



CHES CHALLENGER

Návod k obsluze šachového počítače

RYCHLÝ START

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

1. Otevřete dvířka na spodní straně přístroje. **Vložte 4 alkalické baterie** typu AM2/R14/C (malé monočlánky) do počítače a dodržte jejich správnou polaritu. *Pokud používáte adaptér (viz část 9), zapojte jej nejdříve do zásuvky ve zdi a teprve potom do zdířky v počítači.*
2. Stisknutím klávesy **GO** zapnete počítač. Jestliže počítač nereaguje, stiskněte spínač v otvoru ACL na spodní straně přístroje, jak je popsáno v části 9.1.
3. **Rozestavte figury na šachovnici** tak, aby bílé figury byly blíže k vám.
4. Současným stisknutím kláves **CLEAR** a **ENTER** připravíte počítač na novou hru.

KLÁVESY A JEJICH FUNKCE

1. **PŘÍHRÁDKA NA BATERIE** na spodní straně přístroje. Používejte 4 alkalické baterie typu AM2/R14 (malé monočlánky).
2. **SENZOROVÁ ŠACHOVNICE** Každé pole obsahuje senzor, který automaticky registruje tahy. Pole se navíc používají pro volbu některých funkcí přístroje.
3. **PŘÍHRÁDKA NA FIGURY** na spodní straně přístroje.
4. **ZDÍŘKA NA ADAPTÉR SAITEK**
5. **DISPLEJ** Ukazuje tahy a další informace v průběhu hry, používá se pro nastavení úrovně hry, ověřování pozic, studium hry a pro další funkce počítače.

6. KLÁVESY

GO/ STOP Stisknutím zapnete nebo vypnete počítač.

OPTION Stisknutím se dostanete do režimu nastavování některých funkcí přístroje.

INFO Stisknutím se dostanete do informačního režimu o průběhu hry.

LEVEL Stisknutím se dostanete do režimu volby úrovně hry.

STUDIES Stisknutím se dostanete do režimu studia hry.

TAKE BACK Stisknutím můžete vzít půltah (tah jedné strany) zpět. Může být vzato zpět až 50 půltahů.

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

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

CLEAR Současným stisknutím kláves **CLEAR** a **ENTER** připravíte počítač na novou hru. Dále se používá pro opuštění režimů **OPTION**, **VERIFY**, **POSITION**, **INFO**, **STUDY** (pokud jste již nestiskli **ENTER**), **LEVEL** (v případě, že jste se rozhodli ponechat stávající úroveň beze změny), v režimu **POSITION** zrušení požadavku na „vyčištění“ hrací plochy.

ENTER Současným stisknutím kláves **CLEAR** a **ENTER** připravíte počítač na novou hru. Dále se používá pro změnu stran, donucení počítače, aby zahrál svůj tah již bez dalšího přemýšlení, k zadávání voleb v režimu **OPTION**, nastavení Bronsteinových hodin, potvrzení nové úrovně s opuštěním režimu **LEVEL**, **STUDY** nebo **TEACH**. „Vyčistí“ plochu v režimu **POSITION**.

KLÁVESY FIGUR Používají se k výběru vyměňované figury (pěšec na 1.a 8. řadě, ověřování pozice na šachovnici a nastavení nové pozice).

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

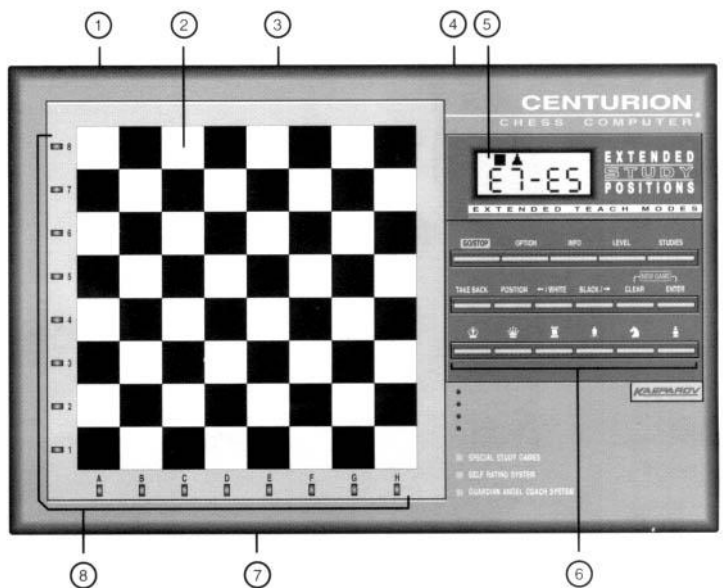
8. **ČERVENÉ LED KONTROLKY:** Ukazují tahy, vrácení tahů, pomáhají při ověřování nebo nastavování pozice.

5. **Svůj tah provedte jemným stlačením figury nejprve na výchozím a znovu na cílovém poli tahu.**

6. Počítač Vám oznámí svůj tah na displeji, který ukazuje figuru a výchozí a cílové pole tahu. Navíc se rozsvítí na okraji hrací plochy červené kontrolky označující řadu a sloupec výchozího pole tahu. Stlaďte lehce takto označenou figuru. Kontrolky Vám ukáží cílové pole tahu. Táhněte figurou na toto pole a lehce stiskněte. Tím jste dokončili tah počítače.

Hrajte dál stejným způsobem. Hodně zábavy !

Stiskněte klávesu **GO/STOP**, kdykoli chcete počítač vypnout. Současná pozice hry včetně 50 polotahů zpět bude uložena do paměti počítače. Pokud počítač stejnou klávesou zapnete, můžete pokračovat ve hře od místa, kde jste skončili.



OBSAH

RYCHLÝ START

KLÁVESY A JEJICH FUNKCE

ÚVOD

1. ZAČÍNÁME

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

2. DALŠÍ FUNKCE POČÍTAČE

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

3. HERNÍ ÚROVNĚ

Nastavení úrovně hry

- 3.1 Běžné (normální) herní úrovně (pole A1-B7)
- 3.2 Úroveň dovolující počítači časově neomezený výběr (pole B8)
- 3.3 Turnajové (mistrovské) úrovně (pole C1-C8)
- 3.4 Bleskovky - úrovně rychlých šachů (pole D1-D8)
- 3.5 Legrační úrovně - pro pobavení (pole E1-E8)
- 3.6 Úrovně pro řešení problémů-vyhledávání matu (pole F1-F8)
- 3.7 Procvičovací úrovně (pole G1-G8)
- 3.8 Přizpůsobivé úrovně (pole H1-H8)

4. INFORMAČNÍ REŽIM - SLEDUJTE JAK POČÍTAČ PŘEMÝŠLÍ

Používání informačního režimu

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

5.VOLBY UŽIVATELSKÉHO NASTAVENÍ POČÍTAČE

Výběr herních voleb

- 5.1 Operační volby (pole A1-H1)
- 5.2 Volby střídajících se informací o hře (pole A3-H3)
- 5.3 Volby nastavení Bronsteinových hodin (pole A4)

6. VÝUKOVÝ PROGRAM: UČTE SE TAKTIKU !

Používání výukového programu

7. STUDIJNÍ PROGRAM: ZKUSTE SI URČIT SVÉ ELO !

Co je to hodnocení ELO

Používání studijních programů

8. KONTROLA / NASTAVENÍ POZIC

- 8.1 Kontrola rozestavení figur
- 8.2 Změna pozice a nastavení jakékoli nové výchozí pozice

9. TECHNICKÉ ÚDAJE

- 9.1 Funkce ACL
- 9.2 Péče a údržba
- 9.3 Technická data

JAK SE DOSTAT Z POTÍŽÍ

DODATEK: NOTACE 20 MISTROVSKÝCH HER KE STUDIU (KE STUDIJNÍMU PROGRAMU)

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 probírání všech možností počítače je příjemná zábava ! Od této chvíle už se budete dívat na šachy jinak !

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

1. ZAČÍNÁME

1.1 Nejdříve vložíme baterie nebo připojíme adaptér

Váš počítač je napájen 4 bateriemi AM2/R14/C (malé monočlánky). Vložte baterie do schránky vespod přístroje a dodržte jejich správnou polaritu. Používejte nové alkalické baterie - mají delší životnost. Pokud máte místo baterií raději síťový adaptér, můžete si ho přikoupit. Používejte prosím pouze adaptér uvedený v části 9.3. Používáním jiného adaptéru můžete poškodit počítač. Na takové poškození se nevztahuje záruka. Přečtěte si prosím rovněž informace o adaptéru v části 9.2. Pokud používáte adaptér, zapojte jej nejdříve do zásuvky ve zdi a teprve potom do zdířky v počítači.

Důležité: Abyste měli jistotu, že obsah paměti počítače nebude ztracen - instalujte baterie do počítače i v případě, že používáte adaptér.

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

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

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

Začít hrát je velice jednoduché - postupujte následovně:

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

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

1.3 Nyní je na tahu počítač

Když počítač provádí svůj tah, pípne a rozsvítí dvě červené kontrolky indikující výchozí pole tahu.

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

Poznámka: Zatímco Vy přemýšlíte o svém dalším tahu, všimněte si šachových hodin, které odpočítávají Váš odehraný čas. Jsou nastaveny v normálním režimu. Zároveň se zobrazují symboly figur, „ odpočítávají“ od pěšce do krále. Pokud je nastaven režim počítání zbylého času (viz část 5.1.), figury se

zobrazují v obráceném pořadí. Detaily o nastavení šachových hodin naleznete v části 4.3.!

1.4 Chtěli jste táhnout jinak ? Vezměte svůj tah zpět !

Když hrajete šachy proti počítači - nic není „definitivně“ - můžete změnit názor na výhodnost Vašeho tahu a hrát jinak kdykoli chcete ! Pokud jste na tahu, jednoduše stiskněte **TAKÉ BACK**. Displej Vám ukazuje tah, který má být vzat zpět. Červené kontrolky svítí na cílovém poli tahu. Stiskněte jemně figuru na cílovém poli tahu - v té chvíli se Vám rozsvítí kontrolky na výchozím poli tahu - přesuňte figuru na výchozí pole tahu a opět jemně stiskněte. Toto můžete pořad opakovat až do 50 púltahů (individuálních tahů) neboli 25 kompletních tahů. K pokračování ve hře pouze udělejte jiný tah.

Pokud berete zpět vyhození figury, počítač Vás upozorní na displeji: spolu se znaménkem „+“ Vás informuje o typu a barvě figury a o poli na které ji máte vrátit. Vraťte figuru na požadované pole a jemně stiskněte.

1.5 Skončili jste partii ? Zahrajte si znovu !

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

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

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

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

2. DALŠÍ FUNKCE POČÍTAČE

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

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

2.2 Zvláštní tahy

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

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

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

Výměna pěšce na 8. a 1. řadě:

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

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

2.3 Nedovolené nebo chybné tahy

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

Jestliže špatně provedete tah počítače, uslyšíte také pípnutí oznamující. To znamená, že se buď snažíte táhnout jinou figurou, nebo správnou na jiné pole. Když například chce počítač táhnout pěšcem z C7 na C5 a vy stlačíte C7 a potom C6, displej stručně zobrazí správné pole, na které mělo být taženo (:C5).

Vaši chybu. Následně displej ukazuje celý správný tah (C7-C5) a očekává, že stisknete figuru na C5 a dokončíte tím tah.

Jestliže stlačíte figuru na výchozím poli tahu a v té chvíli se rozhodnete, že chcete hrát s jinou figurou - jednoduše stiskněte znovu výchozí pole tahu a tím rozehraný tah zrušíte. Potom proveďte jiný tah. Pokud jste změnili názor na tah až po jeho dokončení, můžete ho vzít zpět způsobem popsáným v části 1.4.

2.4 Šach, mat a remíza

Když je král v šachu, počítač nejdříve zobrazí tah jako obvykle. Poté, co je dokončen, bliká několik sekund na displeji „CHECK“ spolu s tahem dávajícím šach. Displej se potom vrátí zpět k šachovým hodinám.

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

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

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

2.5 Přerušeni přemýšlení počítače

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

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

2.6 Výměna stran s počítačem

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

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

2.7 Zásoba zahajovacích tahů - „knihovna zahájení“

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

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

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

Poznámka: knihovna zahájení se nepoužívá ve výukových programech (viz část 6).

2.8 Přemýšlení během tahu protihráče

Při hře si někdy můžete všimnout, že počítač reaguje na Vaše tahy ihned, přestože jste uprostřed partie někde na vyšší úrovni. Je to proto, že počítač již během Vašeho přemýšlení nad tahem tvoří vlastní strategie a probírá se možnými tahy. Snaží se vytyšit Váš tah, který pravděpodobně uděláte a vybírá svůj možný protitah, zatímco Vy stále přemýšlíte nad svým tahem.

Jestliže uhlodl správně Váš tah, nemá důvod dále přemýšlet - ihned zahraje tah, který už má připraven!

2.9 Paměť

Hru můžete kdykoli přerušit stisknutím **GO/STOP**. Počítač si v tomto případě pamatuje platnou pozici včetně 50 posledních pŮtahů zpět. Když počítač znovu zapnete, můžete pokračovat ve hře přesně v tom místě partie, kde jste skončili.

Aby si počítač pamatoval partii i v případě, že bude adaptér odpojen, mějte radši v počítači nainstalované baterie i v případě, že používáte adaptér.

3. HERNÍ ÚROVNĚ

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

Nastavení úrovně hry

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

Existují dva postupy, jak vybrat úroveň hry. Můžete k výběru použít kláves nebo políček šachovnice. Jakýkoli postup však zvolíte, vždycky musíte stisknout LEVEL, čímž se dostanete do obsluhy úrovní. Displej zobrazuje platně nastavenou úroveň. Pokud vstupujete do programu obsluhy úrovní poprvé, počítač je nastaven na normální hrací úroveň A4 (5 sekund na tah) a zobrazuje L 0:05.

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

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

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

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

Další důležité poznámky k obsluze úrovní:

- Při změně úrovně se vždy vynulují šachové hodiny.
- *Nedoporučujeme měnit úroveň ve chvíli, kdy počítač přemýšlí - šachové hodiny jsou vynulovány a výběr tahu počítače je přerušen. Pokud to přesto chcete udělat, stiskněte **ENTER** aby počítač dokončil svůj tah rychle a udělejte jeho tah na šachovnici. Potom vezměte tah počítače zpět a změňte úroveň. Nakonec stiskněte **ENTER**, aby počítač mohl přemýšlet o svém tahu na nové úrovni.*
- Klávesa LEVEL je také používána ke vstupu do výukového režimu. (viz část 6). Pokud jste v programu obsluhy úrovní a náhodou stisknete klávesu nějaké figury, dostanete se do výukového programu a Vaše rozehraná hra bude po opuštění obsluhy úrovní ztracena. Abyste tomu předešli, opouštějte režim obsluhy úrovní klávesou **CLEAR**.
- Úrovně pro pobavení jsou programovány speciálně pro šachové nováčky. Počítač má omezený vyhledávací algoritmus. Chcete-li se po hře na některé z úrovní pro začátečníky vrátit k některé z ostatních úrovní, restartujte nejprve počítač do původního výchozího nastavení parametrů. To provedete stisknutím spínače (pomocí např. kancelářské sponky nebo jiného špičatého předmětu) v otvoru označeném ACL na spodní straně přístroje po dobu nejméně jedné sekundy. Uslyšíte sérii pípnutí a všechny úrovně a herní volby jsou nastaveny do výchozího režimu. Nyní je počítač připraven na hru na vyšší úrovni.

POTŘEBUJETE POMOCI S VÝBĚREM ÚROVNĚ ?

TIPY PRO VÁS:

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

Jste střední nebo pokročilý hráč ? Vyzkoušejte normální, cvičné nebo turnajové úrovně. Normální úrovně začínají od snadných přes různě obtížné až po velmi silnou úroveň 10 minut na tah. Turnajové úrovně budou pro Vás velkou výzvou. A nezapomeňte vyzkoušet rychlý šach na některé z bleskových úrovní ! Kromě toho u bleskových a turnajových úrovní můžete aktivovat zabudované Bronsteinovy hodiny (viz část 5.3.).

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

3.1. Běžné (normální) herní úrovně (pole A1-B7)

Úroveň	Čas/1 tah	Displej
A1	1 sekunda	L 0:01
A2	2 sekundy	L 0:02
A3	3 sekundy	L 0:03
A4	5 sekund	L 0:05
A5	10 sekund	L 0:10
A6	15 sekund	L 0:15
A7	20 sekund	L 0:20
A8	30 sekund	L 0:30
B1	45 sekund	L 0:45
B2	1 minuta	L 1:00
B3	1,5 minuty	L 1:30
B5	3 minuty	L 3:00
B6	5 minut	L 5:00
B7	10 minut	L 10:00

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

3.2 Úroveň dovolující počítači časově neomezený výběr (pole B8)

Úroveň	Čas	Displej
B8	neomezený	9:99:99

Na této úrovni bude počítač hledat tak dlouho, dokud nenajde mat, nejlepší tah do požadované hloubky hledání nebo dokud ho nezastavíte stisknutím **ENTER**. Jestliže zastavíte hledání, počítač sehraje tah, o kterém si dosud myslí že je nejlepší-nelepší tah, který do té doby našel. Experimentujte s touto úrovní - nastavte počítač, aby analyzoval Váš matový problém ! Bude přemýšlet hodiny nebo dokonce celé dny, ale nakonec pro Vás vymyslí nejlepší možný tah. A nezapomeňte, že se můžete na displeji podívat na to, jak počítač promýšlí tahy (viz část 5.2.).

3.3 Turnajové (mistrovské) úrovně (pole C1-C8)

Úroveň	Celkový čas partie/ Určený počet tahů	Displej
C1	1 hod 30 min/ 40 tahů	1:30:40
C2	1 hod 45 min/ 35 tahů	1:45:35
C3	1 hod 45 min/ 40 tahů	1:45:40
C4	1 hod 30 min/ 35 tahů	1:30:35
C5	2 hod / 40 tahů	2:00:40
C6	2 hod 30 min/ 45 tahů	2:30:45
C7	2 hod / 50 tahů	2:00:50
C8	3 hod / 40 tahů	3:00:40

Tyto úrovně vyžadují, abyste provedli určený počet tahů za určitou dobu. Jestliže hráč překročí stanovený čas pro daný počet tahů, počítač pipne a na

displeji se zobrazí „time“ spolu s uběhlým časem. Tím hra skončila. Jestliže však chcete, můžete pokračovat ve hře i potom, co jste vyčerpali limit.

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

Váš počítač rovněž umožňuje u turnajových úrovní zaktivovat Bronsteinovo počítání času (viz část 5.3.).

3.4 Bleskovky - úrovně rychlých šachů (pole D1-D8)

Úroveň	Čas na partii	Displej
D1	5 minut	0:05:99
D2	10 minut	0:10:99
D3	15 minut	0:15:99
D4	20 minut	0:20:99
D5	30 minut	0:30:99
D6	45 minut	0:45:99
D7	60 minut	1:00:99
D8	90 minut	1:30:99

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

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

Váš počítač rovněž umožňuje u úrovní rychlých šachů zaktivovat Bronsteinovo počítání času (viz část 5.3.).

3.5 Legrační úrovně - pro pobavení (pole E1-E8)

Úroveň	Čas na tah	Displej
E1	1 sekunda	Fun:1
E2	2 sekunda	Fun:2
E3	3 sekundy	Fun:3
E4	4 sekundy	Fun:4
E5	5 sekund	Fun:5
E6	6 sekund	Fun:6
E7	7 sekund	Fun:7
E8	*) 8 sekund	Fun:8

*) Vzrůstá spolu s časem, který potřebujete ke svému tahu Vy.

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

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

Úroveň E1 (Fun: 1) je nejněsnější. Na této úrovni je hodnota figurek daná tak, že počítač nejen že nechá figury nestřeženy, ale dokonce se snaží je ztrácet! Vidět počítač zbavovat se dámy není na této úrovni nic ojedinělého! Úrovně E2 až E4 jsou podobné úrovni E1 v tom, že počítač také ztrácí figury, ale ne tak "soustavně". Zde si počítač více a více začíná ověřovat hodnotu figurek a na úrovni E5 až E6 se již zřídka zbaví figury. Na úrovních E7 až E8 se počítač figurek vlastně nezbavuje - tady počítač hraje více jako začátečník, který už se naučil podstatu hry a hraje čím dál více chytřejší. Na těchto úrovních počítač dělá takové chyby, jako např. nestřežení figurek, příliš brzo hraje s dámou a otevírá se hrozbám šachu nebo šach-matu. Úrovně E7-E8 jsou podstatně "chytřejší" než úrovně E1 až E6. Můžeme je však stále ještě považovat za úrovně vhodné pro "legraci", které dávají začátečníkům šanci zvítězit.

3.6 Úrovně pro řešení problémů - vyhledávání matu (pole F1-F8)

Úroveň	Problém	Displej
F1	mat 1.tahem	Fin: 1
F2	mat 2.tahem	Fin: 2
F3	mat 3.tahem	Fin: 3
F4	mat 4.tahem	Fin: 4
F5	mat 5.tahem	Fin: 5
F6	mat 6.tahem	Fin: 6
F7	mat 7.tahem	Fin: 7
F8	mat 8.tahem	Fin: 8

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

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

3.7 Procvičovací úrovně (pole G1-G8)

Úroveň	Hloubka vyhledávání	Displej
G1	1 tah	PLY: 1
G2	2 tahy	PLY: 2
G3	3 tahy	PLY: 3
G4	4 tahy	PLY: 4
G5	5 tahů	PLY: 5
G6	6 tahů	PLY: 6
G7	7 tahů	PLY: 7
G8	8 tahů	PLY: 8

U procvičovacích úrovní je počítači omezen počet tahů, které promýšlí dopředu (hloubka vyhledávání). Když procházíte těmito úrovněmi, počítač zobrazí na displeji PLY: n pro každou úroveň. PLY je půl-tah (jeden tah jedné strany), „n“ je počet tahů, které promýšlí počítač dopředu. Na příklad na úrovni G1 počítač promýšlí pouze jeden tah dopředu. Proto na této úrovni může přehlédnout mat. To umožňuje snazší hru a dává začátečníkům větší šanci na výhru !

3.8 Přízpůsobivé úrovně (pole H1-H8)

Úroveň	Typ	Displej
H1	1. přízpůsobivá úroveň	Adt:1
H2	2. přízpůsobivá úroveň	Adt:2
H3	3. přízpůsobivá úroveň	Adt:3
H4	4. přízpůsobivá úroveň	Adt:4
H5	5. přízpůsobivá úroveň	Adt:5
H6	6. přízpůsobivá úroveň	Adt:6
H7	7. přízpůsobivá úroveň	Adt:7
H8	8. přízpůsobivá úroveň	Adt:8

Přízpůsobivé úrovně jsou perfektní pro úplné začátečníky. Podstata spočívá v tom, že počítač je vždy o něco slabší než Vy. Začátečníci mají tedy možnost hrát na osmi slabších úrovních, lišících se velikostí handicapu nižšího ELO počítače vůči Vašemu ELO. Na každé úrovni počítač přizpůsobuje svoji hru výkonu lidského hráče.

Na nejnižší úrovni (H1) je počítač nastaven tak, aby jeho výkon byl vždy přibližně o 350 ELO nižší než Váš.

Naopak na nejvyšší úrovni (H8) hraje počítač přibližně na stejné úrovni jako Vy, rozdíl ELO je nulový.

V průběhu hry se počítač snaží rozdíl ELO zachovat. Pokud hrajete špatně, počítač také nebude hrát dobře. Naopak budete-li se ve hře zlepšovat, počítač se bude zlepšovat také. Hurá do povzbuzujícího zvyšování vlastní výkonnosti !

TABULKA PRO VÝBĚR HERNÍCH ÚROVNÍ

- Vstupte do programu obsluhy úrovní stisknutím **LEVEL**.
- Vyberte požadovanou úroveň za pomoci následující tabulky. To lze udělat dvěma způsoby:
 - * Procházejte úrovněmi dokud nenajdete Vámi požadovanou pomocí :
 Stisknutím klávesy **BLACK/ →** se pohybujete na vyšší úroveň po jedné (A1, A2...)
 Stisknutím klávesy **←/WHITE** se pohybujete na nižší úroveň po jedné (A8, A7...)
 Opakovaným tisknutím klávesy **LEVEL** se pohybujete na vyšší úroveň po osmi (A1, B1...)
 - * **NEBO**, jednoduše vyberte úroveň stisknutím příslušného pole šachovnice podle tabulky!
- Když displej ukazuje požadovanou úroveň hry, stiskněte **ENTER** , čímž potvrdíte svou volbu a opustíte obsluhu úrovní.

30 sekund na tah (L 0:30) A8	Časově neomezený výběr (9:99:99) B8	40 tahů za 3 hodiny (3:00:40) C8	90 minut na hru (1:30:99) D8	*) Úroveň pro pobavení 8 (FUN: 8) E8	Mat 8.tahem (Fin: 8) F8	Hloubka hledání 8 tahů (PLY:8) G8	8.přizpůsobivá úroveň (Adt:8)) H8
20 sekund na tah (L 0:20) A7	10 minut na tah (10:00) B7	50 tahů za 2 hodiny (2:00:50) C7	60 minut na hru (1:00:99) D7	Úroveň pro pobavení 7 (FUN:7) E7	Mat 7.tahem (Fin: 7) F7	Hloubka hledání 7 tahů (PLY:7) G7	7.přizpůsobivá úroveň (Adt:7)) H7
15 sekund na tah (L 0:15) A6	5 minut na tah (L5:00) B6	45 tahů za 2 hod 30min (2:30:45) C6	45 minut na hru (0:45:99) D6	Úroveň pro pobavení 6 (FUN:6) E6	Mat 6.tahem (Fin: 6) F6	Hloubka hledání 6 tahů (PLY:6) G6	6.přizpůsobivá úroveň (Adt:6)) H6
10 sekund na tah (L 0:10) A5	3 minuty na tah (L 3:00) B5	40 tahů za 2 hodiny (2:00:40) C5	30 minut na hru (0:30:99) D5	Úroveň pro pobavení 5 (FUN:5) E5	Mat 5.tahem (Fin: 5) F5	Hloubka hledání 5 tahů (PLY:5) G5	5.přizpůsobivá úroveň (Adt:5)) H5
5 sekund na tah (L 0:05) A4	2 minuty na tah (L 2:00) B4	35 tahů za 1hod 30min (1:30:35) C4	20 minut na hru (0:20:99) D4	Úroveň pro pobavení 4 (FUN:4) E4	Mat 4.tahem (Fin: 4) F4	Hloubka hledání 4 tahy (PLY:4) G4	4.přizpůsobivá úroveň (Adt:4)) H4
3 sekundy na tah (L 0:03) A3	1,5 minuty na tah (L 1:30) B3	40 tahů za 1hod 45min (1:45:40) C3	15 minut na hru (0:15:99) D3	Úroveň pro pobavení 3 (FUN:3) E3	Mat 3.tahem (Fin: 3) F3	Hloubka hledání 3 tahy (PLY:3) G3	3.přizpůsobivá úroveň (Adt:3)) H3
2 sekundy na tah (L 0:02) A2	1 minuta na tah (L 1:00) B2	35 tahů za 1hod 45min (1:45:35) C2	10 minut na hru (0:10:99) D2	Úroveň pro pobavení 2 (FUN:2) E2	Mat 2.tahem (Fin: 2) F2	Hloubka hledání 2 tahy (PLY:2) G2	2.přizpůsobivá úroveň (Adt:2)) H2
1 sekunda na tah (L 0:01) A1	45 sekund na tah (L 0:45) B1	40 tahů za 1hod 30min (1:30:40) C1	5 minut na hru (0:05:99) D1	Úroveň pro pobavení 1 (FUN:1) E1	Mat 1.tahem (Fin: 1) F1	Hloubka hledání 1 tah (PLY:1) G1	1.přizpůsobivá úroveň (Adt:1)) H1

Normální herní úrovně
+úroveň neomezeného výběru

Turnajové úrovně

Úrovně rychlých šachů

Úrovně pro pobavení

Úrovně řešení problémů

Cvičné úrovně

Přizpůsobivé úrovně

*) Vyrůstá spolu s časem, který potřebujete ke svému tahu Vy.
 Pro podrobné informace o herních úrovních se podívejte do části 3.
 Pro podrobné informace o hodnocení ELO se podívejte do části 7.

4. INFORMAČNÍ REŽIM - SLEDUJTE JAK POČÍTAČ PŘEMÝŠLÍ

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

Používání informačního režimu

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

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

Informace o hře jsou rozděleny do 4 skupin a opakovaným stisknutím **INFO** se dostáváme z jedné skupiny do druhé. Klávesami „**BLACK/ →**“ a „**←/WHITE**“ prohlédneme informace v rámci jedné skupiny dopředu a dozadu.

Stisknutím **CLEAR** opustíte informační režim a na displeji se opět objeví šachové hodiny.

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

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

4.1 Základní variace

Prvním stisknutím INFO dostanete informace o základní variaci (předpokládaný tah nebo sled tahů, o kterých si počítač myslí, že budou provedeny). Přesněji jde o sled půltahů (tahů obou stran), jak by mohly jít za sebou. Nejprve uvidíte tah, o kterém počítač právě přemýšlí nebo který právě provádí. Kromě zobrazení tahu na displeji se po straně šachovnice rozsvěcují ještě červené kontrolky na výchozím a cílovém poli tohoto tahu. Tato základní variace se zobrazuje do hloubky maximálně 6 půltahů. Opakovaným stisknutím „**BLACK/ →**“ se posouváte dopředu:

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

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

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

4.2 Informace o vyhledávání (propočtu) tahu

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

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

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

4.3 Šachové hodiny

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

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

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

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

Během hry šachové hodiny odpočítávají Váš odehraný čas. Zároveň se zobrazují symboly figur, „odpočítávají“ od pěšce do krále. Pokud je nastaven režim počítání zbylého času, figury se zobrazují v obráceném pořadí.

4.4. Počet tahů partie - prohlížení odehraných tahů

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

4.5. Potřebujete poradit? Kdykoli se zeptejte!

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

JAK JEDNODUŠE POUŽÍVAT INFORMAČNÍ REŽIM

(viz část 4)

(opuštění režimu pomocí klávesy **CLEAR**)

ZÁKLADNÍ VARIACE

INFO x 1, dále pohyb dopředu BLACK/ →, pohyb zpět ←/WHITE

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

(opuštění režimu pomocí klávesy **CLEAR**)

INFORMACE O VYHLEDÁVÁNÍ

INFO x 2, dále pohyb dopředu BLACK/ →, pohyb zpět ←/WHITE

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

(opuštění režimu pomocí klávesy **CLEAR**)

ŠACHOVÉ HODINY

INFO x 3 , dále pohyb dopředu BLACK/ →, pohyb zpět ←/WHITE - Čas uplynulý od dokončení posledního tahu - Celkový uplynulý čas bílého - Celkový uplynulý čas černého - Zbývajících čas bílého (pouze u bleskovek nebo u turnajových úrovní) - Zbývajících čas černého (pouze u bleskovek nebo u turnajových úrovní) (opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)
INFORMACE O TAZÍCH
INFO x 4, (pohyb po jednotlivých půltazích zpět ←/WHITE , dopředu BLACK/ →) - Celkový počet odehraných tahů - Popis jednotlivých půltahů (opuštění režimu pomocí klávesy CLEAR)

5.VOLBY UŽIVATELSKÉHO NASTAVENÍ POČÍTAČE

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

Výběr herních voleb

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

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

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

Opakovaným stisknutím **OPTION** přecházíte z jedné skupiny do druhé. Každá skupina obsahuje několik různých voleb.

Operační volby a volby střídajících se informací o hře: Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlížíme možnosti voleb v rámci jedné skupiny dopředu a dozadu. Znaménko „+“ u volby znamená, že je **zapnuta**, znaménko „-“ u volby znamená, že je **vypnuta**. Stisknutím **ENTER** volbu vypnete nebo zapnete. Pokud jsou všechny volby nastaveny podle Vašeho přání, stiskněte **CLEAR**, čímž potvrdíte toto nastavení a vrátíte se do normální hry.

Volby Bronsteinových hodin: Možnosti voleb v rámci této skupiny prohlížíme opakovaným stisknutím **ENTER**. Způsob měření času vyberete opuštěním voleb ve chvíli, kdy je na displeji zobrazována Vaše požadovaná volba. Pokud vůbec nechcete mít zapnuté Bronsteinovy hodiny, jednoduše stiskněte **ENTER** opakovaně tak dlouho, až se Vám na displeji objeví (-bron). Viz část 5.3. Je-li tedy na displeji Vámi požadované nastavení hodin, stiskněte **CLEAR**. Tím se zároveň vrátíte do normální hry.

K nastavování herních voleb můžete také využít **pole šachovnice**. V tabulce „PŘEHLED HERNÍCH VOLEB“ vidíte, že pole šachovnice A1-H1, A3-H3 a A4 mohou být využity k zapínání a vypínání voleb. Nejdříve vstupte do režimu nastavování voleb stisknutím **OPTION**. Podle tabulky můžete nyní stisknutím příslušného pole vyvolat Vámi požadovanou volbu.

Operační volby a volby střídajících se informací o hře: Opakovaným stisknutím příslušného pole podle tabulky volbu zapínáte a vypínáte. Znaménko „+“ u volby znamená, že je **zapnuta**, znaménko „-“ u volby znamená, že je **vypnuta**. Pokud jsou všechny volby nastaveny podle Vašeho přání, stiskněte **CLEAR**, čímž potvrdíte toto nastavení a vrátíte se do normální hry.

Volby Bronsteinových hodin: Opakovaným stisknutím pole A4 prohlížíme skupinu, až je na displeji zobrazována Vaše požadovaná volba. Stiskněte **CLEAR**. Tím potvrdíte svůj výběr a vrátíte se do normální hry.

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

5.1. Operační volby (pole A1-H1)

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

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

Zapnuto: **+Auto** Vypnuto: **- Auto**

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

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

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

b. Zvuk kláves (pole B1)

Zapnuto: **+Snd** Vypnuto: **- Snd**

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

c. Zcela vypnutý zvuk (pole C1)

Zapnuto: **+Sil** Vypnuto: **- Sil**

Zapnutím této volby je počítač tichý ve všech situacích, pípání je vypnuté **vždy**, i v situacích uvedených v minulé volbě (viz výše).

d.Trenér (pole D1)

Zapnuto: **+Co:ch** Vypnuto: **- Co:ch**

Zapnutím této volby zaktivujete speciální trenérský program, který Vás bude podporovat při Vašem strategickém přemýšlení nad partií. Počítač se Vám dívá přes rameno, sleduje Vaši hru a pokud potřebujete pomoc, poskytne Vám ji ! Tento „anděl strážný“ Vás upozorní, máte-li ohroženou nějakou figuru. Jestliže je například Vaše figura ohrožena nějakou méně hodnotnou figurou soupeře, ozve se na několik sekund varující pípání spolu s červenými kontrolkami označujícími Vaši ohroženou figuru. Pokračujte ve hře dalším tahem (nebo vraťte Váš poslední tah a udělejte jiný).

Váš „trenér“ Vás rovněž upozorní, pokud uděláte nějakou taktickou chybu. Ozve se varující pípání spolu s červenými kontrolkami označujícími tah, který Vám je doporučován místo Vašeho špatného. Můžete tuto radu buď využít a udělat podle ní tah, nebo udělat nějaký jiný, lepší tah.

e.Tikot šachových hodin (pole E1)

Zapnuto: **+Tic** Vypnuto: **- Tic**

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

f. Hodiny odpočítávající zbývajících čas (pole F1)

Zapnuto: **+c:dn** Vypnuto: **- c:dn**

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

g. Hra s bílými odshora (pole G1)

Zapnuto: **+toP**

Vypnuto: **-toP**

Chcete se odpoutat od běžného standardu a nechat počítač hrát s bílými z druhé strany šachovnice ? Potom vyzkoušejte tuto zajímavou volbu ! Zapněte tuto volbu na začátku nové hry (nebo na začátku nové výukové hry) a postavte figury na šachovnici, černé figury blíže k Vám. Rozestavení figur vidíte na



obrázku. Uvědomte si, že figury králů a dam jsou postaveny odlišně a že notace polí je obráceně. Stiskněte **ENTER** a dívejte se, jak počítač začíná partii svým prvním tahem bílými z druhé strany šachovnice ! *Tato volba se automaticky vypne, začnete-li hrát novou hru normálním způsobem.*

h. Samočinné vypnutí (pole H1)

Zapnuto: **+aPd**

Vypnuto: **-aPd**

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

PŘEHLED HERNÍCH VOLEB

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

1x OPTION = Operační volby (Auto...)

2x OPTION = Střídající se informace o hře (rd:1...)

3x OPTION = Bronsteinovy hodiny (bron)

4x OPTION = opět Operační volby...

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

A) Klávesami „**BLACK**/→“ a „←/**WHITE**“ prohlížíme možnosti voleb v rámci jedné skupiny **dopředu** a **zpět**. Objeví-li se na displeji požadovaná volba, klávesou **ENTER** volbu zapnete (+) nebo vypnete (-). (U Bronsteinových hodin tiskněte opakovaně **ENTER**, dokud se nezobrazí požadované nastavení hodin).

NEBO

B) jednoduše vyberte příslušné pole volby podle tabulky a stisknutím tohoto pole na šachovnici volbu zapněte (+) nebo vypněte (-). (U Bronsteinových hodin tiskněte opakovaně **pole A4**, dokud se nezobrazí požadované nastavení hodin).

4	Volby nastavení Bronsteinových hodin	Bronsteinovy hodiny (-bron), (+b0:01) (+b0:02) (+b0:03) (+b0:05) (+b0:10) (+b0:20) (+b0:30)							
3	Volby střídajících se informací o hře	Základní variace do 1. uvažovaného půltahu (-rd:1)	Základní variace do 2. uvažovaného půltahu (-rd:2)	Základní variace do 3. uvažovaného půltahu (-rd:3)	Základní variace do 4. uvažovaného půltahu (-rd:4)	Hodnocení současného postavení (-rd:E)	Hloubka propočtu a počet již promyšlených tahů celkem (-rd:d)	Počet pozic vyhledaných za sekundu (-rd:n)	Celková doba posledního tahu (-rd:t)
2									
1	Operační volby	Automatický protitah (+Auto)	Zvuk kláves (+Snd)	Zcela vypnutý zvuk (-SIL)	Trenér (-Co:ch)	Tikot šachových hodin (-tic)	Hodiny odpočítávající zbývající čas (c:dn)	Hra odshora (-toP)	Samočinné vypnutí (-aPd)
		A	B	C	D	E	F	G	H

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

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

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

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

POČÍTAC PŘEMÝŠLÍ.

Dvojitým stisknutím OPTION se dostanete do skupiny voleb střídajících se informací o hře. Klávesami „BLACK/ →“ a „←/WHITE“ prohlédnete možnosti voleb, které chcete mít zobrazovány střídavě na displeji. Zapnete(+) nebo vypnete (-) příslušné volby stisknutím klávesy ENTER. Totéž můžete učinit jednoduše stisknutím příslušného pole na šachovnici podle tabulky. Pokud máte pocit, že se na displeji informace střídají příliš rychle, pozastavte je stisknutím INFO. Pokud stisknete INFO a následně klávesy „BLACK/ →“ a „←/WHITE“, můžete si prohlédnout informace manuálně. Chcete-li, aby se informace zobrazovaly opět v původním tempu, stisknete OPTION a hned poté CLEAR. Kdykoli začne počítač přemýšlet o svém dalším tahu, zapne se opětovně střídání automaticky.

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

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

Kdykoli nejsou tyto informace dostupné, na displeji se objeví (-----). Komplettní informace a popisy těchto voleb najdete v části 4.

5.3. Volby nastavení Bronsteinových hodin (pole A4)

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 zbývajicímu času hry. Tento zbývajicí čas hry je Vám krácen **pouze** v případě, překročíte-li stanovený časový limit na tah.

Příklad: Máte nastavenou úroveň D4 - blesková hra s časem 20 minut na hru. Aktivováním volby Bronsteinových hodin 10 sekund na tah (+b0:10) dostanete po každém provedeném tahu bonus ve výši maximálně 10 sekund. Systém není založen na získání nějakého času navíc přemýšlíte-li nad tahem kratší dobu - ale naopak: tomu, kdo přemýšlí nad tahem déle než je stanovená doba, je čas navíc odečten z celkového času na hru.

Pokud Vám tah trvá 7 sekund (hodiny Vám mezitím odečetly z celkového času hry také 7 sekund), je Vám zbývajicí čas hry zvýšen o 7 sekund. Konečný rozdíl je 0 = žádný čas Vám ani nepřibyl, ani neubyl.

Pokud Vám tah trvá 10 sekund (hodiny Vám mezitím odečetly z celkového času hry také 10 sekund), je Vám zbývajicí čas hry zvýšen o 10 sekund. Konečný rozdíl je 0 = žádný čas Vám ani nepřibyl, ani neubyl.

Pokud Vám tah trvá 13 sekund (hodiny Vám mezitím odečetly z celkového času hry také 13 sekund), je Vám zbývajicí čas hry zvýšen o 10 sekund. Konečný rozdíl je -3 sekundy = ubyli Vám 3 sekundy z celkového zbývajicího času hry.

Trojitým stisknutím OPTION se vyberte režim nastavování Bronsteinových hodin. Opakováním stisknutím ENTER vyberte požadované nastavení Bronsteinových hodin:

Nastavení Bronsteinových hodin	Displej
Bronsteinovy hodiny vypnuty	-bron
Maximální čas přidáný po každém tahu 1 sekunda	+b0:01
Maximální čas přidáný po každém tahu 2 sekundy	+b0:02
Maximální čas přidáný po každém tahu 3 sekundy	+b0:03
Maximální čas přidáný po každém tahu 5 sekund	+b0:05
Maximální čas přidáný po každém tahu 10 sekund	+b0:10
Maximální čas přidáný po každém tahu 20 sekund	+b0:20
Maximální čas přidáný po každém tahu 30 sekund	+b0:30

6. VÝUKOVÝ PROGRAM: UČTE SE TAKTIKU !

Rozšířený výukový program je skvělá učební pomůcka, která Vám umožní studium základních tahů a mistrovství taktiky každé jednotlivé figury zvlášť. V každé jednotlivé hře výukového programu je na šachovnici pouze král a

vybraná figura (figury). To Vám pomůže soustředit se pouze na tuto jednu figuru, neztrácíte přehled a nejste rozptylováni dalšími figurami na šachovnici. Tato funkce je ideální pro začátečníky nebo pro kohokoli, kdo si chce prohloubit základní znalosti šachu.

PŘEHLED MOŽNOSTÍ VÝUKOVÉHO PROGRAMU

1. Stisknete **LEVEL** - ukáže se Vám nastavená herní úroveň.
2. Chcete-li změnit úroveň, vyberte jinou podle Vašeho přání.
3. Do výukového programu vstoupíte stisknutím kterékoliv klávesy figury (kromě krále).

Stisknete klávesu	Studium figury	Figury na šachovnici (a na displeji)
DÁMA	dáma	dámy + králové
VĚŽ	věž	věže + králové
STŘELEC	střelec	střelci + králové
JEZDEC	jezec	jezdci + králové
PĚŠEC	pěšec	pěšci + králové

Můžete studovat také více než jednu figuru najednou prostým stisknutím více kláves figur. Zrušení volby nějaké figury provedete opětovným stisknutím klávesy figury. Stisknete-li klávesu krále, aktivujete novou hru (použití všech figur na šachovnici).

4. Stisknutím **ENTER** počítač připravíte na novou hru, nyní už ve výukovém režimu. Ujistěte se, že na šachovnici začínáte pouze s vybranými figurami, tj. všechny kameny vybrané figury obou stran + oba králové. Všechny figury jsou postaveny v normálním výchozím postavení. *Chcete-li opustit výukový program a začít hrát novou hru v normálním režimu, stisknete současně **CLEAR + ENTER**.*

Používání výukového programu

Stisknete **LEVEL** - ukáže se Vám nastavená herní úroveň. Chcete-li změnit tuto úroveň, stisknete příslušné pole šachovnice ke změně úrovně tak, jak je popsáno v části 3. Nechcete-li měnit úroveň, ponechte stávající v platnosti. Pokud máte zapnutý jakýkoli výukový program, výkonnost počítače je dána nastavením úrovně stejně jako při normální hře. Máte-li již vybranou úroveň, jste připraveni spustit výukový program !

Výběr figury je jednoduchý: stisknete pouze příslušnou klávesu figury (**DÁMA, VĚŽ, STŘELEC, JEZDEC** nebo **PĚŠEC**) kromě krále (**KRÁL**). Všimněte si, že se Vám na displeji objeví symbol příslušné figury hned jak stisknete její klávesu ! Jelikož hra nemůže být hrána bez králů, automaticky se Vám zobrazí na displeji také symbol krále. Potvrzení volby provedete stisknutím **ENTER**, čímž zároveň připravíte počítač na novou hru, nyní už ve výukovém režimu. Ujistěte se, že na šachovnici začínáte pouze s vybranými figurami, tj. všechny kameny vybrané figury obou stran + oba králové. Všechny figury jsou postaveny v normálním výchozím postavení.

Chcete-li studovat více figur najednou (například věž a střelce), postupujte při zadávání úplně stejně, pouze stisknete více kláves figur najednou (v tomto příkladu tedy dvě - klávesy figur **VĚŽ + STŘELEC**). Stisknete-li nějakou figuru dvakrát, ze zadání ji vyloučíte.

Je dobré si pamatovat:

- Stisknete-li **LEVEL** a pak se rozmyslíte, že nechcete měnit úroveň nebo aktivovat výukový program, stisknete **CLEAR**, tím operaci zrušíte.
- Stisknete-li **LEVEL** a poté klávesu nějaké figury a pak se rozhodnete neaktivovat výukový program, stisknete opět **LEVEL** - tím ukončíte výukový program a vrátíte se zpět do obsluhy úrovně.
- Pokud stisknete v režimu obsluhy úrovně omylem klávesu nějaké figury, po opuštění tohoto režimu se Vám Vaše rozehraná hra smaže. Abyste se tomu vyhnuli, stisknete v takovém případě **CLEAR**.
- Zadáte-li novou hru (současným stisknutím **CLEAR + ENTER**), počítač se vrátí k normální hře (na vybrané úrovni).

- Klávesa **KRÁL** je rezervována pro normální hru s 32 figurami. Stisknete-li ji při zadávání výukového režimu, na displeji se objeví šest figur znamenajících plně obsazenou šachovnici. Stisknutím **ENTER** aktivujete novou hru se všemi figurami.
- Ve výukových programech počítač nepracuje s knihovnou zahájení.

7. STUDIJNÍ PROGRAM: ZKUSTE SI URČIT SVÉ ELO !

Chcete si vyzkoušet fascinující studijní pomůcku ? Pak je studijní program přesně to, co hledáte ! Ve Vašem počítači je naprogramováno dvacet slavných mistrovských partií z minulosti spolu se 413 šachovými hlavolamy. Je to pouze na Vás - můžete hrát slavnou partii a hrát ty správné tahy, které v původní hře vedly k vítězství. Tato funkce Vám nabízí jedinečnou možnost zlepšit svoje šachové znalosti cvičením na mistrovských partiích prováděním nejlepšího možného tahu v daném postavení. Navíc si můžete po skončení každého studijního programu určit svoje ELO !

Co je to hodnocení ELO

Než přistoupíme k vysvětlování studijních programů, řekneme si několik slov o systému hodnocení výkonnosti v šachu. V šachu hodnotíme celkovou šachovou výkonnost nebo popisujeme relativní šachovou výkonnost k někomu jinému. Hodnocení mezinárodní šachové federace FIDE (Fédération Internationale des Échecs) bývá někdy označováno jako hodnocení ELO. Americká šachová federace USCF (United States Chess Federation) používá podobný systém hodnocení. Hodnocení je obvykle čtyřciferné číslo, které vyjadřuje výkonnost hráče. Silnější hráč má vyšší číslo. Mistrři mají hodnocení přibližně od 2200, mezinárodní velmistři mají hodnocení 2500 a výše. Chcete vědět jak si stojíte Vy ? Pojdte si vyzkoušet studijní programy !

Používání studijních programů

STUDIJNÍ PROGRAMY

1. Postavte figury na šachovnici pro novou hru
2. Stiskněte **STUDIES**. Displej zobrazuje nastavenou studijní hru (tSt: 1 = 1. studijní hra).
3. Opakovaným stisknutím „**BLACK/ →**“ a „**←/WHITE**“ procházíte postupně všech 20 studijních partií
4. Zobrazuje-li displej Vámi požadovanou studijní partii, stiskněte **ENTER**.
5. Provádějte tahy na šachovnici tak, jak se objevují na displeji. Když dojdete k prvnímu šachovému hlavolamu, hodiny Vám začnou odpočítávat 3 minuty. Pokuste se přijít na správný tah !
6. Po skončení partie obdržíte celkový počet nasbíraných bodů a z toho vycházející odhad Vašeho ELO !

Postavte figury na šachovnici pro novou hru a vstupte do studijních programů stisknutím **STUDIES**. Na displeji se Vám zobrazí symbol nastavené studijní hry (např. tSt: 1 pro 1. studijní hru). Opakovaným stisknutím „**BLACK/ →**“ a „**←/WHITE**“ procházíte postupně všech 20 studijních partií (od tSt: 1 do tSt: 20). Je-li na displeji zobrazena Vámi požadovaná studijní partie, stiskněte **ENTER**, čímž výběr potvrdíte. (Pokud v tomto místě stisknete **CLEAR**, zrušíte tím nastavování studijních partií a dostanete se zpět do normální hry.)

Počítač se stisknutím **ENTER** automaticky nastaví na vybranou studijní partii. Na displeji se Vám na okamžik zobrazí **PLAY** a hned poté první tah. Provádějte tahy tak, jak jsou ukazovány na displeji. Dojdete-li k šachovému hlavolamu, uslyšíte sérii pípnutí a hodiny začnou odpočítávat 3 minuty, které máte na promyšlení tahu, který byl bílým zahrán v původní partii !

Jak hlavolam pracuje:

- Každý hlavolam má pouze jedno řešení - tah původní mistrovské partie !
- Hlavolamy jsou vždy na straně bílého (ve všech studijních partiích vítězná strana). Počítač hraje vždy černými.
- Pokud provedete správný tah, počítač Vám za tento tah přidělí určitý počet bodů, například 4 body (na displeji Pnt: 4). Počet bodů odměny závisí na obtížnosti tahu. Poté počítač ukáže následující tah.
- Pokud provedete špatný tah, uslyšíte pípnání chyby a na displeji na okamžik uvidíte (-----). Za špatný tah Vám jsou automaticky odečteny příslušné body a Vy musíte vrátit figuru na původní místo. U velmi obtížných tahů Vám je dovolen více než jeden pokus. Po provedení maximálního dovoleného počtu špatných pokusů počítač automaticky zobrazí správný tah.

- **Odpočítávání poslední minuty** z celkových tří je Vám připomenuto trojitým pípnutím. Posledních deset sekund Vašeho času je doprovázeno tikáním. Pokud Váš čas vyprší, na displeji na okamžik uvidíte (-----) následované popisem správného tahu. Proveďte tento tah na šachovnici.
- Od chvíle, kdy se Vám ukáže první hlavolam jsou všechny další tahy bílého hlavolamy. Jinými slovy od této chvíle budete podrobně promýšlet každý tah bílého !

Po skončení hry Vám počítač na displeji zobrazí součet všech Vámi dosažených bodů (např. tot: 14) až do maximálního počtu 50 bodů. Dále se na displeji zobrazí odhad Vašeho ELO. Celkový součet bodů a Vaše ELO se střídavě zobrazují na displeji dokud nestisknete **CLEAR** nebo dokud nespustíte novou hru. Pokud nejste spokojeni s Vaší hodnotou ELO, pracujte dále se studijními programy a uvidíte, jak se bude v průběhu učení Vaše ELO postupně zlepšovat !

Premie: Jako dodatek na konci tohoto návodu najdete kompletní notaci všech 20-ti studijních partií. Tyto partie byly zařazeny kvůli své zajímavosti a historické hodnotě. U každé partie najdete jména hráčů, místo a rok sehrání partie. Pamatuje, že kompletní notace je zařazena jako zajímavý popis zařazených studijních her - budete podvádět sami sebe, pokud se do notací podíváte dříve než se pokusíte zařazené hlavolamy sami vyřešit !

8. KONTROLA / NASTAVENÍ POZIC

8.1 Kontrola rozestavení figur

Jestliže jste náhodou shodili figuru se šachovnice, nebo si myslíte, že v postavení figur může být chyba, počítač Vám může zkontrolovat postavení všech figur.

Jste-li na tahu, stiskněte některou klávesu figury (**DÁMA, VĚŽ, STŘELEC, JEZDEC, PĚŠEC, KRÁL**). Počítač Vám ukáže umístění první figury tohoto typu - displej zobrazí symbol figury, její barvu a pole. Zároveň svítí červené kontrolky na straně šachovnice popisující toto pole. Stisknete-li klávesu stejné figury podruhé, zobrazí se Vám popis umístění další figury stejného typu. Nejdříve jsou zobrazovány všechny bílé figury, potom černé. Pokud už se žádné další figury tohoto typu na šachovnici nevyskytují, na displeji zůstává pouze symbol figury.

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

JAK JEDNODUŠE ZKONTROLOVAT ROZESTAVENÍ FIGUR NA ŠACHOVNICI:

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

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

2. Stiskněte klávesu **JEZDEC**.

Displej ukazuje: ? (barva bílého) , symbol jezce, b1 (pole prvního bílého jezce na šachovnici). Zároveň svítí červené kontrolky popisující pole b1.

3. Stiskněte opět klávesu **JEZDEC**.

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

4. Stiskněte opět klávesu **JEZDEC**.

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

5. Stiskněte opět klávesu **JEZDEC**.

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

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

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

8.2 Změna pozice a nastavení jakékoli nové výchozí pozice.

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

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

- Chcete-li **odstranit figuru ze šachovnice**, stiskněte figuru na jejím poli a odstraňte ji ze šachovnice. Displej ukazuje typ a barvu figury, popis jejího pole a znaménko minus (-).
- Chcete-li **změnit umístění figury na šachovnici**, stiskněte figuru na jejím původním poli, přemístěte ji a opět ji stiskněte na novém poli. Displej Vám ukáže znaménko minus (-) na původním poli a znaménko plus (+) na novém poli.
- Chcete-li **přidat figuru na šachovnici**, stiskněte klávesu příslušné figury (**DÁMA, VĚŽ, STŘELEC, JEZDEC, PĚŠEC, KRÁL**). Ujistěte se, že displej zobrazuje správnou barvu figury. Pokud ne, změňte barvu stisknutím klávesy **BLACK/ →** nebo **←/WHITE**. Když displej ukazuje správnou barvu a typ figury, umístěte figuru na požadované pole a ještě ji stiskněte. Displej Vám ukáže toto pole spolu se znaménkem plus (+). Přidáváte-li další figuru stejného typu a barvy, jednoduše ji také umístěte a stiskněte. Chcete-li přidat figuru jiného typu, stiskněte jinou klávesu figury a opakujte stejný postup.
- Chcete-li vyprázdnit hrací plochu, stiskněte **ENTER** (připomínáme, že se nacházíte v režimu změny a nastavování pozic). Displej zobrazí přerušovaný obdélník, který symbolizuje prázdnou hrací plochu. Potvrďte tuto volbu opětovným stisknutím **ENTER**. Nyní přidávejte figury způsobem popsaným výše. Rozhodnete-li se hrací plochu nevyprázdnit, stiskněte **CLEAR**. Tato funkce je příjemná při zadávání pozic s málo figurami - pozici zadáte rychleji než odstraňováním figur z plné šachovnice.
- Když máte změny hotovy, zkontrolujte si před opuštěním režimu, zda displej ukazuje barvu strany, která je na tahu. Je-li to potřeba, změňte barvu klávesami **BLACK/ →** nebo **←/WHITE**.
- Režim opustíte stisknutím **CLEAR**. Tím se vrátíte do normální hry, nyní už s Vaším novým postavením !

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

VYZKOUŠEJTE SI MOŽNOST ZMĚNY NASTAVENÍ POZIC !

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

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

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

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

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

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

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

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

8. Opusťte režim stisknutím **CLEAR**.

9. TECHNICKÉ ÚDAJE

9.1 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.

9.2 Péče a údržba

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

Používáte-li napájecí adaptér, musí přesně odpovídat popisu v části 9.3. Adaptér není hračka a je třeba s ním zacházet opatrně. Věnujte prosím pozornost následujícím zásadám o používání adaptéru. **Varování: Používejte pouze adaptér s centrálně pozitivní koncovkou a s bezpečnou izolací transformátoru. Symbol polarity by měl být vyznačen přímo na adaptéru. Adaptér musí být řádně přezkoušen na elektrickou bezpečnost. V případě, že adaptér nevyhovuje, nesmí být použit.**

9.3 Technická data

Rychlost procesoru:	10 MHz
Počet kláves:	17
LCD displej:	48 segmentů LCD, 5-ti místný
Baterie:	4 ks typu AM2/R14/C (malé monočlánky 1,5 V)
Spotřeba:	maximálně 330 mW
Rozměry:	336 x 252 x 40 mm
Hmotnost:	1 kg (bez baterií)
Adaptér:	AC/DC 9V/300mA (centrálně pozitivní)

Návod si dobře uschovejte!

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

JAK SE DOSTAT Z POTÍŽÍ

Příznaky	Možné příčiny	Náprava
Počítač nereaguje, chová se zvláštně nebo „zamrzl“ během hry.	Baterie nejsou vloženy správně. Baterie jsou vybité nebo špatné. Statický výboj nebo elektrická porucha zablokovala počítač.	Instalujte baterie znovu, ujistěte se o správné polaritě. Vyměňte baterie za nové. Restartujte počítač stisknutím spínače v otvoru označeném ACL (viz část 9.1.).
Displej se dá přečíst jen obtížně.	Slabé baterie.	Vyměňte baterie za nové alkalické.
Počítač nesehraje tah.	Je vypnuta funkce automatického protitahu. Možná hrajete na úrovni, na které počítač přemýšlí dlouhou dobu. Možná hrajete na úrovni časově neomezeného výběru.	Počítač táhne automaticky, pouze je-li tato funkce zapnuta (část 5.1). Můžete přerušit přemýšlení počítače a přimět ho k tahu stisknutím ENTER . Počítač přemýšlí nad tahem neomezeně dlouho a čeká, až stisknete ENTER .
Počítač nepřijme Váš tah.	Možná nejste na tahu ! Není Váš král v šachu? Neuvedli by jste svého krále do šachu? Nesnažte se provést nesprávně rošádu? Možná chcete zahrát nedovolený tah ! Počítač přemýšlí (jeho barva bliká na displeji)	Zopakujte si pravidla šachu. Použijte klávesy figurek k ověření postavení na šachovnici (viz. část 8.1). Stisknutím ENTER přerušíte počítač v jeho přemýšlení.
Když je stlačeno pole šachovnice, ozve se pípní chyby.	Chybně jste provedli poslední tah počítače (špatně jste stiskli výchozí nebo cílové pole tahu počítače).	Zkontrolujte displej a stiskněte správné pole k dokončení tahu počítače.
Slyšíte sérii pípní a červené kontrolky ukazují pole, na kterém stojí Vaše figura.	Máte zapnutou volbu trenéra a funkce „anděla strážného“ Vás upozorňuje, že máte figuru v nebezpečí	Proved'te Váš další tah nebo vraťte Váš poslední tah a proved'te jiný (viz část 5.1.).
Slyšíte sérii pípní a červené kontrolky ukazují tah.	Máte zapnutou volbu trenéra a funkce „anděla strážného“ Vás upozorňuje, že Váš tah je taktickou chybou	Proved'te Váš další tah nebo vraťte Váš poslední tah a proved'te jiný (viz část 5.1.).
Nelze opustit program kontroly postavení stisknutím CLEAR - počítač pouze pípá	Snažte se zadat nemožné postavení. Například Váš král je v šachu, přičemž na tahu je počítač, máte zadáno příliš mnoho pěšců apod.	Zkontrolujte legálnost zadávaného postavení, udělejte nezbytné změny (viz odd. 8.2) a stiskněte opět CLEAR .
Displej ukazuje přerušovaný obdélník.	Jste v programu kontroly postavení a stisknutím ENTER chcete vyprázdnit šachovnici.	K dokončení potvrzení vyprázdnění šachovnice stiskněte ENTER ještě jednou. Nechcete-li šachovnici vyprázdnit, stiskněte CLEAR (viz část 8.2).
Zdá se že počítač provádí nedovolené tahy	Počítač provedl speciální tah, jako např. en passant, rošádu nebo výměnu pěšce na poslední řadě. Figury na šachovnici nejsou správně rozmístěny - některé figury byly omylem posunuty. Slabé baterie.	Zopakujte si pravidla šachu. Použijte klávesy figurek k ověření postavení na šachovnici (viz. část 8.1). Překontrolujte si postavení figur (viz část 8.1.). Vyměňte baterie za nové alkalické.
Počítač provádí ukvapené nebo nerozumné tahy	Počítač je možná nastaven na slabou úroveň, odpovídá na tahy ihned a hraje slaběji než obvykle protože má omezenou hloubku promýšlení tahů dopředu. Slabé baterie.	Zkontrolujte nastavenou úroveň stisknutím LEVEL (viz část 3). Pokud chcete, nastavte silnější úroveň. Vyměňte baterie za nové alkalické.
Počítač je tichý.	Je zapnuta volba tichého provozu.	Zkontrolujte základní nastavení (viz část

		5.1.).
Chcete použít adaptér, ale počítač nefunguje.	Špatný typ adaptéru.	Používejte pouze adaptér doporučený v části 9.3.