

MODE  
D'EMPLOI



avec

ESB 3000  
ESB 6000

*Mephisto*



MADE IN GERMANY

HEGENER + GLASER

MODE D'EMPLOI

*Mephisto*<sup>®</sup>

MEPHISTO III

MEPHISTO III avec ESB 3000/ESB 6000

TABLE DE MATIERES:	Misc en marche	3
	Utilisation des fonctions	4
	Choix du niveau	6
	L'enregistrement des coups	7
	Mode positions	8
	Mode memory (mémoire)	11
	Mode informations	12
	Fonctions particulières	15
	Autres remarques sur l'utilisation	18
	Fonctions defectueuses - causes et remèdes	20
	Test du programme	21
	Renseignements techniques	22
	Résumé de l'essentiel	23

MEPHISTO est une marque déposée des Etablissements HEGENER + GLASER GMBH, Munich. La location et le prêt des Ordinateurs ME-PHISTO ne sont autorisés qu'avec l'accord des constructeurs.

Réserve est faite pour les changements servant le progrès technique ainsi que les erreurs.

COPYRIGHT HEGENER + GLASER GMBH, MUNICH.

## MISE EN MARCHÉ:

La mise en marche de votre MEPHISTO III exige de considérer fondamentalement deux cas, à savoir le fonctionnement avec ou sans échiquier ESB Sensitif.

### MEPHISTO III

En cas d'utilisation sur secteur 220 V branchez d'abord le transformateur sur la prise et reliez avec la prise du MEPHISTO. Mettez ensuite l'interrupteur EIN/AUS sur la position **gauche** (dans les modèles plus anciens, à droite).

Si vous n'utilisez pas le courant du secteur, ouvrez d'abord le logement prévu pour les piles à la partie inférieure de l'appareil.

Placez ensuite le curseur EIN/AUS vers **la droite**.

Dans le fonctionnement sur piles, MEPHISTO ne calcule pas à pleine vitesse pour des raisons d'économie d'énergie, ce qui amoindrit un peu la force du jeu.

Dans le fonctionnement sur secteur aussi bien que sur piles, il faut veiller à ce que le commutateur "**STAND-BY-SCHALTER**" (**St-By**) soit placé vers la gauche (remarque non valable pour les anciens appareils aux numéros de série inférieurs à 30.000). Après une mise en marche correcte l'indication "**prêt au fonctionnement**" apparaît sur l'écran.

**PLAY**

### MEPHISTO ESB

D'abord il faut établir le contact entre l'échiquier (ESB 3000 ou ESB 6000) et l'appareil de base MEPHISTO.

Pour l'ESB 6000 vous ouvrez d'abord à fond le tiroir en bois situé sur le côté et sortez l'appareil de base.

Ensuite vous branchez la prise au câble plat à la sortie parallèle de 16 pôles située à l'arrière de l'appareil de base.

Faites attention au petit bec de cette prise qui empêche un mauvais engagement.

PLAY

Ensuite vous continuez comme il est décrit précédemment pour le maniement de MEPHISTO III branché **sur secteur**.

**Remarque:** Sur l'ESB 6000 la douille du transformator sera engagée dans l'ouverture ronde sur le côté gauche du corps en bois (**ne pas brancher sur l'appareil de base!**)

Actionnez maintenant la touche **RES**. Sur l'écran du MEPHISTO doit apparaître maintenant le signal "prêt à fonctionner".

D'autre part, sur l'ESB, deux voyants rouges doivent clignoter sur les cases **A1** et **B1**. Si tel est le cas, actionnez encore une fois **RES**.

Il ne vous reste plus qu'à mettre les pièces d'Echecs correctement en place et votre échiquier électronique est prêt à jouer.

**Remarque:** Les pièces blanches doivent être placées du bon côté, c'est-à-dire sur les rangées **A1 - H1** et **A2 - H2**. (Sur l'ESB 6000 se trouve sur **A1 un voyant vert de contrôle**). Veillez à ce qu'aucun **voyant rouge** ne clignote plus; dans le cas contraire, placez correctement les pièces.

Veillez particulièrement qu'aucune occultation d'une diode ne soit provoquée par une pièce.

## UTILISATION DES FONCTIONS

Dans le but de connaître à fond les nombreuses utilisations fonctionnelles du programme de MEPHISTO III, on a créé un nouveau système de dialogue qui doit permettre de assurer à l'utilisateur un aperçu optimal et un maniement très confortable.

Il y a **5 Fonctions (Modes)** différentes:

Fonction	Tâche	Touche
Mode PLAY	Enregistrement et réponse des coups	Position de départ réapparaît après <b>RES</b>

PLAY

**LE 3**

Mode LEVEL

Enregistrement, contrôle des niveaux et fonctions particulières.

**LEV****POS**

Mode POSITIONS

Enregistrement, contrôle ou correction de positions.

**POS****MEMO**

Mode MEMORY

Contrôle ou changement du cours du jeu (alimentation)

**MEM**Mode  
INFORMATIONS

Donner des informations (par exemple sur le déroulement des calculs)

**INFO**

A l'aide de ces 5 fonctions, vous appliquerez aisément tous les mécanismes de votre MEPHISTO III. En plus d'une partie d'Échecs captivante, votre MEPHISTO III vous donne de surcroît une foule considérable d'informations intéressantes sur la partie en cours.

En principe il faut faire la distinction entre la **phase de calcul** (pendant que MEPHISTO "réfléchit") et la **phase d'attente** (le trait est au joueur\* (1)). Pour mieux distinguer ces phases, toutes les annonces pendant la **phase de calcul** sont faites en clignotant. Les modes **PLAY - LEVEL - POSITIONS** et **MEMORY** ne sont actifs que pendant la phase d'attente, le mode **INFORMATIONS** dans les deux phases. Vous pouvez entrer dans le Mode PLAY en partant de n'importe quel autre Mode grâce à **CL**. Cela est aussi indispensable dans chaque changement de Mode. Ainsi, si par exemple vous voulez passer du Mode **MEMORY** dans le **mode INFORMATIONS**, vous devez au préalable passer dans le **mode PLAY** au moyen de **CL**. La touche **CL** permet aussi d'effacer des fautes de frappe dans l'enregistrement.

\* (1) "Avoir le trait" signifie que c'est à votre tour de jouer.

## CHOIX DE NIVEAU

Mode LEVEL

LE 3

LE 4

PLAY

LE 0 = env. 1- 3 secondes  
LE 1 = env. 5 secondes  
LE 2 = env. 10-15 secondes  
LE 3 = env. 20-30 secondes  
LE 4 = env. 1 minute  
LE 5 = env. 2 minutes  
LE 6 = env. 3 minutes  
LE 7 = env. 10 minutes  
LE 8 = env. 1- 2 heures  
LE 9 = env. 1- 5 jours

À la mise en service, après **RES** MEPHISTO III est toujours branché automatiquement sur le niveau 3 (LE 3) — Avant la partie, où à n'importe quel moment quand vous avez le trait (phase d'attente), le niveau du jeu peut être changé.

**Exemple:** Niveau 4 **LEV** **D** **A** **ENT**

Après confirmation par **ENT**, MEPHISTO III revient automatiquement au **Mode PLAY**.

**Remarque:** Les touches **A** et **B** ont une double fonction selon l'ordre de la manipulation, à savoir toujours (1.) lettre - (2.) chiffre - (3.) lettre - (4.) chiffre - etc. . . .

Les temps indiqués ci-dessous sont des moyennes approximatives par coup; ils peuvent à l'occasion dépasser le quintuple du temps moyen indiqué. MEPHISTO règle son temps de réflexion au mieux d'après ses propres estimations et profite des économies de temps sur certains coups.

MEPHISTO profite aussi pleinement du temps de réflexion de son adversaire.

Débutants niveau I (MEPHISTO se laisse duper facilement)

Débutants niveau II

Joueur peu expérimenté - Blitz I

Niveau fondamental - Blitz II

Partie rapide I (60 coups en 1 heure)

Partie rapide II (30 coups en 1 heure)

Version tournoi (40 coups en 2 heures)

Analyse niveau I

Analyse niveau II

Niveau: jeu par correspondance et pour des problèmes

## L'ENREGISTREMENT DES COUPS MODE PLAY

G1F3


E1G1

L'exécution de vos coups est très simple, que ce soit avec votre échiquier personnel ou avec le confortable échiquier ESB sensitif.

**Remarque:** A l'enregistrement des coups, MEPHISTO doit toujours se trouver en **phase d'attente** au **Mode PLAY**.

### MEPHISTO III

Avec l'aide des touches **A**<sub>1</sub> et **N**<sub>2</sub> donnez uniquement la case de départ et la case d'arrivée de la pièce qui joue (pas le genre de la pièce).

**Exemple:** G1 - F3 

Après la confirmation par **ENT**, MEPHISTO commence immédiatement son **processus de réflexion (phase de calcul)**. Sur l'écran apparaît le temps de réflexion de MEPHISTO, puis, accompagnée d'un signal sonore (BIP BIP) la réponse.

Pour le roque, n'indiquer que le déplacement du Roi, par exemple des blancs: E1 G1

### MEPHISTO ESB

Ici c'est encore plus confortable. Vous soulevez simplement la pièce et vous la posez sur la case choisie, après quoi MEPHISTO se met immédiatement à réfléchir.

**Remarque:** Vous pouvez aussi faire glisser la pièce sur les cases, mais évitez de le faire trop lentement, ce qui pourrait provoquer un **mauvais enregistrement**, c'est à dire que MEPHISTO enregistre votre coup non sur la case finale d'arrivée de la pièce mais sur l'une des cases sur lesquelles vous avez glissé.

Vous procédez de la même manière en cas de **prise** d'une pièce adverse. La pièce capturée peut être enlevée avant ou après le départ de la pièce prenante, (mais S.V.P. pas simultanément!). Cela vaut aussi en cas de **prise en passant**.



Pour le **roque** il faut remarquer que le Roi doit toujours se déplacer le premier, comme d'ailleurs les règles du jeu l'exigent. Si on déplace d'abord la Tour, MEPHISTO considérera ce coup comme joué et n'acceptera pas le coup du Roi en second.

L'ordinateur indique le coup qu'il joue sur l'échiquier sensitif en faisant clignoter alternativement la case de départ et la case d'arrivée de la pièce jouée. Lorsque vous avez exécuté le coup indiqué par l'ordinateur, vous aurez de nouveau le trait (mode PLAY).

Quand une pièce a quitté sa case, elle peut de nouveau se replacer sur sa case de départ, sans que l'ordinateur enregistre ce coup. En guise de contrôle, la case en question clignote et apparaît aussi sur l'écran du MEPHISTO.

Si vous renversez une pièce par inadvertance, la case correspondante clignote pendant la **phase d'attente**. Mais si MEPHISTO est en **phase de calcul**, alors il exécutera d'abord son coup.


Sur l'ESB une **reprise du coup** sur l'échiquier est possible. Vous pouvez reprendre n'importe quel nombre de coups s'ils sont exécutés sur l'échiquier simplement dans l'ordre inverse pendant la phase d'attente. Les pièces prises doivent être replacées sur la bonne case.

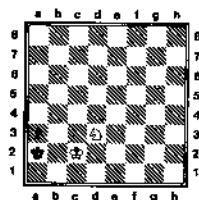
## MODE POSITIONS

**POS**

En mode POSITIONS, si c'est à vous de jouer, (phase d'attente) vous pouvez à tout instant opter pour les fonctions suivantes:

- Contrôle de la position
- Introduction de positions
- Changements de positions (Introduction ou élimination de pièces)
- Choix de la couleur

**Le contrôle de la position** se fera par une répétition de 



CL ?

E..

Les cases occupées par des pièces sont "questionnées" dans l'ordre, et sur l'écran apparaît le symbole correspondant à la pièce. Si elle est noire, elle est marquée d'un trait horizontal.

Le contrôle de la position peut-être interrompu par **CL**.

**Exemple:** Tour noire A8

**L'introduction de positions** est simplifiée sensiblement par un nouveau système de dialogue: comme exemple pratique nous choisissons un problème d'Echecs d'Otto Dehier.

1<sup>er</sup> pas: vider l'échiquier: **OUTE** **EV**


MEPHISTO demande si tout l'échiquier doit être effacé.











(Afin d'éviter un effacement par inadvertance). Vous pouvez refuser par **NO** ou confirmer par **EST**. Au tableau apparait immédiatement le symbole du Roi blanc:

2<sup>e</sup> pas: introduction des pièces:

### MEPHISTO III

- |             |                                    |                             |
|-------------|------------------------------------|-----------------------------|
| <b>CLC2</b> | <b>CA 3</b> <b>BA 2</b> <b>EST</b> | (Roi blanc C2)              |
| <b>d..</b>  | <b>EV</b>                          | (pas de dame blanche)       |
| <b>r..</b>  | <b>EV</b>                          | (pas de tour blanche)       |
| <b>L..</b>  | <b>EV</b>                          | (pas de fou blanc)          |
| <b>5d3</b>  | <b>DA 2</b> <b>CA 3</b> <b>EST</b> | (cavalier en D3 enregistré) |
| <b>5..</b>  | <b>EV</b>                          | (pas d'autre cavalier)      |
| <b>b..</b>  | <b>EV</b>                          | (pas de pion blanc)         |
| <b>-PA2</b> | <b>A 1</b> <b>BA 2</b> <b>EV</b>   | (Roi noir en A2)            |












Les figures Dame, Tour, Fou et Cavalier sont respectivement passées en revue par .


-     (pion noir en A3)
-   (pas d'autre pion noir)
-   (fin de l'introduction de la position)
-   (passage au mode PLAY)



### MEPHISTO ESB

En principe la position doit être introduite selon le même procédé, à cette différence près qu'au lieu de donner les coordonnées des pièces, on les place sur leurs cases respectives. Alternativement on peut aussi d'abord reconstituer la position sur l'ESB, puis l'effacer et finalement au lieu de donner les coordonnées, soulever brièvement les pièces correspondantes. Pour expliquer un **changement de position**, nous prendrons le même exemple et ajouterons un Fou noir en G5.

#### Ajouter une pièce.

-   (mode POSITIONS)
-      (fou noir en G5)
-   (confirmation)
-   (passage sur le mode PLAY)

De la même manière on peut aussi enlever des pièces isolées (**retrait de pièces**). A l'aide de la "touche vide"  nous allons montrer comment retirer le Fou G5:

-   (mode POSITIONS)
-      (pièce noire "vide" sur G5)

POS

ENT

(confirmation)

PLAY

CL

(passage sur le mode PLAY)

Après introduction ou changement de position, les blancs ont automatiquement le trait. Mais si c'est aux Noirs de jouer, le **changement de couleur** peut opérer ainsi:

POS

POS

(mode POSITIONS)

POS

ENT

(confirmation)

PLAY

CL

(passage sur le mode PLAY)

**Remarque:** Après chaque introduction ou changement de position, il est conseillé de procéder à un contrôle de position.

## MODE MEMORY

MEMO


— **Reconstituer le cours de la partie introduite** (en avant ou en arrière)

— **Reprendre des coups**

— **Introduire des suites de coups** (fonctions Multi-Move)



— **Jouer le rôle d'arbitre** (Monitor-Modus)

E2.E4.

La **reprise de coups** se fait très simplement grâce à la touche  (touche à curseur à gauche). Les coups repris sont caractérisés par trois points, par exemple **E.2.E.4.**

SFR

Quand on a repris tous les coups jusqu'au début de la partie, apparaît le **signal Départ** (START-Anzeige).

On peut aussi revenir à la position, de départ sans la **touche à curseur** en actionnant la touche  puis .

## E2.E4

Si vous voulez rejouer les coups de la partie vers l'avant (par exemple pour rejouer la partie), vous actionnez tout simplement la touche **↵** (touche à curseur à droite) par exemple: E.2.E.4.

Après le dernier coup apparaît le **signal FIN** (ENDE).

Si vous le désirez, vous pouvez à tout moment passer sur le mode PLAY avec **▶** et poursuivre la partie différemment.

D'autre part vous pouvez aussi **donner** au mode MEMORY des **suites de coups** de n'importe quelle longueur, en introduisant les coups alternativement pour les Blancs et les Noirs d'après la manière usuelle (c'est-à-dire pour MEPHISTO III à l'aide des touches **A<sub>1</sub>** - **H<sub>8</sub>** et **ES1**, ou avec l'ESB simplement sur l'échiquier sensitif). De cette manière on peut par exemple **introduire des variantes de début** ou analyser des parties de maîtres.

## Err1

Les coups illégaux sont signalés et refusés (voir: indications des erreurs).

D'autre part, votre MEPHISTO peut également remplir les **fonctions d'arbitre** (mode MONITOR) si vous voulez jouer contre un adversaire "humain". Tous les coups donnés par les touches ou l'échiquier sensitif sont enregistrés et peuvent être reproduits à tout moment comme il est décrit plus haut.

## MODE INFORMATIONS

**Le mode INFORMATIONS** permet à chaque instant de demander des informations à l'ordinateur (par exemple sur son mode de calcul). Contrairement à la **phase d'attente**, les annonces faites pendant la **phase de calcul** apparaissent en **clignotant**.

Les informations sont rangées dans les **lignes** qui peuvent être obtenues par **INFO** + **↵**, **B<sub>2</sub>** ou **C<sub>3</sub>**. La touche à curseur **↵** resp. **◀** permet de décaler les lignes d'information vers la gauche ou vers la droite.

**INFO** **Calcul de la variante principale** (au maximum 5 demi-coups)

Admettons que pendant la **phase d'attente** l'ordinateur indique son dernier coup. **F6** permet d'obtenir la réplique attendue (proposition de coup); la répétition de **F6** fournit les prochains coups. Dans le cas où aucun coup n'a été calculé il apparaît 4 traits.

### **Commentaires**

En premier lieu il est indiqué habituellement le score de la position calculé en pions (sauf si d'autres commentaires rendent ce renseignements superflu).

**- 1,50**

**Exemple:** MEPHISTO est en retard d'une qualité (donc de 1,5 pions). Si le **jugement de la position** mis à part, on peut encore demander d'autres commentaires, MEPHISTO le fait savoir au moment de jouer son coup par trois points, par exemple E.2.E.4.

On trouve les renseignements souhaités dans la ligne de commentaires à l'aide de la touche à curseur **F6**. 4 traits indiqueraient qu'aucun commentaire n'est disponible.

Et voici les commentaires possibles:

**(SCH)**

Echec

**(MAT)**

Mat

**(PAT)**

Pat

**(E50)**

Nulle par règle des 50 coups

**(E3)**

Nulle par répétition 3 fois de la position

**(R2)**

Annonce de mat en 2 coups

**(R2)**

Danger de mat, ici menace de mat en 2 COUPS

**(P d)**

Promotion d'un pion, ici en dame

(EP)

Prise en passant

(999)

Position gagnante pour MEPHISTO

(-999)

Abandon de MEPHISTO (Note: de nombreux joueurs considèrent déjà comme abandon toutes les cotations à partir 8.00)

**Remarque:** Si un coup de MEPHISTO est exécuté après un temps de réflexion très court (par exemple au niveau le plus bas) il arrive parfois qu'aucun commentaire n'apparaisse.


### Les temps

01:30



D'abord le temps de "réflexion" pour le dernier coup de MEPHISTO est indiqué en minutes et secondes (par exemple 1 mn 30 s).

A l'aide de la **touche à curseur**  on obtient le temps de réflexion pour le coup de l'adversaire joué à l'instant (ou le dernier).

5:00

La répétition de  indique le temps total.


02:05

En actionnant de nouveau  on obtient le temps total, de MEPHISTO, (en heures et minutes), par exemple 2 h et 5 mn. Une nouvelle répétition de  donne finalement le temps total de l'adversaire.


0 02

### Paramètre des lignes de calcul.


5 19

La première indication marque la **longueur de calcul minimale**, par exemple 2 demi-coups. A l'aide de la touche  on obtient la **longueur sélective de calcul**, par exemple la variante la plus longue de 19 demi-coups.

0345

Une répétition de  donne le nombre de "noeuds" (nombre de positions examinées), par exemple l'examen de 345 positions.

nr 22

En appuyant finalement une nouvelle fois sur  on obtient le **nombre de coups** joués, par exemple 22 coups. Le nombre maximum de coups indiqués (ou enregistrés) est de 99.

PLAY

## FONCTIONS PARICULIERES:

AU--

LE--

En actionnant la touche d'effacement **CE** on peut revenir au mode PLAY à chaque instant.

Cela est indispensable pour l'enregistrement de votre prochain coup, car dans le **mode INFORMATIONS**, comme dans la **phase d'attente**, MEPHISTO refuse tout enregistrement de coup.

Acôté de fonctions décrites précédemment, MEPHISTO offre de surcroit une série de fonctions particulières qui peuvent être choisies dans le **mode LEVEL** grâce au dialogue que vous connaissez à présent.

D'abord vous actionnez **deux fois** **LEV** pour engager le dialogue spécial. Par répétition du **LEV** le dialogue se poursuit et on choisit la prochaine **fonction particulière**. En appuyant sur la touche **ENT**, la situation réclamée est changée, c'est à dire introduite ou éliminée.

Normalement les **fonctions particulières**, qu'on peut combiner à n'importe quel niveau et permuter à n'importe quel moment, sont programmées à l'avance de la manière suivante: ("—") signifie éliminé.

**Automatic** (éliminé)

MEPHISTO joue automatiquement contre lui-même au niveau préalablement choisi: Le jeu automatique peut être interrompu par **ENT** et les coups peuvent être rejoués au **mode MEMORY**.

**Remarque:** La fonction "automatic" est particulièrement indiqué dans l'analyse de positions critiques (par exemple en cas de parties ajournées) où on devrait de préférence utiliser le niveau le plus fort.

En utilisant l'échiquier sensitif ESB il faut y effectuer les coups indiqués. Si vous voulez y renoncer, il suffit de séparer l'appareil de base de l'ESB en retirant la prise à cable plat.

**Le professeur d'Echecs** (non branché)

Cette fonction entièrement nouvelle tente un essai qui est particulièrement destiné aux "apprentis". Quand **le professeur** est branché, il



????

réagit aux coups "faibles" (par exemple perte de matériel ou menace de mat) par l'intermédiaire d'un signal acoustique accompagné de 4 points d'interrogation.

En **mode INFORMATIONS** la touche **INFO** mentionne le coup ou la suite de coups qui "punit" le coup faible.

**1** exprime le dommage chiffré (jugement de la position)

**6** montre une meilleure alternative ou suite de coups (s'il est programmé)

( **ENT** est utilisé si vous désirez maintenir votre coup.)

**cl** efface le coup critiqué et permet d'enregistrement d'un autre coup supposé meilleur.

**Remarque:** Il est évident que le professeur d'Echecs ne peut remplir sa mission convenablement qu'à la condition de disposer d'un temps de réflexion suffisant. C'est pourquoi, avant d'être efficace, l'ordinateur devra accomplir au moins une **phase de calcul** et enregistrer une position.

Il est conseillé de choisir au moins le niveau 4 (ou davantage).

Le professeur n'exerce d'ailleurs pas sa fonction si MEPHISTO joue contre lui-même.

Fondamentalement le **professeur** doit intervenir pour éviter les fautes grossières. Evitez de lui poser des exigences exagérées.

P---

**Niveau problèmes** (non branché)

Cette fonction sert uniquement à la résolution de problèmes exigeant un mat en n... coups. MEPHISTO recherche le mat le plus court et trouve normalement tous les mats en 1, 2, 3, 4 et 5 coups.

Des mats en 6, 7, 8, 9 et 10 peuvent aussi être découverts, mais se heurtent parfois à des problèmes de temps ou de place pour emmagasiner

П Б

les informations. Indiquez de préférence vous-même les défenses (coups noirs).

Quand MEPHISTO a découvert un mat, il le fait savoir dans le **commentaire** par exemple mat en 6 coups.

bd--

**Tourner l'échiquier** (non branché)

Cette fonction n'est intéressante qu'en liaison avec un échiquier "sensitif" (ESB 3000 ou ESB 6000). L'échiquier est tourné de 180°, c'est à dire que vous pouvez jouer de bas en haut avec les Noirs.

**Remarque:** Dans ce cas la notation marquée sur l'ESB n'est plus valable.

bE

**Meilleur coup** (branché)

Brancher le **meilleur coup**, MEPHISTO choisit toujours ce qu'il estime être le meilleur coup. De ce fait le jeu de l'ordinateur est un peu plus pauvre en variantes, mais d'autant plus fort dans ses effect.

ГН

**Théorie des débuts** (branché)

MEPHISTO possède une riche **bibliothèque de débuts** avec plus de 500 variantes principales et secondaires. Cependant on peut l'éliminer et jouer en considérant que l'ordinateur joue sans connaissance des débuts.

ГО

**Signal acoustique** (branché)

Le BIB BIB après chaque coup peut être éliminé si on le désire.

PLAY

Par **cc** on peut interrompre le dialogue des fonctions particulières et revenir au **mode PLAY** à n'importe quel moment. D'ailleurs ce dialogue peut être engagé pas seulement au début de la partie, mais aussi à chaque instant pendant la **phase d'attente**. Cela peut ouvrir des possibilités de jeu complémentaires et intéressantes.

## AUTRES REMARQUES CONCERNANT L'UTILI- SATION

P---

### **Accus:**

Les accus (cellules Ni-Cd) peuvent être rechargés sur le secteur quand l'appareil est débranché.

### **Piles:**

En engageant les 4 piles, il faut veiller à la bonne place des pôles. Avec des piles faibles, l'ordinateur ne donne plus de coups logiques. Il apparaîtra alors un petit triangle dans le coin supérieur gauche de l'écran (re-marque non valable pour les appareils au N° de série inférieur à 30 000).

### **Promotion:**

Quand un pion arrive sur le 8e rangée pour les Blancs, la 1er pour les Noirs, MEPHISTO demande en quelle pièce se fait la promotion. Appuyez alors sur le symbole de la pièce souhaitée (par exemple F6 pour Dame) et confirmez par **ENT**.

### **Erreur d'enregistrement:**

En cas d'une faute de frappe, l'annonce peut être effacée par **CL** si vous n'avez pas encore confirmée par **ENT**, sinon vous devez reprendre le coup erroné.

### **Prise en passant:**

Tout comme dans une prise normale, on n'indique que les cases de départ et d'arrivée du pion preneur. Sur l'échiquier ESB vous enlevez d'abord le pion adverse de l'échiquier avant de jouer votre pion.

### **Erreur d'annonce:**

L'erreur d'annonce Err (de l'anglais error) peut avoir 4 significations

**Err1**

Err 1 signifie coup illégal.

**Err2**

Err 2 signifie annonce incomplète.

**Err3**

Err 3 signifie coup interdit (par exemple 2 Rois).

Err4

Err 4 signifie position illégale (par exemple plus ou moins d'un Roi chacun ou pions sur la 1er ou 8e rangée).

L'erreur d'annonce doit être effacée par **CL** avant de reprendre le jeu.

### Commentaires:

E.2.E.4.

Si 3 points apparaissent sur l'écran (par exemple E.2.E.4.), c'est qu'un commentaire est enregistré qui peut être réclamé par **INFO** **A** **1** **0** (Description: voir **mode INFORMATIONS**)

P r

P r - -

n 2

d.3.b.4.

### Problèmes d'Échecs:

Comme exemple pratique nous choisissons le mat en 3 coups de Dehler que nous connaissons déjà (voir **mode POSITIONS**). Après l'introduction de la position il faut donner le **niveau du problème** (voir aussi **mode LEVEL**). Enfoncez successivement **LEV** **LEV** **LEV** **LEV** et branchez avec **ENT** le niveau problème. Ensuite vous retournez de nouveau au **mode PLAY** avec **CL** et démarrez la phase de calcul avec **ENT**.

Après quelques secondes apparaîtra la clé: d. 3.b. 4.

Vous obtenez le commentaire par **INFO** **A** **1**: mat en 2 coups.

En introduisant les coups défensifs, on peut suivre la solution pas à pas.

### Tourner l'échiquier:

Changer de côté est possible à tout moment pendant la phase d'attente; vous demandez simplement à MEPHISTO de jouer par **ENT**. Cela est valable aussi quand MEPHISTO doit débiter avec les Blancs.

### Garder une position:

Si vous interrompez une partie pour la reprendre plus tard, vous appuyez sur STAND BY.

**Interrupteur** vers la droite: toutes les données restent emmagasinées (en cas d'interruption prolongée, il est conseillé de recourir au secteur).

bE

bE--

## FONCTIONS DEFECTUEUSES

## CAUSES ET REMEDES

### **Générateur d'appoint:**

Il est normalement débranché. On peut le faire intervenir dans le **dialogue des fonctions particulières**. Appuyez sur **REV** jusqu'à ce qu'apparaisse l'annonce "meilleur coup" et actionnez alors **ENT**. MEPHISTO pratiquera alors un jeu plus riche en variantes, mais avec une force légèrement amoindrie.

### **Proposition de coups:**

Si dans la **phase d'attente** vous manipulez **INFO** **S**, vous obtenez une proposition de coup de la part de MEPHISTO (s'il est déjà analysé). Avec **ENT** vous pouvez accepter cette proposition et enclancher la **phase de calcul**. Mais si vous y renoncez, vous revenez simplement au **mode PLAY** par **ESC** et vous jouez un autre coup.

De nombreux appels, lettres, et même retours, nous apprennent que divers acheteurs s'imaginent que les difficultés du début proviennent de défauts de construction de MEPHISTO.

On entend parfois des plaintes comme "l'ordinateur exécute des coups irréguliers", ou "la position enregistrée par l'ordinateur n'est pas la même que celle sur l'échiquier", ou "l'ordinateur indique toujours Err". Après des tests longs et approfondis, qui durent parfois plusieurs semaines, nous constatons qu'il n'arrive que très rarement que l'ordinateur fasse des coups irréguliers ou confonde des positions. Les problèmes de ce genre sont dus régulièrement à un manque de familiarisation avec l'appareil. C'est pourquoi nous vous prions de lire attentivement le mode d'emploi pour vous habituer à l'appareil.

### **Erreurs possibles que vous pouvez éviter**

- Lecture défectueuse du coup joué (on confond souvent C et G ainsi que 5 et 6).
- Exécuter un coup de l'ordinateur avant la fin du processus de réflexion (le voyant clignote encore).

- c) Usage erroné de **RES** après introduction du niveau ou au cours d'une partie.
- d) Introduction d'une position de problème avant d'avoir effacé les pièces **POS ENT ENT**
- e) Analyse sur l'échiquier pendant la phase de calcul sans remettre les pièces à leur place véritable.
- f) Coups exécutés correctement sur l'échiquier, mais erronés sur le clavier.
- g) Coups correctement enregistrés sur le clavier, mais erronés ou oubliés sur l'échiquier.

Pratiquement, certaines de ces fautes n'apparaissent que quelques coups plus tard.

**Et vous pouvez y remédier ainsi:**

- a) Par **contrôle de la position** à l'aide de **POS** vous pouvez obtenir la position exacte des pièces et la rectifier sur l'échiquier
- b) En **rejouant la partie** (voir mode MEMORY) vous pouvez facilement trouver où la faute a été faite et reprendre la partie à partir de là.

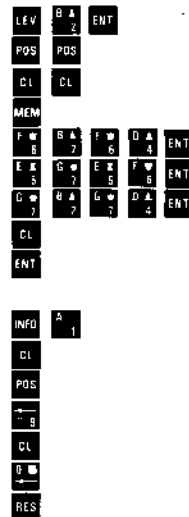
Si des difficultés devaient encore se présenter malgré ces remarques, nous vous prions de noter avec précision quelques parties et de nous les adresser; cela nous facilite les recherches et vous en profiterez, car en cas de réclamation, votre appareil vous reviendra le plus vite possible.

TEST DU  
PROGRAMME

Le programme de MEPHISTO III a été testé soigneusement par le constructeur. Si à l'usage des divergences devaient quand même se produire, vérifiez d'abord à l'aide du mode d'emploi si vous êtes entièrement familiarisé avec l'usage de la fonction en question. Dans le doute, votre appareil peut être testé de la façon suivante:

Utilisez dans l'ordre chaque touche du clavier. Sur l'écran de votre MEPHISTO vous devez trouver une indication identique à ce qui suit:

## TOUCHES



(Commutateur à gauche)	(PLAY)
(LEVEL = niveau) (Level 2)	(LE 2)
(Contrôle de la POSITION) (Tour A1)	(PA 1)
(Mode PLAY)	(PLAY)
(Mode MEMORY)	(MEMO)
(Pion F2-F4)	(MEMO)
(Pion E7-E6)	(MEMO)
(Pion G2-G4)	(MEMO)
(Mode PLAY)	(PLAY)
(ENTER: l'ordinateur calcule)	(BCH)
Dame D8-H4	
(Commentaire) (Echec et mat)	(INF)
(Mode PLAY)	(PLAY)
(Mode POSITIONS)	(POS)
(Noirs)	(---
(Effacer)	(POS)
(Blancs)	(---
(RESET = tout est effacé: retour à la position de base)	(PLAY)

## ANNONCES

RENSEIGNEMENTS  
TECHNIQUES

Microprocesseur:	1802 (C-MOS)
Fréquence:	6,1 MHZ (sur piles : 3,5 MHZ)
Capacité d'enregistrement:	ROM 32 KByte; RAM 4 KByte
Programme:	Module interchangeable: $\pi$ -stratégie double (mélange stratégie Shanon A+B), biblio- thèque de début riche et intelligente.
Niveaux:	Jeu: 9, problèmes: 1, par correspondance: 1

## RESUME DE L'ESSENTIEL

Pendule:	4 lignes
Affichage:	à 4 LCD
Branchements possibles:	Echiquiers sensitif ESB 6000 et ESB 3000.
Dimensions:	Environ 17 x 10,5 x 4 cm
Poids:	Environ 500 g (avec piles)
Fonctionnement:	Courant du secteur illimité ou 4 piles alcalines : quelques heures. Avec échiquier ESB: uniquement secteur.

### **Mise en service:**

Commutateur vers la gauche. Touche **RES**. S'il y a un échiquier ESB, brancher à l'appareil de base avec la prise au câble plat.

### **Choix du niveau:**

Appuyer d'abord sur **LEV**, puis par exemple 4 pour niveau 4. Terminer l'enregistrement par **ENT**.

### **Enregistrer un coup:**

Ne manier que la case de départ et la case d'arrivée de la pièce, par exemple G1F3 pour le coup CG1-F3 des Blancs. L'ordinateur enregistre automatiquement s'il y a prise ou échec. Après avoir donné le coup confirmez par **ENT**. L'ordinateur donnera son coup immédiatement ou après un certain temps de "réflexion", et l'accompagnera d'un signal sonore.

S'il y a un échiquier "Sensitif" ESB, il suffit de jouer les pièces sur la surface de celui-ci.

Si MEPHISTO doit commencer avec les Blancs appuyez simplement sur **ENT**.



### **Annonce:**

**Ne pas faire d'enregistrement** pendant que MEPHISTO réfléchit. On reconnaît cela à un **signal clignotant**. Pendant la phase de calcul apparaît l'indication du temps qui s'écoule.

En branchant **INFO** on peut observer le processus de calcul que fait MEPHISTO.

### **Enregistrement involontaire:**

Ils s'effacent avant actionnant **ENT** par **CL**.

**Coups irréguliers:** l'ordinateur n'en fait pas. Si le joueur en commet, l'ordinateur les refuse par **Err 1**. Dans ce cas, appuyez sur **CL** et jouez un coup régulier.

### **Roque:**

Ne donner que le coup du Roi; MEPHISTO joue automatiquement le coup correspondant de la Tour, par exemple **E1G1** pour le petit roque des Blancs. MEPHISTO indique son roque de la même manière (E8G8).

Si vous jouez avec un échiquier ESB, il faut toujours jouer le Roi le premier.

### **Autres annonces de l'ordinateur:**

Lorsque 3 points apparaissent, c'est qu'un commentaire est disponible, on peut le réclamer par **INFO** **A** **0**.

Pour continuer la partie il faut revenir au Mode PLAY par **CL**.

### **Remarques importantes:**

Ne pas omettre d'effectuer sur l'échiquier ses propres coups ainsi que ceux de l'ordinateur pour éviter des divergences. Ne jamais appuyer sur **RES** au cours d'une partie, car tout serait effacé.