7. INFORMAČNÍ PANEL: SLEDUJTE, JAK POČÍTAČ UVAŽUJE!

- 7.1 Základní kombinace
- 7.2 Vyhledání informace
- 7.3 Údaje šachových hodin
- 7.4 Záznamník provedených tahů

8. SIMULAČNÍ PANEL: NAVOLTE SI SITUACI NA ŠACHOVNICI!

9. UČEBNÍ PANEL: NECHTE SE VYZKOUŠET!

10. POTŘEBUJETE POMOC? TADY JI NAJDETE!

11. TECHNICKÉ ÚDAJE

PŘÍLOHA: UČEBNÍ VZORY HER

PŘÍSLUŠENSTVÍ A FUNKCE

- 1. **MONITOR ŠACHOVNICE:** Pohyb po polích provádějte jemným dotykem elektronickou tužkou nebo konečky prstů.
- 2. **INFORMAČNÍ DISPLEJ:** Zobrazuje
 - provedené tahy,
 - informace o průběhu hry a

- údaje šachových hodin.
 - Tady si také nastavíte parametry a úroveň hry, navolíte situaci na šachovnici, a další.
3. **TUŽKA:** Používá se
- k provedení tahů na šachovnici a
 - k výběru parametrů na informačním displeji.
4. **FUNKCE GO/STOP:**
- Stisknutím tlačítka zapnete přístroj,
 - stisknutím tlačítka dvakrát rychle po sobě přístroj vypnete.
 - Jedním stisknutím GO/STOP zastavíte tok textu na informačním displeji. Stisknutím tlačítka CLEAR tok textu opět obnovíte.
5. **ÚLOŽNÝ PROSTOR NA TUŽKU:** Sem vložíte tužku po skončení hry.
6. **KRYT NA MONITOR:** Nasune se přes obrazovku, chrání displej, když přístroj nepoužíváte.
7. **ACL (Reset):** Na spodní straně přístroje. Používá se k odstranění statických ruchů po vložení nových baterií.
8. **FUNKCE HINT/INFO:**
- Stisknutím HINT/INFO získáte aktuální údaj o dosažené kombinaci počítače.
 - Opakovaným stisknutím HINT/INFO procházíte hlavní nabídku informačního panelu.
9. **FUNKCE CLEAR:** Stisknutím CLEAR
- se dostanete ven z informačního nebo přípravného panelu (*Option Mode/Info Mode*);
 - vystoupíte bez změny z učebních panelů (*Study Mode*) nebo panelu úrovní (*Level Mode*);
 - zůstanete v učebním panelu po provedení chybného tahu;
 - vymažete šachovnici, jste-li v simulačním panelu (*Setup Mode*);
 - obnovíte tok textu na informačním displeji;
 - obnovíte hru po provedení zpětných kroků.
10. **PROSTOR NA BATERIE:** Ve spodní části přístroje. Používejte tři alkalické baterie „AAA“ (AM4/R03).
11. **FUNKCE ENTER:** Stisknutím ENTER
- si vyměníte stranu s počítačem.
 - vybíráte z hlavní nabídky (*Main Menu*);
 - vyberete, zadáte nebo vymažete volby z nastavovacího nebo informačního panelu (*Option Mode/Info Mode*);
 - se přenesete na novou úroveň v panelu úrovní (*Level Mode*);
 - zvolíte učební situaci (*Study Position*);
 - vystoupíte ze simulačního panelu (*Setup Mode*) po zadání nového postavení.
 - Stisknutím v průběhu přemýšlení počítače ho přinutíte, aby hned provedl tah.
12. **FUNKCE ▼/▲:** Stisknutím ▼/▲
- procházíte jednotlivě úrovně/učební postavení v panelu úrovní/učebním panelu (*Level Mode/Study Mode*).
 - procházíte volby v přípravném nebo informačním panelu (*Option Mode/Info Mode*).
13. **FUNKCE MENU:**
- Stisknutím MENU se dostanete do nabídkového panelu (*Menu Mode*);
 - Dalším stisknutím MENU z nabídkového panelu vystoupíte.
14. **FUNKCE NEW GAME:** Stisknutím NEW GAME dvakrát rychle po sobě počítač restartujete a můžete zahájit novou hru.



ÚVOD

Gratulujeme vám k zakoupení počítače *Saitek's Cosmic Chess*! Má neobyčejné herní schopnosti, obsahuje řadu speciálních možností a snadno se ovládá pomocí dotekové obrazovky. Je skladný a přenosný, můžete si ho kdykoli přibalit na cestu. Až se seznámíte se základními funkcemi, vydejte se na objevování všech extra nabídek, které vám tento jedinečný počítač přináší. Brzy zjistíte, že vás nikdy předtím šachy tak nebavily!



1. ZAČÍNÁME: ZÁKLADY!

1.1 Vložení baterií, zapnutí počítače





Do počítače jsou potřeba tři baterie „AAA“ (AM4/R03). Vložte baterie do prostoru na spodní straně přístroje. Ujistěte se přitom, že je správně směřujete podle pólů. Aby měly delší životnost, doporučujeme použít nové alkalické baterie.

Počítač zapnete stisknutím tlačítka GO/STOP. Pokud nebude reagovat, nastartujte přístroj znovu tak, že zatlačíte aspoň jednu sekundu ostrým předmětem na dno otvoru označeného ACL, který je umístěn na spodní straně přístroje.




Pro úsporu baterií se počítač automaticky vypne, není-li používán víc než 20 minut.

1.2 Začínáme hrát

Postupujte podle následujících kroků:


- Stisknutím tlačítka GO/STOP počítač zapnete.
- Abyste počítač restartovali a mohli začít novou hru, stisknete dvakrát rychle po sobě NEW GAME. Pokud bude mezi stisknutími dlouhá časová prodleva, počítač se nerestartuje. Zkuste to znovu. Poté, co se počítač restartuje, zobrazí se krátce  , označení pro bílé figury () a šachové hodiny (.
- Tah provedete jemným zatlačením tužky na figurku, kterou chcete táhnou. Uslyšíte pípnutí a figura krátce zasvítí. Místo tužky je možné používat i konečky prstů.
- Poté zatlačte tužkou na cílové pole, na něž chcete táhnout. Uslyšíte druhé pípnutí, kterým počítač potvrdí provedení vašeho tahu. Teď je na tahu počítač. Zřejmě si všimnete, že počítač zpočátku reaguje okamžitě a nenechává si čas na přemýšlení. To proto, že provádí tahy uložené v jeho zahajovacím rejstříku. Podrobnosti najdete v části 2.9.

1.3 Na řadě je počítač

Než počítač provede tah, krátce zobrazí  (Přemýšlím...). Zatímco zvažuje tah černými, na displeji bliká znak pro černé figury () a zobrazují se šachové hodiny počítače. Po provedení tahu počítač zapípá a zobrazí popis svého posunu na displeji (např. ). Krátce zablikají pole from („z“; výchozí pole) a to („na“; cílové pole). Tah počítače se provede na šachovnici, displej začne ukazovat vaše hodiny – a je opět řada na vás.

1.4 Jak začít novou hru

Upozornění: Pokud počítač restartujete, proběhla hra se neuloží do paměti.

Kdykoli skončíte hru (nebo se rozhodnete ji vzdát), snadno začnete novou! Stiskněte dvakrát rychle za sebou **NEW GAME**. Na displeji se zobrazí  (*Nová hra*). Počítač je připravený k zahájení nové hry na úrovni, kterou jste si zvolili.

Poznámka týkající se úrovně Turnaj (Tournament Level): Pokud restartujete počítač, před tím, než skončí hra na úrovni Turnaj, zobrazí se požadavek, abyste své rozhodnutí potvrdili. Podrobnosti najdete v části 2.5.



1.5 Příliš snadné/náročné? Změňte úroveň!

Když počítač poprvé zapnete, automaticky se nastaví úroveň hry 10, v níž počítač nad tahem přemýšlí v průměru pět sekund. Máte nicméně na výběr z 50 různých úrovní hry! Popis všech úrovní a návod, jak přecházet z jedné do druhé, najdete v části 5.





2. ROZŠÍŘUJÍCÍ FUNKCE


2.1 Kdo je na tahu? Zjistěte to na displeji!



Když počítač přemýšlí, jak bude táhnout, bliká symbol černých - černý čtverec . Poté, co provede svůj tah, na displeji se zobrazí bílý čtverec . To znamená, že je řada na vás.

2.2 Speciální šachové tahy



Následující informace se týkají některých posunů:


Vyhození: Vyhození se zobrazí jako , např. .

En passant: Při tomto druhu vyhození se zobrazí . Po provedení takového tahu vás počítač blikáním vyhozené figury upozorní, abyste ji odstranil ze šachovnice. Stisknutím figury ji odstraníte.

Rošáda: Když je proveden tah králem, začne věž blikat. Proveďte naznačovaný tah věží, abyste dokončili rošádu. Malá rošáda (na straně krále) se na displeji zobrazí jako , velká rošáda (na straně dámy) jako .

Proměna pěšce:

- Když proměňujete pěšce, nejdříve jako obvykle stisknete figuru na poli *from*. Poté se na displeji zobrazí možné figury, za něž je možné ho proměnit . Chcete-li ho proměnit za dámu, stačí když jednoduše stisknete pole to a proměna se provede. Pokud chcete pěšce proměnit za věž, střelce nebo koně, stisknete nejprve symbol figury na displeji. Displej volbu krátce potvrdí (např. ). Poté stisknete pole to, proměna se dokončí a na šachovnici se zobrazí požadovaná figura. *Předtím, než stisknete pole to si ještě můžete volbu rozmyslet a stisknout na displeji symbol jiné figury.*

- Když pěšce proměňuje počítač, na displeji se zobrazí provedený tah společně s proměněnou figurou, např. .

2.3 Nedovolené/chybné tahy

Počítač zná všechna pravidla hry – a nikdy nepodvádí! Pokud byste chtěli provést nedovolený tah, upozorní vás na chybu hlasitým dvojitým pípnutím. To se objeví například, stisknete-li omylem chybné pole *from* nebo to, špatnou figuru nebo barvu nebo chybné funkční tlačítko.

Stisknete-li chybné cílové pole (*to*), displej bude dál zobrazovat souřadnice výchozího pole (*from*). Pokračujte posunem figurky na správné cílové pole. Stisknete-li výchozí pole (*from*) a poté se

rozhodnete, že tento tah nechcete provést, stiskněte dané pole znovu a vaše volba bude zrušena. Pokud se rozmyslíte až po dokončení celého tahu, můžete ho vrátit zpět podle postupu v části 6.

2.4 Šach, mat a pat

Pokud nastane šach, počítač na displeji krátce zobrazí **ŠACH** (Šach). V případě matu krátce oznámí mat, např. **MAT** (Mat po 3 tazích). Končí-li hra šachmatem, počítač vám bude gratulovat nebo kondolovat, podle toho, kdo vyhrál, na displeji se zobrazí **ŠACHMAT** (Šachmat) a hra bude ukončena.

Počítač zná tyto možnosti remíz: remíza patem, hra na 50 tahů a remíza při trojím zopakování stejného tahu.

2.5 Potřebujete radu? Tady ji najdete!

Pokud potřebujete poradit, jak máte táhnout, počítač vám rád poslouží! Když jste na tahu, stiskněte HINT/INFO a na displeji se zobrazí návrh počítače, např. **POKROČTE**. Ply je jednotlivý tah jedné ze stran (bliže viz část 7.1). Zobrazení rady trvá jednu až pět sekund, někdy déle. Pokud ji přijmete, proveďte daný tah na šachovnici. Rozhodnete-li se jinak, nevímejte si rady a proveďte vlastní tah. Můžete radu také vymazat stisknutím CLEAR.

2.6 Vyrušení počítače z přemýšlení

Abyste přerušili přemýšlení počítače nad tahem, stiskněte ENTER. To přinutí počítač provést nejlepší tah, ke kterému dospěl do tohoto momentu. Tato volba může být obzvlášť užitečná, když hrajete na vyšších úrovních. Počítač může trvat velmi dlouho, než promyslí tah a na Taktické úrovni nebo úrovni Profesionál může přemýšlet nekonečně dlouho, dokud ho nezastavíte.

Na úrovni Vyhledávač matu stisknutím ENTER nepřinutí počítač provést tah. Na displeji se zobrazí **NEJENNALEZEN** (Nenalezen žádný tah!). Abyste pokračovali, přejděte na jinou úroveň.

2.7 Výměna stran

Pokud si chcete s počítačem vyměnit strany, počkejte, až budete na tahu a stiskněte ENTER. Počítač provede následující tah za vás. Opakovaným stiskem ENTER si můžete měnit strany s počítačem, jak často budete chtít.

Chcete, aby počítač zahajoval hru bílými na začátku hry? Stiskněte dvakrát NEW GAME a potom stiskněte ENTER!

Chcete sledovat, jak počítač hraje sám proti sobě? Stiskněte ENTER po každém tahu, uče se jeho strategie a zlepšete tak svou vlastní hru!

2.8 Vestavěná zahájení

Na začátku hry jsou tahy počítače na mnoha úrovních okamžité, protože provádí tahy ze svého rejstříku zahájení. Rejstřík počítače obsahuje většinu hlavních zahájení a mnoho postavení z her velmistrů. Je-li současné postavení na šachovnici v jeho rejstříku, „vytáhne“ počítač odpovídající tah ze své paměti aniž by o něm přemýšlel. Rejstřík zahájení je používán na všech úrovních kromě úrovní Vyhledávač matu.

2.9 Přemýšlení během času protihráče

Během hry si zřejmě všimnete, že počítač někdy odpovídá na vaše tahy okamžitě, dokonce i uprostřed hry a vyšších úrovních. Je to proto, že počítač přemýšlí během doby, kdy jste na tahu, uvažuje dopředu a plánuje strategie. Zkouší předpovědět, jaký krok pravděpodobně učiníte a zatímco vy ještě přemýšlíte, připravuje si odpověď na váš tah. Pokud hádal správně, nepotřebuje dál přemýšlet – okamžitě provede tah, který už si promyslel. Přemýšlení během času protihráče počítač nevyužívá na Základních úrovních.

2.10 Vypnutí přístroje a uložení hry do paměti

Stisknutím GO/STOP přerušíte hru a vypnete počítač. Na displeji se zobrazí dotaz (Vypnout?), opětovným stisknutím GO/STOP volbu potvrdíte a počítač se vypne. Hra je zastavena a uloží se do paměti až na jeden rok. Když přístroj znovu zapnete, můžete pokračovat tam, kde jste skončili! Pokud se po prvním stisknutí GO/STOP rozmyslíte a nechcete počítač vypnout, jednoduše stisknete CLEAR a vaše původní volba bude zrušena.

Pokud není více než 20 minut proveden žádný tah ani použita žádná funkce, počítač se automaticky vypne. Pokud si přejete pokračovat, stisknete GO/STOP a počítač se znovu zapne. Automatické vypnutí počítače nenastane, pokud přemýšlí nad tahem nebo je zobrazen dotaz.



3. HLAVNÍ NABÍDKA: VSTUP DO SPECIÁLNÍCH PANELŮ

Hra Cosmic Chess nabízí mnoho panelů a voleb, které si může uživatel sám zvolit. Všechny jsou přístupné prostřednictvím hlavní nabídky (Main Menu). Stisknutím MENU se na displeji zobrazí - dostali jste se do panelu nastavení (Option Mode), první z šesti položek hlavní nabídky. Stisknutím (nebo Δ) procházíte jednotlivé položky hlavní nabídky:

POLOŽKA HLAVNÍ NABÍDKY

Panel nastavení (Option mode)

Panel úrovní (Level Mode)

Krok zpět (Take back mode)

Informační panel (Info Mode)

Simulační panel (Setup Mode)

Učební panel (Study Mode)

ODKAZ

Část 4

Část 5

Část 6

Část 7

Část 8

Část 9

ZOBRAZENÍ NA DISPLEJI



Výběr z položek hlavní nabídky provedete stisknutím ENTER. Vstupíte tím do pod-nabídky. Některé položky (např. panel nastavení) vám nabídnou různé volby a pod-volby, jiné (např. simulační panel) vám umožní vytvořit konkrétní herní situaci. Pokyny pro výběr položek z jednotlivých nabídek jsou různé, úplné informace proto hledejte v označených částech manuálu. Poté, co navolíte všechna žádaná nastavení, stisknete opět MENU. Vystoupíte z hlavní nabídky a vrátíte se do hry.




HLAVNÍ NABÍDKA


- **Option** (Panel nastavení): Prozkoumejte skvělé možnosti nastavení herních parametrů.
 - Protihráč (Two Player Mode)
 - Rádce (Couch Mode)
 - Vyhledávací algoritmus (Search Algorithm)
 - Nastavení zvuku (Sound On/Off)
 - Ukládání počátečních tahů (Autobook Mode)
 - Kontrast LCD (LCD Contrast)
 - Výběr barvy (White at Top)
 - Rychlost LCD (LCD Speed)
 - Šachové hodiny (Countdown Clock)
 - Automatické tahy počítače (Automove Mode)
 - Tikání hodin (Ticking Sound)
- **Level** (Panel úrovní): Můžete si vybrat z 50 různých úrovní hry.
- **Take Back** (Krok zpět): Můžete vzít zpět jakýkoli počet předchozích tahů.
- **Info** (Informační panel): Vyberte si, jaké údaje se budou automaticky zobrazovat.
 - Zobrazení tahů
 - Zobrazení postupu
 - Zobrazení počtu nalezených postavení
 - Zobrazení hodnocení
 - Zobrazení doby tahu
- **Setup** (Simulační panel): Vytvořte nebo změňte jakékoli postavení na šachovnici.
- **Study** (Učební panel): Otestujte své schopnosti na 64 učebních pozicích.

4. PANEL NASTAVENÍ: UDĚLEJTE HRU ZAJÍMAVĚJŠÍ!

Chcete objevit všechny druhy zajímavých herních voleb? Projděte si panel nastavení! Nejdříve se naučte, jak se parametry před zahájením nebo během hry nastaví a aktivují. Poté si v této části manuálu prostudujte, co jednotlivé parametry znamenají.

Nastavení herních parametrů


Stisknutím MENU vstoupíte do hlavní nabídky a displej automaticky zobrazí  – panel nastavení. Stisknutím ENTER vstoupíte do nabídky panelu a uvidíte první z 11 parametrů. Opakovaným stisknutím šipky ▼ (nebo ▲) můžete procházet jednotlivé položky nabídky:

PARAMETR	ODKAZ	ZOBRAZENÍ NA DISPLEJI (při původním nastavení)
Protihráč (<i>Two Player Mode</i>)	Část 4.1	
Vyhledávací algoritmus (<i>Search Algorithm</i>)	Část 4.2	
Ukládání počítačových tahů (<i>Autobook Mode</i>)	Část 4.3	
Výběr barvy (<i>White at Top</i>)	Část 4.4	
Tikání hodin (<i>Ticking Sound</i>)	Část 4.6	
Rádce (<i>Couch Mode</i>)	Část 4.7	
Nastavení zvuku (<i>Sound On/Off</i>)	Část 4.8	
Kontrast LCD (<i>LCD Contrast</i>)	Část 4.9	
Rychlost LCD (<i>LCD Speed</i>)	Část 4.10	
Automatické tahy počítače (<i>Automove Mode</i>)	Část 4.11	

Opakovaným stisknutím ENTER procházíte obsah jednotlivých položek, zobrazují se vám možné volby nastavení daného parametru. Až dojdete k vámi požadované volbě, šipkou ▼ (nebo ▲) pokračujete na další parametr nebo se stisknutím CLEAR vrátíte do hlavní nabídky a poté stisknutím MENU zpět do hry. Parametry jsou bližší popsány v uvedených částech. *Poznámka: Když restartujete počítač pro novou hru, většina nastavených parametrů se přenáší do další hry. Jedinou výjimkou je Protihráč (Two Player Mode). Tento parametr se v nové hře automaticky vrací do původního nastavení „hráč proti počítači“.*

4.1 Protihráč

Možnosti:  (hráč proti počítači)
 (hráč proti hráči)

Při původním nastavení počítač odpoví na váš krok a provede svůj tah. Pokud aktivujete , můžete zadávat jakýkoli počet tahů sami, bez zásahu počítače. Tuto volbu lze využít mnoha zajímavými způsoby:

- Stisknutím ENTER můžete vidět, jak by počítač odpověděl v jakémkoli postavení!
- Uložte si záznamy vašich her. Po skončení hry se vraťte do určitého postavení a zjistíte, jak by jiný tah nebo jiná strategie ovlivnila výsledek hry.
- Prostudujte zahajovací modely pomocí ručního zadávání.
- Hrajte proti přáteli, počítač vám bude kontrolovat přípustnost každého tahu a zaznamenávat čas obou stran.

Pokud hrajete proti jiné osobě a chcete zjistit, co by počítač udělal na vašem místě, stiskněte ENTER a nechte počítač provést další tah za vás. Po provedení tahu počítačem zůstává platné nastavení hráč proti hráči a hra může pokračovat dál. Upozornění: při restartování počítače před začátkem nové hry se parametr automaticky nastaví do volby hráč proti počítači.

4.2 Vyhledávací algoritmus

Možnosti:  /  (vyhledávání: výběrové/náhodné)

Program v počítači používá při původním nastavení algoritmus výběrového vyhledávání. V tomto typu vyhledávání se soustředí především na takové tahy, které budou s největší pravděpodobností úspěšné. Umožňuje mu zpracovat postupy, které by mu jinak zabraly mnohem více času. Můžete si zvolit pomalejší, ale velmi schopný algoritmus náhodného vyhledávání, který minimalizuje nebezpečí případného přehlédnutí.


4.3 Ukládání počátečních tahů

Možnosti:  / 

Díky této jedinečné volbě máte možnost zaznamenávat průběh hry v zahajovací fázi – a poté procvičovat zahájení, s nímž máte největší problémy! Tuto funkci můžete používat jako „zahajovacího trenéra“. Počítač bude sledovat vaše zahajovací tahy. Když se po zahajovací kombinaci ocitnete ve špatném postavení, počítač si tuto zahajovací sestavu zapamatuje. V budoucnu ji bude při každé možné příležitosti opakovat. To vám umožní vyzkoušet různé tahy a strategie a zdokonalit se.

4.4 Výběr barvy


Možnosti:  / 

Ve standardním nastavení hraje počítač černými figurami (*black*) na spodní straně šachovnice. Chcete, aby počítač hrál tentokrát bílými? Vyzkoušejte tuto funkci a před začátkem nové hry zvolte  (nahoru: bílí). Hru začnete stisknutím ENTER a počítač provede první tah bílými na horní straně šachovnice.

Poznámka: Když hraje počítač bílými, jsou králové a dámy umístěni jinak a záznamy o hře jsou automaticky v převráceném tvaru.




4.5 Tikání hodin

Možnosti:  / 

Zapnutím této funkce (volbou ) aktivujete tikání šachových hodin. Můžete navodit atmosféru šachového šampionátu ve vašem vlastním obyčejném pokoji!

4.6 Trenér

Možnosti:  /  /  / 

Aktivace Trenéra (*Coach Mode*) umožní počítači, aby se vám při hře díval přes ramenu, díval se, co děláte a v případě potřeby vám nabídl pomoc! Počítač vás může varovat, pokud nastane nebezpečí, že ztratíte figuru, nebo když si myslí, že váš tah nevyhnutelně povede ke ztrátě. Na displeji se tak může zobrazit  (Vaše královna je v ohrožení!) nebo  (Hidejte si koně!). Ocítete-li se v situaci, ze které můžete vytěžít, počítač vám dokonce oznámí  (Máte skvělou příležitost!) Občas vás počítač dotazem požádá, abyste potvrdili nebo zrušili provedení zjevně nelogického tahu. Pokud se rozhodnete ho zrušit, vrátíte se zpět do původního postavení a můžete zkusit jiný tah!

Jednotlivé možnosti v poloze trenér se postupně zobrazí při opakovaném stisknutím ENTER. Poté, co vystoupíte z nabídky přípravného panelu a vrátíte se do hry, bude účinná naposledy zobrazovaná možnost. Zde je charakteristika jednotlivých nastavení:

- : Funkce trenéra je vypnutá.

- **Možnost 1 (1-45):** V tomto případě počítač předpokládá, že zvládáte většinu taktických kroků a strategií, upozorní vás proto pouze na méně zjevná nebezpečí.
- **Možnost 2 (46-50):** Tato volba je vhodná pro hráče, kteří znají některé taktické kroky, ale s jinými potřebují asistenci.
- **Možnost 3 (51-55):** V tomto nastavení počítač zobrazí varování a rady kdykoli bude mít pocit, že je to nutné, např. když uděláte chybu nebo je vaše figura v ohrožení.

Když je funkce trenéra aktivovaná, počítač přerušovaně pípá během doby, kdy jste na tahu.

4.7 Nastavení zvuku

Možnosti: **00000000** / **00**

Nastavením tohoto parametru si vyberete, zda chcete hrát se zvukovými efekty (**00000000**) nebo bez nich (**00000000**).

4.8 LCD Kontrast

Možnosti: **00000000** / **00** / **00** / **00**

Nastavením tohoto parametru si můžete zvolit kontrast displeje LCD, 1 pro nejsvětlejší, 5 pro nejtmaší. Pokud je pro vás standardní nastavení 3 příliš světlé nebo tmavé, můžete ho změnit opakovaným stiskem ENTER, dokud se nezobrazí požadovaná volba.

4.9 Rychlost LCD

Možnosti: **00000000** / **00** / **00** / **00**

Můžete si také navolit rychlost toku textu na informačním displeji LCD, 1 pro nejpomalejší, 4 pro nejrychlejší. Pokud vám nevyhovuje standardní nastavení 2, můžete ho změnit opakovaným stiskem ENTER, až se zobrazí požadované nastavení.

4.10 Automatické tahy počítače

Možnosti: **00000000** / **00**

Když počítač provádí tah, krátce zabliká figura na polích from a to a poté se posun automaticky zobrazí na šachovnici. Pokud nastavení změňte na **00000000**, Počítač jako obvykle oznámí svůj tah - ale provedení tahu je na vás. Figura zabliká na výchozím poli (from). Stisknete ji a figura se posune na cílové pole (to). Provedení tahu dokončíte stisknutím pole to.







5. PANEL ÚROVNÍ: MÁTE NA VÝBĚR Z 50 MOŽNOSTÍ!

Váš počítač obsahuje 100 jedinečných hracích úrovní, ze kterých si můžete vybrat! Úrovně jsou rozděleny do dvou základních skupin:

- **ZÁKLADNÍ ÚROVNĚ (1-45):** Tyto úrovně poskytují začátečnickům a mírně pokročilým hráčům možnost trénovat se ve hře. Na mnoha základních úrovních počítač dělá chyby schválně - proto, abyste se na nich mohli učit!
- **SOUTĚŽNÍ ÚROVNĚ (46-50):** Tyto úrovně jsou směřovány středně a více pokročilým hráčům. Obsahují standardní hry a turnaje, vyhledávač matu, hru na čas a dokonce speciální úroveň pro experimentování. Při výběru úrovně nezapomínejte, že čím víc času má počítač na rozmyšlenou, tím lépe hraje - stejně jako běžný protihráč!

Nastavení úrovně hry

Stisknutím MENU vstoupíte do hlavní nabídky. Opakovaně stisknete **00000000** až se na displeji zobrazí **00000000**. Stisknutím ENTER vstoupíte do panelu úrovní. Na displeji je zobrazeno současné

nastavení, při prvním zapnutí počítače to je . Stisknutím funkcí \blacktriangle nebo \blacktriangledown zvýšíte/snížíte úroveň o jeden stupeň, stisknete-li tužkou na displeji symbol  nebo , zvýšíte/snížíte úroveň o deset stupňů. Když stisknete a budete držet funkce \blacktriangle nebo \blacktriangledown , úrovně se budou postupně zvyšovat/snižovat, dokud funkci nepustíte. Až se zobrazí vámi požadovaná úroveň, stiskněte ENTER a daná úroveň se nastaví pro hru. Displej volbu potvrdí zobrazením  a dostanete se zpět do hlavní nabídky. Stisknutím MENU se vrátíte do hry.

Vstoupíte-li do panelu úrovní, ale nechcete změnit stávající nastavení úrovně, stisknutím CLEAR se vrátíte zpět do hlavní nabídky. Stisknutím MENU vyjedete z hlavní nabídky a vrátíte se do hry, aniž se změní úroveň nebo nastavení šachových hodin.

Poznámky týkající se volby úrovně:

- Úroveň můžete změnit kdykoliv jste na tahu.
- Změna úrovně restartuje šachové hodiny.
- Změňte-li úroveň během doby, kdy je na tahu počítač, ukončí přemýšlení a restartuje šachové hodiny.

ZÁKLADNÍ ÚROVNĚ

5.1 Základní úrovně (Fun Levels)

Úroveň

1 Základní úroveň 1

2 Základní úroveň 2

3 Základní úroveň 3

...postupně až k...

45 Základní úroveň 45

Zobrazení na displeji



Základní úrovně jsou především pro začátečníky a mladší hráče. Na těchto úrovních je počítač mnohem „lidštější“ než většina ostatních šachových počítačů – každý má šanci vyhrát, zatímco běžné šachové přístroje jsou neoblomné a často je obtížné je porazit. Přestože se obecně uznává, že počítač by nikdy neměl dělat chyby, na některých z těchto úrovní je dělá!

Do těchto úrovní jsou zabudovány nedostatky, které zohledňují běžné chyby začátečníků. Počítač například může ignorovat možnost vyhození vaší figury nebo principy jako rozestavení pěšců, pole působnosti figur nebo bezpečí krále. Šachové učebnice často poskytují základní pravidla hry, přesto hráči během partie vidí, jak jejich protivník tyto pravidla poruší a projde mu to. Základní úrovně poskytují možnost nacvičit si reakci na tyto časté chyby, začátečník si může trénovat své postupy ve hře proti lidskému protivníkovi, se kterým se utká v realitě! Na některých nižších základních úrovních si počítač nejenže nebude chránit figury, ale dokonce je bude vystavovat nebezpečí vyhození. Jak úrovně postupují nahoru, vzdává se jich méně snadno. Postupně si chyby více rozmyslí a jen příležitostně obětuje figuru. Na vyšších základních úrovních už se nevzdává figur, ale hraje spíše jako začátečník, který si osvojuje základy hry. Stále ale dělá chyby, jako například vystavování se nebezpečí šachu nebo matu. Proč neprozkoumat základní úrovně - a neučit se na chybách počítače?

SOUTĚŽNÍ ÚROVNĚ

5.2 Standardní úroveň

Úroveň Průměrná doba provedení tahu

46 1 sekunda

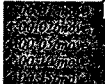
47 2 sekundy

48 5 sekund

49 10 sekund



50 15 sekund


Zobrazení na displeji



Nastavením některé z těchto úrovní volíte dobu, kterou má počítač na provedení svého tahu. Doba odpovídá je průměr velkého počtu údajů. V zahajovací a závěrečné fázi počítač reaguje rychleji, ale uprostřed hry mu může přemýšlení trvat déle.

6. JAK PROVÉST KROK ZPĚT

Když hrajete proti počítači, není nikdy nic ztraceno – můžete se rozmyslet nebo rozhodnout se pro jiný tah kdykoli chcete! Když jste na tahu, stiskněte MENU a vstupte do hlavní nabídky. Opakovaným stisknutím ∇ vyhledejte . Stisknutím ENTER vstoupíte do panelu Takeback (*Krok zpět*) a zobrazí se poslední tah, který jste provedli. Abyste ho vzali zpět, stiskněte ∇ a provedený krok se zobrazí na šachovnici. Opakovaným stisknutím ∇ vymažete jakýkoli počet tahů, můžete se dostat až zpět na začátek hry. Pokud se dostanete až na začátek, na displeji se zobrazí  (*Ukončete kroky zpět*) a automaticky se vrátíte do hlavní nabídky. Pokud se kroky zpět nedostanete až na začátek hry, můžete stisknutím \blacktriangleleft kdykoli provést opět krok vpřed. Stisknutím CLEAR a následovným stisknutím MENU ukončíte posuny a dostanete se zpět do hry.

Chcete-li vstoupit do panelu Takeback, můžete použít zkratku: stiskněte cílové pole (to) posledního provedeného tahu, displej krátce zobrazí  a poslední tah, který byl učiněn. Stisknutím ∇ provedete krok zpět, opakovaným stisknutím ∇ můžete udělat více kroků zpět. Stisknutím CLEAR se kdykoli dostanete zpět do hry.



7. INFORMAČNÍ PANEL: SLEDUJTE, JAK POČÍTAČ UVAŽUJE!


Představte si, že hrajete proti příteli a je řada na něm. Rádi byste věděli, jaký tah zvažuje a opravdu rád byste znali jeho názor na aktuální herní postavení. Samozřejmě se ho nemůžete zeptat. Ale když hrajete proti počítači, máte možnost zeptat se, na cokoli chcete a počítač vám odpoví! Můžete v podstatě získat neuvěřitelné množství informací o myšlenkovém pochodu počítače. Z těchto údajů se o hře naučíte velmi mnoho!



Informaci o hře získáte vstupem do informačního panelu (*Info Mode*) nebo zkratkou - stisknutím HINT/INFO. Můžete si také prostřednictvím informačního panelu nastavit automatické zobrazování informací. Údaje se tak zobrazí vždy, když počítač přemýšlí nad následujícím tahem.

Automatické zobrazování informací

Aktivujete-li kteroukoli z následujících voleb informačního panelu, počítač zobrazí vybraný údaj vždy, když uvažuje nad svým tahem – můžete sledovat, jak počítač „přemýšlí nahlas“!

Důležité upozornění: Automatické zobrazování údajů vybrané z informačního panelu je aktivováno pouze pro dobu, kdy přemýšlí počítač!

Stisknutím MENU vstoupíte do hlavní nabídky, opakovaným stisknutím ∇ vyhledáte panel . Stisknutím ENTER vstoupíte do nabídky informačního panelu, která obsahuje pět voleb. Opakovaným stisknutím ∇ (nebo \blacktriangleleft) vyhledáváte jednotlivé volby:

- **Zobrazení tahů:** zobrazí počítačem předpokládaný sled tahů, nejvýše čtyři tahy dopředu. Více v části 7.1.
Možnosti: 
- **Zobrazení počtu nalezených postavení:** zobrazí počet nalezených pozic za sekundu. Více v části 7.2.
Možnosti: 

- **Zobrazení doby tahu:** zobrazuje čas strávený přemýšlením nad jednotlivými tahy. Více v části 7.3.
Možnosti: [] / []
- **Zobrazení postupu:** zobrazí míru vyhledávání počítače (kolik kroků dopředu předpovídá) a tah, nad kterým právě uvažuje. Více v části 7.4.
Možnosti: [] / []
- **Zobrazení hodnocení:** zobrazí aktuální skóre hry podle postavení na šachovnici. Více v části 7.5.
Možnosti: [] / []

Abyste mohli zapnout (*on*), vypnout (*off*), nebo vybrat nastavení volby, stiskněte při zobrazení této volby ENTER. Opakovaným stisknutím ENTER procházíte jednotlivé možnosti volby. Když se zobrazí vámi požadovaná možnost, stiskněte buď ∇ nebo \blacktriangle a přejdete na jinou volbu. Nebo se stisknutím CLEAR dostanete zpět do hlavní nabídky a následným stisknutím MENU se vrátíte do hry. Podrobnosti o jednotlivých volbách najdete v uvedených částech manuálu.

Můžete aktivovat kteroukoli z voleb nebo i všechny najednou. Pokud požadujete, aby se zobrazilo více údajů, než se veze na displej, bude text plynout postupně. Nestačíte-li údaje sledovat, můžete tok textu zpomalit – viz část 4.10. Můžete také stisknutím GO/STOP tok textu zastavit a stisknutím CLEAR ho opět spustit. Pokud požadovaná informace není dostupná, počítač na displeji zobrazí [] .

Manuální zobrazování informací

Po stisknutí HINT/INFO se zobrazí první tah předpokládané sekvence tahů počítače (podrobnosti najdete v části 7.1).

Herní informace jsou rozděleny do několika skupin, opakovaným stisknutím HINT/INFO se budou na displeji postupně zobrazovat jednotlivé skupiny. Funkcemi ∇ a \blacktriangle můžete prohlížet údaje uvnitř každé skupiny. Všechny skupiny jsou v následujících částech textu podrobně vysvětleny. Stisknutím CLEAR se na displeji znovu objeví údaje šachových hodin.

7.1 Hlavní variace

Když poprvé stisknete HINT/INFO, uvidíte na displeji první tah hlavní variace (= počítačem předpokládané sekvence tahů), např. [] . *Ply* je jednotlivý tah jedné ze stran a číslo 1 popisuje míru vyhledávání počítače – kolik tahů dopředu se počítač dívá. Zobrazuje-li např. *Ply2*, uvažuje počítač dva tahy dopředu (jeden tah bílými a jeden černými). První zobrazení tak pro vás může být nápovědou, protože znázorňuje, jaký tah podle předpokladu počítače provedete.

Vyvoláte-li informaci v době, kdy je na tahu počítač, zobrazí se tah, který zrovna zvažuje. Podíváte-li se na informaci v průběhu doby, kdy je řada na vás, zjistíte, jaký tah počítač předpokládá, že provedete. V obou případech se stisknutím \blacktriangle můžete podívat na nejvýše čtyři další kroky, které počítač předpokládá v dané sekvenci tahů:

- Předpokládaný průběh hry: Tah 1
- Předpokládaný průběh hry: Tah 2
- Předpokládaný průběh hry: Tah 3
- Předpokládaný průběh hry: Tah 4

7.2 Údaje o vyhledávání tahu počítačem

Stisknutím HINT/INFO vstoupíte do informačního panelu. Dalším stisknutím se zobrazí údaj o vyhledávání počítače. Na displeji se nejprve zobrazí stávající skóre. Opakovaným stisknutím \blacktriangle procházíte další údaje:

- Aktuální skóre: číselné posouzení stávající situace na šachovnici. Základem je 1.0 bodu za pěšce. Kladné číslo znamená, že jsou bílí ve výhodě. Pokud například bílí vyhrávají o dva pěšce, displej zobrazí [REDACTED]. Údaj o skóre nelze získat, hrájete-li na úrovních Vyhledávač matu.
- Dvousložkový údaj: (a) Aktuální míra vyhledávání, tzn. kolik tahů dopředu počítač přemýšlí. Pokud se například počítač dívá 439 tahů dopředu, zobrazí se [REDACTED], kde [REDACTED] znamená míra (depth). (b) Současně se na displeji zobrazí tah, o který počítač zvažuje (pokud počítač právě přemýšlí).
- Dvousložkový údaj: (a) Doposud spotřebovaná doba na následující tah. (b) Počet postavení vyhledaný počítačem za jednu sekundu (pokud počítač právě přemýšlí).

7.3 Údaje šachových hodin

Stisknutím HINT/INFO vstoupíte do informačního panelu. Poté stisknete funkci ještě dvakrát a zobrazí se údaje šachových hodin. Na displeji uvidíte celkový uplynulý čas obou stran. Na symbolu šachových hodin uprostřed poznáte, která strana je na tahu a jaký typ hodin je aktivován:

- Celkový uplynulý čas černých / bílých - Countup Clock (hodiny zobrazující uplynulý čas)
bílí na tahu ♞ ♞, černí na tahu ♜ ♜.
- Celkový zbývajcí čas černých / bílých - Countdown Clock (hodiny zobrazující zbývajcí čas, používají se pouze na úrovních Vyhledávač šachu nebo Hra na čas)
bílí na tahu ♞ ♞, černí na tahu ♜ ♜.

Pokud Countdown Clock není aktivován, displej zobrazí prázdné hodiny ([REDACTED]).

Hodiny se během hry z různých důvodů zastaví, např. když provádíte kroky zpět, kontrolujete nastavení úrovně, vybíráte volby, vytváříte postavení na šachovnici nebo počítač vypnete. Časy se uchovávají v paměti a když hra pokračuje, běh hodin se obnoví.

Když změníte úroveň hry nebo restartujete počítač, abyste zahájili novou hru, hodiny se vždy nastaví na nulu.

7.4 Údaje o počtu tahů

Stisknutím HINT/INFO vstoupíte do informačního panelu. Poté funkci stisknete ještě třikrát. Zobrazí se počet provedených tahů a poslední provedený tah. Stisknutím ◀ můžete zpětně procházet všechny provedené tahy, stisknutím ▶ opět postoupíte dopředu. To vám dává příležitost jít zpět a zaznamenat si tahy, které se ukázaly být nečekaně dobré!

- Aktuální počet provedených tahů a poslední provedený tah.
- Všechny tahy probíhající hry.



8. SIMULAČNÍ PANEL: VYTVOŘTE SI HERNÍ POSTAVENÍ!

Simulační panel vám umožňuje vytvořit si šachovnici postavení, ze kterého chcete začít hrát nebo problémové situace, které chcete nechat počítači k řešení.

Upozornění: Pokud změníte postavení na šachovnici během hry, všechny tahy probíhající hry budou vymazány z paměti.

Kdykoli jste na tahu, můžete změnit nebo vytvořit postavení na šachovnici. Stisknete MENU, opakovaně stisknete ∇ až se na displeji zobrazí [REDAKCE]. Stisknutím ENTER vstoupíte do simulačního panelu a na displeji uvidíte symboly barev a figur ([REDAKCE]).

- **Odstranění figury ze šachovnice:** Stisknutím figura zmizí ze šachovnice.
- **Posun figury z jednoho pole na druhé:** Stisknutím figury zmizí z pole. Stisknete nové pole a figura se objeví na tomto novém poli.
- **Umístění figury na šachovnici:** Nejříve na displeji přímo stisknete požadovanou barvu a figuru, kterou chcete umístit na šachovnici. Poté stisknete pole, na které chcete figuru umístit. Další figuru stejného typu a barvy umístíte stisknutím jiného pole. Pokud chcete přidat jinou figuru, stisknete na displeji symbol požadované figury a/nebo barvy a postupujete opět podle shora uvedených kroků.
- **Vymazání šachovnice:** Stisknete CLEAR. Počítač vás dotazem [REDAKCE] (*Vymazat šachovnici?*) požádá o potvrzení volby. Stisknete ENTER a na displeji se zobrazí [REDAKCE] (*Prázdná*). Nyní můžete na šachovnici umístit figury podle shora uvedených kroků. Pokud se před potvrzením volby rozmyslíte a šachovnici vymazat nechcete, stisknete CLEAR, volba bude zrušena a na displeji se zobrazí [REDAKCE] (*Volba neprovedena*). Tato funkce se vám může hodit, pokud potřebujete vytvořit postavení jen z několika figur a je jednodušší začít s prázdnou šachovnicí!
- **Kdo je na tahu?** Po změně postavení na šachovnici je na tahu barva, jejíž figuru jste na šachovnici umístiti jako poslední. Pokud chcete, aby na tahu byla opačná barva, stisknete její symbol: \ominus pro černé, \oplus pro bílé.
- **Vystoupení ze simulačního panelu:** Stisknete ENTER. Počítač zobrazí dotaz [REDAKCE] (*Nové postavení?*). Stisknutím ENTER volbu potvrdíte, vrátíte se do hry a displej zobrazí [REDAKCE]. Stisknutím CLEAR zůstanete v simulačním panelu a na displeji se zobrazí [REDAKCE] (*Návrat*).

Použitím uvedených postupů lze na šachovnici vytvořit jakékoli přípustné postavení. Počítač vám neumožní vytvořit nedovolené postavení, pokud například chcete umístit více figur než v normální hře nebo je-li král v šachu. V takových případech poté, co stisknete ENTER, abyste vystoupili ze simulačního panelu a znovu ENTER pro potvrzení volby, zobrazí počítač [REDAKCE] (*Není přípustné*). Nedovolí vám vystoupit ze simulačního panelu, dokud nevytvoříte přípustné postavení na šachovnici!

Pokud vstoupíte do simulačního panelu a neprovedete na šachovnici žádné změny, stisknete ENTER. Displej potvrdí zobrazením [REDAKCE] že nebyla provedena změna a vrátíte se do hlavní nabídky. Stisknutím MENU se vrátíte do hry.







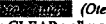
9. UČEBNÍ PANEL: NECHTE SE VYZKOUŠET!


Hledáte účinný způsob učení? Pak určitě vyzkoušejte učební panel! Osm slavných her je zabudováno přímo do vašeho počítače. Každá obsahuje osm kritických momentů – celkem 64 modelových postavení. Je na vás, abyste je prostudovali a přišli na správné tahy, které dopomohly k vítězství původním hráčům. Tento panel vám nabízí skvělou příležitost zdokonalit se ve hře. Umožňuje vám učit se najít nejlepší tah v určitém postavení na šachovnici. A aby to bylo zajímavější, počítač průběžně hodnotí váš výkon.




Mimoходом, potřebujete-li pomoci s řešením některého z modelových postavení, nahlédněte do přílohy, kde je kompletní seznam všech her z učebního panelu. Nezapomeňte ale, že tyto hry najít sloužit jako učební pomůcka. Když se podíváte na řešení předtím, než se na něj snažíte přijít, podvádíte jen sami sebe!



Výběr modelových postavění

Tip: Modelová postavení můžete vybírat také stisknutím určitého pole na šachovnici.


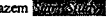
Stisknutím MENU vstoupíte do hlavní nabídky. Opakovaně stisknete ∇ (nebo \blacktriangle), až se na displeji zobrazí . Stisknutím ENTER vstoupíte do učebního panelu a uvidíte první modelovou situaci, . Chcete-li vybrat jiné modelové postavení, stisknutím \blacktriangle nebo ∇ můžete listovat postaveními po jednom, stisknete-li tužkou na displeji  nebo , procházíte postavení po osmi. Až se zobrazí vámi požadované postavení, stiskněte ENTER. Počítač požádá o potvrzení dotazem  (Otevřít modelové postavení?). Stisknutím ENTER zahájíte učební hru nebo stisknutím CLEAR volbu zrušíte a vrátíte se do hlavní nabídky učebního panelu.

Po stisknutí ENTER počítač automaticky začne provádět tahy zvolené učební hry. Až se dostane ke zvolenému modelovému postavení, na displeji se krátce zobrazí  (Jste na tahu), a spustí se šachové hodiny. Nyní je na vás, abyste uhodli tah, který byl v tomto postavení proveden v původní hře! Postupujte podle těchto kroků:

- Pouze jeden tah v každém modelovém postavení je „správný“.
- Až se hra dostane do modelového postavení, zobrazí se barva strany, která je na tahu.
- Provedete-li správný tah, na displeji se zobrazí  (Správně). Počítač začne provádět další tahy učební hry, až dospěje k novému modelovému postavení.
- Provedete-li špatný tah, krátce se zobrazí  (Chybný tah) a poté dotaz  (Vystoupit z učebního panelu?).
 - Chcete-li zůstat v učebním panelu a zkusit jiný tah, stiskněte CLEAR. Počítač vám strhne body za špatný tah, figura, kterou jste provedl tah, se vrátí na původní pole a můžete vyzkoušet jiný tah.
 - Chcete-li vystoupit z učebního panelu a pokračovat normální hru s tahem, který jste provedli, stiskněte ENTER. Počítač začne přemýšlet nad svým dalším tahem.
- Bodování: Vždy, když naleznete správné řešení modelového postavení, počítač vám přičte body. Uhodnete-li správný tah na první pokus, obdržíte plný počet bodů. Za každý chybný tah vám bude polovina bodů stržena. Když klesnete na nula bodů, zůstanete tam, i když provedete další chybné tahy (tzn., že hodnocení nemůže klesnout pod nulu).
- Aktuální počet bodů se zobrazí, když dvakrát za sebou stisknete HINT/INFO. Po prvním stisknutí uvidíte poslední tah provedený protihráčem. Stisknutím CLEAR se bodování z displeje vymaže.

Pokud zakončíte učební hru šachmatem, počítač vám několikrát pogruluje a zobrazí  (Šachmat!). V tomto okamžiku můžete (a) restartovat a zahájit novou hru, (b) přes informační panel prohlížet a zaznamenávat si provedené tahy (jak je uvedeno v části 7.4) nebo (c) vzít některé kroky zpět a s daným postavením se přesunout do normální hry. Pokud vyřešíte poslední modelové postavení ve hře, ale hra ještě úplně neskončila, displej zobrazí  (Konec hry), poté počítač začne automaticky přemýšlet o dalším tahu a pokračuje jako v normální hře.

Výběr postavení pomocí šachovnice

Jednotlivá modelová postavení můžete aktivovat stisknutím odpovídajícího pole na šachovnici. Abyste vstoupili do učebního panelu, stiskněte MENU a ∇ (nebo \blacktriangle), až se zobrazí  (Učební panel). Znovu stiskněte ENTER a na šachovnici se zobrazí čísla modelových postavení. Stisknutím odpovídajícího pole si vyberete požadované postavení. Stiskněte ENTER, počítač požádá o potvrzení volby dotazem  (Otevřít modelové postavení?), znovu stiskněte ENTER a zahájí se učební hra.



10. POTŘEBUJETE POMOC? TADY JI NAJDETE!

Pro případ, že se dostanete do nesnázi, jsme sestavili seznam situací, ve kterých se můžete ocitnout a připojili jsme jejich možná řešení.

- a. Počítač nereaguje, reaguje chybně nebo během hry „zamrzá“.
 - Zkuste vyjmout a znovu vložit baterie nebo je nahradit novými.
 - Porucha může být způsobena statickými ruchy. Zatláče ostrý předmět do otvoru označeného ACL na spodní straně přístroje (postup v části 11.1).
- b. Displej je nejasný a/nebo nejde zřetelně číst.
 - Vyměňte baterie za nové.
 - Nastavte si vyhovující kontrast LCD (postup najdete v části 4.9).
- c. Aktivoval jsem automatické zobrazování herních údajů, ale text na displeji běží příliš rychle.
 - Zvolte jinou rychlost LCD (postup najdete v části 4.10).
 - Stisknutím GO/STOP zastavíte tok textu na displeji, stisknutím CLEAR tok opět obnovíte.
- d. Počítač je na tahu, ale nereaguje.
 - Počítač automaticky odpovídá na vaše tahy, jen pokud je parametr Protihráč nastavený na možnosti **Protihráč** (hráč proti počítači). (viz část 4.1)
 - Pravděpodobně se nacházíte na úrovni, na níž počítač přemýšlí nad tahem dlouhou dobu. Stisknutím ENTER ho můžete přinutit, aby hned provedl tah.
- e. Počítač mi nechce dovolit provést můj tah.
 - Zřejmě provádíte nedovolený tah. Ověřte si pravidla.
 - Je váš král v šachu? Způsobíte vaším tahem, že bude váš král v šachu? Provádíte chybně rošádu? Podívejte se ještě jednou na postavení na šachovnici.
 - Jste na tahu? Pokud na displeji přerušovaně svítí barva figur počítače, přemýšlí nad svým tahem. Můžete ho přinutit provést tah hned, pokud stisknete ENTER.
- f. Když provádím tah, souřadnice na displeji jsou v převráceném varu. Proč?
 - Je aktivována volba **Protihráč** (počítač hraje bílými). V informačním panelu volbu změňte na **Protihráč** (počítač hraje černými) (viz část 4.4).
- g. Počítač zobrazil na displeji souřadnice svého tahu, ale figura na šachovnici pouze bliká a neposouvá se.
 - Je-li vypnuta volba Automatické tahy počítače, musíte na šachovnici posouvat jeho figury vy. Chcete-li volbu zapnout, postup najdete v části 5.3.
- h. Počítač je na tahu a zobrazuje **Protihráč** (Mat nenalezten!).
 - Jste na úrovni Vyhledávač matu a počítač nenašel kombinaci vedoucí k matu. Pokud nechcete hledat kombinaci vedoucí k matu, podle postupu v části 5 přepněte na
- i. Počítač přerušovaně pípá, i když jsem na tahu já.
 - Pokud je aktivovaný Trenér, počítač vám přerušovaným pípáním upozorňuje, že jste na tahu.
- j. Počítač nevydává zvukový signál, když je na tahu.
 - V panelu nastavení můžete aktivovat zvuk (viz část 4.8).
- k. Počítač mi nechce dovolit vystoupit ze simulačního panelu.
 - Vytvořil jste postavení na šachovnici, které pravidla nepřipouští (např. král je v šachu, umístil jste nadpočet pěšců, atd.). Upravte šachovnici a vytvořte platné postavení (viz část 8).



11. Technické údaje

11.1 Funkce ACL

Počítač někdy díky statickým nebo jiným elektrickým ruchům „zamrzne“. V takovém případě použijte špendlík nebo jiný ostrý předmět a po dobu alespoň jedné sekundy jím stiskněte dno otvoru označeného ACL, který je umístěn na spodní straně přístroje. Počítač se tím znovu nastartuje.

11.2 Údržba

Váš počítač je přesné elektronické zařízení a neměl by být vystaven nevhodnému zacházení, extrémním teplotám nebo vlhku. K čištění nepoužívejte chemické přípravky, mohly by vést k poškození plastického materiálu. Před čištěním vždy vyjměte baterie.

Slabé baterie by měly být co nejdříve nahrazeny, protože propouštějí a poškozují počítač. Věnujte, prosím, také pozornost následujícím informacím týkajícím se baterií. *Upozornění: Používejte pouze alkalické nebo zinko-karbonové baterie. Nevkládejte do počítače různé typy baterií nebo nové a staré baterie najednou. Nedobíjejte baterie, které k tomu nejsou určeny. Používejte pouze doporučené nebo s nimi srovnatelné baterie. Ujistěte se, že je vkládáte správně nasměrované podle pólů. Opotřebované baterie by měly být z přístroje co nejrychleji odstraněny.*

11.3 Technické parametry

Funkce:	8
Šachovnice:	doteková obrazovka 9 x 8
Displej LCD:	68 x 79 mm
Baterie:	3 x AAA/AM4/R03
Rozměry:	131 x 83 x 22 mm
Váha:	153 gramů

Ušchovejte tento manuál i pro pozdější použití.

Společnost si ponechává právo provádět technické úpravy bez předchozího oznámení, za účelem zvyšování úrovně svých produktů.