

**INSTRUKCJA OBSŁUGI**

**Nr produktu 1405875**

# **Komputer szachowy Millennium Chess Genius**





## 1. Ważna informacja

Przed użyciem tego urządzenia przeczytaj w całości poniższe uwagi dotyczące bezpieczeństwa i instrukcje obsługi i zwróć na nie szczególną uwagę. Niniejszą instrukcję obsługi należy przechowywać razem z urządzeniem, aby w razie potrzeby można było z niej później skorzystać. Jeśli później przekazesz to urządzenie innemu użytkownikowi, przekaz mu również tę instrukcję.

### 1.1 Wskazówki dotyczące bezpieczeństwa

Należy pamiętać, że ten produkt nie jest zabawką dla dzieci w rozumieniu dyrektywy 2009/48/WE. Jeśli pozwalasz swoim dzieciom korzystać z urządzenia, poinstruuuj je odpowiednio i upewnij się, że urządzenie jest używane wyłącznie zgodnie z przeznaczeniem. **OSTRZEŻENIE!** To urządzenie zawiera magnesy lub elementy magnetyczne. W ludzkim ciele magnesy, które przyciągają się nawzajem lub metalowe przedmioty, mogą powodować poważne, a nawet śmiertelne obrażenia. W przypadku połknięcia lub wdychania magnesów należy natychmiast skonsultować się z lekarzem.

- Torby opakowaniowe i folię należy trzymać z dala od niemowląt i małych dzieci, ponieważ istnieje niebezpieczeństwo uduszenia!
- Aby uniknąć uszkodzeń, nie wystawiaj urządzenia na działanie ciepła, np. grzejników ani bezpośredniego światła słonecznego i nie wystawiaj go na działanie wilgoci.
- Aby uniknąć wadliwego działania, nie używaj urządzenia na lub w pobliżu urządzeń wytwarzających pola magnetyczne lub promieniowanie elektromagnetyczne, takich jak na przykład telewizory, głośniki, telefony komórkowe i bezprzewodowe, urządzenia Wi-Fi itp.
- W żadnym wypadku nie otwieraj urządzenia. Nie zawiera części podlegających serwisowaniu. W przypadku awarii należy skontaktować się z podanym adresem serwisu.

## 1.2 Uwagi dotyczące obchodzenia się z bateriami

- OSTROŻNOŚĆ! Ryzyko wybuchu, jeśli baterie nie zostaną prawidłowo wymienione. Zużyte baterie należy utylizować wyłącznie zgodnie z instrukcją!
- Baterii jednorazowych nie wolno ładować ponownie. Ryzyko wybuchu!
- Akumulatory należy ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Akumulatory należy wyjąć z urządzenia przed ponownym naładowaniem.
- Zawsze wymieniaj wszystkie baterie w tym samym czasie.
- Podczas wkładania baterii zawsze zwracaj uwagę na właściwą polaryzację! (+ do +, - do -)
- Nie wolno używać razem różnych typów baterii lub baterii nowych i używanych.
- Nie mieszaj baterii alkalicznych i zwykłych (cynkowo-węglowych) oraz akumulatorów.
- Przechowuj baterie poza zasięgiem małych dzieci. Nie wrzucaj baterii do ognia, nie zwieraj ich ani nie rozbieraj na części.
- W razie potrzeby przed włożeniem baterii wyczyść styki baterii i urządzenia.
- Zaciski złącza akumulatora nie mogą być zwarte.
- Nie wystawiaj baterii na działanie ekstremalnych warunków, np. kaloryfery lub bezpośrednie światło słoneczne! Zwiększone ryzyko wycieków!
- Natychmiast wyjmij całkowicie rozładowane baterie z urządzenia. Zwiększone ryzyko wycieków!
- Unikać kontaktu ze skórą, oczami i błonami śluzowymi. W przypadku kontaktu z płynem akumulatorowym natychmiast przemyć dotknięte obszary dużą ilością czystej wody, a następnie natychmiast skontaktować się z lekarzem.
- Wyjmij baterie z urządzenia, gdy nie będzie ono używane przez dłuższy czas.
- Baterie mogą być wkładane i wymieniane wyłącznie przez osoby dorosłe.

## 1.3 Uwagi dotyczące czyszczenia

- W razie potrzeby powierzchnię urządzenia należy czyścić tylko lekko wilgotną ściereczką, uważając, aby do wnętrza urządzenia nie przedostała się wilgoć.
- Nie używaj rozpuszczalników ani innych agresywnych lub ściernych środków czyszczących, ponieważ mogą one uszkodzić powierzchnię urządzenia i napisy.

## 1.4 Zawartość opakowania

Pakiet zawiera następujące elementy:

- 1 komputer szachowy ChessGenius
- 16 białych szachów
- 16 czarnych szachów
- 3 baterie R6, rozmiar AA, 1,5 V
- 1 instrukcja obsługi
- 1 karta gwarancyjna

Po rozpakowaniu prosimy o sprawdzenie zawartości pod kątem kompletności oraz ewentualnych śladów uszkodzeń, które mogły powstać podczas transportu. W przypadku reklamacji należy niezwłocznie skontaktować się ze sprzedawcą, u którego zakupiono produkt.

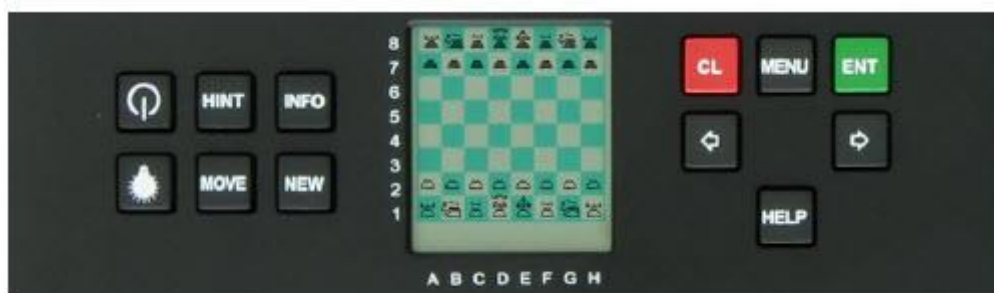
### 1.5 Używanie figur szachowych

Szachy można ustawić na planszy urządzenia. Dzięki wbudowanym magnesom elementy przyklejają się do planszy i są w ten sposób zabezpieczone przed lekkim ześlizgnięciem się lub przewróceniem. Aby wprowadzić ruch, naciśnij palcem odpowiednie pole lub krawędź figury szachowej.

Ruchy są zawsze wprowadzane przez naciśnięcie najpierw pola początkowego, a następnie pola docelowego. Błędne wpisy (ruchy niemożliwe lub niedopuszczalne) sygnalizowane są odpowiednim komunikatem o błędzie lub buczeniem emitowanym przez urządzenie.

Magnesy w figurach szachowych niekoniecznie są potrzebne do gry na komputerze. Jeśli magnes powinien wypaść ze spodu figury szachowej, nadal używaj figury szachowej jak zwykle. Komputer będzie nadal działał poprawnie.

### 1.6 Opis urządzenia



Komputer szachowy ChessGenius jest wyposażony w planszę do gry z 64 wrażliwymi na nacisk kwadratami, na których można ustawiać figury i wprowadzać ruchy gry. Posiada również wyświetlacz LCD, który pokazuje stan gry i pozycję elementów do gry, a także dostarcza dalszych informacji. Do wyboru gry i obsługi urządzenia służą dwie grupy przycisków, znajdujące się po lewej i prawej stronie wyświetlacza LCD.



Włącza lub wyłącza komputer szachowy. Po wyłączeniu komputera bieżąca gra jest zapisywana i można ją kontynuować w późniejszym czasie.



Włącza/wyłącza podświetlenie wyświetlacza.

**HINT (WSKAZÓWKA)**

Monituje komputer o zasugerowanie ruchu.

**MOVE (PRZENOSIĆ)**

Naciśnij MOVE, jeśli na początku gry chcesz, aby komputer zaczął grać. Jeśli zostanie naciśnięty podczas gry, zamiast tego komputer wykonuje twoją turę. Kiedy komputer „myśli”, MOVE zatrzymuje go.

**INFO (INFORMACJE)**

Wyświetla różne informacje o „procesie myślowym” komputera.



**NEW (NOWY)**

Rozpoczyna nową partię szachów (i kończy poprzednią).



**CL**

Skrót od „Wyczyść” i ma różne funkcje: może cofnąć wpis dokonany za pomocą przycisków, wyjść z menu wyboru lub przerwać przewijanie na wyświetlaczu. (Naciśnięcie CL może również wykonać ruch bez konieczności naciskania pól czujników.)



Za pomocą  możesz cofnąć jeden lub więcej ruchów wykonanych podczas gry. W menu naciśnięcie przycisku  powoduje przejście w górę przez różne pozycje.



Za pomocą  możesz powtórzyć ruchy, które zostały cofnięte. W menu naciśnięcie przycisku  powoduje przejście w dół przez różne pozycje.

**MENU**

Wywołuje menu główne, za pomocą którego można wybrać różne funkcje specjalne.

**HELP (POMOC)**

Wyświetla komunikat na wyświetlaczu, dostarczając informacji o dostępnych opcjach. POMOC może również pokazać, jakie ruchy może wykonać dana bierka.

**ENT**

Skrót od „Wejdz”. Ten przycisk potwierdza wpis aktualnie wyświetlany w menu.

## RESET (Przycisk reset)

Czasami, z powodu ładunków elektrostatycznych, innych rodzajów zakłóceń elektrycznych lub po włożeniu baterii, komputery nie działają poprawnie. W takim przypadku wepchnij cienki przedmiot w otwór RESET w podstawie komputera i wciśnij go w otwór na około 1 sekundę. Otwór RESET znajduje się na spodzie urządzenia, pod przyciskiem ON/OFF. Spowoduje to zresetowanie komputera, dzięki czemu jego pamięć zostanie wyczyszczona, a komputer powróci do normalnego działania.

**UWAGA:** Ten produkt nie jest chroniony przed skutkami wyładowań elektrostatycznych, silnym promieniowaniem elektromagnetycznym lub innymi zakłóceniami elektrycznymi, ponieważ wadliwe działanie w wyniku tych warunków nie jest krytyczne. W przypadku awarii możesz użyć przycisku RESET na spodzie urządzenia, aby przywrócić normalne działanie i rozpocząć nową grę.

## 2. Zanim zaczniesz

### 2.1 Wkładanie baterii

1. Ustaw urządzenie spodem do góry na płaskiej powierzchni. Zobaczysz teraz komorę baterii na spodzie urządzenia.
2. Otwórz komorę baterii. W tym celu naciśnij plastikowy zatrzask kciukiem, a następnie podnieś pokrywę komory baterii.
3. Włóż 3 baterie R6/LR6 (AA) do podstawy komory baterii, zwracając uwagę na oznaczenia.
4. Upewnij się, że przestrzegasz prawidłowej polaryzacji. Baterie zaciski dodatnie „+” muszą zgadzać się z oznaczeniem w komorze baterii.
5. Ponownie zamknij komorę baterii.
6. Wciśnij jeden raz cienkim przedmiotem (np. końcówką spinacza) do otworu RESET na spodzie urządzenia. Następnie emituje dźwięk wskazujący, że jest gotowy do pracy.



Komputer szachowy wydaje sygnał dźwiękowy, gdy tylko baterie zostaną prawidłowo włożone. Następnie wyświetlacz LCD pokazuje pozycję początkową partii szachów. Słowo „Deutsch” (migające) powinno być teraz widoczne w dolnym wierszu. Po naciśnięciu przycisku ENT gra może się rozpocząć. Na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Odtwórz”. Komputer jest gotowy.



Notatka:

- Jeśli wyświetlacz się nie zaświeci, zresetuj komputer szachowy ponownie, naciskając przycisk RESET na jego spodzie. Sprawdź również, czy baterie są sprawne i czy zostały prawidłowo włożone.
- Gdy baterie są na wyczerpaniu, symbol # miga przez kilka sekund w dolnym wierszu wyświetlacza LCD. Należy wtedy jak najszybciej wymienić baterie.

## 2.2 Wybór języka

Wyświetlacz tego komputera szachowego może wyświetlać komunikaty w jednym z następujących 7 języków:

Język	Wyświetla się na wyświetlaczu
Niemiecki	Deutsch
Angielski	English
Francuski	Français
Włoski	Italiano
Hiszpański	Español
Holenderski	Nederlds
Rosyjski	Русский

Jeśli po pierwszym włączeniu urządzenia chcesz wybrać język, naciskaj  lub , aż pojawi się żądany język. Następnie naciśnij przycisk ENT, aby potwierdzić.

Na wyświetlaczu pojawi się teraz: „Play”. Możesz teraz rozpocząć grę w szachy. (Po wyłączeniu urządzenia zapisywane jest ostatnio wybrane ustawienie języka).



## 2.3 Włączanie i wyłączenie

Naciśnij przycisk włączania/wyłączania, aby włączyć urządzenie. Aby oszczędzać baterie, komputer szachowy zwykle wyłącza się, jeśli nie był używany przez kilka minut. Po wyłączeniu komputera bieżąca gra jest zapisywana i można ją kontynuować w dowolnym momencie w przyszłości.



## 2.4 Podświetlenie wyświetlacza

Ten przycisk włącza lub wyłącza podświetlenie wyświetlacza. Aby oszczędzać baterie, podświetlenie wyłącza się automatycznie, jeśli po 1 minucie nie zostanie naciśnięty żaden przycisk ani kwadrat na tablicy. Następnym razem, gdy któryś z tych przycisków zostanie naciśnięty, podświetlenie włączy się ponownie.

### 3. Gra przeciwko komputerowi

#### 3.1 Informacje ogólne

Aby wprowadzić ruch, naciśnij palcem odpowiednie pole lub krawędź figury szachowej. Wyświetlacz LCD pokazuje aktualną pozycję na szachownicy.

Możesz wybrać, czy ty, czy komputer rozpoczniesz nową grę. Jeśli chcesz, aby komputer się uruchomił, naciśnij przycisk MOVE na początku gry. Symbole (□ lub ■) w lewym dolnym rogu wyświetlacza LCD pokazują, która strona (biała czy czarna) ma być odtwarzana jako następna. Komunikat „Graj” pokazany na wyświetlaczu zawsze jasno określa, kiedy jest to Twój ruch.

Na planszy wyświetlane są współrzędne poszczególnych pól, tj. A1, B2 itd.

Te współrzędne pojawiają się w dolnym wierszu wyświetlacza LCD, gdy ruch jest ogłaszany lub wykonywany.

Przykład: Komputer szachowy przesuwa jeden ze swoich pionków z E7 na E5. Dolny wiersz wyświetlacza pokazuje:

Współrzędna E7 i pionek stojący na tym polu planszy LCD „mrują”. Naciśnij odpowiednie pole na szachownicy, aby przesunąć z niego pionek. Teraz E5 „miga”, a pionek „przeskakuje” z E7 na E5. Teraz naciśnij pole E5, aby ustawić tam pionek.

(Alternatywnie: zamiast tego możesz nacisnąć przycisk CL i umieścić figurę szachową bezpośrednio na polu docelowym (w tym przykładzie E5) bez uprzedniego naciskania odpowiedniego pola czujnika. Należy jednak zwrócić uwagę, aby pozycje na szachownicy i wyświetlaczu LCD wyświetlacz zawsze pasuje.)

Kiedy komputer „myśli”, na wyświetlaczu LCD pojawia się obracająca się klepsydra. Naciśnij MOVE, jeśli chcesz przerwać działanie komputera szachowego i tym samym zmusić go do natychmiastowego wykonania ruchu. Jeśli naciśniesz RUCH, gdy nadejdzie Twoja kolej, komputer wykona następny ruch (tzn. zamieni się z Tobą miejscami).

Błędne wpisy: Jeśli podczas gry w szachy spróbujesz wykonać niedozwolony ruch, komputer emituje potrójny brzęczący dźwięk, aby ostrzec cię o błędzie.

#### 3.2 Specjalne ruchy

Sprawdź: Seria sygnałów dźwiękowych informuje o sprawdzeniu. Na wyświetlaczu pojawi się symbol „+” (do sprawdzenia).

Roszcza: najpierw przesuń króla; wtedy komputer szachowy każe ci przesunąć wieżę.

Zbicie w przelocie: Przesuń pionek przechwytyjący, a następnie naciśnij pole pionka, który ma zostać zbity (jak pokazano na wyświetlaczu LCD).



Promocja pionka: Jak zwykle przesunij pionka na pole docelowe. Następnie na wyświetlaczu pojawi się „migająca” królowa. Jeśli zamiast tego wolisz zamienić pionka na inną figurę, użyj ⇐ lub ⇒ , aby wybrać żądaną figurę. Gdy na wyświetlaczu LCD pojawi się żądany kawałek, naciśnij kwadrat promocji lub przycisk ENT.

### **3.3 Informacje o procesie myślowym komputera (INFO)**

Gdy komputer wykonuje obliczenia lub wyświetla właśnie wykonany ruch, możesz wielokrotnie naciskać przycisk INFO, aby zobaczyć szereg istotnych informacji. Na wyświetlaczu pojawi się migające „i” (dla informacji).

#### **1 x INFO: Ocena pozycji**

0,50 = komputer ma przewagę 0,50 pionków

-1,00 = Komputer ma wadę 1,00 pionków

Książka = Ostatni ruch pochodzi z książki otwierającej zapisanej w komputerze

#### **2 x INFO: Głębokość obliczeń i liczba analizowanych ruchów**

Przykład: 8 15/39 ChessGenius obliczył dogłębnie 8 pótruchów (czyli 4 ruchy białych i 4 czarne) i obecnie przeanalizował 15 z 39 możliwych ruchów

#### **3 x INFO: Linia główna**

Pokazuje pierwszy ruch z tego, co komputer obliczył jako główną linię (tj. Ma kolejność ruchu, która jest uważana za najsilniejszą).

Kolejne naciśnięcia przycisku INFO pokazują kolejne ruchy w tej linii głównej (maksymalnie do 7 pótruchów). Po ponownym naciśnięciu INFO wyświetlacz LCD powraca do wyświetlania oceny pozycji.

CL: Czyści ekran INFO i powraca do normalnego odtwarzania.


### **3.4 Rozpoczęcie nowej gry (NOWOŚĆ)**


Aby rozpocząć nową grę, naciśnij przycisk NOWY. Na wyświetlaczu pojawi się pytanie: „Pewnie?”. Naciśnij ENT, aby potwierdzić, lub aby anulować i powrócić do bieżącej gry, naciśnij CL.

### **3.5 Porady (WSKAZÓWKA)**

Jeśli chcesz otrzymać wskazówkę od komputera, po prostu naciśnij HINT. Sugestia ChessGenius jest wyświetlana na wyświetlaczu LCD przez około 6 sekund. Masz swobodę decydowania, czy zastosować się do sugestii komputera, czy nie.

### 3.6 Cofanie lub ponawianie ruchów



Jeśli chcesz cofnąć swój ostatni ruch, naciśnij przycisk . Na wyświetlaczu pojawi się komunikat, że należy nacisnąć odpowiednie migające kwadraty. Jeśli ostatni ruch polegał na z biciu bierki, to oczywiście musi ona zostać umieszczona z powrotem na szachownicy i wciśnięte odpowiednie pole.

W razie potrzeby proces ten można powtarzać tak często, jak chcesz, aby powtórzyć cały zakres ruchów szachowych. Po zakończeniu gra może być kontynuowana normalnie lub możesz nacisnąć MOVE, aby poprosić komputer o wykonanie ruchu. Cofnięte ruchy można również powtórzyć, naciskając przycisk . Również w tym przypadku należy nacisnąć odpowiednie pola i ustawić figury szachowe na odpowiednich polach.



### 3.7 Funkcja pomocy (POMOC)

W większości sytuacji naciśnięcie przycisku POMOC powoduje wyświetlenie komunikatu na wyświetlaczu, który mówi, co możesz zrobić dalej. Naciśnij przycisk CL, aby usunąć komunikat z ekranu. Jeśli nadeszła Twoja kolej na wykonanie ruchu i naciśniesz POMOC, jedna lub więcej figur szachowych na szachownicy LCD zacznie „migać”. Dozwolone ruchy można wykonać podświetlonymi figurami.

## 4. Menu główne

Po naciśnięciu przycisku MENU zostanie wyświetlona pierwsza opcja w menu głównym. Naciśnij  lub , aby przewinąć cały zakres opcji:

LEVEL (POZIOM\_) - Wybierz poziom gry  
 NXT BEST - Pokaż alternatywne ruchy  
 INVERT (ODWRÓĆ) - Odwróć szachownicę  
 CLOCK (ZEGAR) - Pokaż zegar szachowy  
 ANALYSIS( ANALIZA) - Analizuj pozycję szachową  
 OPTIONS (OPCJE) – Wybierz inne funkcje specjalne  
 SET UP (USTAWIENIA) Tryb konfiguracji

Użyj  lub , aby wybrać żadaną opcję, a następnie naciśnij przycisk ENT. Naciśnij przycisk CL, aby powrócić do poprzedniego ekranu. Poniżej znajdziesz szczegółowe opisy wszystkich tych funkcji.

#### 4.1 Poziom trudności (POZIOM)

Aby zmienić ustawienie poziomu trudności:


- (1) Z głównego menu wybierz opcję „POZIOM”, a następnie naciśnij ENT
- (2) Naciśnij kilkakrotnie  $\Rightarrow$  lub  $\Leftarrow$ , aby przewinąć zakres poziomów trudności
- (3) Gdy pojawi się żądany poziom, naciśnij ENT, aby potwierdzić

Masz do wyboru 34 różne poziomy, które są podzielone na 4 kategorie. 9 „zabawnych” poziomów dla początkujących: po ustawieniu tych poziomów komputer celowo popełnia błędy, aby łatwiej było go pokonać. („Zabawa 1” jest najłatwiejszym z tych poziomów, a „Zabawa 9” jest najtrudniejsza) 10 poziomów ze średnim czasem „myślenia” na ruch: ChessGenius wykonuje swoje ruchy w określonym średnim czasie. Masz do wyboru następujące poziomy:

Ruch 0s (= natychmiast), Ruch 1s, Ruch 2s, Ruch 3s, Ruch 5s, Ruch 10s, Ruch 15s, Ruch 30s, Ruch 1m, Ruch 2m

Tak więc, korzystając z ustawienia Ruch 2 m, komputer potrzebuje łącznie 40 minut na wykonanie 20 ruchów.

Podstawowym ustawieniem komputera jest 1 sekunda na ruch.

9 poziomów o łącznej ustalonej długości gry (poziomy odliczania): Każdy gracz musi wykonać wszystkie swoje ruchy w określonym czasie. Symbol  oznacza, że trwa gra na czas (szybka gra/grabłyskawiczna). Pozostały czas do namysłu jest pokazany na wyświetlaczu LCD i odliczany do 0. Gdy zegar szachowy odlicza do 0, na wyświetlaczu pojawia się następujący komunikat:

--:--:--

Jeśli chcesz, możesz jednak kontynuować grę, po prostu przesuwając figurę i kontynuując normalną grę. Masz do wyboru następujące poziomy:

Gra 2m, Gra 3m, Gra 5m, Gra 10m, Gra 15m, Gra 20m, Gra 25m, Gra 30m, Gra 1h

6 poziomów turniejowych: Na tych poziomach odliczanie zegara szachowego pokazuje czas pozostały do końca meczu lub do następnego punktu kontrolnego. (Również w tych przypadkach możesz kontynuować grę, nawet jeśli limit czasu został przekroczony.) Pierwsze trzy poziomy turnieju korzystają z tak zwanego „zegara szachowego Fischera”.

##### Turniej. 1

Na początku meczu każdy zawodnik otrzymuje 5 minut czasu na zastanowienie. Po każdym zagrany ruchu do zegara szachowego dodawany jest 3-sekundowy czas refleksji. Kiedy odliczanie dojdzie do 0, gracz przegrał.

#### Turniej. 2

Na początku meczu każdy zawodnik otrzymuje 25 minut czasu na zastanowienie. Po każdym zagranym ruchu do zegara szachowego dodaje się 10 sekund czasu na zastanowienie.

#### Turniej. 3

Na początku meczu każdy gracz otrzymuje 1 godzinę czasu na zastanowienie. Po każdym zagranym ruchu do zegara szachowego dodawany jest 30-sekundowy czas refleksji.

Kolejne dwa poziomy turnieju rozgrywane są w trybie „nagłej śmierci”.

#### Turniej. 4

Każdy gracz musi wykonać pierwsze 30 ruchów w ciągu 1 godziny. Następnie otrzymuje dodatkowe 30 minut do końca meczu.

#### Turniej. 5

Każdy gracz musi wykonać pierwsze 40 ruchów w ciągu 2 godzin. Następnie otrzymuje dodatkowe 30 minut do końca meczu.

Szósty poziom turniejowy wykorzystuje „klasyczne” sterowanie czasem, które wcześniej było normą w turniejach szachowych.

#### Turniej. 6

Każdy gracz musi wykonać pierwsze 40 ruchów w ciągu 2 godzin. Następnie otrzymuje dodatkowe 60 minut na kolejne 20 ruchów.

### **4.2 Alternatywne ruchy (NXT BEST)**

Wybierając NXT BEST w menu głównym, a następnie potwierdzając za pomocą ENT, możesz sprawić, by komputer pokazał ci alternatywę dla ostatniego zagrane go ruchu.


Najpierw, jak pokazano na wyświetlaczu, musisz cofnąć ostatni ruch, który wykonał komputer. Następnie ChessGenius rozpoczyna obliczenia i wykonuje ruch, który uważa za drugi najlepszy. Możesz powtarzać tę procedurę tak często, jak chcesz, umożliwiając komputerowi wykonanie trzeciego najlepszego, czwartego najlepszego ruchu itd.

### **4.3 Odwrócona szachownica (INVERT)**

Jeśli grasz czarnymi figurami szachowymi, dobrym pomysłem może być odwrócenie szachownicy. Aby to zrobić, wybierz opcję INVERT z menu głównego, a następnie potwierdź przyciskiem ENT, aby kontynuować odtwarzanie. Na ekranie wyświetlany jest jeden z następujących komunikatów:

INVERT – białe grają od dołu do góry

INVERT V Czarny gra od dołu do góry

Symbol  oznacza, że obie strony grają teraz w przeciwnych kierunkach. Pamiętaj, że w tym przypadku współrzędne na kwadratach należy zignorować, ponieważ kwadrat C3 będzie teraz traktowany na przykład jako F6.

#### 4.4 Włączanie/wyłączanie zegara szachowego (CLOCK)


Zwykle, gdy ChessGenius oblicza swój następny ruch, zegar szachowy ma format h:mm:ss. Jeśli chcesz wyłączyć to standardowe wyświetlanie, wybierz opcję ZEGAR w menu głównym i potwierdź przyciskiem ENT. Teraz, gdy komputer myśli, zobaczysz obracający się wyświetlacz z różnymi informacjami:

- (1) Ocena stanowiska
- (2) Głębokość obliczeń i liczba analizowanych ruchów
- (3) Pierwszy ruch linii głównej
- (4) Zegar szachowy

Więcej informacji znajduje się w punkcie 3.3.

#### 4.5 Tryb analizy (ANALIZA)

W trybie analizy można analizować ruchy obu stron (białych i czarnych), a na wyświetlaczu na bieżąco pojawiają się informacje o obliczeniach komputera dla aktualnej pozycji na szachownicy.



W tym celu należy wybrać z menu głównego opcję ANALIZA, a następnie zatwierdzić przyciskiem ENT. Symbol  na wyświetlaczu wskazuje, że wybór się powiódł. Tryb analizy można łatwo rozpoznać po rozszerzającym się i kurczącym czarnym prostokącie na pierwszej pozycji wyświetlacza.

Wyświetlane informacje dokładnie odpowiadają informacjom opisanym w poprzedniej sekcji 4.4.

Możesz użyć tej opcji do analizy dowolnych pozycji szachowych, a także do rozwiązywania problemów szachowych (takich jak mat w 3 ruchach). Najpierw określ żądaną pozycję (patrz sekcja 4.5). Następnie pozwól komputerowi poświęcić dłuższy czas na wykonanie obliczeń, a po pewnym czasie zwykle jest w stanie pokazać prawidłowy ruch rozwiązania na ekranie analizy.

Uwaga: Naciśnięcie przycisku MOVE powoduje wyjście z trybu analizy i grę można rozpocząć normalnie od wprowadzonej pozycji.

## 4.6 Funkcje specjalne (OPCJE)

Aby uzyskać do nich dostęp, najpierw wybierz opcję OPCJE z menu głównego, a następnie potwierdź przyciskiem ENT. Następnie wybierz żadaną opcję za pomocą  lub  i naciśnij przycisk ENT. (Naciśnięcie przycisku CL powoduje powrót do poprzedniego ekranu.) Podmenu „obrotowe” zawiera następujące opcje:

LANGUAGE (JĘZYK) - Masz do wyboru 7 różnych języków

SOUNDS (DŹWIĘKI) – Ustawia poziom głośności

TUTOR — Włącza lub wyłącza ostrzeżenia o błędach

ECO — Włącza lub wyłącza tryb oszczędzania baterii

KONTR. - Ustawia kontrast wyświetlacza

Po wybraniu jednej z tych opcji naciśnięcie przycisku CL spowoduje powrót do tego podmenu, a ponowne naciśnięcie przycisku CL spowoduje powrót do menu głównego, dzięki czemu można normalnie kontynuować grę. Poniżej znajdziesz szczegółowe opisy funkcji specjalnych ChessGenius.

### 4.6.1 JĘZYK

Aby zmienić ustawienie języka wyświetlacza:

(1) Z głównego menu wybierz opcję „JĘZYK”, a następnie naciśnij ENT.

(2) Naciśnij kilkakrotnie  lub , aby przewinąć „obrotowy” wybór możliwych języków.

(3) Gdy pojawi się żądany język, naciśnij ENT, aby potwierdzić.

(4) Dwukrotnie naciśnij przycisk CL, aby powrócić do gry.

Język	Wyświetla się na wyświetlaczu
Niemiecki	Deutsch
Angielski	English
Francuski	Français
Włoski	Italiano
Hiszpański	Español
Holenderski	Nederlds
Rosyjski	Русский

#### 4.6.2 DŹWIĘKI (poziom głośności)

Aby zmienić ustawienie poziomu głośności:

- (1) Z głównego menu wybierz opcję „DŹWIĘKI”, a następnie naciśnij ENT.
- (2) Naciśnij kilkakrotnie  $\Rightarrow$  lub  $\Leftarrow$ , aby zmniejszyć lub zwiększyć poziom głośności (3 = najgłośniej, 0 = cicho)
- (3) Gdy pojawi się żądany poziom głośności, naciśnij ENT, aby potwierdzić.
- (4) Dwukrotnie naciśnij przycisk CL, aby powrócić do gry.

#### 4.6.3 TUTOR (NAUCZYCIEL)

Komputer ma „funkcję nauczyciela”, której możesz użyć, aby ostrzec cię przed możliwymi słabymi lub nieprawidłowymi ruchami. Aby aktywować tę funkcję:

- (1) Z menu głównego wybierz opcję „TUTOR”, a następnie naciśnij ENT. Wyświetlacz pokazuje teraz „TUTOR V”.
- (2) Dwukrotnie naciśnij przycisk CL, aby powrócić do gry.
- (3) Na wyświetlaczu pojawi się symbol „zaprawy murarskiej”.  
aby wskazać, że tryb TUTOR jest aktywny.

Jeśli ChessGenius uzna, że Twój ostatni ruch był pomyłką, na wyświetlaczu pojawi się komunikat SURE (NAPRAWDĘ?).

Masz wtedy dwie możliwości:

- Aby zobaczyć sugestię ChessGenius, naciśnij przycisk HINT. Następnie wyświetlacz pokazuje przeciwny ruch komputera, po którym następuje ocena jego pozycji.
- Jeśli nadal chcesz wykonać swój pierwotny ruch, naciśnij przycisk ENT.
- Jeśli chcesz cofnąć swój (słaby) ruch, naciśnij przycisk  $\boxtimes$ . Następnie komputer pyta „POWRÓT?”. Aby potwierdzić swój zamiar, naciśnij przycisk ENT i cofnij swój ruch (jak pokazano na wyświetlaczu) na płytce czujników.
- Możesz teraz wykonać kolejny, miejmy nadzieję, lepszy ruch.

Uwaga: Na poziomach zabawy 1–9 funkcja TUTOR jest zawsze włączona (nawet jeśli wyświetlacz wskazuje inaczej).

#### 4.6.4 ECO

Jeśli wyłączysz funkcję ECO, ChessGenius oblicza swoje ruchy nawet wtedy, gdy nie jest jeszcze jego tura. W takich przypadkach siła jego grania może być znacznie większa, ale z drugiej strony wzrasta zużycie energii i baterie nie wytrzymują tak długo.

Na ekranie wyświetlany jest jeden z następujących komunikatów:



ECO V Komputer nie wykonuje obliczeń, kiedy jest Twoja kolej na grę

ECO – Komputer zyskuje dodatkowy czas na obliczenia, podczas gdy ty obliczasz własne ruchy

Uwaga: Na poziomach zabawy 1–9 funkcja ECO jest zawsze włączona (nawet jeśli wyświetlacz wskazuje inaczej).

#### 4.6.5 KONTRAST




Wyświetlacz LCD ma 10 różnych ustawień kontrastu. Można je wybrać w następujący sposób:

- (1) Z głównego menu wybierz opcję „CONTR.”, a następnie naciśnij ENT.
- (2) Naciśnij kilkakrotnie  lub , aby zmniejszyć lub zwiększyć kontrast wyświetlacza LCD (9 = maksimum)
- (3) Gdy pojawi się żądany numer, naciśnij ENT, aby potwierdzić.
- (4) Dwukrotnie naciśnij przycisk CL, aby powrócić do gry.

#### 4.7 Tryb konfiguracji (SET UP)



Możesz ustawić szachy na planszy w określonych pozycjach, na przykład, aby zrekonstruować problem szachowy z gazety. W tym celu należy najpierw wybrać opcję SET UP z menu głównego, a następnie zatwierdzić przyciskiem ENT.

Symbol # po lewej stronie wyświetlacza oznacza, że komputer jest aktualnie w trybie konfiguracji. Masz teraz następujące opcje:



- Wyczyść całą szachownicę: Naciśnij , co spowoduje wyświetlenie komunikatu „CZYŚCIĆ BD?” w dolnym wierszu. Naciśnij przycisk ENT, a tablica zostanie całkowicie wyczyszczona.
- Typ figury szachowej: Naciśnij kilkakrotnie  lub , aż żądany symbol pojawi się w dolnym rzędzie.

Przykład dla białego pionka:

?? = 

- Wybierz kolor: Użyj przycisku MOVE, aby przechodzić między symbolami kolorów  lub , aby wprowadzić białe lub czarne elementy.
- Odłóż figurę szachową: Połóż wybraną figurę szachową, wywierając niewielki nacisk, na żądane pole tablicy sensorycznej.
- Wyczyść pole: W ten sam sposób naciśnij pole na planszy, aby usunąć figurę, która go aktualnie zajmuje.
- Anulowanie trybu ustawień: Naciśnij przycisk CL, a gdy na wyświetlaczu pojawi się „ANULOWAĆ?”, potwierdź, naciskając przycisk ENT. Naciśnij ponownie CL, aby powrócić do poprzedniej gry.



- Potwierdzenie trybu konfiguracji: Po wprowadzeniu wszystkich żądanych elementów naciśnij kilkakrotnie  lub , aż w dolnym rzędzie pojawi się komunikat „READY?”. Teraz potwierdź swoje wpisy przyciskiem ENT, aby wyjść z trybu konfiguracji.
- Możesz teraz kontynuować grę od wprowadzonej pozycji lub nacisnąć przycisk MOVE i pozwolić komputerowi rozpocząć obliczenia.

Ważna uwaga: Komputer odmówi wyjścia z trybu konfiguracji, jeśli uzna wprowadzoną pozycję za nielegalną w świetle reguł. Może być tego kilka przyczyn, np.:

- Gracz nie ma króla lub ma więcej niż jednego króla
- Król jest szachowany, a druga strona wykonuje ruch
- Pionek znajduje się w pierwszym lub ósmym rzędzie
- Jedna strona ma więcej niż 16 elementów W takim przypadku należy albo poprawić niewłaściwą pozycję, albo nacisnąć CL i ENT, aby wyjść z trybu ustawień.

Uwaga: Nie można wykonać roszady figurą umieszczoną na planszy w trybie przygotowania. Jeśli chcesz ustawić pozycję, w której mimo wszystko możliwe jest wykonanie roszady, możesz zacząć od pozycji wyjściowej, zostawić króle i wieże tam, gdzie są i przesunąć wszystkie inne żądane figury.

## 5. Utylizacja



Zutylizuj materiały opakowaniowe w sposób przyjazny dla środowiska, używając odpowiednich pojemników zbiorczych przewidzianych do tego celu. Baterii nie wolno wyrzucać do normalnych odpadów domowych. Konsumenci są prawnie zobowiązani do prawidłowej utylizacji baterii w wyznaczonych do tego celu punktach zbiórki, takich jak sklepy sprzedające baterie.

Po zakończeniu okresu użytkowania urządzenie należy odpowiednio zutylizować, zgodnie z Dyrektywą WE 2002/2002/96. Odpowiednie części urządzenia zostaną następnie poddane recyklingowi, co zmniejszy zanieczyszczenie środowiska. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z lokalnym przedsiębiorstwem zajmującym się utylizacją odpadów lub z urzędem gminy.

## 6. Gwarancja, serwis i import

Szczegóły dotyczące warunków gwarancji, obsługi gwarancyjnej oraz inne informacje serwisowe znajdują się w karcie gwarancyjnej dołączonej oddzielnie do urządzenia. W przypadku reklamacji prosimy o kontakt pod podanym adresem serwisu. Jeśli nie masz już dostępnej karty gwarancyjnej, skontaktuj się z naszym partnerem serwisowym w Anglii, telefonicznie lub za pośrednictwem naszej strony internetowej.

## 7. Dane techniczne

PRODUKT...ChessGenius komputer szachowy z wyświetlaczem LCD, zasilany bateriami lub zasilaczem  
POZYCJA NR..... M810  
BATERIE.....3 x R6/LR6 (AA, Mignon), 1,5 V  
SPRZĘT..... Mikroprocesor ARM Cortex M4 (32 bity) 512K pamięci flash

UWAGA: Ten produkt nie jest chroniony przed skutkami wyładowań elektrostatycznych, silnym promieniowaniem elektromagnetycznym lub innymi zakłóceniami elektrycznymi, ponieważ wadliwe działanie w wyniku tych warunków nie jest krytyczne. W przypadku awarii możesz użyć przycisku RESET na spodzie urządzenia, aby przywrócić normalne działanie i rozpocząć nową grę. Informacje dotyczące korzystania z przycisku RESET znajdują się na stronie 6 niniejszej instrukcji.

**Ten produkt spełnia wymagania dyrektywy WE 2004/108/WE (dyrektywa EMC).**

Zastrzega się modyfikacje specyfikacji (zwłaszcza w odniesieniu do postępu technicznego) i błędy. Niniejsza instrukcja obsługi została starannie opracowana, a jej zawartość dokładnie sprawdzona pod kątem dokładności. Jeżeli pomimo wszelkich oczekiwań niniejsza instrukcja zawiera błędy, nie stanowi to podstawy do jakichkolwiek roszczeń.

**Niniejsza instrukcja obsługi, w tym jej fragmenty, nie może być powielana bez uprzedniej pisemnej zgody.**

Prawa autorskie © 2015, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Niemcy. V2

**Informacje dotyczące utylizacji****a) Produkt**

Urządzenie elektroniczne są odpadami do recyklingu i nie wolno wyrzucać ich z odpadami gospodarstwa domowego. Pod koniec okresu eksploatacji, dokonaj utylizacji produktu zgodnie z odpowiednimi przepisami ustawowymi. Wyjmij włożony akumulator i dokonaj jego utylizacji oddzielnie

**b) Akumulatory**

Ty jako użytkownik końcowy jesteś zobowiązany przez prawo (rozporządzenie dotyczące baterii i akumulatorów) aby zwrócić wszystkie zużyte akumulatory i baterie.

Pozbywanie się tych elementów w odpadach domowych jest prawnie zabronione.

Zanieczyszczone akumulatory są oznaczone tym symbolem, aby wskazać, że unieszkodliwianie odpadów w domowych jest zabronione. Oznaczenia dla metali ciężkich są następujące: Cd = kadm, Hg = rtęć, Pb = ołów (nazwa znajduje się na akumulatorach, na przykład pod symbolem kosza na śmieci po lewej stronie).

<http://www.conrad.pl>