

Manuel d'utilisation - Français

1. Insertion des piles et démarrage de l'ordinateur	2
2. Choix de la langue du texte de l'écran	2
3. Jouer à un jeu.....	3
Votre déménagement.....	3
Le mouvement de l'ordinateur	3
Rétracter et rejouer les mouvements	4
4. "Messages d'aide.....	4
5. Affichage du score du match	4
6. Commencer un nouveau jeu : vos choix.....	4
7. Mise hors tension et mise sous tension.....	5
8. Fonctions spéciales - le menu principal	5
8.1 Menu : Indice	5
8.2 Menu : Nouveau jeu	5
8.3 Menu : Niveau.....	5
8.4 Menu : Classement.....	6
8.5 Menu : Tuteur	6
8.6 Menu : Style de jeu.....	7
8.7 Menu : Configuration	7
8.8 Menu : Charger/Enregistrer.....	8
8.9 Menu : Options.....	8
8.9.1 Option : Arbitre.....	8
8.9.2 Option : Tourner le tableau	8
8.9.3 Option : Luminosité.....	8
8.9.4 Option : Volume	8
8.9.5 Option : Variation principale	9
8.9.6 Option : Dessiner/concevoir	9
8.9.7 Option : Thème.....	9
8.9.8 Option : Langue	9
9. Exercices d'échecs.....	9
10. "Jeux "classés.....	10
11. Utilisation des boutons de commande (résumé).....	10

1. Insertion des piles et démarrage de l'ordinateur

Placez l'appareil à l'envers sur une surface plane. Vous verrez le compartiment à piles sur la face inférieure.

- Ouvrez le compartiment à piles en faisant glisser son couvercle dans le sens de la flèche.
- Insérez trois piles AA (R6/LR6) dans le compartiment, en respectant la polarité : la borne "positive" de chaque pile, étiquetée "+", doit correspondre à un "+" à l'intérieur du compartiment à piles.
- Fermez le compartiment à piles.
- Assurez-vous que l'interrupteur ON/OFF (sur le côté gauche de l'appareil) est positionné sur ON.
- L'ordinateur doit émettre un signal sonore caractéristique et l'écran à cristaux liquides (LCD) doit s'allumer.

Lorsque l'écran s'assombrit et devient indistinct, les piles doivent être remplacées.

L'ordinateur peut également être alimenté par un adaptateur secteur doté d'une fiche positive centrale et d'une sortie maximale de 5 V. Le port est situé sous l'appareil, dans un renforcement sur le côté gauche. Le port est situé sous l'unité, dans le renforcement sur le côté gauche. Le bloc d'alimentation M811 approprié peut être acheté dans la boutique en ligne Millennium à computerchess.com ou chez le détaillant qui vous a vendu l'ordinateur.

2. Choix de la langue du texte de l'écran

Une fois les piles correctement insérées, l'écran affiche une liste de langues. La première est "mise en évidence" sur un fond noir.

En appuyant de manière répétée sur les boutons ↑ ou ↓, vous pouvez mettre en surbrillance chaque langue à tour de rôle. Lorsque la langue souhaitée est en surbrillance, appuyez sur la touche ENTER pour la sélectionner.



Note : Si la liste des langues n'apparaît pas, effectuez une "réinitialisation" de l'ordinateur :

- Maintenez enfoncé le bouton marqué **X**.
- Insérez un objet fin (par exemple un trombone) dans l'ouverture marquée RESET sur la face inférieure de l'appareil et appuyez dessus une fois.
- Relâchez la touche **X** lorsque la liste des langues s'affiche.

Si vous avez sélectionné la mauvaise langue par accident, effectuez la procédure de réinitialisation puis sélectionnez la langue correcte.

3. Jouer à un jeu

Une fois la langue sélectionnée, l'écran affiche l'échiquier avec les pièces en position de départ.

Vous pouvez maintenant commencer une partie avec ChessChampion. Nous vous suggérons de jouer votre première partie avec les pièces blanches. Placez les pièces d'échecs (fournies dans l'emballage) sur l'échiquier, avec les pièces blanches à l'extrémité, près des commandes. Observez que chaque case est marquée de ses coordonnées : A1, B2, etc.



Note : Si vous n'appuyez pas sur un bouton de contrôle ou sur une case de l'échiquier pendant un intervalle de 10 minutes, l'ordinateur entrera automatiquement en mode "standby" (voir section 6) à moins qu'il ne soit en train de calculer un coup. Pour le rallumer, appuyez sur le bouton  et maintenez-le enfoncé pendant une seconde.

Votre déménagement

Appuyez avec votre pièce sur la case d'où elle se déplace. L'ordinateur émet un "clic" en guise d'accusé de réception et la case est surlignée en bleu sur l'écran LCD. Déplacez la pièce et appuyez sur la case de destination.

Pour roquer : faire le coup du roi, puis le coup de la tour.

Pour une prise en *passant* : déplacez le pion qui prend, puis appuyez sur la case du pion pris.

Pour la promotion des pions :

- Effectuer le déplacement du pion.
- À l'aide des boutons ← / → , affichez le type de pièce souhaité.
- Appuyer à nouveau sur le carré de promotion.

Si vous essayez d'effectuer un mouvement illégal (ou si vous appuyez sur une mauvaise case ou un mauvais bouton), vous entendez un triple buzz. Continuez simplement comme si de rien n'était.

Le mouvement de l'ordinateur

Pendant que ChessChampion "réfléchit", un "sablier" rotatif est affiché. Le coup de l'ordinateur est annoncé par un signal sonore. L'écran LCD montre la pièce qui passe de la case de départ à la case d'arrivée, et le coup apparaît en note au bas de l'écran.

Exemple :



Déplacez le pion noir de e7 à e5, en appuyant sur chaque case comme indiqué en bleu sur l'écran.

L'échec est indiqué par un "ping" et par le signe "+" dans la ligne située sous l'affichage de l'échiquier. Le symbole de couleur (□ / ■) dans cette même ligne indique le camp qui se déplace ensuite.

Si vous souhaitez ajuster le niveau de jeu de l'ordinateur, reportez-vous à la section 8.3. A moins que vous ne choisissiez un niveau de "Mouvement chronométré", l'horloge affiche le temps total utilisé jusqu'à présent par le camp pour se déplacer.

Rétracter et rejouer les mouvements

Si vous changez d'avis après avoir sélectionné une case, appuyez à nouveau sur la case. Le surlignage bleu est effacé et vous pouvez recommencer votre déplacement.

Pour annuler un coup déjà joué, appuyez sur le bouton  , puis déplacez la pièce vers l'arrière en appuyant sur les cases indiquées en bleu. Ensuite, si le coup était une capture, vous serez invité à appuyer sur la pièce capturée au moment où vous la replacez.

La procédure peut être répétée pour reprendre une séquence entière de mouvements.

Un coup ou une séquence que vous avez escamoté peut être rejoué(e) de la même manière, en utilisant  au lieu de .

À tout moment, vous pouvez reprendre le jeu à partir de la position sur l'échiquier, en jouant un nouveau coup ou en appuyant sur le bouton marqué  pour indiquer à l'ordinateur de jouer ensuite.

4. "Messages d'aide"

Dans la plupart des cas, pour obtenir des conseils sur la marche à suivre, vous pouvez appuyer sur le bouton marqué **?** Un message explicatif "défilant" s'affiche alors.

Si l'ordinateur est prêt à ce que vous vous déplaçiez, une pression sur **?** fait "clignoter" en vert toutes les cases "de" possibles pendant quelques secondes. Lorsque l'on appuie sur l'une de ces cases, **?** fait apparaître de la même manière les cases "vers" possibles.

5. Affichage du score du match

Pour afficher le "score" du jeu, c'est-à-dire la liste des coups joués, appuyez sur  ou  . Avec  ou  , la liste peut être "déroulée" vers le haut ou vers le bas pour faire apparaître d'autres coups à l'écran.

Une autre pression sur  ou  permet de revenir à l'affichage de l'échiquier.

6. Commencer un nouveau jeu : vos choix

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le bouton  ou sélectionnez "Nouvelle partie" dans le menu principal (voir section 8). Ceci peut être fait à tout moment sauf lorsque l'ordinateur est en train de calculer son coup ou pendant certaines opérations auxquelles le menu donne accès.

L'écran "New Game" propose une liste de choix. Utilisez  ou  pour mettre en évidence la ligne correspondante, puis confirmez votre choix par ENTER.

- **Blanc** : Vous jouez une nouvelle partie avec les pièces blanches.
- **Noir** : Vous jouez "vers le haut de l'échiquier" avec les pièces noires. Notez que les coordonnées des cases doivent maintenant être ignorées, car la case marquée C3 sera traitée comme F6, etc.
- **Deux joueurs** : Vous jouez des coups pour les Blancs et les Noirs. (Voir section 8.9.1.)
- **Mise en place** : Cette fonction vous permet de construire une position spéciale sur l'échiquier. Pour plus de détails, voir la section 8.7.
- **Matériel limité** : Cette option offre un choix supplémentaire : commencer la partie avec des rois et des pions uniquement, ou avec des rois, des pions et un autre type de pièce. Les novices peuvent utiliser cette fonction pour s'entraîner.

- **Exercice** : Cette option permet de choisir parmi 100 positions d'exercice. Voir la section 9.
- **Mat en 2** : Ceci donne une position de problème d'échecs dans laquelle le mat en 2 coups peut être forcé. Pour choisir entre 10 positions de ce type, utilisez ⬅ / ➡ et ENTER.
- **Classé** : Cela démarre une partie au cours de laquelle l'ordinateur évalue votre jeu et peut vous donner une première estimation de votre classement ELO. Voir la section 10.

7. Mise hors tension et mise sous tension

La touche  permet de mettre l'ordinateur en mode "veille" ou de le remettre en marche. La touche doit être maintenue enfoncée pendant une seconde, puis relâchée.

En mode "standby", l'ordinateur conserve le jeu en cours dans sa mémoire, et après avoir allumé l'ordinateur, vous pouvez reprendre le jeu au même point.

Si vous ne voulez pas utiliser l'ordinateur pendant une longue période ou si vous voulez le transporter, vous pouvez déconnecter complètement l'alimentation électrique à l'aide de l'interrupteur ON/OFF. Mettez l'ordinateur en veille au préalable, afin que vos réglages et votre dernière partie soient sauvegardés.

8. Fonctions spéciales - le menu principal

En appuyant sur le bouton marqué  lorsque c'est à votre tour de vous déplacer, vous affichez un menu de fonctions spéciales de l'ordinateur. Pour sélectionner et activer une fonction, mettez-la en surbrillance à l'aide du bouton ↑ ou ↓, puis appuyez sur ENTER. Pour revenir du menu à l'écran de l'échiquier, appuyez sur X.

8.1 Menu : Indice

Demande à ChessChampion de vous suggérer un coup. Vous pouvez accepter l'indication en jouant le coup, ou la rejeter en jouant un coup différent. (Pour annuler l'affichage de l'indice, appuyez sur X.)

8.2 Menu : Nouveau jeu

Identique à l'appui sur la touche NEW ; voir section 6.

8.3 Menu : Niveau

Affiche le niveau actuel de force de jeu de l'ordinateur et vous permet de le modifier. Les niveaux sont divisés en 6 catégories comme suit.

- **Automatique** : si l'un de ces niveaux est sélectionné, il augmentera ou diminuera en fonction de vos performances dans un certain nombre de jeux. Au début d'une nouvelle partie, il se peut qu'un nouveau niveau s'affiche ; appuyez sur ENTER pour continuer. Lors de la première acquisition (ou après une "réinitialisation"), l'ordinateur est réglé pour jouer au niveau automatique 2 (sur 10).
- **Amusant** : Dans ces niveaux (1-10), l'ordinateur commet des erreurs délibérées.
- **Basique** : L'ordinateur prend un certain temps moyen par coup : le plus court au niveau 1, le plus long au niveau 10.
- **Mouvement chronométré** : chaque joueur dispose d'un temps de réflexion fixe par mouvement (5 secondes pour le niveau le plus bas des 14 niveaux ; 240 pour le niveau le plus élevé). Le temps est décompté à l'écran. Toutefois, si vous dépassez la limite, vous pouvez toujours continuer le jeu.

- **Jeu chronométré :** Chaque joueur dispose d'un certain temps de réflexion pour l'ensemble du jeu (5 minutes pour le niveau le plus bas des 10 niveaux ; 120 minutes pour le niveau le plus élevé). L'horloge indique le temps total utilisé jusqu'à présent. Si vous dépassez la limite, l'ordinateur annonce que vous avez perdu, mais vous pouvez toujours continuer le jeu avec votre temps affiché en rouge.
- **Illimité :** Ces niveaux n'ont pas de limite de temps. Le numéro du niveau (1-15) spécifie la profondeur de recherche de l'ordinateur, c'est-à-dire le nombre de "ply" qu'il regarde à l'avance (un ply est un seul coup des Blancs ou des Noirs). (L'ordinateur se déplacera en réponse au bouton , ou après avoir effectué ses calculs jusqu'à la profondeur requise.

Lorsque vous sélectionnez "Niveau" dans le menu, l'écran affiche la catégorie actuelle et le niveau qu'elle contient, par exemple :



Le bouton  ou  permet de passer de la deuxième à la troisième ligne. Lorsque la deuxième ligne est en surbrillance, la catégorie peut être modifiée par  ou . Lorsque la troisième ligne est en surbrillance,  /  peuvent être utilisés pour diminuer/augmenter la force de lecture. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la touche ENTER pour revenir au menu principal.

8.4 Menu : Classement

Le nombre affiché est votre classement ELO estimé en fonction de vos performances dans les parties "classées" contre l'ordinateur (voir section 10). Si aucune partie n'a été évaluée jusqu'à présent, l'écran affiche "----". Si votre performance est supérieure à la force de jeu de ChessChampion, l'affichage est ">1700".

8.5 Menu : Tuteur

Un écran proposant 4 options s'affiche :

- **Aucun :** Vous ne recevrez aucun message "Tuteur".
- **Avertissements :** L'ordinateur vous avertit s'il pense que vous devriez reconsidérer votre mouvement.
- **Menaces :** L'ordinateur vous dira si son propre coup contient une menace.
- **Tous :** Tou recevra des avertissements sur les mouvements faibles et des avis sur les menaces.

Pour effectuer votre sélection, utilisez  /  et ENTER.

Pour vous avertir, l'écran affiche "Êtes-vous sûr ?". Vous pouvez alors effectuer l'une des opérations suivantes :

- Appuyez sur ENTER pour obtenir une explication, par exemple "Votre coup perd du matériel d'une valeur de 3 pions". Une autre pression sur ENTER montre le coup que l'ordinateur pense que vous avez manqué.
- Appuyez sur  pour revenir en arrière (voir section 3). Vous pouvez alors en jouer un autre.
- Appuyez sur **X** pour annuler votre mouvement et poursuivre le jeu.

Pour attirer l'attention sur une "menace", l'écran affiche "Attention !" Vous pouvez alors appuyer sur ENTER pour obtenir une explication telle que "Je menace de gagner du matériel d'une valeur d'un pion", et ENTER à nouveau pour voir la démonstration du coup menacé. Pour effacer ces informations de l'écran, appuyez sur **X** ou continuez simplement à jouer votre coup.

8.6 Menu : Style de jeu

Cela vous offre 5 choix pour le style de l'ordinateur, allant de "Très passif" à "Très agressif". Pour effectuer votre sélection, utilisez ↑ / ↓ et ENTER.

8.7 Menu : Configuration

Ceci place l'ordinateur en mode "Setup", vous permettant de disposer les pièces sur l'échiquier dans une position spéciale par exemple pour reproduire un problème d'échecs tiré d'un magazine.

Sous l'échiquier, l'écran affiche une rangée de pièces d'échecs, dont l'une est mise en évidence sur un carré bleu :



Vous avez maintenant les possibilités suivantes : —

- Pour retirer une pièce, appuyez sur sa case.
- Pour sélectionner un type de pièce à insérer : appuyez sur ← ou → autant de fois que nécessaire pour le mettre en surbrillance.
- Pour modifier la couleur de la pièce : appuyez sur , ↑ ↓ ou ↕.
- Pour insérer une pièce, du type et de la couleur sélectionnés, sur une case vacante : appuyez la pièce sur la case.
- Si vous voulez abandonner la position que vous êtes en train de construire, appuyez sur **X**. L'ordinateur vous demande alors : "Etes-vous sûr ?". Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou appuyez à nouveau sur **X** pour annuler).
- Pour obtenir d'autres options, appuyez sur le bouton ≡. Des pressions répétées sur ← ou → feront apparaître les 5 instructions suivantes en rotation :
- **Setup Done** : pour confirmer la position que vous avez construite et autoriser le jeu à partir de cette position.
- **Nouveau plateau** : pour placer les pièces dans la position standard "Nouveau jeu".
- **Effacer l'échiquier** : pour libérer l'ensemble de l'échiquier. Il peut être utile de procéder d'abord à cette opération.
- **Reprendre la mise en place** : pour continuer à insérer ou à retirer des pièces.
- **Annuler la configuration** : une autre façon d'abandonner la position et de revenir à la situation qui prévalait avant d'entrer dans le mode "configuration".

Pour saisir l'une de ces 5 instructions, affichez-la et appuyez sur la touche ENTER.

Si vous entrez "Setup Done", le bas de l'écran affiche soit <White> soit <Black>. Cela indique le côté qui se déplacera lorsque le jeu commencera à partir de la position que vous avez construite. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur ← ou → . Lorsque la bonne couleur est affichée, appuyez sur ENTER pour sortir l'ordinateur du mode "Setup". Le jeu peut maintenant commencer ; exécutez un coup ou appuyez sur le bouton ↕ pour que ChessChampion joue en premier.

Note : Si la position sur la carte est reconnue comme illégale, l'ordinateur refusera de sortir du mode "Setup". Dans ce cas, appuyez sur **X**, puis modifiez la position pour la rendre légale ou abandonnez-la. Une position est rejetée comme illégale dans les cas suivants :

- Un joueur n'a pas de roi ou a plus d'un roi.
- Un roi est en échec et l'autre camp doit se déplacer.
- Un pion se trouve sur la première ou la huitième rangée.

8.8 Menu : Charger/Enregistrer

Il est possible de sauvegarder jusqu'à trois jeux à la fois dans la mémoire de l'ordinateur pour les retrouver plus tard. Lorsque "Load/Save" est sélectionné dans le menu, l'écran affiche le contenu de trois "slots" de mémoire.

Exemple :



Le jeu dans le slot 1 dure 29 coups. Les emplacements 2 et 3 sont vacants.

Pour sauvegarder votre jeu actuel dans un emplacement vacant : sélectionnez l'emplacement (à l'aide de ↑ / ↓) et appuyez sur ENTER.

Pour gérer le contenu d'un emplacement occupé : mettez-le en surbrillance, appuyez sur ENTER, puis utilisez ← / → pour afficher 4 options :

- **Charger le jeu** : Le jeu dans cet emplacement est récupéré. Vous pouvez continuer le jeu s'il était inachevé ; l'écran affiche la dernière position atteinte.
- **Effacer le jeu** : La fente est effacée.
- **Sauvegarder le jeu** : La partie en cours est sauvegardée dans cet emplacement, remplaçant le contenu précédent.
- **Replay Game** : Cette fonction permet de récupérer le jeu dans la fente et de revenir à la position de départ. Vous pouvez ensuite rejouer les mouvements du jeu en utilisant le bouton ↑ voir la section 3.

Lorsque l'option souhaitée est affichée, appuyez sur ENTER pour la sélectionner. Pour revenir de l'écran "Charger/Enregistrer" au menu principal, appuyez sur **X**.

8.9 Menu : Options

Cette fonction affiche une liste de fonctions et de paramètres supplémentaires. Utilisez ↑ / ↓ pour naviguer jusqu'à l'élément que vous souhaitez modifier.

Pour passer de ✓ (fonction "on") à X (fonction "off") : utilisez ←, → ou ENTER.

Pour diminuer ou augmenter le numéro d'un paramètre : utilisez ← ou →.

Pour revenir de la liste des options au menu principal : appuyez sur **X**.

8.9.1 Option : Arbitre

Lorsque cette fonction est activée (✓), l'ordinateur ne calcule aucun coup, les Blancs et les Noirs sont joués par le(s) utilisateur(s). Cette fonction vous permet de jouer contre un ami, l'ordinateur jouant simplement le rôle d'"arbitre" en s'assurant que les coups sont légaux, en annonçant le résultat, etc.

Sur l'écran, une ligne violette sous l'échiquier indique que l'ordinateur est en mode "Arbitre". Ce mode est activé lorsque vous sélectionnez "Deux joueurs" dans la liste "Nouvelle partie" (voir section 6).

8.9.2 Option : Tourner le tableau

Avec cette option sélectionnée (✓), les Noirs jouent "en haut de l'échiquier", c'est-à-dire loin des contrôles.

8.9.3 Option : Luminosité

Utilisez ← / → pour régler la luminosité de l'écran. Il existe 5 réglages différents.

8.9.4 Option : Volume

Utilisez ← / → pour choisir entre 4 réglages pour le volume du son ; 3 est le plus fort, 0 est le muet.

8.9.5 Option : Variation principale

Avec cette option, l'écran donne un aperçu de la pensée de l'ordinateur pendant qu'il calcule son coup. La ligne du bas montre les premiers coups de la "variante principale" de l'analyse. C'est-à-dire :

- Le mouvement que l'ordinateur considère actuellement comme le meilleur.
- Le coup qu'il considère comme la réponse la plus forte de l'adversaire.

Exemple :

A screenshot of a digital display showing the move sequence "5 D8-D7 E3-E4" in blue characters on a dark background.

Le chiffre le plus à gauche de la ligne indique la distance à laquelle ChessChampion regarde actuellement vers l'avant dans ce cas 5 "ply" (un ply est un seul coup pour les Blancs ou les Noirs).

8.9.6 Option : Dessiner/concevoir

Mettez l'option en surbrillance et appuyez sur ENTER. Les possibilités suivantes s'offrent alors à vous :

- **Activer** : pour activer (✓) ou désactiver (X) la fonction "Dessin/Resign".
- **Offrir un tirage au sort** : si la fonction est activée, vous pouvez offrir à l'ordinateur un tirage au sort, ou
- **Démissionner** : vous pouvez démissionner du jeu.

Si l'ordinateur propose sa démission, appuyez sur ENTER pour accepter et commencer une nouvelle partie, ou sur **X** pour refuser et continuer à jouer.

8.9.7 Option : Thème

Mettez l'option en surbrillance et appuyez sur ENTER. Vous avez alors le choix entre 3 schémas de couleurs pour l'écran LCD. Utilisez ↵ / ⇨ pour les examiner et appuyez sur ENTRÉE pour faire votre choix.

8.9.8 Option : Langue

Mettez l'option en surbrillance et appuyez sur ENTER pour afficher la liste des langues comme dans la section 2. La langue peut être modifiée à l'aide des touches ↑ / ↓ et ENTER.

9. Exercices d'échecs

L'ordinateur dispose d'un ensemble de 100 exercices d'échecs. Pour y accéder, sélectionnez "Exercice" dans l'écran "Nouvelle partie". Les exercices peuvent ensuite être visualisés en appuyant de façon répétée sur ↵ ou ⇨.

Lorsque l'exercice souhaité est affiché, appuyez sur ENTER et l'écran indique votre tâche, par exemple "Trouvez le coup qui permet de gagner du matériel" ou "Trouvez le coup qui mènera au mat". (Dans ce dernier cas, il peut y avoir plus d'un coup menant au mat, mais vous devez trouver celui qui y parvient par le chemin le plus court).

Si vous faites le bon mouvement, votre score pour ce mouvement s'affiche. En appuyant sur ↑ ou ↓, vous pouvez passer de ce score à votre pourcentage pour les exercices que vous avez tentés jusqu'à présent. Pour un autre exercice, appuyez sur ENTER.

Si vous vous trompez, vous pouvez revenir en arrière (voir section 3) et essayer un autre coup. Vous marquez 6 points pour avoir trouvé la solution au premier essai, 4 pour le deuxième essai et 2 pour le troisième.

Vous pouvez aussi, après un mauvais coup, appuyer sur le bouton  pour jouer contre l'ordinateur à partir de la position actuelle. Dans ce cas, si vous voulez un autre exercice, vous devez appuyer sur .

(ou sélectionner "Nouvelle partie" dans le menu) et sélectionner à nouveau "Exercice" dans l'écran "Nouvelle partie".

Lorsqu'on y accède à partir d'un exercice d'échecs, le menu principal omet certains éléments normaux mais inclut votre score actuel en pourcentage.

10. "Jeux "classés"

Pour un jeu dans lequel l'ordinateur évalue votre jeu, sélectionnez "Classé" dans l'écran "Nouveau jeu".

Dans une partie "cotée", après chacun de vos coups, l'écran affiche un score compris entre 0 et 6. Lorsque les deux camps ont joué 10 coups ou plus, ChessChampion vous donne une note pour votre jeu jusqu'à présent.

Lorsque votre score pour un coup est affiché, vous pouvez appuyer sur ENTER pour continuer le jeu, ou bien appuyer sur ↑ ou ↓ pour consulter le numéro de classement. Après 5 secondes sans appuyer sur un bouton, le jeu se poursuit automatiquement.

Lorsqu'on y accède à partir d'un jeu "classé", le menu principal contient un nombre restreint d'éléments, et le "déplacement chronométré" (voir section 8.3) est la seule catégorie de niveau disponible. Vous obtenez un meilleur score si vous vous déplacez bien dans le temps imparti. Si votre temps est réduit à zéro pour le troisième coup consécutif, votre score pour ce coup est de 0.

L'élément "Classement" du menu indique votre classement moyen pour toutes les parties jouées. Si aucune partie n'a encore été classée, l'écran affiche "----". Ce chiffre vous donne une idée du classement ELO que vous pourriez atteindre dans les tournois d'échecs.

11. Utilisation des boutons de commande (résumé)



Permet d'allumer l'ordinateur ou de le mettre en mode "veille". Le bouton doit être maintenu enfoncé pendant une seconde, puis relâché. En mode "standby", le jeu en cours est sauvegardé et peut être repris plus tard.



Règle le rétroéclairage de l'écran. Il existe 5 réglages différents.



Affiche un message défilant, expliquant ce que l'utilisateur peut faire ensuite. Indique les mouvements qu'une pièce donnée est autorisée à effectuer.



Si c'est votre tour,  fait en sorte que l'ordinateur calcule et joue le coup suivant, c'est-à-dire qu'il change de camp avec vous.

Lorsque l'ordinateur "réfléchit",  le fait jouer immédiatement.

Lors de la "mise en place" d'une position,  passe des pièces blanches aux pièces noires.



Affiche le menu principal, à partir duquel diverses fonctions spéciales peuvent être sélectionnées.

Permet d'accéder à diverses commandes lors de la "mise en place" d'une position.

ENTER

Sélectionne un élément du menu.

Confirme le changement de "niveau".

Dans la liste des "Options", ENTER permet d'activer ou de désactiver une fonction.

Accepte une offre de démission.

X

Retourne à l'écran précédent. Quitte un menu. Interrompt un message défilant.

Abandonne une position "Setup". Décline une offre de démission.



Commence une nouvelle partie, ce qui équivaut à sélectionner "Nouvelle partie" dans le menu principal.



Permet de passer de l'écran de l'échiquier à l'écran du score de la partie (notation des échecs).

Permet de passer d'une catégorie à l'autre.

Modifie le réglage d'un paramètre ; diminue le numéro d'un paramètre.

Fait défiler les différents types de pièces en mode "Setup".



Permet de passer de l'écran de l'échiquier à l'écran du score de la partie (notation des échecs). Passe d'une catégorie de "niveau" à l'autre.

Modifie le réglage d'un paramètre ; augmente le numéro d'un paramètre.

Fait défiler les différents types de pièces en mode "Setup".



Rejoue un mouvement qui a été repris.

Permet de naviguer dans l'écran, en remontant une liste d'éléments.

Permet de basculer entre les pièces blanches et noires en mode "Setup".



Retrait d'un mouvement.

Navigue dans l'écran, en descendant dans une liste d'éléments.

Permet de basculer entre les pièces blanches et noires en mode "Setup".

RESET

Il arrive que l'ordinateur ne fonctionne pas correctement en raison de charges électrostatiques ou d'autres types d'interférences électriques, ou après l'insertion des piles. Dans ce cas, maintenez le bouton **X** enfoncé, insérez un objet fin dans l'ouverture marquée RESET sur la face inférieure de l'appareil et appuyez une fois dessus. Relâchez le bouton **X** lorsque la liste des langues apparaît (voir section 2). Cette opération réinitialise l'ordinateur, efface sa mémoire et le ramène à un fonctionnement normal.

ON/OFF

Déconnecte l'ordinateur de sa source d'alimentation. Utilisez cette fonction si vous voyagez (vous éviterez ainsi une mise sous tension accidentelle) ou si vous rangez l'ordinateur pour une longue période.