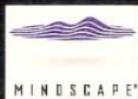


CD-ROM

CHESSMASTER
10^e
ANNIVERSAIRE



CHESSMASTER[®] 5000



Chessmaster® 5000

Guide de l'Utilisateur

Copyrights:

©1986-1996 Mindscape, Inc. Tous droits réservés. Chessmaster et Mindscape sont des marques déposées et le logo Mindscape est une marque déposée de Mindscape, Inc. Moteur ©1991-1996, TASC BV. Tous droits réservés. Microsoft, Windows et le logo Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. TrueType est une marque déposée de Apple Computer, Inc. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Table des Matières

Section 1 : Guide Stratégique

Introduction	2
Conditions d'Utilisation	2
Installation.....	3
Déroulement d'une partie	7
Présentation de l'espace de jeu	7
Configuration d'une partie avec Chessmaster.....	12
Déroulement d'une partie.....	18
Si vous découvrez les échecs	21
Vue d'ensemble.....	21
Démarrage.....	21
Conseils aux joueurs qui se perfectionnent	25
Leçons d'échecs.....	26
Fonctions d'apprentissage avancé.....	28
Qu'est-ce que l'entraînement ?	30
Création d'une base de données regroupant vos propres parties	30
Utilisation de la base de données de Chessmaster.....	32
Commenter vos parties avec <i>Commentaires Automatiques</i> et <i>Analyser la Liste des Coups</i>	33
Entraînement avec la commande <i>Définir une Position</i>	36
Juste pour le Plaisir	39
Jouer contre un adversaire préconfiguré	39
Partie de Tournoi.....	40
Rechercher un mat.....	41
Juste pour le plaisir.....	42

Section 2 : Définir les Menus

Aide-Mémoire	44
Quel est votre niveau ?	44
Fenêtre Principale	45
Déplacement des pièces	45
Clavier	46
Définir les Détails de la Partie	47
Menu Fichier	51
Menu Edition	55
Menu Affichage	56
Menu Actions	57
Menu Partie	60
Menu Guide	60
Menu Fenêtres	61
Menu Aide	62
Partie à Distance	63
Base de Données	66
Apprentissage de la Notation aux Echecs	69
Remerciements	78

Section 1

Guide Stratégique

Le Vieux Manuel

Introduction

Vous venez d'acquérir *Chessmaster 5000* et, la boîte ouverte entre vos mains, vous brûlez d'impatience d'entamer votre première partie. Mais n'en faites rien car les conséquences seraient terribles ! D'accord, pas si terribles que cela. Toutefois, vous maîtriserez beaucoup mieux la partie si vous prenez le temps de lire ce manuel avant de commencer. Ce Guide de l'Utilisateur fournit aux nouveaux acquéreurs de *Chessmaster* des conseils sur la manière d'exploiter pleinement les fabuleuses ressources de ce programme. Les fidèles passionnés de *Chessmaster* apprécieront sa description des nouvelles fonctions de *Chessmaster 5000*.

Même si vous ne parcourez pas l'intégralité de ce guide, il est recommandé de lire au moins le premier chapitre, « Introduction ». Il décrit les conditions nécessaires à l'exécution parfaite du programme par votre système, la procédure d'installation la plus simple, la manière de déplacer les pièces sur l'échiquier et les améliorations apportées au logiciel. En bref, ce chapitre contient les éléments essentiels pour démarrer le jeu.

Comme vous le constaterez par la suite, *Chessmaster 5000* est bien plus qu'une simple mise à niveau des versions précédentes, c'est une véritable révolution.

Conditions d'utilisation

Chessmaster 5000 doit être exécuté sous Windows 95 uniquement. Il vous permet d'utiliser des noms de fichiers longs et comprend des menus contextuels qui apparaissent lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris ; ces éléments vous permettent de tirer le meilleur parti des capacités du système d'exploitation.

Le programme doit être exécuté avec un processeur de 486 DX 66-MHz minimum. Bien entendu, plus le processeur est puissant, plus l'exécution de *Chessmaster 5000* est rapide et performante.

Vous devez posséder au minimum 8 Mo de RAM pour exécuter le logiciel et 16 Mo seraient même préférables.

Un écran à affichage 256 couleurs est également requis pour profiter pleinement des couleurs éclatantes et stupéfiantes de *Chessmaster 5000*.

Vous devez également être équipé d'un lecteur de CD-ROM double vitesse.

Bien que vous puissiez jouer essentiellement à l'aide du clavier, certaines fonctions nécessitent l'utilisation d'une souris compatible Microsoft. Vous trouverez plus loin une description des déplacements à l'aide du clavier.

Les effets sonores constituent l'une des nouvelles options de *Chessmaster 5000*. Par conséquent, vous devez être équipé d'une carte son et de haut-parleurs.

Installation

Chessmaster 5000 étant un produit Windows 95, il comprend la fonction d'exécution automatique. Placez simplement le CD dans votre lecteur de CD-ROM et attendez que « l'écran de démarrage » de *Chessmaster 5000* apparaisse. Si le programme n'est pas encore chargé sur votre système, deux options vous sont proposées : *Installer* et *Annuler*. Cliquez sur *Installer*. Vous pouvez choisir entre une installation complète et une installation minimale. Cliquez sur OK une fois le type d'installation sélectionné. Le système vous demande ensuite de choisir le chemin d'accès et le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le programme. Entrez le chemin d'accès sélectionné ou choisissez le chemin par défaut et cliquez sur OK. Une fois cette procédure effectuée, l'installation est terminée. Il est alors vivement conseillé de redémarrer votre ordinateur lorsque le programme *Chessmaster 5000* vous invite à le faire.

Si *Chessmaster 5000* est déjà installé sur votre système, un « écran de démarrage » différent s'affiche lorsque vous placez le CD dans le lecteur. Une autre série d'options vous est alors proposée. Vous pouvez exécuter le programme depuis cet écran en cliquant sur *Exécuter*. Si vous souhaitez supprimer le programme de votre disque dur, sélectionnez *Désinstaller* et suivez les instructions du système. Vous serez à nouveau invité à redémarrer votre ordinateur une fois la procédure terminée. Nous vous conseillons vivement de le faire.

Depuis le siège à Novato, Californie, voici le palmarès des quinze premières fonctions de *Chessmaster 5000* :

1. Nouveau moteur

Chessmaster 5000 est équipé du dernier moteur 32 bits optimisé Pentium le plus performant de Advanced Software Company. Ce moteur est plus rapide, plus puissant et réellement étonnant.

2. Nouveaux graphiques

Chessmaster 5000 comprend une nouvelle interface personnalisée magnifique, imitation bois. Outre les treize jeux de pièces précédents, plus d'une dizaine de nouveaux jeux vous sont proposés : Staunton merisier, Staunton Bois de Fer, St George, Romain, Mexicain, Latino-américain, Mycénien et Sel et Poivre. Pour le plaisir des yeux, vous trouverez également deux nouveaux jeux de pièces en perspective réelle. Plusieurs nouveaux échiquiers sont également disponibles.

3. Vaste base de données regroupant plus de 27 000 parties d'échecs

La base de données se trouve sur le CD-ROM et s'utilise avec un système ODBC 32 bits. Vous pouvez chercher des noms de joueurs, le nombre de coups dans une partie, le nom d'une variante d'ouverture, un événement, un lieu et le résultat d'une partie. Vous pouvez créer vos propres entrées pour cette base de données pour personnaliser votre recherche. Vous pouvez

également chercher toutes les parties où est apparue la position d'échiquier en cours.

4. **De nombreuses nouvelles leçons d'échecs**

Conçues par l'actuel champion d'échecs de l'état de Californie et l'auteur Eric Schiller spécialiste des échecs, ces leçons, « CM100 Introduction à la stratégie des échecs » à « CM105 Finales élémentaires », sont destinées aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés.

5. **Interface Windows 95**

Chessmaster 5000 contient des menus contextuels qui apparaissent lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris. Les testeurs du jeu ont particulièrement apprécié cette fonction et vous l'apprécierez également. De plus, toutes les fenêtres et boîtes de dialogue offrent une aide contextuelle accessible en cliquant simplement sur le bouton droit de la souris.

Si vous avez déjà utilisé *Chessmaster* auparavant, vous devez savoir que depuis *Chessmaster 3000* il est possible d'utiliser des noms de fichiers longs pour enregistrer des parties. Windows offre désormais la même option et vous pouvez utiliser l'Explorateur Windows pour organiser et conserver les parties commentées classiques, les personnalités, les livres d'ouvertures et vos propres parties, en utilisant des noms de fichiers longs et descriptifs. De plus, tous les types de fichiers *Chessmaster* sont répertoriés et possèdent des icônes personnalisées pour faciliter l'utilisation.

6. **Fenêtre « Entraîneur »**

La nouvelle fenêtre *Entraîneur* présente un bref résumé de tous les coups possibles et des noms de variantes pertinents. Le livre d'ouverture indique le nom de variante auquel conduit chaque coup spécifique. Vous pouvez continuer à utiliser le livre d'entraînement aux ouvertures pour apprendre une variante d'ouverture spécifique ; toutefois, la fenêtre *Entraîneur* est un outil essentiel pour comprendre les relations entre les différentes variantes. Elle contient également les transpositions des livres d'ouvertures.

Lorsque la partie n'est pas dans le livre d'ouvertures, une brève description des conséquences de chaque coup sur la partie vous est proposée. Vous trouverez par exemple « Cloue le cavalier » ou « Menace de mat ».

7. **Police TrueType personnalisée**

Une nouvelle police permet à *Chessmaster 5000* de prendre en charge la notation des figurines et les diagrammes d'échiquier intégrés dans les commentaires. Vous pouvez imprimer une partie commentée ou importer la partie dans votre traitement de texte préféré. La partie exportée prend alors en charge la police et les tabulations, et vous pouvez ainsi créer un document prêt à la publication sur vos prouesses aux échecs.

8. Plus de soixante nouveaux livres d'ouvertures

Tous les nouveaux livres d'ouvertures sont personnalisés afin de simuler les coups d'un joueur célèbre. Les nouveaux livres d'ouvertures correspondent aux nouvelles personnalités.

9. Plus de trente nouvelles personnalités

Chessmaster 5000 regroupe des débutants, des joueurs de niveau moyen et des joueurs confirmés ainsi que des personnalités inspirées des Grands Maîtres. Vous trouverez ces nouvelles personnalités dans le menu *Partie*, en sélectionnant la commande *Définir une personnalité*.

10. Nouvelles commandes de temps

Chessmaster 5000 comprend les commandes de temps *Style Fischer* et *Sablier*. La commande de temps *Fischer* définit une partie dans un délai limité (en minutes), avec 3 secondes de bonus accordées dès qu'un joueur joue un coup. Avec la commande de temps *Sablier*, chaque joueur démarre avec un temps déterminé en secondes (par exemple, 30) pour la partie. Au fur et à mesure que s'écoule le temps qui vous est accordé, le même nombre de secondes s'ajoute au temps de votre adversaire (comme dans un sablier). En jouant rapidement, vous obligerez votre adversaire à faire de même.

Un nouveau chronomètre à affichage numérique (type cristaux liquides), vous est également proposé en plus des chronomètres à affichage analogique. Les chronomètres peuvent être configurés pour compter normalement ou à rebours, si nécessaire.

11. 2 000 variantes d'ouvertures répertoriées

Les versions antérieures de *Chessmaster* proposaient environ 200 noms de variantes. *Chessmaster 5000* en regroupe plus de 2 000. Vous trouverez notamment le gambit Hippopotamus, le gambit dit de l'amarante, la Défense lettone et le contre gambit dit du tire-bouchon.

Ces noms apparaîtront au cours de la partie dans les fenêtres *Entraîneur*, *Entraînement aux Ouvertures*, *Conseils Détaillés* et *Commentaires Automatiques*. Plus de 700 variantes d'ouvertures ont été commentées et intégrées dans *Conseils Détaillés* et *Commentaires Automatiques*.

12. Capacité d'importation et d'exportation accrue

Chessmaster 5000 permet désormais d'importer et d'exporter des fichiers PGN (non multifils). L'importateur peut dorénavant importer plusieurs parties depuis un seul fichier texte.

13. Vaste glossaire sur les échecs

Le nouveau glossaire des échecs de *Chessmaster 5000* rassemble plus de 1 600 entrées. Pour accéder au glossaire, sélectionnez la commande *Glossaire des Echecs* du menu *Aide*.

14. Nouveaux effets sonores et nouvelle musique

Plus de 150 effets sonores personnalisés et 30 sélections MIDI classiques différentes pour chaque échiquier et ensemble de pièces ont été créés.

15. Commentaires automatiques perfectionnés

Dans Chessmaster 5000, la commande *Commentaires Automatiques* fournit des statistiques sur la partie. Elle indique le nombre de coups exécutés, le nombre de fois où *Chessmaster 5000* est d'accord ou non avec les coups réalisés, le nombre d'occasions de mat manquées et le nombre de fois où les joueurs sont obligés d'effectuer un coup qui permettra à l'adversaire de faire mat.

La nouvelle commande *Commentaires Automatiques* comprend également des commentaires sur les coups déconseillés. Pour accéder aux commentaires automatiques sélectionnez la commande *Commentaires Automatiques des Coups* du menu *Guide*.

Il est temps de devenir un Maître

Ce chapitre de présentation regroupe tout ce dont vous avez besoin pour commencer une partie. Toutefois, il vous donne à peine un aperçu des fabuleuses ressources qu'offre Chessmaster 5000. Le second chapitre de ce guide vous explique comment exploiter pleinement ce programme d'échecs qui est l'un des plus perfectionnés au monde.

Déroulement d'une partie

Le but de cette section est de vous guider à travers le processus d'une partie d'échecs avec Chessmaster 5000. Si vous ne connaissez ni Chessmaster 3000 ni Chessmaster 4000, nous vous conseillons de lire cette section avant de commencer à jouer. Si vous êtes déjà familier avec ces versions, vous en savez assez pour commencer seul une partie. Néanmoins, il est recommandé de parcourir rapidement cette section consacrée aux nombreux changements concernant l'interface qui rendent ce programme encore plus attrayant.

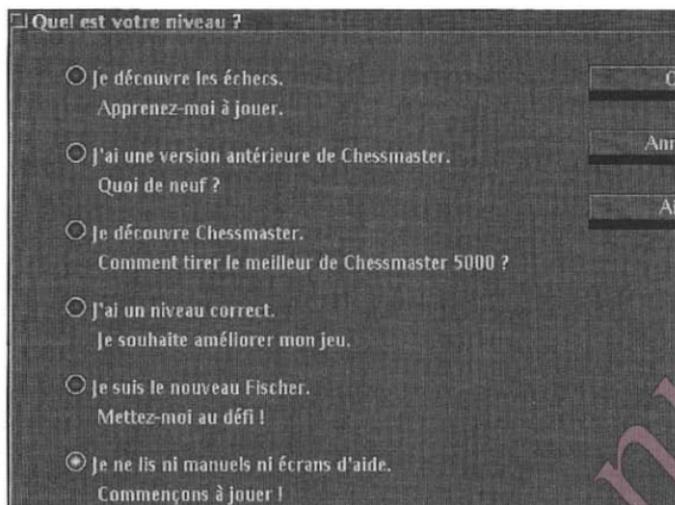
A la lecture de ce chapitre, vous comprendrez les menus et commandes essentiels au fonctionnement de ce programme et aurez un aperçu des fonctions avancées qui vous sont proposées. Vous serez capable de configurer l'écran de jeu selon vos paramètres, de sélectionner le niveau de difficulté désiré et de mener à bien une partie contre Chessmaster 5000.

Présentation de l'espace de jeu

Cette section décrit le processus de configuration de l'espace de jeu pour vous permettre d'exploiter pleinement les ressources de Chessmaster 5000.

Démarrage

En sélectionnant Chessmaster dans le menu Démarrer/Programmes de Windows 95, vous affichez le chapitre d'introduction au produit. Vous pouvez l'ignorer en cliquant simplement sur l'écran. La première fenêtre qui apparaît est la fenêtre *Quel est votre niveau ?*, superposée à l'espace de jeu. Sélectionnez l'option qui correspond le mieux à votre niveau ou cliquez sur *Annuler* pour activer les paramètres par défaut. Toutes les options sauf la dernière, *Commençons à jouer !*, lancent la rubrique d'aide correspondante. Nous vous conseillons de lire ces rubriques qui vous permettront de tirer le meilleur parti de *Chessmaster 5000*.

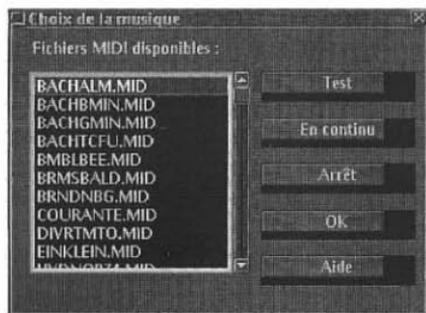


De plus, à chacune des options de la fenêtre *Quel est votre niveau ?* correspondent une présentation et des paramètres différents. Par exemple, l'option *Je découvre les échecs* affiche un simple échiquier en 2D et active l'option *Débutant* pour définir le niveau de l'ordinateur. Vous obtiendrez des informations supplémentaires sur la présentation de l'échiquier dans la suite de ce chapitre.

Musique

Vous avez peut-être remarqué qu'une musique commence lorsque l'écran *Quel est votre niveau ?* s'affiche. En fonction de votre sélection, celle-ci peut s'arrêter ou continuer. Lorsque les paramètres par défaut sont activés, *Chessmaster 5000* propose différents morceaux de musique classique au cours de la partie : de Scarlatti à Bach, Beethoven et Chopin.

Vous pouvez conserver la musique sélectionnée par défaut, choisir votre morceau favori ou supprimer complètement la musique. Pour sélectionner une option, ouvrez le menu déroulant *Affichage* en haut de l'écran et choisissez *Musique*. Si vous désirez la supprimer, sélectionnez *Aucune*. La commande *Sélection* vous permet d'afficher les sélections disponibles et la liste des options apparaît dans la zone de liste *Choix de la Musique*. Vous pouvez entendre un extrait de chaque morceau en le mettant en surbrillance et en cliquant sur *Test*. Si vous souhaitez qu'un morceau spécifique joue continuellement, cliquez sur *En continu*. Enfin, pour que Chessmaster choisisse lui-même la musique, fermez la zone de liste *Choix de la Musique*, retournez au menu précédent et choisissez *Automatique*.



Sons

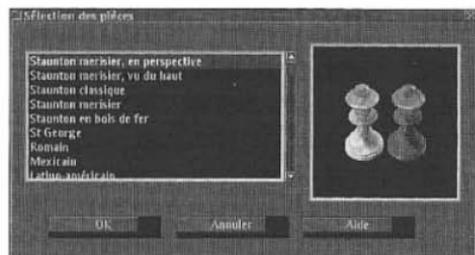
Lorsque vous jouerez le premier coup d'une partie contre *Chessmaster 5000*, vous remarquerez que le programme utilise des effets sonores dramatiques pour ponctuer chaque coup. Bien que ces sons ajoutent un certain style à la partie, ils ont également un côté pratique. Parfois, si vous n'êtes pas suffisamment attentif, vous pouvez manquer un des coups joué par Chessmaster : en fonction de la vitesse à laquelle joue l'ordinateur, certains coups peuvent être exécutés trop rapidement pour que vous les remarquiez. Les sons programmés vous permettent de savoir lorsque Chessmaster (ou un adversaire humain) a joué un coup. Bien entendu, tout le monde n'apprécie pas ces effets sonores et si vous désirez les supprimer, ouvrez simplement le menu déroulant *Affichage*, sélectionnez *Son*, puis l'option *Aucun* du sous-menu.

Sélection des pièces et de l'échiquier

L'élément le plus important dans une partie d'échecs est sans doute l'échiquier sur lequel vous jouez. Au fil des siècles, les artistes ont trouvé une source d'inspiration continue dans le jeu d'échecs et certaines des pièces qu'ils ont créées sont considérées comme des œuvres d'art majeures. Les pièces de *Chessmaster 5000* sélectionnées par défaut sont de modèle Staunton Classique, premier choix lors des compétitions depuis plus d'un siècle. Toutefois, ce n'est qu'une des options qui vous sont proposées. Vous pouvez choisir parmi un éventail de pièces et d'échiquiers magnifiques ou même créer votre propre modèle.

Sélection des pièces

La méthode la plus simple pour sélectionner vos pièces est de placer le curseur en forme de main sur l'une des pièces de l'échiquier et de cliquer sur le bouton droit de la souris. Un menu s'affiche alors vous proposant différentes options, dont *Sélectionner les Pièces*. Cliquez sur cette option et sélectionnez l'un des modèles dans la zone de liste *Sélection des Pièces*. Si vous désirez un aperçu, mettez en surbrillance dans la liste le nom voulu et sélectionnez-le en cliquant deux fois dessus. Vous pouvez également ouvrir le menu *Affichage* et sélectionner *Sélectionner les Pièces*.



Bien que vous préférerez sans doute les modèles plus classiques pour vos parties ordinaires, certaines pièces offrent une touche de fantaisie agréable. Certains modèles, les dinosaures ou les insectes en particulier, sont très appréciés des enfants et peuvent vous aider à capter leur attention lors des premières parties d'apprentissage.

Sachez que certaines pièces ne sont pas compatibles avec tous les échiquiers. Si c'est le cas des pièces que vous avez sélectionnées, Chessmaster vous le signale.

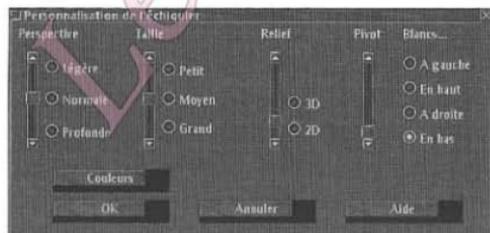
Sélection de l'échiquier

La méthode de sélection de l'échiquier est quasiment identique à la méthode de sélection des pièces. Vous pouvez placer le curseur sur l'une des cases vides de l'échiquier et cliquer sur le bouton droit de la souris. Vous afficherez ainsi un menu différent proposant plusieurs options supplémentaires utiles pour le déroulement de la partie, parmi lesquelles *Sélectionner l'Échiquier*. Si vous cliquez sur cette option, une zone de liste proposant dix-huit échiquiers différents s'affiche. Cliquez deux fois sur votre sélection ou mettez-la en surbrillance et cliquez sur OK. Vous pouvez également ouvrir le menu *Affichage* et choisir l'option *Sélectionner l'Échiquier* du sous-menu.

Sachez que certains des échiquiers ne sont pas compatibles avec tous les modèles de pièces. Si c'est le cas de l'échiquier que vous avez sélectionné, Chessmaster vous le signale.

Echiquier personnalisé

Ceci peut paraître difficile à imaginer, mais vous vous lasserez peut-être à la longue des échiquiers proposés par *Chessmaster 5000*. Si tel est le cas, vous pouvez sélectionner l'option *Personnaliser l'Échiquier* du menu *Affichage*. La fenêtre *Personnalisation de l'Échiquier* apparaît avec une grille à l'arrière-plan.



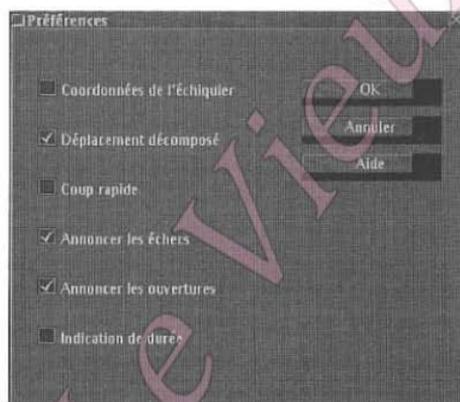
Cette grille vous permet de contrôler la taille, la perspective, l'inclinaison et l'orientation de l'échiquier ainsi que la couleur des cases. Si le résultat obtenu vous déplaît, vous pouvez retourner à la fenêtre *Personnalisation de l'Échiquier* et régler à nouveau les paramètres ou retourner à la partie et suivre les instructions pour sélectionner un échiquier.

Déplacement de l'échiquier

Par défaut, *Chessmaster 5000* place l'échiquier légèrement à gauche du centre de l'écran. Si vous désirez le positionner différemment, cliquez sur l'échiquier avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu utilisé précédemment pour choisir un échiquier. Sélectionnez *Déplacer l'Échiquier* et la barre d'état vous indique alors que l'échiquier peut être déplacé. Cliquez simplement sur l'échiquier et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour le placer dans la position désirée. Une fois le bouton de la souris relâché, vous ne pouvez déplacer à nouveau l'échiquier tant que l'option *Déplacer l'Échiquier* est désélectionnée. Vous pouvez également sélectionner la commande *Déplacer l'Échiquier* du menu *Affichage*.

Vous saisissez toute l'importance de la commande *Déplacer l'Échiquier* lorsque vous connaîtrez mieux *Chessmaster 5000*. Lorsque vous utiliserez les multiples options du programme, vous devrez parfois déplacer l'échiquier pour insérer sur l'écran une fenêtre qui doit rester ouverte. Par exemple, les leçons d'échecs utilisent l'échiquier courant pour afficher les coups et mettre les pièces en surbrillance. L'échiquier et la boîte de dialogue des leçons d'échecs doivent être repositionnés sur l'écran si vous souhaitez voir les coups.

Préférences



Le menu *Préférences* propose plusieurs options qui se rapportent à l'interface utilisateur/ordinateur. Vous y accédez depuis le menu *Affichage* en sélectionnant *Préférences*. Vous pouvez activer ou désactiver ces options à tout moment de la partie. Les options telles que *Coordonnées de l'échiquier* sont parfois très utiles, par exemple lorsque vous utilisez la notation pour déplacer des pièces.

Présentations

Chessmaster 5000 propose plusieurs présentations préconfigurées. Si vous ne voulez pas perdre de temps à configurer votre propre présentation, vous pouvez charger l'une d'entre elles. Vous accédez à ces présentations préconfigurées en ouvrant le menu déroulant *Fenêtres* et en sélectionnant *Charger une Présentation*. Sélectionnez ensuite l'un des fichiers proposés et cliquez sur *Charger*. Si vous avez créé votre propre présentation et souhaitez la réutiliser, vous pouvez l'enregistrer en sélectionnant l'option *Enregistrer la Présentation* du menu *Fenêtres*. Bien entendu, vous pourrez charger par la suite vos présentations personnalisées enregistrées en sélectionnant *Charger une Présentation*.

Enregistrement des paramètres

Lorsque vous désirez quitter le programme, *Chessmaster* vous demande si vous souhaitez enregistrer vos paramètres. La présentation ne sera pas enregistrée dans un fichier, mais la présentation en cours, les préférences, etc. seront conservées lorsque vous rechargez la partie la fois suivante. Si vous choisissez *Non*, *Chessmaster* chargera les paramètres précédents.

Configuration d'une partie avec Chessmaster

Le programme est désormais configuré selon vos besoins et il est temps d'examiner le déroulement d'une partie. La suite de cette section vous explique comment définir un niveau de difficulté, le délai pour terminer la partie et la manière de configurer une partie contre l'ordinateur.

Configuration de l'adversaire

Chessmaster 5000 sera très heureux de gagner partie après partie sans jubiler ou de perdre constamment sans pleurnicher. Mais les humains réagissent différemment. Personne n'apprécie de perdre continuellement et il peut même devenir lassant de gagner sans arrêt, en particulier lorsque la victoire est facile. *Chessmaster* pare à cette éventualité en vous proposant une vaste gamme d'adversaires virtuels. Vous pouvez sélectionner rapidement le niveau de difficulté en ouvrant le menu déroulant *Partie* et en plaçant le curseur sur l'option *Choix du Niveau de Jeu*. Un sous-menu contenant huit options s'affiche. Cliquez sur l'une d'entre elles pour sélectionner le niveau de difficulté. Vous pouvez également utiliser le menu *Définir une Personnalité*. Les niveaux de difficulté sont alors répertoriés dans la zone de liste en tant que personnalités. A la différence des options de la fenêtre *Quel est votre niveau ?*, celles-ci ne modifient pas les paramètres et la présentation. Vous pouvez effectuer ces modifications au cours de la partie.

Pour les novices

Les trois premières options, *Débutant*, *Novice* et *Facile*, sont destinées aux joueurs amateurs. Si vous commencez juste à apprendre ou si vous n'avez joué que

rarement aux échecs, ces options vous conviendront parfaitement. Le niveau *Débutant* s'adresse uniquement aux personnes qui viennent d'apprendre à jouer. Il propose aux débutants un adversaire relativement facile à battre.

Le niveau *Novice* convient aux joueurs qui possèdent un peu d'expérience et commencent à s'intéresser aux stratégies et tactiques du jeu d'échecs.

Le niveau *Facile* s'adresse aux joueurs novices plus expérimentés qui n'ont pas encore l'expérience des tournois, mais possèdent une connaissance de base des stratégies et tactiques. Ce niveau peut servir de référence au joueur débutant. Si vous parvenez à vaincre continuellement *Chessmaster 5000* à ce niveau, vous êtes alors prêt à affronter un adversaire plus redoutable.

Pour les joueurs de niveau correct

Les deux niveaux suivants, *Léger* et *Raisonné*, s'adressent aux joueurs possédant une connaissance plus approfondie des stratégies et tactiques des échecs. Ces niveaux correspondent généralement à la moyenne des joueurs de tournois. Si vous avez suivi et compris la première série de leçons du menu *Guide/Leçons d'Échecs* (jusqu'à « CM105 : Finales élémentaires »), ces niveaux devraient constituer un excellent entraînement.

Pour les joueurs expérimentés

Les trois derniers niveaux, *Difficile*, *Expert* et *Champion*, sont destinés essentiellement aux joueurs de tournois confirmés. Le niveau *Difficile* comporte un livre d'ouvertures complet et actualisé et constituera un excellent défi pour les joueurs proches du niveau Maître.

Les niveaux *Expert* et *Champion* constituent une épreuve difficile pour les Maîtres et les futurs Maîtres. Si vous sélectionnez le niveau *Champion*, *Chessmaster 5000* vous confronte aux joueurs les plus doués du monde. A ce niveau, la version précédente, *Chessmaster 4000*, a battu l'ancien champion du monde junior plusieurs fois champion des États-Unis, Yassar Seirawan, au tournoi AEGON d'Amsterdam en 1995 ! Lorsque vous activez le niveau *Champion*, *Chessmaster 5000* supprime toutes les commandes d'apprentissage, ferme toutes les fenêtres et applique les règles en vigueur lors des tournois. Vous vous retrouvez seul face à l'ordinateur, avec les chronomètres appliquant la commande de temps des compétitions internationales, soit 40 coups/2 heures.

Conseils généraux sur les niveaux de jeu

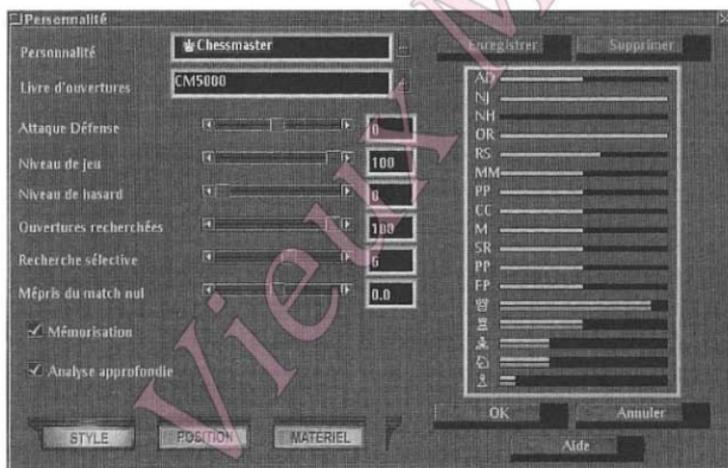
Vous venez donc de découvrir les différents niveaux de difficulté que propose *Chessmaster 5000*. Comme pour les autres fonctions, il vous faudra sans doute faire plusieurs essais pour trouver le niveau qui vous convient le mieux. De plus, vous devez savoir que d'autres facteurs peuvent affecter le niveau de jeu du programme, en particulier les niveaux de difficulté les plus élevés. Si vous utilisez un ordinateur particulièrement performant, avec un supplément de mémoire RAM, le niveau de jeu de *Chessmaster 5000* sera peut-être légèrement plus élevé que prévu.

Le niveau de jeu des ordinateurs est généralement supérieur lorsque les options du type « Rapide » (seulement quelques secondes par coup) ou « Vitesse » (quelques minutes par partie) sont activées. Par conséquent, prenez garde ! Si vous aimez jouer vite, vous perdrez peut-être plus souvent que vous ne pensiez !

Ce n'est pas parce qu'un niveau de difficulté semble bien au-dessus de vos capacités qu'il faut l'ignorer. Croyez-le ou non, il est souvent instructif de perdre contre un joueur de haut niveau. Si vous avez envie de tenter votre chance contre un des joueurs virtuels de haut niveau, vous pouvez équilibrer les chances en vous attribuant plus de temps pour réfléchir que Chessmaster (reportez-vous à la section de ce chapitre intitulée « Sélection d'une commande de temps » pour savoir comment procéder). Ainsi, vous profiterez du niveau de jeu supérieur de Chessmaster, tout en vous réservant une chance de gagner la partie.

Jouer contre une personnalité

N'avez-vous jamais rêvé de jouer contre Bobby Fischer ? Avec *Chessmaster 5000*, vous serez plus proche de réaliser ce rêve que vous ne l'avez jamais été. Le programme vous propose de sélectionner votre adversaire parmi plus de soixante personnalités, inspirées pour la plupart du style des plus Grands Maîtres de l'histoire des échecs.



Sélectionnez *Définir une Personnalité* dans le menu *Partie*. L'écran *Personnalité* apparaît. A partir de cet écran, vous pouvez charger, modifier, supprimer et enregistrer une personnalité. Cliquez simplement sur le bouton situé à droite du champ *Personnalité* et chargez celle de votre choix. Si vous souhaitez ensuite la modifier, sélectionnez simplement des attributs différents dans les trois catégories proposées (Style, Position et Matériel). Afin de ne pas effacer le style d'un des champions, renommez la personnalité modifiée et cliquez sur *Enregistrer*. Vous pouvez également configurer votre adversaire pour jouer un livre d'ouvertures

déterminé. Procédez de la même manière que pour charger une personnalité. Ce point sera développé plus loin.

Parties à handicap

Vers la fin du siècle dernier, les parties à handicap étaient très populaires parmi les joueurs de tous niveaux. Les joueurs les plus expérimentés commençaient la partie avec moins d'atouts que leurs adversaires. Pour deux joueurs quasiment de même niveau, le handicap était d'un pion, mais pour deux adversaires de niveaux très différents, le plus fort débutait la partie avec une tour ou une dame en moins. Si vous souhaitez vous mesurer aux plus hauts niveaux de Chessmaster mais pensez ne pas être à la hauteur, vous pouvez tenter une partie à handicap. Vous ne pouvez utiliser cette commande pour le niveau *Champion*, mais pouvez configurer une partie à handicap à l'aide de la commande *Définir une Position* du menu *Partie*. Pour savoir comment définir une position de ce type, reportez-vous au chapitre 5 de ce manuel ou consultez l'aide en ligne.

Sélection d'une commande de temps

Outre le niveau de difficulté sélectionné, le délai défini pour terminer la partie (ou jouer un coup) est l'un des facteurs déterminant pour apprécier pleinement *Chessmaster 5000*. Si vous aimez jouer vite, sachez que *Chessmaster 5000*, comme les autres programmes d'échecs, est extrêmement doué dans ce domaine. En ce qui concerne la recherche, il est même quasiment parfait. Toutefois, il est beaucoup moins fort en matière de positions. Vous aurez plus de chance de le battre en sélectionnant une commande de temps lente, offrant une capacité de réflexion supérieure.

La plupart des parties de championnat et des parties ordinaires sont chronométrées à l'aide de deux chronomètres placés sur le côté de l'échiquier et fonctionnant en tandem. L'un mesure le temps d'un des joueurs et l'autre celui de l'adversaire. Lorsqu'un des joueurs est prêt à jouer, il exécute son coup sur l'échiquier et appuie sur son chronomètre pour l'arrêter et démarrer celui de son adversaire. Ainsi, au cours de la partie, il y a toujours un chronomètre en marche.

Les joueurs disposent de plusieurs commandes de temps. Lors des tournois internationaux, la vitesse de jeu est de 40 coups en 120 minutes pour chaque joueur et 20 autres coups doivent être exécutés dans un délai supplémentaire de 60 minutes pour chaque joueur, si nécessaire. Si la partie n'est pas terminée au bout de 60 coups et 6 heures, les joueurs se voient alors attribuer un délai final de 60 minutes pour achever la partie. Dans une partie de ce type, les joueurs sont libres de gérer leur temps comme ils l'entendent ; ils doivent avoir exécuté le nombre de coups requis lors de chaque contrôle, mais autrement ils peuvent procéder comme bon leur semble. Ils peuvent même utiliser la totalité ou la majeure partie de leur temps en un coup. Lors du célèbre tournoi d'échecs international de Moscou de 1967, le Grand Maître d'Allemagne de l'est Wolfgang Uhlmann a utilisé une heure et 50 minutes pour jouer un coup, ne conservant

que quelques minutes pour achever la partie. Si l'un des joueurs utilise tout son temps avant d'exécuter le nombre de coups requis, il est immédiatement disqualifié (comme vous pourrez le constater, Chessmaster est légèrement plus souple dans ce domaine). Ainsi, les joueurs qui ont consacré trop de temps aux premiers coups de la partie doivent jouer très rapidement les coups suivants. Ils sont alors soumis à la pression du temps et ont tendance à devenir frénétiques en essayant d'exécuter le nombre de coups requis.

Malheureusement, la stratégie de Uhlmann ne lui a pas servi à grand chose : il a perdu contre Tal au bout de quelques coups supplémentaires.

Tout le monde n'a pas forcément le temps de jouer régulièrement selon les règles internationales et c'est pourquoi *Chessmaster 5000* vous permet une flexibilité quasi infinie en matière de commandes de temps : vous pouvez définir le nombre de secondes par coup, le nombre de minutes par partie ou définir un nombre déterminé de coups par minute, comme le font la plupart des joueurs de compétition. Enfin, *Chessmaster 5000* vous propose le chronomètre dit de Fischer, innovation de l'ancien champion du monde américain qui consiste à attribuer du temps à chaque joueur (3 secondes par exemple) après chaque coup. Par conséquent, si le joueur parvient à exécuter chaque coup dans le délai imparti, il ne perd pas de temps du tout ! Ceci permet d'éviter la ruée frénétique qui se produit souvent en fin de partie et entraîne des coups inconsidérés et un jeu médiocre.

Création d'une commande de temps

La commande *Définir les Détails de la Partie*, du menu *Partie*, vous permet de configurer les commandes de temps.

Lorsque la boîte de dialogue *Détails de la Partie* s'ouvre, les boutons des commandes de temps apparaissent à gauche de l'écran. Les paramètres par défaut de Chessmaster (en haut à gauche de l'écran) attribuent aux deux joueurs un certain nombre de secondes par coup. Cliquez sur la flèche située à droite de la zone *Nbre de Secondes par Coup*, pour faire défiler la liste des différentes commandes de temps disponibles. Le délai défini s'affiche dans la zone de liste en haut à gauche de l'écran. Si vous souhaitez attribuer des temps différents aux deux joueurs, cliquez sur *Temps Autorisé Individuel* ; une deuxième zone de liste apparaît pour définir la commande de temps de chacun.

Coups/minutes

Ce paramètre est le paramètre classique pour toute partie d'échecs sérieuse. La plupart des tournois internationaux utilisent cette commande de temps. Si vous n'exécutez pas dans le délai fixé le nombre de coups requis, vous avez perdu.

Nbre de secondes par coup

Parfois appelée « Rapide », cette commande de temps vous permet de définir le nombre de secondes attribué à chaque joueur. Si les deux adversaires jouent avant

la fin du délai imparti, le temps restant s'ajoute au temps disponible pour le coup suivant. Cette commande de temps est réservée aux joueurs virtuels et aucun joueur ne peut perdre du temps.

Nbre de minutes par partie

Chessmaster fixe par défaut à 25 minutes le temps accordé à chaque joueur pour une partie. Si vous réduisez ce délai à moins de 10 minutes, vous jouez une « partie blitz », l'une des formes du jeu d'échecs les plus populaires. Toutes les parties de 10 à 30 minutes sont appelées « échecs rapides ». De plus en plus de tournois utilisent ces commandes de temps, notamment le Circuit Grand Prix PCA.

Style Fischer

Style Fischer est comparable à la commande *Nbre de Minutes par Partie*, mais, comme nous l'avons expliqué précédemment, le joueur se voit attribuer un délai prédéterminé (3 secondes pour Chessmaster) après chaque coup. Le nombre de minutes par partie est fixé au départ et les chronomètres fonctionnent à rebours. En jouant avec cette commande de temps, vous remarquerez qu'à l'issue de votre premier coup 3 secondes s'ajoutent au délai maximum fixé pour la partie.

Sablier

Avec cette commande, chaque joueur dispose du même temps pour jouer chaque coup au début de la partie. Lorsque les blancs ont joué, le chronomètre des noirs compte à rebours et chaque seconde écoulée s'ajoute au temps attribué aux blancs pour le deuxième coup. Une fois que les noirs ont joué, le chronomètre des blancs compte à rebours au même rythme que le chronomètre des noirs dans le sens inverse. Par conséquent, l'objectif est de jouer aussi rapidement que possible pour obliger votre adversaire à faire de même. Par exemple, si vous disposez de 30 secondes pour jouer un coup, mais n'utilisez que 27 secondes, votre adversaire dispose alors de 57 secondes. Vous comprenez donc l'intérêt de jouer vite.

Temps illimité

Ce paramètre autorise l'ordinateur à réfléchir indéfiniment. Vous devrez utiliser *Imposer un Coup*, (CTRL) F, pour l'obliger à jouer.

Même temps

La commande de temps *Même Temps* oblige l'ordinateur à jouer au même rythme qu'un joueur humain. Si l'adversaire joue lentement, l'ordinateur doit faire de même. S'il joue rapidement, l'ordinateur doit suivre son rythme.

Nombre fixe

Cette commande vous permet de spécifier le nombre de demi-coups (niveau de recherche) que l'ordinateur anticipe lorsqu'il réfléchit.

Affichage du chronomètre d'échecs

Au cours de la partie, vous souhaiterez sans doute contrôler le temps écoulé pour chaque joueur. Vous pouvez afficher le chronomètre de deux manières depuis le menu *Fenêtres*. Si vous choisissez la première option, « *Partie en cours* », une fenêtre contenant diverses informations apparaît, notamment les noms des joueurs, la commande de temps utilisée, une représentation numérique du temps restant et les deux derniers coups exécutés par chaque joueur.

Chessmaster 5000 propose également deux types de chronomètres. Vous pouvez y accéder depuis le menu *Fenêtres*, en mettant en surbrillance l'option *Chronomètres d'Échecs*. Sélectionnez l'affichage numérique ou l'affichage analogique.



Comme pour toutes les fenêtres, vous pouvez placer les chronomètres n'importe où sur l'espace de jeu, même sur l'échiquier. Placez le pointeur de la souris sur le chronomètre, cliquez dessus et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour le déplacer où vous voulez.

Déroulement d'une partie

Une fois les commandes de temps définies, vous pouvez immédiatement commencer à jouer. Par défaut, *Chessmaster 5000* prend les noirs et vous attribue les blancs. Si vous désirez échanger et jouer avec les noirs, cliquez simplement sur le bouton *Inverser Couleurs* dans le menu *Partie/Définir les Détails de la Partie*. Vous jouez alors avec les noirs depuis la place des blancs. Si vous sélectionnez cette commande au cours de la partie, vous changez alors de couleur mais aussi de partie. Si vous sélectionnez l'option *Inverser Places* (qui se trouve également dans *Définir les Détails de la Partie*), vous jouez alors la partie de votre adversaire depuis sa place. Il en va de même avec la commande *Inverser les Couleurs* du menu *Actions*.

Au cours de la partie

Chessmaster 5000 regroupe plusieurs commandes essentielles que vous devez connaître lorsque vous jouez une partie. Ces commandes se trouvent dans le menu *Actions*.

Inverser les Couleurs, décrite précédemment, offre la même fonction que la commande *Inverser Places* ; elle vous permet de jouer la partie de votre adversaire depuis sa place. Vous pouvez utiliser cette commande autant que vous le souhaitez.

Coucou! oblige *Chessmaster 5000* à réfléchir. Cette commande est utile lorsque vous changez de couleur ou annulez un coup. Ces actions bloquent le jeu de l'ordinateur pour vous laisser le temps de vous adapter et vous devez ensuite le relancer pour qu'il joue son coup.

Imposer un Coup oblige l'ordinateur à jouer immédiatement. Il exécute alors le coup qui lui semble le plus avantageux au moment où vous sélectionnez *Imposer un Coup*. Cette commande est extrêmement utile pour accélérer la partie lorsqu'un coup évident doit être exécuté, une prise par exemple. Toutefois, n'abusez pas de cette commande pour les bas niveaux de difficulté. Dans ce cas, *Chessmaster* exécute parfois des coups totalement inattendus et améliorer votre niveau de jeu, c'est aussi apprendre à parer correctement des coups inattendus.

Reprendre vous permet de retourner au début de la partie (un moyen rapide de commencer une nouvelle partie) ou de reprendre le dernier coup exécuté par l'un des joueurs. Cette commande est utile lorsque vous commettez involontairement une erreur (placer une pièce sur la mauvaise case, par exemple) ou par manque de réflexion. Vous préserverez l'intérêt de la partie en corrigeant immédiatement vos bévues. Lorsque vous sélectionnez cette commande, l'ordinateur cesse de réfléchir et vous devez utiliser *Coucou!* pour le relancer. Par conséquent, si vous annulez le dernier coup de l'ordinateur il ne rejouera pas le même immédiatement.

Rejouer fonctionne comme *Reprendre*, puisque vous pouvez rejouer toute une liste de coups ou un seul coup à la fois. Vous devez d'abord utiliser la commande *Reprendre* pour avoir quelque chose à rejouer. Cette commande permet également de rejouer l'une des parties classiques enregistrées. Ces parties sont chargées sous leur forme de départ et vous devez utiliser *Rejouer* pour les exécuter. Enfin, vous devez utiliser *Rejouer* avec les commentaires automatiques.

Renoncer. Il arrive fréquemment aux échecs qu'il soit inutile de continuer la partie. Vous êtes certain de perdre et poursuivre la partie constituerait une perte de temps pour vous-même et votre adversaire. Peu importe pour *Chessmaster 5000* que vous continuiez la partie ; jouer aux échecs est son gagne-pain. Si vous souhaitez mettre fin à la partie, utilisez simplement cette fonction. Lorsque vous commencez juste à apprendre à jouer, nous vous conseillons de ne jamais renoncer. Vous devez acquérir autant que possible l'expérience du jeu. Toutefois, au fur et à mesure que votre niveau s'améliore, vous saurez juger lorsque la partie vaut la peine d'être poursuivie ou non.

Proposer une Nulle vous permet de mettre un terme à la partie lorsque vous pensez que chacun des joueurs se trouve dans la même situation et que vous ne pourrez remporter la partie. Le jeu d'échecs est le seul jeu ou sport qui permet aux deux joueurs de proposer à tout moment d'arrêter la partie comme nulle. Sachez que *Chessmaster 5000* refuse le match nul s'il pense avoir la moindre chance de remporter, même si objectivement la partie semble nulle. De plus, il refusera toujours le match nul en début de partie, même s'il se trouve en position de faiblesse du point de vue technique. Par conséquent, si vous êtes d'un caractère

susceptible, évitez de proposer un match nul avant d'être certain que vous possédez l'avantage ou que la partie est réellement sans issue.

La commande *Remettre la Partie* permet d'interrompre le jeu en enregistrant la position de l'échiquier et le temps écoulé, pour la reprendre ultérieurement. Sélectionnez *Remettre la Partie* lorsque vous souhaitez interrompre la partie pour un certain temps et désirez l'enregistrer. Une fois cette commande sélectionnée, vous devrez exécuter un coup pour clore la partie. Sélectionnez ensuite *Enregistrer* dans le menu *Fichier*. Pour reprendre la partie, utilisez la fonction *Charger une Partie*.

Pause vous permet d'interrompre la partie à tout moment. Lorsque la partie est sur pause, l'ordinateur cesse de réfléchir et les chronomètres s'arrêtent. Vous pouvez alors faire autre chose. Cliquez sur OK pour reprendre la partie.

Le Vieux Manuel

Si Vous Découvrez Les Echecs

Si vous avez acheté *Chessmaster 5000* dans le but d'apprendre à jouer aux échecs ou de faire découvrir le jeu à un ami ou parent, félicitations ! Vous avez fait un choix excellent. Afin de rendre l'apprentissage du jeu d'échecs aussi agréable et aisé que possible, nous vous recommandons de suivre les suggestions proposées dans cette section.

Nous vous conseillons de lire cette section si :

- Vous apprenez à jouer aux échecs pour la première fois
- Vous apprenez à un ami à jouer aux échecs pour la première fois
- Vous avez appris à jouer aux échecs mais n'avez pas joué depuis longtemps
- Vous venez d'apprendre à jouer aux échecs
- Vous n'êtes pas certain des règles

Si vous suivez les étapes ci-dessous, vous apprendrez rapidement les différents coups et la stratégie de base, et serez bientôt un Maître !

Vue d'ensemble

Chessmaster 5000 contient plusieurs fonctions conçues spécialement pour aider les joueurs débutants à progresser. Parmi ces fonctions figurent les leçons d'échecs créées exclusivement pour *Chessmaster 5000* par l'ancien champion américain Yassar Seirawan et l'éminent auteur, professeur et Maître National Eric Schiller.

En outre, plusieurs fonctions du menu *Fenêtres* sont extrêmement utiles pour vous aider à jouer correctement.

Démarrage

Si vous n'avez jamais joué aux échecs ou ne connaissez pas parfaitement les règles, exécutez ces étapes avant de commencer à jouer :

1. Lisez la section *Déplacement des Pièces* à la page 45 de ce manuel.
2. Démarrez *Chessmaster 5000*.

L'écran principal est dissimulé par un autre intitulé *Quel est votre niveau ?* Il vous permet de sélectionner l'option correspondant le mieux à votre niveau. Une fois l'option sélectionnée, *Chessmaster 5000* crée la présentation

personnalisée la mieux adaptée, choisit le niveau de difficulté adéquat et affiche l'écran d'aide en ligne vous expliquant comment tirer le meilleur parti du jeu. Pour l'instant, sélectionnez *Je découvre les échecs*.

3. Ouvrez le menu *Guide* et sélectionnez *Leçons d'Échecs*.

Chessmaster 5000 regroupe diverses leçons d'échecs spécialement conçues pour les débutants désirant progresser. Ces leçons portent sur différents thèmes, notamment les stratégies et tactiques aux échecs, l'histoire et la tradition des échecs. Si vous souhaitez obtenir une introduction générale, reportez-vous à CM100 : introduction à la stratégie des échecs. Parcourez ensuite *Les Règles des Échecs*.

Vous apprendrez ainsi comment déplacer les pièces et effectuer une prise, la manière dont les joueurs commentent et transcrivent les parties et comment gagner (ou perdre !) une partie. Ces fonctions étant interactives, vous n'aurez pas besoin de pièces ni d'un échiquier pour les utiliser, mais nous vous conseillons tout de même de vous en servir : ceci vous permettra de vous familiariser avec l'échiquier. Étudiez ces leçons au moins deux fois (davantage si vous le souhaitez ; ça ne peut pas faire de mal). *CM100 : Introduction à la Stratégie des Échecs* vous explique comment utiliser les leçons. Sachez que lorsque la boîte de dialogue contient un bouton *Jouer* et que lorsque vous cliquez dessus, vous exécutez un coup sur l'échiquier. En cliquant sur *OK*, vous passerez à l'écran suivant des leçons et jouerez un coup sur l'échiquier ; assurez-vous donc de prêter attention aux coups joués au fur et à mesure que vous progressez dans les leçons. Une fois votre étude terminée, vous aurez tous les éléments nécessaires pour mener à bien une partie.

4. Passez à la section « Déroulement d'une partie » de ce manuel et suivez les procédures décrites.
5. Suivez les instructions de la section « Sélection d'une commande de temps » et choisissez une commande. Nous conseillons aux joueurs novices de sélectionner *Nbre de Secondes par Coup*. Cette commande vous permet de ne pas perdre de temps. Votre attention sera suffisamment sollicitée sans que vous ayez à vous préoccuper du temps écoulé. Par la suite, si vous le souhaitez, vous pourrez sélectionner une commande de temps adéquate, offrant un délai suffisamment confortable pour ne pas vous sentir bousculé, mais pas trop long non plus pour ne pas vous lasser.
6. Le menu *Guide* contient plusieurs outils destinés aux débutants. Vous les trouverez en choisissant l'option *Apprentissage*. Sélectionnez-la et assurez-vous que l'option *Coups Autorisés pour la Pièce Sélectionnée* est activée (pour activer une fonction, il vous suffit de la sélectionner et de cliquer sur *OK* au bas du menu). *Chessmaster* l'active par défaut lorsque vous sélectionnez l'option *Je découvre les échecs*. Cette fonction vous permet d'apprendre à déplacer les pièces tout en jouant une partie. Elle affiche tous les coups autorisés pour une pièce donnée. Lorsque cette fonction est activée, il vous suffit de placer

le curseur en forme de main sur la pièce que vous souhaitez déplacer et de cliquer dessus. (Remarque : si vous ne parvenez pas à saisir une pièce, utilisez le petit point situé sur l'index du curseur : placez-le sur la case correspondant à la pièce que vous désirez déplacer). Vous verrez immédiatement apparaître des pièces fantômes dans toutes les cases où vous pouvez jouer. Assurez-vous que cette fonction est activée lors de vos premières parties ou jusqu'à ce que vous maîtrisiez suffisamment le déplacement des pièces. N'ayez pas de complexe à utiliser cette option pendant un certain temps. Plus vous aurez d'entraînement et de conseils, plus vous progresserez.

Remarque : cette fonction n'apparaît pas aussi nettement sur tous les échiquiers et avec tous les types de pièces. Nous vous conseillons de faire plusieurs essais pour déterminer la configuration qui vous convient le mieux.

Chessmaster 5000, tout comme les versions précédentes, comprend une autre fonction incorporée très utile qui vous empêche de jouer un coup non autorisé. Vérifiez pourquoi vous ne pouvez exécuter ce coup avant de continuer.

Une fois que vous êtes certain de maîtriser le déplacement des pièces, vous pouvez désactiver *Coups Autorisés* pour la pièce sélectionnée et utiliser les deux autres méthodes d'apprentissage de base : *Pièces Pouvant Être Capturées* et *Pièces Menacées*. Ces deux options fonctionnent un peu différemment de *Coups Autorisés pour la Pièce Sélectionnée* : après avoir sélectionné l'une de ces options dans le menu *Apprentissage*, vous verrez automatiquement apparaître les pièces fantômes correspondantes. Vous n'avez pas besoin de sélectionner une pièce pour les faire apparaître.

Pièces Pouvant Être Capturées affiche toutes les pièces de l'échiquier qui sont attaquées. *Pièces Menacées* est une fonction légèrement plus avancée. Tout comme *Pièces Pouvant Être Capturées*, elle affiche les pièces et les pions attaqués, mais uniquement les prises éventuelles qui pourraient être avantageuses pour le joueur concerné. Lorsque vous maîtriserez les différents coups, prenez l'habitude d'utiliser alternativement ces deux fonctions. Elles vous donnent une idée des coups que vous devriez anticiper.

- Le menu *Fenêtres* contient plusieurs options qui, bien qu'elles ne soient pas destinées à l'apprentissage, peuvent vous aider à progresser plus rapidement. Ouvrez les fenêtres *Coups Autorisés* et *Pièces Capturées*.

Pièces Capturées crée une fenêtre affichant toutes les pièces capturées par chacun des joueurs. Ceci équivaut à placer les pièces sur la table ou le côté de l'échiquier lorsque vous jouez avec un véritable échiquier. Cette fonction vous donne un rapide aperçu de la situation de chaque joueur.

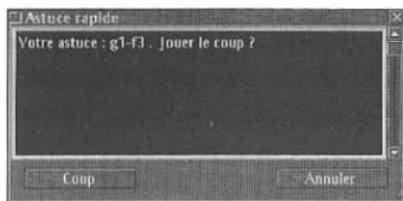
Coups Autorisés affiche une fenêtre qui répertorie tous les coups possibles pour le joueur dont c'est le tour de jouer. Cette fonction supprime la nécessité de pointer sur une pièce, mais elle suppose que vous connaissiez la notation des échecs. Choisissez un coup et exécutez-le sur l'échiquier, ou

cliquez simplement deux fois sur l'un des coups de la liste. Si nécessaire, reportez-vous à l'aide pour savoir comment fonctionne la notation. Vous pouvez également sélectionner l'option *Préférences* du menu *Affichage*, puis *Coordonnées de l'Échiquier*. Cette option vous aidera à déchiffrer la notation.

Bien que la notation puisse vous sembler peu familière au premier coup d'œil, vous parviendrez aisément à en faire votre deuxième (ou troisième) langue, ce qui vous ouvrira les portes du vaste monde de la littérature des échecs. Bien entendu, si vous préférez ne pas utiliser la notation, vous n'êtes pas obligé de l'apprendre. Activez simplement la fonction d'apprentissage *Coups Autorisés pour la Pièce Sélectionnée*.

Astuce rapide

Il existe une dernière option d'apprentissage utile lorsque vous commencez à apprendre les échecs. Il arrive parfois que vous ne sachiez absolument pas quoi jouer. Rassurez-vous, ceci est fréquent chez tous les débutants. Si vous avez besoin d'un conseil, le menu *Guide* vous propose une option qui vous aidera à sortir de ce mauvais pas. Sélectionnez *Astuce Rapide* dans le menu déroulant *Guide*.



Astuce Rapide vous propose un coup, puis vous demande si vous désirez le jouer. Vous devez connaître la notation des échecs pour exécuter vous-même le coup ; par conséquent, nous vous conseillons de cliquer sur *Jouer* et de laisser Chessmaster jouer les coups à votre place jusqu'à ce que vous maîtrisiez mieux la notation.

Une fois ces sept étapes exécutées, votre apprentissage des échecs doit être en bonne voie. Si vous parvenez à battre régulièrement *Chessmaster 5000* au niveau Débutant (paramètre par défaut lorsque vous sélectionnez l'option *Je découvre les échecs*), vous pouvez alors passer à l'étape supérieure de l'apprentissage, décrite dans le chapitre suivant.

Conseils Aux Joueurs Qui se Perfectionnent

Vos premières parties d'échecs vous ont sans doute quelque peu désorienté. Au départ, vous avez peiné pour suivre les différents coups de la partie. Mais, progressivement ils vous ont semblé plus faciles et vous êtes parvenu à reconnaître les pièces menacées, par vous-même ou votre adversaire. A ce stade, vous vous êtes probablement demandé si les coups n'étaient pas régis par certains principes. Ne devraient-ils pas s'inscrire dans une stratégie plutôt que de constituer de simples réponses aux menaces immédiates de votre adversaire ? Et dans ce cas quelle doit être la stratégie ? Vous avez sans doute remarqué, par exemple, qu'au niveau Débutant *Chessmaster 5000* déplace parfois des pièces puis les reprend immédiatement, sans savoir pourquoi.

Si ces questions vous sont venues à l'esprit, c'est que vous êtes passé à la deuxième étape de l'apprentissage des échecs, la réflexion stratégique. L'apprentissage des échecs est comparable à l'apprentissage d'une langue. Au départ, la prononciation des mots étrangers est difficile. Cependant, lorsque ces sons deviennent rapidement familiers, vous réalisez que la langue ne se résume pas à des sonorités, mais comprend également la grammaire. La stratégie est la grammaire des échecs, le lien qui rend le jeu cohérent et compréhensible.

La réflexion stratégique, en relation avec les menaces immédiates que vous réalisez lorsque vous jouez une pièce (les tactiques), constitue le progrès le plus durable et le plus important aux échecs. Lorsque vous commencez à réfléchir davantage aux séquences de coups et de positions qu'aux coups individuels, vous devenez un joueur d'échecs à part entière qui ne se contente plus de déplacer des pièces sur un échiquier.

Heureusement, vous n'êtes pas seul pour effectuer cette transition. La plupart des fonctions essentielles de *Chessmaster 5000* sont conçues pour aider le joueur en progrès à résoudre ces problèmes. L'objectif de cette section est de décrire ces fonctions. Une fois que vous l'aurez lue, vous saurez quels modules de leçons utiliser et connaîtrez les fonctions du programme susceptibles de vous aider à développer votre sens stratégique et tactique. L'approche fondamentale consiste à vous indiquer les modules de leçons spécifiques qui développeront vos capacités tactiques et stratégiques, puis de les associer aux modes d'apprentissage et aux fenêtres spécifiques qui vous permettront d'appliquer ce que vous aurez appris.

Leçons d'échecs

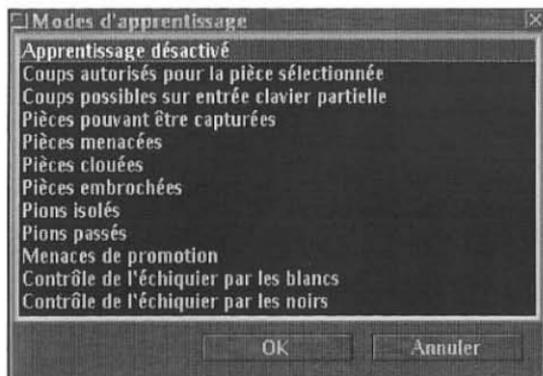
La section « Si vous découvrez les échecs » suggère aux débutants de parcourir deux modules de leçons de *Chessmaster 5000* avant de passer à la suite : *Les Règles des Échecs* et *CM100 : Introduction à la Stratégie des Échecs*. Ces leçons d'échecs remettent sur pied les joueurs débutants. *Chessmaster 5000* regroupe plusieurs autres leçons destinées en particulier à aider les joueurs débutants à progresser. N'oubliez jamais qu'il n'existe pas une seule façon d'apprendre les échecs et que les joueurs ne progressent pas tous au même rythme. Le grand champion du monde cubain José Raoul Capablanca a appris à jouer aux échecs à l'âge de quatre ans en regardant son père jouer pendant une semaine et fut capable de le battre peu de temps après ! À l'inverse, le grand joueur américain Reuben Fine n'a appris à jouer aux échecs qu'à l'adolescence et n'avait jamais lu un ouvrage sur les échecs avant de devenir l'un des meilleurs joueurs aux Etats-Unis !

Les conseils ci-dessous ne sont que des suggestions. Toutefois, ils sont le fruit de longues discussions avec certains des meilleurs joueurs et professeurs d'échecs américains. Que vous utilisiez *Chessmaster 5000* pour améliorer votre niveau ou pour aider quelqu'un à progresser, n'oubliez jamais que le processus d'apprentissage doit être agréable et que si vous cherchez à apprendre trop rapidement vous échouerez et devrez refaire les leçons. Par conséquent, détendez-vous, prenez votre temps et profitez-en.

Premières étapes

Le premier module de leçons que vous devez étudier après avoir terminé l'apprentissage destiné aux débutants s'intitule Les concepts intermédiaires de Seirawan. Ce module a été rédigé exclusivement pour *Chessmaster 5000* par le Grand Maître de renommée internationale Yassar Seirawan, l'un des joueurs de tournois les plus doués du monde depuis ces dix dernières années. Son module de leçons présente les éléments fondamentaux de la stratégie aux échecs et décrit la manière dont les différentes pièces se conjuguent aux pions pour créer de bonnes (ou de mauvaises !) positions. Parcourez les chapitres 1 à 8, sans lire les deux derniers pour l'instant ; vous les lirez lorsque vous maîtriserez mieux certains éléments tactiques.

L'un des thèmes principaux de Seirawan, commun à l'ensemble de ses modules de leçons, est « gagner du terrain ». Le camp qui contrôle le plus d'espace sur l'échiquier possède généralement l'avantage. Dans l'abstrait, le concept peut sembler compliqué, mais nous avons inclus deux modes d'apprentissage spécifiques pour vous aider à déterminer rapidement l'espace contrôlé par vous-même ou votre adversaire.



Les deux derniers modes d'apprentissage du menu *Guide* sont *Contrôle de l'Échiquier par les Blancs* et *Contrôle de l'Échiquier par les Noirs*. Lorsque vous sélectionnez l'une de ces commandes au cours de la partie, la portion de l'échiquier contrôlée par les blancs ou les noirs devient rose, vous permettant ainsi de voir instantanément qui occupe le plus d'espace. Comme cette fonction obscurcit les cases, vous ne pouvez l'utiliser très longtemps, mais elle peut s'avérer utile pour déterminer comment vos coups ou ceux de votre adversaire modifient la répartition de l'espace contrôlé par chacun au cours de la partie.

Pions isolés

Seirawan présente le concept de pions « isolés », à savoir des pions privés de la protection d'autres pions de la même couleur et, par conséquent, en position de faiblesse. Chessmaster vous fournit une fois encore un mode d'apprentissage vous permettant de voir instantanément quels sont les pions isolés, que ce soit les vôtres ou ceux de votre adversaire. Lorsque vous le sélectionnez, tous les pions isolés sont mis automatiquement en surbrillance. Ainsi, vous pouvez constater d'un simple coup d'œil quels sont vos points faibles.

Deuxièmes étapes

Après avoir étudié pendant quelque temps les concepts intermédiaires de Seirawan, vous pouvez passer à *Introduction à la Stratégie des Échecs*. Cette leçon vous présente de nombreux concepts classiques en milieu de jeu et en finale, tels que la promotion de pions, les pions passés, ainsi que des éléments tactiques spécifiques tels que « pièces clouées et pièces embrochées ». Ces concepts sont des éléments essentiels du répertoire de tout joueur d'échecs et les modes d'apprentissage de *Chessmaster 5000* vous permettent de les appliquer et de voir comment ils fonctionnent dans une partie avec le même système de surbrillance que pour les pions isolés. Lorsque l'échiquier ne comporte plus que quelques pièces, sélectionnez *Pions Passés* ou *Menaces de Promotion* pour identifier les pions forts sur l'échiquier et ceux qui menacent d'être promus. En milieu de jeu, lorsqu'un grand nombre de pièces occupent l'échiquier, vous pouvez sélectionner *Pièces Clouées* pour afficher immédiatement les pièces qui ne peuvent ou ne

doivent pas être déplacées, car une autre pièce plus importante se cache derrière elles. *Pièces Embrochées* fonctionne de la même manière pour le motif tactique décrit dans Niveau 6 de *Introduction à la Stratégie des Échecs*.

Fonctions d'apprentissage Avancé

Entraîneur

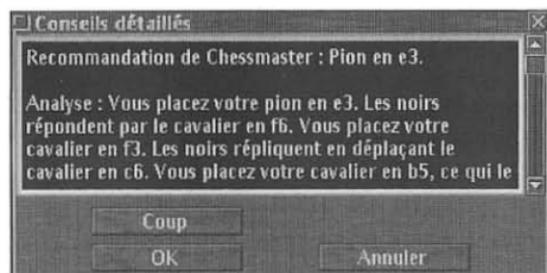
Vous devez prendre garde à ces motifs non seulement lorsqu'ils apparaissent sur l'échiquier, mais aussi avant qu'ils soient exécutés. L'expérience du jeu et un apprentissage continu sont essentiels pour développer ce talent, mais *Chessmaster 5000* propose plusieurs fonctions qui vous permettront de progresser plus rapidement. L'une des plus utiles d'un point de vue tactique est la fonction *Entraîneur* du menu *Fenêtres*.



La fonction *Entraîneur* contient la liste de tous les coups autorisés sur l'échiquier et explique parallèlement les motifs tactiques découlant des coups exécutés. Elle explique lorsqu'un coup cloue une pièce ou délivre une pièce clouée, lorsqu'un coup fait une fourchette à des pièces, fait échec au Roi adverse ou permet d'éviter l'échec, ou même lorsqu'un coup embroche deux pièces à la fois. Si vous laissez cette fonction activée, vous obtiendrez un commentaire continu des caractéristiques tactiques d'une position. Si vous n'êtes pas sûr de comprendre les répercussions d'un coup expliquées par l'entraîneur, exécutez-le sur l'échiquier ! Examinez ensuite attentivement la position et essayez de comprendre les explications de l'entraîneur. Cette technique est excellente pour appliquer tous les motifs tactiques fondamentaux décrits dans *Introduction à la Stratégie des Échecs*. Rappelez-vous que vous pouvez reprendre le coup que vous venez de jouer. Si vous aviez prévu de jouer autre chose, utilisez simplement la fonction *Reprendre* puis continuez la partie.

Conseils détaillés

La fenêtre *Entraîneur* est uniquement descriptive : elle présente les répercussions des coups mais n'apprécie pas leur valeur. Elle vous laisse décider si le coup doit être exécuté ou non. Toutefois, il existe une fonction qui à la fois décrit les conséquences du coup, le rapproche d'une stratégie et l'évalue. Il s'agit de la fonction *Conseils Détaillés* du menu *Guide*.



Chessmaster vous demande d'entrer le délai que vous lui accordez pour réfléchir à la position en cours. Plus vous lui donnez de temps, plus les propositions de coups seront nombreuses et plus ils auront de valeur d'un point de vue stratégique. Bien entendu, il arrive parfois qu'un seul coup soit avantageux pour vous et que Chessmaster ne vous propose aucune autre solution. Il ne vous conseille jamais de coup médiocre : vous devrez en prendre vous-même l'initiative. Dans le délai que vous lui attribuez, Chessmaster analyse la position, crée la meilleure stratégie possible et la décrit en des termes simples. Prenez l'habitude d'utiliser *Conseils Détaillés* pour voir comment chaque coup d'une séquence aboutit à un résultat tactique spécifique. Vous n'êtes pas obligé de suivre les conseils de Chessmaster, mais si vous souhaitez les suivre, cliquez simplement sur *Jouer*. Votre pièce exécutera le coup suggéré. Les coups seront repris si vous annulez cette fonction.

Avec du temps, des efforts et l'aide de tous les modes d'apprentissage, vous vous améliorerez progressivement jusqu'à reproduire régulièrement les concepts stratégiques essentiels et les motifs tactiques dans vos parties. N'oubliez pas de prendre votre temps et d'être patient. Vous ne pouvez espérer acquérir un bon niveau aux échecs du jour au lendemain et rien ne remplace la pratique.

Leçons d'échecs avancées

Les modules de leçons que nous venons de vous présenter fournissent une base solide pour toutes vos analyses futures du jeu d'échecs. Les autres modules de *Leçons d'Échecs* contiennent des descriptions plus détaillées ainsi que des problèmes, des exemples et même certains faits sur les Grands Maîtres. En les parcourant rapidement, vous saurez si vous possédez le niveau suffisant pour les étudier.

Qu'est-ce que Entraînement ?

Lorsque vous avez atteint le stade où vous envisagez sérieusement les compétitions d'échecs, il est temps de songer à l'entraînement. Toute étude du jeu d'échecs ne constitue pas forcément un entraînement : vous pouvez étudier les modules Guide de *Chessmaster 5000*, les commentaires de parties de l'option *Commentaires Automatiques* et même des ouvrages sans véritablement vous « entraîner ». Pratiquées sérieusement, toutes ces activités augmentent votre compréhension des échecs et vous feront certainement progresser, mais elles ne constituent pas un entraînement.

L'objectif essentiel de l'entraînement est de vous préparer aux parties de championnat, du type de celles des tournois officiels. Ceci implique une étude de vos points forts et de vos points faibles et un programme complet avec des exercices adaptés, visant à accentuer vos points forts et à supprimer ou limiter vos points faibles. Cet entraînement est dispensé par un Maître (pour les joueurs qui ne le sont pas eux-mêmes) et requiert généralement du temps et de l'argent. *Chessmaster 5000* ne peut remplacer l'aide attentive d'un joueur de haut niveau, mais les nombreuses fonctions qui vous sont proposées vous permettent d'obtenir l'équivalent d'un entraînement humain.

Afin de vous entraîner efficacement, vous devez connaître vos forces et vos faiblesses aux échecs. *Chessmaster 5000* vous permet d'accéder rapidement et facilement à vos parties et vous aide ainsi à comprendre votre style de jeu personnel.

Création d'une base de données regroupant vos propres parties

Si vous désirez utiliser les fonctions d'entraînement proposées par *Chessmaster 5000*, vous devez les exécuter sur l'échiquier. Pour ce faire, il vous suffit de jouer contre l'une des personnalités de l'ordinateur, de jouer avec un ami par l'intermédiaire d'un modem ou sur le même système, ou d'importer la liste des coups d'une partie donnée. Vous pouvez enregistrer assez aisément toute partie jouée à l'aide du programme. Les instructions suivantes s'appliquent aux parties exécutées sur un véritable échiquier, dont vous avez conservé la liste des coups.

1. Créez tout d'abord un dossier pour vos parties. Dans Windows 95, ouvrez l'Explorateur Windows à partir du menu *Démarrer/Programmes*, créez un nouveau dossier sur le disque dur et donnez lui un nom adéquat : « MesParties », par exemple.

- Démarrez ensuite *Chessmaster 5000* et, lorsque l'écran principal s'affiche, ouvrez le menu *Partie* et sélectionnez la commande *Définir les Détails de la Partie*.
- Sélectionnez *Humain* pour les deux joueurs dans la boîte de dialogue *Définir les Détails de la Partie* et entrez votre nom et celui de votre adversaire à la place de Humain. Sélectionnez la commande *Temps Illimité* et cliquez sur OK.
- Entrez les coups de votre liste de coups préenregistrée, en déplaçant les pièces pour chacun des joueurs.
- Lorsque vous avez terminé d'entrer la partie, ouvrez le menu déroulant *Edition* et sélectionnez *Informations*. La boîte de dialogue *Informations sur la Partie* s'ouvre.

Complétez les champs vides avec les informations adéquates, indiquez le résultat de la partie et changez (si vous le souhaitez) le titre de la partie. Cliquez sur OK lorsque vous avez terminé.

6. Enregistrez la partie en sélectionnant *Enregistrer la Partie* dans le menu *Fichier*. Lorsque la boîte de dialogue *Enregistrement de Fichier* apparaît, sélectionnez le lecteur, cliquez sur l'icône du dossier (à droite de la liste déroulante des lecteurs) et choisissez le répertoire dans lequel vous avez créé votre dossier de parties. Vérifiez le nom du fichier et choisissez le format sous lequel vous désirez enregistrer le fichier. *Chessmaster 5000* vous propose différents formats classiques pour enregistrer vos fichiers, mais si vous souhaitez charger et rejouer une partie, il est recommandé de sélectionner l'option par défaut, *Parties de Chessmaster*.

Utilisation de la base de données de Chessmaster

Chessmaster 5000 vous permet de consulter aisément les parties qui vous intéressent dans la base de données regroupant 27 000 parties d'échecs. Assurez-vous que le disque se trouve dans votre lecteur de CD-ROM, puis sélectionnez *Base de Données* dans le menu *Fichier*.

La fenêtre *Base de Données/Résultat de la Recherche* s'ouvre alors. Si vous êtes en cours de partie et souhaitez savoir si l'une des parties de la base de données contient la position d'échiquier que vous avez créé ou à laquelle vous songez, cliquez sur le bouton *Rechercher la Position de l'Échiquier*. Vous lancez ainsi une recherche des parties contenant cette position et la liste de ces parties s'affiche dans la fenêtre *Base de Données/Résultat de la Recherche*. Vous pouvez alors rejouer l'une des parties pour trouver la position, en examinant la manière dont le joueur célèbre a procédé. Cette fonction extrêmement intéressante constitue également un excellent outil d'apprentissage. Chargez les parties en cliquant deux fois dessus ou en les mettant en surbrillance, puis en cliquant sur *Charger la Partie*.

Nouvelle Recherche affiche une fenêtre d'aspect relativement compliqué, intitulée *Recherche Détaillée*. Toutefois, elle est plus simple à utiliser qu'elle n'en a l'air et constitue l'un des points forts de la base de données de *Chessmaster 5000*. Elle permet de rechercher une partie donnée, toutes les parties d'un joueur spécifique ou un nombre déterminé d'éléments précis. Les champs répertoriés à gauche de la fenêtre sont destinés à entrer les variables de recherche et vous remarquerez que la zone de liste située à droite change en fonction du champ sur lequel est placé le curseur. Vous pouvez utiliser cette zone pour trouver un nom de joueur, par exemple, et le taper vous-même ou cliquer deux fois dessus pour l'entrer dans le champ.

Les champs *Code ECO*, *Coups* et *Année* n'affichent aucune liste dans la zone et les codes ECO ne sont pas non plus fournis pour chaque partie. *L'Encyclopédie des Ouvertures* est la seule source contenant les différents codes, mais la plupart des joueurs d'échecs les connaissent déjà. Le champ *Résultat* répertorie tous les résultats possibles pour la partie. *Ignorer blanc/noir* permet de chercher deux adversaires dont vous avez oublié la couleur pour une partie donnée.

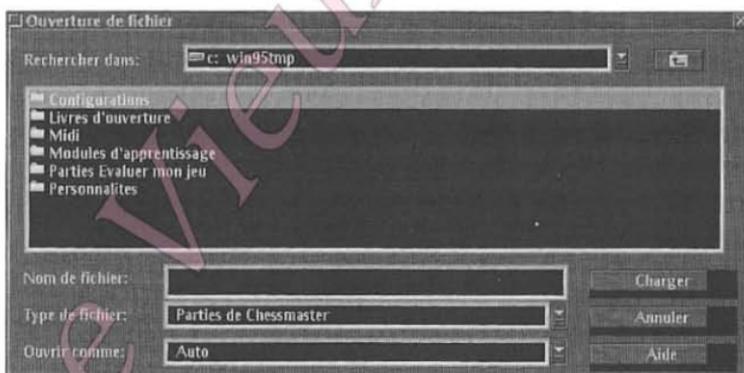
Vous remarquerez que les boutons répertoriés en haut de la page changent en fonction du champ où vous vous trouvez. Ils servent à chercher différents joueurs ou à trouver les parties opposant un joueur à un adversaire déterminé. D'autres boutons apparaissent lorsque vous sélectionnez les champs *Code ECO*, *Coups* et *Année*. La fonction principale de ces boutons est d'affiner votre recherche. Consultez l'aide en ligne pour connaître les fonctions des différents boutons. Une fois que vous avez entré toutes les informations dans les différents champs, cliquez sur *Exécuter la Recherche* et chargez les parties comme pour la recherche d'une position.

Si vous avez créé une recherche compliquée et souhaitez la réutiliser, enregistrez-la pour la recharger ultérieurement depuis la fenêtre *Base de Données*.

Commenter vos parties avec *Commentaires Automatiques* et *Analyser la Liste des Coups*

Une fois vos parties insérées dans la base de données, vous pouvez les utiliser comme bon vous semble. Tout d'abord, vous pouvez sélectionner les fonctions *Analyser la Liste des Coups* et *Commentaires Automatiques des Coups* pour que Chessmaster évalue votre jeu.

1. Ouvrez le menu déroulant *Fichier* et sélectionnez *Charger une Partie*. Lorsque la boîte de dialogue *Ouverture de Fichier* apparaît, spécifiez l'emplacement et le nom du dossier contenant vos parties et sélectionnez la partie qui vous intéresse. Cliquez sur *Charger*. Une fois la partie chargée, annulez tous les coups pour l'analyser entièrement avant d'ouvrir le menu *Guide*.



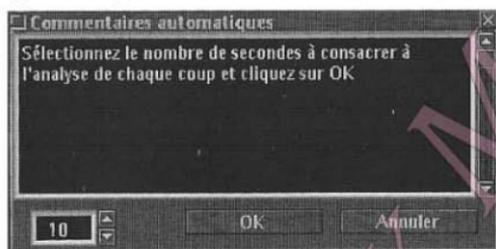
Ouvrez le menu *Guide* et sélectionnez *Commentaires Automatiques des Coups* ou *Analyser la Liste des Coups*.

Commentaires Automatiques des Coups analyse la partie et la commente en insistant sur les caractéristiques tactiques et stratégiques des différents coups. Cette fonction s'adresse principalement aux joueurs débutants et novices. Les

joueurs de niveau supérieur trouveront sans doute ces commentaires un peu trop rudimentaires.

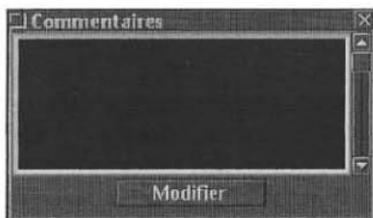
Analyser la Liste des Coups analyse également la partie, mais insiste davantage sur les variations possibles et évalue la position à l'aide du système de points décimaux de Chessmaster. Dans ce système, un avantage d'un point (1.0) équivaut à posséder un pion supplémentaire ; un avantage de trois points (3.0) équivaut à une pièce mineure supplémentaire, un avantage de cinq points (5.0) à une tour supplémentaire et un avantage de neuf points (9.0) à une dame supplémentaire. Chessmaster exprime les avantages inférieurs à un pion en fractions de point, par exemple un avantage de .50 point équivaut à un demi pion.

2. Une fois l'une de ces fonctions sélectionnée, une boîte de dialogue intitulée *Commentaires Automatiques* ou *Analyse de la Liste des Coups* apparaît, vous demandant le délai (en secondes) que vous souhaitez accorder à Chessmaster pour analyser et commenter chaque coup.



3. Tout en analysant votre partie, Chessmaster affiche les résultats de sa recherche dans la boîte de dialogue. Une fois sa recherche terminée, il affiche vos options. Les instructions diffèrent si vous désirez afficher les commentaires et l'analyse de la partie, coup par coup, ou pour l'ensemble de la partie. Si vous indiquez à Chessmaster d'analyser la partie coup par coup avec les boutons de la fenêtre *Liste des Coups*, vous pouvez arrêter l'analyse à tout moment et ajouter vos propres commentaires dans la fenêtre *Commentaires* en utilisant la commande *Edition*.





Ceci vous permet d'insérer et d'enregistrer à la fin des éléments extérieurs : des commentaires sur des ouvertures extraits de livres d'ouvertures que vous avez consultés, des commentaires de vos adversaires ou de vos amis extraits de post-analyses, ainsi que votre propre analyse. Par la suite, si vous rejouez contre le même adversaire ou rencontrez la même ouverture, vous pourrez vous référer à cette source.

4. Enregistrez votre travail. Après avoir analysé la partie et modifié les commentaires, enregistrez la partie à l'aide de la commande *Enregistrer la Partie*, décrite précédemment.

Après avoir inséré un certain nombre de parties dans votre base de données, vous pouvez les étudier comme un tout plutôt qu'individuellement. Démarrez *Chessmaster 5000* ; ouvrez une autre fenêtre avec un programme de traitement de texte (un simple bloc-notes fera également l'affaire !). Chargez plusieurs parties et laissez Chessmaster les parcourir rapidement.

Tandis que Chessmaster analyse les parties, nous vous conseillons de rechercher des scénarios type dans votre jeu ; y a-t-il des positions générales où votre jeu est particulièrement bon ? Y a-t-il des positions où votre jeu est médiocre (que vous ayez gagné ou non la partie) ? Gagnez-vous fréquemment des parties ouvertes, des parties fermées, des parties présentant des structures de pions particulières telles que des pions dame isolés ? Etes-vous doué pour les finales ? Votre niveau varie-t-il selon les finales ? Cette partie de l'entraînement est extrêmement importante et un grand nombre de joueurs la trouvent difficile. Il est essentiel d'accorder la même attention aux parties perdues qu'à celles remportées. Nous pensons tous, lorsque nous perdons, que nous avons dû commettre une erreur. Il est plus difficile d'examiner objectivement les parties gagnées et d'en tirer une leçon, c'est pourquoi les joueurs qui y parviennent sont sûrs de remporter de grandes victoires.

Admettons que vous ayez identifié un archétype : il peut s'agir de n'importe quoi, mais admettons qu'il s'agisse de finales de tours et de pions. Vous avez peut-être déjà affronté un meilleur joueur, et bien que vous ayez eu l'avantage en finale de tours et de pions, vous avez perdu. A l'issue de la partie, lors de la post-analyse, votre adversaire vous indique comment vous auriez pu gagner. Si vous remarquez en examinant les parties que vous avez tendance à renoncer (ou même à perdre !) dans les finales de tours et de pions lorsque vous avez l'avantage et à perdre lorsque vous êtes en retrait

d'un pion, il est alors évident que vous perdez beaucoup de points car vous ne maîtrisez pas très bien ce type de finales. Comment résoudre ce problème ?

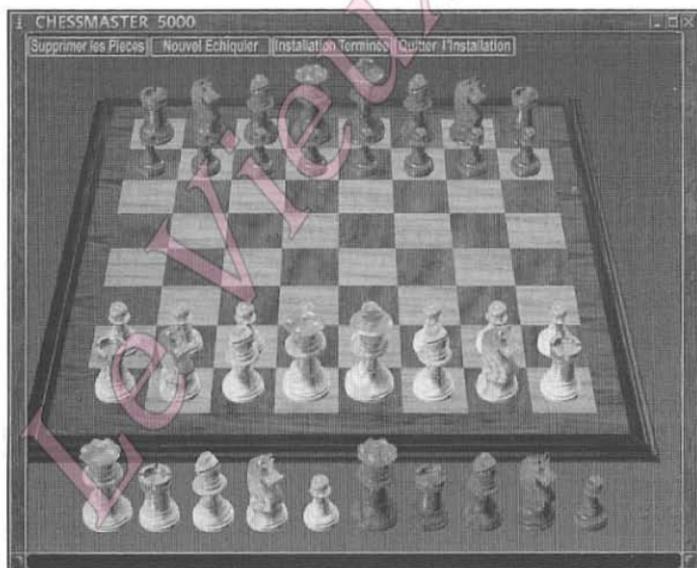
La première chose est de vous reporter au module de leçon de *Chessmaster 5000* qui traite ce thème. Après l'avoir étudié, il est temps de passer au stade supérieur. Heureusement, il existe un certain nombre d'excellents ouvrages sur le sujet, depuis les finales de débutants jusqu'aux finales avancées. Vous devriez trouver ce qui vous convient entre ces deux extrêmes.

Mais ce n'est que la première étape pour améliorer votre jeu. Vous apprendrez énormément en lisant des ouvrages, mais rien ne remplace la pratique du jeu avec un véritable adversaire et des commandes de temps. Voilà où *Chessmaster 5000* intervient. Ce programme contient l'une des commandes les plus essentielles pour les joueurs désirent progresser : *Définir une Position*.

Entraînement avec la commande *Définir une Position*

Cette commande vous permet de configurer une position déterminée, puis de l'analyser ou de demander à *Chessmaster 5000* de le faire. Voici comment procéder :

1. Ouvrez le menu *Partie* et sélectionnez *Définir une Position*. *Chessmaster* affiche alors un écran distinct comportant des pièces supplémentaires placées sur le côté de l'échiquier.



- En haut de l'écran se trouvent quatre gros boutons. Les deux boutons de gauche vous permettent de simplifier la procédure de création d'une position. Si la position ne contient que très peu de pièces, cliquez sur *Vide Sauf Rois* et toutes les pièces de l'échiquier disparaîtront à l'exception des rois. Si votre position contient beaucoup de pièces, cliquez sur *Nouvel Echiquier* et la position de départ d'une partie d'échecs apparaît.
- Si l'échiquier ne contient pas la pièce dont vous avez besoin, placez le curseur en forme de main sur la zone contenant les pièces supplémentaires, sélectionnez la pièce désirée, cliquez dessus et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour la faire glisser vers la case correspondante.
- Si l'échiquier contient trop de pièces, exécuter la procédure inverse. Prenez la pièce superflue, placez-la sur la zone des pièces de réserve et relâchez le bouton de la souris.
- Si la pièce qui vous intéresse se trouve sur l'échiquier mais pas sur la bonne case, prenez-la, placez-la sur la case voulue et relâchez le bouton de la souris.
- Une fois la position définie, cliquez sur *Configuration Terminée*. Si vous n'avez défini aucune position non autorisée, faire échecs aux deux rois par exemple, la boîte de dialogue *Configuration de l'Échiquier* s'ouvre.



Si l'un des rois se trouve sur sa case d'origine et que l'une des tours de ce roi se trouve elle aussi sur sa case d'origine, vous devrez indiquer à Chessmaster si roquer est toujours possible en cliquant sur un ou deux des boutons à droite de l'écran. Chessmaster ne peut connaître le développement de la position : le roi, ou la tour, ou les deux peuvent avoir été déplacés ; le roque peut alors ne plus être autorisé et, dans ce cas, vous devez en informer le programme. Si les deux rois, ou la tour, ne sont plus sur leur case d'origine, il sera impossible de roquer.

7. Définissez la couleur qui doit jouer en cliquant sur le bouton adéquat à gauche de la boîte de dialogue *Configuration de l'Échiquier*. Si l'une des couleurs est en échec, vous ne pouvez sélectionner le bouton du camp adverse. Cliquez sur OK lorsque vous êtes prêt.
8. Sélectionnez à nouveau *Définir les Détails de la Partie* dans le menu *Partie*. Configurez la partie à votre convenance. Vous pouvez jouer pour les deux couleurs à la fois, jouer contre une personnalité ou jouer contre Chessmaster lui-même. Il peut s'avérer utile de sélectionner le niveau de jeu le plus élevé de *Chessmaster 5000* lorsque vous jouez contre une personnalité.
9. Enfin, choisissez une commande de temps adéquate. Si vous comptez parmi les participants, vous devez rendre l'exercice d'entraînement aussi réaliste que possible. Assurez-vous de choisir une commande de temps comparable à celle que vous utilisez régulièrement pour les tournois. Si vous laissez Chessmaster jouer pour les deux couleurs, il est conseillé de sélectionner le niveau de jeu le plus élevé.

Sachez que de tels exercices peuvent (et doivent !) être enregistrés, tout comme vos parties contre Chessmaster ou d'autres adversaires. Suivez les instructions décrites précédemment dans cette section.

Une fois que vous maîtriserez cette procédure, vous serez capable de vous entraîner comme le font les joueurs professionnels.

La pratique est la clef de la réussite

Comme nous l'avons évoqué précédemment, rien ne remplace la pratique. Plus vous posséderez d'expérience, plus vous aurez de facilité à comprendre la stratégie de votre adversaire et à le contrer. Vous parviendrez plus facilement à construire votre propre stratégie au fur et à mesure que la partie avance. Il sera bénéfique de jouer aussi souvent que possible et votre intérêt pour le jeu grandira après chaque nouvelle partie.

Juste pour le Plaisir

Les gens jouent aux échecs pour toutes sortes de raisons, mais en définitive une seule d'entre elles compte réellement. Ils jouent pour le plaisir. Il est agréable de se mesurer à un homme ou à une machine ; de jouer et de constater que vous progressez ; d'enregistrer vos parties et d'évaluer ensuite votre jeu ; de battre un adversaire de taille. Nous oublions trop souvent cette caractéristique du jeu d'échecs, celle qui attire au départ les enfants : jouer aux échecs est un plaisir.

Jouer contre un adversaire préconfiguré

Les échecs sont l'un des rares jeux ou sports où les joueurs amateurs peuvent encore affronter les plus grands professionnels. Imaginez que vous êtes un joueur de tennis et que l'on vous donne l'occasion d'affronter Pete Sampras, André Agassi ou Monica Seles ! Si vous rêvez de jouer contre les meilleurs joueurs du monde, anciens ou contemporains, *Chessmaster 5000* regroupe soixante-quatre représentations programmées des personnages les plus marquants de l'histoire des échecs :

- Les champions du monde, depuis Adolf Anderssen et Paul Morphy jusqu'à Bobby Fischer, Anatoli Karpov et l'actuel champion du monde, Garri Kasparov.
- Les plus grands joueurs contemporains, depuis les champions américains Sammy Reshevsky, Reuben Fine et Yassar Seirawan jusqu'au virtuose suédois des finales Ulf Andersson.
- Les joueurs qui ont marqué l'histoire des échecs : le Grand Maître excentrique russo-danois Aron Nimzovitch, fondateur de l'école hypermoderne ; le « praeceptor germaniae », Sigbert Tarrasch, l'un des joueurs les plus doués en matière de position ayant jamais existé ; les célèbres attaquants, Rudolf Spielman et le champion américain Frank James Marshall ; le poète de l'échiquier, le Grand Maître autrichien Richard Reti.

Ils sont tous programmés pour jouer leurs ouvertures de prédilection et dans le style qui les a rendu célèbres. Mieux, ils sont disponibles à tout moment.

La section ci-dessous vous explique comment définir une partie contre l'une des personnalités préprogrammées :

Sélectionnez *Définir les Détails de la Partie* dans le menu *Partie*.

Vérifiez que vous jouez humain contre ordinateur. Le paramètre par défaut vous confronte à Chessmaster.

Cliquez sur le bouton situé près du champ contenant le mot « Chessmaster ». Ce champ affiche la personnalité de l'adversaire sélectionné.

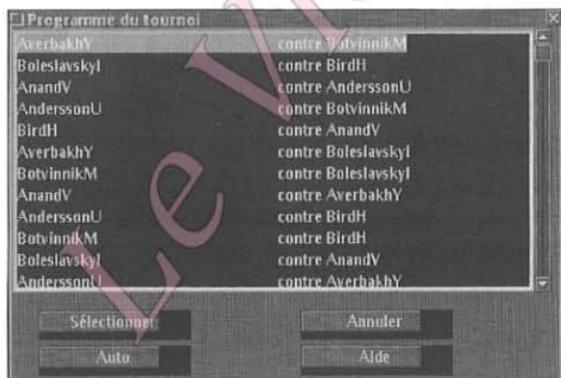
La fenêtre *Ouverture de fichier* apparaît. Assurez-vous que l'option *Personnalité Chessmaster* est activée comme type de fichier. Faites défiler la liste et sélectionnez votre adversaire. Cliquez sur *Charger* et la boîte de dialogue *Détails de la Partie* s'ouvre à nouveau vous permettant de jouer contre l'adversaire sélectionné.

Choisissez la commande de temps adéquate. Plus vous laissez au programme le temps de réfléchir, plus la représentation est précise. Cliquez sur OK lorsque vous serez prêt à vous mesurer au style d'un des meilleurs joueurs du monde.

Partie de tournoi

Vous êtes-vous jamais demandé comment le champion du monde le plus reconnu, le grand champion américain du dix-neuvième siècle Paul Morphy, jouerait contre le champion du monde américain du vingtième siècle Bobby Fischer ? Ou Garri Kasparov contre Fischer ? Si vous rêvez d'un match opposant deux Grands Maîtres issus de deux époques différentes, *Chessmaster 5000* peut simuler la partie. Vous pouvez définir un tournoi opposant à tour de rôle huit Grands Maîtres des échecs. Vous pouvez même y participer en tant que concurrent et voir comment vous vous en sortez.

Le processus est simple. Cliquez sur *Tournoi* dans le menu *Partie* et choisissez *Créer*. Sélectionnez et ajoutez une à huit personnalités dans la zone de liste située à droite ou entrez votre nom dans le champ *Nom* et cliquez sur *Ajouter*. Les participants seront répertoriés dans la zone de gauche. Vous pouvez entrer jusqu'à huit joueurs au total. Lorsque la sélection des joueurs est terminée, sélectionnez le nombre de manches et cliquez sur OK. Après avoir enregistré le fichier *Tournois de Chessmaster*, vous verrez s'afficher le programme du tournoi. Vous pouvez sélectionner vous-même les adversaires des différentes manches ou laisser *Chessmaster 5000* exécuter automatiquement le tournoi.

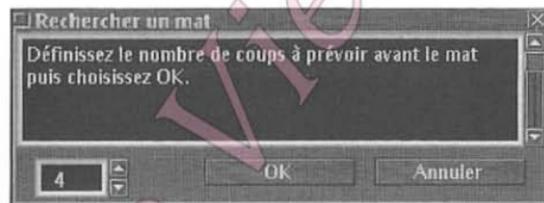


Il est temps de regarder jouer le programme et d'essayer d'en apprendre davantage. Tandis que vous attendez votre tour, étudiez les coups de votre adversaire. Examinez les livres d'ouvertures affichés dans la barre d'état et rappelez-vous comment ils fonctionnent avec chaque personnalité. Au cours des premières parties, vous apprendrez peut-être certains coups qui vous permettront plus tard de battre votre adversaire.

Lorsque vous aurez joué toutes les parties, examinez le résultat pour voir comment vous vous en êtes sorti. Vous obtiendrez les résultats en cliquant sur *Afficher les résultats* dans le menu *Partiel/Tournoi*. Vous pouvez même afficher les parties terminées pour vous rafraîchir la mémoire. Cette fonction a pour objectif de vous donner une idée de ce que vous pouvez ressentir en participant à un tournoi et en parvenant à la finale.

Rechercher un mat

Mettez *Chessmaster 5000* à l'épreuve et donnez-vous un coup de pouce par la même occasion. Cette fonction examine la position courante de l'échiquier et recherche les mats. Lorsque vous cliquez sur *Rechercher un Mat* dans le menu *Guide*, Chessmaster vous demande de définir le nombre de coups à anticiper. Ceci fait et après avoir cliqué sur OK, le moteur se met en route, examinant toutes les positions possibles en quête d'un mat. En fonction du nombre de coups défini, la recherche peut durer un certain temps. Imaginez que vous ayez à le faire vous-même ! Plus vous définissez de coups, plus le nombre de possibilités augmente. Chessmaster affiche le nombre de positions qu'il analyse pour vous indiquer que la recherche est en cours. Vous constaterez, si vous entrez plus de cinq coups, que la recherche peut durer longtemps. Le paramètre par défaut est quatre coups et vous ne devriez pas avoir besoin d'aller au-delà. Toutefois, le maximum est quarante-cinq coups.



Lorsque Chessmaster a terminé sa recherche, s'il a trouvé un mat dans le nombre de coups spécifié, il vous demande si vous souhaitez exécuter ces coups. Cette fonction est comparable à *Conseils Détaillés*, puisque vous pouvez voir les coups exécutés sur l'échiquier en appuyant sur *Jouer*. Ceci fait et une fois que vous avez cliqué sur OK, l'échiquier reprend sa position originale. Vous pouvez alors chercher un autre mat. S'il en existe un autre, le même processus se répète.

Cette fonction est remarquable pour apprendre à anticiper une possibilité de mat. Si vous jouez contre un ami ou une personnalité et pensez être sur le point de faire mat, sélectionnez *Rechercher un Mat* et vérifiez si votre intuition est bonne. Ou testez-vous pour voir si vous êtes parvenu au même résultat que Chessmaster. Vous pouvez également utiliser cette fonction pour faire mat contre votre adversaire, reprendre quelques coups et chercher s'il n'y avait pas une autre possibilité de faire mat.

Juste pour le plaisir

Après avoir longuement évoqué l'entraînement, les leçons et les conseils, l'objectif principal de *Chessmaster 5000* peut sembler un peu distant. Ce programme a été conçu tout d'abord pour vous faire apprécier le jeu. Bien entendu, il est toujours plus agréable de gagner que de perdre et ceci explique les nombreuses méthodes d'apprentissage qui vous sont proposées. *Chessmaster 5000* a pour but d'offrir aux joueurs d'échecs expérimentés un adversaire de choix et le meilleur cadre de jeu qui soit, ainsi que de fournir aux débutants un système d'apprentissage agréable et interactif. Avec *Chessmaster 5000*, vous pouvez être certain d'obtenir tous les niveaux de jeu souhaités et d'apprécier pleinement votre partie d'échecs.

Section 2

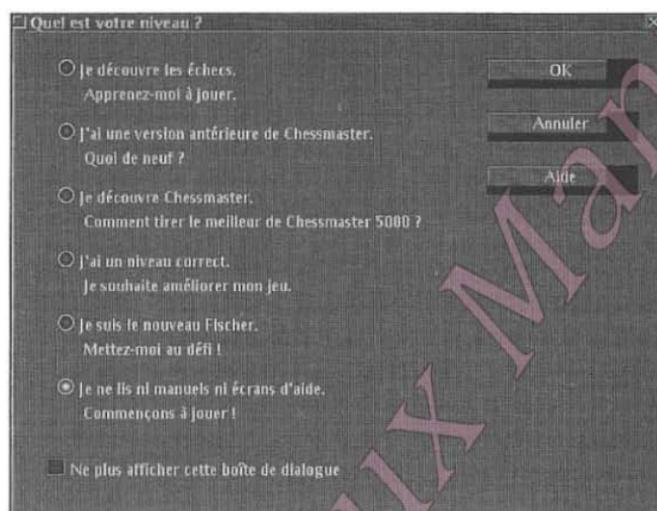
Définir les Menus

Le Vieux Manuel

Aide-Memoire

Quel est votre niveau ?

La boîte de dialogue *Quel est votre niveau ?* s'affiche lorsque vous exécutez *Chessmaster 5000* pour la première fois.



Cliquez sur l'une des cases d'option, puis cliquez sur OK pour définir rapidement un niveau de difficulté et ouvrir l'aide correspondante, si nécessaire.

Si vous ne souhaitez pas afficher cette boîte de dialogue à chaque fois que vous exécutez le programme, cochez la case d'option *Ne plus afficher cette boîte de dialogue*. Pour ouvrir ultérieurement cette boîte de dialogue, utilisez le menu *Partie* et sélectionnez la commande *Quel est votre niveau ?*

Fenêtre principale

Lorsque vous exécutez *Chessmaster 5000*, la fenêtre principale apparaît sous la forme d'un échiquier comportant un petit curseur (en forme de main). Cette fenêtre est celle où se déroule la partie d'échecs.



Remarque : lorsque vous jouez une partie de championnat contre l'ordinateur, la barre de menus change.

Depuis la fenêtre principale, cliquez sur les différents menus et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour les parcourir et sélectionner une commande.

Déplacement des pièces

Pour déplacer les pièces sur l'échiquier, vous pouvez utiliser la souris ou le clavier.

A l'aide de la souris

Pour saisir une pièce, cliquez sur la pièce elle-même ou sur la case de l'échiquier sur laquelle elle se trouve. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour la déplacer vers la case voulue, puis relâchez le bouton de la souris.

Remarque : si vous ne parvenez pas à saisir une pièce avec la souris, essayez de cliquer sur la case plutôt que sur la pièce elle-même. Assurez-vous que l'index de la main marqué d'un petit point est situé dans la case de l'échiquier correspondant à la pièce.

A l'aide du clavier

Entrez le coup dans la notation en cours. Lorsque vous tapez la combinaison, le coup s'affiche dans la notation courante au sein de la barre d'état, au bas de la fenêtre principale. Si vous souhaitez définir la notation courante vous permettant de taper vos coups, ouvrez le menu *Affichage* et cliquez sur l'une des six commandes du sous-menu *Notation*. Les options suivantes vous sont proposées : *Algébrique*, *Algébrique complète*, *Figurines*, *Descriptive* ou *Internationale*.

Si vous commettez une erreur avec le clavier ou la souris, appuyez sur **CTRL** **T** (*Reprendre/Dernier Coup*) après avoir lâché la pièce, s'il ne s'agit pas d'une partie de championnat.

Clavier

Chessmaster 5000 vous permet d'utiliser le clavier de la manière suivante :

Pour déplacer une pièce, tapez le coup dans la notation en cours et appuyez sur *Entrée*. Vous verrez la notation s'afficher dans la barre d'état au bas de la fenêtre principale. Pour corriger une erreur de frappe, appuyez sur *Retour Arrière*.

Pour annuler un coup partiellement tapé ou faire disparaître une boîte de dialogue, appuyez sur **ESC**.

Pour ouvrir un menu, appuyez sur **ALT** et sur la lettre soulignée dans le nom du menu :

ALT F	Menu Fichier
ALT V	Menu Affichage
ALT G	Menu Partie
ALT W	Menu Fenêtres
ALT E	Menu Édition
ALT A	Menu Actions
ALT M	Menu Guide
ALT H	Menu Aide

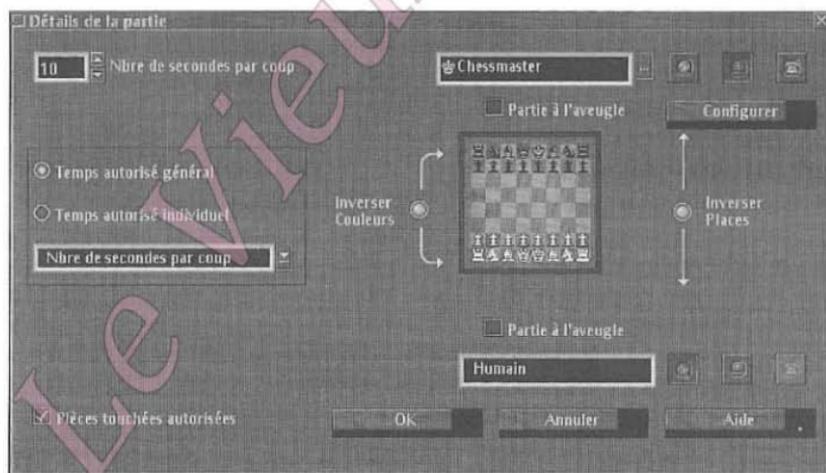
Lorsqu'un menu est ouvert, appuyez sur les touches de déplacement gauche et droite pour sélectionner un autre menu ou appuyez sur les flèches haut et bas pour sélectionner une commande du menu ouvert, puis appuyez sur E afin de valider votre sélection. Vous pouvez également appuyer sur **ALT** **F4** ou **ESC** pour quitter.

Si vous désirez exécuter une commande sans utiliser les menus, appuyez sur **CTRL** suivi de la lettre qui convient :

CTRL A	Conseils détaillés
CTRL F	Imposer un coup
CTRL Q	Astuce rapide

CTRL N	Nouvelle partie
CTRL S	Enregistrer la partie
CTRL W	Coucou
CTRL O	Ouvrir tout
CTRL D	Base de données
CTRL G	Inverser couleurs
CTRL L	Charger la partie
CTRL R	Rejouer Dernier coup
CTRL T	Annule le dernier coup
CTRL K	Fermer tout
CTRL 1	Partie en cours
CTRL 2	Analyse de jeu
CTRL 3	Séquences de coups
CTRL 4	Liste des coups
CTRL 5	Pièces capturées
CTRL 6	Coups autorisés
CTRL 7	Entraîneur
CTRL 8	Commentaires
CTRL 9	Affichage analogique
CTRL 0	Affichage numérique

Définir les détails de la partie



Utilité des commandes de temps

Vous devez tout d'abord choisir entre le temps autorisé général ou le temps autorisé individuel pour chaque joueur, car les champs diffèrent selon l'option sélectionnée pour vous permettre d'entrer le nombre de secondes, de minutes et de coups. Une fois le temps autorisé défini, si un joueur ne joue pas assez rapidement, son temps autorisé diminue.

Remarque : *Même temps* et *Nombre fixe* ne concernent pas les joueurs humains.

Temps autorisé général

Cochez cette case d'option si vous souhaitez attribuer aux deux joueurs le même temps pour chaque coup. Sélectionnez l'une des options de la zone de liste déroulante. Tapez un chiffre ou cliquez sur les flèches haut et bas pour définir le nombre de coups, de secondes ou de minutes dans les champs qui s'affichent.

Temps autorisé individuel

Cliquez sur cette case d'option pour définir un temps autorisé différent pour chaque joueur. Sélectionnez un paramètre dans la zone de liste déroulante. Tapez un chiffre ou cliquez sur les flèches haut et bas pour définir le nombre de coups, de secondes ou de minutes dans les champs qui s'affichent. Cette fonction est utile si vous souhaitez vous attribuer plus de temps pour jouer que *Chessmaster 5000* (ou tout autre adversaire). Elle permet également de comparer différentes personnalités de l'ordinateur.

Zone de liste

Cliquez sur l'un des paramètres du temps autorisé :

Coups/minutes

Nombre de coups à effectuer dans un délai donné (en minutes). Tapez un chiffre ou cliquez sur les flèches haut et bas pour définir un nombre de coups et de minutes dans le ou les champs qui apparaissent.

Nbre de secondes par coup

Spécifiez le délai, en secondes, au cours duquel chaque joueur doit jouer son coup. Tapez un chiffre ou cliquez sur les flèches haut et bas pour définir le nombre de secondes dans le ou les champs qui apparaissent.

Nbre de minutes par partie

Définissez le délai accordé à chaque joueur pour terminer la partie. Tapez un chiffre ou cliquez sur les flèches haut et bas pour spécifier le nombre total de minutes dans les champs qui s'affichent.

Style Fischer

La commande de temps Fischer définit un délai donné en minutes pour une partie, avec 3 secondes de bonus accordées dès qu'un joueur joue un coup.

Sablier

Avec la commande de temps sablier, chaque joueur possède un certain nombre de secondes au début de la partie (par exemple 30). Au fur et à mesure que s'écoule le temps qui vous est accordé, le même nombre de secondes s'ajoute au temps de votre adversaire (comme dans un sablier). En jouant rapidement, vous obligerez votre adversaire à faire de même.

Temps illimité

Vous n'avez aucune limite de temps. Si vous sélectionnez cette commande de temps pour une des personnalités de l'ordinateur, vous devez utiliser l'option *Imposer un Coup* (Ctrl+F) quand vient le tour de l'ordinateur. N'oubliez pas, plus vous laissez la personnalité réfléchir, mieux elle joue !

Même temps

Oblige l'ordinateur à jouer quasiment au même rythme que l'adversaire, en fonction du temps moyen pour chaque coup. Par exemple, si les blancs exécutent 5 coups en 50 secondes, les noirs devront exécuter le coup suivant en 10 secondes environ.

Remarque : cette option ne concerne pas les joueurs humains.

Nombre fixe

Définissez le nombre maximum de demi-coups (niveau de recherche) que l'ordinateur anticipe lorsqu'il réfléchit.

Remarque : cette option ne concerne pas les joueurs humains.

Pièces touchées autorisées

Si vous cochez cette case, vous pourrez « toucher » plusieurs pièces avant de jouer. Cette option vous permet de prendre une pièce et de commencer à la déplacer, puis de changer d'avis et d'en déplacer une autre. Si vous cliquez sur cette case pour désactiver l'option, vous n'avez pas le droit de toucher une pièce, puis d'en choisir une autre. Dans ce cas, les joueurs doivent jouer la première pièce autorisée qu'ils ont touchée.

Remarque : vous ne pouvez pas utiliser cette option pendant les parties de championnat.

Joueurs

Utilisez le côté droit de la boîte de dialogue *Détails de la Partie* pour sélectionner les joueurs (ordinateur, joueur humain ou distant), leurs pièces (les blancs ou les noirs) et autres paramètres.

Vous trouverez deux champs consacrés aux joueurs et fonctionnant de la même manière.

Nom du joueur

Deux champs sont à votre disposition pour entrer les noms des joueurs. Le programme sélectionne par défaut *Chessmaster* en haut et *Humain* en bas. A droite de ces champs se trouvent trois boutons. Cliquez sur l'un d'eux pour sélectionner l'ordinateur, un joueur humain ou un joueur à distance. Si vous choisissez un joueur humain local ou distant, tapez son nom dans le ou les champs adéquats. Sélectionnez l'ordinateur dans la zone de liste déroulante.

Ordinateur

Cliquez pour sélectionner l'ordinateur comme adversaire. Vous pouvez définir sa personnalité et son style en cliquant sur le bouton *Configurer*.

Joueur humain

Cliquez pour sélectionner un joueur humain. Tapez son nom dans le champ correspondant au nom du joueur.

Joueur à distance

Permet de jouer une partie à distance. Vous ne pouvez sélectionner qu'un joueur à distance. Son adversaire doit être humain. Le même temps autorisé doit être accordé aux deux joueurs. Lorsque vous sélectionnez un joueur à distance, l'option *Temps Autorisé Individuel* est automatiquement désactivée. Reportez-vous à la section *Paramètres à Distance*.

Partie à l'aveugle

Sélectionnez ou désélectionnez cette option pour activer ou désactiver l'option *Partie à l'Aveugle*. Cette fonction vous permet de découvrir les aspects les plus difficiles du jeu d'échecs, puisque vous devez mémoriser les coups sans qu'ils apparaissent à l'écran. Même pour les joueurs confirmés une partie à l'aveugle n'est pas une mince affaire, aussi ne vous découragez pas !

Inverser places

Cette commande vous permet de tourner l'échiquier pour placer vos pièces en haut de la fenêtre.

Inverser couleurs

Cette commande vous permet de prendre les noirs si vous avez les blancs et inversement.

Configurer

Cliquez sur le bouton du joueur à distance, puis utilisez cette commande pour vous connecter. (Voir page 63)

OK

Configure la partie en fonction des paramètres que vous avez définis.

Annuler

Permet de retourner à la fenêtre principale sans définir les détails de la partie.

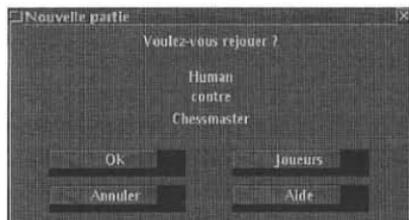
Aide

Ouvre l'aide en ligne.

Menu Fichier

Nouvelle Partie

Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, la boîte de dialogue *Nouvelle Partie* s'ouvre.



OK

En cliquant sur OK, vous pouvez commencer une nouvelle partie avec les mêmes joueurs et d'autres paramètres.

Joueurs

Ouvrez la boîte de dialogue *Détails de la Partie* pour changer de joueurs, de côté, de couleurs, etc.

Annuler

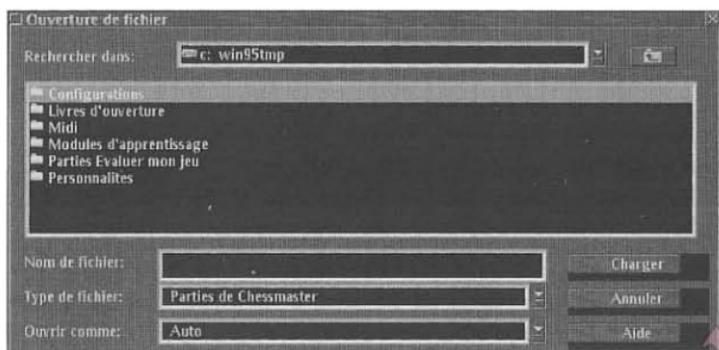
Vous pouvez annuler la partie sélectionnée avec les mêmes joueurs et d'autres paramètres.

Aide

Vous permet d'ouvrir l'aide en ligne.

Charger la partie

Cette commande vous permet d'accéder à toutes les fonctions de chargement de fichiers pour *Chessmaster 5000*. Vous pouvez charger une partie enregistrée auparavant, une partie classique ou importer une partie. La boîte de dialogue *Ouverture de Fichier* s'affiche. Utilisez la zone *Type de Fichier* pour sélectionner un type de fichier.



Rechercher dans

Sélectionnez un lecteur dans ce champ et un dossier dans la zone de liste située au dessous. Ce champ présente la configuration de *Chessmaster 5000*, mais vous permet également de vérifier le contenu de votre disque dur, de votre lecteur de CD-ROM, de votre disquette, votre emplacement sur le réseau ou d'autres supports de stockage, rattachés au système en tant que matériel périphérique, sur lesquels vous avez stocké des parties.

Zone de liste

Utilisez la barre de défilement ou appuyez sur *Page Suivante* et *Page Précédente* pour trouver le dossier qui vous intéresse. Cliquez deux fois sur un des dossiers répertoriés pour afficher dans cette zone la liste des autres dossiers et parties qu'il contient. Selon vos besoins, vous pouvez changer le type de fichier pour afficher d'autres fichiers de la liste. Cliquez sur le bouton dossier situé à droite de *Rechercher Dans* pour remonter d'un niveau dans la structure de vos dossiers.

Nom de fichier

Lorsque le fichier souhaité apparaît dans la zone de liste, cliquez sur son nom pour ajouter la partie dans le champ, puis cliquez sur *Charger*. Vous pouvez également cliquer deux fois sur le nom de la partie dans la zone de liste pour la charger.

Type de fichier

Effectuez une recherche selon le type de partie enregistrée, notamment les parties de Chessmaster (5000, 4000 ou 3000), les parties de Chessmaster 2100, les fichiers de parties PGN (Post Game Notation pour les fichiers des parties du programme), les fichiers texte (.TXT) ou tous les fichiers (*.*)

Ouvrir comme

Cliquez sur la flèche bas et cliquez sur *Auto* pour sélectionner une des parties livrées avec le programme ou sur *Parties Enregistrées* pour sélectionner une partie que vous souhaitez jouer.

Bouton dossier

Lorsque vous vous trouvez au niveau de la lettre de désignation de votre lecteur, C: ou D: par exemple, ce bouton n'a aucun effet. Toutefois, si vous effectuez une recherche de dossiers, vous pouvez cliquer dessus pour remonter d'un niveau dans la structure de vos dossiers.

Charger

Permet d'ouvrir la partie sélectionnée. (Même chose qu'en cliquant deux fois sur un nom de fichier dans la zone de liste.)

Annuler

Vous permet de quitter sans charger une partie.

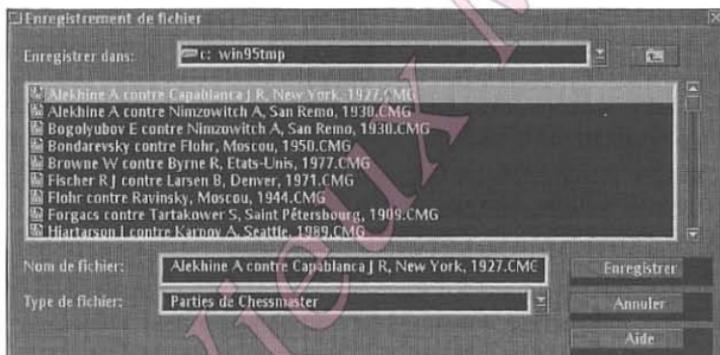
Aide

Ouvre l'aide en ligne.

Enregistrer la partie

Enregistre la partie en cours. La boîte de dialogue *Enregistrement de Fichier* apparaît.

Remarque : vous pouvez créer un dossier, que vous appellerez par exemple Mes Parties, avant d'enregistrer.



Enregistrer dans

Sélectionnez un lecteur dans ce champ et un dossier dans la zone de liste située au dessous. Ce champ présente la configuration de *Chessmaster 5000*, mais vous pouvez également chercher le dossier qui vous intéresse sur votre disque dur, votre lecteur de CD-ROM, votre disquette, votre emplacement sur le réseau ou dans d'autres supports de stockage.

Zone de liste

Utilisez la barre de défilement ou appuyez sur *Page Suivante* et *Page Précédente* pour trouver le dossier qui vous intéresse. Cliquez deux fois sur un des dossiers répertoriés pour afficher dans cette zone la liste des autres dossiers et parties qu'il

contient. Cliquez sur le bouton dossier situé à droite de *Enregistrer Dans* pour remonter d'un niveau dans la structure de vos dossiers.

Nom de fichier

Le programme propose un nom en fonction des joueurs et de la date. Vous pouvez utiliser cette proposition ou taper un autre nom dans ce champ.

Type de fichier

Vous permet de sélectionner un type de fichier adéquat à enregistrer, notamment les parties de Chessmaster (5000, 4000 ou 3000), les parties de Chessmaster 2100, les fichiers de parties PGN (Post Game Notation pour les fichiers des parties du programme), la liste des coups, la position de l'échiquier ou la position de l'échiquier Forsythe.

Enregistrer

Enregistre la partie sur le lecteur sélectionné et le dossier sous le nom et le type que vous avez défini.

Annuler

Quitte sans enregistrer la partie.

Aide

Ouvre l'aide en ligne.

Paramètres

Enregistre les changements concernant la configuration de l'échiquier ou restaure les paramètres par défaut. Sous la commande *Paramètres*, deux options vous sont proposées :

Enregistrer

Enregistre les modifications des paramètres telles que le positionnement de la fenêtre, le livre d'ouvertures, la notation, l'apprentissage, les sons, les pièces, le dessin de l'échiquier, la couleur, etc. Lorsque vous exécutez le programme la fois suivante, ces valeurs sont conservées.

Rétablir défaut

Restaure les paramètres fixés par Mindscape, Inc. Le jeu de pièces Staunton apparaît en 3D avec les joueurs Humain contre Chessmaster.

Base de données (Voir pages 32 et 66 de ce manuel)

La nouvelle base de données contenant 27 000 parties d'échecs vous permet de chercher les précédentes stratégies des joueurs importants.

Imprimer

La commande *Imprimer* est relativement simple. Il vous suffit de cliquer sur une commande du menu en cascade pour imprimer les éléments suivants:

Liste des coups

Imprime la liste des coups pour la partie en cours. Le nom de chaque joueur apparaît en haut de la liste, suivi de tous les coups dans la notation courante.

Position de l'échiquier

Imprime la position de l'échiquier courante. Les imprimantes IBM Graphics, HP Laser ou autres imprimantes compatibles impriment en mode graphique. Les autres impriment en mode caractères.

Certificat de champion

Imprime un certificat lorsque vous gagnez une partie de championnat contre *Chessmaster 5000*.

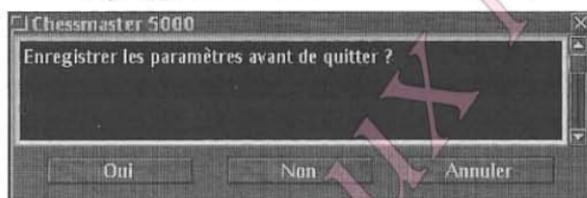
Configurer l'imprimante

Vous permet de sélectionner une imprimante, l'étendue d'impression, le nombre de copies, le papier, la résolution, la police et d'autres options. Si vous ouvrez l'aide depuis cette boîte de dialogue, l'aide de Microsoft Windows 95 s'affiche.

Quitter

Permet de quitter *Chessmaster 5000*.

Si vous avez modifié les paramètres, notamment le type d'échiquier ou de pièces, un message apparaît à l'écran.



Cliquez sur l'un des boutons suivants :

Oui

Quitte en enregistrant les nouveaux paramètres.

Non

Quitte sans enregistrer les paramètres.

Annuler

Annule la commande quitter. Permet de retourner à la partie.

Menu Edition

La plupart des commandes du menu *Edition* consistent simplement à copier et coller des éléments dans le Presse-papiers de Windows 95, comme ceci est expliqué plus bas. Vous pouvez accéder à l'aide pour en savoir plus sur la

commande Informations. En effet, *Chessmaster 5000* comprend une rubrique d'aide détaillée sur la commande Informations.

Informations

Enregistre les informations pertinentes sur la partie en cours.

Copier la liste des coups

Avant d'utiliser cette commande, vous devez jouer au minimum un coup. Vous pouvez ensuite copier la liste des coups de la partie dans le Presse-papiers sous la forme d'un fichier texte.

Copier la liste des coups (tabulations)

Même chose que précédemment, mais votre fichier texte comporte des taquets de tabulation.

Copier l'échiquier ASCII

Copie la position courante de l'échiquier en format de texte ASCII, dans le Presse-papiers.

Copier l'échiquier graphique

Copie la position courante de l'échiquier ainsi que le graphique dans le Presse-papiers.

Copier le schéma d'échiquier (Police)

Copie la position courante de l'échiquier dans le Presse-papiers avec la police correspondante.

Copier les commentaires de coups

Avant d'utiliser cette commande, vous devez exécuter plusieurs coups et les commenter. Vous pouvez ensuite copier ces commentaires dans le Presse-papiers de Windows.

Coller les commentaires de coups

Permet de coller les coups commentés du Presse-papiers dans la liste courante des coups.

Menu Affichage

Pour en savoir plus sur ces thèmes, reportez-vous aux pages 9 à 12 de ce manuel.

Sélectionner les pièces

Vous permet de sélectionner vos pièces.

Sélectionner l'échiquier

Vous permet de choisir votre échiquier.

Personnaliser l'échiquier

Vous permet de créer votre propre échiquier.

Déplacer l'échiquier

Déplace l'échiquier au sein de la fenêtre principale.

Notation

Définit la notation courante. Dans la fenêtre principale, vous pouvez taper un coup dans la notation courante pour l'exécuter. Lorsque vous jouez un coup avec la souris, la notation courante apparaît au bas de la fenêtre principale. Que vous utilisiez la souris ou le clavier, la liste des coups répertorie le coup que vous venez de jouer dans la notation courante.

Son

Sélectionne les effets sonores ou les désactive.

Musique

Sélectionne le type de musique ou la désactive.

Préférences

Définit vos préférences.

Menu Actions

Pour en savoir plus sur ces options, reportez-vous aux pages 18 à 20 de ce manuel.

Inverser couleurs	Le joueur qui a les blancs prend les noirs et inversement.
Coucou !	Redémarre votre adversaire virtuel.
Imposer un coup	Oblige l'ordinateur à jouer un coup.
Reprendre	Annule un ou tous les coups.
Rejouer	Rejoue un ou tous les coups.
Renoncer	Abandonne la partie comme perdue.
Proposer un match nul	Arrête la partie sur un match nul.
Remettre la partie	Remet la partie à plus tard.
Déconnecter	Interrompt une connexion avec un modem ou une connexion au réseau.
Pause	Interrompt temporairement la partie et la relance.

Inverser couleurs

Permet d'inverser les couleurs à tout moment de la partie. C'est-à-dire que le joueur qui a les blancs prend les noirs et que le joueur qui a les noirs prend les blancs.

Remarque : si vous jouez avec les noirs, vous pouvez tourner l'échiquier pour placer les blancs en haut de la fenêtre.

Coucou !

Remarque : vous ne pouvez pas utiliser cette option pour une partie opposant deux joueurs humains.

Redémarre la partie de l'ordinateur et les chronomètres d'échecs. Utilisez cette commande si vous exécutez des actions annexes à la partie, comme manipuler la liste des coups ou rédiger des commentaires. Dans ce cas, votre adversaire virtuel « s'endort » et les chronomètres s'arrêtent.

Vous devez également utiliser cette commande lorsque vous annulez l'un des coups de l'ordinateur.

Imposer un coup

Remarque : si vous avez défini les détails de la partie en accordant un temps illimité à l'ordinateur, vous devez utiliser cette commande pour obliger l'ordinateur à jouer.

Oblige l'ordinateur à jouer un coup. Utilisez cette commande pour obliger l'ordinateur à jouer plus rapidement. Vous pouvez également utiliser le menu *Partie* et la commande *Définir les Détails de la Partie* pour réduire le temps accordé à votre adversaire pour chaque coup.

Reprendre

Bien entendu, vous devez d'abord jouer un coup pour pouvoir l'annuler. Si vous souhaitez annuler certains coups de l'ordinateur, utilisez d'abord *Reprendre* puis *Coucou !*

Choisissez l'une de ces commandes en cascade :

Dernier coup **CTRL T**

Annule le dernier coup. Si vous annulez un coup joué par l'ordinateur, utilisez *Coucou !* pour que l'ordinateur joue le coup suivant.

Tous les coups

Annule tous les coups de la partie.

Remarque : la commande *Reprendre* ne peut être utilisée au cours d'une partie de championnat.

Rejouer

Remarque : avant de rejouer un coup, vous devez en annuler au moins un. La commande *Rejouer* ne peut être utilisée au cours d'une partie de championnat.

Permet de rejouer un coup. Choisissez l'une des commandes en cascade suivantes :

Dernier coup **CTRL R**

Rejoue le dernier coup annulé.

Tous les coups

Rejoue tous les coups de la partie et affiche la position finale de l'échiquier.

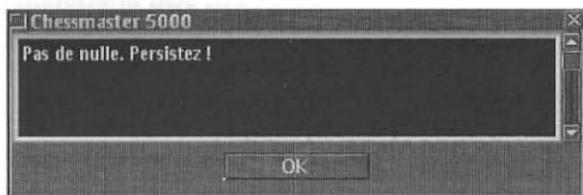
Renoncer

Permet d'abandonner la partie en cours. Utilisez cette commande si votre situation semble désespérée. La partie sera considérée comme perdue.

A l'invite, choisissez *Oui* pour renoncer ou *Non* pour continuer.

Proposer un match nul

Lorsque vous pensez qu'aucun des joueurs ne peut gagner, utilisez cette commande pour proposer un match nul à votre adversaire. L'ordinateur peut accepter votre proposition ou vous répondre « Pas de nulle. Persistez ! »



Sa décision dépend de son Mépris du match nul. Cliquez sur OK pour continuer la partie.

Remettre la partie

Vous pouvez utiliser cette commande si vous souhaitez interrompre une partie et la reprendre ultérieurement. Vous pouvez l'utiliser uniquement lorsque c'est votre tour de jouer. La boîte de dialogue *Remettre la Partie* s'ouvre.



Avancez une pièce puis enregistrez la partie. Vous pourrez la recharger plus tard.

Comment remettre une partie

1. Avant que votre tour ne vienne, ouvrez le menu *Actions* et cliquez sur *Remettre la Partie*. La boîte de dialogue *Remettre la Partie* s'affiche.
2. Cliquez sur *Annuler* si vous ne souhaitez pas remettre la partie. Sinon, utilisez la souris pour jouer un coup. Les chronomètres d'échecs s'arrêtent et la boîte de dialogue *Enregistrement de Fichier* apparaît.
3. Enregistrez la partie sous le répertoire, dossier, type et nom souhaités.
4. Quittez *Chessmaster 5000*.

Remarque : lorsque vous chargez à l'aide de *Fichier/Ouvrir la Partie Interrompue*, votre dernier coup est enregistré, les chronomètres redémarrent et la partie continue.

Déconnecter

Interrompt la partie à distance et la connexion au modem ou au réseau.

Pause

Ouvrez le menu *Actions* et cliquez sur *Pause* pour interrompre temporairement la partie en cours. Un message s'affiche. Pour redémarrer, cliquez sur OK.

Menu Partie

Le menu *Partie* comprend les commandes décrites ci-dessous.

Quel est votre niveau ?

Vous permet de choisir parmi six niveaux d'aide différents et de jouer avec ou sans apprentissage. Cette commande fonctionne comme l'écran qui s'affiche la première fois que vous exécutez *Chessmaster 5000*.

Choix du niveau de jeu

Vous permet de choisir parmi huit niveaux de difficulté pour une partie d'échecs sans apprentissage. (Voir pages 12-14).

Définir les détails de la partie

Permet de définir les joueurs, les temps autorisés pour les blancs et les noirs, et le côté de l'échiquier où vous désirez jouer. Certaines fonctions de cette commande sont semblables à celles du menu *Fichier* et de la commande *Nouvelle Partie*. (Voir pages 47 à 51).

Configurer la position

Vous permet de placer comme bon vous semble les pièces sur l'échiquier, dans les limites autorisées.

Définir une personnalité

Sélectionne, crée, modifie ou supprime une personnalité de l'ordinateur. (Voir page 14).

Tournoi

Permet de créer, de planifier, de jouer, d'enregistrer, de revoir ou de supprimer un tournoi du « système suisse » auquel peuvent participer jusqu'à huit joueurs qui s'affrontent chacun leur tour, au cours d'un nombre déterminé de parties. (Voir page 40).

Menu Guide

Utilisez le menu *Guide* pour obtenir des conseils, commenter votre partie, résoudre des mats, utiliser les leçons en ligne et évaluer votre jeu en choisissant l'une des commandes ci-dessous.

Astuce rapide

Vous permet d'obtenir des conseils brefs pour votre prochain coup. (Voir page 24).

Conseils détaillés

Encore mieux, cette commande permet d'obtenir des conseils détaillés sur votre prochain coup. (Voir page 29).

Commentaires automatiques des coups

Commente automatiquement la liste des coups. (Voir pages 33-36.)

Analyser la liste des coups

Analyse automatiquement la liste des coups. (Voir pages 33-36.)

Rechercher un mat

Cherche comment parvenir à échec et mat en un nombre donné de coups. (Voir page 41).

Evaluer mon jeu

Anticipe les coups d'un joueur célèbre et les compare aux vôtres pour évaluer votre partie.

Entraînement aux ouvertures

Chessmaster 5000 vous explique pas à pas l'ouverture de votre choix.

Leçons d'échecs

Vous permet d'apprendre les principes de base des échecs et des stratégies perfectionnées. (Voir pages 26-30).

Apprentissage

Choisissez parmi différents modes d'apprentissage disponibles au cours de la partie. (Voir page 28).

Menu Fenêtres

Outre la fenêtre principale, vous pouvez ouvrir treize autres fenêtres. Utilisez les procédures Windows 95 habituelles pour ouvrir, fermer, vous déplacer et redimensionner chacune de ces fenêtres.

Partie en cours

Compte rendu sur les joueurs et le temps écoulé depuis le début de la partie.

Analyse de jeu

Donne un aperçu graphique des avantages matériels et des coups/niveau de recherche explorés.

Séquences de coups

Indique différents aspects des pensées de l'ordinateur, notamment les ouvertures recherchées et le nombre de positions anticipées.

Liste des coups

Affiche tous les coups joués, annulés, rejoués et les coups étudiés.

Pièces capturées

Affiche toutes les pièces capturées par les deux joueurs.

Coups autorisés

Affiche la liste de tous les coups autorisés. Cliquez sur l'un des coups répertoriés pour l'exécuter. (Voir page 21-23).

Entraîneur

Cette nouvelle fenêtre présente un court résumé de tous les coups possibles, les noms de variantes correspondants et leur importance. (Voir page 28).

Commentaires

Affiche ou ajoute les commentaires pour la position de l'échiquier en cours.

Chronomètres d'échecs

Permet de choisir entre un chronomètre à affichage numérique et un chronomètre analogique.

Ouvrir tout

Ouvre toutes les autres fenêtres.

Fermer tout

Ferme toutes les autres fenêtres.

Menu Aide

Sommaire

Ouvre le sommaire de l'aide.

Glossaire des échecs

Ouvre le glossaire en ligne des termes d'échecs.

Support technique

Ouvre l'aide de dépannage. Ce fichier est également accessible directement sur le CD-ROM.

A propos de Chessmaster

Vous présente les fabuleux créateurs de *Chessmaster 5000*.

A propos du moteur

Vous fournit des informations sur King et TASC.

A propos de Chessmaster Online

Présentation du site Web consacré à Chessmaster.

Lancer Internet

Si vous avez configuré votre navigateur Internet au cours de l'installation, vous pouvez accéder directement au réseau Chessmaster depuis cette commande.

Partie à distance

Paramètres à distance

Remarque : la commande *Déplacement Décomposé* ne peut être utilisée lors d'une partie à distance.

Pour jouer avec un autre joueur humain vous devez utiliser un modem ou vous connecter à un réseau. Cliquez sur *Paramètres* dans le menu *Démarrer*, puis choisissez *Panneau de Configuration*. Depuis la fenêtre *Panneau de Configuration*, cliquez sur l'icône *Modems* ou *Réseau* pour configurer votre modem ou votre réseau. Si vous désirez en savoir plus, consultez votre documentation Windows 95.

Pour jouer avec un autre joueur humain, ouvrez le menu *Partie* et cliquez sur *Définir les Détails de la Partie*. En haut à droite de la boîte de dialogue *Détails de la Partie*, cliquez sur *Distant* puis sur *Configurer*. La boîte de dialogue *Paramètres à Distance* apparaît.

Zone de liste

Cliquez sur une des options de partie à distance. La première option répertoriée permet de jouer à partir d'un modem ; les deux autres concernent les parties sur réseau. Lors d'une partie utilisant un modem, l'appelant est l'esclave. Sur un réseau, l'appelant est le maître.

Nom de la session

Vous ne pouvez pas utiliser cette commande avec un modem. C'est le responsable du réseau qui doit définir le nom de la session, par exemple *Ma partie de mardi avec André*, puis cliquer sur *Créer*.

Créer

Cette commande est utilisée par le maître aussi bien avec un modem que sur le réseau.

Lors d'une partie utilisant un modem, la personne qui reçoit l'appel est le maître. Une fois que l'appelant a lancé la connexion à distance, l'hôte dispose d'environ 90 secondes pour cliquer sur le bouton *Créer*.

Lors d'une partie sur réseau, la personne qui démarre la connexion est le maître. Elle doit d'abord entrer le nom de la session puis cliquer sur le bouton *Créer*.

Connecter

Cette commande est utilisée par l'esclave aussi bien avec un modem que sur le réseau.

Lors d'une partie utilisant un modem, l'appelant (l'esclave) clique sur le bouton *Connecter*. Un message vous invite à composer le numéro. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue *Composer un Numéro* de Windows 95 apparaît. Entrez le numéro de téléphone et cliquez sur OK.

Lors d'une partie sur réseau, l'esclave doit attendre que la boîte de dialogue *Sessions* apparaisse. Cherchez le nom attribué à la session par votre correspondant, cliquez dessus puis sur OK, puis cliquez sur le bouton *Connecter*.

Annuler

Vous permet de quitter sans établir de connexion à distance.

Aide

Ouvre la rubrique de l'aide correspondante.

Comment jouer en utilisant un modem

Avant d'utiliser un modem, vous devez le configurer sous Windows 95.

Cliquez sur le menu *Démarrer*, puis sur *Paramètres* et *Panneau de Configuration*.

La fenêtre *Panneau de Configuration* s'ouvre. Cliquez sur l'icône *Modems*. Pour en savoir plus sur la configuration d'un modem, reportez-vous à votre documentation Windows 95.

Pour jouer par l'intermédiaire d'un modem :

1. Fixez la date et l'heure de la partie contre votre adversaire humain. Les deux joueurs doivent suivre les étapes 2 et 3 ci-dessous pour ouvrir la boîte de dialogue *Paramètres à Distance*.
2. Ouvrez le menu *Partie* et cliquez sur *Définir les Détails de la Partie*. La boîte de dialogue *Détails de la Partie* apparaît. L'esclave doit définir les commandes de temps, les pièces, le côté des blancs et des noirs et autres paramètres, puis exécuter l'étape 3.
3. Cliquez sur le bouton *Joueur à Distance* puis sur *Configurer*. La boîte de dialogue *Paramètres à Distance* s'affiche. L'appelant (l'esclave) doit suivre les étapes 4, 5 et 6 ci-dessous. Le récepteur (le maître) doit être prêt à exécuter les étapes 7 et 8, lorsque son modem émet le bruit d'entrée en connexion.
4. L'appelant clique sur *Connexion modem* pour partie directe, puis sur *Connecter*. Un message vous demande de composer un numéro.
5. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue *Composer un n°* de Windows 95 apparaît avec le curseur placé dans le champ *Numéro de téléphone*.
6. Entrez le numéro de téléphone et cliquez sur OK.

7. Le récepteur (le maître) doit attendre que le modem se déclenche. Il dispose ensuite de 90 secondes pour cliquer sur *Créer*.

Les deux joueurs peuvent maintenant commencer la partie.

Pour mettre fin à la partie, l'un des joueurs doit ouvrir le menu *Actions* et cliquer sur *Déconnecter*.

Une fois la connexion interrompue, vous pouvez enregistrer une partie à distance pour l'analyser et la commenter ; toutefois, vous ne pouvez reprendre une partie à distance interrompue.

Comment jouer par l'intermédiaire du réseau

Avant d'utiliser le réseau, vous devez le configurer sous Windows 95. Depuis le menu *Démarrer*, ouvrez la boîte de dialogue *Panneau de Configuration* (cliquez sur *Paramètres*, puis *Panneau de Configuration*). Cliquez sur l'icône *Réseau*. Pour en savoir plus sur la configuration d'un réseau, reportez-vous à votre documentation Windows 95.

Pour jouer par l'intermédiaire du réseau :

1. Fixez la date et l'heure de la partie contre votre adversaire humain (il vous suffit de lui passer un coup de fil ou de l'interpeller à travers la pièce !). Les deux joueurs doivent suivre les étapes 2 et 3 ci-dessous pour ouvrir la boîte de dialogue *Paramètres à Distance*.
2. Ouvrez le menu *Partie* et cliquez sur *Définir les Détails de la Partie*. La boîte de dialogue *Détails de la Partie* apparaît. Le maître doit définir les commandes de temps, les pièces, la place de chacun sur l'échiquier et les autres paramètres, puis exécuter l'étape 3.
3. Cliquez sur le bouton *Joueur à Distance* puis sur *Configurer*. La boîte de dialogue *Paramètres à Distance* s'affiche. Le maître doit exécuter l'étape 4 ci-dessous. L'esclave doit être prêt à exécuter l'étape 5, lorsque la boîte de dialogue *Sessions* apparaît à l'écran.
4. Depuis la boîte de dialogue *Paramètres à Distance*, le maître doit procéder de la manière suivante :
 - Sélectionner le réseau adéquat (une connexion WinSock IPX ou une connexion WinSock TCP pour une partie directe).
 - Entrer un nom de session.
 - Cliquer sur *Créer*.
5. *Sessions*. Cliquez sur le nom de la session défini par le maître, puis sur OK.
6. Les deux joueurs peuvent maintenant commencer la partie.

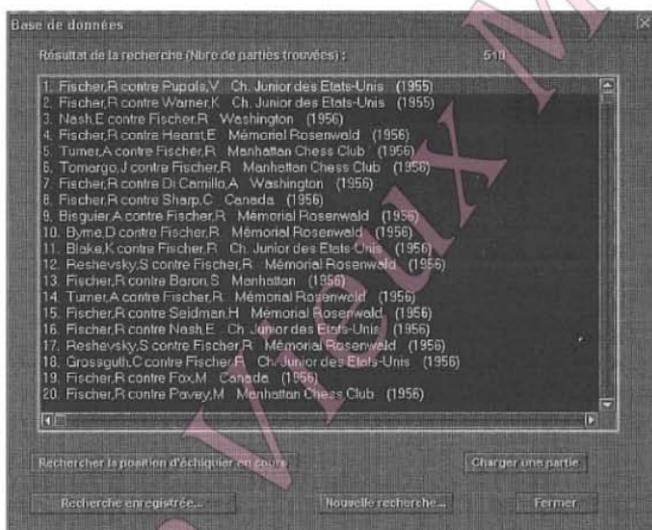
Pour mettre fin à la partie, l'un des joueurs doit ouvrir le menu *Actions* et cliquer sur *Déconnecter*.

Une fois la connexion interrompue, vous pouvez enregistrer une partie à distance pour l'analyser et la commenter ; toutefois, vous ne pouvez reprendre une partie à distance interrompue.

Base de données

La nouvelle base de données regroupant 27 000 parties se trouve sur votre CD-ROM de *Chessmaster 5000* et s'utilise avec un ODBC 32 bits. Cette base de données étant très vaste, vous pouvez effectuer des recherches selon la logique booléenne. Cela signifie que vous pouvez effectuer votre recherche à partir d'une, de plusieurs ou de toutes les variables, telles que les noms des joueurs, le nombre de coups pour une partie, le nom des variantes d'ouvertures, les événements, les lieux et les résultats des parties. Vous pouvez également effectuer une recherche simple de toutes les parties où la position courante de l'échiquier est apparue. Certaines recherches peuvent rester vaines, d'autres peuvent être trop fructueuses. Il vous faudra donc faire plusieurs essais.

Lorsque vous sélectionnez la commande *Base de Données* dans le menu *Fichier*, la boîte de dialogue *Base de Données* s'affiche.



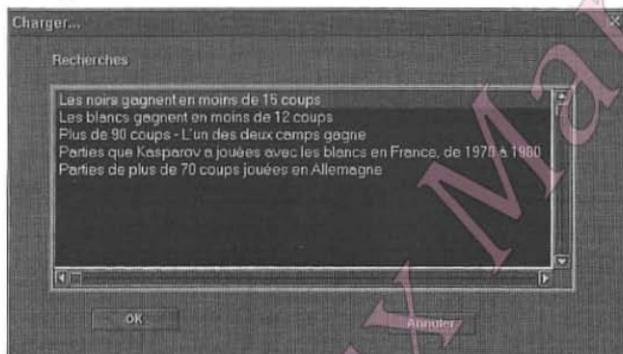
Rechercher la position de l'échiquier

Il s'agit du type de recherche le plus simple, qui consiste à consulter la base de données pour voir si quelqu'un, à un moment et dans un lieu donné a déjà rencontré cette position de l'échiquier. Vous ne pouvez utiliser ce bouton tant que vous n'avez pas joué au moins un coup.

Commencez donc par exécuter une manœuvre stratégique ou par jouer plusieurs coups pour créer une ligne d'ouverture ; puis cliquez sur ce bouton. Si certaines parties correspondent à la position courante de l'échiquier, elles s'affichent dans la liste. Vous pouvez simplement prendre note des parties répertoriées ou sélectionner l'une d'entre elles et cliquer sur *Charger la Partie* pour l'ouvrir. Une fois la partie chargée, ouvrez la fenêtre *Liste des Coups* et cliquez sur l'un des coups pour afficher la position de l'échiquier correspondant à la vôtre. La liste des coups vous permet également de voir comment les spécialistes ont ensuite joué.

Recherche enregistrée

Pour exécuter une recherche enregistrée, sélectionnez la commande *Base de Données* dans le menu *Fichier*. Lorsque la boîte de dialogue *Base de Données* apparaît, cliquez sur *Exécuter la recherche* pour ouvrir la boîte de dialogue *Chargement de Recherche*.



Chessmaster 5000 propose cinq types de recherche, auxquels vous pouvez ajouter vos propres paramètres. En cliquant sur l'un des types de recherche répertoriés, vous afficherez la liste mise à jour des parties concernées. Notez les parties qui vous intéressent. Cliquez deux fois sur l'une des parties pour la charger. Une fois cette partie chargée, ouvrez la fenêtre *Liste des Coups* et cliquez sur l'un des coups pour afficher la position de l'échiquier qui vous intéresse.

Charger la partie

Vous pouvez utiliser ce bouton uniquement après avoir effectué une recherche qui a abouti à une liste de parties. Choisissez tout d'abord *Rechercher la Position de l'Échiquier* ou *Exécuter la Recherche*. Cliquez sur l'une des parties répertoriées, puis cliquez sur ce bouton pour charger la partie. Une fois la partie chargée, ouvrez la fenêtre *Liste des Coups* et cliquez sur l'un des coups pour afficher la position de l'échiquier qui vous intéresse.

Créer une nouvelle recherche

Vous pouvez ajouter une nouvelle entrée de recherche dans la base de données pour vos besoins spécifiques. Pour ce faire, vous pouvez utiliser un, plusieurs ou

tous les champs de la boîte de dialogue *Recherche Détaillée*. N'oubliez pas, plus les paramètres de recherche sont précis, plus les résultats de la recherche sont ciblés. Mais les recherches les plus générales et les plus étendues sont parfois trop fructueuses. Par conséquent, n'hésitez pas à faire plusieurs essais.

Si vous souhaitez créer un nouveau paramètre de recherche, procédez de la manière suivante :

1. Assurez-vous que le disque se trouve dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Sélectionnez la commande Base de Données dans le menu *Fichier*.
3. Lorsque la boîte de dialogue *Base de Données* s'ouvre, cliquez sur *Nouvelle Recherche* pour ouvrir la boîte de dialogue *Recherche Détaillée*.
4. Utilisez les différents champs et boutons de commande pour élargir ou limiter votre recherche.

Non

Limite la recherche afin d'exclure des variables déterminées. Utilisez cette commande dans les champs alphabétiques pour exclure un joueur, un événement, un lieu ou une ouverture donnés.

Ou

Elargit la recherche afin d'inclure certaines ou toutes les variables sélectionnées. Utilisez cette commande dans les champs alphabétiques pour inclure un ou plusieurs joueurs, événements, lieux ou ouvertures.

Et

Limite la recherche pour inclure uniquement les situations regroupant les deux variables. Utilisez cette commande dans les champs alphabétiques pour inclure un ou plusieurs joueurs, événements, lieux ou ouvertures.

Approx.

Cette commande est utile lorsque vous ne connaissez pas l'orthographe exacte des mots. Utilisez-la dans le champ alphabétique pour afficher dans la zone de liste les noms à l'orthographe voisine de celle que vous avez indiquée.

Supérieur

Limite quelque peu votre recherche. Utilisez cette commande dans les champs numériques pour chercher un nombre de coups ou d'années supérieur au nombre que vous avez tapé. Cliquez tout d'abord sur ce bouton, puis entrez votre chiffre.

Supérieur ou égal

Limite quelque peu votre recherche. Ajoute un chiffre de plus que Supérieur à. Utilisez cette commande dans les champs numériques pour chercher un nombre de coups ou d'années. Cliquez tout d'abord sur ce bouton, puis entrez votre chiffre.

Egal

Limite votre recherche. Utilisez cette commande dans les champs numériques pour chercher uniquement le nombre de coups ou d'années qui vous intéresse. Cliquez tout d'abord sur ce bouton, puis entrez votre chiffre.

Inférieur

Limite quelque peu votre recherche. Utilisez cette commande dans les champs numériques pour chercher un nombre de coups ou d'années inférieur au nombre que vous avez tapé. Entrez d'abord votre chiffre, puis cliquez sur ce bouton.

Inférieur ou égal

Limite quelque peu votre recherche. Ajoute un chiffre de plus que Inférieur à. Utilisez cette commande dans les champs numériques pour chercher des coups ou des années donnés. Entrez d'abord votre chiffre, puis cliquez sur ce bouton.

Plage

Elargit la recherche. Vous permet de rechercher les parties correspondant à une gamme de coups ou d'années. Tapez le chiffre le plus bas de la gamme, cliquez sur ce bouton, puis tapez le chiffre le plus élevé de cette gamme.

Coups

Vous pouvez entrer 255 coups maximum.

Fermer

Vous permet de quitter la base de données et de retourner à la fenêtre principale.

Apprentissage de la notation aux échecs

Pour apprendre les principes de base de la notation aux échecs :

1. Ouvrez le menu *Guide*.
2. Cliquez sur *Leçons d'Échecs*.
3. Cliquez sur *Les Règles des Échecs*.
4. Faites défiler la liste vers le bas jusqu'aux leçons de notation.
5. Au sein d'une leçon, cliquez sur OK pour passer à l'écran suivant, sur *Coup* pour afficher la démonstration du coup ou sur *Annuler* pour quitter la leçon.

Si vous souhaitez obtenir les règles officielles de la notation aux échecs, consultez le document U.S.C.F. Official Rules of Chess.

Notation en coordonnées

La notation en coordonnées (également appelée notation informatique) est la plus simple du jeu d'échecs. Les coups sont indiqués par les coordonnées des rangées et des colonnes correspondant aux cases de départ et d'arrivée et sont séparés par un trait d'union, par exemple e2-e4. Les pièces capturées sont signalées par un x.

Pour inscrire un coup dans la notation en coordonnées, entrez d'abord la case de départ suivie de la case d'arrivée.

Vous pouvez inscrire les roques en notation algébrique (O-O) ou utiliser les cases de départ et d'arrivée du Roi. Par exemple, lorsque les blancs roquent petit côté, vous pouvez noter le coup de la manière suivante : e1-g1 ou O-O.

Exemple

Voici un exemple de partie utilisant la notation en coordonnées :

e2-e4

e7-e5

g1-f3

b8-c6

f1-b5

a7-a6

b5-a4

g8-f6

4xc6 ou a4-c6 : dans la notation en coordonnées, le « x » signalant les pièces capturées est facultatif.

d7xc6

d2-d3

f8-b4+ ou f8-b4 : dans la notation en coordonnées, le « + » signalant les échecs est facultatif.

f3-d2

Notation algébrique

La notation algébrique est la méthode la plus répandue pour inscrire les coups d'une partie d'échecs. Elle est simple à apprendre et vous permettra d'apprécier encore davantage les échecs. Elle utilise des symboles pour chaque pièce et la case d'arrivée correspondante. Les pièces sont notées de la manière suivante :

Pièces majeures = lettres majuscules (R, D, F, C, T).

Pions = rangée et colonne.

Colonnes = lettres (a-h).

Rangée = chiffres (1-8).

Par exemple :

Fe5 signifie Fou dans la colonne e, rangée 5.

e5 signifie Pion dans la colonne e, rangée 5.

Un x indique les pièces capturées. Par exemple, Fxe5.

Un + signifie échec et ++ signifie échec et mat.

Il existe aussi des symboles particuliers, tels que O-O pour roquer petit côté et O-O pour roquer grand côté.

Exemple

Pour décrire un coup en notation algébrique, inscrivez d'abord la lettre de la pièce déplacée.

R pour Roi

D pour Dame

T pour Tour

F pour Fou

C pour Cavalier

Si vous déplacez un pion, inscrivez simplement la colonne (a - h) et la rangée (1 - 8) correspondant à la case d'arrivée de la pièce.

Prenons un exemple pour les premiers coups d'une partie :

Les blancs commencent en déplaçant un pion vers la case e4. Vous inscrivez donc : e4

Les noirs déplacent à leur tour un pion vers la case e5. Vous inscrivez donc : e5

Les blancs placent le Cavalier sur la case f3. Vous inscrivez donc : Cf3

Puis les noirs placent le Cavalier sur la case c6. Vous inscrivez donc : Cc6

Les blancs attaquent en plaçant le Fou sur la case b5. Vous inscrivez donc : Fb5

Les noirs menacent le Fou en déplaçant leur pion de a7 à a6 : a6

et les blancs placent le Fou hors d'atteinte : Fa4

Les noirs en profitent pour avancer l'autre Cavalier : Cf6

En notation algébrique, un « x » indique les pièces capturées. Voici quelques exemples :

Si vous utilisez le Fou blanc pour capturer le Cavalier noir sur la case c6, inscrivez : Fxc6.

Lorsqu'un pion capture une pièce, vous devez également inscrire la colonne de départ : dxc6

(le pion est parti de la colonne d)

Revenons à la partie : les blancs avancent d'une case le pion de la colonne d : d3, et les noirs font échec avec le Fou : Echec.

Lorsqu'un coup met l'adversaire en échec, vous devez inscrire un « + » à la fin. Ce coup s'écrit donc : Fb4+

Parfois, plusieurs pièces identiques peuvent se déplacer vers la même case. Par exemple :

Les blancs peuvent mettre le Roi hors de danger en déplaçant un Cavalier vers la case d2. Malheureusement, Cd2 ne vous indique pas quel Cavalier blanc a été joué. (S'agit-il du Cavalier placé sur f3 ou de celui placé sur b1 ?)

Si les deux pièces sont dans la MÊME colonne, inscrivez la rangée de départ (1 - 8) juste après le nom de la pièce. Dans le cas contraire, inscrivez la colonne de départ (a - h) juste après le nom de la pièce. Dans ce cas, les deux Cavaliers blancs sont dans des colonnes DIFFÉRENTES. Vous inscrivez donc :

Cfd2 (colonne de départ juste après le nom de la pièce)

Roquer petit côté se note O-O. Roquer grand côté se note O-O-O :

O-O (les noirs roquent petit côté)

O-O (les blancs roquent petit côté)

Dans le cas d'une promotion, inscrivez la lettre de la nouvelle pièce à la fin du coup :

e8D (la nouvelle Dame fait échec au Roi noir) Rc7

En cas d'échec et mat, ajoutez un « + » supplémentaire à la fin du coup : Th7++

Vous savez désormais lire et comprendre une partie d'échecs utilisant la notation algébrique. Pour en savoir plus sur les différentes stratégies aux échecs, reportez-vous aux leçons d'échecs.

Notation algébrique complète

La notation algébrique complète se fonde sur la notation algébrique. En notation algébrique complète, la case de départ et la case d'arrivée sont inscrites pour chaque coup.

Exemple

e2-e4

e7-e5

Cg1-f3

Cb8-c6

Ff1-b5

a7-a6

Fb5-a4

Cg8-f6

Fa4xc6

d7xc6

d2-d3

Ff8-b4

Cf3-d2

Notation algébrique de figurines

La notation algébrique de figurines utilise les coordonnées des rangées et des colonnes ainsi qu'une image de chaque pièce.



Bien que la notation algébrique de figurines soit fondée sur des images, vous pouvez l'utiliser pour inscrire les coups de la partie.

Tapez tout d'abord la lettre majuscule correspondant à la pièce déplacée :

R pour Roi

D pour Dame

T pour Tour

F pour Fou

C pour Cavalier

Tapez ensuite la lettre minuscule correspondant à la colonne de la case d'arrivée. Enfin, entrez le chiffre correspondant à la rangée d'arrivée.

Si vous déplacez un pion, écrivez simplement la colonne (a - h) et la rangée (1 - 8) correspondant à la case d'arrivée de la pièce.

Notation descriptive

A chaque pièce correspond une lettre.

Les pièces placées côté Roi doivent comporter un R et celles placées côté Dame un D, par exemple FD ou FR pour les Fous. Les rangées sont numérotées du point de vue des joueurs. Par conséquent, chaque case possède deux noms.

Par exemple, la Dame blanche commence sur D1 et la noire sur D8. Un coup vers une case vide comprend le nom de la pièce, un trait d'union et la case d'arrivée. Une prise doit indiquer le nom des pièces et un x, par exemple FxC pour le Fou prend le Cavalier.

Bien que la notation algébrique soit désormais la plus utilisée pour transcrire les coups dans quasiment toutes les revues d'échecs, lors des tournois et dans les ouvrages récents, tous les passionnés d'échecs devraient maîtriser le système descriptif. A de rares exceptions près, tous les ouvrages sur les échecs en anglais et en espagnol rédigés avant les années 1980 utilisent la notation descriptive.

Tout comme dans la notation algébrique, les pièces sont identifiées par une lettre :

R pour Roi

D pour Dame

T pour Tour

C pour Cavalier

P pour Pion, contrairement à la notation algébrique.

Les cases sont identifiées du point de vue des blancs ou des noirs :

Lorsque les blancs se déplacent, les rangées sont numérotées du bas de l'échiquier vers le haut, de 1 à 8.

Lorsque les noirs se déplacent, les rangées sont numérotées du haut de l'échiquier vers le bas, de 1 à 8.

Les colonnes portent les noms des pièces qui occupent la première rangée au début de la partie :

La colonne de la Tour Dame ou TD.

La colonne du Cavalier Dame ou CD.

Fou Dame : FD.

Dame : D.

Roi : R.

Fou Roi : FR.

Cavalier Roi : CR.

Tour Roi : TR.

L'objectif de la notation descriptive est d'éviter les répétitions (certains affirment qu'elle évite aussi la clarté). Par exemple, si un Cavalier peut se placer en FR4 et que l'autre Cavalier ne peut se déplacer en FR4 ou FD4, le coup s'écrit alors C-F4 et non C-FR4.

Si les deux Cavaliers peuvent avancer vers la même case (R2 par exemple), vous devez préciser le Cavalier déplacé pour différencier les coups, à savoir le Cavalier du Roi ou le Cavalier de la Dame : CR-R2 ou CD-D2.

Une prise est indiquée par l'abréviation de la pièce qui capture, suivie d'un x et de l'abréviation de la pièce capturée. La Tour prend le Fou s'écrit TxF. Si deux Tours peuvent prendre le Fou, vous devez indiquer le Roi ou la Dame de la pièce qui capture : TRxF ou TDxF.

Exemple

Voici un exemple de partie utilisant la notation descriptive :

P-R4

P-R4 (du point de vue des noirs !)

C-FR3

C-FD3

F-C5 (seul un Fou peut se déplacer vers C5 ou CD5)

P-TD3

FxC (seul un Fou peut prendre un Cavalier)

PRxF (PR au lieu de PCR)

P-R3, F-C5+ (échec s'écrit +)

C-F3

C-F3

O-O

Notation internationale ou de correspondance internationale

La notation de correspondance internationale a été conçue pour éviter les problèmes linguistiques (que peuvent poser différents alphabets, par exemple) lorsque des joueurs de nationalités différentes s'affrontent. Cette notation est utilisée pour les compétitions internationales. Aucune lettre n'est utilisée, puisque les pièces ont des initiales différentes selon les langues. Par exemple, le Roi en français (R) correspond au King en anglais (K).

Les rangées et les colonnes sont numérotées (1-8), par conséquent à chaque case correspondent deux chiffres. Par exemple, la Tour blanche côté Dame est sur la case 11.

A chaque coup correspondent quatre chiffres indiquant les cases de départ et d'arrivée, par exemple 1115 pour la Tour côté Dame rangée 5.

Chaque case est désignée par deux chiffres. Le premier remplace la lettre de la colonne (a-h). Ainsi, a est remplacé par 1, b par 2, c par 3, etc.

Le second chiffre correspond au numéro de la rangée, 1-8.

Dans la notation de correspondance internationale, la première case en bas à gauche (a1) correspond à 11..., la première case en haut à gauche (a8) correspond à 18..., la première case en haut à droite (h8) correspond à 88... et la première case en bas à droite (h1) correspond à 81...

La notation de correspondance internationale n'utilise aucune ponctuation : e2-e4 correspond à 5254.

Les roques sont notés avec les cases de départ et d'arrivée du Roi. Lorsque les blancs roquent petit côté (O-O), le coup s'écrit 5171.

Exemple

Voici un exemple de partie utilisant la notation de correspondance internationale :

5254

5755

7163

2836

5125

1716

2514

7866

1436

4736

2223

6854

6342

Pour les promotions de pions, les deux premiers chiffres représentent la case de départ du pion. Le troisième chiffre correspond à la colonne d'arrivée (1-8). Le quatrième chiffre représente la nouvelle pièce : 1 pour Dame, 2 pour Tour, 3 pour Fou et 4 pour Cavalier.

Dans ce cas de figure, l'échec des blancs (b7xc8C++) s'écrit 2734 en notation de correspondance internationale.

www.chessmasternetwork.com

CHESSMASTER®



♔ Now the board is on the Web! ♚

Whether you're just a beginner or already an accomplished master, Mindscape's Chessmaster® Network is the ultimate chess site. It's loaded with tips, techniques, strategies, news, puzzles, games—even chess chat 24 hours a day. Plus, download Chessmaster Online™ absolutely FREE and play chess head-to-head, in real time, against opponents all over the world.

The Chessmaster® Network features:

- ♚ Easy one step connection to Internet chess play with Chessmaster Online™
- ♔ Chess puzzles for all skill levels
- ♚ Download tutorials for Chessmaster 5000
- ♔ Chessmaster chat rooms to swap stories and strategies
- ♚ Up-to-the minute chess tournament news
- ♚ Basic chess rules
- ♔ Chess tutorials
- ♚ The history of chess
- ♔ Links to other chess-related sites on the Internet
- ♚ Other Chessmaster products and much more!

THE CHESSMASTER NETWORK!

We're already two moves ahead.

Remerciements

Développement :

Dirigé par - Don Laabs

Chef de projet - Richard Seaborne

Conception du logiciel - Mark Berrett, Hyungsuk Suh, Richard Seaborne, Don Laabs

Réalisation artistique - Jeff Griffeath

Responsable contenu - Becca Martinson

Producteurs - Justin Kubiak, Glen Hendrickson

Programmation - Dave Bringhurst, Carlos Justinano, David Petchey,

Anant Prabhudesai

Autres responsables artistiques - Dan Guerra, Gordon Silveria

Documentation produit - Anne O'Brien, Lisa von Derwies, Chris Debo

Animation - David Foster, Len Frenkel, Parijat Chitale, Alexander Goldobin

Installation et mise au point du CD - Richard Dahlgren, William Emery,

Dave Lawrence, Sean Straw

Localisation - Carlo Boggio

Histoire des échecs - M. L. Rantala

Guide de l'utilisateur - John Tomas, Justin Kubiak

Responsable qualité - Chris Gaffield

Techniciens qualité - Stanley Biesiadecki, Lisa Carr, Julius Dilag, Leslie Guiland, Al

Guevara, Ken Gully, Carolyn Guy, Stewart McRae, Enamari Roque-Vizzini,

William A. Smithee, Josh Swartz, Jacqueline Waters, Tom Atkin

Leçons d'échecs - Eric Schiller, GM Y. Seirawan, GM Nick DeFirmian, Eric Woro,

Robert Burger, Art Marthinsen

Commentaires des parties - Eric Schiller, GM Y. Seirawan, GM Nick DeFirmian,

Robert Burger, IM Eric Tangborn, IM John Donaldson, FM Ralph Dubisch

Evaluer mon jeu - Michael Oshiro

Commentaires des livres - FM Ralph Dubisch, William Haines, Robert Burger,

GM Nick deFirmian

Marketing :

Chef de projet - Mike Lustenberger

Coordinateurs - Laura Freedman, Ruth Weston

Conception jaquette - Myrna Peskin, Bill Duncan, Tara Mun

Autres assistants - Caroline Rennard, John Hammett

Marketing France - Emmanuel Denis, Laurent Danet

Manuel français - Susy Bellier, Maria E. Fernandez

Remerciements à :

Toute l'équipe de John G. White Collection

Special Collections, Cleveland Public Library

Le Vieux Manuel



MINDSCAPE®

74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX
FRANCE

TÉL: +33 02 99 87 58 87 FAX: +33 02 99 87 58 88

UK Website: <http://www.mindscapeuk.com>



74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX
FRANCE
Tel: + 33 9987 5887, Fax: + 33 9987 5888
UK Website: <http://www.mindscapeuk.com>
<http://www.chessmasternetwork.com>

MU260335

