

CHESSMASTER

GRANDMASTER EDITION



SYNERGEX
DO BRASIL



UBISOFT®

⚠ Aviso Sobre Epilepsia

Aviso de Saúde Importante para os Usuários de Jogos Eletrônicos

Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas composições visuais, como luzes intermitentes ou padrões de luzes que podem aparecer em jogos eletrônicos. Até mesmo pessoas que não tenham histórico de perda de consciência ou ataques epiléticos podem ter uma condição não diagnosticada que possibilite um caso de epilepsia enquanto assistem ou jogam um jogo eletrônico.

Esses ataques podem se revelar a partir de uma variedade de sintomas, incluindo tontura, visão turva, contração dos olhos ou músculos, movimentos involuntários de braços e pernas, desorientação, estados de confusão mental ou perda momentânea dos sentidos. Em alguns casos, os ataques epiléticos também ocasionam perda de consciência ou convulsões que podem levar a ferimentos no caso de quedas ou choques com objetos próximos.

Caso você apresente qualquer um desses sintomas, interrompa o jogo imediatamente e procure por aconselhamento médico. Pais e responsáveis devem observar suas crianças durante os períodos de jogo e questioná-las em relação aos sintomas descritos acima. Crianças e adolescentes são mais suscetíveis a ataques epiléticos do que adultos. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido através da adoção das seguintes precauções: sente-se a uma distância confortável do seu televisor; use televisores com telas menores; jogue sempre em salas bem iluminadas; e evite jogar quando estiver com sono ou cansado.

Se você ou alguém em sua família possui um histórico de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
INSTALAÇÃO	5
MODOS DE JOGO	5
GUIA RÁPIDO DO CHESSMASTER®	8
SEU ALTER EGO	9
A INTERFACE DO USUÁRIO	10
APRENDENDO A JOGAR	13
JOGANDO CONTRA A IA	18
JOGANDO ONLINE	34
JOGANDO EM REDE	49
ESTUDO DE JOGOS FAMOSOS	50
A BASE DE DADOS	51
A ÁREA DE DIVERSÃO	53
TECLAS DE ATALHO	55
CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL	56
SUPORTE TÉCNICO	59
CRÉDITOS	59

INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao Chessmaster®: Grandmaster Edition!

O Chessmaster é conhecido como o mais completo software de xadrez disponível. Agora, a Grandmaster Edition oferece novas e empolgantes formas de desfrutar e aprender xadrez.

Aqui estão os novos e mais importantes elementos:

- 12 variações de xadrez disponíveis on-line (dentre elas: Marseillais, Progressive, Pocket Knight, Kriegspiel).
- Jogue com seus amigos, mesmo que vocês não estejam on-line ao mesmo tempo, graças ao novo modo de jogo Correspondence Chess (Xadrez por Correspondência).
- Divirta-se exercitando sua mente com os mais novos minijogos do Chessmaster: Fork My Fruit, Minefield, e Pathfinder.
- A nova e interativa Chessmaster Academy (Academia de Xadrez) – “A Arte de Aprender”, em que o mestre Josh Waitzkin lhe ensinará a jogar xadrez de forma introspectiva e dinâmica, assimilando os fundamentos, posições e experiências do xadrez.
- 10 novos e exóticos conjuntos de xadrez especialmente projetados, cortesia da House of Staunton.
- Um novo conjunto de xadrez animado em 3D, apresentando os famosos coelhinhos de Rayman Raving Rabbids™.
- A versão atualizada do The King (O Rei) – com um uso mais poderoso das variáveis e capacidades de multiprocessamento.

Aprenda mais, na seção Modos de Jogo deste manual (pág. 5), sobre o que o Chessmaster: Grandmaster Edition pode fazer.

Se quiser iniciar imediatamente o jogo, leia antes a seção Guia Rápido do Chessmaster (Pág. 8).

Instalação

Instalando Chessmaster: Grandmaster Edition

Para utilizar o Chessmaster: Grand Master Edition, é preciso executar o programa de instalação. Não é possível instalá-lo somente copiando o software do CD / DVD para o seu disco rígido.

Insira o disco 1 na sua unidade de CD/DVD-ROM. Se estiver instalando o Chessmaster: Grand Master Edition pela primeira vez, a tela da Execução Automática do Chessmaster aparecerá. Clicando em Install (Instalar), o programa de instalação será iniciado. Siga as instruções na tela, escolha a pasta de instalação e selecione quais recursos você quer. O espaço mínimo requerido para o Chessmaster é de cerca de 1,2 GB; a instalação de todos os recursos irá consumir por volta de 2 GB.

Para iniciar o Chessmaster, insira o Disco 1 em sua unidade de CD / DVD Rom. A Execução Automática do Chessmaster aparecerá. Para iniciar o Chessmaster, clique em Play (Jogar). Você também pode executar o Chessmaster usando o atalho correspondente no menu de programas do Windows.

Quando iniciar o Chessmaster pela primeira vez, será pedido para você criar o seu primeiro alter ego. Para mais detalhes, leia a seção Seu Alter Ego.

Após fazer o login usando o seu recém-criado alter ego, será exibido o Menu Principal. Para iniciar sua experiência no Chessmaster, clique em alguma das categorias Play (Jogo), Learn (Aprendizado) ou Fun (Diversão).

Desinstalando Chessmaster: Grandmaster Edition

Para desinstalar o Chessmaster, insira o Disco 1 em sua unidade de CD-Rom. A Execução Automática do Chessmaster aparecerá. Para remover o Chessmaster do seu computador, clique em Uninstall.

Você também pode remover o Chessmaster usando o atalho correspondente no menu de programas do Windows.

MODOS DE JOGO

Play (Jogo): Training (Treinamento)

Se quiser iniciar uma partida imediatamente, basta entrar neste modo de jogo. Ele coloca você com as Brancas, enfrentando um oponente aleatório (se for sua primeira vez) ou o último contra o qual jogou.

Neste modo de jogo, você pode apurar suas habilidades jogando contra qualquer oponente que quiser enquanto analisa seu jogo usando as ferramentas disponíveis. Ele é também um dos dois modos de jogo em que você pode voltar seus movimentos ou receber dicas e conselhos.

Play (Jogo): Ranked Play (Jogo Graduado)

Se quiser jogar “para valer”, este é o modo de jogo a se usar. Sua graduação é afetada por cada vitória ou derrota ocorrida neste modo de jogo, portanto, tenha cuidado.

Este modo de jogo tenta ser o mais próximo possível de uma experiência “real” com xadrez e visa os jogadores mais avançados. É necessário um mínimo de configuração, já que o jogador precisa escolher suas preferências (oponente, cor, controles de tempo) antes de iniciar a partida. Além disto, para medir corretamente o desempenho do jogador, as ferramentas de dicas não estão disponíveis.

Play (Jogo): Set Up Position (Posições Definidas)

Se você quiser copiar os problemas dos livros e usar o Chessmaster para resolvê-los ou se quiser reproduzir uma posição famosa e ver se é capaz de se sair melhor que os famosos jogadores, este é o modo de jogo que procurava.

Após definir as posições, o jogador pode continuar o jogo, tendo à disposição todas as ferramentas de dicas.

Play (Jogo): Tournaments (Torneios)

E se você quiser participar de um torneio? Bem, este modo de jogo oferece uma série de torneios com dificuldade crescente, permitindo assim que você teste a consistência do seu jogo em um ambiente de competição. Com mais de 50 torneios no geral, este modo de jogo certamente irá requerer muito tempo para ser completado.

Por outro lado, para jogadores que precisam de mais liberdade, este modo de jogo também permite a criação de novos torneios.

Play (Jogo): Online

Jogar contra o computador é legal, mas o desafio de verdade é jogar com e vencer outra pessoa. O modo de jogo On-line permite que você faça exatamente isto - veja quem está jogando nos servidores Chessmaster da ubi.com™, faça amigos e troque mensagens na área de Bate-papo ou pelo Fórum, desafie pessoas de todo o mundo para jogos com ou sem graduação, jogue em torneios, em “escadas” ou em exibições simultâneas e experimente as novas variações de xadrez. Veja as partidas de outras pessoas ou – se você gostar de compartilhar seus conhecimentos – crie suas próprias lições de xadrez.

Play (Jogo): LAN (Rede Local)

Você não precisa estar conectado à Internet para ter bons momentos com seus amigos da sua rede. Este modo de jogo lhe permite a maioria dos recursos do modo On-line, mas em um computador em rede - bate-papo escrito ou por voz, jogos graduados ou não, exibições simultâneas

e os jogos do modo de Ensino.

Learn (Aprendizado): Academy (Academia)

A nova Chessmaster Academy (Academia Chessmaster) apresenta um novo curso extensivo sobre os fundamentos do xadrez e como eles podem ser aplicados: “A Arte de Aprender” ensinada pelo MI Josh Waitzkin. Além disto, todo o conteúdo coligido pelas versões anteriores do Chessmaster ainda está disponível.

Os seguintes famosos jogadores de xadrez estão a sua disposição: O GM britânico John Nunn, os campeões americanos GM Larry Evans e GM Yasser Seirawan, o campeão júnior americano MI Josh Waitzkin e o renomado professor de xadrez NM Bruce Pandolfini. O conteúdo da série Chessmaster inclui informações valiosas para jogadores iniciantes, intermediários e avançados. As seções para iniciantes incluem tutoriais e exercícios, enquanto as áreas intermediárias incluem as seções End Game Quiz (Teste de Final de Jogo) e Exam Rating (Exame de Graduação). Os jogadores avançados irão aproveitar tanto a seção Match the Master (Iguando-se aos Mestres) e Nunn’s Puzzles (Quebra-cabeças do Nunn).

Learn (Aprendizado): Openings (Aberturas)

Este modo de jogo visa treiná-lo em uma das partes mais importantes em um jogo de xadrez - a abertura.

Learn (Aprendizado): Database (Base de Dados)

O modo de jogo base de dados permite que você procure um jogo de xadrez em um arquivo com mais de 800.000 entradas, incluindo os jogos de xadrez no nível grande mestre de 2002 a 2007. Se você se sentir perdido com as complexas ferramentas de procura disponíveis, pode trocá-las pela forma mais simples de procura “quem/quando/onde” ou usar a nova Improved Search (Busca Aprimorada).

Learn (Aprendizado): Famous Games (Jogos Famosos)

Mais de 900 famosas partidas de xadrez jogadas entre 1619 e 2007 esperam você nesta base de dados que também pode ser pesquisada. Você pode observá-las movimento a movimento e ler os comentários de jogadores famosos. Na nossa opinião, este é talvez, dentre todos, o modo de jogo mais atrativo – alguns jogos são mais tensos que um filme de ação!

Fun (Diversão): Play (Jogo)

Estes modos de jogo permitem que as crianças e os realmente iniciantes

possam jogar xadrez contra oponentes de baixo nível - com a ajuda de ferramentas simplificadas - usando engraçadas peças animadas em uma interface colorida e muito atrativa.

Fun (Diversão): Puzzles (Quebra-cabeças)

Se não quiser jogar uma partida inteira, então você pode se divertir tentando resolver os quebra-cabeças propostos neste modo de jogo.

Fun (Diversão): Mini-Games (Minijogos)

Para solucionar um problema, às vezes temos de olhá-lo de um ângulo diferente. Você se tornará um jogador melhor enquanto joga com minijogos baseados em xadrez (Fork My Fruit, Minefield, e Pathfinder). Experimente-os para exercitar, aprimorar, analisar e centrar sua memória.

Fun (Diversão): Learn Basics (Aprendizado do Básico)

Esta seção de aprendizado dá lições, com exercícios simplificados, sobre o básico em xadrez. Além disso, quando os iniciantes completarem as lições, eles irão ganhar pontos de Classe Mestre e podem imprimir os Certificados de Xadrez.

GUIA RÁPIDO DO CHESSMASTER

Se você não estiver animado a ler todo o manual antes de partir para o jogo, esta seção é perfeita para você – ela é o mínimo do mínimo do que você precisa saber para ser capaz de explorar o Chessmaster por conta própria.

Operando o Tabuleiro

Para mudar o tamanho dele, use a roda do mouse ou as teclas Page Up/ Page Down.

Para move-se ao redor dele, clique na borda e arraste-o (o cursor muda quando a opção de arrastar estiver disponível).

Para girá-lo, use as teclas para a esquerda e para a direita.

Para incliná-lo, use as teclas para cima e para baixo.

Clicar com o botão direito

Em todos os modos de jogo, clicar com o botão da direita sobre o papel de parede ou sobre o tabuleiro exibe a maioria das, se não todas, ações disponíveis. Use este atalho para acelerar a operação do seu Chessmaster.

No modo On-line, ao clicar com o botão da direita, todas as listas apresentam menus específicos ao contexto. Para ver as ações

disponíveis, clique sobre qualquer elemento na lista.

Clicando duas vezes

Para acelerar as operações no modo On-line, use e abuse do clique duplo: desafiando jogadores, entrando em jogos abertos e visualizando partidas. Clique duas vezes em um jogador ocioso para enviar a ele ou a ela um desafio, e clique duas vezes sobre os desafios para aceitá-los.

Interface

Aprenda a usar a barra de navegação. Não esqueça que clicar no botão Main (Principal) manda você de volta ao Menu Principal.

Use a barra de atalhos. Se não tiver certeza para que serve um botão, deixe o cursor sobre ele por um segundo. Aparecerá um texto explicativo.

Online

Veja se a Player List (Lista de Jogadores) e a Competition List (Lista de Competidores) estão visíveis. Você pode exibí-las usando os ícones na barra de atalhos; estas listas são muito importantes quando você não estiver jogando, já que elas lhe permitem interagir com os outros.

Para bater papo com seus amigos jogadores, antes de tudo, torne visível a janela Lobby Chat (Sala de Bate-Papo) ou a janela In-Game Chat (Bate-Papo no Jogo).

Par usar o bate-papo por voz, torne visível a janela In-Game Chat e, então, clique no ícone Speaker (Alto-Falante). A comunicação será possível assim que ambos os jogadores ativarem o bate-papo por voz.

Use o Chess Coach (Instrutor de Xadrez) durante os jogos de Treinamento – ele lhe ajudará a entender melhor a situação. Para alternar entre o ponto de vista das Brancas e das Pretas, use o Tab.

SEU ALTER EGO

Para poder acompanhar sua evolução como jogador de xadrez, o Chessmaster precisa saber quem é você.

Por isso, a primeira coisa que você deve fazer ao iniciar o Chessmaster: Grand Master Edition é criar um jogador fictício que levará seu nome e residirá em seu computador. Ele será seu alter ego no mundo do Chessmaster.

Criando um Jogador

Quando você inicia o jogo pela primeira vez, automaticamente o Chessmaster abrirá a janela Player Login (Login do Jogador) e pedirá que você crie um alter ego. Não é possível prosseguir sem criar um, portanto clique no botão New Player (Novo Jogador).

Primeiro, escolha um nome para o seu jogador, depois responda algumas

perguntas simples (ano, experiência com xadrez) para ser determinada sua graduação inicial de xadrez.

Após responder a estas questões, o Chessmaster irá computar uma graduação de xadrez e perguntar se você quer entrar usando o jogador recém-criado.

Você também pode escolher um avatar (uma representação gráfica de si mesmo) dentre as imagens disponíveis. Para mais detalhes, leia a seção Ajustes na Interface do Chessmaster.

Fazendo o Login com um Jogador Já Criado

Se você já criou um jogador, pode usá-lo a qualquer momento para fazer o login. Exiba a janela Player Login clicando no botão apropriado no Menu Principal, selecione o jogador na lista e clique em Login. Para confirmar a alteração, o nome do novo jogador será exibido no canto inferior esquerdo no Menu Principal, perto do botão Change User (Alterar Usuário).

Excluindo um Jogador

Para excluir um jogador, selecione-o na lista de jogadores na janela Player Login e clique no botão Delete (Excluir). É necessário confirmar a exclusão de um jogador, evitando-se assim acidentes. Você também pode excluir o jogador atualmente ativo - após excluí-lo, você precisa fazer o login com outro jogador.

A INTERFACE DO USUÁRIO

A interface do Chessmaster foi planejada para ser mais limpa e intuitiva quanto possível. Examine esta seção e tenha certeza de estar à vontade com as ferramentas disponíveis - a barra de navegação, a barra de atalhos e o menu que surge ao clique com o botão da direita.

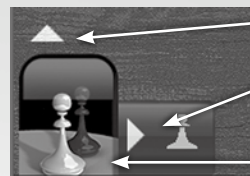
Para saber mais sobre a interface do usuário, dê uma olhada na seção Ajustes na Interface do Chessmaster.

O Menu Principal

O Menu Principal é dividido em três categorias: Play (Jogo), Learn (Aprendizado) e Fun (Diversão). Cada categoria tem vários modos/ícones subsequentes de jogo que aparecem quando você move o cursor sobre os botões principais. Se não tiver certeza do significado de algum ícone, mantenha o cursor sobre ele por um segundo que o nome do botão aparecerá.

Não se esqueça, o Menu Principal é o único local onde você pode acionar a janela de Login usando o pequeno botão, no canto inferior esquerdo, Change User (Alterar Usuário).

A Barra de Navegação



Para alterar as categorias, clique aqui.

Para expandir a seleção do modo de jogo, clique aqui.

Para voltar ao Menu Principal, clique aqui.

A barra de navegação exibe os mesmos ícones usados no Menu Principal a fim de ajudar os jogadores a reconhecerem com facilidade para onde ir. Os ícones maiores são Play, Learn e Fun. Clicar neles envia o jogador de volta ao Menu Principal.

O jogador pode alternar entre cada categoria clicando na seta vertical.

Para exibir todos os modos de jogo associados à categoria selecionada, o jogador pode usar a seta horizontal.



Para recolher a seleção do modo de jogo, clique aqui.

Clique em um botão para ir ao modo de jogo correspondente.

Clicar na seta horizontal expande um menu, permitindo que o jogador selecione outro modo de jogo.

Para realçar o botão e exibir seu nome, posicione o mouse sobre ele. Se mudar de idéia, recolha o menu usando a mesma seta horizontal que agora aponta para a esquerda.

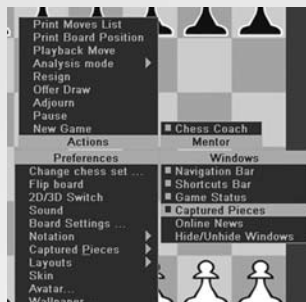
O Menu Associado ao Botão da Direita

Nos modos de jogo Training (Treinamento) e Ranked Play (Jogo Graduado), clicar com o botão da direita em qualquer local da tela exibe um menu que resume a maioria das ações, se não todas, disponíveis ao jogador.

Modo Training



Modo Ranked Play



No modo de jogo On-line, o menu associado ao botão da direita somente esta disponível quando você clica na área de fundo ou no tabuleiro. Isto porque as janelas Competition List (Lista de Competições) e Player List (Lista de Jogadores) têm seus próprios comportamentos específicos quando se clica com o botão da direita – elas exibem menus distintos (para mais detalhes, veja a seção Jogando On-line).

Por restrições de espaço, os componentes dos menus suspensos File (Arquivo) e Edit (Editar) não estão disponíveis no menu associado ao botão direito. Se você quiser gravar seus jogos ou copiar os movimentos e colá-los em outro modo de jogo, terá de usar o menu suspenso localizado abaixo da barra de tarefas.

A Barra de Atalhos

Todos os modos de jogo (Training, Ranked Play, Set Up Position, LAN, On-line, Fun: Puzzles, e Fun: Play) exibem uma pequena barra de atalhos no canto inferior direito da tela. Estas barras de atalhos ajudam ao jogador a acessar com facilidade a maioria das ações comuns.

Manipulando as Janelas

Você pode fechar a maioria das janelas no jogo ao clicar no ícone X no canto superior direito. Para exibir novamente a janela, use ou o menu do botão da direita - veja a seção Windows (Janelas); as janelas visíveis estão marcadas – ou o menu suspenso. Se uma janela não possuir o ícone X, significa que não pode ser fechada e precisa permanecer na tela.

Algumas janelas também exibem um pequeno triângulo ao lado do ícone X. Clicar no triângulo geralmente minimizará a janela. Para fazer a janela voltar ao seu estado anterior, clique novamente no ícone de triângulo.

APRENDENDO A JOGAR

O Chessmaster possui as ferramentas de aprendizado mais abrangentes que existem em qualquer programa de xadrez. Seja você um jogador iniciante, intermediário ou avançado, você vai descobrir muitos modos de aprimorar o seu jogo usando o Chessmaster – tutoriais cobrem todas as áreas do xadrez, exercícios permitem que você aplique o que aprendeu e testes verificam sua força.

Para aprender a jogar, selecione o botão de menu Learn/Academy (Aprendizado/Academia) no Menu Principal.

Executando um Tutorial

A seção Aprendizado/Academia é dividida em três áreas. Se xadrez for algo novo para você, inicie com a Academia do MI Josh Waitzkin. Ela ensinará a você desde os princípios fundamentais até as estratégias básicas do xadrez. Já os jogadores avançados podem querer explorar o curso do GM Larry Christiansen de Xadrez de Ataque, que contém uma coleção de exemplos famosos de jogos de ataque. Além disso, o Chessmaster: Grand Master Edition possui também todos os tutoriais anteriores que figuravam na série Chessmaster.



Após selecionar a área que quer visitar, uma janela específica à área irá aparecer. Os grandes botões à esquerda são os capítulos; cada capítulo contém um ou mais tópicos.

Para executar um tutorial, clique no botão correspondente ao capítulo que você está interessado.

Isto abrirá todos os tópicos contidos naquele capítulo. Clique no ícone + ou - para expandir ou retrain os tópicos, então selecione o nome do tutorial na lista. Finalmente, pressione o botão Select (Selecionar) para iniciar o tutorial.

Os tutoriais são divididos em páginas; você pode usar os botões Next (Próximo) e Back (Anterior) para virá-las ou simplesmente digitar o número

que quiser e clicar em Go (Ir).

Se um tutorial lhe fizer uma pergunta, você tem de clicar na resposta correspondente; para isto, clique no quadrado apropriado ou faça o movimento no tabuleiro. Todos os tutoriais fornecem as instruções na tela.

Ademais, você pode experimentar; se não for a oportunidade para mover uma peça, você simplesmente não poderá pegá-la.

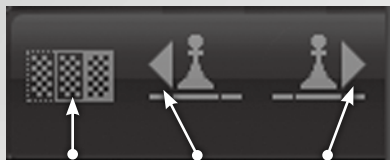
Para escutar novamente uma explicação, pressione Replay.

Para voltar à lista de tutoriais disponíveis, basta fechar a janela do tutorial atual clicando no pequeno ícone X no canto superior direito. Em alguns skins (design dos objetos de tela) ele pode ser um círculo, mas você já entendeu – é o estilo padrão de comportamento no Windows.

Após completar um tutorial, ele será assinalado com uma pequena marca vermelha de verificação na lista de tutoriais.

A Barra de Atalhos da Academia

A barra de atalhos disponível em todas as seções da Academia tem a seguinte estrutura:



Ver outro tutorial

Anterior

Próximo

O ícone Watch Another Tutorial (Ver Outro Tutorial) fecha o tutorial em andamento e abre a janela da área anterior (seja a Academia do Josh, o Xadrez de Ataque do Larry ou as Séries Chessmaster).

O ícone Next (Próximo) exibe a próxima página (nos tutoriais ou exercícios) ou leva o jogador para o próximo conjunto de movimentos (nas partidas comentadas).

O ícone Previous (Anterior) exibe a página anterior (nos tutoriais ou exercícios) ou leva o jogador para o conjunto anterior de movimentos (nas partidas comentadas).

Resolvendo um Exercício

Para resolver um exercício, basta seguir as instruções na tela da mesma forma que você fez na seção Tutorial. Todos os elementos do menu funcionam da mesma maneira.

O Chessmaster registra quanto tempo você levou para completar cada exercício. Os melhores tempos são exibidos na janela Drill Records (Recordes dos Exercícios), acessível pelo menu Windows/Drill Records.

Após completar um exercício, ele será assinalado com uma pequena marca vermelha de verificação na lista de exercícios.

Partidas comentadas

A interface se altera levemente quando você estiver vendo os jogos comentados. Você pode explorar o jogo usando a janela Move List (Lista de Movimentos), enquanto o comentário pode ser lido na janela

Annotation (Anotação).

Na janela Lista de Movimentos, você pode observar que um grupo inteiro de movimentos está realçado. Isto porque a maioria dos comentários se aplica a vários movimentos e não a apenas um. Você pode andar pelo jogo usando tanto a barra de atalhos quando os pequenos ícones presentes sobre a lista de movimentos. Os significados dos pequenos ícones são: Beginning (Início), Previous (Anterior), Play/Stop (Tocar/Parar) – quando o áudio do comentário for tocado, este ícone muda para Parar – Next (Próximo) e End (Fim).

Fazendo os Exames

Após ter aprendido como jogar xadrez e quando sentir confiança quanto as suas habilidades, talvez seja hora de ver quão bom você realmente é. Um excelente modo de se testar é fazer os dois exames existentes, ambos direcionados a usuários intermediários.

O primeiro exame é o Diagnostic Rating Exam (Exame de Diagnóstico de Graduação) de Bruce Pandolfini; ele pode ser encontrado no capítulo Chessmaster Series/Intermediate/Rating Exam. Leia as instruções e escolha um dentre os 10 testes disponíveis.

Você será inquirido sobre uma série de questões. Para cada questão, você precisa ou mover uma peça no tabuleiro ou selecionar uma resposta.

Após ter respondido todas as questões, o Chessmaster irá avaliar seu desempenho. A avaliação dada ao fim do exame apenas visa refletir os resultados. Ela não afeta o seu nível de graduação como jogador. Seus melhores resultados nos exames de graduação são exibidos na página Rating Exam Scores.

O segundo exame é o Endgame Quiz (Teste de Final de Jogo) do CM Larry Evans, disponível no capítulo Intermediate/Larry Evans' Endgame Quiz. Cada uma das 50 questões neste teste irá apresentar uma posição de fim de jogo no tabuleiro, retirada de jogos famosos ou estudos de jogos compostos.

Cada questão possui somente uma resposta correta. Após cada questão, será perguntado se você está seguro da resposta; para passar para a próxima questão, você deve então usar o botão Next.

Após ter respondido todas as questões, o Chessmaster irá avaliar seu desempenho. Assim como o exame anterior, a avaliação dada ao fim do teste apenas visa refletir os resultados. Ela não afeta a seu nível de graduação como jogador.

Aprendendo com o MI Josh Waitzkin

Uma das melhores maneiras de aprender e melhorar o seu jogo é estudando com um jogador no nível mestre. O Chessmaster é a segunda melhor forma, pois ele inclui várias apresentações do Mestre Internacional Josh Waitzkin. Seja qual for seu nível de habilidade, estas apresentações – incluindo situações tomadas dos próprios jogos de Josh

–mostrarão a você informações preciosas que não se encontram em nenhum outro lugar.

As apresentações de Josh estão presentes na área de treinamento Josh Waitzkin's Academy (Academia de Josh Waitzkin). Cada capítulo tem um nível progressivo de dificuldade, que vai desde a Introdução até o curso de Psicologia de Competição e os capítulos dos Jogos Anotados.

Por favor, observe a recente adição: O tutorial “The Art of Learning” (A Arte de Aprender) é uma forma interativa nova e excitante de aprender xadrez.

Praticando Aberturas

As aberturas no xadrez têm sido estudadas e aprimoradas a centenas de anos. O Chessmaster reconhece mais de 2.200 linhas de manuais de aberturas, e você pode praticar qualquer uma destas.

Para isto, você precisa acessar a seção Learn/Openings. As quatro opções disponíveis são:

- Practice Openings (Praticar Aberturas), em que você pode observar qualquer uma das aberturas existentes e, então, tentar aprendê-las e reproduzi-las.
- Opening Book Reference (Livro de Referência de Aberturas), em que você pode pesquisar a base de dados de aberturas do Chessmaster.
- Opening Book Editor (Editor do Livro de Abertura), em que você pode modificar os livros de aberturas existentes.
- New Opening Book (Novo Livro de Abertura), em que você pode criar o seu próprio livro de abertura.

Para praticar uma abertura, navegue pela lista de aberturas, selecione uma e, então, clique no botão OK. Algumas aberturas possuem variações; se este for o caso, clique nos ícones + e - para expandir ou retrainir as variações.

Na janela Opening Selection (Seleção de Abertura), você pode fazer uma busca por uma abertura em vez de ter de navegar pela lista de aberturas. A pesquisa não diferencia maiúsculas de minúsculas e é aplicada ao nome completo da abertura. Procurar por “g”, por exemplo, terá como resultados tanto “Alapin's Opening” quanto “Guimard.”

Para remover os resultados das pesquisas e voltar à lista de aberturas aos seus valores iniciais, clique no botão Clear.

Quando estiver praticando as aberturas, após ter escolhido qual delas quer observar, você pode clicar no botão Play para ver a primeira (todos os movimentos são comentados) ou pode clicar no botão Practice para tentar reproduzi-la. Durante o exercício, se você clicar no botão Hint, receberá a dica de qual movimento deve fazer. Porém, isto irá arruinar a avaliação da sua precisão, portanto só use como último recurso.

Quando você procurar uma abertura no Opening Book Reference, perceberá que é possível ver as peças mais usadas nas aberturas (o círculo com três pontos é o símbolo para as peças mais comuns,

enquanto o vazio é usado para a peça menos usada; as peças sem símbolo não são usadas no ramo de aberturas selecionado).

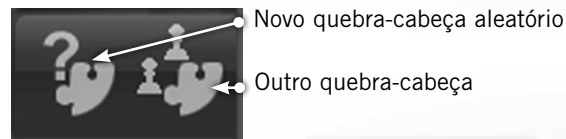
Você pode navegar pelas aberturas usando a árvore de aberturas (clcando nos ícones + e - para expandir/ retrainir os ramos) ou simplesmente movendo as peças no tabuleiro. Quando você pega uma peça e a levanta do tabuleiro, se houver qualquer destino possível para ela que seja parte da atual abertura, os locais respectivos estarão marcados com símbolos. Isto o ajudará a desenvolver uma compreensão visual do fluxo do jogo durante as aberturas.

O sistema acima é usado também no Opening Book Editor; quando o jogador desviar de uma abertura existente, o padrão recém criado será adicionado à base de dados e aparecerá na estrutura da árvore.

Resolvendo Quebra-cabeças

O Chessmaster tem duas áreas com quebra-cabeças para serem solucionados.

A primeira é a Fun/Puzzles, que contém um número ilimitado de quebra-cabeças que você pode resolver quando não estiver com vontade de jogar uma partida completa. Para resolver um quebra-cabeça, leia a descrição na janela Puzzle Info e, então, tente fazer o movimento correto. Se você estiver perdido, clique no botão Solve Puzzle para ver a solução. Se quiser outro quebra-cabeça, você pode escolher entre os oito tipos de quebra-cabeças e, depois, clicar no botão Another Puzzle (Outro Quebra-Cabeça). Ou, se não quiser escolher, use o botão New Random Puzzle (Novo Quebra-Cabeça Aleatório). A seção Fun/Puzzles tem sua própria barra de atalhos:



O segundo local com quebra-cabeças no Chessmaster é uma coleção de problemas de xadrez desenvolvidos pelo GM britânico John Nunn. Eles estão disponíveis no capítulo Learn/Academy/Chessmaster Series/Advanced/Nunn's Puzzles. Esta coleção é mais difícil que a área Fun/Puzzles, mas é também mais gratificante, já que os quebra-cabeças são comentados. O inconveniente é que há somente 50 deles.

Para cada quebra-cabeça, você precisa fazer o movimento correto ou selecionar a casa correta no tabuleiro.

Jogando os Minijogos

O Chessmaster convida você a experimentar um novo modo de jogo: os minijogos. Em Fun/Mini-games você encontrará 3 minijogos de xadrez: Fork My Fruit, Minefield, e Pathfinder. Eles são exercícios perfeitos para sua mente, que melhoram sua memória e podem ajudá-los a analisar e aprimorar suas habilidades.

Fork My Fruit

O tema deste jogo é usar garfos de xadrez com várias peças de xadrez. Um tabuleiro é mostrado contendo uma seleção aleatória de frutas, tais como maçãs, laranjas e bananas. O jogador tem uma seleção de peças brancas posicionadas no tabuleiro. O jogador deverá, então, “garfar” a fruta movendo uma peça de xadrez de forma que ela ataque duas ou mais frutas do mesmo tipo. As frutas então desaparecem, marcando pontos, e novas frutas substitutas aparecem aleatoriamente.

Minfield

Este jogo contém algumas minas escondidas aleatoriamente. O jogador começa com um determinado posicionamento das peças brancas, mas não há pedras pretas. Em vez disso, há minas escondidas ao acaso em algum lugar entre o 4º e o 8º grau. Se o jogador mover uma peça para uma mina (ou por sobre ela) ele perde o jogo, a não ser que a mina esteja atacada por 2 ou mais peças. Neste caso, a mina pode ser “desarmada” com segurança e destruída. Após mover uma peça, qualquer uma que estiver atacando a mina naquele momento se acende. O jogador deve limpar todas as minas dentro de um número limitado de movimentos.

Pathfinder

O jogador tem o controle sobre uma peça, que pode se mover livremente por todo o tabuleiro e pode capturar as peças que aparecem. Ao capturar uma peça, uma cópia desta do jogador aparece e a segue, agindo como uma cauda. Esta cresce à proporção que cada peça é capturada. O objetivo é fazer que a cauda fique de um tamanho determinado (número de peças) antes que o fim do limite de movimentos seja atingido. Se o jogador pegar uma peça de sua própria cauda, ele perde o jogo. À medida que o jogo avança, um número de obstáculos aparecerá no tabuleiro como desafios extras para o jogador. No caso das peças pretas no tabuleiro, elas podem capturar a peça do jogador (o que significaria fim de jogo) ou a cauda (o que diminui o tamanho desta).

JOGANDO CONTRA A IA

Uma das melhores qualidades do Chessmaster é sua versatilidade - é o único programa de xadrez no mundo que permite que você jogue contra 190 oponentes controlados pelo computador, todos distintos. Desta forma, não importa qual a força de seu jogo, você sempre encontrará alguém contra quem jogar (e derrotar).

Indo direto ao jogo – O modo Training (Treinamento)

Para começar imediatamente uma partida, selecione o botão Play/Training Mode no Menu Principal. Isto o levará diretamente à tela de jogo. Se for a primeira vez que você joga, o Chessmaster irá escolher automaticamente o seu oponente, de acordo com a sua graduação.

Da segunda partida em diante, você enfrentará o último oponente com quem jogou. Claro, você pode alterar a qualquer momento o seu oponente.

A Tela de Jogo



É aqui que você passa a maior parte do tempo no Chessmaster. Os elementos visíveis na tela são:

O Tabuleiro

Para segurar uma peça, clique nela e mantenha o botão esquerdo do mouse pressionado. Quando você move o cursor sobre uma peça, ele assume a forma de uma mão. Observe também a casa colorida – ela o ajuda a saber exatamente qual peça você irá segurar.

- Para mover uma peça, segure-a e solte-a na casa desejada.
- Para girar o tabuleiro, use as teclas para a esquerda e para a direita.
- Para inclinar o tabuleiro, use as teclas para cima e para baixo.
- Para se aproximar ou se afastar, use a roda do mouse ou as teclas Page Up/ Page Down.
- Para virar o tabuleiro, use o comando Preferences/Flip Board.

A Janela Captured Pieces (Peças Capturadas)



Há três exibições possíveis das peças capturadas: Fixed Position (Posições Fixas) exibe os símbolos de cada tipo de peça e o número de peças capturadas em cada tipo; Order of Capture (Ordem de Captura) mostra todas as peças capturadas na ordem em que o foram; e, finalmente, Piece Value (Valor da Peça) apresenta todas as peças capturadas pela ordem de valor de cada uma (rainhas primeiro, etc.).

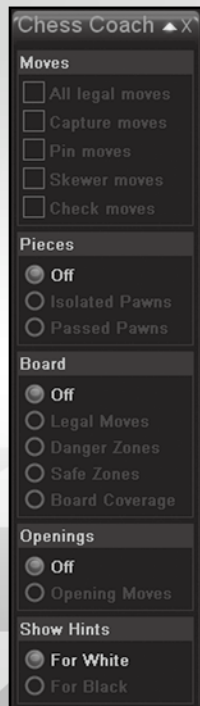
Para alterar o formato de exibição, clique no pequeno ícone ao lado do ícone Minimizar ou use o menu **Preferences/Captured Pieces**.

A Janela Game Status (Status de Jogo)

Esta janela exibe as informações mais importantes sobre o jogo em andamento: nomes, imagens, graduações e cor dos jogadores, seus cronômetros e os controles de tempo de ambos os oponentes, além da lista de movimentos. Os significados dos pequenos ícones acima da lista de movimentos são: Começo, Jogar de Trás para Frente, Anterior, Parar, Próximo, Jogar, Fim. Durante os jogos no Modo Ranked Play (Jogo Graduado), estes ícones estarão acinzentados e não podem ser usados.

Assim que um jogador faz seu movimento, seu cronômetro é interrompido e o do oponente iniciado. Você pode deduzir qual jogador deve mover sua peça olhando seu cronômetro – ele não somente avança como também muda de cor.

The Chess Coach (Instrutor de Xadrez)



O Instrutor de Xadrez é uma coleção das dicas visuais. A maioria das dicas está disponível somente no modo Training (Treinamento); entretanto, Openings (Aberturas) também estão disponíveis durante o modo Ranked Play (Jogo Graduado).

Os quatro tipos de dicas visuais disponíveis:

Moves (Movimentos): Exibe setas representando os vários tipos de movimentos. As setas azuis são os movimentos legais; as vermelhas, de capturas; verdes, de defesa; vermelhas pontilhadas, movimentos de pregadura ou de raios x; e as setas azuis, movimentos de xeque ou xeque-mate. Os jogadores podem selecionar várias dicas ao mesmo tempo, mesmo se isto congestionar o tabuleiro.

Pieces (Peças): Exibe dicas específicas das peças – peões passados ou isolados se tornam semitransparentes.

Board (Tabuleiro): Exibe várias informações no tabuleiro destacando as casas. Casas verdes estão seguras (Safe), vermelhas são perigosas (Danger). Legal Moves (Movimentos legais) também exibe todos os movimentos possíveis para a peça selecionada.

Openings (Aberturas): Exibe os movimentos de aberturas para a posição atual, usando os conhecidos símbolos pontos-e-círculos do modo de jogo Learn/Opening. (Veja a seção Praticando Aberturas).

Show Hints (Mostrar Dicas): Exibe as dicas para as Brancas (White) ou para as Pretas (Black). Com a finalidade de facilitar o acesso, a tecla TAB duplica as definições – pressionar TAB irá exibir as dicas visuais atualmente selecionadas, mas para o outro lado, sejam Brancas ou Pretas.

Isto é muito útil, pois mostra as possíveis retaliações do oponente. De fato, o uso que remendamos do Instrutor de Xadrez é pegar uma

peça e movê-la para casa de destino, mas ainda mantendo-a acima do tabuleiro, e pressionar TAB para verificar se este movimento não o levará ao desastre. Mais detalhes sobre a ferramenta Instrutor de Xadrez estão disponíveis na seção Obtendo Conselho.

A Barra de Atalhos

A barra de atalhos aparece em todos os modos de jogo. A estrutura da barra de atalhos no modo Training (Treinamento) é:

Desistir Dica Rápida Conselho Retroceder Movimento



Novo Jogo Propor Empate Ligar / Desligar Alerta Contra Gafes

O ícone New Game (Novo Jogo) exibe a janela New Game e permite que você configure um jogo com os parâmetros que quiser (oponente, cor, controle de tempo, etc.).

O ícone Offer Draw (Propor Empate) somente pode ser usado no seu turno e permite que você requeira um empate. O oponente pode aceitar o empate ou rejeitá-lo. Se rejeitá-lo, você não pode propor um empate no mesmo turno.

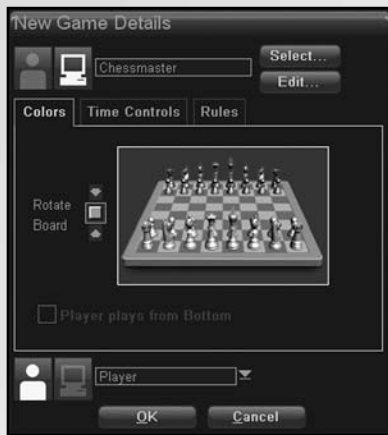
O ícone Quick Hint (Dica Rápida) exibe no tabuleiro o movimento que o Chessmaster acha que deveria ser feito. Há três etapas para a Dica Rápida: clicando uma vez no ícone, será destacada a casa de destino (descobrir qual peça deve ser movida é por sua conta). No segundo clique, a peça a ser movida também será destacada. No terceiro clique, o Chessmaster mostra o movimento na notação algébrica e se oferece para realizá-lo por você.

O ícone Turn Blunder Alert On/Off (Ligar/Desligar o Alerta contra Gafes) ativa ou desativa esta ferramenta de alerta. O ícone Take Back Move (Retroceder Movimento) permite que você volte o último movimento que fez.

O ícone Advice (Conselho) lhe fornecerá um auxílio mais detalhado, após você definir o tempo que o Chessmaster deve pensar sobre a posição. O ícone Resign (Desistir) permite que você desista imediatamente do jogo.

No modo Ranked Play (Jogo Graduado), a barra de atalho só contém os ícones Novo Jogo, Propor Empate e Desistir.

Configurando o Jogo



Para configurar o jogo e escolher o oponente, a cor e os controles de tempo, basta clicar no ícone Novo Jogo na barra de tarefas ou escolher **Game/New Game** (no menu suspenso) ou **Actions/New Game** (no menu do botão da direita). Isto irá abrir a janela New Game Details (Detalhes no Novo Jogo).

Para definir os oponentes, primeiro, escolha se eles serão humanos (clcando no ícone silhueta) ou IAs (clcando no ícone computador). Para alterar o oponente, clique no botão Select. Uma lista de todos os oponentes

IA disponíveis será exibida. Você pode correr a lista e ler as biografias dos seus oponentes ou filtrá-los por tipo, idade ou graduação. Pressione OK após selecionar a IA que você quer.

Para definir com que cor jogar, use o botão Rotate Board (Girar Tabuleiro) - se não puder vê-lo, assegure-se de que a guia Colors está selecionada. Para definir os controles de tempo para o jogo, selecione a guia Time Controls. Existem seis controles de tempos:

- **Moves/Minutes (Movimentos/Minutos):** Especifica o número de movimentos que cada jogador precisa fazer em certo número de minutos. Muitos torneios são jogados desta forma.
- **Seconds per Move (Segundos por Movimento):** Especifica o número de segundos que cada jogador tem para fazer o seu movimento. Este controle de tempo é útil para definir a quantidade de tempo que o computador tem para realizar o movimento. Tenha em mente que este é o tempo médio que o computador leva para completar o movimento e pode ser maior ou menor em um movimento em específico.
- **Minutes per Game (Minutos por Jogo):** Especifica o número de minutos que cada jogador tem para completar o jogo inteiro. • **Fischer Style (Estilo de Fischer):** Designa a cada jogador um número específico de minutos para completar a partida, com certo número de segundos adicionado ao jogo a cada vez que um jogador fizer um movimento.
- **Infinite Time (Sem Limite de Tempo):** Sem qualquer limitação de tempo ao jogo. O uso deste controle de tempo fará que o oponente IA pense bastante antes de mover, portanto use extensivamente o comando Force Move (Forçar Movimento). Consulte a seção Jogando Contra a IA para mais detalhes sobre o comando Forçar Movimento.
- **Hourglass (Ampulheta):** Cada jogador ganha um número específico de segundos por movimento no início do jogo. Assim, um jogador usa

determinado tempo, o outro ganha a mesma quantidade de tempo (como uma ampulheta). Portanto, se você mover rapidamente, forçará seu oponente a fazer o mesmo.

Alguns dos controles de tempo têm a opção Separate Time Controls (Controle de Tempos Separados). Quando esta é selecionada, serão exibidos dois grupos de valores de tempo para você definir – um para cada jogador. Isto é útil se você quer mais ou menos tempo que o seu oponente e é um bom modo de equilibrar o jogo entre jogadores com diferentes habilidades.

Finalmente, você pode decidir alterar as regras do jogo dando a um dos jogadores algumas peças – a isto se chama Set Up a Handicap (Definindo uma Vantagem) – ou jogar uma blindfold chess (partida de olhos vendados). Ambas as opções estão disponíveis na guia Rules (Regras).

Jogando uma partida

O jogo começa assim que você ou o seu oponente fizer um movimento. Até então, os cronômetros estão parados.

Se você estiver com as Brancas, moverá primeiro. Se possuir as Pretas, deve esperar até que o seu oponente faça o movimento.

Para mover uma peça, segure-a e solte-a na casa desejada. Se o movimento for legal, a peça irá se mover para lá. Caso contrário, a peça não se move e você receberá um aviso que também é exibido na barra de status.

Se cometer um erro, você pode voltar o seu movimento. Esta ação está disponível somente nos modos de jogo Training (Treinamento) e Set Up Position (Posição Definida) e pode ser feita de dois modos:

- Clique no ícone Take Back Move (Retroceder Movimento) na barra de atalhos.
- Use o item do menu **Actions/Take Back Move** tanto no menu suspenso quando no menu do botão da direita.

Após retroceder um movimento, você pode querer repetir o movimento que acabou de retroceder. Assim como retroceder um movimento, essa ação está disponível apenas nos modos de jogo Training (Treinamento) e Set Up Position (Posição Definida) e pode ser feita usando o item do menu Actions/Take Back Move tanto no menu suspenso quanto no menu do botão da direita

Atenção! Quando você estiver jogando contra uma personalidade controlada pelo computador, retroceder um movimento na vez de seu oponente irá interromper o raciocínio do computador. Neste caso, você precisa esperar sua vez e, então, realizar essa ação. Quando você fizer um novo movimento, o computador despertará e o jogo será retomado.

Se você joga contra uma personalidade controlada pelo computador e o seu oponente demorar muito para mover, você pode forçá-lo a fazer o movimento. Para fazer isso, use o menu **Action/Force Move** disponível tanto no menu do botão da direita quando no suspenso. Esta ação só

está disponível nos modos de jogo Training (Treinamento) e Set Up Position (Posição Definida).

Você pode querer jogar com as peças do seu oponente a partir de um momento qualquer do jogo. Você faz isto trocando os lados. Para trocar os lados, use o menu **Action/Switch Sides** disponível tanto no menu do botão da direita quando no suspenso. Esta ação só está disponível nos modos de jogo Training (Treinamento) e Set Up Position (Posição Definida).

Para interromper um jogo, use o item **Action/Pause** ou o atalho de teclado Ctrl+P.

Você pode perceber que não tem como vencer e quer terminar o jogo mais rapidamente. Para desistir de um jogo, clique no ícone Resign na barra de atalhos ou use o item **Action/Resign**.

Há jogos em que, devido ao equilíbrio da situação, você acha que nem você nem seu oponente irão ganhar. Para propor um empate ao seu oponente, clique ou no ícone Offer Draw da barra de tarefas ou use o item **Action/Offer Draw**.

Se quiser simplesmente sair do jogo e voltar ao Menu Principal, clique no grande ícone de seleção na barra de navegação. Entretanto, você também pode usar a barra de navegação para acessar com rapidez outro modo de jogo sem ter de passar pelo Menu Principal – tire o máximo proveito desta ferramenta. Consulte Barra de Navegação na seção Interface do Usuário.

Se você deseja planejar vários movimentos antecipadamente, poderá usar um tabuleiro secundário disponível para experimentações durante os jogos de treinamento.

Quando o modo Memo Board (Tabuleiro de Anotações) está ativado, o jogador pode mover as Brancas e as Pretas em turnos, desenvolvendo visualmente as variações da posição atual. Esta ferramenta é voltada aos jogadores iniciantes que precisam ver os movimentos jogados no tabuleiro.

Fundamentalmente, o Tabuleiro de Anotações é uma cópia visual do tabuleiro. Enquanto o oponente estiver pensando, um jogador pode mudar para o modo Tabuleiro de Anotações e construir as variações. Para simplificar as manipulações, mantivemos um único tabuleiro visível, quando há de fato dois virtuais disponíveis: o tabuleiro do modo Game (Jogo) e o do modo Memo Board (Tabuleiro de Anotações).



A opção de menu **Windows/Memo Board**, disponível tanto no menu do botão da direita quanto no suspenso, irá ativar o Tabuleiro de Anotações. O significado das várias opções são:

- **Auto Switch (Troca Automática):** automaticamente volta ao tabuleiro do modo Jogo se o oponente fez o movimento.
- **Update (Atualizar):** atualiza a atual situação do tabuleiro do modo Jogo para o do modo Tabuleiro de Anotações.
- **Auto Update (Atualizar Automaticamente):** atualiza automaticamente o Tabuleiro de Anotações assim que o oponente fizer seu movimento.

Pressionar o grande botão alterna entre os tabuleiros do modo Jogo normal e o do modo Tabuleiro de Anotações (o texto do botão se altera para refletir isto).

Um novo elemento no Chessmaster: Grand Master Edition é o modo Analysis (Análise) disponível usando-se o menu **Actions/Analysis Mode** (ou clicando com o botão direito), um modo que o ajuda a experimentar com futuros desenvolvimentos do jogo, não apenas no modo Training, mas também durante Jogos Graduados, Torneios e durante partidas online.

Tenha cuidado, pois se usá-lo durante seu movimento, o cronômetro não para de correr. Quando usar este modo durante a vez do oponente, o cronômetro dele é interrompido.

Análise Após o Jogo

Após cada jogo, o Chessmaster exibe a janela Post-Game Analysis, contendo um breve texto que resume o jogo e sugere, ou não, um novo oponente.

O texto exibido contém:

- Uma avaliação geral do jogo.
- Uma classificação do jogo por tipo:
 - Dominated (Dominado – quando o vencedor nunca perdeu a vantagem).
 - Blunder (Gafe – quando a vitória/derrota foi causada por um erro).
 - Balanced (Equilibrado – quando mais de 40% do jogo consistiu em empate).
 - Disputed (Disputado – quando ambos oponentes alternaram a vantagem).
- A abertura usada.
- O oponente sugerido.
- A modificação na graduação (nos jogos graduados / Ranked Play).

Você pode ver um gráfico do jogo usando o botão Game Chart. O eixo X indica os movimentos e o eixo Y a situação geral após cada movimento, conforme observado pelo Chessmaster. Os valores positivos são favoráveis às Brancas, os negativos favoráveis às Pretas.

Para ver o valor exato de cada movimento, mantenha o cursor sobre os vértices do gráfico. Os valores são exibidos sobre o gráfico.

Para jogar contra o oponente sugerido, clique no botão Play Suggested Opponent.

Você também pode analisar o jogo a partir da janela PostGame Analysis usando o botão Analyse Game.

Assim que for fechada, a janela PostGame Analysis não pode ser reexibida, portanto, cuidado.

Obtendo Conselho

Quando estiver jogando nos modos Training (Treinamento) e Set Up Position (Posições Definidas), você pode pedir conselhos ao Chessmaster.

Para obter uma dica rápida, clique no ícone Quick Hint na barra de atalho ou acesse o menu Mentor/Quick Hint.

Ao usar a ferramenta de dica, será exibido no tabuleiro o movimento que o Chessmaster acha que deveria ser feito. Há três etapas para a Dica Rápida: clicando uma vez no ícone, será destacada a casa de destino (descobrir qual peça deve ser movida é por sua conta). No segundo clique, a peça a ser movida também será destacada. No terceiro clique, o Chessmaster exibe o movimento na notação algébrica e se oferece para fazer o movimento para você.

Um auxílio melhor pode ser obtido clicando no ícone Advice (Conselho) na barra de tarefas ou usando o menu Mentor/Advice. Forneça o número de segundos que você quer que o Chessmaster leve para analisar sua posição e determinar o melhor movimento e depois selecione o botão Think (Pense). O Chessmaster usa o tempo especificado para pensar e, então, sugerir um movimento.

Durante a explanação falada, você pode usar o botão Pause para parar a explanação e retomá-la depois no mesmo ponto ou pode usar o botão Stop para interrompê-la e voltar ao início.

O Chessmaster fornece um Instrutor de Xadrez muito útil - o Chess Coach, um conjunto de dicas visuais que o ajuda a desenvolver e melhorar sua habilidade estratégica e tática de jogo e aprimorar sua consciência das diferentes posições durante o jogo.

Para exibir o Instrutor de Xadrez, use o item de menu Mentor / Chess Coach disponível tanto no menu do botão da direita quanto no suspenso.

As opções do Instrutor de Xadrez são:

- **Moves/All Legal Moves (Movimentos/Todos os Movimentos Válidos):** Exibe todos os movimentos possíveis, legais, usando setas azuis.
- **Moves/Capture Moves (Movimentos/Movimentos de Captura):** Mostra todos os movimentos de captura usando setas vermelhas: finas para trocas e grossas para as capturas que levam a uma vantagem material. Peças defendidas e seus defensores são exibidos usando setas verdes.
- **Moves/Pin Moves and Skewer Moves (Movimentos de Pregadura e de Raios X):** Mostra todos os movimentos de pregadura (pin) ou de raios x (skewer). Peças pregadas não podem, ou não devem, ser movidas pois

estão protegendo uma peça de maior valor. Peças em raios x estão protegendo as peças de menor valor de ataque na mesma fileira, linha ou diagonal. A habilidade de identificar as peças de pregadura e as de raios x são essenciais para uma habilidade mediana de jogo.

- **Moves/Check Moves (Movimentos/Movimentos de Xequê):** Mostra todos os movimentos de xeque. Um xeque é um ataque direto ao rei do oponente.
- **Pieces/Isolated Pawns (Peças/Peões Isolados):** Expõe os peões isolados que não estão diretamente apoiados por outro peão da mesma cor e estão potencialmente enfraquecidos.
- **Pieces/Passed Pawns (Peças/Peões Passados):** Destaca os peões passados que não têm nenhum peão inimigo na frente ou adjacente a sua fileira. Peões passados são considerados fortes, pois possuem o caminho liberado para a promoção. A habilidade de identificar os peões passados é parte essencial das táticas de fim de jogo.
- **Board/Legal Moves (Tabuleiro/Movimentos Válidos):** Enfatiza as casas de destino possíveis para a peça selecionada usando o verde para as seguras e vermelho para as perigosas.
- **Board/Danger Zones (Tabuleiro/Zonas de Perigo):** Todas as casas perigosas (controladas pelo lado oposto) são destacadas em vermelho.
- **Board/Safe Zones (Tabuleiro/Zonas Seguras):** Todas as casas seguras (não controladas pelo lado oposto) são destacadas em verde.
- **Board/Board Coverage (Tabuleiro/Cobertura do Tabuleiro):** Destaca todas as casas do tabuleiro cobertas por ambos os lados, usando verde ou vermelho de acordo com o lado controlado (verde para o lado atualmente selecionado, vermelho para o oponente). Use este modo para ver todas as casas protegidas por suas peças.

Outro recurso de grande auxílio é o Blunder Alert (Alerta contra Gafe), que o avisará se você fizer um movimento que pode resultar em um xeque-mate ou na perda de uma peça de xadrez importante. Este recurso está desligado por padrão.

Para ligar o Alerta contra Gafe, clique no ícone Turn Blunder Alert On/Off na barra de atalhos ou use o menu **Mentor/Blunder Alert**.

Quando você faz um movimento desastroso, o Alerta contra Gafe emergirá na tela. Para descobrir porque o Chessmaster acha o movimento ruim, clique em Why? Então, poderá escutar a explicação do movimento se pressionar o botão Play. Para retroceder seu movimento, clique em I Take It Back. Se discordar e quiser manter o seu movimento, clique em Disagree.

Para desligar o Alerta contra Gafe, clique no ícone na barra de atalhos, use o menu Mentor/Blunder Alert ou desmarque a caixa de verificação na janela dele.

Durante a finalização dos jogos, o Chessmaster pode ajudá-lo a encontrar um xeque-mate. Para achar um xeque-mate, use o menu Mentor/Solve for Mate disponível tanto no menu do botão da direita quanto no suspenso. Defina o número de movimentos que você quer que

o Chessmaster antecipe para buscar um xeque-mate e, então, clique em Think. Se o Chessmaster concluir sua busca, clicar no botão Move adiciona os movimentos um a um à Lista de Movimentos.

Uma das ferramentas de auxílio mais interessantes do Chessmaster permite que você analise um jogo a fim de descobrir seus movimentos ruins e bons. Para analisar um jogo, use o comando de menu Mentor/Game Analysis disponível tanto no menu do botão da direita quanto no suspenso. Primeiro, forneça o número de segundos que o Chessmaster deve levar para analisar cada movimento, depois clique no botão Think. A janela de Anotação será exibida automaticamente.

Para escutar o comentário, clique no botão Play. Para visualizar os comentários sobre cada movimento, use a lista Move (Movimento): Basta clicar no movimento para exibir ou usar os ícones First Move (Primeiro Movimento), Next (Próximo), Previous (Anterior) e Last Move (Último Movimento).

Salvando e Recuperando Jogos

Para salvar um jogo, use o item de menu **File/Save** no menu suspenso. Esta ação não está disponível no menu do botão da direita.

Para carregar um jogo, use o item de menu **File/Load** no menu suspenso. Esta ação não está disponível no menu do botão da direita.

Durante os jogos em modo Ranked Play (Jogos Graduados), você não pode salvar um jogo a menos que ele esteja finalizado. Entretanto, você pode adiar um jogo – ou seja, suspendê-lo e retomá-lo outra hora. Para adiar um jogo no modo Jogo Graduado, use o item **Actions/Adjourn**. Será perguntado se você quer adiar o jogo. Se escolher adiar, o jogo será gravado e você poderá carregá-lo mais tarde. No modo Jogo Graduado, você só pode carregar jogos graduados adiados.

Diversas Configurações de Jogo

Todas as configurações de jogo podem ser encontradas no menu Preferences (Preferências), acessível tanto pelo menu do botão da direita quanto pelo menu suspenso. Há duas seções: aquelas definições relacionadas ao jogo e as definições da Interface. Para conhecer as configurações relacionadas à Interface, consulte a seção Ajustes na Interface do Chessmaster. Para alterar as peças de xadrez usadas, basta acessar o menu Preferences/Chess Set. Isto irá exibir a janela Select Chess Pieces and Board (Selecionar Peças e Tabuleiro de Xadrez), em que você pode explorar a lista de opções disponíveis. Há três tipos de peças de xadrez disponíveis: 2D, 3D e 3D animado. Alguns dos conjuntos de xadrez estão bloqueados e somente podem ser usados após certas condições serem cumpridas (como "Ganhe N jogos Graduados").

Para virar o tabuleiro e ver o jogo a partir da perspectiva de seu oponente, use o item Preferences/Flip Board.

Para ligar ou desligar o som dos movimentos, use Preferences/Sound a

fim de exibir a janela Chessmaster Sounds (Sons do Chessmaster). Clique na guia Piece Movement (Movimento de Peças) para exibir os botões de seleção e, então, escolha entre: No Sounds (Sem Som), Thematic Sound Sets (Conjuntos de Sons Temáticos – diferentes sons para diferentes conjuntos) ou Spoken Move Announcements (Locução dos Movimentos – em vez de ouvir as peças tocarem o tabuleiro, uma voz neutra irá ditar os movimentos).

Na mesma janela, você pode definir o uso de voz clicando na guia Voice ou pode definir os vários sons de aviso das janelas e sons dos avisos on-line (amigo ficando on-line, bate-papo, desafio) clicando na guia Effects.

Para escolher as configurações de tabuleiro, use Preferences/Board Settings.

- **Move Highlights (Jogadas em Destaque):** O Chessmaster repete cada movimento destacando a casa original da peça movida e, então, a casa de destino. A ênfase pode ser por seleção das casas ou por setas traçadas do início ao destino.
- **Piece Movement (Movimento de Peça):** define a manipulação das peças. O método padrão é segurar e arrastar, e o alternativo é o movimento com dois cliques, o primeiro para selecionar a peça e o outro na casa de destino.
- **Quick Entry (Entrada Rápida):** permite que você mova com rapidez uma peça apenas com um clique na casa de destino em vez de ter de segurá-la e soltá-la. Quando o modo Entrada Rápida está ativo, e você clicar em uma peça que tenha somente um movimento legal, este movimento será feito. Se você clicar em uma casa para qual somente uma peça pode se mover, este movimento será feito. Por padrão, este modo está desligado.
- **Sliding Pieces (Deslizamento de Peças):** o valor padrão é ligado e as peças do seu oponente irão deslizar rapidamente pelo tabuleiro. Se desligar essa ferramenta, as peças do oponente irão saltar para seus destinos.

As Global Visual Settings (Configurações Visuais Globais) afetam a aparência em geral do Chessmaster:

- **Stereo 3D** faz uso da nossa visão estereoscópica exibindo os conjuntos 3D em um impressionante 3D "real" (requer o uso de óculos com lentes vermelho/ciano).
- **Glare** é um efeito visual disponível nos conjuntos 3D que define a claridade – um complexo uso de luzes similares a um fino nevoeiro envolvendo as peças.
- **Board Visual Settings** define as várias configurações visuais da placa como o uso de reflexos, mapeamento de saliências (bump mapping) ou transições animadas de tabuleiro quando um novo conjunto de xadrez for carregado.

- Finalmente, **Shadows** define o tipo de sombras usadas.

Para alterar o sistema de notação usado, use o menu **Preferences/Notation**. A opção selecionada estará marcada. Se você não tem familiaridade com a notação de xadrez, sugerimos que você use os tutoriais **Academy/Chessmaster Séries** para aprender sobre os vários métodos de registro dos jogos de xadrez.

Para alterar as configurações do mecanismo, use o menu **Preferences/Engine** para abrir a janela Engine Settings.

Cuidado: As alterações são por sua conta e risco.

- O **Blunder Alert Threshold** define o limiar da atenção da ferramenta de Alerta contra Gafe.
- O **Transposition Table Memory** define a quantidade de memória usada na Tabela de Transposição que serve para armazenar os resultados das análises a fim de se evitar a repetição de avaliações de posições idênticas.
- **Chess Engine Priority** define o equilíbrio do uso da CPU para o mecanismo de xadrez e para a renderização e interface.
- **Blunder Alert Priority** define o equilíbrio do uso da CPU para o mecanismo PGA e para a renderização e interface.

Ajustes na Interface do Chessmaster

A nova interface do Chessmaster pode ser completamente personalizada. Você pode criar o seu próprio layout, jogar usando um dos 36 conjuntos de xadrez existentes e escolher qualquer uma das skins gráficas disponíveis (ou mesmo criar a sua própria).

O layout da área de jogo inclui o conjunto de xadrez, sua posição, a skin usada para a interface, o papel de fundo e a posição e tamanho de todas as janelas exibidas. Para salvar o layout atual, clique no menu **Preferences/Layout** e escolha Save. Cuidado para não sobrescrever os layouts padrões.

Para carregar um layout salvo, clique no menu **Preferences/Layout** e escolha Load. Se você quiser restaurar o layout padrão, clique em **Preferences/Layout/Restore Default**.

Para alterar o pano de fundo da área de jogo, use o menu **Preferences/Background**. Você pode escolher entre usar um bitmap ou usar um gradiente de cor. Observe que todos os conjuntos de xadrez têm seus panos de fundo pré-definidos; para evitar o uso do pano de fundo do conjunto, desmarque a caixa no menu **Preferences/Chess Set**.

Para alterar a skin da interface, use o menu **Preferences/Skin**.

Você pode escolher qualquer skin que goste dentre as 7 disponíveis. Em sistemas mais lentos, carregar uma skin pode demorar.

Para alterar o seu avatar, use o menu **Preferences/Avatar**.

Para adicionar sua própria imagem no jogo, troque um dos bitmaps na pasta **Data/Avatars**. Assegure-se de que a imagem está no formato bitmap de 24 bits de cor, que possua 76x97 pixels e tenha o mesmo nome que o bitmap que você está substituindo.

Jogando uma Partida Graduada

Após ter passado algum tempo no modo Training (Treinamento), você provavelmente está curioso para ver quão bem está indo. O Chessmaster permite que você descubra qual a sua real força de jogo usando o modo Ranked Play (Jogo Graduado). Neste modo de jogo, os menus Mentor não estão disponíveis, você não pode retroceder seus movimentos e, ao final de cada jogo, sua graduação é modificada de acordo com o resultado.

Em outras palavras, você está jogando para valer e todas as suas ações no tabuleiro terão conseqüências, da mesma forma que em uma competição real.

Quando você criou o seu alter ego (veja a seção Seu Alter Ego), o chessmaster computou uma graduação inicial para você baseado nas suas respostas a várias questões (idade e nível de conhecimento de xadrez).

Aquilo é apenas uma estimativa apressada. Para que sua graduação tenha realmente um significado, você precisa deixar a sua graduação desenvolver-se conforme for jogando mais jogos graduados.

Durante seus primeiros 20 jogos graduados, a graduação do seu xadrez ainda é provisória. Durante estes jogos, sua graduação irá se desenvolver bem rapidamente para uma representação mais apurada da força de seu jogo. Depois disto, sua graduação irá desenvolver muito mais lentamente.

Para jogar uma partida graduada, selecione o modo **Play/Ranked Play** no Menu Principal.

A primeira coisa é definir o seu jogo, da mesma forma que você fez no modo de treinamento (veja Configurado o Jogo na seção Jogando Contra a IA). A diferença é que você não pode mais jogar contra um oponente humano e o número de modos de controle de tempo disponíveis é menor (estão fora segundos/movimento e sem limite de tempo).

Para ver como a sua graduação pode se alterar jogando contra o oponente atual, leia a descrição na área superior da janela. A descrição contém a sua graduação atual e a quantidade que ela irá se alterar. Por exemplo, “loss (derrotas): -424, draw (empates): -24, win (vitórias): +376” significa que a sua graduação irá cair 424 pontos se perder, 24 pontos se empatar e subirá 376 pontos se vencer.

Durante os jogos graduados, o único recurso de ajuda disponível é o Chess Coach's Opening Moves (Movimentos de Abertura do Instrutor de Xadrez).

Configurando Posições



O modo de jogo **Play/Set Up Position (Posições Definidas)** do Chessmaster permite que você defina um posicionamento específico no tabuleiro. Depois, você pode pedir uma análise ou jogá-lo você mesmo.

O modo Posições Definidas possui uma pequena janela que contém todas as ferramentas necessárias

para criar qualquer posicionamento no tabuleiro.

Para limpar o tabuleiro e deixar apenas os dois reis, clique no botão **Clear Board**.

Para voltar o tabuleiro à sua posição inicial, clique no botão **Starting Position**.

Para escolher uma peça no menu, clique nela. Ela permanecerá marcada.

Para colocar uma peça no tabuleiro, clique na casa alvo. A peça irá aparecer no tabuleiro. Se você tentar colocar uma peça sobre outra do mesmo tipo, a já colocada no tabuleiro será apagada e a casa ficará vazia. Se você tentar colocar uma peça sobre outra, a já colocada no tabuleiro será apagada e a nova tomará seu lugar.

Para mover uma peça para outra posição no tabuleiro, selecione o ícone + na janela, clique na peça no tabuleiro e, então, na casa de destino.

Para excluir uma peça do tabuleiro, selecione o ícone X na janela **Set Up Board Position** e, então, clique na peça do tabuleiro para excluí-la.

Para determinar qual lado irá jogar primeiro, marque White ou Black (Brancas ou Pretas) na janela.

Jogando Torneios

Você pode criar um torneio próprio ou entrar em um torneio pré-definido. Ambas opções estão disponíveis no modo de jogo **Play/Tournaments**.

A janela Tournaments irá exibir uma lista de torneios pré-definidos para você escolher. Quando selecionar um torneio, a descrição dele será exibida. A metade dos torneios pré-definidos está oculta; ficar entre os três primeiros em um dos torneios disponíveis geralmente revela um que está oculto.

Para jogar um torneio pré-definido, selecione-o na lista e clique no botão Launch Predefined Tournament.

A janela Tournament Schedule exibirá o cronograma de todos os jogos no torneio. Quando você seleciona um jogo na lista, pode ou jogar a partida, se você for um dos envolvidos no jogo, ou, no caso dos jogos IA vs. IA,

assisti-la (esta opção o forçará a ver a partida até o fim, portanto tenha certeza de ter tempo livre o bastante) ou ainda perguntar rapidamente pelo resultado (nesta opção, o resultado, e somente isto, será dado).

Para ver a classificação no torneio atual, clique no botão View Rankings na janela Tournament Schedule.

Para ver a tabela do torneio atual, clique no botão View Crosstable na janela Tournament Schedule.

Para voltar à janela Tournaments, simplesmente feche a janela Tournament Schedule clicando no pequeno ícone no canto superior direito da janela. Se ao menos um jogo foi jogado, você verá as palavras “(in progress)” ao lado do nome do torneio.

Para criar um torneio próprio, clique no botão Create Tournament na janela Tournaments.

Você terá de decidir sobre um conjunto de valores que definem o torneio.

Primeiro, escolha o tipo de torneio: round robin (todos contra todos) ou Swiss (Suíço). Nos torneios round robin, cada jogador joga contra todos os outros jogadores; no Swiss, os jogadores são combinados de acordo com as pontuações progressivas após cada rodada. Por padrão, os jogos de torneio não são graduados; você pode alterar isto usando a caixa de verificação Rated Tournament (Torneio Graduado).

Segundo, defina os controles de tempo.

(IMAGEM)

Então, entre com a faixa de graduação dos oponentes, como um valor global (Meu nível, Grande Mestre, etc.) ou limites específicos. Você também pode jogar contra oponentes escolhidos ao acaso ou optar dentre uma lista de oponentes.

Finalmente, será mostrada uma síntese dos parâmetros do torneio – só para assegurar que você terá o que quer. Você pode, a qualquer momento, voltar às etapas anteriores e modificar suas escolhas.

Após criá-lo, o torneio precisa ser salvo para futura referência.

Escolha um nome para o torneio e uma pasta de destino.

A janela Tournament Schedule é idêntica a que se usa nos torneios pré-definidos. Quando você a fechar, o torneio é salvo automaticamente, e a janela Tournaments será exibida.

Para carregar um torneio que você criou, clique no botão Load Tournament na janela Tournaments.

Para sair do modo Torneio, use a barra de navegação a fim de acessar outro modo de jogo.

JOGANDO ONLINE

Talvez você não tenha amigos que gostem de xadrez. Ou, quem sabe, você se tornou bom demais e eles não querem mais jogar contra você.

Ou ainda eles não tenham tempo para jogar na hora que você quer. Para qualquer um destes casos, o Chessmaster oferece um modo de jogar contra um oponente humano no seu nível e a qualquer hora que queira. Tudo o que você precisa é de uma conexão com a Internet.

Configurando a Rede

Antes de começar a jogar, você precisa preencher alguns requisitos de sistema.

Para o jogo funcionar adequadamente, as portas TCP que devem estar abertas são: 668, 40000–42999 e UDP: 41006, 44000, 45000, 45001 para o serviço de cruzamento de partidas da ubi.com e UDP: 17110 para a comunicação do jogo. O jogo foi planejado para facilitar a conectividade mesmo com computadores conectados por meio de NAT à Internet (mas tenha em mente que nem todas as combinações roteadores/NAT funcionam). Se você não conseguir conexão aos serviços de cruzamento de partidas ou a um servidor de jogos, entre em contato com o seu administrador de rede e passe a ele estas informações.

Fazendo o Login no ubi.com

Para jogar online o Chessmaster, clique no botão Play/Online. Primeiro, você precisa criar uma conta nova no ubi.com (ou ativar uma, se já possuir). Quando perguntado, clique no botão e no tipo correspondentes à informação requerida.

Se você já tem uma conta no ubi.com e esqueceu sua senha, use o seu navegador da Internet para acessar o site www.ubi.com e requisitar sua senha.

Nota: Crianças com menos de 13 anos precisam da permissão de seus pais ou tutores antes de criar uma conta de usuário. Navegue até a área de registros do site www.ubi.com e crie uma conta no ubi.com (você irá precisar imprimir a permissão e enviá-la por fax ao ubi.com)

Após ter criado ou ativado sua conta no ubi.com, o Chessmaster pedirá o número serial do seu CD (a CD key). Você pode encontrar este número na contracapa interna da caixa do CD. Assegure-se de que o número digitado está correto. O menor erro pode impedi-lo de acessar os servidores on-line do Chessmaster.

Você pode tentar reconectar clicando no grande botão Join localizado abaixo na barra de navegação ou usando a ação **Actions/Connect** disponível tanto no menu do botão da direita quanto no suspenso.

Após ter definido a sua conta no ubi.com, o Chessmaster a associa automaticamente ao seu alter ego. Se voltar ao Menu Principal, verá o nome da conta no ubi.com entre parênteses ao lado do seu alter ego.

Se possuir várias contas no ubi.com e quer alternar entre elas, você não precisa voltar ao Menu Principal e criar um novo alter ego. Em vez disso, basta usar o comando Online **Settings/Change User**. Você será desconectado dos servidores de jogo e terá de informar um novo conjunto usuário/senha.

Se quiser alterar as informações na sua conta no ubi.com como seu nome, endereço de e-mail ou país de residência, use o comando menu Online **Settings/Modify User Info**.

Jogando Uma Partida Online

O layout do Lobby e do Jogo

O primeiro layout que você verá ao se conectar aos servidores do Chessmaster é o do Lobby. O tabuleiro está presente, mas semitransparente, e as janelas Competition List (Lista de Competições), Player List (Lista dos Jogadores) e Lobby Chat (Bate-papo do Lobby) preenchem a maior parte da tela. O menu Game Status e Captured Pieces windows aren't available.

Um lobby, na verdade, é um servidor de jogo em que um máximo de 500 jogadores pode estar presente ao mesmo tempo. O Chessmaster tem vários lobbies e distribui os jogadores automaticamente entre eles. Todas as informações que você recebe durante as suas sessões on-line são fornecidas pelo lobby ao qual está conectado; não há comunicação entre os lobbies.

Portanto, é possível que seus amigos estejam on-line, mas que você não seja capaz de vê-los – eles podem estar em outros lobbies.

Para mudar de lobby, use o comando **Online Settings/Change Lobby**. Aparecerá uma lista de lobbies, exibindo o número de jogadores conectados a cada um deles. Selecione o lobby que você quer entrar e clique no botão **Join Lobby**.

Após o início de uma partida, o tabuleiro se torna plano e as janelas Game Status e Captured Pieces são exibidas enquanto as outras desaparecem, substituídas pela janela InGame Chat (Bate-papo Durante o Jogo). Este é o layout do Jogo.

No layout do Lobby, a estrutura da barra de atalhos é:

Criar Jogo Ocultar/Exibir Jogos Ocultar/Exibir Bate-Papo
 (Competition List) (Lobby Chat Window)



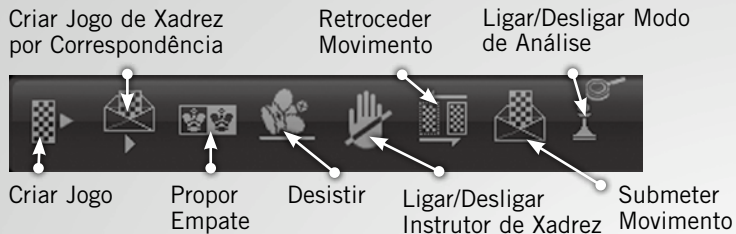
Arranjar Jogo

Criar Jogo de Xadrez por Correspondência

Ocultar/Exibir Jogadores

Quando estiver jogando uma partida on-line, a estrutura da barra depende do tipo de jogo que você estiver jogando.

Para jogos de treinamento:



Para jogos mais avançados:



Get Game (Arranjar Jogo)

Você pode iniciar um jogo usando o **Arranjar Jogo** – uma ferramenta instantânea de cruzamento de partidas. Arranjar Jogo está disponível tanto pela barra de ferramentas quanto pelo menu Game/Get Game.

Clique no botão Get Game, e o Chessmaster irá selecionar a correspondência mais aproximada aos valores definidos na janela Game Description (Descrição de Jogo). Se nenhuma correspondência for atingida, um aviso será exibido; caso contrário, o jogo será iniciado imediatamente.

Os valores padrões para o Arranjar Jogo podem ser facilmente alterados; eles são definidos na janela Get Game nas listas suspensas.

O ícone na barra de atalhos inicia imediatamente a procura por uma partida, enquanto o comando **Game/Get Game** (presente nos menus suspensos ou do botão da direita) exhibe a janela Get Game.

Criar Jogo

Outro modo de iniciar um jogo é criando uma sessão de jogo. O jogador que cria um jogo é chamado de host (hospedeiro). O comando Create Game está disponível pela barra de atalhos e pelo menu **Game/Create Game**.

Há dois tipos principais de jogo:

- Private (Particular), visível apenas ao host e aos jogadores convidados.
- Global, visível a todos os jogadores.

Os modos de jogo disponíveis são **Training** (Treinamento – não-graduado), **Expert** (Experiente - graduado) e **Teaching** (Instrução). O host precisa definir também com que peças jogará e os controles de tempo.

De acordo com os valores de tempo especificados pelo usuário, os "jogos" são definidos como bullet (bala, abaixo de 3 minutos/jogo), blitz (abaixo de 10 minutos/jogo) e standard (padrão, 10 minutos/jogo ou mais).

Os dois valores especiais são o limite de espectadores, o qual define quantos jogadores podem observar o jogo recém-criado e o modo de bate-papo disponível durante o jogo. O modo de bate-papo define se a comunicação se dará entre todos, jogadores e espectadores, ou jogador somente com seu oponente e espectador somente com espectador. Claro que, se simplesmente não quiser ver as mensagens do seu oponente, você pode simplesmente fechar a janela InGame Chat.

Após a criação, o jogo estará visível na Lista de Jogos do host. Os jogos particulares são invisíveis para os outros jogadores, a menos que o host especificamente desafie um jogador usando a Lista de Jogadores. Quando isto ocorre, o jogador desafiado vê o jogo na sua Lista de Jogos; após o aceite do desafio, o jogo em andamento estará visível globalmente (todos podem ser espectadores em um jogo particular). Jogos globais são visíveis nas Listas de Jogos de todos.

O modo mais direto de desafiar um jogador é clicar duas vezes sobre o nome dele ou dela na Lista de Jogadores. Isto enviará um desafio. Os desafios são exibidos em uma pequena janela no canto inferior direito da tela. Se vários desafios são recebidos ao mesmo tempo, estas janelas empilham uma sobre a outra. Cada janela de desafio permanece na tela por 20 segundos e, então, fecha-se automaticamente.

Para salvar um jogo on-line, você pode usar o comando File/Save. O jogo será salvo em seu computador como um arquivo PGN, com todos os textos do bate-papo salvos como comentários dos jogadores.

Para abandonar um jogo e voltar ao lobby, use o comando **Game/Leave Board** (Jogo/Abandonar Tabuleiro).

Criar Jogo Por Correspondência

Você pode iniciar um jogo de Xadrez Por Correspondência clicando no ícone "Create CC Game" (Criar Jogo Por Correspondência) na barra de atalhos, no menu Game/Create Game ou no menu do botão da direita.

Lista de Jogos

A Game List exhibe todos os jogos atualmente em andamento, bem como todos os desafios (jogos esperando um oponente) disponíveis. Ela é

parte da Competition List (Lista de Competição), que também inclui as Listas Tournament (Torneio), Ladder (escada) e Clan (Clã).

Os desafios são sempre exibidos no topo e fáceis de serem identificados, pois os campos do convidado (nome e graduação) estarão vazios.

Você pode ordenar a lista inteira clicando com o botão esquerdo no título da coluna. Por exemplo, clicar com o botão esquerdo no título da coluna **Host Rating** ordena a lista pela graduação do host. Entretanto, os desafios e os jogos em andamento não são misturados; cada parte da lista é ordenada separadamente.

Clicando com o botão direito na linha da **Lista de Jogos**, você pode tanto ver o jogo selecionado como aceitar o desafio selecionado. **View Game** somente estará disponível se o jogo já estiver iniciado e o número de espectadores estiver abaixo do limite.

Clicar duas vezes em um jogo indica o aceite de um desafio ou o pedido para entrar como espectador.

Xadrez Por Correspondência

Jogue com seus amigos, mesmo que vocês não estejam on-line ao mesmo tempo, graças ao novo modo de jogo Correspondence Chess (Xadrez por Correspondência).

Você pode unir-se a um desafio de Xadrez Por Correspondência na guia CC Challenges, na janela Competition list, ou gerenciar seus jogos já iniciados na guia CC Games (na mesma janela).

Após cada movimento, clique no ícone “Submeter Movimento” na barra de atalhos, ou no menu do botão direito, Correspondence Chess>Submit move.

Você também pode jogar Xadrez por Correspondência em um navegador (se possuir uma conta na Ubi.com). Basta visitar **www.chessmaster.com**.

Lista do Jogador

A Lista de Jogadores exibe todos os jogadores no lobby. São mostrados quatro parâmetros:

- Os ícones, que mostram a atividade atual (peão para jogador, olho para espectador) e o status dos jogadores e espectadores (face sorridente para amigos, sinal de proibido para ignorado)
- O nome do jogador
- A avaliação do jogador (bullet/blitz/padrão).
- Status da atividade atual (ocioso, jogando, vendo, ensinando).

Assim como na Lista de Jogos, você pode ordenar a lista clicando em qualquer título de coluna.

A ordem de exibição padrão dos jogadores é sempre: Primeiro os amigos, depois os outros e, por fim, os ignorados. Isto assegura a maior visibilidade dos jogadores amigos enquanto encobre os jogadores que estão atualmente na lista de Ignorados do jogador. Esta ordem de exibição é sempre respeitada e a ordenação com o clique esquerdo

funciona separadamente para cada parte da lista.

Clicando com o botão da direita na Lista de Jogadores, você pode:

- Desafiar um jogador (disponível apenas se o jogador selecionado criou um jogo).
- Ver um jogo (disponível apenas se o jogador selecionado estiver jogando e o limite de espectadores não tiver sido atingido)
- Adicionar alguém à sua Friends List (Lista de Amigos)/remover alguém dela (auto-exclusivo)
- Adicionar alguém à sua Ignore List (Lista de Ignorados)/remover alguém dela (auto-exclusivo).
- Ver mais informações (exibe as estatísticas on-line do jogador).
- Bate-papo em particular (abre uma janela Private Chat). Clicar duas vezes em um nome na Lista de Jogadores irá ter diferentes resultados de acordo com o status do dele:
- Se o jogador estiver jogando ou ensinando uma partida, você se tornará um espectador/estudante daquele jogo.
- Se o jogador estiver ocioso ou observando uma partida, você poderá criar uma e enviar um desafio.
- Se o jogador estiver desafiando (esperando pelo aceite do oponente que ele ou ela desafiou), você aceita o desafio existente ou poderá criar e enviar um desafio.
- Quando estiver desafiando alguém para um jogo graduado, tenha em mente que, devido ao modo que a graduação é computada, dois jogadores não podem jogar partidas graduadas se a diferença entre ambos for maior que 400 pontos.

A Janela de Chat (Bate-Papo)

Há duas janelas principais de bate-papo:

- A janela Lobby Chat, em que os jogadores podem conversar um com o outro.
- A janela InGame Chat, em que os dois oponentes podem conversar um com o outro e/ou com os espectadores.

Para bater papo com outros jogadores, basta digitar a sua mensagem na caixa de texto sob a área de exibição principal. O caractere especial # representa o nome do jogador. Se o João digitar “# está cansado”, os outros jogadores irão ler “João está cansado”.

A parte superior da janela de bate-papo contém apenas as notícias e anúncios oficiais. O Chessmaster as exibe automaticamente a intervalos regulares.

Para bater papo com um jogador em específico, você pode usar o comando Private Chat disponível quando se clica com o botão da direita sobre a linha de um jogador na Lista de Jogadores. Isto irá abrir uma janela de bate-papo separada que é intitulada com o nome do jogador convidado.

A janela InGame Chat está sempre disponível durante os jogos, mas

o host decide se os jogadores podem ver o que os espectadores falam, quando, ao criar o jogo, ele define o modo Chat para Players and Spectators, ou não, quando ele define o modo Chat para Players Separate.

Para usar o recurso de bate-papo por voz, você precisa de um microfone conectado ao seu computador. Então, clique no pequeno ícone Speaker (Alto-falante) no canto superior direito da janela InGame Chat. Isto ativará o seu microfone/fone de ouvido (uma mensagem será exibida na janela de bate-papo). Para conversar, seu oponente precisa também ativar seu fone de ouvido.

Nota: bate-papo por voz não está disponível durante as sessões de bate-papo no lobby.

Offline Messages

Se quiser enviar uma mensagem para um jogador que não está on-line no momento, você pode fazer isto usando a janela Offline Messages. Você a abre com o comando **Windows/Offline Messages**. A janela contém a lista das últimas 100 mensagens que você recebeu.

Para ler uma mensagem, clique nela. O conteúdo será exibido abaixo da lista de mensagens.

Para enviar uma nova mensagem, clique no botão New Message. Digite o nome exato do jogador para quem você quer enviar a mensagem, escreva a sua mensagem e, então, clique no botão Send Message. A janela Offline Message irá emergir automaticamente quando seu correspondente fizer o próximo login, permitindo que ele ou ela leia a mensagem.

Para responder uma mensagem recebida, clique duas vezes sobre ela ou selecione a mensagem e clique no botão Reply.

Você sempre poderá excluir uma mensagem selecionando-a na lista e, então, clicando no botão Delete.

Tournaments (Torneios)

Para criar um torneio, você pode usar o comando Game/Create Tournament. Você precisa fornecer as seguintes informações:

• Infra-estrutura do torneio:

- “Round robin”, em que todos jogam contra todos uma vez.
- “Double round robin”, um duplo confronto (uma vez com as Brancas, outra com as Pretas).

• Tipo do torneio:

- “Fast”, rápido, em que o torneio é realizado em um único dia.
- “Daily”, diário, em que o torneio ocorre dia após dia; há uma rodada à mesma hora de cada dia.

- Os valores do controle de tempo.
- A data e hora de início (hora para o rápido, dia e hora para o diário).
- Número de participantes.
- A faixa de graduação (visto que o criador do torneio sempre participa, os limites são dados pela graduação do criador +/- 200).

Todos os torneios têm um período de inscrição que se inicia imediatamente após a criação desse e dura até a data e hora fornecida durante a criação.

Tournaments List (Lista de Torneios)

A Lista de Torneios é parte da janela Competition List (Lista de Competições), que inclui também a Games List (Lista de Jogos), Ladders (Escadas) e League (Ligas); as listas separadas são delimitadas por guias na janela.

A Lista de Torneios contém todos os torneios disponíveis no momento (não fechados), ordenados pelo período de inscrição (os torneios cujo período de inscrição ainda não terminou estão na frente).

As informações exibidas na Lista de Torneios são:

- O nome e a graduação do host.
- O tipo de torneio (rápido/diário + Rr/DRR, em que RR = todos contra todos, DRR = todos contra todos duas vezes)
- O número de jogadores inscritos/total de vagas disponíveis.
- O prazo final de inscrição.

Para entrar em um torneio, você pode:

- Clicar no botão Join This Tournament no final da lista, após selecionar uma linha.
- Clicar com o botão da direita sobre a linha e escolher Join This Tournament no menu exibido.

Para obter mais informações sobre um torneio, você pode:

- Clicar duas vezes sobre a linha do torneio na lista.
- Clicar no botão View Tournament Information no final da lista, após selecionar uma linha.
- Clicar com o botão da direita sobre a linha e escolher View Tournament Information no menu exibido.

Jogando uma Partida de Torneio

Após entrar em um torneio, cada participante irá ser notificado da iminência de uma partida do torneio na qual participará.

Por razões técnicas, todos os torneios são mantidos em um lobby separado, chamado Área de Torneio. Os jogadores que estão perambulando fora da Área de Torneios serão notificados com janelas que aparecem 10 minutos, 5 minutos e 1 minuto antes do início da partida (bem como quando a partida começar), pedindo que eles entrem na Área de Torneio a fim de jogar.

O modo mais simples de qualquer jogador comparecer a um jogo agendado é responder sim quando inquirido a entrar na Área de Torneio.

O modo mais difícil é usar a Lista de Torneios para comparecer ao jogo:

1. Use Actions/Join Tournaments Area.
2. Abrir a janela Games/Tournaments/Ladders/League List.
3. Clique na guia Tournaments para exibir a lista.
4. Clique duas vezes na linha do torneio.
5. Clique em Join Game ou clique com o botão da direita e clique Join Game no menu.

Uma alternativa mais rápida é:

1. Use Actions/Join Tournaments Area.
2. Abra a janela Games/Tournaments List.
3. A guia Games já estará selecionada, não é preciso selecioná-la novamente.
4. Clique duas vezes na linha do jogo agendado. Os jogadores na Área de Torneio são avisados com uma janela no momento em que a partida começar.

Há um período determinado de tempo no qual o jogador ainda pode comparecer a uma partida após o início oficial. Para os jogos bullet (bala), o tempo é de um minuto; nos jogos blitz, três minutos; e para os jogos normais, o tempo é de cinco minutos. Após a passagem deste tempo, o jogador faltoso perde a partida. Se ambos os jogadores não estiverem presentes, o jogo será ignorado na classificação.

Você pode salvar um torneio usando o comando Files/Save durante ou ao final da partida. O jogo será salvo como um arquivo PGN, com todos os textos do bate-papo convertidos em comentários dos jogadores.

Ladders (Escadas)

As escadas são eventos que ocorrem entre duas datas claramente delimitadas. Todos os jogadores inscritos em uma escada podem jogar uns contra os outros, independentemente de suas graduações; após cada partida, as novas posições na escada são computadas para cada oponente.

Se o vencedor estiver situado em uma posição baixa na escada, ele ou ela irá avançar a metade da distância entre os oponentes, arredondada para cima. Se o vencedor estiver acima do perdedor, ele ou ela irá avançar uma posição.

Durante a escada, cada jogador também pode jogar duas vezes contra o mesmo oponente: uma vez com as Brancas e outra com as Pretas. No primeiro confronto entre dois jogadores, o host automaticamente controla as Brancas; no próximo encontro, as cores se invertem.

Para criar uma escada, você usa o comando Game/Create Ladder. Depois, você precisa fornecer as seguintes informações:

• Tipo da escada:

- Defined registration period (Período de inscrição definido), quando os jogadores poderão entrar somente durante um tempo limitado. A inscrição se inicia assim que a escada for criada e dura tanto quanto o criador especificar.
- Unlimited registration (inscrição ilimitada), em que os novos jogadores podem entrar na escada a qualquer momento durante a duração dessa.
- A duração da escada (uma semana, um mês, etc.).

Ladders List (Lista de Escadas)

A lista de Escadas é parte da janela Competitions List (Lista de Competições) que inclui as Listas Games (jogos), Tournaments (Torneios) e League (Liga). As listas separadas são delimitadas por guias na janela.

A Lista de Escadas contém todas as escadas disponíveis no momento (não fechadas), ordenadas pelo período de inscrição (as escadas cujo período de inscrição ainda não terminou virão na frente).

As informações exibidas na Lista de Escadas são:

- Status (inscrito ou não).
- O nome e a graduação do host.
- O Número de jogadores que se inscreveram.
- A data de início.
- Os dias/horas/minutos remanescentes.
- O prazo final de inscrição.

Para participar de uma escada, você pode:

- Clicar no botão Join This Ladder no final da lista, após selecionar uma linha.
- Clicar com o botão direito sobre a linha da escada e escolher Join This Ladder no menu exibido.

Para obter mais informações sobre uma escada, você pode:

- Clicar duas vezes sobre a linha da escada na lista.
- Clicar no botão View Ladder Information no final da lista, após selecionar uma linha.
- Clicar com o botão da direita sobre a linha da escada e escolher View Ladder Information no menu exibido.

Playing a Ladder Game

Diferentemente dos torneios, as partidas da escada podem ser disputadas a qualquer momento.

Para jogar uma partida da escada, você precisa:

1. Abrir a janela Games/Tournaments/Ladders/League List.
2. Clicar na guia Ladders para exibir a lista.
3. Clicar duas vezes na linha da escada.

4. Verificar a lista de jogadores, selecionar um e clicar em Challenge Player, ou clicar com o botão da direita e selecionar Challenge Player no menu exibido, para desafiar o jogador selecionado, ou clicar em Challenge All Player, para desafiar todos.

Desafiar todos os jogadores resulta em um cruzamento automático entre todos os jogadores que também escolheram a mesma opção. Desafiar um jogador irá abrir uma janela Challenge.

Para salvar uma partida ladder, use o comando File/Save.

Os Clãs e a Liga

Os clãs são grupos de jogadores que competem em um evento anual chamado The League (A Liga). A Liga começa a cada ano no aniversário de lançamento da 10ª Edição do Chessmaster. Todos os clãs existentes estão automaticamente na competição.

Somente os jogadores com mais de 100 partidas graduadas (seja bala, blitz ou padrão) podem criar clãs. O jogador que criar o clã recebe o título de fundador e se torna o gerente do clã.

Para criar um clã, use o comando Game/Create My Clan no menu. Forneça as informações pedidas, incluindo o nome e descrição do clã (com, no máximo, 255 caracteres).

O gerente (geralmente o fundador) pode:

- Convidar novos jogadores a entrar para o clã.
- Banir membros do clã.
- Passar os direitos de administração a outro membro do clã.

Para convidar novos jogadores, o gerente tem na Player List (Lista de Jogadores) um comando específico no menu do botão da direita: Invite [Jogador] to Join Your Clan. Enviar convites só será possível se o jogador convidado não estiver jogando uma partida.

Se o jogador convidado aceitar o convite, ele automaticamente sai do clã anterior, se já estiver em algum, e entra em um novo. Um gerente de clã não pode aceitar um convite para entrar em outro sem antes passar os direitos de administração do atual para outra pessoa.

Não há limites para o número de membros em um clã. Entretanto, se um encolhe para menos de três membros, ele automaticamente se torna inativo.

Para banir os membros de um clã, o gerente usa o comando Banish [Jogador] from Your Clan no menu do botão da direita na janela Clan Information. É possível banir um jogador mesmo se ele estiver off-line. Na próxima conexão, o membro banido será notificado, em seu status, da alteração.

Para passar os direitos de administração para outro membro do clã, o gerente usa o comando Entrust [Jogador] as Future Manager of Your Clan disponível no menu do botão da direita na Lista de Jogadores. É possível promover um jogador mesmo se ele estiver off-line. Na próxima conexão, o membro intitulado será notificado, no seu status,

da alteração. Os gerentes de clã não podem criar um novo até que eles passem os direitos de gerenciamento para outra pessoa do clã.

A janela League (Liga) contém a lista de todos os clãs, ordenada pelos pontos totais obtidos. Você pode vê-la clicando na guia League na janela Competition List.

Para ver as informações sobre um clã, selecione-o na lista e clique no botão View Clan Information ou clique duas vezes na linha do clã da lista. Você verá o nome, a descrição e as estatísticas do clã e a lista de membros.

Para entrar em um clã, selecione-o na lista e clique no botão Join Clan. Você será inquirido se quer entrar em contato com o gerente e pedir a permissão dele para participar do clã. Requerer a filiação não implica em se tornar um membro – somente o gerente pode decidir se o aceitará. Quando você receber um convite do gerente, você poderá decidir se o aceita ou não.

Os membros têm acesso a uma janela de bate-papo específica, chamada de Clan Chat, que permite aos membros conversarem em particular. Funciona exatamente como o bate-papo no lobby, mas será visto apenas pelos membros do clã. Para acessá-la, abra a janela Clan Information e clique no botão Clan Chat.

O objetivo máximo de cada clã é vencer a Liga. Cada membro adiciona pontos ao clã conforme o desempenho nos jogos graduados:

- Derrota: 0 ponto
- Empate contra um jogador mais fraco, com diferença de graduação >200: 0 ponto
- Empate contra um jogador mais fraco, com diferença de graduação (50.200): 0 ponto
- Empate contra um jogador mais fraco, com diferença de graduação (0,50): 1 ponto.
- Empate contra um jogador mais forte, com diferença de graduação (0,50): 1 ponto.
- Empate contra um jogador mais forte, com diferença de graduação (50.200): 2 pontos
- Empate contra um jogador mais forte, com diferença de graduação >200: 3 pontos
- Vitória contra um jogador mais fraco, com diferença de graduação >200: 2 pontos
- Vitória contra um jogador mais fraco, com diferença de graduação (50.200): 3 pontos
- Vitória contra um jogador mais fraco, com diferença de graduação (0,50): 4 pontos
- Vitória contra um jogador mais forte, com diferença de graduação (0,50): 4 pontos
- Vitória contra um jogador mais forte, com diferença de graduação

(50.200): 5 pontos

- Vitória contra um jogador mais forte, com diferença de graduação >200: 6 pontos Os jogos entre os membros do mesmo clã não contam para a classificação na Liga.

A cada mês, os clãs precisam jogar certo número de partidas igual a 10 vezes o número de membros do clã. Os clãs que não atingem este requisito mínimo são marcados como inativos. Um clã se torna ativo novamente quando seus membros atingirem o número mínimo de partidas.

Outra condição para que um clã permaneça ativo é ter, ao menos, três membros. Caso contrário, ele se tornará inativo. Para votar a luta, o clã precisa de novos membros. Durante os períodos de inatividade, os pontos do clã não são computados.

Exibições Simultâneas

Uma exibição simultânea (simul) é uma partida em que um forte jogador enfrenta vários oponentes ao mesmo tempo.

Para criar uma simul, você pode usar o comando Game/Create Simul.

Depois, você precisa fornecer as seguintes informações:

- O controle de tempo.
- O Número de oponentes.
- A faixa de graduação (seja por valores ou categorias globais: Meu Nível, Iniciantes, Novatos).

Durante as exibições simultâneas, o host sempre joga com as Brancas. Uma partida simultânea não pode ser iniciada a menos que haja dois oponentes, portanto o botão Start na janela Creat Simul estará acinzentado até que esta condição seja satisfeita. Há também um período de espera compulsório de 10 segundos.

Jogando Uma Exibição Simultânea

Os jogadores podem entrar em uma simul do mesmo modo que entram em uma partida de Treinamento, Experiente ou de Instrução – pela Game List (Lista de Jogos). Para identificar as simul, basta ler a coluna Game Type (Tipo de Jogo).

Para as simul, a estrutura da Lista de Jogos tem um significado um pouco diferente:

- A coluna Black (Pretas) exibe o número de oponentes que querem participar e o número total de vagas.
- A coluna Black's Rating (Graduação das Pretas) exibe a faixa de graduação da simultânea. Após entrarem dois oponentes, a simul pode ser iniciada. Além das janelas usuais de jogo (Game Status, Captured Pieces, etc.), é exibida uma janela específica: a Simul. Ela contém a lista de todos os tabuleiros envolvidos no simul e exibe os nomes dos oponentes, o resultado dos jogos individuais (se disponível), os ícones de Status de cada tabuleiro (verde se o mestre pode ver o tabuleiro e

jogar, vermelho se ainda não).

Durante uma simul, o mestre pode ver qualquer tabuleiro a qualquer momento, mas somente poderá mover após o oponente ter feito seu movimento (o ícone de status for verde).

Após o final do último jogo, todos os jogadores recebem um relatório da simul contendo os resultados de todos os jogos: Você pode salvar uma exibição simultânea usando o comando File/Save. Todos os jogos serão salvos como arquivos PGN individuais.

Cuidado: Você só pode salvar a simul enquanto o mestre não fechar o relatório da simul.

Instrução Online

O Chessmaster permite que os jogadores mais fortes ensinem os outros por meio de um jogo Teaching (Instrução).

Para criar uma partida de Instrução, basta clicar no ícone Create Game na barra de atalhos ou escolher Game/Create Game no menu. Escolha Teaching como modo de jogo; os controles de tempo estão inativos neste modo jogo.

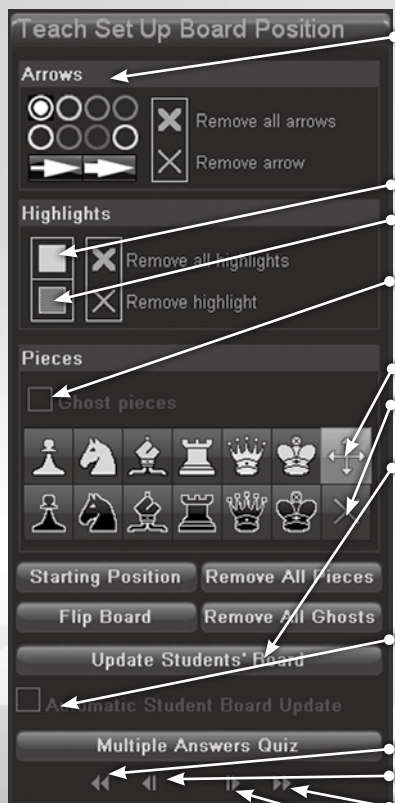
O jogador que cria o jogo é o professor; os outros, estudantes. O professor tem um conjunto de ferramentas que permitem a ele modificar o tabuleiro e destacar situações, peças, ataques, etc. enquanto explica os movimentos usando a janela InGame Chat.

As ferramentas disponíveis são:

- Arrows (Setas): O Professor pode desenhar setas finas ou largas, usando qualquer uma das oito cores disponíveis.
- Highlights (Destaques): Para destacar uma casa do tabuleiro, o professor pode escolher uma entre dois destaques (escuro/claro).
- Board setup (Configuração do Tabuleiro): O professor pode adicionar/remover peças ou peças fantasmas.
- Multiplechoice quizzes (Testes de múltipla escolha): O professor pode criar testes de múltipla escolha digitando a questão, as respostas (a correta precisa ser marcada) e, então, definindo o cronômetro (quanto tempo os estudantes terão para responder).
- Undo/redo (Desfazer/Refazer): Se algo der errado, o professor pode simplesmente desfazer/refazer suas ações.

Os estudantes podem observar o tabuleiro e conversar com o professor por meio da janela InGame Chat. Eles não podem mover as peças no tabuleiro, mas podem escolher qual movimento deve ser feito para responder um teste de múltipla escolha. Eles também podem indicar os movimentos digitando as coordenadas na notação algébrica na janela In-Game Chat, portanto há um quantidade razoável de interatividade na leitura do xadrez.

Você pode salvar uma partida de Instrução usando o comando File/Save. Os jogos são salvos no formato proprietário tutorial do Chessmaster; você pode carregá-los na Academia para observá-los mais tarde. Após a criação, os jogos de Instrução estarão visíveis na Lista de Jogos exatamente como os outros da Lista de Jogos.



- Primeiramente, escolha a cor, depois, o tipo de seta.
- O primeiro clique define a casa inicial, o segundo, o alvo.
- Destaque Light colour (Cor clara)
- Destaque Dark colour (Cor escura)
- Para ativar as peças fantasmas, marque esta caixa.
- Ferramenta Mover
- Ferramenta Apagar
- Os estudantes não verão a situação no tabuleiro do professor até que ele clique neste botão.
- Se marcada, toda modificação no tabuleiro do professor automaticamente estará visível no tabuleiro dos estudantes.
- Retroceder
- Desfazer
- Avançar
- Refazer

Os tipos de eventos anunciados automaticamente são:

- A entrada de um jogador mestre.
- Uma partida entre um mestre e qualquer jogador.
- Uma partida entre um mestre e outro mestre.
- A aproximação do início de um evento pré-programado ou da data/hora de uma competição (os eventos pré-programados são os torneios, escadas, exibições simultâneas e as aulas ministradas por jogadores mestres)
- Outras informações importantes

Além disto, estes anúncios serão exibidos durante qualquer modo de jogo na janela Online News. Para exibir a janela, use o comando **Windows/Online News**. Se você quiser receber as notícias automaticamente, marque a caixa de verificação (por padrão, ela está desmarcada).

O Chessmaster: Grand Master Edition tem um site dedicado a ele, www.chessmaster.com, que pode ser visto pelos jogadores sem que estes saiam do jogo usando o comando **Windows/Website**. Quando estiver navegando pelo site, você pode fazer o download de um arquivo de jogo ou tutorial e carregá-lo mais tarde nos modos de jogo Training (Instrução) ou Academy (Academia).

JOGANDO EM REDE

Se você e outros amigos estiverem conectados em uma rede e cada um tiver uma cópia do Chessmaster: Grand Master Edition, poderão jogar por meio da rede. Basta instalar o Chessmaster em cada computador e iniciar o jogo. Há algumas importantes diferenças entre os modos de jogo On-line e LAN.

Primeiro, você não precisa criar nenhum usuário para jogar em LAN. Você será identificado pelo seu alter ego atual.

Segundo, três recursos disponíveis no modo de jogo On-line não existem no modo de jogo LAN; ou seja, você não pode jogar torneios, nem escadas ou criar e participar de um clã. Todas as outras características dos jogos On-line funcionam da mesma forma no modo de jogo LAN.

Para mais detalhes, consulte a seção **Jogando Online**.

O Sistema de Notícias e o Website

O Chessmaster: Grand Master Edition tira proveito de um sistema de notícias em tempo real que anuncia os novos eventos assim que eles ocorrem. As notícias são exibidas na parte de cima da janela Lobby Chat.

ESTUDANDO JOGOS FAMOSOS

Um bom modo de estudar xadrez é observar os jogos famosos dos Grandes Mestres do passado e do presente. O Chessmaster lhe oferece uma base de dados com 825 partidas jogadas pelos melhores jogadores na história do xadrez e comentadas por GM Larry Evans (entre outros). A seção Famous Games é parte da área Learn do Chessmaster.

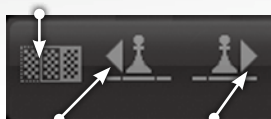
Assistindo a uma Partida

A janela Famous Games contém a lista de todos os 825 jogos do banco de dados. Para assistir a uma partida, primeiro examine a lista e selecione o jogo que quiser. Então, clicando em um jogo, você verá a posição final bem como o comentário de início de jogo. Clique no botão Watch Game (Assistir a Jogo) quando se decidir por um jogo. O layout dos Jogos Famosos contém o tabuleiro, a janela Game Status (Status do Jogo) e a janela Annotation (Anotações).

Para navegar pelo jogo, use a Move List (Lista de Movimentos) ou os ícones Next (Próximo) /Precious (Anterior) na barra de atalho. Você pode ler os comentários na janela de Anotações. Para escolher outro jogo, use o ícone Watch Another Game na barra de atalhos.

A estrutura da barra de atalhos é:

Ver Outro Jogo Famoso



Anterior Avançar

Procurando uma Partida Específica

Você também pode filtrar as partidas exibidas na janela Famous Games usando a ferramenta Search (Procura). Para procurar por um jogo específico, digite o termo a ser procurado na caixa de texto sob a lista. Se não houver resultado algum, tente usar apenas parte da palavra procurada.

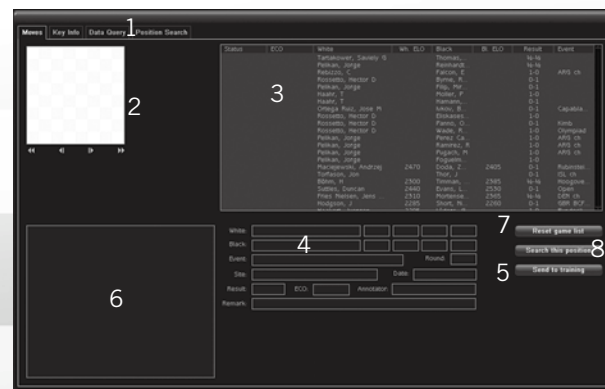
Para limpar os resultados da pesquisa e exibir novamente todas as partidas, clique no botão Restore Game List.

A BASE DE DADOS

O Chessmaster tem uma base de dados com mais de 800.000 jogos. Você pode encontrá-los na área Learn (Aprendizado) do Chessmaster.

Para facilitar a navegação dos jogadores pela base de dados, o Chessmaster fornece quatro tipos de navegação separando a janela Database em quatro guias.

- A guia **Moves** (Movimentos) exibe uma lista com todas as partidas disponíveis. Ao navegar pela lista, as informações sobre a partida serão atualizadas – oponente, movimentos e outros dados estatísticos do evento como local, data, etc.
- A guia **Key Info** (Informações de Chaves) exibe a árvore de todas as chaves (posições no xadrez) na base de dados. É tomada a atual posição da partida atualmente selecionada (veja guia anterior), cujos movimentos são exibidos ao lado do tabuleiro.
- Navegar pela árvore de chaves ou pelos movimentos do jogo atualiza a informação da chave exibida (resultados, ECO, subchaves / subjogos, etc.).
- A guia **Data Query** (Pesquisa de Dados) permite que o jogador pesquise na base de dados nomes dos jogadores, eventos, datas, etc. Há dois tipos de procura: básica, em que o jogador busca apenas quem, onde e quando; e avançada, com seis diferentes caixas de consultas e três itens alternativos de consulta.
- A guia **Position Search** (Pesquisa de Posição) permite ao jogador criar a posição no tabuleiro (de um modo, digamos, mais visual do que na guia Informações de Chaves) e procurar por aquela posição na base de dados.



1. As quatro guias: Moves (Movimentos), Key Info (Informações das Chaves), Data Query (Pesquisa de Dados), Position Search (Pesquisa de Posição).
2. O tabuleiro e os botões de navegação (Começo, Anterior, Próximo, Fim).
3. A lista de todos os jogos (também a lista de jogos resultante de uma pesquisa).
4. Informações do jogo.
5. A partida selecionada é enviada para o modo Training (Treinamento) para estudos mais detalhados.



6. Os movimentos da partida. Clicar em um movimento avança o jogo.
7. Após a pesquisa, a lista de jogo é modificada para exibir apenas os resultados da pesquisa. Para retornar a lista a seus valores padrões (todos os jogos disponíveis), o jogador pode usar este botão.
8. Procura na base de dados a posição atualmente exibida no tabuleiro. Os resultados são exibidos na lista de jogos.

Pesquisa Melhorada

Na guia Data Query, você pode procurar por jogos usando critérios novos e interessantes:

- Fastest games (Jogos mais rápidos) - Jogos classificados pelo número de movimentos
- Biggest struggles (Mais disputados) - Jogos classificados pelo número de xeques.
- Most impressive moves (Movimentos mais incríveis) - Jogos classificados pelo número capturas consecutivas.
- Most subtle games (Jogos mais sutis) - Jogos concluídos sem uma captura classificada pelo número de movimentos
- Raising challenges (Desafios em ascensão) - Jogos classificados pelo

número de promoções.

- Pawn wars (Guerra dos peões) - Jogos classificados pelo número de peões passados.
- Hunted draws (Empates caçados) - Jogos concluídos com empates forçados classificados pelo número de movimentos.

A ÁREA DE DIVERSÃO

O Chessmaster possui uma área planejada especialmente para crianças e jogadores que queiram apenas se divertir. É um local em que crianças e iniciantes de todas as idades podem brincar um pouco com tudo que o Chessmaster tem a oferecer sem ter de entrar em qualquer outra área.

Para jogar, basta usar o menu **Fun/Play**. Como você pode ver, a área de Diversão tem uma interface especial.

1. O Chess Coach (Instrutor de Xadrez)

Para exibir as dicas correspondentes, clique em qualquer caixa. Para uma explicação detalhada do Instrutor de Xadrez, consulte a seção Instrutor de Xadrez em Jogando Contra a IA (página 18).

2. A Barra de Navegação

Para expandir a barra, clique na seta horizontal; as opções disponíveis são Play (Jogo), Puzzles (Quebra-cabeças) e Learn Basics (Aprenda o Básico). Para navegar pelas outras áreas do Chessmaster, clique na seta vertical.

Cuidado: Se você sair da área de Diversão, a interface irá voltar ao layout clássico.

3. O Status do Jogo

Esta versão simplificada exibe a imagem e nome do oponente além do tempo restante.

4. O Tabuleiro de Xadrez

O tabuleiro padrão da área de diversão é animado. Para mover uma peça, clique nela e, depois, na casa desejada. Para girar o tabuleiro, use as teclas para a esquerda e para a direita. Para mudar o tamanho dele, use a roda do mouse ou as teclas Page Up/ Page Down. Para movê-lo, segure-o e arraste-o pela borda. Para incliná-lo, use as teclas seta para cima e para baixo.

5. A Barra de Atalhos

Os três ícones são: New Game (Novo Jogo), Hint (Dica) e Take Back Move (Retroceder Movimento).

Para jogar uma partida de xadrez, clique no peão vermelho da barra de atalhos.

Consulte a seção Configurando o Jogo (página 21) para mais detalhes sobre como configurar o seu jogo.

Para pedir uma dica, clique no ponto de exclamação na barra de atalhos.

Para obter a explicação completa da ferramenta de dicas, veja a seção

Obtendo Conselho (página 25).

Para voltar o seu último movimento, clique no peão amarelo na barra de atalhos.

Para mudar o conjunto de xadrez, clique com o botão direito do mouse e escolha no menu o comando Preferences/Change Chess Set.

Para aprender os fundamentos do xadrez, use o ícone livros na barra de navegação. Para uma descrição detalhada de como executar os tutoriais e resolver os exercícios, leia a seção Aprendendo a Jogar (página 12).

Para voltar da área Learn (Aprendizado) para a Área Play (Jogo), use o ícone tabuleiro na barra de navegação.

Para jogar um quebra-cabeça, use o ícone tabuleiro e peças na barra de navegação. Para detalhes de como resolver quebra-cabeças, consulte a seção Resolvendo Quebra-cabeças (página 16).

TECLAS DE ATALHO DO CHESSMASTER®: GRANDMASTER EDITION

AÇÕES COMUNS

Pausa: CTRL+P

Ajuda: F1

Sair: ALT+F4

Alterna entre 2D e 3D: Ctrl+F10

Sala de Treino: Ctrl + K – Modo com Ajuda

WINDOWS

Barra de Atalhos: CTRL+1

Status do Jogo: CTRL+2

Anotações: CTRL+3

Peças Capturadas: CTRL+4

Barra de Navegação: CTRL+7

ESCONDER / EXIBIR

Windows: CTRL+TAB

TRAINING MODE - ACTIONS

Iniciar Jogo Rapidamente: CTRL+Q

Novo Jogo: CTRL+N

Salvar Jogo: CTRL+S

Carregar Jogo: CTRL+L

Retroceder Movimento: CTRL+T

Mostrar Movimento de Novo: CTRL+R

Forçar Movimento: CTRL+F

Despertar: CTRL+W

MODO TREINAMENTO - MENTOR

Dica Rápida: CTRL+H

Conselho: CTRL+A

Instrutor de Xadrez: CTRL+C

Ocultar/Exibir Dicas do Instrutor de Xadrez:
BARRA DE ESPAÇO

Ocultar/Exibir Dicas do Instrutor de Xadrez para Oponente: TAB

ONLINE

Arranjar Jogo: CTRL+G

Sala de Bate-Papo: CTRL+L

Bate-papo no Jogo: CTRL+H

COMPETIÇÃO

Lista: CTRL+M

Lista do Jogador: CTRL+Y

Site na Web: CTRL+W

Mensagens Off-line: CTRL+O

Sala Online: Ctrl+A - Criar Jogo Por
Correspondência

**Sala de Jogo em Lan & Sala de Jogo na
Internet Janela de Bolso:** Ctrl + 8

MINIJOGOS:

Criar Minijogo: Ctrl + C

Barra de Atalhos: Ctrl+1

Painel de Informações do Minijogo: Ctrl+2

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

IMPORTANTE:

LEIA ATENTAMENTE ANTES DE ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS)

AO ABRIR ESTA(S) EMBALAGEM(NS), INSTALAR, COPIAR OU, DE ALGUMA FORMA USAR O(S) SOFTWARE(S) NELA(S) CONTIDO(S), VOCÊ ESTARÁ AUTOMATICAMENTE CONSENTINDO EM SE SUJEITAR AOS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL” ABAIXO.

SE VOCÊ NÃO CONCORDAR COM OS TERMOS E CONDIÇÕES DO “CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL”, DEVOLVA IMEDIATAMENTE A(S) EMBALAGEM(NS) LACRADA(S), JUNTAMENTE COM TODOS OS ITENS QUE A(S) ACOMPANHAM AO LOCAL EM QUE VOCÊ AS ADQUIRIU, PARA OBTER REEMBOLSO INTEGRAL.

CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

SOFTWARE: Chessmaster 11ª Edição - Grandmaster Edition

Este Contrato de Licença para Usuário Final (doravante denominado “Licença”) é celebrado entre você (pessoa física ou jurídica) e a SYNERGEX DO BRASIL (doravante denominada “SYNERGEX”) para o(s) software(s) interativo(s) acima indicado(s) e inclui todas as respectivas mídias, os materiais impressos e demais documentação disponibilizada de forma eletrônica ou “on line” que o(s) acompanhe(m) (doravante conjuntamente denominado “SOFTWARE”).

1. Outorga da Licença. O SOFTWARE é licenciado e não vendido. A SYNERGEX outorga a você o direito não-exclusivo e intransferível de instalar e usar uma cópia do SOFTWARE em um único computador. O SOFTWARE será considerado “em uso” ao ser carregado na memória temporária ou permanente do computador.

2. Direitos Autorais. O SOFTWARE (incluindo todas e quaisquer imagens, fotografias, animações, vídeos, áudios, músicas, textos e documentação técnica nele contido) constitui propriedade da SYNERGEX e está protegido por

leis e tratados internacionais relativos a propriedade intelectual e legislação nacional aplicável. Você não poderá copiar ou reproduzir total ou parcialmente o SOFTWARE, sendo-lhe permitido tão somente: (i) fazer uma única cópia do SOFTWARE exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo; ou, alternativamente, (ii) transferir o SOFTWARE para um único disco rígido, desde que você mantenha a cópia original exclusivamente para fins de salvaguarda e arquivo.

3. Limitações de Uso. Você não poderá fazer engenharia reversa, descompilar, desmontar, modificar, traduzir e/ou criar ou desenvolver obras derivativas do SOFTWARE. Você não poderá alugar, vender, sublicenciar nem emprestar o SOFTWARE. O SOFTWARE é licenciado como um produto único. Seus componentes não podem ser separados para fins de utilização em mais de um computador. Todavia, você pode transferir permanentemente todos os direitos sob esta Licença, contanto que: (i) você não retenha nenhuma cópia do SOFTWARE, (ii) transfira o SOFTWARE todo (inclusive todos os materiais fornecidos com o mesmo) e (iii) o destinatário concorde com os termos desta Licença.

4. Garantia. A SYNERGEX garante que, durante um prazo de 90 (noventa) dias contado da data de recebimento do SOFTWARE, desde que não modificado por você e usado conforme as instruções, o SOFTWARE terá um desempenho substancialmente de acordo com os materiais escritos que o acompanham e que a mídia estará livre de defeitos.

4.1. Caso o desempenho do SOFTWARE não corresponda aos termos da garantia acima, a única responsabilidade da SYNERGEX e seus distribuidores, bem assim seu único direito nesse tocante, a critério exclusivo da SYNERGEX, será (i) a devolução do preço pago pelo SOFTWARE; ou, alternativamente, (ii) o conserto ou substituição do SOFTWARE desconforme, desde que seja devolvido à SYNERGEX ou seus distribuidores na vigência do período de garantia, acompanhado da respectiva Nota Fiscal. A garantia acima será considerada nula, a critério exclusivo da SYNERGEX, se a desconformidade do SOFTWARE resultar de modificação, acidente, abuso ou utilização inadequada. Qualquer SOFTWARE substituído será garantido pelo restante do prazo original da garantia ou por trinta (30) dias, o que

for maior.

4.2. Exceto se diversamente especificado nesta Licença e na medida do máximo permitido por lei, a SYNERGEX e seus distribuidores não outorgam qualquer outra garantia, oral ou escrita, expressa ou implícita (incluindo, mas não se limitando a, garantias implícitas de comercialização, adequação a um fim específico, titularidade e não infração de direitos).

5. Responsabilidade. Você reconhece e consente que a SYNERGEX e/ou seus distribuidores não se responsabilizam por nenhum dano (incluindo, sem limitações, dano especial, incidental, consequencial ou indireto, lucros cessantes e perda de informações) ou qualquer outro prejuízo pecuniário decorrente do uso ou da impossibilidade de usar o SOFTWARE. Ademais, a responsabilidade total da SYNERGEX e/ou seus distribuidores sob esta Licença é limitada à quantia que foi, de fato, paga por você pelo SOFTWARE. Você reconhece e aceita que as limitações de responsabilidade aqui estabelecidas foram essenciais na determinação do preço pago por você pelo SOFTWARE.

6. Rescisão. Caso você viole qualquer disposição desta Licença, a SYNERGEX poderá rescindir imediatamente esta Licença, sem prejuízo de nenhum outro direito da SYNERGEX e/ou seus distribuidores. Se a Licença for rescindida, você deverá devolver o SOFTWARE à SYNERGEX ou a qualquer terceiro por esta indicado ou, mediante solicitação da SYNERGEX, destruir todas as cópias do SOFTWARE.

7. Lei aplicável e solução de conflitos. Esta Licença é regida pelas leis da República Federativa do Brasil. As partes elegem o foro central da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas à Licença, com renúncia expressa a qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

8. Registro. Esta Licença está registrada junto ao Cartório de Registro de Imóveis, Títulos e Documentos e Civil de Pessoas Jurídicas da Comarca de Barueri, sob o número **455.972**.

SUPOORTE TÉCNICO

A Synergex do Brasil oferece suporte via e-mail. Qualquer dúvida ou sugestão favor entrar em contato com o e-mail abaixo.



CRÉDITOS

Diretor Geral

Gerente de Produto

Tradução

Localização e Criação Adicional

Glauco D'Alessandro Bueno

João Gabriel Albani

Quoted

OFÍCIO:DESIGN

www.oficiodesign.com

SYNERGEX DO BRASIL DISTRIBUIÇÃO E LOGÍSTICA LTDA.

CNPJ: 08.871.344/0001-88

AV. PIRACEMA, 1411 MÓDULO 06

06460-030 BARUERI SP

