

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION.

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG STAR DIAMOND

- 2.1 LA MISE EN MARCHE:
nouvelle partie
réglage du niveau de jeu
confirmation
touche NewGame,
touche Set Level,
touche Go.
- 2.2 LA PARTIE:
jouer un coup,
prendre une pièce,
coups impossibles et illégaux.
- 2.3 LES COUPS PARTICULIERS.
Le Roque
La Prise en passant
La Promotion ou Sous-Promotion
Le Pat et la Partie nulle
L'Echec au Roi et l'Echec et mat
L'Abandon

3. LES FONCTIONS PEDAGOGIQUES.

- 3.1 Le CONSEIL/Hint Pour obtenir un conseil.
- 3.2 L'ENTRAINEMENT/Training
Pour sélectionner un coup.
- 3.3 Le RETOUR EN ARRIERE/Take Back
Pour revenir en arrière.
- 3.4 Le RETOUR EN AVANT/Trace Forward
Pour repartir en avant.
- 3.5 LE RETOUR au DEBUT/Restore
Pour revenir au début de la partie.
- 3.6 L'ARBITRAGE/Referee
Pour jouer contre un joueur.

4. LES FONCTIONS SPECIALES.

- 4.1 JEU ALEATOIRE/Random
pour imposer à l'ordinateur une part de
hasard.
- 4.2 2ème MEILLEUR COUP/Next Best
pour connaître (et imposer) à l'ordinateur
son deuxième meilleur coup.
- 4.3 COULEUR/Color pour changer de camp.
- 4.4 INFORMATION/Info
pour accéder à des informations.
- 4.5 VERIFICATION/Verify
pour vérifier la position.
- 4.6 ENTREE DE POSITION/Set Up
pour entrer des positions.
- 4.7 SOLUTION DE MATS (fonction)
pour résoudre des problèmes de MAT.
- 4.8 FACILITE/Easy
pour limiter le temps de réflexion de
l'ordinateur.
- 4.9 EFFACEMENT/Clear Board
pour vider la mémoire initiale de
l'ordinateur.
- 4.10 SON/Sound
pour régler les sons.
- 4.11 CONFIRMATION/Go
rappel de ses diverses utilisations.
- 4.12 SAUVEGARDE/Save Game
pour sauvegarder des parties.
- 4.13 RESTITUTION/Load Game
pour restituer une partie.
- 4.14 REVOIR UNE PARTIE/Replay.
- 4.15 ANALYSE D'UNE PARTIE/Analyse Games.
- 4.16 JEU SEUL OU EN DEMONSTRATION/
Auto-Demo,
pour faire jouer l'ordinateur contre lui-
même.
- 4.17 TABLES DE TRANSPOSITION/HASH TABLES.
- 4.18 RECHERCHE SELECTIVE.
- 4.19 OUVERTURES PASSIVES.
- 4.20 OUVERTURES ACTIVES.
- 4.21 BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES.
- 4.22 AUTO-APPRENTISSAGE/Learn.
- 4.23 EXTENSIONS.
- 4.24 EVALUATION DE LA PARTIE.

5. LES FONCTIONS COMPLEMENTAIRES.

- 5.1 PRINT BOARD
- 5.2 PRINT GAME
- 5.3 PRINT MOVES
- 5.4 VIDEO
- 5.5 HUMAN
- 5.6 REPLAY
- 5.7 AUTOCLOCK
- 5.8 PRO-OP SAVE
- 5.9 PRO-OP DELETE
- 5.10 PRO-OP PRIORITY
- 5.11 PRO-OP PRINT
- 5.12 BOOK SELECT

6. L'AFFICHAGE A L'ECRAN: EXEMPLES ET SIGNIFICATIONS.

7. APPENDICE.

- 7.1 Données techniques.
- 7.2 Anomalies de fonctionnement.
- 7.3 Test.
- 7.4 Entretien de votre ordinateur d'échecs STAR DIAMOND.

8. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS

TABLEAU DE COMMANDES

3-3.6.	Referee <input type="checkbox"/>	Save Game <input type="checkbox"/>	New Game <input type="checkbox"/>	4-4.12. 2-2.1.
5-5.3. 4-4.10.	Print Move Sound <input type="checkbox"/>	Load Game <input type="checkbox"/>	Clear/Clear Board <input type="checkbox"/>	4-4.13. 4-4.9.
5-5.7. 5-5.12.	AutoClock Book Select <input type="checkbox"/>	Pro-op Save <input type="checkbox"/>	Set Level <input type="checkbox"/>	5-5.8. 2-2.1.
4-4.16. 3-3.5.	Auto/Demo Restore <input type="checkbox"/>	Pro-op Delete <input type="checkbox"/>	Option 1 / 2 <input type="checkbox"/>	5- 5.9 4/5.
5-5.5. 4-4.1.	Human Random <input type="checkbox"/>	Pro-op Priority <input type="checkbox"/>	Training <input type="checkbox"/>	5-5.10. 3-3.2.
5-5.4. 4-4.8.	Video Easy <input type="checkbox"/>	Pro-op Print <input type="checkbox"/>	Hint <input type="checkbox"/>	5-5.11. 3-3.1.
4-4.14 3-3.4.	Replay Trace Forward <input type="checkbox"/>	Verify/Set Up <input type="checkbox"/>	Info <input type="checkbox"/>	4-4.5./4.6. 4-4.4.
5-5.2. 3-3.3./4-4.2	Print Game Take Back/Next Best <input type="checkbox"/>	Rating Color <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4-4.24. 4-4.3.
5-5.1.	Print Board <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Go <input type="checkbox"/>	2-2.1.

1. INTRODUCTION

Votre nouvel ordinateur d'échecs STAR DIAMOND est le dernier-né de la gamme NOVAG. Il fonctionne sur micro-processeur de type RISC. Il vous offre un grand choix de niveaux de jeu - pratiquement infini - et des fonctions multiples qui en feront à votre guise un adversaire qui se renouvelle sans cesse. Il dispose de TABLES DE TRANSPOSITION - ou HASH TABLES - qui le rendent redoutable, particulièrement en finales. Il est compatible avec le SUPER SYSTEM NOVAG, ce qui permet de le connecter, soit avec un micro-ordinateur de type P.C., soit avec votre télévision couleur : la partie est alors retransmise sur votre écran.

STAR DIAMOND est doté d'un échiquier sensitif : cela signifie que les coups joués s'enregistrent dans la mémoire de l'ordinateur lorsque vous faites pression sur les cases DEPART et ARRIVEE des pièces qui font mouvement. Les diodes situées en bordure de l'échiquier s'allument au fur et à mesure du mouvement pour vous confirmer la mise en mémoire du coup joué. L'écran reprend ces données sous leur forme alphanumérique et vous apporte en cours de partie toute une série d'informations. Il utilise pour cela la notation algébrique, chaque case étant définie par la lettre de sa colonne et le chiffre de sa rangée.

Diag 1.

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

A droite de l'échiquier, vous avez le tableau de commande : 24 touches d'instruction et de fonctions dont nous allons progressivement découvrir l'utilisation.

Vous allez maintenant commencer à utiliser votre ordinateur. Il vous faut d'abord le brancher.

A. ALIMENTATION :

Votre STAR DIAMOND fonctionne avec 4 piles **alcalines** de 1,5 Volt type LR06, ou sur secteur : utilisez alors l'adaptateur NOVAG, vendu séparément.

Piles: Placez les piles dans la polarité correcte (selon ce qui est indiqué dans le compartiment à piles) et sur le ruban; de façon à ce que quand elles soient épuisées on puisse les retirer en tirant dessus:



Utiliser des piles alcalines de la même marque et ne pas mélanger les nouvelles piles avec les anciennes. Ne pas recharger des piles qui ne sont pas rechargeables. Retirer les piles rechargeables d'ordinateur avant de les recharger. Il est préférable d'effectuer ceci sous la supervision d'un adulte. Le chargeur de piles rechargeables ainsi que le transformateur; doivent être examinés minutieusement afin de détecter tout éventuel dommage sur les fils; prises ou autres parties. Au cas où il y aurait un dysfonctionnement quelconque; ne pas utiliser l'ordinateur avant d'avoir réparé la partie défectueuse.

L'adaptateur: Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur: 220 volts. La connexion se fait sur la borne située en haut de STAR DIAMOND, sur le côté gauche. Connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur, avant de le brancher sur le secteur.

IMPORTANT : Conservér la boîte d'ordinateur. Elle contient des informations importantes. Un transformateur n'est pas un jouet. Eviter de provoquer un court-circuit. L'ordinateur n'est pas appropriée pour les enfants de moins de 3 ans.

B. MEMOIRE :

Vous pouvez interrompre une partie pour la reprendre plus tard :

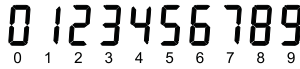
votre ordinateur dispose d'une mémoire intermédiaire qui lui permet de conserver la position du jeu et d'une fonction VERIFICATION que vous pourrez utiliser pour vous assurer que toutes les pièces ont bien conservé leur place.

Pour reprendre la partie, il vous suffira de rallumer l'ordinateur et de rejouer, SANS APPUYER PREALABLEMENT SUR New Game : vous effacerez tout.

C. LECTURE DE L'ECRAN :

Il est nécessaire de vous familiariser, dès maintenant, avec certaines caractéristiques de STAR DIAMOND. Son écran utilise 6 caractères alphanumériques et une série de symboles. En voici la liste:

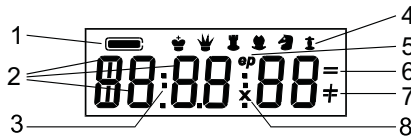
Chiffres :



Lettres :



Voici ce que vous pouvez voir sur l'écran :



- 1 = Indication de la couleur
- 2 = Les 6 caractères alphanumériques
- 3 = Signe de séparation des temps à la pendule
- 4 = Symboles des pièces du jeu

- 5 = Symbole de la prise en passant d'un pion
- 6 = Symbole du pat et de la partie nulle
- 7 = Symbole de l'ECHEC ET MAT
- 8 = Symbole de la prise d'une pièce

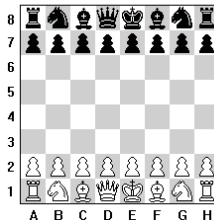
Les pièces du jeu sont ainsi indiquées sur l'écran :

-  Pion
-  Cavalier
-  Fou
-  Tour
-  Dame
-  Roi

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS STAR DIAMOND :

D'abord disposez vos pièces sur l'échiquier, les blanches sur les rangées 1 et 2 et les noires sur les rangées 7 et 8.

Diag 2



Allumez votre ordinateur avec l'interrupteur situé en haut de l'appareil, sur le côté gauche.

2.1 LA MISE EN MARCHÉ.

NOUVELLE PARTIE : touche New Game

Pressez la touche New Game/NOUVELLE PARTIE.

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche New Game.

Ainsi vous effacez la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur, toutes les pièces se retrouvent sur leur position de départ.

L'écran affiche la série des symboles puis: [0 i . - -] ", le rectangle blanc est le symbole de votre camp.

Vous devez maintenant régler le niveau de jeu de l'ordinateur. STAR DIAMOND vous offre 64 niveaux de jeu différents, divisés en 8 sections. Une de ces sections comprend 8 niveaux de recherche de MAT. A sa sortie d'usine, il est réglé sur le niveau "Tr 1", (tournoi 1) soit la cadence d'une partie de 40 coups minimum en 5 minutes. Ce n'est donc pas son niveau le plus faible, loin de là, comme vous allez pouvoir le constater...

Note : quand vous appuyez sur NEW GAME certaines options restent identiques; il s'agit de : SOUND, BOOK SELECT, RANDOM et LEVEL. Alors que EASY et REFEREE ne sont pas activées.

- **CHOIX DU NIVEAU : touche Set Level**

Utilisez cette touche pour régler le niveau de jeu de l'ordinateur.

Les niveaux sont fixés en fonction de deux critères:

Le TEMPS DE REFLEXION que vous pouvez limiter au coup par coup ou pour une partie entière, la PROFONDEUR D'ANALYSE, c'est-à-dire la capacité de l'ordinateur à analyser plusieurs coups d'avance : si vous limitez cette profondeur d'analyse, vous limitez la qualité de son jeu...

A ce propos, nous utiliserons l'expression "demi-coup". En effet, aux ECHECS, un coup est constitué, en fait, de DEUX DEMI-COUPS : celui des Blancs et celui des Noirs. La profondeur d'analyse se mesure donc par demi-coup. Limiter STAR DIAMOND à un demi-coup de profondeur d'analyse c'est l'obliger à ne penser qu'au coup qu'il va jouer. Il n'a pas le droit de réfléchir à votre réplique! Le régler sur 2 demi-coups lui permet de prévoir et son demi-coup et le votre, donc de jouer en conséquence.

En utilisant ces différents niveaux, vous choisissez à votre guise dans le registre de jeu de STAR DIAMOND l'adversaire que vous voulez affronter : vous pouvez commencer au niveau de DEBUTANT et ensuite évoluer progressivement jusqu'au meilleur niveau de l'ordinateur : FORCE ELO USA 2420 points, soit le niveau d'un fort JOUEUR INTERNATIONAL...

- **LE TABLEAU DES NIVEAUX**

Ces niveaux sont regroupés par séries:

les 3 premières contrôlent les temps de réflexion,
les deux suivantes concernent les profondeurs d'analyse,
les sixième et septième séries s'adressent aux débutants,
la dernière est particulière à la recherche de mats.

TABLEAU DES NIVEAUX

- **CONTROLE DU TEMPS**

Niveau	Case	Affichage Ecran	Cadence Imposée
1	a1	Tr1	40 coups en 5 minutes
2	a2	Tr2	40 coups en 15 minute
3	a3	Tr3	40 coups en 30 minutes
4	a4	Tr4	40 coups en 60 minutes
5	a5	Tr5	40 coups en 90 minutes
6	a6	Tr6	40 coups en 100 minutes
7	a7	Tr7	40 coups en 120 minutes
8	a8	Tr8	40 coups en 150 minutes

Niveau	Case	Affichage Ecran	Temps de Reflexion Moyen
9	b1	At1	2 secondes par coup
10	b2	At2	5 secondes par coup
11	b3	At3	10 secondes par coup
12	b4	At4	15 secondes par coup

13	b5	At5	30 secondes par coup
14	b6	At6	1 minute par coup
15	b7	At7	2 minutes par coup
16	b8	At8	3 minutes par coup

Niveau	Case	Affichage Ecran	Temps Limité pour la Partie
17	c1	Sd1	la PARTIE en 3minutes
18	c2	Sd2	la PARTIE en 5minutes
19	c3	Sd3	la PARTIE en 10 minutes
20	c4	Sd4	la PARTIE en 15 minutes
21	c5	Sd5	la PARTIE en 30 minutes
22	c6	Sd6	la PARTIE en 60 minutes
23	c7	Sd7	la PARTIE en 90 minutes
24	c8	Sd8	la PARTIE en 120 minutes

2 CONTROLE DE LA PROFONDEUR D'ANALYSE

Niveau	Case	Affichage Ecran	Profondeur d'Analyse
25	d1	Fd1	1 demi-coup
26	d2	Fd2	2 demi-coups
27	d3	Fd3	3 demi-coups
28	d4	Fd4	4 demi-coups
29	d5	Fd5	5 demi-coups
30	d6	Fd6	6 demi-coups
31	d7	Fd7	7 demi-coups
32	d8	Fd8	8 demi-coups
33	e1	An1	9 demi-coups
34	e2	An2	10 demi-coups
35	e3	An3	11 demi-coups
36	e4	An4	12 demi-coups
37	e5	An5	13 demi-coups
38	e6	An6	14 demi-coups
39	e7	An7	15 demi-coups
40	e8	An8	recherche infinie

3 NIVEAUX DE DEBUTANT

Niveau	Case	Affichage Ecran	Recherche par coup
41	f1	EA1	1 demi-coup + 2ème prise envisagée
42	f2	EA2	1 demi-coup + 3ème prise envisagée
43	f3	EA3	1 demi-coup + 4ème prise envisagée
44	f4	EA4	1 demi-coup + 5ème prise envisagée
45	f5	EA5	1 demi-coup + 6ème prise envisagée
46	f6	EA6	1 demi-coup + 7ème prise envisagée
47	f7	EA7	1 demi-coup + 8ème prise envisagée
48	f8	EA8	1 demi-coup + 9ème prise envisagée

Niveau	Case	Affichage Ecran	Recherche par coup
49	g1	BE1	2 demi-coup + 2ème prise envisagée
50	g2	BE2	2 demi-coup + 3ème prise envisagée
51	g3	BE3	2 demi-coup + 4ème prise envisagée
52	g4	BE4	2 demi-coup + 5ème prise envisagée
53	g5	BE5	2 demi-coup + 6ème prise envisagée
54	g6	BE6	2 demi-coup + 7ème prise envisagée
55	g7	BE7	2demi-coup + 8ème prise envisagée
56	g8	BE8	2 demi-coup + 9ème prise envisagée

4 NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT

Niveau	Case	Affichage	Profondeur de Recherche
1	h1	in1	mat en 1 coup
2	h2	in2	mat en 2 coups
3	h3	in3	mat en 3 coups
4	h4	in4	mat en 4 coups
5	h5	in5	mat en 5 coups
6	h6	in6	mat en 6 coups
7	h7	in7	mat en 7 coups
8	h8	in8	mat en 8 coups

Chaque niveau de jeu correspond donc le plus souvent à une contrainte que vous imposez à STAR DIAMOND :

- **les niveaux TOURNOI, de 1 à 8, affichés "tr 1" à "tr 8".**

Tr est l'abréviation de tournoi. L'ordinateur doit jouer un minimum de 40 coups dans un temps donné (le niveau 8 est le plus fort). En principe, vous aussi ! Mais en cas de perte au temps de votre part, vous pouvez tout de même poursuivre la partie.

- **les niveaux de temps de réflexion, de 9 à 16, affichés "At 1" à "At 8".**

At signifie AVERAGE TIME/TEMPS MOYEN. Il s'agit en effet d'un temps de réflexion moyen que l'ordinateur doit "gérer" pendant la partie... Il aura tendance à jouer plus vite en début et en fin de partie.

- **les niveaux "parties au K.O.", de 17 à 24, affichés "Sd 1" à "Sd 8".**

Sd signifie SUDDEN DEATH/MORT SUBITE : toute la partie doit être jouée, par vous comme par l'ordinateur, dans le temps imposé. Le premier à franchir cette limite a perdu : la pendule retombe à 0, l'écran affiche "**FLAG**", (le DRAPEAU est tombé), 3 bips sonores retentissent pour vous avertir...

Mais si vous le désirez, vous pouvez quand même continuer la partie et la pendule marquera un temps nouveau.

- **les niveaux de profondeur d'analyse, de 25 à 32, affichés "Fd 1" à "Fd 8".**

Fd signifie FIXED DEPTH/PROFONDEUR FIXEE. STAR DIAMOND ne peut réfléchir que dans la limite de profondeur imposée.

REMARQUE : ce mode de jeu est particulièrement adapté aux joueurs débutants. Réglé sur Fd1, STAR DIAMOND n'analyse qu'un demi-coup de profondeur. Il n'a donc pas le droit de réfléchir à votre riposte. Il joue comme un joueur humain novice qui "pousse" ses pièces sans pouvoir mesurer les conséquences de son jeu. Il peut ne pas voir un coup facile ou une prise intéressante..

Si un joueur est dans ce cas, réglez l'ordinateur sur un de ces niveaux, analysez ce qui se passe et corrigez le niveau s'il le faut : vous faites alors de STAR DIAMOND un adversaire à la mesure de ce joueur qui pourra ainsi le battre (c'est important, surtout s'il s'agit d'un enfant !). Puis faites évoluer le niveau au fur et à mesure des progrès du joueur. Vous lui apporterez ainsi plaisir de jouer et plaisir de progresser.

- **les niveaux d'analyse, de 33 à 39, affichés "An 1" à "An 8".**

Ils ne sont pas prévus pour jouer des parties, mais pour rechercher des solutions de problèmes difficiles. Dans ces cas, l'ordinateur n'a pas de limite de temps...

- **les niveaux faciles, de 41 à 48, affichés "EA 1" à "EA 8".**

Ils limitent doublement les capacités de l'ordinateur en lui imposant des limites de profondeur d'analyse (un demi-coup) et également des limites dans le calcul de ce que l'on appelle des "variantes tactiques" (prises et échanges de pièces). A ces niveaux, STAR DIAMOND est réellement faible. Vous pouvez donc les utiliser pour un joueur novice. (Ou choisir les niveaux 25 à 32).

- **les niveaux de débutants de 49 à 56, affichés "BE 1" à "BE 8".**

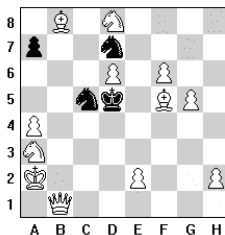
Ces niveaux constituent l'étape suivante pour un débutant avec une profondeur d'analyse limitée à 2 demi-coups. Notez que tous les niveaux peuvent être modifiés en utilisant la fonction EASY (voir le paragraphe 4.8). Ceci empêche l'ordinateur de chercher pendant que vous réfléchissez et rend donc son jeu plus faible.

- **les niveaux de recherche de mat, affichés "in 1" à "in 8".**

Ces niveaux utilisent un programme particulier, différent de celui employé pour les parties : ils doivent permettre à STAR DIAMOND de trouver le MAT le plus "court" !

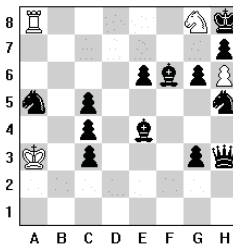
Les autres niveaux de jeu trouveront certainement un Mat en moins de temps (et même parfois beaucoup moins de temps), mais il n'est pas sûr que ce sera le MAT le plus court... Ainsi, dans la position du diagramme ci-dessous, STAR DIAMOND, réglé sur le niveau "in 4" met 40 secondes pour trouver Fxa7 et annonce MAT en 3 coups. Mais, réglé sur un niveau de partie, il ne mettra que 11 secondes pour trouver e2e4. Par contre, ce coup aboutit à un mat en 5 coups...

Diag 3



Dans cette autre position, le MAT en 6 coups est trouvé beaucoup plus vite par STAR DIAMOND lorsqu'il est réglé sur le niveau "in 6".

Diag 4



La solution: Tb8 prend environ 46 secondes à l'ordinateur réglé à ce niveau "in 6" et deux bonnes heures en recherche normale.

Attendez vous à ce que STAR DIAMOND prenne beaucoup de temps sur les niveaux "in 5, 6, 7 et 8". S'il n'y a pas de MAT dans le nombre de coups indiqué, STAR DIAMOND affiche "no nE". AUCUN!

LE REGLAGE DES NIVEAUX :

Lorsque vous avez fait votre choix, vous devez l'indiquer à l'ordinateur. Il y a alors deux façons de procéder :

- La première : Pressez la touche Set Level/REGLAGE DU NIVEAU.
L'écran affiche " LE " pendant une seconde, puis un niveau (au début, généralement "tr 1").

Sélectionnez un niveau : Appuyez sur Set Level, autant de fois qu'il est nécessaire pour faire apparaître les deux lettres correspondant à la section choisie (Tr, At, Sd, Fd, An, Ea, Be, In). Notez que les diodes de colonne s'allument au fur et à mesure.
Appuyez sur la case dont le chiffre correspond au niveau sélectionné.

Exemple : vous avez choisi le niveau SD 4 : la partie en 15 minutes.

Séquence :

New Game Set Level Affichage écran "tr 1" Set Level Affichage "At 1"
Set Level Affichage "Sd 1" Pression sur case C4 Affichage "Sd 4" Pression sur la touche Go, pour confirmer l'instruction.

La seconde façon de procéder est beaucoup plus rapide : il suffit d'appuyer directement sur la case de l'échiquier correspondant au niveau de jeu choisi, comme le montre ce tableau :

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	BE8	IN8
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	BE7	IN7
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	BE6	IN6
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	BE5	IN5
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	BE4	IN4
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	BE3	IN3
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	BE2	IN2
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	BE1	IN1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Séquence: New Game Set Level pression sur la case C4 GO.

Remarque 1 : L'ordinateur restera au niveau fixé, partie après partie, tant que vous n'aurez pas décidé de changer.

Remarque 2 : Vous pouvez vérifier ou changer de niveau en cours de partie, mais pas pendant que STAR DIAMOND est en train de réfléchir. Attendez que ce soit votre tour de jouer.

Remarque 3 : Si vous éteignez votre ordinateur pour continuer plus tard la partie, STAR DIAMOND restera au niveau fixé (pour reprendre la partie, rappelez vous qu'il suffit de rallumer l'ordinateur, sans toucher à New Game. Vous verrez apparaître sur l'écran le dernier coup joué).

REGLAGE DE NIVEAUX DIFFERENTS POUR LES BLANCS ET LES NOIRS :

- Appuyez sur LEVEL puis procédez comme précédemment pour le niveau des Blancs.
- Appuyez ensuite sur COLOR et répétez la même procédure pour le niveau des Noirs.
- Appuyez sur GO.

Note : Mettre en place un niveau pour les Blancs va changer le niveau pour les Blancs et les Noirs.
Mettre en place un niveau pour les Noirs va changer le niveau des Noirs uniquement.

NIVEAUX DE JEUX REPROGRAMMABLES :

Vous pouvez mettre en place votre propre contrôle de temps à la fois pour les 2 côtés ou séparément. Choisissez et programmez un niveau **TR**, **AT** ou **SD**.

Pour les niveaux **TR** vous pouvez programmer le nombre de coups à jouer dans un temps limité ainsi que ce temps limité, tandis que pour les niveaux **AT** et **SD** vous programmez la durée uniquement. Utilisez la procédure suivante :

Après avoir sélectionné votre niveau de jeu, appuyez sur VERIFY pour entrer dans le mode programmation

- Si vous avez choisi un niveau TR l'écran va afficher "n 40" avec le "4" qui clignote. Ceci représente le nombre de coups à jouer dans un temps fixé. Appuyez sur TRACE FORWARD ou sur TAKE BACK pour augmenter ou diminuer le "4" des dizaines. Appuyez maintenant sur VERIFY/SET UP pour valider votre choix et pour avancer sur le "0". Appuyez sur TRACE FORWARD ou sur TAKE BACK pour augmenter ou diminuer ce chiffre.

Maintenant que vous avez programmé le nombre de coups à jouer, le temps à programmer va s'afficher. Pour le modifier, suivez les instructions ci-dessous.

- Si vous avez choisi un niveau AT ou SD l'écran va afficher "00:00:00" ce qui représente les heures, minutes, secondes "hh:mm:ss". Vous pouvez programmer le temps en utilisant TRACE FORWARD, TAKE BACK et VERIFY comme ci-dessus.

Une fois que vous avez programmé le niveau des Blancs, appuyez soit sur GO pour enregistrer ce niveau pour les Blancs et les Noirs, soit sur COLOR, pour régler un niveau différent pour les Noirs.

Vous pouvez alors répéter la procédure précédente pour programmer le nombre de coups et le temps pour les Noirs. Appuyez ensuite sur GO.

Le nombre de coups peut aller de 1 à 99 et le temps de 0 à 17:59:59.

- 3) Lorsque vous reprogrammez les niveaux de jeu, les touches suivantes servent à :
- VERIFY : sélectionner le chiffre suivant
 - PRO-OP PRINT : sélectionner le chiffre précédent
 - TRACE FORWARD : augmenter le chiffre sélectionné
 - TAKE BACK : diminuer le chiffre sélectionné
 - CLEAR : retourner aux niveaux de jeux préprogrammés
 - LEVEL : sortir sans enregistrer le nouveau temps. Utilisez cette touche pour sortir après avoir regardé les niveaux programmables.
 - COLOR : enregistrer un niveau différent pour les Noirs
 - GO : sortir de la procédure en l'enregistrant et retourner au jeu.

CONFIRMATION DE L'INSTRUCTION: touche Go.

Après avoir réglé le niveau, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche Go pour confirmer l'instruction. L'écran de STARDIAMOND affiche [0 1 -- --]

En bas de cet écran, à gauche, il y a le rectangle blanc. Il indique que c'est aux Blancs de jouer : le TRAIT est aux Blancs ! C'est à vous de jouer. Vous allez pouvoir entrer votre premier coup.

Remarque : Attention à ne pas utiliser la touche Go immédiatement après New Game/NOUVELLE PARTIE : cela aurait pour effet de "donner" les Blancs à l'ordinateur qui jouera le premier coup.

Si cela vous arrive, refaites simplement New Game.

2.2 LA PARTIE.

• COMMENT JOUER UN COUP, ou comme cela se dit couramment : "ENTRER" UN COUP :

Votre nouvel ordinateur d'échecs est doté d'un échiquier sensitif : il enregistre vos coups quand vous pressez les cases DEPART et ARRIVEE de votre mouvement et il vous demande de faire de même pour lui.

Exemple : Vous voulez jouer E2 E4.

Pressez la case E2 avec votre pion - ou mieux avec votre index - les diodes E et 2 s'allument en bordure de l'échiquier, l'écran affiche "□ E2".

Placez votre pion en E4 et pressez la case, les diodes E et 2 s'éteignent, les diodes E et 4 s'allument, l'écran affiche "□ E2E4". STAR DIAMOND a enregistré votre premier demi-coup.

Il va riposter. (En début de partie, notez qu'il joue très vite..)

Il affiche son demi-coup sur l'écran, par exemple C7 C6, et allume les diodes de la case DEPART de sa pièce les diodes C et 7.

Pressez la case C7, les diodes C et 7 s'éteignent,

les diodes C et 6 s'allument,

pressez la case C6, les diodes C et 6 s'éteignent, le coup est enregistré.

Notez que l'écran continue d'indiquer les coordonnées du demi-coup noir.

STAR DIAMOND attend maintenant que vous jouiez votre 2ème coup (ou demi-coup..). Dès que vous appuyerez sur la case DEPART de votre pièce, l'écran affichera le rectangle blanc - on dit "le trait est aux Blancs"- et enregistrera votre coup...

Et ainsi de suite.

(Pensez que pendant le jeu, STAR DIAMOND comptabilise les temps et qu'il utilise votre propre temps de réflexion pour réfléchir de son côté. Certes, il joue au début de la partie en puisant dans sa bibliothèque d'ouvertures, donc très vite... Mais quand il en sortira, il prendra plus de temps pour réfléchir...).

• COMMENT PRENDRE UNE PIÈCE :

Si vous jouez un coup qui vous amène à prendre un pion ou une pièce adverse, l'ordinateur le comprend en enregistrant votre mouvement et dans sa mémoire, il retire la pièce.

Si c'est lui qui joue un tel coup, l'écran affiche au milieu le symbole X. Retirez votre pièce.

• COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX :

STAR DIAMOND est programmé selon les règles du jeu d'échecs de la F.I.D.E : il ne joue donc pas de coup illégal. Il ne les accepte pas non plus de la part de son adversaire. Si vous jouez un coup illégal, il fait entendre 3 bips sonores et affiche "**Error**" sur l'écran. (Message "ERREUR"). Entrez alors un autre coup, légal bien sûr !

De même, si en jouant le coup de l'ordinateur vous vous trompez, il fait entendre 3 bips sonores et les diodes de la case correcte s'allument. Exécutez le mouvement en appuyant sur la case indiquée.

2.3 LES COUPS PARTICULIERS.

• LE ROQUE

Ce coup particulier doit être entré comme un coup de ROI.

Entrez la case DEPART du Roi puis la case ARRIVEE. L'ordinateur comprend : il vous indique ensuite avec les diodes le mouvement de la Tour : exécutez ce mouvement. Le Roque est enregistré.

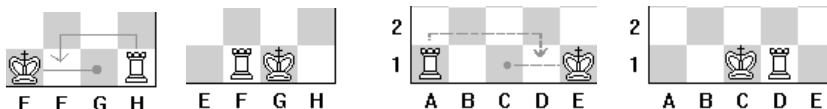
Si c'est l'ordinateur qui roque, il procédera de la même manière : mouvement du Roi puis mouvement de la Tour.

Rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de roquer :

Si le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés,

si votre Roi est en échec,

Si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec.



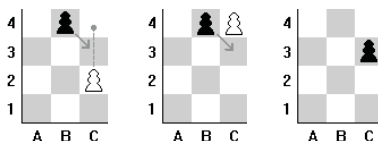
• LA PRISE EN PASSANT

Pour cette prise particulière, vous n'avez qu'à entrer la case de DEPART et la case d'ARRIVEE de votre pion, comme pour un coup normal. STAR DIAMOND comprend et retire automatiquement du jeu le pion qui a été pris.

Lorsque c'est lui qui effectue une prise en passant, il vous le signale sur l'écran par les lettres EP ainsi que le symbole X.

Rappelez-vous, à ce propos, que seul un pion peut effectuer cette prise particulière et qu'elle n'est légale que si elle "suit" immédiatement le double mouvement du pion concerné.

Diag (5,6,7)



• LES PROMOTION OU SOUS-PROMOTION

Si l'un de vos pions atteint la 8ème rangée, vous avez le droit de le transformer en DAME - c'est la Promotion - ou en une autre pièce : c'est la Sous-Promotion.

STAR DIAMOND vous interrogera donc pour savoir la pièce que vous désirez entrer à la place de votre Pion. Il affiche "**Pr o ?**", cela signifie : quelle promotion ?

Pour lui répondre, appuyez sur la touche du clavier marquée du symbole de la pièce choisie. Il enregistre. N'oubliez pas de placer la pièce que vous avez choisie sur l'échiquier. Quand STAR DIAMOND promet un de ses pions, il affiche sur l'écran le symbole de la pièce qu'il a sélectionnée... et fait clignoter ce symbole en alternance avec les coordonnées de la case DEPART. Exécutez son coup et placez la pièce choisie par l'ordinateur sur l'échiquier, à la place du pion noir.

• LE PAT ET LA PARTIE NULLE

STAR DIAMOND annonce un PAT en affichant sur l'écran les symboles "**dr Std**".

STAR DIAMOND reconnaît les conditions spéciales de la partie nulle telles qu'elles ont été établies par la F.I.D.E. :

"Matériel" insuffisant pour mater, indiquée par "**dr ins**"

50 coups sans prise et déplacement de pion, indiquée par "**dr 50**"

répétition d'une position à 3 reprises, par un même joueur, indiquée par "**dr**"

• L'ECHEC AU ROI

STAR DIAMOND l'annonce au moyen du symbole "+", à droite de l'écran.

• L'ECHEC ET MAT

Il est signalé par le mot "**na te**", pour MATE, (ne pouvant faire un M, STAR DIAMOND le remplace par un n) affiché en alternance avec le dernier coup de la partie et le trait du camp victorieux.

STAR DIAMOND ANNONCE les Mats. Il vous avertit alors en affichant "n" suivi du nombre de coups qu'il a calculé pour arriver au mat.

Le Mat ou la Partie Nulle ne sont pas les seules issues d'une partie d'Échecs. Un joueur peut :

perdre au TEMPS :

cette conclusion de partie n'existe que pour les niveaux de jeu limités dans le temps.

STAR DIAMOND affiche alors "FLAG". Pour lui, la partie est terminée. Mais il vous permet quand même de la continuer, si vous le désirez.

ABANDONNER :

lorsque STAR DIAMOND réalise qu'il n'a plus aucune chance de sauver la partie, il décide alors d'abandonner et affiche sur son écran "RESIGN", ce qui signifie RESIGN/ABANDON! Là encore, vous pouvez arrêter la partie ou la continuer tout simplement en entrant votre coup. Notez que STAR DIAMOND n'abandonne qu'une seule fois par partie.

3. LES FONCTIONS PÉDAGOGIQUES DE VOTRE STAR DIAMOND.

Elles vont transformer votre ordinateur - jusqu'ici ADVERSAIRE impitoyable - en PARTENAIRE CONVIVIAL et même en PROFESSEUR.

Elles marquent ainsi le formidable apport de l'informatique dans ce jeu millénaire des échecs : avec ces fonctions, STAR DIAMOND va aider son adversaire à faire l'apprentissage du jeu. Il ne s'agit pas de lui permettre de "tricher" mais bien de l'aider à se familiariser avec les bases du Jeu et de progresser.

3.1 LE CONSEIL : touche Hint

STAR DIAMOND accepte, sur demande, de vous suggérer un coup à jouer!

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur cette touche Hint.

L'ordinateur vous indique alors le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie mais dans la limite du temps de réflexion que vous lui avez laissé (cette fonction s'adresse donc surtout au joueur débutant) : l'écran affiche en intermittence "Hint" et les coordonnées du coup qu'il vous conseille.

Vous pouvez jouer ce coup - utilisez alors la touche GO et déplacez votre pièce sur l'échiquier, mais SANS APPUYER - ou jouer n'importe quel autre coup que vous entrez alors normalement!

Vous pouvez également utiliser cette touche lorsque l'ordinateur réfléchit : il vous indique alors la première variante qu'il est en train de calculer.

En début de partie, il ne vous donnera vraisemblablement qu'un coup. Mais plus vous avancerez dans la partie, plus la suite de coups sera susceptible d'être longue : jusqu'à 9 demi-coups.

3.2 L'ENTRAÎNEMENT : touche Training.

Cette fonction, comme la précédente, est surtout destinée aux joueurs débutants. Elle leur permet d'identifier tous les coups possibles, (les coups candidats) dans une position donnée.

L'opération se déroule en trois temps :

1er temps : quand c'est à votre tour de jouer, appuyez sur cette touche Training : STAR DIAMOND vous indique alors la case DEPART de la première pièce susceptible de jouer un coup légal. Si vous continuez d'appuyer sur Training, STAR DIAMOND vous désigne successivement toutes les autres pièces susceptibles de jouer. Quand il n'y en a plus, l'écran revient à l'affichage initial [0 1-- --]

2ème temps : vous sélectionnez une pièce en pressant GO lorsque sa case DEPART apparaît à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche Training, l'ordinateur indique la (ou les) case(s) d'ARRIVEE possibles de cette pièce.

3ème temps : si vous décidez d'accepter le mouvement affiché, appuyez sur la touche GO. STAR DIAMOND enregistre le coup. Déplacez votre pièce, SANS APPUYER. L'ordinateur donne ensuite sa réponse.

Si vous désirez jouer un autre coup, utilisez la touche CLEAR (EFFACE) et entrez votre coup.

La touche Clear permet donc ici de sortir de cette fonction et de reprendre le cours de la partie.

3.3 LE RETOUR EN ARRIERE : touche Take Back.

Elle vous permet d'effectuer un retour en arrière, jusqu'à 400 demi-coups (soit 200 coups)!

Cette fonction, exceptionnelle, doit vous aider à corriger une erreur ou à adopter une nouvelle stratégie. Elle a donc une vocation pédagogique.

Appuyez sur cette touche Take Back lorsque c'est votre tour de jouer (rappelez vous que l'ordinateur n'accepte généralement pas d'instructions quand il réfléchit).

STAR DIAMOND vous indique sur l'écran son dernier demi-coup, A L'ENVERS : coordonnées des cases ARRIVEE et DEPART. Entrez ce demi-coup en appuyant sur les cases. Chaque fois que vous appuierez à nouveau sur Take Back, l'ordinateur indiquera le demi-coup à jouer en arrière.

Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, STAR DIAMOND inscrit sur l'écran l'initiale de la pièce, sa couleur et la case où elle doit être replacée. Remettez cette pièce sur l'échiquier. Si vous revenez par Take Back jusqu'au début de la partie, l'ordinateur affiche "**bEGin**": BEGINNING / COMMENCEMENT.

Lorsque vous êtes ainsi revenu à la position souhaitée, il vous suffit d'entrer directement le nouveau coup que vous voulez jouer. Ainsi vous remplacez le coup sur lequel vous êtes revenu par un nouveau coup. STAR DIAMOND comprend et propose lui aussi sa nouvelle réplique. La partie peut reprendre. Notez que si vous avez utilisé les fonctions COLOR ou SET UP, les coups qui précédaient ont été effacé, vous ne les retrouverez pas avec TAKE BACK et l'ordinateur affiche "**bEGin**".

3.4. LE RETOUREN AVANT : touche Trace Forward.

Cette fonction vous permet, lorsque vous avez effectué des retours en arrière (par TAKE BACK ou RESTORE), de repartir vers l'avant et de faire défiler les coups joués.

Vous pouvez aussi l'utiliser lorsque, ayant interrompu une partie, vous la reprenez et que vous voulez vous remettre en mémoire les coups déjà joués. Remplacez vous en début de partie, pressez Trace Forward et déplacez les pièces du jeu, au fur et à mesure, SANS APPUYER.

Quand vous arrivez à la dernière position jouée, STAR DIAMOND indique "**En d**" /FIN. Vous pouvez alors continuer normalement.

3.5 LE RETOUR COMPLET : touche Restore.

Cette fonction est complémentaire de la précédente : appuyez sur la touche Restore et vous revenez immédiatement en début de partie.

L'écran affiche "**bE Gin**", BEGINNING/COMMENCEMENT.

Utilisez la fonction Trace Forward pour faire défiler tous les coups joués jusque là.

Mais attention, si vous décidez de changer et d'entrer à un moment quelconque un nouveau coup, sachez que vous effacerez alors les coups suivants dans la mémoire de l'ordinateur.

Cette fonction vous permet à tout moment de revenir en arrière jusqu'au début de la partie, à condition que vous n'ayez pas joué, à ce moment là, plus de 200 coups.

Si c'est le cas, STAR DIAMOND vous indiquera "**bE Gin**" BEGINNING / COMMENCEMENT.

Si vous avez joué plus de 200 coups, l'ordinateur reviendra de 200 coups en arrière, seulement.

3.6 L'ARBITRAGE : touche Referee.

Si vous souhaitez jouer contre un autre joueur, STAR DIAMOND vous le permet grâce à cette fonction. L'ordinateur-arbitre contrôle alors les temps de la partie- s'ils ont été fixés - et surtout la LEGALITE des coups.

C'est important dans le cas de deux joueurs débutants qui commettent souvent des fautes en jouant des coups illégaux. En refusant ces coups, en obligeant ces joueurs à corriger leurs erreurs, l'ordinateur exerce un ROLE PEDAGOGIQUE essentiel. Il y a d'autres possibilités d'utilisation de cette fonction, plus sophistiquées : par exemple, si vous souhaitez entrer une suite de coups sans que l'ordinateur y réponde - ce peut être l'occasion d'entrer une variante d'ouverture - vous pouvez le faire en appuyant sur cette touche.

STAR DIAMOND ne fera aucune analyse pendant ce temps.

Séquence:

pressez Referee, deux fois,
l'écran affiche "**rE F**", la fonction est activée,
entrez la suite de coups choisie.

Pour sortir du mode Referee,
appuyez à nouveau sur Referee,
l'écran affiche "**rE F**".

Vous êtes sortis de ce mode. Vous pouvez normalement continuer la partie.

Quand vous êtes dans ce mode, votre ordinateur se contente donc d'enregistrer les coups et de les mettre en mémoire (une bonne façon de conserver une partie face à un adversaire humain) tout en veillant à ce qu'ils soient légaux. Dans une telle situation, sachez que vous pouvez utiliser aussi les fonctions de conseil (Hint), de vérification de la position (Verify) ou d'entrée de position (Set Up).

Note : vous pouvez aussi entrer une partie que vous souhaitez analyser. Comme vous le verrez dans le chapitre 4.15 ANALYSE.

4. LES FONCTIONS SPECIALES.

4.1 LE JEU ALEATOIRE : touche Random.

STAR DIAMOND choisit automatiquement le meilleur coup de son évaluation, en fonction de la profondeur d'analyse que vous lui avez fixée. C'est toujours le cas lorsqu'il est sorti de sa bibliothèque d'ouvertures. En activant cette fonction, vous l'obligez, non pas à choisir automatiquement son meilleur coup, mais à choisir un coup au hasard, parmi les meilleurs qu'il a évalués.

Il y a quatre niveaux de jeu aléatoires de plus en plus contraignants :

appuyez sur la touche Random,

l'écran affiche "**rA nD**". La fonction Random n'est pas activée, STAR DIAMOND va jouer vraisemblablement son coup le plus fort.

Appuyez à nouveau, vous activez la fonction,

l'écran indique "**rAnD**",

appuyez à nouveau,

l'écran affiche alors "**rAnD**="

appuyez encore une fois,

l'écran indique "**rAnD**".

Au fur et à mesure de l'option choisie, l'ordinateur sera obligé de varier de plus en plus son jeu. Mais vous devez savoir que, ce faisant, vous l'affaiblissez !

L'affichage de l'option apparaît deux secondes à l'écran puis disparaît. Votre instruction est acceptée.

4.2 LE SECOND MEILLEUR COUP : touche Next Best.

Il peut être intéressant pour vous de connaître dans une position donnée, après un coup des Noirs, quel autre coup aurait pu jouer l'ordinateur, d'une force sensiblement égale ou tout juste inférieure, à ce stade de la partie. Vous forcez ainsi STAR DIAMOND à reprendre son coup précédent et à jouer son deuxième meilleur coup. Pour cela,

appuyez sur LEVEL

pressez la touche Next Best

STAR DIAMOND affiche à l'envers les coordonnées de son demi - coup précédent,

exécutez ce coup sur l'échiquier,

l'écran affiche alors "**AL t**" puis le nouveau demi-coup.

Notez que l'ordinateur peut alors rejouer le même coup s'il considère qu'il n'y a pas de deuxième meilleur coup dans cette position.

4.3 LE CHANGEMENT DE COULEUR : touche Color

Cette fonction est surtout importante dans les modes VERIFICATION DE POSITION et ENTREE DE POSITION, comme nous le verrons plus loin : elle permet de passer d'un camp à l'autre. De même en mode SET LEVEL elle permet de régler les Blancs et les Noirs à des niveaux différents.

Si vous utilisez cette touche en cours de partie, vous inversez les couleurs des deux camps. Mais vous devez savoir qu'en prenant les Noirs, vous les faites jouer deux coups de suite et que tous les coups joués auparavant se trouvent effacés : la partie commence avec la position du moment.

Il est possible, également dans cette fonction, d'inverser le jeu :

en début de partie, placez les Blancs en haut de l'échiquier et les Noirs en bas.

Séquence: New Game Color Go.

STAR DIAMOND commence la partie avec les Blancs en haut de l'échiquier. Mais attention, masquez l'écran, ses notations sont complètement inversées ! Suivez les indications des diodes de colonne et rangée.

4.4 L'INFORMATION : touche Info.

Cette fonction spécifique à l'ordinateur d'échecs vous donne en cours de partie toute une série d'informations sur la façon dont STAR DIAMOND évalue le déroulement du jeu. Elle fonctionne de deux manières:

A. à la demande :

pressez Info,

STAR DIAMOND indique le temps cumulé du camp qui joue,

l'écran affiche "**totAL**" pendant une seconde puis ce temps,

pressez à nouveau Info,

l'écran indique le temps de l'adversaire,

pressez encore, STAR DIAMOND affiche "**Score**" (pour Score) et donne le "score" du camp qui joue : c'est son EVALUATION DE LA POSITION en cours, exprimée en points et centièmes de points . Si cette évaluation est négative, le score sera précédé du signe " - ",

pressez une autre fois Info,

l'écran affiche "**count**" (COUNT=COMPTAGE) puis le numéro du demi-coup à venir des Blancs.

" 05 " signifie que les Blancs ont joué 4 fois et qu'ils vont donc jouer leur 5 ème demi-coup. Cette information est très utile dans les niveaux TOURNOI.

En questionnant régulièrement l'ordinateur, vous savez donc comment il juge l'évaluation de la partie.

B. systématiquement:

si vous continuez à jouer sans sortir de la fonction Info, l'écran de l'ordinateur affiche toutes ces informations en rotation lors de sa réflexion. Chaque information reste affichée 2 secondes environ.

La séquence d'informations suivante défile donc toutes les 10 secondes environ :

- le temps utilisé jusqu'à maintenant
- les 3 demi-coups que l'ordinateur pense qui vont suivre
- l'évaluation de la position
- la profondeur de recherche
- le nombre de coups légaux restant à chercher et le nombre total de coups légaux

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur Clear. Vous reviendrez alors au système d'informations données naturellement en cours de partie par l'ordinateur quand il réfléchit.

4.5 LA VERIFICATION DE LA POSITION : touche Verify.

Cette fonction, particulière à l'ordinateur d'échecs, est indispensable puisqu'elle permet, suite à une interruption de partie, de retrouver la place de toutes les pièces, dans leur dernière position.

Vous pouvez utiliser cette fonction à n'importe quel moment de la partie.

Elle est aussi très utile pour le débutant qui, peu familier avec son ordinateur, multiplie souvent les erreurs de manipulation et se trouve ainsi en train de jouer sur l'échiquier une partie différente de celle qui est dans la mémoire de l'ordinateur.

Pressez cette touche Verify/Set Up, UNE FOIS !

(Nous allons voir plus loin que cette touche actionne DEUX fonctions.).

l'écran indique "**Ver** ". La fonction est activée.

Vous avez alors deux façons de procéder :

SOIT vous appelez chaque pièce en utilisant sa touche-symbole,

séquence :

Verify, UNE FOIS, affichage "**Ver**",

pressez la touche-symbole d'une pièce, par exemple la touche Roi,

STAR DIAMOND vous indique sur l'écran "**H** " suivi des coordonnées de la case où il doit se trouver et les diodes correspondantes s'allument.

S'il y a erreur, replacez la pièce sur sa bonne case.

Quand il y a plusieurs pièces de même type à vérifier, il suffit d'appuyer autant de fois que nécessaire sur la touche-symbole.

STAR DIAMOND donne au fur et à mesure la position de chacune. Mais, si les pièces de cette série sont sur une même rangée, il allume toutes les diodes des cases où elles se trouvent.

Quand il n'y a plus de pièces, STAR DIAMOND se contente d'afficher la couleur, l'initiale de la pièce et deux traits :

par exemple "**□ P** " : il n'y a plus de pions blancs à vérifier.

Lorsque vous avez fini de vérifier les pièces d'un camp, pressez la touche Color/COULEUR . Le petit rectangle indique la nouvelle couleur. Procédez alors de la même manière..

SOIT vous appuyez sur les cases :

STAR DIAMOND vous donne alors pour chaque case l'initiale de la pièce qui s'y trouve, sa couleur et les coordonnées de la case.

S'il n'y a aucune pièce sur cette case, l'ordinateur n'affiche que les coordonnées de la case.

Pour sortir de cette fonction, pressez la touche Go.

4.6 L'ENTREE DE POSITION : touche Set Up.

Cette fonction vous permet d'ENTRER des positions sur l'échiquier,

soit pour modifier la position en cours, en retirant, ajoutant ou déplaçant une ou plusieurs pièces des deux camps,

soit pour entrer une position entièrement nouvelle, afin de l'analyser ou de résoudre un problème d'échecs.

Dans ce mode, STAR DIAMOND accepte et exécute le Roque, la Promotion ou Sous-Promotion des pions et la Prise en passant. Mais vous devez savoir que si vous entrez dans cette fonction Set Up en cours de partie, vous effacez tous les coups précédents.

Pressez la touche Verify/Set Up, UNE FOIS,

l'écran affiche "**Ver** ",

Pressez à nouveau,

l'écran indique "**Set** ".

Notez que dans cette fonction, STAR DIAMOND ne vous laisse pas entrer une position illégale : par exemple une position sans les deux Rois ou avec plus de deux Rois dans un camp !

Si vous l'avez fait, il refusera la position en signalant "**Error**" sur l'écran et fera entendre trois bips sonores.

4.6-1 MODIFICATION DE LA POSITION.

Vous êtes en cours de partie et vous voulez faire des changements :

Vous désirez retirer une pièce ?

Mettez vous en mode SET UP

Appuyez simplement sur la case où elle se trouve. STAR DIAMOND comprend, confirmez par Go.

Séquence: Verify Set Up pression sur la case Go sortie de la pièce.

Vous voulez ajouter une pièce ?

Sélectionnez la pièce en appuyant sur sa touche-symbole,

l'écran affiche l'initiale et la couleur de cette pièce,

placez la pièce sur la case voulue et appuyez,

l'écran affiche en plus les coordonnées de cette case,

confirmez par Go.

Séquence: Verify Set Up Touche-symbole de la pièce choisie pression sur la case voulue Go entrée de la pièce sur l'échiquier.

Mais attention: STAR DIAMOND ne vous laisse ajouter dans le jeu que des pièces qui ont été précédemment prises : pas question, par exemple de "s'offrir", en cours de partie, une deuxième Dame.

Vous voulez déplacer une pièce ?

Entrez son mouvement en appuyant sur les cases Départ et Arrivée et confirmez.

Séquence: Verify Set Up mouvement de la pièce Go.

4.6-2 ENTREE D'UNE POSITION NOUVELLE.

Après Set Up, appuyez sur Clear Board, pour vider entièrement l'échiquier : sans cette instruction, INDISPENSABLE, STAR DIAMOND garderait en mémoire les 32 pièces du jeu dans leur position initiale.

Entrez ensuite les pièces une à une, de la façon suivante :

entrez d'abord les Blancs.

assurez-vous que le rectangle blanc s'affiche au bas de l'écran. (Sinon, pressez Color.)

Séquence: Verify Set Up Clear Board touche-symbole de la 1ère pièce blanche pression sur sa case touche-symbole d'une deuxième pièce pression sur sa case etc.

Color, pour entrer les pièces noires,

touche symbole de la première pièce noire pression sur sa case etc..

Go.

Vous pouvez jouer.

Si vous entrez plusieurs pièces du même type et de même couleur, il est inutile d'appuyer à chaque fois sur la touche-symbole.

Un conseil: pour être sûr que tout a été correctement enregistré, vérifiez la nouvelle position par Verify.

Cette fonction ENTREE DE POSITION est nécessaire lorsque vous voulez entrer un problème de MAT!

4.7 LA SOLUTION DE MATS.

Votre STAR DIAMOND peut résoudre la plupart des problèmes de Mats jusqu'aux Mats en 8 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, prises en passant ou promotions de pions.

Entrez la position, selon la séquence suivante :

New Game,

Set Level,

niveau d'analyse (section AN) si le problème est complexe,

ou niveau TOURNOI,

Go,

Verify SetUp,

Clear Board,

Entrez alors la position des Blancs,

Color,

entrez la position des Noirs,

Go,

Set Level, jusqu'à lire sur l'écran "in 1" qui désigne la profondeur de recherche de MAT,

pour déterminer le nombre (connu ou estimé) de coups nécessaires pour mater, appuyez sur une des 8 cases H1 à H8, selon ce nombre.

affichage "in et le nombre choisi",

Go, pour confirmer,

Go, à nouveau, pour lancer la recherche de l'ordinateur.

Vous allez voir défiler sur l'écran, toutes les dix secondes environ, plusieurs informations dans l'ordre suivant:

l'évaluation de la position "0 00" (dans ce cas particulier, l'ordinateur n'évalue pas la position),

la profondeur de la recherche " d " et un chiffre : "d 6" signifie que l'ordinateur cherche à 6 demi-coups de profondeur,

le nombre de coups restant à analyser par l'ordinateur, à la profondeur indiquée. "24 37" signifie qu'il reste 24 coups à analyser sur les 37 coups candidats.

le temps cumulé de la réflexion, en minutes et secondes,

le premier coup de la variante principale qu'analyse l'ordinateur,

éventuellement, le deuxième et le troisième coup de cette variante.

Dans cette fonction, STAR DIAMOND trouvera le mat le plus court. Il prendra très probablement plus de temps qu'à un autre niveau de jeu, mais il garantit alors que le mat trouvé sera le plus court possible.

Si le mat n'existe pas, l'écran affiche "**no nE**". AUCUN!

Lorsqu'il a terminé sa réflexion, l'ordinateur affiche le nombre de coups à jouer pour faire MAT, puis le 1er demi-coup des Blancs.

Exécutez ce coup sur l'échiquier.

Pour connaître la suite:

Appuyez sur Hint,

STAR DIAMOND affiche le premier demi- coup des Noirs,

exécutez le coup,

Hint,

STAR DIAMOND affiche le 2ème demi-coup des Blancs,

exécutez le,

Hint,

STAR DIAMOND affiche le nouveau demi-coup des Noirs, etc..

Voulez-vous un exemple ?

Entrez Roi Blanc E4, Fou Blanche B5, Fou Blanc A5 puis (après Color) Roi Noir C8.

Séquence: New Game Verify Set Up Clear touche-symbole ROI pression case E4
touche-symbole Dame pression case B5 touche-symbole Fou pression case A5
Color touche-symbole Roi pression case C8 GO, Set Level affichage "in 1"
pression case G3 affichage "in 3" Go pour confirmer, Go, pour lancer la réflexion.

STAR DIAMOND réfléchit et

affiche "b5 b2".

exécutez ce coup,

pressez Hint: le trait passe aux Noirs,

l'écran affiche "c8 d7", les diodes confirment ce mouvement,

exécutez ce coup,

STAR DIAMOND affiche et joue "b2 E5" exécutez le coup,

Hint: trait aux Noirs,

affichage "d7 c8",

exécutez le coup,

STAR DIAMOND annonce "e5 c7" et le fait clignoter en alternance avec "nA tE".

REMARQUE 1: si vous pensez qu'il y a plusieurs solutions dans un problème de mat, vous pouvez demander à STAR DIAMOND de vous trouver une seconde solution.

Après qu'il ait joué:

pressez la touche Next Best,

exécutez le dernier demi-coup des Noirs à l'envers comme indiqué sur l'écran,

STAR DIAMOND recherche le deuxième meilleur demi-coup et l'annonce,

exécutez le.

Si l'ordinateur ne trouve pas de second meilleur coup, il annonce "no nE". Rejouez son coup précédent et continuez.

REMARQUE 2: après avoir utilisé cette fonction et si vous voulez vous remettre à jouer une partie, n'oubliez pas de régler votre ordinateur sur un autre niveau.

4.8 LA FACILITE : touche Easy.

Nous avons vu qu'il existe des niveaux de jeu réservés aux débutants (EA et BE). Aces niveaux, l'ordinateur est limité dans sa profondeur d'analyse et dans ses calculs de variantes tactiques (prises et échanges), ce qui en fait un adversaire beaucoup plus facile.

Mais il existe en outre une fonction Easy activée par une touche spéciale sur le tableau des commandes.

Entrer dans cette fonction interdit à STAR DIAMOND de réfléchir sur votre propre temps de réflexion, ce qu'il fait bien évidemment d'habitude. Plus vous prenez de temps pour réfléchir plus sa réplique est forte puisqu'il a réfléchi également plus longtemps. Ainsi, avec EASY, vous l'affaiblissez en limitant son temps de réflexion.

La touche Easy est opérationnelle, quelque soit le niveau de jeu sur lequel est réglé l'ordinateur à ce moment-là.

Pressez Easy,

l'écran indique "EASY", la fonction n'est pas activée,

Pressez à nouveau,

l'écran affiche "EASY ", la fonction est activée.

Pour sortir de cette fonction, pressez à nouveau Easy pour revenir à l'affichage "EASY".

4.9 L'EFFACEMENT : touche Clear Board.

- Nous avons vu que dans la fonction Set Up, cette touche permet de "vider" la mémoire de l'échiquier pour entrer une position nouvelle.
- Cette touche peut aussi vous servir, en cours de partie : si vous avez commencé à entrer un coup, en appuyant sur la case DEPART de votre pièce et si vous changez d'avis, pressez Clear, ce qui est déjà inscrit sur l'écran s'efface, les diodes s'éteignent. Vous pouvez entrer votre nouveau coup.
- Clear Board permet également de sortir des fonctions ENTRAÎNEMENT, SAUVEGARDE et INFORMATIONS.

4.10 LE REGLAGE DES SONS : touche Sound.

STAR DIAMOND vous propose 4 réglages différents, avec la touche Sound.

- Réglage 1 Affichage "Soun d": il n'y a aucun son.
- Réglage 2 Affichage "Soun d_": il n'y a qu'un seul son, quand l'ordinateur annonce qu'il joue un coup.
- Réglage 3 Affichage "Soun d=": il y a un son chaque fois que vous jouez ou que STAR DIAMOND joue et chaque fois que vous pressez une touche de fonction.

- Réglage 4 Affichage "Sound " : il y a tous les sons précédents mais, en plus, l'ordinateur fait entendre un double bip et vous indique sur l'écran les coordonnées de la ou des pièces qu'il menace. Ceci est utile pour les débutants.

Pour entrer dans cette fonction, utilisez la touche Sound jusqu'à obtenir le réglage désiré.

Une fois votre réglage effectué, STAR DIAMOND revient automatiquement à la partie, après une ou deux secondes environ.

4.11 LA CONFIRMATION : touche Go.

La touche GO remplit plusieurs rôles, comme vous avez pu vous en rendre compte.

Notez que dans beaucoup de cas, lorsque le message "Error" apparait, c'est que vous avez oublié d'appuyer sur la touche Go pour sortir de la dernière fonction utilisée.

Elle sert :

- à faire jouer STAR DIAMOND (pour les Blancs ou les Noirs) même en mode REFEREE
- à confirmer une instruction donnée à l'ordinateur (pour Set Level, Set Up)
- à sortir d'une fonction comme VERIFY
- pour démarrer une recherche de Mat
- pour démarrer les modes AUTOPLAY et DEMO

mais elle peut aussi servir à:

- obliger l'ordinateur à jouer : soit à votre place quand c'est votre tour de jouer, soit immédiatement quand c'est son tour. Vous lui imposez ainsi un handicap supplémentaire en interrompant sa réflexion. Mais il convient alors de lui laisser environ 5 secondes de réflexion, le temps tout de même de calculer un coup de qualité !
- changer de couleur en début de partie : faites New Game et Go, l'ordinateur joue les Blancs (notez qu'à la différence de ce qui se passe avec la fonction Color, il n'y a pas changement de position des Blancs et des Noirs).
- pour changer de couleur en cours de partie : attendez que ce soit votre tour de jouer et appuyez sur GO. L'ordinateur va jouer pour vous et vous jouerez l'autre couleur
- laisser l'ordinateur jouer contre lui-même. A chaque fois que vous appuyez sur GO l'ordinateur joue pour la couleur qui a le trait (en fonction du niveau qui a été sélectionné).
- pour accepter un conseil. En mode HINT, vous pouvez accepter le conseil affiché à l'écran en appuyant sur GO.

4.12 LA SAUVEGARDE DE PARTIES : touche Save Game.

Cette fonction permet de conserver (ou d'effacer) une partie déjà jouée dans la mémoire de l'ordinateur.

Si vous utilisez cette fonction pour la première fois, vous allez " loger " votre partie sur la première case de l'échiquier:

Appuyez sur la touche Save Game,

l'écran affiche "SAVE",

STAR DIAMOND allume ensuite la diode 1 de la rangée A, puis la diode 2, la 3 etc..Ces cases sont "disponibles".

choisissez une case pour sauvegarder votre partie, dans votre cas : A1,

appuyez sur cette case au moment où la diode en regard est allumée,

STAR DIAMOND allume alors les diodes de colonne et rangée de la case A1.

Votre partie est sauvegardée en A1.Vous logerez votre deuxième partie en A2, etc.. Vous pouvez en sauvegarder 16. Lorsque vous sauvegardez une partie sur une case où une autre partie a été sauvegardée préalablement, cette dernière est automatiquement remplacée par la nouvelle.

Cette fonction n'est utilisable que pour une partie qui a débuté en mode NEW GAME. Vous ne pouvez pas sauvegarder une partie en mode SET UP.Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche Clear Board.

4.13 LA RESTITUTION D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE : touche Load Game.

Cette fonction permet de restituer une partie sauvegardée dans la mémoire de l'ordinateur.

Séquence:

Pressez New Game,

pressez Load Game,

STAR DIAMOND indique les cases où une partie a été mise en mémoire en allumant leurs diodes de colonne et rangée.

Sélectionnez la partie que vous voulez lire, par exemple en A2, en pressant sur cette case.

Afin de lire la partie, appuyez sur la touche Verify pour mettre en place les pièces puis Restore pour revenir à son début et ensuite sur la touche Trace Forward pour la faire "défiler".

Cette fonction n'est utilisable qu'en position NEW GAME.

Note : Toutes les informations (temps utilisé, score...) sont sauvegardées en même temps que la partie par SAVE GAME puis restituées par LOAD GAME.

4.14 REVOIR UNE PARTIE : touche Replay.

Vous êtes en train de jouer et vous voulez revoir - et noter éventuellement - les coups déjà joués.

Pressez Replay,

STAR DIAMOND revient au début de partie, affiche "**bE Gin**" puis fait défiler les coups, un par un. A chaque fois, il affiche le coup et fait clignoter à trois reprises les cases DEPART et ARRIVEE.

Quand il arrive à la dernière position, il indique "**En d**" et affiche le niveau de jeu.

Pressez Go, pour sortir de la fonction et continuer la partie.

4.15 L'ANALYSE D'UNE PARTIE : Touche Save Game / Analyse Game.

Cette fonction vous permet de faire analyser par l'ordinateur une partie en mémoire ou que vous venez de jouer.

Il peut analyser le jeu des Blancs, des Noirs ou des deux.

Appuyez sur Set Level pour sélectionner le niveau auquel vous voulez que chaque mouvement soit analysé

puis sur Analyse,

vous lisez sur l'écran "**An L** " : l'ordinateur n'analyse pas.

Appuyez une seconde fois, vous lisez "**An L_** " : l'ordinateur analyse les coups des Blancs.

Appuyez une troisième fois, vous lisez "**An L** " : l'ordinateur analyse les coups des Noirs.

Appuyez une quatrième fois, vous lisez "**An L=** " : l'ordinateur analyse les coups des deux camps.

Appuyez sur GO pour démarrer l'analyse.

L'ordinateur va analyser chaque coup et envoyer le résultat à l'interface.

Vous pouvez stopper l'analyse en appuyant sur GO pour que l'ordinateur arrête de réfléchir puis, pendant que le coup est affiché, appuyez sur LEVEL puis sur ANALYSE jusqu'à ce que "**An L**" s'affiche sur l'écran.

Appuyez sur GO pour sortir du mode LEVEL.

Vous pouvez maintenant utiliser les fonctions TRACE FORWARD et TAKE BACK.

Note : pour envoyer les informations à un PC vous avez besoin du distributeur NOVAG.

4.16 LE JEU SEUL OU EN DEMONSTRATION : Touche Option I/II 1x et Touche Auto/Demo.

Votre STAR DIAMOND est capable de jouer contre lui-même.

Observer son jeu est une bonne manière de se familiariser avec les Echecs et la façon de jouer de l'ordinateur!

Pressez Option I/II une fois, l'écran affiche "oPt 1",

pressez Auto/Demo, UNE FOIS,

l'écran affiche "**Au to** ", puis le niveau de jeu,

pressez Go, pour lancer la partie.

STAR DIAMOND affiche sa réflexion et les coups qu'il joue, alternativement pour les Blancs et pour les Noirs. Il fait clignoter trois fois les diodes des cases DEPART et ARRIVEE de chaque coup pour vous laisser le temps de déplacer les pièces au fur et à mesure, SANS APPUYER.

Lorsque la partie est terminée, STAR DIAMOND s'arrête.

Si vous le réglez sur Demo (DEMONSTRATION), l'ordinateur enchaînera partie après partie. Il suffit pour cela d'appuyer deux fois sur la touche Auto / Demo: l'écran affiche "**dE no** ". La fonction est activée.

Si vous voulez accélérer le début de la partie, appuyez sur REPLAY puis sur " " jusqu'à la position que vous désirez. Appuyez ensuite sur la touche CLEAR.

Pour sortir de ce mode, pressez la touche Go ou New Game.

4.17 LES TABLES DE TRANSPOSITION / HASH TABLES: Touche Option I/II 2x et Touche Referee

"Les tables de transposition sont des zones de mémoire destinées au stockage de positions sur lesquelles le programme retombe plusieurs fois lors de son analyse.

Lorsque l'ordinateur rencontre une position déjà stockée dans la table, il n'a pas besoin de l'évaluer car il sait que cela a déjà été fait précédemment. Cette technique fait gagner beaucoup de temps et améliore considérablement le jeu en finale." (Extrait de "Echecs et Mips", Auteur: F.Louguet)

Cette "propriété" de STAR DIAMOND est normalement activée, par défaut.

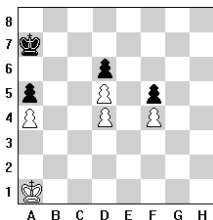
affichage écran "**hASh**", la fonction est active,

Si vous voulez supprimer la fonction, donc affaiblir votre adversaire,

affichage écran "**hASh**",

Vous venez d'interdire à STAR DIAMOND d'utiliser ses tables de transposition!

(Pour Activer cette fonction pressez Option-1/2 deux fois, l'écran affiche "Opt 2", et puis la touche Referee.) Dans la position ci-dessous, STAR DIAMOND avec sa fonction HASH TABLES active, trouve le bon coup Kb1 en 28 secondes et gagne la partie.



Avec les HASH TABLES désactivées, il devrait analyser cette position plusieurs heures avant de trouver Krb1.

4.18 LA RECHERCHE SELECTIVE : Touche Option I/II 2x et Touche Sound

Cette fonction permet à l'ordinateur de trouver certaines combinaisons difficiles beaucoup plus rapidement qu'en analyse simple.

Elle est normalement activée, "par défaut", l'écran affiche "**SEL**". Si vous voulez la supprimer, c'est un handicap pour STAR DIAMOND qui jouera à un niveau moins fort d'environ 120 points.

4.19 OUVERTURES PASSIVES : Touche Option I/II 2x et Touche Book Select

Activer cette fonction revient à obliger STAR DIAMOND à "jouer tranquille" dans l'ouverture, sans chercher à attaquer son adversaire. Il s'agit, là aussi, d'une fonction normalement activée.

4.20 OUVERTURES ACTIVES : Touche Option I/II 2x et Touche Restore

Si vous activez cette fonction, STAR DIAMOND joue des ouvertures plus offensives et peut attaquer dès le début de la partie. Les ouvertures actives et passives peuvent être activées en même temps!

4.21 BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES : Touche Option I/II 2x et Touche Random

Désactiver cette fonction force l'ordinateur à jouer sans utiliser sa bibliothèque d'ouvertures ni celle que vous avez éventuellement programmé.

4.22 AUTO-APPRENTISSAGE/LEARN : Touche Option I/II 2x et Touche Easy

Cette fonction permet à STAR DIAMOND de mémoriser des positions qui ont, au cours d'une partie, brutalement réduit son score, c'est-à-dire l'évaluation de sa position. L'ordinateur en tient alors compte dans des parties ultérieures et ne répète pas les mêmes fautes.

Mais vous pouvez effacer cette mémoire :

quand l'écran affiche "**LEARN**" appuyez sur CLEAR

maintenant l'écran affiche "**cLEAR**"

4.23 EXTENSIONS : Touche Option I/II 2x et Touche Trace Forward

Le programme de votre STAR DIAMOND utilise normalement cette fonction qui lui permet de rechercher très loin, en profondeur d'analyse, dans certaines positions extrêmement tactiques. Désactiver cette fonction l'amène à analyser plus vite, mais la conséquence en est qu'il peut rater un fort coup tactique.

4.24 EVALUATION DE LA PARTIE

Vous pouvez demander à votre STAR DIAMOND d'évaluer votre partie en nombre de points ELO.

Appuyez sur VERIF/SET UP pour afficher l'évaluation courante. STAR DIAMOND assigne 1400 points par défaut.

- a. Appuyez sur GO pour quitter cette évaluation par défaut
- b. Appuyez sur CLEAR pour effacer l'écran
- b. Appuyez sur la touche symbole du Pion pour évaluer la partie. STAR DIAMOND doit être en condition d'abandon, de partie nulle ou de Mat sinon vous entendrez 3 bips et "Error" va s'afficher.
- d. Appuyez sur la touche symbole du Cavalier si vous proposez une partie nulle.
STAR DIAMOND va considérer une partie nulle en se référant à l'évaluation et au score. Une partie ne peut pas être nulle s'il n'y a pas eu au moins 20 coups joués. L'écran va afficher "rEJECT" et refuser la partie nulle.
- e. Appuyez sur la touche symbole du Fou pour demander à STAR DIAMOND d'évaluer cette partie en tant que partie perdue.

Note : Pour évaluer une partie, STAR DIAMOND ne doit jouer que pour une seule couleur (Blanc ou Noir) et ne pas faire de retours en arrière.

Le système d'évaluation utilise la même formule que celle de l'USCF avec 2 échelons. Le premier échelon est pour les débutants et permet une progression rapide. La formule est la suivante :

"PELO" pour la force ELO du **Players/Joueurs**

"OELO" pour la force ELO de l'**Opponents/Adversaire**

"G" pour le nombre de parties jouées

partie gagnée : $((PELO \times G) + (OELO + 400)) \div (G + 1)$

partie nulle : $((PELO \times G) - (OELO + 0)) \div (G + 1)$

partie perdue : $((PELO \times G) + (OELO - 400)) \div (G + 1)$

Les débutants restent dans ce premier échelon pour les 20 premières parties puis ils passent au deuxième.

partie gagnée : $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0,04) + 16)$

partie nulle : $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0,04) + 0)$

partie perdue : $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0,04) - 16)$

5. LES FONCTIONS COMPLEMENTAIRES.

Ces fonctions ne sont opérationnelles que lorsque l'ordinateur est relié au PC. Ces fonctions sont accessibles en appuyant sur OPTION I/II suivi de la touche désirée :

5.1 Print Board, pour conserver une position particulière (via l'interface)

5.2 Print Game, pour conserver la partie en cours (via l'interface)

5.3 Print Moves, cette touche sélectionne les coups joués par l'ordinateur qui sont envoyés à l'interface. L'écran affiche alors "**intEr**" juste avant l'envoi.

5.4 Video, quand vous appuyez sur cette touche, l'écran affiche "**VidEo**" ce qui signifie que le format des informations envoyées est compatible avec l'interface TV NOVAG.

5.5 Human, quand vous appuyez sur cette touche, l'écran affiche "**hunAn**" ce qui signifie que le format des informations envoyées est plus volontiers utile à un joueur "humain".

5.6 Replay, quand vous appuyez sur cette touche, la partie en cours retourne au début et est rejouée. Chaque pièce jouée voit les diodes de sa case clignoter 3 fois.

5.7 Autoclock, fonction pendule, quand elle est active ("**autcl**"), l'ordinateur transmet le temps des 2 joueurs à l'interface.

Quatre autres fonctions, relatives à la PROGRAMMATION d'une BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PERSONNELLE nécessitent l'usage un P.C.:

5.8 Pro-Op Save, cette fonction permet à l'utilisateur de mémoriser sa propre bibliothèque d'ouvertures, mais elle ne se composera que d'ouvertures "secondaires".

- Appuyez sur NEW GAME
- activez la touche REFEREE (REF)

- entrez les coups de votre bibliothèque d'ouvertures secondaires
- appuyez sur Pro-Op Save
- l'ouverture est sauvegardée

5.9 Pro-Op Delete, cette fonction permet de détruire une ou toutes les bibliothèques d'ouvertures programmées par l'utilisateur. Ces ouvertures seront alors annulées de la mémoire de STAR DIAMOND.

- appuyez sur NEW GAME
- activez la touche REFEREE (REF)
- jouez complètement l'ouverture à détruire
- appuyez sur Pro-Op Delete deux fois. Après la première pression l'écran affiche "dEL?", la deuxième pression sert à confirmer.
- Pour tout effacer appuyez sur : NEW GAME, " ", PRO-OP DELETE deux fois.

5.10 Pro-Op Priority, cette fonction permet à l'utilisateur de mémoriser sa propre bibliothèque d'ouvertures prioritaires.

- appuyez sur NEW GAME
- activez la touche REFEREE (REF)
- entrez les coups de votre bibliothèque d'ouvertures secondaires
- appuyez sur Pro-Op Priority

Attention, avant d'activer cette fonction, vous ne pouvez vous situer ni en mode SET UP, ni en mode COLOR. La dernière ouverture sauvegardée devient l'ouverture prioritaire dans la bibliothèque d'ouvertures que vous avez programmé.

5.11 Pro-Op Print, cette fonction permet d'imprimer votre propre bibliothèque d'ouvertures.

- appuyez sur NEW GAME
- appuyez sur Pro-Op Print

Ceci ne fonctionne qu'en position NEW GAME et à condition que vous ayez déjà quelque chose dans Pro-Op Save ou dans Pro-Op Priority.

5.12 BOOK SELECT : sélection d'une bibliothèque d'ouvertures

Cette touche est utilisée pour dire à l'ordinateur quelle bibliothèque d'ouvertures vous souhaitez utiliser : la bibliothèque habituelle ou la vôtre.

Par défaut l'ordinateur est réglé sur "nor" c'est à dire sur la bibliothèque d'ouvertures normale. Vous pouvez le régler sur "Pro" pour qu'il se serve de votre bibliothèque d'ouvertures PRO-OP et qu'il ignore la sienne.

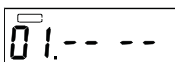
Les 2 options suivantes autorise l'ordinateur à utiliser les deux bibliothèques d'ouvertures :

"nor Pro" : il va chercher dans la sienne en premier

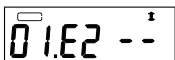
"Pro nor" : il va chercher dans la votre en

6. AFFICHAGES A

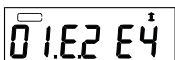
Voici quelques exemples des principales données que vous verrez apparaître sur l'écran de votre STAR DIAMOND:



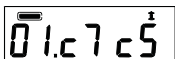
STAR DIAMOND est prêt à jouer, le TRAIT (rectangle) est aux Blancs.



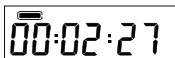
Coordonnées de votre case DEPART.



Coordonnées DEPART et ARRIVEE de votre demi-coup.



Demi-coup de l'ordinateur: le TRAIT est aux Noirs.



Temps cumulé de réflexion des Noirs.

b8 c6

Un coup en cours d'analyse.

c1 E3

Votre réplique, telle que l'analyse STAR DIAMOND.

c5 b4

La riposte qu'il prévoit alors.

00.03

Score des Noirs: évaluation de la position pour les Noirs.

d 05

Profondeur de l'analyse en cours.

39 43

L'itération en cours: 39 coups sont encore à analyser parmi les 43 coups candidats.

S c o r e

Annnonce l'affichage du Score: l'évaluation de la position, calculée par STAR DIAMOND.

- 00.05

Score des Blancs, légèrement négatif: avantage aux Noirs. Trait aux Blancs.

t o t A L

Annnonce l'affichage du temps cumulé de réflexion des Blancs.

00:08: 13

Temps cumulé de réflexion des Blancs.

t o t A L

Annnonce l'affichage du temps cumulé de réflexion des Noirs.

00:09: 14

Temps cumulé de réflexion des Noirs.

c o u n t

Annnonce l'affichage du nombre de coups déjà joués.

12

Nombre total de coups joués jusque là.

02.c5xd4

Prise de votre pièce en D4.

E r r o r

Message d'erreur.

r E S, G n

Message d' ABANDON.

d r S t L

Partie nulle dû à un Pat.

d r 3 r d

Partie nulle, suite à la répétition d'une position, à 3 reprises, par le même joueur.

d r 5 0

Partie nulle, suite à 50 coups sans prise ni déplacement de pion.

dr ins

Partie nulle due à une insuffisance de "matériel".

nAtE

Annonce du MAT.

UEr --

Fonction de VERIFICATION.

SEt --

Fonction d'ENTREE DE POSITION.

cLEAr

Fonction d'EFFACEMENT.

SEt 'A8

Il y a une Tour blanche sur la case A8.

Auto ≡

Fonction JOUER SEUL, activée.

rEF ≡

FONCTION ARBITRAGE, activée.

Sound

Indique que les sons ont été supprimés.

rAnd ≡

Fonction ALEATOIRE, activée.

EASt ≡

Fonction FACILITE, activée.

Pro ?

STAR DIAMOND demande quelle pièce promouvoir.

T2. 'A1

STAR DIAMOND vous indique qu'il promet une Tour en A1.

bEG in

Indication du début de partie, dans les fonctions Restore ou Take Back.

End

Le dernier coup de la partie a été joué, il n'y en a plus d'autre dans la mémoire.

LE

Fonction REGLAGE du niveau de jeu.

LE.tr 1

Indication du niveau de jeu sélectionné: tournoi 1, 40 coups minimum, en 5 minutes.

LE.At 2

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: At 2 TEMPS MOYEN DE REFLEXION:5 secondes, en moyenne, par demi-coup.

LE.Sd 4

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: Sd 4, SUDDEN DEATH/MORT SUBITE. Toute la partie en 10 minutes! La pendule compte à rebours.

LE.Fd 2

Nouvel exemple d'un niveau de jeu sélectionné: Fd 2, PROFONDEUR D'ANALYSE de STAR DIAMOND limitée à 2 demi-coups.

LE.An 3

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: An 3, STAR DIAMOND peut analyser jusqu'à 11 demi-coups d'avance.

LE.EA 5

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: EA 5, STAR DIAMOND voit son jeu affaibli.

LE.bE 4

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: BE4

LE.in 4

Mat en 4 coups, programmé dans la fonction RECHERCHE DE MAT.

25.h4.G3+

Les noirs prennent votre pièce en G3 et vous annoncent Echech au Roi!

ALt

Fonction SECOND MEILLEUR COUP, activée.

nAtE 1

STAR DIAMOND vous annonce Mat en 1: vous serez mat au coup suivant..

FLAG

Le temps fixé pour la partie est dépassé.

AnAL E-

Fonction ANALYSE, à la fois des coups blancs et des coups noirs.

dE no ≡

Fonction DEMO, appuyez sur GO et STAR DIAMOND va commencer à jouer.

dEL ?

STAR DIAMOND vous demande de confirmer l'instruction Delete/Détruire dans la Fonction PROGRAMMATION d'une Bibliothèque d'ouvertures personnelle, dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

Autc L≡

Fonction PENDULE activée dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

Auto ≡

Fonction AUTOPLAY, appuyez sur GO et STAR DIAMOND va commencer à jouer

intEr≡

ENVOI des coups joués vers l'Interface du SUPER SYSTEM NOVAG.

h un An

SELECTION DU MODE HUMAN pour le Distributeur du SUPER SYSTEM NOVAG.

U id Eo

SELECTION DU MODE VIDEO pour l'Interface du SUPER SYSTEM NOVAG.

no r

SELECTION de la bibliothèque d'ouvertures de STAR DIAMOND dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

Pr o

SELECTION de votre bibliothèque d'ouvertures personnelle, dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

no r P ro

SELECTION SIMULTANEMENT de votre bibliothèque et de celle de STAR DIAMOND, dans le SUPER SYSTEM NOVAG mais celle de l'ordinateur sera consultée en premier.

Pr on or

SELECTION SIMULTANEMENT des 2 bibliothèques, mais la votre sera consultée en premier, dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

h int l

Fonction CONSEIL, activée.

hA Sh ≡

Fonction TABLES DE TRANSPOSITION/HASH TABLES, activée.

SEL ≡

Fonction RECHERCHE SELECTIVE, activée.

PA SS ≡

Fonction OUVERTURES PASSIVES, activée.

Act ≡

Fonction OUVERTURES ACTIVES, activée.

bo oH ≡

Fonction BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES, activée.

LE Ar n ≡

Fonction AUTO-APPRENTISSAGE, activée.

EHt ≡

Fonction EXTENSIONS, activée.

tE St

Fonction TEST, activée.

7. APPENDICE

7.1 DONNEES TECHNIQUES.

Microprocesseur:

RISC

Taille du programme:

512 K byte de mémoire morte

256 Kbyte de mémoire vive

Taille de la HASH-TABLE

118 Kbyte

Vitesse de l'horloge:

25 mégahertz

Consommation:

1,3 W Max., 150 mA à 9V

Alimentation:

4 piles alcalines de 1,5 V type LR06 ou

Adaptateur 9 V

Affichage :

écran LCD et diodes

Echiquier

64 touches sensibles

Niveaux de jeu:

56 + 8 = 64

Niveaux de recherche de Mat:

8

Annonce d'un mat

jusqu'à 10 demi-coups

Profondeur d'analyse:

jusqu'à 28 demi-coups

Bibliothèque d'ouvertures:

>123.000 demi-coups

Profondeur de la bibliothèque d'ouvertures :

jusqu'à 60 demi-coups

Capacité d'AUTO-APPRENTISSAGE:

Jusqu'à 140 positions

Capacité de SAUVEGARDE:

64 parties

Retour en arrière:

jusqu'à 400 demi-coups

Dimensions:

355 x 300 x 27 mm

Les caractéristiques techniques de ce jeu peuvent être modifiées sans préavis.

7.2 ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT.

Tous les ordinateurs d'échecs NOVAG sont testés soigneusement avant de quitter l'usine afin de s'assurer qu'ils sont en parfait état de marche.

Toutefois, si vous rencontrez quelque problème de fonctionnement en utilisant STAR DIAMOND, consultez la liste ci-dessous avant d'envoyer votre appareil en réparation :

- L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si l'ordinateur est correctement branché et alimenté.
- Les touches ne fonctionnent pas et quand vous appuyez dessus, aucune réponse n'apparaît. Eteignez STAR DIAMOND, débranchez l'adaptateur, retournez l'ordinateur: en haut, à droite, il y a un petit trou marqué RESET.

Appuyez sur la touche au fond du trou avec un objet pointu, pendant une dizaine de secondes: vous êtes en train de réinitialiser STAR DIAMOND. Il doit marcher à nouveau.

Si ce n'est pas le cas, contactez le Service Après-Vente NOVAG.

Sachez toutefois qu'en réinitialisant votre ordinateur, vous avez effacé les parties en mémoire.

- STAR DIAMOND ne cesse d'afficher un message d'erreur "Er r" quand vous essayez d'entrez des coups. Vérifiez que la position que vous avez sur votre échiquier est bien conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur en utilisant la fonction VERIFY (voir chapitre 4.5). Ce message d'erreur peut aussi se produire si vous avez oublié d'indiquer à l'ordinateur en quelle pièce vous voulez promouvoir un pion arrivé en 8e rangée : appuyez sur la touche de la pièce choisie et la partie pourra reprendre son cours normal.

Mais si la panne persiste, ou si une case ne "répond" plus, contactez le Service Après-Vente NOVAG.

- Une des diodes ne s'allume pas: utilisez la procédure suivante:

Verify Set Up Clear Board pressions avec le doigt sur toutes les cases de l'échiquier New Game.

Si la panne persiste, prenez contact avec le Service Après-Vente NOVAG.

7.3 TEST DE STAR DIAMOND.

Cette fonction de test est réservée au technicien du Service Après-Vente NOVAG. Elle permet alors d'envoyer des informations sur le logiciel, via l'interface.

7.4. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG

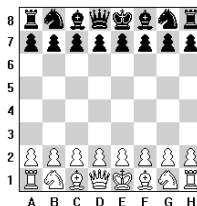
Essuyez la poussière ou la saleté à l'aide d'un chiffon doux. N'utilisez ni eau ni produit chimique pour nettoyer l'appareil. Tout dommage causé par leur utilisation vous ferait perdre le droit à la garantie. Conservez toujours l'ordinateur dans un endroit sec et à la température normale de la pièce. Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots lumineux, ou un soleil intense etc... car cela risquerait de l'endommager et vous ferait perdre, là aussi, tout droit à la garantie.

8. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

le jeu se compose de 32 pièces, 16 Blanches et 16 Noires, soit pour chaque camp :

- | | |
|---|------------|
| 1 | Roi, |
| 1 | Dame, |
| 2 | Tours, |
| 2 | Fous, |
| 2 | Cavaliers, |
| 8 | Pions. |

Ces pièces se placent en début de partie comme suit :



Chaque case de l'échiquier est identifiée par la lettre de la colonne où elle se trouve et par le chiffre de sa rangée.

La case E2 se trouve donc à l'intersection de la colonne E et de la rangée 2.

Cette "notation dite alphanumérique ou algébrique" est celle utilisée par votre ordinateur d'échecs.

Chaque joueur joue obligatoirement à son tour : on ne passe pas son tour aux Échecs.

Ce sont les Blancs qui commencent la partie.

Un coup aux échecs se compose en fait de deux demi-coups : celui des Blancs puis celui des Noirs.

(Dans la pratique, on utilise le plus souvent l'expression "coup" pour simplifier)

Un "demi-coup" est donc le mouvement d'une pièce d'une case à une autre case, vide ou occupée par une pièce adverse : dans ce cas il y a "prise" de cette pièce et elle doit être retirée de l'échiquier.

Aux Échecs, on prend une pièce ennemie en occupant sa case.

Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce, sauf le Cavalier (et la Tour, mais seulement dans le cas du Roque : voir chapitre 2.2 LA PARTIE)

Lorsqu'un joueur arrive à placer une pièce sur une case d'où elle attaque le Roi adverse, ce dernier est dit "en échec". Il doit alors obligatoirement :

- soit se déplacer,
- soit prendre la pièce attaquante,
- soit interposer une de ses pièces pour "parer l'échec".

Lorsque ce Roi ne peut adopter aucune de ces trois solutions, il est déclaré "échec et mat". Le joueur a perdu.

Lorsqu'un Roi n'est pas en échec mais qu'il ne peut plus se déplacer - alors qu'il y est obligé sans se mettre en échec, ce Roi est dit PAT.

La règle veut alors que la partie soit déclarée nulle.

LE MOUVEMENT DES PIÈCES:

Le Roi se déplace d'une case à la fois, dans toutes les directions mais ne doit jamais se lacer sur une case où il serait en échec.. (Pour le Roque, voir chapitre 2.2 LA PARTIE)

La Dame se déplace horizontalement, verticalement ou diagonalement d'autant de cases qu'elle veut, tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle: extrémités de l'échiquier, bien sûr, ou pièce amie ou ennemie; dans ce dernier cas, elle prend cette pièce.

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle veut, tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle (comme pour la Dame).

Le Fou se déplace en diagonale, uniquement, d'autant de cases qu'il veut, tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle (comme pour la Dame ou la Tour).

Le Cavalier se déplace de 2 cases dans une direction puis d'une case sur le côté. Son mouvement rappelle le tracé d'un L majuscule.

Son mouvement est donc plus complexe. De plus, il peut "sauter" par dessus d'autres pièces, amies ou ennemies.

Le Pion se déplace verticalement, d'une case à la fois.

Toutefois, et seulement pour son premier mouvement, il peut avancer de deux cases, une fois dans la partie.

(Pour les coups particuliers du Pion comme la Prise en passant ou les Promotions et Sous-Promotions, reportez vous au chapitre 2.2 LA PARTIE).

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Perfect Technology Ltd. La conformité aux normes européennes est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

NOVAG®

PERFECT TECHNOLOGY LTD.

Room 406, Yu Yuet Lai Building

43-55 Wyndham Street,

Central, Hong Kong.

Fax: (852)28108202

Tel: (852)28108177

E-Mail: sales@novag.com

Web Site: <http://www.novag.com>

(For Novag representatives please refer to the Web Site : www.novag.com)

Copyright © 2002 Perfect Technology Ltd., Hong Kong.