

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Nr produktu 001561296

Komputer szachowy Millennium Chess Genius Exclusive



Ten podręcznik użytkownika jest krótkim wprowadzeniem do komputera szachowego ChessGenius Exclusive. Bardziej obszerną instrukcję obsługi ze szczegółami wszystkich funkcji można uzyskać na stronie internetowej MILLENNIUM:
<http://www.computerchess.com/>.

1 Ważne informacje

Przed rozpoczęciem korzystania z tego urządzenia prosimy o dokładne zapoznanie się z poniższymi uwagami bezpieczeństwa i instrukcją obsługi oraz zwrócenie na nie szczególnej uwagi.

Prosimy o przechowywanie niniejszej instrukcji obsługi wraz z urządzeniem, aby w razie potrzeby można było z niej skorzystać później. Jeśli później przekażesz to urządzenie innemu użytkownikowi, przekaż mu również tę instrukcję.

1.1 Instrukcje bezpieczeństwa

Należy pamiętać, że ten produkt nie jest zabawką dla dziecka 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.

- Opakowania 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. od kaloryferów lub bezpośredniego światła słonecznego i nie wystawiaj go na działanie wilgoci.
- Aby uniknąć nieprawidłowego działania, nie należy obsługiwać urządzenia na urządzeniach, które wytwarzają pole magnetyczne lub promieniowanie elektromagnetyczne, lub w ich pobliżu, takich jak na przykład telewizory, głośniki, telefony komórkowe i bezprzewodowe, urządzenia WiFi itp.
- Pod żadnym pozorem nie otwieraj urządzenia. Nie zawiera żadnych części podlegających serwisowaniu. W przypadku awarii należy skontaktować się z podanym adresem serwisu.

1.2 Uwagi dotyczące przechowywania i czyszczenia

- Należy pamiętać, że to urządzenie jest wykonane z prawdziwego drewna. Obchodź się z drewnem ostrożnie, zawsze przechowuj urządzenie w miejscu suchym i nie wystawiaj go na silne działanie promieni słonecznych.
- W razie potrzeby czyść powierzchnię urządzenia tylko lekko wilgotną szmatką i upewnij się, że wilgoć nie może wnikać do wnętrza urządzenia.
- Nie używaj rozpuszczalników ani innych agresywnych lub ściernych środków czyszczących, ponieważ mogą one uszkodzić powierzchnię urządzenia i napisy.

1.3 Uwagi dotyczące zasilania

Używaj ChessGenius Exclusive tylko z dostarczonym zasilaczem AC. Wejście 100–240 V 50/60 Hz, maks. 0,45 A Wyjście 9 V DC 1 A

Podczas korzystania z zasilacza sieciowego należy przestrzegać następujących zasad:

- Gniazdo zasilania powinno znajdować się blisko urządzenia i powinno być łatwo dostępne.
- Urządzenia nie należy podłączać do większej liczby źródeł zasilania niż jest to zalecane.
- Nie wolno zwierać styków elektrycznych.
- Przed czyszczeniem urządzenia należy odłączyć zasilacz od sieci.

- Regularnie sprawdzaj produkt i zasilacz sieciowy pod kątem uszkodzeń i nie używaj żadnego z nich, jeśli są uszkodzone. Nigdy ich nie otwieraj.
- Należy przestrzegać wszystkich informacji dotyczących bezpieczeństwa wydrukowanych na zasilaczu sieciowym.

1.4 Zawartość opakowania

Pakiet ChessGenius Exclusive zawiera następujące elementy:

- 1 szachownica
- 17 białych szachów (w tym dodatkowa dama)
- 17 czarnych szachów (w tym dodatkowa dama)
- 1 komputer (może być również używany jako zegar szachowy) z wyświetlaczem LCD
- 1 zasilacz sieciowy
- 1 kabel z dwoma identycznymi złączami do podłączenia komputera do szachownicy
- 1 instrukcja obsługi
- 1 karta gwarancyjna

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość pod kątem kompletności i ewentualnych oznak uszkodzeń, które mogły powstać podczas transportu. W przypadku reklamacji prosimy o niezwłoczny kontakt ze sprzedawcą, od którego otrzymali Państwo produkt.

2 Pierwsze kroki

2.1 Przyciski i ich funkcje

Albo CZERWONY przycisk - anuluje polecenie lub powraca do menu.

Albo ZIELONY - przycisk Potwierdza polecenie.

Uwaga: Przyciski CZERWONY i ZIELONY mają różne zastosowania w zależności od sytuacji.

„Odwrócony” tekst (tj. Tekst na ciemnym tle) w dolnym wierszu wyświetlacza wskazuje ich aktualne funkcje: CZERWONY w lewym rogu, ZIELONY w prawym rogu. Jeśli nic nie jest wskazane, odpowiedni przycisk nie jest obecnie aktywny.



Włącza lub wyłącza urządzenie.

NEW

Rozpoczyna nową grę.



Reguluje podświetlenie wyświetlacza.



Cofa ruchy.



Powtarza ruchy.



Powrót do poprzedniego ekranu. Przesuwa kursor w lewo.



Przechodzi do następnego ekranu. Przesuwa kursor w prawo.



Przełącza bezpośrednio między ekranami „Duży zegar” i „Wynik meczu”. Przesuwa kursor w górę.



Przełącza bezpośrednio między ekranami „Duży zegar” i „Wynik meczu”. Przesuwa kursor w dół.

2.2 Podłączanie kabli

Z tyłu komputera znajdują się trzy gniazda.

- Weź zasilacz sieciowy i włóż małą wtyczkę na końcu kabla do prawego gniazda z tyłu komputera.
- Kabel z identycznymi złączami na obu końcach służy do podłączenia jednostki komputerowej do szachownicy. Obchodź się z nim ostrożnie - pamiętaj, że każde złącze musi znajdować się właściwą stroną do góry, gdy wkładasz je do gniazda. Złącze ma cztery wąskie piny i jeden szerszy. Obróć złącze tak, aby szerszy kołek znalazł się na dole, aby pasował dokładnie do otworów w gnieździe. Szerszy otwór w gnieździe jest oznaczony strzałką na poniższym rysunku:



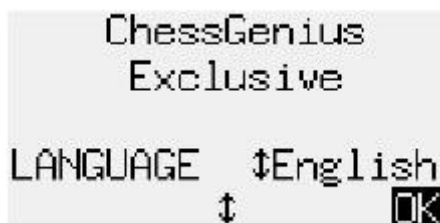
- Włóż złącze do szachownicy (gniazdo po prawej stronie planszy), a także do lewego gniazda z tyłu komputera.
- Podłącz zasilacz sieciowy do gniazda elektrycznego. Rozlega się sygnał dźwiękowy.

Możesz teraz wybrać język. Patrz sekcja 2.3.

2.3 Wybór języka

Wyświetlacz komputera szachowego może wyświetlać tekst na ekranie w jednym z 7 języków.

Po usłyszeniu sygnału po prawej stronie wyświetlacza pojawi się słowo „angielski” i migający symbol strzałki:




Aby wybrać język angielski: potwierdź, naciskając ZIELONY przycisk.

Aby wybrać inny język:

- Naciśnij przycisk strzałki w dół ↓ tyle razy, ile potrzeba, aby wyświetlić żądany język.
- Następnie potwierdź ZIELONYM.

2.4 Regulacja podświetlenia

Wyświetlacz LCD ma podświetlenie, które można regulować naciskając przycisk BACKLIGHT  tyle razy, ile potrzeba.

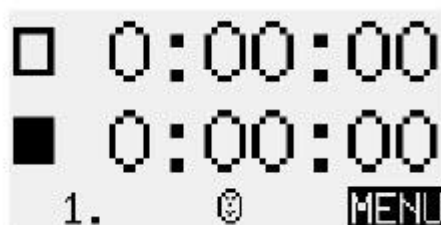
2.5 Przygotowanie do nowej gry

Po połączeniu szachownicy i komputera (patrz 2.1) i wybraniu języka (patrz 2.3) możesz przygotować się do gry. Na wyświetlaczu pojawi się ekran informacyjny „Duży zegar”:

Niemiecki:




Angielski:

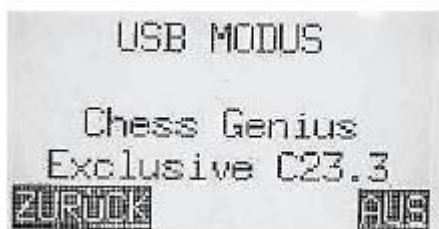


- Umieść figury szachowe na ich polach startowych. Z twojego końca mogą grać albo białe albo czarne. Szachownica automatycznie wykrywa, gdzie znajduje się każda figura.
- Naciśnij NOWY.
- Naciśnij ZIELONY.
- Jeśli jakiegokolwiek elementy nie są prawidłowo umieszczone na swoich polach, czerwone diody LED w rogach tych kwadratów będą świecić lub „migać”. Po skorygowaniu pozycji światła gasną. Zobacz także 3.4.
- Możesz teraz rozpocząć grę przeciwko komputerowi. Wstępnie ustawiony jest poziom „Normalny 0”. Jeśli chcesz wybrać inny poziom, patrz 5.4.
- Jeśli chcesz, aby komputer grał w kolorze białym, naciśnij dwukrotnie ZIELONY (patrz także 5.2).

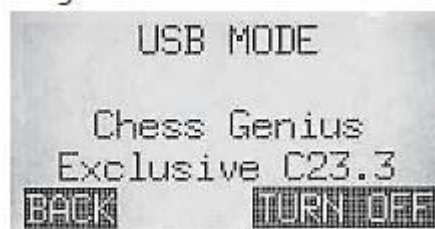
2.6 Włączanie i wyłączenie

Jeśli komputer jest uruchomiony i naciśniesz przycisk Wł. / Wył. , Pojawi się następujący ekran (z numerem wersji programu):

Niemiecki:




Angielski:



Jeśli moduł zegara ChessGenius jest podłączony do komputera PC lub laptopa za pomocą kabla USB, możesz teraz wykonać czynności opisane w sekcji 6.

Jeśli zamiast tego naciśniesz ZIELONY, urządzenie wyłączy się. Lub jeśli wciśniesz CZERWONY, powróci do poprzedniej sytuacji.

Jeśli zostanie wyłączony we właściwy sposób (jak wyżej), komputer nadal zachowa w pamięci aktualną grę, nawet jeśli potem odłączysz zasilanie. Po ponownym podłączeniu zasilania komputer włączy się automatycznie. Aby wyłączyć urządzenie, gdy zasilanie nie zostało odłączone, naciśnij

przycisk Wł. / WYł. .

Po włączeniu możesz kontynuować od miejsca, w którym skończyłeś.

3 Gra przeciwko komputerowi

3.1 Twój ruch

3.1.1 Zwykłe ruchy

Wykonuj ruch tak, jak na zwykłej szachownicy. Zwykle komputer czeka około 0,3 sekundy przed zarejestrowaniem figury na nowym kwadracie. (Jeśli chcesz, odstęp ten może zostać zmieniony, jak w sekcji 5.11.11) Oznacza to, że możesz wykonać ruch, podnosząc bierkę lub szybko ją przesuwając. Jeśli przesuńiesz figurę, nie może ona pozostawać zbyt długo (dłużej niż 0,3 sekundy) na pośrednim polu, w przeciwnym razie twój ruch zostanie źle zinterpretowany.

Aby wykonać przechwytywanie, najpierw możesz podnieść swój własny lub komputerowy kawałek.

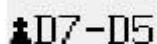
3.1.2 Ruchy specjalne

- Roszada: Najpierw przesunąć króla, potem wieżę.
- Bicie w przelocie: najpierw przesunąć własnego pionka, a następnie usuń zbitego pionka.
- Promocja pionka: przesunąć pionka na pole promocji lub po prostu usunąć go z planszy. Umieścić królową (lub inną figurę) na polu promocji.

3.2 Ruch komputera

Komputer wyświetla swój ruch w notacji w lewym dolnym rogu wyświetlacza.

Przykład:






W tym samym czasie czerwone diody na szachownicy „migają”, wskazując na przemian kwadraty „od” i „do”.

Po przeniesieniu pionka komputera może być konieczne wykonanie „specjalnego” ruchu. Diody LED wskazują kwadrat lub kwadraty, w których element należy umieścić lub usunąć. Jeśli komputer daje czek, jego ruchowi towarzyszy seria „sygnałów dźwiękowych”.

3.3 Symbole wyświetlane podczas gry

W dolnym wierszu odpowiednio pojawiają się następujące symbole:

-  Obrotowa klepsydra Komputer myśli o swoim ruchu
-  Masz poruszać się z białymi.
-  Masz poruszać się z czarnymi.

3.4 Błędy

Jeśli spróbujesz wykonać nielegalny ruch, komputer zareaguje kwaśnym buczeniem. Wymień figurę i zacznij od nowa. Nie możesz rozpocząć ruchu, jeśli pozycja na planszy jest nieprawidłowa. Kwadrat lub dwa kwadraty, w których coś jest nie tak, zostaną wskazane w lewym dolnym rogu wyświetlacza.


Przykład: .

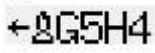
Kwadrat c3 powinien być wolny. Na d2 powinien być biały skoczek. Jednocześnie diody LED w rogach kwadratów będą świecić lub „migać”.

Jeśli nie masz pewności, jak poprawić pozycję, funkcja VERIFY pokazuje, gdzie wszystko powinno zostać umieszczone. Patrz rozdział 5.13.

3.5 Cofanie i powtarzanie ruchów

3.5.1 Cofanie ruchów

Jeśli chcesz cofnąć ostatni zagrany ruch, naciśnij przycisk strzałki w prawo . Diody LED na tablicy kierują cię, aby cofnąć figurę, w dolnej linii ekranu pojawia się odpowiedni monit.

Przykład: 


(przywróć białego gońca z h4 do g5).

Po cofnięciu jednego ruchu możesz również wycofać poprzedni lub dłuższą sekwencję.

3.5.2 Kontynuacja gry

W każdej chwili możesz wznowić grę z aktualnej pozycji na planszy; wykonaj ruch w normalny sposób lub wydaj komendę MOVE (patrz 5.2), aby komputer grał jako następny.

3.5.3 Powtarzanie ruchów

Możesz użyć przycisku strzałki w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara , aby powtórzyć ruch lub sekwencję ruchów, które wycofałeś. Ponownie podążaj za światłami i monitem o wykonanie każdego ruchu.

3.6 Wynik meczu

Komputer ogłasza koniec gry sekwencją „sygnałów dźwiękowych”. Wynik jest wyświetlany w dolnym wierszu wyświetlacza:

- Mat: Szachmat
- Stale: Pat
- Draw x3: Draw przez trzykrotne powtórzenie
- Draw50m: Remis według zasady 50 ruchów
- DrawMat: Remis z powodu niewystarczającej ilości pionków (żadna ze stron nie może zamatować przeciwnika)
- TooLong: Gra nie może być kontynuowana, ponieważ przekroczyłaby dostępne miejsce w pamięci (maksymalnie: około 220 ruchów z każdej strony).

3.7 Reset

Jeśli chcesz usunąć wszystkie poprzednie dane:

- Odłącz urządzenie od zasilania.
- Przytrzymaj CZERWONY przycisk i podłącz ponownie zasilanie.
- Przytrzymaj CZERWONY przycisk wciśnięty, aż pojawi się ekran startowy (jak w sekcji 2.3).

Komputer jest teraz w tym samym stanie, w jakim go kupiłeś.

3.8 Rozpoczynanie nowej gry

Możesz rozpocząć nową grę w dowolnym momencie, z wyjątkiem niektórych operacji specjalnych opisanych w sekcji 5.

Aby rozpocząć nową grę, naciśnij przycisk NOWA. Komputer pyta „Nowa gra?”.

Naciśnij ZIELONY, aby odpowiedzieć tak.

Zamiast tego, naciśnięcie RED anulowałoby polecenie i pozostawiłoby pozycję niezmienną.

4 Ekran informacyjny

4.1 Przełączanie między ekranami informacyjnymi

Komputer oferuje sześć różnych ekranów lub „stron”, na których wyświetlane są informacje: „Duży zegar”, „Wynik gry”, „Analiza”, Stały mózg, „Dane ekologiczne” i „Mały zegar”.

Możesz przełączać się między ekranami za pomocą przycisków strzałki w lewo i strzałki w prawo .

4.2 Ekran informacyjny: Duży zegar

Ten wyświetlacz pokazuje aktualne czasy zegara dla bieli i czerni. Na poziomie „Normalnym”, „Zabawnym” lub „Łatwym” (a także na poziomie „Znajdź partnera”) wyświetlany czas to czas wykorzystany do tej pory. Na poziomie „Blitz”, „Tournament” lub „User” zegar „odlicza” i pokazuje ilość czasu pozostałego do następnej kontroli czasu. (Zobacz rozdział 5.4, aby zapoznać się z opisem poziomów i sposobem ich wyboru).

4.3 Ekran informacyjny: wynik gry

Ten ekran pokazuje najnowsze ruchy, na przykład:

Niemiecki:

```

7 ♖G1-F3 ♜F8-E7
8 ♗E1-G1 ♝E8-G8
9 ♘D2-D3 ♞A8-B8
10 Spieler
      ©      MENU
  
```

Angielski:

```

7 ♖G1-F3 ♜F8-E7
8 ♗E1-G1 ♝E8-G8
9 ♘D2-D3 ♞A8-B8
10 You
      ©      MENU
  
```

4.4 Ekran informacyjny: Analiza

Ten ekran zapewnia wgląd w proces myślowy komputera - w tym kontynuację, którą uważa za najlepszą dla obu stron, oraz liczbę wyrażającą ocenę aktualnego położenia. Na przykład:

Niemiecki:

```

11 ♜G7G6 33/39
1.10 00:37 ♜C5F2
♗B1C3 ♜C8E6 ♗D1E2
♜F2B6 ♞H1D1 ♜C6B4
10.      ©      MENU
  
```

Angielski:

```

11 ♜G7G6 33/39
1.10 00:37 ♜C5F2
♗B1C3 ♜C8E6 ♗D1E2
♜F2B6 ♞H1D1 ♜C6B4
10.      ©      MENU
  
```

4.5 Ekran informacyjny: Stałe myślenie

Kiedy „Stałe myślenie” jest aktywne (patrz 5.11.4), komputer kontynuuje myślenie o pozycji, kiedy nadejdzie Twoja kolej. Jej ustalenia są wyświetlane na „P.Brain”, w tym: oczekiwany następny ruch, kontynuacja oceniona jako najsilniejsza oraz ocena numeryczna (podobna do ekranu „Analiza”).

4.6 Ekran informacyjny: dane „ECO”

Wyświetla otwarcie bieżącej gry wraz z „kodem” przypisanym do niej w Encyklopedii Szachowych Otwartych (ECO). Wiersze 3 i 4 zawierają dodatkowe informacje „Analiza”.

4.7 Ekran informacyjny: Mały zegar

Daje to bardziej szczegółowe informacje o sytuacji czasowej niż na ekranie „Duży zegar”.

5 Funkcje specjalne

5.1 Menu funkcji specjalnych

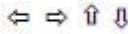
Dostęp do menu uzyskuje się naciskając ZIELONY na jednym z ekranów „Informacje” (patrz rozdział 4). Zawiera 12 następujących funkcji:

Niemiecki:

```
ZUG   TIPP  STUFE
ALTER START ENDE
ANALY 2SPIE AUTO
FUNKT STELL KONTR
INFO  ⚡ EINGABE
```


Angielski:

```
MOVE HINT LEVEL
NEXTB START END
ANALY 2PLAY AUTO
OPTS  SETUP VERFY
INFO  ⚡ ENTER
```

Jeden znak na wyświetlaczu „miga”. To jest kursor. Za pomocą przycisków strzałek  możesz przesuwać kursor.

Aby wybrać funkcję, przesuń na nią kursor i naciśnij ZIELONY. Jeśli naciśniesz CZERWONY, spowoduje to powrót z menu do ekranu „Informacje”. Następnie można wznowić grę.

Uwaga: Podczas obsługi funkcji specjalnych należy pamiętać, że użycie CZERWONEGO i ZIELONEGO przycisku jest zawsze oznaczone „odwróconym” napisem po lewej i prawej stronie dolnej linii.

Zwróć także uwagę na znaki na środku linii. Tutaj znaki  informują, że przyciski „kierunku” są obecnie włączone do wykonywania operacji menu.

5.2 Menu: PRZENIEŚ

Jeśli wybierzesz ten element, gdy nadejdzie twoja kolej na ruch, komputer sam obliczy i zagra następny ruch, a następnie możesz przejść inny kolor. Jeśli chcesz, aby ChessGenius grało w białych, wybierz PRZENIEŚ, aby rozpocząć grę. Jeśli wybierzesz PRZESUŃ, gdy nadejdzie tura komputera, przerwie on swoje obliczenia i natychmiast rozpocznie grę.

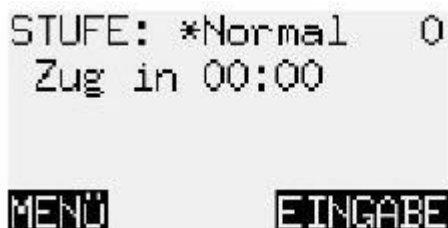
5.3 Menu: WSKAZÓWKA

Komputer zasugeruje ci ruch.

5.4 Menu: POZIOM siły gry

Poziomy gry komputera dzielą się na siedem kategorii: „Normalny”, „Szybki”, „Zabawa”, „Łatwy”, „Turniej” (= Turniej), „Użytkownik” i „Znajdź partnera”. Po wybraniu opcji LEVEL z menu wyświetlany jest bieżący poziom. Początkowo komputer jest ustawiony na „Normalny” poziom 0. Na tym poziomie gra jest prawie natychmiastowa. Niemiecki: angielski

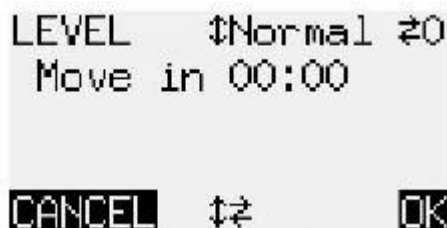
Niemiecki:



```

STUFE: *Normal 0
Zug in 00:00
MENU      EINGABE
    
```

Angielski:



```

LEVEL $Normal 0
Move in 00:00
CANCEL  $  OK
    
```

Znak * poprzedzający kategorię poziomu „miga”.

Aby zmienić poziom:

- Naciśnij ZIELONY. * Jest zastępowane przez ↑.
- Naciśnij ↑ lub ↓ tyle razy, ile potrzeba, aby wyświetlić żadaną kategorię.
- Naciśnij ⇐ lub ⇒ tyle razy, ile potrzeba, aby wyświetlić wymagany poziom w ramach kategorii (np. Normalny 2 lub Normalny 5). (Kategoria „Użytkownik” to szczególny przypadek, w którym musisz określić zakres parametrów).
- Naciśnij ZIELONY, aby potwierdzić. Znak ↑ zostaje zastąpiony przez *.
- Naciśnij CZERWONY, aby powrócić do menu.

Przykład (1): W przypadku gry, w której komputer zajmuje średnio 15 sekund na ruch, wybierz „Normalny” poziom 6.

Przykład (2): Aby zasymulować partię „5-minutowych szachów”, wybierz „Blitz” poziom 2. Każdy gracz ma pięć minut na wszystkie ruchy.

Przykład (3): Aby zasymulować grę turniejową z czasem „Fischera”, możesz wybrać poziom „Turniej”
2. Na początku każdy gracz ma 1 godzinę. Po każdym ruchu dostępny czas zwiększa się o 3 sekundy.

5.5 Menu: NEXTB (następny najlepszy ruch)

Komputer wycofuje swój ruch i odtwarza następny najlepszy.

5.6 Menu: POCZĄTEK wyniku meczu

Wszystkie zagrane ruchy są „wycofane”.

5.7 Menu: KONIEC wyniku gry

Po wycofaniu ruchów aktualna pozycja zostaje przywrócona.

5.8 Menu: ANALY (tryb analizy)

Komputer nie gra, ale wykonuje „analizę” ruchów, które wykonujesz.

5.9 Menu: 2PLAY (dwóch graczy)

Ruchy dla każdej strony są wykonywane przez człowieka.

5.10 Menu: AUTO (komputer gra sam)

Komputer wykonuje ruchy zarówno dla białych, jak i czarnych.

5.11 Menu: OPTS (opcje zaawansowane)



„Opcje” to grupa 11 parametrów, które możesz chcieć zmieniać od czasu do czasu. Aby je sprawdzić, wybierz OPTS z menu. Spowoduje to wyświetlenie pierwszych czterech opcji na liście: -

Niemiecki:

```
BRETT DREHEN      *✓
KABEL RECHTS      ✓
PERM. RECHNEN     ✓
LEHRER            X
MENU              ↓      ✓X
```

Angielski:

```
INVERT BOARD      *✓
CABLE ON RIGHT    ✓
PERMANENT BRAIN   ✓
TUTOR             X
MENU              ↓      ✓X
```

W jednej linii ekranu znajduje się kursor w postaci „migającego” znaku *. Wielokrotne naciśnięcie  lub  pozwala przesuwać kursor w górę lub w dół i przeglądać kolejno wszystkie jedenaście opcji.

5.11.1 Zmiana opcji

Pierwsze cztery opcje (INVERT BOARD, CABLE ON RIGHT, PERMANENT BRAIN i TUTOR) to funkcje, które można po prostu włączyć lub wyłączyć. Znak ✓ oznacza, że opcja jest aktualnie aktywna; X oznacza, że jest nieaktywna. Aby przełączać się między nimi:

- Za pomocą przycisków strzałek przesunąć kursor do odpowiedniego wiersza.
- Naciśnij ZIELONY.

Pozostałe siedem opcji to parametry z różnymi „ustawieniami”. Aby zmienić którykolwiek z tych siedmiu parametrów:

- Za pomocą przycisków strzałek przesuń kursor do odpowiedniego wiersza.
- Naciśnij ZIELONY. Miganie * jest zastępowane przez ↕
- Naciskaj strzałkę w górę ↑ lub strzałkę w dół ↓, aby poruszać się między różnymi ustawieniami.
- Po wyświetleniużądanego ustawienia naciśnij ZIELONY, aby potwierdzić. Znak ↕ następnie powraca do * (kursor).

Po wprowadzeniu zmian w Opcjach naciśnij CZERWONY, aby powrócić do menu.

5.11.2 OPTS: INVERT BOARD

Dopóki ta opcja jest ustawiona na „X”, białe odgrywają „na stole”.

5.11.3 OPTS: CABLE RIGHT

Jeśli ustawisz tę opcję na „X” po fizycznym obróceniu szachownicy, wówczas „ODWRÓCENIE PLANSZY X” nadal będzie oznaczać, że białe grają z dala od twojego końca.

5.11.4 OPTS: PERMAMENT BRAIN (stałe myślenie)

Komputer dalej „myśli”, gdy nadejdzie Twoja kolej na ruch.

5.11.5 OPTS: TUTOR (nauczyciel)

Komputer ostrzeże Cię o błędach.

5.11.6 OPTS: STYLE (styl)

Styl gry komputera można ustawić na „Ryzykowny”, „Normalny” lub „Solidny”.

5.11.7 OPTS: BOOK (książka)

ChessGenius jest wyposażony w 9 „książek” otwierających ruchów. Dwa z nich są „kompleksowe”, 7 to „specjalistyczne”. Możesz określić, którego chcesz użyć.

5.11.8 OPTS: SOUND (dźwięk)

Do wyboru głośno, średnio, cicho lub wyłączone (wyciszenie).

5.11.9 OPTS: CONTRAST (kontrast)

Wybór 10 różnych ustawień wyświetlacza LCD.

5.11.10 OPTS: CPU SPEED (prędkość procesora)

Dostępne wartości mieszczą się w zakresie od 50 do 300 MHz.

5.11.11 OPTS: SLIDING (przesuwanie)

Jeśli ta opcja jest ustawiona na „Wolno”, komputer czeka około 0,6 sekundy przed zarejestrowaniem Twojego pionka na nowym polu. Oznacza to, że możesz przesuwać kawałek trochę wolniej.

(Porównaj rozdział 3.1.1). Jeśli SLIDING jest ustawione na „Szybko”, pole docelowe jest rejestrowane natychmiast, więc musisz przesunąć swój element, podnosząc go, a nie przesuując.



5.11.12 OPTS: LANGUAGE (język)

Do wyboru angielski, niemiecki, francuski, holenderski, włoski, hiszpański lub rosyjski.

5.12 Menu: SETUP (pozycja) (ustawienia)

Umożliwia użytkownikowi skonstruowanie specjalnej pozycji na szachownicy.


5.13 Menu: VERIFY (weryfikacja)

Funkcja VERIFY wyświetla połowę szachownicy w formie diagramu, z figurami na właściwych bieżących pozycjach. Aby przełączać się między dwiema połówkami planszy, naciśnij  lub .

Ta funkcja może pomóc w dopasowaniu pionków na planszy w przypadku pomyłki. Aby powrócić do menu, naciśnij CZERWONY.

6 Tryb USB - komunikacja z komputerem

Aby umożliwić komputerowi szachowemu komunikację z komputerem PC lub laptopem:

- Podłącz kabel USB A do B (typ używany np. Do drukarek) do środkowego gniazda z tyłu jednostki komputerowej i do odpowiedniego portu w komputerze PC / laptopie.
- Naciśnij przycisk Wł. / Wył.  Na jednostce komputerowej ChessGenius, aby wyświetlić „TRYB USB”.

Możesz teraz:

- Eksport lub import gier w formacie PGN. W tym celu na komputerze PC / laptopie musi być zainstalowana aplikacja „PGN Tool”. Wniosek można pobrać ze strony Millennium: <http://www.millennium2000.de/support>.
- Zdobądź zaktualizowane wersje programu szachowego. W tym celu należy pobrać i zainstalować narzędzie „CGX_Update” ze strony internetowej Millennium.

7. 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).

8. Gwarancja, serwis i kontakt z producentami

Szczegóły warunków gwarancji, obsługi gwarancji i inne informacje dotyczące serwisu można znaleźć w karcie gwarancyjnej, która jest dołączona osobno do urządzenia.

Jeśli nie masz już dostępnej karty gwarancyjnej, skontaktuj się z naszym biurem w Niemczech pod numerem +49 (0) 2773 7441 222 lub pod adresem support@computerchess.com.

Jeśli produkt został zakupiony w kraju innym niż Niemcy, Austria lub Szwajcaria i potrzebujesz serwisu, skontaktuj się ze sprzedawcą, u którego produkt został zakupiony.

Wszelkie pytania lub uwagi można kierować również do nas na adres quality@computerchess.com.

Rozwój produktu i import wg
MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
85609 Aschheim, Niemcy
www.millennium2000.de

9 Dane techniczne

PRODUKT ChessGenius Ekskluzywny komputer szachowy Działa z dołączonym zasilaczem sieciowym

Numer produktu..... M820

SPRZĘT CPU ARM Cortex M7 konfigurowalny w zakresie 50 - 300 MHz

OPROGRAMOWANIE ... program szachowy ChessGenius Copyright © Lang Software Limited (Wielka Brytania) Otwieranie biblioteki (Master Book) Copyright © Applied Computer Concepts Ltd. (Wielka Brytania)

BIBLIOTEKA..... Classic London Book (ok. 57 000 pozycji)

.....New Master Book (ok. 300 000 pozycji)

UWAGA: Ten produkt nie jest chroniony przed skutkami ładunków elektrostatycznych, silnego promieniowania elektromagnetycznego lub innych zakłóceń elektrycznych, ponieważ nieprawidłowe działanie w wyniku tych warunków nie jest krytyczne.

Zastrzega się możliwość zmiany specyfikacji (zwłaszcza w zakresie postępu technicznego) i wyklucza pomyłki.

Niniejsza instrukcja obsługi została starannie opracowana, a jej zawartość została dokładnie sprawdzona pod kątem dokładności. Jeżeli mimo 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.

Copyright © 2019, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Niemcy. (Z aktualizacją do wersji CGX C23, marzec 2018)

<http://www.conrad.pl>