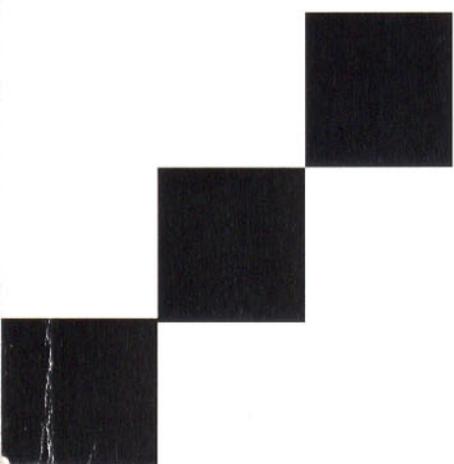




Mephisto[®]

montreux

Instructions
Mode d'emploi
Bedienungsanleitung
Handleiding



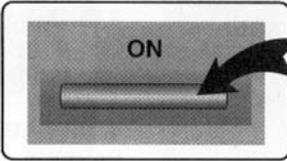
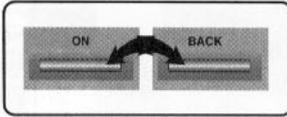
MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour commencer une partie d'emblée et sans avoir à lire ce manuel dans son intégralité, il vous suffit de suivre les étapes de cette Mise en Route Rapide!

- 1** Branchez l'adaptateur sur une prise murale puis à l'ordinateur.
IMPORTANT: N'utilisez que l'adaptateur Saitek fourni avec l'appareil. L'utilisation de tout autre adaptateur risque d'endommager l'ordinateur.

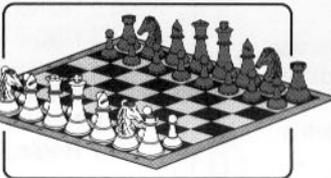


- 2** Si vous mettez votre appareil sous tension pour la première fois, une procédure de mise en marche spéciale est nécessaire pour effacer sa mémoire. Appuyez sur les touches **ON** et **BACK** simultanément. Continuez à appuyer sur **BACK** jusqu'à ce que l'affichage indique **[RAM cleared]**.

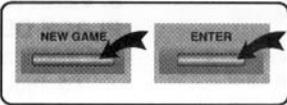


Changez la langue d'anglais ([English]) à français ([Français]):

Appuyez sur **MENU**. Appuyez sur **↑** deux fois. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **↑** deux fois. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **↓** deux fois. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **MENU**.

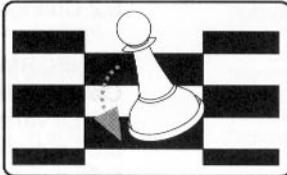


- Si vous avez déjà utilisé l'appareil, il vous suffit d'appuyer sur **ON**.

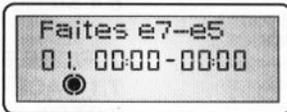


- 3** Disposez les pièces sur leurs cases initiales, les pièces blanches de votre côté.

- 4** Appuyez sur **NEW GAME**. L'affichage indique alors **[N. partie?ON]**. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer.



- 5** Enregistrez les coups sur l'échiquier en appuyant légèrement la pièce sur sa case de **départ**, puis sur celle **d'arrivée**.



- 6** Les coups de l'ordinateur sont indiqués sur l'écran; deux lampes de l'échiquier s'allument pour indiquer les coordonnées de la pièce à déplacer. Appuyez légèrement la pièce sur sa case de **départ**, puis sur celle **d'arrivée** afin d'effectuer le coup.

Effectuez le coup suivant de la même façon. Appuyez sur **OFF** pour éteindre l'ordinateur, puis sur **ENTER** pour confirmer. Amusez-vous bien!

Un message de ...

HEGENER + GLASER

Nous sommes ravis de vous accueillir parmi les adeptes de cet unique produit Mephisto. Cet ordinateur vous apportera beaucoup de plaisir, nous en sommes convaincus.

Ce manuel d'instructions est destiné à vous aider à obtenir, dès le début, une grande satisfaction de votre ordinateur d'échecs Mephisto. Nous vous conseillons vivement de le lire une première fois pour avoir une vue d'ensemble sur les fonctions et les possibilités de votre ordinateur. Lorsque vous saurez comment utiliser cet appareil, reportez-vous de nouveau au manuel pour vous assurer que vous comprenez bien les fonctions les plus subtiles de l'ordinateur d'échecs.

Amusez-vous bien!

De la part de l'équipe

Mephisto

Hegener + Glaser AG,

München

MEPHISTO MONTREUX

LIVRET D'INSTRUCTIONS

SOMMAIRE

TOUCHES ET FONCTIONS

INTRODUCTION

1. POUR COMMENCER : L'ESSENTIEL

- 1 Procédure de mise en route
- 2 Prêt à jouer? Voici comment déplacer les pièces
- 3 Les coups de l'ordinateur
- 4 Vous changez d'avis? Retournez en arrière!
- 5 Partie terminée? Commencez une nouvelle partie à tout moment!
- 6 Trop facile ou trop dur? Changez de niveau!

2. AUTRES CARACTÉRISTIQUES DE BASE

- 2.1 Indication du camp qui doit jouer
- 2.2 Prises de pièces et coups spéciaux
En Passant
Roque
Promotion des pions
- 2.3 Coups illicites/fautes
- 2.4 Echec, mat et nul
- 2.5 Pour arrêter la recherche de l'ordinateur
- 2.6 Pour changer de camp avec l'ordinateur
- 2.7 Les ouvertures répertoriées
- 2.8 Réflexion pendant le temps imparti à l'adversaire
- 2.9 Mémorisation de la partie
- 2.10 Symboles utilisés par l'affichage LCD

3. OPTIONS MODE DE MENU

- 3.1 Utilisation du Mode de Menu
- 3.2 Exemple d'utilisation du Mode de Menu
- 3.3 Vue d'ensemble de toutes les options du Mode de Menu

3.4 Options de Menu de Jeu

- a. [reculer]
- b. [avancer]
- c. [liste coups]
- d. [revoir partie]
- e. [nouvelle partie]
- f. [remise à 0]

3.5 Options du Menu de Fonctions

- a. [adversaire]
- b. [force]
- c. [style]
- d. [facile]
- e. [hash]
- f. [recherche]
- g. [biblio.]

3.6 Options du Menu de Niveaux

- a. [niveaux]
- b. [régler chrn]

3.7 Options du Menu de Position

- a. [vérifier ps]
- b. [changer pos]

3.8 Options du Menu de Système

- a. [son]
- b. [tourner]
- c. [variante]
- d. [chrono]
- e. [pièces]
- f. [notation]
- g. [temps]
- h. [langue]
- i. [valider]

3.9 Options du Menu Spécial

- a. [jeu de démo]
- b. [effacer mémoire]

4. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

- Sélection du niveau de jeu
- 4.1 Niveaux de Jeu Normaux
 - 4.2 Niveaux de Tournoi
 - 4.3 Niveaux 'KO'
 - 4.4 Niveau d'Entraînement
 - 4.5 Niveaux de Résolution de Problèmes
 - 4.6 Niveau d'Analyse
 - 4.7 Réglage des Niveaux/Pendules

5. VÉRIFICATION DES POSITIONS/MISE EN PLACE DES PIÈCES

- 5.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier
Vérification rapide
- 5.2 Changement et installation de positions

6. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

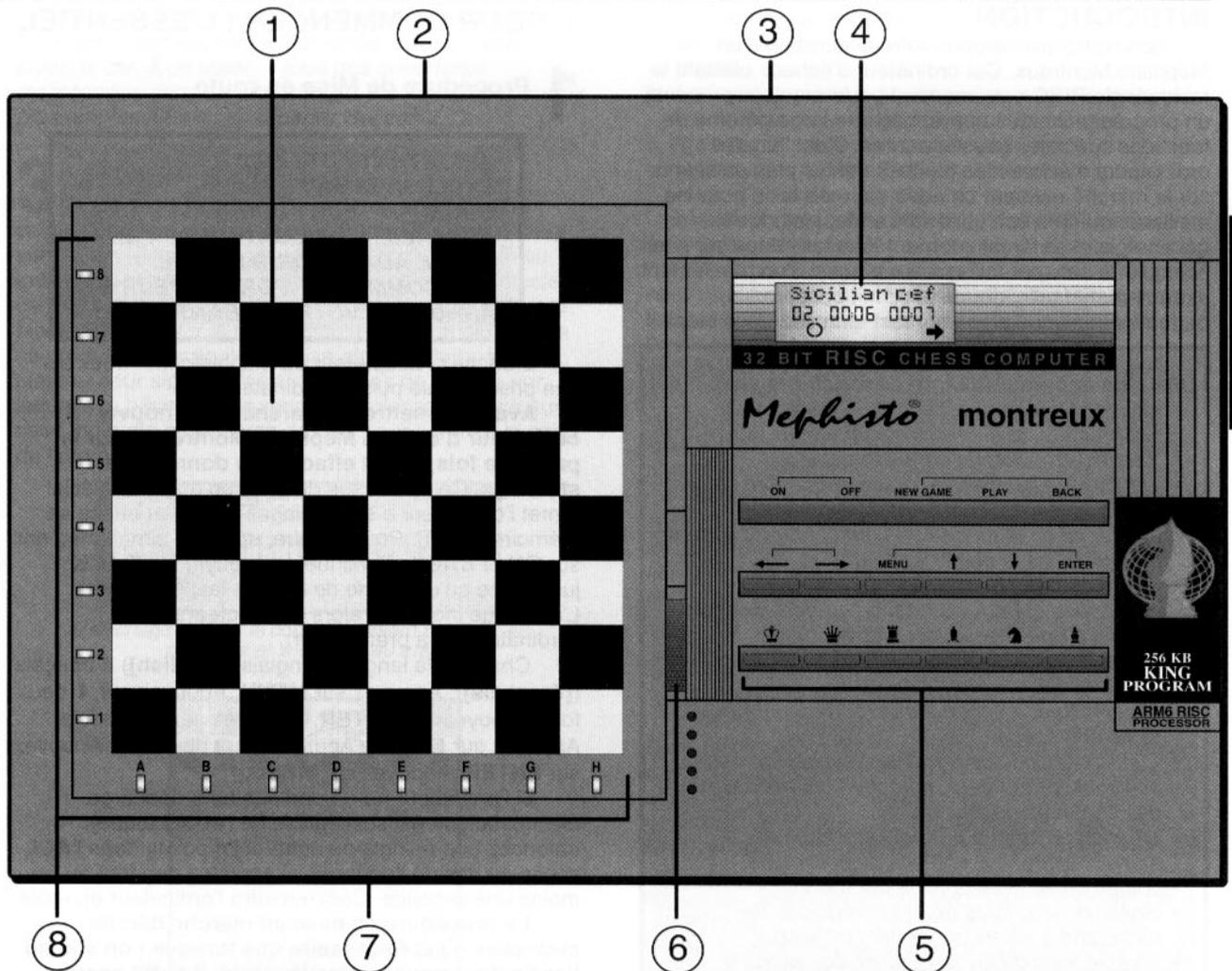
- Observez la réflexion de l'ordinateur
- 6.1 La variante en cours
 - 6.2 La meilleure variante
 - 6.3 La variante jouée
 - 6.4 Suggestions de coups

7. FICHE TECHNIQUE

- 7.1 L'ACL
- 7.2 Messages mise en marche/erreur
- 7.3 Soins et entretien
- 7.4 Caractéristiques techniques

PETIT GUIDE DE DEPANNAGE

LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS



TOUCHES ET FONCTIONS

1. **ÉCHIQUIER A PLATEAU SENSITIF** : Chaque case contient un capteur qui enregistre le mouvement des pièces.
2. **COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIÈCES** : Un compartiment servant au rangement des pièces est situé dans la base de l'appareil.
3. **ADAPTATEUR DE SECTEUR** : Prise servant au branchement sur secteur.
4. **AFFICHAGE À CRISTAUX LIQUIDES (LCD)** : Sert à annoncer les coups et à afficher des informations en cours de partie. Sert également à la sélection des options de menus, la vérification des pièces et leur mise en place, sélection de niveau, et autres renseignements.

TOUCHES DE JEU

- a. **INTERRUPTEUR DE MARCHÉ (ON)** : Pour allumer l'ordinateur. Si une partie est enregistrée en mémoire, l'affichage indique [partie x coups]; [x] indique le nombre de coups de la partie. Vous pouvez continuer cette partie ou en commencer une autre en appuyant sur **NEW GAME**.
- b. **INTERRUPTEUR (OFF)** : Pour éteindre l'ordinateur. Même éteint, l'ordinateur conserve les positions en mémoire.
- c. **TOUCHE NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)** : Appuyez une fois pour commencer une nouvelle partie. Appuyez deux fois pour recommencer une partie mise en place conformément aux réglages usine. Sert aussi à effacer l'échiquier dans le Mode de Mise en Place.
- d. **TOUCHE DE JEU (PLAY)** : Pour changer de camp avec l'ordinateur. Appuyez pendant que l'ordinateur est en cours de réflexion pour le forcer à jouer. Sert aussi à régler le camp qui a le trait dans le Mode de Mise en Place.
- e. **TOUCHE RECULE (BACK)** : Pour revenir en arrière sur le(s) dernier(s) coup(s). Sert également dans le Mode de Menu (pour monter d'un niveau dans le menu et pour annuler et

- retrouver la sélection précédente quand vous modifiez une option).
- f. **TOUCHES FLÉCHÉES GAUCHE et DROITE** : Si la ligne de texte affichée dépasse 12 caractères, appuyez sur ces touches pour faire défiler la ligne et lire le reste du texte. Une flèche témoin apparaît dans le bas de l'affichage quand le texte dépasse la capacité d'affichage de l'écran.
 - g. **TOUCHES DE MENU** : Appuyez pour passer au Mode de Menu. Appuyez encore une fois pour sortir du mode de menu et retourner à la partie. Appuyez quand vous êtes dans le Mode de Menu pour annuler la sélection précédente.
 - h. **TOUCHES FLÉCHÉES HAUT ET BAS** : Pour passer de l'affichage de la pendule à celui de la ligne d'information (touche de raccourci pour l'option [variante=] dans le Menu de Système) et vice versa. Sert également dans le Mode de Menu (pour voir les différents éléments du menu) et dans le Mode de Mise en Place (pour vérifier la position en cours).
 - i. **TOUCHE D'ENTRÉE (ENTER)** : Pour confirmer les entrées. Appuyez quand la ligne d'information est affichée pour passer de la meilleure variante à la variante de jeu en cours et vice versa. Appuyez quand les pendules sont affichées pour passer d'une pendule à l'autre (touche de raccourci pour l'option [heure=] du Menu de Système). Sert également dans le mode de menu (pour entrer dans un sous-menu ou modifier une option de menu).
 - j. **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES** : Pour vérifier les positions sur l'échiquier, modifier les positions et promouvoir les pièces.
 6. **GLISSIÈRE DE CONTRASTE DU LCD** : Pour ajuster le contraste de l'affichage à cristaux liquides.
 7. **L'ACL** : Située au dos de l'appareil, elle sert à éliminer les décharges électrostatiques.
 8. **LAMPES D'ÉCHIQUIER** : Pour indiquer les déplacements, opérer les retours en arrière et vérifier ou disposer les pièces sur l'échiquier.

INTRODUCTION

Nos compliments pour votre acquisition d'un Mephisto Montreux. Cet ordinateur d'échecs utilisant la technologie RISC extrêmement performante représente un progrès technique et propose une large gamme de fonctions spéciales passionnantes. C'est l'un des ordinateurs d'échecs les meilleurs et les plus puissants sur le marché qui sera un adversaire de taille pour les meilleurs maîtres échiquiers. Le Mephisto Montreux, qui enregistre automatiquement tous les coups sur son échiquier à capteur incorporé est aussi d'un maniement extrêmement facile. Jouez avec lui, observez-le, perfectionnez-vous à son contact—amusez-vous bien!

Une liste impressionnante de fonctions spéciales!

- Utilise un vrai processeur RISC 32-bit, avec 128K octets de mémoire statique ultra-rapide.
- Technologie dernier cri "hash-table".
- Un style de jeu insolite, presque humain, permet un jeu agressif, acharné et passionnant, à la différence de la plupart des ordinateurs d'échecs pour lesquels la prudence prime.
- Des méthodes d'extension de recherche équilibrées qui peuvent découvrir des variantes de mat à une vitesse incroyable.
- Une superbe bibliothèque d'ouvertures identifie les variantes par leur nom.
- Un échiquier à capteur incorporé pour entrée facile des coups.
- L'affichage indique pendules, évaluation des positions, profondeur de recherche, prévision des variantes de jeu, etc.
- L'option de langue permet l'affichage en anglais, allemand, français ou hollandais.
- Unique sélection d'options par menu.
- Styles de jeu, force de jeu et réglages de recherche à sélectionner par l'utilisateur.
- 6 catégories de niveau de jeu, comprenant Echecs Rapides, Tournoi, Entraînement, Résolution de Problèmes, Analyse et Niveaux de Jeu "Normaux".
- Pendules avec compte-à-rebours.
- L'ordinateur réfléchit pendant que vous jouez, ce qui augmente son agressivité.
- Contrôlez et rétablissez les positions et les problèmes.
- Retournez en arrière et rejouez toute la partie.
- Jouez contre un autre joueur, l'ordinateur faisant fonction d'arbitre et assurant le chronométrage.
- Respecte strictement toutes les règles des échecs.
- Compartiment de rangement des pièces dans le bas de l'appareil.

1. POUR COMMENCER : L'ESSENTIEL

1 Procédure de Mise en route

IMPORTANT : UTILISEZ EXCLUSIVEMENT L'ADAPTATEUR FOURNI AVEC CET APPAREIL. L'UTILISATION DE TOUT AUTRE ADAPTATEUR RISQUE D'ENDOMMAGER L'ORDINATEUR ET ANNULERA VOTRE GARANTIE.

Branchez l'adaptateur du Mephisto Montreux sur une prise murale puis à l'ordinateur.

Avant de mettre en marche votre nouvel ordinateur d'échecs Mephisto Montreux pour la première fois, il faut effacer ses données de stockage. Ce processus de mise en marche spécial remet l'ordinateur à ses réglages usines et efface sa mémoire [RAM]. Pour ce faire, appuyez simultanément sur **ON** et **BACK**. Continuez à appuyer sur **BACK** jusqu'à ce qu'une série de bips se fasse entendre. L'affichage indiquera alors [RAM cleared] et l'ordinateur sera prêt à jouer.

Changez la langue d'anglais ([English]) à français ([Français]): Appuyez sur **MENU**. Appuyez sur **↑** deux fois. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **↑** deux fois. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **↓** deux fois. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **MENU**.

Si l'ordinateur ne répond pas (une décharge électrostatique est susceptible de l'avoir bloqué) enfoncez une épingle ou autre objet pointu dans l'**ACL** située au dos de l'appareil, et appuyez pendant au moins une seconde. Ceci remettra l'ordinateur en route.

La procédure de mise en marche décrite ci-dessus n'est nécessaire que lorsque l'on allume l'ordinateur pour la première fois. Il suffit ensuite d'appuyer sur ON pour mettre l'ordinateur en marche.

*Remarque : Quand on allume l'ordinateur avec une partie en mémoire, [partie x coups] est affiché, [x] indiquant le nombre de coups de cette partie. Vous pouvez alors continuer cette partie ou appuyer sur **NEW GAME** pour en commencer une autre. Dans le cas d'autres messages affichés lors de la mise en marche, voir Section 7.2.*

2 Prêt à jouer? Voici comment déplacer les pièces

Après avoir allumé l'appareil, suivez les étapes suivantes pour commencer une partie :

- a. Appuyez sur **NEW GAME**. L'appareil demande confirmation en affichant [**N. Partie?(ON)**]. Comme le curseur clignotant est déjà placé sur le [**O**] pour [**Qui**], il suffit d'appuyer sur **ENTER** pour confirmer.
- b. Disposez les pièces en position de départ.
- c. Pour effectuer un coup, appuyez légèrement sur la pièce à déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un bip. Le plateau sensitif enregistre votre coup, et les lampes des coordonnées de la pièce se mettent à clignoter.
- d. Prenez la pièce et appuyez-la légèrement sur la case sur laquelle vous voulez la placer. Un second bip se fait entendre et l'ordinateur commence à réfléchir à son coup.

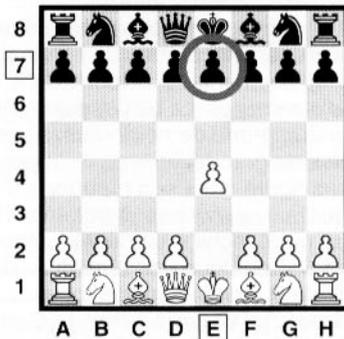
Remarque : En début de partie, la réponse de l'ordinateur est souvent instantanée à de nombreux niveaux car, à ce stade, il joue des ouvertures mémorisées dans sa bibliothèque d'ouvertures (pour de plus amples détails, se reporter Section 2.7).

3 Les coups de l'ordinateur

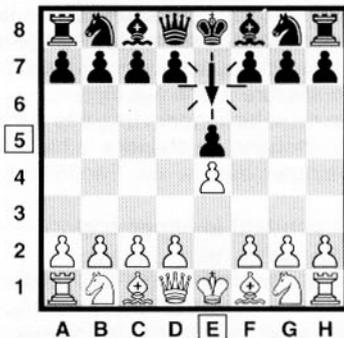
Quand c'est au tour de l'ordinateur de jouer, celui-ci émet un double bip sonore et affiche son coup sur l'écran. Il allume également 2 lampes du plateau indiquant la rangée horizontale et la colonne verticale de la pièce qu'il veut déplacer. Appuyez légèrement la pièce indiquée sur la case jusqu'à ce qu'un bip sonore se produise. L'ordinateur utilise alors les lampes du plateau pour signaler les coordonnées de la case sur laquelle la pièce doit se rendre. Déplacez la pièce sur la case indiquée et appuyez dessus pour achever le coup de l'ordinateur.



L'affichage indique le coup, le numéro du coup, les pendules et la couleur au trait.



Ici, l'ordinateur veut déplacer son pion de la case E7. Commencez par appuyer sur le pion E7.



Les lampes du plateau et l'écran indiquent que le pion doit être déplacé sur E5. Pressez le pion sur la case E5 pour achever le coup de l'ordinateur.

4 Vous changez d'avis? Retournez en arrière!

Vous pouvez reprendre un ou plusieurs coups à n'importe quel moment de la partie, de la façon décrite ci-dessous.

- a. Appuyez sur **BACK** pour reprendre un coup. L'écran d'affichage indique [**Recule**], suivi du coup à

reprendre, par ex. [**Recule e7-e5**]. La case d'arrivée de ce coup est aussi indiquée par les lampes du plateau.

- b. Appuyez la pièce indiquée sur la case d'arrivée, et l'ordinateur vous indiquera sa case d'origine.
- c. Appuyez la pièce sur la case d'origine pour achever le retour en **arrière**. Répétez cette opération pour revenir en arrière sur d'autres coups.

Vous pouvez aussi effacer (et rejouer) des coups à l'aide du Mode de Menu, de la façon décrite Section 3.4. Vous pouvez aussi reprendre n'importe quel nombre de coups, et même retourner au début d'une longue partie! Si vous reprenez un coup alors que l'ordinateur est en train de réfléchir, celui-ci se contentera d'ignorer les derniers résultats. Si, après avoir appuyé sur **BACK**, vous décidez de ne pas reprendre le coup, appuyez une deuxième fois sur **BACK** pour annuler cette manoeuvre (tant que vous n'avez pas déplacé de pièce).

Remarque : Si le coup à reprendre était une prise (l'affichage indique [x] entre les coups), l'ordinateur affiche [**Remette**] (ainsi que la case et le symbole de la pièce capturée), pour vous rappeler de remettre la pièce capturée sur l'échiquier.

5 Partie terminée? Commencez une nouvelle partie à tout moment!

Quand vous avez terminé une partie (ou si vous décidez d'interrompre la partie en cours), vous pouvez remettre l'ordinateur en position de départ en appuyant sur **NEW GAME**. L'ordinateur vous demande de confirmer en affichant [**N. Partie?(ON)**]. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer et installez les pièces pour une nouvelle partie. L'ordinateur est prêt à jouer, en utilisant toutes les options que vous avez déjà sélectionnées.

Si vous voulez le remettre à zéro (réglage du niveau et de toutes les options à leur niveau de base), appuyez sur **NEW GAME** deux fois. L'affichage indique [**Remise O (ON)**]. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer. Pour de plus amples détails, voir Section 3.4.

6 Trop facile ou trop dur? Changez de niveau!

Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur un Niveau de Jeu Normal avec un temps moyen de 10 secondes par coup. Cependant, vous pouvez sélectionner n'importe lequel des différents niveaux décrit en Section 4.

2. AUTRES CARACTÉRISTIQUES DE BASE

2.1 Indication du camp qui doit jouer

La couleur devant jouer est indiquée par un cercle situé dans le bas de l'écran d'affichage. Quand c'est au tour des Noirs, un cercle noir est affiché. Au tour des Blancs, le cercle est vide.

Quand l'ordinateur réfléchit, l'indicateur du trait clignote pour indiquer la couleur de camp de l'ordinateur et l'écran affiche [**Réflexion...**] On peut donc voir d'un coup d'oeil que l'ordinateur réfléchit.

2.2 Prises de pièces et coups spéciaux

Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer; retirez la pièce prise de l'échiquier, et

Mephisto montreux

appuyez votre pièce sur la case de la pièce capturée. Les prises sont affichées de cette façon : [g6xh5].

En Passant

Dans une prise en passant, l'ordinateur utilise deux lampes de plateau pour vous rappeler de retirer le pion capturé. Vous devez appuyer sur le pion capturé avant de le retirer de l'échiquier. Les prises en passant sont affichées de cette façon : [c5xd6].

Roque

L'ordinateur reconnaît automatiquement une manœuvre de roque après déplacement du Roi. Après avoir appuyé le Roi sur sa case de **départ**, puis celle **d'arrivée**, le Mephisto Montreux utilise les lampes de plateau pour vous rappeler de déplacer la Tour. Appuyez la Tour sur les cases de **départ** et **d'arrivée** pour achever le déplacement. Le roque sur l'aile Roi est affiché ainsi : [0-0], tandis qu'un roque sur l'aile Dame est affiché [0-0-0].

Promotion des pions

Pour promouvoir un pion, commencez par le déplacer normalement. Quand vous aurez appuyé sur sa case **d'arrivée**, l'affichage demandera [**Promotion en?**]. Appuyez sur la touche de Symbole de Pièce de la pièce désirée afin d'enregistrer votre choix. L'ordinateur identifie aussitôt la pièce choisie et commence à réfléchir à son coup. Une promotion est indiquée de la façon suivante : [d7-d8Q] (pion promu en Dame sur la case D8).

L'ordinateur peut aussi promouvoir et sous-promouvoir. Lors d'une promotion, l'ordinateur indique le coup et la pièce promue. Après la promotion, n'oubliez pas de changer la pièce sur l'échiquier!

2.3 Coups illicites/fautes

Mephisto Montreux n'accepte en aucun cas les coups illicites. Si vous en tentez un, l'ordinateur fait retentir un bip et l'écran d'affichage indique que vous avez effectué un coup interdit, par ex. [Interdt e2f2]. Vous devez soit déplacer cette même pièce sur une autre case, soit remettre cette pièce sur sa case de **départ**, en appuyant dessus, et déplacer une autre pièce.

Si vous appuyez sur une pièce et que la case de **départ** apparaît sur l'affichage, mais que vous décidez de ne pas effectuer le déplacement, appuyez de nouveau sur cette même case pour annuler le coup. Vous pouvez alors effectuer un autre déplacement. Si vous changez d'avis après avoir enregistré le déplacement en entier, vous devez reprendre votre coup.

2.4 Echec, mat et nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur affiche le symbole d'échec après le coup (voir Section 2.10).

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il affiche une annonce de mat de la meilleure variante jouée (ex. [f102] pour un mat en 2 coups).

Quand une partie se termine sur un échec et mat, l'ordinateur affiche le symbole d'échec et mat ainsi que le coup qui donne mat (voir Section 2.10). Une fois le déplacement effectué, l'affichage indique [**Echec et mat**].

Si l'ordinateur voit que sa position est sans espoir, il

peut abandonner en affichant [**J'abandonne**].

Le Mephisto Montreux reconnaît les nuls par pat, triple répétition de la position, règle des 50 coups et manque de matériel. Dans le cas d'un nul, l'affichage indique le type de nul (par ex. [**Nul 3 x position répétée**], [**Nul : Manque de matériel**], etc.)

2.5 Pour arrêter la recherche de l'ordinateur

Pour interrompre la réflexion de l'ordinateur, appuyez sur **PLAY**. Ceci forcera l'ordinateur à jouer le meilleur de tous les coups étudiés jusqu'à cet instant. Cette fonction est très utile dans les hauts niveaux, au Niveau d'Analyse notamment, où l'ordinateur réfléchit à l'infini jusqu'à ce qu'on l'interrompe.

*Remarque : Dans le niveau de Résolution de Problèmes, appuyer sur **PLAY** ne provoque pas de coup de la part de l'ordinateur. L'ordinateur émet un bip et affiche [**Pas de mat**] pour indiquer qu'il a été interrompu avant d'avoir trouvé un mat.*

2.6 Pour changer de camp avec l'ordinateur

Vous pouvez changer de camp avec l'ordinateur à tout moment en appuyant sur **PLAY** quand votre tour est venu de jouer. L'ordinateur jouera alors à votre place. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le désirez.

2.7 Les ouvertures répertoriées

En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement immédiate, parce que l'ordinateur effectue des déplacements répertoriés dans sa *bibliothèque d'ouvertures*. La bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur comprend de nombreuses positions tirées de parties de grands maîtres. Si la position des pièces en cours figure dans son répertoire d'ouvertures, l'ordinateur jouera une réponse directement issue de celui-ci, au lieu de réfléchir à un déplacement.

Quand l'ordinateur joue une ouverture répertoriée, il affiche soit [**Biblio.**], soit le nom de l'ouverture, par ex. [**Slav**], [**Ruy Lopez**], [**Variation Holl.**], [**Gambit de la Dame**], [**Variante Steinitz**], etc. Cette fonction unique d'identification des variantes d'ouvertures donne aux joueurs peu expérimentés l'occasion d'étudier différentes ouvertures et d'en apprendre le nom! Comme vous le verrez, l'ordinateur change aussi le nom de l'ouverture en conséquence si la variante de jeu passe d'une ouverture à une autre.

Vous pouvez sélectionner l'une des différentes ouvertures répertoriées ou éteindre la bibliothèque. Pour de plus amples détails, voir Section 3.5.

2.8 Réflexion pendant le temps imparti à l'adversaire

En jouant, vous remarquerez que l'ordinateur répond parfois instantanément à votre coup, même en cours de partie dans les plus hauts niveaux de jeu. La raison en est que l'ordinateur raisonne et planifie des stratégies pendant que vous préparez votre coup. Il tente d'anticiper vos coups, et élabore ses réponses pendant que vous réfléchissez. S'il a deviné juste, il n'a aucune raison de poursuivre sa recherche; il joue aussitôt le coup prévu!

*Remarque : Pour désactiver cette fonction, sélectionnez [**Facile=En marche**] sur le Menu de Réglages, comme décrit en Section 3.5.*

2.9 Mémorisation de la partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment en appuyant sur **OFF**. La partie est alors suspendue, et l'ordinateur "se souviendra" de la position en cours jusqu'à ce qu'il soit remis en marche.

Quand vous remettrez l'appareil en route, avec une partie en mémoire, l'affichage indiquera [**Partie x coups**], [x] indiquant le nombre de coups dans la partie en cours. Vous pouvez continuer cette partie, ou appuyer sur **NEW GAME**.

2.10 Symboles utilisés par l'affichage LCD

	Pion		Tour
	Cavalier		Dame
	Fou		Roi
	En Passant		Prise
	Echec		Echec et mat
	Blancs		Noirs
	Coup des Blancs*		Coup des Noirs*
	Appuyez sur la flèche pour le reste de l'affichage		Appuyez sur la flèche pour le reste de l'affichage

*Clignote quand l'ordinateur réfléchit

QUELQUES TRUCS ET TUYAUX :

- **Est-ce vraiment votre tour de jouer?** Vérifiez l'indicateur de trait sur l'ordinateur. S'il clignote, c'est au tour de l'ordinateur, et Mephisto Montreux est en train de réfléchir à son coup.
- **Avez-vous effectué le déplacement de l'ordinateur de façon incorrecte?** Si vous entendez un double bip et que l'affichage continue à indiquer le coup de l'ordinateur, appuyez sur la case indiquée par les lampes de plateau afin d'achever le déplacement de l'ordinateur.
- **L'affichage émet un bip et affiche [Interdt] quand vous essayez d'effectuer un déplacement?** Vous tentez d'effectuer un coup interdit. Vous devez soit déplacer la pièce sur une autre case, soit appuyer de nouveau sur la case de **départ** pour annuler le coup et effectuer un déplacement différent. Vous pouvez faire confiance à l'ordinateur. Mephisto Montreux connaît toutes les règles et ne vous laissera pas effectuer un coup illicite!
- **Vous avez des doutes quant à la disposition de l'échiquier? Vous avez dérangé des pièces par inadvertance?** Vérifiez la position des pièces sur l'échiquier. Pour de plus amples détails, voir Section 5.1.

- **Votre Roi est-il en échec?** Si votre Roi est en échec, vous devez le sortir de cette position avant de pouvoir effectuer un autre coup.
- **Vous avez des doutes quant à la disposition de l'échiquier?** Si votre Roi est en échec, vous devez le sortir de cette position avant de pouvoir effectuer un autre coup.
- **L'ordinateur refuse d'effectuer un déplacement.** Vous avez peut-être activé l'option [**adversaire=2 personnes**]; l'ordinateur ne répondra pas automatiquement si cette fonction est sélectionnée (voir Section 3.5). Pour jouer une partie normale contre l'ordinateur, vous devez régler la fonction [**adversaire=normal**].

3. OPTIONS MODE DE MENU

Mephisto Montreux est équipé de plusieurs options uniques permettant des parties passionnantes. On accède à ces options par l'intermédiaire du Mode de Menu, qui permet de régler et modifier ses options directement et à tout moment. Vous apprendrez rapidement les principes de base de l'utilisation du Mode de Menu - et vous verrez qu'il est très intuitif.

IMPORTANT : Si vous commencez à effectuer un déplacement sur l'échiquier (un coup normal ou un retour en arrière) vous devez achever votre déplacement avant d'effectuer toute autre manoeuvre. Certaines touches et options ne peuvent être sélectionnées que lorsqu'un déplacement est achevé.

3.1 Utilisation du Mode de Menu

Les touches suivantes permettent d'utiliser le Mode de Menu. Bien que leurs fonctions soient expliquées ici, le meilleur moyen d'apprendre à utiliser le Mode de Menu consiste à s'en servir (voir l'exemple Section 3.2).

TOUCHES UTILISÉES DANS LE MODE DE MENU :

- **MENU :** Pour entrer le Mode de Menu. Appuyez une deuxième fois sur **MENU** à n'importe quel moment pour sortir du Mode de Menu et retourner au jeu normal. Appuyer sur **MENU** dans le Mode de Menu pour annuler la sélection en cours.
- **FLÈCHES HAUT et BAS :** Pour voir les différents articles du menu.
- **FLÈCHES DROITE ET GAUCHE :** Pour faire défiler un affichage supérieur à 12 caractères.
- **ENTER :** Pour entrer un sous-menu ou modifier une option de menu.
- **BACK :** Si vous êtes en train de modifier une option, appuyez sur **BACK** pour annuler et rétablir la sélection précédente. Dans le cas contraire, appuyez sur **BACK** pour avancer d'un niveau dans le système de menu.

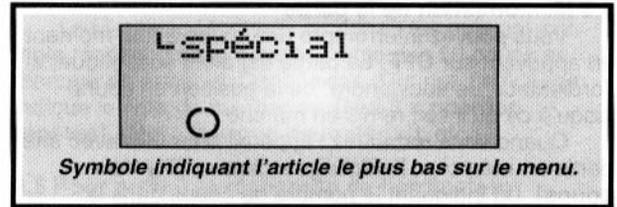
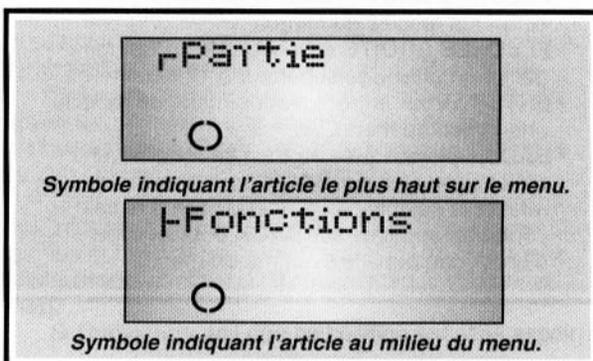
Mephisto montreux

3.2 Exemple d'utilisation du Mode de Menu

Dans cet exemple, vous éteindrez la bibliothèque d'ouvertures en réglant l'option **[biblio.]** sur **OFF**. Nous supposons ici que la bibliothèque est utilisée.

- Appuyez sur **MENU** pour entrer le Mode de Menu. La ligne du haut de l'écran d'affichage indique **[partie]**. Remarque: La lettre visible devant **[partie]** indique que vous regardez l'élément le plus haut dans le menu (voir schéma). Une deuxième lettre indique l'article le plus bas; une troisième lettre apparaît devant tous les autres éléments du menu pour indiquer qu'ils se situent dans le milieu. Notez que ces caractères particuliers ne sont pas utilisés sur les affichages décrits dans ce manuel.
- Appuyez sur la touche **FLÈCHE BAS** une fois pour passer au menu **[fonctions]**. Les **FLÈCHE HAUT** et **BAS** servent à voir d'autres articles du menu.
- Appuyez sur **ENTER** pour entrer le Menu de Fonctions. La première option du Menu de Fonctions est maintenant affichée.
- Appuyez sur la **FLÈCHE BAS** six fois, jusqu'à ce que le réglage de la bibliothèque soit affiché (**[biblio.=aléatoire]**). Vous pouvez appuyer sur la **FLÈCHE DROITE** pour voir le texte restant.
- Appuyez sur **ENTER** pour modifier la sélection en cours. Le premier symbole (**[=]**) commence à clignoter, et la sélection en cours (**[aléatoire]**) est affichée. Le **[=]** clignotant indique que vous êtes en train de modifier une sélection. Vous pouvez maintenant appuyer sur la **FLÈCHE BAS** pour sélectionner une option alternative si vous le désirez.
- Appuyez sur la **FLÈCHE BAS** pour faire passer l'affichage à **[arrêté]**.
Remarque : Si vous changez d'avis à ce stade, vous pouvez appuyer sur **BACK** pour abandonner la sélection et rétablir la sélection précédente.
- Appuyez sur **ENTER** pour accepter la sélection de la nouvelle option. L'affichage indique maintenant **[biblio.=arrêtée]**.
- Appuyez sur **MENU** pour quitter le Mode de Menu. (Vous pouvez retourner au Mode de Menu avant de commencer une nouvelle partie pour remettre la bibliothèque en marche.)
Remarque : Au lieu de quitter le Mode de Menu, vous pouvez soit appuyer sur les **FLÈCHE HAUT** ou **BAS**, afin de modifier d'autres options dans le Menu de Fonctions, soit appuyer sur **BACK** pour retourner au menu principal.

Les exemples ci-dessus servent de base à la sélection de n'importe quelle option. Choisissez autant d'options que vous le désirez et appuyez sur **MENU** après avoir fait votre choix.



3.3 Vue d'ensemble de toutes les options du mode de menu

Voici la liste des options comprises dans chaque menu. Toutes ces options sont décrites en détail plus loin.

MENU DE JEU

- [reculer]** Pour revenir en arrière sur un (des) déplacement(s)
- [avancer]** Pour rejouer un (des) coup(s)
- [liste coups]** Inscrit la partie en cours/retrouve un coup spécifique
- [revoir partie]** Rejoue la partie dans son entier
- [nouvelle partie]** ...Recommence une nouvelle partie, avec les réglages en cours
- [remise à 0]** Recommence une nouvelle partie, utilisant les réglages usine

MENU DE FONCTIONS

- [adversaire]** Choix des adversaires (humain/ordinateur)
- [force]** Règle la force du programme d'échecs
- [style]**..... Règle le style de jeu du programme d'échecs
- [facile]**..... Interdit/permets à l'ordinateur de réfléchir pendant le temps qui vous est imparti.
- [hash]** Active la "table de transposition"
- [recherche]**..... Sélectionne recherche sélective ou force brute
- [biblio.]** Active/éteint la bibliothèque d'ouvertures/Sélectionne le répertoire d'ouvertures

MENU DE NIVEAUX

- [niveaux]** Règle le niveau de jeu
- [régler chrn]** Règle les pendules

MENU DE POSITIONS

- [vérifier ps]** Vérifie la disposition des pièces sur l'échiquier
- [changer pos]** Mise en place ou changement de pièces sur l'échiquier

MENU DE SYSTEME

- [son]** Règle le volume sonore
- [tourner]** Pour tourner le plateau (les Noirs sont en bas)
- [variante]** Pour observer le processus de réflexion de l'ordinateur
- [chrono]**..... Règle l'affichage des pendules
- [pièces]**..... Utilise les symboles ou lettres des pièces
- [notation]**..... Sélectionne la notation abrégée ou algébrique
- [temps]** Affiche le temps total/temps total plus temps du coup

- [langue] Sélectionne anglais/allemand/
français/hollandais
- [valider] Eteint les demandes de
confirmation

MENU SPÉCIAL

- [jeu de démo] Met en marche un jeu automatique
infini
- [effacer
mémoire] Rétablit les réglages usine

3.4 Options de Menu de Jeu

Les options de menu [partie] sont utilisées pour changer le numéro du coup en cours ou pour commencer une nouvelle partie.

a. [reculer]

Sert à reprendre un (des) coup(s). L'option [reculer] vous permet de revenir en arrière rapidement sur une série de coups. A chaque retour en arrière, le coup est indiqué sur l'échiquier et les lampes de plateau désignent la pièce à déplacer. Appuyez sur la pièce indiquée, et l'ordinateur vous guidera à travers les manoeuvres de retour en arrière. Vous pouvez retourner jusqu'au début de la partie, ou quitter cette option à tout moment en appuyant sur **BACK** ou **MENU**. Même après avoir repris un certain nombre de coups, votre partie reste dans la mémoire de l'ordinateur. Ceci vous permet, dans le Mode de Menu, d'utiliser la fonction [avancer] pour rejouer tous vos coups si vous le désirez, de la façon décrite ci-dessous. C'est un excellent moyen d'étudier votre façon de jouer!

Remarque : Pour reprendre un coup ou deux sans entrer dans le Mode de Menu, vous pouvez utiliser la touche **BACK**, de la façon décrite en Section 1.

b. [avancer]

Sert à rejouer un (des) coup(s) préalablement repris. Quand cette fonction est sélectionnée, chaque coup est porté à l'écran d'affichage, et les lampes de plateau indiquent la pièce à déplacer. Appuyez sur la pièce indiquée pour que l'ordinateur vous guide à travers le déplacement. L'ordinateur continuera à la partie, ou jusqu'à ce que vous sortiez de cette fonction en appuyant sur **ENTER**, **BACK** ou **MENU**. L'ordinateur affichera [dernier coup] lorsque vous atteindrez la fin de la partie en cours.

c. [liste coups]

Sert à afficher tous les coups joués jusqu'à maintenant ou à retrouver un certain coup. Utilisez les **FLÈCHES HAUT** et **BAS** pour voir la liste des coups. Appuyez sur la **FLÈCHES GAUCHE** pour aller au début de la partie, et sur la **FLÈCHES DROITE** pour aller à la fin de la partie en cours. Pour aller au coup actuellement affiché, appuyez sur **ENTER**. Sinon, appuyez sur **BACK** ou **MENU** pour sortir. Si vous appuyez sur **ENTER**, l'ordinateur demande confirmation avec [Allez à(QN)] Si vous acceptez en appuyant une deuxième fois sur **ENTER**, l'ordinateur va directement au coup sélectionné et vous indique la position de la même manière que [vérifier ps] (voir Section 3.7). Disposez les pièces sur l'échiquier selon les données de l'écran d'affichage, puis tapez **MENU** pour jouer à partir de ce coup.

d. [revoir partie]

Sert à rejouer la partie en cours. L'ordinateur commence par indiquer la position de départ. Vous pouvez alors appuyer sur **ENTER** pour rejouer tous les coups, comme indiqué à b. ci-dessus (option [avancer]).

e. [nouvelle partie]

Sert à commencer une nouvelle partie, en conservant le niveau et les réglages d'option déjà sélectionnés. Cette option est la même que celle de la touche **NEW GAME**. N'oubliez pas de mettre toutes les pièces à leur place d'origine quand vous sélectionnez cette option.

f. [remise à 0]

Sert à commencer une nouvelle partie, ramenant tous les niveaux et réglages au niveau de réglage usine. Cette option règle le programme à son niveau de jeu le plus élevé en rétablissant les réglages usine de l'ordinateur : [adversaire=normal], [force=expert], [style=actif], [facile=arrêté], [hash=en marche], [recherche=sélectif], [biblio.=aléatoire]. Chacun de ces niveaux est discuté Section 3.5.

Remarque : Cette option est la même que celle que l'on sélectionne en appuyant deux fois sur la touche **NEW GAME**.

3.5 Options du Menu de Fonctions

Les options du menu [fonctions] influencent les performances de l'ordinateur. Comme on le remarque Section 3.4, [remise à 0] remet ces options à leurs réglages usine, réglant ainsi le programme à son niveau de jeu le plus élevé.

a. [adversaire]

Sert à régler le type d'adversaire désiré. Ce menu vous offre trois options différentes. Le réglage usine, [adversaire=normal], permet de jouer une partie normale contre l'ordinateur. Quand vous sélectionnez [adversaire=2 personnes], vous jouez pour les Noirs et les Blancs. Ceci vous permet d'entrer une série de coups pour les deux couleurs, ou de jouer contre quelqu'un d'autre, l'ordinateur tenant le rôle d'arbitre et contrôlant la légalité de tous les coups. Si vous sélectionnez la fonction [adversaire=jeu auto.], l'ordinateur jouera pour les Noirs et les Blancs. Quand cette option est sélectionnée, appuyez sur **PLAY** pour que l'ordinateur commence à jouer; vous devez alors effectuer sur le plateau les déplacements qu'il vous indique. Quand une partie est terminée, appuyez sur **NEW GAME** puis sur **PLAY** pour en commencer une autre dans le mode de jeu auto. Ce mode de jeu reste en place jusqu'à ce que vous changiez d'option [adversaire]. Après avoir arrêté une partie, vous pouvez bien sûr revenir en arrière et la rejouer pour étudier le style de jeu et les stratégies de l'ordinateur (voir Section 3.4).

Remarque : Pour des parties entièrement automatiques, dans lesquelles l'ordinateur joue les deux camps sans interruption, utilisez l'option de [jeu de démo] (voir Section 3.9).

b. [force]

Sert à régler la force de l'ordinateur. Vous pouvez choisir entre [force=expert], [force=fort], [force=moyen], [force=débutant]. Quand la force est réglée sur [expert] (réglage usine), l'ordinateur joue au mieux de sa force. A contrario, si vous

Mephisto montreux

choisissez **[débutant]**, votre ordinateur jouera comme un débutant, et fera même de temps à autre des fautes volontaires. Ce réglage est idéal pour les débutants.

c. **[style]**

Sert à régler le style de jeu de l'ordinateur. Vous pouvez choisir entre **[style=normal]** **[style=actif]**(default), **[style=offensif]**, **[style=défensif]** et **[style=solide]**. Essayez-les et voyez comment le style de jeu de l'ordinateur évolue avec chaque réglage!

d. **[facile]**

Pour empêcher l'ordinateur de réfléchir pendant le temps de réflexion qui vous est imparti. Cette option affaiblit tous les niveaux de jeu sans affecter les temps impartis à l'ordinateur. Normalement, ainsi qu'il est décrit en Section 2.8, l'ordinateur réfléchit pendant le temps de réflexion qui vous est imparti, ce qui lui permet de prévoir vos coups et de préparer ses stratégies. Cette caractéristique, qui fait de votre Mephisto Montreux un adversaire si redoutable, est incorporée au réglage usine de l'ordinateur **[facile=arrêté]**. En activant cette fonction **[facile=en marche]** pour affaiblir tous les niveaux, vous avez le choix entre de nombreux autres niveaux.

e. **[hash]**

Cette fonction active la "table de transposition". Les "hash-tables" sont utilisées par l'ordinateur pour mémoriser l'évaluation des résultats. Le réglage usine est **[hash=en marche]** et ces résultats pourront être utilisés plus tard pendant la recherche, face à une position identique. Désactiver les "hash-tables" peut avoir des effets désastreux sur certaines positions de fin de partie.

f. **[recherche]**

Pour sélectionner le type de recherche utilisé par l'ordinateur. Quand l'ordinateur utilise le réglage usine de recherche **[recherche=sélectif]**, il décide à une certaine profondeur quels coups sont appropriés ou non. A partir de ce point, il ne considère que les coups appropriés. Ceci lui permet de voir certaines combinaisons qui seraient autrement trop longues à examiner. Au second réglage, **[recherche=force brute]**, l'ordinateur considère tous les coups possibles. Ceci ralentit l'ordinateur, mais minimise aussi les risques d'omission occasionnels. Normalement, l'ordinateur est plus fort au niveau **[sélectif]**, mais dans certaines positions, **[force brute]** peut obtenir de meilleurs résultats.

g. **[biblio.]**

Sert à contrôler si et comment l'ordinateur utilise sa bibliothèque d'ouvertures incorporée. Au réglage usine **[biblio.=aléatoire]**, le programme peut choisir parmi toutes les variantes contenues dans sa bibliothèque d'ouvertures. Au réglage **[biblio.=tournoi]**, l'ordinateur est obligé de sélectionner la meilleure variante de jeu dans n'importe quelle position d'ouverture donnée. Alors qu'il en résulte le meilleur jeu possible, cette option réduit aussi le choix des coups de l'ordinateur en limitant son répertoire de variantes. Si vous désactivez la bibliothèque d'ouvertures en sélectionnant **[biblio.=arrêtée]**, vous bloquez complètement la bibliothèque de l'ordinateur. L'ordinateur est alors forcé de prendre le temps de réfléchir à ses déplacements depuis le tout début de la partie. Pour de plus amples renseignements sur la

bibliothèque d'ouvertures incorporée de Mephisto Montreux, (voir Section 2.7).

3.6 Options du Menu de Niveaux

Le menu de **[niveaux]** vous permet de modifier le niveau de jeu et de régler les pendules.

a. **[niveaux]**

Pour changer le niveau de jeu de l'ordinateur. Voir Section 4 pour une description de tous les niveaux et la façon de les changer.

b. **[régler chrn]**

Pour changer les réglages des pendules pour les Noirs et/ou les Blancs. Sélectionnez cette option et utilisez les **TOUCHES FLÉCHÉES** pour régler la pendule/le(s) pendule(s). Vous pouvez, par exemple, vouloir donner moins de temps à l'ordinateur quand vous jouez à un niveau chronométré. Cette option peut également servir à corriger les pendules de temps à autre, quand vous jouez avec de véritables pendules d'échec.

3.7 Options du Menu de Position

Les options dans le menu **[position]** sont utilisées pour vérifier, modifier ou mettre en place les positions sur l'échiquier.

a. **[vérifier ps]**

Pour vérifier la position en cours sur l'échiquier. Si vous renversez l'échiquier ou si vous pensez que la disposition des pièces sur l'échiquier est incorrecte, vous pouvez demander à l'ordinateur de vérifier l'emplacement de toutes les pièces. Sélectionnez **[vérifier ps]**; l'affichage vous indiquera les pièces situées sur la 8ème rangée et allumera la lampe de plateau qui leur correspond. L'affichage différencie les couleurs en soulignant les pièces noires; les cases vides sont indiquées par un point. Balayer toutes les rangées à l'aide des **FLÈCHES HAUT** et **BAS**. Une lampe de plateau indique toujours quelle rangée est affichée. Pour le tableau des symboles des pièces utilisés lors de la vérification, voir Section 2.10.

Remarque : En alternative à **[vérifier ps]**, vous pouvez aussi utiliser "Vérif. rapide" (voir Section 5.1).

b. **[changer pos]**

Pour modifier la position en cours ou mettre en place une nouvelle position. Voir Section 5.2 pour de plus amples détails sur cette fonction qui fait partie du Mode de Mise en Place.

3.8 Options du Menu de Système

Votre ordinateur d'échecs Mephisto Montreux peut être configuré pour répondre à vos préférences personnelles en sélectionnant différentes options dans le menu de **[système]**.

a. **[son]**

Pour modifier le volume sonore de l'ordinateur. Les choix sont **[son=en marche]**, **[son=bas]** et **[son=arrêté]**

b. **[tourner]**

Sert à jouer les Noirs depuis le bas de l'échiquier. Lors d'une partie normale contre l'ordinateur, vous jouez les Blancs depuis le bas de l'échiquier. Cependant, si vous préférez jouer les Noirs, vous pouvez sélectionner **[tourner=oui]** ce qui fait pivoter automatiquement l'échiquier interne de l'ordinateur. Notez que les coordonnées du plateau sont aussi interverties sur l'affichage quand vous sélectionnez

cette option.

Remarque : Afin d'éliminer tout risque de confusion, il est recommandé de ne sélectionner cette fonction qu'en début de partie. Nous déconseillons de tourner le plateau en cours de partie!

c. **[variante]**

Sert à changer la variante affichée pendant que l'ordinateur réfléchit. Quand la fonction **[variante=arrêtée]** est sélectionnée, la pendule indique automatiquement le temps imparti à la réflexion de l'ordinateur. Si vous sélectionnez **[variante=en cours]** ou **[variante=meilleure]**, l'ordinateur affiche automatiquement sa variante de jeu en cours ou la meilleure variante considérée ainsi que tout autre renseignement concernant ses coups pendant qu'il réfléchit. Si vous sélectionnez **[variante=alterner 3s]**, l'ordinateur passera continuellement des pendules aux variantes, celle en cours ou la meilleure considérée, et l'affichage se fera à tour de rôle pendant 3 secondes. Pour des renseignements plus détaillés sur les variantes de l'ordinateur et pour observer la réflexion de l'ordinateur, voir Section 6.

d. **[chrono]**

Pour sélectionner le type d'affichage des pendules. Au réglage usine (**[chrono=auto.]**), l'ordinateur sélectionne l'affichage qui convient le mieux au chronométrage : **[Min:sec]** si moins de 100 minutes se sont écoulées et **[H:min]** ensuite. Pour différencier les deux affichages, l'affichage des **[H:min]** est précédé d'une petite ligne verticale. Vous pouvez annuler l'affichage automatique en sélectionnant **[chrono=min:sec]** ou **[chrono=h:min]**.

Remarque : Le temps des coups est toujours indiqué en [min:sec].

e. **[pièces]**

Sert à sélectionner la façon dont les pièces sont affichées. Les pièces peuvent être représentées par des symboles ou des lettres de l'alphabet. Quand vous sélectionnez **[pièces=symboles]**, les symboles sont utilisés (voir tableau de tous les symboles Section 2.10). Si vous sélectionnez **[Pièces=Lettres]**, les lettres suivantes sont utilisées pour désigner les pièces **[R]=Roi**, **[D]=Dame**, **[T]=Tour**, **[F]=Fou**, **[C]=Cavalier**, **[P]=Pion**. Notez que la désignation des pions n'est utilisée que pour vérifier les pièces et les mettre en place, et non quand des déplacements ont lieu en cours de partie.

f. **[notation]**

Permet de sélectionner la notation abrégée ou algébrique. Vous pouvez choisir la façon dont le message sera transcrit sur votre écran LCD en optant pour l'une ou l'autre option. Quand **[notation=normale]** est sélectionnée, le coup sera ainsi affiché, par exemple "Ff8-b4"; tandis que si **[notation=abrégée]** est sélectionnée, en principe seule la pièce (à l'exception du pion) et sa case **d'arrivée** seront affichées, par ex. "Fb4". Ceci afin de gagner beaucoup de place, permettant ainsi de visualiser plusieurs coups en même temps sur la même ligne de l'ordinateur.

g. **[temps]**

Pour sélectionner l'affichage de temps désiré. Vous pouvez afficher le temps total utilisé par les Blancs et les Noirs **[temps=temps total]** ou le temps total plus le temps utilisé jusque là pour la couleur dont c'est le

tour de jouer (**[temps=temps coup+total]**). Quand vous sélectionnez cette dernière option, l'affichage des pendules est relié par un tiret, ex. **[45:34-03:12]**. Cet exemple indique que, jusqu'à maintenant, le camp dont c'est le tour de jouer a passé 45:34 depuis le début de la partie, et 3:12 pour le coup en cours.

Remarque : Dans le mode de jeu normal, si les pendules sont visibles, appuyer sur ENTER pour passer d'une option à l'autre.

h. **[langue]**

Pour sélectionner une des quatre langues de l'affichage. Le réglage usine est **[langue=English]** (anglais), mais on peut aussi sélectionner **Deutsch**, **Français** ou **Nederlands**.

i. **[valider]**

Pour supprimer les demandes de confirmation de l'ordinateur. Quand le réglage usine **[valider=oui]** est activé, l'ordinateur vous fait confirmer les commandes telles qu'effacement de l'échiquier, début d'une nouvelle partie; ex. **[N. Partie?=(ON)]**. C'est une sécurité incorporée pour s'assurer que vous voulez vraiment effectuer la commande en question. L'option **[valider=non]** vous permet de supprimer les demandes de confirmation de l'ordinateur. Quand une demande de confirmation est affichée, le curseur clignotant apparaît sous le **[O]** pour **[Oui]**; il suffit donc d'appuyer sur **ENTER** pour répondre oui. Si vous ne voulez pas effectuer cette commande, appuyez sur la **FLÈCHE DROITE** pour placer le curseur sous le **[N]** pour **[Non]**; puis appuyez sur **ENTER**.

ATTENTION : Attention quand vous jouez avec les demandes de confirmation éteintes, car vous risquez de perdre des données en appuyant accidentellement sur une touche.

3.9 Options du Menu Spécial

a. **[jeu de démo]**

Pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même automatiquement. Dès que vous avez sélectionné **[jeu de démo]** l'ordinateur se met à jouer seul, indéfiniment, partie après partie, conformément aux réglages sélectionnés. Pour arrêter le jeu de démo, appuyez simultanément sur **NEW GAME** et **BACK**. Alors que dans l'option **[jeu auto.]** (voir Section 3.5), l'ordinateur joue des coups et attend que vous déplaciez les pièces, dans **[jeu de démo]** il bouge automatiquement et continue à jouer des parties indéfiniment, sans requérir d'informations du plateau. Si vous voulez suivre la partie et si vous avez sélectionné un niveau de rapidité qui vous permette de suivre les coups, vous pouvez vérifier les positions sur l'échiquier à n'importe quel moment et disposer les pièces selon les déplacements en cours. Si vous arrêtez le jeu de démo à la fin d'une partie, vous pouvez aussi entrer le Mode de Menu et rejouer la partie. Si l'ordinateur était réglé sur un niveau élevé, vous pouvez étudier à loisir le résultat d'heures de travail informatique!

b. **[effacer mémoire]**

Pour effacer la mémoire de l'ordinateur, remettant toutes les options à leur réglage usine. Vous pouvez utiliser cette option pour restaurer les réglages usine ou régler de nouveau l'ordinateur en cas de comportement insolite. Voir liste des réglages usines Section 3.4.

4. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le Mephisto Montreux vous propose un grand nombre de niveaux de jeu. Ces niveaux sont divisés en six genres fondamentaux, décrits dans cette section.

Remarque : On doit utiliser le Mode de Menu pour changer les niveaux de jeu. Pour de plus amples détails sur le Mode de Menu, voir Section 3.

Sélection du niveau de jeu

Suivez ces étapes pour changer le niveau de jeu :

- Appuyez sur **MENU** (l'affichage indique **[partie]**).
- Appuyez deux fois sur la touche **FLÈCHE BAS**, jusqu'à ce que **[niveaux]** apparaisse sur l'écran d'affichage pour indiquer le Mode de Niveau.
- Appuyez sur **ENTER** pour entrer en Mode de Niveau; le niveau en cours est affiché.
- Appuyez sur **ENTER** pour entrer en sous-menu **[niveaux]**.
- Pour sélectionner un type de niveau différent, utilisez les **FLÈCHE HAUT** et **BAS**; à chaque pression sur la touche, l'ordinateur fait défiler les six types de niveaux.
- Quand le niveau désiré est affiché, appuyez sur **ENTER**. Le premier chiffre du niveau clignote et le curseur est maintenant visible.
- Vous pouvez maintenant modifier les chiffres du niveau à l'aide des touches fléchées : chaque pression sur la touche **FLÈCHE HAUT** ou **FLÈCHE BAS** augmente ou diminue les chiffres d'une unité. Sélectionnez les autres chiffres à modifier à l'aide des **FLÈCHE GAUCHE** et **DROITE**.
- Quand vous avez obtenu l'affichage qui convient pour le niveau désiré, appuyez sur **ENTER**.
- Appuyez sur **MENU** pour sortir du Mode de Menu. Vous avez maintenant retrouvé le jeu normal, au nouveau niveau.

*Remarque : Comme pour toutes les options de menu, vous pouvez appuyer sur **BACK** à n'importe quel moment pour annuler l'action en cours, ou appuyer sur **MENU** pour sortir du Mode de Menu.*

4.1 Niveaux de Jeu Normaux

Type de Niveau :	Niveaux de jeu normaux
Entrée du joueur :	Nombre de secondes par coup
Affichage :	[1-999 sec/coup]
Exemple :	Si vous entrez [30 sec/coup] , l'ordinateur prendra une moyenne de 30 secondes par coup.

Les niveaux normaux sont utilisés pour les parties habituelles. Ils vous permettent d'indiquer le temps de réponse moyen par coup de l'ordinateur (en secondes).

Remarque : Ces temps sont calculés en moyenne sur un grand nombre de coups. A l'ouverture et en fin de partie, l'ordinateur tend à jouer plus vite; mais dans les positions compliquées de milieu de partie, il peut mettre plus longtemps. Selon la position des pièces, l'ordinateur peut mettre jusqu'à quatre fois le temps réglé à ces niveaux.

4.2 Niveaux de Tournoi

Niveau :	Tournoi
Entrée du joueur :	Nombre de coups désirés et durée totale de la partie
Affichage :	[1-99/0:01-9:99 Coups/h]
Exemple :	Si vous entrez [40/2:00 Coups/h] , l'ordinateur jouera au moins 40 coups en 2 heures.

Les Niveaux de Tournoi vous obligent à effectuer un certain nombre de coups en un temps donné, simulant ainsi une véritable partie de tournoi.

4.3 Niveaux 'KO'

Niveau :	Parties rapides
Entrée du joueur :	Nombre de minutes par partie
Affichage :	[1-99 min/partie]
Exemple :	En entrant [15 min/partie] , vous dites à l'ordinateur que toute la partie doit se jouer en 15 minutes.

Aux Niveaux 'KO', l'ordinateur essaiera de jouer toute la partie dans le temps imparti. Le temps utilisé par l'ordinateur à chaque coup dépend du temps écoulé jusque là et de la position des pièces.

Pour connaître le temps restant, ces niveaux utilisent des comptes à rebours. Le temps total de la pendule commence au niveau réglé (**[15:00]** par exemple) et compte à rebours jusqu'à **[00:00]**. Quand la pendule arrive à **[00:00]**, le camp au trait perd au temps. L'ordinateur affichera alors **[Perte Blancs (Noirs) au chrono]** accompagné de 4 bips sonores, mais ceci ne vous empêchera pas de terminer la partie si vous le désirez.

4.4 Niveau d'Entraînement

Niveau :	Entraînement
Entrée du joueur :	Nombre de demi-coups (coup pour l'un des camps) que vous voulez faire rechercher par l'ordinateur à chaque coup.
Affichage :	[1-30 Demi-coups]
Exemple :	Si vous entrez [5 Demi-coups] , l'ordinateur recherchera jusqu'à 5 demi-coups exactement pour chaque déplacement

Aux Niveaux d'Entraînement, vous réglez la profondeur de recherche de l'ordinateur, et il ne peut rechercher qu'à la profondeur sélectionnée. Si vous limitez fortement la profondeur de recherche en entrant un nombre faible, le niveau de jeu sera très affaibli, donnant ainsi aux débutants et joueurs moyens une chance de gagner contre l'ordinateur.

A ces niveaux, l'ordinateur effectue une recherche séquentielle; dans l'exemple ci-dessus, il commencera par calculer 1 demi-coup de profondeur, puis 2 demi-

coups, etc. jusqu'à ce qu'il ait achevé la recherche sur 5 demi-coups.

Remarque : Le temps nécessaire à l'ordinateur pour atteindre la profondeur de recherche requise varie avec la disposition de l'échiquier. En règle générale, l'ordinateur met 4 à 8 fois le temps passé à atteindre la profondeur en cours pour atteindre le niveau de profondeur suivant.

4.5 Niveaux de Résolution de Problèmes

Niveau : Résolution de Problèmes
 Entrée du joueur : Nombre de coups jusqu'à mat
 Affichage : [1-15 Mat]
 Exemple : Si vous entrez [3 Mat], l'ordinateur recherchera un mat en trois coups.

Si vous êtes sur une position qui pourrait conduire à un mat et que vous voulez que l'ordinateur vous aide à le trouver, réglez-le sur l'un des Niveaux de Résolution de Problèmes. Le Mephisto Montreux recherchera la solution la plus rapide à un problème de mat.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il affiche une annonce de mat (ex. [Π03] pour un mat en 3 coups). S'il n'y a pas de mat possible, ou si l'ordinateur n'en trouve pas, il émet un bip et affiche [Pas de mat].

A ces niveaux, l'ordinateur effectue une recherche séquentielle; c'est-à-dire que, comme dans l'exemple ci-dessus, il recherche d'abord un mat en 1 coup, puis en 2 coups, et enfin en 3 coups. Comme il faut considérer pratiquement tous les coups possibles pour résoudre un mat, les mats en 6 coups ou plus peuvent nécessiter un temps considérable.

4.6 Niveau d'Analyse

Niveau : Analyse
 Entrée du joueur : Sans
 Affichage : [analyse]
 Exemple : L'ordinateur recherche jusqu'à ce qu'on l'interrompe.

Au Niveau d'Analyse, l'ordinateur recherche indéfiniment, jusqu'à ce que vous l'arrêtiez en appuyant sur **PLAY**. Si la recherche est interrompue, l'ordinateur effectue le coup qu'il pense être le meilleur. A ce niveau, on peut faire analyser à l'ordinateur des positions très complexes pendant des heures, même des jours!

4.7 Réglage des Niveaux/Pendules

Quand vous changez de niveau de jeu en cours de partie, les pendules sont réglés comme suit :

- Si vous passez au Niveau Normal ou Niveau de Tournoi, les pendules sont réglés sur la base d'un temps moyen par coup.
- Si vous passez au Niveau 'KO', les pendules sont réglées sur le temps de jeu restant et compteront à rebours.

- Si vous passez au Niveau d'Entraînement, Niveau de Résolution de Problèmes ou Niveau d'Analyse, les pendules sont réglées sur [0:00:00].

Quand le niveau a été réglé, les pendules s'arrêtent. Ils se remettent en marche une fois le premier coup effectué. L'ordinateur utilisera alors le nouveau niveau pour son coup suivant.

Remarque : Si l'ordinateur réfléchit pendant que le niveau est changé, il terminera le coup en cours basé sur le niveau précédent; il passera ensuite au nouveau niveau pour le coup suivant.

CONSEILS SUR LE CHOIX D'UN NIVEAU DE JEU :

- **Joueurs débutants** : Commencez par de faibles Niveaux d'Entraînement. Ces niveaux limitent la profondeur de recherche de l'ordinateur, obtenant un jeu plus faible et permettant au débutant d'apprendre à jouer et peut-être même de gagner.
- **Joueurs de niveau intermédiaire ou de niveau supérieur** : Essayez les Niveaux Normaux ou Tournoi, ou les haut Niveaux d'Entraînement. Les Niveaux de Jeu Normaux s'échelonnent du niveau très facile au niveau extrêmement difficile. Les Niveaux d'Entraînement vous permettent de sélectionner la profondeur de recherche désirée - au fur et à mesure de vos progrès, augmentez le niveau. Les Niveaux de Tournois sont généralement les plus stimulants.
- **Vous avez envie d'expérimenter?** Essayez les Niveaux 'KO' pour des parties incroyablement rapides et excitantes. Ou utilisez les Niveaux de Résolution de Problèmes ou d'Analyse pour résoudre des problèmes, recherche à partir d'une position dans l'une de vos parties, ou soumettez de vrais problèmes d'échecs et mat à l'ordinateur.

5. VERIFICATION DES POSITIONS/ MISE EN PLACE DES PIÈCES

5.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier

Si vous renversez les pièces par inadvertance ou s'il vous semble que les positions sur l'échiquier ne sont pas correctes, vous pouvez demander à l'ordinateur de contrôler la position de chaque pièce. Sélectionner l'option [vérifier ps] dans le Menu de Système, comme décrit en Section 3.7, ou utilisez la méthode de Vérification Rapide décrite ici.

Vérification Rapide

Le moyen le plus commode de vérifier la position des pièces est d'utiliser la méthode de Vérification Rapide consistant à appuyer sur les touches de Symbole des Pièces pour vérifier la position de celles-ci. A chaque pression sur une touche, l'ordinateur vérifie l'emplacement de toutes les pièces de ce type. Voir Section 2.10, la liste de tous les symboles utilisés dans le Mode de Vérification Rapide.

Suivez les étapes suivantes pour utiliser ce mode :
 a. Appuyez sur **NEW GAME** et **ENTER** pour

Mephisto montreux

commencer une nouvelle partie et disposez les pièces sur leur case de départ initiale.

- b. Appuyez sur la touche **CAVALIER**. Le symbole du Cavalier apparaît dans le bas de l'écran. Un **simple bip** se fait entendre et les lampes de plateau se mettent à clignoter pour indiquer la position du premier Cavalier blanc.
*Remarque : Pour référence rapide, la ligne supérieure de l'affichage indique aussi la position de toutes les pièces de ce type. Le symbole Blanc est affiché le premier, suivi de l'emplacement de tous les Cavaliers blancs ([bl, g1]). Puis le symbole Noir, suivi de l'emplacement de tous les Cavaliers noirs ([b8, g8]. Si plus de 12 caractères sont affichés, comme dans cet exemple, une flèche apparaît en bas à droite de l'affichage. Appuyez sur la touche de **FLÈCHE DROITE** pour voir les caractères restants.*
- c. Appuyez sur la touche du **CAVALIER** une deuxième fois. Un autre **simple bip** se fait entendre et les lampes de plateau clignotent pour indiquer la position du second Cavalier blanc.
- d. Appuyez sur la touche du **CAVALIER** une troisième fois. Vous entendez un **double bip** (indiquant une pièce noire); les lampes clignotantes indiquent les coordonnées du premier Cavalier noir.
- e. Appuyez encore une fois sur la touche **CAVALIER**. Vous entendrez un autre **double bip**, et les lampes indiqueront les coordonnées du second Cavalier noir.
- f. Appuyez encore une fois sur la touche du **CAVALIER**. L'ordinateur émet maintenant un **léger bip** pour indiquer qu'il n'y a plus de Cavaliers sur l'échiquier.
- g. Recommencez la procédure ci-dessus avec les autres touches de symboles des pièces, pour passer en revue tout l'échiquier. L'affichage indique toutes les cases occupées par la pièce sélectionnée pour vérification. Pour retourner à votre partie, il vous suffit d'effectuer votre coup suivant.

5.2 Changement et installation de positions

Mephisto Montreux vous permet de mettre en place les positions spéciales ou de soumettre des problèmes à l'ordinateur. Vous pouvez installer ou modifier facilement n'importe quelle position en cours de partie, quand c'est à votre tour de jouer.

ATTENTION : Tous les coups précédents dans la partie en cours seront effacés de la mémoire de l'ordinateur si vous effectuez des modifications en cours de partie.

TOUCHES UTILISÉES DANS LE MODE DE MISE EN PLACE :

- **NEW GAME :** Pour vider l'échiquier.
- **PLAY :** Pour changer la couleur de la pièce sélectionnée. Avant de sortir du Mode de Mise en Place, appuyez sur **PLAY** pour régler la couleur du camp dont c'est le tour de jouer.
- **Touches de FLECHES HAUT/BAS :** Pour vérifier la position en cours sur l'affichage, ligne par ligne.
- **TOUCHES DE SYMBOLES DES PIÈCES (Roi-Pion) :** Appuyez une fois pour sélectionner une pièce à ajouter sur le plateau. Appuyez une deuxième fois pour "effacer" la pièce.
- **ENTER :** Pour entrer une position dans l'ordinateur.

Pour changer ou mettre en place une position, commencez par appuyer sur **MENU** pour entrer le Mode de Menu; puis sélectionnez **[changer pos]** à partir du menu de **[position]** pour entrer le Mode de Mise en Place (voir Section 3 pour de plus amples détails sur l'utilisation du Mode de Menu).

- **Pour retirer une pièce de l'échiquier**, appuyez doucement sur la case occupée par la pièce.
- **Pour ajouter une pièce sur l'échiquier**, commencez par appuyer sur la touche de Symbole de cette pièce. Si nécessaire, appuyez sur **PLAY** pour changer de couleur. Quand l'affichage indique le type et la couleur de la pièce, placez cette pièce sur la case désirée et appuyez doucement dessus. Pour ajouter une autre pièce du même type, vous n'avez qu'à appuyer sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, appuyez sur la touche de Symbole correspondante et suivez la procédure ci-dessus.
- **Pour vider l'échiquier**, appuyez sur **NEW GAME**. L'affichage indique alors **[Effacer?(QN)]**. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner oui; toutes les pièces seront alors automatiquement effacées de l'échiquier. Vous pouvez maintenant ajouter des pièces de la façon décrite ci-dessus.
Remarque: cette fonction est particulièrement utile si vous voulez mettre en place une position particulière ne comprenant que quelques pièces; il est alors beaucoup plus facile de les disposer sur l'échiquier vide.
- **Quand vous avez modifié les positions de l'échiquier comme indiqué ci-dessus**, assurez-vous que l'indicateur de couleur sur l'écran d'affichage indique bien la couleur du camp dont c'est le tour de jouer. Appuyez sur **PLAY** si nécessaire.
- Appuyez sur **ENTER** pour faire mémoriser votre nouvelle position par l'ordinateur.
- **Appuyez sur MENU pour sortir du Mode de Menu.**

ESSAYEZ DE MODIFIER UNE POSITION ...

- a. Appuyez sur **NEW GAME**, puis sur **ENTER**, et mettez les pièces en position d'origine.
- b. Appuyez sur **MENU** pour accéder au Mode de Menu. L'affichage indique **[partie]**.
- c. Appuyez sur la touche de **FLÈCHE BAS**, jusqu'à ce que **[position]** apparaisse sur l'affichage.
- d. Appuyez sur **ENTER** pour accéder au Menu de Position; l'affichage indique alors **[vérifier ps]**.
- e. Appuyez sur la touche **FLÈCHE BAS** pour sélectionner le sous-menu **[changer pos]**.
- f. Appuyez sur **ENTER** pour accéder au Mode de Mise en Place. L'affichage indique maintenant toutes les pièces de la 8ème rangée. Notez que ces pièces sont toutes soulignées, pour indiquer qu'elles sont noires.
- g. Pour retirer le Cavalier de la case G8, il suffit d'appuyer doucement sur cette case, puis de le retirer de l'échiquier.
- h. Appuyez maintenant sur la touche du **CAVALIER** pour afficher le symbole du Cavalier sur l'écran; puis appuyez sur **PLAY** pour changer de couleur. Placez le Cavalier sur la case F6 en appuyant doucement sur cette case. L'affichage passe à la 6ème

rangée et vous indique le Cavalier noir sur la case F6.

- i. Répétez les étapes ci-dessus pour toutes les autres pièces que vous désirez retirer, déplacer ou ajouter. N'oubliez pas que le symbole correspondant à la pièce doit être affiché quand vous ajoutez une pièce, et qu'aucun symbole de pièce ne doit apparaître quand vous retirez des pièces. N'oubliez pas non plus d'appuyer sur **PLAY** pour changer de couleur.
- j. Quand vous avez mis en place la position désirée, appuyez sur **PLAY** pour passer à la couleur du camp devant jouer (si nécessaire).
- k. Appuyez sur **ENTER** pour que l'ordinateur mémorise la nouvelle position.
- l. Appuyez sur **MENU** pour sortir du Mode de Menu.

... OU D'EN METTRE UNE NOUVELLE EN PLACE!

Répétez les étapes a. à f. ci-dessus pour accéder au mode de Mise en Place. Puis faites comme suit :

- g. Appuyez sur **NEW GAME** pour vider l'échiquier. L'affichage indique **[Effacer?ON]**, avec le curseur clignotant sous le **[O]**.
- h. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer que vous voulez effacer l'échiquier. L'affichage ne montre plus aucune pièce.
- i. Sélectionnez une pièce en appuyant sur la touche de Symbole de Pièce correspondante.
- j. Si nécessaire, changez de couleur en appuyant sur **PLAY**.
- k. Placez votre pièce sur une case et appuyez dessus doucement.
- l. Répétez la procédure ci-dessus pour ajouter d'autres pièces.
- m. Si nécessaire, appuyez sur **PLAY** pour passer à la couleur dont c'est le tour de jouer.
- n. Appuyez sur **ENTER** pour faire enregistrer votre nouvelle position par l'ordinateur.
- o. Appuyez sur **MENU** pour sortir du Mode de Menu. Vous pouvez maintenant jouer à partir de cette nouvelle disposition.

*Important : Votre ordinateur d'échecs Mephisto Montreux ne vous laissera pas mettre en place des positions illégales. Si vous tentez de le faire, l'affichage indiquera **[pos interdite!]**. Ceci peut se produire, par exemple, si le Roi blanc ou noir manque sur l'échiquier, si le nombre de pions ou de pièces sur l'échiquier dépasse le nombre autorisé, ou si le côté dont ce n'est pas le tour de jouer est en échec. Pour effacer l'affichage **[pos interdite!]**, appuyez sur **ENTER**, puis corrigez la position. Vous pouvez aussi appuyer sur **BACK** pour annuler le coup et retrouver la position précédente.*

6. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

Dans une partie d'échecs normale, on ne demande jamais à son adversaire quel coup il envisage, pas plus qu'on ne lui demande son opinion sur la position en cours. C'est pourtant ce que vous pouvez faire quand vous jouez contre le Mephisto Montreux! Cet ordinateur

vous fournit une mine de renseignements sur son processus de réflexion - vous pouvez voir la variante de jeu en cours de considération, le coup considéré et (lorsqu'il effectue son déplacement) la variante jouée. L'ordinateur évalue aussi la position en cours et vous montre la profondeur de sa recherche. Etudiez ces informations pour perfectionner votre technique échiquéenne.

En étudiant les informations fournies par l'ordinateur, rappelez-vous que la valeur absolue des variantes produites par l'ordinateur dépend essentiellement du niveau et des options sélectionnés.

Observez la réflexion de l'ordinateur

Pour afficher la variante de jeu désirée, vous devez accéder au Mode de Menu (voir Section 3), passer au menu de **[système]**, et sélectionner l'une des options **[variante]** :

- Quand vous sélectionnez **[variante=en cours]**, l'ordinateur affiche automatiquement la variante de jeu considérée pendant qu'il réfléchit.
- Quand vous sélectionnez **[variante=meilleure]**, l'ordinateur affiche automatiquement la meilleure variante de jeu pendant qu'il réfléchit.
- Quand vous sélectionnez **[variante=arrêté]**, l'ordinateur affiche automatiquement les pendules pendant qu'il réfléchit.
- Quand vous sélectionnez **[variante=alterner 3s]**, l'ordinateur passera continuellement des pendules aux variantes, celle en cours ou la meilleure considérée, et l'affichage se fera à tour de rôle pendant 3 secondes.

Notez les points complémentaires suivants, en référence à l'affichage de variantes de l'ordinateur :

- Les meilleures variantes en cours n'existent que lorsque l'ordinateur réfléchit - la meilleure variante devient la variante jouée dès que le coup a été effectué.
- Une fois le coup joué, l'affichage retourne aux pendules pour votre tour de jeu. Quand le coup de l'ordinateur a été effectué sur l'échiquier, vous pouvez voir la variante jouée à l'aide des touches **FLÈCHES HAUT** et **BAS**.
- Pour passer de la variante en cours à la meilleure variante et vice-versa pendant que l'ordinateur réfléchit, appuyez sur **ENTER**.
- Quand les pendules sont affichés (même si vous avez réglé **[variante=arrêté]**), vous pouvez voir la variante de jeu à l'aide des **FLÈCHES HAUT** et **BAS**. Vous passez d'un affichage à l'autre à l'aide de la touche **ENTER**.
- Quand l'information dépasse la capacité de l'affichage, une flèche apparaît dans le bas de l'affichage. Appuyez sur la **FLÈCHE DROITE** pour voir la suite.

6.1 La variante en cours

La variante en cours est automatiquement affichée quand l'ordinateur réfléchit si l'option **[variante=en cours]** est sélectionnée dans le Mode de Menu. La variante en cours est la variante de jeu en cours de considération. Si l'ordinateur conclut que la variante en cours est meilleure que la meilleure variante, la variante en cours est promue meilleure variante. Ce qui suit est un exemple d'affichage de variante en cours :

[d2d4 g8f6 g1f3 e7e6...]

Mephisto montreux

[c 03-06 0240]

Ligne supérieure de l'affichage : Séquence de coups prévue.

Ligne inférieure de l'affichage :

[c] indique la variante en cours.

[03] indique que l'ordinateur a atteint une profondeur de force brute de 3 demi-coups.

Ceci signifie que l'ordinateur a considéré tous les coups possibles jusqu'à une profondeur de 3 demi-coups.

[06] indique que l'ordinateur a atteint une profondeur de recherche sélective de 6 demi-coups (il a considéré tous les coups raisonnables jusqu'à une profondeur de 6 demi-coups).

[0240]. Ce nombre est composé de deux nombres côte à côte (ici, [02] et [40]). Ceci signifie que l'ordinateur considère actuellement le 2ème coup des 40 coups possibles dans la position actuelle.

6.2 La meilleure variante

La meilleure variante est automatiquement affichée tandis que l'ordinateur réfléchit si l'option

[**variante=meilleure**] est sélectionnée dans le Mode de Menu. La meilleure variante représente la meilleure variante de jeu trouvée à ce stade par l'ordinateur. Ce qui suit est un exemple d'affichage de meilleure variante :

[d2d4 g8f6 g1f3 e7e6...]

[b 03-06 -35]

Ligne supérieure de l'affichage : séquence de coups prévue.

Ligne inférieure de l'affichage :

[b] indique la meilleure variante.

[03] indique que l'ordinateur a atteint une profondeur de force brute de 3 demi-coups. Ceci signifie que l'ordinateur a considéré tous les coups possibles jusqu'à une profondeur de 3 demi-coups.

[06] indique que l'ordinateur a atteint une profondeur de recherche sélective de 6 demi-coups (il a considéré tous les coups raisonnables jusqu'à une profondeur de 6 demi-coups).

[-35] C'est la valeur d'évaluation, c-à-d l'estimation de l'ordinateur sur la position en cours. Une valeur positive indique que le camp dont c'est le tour de jouer est en position favorable tandis qu'une valeur négative indique que le camp dont c'est le tour de jouer est en position défavorable. La valeur est basée sur l'évaluation tactique et positionnelle. Une valeur de 100 signifie que le camp devant jouer a l'avantage d'un pion.

6.3 La variante jouée

La variante jouée est celle qui est jouée par l'ordinateur. En d'autres termes, **la variante jouée est la dernière meilleure variante générée avant que l'ordinateur ne cesse de réfléchir.** Cette variante représente l'évaluation de la position par l'ordinateur et vous indique la réponse attendue à son coup. La variante jouée est précédée de [P] sur l'affichage, comme indiqué ici :

[d2d4 g8f6 g1f3 e7e6...]

[P 03-06 -35]

6.4 Suggestions de coups

Comme décrit ci-dessus, l'ordinateur peut vous indiquer la façon dont il jouerait un coup. Si vous recherchez un avis sur un coup particulier, il vous suffit

d'observer l'affichage de la variante jouée et de noter le coup attendu par l'ordinateur en réponse à son déplacement. Prenez ce tuyau en considération pour votre coup suivant!

FICHE TECHNIQUE

7.1 L'ACL

Il arrive que les ordinateurs se "bloquent" sous l'effet d'une décharge électrostatique ou d'autres perturbations électriques. Dans un tel cas, enfoncez une épingle ou autre objet pointu dans l'**ACL** située sous l'appareil, et appuyez pendant au moins une seconde. Ceci re-initialise l'appareil et efface sa mémoire.

7.2 Messages mise en marche/erreur

Quand vous allumez votre ordinateur, les lampes de plateau s'allument brièvement tandis que l'appareil subit un test de vérification interne. Différents messages apparaissent sur l'affichage quand on allume l'ordinateur ou quand des problèmes surgissent. En voici quelques exemples :

- [**256K ROM 128K RAM Montreux Vx.x Date**] : C'est le message de mise en marche normal de l'ordinateur s'il n'y a pas de partie en mémoire (les nombres varieront évidemment). Le numéro et la date de la version se rapportent au programme en mémoire morte (ROM).
- [**Partie x coups**] : Affiché à la mise en marche quand une partie avec [x] coups est en mémoire. Continuez la partie là où vous l'avez interrompue, ou commencez-en une nouvelle.
- [**RAM cleared**] : Affiché quand on a annulé la mémoire (en allumant l'ordinateur tout en appuyant sur la touche **BACK**, ou en sélectionnant [**Mémoire effacée**] dans le Menu Spécial). Indique le retour aux réglages usine et l'annulation de la partie en cours.
- [**Mémoire vide**] : Indique que les réglages et la partie en cours sont perdus. Peut résulter d'un effondrement du système ou d'une panne de courant.
- [**Jeu effacé**] Peut être affiché si une partie était en mémoire durant une panne de courant. La partie en cours est perdue.
- [**Err x**] : Erreur affichée quand [x] est un nombre de 1 à 10; survient généralement après une décharge électrique.

Si l'affichage indique un problème (d., e. ou f. ci-dessus), essayez d'abord d'appuyer sur **NEW GAME** pour recommencer. Si le message ne disparaît pas, débranchez le fil de secteur; puis rebranchez-le et essayez la procédure **ACL** décrite Section 7.1. La mémoire devrait aussi être effacée, comme décrit Section 1.

7.3 Soins et entretien

Votre ordinateur Mephisto Montreux est un appareil électronique de précision; il ne doit en aucun cas être soumis à des manipulations brutales ou exposé à des températures extrêmes ou à l'humidité. Ne pas utiliser de produits chimiques pour le nettoyer, car ceci risquerait d'endommager les surfaces plastiques.

7.4 Caractéristiques techniques

Vitesse du processeur :	14 MHz
Mémoire du programme :	ROM 256 Koctets
Mémoire vive :	128 Koctets mémoire
Touches:	17
Lampes LED :	16
Affichage LCD :	Écran 48 x 20,5 mm
Son :	Vibreux piézo-électrique
Alimentation :	1000mA maximum
Adaptateur secteur :	réglé 5.6V CD à 1000mA
Dimensions :	41,8 x 28,3 x 3,9cm
Poids :	1,8 kg

Hegener + Glaser se réserve le droit d'apporter sans préavis toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits.

PETIT GUIDE DE DEPANNAGE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLE	QUE FAIRE
1. L'ordinateur "se bloque" en cours de partie ou affiche un message d'erreur (ex. [Err 4]).	<i>Une décharge d'électricité statique, une perturbation électrique ou une rupture de courant ont provoqué un blocage des fonctions de l'ordinateur. Les réglages et la partie en cours risquent d'être perdus.</i>	Essayez d'appuyer sur NEW GAME pour remettre en marche. En cas d'absence de réponse, débranchez l'adaptateur. Rebranchez, enfoncez une épingle ou autre objet pointu dans l' ACL (voir Section 7.1) et effacez la mémoire (RAM) (voir Section 7.1).
2. L'affichage à cristaux liquides est faible ou difficile à lire.	<i>La glissière de contraste LCD n'est peut-être pas réglée correctement.</i>	Ajustez le contraste LCD L à l'aide de la glissière.
3. Vous ne pouvez pas lire toutes les informations de l'écran d'affichage.	<i>La ligne de texte affichée est composée de plus de 12 caractères.</i>	Utilisez les TOUCHES DES FLÈCHES GAUCHE et DROITE pour voir le reste de l'affichage.
4. L'ordinateur ne joue pas un coup.	<i>L'option [adversaire=2 personnes] est peut-être activée, vous permettant d'entrer les coups pour les deux camps.</i>	L'ordinateur ne joue que des réponses automatiques à vos coups si l'option [adversaire=Normal] est activée (voir Section 3.5).
	<i>Vous êtes peut-être à un niveau de jeu qui oblige l'ordinateur à une longue réflexion (par ex., niveaux Analyse ou Résolution de Problèmes).</i>	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur et le forcer à effectuer son coup en appuyant sur PLAY .
5. L'ordinateur n'accepte pas votre coup.	<i>Est-ce bien votre tour de jouer? (Consultez l'indicateur de couleur). Votre Roi n'est-il pas en échec? Votre déplacement ne risque-t-il pas de mettre votre Roi en échec? Essayez-vous de roquer sur une position incorrecte? Avez-vous pensé à déplacer le Roi en premier lors de votre roque?</i>	Consultez les règles du jeu d'échecs. Vérifiez les positions sur l'échiquier et assurez-vous que toutes les pièces sont placées correctement. Si vous n'êtes pas sûr du dernier coup, utilisez la touche BACK pour le reconstituer.
	<i>L'ordinateur est occupé à réfléchir (le symbole de sa couleur clignote sur l'écran d'affichage).</i>	Pour interrompre la réflexion de l'ordinateur, appuyez sur PLAY .
6. Un message d'erreur est affiché quand vous appuyez sur une case.	<i>Vous n'avez pas enregistré correctement le dernier coup de l'ordinateur.</i>	Appuyez sur la case indiquée pour terminer le coup de l'ordinateur et effacer le message d'erreur.
	<i>Vous tentez un coup interdit.</i>	L'ordinateur obéit strictement aux règles des échecs et n'autorise pas les déplacements illégaux. Déplacez votre pièce sur une autre case, ou déplacez une autre pièce.
7. L'ordinateur semble effectuer des coups interdits.	<i>L'ordinateur a effectué un coup spécial, tel que prise en passant, roque ou promotion/ sous-promotion d'un pion.</i>	Consultez les règles du jeu d'échecs. Vérifiez les positions sur l'échiquier, utilisez la touche BACK pour reconstituer le dernier coup.
	<i>La position des pièces sur l'échiquier n'est pas correcte (des pièces ont été déplacées).</i>	Vérifiez la position des pièces sur l'échiquier.
8. L'ordinateur effectue ses coups de manière instantanée ou irrationnelle.	<i>L'ordinateur est peut-être réglé sur un niveau faible, où il joue très rapidement un jeu plus faible que la normale, car sa profondeur de recherche est limitée.</i>	Vérifiez le niveau actuellement sélectionné (voir Section 4).
9. L'affichage indique [pos interdite!] quand vous essayez de sortir du Mode de Mise en Marche.	<i>Vous avez mis place une position interdite.</i>	Seules les positions légales sont autorisées. Appuyez sur ENTER pour revenir au Mode de Mise en Place et vérifiez la position des pièces. Assurez-vous que chaque côté a un Roi et que vous n'avez pas plus de pions ou de pièces qu'il n'est permis.
10. Une lampe de l'échiquier ne s'allume pas.	<i>Un composant électronique ou un contact est défectueux.</i>	Consultez le Centre de Service Après-vente H+G.
11. L'ordinateur ne marche pas avec l'adaptateur de secteur.	<i>Mauvais type d'adaptateur, réglage de tension incorrect, ou adaptateur défectueux.</i>	Consultez votre détaillant. ATTENTION : N'utilisez que l'adaptateur Mephisto fourni avec cet ordinateur. L'utilisation de tout autre adaptateur risque d'endommager l'appareil et d'entraîner l'annulation de votre garantie.

