

# Υπολογιστής σκάκι ChessGenius (M810) Εγχειρίδιο χρήστη

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Σημαντικές πληροφορίες .....	
.....	
1.1 Υποδείξεις ασφαλείας .....	
.....	
1.2 Σημειώσεις για το χειρισμό μπαταριών .....	
1.3 Σημειώσεις για τον καθαρισμό .....	
.....	
1.4 Περιεχόμενα συσκευασίας .....	
..... 4	
1.5 Χρησιμοποιώντας τα πιόνια του σκακιού .....	
.....	
1.6 Περιγραφή της συσκευής .....	
.....	
1.7 Τα κουμπιά και οι λειτουργίες τους .....	
.....	
2. Πριν ξεκινήσετε .....	
.....	
2.1 Τοποθέτηση μπαταριών .....	
.....	
2.2 Επιλογή της γλώσσας .....	
.....	
2.3 Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση .....	
.....	
2.4 Οθόνη οπίσθιου φωτισμού .....	
.....	
3. Παίζοντας εναντίον του υπολογιστή .....	
.....	
3.1 Γενική .....	
.....	
3.2 Ειδικές κινήσεις .....	
.....	

3.3 Πληροφορίες σχετικά με τη διαδικασία της σκέψης του υπολογιστή (INFO)	.....
3.4 Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι (NEO)	.....
3.5 Συμβουλές (ΥΠΟΔΕΙΞΗ)	.....
3.6 Αναίρεση ή να επαναλάβουν τις κινήσεις ( / )	.....
3.7 λειτουργία Βοήθειας (HELP)	.....
4. Το κύριο μενού	.....
4.1 Επίπεδο δυσκολίας (LEVEL)	.....
4.2 Εναλλακτικές κινήσεις (NXT BEST)	.....
4.3 Αντιστροφή σκακιέρα (INVERT)	.....
4.4 Σκάκι ρολόι on / off (CLOCK)	.....
4.5 Λειτουργία Ανάλυση (ΑΝΑΛΥΣΗ)	.....
4.6 Ειδικές λειτουργίες (ΕΠΙΛΟΓΕΣ)	.....
4.6.1 ΓΛΩΣΣΑΣ	.....
4.6.2 ήχους (επίπεδο έντασης)	.....
4.6.3 TUTOR	.....
4.6.4 ECO	.....
4.6.5 ANTIΘΕΣΗ	.....
Λειτουργία 4.7 Ρύθμιση (UP SET)	.....
5. Διάθεση	.....
6. Εγγύηση, εξυπηρέτηση και την εισαγωγή	.....
7. Οι τεχνικές προδιαγραφές	.....
.....	16

## 1. Σημαντικές πληροφορίες

Πριν χρησιμοποιήσετε τη συσκευή, διαβάστε τις παρακάτω υποδείξεις ασφαλείας και τις οδηγίες λειτουργίας

εντελώς, και να δώσουν προσοχή σε αυτά. Παρακαλείστε να αποθηκεύσετε αυτό το εγχειρίδιο χρήσης της συσκευής, έτσι ώστε να μπορείτε να ανατρέξετε σε αυτό αργότερα αν χρειαστεί. Εάν αργότερα δώσει αυτή τη συσκευή σε έναν άλλο χρήστη, παρακαλούμε επίσης να τους δώσει αυτό το εγχειρίδιο.

### 1.1 Υποδείξεις ασφαλείας

Παρακαλείστε να σημειώσετε ότι αυτό το προϊόν δεν είναι παιχνίδι του παιδιού κατά την έννοια της οδηγίας 2009/48 / ΕΚ. Αν εσύ αφήσετε τα παιδιά σας να χρησιμοποιήσετε τη συσκευή, να αναθέσει τους αναλόγως και να διασφαλιστεί ότι η συσκευή χρησιμοποιείται μόνο ως προορίζονται.

**ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!** Αυτή η συσκευή περιέχει μαγνήτες ή μαγνητικά εξαρτήματα. Στο ανθρώπινο σώμα, μαγνήτες ότι έλκονται μεταξύ τους ή με μεταλλικά αντικείμενα μπορεί να προκαλέσει σοβαρές ή ακόμη και θανατηφόρες, οι τραυματισμοί. Σε περίπτωση που Οι κατάποσης ή εισπνοής μαγνητών, συμβουλευτείτε αμέσως ένα γιατρό.

- Κρατήστε τα σακούλες συσκευασίας και την ταινία μακριά από μωρά και μικρά παιδιά, καθώς υπάρχει κίνδυνος ασφυξία!
- Για να αποφευχθεί ζημιά, μην εκθέτετε τη συσκευή σε θερμότητα, π.χ. από θερμαντικά σώματα ή από την άμεση το φως του ήλιου, και μην το εκθέτετε σε οποιοδήποτε είδος υγρασίας.
- Για να αποφύγετε δυσλειτουργίες, μην χρησιμοποιείτε τη συσκευή πάνω ή κοντά σε συσκευές που δημιουργούν μαγνητικά πεδία ή ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία, όπως για παράδειγμα τις τηλεοράσεις, τα μεγάφωνα, κινητά και ασύρματα τηλέφωνα, συσκευές WiFi κλπ
- Μην ανοίγετε τη συσκευή κάτω από οποιοδήποτε συνθήκες. Δεν περιέχει εξαρτήματα. Σε η περίπτωση δυσλειτουργίας, επικοινωνήστε με τη διεύθυνση των υπηρεσιών που απαριθμούνται.

### 1.2 Σημειώσεις για το χειρισμό μπαταριών

- **ΠΡΟΣΟΧΗ!** Κίνδυνος έκρηξης εάν οι μπαταρίες δεν έχουν αντικατασταθεί σωστά. Οι χρησιμοποιημένες μπαταρίες πρέπει να είναι μόνο απορρίπτονται σύμφωνα με τις οδηγίες!
- Μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να επαναφορτιστούν. Κίνδυνος έκρηξης!
- Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να επαναφορτιστούν μόνο υπό την επίβλεψη ενηλίκου.
- Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από τη συσκευή πριν επαναφορτιστούν.
- Πάντα να αντικαθιστάτε όλες τις μπαταρίες ταυτόχρονα.
- Κατά την τοποθέτηση των μπαταριών, τηρείτε πάντα τη σωστή πολικότητα! (+ Στο +, - στο -)

- Διαφορετικοί τύποι μπαταριών ή καινούριες και μεταχειρισμένες μπαταρίες δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται μαζί.
  - Μην αναμιγνύετε αλκαλικές και κανονικές μπαταρίες (ψευδαργύρου-άνθρακα) και επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
  - Κρατήστε τις μπαταρίες μακριά από μικρά παιδιά. Μην πετάτε τις μπαταρίες στη φωτιά, βραχυκύκλωμα αυτούς ή να τους χώρια.
  - Εάν είναι απαραίτητο, καθαρίστε μπαταρίας και της συσκευής επαφές πριν τοποθετήσετε τις μπαταρίες.
  - Τα κλιπ βύσμα της μπαταρίας δεν πρέπει να είναι βραχυκυκλωμένο.
  - Μην εκθέτετε τις μπαταρίες σε ακραίες συνθήκες, όπως π.χ. καλοριφέρ ή άμεσο ηλιακό φως! Αυξημένος κίνδυνος διαρροές!
  - Αφαιρέστε πλήρως αποφορτισμένες μπαταρίες από τη συσκευή αμέσως. Αυξημένος κίνδυνος διαρροών!
  - Αποφύγετε την επαφή με το δέρμα, τα μάτια και τους βλεννογόνους. Σε περίπτωση επαφής με το υγρό της μπαταρίας, ξεπλύνετε αμέσως τις πληγείσες περιοχές με άφθονο καθαρό νερό και αμέσως μετά επικοινωνήστε με ένα γιατρό.
  - Αφαιρέστε τις μπαταρίες από τη συσκευή όταν δεν θα είναι σε χρήση για μεγάλες χρονικές περιόδους.
  -
- Οι μπαταρίες θα πρέπει να εισαχθεί και να αντικατασταθεί μόνο από ενήλικες.

---

#### σελίδα 4

4

#### 1.3 Σημειώσεις για τον καθαρισμό

- Εάν απαιτείται, καθαρίστε μόνο επιφάνεια της συσκευής με ένα ελαφρώς υγρό πανί, και βεβαιωθείτε ότι δεν υγρασία μπορεί να διεισδύσει μέσα στη συσκευή.
- Μην χρησιμοποιείτε διαλυτικά ή άλλα επιθετικά ή λειαντικά καθαριστικά, καθώς αυτά μπορεί να βλάψουν το επιφάνειες και γράμματα συσκευής.

#### 1.4 Περιεχόμενα συσκευασίας

Το πακέτο περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- 1 ChessGenius υπολογιστή σκάκι
- 16 λευκά πιόνια
- 16 μαύρα κομμάτια σκακιού
- 3 μπαταρίες R6, μεγέθους AA, 1.5 V

Εγχειρίδιο • 1 χρήστη

Κάρτα • 1 εγγύησης

Μετά την αποσυσκευασία, ελέγξτε τα περιεχόμενα για την πληρότητα και τυχόν ίχνη βλάβης που

θα μπορούσαν να έχουν συμβεί κατά τη μεταφορά. Σε περίπτωση προβλήματος, παρακαλούμε επικοινωνήστε αμέσως με τον αντιπρόσωπο από όπου αποκτήσατε το προϊόν.

### 1.5 Χρησιμοποιώντας τα πιόνια του σκακιού

Τα πιόνια μπορούν να τοποθετηθούν επί της επιφάνειας της συσκευής.

Χάρη στους ενσωματωμένους μαγνήτες, τα κομμάτια κολλήσει στο παιχνίδι του σκάφους και έτσι προστατεύονται από μικρή ολίσθηση ή ανατροπή.

Για να εισάγετε μια κίνηση, πιέστε το κατάλληλο τετράγωνο με το δάχτυλό σας.

Κινήσεις εισάγονται πάντα πιέζοντας πρώτα το αρχικό τετράγωνο και

στη συνέχεια στο τετράγωνο στόχο. Λανθασμένες καταχωρήσεις (αδύνατες ή απαράδεκτες κινήσεις) υποδεικνύεται με ένα κατάλληλο μήνυμα σφάλματος ή έναν θόρυβο βόμβο εκπέμπεται από τη συσκευή.

---

## σελίδα 5

5

### Περιγραφή 1.6 Συσκευή

Ο υπολογιστής σκάκι **ChessGenius** διαθέτει ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με 64 ευαίσθητο στην πίεση τετράγωνα

η οποία να τοποθετήσετε τα κομμάτια και να τεθεί παίζει κινήσεις. Διαθέτει επίσης μια οθόνη LCD που δείχνει την

κατάσταση και τη θέση της να παίζουν κομμάτια, καθώς και την παροχή περαιτέρω πληροφοριών. Δύο ομάδες

κουμπιά, βρέθηκε στα αριστερά και δεξιά της οθόνης LCD, χρησιμοποιούνται για την επιλογή παιχνιδιών και τη λειτουργία του η συσκευή.

### 1.7 Τα κουμπιά και οι λειτουργίες τους

Αλλάζει τον υπολογιστή σκάκι ή να απενεργοποιήσετε. Όταν ο υπολογιστής είναι απενεργοποιημένος, η τρέχουσα

το παιχνίδι αποθηκεύεται και έτσι μπορεί να συνεχιστεί σε μεταγενέστερο χρονικό σημείο.

Αλλάζει ο φωτισμός της οθόνης on / off.

ΣΤΟΙΧΕΙΟ

Ζητά τον υπολογιστή για να προτείνουν μια κίνηση.

ΚΙΝΗΣΗ

Πατήστε το **MOVE** εάν, κατά την έναρξη του παιχνιδιού, θέλετε ο υπολογιστής να ξεκινήσει το παιχνίδι.

Εάν πατηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο υπολογιστής παίρνει σειρά σας αντ 'αυτού.

Όταν ο υπολογιστής

είναι «σκέφτεται», **MOVE** να σταματήσει.

INFO

Εμφανίζει διάφορες πληροφορίες για «διαδικασία της σκέψης» του υπολογιστή.

ΝΕΟΣ

Αρχίζει μια νέα παρτίδα σκάκι (και τελειώνει το προηγούμενο παιχνίδι).

CL

Μικρή για «Διαγραφή», και έχει διάφορες λειτουργίες: μπορεί να αναιρέσετε μια καταχώρηση γίνεται με τη χρήση του

κουμπιά, βγείτε από ένα μενού επιλογής ή να διακόψετε την κύλιση στην οθόνη. (Πατώντας **CL** μπορεί επίσης να

πραγματοποιήσει μια κίνηση χωρίς να χρειάζεται να πατήσετε τα πεδία αισθητήρα.)

Με , μπορείτε να αναιρέσετε μία ή περισσότερες κινήσεις που γίνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Σε ένα μενού, πιέζοντας που κινείται προς τα πάνω μέσα από τα διάφορα αντικείμενα.

Με , μπορείτε να επαναλάβετε τις κινήσεις που έχουν αναιρεθεί.

Σε ένα μενού, πιέζοντας θα κινείται προς τα κάτω μέσα από τα διάφορα αντικείμενα.

**MENΟΥ**

Καλεί το κύριο μενού, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να επιλέξετε διάφορες ειδικές λειτουργίες.

**ΒΟΗΘΕΙΑ**

Τρέχει ένα μήνυμα στην οθόνη, σας παρέχουμε πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές που είναι

στη διάθεσή σας. **HELP** μπορεί επίσης να σας δείξει που κινεί ένα ορισμένο κομμάτι επιτρέπεται να

μάρκα.

**ΩΡΛ**

Σύντομη για "Enter". Αυτό το κουμπί επιβεβαιώνει την καταχώρηση εμφανίζεται εκείνη τη στιγμή σε ένα μενού.

**Κουμπί επαναφοράς**

Μερικές φορές, λόγω των ηλεκτροστατικών φορτίων, άλλα είδη ηλεκτρικών παρεμβολών ή μετά την τοποθέτηση

μπαταρίες, οι υπολογιστές δεν λειτουργούν σωστά. Σε περίπτωση που συμβεί αυτό, πιέστε ένα λεπτό αντικείμενο στην **RESET**

---

## σελίδα 6

6

άνοιγμα στη βάση του υπολογιστή και πιέστε στο άνοιγμα για περίπου 1 δευτερόλεπτο. η **ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ**

άνοιγμα μπορεί να βρεθεί στην κάτω πλευρά της συσκευής, κάτω από το κουμπί **ON / OFF**.

Αυτό επαναφέρει το

υπολογιστή, έτσι ώστε η μνήμη του είναι απενεργοποιημένο και ο υπολογιστής επανέλθει σε κανονική λειτουργία.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Αυτό το προϊόν δεν προστατεύεται από τις επιπτώσεις των ηλεκτροστατικών φορτίων, ισχυρή

ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία ή άλλες ηλεκτρικές παρεμβολές, όπως δυσλειτουργία, ως αποτέλεσμα αυτών των

συνθήκες δεν είναι κρίσιμη. Σε περίπτωση δυσλειτουργίας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί **RESET** στη συσκευή του

κάτω για να ρυθμίσετε τη συσκευή επανέλθει σε κανονική λειτουργία και να αρχίσει ένα νέο παιχνίδι.

## **2. Πριν ξεκινήσετε**

### **2.1 Τοποθέτηση μπαταριών**

1. Τοποθετήστε τη συσκευή ανάποδα πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια. Εσύ θα

δείτε τώρα τη θήκη των μπαταριών στο κάτω μέρος του συσκευής.

2. Ανοίξτε τη θήκη της μπαταρίας. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε το πλαστικό καρτέλα με τον αντίχειρά σας και στη συνέχεια ανασηκώστε ανοίγετε την μπαταρία διαμέρισμα κάλυμμα.

3. Τοποθετήστε τις μπαταρίες 3 R6 / LR6 (AA), στη βάση της μπαταρίας διαμέρισμα, δίνοντας προσοχή στην επισήμανση.

4. Βεβαιωθείτε ότι έχετε παρατηρήσει τη σωστή πολικότητα. Οι μπαταρίες "θετικούς πόλους «+» πρέπει να συμφωνεί με την επισήμανση στη θήκη της μπαταρίας.

5. Κλείστε τη θήκη της μπαταρίας για μια ακόμη φορά.

6. Πιέστε μία φορά με ένα λεπτό αντικείμενο (π.χ. το άκρο ενός συνδετήρα) μέσα στο άνοιγμα επαναφοράς στην κάτω πλευρά της συσκευής. Αυτό, στη συνέχεια, εκπέμπει έναν ήχο για να δείξει ότι είναι έτοιμη για λειτουργία.

Ο υπολογιστής σκάκι ηχεί μόλις έχουν τοποθετηθεί σωστά οι μπαταρίες. Η οθόνη LCD Στη συνέχεια δείχνει τη θέση εκκίνησης για ένα παιχνίδι σκάκι. Η λέξη «**Deutsch**» (αναβοσβήνει) θα πρέπει τώρα να ορατό στην κάτω γραμμή. Αφού πατήσετε το πλήκτρο **ENT**, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει. Η οθόνη λέει «**Play**».

Ο υπολογιστής είναι έτοιμο.

#### **Σημείωση:**

- Εάν η οθόνη δεν ανάβει, επαναφέρετε τον υπολογιστή σκάκι και πάλι πατώντας το **RESET** κουμπί στην κάτω πλευρά του. Επίσης, ελέγξτε ότι οι μπαταρίες είναι λειτουργική και ότι έχουν τοποθετηθεί σωστά.
- Όταν οι μπαταρίες εξαντλούνται, το σύμβολο # αναβοσβήνει για μερικά δευτερόλεπτα στην κάτω γραμμή της οθόνης LCD. Οι μπαταρίες θα πρέπει στη συνέχεια να αντικατασταθεί το συντομότερο δυνατό.

---

## σελίδα 7

7

### **2.2 Επιλογή της γλώσσας**

Απεικόνιση αυτού του υπολογιστή σκάκι μπορεί να εμφανίζει μηνύματα του σε μία από τις ακόλουθες 7 γλώσσες:

#### **Γλώσσα**

#### **Εμφανίζεται στην οθόνη**

Γερμανός

Deutsch

Αγγλικά

Αγγλικά

γαλλική γλώσσα

Français

ιταλικός

italiano

ισπανικά  
Español  
Ολλανδός  
Nederlds  
ρωσικός  
SFM Διαδικτυακές

Εάν, μετά την πρώτη ενεργοποίηση της συσκευής, θέλετε να επιλέξετε γλώσσα, πατήστε ή μέχρι το επιθυμητό κείμενο

γλώσσας εμφανίζεται. Στη συνέχεια, πατήστε το κουμπί ENT για επιβεβαίωση.

Η οθόνη δείχνει τώρα: «**Play**». Τώρα μπορείτε να αρχίσετε ένα παιχνίδι σκάκι.

(Όταν ενεργοποιείτε τη συσκευή, η πιο πρόσφατα επιλεγμένη γλώσσα αποθηκεύεται.)

### **2.3 Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση**

Πατήστε το κουμπί **On / Off** για να ενεργοποιήσετε τη συσκευή.

Για να διατηρήσετε τις μπ

αταρίες, ο υπολογιστής σκάκι κλείνει όταν δεν χρησιμοποιηθεί για κάποιο χρονικό διάστημα..

Όταν ο υπολογιστής είναι απενεργοποιημένος, το σημερινό παιχνίδι αποθηκεύεται και έτσι μπορεί να συνεχιστεί

σε οποιοδήποτε σημείο στο μέλλον.

### **2.4 Οθόνη οπίσθιου φωτισμού**

Αυτό το κουμπί αλλάζει ο φωτισμός της οθόνης ή να απενεργοποιηθεί. Προκειμένου να διατηρηθούν οι μπαταρίες, η

οπίσθιου φωτισμού μετατρέπεται αυτόματα εκτός εάν, μετά από 1 λεπτό, ούτε ένα κουμπί, ούτε ένα τετραγωνικό στο ταμπλό

έχει πατηθεί. Την επόμενη φορά που ένα από αυτά έχει πατηθεί, ο οπίσθιος φωτισμός ανάβει και πάλι.

## **3. Παίζοντας εναντίον του υπολογιστή**

### **3.1 Γενικά**

Για να εισάγετε μια κίνηση, πιέστε το κατάλληλο τετράγωνο με το δάχτυλό σας η οθόνη LCD οθόνη δείχνει την τρέχουσα θέση στη σκακιέρα.

Μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε ή ο υπολογιστής ξεκινήσει ένα νέο παιχνίδι. Αν θέλετε ο υπολογιστής να ξεκινήσει,

πατήστε το πλήκτρο **MOVE** κατά την έναρξη του παιχνιδιού. Τα σύμβολα ( ή ) στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης LCD

οθόνη δείχνουν ποια πλευρά (λευκό ή μαύρο) είναι με τη σειρά του να παίξει την επόμενη.

«**Παιχνίδι**» εμφανίζεται στην οθόνη κάνει πάντα σαφές όταν είναι κίνησή σας.

Το παιχνίδι του σκάφους εμφανίζει τις συντεταγμένες του κάθε τετραγώνου, δηλαδή **A1, B2** κ.λπ.

Αυτές οι συντεταγμένες εμφανίζονται στην κάτω γραμμή της οθόνης LCD, όταν μια κίνηση ανακοινώνεται ή

διεξήχθη.

*Παράδειγμα:* Ο υπολογιστής σκάκι μετακινείται ένα από τα πιόνια του από **E7** σε **E5**. Η κάτω γραμμή της οθόνης

δείχνει τα ακόλουθα:

**E7, E5**

---



8

Η συντονίζει E7 και το πιόνι στέκεται σε αυτό το τετράγωνο του πίνακα LCD «flash».

Πατήστε το σχετικό

τετράγωνο στη σκακιέρα για να μετακινήσετε το πιόνι από αυτό. Τώρα, **E5** «αναβοσβήνει» και το πιόνι «άλματα» από **E7**

να **E5**. Τώρα πατήστε το **E5** πεδίο για να ρυθμίσετε το πιόνι εκεί κάτω.

(Εναλλακτικά: αντ 'αυτού, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο CL και τοποθετήστε το κομμάτι απευθείας πάνω στο στόχο

τετράγωνο (E5 σε αυτό το παράδειγμα) χωρίς πρώτα να πατήσετε το σχετικό πεδίο του αισθητήρα. Ωστόσο, να δώσει ιδιαίτερη

την προσοχή ότι οι θέσεις στην σκακιέρα και την οθόνη LCD πάντα ταιριάζουν.)

Όταν ο υπολογιστής «σκέφτεται», η οθόνη LCD εμφανίζει μια κλεψύδρα να γυρίζει. Πατήστε το **MOVE** αν θέλετε

να διακόψει την «σκέψη» και ως εκ τούτου, να την αναγκάσει να κάνει αμέσως την κίνησή .

Αν πατήσετε

**MOVE** όταν είναι η σειρά σας, ο υπολογιστής κάνει την επόμενη κίνηση (δηλαδή αλλάζει θέσεις με εσάς).

Λανθασμένες καταχωρήσεις: Εάν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σας, γίνει μια λάθος κίνηση ή ο υπολογιστής προσπαθήσει να κάνει μια κίνηση που δεν επιτρέπεται, ο υπολογιστής εκπέμπει μια τριπλή βουητό προκειμένου να σας ενημερώσουμε για το σφάλμα.

### 3.2 Ειδικές κινήσεις

**Ελέγξτε:** Μια σειρά από μπιπ θορύβους ανακοινώνει μια επιταγή. Στην οθόνη εμφανίζεται το σύμβολο «+» (για έλεγχο).

**Ροκέ:** μετακινήστε Πρώτα ο βασιλιάς? τότε ο υπολογιστής σκακιού σας καθοδηγεί για να μετακινήσετε τον πύργο.

**Εν παρόδω σύλληψη:** Μετακινήστε το πιόνι σύλληψη και στη συνέχεια πατήστε το τετράγωνο της πιόνι που θα είναι κατέλαβε (όπως φαίνεται στην οθόνη LCD).

**Προαγωγή πιονιού:** Μετακινήστε το πιόνι στο τετράγωνο-στόχο, ως συνήθως. Α 'αναβοσβήνει «Βασίλισσα συνέχεια εμφανίζεται στην η οθόνη. Αν προτιμάτε να μετατρέψετε το πιόνι σε ένα άλλο κομμάτι αντ 'αυτού, χρησιμοποιήστε ή για να επιλέξετε το επιθυμητό κομμάτι. Όταν το επιθυμητό κομμάτι εμφανίζεται στην οθόνη LCD, πατήστε το τετράγωνο προαγωγής ή το πλήκτρο **ENT**.

### 3.3 Πληροφορίες σχετικά με τη διαδικασία της σκέψης του υπολογιστή (INFO)

Ενώ ο υπολογιστής είναι κάνει τους υπολογισμούς του, ή εμφανίζει την κίνηση που μόλις έκανε, μπορείτε

πατήστε επανειλημμένα το κουμπί **INFO** για να δείτε μια σειρά από σχετικές πληροφορίες.

Στην οθόνη εμφανίζεται ένα

αναβοσβήνει «i» (για πληροφορίες).

**1 x INFO: αξιολόγηση Θέση**

**0.50** = Ο υπολογιστής έχει ένα πλεονέκτημα του 0,50 πιόνια

**-1.00** = Ο υπολογιστής έχει ένα μειονέκτημα 1,00 πιόνια

**Βιβλίο** = Η πιο πρόσφατη κίνηση προήλθε από το βιβλίο άνοιγμα αποθηκεύονται στον υπολογιστή

**2 x INFO: βάθος Υπολογισμός και τον αριθμό των κινήσεων που αναλύθηκαν**

Παράδειγμα: **8 15/39**

ChessGenius έχει υπολογιστεί 8 μισό-κινήσεις (δηλαδή, 4 λευκά

και 4 μαύρα κινήσεις) σε βάθος, και ανέλυσε σήμερα 15 από 39 δυνατές κινήσεις

**3 x INFO: Κύρια γραμμή**

Δείχνει την πρώτη κίνηση από ό, τι ο υπολογιστής έχει υπολογιστεί ως η κύρια γραμμή (δηλαδή

έχει

η σειρά κίνηση που θεωρείται ότι είναι το ισχυρότερο).

Επαναλαμβανόμενες πατήματα του κουμπιού **INFO** δείχνουν τις επόμενες κινήσεις σε αυτή την κύρια γραμμή (μέχρι ένα

κατ 'ανώτατο όριο 7 μισή κινήσεις).

Μετά το πάτημα του **INFO** για μια ακόμη φορά, τις αποδόσεις οθόνη LCD για την αξιολόγηση θέση

απεικόνιση.

**CL:**

Καθαρίζει την οθόνη **INFO** και επιστρέφει στο κανονικό παιχνίδι.

---

## σελίδα 9

9

### 3.4 Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι (NEO)

Για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, πατήστε το κουμπί **Νέο**. Η οθόνη ρωτά: «**Σίγουρα;**» .

Πιέστε **ENT** για να επιβεβαιώσει ή να

να ακυρώσει και να επιστρέψει στο σημερινό παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο **CL**.

### 3.5 Συμβουλές (ΥΠΟΔΕΙΞΗ)

Αν θα θέλατε να λάβετε μια άκρη από τον υπολογιστή, απλά πατήστε **υπόδειξη**. πρόταση ChessGenius είναι

εμφανίζεται στην οθόνη LCD για περίπου 6 δευτερόλεπτα.

Είστε ελεύθεροι να αποφασίσουν αν θα ακολουθήσει την πρόταση του υπολογιστή ή όχι.

### 3.6 Αναίρεση ή να επαναλάβουν τις κινήσεις ( / )

Αν θέλετε να αναιρέσετε την τελευταία σας κίνηση, πατήστε το κουμπί . Η οθόνη ανακοινώνει ότι η

αντίστοιχες πλατείες αναβοσβήνει πρέπει να πατηθεί. Εάν η τελευταία κίνηση που εμπλέκονται ένα κομμάτι που δεν σταματούν, τότε

Φυσικά, πρέπει να τοποθετείται πίσω στον πίνακα και το σχετικό τετράγωνο πατημένο.

Εάν είναι επιθυμητό, αυτή η διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί όσο συχνά θέλετε, έτσι ώστε να ξαναγίνει ένα ολόκληρο φάσμα του σκακιού

κινήσεις. Όταν τελειώσετε, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί κανονικά, ή μπορείτε να πατήσετε **το MOVE** για να

προτρέψει τον υπολογιστή να κάνει την κίνησή του.

Μπορείτε επίσης να επαναλάβετε αναιρεθεί κινήσεις πατώντας το κουμπί . Επίσης, σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να πατήσετε το κατάλληλα πεδία και ορίστε τα κομμάτια σκακιού κάτω στις σχετικές πλατείες.

#### **Λειτουργία 3.7 Βοήθειας (HELP)**

Στις περισσότερες περιπτώσεις, πατώντας το πλήκτρο **HELP** εμφανίζεται ένα μήνυμα στην οθόνη, που σας λέει τι μπορείτε να κάνετε στη συνέχεια. Πατήστε το πλήκτρο **CL** να απορρίψει το μήνυμα από την οθόνη.

Αν είναι η σειρά σας να κάνει μια κίνηση και πατήσετε **HELP**, ένα ή περισσότερα πιόνια στην οθόνη LCD

σκακίερα αρχίζουν να «flash». Επιτρεπτή κινήσεις μπορούν να γίνουν με τις επισημαίνονται κομμάτια.

#### **4. Το κύριο μενού**

Όταν πατήσετε το πλήκτρο **MENU**, η πρώτη επιλογή στο κεντρικό μενού εμφανίζεται.

Πατήστε ή να

μετακινηθείτε μέσα από το πλήρες φάσμα των επιλογών:

##### **ΕΠΙΠΕΔΟ**

Επιλέξτε το επίπεδο παιχνιδιού

##### **NXT BEST**

Εμφάνιση εναλλακτικές κινήσεις

**INVERT** Αντιστροφή η σκακίερα

##### **ΡΟΛΟΪ**

Εμφανίζεται το ρολόι σκακιού

##### **ΑΝΑΛΥΣΗ**

Αναλύστε θέση σκάκι

##### **ΕΠΙΛΟΓΕΣ**

Επιλέξτε άλλες ειδικές λειτουργίες

---

#### **σελίδα 10**

10

#### **SET UP** λειτουργία ρύθμισης

Χρησιμοποιήστε ή για να επιλέξετε την επιθυμητή επιλογή και, στη συνέχεια, πατήστε το κουμπί **ENT**. Πατήστε το πλήκτρο **CL** να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη.

Μπορείτε να βρείτε λεπτομερείς περιγραφές όλων αυτών των παρακάτω λειτουργίες.

#### **Επίπεδο 4.1 Δυσκολία (LEVEL)**

Για να αλλάξετε τη ρύθμιση του επιπέδου δυσκολίας:

(1) Από το κύριο μενού, επιλέξτε την επιλογή «**επίπεδο**» και στη συνέχεια πιέστε **ENT**

(2) Πατήστε ⇨ ή επανειλημμένα για να μετακινηθείτε μέσα από το φάσμα των επιπέδων δυσκολίας

(3) Όταν το επιθυμητό επίπεδο εμφανίζεται, πιέστε **ENT** για επιβεβαίωση

Έχετε μια επιλογή από 34 διαφορετικά επίπεδα, τα οποία χωρίζονται σε 4 κατηγορίες.

**9 «διασκέδαση» επίπεδα για αρχάριους:** Όταν ρυθμιστεί σε αυτά τα επίπεδα, ο

υπολογιστής κάνει σκόπιμα λάθη, έτσι

ότι είναι πιο εύκολο να νικήσει. ( «Fun 1» είναι ο ευκολότερος αυτών των επιπέδων και «Fun 9» είναι το πιο δύσκολο)

**10 επίπεδα με μέσο όρο «σκέφτεται» το χρόνο ανά κίνηση:** ChessGenius κάνει τις κινήσεις του εντός της

καθορίζονται μέσος χρόνος. Έχετε μια επιλογή από τα ακόλουθα επίπεδα:

Μετακίνηση 0s (= αμέσως), μετακινήστε 1s, 2s Μετακίνηση, Μετακίνηση 3s, μετακινήστε 5s, 10s Μετακίνηση, Μετακίνηση 15s, 30s Μετακίνηση,

Μετακίνηση 1m, κίνηση 2m

Έτσι, όταν χρησιμοποιείτε τη ρύθμιση 2m Μετακίνηση, ο υπολογιστής απαιτεί συνολικά 40 λεπτά για να κάνει 20 κινήσεις.

Βασική ρύθμιση του υπολογιστή είναι 1 δευτερόλεπτο ανά κίνηση.

**9 επίπεδα με συνολικό μήκος σταθερό παιχνίδι (επίπεδα αντίστροφη μέτρηση):** Κάθε παίκτης πρέπει να κάνει όλα του ή της

κινείται εντός του καθορισμένου χρονικού διαστήματος. Η σύμβολο υποδηλώνει ότι μια χρονομετρημένη αγώνα (ταχεία

παιχνίδι / blitz παιχνίδι) βρίσκεται σε εξέλιξη. Ο υπολειπόμενος χρόνος σκέψης εμφανίζεται στην οθόνη LCD, και

μετρά αντίστροφα προς το 0.

Όταν το ρολόι σκακιού έχει μετρήσει κάτω στο 0, τα ακόλουθα εμφανίζεται στην οθόνη:

--:--:--

Αν θέλετε, μπορείτε, ωστόσο, να συνεχίσετε το παιχνίδι με την απλή μετακίνηση ενός κομματιού και συνεχίζει να

παίξουν κανονικά. Έχετε μια επιλογή από τα ακόλουθα επίπεδα:

2m παιχνίδι, 3m παιχνίδι, 5m παιχνίδι, 10μ παιχνίδι, 15μ παιχνίδι, 20μ παιχνίδι, 25μ παιχνίδι, 30μ παιχνίδι, το παιχνίδι

1 ώρα

**6 επίπεδα τουρνουά:** Σε αυτά τα επίπεδα, η αντίστροφη μέτρηση του ρολογιού σκάκι δείχνει το χρόνο που απομένει για την

υπόλοιπο του αγώνα, ή μέχρι την επόμενη ελέγχου χρόνου. (Επίσης, σε αυτές τις περιπτώσεις, μπορείτε να επιλέξετε να συνεχίσετε

το παιχνίδι, ακόμη και αν έχει παρέλθει η προθεσμία).

Τα τρία πρώτα επίπεδα του τουρνουά χρησιμοποιούν τη λεγόμενη «Fischer ρολόι σκακιού».

Tourn. 1

Κατά την έναρξη του αγώνα, κάθε παίκτης λαμβάνει χρόνο σκέψης 5 λεπτά. Μετά κάθε κίνηση έπαιξε, χρόνο σκέψης 3 δευτερόλεπτα »προστίθεται στο ρολόι σκακιού. Όταν ο αντίστροφη μέτρηση φτάσει στο 0, ο παίκτης έχει χάσει.

Tourn. 2

Κατά την έναρξη του αγώνα, κάθε παίκτης λαμβάνει χρόνο σκέψης 25 λεπτά. Μετά κάθε κίνηση έπαιξε, χρόνο σκέψης 10 δευτερόλεπτα »προστίθεται στο ρολόι σκακιού.

Tourn. 3 Στην αρχή του αγώνα, κάθε παίκτης λαμβάνει το χρόνο περίσκεψης 1 ώρα. Μετά από κάθε

κινούνται έπαιξε, χρόνο σκέψης 30 δευτερόλεπτα »προστίθεται στο ρολόι σκακιού.

Τα επόμενα δύο επίπεδα τουρνουά παίζεται σε «ξαφνικό θάνατο» λειτουργία.

Tourn. 4 Κάθε παίκτης πρέπει να κάνει τις πρώτες 30 κινήσεις μέσα σε 1 ώρα. Αυτός ή αυτή στη συνέχεια λαμβάνει ένα

επιπλέον 30 λεπτά για το υπόλοιπο του αγώνα.

11

Tourn. 5 Κάθε παίκτης πρέπει να κάνει τις πρώτες 40 κινήσεις μέσα σε 2 ώρες. Αυτός ή αυτή στη συνέχεια λαμβάνει ένα

επιπλέον 30 λεπτά για το υπόλοιπο του αγώνα.

Το έκτο επίπεδο του τουρνουά χρησιμοποιεί τα «κλασικά» ελέγχου χρόνου που προηγουμένως ήταν ο κανόνας στο σκάκι τουρνουά.

Tourn. 6 Κάθε παίκτης πρέπει να κάνει τις πρώτες 40 κινήσεις μέσα σε 2 ώρες. Αυτός ή αυτή στη συνέχεια λαμβάνει ένα

επιπλέον 20 λεπτά για ένα περαιτέρω 20 κινήσεις.

#### 4.2 Εναλλακτικές κινήσεις (NXT BEST)

Επιλέγοντας **NXT BEST** στο κύριο μενού και, στη συνέχεια, επιβεβαιώνοντας με **ΩΡΛ**, μπορείτε να έχετε τον υπολογιστή

σας δείξει μια εναλλακτική λύση για την τελευταία κίνηση που έπαιξε.

Κατ' αρχάς, όπως φαίνεται στην οθόνη, θα πρέπει να ανακαλέσει την τελευταία κίνηση που έκανε ο υπολογιστής. Έπειτα

ChessGenius αρχίζει να κάνει υπολογισμούς, και παίζει την κίνηση που θεωρεί ότι είναι η δεύτερη

καλύτερη.

Μπορείτε να επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία όσο συχνά θέλετε, επιτρέποντας στον υπολογιστή να παίζει τρίτο του καλύτερο, τέταρτη καλύτερη κίνηση κλπ.

#### Σκακίρα 4.3 Αντιστροφή (INVERT)

Αν παίζετε με τα μαύρα κομμάτια σκακιού, μπορεί να είναι μια καλή ιδέα για να αντιστραφεί η σκακίρα.

Για να το κάνετε αυτό, επιλέξτε την επιλογή **INVERT** από το κύριο μενού και στη συνέχεια επιβεβαιώστε με το **ENT** για να συνεχίσετε

παιχνίδι. Η οθόνη εμφανίζει ένα από τα παρακάτω:

INVERT -

Λευκό παίζει από κάτω προς τα πάνω

INVERT

Παίζουν τα μαύρα από κάτω προς τα πάνω

Το σύμβολο δείχνει ότι και οι δύο πλευρές είναι τώρα παίζει στην αντίθετη κατεύθυνση. Να θυμίσουμε ότι στην

Στην περίπτωση αυτή, οι συντεταγμένες στις πλατείες θα πρέπει να αγνοηθεί, όπως τετράγωνο **C3** τώρα θα αντιμετωπίζεται ως **F6**,

για παράδειγμα.

#### Ρολόι 4.4 Σκάκι on / off (CLOCK)

Κανονικά, όταν ChessGenius υπολογίζει την επόμενη κίνησή της, η οθόνη του ρολογιού το σκάκι είναι σε μορφή

**h: mm: ss**. Αν θέλετε να απενεργοποιήσετε αυτό το πρότυπο οθόνη, επιλέξτε την επιλογή **CLOCK** στο κύριο μενού

και επιβεβαιώστε με το **ENT**.

Τώρα, ενώ ο υπολογιστής σκέφτεται, θα δείτε μια περιστρεφόμενη οθόνη από διαφορετικά κομμάτια

πληροφορίες:

(1)

αξιολόγηση θέση

(2)

Βάθος υπολογισμό και τον αριθμό των κινήσεων που αναλύθηκαν

(3)

Πρώτη κίνηση της κύριας γραμμής

(4)

ρολόι σκακιού

Ανατρέξτε στην ενότητα 3.3 για περισσότερες πληροφορίες.

#### **Λειτουργία 4.5 Ανάλυση (ανάλυση)**

Στη λειτουργία ανάλυσης, κινείται και για τις δύο πλευρές (λευκό και μαύρο) μπορεί να αναλυθεί, και δείχνει οθόνη

συνεχείς πληροφορίες σχετικά με τους υπολογισμούς του υπολογιστή για την τρέχουσα θέση σχετικά με το

σκακίερα.

---

#### **σελίδα 12**

12

Για να το κάνετε αυτό, επιλέξτε την επιλογή **ΑΝΑΛΥΣΗ** από το κύριο μενού και στη συνέχεια επιβεβαιώστε με **ENT**. Το σύμβολο

στην οθόνη δείχνει ότι η επιλογή ήταν επιτυχής. Ο τρόπος ανάλυσης είναι εύκολα αναγνωρίσιμα από το

επέκταση και συμβαλλόμενα μαύρο ορθογώνιο στην πρώτη θέση της οθόνης.

Οι πληροφορίες που εμφανίζονται αντιστοιχεί ακριβώς με αυτόν που περιγράφεται στην προηγούμενη παράγραφο 4.4.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την επιλογή για να αναλύσει οποιοσδήποτε θέσεις σκάκι, καθώς και για την επίλυση προβλημάτων σκακιού (όπως ματ σε 3 κινήσεις). Πρώτα απ' όλα, καθορίστε την επιθυμητή θέση (βλέπε παράγραφο 4.5). Στη συνέχεια, επιτρέπουν στο

υπολογιστή για να περάσετε ένα μεγαλύτερο χρονικό διάστημα για να εκτελέσει τους υπολογισμούς του, και μετά από ένα ορισμένο ποσό των

χρόνου, είναι συνήθως σε θέση να αποδείξει τη σωστή κίνηση λύση στην οθόνη ανάλυσης.

Σημείωση: Εάν πατήσετε το κουμπί λειτουργίας εξόδου ανάλυση **MOVE**, και το παιχνίδι μπορεί να ξαναρχίσει κανονικά

από τη θέση εισέλθει.

#### **4.6 Ειδικές λειτουργίες (OPTIONS)**

Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτά, επιλέξτε πρώτα την επιλογή **Επιλογές** από το κύριο μενού και στη συνέχεια επιβεβαιώστε με **ENT**.

Στη συνέχεια, επιλέξτε την επιθυμητή επιλογή χρησιμοποιώντας ή και πατήστε το πλήκτρο **ENT**. (Πατώντας το κουμπί **CL**

σας επιστρέφει στην προηγούμενη οθόνη.)

Η «εκ περιτροπής» υπομενού σας παρουσιάζει με τις ακόλουθες επιλογές:

## **ΓΛΩΣΣΑ**

Έχετε μια επιλογή από 7 διαφορετικές γλώσσες

### **ΗΧΟΙ**

Ρυθμίζει το επίπεδο της έντασης

### **ΠΑΙΔΑΓΩΓΟΣ**

Ενεργοποιεί τις προειδοποιήσεις σφάλματος ή απενεργοποίηση

### **ECO**

Ενεργοποιεί τη λειτουργία εξοικονόμησης μπαταρίας ή να απενεργοποιήσετε

### **CONTR.**

Ρυθμίζει την αντίθεση της οθόνης

Αφού επιλέξετε μία από αυτές τις επιλογές, πατώντας το κουμπί **CL** θα επιστρέψουμε σε αυτό το υπομενού, και

Πατώντας ξανά το πλήκτρο **CL** θα επιστρέψετε στο κύριο μενού, ώστε να μπορείτε να συνεχίσετε το παιχνίδι, όπως κανονικός. Μπορείτε να βρείτε λεπτομερείς περιγραφές των ειδικών λειτουργιών ChessGenius του παρακάτω.

#### **4.6.1 ΓΛΩΣΣΑΣ**

Για να αλλάξετε τη ρύθμιση γλώσσας της οθόνης:

- (1) Από το κύριο μενού, επιλέξτε την επιλογή «**ΓΛΩΣΣΑ**» και στη συνέχεια πιέστε **ENT**.
- (2) Πατήστε ⇨ ή repeatedly για να μετακινηθείτε μέσα από την «εκ περιτροπής» επιλογή των πιθανών γλώσσες.
- (3) Όταν η επιθυμητή γλώσσα εμφανίζεται, πιέστε **ENT** για επιβεβαίωση.
- (4) Πατήστε το πλήκτρο **CL** δύο φορές για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

### **Γλώσσα**

#### **Εμφανίζεται στην οθόνη**

Γερμανός

Deutsch

Αγγλικά

Αγγλικά

γαλλική γλώσσα

Français

ιταλικός

italiano

ισπανικά

Español

Ολλανδός

Nederlds

ρωσικός

SFM Διαδικτυακές

#### **4.6.2 ήχους (επίπεδο έντασης)**

Για να αλλάξετε τη ρύθμιση του επιπέδου έντασης:

- (1) Από το κύριο μενού, επιλέξτε την επιλογή «**ήχοι**» και στη συνέχεια πιέστε **ENT**.

(2) Πατήστε ⇨ ή επανειλημμένα για να μειώσει ή να αυξήσει το επίπεδο της έντασης (3 = δυνατότερο, 0 = σιωπηλός)

(3) Όταν το επιθυμητό επίπεδο έντασης εμφανίζεται, πιάστε **ENT** για επιβεβαίωση.

(4) Πατήστε το πλήκτρο **CL** δύο φορές για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

#### 4.6.3 TUTOR

Ο υπολογιστής έχει μια «λειτουργία δάσκαλο», το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να σας προειδοποιήσει για πιθανές αδυναμίες ή εσφαλμένες κινήσεις. Για να ενεργοποιήσετε αυτή τη λειτουργία:

(1) Από το κύριο μενού, επιλέξτε την επιλογή «**TUTOR**» και στη συνέχεια πιάστε **ENT**. Η οθόνη τώρα δείχνει «**TUTOR**».

(2) Πατήστε το πλήκτρο **CL** δύο φορές για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

(3) Ένα σύμβολο 'mortarboard' εμφανίζεται στην οθόνη για να υποδείξει ότι η λειτουργία **δάσκαλου** είναι ενεργή.

Αν ChessGenius πιστεύει ότι την τελευταία σας κίνηση ήταν ένα λάθος, η οθόνη διαβάζει, «**SURE;**» .

Στη συνέχεια, έχετε δύο επιλογές:

- Για να δείτε την πρόταση ChessGenius του, πατήστε το κουμπί **υπόδειξη**. Η οθόνη τότε δείχνει ο υπολογιστής του κίνηση αντιστάθμισης που ακολουθείται από την αξιολόγηση της θέσης.

- Εάν εξακολουθείτε να θέλετε να κάνετε την αρχική κίνησή σας, πατήστε το πλήκτρο **ENT**.

- Αν θέλετε να αναιρέσετε σας (αδύναμη) κίνηση, πατήστε το κουμπί . Ο υπολογιστής ζητά στη συνέχεια,

**'ΠΙΣΩ?'** . Για να επιβεβαιώσετε την πρόθεσή σας, πατήστε το πλήκτρο **ENT** και να αναιρέσετε την κίνησή σας (όπως φαίνεται στο οθόνη) στην πλακέτα του αισθητήρα.

- Τώρα μπορείτε να κάνετε ένα άλλο, ελπίζω καλύτερα, κίνηση.

Σημείωση: Σε επίπεδα διασκέδαση 1-9, η λειτουργία **δάσκαλου** είναι πάντα ενεργοποιημένο (ακόμα και αν η οθόνη δείχνει αλλιώς).

#### 4.6.4 ECO

Εάν ενεργοποιήσετε τη λειτουργία **ECO** off, ChessGenius υπολογίζει τις κινήσεις του ακόμα και όταν δεν είναι προς το παρόν της

στροφή. Σε τέτοιες περιπτώσεις, η δύναμη του παιχνιδιού του μπορεί να είναι σημαντικά μεγαλύτερη, αλλά από την άλλη πλευρά,

αυξάνεται η κατανάλωση ενέργειας και οι μπαταρίες δεν θα διαρκέσει για όσο διάστημα.

Η οθόνη εμφανίζει ένα από τα παρακάτω:

ECO

Ο υπολογιστής δεν κάνει υπολογισμούς όταν είναι η σειρά σας να παίξετε

ECO -

Ο υπολογιστής κερδίζει επιπλέον χρόνος υπολογισμού, ενώ είστε υπολογισμό σας τις δικές του κινήσεις

Σημείωση: Σε επίπεδα διασκέδαση 1-9, η λειτουργία **ECO** είναι πάντα ενεργοποιημένο (ακόμα και αν η οθόνη δείχνει

αλλιώς).



#### 4.6.5 ANTIΘΕΣΗ

Η οθόνη LCD έχει 10 διαφορετικές ρυθμίσεις αντίθεσης. Αυτά μπορούν να επιλέγονται ως εξής:

- (1) Από το κύριο μενού, επιλέξτε το «**CONTR.**» επιλογή και στη συνέχεια πατήστε **ENT**.
- (2) Πατήστε ⇨ ή επανειλημμένα για να μειώσει ή να αυξήσει την αντίθεση της οθόνης LCD (9 = μέγιστο)
- (3) Όταν ο επιθυμητός αριθμός εμφανίζεται, πιάστε **ENT** για επιβεβαίωση.
- (4) Πατήστε το πλήκτρο **CL** δύο φορές για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

#### 4.7 Λειτουργία Ρύθμιση (SET UP)

Μπορείτε να ρυθμίσετε τα πιόνια στο ταμπλό σε ορισμένες θέσεις, για παράδειγμα, να ανακατασκευάσει ένα σκάκι

πρόβλημα από μια εφημερίδα. Για να το κάνετε αυτό, επιλέξτε πρώτα το **στήσιμο** επιλογή από το κύριο μενού και, στη συνέχεια, επιβεβαιώστε με το **ENT**.

Το σύμβολο # στην αριστερή πλευρά της οθόνης δηλώνει ότι ο υπολογιστής είναι σήμερα σε ρύθμιση

τρόπος. Τώρα έχετε τις εξής επιλογές:

- **Καταργήστε την πλήρη σκακιέρα:** Πατήστε , η οποία θα εμφανιστεί το μήνυμα '**CLEAR BD;** » στο

συμπέρασμα. Το πατήστε το πλήκτρο **ENT** και το διοικητικό συμβούλιο θα διαγραφεί εντελώς.

- **Τύπος κομμάτι σκάκι:** Πατήστε ⇨ ή επανειλημμένα, έως ότου το επιθυμητό σύμβολο εμφανίζεται στο κάτω μέρος σειρά.

Παράδειγμα για λευκό πιόνι: ?? =

- **Επιλέξτε χρώμα:** Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο **MOVE** για να μετακινηθείτε ανάμεσα στα σύμβολα χρώματος ή , έτσι ώστε να εισέλθουν είτε τα λευκά ή μαύρα κομμάτια.

- **Ρυθμίστε τα κάτω το κομμάτι σκάκι:** Ορίστε κάτω από το επιλεγμένο κομμάτι σκάκι, εφαρμόζοντας μια μικρή πίεση, πάνω στο επιθυμητή πλατεία του διοικητικού συμβουλίου του αισθητήρα.

- **Καταργήστε ένα τετράγωνο:** Με τον ίδιο τρόπο, πατήστε ένα τετράγωνο στον πίνακα για να καθαρίσετε το κομμάτι που επί του παρόντος καταλαμβάνει αυτό.

- **Ακύρωση της λειτουργίας ρύθμισης:** Πιάστε το **CL** , και όταν βλέπετε «**ΑΚΥΡΩΣΗ;**» στην οθόνη, επιβεβαιώστε πατώντας το **ENT** κουμπί. Πατήστε **CL** για άλλη μια φορά για να επιστρέψετε στο προηγούμενο παιχνίδι.

- **Επιβεβαίωση λειτουργία ρύθμισης:** Αφού έχετε εισάγει όλα τα επιθυμητά κομμάτια, πατήστε το πλήκτρο ⇨ ή επανειλημμένα, μέχρι να «**έτοιμοι;**» εμφανίζεται στην κάτω σειρά. Τώρα επιβεβαιώστε τις καταχωρίσεις σας με τον **ΩΡΛ**

κουμπί, έτσι ώστε να φύγει από τη λειτουργία ρύθμισης.

- Τώρα μπορείτε είτε να συνεχίσουν να παίζουν από τη θέση που έχετε εισάγει, ή μπορείτε να πατήσετε το **MOVE**

κουμπί και αφήστε τον υπολογιστή να ξεκινήσει τους υπολογισμούς της.

Σημαντική σημείωση: Ο υπολογιστής θα αρνούνται να φύγουν από τη λειτουργία ρύθμισης, αν αναγνωρίζει τη θέση που

τέθηκε ως **παράνομο** σύμφωνα με τους κανόνες. Μπορεί να υπάρχουν πολλοί λόγοι για αυτό, π.χ.

- Ένας παίκτης δεν έχει ένα βασιλιά, ή έχει περισσότερες από μία βασιλιά

- Ένας βασιλιάς είναι υπό έλεγχο και η άλλη πλευρά έχει κάνει την κίνησή της

- Ένα πιόνι βρίσκεται στην πρώτη ή την όγδοη σειρά

- Η μία πλευρά έχει περισσότερα από 16 κομμάτια

Αν αυτή είναι η περίπτωση, θα πρέπει είτε να διορθώσει το λάθος θέση, ή πατήστε το πλήκτρο **CL** και **ΩΡΛ** για να αφήσει την εγκατάσταση τρόπο.

Σημείωση: Δεν είναι δυνατόν να κάστρου με ένα κομμάτι που τοποθετήθηκε στο διοικητικό συμβούλιο σε λειτουργία ρύθμισης. Αν θέλετε

να δημιουργήσει μια θέση στην οποία είναι ωστόσο δυνατόν να κάστρου, μπορείτε να αρχίσετε από την έναρξη

θέση, αφήστε τους βασιλείς και πύργους, όπου βρίσκονται και κινούνται όλα τα άλλα επιθυμητά κομμάτια.

---

## σελίδα 15

15

### 5. Διάθεση

Απορρίψτε τα υλικά συσκευασίας με τρόπο φιλικό προς το περιβάλλον τρόπο, χρησιμοποιώντας τη σχετική

δοχεία συλλογής παρέχονται για το σκοπό αυτό.

Οι μπαταρίες δεν πρέπει να απορρίπτονται με τα οικιακά απορρίμματα. Οι καταναλωτές έχουν τη νομική υποχρέωση να

πετάτε τις μπαταρίες σωστά, στα σημεία συλλογής που έχουν συσταθεί για το σκοπό αυτό, όπως

όπως και σε καταστήματα που πωλούν μπαταρίες.

Στο τέλος της ζωής του, η συσκευή πρέπει να απορρίπτονται σωστά, σύμφωνα με το ΕΚ

Η οδηγία 2002/2002/96. Κατάλληλα τμήματα της συσκευής στη συνέχεια θα

ανακυκλώνονται, μειώνοντας

μόλυνση του περιβάλλοντος. Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε επικοινωνήστε με την τοπική υπηρεσία αποκομιδής

εταιρείας ή δημοτική αρχή σας.

### 6. Εγγύηση, εξυπηρέτηση και την εισαγωγή

Λεπτομέρειες των όρων της εγγύησης, το χειρισμό εγγύηση και άλλες πληροφορίες για υπηρεσίες μπορούν να βρεθούν σχετικά με την

κάρτα εγγύησης που περιλαμβάνεται ξεχωριστά με τη συσκευή. Σε περίπτωση καταγγελίας, παρακαλούμε επικοινωνήστε

η διεύθυνση των υπηρεσιών που απαριθμούνται. Εάν δεν έχετε πλέον κάρτα εγγύησης σας διαθέσιμο, παρακαλώ επικοινωνήστε με μας  
εταίρος υπηρεσία στην Αγγλία, είτε τηλεφωνικά είτε μέσω της ιστοσελίδας μας:

**DES UK Ltd**

**B7 μονάδα**

**Oxford Street Industrial Estate**

**Vulcan Οδού**

**Bilston / West Midlands**

**WV14 7LF**

**+ 44-844 243 4153**

**+ 44-844 234 145**

**swap@deslimited.com**

**Δωρεάν κλήση Γραμμή Ηνωμένο Βασίλειο:**

**0808 234 6760**

**Δωρεάν κλήση Γραμμή Ιρλανδία:**

**1800 555 043**

Εισαγωγής και η σύλληψη από

**MILLENNIUM 2000 GmbH**

**Heisenbergbogen 1 (Dornach)**

**85609 Aschheim**

**Γερμανία**

---

## σελίδα 16

16

### **7. Οι τεχνικές προδιαγραφές**

ΠΡΟΪΟΝ:

ChessGenius σκάκι υπολογιστή με οθόνη LCD,  
λειτουργεί με μπαταρίες ή τροφοδοτικό

ITEM NO:

M810

ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ:

3 x R6 / LR6 (AA, Mignon), 1.5 V

ΣΚΕΥΗ:

ARM Cortex M4 μικροεπεξεργαστή (32 bit)

512K μνήμη flash

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Αυτό το προϊόν δεν προστατεύεται από τις επιπτώσεις των ηλεκτροστατικών φορτίων, ισχυρή

ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία ή άλλες ηλεκτρικές παρεμβολές, όπως δυσλειτουργία, ως αποτέλεσμα αυτών των

συνθήκες δεν είναι κρίσιμη. Σε περίπτωση δυσλειτουργίας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί επαναφοράς στο

κάτω συσκευής για να ρυθμίσετε τη συσκευή επανέλθει σε κανονική λειτουργία και να αρχίσει ένα νέο παιχνίδι.

Πληροφορίες σχετικά με τη χρήση του κουμπιού RESET μπορείτε να βρείτε στην σελίδα 6 του παρόντος εγχειριδίου.

**Αυτό το προϊόν πληροί τις απαιτήσεις της οδηγίας ΕΚ 2004/108 / ΕΚ (Οδηγία EMC).**

Τροποποίηση των προδιαγραφών (ιδίως όσον αφορά τις τεχνικές προόδους) διατηρούνται και λάθη εξαιρούνται.

Αυτό το εγχειρίδιο χρήσης προσεκτικά καταρτίζονται και το περιεχόμενό του ελέγχεται προσεκτικά για την ακρίβειά τους. Εάν, παρά όλα προσδοκία, οι οδηγίες αυτές περιέχουν, ωστόσο, τα λάθη, αυτό δεν συνιστά επαρκή λόγο για οποιεσδήποτε αξιώσεις.

**Αυτό το εγχειρίδιο χρήστη, συμπεριλαμβανομένων των αποσπασμάτων αυτών, δεν μπορεί να αναπαραχθεί χωρίς την προηγούμενη έγγραφη άδεια.**

© Copyright 2015, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Γερμανία.