DESIGNER

MACH III MASTER

Manuel d'utilisation

Modèle 6113

Sommaire

Page

Introduction..... 1

CHAPITRE 1:OPERATIONS DE BASE

1.1 Installation et remplacement des piles..... 3
1.2 Piles usagées..... 4
1.3 Transformateur..... 4
1.4 Description de l'échiquier..... 4
1.5 Mise en marche..... 8
1.6 La notation échiquéenne..... 8
1.7 La partie..... 9
1.8 Le premier coup..... 9
1.9 Mauvais coup accidentel..... 11
1.10 Le coup illégal..... 11
1.11 La prise en passant..... 12
1.12 Le roque..... 12
1.13 La promotion du pion..... 13
1.14 Echec au roi et échec et mat..... 13
1.15 Bibliothèque d'ouvertures..... 14
1.16 Réflexion sur le temps adverse..... 15

CHAPITRE 2: OPTIONS SPECIALES

2.1 Shift..... 15
2.2 Problem..... 16
2.3 Verify..... 20
2.4 Time..... 20
2.5 Option..... 21
2.6 New..... 22
2.7 Level..... 22
2.7.1 Niveaux préprogrammés..... 25
2.7.2 Niveaux de compte à rebours..... 25
2.7.3 Contrôles de temps sélectionnables par l'utilisateur... 26
2.7.4 Niveaux à profondeur fixe..... 31
2.7.5 Niveaux de résolution des problèmes..... 31
2.7.6 Le niveau infini..... 32
2.8 Replay..... 33
2.9 Take back..... 34
2.10 Info..... 35
2.11 Hint..... 35
2.12 Alternate..... 36
2.13 Move..... 37
2.14 Clear..... 38

Page

CHAPITRE 3: LES OPTIONS DE JEU ET D'AFFICHAGE

Introduction au mode de sélection des options..... 39
Options de jeu..... 40
3.1 Mode facile..... 41
3.2 La coupure du son..... 41
3.3 Mode moniteur..... 41
3.4 Les noirs en bas..... 41
3.5 Le changement de couleur avec le coup..... 42
3.6 Toutes les ouvertures..... 42
3.7 Vider l'échiquier..... 42
3.8 Pendule avec compte à rebours..... 43
OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF..... 44
3.9 Affichage du temps du coup..... 46
3.10 Affichage de la profondeur de recherche..... 46
3.11 Affichage de la fonction d'évaluation..... 46
3.12 Affichage du coup en cours de recherche..... 47
3.13 Affichage du premier coup de la variante principale..... 47
3.14 Affichage du second coup de la variante principale..... 48
3.15 Affichage du troisième coup de la variante principale.... 48
3.16 Affichage du quatrième coup de la variante principale.... 48

CHAPITRE QUATRE: ANNONCES DE MAT ET DE NUL

4.1 Echec et mat..... 49
4.2 Nul par pat..... 49
4.3 Nul par la règle des 50 coups 49
4.4 Nul par répétition..... 50

INTRODUCTION

Félicitations d'avoir choisi comme nouveau partenaire aux Echecs le Designer Mach III Master!Fidelity International est extrêmement fier de vous offrir cet ordinateur d'échecs,une machine qui représente un pas de géant dans la technologie actuelle des ordinateurs d'échecs.En juillet 1988,au tournoi mondial Open de Philadelphie,aux Etats-Unis,une page de l'histoire des Echecs fut écrite quand un micro ordinateur d'échecs optint un classement de Maître avec 2265 (américain). Comme propriétaire du même programme qui obtint ce classement de 2265,vous avez maintenant la possibilité de voir par vous-même les connaissances,la force et les astuces que possède un Maître d'échecs.

Cet ordinateur d'échecs est aussi rempli de possibilités diverses!La surface de jeu sensitive permet à l'ordinateur de sentir et de reconnaître chaque coup que vous jouez,et il vous communique ses coups au moyen d'un large écran très clair et de diodes qui font référence aux cases de l'échiquier. Imaginez que vous pouvez observer le processus de pensée de l'ordinateur - voir la ligne de jeu qu'il est en train de considérer,le score qu'il donne dans n'importe quelle position particulière,la profondeur de sa recherche.Combien de fois avez-vous souhaité pouvoir lire dans la pensée de votre adversaire pendant qu'il réfléchissait à son prochain coup - maintenant vous le pouvez!Et pensez simplement -dans ce cas, que vous lisez dans la pensée d'un Maître!

Autre chose -n'ayez pas peur de lui!Bien que votre ordinateur d'échecs ait un classement de Maître,vous n'avez pas à craindre de ne jamais gagner de partie.Le Master vous permet de régler le niveau de jeu qui vous convient le mieux.Ainsi vous pourrez apprendre à partir de vos fautes lorsque vous jouerez contre le Master à ses niveaux de tournoi,ou vous pourrez vous réjouir de vos propres victoires quand vous jouerez contre votre adversaire électronique à un niveau plus bas!Quoi qu'il en soit,vous pouvez être sûr que le Designer Mach III Master sera le plus superbe ordinateur d'échecs que vous ayez jamais affronté!

Avant de continuer,une note concernant ce mode d'emploi: Quoique vous soyez tenté de vous lancer directement dans l'exploration des caractéristiques spéciales et des options de jeu du Master,nous vous recommandons de vous familiariser

d'abord avec le PREMIER CHAPITRE.Lire d'abord le premier chapitre vous aidera à comprendre comment vous servir de l'ordinateur et comment jouer votre première partie.Après cela, allez voir les autres chapitres pour explorer toutes les autres caractéristiques du Master qui peuvent vous intriguer.

Et maintenant,amusez-vous bien!!

CHAPITRE 1 - OPERATIONS DE BASE

1.1 INSTALLATION ET REMPLACEMENT DES PILES

Pour installer et remplacer les piles:

1. Vérifiez que le transformateur n'est pas branché sur la console.

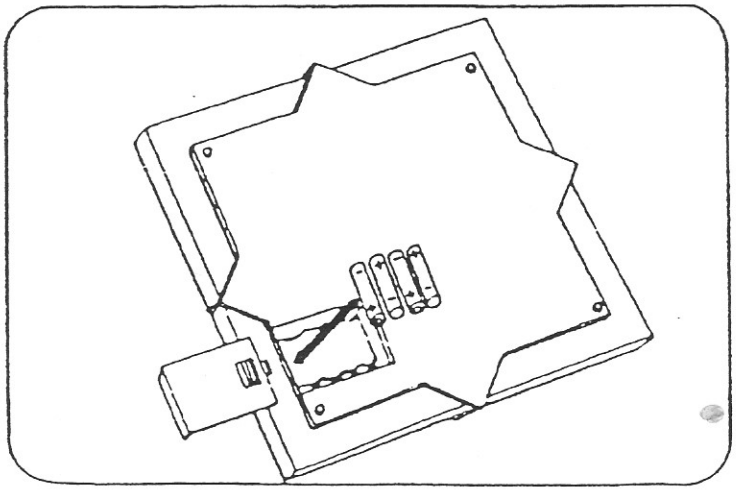
2. Le compartiment des piles se situe sur la face inférieure du jeu. Faîtes glisser le couvercle jusqu'au bout afin d'ouvrir ce compartiment.

3. Enlevez et jetez les anciennes piles.

4. Assurez vous que les bornes électriques du compartiment sont propres.

5. Installez 4 nouvelles piles alkalines type "AA"

6. Replacez le couvercle du compartiment.



1.2 PILES USAGEES

Si l'ordinateur ne répond pas correctement, ou signale des réponses impossibles ou illégales, les piles doivent être usagées, et il est temps de les remplacer.

1.3 TRANSFORMATEUR

Ce jeu d'échecs électronique fonctionne également avec un adaptateur YENO AC DC (3-12 V - 300 mA - polarité inversée) qui est vendu séparément.

Connectez l'adaptateur entre le jeu d'échecs et l'alimentation secteur en vérifiant que l'inverseur est sur la position "+" et que le commutateur est sur la position "9".

1.4 DESCRIPTION DE L'ECHIQUIER

(1) Les diodes électro-luminescentes: une pour chaque chiffre et chaque lettre. L'ordinateur vous indiquera ses coups en allumant deux diodes (une lettre et un chiffre) correspondant à la case de départ, puis à nouveau 2 diodes coorespondant à la case d'arrivée de la pièce à bouger.

(2) LES DIODES DE COULEURS: Utilisées pour indiquer quel camp a le trait (les Blancs -White- ou les Noirs - Black-). Quand c'est à vous de jouer, la DIODE de votre couleur s'allume. Quand c'est à l'ordinateur de jouer, la DIODE de la couleur de l'ordinateur clignote pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir.

(3) LA TOUCHE SHIFT: Cette touche contient une DIODE pour indiquer si oui ou non la fonction Shift (changement de position) est activée. En appuyant à plusieurs reprises sur la touche Shift, la diode Shift s'allume et s'éteint alternativement (en appuyant sur la touche Clear, cela éteint également la diode Shift). Si la DIODE Shift est allumée, les fonctions indiquées au dessus de la touche en rouge pourront être utilisées. Si la DIODE Shift est éteinte, les fonctions indiquées au dessous de la touche, en noir, pourront être utilisées.

5 LA TOUCHE PROBLEME/VERIFY:Quand la DIODE Shift est allumée, appuyez au centre de cette touche pour entrer dans le Mode Problème (utilisé pour mettre des positions de milieu de partie ou des problèmes d'échecs).Quand la DIODE Shift est éteinte,appuyez sur le centre de cette case pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier.

6 TOUCHE TIME/OPTION:Quand la DIODE Shift est allumée,appuyez sur le centre de cette touche pour afficher le temps total utilisé.Quand la DIODE Shift est éteinte,appuyez sur le centre de cette case pour entrer dans le Mode Sélection des Options.

7 LA TOUCHE NEW/LEVEL:Quand la DIODE Shift est allumée, appuyez sur le centre de cette touche pour commencer une Nouvelle Partie.Quand la DIODE Shift est éteinte,appuyez sur le centre de cette touche pour sélectionner et changer les niveaux de jeu.

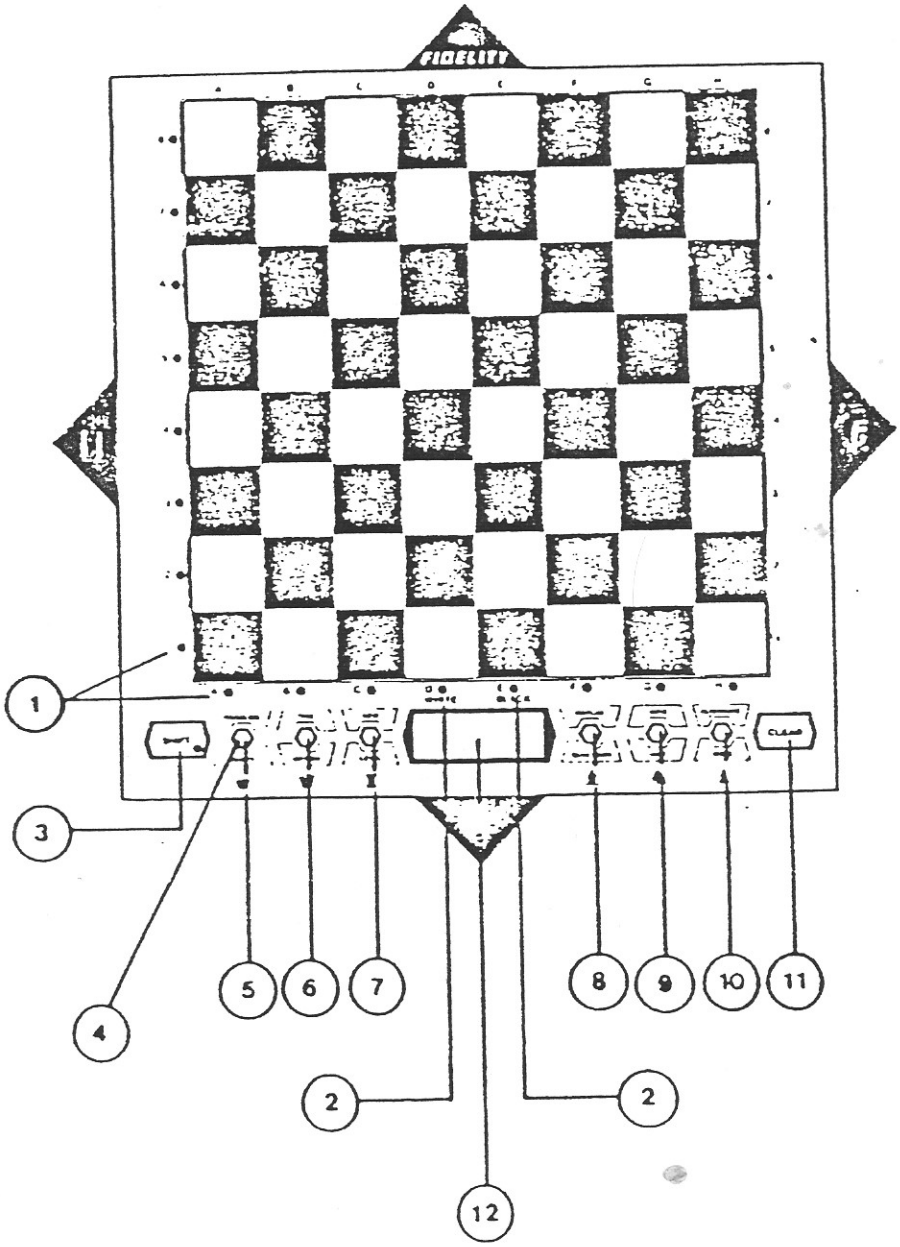
8 TOUCHE REPLAY/TAKE BACK:Quand la DIODE Shift est allumée, appuyez sur le centre de cette touche pour rejouer la dernière partie.Quand la DIODE Shift est éteinte,appuyez sur le centre de cette case pour activer la fonction qui permet d'effectuer un retour en arrière coup par coup.

9 TOUCHE INFO/HINT:Quand la DIODE Shift est allumée,appuyez au centre de cette touche pour afficher les informations sur le dernier coup joué par l'ordinateur.Quand la DIODE Shift est éteinte,appuyez sur le centre de cette touche pour que s'affiche le coup suggéré par l'ordinateur.

10 TOUCHE ALTERNATE/MOVE:Quand la DIODE Shift est allumée, appuyez sur le centre de cette touche pour obtenir de l'ordinateur son "meilleur coup suivant".Quand la DIODE Shift est éteinte,appuyez sur le centre de cette touche pour changer de camp avec l'ordinateur,pour regarder l'ordinateur jouer pour les deux camps,ou pour forcer l'ordinateur à cesser sa réflexion et à jouer son coup.

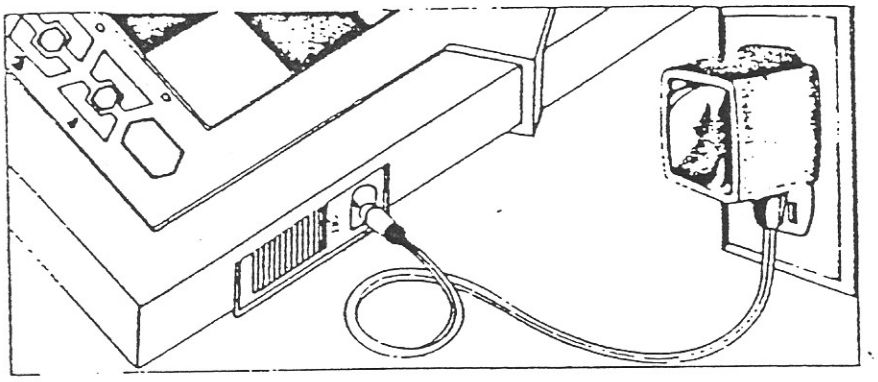
11 TOUCHE CLEAR:Appuyez dessus pour désactiver la touche Shift. Utilisée également pour effacer l'indication d'un coup illégal ou pour effacer les coordonnées d'une case de départ avant d'avoir entré celles de la case d'arrivée. Utilisée pour sortir du Mode Problème,du Mode Verify, du mode Time,du Mode Sélection d'une Option,et après avoir choisi votre niveau de jeu.Utilisée pour vider l'écran après les annonces de mat et de partie nulle par l'ordinateur.

12 ECRAN A CRISTAUX LIQUIDES DE 4 CARACTERES:Utilisé pour afficher une myriade d'informations à votre demande.


FIDELITY
1
2
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

1.5 MISE EN MARCHE

Positionnez l'interrupteur ON/OFF sur la position ON . Pour brancher le transformateur reportez vous au chapitre 1.3. Une nouvelle partie est engagée à chaque fois que l'on branche l'ordinateur ou que l'on appuie sur la touche "NEW GAME".



Une fois l'ordinateur allumé, la console émet une série de 5 bips, puis la diode correspondant aux Blancs s'allume. Ceci vous indique que c'est aux Blancs de jouer et qu'aucune option n'est engagée à ce stade de la partie. Une nouvelle partie s'engage à chaque mise en route de l'ordinateur; éteindre l'ordinateur pour le rallumer équivaut à effacer toutes les positions et options en mémoire.

Quand vous serez davantage familiarisé avec le mode de fonctionnement de l'ordinateur, vous verrez qu'utiliser la fonction REMISE A ZERO COMPLETE (voir Chapitre 2.6) revient exactement au même que de débrancher la machine et de la rebrancher à nouveau, alors qu'utiliser la touche New vous permettra de commencer une nouvelle partie avec toutes les options précédemment sélectionnées.

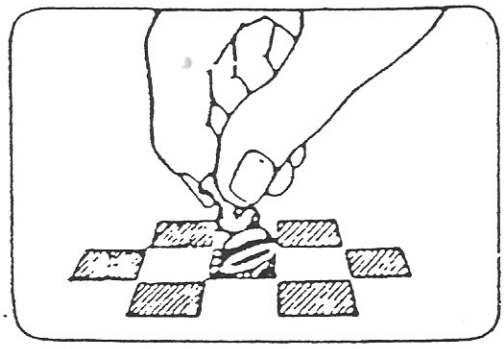
1.6 LA NOTATION ECHIQUEENE

Placez les pièces sur l'échiquier (pièces Blanches en bas et pièces Noires en haut). Chaque case de l'échiquier est indiquée par ses coordonnées selon les règles internationales de la notation échiquéene. Une lettre de l'alphabet désigne les colonnes verticales, et un nombre désigne les rangées horizontales. Quand la partie est sur le point de commencer, le Roi Blanc est sur la case E1, et le Roi Noir en E8.

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

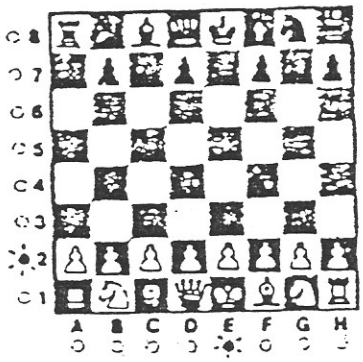
1.7 LA PARTIE

Jouer aux échecs contre l'ordinateur, c'est comme jouer contre un adversaire humain. Vous effectuez votre coup, et l'ordinateur répond en donnant le sien. La seule différence, bien sûr, c'est que vous devez effectuer le coup réel de la pièce sur l'échiquier pour l'odinateur.



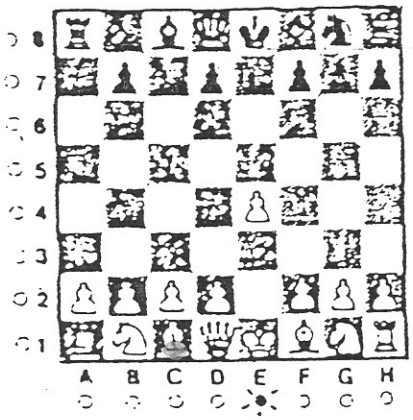
Pour jouer un coup, prendre la pièce désirée, inclinez la, et utilisez l'arête de la pièce pour appuyer doucement sur le centre de la case (voir la figure). Cela indique à l'ordinateur d'où part la pièce qui se déplace. Maintenant déplacez la pièce sur sa case d'arrivée, et appuyez sur le centre de cette case de la même manière. L'ordinateur a maintenant enregistré votre coup complet.

1.8 LE PREMIER COUP

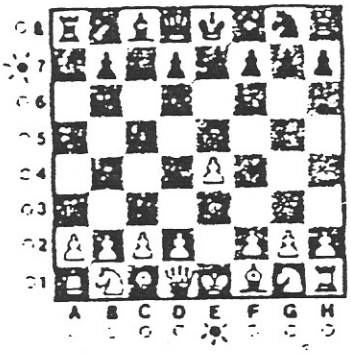


Cet exemple vous aidera à effectuer votre premier coup.
Supposons que vous souhaitiez déplacer le pion Blanc de la case E2 vers la case E4, inclinez d'abord le pion, et appuyez l'arête sur la case E2 (les diodes E et 2 vont s'allumer).

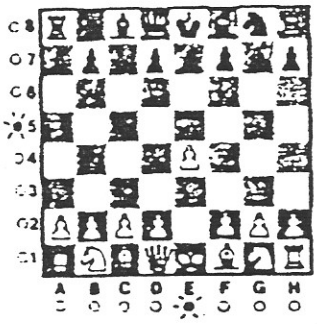
Appuyez ensuite sur la case E4 (les diodes E et 2 s'éteindront). A cet instant, l'ordinateur reconnaîtra le coup que vous avez effectué. Il commencera alors à réfléchir à son coup, (sauf s'il est encore dans la bibliothèque d'ouverture, car dans ce cas il répondra immédiatement).
Pendant que l'ordinateur réfléchit, la diode "BLACK" clignote.



Lorsque l'ordinateur s'est décidé pour un coup, il vous montre ce coup en allumant deux diodes qui permettent de déterminer la case de départ de la pièce qu'il joue.



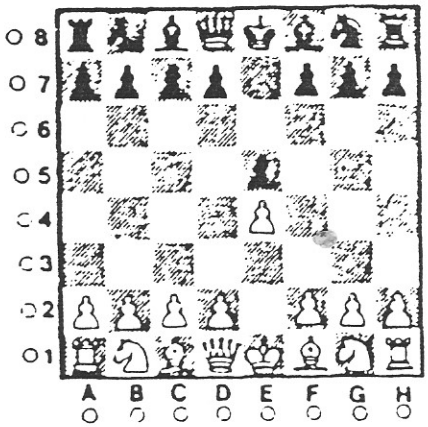
Appuyez sur la pièce ainsi déterminée et les diodes de cette case de départ s'éteindront. Deux autres diodes vous montreront alors la case sur laquelle l'ordinateur a décidé de mettre la pièce.



Déplacez la pièce de l'ordinateur et appuyez-la sur la case d'arrivée demandée par celui-ci. Les diodes de cette case s'éteindront et ce sera à votre tour de jouer.

Pour chaque coup, rappelez vous les trois étapes de base:
Appuyez-Déplacez-Appuyez encore.

Note: Les diodes de la case d'arrivée ne s'allument que pour les mouvements de l'ordinateur afin de vous guider dans les déplacements de ses pièces. Vos case d'arrivée ne sont donc jamais signalées par les diodes.



1.9 MAUVAIS COUP ACCIDENTEL

Si vous appuyez sur une pièce, les diodes de la case où elle se trouve s'allument. Mais, si vous décidez alors de ne pas jouer cette pièce, appuyez simplement sur la touche **CLEAR.**
Si vous changez d'avis après avoir joué entièrement votre coup (autrement dit après avoir appuyé sur les cases de départ et d'arrivée) l'ordinateur a accepté votre coup, et il est déjà en train d'analyser sa réplique. Vous devrez alors utiliser la fonction **TAKE-BACK** (retour en arrière) pour corriger votre faute. Vous pouvez soit attendre que l'ordinateur ait effectué son prochain coup, soit appuyer sur la touche **MOVE** pour forcer l'ordinateur à arrêter son analyse et annoncer son coup. Effectuez le coup de l'ordinateur de la manière habituelle, et appuyez alors sur la touche **TAKE-BACK** Effectuez le retour en arrière de la pièce de l'ordinateur en appuyant sur la case indiquée par les deux diodes allumées. L'ordinateur vous guidera de la même façon qu'il vous guide lorsqu'il joue ses coups. La différence est qu'il allume d'abord les diodes de la case où se trouve la pièce, et ensuite la case où la pièce doit retourner. Lorsque vous avez ainsi effacé le coups de l'ordinateur, appuyez sur la touche **TAKE-BACK** à nouveau et effacez votre coup de la même manière. Vous pouvez maintenant entrer n'importe quel coup de votre choix.

1.10 LE COUP ILLEGAL

L'ordinateur ne vous permettra de jouer que des coups en accord avec les règles du jeu d'échecs. Les coups illégaux ne sont donc pas acceptés. Le **DESIGNER** vous fait savoir que vous avez joué un coup illégal en émettant deux bips et en faisant clignoter les diodes de la case d'arrivée. Plusieurs solutions sont possibles pour effacer cetteerreur:

1. prenez la pièce et appuyez sur une autre case d'arrivée, ou,
2. prenez la pièce, appuyez sur la case de départ et effectuez un autre coup, ou,
3. appuyez sur la touche **CLEAR** pour éteindre les diodes, puis ramenez la pièce à sa case d'origine, vous pouvez alors effectuer un autre coup de votre choix.

Note: La 3ème méthode n'assure pas que la pièce a été replacée sur sa case de départ, l'ordinateur vous laissant le soin de remetre cette

pièce à sa place.

Le bip du mouvement illégal réagira également si:

1. Vous effectuez un coup sans attendre votre tour,

2. Vous appuyez sur la mauvaise case d'arrivée en effectuant le coup de l'ordinateur.

3. Vous appuyez sur une case d'arrivée avant une case de départ.

1.11 LA PRISE EN PASSANT

L'ordinateur prend un pion en passant lorsqu'il considère qu'un tel coup lui est favorable, et il reconnaîtra également ce coup lorsque vous choisirez de l'effectuer.
Lorsqu'il effectue une prise en passant, l'ordinateur indique d'abord le déplacement de son pion de manière habituelle en allumant les diodes de la case de départ . Ensuite il allumera deux diodes pour indiquer la case du pion capturée (qui est également la case d'arrivée). Appuyez seulement sur le pion capturé, retirez le de l'échiquier, et placez le pion de l'ordinateur sur cette case sans rappuyer dessus.

1.12 LE ROQUE

L'ordinateur roque en déplaçant d'abord son Roi , puis sa Tour. Le déplacement du Roi doit être effectué de manière habituelle, en appuyant sur la case de départ puis d'arrivée. On effectue ensuite le mouvement de la Tour de la même manière. Vous pouvez faire roquer votre Roi de la même façon en appuyant sur les cases de départ puis d'arrivée de votre Roi. L'ordinateur comprendra alors que vous désirez roquer, et allumera les diodes pour le déplacement de la Tour pour vous rappeler que vous devez aussi la déplacer. Rappelez-vous que le Roque est un coup de Roi. Si vous essayez de roquer en déplaçant d'abord votre Tour, l'ordinateur enregistrera le déplacement de la Tour et commencera immédiatement à réfléchir. Pour effacer une telle erreur, utilisez la fonction TAKE-BACK.

1.13 LA PROMOTION DU PION

Comme dans une partie d'échecs normale, quand un pion atteint la huitième rangée, il peut être promu en une pièce de plus forte valeur (généralement une Reine ou un Cavalier). Lorsque votre pion atteint la huitième rangée, les diodes de la case clignotent (et l'écran affiche Pr) jusqu'à ce que vous disiez quelle pièce vous choisissez en appuyant sur la touche située près du symbole de la pièce que vous souhaitez. Dès que vous aurez fait votre choix, les diodes de cette case s'éteindront et l'ordinateur commencera à réfléchir à son prochain coup.

Lorsqu'un des pions de l'ordinateur atteint la huitième rangée, la machine évalue la position sur l'échiquier et promeut son pion en la pièce qu'il estime la plus favorable à son camp. Bien que cela se fasse automatiquement, vous pouvez utiliser la vérification de la position pour identifier la pièce de promotion.

1.14 ECHEC AU ROI ET ECHEC ET MAT

A chaque fois qu'un des adversaires est en échec, l'écran affichera en son centre un point là où il ya d'habitude deux points ":" d1 . d5. Si l'ordinateur pense que vous serez bientôt Mat, il affichera n x où "x" représente le nombre de coups avant le Mat. Appuyez sur CLEAR pour le voir prochain mouvement de l'ordinateur. Une fois que l'ordinateur vous a mis Mat, l'écran affiche n . Si vous êtes le vainqueur vous pourrez lire - n à l'écran.

Note: Quand l'ordinateur indique un mat sur l'écran comme il a été décrit ci-dessus, appuyez toujours sur la touche Clear pour vider l'écran.

1.15 BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

Une bibliothèque d'ouvertures est une série de coups caractéristiques qui sont utilisés au début de n'importe quelle partie d'échecs.Si vous avez noté que l'ordinateur semble jouer très vite au début de la partie,c'est parce que le Master contient une bibliotthèque d'ouvertures de plus de 28000 positions d'ouvertures tirées de parties de Grands-Maîtres.Si la position qui se produit sur l'échiquier est dans la bibliothèque de l'ordinateur,il jouera l'une des réponses appropriées dans cette position à partir de la collection de coups et il n'aura pas à réfléchir à ce choix de coup.

L'ordinateur ne jouera normalement que des coups figurant dans sa bibliothèque d'ouvertures de tournoi -c'est-à-dire qu' il ne jouera que ces lignes d'ouvertures qu'il estime être les meilleures.Toutefois,si vous voulez que l'ordinateur sélectionne son coup à partir d'une plus grande variété de lignes d'ouvertures,vous pouvez sélectionner l'Option de Jeu: Toutes les Ouvertures (voir Section 3.6),qui augmente le choix des ouvertures par rapport à la Bibliothèque d'Ouvertures de Tournoi.

Si vous voulez supprimer la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur,vous pouvez le faire en suivant la procédure que voici:

1. Appuyez sur la touche Level,puis appuyez sur l'une des cases correspondant aux niveaux de recherche de mat (n'importe quelle case de la colonne H).
2. Appuyez sur la touche Clear.
3. Appuyez à nouveau sur la touche Level et appuyez sur une case pour sélectionner le niveau de jeu que vous désirez (pour les informations sur les nombreux niveaux de jeu, voir le chapitre 2.7).
4. Appuyez une fois de plus sur la touche Clear.

Après avoir suivi toutes ces étapes,vous aurez effectivement mis hors service la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur. Quand c'est le cas,l'ordinateur n'aura aucune bibliothèque d'ouvertures pour y puiser ses coups,aussi sera-t-il forcé de prendre du temps pour réfléchir afin de déterminer son propre meilleur coup depuis le début de la partie.

1.16 REFLEXION SUR LE TEMPS ADVERSE

Le Master a la capacité de réfléchir sur le temps de son adversaire,une fonction qui augmente la force de jeu à tous les niveaux.Pendant que l'ordinateur réfléchit à son coup,vous pouvez utiliser ce temps pour analyser la position et penser à une réplique au coup que l'ordinateur pourrait jouer.De la même façon, l'ordinateur réfléchit aussi pendant que vous êtes en train de décider quel coup vous allez jouer.L'ordinateur fait cela automatiquement,dès que vous vous mettez à réfléchir à votre coup.

Vous pouvez supprimer la réflexion sur le temps adverse en sélectionnant l'Option Mode Facile (voir Chapitre 3.1).

CHAPITRE 2:OPTIONS SPECIALES

De nombreuses fonctions spéciales du Master sont activées au moyen des touches qui se trouvent des deux côtés de l'écran d'affichage.Chacune de ces touches est décrite en détail dans ce chapitre de votre mode d'emploi.Il faut toujours vous rappeler que,lorsque vous appuyez sur une touche,c'est sur la partie hexagonale de la touche,qui se trouve en son centre,que vous devez effectuer une pression de façon que l'ordinateur puisse enregistrer votre commande correctement.

NOTE IMPORTANTE:Avant de commencer à utiliser les fonctions spéciales du Master,vous devez bien comprendre comment utiliser correctement la touche Shift.Comme la touche Shift est utilisée pour avoir accès aux autres touches,COMMENCEZ PAR LIRE LE CHAPITRE 2.1 AVANT D'ESSAYER D'UTILISER UNE DES TOUCHES DE FONCTIONS.

2.1 SHIFT

La touche Shift est unique,en ce sens que son seul rôle est de vous permettre d'accéder aux autres touches pour sélectionner leurs options spécifiques.Comme sur une machine à écrire,la touche Shift permet d'activer la partie supérieure des touches.Lorsque vous appuyez sur la touche Shift de votre ordinateur,vous pouvez sélectionner les fonctions indiquées en haut des touches (en rouge).La DIODE qui se trouve à l'intérieur de la touche Shift est alors allumée pour l'indiquer.Si la DIODE de la touche Shift est éteinte,ce sont les fonctions inscrites en bas des touches (en marron) qui

peuvent être sélectionnées.

Important:Que la DIODE de la touche Shift soit allumée ou éteinte,appuyez toujours au centre de la touche pour sélectionner la fonction désirée.

Souvenez-vous:

A)Si vous voulez utiliser une fonction indiquée en rouge sur les touches et que la diode Shift est éteinte,vous devez d'abord appuyer sur la touche Shift.

B)Si vous voulez utiliser une fonction indiquée en rouge sur les touches et que la diode Shift est allumée,appuyez simplement sur la touche désirée.

C)Si vous voulez utiliser une fonction indiquée en marron sur les touches et que la diode Shift est allumée,vous devez d'abord appuyer sur la touche Shift.

D)Si vous voulez utiliser une fonction indiquée en marron sur les touches et que la diode Shift est éteinte,appuyez simplement sur la touche désirée.

2.2 PROBLEM (La DIODE SHIFT doit être allumée quand vous utilisez le mode Problème)

En appuyant sur la touche Problem (-Pb- s'affichera sur l'écran),vous entrez dans le mode Problème.Le mode Problème est une fonction qui vous permet de changer la position en cours sur l'échiquier ou d'entrer des positions spéciales sur l'échiquier.Vous pouvez changer la position des pièces sur l'échiquier à n'importe quel moment,avant ou pendant une partie. Ce mode vous permet de retirer ou d'ajouter des pièces,de les changer de place en les faisant passer d'une case à une autre, d'entrer des problèmes pour que l'ordinateur les résolve,ou de commencer (ou de continuer) une partie à partir d'une certaine position.Vous pouvez utiliser cette caractéristique pour modifier le cours de la partie,pour renforcer votre camp ou celui de l'ordinateur,pour ressusciter des pièces prises,ou même pour soustraire votre Roi à un échec et mat imminant. Pour réaliser l'une des opérations que l'on vient de décrire, vous devez entrer dans le mode Problème en appuyant sur la touche Problem.

Pendant l'utilisation du mode **PROBLEM,** les touches de fonction deviennent des touches de sélection des pièces, grâce aux icones situés en-dessous de chaque touche.

Vous pourrez entrer dans le mode **PROBLEM** à tout moment, quand c'est à votre tour de jouer.

Voici un petit exercice qui vous permettra d'apprendre à utiliser le mode **PROBLEM:**

1. Sélectionnez l'option **NEW** (diode *SHIFT* allumée) et placez les pièces sur leur case de départ.

2. Appuyez sur **PROBLEM** (-Pb-) apparaît à l'écran) pour entrer dans le mode **PROBLEM.**

3. Maintenant, appuyez sur la touche située immédiatement au-dessus du symbole du pion. Les diodes **2** et **A** à **H** s'allument pour montrer que les pions Blancs sont sur les cases **A2** à **H2.** En appuyant une autre fois sur cette touche, l'ordinateur vous signalera de la même façon la position des pions Noirs, les diodes **A** à **H** et **7** clignoteront.

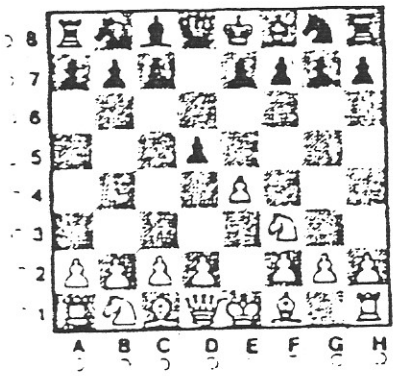
Cet exemple nous permet alors de voir que:

- Une lumière éteinte indique qu'aucune pièce de ce type n'est sur l'échiquier.

- Une diode allumée indique une pièce Blanche.

- Une diode qui clignote indique une pièce Noire.

Avant d'utiliser ce programme pour créer vos propres diagrammes, il vous est conseillé de vous familiariser avec le mode **PROBLEM** en suivant ce petit exercice afin d'obtenir une situation à celle illustrée ci-dessous:



En effectuant ce petit exercice vous avez disposé les pièces comme sur le diagramme précédent, ces positions sont désormais en mémoire dans l'ordinateur.

Si vous voulez changer la couleur qui doit jouer en sortant du Mode Problème (par exemple, la DIODE Black-Noirs- est alumée, indiquant que c'est aux Noirs de jouer, mais vous voulez jouer un coup pour les Blancs), vous devez activer l'option Changement de Couleur avec le Coup (voir Chapitre 3.5).

Note: Si la position que vous voulez enregistrer dans la mémoire de l'ordinateur ne comprend que peu de pièces (par opposition à un échiquier presque plein, comme dans notre exemple), vous voudrez probablement vider l'échiquier de toutes les pièces avant de mettre votre position. Pour ce faire, voir le chapitre 3.7 pour davantage de détails sur l'Option G1, Vider l'Echiquier. Dans des positions compliquées, il est judicieux de vérifier la localisation des pièces après être sorti du Mode Problème. Pour plus de détails sur la vérification des positions, voir le Chapitre 2.3.

1. Répétez les étapes (1) et (2) de l'exemple précédent de manière à obtenir (-Pb-) à l'écran.

2. Appuyez sur la touche immédiatement supérieure à l'icône du pion ♟ de manière à allumer les diodes **2** et **A** à **H**.

3. Appuyez sur la case **E2** à l'aide du pion Blanc qui s'y trouve, (la diode **E** clignote). Appuyez encore sur **E2** et cette diode s'éteint: vous avez effacez le pion Blanc de **E2**.

4. Appuyez à l'aide du pion sur la case **E4:** les diodes **E** et **4** s'allument ce qui indique que l'ordinateur a enregistré un pion Blanc en **E4**.

5. Appuyez encore sur le symbole du pion (les diodes **7** et **A** à **H** clignotent). Appuyez ensuite sur **D7** à l'aide du pion Noir qui s'y trouve (la diode **D** ne clignote plus). Vous avez effacé de la mémoire le pion Noir qui se trouvait en **D7**. Pour le positionner en **D5**, appuyez sur **D5** (les diodes **D** et **5** s'allument), rappuyez une seconde fois sur **D5** pour faire clignoter ces diodes: l'ordinateur enregistre alors un pion Noir en **D5**.

6. Appuyez sur la touche immédiatement au-dessus du symbole du cavalier ♞ les diodes **1**, **B** et **G** doivent s'allumer afin de montrer les positions des deux cavaliers.

7. Appuyez sur la case **G1** à l'aide du cavalier Blanc qui s'y trouve, la diode **G** clignote; en appuyant une seconde fois sur **G1**, la diode **G** s'éteind, indiquant que le cavalier est effacé de la mémoire de l'ordinateur.

8. Amenez le cavalier Blanc en **F3** et appuyez sur la case (la diode s'allume): l'ordinateur a donc enregistré un cavalier Blanc en **F3**.

9. Appuyez sur **CLEAR** pour sortir du mode **PROBLEM**.

2.3 VERIFY

(diode SHIFT éteinte)

La fonction **VERIFY** vous permet de vérifier la position de toutes les pièces (Blanches et/ou Noires), à tout moment de la partie, à chaque fois que vient votre tour de jouer. Pour vérifier la disposition du jeu: appuyez sur **VERIFY**, l'écran affiche alors (Pb). Appuyez alors sur la touche dont le symbole correspond à la pièce recherchée (par exemple, pour une Tour, vous appuierez sur **VERIFY**, puis sur ♜). A chaque pièce recherchée une diode s'allume par ligne et par colonne. Si la pièce est Blanche, les diodes s'allument simplement; dans le cas d'une pièce Noire les diodes clignotent.
Pour chaque symbole de pièce sélectionné, l'ordinateur vous montre directement les rangées où les pièces doivent se trouver. Les rangées innocupées ne seront pas indiquées. Si la pièce que vous cherchez ne figure pas sur l'échiquier, la diode **8**, dans le coin supérieur gauche de l'échiquier, vous l'indique en s'allumant. En répétant ce processus pour chaque pièce, chacune pourra être clairement localisée sur le plateau de jeu. Pour retourner au mode normal de jeu, appuyez sur **CLEAR**.

2.4 TIME (La DIODE SHIFT doit être allumée pour utiliser la touche Time)

A chaque fois que vous appuyez sur la touche Time, l'écran affiche le temps total utilisé par le joueur pour toute la partie. Si vous appuyez à nouveau sur la touche Time, c'est le temps total pour toute la partie du joueur qui n'est pas au trait qui s'affiche.

Quand la fonction Time est activée, les deux points au centre de l'écran clignotent pour l'indiquer. Pour faire la différence entre un affichage en minutes et secondes et un affichage en heures et minutes, l'ordinateur affiche un point entre le troisième et le quatrième chiffre sur l'écran lorsque le temps est annoncé en heures et minutes. Si le temps s'affiche en minutes et secondes, il est facile de s'en rendre compte puisque la seconde partie de l'affichage change continuellement.

Si vous continuez votre partie après avoir appuyé sur la touche Time, sans appuyer sur la touche Clear pour mettre fin à l'affichage du temps, l'ordinateur continuera automatiquement à afficher le temps total entre chacun de ses coups. Si vous appuyez à plusieurs reprises sur la touche Time, les temps totaux s'afficheront alternativement pour les deux camps. Vous pouvez appuyer sur la touche Clear à tout moment pour faire

2.6 NEW (La DIODE SHIFT doit être allumée quand vous utilisez la touche New)

Vous pouvez commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment - votre partie en cours peut être terminée, ou vous pouvez simplement souhaiter abandonner la partie en cours et en commencer une autre. En appuyant sur la touche New, toutes les pièces retournent dans leur position de départ et l'ordinateur est prêt à jouer une nouvelle partie.

Note: Quand vous appuyez sur la touche New, toute la partie précédente est effacée de la mémoire, mais le niveau et les sélections d'Options de Jeu et d'Affichage Rotatif sont conservés et resteront en cours pour la partie suivante. Cette caractéristique est particulièrement pratique pour tous les utilisateurs qui ont tendance à sélectionner les mêmes options dans la plupart de leurs parties - la fonction New leur fera gagner du temps.

Note: Pour commencer une nouvelle partie sans le précédent niveau ou les Options de Jeu et d'Affichage Rotatif sélectionnez la fonction RETOUR A ZERO en précédant comme suit:

1. (Assurez-vous que la DIODE Shift est éteinte) Appuyez sur la touche Option.
2. (Appuyez sur la touche Shift pour que sa DIODE s'allume) Appuyez sur la touche New.

En utilisant la combinaison des touches Option et New, vous effacez toutes les précédentes entrées et options et commencez une partie complètement nouvelle (comme si vous éteigniez l'ordinateur puis le remettiez en marche). Notez que quand vous mettez l'ordinateur en marche ou quand vous utilisez la fonction de Remise à zéro, l'ordinateur se règle automatiquement au niveau A1, et les pièces sont remises dans leur position de départ.

2.7 LEVEL (La DIODE SHIFT doit être éteinte quand vous utilisez la touche Level)

Votre ordinateur a 33 niveaux de jeu parmi lesquels vous pouvez choisir ceux qui vous conviennent le mieux.

Le niveau A1 est automatiquement sélectionné en branchant l'ordinateur; l'écran vous le confirme par le message LER1 après avoir appuyé sur **LEVEL**. Pour choisir un autre niveau, appuyez sur **LEVEL** puis sur la case correspondant à votre choix. Appuyez sur **CLEAR** pour introduire votre sélection dans l'ordinateur.

A titre d'information, un tableau des cases de l'échiquier à utiliser pour activer chaque niveau est représenté à la page suivante de ce mode d'emploi. Ce tableau comporte des brèves descriptions de chaque niveau pour chaque case.

PREPROGRAMMÉS moyen par coup total de coups	NIVEAUX COMPTE A REBOURS	CONTROLES DE TEMPS SÉLECTIONNABLES PAR L'UTILISATEUR	SÉLECTIONNEZ N'IMPORTE QUELLE CASE POUR LE NIVEAU INFINI			NIVEAUX A PROFONDEUR FIXÉE	NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT
moyen 30 s (2h 30mn)	3 heures par camp B8	NOMBRE DE COUPS RESTANT A JOUER JUSQU'AU CONTRÔLE DE TEMPS C8	D8	SÉLECTIONNEZ E8	F8	8 demi-coups G8	Mat en 8 H8
moyen mn (2h)	2 heures par camp B7	TEMPS RESTANT JUSQU'AU CONTRÔLE C7	D7	N'IMPORTE E7	F7	7 demi-coups G7	Mat en 7 H7
moyen mn (60mn)	1 heure par camp B6	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU TROISIÈME CONTRÔLE DE TEMPS C6	D6	DE CES E6	F6	6 demi-coups G6	Mat en 6 H6
moyen mn (60mn)	30 minutes par camp B5	REGLAGE DU TROISIÈME CONTRÔLE DE TEMPS C5	D5	POUR LE E5	F5	5 demi-coups G5	Mat en 5 H5
moyen secondes (30mn)	20 minutes par camp B4	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU SECOND CONTRÔLE DE TEMPS C4	D4	INFINI E4	F4	4 demi-coups G4	Mat en 4 H4
moyen 5 secondes (15mn)	15 minutes par camp B3	REGLAGE DU DEUXIÈME CONTRÔLE DE TEMPS C3	D3	E3	F3	3 demi-coups G3	Mat en 3 H3
moyen 10 secondes (10mn)	10 minutes par camp B2	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU PREMIER CONTRÔLE C2	D2	E2	F2	2 demi-coups G2	Mat en 2 H2
moyen secondes (5mn)	5 minutes par camp B1	REGLAGE DU PREMIER CONTRÔLE DE TEMPS C1	D1	E1	F1	1 demi-coup G1	Mat en 1 H1

TABLEAU DES NIVEAUX DE JEU

2.7.1 NIVEAUX PREPROGRAMMES

(cases A1-A8)

Vous pouvez jouer avec les niveaux de temps préprogrammés en appuyant sur **LEVEL**, puis sur une des cases de la colonne **A (A1 à A8)**, puis sur **CLEAR.** Le tableau précédent vous indique les temps de chaque niveau (par exemple, en A1, le temps de réponse moyen est de 5 secondes, et l'ordinateur effectue 60 coups en 5 minutes).

2.7.2 NIVEAUX DE COMPTE A REBOURS

(cases B1-B8)

Vous pouvez sélectionner des temps limite de jeu par joueur qui seront affichés sous forme de compte-à-rebours. Pour ce, appuyez sur **LEVEL**, puis sur une des cases de la colonne B (B1 à B8), puis sur **CLEAR.**

Si l'un des joueurs utilise intégralement son temps avant un Echec et Mat, l'horloge clignote pour indiquer à ce joueur qu'il a dépassé son temps. En sélectionnant cette option, l'écran affiche les deux temps en minutes, puis en secondes lors de la dernière minute.

Note: Si vous sélectionnez la case H1, vous obtiendrez un affichage de 4 caractères pour deux temps individuels.

2.7.3 CONTROLES DE TEMPS SELECTIONNABLES PAR L'UTILISATEUR (Cases C1-C8)

La fonction Contrôle de Temps Sélectionnable par l'Utilisateur vous permet de régler vos propres contrôles de temps spécifiques, dans lesquels un certain nombre de coups doivent être effectués dans une certaine limite de temps (par exemple 40 coups en 2 heures). Les limitations de temps sélectionnées s'appliquent aux deux joueurs, vous et l'ordinateur -c'est-à-dire que si vous avez 2 heures pour jouer 40 coups, alors l'ordinateur aura aussi 2 heures pour jouer 40 coups.

Comme dans une partie de tournoi typique, si le nombre de coups spécifiés est joué avant la fin du temps autorisé, une seconde limite de temps est fixée si la partie n'est pas encore terminée et, si nécessaire, une troisième période de temps est accordée aux deux joueurs. Ces périodes de temps sont appelées: Premier Contrôle, Deuxième Contrôle, et Troisième Contrôle. Mais alors qu'un Premier Contrôle typique peut autoriser 40 coups en 2 heures, le Second Contrôle correspondant peut être de 10 coups en 30 minutes. Dans la plupart des tournois, le Troisième Contrôle est le même que le Second Contrôle.

Les cases de la colonne C vous permettent de régler n'importe quelle combinaison: temps/nombre de coups pour les trois contrôles de temps. Chaque case a une fonction différente, mais elles fonctionnent toutes ensemble pour régler les contrôles de temps désirés. En lisant cette description, référez-vous au tableau des cases de l'échiquier pour avoir une vue générale de la fonction de chacune de ces cases.

Nous allons maintenant vous donner un exemple de la façon de régler les contrôles de temps. Pour la bonne marche de cet exemple, de façon que l'écran indique bien les différentes étapes, assurez-vous que votre ordinateur vient d'être mis en marche, ou que vous venez juste d'activer la fonction Remise à Zéro. Puis procédez comme suit:

1. Appuyez sur la touche Level puis sur la case C1 pour régler la quantité de temps allouée pour le Premier Contrôle. La quantité de temps est affichée en heures et minutes. L'écran affiche (P 0 : 0 5), ce qui veut dire: P pour premier Contrôle, 0 heure et 0 5 minutes. Notez qu'à ce moment le premier 0 clignote. Cela indique que c'est le premier chiffre que vous pouvez régler d'abord - le chiffre représentant les heures.
   Pour régler le chiffre qui clignote, certaines cases sont utilisées pour entrer les nombres désirés. Comme il est montré dans le tableau suivant, la case B1 est utilisée pour 0, les cases A1-A8 sont utilisées pour 1 à 8, et la case B8 est utilisée pour le 9. La même combinaison de cases est utilisable sur l'autre aile de l'échiquier avec la case G1 pour 0, les cases H1-H8 pour 1 à 8, et la case G8 pour 9. Le série de cases que vous utilisez pour entrer vos chiffres n'a pas d'importance - elles fonctionnent toutes les deux exactement de la même manière.
2. Appuyez sur la case A1 pour entrer une heure.
   Dès que vous appuyez sur l'une des cases pour entrer un chiffre des heures du Premier Contrôle, le chiffre des dizaines de minutes se met à clignoter.
3. Appuyez sur la case A3 pour entrer le 3 de 30 minutes.
   Dès que le chiffre des dizaines a été entré pour les minutes, c'est le chiffre des unités qui clignote.
4. Appuyez sur la case B1 pour entrer 0.
   Après que le dernier chiffre a été entré pour les minutes, l'écran fait à nouveau clignoter le chiffre des heures. Cela vous donne la possibilité de revenir en arrière et de modifier l'un des réglages si vous le souhaitez. Vous avez maintenant réglé le Premier Contrôle à 1 heure et 30 minutes.
5. Ensuite, réglez le nombre de coups à jouer avant le premier contrôle de temps. Faites-le en appuyant sur la case C2. L'écran affiche (P n 6 0): P veut dire Premier, n nombre de coups, et 6 0 60 coups. Notez que le 6 clignote. Comme ci-dessus, cela indique le chiffre que vous pouvez maintenant régler.
6. En utilisant la même méthode que ci-dessus, entrez les chiffres pour régler le nombre de coups désiré pour le Premier Contrôle de temps.
   Note: Si vous entrez 0 pour le nombre de coups, l'ordinateur considérera que vous voulez jouer toute la partie dans le temps spécifié par vous.

APPUYER POUR ENTRER 8 A8	APPUYER POUR ENTRER 9 B8
APPUYER POUR ENTRER 7 A7	
APPUYER POUR ENTRER 6 A6	
APPUYER POUR ENTRER 5 A5	
APPUYER POUR ENTRER 4 A4	
APPUYER POUR ENTRER 3 A3	
APPUYER POUR ENTRER 2 A2	
APPUYER POUR ENTRER 1 A1	APPUYER POUR ENTRER 0 B1

APPUYER POUR ENTRER 9 G8	APPUYER POUR ENTRER 8 H8
	APPUYER POUR ENTRER 7 H7
	APPUYER POUR ENTRER 6 H6
	APPUYER POUR ENTRER 5 H5
	APPUYER POUR ENTRER 4 H4
	APPUYER POUR ENTRER 3 H3
	APPUYER POUR ENTRER 2 H2
APPUYER POUR ENTRER 0 G1	APPUYER POUR ENTRER 1 H1

Appuyez sur ces cases pour entrer les chiffres des contrôles de temps sélectionnables par l'utilisateur - les cases de gauche et de droite sont symétriques, vous pouvez utiliser les unes ou les autres -

7. Appuyez maintenant sur la case C3. L'écran affiche (S 0 : 0 0), S indique le Second contrôle, et 0 : 0 0 le temps. En utilisant la méthode ci-dessus, entrez les chiffres pour le second contrôle de temps.
8. Appuyez sur la case C4, et l'écran affichera (S n 0 0), ce qui indique que vous pouvez maintenant régler le nombre de coups à jouer avant le second contrôle de temps. Faites-le comme indiqué ci-dessus.
   Note: Si vous entrez 0 pour le nombre de coups, l'ordinateur considérera que vous voulez jouer le reste de la partie dans le temps que vous avez fixé.
9. Appuyez maintenant sur la case C5. L'écran affiche (T 0 : 0 0), le T indiquant le Troisième contrôle de temps. Notez toutefois que le T qui désigne le Troisième Contrôle de temps sur l'écran ressemble à un L à l'envers ( ), car les segments d'affichage ne permettent pas de faire un vrai T.
10. Appuyez sur la case C6, et l'écran affichera (T n 0 0), ce qui indique que vous pouvez maintenant régler le nombre de coups à jouer jusqu'au Troisième contrôle de temps.
    Note: Si vous entrez 0 pour le nombre de coups, l'ordinateur considérera que vous voulez jouer le reste de la partie dans le temps que vous avez fixé.
11. Appuyez sur la touche Clear pour sortir du Mode Level, et vous pouvez maintenant commencer à jouer en utilisant les contrôles de temps que vous avez fixés.

Les cases C7 et C8 ont deux fonctions dans les Contrôles de Temps Sélectionnables par l'Utilisateur. En un sens, elles peuvent être considérées comme des "cases d'information" pour le niveau de jeu en cours. Quand vous appuyez sur la touche Level et sur la case C7 pendant une partie, l'écran affiche (A x : x x), où les x représentent le temps qui reste jusqu'au prochain contrôle de temps. De la même façon, en appuyant sur la case C8 vous lirez sur l'écran (A n x x), où les x représentent le nombre de coups restant à jouer jusqu'au contrôle de temps suivant. Après avoir appuyé sur la case C7 et/ou sur la case C8 pour afficher ces informations, appuyez sur la touche Clear pour revenir à la partie.

Ces deux cases peuvent aussi être utilisées si vous êtes déja en train de jouer une partie et que vous vouliez modifier le temps, mais sans effacer complètement le contrôle de temps.

Dans ce cas, appuyez simplement sur la touche Level, la case C7 (ou C8), et changez alors le chiffre désiré sur l'écran pour ajuster le temps en cours et/ou le nombre de coups à jouer avant le contrôle.

Les cases de la colonne C peuvent aussi avoir une autre fonction : Elles peuvent vous donner des informations sur les niveaux préprogrammés et les niveaux de compte à rebours. Quand vous entrez l'un de ces niveaux, le niveau A2 par exemple, l'ordinateur est préréglé pour un certain contrôle de temps. Pour vérifier les réglages de ce niveau particulier, suivez la procédure que voici:

1. Appuyez sur la touche Level, sur la case A2, et sur la touche Clear pour entrer le niveau A2 dans l'ordinateur.
2. Appuyez à nouveau sur la touche Level, et maintenant appuyez sur la case C1. Notez que l'écran affiche P 0 : 1 0, ce qui indique que le niveau A2 a un premier contrôle de temps de 10 minutes.
3. Appuyez sur la case C2 et notez que l'écran affiche P n 6 0, ce qui indique que le niveau A2 impose de jouer 60 coups avant le contrôle de temps.
4. Quand vous avez fini de vérifier tous les contrôles de temps désirés, n'oubliez jamais d'appuyer sur la touche Clear pour revenir à la partie.

   Notez que cette méthode peut aussi être utilisée pour revoir simplement le contrôle de temps que vous aviez fixé auparavant. En appuyant sur la touche Level et sur n'importe quelle case de la colonne C, les réglages que vous aviez effectués pour ces cases s'afficheront sur l'écran.

Notez aussi que les règles supplémentaires suivantes s'appliquent aux Contrôles de Temps Sélectionnables par l'Utilisateur:

Les réglages maximum sont de 9 heures 59 minutes pour le temps et 99 pour le nombre de coups. Si vous essayez d'entrer un nombre qui dépasse ce maximum, l'ordinateur fera entendre un bip sonore et ne permettra pas l'entrée de ce nombre.

Si vous entrez un temps 0 comme Second Contrôle de Temps, le Premier Contrôle de Temps se répétera simplement quand il sera échu. De la même façon, si vous entrez 0 pour le Troisième Contrôle de Temps, le Second Contrôle de Temps se répétera dès qu'il séra échu.

2.7.4 NIVEAUX A PROFONDEUR FIXE

(casesG1-G8)

Vous sélectionnerez cette option en appuyant sur **LEVEL**, puis sur une des cases de la colonne G (G1 à G8), et enfin sur **CLEAR**. Ceci permet de limiter la profondeur de recherche de l'ordinateur. Par exemple, G2 limite la réflexion de l'ordinateur à deux demi-coups (1 coup par joueur).

Ce contrôle de la profondeur de recherche de l'ordinateur vous permettra de mesurer les conséquences de vos coups, et petit-à-petit, vous habituera à évaluer une stratégie.

2.7.5 NIVEAUX DE RESOLUTION DES PROBLEMES (Cases H1-H8)

Vous sélectionnerez cette option en appuyant sur **LEVEL**, puis sur une des cases de la colonne **H (H1 à H8)**, et enfin sur **CLEAR**. Cette option vous permet de proposer des problèmes à l'ordinateur dans le but que celui-ci les résolve. Par exemple, si le Designer doit trouver un Mat en 6 coups, vous devez sélectionner **H6**. L'affichage (n6) vous indique que l'ordinateur a trouvé la solution.

Appuyez sur la touche Clear pour voir le coup, mais ne l'entrez pas encore sur l'échiquier. A ce moment, vous pouvez faire l'une des choses suivantes:

1. Si vous voulez voir s'il existe une autre solution à ce mat en 6 coups, ne jouez pas le coup de l'ordinateur sur l'échiquier. Au lieu de cela, assurez-vous que la DIODE Shift est allumée et appuyez sur la touche Alternate. L'ordinateur commencera alors à chercher une solution alternative au même problème; ou,
2. Si vous voulez voir le prochain coup de l'ordinateur, entrez simplement le coup indiqué sur l'échiquier. Puis entrez votre coup, et l'ordinateur baissera automatiquement le niveau de recherche de mat d'un coup et annoncera le prochain coup qui donne mat -Dans notre cas, il affichera (n 5). Appuyez à nouveau sur la touche Clear, puis jouez le coup indiqué sur l'échiquier. Continuez cette procédure jusqu'au bout si vous voulez voir toute la ligne jusqu'au mat.

Si l'ordinateur ne trouve pas de mat, l'écran affiche (-n n-). Comme l'ordinateur abaisse automatiquement le niveau de Recherche de mat d'un coup à chaque fois qu'il a trouvé un mat, il faut faire attention de ne pas faire de confusion si vous utilisez le mode Problème avec les niveaux de Recherche de mat. Par exemple, si vous rentrez un problème de mat en 5 coups dans le Mode Problème et que vous obteniez une solution, puis que vous retourniez dans le Mode Problème pour entrer un autre problème de mat en 5 coups, l'ordinateur sera alors réglé au niveau H4 pour trouver la solution. Vous devrez le régler à nouveau au niveau H5 pour qu'il cherche un mat en 5 coups.

2.7.6 LE NIVEAU INFINI (Cases D1-D8, E1-E8, ou F1-F8)

Pour sélectionner le niveau Infini, appuyez sur la touche Level et sur n'importe quelle case des colonnes D, E, ou F. Le niveau Infini permet à l'ordinateur d'utiliser un temps de recherche sans limite pour chaque coup. L'ordinateur continuera à chercher de plus en plus profondément jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou jusqu'à ce que vous interrompiez sa recherche en appuyant sur la touche Move. Lorsque vous l'arrêtez, l'ordinateur jouera le meilleur coup qu'il a trouvé jusque là

dans ses recherches.

2.8 REPLAY (La DIODE SHIFT doit être allumée quand vous utilisez la touche Replay)

A n'importe quel moment pendant une partie ou à la fin de celle-ci,vous pouvez faire rejouer à l'ordinateur la partie entière en appuyant sur la touche Replay (sauf si vous avez appuyé sur la touche New pour avoir une nouvelle partie,ce qui efface la mémoire de l'ordinateur).Une fois que vous avez appuyé sur la touche Replay,les coordonnées du premier coup qui avait été joué dans la partie apparaîtront sur l'écran. Entrez le coup indiqué sur l'échiquier,et le second coup de la partie sera montré de la même façon.Notez que les coups qu'avait joué l'ordinateur sont aussi indiqués par les DIODES de l'échiquier.Après que chaque coup est entré,l'ordinateur affiche le coup suivant.A la fin de la séquence complète de coups, l'ordinateur affiche à nouveau le temps.
L'un des avantages de la fonction Replay est qu'elle vous permet d'effectuer une vérification de votre notation (si vous avez marqué les coups pendant la partie),ce qui vous permet de corriger d'éventuelles erreurs.Ou,si vous préférez,vous pouvez noter la partie seulement pendant le défilement de celle-ci grâce à la fonction Replay,si vous avez décidé que c'est une partie que vous voulez garder.C'est une option pratique pour un joueur débutant,car la notation pendant la partie peut nuire à sa concentration.

Si vous avez utilisé des retours en arrière au cours de la partie et que vous désiriez voir ce qui se serait passé si vous aviez joué un autre coup,voyez le Chapitre 2.11,Hint.

2.9 TAKE BACK (La DIODE SHIFT doit être éteinte quand vous utilisez la touche Take Back)

Cette fonction sert à annuler un coup en cas d'erreur ou de changement de stratégie. Le *DESIGNER* vous permettra d'annuler jusqu'à 256 demi-coups, soit 128 coups par camp. Pour utiliser cette fonction, appuyez sur TAKE-BACK quand c'est votre tour de jouer. L'ordinateur allume les diodes de la case d'arrivée du dernier coup joué, appuyez sur cette case à l'aide de la pièce qui s'y trouve pour retrouver la case de départ, sur laquelle vous devez également appuyer pour éteindre les diodes. Vous pouvez annuler autant de coups que vous voulez en répétant cette procédure.

En cas de retour de pièce capturée sur l'échiquier, l'ordinateur vous l'indique par une diode. Si vous ne vous rappelez pas quelle pièce était sur cette case, utilisez la fonction VERIFY.

Si vous avez effectué un retour en arrière et que vous décidiez que vous aimeriez voir ces coups rejoués, voir le Chapitre 2.11, Hint. Pour effectuer un retour en arrière de tous les coups joués dans une partie, voir le Chapitre 2.8, Replay.

2.10 INFO (La DIODE SHIFT doit être allumée quand vous utilisez la touche Info)

Comme il est décrit dans le troisième Chapitre, l'Affichage Rotatif vous permet de sélectionner des informations diverses qui peuvent s'afficher pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, de façon que vous puissiez suivre ses processus de pensée et de recherche pendant leur déroulement. En utilisant la touche Info, vous avez aussi la possibilité de demander ces informations après que l'ordinateur a joué son coup. En appuyant sur la touche Info après que l'ordinateur a annoncé son coup ou après avoir exécuté le coup de l'ordinateur sur l'échiquier, cela vous conduit dans un Mode d'Affichage Rotatif statique qui vous donne des informations sur le dernier coup de l'ordinateur et vous permet de voir les calculs de l'ordinateur au moment où il a décidé de jouer son coup. A chaque pression sur la touche Info, l'écran affichera tour à tour le numéro du coup joué, le temps qu'il a pris pour jouer ce coup, la profondeur de sa recherche, l'évaluation de la position, et la variante principale calculée par l'ordinateur (la ligne de jeu que l'ordinateur pense être la meilleure), dans cet ordre.

Quand vous avez obtenu les informations désirées sur le coup, appuyez sur la touche Clear pour revenir à la partie.

2.11 HINT

(diode SHIFT éteinte)

La touche **HINT** a plusieurs usages différents qui dépendent du moment auquel on l'utilise: Si vous appuyez sur **HINT** lorsque c'est votre tour de jouer, l'ordinateur va vous recommander un coup à jouer. En appuyant une première fois sur la touche **HINT**, vous allumerez les diodes de la case de départ de la pièce pour le coup suggéré. En appuyant une seconde fois sur la touche **HINT**, vous allez allumer les diodes de la case d'arrivée de la pièce pour le coup suggéré. Appuyez sur **HINT** une fois encore pour éteindre les diodes.

Si vous avez annulé certains coups et décidé de les voir rejouer, la fonction **HINT** vous permettra de retrouver le dernier coup annulé par un affichage à l'écran. Entrez ce coup et l'ordinateur cherchera encore le dernier coup annulé. Une série de bips vous indiquera que vous avez rejoué tous les coups annulés. Si vous avez replacé tous les coups annulés que vous vouliez, appuyez sur **CLEAR** pour retourner au mode normal de jeu.

2.12 ALTERNATE (La DIODE SHIFT doit être éteinte quand vous utilisez la touche Alternate)

Si l'ordinateur a affiché son coup mais que vous préférez le voir jouer autrement, n'effectuez pas le coup de l'ordinateur, mais appuyez sur ALTERNATE. Ainsi, l'ordinateur cherche un autre de ses meilleurs coups. Vous pouvez répéter cette procédure autant de fois que vous le voulez, et l'ordinateur vous montrera éventuellement tous les coups légaux pour son camp dans la position en question. Sachez qu'à chaque fois que vous demandez un coup alternatif, l'ordinateur vous donne un coup qu'il considère comme moins bon que le précédent. Cela est dû au fait que l'ordinateur joue toujours d'abord le coup qu'il estime être le meilleur, puis le meilleur coup suivant, puis le suivant et ainsi de suite. Certains de ces coups, surtout si vous avez demandé de nombreux coups alternatifs, ne seront donc pas de bons coups, et dans des conditions normales le Master ne les jouerait jamais. Quand l'ordinateur constate qu'il n'y a plus de coup légal supplémentaire dans la position et que vous appuyez encore sur la touche Alternate, l'ordinateur reviendra simplement au début de sa liste de coups et vous montrera les mêmes coups.

Note: N'oubliez pas que l'ordinateur effectuera ses calculs de coup alternatif en accord avec les contrôles de temps ou de

profondeur sélectionnés. Quand un coup alternatif remplace le coup affiché auparavant par l'ordinateur, celui-ci considère cela comme un coup supplémentaire pour son horloge interne. Si, par exemple, l'ordinateur utilise une minute pour calculer son premier choix de coup et une minute supplémentaire pour calculer son second choix de coup, il enregistrera l'utilisation de deux minutes pour un coup.

Si vous demandez à voir des coups alternatifs alors que l'ordinateur joue encore des coups qui se trouvent dans sa bibliothèque d'ouvertures, le Master vous montrera un choix de coups qui se trouvent dans sa bibliothèque (Voir Chapitre 1.15, Bibliothèque d'ouvertures). Si l'option Toutes les Ouvertures fonctionne (voir Chapitre 3.6), l'ordinateur fera le tour de tous les coups de la bibliothèque disponibles dans cette position. Si l'option Toutes les Ouvertures n'est pas activée quand vous demandez des coups alternatifs, le Master ne joue que les coups qui se trouvent dans sa bibliothèque de tournoi.

Une fois que l'ordinateur vous a montré tous les choix qui se trouvent dans sa bibliothèque dans cette position et que vous appuyez à nouveau sur la touche Alternate, l'ordinateur affiche simplement les mêmes coups les uns après les autres dans le même ordre.

2.13 MOVE

(diode SHIFT éteinte)

En appuyant sur la touche **MOVE** quand c'est à votre tour de jouer, l'ordinateur change de camp avec vous et joue donc les Blancs (si vous aviez les Blancs). En appuyant sur **MOVE** après chaque coup de l'ordinateur, vous pouvez le voir jouer contre lui-même.
Mais, en appuyant sur **MOVE** quand l'ordinateur réfléchit, vous interrompez sa réflexion et l'obligez ainsi à jouer immédiatement.

L'ordinateur arrêtera alors de réfléchir et jouera le coup qu'il considère comme le meilleur qu'il a trouvé jusque là dans ses recherches. Pour voir d'autres coups intéressants que l'ordinateur pourrait jouer dans la même position, utilisez la touche Alternate (voir le Chapitre 2.12).

2.14 CLEAR (Ne dépend pas de la DIODE SHIFT)

Comme la touche Clear est utilisée à de nombreux usages, on peut se servir de cette touche, que la DIODE Shift soit allumée ou non. Cela vous permet d'appuyer sur la touche Clear quand vous en avez besoin, sans avoir à déterminer si vous devez d'abord appuyer sur la touche Shift.

La fonction Clear est utilisée dans les situations suivantes:

1. Si vous appuyez accidentellement sur une case de départ non désirée. Appuyez sur la touche Clear et vous êtes libre d'appuyer sur la case que vous voulez.
2. La touche Clear est souvent utilisée pour dire à l'ordinateur que vous avez terminé une opération particulière et que vous voulez sortir de ce mode. Appuyez sur la touche Clear, par exemple, pour sortir du Mode Option, du Mode Replay, du Mode Problem, du Mode Verify, du Mode Level et du Mode Time.
3. La touche Clear est aussi utilisée quand l'ordinateur fait une annonce de Mat ou de Nul. Avant que vous ne jouiez le coup qui mène au mat ou au nul, l'écran indique soit le nombre de coups pour faire mat, soit le type de nul qui se produit. Pour que l'ordinateur vous montre son coup, vous devez d'abord appuyer sur la touche Clear.

CHAPITRE 3: LES OPTIONS DE JEU ET D'AFFICHAGE

INTRODUCTION AU MODE DE SELECTION DES OPTIONS

En plus des touches et des caractéristiques spéciales décrites précédemment dans ce mode d'emploi, de nombreuses options supplémentaires peuvent aussi être sélectionnées pour accroître votre plaisir de jouer avec l'ordinateur. Ces options sont sélectionnables par l'utilisateur à n'importe quel moment dans la partie, et peuvent être activées en appuyant sur différentes cases de la surface de jeu. Quand le Mode Sélection des Options est choisi, les cases A1 à H1 peuvent être utilisées pour sélectionner diverses Options de Jeu, et les cases A2 à H2 sont utilisées pour sélectionner diverses Options d'Affichage Rotatif.

Appuyez sur la Touche Option pour entrer dans le Mode de Sélection des Options. Quand vous êtes dans ce mode, l'écran affiche soit (O P H S) soit (d S P L), selon la catégorie d'options que vous aviez choisie la dernière fois que vous avez utilisé ces options. Si vous appuyez à plusieurs reprises sur la touche Option, vous passerez alternativement de l'un à l'autre de ces deux affichages. Quand vous appuyez pour la première fois sur la touche Option après avoir mis l'ordinateur en marche, c'est (O P H S) qui s'affiche sur l'écran.

Quand (O P H S) s'affiche sur l'écran, vous pouvez utiliser les cases A1 à H1 pour choisir parmi diverses options de Jeu.

Quand (d S P L) s'affiche sur l'écran, vous pouvez utiliser les cases A2 à H2 pour choisir parmi diverses Options d'Affichage Rotatif.

Appuyez toujours sur la touche Clear quand vous avez fait

votre choix d'options désirées et voulez sortir du mode de sélection des Options.

Une description complète des Options de Jeu et des Options d'Affichage Rotatif se trouve dans ce chapitre.

OPTIONS DE JEU (L'écran affiche O P H S)

Comme vous pouvez le voir dans le tableau ci-dessous, le Master vous offre une grande variété d'Option de Jeu intéressantes parmi lesquelles vous pouvez faire votre choix. Pour sélectionner une ou plusieurs d'entre elles, appuyez sur la touche Option jusqu'à ce que O P H S s'affiche sur l'écran. Notez que la DIODE "1" est aussi allumée à ce moment, pour vous rappeler que toutes les Options de Jeu peuvent être choisies à partir des case A1 à H1. Vous pouvez maintenant choisir parmi les Options de Jeu suivantes:

mode facile	bip sonore	mode moniteur	noirs en bas	change couleur	toutes les ouvertures	vider l'échiquier	compte à rebours
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

OPTIONS DE JEU

Chaque option de votre choix est sélectionnée en appuyant sur la case destinée à cette option particulière. Comme chaque option est sélectionnée en appuyant sur la case désirée, la DIODE située sous cette case s'allume pour indiquer l'option sélectionnée. Vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'options en même temps si vous le désirez. Si vous décidez, après avoir sélectionné une option, que vous ne souhaitez plus que cette option soit en service, appuyez simplement à nouveau sur la case de l'option en question. La DIODE située au dessous de la case s'éteindra pour indiquer que cette option n'est plus en cours. Après avoir sélectionné votre ou vos options, appuyez toujours sur la touche Clear pour sortir du Mode de Sélection des Options

Si vous décidez d'éliminer une option après avoir déja appuyé sur la touche Clear pour sortir du Mode de Sélection des Options, appuyez simplement à nouveau sur la touche Option pour retourner dans ce mode. Les DIODES des Options A1, B1, C1, D1, F1 et H1 sont allumées si ces options ont été sélectionnées et sont en fonctionnement. Pour supprimer l'une d'entre elles, appuyez sur la case correspondant à l'option appropriée et la DIODE située

sous la case s'éteindra.Appuyez alors sur la touche Clear pour sortir du Mode de Sélection d'Options.
Note:Ce qui vient d'être dit ne s'applique pas aux Options E1 et G1,parce qu'elles incluent une option qui doit être entrée séparément à chaque fois pour prendre effet (Changement de couleur avec le coup) et une sélection pour une seule fois (Vider l'échiquier).Si vous avez choisi l'une de ces options,et que vous retourniez dans le Mode de Sélection des Options, leurs DIODES ne seront pas allumées,même si elles avaient été sélectionnées.

3.1 MODE FACILE

(case A1)

Le mode facile est une option qui affaiblit tous les niveaux de jeu sans changer les contrôles de temps de l'ordinateur. Ceci est réalisé en restreignant l'utilisation du temps alloué à l'ordinateur. Normalement, l'ordinateur réfléchit à son prochain coup pendant que vous jouez. Cette caractéristique est une des raisons pour lesquelles le **DESIGNER** est si difficile à battre. Comme le mode facile affaiblit tous les modes de jeu, cette option vous permet de sélectionner d'autres caractéristiques plus faibles qu'en temps normal.

3.2 LA COUPURE DU SON

(case B1)

Pour que la partie se déroule de manière parfaitement silencieuse, appuyez sur la case **B1** afin de sélectionner l'option de coupure du son. Pour remettre le bip sonore, revenez dans le mode de sélection des options, et appuyez à nouveau sur la case **B1.**

3.3 MODE MONITEUR

(case C1)

En appuyant sur la case **C1,** vous sélectionnez le mode moniteur. Ce mode permet à deux joueurs de jouer les deux camps, l'ordinateur étant alors un simple arbitre qui vérifie la légalité des coups joués.

La touche **HINT** pourra donner d'éventuels conseils si les coups joués correspondent à la bibliothèque d'ouverture.
Si vous déviez de la bibliothèque d'ouverture, la suggestion de coups se fera par l'intermédiaire de la touche **MOVE.** Pour sortir du mode moniteur, vous devez appuyez sur **OPTION,** puis sur **C1** et enfin sur **CLEAR.**

3.4 LES NOIRS EN BAS

(case D1)

L'option **D1** permet de joueur avec les pièces Noires en bas de l'échiquier sur les deux premières rangées. Si vous choisissez cette option, assurez vous que vous avez bien placés les pièces correctement. Utilisez la fonction **VERIFY** pour être sur de l'emplacement des pièces.

Note: Il n'est pas conseillé d'utiliser cette option en cours de partie.

3.5 LE CHANGEMENT DE COULEUR AVEC LE COUP

(case E1)

L'option **E1** est principalement utilisée en conjonction avec le mode **PROBLEM.** Après être sorti du mode **PROBLEM,** vous pouvez changer la couleur qui doit jouer, si vous le désirez, en entrant le mode de sélection d'options et en appuyant sur **E1**.

3.6 TOUTES LES OUVERTURES (Case F1)

Appuyez sur la touche Option, la case F1, puis la touche Clear. En choisissant l'Option F1 vous étendez la Bibliothèque d'Ouvertures de Tournoi de l'ordinateur. Quand cette option fonctionne, l'ordinateur fait sa sélection à partir d'une plus grande variété de lignes d'ouvertures. Si cette option n'est pas sélectionnée, l'ordinateur ne joue que les lignes d'ouvertures qu'il estime être les meilleures.

Note: Si l'option Toutes les Ouvertures est en fonction quand vous utilisez la touche Alternate pour voir les coups alternatifs de l'ordinateur (voir Chapitre 2.12), celui-ci passera en revue tous les coups de sa bibliothèque disponibles dans cette position. Si l'option Toutes les Ouvertures n'est pas en fonction quand vous demandez des coups alternatifs, l'ordinateur ne fera défiler que les coups qui se trouvent dans sa bibliothèque de tournoi.

3.7 VIDER L'ECHIQUIER

(case G1)

En appuyant sur **G1** vous éliminez toutes les pièces de l'échiquier dans la mémoire interne de l'ordinateur. Cette option est extrêmement utile pour poser des problèmes à l'ordinateur, elle est généralement utilisée en combinaison avec le mode **PROBLEM.**

.... Note: Après avoir appuyé une fois sur la touche Clear, l'écran affiche (d r) , ce qui veut dire "Nul", car il n'y a pas de Rois sur l'échiquier et une position légale exige un Roi dans chaque camp. A ce moment, appuyez à nouveau sur la touche Clear pour effacer de l'écran l'annonce de Nul, puis entrez dans le mode Problème et placez les Rois dans les positions désirées, ainsi que les autres pièces de votre choix. Pour davantage de détails sur le Mode Problème, voir le Chapitre 2.2.

3.8 PENDULE AVEC COMTE A REBOURS (Case H1)

Cette option est particulièrement interessante si vous jouez contre l'ordinateur à son plus haut niveau et que vous désirez faire une pause. Quand cette option est engagée, le **DESIGNER** affiche le temps total qu'il pense utiliser pour effectuer son prochain coup, et affiche cette durée sous forme de compte-à-rebours. S'il se trouve en difficulté, il vous le signale en s'allouant plus de temps que prévu initialement.

En appuyant sur la case **H1** alors qu'une option de la **case B1 à B8** est engagée, les temps affichés sont transformés en temps individuels avec l'affichage des secondes.

. Pour avoir davantage d'informations sur les Niveaux de ıpte à Rebours, voir le Chapitre 2.7.2.

OPTION D'AFFICHAGE ROTATIF (L'écran affiche (d S P L))

Les Options d'Affichage Rotatif vous permettent d'obtenir des informations sur la "pensée" de l'ordinateur et son processus de recherche. Quand vous avez choisi une ou plusieurs Options d'Affichage Rotatif comme il est décrit ci-dessous, l'information demandée s'affichera sur l'écran pendant que l'ordinateur réfléchira à son coup. L'écran peut vous montrer différentes sortes d'informations sur le coup en cours de l'ordinateur: le temps du coup, la profondeur de la recherche, l'évaluation de la position, le coup en cours de recherche, et les quatre premiers coups de la variante principale (la ligne de jeu que l'ordinateur estime alors être la meilleure). Vous serez fasciné en regardant l'ordinateur réfléchir à un coup, puis changer d'avis et en étudier un autre; en voyant comment l'évaluation change au fur et à mesure que des coups différents sont envisagés; en notant exactement la profondeur de recherche de l'ordinateur à un moment donné; et quand vous verrez la meilleure ligne de jeu de l'ordinateur défiler devant vos yeux.

Quand vous mettez l'ordinateur en marche et que vous commencez à jouer, l'écran affiche automatiquement le temps du joueur qui a le trait, pendant qu'il est en train de réfléchir. Pour mettre en route les Options d'Affichage Rotatif, appuyez simplement sur la touche Option à n'importe quel moment pendant la partie jusqu'à ce que (d S P L) s'affiche sur l'écran. Notez que la DIODE "2" est également allumée à ce moment là, vous rappelant que toutes les Options d'Affichage Rotatif doivent être choisies à l'aide des cases A2 à H2. A ce moment, vous pouvez choisir les options suivantes d'Affichage Rotatif:

TEMPS DU COUP	PROFONDEUR DE LA RECHERCHE	ÉVALUATION DE LA POSITION	COUP EN COURS DE RECHERCHE	PREMIER COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	DEUXIÈME COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	TROISIÈME COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	QUATRIÈME COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF

Chaque option de votre choix est sélectionnée en appuyant sur la case désignée pour cette option particulière. Comme chaque option est sélectionnée en appuyant sur la case désirée, la DIODE située sous cette case s'allume pour indiquer l'option

sélectionnée.Vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'

options d'affichage en même temps.Si vous décidez après avoir sélectionné une option,qu'en fait vous ne souhaitez pas avoir cette option,appuyez simplement à nouveau sur la case de l'option.La DIODE qui se trouve sous cette case s'éteindra pour indiquer qu'elle n'est plus en fonction.Après avoir sélectionné votre ou vos options,appuyez toujours sur la touche Clear pour sortir du Mode de Sélection des Options.

Si plus tard dans la partie,vous décidez de mettre fin à une option d'Affichage Rotatif que vous aviez sélectionnée auparavant,entrez simplement à nouveau dans le Mode de Sélection des Options en appuyant sur la touche Option.Assurez-vous que l'écran affiche d S P L (si nécessaire,appuyez à nouveau sur la touche Option pour obtenir cet affichage).Notez que les DIODES qui correspondent aux cases des options qui sont alors en fonction sont allumées.Pour mettre fin à l'une de ces options, appuyez simplement sur la ou les cases désirées et la ou les DIODES s'éteindront.Si vous appuyez à plusieurs reprises sur une case,cela fera alternativement supprimer ou entrer l'option en question.Quand vous avez fait votre choix,rappelez-vous que vous devez appuyer sur la touche Clear pour sortir du Mode de Sélection des Options de façon que l'ordinateur enregistre vos changements.

Note:Si vous n'avez choisi aucune des options d'affichage, l'ordinateur affiche automatiquement le temps du coup en cours (l'option A2).Vous ne pouvez pas empêcher l'affichage du temps du coup en cours (Option de la case A2) si vous n'avez activé aucune autre fonction.Vous pouvez par contre désactiver l'affichage du temps par coup si vous utilisez une ou plusieurs autres fonctions et que le temps par coup ne vous intéresse pas.Dans ce cas,arrêtez l'affichage du temps par coup comme il est indiqué au chapitre 3.9.

Si vous avez sélectionné plusieurs fonctions d'affichage,les informations défileront les unes après les autres toutes les secondes.

Si vous voulez voir ces mêmes informations après que l'ordinateur a déja joué son coup,utilisez la touche Info (voir Chapitre 2.10).

Ce qui suit est une description plus détaillée de chaque fonction d'affichage individuel.Notez qu'une fois que vous êtes

affiche (d S P L), appuyez sur la case C2 de façon que la DIODE sous cette case s'allume, et appuyez sur la touche Clear. Pendant que l'ordinateur réfléchit, l'écran affiche l'évaluation de la position en cours, avec un nombre positif si l'ordinateur pense qu'il a l'avantage, et un nombre négatif si l'ordinateur pense que c'est vous qui avez l'avantage. Les valeurs numériques indiquent combien la position est meilleure ou moins bonne pour l'ordinateur. La base de l'évaluation est fondée sur 1.00 point pour un pion, 3.00 points pour un Cavalier ou un Fou, 5.00 points pour une Tour, et 9.00 points pour une Dame. L'évaluation tient aussi compte de facteurs positionnels, selon que l'ordinateur considère sa position comme bonne ou mauvaise.

Par exemple, un affichage de (4. 9 1) indique que l'ordinateur a environ une Tour d'avance, et un affichage de (-1. 0 3) indique que l'ordinateur a environ un pion de retard. Pour désactiver l'affichage de la fonction d'évaluation, appuyez sur la touche Option, sur la case C2 de façon que la DIODE sous celle-ci s'éteigne, et appuyez sur la touche Clear.

3.12 AFFICHAGE DU COUP EN COURS DE RECHERCHE (Case D2)

Si vous voulez voir quel coup l'ordinateur est en train d'analyser, appuyez sur la touche Option jusqu'à ce que l'écran affiche (d S P L), appuyez sur la case D2 de façon que la DIODE sous cette case s'allume, et appuyez sur la touche Clear. Pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, l'écran affiche le coup sur lequel sont en train de porter les recherches. Alors que le premier coup de la variante principale de l'ordinateur (voir Chapitre 3.13) est toujours le meilleur coup que l'ordinateur ait trouvé jusque là, observez son processus de recherche en activant la case D2, ce qui vous permet de voir tous les coups que l'ordinateur considère quand il cherche le meilleur coup. Notez que ces deux affichages sont parfois identiques. Pour désactiver l'affichage du coup en cours d'analyse, appuyez sur la touche Option, sur la case D2 pour que la DIODE sous celle-ci s'éteigne, et sur la touche Clear.

3.13 AFFICHAGE DU PREMIER COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE (Case E2)

La variante principale est la ligne de jeu que l'ordinateur estime être la meilleure pour les deux camps. Si vous voulez voir le premier coup de cette variante principale, appuyez sur la touche Option jusqu'à ce que l'écran affiche (d S P L), puis sur la case E2 de façon que la DIODE sous cette case s'allume, et

enfin sur la touche Clear.Pendant que l'ordinateur réfléchit, l'écran affiche le premier coup de la ligne de jeu que l'ordinateur considère à ce moment comme la meilleure.Pour désactiver cet affichage,appuyez sur la touche Option,sur la case E2 de façon que la DIODE sous cette case s'éteigne,et enfin sur la touche Clear.

3.14 AFFICHAGE DU SECOND COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE (Case F2)

Si vous voulez voir le second coup de la variante principale de l'ordinateur,appuyez sur la touche Option jusqu'à ce que l'écran affiche d S P L ,puis sur la case F2 de façon que la DIODE sous cette case s'allume,et enfin sur la touche Clear. Pendant que l'ordinateur réfléchit,l'écran affiche le second coup de la ligne de jeu que l'ordinateur considère à ce moment comme la meilleure.Pour désactiver cet affichage,appuyez sur la touche Option,sur la case F2 de façon que la DIODE sous cette case s'éteigne,et enfin sur la touche Clear.

3.15 AFFICHAGE DU TROISIEME COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE (Case G2)

Si vous voulez voir le troisième coup de la variante principale de l'ordinateur,appuyez sur la touche Option jusqu'à ce que l'écran affiche d S P L ,puis sur la case G2 de façon que la DIODE sous cette case s'allume,et enfin sur la touche Clear.Pendant que l'ordinateur réfléchit,l'écran affiche le troisième coup de la ligne de jeu que l'ordinateur considère à ce moment comme la meilleure.Pour désactiver cet affichage,appuyez sur la touche Option,sur la case G2 de façon que la DIODE sous cette case s'éteigne,et enfin sur la touche Clear.

3.16 AFFICHAGE DU QUATRIEME COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE (case H2)

Si vous voulez voir le quatrième coup de la variante principale de l'ordinateur,appuyez sur la touche Option jusqu'à ce que l'écran affiche d S P L ,puis sur la case H2 de façon que la DIODE sous cette case s'allume,et enfin sur la touche Clear.Pendant que l'ordinateur réfléchit,l'écran affiche le quatrième coup de la ligne de jeu que l'ordinateur considère à ce moment comme la meilleure.Pour désactiver cet affichage, appuyez sur la touche Option,sur la case H2 de façon que la

Si 50 coups consécutifs sont joués dans une partie sans que l'un ou l'autre camp ait bougé un pion ou pris une pièce,un nul par application de la règle des 50 coups peut être réclamé par le camp dont c'est le tour de jouer.Si l'ordinateur détecte que 50 coups ont ainsi été joués,il déclarera la partie nulle en affichant dr 50 sur l'écran.

4.4 NUL PAR REPETITION

Si une même position se produit à trois reprises dans une partie,le même camp ayant le trait à chaque fois,la partie est nulle par répétition de la même position.Si l'ordinateur est sur le point de jouer un coup qui aboutira à répéter une même position pour la troisième fois,il affichera dr C3.Si l'ordinateur voit que son adversaire a joué un coup qui aboutit à une même position pour la troisième fois,il annonce le nul en affichant dr H3.

DIODE sous cette case s'éteigne,et enfin sur la touche Clear.
Note:Si vous voulez voir la variante principale entière après que l'ordinateur a annoncé son coup,utilisez la touche Info comme il est décrit dans le chapitre 2.10.La variante principale affichée ne sera pas limitée à quatre coups,mais elle comprendra la ligne de jeu complète de l''ordinateur à ce moment là (12 coups au maximum).

CHAPITRE QUATRE:ANNONCES DE MAT ET DE NUL

L'ordinateur a la capacité d'annoncer les mats forcés contre son adversaire.En plus,l'ordinateur peut reconnaître et annoncer trois types différents de parties nulles:Nul par pat,nul par la règle des 50 coups,et nul par répétition de la position.Voyez les paragraphes suivants pour davantage d'informations sur les annonces de nul.

Note:Quand l'ordinateur indique un mat ou un nul sur l'écran comme il est décrit ci-dessous,vous devez toujours appuyer sur la touche Clear pour vider l'écran.

4.1 ECHEC ET MAT

A chaque fois qu'il y a échec au Roi dans une partie,l'écran affiche un point en son centre au dessous de l'endroit où se trouve normallement (:).

Si l'ordinateur voit que vous allez bientôt vous faire mater, il affiche (n x) sur l'écran (où x est égal au nombre de coups jusqu'au mat).Appuyez sur la touche Clear pour voir le coup de l'ordinateur.Quand le coup de l'ordinateur qui donne mat est entré,l'écran affiche (n)

Si vous matez l'ordinateur,l'écran affiche (-n) .

4.2 NUL PAR PAT

Une partie d'échecs est nulle par pat si le joueur qui a le trait ne dispose d'aucun coup légal,et que son Roi n'est pas en échec.L'ordinateur annonce ce nul en affichant (dr) sur l'écran.Si cela se produit,la partie est terminée et ne peut être continuée.Si vous le désirez,toutefois,vous pouvez rejouer la partie (voir Chapitre 2.8),faire un retour en arrière (voir Chapitre 2.9),ou changer la position en utilisant le mode Problème (voir Chapitre 2.2).

4.3 NUL PAR LA REGLE DES 50 COUPS