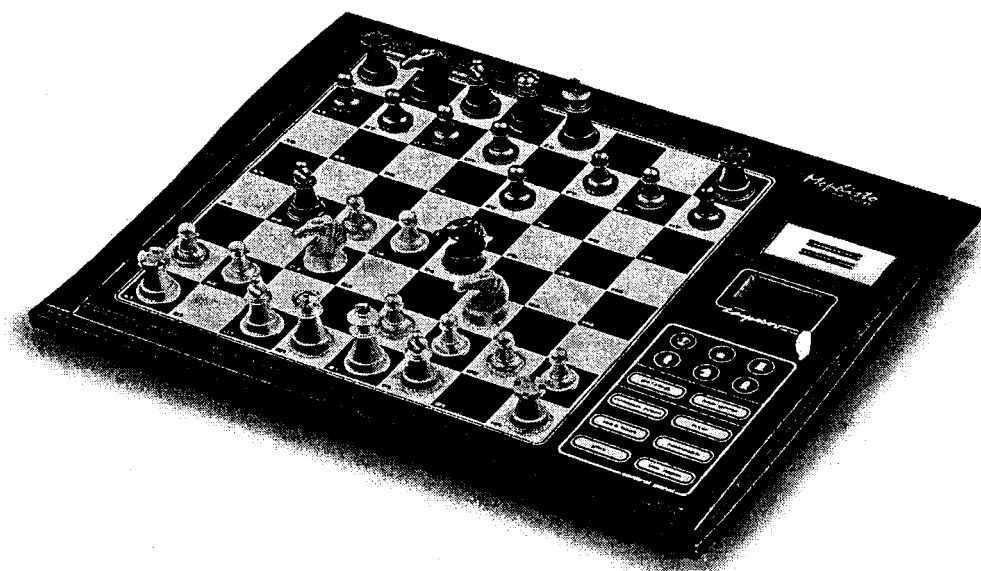


*Mephisto*<sup>®</sup>

# Talking Chess Trainer

Návod k obsluze šachového počítače



Translation © SAITEK trade, 2006

# 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 baterie typu AM3/R6 do počítače a dodržte jejich správnou polaritu.
2. Stisknutím klávesy GO/STOP zapnete počítač. Jestliže počítač nereaguje, stiskněte spínač v otvoru ACL na spodní straně přístroje, jak je popsáno v části 4.1.
3. Rozestavte figury na šachovnici tak, aby bílé figury byly blíže k vám.
4. Stisknutím klávesy NEW GAME připravíte počítač na novou hru.

5. Svůj tah proveďte 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. Stlačte lehce takto označenou figuru. 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 bude uložena do paměti počítače. Počítač se automaticky vypne po nečinnosti delší jak 20 minut.

## KLÁVESY A JEJICH FUNKCE

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

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

### 3. KLÁVESY

a. **GO/ STOP** Stisknutím zapnete nebo vypnete počítač. Rozehranou partii si počítač může pamatovat až 550 hodin v závislosti na stavu baterií.

b. **NEW GAME** Stisknutím zrušíte rozehranou partii a zahájíte novou hru

c. **OPENINGS COACH** Stisknutím se dostanete do režimu tréninku

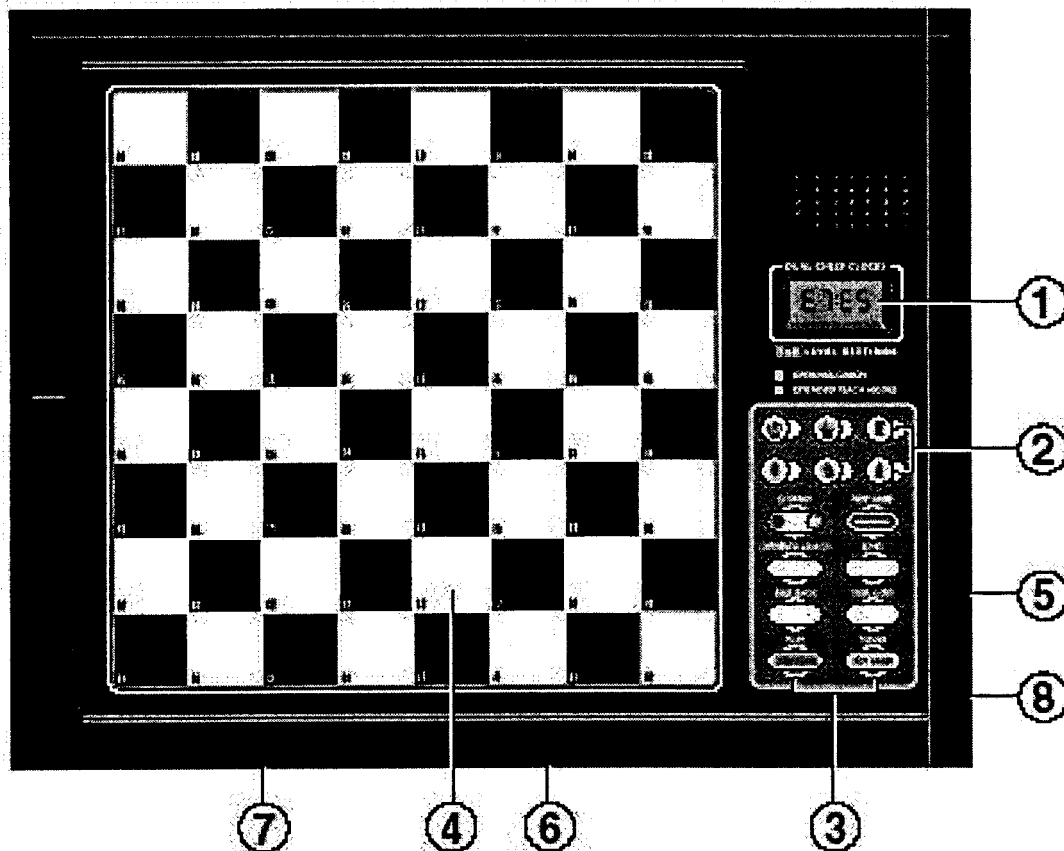
d. **LEVEL** Stisknutím se dostanete do režimu volby úrovně hry.

e. **TAKE BACK** Stisknutím můžete vzít půltah (tah jedné strany) zpět. Může být vzato zpět až 14 půltahů.

f. **NON AUTO** Stisknutím se dostanete do manuálního režimu, kdy počítač pouze kontroluje Vaši hru, ale automaticky netáhne.

g. **PLAY** Stisknutím si můžete vyměnit strany s počítačem. Kromě toho můžete tímto tlačítkem přerušit počítač v přemýšlení a donutit ho provést tah ihned.

h. **SOUND** Stisknutím aktivujete zvukovou signalizaci. Výběr je možný ze třech režimů.



4. **SENZOROVÁ ŠACHOVNICE** Každé pole obsahuje senzor, který automaticky registruje tahy

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

6. **PŘIHRÁDKA NA BATERIE** na spodní straně přístroje. Používejte 3 alkalické baterie typu AM3/R6

7. **PŘIHRÁDKA NA FIGURY** na spodní straně přístroje.

8. **VOLBA JAZYKA** na spodní straně přístroje, zvolte angličtinu, němčinu nebo francouzštinu

## 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 Šach, mat, remíza

1.6 Skončili jste partii? Zahrajte si znovu!

1.7 Zdá se Vám hra s počítačem příliš snadná nebo příliš obtížná? Změňte

úroveň hry!

1.8 Trénink zahájení

#### 2. DALŠÍ FUNKCE POČÍTAČE

2.1. Volba jazyka

2.2. Šachové hodiny

2.3. Zvláštní tahy

2. 4. Nedovolené nebo chybné tahy

2.5 Přerušit přemýšlení počítače

2.6 Výměna stran s počítačem

2.7 Poradit od počítače

2.8 Počítač hraje sám proti sobě

2.9 Paměť, automatické vypnutí proudu

2.10 Zásoba zahajovacích tahů - „knihovna zahájení“

### 3. HERNÍ ÚROVNĚ

- 3.1 Herní úrovně
  - 3.2 Legrační úrovně - pro pobavení
  - 3.3 Běžná úroveň
  - 3.4 Bleskovky - úrovně rychlých šachů
  - 3.5 Bronstein
  - 3.6 Zvláštní úrovně
  - 3.7 Turnajová úroveň
  - 3.8 Fixní hloubka úrovně
  - 3.9 Taktické úrovně
  - 3.10 Výukový režim
  - 3.11 Výběr úrovně a výukových režimů
  - 3.12 Trénink zahájení
  - 3.13 Ověření postavení figur
  - 3.14 Manuální režim
- ### 4. TECHNICKÉ ÚDAJE
- 4.1 Funkce ACL
  - 4.2 Péče a údržba
  - 4.3 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. Najděte si čas na prostudování každé funkce zvlášť - už pouhé probrání 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 bateriemi AM3/R6. 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.

Poznámka: při novém vložení baterie nebo stisknutí ACL se znovu nastaví paměť počítače přičemž se stratí rozehraná hra.

### 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. Stisknutím klávesy NEW GAME připravíte počítač na novou hru. Postavte figury do výchozí pozice, bílé blíže k Vám, tak jak je ukázáno na obrázku na začátku návodu.
- Poznámka: pokud máte otevřený teach mode, opening coach nebo non auto mode a stisknete NEW GAME, tyto módy se automaticky zruší.
- c. Svůj tah začněte jemným stisknutím figury, kterou chcete táhnout - uslyšíte pípnutí. Senzorová šachovnice ukáže 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. Nyní uslyšíte mluvený komentář o tahu, který jste právě provedli.

e. Na tahu je 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 2.10.).

### 1.3 Nyní je na tahu počítač

Když počítač provádí svůj tah, uslyšíte pípnutí a na displeji se objeví kompletní popis tahu: výchozí a cílové pole tahu, barvu a typ své figury. Stisknete figuru na výchozím poli a dále pak na cílovém poli tahu. Tím je tah dokončen. A nyní jste opět na tahu Vy...

### 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 stisknete **TAKÉ BACK** a displej Vám ukazuje tah, který má být vzat zpět. Stisknete jemně figuru na cílovém poli a přesuňte figuru na výchozí pole tahu a opět jemně stisknete. Pokud berete zpět tah, při němž byla vyhozena figurka, počítač vás upozorní abyste ji dali zpět na šachovnici - figurka a její políčko je zobrazeno na displeji. Toto můžete pořád opakovat až do 14 púťahů (individuálních tahů) neboli 7 kompletních tahů. K pokračování ve hře pouze udělejte jiný tah nebo stisknete **PLAY** pro tah počítače.

### 1.5 Šach, mat, remíza

Když je král v šachu, počítač nejdříve zobrazí check symbol. Pokud hra končí šachmatem nebo remízou zobrazí se různé End symboly.

### 1.6 Skončili jste partii? Zahrajte si znovu!

Kdykoli skončíte hru (nebo jste vzdali rozehranou hru), je velmi jednoduché začít hrát hru novou. Stisknete klávesu **NEW GAME** a počítač je připraven na novou hru.

**DŮLEŽITÉ:** Stisknutím klávesy **NEW GAME** zároveň vymažete z paměti počítače stávající hru - dávejte pozor, a tuto klávesu nestisknete v průběhu hry omylem!

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

Ve Vašem počítači máte 64 herních úrovní, ze kterých můžete vybírat. Spolu s 11 zabudovanými výukovými programy máte k dispozici celkem 768 úrovní nastavení. Vyzkoušejte si je! Pro výběr úrovně stisknete **LEVEL** a na displeji se ihned zobrazí zvolená úroveň. Pro její změnu stisknete příslušné políčko na šachovnici. Změna se ihned zobrazí na displeji. Pro opuštění výběru úrovně stisknete opět **LEVEL**. V části 3 najdete popis jednotlivých úrovní a způsob jejich nastavení.

### 1.8 Trénink zahájení

Váš počítač má 16 úrovní zahájení. Pro jejich použití stisknete **OPENINGS COACH** a poté políčko A1 až B8 pro příslušné zahájení. Toto opakujte dokud nenastavíte režim úměrný Vaším znalostem.

## 2. DALŠÍ FUNKCE POČÍTAČE

### 2.1 Volba jazyka

Před zapnutím počítače si nastavte příslušný jazyk naspodu počítače.

### 2.2 Šachové hodiny

Váš počítač má vestavěné šachové hodiny, které zaznamenávají čas. Čtyřmístný displej zaznamenává ubíhající čas a zbývající čas obou hráčů. Po provedení tahu displej zobrazuje šachové hodiny dokud nestisknete klávesu nebo políčko, eviduje váš zbývající čas. Po provedení tahu uslyšíte pípnutí a hlas. Pokud jste udělali dobrý tah ozve se MM, Good Move, v opačeném případě negativní Uh-Uh.

-V první hodině bude zobrazeno MM:SS (Minuty, vteřiny). (Dvojtečka a nula na začátku) -Pak se zobrazení změní na HH:MM (Hodiny, minuty)... (blíkající dvojtečka a bez nuly na začátku)

Povšimněte si prosím:

-Hodiny se zastaví, jestliže berete zpět tahy nebo měníte herní úroveň anebo vypnete počítač. Pokračujete-li v partii, čas bude znovu nabíhat.

Hodiny se znovu nastaví pokud měníte herní úroveň anebo stisknete políčko v LEVEL MODE.

Když je král v šachu, zobrazuje se to rovněž v šachových hodinách.

## 2.3 Zvláštní tahy - vyhození

**Vyhození figury:** Stiskněte vyhazující figuru na cílovém poli tahu, odstraňte vyhazovanou figuru ze šachovnice, stiskněte vyhazující figuru na cílovém poli tahu (na místě vyhozené figury).

**Vyhození "en passant":** Počítač Vám připomene odstranit pěšce - na displeji se ukáže pozice vyhazovaného pěšce. Stiskněte jemně vyhazovaného pěšce na jeho poli před tím, než ho odstraní ze šachovnice.

### Výměna pěšce

Když měníte pěšáka, nejdříve ho, jako obvykle, stlačte na poli, kde stojí. K výměně za dámu, stiskněte cílové pole tahu a následně klávesu se symbolem dámy. Počítač vymění pěšce za dámu.

Chcete-li pěšce vyměnit za věž, jezce nebo střelce, proveďte stejný základní postup. Nejprve stlačte pěšáka na jeho výchozím políčku a po té na cílovém políčku. Potom stiskněte klávesu odpovídající symbolu figurky, kterou chcete vyměnit za pěšce. Počítač ihned rozpozná novou figurku a začne přemýšlet o svém tahu. Když mění pěšáka počítač (, což je možné), displej ukazuje jak pěšáka, tak figurku, za kterou je vyměněn. Nezapomeňte figurky na šachovnici vyměnit.

**Rošáda:** Počítač automaticky pozná rošádu poté, co bylo taženo s králem. Po té, co jste krále stlačili na jeho výchozím a cílovém poli, počítač na displej zobrazí upozornění, že je nutný tah věží. Tah dokončíte stlačením výchozího a cílového pole věže.

## 2.4 Nedovolené nebo chybné tahy

Váš počítač nebude nikdy akceptovat neplatný tah! Jestliže nějaký zkusíte provést, uslyšíte signální tón a displej zobrazí výchozí pole. Buď postavte nyní figuru zpět nebo proveďte regulérní tah.

Provedete-li nekorektní tah za počítač, uslyšíte opět signální tón. Táhlí jste buď špatnou figurou nebo správnou figurou na špatné pole. Jestliže jste stiskli figuru na jejím výchozím poli, ale nepřejete-li si tah provést, můžete tento zrušit tím, že postavíte figuru zpět na její pole. Nyní můžete provést libovolný jiný tah. Jestliže jste se rozhodli jinak, poté co jste tah už provedli, můžete aktivovat brání zpět.

## 2.5 Přerušování přemýšlení počítače

Máte pocit, že počítač přemýšlí nad svým tahem příliš dlouho? Kdykoli ho můžete přerušit! Jednoduše stiskněte PLAY. Počítač přerušuje přemýšlení nad svým tahem a schraje nejlepší tah, který do té doby našel.

## 2.6 Výměna stran s počítačem

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

## 2.7 Poradit od počítače

Pokud máte aktivovanou zvukovou signalizaci, počítač Vás při každém tahu upozorní, zda jde o tah správný či nikoliv. Pokud jste udělali dobrý tah ozve se MM, Good Move, v opačném případě negativní Uh-Uh. Pokud si nevíte rady, stiskněte jednoduše PLAY a počítač Vám tah navrhne.

## 2.8 Počítač hraje sám proti sobě

Pokud chcete, aby počítač hrál sám proti sobě, pro každý tah stiskněte jednoduše PLAY.

## 2.9 Paměť

Hru můžete kdykoli přerušit stisknutím GO/STOP. Počítač si v tomto případě pamatuje platnou pozici až 550 hodin. Když počítač znovu zapnete, můžete pokračovat ve hře přesně v tom místě partie, kde jste skončili. Počítač se automaticky vypne po nečinnosti delší jak 20 minut.

## 2.10 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.

Pokud platná pozice na šachovnici odpovídá pozici v knihovně zahájení, počítač odpovídá na tuto pozici automaticky, bez nutnosti nad touto pozicí přemýšlet.

## 3. HERNÍ ÚROVNĚ

### 3.1 Herní úrovně

Váš počítač nabízí 768 úrovní nastavení! 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. Úrovně nastavení jsou rozděleny do osmi základních skupin.

### 3.2 Legrační úrovně - pro pobavení

Výběr těchto úrovní se provádí políčkem A1-A8. Počítač v tomto režimu nevyhledává nevhodnější tah a reaguje tak, že záměrně dělá viditelné chyby.

### 3.3 Běžná úroveň

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 složitě mezihře v průběhu hry zase pomaleji.

B1	1 sekunda
B2	2 sekundy
B3	3 sekundy
B4	5 sekund
B5	10 sekund
B6	15 sekund
B7	20 sekund
B8	30 sekund
C1	45 sekund
C2	1 minuta
C3	2 minuty
C4	3 minuty
C5	4 minuty
C6	5 minut
C7	10 minut
C8	15 minut

### 3.4 Bleskovky - úrovně rychlých šachů

Na úrovni rychlých šachů (též „bleskovky“ nebo úrovně „náhlé smrti“) stanovíte celkový čas pro celou hru. Jestliže je tato doba překročena, počítač přepne a na displeji se zobrazí „time“ spolu s uběhlým časem. Tím hra skončila.

D1	5 minut
D2	10 minut
D3	15 minut
D4	25 minut
D5	30 minut
D6	45 minut
D7	60 minut
D8	90 minut

### 3.5 Bronstein

Tuto herní úroveň volíte políčkem E1 až E4. Na turnajových a bleskových úrovních máte daný pevný čas na partii. Čím více přemýšlíte nad svými tahy, tím méně Vám zbývá času. Čím více Vás tlačí čas na konci partie, tím je větší pravděpodobnost, že ve stresu uděláte špatný tah. Bronsteinovo měření času tento problém pomáhá řešit. Je založeno na tom, že je Vám po každém tahu přidán určitý čas jako bonus zpět k Vašemu zbývajícimu času hry. Tento zbývajíc čas hry je Vám krácen pouze v případě, překročíte-li stanovený časový limit na tah.

	Čas na hru	Volný čas
E1	5 minut	3 sec.
E2	10 minut	5 sec.
E3	15 minut	10 sec.
E4	20 minut	10 sec.

### 3.6 Zvláštní úrovně

Tuto herní úroveň volíte políčkem E5 až E8. Tato úroveň je podobná předešlé, pouze s tím rozdílem, že čas se připočítává před tahem každé dvě sekundy.

	Čas na hru	Volný čas
E5	3 minut	2 sec.
E6	10 minut	2 sec.
E7	20 minut	2 sec.
E8	50 minut	2 sec.

### 3.7 Turnajové úrovně

Tyto úrovně vyžadují, abyste provedli určený počet tahů za určitou dobu.

	Primární čas tahy / čas	Sekundární čas tahy / čas
F1	30 / 30 min.	30 / 30 min.
F2	30 / 1,5 hod.	zůstává / 1,5 hod.
F3	40 / 2 hod.	20 / 1 hod.
F4	40 / 2 hod.	zůstává / 1 hod.
F5	40 / 2 hod. 30 min.	16 / 1 hod.
F6	45 / 1 hod. 30 min.	15 / 30min.
F7	50 / 2 hod. 30 min.	20 / 1 hod.
F8	60 / 1 hod.	30 / 30 min.

### 3.8 Fixní hloubka úrovně

Tato úroveň se nastavuje políčky G1 až G8. V této úrovni nejde o čas, ale o tahy. Na nejnižší úrovni se chová jako začátečník na nejvyšší propočítává tahy do hloubky.

### 3.9 Taktické úrovně

Tato úroveň se nastavuje políčky H1 až H8. Počítač má omezen počet tahů, které promyslí dopředu, při přemýšlení nezvažuje strategické výhody a soustředí se pouze na získání figur, na mat a remízu. Počet tahů, které promyslí je ekvivalentní číslu políčka – H1 jeden, H8 osm.

### 3.10 Výukový režim

Váš počítač nabízí 11 výukových funkcí, s jejichž pomocí se můžete naučit základním tahům a taktice při určitém druhu figur. V každé výukové funkci hrajete s pěšci, králi a s jednou nebo dvěma figurami Vaší volby. Tak se můžete soustředit na speciální taktiku, aniž byste ztratili přehled. Zdatnější hráči mohou využít tuto vlastnost při hře s vybranou skupinou figur.

Jestliže stisknete NEW GAME počítač opustí výukový režim a vrátí se do standardního režimu. Pro uchování výukového režimu stisknete LEVEL. Můžete si vybrat novou úroveň kdykoli během hry kdy jste na tahu, přičemž šachové hodiny se znovu nastaví. Pokud stisknete více než 2 symboly figur během TEACH MODE, pouze poslední 2 volby zůstanou zachovány když opustíte LEVEL MODE. V případě, že omylem zmáčknete figuru v LEVEL MODE po vystupení z této funkce se hra neuchová. K pokračování ve stávající hře stisknete odpovídající políčko pro rozehranou hru před opuštěním LEVEL MODE.

### 3.11 Výběr úrovní a výukových režimů

Stisknete LEVEL pro vstup do výběru režimů a následně stisknete políčko pro výběr úrovně. Výběr ukončíte opětovným stisknutím tlačítka LEVEL.

Pro nastavení se řiďte touto tabulkou:

LEVEL LEVEL	žádná změna, původní úroveň zůstane zachována
LEVEL políčko LEVEL	vybere novou úroveň a resetuje hodiny
LEVEL symbol figurky LEVEL	vybere výukový režim ve stávající úrovni
LEVEL políčko, figurka LEVEL	vybere výukový režim v nové úrovni
LEVEL figurka, políčko LEVEL	nastaví se nová úroveň, předcházející výukový režim se stornuje, stávající hra se nemění,

11 výukových režimů (viz originál návodu str. 7)

King – král, Pawn – pěšec, Bishop – střelec, Rook – věž, Queen – dáma,

Knight - jezdec

### 3.12 Trénink zahájení

Počítač má v paměti 16 zahájení. Stisknete OPENINGS COACH a při prvním výběru počítač pípne a displej zabliká. Poté můžete vybrat příslušnou hru

stisknutím políčka A1 až B8. Správné tahy počítač signalizuje jedním pípnutím, nesprávné dvěma pípnutími. Pokud jste udělali špatný tah počítač nezobrazí výchozí pole, uslyšíte Uh-Uh. Nyní můžete dokončit nový správný tah nebo zrušit tah opětovným stisknutím výchozího pole. Po ukončení výukového programu můžete pokračovat ve hře dle vlastního přání. Všimněte si, že šachové hodiny nejsou zapnuty a Manuální režim funguje pouze po uzavření tréninku zahájení. Při hře můžete počítač požádat o radu stisknutím PLAY. Pro novou hru stisknete NEW GAME.

### 3.13 Ověření postavení 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. 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 a počítač dvakrát pípne.

### 3.14 Manuální režim

Jakmile jste zahráli tah normálně počítač udělá protitah. Nastavíte-li však tuto funkci stisknutím NON AUTO, můžete hrát za obě strany, bez toho, aniž by se Vám do toho počítač vměšoval.

Toto může být velmi praktické v těchto případech:

*-Přehrávání velmistrovských partií. Přepněte počítač pomocí PLAY a sledujte, co by hrál v určité pozici.*

*-Přehrávání vlastních partií. Přehrajte si znovu Vaši partii a v kritické pozici přepněte počítač. Tak můžete analyzovat a učit se, jaké lepší šance jste mohli využít.*

*-Učíte se zahájení tím, že si je přehráváte.*

*-Hrajete proti kamarádovi. Počítač je pak duchaplný rozhodčí, který nepřipouští žádné prohřešky proti pravidlům! Hrajete-li proti člověku, můžete v jakémkoli okamžiku vyvolat návrhy tahů. Abyste viděli, co by počítač hrál v určité pozici, můžete stisknout PLAY a počítač zahraje příští tah. Po tahu počítače zůstane NON AUTO aktivní.*

Abyste znovu opustili tento mód, stisknete NON AUTO. Dvojitý signální tón potvrdí funkci. Mód NON AUTO se vypne také po aktivaci NEW GAME.

## 4. TECHNICKÉ ÚDAJE

### 4.1 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.

### 4.2 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. 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 aterií nebo nové a staré baterie. Neoživujte nedobýjitelné baterie. Používejte pouze doporučené baterie. Ujistěte se, že vkládáte baterie do počítače se správnou polaritou popsanou uvnitř schránky na baterie! Opořebované baterie by měly být z počítače ihned vyjmuty. Dejte pozor, aby nedošlo ke krátkému spojení (zkratu) napájecích kontaktů.**

### 4.3 Technická data

Počet kláves:	14
LCD displej:	30 x 13 mm
Baterie:	3 ks AA/AM3/R6