

Table De CONTENIDOS

- 1. INFORMACIÓN GENERAL**
CONTENIDO
MEMORIA
PANTALLA LCD
- 2. INTRUCCIONES RÁPIDAS**
- 3. UTILIZACIÓN DEL SISTEMA MENÚ**
MUY IMPORTANTE
ACCESO AL MENÚ
- 4. JUGADAS IMPOSIBLES E ILEGALES**
Enroque
Comer al paso
Promoción y subpromoción
Tablas
Jaque al rey
Jaque mate
Abandonar
Posicionamiento de la piezas
- 5. CARACTERÍSTICAS**
- 6. SELECCIÓN DEL NIVEL**
Selección de niveles: casilla A8
Casilla B8: Función aleatoria.
Casilla C8: Debilitar.
Casilla D8: Sonido
Casilla E8: Modo arbitraje
Casilla F8: Partida automática.
Casilla G8: Revisión
Casilla H8: Jugar con negras.
Casilla A7: Set up (introducir posiciones)

INFORMACIÓN DE PANTALLA

Ejemplos y aplicaciones del LCD

DATOS TECBUCIS Y CARACTERISTICAS

1. INFORMACIÓN GENERAL

Contenido

Esta caja contiene un tablero en madera, un conjunto de piezas de madera, un mando de Función, una pantalla externa, un cable de conexión de la pantalla, un adaptador, un cable de conexión al ordenador y un manual de instrucciones.

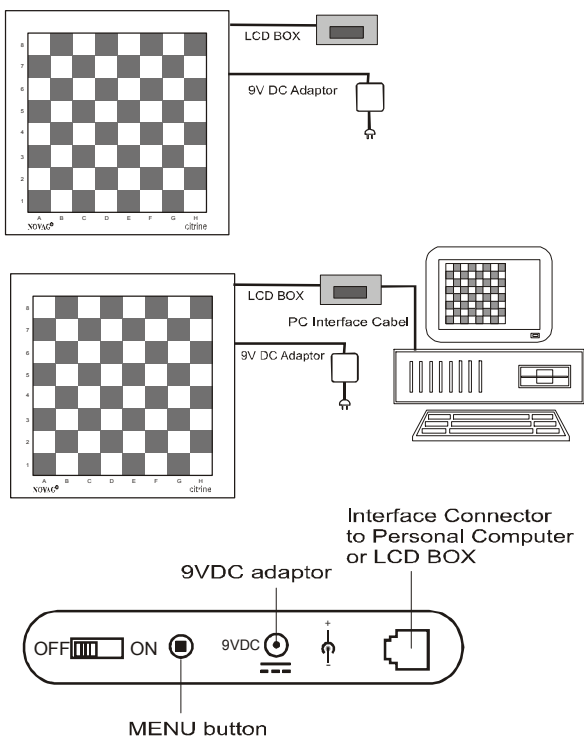
Conserve la caja para proteger la máquina del polvo y humedad y para poderla enviar al servicio técnico en el caso, improbable, de anomalías.

El adaptador debe ser de corriente continua 9V estabilizada, con un factor de rizado inferior al 1%, que suministre en régimen permanente 400 mA y con **centro negativo**.

(Si no utiliza el adaptador especificado perderá la garantía.)

El botón RESET borra la memoria de la máquina y desbloquea el ordenador. Se encuentra detrás de la máquina y se presiona con un objeto puntiagudo, como un clip, palillo, lápiz fino, etc...

Colocación de los elementos:



Memoria:

La máquina retiene las últimas posiciones si no se desconecta el adaptador.0
Para jugar se aconseja conectar la pantalla LCD o un PC.

PANTALLA LCD:

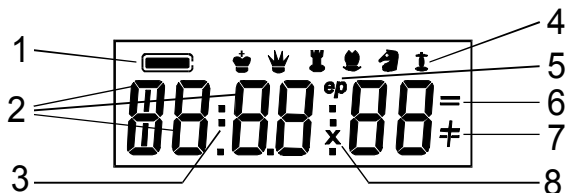
Se encuentra dentro de una caja y se puede conectar en cualquier momento de la partida (es posible jugar sin conectar dicha pantalla ni un ordenador PC).

Consta de seis dígitos y las letras se representan de la siguiente manera:



Tener especial cuidado con la representación de la m, k, v y x

pantalla:



- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Símbolo de “color” | 5. Símbolo de “comer al paso” |
| 2. Símbolo de los dígitos y letras | 6. Símbolo de “nulo” |
| 3. Símbolo de separación | 7 Símbolo de “mate” |
| 4. Símbolo de las piezas | 8. Símbolo de “captura” |

símbolos de las piezas con su denominación en inglés:



peón caballo alfil torre dama rey

Importante: El símbolo \equiv significa que se confirma que una determinada función está activada. Como se verá más adelante las tres rayas quieren decir que el valor tres de dicha función está seleccionada. (En el algunos casos se usara = para indicar que una función esta activada con el valor 2)

2. INTRUCIONES RÁPIDAS

Jugar una partida:

- 1) Comprobar que el ordenador está apagado. Colocar la pantalla, el adaptador de corriente y posicionar las piezas.
- 2) Las piezas negras se deben colocar arriba (ver figura) y las otras abajo simétricamente



- 3) Encender la máquina gracias al interruptor que se encuentra en la derecha poniéndolo en la posición ON: la máquina reconocerá las piezas y la pantalla marcará: 01.---- Si alguna pieza está mal colocada se encenderán las luces de la casilla correspondiente: céntrelas e las casillas .

Si, al centrar las piezas, las casillas se mantienen encendidas, desconecte el cable de alimentación del tablero y vuelva a conectarlo para borrar la memoria .

4) Juegue con las blancas levantando la pieza deseada: los LEDs de las esquinas de la casilla de origen se encenderán y cuando coloque la pieza en la casilla de destino esta también se encenderá. (además aparece el movimiento indicado en la pantalla)

5) La máquina responderá encendiendo de forma permanente la casilla de la pieza que desea que usted le mueva y encendiendo de forma alternante la casilla de destino (además se escribe la jugada en la pantalla): levántele su pieza, la maquina apagará entonces la casilla de origen y seguirá flasheando la casilla donde deberá depositarla. (En el caso de capturar una pieza proceda de la misma forma pero, justo antes de dejar la pieza retire primero la pieza capturada sustituyéndola por la pieza que come. Importante: **Levante primero la pieza que va a efectuar una captura**).

3. UTILIZACIÓN DEL SISTEMA MENÚ

El ordenador Novag utiliza un sistema de menú que se controla con las casillas de la fila superior (desde A8 hasta H8) y la casilla A7. Estas casillas cumplen la función de teclas, para actuar en dichas casillas se procede de la siguiente forma, según los casos:

Muy importante ↓ (como “actuar” en una casilla):

1) Si no hay ninguna pieza en dicha casilla:

Se coge una pieza de otro sitio y se sitúa un momento en dicha casilla.

2) Si existe una pieza en dicha casilla:

(como es el caso al empezar una partida), levante brevemente dicha pieza y vuelva a depositarla).

Acceso al menú

Pulsando **profundamente** el botón menú (en el lateral derecho del ordenador), se activa el menú de las funciones (que aparecerán de forma rotativa en la pantalla) y se encenderá la casilla asociada a dicha función en el tablero: **actuando** en la casilla deseada **se pondrá disponible la función** correspondiente.

Funciones

Casilla A8: Selección de niveles

B8: Aleatorio

C8: Modalidad fácil

D8: Sonido

E8: Arbitraje

F8: Juego automático

G8: Revisión de la partida

H8: Cambio de color / Cambio de tiempos.

La casilla A7, sirve para posicionar un problema de ajedrez.

Para cambiar de función pulse una vez en menú: saldrá de la función actual. Pulsando una segunda vez menú podrá seleccionar entonces la nueva función. Para modificar una función activa actúe en la casilla correspondiente hasta que aparezca en la pantalla el valor deseado (como se verá mas adelante).

Para confirmar la modificación de una función seleccionada salga del menú pulsando el botón menú.

Para poner en marcha los relojes de una nueva partida, levante brevemente el Rey.

Nota: **Cuando el ordenador calcula** la respuesta la parte superior izquierda de la pantalla parpadea y **el modo Menú está entonces inaccesible**. (Para actuar en él **debe esperar que sea su turno**)

Para **cambiar el nivel** consulte el capitulo correspondiente a la casilla A8.

Para hacer **marcha atrás** debe esperar que sea su turno y deshacer la jugada de la máquina, y después el suyo (o más)

Para deshacer la jugada de la máquina simplemente haga el movimiento contrario que ella hizo, si no lo recuerda puede observarlo en la pantalla.(Importante: Si hubiese captura debe reponer las piezas según le valla indicando la máquina con los símbolos de las piezas en la pantalla.)

La máquina le indicará como ir deshaciendo todas las jugadas que desee. Para **salir de esta modalidad** basta:

- en el caso que sea su turno: dejar de obedecer la indicación de la máquina (que le seguiría indicando como deshacer la siguiente jugada) y efectuar la jugada que desee
- si es el turno de la máquina: hacerla jugar (levantando brevemente el rey blanco, si la máquina juega con negras.)

4. JUGADAS IMPOSIBLES E ILEGALES

La máquina no acepta jugadas, ni movimientos ilegales (en este caso aparecerá error y sonará tres bips): deberá hacer la rectificación oportuna.

Enroque: para enrocar es necesario mover primero el rey saltando la casilla donde situará a continuación la torre. Recuerde que en algunas circunstancias el enroque es ilegal.

Comer al paso: Si usted hace la captura: mueva el peón suyo en diagonal: el ordenador entenderá que debe ser retirado su peón comido. En el caso que sea el ordenador el que captura le avisará en la pantalla con las letras EP (al paso) y el símbolo x (por), siempre se debe retirar el peón comido.

Promoción y subpromoción: Cuando un peón suyo alcanza la octava fila debe indicar a la máquina en que pieza desea convertirlo (en algunos casos, poco frecuentes, obtener una dama puede producir tablas por ahogado), actúe en las casillas de las primeras filas para escoger la pieza deseada, A1 para la torre, B1 caballo, C1 alfil, D1 dama, (note que estas son las posiciones de partida de dichas piezas), si es el ordenador el que promociona será el, el que indique la pieza que desea, con las coordenadas de las casillas de salida de dicha pieza. Efectué la jugada del ordenador y ponga en el lugar del peón la pieza escogida.

Tablas: El ordenador anuncia tablas con las letras DR (Draw) seguida de la siguiente información:

drStl: ahogado

drins: insuficiente material

dr50: 50 movimientos sin captura ni mover ningún peón.

Dr3rd: 3 repeticiones de posición.

Jaque al rey: El ordenador lo anuncia con el símbolo + en la derecha de la pantalla

Jaque mate: se señala con mate alternándolo con el último movimiento que lo produjo.

El ordenador le anuncia una red de mate poniendo “n” seguido del número de jugadas necesarias para efectuar el jaque mate. Por ejemplo: “n5” significa jaque mate dentro de 5 jugadas. Cuando esto ocurre no tendrá ninguna posibilidad, y si no hace la mejor jugada el jaque mate podrá llegar incluso antes.

Abandonar: En el caso, esperemos que frecuente, de que usted supere de forma aplastante al ordenador, este podrá resignarse para no aburrirle, y aparecerá “resign” pero podrá usted seguir jugando si desea “rematarlé”.

Posicionamiento de la piezas: Al empezar la partida todas las piezas deberán estar bien situadas. En el caso de que una casilla se ilumine deberá centrar la pieza.

5. CARACTERÍSTICAS

Nueva partida: Al poner todas las piezas en posición inicial el ordenador comprende que se comienza una nueva partida, **toda la memoria se borra exceptuando la información del nivel.**

Selección de niveles: casilla A8

La máquina juega **ocho conjuntos de modalidades** distintas y 64 cronometrages para adaptarse a todo tipo de partidas y jugadores:

NIVEL TR (ToRneo)

Es la forma oficial de jugar: Se deben completar un determinado número de jugadas en un tiempo fijo. Se aconseja siempre jugar en esta modalidad, en la casilla A1 la maquina tarda 7,5 segundos de media por jugada, (aunque al principio juegue instantáneamente por conocer las aperturas), si usted no cumple su tiempo, aunque moralmente a perdido puede continuar jugando e intentar ganar a la maquina fuera del tiempo.

NIVEL AT

Esta categoría solo se recomienda para resolver posiciones de problemas.

NIVEL SD (Sudden Death): Muerte súbita

Toda la partida (aunque se componga de muchas jugadas) debe acabarse en un tiempo determinado, el jugador que agote este tiempo pierde y la pantalla escribirá FLAG (Bandera) sonaran tres bips (aunque ha perdido podrá seguir jugando).

NIVEL de profundidad fija

En esta modalidad el ordenador calcula las jugadas hasta una determinada profundidad de análisis sin basarse en el tiempo, en uno o dos juega por lo tanto muy mal y puede servir para que los jugadores principiantes se motiven pudiendo ganara la maquina.

NIVEL AN (Análisis)

El jugador profundiza mucho más y se puede utilizar para resolver problemas complicados (pero puede tardar mucho)

NIVEL EA (Easy), fácil:

Este nivel está diseñado para que el ordenador analice posicionalmente solo media jugada, y profundice la cuenta de capturas hasta el número especificado. Por ejemplo: EA-5 permite analizar lo que ocurre si un pieza está atacada por dos y defendida por tres.

NIVEL BE (Beginner)

Similar al anterior pero posicionalmente la máquina analiza dos medias jugadas, **Se aconseja al principiante jugar en esta categoría (de B2 a B5) y después intentar pasar a TR1 con la función Easy activada. (Que debilita el ordenador)**

NIVEL MATE

Sirve para resolver una posición de mate asegurándose que se hace con el número mínimo posible de jugadas. Esta modalidad es en general más lenta que otros niveles y no se aconseja recurrir a ella antes de haberlos utilizado.

El interés de esta modalidad consiste en que la máquina encuentra siempre el mate (dejándola el tiempo suficiente) y en el caso de que no exista lo avisa (aparecerá none)

6. SELECCIÓN DEL NIVEL

Presionar menú (del lado derecho) y activar la casilla A8, aparece la modalidad nivel. Activando la casilla que corresponda al nivel escogido (ver cuadro) este aparecerá en la pantalla y confirmelo volviendo a presionar menú. Cuando es su turno puede cambiar el nivel.

El nivel escogido se mantiene cuando se empieza una nueva partida.

CUADRO DE NIVELES

NIVEL	CASILLA	CONTROL	TIEMPO MEDIO POR JUGADA
TR1	A1	40 jugadas en 5 Mn	7,5 seg por jugada
TR2	A2	40 jugadas en 15 Mn	22,5 seg por jugada
TR3	A3	40 jugadas en 30 Mn	45 seg por jugada
TR4	A4	40 jugadas en 60 Mn	90 seg por jugada
TR5	A5	40 jugadas en 90 Mn	135 seg por jugada
TR6	A6	40 jugadas en 100 Mn	150 seg por jugada
TR7	A7	40 jugadas en 120 Mn	180 seg por jugada
TR8	A8	40 jugadas en 150 Mn	225 seg por jugada
AT1	B1	2 seg	por jugada
AT1	B1	5 seg	por jugada
AT1	B1	10 seg	por jugada
AT1	B1	15 seg	por jugada

AT1	B1	30 seg	por jugada
AT1	B1	60 seg	por jugada
AT1	B1	120 seg	por jugada
AT1	B1	180 seg	por jugada
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 3	MINUTOS
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 5	MINUTOS
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 10	MINUTOS
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 15	MINUTOS
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 30	MINUTOS
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 1	HORA
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 1	HORA y 30 MINUTOS
SD1	C1	TODA LA PARTIDA en 2	HORAS
FD1	D1	1 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD2	D2	2 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD3	D3	3 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD4	D4	4 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD5	D5	5 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD6	D6	6 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD7	D7	7 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
FD8	D8	8 media jugada de PROFUNDIDAD de ANÁLISIS	
AN1	E1	9 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN2	E2	10 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN3	E3	11 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN4	E4	12 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN5	E5	13 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN6	E6	14 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN7	E7	15 media jugada de PROFUNDIDAD de ANALISIS	
AN8	E8	16 de PROFUNDIDAD de ANÁLISIS	
EA1	F1	1 media jugada ANÁLISIS + 1 CAPTURA	
EA2	F2	1 media jugada ANÁLISIS + 2 CAPTURA	
EA3	F3	1 media jugada ANÁLISIS + 3 CAPTURA	
EA4	F4	1 media jugada ANÁLISIS + 4 CAPTURA	
EA5	F5	1 media jugada ANÁLISIS + 5 CAPTURA	
EA6	F6	1 media jugada ANÁLISIS + 6 CAPTURA	
EA7	F7	1 media jugada ANÁLISIS + 7 CAPTURA	
EA8	F8	1 media jugada ANÁLISIS + 8 CAPTURA	
BE1	G1	2 media jugada ANÁLISIS + 1 CAPTURA	
BE2	G2	2 media jugada ANÁLISIS + 2 CAPTURA	
BE3	G3	2 media jugada ANÁLISIS + 3 CAPTURA	
BE4	G4	2 media jugada ANÁLISIS + 4 CAPTURA	
BE5	G5	2 media jugada ANÁLISIS + 5 CAPTURA	
BE6	G6	2 media jugada ANÁLISIS + 6 CAPTURA	
BE7	G7	2 media jugada ANÁLISIS + 7 CAPTURA	
BE8	G8	2 media jugada ANÁLISIS + 8 CAPTURA	

IN1	H1	MATE EN 1
IN2	H2	MATE EN 2
IN3	H3	MATE EN 3
IN4	H4	MATE EN 4
IN5	H5	MATE EN 5
IN6	H6	MATE EN 6
IN7	H7	MATE EN 7
IN8	H8	MATE EN 8

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	BE8	IN8
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	BE7	IN7
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	BE6	IN6
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	BE5	IN5
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	BE4	IN4
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	BE3	IN3
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	BE2	IN2
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	BE1	IN1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Casilla B8: Función aleatoria.

Cuando el ordenador juega, después de evaluar sus jugadas, ejecuta la que cree mejor. Activando la función aleatoria el ordenador hace un sorteo entre varias jugadas que considere suficientemente buenas. En general esto le hace jugar algo peor, pero permite que las partidas no se repitan. (se aconseja que cuando el ordenador a modificado una jugada respecto a la partida anterior se desconecte dicha función)

Para poner en marcha la función aleatoria actuar la casilla B8 (después de haber pulsado el botón menú) aparecerá rAnd: Si hace varias pulsaciones, se añadira a la palabra rAnd unas rallas horizontales, el grado máximo será rAnd ≡ Se confirma pulsando menú.

Casilla C8: Debilitar.

Con esta función se impide que el ordenador utilice el tiempo del humano para pensar, debilitando de esta forma los niveles. Pulsando C8 (después de haber pulsado el botón menú) aparece “easy” con tres rallas lo que quiere decir que la función está activada

Easy y rAnd se pueden combinar con cualquier nivel para disminuir considerablemente la fuerza de la máquina.

Casilla D8: Sonido

Actuando en ella sucesivamente (después de haber pulsado el botón menú) se obtienen 2 modalidades:

Sound : Ningún sonido

Sound ≡ : Está diseñado para principiantes además de los sonidos anteriores anuncia en pantalla las piezas que ataca y emite doble bip en ese caso.

Casilla E8: Modo arbitraje

Esta modalidad sirve para que los dos jugadores humanos se enfrenten aprovechando la máquina para que controle los tiempos y las jugadas ilegales. También se puede utilizar para hacer que la máquina (al principio de la partida) juegue una apertura determinada (en este caso una vez encaminada se sale de la modalidad y se procede a jugar normalmente) la función se conecta actuando sobre la casilla E8 (después de haber pulsado el botón menú) y aparece rEF ≡.

Casilla F8: Partida automática.

Actuando sobre F8 (después de haber pulsado el botón menú) aparece Auto ≡ presionando menú el ordenador empieza a jugar con blancas y negras sucesivamente. Si se hubiese activado dos veces seguidas F8 aparecería Demo ≡ y la máquina funcionaria de la misma manera con la diferencia de que al acabar la partida empezaría otra automáticamente. Otra actuación con F8 hace aparecer “nor” y la máquina vuelve a su posición normal.

Cuando la máquina esta jugando automáticamente se la puede detener actuando sobre el rey.

Casilla G8: Revisión

Esta casilla sirve para poder rehacer una partida para examinarla siempre y cuando no sea superior a 112 medias jugadas. Actuando G8 (después de haber pulsado el botón menú) aparece origen, repitiendo aparece begin, pulsar entonces menú, colocar las piezas en la posición de origen y actuar en el rey. El ordenador le indicará todas las jugadas que se hicieron.

Casilla H8: Jugar con negras.

Coloque las piezas negras en la fila uno y dos y las blancas en la 7 y 8, para indicádselo al ordenador debe entrar en el menú pulsar H8 y volver a pulsar menú, el ordenador empezará a jugar actuando en el rey negro.

Si usted quisiera jugar con negras estando estas en las filas 7 y 8 basta comenzar la partida actuando en el rey negro.

Si quiere que el ordenador cambie de bando y juegue con negras en mitad de una partida debe pulsar menú y pulsar la casilla H8.

Casilla A7: Set up (introducir posiciones)

Esta función sirve para poner posiciones de problemas con el fin de que la máquina los resuelva (una posición ilegal hace aparecer error y sonará tres bips) para acceder a esta función coloque primero todas las piezas, presione menú y pulse la casilla A7. Quite todas las piezas de una en una (mejor usando una sola mano), salvo los reyes.

Posicione primero el rey blanco, levantándolo y volviéndolo a dejar varias veces hasta que aparezca el símbolo de rey. Entonces levántelo de nuevo y posiciónelo donde el problema lo requiera.

- Para introducir las piezas blancas primero se debe actuar en el rey blanco varias veces hasta que aparezca en la pantalla la pieza deseada, después coger dicha pieza (que estaba retirada del tablero) y colocarla en la casilla adecuada: la pantalla pondrá “set xx” y la casilla se encenderá alternativamente. Solo cuando se apague proceda con la siguiente pieza.

- Para las piezas negras actúe de forma similar empezando por el rey negro y actuando sobre el.
- Para eliminar una pieza es suficiente retirarla físicamente del tablero aparecerá “clr xx”. Para escoger quien debe empezar a jugar en la posición introducida actúe sobre la casilla del rey blanco o negro.
- Para empezar a jugar pulse menú (en el caso de que la posición sea ilegal aparecerá error y el ordenador emitirá tres bips). Si desea que el ordenador juegue primero y el tiene las negras actúe sobre la casilla del rey blanco. (si no al contrario). Para salir de la modalidad “set up” basta quitar las piezas y colocarlas en la posición de inicio

MUY IMPORTANTE: Cada vez que introduzca una pieza debe asegurarse que el ordenador ha registrado la anterior y ha dejado de parpadear

Para comprobar cualquier pieza durante la partida basta levantarla brevemente: la pantalla indicará el color y el símbolo de la pieza.

El rey blanco (Go)

Tiene varias utilidades según el entorno, para utilizarla actúe en el rey, sirve para:

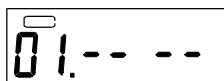
- Hacer que la máquina empiece a jugar para buscar un mate o analizar una posición establecida con “set up”
- Para hacer que la máquina juegue en lugar de usted (actuando repetidamente la máquina jugará contra si misma)
- Para interrumpir el proceso de pensamiento de la máquina y obligarla a jugar en ese instante (el ordenador puede que no haga entonces una jugada de acuerdo con el nivel programado)
- Para acceder a las funciones comprobar, AUTOPLAY y demo, en este caso previamente se ha debido pulsar menú.
- Para que el ordenador juegue con blancas desde el principio (pero sin cambiar las piezas de lado)

INFORMACIÓN DE PANTALLA

Cuando el ordenador piensa de forma rotativa aparece en la pantalla:

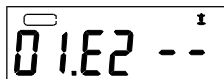
- Tiempo de reflexión empleado en la jugada actual.
- Las tres medias jugadas siguientes más probables, es decir:
 - la mejor jugada ha seleccionado hasta el momento
 - la jugada que el ordenador espera que usted responda
 - la que el hará a continuación si no encuentra otra mejor.
- Evaluación de la posición: El ordenador da una valoración de la partida considerando el material y también la posición en unidades de peón (considerando el material y también la posición).
 - Por ejemplo, si le saca una torre de ventaja podrá marcar aproximadamente + 4.
 - Si está la posición igualada y tiene previsto comerle una pieza también se dará ventaja. Esta particularidad es muy importante porque sirve para aprender. En efecto, si después de hacer usted una jugada, antes de que el ordenador responda el se da repentinamente una valoración grande usted puede interrumpir la máquina, retroceder, pensar porque su jugada era mala y modificarla.

Ejemplos y aplicaciones del LCD



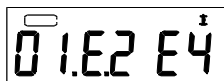
01.-- --

El ordenador esta preparado para jugar y le toca a usted.



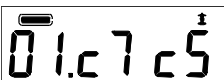
01.E2 --

Se muestra que usted ha levantado la pieza que estaba en E2



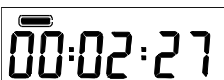
01.E2 E4

Se muestra que deja la pieza que estaba en E2 en la casilla E4



01.c7 c5

Respuesta del ordenador



00:02:27

Muestra el tiempo utilizado por las negras



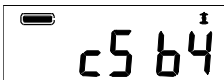
- b8 c6

La mejor jugada encontrada de momento por el ordenador



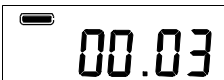
- c1 E3

La jugada que el ordenador piensa que usted contestara



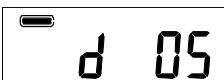
- c5 b4

La siguiente jugada que haría el ordenador, si no cambia la línea



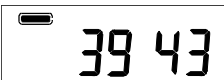
- 00.03

Negras ganan por 3 centésimas de peón y están pensando



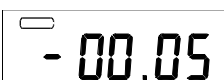
- d 05

Se esta profundizando hasta 5 medias jugadas



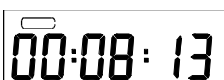
- 39 43

De 43 jugadas quedan 39 por analizar a la profundidad anterior



- 00.05

Juegan blancas que pierden por 5 centésimas de peón



00:08:13

Muestra el tiempo total utilizado por las blancas

00:09: 14

Muestra el tiempo total utilizado por las negras

02.c5xd4¹

La pieza que esta en d4 es capturada por la pieza de d5

Error

Se ha cometido una ilegalidad

resign

El ordenador abandona (pero se puede seguir jugando)

draw

Tablas por ahogado

draw

Tablas por repetir 3 veces una misma posición

draw

Tablas por la regla de los 50 movimientos sin capturas

draw

Tablas por insuficiencia de material

mate

Jaque mate

Auto

El ordenador juega contra si mismo. Empezar levantando el Rey

ref

Función de arbitraje. El ordenador no juega

Sound

Sonido desactivado

rand

Jugadas variadas activadas a nivel 3

easy

El ordenador no utiliza el tiempo del humano para pensar

12. A1

El ordenador promociona un peón a torre (y no a dama)

bEG in

muestra que la partida se ha retrocedido hasta el principio

End

Muestra que no se han jugado mas movimientos

LE

Indica que se va a seleccionar un nivel

LE.tr 10

Nivel de torneo 10

LE.At 11

Nivel de tiempo medio 11 para posiciones

LE.Ft 12

LE.Sd 13

Nivel de tiempo fijo para toda la partida 13

LE.Fd 2

Nivel de profundidad de análisis fija 2

LE.An 3

Nivel de profundidad de análisis fija 8+3

LE.EA 5

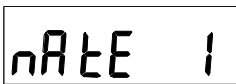
Nivel fácil 5

LE.bE 4

Nivel principiante 4

LE.Fn 5

25.h4xG3+



El ordenador anuncia mate en 1



Bandera: pierde por tiempo pero puede seguir jugando

DATOS TECBUCIS Y CARACTERISTICAS

Corriente:	9V continua y 50 mA
Aperturas:	24.000 plys
Niveles:	64x2 (con EASY)
Marcha atrás:	112 medias jugadas
Resuelve mates:	hasta en 8
Anuncia mates:	hasta en 8
Profundidad de búsqueda:	hasta 18 medios movimientos
Medidas:	37cm x 37cm x 3,5cm
Pantalla externa informativa.	

El fabricante se reserva el derecho de modificaciones sin previo aviso.

ATENCIÓN AL CLIENTE: 91 3164030

De Lunes a Viernes (9 a 14 horas)

Distribuido por:
COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid

This chess computer has been manufactured under the traditionally high quality and safety standards of Perfect Technology Ltd. and complies with the European standard which is guaranteed by the importer whose name is marked on the enclosed warranty card. Not suitable for children under 7 years.

Dieser Schachcomputer wurde nach bewährtem Qualitäts- und Sicherheitsstandard von Perfect Technology Ltd. hergestellt und entspricht der Europäischen Sicherheitsnorm für welche der Importeur, dessen Name auf der beigelegten Garantiekarte vermerkt ist, garantiert. Eignet sich nicht für Kinder unter 7 Jahren.

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Perfect Technology Ltd. La conformité aux normes européennes est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 7 ans.

Este juego ha sido fabricado con la tecnología y alto estándar de seguridad de Perfect Technology Ltd. Se procura minimizar las materias no reciclables y es conforme al Estándar europeo, el cual es garantizado por el importador, cuyo nombre figura en la carta de garantía adjunta. No dejar al alcance de los niños menores de 7 años.

NOVAG®

PERFECT TECHNOLOGY LTD.
Room 406, Yu Yuet Lai Building
43-55 Wyndham Street, Central
Hong Kong

Tel: (852) 28108202

Fax: (852) 28108177

E-Mail: sales@novag.com

Web Site: <http://www.novag.com>

(For Novag representatives please refer to the Web Site: www.novag.com)

Copyright © 2006 Perfect Technology Ltd., Hong Kong.



Art.No.1032
Novag Citrine