

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Nr produktu 001881234

Komputer szachowy Millennium M805 Karpov



MILLENNIUM

1 Ważna informacja

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

1.1 Wskazówki bezpieczeństwa

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

OSTRZEŻENIE! To urządzenie zawiera magnesy lub elementy magnetyczne. W ludzkim ciele magnesy przyciągające się do siebie lub przedmioty metalowe mogą powodować ciężkie, a nawet śmiertelne obrażenia. W przypadku połknięcia lub wdychania magnesów należy natychmiast skonsultować się z lekarzem.

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

1.2 Wskazówki bezpieczeństwa dotyczące akumulatorów

- **UWAGA!** Ryzyko wybuchu w przypadku nieprawidłowej wymiany baterii. Zużyte baterie należy usuwać wyłącznie zgodnie z instrukcją!
- Akumulatory jednorazowe nie mogą być ładowane. Ryzyko wybuchu!
- Akumulatory można ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej.
- Przed naładowaniem należy wyjąć z urządzenia akumulatory.
- Zawsze wymieniaj wszystkie baterie jednocześnie.
- Wkładając baterie, zawsze zwracaj uwagę na prawidłową biegunowość! (+ do +, - do -)
- Nie wolno używać jednocześnie różnych typów baterii ani nowych i używanych baterii.
- Nie mieszaj baterii alkalicznych i normalnych (cynkowo-węglowych) z akumulatorami.

- Przechowuj baterie poza zasięgiem małych dzieci. Nie wolno wyrzucać baterii do ognia, zwierać ich ani rozbierać na części.
- W razie potrzeby wyczyść styki baterii i urządzenia przed włożeniem baterii.
- Zaciski złącza akumulatora nie mogą być zwarte.
- Nie narażaj baterii na ekstremalne warunki, np. grzejniki lub bezpośrednie światło słoneczne!
Zwiększone ryzyko wycieków!
- Natychmiast wyjmij całkowicie rozładowane baterie z urządzenia. Zwiększone ryzyko wycieków!
- Unikaj kontaktu ze skórą, oczami i błonami śluzowymi. W przypadku kontaktu z płynem akumulatorowym należy natychmiast przepłukać dotknięte obszary dużą ilością czystej wody, a następnie natychmiast skontaktować się z lekarzem.
- Wyjmij baterie z urządzenia, jeśli nie będzie używane przez dłuższy czas.
- Baterie mogą być wkładane i wymieniane tylko przez osoby dorosłe.

1.3 Uwagi dotyczące czyszczenia

- W razie potrzeby wyczyść powierzchnię urządzenia tylko lekko wilgotną ściereczką i upewnij się, że wilgoć nie przedostanie się do urządzenia.
- Nie używaj rozpuszczalników ani innych agresywnych lub ściernych środków czyszczących, ponieważ mogą one uszkodzić powierzchnie i napisy urządzenia.

1.4 Uwagi dotyczące działania zasilacza

Możesz także obsługiwać ten produkt za pomocą zasilacza sieciowego. Należy używać wyłącznie adaptera M811, dostępnego jako opcjonalne akcesorium Millennium 2000 GmbH przez www.computerchess.com
Port znajduje się po lewej stronie, z przodu.

Adapter ma następujące parametry: Wyjście 5 V DC 0,6 A.

Podczas korzystania z zasilacza sieciowego należy przestrzegać następujących punktów:



- Gniazdo zasilania powinno znajdować się blisko urządzenia i powinno być łatwo dostępne.
- Urządzenia nie należy podłączać do większej liczby źródeł zasilania niż zalecane.
- Styki elektryczne nie mogą być zwarte.
- Przed czyszczeniem urządzenia należy odłączyć adapter od sieci.
- Regularnie sprawdzaj produkt i zasilacz sieciowy pod kątem uszkodzeń i nie używaj produktu, jeśli jest uszkodzony. Nigdy go nie otwieraj.
- Należy przestrzegać wszelkich informacji dotyczących bezpieczeństwa wydrukowanych na zasilaczu sieciowym.

1.5 Zawartość opakowania

Pakiet zawiera następujące elementy:

- 1 komputer szachowy „Szkoła szachów Karpowa” z wyświetlaczem LCD
- Książka szachowa „Szkoła szachowa Karpowa”
- 16 białych szachów, 16 czarnych szachów
- Niniejsza instrukcja obsługi
- 1 karta gwarancyjna

Po rozpakowaniu sprawdź zawartość pod kątem kompletności i ewentualnych oznak uszkodzenia, które mogły wystąpić podczas transportu. W przypadku reklamacji niezwłocznie skontaktuj się ze sprzedawcą, u którego zakupiono produkt.

1.6 Opis urządzenia

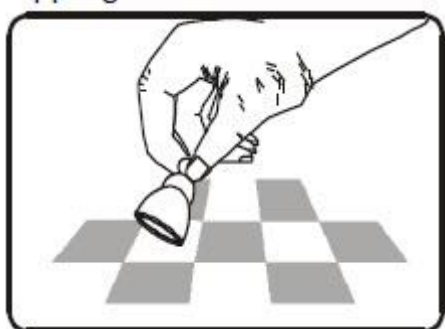
„Szkoła szachowa Karpowa” zawiera planszę z 64 wrażliwymi na nacisk kwadratami, na których można ustawiać pionki i wykonywać ruchy. Posiada również wyświetlacz LCD, który pokazuje stan gry i pozycję odtwarzanych elementów, a także zapewnia dodatkowe informacje. Istnieje również wyjście głosowe dla niektórych informacji. Dwie grupy przycisków, znajdujące się po lewej i prawej stronie wyświetlacza LCD, służą do wybierania gier i obsługi urządzenia.

1.7 Wykorzystanie elementów do gry

Szachy można ustawić na planszy urządzenia. Dzięki wbudowanym magnesom elementy przylegają do planszy i są chronione przed lekkim poślizgnięciem lub przewróceniem się.

Aby wprowadzić ruch, naciśnij odpowiedni kwadrat palcem lub krawędzią figury szachowej. Ruchy są zawsze wprowadzane przez naciśnięcie najpierw pola początkowego, a następnie pola docelowego. Niepoprawne wpisy (niemożliwe lub niedopuszczalne ruchy) są sygnalizowane odpowiednim komunikatem o błędzie lub sygnałem dźwiękowym.

Magnesy w podstawie szachów i innych elementów NIE są niezbędne do prawidłowego działania komputera. Jeśli magnes wypadnie z podstawy elementu, używaj go w normalny sposób bez magnesu, a komputer będzie działał poprawnie.



1.8 Przyciski i ich funkcje

ON / OFF (włączenie i wyłączenie)

Włącza lub wyłącza komputer. Po wyłączeniu nadal zapamiętuje bieżącą grę, która może zostać wznowiona później. Przytrzymaj ten przycisk wciśnięty przez dwie sekundy, aby włączyć komputer.

START

Daje dostęp do menu głównego, umożliwiając rozpoczęcie nowej gry lub korzystanie ze specjalnych funkcji.



Te przyciski umożliwiają sprawdzenie wszystkich pozycji w menu. Ponadto za pomocą ▼ możesz wycofać jeden lub więcej ruchów.

E (ENTER) (potwierdzenie)

Wybiera aktualnie wyświetlany element w menu. W niektórych przypadkach zabiera Cię do następnego etapu operacji.

ESC (WYJŚCIE)

Powraca z podmenu do menu głównego lub z menu głównego do normalnych warunków gry. Używane w niektórych innych przypadkach, aby usunąć komunikat z dolnej linii i umożliwić odtwarzanie.

◀ SWAP (zamiana)

Sprawia, że komputer gra dalej, tzn. Zamieniasz się stronami. Na początku gry naciśnij przycisk SWAP, jeśli chcesz, aby komputer grał jako pierwszy. Gdy komputer „myśli”, SWAP przerywa mu.

HELP (POMOC)

Wyświetla przewijany komunikat informujący o dostępnych opcjach.

LEGAL ▶

Po naciśnięciu elementu możesz nacisnąć LEGAL, aby zobaczyć, jakie ruchy ten element może wykonać.

WHY (dlaczego ?)

Możesz nacisnąć WHY? w celu uzyskania dalszych wyjaśnień, gdy (a) pojawi się komunikat „Nauczyciela” szachowego lub (b) komputer wskaże, że twoje rozwiązanie ćwiczenia szachowego jest nieprawidłowe.

RESET (RESETOWANIE)

Powraca do sytuacji, w której akumulatory zostały załadowane po raz pierwszy. Może być stosowany w przypadku problemu, którego nie rozumiesz.

Czasami komputery działają nieprawidłowo z powodu wyładowań elektrostatycznych lub innych zakłóceń elektrycznych lub po włożeniu baterii. Jeśli tak się stanie, wsuń cienki pręt do otworu RESET z tyłu komputera (poniżej przycisku wł. / Wył.) I naciśnij przez około sekundę. Spowoduje to zresetowanie komputera, wyczyszczenie pamięci i przywrócenie go do normalnej pracy.

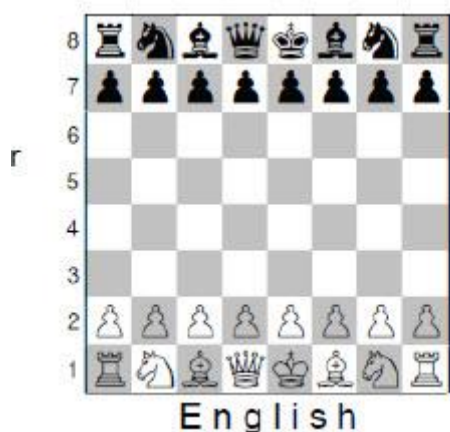
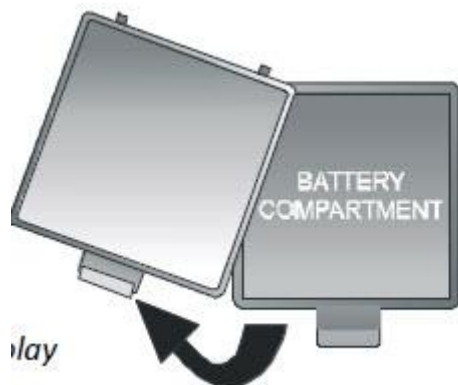
UWAGA: Ten produkt nie jest odporny na działanie wyładowań elektrostatycznych, silnego promieniowania elektromagnetycznego lub innych zakłóceń elektrycznych, ponieważ nieprawidłowe działanie w takich warunkach nie jest krytyczne. Przełącznik resetowania jest zawarty w projekcie, aby umożliwić zresetowanie urządzenia do normalnej pracy i rozpoczęcie nowej gry w przypadku awarii.

2 Konfiguracja

2.1 Wkładanie baterii

Włóż 3 baterie R6 / LR6 AA do komory na dole. Upewnij się, że są one prawidłowe („+” pasuje do „+”). Komputer powinien zareagować sygnałem dźwiękowym. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny (LCD) powinien pokazywać pozycję początkową gry Szachy ze słowem angielskim „miga” w dolnej linii.

Jeśli ten ekran nie pojawi się, włóż cienki przedmiot (np. Spinacz do papieru) do otworu RESET na spodzie komputera i naciśnij go.



2.2 Wybór języka

Niemiecki i angielski są dostępne. Jeśli chcesz, aby komputer wysyłał wiadomości w języku angielskim, po prostu naciśnij przycisk ENTER. Aby wybrać inny język, naciśnij ▲ lub ▼, aż pojawi się żądana opcja, a następnie naciśnij ENTER.

Jeśli chcesz zmienić język później, patrz rozdział 6.5.5.

Możesz teraz rozpocząć grę w szachy, w której komputer gra z szybkością 10 sekund na ruch - patrz § 5.2.3 itd. Inne możliwości znajdziesz w § 4 („Menu główne”).

2.3 Włączanie / wyłączenie

Aby włączyć, naciśnij przycisk wł. / Wyt.

Ogólnie komputer wyłączy się automatycznie, jeśli pozostanie beczynny przez 8 for minut. Gdy „wyłączone”, nadal zachowuje bieżącą grę w pamięci i możesz wznowić grę później.

2.4 Podświetlenie

Naciśnij SWAP przez ok. 1 sekunda, aby włączyć lub wyłączyć podświetlenie tła.

3. Funkcja „pomocy”

W większości sytuacji po naciśnięciu przycisku HELP, komunikat „przewijania” na wyświetlaczu wyjaśnia, co możesz zrobić dalej. Aby wyjść z wiadomości, naciśnij ESC.

4. Menu główne

Naciśnięcie przycisku START powoduje wyświetlenie pierwszego elementu w menu głównym. Naciskając kilkakrotnie ▲ lub ▼, możesz wyświetlić wszystkie elementy:

NEW GAME (NOWA GRA)
 LEVEL (POZIOM) - patrz §§ 5.2.5
 INVERT (ODWRÓCONIE) - patrz § 6.3 (= odwrócona tablica)
 OPTIONS (OPCJE_) - patrz § 6.5
 RATING (OCENA) - patrz § 5.2.7 (= „Numer oceny”)
 SET UP (USTAWIENIA) - patrz § 6.4
 HINT (WSKAZÓWKA) - patrz § 6.1

Aby wybrać element, wybierz go za pomocą ▲ lub ▼ i naciśnij ENTER. (ESC powraca do poprzedniego menu).

5. Gra w grę

5.1 Ogólne

LCD (wyświetlacz ciekłokrystaliczny) rejestruje bieżącą sytuację w grze i wskazuje grę komputera. Najpierw może grać komputer lub użytkownik. Aby komputer grał jako pierwszy, naciśnij SWAP, gdy gra jest gotowa do rozpoczęcia. Symbol □ lub ■ (w lewym dolnym rogu wyświetlacza LCD) pokazuje, która strona (biała lub czarna) jest odtwarzana jako następna.

Uwaga: plansza jest oznaczona współrzędnymi każdego kwadratu, np. A1, G6 itp. Pojawiają się w dolnym wierszu wyświetlacza LCD, gdy ruch jest zapowiadany lub wykonywany. Przykład: komputer przesuwa pionka z e7 na e5. Dolna linia pokazuje:

■ E7 E5

Współrzędne E7 są „migające”, podobnie jak pionek na tym kwadracie tablicy LCD. Naciśnij kwadrat na planszy, podnosząc pionka. Następnie E5 „miga”, a pion jest wyświetlany naprzemiennie między e7 i e5. Naciśnij kwadrat e5, gdy umieszczasz tam pionka.

Gdy komputer „myśli”, dolna linia wyświetlacza LCD wyświetla obrotowy symbol „klepsydry”. Może również wyświetlać rozważany ruch. Aby przerwać pracę komputera i uruchomić go teraz, naciśnij SWAP. Gdy nadejdzie Twoja kolej, naciśnięcie przycisku SWAP powoduje, że komputer gra dalej - tzn. Zamienia strony z tobą.

Błędy: jeśli spróbujesz wykonać nielegalny ruch, komputer powie „Ten ruch jest niezgodny z prawem”. Następnie możesz nacisnąć WHY? dla wyjaśnienia, np. „Nie wolno ci zamykać boku króla, ponieważ król zmienił pozycję”. Inne błędy są sygnalizowane przez szum. Jeśli współrzędne zostaną usunięte z dolnej linii, rozpocznij swój ruch ponownie.

Zasady zostały wyjaśnione w „Szkole Szachowej Karpova”

5.2. Szachy

5.2.1 Rozpocznij nową grę

Naciśnij START, następnie wybierz „NEW GAME” (nowa gra) dla nowej gry i potwierdź, naciskając E. SZACHY miga na wyświetlaczu. Potwierdź za pomocą E. Teraz możesz wybrać tryb, patrz 5.2.2

5.2.2 Wybór trybu

Naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby wyświetlić „Tryby szachowe”:

NORMAL (NORMALNE) (tempo gry początkowo ustawione na 10 sekund / ruch) patrz § 5.2.3 itd.

RAPID 30 (szybka gra: 30 minut na gracza na grę), patrz § 5.2.5


RAPID 25 (szybka gra: 25 minut na gracza na grę), patrz § 5.2.5


BLITZ 5 (błyskawiczne szachy: 5 minut na gracza na mecz) patrz § 5.2.5


RATED (OCENA) (gra oceniona: punkty przyznawane za ruchy użytkownika) patrz § 5.2.7


EXERCISE (ĆWICZENIE) patrz § 5.2.9


MT. IN 2 (komputer wyszukuje partnera w 2 ruchach) patrz § 5.2.8

 (gra tylko z królami i pionkami) patrz § 5.2.6

 (gra tylko z królami, końmi i pionkami) patrz § 5.2.6

 (gra tylko z królami, laufkami i pionkami) patrz § 5.2.6

 (gra tylko z królami, wieżami i pionkami) patrz § 5.2.6

 (gra tylko z królami, królowymi i pionkami) patrz § 5.2.6

Aby wybrać tryb, wyświetl go i naciśnij ENTER. (ESC powraca.) Sugerujemy, aby dla pierwszych gier wybrać NORMAL.

5.2.3 Wykonywanie ruchów

Aby wykonać ruch, naciśnij kwadraty, z których się przemieszczasz. Podobnie w przypadku ruchu komputera: naciśnij kwadraciki „od” i „do”, które na ekranie LCD są oznaczone „miganiem”.

Jeśli naciśniesz jeden ze swoich elementów, a następnie naciśniesz LEGAL, komputer wyświetli wszystkie ruchy, które ten kawałek może legalnie wykonać. Kwadraty docelowe są oznaczone jeden po drugim znakiem „+”. W dolnym wierszu znak „+” oznacza, że jesteś pod kontrolą.

Podczas gdy komputer wyświetla własny ruch, można uzyskać dostęp do Menu głównego (§ 4) i zawiera on dodatkowy element: EVALUATE (OCENA). Wybierając ten element, możesz zobaczyć ocenę pozycji, np.

192 - Komputer uważa, że ma przewagę wartą prawie 2 pionki.

54 - Ma stratę wartą nieco więcej niż pół pionka.

M2 - może wymusić mat w kolejnych 2 ruchach.

Otwarcie - ruch znajduje się w „bibliotece” komputera standardowych otworów.

Naciśnij dwukrotnie przycisk ESC lub naciśnij przycisk Enter i wykonaj ruch komputera. Jeśli komputer mówi „Uważaj!” lub „Jesteś pewien?”, oferuje wiadomość „tutor” (nauczyciel) - patrz § 6.5.6.

Wybierz WHY? Aby to zobaczyć Możesz również zignorować ten komunikat i po prostu kontynuować naciskając ESC.

5.2.4 Ruchy specjalne

Castling: Wykonaj najpierw ruch króla, a komputer pokieruje cię do przesunięcia wieży.

En passant capture: Przesuń pionek przechwytyjący, a następnie naciśnij kwadrat przechwyconego pionka - jak pokazano na wyświetlaczu LCD.

Pawn promotion (Promocja pionków): Wykonaj ruch pionkami. Użyj ▲ lub ▼, aby wybrać rodzaj elementu do promocji. Gdy żądany element zostanie wyświetlony na wyświetlaczu LCD, naciśnij kwadrat promocyjny (lub ENTER). Podczas promocji własnego pionka komputer zawsze wybiera królową.

5.2.5 Poziomy siły gry

Aby zmienić poziom:

1. Wybierz POZIOM z menu głównego (§ 4).
2. Naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby wyświetlić poziomy.
3. Po wyświetleniu żądanego poziomu naciśnij ENTER.

Istnieje 30 poziomów szachowych:

4 „dla zabawy” poziomy dla nowicjuszy. Na tych poziomach (1 jest najłatwiejszy) komputer popełnia celowe błędy.

15 poziomów „czasowego ruchu”, np. 10 S / MV (= 10 sekund na ruch). Jeśli funkcja „nauczyciela” jest „wyłączona” (patrz § 6.5.6), komputer przeprowadzi się w wyznaczonym czasie. W przeciwnym razie może to potrwać nieco dłużej. Dostępne są następujące opcje: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110 i 120 sekund.

10 poziomów „czasowej gry”, np. 30 M / GM (= 30 minut na grę). Każdy gracz ma określoną liczbę minut na wykonanie wszystkich swoich ruchów. Symbol ⌚ wskazuje, że trwa „gra na czas”. Na tych poziomach komputer nie wyłączy się automatycznie (§ 2.3).

Dotychczasowy czas jest pokazywany na wyświetlaczu LCD. Jeśli czas się skończy, komputer wyświetli komunikat „Wygrywam” lub „Wygrywasz”. Gra może być kontynuowana w trybie „normalnym”: naciśnij ESC i wykonaj ruch, lub naciśnij SWAP, jeśli nadchodzi kolej na komputer. Dostępne są następujące opcje: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 45, 60, 90 i 120 minut.

Gry na poziomach 5, 25 lub 30 minut można rozpocząć bezpośrednio, wybierając odpowiedni tryb (patrz § 5.2.2).

1 poziom z „bez limitu” - komputer zwykle będzie kontynuował myślenie, dopóki nie naciśniesz przycisku SWAP.

5.2.6 Rozpoczęcie od zredukowanego materiału

Wybierając odpowiedni tryb (§ 5.2.2), możesz rozpocząć grę z 2 lub 3 rodzajami elementów. Zapewnia to praktykę początkującym. Elementy zaczynają się na swoich zwykłych pozycjach i gra przebiega normalnie.

5.2.7 Gra „Oceniona” (↑⌚)

W „ocenianej” grze komputer zapewnia:

- wynik (0–6) za każdy ruch;
- „ocena wydajności”, tj. Ogólna ocena twojej gry w bieżącej grze, pod warunkiem, że obie strony wykonały 10 ruchów;
- „liczba ocen”, oparta na skumulowanych osiągnięciach w ocenianych grach.

Aby zagrać w grę z oceną:

1. Wybierz RATED z listy trybów szachowych (§ 5.2.2).
2. Używając ▲ lub ▼ i ENTER, wybierz limit czasu w sekundach na ruch. (Uwaga: W trybie „znamionowym” standardowy system poziomów - patrz § 5.2.5 - nie ma zastosowania).

Symbole (↑⌚) wskazują, że komputer jest w trybie „oceny”. Twój czas na bieżący ruch „odlicza” na wyświetlaczu. Możesz zdobyć więcej punktów, poświęcając mniej czasu. Jeśli skończy się czas, nadal możesz się poruszać, ale zdobędziesz mniej punktów.

Wynik twojego ruchu jest wskazywany przez sekwencję „dźwięków”. (Długi, niski dźwięk brzęczyka oznacza zero.) Dotychczasowa suma jest wyświetlana przez 3 sekundy. W tym czasie możesz:

- naciśnij ENTER, aby zobaczyć swój bieżący procent;
- ponownie naciśnij ENTER, aby zobaczyć „ocenę wydajności” gry.

Aby wyświetlić swój „numer oceny”, tj. Średnią dotychczasowych wyników, wybierz RATING z menu głównego (§ 4). Aby wznowić odtwarzanie, naciśnij dwukrotnie ESC.

5.2.8 Problemy z szachami (mat w 2 lub 3 ruchach)

Komputer może rozwiązywać problemy szachowe dla partnera w 3 ruchach (chyba że dotyczą one „niewystarczającej promocji” pionka na wieżę, biskupa lub rycerza).

1. Ustaw pozycję zgodnie z opisem w § 6.4.
2. Wybierz poziom „bez limitu” (§ 5.2.5).
3. Naciśnij SWAP. Pod warunkiem, że istnieje prawidłowe rozwiązanie, komputer będzie analizował, aż znajdzie ruch, a następnie wyświetli go w normalny sposób.
4. Po przeprowadzeniu ruchu możesz grać po stronie broniącej się, a komputer znajdzie 2 i 3 ruchy rozwiązania.

Istnieje również specjalna funkcja wiązania w 2 ruchach, obejmująca 10 standardowych pozycji problemowych. Aby użyć tej funkcji, wybierz „MT. IN 2” z listy trybów szachowych (§ 5.2.2). Następnie naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby wyświetlić 10 problemów, plus jeszcze jeden element: SU (= skonfigurowany).

- Aby wybrać pozycję problemu, która jest aktualnie wyświetlana, naciśnij ENTER. Następnie naciśnij SWAP, a komputer znajdzie i wyświetli rozwiązanie.
- Jeśli naciśniesz ENTER, gdy wyświetli się SU, przejdziesz do trybu „konfiguracji” (§ 6.5). Następnie możesz ustawić (np.) Problematyczną pozycję z magazynu. Po wyjściu z trybu „konfiguracji” naciśnij SWAP, a komputer wyszuka partnera w 2 lub 3 ruchach.

5.2.9 Ćwiczenia szachowe (↑⓪)

Komputer zawiera 100 pozycji ćwiczeń, w których możesz spróbować znaleźć właściwy ruch. Im wyższa liczba ćwiczeń, tym trudniejsze. Więcej informacji o ćwiczeniach można znaleźć w szkolnej książce szachowej, która jest dołączona do tego produktu. Znajdziesz tam również odpowiedzi na ćwiczenia.

Aby użyć tej funkcji:

1. Wybierz ĆWICZENIE z listy trybów szachowych (§ 5.2.2).
2. Użyj ▲ / ▼ i ENTER, aby wybrać numer ćwiczenia. Symbol □ lub ■ pokazuje, która strona ma się przesunąć, a przewijany komunikat wskazuje zadanie - np. „Znajdź ruch, który doprowadzi do mat.” (co oznacza, że musisz znaleźć najmniejszą liczbę ruchów.) Symbol ↓ („miganie”) oznacza, że pozycja na planszy jest ćwiczeniem.
3. Zagraj ruch, który Twoim zdaniem jest poprawny.

Jeśli twój ruch jest właściwy:

- Komputer mówi, np. „To jest ruch, by mnie matować” i wyświetla twój wynik za to ćwiczenie. Naciśnij ▼, jeśli chcesz zobaczyć swój procent dla wszystkich dotychczas rozwiązanych ćwiczeń.
- Naciśnij ENTER, aby wyświetlić numer następnego ćwiczenia. Naciśnij ponownie ENTER, aby go wybrać (lub użyj ▲ / ▼ i ENTER, aby wybrać inne ćwiczenie).

Jeśli twój ruch jest zły:

- Komputer brzęczy i mówi, np. „To nie jest ruch”.
- Możesz teraz naciśnij WHY? w celu uzyskania dalszych wyjaśnień, np. „Dzięki temu ruchowi łączysz mnie.” Jeśli naciśniesz WHY? po raz drugi komputer powie ci właściwy ruch - np. „Twoja wieża na a2 może przenieść się na e2.”
- Możesz nacisnąć ▼, aby wycofać ruch (patrz § 6.2) i spróbować innego.

Za pierwszą próbę trafiasz 6 punktów, za drugą próbę 4 punkty, za trzecią próbę 2. Jeśli komputer pokazał ci rozwiązanie, osiągasz zero. Podczas ćwiczenia procentowy wynik można zobaczyć jako element w menu głównym (§ 4). Naciśnij ESC, aby powrócić do ćwiczenia. Po przerwie w sekwencji ćwiczeń (np. Jeśli przejdziesz od liczby 5 do liczby 10), procent zaczyna się od zera.

Zawsze musisz znaleźć najbardziej wydajne rozwiązanie. Na przykład: jeśli partner ma rozwiązanie 2, ale grasz w partner 3, rozwiązanie jest nieprawidłowe.

Jeśli twój ruch (dobry lub zły) nie daje matowi, możesz nacisnąć SWAP i grać przeciwko komputerowi z wynikowej pozycji. Pozwala to zbadać konsekwencje Twojego ruchu, np. aby zobaczyć, jak będzie działać mat. W tych okolicznościach niektóre funkcje, takie jak podpowiedzi (patrz § 6.1) i wycofywanie ruchów (patrz § 6.2) są niedostępne. Naciśnij E, aby wyświetlić wynik po zakończeniu.

6. Funkcje specjalne

6.1 Poradnik

Aby poprosić komputer o zasugerowanie ruchu, wybierz podpowiedź z menu głównego (§ 4). Wskazówka jest wyświetlana w postaci komunikatu „przewijanego”. Aby odrzucić podpowiedź, naciśnij ESC. Aby zaakceptować, naciśnij ENTER, a komputer pokieruje cię do przeprowadzenia przenoszenia.

6.2 Cofanie gry

Jeśli wybrałeś kwadrat „od”, ale następnie zmienisz zdanie, naciśnij ponownie kwadrat lub naciśnij ESC i zacznij od nowa. Po wykonaniu ruchu i odpowiedzi komputera możesz cofnąć te ruchy i grać inaczej. Aby cofnąć ruch, naciśnij ▼. W niektórych przypadkach trzeba po prostu przesunąć element do tyłu, naciskając kwadraty „do” i „z”. W innych przypadkach schwytane elementy również będą musiały zostać wymienione. W każdym przypadku naciśnij kwadrat, który jest wyświetlany „miga” na planszy oraz w dolnym wierszu podczas dodawania, usuwania lub zmiany elementu na tym kwadracie. Upewnij się, że pozycja na planszy do gry odpowiada pozycji na planszy. Następnie możesz odtworzyć nowy ruch (lub nacisnąć SWAP, aby komputer to zrobił).

Powtarzając operację, możesz cofnąć do 8 ruchów po obu stronach, a wycofane ruchy można odtworzyć za pomocą przycisku ▲.

6.3 Odwrotnie tablicy (☹)

Możesz chcieć, aby Black zagrał „w górę planszy” lub „w dół planszy”. Aby przełączyć planszę, wybierz INVERT z menu głównego (§ 4), a następnie naciśnij ESC, aby kontynuować grę. Symbol ☹ pokazuje, że obie strony grają w odwrotnym kierunku niż normalne. Pamiętaj, że oznaczenia współrzędnych na kwadratach należy teraz pominąć, np. kwadrat oznaczony „C3” jest traktowany jako f6.

6.4 Ustawianie pozycji (#)

Możesz ustawić specjalną pozycję na planszy, np. problem szachowy z gazety. Aby to zrobić, zacznij od wybrania SET UP z menu głównego (§ 4). Dolny wiersz zawiera wtedy:

- Symbol koloru □ lub ■
- Symbol #, „miga”, co oznacza, że komputer znajduje się w „trybie konfiguracji”.

- Symbol rodzaju sztuki
- Współrzędne kwadratu, w którym element można wstawić lub usunąć.

Gdy komputer jest w „trybie konfiguracji”, możesz wykonać dowolną z następujących czynności:

- Aby usunąć kawałek z kwadratu: Naciśnij kwadrat, a następnie naciśnij ESC.
- Aby wyczyścić całą tablicę: Naciskaj ▲ lub ▼, aż w dolnym wierszu pojawi się komunikat Wyczyść? (Alternatywnie naciśnij pusty kwadrat i ESC.) Następnie naciśnij ENTER.
- Aby wybrać rodzaj elementu do wstawienia: Naciskaj ▲ lub ▼, aż żądany element pojawi się w dolnym wierszu.
- Aby zmienić kolor (□/■): Naciśnij SWAP.
- Aby wstawić kawałek bieżącego koloru (i typu): Naciśnij żądany kwadrat, a następnie naciśnij ENTER.

Po wstawieniu króla król tego samego koloru jest automatycznie usuwany z poprzedniego kwadratu. Po zakończeniu pozycji upewnij się, że bieżący kolor jest taki sam, jak strona, która wykona następny ruch. Następnie:

- Aby wyjść z trybu „konfiguracji”: Naciśnij ▲ lub ▼, aż w dolnym wierszu pojawi się komunikat Ready? (gotowy?) Następnie naciśnij ENTER. Możesz teraz grać z nowej pozycji - wykonaj ruch lub naciśnij SWAP, aby poinstruować komputer, aby to zrobił.

Jeśli gra jest niemożliwa z pozycji, którą skonstruowałeś, wyświetlacz pokazuje ??? a komputer pozostaje w trybie „konfiguracji”. Naciśnięcie przycisku HELP może dać dalsze wyjaśnienia - na przykład może brakować króla lub gracza, którego kolejka ma się poruszyć, może dać czek. Możesz zmodyfikować pozycję, aby była legalna. Jeśli zamiast tego chcesz go porzucić, naciskaj ▲ lub ▼, aż w dolnym wierszu zostanie wyświetlony komunikat Cancel (Anuluj) ? Następnie naciśnij ENTER, aby powrócić do menu głównego (§ 4).

Uwaga: Nie można zamykać z elementem wstawionym w trybie „konfiguracji”. Aby zbudować pozycję, w której możliwy jest castling, możesz zacząć od nowej pozycji w grze i zostawić królów i wieżyczki, podczas gdy inne elementy są układane indywidualnie.

6.5 Opcje

Możesz dostosować różne parametry po wybraniu OPTIONS z menu głównego (§ 4). Wyświetla pierwszą pozycję w „Podmenu Opcje”. Naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby wyświetlić wszystkie elementy:

SOUND (DŹWIĘKI) patrz § 6.5.1

STYLE (STYL) patrz § 6.5.2

CONT. patrz § 6.5.3 (= kontrast wyświetlacza LCD)

REF. patrz § 6.5.4 (= tryb „Sędzia”)

(LANGUAGE) JĘZYK patrz § 6.5.5

TUTOR (NAUCZYCIEL) patrz § 6.5.6

Aby wybrać element, wyświetl go i naciśnij ENTER. (ESC wraca do poprzedniego menu - § 4.)

6.5.1 Dźwięki

Aby zmienić głośność komunikatów głosowych i sygnałów dźwiękowych:

1. Wybierz DŹWIĘKI z podmenu Opcje (§ 6.5).
2. Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić 4 ustawienia. Głośność 3 jest najgłośniejsza. Jeśli wybrano wartość 0, komputer działa cicho.
3. Naciśnij ENTER, gdy wyświetlony zostanie żądany poziom głośności.
4. Naciśnij dwukrotnie ESC, aby wznowić odtwarzanie.

Gdy dźwięk jest wyłączony (0), komputer wyświetla BŁĄD w dolnym wierszu zamiast wydawać „dźwięk błędu”. Naciśnij dowolny kwadrat na planszy, aby usunąć ten komunikat.

6.5.2 Styl

Aby ustawić styl szachowy komputera:

1. Wybierz STYL z podmenu Opcje (§ 6.5).
2. Użyj ↑ lub ↓, aby wyświetlić 5 stylów: Normalny, Aktywny, Agresywny, Bardzo pasywny, Pasywny.
3. Naciśnij ENTER, gdy wyświetlony zostanie żądany styl.
4. Naciśnij dwukrotnie ESC, aby wznowić odtwarzanie.

6.5.3 Kontrast LCD

Aby zmienić kontrast:

1. Wybierz CONT. z podmenu Opcje (§ 6.5).
2. Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić 10 ustawień kontrastu.
3. Naciśnij ENTER, gdy wyświetlony zostanie żądany kontrast.
4. Naciśnij dwukrotnie ESC, aby wznowić odtwarzanie.

6.5.4 Tryb Refree „Sędzia”

W trybie „sędziego” komputer umożliwia grę dla obu stron. (Na przykład możesz grać przeciwko przyjacielowi - komputer będzie po prostu działać jako „sędzia”, sprawdzając, czy ruchy są legalne, i ogłaszając wynik itp.) Aby włączyć lub wyłączyć ten tryb:

1. Wybierz REF. z podmenu Opcje (§ 6.5).
2. Naciśnij ENTER, aby przełączyć między 0 a 1.
3. Naciśnij dwukrotnie ESC, aby wznowić odtwarzanie.

W trybie „sędziego” nie ma podpowiedzi (§ 6.1) ani komunikatów „nauczyciela” (§ 6.5.6).

6.5.5 Język


Aby zmienić język wiadomości:

1. Wybierz JĘZYK z podmenu Opcje (§ 6.5).
2. Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić dostępne języki (angielski i niemiecki).
3. Naciśnij ENTER, gdy wyświetlony zostanie żądany język.
4. Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby powrócić do gry.

6.5.6 Nauczyciel

Funkcja „Nauczyciela” zwraca uwagę na słabe ruchy i ostrzega przed zagrożeniami komputera. Możesz określić stopień pomocy, jaki chcesz uzyskać dzięki tej funkcji, w następujący sposób:

1. Wybierz TUTOR z podmenu Opcje (§ 6.5).
2. Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić trzy różne ustawienia.
3. Naciśnij ENTER, gdy wyświetlone zostanie żądane ustawienie.
4. Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby powrócić do gry.

Jeśli wybrano ustawienie 1: Wyświetlany jest symbol , a komputer powie „Jesteś pewien?” jeśli uważa, że twój ostatni ruch jest błędem. Następnie możesz wykonać dowolną z następujących czynności:

- Naciśnij WHY dla wyjaśnienia, np .:
 - „Mógłbyś mnie matować”.
 - „Mogę bezpiecznie wziąć tą część.”
 - „Możesz wygrać część wartą 3 pionki”.
- Naciśnij WHY? ponownie, aby powiedzieć komputerowi że przegapiłeś ruch
- Naciśnij ▼ i cofnij się (patrz § 6.2).
- Naciśnij ESC, aby twój ruch stał.

Jeśli wybrano ustawienie 2: „mortar board” jest wyświetlana „miga”. Oprócz wskazywania błędów komputer powie „Uważaj!” jeśli jego ostatni ruch stanowi zagrożenie. Następnie możesz nacisnąć WHY? dla wyjaśnienia, np. „obawiam się szat-mat”

Drugie naciśnięcie WHY? ujawnia zagrożony ruch. Gdy będziesz gotowy, naciśnij ESC i kontynuuj grę.

Wybierz ustawienie 0, jeśli chcesz grać bez komunikatów „nauczyciela”.

7. Zasady szachowe

Zasady gry w szachy znajdują się w książce „SZKOŁA SZACHOWA KARPOVA”. Znajdziesz tam również 100 opisanych ćwiczeń, które są zawarte w komputerze.

8. Informacje dotyczące utylizacji

a) Produkt



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

b) Akumulatory



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

Pozbywanie się tych elementów w odpadach domowych jest prawnie zabronione.

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

9. Dane techniczne

PRODUKT: komputer szachowy z wyświetlaczem LCD, zasilany bateriami opcjonalnie zasilany z adaptera sieciowego M811

MODEL NR: M806

BATERIE: 3 x R6 / LR6 (AA), 1,5 V.

UWAGA: Ten produkt nie jest chroniony przed ładunkami elektrostatycznymi, silnym promieniowaniem elektromagnetycznym lub innymi zakłóceniami elektrycznymi, ponieważ nieprawidłowe działanie w wyniku tych warunków nie jest krytyczne. W przypadku awarii możesz użyć przycisku RESET na spodzie urządzenia, aby przywrócić urządzenie do normalnej pracy i rozpocząć nową grę.

Ten produkt spełnia wymagania dyrektywy WE 2014/30 / WE (dyrektywa EMC).

Zastrzega się modyfikację specyfikacji (szczególnie w odniesieniu do postępu technicznego) i wyklucza się błędy. Niniejsza instrukcja obsługi została starannie opracowana, a jej zawartość dokładnie sprawdzona pod kątem dokładności. Jeżeli mimo wszelkich oczekiwań instrukcje te zawierają błędy, nie będzie to stanowić podstawy do roszczeń. Niniejsza instrukcja obsługi, w tym jej fragmenty, nie może być powielana bez uprzedniej pisemnej zgody.

Prawa autorskie © 2018, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Niemcy.

10. Gwarancja, serwis i import

Skontaktuj się ze sklepem, w którym kupiłeś ten przedmiot.

Import i koncepcja autorstwa

MILLENNIUM 2000 GmbH

Heisenbergbogen 1 (Dornach)

85609 Aschheim

Niemcy

+49 2773 7441 222

<http://www.conrad.pl>