

ChessGenius Exclusive sakk gép M820

Rövid használati útmutató

C23 Változat

Ez a ChessGenius Exclusive sakk gép Használati útmutatójának rövidített változata. A sakk gép összes jellemzőjét, részletes ismertetőjét és a használati útmutatót innen lehet letölteni:

<http://www.computerchess.com/>.

TARTALOMJEGYZÉK

1	Fontos tudnivalók	4
1.1	Biztonsági tudnivalók	4
1.2	Raktározás és tisztítási tudnivalók	4
1.3	Tudnivalók a hálózati töltőről	4
1.4	A szállítás tartalma	5
2	Az első lépések	5
2.1	A nyomógombok és funkciójuk	5
2.2	A kábel csatlakoztatása	6
2.3	A nyelv kiválasztása	6
2.4	A kijelző háttérvilágításának beállítása	7
2.5	A parti előkészítése	7
2.6	Bekapcsolás és kikapcsolás	8
3	Hogyan játszunk a sakkautomatával?	8
3.1	Az Ön lépései	8
3.1.1.	Általános lépések	8
3.1.2.	Különleges lépések	8
3.2	A sakkgép lépései	8
3.3	A kijelzőn az egyes lépések alatt megjelenő jelzések	9
3.4	Érvénytelen lépések és állások	9
3.5	A lépések visszavonása vagy ismételt lejátszása	9
3.5.1.	Egy lépés visszavonása	9
3.5.2	További lépések vagy egy lépéssorozat visszavonása	9
3.5.3.	A játszma folytatása	10
3.5.4.	A lépések ismétlése	10
3.6	A játék vége és a játszma lehetséges eredményei.....	10
3.7	Reset (visszaállítás)	10
3.8	Egy új játszma elkezdése	10
4	Az Infó kijelzések	11
4.1	Átkapcsolás az Infó kijelzések között	11
4.2	Infó kijelzés: nagy óra	11
4.3	Infó kijelzés: a parti állása	11
4.4	Infó kijelzés: elemzés	11
4.5	Infó kijelzés: folyamatos kalkuláció	12
4.6	Infó kijelzés: ECO Daten (nyitó nevek)	12
4.7	Infó kijelzés: kis óra	12
5	különleges funkciók	13
5.1	A különleges funkciók menüjének áttekintése	13
5.2	Menü: lépés funkció egy bábuval (egy lépés végrehajtása)	13
5.3	Menü: TIPP (előre lekérni egy lépést)	13
5.4	Menü: STUFE (a különféle játszma fokozatok)	13
5.5	Menü: ALTER (az alternatív lépések megjelenítése).....	14
5.6	Menü: START (visszavonni minden lépést)	14
5.7	Menü: ENDE (ismét vissza a pillanatnyi álláshoz)	14
5.8	Menü: ANALY (a pillanatnyi állás elemzése)	14

5.9	Menü: 2SPIE (A két játékos mód)	15
5.10	Menü: AUTO (gép a gép ellen)	15
5.11.	Menü: FUNKT (bővített választási lehetőségek)	15
5.11.1	Megváltoztatni egy választási lehetőséget	15
5.11.2	FUNKT: A TÁBLA MEGFORDÍTÁSA	16
5.11.3	FUNKT: KÁBELT JOBBRA.....	16
5.11.4	FUNKT: PERM. RECHNEN, a folyamatos kalkuláció	16
5.11.5	FUNKT: OKTATÓ	16
5.11.6	FUNKT: Stílus	16
5.11.7	FUNKT: KÖNYV	16
5.11.8	FUNKT: HANG	16
5.11.9	FUNKT: KONTRASZT	16
5.11.10	FUNKT: SZÁMÍTÁSI SEBESSÉG (a számolás sebessége)	16
5.11.11	FUNKT: SCHIEBEN	16
5.12.11	FUNKT: SPRACHE	16
5.12	Menü: STELL (az állás felállítása)	17
	Menü: KONTR (az állás ellenőrzése)	
5.13	17
6	USB mód – ChessGenius csatlakoztatása egy számítógéphez	17
7	Ártalmatlanítás	17
8	Garancia, szervíz és a gyártó elérhetőségei	18
9	Műszaki specifikáció	18

1 Fontos tudnivalók

A készülék használatba vétele előtt olvassa el figyelmesen az alábbi biztonsági előírásokat és a teljes használati útmutatót, tartsa be azokat és őrizze meg a későbbi betekintéshez. Ha továbbadja a készüléket, adja vele ezt a használati útmutatót is.

1.1 Biztonsági tudnivalók

Kérjük, vegye figyelembe, hogy a 2009/48/EK Irányelv értelmében ez a készülék nem tekinthető gyermekjátéknak. Ha engedi gyerekének, hogy játsszon a készülékkel, megfelelően magyarázza el a készülék használatát, és figyeljen arra, hogy azt csak a rendeltetésének megfelelően használja.

Tartsa távol a csomagolás zacskóit és fóliáit a csecsemőktől és kisgyerekektől, mert ezek számukra fulladásveszélyt jelentenek!

Ne tegye ki a játékot nagy melegnek, például ne helyezze fűtőtestre vagy közvetlenül a napra, továbbá óvja a nedvességtől is – a károsodás megelőzése érdekében.

Ne használja a készüléket olyan mágneses teret vagy elektromágneses sugárzást keltő készülékek közvetlen közelében, mint pl. a TV-készülék, a hangláda, a rádiótelefon, a WLAN-berendezés stb., mert ily módon elkerülhető a rádiófrekvenciás zavar.

Semmi esetre se bontsa meg a készüléket, mert nincsenek benne karbantartást igénylő alkatrészek. Hibás működés esetén forduljon a megadott címen elérhető szervízhez.

1.2 Raktározás és tisztítási tudnivalók

Kérjük, legyen arra tekintettel, hogy ez a készülék valódi fából készült. Odafigyeléssel ápolja a fát, tartsa mindig szárazon és ne tegye ki közvetlen napsütésnek.

Szükség esetén egy enyhén megnedvesített ruhával törölje át a készülék felületét, de arra vigyázzon, hogy eközben ne kerüljön nedvesség a készülék belsejébe.

Ne használjon oldószert, vagy más agresszív tisztítószert, súrolószert, mert azok károsíthatják a felületet vagy a feliratozást.

1.3 Tudnivalók a hálózati töltőről

A ChessGenius Exclusive sakkautomatát csakis a mellékelt hálózati töltővel használja.

- Input 100 – 240 V 50/60 Hz 0,45A Max
- Output 9V DC 1A

Tartsa be a hálózati adapter használatával kapcsolatos alábbi rendelkezéseket:

A konnektor legyen a készülék közelében, könnyen hozzáférhető helyen.

A játékot ne csatlakoztassa az ajánlottnál több áramforrásra. Tilos rövidre zárni az érintkezőket.

Tisztítás előtt feltétlenül válassza le a hálózati adaptert az elektromos hálózatról.

Rendszeresen ellenőrizze a játék és az adapter állapotát és ha sérülést tapasztalna, ne használja tovább egyiket se. Soha ne bontsa meg ezeket.

Adott esetben tartsa be az adapteren olvasható biztonsági előírásokat.

1.4 A szállítás tartalma

A ChessGenius Exclusive sakk gép szállítódobozában a következő egységek találhatóak:

1 sakktábla

17 világos sakkbábu (köztük egy tartalék királynő)

17 sötét sakkbábu (köztük egy tartalék királynő)

1 központi számítógép (sakkóráként is használható) LCD kijelzővel 1 hálózati töltő

1 összekötő kábel két azonos csatlakozóval, a központi számítógép és a sakktábla közötti összeköttetéshez

1 Kezelési- és játszma útmutató

1 Garanciajegy

A kicsomagolás után ellenőrizze a szállítás tartalmának hiánytalanságát és sérülésmentességét. Reklamáció esetén haladéktalanul forduljon ahhoz a forgalmazóhoz, akitől a terméket beszerezte.

2 Az első lépések

2.1 A nyomógombok és funkciójuk

PIROS gomb Félbeszakítás vagy visszalépés a menüben.

ZÖLD gomb Jóváhagyás.

Fontos tudnivaló: a PIROS és ZÖLD gombok kiosztása, ill. jelentése minden menüben változik. Mindig balra és jobbra alul a kijelzőn sötét

elraktározva (invertált) vannak megadva azok a funkciók, amelyek a mindenkori PIROS és

ZÖLD színre vonatkozó parancsokat végrehajtják – balra alul a PIROS, és jobbra alul

a ZÖLD

Amikor balra ill. jobbra alul nincs megadva funkció, akkor a PIROS ill. a ZÖLD ebben nincs kiosztva a menüben.



A készüléket be-, ill. kikapcsolja.

NEW

Egy új játszma indítása.



Hozzáigazítja a kijelző háttérvilágítását.

A lépések visszavonása.

A lépéseket újrajátszani.



Visszaváltás az előző üzenethez. Kurzort balra.



Átkapcsolás a következő üzenetre. Kurzort jobbra.



Közvetlenül átváltani a „nagy óra“ és a „parti állása“ üzenetek között. Kurzort felfelé.

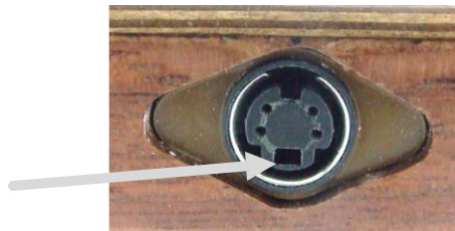


Közvetlenül átváltani a „nagy óra“ és a „parti állása“ üzenetek között. Kurzort lefelé.

2.2 A kábel csatlakoztatása

A központi számítógép hátulján három bemeneti csatlakozó van.

1. Fogja meg a hálózati töltőt és a kábel végén lévő kis csatlakozódugót dugja be az automata hátulján jobbra lévő aljzatba.
2. Fogja meg az összekötő kábelt. A két végén lévő csatlakozók azonosak. Ugyanakkor ne feledje, hogy a csatlakozódugót mindig csak ugyanabban a helyzetben lehet bedugni az aljzatba. Óvatosan végezze a műveletet. A csatlakozódugón belül van négy vékonyabb és a vastagabb csap. Úgy fordítsa el a csatlakozódugót, hogy a vastagabb csap legyen alul és pontosan illeszkedjen az aljzatba. A képen látható nyíl az aljzatban arra a helyre mutat, ahová a vastagabb csap kerül.



3. Dugja be a csatlakozódugókat egyrészt a sakktáblába (bemenet a sakktábla jobb oldalán), másrészt az automata hátulján lévő bal oldali aljzatba.
4. Csatlakoztassa a hálózati adaptert egy megfelelő hálózati dugaszoló aljzathoz. Felhangzik a sípszó.

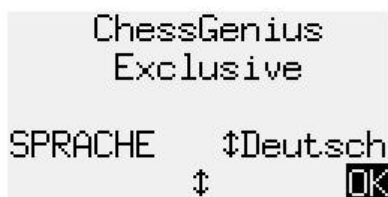
Most Ön megadhatja a gép nyelvét, ld. fejezet: 0.

2.3 A nyelv megadása

A sakkgép a következő 7 nyelven tudja megjeleníteni az üzeneteket:

A hangjelzést követően:

A kijelző a jobb oldalán megjelenik a „német“ és egy villogó nyíl:



A német nyelv megadásához hagyja ezt jóvá a ZÖLD gombbal.

Egy másik nyelv megadásához:

1. Nyomja meg a lefelé nyilat ↓, és keresse meg a kedvenc nyelvet.
2. Hagyja jóvá a ZÖLD-del.

2.4 A kijelző háttérvilágításának beállítása

Ha be szeretné állítani a háttérvilágítást, akkor esetleg többször is nyomja meg a BACKLIGHT gombot.

2.5 A parti előkészítése

Miután csatlakoztatta egymáshoz a sakktáblát és a központi számítógépet (ld. 2.1) és beállította a menü nyelvét is (ld. 0), hozzáfoghat a parti előkészítéséhez.

A kijelző a „nagy óra“ Infó üzenetet mutatja.

német:



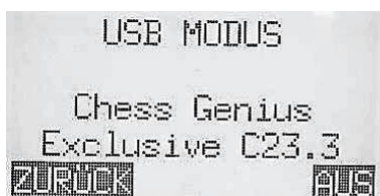
angol:



1. Állítsa fel a sakkfigurákat alapállásban. Vagy a világos, vagy a sötét kezdheti a játszmát a saját térfelén. A sakktábla automatikusan felismeri a sakkfigurákat.
2. Nyomja meg a NEW-t.
3. nyomja meg a ZÖLD-et.
4. Amennyiben valamelyik bábu nem került pontosan a saját mezőjére, az érintett mező sarkában világítanak vagy villognak a LED-ek. Mihelyst az összes sakkbábu pontosan a helyére kerül, kialszik az összes LED. ld. ezt is 3.4.
5. Ön most elkezdheti a partit a sakkgép ellen. A gyári fokozat a „Normal 0“. Ha Ön egy másik fokozatot szeretne beállítani, ld. 5.4.
Ha Ön azt szeretné, hogy a sakkgép legyen világossal, akkor kétszer nyomja meg a ZÖLD-et (ld. 5.2).

2.6 A be- és kikapcsolás

A bekapcsoláshoz dugja be a hálózati töltőt az egyik hálózati konnektorba. Ha már be van dugva és Ön korábban már kikapcsolta a sakkautomatát, akkor elég, ha a BE/KI gombbal végzi el az ismételt bekapcsolást. Amikor a sakk gép már működik és Ön megnyomja a BE/KI gombot, akkor a kijelző ezt mutatja:



Ha Ön csatlakoztatott egy számítógépet vagy egy laptopot, akkor azokat a lehetőségeket használhatja, amelyeket a 6 fejezetben ismertettünk.

Ha Ön ehelyett ZÖLD-et nyom, a készülék kikapcsol.

Ha Ön ehelyett PIROS-at nyom, Ön visszakerül a menübe.

3 Hogyan játszunk a sakkautomatával?

3.1 Az Ön lépései

3.1.1 Az általános lépések

Ugyanúgy hajtsa végre a lépéseket, mint egy normális sakktáblán – arra viszont ügyeljen, hogy emelje fel és ne csúsztassa a bábút a sakktáblán. Ily módon a sakk gép sokkal pontosabban ismeri fel az Ön lépéseit.

Ütésnél Ön vagy a saját bábuját vagy a sakk gép bábuját emeli fel először.

3.1.2 Különleges lépések

Rosálás: először mindig a királlyal lépjen, utána a bástyával.

Ütés En Passant: először a saját gyaloggal lépjen, utána pedig távolítsa el a már leütött gyalogot.

A gyalog átalakulása: lépjen a gyaloggal a célba vett mezőre, vagy vegye le a mezőről. Állítsa a királynőt (vagy egy másik bábút) a gyalogátalakító mezőre.

3.2 A sakk gép lépései

A sakk gép a kijelzőn balra alul mutatja meg, mit fog lépni.


Példa: ♖D7-D5

A piros LEDek egyszerre villognak a sakktáblán, így mutatják az induló és a célbavett mezőt. Miután Ön elvégezte a sakk gép lépését a sakktáblán, lehet, hogy szükség lesz egy speciális lépésre is. A LEDek olyan mező(k)re mutat, amelyekre egy bábu kerül vagy ahonnan egy bábút leütnek.


Amikor a sakk gép sakkot ad, a lépése közbe többféle hangjelzés is megszólal.

3.3 Az egyes lépések alatt a kijelzőn megjelenő jelzések

A kijelzőn balra alul a következő jelzések jeleníthetők meg:

egy forgó homokóra:  a sakk gép átgondolja a lépését.

 : Ön lép világossal.

 : Ön lép sötéttel.

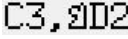
3.4 Érvénytelen lépései és állások

Ha Ön egy érvénytelen lépéssel próbálkozik, a sakk gép zümmögéssel jelez. Állítsa vissza a bábuját az alapállásra és ismételten kezdje meg a lépést.

Ha a sakktáblán nem pontos az állás, akkor Ön nem hajthatja végre a tervezett lépését. A sakk gép tájékoztat a hibáról mind a kijelzőn, mind pedig a LEDeken keresztül.

Hibák megjelenítése a kijelzőn:

Az a mező vagy azok a mezők, amelyek hibásak, a kijelzőn balra alul gezeigt.

Mintapélda:  a c3 mezőnek szabadnak kellene lennie. A világos lónak d2-n kellene állnia.

Hibák megjelenítése a LEDekkel.


Az érintett mező(k) sarkában világitanak vagy villognak a LED-ek.

Amennyiben Ön nem biztos abban, hol a hiba, akkor használja a KONTR funkciót, ld. fejezet: 5.13.

3.5 Lépések visszavonása vagy ismétlése

3.5.1 Egy lépés visszavonása

Amennyiben Ön az utolsó lépését kívánja visszavonni, nyomja meg a nyíl jobbra fordulás gombot. A játékmezőn lévő LEDek megmutatják, hogy Önnek hová kell visszatennie a bábút. Ezen felül alul a kijelzőn egy tudnivaló is megjelenik.

Mintapélda:  (lépjen a világos futóval h4-ről g5-re). Egy lépés visszavonása után Ön visszavonhatja az előző vagy egy hosszabb lépéssorozatot is.

3.5.2 További lépések vagy egy lépéssorozat visszavonása

Ön további lépéseket vagy egy hosszabb lépéssorozatot is visszavonhat.

Egy hosszabb lépéssorozat visszavonásához Önnek nem kell minden egyes lépést visszavonni a játékmezőn. Ha Ön például hét lépést kíván visszavonni, akkor nyomja meg hétszer a nyíl jobbra fordulás gombot (a BE/KI kapcsoló alatti gombot). Ezután pedig állítsa fel a bábukat a megfelelő állásban - amennyiben ehhez Önnek segítségre van szüksége, akkor használja a KONTR funkciót, ld. fejezet: 5.13.

3.5.3 A játszma ismételt folytatása

Ön bármikor ismételten lejátszhatja a játszmát az aktuális állásból kiindulva. Amikor az Ön a soros, akkor tegye meg az adott lépést, vagy pedig ezt a lépés funkciót bízza rá a sakkautomatára (ld. 5.2).

3.5.4 Bizonyos lépések ismételt megjátszása

Amikor Ön visszavont egy lépést vagy egy egész lépéssorozatot, akkor ezeket ismét lejátszathatja a géppel, ha előtte megnyomta a nyíl balra fordulás gombot. Ilyenkor kövesse a LEDeket és ez alapján tegyen meg minden egyes lépést.

3.6 A játék vége és a játszma lehetséges kimenetele

A sakkgép a játék végét több hangjelzéssel jelzi.

Az eredmény megjelenik a kijelzőn;

matt	sakk-matt
patt:	Stalemate (Patt)
lépés Wdh:	háromszoros állásismétlés
Remis50:	az 50 lépés szabály
Döntetlen:	Már nincs elég bábu a Matthoz (az egyik szín sem tud sakk-mattot adni a másiknak. A játszmát nem lehet tovább folytatni, mert az már több memória kapacitást igényelne,
túl hosszú:	mint amennyi rendelkezésre áll (a maximum kb. 220 lépés oldalanként).

3.7 Reset

Amennyiben Ön az összes eddigi adatot törölni szeretné:

1. Válassza le a készüléket a tápellátásról.
2. Tartsa lenyomva a PIROS-at és ismét csatlakoztassa a készüléket az elektromos hálózatra.
3. Továbbra is tartsa lenyomva a PIROS-at mindaddig, amíg megjelenik az induló képernyő (ld. 0) Ezután a sakkgép ismét a gyári szállítási állapotba került.

3.8 Egy új játszma megkezdése

Ön bármikor kezdhet egy új játszmát.

Kivétel: amikor éppen bizonyos funkciókat kell végrehajtani, akkor ld. a fejezetet 0.

Egy új parti kezdéséhez nyomja meg a NEW-t.

Ekkor a sakkgép megkérdezi: „Egy új játszmát szeretne?”.

Nyomja meg a ZÖLD-et a jóváhagyáshoz és kezdjék el az új partit.

Egyébként pedig nyomja meg a PIROS-at a folyamat félbeszakítása végett. Nem kezdődik új parti.

4 Az Infó kijelzések

4.1 Átkapcsolás az Infó kijelzések között

A sakkgép öt különböző kijelzés segítségével tud tájékoztatni: nagy óra, az új parti állása, elemzés, a folyamatos kalkuláció és a kis óra.

Ön pedig könnyedén lépkedhet ezek között a kijelzések között.

Ehhez használja a balra nyíl gombot ⇐ és a jobbra nyíl gombot ⇒.

4.2 Infó kijelzés: nagy óra

Ez a világos és a sötét aktuális időadatait mutatja.

A normál, a szórakoztató, vagy az egyszerű fokozatban (a fokozatok ismertetése és kiválasztása: ld. fejezet: 5.4) a gép az összes eddig felhasznált időt mutatja.

A villám, a torna vagy a lépést alkalmazó fokozatban az óra visszafelé megy és a következő idő ellenőrzési pillanatig fennmaradó időt mutatja.

4.3 Infó kijelzés: A parti állása

német:

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

angol:

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

Ez a játszma utolsó lépéseit mutatja.

4.4 Infó kijelzés: Elemzés

Ez bepillantást enged a sakkgép gondolataiba – ideértve azt a folytatást, amelyet ő (a gép) mindkét fél számára a legjobbnak itél és egy olyan számot is, amely pillanatnyi állás alapján adott értékelést fejezi ki. Például:

német:

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

angol:

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

4.5 Infó kijelzés: A folyamatos kalkuláció

Amennyiben a folyamatos kalkuláció (Permanent Brain) aktiválva van (ld. 5.11.4), akkor a sakkgép akkor is elemzi az állást, amikor Ön éppen az egyik bábujával lép. Az általa kapott eredményeket a 'P.Brain'-képernyőn jeleníti meg, ideértve az Ön következő várható lépését és mindazon további lépéseket, amelyeket a gép a legerősebbként értékel, valamint egy numerikus értékelést is (ez hasonlít az elemzés képernyőhöz).

német:

```
Per.Rech.23 &B2B3
0.56 ♚B6D5 ♗E5F3
♜D5C3 ♝D1D2 ♞B4A3
```

angol:

```
P. Brain 23 &B2B3
0.56 ♚B6D5 ♗E5F3
♜D5C3 ♝D1D2 ♞B4A3
```

4.6 Infó kijelzés: ECO adatok (a megnyitás megnevezése)

Ezen a képernyőn a fenti két sor a jelenlegi játszma nyitását mutatja. Látható a név és vele az a kód, amelyet ez a variáns kapott az *Encyclopedia of Chess Openings* (ECO = A nyitások enciklopédiája) adatai alapján. A 3. és 4. sor felvilágosítást nyújt a számítógép által mp-ként kiértékelt állások mennyiségéről (ennek a kijelzése folyamatosan frissül). például:

német:

```
C97 Spanisch:
Tschigorin-System
13149869 in 02:23
91957 Pos/Sek
21. ♔ MENU
```

angol:

```
C97 Ruy Lopez:
Chigorin Defence
13149869 in 02:23
91957 pos/sec
21. ♔ MENU
```

4.7 Infó kijelzés: kis óra

Ez részletesebb információt ad a pillanatnyi időkről, mint a "nagy óra" képernyő.

német:

```
□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
♜D2-D4 ♔ MENU
```

angol:

```
□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
♜D2-D4 ♔ MENU
```

5 különleges funkciók

A különleges funkciók menüjének áttekintése

Ön úgy tudja elérni a különleges funkciók menüt, ha az ábrán látható egyik menü kijelzésen ZÖLD-et nyom.

A menü 12 különböző funkcióból áll:

német:

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

angol:

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

A kijelzőn villog egy jel. Ez a kurzor..

Ön a nyilakkal (← → ↑ ↓) mozgathatja a kurzort.

Egy bizonyos funkció kiválasztásához vigye a kurzort az adott funkcióhoz és nyomja meg a ZÖLD-et.

A menüből való kilépéshez funkció kiválasztása nélkül nyomja meg a PIROS-at. Ekkor folytathatja a játékot.

Ebben a menüben mindig a kijelzőn balra és jobbra alul található az utalás a ZÖLD és PIROS funkcióira.

Középen látható ↕≠ azt jelenti, hogy a menüben most használhatjuk a nyilakat.

5.2 Menü: a lépés funkció (egy lépés végrehajtása)

Ha Ön éppen lép és a lépés funkciót választja, akkor a sakkgép lejátssza a következő lépést és Ön a másik színt kapja.

Ha Ön azt szeretné, hogy a sakkgép a világossal játsszon, akkor válassza a lépés funkciót, hogy ezzel elkezdődhessen a játszma. Wenn a sakkgép következik és Ön pedig a lépés funkciót választotta, akkor a sakkgép félbeszakítja a saját számításait és azonnal megteszi a lépést.

5.3 Menü: TIPP (előre lekérni egy lépést)

A sakkgép javasol Önnek egy lépést.

5.4 Menü: STUFE (a különféle nehézségi fokozatok)

A sakkgép hétféle nehézségi fokozatot kínál fel:

normál, villám, szórakoztató, egyszerű, torna, lépést alkalmazó és mattot adó.

Ha Ön a menüben a STUFE pontot választja, akkor megjelenik a jelenlegi fokozat.

Egyébként a sakkgép úgy van beállítva, hogy a 0 fokozaton játsszon. Ezen a szinten a gép játéka szinte késleltetés nélküli.

```
német:  
STUFE: *Normal 0  
Zug in 00:00  
MENÜ      EINGABE
```

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

A * jel villog a fokozat előtt.

Változtassa meg a játék nehézségi fokozatát:

Nyomja meg a ZÖLD-et. A * jel felváltja egy ↑.

Addig nyomkodja felfelé ↑ vagy a lefelé nyilat ↓, amíg megjelenik a keresett fokozat.

Nyomja meg a balra nyilat ⇐ vagy a jobbra nyilat ⇒, amíg megjelenik a várt fokozat (pl. normál 2 vagy normál 5). (A 'lépést alkalmazó' egy olyan különleges kategória, amelyben Önnek kell kijelölnie egy tartományt a paraméterek számára.)

Nyomja meg a ZÖLD-et a jóváhagyáshoz. A ↑ jel helyére a * kerül.

Nyomja meg esetleg a PIROS-at, hogy visszaléphessen a menübe.

Mintapélda (1): az olyan parti számára, amelyben a sakkgépnek általában 15 mp-re van szüksége egy-egy lépéshez, állítsa "normál" 6. fokozatra.

Mintapélda (2): Egy '5 perces játszma' szimulálásához állítsa be a villám' 2. fokozatot.

Minden játékosnak összesen öt perce lesz az összes lépésre.

Mintapélda (3): ha Ön egy tornát a Fischer-Timings alapján kívánszimulálni, választhatja a 2. fokozatot. Induláskor minden játékos egy óra időt kap. Minden lépés után 30 mp-cel nő a rendelkezésre álló idő.

5.5 Menü: ALTER (az alternatív lépések megjelenítése)

A sakkgép visszavonja a legutóbbi lépését és következő jó megoldást lépi meg.

5.6 Menü: START (minden lépést visszavonni)

A játszma összes lépése visszavonásra kerül.

Menü: ENDE (ismét vissza a pillanatnyi álláshoz)

Miután visszavonásra került a játszma összes lépése, visszaáll az aktuális állás.

5.8 Menü: ANALY (a pillanatnyi állás elemzése)

A sakkgép nem játszik, hanem csak elemzi a pillanatnyi állást.

5.9 Menü: 2SPIE (A két játékos mód)

Az egyes oldalak lépéseit egy vagy több játékos hajtja végre.

5.10 Menü: AUTO (gép a gép ellen)

A sakkgép lép a világossal és a sötéttel is.

5.11 Menü: FUNKT (bővített választási lehetőségek)

A 'választási lehetőségek' 11 paramétert jelent, ezeket Ön időről időre módosíthatja. Ezek áttekintéséhez nyomja meg az OPTS-ot a menüben. Itt az első négy választási lehetőség egy listában felsorolva jelenik meg:

német:

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

angol:

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

A villogó * mutatja, hol áll a kurzor. Esetleg ismételten nyomja meg a felfelé nyilat,

• vagy a lefelé nyilat ↓ a kurzor mozgatásához és azért, hogy a többi paramétert is láthassa.

5.11.1 Egy választási lehetőség megváltoztatása

Az első négy paramétert (A TÁBLA MEGFORDÍTÁSA, KÁBELT JOBBRA, FOLYAMATOS KALKULÁCIÓ és OKTATÓ) Ön bármikor be-, vagy kikapcsolhatja. Egy ✓ jelenti az aktív-ot és az X a nem aktív-ot. Az aktív és a nem aktív között átkapcsoláshoz

vigye el a kurzort a nyilakkal a megfelelő sorba. Nyomja meg a ZÖLD-et.

A KÖNYV, HANG, KONTRASZT, SZÁMÍTÁSI SEBESSÉG és NYELV megváltoztatásához tegye az alábbiakat:

vigye el a kurzort a nyilakkal a megfelelő sorba. Nyomja meg a ZÖLD-et. A villogó * jel helyére kerül a ↑.

Nyomja meg a felfelé nyilat ↑ vagy a lefelé nyilat ↓ ahhoz, hogy válthasson a különböző beállítási lehetőségek között.

Amikor megtalálta a keresett beállítást, akkor nyomja meg a ZÖLD-et. ↵ ↑ helyére a * kerül.

Nyomja meg esetleg a PIROS-at, hogy visszaléphessen a menübe.

5.2.11 FUNKT: A TÁBLA MEGFORDÍTÁSA

Ameddig az 'X' be van kapcsolva, addig világos lesz lenn és onnan játszik felfelé.

német:

BRETT DREHEN **X**

angol:

INVERT BOARD **X**

5.3.11 FUNKT: KÁBELT JOBBRA

Ha Ön akkor kapcsolja be az 'X'-et, miután már fizikailag is megfordította a sakktáblát, akkor 'A TÁBLA MEGFORDÍTÁSA' még mindig azt jelenti, hogy világos Öntől távolodva játszik.

5.4.11 FUNKT: PERM RECHNEN, a folyamatos kalkuláció

A sakk gép tovább „gondolkodik“, amikor Ön a soros, hogyan tud lépni.

5.5.11 FUNKT: OKTATÓ

A sakk gép figyelmezteti Önt, amikor hibázik.

5.6.11 FUNKT: STILUS

A sakk gép játszási stílusát ezekre lehet beállítani: 'Rizikós', 'Normál' vagy 'Szolid'.

5.7.11 FUNKT: KÖNYV

A ChessGenius fel van szerelve a Megnyitástár összes lépéseit tartalmazó 9 'kötetel'. Ebből kettő "átfogó" és 7 kötet pedig "egy témára fókuszáló". Ön beállíthatja, ezek közül melyiket használja a gép.

5.8.11 FUNKT: HANG

A választási lehetőségek hagnos, közepes, halk, KI (néma)

5.9.11 FUNKT: KONTRASZT

10-féleképpen lehet beállítani az LCD kijelző kontrasztját.

5.11.10 FUNKT: SZÁMÍTÁSI SEBESSÉG (a számítások sebessége)

50 és 300 MHz között lehet állítani a tartományt.

5.11.11 FUNKT: TOLNI

Amikor a „lassú“ van beállítva, akkor a sakk gép 0,6 mp-et vár azelőtt, hogy regisztrálná a célban azt a bábút, amivel előzőleg lépett. Ily módon Ön egy kicsit lassabban tolhatja át a bábuját a táblán keresztül. (ld. fejezet 3.1.1)

Amikor "gyors" van beállítva, akkor Ön mindig úgy hajtja végre a több mezőn keresztül vezetett lépését, hogy közben felemelve tartja a bábút és nem pedig a táblán tolja végig.



5.12.11 FUNKT: NYELV

Válassza ki az egyik nyelvet: német, angol, francia, holland, olasz, spanyol vagy orosz.

5.12 Menü: STELL (az állás felépítése)

A lépést alkalmazó játékos számára lehetővé teszi azt, hogy a sakktáblán egy különleges állást alkosson meg.

5.13 Menü: KONTR (az állás ellenőrzése)

A KONTR Önnek csak a sakktábla felét (= négy sor) mutatja grafikusan, rajta a bábukkal és a jelenlegi állás pontos másával. A sakktábla két fele közötti átlépéshez nyomja meg a felfelé nyilat  vagy a lefelé nyilat .

Ezzel a funkcióval Ön olyan segítséget kap, amellyel ellenőrizheti a sakktáblán az állást akkor, amikor bizonytalan a lépéseket illetően.

Nyomja meg a PIROS-at a menübe való visszalépéshez.

6 USB mód – A ChessGenius csatlakoztatása egy számítógéphez

Ahhoz, hogy a sakk gép tudjon kommunikálni az Ön számítógépével vagy laptopjával:

Dugja be az USB-kábel (ugyanilyet hasznának pl. a nyomtatóhoz is) egyik végét az automata hátulján található középső aljzatba és a másik végét pedig a PC-n/laptopon lévő megfelelő csatlakozó aljzatba.

Nyomja meg a BE/KI gombot a ChessGenius központi számítógépén, hogy ezzel megjelenítse az 'USB-mód'-ot.

Ön a következőt teheti:

Telepítheti a sakkprogram frissítését a ChessGenius Exclusive-re A játszák importálása és exportálása „PGN” formátumban.

Az idevágó Letöltések ezen az oldalon találhatóak: www.computerchess.com

7. Ártalmatlanítás



Ártalmatlanítsa környezetbarát módon a csomagolóanyagot úgy, hogy helyezze el azt az erre szolgáló hulladékgyűjtő tartályban.



A 2012/19/EK irányelv értelmében a használt játékot az élettartama végén le kell adni a szervezett ártalmatlanítás céljából. Az ebben a készülékben lévő értékes anyagok újrahasznosításra kerülnek és ezzel elkerülhető a környezet terhelése. Közelebbi felvilágosításért forduljon a helyi hulladékkezelő vállalathoz vagy önkormányzathoz.

8 Garancia, szervíz és a gyártó elérhetőségei

A garanciális feltételeket, a reklamációk intézését, valamint a további szervízinformációkat a készülékhez mellékelt külön garancialevél tartalmazza. Reklamáció esetén forduljon a megadott címen elérhető szervízhez. Ha Ön nem találja a garancialevelet, forduljon telefonon vagy web-oldalunkon keresztül a németországi irodánkhoz:

Ingyenes forródrót (08:00 – 17:00 óra):

- Németország: 0800 / 64 55 366
 - Ausztria: 0800 / 28 18 29
 - Svájc: 0800 / 83 51 28
- Email: support@millennium2000.de

Millennium szervízcenter

Reiherstrasse 2
D-35708 Haiger
Tel.: +49 (0)2773 7441 222
Fax.Tel.: +49 (0)2773 7441 221

A termékfejlesztésért felelős:

MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim, Deutschland
www.computerchess.com

Műszaki specifikáció

TERMÉK: ChessGenius Exclusive sakkgép
(működtetés a mellékelt hálózati adatterről)

CIKKSZÁM: M820

HARDWARE: ARM Cortex M7
A CPU 50 – 300 MHz között állítható be.

SOFTWARE: Schachprogramm ChessGenius Copyright ©Lang Software Limited (UK)
Megnyitástár (Master Book) Copyright ©Applied Computer Concepts
Ltd. (UK)

BIBLIOTHEK: Classic London Book (kb. 57.000 állás)
Új Master Book (kb. 300.000 állás)

FONTOS TUDNIVALÓ: Ez a készülék nem védett az elektrosztatikus kisülések, erős elektromágneses terek vagy más elektromos zavarok ellen, mivel az ilyen körülmények között bekövetkező hibás működés nem jár komoly következményekkel.

A specifikáció – különösen a műszaki fejlesztéssel összefüggő – módosításának, valamint a tévedések joga fenntartva.

Ezt a használati útmutatót nagy gonddal állítottuk össze és ellenőriztük a tartalom helyességét. Ha az útmutató ennek ellenére mégis hibát tartalmazna, az nem szolgáltatható alapot a készülékkel kapcsolatos reklamációs igény számára. Ennek a használati útmutatónak a sokszorosítása, akár kivonatossan is, előzetes írásbeli engedély nélkül tilos.

Copyright © 2018, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

(A ChessGenius-C23 Változata 2018. márciusi frissítését már tartalmazza)