Bedienungsanleitung
Instructions
Istruzioni d´uso
Handleiding
Mode d´emploi
Instrucciones de Funcionamiento

Mephisto®
milano

Hegener + Glaser AG

Cher ami du jeu d'échecs!

Nous vous souhaitons la bienvenue dans les rangs toujours grandissants des heureux possesseurs d'un jeu d'échecs électronique MEPHISTO. Nous sommes convaincus que votre nouvelle acquisition vous procurera beaucoup de plaisir.

MEPHISTO est un produit de qualité, fabriqué en Allemagne. Il est extrêmement facile à utiliser et offre une multitude de fonctions spéciales. C'est pourquoi il est le partenaire de jeu idéal pour tous les intéressés au jeu d'échecs, que ce soit pour un tournoi ou pour s'entraîner.

Afin que vous puissiez le plus vite possible profitez au mieux de votre ordinateur, nous avons préparé ce manuel d'utilisation. Son but est de vous permettre la maîtrise de cet appareil en peu de temps. Ce document est structuré de manière à ce que chaque section puisse être étudiée séparément. Si nécessaire, les renvois à d'autres sections seront signalés. Ce manuel sert donc en même temps de guide d'initiation et d'ouvrage de référence.

Nous vous conseillons tout de même de lire une fois le manuel en entier, afin de vous procurer une vue d'ensemble des multiples possibilités offertes par cet appareil. Ce n'est que plus tard, lorsque le besoin s'en fera sentir, que vous étudierez plus à fond les points concernant l'une ou l'autre des fonctions spéciales.
Et maintenant, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter beaucoup de plaisir avec votre nouvel adversaire électronique.

PREMIERE PARTIE

1. Remarques générales
2. Mise en service
3. L'exécution des coups

3.1. Commencez une partie
3.2. La pendule
3.3 La prise de pièces
3.4 Le coup «en passant»
3.5 Le Roque
3.6 La promotion du Pion
3.7 Les coups irréguliers
3.8 Échec, échec et mat
3.9 L'annonce du Mat
3.10 Le Pat, la partie nulle
3.11 L'abandon
3.12 Lancer/stopper le calcul des coups
3.13 Une nouvelle partie

DEUXIEME PARTIE

4. L'interface utilisateur
5. Le mode d'apprentissage
6. Le mode d'information
7. Le mode mémoire
8. Le mode de positionnement
9. Sélection des niveaux de jeu
10. Le mode fonction
11. Les touches d'entrée

PREMIERE PARTIE: VOTRE PREMIERE PARTIE CONTRE L'ORDINATEUR

1. Remarques générales

Votre MEPHISTO est un jeu électronique d'échecs dont l'utilisation est facile et logique. Il suffit de 8 touches pour vous permettre de procéder à tous les réglages nécessaires et d'accéder à une multitude d'informations disponibles. A cette fin, l'appareil est muni d'un affichage à cristaux liquides de 32 caractères, de 6 voyants lumineux de fonction placés au-dessus des touches ainsi que de 2 jeux de 8 diodes électroluminescentes (appelées LED) chacun, disposés sur les bords inférieur et gauche de l'échiquier et permettant d'indiquer les coordonnées des cases.

La première partie de ce manuel d'utilisation vous fournit toutes les indications dont vous avez besoin pour être en mesure de jouer une partie contre votre ordinateur. La deuxième partie traitera, elle, une à une et en détail des diverses fonctions spéciales offertes par votre ordinateur.

2. Mise en service

Votre MEPHISTO peut aussi bien être exploité sur piles qu'avec un bloc d'alimentation sur secteur.

Pour un raccordement sur le secteur: vous connectez le câble du bloc d'alimentation à la prise située sur l'appareil, puis vous branchez le bloc secteur sur la prochaine prise murale.

Exploitation sur piles: vous ouvrez le compartiment à piles, situé en haut à droite du boîtier et vous y introduisez 6 piles miniatures (de 1,5 V chacune, alcalines de préférence). Vous pouvez également utiliser des piles rechargeables (accus). Veuillez dans ce cas noter que ces piles ne peuvent pas être rechargées alors qu'elles se trouvent dans l'ordinateur, mais que vous devrez pour cela utiliser un appareil de rechargement extérieur.

Nous vous prions de penser à respecter l'environnement! Les piles usagées ne doivent en aucun cas être jetées avec les ordures ménagères, veuillez les remettre aux centres de récupération prévus à cet effet.

Une fois que vous avez mis sous tension votre ordinateur en utilisant l'un des deux moyens préalablement cités, placez les pièces du jeu en position initiale sur l'échiquier, puis commutez l'interrupteur principal qui se trouve sur la face arrière de l'appareil en position "On". Vous verrez le message suivant apparaître à l'affichage:

```
Mephisto Milano
by Ed Schröder
```

De base votre MEPHISTO Milano est programmé en allemand. Vous pouvez cependant modifier la langue de dialogue avec l'ordinateur de la manière suivante:

Appuyez sur la touche FUNCTION. L'affichage indiquera alors:

```
– Sprache –
– Deutsch –
```

,Appuyez alors sur la touche ENTER. Le système affichera alors «Language English».

Appuyez ensuite sur la touche CLEAR pour quitter le mode FONCTION. A partir de ce moment, tous les messages de l'ordinateur seront affichés en anglais. Si vous prenez l'habitude d'appuyez chaque fois sur la touche MEMORY avant d'éteindre votre ordinateur (voir point 7.7), ce réglage restera en effet d'une partie à l'autre. Sans quoi vous devriez reprogrammer votre ordinateur pour la langue anglaise chaque fois que vous le mettez sous tension.

3. L'exécution des coups

3.1 Commencez une partie

L'échiquier de votre MEPHISTO est équipé de **capteurs sensoriels**, c.-à-d. que vous devez signalez vos coups à l'ordinateur en appuyant sur la case correspondante de votre échiquier. Admettons que vous désirez commencez votre partie en jouant E2-E4. Vous saisissez le Pion

blanc qui se trouve sur la case E2 et appuyez brièvement sur la surface de la case. Un signal sonore retentira alors et la diode électroluminescente (LED) de la colonne E (au bord inférieur de l'échiquier) ainsi que celle de la 2ème rangée (au bord gauche) s'allumeront. Vous aurez ainsi marqué la **case de départ** de votre coup, à savoir E2.

Posez maintenant votre Pion sur la case E4, puis appuyez brièvement sur la nouvelle case (la **case d'arrivée** de votre coup). MEPHISTO confirmera par un signal sonore qu'il a enregistré votre coup, après quoi il répondra immédiatement par un autre coup. Le coup joué par l'ordinateur s'affichera à l'écran:

```
E7 - E5
Book move
```

Lorsque vous jouez des coups de Pion, seul les coordonnées des cases seront affichées. Pour les autres pièces, le message affiché sera précédé du symbole de la pièce jouée.

Le terme «Book move» indique que ce coup n'a pas vraiment été calculé par MEPHISTO, mais qu'il a été puisé dans sa vaste bibliothèque d'ouvertures. La théorie du jeu des échecs a établi au fil du temps que certaines séries de coups étaient très conseillées en début de jeu et les a répertoriées. La plupart de ces séries de coups ont reçu un nom, c'est ainsi qu'on parle de «Partie espagnole», de «Défense française», etc.

Dès que MEPHISTO a reconnu de quelle variante d'ouverture il s'agit, il en indiquera le nom à la deuxième ligne. Ainsi sa réponse au coup E2-E4 pourrait donc être également:

```
C7 - C5
Sicilian Defence
```

Le programme des ouvertures reconnaît également les inversions de coups. Il peut donc arriver que MEPHISTO quitte une variante mémorisée, calcule un ou plusieurs demi-coups lui-même, pour continuer ensuite avec une variante mémorisée.

Il vous reste maintenant à exécuter le coup affiché sur l'échiquier. Pour vous faciliter cette tâche, les LED signalant la **case de départ** s'allumeront en premier, donc dans le cas de E7-E5 les LED de la colonne E (en bas) et de la 7ème rangée (à gauche). C'est à l'intersection de ces deux droites que se trouve la case à partir de laquelle l'ordinateur désire déplacer une pièce (dans ce cas le Pion E7).

Appuyez brièvement avec la pièce sur sa case. Un signal sonore retentira et les LED du bord de l'échiquier indiqueront alors la **case d'arrivée** du coup joué par l'ordinateur (dans notre exemple E5). Posez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant brièvement. Vous entendrez à nouveau un signal sonore et l'affichage passera au mode «pendule». Le petit carré blanc en haut à gauche vous indique que c'est à nouveau au tour des Blancs de jouer, donc à vous.

Aussi longtemps que l'ordinateur travaille avec sa bibliothèque d'ouvertures, vous pouvez influencer son choix des coups. Si le coup proposé et affiché par l'ordinateur ne vous plaît pas, vous appuyez simplement sur la touche CLEAR au lieu d'exécuter le coup sur l'échiquier. Dans ce cas, l'ordinateur choisira une autre variante de coup réponse, pour autant que sa mémoire en contienne d'autres. Dès qu'un des coups proposés vous convient, vous exécutez celui-ci sur l'échiquier.

Aussi longtemps que l'ordinateur puise ses coups dans sa bibliothèque des ouvertures et qu'il répond donc instantanément, aucun temps de réflexion n'est compté pour lui. Mais dès que le programme quitte la bibliothèque et commence à calculer lui-même ses coups, l'affichage passe en mode «pendule». En même temps, l'ordinateur affichera tout à gauche le symbole correspondant au camp qui a le trait, donc les Noirs ou les Blancs. Il s'agit bien sûr en même temps du camp pour lequel l'ordinateur est en train de calculer un coup.

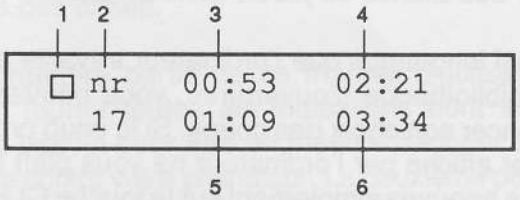
Une fois son temps de réflexion épuisé, l'ordinateur vous signalera par un signal sonore qu'il vient de calculer un coup, puis indiquera ce dernier à l'écran et simultanément au moyen des LED sur les bords de l'échiquier.

Chaque fois que vous mettez sous tension votre appareil, c'est le niveau de jeu normal avec un temps de réflexion de 10 secondes par coup qui est sélectionné. Veuillez vous référez au chapitre 9 («Sélection des niveaux de jeu») pour voir comment modifier le niveau de jeu.

3.2 La pendule

Lorsque vous avez le trait ou que l'ordinateur est en train de calculer un coup, l'affichage montre automatiquement la pendule, le camp qui a le trait ainsi que le compteur de coups.

La pendule utilisée est une pendule à **quatre temps**, c.-à-d. qu'elle indique toujours deux temps aussi bien pour l'ordinateur que pour le joueur: d'abord le temps utilisé pour le dernier coup joué et ensuite le temps total utilisé jusque-là.



1) Droit au trait (carré blanc ou noir)
2) Compteur de coups
3) Temps total - ordinateur (heures/minutes)
4) Temps du coup - ordinateur (minutes/secondes)
5) Temps total - joueur (heures/minutes)
6) Temps du coup - joueur (minutes/secondes)

3.3 La prise de pièces

Retirez tout d'abord de l'échiquier la pièce que vous désirez capturer (sans appuyer dessus), puis exécuter votre coup comme d'habitude (en appuyant sur la case de départ, puis sur celle d'arrivée).

Si l'ordinateur indique comme case d'arrivée une case déjà occupée par une pièce, cela signifie qu'il veut prendre la pièce qui s'y trouve. Dans ce cas, vous procédez de la même manière en retirant d'abord la pièce capturée de l'échiquier (sans appuyer), puis en appuyant ensuite la pièce déplacée sur sa nouvelle case d'arrivée.

3.4 Le coup «en passant»

Le coup «en passant» est exécuté comme un coup normal (en appuyant sur les cases de départ et d'arrivée). Cependant, l'ordinateur vous signalera en allumant les LED de la case sur laquelle se trouve le Pion battu que vous devez retirer ce dernier. Confirmer que vous allez effectuer l'opération en appuyant brièvement le Pion sur sa case avant de l'enlever.

S'il vous arrive de n'être pas sûr dans quels cas vous pouvez prendre «en passant», nous vous prions d'étudier le chapitre correspondant dans un ouvrage de référence du jeu des échecs.

3.5 Le Roque

Conformément à la règle du jeu des échecs, le Roque s'effectue en déplaçant toujours le Roi en premier et la Tour ensuite. Après avoir exécuté le coup du Roi, MEPHISTO vous rappellera automatiquement en allumant ses LED que vous devez encore exécuter le coup de la Tour.

3.6 La promotion du Pion

Chaque fois que l'ordinateur a amené un Pion sur la ligne de départ de l'adversaire, il indique sur la dernière ligne de l'affichage le symbole de la pièce en laquelle il aimerait voir transformé son Pion. Exécutez alors ce coup sur l'échiquier, puis remplacez le Pion (sans appuyer) par la figure en question (par ex. une Dame).

Si vous avez vous-même amené un Pion sur la ligne de départ adverse, MEPHISTO vous demandera après l'exécution de votre coup quel type de figure vous aimeriez voir remplacer votre Pion:

```
Promote to ?
```

Simultanément, vous verrez clignoter les LED situées au-dessus des touches de fonction et correspondant aux différents types de pièce. Indiquez alors à l'ordinateur votre choix en appuyant sur la touche correspondant au type de figure souhaité. Echangez ensuite le Pion qui se trouve sur l'échiquier contre la figure en question (sans appuyer dessus).

3.7 Les coups irréguliers

Si vous avez joué un coup qui n'est pas permis selon la règle du jeu des échecs, MEPHISTO vous y rendra attentif en émettant un signal d'erreur sonore et en affichant un message correspondant:

```
-Illegal move-
```

Vous pouvez alors reprendre votre mauvais coup en l'exécutant **à rebours**, c.-à-d. en appuyant d'abord sur la case d'arrivée, puis sur la case de départ. MEPHISTO vous facilite cette manoeuvre en allumant les LED correspondant aux cases concernées. Une fois le coup corrigé, vous pouvez poursuivre votre jeu par un autre coup, permis cette fois.

3.8 Echec, échec et mat

Si l'ordinateur vous met en échec, il vous le signale en affichant le mot «Check» à droite du coup joué, par ex. comme suit:

```
E4 - E3  Check
```

Si le coup joué devait en même temps vous mettre en situation de Mat, MEPHISTO affichera en plus le mot «Checkmate!» à l'écran.

3.9 L'annonce du Mat

Si MEPHISTO trouve dans ses calculs une suite de coups menant inévitablement au Mat, il annonce ceci après l'exécution de son coup en affichant par ex.:

```
C7 - C5
Mate in 03 moves
```

Au cas où l'ordinateur devait réaliser qu'il peut lui-même être mis en situation de Mat forcé, il l'indique de la même manière, mais en faisant précéder le nombre de coups jusqu'au Mat du signe «moins», par ex. «Mate in -04 Moves».

3.10 Le Pat, la partie nulle

Si l'ordinateur ne peut plus jouer parce que vous l'avez mis en situation de Pat, l'affichage indiquera à la place de la notation du coup joué le message «Stalemate!».

Une partie nulle est demandée à la ligne inférieure de l'affichage en spécifiant de quel type de partie nulle il s'agit. La règle du jeu des échecs prévoit les cas suivants de parties nulles:

- Le matériel restant ne suffit plus à mettre mat; l'affichage indiquera: «Draw - Material».
- Retour de position à 3 reprises; l'affichage indiquera: «Repetition - 3»
- Partie nulle selon la règle des 50 coups; l'affichage indiquera: «Draw- 50 moves»

3.11 L'abandon

Si MEPHISTO s'aperçoit lors de ses calculs qu'il se trouve dans une situation sans issue, il vous offre en même temps qu'il affiche son coup d'abandonner la partie en signalant ceci dans la ligne inférieure de l'écran, par ex.:

```
H7 - H5
I resign !
```

Si vous choisissez malgré tout de continuer la partie, appuyez sur la touche CLEAR, puis poursuivez votre jeu. N'oubliez cependant pas que l'ordinateur ne vous proposera son abandon qu'une fois au cours d'une partie.

3.12 Lancez/stopper le calcul des coups

En appuyant sur la touche ENTER, vous initialisez le calcul d'un coup (lorsque c'est votre tour de jouer) ou vous interrompez les calculs en cours de l'ordinateur.

3.13 Une nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez en même temps sur les touches ENTER et CLEAR (fonction «NEW GAME»). Vous entendrez alors une série de sons musicaux et l'écran affichera à nouveau «Mephisto Milano by Ed Schröder». Les derniers réglages que vous avez fait (tel que le niveau de jeu par exemple) restent mémorisés. Placez alors vos pièces en position initiale et commencez une nouvelle partie.

DEUXIEME PARTIE: LES FONCTIONS SPÉCIALES

Dans la première section de ce manuel, nous vous avons montré comment jouer une partie contre votre ordinateur. Mais votre ordinateur MEPHISTO est bien sûr capable de bien plus que de simplement accepter et jouer des coups. Ses capacités multiples et parfois uniques sont décrites en détail dans la deuxième partie de ce manuel.

4. L'interface utilisateur

Vous disposez de 8 touches pour commander votre MEPHISTO: 6 touches de fonction et 2 touches d'entrée. A chaque touche de fonction correspond un mode spécial. Ce mode est sélectionné en appuyant sur la touche correspondante. Vous pouvez choisir entre:

- Le mode d'APPRENTISSAGE (touche TRAINING)
- Le mode d'INFORMATION (touche INFO)
- Le mode MÉMOIRE (touche MEMORY)
- Le mode de POSITIONNEMENT (touche POSITION)
- Le mode de SÉLECTION DE NIVEAU (touche LEVEL)
- Le mode FONCTION (touche FUNCTION)

Dès que vous aurez sélectionné un niveau, la LED qui se trouve au-dessus de la touche de fonction correspondante s'allumera en signe de confirmation. Pour quitter un mode, appuyez toujours sur la touche CLEAR.

5. Le mode d'apprentissage

5.1 Consulter la bibliothèque des ouvertures (en largeur)

Si après avoir allumé l'appareil, vous appuyez sur la touche TRAINING (la LED située au-dessus de cette touche s'allumera), MEPHISTO vous permettra de consulter sa bibliothèque d'ouvertures.

```
     E2E4
E7E5 E7E6  C7C6
```

La ligne du haut affiche E2E4, ce qui correspond au coup pour le camp qui a le trait, dans ce cas les Blancs. La ligne du bas vous indique les ripostes possibles des Noirs à ce coup: E7E5, E7E6 et C7C6. Le système n'affichera jamais plus de 3 coups, même si la mémoire en contient plus. Si vous désirez savoir à ce moment si la bibliothèque de MEPHISTO connaît encore d'autres coups de débuts à part E2E4, vous appuyez sur la touche ENTER. La ligne du haut affichera alors le coup D2D4 et la ligne du bas indiquera bien sûr d'autres coups de réponse. Chaque fois que vous appuierez sur la touche ENTER, l'affichage vous montrera le coup suivant contenu dans sa bibliothèque. Arrivé au dernier coup mémorisé dans sa bibliothèque, il affichera à nouveau le premier coup (E2E4). Certains coups sont affichés en lettres majuscules, d'autres en minuscules, par ex.:

```
     g1f3
D7D5
```

Ceci parce que la bibliothèque des ouvertures de MEPHISTO distingue entre coups actifs et coups passifs. Les coups actifs sont ceux que l'ordinateur joue lui-même en début de jeu lorsque c'est son tour de jouer. Ces coups **actifs** sont affichés en **majuscules**. Les coups passifs par contre, sont des coups que MEPHISTO connaît et auxquels il peut donc riposter si l'adversaire les joue, mais qu'il ne jouera jamais de sa propre initiative parce qu'ils peuvent mener à des positions de jeu difficilement maîtrisables par le programme d'échecs. Les coups **passifs** sont affichés en **minuscules**.

Vous pouvez à tout moment quitter le mode d'apprentissage en appuyant sur la touche CLEAR. L'écran passera alors automatiquement en mode d'affichage de la pendule. Même si vous avez déjà joué quelques coups dans une partie, vous pouvez utiliser la fonction TRAINING pour consulter la bibliothèque d'ouvertures et peut-être retenir les propositions de coups que vous y trouvez pour la suite de votre propre jeu.

Plus le nombre de coups joués augmente, moins de ramifications restent mémorisées. Si vous appuyez sur ENTER en mode d'apprentissage et que l'affichage reste inchangé, cela signifie

que la continuation proposée est la seule encore connue. Si la bibliothèque ne contient plus aucun coup, vous verrez le message ci-dessous s'afficher:

```
-No Book Move-
- available -
```

Appuyez alors sur CLEAR (retournant ainsi à la pendule) et poursuivez votre partie de manière normale.

5.2 Consulter la bibliothèque des ouvertures (en profondeur)

Si vous désirez savoir jusqu'à quelle profondeur de calcul MEPHISTO a mémorisé une ouverture, procédez de la manière suivante:

Après avoir allumé votre appareil, appuyez sur la touche TRAINING. L'écran affichera alors l'image connue avec E2E4 à la ligne supérieure et les coups de riposte à la ligne inférieure.

Exécutez alors le coup indiqué à la ligne supérieure, donc E2E4, sur l'échiquier. Après avoir appuyé avec la pièce sur sa case d'arrivée, l'affichage changera pour indiquer à la ligne supérieure un coup de riposte pour les Noirs (E7E5). Exécutez également ce coup sur l'échiquier. L'affichage changera à nouveau et indiquera un coup pour les Blancs.

Vous pouvez continuer cette manoeuvre jusqu'à ce que vous ayez atteint la fin d'une variante mémorisée, ce que le système vous signalera en affichant «No Book Move available».

Il est évident que vous pouvez à tout moment quitter le mode d'apprentissage en appuyant sur CLEAR. Vous pourrez alors continuer à jouer contre l'ordinateur avec le camp qui a le trait et en partant de la position existante sur l'échiquier.

5.3 L'examen des variantes d'ouverture

Vous ne tirerez le meilleur profit de la fonction de consultation de la bibliothèque que si vous combinez les deux procédés décrits ci-dessus. Après avoir allumé votre appareil, activez le mode d'apprentissage (en appuyant sur la touche TRAINING). Vous n'êtes pas obligé de jouer le premier coup affiché (E2E4), vous pouvez plutôt voir quels sont les autres coups d'ouverture contenus dans la mémoire de l'ordinateur en appuyant de manière répétée sur la touche ENTER. Choisissez alors un de ces coups, puis exécuter le sur l'échiquier alors qu'il est affiché à l'écran.

L'affichage indiquera alors immédiatement un des coups possibles de riposte. Ici à nouveau, vous ne devrez pas obligatoirement jouer ce coup, puisque vous avez à nouveau la possibilité de consulter les variantes possibles avec la touche ENTER avant de décider lequel des ces coups vous exécuterez vraiment sur l'échiquier. Vous pourrez de cette manière tester chaque ramification possible des variantes contenues dans la bibliothèque d'ouvertures de MEPHISTO.

Si l'affichage ne change pas alors que vous appuyez sur ENTER, cela signifie qu'une seule continuation est mémorisée. Dès que vous aurez atteint la fin d'une variante d'ouverture, MEPHISTO vous le signalera en affichant «No Book Move available».

Vous pouvez bien sûr à tout moment quitter le mode d'apprentissage en appuyant sur CLEAR, ce qui vous permettra de continuer à jouer contre l'ordinateur avec le camp qui a le trait et en partant de la position existante sur l'échiquier.

5.4 Répétition de variantes d'ouverture

Une fois que vous avez entièrement parcouru une variante, vous pouvez demander à l'ordinateur de la rejouer pour vous.

Pour ce faire, n'appuyez pas sur CLEAR après avoir consulté la variante, mais encore une fois sur TRAINING. Vous obtiendrez l'affichage suivant:

```
Book Training
ENTER = Yes
```

Appuyez alors sur ENTER et vous verrez apparaître le message «Book Training Start of Game». Placez alors vos pièces en position initiale sur l'échiquier.

Appuyez encore une fois sur ENTER, ce qui fera apparaître le premier coup de la variante que vous avez choisie à l'affichage mais aussi sur l'échiquier (en allumant les LED correspondantes). Exécutez alors ce coup sur l'échiquier, puis appuyez à nouveau sur ENTER. L'ordinateur montrera alors le coup réponse des Noirs. Exécutez ce coup sur l'échiquier, puis appuyez sur ENTER, ce qui affichera le coup suivant de la variante, et ainsi de suite. Une fois que vous aurez atteint la fin de la variante, le message suivant apparaîtra:

```
Book Training
End of Game
```

En appuyant une nouvelle fois sur ENTER, vous retournez au début de la partie. Si vous le désirez, vous pouvez à nouveau placez vos pièces en position d'attente et laisser ainsi l'ordinateur vous démontrer encore une fois la même variante (en appuyant sur ENTER).

Mais vous pouvez bien sûr aussi choisir de quitter le mode d'apprentissage au moyen de la touche CLEAR .

5.5 La pratique des variantes d'ouverture

Admettons que vous ayez déjà regardé plusieurs fois une variante et que vous vouliez maintenant contrôler si vous maîtrisez déjà cette dernière par coeur, alors procédez de la manière suivante:

Après avoir placé vos pièces en position initiale (toujours en mode d'apprentissage), n'appuyez pas sur ENTER pour faire apparaître les coups, mais jouez les directement sur votre échiquier. Les coups justes seront acceptés sans autre par MEPHISTO. Si par contre vous jouez un coup autre que celui prévu dans la variante, il sera refusé et un signal sonore retentira. Vous pourrez alors tenter votre chance avec un autre coup. Si vous ne deviez pas trouver le bon coup malgré plusieurs tentatives, vous pouvez toujours vous le faire afficher en appuyant sur ENTER.

Une fois que vous avez atteint la fin de la variante, vous verrez à nouveau le message «Book Training End of Game». Vous pourrez alors retourner au début de la variante en appuyant sur ENTER (l'affichage indiquera: «Book Training Start of Game» et vous placerez les pièces en position initiale) afin d'essayer une deuxième fois de jouer votre variante par coeur. Vous pouvez bien sûr à tout moment quitter le mode d'apprentissage en appuyant sur CLEAR, ce qui vous permettra de continuer à jouer contre l'ordinateur avec le camp qui a le trait et en partant de la position existante sur l'échiquier.

6. Le mode d'information

En appuyant sur la touche INFO (ce qui allumera la LED située au-dessus de cette touche), vous activez le **mode d'information**, qui vous fournira des informations sur le calcul des coups du programme d'échecs.

Contrairement à tous les autres modes qui ne peuvent être activés que si c'est votre tour de jouer, le mode d'information peut également être activé alors que l'ordinateur est en train de réfléchir.

Une fois que vous avez activé le mode d'information, chaque nouvelle pression sur la touche INFO fera apparaître un nouveau groupe d'informations. Les catégories suivantes existent:

6.1 Info 1

Si l'ordinateur a déjà quitté la bibliothèque d'ouverture et qu'il a déjà fait des calculs (ou qu'il est en train de réfléchir), une pression sur la touche INFO affichera (à la suite du compteur de coups) la variante principale calculée. Le système affiche au maximum 4 demi-coups, par ex.:

```
■ nr D8-D6 A4-A5
  14 B6-D5 E5-C6
```

Si vous appelez la variante principale alors que vous avez le trait, vous pouvez utiliser le deuxième coup comme proposition de coup pour votre jeu (le premier coup montré étant le dernier coup joué par l'ordinateur).

Vous pouvez à tout moment appuyez sur CLEAR pour quitter le mode d'information et retourner à la pendule.

6.2 Info 2

Si l'ordinateur a déjà effectué des calculs ou qu'il est en train de réfléchir, vous pourrez obtenir un affichage comme celui ci-dessous en appuyant 2 x sur INFO:

```
1        2      3      5
-0.09    05.02    - 44
-0.03    F8D8     A8C8
         4        6
```

1) La valorisation de la position en unités de Pion. Si le chiffre est négatif, cela signifie que l'ordinateur se trouve désavantagé.

Sur la ligne inférieure, juste au-dessous de la valorisation de position, vous apercevrez un chiffre correspondant à la différence entre la valorisation actuelle et celle calculée précédemment (ce chiffre n'apparaissant que si l'ordinateur a déjà calculé une fois une valorisation de position). La fonction et l'importance de ce chiffre sont expliqués en détail au point 6.3.

2) La profondeur de calcul en demi-coups

3) La position dans la liste des coups du coup actuellement examiné

4) Les coordonnées du coup actuellement examiné

5) Le nombre de coups possibles pour la position examinée

6) Le meilleur coup trouvé jusque-là
La touche CLEAR vous permet de quitter à nouveau le mode d'information pour retourner au jeu normal (avec l'affichage des pendules).

6.3 Le professeur d'échecs

La fonction unique de professeur d'échecs conçue par MEPHISTO permet d'évaluer les coups que vous jouez.

Pour autant que l'ordinateur ait déjà calculé une valorisation de position au dernier coup, vous verrez apparaître en appuyant sur Info 2 un chiffre en-dessous de la valorisation de position indiquant de combien votre dernier coup dévie de l'attente de l'ordinateur.

Une valeur de 0.00 signifie que le coup que vous avez joué correspond à ce que l'ordinateur attendait de vous. Des valeurs comprises entre -0.30 et +0.30 indiquent que le programme considère votre dernier coup comme étant acceptable.

Une valeur inférieure à -0.30 signifie généralement que l'ordinateur s'attendait à ce que vous jouiez un coup meilleur (au moins du point de vue positionnel) alors que des valeurs en-dessous de -0.90 sont un signe plus ou moins sûr d'une perte prochaine de matériel.

6.4 Info 3

Si l'ordinateur a déjà effectué des calculs ou qu'il est en train de réfléchir, vous pourrez faire afficher le nombre de coups que l'ordinateur a déjà examiné jusqu'ici en appuyant 3 x sur INFO, par ex.:

```
Positions :
- 00.491.327 -
```

Vous voyez dans cet exemple que l'ordinateur a déjà examiné près d'un demi-million de positions.

6.5 Info 4

Comme vous le savez peut-être déjà, un ordinateur d'échecs ne calcule pas seulement lorsque c'est son tour de jouer, mais met également à profit le temps de réflexion de son adversaire pour effectuer ses calculs. Il réfléchit donc même pendant que vous êtes en train de suer sur un coup. On appelle cette technique **«permanent brain»** (cerveau permanent).

Bien sûr, le système ne pourra fournir des informations sur les calculs qu'il a effectué qu'une fois que vous aurez le trait. Pour autant que l'ordinateur ait déjà effectué des calculs, vous pourrez, en appuyant 4 x sur INFO, faire apparaître le coup attendu de l'adversaire (en haut à gauche) ainsi que les informations suivantes:

```
        2    3        5
        |    |        |
C2C4    06.12    - 32
-0.08   G8F6     H7H6
        |    |        |
        1    4        6
```

1) La valorisation de position en unités de Pion
2) La profondeur de calcul en demi-coups
3) La position dans la liste des coups du coup en cours d'examen
4) Les coordonnées du coup en cours d'examen
5) Le nombre de coups possibles pour la position examinée
6) Le meilleur coup trouvé jusque-là

7. Le mode mémoire

En appuyant sur la touche MEMORY (ce qui allume la LED située au-dessus de cette touche), vous passez en **mode mémoire**, ce qui vous permet d'introduire des coups et des séquences de coups dans la mémoire de l'ordinateur pour les relire plus tard.

Vous ne pouvez activer le mode mémoire que lorsque vous avez le trait.

7.1 L'introduction de coups, la fonction d'arbitre

Si vous désirez introduire des coups individuels ou des séries de coups, que ce soit à partir de la position initiale ou d'une autre position, vous appuyez une fois sur la touche MEMORY. L'affichage suivant apparaîtra:

```
Player - Player
```

Ce message est là pour vous rappeler que dans ce mode c'est au joueur, donc à vous, d'introduire les coups **pour les deux camps**. Exécutez maintenant les coups désirés sur l'échiquier (aussi bien pour les Noirs que pour les Blancs). L'ordinateur vérifie que ces coups soient permis, mais ne procède à aucun calcul. Les coups joués sont également affichés à la ligne inférieure de l'écran.

Dès que vous aurez atteint la position souhaitée, quittez à nouveau le mode mémoire au moyen de la touche CLEAR avant de poursuivre votre jeu avec le camp qui a le trait.

Il est également possible en mode mémoire de jouer une partie complète contre un adversaire humain. Dans ce cas, l'ordinateur se restreint à jouer un rôle d'arbitre en vérifiant que les coups joués soient conformes à la règle du jeu des échecs. Cette fonction peut être d'une grande utilité pour les débutants.

Les éventuels coups irréguliers sont refusés par l'ordinateur qui émet alors un signal sonore et affiche le message «Illegal move». Reprenez alors votre coup (en appuyant d'abord sur la case d'arrivée, puis sur la case de départ), puis jouez un autre coup à sa place (valable cette fois).

7.2 Reprise de coups ou d'une série de coups

La mémoire interne de MEPHISTO vous permet de reprendre certains coups (ou même tous les coups) qui ont été joués lors d'une partie. Pour ce faire, appuyez 2 x sur la touche MEMORY alors que c'est votre tour de jouer. Le système affichera:

```
- Take Back -
 E7-E5
```

Le système vous indique à la ligne inférieure de l'écran ainsi que sur l'échiquier (au moyen des LED) le dernier coup joué, mais **à l'envers**. Reprenez le coup en appuyant d'abord sur la case d'arrivée, puis sur la case de départ. Dès que vous aurez appuyé sur la case de départ, l'affichage changera pour montrer l'avant-dernier coup joué dans la partie.

Si vous choisissez de reprendre ce coup également, l'ordinateur vous affichera le coup qui précède. Vous pouvez continuer cette manoeuvre jusqu'à ce que tous les coups aient été lus de la mémoire de l'ordinateur. A ce point l'écran affichera le message «Start of Game» (début de jeu) au lieu d'indiquer un coup.

Lorsque vous reprenez un coup qui était en fait une prise, les LED pour la case d'arrivée (maintenant vide) restent allumées afin de vous rap-

peler que vous devez remettre la pièce capturée sur sa case d'origine. En même temps, vous verrez s'allumer la LED correspondant au type de figure capturée. Prenez donc une pièce de ce type et placez-la en appuyant dessus sur la case d'arrivée du coup que vous venez de reprendre. Les LED de la case en question s'éteindront alors de même que la LED au-dessous du symbole de la figure.

Vous pouvez à tout moment quitter le mode mémoire en appuyant sur CLEAR, et continuer à jouer contre l'ordinateur avec le camp qui a le trait et en partant de la position existante sur l'échiquier.

7.3 Option de reprise automatique

Admettons que vous veniez de jouer un mauvais coup et que vous vous en soyez rendu compte juste après l'avoir exécuté sur l'échiquier. Vous aimeriez donc pouvoir reprendre ce coup.

Pour cela, il vous faudra tout d'abord attendre que l'ordinateur ait affiché son coup de riposte (ce que vous pouvez accélérer en appuyant sur ENTER), puis exécuter ce dernier sur l'échiquier. Vous avez alors 2 possibilités:

a) Vous passez en mode mémoire comme décrit au point 7.2 (2 x MEMORY) et vous reprenez les deux derniers demi-coups.

b) Vous reprenez le coup de l'ordinateur ainsi que le vôtre **directement sur l'échiquier** (donc sans passer en mode mémoire) en les exécutant à rebours, c.-à-d. en appuyant d'abord sur la case d'arrivée, puis sur la case de départ. MEPHISTO réalisera votre intention de reprendre ces coups et agira en conséquence.

Vous pouvez de cette manière reprendre autant de coups que vous désirez directement sur l'échiquier (donc sans activer le mode mémoire). Comme il est cependant probable que dans le cas de longues séries de coups vous ne vous souveniez plus exactement de leur ordre exact, il est préférable dans ce cas d'utiliser le mode mémoire. Pour de courtes séries de coups la reprise directe sur l'échiquier est la méthode la plus simple et la plus rapide.

Encore un conseil: la fonction de reprise automatique fonctionne également en mode d'apprentissage où elle pourra donc vous faciliter grandement l'examen des différentes variantes d'ouverture. Les variantes de coups peuvent ainsi simplement être jouées sur l'échiquier, puis reprises ensuite.

7.4 Répétition de coups

La mémoire interne de MEPHISTO vous permet également de jouer une deuxième fois les coups que vous avez repris. Pour ce faire, au lieu d'appuyer sur CLEAR après avoir repris un certain nombre de coups, vous restez en mode mémoire et appuyez encore une fois sur la touche MEMORY.

```
- Move Forward -
G7-G6
```

La ligne inférieure de l'écran affiche le dernier coup que vous avez repris (en même temps que les LED correspondantes s'allument sur l'échiquier). Exécutez alors ce coup sur l'échiquier. Dès que vous aurez posé la pièce sur la case d'arrivée en appuyant dessus, l'affichage passera à l'avant-dernier coup repris. Si vous exécutez également ce coup sur l'échiquier, c'est le troisième avant dernier qui sera affiché et ainsi de suite.

Vous pouvez répéter cette manoeuvre aussi longtemps que vous voulez jusqu'à ce que vous aboutissiez au dernier coup joué dans la partie. Le système vous indiquera ceci en affichant «End of Game» (fin de jeu) au lieu des coordonnées du coup.

Vous pouvez bien sûr à tout moment quitter le mode mémoire en appuyant sur CLEAR et continuer à jouer contre l'ordinateur avec le camp qui a le trait et en partant de la position existante sur l'échiquier.

7.5 Rejouer une partie

Grâce à la mémoire interne de MEPHISTO, vous pouvez - après avoir joué un nombre de coups - retourner au début du jeu. Pour ce faire, appuyez 4 x sur la touche MEMORY alors que vous avez le trait. L'affichage indiquera:

```
Replay Game ?
ENTER = Yes
```

Confirmez que vous désirez vraiment retourner au début de la partie en appuyant sur ENTER. Vous verrez alors apparaître à la ligne supérieure le message «Move Forward», alors que la ligne inférieure et les LED indiquent le premier coup de la partie. Placez alors vos pièces en position initiale et exécutez le premier coup comme indiqué.

Dès que vous aurez posé la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant, le système vous indiquera le deuxième coup joué. Si vous l'exécutez, ce sera au tour du troisième coup de s'afficher et ainsi de suite.

Vous pouvez de cette manière rejouer tous les coups de votre partie. Dès que vous aurez atteint le dernier coup, le système vous l'indiquera en affichant «End of Game» (fin de jeu). Vous pouvez à tout moment quitter le mode mémoire en appuyant sur CLEAR et continuer à jouer contre l'ordinateur avec le camp qui a le trait et en partant de la position existante sur l'échiquier.

7.6 L'analyse «après coup» d'une partie

Grâce à la mémoire interne de MEPHISTO vous pouvez analyser après coup les parties que vous avez jouées (par ex. vos propres parties après un tournoi).

Passez en mode mémoire en appuyant 1 x sur MEMORY (le système affiche «Player-Player»), puis introduisez tous les coups de la partie à analyser. Appuyez ensuite 3 fois sur MEMORY et répondez affirmativement à la question «Replay Game?» en appuyant sur ENTER. MEPHISTO retournera alors au début de la partie et affichera les coups de la partie l'un après l'autre vous permettant de les jouer tel que décrit au point précédent (7.5).

Jouez vos coups en avant jusqu'à ce que vous atteigniez **une position critique**. Là, avant d'exécuter le coup suivant, vous appuyez sur la touche TRAINING. Le système affichera:

```
- Move Forward -
Ply Depth    03
```

Si vous acceptez la profondeur de calcul affichée, appuyez sur CLEAR. Si vous désirez cependant modifier cette dernière, appuyez sur ENTER et changer le niveau à l'aide des touches TRAINING et INFO, comme décrit au point 9.5. Dans ce cas, vous terminerez votre entrée en appuyant deux fois sur CLEAR.

Vous continuez ensuite à jouer votre partie jusqu'à ce que vous atteigniez la prochaine position critique. Vous marquez cette dernière pour analyse de la même manière que la précédente. Vous pouvez de cette façon marquer en tout 10 positions par partie, mélangeant les coups blancs et noirs.

Une fois que vous avez marqué la dernière position critique, vous appuyez sur MEMORY jusqu'à ce que le message suivant apparaisse sur votre écran:

```
Analyse Moves
ENTER = Yes
```

Confirmez que vous désirez passer à l'analyse des positions marquées en appuyant sur ENTER. Selon le nombre de positions et la profondeur de calcul choisie, les calculs prendront un certain temps. Une fois terminés, le message suivant apparaîtra:

```
Display Results
ENTER = Yes
```

Confirmez en appuyant sur ENTER que vous désirez voir les résultats de l'analyse. MEPHISTO retourne alors au début de la partie et vous indique les coups à jouer. Exécutez ces coups sur l'échiquier. Dès qu'il atteint une position critique, MEPHISTO vous en avertit par un signal sonore et affiche le résultat de son analyse comme dans l'exemple ci-dessous:

```
nr D7-D5    0.25
14 E6-E1    2.67
```

Le compteur de coups affiché à gauche indique après quel coup la situation critique est apparue. La première ligne montre le coup alors joué

ainsi que son évaluation par MEPHISTO. La deuxième ligne montre le meilleur coup que MEPHISTO a trouvé, suivi de sa valorisation. Si les deux coups sont identiques, MEPHISTO considère que vous avez joué "juste". Sinon, il considère que son coup est supérieur au vôtre. Poursuivez votre partie jusqu'à ce que MEPHISTO annonce la prochaine position critique et vous dévoile son analyse. Une fois que vous aurez ainsi vu les analyses de toutes les positions que vous aviez marquées, vous pouvez quitter le mode mémoire comme d'habitude (appuyez sur CLEAR et l'horloge s'affichera).

Si vous avez plus de 10 positions critiques à analyser dans une partie, vous devez effacer les premières marques avant de continuer. Pour ceci appuyez sur la touche MEMORY jusqu'à ce que vous voyez apparaître:

```
Clear Results
ENTER = Yes
```

Confirmez avec ENTER que vous êtes d'accord pour effacer les marques déjà posées. L'écran affichera alors à nouveau «Player-Player». Appuyez sur la touche MEMORY jusqu'à ce que le message «Move Forward» apparaisse. Vous pourrez alors à nouveau marquer jusqu'à 10 positions pour analyse, de la même manière que nous venons de décrire.

Veuillez considérez qu'une analyse sérieuse des positions critiques n'est possible que si la profondeur de calcul est suffisante (à partir de 7 demi-coups environ). Nous vous conseillons donc de faire exécuter l'analyse pendant la nuit et de consulter les résultats le lendemain matin.

7.7 Mémoriser une partie

Si vous désirez interrompre une partie pour la poursuivre plus tard, peut-être même à un autre endroit, appuyez sur la touche MEMORY avant d'éteindre l'ordinateur.

Ceci gardera en mémoire la position de jeu actuelle, la suite des coups joués ainsi que les paramètres du système jusqu'à ce que vous rallumiez votre appareil. Vous serez donc en mesure de poursuivre votre jeu en partant de la dernière position existante avant d'avoir arrêté MEPHISTO.

Au cas où des pièces auraient malencontreusement bougé et que vous ne vous souviendriez plus de leur position exacte, vous pouvez reconstruire la situation sur l'échiquier à l'aide de la fonction de vérification de position (voir point 8.1).

Si par contre vous éteignez votre appareil sans avoir appuyé préalablement sur MEMORY, vous perdez toutes les informations actuelles. MEPHISTO se trouvera donc à nouveau en configuration de base lorsque vous le rallumerez la prochaine fois.

8. Mode de positionnement

En appuyant sur la touche POSITION, vous passez en **mode de positionnement** (la LED au-dessus de cette touche s'allume). Ce mode vous permet de vérifier la positon actuelle, de la modifier ou d'en introduire une nouvelle.

Vous ne pouvez sélectionner le mode de positionnement que lorsque vous avez le trait.

8.1 Vérifier une position

Si vous désirez vérifier les positions actuelles des pièces sur votre échiquier (par ex. après avoir introduit un problème d'échecs ou si les pièces ont été bousculées et que vous ne vous souvenez plus où elles doivent), passez en mode de positionnement en appuyant sur POSITION. L'écran vous affichera alors en premier lieu l'emplacement du Roi blanc:

```
Position Verify
□♚ E1
```

Le petit carré tout à gauche indique la couleur de la pièce (blanc ou noir), le symbole qui suit son type. Suivent les coordonnées de la case sur laquelle la pièce en question se trouve. Parallèlement, les LED sur les bords de l'échiquier s'allumeront pour indiquer la case, de même que la LED au-dessus du type de figure (dans ce cas le Roi).

Chaque fois que vous appuierez sur POSITION, l'affichage vous indiquera les coordonnées de la prochaine pièce dans l'ordre suivant: Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier, Pion en commençant par les Blancs, les Noirs venant en deuxième lieu.

Après avoir indiqué la position du dernier Pion noir, le système recommence avec les pièces blanches, et ainsi de suite.

Une fois que vous serez suffisamment renseigné sur la situation régnant sur l'échiquier, vous pourrez quitter le mode de positionnement en appuyant sur CLEAR.

N'oubliez cependant pas que la couleur de la dernière pièce affichée détermine quel camp aura le trait lorsque vous poursuivrez la partie après avoir appuyé sur CLEAR. Si vous désirez donc jouer avec les Blancs après avoir procédé à une vérification de position, vous devez faire en sorte que la dernière pièce affichée soit une pièce blanche.

8.2 Modifier une position

Pour modifier une position, passez tout d'abord en mode de positionnement en appuyant sur POSITION. Vous obtiendrez alors l'affichage «Position Verify» décrit sous 8.1.

Pour signaler à l'ordinateur que vous désirez non seulement vérifier la position, mais également la **modifier**, appuyez sur la touche ENTER. L'écran affichera alors:

```
  Position Setup
□ ♚ E1
```

D'autre part, la LED située au-dessus de cette touche correspondant au type de la pièce affichée commencera à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à des modifications. Vous avez alors 2 possibilités:

a) Si vous appuyez sur une case **vide**, vous **posez** sur cette case une pièce de la couleur et du type correspondant à ce qui est affiché. Pour vous permettre de vérifier si vous avez posé la pièce sur la bonne case, les coordonnées de la case sont également affichées.

b) Si vous appuyez sur une case **occupée**, cette case sera **effacée**. En même temps, l'écran affichera la couleur et le type de la pièce retirée. Ceci permet en combinaison avec la procédure décrite sous a) un **déplacement** très simple de pièces: il vous suffit pour cela d'appuyer successivement sur l'ancienne, puis sur la nouvelle case.

Pour ajouter une pièce quelconque, vous devez veiller à ce que l'écran affiche la bonne couleur et le bon type de pièce avant d'appuyer sur la case désirée. Pour ce faire, vous appuyez sur la touche qui se trouve au-dessus du symbole correspondant au type de pièce que vous désirez placer. Lorsque vous appuyez sur une de ces touches munies des symboles de pièces, l'écran affichera une pièce de ce type et de la même couleur que celle qui était affichée en dernier. Si vous appuyez encore une fois sur la même touche, vous passerez à une pièce de même type, mais de couleur opposée.

Ainsi, si votre écran affiche actuellement une pièce noire, vous obtiendrez un Fou noir si vous appuyez sur la touche du Fou. Si vous appuyez une deuxième fois, vous obtiendrez un Fou blanc.

Pour vérifier si la position modifiée correspond bien à ce que vous vouliez, vous pouvez à tout moment procédez à une vérification de position (décrite sous 8.1) en appuyant sur ENTER. Une fois que vous êtes sûr que vous avez effectué les bonnes modifications, vous pouvez quitter le mode de positionnement en appuyant sur la touche CLEAR.

Rappelez-vous que la couleur de la dernière pièce affichée détermine quel camp aura le trait après avoir appuyé sur CLEAR. Si vous désirez donc jouer avec les Blancs après avoir modifié une position, vous devez veillez à ce que la dernière pièce affichée avant de quitter le mode de positionnement soit une pièce blanche.

Si au moment de quitter le mode de positionnement avec CLEAR, la position existante n'est pas conforme à la règle du jeu des échecs (par ex. si un Roi est en échec et pourrait être pris au prochain coup ou qu'il y a 9 Pions sur l'échiquier), MEPHISTO vous en avertira par un signal sonore d'erreur et en affichant le message suivant:

```
Position Setup
- Illegal -
```

Appuyez alors encore une fois sur CLEAR. L'ordinateur retournera à l'affichage «Position Setup», vous permettant ainsi de corriger la position sur l'échiquier. Dès que vous aurez fait cela, vous pourrez quitter le mode de positionnement au moyen de la touche CLEAR et continuer à jouer contre l'ordinateur à partir de la position existante sur l'échiquier et avec la couleur qui a le trait.

8.3 Introduire une position

Si vous désirez construire une position entièrement nouvelle (par ex. un problème de mat ou une position ajournée que vous désirez analyser), retirez d'abord toutes les pièces de l'échiquier.

Appuyez ensuite sur POSITION (l'affichage indique «Position Verify»), puis sur la touche libellée TRAINING. L'ordinateur vous confirmera par un signal sonore qu'il a effacé le contenu de son échiquier **interne** et est près à accepter vos entrées. Il passera alors à l'affichage «Position Setup» et en même temps affichera à l'écran le symbole du Roi blanc alors que la LED au-dessus du symbole du Roi clignotera.

Si vous appuyez maintenant sur une case quelconque de l'échiquier, l'ordinateur y **placera** une pièce du type et de la couleur actuellement affichée (initialement donc un Roi blanc).

Lorsque vous désirez ajouter une pièce, vous devez toujours vous assurer avant d'appuyer sur la case en question que l'affichage indique la bonne couleur et le bon type de pièce. Pour modifier ce qui est affiché, utilisez les touches qui se trouvent au-dessus des symboles de pièce. En appuyant une fois sur une de ces touches, vous sélectionnez le type de pièce indiqué et de la même couleur que celle qui venait d'être affichée. En appuyant une deuxième fois, vous gardez le même type de pièce, mais vous changez de couleur.

Ainsi, si votre écran affiche actuellement une pièce noire, vous obtiendrez un Fou noir si vous appuyez sur la touche du Fou. Si vous appuyez une deuxième fois, vous obtiendrez un Fou blanc.

S'il devait vous arriver de placer une pièce sur une fausse case, appuyez simplement une deuxième fois sur la case. La case sera alors **effacée** et l'affichage indiquera la couleur et le type de la pièce effacée. Ceci vous permet de **déplacer** très facilement des pièces mal posées: il vous suffit d'appuyer d'abord sur l'ancienne, puis sur la nouvelle case.

Pour vérifier si la position modifiée correspond bien à ce que vous vouliez, vous pouvez à tout moment procédez à une vérification de position (décrite sous 8.1) en appuyant sur ENTER. Une fois que vous êtes sûr que vous avez effectué les bonnes modifications, vous pouvez quitter le mode de positionnement en appuyant sur la touche CLEAR.

Rappelez-vous que la couleur de la dernière pièce affichée détermine quel camp aura le trait après avoir appuyé sur CLEAR. Si vous désirez donc jouer avec les Blancs après avoir modifié une position, vous devez veillez à ce que la dernière pièce affichée avant de quitter le mode de positionnement soit une pièce blanche.

Si au moment de quitter le mode de positionnement avec CLEAR, la position existante n'est pas conforme à la règle du jeu des échecs (par ex. si un Roi manque), MEPHISTO vous en avertira par un signal sonore d'erreur et en affichant «Position Setup Illegal».

Appuyez alors encore une fois sur CLEAR. L'ordinateur retournera alors à l'affichage «Position Setup», vous permettant ainsi de corriger la position sur l'échiquier. Dès que vous aurez fait cela, vous pourrez quitter le mode de positionnement au moyen de la touche CLEAR et soit continuer à jouer contre l'ordinateur à partir de la position existante sur l'échiquier et avec la couleur qui a le trait ou alors inciter ce dernier à faire une analyse de position en appuyant sur ENTER (s'il s'agit d'un problème de mat, vous devez d'abord sélectionner le niveau de recherche de mat désiré, voir point 9.6).

9. Sélection des niveaux de jeu

En appuyant sur la touche LEVEL (la LED au-dessus de cette touche s'allume), vous activez le **mode de sélection de niveau**, qui vous

permet de choisir le genre de jeu, la force de jeu et le temps de réflexion de l'ordinateur.

Le mode de sélection de niveau ne peut être activé que lorsque c'est votre tour de jouer.

9.1 Remarques générales

Lorsque vous allumez votre appareil, c'est automatiquement le niveau de jeu normal avec un temps de réflexion moyen de 10 secondes qui est sélectionné. MEPHISTO vous propose cependant un grand nombre d'autres niveaux de jeu répartis dans les catégories suivantes:

- Niveau de jeu normal
- Niveau de jeu de tournoi
- Niveau de jeu éclair (blitz)
- Niveau de profondeur de calcul
- Niveau de recherche de mat
- Niveau de tournoi Elo
- Niveau de jeu actif Elo
- Niveau d'analyse

Dans chacun de ces groupes (à l'exception du niveau d'analyse), vous pouvez faire des sélections supplémentaires, ce qui vous donne un choix pratiquement illimité de niveaux de jeu.

Lorsque vous appuyez sur la touche LEVEL (que vous passez donc en mode de sélection de niveau), le système affichera toujours le niveau de jeu actuellement en vigueur. Chaque pression sur la touche LEVEL appellera le groupe de niveau de jeu suivant, les groupes étant disposés de manière cyclique dans l'ordre indiqué ci-dessus. Cela signifie donc qu'après le dernier groupe (jeu d'analyse) vous retournez au premier (niveau de jeu normal). Il vous faudra donc pour sélectionner un certain niveau de jeu appuyez plusieurs fois sur la touche LEVEL jusqu'à ce que le type de niveau de jeu désiré apparaisse à l'écran.

Lorsque vous quittez le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR, le niveau de jeu qui est alors affiché à l'écran sera automatiquement repris par l'ordinateur.

9.2 Niveau de jeu normal

A ce niveau, vous définissez quel sera le **temps de réflexion moyen par coup** pour l'ordinateur. Il est évident que l'ordinateur pourra dévier de ce temps lors de ses coups individuels, en fonction de la complexité de la situation de jeu, mais sur l'ensemble de la partie il se conformera en moyenne à ce temps imparti.

Appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Normal» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est un temps de réflexion de 10 secondes par coup.

```
 - Level Mode -
Normal Time 0:10
```

Si vous désirez jouer avec le réglage affiché, il vous suffit de quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le niveau de jeu sélectionné avant d'appuyer sur CLEAR sera automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez modifier le réglage indiqué, appuyez sur ENTER. Le premier chiffre de l'indication de temps à l'écran se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.

A chaque position de l'indication de temps correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie donc le nombre de minutes.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les dizaines de secondes. Par analogie, la touche MEMORY permettra de modifier les unités de seconde. Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING, INFO et MEMORY ajuster le temps de réflexion dans une fourchette allant de 0 secondes à 9 minutes 59 secondes.

Dès que vous aurez défini le temps de réflexion moyen souhaité, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier si le temps indiqué est bien juste. Si tel est le cas, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger votre réglage.

9.3 Niveau de tournoi

A ce niveau vous définissez **le nombre de coups** que l'ordinateur doit jouer dans un **laps de temps donné.**

Appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Tour» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est de 40 coups en 2 heures, attribution usuelle de nos jours dans les tournois.

```
 - Level Mode -
Tour 40 in  2:00
```

Si vous désirez jouer avec le réglage affiché, il vous suffit de quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le niveau de jeu sélectionné avant d'appuyer sur CLEAR sera automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez modifier le temps de réflexion et/ou le nombre de coups, appuyez sur ENTER. Le premier chiffre de l'indication à l'écran du nombre de coups se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.

A chaque position de l'indication du nombre de coups correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie donc les dizaines du nombre de coups.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les unités du nombre de coups.

Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING et INFO ajuster le nombre de coups à jouer dans le temps limite dans une fourchette allant de 0 à 99 coups. Dès que vous aurez défini le nombre de coups à jouer, appuyez sur CLEAR. C'est alors le premier chiffre de l'indication de temps qui se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à des modifications.

A chaque position de l'indication de temps correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie donc le nombre d'heures.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les dizaines de minutes. Par analogie, la touche MEMORY permettra de modifier les unités de minutes. Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING, INFO et MEMORY ajuster le temps limite dans une fourchette allant de 0:01 à 9:59 heures.

Dès que vous aurez défini le nombre de coups ainsi que le temps limite, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier si les valeurs indiquées sont bien justes. Si tel est le cas, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger les valeurs.

Si l'un des niveaux: tournoi, tournoi Elo, jeu actif Elo ou partie éclair est sélectionné, la pendule affichera le temps total du joueur et de l'ordinateur en mode «countdown» (c.-à-d. que la pendule fait un compte à rebours en partant du temps maximal permis).

Au niveau de tournoi, elle indique en plus au combientième coup la prochaine vérification de temps aura lieu.

```
 □ 40 00:53  02:21
   17 01:19  03:34
```

L'exemple ci-dessus indique que le prochain contrôle du temps limite aura lieu au 40ème coup et que 17 coups ont déjà été joués, 23 coups restent donc encore à jouer jusqu'au prochain contrôle de temps. Il reste au joueur 1 heure et 19 minutes pour jouer ces 23 coups.

Si ce temps devait être dépassé, soit par le joueur, soit par l'ordinateur, ce qui revient normalement à perdre la partie, MEPHISTO vous y rend attentif en affichant le message «Time Control You Lose». Vous pouvez néanmoins choisir de continuer la partie.

9.4 Niveau de jeu éclair

Au niveau de jeu éclair (connu aussi sous le nom de «blitz»), c'est **le temps de réflexion total pour la partie** qui est imparti. MEPHISTO permet de définir un temps différent pour le joueur que pour l'ordinateur (handicap).

Appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Blitz» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est un temps de réflexion de 5 minutes par camp pour la partie entière.

```
 - Level Mode -
Blitz  0:05 0:05
```

Si vous désirez jouer avec le réglage affiché, il vous suffit de quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le dernier niveau de jeu affiché sera automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez modifier le temps indiqué, appuyez sur ENTER. Le premier chiffre de l'indication à l'écran du temps total se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.

A chaque position de l'indication du temps total correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie donc le nombre d'heures.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les dizaines de minutes. Par analogie, la touche MEMORY permettra de modifier les unités de minutes.

Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING, INFO et MEMORY ajuster librement le temps total dans une fourchette allant de 0:01 à 9:59 heures. Dès que vous aurez défini le temps total désiré, appuyez sur CLEAR. C'est alors le premier chiffre de l'indication de temps pour l'ordinateur qui se mettra à clignoter.

Vous pourrez alors à nouveau définir le temps total, cette fois pour l'ordinateur, à l'aide des touches TRAINING, INFO et MEMORY.

Dès que vous aurez défini le temps total aussi bien pour le joueur que pour l'ordinateur, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier si les temps affichés sont bien justes. Si tout est en ordre, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger les temps indiqués.

9.5 Niveau de profondeur de calcul

A ce niveau vous indiquez à l'ordinateur **la profondeur de calcul** (en demi-coups) qu'il doit utiliser pour ses calculs.
Appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Ply Depth» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est une profondeur de calcul de 3 demi-coups.

```
 - Level Mode -
Ply Depth   03
```

Si vous désirez jouer avec le réglage affiché, il vous suffit de quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le dernier niveau de jeu affiché sera alors automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez modifier le réglage indiqué, appuyez sur ENTER. Le premier chiffre de l'indication de la profondeur de calcul se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.

A chaque position de la profondeur de calcul affichée correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie donc les dizaines de la profondeur de calcul.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les unités de la profondeur de calcul.

Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING et INFO ajuster la profondeur de calcul dans une fourchette allant de 01 à 99 demi-

coups. Il faut cependant relever que, pour des raisons de technique de programmation, la profondeur de calcul maximale que l'ordinateur est capable d'utiliser est de 22 demi-coups. Tout réglage supérieur à 22 demi-coups sera donc traité de manière interne comme 22 demi-coups. Dès que vous aurez défini le nombre souhaité de demi-coups, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier si votre réglage est correct. Si tel est le cas, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger votre réglage.

9.6 Niveau de mat

Ce niveau a été conçu spécialement pour permettre de résoudre des **problèmes d'échecs** (appelés aussi «problèmes de mat»). A ce niveau, l'ordinateur ne recherche pas des coups habituels, mais uniquement des séries de coups menant inévitablement au Mat.

Introduisez tout d'abord la position du problème, tel que nous l'avons décrit sous 8.3. Appuyez ensuite sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Mate» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est la recherche du Mat en 3 coups.

```
 - Level Mode -
Mate in 3 Moves
```

Si le problème que vous voulez résoudre est un Mat en 3 coups, il vous suffit de quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le dernier niveau de jeu affiché sera alors automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez choisir un autre nombre de coups jusqu'au Mat, appuyez sur ENTER. L'indication du nombre de coups se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.
Chaque pression sur la touche TRAINING modifie le nombre de coups. Celui ci peut être choisi entre 1 et 8.

Dès que vous aurez défini le nombre souhaité de coups, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier une dernière fois si votre réglage est correct. Si tel est le cas, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger votre réglage.

Après être revenu à l'affichage de la pendule, appuyez sur ENTER pour inciter l'ordinateur à commencer sa recherche de Mat. Dès que MEPHISTO aura trouvé le Mat, il affichera le coup clé. Vous pourrez alors exécuter ce coup sur l'échiquier, puis également jouer un coup de réponse pour les Noirs. MEPHISTO calculera alors le prochain coup des Blancs et ainsi de suite. Si le problème est insoluble, l'ordinateur affichera «No Mate».

MEPHISTO vous permet également de rechercher **des solutions de rechange** à un problème d'échecs. Pour cela, appuyez sur CLEAR juste après que le premier coup clé ait été affiché, afin d'inciter l'ordinateur à continuer sa recherche. S'il trouve une autre solution, il l'affichera, sinon il vous indiquera au moyen du message «No Mate» qu'il n'y a pas d'autres solutions à ce problème.

9.7 Niveau de tournoi Elo

Ce niveau vous permet de demander à l'ordinateur de jouer contre vous **une partie de tournoi** (40 coups en 2 heures), simulant un joueur d'une **certaine force de jeu** approximative exprimée en points Elo. Parallèlement, pour simuler au mieux les conditions d'un vrai tournoi d'échecs, l'ordinateur ne vous fournira aucune information sur les coups qu'il prévoit de jouer, sur la valorisation de la position ni aucune autre information qui pourrait vous aider.

Appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Elo Tour» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est la force de jeu maximale de l'ordinateur qui est d'environ 2000 points Elo.

```
- Level Mode -
Elo Tour     2000
```

Si vous désirez jouer avec la force de jeu indiquée, il vous suffit de quitter à nouveau le mode

de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le dernier niveau de jeu affiché sera alors automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez modifier la force de jeu proposée, appuyez sur ENTER. L'indication du premier chiffre du nombre de points Elo se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.

A chaque position du chiffre Elo affiché correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie les milliers du chiffre Elo.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les centaines du chiffre Elo. Par analogie, la touche MEMORY permettra de modifier les dizaines et la touche POSITION les unités.

Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING, INFO, MEMORY et POSITION ajuster le chiffre Elo dans une fourchette allant de 0000 à 2999. Il faut cependant relever qu'un chiffre Elo supérieur à 2000 sera traité de manière interne comme 2000 et un chiffre inférieur à 1200 considéré comme 1200.

Dès que vous aurez défini le chiffre Elo souhaité, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier une dernière fois si votre réglage est correct.

Si tel est le cas, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger votre réglage.

La pendule s'affichera en mode «countdown», comme au niveau de tournoi.

9.8 Niveau de jeu actif Elo (jeu rapide)

Ce niveau vous permet de demander à l'ordinateur de jouer contre vous **une partie de «jeu actif»** (30 minutes pour la partie complète), simulant un joueur d'une **certaine force de jeu** approximative exprimée en points Elo. Parallèlement, pour simuler au mieux les conditions d'un vrai tournoi d'échecs, l'ordinateur ne vous fournira aucune information sur les coups qu'il prévoit de jouer, sur la valorisation de la position ni aucune autre information qui pourrait vous aider.

Appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu «Elo Active» apparaisse à l'écran. Le réglage de base est la force de jeu maximale de l'ordinateur qui est d'environ 2000 points Elo.

```
- Level Mode -
Elo Active  2000
```

Si vous désirez jouer avec la force de jeu indiquée, il vous suffit de quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. Le dernier niveau de jeu affiché sera alors automatiquement repris par l'ordinateur.

Par contre, si vous désirez modifier la force de jeu proposée, appuyez sur ENTER. L'indication du premier chiffre du nombre de points Elo se mettra à clignoter, vous signalant ainsi que vous pouvez procéder à vos modifications.

Vous pourrez alors à l'aide des touches TRAINING, INFO, MEMORY et POSITION ajuster le chiffre Elo dans une fourchette allant de 0000 à 2999, comme décrit en détail au point 9.7.

Dès que vous aurez défini le chiffre Elo souhaité, appuyez sur CLEAR. L'affichage cessera alors de clignoter et vous pourrez vérifier une dernière fois si votre réglage est correct.

Si tel est le cas, vous appuyez encore une fois sur CLEAR afin de quitter le mode de sélection de niveau. Par contre, si vous avez commis une erreur, il vous suffit d'appuyer sur ENTER pour corriger votre réglage.

La pendule s'affichera en mode «countdown», comme au niveau de tournoi.

9.9 Niveau d'analyse (échecs par correspondance)

Ce niveau a été conçu spécialement pour les besoins du **joueur d'échecs par correspon-**

dance. A ce niveau MEPHISTO calculera sans arrêt jusqu'à ce que sa mémoire interne soit pleine (ce qui peut durer plusieurs jours) ou jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur ENTER.

De plus, vous pouvez indiquer à MEPHISTO de ne considérer que certains coups, c.-à-d. que vous pouvez exclure certains coups de l'analyse.

Admettons que dans une de vos parties vous avez atteint une position pour laquelle vous êtes d'avis qu'il n'existe que 3 continuations possibles. Vous désirez donc interroger votre ordinateur pour qu'il vous dise lequel des 3 coups est, à son avis, le meilleur. Vous procédez alors de la manière suivante:

Appuyez sur la touche LEVEL jusqu'à ce que le niveau de jeu d'analyse apparaisse à l'écran:

```
- Level Mode
- Analyse -
```

Appuyez sur CLEAR pour quitter à nouveau le mode de sélection de niveau en appuyant sur CLEAR. L'ordinateur se mettra alors automatiquement en niveau d'analyse.

Lancez ensuite le calcul des coups comme d'habitude, en appuyant sur ENTER.

Si vous désirez obtenir une analyse complète de la position, il vous suffit de laisser votre ordinateur travailler. Par contre, si vous désirez restreindre les calculs de votre ordinateur à quelques coups bien précis, alors faites ceci: pendant que l'ordinateur calcule ses coups, exécuter un des coups que vous désirez considérer pour l'analyse sur l'échiquier (en appuyant sur la case de départ et la case d'arrivée). Attendez environ 2 secondes, puis remettez la pièce déplacée sur sa case d'origine (sans appuyer dessus). Dès que le programme a enregistré que vous avez introduit un coup, il remettra la pendule à 00:00.

Vous pourrez alors de la même manière (exécuter le coup, puis remettre la pièce à sa place) introduire les autres coups que vous voulez voir considérés pour l'analyse. MEPHISTO ne recherchera que les meilleures continuations de jeu parmi les coups que vous avez indiqués, en ignorant tous les autres. Ceci présente l'avantage que plusieurs millions de positions de jeu ne devront pas être calculées et évaluées, ce qui vous permettra d'économiser beaucoup de temps. Si le programme ne doit par exemple rechercher que parmi 3 ou 4 coups au lieu de 40 coups possibles, il sera en mesure de calculer bien plus en profondeur et de manière plus précise. Si après plusieurs heures ou jours, vous désirez consulter les résultats des calculs de votre ordinateur, passez en mode d'information et lisez la variante principale, la profondeur de calcul et la valorisation de position pour le coup que l'ordinateur considère être le meilleur. Après quoi, vous pourrez stopper l'analyse des coups en appuyant sur ENTER.

10. Le mode fonction

En appuyant sur la touche FONCTION, vous passez en **mode fonction** (la LED au-dessus de cette touche s'allume). Ce mode vous permet d'accéder aux diverses fonctions et options offertes par votre ordinateur. Vous ne pouvez sélectionner le mode fonction que lorsque vous avez le trait.

Chaquepressionsuccessivesurlatouche FONCTION activera une autre fonction, dans l'ordre suivant:

. Choix de la langue
. Bibliothèque de tournoi
. Retourner l'échiquier
. Supprimer le signal sonore
. Activer la fonction aléatoire
. Pendule de tournoi
. Niveau facile
. Calcul du classement Elo

Dès que la fonction désirée est affichée à l'écran, vous pouvez modifier le réglage existant en appuyant sur ENTER, comme cela est décrit ci-dessous. Ensuite, si vous quittez à nouveau le mode fonction en appuyant sur CLEAR (ou en appuyant encore une fois sur FONCTION après avoir atteint la dernière fonction), les modifications que vous avez faites seront enregistrées par l'ordinateur.

10.1 Choix de la langue

Cette fonction vous permet de choisir si vous désirez que les messages de MEPHISTO soient affichés en allemand ou en anglais.

Cette fonction s'affiche à l'écran après que vous ayez pressé pour la première fois sur FONCTION. Si vous ne spécifiez rien d'autre, la langue utilisée sera l'allemand.

```
- Sprache -
- Deutsch -
```

En appuyant sur ENTER, vous passez de l'allemand à l'anglais, puis de nouveau à l'allemand et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur reprend automatiquement le dernier réglage effectué.

10.2 Bibliothèque de tournoi

Cette fonction vous permet de limiter la vaste bibliothèque des ouvertures de MEPHISTO à un nombre plus restreint de débuts convenant mieux au style du programme. Vous pouvez ainsi augmenter sa force de jeu dans les parties de tournoi.

La fonction s'affiche après avoir appuyé 2 x sur FONCTION. Le réglage de base est «inactif».

```
Tournament Book
 - Off -
```

En appuyant sur ENTER, vous activer la bibliothèque de tournoi, une nouvelle pression sur la touche la désactive et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur reprend automatiquement le dernier réglage effectué.

10.3 Retourner l'échiquier

Vous avez besoin de cette fonction dans le cas où vous désirez jouer avec les Noirs contre MEPHISTO tout en jouant de bas en haut, c.-à-d. en étant assis tout à fait normalement devant l'échiquier.

Lorsque vous activez cette fonction, MEPHISTO tourne son échiquier interne de 180° avec pour effet d'avoir les pièces blanches à l'arrière et les noires à l'avant. Veuillez notez que dans ce cas les coordonnées des cases imprimées sur les bords de l'échiquier perdent leur validité. La fonction s'affiche après avoir appuyé 3 x sur FONCTION. Le réglage de base est «inactif».

```
Change Board
- Off -
```

En appuyant sur ENTER, vous retournez l'échiquier, une nouvelle pression sur la touche le remet en position normale et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur reprend automatiquement le dernier réglage effectué.

10.4 Supprimer le signal sonore

Cette fonction vous permet de supprimer le signal sonore de l'ordinateur qui est émis chaque fois qu'un coup est exécuté, à chaque erreur commise, etc.

La fonction s'affiche après avoir appuyé 4 x sur FONCTION. Le réglage de base est «inactif».

```
Sound Function
- Off -
```

En appuyant sur ENTER, vous passez de l'état actif à l'état inactif et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur utilisera automatiquement le dernier réglage effectué.

10.5 Activer la fonction aléatoire

Normalement, MEPHISTO recherche toujours le coup le plus fort qui soit. Pour obtenir un jeu plus varié, vous pouvez activer la fonction aléatoire de MEPHISTO. Elle fera que, dans une situation avec plusieurs coups possibles et de force semblable, l'ordinateur sélectionnera une fois l'un, une fois l'autre de ces coups, de manière purement aléatoire.

La fonction s'affiche après avoir appuyé 5 x sur FONCTION. Le réglage de base est «inactif».

```
Randomizing
- Off -
```

En appuyant sur ENTER, vous passez de l'état actif à l'état inactif et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur utilisera automatiquement le dernier réglage effectué.

10.6 Pendule de tournoi

Cette fonction permet de simuler le tic-tac d'une vraie pendule de tournoi pendant les périodes où vous avez le trait. Ceci contribue à recréer une réelle ambiance de salle de tournoi.

La fonction s'affiche après avoir appuyé 6 x sur FONCTION. Le réglage de base est «inactif».

```
Chessclock
- Off -
```

En appuyant sur ENTER, vous passez de l'état actif à l'état inactif et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur utilisera automatiquement le dernier réglage effectué.

10.7 Niveau facile

Si vous avez l'impression que l'ordinateur joue trop fort pour votre goût, cette fonction permet d'affaiblir un peu sa force de jeu. MEPHISTO s'efforcera alors délibérément de ne pas jouer toujours le meilleur coup, parfois même de faire des gaffes.

La fonction s'affiche après avoir appuyé 7 x sur FONCTION. Le réglage de base est «inactif».

```
Easy Level
- Off -
```

En appuyant sur ENTER, vous passez de la force de jeu normale au niveau affaibli, une nouvelle pression sur la touche revient à la force de jeu normale et ainsi de suite.

Si vous quittez le mode fonction en appuyant sur la touche CLEAR, l'ordinateur utilisera automatiquement le dernier réglage effectué.

10.8 Calcul du classement Elo

Le programme de votre MEPHISTO contient la formule officielle de la FIDE (Fédération Internationale des Échecs) pour le calcul du chiffre Elo des joueurs jusqu'à 2400. Si vous connaissez votre classement Elo (qu'il soit officiel ou simplement estimé), vous pourrez - après chaque partie jouée contre un adversaire classé - utiliser cette fonction pour déterminer très rapidement de combien votre classement s'est amélioré ou détérioré à la suite de cette partie.

La fonction s'affiche après avoir appuyé 8 x sur FONCTION. Le réglage de base est un classement Elo de 0000.

```
Elo Calculation
Your Elo :  0000
```

En appuyant sur ENTER, vous indiquez à l'ordinateur que vous désirez entrer votre chiffre Elo. La première position du chiffre Elo commencera alors à clignoter.

A chaque position du chiffre Elo affiché correspond une touche. Pour le premier chiffre à gauche, il s'agit de la touche TRAINING, qui se trouve en haut à gauche du clavier. Chaque pression sur la touche TRAINING modifie les milliers du chiffre Elo.

Pour la position suivante, nous utilisons la touche adjacente, à savoir INFO. Chaque pression sur la touche INFO modifie donc les centaines du chiffre Elo. Par analogie, la touche MEMORY permettra de modifier les dizaines et la touche POSITION les unités.

Vous pouvez ainsi à l'aide des touches TRAINING, INFO, MEMORY et POSITION ajuster le chiffre Elo dans une fourchette allant de 0000 à 2999. Veuillez relever cependant que la formule de la FIDE n'est valable que pour des joueurs avec un classement maximal de 2400 points.

Une fois que vous aurez défini le chiffre Elo souhaité, appuyez sur CLEAR. L'affichage indi-

quera alors «Elo Player:», la valeur de départ sera à nouveau 0000 et le premier chiffre clignotera.

Vous pourrez alors à l'aide des touches TRAINING, INFO, MEMORY et POSITION entrer le classement Elo de votre adversaire. Dès que vous aurez fait cela, appuyez à nouveau sur CLEAR.

L'affichage changera alors pour vous demander d'entrer le résultat de la partie. L'écran affichera initialement "+":

```
Elo Calculation
Result :  +
```

La position contenant le signe "+" se met à clignoter. Vous pourrez alors à l'aide de la touche TRAINING indiquer l'issue de la partie (+ si vous avez gagné, - si vous avez perdu et = si le match est nul).

Dès que vous aurez indiqué l'issue de la partie, appuyez sur CLEAR. L'ordinateur calculera alors immédiatement votre nouveau classement Elo et l'affichera à l'écran. Vous pourrez alors quitter le mode fonction en appuyant sur CLEAR.

11. Les touches d'entrée

11.1 La touche ENTER

En mode de jeu normal, la touche ENTER a 2 fonctions différentes:

a) Alors que l'ordinateur est en train de calculer: ENTER interrompt le calcul des coups et incite l'ordinateur à afficher le meilleur coup qu'il a trouvé jusque-là.

b) Alors que vous avez le trait: ENTER incite l'ordinateur à calculer le coup suivant à votre place (par ex. si vous désirez changer de camp au cours de la partie).

Dans les modes spéciaux, cette touche peut encore avoir d'autres fonctions, décrites dans les chapitres respectifs.

11.2 La touche CLEAR

Une pression sur la touche CLEAR permet toujours de quitter le mode actuel et de retourner au mode de jeu normal avec affichage de la pendule.

Tant que le programme utilise encore la bibliothèque des ouvertures, la touche CLEAR permet de forcer l'ordinateur à choisir des ouvertures différentes (voir sous 3.1).

11.3 Commencer une nouvelle partie

En appuyant simultanément sur CLEAR et ENTER (fonction «New Game»), vous pouvez commencer une nouvelle partie. Il s'agit là d'une remise à zéro partielle, puisque tous les réglages effectués (tels que le niveau de jeu, l'option d'échiquier retourné, etc.) restent actifs.

Pour effectuer une remise à zéro complète, c.-à-d. remettre l'ordinateur dans son état initial, éteignez, puis rallumez l'appareil sans appuyer auparavant sur la touche MEMORY (voir sous 7.7).

Ce manuel d'utilisation a été préparé avec le plus grand soin et s'efforce de donner une description aussi exacte que possible du produit. Il ne peut cependant donner aucune garantie quant à des caractéristiques précises ou son aptitude à certaines tâches. Nous nous réservons explicitement le droit d'apporter des modifications au produit, si elles sont dictées par le progrès technique.

MEPHISTO est une marque déposée par Hegener + Glaser AG, Munich, Allemagne.

Le prêt et la location d'ordinateurs Mephisto ainsi que la reproduction, sous quelque forme que ce soit, de ce manuel d'utilisation ne sont autorisés qu'avec l'assentiment explicite et écrit de Hegener + Glaser AG. Sous toute réserve d'erreurs.

Copyright by Hegener + Glaser AG, Munich, Allemagne.