EXCEL. 68000

MODELE 6094

Mode d'emploi :

REXTON

TABLE DES MATIERES

Page

CHAPITRE 1 : CONNAISSANCES DE BASE

- Croquis de l'échiquier - Touches - Voyants.....2
- Alimentation par pile et par secteur.....4
- Erreur accidentelle dans un coup.....4
- Coups non-autorisés.....4
- Roque.....4
- Prise en passant.....4
- Promotion d'un pion.....5
- Echec.....5
- Echec et Mat.....5

CHAPITRE 2 : FONCTIONS SPECIALES

- Touche NOUVELLE PARTIE.(NEW GAME).....6
- Touche VERIFICATION DE POSITION.(VERIFY).....6
- Mode Problèmes.(PROBLEM MODE).....6
- Touche OPTIONS.(OPTIONS).....8
- Touche NIVEAUX DE JEU (description de tous les niveaux).(LEVEL).....8
- Touche REPRISE.(TAKE BACK).....11
- Touche AIDE.(HINT).....11
- Touche INVERSION.(MOVE).....12
- Touche ANNULATION.(CLEAR).....12
- Fenêtre d'affichage.....12

CHAPITRE 3 : OPTIONS DE JEUX

Case A1 : Jeu facile.....13
Case B1 : Arrêt du Signal Sonore.....14
Case C1 : Mode Moniteur.....14
Case D1 : Inversion Noirs/Blancs - Les Noirs en bas.....14
Case E1 : Donner le tour à l'autre couleur.....14
Case F1 : Jeu sans bibliothèque d'ouverture.....15
Case G1 : Remise à zéro - Réinitialisation.....15
Case H1 : Option Compte à rebours.....15

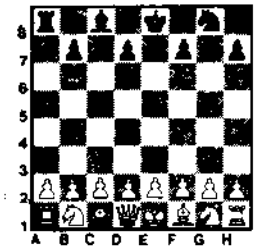
CHAPITRE 4 : MAT ET PARTIES NULLES.

- Nul par Mat.....17
- Nul par la règle des 50 coups.....17
- Nul par triple répétition d'un coup.....17

CHAPITRE 5 : INFORMATIONS GENERALES (Excel Challenger).....18

VOS PREMIERS PAS AVEC VOTRE EXCEL 68000

1 - Disposez vos pièces sur l'échiquier (figure 1)

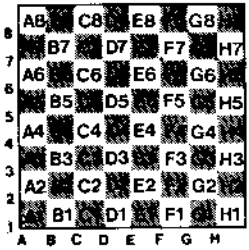


2 - Mettez votre échiquier sous tension. La LED (Diode Electro Luminescente) D (blanche) clignote, indiquant que l'ordinateur attend le premier coup des Blancs.

3 - Supposons que vous décidez de déplacer votre pion blanc de E2 en E4. (voir en figure 2 le repérage des cases).

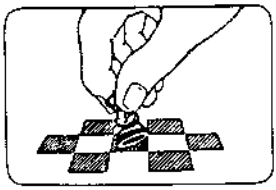
4 - Tout en prenant le pion E2, appuyez le sur cette case. Le voyant lumineux E2 s'allume.

5 - Déplacez le pion en E4 et appuyez le sur cette case. Le coup est alors enregistré automatiquement et l'ordinateur jouera son coup (S'il a besoin de réflexion pour jouer, la LED E (Noirs) clignotera, indiquant que l'ordinateur calcule son coup.



6 - Un signal sonore se fait entendre quand il a décidé de son coup, et le voyant lumineux de la case de départ s'allume. Appuyez sur cette case avec la pièce correspondante.

7 - Le voyant de la case d'arrivée s'allume alors. Déplacez sa pièce vers cette case, en l'appuyant dessus afin d'enregistrer le coup.



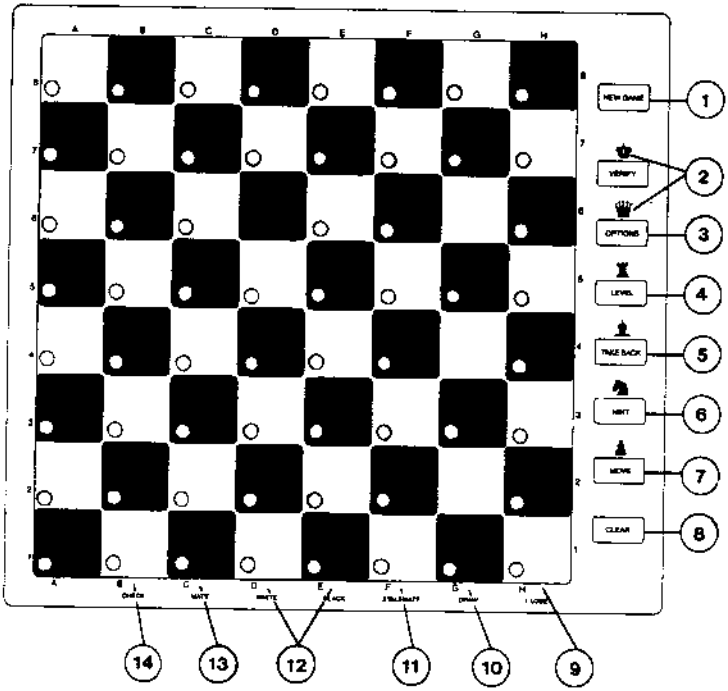
Pour enregistrer le coup, appuyez doucement au centre de la case.

8 - La LED D (Blancs) s'allume pour indiquer que c'est à nouveau à vous de jouer.

9 - Continuez à jouer vos coups comme en 4 et en 5 et ceux de l'ordinateur comme en 6 et 7.

CHAPITRE 1 - CONNAISSANCES DE BASE

Echiquier - Touches - Voyants lumineux



Touches de fonction

1 - Touche NOUVELLE PARTIE (NEW GAME) Pour recommencer une partie

2 - Touche VERIFICATION DE POSITION (VERIFY) vérifie la position des pièces

3 - Touche OPTIONS (OPTIONS) pour entrer des options spéciales

4 - Touche NIVEAU DE JEU (LEVELS) Pour choisir ou modifier les niveaux de jeux

Voyants lumineux

Les 64 voyants de l'échiquier désignent les cases départ et arrivée.

9 - Voyant "Je perds". Indique que l'ordinateur a perdu.

10 - Voyant "Partie nulle". Indique que la partie est nulle.

11 - Voyant Pat. S'allume avec le voyant 10 quand la partie est nulle par PAT

(Suite page suivante)

5 - Touche de REPRISE (TAKEBACK) Pour reprendre un coup

6 - Touche AIDE (HINT) Pour que l'ordinateur vous suggère un coup

7 - Touche INVERSION (MOVE). Pour jouer à la place de l'ordinateur ou pour que l'ordinateur joue contre lui-même

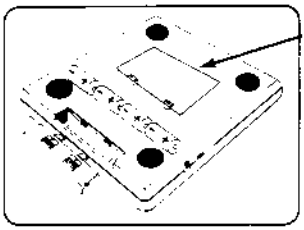
8 - Touche ANNULATION (CLEAR) Pour sortir des modes Options et Problèmes. Pour supprimer l'indication des coups illégaux ou pour annuler une entrée de case départ avant de déplacer la pièce vers la case arrivée.

12 - Voyant de couleur des pièces (Blancs et Noirs). Indique quelle est la couleur qui joue. Clignote quand vous avez le trait et que vous réfléchissez à votre coup. De même pour l'ordinateur. Ceci vous permet de savoir d'un coup d'oeil à qui est le trait.

13 - Voyant MAT. S'allume quand l'ordinateur met son adversaire MAT.

14 - Voyant ECHEC. Clignote chaque fois qu'un roi est en échec.

Alimentation par pile et par secteur



Votre échiquier Excel 680000 est conçu pour être alimenté par 4 piles alcalines modèle "C". En fonction de votre fréquence d'utilisation, vous pourrez vous procurer l'adaptateur Secteur prévu pour cet appareil. Ne pas le faire peut entrainer des avaries qui annuleraient la garantie. Si vous ne trouvez pas cet adaptateur dans votre région, vous pourrez le commander à l'aide du Bon de Commande fourni.

Erreur accidentelle dans un coup

Si vous commencez à jouer votre coup (en appuyant votre pièce sur sa case, allumant ainsi le voyant case départ), et que vous décidez d'en jouer un autre, vous pouvez, en appuyant sur la touche ANNULATION, éteindre le voyant et recommencer un autre coup.

Coups non autorisés

Le 68000 n'accepte que les coups conformes aux règles du jeu d'échecs. En cas de coup illégal ou incorrect, un signal sonore decrescendo se fait entendre. Si cela se produit quand vous êtes en train de jouer, appuyez sur la touche ANNULATION et jouez un coup correct. Si cela se produit quand vous déplacez la pièce désignée par l'ordinateur, le voyant de la bonne case restera allumé jusqu'à ce que vous y déposiez la pièce et enregistriez le coup correct de l'ordinateur.

Roque

Le 68000 Roque en effectuant d'abord le déplacement de son ROI. Une fois enregistré le déplacement du ROI, celui de la TOUR sera indiqué et devra être effectué. De même vous pouvez vous-même roquer en jouant d'abord votre ROI. Une fois ce déplacement enregistré, l'ordinateur reconnaitra qu'il s'agit d'un roque et les voyants correspondants au déplacement de votre TOUR s'allumeront, pour que vous terminiez la manoeuvre de roque.

Prise en passant

L'ordinateur prendra un pion "EN PASSANT" chaque fois qu'il jugera qu'un tel coup est profitable ; de même, il reconnaitra une prise "EN PASSANT" que vous effectuerez. En effectuant une prise "EN PASSANT", l'ordinateur indiquera d'abord son pion à déplacer, comme à l'ordinaire, à l'aide des voyants de la case départ et de la case arrivée. Puis le voyant de la case du pion capturé s'allumera, pour vous rappeler d'enlever ce pion de l'échiquier. Appuyez alors ce pion sur sa case et enlevez le.

Promotion d'un pion

Comme dans un jeu d'échecs normal, quand un pion atteint la 8ème rangée, il peut être promu à un rang supérieur (en général en REINE). Une fois enregistré le coup ayant amené le pion à la 8ème rangée, le voyant de sa case d'arrivée clignote (et les lettres PR apparaissent à la fenêtre d'affichage) jusqu'à ce que vous sélectionniez votre promotion en appuyant sur la touche portant le dessin représentant la pièce voulue (ex : pour promouvoir un pion en REINE, appuyez sur la touche OPTIONS, dès que les voyants clignotent en attendant votre choix. Une fois votre sélection faite, le voyant de la case arrivée s'éteint et l'ordinateur commence à calculer son prochain coup.
Quand c'est un de ses pions qui atteint la 8ème rangée, l'ordinateur évaluera sa situation présente et promouvra son pion en la pièce qu'il jugera la meilleure. Comme cela se fait automatiquement, vous pourrez utiliser le MODE VERIFICATION pour identifier cette pièce.

Echec

Chaque fois qu'un ROI sera en échec, le voyant ECHEC clignotera.

Echec et Mat

Si l'ordinateur estime que vous serez bientôt MAT, le voyant C (MAT) s'allumera et les lettres MX apparaitront à la fenêtre d'affichage (X indiquant le nombre de coups à jouer pour que vous soyez Mat). Appuyez sur la touche ANNULATION pour voir le jeu de l'ordinateur. Une fois enregistré le coup de l'ordinateur qui vous met ECHEC ET MAT, la fenêtre affichera "M" et le voyant MAT clignotera.
Si c'est vous qui mettez l'ordinateur ECHEC ET MAT, "-M" s'affichera et le voyant JE PERDS s allumera.

CHAPITRE II : FONCTIONS SPECIALES

Touche NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Quand cette touche est enfoncée, toutes les pièces sont ramenées en position initiale et l'ordinateur est prêt à recommencer une partie. Il faut cependant noter que si, en venant de terminer une partie, vous avez selectionné une option et/ou un niveau de jeu, celles-çi resteront validées même après avoir appuyé sur la touche NOUVELLE PARTIE. Cette disposition est donc très pratique pour ceux qui préfèrent généralement jouer avec les même Options et les mêmes Niveaux ; ainsi la touche NOUVELLE PARTIE vous permettra de gagner du temps.

Nota 1 : Si vous voulez commencer une nouvelle partie avec le niveau de jeu et les Options initiaux, c'est à dire réinitialiser complètement l'ordinateur, appuyez sur la touche OPTIONS puis sur la touche NOUVELLE PARTIE. Ainsi, vous supprimerez toutes les entrées et les Options précédentes et vous démarrez une partie entièrement nouvelle, (comme si vous coupiez puis remettiez l'alimentation de l'appareil).
Nota 2 : Que vous débranchiez l'appareil ou que vous le réinitialisiez complètement comme ci-dessus, l'ordinateur sera remis au niveau A1 et les pièces seront replacées en position initiale.

Touche VERIFICATION DE POSITION (VERIFY)

Elle a deux fonctions - utilisée seule, elle vérifie les positions de toutes les pièces de l'échiquier, - utilisée avec la touche OPTIONS, elle vous permet de modifier les positions (Mode problème).
Cette touche vous permet de vérifier la position de toutes les pièces, blanches comme noires, à tout moment avant ou en cours de partie, ou à chaque fois que c'est vous qui avez le trait (que c'est à vous de jouer). Pour vérifier la position de chaque catégorie de pièces, appuyez d'abord sur la touche VERIFICATION (la fenêtre affiche "PB"). Puis appuyez sur la touche jouxtant le symbole représentant la catégorie de pièce que vous voulez vérifier. Par exemple, si vous voulez vérifier la position des pions, appuyez d'abord sur VERIFICATION, puis sur INVERSION (MOVE). Chaque fois que vous appuyez sur la 2ème touche, tout l'échiquier est activé et contrôle la position de toutes les pièces correspondant au symbole choisi. S'il s'agit d'une pièce blanche, le voyant de sa case s'allume de façon continue. S'il s'agit d'une pièce noire, ce voyant clignote. S'il n'y a plus aucune pièce de ce type sur l'échiquier, aucun voyant ne s'allumera. En répétant ainsi l'opération, on peut localiser toutes les pièces présentes sur l'échiquier. Pour revenir en position de jeu, appuyez sur la touche ANNULATION (CLEAR).

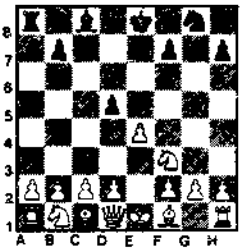
Mode Problèmes

La touche VERIFICATION a une 2ème fonction importante. En appuyant d'abord sur la touche OPTIONS (la fenêtre affiche "OP"), puis sur la touche VERIFICATION (la fenêtre affiche "PB"), vous passez en Mode Problèmes.
Ce mode vous permet d'apporter des modifications à la partie : retirer ou ajouter des pièces, changer la position de certaines pièces, ou soumettre un problème à l'ordinateur en vue de le résoudre. En utilisant ce mode, vous pouvez modifier la disposition du jeu à tout moment, en début ou en cours de partie. Par exemple, vous pouvez changer la direction de la

partie, renforcer votre camp ou celui de l'ordinateur, remettre en jeu des pièces capturées, ou même enlever votre Roi d'une situation conduisant à l'Echec et Mat. Vous pouvez également demander à l'ordinateur de trouver des solutions pour conduire au Mat, à l'aide du niveau Recherche de Mat.

Vous pouvez passer en Mode problème chaque fois que vous avez le trait. Pour vous y habituer, essayez l'exercice suivant :
1- Appuyez sur NOUVELLE PARTIE et disposez les pièces en position initiale.
2- Appuyez sur les touches OPTIONS puis VERIFICATION de Position pour passer en Mode Problèmes. Appuyez maintenant sur la touche correspondant au symbole des pions (INVERSION - MOVE). Notez que les voyants des cases A2 - H2 restent allumés. Cela indique que les pions blancs sont bien sur les cases A2 - H2. Notez également que les voyants A7 - H7 clignotent. Cela indique que tous les pions noirs se trouvent bien sur les cases A7 - H7.
3- Appuyez maintenant sur la case H7 avec le pion noir qui s'y trouve. Remarquez que le voyant correspondant qui clignotait s'est éteint. En procédant ainsi, vous avez chassé le pion noir de la case H7. En appuyant une 2ème fois sur cette case, le voyant deviendra fixe, indiquant que c'est maintenant un pion blanc qui occupe cette case.

Avant d'utiliser cette possibilité pour créer vos propres positions, familiarisez vous avec le Mode Problèmes en réalisant l'exemple d'échiquier ci-contre, et en procédant par étapes :



1 - Placez toutes les pièces en position initiale.
2 - Appuyez sur OPTIONS
3 - Appuyez sur VERIFICATION (VERIFY)
4 - Appuyez sur INVERSION (MOVE), sous le symbole de Pion. Les voyants s'allument comme décrit à l'exercice précédent. Appuyez sur le pion blanc placé en E2. Le voyant fixe se met à clignoter. Appuyez à nouveau sur E2. Le voyant s'éteint. Vous avez ainsi vidé cette case de toute pièce.
5 - Déplacez le pion de E2 en E4 et appuyez sur cette case. Le voyant s'allume, fixe. L'ordinateur a enregistré un pion blanc sur cette case.
6- Appuyez maintenant le pion noir sur D7 (Son voyant clignotant s'éteint). Déplacez ce pion en D5 et appuyez. Son voyant s'allumera, fixe. Appuyez une 2ème fois sur D5, le voyant se met à clignoter. L'ordinateur a donc enregistré qu'un pion noir est en D5 et que la case D7 est vide.
7 - Appuyez sur la touche sous le symbole du Cavalier (touche AIDE - HINT). Notez que les voyants sont allumés et fixes sur les cases B1 et G1, indiquant la position des 2 cavaliers blancs et qu'ils clignotent sur les cases B8 etG8, indiquant la position des 2 cavaliers noirs.
8 - Appuyez le Cavalier blanc sur sa case G1. Son voyant se met à clignoter. Appuyez une 2ème fois. Le voyant s'éteint, l'ordinateur a enregistré une case vide en G1.
9 - Appuyez ce cavalier sur F3. Son voyant s'allume, fixe. L'ordinateur a enregistré un cavalier blanc en F3.
10 - Appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pour sortir du mode Problèmes.
Vous avez ainsi disposé vos pièces comme indiqué sur la figure ci-dessus et enregistré ces positions.

Rappel - Pour toute disposition des pièces :

1. Une case sans voyant lumineux allumé est vide . En appuyant sur cette case, on lui affecte une pièce blanche.

2. Une case avec un voyant lumineux fixe porte une pièce blanche. En appuyant sur cette case, cette pièce devient noire.

3. Une case avec un voyant lumineux clignotant porte une pièce noire. En appuyant sur cette case, on la rend vide.

4. Pour sortir du mode Problèmes, vous devez appuyer sur ANNULATION (CLEAR). Si vous voulez en une seule manoeuvre vider tout l'échiquier, reportez vous au Chapitre III.

TOUCHE OPTIONS

En appuyant sur cette touche, la fenêtre affiche "OP", indiquant que vous êtes passé en mode sélection d'Options. Veuillez vous reporter au Chapitre III pour tous les détails concernant les diverses options de jeu avec la touche OPTIONS.

TOUCHE NIVEAU DE JEU (LEVEL)

Avec le 68000, vous pouvez choisir parmi 33 niveaux de difficulté de jeu. Par défaut, c'est le niveau A1 qui est sélectionné lors de la mise en marche de l'échiquier. En appuyant une 1ère fois sur la touche NIVEAU, le voyant A1 s'allume (et la fenêtre affiche "LE A1"), indiquant que c'est le niveau A1 qui est actif. Pour en sélectionner un autre, appuyez simplement sur la case correspondante de l'échiquier (après avoir appuyé sur la touche NIVEAU). Vous trouverez les correspondances cases/niveaux dans la figure suivante, ainsi qu'un bref commentaire dans chaque case. Une description plus détaillée des différents niveaux suit la figure.

NIVEAUX DE DIFFICULTE DE JEU

Niveaux pré-sélectionnés Temps/coup Nbre de coups/ unité de temps	Niveaux avec Temps résiduels	Choisir n'importe quelle case pour niveau illimité	Degré de recherche prédéfini	Niveaux Recherche de MAT
3,5 minutes 40/2,5 h	3 heures par camp	CHOISIR N'IMPORTE QUELLE CASE POUR NIVEAU ILLIMITE	8 ½ coups	[illegible]
3 minutes 40/2 h	2 heures par camp		7 ½ coups	Mat en 7
2 minutes 30/60 min	1 heure par camp		6 ½ coups	Mat en 6
1 minute 60/60 min	30 minutes par camp		5 ½ coups	Mat en 5
30 secondes 60/30 min	20 minutes par camp		4 ½ coups	Mat en 4
15 secondes 60/15 min	15 minutes par camp		3 ½ coups	Mat en 3
10 secondes 60/10 min	10 minutes par camp		2 ½ coups	Mat en 2
5 secondes 60/5 min	5 minutes par camp		1 ½ coup	Mat en 1

Niveaux présélectionnés (A1-A8)

Pour jouer avec un temps limite préétabli, appuyez sur la touche NIVEAU (LEVEL), sur l'une des cases de la colonne A (A1 à A8) et sur la touche ANNULATION (CLEAR). Le tableau de la page précédente vous indique les temps limites de réponse pour chacune des cases A. Par exemple, appuyez sur A1 pour jouer à la moyenne de 5 secondes par coup. Il indique aussi le nombre de coups par unité de temps correspondant. Par exemple, A1 = 60 coups en 5 minutes.

Niveaux avec temps résiduels

Pour jouer en s'imposant un temps limite pour toute la partie et pour chaque camp, appuyez sur NIVEAU (LEVEL), sur l'une des cases B (B1 à B8) et sur ANNULATION (CLEAR). Le décompte du temps total (à rebours) se fera depuis le début de la partie, pour chaque joueur, et ce jusqu'à zéro. Si l'un des deux joueurs épuise son temps avant d'être parvenu à un échec et mat, la montre clignotera pour indiquer que le temps limite est atteint et qu'il n'en reste plus. En jouant ainsi, la fenêtre d'affichage sert de montre digitale et elle est partagée en 2, de manière à ce que les temps de chaque joueur apparaissent simultanément. (Le décompte se fait par minutes jusqu'à la dernière minute, puis par secondes pour les 60 dernières secondes).

Degré de recherche prédéfini

Pour jouer ainsi, appuyez sur NIVEAU (LEVEL), sur une des cases G (G1 à G8) et sur ANNULATION (CLEAR). La seule condition prédéfinie est alors la capacité de l'ordinateur à réfléchir jusqu'à un certain nombre de coups en avance. Par exemple, au niveau G2, il effectuera sa recherche jusqu'à 2 ½ coups (1 ½ coup = un coup joué par chaque joueur). En jouant ainsi, vous saurez toujours jusqu'à quelle profondeur votre adversaire effectue sa recherche. Cette façon de jouer peut vous entraîner à mieux approfondir la recherche de vos coups et vous pouvez ainsi mesurer vos succès au nombre de vos victoires.

Niveaux recherche de Mat

Pour jouer ainsi, appuyez sur NIVEAU (LEVEL), sur une des cases H (H1 à H8) et sur ANNULATION (CLEAR). Vous déterminez alors des problèmes d'échec et mat que l'ordinateur doit résoudre. Par exemple, si vous voulez qu'à partir d'une situation donnée l'ordinateur trouve un échec et mat en 6 coups, sélectionnez H6. Il recherchera un mat en 6 coups. S'il le trouve, la fenêtre affichera "M6" et le voyant "MAT" s'allumera. Appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pour afficher le coup et entrez le. A ce stade :

1 - Si vous voulez voir une autre façon d'arriver au mat en 6 coups, appuyez sur INVERSION (MOVE) aussitôt après avoir validé le coup de l'ordinateur, et il recherchera une autre solution en 6 coups au problème.
2 - Si vous voulez connaître le coup suivant de l'ordinateur, activez H5, (car alors le problème est ramené à un mat en 5 coups), entrez le coup de l'adversaire et la fenêtre affichera le coup suivant.
3 - Si aucune solution est trouvée, la fenêtre affichera "MM".

Niveau illimité

Pour jouer au niveau "illimité", appuyez sur NIVEAU (LEVEL) et sur l'une des cases des colones C, D, E ou F. Vous pourrez ainsi jouer sans limitation de temps pour chaque coup. L'ordinateur effectuera sa recherche de plus en plus loin jusqu'à ce qu'il trouve un échec et mat ou jusqu'à ce que vous l'interrompiez. Dans ce dernier cas, il jouera le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade de sa recherche. Vous pourrez l'interrompre à n'importe quel moment en appuyant sur la touche INVERSION (MOVE). Si vous voulez savoir jusqu'à quel niveau s'est effectuée sa recherche, reportez vous au chapitre Fenêtre d'Affichage.

Touche REPRISE (TAKE BACK)

Cette disposition vous permet de reprendre n'importe quel coup effectué par vous ou par l'ordinateur. Et ce jusqu'à 256 ½ coups (128 coups par camp) dans une partie.
Pour l'utiliser, appuyez simplement sur la touche REPRISE quand c'est à votre tour de jouer. Le voyant indiquant la case départ s'allume. Appuyez sur cette case et le voyant s'éteint. Vous avez ainsi repris (annulé) le coup que l'ordinateur venait de jouer.
A ce stade, vous pouvez entrer un autre coup pour l'ordinateur, ou alors reprendre votre dernier coup.
Pour entrer un coup de remplacement pour l'ordinateur, procédez de la manière habituelle puis jouez votre coup. Pour reprendre votre dernier coup, appuyez à nouveau sur REPRISE et procédez comme ci-dessus. Vous pouvez de la sorte reprendre, en arrière, autant de coups que vous le désirez, ceux de l'ordinateur comme les vôtres.
En reprenant ainsi plusieurs coups en arrière, l'ordinateur vous rappellera de replacer sur l'échiquier les pièces capturées en allumant les voyants correspondants. Remettez les sur leurs cases en appuyant. Si vous ne vous souvenez pas de quelle pièce il s'agit, appuyez sur la case allumée et utilisez la touche VERIFICATION (VERIFY) qui vous indiquera son identité.
A tout moment de la partie vous pouvez reprendre tous les coups effectués jusque là (quand c'est vous qui avez le trait), en appuyant sur OPTIONS puis sur REPRISE (TAKE BACK). L'ordinateur mémorisera les coups repris (sauf si NOUVELLE PARTIE est demandée), et vous pourrez voir les coups rejoués en utilisant AIDE (HINT).

Touche AIDE (HINT)

Si, ayant le trait, vous voulez que l'ordinateur vous suggère un coup à jouer, appuyez sur AIDE (HINT). L'ordinateur allumera alors le voyant de la case départ et fera clignoter celui de la case d'arrivée du coup suggéré. Si vous acceptez cette proposition, entrez ce coup comme habituellement. Si vous le refusez, appuyez sur ANNULATION (CLEAR) et jouez le coup de votre choix. Si, ayant repris des coups, vous décidez de les voir rejoués, vous pouvez, en appuyant sur AIDE (HINT) faire s'afficher le dernier coup repris. Entrez le alors et l'ordinateur affichera le coup repris suivant. A mesure que vous entrez les coups repris, l'ordinateur continuera à afficher le coup joué suivant, jusqu'à ce que vous ayez atteint le dernier coup joué de la partie. Il émettra alors une série de signaux sonores pour faire savoir que vous venez d'entrer le dernier coup joué. Si vous décidez de reprendre la partie normalement à partir d'un certain point antérieur au dernier coup joué, arrêtez d'entrer les coups à la position choisie et appuyez sur ANNULATION (CLEAR).

Touche INVERSION (MOVE)

Si, en cours de partie, vous décidez de changer de camp, appuyez sur la touche INVERSION (MOVE), quand c'est à vous de jouer. L'ordinateur prendra alors votre place et jouera son coup. A ce stade, vous pouvez entrer ce coup pour le compte de l'ordinateur (qui joue maintenant les blancs) et continuer ainsi la partie. Si vous voulez que l'ordinateur joue contre lui-même, appuyez sur INVERSION (MOVE), entrez le coup affiché et répétez cette procédure.
Si vous appuyez sur INVERSION (MOVE) pendant que l'ordinateur réfléchit, vous l'obligez à jouer immédiatement, quelque soit le niveau de profondeur de sa recherche.

Touche ANNULATION (CLEAR)

Cette touche a différentes fonctions :

1 - Si vous avez accidentellement activé une case départ erronée, appuyez sur ANNULATION (CLEAR) et vous pourrez en activer une autre.
2 - Appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pour annuler toute indication d'un coup non autorisé.
3 - Appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pour sortir des modes OPTIONS, AIDE (HINT) ou PROBLEMES.
4 - Après avoir sélectionné un niveau, appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pour reprendre la partie.
5 - Si vous voulez connaître le temps total mis par l'ordinateur pour effectuer tous ses coups, appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pendant 2 ou 3 secondes pendant qu'il réfléchit à son prochain coup. La fenêtre affichera alors, à la place du temps de réflexion en cours, la somme des temps utilisés par l'ordinateur depuis le début de la partie.
Pour connaître votre temps total, attendez votre tour de jouer et appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pendant 2 ou 3 secondes. La fenêtre affichera la somme des temps que vous avez utilisés depuis le début de la partie à la place de votre temps de réflexion pour le coup en cours.

Fenêtre d'affichage

Celle ci est destinée à permettre à l'ordinateur de vous communiquer des informations complémentaires à celles que peuvent fournir les voyants lumineux du plateau de l'échiquier.
Si aucune option spéciale n'a été selectionnée la fenêtre indique le temps mis à concevoir le coup en cours. Une fois ce coup entré, les voyants correspondants s'allument et la fenêtre d'affichage confirme l'identité des cases départ et arrivée de ce coup.
La fenêtre peut aussi indiquer des informations supplémentaires comme celles précisées au chapitre Affichage Séquentiel. Si vous préferez que l'ordinateur effectue un compte à rebours pour chacun de ses coups, référez vous au Chapitre III sous la case H1.

CHAPITRE III - OPTIONS DE JEU

Outre les fonctions décrites précédemment (touches et fonctions spéciales), des options supplémentaires peuvent être sélectionnées pour vous apporter encore plus de plaisir à jouer avec votre excel 68000.
Ces options de jeu peuvent être selectionnées par l'utilisateur (avant le démarrage d'une nouvelle partie ou chaque fois que vous avez le trait), et sont activées par une pression sur l'unes des cases de la surface de jeu.
En choisissant le mode Selection d'Options, (par appui sur la touche OPTIONS), la partie normale est suspendue et les cases A1 et H1 servent de sélecteurs d'options, selon le tableau ci-après :

A1 - Mode jeu facile
B1 - Extinction du signal sonore (partie muette)
C1 - Mode Moniteur (Contrôle)
D1 - Inversion de camp (les Noirs en bas)
E1 - Donner le tour à l'autre couleur
F1 - Jeu sans bibliothèque d'ouverture
G1 - Réinitialisation (Remise à Zéro)
H1 - Compte à rebours.

Appuyez sur la touche OPTIONS pour passer en mode Sélection d'Options. Chaque fois que vous serez dans ce mode, la fenêtre l'indiquera en affichant "OP". APPUYEZ ENSUITE SUR LA CASE DE LA RANGEE 1 CORRESPONDANT A L'OPTION VOULUE.
Le voyant de cette case s'allumera pour indiquer que vous avez choisi cette option. Vous pouvez sélectionner plusieurs options à la fois. Après votre sélection d'option(s), appuyez toujours sur ANNULATION (CLEAR) pour sortir de ce mode.
A chaque option sélectionnée, le voyant de la case correspondante (A1 à H1) s'allume. Pour désactiver cette option, apuyez une 2ème fois sur sa case. Le voyant s'éteindra pour indiquer que cette option n'est plus en service. Pour désactiver une option après être sorti du mode Sélection d'Options en appuyant sur ANNULATION (CLEAR), appuyez à nouveau sur la touche OPTIONS pour revenir dans ce mode.

Remarquez que les voyants des cases A1 à H1 sont allumés si les options correspondantes ont été activées. Pour éteindre l'un deux, appuyez sur la case correspondante. Appuyez ensuite sur ANNULATION (CLEAR) pour sortir du mode Sélection d'Options.
NOTA : Cette règle ne s'applique pas aux options E1 et G1, parce qu'elles représentent soit une sélection à simple effet (réinitialisation du plateau G1), soit une option qui doit être entrée séparément chaque fois qu'elle doit être activée (changement de couleur E1). Donc, si l'une de ces 2 options est choisie, une fois que vous serez revenu dans le mode Sélection d'Options, leurs voyants ne seront pas allumés, même si elles ont été sélectionnées.

Case A1 - Mode Jeu Facile

Appuyez sur OPTIONS, sur la case A1 et sur ANNULATION (CLEAR). Ce mode est une option qui diminue tous les niveaux de jeu sans modifier les contrôles de temps de l'ordinateur. Ceci est obtenu en ne laissant pas à l'ordinateur la possibilité d'utiliser tout le temps qui lui est alloué. En général, le 68000 effectuera une partie de sa recherche sur votre temps à vous, pendant que vous réfléchissez à votre coup. Cette particularité est l'une de celles qui font du 68000 un adversaire aussi coriace.

Par exemple, si vous sélectionnez pour l'ordinateur le niveau A1, ne lui laissant que 5 secondes par coup, et que vous preniez 2 minutes pour concevoir votre coup et que l'ordinateur devine ce que vous allez jouer, l'ordinateur utilisera ces 2 minutes entières pour concevoir sa réponse. Il aurait mieux valu alors sélectionner un niveau plus élevé.
En sélectionnant le Mode Jeu Facile, vous empêcherez l'ordinateur d'user du temps que vous prenez pour concevoir ses propres coups. Du fait que ce mode affaiblit tous les niveaux de difficulté de jeu, vous aurez ainsi un choix plus étendu de niveaux de jeu.

Case B1 - Arrêt du signal sonore

Appuyez sur OPTIONS, case B1 et ANNULATION (CLEAR). Cette option vous permet de jouer dans un silence complet. Pour réactiver le signal sonore, revenez en mode Sélection d'Options (OPTIONS) et appuyez à nouveau sur la case B1. Cette option peut être activée ou désactivée autant de fois que nécessaire au cours d'une partie.

Case C1 - Mode Moniteur

Appuyez sur OPTIONS, case C1 et ANNULATION (CLEAR). Cette option permet à 2 personnes de jouer l'une contre l'autre, l'ordinateur devenant alors l'arbitre de la partie en contrôlant la validité de chaque coup et en faisant le compte des temps utilisés par coup par chaque joueur. Dans ce mode, certaines autres dispositions du jeu restent actives, comme :
- Maintien de la touche ANNULATION (CLEAR) pour le temps total du joueur qui a le trait,
- reprise
- AIDE (HINT)

La touche INVERSION (MOVE) fonctionne également, mais après que l'ordinateur ait joué, le mode Moniteur reste actif.
Pour en sortir et reprendre la partie contre l'ordinateur, appuyez sur OPTIONS, case C1 et ANNULATION (CLEAR). Vous n'avez plus alors qu'à jouer votre coup et c'est l'ordinateur qui vous répondra.

Case D1 - Les Noirs en bas

Appuyez sur OPTIONS, case D1 et ANNULATION (CLEAR). Cette option vous permet de jouer avec les pièces noires disposées en bas du plateau. Si vous la sélectionnez assurez vous de bien disposer les pièces. Utilisez pour cela la touche VERIFICATION (VERIFY). Ce contrôle étant effectué, appuyez sur INVERSION (MOVE) pour que ce soit l'ordinateur qui commence à jouer.
Important : IL N'EST PAS CONSEILLE DE SELECTIONNER CETTE OPTION EN COURS DE PARTIE.

Case E1 - Donner le tour à l'autre couleur

Appuyez sur OPTIONS, case E1 et ANNULATION (CLEAR). Cette option est principalement utilisée en mode Problèmes. Si vous sélectionnez ce mode afin de mettre en place une diposition de pièces particulière, l'ordinateur se rappellera quel camp avait le trait au moment de la sortie du Mode Problèmes. Pour donner le tour (le trait) à l'autre camp, disposez les pièces pour le problème voulu, sortez du mode problèmes et sélectionnez OPTIONS E1. L'ordinateur attend alors que ce soit l'autre couleur qui joue en premier.

Case F1 - Jeu sans bibliothèque d'ouvertures

Cette option vous permet de jouer sans bibliothèque d'ouvertures. Quand elle est sélectionnée, l'ordinateur sera obligé, dès le début de la partie, de réfléchir plus longtemps pour trouver son meilleur coup du fait qu'il n'aura plus accès aux ouvertures programmées. Pour sélectionner cette option, appuyez sur OPTIONS, F1 et ANNULATION (CLEAR)

Case G1 - Réinitialisation - Remise à Zéro

En appuyant sur OPTIONS, case G1 et ANNULATION (CLEAR), la disposition de toutes les pièces en place sera effacée de la mémoire de l'ordinateur. Cette possibilité est particulièrement intéressante pour mettre en place un problème avec peu de pièces sur le plateau.
NOTA : Après avoir appuyé sur ANNULATION (CLEAR), les voyants F-PAT (STALEMATE) et G-PARTIE NULLE (DRAW) se mettent à clignoter parce que l'échiquier est vidé de toutes ses pièces, y compris les Rois. Appuyez à nouveau sur ANNULATION (CLEAR), puis sur OPTIONS, et VERIFICATION pour passer en mode Problèmes. Vous pouvez alors disposer les Rois et les autres pièces à l'emplacement voulu pour votre problème.

Case H1 Compte à rebours (pour tous les niveaux à l'exception de B1 à B8)

Appuyez sur OPTIONS, case H1 et ANNULATION (CLEAR). Cette option est particulièrement intéressante si, voulant vous éloigner du jeu pour un certain temps, vous faites jouer l'ordinateur à un niveau de difficulté de jeu très élevé. Quand cette option est sélectionnée, l'ordinateur affiche le temps qu'il compte prendre pour son coup et effectue alors un compte à rebours au lieu du décompte chronologique normal. Ce temps imparti pour chaque coup, l'ordinateur le déduit du niveau de difficulté de jeu sélectionné. S'il rencontre un obstacle majeur en recherchant son meilleur coup, il peut s'allouer plus de temps et la montre indiquera cette nouvelle durée avant le compte à rebours. Cependant, il ne prendra jamais moins de temps que ce qui lui est alloué au début de sa recherche.
Comme les niveaux B1-B8 utilisent déjà le compte à rebours, vous obtiendrez une autre option en activant H1 alors que vous êtes déjà dans un de ces niveaux. Normalement, en utilisant ces niveaux avec le compte à rebours, l'ordinateur affiche simultanément et côte à côte le compte de chacun.
Si vous activez H1 en étant déjà dans un des niveaux B1-B8 utilisant le compte à rebours, la montre n'indiquera (avec 4 chiffres) que le décompte de temps de celui qui joue. Cet affichage est plus précis, puisque les secondes défilent également.

Affichage séquentiel

La fenêtre d'affichage intégrée est prévue pour vous fournir, sur votre demande, des informations complémentaires.
A la mise en marche de l'ordinateur, elle affiche le temps mis par chaque joueur pour effectuer son coup, puis indique les cases Départ et Arrivée choisies par le joueur.
Si vous voulez obtenir plus de renseignements, vous pouvez appuyer sur l'une des cases de la première rangée PENDANT QUE L'ORDINATEUR CHERCHE SA REPONSE.

Le menu suivant montre les cases correspondant aux diverses informations qui peuvent vous intéresser :

A1 - DUREE PAR COUP
B1 - PROFONDEUR DE RECHERCHE DE L'ORDINATEUR
C1 - SCORE - EVALUATION DE LA PARTIE
D1 - VITESSE DE TRAITEMENT
E1 - 1er COUP DE LA REPONSE DE L'ORDINATEUR
F1 - 2ème COUP DE LA REPONSE DE L'ORDINATEUR
G1 - 3ème COUP DE LA REPONSE DE L'ORDINATEUR
H1 - 4ème COUP DE LA REPONSE DE L'ORDINATEUR

Il est important de noter que l'affichage de ces données complémentaires ne peut s'effectuer que pendant le temps de réflexion de l'ordinateur. Vous serez donc obligé d'attendre que l'ordinateur ait fini, en début de partie, de jouer à partir de la bibliothèque d'ouvertures, car alors ses réponses, préprogrammées, sont quasi-instantannées. Si plus tard, en cours de partie, vous décidez de désactiver l'un de ces affichages préalablement sélectionné, il vous suffit d'appuyer une deuxième fois sur la case correspondante, toujours PENDANT LA DUREE DE REFLEXION de l'ordinateur. Cette donnée s'effacera alors de la fenêtre. Si vous avez sélectionné plusieurs affichages de données, elles s'afficheront séquentiellement toutes les secondes. Vous trouverez ci-après plus de détails sur chacune de ces possibilités.

Case A1 - Comme la durée de chaque coup s'affiche par défaut dès la mise en marche de l'échiquier, il n'est pas nécessaire d'utiliser A1 pour cela. Mais vous pouvez désactiver cette fonction chrono si vous en avez demandé plusieurs autres. Pour cela, appuyez sur A1 PENDANT QUE L'ORDINATEUR EFFECTUE SA RECHERCHE. Procédez de même pour la réactiver.
NOTA : Si aucun autre affichage complémentaire n'a été sélectionné, vous ne pourrez pas désactiver cette fonction chrono. Dans ce cas, elle est affichée par défaut.

Case B1 - Si vous voulez savoir jusqu'à quelle profondeur (combien de coups en avance) l'ordinateur effectue sa recherche, appuyez sur B1 QUAND IL EFFECTUE CETTE RECHERCHE. La fenêtre affichera alors le niveau de la recherche et le nombre de coups examinés par l'ordinateur à ce niveau. (Par exemple : 12-3 signifie que l'ordinateur est en train d'étudier le 3ème niveau et a examiné 12 coups jusque là.

Case C1 - Si vous voulez savoir comment l'ordinateur évalue la partie à une position donnée, appuyez sur C1 PENDANT QU'IL EFFECTUE SA RECHERCHE. (Par exemple : -0.00 signifie que l'ordinateur estime qu'il perd de 1/100 de pion. L'absence de signe moins signifie que c'est vous qui perdez).

Case D1 - Pour savoir à quelle vitesse l'ordinateur effectue sa recherche, (en positions par seconde), appuyez sur D1 PENDANT CETTE RECHERCHE. La valeur affichée aura généralement 4 chiffres, en raison de la vitesse élevée de traitement du micro-processeur.

Case E1 - Pour connaître le premier coup que l'ordinateur a retenu comme étant le meilleur au cours de sa recherche, appuyez sur E1 PENDANT QU'IL EFFECTUE CETTE RECHERCHE.

Cases F1 à H1 - Pour connaître les 2ème, 3ème et 4ème coup retenus par l'ordinateur au cours de sa recherche, appuyez sur F1, G1, H1 PENDANT QU'IL EFFECTUE CETTE RECHERCHE.

CHAPITRE IV - ANNONCE DE MAT ET DE PARTIE NULLE

L'Excel 68000 est capable d'annoncer à l'avance un échec et mat de son adversaire. De plus, il peut reconnaître et annoncer trois situations de partie nulle : par PAT, par la règle des 50 coups, et par celle de la triple répétition d'une position.
Reportez-vous ci-dessous pour chacune d'elles.

Partie nulle par PAT

Une partie doit être annulée quand un joueur dont le Roi n'est pas en échec ne peut effectuer aucun coup autorisé (PAT). La fenêtre affiche alors "dr" Zet les voyants PAT (STALEMATE) et PARTIE NULLE (DRAW) clignotent. La partie ne peut plus continuer.

Partie nulle par la règle des 50 coups

Si 50 coups ont été joués sans bouger un pion et sans qu'une pièce quelconque ait été capturée, la partie est règlementairement nulle. La fenêtre affiche alors "dr 50" et les voyants Partie Nulle, 1 et 2 clignotent. Mais vous pouvez toujours continuer la partie en appuyant sur ANNULATION (CLEAR).

Partie nulle par la triple répétition d'une position.

Quand la même position apparaît 3 fois et que le même joueur a le trait les 3 fois, la partie est règlementairement annulée.
Quand l'ordinateur est sur le point de jouer un coup qui le placerait dans ce cas, les voyants Partie Nulle, 2 et 3 se mettant à clignoter. Si vous appuyez alors sur ANNULATION (CLEAR), le coup en question s'affichera et vous pourrez quand même continuer la partie.
Si c'est vous qui vous mettez dans ce cas, les voyants Partie Nulle, 2, 3 et 4 se mettront à clignoter.
De la même façon, appuyez sur ANNULATION (CLEAR) pour continuer la partie.