

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

CHAPITRE UN: OPERATIONS DE BASE

- 1.1 SHEMA DE L'ECHIQUIER
- 1.2 MISE EN MARCHE
- 1.3 L'ECHIQUIER
- 1.4 LES DEUX ECRANS D'AFFICHAGE
- 1.5 COMMENT ENTRER LES COUPS
- 1.6 VOTRE PREMIER COUP
- 1.7 RETOUR EN ARRIERE
- 1.8 MAUVAIS COUP ACCIDENTEL
- 1.9 COUP ILLEGAL
- 1.10 COUPS SPECIAUX
 - Roque
 - Prise en passant
 - Promotion de pion
- 1.11 ANNONCES DE MAT ET DE NUL
 - Echec et mat
 - Nul par Pat
 - Nul par la règle des 50 coups
 - Nul par répétition de la position
- 1.12 BIBLIOTHEQUES D'OUVERTURES
- 1.13 REFLEXION SUR LE TEMPS ADVERSE

CHAPITRE DEUX: TOUCHES DE FONCTIONS

- 2.1 TOUCHE PB
 - Mode Problème
 - Changer la couleur qui a le trait
 - Vider l'échiquier
- 2.2 TOUCHE PV
 - Vérification de la position
- 2.3 TOUCHE TM
 - Temps total
- 2.4 TOUCHE ST
 - Informations sur le coup
- 2.5 TOUCHE TB
 - Retour en arrière
 - Retour en arrière après des prises
 - Retour en arrière après un roque

Retour en arrière après une prise en passant

2.6 TOUCHE LV

Les niveaux de jeu

2.6.1 Niveaux à contrôles de temps préselectionnés
(Cases A1-A8)

2.6.2 Niveaux à temps totaux préselectionnés
(Cases B1-B8)

2.6.3 Temps de contrôle sélectionnés par l'utilisateur
(Cases C1-C8, D1-D8)

2.6.4 Niveaux à profondeur fixe (Cases G1-G8)

2.6.5 Niveaux de recherche de mat (Cases H1-H8)

2.6.6 Niveau Infini (Cases E1-E8, F1-F8)

2.7 TOUCHE OPTION

2.8 TOUCHE RV

Pour changer de camp avec l'ordinateur

Pour forcer l'ordinateur à jouer

Demande de coups alternatifs

2.9 TOUCHE NEW GAME

Nouvelle partie (avec les options sélectionnées
précédemment)

Retour à zéro complet (Nouvelle partie sans les Options
précédemment sélectionnées)

2.10 TOUCHE CL

Fonction effacement

2.11 TOUCHE DM

Affichage d'une suggestion de coup

Rejouer les coups après un Retour en Arrière

CHAPITRE TROIS: SELECTION DES OPTIONS

INTRODUCTION AU MODE DE SELECTION DES OPTIONS

"Activer" les cases d'Options

3.1 OPTIONS DE PARTIE

3.1.1 Mode Facile (Case A1)

3.1.2 Signal Sonore (Case B1)

3.1.3 Mode Moniteur (Case C1)

3.1.4 Les Pièces Noires en Bas (Case D1)

3.1.5 Jeu Automatique (Case E1)

3.1.6 Toutes les Ouvertures (Case F1)

3.1.7 Suppression de la Bibliothèque d'Ouvertures
(Case G1)

3.1.8 Compte à Rebours (Case H1)

3.2 LES OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF

- 3.2.1 Affichage du temps du coup (Case A2)
- 3.2.2 Affichage de la profondeur d'analyse (Case B2)
- 3.2.3 Affichage de la Fonction d'Evaluation (Case C2)
- 3.2.4 Affichage du Coup en Cours de Recherche (Case D2)
- 3.2.5 Affichage du Premier Coup de la Variante Principale (Case E2)
- 3.2.6 Affichage du Second Coup de la Variante Principale (Case F2)
- 3.2.7 Affichage du Troisième Coup de la Variante Principale (Case G2)
- 3.2.8 Affichage du Nombre de Noeuds par Seconde (Case H2)

3.3 OPTIONS IMPRIMANTE

- 3.3.1 Imprimante En Fonction ou Hors de Fonction (Case A3)
- 3.3.2 Impression du Temps par Coup (Case B3)
- 3.3.3 Impression en Double Hauteur (Case C3)
- 3.3.4 Impression en Figurines Algébriques (Case D3)

3.4 OPTIONS FONCTIONS D'AVANT GARDE

- 3.4.1 Mise Hors Fonction du Classement Automatique (Case F3)
- 3.4.2 Interruption de la Fonction d'Apprentissage (Case G3)
- 3.4.3 Mode de Communication CPU (Case H3)

CHAPITRE QUATRE: FONCTIONS D'AVANT GARDE

4.1 MEMOIRE PERMANENTE

Pour enregistrer une Partie dans le Mémoire Permanente
Pour rejouer une Partie en Cours ou Sauvegardée

4.2 FONCTION D'APPRENTISSAGE

Pour effacer la Mémoire Permanente d'Apprentissage
Démonstration de la Fonction d'Apprentissage

4.3 CLASSEMENT AUTOMATIQUE

Pour effacer la Mémoire Permanente du Classement

CHAPITRE CINQ: BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PROGRAMMABLE

INTRODUCTION A LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PROGRAMMABLE

5.1 POUR COMMENCER

5.2 OPERATIONS DE BASE

Affichage du Numéro du Coup
Affichage des Contenus de Votre Bibliothèque d'Ouvertures
Pour ajouter des Coups et des Variantes à Votre
Bibliothèque d'Ouvertures

Pour Retirer des Coups ou des Variantes de Votre
Bibliothèque d'Ouvertures
Pour Quitter la Bibliothèque Programmable afin de
Revenir à la Partie Normale

5.3 AFFICHAGES DE LA BIBLIOTHEQUE PROGRAMMABLE

5.4 CARACTERISTIQUES D'AVANT GARDE DE VOTRE BIBLIOTHEQUE PROGRAMMABLE

Pour Contrôler l'Ordre des Coups dans Votre
Bibliothèque Programmable
Choix du Coup Affiché pour le Niveau Tournoi
Choix du Coup Affiché comme une Gaffe
Pour Vérifier l'Espace Disponible
Vérification des Transpositions

5.5 IMPRESSION DES COUPS ET DES VARIANTES DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PROGRAMMABLE

Pour Imprimer la Variante en Cours
Impression des Coups dans la Position en Cours
Impression de Toutes les Variantes à partir de la
Position en Cours

CHAPITRE SIX: INFORMATIONS SUR L'IMPRIMANTE ET LES MODULES

6.1 POUR UTILISER L'IMPRIMANTE FIDELITY

6.2 COMMANDES D'IMPRESSION

6.3 OPTION DE L'IMPRIMANTE

6.4 POUR UTILISER LES MODULES

INTRODUCTION

Félicitations pour l'acquisition de votre nouvel ordinateur d'échecs, l'Elite Avant Garde! Fidelity International est extrêmement fier de vous offrir cette remarquable machine. L'Elite Avant Garde représente un pas de géant dans la technologie actuelle des ordinateurs d'échecs. Le programme classé à 2265 (classement aux Etats Unis) que vous possédez maintenant est le même que celui qui écrivit une page de l'histoire des échecs quand la Fédération Américaine attribua un classement de Maître à un micro ordinateur d'échecs pour la première fois.

L'Elite possède un nombre formidable de caractéristiques spéciales qui vous amuseront et vous étonneront. Certaines, comme la capacité de l'ordinateur à apprendre à partir de ses erreurs, sont des concepts nouveaux, jamais vus encore dans un ordinateur d'échecs! Toutes, qu'elles soient nouvelles ou habituelles, ont été conçues de telle manière que cette machine soit l'ordinateur d'échecs le plus facile à utiliser et le plus passionnant jamais vu. Un petit coup d'oeil sur la table des matières vous le confirmera. Notez que la caractéristique Construction d'une Bibliothèque vous permet de créer vos propres bibliothèques d'ouvertures, la modularité vous permet d'utiliser d'autres modules et en connectant une imprimante Fidelity à l'Elite, cela vous permet non seulement d'imprimer vos parties, mais aussi les informations liées à la partie que vous avez jouée. La fonction Mémoire Permanente "se souviendra" d'une partie aussi longtemps que vous le voudrez, et la surface de jeu auto-sensible permet à l'ordinateur de sentir instantanément et de reconnaître chaque coup que vous jouez. Les coups vous sont communiqués au moyen de deux grands écrans d'affichage très clairs et des DIODES qui se trouvent sur chaque case de l'échiquier. Les écrans vous permettent aussi d'observer le processus d'analyse de l'ordinateur - de voir la ligne de jeu qu'il est en train de considérer, le score qu'il donne à n'importe quelle position, la profondeur de sa recherche. Combien de fois avez-vous souhaité pouvoir lire dans la pensée de votre adversaire pendant qu'il réfléchissait à son prochain coup-maintenant

vous le pouvez! Et pensez simplement -dans ce cas -que vous lisez dans la pensée d'un Maître!

Avec sa vaste sélection de niveaux de jeu, l'Elite Avant Garde peut s'adapter à la force de n'importe qui, que son adversaire soit un débutant ou un expert. En raison de son classement de Maître, ses plus hauts niveaux sont conçus pour donner la réplique aux joueurs les plus forts. Mais, simplement en utilisant l'un des niveaux à Profondeur Fixe pour limiter la recherche de l'ordinateur, même un enfant peut le battre!

Nous espérons que vous passerez de nombreuses heures de plaisir avec votre Elite Avant Garde. Nous sommes sûrs que cette machine vous donnera l'impression de jouer comme un humain au delà de ce que vous avez jamais imaginé. Essayez-la vous serez stupéfait!

NOTE IMPORTANTE SUR LA FACON D'UTILISER
CE MODE D'EMPLOI:

Quoique vous soyez tenté de vous lancer directement dans l'exploration des caractéristiques spéciales et des options de jeu de l'Elite, nous vous recommandons de vous familiariser d'abord avec le PREMIER CHAPITRE, LES OPERATIONS DE BASE, pour obtenir une bonne connaissance de la façon de vous servir de l'ordinateur et de comment jouer votre première partie. Après avoir appris les bases, aller voir les autres chapitres pour explorer tout le reste des caractéristiques stupéfiantes que l'Elite Avant Garde vous offre.

CHAPITRE 1: OPERATIONS DE BASE

1.1 SHEMA DE L'ECHIQUIER

Ce qui suit est un bref aperçu des touches du clavier de l'Elite, en référence au schéma de l'échiquier qui se trouve ci-dessus. Notez que les descriptions des touches ne font que résumer les principales fonctions des touches pendant une partie normale. La plupart des touches ont aussi d'autres fonctions quand vous les utilisez dans des modes différents, ainsi qu'il est décrit plus loin dans ce mode d'emploi.

- 1 ECRANS D'AFFICHAGE: Utilisés pour les pendules d'échecs, et pour de nombreux messages à propos de la partie et du mode de fonctionnement; utilisés pour afficher certaines informations sur la partie à votre demande.
- 2 DIODES DES SYMBOLES DES PIECES: Utilisés pour vérifier la localisation des pièces; utilisées également dans le Mode Problème quand vous ajoutez ou retirez des pièces sur l'échiquier et quand vous entrez des positions spéciales.
- 3 TOUCHE PB: Utilisée pour entrer des positions.
- 4 TOUCHE PV: Utilisée pour vérifier les positions des pièces.
- 5 TOUCHE TM: Utilisée pour afficher le temps total.
- 6 TOUCHE ST: Utilisée pour afficher les informations concernant le dernier coup de l'ordinateur; utilisée pour vérifier le numéro du coup en cours et la couleur qui a le trait.
- 7 TOUCHE TB: Utilisée pour effectuer un retour en arrière.

- 8 TOUCHE LV:Utilisée pour changer le niveau de jeu.
- 9 TOUCHE OPTION:Utilisée pour entrer le Mode de Sélection des Options.
- 10 TOUCHE RV:Utilisée pour changer de camp avec l'ordinateur, regarder l'ordinateur jouer pour les deux camps,forcer l'ordinateur à arrêter de réfléchir et jouer un coup,ou demander des coups alternatifs.
- 11 TOUCHE NEW GAME:Utilisée pour commencer une nouvelle partie avec tous les réglages d'options en cours et de niveau demeurant tels quels.
- 12 TOUCHE CL:Utilisée pour sortir de différents modes,tels que le Mode Problème,Vérification de la Position,Sélection des Options,etc;également utilisée pour vider l'écran après les annonces de mat et de nul par l'ordinateur.
- 13 TOUCHE DM:Utilisée pour afficher un coup suggéré,et pour rejouer les coups après un retour en arrière.
- 14 DIODE CHECK:Utilisée pour indiquer une situation d'échec au Roi sur l'échiquier.
- 15 DIODE YOUR MOVE:Utilisée pour indiquer qui a le trait - la diode est allumée quand c'est à votre tour de jouer; elle clignote quand c'est au tour de l'ordinateur de jouer elle indique la couleur qui a le trait quand vous sortez du Mode Problème.
- 16 DIODES DE L'ECHIQUIER:Une Diode se trouve dans le coin inférieur droit de chaque case.Ces Diodes sont utilisées par l'ordinateur pour indiquer les coups et pour communiquer avec vous de différentes manières.

1.2 MISE EN MARCHE

L'Elite fonctionne sur le courant électrique normal. Pour mettre en marche l'appareil, branchez le transformateur sur une prise de courant et branchez l'autre extrémité du cordon à celui qui sort de l'ordinateur sur le côté droit de la machine. N'utilisez pas d'autre transformateur que celui fourni par Fidelity avec l'appareil, lequel est conçu spécifiquement pour ce produit. Si vous transgressez ce conseil, vous risquez d'endommager la machine, ce qui invaliderait la garantie.

Prise du cable de l'imprimante

Cable à relier à celui
du transformateur

Quand le cable du transformateur est branché à l'appareil, l'ordinateur fait entendre un bip sonore et la Diode marquée Your Move s'allume, indiquant que c'est aux Blancs de jouer (dans ce cas, de jouer le premier coup pour commencer la partie) Vous noterez plus tard que la Diode Your Move clignote quand c'est au tour de l'ordinateur de jouer (pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir).

Comme l'Elite est un appareil solide, la partie peut être laissée ainsi pendant de longues périodes de temps, si vous le désirez. Si le transformateur devient chaud à l'usage, cela est normal et vous n'avez pas à vous en préoccuper.

1.3 L'ECHIQUIER

Mettez les pièces en place, les blanches en bas de l'échiquier. Chaque case de l'échiquier est décrite, en accord avec la notation internationale, par une lettre de l'alphabet désignant les lignes verticales (les colonnes), et un chiffre désignant les lignes horizontales (les rangées). Au début d'une partie, le Roi blanc est sur la case E1, et le Roi noir sur la case E8.

Les Diodes sur les cases sont activées par de très forts aimants qui se trouvent dans la base de chaque pièce. Ces aimants activent les contacts situés sous chaque case, et les contacts, à leur tour, activent les Diodes. Quand une pièce se trouve assez loin du centre de la case pour empêcher l'ordinateur de sentir que la pièce s'y trouve, la Diode du symbole de cette pièce s'allume (pour une pièce blanche), ou clignote (pour une pièce noire), et la Diode de la case en question s'allume. Dès que vous positionnez la pièce correctement sur la case, les Diodes s'éteignent.

1.4 LES DEUX ECRANS D'AFFICHAGE

Les deux écrans d'affichage servent à de nombreuses fonctions pendant une partie, contribuant à rendre votre partie d'échecs plus intéressante et plus amusante. Notez les indications suivantes qui s'appliquent aux écrans d'affichage. Pendant une partie d'échecs normale (où vous avez les Blancs, et vous jouez depuis le bas de l'échiquier), l'écran d'affichage du bas sera votre pendule et l'écran d'affichage du haut sera la pendule de l'ordinateur. Quand la touche RV est utilisée pour changer de camp (voir chapitre 2.8), les pendules changeront aussi automatiquement, ce qui fait que si vous jouez maintenant les Noirs, votre pendule s'affichera sur l'écran du haut.

La pendule du camp qui a le trait compte et affiche le temps qui est pris pour jouer le coup. Dès que le coup est joué, cette pendule s'arrête et la pendule de l'autre camp commence à tourner.

Notez que votre écran d'affichage (celui du bas si vous avez les Blancs, celle du haut si vous avez les Noirs) affiche généralement votre temps. Pour cette raison, la plupart des affichages d'informations, comme les affichages relatifs à l'utilisation des touches de fonction (**F5** et **F6**), sont toujours effectués sur l'écran d'affichage de l'ordinateur. C'est aussi le cas pour tous les affichages dans le Mode de Sélection des Options, et des affichages qui se produisent quand vous réglez les niveaux de jeu. Quand vous utilisez l'Option Compte à Rebours de la pendule, et qu'une perte de temps se produit, l'écran du camp qui a dépassé le temps imparti se met à clignoter.

1.5 COMMENT ENTRER LES COUPS

Jouer aux Echecs contre votre ordinateur, c'est comme jouer contre un adversaire humain - vous jouez vos coups et l'ordinateur répond en jouant les siens. La seule différence, bien sûr, c'est que vous devez effectuer le déplacement réel des pièces de l'ordinateur à sa place.

Pour jouer un coup, soulevez simplement la pièce de sa case de départ, et reposez la sur la case désirée (la case d'arrivée). Quand vous soulevez votre pièce, la Diode de la case de départ s'allume. Quand vous reposez votre pièce, la Diode de la case d'arrivée s'allume un court instant. Puis les deux Diodes s'éteignent, et l'ordinateur commence à réfléchir à son coup, ce qui est indiqué par le clignotement de la Diode Your Move.
Note: Si l'ordinateur joue des coups puisés dans sa bibliothèque d'ouvertures, il ne commence pas à réfléchir à son coup, mais répond en jouant son coup instantanément, ce qui fait que vous ne verrez même pas la Diode Your Move clignoter. Pour davantage d'informations sur la bibliothèque d'ouvertures, voir le chapitre 1.12.
Quand l'ordinateur est prêt à jouer la pièce qu'il désire, les

Diodes des cases de départ et d'arrivée s'allument pour indiquer le coup de l'ordinateur, et le coup s'affiche sur l'écran. Prenez la pièce que l'ordinateur veut déplacer (la Diode de cette case s'éteint) et placez cette pièce sur la case d'arrivée indiquée. La Diode de la case d'arrivée s'éteint à son tour, ce qui signifie que l'ordinateur a enregistré le coup, et c'est maintenant à votre tour de jouer à nouveau. Essayez d'éviter de faire glisser les pièces sur l'échiquier, car cela pourrait provoquer l'enregistrement d'un coup qui n'est pas le bon.

Comment l'ordinateur indique ses coups: il allume la Diode de la case de départ et celle de la case d'arrivée.

1.6 VOTRE PREMIER COUP

L'exemple suivant vous aidera à commencer votre première partie avec l'ordinateur. Disons que vous avez choisi de déplacer votre pion blanc de E2 en E4:

1. Prenez d'abord le pion sur la case E2. La Diode de la case E2 s'allume, indiquant que la case E2 est sélectionnée.

2. Posez le pion sur la case E4 (la Diode de la case E4 s'allume brièvement, puis les Diodes des cases E2 et E4 s'éteignent). L'ordinateur, à cet instant, a enregistré le coup que vous avez joué, et a commencé à réfléchir à son propre coup. (Dans cet exemple, l'ordinateur jouera un coup de sa bibliothèque d'ouvertures, ce qui fait qu'il n'aura pas réellement besoin de "réfléchir" à son coup, mais qu'il

répondra instantanément. Pour plus de détails sur la bibliothèque d'ouvertures, voir le Chapitre 1.12)

3. L'ordinateur vous montrera son coup en allumant la Diode de la case de départ de la pièce qu'il a choisi de déplacer, et aussi en allumant la Diode de la case d'arrivée pour indiquer où il veut que cette pièce se rende. (Nous avons sélectionné le coup E7-E5 pour exemple; mais il est possible que vous obteniez une réponse différente). L'écran d'affichage de l'ordinateur montrera aussi le coup E7E5.
4. Prenez le pion noir sur la case E7 (la Diode E7 s'éteint), et posez ce pion sur la case la case d'arrivée indiquée

par la Diode allumée - dans ce cas, la case E5. L'Elite fait entendre un bip sonore et la Diode de la case d'arrivée s'éteint, indiquant que le coup de l'ordinateur est achevé. Il est temps maintenant de jouer votre prochain coup.

Vous pouvez noter, quand vous déplacez votre pièce, que la Diode de la case d'arrivée s'allume un court instant, mais quand vous déplacez la pièce de l'ordinateur, la Diode de la case d'arrivée est allumée en permanence. La raison est que, une fois que vous avez déplacé votre pièce sur sa case d'arrivée, l'ordinateur est instantanément informé de votre coup, et il n'est pas nécessaire que la Diode reste allumée. Sur le coup de l'ordinateur, la Diode de la case d'arrivée s'allume pour vous montrer où placer la pièce de l'Elite.

fera une prise en passant, l'ordinateur indiquera d'abord le déplacement du pion de façon habituelle, en allumant les Diodes des cases de départ en d'arrivée. Puis il allumera la Diode de la case du pion capturé, pour vous rappeler de retirer ce pion

Retirez le
pion capturé

Prise en passant

de l'échiquier. Prenez simplement le pion capturé et retirez-le de l'échiquier.

Promotion de pion

Comme dans une partie d'Echecs normale, quand un pion atteint la huitième rangée, il doit être promu en une pièce de plus grande valeur (généralement une Dame). Quand votre pion atteint la huitième rangée, la Diode de cette case clignote (et **Pr** apparaît sur l'écran d'affichage). Identifiez votre sélection de promotion en appuyant sur la touche qui se trouve à côté du dessin de la pièce en laquelle vous voulez promouvoir votre pion. Dès que vous avez effectué votre sélection, la Diode de la case de promotion s'éteint et l'ordinateur commence à réfléchir à son prochain coup.

Si l'un des pions de l'ordinateur atteint la huitième rangée, l'Elite évaluera la position en cours et promouvra son pion en la pièce qu'il estime la plus profitable pour lui. Comme cela se fait automatiquement, vous pouvez utiliser la Vérification de la Position (PV) pour identifier la pièce choisie (voir Chapitre 2.2).

1.11 ANNONCES DE MAT ET DE NUL

L'ordinateur a la capacité d'annoncer les mats forcés contre son adversaire. En plus, l'ordinateur peut reconnaître et annoncer trois types différents de nuls: Nul par pat, nul par la règle des 50 coups, et nul par répétition à trois reprises de la position.

Echec et mat

A chaque fois qu'il y a un échec au Roi sur l'échiquier, la Diode Check s'allume.

Si l'ordinateur détermine que vous allez bientôt être maté, il affiche sur l'écran d'affichage (où x est égal au nombre de coups jusqu'au mat). Appuyez sur la touche CL pour voir le coup de l'ordinateur. Une fois que le coup qui donne mat pour l'ordinateur est entré, l'écran indique .

Si vous matez l'ordinateur, l'écran affiche .

Note: A chaque fois que l'ordinateur indique un mat sur l'écran d'affichage, appuyez toujours sur la touche CL pour vider l'écran.

Nul par Pat

Une partie d'Echecs est nulle par pat si le joueur dont c'est le tour de jouer ne dispose d'aucun coup légal, alors que son Roi n'est pas en échec. L'ordinateur annonce ce nul en affichant sur l'écran. Si cela se produit, la partie est terminée et ne peut pas être continuée. Si vous le désirez, toutefois, vous pouvez rejouer la partie (voir Chapitre 4.1), faire un retour en arrière (voir Chapitre 2.5), ou changer la position grâce au Mode Problème (voir Chapitre 2.1).

Nul par la règle des 50 coups

Si 50 coups consécutifs ont été joués dans une partie sans qu'un des deux camps ait joué un pion ou pris une pièce, un nul par application de la règle des 50 coups peut être réclamé par le camp qui a le trait. Si l'ordinateur détecte que 50 coups

ont été effectués sans prise ni coup de pion, il annonce un nul en affichant **dr50** sur l'écran d'affichage.

Nul par répétition de la position

Si la même position se produit trois fois dans une partie d'Echecs avec le même camp au trait à chaque fois, la partie est nulle par répétition de la position. Si l'ordinateur est sur le point de jouer un coup qui aura pour résultat de répéter la même position pour la troisième fois, il affichera **drC3**. Si l'ordinateur se rend compte que son adversaire a joué un coup qui aboutit à une troisième répétition de la position, il réclame le nul en affichant **drH3**.

Note: A chaque fois que l'ordinateur indique un nul sur l'écran comme il vient d'être décrit, appuyez toujours sur la touche CL pour vider l'écran.

1.12 BIBLIOTHEQUES D'OUVERTURES

Une bibliothèque d'ouvertures est une série de coups spéciaux qui est utilisée au début de n'importe quelle partie d'Echecs. Si vous avez noté que l'ordinateur semble jouer très vite au début d'une partie, c'est parce que l'Elite possède une Bibliothèque d'Ouvertures de 64000 positions d'ouverture tirées de la pratique des Grands Maîtres. Si la position sur l'échiquier se trouve dans la bibliothèque de l'ordinateur, il jouera une des réponses appropriées dans cette position, choisie dans sa collection de coups, et il n'aura pas à réfléchir à son choix de coup.

Quand il joue à partir de sa bibliothèque interne, l'ordinateur ne joue normalement que des coups de niveau Tournoi - ce qui veut dire qu'il ne jouera que ces lignes d'ouvertures marquées niveau Tournoi. Toutefois, si vous voulez que l'ordinateur sélectionne ses coups dans une plus grande variété de lignes d'ouvertures, vous pouvez sélectionner l'Option Partie avec Toutes les Ouvertures (voir Chapitre 3.1.6). L'ordinateur jouera alors tous les coups sauf ceux considérés comme des fautes (décrits dans le chapitre 5.4).

Pendant une partie normale, quand l'ordinateur sort de sa bibliothèque, il regarde si la position se trouve dans l'une des bibliothèques disponibles -sa propre bibliothèque interne, n'importe quel module d'ouvertures qui pourrait être inséré, et n'importe qu'elle bibliothèque construite par l'utilisateur. S'il trouve une bibliothèque qui contient cette position, l'ordinateur va immédiatement choisir son coup dans cette bibliothèque.

Si vous voulez voir dans quelle bibliothèque d'ouvertures l'ordinateur a pris le coup qu'il joue, appuyez sur la touche OP puis sur la touche LV. L'écran d'affichage indiquera bn 0 si l'ordinateur joue à partir de sa propre bibliothèque interne il affichera bn 1 si l'ordinateur joue à partir d'une bibliothèque d'ouvertures construite (que vous pouvez créer, comme il est décrit dans le Chapitre Cinq); et il affichera bn 2 si l'ordinateur joue un coup d'un module. Dans tous les cas, appuyez sur la touche CL pour vider l'écran et continuer la partie.

Si vous voulez que l'ordinateur joue sans sa bibliothèque d'ouvertures, vous pouvez sélectionner l'Option Suppression de la Bibliothèque d'Ouvertures, ce qui interdira complètement à l'ordinateur de s'en servir. Quand cette option fonctionne, l'Elite n'a aucune bibliothèque pour y puiser ses coups, aussi sera-t-il forcé de prendre du temps de réflexion pour déterminer son propre meilleur coup depuis le début de la partie. Pour des précisions sur l'Option Suppression de la Bibliothèque, voir Chapitre 3.1.7.

Note: L'une des caractéristiques d'avant garde et tout à fait unique de l'Elite Avant Garde est son programme qui permet de se construire sa propre Bibliothèque. Cette caractéristique vous permet de choisir et de contrôler les variantes que votre ordinateur d'Echecs va jouer. Pour des instructions plus complètes sur le mode de fonctionnement de la Bibliothèque que l'on peut se construire, voir le Chapitre cinq.

1.13 REFLEXION SUR LE TEMPS ADVERSE

L'Elite a la capacité de réfléchir sur le temps de son adversaire, une fonction qui améliore la force de jeu à tous les niveaux. Pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir au coup qu'il va jouer, vous pouvez utiliser ce temps pour analyser la position et penser à la réplique au coup que l'ordinateur pourrait jouer. De la même façon, l'ordinateur réfléchit aussi pendant que vous êtes en train de décider quel coup vous allez jouer. L'Elite fait cela automatiquement, dès que vous êtes en train de réfléchir à votre coup.

Vous pouvez supprimer cette réflexion sur le temps de l'adversaire en sélectionnant l'Option Mode Facile (voir Chapitre 3.1.1).

CHAPITRE DEUX: TOUCHES DE FONCTIONS

Les fonctions principales des touches de jeu sont décrites

dans les chapitres qui suivent. Toutefois, sachez que ces touches ont aussi des fonctions supplémentaires quand elles sont utilisées dans le Mode Problème, la Sélection du Niveau, la Construction de la Bibliothèque d'Ouvertures, et quand elles sont utilisées avec d'autres touches.

2.1 TOUCHE PB

Mode Problème

Le Mode Problème est une caractéristique spéciale qui vous permet de changer la position en cours sur l'échiquier ou de mettre n'importe quelle position désirée sur l'échiquier. Vous pouvez modifier la position sur l'échiquier à n'importe quel moment avant ou pendant une partie. Ce mode vous permet de retirer ou d'ajouter des pièces, de les changer de place, d'entrer des problèmes pour que l'ordinateur trouve des mats en x coups, ou de commencer (ou de continuer) une partie à partir d'une certaine position. Vous pouvez utiliser cette possibilité pour changer le cours d'une partie, pour renforcer votre camp

ou celui de l'ordinateur, pour ressusciter des pièces perdues, ou même pour déplacer votre Roi afin de le sortir d'une situation de mat imminent. Pour accomplir l'une des actions que nous venons de décrire, vous devez d'abord entrer dans le Mode Problème en appuyant sur la touche PB. L'écran d'affichage indique -Pb- pour vous faire savoir que vous êtes entré dans ce mode spécial.

Pendant que vous êtes dans le Mode Problème, quelques unes des touches de fonctions deviennent des touches de sélection de pièces. Chaque touche de fonction est utilisée pour sélectionner le type de pièce qui est dessiné près d'elle. Vous pouvez entrer dans le Mode Problème quand c'est à vous de jouer. Pour apprendre comment vous servir de cette fonction, essayer l'exemple suivant:

1. Appuyez sur la touche NEW GAME et mettez les pièces dans leur position initiale.
2. Appuyez sur la touche PB pour entrer dans le Mode Problème (-Pb- apparaît sur l'écran).
3. Appuyez maintenant sur la touche adjacente au symbole du pion (♟). Notez que les Diodes A2 à H2 s'allument, et que les Diodes A7 à H7 clignotent. Cela indique que les cases A2 à H2 sont occupées par des pions blancs, et les cases A7 à H7 par des pions noirs.
4. Soulevez le pion noir qui se trouve sur la case H7. Notez que la Diode de cette case s'éteint. En soulevant la pièce noire, vous l'avez effacée de l'échiquier.
5. Reposez le pion noir sur la case H7, et notez que la Diode de cette case est maintenant allumée. Cela indique qu'une pièce blanche occupe maintenant cette case.
6. Soulevez ce même pion H7 une fois de plus et reposez-le sur la case H7. La Diode H7 se remet à clignoter, comme elle le faisait à l'origine, pour indiquer qu'à nouveau un pion noir occupe cette case.

On peut déduire de cette démonstration que:

- . Pas de case allumée = pas de pièce de ce type sur cette case.
- . Une Diode de case allumée = une pièce blanche de ce type occupe cette case.

- . Une Diode de case clignote = une pièce noire de ce type occupe cette case.

Pour disposer les pièces d'une manière quelconque, les règles générales sont:

1. Appuyez sur la touche PB.
2. Appuyez sur la touche qui se trouve près du dessin du type de pièce que vous voulez changer.
3. Faites les changements comme suit:

- . Placer une pièce sur une case vide, et elle devient une pièce blanche.
- . Soulevez et replacez une pièce blanche, et elle devient une pièce noire.
- . Retirez une pièce et la case devient vide.

Avant d'utiliser cette fonction pour créer vos propres positions, il est bon que vous fassiez un essai en entrant pas à pas la position du diagramme ci-dessous:

1. Appuyez sur la touche NEW GAME et mettez les pièces dans leur position initiale. Appuyez sur la touche PB (-Pb-) s'affiche sur l'écran).
2. Appuyez sur la touche située près du symbole du pion pour afficher toutes les cases qui sont occupées par des pions.
3. Soulevez le pion blanc de la case E2, en notant que la Diode de la case E2 s'éteint. L'ordinateur sait maintenant que la case E2 est vide.
4. Prenez maintenant le même pion blanc et posez-le sur la case E4 (la Diode de la case E4 s'allume). L'ordinateur a maintenant enregistré un pion blanc sur la case E4.
5. Prenez le pion noir de la case D7 (la Diode de cette case

s'éteint). Vous avez maintenant effacé le pion de la case D7. Posez ce pion noir sur la case D5 et notez que la Diode de cette case est maintenant allumée. Soulevez ce même pion noir et reposez-le à nouveau sur la case D5 pour faire savoir à l'ordinateur que c'est un pion noir qui occupe cette case (la Diode clignote pour l'indiquer). Vous avez maintenant entré un pion noir sur la case D5.

6. Appuyez sur la touche qui se trouve près du symbole du Cavalier. Notez que les Diodes des cases B1 et G1 sont allumées et celles des cases B8 et G8 clignotent, ce qui permet de différencier les pièces blanches (Diode allumée) des pièces noires (Diode clignotante).
7. Soulevez le Cavalier blanc qui se trouve sur la case G1 (la Diode de la case G1 s'éteint). L'ordinateur a maintenant enregistré que la case G1 est inoccupée.
8. Déplacez le Cavalier blanc sur la case F3 et posez-le sur cette case (la Diode de la case F3 s'allume). L'ordinateur a maintenant enregistré qu'un Cavalier blanc se trouve sur la case F3.
9. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

En procédant ainsi pas à pas, vous avez entré la position du diagramme ci-dessus dans la mémoire de l'ordinateur.

Note: Si vous utilisez une imprimante Fidelity avec votre Elite et que vous entrez une position par le Mode Problème, cette position sur l'échiquier sera automatiquement imprimée quand vous appuierez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Changer la couleur qui a le trait

Quand vous êtes dans le Mode Problème, la Diode Your Move indique quelle couleur a le trait quand vous sortez du Mode Problème. Si la Diode Your Move clignote avant que vous n'appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème, ce sera aux Noirs de jouer. Si la Diode Your Move est allumée quand vous sortez du Mode Problème, ce sera au tour des Blancs de jouer quand vous serez sorti du Mode Problème.

Si vous voulez changer la couleur au trait avant de sortir du Mode Problème (par exemple, l'ordinateur fait clignoter la Diode Your Move, ce qui indique que c'est au tour des Noirs de jouer, mais que vous vouliez jouer un coup pour les Blancs), appuyez simplement sur la touche RV. Notez que la Diode Your Move changera. Vous pouvez alors appuyer sur la touche CL pour sortir du Mode Problème, et ce sera au tour des Blancs de jouer.

Si vous êtes déjà sorti du Mode Problème et que vous voulez changer la couleur qui a le trait, vous devez retourner dans le Mode Problème, appuyer sur la touche RV, et ensuite appuyer sur la touche CL pour sortir du Mode Problème.

Vider l'échiquier

Si la position que vous voulez enregistrer dans la mémoire de l'ordinateur ne comprend que quelques pièces (par opposition à un échiquier presque plein, comme dans notre exemple), vous souhaitez probablement vider l'échiquier de toutes ses pièces avant de mettre votre position. Pour ce faire, appuyez simplement sur la touche OPTION quand vous êtes encore dans le Mode Problème. Cela effacera toutes les pièces de l'échiquier dans la mémoire interne de l'ordinateur. Vous pouvez maintenant procéder à l'entrée de votre problème en plaçant les pièces dans leurs positions désirées, comme il a été expliqué plus haut dans ce chapitre. Appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème quand vous avez fini d'entrer votre position.

Si vous appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode Problème sans mettre les deux Rois sur l'échiquier, l'écran d'affichage indiquera dr pour "nul" parce qu'une position légale requiert un Roi dans chaque camp. Vous devez alors appuyer à nouveau sur la touche PB pour retourner dans le Mode Problem et ajouter le ou les Rois qui manquent à la position que vous avez entrée.

Pour les positions compliquées, il est recommandé de vérifier la place des pièces au moyen de la touche PV après être sorti du Mode Problème. Pour des détails sur la vérification des positions, voir le Chapitre 2.2.

2.2 TOUCHE PV

Vérification de la position

La touche PV vous donne la possibilité de vérifier les positions de toutes les pièces -les blanches et les noires - à n'importe quel moment avant ou pendant une partie, quand c'est à votre tour de jouer. Ainsi, si vous faites tomber accidentellement quelques-unes ou toutes les pièces hors de l'échiquier et que vous ne vous rappeliez pas où elles se trouvaient, l'ordinateur peut vous le dire.

Pour vérifier la position de n'importe quel type de pièce, appuyez d'abord sur la touche PV (l'écran d'affichage indique **Pb**). Puis appuyez sur l'une des touches près du dessin du type de la pièce qui vous intéresse (par exemple, pour vérifier la position des Tours sur l'échiquier, appuyez sur la touche qui se trouve près du symbole **T**). Toutes les cases qui ont des pièces de ce type s'allument - les Diodes des cases avec des pièces blanches s'allument en permanence, celles avec des pièces noires clignotent.

En répétant ce processus pour chaque type de pièce, toutes les pièces de l'échiquier peuvent être ainsi localisées. Pour revenir au jeu normal, appuyer sur la touche CL.

Note: Vous pouvez aussi vérifier quelle pièce se trouve sur n'importe quelle case simplement en la soulevant. L'indicateur du symbole de la pièce qui devrait occuper cette case s'allumera dès que la pièce sera soulevée. Si la pièce est blanche, la Diode indiquant ce type de pièce sera allumée; si elle est noire, la Diode clignotera.

2.3 TOUCHE TM

Temps total

Quand vous appuyez sur la touche TM, le temps total pris par les deux joueurs jusque là pour la partie s'affichera sur leurs écrans d'affichage respectifs.

Quand la fonction Temps Total est activée, les deux points sur les écrans clignotent pour l'indiquer. Pour différencier les affichages en minutes et secondes des affichages en heures et minutes, l'ordinateur inscrit un point entre le troisième et le quatrième chiffre de l'affichage s'il est en heures et minutes. Si l'affichage est en minutes et secondes, vous vous en rendez facilement compte puisque la seconde portion de l'écran change continuellement (les secondes).

Si vous continuez la partie après avoir appuyé sur la touche TM sans appuyer sur la touche CL pour mettre fin à l'affichage du Temps Total, l'Elite continuera de montrer automatiquement le temps total pour les deux camps à chaque coup. Appuyez sur la touche CL à n'importe quel moment pour mettre fin à l'affichage du Temps Total.

Si vous avez sélectionné l'un des Affichages Rotatifs, et que vous choisissiez alors le Temps Total avec la touche TM, l'affichage du Temps Total prendra le pas sur l'Affichage Rotatif. Les informations de l'Affichage Rotatif ne seront plus à l'écran jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche CL à n'importe quel moment pour mettre fin à l'affichage du Temps Total.

2.4 TOUCHE ST

Informations sur le coup

Comme il est expliqué dans le troisième chapitre, l'Affichage Rotatif vous permet de sélectionner différents types d'informations qui s'affichent pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, ce qui fait que vous pouvez suivre sa pensée et son processus de recherche. En utilisant la touche ST, vous avez la possibilité de demander ces informations après que l'ordinateur a déjà joué son coup. En appuyant à plusieurs reprises sur la touche ST après que l'ordinateur a annoncé son coup (ou après avoir exécuté le coup de l'ordinateur sur l'échiquier) cela affiche les informations sur le dernier coup joué par l'ordinateur et vous permet de voir les calculs de l'ordinateur au moment où il a décidé de jouer son coup.

A chaque pression sur la touche ST, l'écran affichera dans l'ordre:

- a. La couleur au trait et le numéro du coup en cours (b xx veut dire Noirs au trait, xx = numéro du coup; u xx veut dire Blancs au trait, xx = numéro du coup)
- b; Le temps qu'il a pris pour jouer ce coup
- c. La profondeur d'analyse
- d. L'évaluation de la position (sauf si l'ordinateur est encore dans sa bibliothèque d'ouvertures, dans ce cas OPNG s'affichera sur l'écran)
- e. La variante principale de l'ordinateur (la ligne de jeu que l'ordinateur estime être la meilleure à ce moment)

Quand toutes ces informations sur le coup ont été affichées, si vous appuyez encore sur la touche ST, les mêmes informations s'affichent à nouveau. Quand vous avez obtenu les informations que vous désirez sur le coup qui vient d'être joué, appuyez sur la touche CL pour revenir à la partie.

2.5 TOUCHE TB

Retour en arrière

La fonction Retour en Arrière vous permet d'effacer n'importe quel coup que vous avez joué ou que l'ordinateur a joué. L'ordinateur vous autorisera de retourner jusqu'à 384 demi-coups en arrière (192 coups complets) dans une partie.

Pour utiliser cette fonction, appuyez simplement sur la touche TB et les Diodes du dernier coup s'allumeront (et le coup s'affichera sur l'écran à l'envers). Prenez la pièce indiquée. Dès que vous avez soulevé la pièce, la Diode de sa case s'éteint. Posez la pièce sur la case dont la Diode est encore allumée. L'ordinateur fait entendre un bip sonore et la Diode de cette case s'éteint - vous avez ainsi repris le dernier coup qui avait été effectué. Si vous appuyez à nouveau sur la touche TB, cela vous permet de reprendre le coup qui avait été joué avant, et ainsi de suite.

Après avoir repris un des coups de l'ordinateur, vous pouvez, si vous le souhaitez, entrer un autre coup pour l'ordinateur.

Pour ce faire, choisissez un coup que vous aimeriez que l'ordinateur joue et entrez ce coup sur l'échiquier. Continuez ensuite simplement la partie en jouant votre propre prochain coup.

Si la partie est encore dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur (voir chapitre 1.12), le retour en arrière sur un ou deux coups ne vous fera pas sortir de la bibliothèque. Les coups continueront à être joués à partir de la bibliothèque.

Comme il a été dit dans le Chapitre Un, les coups peuvent être effectués en arrière sans utiliser la touche TB. Cette façon rapide d'effacer quelques coups (si vous êtes sûr des derniers coups qui ont été effectués sur l'échiquier) consiste à simplement jouer les mêmes coups sur l'échiquier à l'envers. Toutefois, si vous utilisez cette méthode et que vous déplacez une pièce sur une case qui n'est pas la bonne, l'ordinateur vous donnera l'indication d'un coup illégal. L'utilisation de la touche TB est généralement un moyen plus sûr d'effectuer un retour en arrière, surtout s'il y a beaucoup de coups à reprendre ainsi.

Retour en arrière après des prises

Quand vous effectuez un retour en arrière, l'ordinateur vous rappellera que vous devez remettre les pièces prises sur l'échiquier en allumant les Diodes correspondant aux symboles des pièces pour indiquer la couleur et le type des pièces capturées, et en allumant la Diode d'une case pour vous montrer la case qu'elle occupait. Remettez simplement la pièce capturée sur la case indiquée.

Retour en arrière après un roque

Après avoir appuyé sur la touche TB, les Diodes s'allumeront pour le déplacement du Roi et ce coup s'affichera sur l'écran à l'envers. Prenez le Roi et remettez-le sur sa case d'origine. Il vous sera alors demandé de remettre aussi la Tour à sa place de la même manière. Le retour en arrière du roque sera ainsi achevé.

Retour en arrière après une prise en passant

Pour effacer une prise en passant, on commence par rejouer en arrière le coup du pion qui a effectué la prise. Pour vous rappeler de remettre le pion qui avait été pris sur l'échiquier l'ordinateur allume alors la Diode du symbole du pion et celle de la case sur laquelle le pion qui avait été pris doit être remplacé.

2.6 TOUCHE LV

Les niveaux de jeu

Votre ordinateur a de nombreux niveaux de jeu parmi lesquels vous pouvez choisir ceux qui vous conviennent le mieux. Le niveau A1 est automatiquement sélectionné quand vous mettez pour la première fois l'ordinateur en marche. Quand vous appuyez une première fois sur la touche LV, **LER I** apparaît sur l'écran et la Diode de la case A1 s'allume pour le confirmer. Pour sélectionner un niveau différent, utilisez une des pièces pour "activer" la case de l'échiquier correspondant au niveau désiré. La procédure pour activer une case de niveau est la suivante:

1. Si la case est occupée par une pièce, soulevez la pièce puis replacez-la. La Diode de cette case s'allume, l'ordinateur fait entendre un bip sonore, et l'écran indique la sélection de ce niveau particulier. Appuyez sur la case CL pour entrer cette sélection de niveau dans la mémoire de l'ordinateur.
2. Si la case est vide, prenez n'importe quelle pièce, et placez-la sur la case désirée, puis retirez-la. L'écran d'affichage indiquera le niveau que vous avez choisi, et vous devez appuyer sur la touche LV pour entrer votre sélection de niveau dans l'ordinateur. Note: Si vous utilisez une pièce d'une autre case pour effectuer votre sélection de niveau (ce qui est obligé si aucune prise n'a encore été effectuée), n'appuyez sur la touche CL qu'après avoir sélectionné la case du niveau, mais avant de remettre la pièce sur sa case d'origine. Sinon, l'ordinateur enregistrerait le niveau

5

correspondant à la case sur laquelle vous avez finalement placé la pièce.

Pour vous aider, un schéma des cases de l'échiquier utilisées pour fixer les niveaux de jeu se trouve sur la page suivante avec une brève description des niveaux à l'intérieur de chaque case. Voici une explication plus détaillée des différents niveaux.

2.6.1 NIVEAUX A CONTROLES DE TEMPS PRESELECTIONNES

(Cases A1-A8)

Les niveaux à contrôles de temps présélectionnés peuvent être sélectionnés en appuyant sur la touche LV, en activant une des cases de la colonne A (A1-A8) et en appuyant sur la touche CL. La table des Niveaux de Jeu montre le temps de réponse moyen pour chacun de ces niveaux dans la case appropriée (par exemple sélectionnez la case A1 pour un temps moyen de réponse de cinq secondes par coup), et le temps de contrôle que l'ordinateur utilise (par exemple, la case A1 correspond à 60 coups en 5 minutes).

2.6.2 NIVEAUX A TEMPS TOTAUX PRESELECTIONNES

(Cases B1-B8)

Les niveaux de jeu avec des temps totaux présélectionnés pour chaque camp peuvent être sélectionnés en appuyant sur la touche LV, en activant une des cases de la colonne B (B1-B8) et en appuyant sur la touche CL. La table des Niveaux de Jeu montre le temps total présélectionné pour chaque camp dans la case appropriée.

2.6.3 TEMPS DE CONTROLE SELECTIONNES PAR L'UTILISATEUR

(Temps de contrôle de l'ordinateur sur les cases C1-C8;
Temps de contrôle de l'utilisateur sur les cases D1-D8)

Les Contrôles de Temps Sélectionnables par l'Utilisateur vous permettent de régler des temps de contrôles spécifiques pour vos parties. Les limites de temps sélectionnées sont réglées séparément pour l'ordinateur et pour vous-même: les temps de contrôles de l'ordinateur sont réglés en utilisant les cases

C1 à C8, et vos propres temps de contrôles sont réglés en utilisant les cases D1 à D8.

Note: Les instructions qui suivent sont exactement les mêmes, que vous réglez les contrôles de temps pour vous-même ou pour l'ordinateur.

Dans les parties de tournoi, un certain nombre de coups doit être joué dans une certaine limite de temps (par exemple, 40 coups en deux heures). Si le nombre de coups spécifié est joué avant la fin du temps imparti, une seconde limite de temps est fixée si la partie n'est pas encore terminée et, s'il le faut, un troisième contrôle de temps est fixé. Ces périodes de temps sont appelées Premier Contrôle, Deuxième Contrôle, et Troisième Contrôle. Alors qu'un Premier Contrôle typique peut imposer 40 coups en deux heures, le Second Contrôle correspondant peut être fixé à 10 coups en 30 minutes. Dans la plupart des tournois, le Troisième Contrôle est le même que le Second Contrôle.

Les cases des colonnes C et D vous permettent de régler n'importe quelle combinaison de nombre de coups par temps pour les trois contrôles - le Premier, le Second, et le Troisième. Chaque case a une fonction différente, mais elles travaillent toutes ensemble pour régler les temps de contrôle désirés. En lisant cette description, référez-vous au tableau des Niveaux de Jeu pour avoir une vue d'ensemble de la fonction de chacune de ces cases.

Ce qui suit est un exemple de la façon de régler les temps de contrôle. Mettons que vous vouliez régler les temps de contrôle de l'ordinateur en utilisant les cases de la colonne C. Rappelez-vous que pour régler vos propres temps de contrôle, vous suivriez exactement la même procédure, simplement en utilisant les cases de la colonne D dans cet exemple au lieu de celles de la colonne C.

1. Appuyez sur la touche LV et activez ensuite la case C1 pour faire savoir à l'ordinateur que vous voulez régler les Contrôles de Temps de l'Ordinateur Sélectionnables par L'Utilisateur. La première chose que vous allez faire est de

régler la quantité de temps allouée pour le Premier Contrôle de Temps. La quantité de temps est affichée en heures et minutes. L'écran affiche Px:xx, P indique le Premier Contrôle, le premier x les heures, les deux autres x les minutes. Notez que le premier chiffre clignote. Cela indique que c'est le chiffre que vous devez régler d'abord - le chiffre représentant les heures.

Pour régler le chiffre qui clignote, utilisez les touches suivantes: A chaque fois que vous appuyez sur la touche ST, le chiffre qui clignote augmente d'une unité.

A chaque fois que vous appuyez sur la touche TB, le chiffre qui clignote décroît d'une unité.

2. Appuyez soit sur la touche ST, soit sur la touche TB (selon que vous voulez augmenter ou diminuer le chiffre) jusqu'à ce qu'un 1 clignote pour indiquer 1 heure.
3. Appuyez sur la touche LV et notez que l'affichage avance jusqu'au prochain chiffre - le premier chiffre des minutes. A chaque fois que vous appuyez sur la touche LV, l'affichage avance jusqu'au chiffre suivant de façon que vous puissiez le régler.
4. Appuyez soit sur la touche ST, soit sur la touche TB jusqu'à ce qu'un 3 clignote pour entrer le 3 de 30 minutes.
5. Appuyez sur la touche LV pour faire avancer l'affichage jusqu'au second chiffre des minutes.
6. Appuyez soit sur la touche ST, soit sur la touche TB jusqu'à ce qu'un 0 clignote pour entrer 0 minute. Vous avez maintenant réglé le Premier Contrôle de temps à 1 heure et 30 minutes.
7. Ensuite, réglez le premier nombre de coups. Faites-le en activant la case C2. L'écran affiche Pn xx, le P signifiant premier, n nombre, et xx le nombre des coups. Notez que le premier x clignote. Comme ci-dessus, cela indique le chiffre que vous pouvez maintenant régler.
8. En utilisant les touches ST, TB et LV comme il a été décrit ci-dessus, entrez les chiffres pour régler le nombre de coups désiré à jouer avant le premier contrôle de temps. Si vous entrez 0 pour le nombre de coups, l'ordinateur considérera que vous voulez jouer toute la partie dans le temps que vous avez fixé.
9. Activez maintenant la case C3. L'écran affiche Sx:xx, le S signifiant Second Contrôle de Temps, et x:xx les temps. En utilisant la méthode ci-dessus, entrez les chiffres du

Second Contrôle de Temps.

10. Activez la case C4, et l'écran affiche **[Sn xx]**, indiquant que vous pouvez maintenant régler le nombre de coups à jouer avant le Second Contrôle de Temps. Faites-le comme il a été montré ci-dessus.
Si vous entrez 0 pour le nombre de coups, l'ordinateur considérera que vous voulez jouer le reste de la partie dans le temps que vous avez fixé.
11. Activez maintenant la case C5. L'écran affiche **[x:xx]**, où **[** indique Troisième, et **x:xx** les chiffres des temps. En utilisant la méthode déjà décrite, entrez les chiffres du Troisième Contrôle de temps.
12. Activez la case C6, et l'écran affiche **[n xx]**, indiquant que vous pouvez maintenant régler le nombre de coups à jouer avant le Troisième Contrôle de temps.
Si vous entrez 0 pour le nombre de coups, l'ordinateur considérera que vous voulez jouer le reste de la partie dans le temps que vous avez réglé.
13. Appuyez sur la touche **CL** pour sortir du Mode Niveau, et vous pouvez maintenant commencer à jouer en utilisant les temps de contrôles que vous avez fixés.

Les cases C7, C8, D7 et D8 remplissent deux fonctions dans les Temps de Contrôle Sélectionnés par l'Utilisateur.

D'une part, elles peuvent être considérées comme des "cases d'informations" sur le réglage des niveaux en cours. Quand vous appuyez sur la touche Level et activez la case C7 ou la case D7 pendant une partie, l'écran affiche **[Ax:xx]**, où **x:xx** est le temps qui reste jusqu'au contrôle. De la même façon, activer la case C8 ou la case D8 affiche **[An xx]**, où **xx** est le nombre de coups qui restent à jouer jusqu'au contrôle de temps. Après avoir activé l'une de ces quatre cases pour afficher ces informations, appuyez simplement sur la touche **CL** pour revenir à la partie.

D'autre part, ces quatre cases peuvent aussi être utilisées si vous avez déjà commencé la partie et souhaitez réajuster le temps, mais sans refixer complètement le contrôle de temps. Dans ce cas, appuyez simplement sur la touche Level, activez une des cases C7, C8, D7 ou D8, et changez alors le chiffre désiré sur l'écran pour ajuster le temps qui reste et (ou) le nombre

de coups à jouer. Appuyez sur la touche CL pour enregistrer ces changements.

Les cases des colonnes C et D ont aussi une autre fonction - elles permettent de vérifier les informations sur les Contrôles de Temps Présélectionnés et les Niveaux à Temps Total Présélectionné. Quand vous entrez l'un de ces niveaux, le Niveau A2 par exemple, l'ordinateur est pré-réglé pour un certain contrôle de temps. Pour vérifier les réglages de ce niveau particulier, procéder ainsi:

1. Appuyez sur la touche Level, activez la case A2, et appuyez sur la touche CL pour entrer le Niveau A2 dans l'ordinateur.
2. Appuyez à nouveau sur la touche Level, et activez maintenant la case C1. Notez que l'écran affiche P0:10, ce qui indique que le Niveau A2 a un Premier contrôle de temps de 10 minutes.
3. Activez la case C2 et notez sur l'écran Pn 60, ce qui indique que le Niveau A2 exige que 60 coups soient joués avant le Premier contrôle de temps.
4. Quand vous avez fini de vérifier tous les temps et nombres de coups désirés, n'oubliez jamais d'appuyer sur la touche CL pour revenir à la partie normale. Notez que l'ordinateur sera toujours réglé au niveau de jeu d'origine, dans notre exemple le Niveau A2.

Cette méthode peut aussi être utilisée pour revoir simplement les contrôles de temps que vous avez déjà fixés. En appuyant sur la touche LV et en activant l'une des cases de la colonne C, les réglages que vous avez opérés par ces cases s'afficheront à nouveau sur l'écran.

Les règles supplémentaires suivantes s'appliquent aussi aux réglages des Temps de Contrôle Sélectionnés par l'Utilisateur: Le réglage maximum possible est 9:59 pour le temps et 99 pour le nombre de coups. Si vous entrez un temps 0 pour le Second contrôle de temps, le Premier contrôle de temps se répétera simplement lorsqu'il sera terminé. De la même façon, si vous entrez 0 pour le Troisième contrôle de temps, les temps du Second contrôle s'appliqueront à nouveau quand il sera passé.

2.6.4 NIVEAUX A PROFONDEUR FIXE (Cases G1-G8)

Les niveaux à profondeur fixe peuvent être sélectionnés en appuyant sur la touche LV, en activant une des cases de la colonne G (G1-G8) et en appuyant sur la touche CL. A ces niveaux, la seule condition présélectionnée est la profondeur d'analyse de l'ordinateur. Par exemple, le niveau G2 restreint l'analyse de l'ordinateur à deux demi-coups de profondeur. Si vous utilisez les niveaux à profondeur fixe, vous saurez toujours à quelle profondeur votre adversaire est en train d'analyser son prochain coup. L'utilisation de ces niveaux peut vous entraîner à améliorer votre capacité à voir plus loin dans une partie, et vous pourrez mesurer vos progrès au nombre de parties que vous gagnez. De tous les nombreux niveaux de l'Elite le niveau G1 est le plus facile à battre.

2.6.5 NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT (Cases H1-H8)

Les niveaux de recherche de mat peuvent être sélectionnés en appuyant sur la touche LV, en activant l'une des cases de la colonne H (H1-H8) et en appuyant sur la touche CL. Quand un niveau de recherche de mat est choisi, l'Elite se concentre uniquement sur la recherche du mat que vous lui avez posé. Pour donner à l'ordinateur un problème de mat à résoudre (un mat en 3 coups par exemple), voici la marche à suivre:

1. Entrez la position au moyen du Mode Problème.
2. Réglez l'ordinateur au niveau H3 (appuyez sur la touche LV, activez la case H3, et appuyez sur la touche CL).
3. Appuyez sur la touche RV pour faire commencer la réflexion de l'ordinateur. L'Elite réfléchira aussi longtemps qu'il le faudra pour trouver une solution au problème. Dès qu'une solution est trouvée, l'écran affiche n 3, indiquant un mat en 3 coups. Appuyez sur la touche CL pour voir le coup de l'ordinateur.

A ce moment, vous pouvez faire l'une des choses suivantes:

- a. Si vous voulez voir s'il existe une autre solution à ce mat en 3 coups, ne jouez pas le coup de l'ordinateur sur l'échiquier. Appuyez sur la touche RV et l'ordinateur cherchera une autre solution (voir chapitre 2.8 pour plus de détails).

b. Si vous voulez voir le coup qui donne mat et la ligne de jeu prévue par l'ordinateur, appuyez à plusieurs reprises sur la touche ST pour obtenir la variante principale de l'ordinateur, comme il est décrit au chapitre 2.4.

c. Si vous voulez jouer des coups avant le mat, entrez simplement le coup indiqué sur l'échiquier. Puis entrez votre prochain coup, et l'ordinateur abaissera automatiquement d'un coup le niveau de recherche de mat et annoncera le prochain coup qui mène au mat - dans notre exemple, il affichera n 2, c'est-à-dire mat en 2. A nouveau appuyez sur la touche CL et jouez le coup indiqué sur l'échiquier. Continuez cette procédure pour voir toute la ligne qui mène au mat. Quand le coup qui donne mat a été entré sur l'échiquier, l'écran affiche m

Note: Si l'ordinateur ne trouve pas de mat, l'écran affiche -??-

Comme l'ordinateur abaisse automatiquement le niveau de recherche de mat à chaque fois qu'il a trouvé la ligne qui mène au mat, vous devez faire attention de ne pas vous tromper si vous utilisez le Mode Problème avec les niveaux de recherche de mat. Par exemple, si vous mettez un mat en 5 coups à l'aide du Mode Problème et obtenez une solution, puis retournez dans le Mode Problème pour entrer un autre mat en 5 coups, l'ordinateur sera maintenant réglé au niveau H4, essayant de trouver un mat en 4 coups qui n'existe pas! Vous devez le régler à nouveau au niveau H5 pour qu'il cherche un mat en 5 coups.

2.6.6 NIVEAU INFINI (Cases E1-E8 et F1-F8)

Pour sélectionner le niveau infini, appuyez sur la touche LV et activez n'importe quelle case des colonnes E ou F. Le niveau Infini permet à l'ordinateur une recherche illimitée en temps pour chaque coup. L'ordinateur continuera à chercher, regardant de plus en plus profondément jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou jusqu'à ce que sa recherche soit interrompue par vous. Quand vous l'arrêtez, l'ordinateur joue le meilleur coup qu'il a trouvé jusque là dans sa recherche. Vous pouvez arrêter la recherche de l'ordinateur à n'importe quel moment en appuyant sur la touche RV. Si vous le désirez, vous pouvez suivre le

processus de recherche de l'ordinateur pendant cette recherche "infinie" (voir chapitre trois, Option Affichage Rotatif).

2.7 TOUCHE OPTION

L'Elite a beaucoup d'Options de Jeu, d'Affichage Rotatif, d'Imprimante, et de Fonctions d'Avant garde qui peuvent être sélectionnées en utilisant la touche Option pour entrer dans le Mode de Sélection des Options. Le chapitre trois de ce mode d'emploi vous fournit des instructions détaillées sur la manière d'utiliser le Mode Sélection des Options.

2.8 TOUCHE RV

Pour changer de camp avec l'ordinateur

Si, pendant une partie, vous voulez changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur la touche RV quand c'est à votre tour de jouer. L'ordinateur prendra alors vos pièces et commencera à jouer pour vous. Quand l'ordinateur aura joué son coup avec vos pièces, vous pourrez entrer un coup pour le camp de l'ordinateur et continuer à jouer la même partie avec les couleurs inversées. Vous pouvez changer ainsi de camp aussi souvent que vous le voulez durant une partie.

Si vous voulez voir l'ordinateur jouer contre lui-même et vous contenter de déplacer les pièces sur l'échiquier, appuyez sur la touche RV pour que l'ordinateur commence à réfléchir. Quand l'Elite annonce son coup, jouez ce coup sur l'échiquier. Puis appuyez à nouveau sur la touche RV pour qu'il recommence à réfléchir pour l'autre camp. Répétez cette procédure aussi souvent que vous le désirez, en regardant l'ordinateur jouer les deux camps pour toute la partie.

Note: L'Option Jeu Automatique est une autre méthode qui vous permet de voir l'ordinateur jouer contre lui-même. Dans ce cas, toutefois, l'Elite jouera automatiquement tous les coups pour les deux camps de façon autonome. Quand la partie sera terminée, vous pourrez utiliser l'Option Rejouer pour voir la partie, ou vous pourrez même l'imprimer, si vous le désirez. Pour une description complète de l'Option Jeu Automatique, voir le

chapitre 3.1.5.

Pour forcer l'ordinateur à jouer

A n'importe quel moment, quand c'est à l'ordinateur de jouer, vous pouvez le forcer à arrêter sa réflexion et à jouer un coup immédiatement, à n'importe quel niveau. Pour forcer l'ordinateur à jouer, appuyez sur la touche RV pendant que l'Elite est en train de réfléchir. L'ordinateur arrêtera de réfléchir et jouera le coup qu'il considère comme le meilleur qu'il a trouvé dans sa recherche jusque là.

Demande de coups alternatifs

Si l'ordinateur a joué un coup et que vous préférez lui en voir chercher un autre, NE JOUEZ PAS SUR L'ECHIQUIER LE COUP ANNONCE PAR L'ORDINATEUR. Au lieu de le jouer, appuyez sur la touche RV. L'ordinateur calculera alors un autre coup -un coup qu'il considère comme étant le "meilleur coup suivant". Vous pouvez répéter cette procédure aussi souvent que vous le voulez, et éventuellement l'ordinateur vous montrera les uns après les autres tous les coups légaux pour le camp qui a le trait dans cette position. Sachez cependant qu'à chaque fois que vous demandez un coup alternatif, l'ordinateur en donne un moins fort que le précédent. Cela parce qu'il joue d'abord le meilleur coup possible, et ensuite le suivant et ainsi de suite. Le résultat, c'est qu'après quelques coups alternatifs, celui que l'ordinateur vous proposera ne sera pas "un bon coup" et, dans des circonstances normales, il ne l'aurait jamais joué. Si l'ordinateur trouve qu'il n'y a plus de coup légal dans la position et que vous appuyez encore sur la touche RV, il reviendra simplement au début de sa liste de coups et vous montrera à nouveau les mêmes coups depuis le début.

Si vous demandez à voir des coups alternatifs alors que l'ordinateur est encore dans sa Bibliothèque d'Ouvertures, l'Elite vous montrera le choix de coups alternatifs qui se trouve dans la bibliothèque (voir chapitre 1.12). Si l'Option Toutes les Ouvertures est en fonction (voir chapitre 3.1.6), l'ordinateur fera le tour de tous les coups d'ouverture

disponibles dans cette position (sauf les coups fautifs). Si l'Option Toutes les Ouvertures n'est pas en fonction quand vous demandez des coups alternatifs, l'Elite ne joue que des coups d'ouverture qui se trouvent dans sa bibliothèque de Tournoi.

Quand l'ordinateur vous a montré tous les coups de sa bibliothèque dans cette position, et que vous appuyez à nouveau sur la touche RV, il affiche simplement les mêmes coups de sa bibliothèque à nouveau depuis le début.

2.9 TOUCHE NEW GAME

Nouvelle Partie (avec les Options sélectionnées précédemment)

Une nouvelle partie peut être commencée à n'importe quel moment - votre partie en cours peut être terminée, ou vous pouvez simplement souhaiter abandonner la partie en cours et en commencer une autre. En appuyant sur la touche NEW GAME, vous faites revenir toutes les pièces dans leur position de départ et l'ordinateur est prêt à commencer une nouvelle partie.

Quand vous appuyez sur la touche NEW GAME, tout ce qui subsistait de la partie précédente dans la mémoire est effacé (sauf si vous avez sauvé la partie en la rentrant dans la Mémoire Permanente, comme il est décrit dans le chapitre 4.1), mais toutes les options et le niveau de la précédente partie sont conservés automatiquement dans la Mémoire Permanente, et restent en fonction pour toutes les parties futures jusqu'à ce que vous les changiez. Cette caractéristique est particulièrement pratique pour tous ceux qui ont tendance à sélectionner les mêmes options dans la plupart des parties.

Note: L'Option Jeu Automatique est la seule qui n'est pas conservée quand vous appuyez sur la touche NEW GAME.

Retour à zéro complet (Nouvelle partie sans les Options précédemment sélectionnées)

Pour commencer une nouvelle partie sans les options ou le

niveau précédemment sélectionnés (Retour à zéro), appuyez sur la touche OPTION puis sur la touche NEW GAME. En utilisant la combinaison OPTION-NEW GAME, vous effacez le niveau en cours et les sélections d'options et vous commencez une partie complètement nouvelle.

2.10 TOUCHE CL

Fonction effacement

La touche CL est souvent utilisée pour dire à l'ordinateur que vous avez fini quelque opération particulière et que vous voulez sortir de ce mode. Appuyez sur la touche CL, par exemple, pour sortir du Mode Sélection des Options, du Mode Rejouer, du Mode Problème, du Mode Vérification de la Position, et après la sélection du Niveau.

La touche CL est aussi utilisée quand l'ordinateur annonce un mat ou un nul. Avant d'effectuer le coup qui donne mat ou conduit au nul, l'écran d'affichage indique soit le nombre de coups jusqu'au mat, soit le type de nul qui se produit. Pour que l'ordinateur vous montre son prochain coup, vous devez d'abord appuyer sur la touche CL.

2.11 TOUCHE DM

Affichage d'une suggestion de coup

Si c'est à vous de jouer et que vous souhaitez que l'ordinateur vous suggère un coup, appuyez sur la touche DM. L'ordinateur vous indiquera un coup qu'il vous suggère de jouer. Ce coup apparaîtra sur l'écran et les Diodes des cases de départ et d'arrivée de la pièce clignoteront. Si vous optez pour l'acceptation du coup suggéré, entrez-le comme vous le feriez normalement. Si vous décidez de jouer un coup différent, effectuez simplement le coup de votre choix.

Rejouer les coups après un Retour en Arrière

Si vous avez effectué un retour en arrière et décidez que vous

avez envie de les voir redéfiler vers l'avant, appuyez sur la touche DM et l'ordinateur vous indiquera le dernier coup joué en arrière sur l'écran. Si ce coup avait été joué par l'ordinateur, les Diodes qui indiquent le coup seront allumées. Si ce coup était l'un des vôtres, les Diodes qui indiquent le coup clignoteront. Dans les deux cas, entrez simplement le coup indiqué sur l'échiquier, et l'ordinateur affichera le coup suivant qui avait été joué en arrière. Si vous jouez sur l'échiquier les coups qui avaient été effectués en arrière, l'ordinateur continuera à afficher le coup suivant jusqu'à ce que vous ayez atteint le dernier coup joué dans la partie. A ce moment, l'ordinateur fera entendre un bip sonore pour signaler que vous venez d'entrer le dernier coup joué.

Si vous décidez d'arrêter de rejouer les coups vers l'avant à un moment quelconque avant le dernier coup joué, arrêtez d'entrer les coups dans la position désirée et appuyez sur la touche CL pour continuer la partie normalement à partir de cette position. Pour regarder rejouer une partie entière, utilisez la combinaison de touches OPTION-TB comme il est décrit dans le chapitre 4.1.

CHAPITRE TROIS: SELECTION DES OPTIONS

INTRODUCTION AU MODE DE SELECTION DES OPTIONS

En plus des touches et des fonctions spéciales décrites précédemment dans ce mode d'emploi, nombre d'options supplémentaires peuvent aussi être sélectionnées pour augmenter votre plaisir de jouer avec l'ordinateur. Ces options sont choisies en "activant" différentes cases de la surface de jeu.

"Activer" les cases d'Options

Dans les descriptions des options qui vont suivre, il vous sera demandé "d'activer" une case donnée pour sélectionner une option particulière. Une case d'option est "activée" quand la Diode de cette case est allumée. La procédure pour activer une case est la suivante:

1. Si la case est occupée par une pièce, soulevez cette pièce au dessus de la case et replacez-la. La Diode de cette case s'allumera pour indiquer que l'option est sélectionnée.
2. Si la case est vide, prenez n'importe quelle pièce, placez-la sur la case désirée, puis retirez-la. De la même façon la Diode de cette case s'allumera pour indiquer que l'option est sélectionnée.

Pour entrer dans le MODE DE SELECTION DES OPTIONS, appuyez sur la touche OPTION. Si vous appuyez à plusieurs reprises sur la touche OPTION, vous passerez tour à tour aux groupes d'options suivantes:

Quand **OPM 1** s'affiche sur l'écran, utilisez les cases A1 à H1 pour choisir parmi diverses Options de Partie.

Quand **dSP 2** s'affiche sur l'écran, utilisez les cases A2 à H2 pour choisir parmi diverses Options d'Affichage Rotatif.

Quand **POP 3** s'affiche sur l'écran, utilisez les cases A3 à D3 pour choisir parmi diverses Options d'Impression, et les cases F3 à H3 pour choisir diverses Options d'Avant garde.

Note: Les Options d'Impression ne sont disponibles que quand une Imprimante Fidelity est utilisée avec l'Elite.

Après avoir choisi les options que vous désirez, appuyez sur la touche CL pour entrer vos choix dans l'ordinateur et sortir du Mode de Sélection des Options. Quand vous retournez dans le Mode de Sélection des Options, l'écran affiche le dernier groupe d'options que vous aviez sélectionné (par exemple, si vous aviez sélectionné en dernier les Options d'Affichage Rotatif, la prochaine fois que vous appuierez sur la touche OPTION, l'écran affichera automatiquement dSP 2).

3.1 OPTIONS DE PARTIE (L'écran affiche OPM I)

Comme vous pouvez le voir sur le schéma ci-dessous, l'Elite offre une variété d'Options de Partie intéressante, parmi lesquelles vous pouvez choisir celles qui vous intéressent. Pour sélectionner une ou plusieurs de ces options, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que OPM I s'affiche sur l'écran. A ce moment, vous pouvez choisir l'une des options suivantes, qui se trouvent sur les cases A1 à H1:

MODE FACILE	SIGNAL SONORE	MODE MONITEUR	LES NOIRS EN BAS	JEU AUTOMATIQUE	TOUTES LES OUVERTURES	BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES	COMPTE A REBOURS
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

OPTIONS DE PARTIE (Cases A1 à H1)

Chaque option de votre choix est sélectionnée en activant la case désignée pour cette option particulière. Quand vous sélectionnez l'une des options, la Diode de sa case s'allume pour indiquer l'option sélectionnée. Vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'options en même temps si vous le désirez. Si vous décidez, après avoir sélectionné une option, que vous préférez finalement ne pas avoir cette option en fonction, activez simplement la même case d'option à nouveau. La Diode s'éteindra pour indiquer que l'option n'est plus en

fonction. Après avoir sélectionné votre ou vos Options de Partie, appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options.

Si vous voulez supprimer une option alors que vous avez déjà appuyé sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options, appuyez simplement à nouveau sur la touche Option pour retourner dans ce mode. Les Diodes de toutes les options que vous aviez sélectionnées seront allumées. Pour supprimer l'une d'entre elles, activez la case de l'option en question et la Diode de sa case s'éteindra. Puis appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options.

Ce qui suit est une description plus détaillée de chaque option. Notez qu'une fois que vous êtes entré dans le Mode de Sélection des Options comme il est décrit dans chacun des chapitre qui suit, vous pouvez sélectionner n'importe quel nombre d'Options de Partie en une seule fois. Pour que cela soit plus clair, toutefois, chaque chapitre individuel décrira la procédure complète, comme si vous ne sélectionniez que cette option.

3.1.1 MODE FACILE (Case A1)

Pour sélectionner l'Option Mode Facile, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I, activez la case A1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Le Mode Facile est une option qui affaiblit tous les niveaux de jeu sans affecter les contrôles de temps de l'ordinateur. Cela est réalisé en restreignant à l'ordinateur l'usage du temps de réflexion. Normalement, l'ordinateur effectue une partie de sa recherche sur votre temps - pendant que vous êtes en train de réfléchir à votre prochain coup. Cette caractéristique est l'une des raisons qui rendent votre ordinateur si fort. Par exemple: Si vous réglez l'ordinateur au niveau A1 pour ne lui donner que cinq secondes par coup, mais que vous mettiez deux minutes pour jouer votre coup, et que l'ordinateur ait deviné ce que vous alliez jouer, il aura utilisé vos deux minutes pour réfléchir à sa réponse.

Ce sera comme si vous l'aviez réglé à un niveau beaucoup plus élevé!

Sélectionner le Mode Facile interdira à l'ordinateur la réflexion sur votre temps. Comme cela affaiblit tous les niveaux de jeu, cela vous donne ainsi beaucoup plus de niveaux de jeu parmi lesquels vous pouvez choisir celui qui vous convient le mieux.

Note: Il n'y a aucun intérêt à utiliser l'Option de Mode Facile avec l'un des niveaux à Profondeur Fixe (G1-G8), car ces niveaux mettent fin à l'analyse en fonction de la profondeur de la recherche, non du temps.

3.1.2 SIGNAL SONORE (Case B1)

Pour sélectionner l'Option Signal Sonore, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I, activez la case B1 jusqu'à ce que la Diode de cette case s'allume, et appuyez sur la touche CL.

Choisissez cette option si vous voulez que la partie se déroule dans le silence le plus total. Pour couper le son ou le remettre, entrez dans le Mode de Sélection des Options et activez la case B1 pour entrer ou supprimer cette option. Le signal sonore peut être coupé ou rétabli aussi souvent que vous le désirez pendant une partie.

3.1.3 MODE MONITEUR (Case C1)

Pour sélectionner l'Option Mode Moniteur, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I, activez la case C1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée et appuyez sur la touche CL.

Cette option permet aux joueurs de jouer les deux camps, l'ordinateur servant d'arbitre, vérifiant la légalité de chaque coup et enregistrant les temps de chaque joueur. Certaines autres fonctions demeurent actives dans le Mode Moniteur, par exemple le Temps Total, le Retour en Arrière, et la possibilité de rejouer la partie. La touche RV fonctionnera également si vous décidez de demander à l'ordinateur de jouer un coup. Mais après que l'ordinateur aura joué son coup, le

Mode Moniteur demeurera en fonction. Pour sortir du Mode Moniteur et continuer à jouer la partie contre l'ordinateur, appuyez sur la touche OPTION, activez la case C1, et appuyez sur la touche CL. Puis jouez simplement votre prochain coup et l'ordinateur répondra comme dans une partie normale.

Note: Si l'Option Compte à Rebours est activée quand vous êtes dans le Mode Moniteur, l'ordinateur annonce automatiquement toutes les pertes au temps qui se produisent. Pour plus de détails sur le Compte à Rebours, voir chapitre 3.1.8.

3.1.4 LES PIÈCES NOIRES EN BAS (Case D1)

Pour sélectionner l'Option Pièces Noires en Bas, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I, activez la case D1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Sélectionner l'Option les Noirs en Bas vous permet de jouer avec les pièces noires en bas de l'échiquier sur les rangées un et deux. Quand vous choisissez cette option, assurez-vous que vous mettez correctement les pièces en place, comme il est montré sur le diagramme (notez les positions des Rois et des Dames). Vous pouvez aussi utiliser la Vérification de la Position (PV) pour vous assurer de l'endroit où les pièces doivent être placées. Une fois que vous avez vérifié la localisation correcte des pièces, appuyez sur la touche RV pour que l'ordinateur commence à réfléchir. Il est déconseillé de vouloir entrer cette option pendant une partie.

Echiquier avec les Noirs en bas.
(Option de Partie D1 activée)

3.1.5 JEU AUTOMATIQUE (Case E1)

Pour sélectionner l'Option Jeu Automatique, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I, activez la case E1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée et appuyez sur la case CL.

L'Option Jeu Automatique est une méthode dans laquelle vous pouvez demander à l'ordinateur de terminer une partie à votre place ou même de jouer une partie entière de façon interne. Il y a de nombreux cas dans lesquels cette caractéristique peut être à la fois utile et extrêmement intéressante. Vous pouvez par exemple avoir une position dans laquelle vous pensez que les Blancs ont une attaque gagnante en sortant de la bibliothèque d'ouvertures, et vous voudriez voir si les Blancs peuvent vraiment gagner. Ou, autre exemple, vous pouvez être en train de jouer une partie dans laquelle vous êtes en position de battre l'Elite, mais vous ne pouvez pas continuer à jouer, et vous voudriez savoir si votre camp aurait pu gagner. Dans ces deux cas, cette fonction vous permettra de voir comment la partie aurait pu tourner. L'ordinateur continuera n'importe quelle partie lui-même de façon interne en jouant pour les deux camps. Il jouera jusqu'à la fin de cette partie et s'arrêtera. L'écran indiquera si la partie s'est terminée par un échec et mat ou un nul. En plus, si les Blancs gagnent, la Diode Check sera allumée à la fin, et si les Noirs gagnent, la Diode Check clignote.

Pour utiliser l'Option Jeu Automatique, activez simplement la case E1 au moment où vous voulez que l'ordinateur prenne la partie. L'Elite jouera la partie avec les contrôles de temps du niveau de jeu en cours. Si le signal sonore est en fonction, vous noterez que l'Elite émet un signal sonore à chaque fois qu'il joue un coup interne. Pour que le Jeu Automatique se déroule en silence, vous pouvez éteindre le signal sonore en utilisant l'Option B1 (voir chapitre 3.1.2).

Quand la partie est finie, l'Elite met automatiquement fin à l'Option Jeu Automatique -vous n'avez pas à retourner dans le Mode de Sélection des Options pour mettre fin à cette option. Vous pouvez alors rejouer la partie entière sur l'échiquier pour voir comment elle s'est déroulée, comme il

est décrit dans le chapitre 4.1. Si vous avez une Imprimante Fidelity, vous pouvez aussi imprimer la partie entière qui vient de se dérouler en Jeu Automatique, si vous le désirez (voir chapitre 6.2).

Vous pouvez interrompre la partie en Jeu Automatique à n'importe quel moment en appuyant sur la touche OPTION et en activant la case E1 pour que la Diode s'éteigne. Pour continuer la même partie en jouant contre l'ordinateur, utilisez d'abord la Vérification de la Position (voir chapitre 2.2) pour que les pièces soient placées correctement et jouez ensuite simplement un coup comme dans une partie normale.

Note: Si vous activez l'Option Jeu Automatique au début d'une nouvelle partie pendant que l'ordinateur est encore dans sa bibliothèque d'ouvertures, vous l'entendrez d'abord émettre rapidement des signaux sonores. C'est parce qu'il joue plusieurs coups de sa bibliothèque très vite, et (si le signal sonore est en fonction) vous entendrez un bip sonore pour chaque coup de la bibliothèque. Dès que l'ordinateur commence à réfléchir à son premier coup, l'émission des signaux sonores se ralentira.

3.1.6 TOUTES LES OUVERTURES (Case F1)

Pour sélectionner l'Option Toutes les Ouvertures, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I, activez la case F1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Quand il joue des coups de sa bibliothèque, l'ordinateur ne joue normalement que des coups de son niveau Tournoi - c'est-à-dire qu'il ne joue que les lignes d'ouvertures marquées niveau Tournoi. Toutefois, si vous voulez que l'ordinateur sélectionne des lignes d'ouvertures dans une plus grande variété de coups, vous pouvez sélectionner l'Option de Partie Toutes les Ouvertures sur la case F1. L'ordinateur jouera alors tous les coups (sauf ceux marqués Gaffes, comme il est décrit dans le chapitre 5.4).

3.1.7 SUPPRESSION DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES (Case G1)

Pour sélectionner l'Option Suppression de la Bibliothèque d'ouvertures, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que

l'écran affiche OPM I , activez la case G1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

La sélection de l'Option Suppression de la Bibliothèque d'ouvertures verrouille complètement la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur (pour des détails sur la bibliothèque d'ouvertures, voir le chapitre 1.12). Quand cette option fonctionne, l'Elite n'a aucune bibliothèque d'ouvertures dans laquelle il puisse puiser ses coups, aussi sera-t-il forcé de prendre du temps pour réfléchir afin de déterminer son propre meilleur coup dès le début de la partie.

3.1.8 COMPTE A REBOURS (Case H1)

Pour sélectionner l'Option Compte à Rebours, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche OPM I , activez la case H1 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Quand l'Option Compte à Rebours est activée, l'écran affiche le temps total qui reste pour chaque joueur en accord avec le niveau en cours A-, B-, C-, ou D, et effectuera un compte à rebours jusqu'à zéro. Si l'un des deux joueurs dépasse le temps imparti avant qu'un échec et mat soit réalisé, l'écran clignotera pour indiquer la perte au temps du joueur qui a dépassé son temps.

3.2 LES OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF (L'écran affiche dSP 2)

Les Options d'Affichage Rotatif vous permettent d'obtenir des informations sur la réflexion et le processus de recherche de l'ordinateur pendant qu'ils se déroulent. Une fois que vous avez choisi une ou plusieurs Options d'Affichage Rotatif comme il est décrit plus loin, l'information demandée s'affiche sur l'écran de l'ordinateur pendant qu'il réfléchit à son coup. L'écran peut vous montrer diverses informations sur le coup en cours de l'ordinateur: le temps du coup, la profondeur de la recherche, l'évaluation de la position, le coup en cours de recherche, les trois premiers coups de la ligne principale de l'ordinateur (la ligne de jeu que

l'ordinateur estime à ce moment la meilleure), et le nombre de noeuds par seconde qui sont en cours de recherche. Vous serez fasciné en regardant l'ordinateur réfléchir à un coup, puis changer d'avis et en considérer un autre; en voyant la fonction d'évaluation changer quand des coups différents sont pris en compte; en notant exactement la profondeur de recherche de l'ordinateur à un moment donné; et en voyant la meilleure ligne de jeu de l'ordinateur défiler devant vos yeux.

Pour mettre en marche l'une des Options d'Affichage Rotatif, appuyez simplement sur la touche OPTION à n'importe quel moment dans la partie jusqu'à ce que dSP 2 s'affiche sur l'écran. Vous pouvez maintenant choisir parmi les options qui se trouvent sur les cases A2 à H2. Le tableau suivant montre quelles cases activer pour obtenir le type d'information qui peut vous intéresser:

TEMPS DU COUP	PROFONDEUR DE LA RECHERCHE	FONCTION D'ÉVALUATION	COUP EN COURS DE RECHERCHE	1 ^{er} COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	2 ^e COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	3 ^e COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	NOMBRE DE NOEUDS PAR SECONDE
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2

OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF

(Cases A2 à H2)

Chaque option de votre choix est sélectionnée en activant la case désignée pour cette option particulière. Quand vous sélectionnez chaque option, la Diode de cette case s'allume pour indiquer l'option sélectionnée. Vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'options d'affichage en même temps. Si vous décidez, après avoir sélectionné une option, que vous préférez que cette option ne fonctionne pas, activez simplement à nouveau la case de l'option en question. La Diode s'éteindra pour indiquer que l'option n'est plus en fonction. Après avoir sélectionné votre ou vos options, appuyez toujours sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options.

Si, plus tard dans la partie, vous choisissez de supprimer une Option d'Affichage Rotatif que vous aviez sélectionnée plus

tôt, entrez simplement à nouveau dans le Mode de Sélection des Options en appuyant sur la touche OPTION. Assurez-vous que l'écran affiche dSP 2 (si nécessaire, appuyez encore sur la touche OPTION jusqu'à ce que vous obteniez cet affichage). Notez que les Diodes sont allumées sur les cases des options qui sont en fonction. Pour supprimer l'une de ces options, activez simplement la case désirée et la Diode s'éteindra. Si vous activez une case à plusieurs reprises, cela mettra tour à tour l'option en question en marche et hors de fonction. Quand vous avez effectué vos choix, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options de façon que l'ordinateur enregistre les changements demandés

Note: La sélection de l'affichage du temps du coup en cours comporte des particularités, comme il est indiqué dans le chapitre 3.1.2.

Si vous avez sélectionné plusieurs options d'affichage, les informations défilent les unes après les autres toutes les secondes pendant que l'ordinateur réfléchit.

Si vous voulez voir ces mêmes informations après que l'ordinateur a déjà joué son coup, utilisez la touche ST (voir chapitre 2.4). Ces informations peuvent aussi être imprimées si vous avez une Imprimante Fidelity branchée sur votre Elite. Pour des détails, voir chapitre 6.2.

Ce qui suit est une description détaillée de chaque option d'affichage prise individuellement. Notez qu'une fois que vous êtes entré dans le Mode de Sélection des Options comme il est décrit dans chacun des chapitres suivants, vous pouvez entrer n'importe quel nombre d'Options d'Affichage Rotatif en une seule fois. Pour que les choses soient plus claires, toutefois, chaque chapitre individuel décrira la procédure complète, comme si vous ne sélectionniez que cette option particulière.

3.2.1 AFFICHAGE DU TEMPS DU COUP (Case A2)

Pour sélectionner l'affichage du temps du coup en cours (avec les autres options d'affichage), appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche dSP 2, activez la case A2 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

L'affichage du temps par coup fonctionne légèrement différemment des autres Options d'Affichage. En effet, l'écran de l'ordinateur affiche le temps du coup par défaut si aucune autre Option d'Affichage Rotatif n'est choisie. Vous ne pouvez pas désactiver l'affichage du temps du coup si aucune autre option d'affichage n'est activée. Toutefois, dès que vous activez une ou plusieurs autres Options d'Affichage Rotatif, le temps du coup disparaît automatiquement, sauf si vous le sélectionnez comme vous le feriez pour n'importe quelle autre option.

3.2.2 AFFICHAGE DE LA PROFONDEUR D'ANALYSE (Case B2)

Pour sélectionner l'affichage de la profondeur d'analyse, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche **dSP 2**, activez la case B2 jusqu'à ce que la Diode de cette case s'allume, et appuyez sur la touche CL.

Choisissez cet affichage si vous voulez voir à quelle profondeur l'ordinateur analyse pendant qu'il réfléchit à un coup. Pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, l'écran affiche la profondeur d'analyse en demi-coups et le nombre de coups déjà examinés par l'ordinateur à cette profondeur. Un affichage de **12 3**, par exemple, signifie que l'ordinateur est en train d'examiner à trois demi-coups de profondeur et a déjà examiné 12 des coups possibles dans la position.

3.2.3 AFFICHAGE DE LA FONCTION D'EVALUATION (Case C2)

Pour sélectionner l'affichage de la fonction d'évaluation, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche **dSP 2**, activez la case C2 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Choisissez d'afficher la fonction d'évaluation si vous voulez voir l'opinion de l'ordinateur sur la position en cours sur l'échiquier. Pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, l'écran affichera la fonction d'évaluation de la position en cours, avec un chiffre positif si l'ordinateur pense qu'il a l'avantage, et un chiffre négatif si l'ordinateur estime qu'il a un désavantage. Les valeurs numériques indiquent à quel point la situation est bonne ou

mauvaise pour l'ordinateur. Les évaluations pour le matériel sont approximativement basées sur l'échelle de valeur de 1.00 point pour un pion, 3.00 points pour un Cavalier ou un Fou, 5.00 points pour une Tour, et 9.00 points pour une Dame. La fonction d'évaluation doit aussi être interprétée en termes de valeur positionnelle - selon que l'ordinateur considère sa position comme bonne ou mauvaise.

Par exemple, un affichage de 4.91 indique que l'ordinateur a une Tour de plus, et un affichage de -1.03 indique que l'ordinateur a un pion de retard.

3.2.4 AFFICHAGE DU COUP EN COURS DE RECHERCHE (Case D2)

Pour sélectionner l'affichage du coup en cours de recherche, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche dSP 2, activez la case D2 jusqu'à ce que la Diode de la case D2 soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Sélectionnez cet affichage si vous voulez voir quel coup l'ordinateur est en train d'examiner. Pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, l'écran affiche le coup en cours de recherche. Alors que le premier coup de la variante principale de l'ordinateur (voir chapitre 3.2.5) est toujours le coup le meilleur que l'ordinateur a trouvé jusque là, regarder son processus de pensée en activant la case D2 vous permet de voir tous les coups que l'ordinateur est en train de considérer quand il cherche le meilleur coup. Notez que les affichages entraînés par l'activation des cases D2 et E2 sont parfois les mêmes.

3.2.5 AFFICHAGE DU PREMIER COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE (Case E2)

Pour sélectionner un affichage du premier coup de la variante principale, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche dSP 2, activez la case E2 jusqu'à ce que la Diode de la case E2 soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

La variante principale est la ligne de jeu que l'ordinateur estime être la meilleure à cet instant de son analyse. Sélectionnez cet affichage si vous voulez voir le

premier coup de la variante principale pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir.

Note: Si vous voulez voir la variante principale entière de l'ordinateur après qu'il a annoncé son coup, utilisez la touche ST, comme il est décrit dans le chapitre 2.4, après que l'ordinateur a annoncé son coup. La variante principale affichée ne sera pas restreinte à trois demi-coups (comme dans l'Affichage Rotatif), mais sera plutôt la ligne de jeu complète de l'ordinateur.

3.2.6 AFFICHAGE DU SECOND COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE

(Case F2)

Pour sélectionner un affichage du second coup de la variante principale, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche dSP 2, activez la case F2 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Sélectionnez cet affichage si vous voulez voir le second coup de la ligne de jeu que l'ordinateur estime la meilleure à cet instant.

3.2.7 AFFICHAGE DU TROISIEME COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE

(Case G2)

Pour sélectionner un affichage du troisième coup de la variante principale, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche dSP 2, activez la case G2 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Sélectionnez cet affichage si vous voulez voir le troisième coup de la ligne de jeu que l'ordinateur estime être la meilleure à cet instant.

3.2.8 AFFICHAGE DU NOMBRE DE NOEUDS PAR SECONDE (Case H2)

Pour sélectionner un affichage du nombre de noeuds par seconde que l'ordinateur analyse, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche dSP 2, activez la case H2 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

Choisissez cet affichage si vous voulez voir combien de positions (noeuds) l'ordinateur examine par seconde. Le nombre affiché sera généralement de quatre chiffres en raison de la vitesse à laquelle l'ordinateur calcule. Par exemple, si l'écran affiche 2256, cela signifie que l'ordinateur vient d'examiner 2256 noeuds dans la seconde écoulée.

3.3 OPTIONS IMPRIMANTE (L'écran affiche POP 3)

Pour entrer les Options Imprimante, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3. A ce moment, vous pouvez choisir parmi les Options Imprimante suivantes, localisées sur les cases A3 à D3:

IMPRIMANTE EN FONCTION/ HORS DE FONCTION	IMPRESSION DU TEMPS DU COUP	IMPRESSION DOUBLE HAUTEUR	IMPRESSION FIGURINES ALGÈBRIQUES
A3	B3	C3	D3
<u>OPTIONS IMPRIMANTE</u> (Cases A3-D3)			

Chaque option de votre choix est sélectionnée en activant la case désignée pour cette option particulière. Quand vous sélectionnez l'une des options, la Diode de sa case s'allume pour indiquer l'option sélectionnée. Vous pouvez entrer n'importe quel nombre d'Options d'Impression en une fois. Si vous décidez, après avoir sélectionné une option, que vous préférez ne plus avoir cette option en fonction, activez simplement à nouveau la case de cette option. La Diode s'éteindra pour indiquer que l'option n'est plus en fonction. Après avoir sélectionné votre ou vos options, appuyez sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options.

Si vous décidez que vous voulez supprimer une Option d'Impression après avoir déjà appuyé sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options, appuyez simplement à nouveau sur la touche OPTION pour retourner dans ce mode. Assurez-vous que l'écran affiche POP 3 (si nécessaire, appuyez à plusieurs reprises sur la touche OPTION pour obtenir cet affichage). Les Diodes des Options d'Impression seront allumées si ces options avaient été sélectionnées et

sont en fonction. Pour supprimer l'une de ces options, activez simplement la ou les cases désirées et la ou les Diodes s'éteindront. Si vous activez à plusieurs reprises chaque case, cela mettra tour à tour en fonction et hors de fonction cette option particulière. Quand vous avez fait votre choix, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche CL pour sortir du Mode de Sélection des Options, afin que l'ordinateur enregistre vos changements.

Ce qui suit est une description de chaque Option d'Impression. Notez qu'une fois que vous êtes entré dans le Mode de Sélection des Options comme il est décrit dans chacun des chapitres suivants, vous pouvez entrer n'importe quel nombre d'Options d'Impression à la fois. Pour que les explications soient plus claires, toutefois, chaque chapitre décrira la procédure complète, comme si vous ne sélectionniez qu'une seule option.

Note: Il y a aussi quatre Commandes d'Impression différentes qui vous donnent la possibilité d'imprimer un diagramme, la partie, le temps, et les informations sur le coup en cours. Pour davantage de détails, voir le chapitre 6.2.

3.3.1 IMPRIMANTE EN FONCTION OU HORS DE FONCTION (Case A3)

Pour sélectionner l'Option Imprimante en fonction/hors de fonction, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case A3 jusqu'à ce que la Diode de cette case s'allume, et appuyez sur la touche CL.

Cette Option met l'Elite en connexion avec l'Imprimante Fidelity ou au contraire coupe la connexion. Bien sûr, il faut pour cela que l'imprimante soit branchée sur votre Elite et allumée. Notez que si vous activez la case A3 alors que l'Imprimante Fidelity n'est pas allumée ou pas connectée à l'ordinateur, l'Elite éteindra cette option après quelques secondes si vous essayez d'imprimer.

3.2.2 IMPRESSION DU TEMPS PAR COUP (Case B3)

Pour sélectionner l'Option Impression du Temps par Coup, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case B3 jusqu'à ce que la Diode de cette

case s'allume, et appuyez sur la touche CL.

Cette option permet à l'ordinateur d'imprimer le temps pris pour chaque coup par les deux camps quand les coups sont joués.

3.3.3 IMPRESSION EN DOUBLE HAUTEUR (Case C3)

Pour sélectionner l'Option Impression en Double Hauteur, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case C3 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

La sélection de cette option demande à l'ordinateur d'imprimer tous les coups avec des caractères deux fois plus hauts.

3.3.4 IMPRESSION EN FIGURINES ALGEBRIQUES (Case D3)

Pour sélectionner l'Option Impression en Figurines Algébriques, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case D3 jusqu'à ce que la Diode de cette case s'allume, et appuyez sur la touche CL.

Choisir cette option demande à l'ordinateur d'imprimer tous les coups en utilisant la Notation de la FIDE que l'on trouve dans l'Imformateur: les Figurines Algébriques. Les coups sont décrits en imprimant le symbole de la pièce, suivi par la case d'arrivée de la pièce. Pour les coups de pions, on ne met pas le symbole des pions. Il n'existe qu'une seule différence avec la stricte notation de la FIDE: Quand une pièce est clouée devant son Roi et ne peut pas se rendre légalement de ce fait sur une case donnée, mais qu'une même pièce de même type peut et se rend sur cette case, le coup est imprimé comme s'il était légalement possible pour les deux pièces de se rendre sur cette case. Cela revient à surdécrire le coup en l'imprimant.

Exemples de parties imprimées avec les Options Impression sélectionnées:

Option Impression du Temps avec le coup
(Case B3)

Option Impression Double Hauteur
(Case C3)

Option Impression Figurines Algébriques
(Case D3)

3.4 OPTIONS FONCTIONS D'AVANT GARDE (L'écran affiche POP 3)

Les Options de Fonctions d'Avant Garde utilisent la même rangée de cases que les Options d'Impression, et sont de ce fait choisies quand l'écran affiche POP 3.

MISE HORS FONCTION DU CLASSEMENT AUTOMATIQUE	INTERRUPTION DE LA FONCTION D'APPRENTISSAGE	MODE CPU
F3	G3	H3

OPTIONS FONCTIONS D'AVANT GARDE
(Cases F3-H3)

3.4.1 MISE HORS FONCTION DU CLASSEMENT AUTOMATIQUE (Case F3)

Pour sélectionner l'Option Mise Hors Fonction du Classement Automatique, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case F3 jusqu'à ce que la Diode de cette case s'allume, et appuyez sur la touche CL. Comme il est décrit dans le chapitre 4.3, l'Elite Avant Garde a une fonction spéciale de Classement Automatique qui vous donne une idée de ce que pourrait être votre classement en fonction des résultats que vous avez obtenus contre l'ordinateur. Si vous le désirez, cette fonction peut être interrompue en sélectionnant l'option F3.

3.4.2 INTERRUPTION DE LA FONCTION D'APPRENTISSAGE (Case G3)

Pour sélectionner l'Interruption de la Fonction d'Apprentissage, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case G3 jusqu'à ce que la Diode de cette case s'allume, et appuyez sur la touche CL.

Comme il est décrit au chapitre 4.2, l'Elite Avant Garde a une Fonction spéciale d'Apprentissage qui lui permet d'apprendre à partir de ses fautes. Si vous le désirez, cette fonction peut être supprimée. Vous pouvez interrompre la Fonction d'Apprentissage en sélectionnant simplement l'option G3.

3.4.3 MODE DE COMMUNICATION CPU (Case H3)

Pour sélectionner l'Option Mode de Communication CPU, appuyez sur la touche OPTION jusqu'à ce que l'écran affiche POP 3, activez la case H3 jusqu'à ce que la Diode de cette case soit allumée, et appuyez sur la touche CL.

L'une des nouvelles fonctions de l'Elite Avant Garde est sa capacité de liaison avec un ordinateur personnel. Cette fonction vous permet d'utiliser l'interface RS232 qui se trouve dans l'Elite pour relier celui-ci à un ordinateur personnel pour obtenir des analyses supplémentaires. Si vous êtes intéressé par cette Option Communication CPU, vous pouvez acheter le matériel en question chez Fidelity. Le Mode d'Emploi joint à ce matériel vous fournira tous les détails sur le mode de fonctionnement de cette option.

CHAPITRE QUATRE: FONCTIONS D'AVANT GARDE

4.1 MEMOIRE PERMANENTE

L'Elite Avant Garde a une Mémoire Permanente qui vous permettra de conserver ou de rejouer des parties. Cette même Mémoire Permanente donne aussi à l'Elite l'incroyable capacité d'apprendre à partir de ses fautes, comme vous le verrez dans ce chapitre.

Pour enregistrer une partie dans la Mémoire Permanente

La Mémoire Permanente de l'Elite vous permettra de conserver votre partie, de débrancher l'appareil et de revenir à n'importe quel moment soit pour continuer, soit pour rejouer la même partie. La Mémoire Permanente gardera la dernière partie stockée jusqu'à ce que vous en enregistriez une autre. Pour mettre une partie dans la Mémoire Permanente, appuyez sur la touche OPTION puis sur la touche RV. Cela stockera la partie en cours, y compris toutes ses Options et le Niveau.

Notez que si vous effectuez cette sauvegarde au milieu d'une partie et que vous remettez l'ordinateur en route plus tard avec les pièces dans la même position qu'au moment de la sauvegarde, l'ordinateur sera automatiquement prêt à continuer cette même partie.

Pour rejouer une partie en Cours ou Sauvegardée

A n'importe quel moment pendant une partie ou à la fin de celle-ci, vous pouvez demander à l'ordinateur de rejouer la partie entière depuis le début. Ceci est possible en utilisant la touche OPTION en conjonction avec la touche TB.

Si vous êtes au milieu d'une partie et que vous souhaitez rejouer cette partie, appuyez sur la touche OPTION, remettez toutes les pièces dans leur position de départ, et appuyez sur la touche TB. L'ordinateur commencera alors à nouveau au début de cette partie, en utilisant l'écran et les Diodes pour indiquer le premier coup qui avait été joué.

Si vous êtes au début d'une nouvelle partie et n'avez pas encore joué le moindre coup sur l'échiquier, appuyer sur les touches OPTION puis TB demandera à l'ordinateur de revenir à la dernière partie enregistrée dans la Mémoire Permanente. A ce moment, les Diodes de l'échiquier s'allumeront pour vous montrer où se trouvaient les pièces à la fin de la partie sauvegardée. Pour commencer à rejouer cette partie, appuyez à nouveau sur les touches OPTION et TB.

Que vous soyez en train de rejouer une partie en cours ou sauvegardée, la procédure est la même: Les Diodes du premier coup de la partie s'allumeront et les coordonnées de ce coup apparaîtront aussi sur l'écran. Entrez le coup indiqué, et le second coup de la partie sera montré de la même façon. Au fur et à mesure que chaque coup est entré, l'ordinateur affiche le coup suivant qui avait été joué dans la partie. A la fin de la séquence de coups, l'ordinateur émettra une série de bips sonores.

Un avantage de cette fonction est qu'elle vous permet de vérifier la notation (si vous aviez noté les coups pendant la partie), afin de vous permettre de corriger les erreurs éventuelles. Ou, si vous préférez, vous pouvez noter la partie pendant que vous la faites redéfiler, si vous avez décidé que c'est une partie que vous voulez garder. C'est une option agréable pour un débutant, car souvent noter les coups pendant la partie peut nuire à la concentration.

4.2 FONCTION D'APPRENTISSAGE

Votre Elite Avant Garde est équipé d'une fonction unique qui n'avait encore jamais été disponible dans un ordinateur d'échecs - il a la capacité d'apprendre à partir de ses erreurs! Quand l'ordinateur perd un pion, par exemple, sur un coup brillant de son adversaire, il enregistre cette erreur dans sa Mémoire Permanente d'Apprentissage, de façon que la prochaine fois qu'il "verra" qu'il va perdre un pion dans cette position, il cherchera un coup meilleur. Considérez la chose suivante: quand deux joueurs jouent aux échecs et que l'un parvient à faire tomber l'autre dans un piège, il est peu

probable que le joueur piégé tombe à nouveau dans le même traquenard - nous, humains, avons tendance à apprendre à partir de nos erreurs! De la même manière, si ce joueur arrive à piéger son adversaire électronique, il peut utiliser sa connaissance de cette faiblesse particulière autant de fois qu'il le voudra, car il sait que les ordinateurs d'échecs standards feront les mêmes erreurs à l'infini. Rien de tel avec le nouvel Elite Avant Garde - cet ordinateur d'échecs ne fera pas deux fois la même erreur!

Note: Vous pouvez, si vous le voulez, interdire cette Fonction d'Apprentissage en activant l'Option G3, comme il est décrit au chapitre 3.4.2.

Pour effacer la Mémoire Permanente d'Apprentissage

Vous avez la possibilité de complètement vider la Mémoire Permanente d'Apprentissage de l'ordinateur, si vous le désirez. Pour ce faire, appuyez sur les touches OPTION et DM. L'écran affichera CLP ?, vous demandant ainsi si vous êtes sûr de vouloir vider la Mémoire Permanente d'Apprentissage. Si oui, appuyez à nouveau sur la touche TB; si non, appuyez sur la touche CL.

Si vous appuyez sur la touche TB pour répondre oui, l'ordinateur commencera le processus d'effacement et l'écran affichera toutes les adresses qui sont remises à zéro. Quand cette procédure est terminée, l'écran réaffiche le temps, et l'ordinateur est prêt à commencer une nouvelle partie.

Démonstration de la Fonction d'Apprentissage

Ce qui suit est une démonstration de l'extraordinaire Fonction d'Apprentissage de l'Elite Avant Garde. Il est important de vider la Mémoire Permanente d'Apprentissage avant de commencer la démonstration.

Pour vider la Mémoire Permanente d'Apprentissage:

1. Appuyez sur la touche OPTION, puis sur la touche DM.
CLP ? apparaît sur l'écran, vous demandant si vous voulez vider la Mémoire d'Apprentissage.
2. Appuyez sur la touche TB pour répondre oui. L'ordinateur commence le processus d'effacement et les écrans affichent toutes les adresses qui sont remises à zéro. Quand cette procédure est terminée, les écrans reviennent à l'affichage des temps, et l'ordinateur est prêt à commencer la démonstration.

Début de la Démonstration:

3. Entrez la position du diagramme ci-dessous avec le Mode Problème, avec les Blancs au trait.
4. Réglez le Niveau de Jeu à G4 (Profondeur fixée à 4 demi coups).

Blancs au trait

Essai numéro 1:

5. Appuyez sur la touche RV pour que commence la réflexion de l'ordinateur.
6. L'ordinateur réfléchit et joue alors dxe5 avec une fonction d'évaluation de 2.90. Ce coup est une grosse faute. Effectuez le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.
7. Jouez Cgf2+.
8. L'ordinateur réfléchit et joue alors Cxf2 avec une fonction d'évaluation de -n 4 (perdant avec un mat en 4 coups contre lui). Effectuez le coup de l'ordinateur sur

l'échiquier.

9. Utilisez la touche TB pour reprendre le coup Cxf2 (remplacez le Cavalier noir en f2).
10. Reprenez le coup Cgf2+.
11. Reprenez le coup dxe5 (remplacez le Fou noir en e5).

Essai numéro 2:

12. Appuyez sur la touche RV pour que la réflexion de l'ordinateur recommence.
13. L'ordinateur réfléchit, et cette fois il joue Txe5 avec une fonction d'évaluation de 0.76. Effectuez le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.
14. Jouez Txe5.
15. L'ordinateur joue dxe5 avec une fonction d'évaluation de 3.16. Ce coup est aussi une grosse faute. Jouez le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.
16. Jouez Cf2+.
17. L'ordinateur répond Cxf2 avec une fonction d'évaluation -n 4 comme dans l'essai numéro 1.
18. Revenez à la position de départ en effectuant à nouveau un retour en arrière.

Essai numéro 3:

19. Appuyez sur la touche RV pour que l'ordinateur commence à réfléchir une fois encore.
20. Maintenant l'ordinateur joue Cg5, qui est un coup correct avec une fonction d'évaluation de -0.16. Il est évident que le programme a appris à partir des deux fautes qu'il a commises!

4.3 CLASSEMENT AUTOMATIQUE

Votre Elite Avant Garde a une fonction spéciale de Classement Automatique qui vous donnera une idée de ce que pourrait être votre classement contre l'ordinateur.

Le classement est calculé et sauvegardé dans la Mémoire Permanente de Classement, mais seulement pour les parties qui répondent aux conditions suivantes:

1. Il n'y a eu aucun retour en arrière au cours de toute

la partie.

2. Vous n'avez pas utilisé le Mode Problème.
3. Vous n'avez pas utilisé la Fonction Jeu Automatique.
4. Vous n'avez pas utilisé le Mode Moniteur.

Voici quelques indications supplémentaires sur le Classement Automatique:

1. L'ordinateur doit voir soit un mat, soit un nul dans la partie dans sa fonction d'évaluation -en d'autres termes, ne mettez pas fin à une partie simplement parce que l'ordinateur a une Tour de moins si vous voulez que cette partie soit prise en compte pour votre classement
2. Si l'un des camps perd au temps dans une partie où est utilisé la Fonction Compte à Rebours, le dépassement du temps est considéré comme une perte pour le camp en question.
3. Si vous appuyez sur la touche NEW GAME après avoir joué quelques coups dans une partie, mais avant que l'ordinateur n'ait vu un mat ou un nul, la partie sera comptabilisée comme une perte pour le joueur.

Le Classement Automatique est calculé à l'aide de la formule suivante:

$$\frac{400 \times (\text{Gains} - \text{Pertes})}{\text{Nombre de parties}} + \text{Base de classement du Tableau} = \text{Votre classement}$$

Le Tableau suivant est la base des Classements associés à tous les niveaux de jeu°:

A11800	B12200	G11000
A21850	B22250	G21250
A31875	B32300	G31500
A42000	B42350	G41750
A52100	B52400	G52000
A62200	B62350	G62100
A72265	B72300	G72150
A82300	B82250	G82200

°Note: Si vous utilisez les Niveaux C, la Base de Classement

est 2265. Si vous utilisez un Elite avec un microprocesseur 68020, l'ordinateur ajoute 65 points à chaque Base de Calcul du tableau.

L'Elite vous donnera des classements sur les parties jouées aux niveaux A-, B-, C, et G. L'ordinateur peut enregistrer les classements à quatre Niveaux de Jeu différents en même temps, et le classement pour chaque niveau sera traité séparément. Si vous choisissez un nouveau niveau, il remplacera le niveau préalablement classé qui comportait le plus petit nombre de parties.

Pour voir votre classement à un niveau particulier, appuyez simplement sur la touche LV, et ensuite sur la touche DM à plusieurs reprises. L'écran affiche tour à tour les quatre classements. Pour chaque classement, la Diode correspondant au Niveau de Jeu s'allume sur l'échiquier, et l'écran affiche d'abord G xx, indiquant le nombre de parties jouées et le classement obtenu.

Vous pouvez, si vous le voulez, couper la Fonction Classement Automatique, comme il est décrit dans le chapitre 3.4.1.

Pour effacer la Mémoire Permanente du Classement

Vous avez la possibilité d'effacer complètement la Mémoire Permanente du Classement, si vous le désirez. Pour ce faire, appuyez sur la touche OPTION, puis sur la touche DM. L'écran affiche CLP ?, pour vous demander si vous voulez vraiment effacer la Mémoire Permanente de Classement. Si oui, appuyez sur la touche LV; si non, appuyez sur la touche CL.

CHAPITRE CINQ: BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PROGRAMMABLE

INTRODUCTION A LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PROGRAMMABLE

Depuis les premiers ordinateurs d'échecs, les programmeurs ont équipé leurs machines de coups tirés de la pratique des Grands Maîtres pour aider les programmes à se sortir des eaux troubles des ouvertures. Plus tard, quand les machines ont cru en sophistication et qu'il a été possible de leur accorder davantage d'espace mémoire, les bibliothèques d'ouvertures ont augmenté jusqu'à devenir des guides valables pour l'étude des débuts pour les propriétaires des ordinateurs d'échecs. Ce n'est que récemment qu'il est devenu possible de franchir le dernier pas - permettre à l'utilisateur de construire sa propre bibliothèque d'ouvertures.

La Bibliothèque d'Ouvertures Programmable vous permettra de créer une bibliothèque d'ouvertures à votre convenance. Vous pourrez choisir et contrôler les variantes que votre ordinateur d'échecs jouera. Ce chapitre du mode d'emploi vous montrera comment construire ou modifier votre bibliothèque de variantes très personnelles. Vous pouvez entrer les coups en les jouant simplement sur l'échiquier - puis les changer ou les mettre dans un autre ordre avec quelques manoeuvres. Votre Elite est un compagnon puissant, aux talents variés pour vous permettre l'étude du jeu d'échecs et tout cela est de manière surprenante, facile à utiliser!

5.1 POUR COMMENCER

Entrez dans la Bibliothèque d'Ouvertures Programmable en appuyant sur la touche LV puis sur la touche RV. N'importe quelle bibliothèque que vous aviez précédemment stockée dans la Mémoire Permanente sera copiée dans une aire de travail que vous pourrez étendre ou modifier. Maintenant mettez les pièces comme pour une nouvelle partie, et vous êtes prêt à utiliser la Bibliothèque Programmable.

Tous les changements que vous faites à la bibliothèque d'ouvertures sont effectués uniquement à la mémoire vive

de la bibliothèque. La Mémoire Permanente n'est pas affectée jusqu'à ce que vous reveniez à la partie normale (pour davantage de détails, voir le chapitre 5.2).

5.2 OPERATIONS DE BASE

Affichage du Numéro du Coup

Quand vous entrez des coups dans la Bibliothèque Programmable, l'écran affiche automatiquement le coup qui a le trait et le numéro du coup en cours. Par exemple, quand **W 01** s'affiche, cela indique que c'est aux Blancs de jouer et que c'est le premier coup de la partie; quand **B 02** s'affiche, cela veut dire que c'est aux Noirs de jouer leur second coup.

Affichage des Contenus de Votre Bibliothèque d'Ouvertures

Si votre bibliothèque d'ouvertures contient des coups dans la position en cours, appuyez sur la touche DM fera apparaître ces coups. S'il n'y a aucun coup dans la position en cours et que vous appuyez sur la touche DM, l'écran continuera simplement à afficher le numéro du coup. La touche DM fonctionne fondamentalement comme elle le fait en suggérant des coups dans une partie normale, mais avec quelques différences.

La première fois que vous appuyez sur la touche DM, vous voyez le premier coup en bibliothèque dans la position en cours. Le coup est montré sur l'échiquier par les Diodes et sur l'écran. La seconde pression sur la touche DM vous donne le second coup, et ainsi de suite. Quand tous les coups ont été épuisés, la pression sur la touche DM ne fait plus apparaître de coup. Si vous appuyez encore une fois sur la touche DM, cela fait repartir la séquence de coups depuis le début. Il n'y a pas de sélection des variantes au hasard comme dans le fonctionnement normal de votre Elite Avant Garde. Les coups sont toujours affichés dans l'ordre dans lequel ils sont stockés dans la bibliothèque.

Si vous appuyez sur la touche CL, cela éteint toutes les Diodes et l'écran affiche à nouveau le numéro du coup. appuyer sur la touche DM après la touche CL fait repartir

le cycle, avec le premier coup de la bibliothèque dans la position en cours.

Pour ajouter des Coups et des Variantes à Votre Bibliothèque d'Ouvertures

Les coups et les variantes sont ajoutés à la bibliothèque d'ouvertures en les jouant sur l'échiquier. Vous jouez les pièces blanches et les pièces noires (comme dans le Mode Moniteur pendant une partie normale). Quand vous jouez un coup sur l'échiquier, une vérification est effectuée pour voir si le coup que jouez est dans la bibliothèque d'ouvertures. S'il y est, un bip sonore vous fait savoir que ce coup a été trouvé dans la bibliothèque. Si le coup que vous venez de jouer n'est pas encore dans la bibliothèque d'ouvertures, il s'ajoute à celle-ci. Un double bip sonore vous indique que ce coup a été ajouté à la bibliothèque.

Note: L'utilisation de la touche TB effectue un retour en arrière sur l'échiquier, mais ne retire pas ce coup de la bibliothèque d'ouvertures. Pour supprimer un coup ou une ligne, voir ci-dessous.

Pour retirer des Coups ou des Variantes de Votre Bibliothèque d'Ouvertures

Pour éliminer un coup de votre bibliothèque d'ouvertures, allez d'abord jusqu'à la position où le coup en question est joué. Puis appuyez sur la touche DM jusqu'à ce que le coup soit affiché. Appuyez maintenant sur la touche RV. Le nombre total de bytes qui doit être effacé (c'est-à-dire le coup et toutes les variantes qui en découlent) s'affiche sur l'écran. A ce moment, vous pouvez encore renoncer à l'effacement en appuyant sur la touche CL, ou effectuer la suppression en appuyant sur la touche RV à nouveau. Quand vous appuyez cette fois sur la touche RV, le coup et toutes les variantes qui en découlent sont alors retirés de la bibliothèque.

Pour vider complètement la bibliothèque, appuyez sur la touche OPTION puis sur la touche RV. Le nombre total des

bytes qui doivent être retirés (c'est-à-dire la taille de toute la bibliothèque) s'affiche sur l'écran. A ce moment, vous pouvez soit renoncer à votre projet en appuyant sur la touche CL, soit effacer effectivement la bibliothèque en appuyant sur la touche RV. Quand vous appuyez sur la touche RV, toute la bibliothèque programmable est effacée.

Pour quitter la Bibliothèque Programmable afin de Revenir à la partie normale.

Pour sortir de la Bibliothèque programmable et la sauvegarder, appuyez sur la touche OPION, puis sur la touche NEW GAME. La bibliothèque que vous avez construite sera stockée dans la Mémoire Permanente de l'ordinateur, et vous serez de retour dans la partie normale. Ce processus peut prendre plusieurs secondes. Quand le temps apparaît sur l'écran à la place du numéro du coup, vous pouvez recommencer à jouer normalement.

Pour revenir à la partie normale sans sauvegarder la bibliothèque que vous avez entrée, appuyez sur la touche OPTION, puis sur la touche LV. Les changements que vous avez effectués dans la bibliothèque pendant cette opération seront effacés et la bibliothèque restera comme elle était quand vous êtes entré dans la Bibliothèque Programmable.

5.3 AFFICHAGES DE LA BIBLIOTHEQUE PROGRAMMABLE

Bien qu'il puisse sembler qu'utiliser la Bibliothèque Programmable serait un bon moyen de stocker vos parties pour les étudier ensuite, malheureusement ce n'est pas le cas. La profondeur maximale qu'une ligne quelconque puisse atteindre est jusqu'au 32e coup. Au delà, certaines tables d'informations dont le programme a besoin pour se diriger à l'intérieur de la bibliothèque seront effacées. Si vous essayez d'entrer des lignes d'ouvertures qui sont trop longues, vous entendrez un bourdonnement, l'écran affichera - d d - et le coup sera allumé comme pour un coup illégal. Si cela se produit, appuyez sur la touche CL et effacez le coup de trop.

Si vous atteignez le nombre maximum des variantes autorisées

l'écran d'affichage indique **-UU-** et l'ordinateur émet un bourdonnement.

Si vous êtes dans la Bibliothèque Programmable et que vous n'avez pas sélectionné une variante, mais que vous entriez simplement des coups, l'écran affichera automatiquement le **camp** qui a le trait et le numéro du coup. Par exemple, quand **u 01** est affiché, cela indique que c'est aux Blancs de jouer leur premier coup; quand **b 02** s'affiche, cela vous indique que c'est aux Noirs de jouer leur second coup. Ces affichages vous aident à vous repérer quand vous ajoutez de longues lignes à la bibliothèque. De la même façon, quand vous appuyez sur la touche **TB** pour faire un retour en arrière, cet affichage d'informations vous aidera à revenir à la position où une variante doit être insérée.

Un autre affichage qui peut se produire quand vous entrez des coups est l'indicateur de Bibliothèque Saturée. A nouveau vous entendrez un bourdonnement et le coup restera allumée comme un coup illégal, mais cette fois l'écran affichera **-bF-**. Cela indique un problème plus sérieux - vous n'avez plus de place dans votre RAM pour la bibliothèque, et vous ne pouvez plus ajouter de coups à la bibliothèque sans retirer d'autres variantes auparavant.

5.4 CARACTERISTIQUES D'AVANT GARDE DE VOTRE BIBLIOTHEQUE PROGRAMMABLE

Pour contrôler l'Ordre des Coups dans Votre Bibliothèque d'Ouvertures

Jouer un coup qui n'est pas dans la bibliothèque ajoute ce coup à la bibliothèque. Généralement, le nouveau coup est ajouté après tous les autres choix de coups qui sont déjà dans la bibliothèque dans cette position. Si vous voulez insérer la nouvelle variante devant quelque variante qui est déjà dans la bibliothèque, utilisez la touche **DM** pour afficher cette variante et jouer ensuite la nouvelle variante. La nouvelle variante sera insérée devant la variante affichée. Cela n'affecte pas les coups qui sont joués, mais seulement l'ordre dans lequel ils sont affichés ou imprimés.

Choix du Coup Affiché pour le Niveau Tournoi

Quand vous quittez la Bibliothèque programmable pour revenir à la partie, l'Elite ne joue que les coups du Niveau Tournoi (sauf si vous avez sélectionné l'Option Toutes les Ouvertures, comme il est décrit au chapitre 3.1.6). Si vous voulez choisir une variante particulière comme choix de coup de niveau Tournoi, appuyez sur la touche PB au moment où le coup est montré sur l'échiquier. Deux points (:) apparaîtront sur l'écran quand un coup de Tournoi sera affiché. En appuyant à nouveau sur la touche PB, cela effacera le statut de niveau Tournoi pour ce coup.

Note: Quand vous retournez à la partie normale, assurez vous que vous avez bien sélectionné l'Option Toutes les Ouvertures pour voir tous les coups que vous avez ajoutés.

Choix du Coup Affiché comme une Gaffe

Parfois, vous pouvez souhaiter entrer un coup qui peut être considéré comme une faute. Vous voulez que l'Elite sache comment répondre à un tel coup, mais vous ne voulez pas que l'ordinateur joue ce coup lui-même. Pour indiquer un coup comme étant une Gaffe, appuyez sur la touche PV pendant que le coup est montré sur l'échiquier. Un point en bas (.) s'affiche sur l'écran quand un coup Fautif est montré. En appuyant à nouveau sur la touche PV, vous effacez le statut de Gaffe de ce coup.

Note : Même quand l'Option Toutes les Ouvertures est sélectionnée, l'ordinateur ne jouera pas les coups considérés comme des Gaffes.

Pour vérifier l'Espace Disponible

La Bibliothèque Programmable offre 3838 bytes de RAM

(Random Acces Memory = Mémoire Vive). Un coup prend un byte, et une variante un ou deux bytes. Une indication de Tournoi ou de Gaffe prend aussi un byte. An'importe quel moment, vous pouvez voir combien il reste de bytes libres dans votre bibliothèque. Pour ce faire, appuyez sur la touche ST. La

quantité d'espace disponible s'affichera sur l'écran. Pour continuer, appuyez sur la touche CL.

Vérification des Transpositions

Dans les ouvertures, il arrive fréquemment que la même position soit atteinte par des ordres de coups différents. De telles positions sont appelées transpositions. Votre Elite Avant Garde est capable de détecter des transpositions quand elles se produisent pendant le cours d'une partie, et peut transposer d'une ligne en bibliothèque à une autre et même d'une bibliothèque dans une autre. Cela se produit automatiquement pendant le cours de la partie.

Quand vous construisez une bibliothèque, les transpositions ne sont pas détectées automatiquement. Mais si vous êtes à la fin d'une ligne d'ouvertures, en appuyant sur la touche TM cela demande à l'ordinateur d'effectuer une recherche de transposition pour voir si cette position se trouve dans la bibliothèque. Il existe deux possibilités: Si la position n'existe pas dans la bibliothèque, vous entendrez un bip sonore bas et l'écran affichera ----. Cela indique qu'il n'y a pas de transposition. Si la position existe dans la bibliothèque, vous entendrez un bip sonore et l'écran affichera -Tn-. Appuyez sur la touche CL à ce moment pour vider l'écran. Si vous demandez à l'ordinateur d'effectuer une recherche de transposition quand vous n'êtes pas à la fin d'une ligne d'ouverture, vous entendrez un bip sonore bas et rien d'autre ne se produira.

5.5 IMPRESSION DES COUPS ET DES VARIANTES DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PROGRAMMABLE

Si vous utilisez une Imprimante Fidelity avec votre Elite, la Bibliothèque Programmable vous permettra d'imprimer tout ou partie de votre bibliothèque d'ouvertures. Différentes commandes vous permettent d'imprimer les choix de coups dans une position particulière ou d'imprimer une variante entière.

Pour imprimer la Variante en Cours

CHAPITRE SIX: INFORMATIONS SUR L'IMPRIMANTE ET LES MODULES

6.1 POUR UTILISER L'IMPRIMANTE FIDELITY

Quand vous utilisez l'Elite avec une Imprimante Fidelity, vous avez à votre disposition un nombre important de Commandes d'Impression et d'Options qui ajouteront de la variété et des fonctions spéciales à l'impression de vos parties et positions.

Pour utiliser l'Imprimante Fidelity avec votre Elite, branchez simplement le câble de l'imprimante dans le réceptacle prévu à cet effet sur le côté droit de votre Elite. Une fois que l'imprimante est branchée sur l'ordinateur et que

Prise du câble de l'imprimante

Câble à relier au transformateur

l'interrupteur de l'imprimante a été mis en position de fonctionnement, vous pouvez faire fonctionner la connexion de l'Elite à l'imprimante en utilisant l'Option Imprimante A3, comme il est décrit au chapitre 3.3.1. Pour les opérations d'impression, référez-vous au Mode d'Emploi de l'Imprimante Fidelity fourni avec l'imprimante.

Note: L'ordinateur n'acceptera aucun coup ou commande pendant que l'imprimante est en train d'imprimer des coups ou un diagramme.

6.2 COMMANDES D'IMPRESSION

Quand l'Imprimante Fidelity est connectée et en fonction, quatre Commandes d'Impression différentes sont disponibles. La différence entre ces commandes d'impression et les Options d'Impression décrites au chapitre 3.3 est que les Options sont des fonctions que vous pouvez sélectionner pour vos impressions, les Commandes sont des ordres ponctuels à

Pour imprimer la variante en cours, appuyez sur la touche OPTION puis sur la touche PV. Les coups joués jusque là pour atteindre la position en cours seront imprimés. Si vous êtes au début d'une partie, et qu'aucun coup n'ait encore été joué sur l'échiquier, vous entendrez un bourdonnement et rien ne s'imprimera.

Impression des Coups dans la Position en Cours

Pour imprimer les choix de coups dans la position en cours, appuyez sur la touche OPTION puis sur la touche TM. Vous verrez sur votre Imprimante Fidelity les choix de coups de la bibliothèque dans la position en cours sur l'échiquier. S'il n'y a aucun coup dans la bibliothèque dans cette position, vous entendrez un bourdonnement et rien ne s'imprimera.

Impression de Toutes les Variantes à partir de la Position en cours

Pour imprimer les variantes à partir d'une position particulière, appuyez sur la touche OPTION puis sur la touche PB. Si vous êtes au début de la partie, et qu'aucun coup n'ait encore été joué sur l'échiquier, votre bibliothèque d'ouvertures sera entièrement imprimée. Si un certain nombre de coups ont déjà été joués dans la partie, les coups déjà joués s'imprimeront d'abord. Puis un diagramme de l'échiquier dans la position en cours sera imprimé. Enfin, toutes les lignes de la bibliothèque qui partent de la position en cours seront imprimées. Ainsi vous pouvez imprimer tout ou partie de votre bibliothèque. S'il n'y a aucun coup dans la bibliothèque dans cette position, vous entendrez un bourdonnement et rien ne s'imprimera.

l'imprimante d'accomplir certaines tâches. Une fois que vous avez appuyé sur une séquence de touches pour exécuter une Commande particulière d'Impression, la commande est mise à exécution immédiatement, comme suit:

<u>OPTION-PB</u>	Impression de la position en cours sur l'échiquier
<u>OPTION-PV</u>	Impression de la partie entière
<u>OPTION-TM</u>	Impression du temps total pris par les deux joueurs dans la partie
<u>OPTION-ST</u>	Impression des informations sur le coup (ligne principale, temps total, nombre de noeuds par seconde profondeur de la recherche et fonction d'évaluation)

Note: Quand l'imprimante est en fonction et que vous entrez une position en utilisant le Mode Problème, cette position sur l'échiquier sera automatiquement imprimée pour vous quand vous sortirez du Mode Problème.

6.3 OPTIONS DE L'IMPRIMANTE

L'Elite a aussi plusieurs Options d'Imprimante à votre choix. Ces options sont des fonctions qui, une fois choisies, restent en effet jusqu'à ce que vous les supprimiez. Voir le chapitre trois pour une explication de ^{comment} régler les Options d'Impression désirées (Imprimante en fonction/hors de fonction, Impression du Temps du Coup, Impression en Double Hauteur, et Impression en Figurines Algébriques).

6.4 POUR UTILISER DES MODULES

L'Elite Avant Garde a la possibilité d'accepter des modules qui peuvent ajouter à sa capacité de base et en faire un adversaire encore plus diversifié. Chaque module contient un mode d'emploi séparé qui décrit les fonctions supplémentaires.

Les modules sont installés dans le réceptacle qui se trouve devant l'appareil. Branchez un module comme il est montré sur le schéma, en l'insérant dans le réceptacle et en l'y poussant jusqu'à ce que vous sentiez qu'il est correctement enclenché.

AUX PREPROGRAMMES la moyenne par coup nombre total de coups (Temps)	NIVEAUX COMPTE A REBOURS	CONTROLES DE TEMPS DE L'ORDINATEUR SELECTIONNABLES PAR L'UTILISATEUR	CONTROLES DE TEMPS DE L'UTILISATEUR SELECTIONNABLES PAR UN TEMPS	SELECTIONNEZ N'IMPORTE QUELLE CASE POUR LE NIVEAU INFINI	NIVEAUX A PROFONDEUR FIXE	DE RECHER - DE MAT
TEMPS MOYEN 3mn 30s (40 2h 30mn)	3 HEURES PAR CAMP B8	NOMBRE DE COUPS RESTANT A JOUER JUSQU'AU CONTROLE DE C8 TEMPS	NOMBRE DE COUPS RESTANT A JOUER JUSQU'AU CONTROLE DE D8 TEMPS	SELECTIONNEZ E8 F8	8 1/2 COUPS G8	MAT EN ? H8
TEMPS MOYEN 3mn (40 2h)	2 HEURES PAR CAMP B7	TEMPS RESTANT JUSQU'AU CONTROLE DE TEMPS C7	TEMPS RESTANT JUSQU'AU CONTROLE DE TEMPS D7	N'IMPORTE E7 F7	7 1/2 COUPS G7	MAT EN ? H7
TEMPS MOYEN 2mn (30 60mn)	1 HEURE PAR CAMP B6	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU TROISIEME CONTROLE DE C6 TEMPS	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU TROISIEME CONTROLE DE D6 TEMPS	LA QUELLE E6 F6	6 1/2 COUPS G6	MAT EN ? H6
TEMPS MOYEN 1 mn (60 60mn)	30 MINUTES PAR CAMP B5	REGLAGE DU TROISIEME CONTROLE DE TEMPS C5	REGLAGE DU TROISIEME CONTROLE DE TEMPS D5	DE CES E5 F5	5 1/2 COUPS G5	MAT EN ? H5
TEMPS MOYEN 30s (60 30mn)	20 MINUTES PAR CAMP B4	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU SECOND CONTROLE DE C4 TEMPS	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU SECOND CONTROLE DE D4 TEMPS	CASE S E4 F4	4 1/2 COUPS G4	MAT EN ? H4
TEMPS MOYEN 15s (60 15mn)	15 MINUTES PAR CAMP B3	REGLAGE DU DEUXIEME CONTROLE DE TEMPS C3	REGLAGE DU DEUXIEME CONTROLE DE TEMPS D3	OMBRES E3 F3	3 1/2 COUPS G3	MAT EN ? H3
TEMPS MOYEN 10s (60 10mn)	10 MINUTES PAR CAMP B2	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU PREMIER CONTROLE C2	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU PREMIER CONTROLE D2	POUR LE NIVEAU E2 F2	2 1/2 COUPS G2	MAT EN ? H2
TEMPS MOYEN 5s (60 5mn)	5 MINUTES PAR CAMP B1	REGLAGE DU PREMIER CONTROLE DE TEMPS C1	REGLAGE DU PREMIER CONTROLE DE TEMPS D1	INFINI E1 F1	1 1/2 COUP G1	MAT EN ? H1

TABLEAU DES NIVEAUX DE JEU

X PROGRAMMES moyen par camp & total de coups (ms)	NIVEAUX COMPTE A REBOURS	CONTROLES DE TEMPS DE L'ORDINATEUR SELECTIONNABLES PAR L'UTILISATEUR	CONTROLES DE TEMPS DE L'UTILISATEUR SELECTIONNABLES PAR UN TEMPS	SELECTIONNEZ N'IMPORTE QUELLE CASE POUR LE NIVEAU INFINI		NIVEAUX A PROFONDEUR FIXE	NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT
IPS MOYEN 30A (2h 30mm)	3 HEURES PAR CAMP B8	NOMBRE DE COUPS RESTANT A JOUER JUSQU'AU CONTROLE DE TEMPS C8	NOMBRE DE COUPS RESTANT A JOUER JUSQU'AU CONTROLE DE TEMPS D8	E8	SELECTIONNEZ F8	8 1/2 COUPS G8	MAT EN 8 H8
IPS MOYEN 3mm (2h)	2 HEURES PAR CAMP B7	TEMPS RESTANT JUSQU'AU CONTROLE DE TEMPS C7	TEMPS RESTANT JUSQU'AU CONTROLE DE TEMPS D7	E7	N'IMPORTE F7	7 1/2 COUPS G7	MAT EN 7 H7
IPS MOYEN 2mm (60mm)	1 HEURE PAR CAMP B6	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU TROISIEME CONTROLE DE TEMPS C6	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU TROISIEME CONTROLE DE TEMPS D6	E6	LA QUELLE F6	6 1/2 COUPS G6	MAT EN 6 H6
IPS MOYEN 1mm (60mm)	30 MINUTES PAR CAMP B5	REGLAGE DU TROISIEME CONTROLE DE TEMPS C5	REGLAGE DU TROISIEME CONTROLE DE TEMPS D5	E5	DE CES F5	5 1/2 COUPS G5	MAT EN 5 H5
IPS MOYEN 30A (30mm)	20 MINUTES PAR CAMP B4	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU SECOND CONTROLE DE TEMPS C4	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU SECOND CONTROLE DE TEMPS D4	E4	CASE S F4	4 1/2 COUPS G4	MAT EN 4 H4
IPS MOYEN 15s (15mm)	15 MINUTES PAR CAMP B3	REGLAGE DU DEUXIEME CONTROLE DE TEMPS C3	REGLAGE DU DEUXIEME CONTROLE DE TEMPS D3	E3	OMBRES F3	3 1/2 COUPS G3	MAT EN 3 H3
IPS MOYEN 10A (10mm)	10 MINUTES PAR CAMP B2	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU PREMIER CONTROLE C2	REGLAGE DU NOMBRE DE COUPS JUSQU'AU PREMIER CONTROLE D2	E2	POUR LE NIVEAU F2	2 1/2 COUPS G2	MAT EN 2 H2
IPS MOYEN 5A (5mm)	5 MINUTES PAR CAMP B1	REGLAGE DU PREMIER CONTROLE DE TEMPS C1	REGLAGE DU PREMIER CONTROLE DE TEMPS D1	E1	INFINI F1	1 1/2 COUP G1	MAT EN 1 H1

TABEAU DES NIVEAUX DE JEU

IMPRIMANTE EN FONCTION HORS DE FONCTION	IMPRESSION DU TEMPS DU COUP	IMPRESSION DOUBLE HAUTEUR	IMPRESSION FIGURINES ALGÈBRIQUES		MISE HORS FONCTION DU CLASSEMENT AUTOMATIQUE	INTERRUPTION DE LA FONCTION D'APPRENTISSAGE	MODE CPU
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
TEMPS DU COUP	PROFONDEUR DE LA RECHERCHE	FONCTION D'ÉVALUATION	COUP EN COURS DE RECHERCHE	1 ^{er} COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	2 ^e COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	3 ^e COUP DE LA VARIANTE PRINCIPALE	NOMBRE DE NOEUDS PAR SECONDE
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
MODE FACILE	SIGNAL SONORE	MODE MONITEUR	LES NOIRS EN BAS	JEU AUTOMATIQUE	TOUTES LES OUVERTURES	BIBLIOTHÈQUE D'OUVERTURES	COMPTE À REBOURS
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

OPTIONS DE PARTIE (Cases A1-H1),

OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF (Cases A2-H2),

OPTIONS IMPRIMANTE/FONCTIONS D'AVANT GARDE (Cases A3-D3

Cases F3-H3)