

 **KASPAROV**TM
CHESS COMPUTER

 **Owner's Manual**

Analyst C ModuleTM



**Swiss-led
Precision**

Dear Chess Player,

Congratulations on purchasing this latest Analyst Module!

This new stronger program pays considerable attention to pawn structures and advanced pawns. It is more knowledgeable about the Kings safety and when to march the King out. The openings library is broader and contains some interesting new sharp lines.

It is also more skilful at positioning the Queen and Bishop for maximum effect as well as co-ordinating King-side attacks.

Sehr geehrter Schachfreund,

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des neuen Analyst Moduls.

Dieses neue stärkere Programm achtet erheblich auf Bauern Strukturen und vorgerückte Bauern. Es ist kenntnisreicher in Sicherheit des Königs und wann der König das Brett aufmarschieren soll. Die Eröffnungsbibliothek ist umfassender und enthält mehrere interessante und neue scharfe Variationen.

Es ist auch geschickter bei dem Aufstellen der Königin und des Läufers zum Höchsteffekt, und bei der Koordination des Königsangriffes.

Cher joueur d'échecs,

Félicitations avec l'achat du nouveau Module Analyst.

Ce program nouveau et plus fort fait attention considérable aux structures des pions et aux pions avancés. C'est plus au courant de la sûreté du roi et sait meilleur quand le roi doit avancer sur l'échiquier. La bibliothèque des ouvertures est plus extensive et contient plusieurs nouvelles variations qui sont intéressantes et exactes.

C'est aussi plus adroit en positionnant la reine et le fou avec effet maximum, et en coordonnant des attaques contre le roi.

Beste Schaakvriend,

Mogen wij u gelukwensen bij de aankoop van de nieuwe Analyst Module.

Dit nieuwe sterkere programma besteedt aanzienlijke aandacht aan de pionstructuur en aan vooruitgeschoven pionnen. Het weet veel meer over de veiligheid van de koning en wanneer de koning het bord op dient te marcheren. De openings bibliotheek is breder opgezet en bevat een aantal interessante nieuwe scherpe variaties.

Het is ook behendiger in het posteren van de koningin en bispod tot maximaal effect en in hun coördinatie bij de konings-aanval.

INSTRUCTIONS	p. 1 – 6
GEBRAUCHSANLEITUNG	S. 9 – 14
MODE D'EMPLOI	p. 17 – 22
GEBRUIKSAANWIJZING	bl. 25 – 30

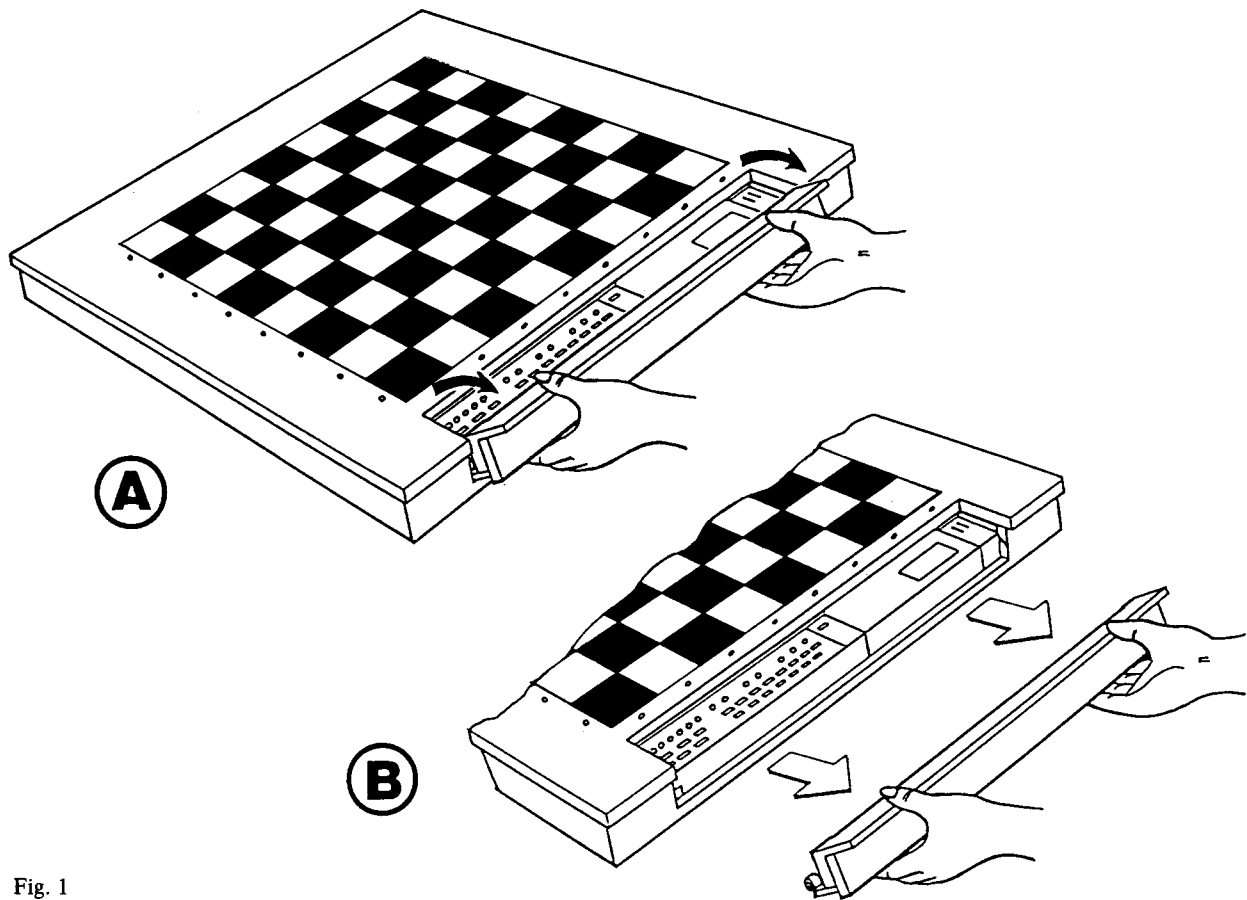


Fig. 1

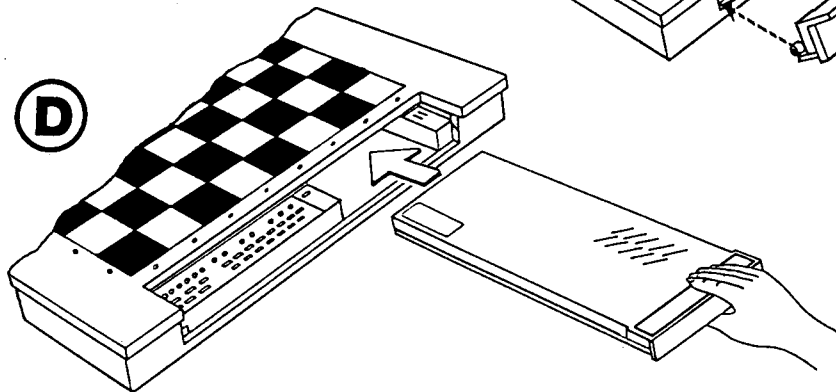
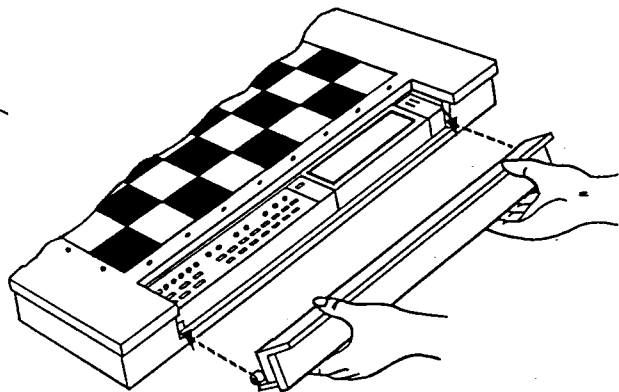
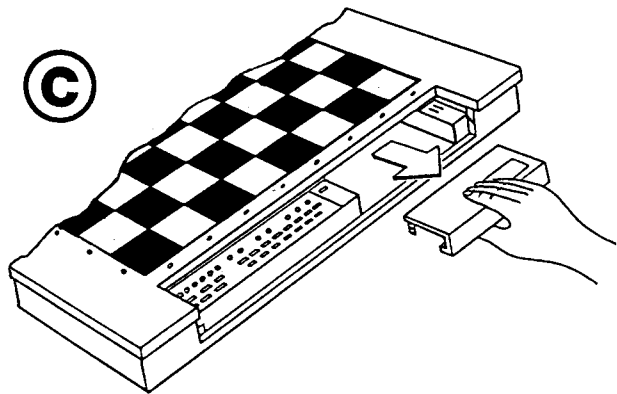


Fig. 2

Introduction

Le Module Analyst porte la puissance de jeu du Leonardo au delà de 2'000 points. Il comprend une nouvelle bibliothèque d'ouvertures sélectionnées de Kasparov avec 100'000 séquences d'ouvertures, régies par l'Automatic Transposition Manager (ATM = gestion automatique des transpositions). Son style de jeu est très différent de celui du Leonardo, avec de profondes connaissances positionnelles et un jeu puissant en finales. La recherche se fait d'une manière différente, en utilisant moins de stratégie "A" (ce qu'on voit dans l'affichage Info) et une stratégie "B" plus étendue.

Il offre 24 niveaux de jeu supplémentaires, au delà des 32 niveaux de base du Leonardo. Ceci vous permet de varier le style de jeu, et même de faire jouer les deux programmes l'un contre l'autre, par exemple: le niveau A5 contre E4. La bibliothèque programmable (UPL = User Programmable Library) est à la disposition du module Analyst en intégrale, grâce à son propre système ATM, livrant une formidable combinaison d'ouvertures.

L'Analyst se livre avec processeur 4,6 ou 8 MHz (megahertz). Sa capacité de mémoire est unique. Il est un échiquier électronique avec un espace mémoire de plus de 100 Ko (Kilo-octets), dont 64 Ko sont occupés par le programme actuel et 96 Ko sont à la disposition d'expansions futures.

Vous êtes désormais propriétaire d'un système à deux processeurs. L'Analyst communique avec le processeur 6301Y du Leonardo par l'interface en parallèle OSA (la sérieuse sert à communiquer avec les imprimantes et les ordinateurs personnels, les PC). Donc le système Leonardo + l'Analyst

offre 112 Ko de mémoire, extensible à un total de 216 Ko! Et évidemment la connection ("the Link") OSA ouvre la voie aux PC et aux possibilités d'expansion avec fichiers sur disque.

Installation:

Le Module Analyst ne peut pas fonctionner avec des piles seules. Un adaptateur secteur doit être raccordé à votre Leonardo. Nous vous recommandons de laisser les piles installées dans votre Leonardo, même quand vous l'utilisez avec un adaptateur. En cas de pannes de secteur, vous éviterez que les parties stockées en mémoire se volatilisent.

Reportez-vous au mode d'emploi du Leonardo (section 8.2 "branchement sur secteur") pour savoir comment utiliser l'adaptateur.

Ne jamais installer ou enlever le module lorsque le Leonardo est en marche, ceci pouvant endommager le circuit.

Pour installer le module, suivez les séquences des figures A à E. Veillez particulièrement à bien glisser le module dans les fentes prévues. Assurez-vous qu'il est bien poussé à fond dans son logement (Figure D).

Mettez le Leonardo en marche en appuyant sur **GO**. Si le module est correctement installé, la lumière correspondante doit s'allumer.

Remarques:

1. Le Module Analyst ne peut fonctionner qu'avec l'adaptateur du Leonardo dont il puise son énergie. Si le module est placé dans le Leonardo et que ce dernier est alimenté par les piles seulement, le Leonardo fonctionnera sans reconnaître la présence du module. Ceci n'est pas recommandé, car la durée des piles est raccourcie de 50%.
2. Si vous pressez sur la touche **STOP**, quand le module est en place, vous devez attendre au moins 15 secondes avant d'appuyer sur la touche **GO** (marche).
3. L'adaptateur doit être branché ou débranché uniquement quand le Leonardo est arrêté. Si l'adaptateur est accidentellement débranché au cours d'une partie jouée dans un des niveaux de jeu du module, Leonardo passera automatiquement sur le niveau A1 au prochain coup et la lumière "Module" s'éteindra. Si l'ordinateur est arrêté et l'adaptateur rebranché, Leonardo reviendra au niveau de jeu précédent.

Utilisation des différents niveaux de jeu

Le fait d'utiliser le Module Analyst ne vous empêche pas de jouer les autres niveaux du programme original du Leonardo. Il vous offre les autres niveaux additionnels de E1 à G8.

Niveaux classiques

E1	5 secondes par coup
E2	15 secondes par coup
E3	30 secondes par coup
E4	1 minute par coup
E5	2 minutes par coup
E6	3 minutes par coup
E7	6 minutes par coup

Niveau handicap

E8	1 seconde par coup
----	--------------------

Niveaux de tournoi

F1	Tournoi de club	30 coups en 30 minutes puis 30 coups par 30 minutes
F2	Tournoi de club européen	35 coups en 90 minutes le reste des coups en 15 minutes
F3	Tournoi de standard international	40 coups en 2 heures, puis 20 coups par heure
F4	Tournoi lent	45 coups en 2 heures, puis 23 coups par heure
F5	Tournoi US Open	50 coups en 2h30 puis 20 coups par heure

F6	Tournoi rapide	60 coups en 1 heure puis 30 coups en 30 minutes
F7	Tournoi Grand Maître	40 coups en 2h30, puis 16 coups en 1 heure

Niveau infini

F8	Echecs par correspondance et analyse	L'ordinateur ne fait un coup que lorsqu'il est interrompu (appuyez sur PLAY)
----	--	---

Tous les coups de la partie en un temps donné

G1	5 minutes pour la partie entière (Blitz)
G2	7 minutes pour la partie entière
G3	10 minutes pour la partie entière
G4	15 minutes pour la partie entière
G5	30 minutes pour la partie entière
G6	45 minutes pour la partie entière
G7	60 minutes pour la partie entière
G8	90 minutes pour la partie entière

L'écran du Module Analyst

Le Module Analyst est équipé d'un écran LCD de 16 caractères qui vous procure de nombreuses informations au cours de la partie. Vous y lirez le temps utilisé par chacun des 2 camps, le temps restant, les coups envisagés par l'ordinateur, la réponse qu'il anticipe, son évaluation de la position, la profondeur de sa recherche et le nombre de coups qu'il a examiné. Cet écran vous aide aussi à sélectionner un niveau, vérifier la position, corriger des erreurs et entrer des positions.

Affichage durant une partie normale

Quand vous jouez une partie contre l'ordinateur, vous verrez normalement le temps utilisé par chacun des joueurs, par exemple:

3:24  10:19

Cela signifie que jusqu'à présent, les Blancs ont utilisé 3 minutes et 24 secondes pour tous leurs déplacements et les Noirs 10 minutes et 19 secondes. Au bout de 60 minutes, le temps s'affichera en heures et minutes, un "h" remplacera les deux points. Si le bouton de gauche sur le petit graphisme, situé au milieu de l'écran est en position haute, cela signifie que le temps des Blancs s'écoule.

Quand l'ordinateur joue un coup, les coordonnées de la case de départ et de la case d'arrivée s'affichent sur l'écran:

Play d8-h4

Si vous jouez un coup incorrect ou si les pièces sont renversées, l'ordinateur vous aidera à corriger la position sur l'échiquier:

Clear  a2

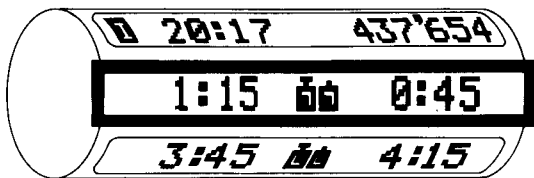
= enlevez la pièce située sur a2

Put  a3

= placez un cavalier sur a3

Affichage d'informations spéciales

Si vous pressez les touches **FUNCTION** et **INFO** durant une partie normale contre l'ordinateur, vous activez un "mode Info" spécial qui vous apporte de nombreuses informations. Il existe 5 "écrans" Info chacun étant opérationnel en appuyant sur les mêmes touches (**FUNCTION**, **INFO**). Sur la gauche de chaque écran, un "I" blanc sur fond noir vous signale que vous êtes en mode Info. Après avoir visualisé le dernier écran, vous reviendrez à l'affichage du temps écoulé décrit ci-dessus.



En appuyant successivement sur les touches **FUNCTION** et **INFO**, les différents "écrans" se succéderont.

Voici les 5 écrans "Info" qui peuvent être activés en appuyant sur **FUNCTION**, **INFO**.

3:45 hh 4:15

1. Horloges/temps restant. Elles indiquent le temps disponible pour chaque camp. Cette information apparaît uniquement sur les niveaux ou cela s'avère être utile, à savoir quand un certain nombre de coups doivent être joués dans un temps donné (ex. Niveaux F1 à F7, G1 à G8). Comme dit précédemment, deux points placés entre les chiffres signifient que ce sont des minutes et des secondes qui sont affichées, un "h" indique que

ce sont des heures et des minutes. Notez que les horloges placées au centre sont légèrement différentes de celles apparaissant sur l'écran et qui totalisent le temps écoulé.

1 e7-e6 c1-f4

2. La variation principale. L'ordinateur vous montre quels sont les coups qu'il attend et, à la fin de la séquence, la profondeur de sa recherche et son évaluation de la position (chacun de ces postes seront analysés en détail ci-dessous). Durant la réflexion de l'ordinateur, la variation principale se modifiera au fur et à mesure où il trouve de meilleurs coups.

Si les informations défilent trop vite pour que vous puissiez les suivre, vous pouvez "geler" les informations en appuyant sur + ou -. Ainsi, l'ordinateur n'affichera que les 2 premiers coups de la variation ou uniquement la profondeur et l'évaluation.

6 b3-b7 + 3.15

3. Profondeur de la recherche + prochain coup + évaluation. Quand l'ordinateur réfléchit, vous verrez le coup qu'il considère actuellement comme étant le meilleur (le premier coup de la variation principale) ou, si c'est à votre tour de jouer, le coup qu'il estime que vous allez jouer. "6" signifie que l'ordinateur a analysé toutes les suites possible jusqu'à une profondeur de six coups complets (bien qu'il soit probable qu'il ait étudié certaines suites beaucoup plus profondément).

Vous pouvez voir la profondeur de la recherche et l'évaluation de la position faite par l'ordinateur. Cette dernière est exprimée en équivalent de pions. Si le signe + précède l'évaluation, les

Blancs sont en tête, si c'est un -, ce sont les Noirs qui mènent. L'exemple précédent signifie qu'après une recherche profonde de six coups complets, l'ordinateur estime que les Blancs mènent par un équivalent de 3,15 pions. Si l'évaluation est plus ou moins égale 99.98 à 99.90 l'ordinateur à vu un mat forcé.

Ⓜ 20:17 437'654

4. Temps passé sur le coup actuel + nombre de positions examinées. Dans l'exemple ci-dessus, l'ordinateur a réfléchi durant 20 minutes et 17 secondes et a examiné environ un demi million de positions.

En appuyant à nouveau sur **FUNCTION** et **INFO**, vous reviendrez à l'affichage classique (le temps des 2 camps). Quand vous aurez choisi une des possibilités précédentes, l'affichage restera le même tant que vous ne le changerez pas en pressant **FUNCTION** et **INFO**.

Affichage dans le mode d'Analyse

En appuyant sur **ANALYSIS** vous obtiendrez un affichage de l'analyse (indiqué par un "A" blanc sur fond noir à gauche). Vous pourrez lire le dernier coup joué dans la partie en cours.

Exemple:

Ⓜ 10. ♯b3xb7

Vous pouvez appuyer sur + ou - pour voir la partie se dérouler entièrement sous vos yeux sans avoir à déplacer les pièces sur l'échiquier! Si vous effectuez un retrait ou rejouez des coups, le numéro du coup se mettra à clignoter.

Notez que les coups sont affichés dans une notation algébrique complète. Prise, échec, et en passant sont indiqués par des signes.

Exemple:

Ⓜ 17... ♣c4xd3eP+♯

(Au cours du coup 17, le pion Noir de la case c4 a pris en passant sur la case d3 et au même moment a mis les Blancs en échecs).

Si vous utilisez l'ordinateur comme arbitre, vous désirez peut-être voir les horloges dans le mode d'Analyse. Appuyez sur **FUNCTION, INFO** une seule fois pour avoir les horloges dans le mode normal et une nouvelle fois pour avoir les horloges/ temps restant. Appuyez une fois de plus pour revenir à l'affichage du coup.

Niveaux de jeu

Quand vous sélectionnez des niveaux, vous verrez apparaître des informations très instructives concernant le contrôle du temps sur l'écran LCD. La plupart d'entre elles se comprennent d'elles mêmes. Voici quelques exemples:

1/0:02

Facile : Environ 2 secondes par coup

99/0h05

Blitz : Tous les coups dans 5 minutes

1/99h99

Infini : Fait un coup jusqu'à interruption

Problem

Niveau qui résoud les problèmes d'échecs

Handicap 3

Pour débutants

40/2h00 20/1h00

Cela signifie que chaque joueur est censé faire 40 coups en 2 heures et 20 coups par heure suivante.

35/1h30 99/0h15

35 coups en 1,5 heure, le reste de la partie en 15 minutes.

Vérification de la position et correction

Si vous appuyez sur une touche "valeur des pièces" afin de vérifier la position sur le plateau, le type de la pièce et sa position apparaîtront sur l'écran LCD. Utilisez cette fonction pour vous familiariser avec les différents symboles de pièce sur l'écran.

Verify ♁b1

Mise en place d'une position

Si vous appuyez sur **SET UP**, vous verrez apparaître "Setup" sur l'écran, indiquant que vous êtes en mode Set up. Quand

vous entrez une pièce (comme décrit dans le mode d'emploi du Leonardo), le type de la pièce et son emplacement sur l'échiquier s'affiche sur l'écran.

Setup ♁e1

Bibliothèque programmable de l'utilisateur

Toutes les fonctions de la bibliothèque sont raccordées à l'écran LCD. Ainsi, vous pourrez toujours visualiser sur l'écran la "banque" ou la "case" qui est adressée. Si l'écran clignote, la case est vide, si il est stable, la case est occupée par une partie.

Library ♁a1

Spécifications techniques

Microprocesseur	65C02
Fréquence	4,6 ou 8 MHz
Mémoire total	176 Koctets
Mémoire vive installée	16 Koctets
Mémoire morte installée	64 Koctets
Espace d'expansion	96 Koctets
Alimentation	70 mA/9V
Consommation	0,63W
Poids	0,5kg

Saitek se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques susceptibles d'améliorer ses produits sans notification préalable.

© 1988 Copyright
Saitek Ltd. (a SciSys company)
Imprimé à Hong Kong
Printed in Hong Kong

Art No. 522

英德法荷