



Sakkgép
ChessGenius
M810

Használati- és játékútmutató

TARTALOMJEGYZÉK

1. Fontos információk	3
1.1 Biztonsági tudnivalók	3
1.2 Tudnivalók az elemek kezeléséről.....	3
1.3 Tudnivalók a tisztításról	4
1.4 Tudnivalók a hálózati tápegységgel való üzemeltetésről	4
1.5 A csomag tartalma	4
1.6 A játékfigurák használata	4
1.7 A készülék leírása	5
1.8 A gombok és funkciók	5
2. Mielőtt belekezd	6
2.1 Elemek behelyezése	6
2.2 Nyelv kiválasztása	7
2.3 Be- és kikapcsolás	7
2.4 A kijelző megvilágítása	7
3. Játék a számítógéppel	8
3.1 Általános tudnivalók.....	8
3.2 Különleges lépések.....	8
3.3 Információk a számítógép gondolkodási folyamatáról (INFO)	8
3.4 Új játszma kezdése (NEW).....	9
3.5 Tippek (HINT).....	9
3.6 Lépések visszavonása vagy újrajátszása (↶ / ↷)	9
3.7 Súlyó funkció (HELP)	9
4. A főmenü	10
4.1 Nehézségi fokozatok (STUFE).....	10
4.2 Alternatív lépések (NXT BEST).....	11
4.3 A sakktábla megfordítása (INVERT).....	11
4.4 Sakkóra be/ki (CLOCK).....	12
4.5 Elemzési mód (ANALYSE)	12
4.6 Különleges funkciók (OPTIONS)	12
4.6.1 Nyelv (LANGUAGE).....	13
4.6.2 Hangerő (SOUNDS).....	13
4.6.3 TUTOR (tanár)	13
4.6.4 Takarékos (ECO)	14
4.6.5 Kontraszt (CONTR.)	14
4.7 Állás megadása (SET UP)	14
5. Ártalmatlanítás.....	15
6. Garancia, szerviz és import	16
7. Műszaki specifikáció.....	16

1. Fontos információk

Kérjük, a készülék használatbavétele előtt teljes mértékben olvassa el az alábbi biztonsági útmutatásokat és a használati útmutatót, vegye figyelembe ezek tartalmát és a készülékkel együtt későbbi használat céljára őrizze meg ezeket. Amennyiben a készüléket másik felhasználónak továbbadja, akkor ezt az útmutatót is adja tovább.

1.1 Biztonsági tudnivalók

Kérjük, vegye figyelembe, hogy ez a termék a 2009/48/EK irányelv értelmében nem gyerekjáték. Ha megengedi gyermekeinek a készülék használatát, mutassa be nekik megfelelően, és ügyeljen arra, hogy a készüléket csak rendeltetésszerűen használják.

FIGYELMEZTETÉS! A készülék mágneseket vagy mágneses alkatrészeket tartalmaz. Az emberi testben egymást vagy más fémes tárgyat magukhoz vonzó mágnesek súlyos vagy akár halálos sérülést okozhatnak. Mágnes lenyelése vagy belégzése esetén azonnal kérje orvos tanácsát.

- A csomagolás zacskóit és fóliáit tartsa távol csecsemőktől és kisgyermekektől, mert fulladásveszély áll fenn!
- A károsodás elkerülése érdekében ne tegye ki a készüléket hőhatásnak, pl. fűtőtesten, vagy közvetlen napsugárzás alatt, és semmilyen nedvesség hatásának.
- Az üzemzavarok elkerülése érdekében ne üzemeltesse a készüléket olyan készülék közvetlen közelében, amely mágneses teret vagy elektromágneses sugárzást hoz létre, mint például a televízió, hangszórók, rádiótelefonok, wifi-berendezések stb.
- Semmi esetre se nyissa fel a készüléket, az nem tartalmaz semmilyen karbantartást igénylő alkatrészt. Hibás működés esetén forduljon a szervizhez a megadott címen.

1.2 Tudnivalók az elemek kezeléséről

- **VIGYÁZAT!** Szakszerűtlen elemcsere esetén robbanásveszély állhat fenn. A használt elemek ártalmatlanítása csak az útmutató szerint történhet!
- Nem újratölthető elemeket nem szabad tölteni. Robbanásveszély!
- Tölthető elemeket csak felnőttek felügyelete alatt szabad tölteni.
- A tölthető elemeket a töltés előtt ki kell venni a játékból.
- Az elemek mindegyikét egyszerre kell kicserélni.
- Az elemeket mindig helyes polaritással helyezze be (a + pólust a + érintkezőhöz, a - pólust a - érintkezőhöz)!
- Különböző elemtípusokat vagy új és használt elemeket nem szabad együtt használni.
- Alkáli- és normál elemek (cink-szén) valamint tölthető elemek nem használhatók vegyesen.
- Az elemeket kisgyermekektől tartsa távol, ne dobja tűzbe, ne zárja rövidre vagy szerelje szét.
- Szükség esetén tisztítsa meg az elem és készülék érintkezőit a behelyezés előtt.
- Az elemek csatlakozóérintkezőit soha nem szabad rövidre zárni.
- Az elemeket ne tegye ki szélsőséges körülményeknek, pl. ne tegye fűtőtestre, közvetlen napsugárzásra! Fokozott kifolyásveszély!
- A lemerült elemeket haladéktalanul távolítsa el a készülékből. Fokozott kifolyásveszély!
- Kerülje az érintkezést bőrrel, szemmel és nyálkahártyával. Elemfolyadékkal való érintkezés esetén az érintett helyeket azonnal öblítse le bőséges, tiszta vízzel, és haladéktalanul forduljon orvoshoz.
- Hosszabb használaton kívüli időszak esetén az elemeket el kell távolítani a készülékből.
- Az elemek behelyezését és cseréjét csak felnőttek végezhetik.

1.3 Tudnivalók a tisztításról

- A készülék felületét szükség esetén csak enyhén megnedvesített kendővel tisztítsa, és ügyeljen arra, hogy ne hatoljon be nedvesség a készülékbe.
- Ne használjon oldószereket vagy más agresszív vagy súroló tisztítószer, mert különben a felület és a feliratozás megsérülhet.

1.4 Tudnivalók a hálózati tápegységgel való üzemeltetésről

A ChessGenius hálózati tápegységgel is üzemeltethető.

Csak az M811 adaptert használja, amely opcionális tartozékként kapható a Millennium 2000 GmbH kínálatában, a www.computerchess.com címen

A csatlakozóaljzat a készülék alján, nagyjából az ENT gomb magasságában található.

Az adapter jellemzői a következők: Kimenet: 5 V DC, 0,6 A

Vegye figyelembe a következő útmutatást a hálózati adapter használata során:

- A dugaszolóaljzat a készülék közelében és könnyen elérhető távolságban legyen.
- A készülék ne legyen összekapcsolva az ajánlottnál több áramforrással.
- A csatlakozóérintkezőket nem szabad rövidre zárni.
- Tisztítás előtt feltétlenül válassza le a hálózati tápegységet az áramellátásról.
- Rendszeresen ellenőrizze a termék és a hálózati tápegység esetleges sérüléseit, és ne használja tovább őket, ha sérültek. Soha ne nyissa fel.
- Tartsa be a hálózati adapteren esetlegesen található biztonsági utasításokat.

1.5 A csomag tartalma

A csomagolás a következő alkotórészeket tartalmazza:

- 1 ChessGenius Exclusive sakkgép
- 16 fehér sakkfigura
- 16 fekete sakkfigura
- 3 R6 elem, „AA” méret, 1,5 V
- 1 használati és játéktáblátmutató
- 1 garanciajegy

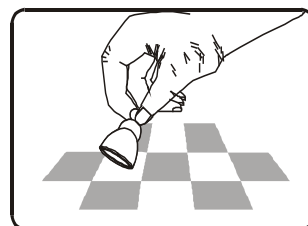
Kérjük, a kicsomagolás után haladéktalanul ellenőrizze a tartalom hiánytalanságát és az esetleges szállítási sérüléseket, és kifogás esetén forduljon ahhoz a kereskedőhöz, akitől a terméket megvásárolta.

1.6 A játékfigurák használata

A játékfigurák felállíthatók a készülék játéktábláján. A figurák a beépített mágnesek révén a játéktáblához tapadnak, és védve vannak elcsúszás és feldőlés ellen.

A lépés beviteléhez nyomjon az ujjával vagy a játékfigura élével a megfelelő mezőre.

A lépések bevitele mindig úgy történik, hogy először az indulási mezőt, majd utána a célmezőt nyomjuk meg. A hibás bevitt (nem lehetséges vagy nem megengedett lépések) megfelelő hibaüzenet vagy egy bűgő készülékhang jelzi.



A sakksfigurákban található mágnesek nem feltétlenül szükségesek ahhoz, hogy a sakkgéppel játszani lehessen. Ha egy játékszűrő talpából kiesik a mágnes, a szűrőt teljesen normálisan tovább használhatja; a sakkgép továbbra is helyesen fog működni.

1.7 A készülék leírása

A **ChessGenius** sakkgép a játékszűrők felállítására és a lépések bevitelére egy 64 nyomásérzékeny mezőt tartalmazó játéktáblával, valamint az állás, a lépések és további információk ábrázolására egy LCD-kijelzővel rendelkezik. A játék kiválasztása és a készülék kezelése az LCD kijelző mellett balra és jobbra lévő két gombcsoporttal történik.



1.8 A gombok és funkcióik



Be-, illetve kikapcsolja a sakkgépet. A sakkgép kikapcsolásakor az aktuális játék mentésre kerül, és későbbi időpontban tovább folytatható.



Be- vagy kikapcsolja a kijelző megvilágítását.

HINT

A megnyomása esetén a számítógép egy lépést javasol.

MOVE

A játszma kezdetén nyomja meg a **MOVE** gombot, ha azt szeretné, hogy a számítógép kezdjen.

A játék során a számítógép cserél Önnel (azaz az Ön helyén játszik). Ha a sakkgép éppen „gondolkodik”, a **MOVE** megnyomása ezt megszakítja.

INFO

A számítógép „gondolkodási folyamatával” kapcsolatos különféle információkat jelenít meg.

NEW

Új sakkpartit kezd (és befejezi az előző játékot)

CL

Az angol „Clear” kifejezést jelöli, és különféle funkciókat lát el: Egy gombnyomás visszavonása, egy választómenü elhagyása, a kijelzőn megjelenített kép váltásának megszakítása. (A **CL** megnyomásával végrehajtható továbbá egy lépés is az érzékelőmező megnyomása nélkül.)



A ⇐ gombbal ezenkívül a sakkjátszma során visszavonhat egy vagy több lépést. A menüben a ⇐ használatával lehet felfelé haladni az egyes oszlopok között.



A ⇒ segítségével visszavont lépések játszhatók le újra. A menüben a ⇒ használatával lehet lefelé haladni az egyes oszlopok között.

MENU

A Főmenüt nyitja meg, ahol különböző különleges funkciók választhatók ki.

- HELP** A kijelzőn keresztül futó üzenetet mutat, információkkal arról, hogy milyen lehetőségek állnak az Ön rendelkezésére. A **HELP** ezen kívül azt is mutathatja, hogy egy adott fugurával milyen engedélyezett lépések tehetők.
- ENT** Az angol „Enter” (= bevitel) kifejezés megfelelője. Kiválasztja a pillanatnyilag kijelzett sort a menüben.

RESET gomb

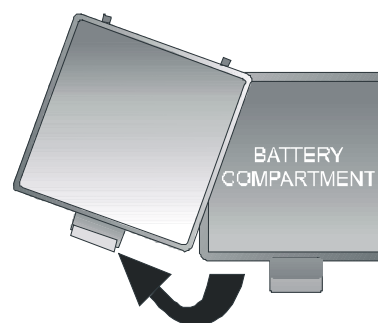
Elektrosztatikus kisülések, más elektromos interferenciák miatt, vagy elemek behelyezése után a számítógépek néha nem működnek helyesen. *Ha ez történne, akkor toljon egy vékony tárgyat a RESET-nyílásba a komputer alján és nyomja a nyílásba kb. 1 másodpercig.* A RESET nyílását a készülék alsó oldalán találja, nagyjából az ON/OFF gomb alatt. Ezen keresztül a számítógép visszaállításra, a memória törlésre kerül, és a számítógép ismét visszatér a normális üzemhez.

MEGJEGYZÉS: Ez a termék nem védett elektrosztatikus töltés, erős elektromágneses sugárzás és más elektromos interferenciák hatása ellen, mert a hibás működés ilyen körülmények között nem kritikus. Hibás működés esetén a készülék az alján található reset-gommbal ismét visszaállítható a normális üzembe és új játszma kezdhető.

2. Mielőtt belekezd

2.1 Elemek behelyezése

1. Fektesse a készüléket felső oldalával lefelé egy sima felületre. Így látja az elemtartó rekeszt a készülék alsó oldalán.
2. Nyissa ki az elemtartó rekeszt. Ehhez meg kell nyomni hüvelykujjal a műanyagdarabot, és ezután fel kell hajtani az elemtartó rekesz fedelét.
3. Helyezzen be 3 darab R6/LR6 (AA) elemet a rekesz alján látható jelölésnek megfelelően.
4. Ügyeljen a helyes polaritásra, az elem pozitív pólusának egyeznie kell az elemtartó rekeszben lévő „+” jelöléssel.
5. Csupja be az elemtartó rekesz fedelét.
6. Nyomja meg egyszer egy vékony tárggyal (pl. egy iratkapocs végével) a RESET gombot a készülék hátoldalán. A készülék hangjelzéssel jelzi az üzemszű állapotot.



Ha az elemek helyesen vannak behelyezve, a sakkgép hangjelzést ad. Ezt követően az LCD-kijelzőn a sakkiparti alapállása jelenik meg. Az alsó sorban ezenkívűl a „**Deutsch**” szónak kell villognia. Igény szerint állítson be egy másik nyelvet a 2.2. részben leírtak szerint. Az **ENT** gomb megnyomását követően megkezdődhet a játék; a kijelzőn a „**Dein Zug**” (Ön lép) felirat látható, és a számítógép készen áll a játékra.

Megjegyzések:

- Ha a kijelző sötét marad, állítsa vissza a sakkgépet még egyszer a készülék alján található lévő RESET gomb megnyomásával. Ellenőrizze az elemek működőképességét is, és hogy helyesen vannak-e berakva.
- Ha az elemek veszítenek a töltésűkből, akkor az LCD-kijelző alsó sorában néhány másodpercig a # szimbólum villog. Ebben az esetben az elemeket a lehető leghamarabb ki kell cserélni.

2.2 Nyelv kiválasztása

A sakkgép a következő 7 nyelv egyikén tudja megjeleníteni az üzeneteit:

Nyelv	Kijelzőn látható felirat
Német	Deutsch
Angol	English
Francia	Français
Olasz	Italiano
Spanyol	Español
Holland	Nederlds
Orosz	Русский

Ha a készülék első bekapcsolását követően nyelvet szeretne választani, nyomja meg addig a ⇐ vagy ⇒ nyíl gombot, amíg a kívánt nyelv meg nem jelenik, majd ezután nyomja meg az **ENT** gombot. A kijelzőn a következő jelenik meg: „**Dein Zug**” (Ön lép). Most már elkezdhet egy sakkpartit. (A készülék kikapcsolásakor a legutoljára kiválasztott nyelvet menti a rendszer.)

2.3 Be- és kikapcsolás



Bekapcsoláshoz nyomja meg a **Be/Ki** gombot.

A sakkgép az elemek kímélése érdekében normális esetben automatikusan kikapcsol, ha néhány percig nem használja. Az aktuális játék mentésre kerül a sakkgép kikapcsolásakor, és későbbi időpontban tovább folytatható.

2.4 A kijelző megvilágítása



Ez a gomb a kijelző megvilágításának be és kikapcsolására szolgál. Ha a gombokat és a játékmezőt 1 percen keresztül nem nyomják meg, akkor a világítás automatikusan kikapcsol, hogy kímélje az elemeket. A következő lenyomásra a világítás ismét bekapcsol.

3. Játék a számítógéppel

3.1 Általános tudnivalók

A lépései beviteléhez nyomjon az ujjával vagy a játékgépgal élével a megfelelő mezőre. Az LCD-kijelző a sakkjátszóban elfoglalt aktuális pozíciót mutatja.

Az új játékot választhatóan a játékgép vagy Ön kezdheti. Ha azt szeretné, hogy a számítógép kezdjen, nyomja meg a **MOVE** (lépés) gombot a játszma kezdetekor. Az LCD-kijelző bal alsó sarkában látható szimbólum (□ vagy ■) azt mutatja, hogy melyik oldal (fehér vagy fekete) következik játékra.

A kijelzőn megjelenő „**Dein Zug**” (Ön lép) felirat mindig egyértelműen jelzi, hogy Ön következik.

A táblán minden egyes mező *koordinátái* meg vannak adva, pl. **A1, B2** stb.

Ezek a koordináták megjelennek az LCD-kijelző alsó sorában, ha egy lépés bejelentésre vagy kivitelezésre kerül.

Példa: A játékgép **E7**-ről **E5**-re húzza a gyalogot. Az alsó sorban ekkor a következő jelenik meg:

♟ **E7 E5**

Az **E7** koordináta és az a gyalog, amelyik az LCD kijelzőnek ezen a mezőjén áll, „villognak”. Nyomja meg a mezőt a játéktáblán, hogy felemelje a gyalogot. Most az **E5** „villog” és a gyalog az **E7** és az **E5** között „ugrik”. Nyomja meg az **E5** mezőt, hogy letegye oda a gyalogot.

(Alternatívaként: A CL gomb lenyomásával a figurát a célmezőre (ebben a példában az E5) állíthatja anélkül, hogy meg kellene nyomnia az érzékelőmezőt. Figyeljen azonban oda arra, hogy az állás a sakkjátszóban és az LCD-kijelzőn mindig egyező maradjon.)

Amikor a játékgép „gondolkodik”, az LCD-kijelző alsó sorában egy forgó „homokóra” látható. Nyomja meg a **MOVE** gombot, ha félbe akarja szakítani a játékgépet, és kényszeríteni akarja, hogy a lépését azonnal végezze el. Ha Ön van soron, és megnyomja a **MOVE** gombot, a játékgép végzi el a következő lépést (tehát oldalt cserél Önnel).

Hibás lépés: Ha Ön sakkozás közben megkísérli egy nem engedélyezett lépés kivitelezését, háromszoros hangjelzés hallatszik, hogy felhívja a figyelmét a hibára.

3.2 Különleges lépések

Sakktáblázat: A sakktáblázat csipogó hangok sorozata jelzi. A kijelzőn a „+” szimbólum jelenik meg (sakk).

Sáncolás: Lépjen először a királlyal; a játékgép felszólítja utána Önt, hogy lépjen a bástyával.

En passant ütés: Lépjen az ütő gyaloggal, és nyomja meg ezután a leütendő gyalog mezőjét (ahogy az LCD-kijelző jelzi).

Gyalog átváltása: Lépjen a gyaloggal a szokásos módon a célmezőre, és ekkor megjelenik a kijelzőn egy „villogó” vezér. Ha inkább egy másik figurára cserélné be, akkor a ⇐ vagy ⇒ gombok segítségével választhatja ki a kívánt figurát. Ha az LCD-kijelző a kívánt figurát mutatja, nyomja meg az átváltás mezőjét, vagy nyomja meg az **ENT** gombot.

3.3 Információk a számítógép gondolkodási folyamatáról (INFO)

Miközben a számítógép éppen számol, vagy az éppen játszott sakklépést mutatja, az **INFO** gomb ismételt lenyomásával információk sorát jelenítheti meg. A kijelzőn eközben az „i” betű (mint információ) villog.

1 x INFO: Állás értékelése

0.50 = A számítógép 0,50 gyalognyi előnnyel rendelkezik

-1.00 = A számítógép 1,00 gyalognyi hátránnyal rendelkezik

Buch = A legutóbbi lépés a számítógép mentett nyitásokat tartalmazó könyvéből

származik

2 x INFO: Számítás mélysége és az elemzett lépések száma

Példa: **8 15/39** A ChessGenius eddig 8 fél lépés (azaz 4 fehér és 3 fekete lépés) mélységben számolt, és ennek keretében 39 lehetséges lépésből 15 lépést elemzett

3 x INFO: Fő variáns

A számítógép által kiszámított fő variáns (azaz a legvalószínűbbnek vélt következmény) első lépését jeleníti meg.

Az **INFO** gomb további lenyomása ennek a fő variánsnak a további lépéseit jeleníti meg (legfeljebb 7 fél lépés mélységben).

Az **INFO** újabb lenyomására az LCD-kijelző visszatér az állás értékeléséhez.

CL: Törli az **INFO** kijelzett tartalmát, és visszatér a normál játékhoz.

3.4 Új játszma kezdése (NEW)

Egy új játszma elindításához nyomja meg a **NEW** (= Új) gombot. A kijelző a „**Sicher ?**” (Biztos benne?) kérdést teszi fel. A megerősítéshez nyomja meg az **ENT** gombot, az elutasításhoz és a folyamatban lévő játszmához történő visszatéréshez pedig nyomja meg a **CL** gombot.

3.5 Tippek (HINT)

Ha azt szeretné, hogy a számítógép lépést javasoljon Önnek, akkor nyomja meg egyszerűen a **HINT** gombot. A ChessGenius javaslata kb. 6 másodpercig lesz látható az LCD-kijelzőn.

Eldöntheti, hogy követi-e a javaslatot vagy sem.

3.6 Lépések visszavonása vagy újrajátszása (↵ / ⇒)

Ha vissza szeretné vonni az utolsó lépését, akkor nyomja meg a ↵ gombot. A kijelző ekkor jelzi, hogy meg kell nyomni a megfelelő villogó mezőket. Ha legutóbb egy figura ütése történt, akkor természetesen ezt vissza kell állítani, és meg kell nyomni a megfelelő mezőt.

Ez az eljárás tetszőleges alkalommal végrehajtható a sakklépések egész sorozatának visszavonásához. Ezután a játék a normál módon folytatható, vagy a **MOVE** gomb megnyomásával kezdeményezheti, hogy a számítógép megtegy a lépését.

A visszavont lépéseket újra végre lehet hajtani a ⇒ gomb megnyomásával. Itt is meg kell nyomni a megfelelő mezőket, és vissza kell állítani a figurákat.

3.7 Súlyó funkció (HELP)

A legtöbb helyzetben, ha megnyomja a **HELP** (súlyó) gombot, egy üzenet a kijelzőn elmagyarázza, hogy mit tehet következőként. Ha ismét el szeretné rejteni az üzenetet, nyomja meg a **CL** gombot.

Ha Ön következik, és megnyomja a **HELP** gombot, akkor egy vagy több sakktábla „villogni” kezd az LCD sakktábláján. A jelzett figurákkal hajthat végre megengedett lépéseket.

4. A főmenü

Ha megnyomja a **MENU** gombot, megjelenik a főmenü első opciója. A ⇐ vagy ⇒ gomb ismételt megnyomásával sorban megjelenítheti az összes opciót:

LEVEL (fokozat)	A játékfokozat kiválasztása
NXT BEST	Alternatív lépések megjelenítése
INVERT (megfordítás)	A sakktábla megfordítása
CLOCK (óra)	A sakkóra megjelenítése
ANALYSIS (elemzés)	A sakkállás elemzése
OPTIONS (opciók)	További különleges funkciók kiválasztása
SET UP (állás)	Állás megadása

Egy opció kiválasztásához jelölje ki a kívánt opciót a ⇐ vagy ⇒ gombbal, majd nyomja meg az **ENT** gombot. Ha a **CL** gombot nyomja meg, az előző kijelzéshez jut vissza.
A funkciók bővebb leírását a következőkben találja.

4.1 Nehézségi fokozatok (STUFE)

1. Így tudja változtatni a nehézségi fokozat beállítását:
2. Válassza ki a főmenüben a „**LEVEL**” opciót, és nyomja meg az **ENT** gombot.
3. Nyomja meg ismételten a ⇒ vagy ⇐ gombot, hogy sorban megjelenjenek a különböző nehézségi fokozatok.
4. Nyomja meg az **ENT** gombot, ha a kívánt fokozat látható a kijelzőn.

34 különböző fokozatból lehet választani, amelyek 4 kategóriára vannak felosztva.

9 „Spaß” (Szórakozás) fokozat kezdőknek: Ezeknél a fokozatoknál a számítógép szándékosan hibát vét, hogy a játékos könnyebben legyőzhesse (A „Spaß1” a legalacsonyabb fokozat és a „Spaß 9” a legmagasabb).

10 fokozat egy lépésenkénti átlagos gondolkodási idővel: A ChessGenius a lépéseit a rögzített átlagidőn belül hajtja végre. A következő fokozatok állnak rendelkezésre:
0 Sek. (másodperc) (= azonnal), 1 Sek., 2 Sek., 3 Sek., 5 Sek., 10 Sek., 15 Sek., 30 Sek., 1 Min., 2 Min. / lépés

Az utolsó esetben ez azt jelenti, hogy a számítógépnek 20 lépésre összesen 40 perce van.
A számítógép alapértelmezésben lépésenként 1 másodpercre van beállítva.

9 fokozat játékonkénti összidővel (Countdown Levels): Minden játékosnak a meghatározott teljes gondolkodási időn belül kell megtennie az összes lépését. Az ⌚ szimbólum mutatja, hogy időkorlátos játék (villámparti vagy gyors parti) kerül lejátszásra. Az fennmaradó gondolkodási idő az LCD-kijelzőn jelenik meg, és visszafelé halad 0-ig.
A sakkóra lejártakor a kijelzőn a következő látható:

— : — : —

A játék igény esetén ennek ellenére is folytatható, csak lépjen az egyik figurával, és játsszon tovább a megszokott módon. A következő fokozatok állnak rendelkezésre:
2 Min., 3 Min., 5 Min., 10 Min., 15 Min., 20 Min., 25 Min., 30 Min., 1 Std. (óra) / játék

6 tornafokozat: Ezen a fokozaton a visszaszámláló sakkóra a parti végéig vagy a következő időkontrollig hátralévő időt mutatja. (A játék igény szerint itt is folytatható az időkorlát átlépését követően is.)

Az első tornafokozatok az úgynevezett „Fischer sakkórát” használják.

Turn. 1 (1. torna) A parti kezdetén mindkét játékos 5 perc gondolkodási időt kap. Minden megjátszott lépést követően a sakkóra időtartama 3 másodperc gondolkodási idővel bővül. Ha a visszaszámlálás 0-ra ér, a játékos veszített.

Turn. 2 (2. torna) A parti kezdetén mindkét játékos 25 perc gondolkodási időt kap. Minden megjátszott lépést követően a sakkóra időtartama 10 másodperc gondolkodási idővel bővül.

Turn. 3 (3. torna) A parti kezdetén mindkét játékos 1 óra gondolkodási időt kap. Minden megjátszott lépést követően a sakkóra időtartama 30 másodperc gondolkodási idővel bővül.

A következő két tornafokozatot „Sudden Death” (azonnali halál) módban játsszák.

Turn. 4 (4. torna) Mindkét játékosnak az első 30 lépést 1 óra alatt kell végrehajtania. Ezt követően további 30 percet kapnak a parti hátralévő részére.

Turn. 5 (5. torna) Mindkét játékosnak az első 40 lépést 2 óra alatt kell végrehajtania. Ezt követően további 30 percet kapnak a parti hátralévő részére.

A hatodik tornafokozat „klasszikus” időkontrollt használ, a korábbi sakktornákon megszokott módon.

Turn. 6 (6. torna) Mindkét játékosnak az első 40 lépést 2 óra alatt kell végrehajtania. Ezt követően további 60 percet kapnak minden további 20 lépésre.

Megjegyzés: Kérjük, olvassa el az ECO funkcióval kapcsolatos fejezetet, lásd: 4.6.4. Ennek jelentős hatása van a játék nehézségére.

4.2 Alternatív lépések (NXT BEST)

A Főmenü **NXT BEST** menüpontjának kiválasztásával, és az **ENT** megnyomásával lehetősége van a számítógéppel megjelenített a legutóbbi lépésének egy alternatíváját.

Először (ahogy a kijelző is mutatja) vissza kell vonni a számítógép legutóbbi lépését. Ezután a ChessGenius megkezdi a számítást, és kijátssza a lépést, amelyet a második legjobbként értékelt. Ez a folyamat tetszés szerinti alkalommal megismételhető, így megismerheti a harmadik, negyedik stb. legjobb lépést.

4.3 A sakktábla megfordítása (INVERT)

Ha a fekete figurákkal játszik, érdemes lehet megfordítani a sakktáblát.

Válassza ehhez a Főmenü **INVERT** (megfordítás) opcióját, és nyomja meg az **ENT** gombot a játék folytatásához. A kijelzőn a következők jelentése:

INVERT –	A fehér alulról felfelé játszik
INVERT ✓	A fekete alulról felfelé játszik

A■ szimbólum azt jelzi, hogy mindkét fél fordított irányban játszik. Ne feledje, hogy ilyenkor a mezők koordinátaadatait figyelmen kívül kell hagyni, mivel a **C3** mezőt a rendszer úgy kezeli, mint az **F6** mezőt.

4.4 Sakkóra be/ki (CLOCK)

Normál esetben a sakkóra **h:mm:ss** formátumban jeleníti meg az időt, amikor a ChessGenius a lépését számítja. A standard kijelzés kikapcsolásához válassza az **CLOCK** (óra) opciót a Főmenüben, és nyomja meg az **ENT** gombot.

Így a számítógép gondolkodási ideje alatt a következő kijelzett információk fognak váltakozni:

- (1) Állás értékelése
- (2) Számítás mélysége és az elemzett lépések száma
- (3) A fő variáns első lépése
- (4) Sakkóra

Tekintse meg ezzel kapcsolatban a 3.3. szakaszban található információkat.

4.5 Elemzési mód (ANALYSE)

Elemzési módban a játékos hajthatja végre mindkét fél (fehér és fekete) lépéseit, és a kijelzőn folyamatos információkat kaphat a számítógépnek a sakktábla aktuális mezőjére vonatkozó számításairól.

Válassza ehhez a Főmenü **ANALYSIS** (elemzés) opcióját, és nyomja meg az **ENT** gombot a játék folytatásához. A kijelzőn a © szimbólum jelzi, hogy a kiválasztás sikeres volt. Az elemzési mód a kijelző első helyén látható váltakozva táguló és összehúzódó fekete téglalap alapján mindig jól felismerhető.

A megjelenített információk pontosan megfelelnek az előző, 4.4. szakaszban bemutatottaknak.

Ezek az opciók tetszőleges sakkhelyzetek elemzésére, valamint sakkfeladatok (például matt 3 lépésben) megoldására használhatók. Ehhez először meg kell adnia a kívánt állást (lásd a 4.7. szakaszt). A számítógép ezután hosszabb ideig számol, és bizonyos idő elteltével többnyire megjeleníti a helyes megoldás lépéseit az elemzési kijelzőn.

Megjegyzés: A **MOVE** gomb megnyomásával az elemzési mód befejeződik, és a játék a megadott helyzettel a normál módon folytatható.

4.6 Különleges funkciók (OPTIONS)

Válassza ehhez először a Főmenü **OPTIONS** (opciók) menüpontját, és erősítse meg az **ENT** gomb megnyomásával.

Végül egy opció kiválasztásához jelölje ki a kívánt opciót a ⇐ vagy ⇒ gombbal, majd nyomja meg az **ENT** gombot. (Ha a **CL** gombot nyomja meg, az előző kijelzéshez jut vissza.)

Ebben a „váltakozó” almenüben a következő funkciók választhatók ki:

LANGUAGE (nyelv)	7 különböző nyelv közül lehet választani
SOUNDS (hangerő)	A hangerő beállítása
TUTOR (tanár)	Hibajelzések be-/kikapcsolása
ECO (takarékos)	Csökkentett elemhasználat be-/kikapcsolása
CONTR. (kontraszt)	A kijelző kontrasztjának beállítása

Egy opció kiválasztása után a **CL** gomb megnyomásával térhet vissza ebbe az almenübe, a **CL** gomb ismételt lenyomására pedig a Főmenübe jut vissza, ahol a normál módon folytathatja a játékot. A ChessGenius speciális funkcióinak bővebb leírását a következőkben találja.

4.6.1 Nyelv (LANGUAGE)

Így tudja módosítani a megjelenítés nyelvének beállítását:

1. Válassza ki az almenüben a „**LANGUAGE**” (nyelv) opciót, és nyomja meg az **ENT** gombot.
2. Nyomja meg ismételten a $\Rightarrow$ vagy $\Leftarrow$ gombot, hogy sorban váltakozva megjelenjenek a lehetséges nyelvek.
3. Nyomja meg az **ENT** gombot, ha a kívánt nyelv látható a kijelzőn.
4. A **CL** gombot kétszer megnyomva térjen ezután vissza a játékhoz.

Nyelv	Kijelzőn látható felirat
Német	Deutsch
Angol	English
Francia	Français
Olasz	Italiano
Spanyol	Español
Holland	Nederlds
Orosz	Русский

4.6.2 Hangerő (SOUNDS)

Így tudja módosítani a hangerő beállítását:

1. Válassza ki az almenüben a „**SOUNDS**” (hangerő) opciót, és nyomja meg az **ENT** gombot.
2. Nyomja meg ismételten a $\Rightarrow$ vagy $\Leftarrow$ gombot a hangerő csökkentéséhez vagy növeléséhez (3 = a leghangosabb, 0 = teljesen néma)
3. Nyomja meg az **ENT** gombot, ha a kívánt hangerő látható a kijelzőn.
4. A **CL** gombot kétszer megnyomva térjen ezután vissza a játékhoz.

4.6.3 TUTOR (tanár)

A számítógép egy „tanár funkcióval” van ellátva, amely figyelmezteti Önt a lehetséges gyenge vagy hibás lépésekre. A funkció a következő módon aktiválható:

1. Válassza ki az almenüben a „**TUTOR**” (tanár) lehetőséget, és nyomja meg az **ENT** gombot, aminek hatására a kijelzőn a „**TUTOR ✓**” felirat jelenik meg.
2. A **CL** gombot kétszer megnyomva térjen ezután vissza a játékhoz.
3. A **TUTOR** üzemmód jelöléséhez egy apró „talársapka” szimbólum jelenik meg a kijelzőn.

Ha a ChessGenius úgy látja, hogy az Ön utolsó lépése hiba volt, a kijelzőn felteszi a „**SURE ?**” (Biztos benne?) kérdést.

Ebben az esetben a következő lehetőségei vannak:

- A ChessGenius által szándékozott válasz megtekintéséhez nyomja meg a **HINT** gombot. A kijelzőn megjelenik a számítógép ellenlépése, amelyet az állás értékelése követ.
- Ha a lépését mégis végre szeretné hajtani, nyomja meg az **ENT** gombot.
- Ha vissza szeretné vonni a (gyenge) lépését, akkor nyomja meg a $\Leftarrow$ gombot. A komputer felteszi a „**BACK ?**” (Visszalép?) kérdést. A szándéka megerősítéséhez nyomja meg az **ENT** gombot, és vonja vissza a lépését (a kijelzőn mutatott módon) a sakktáblán.
- Ezután végrehajthat egy másik, remélhetőleg jobb lépést.

Megjegyzés: A Spaß 1 - 9 (Szórakozás 1 - 9) fokozatok esetében a **TUTOR** (tanár) funkció alapvetően mindig be van kapcsolva (még akkor is, ha a kijelző ennek az ellenkezőjét mutatja).

4.6.4 Takarékos (ECO)

Amikor az **ECO** (takarékos) funkciót kikapcsolja, a ChessGenius a lépéseit akkor is elemzi, amikor nem ő következik (úgy viselkedik tehát, mint egy emberi ellenfél). Ebben az esetben a játék nehézsége jelentősen nőhet másrésről azonban megemelkedik az áramfogyasztás, így az elemek kevesebb ideig tartanak.

A kijelzőn a következők jelentése:

ECO ✓	A számítógép nem végez számítást, amikor nem ő következik
ECO –	A számítógép további gondolkodási időhöz jut, amíg Ön gondolkodik

Megjegyzés: A Spaß 1 - 9 (Szórakozás 1 - 9) fokozatok esetében az **ECO** (takarékos) funkció alapvetően mindig be van kapcsolva (még akkor is, ha a kijelző ennek az ellenkezőjét mutatja).

4.6.5 Kontraszt (CONTR.)

Az LCD-kijelző 10 különböző kontrasztbeállítással rendelkezik. Ezeket így választhatja ki:

- (1) Válassza ki az almenüben a „**CONTR.**” lehetőséget, és nyomja meg az **ENT** gombot.
- (2) Nyomja meg ismételten a $\Rightarrow$ vagy $\Leftarrow$ gombot az LCD kontrasztjának csökkentéséhez vagy növeléséhez (9 = a maximum)
- (3) Nyomja meg az **ENT** gombot, ha a kívánt szám látható a kijelzőn.
- (4) A **CL** gombot kétszer megnyomva térjen ezután vissza a játékhoz.

4.7 Állás megadása (SET UP)

Felállíthatja a sakkfigurákat egy meghatározott állásban a táblán, hogy például egy sakkeladványt állítson be az újságból. Ehhez válassza ki először a főmenüben a **SET UP** (állás) opciót, és erősítse meg az **ENT** gomb megnyomásával.

A kijelző bal oldalán látható # szimbólum azt jelenti, hogy a számítógép „felállítási módban” van. Ekkor a következő lehetőségei vannak:

- **Teljes sakktábla törlése:** Nyomja meg a $\Leftarrow$ gombot, amelynek hatására az alsó sorban megjelenik a „**CLEAR BD?**” (Törli?) felirat. Nyomja meg ezután az **ENT** gombot a sakktábla teljes kiürítéséhez.
- **Figuratípus kiválasztása:** Nyomja meg ismételten a $\Rightarrow$ vagy $\Leftarrow$ gombot, amíg az alsó sorban meg nem jelenik a kívánt szimbólum.

Példa a fehér gyalogra: ?? = ♖

- **Szín választása:** A **MOVE** gomb megnyomásával válthat a □ vagy ■ színszimbólum között az ennek megfelelő fehér vagy fekete figurák megadásához.
- **Figura felhelyezése:** Az érzékelőtábla kívánt mezőjét megnyomva helyezze el a kiválasztott sakkfigurát.
- **Mező törlése:** A sakktábla egyik mezőjének megnyomásával törölheti az azon található sakkfigurát.
- **Állás megadásának megszakítása:** Nyomja meg a **CL** gombot, és amikor a kijelzőn az „**READY?**” (Megszakítja?) feliratot látja, erősítse meg az **ENT** gomb megnyomásával. A **CL** ismételt lenyomásával visszatérhet a korábbi játékhoz.
- **Állás megadásának befejezése:** Miután minden kívánt figurát felállított, nyomja meg ismételten a $\Rightarrow$ vagy $\Leftarrow$ gombot, amíg az alsó sorban meg nem jelenik a „**READY ?**” (Kész?) felirat. Ezután erősítse meg a megadott állást az **ENT** gombbal, és hagyja el az Állás megadása módot.

- Ekkor tovább játszhat az Ön által megadott állásból, vagy a **MOVE** gomb megnyomásával a számítógépnek adhatja át az első lépést.

Fontos megjegyzések: A számítógép nem fogja elhagyni az Állás megadása módot, ha az Ön által megadott helyzetet **szabálytalanként** érzékeli. Több ilyen eset is lehetséges, például:

- Egy játékos nem rendelkezik királlyal, vagy egynél több királlyal rendelkezik
- Az egyik király sakkban áll, és a másik oldal következik lépésre
- Egy gyalog az első vagy a nyolcadik sorban áll
- Az egyik fél több mint 16 figurával rendelkezik

Ebben az esetben vagy javítania kell a hibás helyzetet, vagy a **CL** és az **ENT** megnyomásával meg kell szakítania az állás megadását.

Megjegyzés: A „felállítási módban” táblára helyezett figurákkal alapvetően nem lehetséges a sáncolás. Ha olyan állást szeretne felépíteni, amelyben a sáncolásra lehetőség van, kiindulhat az alapállásból, és a királyt és a bástyákat a saját mezőjükön hagyva átrendezheti a többi figurát a kívánt módon.

5. Ártalmatlanítás



A csomagolóanyagokat környezettudatosan, az erre való gyűjtőhelyeken ártalmatlanítsa.



Az elemeket nem szabad a háztartási hulladékkal együtt ártalmatlanítani. Minden fogyasztót jogszabály kötelez arra, hogy az elemek szabályszerűen legyenek a meghatározott gyűjtőhelyen, pl. az elemeket eladó kereskedésben ártalmatlanítva.



A 2012/19 EK-irányelvnek megfelelően a készüléket élettartama végén szabályszerűen kell ártalmatlanítani. Ennek során a készülékben lévő hasznosítható anyagok újrahasznosításra kerülnek, és nem terhelik a környezetet. Közelebbi felvilágosításért forduljon a helyi hulladékhasznosítási vállalathoz vagy az önkormányzathoz.

6. Garancia, szerviz és import

A garancia feltételeit, a garancia érvényesítésének folyamatát, valamint a további szervizinformációkat a berendezéshez külön mellékelt garanciakártya tartalmazza. Probléma esetén forduljon a szervizhez a megadott címen. Ha a garanciajegyet nem találja meg, akkor forduljon telefonon vagy a honlapunkon keresztül a Németországban lévő irodánkhoz:

Hotline Deutschland: ☎ 0800 – 64 55 366	Hotline Österreich: ☎ 0800 – 28 18 29	Hotline Schweiz: ☎ 0800 – 83 51 28
MILLENNIUM 2000 GmbH Servicecenter Reiherstrasse 2 D-35708 Haiger	☎ +49 (0)2773 7441 222 ✉ +49 (0)2773 7441 221 ✉ support@millennium2000.de	

Importálás és koncepció:

**MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim, Németország**

7. Műszaki specifikáció

TERMÉK:	ChessGenius sakkgép LCD-kijelzővel, Elemről vagy hálózati adatterről üzemeltethető
CIKKSZÁM:	M810
ELEMEK:	3 x R6/LR6 (AA, ceruza), 1,5 V
HARDVER:	ARM Cortex M4 (32 bites) mikroprocesszor 512 K flash memória és 160 K RAM

MEGJEGYZÉS: Ez a termék nem védett elektrosztatikus töltés, erős elektromágneses sugárzás és más elektromos interferenciák hatása ellen, mert a hibás működés ilyen körülmények között nem kritikus. Hibás működés esetén a készülék az alján található Reset gombbal ismét visszaállítható a normális üzembe és új játszma kezdhető.

Ez a termék megfelel az elektromágneses összeférhetőségre vonatkozó 2004/108/EU irányelvek követelményeinek.

A specifikációk módosításának – különösen a műszaki továbbfejlesztéssel összefüggésben, – és a tévedés jogát fenntartjuk.

Ez a kezelési útmutató odafigyeléssel készült, és tartalmának helyességét ellenőriztük. Ha ennek ellenére hibák fordulnak elő benne, ez nem szolgáltat jogalapot a készülékkel kapcsolatos reklamációra. **A jelen kezelési útmutató sokszorosítása, akár kivonatos formában is, előzetes írásos engedély nélkül tilos.**

Copyright © 2019, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim.