

**INSTRUKCJA OBSŁUGI**

**Nr produktu 002202086**

# **Komputer szachowy Millennium The King Performance**



## 1. Ważna informacja

Przed użyciem tego urządzenia należy zapoznać się z poniższymi uwagami bezpieczeństwa i instrukcjami obsługi oraz zwrócić na nie szczególną uwagę. Prosimy o przechowywanie niniejszej instrukcji obsługi wraz z urządzeniem, aby w razie potrzeby móc skorzystać z niej później. Jeśli później przekażesz to urządzenie innemu użytkownikowi, przekaz mu również niniejszą instrukcję.

### 1.1 Instrukcje bezpieczeństwa

Należy pamiętać, że ten produkt nie jest zabawką dla dziecka w rozumieniu dyrektywy 2009/48 / WE. Jeśli pozwoliś dzieciom korzystać z urządzenia, poinstruuuj je odpowiednio i upewnij się, że urządzenie jest używane tylko zgodnie z przeznaczeniem.

- Trzymaj torby i folię z dala od niemowląt i małych dzieci, ponieważ istnieje niebezpieczeństwo uduszenia!
- Aby uniknąć uszkodzenia, nie wystawiaj urządzenia na działanie wysokiej temperatury, np. z grzejników lub z bezpośredniego światła słonecznego i nie wystawiaj go na działanie jakiegokolwiek wilgoci.
- Aby uniknąć awarii, nie używaj urządzenia w pobliżu urządzeń wytwarzających pola magnetyczne lub promieniowanie elektromagnetyczne, takich jak telewizory, głośniki, telefony komórkowe i bezprzewodowe, urządzenia WiFi itp.
- Nie otwieraj urządzenia pod żadnym pozorem. Nie zawiera żadnych części serwisowalnych. W przypadku awarii skontaktuj się z adresem serwisowym lub lokalnym sklepem.

### 1.2 Uwagi dotyczące przechowywania i czyszczenia

- Należy pamiętać, że prawdziwe drewno wymaga dodatkowej konserwacji. Ostrożnie obchodź się z drewnem, zawsze przechowuj urządzenie w suchym miejscu i nie wystawiaj go na silne światło słoneczne.
- W razie potrzeby wyczyść powierzchnię urządzenia tylko lekko wilgotną ściereczką i upewnij się, że wilgoć nie dostanie się do urządzenia.
- Nie używaj rozpuszczalników ani innych agresywnych lub ściernych środków czyszczących, ponieważ mogą one uszkodzić powierzchnię urządzenia.

### 1.3 Uwagi dotyczące zasilacza

Używaj tego produktu tylko z dostarczonym zasilaczem sieciowym. Wejście 100–240 V 50/60 Hz, maks. 0,45 A; Wyjście 9 V DC 1A

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 zalecane.
- Styki elektryczne nie mogą być zwarte.

- Przed czyszczeniem urządzenia należy odłączyć adapter 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 wszelkich informacji dotyczących bezpieczeństwa wydrukowanych na zasilaczu sieciowym.

#### 1.4 Zawartość opakowania

Pakiet zawiera następujące elementy:

- 1 jednostka komputerowa King Performance M830 z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym (LCD)
- 17 białych szachy (w tym dodatkowa królowa)
- 17 czarnych szachy (w tym dodatkowa królowa)
- 1 zasilacz sieciowy
- 1 kabel z dwoma identycznymi złączami (do połączenia komputera z ChessLink)
- 1 instrukcja obsługi

### 2 Pierwsze kroki

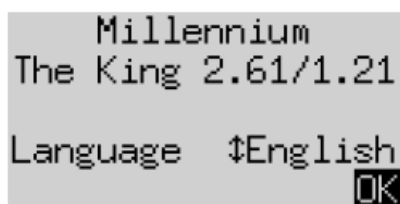
#### 2.1 Podłączanie adaptera

Z tyłu jednostki komputerowej znajdują się trzy gniazda.

1. Włóż zasilacz sieciowy (dostarczony w zestawie) i włóż małe złącze na końcu kabla do prawego gniazda z tyłu jednostki komputerowej.
2. Podłącz zasilacz sieciowy do gniazdka elektrycznego. Dźwięk jest emitowany.

#### 2.2 Wybór języka

Wyświetlacz LCD komputera szachowego może wyświetlać tekst w jednym z 7 języków. Po podłączeniu zasilania na wyświetlaczu pojawia się słowo „angielski” wraz z numerem wersji programu szachowego:



Aby wybrać język angielski: Potwierdź, naciskając ZIELONY przycisk.

Aby wybrać inny język:

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

### 2.3 Regulacja podświetlenia

Wyświetlacz LCD ma podświetlenie, które można regulować, naciskając przycisk podświetlenia



### 2.4 Przygotowanie do nowej gry

Po wybraniu języka na wyświetlaczu pojawi się ekran informacyjny „Duży zegar”:

Niemiecki



Angielski



Możesz teraz przygotować się do gry:

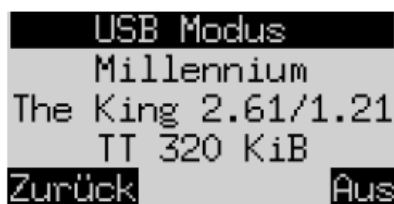
1. Umieść szachy na ich początkowych polach. Początkowo komputer zakłada, że białe grają „na planszy”, tzn. Białe pionki zaczynają się od 2 rzędów obok panelu sterowania. Jeśli chcesz, aby czarne zagrały „w górę”, wydaj polecenie „Odwróć tablicę”, jak opisano w sekcjach 5.11 i 5.11.1.
2. Możesz teraz rozpocząć grę z komputerem na poziomie „łatwym” 4. (Jeśli chcesz wybrać inny poziom gry, zobacz rozdział 5.4).
3. Jeśli chcesz, aby komputer grał w kolorze białym, wydaj polecenie „Przenieś” zgodnie z opisem w rozdziale 5.2.

### 2.5 Włączanie i wyłączenie

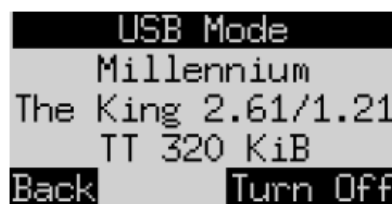


Jeśli komputer jest uruchomiony i naciśniesz przycisk Wł. / Wył., Pojawi się następujący ekran:

Niemiecki



Angielski



Jeśli jednostka komputerowa jest podłączona do komputera PC lub laptopa kablem USB, możesz teraz wykonywać takie operacje, jak ładowanie lub zapisywanie gier - patrz rozdział 6.

Jeśli zamiast tego naciśniesz ZIELONY przycisk, urządzenie się wyłączy. Lub jeśli naciśniesz CZERWONY przycisk, nastąpi powrót do ekranu informacyjnego lub menu głównego.

Jeśli zostanie wyłączony w prawidłowy sposób (jak wyżej), komputer nadal zachowa bieżącą grę w swojej pamięci z określonymi parametrami (poziom itp.), Nawet jeśli później odłączysz zasilanie. Po ponownym podłączeniu zasilania komputer automatycznie się włącza. Aby włączyć, gdy zasilanie nie zostało odłączone, naciśnij przycisk wł. / Wył.

Po włączeniu możesz wznowić od miejsca, w którym zostało przerwane.

## 2.6 Reset

Jeśli chcesz usunąć wszystkie poprzednie dane:

- Odłącz urządzenie od źródła zasilania.
- Przytrzymaj CZERWONY przycisk i ponownie podłącz zasilanie.
- Przytrzymaj CZERWONY przycisk wciśnięty, aż pojawi się ekran startowy (jak w rozdziale 2.2). Komputer jest teraz w takim samym stanie, jak po pierwszym zakupie. Ta operacja może czasami być przydatna w przypadku problemu, którego nie rozumiesz.

## 2.7 Przyciski i ich funkcje (podsumowanie)


CZERWONY przycisk - Anuluje polecenie.

ZIELONY przycisk - potwierdza polecenie.

Uwaga: przyciski CZERWONY i ZIELONY mają różne zastosowania w zależności od sytuacji. Ich funkcje w danym momencie są oznaczone „odwróconym” sformułowaniem (tj. Tekstem na ciemnym tle) w dolnym wierszu wyświetlacza: CZERWONY w lewym rogu, ZIELONY w prawym rogu. Jeśli nic nie zostanie wskazane, odpowiedni przycisk nie jest obecnie włączony.

Włączenie / wyłączenie  - Włącza lub wyłącza urządzenie.

Nowy - Rozpoczyna nową grę.


Podświetlenie  - dostosowuje podświetlenie wyświetlacza.

 Cofa ruchy

 Powtarza ruchy

 Powrót do poprzedniego ekranu. Przesuwa kursor w lewo.

 Przechodzi do następnego ekranu. Przesuwa kursor w prawo.

 Przesuwa kursor w górę.

 Przesuwa kursor w dół.


### 3 Gra z komputerem



#### 3.1 Twój ruch

##### 3.1.1 Zwyczajne ruchy

Naciśnij kwadrat wyjścia elementu, który chcesz przenieść. Rozlegnie się „dźwięk” i zapalą się czerwone światła w rogach kwadratu. Aby ukończyć ruch, naciśnij kawałek na polu docelowym po zabraniu dowolnego elementu, który możesz przechwycić.

##### 3.1.2 Ruchy specjalne


- Castling: Zawsze najpierw rusz królem. Następnie przesuń wieżę w ten sam sposób, tzn. Naciskając kwadraty „od” i „do”.
- Zdobycie pasywne: najpierw przesuń własnego pionka, a następnie naciśnij kwadrat schwytanego pionka, gdy wyjmiesz go z planszy.
- Promocja pionków: Przenieś pionka na pole promocyjne. Dolna linia wyświetlacza pokaże (np.): G7-g8 

To zachęca cię do awansu na królową. Jeśli chcesz, możesz przełączyć się na inny element, naciskając przycisk  lub . Po wyświetleniu żądanego elementu naciśnij ZIELONY i zastąp pionka nowym.

#### 3.2 Ruch komputera

Komputer ogłasza swój ruch „dźwiękiem”, a czerwone światła „migają”, wskazując na przemian kwadraty „od” i „do”. Naciskaj te dwa kwadraty podczas przesuwania elementu.

Może być wtedy konieczne wykonanie „specjalnego” ruchu. Czerwone światła wskazują kwadrat lub kwadraty, w których element musi zostać umieszczony lub usunięty. Zwróć również uwagę na „monity” w lewym dolnym rogu ekranu:



W tym przykładzie kwadrat h8 musi zostać opuszczony, a czarna wieża musi zostać umieszczona na f8 (aby zakończyć ruch roszady). Naciśnij kwadraty podczas wykonywania operacji.

\_b4

W tym przykładzie kwadrat b4 musi zostać opuszczony (przez pionka, który został schwytyany en passant). Jeśli komputer daje czek, jego ruchowi towarzyszy wysoki potrójny szum.

### 3.3 Możliwe błędy

Jeśli naciśniesz kawałek, ale potem zdecydujesz, że go nie przesuniesz, ponownie naciśnij kwadrat. Podświetlenie zgaśnie i możesz ponownie rozpocząć ruch. Nielegalny ruch jest odrzucony przez niski potrójny szum. Po prostu wykonaj legalny ruch w normalny sposób. Jeśli (np.) Elementy zostaną przewrócone i nie masz pewności, gdzie je odłożyć, możesz skorzystać z funkcji „Verify” (= weryfikacja) - patrz rozdział 5.13.

### 3.4 Symbole wyświetlane w dolnym wierszu podczas gry



(obracająca się klepsydra): Komputer myśli o swoim ruchu.




Masz się poruszać z białym pionkiem



Masz się poruszać za pomocą czarnym pionkiem


### 3.5 Cofanie i odtwarzanie ruchów

Jeśli chcesz cofnąć ostatni odtwarzany ruch, możesz nacisnąć przycisk strzałki w prawo . Światła na szachownicy i monity w dolnej linii ekranu kierują cię do przesunięcia elementu z powrotem, np.:

\_h4 g5

Biały laufer musi zostać zwrócony z h4 do g5.

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

Ruch, który cofnąłeś, można odtworzyć, naciskając przycisk strzałki przeciwnej do ruchu wskazówek zegara  i przesuając element na planszy, zgodnie z monitami świateł i ekranu. W dowolnym momencie po wycofaniu lub odtworzeniu ruchów możesz wznowić grę z bieżącej pozycji na planszy. Wykonaj ruch w normalny sposób lub wydaj polecenie „Przenieś” (patrz rozdział 5.2), aby komputer grał dalej.

### 3.6 Wynik gry

Ostatecznemu ruchowi towarzyszą trzy „sygnały dźwiękowe”, a wynik ogłaszany jest w dolnym wierszu wyświetlacza:

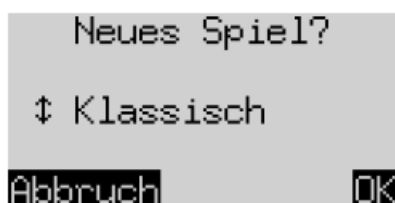
- Mate – Szach mat
- Stale - Pat
- Remis 3x - losowanie trzykrotnie
- Remis 50 - Remis według zasady 50 ruchów
- NoMat - Remis z powodu niewystarczającej ilości materiału (żadna ze stron nie może skojarzyć przeciwnika)
- TooLong - Nie można kontynuować gry, ponieważ przekroczyłyby dostępne miejsce w pamięci (maksymalnie: 256 ruchów z każdej strony).

### 3.7 Rozpoczęcie nowej gry

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

Naciśnij przycisk NOWY. Wyświetlacz pokazuje:

Niemiecki



Angielski



Aby rozpocząć grę w zwykłe („klasyczne”) szachy, naciśnij ZIELONY.

Jeśli zamiast tego naciśniesz ↑ lub ↓, a następnie ZIELONY, umożliwia to rozpoczęcie gry w Chess960 (= „Losowe szachy Fischera”). Wyjaśnienie tego wariantu gry znajduje się na stronie internetowej MILLENNIUM: [www.computerchess.com](http://www.computerchess.com).

Naciśnięcie CZERWONEGO spowoduje anulowanie polecenia „NOWA GRA” i pozostawienie pozycji bez zmian.

## 4 Ekran informacyjny

Komputer oferuje sześć różnych ekranów lub „stron” informacji. Możesz przełączać się między nimi za pomocą przycisków ← i →.

Kolejne naciśnięcia przycisku strzałki w prawo ⇒ powodują wyświetlenie ekranów w następującej kolejności: -

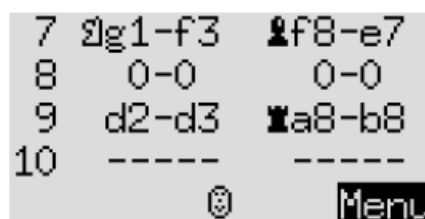
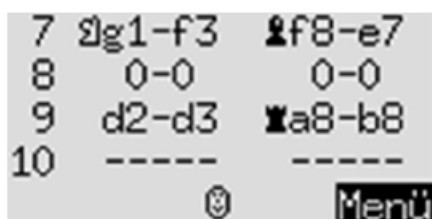
### 4.1 Ekran informacyjny: Duży zegar

Wyświetla się po pierwszym podłączeniu zasilania i wybraniu języka - patrz ilustracja w rozdziale 2.4. Na poziomie „normalnym” ten ekran pokazuje całkowity czas, jaki dotychczas zajęły kolory biały i czarny. Na niektórych innych poziomach („Błyskawica”, „Turniej” i „Użytkownik” - patrz rozdział 5.4) wyświetlacz zegara „odlicza” i pokazuje czas pozostały do następnej kontroli.



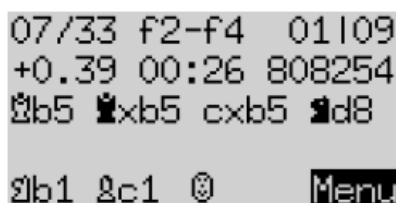
#### 4.2 Ekran informacyjny: Wynik gry

Ten ekran pokazuje najnowsze ruchy, na przykład:



#### 4.3 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 aktualnej pozycji.



#### 4.4 Ekran informacyjny: Stały mózg

Gdy aktywny jest „Permanent Brain”, komputer nadal myśli o pozycji, kiedy jest twoja kolej. Ustalenia są wyświetlane na ekranie „PB”, w tym: oczekiwany następny ruch, kontynuacja oceniona jako najsilniejsza oraz ocena numeryczna (podobna do ekranu „Analiza”).

#### 4.5 Ekran informacyjny: Nazwa i kod otwierający

Wyświetla otwarcie bieżącej gry wraz z przypisanym jej „kodem” w Encyklopedii Otworów Szachowych (ECO).

#### 4.6 Ekran informacyjny: Mały zegar

Daje to bardziej szczegółowe informacje na temat sytuacji czasowej niż na ekranie „Dużego zegara”.

### 5. Funkcje specjalne

#### 5.1 Menu główne

Jeśli naciśniesz ZIELONY, gdy zostanie wyświetlony którykolwiek z ekranów „Informacje” (patrz rozdział 4), pojawi się menu 12 funkcji specjalnych:

Niemiecki

```
Zug   Tipp   Stufe
Alter Start  Ende
Analy 2Spie CLink
Funkt Stell Kontr
Info  ↑≠ Eingabe
```

Angielski

```
Move  Hint  Level
NextB Start End
Analy 2Play CLink
Opts  SetUp Verfy
Info  ↑≠ Enter
```

Jeden znak na wyświetlaczu jest oznaczony „migającym” znakiem: **█**. To jest kursor.

Za pomocą przycisków strzałek (←→↑↓) możesz przesuwać kursor. Aby wybrać funkcję, przesuń do niej kursor i naciśnij ZIELONY. Jeśli zamiast tego naciśniesz CZERWONY, spowoduje to powrót z menu do ekranu „Informacje”.

Uwaga: Podczas obsługi funkcji specjalnych pamiętaj, że użycie CZERWONEGO i ZIELONEGO przycisku jest zawsze wskazywane przez „odwrócone” sformułowanie po lewej i prawej stronie dolnej linii.

Zwróć także uwagę na znaki na środku linii. Tutaj znaki **↔** informują, że wszystkie cztery przyciski „kierunek” są obecnie włączone do wykonywania operacji w menu.

## 5.2 Menu: ruch

Jeśli wybierzesz ten element, kiedy nadejdzie Twoja kolej, komputer wykona obliczenie i sam odtworzy następny ruch, a następnie przejmiesz inny kolor. Jeśli chcesz, aby komputer grał w kolorze białym, wybierz „Przenieś”, aby rozpocząć grę. Jeśli wybierzesz „Przenieś”, gdy nadchodzi kolej na komputer, przerwie on obliczenia i od razu rozpocznie odtwarzanie.

## 5.3 Menu: Wskazówka

Komputer sugeruje ci ruch.

## 5.4 Menu: Poziom

Poziomy siły gry komputera dzielą się na 8 kategorii: „Normalna”, „Łatwa”, „Zabawna”, „Blitz”, „Turniej”, „Użytkownik”, „Stała głębokość” i „Znajdź partnera”.





Po wybraniu z menu opcji „Poziom” zostanie wyświetlony aktualny poziom. Początkowo komputer jest ustawiony na poziom „Łatwy” 4. Na tym poziomie przerwie obliczenia po zbadaniu 2000 pozycji.

Niemiecki

```
↑Einfach ≠4
2000 Pos./Zug
Abbruch ↑≠ OK
```

Angielski

```
↑Easy ≠4
2000 pos./move
Cancel ↑≠ OK
```

- Aby zmienić kategorię poziomu: Naciskaj  lub  tyle razy, ile to konieczne, aż pojawi się żądana kategoria.
- Aby zmienić numer poziomu w kategorii: naciśnij  lub  tyle razy, ile to konieczne. (Kategoria „Użytkownik” to szczególny przypadek, w którym należy określić zakres parametrów).
- Po wyświetleniu żądanego poziomu naciśnij ZIELONY, aby go wybrać i powrócić do ekranu „informacji”. (Zamiast tego naciśnięcie CZERWONEGO spowoduje powrót do menu, pozostawiając poziom bez zmian.)

Przykład (1): W przypadku gry, w której komputer zabiera średnio 15 sekund na ruch, wybierz poziom „Normalny” 5.

Przykład (2): Aby zasymulować grę w „5-minutowe szachy”, wybierz „Blitz” poziom 2. Każdy gracz ma pięć minut na wszystkie ruchy.

Przykład (3): Aby zasymulować grę turniejową z czasami „Fischera”, możesz wybrać poziom „Turniej” 2. Na początku każdy gracz otrzymuje 1 godzinę. Po każdym ruchu dostępny czas zwiększa się o 30 sekund.

### **5.5 Menu: Nextb (Następny najlepszy)**

Komputer cofa swój ruch i odtwarza następny najlepszy.

### **5.6 Menu: Start**

Wszystkie zagrane ruchy są „cofnięte”.

### **5.7 Menu: Koniec**

Po wycofaniu ruchów bieżąca pozycja zostanie przywrócona.

### **5.8 Menu: Analiza (Analiza)**

Komputer nie gra, ale podaje „analizę” wykonanych ruchów.

### **5.9 Menu: 2 graj (2 graczy)**

Ruchy po obu stronach wykonuje ludzki gracz.

### **5.10 Menu: CLink (ChessLink)**

Podłączanie komputera za pomocą modułu MILLENNIUM ChessLink do różnych urządzeń mobilnych lub stacjonarnych, granie z wieloma programami szachowymi lub silnikami UCI oraz rywalizacja z przeciwnikami z całego świata w Internecie.

### **5.11 Menu: Opcje (opcje zaawansowane)**




„Opcje” to zestaw 12 specjalnych funkcji, które można modyfikować. Aby je sprawdzić, wybierz „Opcje” z menu. Wyświetla cztery opcje z listy opcji, np .:



Niemiecki

```
Brett drehen  ≠X
Lehrer       X
Buch1      Meister
Buch2      Aus
Info       †≠  Menü
```

Angielski

```
Invert board  ≠X
Tutor        X
Book1       Master
Book2       Off
Info       †≠  Menu
```



Jedna linia ekranu zawiera kursor („migający ”). Naciskając kilkakrotnie  lub , możesz przesuwać kursor w górę i w dół i przeglądać wszystkie 14 opcji w rotacji.

- Aby zmienić opcję, ustaw kursor w odpowiednim wierszu i użyj przycisków  / . (Opcja „Styl” jest szczególnym przypadkiem: aby ustawić styl „Użytkownik”, musisz określić zakres parametrów).

„X” oznacza, że funkcja jest obecnie wyłączona; „✓” oznacza, że jest „włączony”.

Po zakończeniu wprowadzania zmian w opcjach naciśnij ZIELONY, aby powrócić do menu lub CZERWONY, aby powrócić do strony informacyjnej.

#### 5.11.1 Opcje: Odwróć kartę

Jeśli ta opcja jest ustawiona na „X”, biały gra „na górze planszy”, tj. Z dala od elementów sterujących. Jeśli chcesz, aby czarny grał „w górę”, użyj  lub , aby przetączyć X na ✓.

#### 5.11.2 Opcje: Opiekun

Komputer ostrzeże Cię przed Twoimi błędami.

#### 5.11.3 Opcje: Book1

Komputer jest wyposażony w 9 „książek” ruchów otwierających. Dwa są „kompleksowe”, 7 „specjalistycznych”. Aby wybrać ruch, komputer najpierw sprawdza książkę oznaczoną jako Book1.

#### 5.11.4 Opcje: Book2

Jeśli „Book1” nie przewiduje ruchu dla bieżącej pozycji, komputer szuka ruchu w książce oznaczonej jako „Book2”.

#### 5.11.5 Opcje: Permanent Brain

Komputer kontynuuje „myślenie”, gdy jest w ruchu.

#### 5.11.6 Opcje: Losowość

Losowy czynnik w wyborze ruchów przez komputer.

**5.11.7 Opcje: Awersja**

Dostosowanie awersji / gotowości komputera do narysowanego wyniku.

**5.11.8 Opcje: szybkość procesora**

Wybrane wartości mieszczą się w zakresie od 10 do 300 MHz.

**5.11.9 Opcje: styl**

Wybór 5 predefiniowanych i 3 zdefiniowanych przez użytkownika ustawień.

**5.11.10 Opcje: dźwięk**

Wybór głośnego, średniego, cichego lub wyciszenia.

**5.11.11 Opcje: kontrast**

Wybór 10 różnych ustawień wyświetlacza LCD.



**5.11.12 Opcje: język**

Wybór między angielskim, niemieckim, francuskim, holenderskim, włoskim, hiszpańskim lub rosyjskim.

**5.12 Menu: Ustawienia**

Pozwala użytkownikowi zbudować specjalną pozycję na planszy.

**5.13 Menu: Sprawdź**

Funkcja „Weryfikuj” wyświetla połowę szachownicy w formie schematycznej, z pionkami w prawidłowych bieżących pozycjach. Aby przełączać się między dwiema połówkami planszy, naciśnij  lub . Ta funkcja może pomóc w dostosowaniu elementów na szachownicy w przypadku pomyłki. Aby powrócić do ekranu „informacji”, naciśnij CZERWONY.

**6 Tryb USB - Komunikacja z komputerem**

Aby umożliwić komputerowi szachowemu komunikację z komputerem PC lub laptopem:

1. Podłącz kabel USB od A do B (typ używany np. Do drukarek) do środkowego gniazda z tyłu urządzenia KingPerformance i do odpowiedniego portu w komputerze / laptopie.

2. Naciśnij przycisk Wł. / Wył , Aby wyświetlić „Tryb USB” (patrz rozdział 2.5).

Możesz teraz:

- Eksportować lub importować gry w formacie PGN. W tym celu musisz zainstalować aplikację „PGN Tool” na komputerze / laptopie. Aplikację można uzyskać na stronie Millennium.
- Uzyskaj zaktualizowane wersje programu szachowego. W tym celu narzędzie „CGX\_Update” należy pobrać ze strony internetowej Millennium i zainstalować.

## 7. Podłączanie ChessLink

Komputer King Performance można również podłączyć (poprzez lewe gniazdo z tyłu urządzenia) do modułu MILLENNIUM ChessLink. Umożliwia to korzystanie z King Performance do gry online z ludzkimi przeciwnikami lub z silnikami szachowymi na urządzeniach mobilnych.

Aby podłączyć ChessLink, użyj kabla Mini-DIN dostarczonego z urządzeniem, aby podłączyć go do tablicy. Użyj zasilacza komputera szachowego i podłącz go do modułu ChessLink. Moc jest przekazywana z ChessLink do ChessComputer, nie potrzebujesz osobnego zasilacza.

## 8. Utylizacja

### 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).

## 9. Gwarancja, serwis i kontakt z producentem

W przypadku Niemiec / Austrii / Szwajcarii: prosimy o kontakt z naszym biurem w Niemczech, telefonicznie +49 (0) 2773 7441 222 lub pod adresem support@millennium2000.de.

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

W przypadku jakichkolwiek pytań lub opinii możesz również wysłać do nas wiadomość e-mail na adres quality @ millennium2000, de.

## 10 Dane techniczne

Produkt..... Millennium King Performance  
ID produktu.....M830  
Sprzęt.....procesor ARM Cortex M7 konfigurowalny od 10 do 300 MHz  
Oprogramowanie.....Program szachowy © Johan de Koning (NL)  
Książki:

Książka „Master” M.Uniacke © Applied Computer Concepts Ltd (Wielka Brytania) - ok. 300 000 pozycji

Książka „Aegon 1994” © C. de Gorter (NL) - ok. 61 000 pozycji

UWAGA: Ten produkt nie jest chroniony przed ładunkami elektrostatycznymi, silnym promieniowaniem elektromagnetycznym lub innymi zakłóceniami elektrycznymi, ponieważ nieprawidłowe działanie w wyniku tych warunków nie jest krytyczne.

Zastrzega się modyfikację specyfikacji (szczególnie w odniesieniu do postępu technicznego) i wyklucza się błędy.

Niniejsza instrukcja obsługi została starannie opracowana, a jej zawartość dokładnie sprawdzona pod kątem dokładności. Jeżeli pomimo wszystkich oczekiwań instrukcje te zawierają błędy, nie będzie to stanowić podstawy do roszczeń. Niniejsza instrukcja obsługi, w tym jej fragmenty, nie może być powielana bez uprzedniej pisemnej zgody.

Niniejsza instrukcja obsługi stanowi krótkie wprowadzenie do komputera szachowego King Performance. Bardziej obszerna instrukcja obsługi (w języku niemieckim i angielskim) ze szczegółowymi informacjami na temat wszystkich funkcji będzie dostępna na stronie: [www.computerchess.com](http://www.computerchess.com).

Rozwój produktu przez:

MILLENNIUM 2000 GmbH

Heisenbergbogen 1

85609 Aschheim, Niemcy [www.computerchess.com](http://www.computerchess.com)

Prawa autorskie © 2019, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Niemcy

<http://www.conrad.pl>