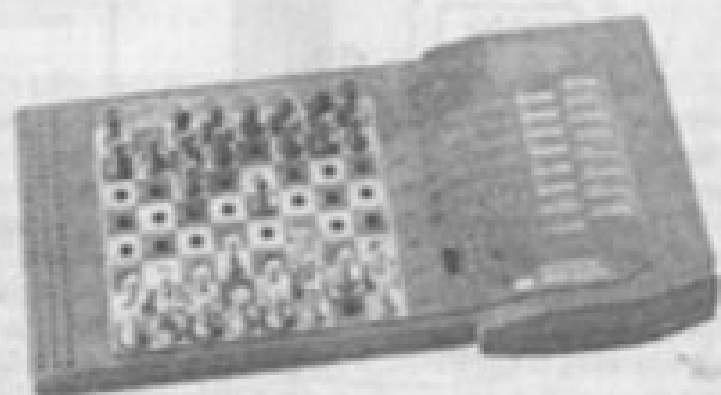




CXG 211

ADVANCED STAR CHESS
Manuel D'instructions



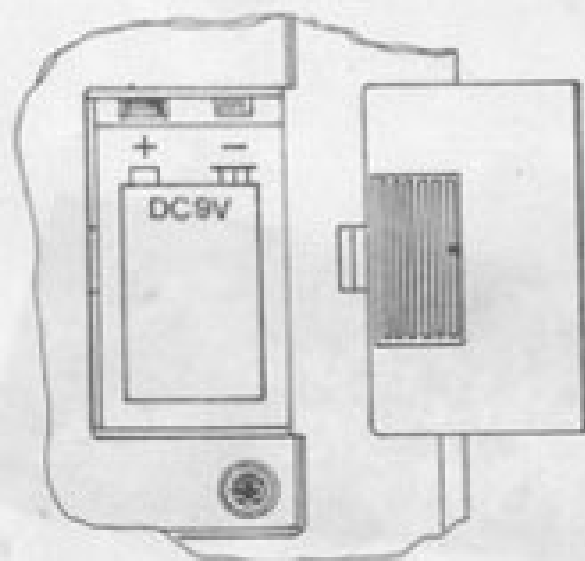
© Le programme contenu dans le jeu d'échecs
électronique à mémoire de calcul décrit dans ce mode
d'emploi est le copyright de
NEWCREST TECHNOLOGY LIMITED

MODEL D'EMPLOI GENERAL

1. INSTALLATION DES PILES

Pour placer la pile, ouvrir le couvercle du compartiment situé au dos de l'appareil et placer la pile comme indiqué en respectant la polarité.

Une pile neuve dure environ 100 heures.



Si vous désirez utiliser un adaptateur, assurez-vous que le voltage est bien le même que celui nécessaire au fonctionnement de votre jeu.

La prise adaptateur est située au dos de l'ordinateur. L'usage d'un autre adaptateur annule automatiquement la garantie.

2. 1 - POUR COMMENCER LE JEU

Déposez les pièces sur le clavier dans leur position de fonctionnement et allumer l'ordinateur. Vous entendez un signal caractéristique et une lumière s'allumera indiquant que c'est aux blancs de démarrer.

Pour effectuer un déplacement, presser légèrement la pièce que

vous désirez déplacer. La façon la plus pratique est d'incliner votre pièce doucement et presser légèrement avec le bord du pion. Votre ordinateur est très sensible. Une touche très légère est suffisante. Si vous pressez très fort, cela peut à la longue endommager votre clavier. L'ordinateur émet un bip et deux lumières maintenant s'allument. Les lumières horizontales en bas de l'ordinateur sont appelées lumières du fichier, les lumières verticales sur le côté gauche de l'ordinateur sont appelées lumières de place. Les deux lumières indiqueront le damier sur lequel vous avez pressé. Ensuite, positionner la pièce sur le damier que vous avez choisi et le presser à nouveau doucement. L'ordinateur à nouveau émet un bip. Il a maintenant enregistré votre manipulation et commence à mémoriser sa réponse.

3. LES MOUVEMENTS DE L'ORDINATEUR

Les prises de parcours sont effectuées de la même manière. L'ordinateur vous rappellera automatiquement d'enlever le pion capturé. Appuyer doucement sur le clavier, l'ordinateur vous rappellera automatiquement d'enlever la tour. Le déplacement du pion est effectué automatiquement par l'ordinateur. L'ordinateur supposera que vous voulez une reine. Si vous désirez atteindre une tour, un fou ou un cavalier vous devrez appuyer sur la touche désignée par le pion approprié. Vous devez faire cela après avoir appuyé le damier de sortie mais avant de presser le damier d'entrée.

Quand l'ordinateur veut déplacer un de ses propres pions, il indiquera quelle pièce il désire en allumant une des LEDS dès que vous aurez pressé le damier de sortie. Si vous n'avez rien remarqué, vous avez la possibilité de contrôler la position (voir section 15). L'ordinateur choisira presque toujours une reine mais dans certaines positions, il peut décider de prendre un autre pion.

4. MOUVEMENTS SPECIAUX

Les prises sont réalisées comme les autres déplacements. La pièce à déplacer doit être appuyée sur les cases "from" et "to", alors que la pièce prise est enlevée du damier sans être pressée.

Les prises en passant sont réalisées de la même manière. L'ordinateur vous rappellera automatiquement de retirer le pion pris. Appuyer sur la case pour enlever le pion.

Le roque est effectué d'abord en déplaçant le roi de la façon habituelle. L'ordinateur vous rappellera automatiquement de déplacer la tour. Appuyer sur les cases "from" et "to" en même temps que vous déplacez la tour.

La promotion du pion est réalisée automatiquement par l'ordinateur. L'ordinateur s'assurera que vous désirez promouvoir une reine. Si vous désirez promouvoir une tour, un fou ou un cheval, vous devez appuyer la touche marquée par la pièce appropriée. Vous devez le faire après avoir enfoncé la case "from", mais avant d'avoir pressé la case "to".

5. MOUVEMENTS ILLEGAUX

Si vous essayez de faire un mouvement illégal ou impossible ou essayer de faire quoi que ce soit d'impossible, vous entendrez le signal d'erreur et une lumière apparaîtra. Chaque fois que vous entendez ce signal, il signifiera que vous avez commis une erreur et que votre dernier coup doit être ignoré. Si par exemple vous avez essayé d'effectuer un mouvement illégal, vous pouvez continuer à jouer en plaçant la pièce sur une case légale ou en la remplaçant sur sa case d'origine pour en déplacer une autre.

Le signal d'erreur se fera également entendre.

6. ECHEC, MAT, PAT, ABANDON, EN SIGNIFICATION DE MAT

Quand un des joueurs fait échec, la lumière CHECK s'allumera. Un échec et mat est annoncé lorsque s'allument les lumières Echec et Mat, et les lumières colorées indiqueront la couleur perdante.

Si un PAT se produit, la lumière PAT s'allumera. L'ordinateur reconnaît PAT. Quand un PAT se produit vous pouvez toujours choisir de l'ignorer et continuer le jeu.

Si l'ordinateur décide d'abandonner, la lumière de l'abandon s'allumera. L'ordinateur abandonnera s'il est loin derrière.

Cependant, il n'abandonnera pas s'il est MAT avec son

adversaire alors qu'il serait déloyal de priver le joueur de ce moment de gloire.

Quand l'ordinateur abandonne, vous pouvez toujours ne pas en tenir compte et continuer le jeu.

Si l'ordinateur trouve un mat force, la lumière de mat s'allumera et une colonne de lumières indiquera le nombre de mouvements nécessaires pour vous mettre MAT. Ainsi, si le MAT et une lumière s'allument, et que la lumière ECHEC s'allume, cela signifie que vous êtes en échec et serez MAT à votre prochain déplacement.

7. NOUVEAU JEU

Pour démarrer un nouveau jeu, appuyez simplement sur la touche NEW GAME et positionner les pièces dans leur position de départ initial.

8. NIVEAUX

Votre ordinateur possède 44 différents niveaux.

Pour simplifier, nous commencerons avec les 16 premiers niveaux. Le reste des niveaux sera discuté plus loin.

| NIVEAU | TEMPS PAR MOUVEMENT |
|--------|---------------------|
| A1 | 1.5 sec. |
| A2 | 4.5 sec. |
| A3 | 7.5 sec. |
| A4 | 10.5 sec. |
| A5 | 15 sec. |
| A6 | 22.5 sec. |
| A7 | 30 sec. |
| A8 | 45 sec. |
| B1 | 1 min. |
| B2 | 1.5 min. |
| B3 | 2.25 min. |
| B4 | 3 min. |
| B5 | 3.75 min. |
| B6 | 4.5 min. |
| B7 | 6 min. |
| B8 | 15 min. |

9. SONS

Si vous préférez que votre ordinateur fonctionne sans signal sonore appuyer sur la touche SOUND.

Le son peut être rétabli en réappuyant sur la touche SOUND.

10. CHANGER DE CAMP

Si vous pressez la touche MOVE, l'ordinateur se déplacera à nouveau et ainsi vous pourrez laisser l'ordinateur jouer tout le jeu lui-même.

Si vous désirez jouer un jeu avec les pions noirs appuyer sur la touche MOVE dans la position de départ. L'ordinateur retournera alors l'échiquier et jouera avec les pièces blanches au-dessus de l'échiquier tandis que vous jouerez avec les pièces blanches au-dessus de l'échiquier tandis que vous jouerez avec les pièces noires en bas de l'échiquier.

11. PRENDRE DES MOUVEMENTS ARRIERE

Si vous pressez un de vos pions, et ensuite décidez de ne pas le déplacer, presser une deuxième fois la case. Les lumières indiquant la case s'éteindront et vous pourrez déplacer un autre pion.

Si vous avez déjà achevé un mouvement, il n'est pas trop tard pour rétrograder. Alors que l'ordinateur considère sa réponse ou indique la case précédente, appuyez sur la touche TAKEBACK et l'ordinateur s'arrêtera de penser. Ensuite, appuyer la touche TAKE BACK à nouveau et l'ordinateur vous indiquera le pion que vous avez déplacé en dernier. L'appliquer sur le clavier, et l'ordinateur vous montrera la case d'où il provient. Replacer le pion sur ce clavier en le pressant à nouveau. Appuyer sur la case concernée quand vous replacez le pion.

Si vous avez déjà effectué le déplacement, vous devez d'abord appuyer sur la touche TAKE BACK et reprendre le mouvement de l'ordinateur, ensuite presser à nouveau la touche TAKEBACK et reprendre votre propre mouvement. Si vous voulez récupérer plusieurs mouvements, continuer simplement à récupérer les mouvements aussi longtemps que vous le désirez.

Normalement, l'ordinateur mémorise les 60 derniers mouvements pour chaque joueur.

12. SUGGESTIONS

Si vous appuyez la touche HING, l'ordinateur vous donnera son avis sur le pion à déplacer. Cela est fait en indiquant le mouvement, et la case de provenance "FROM" (TEMPS LONG) et la case d'entrée (TEMPS COURT).

L'ordinateur continuera d'indiquer le mouvement jusqu'à ce que vous appuyez une nouvelle touche.

Le mouvement indiqué est le mouvement que l'ordinateur attend de vous. Chaque fois que c'est à votre tour et que vous analysez votre déplacement, l'ordinateur étudie sa réponse. Aussi, si vous effectuez le déplacement que l'ordinateur attend de vous, il répondra immédiatement.

Si vous pressez la touche HINT alors que l'ordinateur réfléchit, le mouvement qu'il trouve le meilleur s'allumera. Vous pouvez alors étudier votre mouvement suivant au lieu d'attendre.

13. TERMINER LA RECHERCHE

Si vous pressez la touche MOVE alors que l'ordinateur pense, la recherche prendra fin immédiatement et jouera le mouvement qu'il considère le meilleur (le même mouvement qui est allumé si vous appuyez sur la touche KEY).

14. CONTROLE DE LA POSITION

En cas de confusion, par exemple si vous reversez le clavier et les pions, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement des pions d'après sa mémoire.

Appuyer sur une des touches marquées d'un type de pièces, l'ordinateur vous indiquera l'emplacement de ces pions en allumant une rangée et une ou plusieurs lignes.

Une lumière constante indique un pion blanc alors qu'un clignotement indique un pion noir. Un pion s'allumera, indiquant le type de pion que vous contrôlez. Appuyez sur le même pion à nouveau et l'ordinateur vous indiquera la prochaine rangée de la même façon, jusqu'à ce que disparaissent tous les pions de ce type sur le clavier.

15. POSITION D'ENTREE

Quand vous appuyez sur la touche ENTER POSITION, l'ordinateur entrera dans le mode ENTER POSITION, position d'entrée. Le mode ENTER POSITION est utilisé pour changer ou établir une position sur le clavier.

Si vous pressez ensuite la touche LIBRARY/CLEAR BOARD, le tableau est effacé (tous les pions sont supprimés).

Si vous désirez entrer ou enlever des pions, pressez une des 6 touches. La lumière correspondante s'allumera, indiquant le type de pièces que vous modifiez.

S'il y a des pions de ce type sur le tableau, l'ordinateur vous indiquera ces pions comme décrit dans la Section 15.

Si vous désirez enlever un pion de ce type, appuyer la case de ce pion, et la lumière de file de cette case.

Vous pouvez seulement enlever les pions du type indiqué par le clignoteur. Si vous désirez ajouter un pion de ce type, appuyer seulement sur le dernier vide et les lumières changeront.

(Dans le mode ENTER POSITION, la touche SOUND/COLOR est utilisée pour contrôler la couleur.

Quand vous avez la position correcte, contrôler que les lumières indiquent bien la couleur du côté à déplacer. Puis presser la touche SOUND/COLOR pour changer la couleur. Contrôler que la position est juste. Chaque joueur doit avoir un roi et moins de 16 pions, et le joueur en attente ne doit pas être en ECHEC. Ensuite, appuyer la touche ENTER POSITION une fois de plus pour sortir de mode ENTER/POSITION. (Si vous êtes un utilisateur expérimenté, vous pouvez aussi utiliser une des autres touches de fonction).

Vous devez éteindre le mode ENTER/POSITION avant d'engager d'engager un mouvement. Il est certain que la position peut changer à n'importe quel moment du jeu quand c'est à votre tour de jouer.

16. MOUVEMENTS MULTIPLES

Appuyer sur les touches MULTI MOVE. Placer l'ordinateur

dans le mode joueur contre joueur.

Dans ce mode, l'ordinateur ne se déplacera pas lui-même. Ainsi chaque joueur peut effectuer ses mouvements. Cette caractéristique peut être utilisée pour effectuer une ouverture particulière pour rejouer un jeu dans une position spéciale ou pour utiliser l'ordinateur comme échiquier normal, permettant à 2 personnes de jouer l'un contre l'autre, alors que l'ordinateur contrôle la légalité des mouvements, offre des suggestions, et garde la trace des échecs, échec et mat, troisième répétition, la règle de 50 mouvements, et même le contrôle du temps. (Voir Section 21).

17. MEMORISATION

Si vous devez interrompre un jeu et le continuer plus tard, l'interrupteur OFF/ON/SAVE devra être positionné sur SAVE.

L'ordinateur retiendra ensuite la position du jeu dans sa mémoire et utilisera ainsi un minimum de courant.

Plus tard, vous pouvez rallumer et continuer comme avant. La position SAVE devrait être utilisée, si vous voulez garder les contenus de la mémorisation programmable (Voir Section 24).

DEUVIEME PARTIE. ACTIONS AVANCEES

18. NIVEAUX

Votre ordinateur possède 44 différents niveaux qui sont contrôlés par 2 horloges incorporées.

| NIVEAU | TEMPS PAR MOUVEMENT | TEMPS POUR 40 MOUVEMENTS | NIVEAU | TEMPS POUR |
|--------|-----------------------------|--------------------------|--------|----------------|
| A1 | 1,5 sec. | 1 min. | C1 | 1 min. |
| A2 | 4,5 sec. | 3 min. | C2 | 3 min. |
| A3 | 7,5 sec. | 5 min. | C3 | 5 min. |
| A4 | 10,5 sec. | 7 min. | C4 | 7 min. |
| A5 | 15 sec. | 10 min. | C5 | 10 min. |
| A6 | 22,5 sec. | 15 min. | C6 | 15 min. |
| A7 | 30 sec. | 20 min. | C7 | 20 min. |
| A8 | 45 sec. | 30 min. | C8 | 30 min. |
| B1 | 1 min. | 40 min. | D1 | 40 min. |
| B2 | 1,5 min. | 1 heure | D2 | 1 heure |
| B3 | 2,25 min. | 1,5 heure | D3 | 1,5 heure |
| B4 | 3 min. | 2 heures | D4 | 2 heures |
| B5 | 3,75 min. | 2,5 heures | D5 | 2,5 heures |
| B6 | 4,5 min. | 3 heures | D6 | 3 heures |
| B7 | 6 min. | 4 heures | D7 | 4 heures |
| B8 | 10 min. | 10 heures | D8 | 10 heures |
| F1 | NIVEAU DE DEMONSTRATION | | E1 | ENTRAINEMENT 1 |
| F2 | NIVEAU RAPIDE DEMONSTRATION | | E2 | ENTRAINEMENT 2 |
| F3 | TOUS LES NIVEAUX | | E3 | ENTRAINEMENT 3 |
| F4 | NIVEAU MAT | | E4 | ENTRAINEMENT 4 |
| H1 | NORMAL | | E5 | ENTRAINEMENT 5 |
| H2 | ATTAQUANT | | E6 | ENTRAINEMENT 6 |
| H3 | TRES AGRESSIF | | E7 | ENTRAINEMENT 7 |
| H4 | POSITION | | E8 | ENTRAINEMENT 8 |

Le niveau A1-B8 jouera utilisant le temps de réponse spécifique moyen. L'ordinateur maintient un timing. Sur chaque niveau, l'ordinateur doit faire un certain nombre de mouvements durant un temps durant un temps déterminé. L'ordinateur utilisera plus de temps pour des mouvements complexes et moins de temps pour de simples, mais il fera une moyenne sur

un certain nombre de déplacements. S'il met beaucoup de temps pour l'ouverture, il jouera plus rapidement par la suite. Il y a un contrôle du temps après 40 mouvements et tous les 20 mouvements successifs. Ainsi au niveau B4 l'ordinateur fera 40 mouvements en 2 heures, et ensuite 20 mouvements par heure le reste du jeu.

Le niveau C1-D8 jouera tout le jeu dans les limites du temps prévu indépendamment du nombre de mouvements qui seront effectués. Ce genre de pratique est principalement utilisé pour le très populaire blitz et les jeux d'échecs rapides. Le niveau E1-E8 est le niveau d'entraînement. Sur ces niveaux, la recherche est limitée au nombre de la moitié des mouvements correspondant au niveau du jeu. C'est-à-dire pour le niveau E1, l'ordinateur ne regardera qu'un demi mouvement en avant, ainsi ne considérant pas tout, c'est-à-dire mat en 1 de la part de l'adversaire. Cela rend le jeu plus faible et donne aux joueurs moyens une meilleure chance de gagner contre l'ordinateur avec la possibilité d'accroître lentement la force de jeu de l'ordinateur au fur et à mesure de leur amélioration. Les niveaux normaux très rapides (A1 et C1) ne donnent pas nécessairement des jeux faibles si vous-même jouez lentement, car l'ordinateur à ces niveaux adopte votre rythme de réflexion. Ainsi le niveau E1 est le plus faible de l'ordinateur. Le niveau F1 est utilisé pour la démonstration. A ce niveau, l'ordinateur jouera à la même vitesse que vous, soit que vous soyez rapide ou lent.

Ce niveau est ainsi utilisé quand vous désirez un jeu plus agréable pour la maison sans penser aux contrôles de temps. Le niveau F2 fonctionne comme le niveau F1, excepté que l'ordinateur jouera deux fois plus vite que vous (au cas que vous soyez quelque peu impatient).

Le niveau 3 est le niveau infini. A ce niveau, l'ordinateur pensera indéfiniment, à moins que la position se trouve dans sa mémoire, il n'a qu'un mouvement légal, il trouve un mat ou vous terminez la recherche. Cela peut être utilisé pour un échiquier postal ou vous laissez l'ordinateur réfléchir 2 jours à chaque mouvement.

Le niveau F4 est un niveau spécial utilisé pour résoudre des problèmes de MATE. L'ordinateur essaiera d'abord de

trouver un MAT en 1, ensuite un MAT en 2, 3, 4, 5, etc...

Quand l'ordinateur a trouvé un MAT, il commencera à flasher le premier mouvement et continuera de chercher pour une deuxième solution.

Si il trouve une deuxième solution, il allumera alors celle-ci. Si vous n'êtes pas intéressés par la deuxième solution, vous pouvez bien sûr terminer la recherche et continuer de jouer. Quand l'ordinateur a trouvé toutes les solutions, il joue la dernière solution trouvée. Vous pouvez alors entrer un mouvement de défense, et l'ordinateur trouvera le reste du MAT.

L'ordinateur peut résoudre des MAT jusqu'à 12 mouvements, bien que cela puisse prendre beaucoup de temps.

Quand vous changez le niveau, les horloges incorporées sont automatiquement remises à l'heure.

Pour les niveaux C1-D8 et F1-F2, les horloges sont remises à zéro. Pour le niveau A1-B8, elles sont réglées sur le temps moyen par mouvement multiplié par le nombre de mouvements joués. Ainsi, si vous jouez dans un tournoi où le temps est de deux heures pour 40 mouvements, plus 1/2 heure, pour le reste du jeu, vous devez commencer en niveau B4, et ensuite passer en niveau C8 au bout de deux heures. Si vous jouez en niveau B4, et après 20 mouvements, pressez à nouveau le niveau B4, l'ordinateur ne changera pas le niveau, mais il remettra à l'heure les horloges, et s'assurera que les deux joueurs ont pris une heure pour les 20 premiers mouvements sans tenir compte du temps réellement passé. Si plutôt que cela vous passez en niveau A5, l'ordinateur s'assurera que les deux joueurs ont passé 10 minutes pour les 20 premiers mouvements et 15 secondes pour le reste du jeu.

19. LES STYLES DE JEU

En qualité de premier jeu d'échecs électronique dans le mode, votre ordinateur vous offre 4 styles différents de jeu. Vous pouvez choisir entre la formule NORMAL (H1), la formule d'attaquant (H2), la formule très agressive (H3) et aussi la formule de position (H4) qui est normalement considérée très difficile pour les ordinateurs. Votre ordinateur a en fait 4 différents jeux en 1.

Cette caractéristique offre vraiment une nouvelle dimension au jeu d'échecs électronique, et vous donne une occasion unique d'expérimenter votre jeu contre différentes sortes de joueurs.

Vous pouvez même changer la façon de jouer de votre ordinateur au milieu d'un jeu. Le style de jeu affecte à la fois le choix de la ligne d'ouverture et le style de jeu à la mi-temps mais pas la fin du jeu. Quand vous allumez l'ordinateur, le style de jeu est positionné en NORMAL.

Vous changez le style de jeu simplement en pressant la touche LEVEL (pour entrer dans le mode LEVEL, et la case correspondante au style que vous désirez choisir (H1-H4). Rappelez-vous de appuyer sur la touche LEVEL à nouveau pour sortir du mode de NIVEAU.

20. TEMPS

Votre ordinateur a 2 horloges incorporées, une pour les blancs, une pour les noirs.

Quand vous pressez la touche TIME, l'ordinateur vous indiquera l'horloge de côté, signalée par les lumières de couleur. Ainsi, si vous l'enfonchez quand c'est votre tour de jouer, il indiquera votre horloge. L'ordinateur continuera d'indiquer le temps jusqu'à ce que vous pressiez la touche TIME à nouveau. La touche TIME ne fonctionne qu'en niveau A1-D8. Elle divise le temps total (soit pour 40 mouvements ou pour tout le jeu) en 60 intervalles de temps. Ainsi pour les niveaux A3 et C3, chaque intervalle de temps est de 5 secondes pour les niveaux B4 et D4 chaque intervalle de temps est de 2 minutes. Quand vous appuyerez sur la touche TIME, vous verrez une colonne de lumières en rangs. Le nombre de lumières vous dit approximativement combien de temps il vous reste selon le schéma suivant (pour le niveau A1-B8 il indique le temps laissé jusqu'au contrôle de temps suivant, pour le niveau C1-D8 il indique le temps laissé pour le reste du jeu).

| LUMIERES | INTERVALES DE TEMPS |
|----------|---------------------|
| 8 | 57 - 60 |
| 7 | 49 - 56 |
| 6 | 41 - 48 |
| 5 | 33 - 40 |
| 4 | 25 - 32 |
| 3 | 17 - 24 |
| 2 | 9 - 16 |
| 1 | 1 - 8 |

Une des lumières de file sera aussi allumée vous donnant le nombre exact d'intervalles de temps. Les lumières comptent de H jusqu'à A.

Si votre temps indique 1A, vous avez moins d'un intervalle de temps laissé.

Si votre temps indique 1H, vous avez moins de 8 intervalles de temps laissés.

Si votre temps indique 8A, vous avez moins de 57 intervalles de temps laissés.

Si votre temps indique 8D, vous avez moins de 6 intervalles de temps laissés.

Si les 8 rangs de lumière s'allument cela signifie que vous avez utilisé tout votre temps.

Ainsi, si vous jouez en niveau B4, et que le temps indique 1F, cela signifie que vous avez moins de 12 minutes jusqu'au prochain contrôle de temps.

L'ordinateur ne vous donnera aucun signal quand vous perdez à temps. Si vous désirez jouer dans les temps, vous devez contrôler votre propre temps vous-même.

Rien n'arrive quand vous perdez à temps. Vous pouvez toujours continuer le jeu normalement.

21. RECHERCHE

Quand vous jouez avec votre ordinateur cela peut vous intéresser de savoir combien de déplacements l'ordinateur attend. La recherche est bien sûr liée au niveau, signifiant qu'en niveau A1 la recherche est de loin pas aussi approfondie qu'en niveau A8, etc. . . En niveaux d'entraînement (E1-E8) la recherche est déterminée.

Si vous appuyez sur la touche NIVEAU pendant que l'ordinateur réfléchit, la profondeur courante de la recherche sera indiquée par une lumière de range. Les 3 lumières signifient que l'ordinateur regarde 3 demi déplacements en avant. En niveau MATE (F4) l'ordinateur indique le nombre de déplacements dans lequel il essaie de trouver un mat.

Si la recherche excède 8 demi déplacements, l'ordinateur commencera à compter à partir de 1 à nouveau. Ainsi, si l'ordinateur regarde 11 demi déplacements en tête les 3 lumières s'allumeront.

22. LIGNE ANTICIPEE DE JEU ET EVALUATION

Quand vous pressez la touche HINT, l'ordinateur allumera le déplacement qu'il croit être le suivant dans le jeu (voir section 13.) Après avoir pressé la touche suggestion, pressez-la une deuxième fois, l'ordinateur allumera le déplacement qu'il espère être le deuxième déplacement suivant dans le jeu, et ensuite jusqu'à un maximum de 6 demi mouvements. De cette façon, vous pouvez voir comment l'ordinateur attend le développement du jeu. Vous pouvez naturellement utiliser cette fonction à la fois quand c'est à votre tour de jouer et lorsque l'ordinateur pense. Le nombre de demi déplacements que l'ordinateur affichera dépend naturellement de combien de demi déplacements il envisage, mais le nombre ne sera pas nécessairement identique à la recherche.

Quand l'ordinateur a déployé toute la ligne de jeu, il allumera une des lumières de range. Cela indique l'évaluation de la position par l'ordinateur. Si la lumière est près du haut du clavier, cela signifie que ce joueur est bien placé. Normalement, vous jouez avec les pièces au bas du clavier, donnant la table suivante.

| LUMIERE | EVALUATION |
|---------|--|
| 8 | POSITION GAGNANTE POUR L'ORDINATEUR (au moins une pièce) |
| 7 | POSITION DE SUPERIORITE POUR L'ORDINATEUR (au moins 1 pion sans compensation) |
| 6 | POSITION DE SUPERIORITE POUR L'ORDINATEUR (au moins 1.4 de pion) |
| 5 | LEGER AVANTAGE POUR L'ORDINATEUR |
| 4 | LEGER AVANTAGE POUR VOUS |
| 3 | AVANTAGE DE POSITION POUR VOUS (au moins 1/3 de pion) |
| 2 | POSITION DE SUPERIORITE POUR VOUS (au moins un pion sans compensation) |
| 1 | POSITION GAGNANTE POUR VOUS (au moins 1 pièce) |

23. MEMOIRE PROGRAMMABLE

Votre ordinateur possède une vaste mémorisation avec plus de 1000 variations comprenant plus de 6000 demi mouvements. Si cela n'est pas assez, votre ordinateur vous offre en tant que deuxième jeu d'échecs électronique au monde, la possibilité de programmer vous-même des ouvertures et variations dans l'ordinateur. Cette caractéristique vous permet d'élaborer une mémorisation de votre propre choix. Jusqu'à 240 demi déplacements peuvent être programmés dans la mémorisation (seulement des déplacements différents peuvent être comptés, si vous entrez différentes variations démarrant avec 1. e4, le déplacement compte seulement pour un demi déplacement. Programmer votre mémorisation est aussi simple que vous pouvez le souhaiter. Avec ce jeu d'échecs électroniques vous n'avez pas à lire un manuel de 6 pages. Tout ce que vous avez à faire est apprendre à utiliser une seule touche. Comme d'habitude, vous commencez un nouveau jeu en pressant la touche NEW GAME/NOUVEAU JEU.

Ensuite vous jouez la variation, vous désirez entrer dans la mémorisation. La façon la plus simple est d'utiliser la fonction MULTI MOVE/MOUVEMENT MULTIPLE (Section 17). Vous pouvez naturellement utiliser la fonction LIBRARY/MEMORISATION, si dans un jeu contre l'ordinateur vous atteignez une variation intéressante que vous aimeriez entrer dans la mémorisation. Pressez juste la touche LIBRARY/MEMORISATION et la variation est entrée. Si la capacité de stockage de 240 demi mouvements est dépassée, l'ordinateur donnera le signal d'erreur. Cela signifie que seulement la première partie de la variation a été programmée. L'ordinateur donnera aussi le signal de l'erreur, si la longueur de la variation dépasse 60 mouvements complets.

Quand l'ordinateur joue, il prendra au hasard soit un mouvement de sa propre mémorisation ou de la vôtre. Cela signifie que vous pouvez aussi utiliser la mémorisation pour donner la priorité à certaines ouvertures.

Si par exemple vous entrez le mouvement 1. f4 dans l'ordinateur, cette ouverture sera jouée plus souvent par l'ordinateur.

L'ordre dans lequel vous entrez les différentes variations est important, puisque les premières variations seront jouées plus souvent.

L'ordinateur dirige automatiquement les transpositions. Ainsi, si vous entrez une ligne démarrant avec 1. e4 e5 Z. f4, et plus tard dans un jeu 1. f4 e5 Z. et, l'ordinateur sera encore capable d'utiliser la mémorisation. Les contenus de votre mémorisation seront retenus quand vous mettrez l'ordinateur en position SAVE (voir section 18).

Si vous désirez effacer la mémorisation complète, positionner sur OFF.

Il est ainsi très important que vous utilisiez la position SAVE et non la position OFF quand vous avez programmé votre propre mémorisation.

Si vous désirez que l'ordinateur joue avec sa mémorisation, pressez seulement 2 fois la touche ENTER POSITION avant de commencer le jeu. L'ordinateur commencera alors à penser depuis le début du jeu.

24. MEMORISATION ET NOUVEAU JEU

Si vous n'êtes pas intéressés à programmer votre mémorisation, vous pouvez à la place utiliser la mémoire pour sauver des positions d'échecs.

Quand vous désirez sauver une position dans la mémorisation, presser simplement la touche **MEMORISATION/LIBRARY** comme indiqué dans la dernière section. La position est ainsi sauvée dans la **MEMORISATION**, et vous pouvez jouer quelques autres jeux ou positionner l'ordinateur sur **SAVE**. Vous pouvez avoir plusieurs positions différentes dans la mémorisation en même temps. L'ordinateur ne sauve pas la position elle-même, mais sauve le jeu entier conduisant à la position. Le nombre de positions que vous pouvez sauver en une seule fois dépend de la longueur des jeux. Jusqu'à 120 mouvements complets peuvent être stockés (c'est-à-dire 2 jeux de 60 mouvements chacun ou 6 jeux de 20 mouvements chacun). Aucun jeu ne peut cependant être plus long que 60 mouvements, et vous ne pouvez pas sauver un jeu si vous avez utilisé la fonction **ENTER POSITION**. Quand vous voulez recommencer un jeu épargné, faites ce qui suit:

Premièrement, pressez la touche **NEW GAME** pour rétablir l'ordinateur. Si vous avez plus d'un jeu libre dans l'ordinateur, alors vous pouvez jouer les premiers mouvements du jeu que vous désirez recommencer. (Ainsi l'ordinateur peut le distinguer des autres jeux), c'est-à-dire en utilisant la fonction **MULTI MOVE**. Ensuite, appuyer sur **LEVEL/NIVEAU** et **LIBRARY/MEMORISATION**. L'ordinateur indiquera alors automatiquement la position. Attendre jusqu'à ce que les lumières de couleur s'arrêtent de clignoter, ensuite mettre le niveau et le style de jeu et appuyer la touche **LEVEL/NIVEAU** (pour sortir du mode **LEVEL/NIVEAU**). Si vous mettez le niveau avant de presser la touche **MEMORISATION**, les

horloges pourraient ne pas être réajustées correctement. (Voir section 19). Ensuite, contrôler la position (voir section 15) et mettre la position sur le damier et recommencer le jeu. Si par la suite, vous voulez à nouveau épargner le jeu, appuyer simplement sur la touche **MEMORISATION** et les nouveaux déplacements seront rajoutés à ceux déjà épargnés. Cette spécificité est très utile si vous jouez les échecs postaux.

Cela signifie aussi que l'ordinateur est capable de jouer simultanément contre différents joueurs en même temps. Vous pouvez aussi utiliser cette particularité pour rejouer les jeux. Si vous avez joué un jeu que vous désirez rejouer (c'est-à-dire que si vous voulez l'écrire), alors garder le jeu dans la mémorisation en pressant la touche **LIBRARY MEMORISATION** comme indiqué ci-dessus. Par la suite, quand vous avez le temps de rejouer le jeu vous appuyez sur **NEW GAME/NOUVEAU JEU** et jouer les premiers mouvements du jeu comme indiqué plus haut. (Cependant, vous devez entrer tous les mouvements que l'ordinateur a joué à partir de la mémorisation, étant donné qu'autrement l'ordinateur jouera les mouvements à partir de la mémorisation plutôt que de la mémorisation du jeu). Ensuite, vous pouvez rejouer le reste du jeu simplement en continuant d'appuyer sur la touche **MOVE/DEPLACEMENT**. Le contenu de la mémorisation de jeu sera retenu quand vous mettez l'ordinateur sur la position **SAVE** (voir section 18). Si vous voulez effacer tous les jeux dans la mémorisation, positionner l'ordinateur sur **OFF**.

Il est très important d'utiliser la position **SAVE** et non la position **OFF** dès lors que vous avez gardé tout jeu dans la mémoire.

Veuillez remarquer que les jeux mémorisés affecteront la sélection des ouvertures par l'ordinateur. Cela signifie également que jusqu'à un certain point, vous pouvez garder en mémoire les jeux aussi bien que les mouvements d'ouverture en même temps.

25. AU SUJET DE L'ORDINATEUR

Tous les ordinateurs d'échecs analysent une position simplement en regardant un nombre de mouvements en action et en évaluant les positions. Alors, l'ordinateur choisit le mouvement qui mène à la meilleure position en supposant que l'adversaire effectue les déplacements que l'ordinateur considère les meilleurs.

Mis à part le fait que votre ordinateur possède plus de possibilités qu'aucun autre au monde, votre ordinateur contient aussi un programme parmi les meilleurs et les plus sophistiqués.

Dans une position typique de milieu de jeu, l'ordinateur analyse environ 500 positions d'échecs par seconde.

Un bon ordinateur d'échecs doit cependant avoir une vaste connaissance des échecs. Votre ordinateur a une connaissance approfondie du déplacement des pions de contrôle du centre, des attaques du Roi, de la sûreté du Roi, des structures des pions, des pions du centre, des tours, etc. . . Il peut trouver et éviter 50 règlements de mouvements, l'échec, et la 3ème répétition, et est un des très rares ordinateurs d'échecs qui puisse s'accorder avec le Roi, le cavalier et le fou contre le Roi. Si vous voulez en savoir davantage sur le mécanisme de l'ordinateur d'échecs, nous recommandons le livre "Thabilité de l'homme et de la machine au jeu d'échecs" édité par Peter W. Frey, textes et monogrammes sur la science de l'ordinateur, Springer Verlag, New-York 1983.

Vous pouvez aussi devenir membre d'une association de l'ordinateur d'échecs dans le monde, soit en RFA, Pays-Bas et Scandinavie.

Nous espérons que vous vous réjouirez de jouer avec votre nouveau jeu d'échecs électronique.