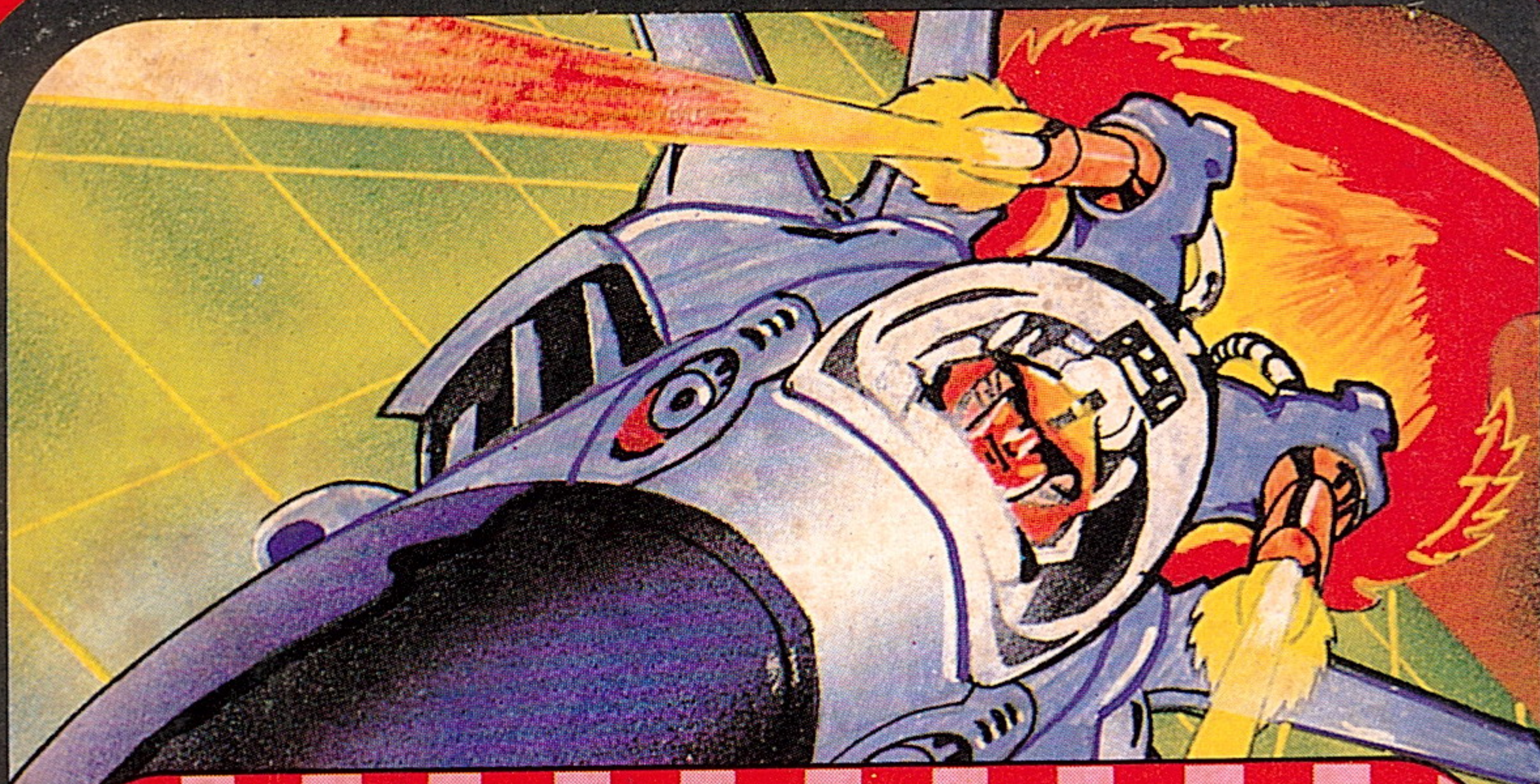




XADREZ

15143318161

ESTE LADO PARA CIMA ↑

XADREZ

15143318161

PROSOFT®

XADREZ

INTRODUÇÃO

O Xadrez é um combate simulado, cujo objetivo é capturar o Rei do adversário. É um programa audio-visual projetado para funcionar como um enxadrista. Exige um planejamento claro e cuidadoso, que aproveite os pontos fracos do seu oponente.

O Computador é um jogador incansável, sempre pronto para desenvolver um jogo relâmpago no nível 1, ou um jogo lento e compenetrado no nível 8. Ele poderá lhe ajudar no aprendizado das regras do jogo ou na prática de suas habilidades.

INSTALAÇÃO

Primeiramente, certifique-se de que os joysticks estão conectados apropriadamente ao Computador. Ligue a TV e aumente um pouco o volume. Instale o cartucho na gaveta ao lado do teclado. Então, quando você ligar o Computador, o título aparecerá seguido pelo tabuleiro com as peças já posicionadas. Inicialmente, suas pedras serão as que estão na parte de baixo da tela.

SELEÇÃO DE CORES

Você tem duas opções de cores. Na primeira opção, as peças são roxas e cor de laranja, e o tabuleiro, ciano e cinza. As peças laranjas na parte de baixo da tela representam as brancas. Na segunda, as peças são azuis e vermelhas e o tabuleiro, verde e amarelo. As peças vermelhas representam as brancas. Observe que as casas verdes representam as brancas do tabuleiro normal. As peças vermelhas se deslocarão nas casas verdes. Se você prefere jogar com o segundo grupo de cores, pressione a tecla . Você poderá obter outras combinações de cores mediante o ajuste dos controles de saturação e matiz. Lembre-se de que as peças na parte inferior da tela, no início do jogo, sempre representam as brancas.

NÍVEL DE JOGO

O número 8 (no lado direito da tela) é o nível atual do jogo. Nesse nível, o jogo pode durar uma hora ou mais, pois o computador analisa três jogadas à frente para decidir qual o próximo movimento. Existem também outras regras incorporadas a esse jogo neste nível. Embora o jogo se desenrole mais lentamente, comparado com os de nível inferior, o Computador é mais competitivo e mesmo bons

jogadores vão se cansar de cair em suas armadilhas.

Pressione a tecla **L** para iniciar num nível inferior e avançar gradualmente. Os níveis inferiores são ideais para os principiantes, ou para jogar um xadrez “relâmpago”. Entretanto, as jogadas não são tão inteligentes quanto as de níveis superiores e mostram geralmente uma certa ingenuidade.

O MOVIMENTO DO MARCADOR

As quatro teclas de seta **↑** **←** **→** **↓** deslocam o marcador pela tela. Cada vez que uma tecla de seta é pressionada, o marcador move uma casa. Ele aparecerá sempre na mesma casa (P4D se você está jogando com as peças brancas). O pressionamento de qualquer das teclas de seta implica o deslocamento do marcador na direção desejada. O marcador não aparecerá até que uma tecla de seta seja pressionada. Essa medida evita distrações. Você também pode deslocar o marcador, usando o joystick direito. Basta pressionar a tecla **J**. Segure o joystick de modo que o marcador possa se deslocar em todas as direções (para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo). O joystick desloca o marcador muito mais rápido do que as teclas de seta.

Você tem apenas que pressionar **J** uma vez. Um novo pressionamento implica a

desativação do joystick e o controle passa novamente para o teclado. O marcador não aparecerá na tela até que o joystick se mova. Assim, você poderá pensar sem se distrair com o marcador intermitente. De vez em quando, o marcador poderá aparecer sem o movimento do joystick. Isto porém só ocorre devido a flutuações da tensão de alimentação, da umidade ou da temperatura que, por sua vez, provocam um leve deslocamento da alavanca do joystick. Caso isso ocorra, mova o marcador para um dos cantos do tabuleiro onde ele permanecerá mais estável. Pressione a barra de espaço duas vezes para se ver livre do marcador, se ele apareceu acidentalmente ou caso você tenha mudado de idéia e não quer mais usá-lo.

DESLOCAMENTO DE PEÇAS

Após a escolha da peça que você deseja deslocar, cubra-a com o marcador e pressione a barra de espaço. Agora, desloque o marcador para onde você quer ir e pressione a barra do espaço novamente. O botão do joystick direito ou tecla **ENTER** também poderá ser usado para mover as peças. Pressione a barra de espaço, o botão do joystick, ou a tecla **ENTER** para pegar as peças. Elas poderão se mover e passar para uma nova casa.

Caso você mova uma peça e se arrependa da jogada, desloque-a novamente pa-

ra a casa onde estava. O Computador vai ver e reclamar (uma série de bips), mas se você pressionar a barra de espaço ele se acalmará. Você estará livre para mover outra peça.

Quando você come uma das peças do Computador, ela desaparece da tela. Haverá um sinal de alerta sempre que o Computador colocá-lo em xeque ou xeque-mate. Dessa forma, você poderá proteger o seu Rei.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Você também pode usar o movimento *en passant* em xadrez. Quando o peão do adversário está fazendo o seu primeiro movimento, avança duas casas (para evitar a sua captura) e passa ao lado do seu peão, você pode capturá-lo como se ele tivesse se movido apenas uma casa. Desloque o seu peão diagonalmente (para a casa onde você seria capaz de comer o peão do adversário) e ele desaparecerá.

FAZENDO O COMPUTADOR JOGAR

Agora, você está pronto para enfrentar o seu valoroso oponente, o Computador. O xadrez foi estruturado para dar-lhe automaticamente as peças brancas. Pressione a tecla **X** se preferir as pretas. O tabuleiro será invertido. Agora, simplesmente pressione a tecla **P** e o Computador fa-

rará sua jogada. Se você começa o jogo fazendo a primeira jogada, o Computador responderá automaticamente. O quadrado no lado direito da tela funciona como uma ampulheta. O Computador está pensando enquanto o quadrado diminui e moverá uma peça após o desaparecimento completo do quadrado.

VOLTANDO ATRÁS

Você poderá usar a tecla **T** se quiser voltar atrás e refazer sua jogada. Assim, você terá uma segunda chance. O pressionamento dessa tecla implica a volta das peças (tanto a sua como a do Computador) às suas posições anteriores à última jogada. Você não poderá mover a torre novamente, se tiver usado a tecla **T** para desistir de uma jogada com ela.

A tecla **BREAK** também pode ser usada para desistir de uma jogada. Pressione-a enquanto o Computador pensa na próxima jogada. A peça deslocada (na sua última jogada) retornará à sua posição anterior, e você será capaz de reavaliar a situação. Agora, você poderá mover a mesma peça ou uma outra, se desejar.

As teclas **T** e **BREAK** interrompem a concentração do Computador e afetam o histórico do jogo. O Computador responderá com uma jogada de qualidade inferior, pois sua estratégia depende dos últimos três movimentos de cada lado, assim como da posição atual.

AJUSTE DO TABULEIRO

Às vezes, é necessário mover as peças no tabuleiro para armar um problema de xadrez ou uma situação ocorrida num jogo anterior. Na hora de você jogar, cubra a peça com um marcador e pressione a tecla **A**. Você já pode mover a peça para qualquer casa do tabuleiro.

O Computador não responderá a tal jogada nem verificará a sua legalidade. Esta opção permite que você pegue suas próprias peças, desloque as peças do Computador ou volte atrás em alguma jogada. Pressione a tecla **P** para fazer o Computador jogar.

COLOCANDO UMA PEÇA

O pressionamento da tecla **E** permite a alteração ou o acréscimo de uma peça. Cada vez que essa tecla for pressionada, novas peças aparecerão. Desloque o marcador até a peça que você deseja alterar (ou até a casa vazia onde você quer colocar a peça) e pressione a tecla **E** tantas vezes quanto for necessário para criar a peça desejada.

LIMPANDO O TABULEIRO

Se você pressionar as teclas **SHIFT** e **C**

ao mesmo tempo, todas as peças presentes no tabuleiro desaparecerão, possibilitando assim a introdução de novas peças mediante o uso da tecla **E**. Coloque-as onde quiser para armar um problema de xadrez ou recriar uma situação de um jogo anterior. A tecla **SHIFT** é usada para evitar um apagamento acidental da tela.

DESISTINDO OU REINICIANDO

Se quiser desistir no meio do jogo, não se acanhe. Pressione as teclas **SHIFT** e **R** simultaneamente. Na mesma hora, as peças do tabuleiro serão colocadas em suas posições iniciais. Pressione essas duas teclas também no final de um jogo para iniciar outra partida.

DEMONSTRAÇÃO DE XADREZ

Há ainda outro comando que permite apenas a observação de um jogo. Em primeiro lugar, ajuste o jogo de acordo com o nível de dificuldade desejado. Lembre-se de que o nível 1 é o mais fácil, enquanto que o 8, o mais difícil. Então, pressione as teclas **SHIFT** e **D** simultaneamente, e uma partida de xadrez começará a ser travada na sua frente. O pressionamento da tecla **BREAK** interromperá a demonstração.

CÓDIGO DE TECLAS

C	Escolha de cores
L	Escolha de níveis
→	Movimento do marcador para a direita
←	Movimento do marcador para a esquerda
↑	Movimento do marcador para cima
↓	Movimento do marcador para baixo
J	Uso do joystick
ENTER	Movimento de uma peça

X	Troca de lados
P	Ativação do jogo
T	Desistência de uma jogada
BREAK	Desistência de uma jogada e parada de um jogo demonstrativo
A	Colocação de uma peça
E	Acréscimo ou alteração de uma peça
SHIFT C	Limpeza do tabuleiro
SHIFT R	Desistência ou reinício de um jogo
SHIFT D	Observação de um jogo demonstrativo