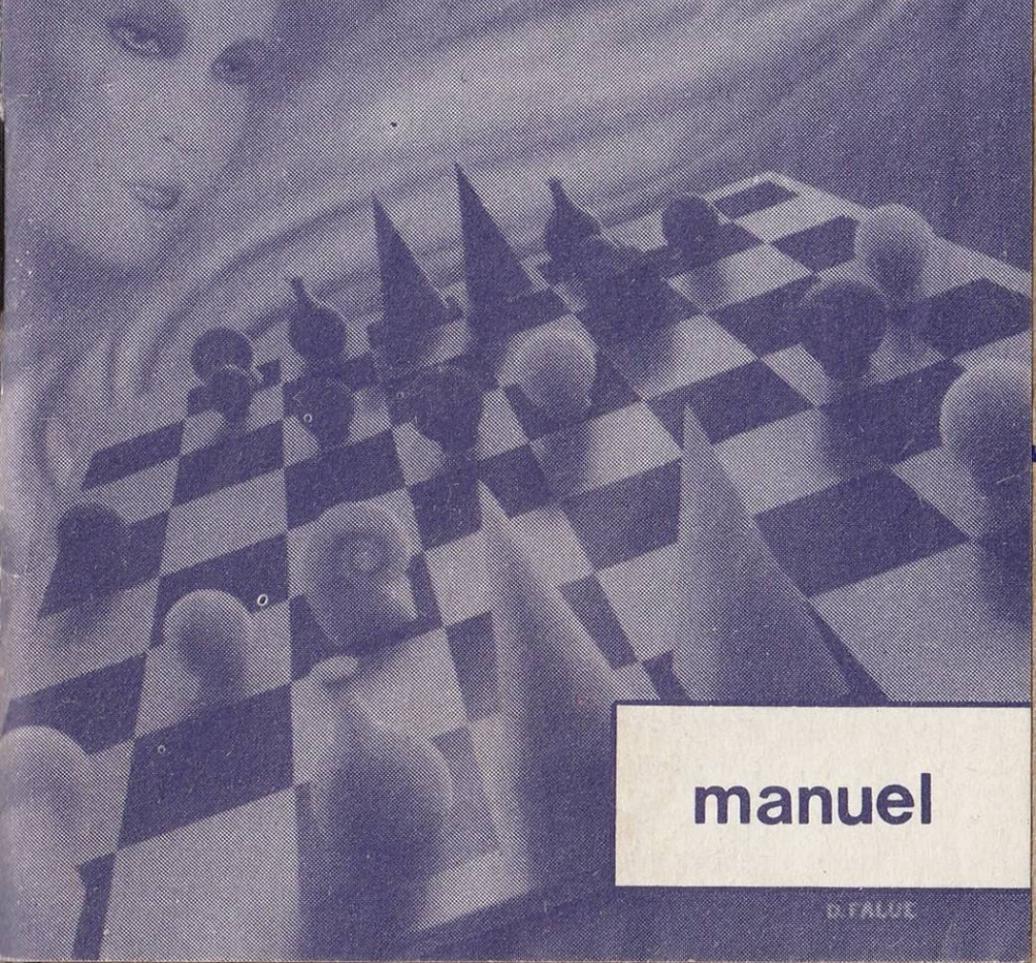




Loriciels®

ECHEC



manuel

D. FAUC

MANUEL

Echec est composé de deux programmes, l'un pour jouer, l'autre pour visualiser et modifier la bibliothèque d'ouvertures.

LE JEU

Chargement LOAD "ECHEC",R

— Le minimum à savoir

Les 4 flèches et la barre d'espace (ou un joystick) suffisent pour utiliser toutes les fonctions. La barre d'espace (ou le bouton de tir) permet de valider.

— Déplacement des pièces

Valider sur la pièce à jouer. Puis valider la case d'arrivée.

Il est possible également d'utiliser la notation échiquéenne

Ex. : E2 E4 puis touche return ou espace.

— Accès aux options

- Pour ouvrir la fenêtre de menu principal, il faut valider une case vide ou appuyer sur ESCAPE;
- ouvrir et fermer un menu se fait avec les flèches haut et bas ou ESC;
- Pour accéder à une commande, valider sur elle.

RÉSUMÉ DES COMMANDES

Joue

Force l'ordinateur à jouer.

Niveau

Permet de régler les niveaux tactiques et stratégiques (flèche à gauche et à droite). Le niveau problème représente la profondeur du mat à rechercher. Il faut valider problème pour être effectivement en mode problème.

- Abandon Nouvelle partie.
- Beep Inhibe ou rétablit le signal sonore après chaque coup.
- Conseil L'ordinateur vous conseille un coup.
- Rejouer Permet de revenir en arrière dans la partie, revoir la partie...
Si la position a été modifiée par la commande "EDIT", on peut seulement revoir la partie jusqu'à la position "éditée". Ne pas utiliser "suiv" et "prec" au-delà.
- Blanc Indique à l'ordinateur de prendre les blancs.
- 2 joueurs Mode deux joueurs.
- Retourne jeu Retourne l'échiquier.
- Edit Permet de modifier la position.
Le curseur rectangulaire permet d'effacer des pièces. Pour en changer, il faut sortir de l'échiquier par la droite et valider une pièce que l'on pourra poser sur le jeu.
- Valider sur "efface" alors que l'on a déjà le curseur d'effacement permet d'effacer toutes les pièces de l'échiquier.
- L'ordinateur n'accepte de sortir de ce mode que si la position est légale (2 rois, pas d'échecs réciproques).
- Liste Permet de voir les coups joués. Scrolling avec les flèches.

<u>Couleur</u>	Permet de modifier les couleurs d'affichage. Principe: valider une ligne, faire défiler les couleurs, valider.
<u>Sauve</u>	Sauve la partie sur cassette.
<u>Charge</u>	Charge une partie.
<u>Imprime</u>	Permet d'immortaliser vos chefs d'œuvres.
<u>Bibliothèque</u>	Charge une bibliothèque personnelle: la cassette doit être prête.

Exemples

Si vous voulez que l'ordinateur commence avec les blancs:

- validez sur une case vide (ou ESC),
- positionnez-vous sur le menu JEU,
- ouvrez le menu avec la flèche vers le bas,
- validez sur **blancs**,
- remontez et validez sur **joue**.

Si vous voulez rentrer un problème en x coups.

- validez sur une case vide (ou ESC),
- ouvrez le menu options,
- validez sur EDIT,
- mettez la position fin avec **fin**,
- fermez le menu OPTION en remontant jusqu'en haut,
- armez le menu JEU,
- vérifiez que le programme a la bonne couleur.
- validez sur niveau, réglez le niveau problème à x avec les flèches gauche et droite,
- validez sur problème,
- refermez le menu niveau,
- validez **joue**.

LA BIBLIOTHEQUE

LOAD "BIBLI",R

Lorsque le programme est chargé, il s'affiche à l'écran :

- un échiquier représentant la position initiale
- 2 fenêtres
- La fenêtre inférieure indique quels sont les coups connus dans la position visualisée sur l'échiquier.
- La fenêtre supérieure indique quels ont été les coups joués pour atteindre la position visualisée sur l'échiquier (à l'origine cette fenêtre est vide puisqu'aucun coup n'a encore été joué).

Le but du programme de bibliothèque est double :

- permettre à l'utilisateur de modifier ou de créer sa (ses) propre(s) bibliothèque(s) d'ouvertures, ce qui permet au programme de jouer avec une très grande variété (à l'origine la bibliothèque contient environ 4600 coups et est extensible jusqu'à 8000);
- permettre l'apprentissage des ouvertures par l'amateur en visualisant les différentes variantes.

Commandes agissant sur la bibliothèque

On peut insérer un coup en le validant comme dans le jeu lui-même (curseurs + espace ou joysticks) — (une insertion n'est possible que si la liste de la fenêtre inférieure n'est pas saturée (contient moins de 9 coups).

L'insertion a lieu dans la liste à l'endroit figuré par le curseur.

F4 (touche de fonction): le coup qui suit immédiatement le curseur est joué sur l'échiquier.

La fenêtre supérieure est modifiée et les coups qui apparaissent dans la fenêtre inférieure sont les réponses connues au coup sur lequel on vient de

“descendre” (la liste peut être vide); on peut descendre sur 20 niveaux successifs ce qui permet donc d’entrer un maximum de 10 coups blancs et noirs successifs (l’ordinateur est alors capable de jouer 10 coups sans réfléchir si son adversaire joue les coups répertoriés dans la bibliothèque).

F5 “remonter”. Inversement à F4 “remonte” sur le niveau précédent. On est alors placé dans la position antérieure (on “reprend” en quelque sorte le dernier coup joué).

F1 Commutateur: si on utilise les curseurs, à l’origine on se déplace sur l’échiquier. Or on peut vouloir étudier un coup de la fenêtre inférieure (en utilisant F4 par exemple). Il est donc souhaitable de pouvoir modifier l’emplacement du curseur de cette fenêtre. C’est ce que permet F1. Il faut ensuite utiliser les déplacements haut et bas. F1 une nouvelle fois fait revenir sur le jeu lui-même (nécessaire pour “descendre” par F4).

F2 Marque une position. Cette position est mémorisée ce qui permettra de la retrouver ultérieurement.

F3 Se replace dans la dernière position marquée à l’origine si aucune position n’a été marquée.

<ESC> Permet d’accéder à un menu supplémentaire dans lequel on se déplace verticalement (ESC pour sortir).

TUER

On valide par <SPACE>. Il apparaît un motif indiquant qu'on est prêt à détruire (effacer de la bibliothèque le coup sur lequel on pointe). Attention: les répliques à ce coup seront également supprimées, ainsi que les répliques des répliques...

Validez une nouvelle fois par <SPACE> pour détruire ou sinon une autre touche.

SAUVER

Préparez une K7. <SPACE> lance une sauvegarde de la bibliothèque.

CHARGER

Préparez une K7. <SPACE> lance un chargement d'une bibliothèque.

AUTO

Validez ou invalidez par SPACE (un voyant vert s'allume s'il est validé).

Validé, il permet une "descente" automatique après une insertion. Cela permet donc d'insérer un coup blanc, sa réplique noire, la réplique blanche, etc... directement.

Commandes supplémentaires

"T"

Affiche la taille de la bibliothèque.

"J"

Simule un mode jeu, ce qui permet de simuler le fonctionnement du programme de jeu muni de cette bibliothèque.



COPYRIGHT LORICIELS Février 1986

Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.