

Mephisto[®]
from Saitek

Junior Master Chess

Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by

Kasparov World Champion

AVVIAMENTO RAPIDO

Per iniziare una partita immediatamente, senza leggere il manuale prima, segui i passaggi descritti qui di seguito!

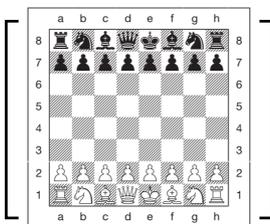
- 1** Inserisci 2 batterie tipo "AA" (AM3/R6), nel computer, con la polarità corretta.



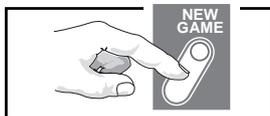
- 2** Premi **GO/STOP** per accendere il computer. Se l'unità non risponde, devi riavviarla come descritto nel paragrafo 1.1.



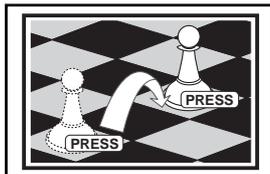
- 3** Imposta i pezzi sulla posizione di partenza iniziale per una nuova partita, con il Bianco dalla tua parte, come da figura a fianco.



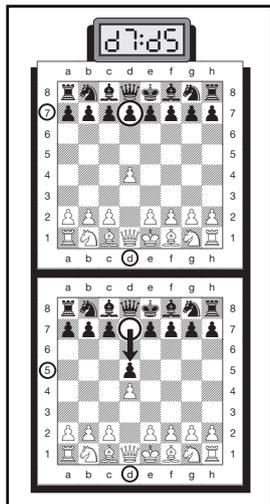
- 4** Premi **NEW GAME (NUOVA PARTITA)**, per riavviare il computer.



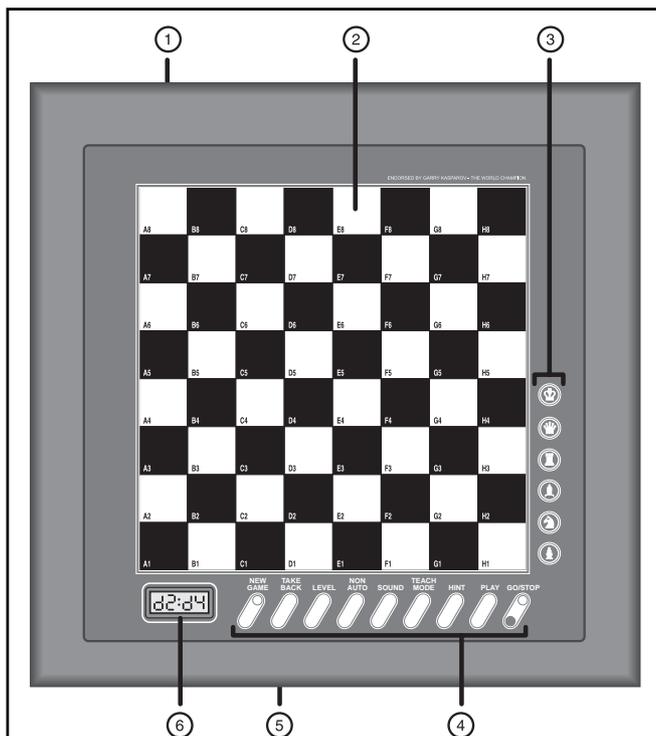
- 5** Inserisci le mosse eseguendole sulla scacchiera, premendo gentilmente i pezzi verso il basso e dalla **casa di partenza alla casa di destinazione** per ciascuna mossa.



- 6** Non appena il computer effettua una mossa, questa è visualizzata, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo del computer verso il basso sulla **casa di partenza** lampeggiante (la casa d7 in quest'esempio); il display lampeggerà sulla **casa di destinazione** (d5 in questo caso), per completare la mossa del computer. E questo è tutto!



*Esegui la mossa successiva come descritto sopra. Premi **GO/STOP** in qualsiasi momento per spegnere il computer. Divertiti!*



TASTI E CARATTERISTICHE

- VANO BATTERIE:** Sulla base dell'unità. Monta 2 batterie alcaline tipo "AA" (AM3/R6).
- SCACCHIERA A SENSORI:** Ogni quadrato contiene un sensore che registra automaticamente il movimento del pezzo.
- TASTI SIMBOLI DEI PEZZI:** Usati per verificare le posizioni e selezionare i Modi di Apprendimento. Usati anche per la promozione dei pedoni.
- TASTI DI GIOCO**
 - NEW GAME (NUOVA PARTITA):** Predisporre la scacchiera per una nuova partita.
 - RITIRO:** Per ritirare l'ultima mossa singola eseguita. Puoi ritirare due mosse individuali, oppure una mossa per ciascun giocatore.
 - LIVELLO:** Per entrare nel Modo Livello.
 - NON AUTO:** Per entrare nel modo Non Auto, che permette di inserire le mosse manualmente.
 - SUONO:** Per attivare o disattivare i suoni.
 - MODO APPRENDIMENTO:** Per entrare nel Modo Apprendimento.
 - SUGGERIMENTO:** Tenere premuto per ottenere un suggerimento su una mossa.
 - GIOCO:** Premere per cambiare ruolo con il computer; premi mentre il computer pensa di forzare la mossa.
 - GO/STOP:** Per accendere e spegnere il computer. La posizione attuale è conservata in memoria quando il computer viene spento.
- ACL (Riavvicinamento):** Situato sulla base dell'unità. Usato per eliminare le scariche elettrostatiche, a seguito dell'inserimento di batterie nuove.
- FINESTRA DI DISPLAY:** Usata per visualizzare le mosse, informazioni, e agli orologi da scacchi. Usata anche per selezionare i livelli di gioco e i Modi di Apprendimento, e per verificare i pezzi.

INDICE

AVVIAMENTO RAPIDO

TASTI E CARATTERISTICHE

INTRODUZIONE

1. PER INIZIARE

- 1.1 Prima di tutto, installa le batterie
- 1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!
- 1.3 Ora è il turno del computer
- 1.4 Hai cambiato idea? Ritira!
- 1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!
- 1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

2. CARATTERISTICHE

FONDAMENTALI AGGIUNTIVE

- 2.1 A chi tocca? Controlla il display!
- 2.2 Mosse scacchistiche particolari
- 2.3 Mosse illegali
- 2.4 Scacco, Matta e Patta
- 2.5 Interruzione della ricerca del computer
- 2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer

- 2.7 Hai bisogno di aiuto?

Chiedi un suggerimento!

- 2.8 Orologi da scacchi

- 2.9 Aperture incorporate

- 2.10 Spegnimento automatico

- 2.11 Memoria di gioco

3. LIVELLI DI GIOCO

- 3.1 Livelli di divertimento

- 3.2 Livelli di competenza fissa

- 3.3 Livelli casual

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPORARE

- 4.1 Modo Verifica

- 4.2 Modo Non Auto

- 4.3 Modo di apprendimento

5. INFORMAZIONI TECNICHE

- 5.1 La funzione **ACL**

- 5.2 Cura e manutenzione

- 5.3 Specifiche tecniche

GUIDA AI PROBLEMI E

SOLUZIONI

INTRODUZIONE

Benvenuto nel meraviglioso mondo degli scacchi informatici! Sia che tu abbia appena imparato a giocare a scacchi, sia che tu abbia già scoperto questo meraviglioso gioco, sicuramente trarrai molti benefici, sotto molti punti di vista, con questo nuovo computer da scacchi! Una combinazione unica di avversario e maestro, questo computer è sempre pronto a giocare, dovunque ti trovi! L'*Avviamento rapido* all'inizio del manuale è concepito per farti iniziare a giocare immediatamente; troverai ulteriori dettagli sul funzionamento del gioco nel Paragrafo 1. Dopo avere familiarizzato con i fondamentali del gioco, continua ad esplorare il resto del manuale, e scoprirai molto presto una varietà di altre speciali caratteristiche ed emozionanti opzioni di gioco!

Tra le altre cose, il computer conosce e segue tutte le famose regole degli scacchi, e puoi star certo che non ti ingannerà mai! Per coloro che non hanno mai giocato a scacchi prima, abbiamo incluso un breve panorama delle regole per iniziare. Per informazioni più dettagliate, puoi visitare la biblioteca locale, dove sicuramente troverai molti e interessanti libri sugli scacchi!

1. PER INIZIARE

1.1 Prima di tutto, installa le batterie

Il tuo computer da scacchi funziona con 2 batterie tipo "AA" (AM3/R6). Inserisci le batterie nell'apposito vano sulla base dell'unità, come spiegato in Avviamento Rapido. Usa batterie alcaline nuove per una maggiore durata (fino a 200 ore)!

CONSULTAZIONE RAPIDA SIMBOLI E DISPLAY!



Accendi il computer premendo **GO/STOP**; un bip segnala che la partita può iniziare. Se il computer non dovesse rispondere (le scariche elettrostatiche possono bloccarlo qualche volta), usa una clip per documenti o un altro oggetto appuntito, e premi nel foro **ACL** sulla base dell'unità per almeno un secondo. Il computer verrà così riazzerato.

1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!

Bene, è giunto il momento di iniziare una partita! È molto facile, devi solo seguire i passaggi descritti qui di seguito:

- a. Premi **GO/STOP** per accedere il computer, se non l'hai ancora acceso.
- b. Premi **NEW GAME** (NUOVA PARTITA), per riazzerare il computer per iniziare una nuova partita. Imposta i pezzi in posizione iniziale, con il Bianco dalla tua parte, come spiegato in *Avviamento Rapido*.
- c. Per effettuare una mossa, premi leggermente verso il

basso sul pezzo che desideri muovere fino a quando senti un bip; la scacchiera a sensori riconosce il pezzo automaticamente, e il display mostra la casa che è stata premuta.

- d. Prendi il pezzo e premilo gentilmente verso il basso sulla casa su cui desideri muovere. Sentirai un secondo bip di conferma della mossa dal computer. Hai appena fatto la prima mossa piena della partita! Ora tocca al computer muovere (Nero).

All'inizio di una partita, il computer muove spesso molto rapidamente, perché sta giocando a memoria, usando il "libro" delle mosse di apertura incorporato. Per ulteriori dettagli, vedi il Paragrafo 2.9.

1.3 Ora è il turno del computer

Quando il computer muove, emette un bip e visualizza la mossa, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo indicato sulla **casa di partenza** lampeggiante fino a quando non senti un bip. Il display visualizza la **casa di destinazione** lampeggiante. Muovi quel pezzo sulla **casa di destinazione** indicata e premilo verso il basso per completare la mossa del computer. Adesso è di nuovo il tuo turno...

È possibile che si verifichi una delle situazioni seguenti **mentre il computer sta pensando**:

- *Il tasti di gioco devono essere premuti per due o tre secondi prima che il computer risponda.*
- *Il display dell'orologio può qualche volta saltare qualche secondo, e la durata fra i secondi consecutivi potrebbe non essere regolare.*

1.4 Hai cambiato idea? Ritira!

Quando stai giocando contro il computer, tutto può "essere cambiato"; puoi cambiare idea o decidere di giocare una mossa diversa in qualsiasi momento! Puoi ritirare due mosse singole, o una mossa per ciascun giocatore.

Per ritirare l'ultima mossa giocata, premi **TAKE BACK**.

Il display mostra la mossa da ritirare, con la **casa di destinazione** originale lampeggiante. Premi il pezzo verso il basso su quella casa. Ora puoi vedere il simbolo del pezzo, il colore del pezzo, e la **casa di partenza** di quel pezzo. Premi il pezzo verso il basso sulla **casa di partenza** lampeggiante per terminare il ritiro.

Se la mossa ritirata era una cattura, il computer ti ricorda di sistemare il pezzo catturato sulla scacchiera, visualizzare il tipo del pezzo ed il colore, insieme alla posizione. Premi il pezzo verso il basso sulla casa indicata. Per ritirare un'altra mossa, premi **TAKE BACK** di nuovo. Per continuare il gioco, esegui la mossa successiva o premi **PLAY** per far fare la mossa successiva al computer.

1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!

Ogni qualvolta finisci una partita (o desideri terminare la partita attuale), è facile iniziare di nuovo! Premi **NEW GAME**, il computer si riavzerà da solo, sistemando tutti i pezzi di

nuovo in posizione iniziale. Il livello del gioco viene mantenuto, tuttavia puoi cambiarlo, se desideri, come spiegato nel paragrafo 3.

IMPORTANTE: premendo **NEW GAME** si cancella la partita attuale dalla memoria; stai attento a non premere questo tasto per errore!

1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

Il computer presenta 64 livelli di gioco, ciascuno dei quali corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera, rendendo la scelta molto facile! Insieme ai Modi di Apprendimento incorporati, disponi di una scelta di 768 livelli per combinare le impostazioni!

Per i dettagli completi su tutti i livelli di gioco, insieme alle istruzioni per selezionare i livelli, consulta il paragrafo 3.

2. CARATTERISTICHE FONDAMENTALI AGGIUNTIVE

2.1 A chi tocca? Controlla il display!

Si capisce molto velocemente se il computer sta pensando, e quale delle due parti deve muovere! Ogni volta che è il tuo turno, la scritta "PM" appare sul display. Quando deve muovere il Nero, appare "S" sul display.

Anche se sembra molto logico e diretto durante le partite "normali", quando sei il Bianco e il computer è il Nero, abbiamo pensato di includere i chiarimenti che seguono, per aiutarti in alcune situazioni speciali:

- *Quando cambi posizione con il computer, e quindi sei il Nero ed il computer è il Bianco: sia "PM" sia "S" sono visualizzati quando è il turno del Nero, e nessuna delle scritte è visualizzata quando è il turno del computer (Bianco).*
- *Quando il modo Non Auto è attivo: sia "PM" sia "S" sono visualizzati quando è il turno del Nero, e "PM" da solo è visualizzato quando è il turno del Bianco.*

Per informazioni sul cambio delle posizioni, consultare il paragrafo 2.6; per informazioni sul modo Non Auto, consultare il paragrafo 4.2.

2.2 Mosse scacchistiche particolari

Catture: Per catturare, premi gentilmente verso il basso sul pezzo che desideri muovere, rimuovilo dalla scacchiera, e sistema il tuo pezzo sulla casa del pezzo catturato, premendo verso il basso.

En passant: In una cattura en passant, il computer ti ricorda di rimuovere il pedone catturato dalla scacchiera, facendo lampeggiare la posizione del pedone nel display. Premi il pedone catturato verso il basso, prima di rimuoverlo dalla scacchiera.

Arrocco: Il computer riconosce automaticamente l'arrocco, dopo che il Re è mosso. Dopo avere premuto il Re sulle **case di partenza e di arrivo**, il computer visualizza la mossa della Torre, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi verso il basso su questa casa, ed il display farà

lampeggiare la casa sulla quale la torre deve muovere.

Promozione del pedone: quando promuovi un pedone, prima premi il tuo pedone verso il basso sulla **casa di partenza**, come faresti normalmente. Il computer fa lampeggiare la **casa di partenza** ed il simbolo della Regina, insieme al display dell'orologio. A questo punto hai due possibilità: (a) per promuovere la Regina, completa la mossa premendo il pedone verso il basso sulla **casa di destinazione**. La promozione ha luogo automaticamente. (b) per sottopromuovere a Cavallo, Alfiere oppure Torre, premi il tasto del simbolo del pezzo per il pezzo che desideri mettere in gioco (♘, ♘, oppure ♖). Il simbolo corrispondente è visualizzato, e premendo il pedone verso il basso sulla **casa di destinazione**, la mossa è completata. Quando stai promuovendo, ricordati sempre di cambiare il pezzo sulla scacchiera! **Quando il computer promuove un pedone**, il display ne visualizza prima la mossa, come farebbe normalmente, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi sulla **casa di partenza**; si visualizza il simbolo del pezzo promosso dal computer, insieme alla **casa di destinazione** lampeggiante. Premi sulla **casa di destinazione**, cambia il pezzo del computer sulla scacchiera, e continua il gioco!

2.3 Mosse illegali

Il computer non accetterà mai una mossa illegale! Puoi provare ad effettuarne una, e sentirai un bip, con il display che fa lampeggiare alternativamente la **casa di partenza** ed il tempo. Muovi lo stesso pezzo su un'altra casa, oppure premi il pezzo nero verso il basso sulla **casa di partenza** originale, e muovi un pezzo diverso.

Se non muovi il pezzo del computer correttamente, sentirai ugualmente un bip di errore. Questo significa che stai muovendo il pezzo sbagliato, oppure che stai muovendo il pezzo del computer sulla casa sbagliata. Controlla il display ed effettua la mossa di nuovo.

Se premi il pezzo verso il basso e la **casa di partenza** è visualizzata, però decidi di non effettuare la mossa, semplicemente premi verso il basso su quella casa di nuovo per annullare la mossa. Poi esegui un'altra mossa. Se cambi idea dopo aver inserito l'intera mossa, ritira la mossa come descritto nel paragrafo 1.4.

Avvertenza: Fai attenzione a quando giochi con i suoni disattivati, dal momento che non puoi sentire i bip di errore!

2.4 Scacco, Matta e Patta

Scacco: Quando il Re è in scacco, il computer visualizza prima la mossa, come farebbe normalmente. Dopo che la mossa viene eseguita, il display alterna fra l'ora e $\text{c}h\text{:} _ _$ (se il Bianco è in scacco), oppure $\text{c}h\text{:} _ _$ (se il Nero è in scacco).

Scacco matto: Quando una partita finisce in scacco matto, sul display si visualizza $\text{E}n\text{d} _$ (se ha vinto il Bianco), oppure $\text{E}n\text{d} _$ (se ha vinto il Nero).

Patte: Il computer riconosce le patte per stallo, e per ripetizione immediata della stessa mossa per tre volte. Dopo che si è verificata una patta, sul display lampeggia $\text{E}n\text{d} _$, insieme alla mossa della patta.

2.5 Interruzione della ricerca del computer

Pensi che il computer stia prendendo troppo tempo per muovere? Nessun problema; puoi interromperlo in qualsiasi momento! Semplicemente premi **PLAY** mentre il computer sta pensando; in questo modo il computer esegue la mossa che stava prendendo in considerazione in quel momento.

Questa caratteristica può essere utile per coloro che sono impazienti, specialmente quando si usa il livello di Competenza fissa (Fixed Depth) C6 o più alto, in cui il computer in alcuni casi può tardare un'ora o più per effettuare la mossa.

2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer

Per cambiare posizione di gioco con il computer, premi **PLAY** quando è il tuo turno a muovere, ed il computer esegue la mossa successiva a la tua posizione. Cambia posizione quante volte desideri!

Desideri che il computer giochi la prima mossa del Bianco all'inizio della partita? Premi **NEW GAME** per riazzere il computer, e poi premi **PLAY**!

Desideri guardare il computer giocare a scacchi contro se stesso? Premi **PLAY** dopo ogni mossa, e osserva il computer giocare in entrambe le posizioni sulla scacchiera, una mossa dopo l'altra. Studia le strategie del computer, ed in questo modo migliora il tuo gioco!

Quando scambi posizione con il computer, e tu sei il Nero, e il computer è il Bianco, le indicazioni per la "parte che deve muovere", sono visualizzate come segue: sia "PM" sia "S" sono visualizzati, se tocca a te muovere per il Nero, o nessuna delle due scritte è visualizzata quando è il turno del computer a muovere per il Bianco.

2.7 Hai bisogno di aiuto? Chiedi un suggerimento!

È facile ottenere l'aiuto del computer ogni qualvolta ne hai bisogno. Quando è il tuo turno, tieni premuto il tasto **HINT**, ed il computer visualizza un suggerimento per una mossa!

*Nota che tenere premuto il tasto **HINT** continuamente, fornisce più di un suggerimento per la mossa in certe posizioni. Il computer può tardare qualche secondo per visualizzare un suggerimento, specialmente in posizioni complicate.*

2.8 Orologi da scacchi

Il computer contiene un **orologio da scacchi** incorporato, che cronometra il tempo, con un display a quattro digitazioni, che mostra il tempo totale trascorso per la mossa seguente di una delle due parti (computer o giocatore), mentre quella parte sta pensando. Ecco un esempio di un modo facile per differenziare fra le visualizzazioni del tempo molto velocemente:

- Per la prima ora, il display visualizza **MM:SS** (Minuti: Secondi), con un separatore (:) **fisso** fra le digitazioni dei minuti e dei secondi, ed uno **zero iniziale**.
- Se il tempo totale trascorso eccede l'ora, si visualizza **MM:SS** (Ore:Minuti), con un separatore (:)
lampeggiante nel mezzo, e **senza zero iniziale**.

Da notare anche i seguenti punti con rispetto agli orologi da scacchi:

- *Gli orologi si fermano in certe situazioni, per esempio quando le mosse sono ritirate, o quando i livelli di gioco sono cambiati o verificati. In questi casi, i tempi sono conservati in memoria, e l'orologio ripristina il conteggio quando il gioco continua.*
- *Qualche volta, quando il computer sta pensando, il display può saltare per alcuni secondi, oppure la durata fra i secondi consecutivi può apparire irregolare. La partita non ne risentirà.*

2.9 Aperture incorporate

All'inizio della partita, il computer spesso muove molto velocemente in molti dei livelli di gioco. Questo accade perché il computer gioca a memoria, usando il "libro" incorporato delle mosse di apertura degli scacchi, che include la maggior parte delle aperture. Se la posizione attuale della scacchiera è presente nel libro, il computer gioca in conformità a quella posizione automaticamente, senza pensare alla mossa!

2.10 Spegnimento automatico

Ogni volta che tocca a te muovere, e non hai effettuato una mossa o premuto alcun tasto per 20 minuti, il computer si spegne automaticamente, per risparmiare l'energia delle batterie. Per continuare la partita, premi **GO/STOP** per accendere di nuovo il computer. *Nota che il computer non si spegne automaticamente mentre sta pensando.*

2.11 Memoria di gioco

Se desideri interrompere la partita per qualsiasi motivo, lo puoi fare premendo **GO/STOP**. La partita viene sospesa, il computer memorizza la posizione attuale fino a due anni successivi (con batterie alcaline nuove). Quando accendi il computer di nuovo, semplicemente continua la partita esattamente da dove l'avevi lasciata!

3. LIVELLI DI GIOCO

Con 768 impostazioni di livello fra cui scegliere (inclusi i Modi di Apprendimento), puoi sicuramente imparare e crescere con questo **computer da scacchi!** Quando imposti il livello, ricorda che le mosse del computer saranno tanto più efficaci quanto più sono "pensate" proprio come un giocatore ver!

Fare riferimento a "GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO!", per un panorama di tutti i livelli di gioco.

Come mostrato nella tabella di scelta del livello, ogni livello di gioco corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera. I livelli sono raggruppati in tre categorie diverse: **Livelli di Divertimento** (A1-B8), **Livelli di competenza fissa** (C1-D8), e **Livelli Casual** (E1-H8). Quanto più alto il livello, tanto

più il computer pensa in profondità, diventando un avversario sempre più ostico. Il livello più alto in ciascuno dei gruppi, produce le mosse migliori del computer nei limiti di quelle particolari impostazioni per il livello del gioco. Devi sperimentare un po', inizia con impostazioni di gioco piuttosto basse, e avanza ai livelli più difficili con il migliorare delle tue capacità!

Nota che in alcuni dei livelli più alti, il computer può tardare molto tempo per completare la ricerca. Se desideri forzare il computer ad interrompere la ricerca ed eseguire una mossa, semplicemente premi il tasto **PLAY** in qualsiasi momento.

Premi **LEVEL** per entrare nel Modo Livello, in cui si visualizza il livello attuale, con il display che alterna la visualizzazione della casa del Livello ed il nome del Livello. Per esempio, Livello A4 (Livello di Divertimento 4) è visualizzato come L:R4 e F_u 4. Per cambiare livello, premi semplicemente una casa della scacchiera (usando la tabella di scelta del Livello), e si visualizza il livello scelto. Premi di nuovo **LEVEL** per uscire dal Modo Livello, con il nuovo livello di gioco selezionato.

Per quanto riguarda i livelli di gioco, sono da ricordare anche i punti seguenti:

- *Se premi **LEVEL** per verificare il livello e non desideri cambiarlo, premi di nuovo **LEVEL** ed esci senza apportare alcun cambiamento.*
- *Puoi usare il tasto **LEVEL** e verificare il livello di gioco, mentre il computer sta pensando, tuttavia non puoi cambiare il livello di gioco fino a che non tocca a te muovere.*
- *Premere **NEW GAME** riavverrà il computer, e mantiene il livello di gioco attuale.*

3.1 Livelli di divertimento (Case A1-B8)

CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE	CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE
A1	L:R 1 / F_u 1	B1	L:b 1 / F_u 9
A2	L:R 2 / F_u 2	B2	L:b 2 / F_u 10
A3	L:R 3 / F_u 3	B3	L:b 3 / F_u 11
A4	L:R 4 / F_u 4	B4	L:b 4 / F_u 12
A5	L:R 5 / F_u 5	B5	L:b 5 / F_u 13
A6	L:R 6 / F_u 6	B6	L:b 6 / F_u 14
A7	L:R 7 / F_u 7	B7	L:b 7 / F_u 15
A8	L:R 8 / F_u 8	B8	L:b 8 / F_u 16

Se sei un principiante assoluto od un principiante, i Livelli di divertimento ti saranno particolarmente confacenti, dandoti l'opportunità di sconfiggere il computer, una volta tanto! In questi livelli, il computer non ricerca esaustivamente la migliore mossa disponibile, come ti aspetteresti normalmente. Al contrario, non bada al punteggio ed usa un "dispositivo di casualizzazione (randomizer)", che rende il suo gioco deliberatamente meno efficace, e qualche volta gli fa eseguire delle mosse, che non sono necessariamente le migliori che ha trovato. Questa variabilità rende il computer propenso ad alcuni errori "umani" di valutazione. Sconfiggi il computer,

GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO!

1.  **Premi LEVEL per entrare nel Modo Livello.**

2. **Seleziona il livello, usando la tabella sulla destra. Trova la casa corrispondente al livello, premi sulla casa da selezionare e visualizza quel livello.**

Per esempio: per selezionare il livello G2 (con un tempo di risposta medio del computer di 25 secondi per mossa), premi sulla casella G2. Il display alterna la visualizzazione di L:02 e 00:25.

L:02

00:25

3.  **Alla fine, premi di nuovo LEVEL per uscire dal Modo Livello. Adesso puoi iniziare giocare sul nuovo livello selezionato!**

Livello di divertimento 8 Fu 8 A8	Livello di divertimento 16 Fu 16 B8	3+ pieghe di ricerca Fd 8 C8	6 pieghe di ricerca Fd 16 D8	8 sec. per mossa 00:08 E8	16 sec. per mossa 00:16 F8	55 sec. per mossa 00:55 G8	15 min. per mossa 15:00 H8
Livello di divertimento 7 Fu 7 A7	Livello di divertimento 15 Fu 15 B7	3 pieghe di ricerca Fd 7 C7	5++ pieghe di ricerca Fd 15 D7	7 sec. per mossa 00:07 E7	15 sec. per mossa 00:15 F7	50 sec. per mossa 00:50 G7	10 min. per mossa 10:00 H7
Livello di divertimento 6 Fu 6 A6	Livello di divertimento 14 Fu 14 B6	2++ pieghe di ricerca Fd 14 C6	5+ pieghe di ricerca Fd 14 D6	6 sec. per mossa 00:06 E6	14 sec. per mossa 00:14 F6	45 sec. per mossa 00:45 G6	6 min. per mossa 06:00 H6
Livello di divertimento 5 Fu 5 A5	Livello di divertimento 13 Fu 13 B5	2 pieghe di ricerca Fd 5 C5	5 pieghe di ricerca Fd 13 D5	5 sec. per mossa 00:05 E5	13 sec. per mossa 00:13 F5	40 sec. per mossa 00:40 G5	5 min. per mossa 05:00 H5
Livello di divertimento 4 Fu 4 A4	Livello di divertimento 12 Fu 12 B4	2 pieghe di ricerca Fd 4 C4	4++ pieghe di ricerca Fd 12 D4	4 sec. per mossa 00:04 E4	12 sec. per mossa 00:12 F4	35 sec. per mossa 00:35 G4	4 min. per mossa 04:00 H4
Livello di divertimento 3 Fu 3 A3	Livello di divertimento 11 Fu 11 B3	1++ piega di ricerca Fd 3 C3	4+ pieghe di ricerca Fd 11 D3	3 sec. per mossa 00:03 E3	11 sec. per mossa 00:11 F3	30 sec. per mossa 00:30 G3	3 min. per mossa 03:00 H3
Livello di divertimento 2 Fu 2 A2	Livello di divertimento 10 Fu 10 B2	1+ piega di ricerca Fd 2 C2	4 pieghe di ricerca Fd 10 D2	2 sec. per mossa 00:02 E2	10 sec. per mossa 00:10 F2	25 sec. per mossa 00:25 G2	2 min. per mossa 02:00 H2
Livello di divertimento 1 Fu 1 A1	Livello di divertimento 9 Fu 9 B1	1 piega di ricerca Fd 1 C1	3++ pieghe di ricerca Fd 9 D1	1 sec. per mossa 00:01 E1	9 sec. per mossa 00:09 F1	20 sec. per mossa 00:20 G1	1 min. per mossa 01:00 H1

LIVELLI DI
DIVERTIMENTO

LIVELLI DI COMPETENZA
FISSA

LIVELLI CASUAL

Per maggiori dettagli, consulta il Paragrafo 3.

capitalizzandone gli errori. Scoprirai molto presto che puoi vincere partite contro i tuoi amici nello stesso modo! I Livelli di Divertimento iniziano dai più facili e diventano più difficili man mano che si aumenta il livello di gioco, e ti permettono di rafforzare le tue capacità di gioco, man mano che avanzi di livello.

3.2 Livelli di competenza fissa (Case C1-D8)

CASA DEL LIVELLO	LIVELLO DI RICERCA	DISPLAY ALTERNANTE
C1	1 piega	L:c1 / Fd 1
C2	1 piega+	L:c2 / Fd 2
C3	1 piega++	L:c3 / Fd 3
C4	2 pieghe	L:c4 / Fd 4
C5	2 pieghe+	L:c5 / Fd 5
C6	2 pieghe++	L:c6 / Fd 6
C7	3 pieghe	L:c7 / Fd 7
C8	3 pieghe+	L:c8 / Fd 8

D1	3 pieghe++	L:d1 / Fd 9
D2	4 pieghe	L:d2 / Fd 10

D3	4 pieghe+	L:d3 / Fd 11
D4	4 pieghe++	L:d4 / Fd 12
D5	5 pieghe	L:d5 / Fd 13
D6	5 pieghe+	L:d6 / Fd 14
D7	5 pieghe++	L:d7 / Fd 15
D8	6 pieghe	L:d8 / Fd 16

Nei Livelli di competenza fissa, il livello di ricerca del computer è limitato a un certo numero di mosse, dette anche pieghe. Una "piega" è una mossa singola, oppure una mossa per ciascun giocatore. Per esempio nel Livello C1, il computer ricerca fino ad una piega, e poi progredisce soltanto di una mossa singola. Pertanto in questo livello, il computer spesso tralascia il matto in una mossa. Questo produce un gioco più debole da parte del computer, e fornisce ai principianti una maggiore possibilità di sconfiggere il computer! Usa questi livelli per affinare le tue capacità, e dopo aver raggiunto le massime capacità di ciascun livello, passa al successivo!

I livelli segnati con i segni (+ e ++), indicano dei piccoli salti incrementali nella profondità della ricerca. In questi

livelli, il computer ricerca un numero particolare di pieghe, ed alcune altre mosse (+), o addirittura ulteriori mosse selezionate (++).

Nota che il computer può tardare parecchio tempo per avanzare in alcuni Livelli di competenza fissa. Al livello C6 o più alto, per esempio, non è difficile che si verifichi l'eventualità che computer pensi per un'ora o più. Ricordati che questo è normale per questi livelli particolari! Per interrompere il computer e forzarlo ad eseguire una mossa, semplicemente premi **PLAY**.

3.3 Livelli Casual (Case E1-H8)

CASELLA DEL LIVELLO TEMPO PER MOSSA DISPLAY ALTERNANTE

E1	1 secondo	L:E1 / 00:01
E2	2 secondi	L:E2 / 00:02
E3	3 secondi	L:E3 / 00:03
E4	4 secondi	L:E4 / 00:04
E5	5 secondi	L:E5 / 00:05
E6	6 secondi	L:E6 / 00:06
E7	7 secondi	L:E7 / 00:07
E8	8 secondi	L:E8 / 00:08

F1	9 secondi	L:F1 / 00:09
F2	10 secondi	L:F2 / 00:10
F3	11 secondi	L:F3 / 00:11
F4	12 secondi	L:F4 / 00:12
F5	13 secondi	L:F5 / 00:13
F6	14 secondi	L:F6 / 00:14
F7	15 secondi	L:F7 / 00:15
F8	16 secondi	L:F8 / 00:16

G1	20 secondi	L:G1 / 00:20
G2	25 secondi	L:G2 / 00:25
G3	30 secondi	L:G3 / 00:30
G4	35 secondi	L:G4 / 00:35
G5	40 secondi	L:G5 / 00:40
G6	45 secondi	L:G6 / 00:45
G7	50 secondi	L:G7 / 00:50
G8	55 secondi	L:G8 / 00:55

H1	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2	2 minuti	L:H2 / 02:00
H3	3 minuti	L:H3 / 03:00
H4	4 minuti	L:H4 / 04:00
H5	5 minuti	L:H5 / 05:00
H6	6 minuti	L:H6 / 06:00
H7	10 minuti	L:H7 / 10:00
H8	15 minuti	L:H8 / 15:00

I livelli casual ti permettono di controllare la forza del computer, limitandone il tempo a disposizione per ciascuna mossa. Quando scegli uno di questi livelli, stai in realtà selezionando il tempo di risposta del computer per ciascuna mossa. Man mano che i livelli avanzano, il computer diventa più forte, e, quanto più tempo concedi al computer per pensare, tanto migliore sarà la sua mossa!

Nota che nell'apertura e alla fine del gioco, il computer tende a muovere più velocemente.

È FACILE CONTROLLARE I PEZZI!



1. Premi **NEW GAME**, ed imposta i pezzi nella posizione di partenza iniziale.



2. Premi **ROOK (TORRE)**.
Display: Torre bianca sulla casella A1.



3. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre bianca sulla casella H1.



4. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre nera sulla casella A8.



5. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre nera sulla casella H8.



6. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo. Display: Nessuna torre. Ripeti lo stesso procedimento per qualsiasi altro pezzo!

Per ulteriori informazioni, consulta il Paragrafo 4.1

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPORARE

4.1 Modo Verifica

Consulta la tabella "È FACILE VERIFICARE I PEZZI!", come esempio guidato di come usare il Modo Verifica.

Nel caso in cui dovessi far cadere i pezzi sulla scacchiera, o se pensi che la tua posizione sulla scacchiera sia scorretta, il computer può verificare le posizioni di tutti i pezzi!

Quando è il tuo turno, premi uno dei **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**. Il computer mostra il simbolo per quel pezzo, insieme alla posizione sulla casella del primo pezzo di quel tipo. Premi lo stesso **TASTO SIMBOLO DEL PEZZO** ripetutamente per verificare le posizioni sulla scacchiera di tutti i pezzi dello stesso tipo. Tutti pezzi del Bianco (♖) sono visualizzati per primi, e poi tutti pezzi del Nero (♜). Quando il computer ha visualizzato le posizioni di tutti i pezzi di quel tipo, emette un doppio bip e mostra 2 trattini (p.e. ♖♖), se non ci sono più Alfieri sulla scacchiera). Poi torna indietro alla visualizzazione della partita in corso.

Per verificare la posizione di altri pezzi, ripeti gli stessi passaggi di cui sopra con gli altri **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**. Quando hai concluso, esegui la mossa successiva.

Nota che il computer esce dal Modo Verifica automaticamente, se nessun tasto è premuto per circa 3 secondi.

4.2 Modo Non Auto

Normalmente, il computer risponde automaticamente con una contromossa, ogni qualvolta esegui una mossa. Se premi **NON AUTO** per entrare nelle Modo Non Auto, al contrario, puoi inserire un numero qualsiasi di mosse, una

PER SELEZIONARE UNA PARTITA DEL MODO DI APPRENDIMENTO!

Studieremo qui gli Alfieri e le Torri. Ricordati che i Pedoni ed i Re sono sempre sulla scacchiera.



ⒺⒺⒶⒸ

1. Premi **TEACH MODE**.



ⒺⒺ_b

2. Premi **BISHOP (ALFIERE)**. Gli Alfieri sono aggiunti. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri.



ⒺⒺbr

3. Premi **ROOK (TORRE)**. Le Torri sono aggiunte. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri, Torri.



4. Premi **TEACH MODE** di nuovo. Il computer si riavverrà per una nuova partita, da giocare solamente con i Pedoni, Re, Alfieri, e le Torri sulla scacchiera; verifica di aver selezionato soltanto i pezzi desiderati!

Per ulteriori dettagli, consulta il Paragrafo 4.3.

alla volta, senza permettere al computer di rispondere! Questa speciale caratteristica può essere usata in modi diversi, che esponiamo qui di seguito:

- Gioca con i modelli delle partite di scacchi dei maestri. Premi **PLAY** per vedere che cosa farebbe il computer in qualsiasi posizione!
- Studia le linee di apertura inserendole manualmente.
- Esegui un replay su una qualsiasi posizione della scacchiera per studiare le mosse più in profondità.
- Gioca a scacchi contro un amico, con il computer che funge da arbitro. Il computer esercita la funzione di supervisore del gioco, controllando la legalità delle mosse e tenendo il tempo per entrambe le parti! Se dovessi avere bisogno di aiuto per una mossa, premi **PLAY**, ed il computer esegue la mossa successiva al tuo posto. Dopo che il computer ha mosso, il Modo Non Auto rimane attivo, e puoi continuare il gioco!

Per uscire dal Modo Non Auto, e tornare a gioco normale in qualsiasi momento, premi **NON AUTO** di nuovo. Un bip doppio conferma che questo modo è stato annullato. Nota che il Modo Non Auto è automaticamente annullato ogni volta che premi **NEW GAME**.

Nota: Quando il Modo Non Auto è attivo, le indicazioni "per la parte a muovere", saranno visualizzate in questo modo: sia "PM" sia "S" saranno visualizzati quando tocca al Nero muovere, e "PM" viene visualizzato da solo quando è il turno del Bianco a muovere.

4.3 Modo di Apprendimento

Consulta la tabella "PANORAMA DEI MODI DI APPRENDIMENTO" di tutti gli 11 Modi di Apprendimento. Vedi anche la tabella "PER SELEZIONARE UNA PARTITA DEL MODO DI APPRENDIMENTO" per un esempio illustrato!

PANORAMA DEI MODI DI APPRENDIMENTO

Da studiare...	Premere	Display
Pedoni+Re		ⒺⒺ_P
Pedoni+Re+ Cavalli		ⒺⒺ_n
Pedoni+Re+ Alfieri		ⒺⒺ_b
Pedoni+Re+ Torri		ⒺⒺ_r
Pedoni+Re+ Regine		ⒺⒺ_q
Pedoni+Re+ Cavalli+Alfieri	+	ⒺⒺnb
Pedoni+Re+ Cavalli+Torri	+	ⒺⒺnr
Pedoni+Re+ Cavalli+Regine	+	ⒺⒺnq
Pedoni+Re+ Alfieri+Torri	+	ⒺⒺbr
Pedoni+Re+ Alfieri+Regine	+	ⒺⒺbq
Pedoni+Re+ Torri+Regine	+	ⒺⒺrq

Il computer è provvisto di 11 Modi di Apprendimento, che ti permettono di studiare le mosse fondamentali e di conoscere a fondo le tattiche dei pezzi individuali, uno per uno! Per ogni partita del Modo di Apprendimento, gli unici pezzi sulla scacchiera saranno i Pedoni, i Re, e uno o due pezzi dello stesso tipo selezionati da te. Questo permette ai principianti di concentrarsi su uno o due pezzi alla volta, senza perdere la concentrazione o essere distratti da altri pezzi sulla scacchiera! I giocatori con capacità più avanzate possono usare i Modi di Apprendimento per fare pratica usando combinazioni selezionate.

Ogni qualvolta che è il tuo turno a muovere, segui i passaggi seguenti dei Modi di Apprendimento:

1. Premi **TEACH MODE**. Il display visualizza ⒺⒺⒶⒸ.
2. Premi 1 o 2 **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**, secondo il pezzo o i pezzi che desideri studiare. Il display visualizza il (i) pezzo (i) selezionato (i), mentre i tasti sono premuti. La tabella dei Modi di Apprendimento in questo paragrafo visualizza tutte le diverse combinazioni dei pezzi, ed i tasti che devi premere per selezionarle.
3. Dopo aver selezionato il (i) pezzo (i), premi di nuovo **TEACH MODE**. Il computer viene reimpostato per una nuova partita, usando solamente i pezzi che hai scelto. Ricordati di impostare solamente quei pezzi sulla scacchiera!

Da notare anche i seguenti punti per quanto riguarda i Modi di Apprendimento:

- Se premi più di 2 **TASTI SIMBOLO DEI PEZZI**, soltanto gli ultimi due pezzi visualizzati saranno selezionati, quando premi **TEACH MODE** per iniziare la partita.
- Se non è premuto nessun **TASTO SIMBOLO DEL PEZZO** durante il passaggio b) di cui sopra, premere **TEACH MODE** di nuovo ti farà uscire dal Modo di Apprendimento, e tornare alla partita precedente.
- Per uscire dal Modo di Apprendimento e ritornare ad una partita standard, a 32 pezzi in qualsiasi momento, premi **NEW GAME**.

5. INFORMAZIONI TECNICHE

5.1 La funzione ACL

Il computer qualche volta "si blocca", a causa di scariche elettrostatiche, o a causa di altre interferenze elettriche. Se si dovesse verificare quest'eventualità, usa un oggetto appuntito da inserire nel foro denominato **ACL** sulla base dell'unità, per almeno 1 secondo. Questo riavvierà il computer.

5.2 Cura e manutenzione

Il tuo computer da scacchi è un dispositivo elettronico di precisione; non deve essere sottoposto a shock violenti, o esposto a condizioni estreme di temperatura e di umidità.

Togliere le batterie, prima di pulire l'unità, e non usare agenti chimici o liquidi per pulire il computer, perché potrebbero danneggiarne la plastica.

Le batterie scariche devono essere cambiate il più velocemente possibile, per le possibili perdite che possono danneggiare il computer. Da notare per quanto riguarda l'uso della batterie: **usa soltanto batterie alcaline o allo zinco carbonio. Non mettere insieme tipi diversi di batterie, o batterie vecchie e nuove. Non ricaricare batterie non ricaricabili. Usa soltanto batterie del tipo raccomandato, o equivalenti. Inserisci le batterie con la polarità corretta. Rimuovi le batterie danneggiate dall'unità il più presto possibile. Non sottoporre i terminali di alimentazione a corto circuito.**

5.3 Specifiche tecniche

Tasti:	15
Display a cristalli liquidi:	Superficie di visione 18 x 9 mm
Suono:	Cicalino piezoelettrico
Batterie:	2 batterie tipo "AA" (AM3/R6) 
Durata delle batterie:	200 ore (batterie alcaline nuove)
Dimensioni:	239 x 239 x 20 mm

Conservare queste informazioni per consultazioni future.

Saitek si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche senza preavviso, per migliorare le prestazioni dell'apparecchio.

GUIDA AI PROBLEMI E SOLUZIONI

SINTOMI	POSSIBILI CAUSE	PROVVEDIMENTI
Il computer non reagisce, oppure "si blocca", durante il gioco.	<ul style="list-style-type: none"> Le batterie non sono inserite correttamente. Le batterie sono scariche oppure di cattiva qualità. Scariche elettrostatiche o interferenze elettriche hanno causato un blocco. 	<ul style="list-style-type: none"> Inserisci le batterie come indicato in avviamento <i>rapido</i>. Sostituisci le batterie. Premi con un oggetto appuntito del foro designato ACL, come descritto nel Paragrafo 1.1.
Il display perde di intensità.	<ul style="list-style-type: none"> Le batterie sono scariche. 	<ul style="list-style-type: none"> Sostituisci le batterie.
Il computer non muove.	<ul style="list-style-type: none"> Il modo Non Auto potrebbe essere attivo. Il livello attivato potrebbe essere un livello in cui il computer pensa per lungo tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Il computer risponde automaticamente soltanto se il modo Non Auto è disattivato (consultare il Paragrafo 4.2). Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3). Per interrompere la ricerca del computer, premi PLAY.
Il computer non accetta la tua mossa.	<ul style="list-style-type: none"> È il tuo turno? Hai il Re in scacco? La mossa mette il tuo Re in scacco? Hai mosso prima la Torre quando hai eseguito l'arrocco? Stai muovendo su una casella illegale? Il computer sta pensando. Hai inserito l'ultima mossa del computer in maniera scorretta (hai premuto le case di partenza e di arrivo sbagliate). 	<ul style="list-style-type: none"> Assicurati di conoscere le regole. Usa l'opzione TAKE BACK (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa che hai eseguito. Per interrompere il computer, premi PLAY. Controlla la mossa visualizzata. Premi sulla casa corretta, per completare la mossa del computer.
Sembra che il computer esegua mosse illegali o irrazionali.	<ul style="list-style-type: none"> Il computer ha eseguito una mossa speciale (en passant, arrocco, promozione del pedone). La posizione sulla scacchiera non è corretta. Potresti trovarti su un Livello di Divertimento, dove il computer rallenta deliberatamente il gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Ripassa le regole degli scacchi. Usa l'opzione TAKE BACK (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa. Verifica la scacchiera (vedi il Paragrafo 4.1). Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3).
Il computer non emette alcun rumore.	<ul style="list-style-type: none"> Il tasto SOUND (SUONO) è stato attivato per disattivare il suono. 	<ul style="list-style-type: none"> Premi il tasto SOUND di nuovo, per riattivare il suono.
Durante il controllo dei pezzi, si visualizza l'orologio.	<ul style="list-style-type: none"> Il computer esce dal Modo Verifica, se non si è premuto alcun tasto per circa 3 secondi. 	<ul style="list-style-type: none"> Inizia la verifica di nuovo premendo uno dei TASTI SIMBOLO DEI PEZZI.
Il display salta i secondi, oppure l'intervallo fra i secondi sembra essere irregolare.	<ul style="list-style-type: none"> Questo qualche volta accade <i>mentre il computer sta pensando</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Nessuna influenza sulla partita.
Non c'è risposta quando un tasto viene premuto.	<ul style="list-style-type: none"> Questo qualche volta accade <i>mentre il computer sta pensando</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Tieni premuto il tasto per 2 o 3 secondi, fino a quando il computer risponde.
Il computer si spegne mentre stai pensando alla tua mossa.	<ul style="list-style-type: none"> Se nessuna mossa viene eseguita, o nessun tasto è premuto per 20 minuti, l'unità si spegne per conservare l'energia delle batterie. 	<ul style="list-style-type: none"> La partita è stata conservata in memoria; per ripristinare il gioco, premi GO/STOP.