81 Dojo - Guida introduttiva

A cura di Andrea D.

Descrizione 1

Iscrizione 3

Login 6

Schermata del dojo 7
- Lista utenti 7
- Utenti in attesa 7
- Chat 8
- Partite in corso 8
- Creare una nuova partita 8
- Impostazioni 9

Schermata di gioco 10
- Board 10
- Osservatori 10
- Mosse 10
- Sente / Gote 10
- Chat 11
- Menu superiore 11

Descrizione

81Dojo.com è uno dei principali siti web dove si può giocare a shogi e ad alcune delle sue varianti. Questo sito è disponibile anche come app per telefono, ma questa guida si concentrerà su come utilizzare la versione web di questa applicazione, in quanto è decisamente più facile da usare.

Questa guida è indirizzata principalmente a chi non ha esperienza nell'uso di questa applicazione, e quindi non si addentrerà a spiegare funzionalità come il WebSystem, le Dojo-Miles o altri aspetti più avanzati. In compenso, una volta seguita questa guida, sarete pronti a poter giocare e divertirvi con questo bel gioco: lo shogi.

Per quanto riguarda l'iscrizione al sito, potete andare su questo link diretto, ma vi consigliamo di seguire la guida in modo da prendere familiarità con le varie schermate del sito.

Iscrizione

Per iscrivervi a 81dojo, aprite la pagina principale. La prima schermata vi permetterà di scegliere la lingua del sito. Purtroppo attualmente (01/11/2021) né il sito né l'app sono disponibili in italiano, quindi si dovrà per forza utilizzare la lingua inglese:

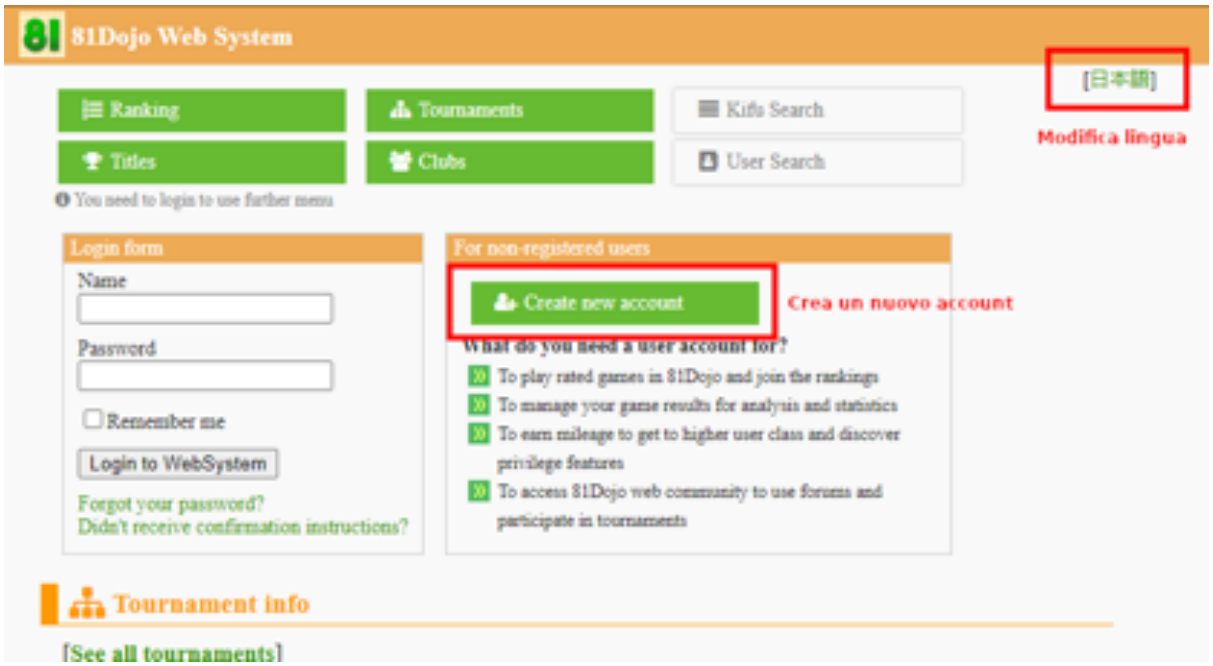
Premete sulla bandiera del Regno Unito, e vi ritroverete ora nella schermata iniziale del sito di 81dojo. In fondo a questa pagina, vedrete la scritta "To register a new account, go to the WebSystem".

Il *WebSystem* è una sezione di 81dojo che gestisce in modo approfondito gli utenti, i gruppi e la creazione di tornei. Comprende anche la possibilità di ricercare degli utenti o delle partite specifiche, e visualizzare statistiche avanzate sugli utenti.

Attenzione: fare ricerche su questo sito costerà delle D-Miles. Le D-Miles (Dojo Miles) sono come una "moneta virtuale" che si ottiene giocando online o anche solo collegandosi regolarmente. Avere molte D-Miles permette di accedere ad alcune funzionalità in più, ma niente che comprometta la possibilità di giocare e di usare il sito.

Premete quindi sul link al WebSystem (evidenziato in rosso):

Premendo sul link, si aprirà una pagina interamente in giapponese, ma possiamo impostare la lingua inglese in alto a destra, premendo sul link “English” fra parentesi quadre. Dopodiché per iscriverci possiamo premere sul pulsante “Create new account”:



Ora ci verrà presentata una form d'iscrizione molto simile a quelle che si possono trovare negli altri siti. Inseriamo il nome utente, un'email, lo stato dal quale ci stiamo collegando, il ranking e una password.

Per il ranking, se siete proprio alle prime armi, è consigliabile partire da 9 kyu (come indicato nella tendina di selezione del ranking).

Una volta premuto sul pulsante "Sign up", vi verrà inviata un'email di conferma simile a questa:

In questa email, premiamo sul link "Confirm my account". Verrà aperta una schermata del WebSystem dove dovremo fare login per confermare l'email automaticamente. A questo punto, il nostro utente sarà attivo e potremo entrare nel dojo e iniziare una partita.

Login

Per entrare nel dojo, ritorniamo nella [pagina inglese di 81dojo](). Premiamo sull'immagine con su scritto "Entrance"

Verrà aperta un'altra pagina, che è la schermata di login all'app. Inseriamo il nostro nome utente e la password, e premiamo su "Login".
A questo punto, ci ritroveremo nella schermata del dojo.

Schermata del dojo

Lista utenti

Questa lista mostra tutti gli utenti connessi attualmente al server. Se ci sono parecchi giocatori collegati, verranno divisi in pagine. L'ordinamento predefinito è da chi ha il rating maggiore a chi ha il rating minore, ma si può modificare premendo sul nome della colonna.

Se facciamo doppio click su un giocatore, possiamo avere qualche informazione in più sull'utente e possiamo iniziare una chat oppure chiedergli se vuole accettare la nostra sfida (nel caso stessimo attendendo un avversario per una partita).

Utenti in attesa

Questa lista mostra tutti i giocatori che sono in attesa di un avversario per una partita. Le colonne mostrano il giocatore, il suo rating, il tipo di partita e il tempo di gioco.

> Le partite si dividono in ***rated*** e ***unrated***. Le partite ***rated*** modificheranno il tuo punteggio (rating), alzandolo se vinci e abbassandolo se perdi. All'inizio, vedrai un'asterisco vicino al tuo punteggio: questo significa che non è ancora stato definito. Dopo 5 partite ***rated*** il tuo punteggio verrà definito e potrai partecipare ai tornei.

Facendo doppio click sulla partita che vuoi giocare, ti si aprirà la finestra dell'utente che la ha proposta. Premendo su "Challange", chiederai all'utente se vuole giocare con te. Se l'utente accetta, verrai catapultato direttamente nella schermata di gioco.

Chat

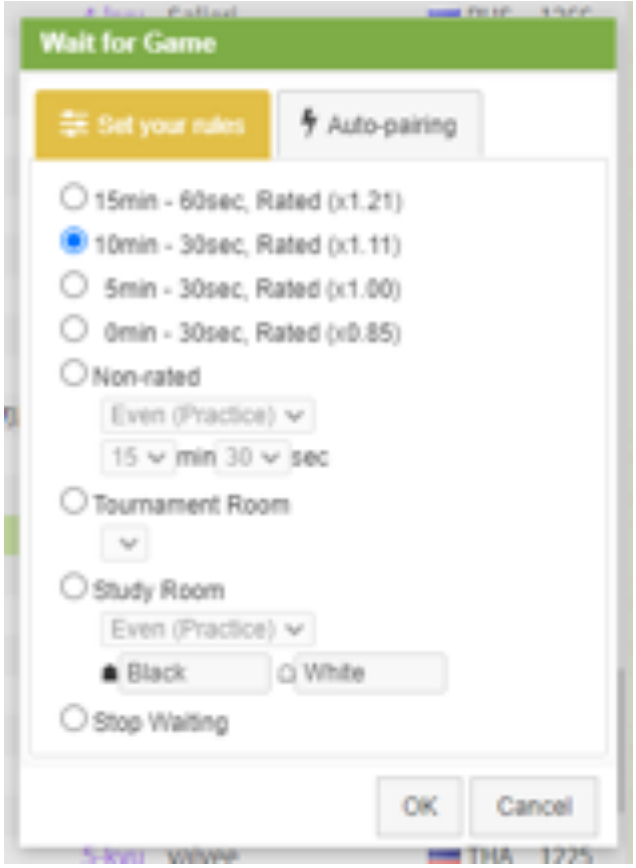
Semplicemente una chat globale dove gli utenti possono scriversi e dove vengono indicate alcune informazioni come chi si collega o chi sale di “livello”, passando ad un altro kyu o dan.

Partite in corso

Qui c’è l’elenco delle partite attualmente in corso. Facendo doppio click sulla partita, entrerai nella schermata di gioco e potrai osservare i giocatori mentre stanno giocando. La colonna “Opng” include l’apertura della partita. E’ scritto in giapponese, ma se passate col mouse sopra il termine vi verrà mostrata la traduzione in inglese.

Creare una nuova partita

Per creare una nuova partita, premete sul pulsante “Wait for Game” nel menu in alto nella schermata. Vi verrà proposta una finestra simile a questa:

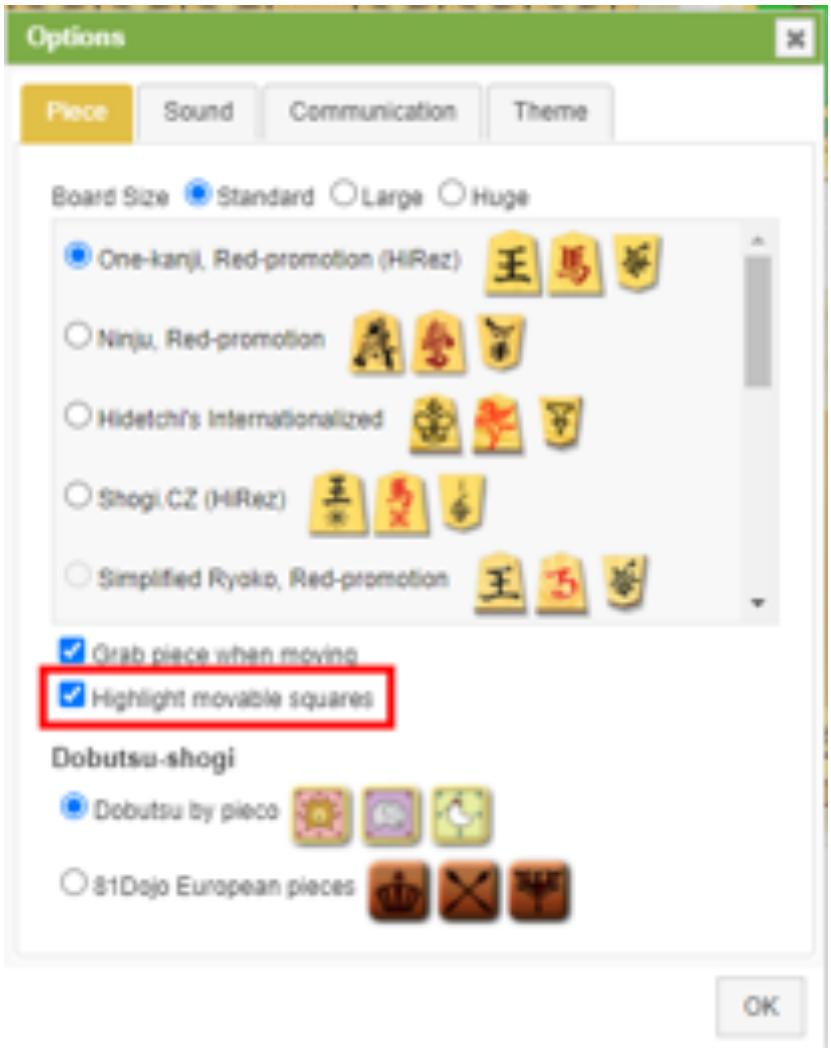


Qui potete selezionare il tipo di partita. Se invece siete già in attesa di un avversario, potete aprire questa finestra e selezionare “Stop Waiting” per smettere di attendere. Una volta selezionata l’opzione desiderata, potete confermare premendo il pulsante “OK”.

Impostazioni

Ci sono parecchie impostazioni disponibili, premendo sul pulsante con l'icona di un ingranaggio nel menu in alto nella finestra. Un'opzione molto utile per i principianti è quella di **visualizzare le mosse legali** dei pezzi. Aprite le impostazioni e selezionate l'opzione "Highlight movable squares".

Attenzione: 81dojo non vi impedirà di fare alcune mosse illegali, come il *nifu* (paracutare un pedone su una colonna dove ce n'è già uno) o muovere un pezzo mentre il re è sotto attacco. Se avete l'opzione indicata sopra attiva, queste mosse **vi verranno presentate comunque!** State sempre molto attenti, perché una mossa illegale vi farà perdere immediatamente la partita.



Schermata di gioco

Board

Questa è la parte più importante della schermata: la scacchiera dove potrete effettuare i movimenti. Per muovere un pezzo, cliccateci su e rilasciatelo cliccando nella cella desiderata. Per paracadutare un pezzo potete fare la stessa cosa, selezionandolo dal riquadro sulla destra della scacchiera.
Se al posto di cliccarci su, si prova a trascinare il pezzo, verrà invece disegnata una freccia.

Osservatori

Qui verranno elencati tutti i giocatori che stanno osservando la partita

Mosse

Questo è l'elenco delle mosse. Cliccando su una mossa la scacchiera verrà riportata a quel punto della partita. Possiamo andare avanti e indietro nelle mosse anche con i pulsanti presenti appena sopra all'elenco.

Sente / Gote

Questi sono i giocatori. In realtà, ad essere visualizzato in alto a destra sarete voi (nel caso sia una vostra partita) o il Sente (nel caso stiate osservando una partita). Riconoscerete chi è sente e chi gote in base al colore dell'icona del pezzo di shogi presente sulla sinistra del nome. Se è nera, il giocatore è il sente, altrimenti è il gote.

Chat

Una semplice chat dove i giocatori possono scambiarsi opinioni. Anche chi osserva può scrivere in questa chat.

All'inizio della partita, è buona educazione dire "Yoroshiku Onegaishimasu" al proprio avversario. Puoi farlo in una sola mossa premendo sul tasto "Greet" (a destra di dove scrivi i messaggi della chat) appena inizi una partita.

Menu superiore

Nel menu superiore troviamo, da sinistra a destra, i seguenti tasti:

- **Resign:** Vi permette di arrendervi. Generalmente, nello shogi la partita non si ferma allo scacco matto, ma quando il giocatore perdente si arrende, dicendo la tradizionale parola: "Makemashita".
- **Calcolatrice:** Questo serve per calcolare il valore dei pezzi per valutare se è presente l'impasse (una specie di patta).
- **Inverti scacchiera**
- **Cancella le freccie**
- **Cedi l'incarico di host dell'analisi:** L'host dell'analisi è il giocatore che, durante l'analisi post partita, fa le mosse che tutti gli altri visualizzeranno sulla scacchiera.
- **+1:** Proponi una rivincita.
- **Position:** Apre un sottomenu che permette di compiere alcune azioni collegate alla posizione attualmente presente sulla scacchiera (per esempio, condividerla sui social)
- **Kifu:** Apre un sottomenu che permette di compiere alcune azioni collegate al kifu della partita. Utile è l'opzione "Download KIF file", che vi permette di salvare sul vostro pc la partita in corso sottoforma di file .kif.
- **Impostazioni:** Sono le stesse che si trovano anche nella schermata del dojo.
- **Visualizza temporaneamente il dojo:** Mostra temporaneamente la schermata del dojo, lasciando la possibilità di tornare velocemente alla partita.
- **Esci:** Ritorna alla schermata del dojo.