



Chess Explorer

Instructions

Bedienungsanleitung

Mode d'emploi

Instrucciones de Funcionamiento

Istruzioni d'uso

Handleiding

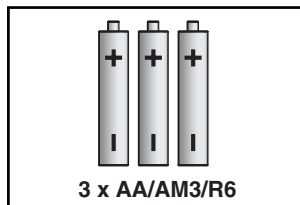
Endorsed by

 World Champion

INIZIO RAPIDO

Per cominciare subito a giocare senza dover prima leggere tutto il manuale, seguite questi semplici passi di Inizio Rapido!

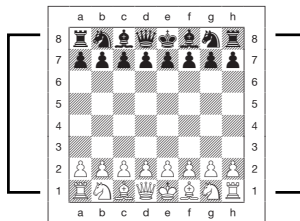
- 1** Aprite il comparto pile alla base dell'apparecchio e inserite 3 pile tipo "AA" (AM3/R6). Abbiate cura di osservare la corretta polarità. Reinserite il coperchio.



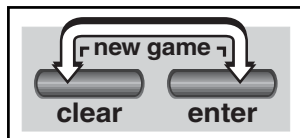
- 2** Premete **GO/STOP** per accendere il computer. Se il computer non risponde, riattivatelo come descritto nella Sezione 7.1.



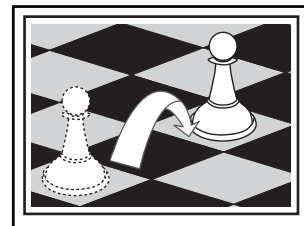
- 3** Ponete i pezzi nella posizione iniziale di gioco, i pezzi Bianchi dalla vostra parte, come mostrato in questo diagramma.



- 4** Per azzerare il computer e prepararlo ad una **NUOVA PARTITA** di scacchi, premete simultaneamente i tasti **CLEAR** e **ENTER**.



- 5** Fate le mosse sulla scacchiera premendo i pezzi dolcemente verso il basso sia sul quadratino **di origine** che su quello **di destinazione** ad ogni mossa.



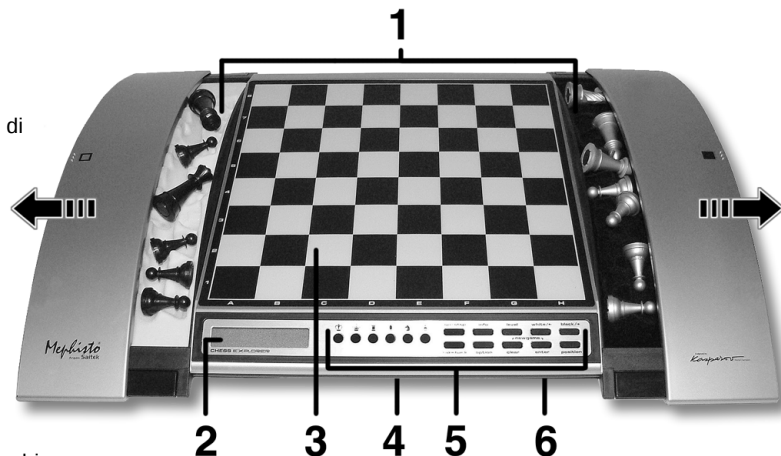
- 6** Appena il computer fa una mossa, questa viene segnalata sullo schermo. Vedrete il pezzo, insieme al suo colore ed alle due case **di origine** e **di destinazione** della mossa del computer. In questo esempio, il computer vuole muovere il suo pedone Nero da E7 a E5. Premete il pedone del computer sulla Casa E7, poi sulla Casa E5. Questo completa la mossa del computer, e ora tocca ancora a voi. Fate la vostra prossima mossa come descritto sopra. Divertitevi!



*Premete **GO/STOP** in qualsiasi momento se volete disattivare il computer. La vostra posizione del momento e la posizione di gioco (fino a 30 mosse singole) verrà memorizzata dal computer. Quando lo riaccenderete, potrete continuare a giocare dal punto in cui avevate interrotto.*

TASTI E CARATTERISTICHE

1. **COMPARTO DI DEPOSITO PEZZI:** Per riporre i pezzi e depositarvi quelli catturati.
2. **SCHERMO:** Usato per mostrare le mosse e le informazioni di mossa durante una partita. Usato anche per la selezione di livelli ed opzioni, verifica dei pezzi, predisposizione di posizioni, ed altro.
3. **SCACCHIERA SENSIBILE:** Ogni casa contiene un sensore che registra il movimento del pezzo. Alcune case possono anche essere usate all'interno della Selezione Livello e Selezione Opzione per selezionare livelli ed opzioni.
4. **COMPARTO PILE:** Nella base dell'apparecchio. Usate tre pile "AA" (AM3/R6) alcaline.
5. **TASTI DI GIOCO**
 - **TASTI DEI SIMBOLI DEI PEZZI:** Usati in Stato Verifica e Posizione. Anche usati per la promozione dei pedoni.
 - **GO/STOP:** Premetelo per accendere e spegnere l'apparecchio.
 - **INFO:** Premetelo per entrare in Stato Info; quando si sia dentro questa condizione operativa, premetelo per passare tra i vari gruppi di informazione principali. Premetelo quando tocca a voi muovere per ricevere un suggerimento.
 - **LEVEL:** Premetelo per entrare in Selezione Livello; quando si sia dentro questa condizione operativa, premetelo per saltare otto livelli per volta.
 - **TASTI WHITE/← e BLACK/→:** Premeteli per variare livello di difficoltà uno per uno quando si sia in Selezione Livello, e per passare tra le varie opzioni quando si sia in Selezione Opzione ed in Stato Info. Anche usati per selezionare il colore quando in Stato Posizione.
 - **TAKE BACK:** Premetelo per ritirare una mossa singola (di qualunque dei due lati). Potete ritirare fino a 30 mosse singole.
 - **OPTION:** Premetelo per entrare in Selezione Opzione, quando si sia dentro questa condizione operativa, premetelo per passare tra i vari gruppi di opzioni principali.
 - **CLEAR:** Premetelo simultaneamente con **ENTER** per



- ricominciare una nuova partita. Premetelo per uscire dalla Selezione Opzioni e dagli Stati Verifica e Posizione. Premetelo per pulire una schermata Info e per cancellare una richiesta di Clear Board quando si sia in Stato Posizione. Premetelo per cancellare la Selezione Livello se decidete di non cambiare (ma non quando abbiate premuto le case per cambiare livello: in tal caso **CLEAR** attiverà il nuovo livello, così come farebbe **ENTER**).
- **ENTER:** Premetelo insieme a **CLEAR** per ricominciare una nuova partita. Premetelo per scambiare lato di gioco con il computer, e premetelo quando il computer sta pensando per spingerlo a muovere. Premetelo per attivare o disattivare la selezione di opzioni, e per uscire dalla Selezione Livello dopo aver selezionato un nuovo livello di gioco. Premetelo per pulire la scacchiera quando in Stato Posizione, e premetelo nuovamente per confermare.
 - **POSITION:** Premetelo per entrare in Stato Posizione.
6. **ACL (Riattivazione):** Nella base dell'apparecchio. Usato per eliminare la scarica statica dopo l'inserimento di nuove pile.

INDICE

INIZIO RAPIDO TASTI E FUNZIONI INTRODUZIONE

1. COMINCIAMO!

- 1.1 Primo, Installate le Pile
- 1.2 Pronti a Giocare? Ecco come Muovere!
- 1.3 Ora Tocca al Computer
- 1.4 Avete Cambiato Idea? Ritirate la Mossa
- 1.5 La Partita è Terminata? Perché Non Farne Un'altra
- 1.6 Troppo Facile/Difficile? Cambiate il Livello

2. ULTERIORI FUNZIONI DA ESPLORARE

- 2.1 Chi Muove? Controllate lo Schermo
- 2.2 Mosse Speciali
- 2.3 Mosse Illecite
- 2.4 Scacco, Scaccomatto e Patta
- 2.5 Interrompere la Ricerca del Computer
- 2.6 Scambiare di Lato con il Computer
- 2.7 Aperture Incorporate
- 2.8 Pensare Durante il Tempo Dell'avversario
- 2.9 Memoria di Partita

3. I LIVELLI DI GIOCO

- Scegliere un Livello di Gioco
- 3.1 Livelli di Gioco Normali (Case A1-G2)
- 3.2 Livello Infinito (Casa H2)
- 3.3 Livelli di Torneo (Casa A3-H3)
- 3.4 Livelli Blitz (Case A4-H4)
- 3.5 Livelli per Principianti (Case A5-H5)

- 3.6 Livelli di Ricerca del Matto (Case A6-H6)
- 3.7 Livelli di Allenamento (Case A7-H8)

4. STATO INFO: GUARDATE E IMPARATE

- Uso dello Stato Info
- 4.1 Variazione Principale
- 4.2 Informazione di Ricerca
- 4.3 Informazione di Orario
- 4.4 Conteggio Mosse/Mosse di Partita
- 4.5 Volete un Suggerimento? Basta Chiedere!

5. OPZIONI PER AVERE PIÙ DIVERTIMENTO E VARIETÀ

- Selezione delle Opzioni di Gioco
- 5.1 Opzioni di Stato Operativo
- 5.2 Opzioni di Gioco
- 5.3 Opzioni di Rotazione della Schermata

6. VERIFICARE/DECIDERE POSIZIONI

- 6.1 Verificare Posizioni
- 6.2 Cambiare e Decidere Posizioni

7. DETTAGLI TECNICI

- 7.1 La Funzione ACL
- 7.2 Cure e Manutenzione
- 7.3 Specifiche Tecniche

GUIDA ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI

INTRODUZIONE

Pronti ad entrare nell'eccitante mondo degli scacchi al computer? Siete nel posto giusto! Il vostro nuovo computer vi offre così tante opzioni di gioco, livelli di gioco, e funzioni speciali, che d'ora in poi non potrete più avere la stessa opinione del gioco degli scacchi! *L'Inizio Rapido* che trovate all'inizio del manuale vi permetterà di giocare subito, ed avrete più dettagli sui comandi di base nella Sezione 1. Dopo aver imparato le nozioni basilari, assicuratevi di andare avanti e leggere il resto del manuale, anche se di solito non vi piace troppo leggere questo tipo di cose. Scoprirete che questo computer scacchistico ha una bella varietà di altre funzioni interessanti e divertenti che vi lasceranno a bocca aperta - ve lo garantiamo!

Il vostro nuovo computer conosce e applica tutte le regole degli scacchi, potete essere sicuri che non vi ingannerà. Per coloro che non hanno mai giocato prima abbiamo incluso una breve sintesi delle regole, così da farvi iniziare comunque. Per avere informazioni più dettagliate, potreste visitare la vostra biblioteca locale che avrà sicuramente molti libri sul gioco degli scacchi.

1. COMINCIAMO!

1.1 Primo, installate le pile

Il vostro computer fa uso di tre pile "AA" (Tipo AM3/R6). Inserite le pile nel comparto situato nella base dell'apparecchio, osservando la corretta polarità. Usate pile alcaline nuove per assicurarne una vita utile più lunga.

Accendete il computer premendo **GO/STOP**, un suono di avviso vi avvertirà che potete cominciare la partita. Se il computer non emette tale suono (una scarica statica può averne causato il blocco), utilizzate l'estremità di una graffetta o un altro oggetto appuntito per esercitare una pressione nel foro segnato **ACL** nella base dell'apparecchio per almeno un secondo. Questo riattiverà il computer.

Un suggerimento: Per conservare l'energia ed estendere la vita utile delle pile, attivate l'Opzione di Spegnimento Automatico (vedere Sezione 5.1).

1.2 Pronti a giocare? Ecco come muovere!

Bene, ora è il momento di iniziare una partita! Molto facile, seguite questi tre passi:

- Premete **GO/STOP** per accendere il computer, se non l'avete già fatto.
- Premete i tasti **CLEAR** e **ENTER** insieme per riattivare il computer per una nuova partita. Mettete i pezzi nella posizione di partenza, i Bianchi dalla vostra parte, come mostrato in *Inizio Rapido*.
- Per fare una mossa, premete dolcemente verso il basso il pezzo che volete muovere fino a che non sentite un suono. La tastiera sensibile riconosce il pezzo automaticamente. Non ci credete? Guardate lo schermo, che è improvvisamente pieno d'informazioni - mostra il vostro pezzo, il colore del pezzo e la casa che avete appena premuto.
- Prendete il pezzo e premetelo gentilmente verso il basso nel buco della casa dove volete muovere. Un secondo suono è la conferma del computer che ha riconosciuto la vostra mossa. Ecco fatto - avete appena completato la vostra prima mossa della partita. La prossima tocca al computer.

Vi accorgete che all'inizio del gioco la risposta del computer è spesso istantanea, invece di richiedere tempo per pensare. Ciò accade perché esegue mosse che sono memorizzate in un libro incorporato di mosse d'apertura (per maggiori dettagli, vedere Sezione 2.7).

1.3 Ora tocca al computer

Quando il computer muove, suona e fa vedere la mossa.

Controllate sullo schermo — vedrete le case **di origine** e **di destinazione** della mossa del computer, insieme al colore ed al tipo di pezzo da muovere. Premete il pezzo indicato sulla casa **di origine** fino a che non udite un suono. Muovete il pezzo fino alla casa indicata **di destinazione** e premetelo sopra per completare la mossa del computer. E tocca di nuovo a voi...

1.4 Avete cambiato idea? Ritirate la mossa

Quando giocate contro questo computer, niente è "fissato per sempre" - potete cambiare idea o decidere di giocare una mossa differente quando volete! Ogni volta che tocca a voi muovere, semplicemente premete **TAKE BACK**, e lo schermo mostrerà la mossa da ritirare. Premete il pezzo indicato sulla casa **di destinazione**,

premetelo poi sulla casa **di origine** per completare il ritiro della mossa. Ripetete ciò quante volte volete, potete ritrattare fino a 30 mosse singole (o 15 per lato). Per ricominciare a giocare in qualunque punto, semplicemente fate una mossa.

Dopo aver ritirato una cattura e/o una promozione di pedone, il computer controllerà che i pezzi siano stati messi sulla scacchiera correttamente, e vi ricorderà di mettere il pezzo catturato o il pedone promosso sulla scacchiera. Il simbolo del pezzo e la sua casa verranno mostrati, e la luce della casa interessata si accenderà. Ponete il pezzo indicato sulla scacchiera e premetelo sulla casa indicata per completare il ritiro.

Nel corso di un Arrocco, seguite prima i passi del ritiro di una mossa descritti sopra, per il Re, poi fate lo stesso per la Torre per completare il ritiro.

1.5 La partita è terminata? Perché non farne un'altra

Ogni qualvolta finiate una partita (o decidiate di interromperne una) è facile ricominciare da capo! Potete riattivare il computer premendo i tasti **ENTER** e **CLEAR** insieme. Un suono di Nuova Partita significa che il computer è pronto. Il computer userà il livello di difficoltà che era stato selezionato prima, ma potete cambiarlo, se lo volete, come spiegato nella Sezione 3.

IMPORTANTE: Riattivare il computer per una nuova partita elimina la partita in corso dalla memoria - state attenti a non premere questi tasti per sbaglio!

1.6 Troppo facile/difficile? Cambiate il livello

Quando il computer viene acceso, è sempre selezionato il Livello di Gioco Normale D1 (5 secondi per mossa). Ovviamente voi potete scegliere uno dei 64 livelli a disposizione - forse li vorrete provare tutti! Per una loro descrizione e per le indicazioni su come cambiare livello, vedete la Sezione 3.

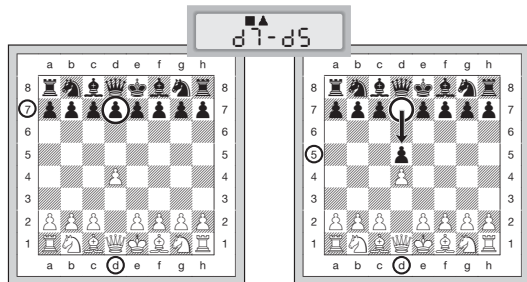
2. ULTERIORI FUNZIONI DA ESPLORARE

2.1 Chi muove? Controllate lo schermo

Quando il computer gioca col Nero, fa lampeggiare un quadratino nero sullo schermo mentre pensa. Dopo aver mosso, un quadratino bianco viene mostrato ad indicare che è ora il turno del Bianco. Questa

ESEGUIRE LA MOSSA DEL COMPUTER: UN ESEMPIO

Dopo che il computer ha mostrato la propria mossa, tocca a voi metterla in atto sulla scacchiera! Qui, lo schermo indica che il computer vuole muovere il suo pedone Nero (♜♞) da d7 a d5. Sollevate il pedone d7 (indicato dalle luci di scacchiera) e premetelo dolcemente sulla Casa d7. Le luci di scacchiera mostrano ora la Casa d5. Premete il pedone sulla Casa d5 per completare la mossa del computer. Ora tocca di nuovo a voi!



funzione vi permette di capire immediatamente se il computer sta pensando e a chi tocca muovere.

2.2 Mosse speciali

Catture: Per catturare un pezzo, premete sul pezzo che volete muovere, poi rimuovete dalla scacchiera il pezzo catturato, e premete successivamente il pezzo da voi mosso sulla casa, ora libera, del pezzo catturato. Le catture sono mostrate come in E5×F5.

Cattura En passant: Durante questo tipo di cattura, il computer continua a mostrare la vostra mossa fino a che non premete sul pedone catturato in questione e lo rimuovete dalla scacchiera.

Arrocco: Il computer riconosce automaticamente le manovre di arrocco appena dopo il movimento del Re. Dopo che avete premuto sul Re sulle sue due case **di origine** e **destinazione**, il computer mostra la vostra mossa fino a che non premete la torre sulle sue case **di origine** e **destinazione** per completare la mossa. Notate che un arrocco di Re è mostrato come ♔-♖, ed uno di Regina come ♔-♖-♗.

Promozione del pedone: Quando promuovete un pedone, premete innanzitutto il pedone sulle case **di origine** e **destinazione**, come sempre. Poi, premete il **TASTO DEL SIMBOLO DEL PEZZO** corrispondente alla promozione desiderata (♜, ♞, ♠, o ♡). Il computer riconoscerà immediatamente il vostro nuovo pezzo, lo mostrerà brevemente e comincerà subito a pensare una nuova mossa. Ricordate di sostituire il pezzo sulla scacchiera! **Quando il computer promuove un pedone**, lo schermo mostra insieme il pedone ed il pezzo promosso. Non dimenticate di sostituire il pedone del computer col suo nuovo pezzo.

2.3 Mosse illecite

Il vostro computer non accetterebbe mai mosse illecite! Se tentate una simile mossa, il computer emetterà un doppio suono basso, e lo schermo indicherà la casa **di origine** del pezzo. Potete allora muovere lo stesso pezzo ad un'altra casa, oppure porre indietro il pezzo sulla casa **di origine** e muovere un altro pezzo.

Se eseguite una mossa del computer in modo scorretto, vedrete un messaggio di errore. Ciò indica che voi state cercando di muovere il pezzo sbagliato o che state muovendo un pezzo del computer ad una casa sbagliata. Se il computer vuole muovere il suo Pedone da D7 a D5, per esempio, e voi lo premete su D7 e poi su D6, lo schermo mostrerà E7 : d5 in modo conciso, mettendo in evidenza l'errore. Lo schermo tornerà poi a mostrare la mossa corretta (d7 - d5) e attenderà che premiate su D5 e completiate la mossa.

Se premete su di un pezzo e la casa **di origine** appare sullo schermo, ma voi decidete di non fare la mossa, premete semplicemente sulla stessa casa per cancellare la mossa. Fate poi un'altra mossa. Se cambiate idea dopo aver completato una mossa, potete ritirarla come descritto nella Sezione 1.4.

2.4 Scacco, scaccomatto e patta

Quando un Re è sotto scacco, il computer inizialmente mostra la mossa come di solito. Dopo che la mossa è stata effettuata, ♔♞♞♞ lampeggia sullo schermo per pochi secondi, insieme alla mossa di scacco. Lo schermo tornerà poi a mostrare l'orologio.

Se il computer scopre un matto forzato contro il proprio avversario, all'inizio muove come di solito. Dopo che la mossa è stata completata sulla scacchiera il computer lampeggia un segnale di matto per diversi secondi insieme alla mossa (ad es. ♜ ♞ ♚ per un matto in due mosse).

Lo schermo torna poi a mostrare l'orologio.

Quando una partita termina in scaccomatto, lo schermo mostra il segnale ♚♔♙♜ (insieme alla segnalazione della mossa di scaccomatto) per un po' di tempo dopo che la mossa è stata fatta. Lo schermo torna poi all'orologio.

Il computer riconosce patte da stallo, da tripla ripetizione, e la regola delle cinquanta mosse. Dopo che una patta è stata raggiunta, lo schermo mostra la scritta ♙♜♙ (insieme alla mossa di patta o all'orologio) per poco tempo dopo che la mossa è stata fatta. Lo schermo torna poi all'orologio.

2.5 Interrompere la ricerca del computer

Vi sembra che il computer impieghi troppo tempo per muovere? Potete interromperlo in ogni momento! Semplicemente premete **ENTER** mentre il computer pensa, e ciò lo bloccherà e porterà a compiere la migliore mossa che è stato capace di trovare fino a quel punto. Questa funzione può essere molto utile per i livelli più alti, quando il computer può richiedere molto tempo per pensare, e per il Livello Infinito, quando il computer pensa senza limiti di tempo a meno che voi non lo fermiate.

*Al livello di Ricerca del Matto, premere **ENTER** non obbliga il computer a fare una mossa. Se lo fate, il computer mostrerà — — — — per indicare che è stato interrotto prima che potesse dire come dar matto. Per continuare il gioco, selezionate un altro livello.*

2.6 Scambiare di lato con il computer

Per scambiare lato con il computer basta che premiate **ENTER** quando è il vostro turno - il computer farà la prossima mossa dal vostro lato. Cambiate lato quante volte volete.

Volete guardare il computer giocare a scacchi contro sé stesso? Premete **CLEAR** e **ENTER** insieme per iniziare una nuova partita, poi premete **ENTER**.

Premete **ENTER** dopo ogni mossa — guardate mentre gioca per entrambi i lati della scacchiera, una mossa dopo l'altra. Studiate le sue strategie, e potrete migliorarle il vostro stesso gioco.

2.7 Aperture incorporate

All'inizio di una partita il computer risponde alle mosse quasi istantaneamente in molti livelli. Questo accade perché usa mosse memorizzate nel suo "libro" incorporato di mosse d'apertura. Questo libro memorizza moltissime aperture e posizioni di grandi maestri degli

scacchi. Se la posizione nella quale siete è nel libro, il computer non pensa alla mossa ma usa direttamente una mossa memorizzata.

Una caratteristica particolare del libro del vostro computer è la capacità di gestire *trasposizioni*. Una trasposizione ha luogo quando una posizione raggiunta con un certo numero di mosse può essere raggiunta anche con le stesse mosse fatte in un altro ordine. Il Gestore Automatico di Trasposizioni integrato del vostro computer si destreggia tra questi casi con facilità.

È anche inclusa una selezione unica di libri a scelta dell'utente, che vi permette di scegliere tra diversi tipi di libri d'apertura, e anche di chiudere i libri se lo desiderate. Per maggiori dettagli vedete la Sezione 5.2.

2.8 Pensare durante il tempo dell'avversario

Mentre giocate, potrete notare che a volte il computer risponde alle vostre mosse immediatamente, anche nel mezzo di una partita giocata a livelli alti. Questo accade perché il computer pensa mentre voi state pensando alla vostra mossa e pianifica la propria strategia. Cerca di indovinare la mossa che è più probabile che facciate, e calcola poi le proprie risposte per tale mossa mentre voi state ancora pensando. Se il computer ha indovinato, non c'è ragione per lui di continuare a pensare — fa immediatamente la mossa che ha già trovato!

Per disattivare questa funzione, attivate l'opzione Gioco Facile, come descritto nella Sezione 5.2.

2.9 Memoria di partita

Potete interrompere una partita in qualunque momento premendo **GO/STOP**. La partita verrà allora sospesa, e il computer memorizzerà la vostra posizione ed il gioco (fino a 30 mosse singole). Quando tornate alla partita, potete riprenderla da dove avevate interrotto.

3. I LIVELLI DI GIOCO

Il vostro computer scacchistico offre 64 livelli diversi di gioco. Quando scegliete un livello di gioco, ricordate che quando il computer ha più tempo per pensare diventa più forte e gioca meglio, così come un giocatore reale. Per un colpo d'occhio di tutti i livelli, fate riferimento alla Tabella Livelli. I livelli vengono anche descritti individualmente in questa sezione.

Scegliere un livello di gioco

Vedete **“USATE QUESTA TABELLA PER SELEZIONARE UN LIVELLO DI GIOCO!”** per una veduta illustrata su come scegliere un livello, ed una veduta d'insieme di tutti i livelli.

Ci sono due metodi per impostare il livello di gioco - potete usare i tasti di gioco oppure le case della scacchiera. Qualunque sia il metodo usato, dovete sempre premere **LEVEL** come prima cosa per entrare in Selezione Livello, e il computer mostrerà il livello attuale. Quando entrate nella Selezione Livello per la prima volta il computer è predisposto sul Livello Normale D1 (tempo di risposta medio di 5 secondi per una mossa), e lo schermo mostra il segnale **L0 : 05**.

- **Per selezionare un livello usando i tasti di gioco:** Dopo essere entrati in Selezione Livello premendo **LEVEL**, cambiate livello di uno in uno usando i tasti **BLACK/→** e **WHITE/←**. Una scorciatoia esiste premendo **LEVEL** ripetutamente: si saltano fino a 8 livelli per volta. Quando lo schermo mostra il livello desiderato, premete **ENTER** per selezionarlo e uscire dalla Selezione Livello.
- **Per selezionare un livello premendo le case della scacchiera:** Come indicato nella Tabella Livelli, ognuna delle 64 case corrisponde ad un livello. Dopo essere entrati in Selezione Livello premendo **LEVEL**, premete una casa con un pezzo per attivare il livello, utilizzando la tabella come guida. Quando premete verso il basso la casa ed il livello desiderato viene allora mostrato sullo schermo, premete **ENTER** per selezionare tale livello e uscire dalla Selezione Livello. *Quando fate la vostra selezione dalla scacchiera, la pressione di **CLEAR** ha lo stesso effetto della pressione di **ENTER** — fa accettare al computer tale livello.*
- **Per verificare il livello senza cambiarlo:** Se premete **LEVEL** per verificare il livello ma senza volerlo cambiare, premete **CLEAR**. Ciò vi permette di uscire dalla Selezione Livello senza cambi di livello o variazioni dell'orologio, anche quando il computer sta pensando. Alcuni altri punti importanti da ricordare a riguardo dei livelli di gioco:
 - Un cambiamento di livello azzerava sempre l'orologio.
 - Non raccomandiamo di cambiare livello mentre il computer sta pensando. Se dovete farlo, premete prima **ENTER** per terminare la ricerca del computer, e fate la sua mossa sulla scacchiera. Poi, ritirate la mossa del computer e cambiate il livello. Dopo, premete **ENTER** per far iniziare a pensare il computer sul nuovo livello.
 - Se cambiate il livello mentre il computer pensa, l'orologio viene

azzerato e la ricerca presente viene terminata.

- Se premete **LEVEL** mentre il computer pensa ma il livello non viene cambiato (se premete **CLEAR** invece di **ENTER**), il computer terminerà di nuovo la ricerca.

3.1 Livelli di gioco Normali (Case A1-G2)

LIVELLO	TEMPO PER MOSSA	SCHERMO
A1	1 secondo	L 0 : 01
B1	2 secondi	L 0 : 02
C1	3 secondi	L 0 : 03
D1	5 secondi	L 0 : 05
E1	10 secondi	L 0 : 10
F1	15 secondi	L 0 : 15
G1	20 secondi	L 0 : 20
H1	30 secondi	L 0 : 30
A2	45 secondi	L 0 : 45
B2	1 minuto	L 1 : 00
C2	1.5 minuti	L 1 : 30
D2	2 minuti	L 2 : 00
E2	3 minuti	L 3 : 00
F2	5 minuti	L 5 : 00
G2	10 minuti	L 10 : 00

Quando selezionate uno dei livelli di Gioco Normali selezionate un tempo di risposta medio del computer. I tempi sono calcolati in media su un largo numero di mosse. All'inizio ed alla fine della partita il computer tende a giocare più velocemente, ma nel mezzo di situazioni complesse può dover pensare ben più a lungo.

3.2 Livello Infinito (Casa H2)

LIVELLO	TEMPO PER MOSSA	SCHERMO
H2	No tempo limite	9 : 99 : 99

Nel Livello Infinito il computer cerca indefinitamente fino a che non trova un matto forzato o una mossa forzata; fino a che non ha cercato alla massima profondità; oppure fino a che non viene spinto a smettere di pensare dalla vostra pressione del tasto **ENTER**. Se interrompete la ricerca, il computer fa la mossa che a quel punto ritiene migliore. Sperimentate questo livello - predisponete interessanti posizioni sulla scacchiera e fatele analizzare per voi dal computer! Penserà per ore o anche per giorni, cercando di trovare la migliore mossa possibile. Non dimenticare di seguire il computer mentre pensa - avvantaggiatevi della

USATE QUESTA TABELLA PER SELEZIONARE UN LIVELLO DI GIOCO!

1. Premete **LEVEL** per entrare in Selezione Livello.



2. Poi selezionate il vostro livello, usando la Tabella Livelli. Ci sono due modi di farlo.

- Passare tra i livelli fino a che non vedete mostrato il vostro livello:
 - Premete **BLACK/→** per salire di livello → uno a uno.
 - Premete **WHITE/←** per scendere di livello ← uno a uno.
 - Premete **LEVEL** per salire di livello → di otto in otto.
- **OPPURE**, semplicemente trovate la casa corrispondente al livello e premetela infilando un pezzo nel suo foro per sceglierlo.

3. Alla fine, premete **ENTER** per uscire dalla selezione Livello, giocando sul nuovo livello!



LIVELLI DI ALLENAMENTO	A8	Ricerca 9 ply PLY: 9	B8	Ricerca 10 ply PLY: 10	C8	Ricerca 11 ply PLY: 11	D8	Ricerca 12 ply PLY: 12	E8	Ricerca 13 ply PLY: 13	F8	Ricerca 14 ply PLY: 14	G8	Ricerca 15 ply PLY: 15	H8	Ricerca 16 ply PLY: 16
	A7	Ricerca 1 ply PLY: 1	B7	Ricerca 2 ply PLY: 2	C7	Ricerca 3 ply PLY: 3	D7	Ricerca 4 ply PLY: 4	E7	Ricerca 5 ply PLY: 5	F7	Ricerca 6 ply PLY: 6	G7	Ricerca 7 ply PLY: 7	H7	Ricerca 8 ply PLY: 8
LIVELLI DI RICERCA DEL MATTO	A6	Matto in 1 mossa Tin: 1	B6	Matto in 2 mosse Tin: 2	C6	Matto in 3 mosse Tin: 3	D6	Matto in 4 mosse Tin: 4	E6	Matto in 5 mosse Tin: 5	F6	Matto in 6 mosse Tin: 6	G6	Matto in 7 mosse Tin: 7	H6	Matto in 8 mosse Tin: 8
LIVELLI PER PRINCIPIANTI	A5	1 sec. per mossa BEG: 1	B5	2 sec. per mossa BEG: 2	C5	3 sec. per mossa BEG: 3	D5	4 sec. per mossa BEG: 4	E5	5 sec. per mossa BEG: 5	F5	6 sec. per mossa BEG: 6	G5	7 sec. per mossa BEG: 7	H5	8 sec. per mossa BEG: 8
LIVELLI BLITZ	A4	5 min. per partita BL: 5	B4	10 min. per partita BL: 10	C4	15 min. per partita BL: 15	D4	20 min. per partita BL: 20	E4	30 min. per partita BL: 30	F4	45 min. per partita BL: 45	G4	60 min. per partita BL: 60	H4	90 min. per partita BL: 90
LIVELLI DI TORNEO	A3	40 mosse in 1:30 L: 40 1:30:00	B3	35 mosse in 1:45 L: 35 1:45:00	C3	40 mosse in 1:45 L: 40 1:45:00	D3	35 mosse in 1:30 L: 35 1:30:00	E3	40 mosse in 2:00 L: 40 2:00:00	F3	45 mosse in 2:30 L: 45 2:30:00	G3	50 mosse in 2:00 L: 50 2:00:00	H3	40 mosse in 3:00 L: 40 3:00:00
LIVELLI DI GIOCO NORMALI + LIVELLO INFINITO	A2	45 sec. per mossa L: 45	B2	1 min. per mossa L: 1:00	C2	1.5 min. per mossa L: 1:30	D2	2 min. per mossa L: 2:00	E2	3 min. per mossa L: 3:00	F2	5 min. per mossa L: 5:00	G2	10 min. per mossa L: 10:00	H2	Livello Infinito 9:99:99
	A1	1 sec. per mossa L: 0:1	B1	2 sec. per mossa L: 0:02	C1	3 sec. per mossa L: 0:03	D1	5 sec. per mossa L: 0:05	E1	10 sec. per mossa L: 0:10	F1	15 sec. per mossa L: 0:15	G1	20 sec. per mossa L: 0:20	H1	30 sec. per mossa L: 0:30

Per maggiori dettagli, vedete la Sezione 3.

Opzione di Rotazione della Schermata descritta nella Sezione 5.3.

3.3 Livelli di Torneo (Case A3-H3)

LIVELLO	MOSSE/TEMPO TOTALE	SCHERMO
A3	40 mosse in 1 ora 30 min.	⌚ 40 1:30:00
B3	35 mosse in 1 ora 45 min.	⌚ 35 1:45:00
C3	40 mosse in 1 ora 45 min.	⌚ 40 1:45:00
D3	35 mosse in 1 ora 30 min.	⌚ 35 1:30:00
E3	40 mosse in 2 ore	⌚ 40 2:00:00
F3	45 mosse in 2 ore 30 min.	⌚ 45 2:30:00
G3	50 mosse in 2 ore	⌚ 50 2:00:00
H3	40 mosse in 3 ore	⌚ 40 3:00:00

Il Livello di Torneo richiede che facciate un certo numero di mosse entro un certo lasso di tempo. Se un giocatore eccede il tempo assegnato per un certo numero di mosse, il computer segnala ⌚ INF lampeggiando insieme al tempo trascorso per dire che la partita è terminata. Se lo desiderate, potete continuare a giocare anche se il tempo è trascorso tutto. *Quando abbiate scelto un Livello di Torneo potete voler vedere il tempo restante e non quello trascorso (Vedere Sezione 5.1). Quando il tempo a disposizione è trascorso tutto, l'orologio di Conto alla Rovescia cambia nell'orologio normale.*

3.4 Livelli Blitz (Case A4-H4)

LIVELLO	TEMPO PER PARTITA	SCHERMO
A4	5 minuti	⌚ 5
B4	10 minuti	⌚ 10
C4	15 minuti	⌚ 15
D4	20 minuti	⌚ 20
E4	30 minuti	⌚ 30
F4	45 minuti	⌚ 45
G4	60 minuti	⌚ 60
H4	90 minuti	⌚ 90

Nei Livelli Blitz (chiamati anche Gioco Veloce o livelli di "Morte Istantanea") voi decidete il tempo totale per tutta la partita. Se si eccede il limite fissato il computer segnala ⌚ INF, e mostra il tempo consumato per avvertire che la partita è ultimata. *Se selezionate un Livello Blitz potreste voler vedere l'orologio che segna il tempo che resta invece di quello trascorso (vedere Sezione 5.1). Quando il tempo di gioco è trascorso, l'orologio di conto alla rovescia torna al tipo di conteggio normale.*

BISOGNO DI AIUTO PER LA SCELTA DI LIVELLO? ECCOVI ALCUNI SUGGERIMENTI!

- **Siete un giocatore principiante?** Cominciate con i Livelli per Principianti o i più bassi dei Livelli di Allenamento. Questi livelli restringono la profondità di ricerca del computer, col risultato di un gioco più debole e col vantaggio di permettervi di imparare sul gioco e, magari, anche di vincere. Per avere più possibilità di vincere, combinate uno di questi livelli con l'opzione Gioco Facile (Sezione 5.2), così il computer non può pensare sul vostro tempo.
- **Siete un giocatore di livello intermedio o più avanzato?** Provate i Livelli Normali, di Allenamento o di Torneo. I Livelli Normali variano da facili a difficili, col massimo a 10 minuti di tempo di risposta, mentre i livelli di Torneo sono decisamente esigenti. I Livelli di Allenamento vi permettono di scegliere la profondità di ricerca desiderata — appena conquistate un livello, passate a quello successivo! E non dimenticare di provare i Livelli Blitz per alcune partite rapide ed eccitanti di Scacchi Veloci.
- **Volete fare esperimenti?** Usate i Livelli di Ricerca del Matto per risolvere problemi fino al matto in otto mosse — provate a cercare da una posizione di una delle vostre partite, o definite un problema di matto. Scegliete il Livello Infinito per far analizzare al computer posizioni complicate per ore o anche giorni.

3.5 Livelli per Principianti (Case A5-H5)

LIVELLO	TEMPO PER MOSSA	SCHERMO
A5	1 secondo	⌚ 1
B5	2 secondi	⌚ 2
C5	3 secondi	⌚ 3
D5	4 secondi	⌚ 4
E5	5 secondi	⌚ 5
F5	6 secondi	⌚ 6
G5	7 secondi	⌚ 7
H5	8 secondi	⌚ 8

Siete nuovo al gioco o siete un principiante? Se è così, questi livelli sono stati pensati apposta per voi! Qui il computer restringe la sua ricerca cosicché gioca deliberatamente in maniera debole e vi permette di vincere più facilmente. Il Livello per Principianti inizia molto facile e gradualmente diventa più difficile - appena vincete un livello, passate al prossimo.

3.6 Livelli di Ricerca del Matto (Case A6-H6)

LIVELLO	PROBLEMA	SCHERMO
A6	Matto in 1	7 in : 1
B6	Matto in 2	7 in : 2
C6	Matto in 3	7 in : 3
D6	Matto in 4	7 in : 4
E6	Matto in 5	7 in : 5
F6	Matto in 6	7 in : 6
G6	Matto in 7	7 in : 7
H6	Matto in 8	7 in : 8

Selezionare uno di questi livelli attiverà uno speciale programma di Ricerca di Soluzioni di Matto. Se avete una posizione dalla quale vorreste che il computer trovi una via per il matto, istruite il computer perché operi su un certo Livello di Ricerca di Matto. Il vostro computer scacchistico risolverà il problema fino ad un massimo di matto in otto mosse. Matto da uno a cinque mosse è generalmente trovato velocemente, mentre problemi riguardanti da sei a otto mosse possono richiedere un tempo abbastanza lungo. Se non c'è matto presente o se, ad ogni modo, il computer non lo trova, manderà allo schermo una serie di trattini (-----). Potete allora continuare a giocare selezionando un altro livello.

3.7 Livelli di Allenamento (Case A7-H8)

LIVELLO	SCHERMO	LIVELLO	SCHERMO
A7	PLY : 1	A8	PLY : 9
B7	PLY : 2	B8	PLY : 10
C7	PLY : 3	C8	PLY : 11
D7	PLY : 4	D8	PLY : 12
E7	PLY : 5	E8	PLY : 13
F7	PLY : 6	F8	PLY : 14
G7	PLY : 7	G8	PLY : 15
H7	PLY : 8	H8	PLY : 16

Nei Livelli di Allenamento la profondità di ricerca del computer è

limitata ad un certo numero di mosse, come mostrato qui sopra. Passando tra i livelli, il computer mostra PLY : # per ogni livello. Un "ply" è una singola mossa (di una o dell'altra parte), e "#" è il numero che rappresenta la profondità di ricerca. Per esempio, al livello A7, il computer ricerca alla profondità di 1 "ply" (PLY : 1), che vuol dire che guarda avanti di una sola mossa. A questo livello quindi, facilmente non potrà vedere un matto in una mossa. Ciò produce un avversario debole e dà ai principianti una maggiore possibilità di battere il computer.

4. STATO INFO: GUARDATE E IMPARATE

Immaginate: state giocando a scacchi con un amico e tocca a lui muovere. Vorreste sapere quale mossa sta pensando di fare, e davvero vorreste avere la sua opinione sull'attuale posizione di gioco. Ovviamente, non potete chiedere, perché non si può fare. Invece, indovinate un po', giocando contro questo computer scacchistico potrete chiedere quello che volete ed avrete le risposte! Potete infatti ottenere una grande quantità d'informazioni sul suo processo di pensiero. Dietro vostra richiesta vi mostra la mossa che sta considerando, che cosa pensa di fare dopo, la sua valutazione sulla posizione attuale, la profondità di ricerca ed altro. Come potete immaginare, studiare queste informazioni vi può insegnare molto sugli scacchi!

Uso dello Stato Info

Come accedere a queste informazioni? Usando lo Stato Info ogni qualvolta lo vogliate! Se lo fate quando il computer sta pensando vedrete le varie mosse considerate succedersi e cambiare in ragione del pensare e della diversa profondità di ricerca.

Vedete **"LO STATO INFO A COLPO D'OCCHIO"** per una tabella che sintetizza tutte le schermate di Stato Info.

Le informazioni sul gioco sono divise in quattro gruppi, e premere **INFO** fa passare da un gruppo ad un altro. I tasti **BLACK/→** e **WHITE/←** possono essere usati per passare tra le informazioni di ogni gruppo. Premete **CLEAR** per uscire dallo Stato Info e tornare al normale orologio.

Quando sappiate usare bene lo Stato Info, consultate la Sezione 5.3 per una descrizione della funzione di Rotazione della Schermata.

Selezionare questa funzione fa passare il computer automaticamente tra le informazioni descritte qui sotto ad intervalli di un secondo, ogni volta che pensa alla propria mossa — in certo modo, potete vedere il computer “pensare a voce alta”! *Può accadere che qualche informazione sulla partita non sia disponibile. In tal caso, il display mostrerà una serie di trattini (— — — —).*

4.1 Variazione Principale

Premere INFO la prima volta fa mostrare la prima mossa delle principali variazioni (secondo la linea di gioco prevista, o la sequenza di mosse che il computer pensa verranno fatte). La prima schermata è relativa alla prima mossa che il computer pensa di fare. La variazione principale è mostrata fino ad una massima profondità di 4 mosse singole. Usando **BLACK/→** ripetutamente potete vedere il resto delle mosse.

- Mossa 1 (linea di gioco prevista)
- Mossa 2 (linea di gioco prevista)
- Mossa 3 (linea di gioco prevista)
- Mossa 4 (linea di gioco prevista)

Premete **WHITE/←** per passare all'indietro tra le mosse e rivedere schermate precedenti. Premete **CLEAR** per tornare al normale orologio.

*Visto che la prima mossa della linea di gioco prevista è la mossa che il computer pensa voi farete, potete anche considerare tale mossa come un suggerimento! Dunque, se avete bisogno di aiuto, premete **INFO** quando tocca a voi.*

4.2 Informazione di Ricerca

Premere INFO una seconda volta fa apparire informazioni sulla ricerca effettuata dal computer! Usando il tasto **BLACK/→** ripetutamente si può viaggiare tra queste quattro schermate:

- Valutazione della posizione attuale, basandosi su un valore assegnato al pedone = 1 punto (un numero positivo indica che il Bianco è avanti)
- Due numeri: il primo è la profondità attuale di ricerca, o numero di mosse singole che il computer prevede; il secondo è il numero di mosse esaminate fino a quel punto.
- La mossa che viene ora considerata.
- La velocità di ricerca, o numero di posizioni (nodi) esaminate al secondo.

LO STATO INFO A COLPO D'OCCHIO

INFO VARIAZIONE PRINCIPALE:

info **x1** • Mossa 1 (linea di gioco prevista)

white/← ↑ • Mossa 2 (linea di gioco prevista)

black/→ ↓ • Mossa 3 (linea di gioco prevista)

black/→ ↓ • Mossa 4 (linea di gioco prevista)

INFO RICERCA:

info **x2** • Valutazione della posizione attuale

white/← ↑ • 2 numeri: Profondità attuale di ricerca + numero di mosse esaminate a quel punto

black/→ ↓ • Mossa che viene ora considerata

• Numero di posizioni esaminate al secondo

INFO OROLOGIO:

info **x3** • Tempo trascorso dall'ultima mossa eseguita

white/← ↑ • Tempo trascorso per il computer

black/→ ↓ • Tempo trascorso per il giocatore

black/→ ↓ • Tempo rimasto per il computer*

black/→ ↓ • Tempo rimasto per il giocatore*

**Solo per i Livelli Blitz e di Torneo*

INFO CONTEGGIO DELLE MOSSE:

info **x4** • Numero di mosse giocate dal Bianco a quel punto

white/← ↑ • Mosse della partita attuale

black/→ ↓

Premete **clear** in qualunque momento per uscire dallo Stato Info.

Per maggiori dettagli, vedete la Sezione 4.

Premete **WHITE/←** per passare all'indietro tra le mosse e rivedere schermate precedenti. Premete **CLEAR** per tornare al normale orologio.

4.3 Informazione di Orario

Premere **INFO** una terza volta vi permette di accedere agli orologi. Utilizzando il tasto **BLACK/→** ripetutamente potete passare tra i differenti orologi:

- Tempo trascorso dall'ultima mossa eseguita
- Tempo totale trascorso per il computer
- Tempo totale trascorso per il giocatore
- Tempo rimasto per il computer (*Solo per i Livelli Blitz e di Torneo*)
- Tempo rimasto per il giocatore (*Solo per i Livelli Blitz e di Torneo*)

Premete **WHITE/←** per passare all'indietro tra le mosse e rivedere schermate precedenti. Premete **CLEAR** per tornare al normale orologio.

Gli orologi si fermano ogni volta che voi ritirate una mossa, controllate i livelli di gioco, selezionate opzioni, verificate o predisponete una posizione, o quando spegnete l'apparecchio. In tutti questi casi, i tempi vengono registrati nella memoria e l'orologio riparte da lì quando si ricomincia il gioco. Ogni qualvolta cambiate livello o premete **CLEAR** e **ENTER** insieme per riattivare ad una nuova partita, gli orologi vengono riportati a 0 : 00 : 00.

4.4 Conteggio mosse/Mosse di Partita

Premere **INFO** per la quarta volta mostra il numero di mosse giocate fino al momento attuale. A questo punto, potete usare il tasto **WHITE/←** ripetutamente per passare all'indietro tra le mosse di questa partita (fino a 30 mosse singole).

- Numero di mosse giocate dal Bianco a quel punto
- Mosse della partita attuale

Premete **BLACK/→** per passare avanti tra le mosse e rivederle ancora quando lo vogliate. Premete **CLEAR** per tornare al normale orologio.

4.5 Volete un suggerimento? Basta chiedere!

Qualora non abbiate visto questa funzione quando ne abbiamo parlato nella Sezione 4.1, abbiamo voluto ricordarvela qui - se desiderate un consiglio su una particolare mossa, il computer può darvelo. Premete semplicemente **INFO** quando tocca a voi muovere, e

il computer vi mostrerà la mossa che suggerisce per il vostro lato.

5. OPZIONI PER AVERE PIÙ DIVERTIMENTO E VARIETÀ

In aggiunta a tutte le funzioni descritte fin'ora, il vostro computer scacchistico offre anche molte altre eccitanti opzioni di gioco! Tali opzioni sono tutte selezionabili dall'utente in ogni momento durante il gioco. Sono descritte individualmente in questa sezione, e sintetizzate nella Tabella Opzioni.

Selezione delle Opzioni di Gioco

Ci sono due metodi di selezionare opzioni, come descritto qui sotto - usando i tasti di gioco o premendo le case della scacchiera.

Vedete "NOZIONI BASILARI SULLE OPZIONI: ECCO COME!" per una tabella che vi sintetizza come usare la Selezione Opzione, ed una veduta d'insieme di tutte le opzioni.

La Selezione Opzione è divisa in tre gruppi: *Stato Operativo*, *Opzioni di Gioco*, *Opzione di Rotazione della Schermata*. Premendo **OPTION** si passa da un gruppo ad un altro. Ogni gruppo contiene otto opzioni diverse, e i tasti **BLACK/→** e **WHITE/←** vengono usati per passare tra le opzioni di ogni gruppo. Per ogni opzione, un segno più (+) sullo schermo indica che la funzione in schermo è attivata, ed un segno meno (-) che è invece disattivata. Premete **ENTER** per attivare, disattivare o selezionare altri fattori come mostrato sullo schermo. Ricordate che la pressione di **OPTION** vi fa passare tra i tre gruppi principali, così potete passare dall'uno all'altro quando lo vogliate. Dopo che avete fatto tutte le vostre scelte tra ognuno dei gruppi, premete **CLEAR** per tornare alla partita.

Un altro metodo per scegliere opzioni di gioco è premendo alcune case di opzione sulla scacchiera. Come mostrato nella Tabella Opzioni, le case A1-H1, A2-H2, A3-H3 possono essere usate per attivare o disattivare opzioni. Premete **OPTION** per entrare nella Selezione Opzione. Premete poi la casa desiderata con un pezzo per entrare nel gruppo di opzioni voluto, usando la tabella come guida. Sappiate che la pressione ripetuta di una casa attiva o disattiva ripetutamente, mostrando un segno più (+) per attivazione e meno (-) per disattivazione. Premete **CLEAR** per tornare alla partita dopo aver fatto le vostre selezioni.

Quando il computer viene acceso per la prima volta alcune opzioni di default vengono caricate. Le opzioni che sono automaticamente attive alla prima accensione vengono mostrate nel diagramma con un segno più, quelle non attive con un segno meno. Quando riattivate il computer per una nuova partita molte delle opzioni da voi selezionate vengono mantenute nella partita successiva. Alcune eccezioni sono la Risposta Automatica, che è automaticamente attivata quando iniziate una nuova partita, e Giocare col Bianco dal Lato Superiore, che è automaticamente disattivato.

5.1 Opzioni di Stato Operativo (Case A1-H1)

Queste opzioni influenzano il modo col quale usate il computer.

Premete **OPTION** una volta per entrare in Stato Operativo, e usate poi i tasti **BLACK/→** e **WHITE/←** per selezionare le opzioni entro questo gruppo. Premete **ENTER** per attivarle (+) o disattivarle (-). Oppure, semplicemente premete le case di opzione per attivarle o disattivarle.

a. Risposta automatica (Casa A1)

Attiva: + R U t Disattiva: - R U t

Il computer di solito risponde automaticamente con una contromossa ogni volta che voi avete fatto una mossa. Se disattivate l'opzione di Risposta Automatica, potete fare varie mosse una dopo l'altra senza che il computer risponda. Vedrete che ci sono molti bei modi di usare questa funzione.

- Giocate partite di maestri. Premete **ENTER** per vedere ciò che il computer farebbe in ogni posizione.
- Mantenete una registrazione delle vostre partite. Quando una partita è finita, giocate da una certa posizione per vedere come altre mosse o differenti strategie avrebbero influenzato il risultato.
- Studiate linee di apertura inserendole manualmente.
- Giocate contro un amico, con il computer che fa da arbitro. Il computer controllerà il vostro gioco, controllando la liceità delle mosse e seguendo il tempo per entrambi i lati!

Quando si giochi contro un'altra persona, qualora una delle due parti desiderasse l'aiuto del computer, premete **INFO** per vedere la mossa suggerita. Se volete sapere ciò che il computer farebbe in una certa posizione, premete **ENTER** ed il computer farà la prossima mossa. Dopo averla fatta, il computer resterà con la Risposta Automatica disattivata e voi potrete continuare la partita. Questa opzione viene

automaticamente attivata come default quando premiate **CLEAR** e **ENTER** simultaneamente per riattivare il computer.

b. Suono con Pressione di Tasto (Casa B1)

Attiva: + S n d Disattiva: - S n d

Questa opzione vi permette di disattivare il suono che accompagna di solito ogni pressione di tasto. Continuerete ad udire i suoni quando è il computer a muovere, o quando una mossa illecita o pressione illecita vengono fatte.

c. Stato Silenzioso (Casa C1)

Attiva: + S i L Disattiva: - S i L

Normalmente il computer suona sempre quando ha trovato la mossa da fare. Si fa agire il computer silenziosamente attivando questa funzione di Stato Silenzioso.

d. Orologio che Ticchetta (Casa D1)

Attiva: + t i c Disattiva: - t i c

Quando attivate questa opzione, voi attivate un suono ticchettante che fa suonare l'orologio del computer similmente ad un vero orologio. Immaginate, potete creare la vera atmosfera di un torneo nella vostra camera!

e. Orologio di Conto alla Rovescia (Casa E1)

Attiva: + c d n Disattiva: - c d n

Attivando questa opzione si forza il computer a mostrare il tempo che resta invece di quello trascorso. *Notate che questa opzione è disponibile solo quando in combinazione con il Livello di Torneo ed il Livello Blitz.*

f. Controllo del Sistema (Casa F1)

Attiva: + t E S t Disattiva: - t E S t

Il Controllo del Sistema è stato incluso fondamentalmente come uno strumento di soluzione di problemi. Dopo aver attivato questa opzione con la selezione di + t E S t, la pressione di **BLACK/→** ripetutamente vi farà passare tra tutti i segmenti dello schermo LCD e tutte le luci di scacchiera, in sequenza. Per uscire dal test premete **CLEAR** e **ENTER** simultaneamente per riattivare il computer.

ATTENZIONE: State attenti a non attivare questa opzione durante una partita, poiché a quel punto l'unico modo per uscirne è di riattivare il computer, e la vostra partita in corso andrebbe persa.

NOZIONI BASILARI SULLE OPZIONI: ECCO COME

1. Premete **OPTION** ripetutamente per selezionare uno Stato.



x1 = STATO OPERATIVO (RUE...)

2. Poi, selezionate la vostra/e opzione/i, usando la Tabella Opzioni sotto. Ci sono due modi di farlo.



x2 = STATO DI GIOCO (SEL...)



x3 = OPZIONE DI ROTAZIONE DELLA SCHERMATA (rd: ...)



x4 = ritorno a STATO OPERATIVO...

- Passate tra le opzioni entro uno stesso stato:

- Premete **BLACK/→** per andare **→ avanti**.
- Premete **WHITE/←** per andare **← indietro**.
- Quando vedete la vostra opzione, premete **ENTER** per selezionare **on (+)** o **off (-)**.

- **OPPURE**, semplicemente cercate la casa di tale opzione e premetevi su un pezzo nel foro per selezionarla **on (+)** o **off (-)**.

3. Alla fine, premete **CLEAR** per uscire dallo Stato Opzione, usando la nuova opzione/i.



	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
OPZIONI DI ROTAZIONE SCHERMATA	Variazione a ply 1 -rd:1 A3	Variazione a ply 2 -rd:2 B3	Variazione a ply 3 -rd:3 C3	Variazione a 4 -rd:4 D3	Valutazione Posizione -rd:5 E3	Profondità e Mosse -rd:6 F3	Nodi cercati -rd:7 G3	Tempo per mossa -rd:8 H3
	Ricerca selettiva/a forza bruta +SEL A2	Gioco Facile -EASy B2	Gioco Casuale -rRNd C2	Libro Passivo -bE:P D2	Libro Attivo -bE:A E2	Libro Completo -bE:P F2	Libro di Torneo -bE:t G2	Libro attivo/disattivo +bOUE H2
	Risposta autom +RUE A1	Suono con pressione di tasto +SND B1	Stato Silenzioso -SIL C1	Orologio che ticchetta -tICU D1	Orologio di conto alla rovescia -cdn E1	Controllo del sistema -tESU F1	Spegnimento automatico -aPd G1	Giocare col Bianco dal L. S. -tOP H1

Per maggiori dettagli, vedete la Sezione 5.

g. Spegnimento automatico (Casa G1)

Attiva: +aPd Disattiva: -aPd

L'opzione di Spegnimento Automatico è una funzione salva-pile. Quando la si seleziona, il computer si spegne automaticamente dopo 15 minuti se nessuna pressione sui tasti o nessuna mossa è fatta durante tale lasso di tempo. Per continuare dopo che lo spegnimento è avvenuto, premete **GO/STOP** per riattivare il computer. *Notate che il computer comunque non si spegne automaticamente quando stia pensando.*

h. Giocare col Bianco dal Lato Superiore (Casa H1)

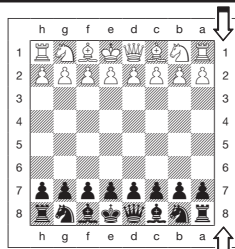
Attiva: +tOP Disattiva: -tOP

Volete staccarvi dallo standard normale di gioco ed avere il computer che gioca col Bianco dalla parte superiore della scacchiera? Provate allora quest'interessante funzione! Attivatela scegliendo +tOP all'inizio di una nuova partita. Preparate la scacchiera con i pezzi Neri dalla vostra parte, come illustrato nel diagramma di questa sezione. Premete poi **ENTER** per iniziare la partita. Guardate il computer fare la prima mossa col Bianco dal lato superiore della scacchiera.

GIOCARE COL NERO DAL LATO INFERIORE? ECCO LA POSIZIONE

Quando il computer gioca col Bianco dal Lato Superiore (Sezione 5.1, opzione H1), assicuratevi di posizionare i pezzi correttamente! Notate che Re e Regina sono posizionati differentemente, e che la notazione di scacchiera è invertita.

Per maggiori dettagli, vedete la Sezione 5.1.



Vedete **“GIOCARE COL NERO DAL LATO INFERIORE? ECCO LA POSIZIONE”** per un corretto posizionamento dei pezzi usando questa opzione.

Quando il computer gioca col Bianco dal lato superiore, la notazione di scacchiera viene automaticamente invertita. Inoltre, questa opzione viene disattivata e posta quindi OFF in default quando iniziate una nuova partita.

5.2 Opzioni di Gioco (Case A2-H2)

Queste opzioni influenzano il modo con il quale il computer seleziona le proprie mosse.

Premete **OPTION** due volte per scegliere Opzioni di Gioco, e usate poi **BLACK/→** e **WHITE/←** per selezionare l'opzione voluta entro il gruppo. Premete **ENTER** per attivare (+) o disattivare (-) l'opzione, o semplicemente premete la casa corrispondente all'opzione per attivarla o disattivarla.

a. Ricerca Selettiva (Casa A2)

Attiva: + 5 E L Disattiva: - 5 E L

Il programma di questo computer scacchistico utilizza normalmente un Algoritmo di Ricerca Selettiva. Ciò fa sì che il computer possa vedere delle combinazioni che altrimenti richiederebbero un tempo di elaborazione più lungo. Disattivando questa opzione con la selezione - 5 E L si porta il computer ad agire col potente Algoritmo di Forza Bruta.

Questo metodo di ricerca minimizza il rischio di un'eventuale svista.

Notate che i Livelli di Ricerca del Matto usano sempre il Metodo di Forza Bruta.

b. Gioco Facile (Casa B2)

Attiva: + E R 5 Y Disattiva: - E R 5 Y

Volete vincere più partite contro il computer? Provate ad attivare il Gioco Facile, che previene il computer dal pensare durante il vostro tempo. Ciò indebolisce tutti i livelli di gioco senza influenzare i controlli del tempo. Normalmente, come descritto nella Sezione 2.8, il computer pensa durante il vostro tempo, programmando le sue strategie mentre voi pensate alla vostra mossa. Questa funzione è una delle caratteristiche che contribuiscono a fare di questo computer un avversario potente. L'uso del Gioco Facile vi permette però di rendere tutti i livelli più deboli, offrendovi in pratica più livelli di gioco tra i quali scegliere!

c. Gioco Casuale (Casa C2)

Attiva: + F 3 N D Disattiva: - F 3 N D

Attivate questa funzione per una più grande varietà di gioco. Invece di selezionare una singola mossa considerata migliore, il computer sceglierà la mossa tra varie fornite dal suo randomizzatore interno.

d. Libro Passivo (Casa D2)

Attiva: + b E : P Disattiva: - b E : P

La scelta di Libro Passivo forza il computer a dare una preferenza ad aperture passive e posizioni chiuse quando deve decidere un'apertura di gioco. Attivare questa opzione disattiverà il Libro Attivo ed il Libro di Torneo.

e. Libro Attivo (Casa E2)

Attiva: + b E : R Disattiva: - b E : R

Quando si attiva questa opzione, il computer darà la preferenza a linee attive di gioco e posizioni aperte quando deve decidere l'apertura di partita. Se l'opzione è attivata, il libro Passivo ed il Libro di Torneo sono disattivati.

f. Libro Completo (Casa F2)

Attiva: + b E : P Disattiva: - b E : P

Attivando la funzione di Libro Completo si dà al computer la libertà di scegliere la mossa dal suo libro di aperture, per cui potrete vedere una

grande varietà di aperture di gioco messe in atto. *Attivare questa opzione disattiverà le opzioni di Libro di Torneo, Attivo e Passivo.*

Quando questa opzione è selezionata, il computer può fare delle mosse che appaiono discutibili. Ciò accade perché il suo libro aperto contiene delle risposte a certe linee di gioco (magari discutibili) che possono venir giocate. Seppure il computer non farebbe tali mosse, ha comunque bisogno di sapere come rispondere ad esse nel modo migliore. Quando attivate il Libro Completo, il computer potrebbe fare una di queste mosse.

g. Libro di Torneo (Casa G2)

Attiva: +bŁ : Ł Disattiva: -bŁ : Ł

Quando selezionate il Libro di Torneo, il computer viene forzato a scegliere la migliore linea di gioco in ogni posizione di apertura. Seppure ciò porti ad un migliore gioco, questo limita anche le scelte che il computer ha di linee di libro disponibili. *Se questa opzione è selezionata, i Libri Attivo e Passivo sono disattivati.*

h. Libro Attivo/Disattivo (Casa D2)

Attiva: +b00Ł Disattiva: -b00Ł

Usate questa opzione per poter bloccare del tutto il libro di aperture del computer, attivandola scegliendo -b00Ł. Quando il libro è disattivo il computer è forzato ad usare tempo per pensare alle sue mosse dall'inizio del gioco, invece di usare mosse dalla memoria. Per più dettagli sulle aperture vedete la Sezione 2.7. *Se disattivate del tutto il libro, le altre funzioni di libro (descritte prima) verranno automaticamente disattivate.*

5.3 Opzioni di rotazione della schermata (Case A3-H3)

IMPORTANTE: L'opzione di Rotazione della Schermata è attiva solo QUANDO IL COMPUTER STA PENSANDO.

Di solito il computer mostra sullo schermo il tempo che il giocatore ha per muovere. Il computer può però anche mostrare altre informazioni, come descritto nella Sezione 4 (Stato Info). L'opzione di Rotazione della Schermata lavora insieme allo Stato Info, e vi permette di scegliere quale delle Informazioni su Schermo volete vedere, e le mostra ad intervalli di un secondo. Potete attivare alcune o tutte le opzioni di Rotazione della Schermata, a vostro piacimento.

Per definire le opzioni della rotazione, premete prima OPTION tre

volte per selezionare Le Opzioni Di Rotazione della Schermata. Poi usate **BLACK/→** e **WHITE/←** per selezionare le opzioni che volete vedere in rotazione. Le opzioni sono descritte qui sotto e sintetizzate nella Tabella dello Stato Opzioni in questa sezione. Premete **ENTER** per attivarle (+) o disattivarle (-), o semplicemente premete la casa corrispondente all'opzione per attivarla o disattivarla.

Se pensate che le informazioni si avvicinino sullo schermo troppo rapidamente, premete **INFO** per bloccare l'informazione sullo schermo. Seguenti pressioni di **INFO** e di **BLACK/→** e **WHITE/←** vi permettono di passare tra le varie informazioni manualmente, come descritto nella Sezione 4. Per far ripartire la rotazione, premete **OPTION** seguito da **CLEAR**. Il computer riattiva comunque la rotazione quando ricomincia a pensare alla mossa successiva.

Le informazioni di gioco che potete **vedere mentre il computer sta pensando** includono le seguenti:

- rŁ : l a rŁ : 4 = la linea di gioco prevista (fino a quattro mosse singole)
- rŁ : Ł = valutazione della posizione corrente
- rŁ : Ł = profondità di ricerca del computer e il numero di mosse fatte fino a quel momento
- rŁ : n = nodi cercati al secondo
- rŁ : Ł = tempo che la mossa ha richiesto fin'ora

Quando l'informazione richiesta non è disponibile, lo schermo mostrerà una serie di trattini (---).

Per una descrizione completa di queste opzioni e dettagli sulla loro esatta interpretazione da schermo, vedete la Sezione 4.

6. VERIFICARE/DECIDERE POSIZIONI

6.1 Verificare Posizioni

Vedete **“È FACILE VERIFICARE I PEZZI!”** per un esempio guidato su come usare lo Stato di Verifica.

Se avete fatto cadere dei pezzi o se pensate che la posizione sulla scacchiera non sia corretta, il computer può verificare la posizione per voi.

Quando tocca a voi, premete uno dei **TASTI DEI SIMBOLI DEI PEZZI** (♙, ♘, ♗, ♖, ♕, o ♔). Il computer mostra qual è la casa del primo pezzo di quel tipo sulla scacchiera. Lo schermo illustra il simbolo, il colore, e l'indicazione di casa designata. Premere lo stesso **TASTO**

È FACILE VERIFICARE I PEZZI!



1. Premete **CLEAR** e **ENTER** simultaneamente per far ripartire il computer.
Schermo: □ □ : □□ : □□.
2. Premete il tasto **KNIGHT**.
Schermo: □, ♖, ♗ (Il primo Cavallo Bianco).
3. Premete **KNIGHT** ancora.
Schermo: □, ♖, ♗ (Il secondo Cavallo Bianco).
4. Premete **KNIGHT** ancora.
Schermo: ■, ♜, ♞ (Il primo Cavallo Nero).
5. Premete **KNIGHT** ancora.
Schermo: ■, ♜, ♞ (Il secondo Cavallo Nero).
6. Premete **KNIGHT** ancora.
Schermo: ♖ (Non ci sono altri Cavalli sulla scacchiera).
7. Ripetete per ogni pezzo che vogliate verificare! Infine, premete **CLEAR** per uscire dallo Stato di Verifica.

Per maggiori dettagli, vedete la Sezione 6.1.

DEI SIMBOLI DEI PEZZI ancora mostra la posizione del secondo pezzo di quello stesso tipo. Tutti i pezzi Bianchi vengono mostrati all'inizio, poi i Neri. Quando non ci sono più pezzi di un certo tipo da localizzare, le luci si spengono e solo il simbolo del pezzo resta sullo schermo.

Volete verificare più pezzi? Ripetete la stessa procedura usando gli altri **TASTI DEI SIMBOLI DEI PEZZI**, verificando tutta la scacchiera se lo volete. Premere **CLEAR** per tornare alla partita.

6.2 Cambiare e decidere posizioni

Vedete "PROVATE LO STATO DI VERIFICA" per un'idea sul come lavora questa funzione.

Lo Stato Posizione è un'eccitante funzione che vi permette di

PROVATE LO STATO DI VERIFICA



1. Premete **CLEAR** e **ENTER** insieme per riattivare il computer ad una nuova partita.
Schermo: □ □ : □□ : □□.
2. Premete **POSITION** per entrare nello Stato Posizione.
Schermo: -P□□-.
3. Premete il Pedone Bianco sulla Casa E2, e toglietelo dalla scacchiera.
Schermo: □, ♖, -E2.
4. Premete lo stesso Pedone sulla Casa E3 per aggiungerlo sulla scacchiera.
Schermo: □, ♖, +E3.
5. Premete la Regina Nera sulla Casa D8, e toglietela dalla scacchiera.
Schermo: ■, ♚, -d8.
6. Premete la stessa Regina sulla Casa H5 e aggiungetela sulla scacchiera.
Schermo: ■, ♚, +H5.
7. Premete **WHITE/** per cambiare il colore che muove successivamente.
8. Premete **CLEAR** per uscire.

Per maggiori dettagli, vedete la Sezione 6.2.

predisporre speciali posizioni sulla scacchiera come partenza, o problemi che volete far risolvere al computer! **Attenzione:** tutte le mosse precedenti ad una variazione di posizione fatta durante una partita vengono rimosse dalla memoria.

Premere **POSITION** per entrare nello Stato Posizione, lo schermo mostrerà -P□□-. Potete cambiare o decidere una posizione sulla scacchiera in qualunque momento durante una partita, quando tocchi a voi muovere. Dopo aver sistemato i pezzi nella posizione voluta, premete **CLEAR** per uscire dallo Stato Posizione.

- **Per rimuovere un pezzo dalla scacchiera**, premere il pezzo dolcemente sulla sua casa e poi rimuoverlo. *Notate che lo schermo indica il tipo di pezzo ed il colore, insieme al segno meno (-) e la posizione per quella casa.*
- **Per muovere un pezzo da una casa ad un'altra**, premete il pezzo sulla sua casa d'origine, sollevatelo, e premetelo sulla sua nuova casa. *Mentre lo fate, lo schermo mostrerà un segno meno (-) per la prima casa ed un segno più (+) per la seconda casa.*
- **Per aggiungere un pezzo sulla scacchiera**, premete prima il **TASTO DEI SIMBOLI DEI PEZZI** per quel pezzo (♔, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡, o ▲). Assicuratevi che lo schermo mostri il colore corretto per il pezzo che volete aggiungere. Se non è così, premete i tasti **BLACK/→** e **WHITE/←** per cambiare il colore. Quando lo schermo mostra il colore ed il tipo di pezzo corretti, sistemate quel pezzo sulla casa desiderata e premete dolcemente. *Lo Schermo mostrerà un segno più, insieme alla posizione per quella casa.* Per aggiungere un altro pezzo dello stesso tipo, premere su un'altra casa. Per aggiungere un pezzo di tipo diverso, premete un diverso **TASTO DEI SIMBOLI DEI PEZZI** e seguite la procedura appena descritta.
- Per pulire la tastiera, premete **ENTER** quando siete in Stato Posizione. Lo Schermo mostrerà [] per simboleggiare la scacchiera vuota. Premete **ENTER** ancora una volta per dire che volete davvero svuotare la scacchiera. Dopo aggiungete i pezzi come descritto sopra. Questa funzione può essere utile quando vogliate preparare una posizione di soli pochi pezzi, e sarà molto più facile farlo cominciando da una scacchiera vuota!
- **Dopo aver cambiato la posizione sulla scacchiera come descritto**, assicuratevi che l'indicatore del colore sullo schermo stia mostrando il colore corretto del lato che muove. Cambiate il colore se necessario usando i tasti **BLACK/→** e **WHITE/←**.
- **Per uscire dallo Stato Posizione** premete **CLEAR**. Tornerete al normale stato di gioco, con la vostra nuova posizione di scacchiera. *Qualunque posizione lecita può essere raggiunta seguendo le indicazioni date qui sopra. Il computer non vi permette di raggiungere posizioni illecite, come avere un numero di pezzi maggiore del consentito o come quando un Re è sotto scacco e non viene mosso. In tali casi il computer emetterà un suono quando premete **CLEAR**, e non vi lascerà uscire dallo Stato Posizione. Controllate la posizione usando i **TASTI DEI SIMBOLI DEI PEZZI** se necessario, e correggete la posizione (aggiungendo un pezzo, rimuovendone uno, o spostando un*

*pezzo posizionato erroneamente). Poi premete **CLEAR** per uscire dallo Stato Posizione.*

7. DETTAGLI TECNICI

7.1 La funzione ACL

Certe volte il computer "si chiude" a causa di una scarica statica o altri disturbi elettrici. Se ciò accade, togliete le pile e usate un oggetto appuntito per premere dentro il foro segnato con **ACL** che è presente alla base dell'apparecchio: la pressione va esercitata per almeno un secondo. Ciò riattiva il computer e ne ripulisce la memoria.

7.2 Cure e Manutenzione

Il vostro computer scacchistico è un apparecchio elettronico di precisione, e non dovrebbe mai essere soggetto ad un brusco trattamento, così come non esposto a temperature eccessive o all'umidità. Assicuratevi di togliere le pile prima di pulire l'apparecchio. Non utilizzate sostanze chimiche per la pulizia dell'apparecchio, perché potrebbero danneggiarne la plastica.

Batterie quasi esaurite vanno rimpiazzate subito, perché potrebbero essere soggette a perdite e danneggiare l'apparecchio. Leggete anche le seguenti avvertenze sulle pile. **Attenzione: usate solo pile alcaline o zinco-carbone. Non mescolate pile diverse o pile vecchie e usate e nuove. Usate solo le pile raccomandate o loro equivalenti. Assicuratevi di osservare la corretta polarità quando inserite le pile. Pile esaurite vanno immediatamente rimosse dall'apparecchio. Non esponete i terminali di contatto a corto circuito.**

7.3 Specifiche tecniche

Tasti:	16
Schermo a cristalli liquidi:	48 segmenti
Pile:	3 AA/AM3/R6 (1.5 volts)
Consumo d'energia:	330 mW massimo
Dimensioni:	335 x 302 x 35 mm
Peso:	975 g (pile escluse)

Conservate sempre queste informazioni per futura consultazione.

Saitek si riserva il diritto di operare variazioni tecniche senza preavviso nell'interesse del miglioramento del progresso.

GUIDA ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI

SINTOMI	POSSIBILI CAUSE	CHE COSA FARE
Il computer non reagisce, risponde in modo sconnesso, oppure si "congela" durante il gioco.	- Le pile non sono inserite nel modo corretto. - Le pile sono scariche o difettose. - Una scarica statica o un disturbo elettrico hanno causato la chiusura del computer.	- Reinstallate le pile osservando la corretta polarità. - Rimpiazzate le pile. - Premete nel foro segnato con ACL, per riattivare il computer, (vedete nella Sezione 7.1).
Lo schermo a cristalli liquidi si legge con difficoltà.	Le pile sono scariche o difettose.	Rimpiazzate le pile con nuove pile alcaline.
Il computer non fa una mossa.	- L'opzione di Risposta Automatica è stata disattivata. - Potreste essere in un livello nel quale il computer pensa per un lungo tempo.	- Il computer risponde automaticamente solo se l'opzione di Risposta Automatica è attivata (vedere la sez. 5.1). - Potete interrompere il computer premendo ENTER.
Il computer non accetta la vostra mossa.	- E' il vostro turno? Il vostro Re è forse sotto scacco? La vostra mossa pone il Re sotto scacco? State cercando di arroccare in modo scorretto? Vi state muovendo su una casa illecita? - Il computer sta pensando (il suo simbolo di colore lampeggia sullo schermo).	- Assicuratevi di conoscere bene queste regole. Verificate che la posizione sulla scacchiera sia corretta (vedere la Sezione 6.1). - Per interrompere il computer premete ENTER.
Un messaggio di errore è mostrato quando si preme una casa.	Non avete eseguito correttamente l'ultima mossa fatta dal computer (casa di destinazione o di arrivo errata).	Controllate lo schermo e premete la casa indicata per completare la mossa del computer.
Non potete uscire dallo Stato Posizione con CLEAR - il computer suona solamente.	Avete costituito una posizione illecita. Un Re può essere sotto scacco, potreste avere troppi pedoni sulla scacchiera, etc.	Controllate la vostra posizione e fate i cambiamenti necessari (Vedete la Sezione 6.2). Premete poi CLEAR ancora per uscire dallo Stato Posizione.
Lo schermo mostra []].	Siete in Stato Posizione, e avete premuto ENTER per pulire la scacchiera.	Per pulire la scacchiera, premete ENTER una volta ancora: per ritirare la decisione, premete CLEAR (vedete la Sezione 6.2).
Il computer sembra star compiendo delle mosse illecite.	- Il computer ha fatto una mossa particolare, come un en passant, arrocco o promozione di pedone. - La vostra posizione non è corretta. - Le pile sono quasi esaurite.	- Rivedete queste regole. Verificate la posizione sulla scacchiera (come descritto nella Sezione 6.1). - Verificate la posizione (Sezione 6.1). - Rimpiazzate le pile con nuove pile alcaline.
Il computer fa mosse istantanee o irrazionali.	- Il computer potrebbe essere impostato su uno dei più bassi livelli, nei quali gioca veloce ma con meno precisione perché ha una più limitata profondità di ricerca. - Le pile sono quasi esaurite.	- Premete LEVEL per controllare il Livello impostato (vedere la Sezione 3). Cambiate ad un altro livello, se lo volete. - Rimpiazzate le pile con nuove pile alcaline.
Il computer non emette suoni.	L'opzione di Stato Silenzioso può essere stata selezionata.	Controllate la selezione di Opzioni (Vedere Sezione 5.1)