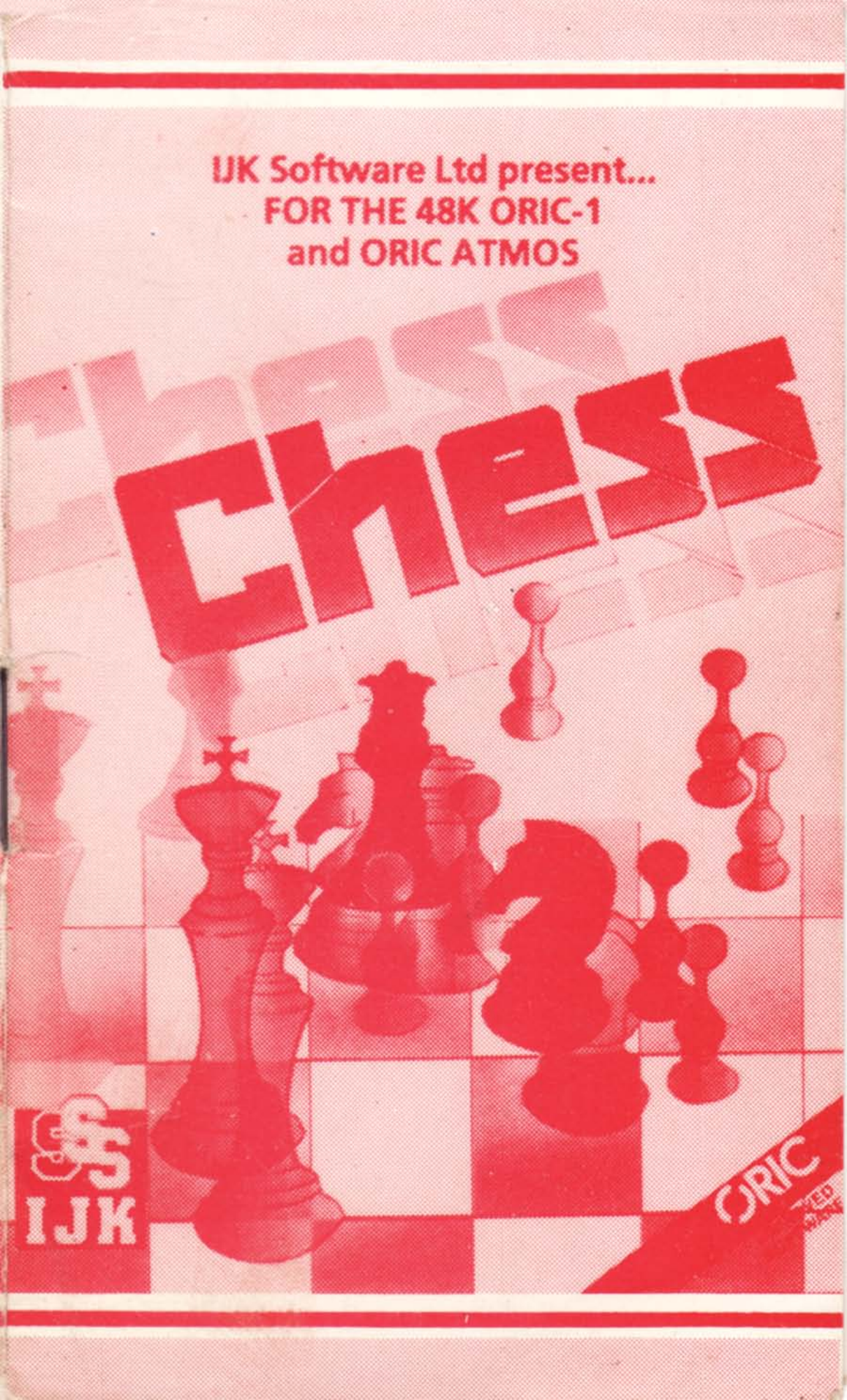
IJK Software Ltd present...
FOR THE 48K ORIC-1
and ORIC ATMOS

Chess



LE JEU D'ECHECS

INSTRUCTIONS

Chargement

Avant de charger la cassette, remettre à zéro l'unité soit en appuyant sur la touche "Reset", soit en éteignant et rallumant l'ordinateur.
Tapez CLOAD"", rembobinez la cassette et appuyez sur le bouton "Play" de votre magnétophone.
Une erreur de chargement sera signalée par le message "Faulty load — advise retry". Nous vous conseillons de recharger la cassette.
Si les problèmes de chargement persistent, essayez de modifier la position des touches de volume et de tonalité sur le magnétophone.

Options

Après avoir établi les règles du jeu, le menu d'options apparaîtra comme suit:

1. Set levels	Choisir les niveaux
2. Play	Jouer
3. Replay	Rejouer
4. Save	Sauvegarder
5. Load	Charger
6. Continue game	Continuer le jeu
7. Solve problem	Resoudre probleme
8. Choose input	Choisir le mode de déplacement
B Return to Basic	Retourner au Basic
C Change colours	Modifier les couleurs

Tapez le chiffre correspondant à votre choix (ex: pour "save", tapez "4").
Les options sont expliquées en détail par la suite.
Après le chargement du jeu, les options les plus courantes sont "Set Levels" (1) et "Play" (2).
Remarque: si aucun niveau n'est fixé, l'ordinateur impose les niveaux suivants:
Noir: niveau ordinateur 2
Blanc: niveau humain 2
Remarque: si vous n'avez pas encore joué ou chargé une partie l'option "save" ne fonctionnera pas.

Le Vieux Manuel

Mise en place des camps et des niveaux

Les niveaux en cours sont indiqués à l'écran. Si vous voulez les modifier, il suffit de rentrer la nouvelle valeur.

Tapez "Return", si vous ne voulez pas faire de modifications, et tapez "Delete", pour retourner à la valeur précédente. Quand vous êtes satisfait, tapez sur la touche "Escape". En changeant la limite de temps, assurez vous de bien appuyer sur "Return" avant "Escape", sinon l'ancienne valeur sera gardée en mémoire.

La couleur (blanc ou noir) peut-être affectée à l'ordinateur ou à l'homme en tapant sur la touche correspondate: (C= computer = ordinateur H = human = homme). Il est donc possible de faire jouer l'ordinateur contre lui-même ou de faire jouer deux personnes l'une contre l'autre, (l'ordinateur se contentant de définir les grilles et d'être arbitre.

Que vous sélectionniez l'ordinateur ou une autre personne comme adversaire, l'ordinateur vous demandera de fixer encore quatre valeurs pour établir les niveaux et finalement le temps de réponse. Dans le cas d'un joueur, ces valeurs fixent également le niveau de l'option Help (Assistance) (voir ci-dessous).

Les quatre valeurs sont comme suit:

1. Niveau (1-8)

Correspond au nombre de "demi-déplacements" que l'ordinateur programme. Un déplacement signifie un déplacement pour chaque coup, tandis qu'un demi déplacement signifie un déplacement par noir ou par blanc.

2. "Care" (0-2)

Correspond au nombre de demi-déplacements supplémentaires anticipés par l'ordinateur, prenant en compte seulement les prises de pions.

3. Sous-Niveau (0-9)

Contrôle le nombre de déplacements pris en compte à chaque niveau d'anticipation.

4. Vitesse (0-9)
Similaire au sous-niveau sauf le nombre de déplacements pris en compte, dépend de leur mérite relatif, au lieu d'un nombre fixe.
De toute facon, plus élevé est le numéro, plus difficile est le niveau.
REMARQUE: les trois dernières valeurs sont pour ceux qui veulent s'exercer. En général, vous ne devez pas les rentrer.
Appuyer simplement sur la touche "Return" lorsque le curseur clignote.
REMARQUE: au niveau 1, le sous-niveau et la vitesse n'ont aucun effet à moins que le niveau de "care" ne soit supérieur ou égal à 1.
REMARQUE: faites très attention de ne pas appuyer sur 0 au lieu de 0 ou sur i ou lieu de 1 en rentrant les niveaux. Au cours de la partie, le temps restant pour faire un déplacement est affiché en haut de l'écran à droite.
De plus, l'ordinateur émettra un bip lorsqu'il ne nous restera plus qu'une minute pour jouer.
Si vous n'arrivez pas à effectuer un déplacement dans la limite de temps prévue, vous pouvez choisir soit le déplacement, soit le jeu forfait. Il va sans dire que l'ordinateur effectuera toujours son déplacement dans la limite du temps.

REMARQUE: il y a un temps minimun de 9 secondes.
REMARQUE: la limite de temps et les niveaux fixés sont interdépendants.
Si vous fixez in niveau bas et une limite de temps élevée, l'ordinateur réfléchira jusqu'à la fin de la limite de temps. Par contre, si vous rentrez un niveau élevé et une limite de temps très courte, l'ordinateur n'arrivera pas à réfléchir au niveau prévu dans la limite de temps.

Résolution des problèmes

Utilisez l'option 7. Celle-ci selectionnera automatiquement les niveaux requis pour faire échec et mat dans 1, 2, 3 ou 4 déplacements. Vous n'avez donc pas besoin de fixer les niveaux vous-même.
REMARQUE: ce programme ne peut pas résoudre des problèmes concernant la sous-promotion d'un pion.

Le vieux manuel

Les déplacements

Pour effectuer un déplacement, rentrez les coordonnées dans la case de départ et celle d'arrivée.

Il y a deux facons différentes de rentrer les cases (utilisez l'option 8 pour choisir).

a) les coordonnées: tapez d'abord la lettre puis le chiffre.

b) le curseur: utilisez les touches du curseur pour le déplacer jusqu' à la case souhaitée et appuyer sur "Return".

Pour roquer, rentrez les cases de départ et d'arrivée du Roi.

Lorsque vous avez effectué votre déplacement, appuyez sur "Return", et le pion commencera à clignoter. Si vous avez fait une erreur, appuyez sur la touche "Delete" pour recommencer. Sinon, rappuyez sur "Return" pour valider.

Noter qu'une fois arrivé à la huitième rangée, un pion devient Reine.

Si vous voulez choisir une pièce différente, appuyer sur Ctrl-N pour modifier l'échiquier et transformer la Reine en la pièce voulue. (N'oubliez pas néanmoins, que vous ne pourrez rejouer et reprendre qu'à partir de cet instant du jeu).

Pour faire une capture "en passant", entrer les coordonées de la case de départ et de la case d'arrivée et le pion capturé sera automatiquement déplacé.

Lorsque l'ordinateur a effectué un déplacement, le pion clignote. Il est possible de modifier le déplacement qu'il effectuera de la facon suivante:

Appuyer sur la touche Ctrl et appuyer simultanément sur la touche L, afin de forcer l'ordinateur à effectuer le plus mauvais déplacement.

Appuyer sur la touche Ctr-N pour un second mauvais déplacement.

Appuyer sur la touche Ctr-P pour un meilleur déplacement.

Appuyer sur la touche Ctr-B pour le meilleur déplacement.

REMARQUE: Vous avez la possibilité de supprimer le clignotement des pions en appuyant sur la touche Ctr-W.

Pour allumer à nouveau les clignotements, pousser la touche Ctr-W juste avant de déplacer le pion.

Le Vieux Manuel

Autres posibliltlés de déplacement
Touche Ctrl-T: reculer,
Touche Ctrl-R: abandonner le jeu,
Touche Ctrl-N: modifier l'échiquier,
Touche Ctrl-P: allumer/éteindre sortie sur imprimante du meilleur déplacement
Touche Ctrl-S: changer le niveau de difficulté ou de coté (en fonctionnement lorsque les pions clignotent).

Modification de l'échiquier
Lors d'une modification, le type de la pièce modifiée en bas à droite de l'écran.
Le type de pièce modifiée peut être changé en pressant la touche N.
Si vous rentrez les coordonnées d'une case vide un pion du type affiché en bas de l'écran apparaîtra dans une case. (Si un pion de ce type est disponible).
Si vous rentrez une case contenant un pion du type affiché, ce pion sera enlevé de l'échiquier.
Si vous rentrez une case contenant un pion d'un type autre que celui affiché à l'écran, l'action n'aura aucun effet.
Tapez Ctr-R afin de revenir à la position initiale.
La touche Ctr-L a pour effet de ramener les pions à la position de départ pour une nouvelle partie. (Identique à la touche Ctrl-L mais s'utilise lorsque l'échiquier a été modifié au cours de la nouvelle partie.
Ctrl-D: pour effacer tous les pions.
Une fois toutes les modifications effectuées, tapez sur la touche Ctrl-Q pour quitter le mode "modifications".
Si vous modifiez l'échiquier, l'ordinateur ne tiendra pas compte de tous les dplacemênts effectués jusqu'a à là.
Une sauvegarde de jeu gardera donc seulement les déplacements effectués depuis la dernière modification du jeu. Egalement, vous ne pouvez pas "recommencer" les deplaceménts avant le point de modifications.

Revoir la partie
A la fin de chaque partie, vous aurez la possibilité de revoir la partie, déplacement par déplacement, depuis le début ou à partir de sa dernière modification.

le vieux manuel

Tapez sur la touche "Espace" pour voir le déplacement suivant.
Tapez sur la touche "Delete" pour voir le déplacement précédent.
Tapez sur la touche "P" pour rejouer la partie à partir de cen point.
Lorsque le message "end of play" est affiché, vous pouvez continuer à utiliser les commandes "P" et "Delete", mais la touche "Espace" vous ramenera au menu.
REMARQUE: La touche Ctr-W peut être utilisée afin d'éviter d'appuyer sur la touche après chaque déplacement.

Take-back (reprendre les pions)

Les pions reprennent leur position précédente. Cette commande peut être répétée autant que vous le voulez.

Assistance

Si vous tapez Ctrl-G, l'ordinateur vous proposera un déplacement.

Continue game (continuez le jeu) 6

Pour continuer la dernière partie jouée ou chargée à partir du dernier déplacement.

Save game (sauvegardez le jeu) 4

Permet de sauvegarder une partie (à la vitesse à laquelle elle était chargée). Vous pouvez identifier votre jeu avec un nom contenant 39 caractères maximum.

Chargez le jeu

Permet de recharger une partie déjà sauvegardée sur cassette. Les niveaux fixés ne sont pas nécessairement les mêmes qu'au moment de la sauvegarde.
"Data Ignored" affiché à l'écran vous signale que l'ordinateur a trouvé des données sur la bande, mais qu'il ne les a pas comprises.
"C Save'd data ignored" vous signale que l'ordinateur a trouvé un fichier qui a été sauvegardé par un Csave mais qu'il n'en a pas tenu compte.

Quit Thinking

Tapez Ctrl-Q pour interrompre les calculs de l'ordinateur lorsque c'est à son tour de jouer, mais aussi pour interrrompre son aide. Le déplacement affiché ne sera pas nécessairement celui qu'il effectuera ni qu'il vous proposera.
Le temps peut être assez long.

Le Vieux Manuel

Escape
Si vous tapez "Escape", l'ordinateur vous demandera de confirmer votre décision (touche Y/N) et le menu réapparaitra à l'écran. Si vous tapez "Escape" par erreur, répondez "N" à l'ordinateur.

Que faire si...
Les quelques lignes du bas de l'écran disparaissent.
Ceci peut arriver si la touche "escape" est pressée par erreur lors du déplacement d'un pion. La pression sur la touche N peut avoir les mêmes effets.
Pour y remédier, tapez 2 fois sur la touche "Delete".

Erreurs
Il y a deux erreurs possibles, (qui ne risquent pas de se produire en temps normal).

a) **Partie trop longue**
Ceci signifie que la partie contient plus de 7 296 déplacements permis).
Pour rattraper, utilisez l'option 7 et quitter immédiatement les modifications.
Vous pouvez continuer comme avant, mais vous ne pouvez sauvegarder que la seconde partie du jeu.

b) **Trop de déplacements**
Ceci signifie qu'il y avait trop de déplacements à anticiper.
Réduire le niveau, la vitesse ou le sous-niveau et utilisez l'option 6 pour continuer le jeu.

"Traduction francaise réalisée par INNELEC"

Le Vieux Manuel

©1984 IJK Software Ltd, Unit 3c, Moorfields,
Moor Park Avenue, Bispham, Blackpool, Lancs.
All rights reserved. Unauthorised copying, lending,
broadcasting or resale by any means strictly prohibited.