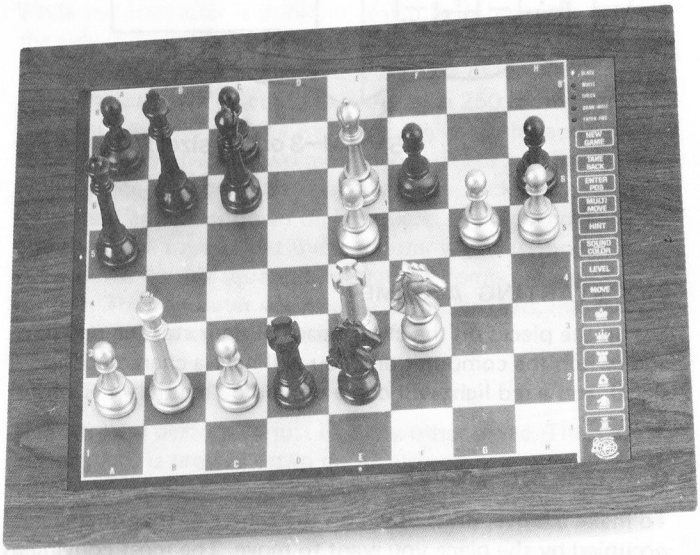
GENESIS MODEL 6108

User Manual
Manuel D'instructions

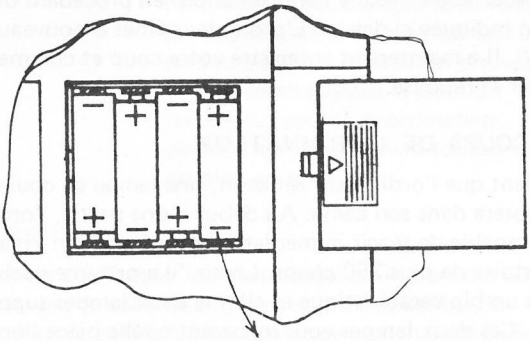


FIDELITY INTERNATIONAL
13900 N.W. 58th Ct., MIAMI, FLORIDA 33014
Telephone: (305) 557-9800 Telex: 51-5174 Telefax: (305) 558-8487

513.1139A01

Made in Hong Kong

1. Les piles



4 piles de 1,5V de taille UM-3 ou "AA"

2. DEBUT DU JEU

Disposez les pièces sur l'échiquier en position de dépat et mettez l'ordinateur en circuit. Vous entendrez un signal caractéristique et une lampe rouge s'allumera pour indiquer que c'est au tour des pièces blanches de jouer.

3. COUPS

Pour faire un coup, appuyez sur le centre une case occupé par la pièce que vous désirez déplacer. La manière la plus aisée est d'incliner légèrement la pièce et d'exercer une pression sur l'échiquier à l'aide du bord de sa base.

L'ordinateur émettra un son "bip" et deux lampes rouges s'allumeront. (L'échiquier est bordé par deux rangées de

lampes. L'horizontale, située au bas de l'ordinateur aligne les lampes correspondant aux colonnes qui opposent les 2 joueurs. La verticale, située sur le côté gauche de l'ordinateur aligne les lampes correspondant aux rangées horizontales sur l'échiquier. Déplacez votre pièce à l'endroit choisi en procédant de la façon indiquée ci-dessus. L'ordinateur émet à nouveau un "bip". Il a maintenant enregistré votre coup et commence à penser sa réponse.

4. COUPS DE L'ORDINATEUR

Pendant que l'ordinateur réfléchit, une lampe de couleur clignotera dans son camp. Au début d'une partie, l'ordinateur sera capable de réagir immédiatement grâce à son vaste répertoire de plus 250 coups. Lorsqu'il a pris une décision, il émet un bip caratéristique et allume deux lampes supplémentaires. Ces deux lampes vous montrent quelle pièce l'ordinateur a l'intention de déplacer. Prenez la piece indiquée et appuyez-la sur sa case. Les lampes changent pour indiquer la case où l'ordinateur veut placer sa pièce. Appuyez sur cette case tout en déplaçant la pièce. L'ordinateur changera de lampe pour indiquer que c'est à votre tour de jouer.

5. COUPS SPECIAUX

Prises — Elles s'effectuent comme des coups ordinaires. Il faut appuyer sur la pièce prenante sur les nouvelles et anciennnes cases, alors que la pièce prenante se retire de l'échiquier sans être appuyée.

Prises en passant — Elles s'effectuent de la même manière, sans appuyer sur le pion capturé. Cependant, lorsque l'ordinateur effectue une prise en passant, il vous rappellera de retirer le pion capturé. Effectuez le coup comme à l'ordinaire et appuyez sur le pion capturé avant de l'enlever.

Roquer — Roquer se fait en déplacant le roi de façon habituelle, mais la tour ne doit pas etre appuyée. Lorsque l'ordinateur roque, il indique le mouvement du roi seulement et vous devez déplacer la tour vous-mme sans l'appuyez sur l'échiquier.

Promotion d'un pion — Elles s'opère automatiquement par l'ordinateur. Celui-ci assumera que vous désirez promouvoir un pion au rang de reine. Déplacez le pion normalement et changez-le en reine. Si vous désirez le changer en une tour, un fou ou un cavalier, vous pouvez le faire en changeant la position (voire plus avant). L'ordinateur, quant à lui transformera toujours un pion en reine.

6. COUPS ILLEGAUX

Si vous tentez d'effectuer un coup illégal ou impossible ou encore, essayez de faire quoi que ce soit d'impossible, le signal d'erreur retentira. Chaque fois que ce signal est émis, cela signifie que vous avez commis une erreur et que votre dernier coup doit être ignoré. Si par exemple, vous avez tenté un coup illégal, il vous est loisible de continuer à jouer en plaçant le pièce sur un case légale ou en la replaçant sur sa case d'origine pour en déplacer une autre. Le signal d'erreur retentira également si vous tentez de déplacer une pièce de l'adversaire.

7. ECHEC, MAT ET PAT

Lorsque l'ordinateur vous met en échec, la lampe CHECK s'allume. Si à votre tour, vous mettez l'ordinateur échec et mat, les lampes CHECK et DRAW/MATE (ECHEC et PAT/MAT) s'allumeront. Si l'ordinateur vous met ECHEC ET MAT, les lampes CHECK et DRAW/MATE clignoteront. Si l'ordinateur est mis pat, la lampe DRAW/MATE s'allumera. Si l'ordinateur détecte une répétition triple, la lampe DRAW/MATE s'éclairera également mais vous pourrez continuer à jouer si vous le désirez.

8. NIVEAUX DE JEU

Votre ordinateur offre 16 niveaux de difficultés.

Level	Temps approximatif imparti par coup
1	1 sec.
2	3 sec.
3	5 sec.
4	10 sec.
5	15 sec.
6	20 sec.
7	30 sec.
8	45 sec.
A	1 min.
B	1½ min.
C	2½ min.
D	4 min.
E	6 min.
F	10 min.
G	1 heure
H	niveau problématique

Si vous appuyez sur la touche LEVEL (NIVEAU), l'ordinateur vous indiquera le niveau de jeu en fonction à ce moment. Lorsque vous mettez l'ordinateur en circuit, il commencera au niveau 2. Appuyez à nouveau sur la touche LEVEL et l'ordinateur progressera d'un niveau etc. Du niveau H, il repassera au niveau 1.

Lorsque vous avez choisi un niveau, continuez la partie en faisant un coup par exemple. Le niveau de jeu peut bien sûr être modifié à tous moments pendant la partie, lorsque c'est à votre tour de jouer.

9. NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez simplement sur la touche NEW GAME et redisposez les pièces en position de départ.

10. CHANGEMENT DE CAMP

Si vous appuyez sur la touche MOVE; L'ordinateur jouera une fois. Dès lors, si vous désirez changer de camp avec

l'ordinateur, appuyez sinolement sur la touche MOVE. L'ordinateur jouera et s'attendra à ce que vous jouiez pour l'autre camp. Si vous appuyez à nouveau sur la touche MOVE, l'ordinateur jouera à nouveau, et en quelque sorte, vous pouvez même laisser l'ordinateur jouer tout seul.

Si vous désirez jouer une partie avec les pièces noires, appuyez sur la touche MOVE en position de départ. L'ordinateur retournera alors l'échiquier et jouera avec les pièces blanches au-dessus de l'échiquier tandis que vous jouerez avec les pièces noires en bas de l'échiquier.

11. PROCEDURE D'ANNUALATION DE COUPS.

Si vous appuyez sur l'une de vos pièces, mais décidez après coup de ne pas la déplacer, appuyez une second fois sur le carré où elle repose. Les lampes correspondant à la case s'éteindront et vous pouvez déplacer une autre pièce.

Si vous avez déjà terminé un coup, il n'est pas trop tard pour l'annuler. Pendant que l'ordinateur pense sa réponse, appuyez sur la touche TAKE BACK et l'ordinateur interrompera son processus de réponse. Appuyez alors à nouveau sur la touche TAKE BACK et l'ordinateur vous indiquera la pièce que vous avec déplacée en dernier lieu. Appuyez-la sur sa case et l'ordinateur vous montrera sa case d'origine. Appuyez sur cette case pour déplacer la pièce vers sa case d'origine et n'oubliez pas de replacer la pièce capturée le cas échéant (L'ordinateur ne vous le rappellera pas sauf s'il s'agissait d'une capture en passant). Si vous voulez annuler d'autres coups, appuyez à nouveau sur la touche TAKE BACK et annuler le dernier coup de l'ordinateur de la même manière. Annulez ensuite votre avant dernier coup et faites-en un nouveau.

Si vous désirez annuler un coup mais l'ordinateur a déjà fait savoir sa réponse, il vous faut d'abord procéder de la façon habituelle et effectuer le coup dicté par l'ordinateur. Ensuite seulement pourrez-vous appuyez sur la touche TAKE BACK et annuler le coup comme il est expliqué ci-dessus. Normalement, l'ordinateur se souviendra du dernier ou des deux derniers coups. Si vous tentez d'annuler plus de coups,

l'ordinateur lancera un signal d'erreur et vous devez alors annuler les coups en changeant de position (voir plus avant).

La fonction d'annulation peut être même utilisée après que l'un des camps a été fait echec et mat.

12. INDICES

Si vous appuyez sur la touche HINT, l'ordinateur vous conseillera quelle pièce déplacer. Il vous indiquera par clignotement d'abord la pièce à déplacer et ensuite la case à atteindre. L'ordinateur continura à clignoter aussi longtemps que vous maintenez la touche HINT enfoncée. L'ordinateur s'attend donc que vous effectuiez ce coup en particulier. Lorsque c'est votre tour de jouer, l'ordinateur pense déjà à sa réponse. Si vous effectuer effectivement ce coup, il sera donc en mesure de réagir immédiatement.

13. ALORS QUE L'ORDINATEUR REFLECHIT

Trois fonctions vous sont offertes pendant que l'ordinateur pense sa réponse. Si vous appuyez surla touche TAKE BACK, l'ordinateur s'arrête de penser sans avoir effectué son coup. Si vous appuyez sur la touche MOVE, l'ordinateur arrête de penser et effectue le coup qu'il estime être le meilleur à cet instant précis. Si vous voulez connaître les intentions de l'ordinateur, appuyez sur la touche HINT. L'ordinateur indiquera alors le coup qu'il estime être le meilleur par un cligotement (Si à ce moment vous appuyez sur la touche MOVE, l'ordinateur effectuera son coup). Le coup clignotera aussi longtemps que vous maintenez la touche HINT enfoncée.

14. COUPS MULTIPLES

Le fait d'appuyez sur la touche MULTI MOVE engage l'ordinateur dans un mode spécial. Ce mode empêche l'ordinateur de jouer. Le joueur effectue le coup pour l'ordinateur et ce dernier l'accepte comme s'il en était l'auteur. Néanmoins, ce mode n'empêche pas l'ordinateur de détecter les coups illégaux.

Vous pouvez avoir recours à ce mode si vous voulez l'ordinateur à effectuer un coup particulier après votre proper coup.

Ce mode peut éegalement faire office d'arbitre lorsque deux joueurs s'affronte.

Lorsque vous appuyez sur la touche MULTI MOVE une seconde fois, l'ordinateur repassera en mode normal.

15. SONORISATION

Si vous préférez vous passez des signaux sonores de l'ordinateur, appuyez simplement sur la touche SOUND/COLOR. Les signaux sonores peuvent à nouveau activés en appuyant une fois de plus sur cette même touche.

16. VERIFICATION DE LA POSITION

En cas de confusion ou de dérangement des pièces sur l'échiquier, vous pouvez demander à la mémoire de l'ordinateur de vous indiquer la position de chaque pièce.

Appuyez sur l'une des touches marquées d'un type de pièce. L'ordinateur vous montrera où les pièces de ce type se trouvaient en éclairant un rangée horizontale et une ou plusieurs ligne verticales. Une pièce blance est représentée. par une lampe continue sur une ligne verticale, tandis qu'une piece noire est représentée par une lampe clignotante sur une ligne verticale. Appuyez à nouveau sur la même touche; l'ordinateur vous montrera la deuxième rangée de la même manière. Lorsqu'il ne reste plus de pièces de ce type, l'ordinateur émettra un signal d'erreur.

17. MODE DE REGLAGE

En appuyant la touche ENTER POS, vous faites entrer l'ordinateur en mode de réglage. La lampe ENTER POS s'allumera en même temps que la lampe BLANCHE.

En appuyant sur la touche NEW GAME, toutes pièces de l'échiquier disparaissent.

Si maintenant vous appuyez sur une touche correspondant à un type de pièces, ce type de pièce peut être introduit ou retiré.

Si l'échiquier n'a pas été vidé de ses pièces, une pression sur la touche d'un type de pièces indiquera le pièces de ce type (voir section 16).

Si l'échiquier a été vidé de ses pièces, aucune lampe de rangée ou de ligne ne s'éclairera lorsque vous appuyez sur une pièce.

Si vous désirez retirer une pièce du type choisi, (l'échiquier n'étant pas vidé), appuyez simplement sur la case indiquéé par les lampes de rangée et de ligne lampe de ligne s'éteindra.

Si vous voulez ajouter une pièce du type choisi (sur une case vacante), appuyez simplement sur la case vacante et les lampes de rangée et de ligne correspondantes s'éclaireront.

Pour ajouter une pièce noire, appuyez sur la touche SOUND/COLOR et la lampe NOIRE s'éclairera. Appuyez ensuite sur la case où vous pensez entrer la pièce; les lampes de rangée et les lampes de lignes clignotantes s'éclaireront. (En mode d'entrée, la touche SOUND/COLOR contrôle la couleur).

Pour passer du mode d'entrée en mode normal de jeu, procédez de la façon suivante.

A. Vérifiez la lampe de couleur éclairée. Elle indique le camp que vous choisissez à la reprise du jeu (sinon, appuyez sur la touche SOUND/COLOR).

B. Si vous voulez que l'ordinateur joue le premier à la reprise du jeu, appuyez sur la touche MOVE. Ceci oblige l'ordinateur à recommencer à jouer.

C. En ajustant la touche LEVEL en mode d'entrée, vous faites repasser l'ordinateur en mode de jeu.

D. En appuyant sur la touche ENTER POS en mode d'entrée, l'ordinateur repassera également en mode de jeu.

N'appuyez pas sur la touche HINT en mode d'entrée. En effet, cela forcerait l'ordinateur à entrer dans un mode spécial de test d'usine.

18. NIVEAU PROBLEMATIQUE

Le niveau de jeu H est un niveau à problèmes qui résoudra des problèmes de mat au problèmes de mat en quatre coups. Dèployez la position comme décrit dans la dernière section. Choisissez le niveau H et appuyez sur la touche MOVE pour laisser l'ordinateur jouer.

L'ordinateur réfléchira jusqu'à trouver la possibilité de mater et effectuera ensuite son premier coup de la séquence de matage. Vous pouvez alors effectuer un coup pour l'adversaire et l'ordinateur jouera le coup suivant de la séquence et ainsi de suite.

S'il n'existe pas de possibilité de mater inévitable, ou si vous interrompez l'ordinateur en appuyant sur la touche MOVE, l'ordinateur allumera la lampe MAT sans faire un coup.

Mater en deux coups prend environ une minute, tandis que mater en quatre coups prend normalement plusieurs heures.

19. MEMOIRE

Si vous devez interrompre une partie pour la reprendre plus tard, placez le sélecteur OFF/ON/SAVE en position SAVE. L'ordinateur préservera ainsi le déploiement des pièces sur l'échiquier tout en consumant un minimum électricité. Lorsque la partie reprend replacez le sélecteur en position ON.

THIS LIMITED WARRANTY APPLIES ONLY TO FIDELITY PRODUCTS PURCHASED IN THE UNITED STATES

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Fidelity International, Inc. warrants to the original consumer purchaser that its products are free from any electrical or mechanical defects for a period of ninety days from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, Fidelity International, Inc. will repair or replace the unit free of charge upon receipt of the unit which has been sent insured and postage prepaid to the factory address shown below.

A PURCHASE RECEIPT OR OTHER PROOF OF DATE OF ORIGINAL CONSUMER PURCHASE WILL BE REQUIRED BEFORE WARRANTY PERFORMANCE IS RENDERED.

This warranty covers normal consumer use and does not cover damage which occurs in shipment or failure which results from alteration, accident, misuse, abuse, neglect, wear and tear, inadequate maintenance, commercial use, or unreasonable use of the unit. Removal of the top panel voids all warranties. This warranty does not cover cost of repairs made or attempted outside of the factory.

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness, are hereby limited to ninety days from date of purchase. Consequential or incidental damages resulting from a breach of any applicable express or implied warranties are hereby excluded. Some states do not allow limitations on the duration of implied warranties and do not allow exclusion of incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions in these instances may not apply.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The only authorized service center in the United States is:

Fidelity International, Inc.
13900 N.W. 58th Court
Miami, Florida 33014
(305) 557-9800

If you ship the unit, carefully pack and send it prepaid, adequately insured and preferably in the original carton. Include a letter, detailing the complaint inside the shipping carton with a telephone number where you may be reached during business hours.

If your warranty has expired and you want a service fee quote, write to the above address specifying the model, and requesting a service quotation.

DO NOT SEND YOUR GAME with your request for quotation, as Fidelity has no provisions of holding your game from service waiting for your reply.

FIDELITY INTERNATIONAL, INC.