Handleiding
Mode d´ emploi

Mephisto®
risc 1 MB

Hegener + Glaser AG

Cher compagnon d'échecs!

Félicitations! En achetant l'ordinateur d'échecs MEPHISTO RISC vous devenez membre du club, de plus en plus nombreux, des propriétaires de ce jeu électronique et nous espérons que vous vous amuserez énormément en compagnie de ce nouveau partenaire.

Votre MEPHISTO est un produit haut de gamme, fabriqué en Allemagne, d'utilisation très facile offrant un grand nombre de caractéristiques qui font de lui le partenaire idéal pour le tournoi et l'entraînement de tous les passionnés des échecs.

Soyez donc le bienvenu!

Avec le module MEPHISTO RISC vous découvrirez des nouvelles dimensions des échecs: le programme tourne sur un microprocesseur ARM 2 RISC, un ordinateur techniquement puissant en mesure de garantir la haute performance.

Le programme risc vous étonnera avec ses capacités; il sait parfaitement conduire le jeu avec ses positions sans hésiter à faire un petit sacrifice pour gagner l'initiative. Sur le plan tactique MEPHISTO RISC est inégalable et vous offre une finale de champion grâce à l'emploi d'un Mo de tables de contrôle.

Cette notice d'emploi vous aidera à apprendre à maîtriser votre ordinateur d'échecs le plus rapidement possible. Nous avons expressément choisi un style vous permettant de lire les sections séparément sans devoir lire le reste de la notice. Vous y trouverez en outre les références aux points décrivant en détail la fonction en question.

Nous vous recommandons de lire attentivement toute la notice au moins une fois pour connaître les capacités de MEPHISTO et vous familiariser avec l'ordinateur avant de lire les fonctions spéciales que vous allez utiliser au fur et à mesure que vous progresserez dans la maîtrise de votre jeu électronique.

MEPHISTO est le partenaire idéal pour le tournoi et l'entraînement de chaque passionné d'échecs.

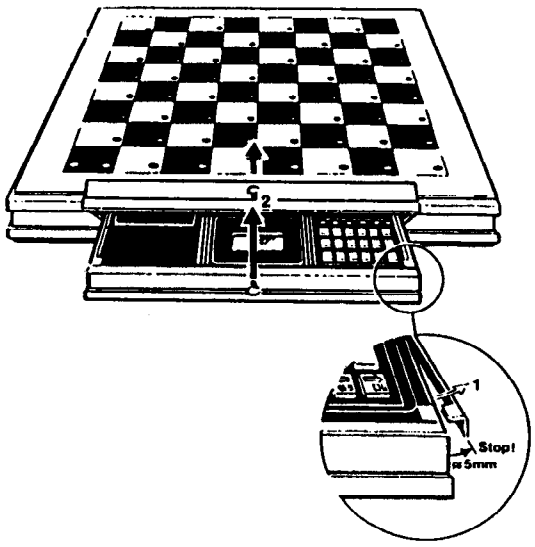
Nous vous souhaitons alors des heures d'amusement et de jeu passionnant en compagnie de votre MEPHISTO!

Amicalement votre
l'équipe MEPHISTO
Hegener + Glaser AG Munich

1.	Généralités	24
2.	Pour commencer à jouer	24
3.	Comment jouer un coup	25
3.1	Pour commencer un jeu	25
3.2	L'horloge d'échecs	25
3.3	Pour effectuer la prise	26
3.4	La prise En passant	26
3.5	Roque	26
3.6	Promotion d'un pion	26
3.7	Coups illégaux	26
3.8	Echec au roi, Echec et mat	26
3.9	Annonce du Mat	26
3.10	Pat, partie nulle	27
3.11	Abandon du jeu	27
3.12	Pour Commencer ou arrêter le calcul des coups	27
3.13	Nouvelle partie	27
4.	Menu de l'utilisateur	27
5.	Mode Entraînement	27
6.	Mode Information	29
7.	Mode Mémoire	30
8.	Mode Position	32
9.	Mode Niveau	33
10.	Mode Fonction	37
11.	Clavier	39

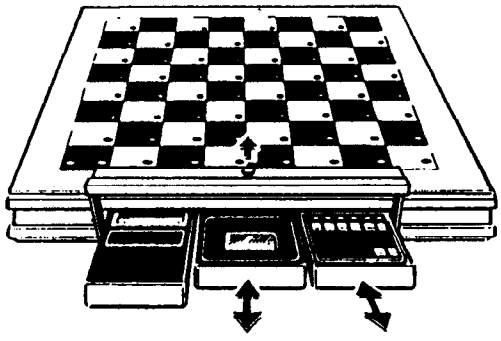
POUR ECHANGER OU REMPLACER LES MODULES:

Mettez d'abord votre ordinateur hors tension avant d'échanger ou remplacer les modules ou d'installer des modules d'extension.



Pour les cartes EXCLUSIVE ou MÜNCHEN: Tirez d'abord le tiroir du module le plus possible. La structure du tiroir sert de fixation pour le module.

Otez le loquet de fixation en plastique prévu sur le côté droit du tiroir de la structure du module (1) pour la dégager et la soulever des modules.



Maintenant vous pouvez extraire les modules (tirez d'un coup net) et les interchanger. Attention: repousser fermement le modules dans leurs logements jusqu'à ce qu'il soient bien en place.

PREMIERE PARTIE: VOTRE PREMIERE PARTIE CONTRE MEPHISTO RISC

1. Généralités

Vous découvrirez que malgré son large nombre de performances spéciales, votre MEPHISTO est simple et logique à utiliser.

Il vous est possible de réaliser toutes les présélections nécessaires et d'exploiter un grand nombre de performances en n'utilisant que 8 touches. Pour vous faciliter davantage son utilisation, votre ordinateur d'échecs prévoit: 6 LEDs pour signaler le mode actuellement activé, un afficheur à cristaux liquides à 32 caractères "matrice de points" et 64 LEDs des cases (une pour chaque case).

Cette notice a été rédigée dans le but de vous aider à utiliser l'ordinateur et de tirer profit des fonctions spéciales qu'il offre.

2. Pour commencer

Attention: Vous risquez d'endommager votre ordinateur d'échecs! MEPHISTO risc ne peut être utilisé qu'avec son adaptateur car tout autre adaptateur détruirait les composants de l'appareil.

Le fabriquant décline toute responsabilité pour des dommages dus à l'utilisation d'un adaptateur outre que celui en dotation.

Introduire d'abord la prise à jack de l'alimentateur dans le module de l'adaptateur (et non dans le plot à l'arrière de l'ordinateur), puis brancher l'alimentateur sur le secteur à en introduisant la fiche dans la prise au mur. Placez les pièces sur l'échiquier (les blancs sur les rangées, ou traverses, les plus proches du clavier et les noirs du côté opposé). Sur l'afficheur paraîtra:

```
Mephisto risc
Program Setup
```

```
Mephisto risc
by Ed Schröder
```

Maintenant jetez un coup d'oeil sur l'échiquier: si une des LEDs (rouges) clignote, cela signifie que la

pièce sur cette case n'est pas bien centrée. Déplacez la pièce au centre de la case de façon à éteindre la LED.

N'oubliez pas qu'une pièce sur la LED vous empêche de voir son clignotement. C'est le premier contrôle à faire au cas où MEPHISTO refuserait d'accepter votre premier coup. Après avoir appuyé sur CL et ENT (NEW GAME - NOUVELLE PARTIE), l'ordinateur d'échecs mémorisera automatiquement les présélections de la dernière partie jouée.

3. Pour jouer un coup

3.1 Pour commencer

Si vous venez de configurer MEPHISTO comme décrit au chapitre 2, votre ordinateur d'échecs est donc prêt et attend que vous jouiez le premier coup. Grâce aux capteurs magnétiques sous l'échiquier, vous pouvez jouer vos coups en soulevant tout simplement la pièce pour la placer sur l'échiquier.

Au cas où vous appuieriez ou glisseriez la pièce sur l'échiquier, MEPHISTO réagira soit en enregistrant un faux coup soit en le considérant comme illégal. C'est un modeste "péage" pour le luxe de pouvoir éviter toute entrée des coordonnées des deux cases concernées dans un coup comme on devait faire avec les ordinateurs d'échecs "pionniers".

Pour en revenir à votre premier coup, supposons que vous voulez jouer E2 E4. Soulevez d'abord le pion des blancs sur E2 (la LED de cette case commencera à clignoter), puis placez-le sur E4 (la LED de cette case s'allumera quelques instants). L'avez-vous déjà fait? Comme vous pouvez remarquer, MEPHISTO ne perd pas de temps et répond immédiatement car il connaît plusieurs ouvertures standard (stockées dans une partie de sa mémoire expressément dénommée "Opening Book") auxquelles il fait référence au début d'une partie. La ligne inférieure de l'afficheur à cristaux liquides montre le coup et indique qu'il vient du bloc des ouvertures. Le message suivant peut paraître après votre coup:

```
E2 - E4
Book Move
```

Au fil du temps, les ouvertures des parties d'échecs ont été classées et dénommées comme par exemple la partie espagnole, la défense française etc. Ces ouvertures sont stockées dans la mémoire de MEPHISTO et dès qu'il en identifie une il indique son nom sur la ligne inférieure de l'afficheur à cristaux liquides (au lieu du message "Book Move"). Par consequent, si vous venez de jouer E2E4 l'ordinateur d'échecs peut afficher le message suivant:

```
C7 - C5
Sicilian Defense
```

Le bloc des ouvertures de MEPHISTO reconnaît également les transpositions des coups (les modifications des séquences des coups menant toujours à la même position). Il est alors possible que l'ordinateur quitte quelques secondes son bloc des ouvertures pour y revenir dès qu'il reconnaît la transposition!

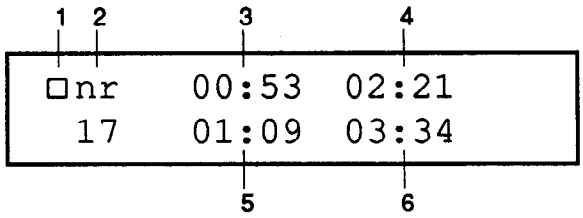
Quand MEPHISTO trouve une réponse, il la visualise sur l'afficheur et fait clignoter les LEDs des cases de l'échiquier. Pour les coups des pions il n'affiche que les coordonnées tandis que les coups avec les autres pièces paraissent avec le symbole respectif avant les coordonnées. Lorsque vous jouez les coups pour votre ordinateur d'échecs, n'oubliez jamais de soulever et de placer la pièce, sans la glisser sur l'échiquier. Une fois terminé, l'ordinateur affichera l'horloge d'échecs et ce sera à vous de jouer.

Tant que MEPHISTO pourra faire référence à son bloc des ouvertures (si ce sont tous de coups de théorie mémorisés dans son bloc) les coups seront affichés immédiatement sans aucun enregistrement de temps sur l'horloge d'échecs (après tout il a vraiment trouvé la réponse en une fraction de seconde!). Si MEPHISTO quitte le bloc des ouvertures il ne revient à l'horloge qu'après avoir trouvé et affiché un coup. En outre, un point noir clignote sur la ligne supérieure de l'afficheur à cristaux liquides (à gauche) pour montrer que l'ordinateur est en train de réfléchir.

3.2 L'horloge d'échecs

Lorsque c'est à vous de jouer, l'ordinateur affichera automatiquement l'horloge d'échecs, le tour de rôle actuel et le compteur de coups.

L'horloge d'échecs est également dénommé "à quatre temps" pour indiquer qu'il affiche le temps pour chaque joueur, le temps individuel de chaque coup et le temps total utilisé.



1) Couleur du tour de rôle
2) Compteur de coups
3) Temps total pour l'ordinateur (heures/minutes)
4) Temps du coup pour l'ordinateur (minutes/ secondes)
5) Temps total pour le joueur (heures/minutes)
6) Temps du coups pour le joueur (minutes/ secondes)

3.3 Pour effectuer la prise

Pour effectuer la prise, enlevez d'abord la pièce que vous allez capturer (la LED de cette case clignote) et remplacez-la par la pièce qui la capture (la LED s'éteint). Il en est de même pour l'ordinateur. Enlevez d'abord votre pièce lorsque la LED clignote (la LED clignote encore) et remplacez-la par la pièce qui la capture (la LED s'éteint).

3.4 La prise en passant

Contrairement à une opinion très commune, ce coup est parfaitement légal et non une erreur de l'ordinateur. Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir jouer ce coup, consulter un ouvrage d'initiation en commerce. Pour une prise en passant, jouez d'abord le coup du pion (au-delà de la pièce capturée), puis enlever le pion capturé (la LED clignote pour vous le rappeler).

3.5 Roque

Selon les règles officielles du jeu d'échecs, il faut d'abord déplacer le roi: si vous déplacez la tour avant le roi, l'ordinateur va devoir le considérer comme un coup de la tour. Si vous jouez le coup correctement (le roi d'abord), deux LEDs clignoteront pour indiquer la deuxième partie du roque (déplacement de la tour).

3.6 Promotion d'un pion

Si un des pions de l'ordinateur atteint le bord horizontal de l'échiquier, il doit être changé. MEPHISTO affichera donc sur la ligne inférieure la pièce qu'il a choisie pour promouvoir le pion.

Maintenant remplacez le pion (sur la 8e rangée) par cette pièce. Si c'est votre pion qui atteint le bord horizontal de l'échiquier, MEPHISTO vous demandera (par l'afficheur bien sûr!) quelle est votre choix pour la promotion:

```
D7 - D8
Promote to ?
```

A ce stade, les LEDs sur les symboles du cavalier, du fou, de la tour et de la dame prévus dans le clavier vont clignoter. Appuyez sur la touche correspondante et remplacer la pièce sur l'échiquier.

3.7 Coups illégaux

Si vous tentez un coup illégal, MEPHISTO affichera immédiatement le message "Illegal Move" et émettra une tonalité de proteste! (Ne faites pas le malin!)

```
G1 - G3
- Illegal Move -
```

Corrigez votre coup en replaçant la pièce sur la case précédente et jouez un coup légal.

3.8 Echec au Roi, Echec et Mat

Si l'ordinateur met votre Roi en échec il vous le signalera en l'affichant (à côté des coordonnées du coup).

```
E4 - E3
Check
```

Si c'était le dernier coup de la partie, MEPHISTO affichera donc "Checkmate".

3.9 Annonce du Mat

Si MEPHISTO découvre une ligne qui mène inévitablement à un échec et mat, il l'annonce en l'affichant sur la ligne inférieure:

```
C7 - C5
Mate in 3
```

Si vous pouvez matez le roi de l'ordinateur, il l'affichera en mettant un moins avant la valeur. Par exemple "Mate in -4".

3.10 Pat, Partie nulle

Au cas où l'ordinateur ne pourrait pas jouer un autre coup (pat), il affichera le message "Stalemate" au lieu d'un coup joué. Les parties nulles sont annoncées sur la ligne inférieure de l'afficheur, avec la raison du cas de nullité. Trois cas sont possibles:

- pièces insuffisantes pour gagner: "Draw-Material"
- osition répétée trois fois "Repetition -3"
- a règle des 50 coups: "Drw 50 Moves Rule"

3.11 Abandon du jeu

Quand l'ordinateur abandonne la partie, après avoir évalué sa position sur l'échiquier, il vous offrira d'abandonner le jeu. Dans ce cas, sur la ligne inférieure de l'afficheur paraîtra: (le coup étant en cours)

```
H7 - H5
I resign
```

Vous avez donc deux possibilités: accepter d'abandonner ou continuer en appuyant sur la touche CL pour aller jusqu'au bout. MEPHISTO ne vous répétera pas cette offre et si vous continuez, il ira également jusqu'au bout.

3.12 Pour commencer ou interrompre le calcul des coups

Appuyez sur la touche ENT pour commencer ou terminer le calcul des coups de l'ordinateur.

3.13 Nouvelle partie

Pour terminer la partie en cours, ou en commencer une autre, appuyez en même temps sur les touches ENT et CL. MEPHISTO vous avertira qu'il est prêt par une double tonalité et l'affichage de "MEPHISTO risc by Ed Schröder" de nouveau. A ce stade, vous pouvez placer les pièces sur l'échiquier et commencer une nouvelle partie.

MEPHISTO risc continuera la nouvelle partie avec les présélections que vous avez programmées lors de la précédente.

DEUXIEME PARTIE: L'ORDINATEUR D'ECHECS POUR LES JOUEURS CHEVRONNES

Les sections précédentes décrivaient les pas nécessaires pour pouvoir jouer vos premiers coups contre l'ordinateur. Bien entendu, votre MEPHISTO risc peut faire mieux que de jouer ou accepter des coups et vous le découvrirez en lisant cette deuxième partie (s'adressant notamment aux joueurs chevronnés) qui décrit les différentes fonctions, quasiment uniques, que cet ordinateur peut performer.

4. Menus utilisateur

MEPHISTO prévoit 8 touches opérationnelles dont 6 de fonction (noires) et 3 d'entrée (rouges).

Chacune des 6 touches de fonction active un mode selon les présélections ci-dessous:

- TRN Mode Entraînement
- INFO Mode Information
- MEM Mode Mémoire
- POS Mode Position
- LEV Mode Niveau
- FCT Mode Fonction

Si vous appuyez sur une des touches, la LED se trouvant au-dessous (rouge) s'allume et le´mode est activé. Appuyez sur CL pour quitter ce mode.

5. Mode Entraînement

5.1 Pour consulter le bloc des ouvertures (en largeur)

Mettez l'ordinateur en marche et appuyez légèrement sur la touche TRN (la LED rouge s'allume); MEPHISTO va donc vous montrer une partie de son bloc des ouvertures.

```
          E2E4
E7E5      C7C5      E7E6
```

Le joueur à tour de rôle trouvera un coups à jouer sur la ligne supérieure de l'afficheur à cristaux liquides, par exemple "E2E4", tandis que la ligne inférieure affiche trois coups de réponse, par exemple "E7E5 E7E6 C7C6". Même si la mémoire de MEPHISTO peut contenir d'autres coups, il ne vous montera que trois réponses. Par contre, si elles sont moins de 3 l'ordinateur laisse un espace

vide sur l'afficheur à cristaux liquides. Si vous souhaitez voir une autre ligne de jeu possible, appuyez sur la touche ENT: MEPHISTO active l'afficheur et vous montre ses coups de réponse. Par la répétition/continuation de la pression sur la touche ENT vous appellerez toutes les lignes jusqu'à revenir à E2E4.

Comme vous pouvez remarquer, certains coups sont écrits en majuscules et d'autre en minuscules (par exemple F7D5 et f2f4):

```
f2f4
D7D5
```

cette distinction permet à votre MEPHISTO de reconnaître les coups d'ouverture active (en majuscules) et celles d'ouverture passive (en minuscules). Au cas votre ordinateur commencerait la partie, il jouera les coups actifs stockés en mémoire (en jouant les coups passifs il se retrouverait dans une "drôle" de position pour un ordinateur!).

Appuyez sur CL et l'horloge d'échecs paraît de nouveau sur l'écran dès que vous quittez le Mode Entraînement. En sélectionnant le Mode Entraînement, vous pouvez consulter le bloc des ouvertures même après avoir joué quelques coups pendant votre partie. Vous pouvez utiliser les coups suggérés et, bien entendu, les alternatives diminuent au fur et à mesure que vous les jouerez.

Si vous venez de jouer un grand nombre de coups, il est possible qu'en appuyant sur ENT l'afficheur ne change pas en indiquant que vous avez épuisé cette partie de la ligne de mémoire de votre MEPHISTO.

Si le bloc des ouvertures est épuisé, sur l'afficheur paraîtra le message "No Book Move Available". Dans ce cas, appuyez sur CL pour revenir à l'horloge.

```
No Book Move
Available
```

5.2 Pour consulter le bloc des ouvertures (en profondeur)

Si vous souhaitez connaître la "profondeur" (nombre de coups d'ouverture) dont MEPHISTO dispose, procédez comme suit: (Mettez d'abord votre MEPHISTO en marche.)

Appuyez une fois sur TRN (E2E4 paraît sur la ligne supérieure) (les réponses sont affichées sur la ligne inférieure)

Jouez le coup indiqué (une fois la pièce placée, l'afficheur passe à E7E5 pour les noirs)

Jouez un autre coup indiqué (une fois la pièce placée, l'afficheur passera au prochain coup pour les blancs) ....et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement de la ligne (MEPHISTO vous avertira par le message "No Book Move Available").

Pour continuer votre partie contre l'ordinateur, à partir de cette position, il suffit d'appuyer sur CL (avant l'épuisement d'une ligne, bien sûr!)

5.3 Lignes d'ouverture

En combinant les fonctions décrites aux deux sections précédentes vous pourrez vraiment tirer profit des capacités de votre MEPHISTO.

Mettrez MEPHISTO en marche et appuyez sur TRN; jouez soit le coup E2E4 soit un coup alternatif, que vous pourrez choisir en appuyant sur la touche ENT. Dès que l'afficheur vous indique les réponses, vous pouvez appuyer sur ENT pour examiner d'autres coups. Jouez un de ces coups et appuyez de nouveau sur ENT. En répétant cette opération vous accédez à d'autres lignes d'ouverture. Au cas où l'afficheur ne changerait pas en appuyant sur ENT, cela signifie que vous avez consulté toutes les lignes et seule la continuation de la ligne actuelle reste disponible. Si vous atteignez la fin de la ligne, l'ordinateur vous avertira par le message "No Book Move Available". Appuyez sur CL pour continuer une partie à partir de cette position (faites-le avant d'atteindre la fin de la ligne).

A ce stade, si vous souhaitez quitter le Mode Entraînement en appuyant sur CL, vous pouvez reprendre votre partie à partir de la position atteinte et de la couleur du tour de rôle. Il vous est également possible de quitter le Mode Entraînement avant la fin de la ligne, toujours en appuyant sur la ligne CL.

5.4 Répétition des lignes d'ouvertures

Si vous venez de lire un coup d'ouverture dans la mémoire de MEPHISTO, vous pouvez le rappeler en appuyant sur la touche TRN au lieu de CL. Sur l'afficheur paraîtra:

```
Book Training
Enter = Yes
```

Confirmez en appuyant sur ENT et l'afficheur indiquera le message "Book Training Start of Game". Placez les pièces en position de départ et appuyez de nouveau sur la touche ENT.

A ce stade, l'ordinateur vous montre la ligne sur l'afficheur et la représentation sur l'échiquier. Jouez votre coup et appuyez de nouveau sur ENT pour voir la réponse. Vous pouvez continuer ainsi jusqu'à la fin de la ligne.

```
Book Training
End of Game
```

Si vous voulez encore vous entraîner, appuyez de nouveau sur ENT et placez les pièces en position de départ. Continuez selon les instructions ci dessus et vous pourrez jouer jusqu'à connaître la ligne "comme votre poche"!

MEPHISTO vous offre également une autre possibilité:

5.5. Pour s'entraîner à l'ouverture

Au lieu d'appuyer sur ENT, à partir de la position de départ, pour consulter la ligne coup par coups, vous pouvez jouer les coups d'ouverture en exerçant votre mémoire! MEPHISTO vous assistera en contrôlant si vos coups sont corrects.

A chaque coup correct MEPHISTO vous dira "bravo" avec une tonalité sonore alors que tout faux coup sera indiqué par la tonalité d'erreur et la LED de la pièce déplacée ne s'éteindra pas. Rejouez votre coups jusqu'à obtenir l'approbation de MEPHISTO et continuez la partie. Si vous ne parvenez pas à jouer le coup correct, l'ordinateur vous le montrera si vous appuyez sur ENT.

Quand vous avez atteint la fin de la ligne (indiquée par le message "Book Training End of Game") appuyez sur ENT pour revenir à la position de départ (indiquée par le message "Book Training Start of Game") et vous entraîner de nouveau.

Quittez le mode en appuyant sur la touche CL et continuez, si vous voulez, à partir de votre position sur l'échiquier. Pour vérifier le tour de rôle, regardez la LED sur le module.

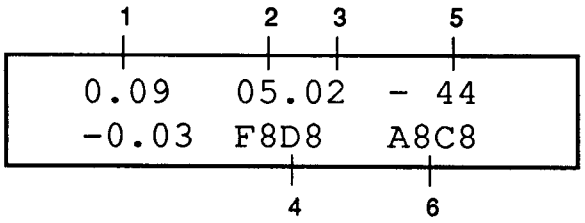
6. Mode Information

Appuyez sur INFO (la led correspondante s'allume) et l'ordinateur vous donnera des informations sur les coups calculés pour votre jeu.

Attention!: vous pouvez accéder au Mode Information même si votre ordinateur est en train de réfléchir, à la différence des autres modes!

6.1 INFO 1: (appuyer une fois sur info)

Si l'ordinateur est en train de réfléchir pour une réponse, ou vient d'effectuer des opérations pour trouver un coup, vous pouvez "découvrir" ses opérations en appuyant sur INFO:



ou:

1) l'évaluation de la position (mesurée en "Unités de Pion") - une valeur positive indique que l'ordinateur est en train de gagner, et une valeur négative indique qu'il est en train de perdre.

L'ordinateur vous montrera, si possible, l'arbre de la ligne principale constituant la position d'évaluation. Pour connaître la fonction et le mode d'emploi de cet afficheur, lisez la description en détail prévue à la section 6.2

2) la profondeur d'analyse atteinte en demi-coups

3) le nombre de la sous-variante en cours de calcul

4) les coordonnées de la sous-variante en cours de calcul

5) le nombre de sous-variantes possibles

6) e coup le meilleur trouvé jusqu'à présent

Vous pouvez quitter le Mode Information en appuyant de nouveau sur CL (pour revenir à l'affichage de l'horloge).

6.2 La fonction d'apprentissage

La nouvelle fonction d'apprentissage de MEPHISTO a été prévue pour évaluer vos coups.

L'ordinateur vous montrera dans la mesure du possible, selon les calculs, si vos coups s'éloignent des calculs de la machine et quelle est l'importance de cet écartement. Cette fonction se trouve dans

l'évaluation de la position (Info 1) et est exprimée en "unités de pion".

0,00 signifie que votre coup est exactement celui que l'ordinateur prévoyait.

Des valeurs entre -0.30 et + 0.30 signifient des coups acceptables.

Des valeurs au-dessous de 0,30 signifient que l'ordinateur a trouvé un coup nettement meilleur sur le plan de la position. Une valeur de -0.90 ou supérieure signifie que MEPHISTO prévoit une perte matérielle imminente.

6.3 Info 2: (appuyer deux fois sur info)

Si l'ordinateur à quitté son bloc des ouvertures et est sur le point de trouver un coup, appuyez sur la touche info deux fois pour voir le compteur de coups et la ligne principale. Un maximum de 10 coups à l'avance est disponible (lisez également la section 6.4).

```
□nr    00:53  02:21
 17    01:09  03:34
```

Si vous consultez la ligne principale quand c'est à vous de jouer, vous pouvez vous servir du deuxième coup suggéré pour votre prochain tour.

Appuyez sur CL pour quitter le Mode Information de nouveau et revenir à l'horloge normal.

6.4 Info 3: (appuyer 3 fois sur info)

Si l'ordinateur a quitté son bloc des ouvertures et est sur le point de trouver un coup, vous pouvez consulter la ligne principale (coups de 5 à 10) en appuyant trois fois sur la touche INFO.

```
A8D8   A1C1   F8E8
C3E4   E7F8   E4D6
```

Parfois MEPHISTO risc vous montre moins de six coups car ses calculs ne suffisent pas à vous montrer les 10 coups de la ligne principale.

6.5 Info 4: (appuyer 4 fois sur info)

Si l'ordinateur a déjà terminé de calculer ou est encore en train de réfléchir, vous pourrez obtenir les informations suivantes en appuyant quatre fois sur la touche INFO:

```
- Evaluations -
000.036.747
```

Cette information change à chaque seconde en vous communiquant le nombre de positions que MEPHISTO vient d'analyser.

7. Mode Mémoire

Appuyez sur la touche MEM pour activer le mode (la LED rouge au-dessous de la touche s'allume). A ce stade, il vous est possible de stocker les coups dans la mémoire de l'ordinateur (ou de les rappeler) sans devoir jouer une partie contre MEPHISTO.

Vous pouvez accéder au Mode Mémoire uniquement quand c'est à vous de jouer.

7.1 Pour stocker les séquences de coup, fonction de contrôle:

Si vous souhaitez stocker une séquence de coups dans la mémoire de MEPHISTO (à partir de la position de départ ou de toute autre position), appuyez une fois sur MEM.

```
Player - Player
```

La ligne supérieure de l'afficheur à cristaux liquides affiche le message "Player - Player". Jouez votre coup (l'ordinateur ne commencera pas à réfléchir) pour les deux couleurs jusqu'à trouver la position souhaitée. A ce stade, si vous appuyez sur la touche CL, vous avez la possbilité de continuer en jouant le coup pour la couleur à tour de rôle (n'oubliez par de vérifier les LEDS pour savoir qui va jouer le prochain coup).

Vous pouvez également jouer une partie avec un partenaire humain et MEPHISTO sera votre arbitre, en vérifiant la légalité des coups, comme décrit précédemment.

Les coups illégaux paraissent sur l'afficheur et sont signalés par une tonalité de proteste. Reprenez votre coup en remettant la pièce sur la case précédente et jouez un coup légal.

7.2 Reprise des coups (ou des séquences)

La mémoire de MEPHISTO vous permet de reprendre tout nombre de coups, durant ou après la partie. Quand c'est à vous de jouer, appuyez deux fois sur MEM.

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

Sur la ligne supérieure de l'afficheur à cristaux liquides paraîtra le message "Take Back" et la ligne inférieure affichera le coup repris (indiqué également sur l'échiquier). Vous pouvez alors reprendre votre coup sur l'échiquier.

Dès que vous avez replacé la pièce, l'ordinateur vous avertira avec une tonalité et l'afficheur changera pour vous montrer les coordonnées du coup précédent qui paraîtra également sur l'échiquier. A chaque fois que vous reprenez un coup, l'ordinateur revient à la position précédente. Cela vous permet de reprendre tous les coups d'une partie (le message "Start of Game" paraîtra sur l'afficheur).

Si vous reprenez un coup qui comportait la prise d'une pièce, la LED de la case où cette pièce se trouvait continuera a clignoter. En outre, pour vous rappeler le type de pièce prise, la LED au-dessus du symbole de cette pièce, sur le clavier, va clignoter. Replacez la pièce prise et l'ordinateur vous montrera son dernier coup. La LED MEM s'allumera de nouveau lorsque vous replacez la pièce prise.

Pour quitter le Mode Mémoire, appuyez sur CL et vous pourriez continuer la partie contre MEPHISTO à partir de la position sur l'échiquier et la couleur indiquée.

7.3 Fonction de reprise automatique:

Si vous jouez un coup faible et souhaitez le reprendre immédiatement, attendez d'abord que l'ordinateur trouve son coup (ou appuyez sur ENT), puis jouez votre coup.

A ce stade, vous avez deux possibilités:

1) vous accédez au Mode Mémoire (comme décrit au chapitre 7.2) et reprenez les deux derniers coups joués ou:

2) sans activer le Mode Mémoire, vous ne faites que jouer les coups à l'inverse, sur l'échiquier: la fonction de reprise automatique de MEPHISTO reconnaît vos déplacements et enregistre chaque mouvement avec une tonalité.

Il est conseillable d'utiliser la première méthode pour reprendre plusieurs coups tandis que la deuxième méthode s'avère plus rapide si les coups sont moins nombreux.

Une autre suggestion: ce système fonctionne également en Mode Entraînement et vous permet de lire les ouvertures plus facilement car vous pouvez jouer un coup alternatif et le reprendre sans problèmes.

7.4 Pour rejouer un coup (une séquence)

La mémoire intégrée dont MEPHISTO dispose lui permet non seulement de reprendre les coups joués mais également de les rejouer. Après avoir repris le coup, appuyez sur la touche MEM au lieu de CL pour quitter le mode:

```
- Move forward -
F1 - C4
```

Sur la ligne inférieure de l'afficheur à cristaux liquides paraît le dernier coup repris (étant indiqué même sur l'échiquier). Vous devez alors jouer le coup sur l'échiquier.

Quand vous replacez la pièce, l'ordinateur vous avertira avec une tonalité et le prochain coup paraîtra tant sur l'afficheur à cristaux liquides que sur l'échiquier.

Vous pouvez répéter ces mouvements jusqu'à rejouer tous les coups mémorisés. Quand ils seront épuisés, sur l'afficheur paraîtra le message: "End of Game".

Quittez le mode en appuyant sur CL et continuez le jeu à partir de la position sur l'échiquier.

7.5 Pour rejouer une partie

La mémoire de MEPHISTO vous permet de revenir au début d'une partie après ou durant un jeu. Lorsque c'est à vous de jouer, appuyer quatre fois sur MEM.

```
Replay Game ?
Enter = Yes
```

Confirmez pour revenir au début de la partie en appuyant sur la touche ENT et placez les pièces en position de départ. Sur la ligne supérieure de l'afficheur paraîtra aussitôt le message "Play forward". La ligne inférieure montre le premier coup (qui paraît également sur l'échiquier). Jouez votre coup.

Après avoir replacé les pièces sur l'échiquier, l'ordinateur vous avertira avec une tonalité et l'afficheur indiquera les coordonnées du prochain coup qui paraîtra également sur l'échiquier.

En rejouant ce coup l'ordinateur vous avertira avec une tonalité en montrant le prochain coup. Vous pouvez continuer jusqu'à épuiser les coups de la mémoire de MEPHISTO (quand sur la ligne inférieure de l'afficheur à cristaux liquides paraîtra le message "Game End").

Quittez le mode en appuyant sur CL en tout moment pour reprendre la partie à partir de la position sur l'échiquier.

7.6 Mémoire de position

Si vous souhaitez interrompre une partie, quelle que soit la raison, mais vous ne voulez pas perdre la dernière position du jeu, appuyez sur MEM (Mode mémoire) avant la mise hors tension. Ensuite enlevez la fiche à jack de l'alimentateur du module de l'adaptateur.

La dernière position atteinte est mémorisée dans l'ordinateur et elle paraîtra quand vous le remettrez sous tension. Si vous devez enlever les pièces de l'échiquier, faites référence à la section 8.1 pour vérifier la position des pièces par la suite.

8. Mode Position

Le Mode Position (appuyez sur la touche POS) vous permet vérifier et changer les positions mémorisées, par exemple pour des problèmes d'échecs. Vous ne pouvez accéder au Mode Position que lorsque c'est à vous de jouer.

8.1 Pour vérifier les positions

Si vous devez vérifier la position sur l'échiquier, par exemple pour un problème des échecs après avoir accédé à la mémoire de l'ordinateur ou pour des pièces tombées, la première chose à faire est d'activer le Mode Position en appuyant sur POS (la LED sur la touche s'allume).

```
Position Mode
□♜
```

La ligne supérieure de l'afficheur à cristaux liquides indique le "Position Mode" tandis que la ligne inférieure affiche le symbole des tours pour les blancs. La LED au-dessus de la touche représentant la tour s'allume également et sur l'échiquier commencent à clignoter les LEDs correspondant aux cases occupées par les tours des blancs.

Les symboles des pièces se trouvant au-dessous de la touche signalent quelle touche active le contrôle et de quelle pièce. En appuyant deux fois sur la touche, vous obtiendrez la position des pièces des noirs. En appuyant une fois davantage l'ordinateur reviendra à la position des blancs etc.

Attention: Quand vous souhaitez quitter le Mode Position et vous appuyez sur CL, l'ordinateur quitte la position de façon à ce que les dernières pièces indiquées déterminent le tour de rôle pour reprendre la partie. Par exemple si vous venez de vérifier les tours des noirs, la pression de CL signifie que vous reprenez le jeu avec les noirs et vice versa pour les blancs.

8.2 Pour changer de position

Pour changer de position, appuyez sur POS pour activer le Mode Position (sur l'afficheur à cristaux liquides paraissent le "Position Mode" sur la ligne supérieure et le symbole des tours des blancs sur la ligne inférieure. La LED au-dessus de la touche s'allume et les autres LEDs des cases occupées par les tours des blancs commencent à clignoter).

Pour communiquer à l'ordinateur que vous voulez changer de position outre à la contrôler, appuyez sur la touche ENT. La led de la touche de la tour commence à clignoter pour signaler que vous pouvez effectuer le changement et l'ordinateur vous avertira avec une tonalité. A ce stade, vous pouvez enlever les tours des blancs ou les replacer à votre discrétion.

Vous pouvez également introduire d'autres tours si la position le permet.

Les symboles de la pièce au-dessous des touches vous indiquent, si elles est pressées, quelles sont les pièces que vous pouvez changer et avec quelle touche.

Appuyez sur la touche de la pièce concernée (une fois pour les blancs et deux pour les noirs) et effectuer le changement. La dernière pièce changée doit correspondre à la couleur du tour de rôle qui reprend le jeu (par exemple blanc si c'est aux blancs de jouer). Appuyez sur CL pour quitter le mode.

Rappelons que MEPHISTO contrôle la position sur l'échiquier lorsque vous appuyez sur CL. Si la position est illégale par exemple 2 rois, 9 pions,

échec au roi, et sera capturée au prochain coup, il vous avertira par une tonalité en protestant également via l'afficheur. L'ordinateur allumera, si possible, la led de la pièce illégale sur l'échiquier.

```
Position Mode
-- Illegal --
```

Appuyez sur CL puis sur ENT, et corriger la position. Après cette opération, appuyez de nouveau sur CL pour reprendre la partie avec la couleur dont la LED s'allume sur le clavier.

8.3 Pour présélectionner une position

Si vous souhaitez présélectionner une nouvelle position sur l'échiquier (pour votre analyseou pour résoudre un problème), enlevez d'abord toutes les pièces de l'échiquier.

Ensuite appuyez sur POS et sur ENT comme si vous vouliez changer une position. Sur la ligne supérieure de l'afficheur à cristaux liquides paraît le message "Position Mode", l'ordinateur émet une tonalité et la ligne inférieure affiche le symbole des la tour des blancs. La LED au-dessus de la tour clignote.

Placez les tours des blancs que vous nécessitez sur l'échiquier (vous pouvez changer d'avis et les enlever ou les placer ailleurs si vous n'avez rien changé sur le clavier). Pour d'autres pièces, appuyez sur la touche respective (deux fois pour changer de couleur) et les placer sur l'échiquier de la même façon.

Lorsque vous avez placé sur l'échiquier toutes les pièces souhaitées, appuyez sur CL pour quitter le mode. N'oubliez pas que la couleur de la dernière pièce placée détermine le tour de rôle.

Assurez-vous de la légalité de votre position (max.8 pions chacun, max. 2 rois chacun, les rois n'étant pas en échecs etc.). MEPHISTO vérifiera la position, émettra une tonalité et affichera le message "Position Illegal", en cas d'illégalité, en vous montrant, si possible, la pièce incorrecte.

Appuyez sur CL puis sur ENT avant de corriger la position et de revenir au mode "normal" à l'aide de CL.

Vous pouvez soit continuer une partie à partir de la nouvelle position soit utiliser celle-ci pour résoudre un problème de "mate in..." (faites référence à la section 9. Mode Niveau).

9. Mode Niveau

Appuyez sur la touche LEV pour accéder à ce mode (la LED au-dessous de la touche s'allume) qui vous permet de changer le style de jeu de MEPHISTO, sa force et son temps de réflexion. Vous ne pouvez activer ce mode que lorsque c'est à vous de jouer.

9.1 Généralités

Si vous mettez votre ordinateur en marche ou lors d'une R.A.Z. (en appuyant en même temps sur ENT et CL), le niveau de jeu normal avec une moyenne de 10 secondes par coup est automatiquement présélectionné.

Si vous souhaitez sélectionner un autre niveau de jeu, MEPHISTO vous offre les niveaux alternatifs ci-dessous:

- niveau de jeu normal
- niveau de tournoi
- niveau d'échecs ultra-rapide (Eclair)
- niveau de profondeur d'analyse
- niveaux de résolution de problèmes
- niveau de tournoi ELO
- niveau d'échecs actifs ELO
- niveau d'analyse

A l'exception du niveau d'analyse, vous pouvez sélectionner ces niveaux à votre discrétion en obtenant un nombre de niveaux de jeu presque illimité.

Pour connaître le niveau actuellement sélectionné, appuyez sur la touche LEV.

Remarquez qu'en quittant le Mode Niveau à l'aide de CL, l'ordinateur accepte automatiquement le dernier niveau présélectionné paraissant sur l'afficheur à cristaux liquides.

La dernière présélection est stockée en mémoire, même après une R.A.Z. par la combinaison de ENT et CL (NOUVELLE PARTIE).

9.2 Niveau de jeu normal

En présélectionnant ce niveau, MEPHISTO joue avec un temps de réflexion moyen pour chaque coup qu'il peut dépasser ou abréger dans certains cas mais dont la moyenne est toujours le temps présélectionné indiqué.

Lors de la mise en marche, l'ordinateur joue avec une moyenne de 10 secondes par coup pouvant être modifiée comme suit:

Appuyez sur la touche LEV (Mode Niveau, la LED au-dessous de la touche s'allume).

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

Pour communiquer à MEPHISTO que vous voulez changer de niveau, appuyez sur la touche ENT. Le premier chiffre du temps présélectionné clignote et est prêt pour le changement.

Chaque caractère du temps présélectionné correspond à une touche.

Appuyez une fois sur la touche de l'extrémité gauche TRN pour changer le chiffre de l'extrémité gauche en 1, deux fois pour changer en 2 etc. (après 9 il reviendra à 0). Appuyez sur la touche INFO pour changer le deuxième chiffre sur l'afficheur puis sur la touche MEM pour changer le troisième chiffre. Essayer cette opération est plus simple que de l'expliquer!

Chaque présélection de 0 secondes à 9 minutes et 59 secondes est possible. Au terme de l'opération, appuyez sur CL et MEPHISTO acceptera la présélection en arrêtant le clignotement de l'afficheur à cristaux liquides.

En cas d'erreur, appuyez sur ENT pour corriger l'erreur ou sur CL pour quitter le mode.

9.3 Niveau de tournoi

Le niveau de tournoi vous permet de présélectionner un nombre de coups à jouer dans une limite de temps bien définie (par exemple 40 coups en 2 heures).

En sélectionnant ce niveau, MEPHISTO RISC jouera automatiquement avec son bloc des ouvertures expressément prévu pour les tournois (faire également référence à la section 10.2).

Si vous souhaitez jouer contre MEPHISTO avec le temps de tournoi normal de 40 coups en 2 heures, appuyez deux fois sur la touche LEV. La présélection paraît sur l'afficheur à cristaux liquides.

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

A ce stade, vous n'avez qu'à quitter le mode en appuyant sur CL et MEPHISTO accepte la présélection (il prend toujours en considération la dernière présélection paraissant sur l'afficheur à cristaux liquides avant de quitter le mode en appuyant sur CL).

Si vous souhaitez présélectionner le nombre de coups ou le contrôle du temps procédez comme suit:

Appuyez sur ENT pour indiquer le changement souhaité (l'afficheur à cristaux liquides clignote sur un nombre de coups le "chiffre 1"). Changez ce chiffre à l'aide de TRN, et le prochain avec INFO (présélections possible 01 à 99). Confirmez votre présélection en appuyant sur CL (l'afficheur à cristaux liquides clignote le 'chiffre 1' du contrôle de temps étant le prochain changement à effectuer).

Appuyez sur TRN, INFO et MEM pour changer le contrôle du temps (les présélections entre 0:01 et 9:59 sont admises) et confirmez votre choix en appuyant sur CL.

A ce stade, vous avez deux possibilités: revenir en arrière et changer une présélection en appuyant sur ENT, ou quitter le mode en appuyant de nouveau sur CL. Pendant cette partie la présélection paraît sur l'extrémité gauche de l'afficheur à cristaux liquides, à côté des horloges.

En présélectionnant le niveau de tournoi, le niveau de tournoi ELO, les échecs d'action ELO et le niveau d'échecs ultra rapide (Eclair), l'ordinateur affichera l'horloge d'échecs comme temps total du joueur tandis que l'ordinateur sera en mode comptage régressif (à savoir le compte à rebours jusqu'à zéro).

Dans le niveau de tournoi, l'horloge indique également le numéro du coup où le contrôle de temps se produit.

```
□ 40   00:53  02:21
  17   01:09  03:34
```

L'exemple ci-dessus montre que les coups déjà joués sont 17 et que le contrôle du temps se fera au 40e coup. Il en résulte que 23 coups doivent être joués avant le contrôle de temps et que le joueur dispose de 1 heure et 9 minutes pour jouez ces coups.

Si ce temps est dépassé, soit par le joueur soit par l'ordinateur (signifiant la perte de la partie), le

dépassement paraît sur l'afficheur à cristaux liquides. Vous pouvez cependant continuer à jouer.

9.4 Niveau d'échecs ultra-rapide (Eclair)

Ce niveau vous permet de présélectionner le temps total pour une partie. Il vous est également possible de présélectionner des temps différents pour le joueur et pour l'ordinateur de façon à ce que MEPHISTO joue avec un handicap (il a moins de temps que vous pour réfléchir et jouer).

Si vous souhaitez jouer une partie d'échecs ultra rapide ou "partie-éclair" contre MEPHISTO, appuyez trois fois sur la touche LEV.

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

Si ces présélections vous conviennent (5 minutes par couleur), appuyez tout simplement sur CL et quittez le mode. Au cas où vous souhaiteriez changer les deux présélections, ou l'une des deux seulement, appuyez sur ENT, en confirmant votre volonté de changer, et l'afficheur à cristaux liquides clignotera le premier chiffre de la présélection du joueur (à gauche).

Vous pouvez changer ce chiffre (heures) à l'aide de la touche TRN, le prochain en appuyant sur INFO (minutes) et le dernier chiffre (secondes) à l'aide de la touche MEM. Le chiffre augmente à chaque fois que vous appuyez sur la touche. Si la présélection maximum est dépassée le chiffre repart de 0 (essayez pour voir comme c'est simple!). Après avoir présélectionné le temps u joueur, appuyez sur CL pour activer la fonction de l'ordinateur qui vous permet de présélectionner le temps pour MEPHISTO, comme décrit ci-dessous. Pour confirmer les deux présélections appuyez sur CL et pour les changer de nouveau appuyez sur la touche ENT. Quittez le mode en appuyant de nouveau sur CL.

9.5 Niveau de profondeur d'analyse

Ce niveau vous permet de présélectionner la profondeur d'analyse maximum en coups à l'avance de votre MEPHISTO. En d'autres termes, vous limitez la possibilité de chercher les coups en profondeur et par conséquent la force de jeu de l'ordinateur (sans devoir recourir à un handicap direct, comme par exemple une pièce en moins). Appuyez quatre fois sur la touche LEV.

```
- Level Mode -
Ply depth   03
```

Si vous souhaitez limiter MEPHISTO à une profondeur de recherche de 3 coups à l'avance, appuyez sur CL pour confirmer avant de continuer.

Pour changer la profondeur d'analyse, appuyez d'abord sur ENT: l'ordinateur clignotera le premier chiffre pour vous signaler qu'il est prêt à le changer. Changez-le à l'aide de TRN (de 0 à 9 puis il repart de 0) et de la touche INFO pour changer le deuxième chiffre. Les présélections possibles vont de 01 à 99 sur l'afficheur mais la profondeur d'analyse maximum est de 30 coups à l'avance. Par conséquent, toute présélection dépassant cette valeur est acceptée comme 30.

Appuyez sur CL pour continuer, contrôlez les temps et appuyez sur CL s'ils vous conviennent ou sur ENT pour les changer.

9.6 Niveaux de résolution des problèmes

Ces niveaux sont destinés à la résolution des problèmes d'échecs. Dans ce cas, MEPHISTO ne recherche pas les coups comme dans une partie normale mais se concentre sur la recherche de la combinaison la plus rapide pour atteindre l'échec et mat. Si vous souhaitez faire résoudre à MEPHISTO un problème d'échecs que vous avez déjà prédisposé, appuyez cinq fois sur la touche LEV.

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

Si le problème que vous allez résoudre est de type mat en trous coups, vous n'avez qu'à appuyer sur CL pour confirmer votre choix et quitter le mode en simultané.

Si votre problème prévoit un autre nombre de coups, appuyez sur ENT pour communiquer à MEPHISTO que vous voulez changer la présélection actuelle et l'afficheur à cristaux liquides clignotera la présélection actuelle (étant 3 dans notre cas).

Appuyez ensuite sur la touche TRN pour augmenter la présélection de 1 jusqu'à atteindre la valeur souhaitée (après 8 l'ordinateur reprend de 1), puis appuyez sur CL. Le chiffre arrête de clignoter et s'il est correct, vous pouvez appuyer sur CL de nouveau, ou sur ENT pour le changer.

Après avoir entré la position du problème (faites référence à la section 8.3), vous pouvez commencer la recherche de la solution en appuyant sur ENT. En général, des solutions jusqu'à mat en 5 paraissent rapidement alors que celles qui demandent 6 ou plusieurs coups peuvent paraître après des heures ou parfois des jours. Si MEPHISTO RISC ne parvient pas à une solution il vous avertira en affichant un message. Dans ce cas, soit la position configurée est fausse soit le problème lui-même est incorrect.

9.7 Niveau de tournoi ELO

Ce niveau vous permet de présélectionner la force approximative ELO pour que MEPHISTO joue avec vous au niveau de tournoi de 40 coups en 2 heures. Dans ce cas, l'ordinateur, comme un adversaire humain, ne vous montrera pas ses coups à l'avance, son évaluation de la position etc.

Appuyez six fois sur LEV.

```
- Level Mode -
Elo Tour      2200
```

Si vous souhaitez jouer contre MEPHISTO avec la présélection implicite appuyez sur CL pour confirmer et vous pourrez commencer.

Si la sélection ne vous convient pas, appuyez sur ENT pour annoncer un changement (le premier chiffre commence à clignoter), puis utilisez les touches TRN, INFO, MEM et POS (chacun correspond à un chiffre sur l'afficheur à cristaux liquides) pour changer la présélection actuelle. Les présélections possibles sur l'afficheur vont de 0000 à 2999 mais MEPHISTO a été programmé pour accepter un maximum de 2200 et un minimum de 1700 ELO. Toute valeur supérieure à 2200 ELO sera automatiquement acceptée comme 2200 environ, et toute valeur inférieure à 1700 sera acceptée comme 1700 environ.

Appuyez sur CL pour arrêter le clignotement et contrôlez votre présélection. Appuyez sur CL si elle vous convient ou sur ENT pour retourner en arrière et la changer. L'horloge d'échecs est le même que celui du niveau de tournoi, soit avec le comptage régressif.

9.8 Niveau d'échecs actif ELO (échecs rapides)

En présélectionnant ce niveau, l'ordinateur joue à un temps du niveau d'échecs actif (action rapide ou ultra rapide) de 30 minutes pour toute la partie. Comme dans le cas précédent, il est impossible d'obtenir l'évolution de la position, les coups à l'avance etc.

Pour présélectionner ce niveau, appuyez sept fois sur LEV.

```
- Level Mode -
Elo Active    2200
```

Si une force de 2200 ELO vous convient, appuyez sur CL. Pour la changer suivez les indications prévues à la section précédente. Appuyez d'abord sur ENT, puis changez la présélection à l'aide des touches TRN, INFO, MEM et POS. Appuyez sur CL pur terminer la présélection, contrôlez-la (la touche ENT vous permet le retour en arrière et la correction) et appuyez de nouveau sur CL pour quitter le Mode Niveau.

Même dans ce cas l'horloge d'échec prévoit le comptage régressif.

9.9 Niveau d'analyse

Ce niveau a été conçu pour ceux qui veulent jouer des parties par correspondance. Dans ce cas l'ordinateur va considérer des coups jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche ENT (il jouera alors le coup sur l'échiquier) ou jusqu'à remplir sa mémoire (l'opération peut durer plusieurs jours!).

En outre, vous pourrez indiquer à MEPHISTO le coup qu'il doit prendre en considération et celui qu'il doit ignorer lors de l'analyse.

Supposons que vous avez atteint une position dans votre jeu de correspondance et que vous voulez demander à MEPHISTO quelle est la continuation la meilleure. Pour ce faire, procédez comme suit:

Mémorisez la position comme prévu à la section 8.3 ou par le Mode Mémoire (section 7.1).

Appuyez huit fois sur la touche LEV.

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

Appuyez sur CL pour confirmer votre choix et sur ENT pour commencer l'analyse.

Si vous souhaitez voir les résultats après quelques heures ou quelques jours, vous pouvez regarder la

ligne principale en Mode Information ainsi que la profondeur de l'analyse et l'évaluation de la position pour le meilleur coup joué sur l'échiquier.

Quand vous avez toutes les informations souhaitées, vous pouvez terminer l'analyse en appuyant sur ENT.

10. Mode Fonction

Vous pouvez activer ce mode (quand c'est à vous de jouer) pour obtenir l'accès à un nombre de fonctions spéciales de MEPHISTO. Appuyez sur la touche FCT (la LED au-dessus s'allume).

Maintenant vous disposez de certains fonctions spéciales telles que:

- sélection de la langue
- ouvertures des tournois
- changement de couleur sur l'échiquier
- ésactivation de la tonalité
- élection du style de jeu
- résélection de l'analyse de force brute
- résélection du facteur d'apprentissage
- calcul ELO

10.1 Sélection de la langue

Cette fonction vous permet de sélectionner la langue des messages entre: Allemand, Anglais. Appuyez une fois sur la touche FTC (Mode Fonction).

```
-- Language --
-- English --
```

En appuyant sur ENT vous direz à votre MEPHISTO que vous voulez changer la langue présélectionnée. Sur l'afficheur paraîtra le message: "Language English". En appuyant de nouveau sur ENT l'afficheur indiquera "Deutsch" et ainsi de suite.

Si vous quittez le Mode Fonction, en appuyant sur CL lorsque le message "Language English" est affiché, l'ordinateur va visualiser tous les messages en anglais et vice versa.

10.2 Ouvertures des tournois

Cette fonction limite les ouvertures utilisées par MEPHISTO à celles qu'il connaît mieux. Si vous souhaitez utiliser cette fonction, activez-là comme suit:

Appuyez deux fois sur la touche FCT (Mode Fonction).

```
Tournament Book
-- OFF --
```

En appuyant sur la touche ENT vous direz à votre ordinateur que vous souhaitez changer la présélection et sur l'afficheur paraîtra le message "Tournament Book OFF". Pour la désactiver, appuyez de nouveau sur la touche ENT.

Quittez ce mode en appuyant sur CL et l'ordinateur acceptera la dernière présélection paraissant sur l'afficheur à cristaux liquides.

En présélectionnant le niveau de tournoi, le bloc des tournois est automatiquement activé.

10.3 Pour changer de couleur

Si vous souhaitez changer de couleur et jouer contre MEPHISTO pour les noirs mais vous préférez avoir les pièces sur l'extrémité inférieure de l'ordinateur (en face de vous), vous devez activer la fonction changement de couleur.

Attention! n'oubliez pas que les coordonnées de l'échiquier ne sont plus valable dans ce cas.

Pour activer cette fonction appuyez trois fois sur la touche FCT.

```
Change Board
-- OFF --
```

En appuyant sur ENT vous dites à l'ordinateur que vous voulez changer la présélection. A chaque pression de ENT la présélection passera d'activé à désactivé etc.

Quand vous quittez le mode en appuyant sur CL, l'ordinateur acceptera la dernière présélection affichée.

Appuyez sur ENT et MEPHISTO jouera le premier coup pour les blancs.

10.2 Tonalité

Cette fonction vous permet de désactiver le signal sonore signalant les coups et les erreurs. Pour ce faire, procédez comme suit:

Appuyez quatre fois sur la touche FCT

```
Sound Function
-- ON --
```

En appuyant sur ENT vous dites à l'ordinateur que vous voulez changer la présélection. A chaque pression de ENT la présélection passera d'activé à désactivé etc.

Quand vous quittez le mode en appuyant sur CL, l'ordinateur acceptera la dernière présélection affichée.

10.5 MEPHISTO joue normalement le coup le meilleur qu'il parvient à trouver.

En activant cette fonction, vous changez le style de votre MEPHISTO en le forçant à un jeu notamment agressif. Pour ce faire, procédez comme suit:

appuyez 5 fois sur la touche FTC

```
Aggressive
-- OFF --
```

En appuyant sur ENT vous dites à l'ordinateur que vous voulez changer la présélection. L'afficheur montre le message "Aggressive ON". A chaque pression de ENT la présélection passera d'activé à désactivé etc.

Quand vous quittez le mode en appuyant sur CL, l'ordinateur acceptera la dernière présélection affichée. Le jeu agressif signifie que l'ordinateur ne joue pas toujours son meilleur coup mais suit ce style.

10.6 Présélection analyse force brute

MEPHISTO prend en considération tous les coups possibles jusqu'à une profondeur de recherche particulière puis continue en utilisant une méthode sélective. En activant cette fonction, vous pourriez activer la recherche par "Brute Force" pour votre MEPHISTO (en considérant toutes les possibilités) ou de façon sélective (des continuations apparemment logiques).

MEPHISTO analyse sélectivement avec la présélection implicite. Par cette présélection le programme atteint sa force de jeu optimale. Toutefois si vous souhaitez que MEPHISTO analyse en adoptant la méthode "Brute Force", activez la fonction comme suit:

Appuyez six fois sur la touche FCT.

```
Brute Force
-- OFF --
```

Appuyez sur la touche ENT et l'afficheur indiquera que la fonction force brute est activée.

Appuyez sur CL pour quittez le Mode Fonction.

10.7 Facteur d'apprentissage

C'est une autre méthode possible pour limiter les capacités de jeu de MEPHISTO, si vous jugez qu'il est trop fort pour vous.

Appuyez sept fois sur la touche FCT

```
Easy Level
-- OFF --
```

Puis appuyez sur ENT et sur l'afficheur paraîtra le message "Easy Level ON".

Appuyez sur CL pour quitter le mode.

10.8 Calcul ELO

Pour votre esprit de compétitivité, cette fonction mesure vos progrès pendant l'entraînement. La mémoire de votre MEPHISTO prévoit la formule officielle de la FIDE (Fédération International Des Echecs) pour pouvoir classer votre dernier jeu contre l'ordinateur en ELO (jusqu'à un maximum de 2400 ELO) et vous le montrer.

Pour connaître votre nouveau classement ELO après un jeu, rappelez d'abord la fonction spéciale en appuyant huit fois sur la touche FCT.

```
Funktion Mode
Your Elo:   0000
```

Appuyez ensuite sur ENT pour dire à MEPHISTO que vous souhaitez entrer votre propre classement ELO. Utilisez donc les touches TRN, INFO, MEM et POS pour changer les chiffres sur l'afficheur et obtenir votre classement ELO. Il est possible d'introduire des positions de 0000 à 9999 mais n'oubliez pas que la limite de MEPHISTO est de 2400 ELO.

Après avoir entré votre classement, appuyez sur la touche CL.

```
Funktion Mode
Elo Player: 0000
```

Continuez en entrant le classement de votre adversaire en procédant de la même façon - 2400 ELO maximum - et terminez en appuyant de nouveau sur CL. Le premier chiffre sur l'afficheur clignote pour montrer la possibilité de changement. Utilisez les touches TRN, INFO, MEM, et POS pour changer les chiffres sur l'afficheur pour votre classement ELO.

Il est possible d'introduire des positions de 0000 à 9999 mais n'oubliez pas que la limite de MEPHISTO est de 2400 ELO.

Après avoir entré le classement ELO de votre adversaire, appuyez sur la touche CL.

```
Funktion Mode
Result:  +
```

Maintenant c'est le caractère du résultat qui clignote, en demandant le résultat de la partie selon la légende qui suit:

- \+ partie gagnée par le premier joueur
- = partie nulle
- \- partie perdue par le premier joueur

Entrez votre résultat et appuyez sur CL: l'afficheur vous montrera immédiatement votre "Elo (new)" et puis votre nouveau classement. Vous pouvez quitter ce mode en appuyant sur la touche CL.

11. Clavier

11.1 La touche ENT

En appuyant sur la touche ENT vous forcez MEPHISTO à jouer le prochain coup (si vous pensez qu'il est trop lent à vous répondre ou si vous souhaitez voir le prochain coup que l'ordinateur pourrait jouer). N'oubliez bas que cette touche vous permet également d'activer/désactiver plusieurs fonctions spéciales et qu'il s'agit donc d'une touche multifonction.

11.2 La touche CL

La touche CL est également une touche multifonction. Lorsque vous quittez un mode la touche confirme aussi la dernière présélection paraissant sur l'afficheur. En appuyant sur la touche CL lorsque l'ordinateur se trouve encore dans le bloc des ouvertures, vous pourrez voir un nombre limité de coups alternatifs.

11.3 Nouvelle partie

En appuyant sur les touches ENT et CL en même temps, vous commencez une nouvelle partie. Toutes les positions de votre dernière partie seront les mêmes. Placez les pièces en position de départ et MEPHISTO attendra votre premier coup.

Annexe

Données Techniques

Microprocesseur:	processeur ARM 2 RISC (32 bits)
Vitesse d'horloge:	14 MHZ
Mémoire de programme:	128 Ko de mémoire de système; Ko (tables de contrôle)
Afficheur:	graphique à cristaux liquides avec 32 caractères
Programme:	Peut être installé sur une carte Exclusive ou München. Programme sélectif jouant très bien sur le plan des positions avec une tactique très forte. Grâce à l'emploi de tables de contrôle et à la connaissance approfondie des finales, on obtient un haut niveau de jeu même en cas de finale. Bloc de mémoire des ouvertures très étendu (80.000 coups à l'avance) avec plusieurs lignes stratégiques intéressantes sur le plan théorique. Il reconnaît les transpositions des coups.
Niveaux de jeu:	illimités. Niveaux de jeu normaux préprogrammés, niveaux de tournoi, niveaux ultra-rapide, niveaux de profondeur d'analyse, niveaux de problèmes des échecs, niveaux tournoi ELO et niveau actif ELO. Niveau d'analyse spécial.
Adaptateur d'alimentation:	HGN 5050

Cette notice prévoit la description la plus proche du produit au moment de l'impression et ne garantit pas certaines fonctions ou réussites dans les échecs. Le produit, y compris l'équipement périphérique peut être modifie sans préavis, pour des raisons techniques et des améliorations technologiques, dans l'esprit de notre politique de R et D.

MEPHISTO est une marque déposée de HEGENER + GLASER AG de Munich, Allemagne.

Toute emprunt ou location des produits MEPHISTO ainsi que toute copie ou réimpression de cette notice d'emploi sont interdit sans autorisation écrite de la société HEGENER + GLASER AG.

Copyright de HEGENER + GLASER AG, Munich, République Fédérale d'Allemagne. Tous droits réservés. 1992.

Hegener + Glaser
Aktiengesellschaft
Arnulfstraße 2
D - 8000 München
© Hegener + Glaser AG

Hegener+Glaser

CE