

Mephisto[®]

**ADVANCED TRAVEL
CHESS**

Návod k obsluze šachového počítače

RYCHLÝ START

Jestliže chcete začít hrát, aniž byste předtím četli celý text návodu, postupujte podle těchto kroků:

1. Otevřete dvířka na spodní straně přístroje. **Vložte 3 alkalické baterie** typu AAA/AM4/R03 (mikrotužky) do počítače a dodržte jejich správnou polaritu.
2. Stisknutím klávesy **GO/STOP** **zapněte počítač**. Jestliže počítač nereaguje, stiskněte spínač v otvoru ACL na spodní straně přístroje, jak je popsáno v části 7.1.
3. **Rozestavte figury na šachovnici** tak, aby bílé figury byly blíže k vám.
4. Současným stisknutím **CLEAR + ENTER (NEW GAME)** připravíte počítač na novou hru.
5. **Svůj tah proved'te jemným stlačením figury nejprve na výchozím a znovu na cílovém poli tahu.**
6. Počítač Vám oznámí svůj tah na displeji, který ukazuje figuru a výchozí a cílové pole tahu. Navíc se rozsvítí na okraji hrací plochy červené kontrolky označující řadu a sloupec výchozího pole tahu. Stlačte lehce takto označenou figuru. Kontrolky Vám ukáží cílové pole tahu. Táhněte figurou na toto pole a lehce stiskněte. Tím jste dokončili tah počítače.
Hrajte dál stejným způsobem. Hodně zábavy!

*Stiskněte klávesu **GO/STOP**, kdykoli chcete počítač vypnout. Současná pozice hry včetně 30 polotahů zpět bude uložena do paměti počítače. Pokud počítač stejnou klávesou zapnete, můžete pokračovat ve hře od místa, kde jste skončili.*

KLÁVESY A JEJICH FUNKCE

1. ODNÍMATELNÉ VÍKO: Chrání počítač proti prachu. Figurky můžete nechat rozestavěné na šachovnici během cesty.

2. MÍSTO NA UCHOVÁNÍ VYHOZENÝCH FIGUR

3. SENZOROVÁ ŠACHOVNICE Každé pole obsahuje senzor, který automaticky registruje tahy. Pole se navíc používají pro volbu některých funkcí přístroje.

4. PŘIHRÁDKA NA BATERIE na spodní straně přístroje. Používejte 3 alkalické baterie typu AAA/AM4/R03 (mikrotužky).

5. ACL (RESET) vespod přístroje. Používá se k eliminování výboje statické elektřiny např. po vložení nových baterií.

6. KLÁVESY

KLÁVESY FIGUR Používají se k výběru vyměňované figury (pěšec na l. a 8. řadě, ověřování pozice na šachovnici a nastavení nové pozice).

GO/ STOP Stisknutím zapnete nebo vypnete počítač.

INFO Stisknutím se dostanete do informačního režimu o průběhu hry.

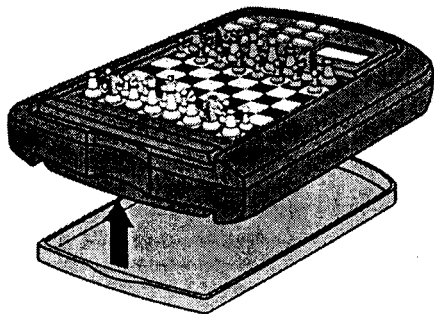
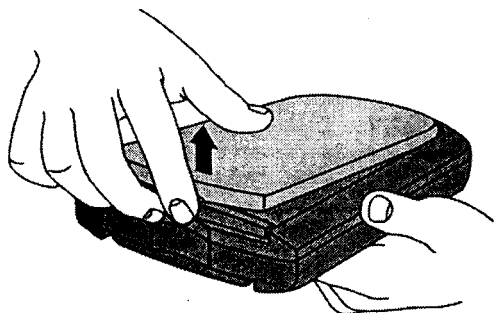
LEVEL Stisknutím se dostanete do režimu volby úrovně hry.

POSITION Stisknutím se dostanete do režimu ověřování pozice a zadávání pozice pro řešení úloh.

TAKE BACK Stisknutím můžete vzít půltah (tah jedné strany) zpět. Může být vzato zpět až 30 půltahů.

OPTION Stisknutím se dostanete do režimu nastavování některých funkcí přístroje.

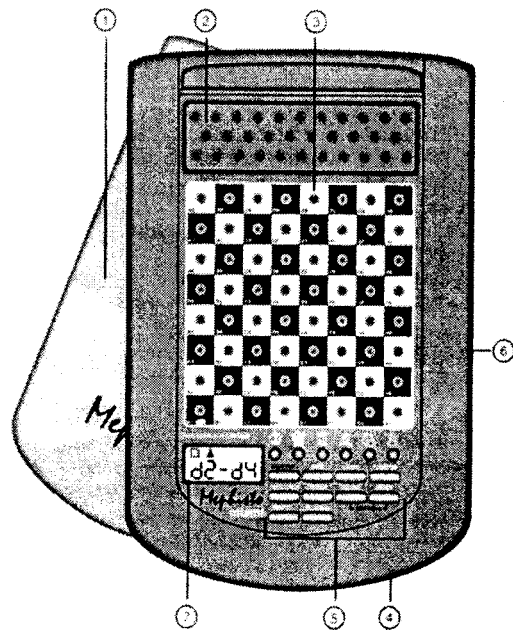
CLEAR Stisknete-li současně s klávesou **ENTER**, připravíte počítač na novou hru (**NEW GAME**). Dále se používá pro opuštění režimů **OPTION, VERIFY, POSITION, INFO, LEVEL** (v případě, že jste se rozhodli ponechat stávající úroveň bez změny), v režimu **POSITION** zrušení požadavku na „vyčištění“ hrací plochy.



ENTER Stisknete-li současně s klávesou **CLEAR**, připravíte počítač na novou hru (**NEW GAME**). Dále se používá pro změnu stran, donucení počítače, aby zahrál svůj tah již bez dalšího přemýšlení, k zadávání voleb

v režimu **OPTION**, potvrzení nové úrovně s opuštěním režimu **LEVEL, STUDY** nebo **TEACH**. „Vyčistí“ plochu v režimu **POSITION**

WHITE/- a BLACK/+ Používají se pro pohyb v menu v režimech **OPTION, LEVEL, INFO**. V režimu **POSITION** se používá k výběru barvy.



6. PŘIHRÁDKA NA BATERIE na spodní straně přístroje. Používejte 3 alkalické baterie typu AAA/AM4/R03 (mikrotužky).

7. DISPLEJ Ukazuje tahy a další informace v průběhu hry, používá se pro nastavení úrovně hry, ověřování pozic, studium hry a pro další funkce počítače.

OBSAH

RYCHLÝ START

KLÁVESY A JEJICH FUNKCE

ÚVOD

1. ZAČÍNÁME

- 1.1 Nejdříve vložíme baterie
- 1.2 Přípravení ke hře? Nyní se podíváme, jak udělat svůj první tah
- 1.3 Nyní je na tahu počítač
- 1.4 Chtěli jste táhnout jinak? Vezměte svůj tah zpět!
- 1.5 Skončili jste partii? Zahrajte si znovu!
- 1.6 Zdá se Vám hra s počítačem příliš snadná nebo příliš obtížná? Změňte úroveň hry!

2. DALŠÍ FUNKCE POČÍTAČE

- 2.1 Nevíte kdo je na tahu? Podívejte se na displej!
- 2.2 Zvláštní tahy
- 2.3 Nedovolené nebo chybné tahy
- 2.4 Šach, mat a remíza
- 2.5 Přerušení přemýšlení počítače
- 2.6 Výměna stran s počítačem
- 2.7 Zásoba zahajovacích tahů - „knihovna zahájení“
- 2.8 Přemýšlení během tahu protihráče
- 2.9 Paměť

3. HERNÍ ÚROVNĚ

Nastavení úrovně hry

- 3.1 Běžné (normální) herní úrovně (pole A1-G2)
- 3.2 Úroveň dovolující počítači časově neomezený výběr (pole H2)
- 3.3 Turnajové (mistrovské) úrovně (pole A3-H3)
- 3.4 Bleskovky - úrovně rychlých šachů (pole A4-H4)

- 3.5 Legrační úrovně - pro pobavení (pole A5-H5)
- 3.6 Úrovně pro řešení problémů-vyhledávání matu (pole A6-H6)
- 3.7 Procvičovací úrovně (pole A7-H8)

4. INFORMAČNÍ REŽIM - SLEDUJTE JAK POČÍTAČ PŘEMÝŠLÍ

Používání informačního režimu

- 4.1 Základní variace
- 4.2 Informace o vyhledávání (propočtu) tahu
- 4.3 Šachové hodiny
- 4.4 Počet tahů partie - prohlížení odehraných tahů
- 4.5 Potřebujete poradit? Kdykoli se zeptejte!

5. VOLBY UŽIVATELSKÉHO NASTAVENÍ POČÍTAČE

Výběr herních voleb

- 5.1 Operační volby (pole A1-H1)
- 5.2 Herní volby (pole A2-H2)
- 5.3 Volby stíhající se informací o hře (pole A3-H3)

6. KONTROLA / NASTAVENÍ POZICE

- 6.1 Kontrola rozestavení figur
- 6.2 Změna pozice a nastavení jakékoli nové výchozí pozice

7. TECHNICKÉ ÚDAJE

- 7.1 Funkce ACL
- 7.2 Péče a údržba
- 7.3 Technická data

JAK SE DOSTAT Z POTÍŽÍ

ÚVOD

Vítáme Vás ve vzrušujícím světě elektronických šachů! Ať jste úplný začátečník nebo naopak dlouholetý hráč šachu - Váš nový šachový počítač Vám umožní poznat neuvěřitelné množství nových poznatků o šachu! Prolistujte si tento návod a podívejte se na všechny vymoženosti počítače - na všechny speciální režimy, na unikátní možnosti nastavení počítače, na výběr herních úrovní. Najdete si čas na prostudování každé funkce zvlášť - už pouhé probírání všech možností počítače je příjemná zábava! Od této chvíle už se budete dívat na šachy jinak!

Váš počítač zná všechna pravidla šachu - a nikdy nepodvádí! Pravidla šachu a další podrobnou literaturu o šachu Vám doporučujeme vypůjčit si ve Vaší místní knihovně nebo zakoupit v knihkupectví.

1. ZAČÍNÁME

1.1 Nejdříve vložíme baterie

Váš počítač je napájen 3 alkalickými bateriemi typu AAA/AM4/R03 (mikrotužky).

Vložte baterie do schránky vespod přístroje a dodržte jejich správnou polaritu. Používejte nové alkalické baterie - mají delší životnost.

Zapněte počítač stisknutím GO/STOP. Pípnutí oznamuje, že počítač je připraven ke hře. Jestliže počítač nereaguje (statický výboj mohl způsobit zablokování), kancelářskou sponkou nebo jiným ostrým předmětem stlačte po dobu nejméně jedné sekundy spínač v otvoru označeném ACL umístěném na spodní straně počítače. Tím se počítač odblokuje.

Tip: K prodloužení životnosti baterií zapněte úsporný režim počítače (viz část 5.1.).

1.2 Přípravení ke hře? Nyní se podíváme, jak udělat svůj první tah:

Začít hrát je velice jednoduché - postupujte následovně:

- a. Zapněte počítač stisknutím GO/STOP, pokud jste to již neudělali.
- b. Současným stisknutím kláves CLEAR a ENTER připravíte počítač na novou hru. Postavte figury do výchozí pozice, bílé blíže k Vám, tak jak je ukázáno na obrázku na začátku návodu.
- c. Svůj tah začněte jemným stisknutím figury, kterou chcete táhnout - uslyšíte pípnutí a zároveň se rozsvítí dvě červené kontrolky na okraji šachovnice - indikují pole šachovnice. Sensorová šachovnice rozpozná Vaši figuru automaticky. Nevěříte? Podívejte se na displej - najednou je plný informací - ukazuje typ figury, barvu figury a právě stlačené pole šachovnice.
- d. Vezměte figuru, přesuňte ji na cílové pole tahu a jemně ji stlačte. Uslyšíte druhé pípnutí - počítač potvrzuje Váš tah. To je vše - právě jste provedli Váš první tah! Nyní je na tahu černý - svůj první tah udělá i počítač.

Pravděpodobně si všimnete, že zpočátku partie provádí počítač své tahy velmi rychle, bez přemýšlení. Je to proto, že využívá tahy předprogramované v paměti, z tzv. knihovny zahájení (více informací viz část 2.7.).

1.3 Nyní je na tahu počítač

Když počítač provádí svůj tah, pípně a rozsvítí dvě červené kontrolky indikující výchozí pole tahu. Na displeji se ukáže kompletní popis tahu: výchozí a cílové pole tahu, barvu a typ své figury. Stiskněte figuru na výchozím poli - v té chvíli se rozsvítí jiné dvě červené kontrolky - ukáží cílové pole tahu. Stiskněte figuru na cílovém poli tahu. Tím je tah dokončen. A nyní jste opět na tahu Vy...

Poznámka: Zatímco Vy přemýšlíte o svém dalším tahu, všimněte si šachových hodin, které odpočítávají Váš odehraný čas. Jsou nastaveny v normálním

režimu. Zároveň se zobrazují symboly figur, „odpočítávají“ od pěšce do krále. Pokud je nastaven režim počítání zbylého času (viz část 5.1.), figury se zobrazují v obráceném pořadí. Detaily o nastavení šachových hodin naleznete v části 4.3.!

1.4 Chtěli jste táhnout jinak? Vezměte svůj tah zpět!

Když hrajete šachy proti počítači - nic není „definitivně“ - můžete změnit názor na výhodnost Vašeho tahu a hrát jinak kdykoli chcete! Pokud jste na tahu, jednoduše stiskněte **TAKÉ BACK**. Displej Vám ukazuje tah, který má být vzat zpět. Červené kontrolky svítí na cílovém poli tahu. Stiskněte jemně figuru na cílovém poli tahu - v té chvíli se Vám rozsvítí kontrolky na výchozím poli tahu - přesuňte figuru na výchozí pole tahu a opět jemně stiskněte. Toto můžete pořad opakovat až do 30 pŮltahů (individuálních tahů) neboli 15 kompletních tahů. K pokračování ve hře pouze udělejte jiný tah.

Pokud berete zpět vyhození figury, počítač Vás informuje na displeji o typu a barvě figury a o poli na které ji máte vrátit. Vraťte figuru na požadované pole a jemně stiskněte.

1.5 Skončili jste partii? Zahrajte si znovu!

Kdykoli skončíte hru (nebo jste vzdali rozehranou hru), je velmi jednoduché začít hrát hru novou. Stiskněte současně klávesy CLEAR a ENTER a úvodní série pípnutí Vám oznámí, že je počítač připraven na novou hru. Počítač hraje na stejné úrovni jako minulou partii. Pokud chcete můžete úroveň změnit, jak je vysvětleno v části 3.

DŮLEŽITĚ: Stisknutím klávesy CLEAR a ENTER zároveň vymažete z paměti počítače stávající hru - dávejte pozor, ať tyto klávesy nestisknete v průběhu hry omylem!

1.6 Zdá se Vám hra s počítačem příliš snadná nebo příliš obtížná? Změňte úroveň hry!

Když zapnete počítač poprvé, je automaticky nastaven na normální hrací úroveň A4 (pět sekund na tah). Máte však 64 různých úrovní, ze kterých můžete vybírat - vyzkoušejte je! V části 3 najdete popis jednotlivých úrovní a způsob jejich nastavení.

2. DALŠÍ FUNKCE POČÍTAČE

2.1 Nevíte kdo je na tahu? Podívejte se na displej!

Hrají-li počítač černými, bliká během jeho přemýšlení černý čtverec na displeji. Po jeho tahu zase bliká bílý čtverec na displeji - ukazuje, že na tahu je bílý. Kdykoli se můžete podívat na displej a zjistit, zda počítač přemýšlí a která strana je na tahu.

2.2 Zvláštní tahy

Vyhození figury: Stiskněte vyhazující figuru na cílovém poli tahu, odstraňte vyhozovanou figuru ze šachovnice, stiskněte vyhazující figuru na cílovém poli tahu (na místě vyhozené figury). Na displeji se ukáže například E5*F4.

Vyhození "en passant": Počítač Vám připomene odstranit pěšce - na displeji se ukáže pozice vyhazovaného pěšce spolu se znaménkem „-“ a červenými kontrolkami opět popisujícími pozici pěšce. Stiskněte jemně vyhazovaného pěšce na jeho poli před tím, než ho odstraní ze šachovnice.

Rošáda: Počítač automaticky pozná rošádu poté, co bylo taženo s králem. Po té, co jste krále stlačili na jeho výchozím a cílovém poli, počítač použije displej a kontrolky k upozornění, že je nutný tah věží. Tah dokončíte stlačením výchozího a cílového pole věže. Rošáda na straně krále je na displeji zobrazena (0-0), na straně dámy (0-0-0).

Výměna pěšce na 8. a 1. řadě:

Když měníte pěšce Vy, nejdříve ho, jako obvykle, stlačte na výchozím a cílovém poli tahu. Stiskněte klávesu odpovídající symbolu figury, kterou chcete vyměnit za pěšce. Počítač ihned rozpozná novou figuru a začne přemýšlet o svém tahu. Nezapomeňte figuru na šachovnici vyměnit.

Když mění pěšce počítač, displej ukazuje jak pěšce, tak symbol figury, za kterou je vyměněn. Nezapomeňte figuru na šachovnici vyměnit.

2.3 Nedovolené nebo chybné tahy

Počítač nikdy nepřijme nedovolené tahy. Jestliže se o takovýto tah pokusíte, počítač dvojitě hluboce pípně a displej i kontrolky stále označují výchozí pole tahu. Táhněte na jiné pole nebo stiskněte výchozí pole tahu znovu a táhněte jinou figuru.

Jestliže špatně provedete tah počítače, uslyšíte také pípnutí oznamující. To znamená, že se buď snažíte táhnout jinou figuru, nebo správnou na jiné pole. Když například chce počítač táhnout pěšcem z C7 na C5 a vy stlačíte C7 a potom C6, displej stručně zobrazí správné pole, na které mělo být taženo (:C5) jako Vaši chybu. Následně displej ukazuje celý správný tah (C7-C5) a očekává, že stisknete figuru na C5 a dokončíte tím tah.

Jestliže stlačíte figuru na výchozím poli tahu a v té chvíli se rozhodnete, že chcete hrát s jinou figuru - jednoduše stiskněte znovu výchozí pole tahu a tím rozehraný tah zrušíte. Potom provedte jiný tah. Pokud jste

změnili názor na tah až po jeho dokončení, můžete ho vzít zpět způsobem popsaným v části 1.4.

2.4 Šach, mat a remíza

Když je král v šachu, počítač nejdříve zobrazí tah jako obvykle. Poté, co je dokončen, bliká několik sekund na displeji „CHECK“ spolu s tahem dávajícím šach. Displej sse potom vrátí zpět k šachovým hodinám. Jestliže je počítač v pozici, že Vám hrozí mat, upozorní Vás na to. Nejdříve ukáže svůj tah jako obvykle. Poté co provedete jeho tah na šachovnici, ukáže se Vám na displeji spolu s označením tohoto tahu na několik sekund i varování o hrozcím matu. Ukáže -li se např. na displeji „Fm 2“ znamená to, že dostanete mat ve dvou tazích. Displej se potom vrátí zpět k šachovým hodinám.

Pokud hra končí šach-matem, počítač jako obvykle na chvíli zobrazí tah, kterým dal mat a na displeji se zobrazí rozblíkání „MAT E“. Displej se potom vrátí zpět k šachovým hodinám.

Počítač rozeznává tyto remízy: při patu, při trojnásobném opakování stejné pozice, pravidlo 50 tahů, z nedostatku materiálu k vynucení matu. Podle toho, o jaký typ remízy se jedná, displej na několik sekund zobrazí „End“, „End: 3“, „End: 50“ nebo „End: In“ spolu s tahem dávajícím mat. Displej se potom vrátí zpět k šachovým hodinám.

2.5 Přerušeni přemýšlení počítače

Máte pocit, že počítač přemýšlí nad svým tahem příliš dlouho? Kdykoli ho můžete přerušit! Jednoduše stisknete ENTER. Počítač přeruší přemýšlení nad svým tahem a sehraje nejlepší tah, který do té doby našel. Tato funkce je užitečná při hře na vysokých úrovních, kdy si počítač bere na přemýšlení hodně času, nebo na úrovni časově neomezeného výběru, kde počítač přemýšlí dokud ho nezastavíte.

Na úrovních hledání matu stisknutí ENTER nepřinutí počítač provést tah. Namísto toho počítač zapíše a na displeji zobrazí (.....), čímž naznačuje, že byl přerušen před tím, než našel mat. K rychlému pokračování ve hře musíte přepnout na jinou herní úroveň.

2.6 Výměna stran s počítačem

K výměně stran s počítačem stačí pouze stisknout ENTER, pokud jste na tahu. Počítač udělá další tah za Vaši původní stranu. Strany si můžete měnit tak často, jak si přejete!

Pokud stisknete ENTER hned na začátku hry, kdy ještě nikdo neudělal tah - počítač bude hrát bílými na své straně, tzn. dále od Vás (viz část 5.1.).

2.7 Zásoba zahajovacích tahů - „knihovna zahájení“

Na začátku partie provádí počítač své tahy velmi rychle, bez přemýšlení. Je to proto, že hraje z paměti, využívá tahy ze zabudované „knihovny“ zahajovacích tahů. Tato knihovna obsahuje tisíce pozic, včetně nejslavnějších zahájení a pozic z mistrovských utkání.

Pokud platná pozice na šachovnici odpovídá pozici v knihovně zahájení, počítač odpovídá na tuto pozici automaticky, bez nutnosti nad touto pozicí přemýšlet obsaženo v zásobě zahajovacích tahů, počítač sehraje odpověď na tuto pozici z tohoto souboru, místo aby o nich sám přemýšlel.

Speciální vlastností tohoto počítače je schopnost pracovat s transpozicemi. Transpozice se objeví, když je pozice dosažená určitým souborem tahů dosažitelná také tímto samým souborem tahů v jiném pořadí. Vestavěné řízení transpozic všechny tyto situace hladce rozpozná!

2.8 Přemýšlení během tahu protihráče

Při hře si někdy můžete všimnout, že počítač reaguje na Vaše tahy ihned, přestože jste uprostřed partie někde na vyšší úrovni. Je to proto, že počítač již během Vašeho přemýšlení nad tahem tvoří vlastní strategie a probírá se možnými tahy. Snaží se vytyšit Vás tah, který pravděpodobně uděláte a vybírá svůj možný protitah, zatímco Vy stále přemýšlíte nad svým tahem. Jestliže uhodl správně Vás tah, nemá důvod dále přemýšlet - ihned zahraje tah, který už má připraven!

2.9 Paměť

Hru můžete kdykoli přerušit stisknutím GO/STOP. Počítač si v tomto případě pamatuje platnou pozici včetně 30 posledních půltahů zpět. Když počítač znovu zapnete, můžete pokračovat ve hře přesně v tom místě partie, kde jste skončili.

3. HERNÍ ÚROVNĚ

Váš počítač nabízí 64 různých úrovní hry! Když nastavujete úroveň hry, mějte na paměti, že čím více času má počítač na přemýšlení o svých tazích, stává se silnějším a hraje lépe - právě tak jako člověk! Podívejte se na přehlednou tabulku úrovní hry. Všechny úrovně jsou rovněž individuálně popsány v této části.

Nastavení úrovně hry

Podívejte se na „TABULKU PRO VÝBĚR HERNÍCH ÚROVNÍ“ uvedenou dále.

Existují dva postupy, jak vybrat úroveň hry. Můžete k výběru použít kláves nebo políček šachovnice. Jakýkoli postup však zvolíte, vždycky musíte stisknout LEVEL, čímž se dostanete do obsluhy úrovní. Displej zobrazuje platně nastavenou úroveň. Pokud vstupujete do programu obsluhy úrovní poprvé, počítač je nastaven na normální hrací úroveň D1 (5 sekund na tah) a zobrazuje L 0:05.

Výběr úrovně pomocí kláves: Vstupte do režimu obsluhy úrovní stisknutím LEVEL. Změnu úrovně dosáhnete pomocí kláves WHITE/- a BLACK/+. Výběr urychlíte opakovaným stisknutím LEVEL, čímž přeskočíte 8 úrovní najednou. Když displej ukazuje požadovanou úroveň hry, stiskněte ENTER, čímž potvrdíte svou volbu a opustíte obsluhu úrovní.

Výběr úrovně pomocí polí šachovnice: Vstupte do režimu obsluhy úrovní stisknutím LEVEL. Změnu úrovně dosáhnete stisknutím příslušného pole šachovnice podle tabulky „PŘEHLEDNÁ TABULKA ÚROVNÍ HRY“. Když displej ukazuje požadovanou úroveň hry, stiskněte ENTER, čímž potvrdíte svou volbu a opustíte obsluhu úrovní.

Poznámka: Při způsobu výběru úrovně pomocí šachovnice má stisknutí klávesy CLEAR stejný efekt jako stisknutí klávesy ENTER.

Ověření nastavené úrovně hry: Pokud chcete pouze zjistit, jaká úroveň hry je nastavena, ale nechcete ji měnit, stiskněte LEVEL. Nyní vidíte nastavenou úroveň. Stiskněte CLEAR. Tím se dostanete zpět do hry beze změny úrovně a beze změny běhu šachových hodin, dokonce i během doby přemýšlení počítače.

Další důležité poznámky k obsluze úrovní:

- Při změně úrovně se vždy vynulují šachové hodiny.
- Nedoporučujeme měnit úroveň ve chvíli, kdy počítač přemýšlí - šachové hodiny jsou vynulovány a výběr tahu počítače je přerušen. Pokud to přesto chcete udělat, stiskněte ENTER aby počítač dokončil svůj tah rychle a udělejte jeho tah na šachovnici. Potom vezmete tah počítače zpět a změníte úroveň. Nakonec stiskněte ENTER, aby počítač mohl přemýšlet o svém tahu na nové úrovni.
- Stisknete-li LEVEL během přemýšlení počítače, aktuální hra je vždy zrušena!

POTŘEBUJETE POMOCI S VÝBĚREM ÚROVNĚ ? TIPY PRO VÁS:

Jste začátečník ? Máte mnoho možností na výběr! Zkuste si úroveň pro pobavení, zkuste nižší cvičné úrovně. Všechny tyto úrovně nějakým způsobem omezují vyhledávání tahů počítačem. Počítač hraje slaběji, dává Vám šanci více se naučit o hře a možná počítač dokonce porazíte!

Jste střední nebo pokročilý hráč ? Vyzkoušejte normální, cvičné nebo turnajové úrovně. Normální úrovně začínají od snadných přes různě obtížné až po velmi silnou úroveň 10 minut na tah. Turnajové úrovně budou pro Vás velkou výzvou. A nezapomeňte vyzkoušet rychlý šach na některé z bleskových úrovní!

Chcete experimentovat ? Využijte možností úrovní řešení problémů, které řeší mat až do 8. tahu. Zkuste dát počítači vyřešit nějakou vlastní šachovou partii nebo dejte počítači řešit nějaký aktuální matový problém. Nastavte úroveň neomezeného výběru - počítač může analyzovat obtížnou pozici celé hodiny nebo i dny!

3.1. Běžné (normální) herní úrovně (pole A1-G2)

| Úroveň | Čas na tah | Displej |
|--------|------------|---------|
| A1 | 1 sekunda | L 0:01 |
| B1 | 2 sekundy | L 0:02 |
| C1 | 3 sekundy | L 0:03 |
| D1 | 5 sekund | L 0:05 |
| E1 | 10 sekund | L 0:10 |
| F1 | 15 sekund | L 0:15 |
| G1 | 20 sekund | L 0:20 |
| H1 | 30 sekund | L 0:30 |
| A2 | 45 sekund | L 0:45 |
| B2 | 1 minuta | L 1:00 |

| | | |
|----|------------|---------|
| C2 | 1,5 minuty | L 1:30 |
| D2 | 2 minuty | L 2:00 |
| E2 | 3 minuty | L 3:00 |
| F2 | 5 minut | L 5:00 |
| G2 | 10 minut | L 10:00 |

Když si vybíráte jednu z těchto úrovní, volíte tím průměrnou dobu odpovědi počítače. Tyto časové hodnoty byly stanoveny na základě průměrné délky tahu. Na začátku hry a v jejím konci počítač hraje spíše rychleji, zato ve složité mezihře v průběhu hry zase pomaleji.

3.2 Úroveň dovolující počítači časově neomezený výběr (pole H2)

| Úroveň | Čas | Displej |
|--------|-----------|---------|
| H2 | neomezený | 9:99:99 |

Na této úrovni bude počítač hledat tak dlouho, dokud nenajde mat, nejlepší tah do požadované hloubky hledání nebo dokud ho nezastavíte stisknutím ENTER. Jestliže zastavíte hledání, počítač sehraje tah, o kterém si dosud myslí že je nejlepší-nejlepší tah, který do té doby našel. Experimentujte s touto úrovní - nastavte počítač, aby analyzoval Váš matový problém ! Bude přemýšlet hodiny nebo dokonce celé dny, ale nakonec pro Vás vymyslí nejlepší možný tah. A nezapomeňte, že se můžete na displeji podívat na to, jak počítač promýšlí tahy (viz část 5.3.).

3.3 Turnajové (mistrovské) úrovně (pole A3-H3)

| Úroveň | Celkový čas partie/ Určený počet tahů | Střídající se displej |
|--------|---------------------------------------|-----------------------|
| A3 | 1 hod 30 min/ 40 tahů | tr 40 1:30:00 |
| B3 | 1 hod 45 min/ 35 tahů | tr 35 1:45:00 |
| C3 | 1 hod 45 min/ 40 tahů | tr 40 1:45:00 |
| D3 | 1 hod 30 min/ 35 tahů | tr 35 1:30:00 |
| E3 | 2 hod / 40 tahů | tr 40 2:00:00 |
| F3 | 2 hod 30 min/ 45 tahů | tr 45 2:30:00 |
| G3 | 2 hod / 50 tahů | tr 50 2:00:00 |
| H3 | 3 hod / 40 tahů | tr 40 3:00:00 |

Tyto úrovně vyžadují, abyste provedli určený počet tahů za určitou dobu. Jestliže hráč překročí stanovený čas pro daný počet tahů, počítač pípne a na displeji se zobrazí „time“ spolu s uběhlým časem. Tím hra skončila. Jestliže však chcete, můžete pokračovat ve hře i potom, co jste vyčerpali limit.

Když si vyberete turnajovou úroveň, možná budete chtít nastavit hodiny tak, aby ukazovaly čas, který zbývá do konce hry a ne čas uběhlý (viz. část 5.1). Když vyprší čas určený pro hru, šachové hodiny se vrátí do normálního režimu odpočítávání uběhlého času.

3.4 Bleskovky - úrovně rychlých šachů (pole A4-H4)

| Úroveň | Čas na partii | Displej |
|--------|---------------|---------|
| A4 | 5 minut | bl:5 |
| B4 | 10 minut | bl:10 |
| C4 | 15 minut | bl:15 |
| D4 | 20 minut | bl:20 |
| E4 | 30 minut | bl:30 |
| F4 | 45 minut | bl:45 |
| G4 | 60 minut | bl:60 |
| H4 | 90 minut | bl:90 |

Na úrovni rychlých šachů (též „bleskovky“ nebo úrovně „náhlé smrti“) stanovíte celkový čas pro celou hru. Jestliže je tato doba překročena,

počítač pípne a na displeji se zobrazí „time“ spolu s uběhlým časem. Tím hra skončila.

Když si vyberete úroveň rychlých šachů, možná budete chtít nastavit hodiny tak, aby ukazovaly čas, který zbývá do konce hry a ne čas uběhlý (viz. část 5.1). Když vyprší čas určený pro hru, šachové hodiny se vrátí do normálního režimu odpočítávání uběhlého času.

3.5 Legrační úrovně - pro pobavení (pole A5-H5)

| Úroveň | Čas na tah | Displej |
|--------|------------|---------|
| A5 | 1 sekunda | bEG:1 |
| B5 | 2 sekunda | bEG:2 |
| C5 | 3 sekundy | bEG:3 |
| D5 | 4 sekundy | bEG:4 |
| E5 | 5 sekund | bEG:5 |
| F5 | 6 sekund | bEG:6 |
| G5 | 7 sekund | bEG:7 |
| H5 | 8 sekund | bEG:8 |

Jste nováček nebo začínající šachový hráč ? Jestliže ano, tyto úrovně jsou určeny speciálně pro Vás ! Počítač je velmi omezen ve vyhledávání svých tahů. Díky tomu máte lepší možnost vyhrát nad počítačem ! Tyto jedinečné dovolují začátečnickům a mladým hráčům octnout se pro změnu na vítězné straně ! Na úrovních pro pobavení je Váš počítač mnohem více lidský - dává každému šanci vyhrát ve světě, v kterém jsou obvykle šachové počítače neúprosné a je složité je porazit. Ačkoliv se lidé běžně domnívají, že počítač nikdy nedělá chyby, na úrovních pro pobavení je toto možné.

Do úrovní pro pobavení jsou vestavěny různá ulehčení představující některé běžné šachové chyby začátečnicků. Šachové knihy dávají často základní rady: nezbavovat se figurek, nezapojoovat dámu příliš brzo do hry a doporučují rozvinout figury před začátkem útoku. Najednou hráči vidí soupeře, jak porušuje tato pravidla a nic si z nich nedělá! Na těchto úrovních si začátečník může procvičit, jak tyto typické chyby ztrestat, což posílí jeho hru proti lidským protihráčům.

I po té, co jste zvládali tyto úrovně, mohou být stále hodnotným učebním prostředkem. Hru můžete například začít na úrovni pro pobavení a potom, co udělá chybný tah, můžete přepnout na normální úroveň a pokusit se proměnit tuto výhodu ve vítězství, hrajíce proti silnějšímu soupeři na vyšší úrovni.

3.6 Úrovně pro řešení problémů - vyhledávání matu (pole A6-H6)

| Úroveň | Problém | Displej |
|--------|-------------|---------|
| A6 | mat 1.tahem | Fin: 1 |
| B6 | mat 2.tahem | Fin: 2 |
| C6 | mat 3.tahem | Fin: 3 |
| D6 | mat 4.tahem | Fin: 4 |
| E6 | mat 5.tahem | Fin: 5 |
| F6 | mat 6.tahem | Fin: 6 |
| G6 | mat 7.tahem | Fin: 7 |
| H6 | mat 8.tahem | Fin: 8 |

Výběrem jedné z těchto úrovní zaktivujeme speciální program hledající mat. Jestliže jste v pozici, kde by mohl nastat mat a chcete aby Vám ho počítač našel, nastavte počítač na jednu z těchto úrovní. Počítač umí najít mat až do 8.tahu. Mat 1.až 5.tahem obvykle nalezne velmi rychle, řešení matové úlohy 6. až 8.tahem může počítači trvat nějaký čas.

Jestliže v dané pozici mat nastat nemůže, nebo ho počítač neumí najít, zapípá a na displeji zobrazí (-----). Můžete pokračovat ve hře tím, že jednoduše změníte úroveň.

TABULKA PRO VÝBĚR HERNÍCH ÚROVNÍ

- Vstupte do programu obsluhy úrovní stisknutím LEVEL.
- Vyberte požadovanou úroveň za pomoci následující tabulky. To lze udělat dvěma způsoby:
 - * Procházejte úrovněmi dokud nenajdete Vámi požadovanou pomocí :
Stisknutím klávesy **BLACK/** → se pohybujete na vyšší úroveň po jedné (A1, B1...)
Stisknutím klávesy **←/WHITE** se pohybujete na nižší úroveň po jedné (H1, G1...)
Opakovaným tisknutím klávesy LEVEL se pohybujete na vyšší úroveň po osmi (A1, A2...)
 - * **NEBO**, jednoduše vyberte úroveň stisknutím příslušného pole šachovnice podle tabulky!
- Když displej ukazuje požadovanou úroveň hry, stiskněte **ENTER**, čímž potvrdíte svou volbu a opustíte obsluhu úrovní.

| | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Cvičné úrovně | Hloubka hledání 9 tahů PLY: 9 A8 | Hloubka hledání 10 tahů PLY: 10 B8 | Hloubka hledání 11 tahů PLY: 11 C8 | Hloubka hledání 12 tahů PLY: 12 D8 | Hloubka hledání 13 tahů PLY: 13 E8 | Hloubka hledání 14 tahů PLY: 14 F8 | Hloubka hledání 15 tahů PLY: 15 G8 | Hloubka hledání 16 tahů PLY: 16 H8 |
| | Hloubka hledání 1 tah PLY: 1 A7 | Hloubka hledání 2tahy PLY: 2 B7 | Hloubka hledání 3tahy PLY: 3 C7 | Hloubka hledání 4tahy PLY: 4 D7 | Hloubka hledání 5tahů PLY: 5 E7 | Hloubka hledání 6tahů PLY: 6 F7 | Hloubka hledání 7tahů PLY: 7 G7 | Hloubka hledání 8tahů PLY: 8 H7 |
| Úrovně řešení problému | Mat 1.tahem Fin: 1 A6 | Mat 2.tahem Fin: 2 B6 | Mat 3.tahem Fin: 3 C6 | Mat 4.tahem Fin: 4 D6 | Mat 5.tahem Fin: 5 E6 | Mat 6.tahem Fin: 6 F6 | Mat 7.tahem Fin: 7 G6 | Mat 8.tahem Fin: 8 H6 |
| Úrovně pro začátečníky | 1 sekunda na tah bEG:1 A5 | 2 sekundy na tah bEG:2 B5 | 3 sekundy na tah bEG:3 C5 | 4 sekundy na tah bEG:4 D5 | 5 sekund na tah bEG:5 E5 | 6 sekund na tah bEG:6 F5 | 7 sekund na tah bEG:7 G5 | 8 sekund na tah bEG:8 H5 |
| Bleskovky | 5 minut na hru bL:5 A4 | 10 minut na hru bL:10 B4 | 15 minut na hru bL:15 C4 | 20 minut na hru bL:20 D4 | 30 minut na hru bL:30 E4 | 45 minut na hru bL:45 F4 | 60 minut na hru bL:60 G4 | 90 minut na hru bL:90 H4 |
| Turnajové úrovně | 40 tahů za 1hod 30min tr 40 1:30:00 A3 | 35 tahů za 1hod 45min tr 35 1:45:00 B3 | 40 tahů za 1hod 45min tr 40 1:45:00 C3 | 35 tahů za 1hod 30min tr 35 1:30:00 D3 | 40 tahů za 2hod tr 40 2:00:00 E3 | 45 tahů za 2hod 30min tr 45 2:30:00 F3 | 50 tahů za 2hod tr 50 2:00:00 G3 | 40 tahů za 3hod tr 40 3:00:00 H3 |
| Normální herní úrovně + úroveň neomezeného výběru | 45 sekund na tah L 0:45 A2 | 1 minuta na tah L 1:00 B2 | 1,5 minuty na tah L 1:30 C2 | 2 minuty na tah L 2:00 D2 | 3 minuty na tah L 3:00 E2 | 5 minut na tah L 5:00 F2 | 10 minut na tah L 10:00 G2 | Časově neomezený výběr 9:99:99 H2 |
| | 1 sekunda na tah L 0:01 A1 | 2 sekundy na tah L 0:02 B1 | 3 sekundy na tah L 0:03 C1 | 5 sekund na tah L 0:05 D1 | 10 sekund na tah L 0:10 E1 | 15 sekund na tah L 0:15 F1 | 20 sekund na tah L 0:20 G1 | 30 sekund na tah L 0:30 H1 |

Pro podrobné informace o herních úrovních se podívejte do části 3.

| | | |
|----|---------|---------|
| H7 | 8 tahů | PLY: 8 |
| A8 | 9 tahů | PLY: 9 |
| B8 | 10 tahů | PLY: 10 |
| C8 | 11 tahů | PLY: 11 |
| D8 | 12 tahů | PLY: 12 |
| E8 | 13 tahů | PLY: 13 |
| F8 | 14 tahů | PLY: 14 |
| G8 | 15 tahů | PLY: 15 |
| H8 | 16 tahů | PLY: 16 |

U procvičovací úrovně je počítač omezen počet tahů, které promýšlí dopředu (hloubka vyhledávání). Když procházíte těmito úrovněmi, počítač zobrazí na displeji PLY: n pro každou úroveň. PLY je půl-tah (jeden tah jedné strany), „n“ je počet tahů, které promýšlí počítač dopředu. Na příklad na úrovni A7 počítač promýšlí pouze jeden tah dopředu. Proto na této úrovni může přehlédnout mat. To umožňuje snazší hru a dává začátečníkům větší šanci na výhru!

3.7 Procvičovací úrovně (pole A7-H8)

| Úroveň | Hloubka vyhledávání | Displej |
|--------|---------------------|---------|
| A7 | 1 tah | PLY: 1 |
| B7 | 2 tahy | PLY: 2 |
| C7 | 3 tahy | PLY: 3 |
| D7 | 4 tahy | PLY: 4 |
| E7 | 5 tahů | PLY: 5 |
| F7 | 6 tahů | PLY: 6 |
| G7 | 7 tahů | PLY: 7 |

4. INFORMAČNÍ REŽIM - SLEDUJTE JAK POČÍTAČ PŘEMÝŠLÍ

Představte si toto: Hrajete šachy se svým kamarádem a on je na tahu. Vy byste hrozně rádi věděli, nad kterým tahem právě přemýšlí a co si myslí o situaci na šachovnici. Ale samozřejmě se nezeptáte - to se nedělá. Dobře - představte si ale, že hrajete šachy s tímto šachovým počítačem, zeptáte se na cokoli - a dostanete odpověď! Opravdu, můžete dostat neuvěřitelné množství informací o tom, jak počítač přemýšlí. Na požádání Vám ukáže nad kterým tahem právě přemýšlí, strategii jak bude hrát později, jeho hodnocení pozice na šachovnici, kolik tahů promýšlí dopředu a ještě více. Asi si dovedete představit, že studium těchto informací Vám může hodně pomoci při Vašem učení se šachu!

Používání informačního režimu

Jak se dostanete ke všem těmto informacím? Kdykoli použijte informační režim Jestliže to uděláte během doby, kdy počítač přemýšlí, vidíte, jak se na displeji zobrazují změny tak, jak počítač přemýšlí a hledá více o hloubky - více tahů dopředu.

Podívejte se na tabulku „JAK JEDNODUŠE POUŽÍVAT INFORMAČNÍ REŽIM“, ve kterém jsou shrnuty všechny možnosti informačního režimu.

Informace o hře jsou rozděleny do 4 skupin a opakovaným stisknutím INFO se dostáváme z jedné skupiny do druhé. Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédneme informace v rámci jedné skupiny dopředu a dozadu. Stisknutím CLEAR opustíte informační režim a na displeji se opět objeví šachové hodiny.

Až se naučíte informační režim, podívejte se do části 5.2., kde je popsána možnost nastavení displeje tak, aby ukazoval Vámi požadované informace o hře všechny najednou - objevují se na displeji střídavě v intervalu jedné sekundy. Tyto informace se Vám pak zobrazují vždy, když počítač přemýšlí. Zapnete-li si tuto funkci, počítač vlastně přemýšlí nahlas!

Kdykoli nejsou tyto informace dostupné, na displeji se objeví (-----).

4.1 Základní variace

Prvním stisknutím INFO dostanete informace o základní variaci (předpokládaný tah nebo sled tahů, o kterých si počítač myslí, že budou provedeny). Přesněji jde o sled půltahů (tahů obou stran), jak by mohly jít za sebou. Nejprve uvidíte tah, o kterém počítač právě přemýšlí nebo který právě provádí. Kromě zobrazení tahu na displeji se po straně šachovnice rozsvěčují ještě červené kontrolky na výchozím a cílovém poli tohoto tahu. Tato základní variace se zobrazuje do hloubky maximálně 4 půltahů. Opakovaným stisknutím „BLACK/ →“ se posouváte dopředu:

- 1.uvažovaný půltah
- 2.uvažovaný půltah
- 3.uvažovaný půltah
- 4.uvažovaný půltah

Opakovaným stisknutím „←/WHITE“ se posouváte zpět. Stisknutím CLEAR opustíte informační režim a na displeji se opět objeví šachové hodiny.

Protože 1.uvažovaný půltah o kterém počítač přemýšlí je na Vaší straně, můžete jej zároveň použít jako tip pro svůj skutečný tah. Proto kdykoli potřebujete radu a jste zrovna na tahu, stiskněte INFO!

4.2 Informace o vyhledávání (propočtu) tahu

Druhým stisknutím INFO dostanete informace o vyhledávání tahů počítačem! Opakovaným stisknutím „BLACK/ →“ se posouváte dopředu v těchto čtyřech náhledech displeje:

- Hodnocení současného postavení (založeném na hodnotě pěšce=1 bod; kladné znaménko znamená, že bílý je na tom lépe)
- Dvě čísla: první je počet tahů, které počítač promýšlí dopředu (hloubka propočtu) druhé znamená kolik tahů již počítač promyslel celkem.
- Tah, nad kterým počítač právě přemýšlí
- Rychlost vyhledávání, počet pozic vyhledaných za sekundu

Opakovaným stisknutím „←/WHITE“ se posouváte zpět. Stisknutím CLEAR opustíte informační režim a na displeji se opět objeví šachové hodiny.

4.3 Šachové hodiny

Třetím stisknutím INFO se dostanete k šachovým hodinám. Šachové hodiny měří čas oběma stranám. Opakovaným stisknutím „BLACK/ →“ se posouváte dopředu v těchto pěti náhledech displeje:

- Čas uplynulý od dokončení posledního tahu
- Celkový uplynulý čas bílého
- Celkový uplynulý čas černého
- Zbývající čas bílého (pouze u bleskovek nebo u turnajových úrovní)
- Zbývající čas černého (pouze u bleskovek nebo u turnajových úrovní)

Opakovaným stisknutím „←/WHITE“ se posouváte zpět. Stisknutím CLEAR opustíte informační režim a na displeji se opět objeví šachové hodiny v normálním režimu.

Hodiny se zastaví, kdykoli vezmete zpět tah nebo nastavíte novou pozici. Čas je ovšem zálohován v paměti a hodiny začnou znovu měřit čas, pokud hra pokračuje. Pokud změníte úroveň nebo zadáte novou hru stisknutím CLEAR A ENTER, hodiny se vždy vynulují (0:00:00).

4.4. Počet tahů partie - prohlížení odehraných tahů

Čtvrtým stisknutím INFO se na displeji zobrazí počet odehraných tahů aktuální partie. Opakovaným stisknutím „←/WHITE“ se zobrazují popisy odehraných tahů směrem k začátku hry. Opakovaným stisknutím „BLACK/ →“ se posouváte v zobrazování odehraných tahů zpět k poslednímu tahu aktuální partie. Stisknutím CLEAR opustíte informační režim a na displeji se opět objeví šachové hodiny v normálním režimu.

4.5. Potřebujete poradit? Kdykoli se zeptejte!

O této užitečné funkci jsme se již zmínili v části 4.1. Kdykoli potřebujete poradit s tahem, jednoduše se zeptejte počítače na radu! Jste-li na tahu stiskněte INFO a počítač Vám navrhne Váš tah!

| |
|---|
| <h2>JAK JEDNODUŠE POUŽÍVAT INFORMAČNÍ REŽIM</h2> <p>(viz část 4) (opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)</p> <h3>ZÁKLADNÍ VARIACE</h3> <p>INFO x 1, dále pohyb dopředu BLACK/ →, pohyb zpět ←/WHITE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.uvažovaný půltah • 2.uvažovaný půltah • 3.uvažovaný půltah • 4.uvažovaný půltah <p>(opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)</p> <h3>INFORMACE O VYHLEDÁVÁNÍ</h3> <p>INFO x 2, dále pohyb dopředu BLACK/ →, pohyb zpět ←/WHITE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hodnocení současného postavení (založeném na hodnotě pěšce=1 bod; kladné znaménko znamená, že bílý je na tom lépe) • Dvě čísla: první je počet tahů, které počítač promýšlí dopředu (hloubka propočtu) druhé znamená kolik tahů již počítač promyslel celkem. • Tah, nad kterým počítač právě přemýšlí • Rychlost vyhledávání, počet pozic vyhledaných za sekundu <p>(opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)</p> <h3>ŠACHOVÉ HODINY</h3> <p>INFO x 3, dále pohyb dopředu BLACK/ →, pohyb zpět ←/WHITE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Čas uplynulý od dokončení posledního tahu • Celkový uplynulý čas bílého • Celkový uplynulý čas černého • Zbývající čas bílého (pouze u bleskovek nebo u turnajových úrovní) • Zbývající čas černého (pouze u bleskovek nebo u turnajových úrovní) <p>(opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)</p> <h3>INFORMACE O TAZÍCH</h3> <p>INFO x 4, (pohyb po jednotlivých půltazích zpět ←/WHITE, dopředu BLACK/ →)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celkový počet odehraných tahů • Popis jednotlivých půltahů <p>(opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)</p> |
|---|

5.VOLBY UŽIVATELSKÉHO NASTAVENÍ POČÍTAČE

Kromě všech dosud popsaných možností Vám počítač nabízí mnoho dalších skvělých herních voleb. Všechny tyto volby lze pohodlně nastavit kdykoliv během hry. V této části jsou volby detailně popsány, v tabulce PŘEHLED HERNÍCH VOLEB jsou pak přehledně shrnuty.

Výběr herních voleb

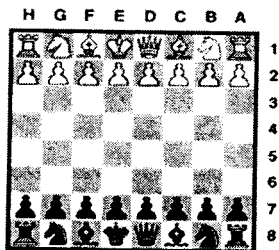
Jak je dále uvedeno, jsou dvě možnosti nastavování voleb: pomocí kláves nebo pomocí polí šachovnice.

Podívejte se na tabulku „PŘEHLED HERNÍCH VOLEB“, ve které jsou shrnuty všechny možnosti nastavování herních voleb.

Možnosti voleb jsou rozděleny do tří skupin: operační volby, herní volby a volby střídajících se informací o hře.

Opakovaným stisknutím OPTION přecházíte z jedné skupiny do druhé. Každá skupina obsahuje několik různých voleb. Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédneme možnosti voleb v rámci jedné skupiny dopředu a dozadu. Znaménko „+“ u volby znamená, že je zapnuta, znaménko „-“ u volby znamená, že je vypnuta. Stisknutím ENTER volbu vypnete nebo zapnete. Pokud jsou všechny volby nastaveny podle Vašeho přání, stiskněte CLEAR, čímž potvrdíte toto nastavení a vrátíte se do normální hry.

K nastavování herních voleb můžete také využít pole šachovnice. V tabulce „PŘEHLED HERNÍCH VOLEB“ vidíte, že pole šachovnice A1-H1, A2-H2, A3-H3 mohou být využity k zapínání a vypínání voleb. Nejdříve vstupte do režimu nastavování voleb stisknutím **OPTION**. Podle tabulky můžete nyní stisknutím příslušného pole vyvolat Vámi požadovanou volbu. Opakovaným stisknutím příslušného pole podle tabulky volbu zapínáte a vypínáte. Znaménko „+“ u volby znamená, že je **zapnuta**, znaménko „-“ u volby znamená, že je **vypnuta**. Pokud jsou všechny volby nastaveny podle Vašeho přání, stiskněte **CLEAR**, čímž potvrdíte toto nastavení a vrátíte se do normální hry.



Když zapnete poprvé Váš počítač, volby jsou nastaveny tak, jak je uvedeno v tabulce. Zapnuté volby jsou uvedeny se znaménkem plus, vypnuté se znaménkem minus. Pokud tyto volby změňte, jsou v paměti zachovány do dalších her. Výjimkou je volba automatického protitahu, která se při nové hře automaticky zapne a dále volba hry bílých na straně počítače, která se při nové hře automaticky vypne.

5.1. Operační volby (pole A1-H1)

Do programu operačních voleb se dostanete jedním stisknutím **OPTION**. Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédneme možnosti voleb v rámci této skupiny dopředu a dozadu. Stisknutím **ENTER** volbu vypnete nebo zapnete. Volbu můžete také jednoduše zapnout nebo vypnout stisknutím příslušného pole šachovnice.

a. Automatický protitah (automatická odpověď počítače na Váš tah) - pole A1

Zapnuto: +Aut Vypnuto: - Aut

Normálně Vám počítač na Váš tah vždy odpoví protitahem. Když tuto funkci vypnete, můžete zadat libovolné množství tahů obou stran, aniž by na to počítač reagoval. Podívejte se, kolik zajímavých možností se Vám při tom nabízí:

- Přehrajte si nějakou mistrovskou partii. Stisknutím **ENTER** zjistíte, jak by v různých pozicích partie reagoval Váš počítač!
- Zkoumejte stejným způsobem vlastní šachové partie, které jste s někým hráli (a které jste si zaznamenali).
- Studujte různá zahájení krok za krokem!
- Chcete-li si zahrát s kamarádem normální šachovou partii, použijte k tomu počítač. Bude kontrolovat legálnost tahů a poslouží Vám měřením času na šachových hodinách. Potřebujete-li Vy nebo Váš protihráč radu jak táhnout, stiskněte **INFO**. Nevíte-li si rady vůbec, nechte počítač hrát za Vás nebo Vašeho protihráče stisknutím **ENTER**. Když tento tah fyzicky provedete, počítač dále opět zůstává v režimu vypnutého protitahu a Vy můžete pokračovat ve hře s Vaším lidským protihráčem.

Funkce automatického protitahu se sama vypne pouze v případě zapnutí nové hry nebo v případě přepnutí do výukového programu.

b. Zvuk kláves (pole B1)

Zapnuto: +Snd Vypnuto: - Snd

Tato volba zapíná a vypíná pípnutí při stisknutí jakékoli klávesy. I když je volba vypnuta, zůstává pípnutí při tahu počítače, při pokusu o nelegální tah, při stisknutí nevhodné klávesy nebo při zapnutí nové hry.

c. Zcela vypnutý zvuk (pole C1)

Zapnuto: +SIL Vypnuto: - SIL

Zapnutím této volby je počítač tichý ve všech situacích, pípnutí je vypnuté vždy, i v situacích uvedených v minulých volbách (viz výše).

d. Tikot šachových hodin (pole D1)

Zapnuto: +TICK Vypnuto: - TICK

Zapnutím této volby tikají šachové hodiny v počítači přesně tak, jako skutečné šachové hodiny! Doma ve Vašem obývacím pokoji si můžete udělat atmosféru jako při mistrovském šachovém turnaji!

e. Hodiny odpočítávající zbývající čas (pole E1)

Zapnuto: +cdn Vypnuto: - cdn

Během hry šachové hodiny normálně odpočítávají Váš odehraný čas. Zároveň se zobrazují symboly figur, „odpočítávají“ od pěšce do krále. Zapnutím této volby šachové hodiny ukazují na displeji zbývající čas a figury se zobrazují v obráceném pořadí. Tuto volbu lze zapnout pouze máte-li současně nastavenou některou z bleskových nebo turnajových úrovní.

f. Testovací režim počítače (pole F1)

Zapnuto: +tEst Vypnuto: - tEst

Po aktivování této volby lze opakovaným tisknutím **BLACK/ →** otestovat všechny segmenty LCD displeje a všechny červené kontrolky. Opuštění volby provedete stisknutím **CLEAR A ENTER**. **Upozornění:** Neaktivujte tuto volbu v průběhu hry- opuštěním volby si vymažete stávající hru z paměti počítače.

g. Samočinné vypnutí (pole G1)

Zapnuto: +aPd Vypnuto: - aPd

Samočinné vypnutí Vám umožňuje šetřit baterie. Když je tato volba zapnuta, počítač se automaticky vypne, pokud není po dobu 15 minut stisknuta žádná klávesa nebo proveden tah. K tomu, abyste pokračovali ve hře tam, kde jste přestali, stiskněte **GO/STOP**. Počítač se nevypne pokud zrovna přemýšlí o tahu.

h. Hra s bílými odshora (pole H1)

Zapnuto: +toP

Vypnuto: - toP

Chcete se odpoutat od běžného standardu a nechat počítač hrát s bílými z druhé strany šachovnice? Potom vyzkoušejte tuto zajímavou volbu! Zapněte tuto volbu na začátku nové hry (nebo na začátku nové výukové hry) a postavte figury na šachovnici, černé figury blíže k Vám. Rozestavení figur vidíte na obrázku. Uvědomte si, že figury králů a dam jsou postaveny odlišně a že notace polí je obráceně. Stiskněte **ENTER** a dívejte se, jak počítač začíná partii svým prvním tahem bílými z druhé strany šachovnice! Tato volba se automaticky vypne, začnete-li hrát novou hru normálním způsobem.

5.2 Herní volby (pole A2-H2)

Dvojitým stisknutím **OPTION** se dostanete do skupiny herních voleb. střídajících se informací o hře. Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédneme možnosti voleb. Zapněte(+) nebo vypněte (-) příslušné volby stisknutím klávesy **ENTER**. Totéž můžete učinit jednoduše stisknutím příslušného pole na šachovnici podle tabulky.

a. Selektivní výběr (pole A2) Zapnuto: +SEL Vypnuto: - SEL

Normálně počítač vyhledává tah pomocí algoritmu umožňujícímu vynechat některé neperspektivní tahy. To umožňuje počítači pracovat rychleji - nezabývá se všemi kombinacemi. Vypnutím této volby přepnete počítač do režimu promyšlení všech kombinací (Brute force algoritmus). Vyhledávání pomocí tohoto algoritmu minimalizuje případné přehlédnutí nějakého tahu. Na úrovni vyhledávání matu počítač vždy používá algoritmus Brute Force.

b. Snadná hra (pole B2) Zapnuto: +EASY Vypnuto: - EASY

Chcete více vyhrávat nad počítačem? Zkuste zapnout volbu snadná hra (+EASY) a počítač nebude využívat dobu Vašeho tahu k přemýšlení nad partii! To oslabí počítač na všech úrovních, neovlivní ale dobu jeho tahu. Jak je popsáno v oddílu 2.8, normálně počítač během Vašeho tahu přemýšlí a tvoří strategie. To je jedna z věcí, která činí počítač tak silným protihráčem. Používáním volby snadné hry se Vám rozšiřuje výběr úrovní hry.

c. Namátkový výběr (pole C2) Zapnuto: +rAnd Vypnuto: - rAnd

Zapnete-li si tuto volbu, hra se Vám zpestří. Normálně počítač vybírá nejlepší tah, na který přišel. Zapnutím této volby počítač vybere námtkou jeden z více tahů, které považuje za nejlepší.

PŘEHLED HERNÍCH VOLEB

1. Opakovaným stisknutím **OPTION** vybíráte tyto skupiny voleb:

1x **OPTION** = Operační volby (Aut...)

2x **OPTION** = Herní volby (SEL...)

3x **OPTION** = Střídající se informace o hře (rd:1...)

4x **OPTION** = opět Operační volby...

2. Pomocí následující tabulky vyberte požadovanou volbu (volby). To můžete udělat dvěma způsoby.

A) Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédneme možnosti voleb v rámci jedné skupiny dopředu a zpět. Objeví-li se na displeji požadovaná volba, klávesou ENTER volbu zapnete (+) nebo vypnete (-).

NEBO

B) jednoduše vyberte příslušné pole volby podle tabulky a stisknutím tohoto pole na šachovnici

volbu zapnete (+) nebo vypnete (-).

| | | | | | | | | | |
|---|---------------------------------------|--|--|--|--|--|---|--|---|
| 3 | Volby střídajících se informací o hře | Základní variace do 1. uvažovaného půltahu (-rd:1) | Základní variace do 2. uvažovaného půltahu (-rd:2) | Základní variace do 3. uvažovaného půltahu (-rd:3) | Základní variace do 4. uvažovaného půltahu (-rd:4) | Hodnocení současného postavení (-rd:E) | Hloubka propočtu a počet již promyšlených tahů celkem (-rd:d) | Počet vyhledaných pozic za sekundu (-rd:n) | Celková doba posledního tahu (-rd:t) |
| 2 | Herní volby | Selektivní výběr (+SEL) | Snadná hra (-EASY) | Namátkový výběr (-rAnd) | Pasivní knihovna zahájení (-bk:P) | Aktivní knihovna zahájení (-bk:a) | Kompletní knihovna zahájení (-bk:?) | Mistrovská knihovna zahájení (-bk:t) | Zapnutí/vypnutí knihovny zahájení (+book) |
| 1 | Operační volby | Automatický protitah (+AUt) | Zvuk kláves (+Snd) | Zcela vypnutý zvuk (-SIL) | Tikot šachových hodin (-tick) | Hodiny odpočítávající zbývající čas (-cdn) | Testovací režim (-tEst) | Samočinné vypnutí (-aPd) | Hra s bílými odshora (-toP) |
| | | A | B | C | D | E | F | G | H |

3. Do normální hry se vrátíte stisknutím CLEAR, nyní už s nově nastavenou volbou (volbami) !

d. Pasivní knihovna zahájení (pole D2)

Zapnuto: + bk:P Vypnuto: - bk:P

Zapnutím této volby počítač dává přednost výběru pasivních zahajovacích tahů. Je-li zapnuta tato volba, jsou vypnuty ostatní volby preferující výběry jiných skupin zahajovacích tahů (aktivní a mistrovská knihovna zahájení).

e. Aktivní knihovna zahájení (pole E2)

Zapnuto: + bk:A Vypnuto: - bk:A

Zapnutím této volby počítač dává přednost výběru aktivních zahajovacích tahů. Je-li zapnuta tato volba, jsou vypnuty ostatní volby preferující výběry jiných skupin zahajovacích tahů (pasivní a mistrovská knihovna zahájení).

f. Kompletní knihovna zahájení (pole F2)

Zapnuto: + bk:? Vypnuto: - bk:?

Zapnutím této volby dáváte počítači naprostou volnost ve výběru zahajovacích tahů, takže jeho hra bude pestrá. Je-li zapnuta tato volba, jsou vypnuty následující volby (pasivní, aktivní a mistrovská knihovna zahájení), resp. je vypnut algoritmus vybírající z kompletní knihovny zahájení jen některé podle logiky těchto voleb. Počítač musí také vědět jak reagovat i na Vaše diskutabilní zahájení. Vybírá-li tedy z kompletní knihovny zahájení, může se stát, že někdy sehraje diskutabilní tah.

g. Mistrovská knihovna zahájení (pole G2)

Zapnuto: + bk:t Vypnuto: - bk:t

Zapnutím této volby počítač vybírá vždy zcela nejlepší zahajovací tah. Je-li zapnuta tato volba, jsou vypnuty ostatní volby preferující výběry jiných skupin zahajovacích tahů (aktivní a pasivní knihovna zahájení).

h. Zapnutí/vypnutí knihovny zahájení (pole H2)

Zapnuto: +book Vypnuto: -book

Vypnete-li tuto volbu, počítač nebude používat knihovnu zahájení a bude od úvodních tahů nad každým tahem déle přemýšlet. Vypnutím knihovny zahájení vypnete zároveň také všechny ostatní volby knihoven dříve popsáné.

5.3 Volby střídajících se informací o hře (pole A3-H3)

Normálně displej ukazuje základní informace o tazích. Displej však může ukazovat i jiné informace (viz informační režim, část 4). Funkce střídajících se informací o hře je propojena s informačním režimem. Můžete si vybrat, o které informace máte zájem a tyto informace jsou potom postupně střídavě v intervalu jedné sekundy zobrazovány na displeji. Můžete si vybrat zobrazování jedné, více nebo všech dostupných informací najednou.

Důležité: Střídavé informace o hře jsou aktivovány pouze V DOBĚ KDY POČÍTAČ PŘEMÝŠLÍ.

Trojím stisknutím OPTION se dostanete do skupiny voleb střídajících se informací o hře. Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédneme možnosti voleb, které chcete mít zobrazovány střídavě na displeji. Zapnete (+) nebo vypnete (-) příslušné volby stisknutím klávesy ENTER. Totéž můžete učinit jednoduše stisknutím příslušného pole na šachovnici podle tabulky. Pokud máte pocit, že se na displeji informace střídají příliš rychle, pozastavte

je stisknutím INFO. Pokud stisknete INFO a následně klávesy „BLACK/ →“ a „←/WHITE“, můžete si prohlédnout informace manuálně. Chcete-li, aby se informace zobrazovaly opět v původním tempu, stiskněte OPTION a hned poté CLEAR. Kdykoli začne počítač přemýšlet o svém dalším tahu, zapne se opětovně střídání automaticky.

Informace, které můžete vidět na displeji zatímco počítač přemýšlí jsou tyto:

- rd:1 až rd:4 = půltahy, o kterých počítač předpokládá, že budou použity (oběma stranami, do 4. půltahu)
- rd: E = hodnocení právě platného postavení
- rd:d = počet tahů, které počítač promyslí dopředu (hloubka propočtu) a počet tahů, které již počítač promyslel celkem
- rd:n = počet tahů propočtených za sekundu
- rd:t = doba posledního tahu

Kdykoli nejsou tyto informace dostupné, na displeji se objeví (-----).

Kompletní informace a popisy těchto voleb najdete v části 4.

6. KONTROLA / NASTAVENÍ POZIC

6.1 Kontrola rozestavení figur

Jestliže jste náhodou shodili figuru se šachovnice, nebo si myslíte, že v postavení figur může být chyba, počítač Vám může zkontrolovat postavení všech figur. Jste-li na tahu, stisknete některou klávesu figury (DÁMA, VĚŽ, STŘELEC, JEZDEC, PĚŠEC, KRÁL). Počítač Vám ukáže umístění první figury tohoto typu - displej zobrazí symbol figury, její barvu a pole. Zároveň svítí červené kontrolky na straně šachovnice popisující toto pole. Stisknete-li klávesu stejné figury podruhé, zobrazí se Vám popis umístění další figury stejného typu. Nejdříve jsou zobrazovány všechny bílé figury, potom černé. Pokud už se žádné další figury tohoto typu na šachovnici nevyskytují, na displeji zůstává pouze symbol figury.

Chcete zkontrolovat další figury? Zopakujte výše uvedený postup s ostatními klávesami figur. Režim kontroly postavení opustíte stisknutím CLEAR.

JAK JEDNODUŠE ZKONTROLOVAT ROZESTAVENÍ FIGUR NA ŠACHOVNICI:

1. Stisknutím CLEAR a ENTER připravíte počítač na novou hru. Rozestavte figury na šachovnici do výchozího postavení. Displej ukazuje: ? (barva bílého), 0:00:00
2. Stisknete klávesu JEZDEC. Displej ukazuje: ? (barva bílého), symbol jezdce, b1 (pole prvního bílého jezdce na šachovnici). Zároveň svítí červené kontrolky popisující pole b1.
3. Stisknete opět klávesu JEZDEC.

Displej ukazuje: ? (barva bílého), symbol jezdcce, G1 (pole druhého bílého jezdcce na šachovnici). Zároveň svítí červené kontrolky popisující pole G1.

4. Stiskněte opět klávesu JEZDEC.

Displej ukazuje: ■ (barva černého), symbol jezdcce, B8 (pole prvního černého jezdcce na šachovnici). Zároveň svítí červené kontrolky popisující pole B8.

5. Stiskněte opět klávesu JEZDEC.

Displej ukazuje: ■ (barva černého), symbol jezdcce, G8 (pole druhého černého jezdcce na šachovnici). Zároveň svítí červené kontrolky popisující pole G8.

6. Stiskněte opět klávesu JEZDEC. Displej ukazuje: symbol jezdcce (žádné další figury jezdcce na šachovnici).

7. Opakujte tento postup se všemi figurami, které chcete zkontrolovat !
Režim kontroly postavení opustíte stisknutím CLEAR.

6.2 Změna pozice a nastavení jakékoli nové výchozí pozice.

Tato velice užitečná funkce Vám dovoluje hrát partii od určité pozice dále nebo Vám umožňuje nastavit na šachovnici libovolnou pozici a řešit ji jako problém pomocí počítače ! **Upozornění:** Pokud uděláte během Vaší hry jakoukoli změnu pozice, jsou z paměti počítače vymazány všechny předchozí tahy této hry.

Vstupte do režimu změny a nastavování pozic stisknutím POSITION. Displej ukazuje -POS-. Můžete měnit nebo zadávat nové postavení kdykoli jste na tahu. Máte-li nové postavení připraveno, stiskněte pro potvrzení CLEAR a vrátíte se do normální hry.

- Chcete-li odstranit figuru ze šachovnice, stiskněte figuru na jejím poli a odstraňte ji ze šachovnice. Displej ukazuje typ a barvu figury, popis jejího pole a znaménko minus (-).

- Chcete-li změnit umístění figury na šachovnici, stiskněte figuru na jejím původním poli, přemístěte ji a opět ji stiskněte na novém poli.

Displej Vám ukáže znaménko minus (-) na původním poli a znaménko plus (+) na novém poli.

- Chcete-li přidat figuru na šachovnici, stiskněte klávesu příslušné figury (DÁMA, VĚŽ, STŘELEC, JEZDEC, PĚŠEC, KRÁL). Ujistěte se, že displej zobrazuje správnou barvu figury. Pokud ne, změňte barvu

stisknutím klávesy BLACK/ → nebo ←/WHITE . Když displej ukazuje správnou barvu a typ figury, umístěte figuru na požadované pole a jemně ji stiskněte. Displej Vám ukáže toto pole

spolu se znaménkem plus (+). Přidáváte-li další figuru stejného typu a barvy, jednoduše ji také umístěte a stiskněte. Chcete-li přidat figuru jiného typu, stiskněte jinou klávesu figury a opakujte stejný postup.

- Chcete-li vyprázdnit hrací plochu, stiskněte ENTER (připomínáme, že se nacházíte v režimu změny a nastavování pozic). Displej zobrazí přerušovaný obdélník, který symbolizuje prázdnou hrací plochu. Potvrďte tuto volbu opětovným stisknutím ENTER. Nyní přidávejte figury způsobem popsaným výše. Rozhodnete-li se hrací plochu nevyprázdnit, stiskněte CLEAR. Tato funkce je příjemná při zadávání pozic s málo figurami - pozici zadáte rychleji než odstraňováním figur z plné šachovnice.

- Když máte změny hotovy, zkontrolujte si před opuštěním režimu, zda displej ukazuje barvu strany, která je na tahu. Je-li to potřeba, změňte barvu klávesami BLACK/ → nebo ←/WHITE .

- Režim opustíte stisknutím CLEAR. Tím se vrátíte do normální hry, nyní už s Vaším novým postavením !

Poznámka: Výše uvedenými způsoby lze nastavit pouze legální, dovolenou pozici. Počítač Vám nedovolí například nastavit pozici s 33 figurami nebo pozici v níž je král v šachu aniž je strana na tahu. V těchto případech počítač jednoduše pípne ve chvíli, kdy stisknete CLEAR a nedovolí Vám režim opustit. Zkontrolujte pozici pomocí kláves jednotlivých figur a pozici opravte

(přidáním figury, odstraněním figury, přemístěním špatně postavené figury). Opusťte režim stisknutím CLEAR.

VYZKOUŠEJTE SI MOŽNOST ZMĚNY NASTAVENÍ POZIC !

1. Stisknutím CLEAR A ENTER připravíte počítač na novou hru. Rozestavte figury na šachovnici do výchozího postavení.

Displej ukazuje: ? (barva bílého), 0:00:00

2. Stiskněte klávesu POSITION. Displej ukazuje: -POS- .

3. Stiskněte bílého pěšce na poli E2 a odstraňte ho ze šachovnice. Displej ukazuje: ? (barva bílého), symbol pěšce, -E2 (pole ze kterého byl pěšec odstraněn).

4. Stiskněte stejného bílého pěšce na poli E3 a přidejte ho na šachovnici. Displej ukazuje: ? (barva bílého), symbol pěšce, +E3 (pole na které byl pěšec přidán).

5. Stiskněte černou dámu na poli D8 a odstraňte ji ze šachovnice. Displej ukazuje: ■ (barva černého), symbol dámy, -d8 (pole ze kterého byla dáma odstraněna).

6. Stiskněte stejnou černou dámu na poli H5 a přidejte ji na šachovnici. Displej ukazuje: ■ (barva černého), symbol dámy, +H5 (pole na které byla dáma přidána).

7. Stiskněte ←/WHITE , aby byl na tahu opět bílý.

8. Opusťte režim stisknutím CLEAR.

7. TECHNICKÉ ÚDAJE

7.1 Funkce ACL

Počítač občas „zamrzne“ v důsledku statické elektřiny nebo jiného elektrického rušení. Pokud se to stane, vyjměte baterie a pomocí špendlíku, kancelářské sponky nebo jiným ostrým předmětem stlačte spínač v otvoru ACL na spodní straně počítače na dobu nejméně jedné sekundy. Tím se počítač restartuje.

7.2 Péče a údržba

Váš počítač je jemný elektronický přístroj, který by neměl být vystaven hrubému zacházení, extrémním teplotám nebo vlhkosti. Čistíte-li počítač, vyndejte před tím baterie. Nepoužívejte k čištění chemické prostředky - mohly by přístroj poškodit. Slabé baterie by měly být okamžitě vyměněny - mohou vytéci a počítač poškodit. Věnujte prosím pozornost následujícím zásadám o používání baterií. **Varování: Používejte pouze alkalické nebo zinko-uhlíkové baterie. Nemíchejte různé typy baterií nebo nové a staré baterie. Neoživujte nedobíjitelné baterie. Používejte pouze doporučené baterie. Ujistěte se, že vkládáte baterie do počítače se správnou polaritou popsanou uvnitř schránky na baterie ! Opatřované baterie by měly být z počítače ihned vyjmuty. Dejte pozor, aby nedošlo ke krátkému spojení (zkratu) napájecích kontaktů**

7.3 Technická data

| | |
|---------------------|--|
| Rychlost procesoru: | 10 MHz |
| Počet kláves: | 16 |
| LCD displej: | 48 segmentů LCD |
| Baterie: | 3 ks typu AAA/AM4/R03 (mikrotužkové) maximálně 150 mW |
| Spotřeba: | |
| Rozměry: | 202 x 135 x 32 mm |
| Hmotnost: | 300 g (bez baterií) |

Návod si dobře uschovejte!

Výrobce si vyhrazuje právo provést technické změny v zájmu technického rozvoje bez předchozího upozornění.

JAK SE DOSTAT Z POTÍŽÍ

| Příznaky | Možné příčiny | Náprava |
|---|--|---|
| Počítač nereaguje, chová se zvláštně nebo „zamrzl“ během hry. | Baterie nejsou vloženy správně. Baterie jsou vybité nebo špatné. Statický výboj nebo elektrická porucha zablokovala počítač. | Instalujte baterie znovu, ujistěte se o správné polaritě. Vyměňte baterie za nové. Restartujte počítač stisknutím spínače v otvoru označeném ACL (viz část 7.1.). |

| | | |
|--|--|---|
| Displej se dá přečíst jen obtížně. | Slabé baterie. | Vyměňte baterie za nové alkalické. |
| Počítač nesehraje tah. | Je vypnuta funkce automatického protitahu. Možná hrajete na úrovni, na které počítač přemýšlí dlouhou dobu. Možná hrajete na úrovni časově neomezeného výběru. | Počítač táhne automaticky, pouze je-li tato funkce zapnuta (část 5.1). Můžete přerušit přemýšlení počítače a přimět ho k tahu stisknutím ENTER. Počítač přemýšlí nad tahem neomezeně dlouho a čeká, až stisknete ENTER. |
| Počítač nepřijme Váš tah. | Možná nejste na tahu ! Není Váš král v šachu? Neuvedli by jste svého krále do šachu? Nesnažte se provést nesprávně rošádu? Možná chcete zahrát nedovolený tah ! Počítač přemýšlí (jeho barva bliká na displeji) | Zopakujte si pravidla šachu. Použijte klávesy figurek k ověření postavení na šachovnici (viz. část 6.1). Stisknutím ENTER přerušíte počítač v jeho přemýšlení. |
| Když je stlačeno pole šachovnice, ozve se pípná chyby. | Chybně jste provedli poslední tah počítače (špatně jste stiskli výchozí nebo cifrové pole tahu počítače). | Zkontrolujte displej a stiskněte správné pole k dokončení tahu počítače. |
| Slyšíte sérii pípní a červené kontrolky ukazují pole, na kterém stojí Vaše figura. | Máte zapnutou volbu trenéra a funkce „anděla strážného“ Vás upozorňuje, že máte figuru v nebezpečí | Provedte Váš další tah nebo vraťte Váš poslední tah a provedte jiný (viz část 5.1.). |
| Slyšíte sérii pípní a červené kontrolky ukazují tah. | Máte zapnutou volbu trenéra a funkce „anděla strážného“ Vás upozorňuje, že Váš tah je taktickou chybou | Provedte Váš další tah nebo vraťte Váš poslední tah a provedte jiný (viz část 5.1.). |
| Nelze opustit program kontroly postavení stisknutím CLEAR - počítač pouze pípá | Snažte se zadat nemožné postavení. Například Váš král je v šachu, přičemž na tahu je počítač, máte zadáno příliš mnoho pěšců apod. | Zkontrolujte legálnost zadávaného postavení, udělejte nezbytné změny (viz odd. 6.2) a stiskněte opět CLEAR. |
| Displej ukazuje přerušovaný obdélník. | Jste v programu kontroly postavení a stisknutím ENTER chcete vyprázdnit šachovnici. | K dokončení potvrzení vyprázdnění šachovnice stiskněte ENTER ještě jednou. Nechcete-li šachovnici vyprázdnit, stiskněte CLEAR (viz část 6.2). |
| Zdá se že počítač provádí nedovolené tahy | Počítač provedl speciální tah, jako například passant, rošádu nebo výměnu pěšce na poslední řadě. Figury na šachovnici nejsou správně rozmístěny - některé figury byly omylem posunuty. Slabé baterie. | Zopakujte si pravidla šachu. Použijte klávesy figurek k ověření postavení na šachovnici (viz. část 6.1). Překontrolujte si postavení figur (viz část 6.1.). Vyměňte baterie za nové alkalické. |
| Počítač provádí ukvapené nebo nerozumné tahy | Počítač je možná nastaven na slabou úroveň, odpovídá na tahy ihned a hraje slaběji než obvykle protože má omezenou hloubku promýšlení tahů dopředu. Slabé baterie. | Zkontrolujte nastavenou úroveň stisknutím LEVEL (viz část 3). Pokud chcete, nastavte silnější úroveň. Vyměňte baterie za nové alkalické. |
| Počítač je tichý. | Je zapnuta volba tichého provozu. | Zkontrolujte základní nastavení (viz část 5.1.). |