

NOVAG® BELUGA

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **INSTRUCCIONES**
- **ISTRUZIONI**
- **INSTRUCTIES**

TABLE DES MATIERES

I. GENERALITES

II. POUR COMMENCER A JOUER

III. CARACTERISTIQUES DU JEU

- a) Comment jouer un coup
- b) Prise d'une pièce
- c) Coups illégaux
- d) Roque
- e) Prise en passant
- f) Promotion/sous-promotion des pions
- g) Pat/Nul
- h) Echec au Roi, Echec et Mat
- i) Abandon

IV. FONCTIONS SPECIALES

- 1. Touche NEW GAME
- 2. Touche SET LEVEL
- 3. Touche GO
- 4. Touche RANDOM
- 5. Touche REFEREE
- 6. Touche HINT
- 7. Touche TRACE BACK
- 8. Touche COLOR
- 9. Touche VERIFY/SET UP
- 10. Touche CLEAR/CLEAR BOARD
- 11. Touche RESTORE
- 12. Touche TRACE FORWARD
- 13. Touche SOUND
- 14. Touche SOLVE MATE
- 15. Touche EASY
- 16. Touche INFO
- 17. Touche AUTOPLAY
- 18. Touche NEXT BEST (SECOND MEILLEUR COUP)

V. AFFICHAGE LCD DU NOVAG BELUGA

VI. APPENDICE

- A. Entretien de votre ordinateur
- B. Comment éviter les fausses pannes
- C. Données Techniques

I. GENERALITES

Comparé à d'autres échiquiers électroniques, le NOVAG BELUGA est d'une utilisation très simple. Toutefois, nous vous recommandons de lire attentivement les instructions suivantes avant de commencer à jouer. Chaque section est clairement détaillée de façon qu'il ne soit pas nécessaire de tout lire en une seule fois.

Alimentation:

Piles:

Le NOVAG BELUGA fonctionne à l'aide de 6 piles alcalines R6 de 1,5V non incluses (n'utilisez pas de piles ordinaires qui entraîneraient un fonctionnement irrégulier de l'appareil). Placez les piles dans le compartiment à piles situé sous l'appareil en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment. Un jeu de piles neuves dure environ 100 heures en utilisation continue.

Adaptateur:

Utilisez l'adaptateur NOVAG 8210 vendu séparément pour votre NOVAG BELUGA. Avant de brancher l'adaptateur, assurez-vous que le voltage correspond à votre installation électrique. La prise adaptateur du NOVAG BELUGA est située à l'arrière de l'appareil.

Note: L'utilisation d'un autre adaptateur que celui qui est conseillé enlève tout droit à la garantie en cas de détérioration.

Mémoire:

Le NOVAG BELUGA est doté d'une mémoire lui permettant de retenir tous les coups joués dans une partie. Toutefois, si l'appareil n'est plus alimenté (absence de piles ou d'adaptateur) la mémoire des coups joués dans la partie sera totalement effacée.

II. POUR COMMENCER A JOUER

1. Placez les pièces sur l'échiquier dans leur position de départ. (Pièces blanches sur les rangées 1 et 2, pièces noires sur les rangées 7 et 8).
2. Mettez l'interrupteur situé à l'arrière de votre NOVAG BELUGA sur ON, que vous fassiez fonctionner votre NOVAG BELUGA sur piles ou à l'aide de l'adaptateur secteur.
3. Appuyer sur la touche NEW GAME. Vous entendrez 3 bips indiquant que vous pouvez jouer le premier coup pour les Blancs.
4. Quand vous allumez l'ordinateur il se met automatiquement au niveau 1. Vous pouvez sélectionner un niveau de jeu supérieur en appuyant sur la touche SET LEVEL autant de fois qu'il est nécessaire pour voir s'afficher le chiffre correspondant au niveau souhaité sur l'écran LCD (le niveau augmentant de 1 à chaque pression).
5. Après avoir sélectionné le niveau, appuyez sur GO pour mettre fin à cette fonction.

Pour entrer votre premier coup, appuyez doucement sur la pièce que vous souhaitez déplacer. Les voyants des coordonnées de la case qu'elle occupe s'allumeront. Placez ensuite la pièce sur la case souhaitée en appuyant doucement. L'ordinateur enregistre immédiatement le déplacement de votre pièce et commence aussitôt à réfléchir à sa réponse qui s'affichera sur l'écran en même temps que s'allumeront les voyants de la case qu'occupe la pièce à déplacer pour l'ordinateur. Effectuez le déplacement selon la même procédure. Une pièce capturée doit être enlevée de l'échiquier sans appuyer dessus.

III. CARACTERISTIQUES DU JEU

a) Comment jouer son coup

Le NOVAG BELUGA est un échiquier à sensor qui enregistre vos coups automatiquement. Les coups à jouer pour l'ordinateur sont indiqués à la fois par les voyants de cases et l'affichage LCD. Pour commencer à jouer, appuyer sur la touche NEW GAME. C'est à vous de jouer les Blancs. L'écran affiche un carré blanc et quatre traits: "----", indiquant que c'est à vous de jouer.

Appuyer doucement sur la pièce que vous voulez déplacer et placez la sur la case souhaitée en appuyant doucement dessus. Un carré noir apparaît sur l'écran et l'inscription "COMP" clignote indiquant que l'ordinateur a enregistré votre coup et qu'il réfléchit à sa réponse.

Lorsque le NOVAG BELUGA a trouvé sa réponse, elle apparaît sur l'écran en même temps que s'allument les voyants de la case qu'occupe la pièce à déplacer. Appuyer doucement sur cette pièce. Les voyants de la case sur laquelle le NOVAG BELUGA veut placer sa pièce s'allument. Placez-y la pièce en appuyant doucement. Chaque pression sur une case est accompagnée de 2 bips (à moins que le son ne soit coupé, voir paragraphe 13).

Pendant que l'ordinateur réfléchit, toutes les touches sont inutilisables à l'exception de la touche GO qui permet d'interrompre la réflexion de l'ordinateur. Celui-ci jouera alors le meilleur coup qu'il aura trouvé au moment de l'interruption.

b) Prise d'une pièce

Si l'ordinateur indique un déplacement amenant sa pièce sur une case occupée par l'une de vos pièces, cela signifie que cette dernière est capturée et que vous devez l'enlever de l'échiquier sans toutefois appuyer dessus.

c) Coups illégaux

Le NOVAG BELUGA est programmé conformément aux règles internationales du jeu d'échecs et n'accepte ou ne joue aucun coup illégal. Si vous jouez un coup illégal, vous entendrez 3 bips et le mot "ERROR" clignotera sur l'écran. Pour corriger votre erreur, rejouez simplement votre coup à l'envers en appuyant sur les cases et exécutez un autre coup. Si vous trompez de pièce ou de case en exécutant un coup pour l'ordinateur, les voyants de la bonne case se mettront à clignoter. Corrigez votre erreur en appuyant doucement sur la bonne pièce ou en plaçant la pièce sur la bonne case en appuyant doucement.

Si vous ne réussissez pas à corriger un coup que vous avez mal exécuté selon la procédure décrite ci-dessus, appuyez alors sur la touche "TRACE BACK" pour annuler le dernier coup joué. Vous pouvez alors rejouer votre coup, s'il s'agit des Blancs, ou appuyez sur la touche GO, s'il s'agit des Noirs, pour que l'ordinateur réfléchisse à nouveau à sa réponse.

d) Roque

Conformément à la règle, pour exécuter un Roque, vous devez déplacer le Roi d'abord, puis la Tour en appuyant doucement sur les cases comme pour un déplacement normal. Si l'ordinateur veut exécuter un Roque, il indiquera les cases sur lesquelles vous devrez appuyer. Le NOVAG BELUGA accepte et exécute les Roques même après programmation des positions dans le mode SET UP (voir paragraphe 9).

e) Prise en passant

Lors d'une prise en passant, n'oubliez pas d'enlever le pion capturé. Le NOVAG BELUGA accepte et exécute la Prise en passant après programmation de position dans le mode SET UP (voir paragraphe 9). Appuyez sur la case indiquée et enlevez le pion capturé.

f) Promotion/Sous-promotion des pions

Si l'un de vos pions atteint la 8ème rangée, l'ordinateur vous permet de le remplacer par la pièce de votre choix. Dès que votre pion atteint la 8ème rangée, les voyants de la case s'allument et l'inscription "Pro ?" apparaît sur l'écran. Sélectionnez la pièce choisie en appuyant sur la touche portant son symbole. Les voyants s'éteindront et le NOVAG BELUGA commencera à réfléchir à sa réponse.

Si l'un des pions joué par le NOVAG BELUGA atteint la 1ère rangée, l'ordinateur affichera la pièce choisie pour la promotion de son pion. Le NOVAG BELUGA accepte et exécute la promotion ou sous-promotion de pion après programmation de positions dans le mode SET UP (voir paragraphe 9).

g) Pat/Nul

Un Pat ou une partie nulle est indiqué par l'apparition de l'inscription "dSt" et du symbole "=" sur l'écran. Le NOVAG BELUGA connaît les différentes conditions de nullité spécifiées par la Fédération Internationale des Echecs (FIDE).

h) Echec au Roi, Echec et Mat

Une croix "+" dans le coin gauche de l'écran indique un Echec au Roi. En cas d'Echec et Mat, le mot "MAt", une double croix "‡" et la couleur perdante s'affichent sur l'écran.

i) Abandon

Si l'ordinateur estime qu'il a perdu sa partie, il indiquera son abandon en affichant "rESn". Toutefois, si vous voulez terminer la partie, vous pouvez continuer à jouer jusqu'au mat.

IV. FONCTIONS SPECIALES

1. Touche NEW GAME: (NOUVELLE PARTIE)

Elle sert à commencer une nouvelle partie. La partie précédente ou en cours s'efface de la mémoire de l'ordinateur qui sera alors prêt à commencer une nouvelle partie. Appuyez sur cette touche chaque fois que vous allumez le NOVAG BELUGA ou que vous souhaitez commencer une nouvelle partie.

2. Touche SET LEVEL: (REGLAGE DU NIVEAU)

Le NOVAG BELUGA offre 44 niveaux de jeu différents pour ajuster sa force à celle de n'importe quel adversaire. Le niveau de jeu dépend du temps alloué à l'ordinateur pour jouer chaque coup.

TABLEAU DES NIVEAUX					
Niveau	Coups	Temps	Niveau	Coups	Temps
1	60	5 min	23	Partie en	90 min
2	60	30 min	24	Partie en	120min
3	60	60 min	25	Profondeur	1 demi-coup
4	45	90 min	26	Profondeur	2 demi-coups
5	40	90 min	27	Profondeur	3 demi-coups
6	40	100min	28	Profondeur	4 demi-coups
7	40	120min	29	Profondeur	5 demi-coups
8	40	150min	30	Profondeur	6 demi-coups
9	1	2 sec	31	Profondeur	7 demi-coups
10	1	5 sec	32	Profondeur	8 demi-coups
11	1	10 sec	33	Profondeur	9 demi-coups
12	1	15 sec	34	Profondeur	10 demi-coups
13	1	30 sec	35	Profondeur	11 demi-coups
14	1	1 min	36	Profondeur	12 demi-coups
15	1	2 min	37	Profondeur	13 demi-coups
16	1	3 min	38	Profondeur	14 demi-coups
17	Partie en	3 min	39	Profondeur	15 demi-coups
18	Partie en	5 min	40	Profondeur	16 demi-coups
19	Partie en	10 min	41	Profondeur	17 demi-coups
20	Partie en	15 min	42	Profondeur	18 demi-coups
21	Partie en	30 min	43	Profondeur	19 demi-coups
22	Partie en	60 min	44	Profondeur	20 demi-coups

Niveaux 1 à 8: Niveaux Tournoi.

Niveaux 9 à 16: Avec temps de réponse pour chaque coup de l'ordinateur.

Niveaux 17 à 24: Pour parties blitz et parties au finish (Il s'agit de jouer sa partie dans un temps donné. Si l'un des joueurs, vous ou l'ordinateur, dépasse le temps imparti, il est déclaré perdant.)

Niveaux 25 à 44: Niveaux avec l'indication de la profondeur d'analyse. Les plus hauts niveaux sont conçus pour l'analyse de positions programmées dans le mode SET UP (voir paragraphe 9).

Plus le niveau est élevé, plus le nombre de demi-coups que l'ordinateur est capable d'analyser est grand. Le programme du NOVAG BELUGA lui permet de mettre à profit votre temps de réflexion pour réfléchir à ses propres coups.

Si vous jouez le coup que le NOVAG BELUGA avait prévu, l'ordinateur répondra rapidement.

Pour sélectionner l'un des 44 niveaux, vous avez le choix entre deux méthodes:

- a) Appuyez plusieurs fois sur SET LEVEL jusqu'à obtention du niveau souhaité (le niveau augmente de 1 à chaque pression).
- b) Appuyez sur SET LEVEL, puis sur la case correspondant au numéro du niveau souhaité (a1 à a8 = niveau 1 à 8, b1 à b8 = niveaux 9 à 16...). Par exemple, si vous souhaitez jouer au niveau 12, appuyez sur SET LEVEL, puis sur la case b4. Vous verrez apparaître "LE 12" sur l'écran.

Système numérique pour déterminer
les niveaux de jeu sur l'échiquier

8	8	16	24	32	40			
7	7	15	23	31	39			
6	6	14	22	30	38			
5	5	13	21	29	37			
4	4	12	20	28	36	44		
3	3	11	19	27	35	43		
2	2	10	18	26	34	42		
1	1	9	17	25	33	41		
	A	B	C	D	E	F	G	H

Après avoir sélectionné le niveau souhaité, appuyez sur la touche GO. Vous pouvez vérifier ou changer le niveau à tout moment de la partie, lorsque c'est à vous de jouer, pas pendant que l'ordinateur réfléchit.

Note: Si vous commencez une nouvelle partie sans éteindre auparavant l'ordinateur, le niveau sélectionné à la partie précédente restera en fonction.

3. Touche GO: (JUE)

Cette touche sert à entrer une instruction dans l'ordinateur ou à mettre fin à une fonction spéciale. Ces fonctions sont toutes décrites dans les différents paragraphes. La touche GO sert également à interrompre la réflexion de l'ordinateur en exigeant de lui une réponse immédiate. Elle sert également à changer de couleur au cours de la partie: quand c'est à vous de jouer, appuyez sur la touche GO: l'ordinateur jouera à votre place et vous à la sienne. Il peut être intéressant, à titre éducatif, de faire jouer l'ordinateur contre lui-même: chaque fois que vous appuyerez sur GO, l'ordinateur jouera quelle que soit la couleur. Tous les coups seront analysés en fonction du niveau de jeu sélectionné.

4. Touche RANDOM: (ALLEATOIRE)

Le NOVAG BELUGA jouera toujours le meilleur coup selon son évaluation. Ceci peut provoquer de sa part un jeu sans grande variété. Si vous appuyez sur la touche RANDOM (vous entendrez 2 bips et l'inscription "rAn =" apparaîtra sur l'écran), l'ordinateur choisira un coup au hasard parmi les meilleurs selon son évaluation. Appuyez à nouveau sur RANDOM pour mettre fin à cette fonction, et l'ordinateur choisira à nouveau de ne jouer que le meilleur coup.

5. Touche REFEREE: (ARBITRE)

Dans ce mode, l'ordinateur ne joue pas lui-même, mais il vérifie la légalité des coups joués par les 2 couleurs. Cette fonction permet ainsi de jouer des ouvertures particulières ou de jouer une partie contre un autre joueur, l'ordinateur faisant fonction d'arbitre. Vous pouvez utiliser cette fonction au début ou au cours d'une partie, quand c'est à votre tour de jouer. Pour ce faire, appuyez sur la touche REFEREE. Vous entendrez 2 bips et verrez s'afficher l'inscription "Ref =".

A part la possibilité d'entrer des coups pour les deux camps, les fonctions suivantes sont utilisables dans ce mode REFEREE: RETOUR EN ARRIERE, CHANGEMENT DE COULEUR, CONSEIL, VERIFICATION DE LA POSITION, ENTREE D'UNE POSITION, SIGNAL SONORE.

Appuyez à nouveau sur REFEREE pour mettre fin à cette fonction.

Selon la couleur que vous voulez voir jouer alors, exécutez votre coup ou appuyez sur GO pour faire jouer l'ordinateur.

6. Touche HINT: (CONSEIL)

Le NOVAG BELUGA peut vous suggérer quel coup jouer si vous le lui demandez. Cette caractéristique est très utile pour un joueur non confirmé. Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur la touche HINT et vous verrez s'afficher le coup suggéré par le NOVAG BELUGA. Vous pouvez jouer ce coup ou tout autre coup de votre choix et ce malgré le conseil affiché.

7. Touche TRACE BACK: (RETOUR EN ARRIERE)

Le NOVAG BELUGA vous permet de revenir en arrière jusqu' à 100 demi-coups pour corriger une erreur antérieure ou essayer une autre stratégie. Ces coups sont toutefois effacés si vous utilisez le mode SET UP (ENTREE D'UNE POSITION).

Quand c'est à vous de jouer, procédez de la façon suivante:

Appuyez sur la touche TRACE BACK. L'écran affichera le dernier demi-coup à l'envers et les diodes des rangées et des colonnes montreront le dernier coup à l'envers, c'est à dire d'abord les coordonnées de la case d'arrivée, puis celles de la case départ. Exécutez le déplacement comme un coup ordinaire en appuyant sur les cases. Appuyez à nouveau sur TRACE BACK pour annuler le demi-coup précédent et procédez de la même façon. Si une pièce apparaît sur l'écran. Replacez la pièce sur sa case en appuyant doucement et l'affichage disparaîtra. Pour annuler cette fonction, exécutez votre coup ou appuyez sur GO pour demander à l'ordinateur de jouer.

8. Touche COLOR: (COULEUR)

En principe, vous jouez les Blancs et l'ordinateur les Noirs. Si vous désirez commencer une partie avec les Noirs, mettez les pièces noires sur les rangées 1 et 2 de l'échiquier et les Blancs sur les rangées 7 et 8. Appuyez ensuite successivement sur les touches NEW GAME, COULEUR et GO. L'ordinateur jouera le 1er coup pour les Blancs. Si vous souhaitez changer de couleur durant la partie, utilisez la touche GO. Dans le mode SET UP, vous pouvez choisir votre couleur grâce à la touche COLOR (voir le paragraphe 9).

9. Touche VERIFY/SET UP: (VERIFICATION/ENTREE D'UNE POSITION)

Cette touche a une double fonction:

- En appuyant 1 fois sur la touche, vous êtes dans le mode VERIFY. L'écran affiche "Ver".
 - En appuyant une 2ème fois sur la touche vous êtes dans le mode SET UP. L'écran affiche "Set".
- Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à l'une ou l'autre de ces fonctions.

Mode VERIFY: (VERIFICATION)

A tout moment de la partie ou après avoir programmé des positions, vous pouvez vérifier la position des pièces sur l'échiquier. Vous pouvez également vérifier si telle ou telle case est occupée et par quelle pièce.

Note: Pour entrer dans ce mode, attendez que ce soit à vous de jouer et procédez de la façon suivante:

- Appuyez 1 fois sur la touche VERIFY/SET UP. "Ver" apparaît sur l'écran.
- Si nécessaire, changez la couleur de la pièce à vérifier à l'aide de la touche COLOR.
- Sélectionnez la pièce à vérifier en appuyant sur la touche portant le symbole correspondant. Le symbole de la pièce et sa position apparaissent sur l'écran.

ou

- Appuyez avec la pièce sur la case qu'elle occupe. Les diodes et l'écran indiquent les coordonnées de la case et le symbole de la pièce qui l'occupe. Si la case est vide, l'écran n'affiche aucun symbole de la pièce.
- Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.
- Vous pouvez maintenant entrer votre prochain coup.

Mode SET UP: (ENTREE D'UNE POSITION)

Cette fonction vous permet d'entrer dans l'ordinateur des positions particulières, par exemple pour résoudre des problèmes d'échecs, ou pour créer des handicaps en retirant ou en ajoutant une pièce. Dans ce mode, l'ordinateur ne peut pas vérifier systématiquement la position. Cependant, vous ne pourrez pas créer de situation aberrante comme, par exemple, l'absence de Roi ou la présence de 2 Rois de même couleur. Dans ce cas, l'écran affichera "Err" et l'ordinateur se mettra automatiquement dans le mode VERIFY pour vous permettre de repérer votre erreur.

Après utilisation de la fonction SET UP, l'ordinateur accepte et exécute les Roques, promotions et sous- promotions de pions ainsi que les prises en passant.

Note: Dès que vous entrez dans le mode SET UP, tous les coups précédents sont effacés de la mémoire de l'ordinateur.

a) Pour enlever une ou plusieurs pièces:

- Appuyez 2 fois sur la touche VERIFY/SET UP. L'écran affiche "SEt".
- Enlevez la ou les pièces en appuyant doucement sur la case occupée. Le symbole de la pièce et sa position s'affichent sur l'écran.
- Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.
- Si nécessaire, changez la couleur qui doit alors jouer à l'aide de la touche COLOR et jouez votre coup ou demandez à l'ordinateur de le jouer en appuyant sur la touche GO.

b) Pour ajouter une ou plusieurs pièces:

- Appuyez 2 fois sur la touche VERIFY/SET UP. L'écran affiche "SEt".
- Si nécessaire, changez la couleur de la pièce à placer à l'aide de la touche COLOR.
- Sélectionnez la pièce à l'aide de la touche portant le symbole correspondant qui s'affichera sur l'écran.
- Placez la pièce sur la case voulue en appuyant doucement dessus. Les diodes de la case clignotent.
- Si vous devez placer d'autres pièces de même nature et de même couleur, vous n'avez qu'à les poser sur les cases voulues en appuyant doucement dessus.
- Ne sélectionnez la couleur et le symbole d'une pièce que si elle est différente de la précédente.
- Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.

c) Pour déplacer une ou plusieurs pièces:

- Appuyez 2 fois sur la touche VERIFY/SET UP. L'écran affiche "SEt".
- Déplacez la pièce comme si vous exécutiez un coup normal.
- Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.

10. Touche CLEAR/CLEAR BOARD: (VIDER L'ECHIQUIER)

Il est préférable de "vider" l'échiquier avant d'entrer des positions dans le mode SET UP. Pour ce faire, procédez comme suit:

- Appuyez 2 fois sur la touche VERIFY/SET UP. L'écran affiche "SEt".
- Appuyez sur la touche CLEAR BOARD pour "vider" l'échiquier de toutes pièces dans la mémoire de l'ordinateur. L'écran affiche "CLr" suivi immédiatement de "SEt".
- Placez vos pièces une par une selon la procédure décrite au paragraphe 9b.
- Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.
- Si nécessaire, changez la couleur à l'aide de la touche COLOR.

11. Touche **RESTORE**: (RETABLISSEMENT)

Cette touche permet de revenir au point de départ d'une situation programmée dans le mode SET UP. Elle peut être très utile pour trouver une autre solution à un problème donné ou pour approfondir l'analyse de l'ordinateur concernant ce problème en sélectionnant un niveau de jeu supérieur.

Pour ce faire, appuyez sur la touche **RESTORE** (l'écran affiche "BEG") et vous pouvez continuer à jouer à partir de la position de départ, ou appuyez sur la touche **GO** si vous souhaitez que ce soit l'ordinateur qui joue un coup.

12. Touche **TRACE FORWARD**: (DEFILEMENT DE LA PARTIE)

Après avoir utilisé la fonction **RESTORE**, vous pouvez avoir envie de rejouer la partie en mémoire. Pour ce faire, procédez comme suit:

- Appuyez sur la touche **TRACE FORWARD**: le déplacement de la pièce apparaîtra sur l'écran en même temps que s'allumeront les voyants des cases.
- Déplacez la pièce comme si vous exécutiez un coup normal.

Note: Cette procédure doit être répétée pour chaque couleur séparément.

- Les pièces capturées doivent être enlevées de l'échiquier sans appuyer dessus, sauf pour les prises en passant et pour les promotions et sous-promotions. (Voir section III paragraphe c et f).

13. Touche **SOUND**: (SON)

Cette touche vous permet d'entendre ou non les différents signaux sonores émis par l'ordinateur.

Appuyez une fois sur la touche **SOUND**:

- Vous entendez 2 bips et l'écran affiche "Snd =": le son est mis.
- Vous entendez 2 bips et l'écran affiche "Snd": le son est coupé.

Lorsque l'ordinateur a fini de réfléchir à sa réponse, il émet toujours un bip qui ne peut pas être coupé.

14. Touche **SOLVE MATE**: (RESOLUTION DE PROBLEMES)

Le **NOVAG BELUGA** peut résoudre des problèmes jusqu'aux mats en 9 coups, même s'ils incluent des Roques, promotions ou sous-promotions de pions ou des prises en passant. Pour ce faire, appuyez sur **NEW GAME** et positionnez vos pièces selon la procédure décrite au paragraphe 10. A l'aide de la touche **COLOR**, choisissez la couleur devant jouer en premier et pour laquelle l'ordinateur cherchera le mat. Le nombre de coups que comporte le mat est sélectionné à l'aide de la touche **SOLVE MATE** et s'affiche sur l'écran (exemple: "n5" indique un mat en 5 coups). Appuyez autant de fois sur la touche qu'il est nécessaire pour voir s'afficher le nombre voulu ou appuyez sur la touche **SOLVE MATE** puis sur la case correspondant au nombre voulu (voir paragraphe IV, 2b). Appuyez ensuite sur la touche **GO** et l'ordinateur commencera sa recherche. S'il ne trouve pas de solution au problème posé, l'ordinateur affichera "no nE".

15. Touche **EASY**: (FACILE)

Cette touche interdit à l'ordinateur de réfléchir à sa réponse pendant le temps que vous mettez à chercher votre coup, vous donnant ainsi un avantage.

16. Touche **INFO**:

Cette touche permet d'obtenir une série de renseignements sur la partie en cours.

- a) Appuyez une fois sur la touche **INFO**: l'écran affiche le score de la couleur qui a le trait.
- b) Appuyez 2 fois sur la touche **INFO**: l'écran affiche le temps total écoulé, ainsi que le temps que prend le camp en train de jouer (c'est d'abord le temps des Blancs qui s'affiche. Appuyez une nouvelle fois sur la touche **INFO** pour avoir le temps des Noirs).
- c) Appuyez 4 fois sur la touche **INFO**: l'écran affiche le nombre total des coups joués y compris le coup en cours.

Appuyez sur la touche **CLEAR** pour mettre fin à cette fonction.

17. Touche AUTOPLAY: (ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MÊME)

Appuyez sur la touche SET LEVEL, puis sur la touche TRACE FORWARD / AUTOPLAY. Le NOVAG BELUGA commencera aussitôt à jouer contre lui-même, selon le niveau sélectionné. Vous pouvez alors suivre les coups en déplaçant les pièces selon les indications fournies par l'écran et les voyants, sans appuyer sur les cases. Cette caractéristique est très utile aux joueurs non confirmés, à titre éducatif.

Appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.

18. Touche NEXT BEST: (SECOND MEILLEUR COUP)

Au cours de la partie, vous pouvez avoir envie d'annuler le dernier coup joué par l'ordinateur. Appuyez sur la touche SET LEVEL, puis sur la touche NEXT BEST. Après avoir annulé le dernier coup à l'aide de la fonction TRACE BACK, l'ordinateur commencera aussitôt à réfléchir au second meilleur coup possible dans la position. Ce coup sera légèrement inférieur au coup joué précédemment.

V. AFFICHAGE LCD DU NOVAG BELUGA

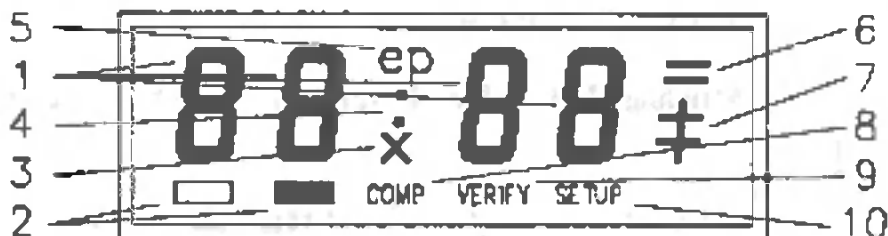
L'affichage LCD du NOVAG BELUGA se compose de quatre caractères alphanumériques. Les symboles que figurent ci-dessous sont utilisés sur l'écran par le NOVAG BELUGA:

1. Chiffres

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2. Lettres et symboles

A B C D E F G H I K L M N O
P Q R S T U V Y ?

L'ECRAN

1 = Affichage à 4 caractères alphanumériques

2 = Indication de la couleur

3 = Symbole qui indique la prise d'une pièce

4 = Séparation pour indiquer le temps

5 = Symbole pour indiquer une prise en passant

6 = Symbole pour indiquer un pat ou un nul

7 = Symbole pour indiquer un échec au Roi/un échec et mat

8 = L'ordinateur est en train de réfléchir

9 = Symbole pour indiquer la fonction de vérification

10 = Symbole pour indiquer la fonction d'entrée d'une position

Symboles pour les pièces d'échecs sur l'écran:

K
Q
b
n
r
p

Roi
Dame
Fou
Cavalier
Tour
Pion

EXEMPLES D'AFFICHAGES

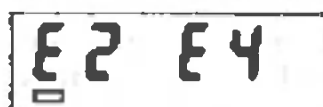
Les exemples qui suivent sont les écrans les plus importants de NOVAG BELUGA.



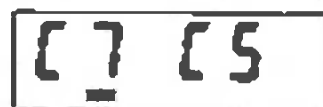
Cet écran indique que le NOVAG BELUGA est prêt et que c'est à vous de jouer.



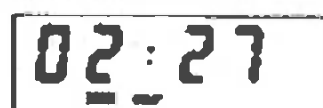
Affichage après l'entrée de votre premier demi-coup, la localisation de la case de départ de la pièce que vous voulez déplacer.



Affichage après l'entrée de la case d'arrivée sur laquelle vous avez mis votre pièce.



Affichage de la réponse de l'ordinateur.



Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs, alors que l'ordinateur est en train de réfléchir.



Affichage INFO: La réplique de l'ordinateur.



Affichage INFO: L'ordinateur s'attend à ce coup après B8 C6.



Affichage INFO: Sur C1 E3 ce serait la réponse de l'ordinateur.



Affichage INFO: Score des Noirs qui sont en train de réfléchir.



Affichage INFO: Nombre de demi-coups de profondeur d'analyse du NOVAG BELUGA jusque là.



Affichage INFO: Des 43 variantes possibles, il en reste 39 à analyser.



L'ordinateur montre qu'il est réglé au niveau 4.



Affichage INFO: L'affichage du score est sélectionné et apparaîtra dans une seconde.



Affichage INFO: Evaluation de la position pour les Blancs, qui ont le trait.



Affichage INFO: Montre que le temps total des Blancs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.



Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Blancs.



Affichage INFO: Montre que le temps total pour les Noirs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.



Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs.

[n t

Affichage INFO: L'affichage du nombre de coups joués jusque là dans la partie est sélectionné et apparaîtra sur l'écran dans une seconde.

12

Affichage INFO: Montre le nombre total de coups joués jusque là dans la partie.

[5 x d 4

La pièce qui se trouve sur la case D4 est prise par la pièce noire qui se trouve sur la case C5.

E r r

Signal d'erreur qui indique qu'un coup illégal a été joué.

r E Sn

L'ordinateur abandonne.

d St =

Montre l'annonce d'une partie nulle due à l'insuffisance de matériel.

d _ 3 =

Indique une partie nulle par 3^e répétition de la position.

d 50 =

Indique une partie nulle par application de la règle des 50 coups.

nA tE #

Annonce échec et mat.

UE r

La fonction VERIFY pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier est sélectionnée.

SE t ~

La fonction SET UP est sélectionnée; elle permet d'entrer, de retirer ou de déplacer des pièces.

[L r

L'utilisation de la touche CLEAR BOARD (VIDER L'ECHIQUELIER) est confirmée.

r _ A8

Une Tour noire est entrée sur la case A8 en utilisant la fonction SET UP.

n 4

La recherche d'un mat en 4 coups est sélectionnée en utilisant la fonction SOLVE MATE.

Au t ::

La fonction AUTOPLAY (L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME) est en marche (les 3 traits signifient en fonction).

r E F ::

La fonction d'arbitre est activée par la pression sur la touche REFEREE.

Sn d

Le son est coupé.

r R n ::

La fonction RANDOM (COUP ALLEATOIRE) est activée.

ES y ::

Le mode EASY (FACILE) est activé.

Pr o ?

L'ordinateur vous demande en quelle pièce vous souhaitez promouvoir votre pion.



Montre que la partie est replacée à son début par l'activation de la touche RESTORE.



Le dernier coup de la partie a été effectué, il n'y a plus d'autre coup stocké dans la mémoire de l'ordinateur.

VI. APPENDICE

A. Entretien du NOVAG BELUGA

Enlevez toute poussière ou saleté à l'aide d'un chiffon doux. N'utilisez ni solvant chimique ni eau sur l'ordinateur. Toute détérioration causée par leur utilisation vous ferait perdre tout droit à la garantie. Conservez votre appareil au sec et à l'abri de toute température excessive.

Garantie: Pour les détails, voyez la carte de Garantie jointe.

B. Comment éviter les fausses pannes:

Les ordinateurs d'échecs NOVAG sont soigneusement testés avant de quitter l'usine. Si vous découvrez des problèmes de mauvais fonctionnement, consultez la liste suivante avant d'envoyer votre appareil en réparation:

1. Votre ordinateur ne fonctionne pas du tout:

Il peut s'agir d'un problème d'alimentation:

- Si vous utilisez des piles, remplacez-les par des neuves en respectant le sens des polarités indiqué. N'utilisez que des piles alcalines à l'exclusion de toute autre pile ordinaire.
- Si vous utilisez un adaptateur, assurez-vous qu'il correspond aux spécifications données. Assurez-vous que les branchements sont bien faits, que votre installation électrique est conforme aux spécifications données et que votre prise de courant est alimentée. Si l'appareil ne fonctionne toujours pas, essayez-le avec des piles. Si cela résout le problème, c'est que votre adaptateur est hors d'usage.

2. Les voyants s'allument faiblement:

L'énergie fournie est insuffisante. Changez vos piles.

3. Tous les voyants s'allument quand vous mettez l'ordinateur en marche et toutes les fonctions sont bloquées:

- Eteignez et allumez doucement l'ordinateur plusieurs fois.
- Si le problème persiste, vérifiez l'alimentation de l'appareil.

4. L'un des voyants ne s'allume pas:

Mettez-vous dans le mode VERIFY et vérifiez tous les voyants en appuyant sur les cases a1 à a8 et a1 à h1. Si un voyant particulier ne s'allume pas, renvoyez votre appareil chez votre revendeur pour le faire reviser.

5. Une case n'enregistre pas un déplacement:

Mettez-vous dans le mode VERIFY et vérifiez la case. Selon qu'elle est occupée ou pas, vous devez avoir une réponse positive ou négative. Si c'est le cas, la case est bonne et vous avez dû faire une mauvaise manipulation. S'il n'y a aucune réponse, renvoyez votre appareil chez votre revendeur.

Note: Le NOVAG BELUGA a un contacteur qui vous permet d'effacer entièrement sa mémoire, afin de la reprogrammer.

a) Eteignez l'ordinateur et retournez-le.

b) Dans le coin inférieur droit de l'étiquette, se trouve un petit trou marqué ACL.

c) Introduisez un objet fin (stylo à bille) au fond de ce trou en appuyant pendant 5 secondes.

d) La mémoire est effacée et vous pouvez reprogrammer vos positions.

C. Données techniques et caractéristiques:

Taille du programme	16K de mémoire morte (ROM) 2K de mémoire vive (RAM)
Consommation	28 mA minimum 40 mA maximum
Piles	6 x 1,5V UM-3 (R6) alcalines
Adaptateur	Article No. 8210 (9V DC 250mA) ou Universal 9V
Vitesse de l'horloge	16 MHz
Bibliothèque d'ouvertures	3000 demi-coups
Niveaux de jeux	44
Mémoire de la partie	Garde la partie en mémoire tant que les piles sont suffisamment chargées
Retour en arrière	100 demi-coups
Résolution des problèmes	Jusqu' aux mats en 9 coups
Annonce des mats	Jusqu' aux mats en 7 coups
Profondeur d'analyse	Jusqu' à 14 demi-coups
Taille de l'échiquier	234 x 284 x 27mm

Toutes ces caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.