# A KGS felület bemutatása

# Ajánlás:

🕼 CGoban: Fõablak

2. ábra

A KGS egy kulturált szerver azok számára, akik interneten keresztül is szeretnének egymással játszani. A következőkben azok számára nyújtunk segítséget, akik még nem ismerik ezt a lehetőséget.

# Első lépések:

www.gokgs.com Nem csábulunk el mindjárt és nem kattintunk egyből a "játék azonnal" gombra. Legalább is ajánlott először a kliens és az SGF szerkesztő letöltése (a "Játék azonnal" szöveg alatt – "For Windows", vagy a másik kettő) Az SGF az a formátum, amiben el lehet menteni a partikat, majd a szerkesztővel vissza lehet nézni, vagy a segítségével akár bemutatókat is létre lehet hozni. A kliens megkönnyíti a bejelentkezést is. A letöltéshez érdemes a "CGoban a "Java Web Start" segítségével" -t használni (akár most is kipróbálhatod) Ha sikerrel jártál, akkor megjelenik egy "CGoban 3" feliratú ablak, illetve egy ikon az asztalon (monitor) nagy "K" betűvel. Erre kattintva jelenik meg a "CGoban 3" feliratú főablak (2. ábra). Ennek segítségével a későbbiekben könnyedén be tudsz jelentkezni a szerverre.



nberekkel a világ minden részéről. Játszmák megtekintése, játék, saját partik visszanézése

#### ion about the ownership change can now be fo



# **Regisztráció:**

Először vendégként kell belépned (kattintás a "Játék a KGS-en" gombra) erre a vendégszerető szerverre egy azonosító megadásával. Későbbiekben ezzel a névvel



Belépés után feltárul egy nagyszerű emberekből álló nagyszerű világ. Természetesen te is tagja akarsz lenni ennek a világnak, ezért kattints a játékos menüre (3. ábra), s ott megtalálod a regisztráció lehetőségét. Ne ijedj meg, nem fognak "lekáderezni". A szerver nem kíváncsi arra, hogy ki vagy és hol laksz, ami nekem határozottan szimpatikus volt.

A regisztráció végén elektronikus levelet kapsz, melyben megkapod a belépéshez szükséges jelszót. Legközelebb ezzel tudsz belépni. (de ezt meg kell tenned egy napon belül.)

A regisztrációs ablak további lehetőségei:

"Titkosítsam az email címet?" - bejelölve a személyes infódat megtekintő játékosok nem fogják látni az email címedet.

"Megjegyzések" - amit ide írsz, az látszani fog a személyes infódban. Például: szeretem a dödöllét és a padlizsánpástétomot.

KGS Plus Súgó

Hungarian Room

Későbbiekben bármikor tudod módosítani ezeket az információkat.

#### Jelszó megváltoztatása:

A regisztráció végén elektronikus levélben kapott jelszóval és a választott játékos névvel lépj be a felületre (1. ábra). Most már nem vendégként, hanem az "OK"-val. Szokásosan a magyar szobában találod magad. Jobb gombbal kattints a nevedre és a megjelenő szürke tábláról válaszd a "infók nézése" lehetőséget (4. ábra). Megjelenik a "Játékos infók megadása" ablak, ahol bármikor megváltoztathatod a jelszavadat.

# Játékos infók megadása Idatai Partik Tagged Games Erőgrafikon tabilevi



# Haverok listája:

A nevedre kattintva jobb gombbal az "Infók nézése" alatt (4. ábra) bejelölheted a "Haver?" lehetőséget. Ekkor a szobában lévők névsorának elejére kerülsz egy vonnallal elválasztva . Ezt érdemes megtenni az ismerőseid esetében is, például a BJG-Gó Klub tagjainál, így legközelebb egyből látod, ha valaki fent van a KGS-en. Minden haver a vonalfölé kerül. (ABC sorrendben)

A haverok listája a "Játékos" menü alatt található (5. ábra). Itt megjegyzéseket tudsz fűzni a kiválasztott nevekhez a könnyebb beazonosítás végett.

Másik lehetőség: a "hozzáad" sorba te magad írod be a játékos nevét (például a BJG-Bó Klub tagjainak nevét a webyweb.bjg.hu oldalról) A játékosnév beírása után kattints a "Megjegyzések" sorra és ott nyomj "enter"-t. Persze ha akarsz, az "Enter" előtt írhatsz megjegyzést is.



(Új parti) (Halasztottak 🕨) 🛄 🗙

Infók nézése

Haver?

Letiltva? Drukker?

tabil<u>evi 1914</u>

shei

skill

🖉 KGS:Haverok listája	
tabilevi (8k)	
Hozzáad:	
Megjegyzések:	
Bezárás	

#### A szobákról:

A KGS közössége bejelentkezés után szobákra oszlik szét, melyek többsége a nemzetek nevével van felcímkézve, így van "Hungarian Room" is. A szobák közt szabadon járkálhatsz a "szobák" menüpont segítségével, sőt a virtuális valóságnak köszönhetően egyszerre több szobában is lehetsz. Ha már próbálkozásaid során 1120 szobába beléptél, s ez már neked is sok egy kicsit, akkor egyszerűen a nem kívánt szobákat "X"-eld le. Később bármikor beléphetsz újra (...meg újra).

Egy problémamegoldás: hogy lépjünk be újra, ha véletlenül le"X"-eljük a magyar szobát ("Hungarian Room"), mivel akkor eltűnik a bejelentkező képről? (6. ábra)

🗴 KGS: Szobák		
File 🔾 Játék Játékos Szobák Ablakok KGS Plu	s Súgó	
Aktív partik Kihívások Hungarian Room		
Hungarian Room	Új parti) Halasztottak 🕨 🗍 🗙	)
6. ábra	a tabilevi [8k]	
► http://construction.hu	🕼 KGS: Szobák	
http://gowiki.hu/ http://www.gojatek.blog.hu	File Ú Játék Játékos Szobák Ablakok KGS Plus Aktív partik Kihívások	Súgó
	Kihívások	
	Ligue du Grand Nord M serban115 [7d]	19×19, Club de Charleville-Mézières
L	Computer Go M AyaBotD1 [4d] (Robot)	19×19 19×19, Aya 1000sim, Deep Learning
	English Game Room M bot200 [3d]	19×19
	English Game Room M Dremos [3d]	19×19, blitz 19×19, 2×2 d+ rengo
	Malaysia M Weiquan [2d]	19×19
	English Game Room M ja72 [1d]	19×19, R no[~] no undo!
	English Game Room M go234 [1k]	19×19, 1K+

Belépés újra a magyar szobába (7. ábra): "Szobák" menü - "Szobák nevei" (kattintás). Az új ablakban: "Főszobák" - "Hungarian Room" - "Belépés" (ablak alján)



#### Játék kezdeményezése:

A szobád falán, jobban mondva minden szoba jobb felső sarkában található egy "Új pati" gomb. Kattintás (8. ábra). Megjelenikegy szürke hátterű ablak. Mindjárt felülről az első fehér mezőbe írhatsz üzenetet azok számára, akik kacsalódnak a kihívásoddal. Például megnevezheted azt, akivel szeretnél játszani,

vagy például 8 danosok és 25 kjusok kiméljenek (ezek jelentéséről később). Ilyen kész kihívásokat láthatsz a szoba másik oldalán lévő "Kihívások" fülre kattintva (9. ábra). Itt mások által kezedeményezett kihívásokra lehet bejelentkezni.

🚺 KGS: Szobák

Aktív partik

Kihívások

Játék Játékos

File



Eggyel lejjebb lépve a legördülő listából kiválaszthatod a parti jellegét. Egyelőre kezdőként csak kettőre érdemes figyelni: "Minősített" - a parti eredményét beszámítja a minősítésedbe (játékerő). Ez látható a játékosok neve utáni zárójelben, ha nem tiltották le az egyéni beállításoknál. A játékerő időbeli változását is megnézheted a személyes infóknál az "Erőgrafikon" fülre kattintva. A "Szabad" lehetőséget választva nem számítja bele a minősítésedbe. A legördülő listával egy sorban a "Privát?" bejelölése nem engedi meg a kibicelést, egyébként bárki belenézhet a partiba és megjegyzést is fűzhet hozzá (lásd alább -"Aktív partik" fül), de ezt te és az ellenfeled csak a parti befejezése után tudjátok elolvasni, hogy játék közben ne zavarjon.

A "?" jelek: Ezeket akkor állíthatod, ha valaki bejelentkezett a partira. Be tudod állítani, hogy ki legyen a feketével, illetve a fehérrel.

Kihívások Hungarian Room

Szobák Ablakok KGS Plus Súgó

				_			_	_
Állítsd be a játszma paramétereit!								
amit ide írsz, azt mindenki látja								
Szabad		•	Privát	?		🗹 Ny	/ilván	ios?
2	?	tabi	levi (8k)					2
Szabályo	k:			ldó	őmérés	s módj	ja:—	
Japán			•	by	o-yom	i		•
Т	Táblam	éret				Főic	dő	
- 19			+	9	)15:00	)		
	Előnyk	õ			В	yo-Yor	ni id	ő
- <u>0</u>			(+)	9	0:30			
	Kom	i			Byo-Y	'omi p	eriód	lusok
- 6,5			(+	96	) <u>5</u>			+
					Bezára	is )		Súgó
le-Mézières			× ]	ldőn "byc	nérés -yon	mód ni" le	ja: hete	a őség
	amit ide ír Szabad 20 Szabályo Japán - 19 - 19 - 6,5	Állít amit ide írsz, azt n Szabad	Állítsd b amit ide írsz, azt minde Szabad Szabad 2 tabi 2 t	Állítsd be a játs: amit ide írsz, azt mindenki látj: Szabad  Privát 2 tabilevi [8k] 2 tabilevi [8k] 2 5zabályok: Japán TTáblaméret 19 Előnykő 0 6,5 He-Mézières 2 1	Állítsd be a játszma p amit ide írsz, azt mindenki látja Szabad  Privát? 2 tabilevi [8k] 2 tabilevi [8k] 2 Táblaméret 19 Előnykő 0 Komi 6,5 Előnykő 10 Komi 6,5 Előnykő 10 10 10 10 10 10 10 1	Állítsd be a játszma parama         amit ide írsz, azt mindenki látja         Szabad       Privát?         2       tabilevi [8k]         2       tabilevi [8k]         2       1dőmérés         Japán       byo-yom         TTáblaméret       19         19       -         Előnykő       -         0       -         Komi       -         55       -         -       5         Időmérés       -         -       15:00         Boyo-yom       -         Előnykő       -         0       -         Komi       -         0       -         Komi       -         Japán       -         Øbyo-yom       -         Biðonykő       -         0       -         -       -         Byo-Y       -         -       5         Időmérés       .         .       .         .       .         .       .         .       .         .       .         .<	Állítsd be a játszma paramétereit         amit ide írsz, azt mindenki látja         Szabad       Privát?         ②       tabilevi [8k]         ③       1abilevi [8k]         ③       ③         Szabályok:       Időmérés mód,         Japán       ●         TTáblaméret       ●         ●       19         ●       ●         Byo-Yom       ●         ●       0         Komi       ●         ●       ●	Állítsd be a játszma paramétereit!         amit ide írsz, azt mindenki látja         Szabad <ul> <li>Privát?</li> <li>Nyilvár</li> <li>amit ide írsz, azt mindenki látja</li> <li>Szabályok:</li> <li>Itábilevi [8k]</li> <li>It</li></ul>

Ligue du Grand Nord	M serban115 [/d]	19×19, Club de Charleville-Mezieres	ų
Computer Go	M HiraBot33 [3d] (Robot)	19×19, 350 playout	Ĩ
English Game Room	2 bboyjiji [2d]	19×19, 2x2 d+ rengo	
English Game Room	M PhoKyu [2d]	19×19	
Computer Go	M DCNN1d05 [1d] (Robot)	19×19, Hiratuka DCNN	ļ
English Game Room	M cloner [1k]	19×19, 3k 1d, ranked only	
English Game Room	M shuhua [1k]	19×19	
English Game Room	M xantippa [1k]	19×19	
English Game Room	M lk [3k]	19×19	
Salle française	M mutix [3k]	19×19	
English Game Room	M sanguine [3k]	<b>19×19</b> 9. a01a	
English Game Room	M donn [4k]	19×19	ŝ

Időmérés módja: a "byo-yomi" lehetőség főidőből áll, ami folyamatosan pereg visszafele, amíg nem rakod le a következő követ. A köved lerakása után az ellenfeld ideje fogy. A főidő elfogyása után be lehet állítani, hogy

mennyit gondolkodhattok egy lépésen (Byo-Yomi idő). A "Byo-yomi periódusok"-kal meg lehet adni, hogy hányszor futhatsz ki az időből. Ha az utolsó lehetőséged is elfogyott, akkor elvesztetted a játszmát. Akkor is, ha nyerésre állsz. A többivel itt most nem foglalkozunk.

Szabályok: a lista négy félét tartalmaz. Mindegyiknek a lényege a fogoly- és területszerzés. Ebbe kezdőként ne bonyolódjunk bele. Legyen a "Japán" Táblaméret: a számok a vízszintesen, illetve függőlegesen egymás mellett lévő életpontokat jelentik. Legnagyobb, felnőtt versenyek táblamérete a 19-es.

Előnykő (handicap): a játékerő ellensúlyozása. A KGS az utolsó félév minősített játékai alapján kiszámolja a játékerőnket. Ez látható a nevünk mögött zárójelben. A gyengébb játékos van a feketével és annyi előnykövet kap, amennyi a szintkülönbség a két játékos között. Ezt nem kötelező beállítani, megállapodás kérdése. Az előnykövet mindig a fekete kapja, mivel ő kezd.

## Kihívások elfogadása

Mások által kezedeményezet partikra magunk is bejelentkezhetünk. Az előbb már említett "Kihívások" fülre kattintva lehet megtekinteni az aktuális listát a kihívásokról (9. ábra)

Értelmezzük a 9. ábrán látható legalsó sort:

"English Game Room" - a szoba neve, ahhonnan kezdeményezték az új partit. Az új partik abban a szobában is látszanak, ahonnan kezdeményezték.

"M" - a parti jellege minősített, vagyis eredménye beleszámít a játékosok minősítésébe (félévig visszamenőleg őrzi meg a KGS a partikat).

"donn [4k] - a játékos neve és ereje. A kezdők 30k-ról indulnak. "19x19" a tábla mérete.

Rákattintva a számunkra szimpatikus kihívásra a 10. ábrán látható ablak jelenik meg. Rákattintással még nem fogadtuk el a kihívást. A megjelenő ablakban még "alkudozhatunk". Azokat a paramétereket változtathatjuk meg, amelyek nem halványak. Az ablak alján szövegez üzenetváltásra is van lehetőség. Az "OK"-ra kattintva jelezzük a szándékunka a kihivó felé, hogy elfogadtuk a kihívást a javasolt változtatásokkal (nem kötelező változtatni). A kihívó vagy elfogadja és indulhat a parti, vagy elutasíthatja, mert valami miatt nem tetszünk neki.



#### "Aktív partik" fül (9. ábra):

Itt találhatók azok a partik, melyek élőben zajlanak. Lehet kibicelni, magyarázni, okoskodni. Annak ellenére, hogy élőben történnek az események, vissza lehet tekerni az elejére, egy-egy szituációt kielemezni ("opciók" - "külön megnézem"). Ha tetszet, el tudod menteni és az "SGF fájl szerkesztése"-vel (lásd első lépéseknél) később vissza is tudod nézni.

Minden sor egy jelenleg zajló játékot jelent.

Milyen információk olvashatók ki egy játékról? az alábbiakban az aláhúzott játék adatait értelmezzük:

			_		
English Game Room	M dmircea [1d]	XMbIPb [1K]	19×19	37. lép.	Ob O
Deutsche Ecke	M voyager [1d]	CaffeeToGo [1k]	19×19	212. lép.	Ob O
Computer Go	M DCNN1d01 [1d]	Rukis [2k]	19×19 H2	283. lép.	ObO
Computer Go	M DCNN1d07 [1d]	matemato [2k]	19×19 H2	11. lép.	ObO
Computer Go	M. DOMINIAD2 NAL	mor1 [2]/1	10⊽10 ⊔0	200 lán	0h 1
· · · · · ·	7. 1 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1	.1.1			

Computer Go: a szoba nevét jelenti, amelyikben zajlik a játék

M: a játék minősített, tehát beleszámít a játékosok erejének kiszámításába. ("F" lenne, ha szabad, azaz nem számítana bele)

DCNN1d01: a fehér kövekkel játszó neve

[1d] : játékerő (a minősített partik alapján számolt)

Rukis : a fekete kövekkel játszó neve

[2k] : játékerő

19 x 19 : táblaméret

H2 : előnykő (handicap) – ebben a játékban a fekete két előnykövet kapott.

283. lép. : a játék a 283. lépésnél tart.

Ob 0 : jelenleg hányan nézik a játékot (itt most senki)

## Egy játék menete



A "Feladás" gomb: ha már nagyon elnézted és nem látsz esélyt a parti megfordításához, akkor használjuk, elimerve ellenfelünk győelmét.

A "Visszavétel" gomb: előfordul, hogy véletlenül nem oda raktál követ, ahova szerettél volna (rossz kattintás az egérrel), és ezt lépést szeretnéd visszakérni. Az ellenfeled jóindulatán múlik, hogy visszadja-e. A "Passz" gomb: lépés kihagyása, amikor már nem látod értelmét további kő lerakásának. Ha ellenfeled nem követi a példádat és rak követ, neked újra döntened kell, hogy folytatod a játékot, azaz raksz követ, vagy újra passzolsz. A játéknak akkor van vége, ha közvetlen egymás után passzoltok. A KGS kiszámolja az eredményt és egy villogó szöveg figyelmeztet arra, hogy kattints a "Befejezve" gombra. Ha mind a kettemn megtettétek, akkor megjelenik az eredmény egy üzenő táblán és mögötte a tábla képe is megváltozik (14. ábra)

A kis fehér-, illetve fekete pöttyök a játékosok területpontjait jelentik. Az áttetszővé vált kövek nem élők, fogolynak számítanak.

A 14. ábrán a "W + 26,5" jelentése: fehér győzött 26-,5 ponttal. A fél pont a kominak köszönhető (lásd játék beállításoknál)

A parti az "Opciók" - "Lemezre mentés" lehetőségével sgf formátumban elmenthető. Később az sgf fájl szerlesztővel (lásd 1. oldal)visszanézhető, elemezhető.

# Üzenet küldése:

"Játékos" menü és "Üzenet hagyása" (15. ábra). Belépéskor a játékosoknak kilistázódnak az üzenetei. Eldöntheti, hogy meghagyja vagy törli őket.



🗴 KGS: Sz	obák	15. ábra
File 🔿 Játék	Játékos Szobák Ablakok K	GS Plus Súgó
Aktív partik	Regisztráció	
Hungarian Roor	Személyes infóid	Új parti) (Halasztottak 🕨 🔲 🗙
	Képküldés	tabilevi [8k]
	Üzenetek elolvasása	anegroo (7k)
	Nincs beledumálás	Dom [6d]
	Haverok listája	Prezli (1 k)
	Tiltások listája	sheeryjay [?]
Kiírás és neve	Drukker Lista	skillup [5d]
nup://qoszovei	Játékosok infója Ctrl-F	Weishenme [5d]
rendszer:	Üzenet hagyása	
előny:	1 KOVEI CSOKKENTET	
		Súgó

#### A játékerőről:

Aki megtanulja a szabályokat az 30 kyu (ejtsd kju, tanulót jelent) – ról indul. Minél erősebb lesz, annál jobban halad felfelé a ranglistán. Az 1 kyu elérése után jön a "dan" kategória, ami az 1 dannal kezdődik és halad felfelé (szám szerint is növekszik). Vannak profi játékosok, erejüket "profi danban" mérik (p). Nálunk, Magyarországon 2018-ban 1 profi játékos van, Kőszegi Diána (2008-ban szerezte)