

ISC - International Scrabble Club

COME ISCRIVERSI ED INSTALLARE L'INTERFACCIA

I passi da fare per poter giocare sono:

1. Andare su www.isc.ro/download_it.html (oppure www.isc.ro e cliccare la bandiera italiana)
2. Registrarsi, cliccando Registra e quindi inserendo alias (identificativo) e password (e, volendo, anche un indirizzo di posta elettronica); l'alias è pubblico e identifica univocamente l'iscritto; l'iscrizione è gratuita, non sembra esserci alcuna controindicazione (pagando una quota si può giocare e farsi analizzare le partite dai computer); si tenga presente che la password, una volta scelta, non può più essere modificata.
3. Scaricare un programma di interfaccia grafico, wordbiz, cliccando (una volta tornati sulla pagina www.isc.ro/download_it.html) Download (1.140KB).
4. Chiudere tutte le applicazioni.
5. Eseguire wordbiz, che si installerà sul vostro pc.
6. Riavviare il computer; sul desktop apparirà una nuova icona, WordBiz; con un doppio clic, apparirà una finestra in cui sono chieste lingua, alias e password; ricordandosele ed essendo connessi a internet, è possibile entrare in ISC.

COSA SI VEDE

Lo schermo, una volta entrati in ISC, è così suddiviso:

- a. in alto, una striscia orizzontale con un menu di comandi a tendina (File Partita Informazioni Opzioni Finestra Aiuto).
- b. nella metà sinistra dello schermo, un tabellone 15x15, con in più uno spazio di 7 quadratini a mo' di leggio.
- c. nella metà destra, uno spazio dove si visualizzano i messaggi del server e degli altri iscritti collegati; in alto ci sono tre pulsanti, in basso una riga in cui è possibile scrivere dei comandi.

COSA FARE PER POTER GIOCARE E COMUNICARE (NELLA LINGUA DESIDERATA)

È utile porre immediatamente mano al menu Opzioni → Modifica opzioni di gioco, per dichiarare le vostre preferenze, in particolare le prime due (tempo iniziale e tempo supplementare), relative al tempo di riflessione con cui si preferisce giocare (un tempo "medio" può essere 20 e 0, cioè 20 minuti, oppure 5 e 1, cioè cinque minuti più un minuto supplementare per ogni mossa giocata), e, in fondo, la modalità di contestazione che può essere:

- 1) *Void* (la più utilizzata). Il computer inibisce la possibilità di scrivere parole illegali (ne consegue che in tal caso la contestazione in realtà non è possibile) e nel corso della partita è possibile utilizzare il comando *check*.
- 2) *Double*. Il giocatore che contesta una parola esistente e quello che subisce la contestazione di una parola inesistente subiscono la perdita del turno.
- 3) *5-Points*. Contestare una parola esistente e subire la contestazione di una parola inesistente comporta una decurtazione di 5 punti sul punteggio.
- 4) *Single*. Contestare una parola esistente e subire la contestazione di una parola inesistente non costa nulla.

Il canale di chat predefinito (i giocatori italiani comunicano sul 17), ed il dizionario (ZINGA è il dizionario italiano, twl98 quello nord-americano, sowpods quello inglese-internazionale, ods quello francese, loc2000 quello rumeno, swl quello olandese, multi quello multilingua).

È anche utile porre mano al menu Opzioni → Modifica filtro in cui si dichiara quali sfide si intendono prendere in considerazione e quali rigettare automaticamente; settando solo Zinga/Italian si visualizzano solo le proposte di gioco in italiano, rifiutando automaticamente quelle in altre lingue.

Note:

Gestione del tempo: se in una partita si finisce il tempo, viene dato un minuto di bonus al prezzo di 10 punti; se un giocatore esaurisce anche questo ha perso.

Dizionari: i dizionari sono quelli ufficiali delle federazioni scrabblistiche, ad eccezione dell'italiano, dell'olandese e (ovviamente) del multilingua. Il multilingua è un dizionario che contiene le parole di non più di 9 lettere degli altri dizionari; frequenza e valore delle lettere sono valutati in base alla frequenza delle lettere in tale dizionario.

Canale di chat: per quanto riguarda il canale di chat, iscrivendovi (tramite il comando "channel +" descritto più in basso) siete abilitati al canale (17) utilizzato dai giocatori italiani per comunicare "in gruppo" tra loro, e a Paro (#7), il canale di solo ascolto con cui il computer comunica coi giocatori partecipanti al duplicato.

Preferenze: quelle indicate sono le vostre preferenze, cioè il modo in cui si gioca se un giocatore accetta una vostra sfida (se accettate sfide altrui, giocate con le modalità proposte dal vostro avversario).

LA PARTE DESTRA (COMANDI PRINCIPALI)

La parte destra dello schermo serve a leggere i messaggi, e a "guardarsi intorno"; la striscia in basso serve a "fare cose"; le principali sono:

play [nome] Digitando "play pippo" accettate la sfida che ha lanciato pippo; un modo più intuitivo di vedere con chi si può giocare e accettare le sfide consiste nello schiacciare (in alto a destra) il bottone Grafico Richieste; appariranno dei puntini colorati disposti nello spazio delimitato da due semiassi; ogni puntino rappresenta un giocatore disposto a giocare nella vostra lingua; più a destra è il puntino, più alto è il tempo di riflessione proposto; più in alto è il puntino, più dovrebbe essere forte il giocatore; cliccando col pulsante destro del mouse su un puntino, si ottengono informazioni sull'identità del giocatore associato; cliccando col sinistro, si accetta la sfida.

seek Digitando seek (o schiacciando l'equivalente bottone in basso a sinistra) ci si dichiara disposti a giocare, alle condizioni che avete settato nelle opzioni.

check [parola] Consente di verificare se una (o più) parole sono presenti nel dizionario. Questo comando è utilizzabile a partita in corso solo se si gioca in modalità *void*.

djoin Per entrare nel duplicato in corso (nella propria lingua); i duplicati sono condotti in automatico a ciclo continuo.

dleave Per lasciare il duplicato e rientrare nella modalità standard.

channel +[numero] Digitando "channel +17" vi iscrivetevi al canale di chat numero 17; è possibile registrarsi a più canali di chat contemporaneamente.

channel -[numero] Digitando "channel -17" si annulla l'iscrizione al canale di chat numero 17.

help [comando] Digitando "help channel" appare un messaggio di aiuto relativo al comando channel; digitando "help help" appare un help relativo al comando help; con help commands viene visualizzato l'elenco dei comandi.

match [nome] Digitando "match pippo" si propone una sfida esclusivamente al giocatore pippo.

tell [nome] Digitando "tell pippo ciao" apparirà, sulla parte destra dello schermo di pippo, se collegato, la scritta X> ciao, dove X è il vostro nome.

tell [numero] Digitando "tell 17 ciao" si salutano tutti coloro che sono collegati sul canale 17.

who Digitando “who” appare l’elenco degli identificativi delle persone collegate; il colore della scritta indica la nazionalità (gli italiani sono in blu elettrico). Viene anche indicato se il giocatore è “libero” (nessun simbolo), se sta giocando (*), se sta esaminando una partita (^), se è in realtà un computer (C) ecc. Digitando “who i” compare l’elenco dei giocatori italiani connessi. Cliccando col pulsante destro sull’identificativo, è possibile inserirlo nella lista degli “amici”; cliccando il pulsante Amici, in alto, è possibile ottenere una serie di opzioni (l’accesso alla sfida, la scheda (finger) dell’avversario, la chat privata ed altro).

LA PARTE SINISTRA (COME GIOCARE)

Una volta iniziata la partita, l’attenzione si focalizza sul tabellone; il gioco è molto intuitivo; basta trascinare, usando il mouse, le tessere dal leggio alla posizione desiderata col mouse, e confermare la mossa (pulsante in basso a sinistra); finché non si pigia quel tasto è lecito cambiare mossa; è possibile, in alternativa, posizionare la freccetta nella casella iniziale della parola, direzionandola, e digitare le lettere sulla tastiera, cliccando INVIO per confermare. È anche possibile contestare (se non si gioca in modalità *void*) la mossa precedente dell’avversario (pulsante challenge), passare (pass) o cambiare lettere (decidendo quali). Nella parte alta dello schermo sono indicati punteggio e tempo a disposizione residuo di entrambi i giocatori.

NORME DI COMPORTAMENTO

È considerato molto scorretto utilizzare, durante il gioco, ausili informatici tipo anagrammatori; non vi sono invece indicazioni riguardo alla possibilità di consultare elenchi di parole in maniera “manuale”. Digitando “help fairplay” è possibile leggere (in inglese) quali siano le norme di comportamento alle quali attenersi. Chi vuol sottoscrivere l’impegno a rispettare tali norme, può cliccare su “setfairplay”. Da notare che sul sito sono disponibili gli elenchi delle parole di 2, 3 e 4 lettere per tutte le lingue supportate.

Documento scritto da Devan Maggi, revisionato da Margherita Singuaroli