

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG Obsidian

2.1 LA MISE EN MARCHE

- Touche NEW GAME Nouvelle partie
- Touche SET LEVEL Réglage du niveau de jeu
- Touche GO

2.2 LA PARTIE

- Jouer un coup
- Prendre une pièce
- Coups impossibles et illégaux
- Le Roque
- La prise en passant
- La promotion ou sous-promotion
- La partie nulle
- L'échec au Roi et l'échec et mat
- L'annonce du MAT
- Abandon

3. LES FONCTIONS SPECIALES

- 3.1 TRAINING Pour sélectionner un coup
- 3.2 HINT Pour obtenir un conseil
- 3.3 TAKE BACK Pour revenir en arrière
- 3.4 TRACE FORWARD Pour repartir en avant
- 3.5 RANDOM Jeu aléatoire
- 3.6 CHANGE COLOR Pour changer de couleur
- 3.7 AUTOPLAY Pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même
- 3.8 REFEREE Pour jouer contre un autre joueur
- 3.9 VERIFY Pour vérifier la position des pièces
- 3.10 SET UP Pour entrer des positions
- 3.11 CLEAR Pour vider la mémoire initiale de l'ordinateur
- 3.12 SOLUTION DE MATS (Fonction) Pour résoudre des problèmes de MAT
- 3.13 INFO Pour accéder à des informations
- 3.14 EASY Pour limiter le temps de réflexion de l'ordinateur
- 3.15 RESTORE Pour revenir en début de partie
- 3.16 SOUND Pour régler les sons
- 3.17 GO Rappel des diverses fonctions

4. APPENDICE

- 4.1 Données techniques
- 4.2 Pannes possibles
- 4.3 Entretien de votre ordinateur d'échecs Obsidian
- 4.4 Exemples D'affichages

5. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS

1 INTRODUCTION

Votre NOVAG Obsidian utilise sa nouvelle technologie RISC : un microprocesseur "simplifié", ce qui augmente considérablement la vitesse d'exécution et un programme nouveau qui prend en charge certaines fonctions jusqu'ici assurées par les microprocesseurs. Cette technologie RISC est particulièrement bien adaptée aux ordinateurs d'échecs NOVAG chez qui la vitesse d'exécution est un facteur primordial. Passer au système RISC augmente leur capacité d'analyse, donc leur qualité de jeu.

VOTRE NOVAG Obsidian fonctionne :

– **sur piles** : il a besoin de 6 piles **alcalines** d'1,5 volt Type R14 (size 'C') (non fournies avec l'appareil). N'utilisez pas des piles non alcalines car elles risqueraient de provoquer un mauvais fonctionnement de votre ordinateur d'échecs. Pour mettre les piles, ouvrez le compartiment à piles situé au dos de Obsidian et placez les 6 piles en prenant soin de respecter le sens de polarité indiqué sur le fond de ce compartiment.

– **sur secteur** : utilisez alors l'adaptateur NOVAG référence 8210, vendu séparément.

Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur : 220 volts. **IMPORTANT** : connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur, avant de le brancher sur le secteur.

Votre NOVAG Obsidian doté d'un plateau sensitif. Cela signifie que les coups joués sur l'échiquier s'enregistrent dans l'ordinateur par **PRESSION** de la pièce à jouer, d'abord sur la case **Départ** puis sur la case **Arrivée**. Il possède également un écran LCD qui utilise 6 caractères alphanumériques et une série de symboles.

En voici la liste :

Chiffres : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Lettres : A B C D E F G H I K L M N
O P R S T U V X Y ? - =

Voici ce que vous pouvez voir sur l'écran:



1. = Indication de la couleur

2. = Les 6 caractères alphanumériques

3. = Signe de séparation des temps à la pendule

4. = Symbole des pièces du jeu







5. = Symbole de la prise en passant d'un Pion

6. = Symbole de la partie nulle

7. = Symbole de l'ÉCHEC ET MAT

8. = Symbole de la prise d'une pièce

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

	=	Pion
	=	Cavalier
	=	Fou
	=	Tour
	=	Dame
	=	Roi

2 COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS OBSIDIAN

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




Allumez votre ordinateur avec l'interrupteur situé près de la case C8. Cet interrupteur active Obsidian aussi bien lorsqu'il fonctionne sur piles que lorsqu'il marche avec l'adaptateur. Notez que les piles ne fonctionnent plus, automatiquement, lorsque vous utilisez l'adaptateur.

2.1 LA MISE EN MARCHÉ

– TOUCHE NEW GAME

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche NEW GAME

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

L'écran affiche: [ !-- --] et vous entendez 3 bips.

– TOUCHE SET LEVEL

Vous allez maintenant régler le niveau de jeu. Obsidian en possède 112 différents.

Ces niveaux sont divisés en 10 sections qui forment deux groupes.

Lorsque vous avez fait votre choix du niveau, vous devez l'indiquer à l'ordinateur. Regardez d'abord ce tableau.

GROUP 1 :

8	Tr8	Tr16	At8	At16	Ft8	Ft16	Sd8	Sd16
7	Tr7	Tr15	At7	At15	Ft7	Ft15	Sd7	Sd15
6	Tr6	Tr14	At6	At14	Ft6	Ft14	Sd6	Sd14
5	Tr5	Tr13	At5	At13	Ft5	Ft13	Sd5	Sd13
4	Tr4	Tr12	At4	At12	Ft4	Ft12	Sd4	Sd12
3	Tr3	Tr11	At3	At11	Ft3	Ft11	Sd3	Sd11
2	Tr2	Tr10	At2	At10	Ft2	Ft10	Sd2	Sd10
1	Tr1	Tr9	At1	At9	Ft1	Ft9	Sd1	Sd9
	A	B	C	D	E	F	G	H

8	Fd8	An8	EA8	BE8	IN8	Fn8	Sd8	Sd16
7	Fd7	An7	EA7	BE7	IN7	Fn7	Sd7	Sd15
6	Fd6	An6	EA6	BE6	IN6	Fn6	Sd6	Sd14
5	Fd5	An5	EA5	BE5	IN5	Fn5	Sd5	Sd13
4	Fd4	An4	EA4	BE4	IN4	Fn4	Sd4	Sd12
3	Fd3	An3	EA3	BE3	IN3	Fn3	Sd3	Sd11
2	Fd2	An2	EA2	BE2	IN2	Fn2	Sd2	Sd10
1	Fd1	An1	EA1	BE1	IN1	Fn1	Sd1	Sd9
	A	B	C	D	E	F	G	H

Chaque niveau correspond à une case.

Pour régler le niveau, vous devez : (par exemple le niveau Tr12)

- appuyer sur la touche SET LEVEL une ou deux fois pour sélectionner le groupe 1 ou 2 (le niveau Tr12 appartient au groupe 1)
- puis sélectionner le niveau en appuyant sur une des 64 cases de l'échiquier (la case B4 dans ce cas)
- appuyez sur GO pour confirmer
- le niveau sélectionné sera inscrit sur l'écran et les diodes des rangées et colonnes correspondant à la case choisie seront allumées.

Vous pouvez modifier le niveau à n'importe quel moment (sauf quand l'ordinateur est en train de réfléchir : attendez que ce soit votre tour de jouer). Appuyez sur SET LEVEL. Les

diodes allumées et l'écran vous indiqueront sur quel niveau est réglé votre Obsidian. Sélectionnez le niveau de votre choix.

Remarque : Si vous éteignez votre ordinateur pour continuer plus tard la partie, Obsidian restera au niveau fixé. (Pour reprendre la partie, il vous suffit d'allumer l'ordinateur). Il en sera de même si vous commencez une nouvelle partie avec NEW GAME. Si vous voulez alors changer de niveau, recommencez l'instruction.

PREMIER GROUPE DE NIVEAUX DE JEUX :

- **Section tr :** ce qui signifie " **Tournament Time Control** ", Contrôle du temps de tournoi (le niveau 8 est le plus fort). Il y a un minimum de coups à jouer dans un temps donné. Si vous n'atteignez pas ce minimum ou si vous dépassez ce temps, vous perdez, quelle que soit votre situation d'alors ! (mais si vous le désirez vous pourrez quand même finir la partie).

Niveau	Affichage		Cadence imposée
1	= tr 1	40 coups en	4 mn
2	= tr 2	40 coups en	5 mn
3	= tr 3	40 coups en	8 mn
4	= tr 4	40 coups en	10 mn
5	= tr 5	40 coups en	15 mn
6	= tr 6	40 coups en	20 mn
7	= tr 7	40 coups en	30 mn
8	= tr 8	40 coups en	40 mn
9	= tr 9	40 coups en	50 mn
10	= tr10	40 coups en	60 mn
11	= tr11	40 coups en	70 mn
12	= tr12	40 coups en	80 mn
13	= tr13	40 coups en	90 mn
14	= tr14	40 coups en	100 mn
15	= tr15	40 coups en	120 mn
16	= tr16	40 coups en	150 mn

- **Section At :** ce qui signifie " **Average Time Level** ", Temps d'analyse moyen. L'ordinateur doit « gérer » son temps pendant la partie. Il utilisera la moitié de son temps pour calculer sa réplique et l'autre moitié pour compléter sa recherche. ces temps moyens imposés vont concerner un grand nombre de coups. En phase d'ouverture, mais également en phase finale, l'ordinateur tendra à jouer plus rapidement. En revanche, dans des phases de jeu intermédiaires et compliquées, il réfléchira plus longtemps (jusqu'à 4 fois le temps du niveau sélectionné) .

Niveau	Affichage	Temps moyen de réflexion	
1	= At 1	5	secondes par coup
2	= At 2	7	sec.
3	= At 3	10	sec.
4	= At 4	13	sec.
5	= At 5	20	sec.
6	= At 6	30	sec.
7	= At 7	45	sec.

8	=	At 8	60	sec.
9	=	At 9	75	sec.
10	=	At 10	90	sec.
11	=	At 11	100	sec.
12	=	At 12	115	sec.
13	=	At 13	135	sec.
14	=	At 14	150	sec.
15	=	At 15	175	sec.
16	=	At 16	220	sec.

- **Section Ft** : ce qui signifie « **Fixed Time** », temps d'analyse fixé : à ce niveau l'ordinateur utilise un temps fixé pour calculer sa réplique.

Niveau	Affichage	Temps
1	= Ft 1	2 secondes par coup
2	= Ft 2	4 sec.
3	= Ft 3	6 sec.
4	= Ft 4	8 sec.
5	= Ft 5	10 sec.
6	= Ft 6	15 sec.
7	= Ft 7	20 sec.
8	= Ft 8	25 sec.
9	= Ft 9	30 sec.
10	= Ft 10	35 sec.
11	= Ft 11	40 sec.
12	= Ft 12	45 sec.
13	= Ft 13	50 sec.
14	= Ft 14	55 sec.
15	= Ft 15	60 sec.
16	= Ft 16	90 sec.

- **Section Sd** : ce qui signifie "**Sudden Death**": mort soudaine ! c'est-à-dire partie au KO. L'ordinateur doit terminer la partie dans un temps donné, de même que vous. Le temps qu'il utilise pour chaque réplique dépend du temps déjà utilisé et de sa position actuelle. Si l'ordinateur ou vous-même dépassez le temps fixé, la partie est déclarée perdue. Pour savoir combien de temps il vous reste, la pendule fait le décompte. Par exemple au niveau Sd5 vous partez de 20:00 et quand la pendule atteindra 00:00 vous entendrez 3 bips et sur l'écran vous verrez « FLAG », le drapeau est tombé. Mais vous pouvez quand même continuer la partie; dans ce cas, le temps total continue à être compté et affiché.

Niveau	Affichage	Temps limité pour la partie
1	= Sd 1	3 mn
2	= Sd 2	5 mn
3	= Sd 3	10 mn
4	= Sd 4	15 mn
5	= Sd 5	20 mn

6	=	Sd 6	25	mn
7	=	Sd 7	30	mn
8	=	Sd 8	35	mn
9	=	Sd 9	40	mn
10	=	Sd 10	45	mn
11	=	Sd 11	50	mn
12	=	Sd 12	55	mn
13	=	Sd 13	60	mn
14	=	Sd 14	90	mn
15	=	Sd 15	100	mn
16	=	Sd 16	120	mn

DEUXIEME GROUPE DE NIVEAUX DE JEUX :

- **Section Fd** : ce qui signifie «**Fixed Depth**», la profondeur de recherche est fixée. Obsidian ne peut réfléchir que dans la limite de profondeur imposée. Le temps dont il a besoin pour atteindre la profondeur sélectionnée dépend de l'avancement de la partie. D'une manière générale l'ordinateur a besoin de 3 à 6 fois plus de temps quand on passe d'un niveau de profondeur à un autre.

Niveau	Affichage	Profondeur de la recherche en demi-coups (*)	
1	=	Fd 1	1
2	=	Fd 2	2
3	=	Fd 3	3
4	=	Fd 4	4
5	=	Fd 5	5
6	=	Fd 6	6
7	=	Fd 7	7
8	=	Fd 8	8

(*) un demi-coup = un coup des Blancs ou un coup des Noirs. Dans la pratique, on n'utilise cette expression que dans des cas précis, comme celui-ci (ou des retours en arrière). La plupart du temps on se contentera de parler de coup.

- **Section An** : ce qui signifie "**Analyse**". Ce mode est utilisable pour rechercher des solutions de problèmes difficiles qui nécessitent des recherches plus profondes. Au niveau An8 l'ordinateur cherche jusqu'à ce qu'il trouve une séquence d'échec et mat ou bien jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche GO. Si sa recherche est interrompue, l'ordinateur jouera le coup qu'il pensait le meilleur à ce stade de sa recherche. A ce niveau sa recherche sur des positions compliquées peut prendre des heures voire même des jours !

Niveau	Affichage	Profondeur de la recherche en demi-coups	
1	=	An 1	9
2	=	An 2	10
3	=	An 3	11
4	=	An 4	12
5	=	An 5	13
6	=	An 6	14
7	=	An 7	15
8	=	An 8	Infini

- **Section EA** : ce qui signifie "**EASY Mode**", mode facile.
- **Section BE** : « **Beginners** », débutants. Ces deux modes sont faciles, pour les débutants. Obsidian va restreindre son analyse, ce qui fait que son jeu sera volontairement plus faible, afin de laisser aux débutants une chance de gagner. Il se limitera surtout à essayer de vous prendre des pièces plutôt que d'équilibrer son jeu.

Niveau	Affichage	Recherche par coup
1	= EA 1	1 demi-coup + 2ème prise envisagée
2	= EA 2	1 demi-coup + 3ème prise envisagée
3	= EA 3	1 demi-coup + 4ème prise envisagée
4	= EA 4	1 demi-coup + 5ème prise envisagée
5	= EA 5	1 demi-coup + 6ème prise envisagée
6	= EA 6	1 demi-coup + 7ème prise envisagée
7	= EA 7	1 demi-coup + 8ème prise envisagée
8	= EA 8	1 demi-coup + 9ème prise envisagée

Niveau	Affichage	Recherche par coup
1	= BE 1	2 demi-coups + 2ème prise envisagée
2	= BE 2	2 demi-coups + 3ème prise envisagée
3	= BE 3	2 demi-coups + 4ème prise envisagée
4	= BE 4	2 demi-coups + 5ème prise envisagée
5	= BE 5	2 demi-coups + 6ème prise envisagée
6	= BE 6	2 demi-coups + 7ème prise envisagée
7	= BE 7	2 demi-coups + 8ème prise envisagée
8	= BE 8	2 demi-coups + 9ème prise envisagée

- **Section IN** : résolution des problèmes de mats. Si vous êtes en position où il peut y avoir mat et que vous voulez que l'ordinateur trouve la solution, positionnez le sur un des niveaux suivants. Obsidian cherchera la solution la plus courte. S'il trouve une séquence de mat, il l'annoncera sur l'écran. S'il ne trouve rien vous verrez « nonE » (=RIEN) sur l'écran.

Niveau	Affichage	Problème
1	= IN 1	Mat en 1 coup
2	= IN 2	Mat en 2 coups
3	= IN 3	Mat en 3 coups
4	= IN 4	Mat en 4 coups
5	= IN 5	Mat en 5 coups
6	= IN 6	Mat en 6 coups
7	= IN 7	Mat en 7 coups
8	= IN 8	Mat en 8 coups

Exemple : Pour résoudre un problème de mat en 3 coups, placez vos pièces comme sur le schéma suivant et procédez de la manière suivante:

- Appuyez sur la touche NEW GAME
- Appuyez 2 fois sur la touche SET UP
- Appuyez sur la touche CLEAR
- Appuyez sur la touche COLOR et sélectionnez la couleur BLANC
- Mettez en position toutes les pièces blanches comme décrit dans le paragraphe 3.10.
- Appuyez sur la touche COLOR et sélectionnez la couleur NOIR

- Mettez en position toutes les pièces noires comme décrit dans le paragraphe 3.10.
- Appuyez à nouveau sur la touche COLOR et sélectionnez la couleur BLANC, le coup est au blanc
- Appuyez sur la touche GO pour sortir de la fonction SETUP
- Appuyez sur la touche LEVEL pour sélectionner le niveau resolution des MATS en 3
- Appuyez sur la touche GO pour sortir de la fonction LEVEL
- Appuyez sur la touche GO pour que votre ordinateur commence sa recherche.

Solution:

- | | | |
|----|----------|---------|
| | Blanc | Noir |
| 1. | c2-d4 | d3 x d4 |
| 2. | e5-g3+ | f7-e5 |
| 3. | f5 x e5+ | mat. |



• **Section Fn : « Fun »**

A ce niveau l'ordinateur fait des fautes de stratégies «humaines» et joue presque instantanément avec très peu de stratégie et de tactique. Même les débutants seront capables de battre l'ordinateur si vous choisissez un de ces niveaux!

Niveau	Affichage	Temps par coup
1	= Fn1	2 sec.
2	= Fn2	5 sec.
3	= Fn3	10 sec.
4	= Fn4	20 sec.
5	= Fn5	30 sec.
6	= Fn6	60 sec.
7	= Fn7	120 sec.
8	= Fn8	180 sec.

– **TOUCHE GO**

Appuyez maintenant sur cette touche. Votre instruction est passée, Obsidian est prêt à jouer au niveau que vous avez choisi.

L'écran revient sur : [0 1 . - -]

Attention à ne pas utiliser la touche GO directement après la touche NG : cela aurait pour effet de "donner" les Blancs à Obsidian qui jouera alors le premier coup. Si cela vous arrive, refaites simplement NEW GAME. Vous allez maintenant jouer votre premier coup. Vous jouez les Blancs : sur l'écran, il y a un petit rectangle Blanc.

2.2 LA PARTIE

- **COMMENT JOUER UN COUP** - ou comme cela se dit couramment : "ENTRER" UN COUP.

Votre Obsidian est doté d'un plateau sensitif qui enregistre automatiquement les coups joués quand vous appuyez -douxement- sur ses cases : soit avec la pièce, soit -mieux- avec un doigt. Au bord du plateau, deux séries de 8 diodes, correspondant aux colonnes (désignées par des lettres de A à H) et rangées (numérotées de 1 à 8) vont servir à indiquer ces coups que l'écran LCD affiche également. Pour jouer votre premier coup, appuyez sur la case **Départ** de la pièce choisie : les diodes correspondantes (de colonne et

rangée) s'allument en bordure du plateau et l'écran affiche les coordonnées de cette case. Déplacez maintenant votre pièce et appuyez sur la case **Arrivée** : les diodes correspondant à la nouvelle position s'allument et l'écran affiche les coordonnées de la nouvelle case.

C'est à l'ordinateur de jouer : l'écran affiche un petit rectangle Noir et les coordonnées du coup (case **Départ**, case **Arrivée**) qu'il veut jouer, les diodes correspondant à la case **Départ** s'allument. Appuyez sur la case désignée, ses diodes s'éteignent, Obsidian allume celles de la case **Arrivée**. Placez la pièce sur cette case et appuyez : les diodes s'éteignent. L'ordinateur a enregistré, c'est à vous de jouer. Si en manipulant les pièces Noires, vous vous trompez de case, l'ordinateur maintient les diodes allumées jusqu'à ce que vous ayez correctement exécuté le mouvement. Si vous entrez un coup "illégal" (mauvais déplacement d'une pièce) Obsidian réagit en vous indiquant sur l'écran "**Error**" = erreur. Il refuse d'enregistrer. Rejouez un coup normal. Si après avoir appuyé sur la case **Départ** de votre pièce, vous changez d'avis et souhaitez annuler, appuyez de nouveau sur la case : les diodes s'éteignent, l'affichage disparaît. Vous pouvez entrer un autre coup.

Note: Quand l'ordinateur réfléchit, toutes les touches sur lesquelles vous pourriez appuyer sont ignorées sauf la touche GO qui interrompt sa réflexion et l'oblige à jouer.

– COMMENT PRENDRE UNE PIECE

Si vous jouez un coup qui vous amène à prendre un Pion ou une pièce adverse, l'ordinateur le comprend à l'énoncé de votre mouvement et, dans sa mémoire, il retire la pièce. Si c'est lui qui joue un tel coup, l'écran affichera au milieu le symbole « x ». Exécutez ces mouvements sur votre échiquier et retirez les pièces concernées.

– COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX

Obsidian est programmé selon les règles du jeu d'échecs de la F.I.D.E : il ne joue donc pas de coup illégal. Il ne les accepte pas non plus de la part de son adversaire.

Si vous jouez un coup illégal, il fera entendre 3 bips sonores et affichera "**Error**" sur l'écran. Retirez votre pièce sans appuyer sur les cases. Entrez alors un autre coup, légal bien sûr ! De même, si vous vous trompez en déplaçant une pièce pour l'ordinateur, il fera entendre 3 bips sonores et les diodes de la case correcte vont s'allumer. Appuyez sur cette case en plaçant la pièce.

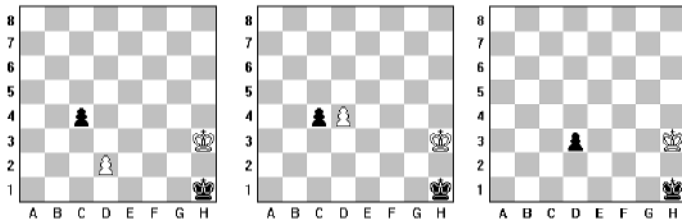
– LE ROQUE

Ce coup particulier doit être entré comme un coup de ROI. Entrez la case de départ du Roi puis la case arrivée. L'ordinateur comprend. Il vous demande d'entrer le mouvement de la Tour en allumant les diodes de la case Départ puis quand vous aurez appuyé sur cette case, en allumant les diodes de la case Arrivée. Mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de roquer :

- si le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés
- si votre Roi est en échec
- si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec...

– LA PRISE EN PASSANT

Pour cette prise particulière, vous n'avez qu'à entrer la case de **Départ** et la case d'**Arrivée** de votre Pion, comme pour un coup normal. Obsidian comprend et retire automatiquement du jeu le Pion qui a été pris. Lorsque c'est lui qui effectue une prise en passant, il vous le signale sur l'écran par les lettres «**p**» ainsi que le symbole «**x**». Rappelez-vous, à ce propos, que seul un Pion peut effectuer cette prise particulière et qu'elle n'est légale que si elle "suit" immédiatement le coup du Pion concerné.



– PROMOTION OU SOUS-PROMOTION

Si l'un de vos Pions atteint la 8ème rangée, vous avez le droit de le promouvoir en DAME (promotion) ou en une autre pièce (sous-promotion). Obsidian vous interrogera donc pour savoir la pièce que vous désirez. Il affiche "**Pr o?**" - cela signifie quelle promotion ? - Pour lui répondre, appuyez sur la touche du clavier marquée du symbole de la pièce choisie. Il enregistre. Quand Obsidian promet un de ses Pions, il affiche sur l'écran le symbole de la pièce qu'il a sélectionnée et fait clignoter ce symbole.

– PAT / PARTIE NULLE

Obsidian annoncera un PAT en affichant sur l'écran les symboles "**dr StL**". Obsidian reconnaît les conditions spéciales de la partie nulle telles qu'elles ont été établies par la F.I.D.E. :

- " matériel " insuffisant pour mater indiquée par "**dr in5**".
- 50 coups sans prise et déplacement de Pion indiquée par "**dr 50**".
- répétition d'une position à 3 reprises, par un même joueur, indiquée par "**dr 3rd**".

– ECHEC AU ROI

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

– ECHEC ET MAT

Il est signalé par le symbole "**MATE**", en même temps que le dernier coup de la partie et le trait du camp victorieux.

– ANNONCE DU MAT

S'il voit une séquence de mat, votre ordinateur vous l'annoncera : par exemple « **n4** » signifie mat en 4 coups.

– ABANDON

Si l'ordinateur estime qu'il a perdu la partie, il indiquera son abandon en affichant "**rESiGn**".

Toutefois, si vous voulez terminer la partie, vous pouvez continuer à jouer jusqu'au mat. Mais notez que Obsidian n'abandonnera qu'une seule fois par partie.

Note: Si le temps de jeu du joueur ou de l'ordinateur est épuisé, l'écran LCD affichera par intermittence "**FLAG**". Vous pouvez alors continuer à jouer.

3 LES FONCTIONS SPECIALES DE VOTRE Obsidian

Elles vont transformer votre Obsidian - jusqu'ici ADVERSAIRE impitoyable - en PARTENAIRE CONVIVIAL et même en ENTRAINEUR. Elles marquent ainsi le formidable apport de l'informatique dans ce jeu millénaire des échecs et développent considérablement ses qualités pédagogiques.

3.1 L'ENTRAINEMENT : TOUCHE TRAINING

Cette fonction est là pour aider le joueur débutant.

- Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche Training. L'ordinateur affiche sur l'écran les coordonnées de la case **Départ** de la première pièce susceptible d'être jouée. En appuyant à nouveau sur Training, Obsidian vous indiquera successivement toutes les autres pièces.
- Une fois que vous avez choisi une pièce et que ses coordonnées figurent à l'écran, appuyez sur GO puis TRAINING : Obsidian vous indiquera le premier mouvement possible de cette pièce. En appuyant à nouveau sur TRAINING vous obtiendrez le deuxième mouvement et ainsi de suite.
- Quand vous avez choisi le mouvement de votre pièce, faites CLEAR et entrez le coup (celui proposé ou un autre de votre choix). L'ordinateur vous donnera sa réplique.

3.2 LE CONSEIL : TOUCHE HINT

Si vous souhaitez un conseil sur le coup à jouer, appuyez sur cette touche et Obsidian vous indiquera le coup qu'il considère pour vous comme le meilleur, à ce stade de la partie.

Vous pouvez accepter le coup suggéré - dans ce cas, appuyez sur GO : Obsidian enregistre le coup - ou le refuser et entrer un autre coup. Si vous appuyez sur HINT pendant que Obsidian réfléchit, l'ordinateur affichera le coup qu'il jouerait si à ce moment vous l'obligiez à jouer en utilisant la touche GO (voir paragraphe 3.18). Pour effacer cette information, appuyez sur CLEAR Vous reviendrez sur l'écran qui fait défiler un certain nombre d'informations (sauf c'est votre tour de jouer):

- le temps déjà passé à réfléchir: 1: 45 veut dire 1 minute 45
- les trois premiers demi-coups de sa meilleure variante, à ce stade de réflexion
- l'évaluation de la position: elle s'exprime en valeur de Pions. 1 50 signifie que l'ordinateur estime avoir sur vous un avantage correspondant à 1,5 Pions. Si le nombre est précédé du signe - c'est que cette évaluation de la position est désavantageuse pour l'ordinateur.
- la profondeur d'analyse: l'écran affiche " d" et un nombre qui indique le nombre de demi-coups de sa profondeur de recherche en cours. 5 par exemple signifie qu'il analyse jusqu'à 5 demi-coups d'avance.
- le nombre de demi-coups qu'il lui reste à analyser parmi ceux possibles dans la position du moment : 21 x 38 signifie qu'il lui reste 21 demi-coups à analyser parmi les 38 coups - l'égaux bien sur - qu'il pourrait jouer.

Chacune de ces informations est affichée pendant environ 2 secondes.

3.3 LE RETOUR EN ARRIERE : TOUCHE TAKE BACK

Elle vous permet de revenir en arrière jusqu'à 112 demi-coups pour rectifier une erreur ou pour adopter une nouvelle stratégie. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, l'ordinateur revient d'un coup en arrière (ou plutôt d'un demi-coup comme cela se dit souvent: un demi-coup = un coup Blanc ou un coup Noir !). Il indique le coup à rejouer et le fait clignoter. Si le coup effectué en arrière est une prise, le type de la pièce et la case sur laquelle elle doit être replacée sont affichés, en alternance avec l'indication du coup.

Obsidian offre une option supplémentaire et vous permet d'accéder directement à cette fonction :

Vous n'avez pas besoin d'appuyer à chaque fois sur TAKE BACK. Attendez que ce soit votre tour et rejouez tout simplement votre dernier coup à l'envers. Sur l'écran vous verrez le prochain coup à rejouer en arrière et les diodes correspondant s'allumeront.

Avec cette méthode vous pouvez également revenir en arrière jusqu'à 112 demi-coups.

Vous pouvez continuer la partie à tout moment soit en jouant un coup soit en appuyant sur GO pour que l'ordinateur joue.

Note : si vous utilisez CHANGE COLOR ou SET UP pour changer la position d'une des pièces, tous les coups précédents seront annulés et vous ne pourrez pas y retourner par la fonction TAKE BACK. S'il n'y a pas de mouvements dans l'historique de la partie l'écran affichera « **BEG in** ».

3.4 DEPLACEMENT VERS L'AVANT : TOUCHE TRACE FORWARD

Elle fait le contraire de la touche précédente. Elle vous permet, après une série de retours en arrière, de revenir "en avant" dans la partie, jusqu'à la position choisie, par exemple pour reprendre la partie d'une autre façon. Quand vous aurez fait défiler tous les coups, l'écran affichera le message "**En d**".

3.5 LE JEU ALEATOIRE : TOUCHE RANDOM

Obsidian joue toujours le coup qu'il considère comme le plus fort d'après ses calculs et en fonction du niveau sur lequel il est réglé. En appuyant une première fois sur cette touche RANDOM, vous imposez à votre adversaire ce mode aléatoire, dans lequel il sélectionnera, cette fois, son coup au hasard, parmi une liste de coups possibles, et de valeur sensiblement égale dans son évaluation. L'écran affiche "**r And**". Vous pouvez régler ce mode aléatoire : Obsidian a 4 niveaux aléatoires : "**r And**" est le plus faible. Vous avez ensuite "**r And-**" / "**r And=**" et enfin "**r And=**". Ainsi vous ferez varier le jeu de votre ordinateur.

3.6 LE CHANGEMENT DE COULEUR : TOUCHE CHANGE COLOR

Obsidian est réglé pour jouer les NOIRS et vous les BLANCS. En appuyant sur cette touche, vous lui donnez les Blancs et vous prenez les Noirs. Si vous appuyez sur cette touche en début de partie, c'est vous qui commencez avec les Noirs (à la différence de ce qui se passe avec la touche GO, utilisée juste après NEW GAME, où l'ordinateur prend les Blancs et commence la partie). Placez les Noirs sur les rangées 1 et 2 et les Blancs sur les rangées 7 et 8. Si vous utilisez cette touche en cours de partie, vous inversez les couleurs de la même manière mais vous devez savoir que tous les coups joués auparavant se trouvent effacés et que la partie commence avec la position du moment.

3.7 JOUER SEUL : TOUCHE AUTOPLAY

Obsidian sait jouer contre lui-même. Vous pourrez ainsi analyser sa façon de jouer, à différents niveaux. Appuyez sur NEW GAME, sur SET LEVEL et sur AUTOPLAY. L'écran affiche "**Auto=**", « **demo=** » ou « **nor** ». Sélectionnez celui qui vous intéresse. Appuyez sur GO et la partie démarre. Obsidian joue la partie complète devant vous. Déplacez les pièces comme indiqué par l'écran et les diodes mais N'APPUYEZ PAS SUR LES CASES. Vous pouvez interrompre ce mode en appuyant sur la touche GO ou, tout simplement, sur NEW GAME pour commencer une partie.

- mode "**Auto=**", autoplay on : Obsidian jouera contre lui-même jusqu'à la fin de la partie. (une seule partie)

- mode « **demo** », demo on : Démonstration. Obsidian jouera alors contre lui-même et enchaînera partie sur partie. A la fin d'une partie donc, il marquera une pause puis entamera la partie suivante.
- mode « **nor** » : Les deux modes précédents sont fermés.
- Si vous voulez, par contre, sortir de cette fonction en cours de partie, et à condition que Obsidian soit sorti de sa bibliothèque d'ouvertures (vous vous en rendez compte parce qu'il se met à prendre du temps pour réfléchir) appuyez sur la touche GO. L'ordinateur exécutera le coup qu'il préparait puis sortira de cette fonction AUTOPLAY : vous pouvez continuer normalement la partie.

Notez que vous avez une autre façon de vous familiariser ainsi avec le jeu de Obsidian, c'est d'utiliser à chaque coup la touche GO. Vous vous donnerez ainsi le temps nécessaire pour étudier chaque coup. Si vous voulez arrêter et annuler la partie en cours appuyez sur NEW GAME.

3.8 ARBITRE : TOUCHE REFEREE

Si vous souhaitez entrer une suite de coups sans que l'ordinateur y réponde -par exemple une variante d'ouverture- vous pouvez le faire en appuyant sur cette touche. Obsidian ne fera aucune analyse pendant ce temps. Lorsque vous appuyez sur la touche, l'écran affiche "**rE F≡**". Entrez la suite de coups choisie. Pour sortir du mode REFEREE, appuyez à nouveau sur la touche REFEREE. L'écran affichera "**rE F**". Vous pouvez entamer normalement la suite de la partie. Quand vous êtes dans ce mode, votre ordinateur se contente donc d'enregistrer les coups et de les mettre en mémoire - une bonne façon de conserver une partie face à un adversaire humain- tout en veillant à ce qu'ils soient légaux. Dans une telle situation, sachez que vous pouvez utiliser aussi les fonctions de conseil (HINT), de vérification de la position (VERIFY - voir paragraphe 3.9) ou d'entrée de position (SET UP- voir paragraphe 3.10).

3.9 VERIFICATION DE LA POSITION : TOUCHE VERIFY

Vous pouvez, en cours de partie, vérifier la position de toutes les pièces du jeu. Appuyez une fois sur la touche VERIFY/SET UP. L'écran affiche "**Ver--**".

Il vous suffit ensuite :

- soit d'appuyer sur la touche symbole d'une pièce ou d'un Pion : l'écran affiche sa couleur et sa position. Vérifiez ainsi une couleur, puis appuyez sur CHANGE COLOR pour vérifier l'autre.
- soit d'appuyer sur une case : Obsidian vous affiche le symbole de la pièce qui s'y trouve, sa couleur et indique les coordonnées de la case. S'il n'y a aucune pièce sur cette case, l'ordinateur n'affiche que les coordonnées de la case.

Pour sortir de cette fonction, utilisez la touche GO : mais attention, cette touche, vous le savez, inverse les couleurs. Pour ne pas vous retrouver avec les Noirs, sortez de la fonction lorsque vous avez vérifié les Noirs. L'écran affichera alors le trait Blanc, vous pourrez reprendre la partie où vous l'aviez laissée, avec les Blancs.

3.10 ENTREE DE POSITIONS: TOUCHE SET UP

Cette fonction vous permet d'ENTRER des positions sur l'échiquier pour résoudre un problème d'échecs ou pour établir un handicap : en ajoutant, retirant ou changeant une ou plusieurs pièces. Vous ne pouvez pas entrer une position illégale par exemple 2 Rois de la même couleur ... sinon vous entendrez 3 bips et vous verrez apparaître « **Error** ».

Obsidian acceptera et exécutera le Roque, la promotion des Pions et la prise en passant. Mais vous devez savoir que si vous entrez dans cette fonction SET UP en cours de partie, vous effacez tous les coups précédents. Pas question, donc, de revenir en arrière sur ces coups. Si vous voulez essayer, Obsidian affichera "**bEGin**" (beginning, début de partie). Pour utiliser cette fonction, appuyez sur la touche VERIFY/SET UP, deux fois. L'écran doit afficher "**SE t --**". Assurez-vous que vous êtes sur la bonne couleur: voir le trait sur l'écran!

- **Pour retirer une pièce**, entrez simplement les coordonnées de la case où elle se trouve en appuyant sur sa case. Faites GO pour sortir.
- **Pour entrer une pièce**, appuyez sur la touche symbole de cette pièce et indiquez ses coordonnées en appuyant sur la case choisie. Mettez la pièce sur l'échiquier. Faites ensuite GO pour sortir.
- **Pour déplacer une pièce**, exécutez simplement le coup sur l'échiquier. A chaque fois l'écran affichera la couleur, le type et la position de chaque pièce.
- Si vous voulez maintenant **entrer une position entièrement nouvelle**, vous devez, après SET UP, appuyez sur la touche CLEAR qui "efface" la mémoire de l'ordinateur. Entrez ensuite cette position, par les Blancs d'abord, en appuyant sur la touche symbole de chaque pièce et en appuyant sur la case où vous la placez. Pour entrer ensuite les Noirs, appuyez sur CHANGE COLOR, l'écran affiche le trait Noir. Procédez comme pour les Blancs et confirmez en finale par la touche GO.

3.11 VIDER L'ECHIQUIER : TOUCHE CLEAR

- Nous venons de voir que dans la fonction SET UP, cette touche permet de "vider" la mémoire de l'échiquier pour entrer une position nouvelle.
- Cette touche peut aussi vous servir, en cours de partie : si vous avez commencé à entrer un coup et que vous changez d'avis, appuyez sur CLEAR, ce qui est déjà inscrit sur l'écran s'efface ; vous pouvez entrer alors votre nouveau coup...
- Si sur l'écran apparaît « **rAnd** » ou « **EASY** » vous pouvez les effacer en appuyant sur CLEAR.

3.12 RESOLUTION DES MATS : TOUCHE SET LEVEL

Votre Obsidian peut résoudre la plupart des problèmes de Mats jusqu'en 8 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, prises en passant ou promotion de Pions. Entrez la position, selon la séquence suivante :

Touche NEW GAME

Touche SET UP

Touche CLEAR

Entrez alors la position (touche symbole de chaque pièce - case de cette pièce)

Touche GO

Touche SET LEVEL jusqu'à lire "**in 1**"

Vous devez maintenant déterminer le nombre de coups nécessaires pour mater : appuyez sur une des 8 cases G1 à G8, G1 correspondant à un MAT en 1 coup, G2 à un MAT en 2 coups, etc ... L'écran affiche " in " et le nombre choisi.

Appuyez sur GO pour confirmer, puis à nouveau sur GO pour lancer la réflexion.

Vous allez voir défiler sur l'écran plusieurs informations, dans l'ordre suivant :

- évaluation de la position (9 99 signifie 9.99 points en plus)
- profondeur de la recherche (d et un chiffre : d6 signifie que l'ordinateur cherche à 6 "demi-coups de profondeur)
- itérations restantes (29 30 signifie que 29 coups sur 30 restent encore à analyser à la profondeur en cours)
- le temps utilisé (00 32 signifie que Obsidian a déjà réfléchi pendant 32 secondes)
- le premier coup de la variante principale
- éventuellement le deuxième coup de la variante principale et le troisième coup de cette variante.

Lorsqu'il a terminé sa réflexion, l'ordinateur affiche le nombre de coups à jouer pour faire MAT, puis le 1er demi-coup des Blancs. S'il n'y a pas de solution l'écran affiche « **no nE** ».

Pour connaître le 1er demi-coup des Noirs :

Appuyez sur HINT - Obsidian affiche ce coup. Jouez-le.

Obsidian affiche le 2ème demi-coups des Blancs. Entrez-le.

Refaites HINT - Obsidian affiche le nouveau demi-coup des Noirs. Entrez-le également.

Vous aurez la riposte des Noirs et ainsi de suite.

Voulez-vous un exemple ?

Entrez Roi Blanc E4, Dame Blanche B5, Fou Blanc A5 puis Roi Noir C8. Puis GO.

Faites SET LEVEL et appuyez sur la case G3.

Obsidian affiche "**in 3**", ce qui veut dire MAT en 3 coups.

Confirmez par GO puis lancez la réflexion par GO, à nouveau.

Obsidian va afficher b5 b2.

Faites HINT, le trait passe aux Noirs, l'écran affiche c8 d7. Jouez le coup.

Le trait revient aux Blancs. Obsidian joue b2 e5. Exécutez ce coup.

Faites HINT, trait au Noirs qui jouent d7 c8. Jouez le coup.

Obsidian fait clignoter e5 c7 en alternance avec "**MATE**".

3.13 LES INFORMATIONS SUR L'ECRAN : TOUCHE INFO

En activant cette touche, vous aurez accès, en cours de partie à certaines informations.

A la première pression sur INFO, vous lirez :

" **totAL** " pendant une seconde, puis le temps cumulé utilisé par les Blancs

A la deuxième pression :

" **totAL** " puis le temps cumulé utilisé par les Noirs

A la troisième pression :

" **Scor E**" (= évaluation) puis l'évaluation de la position pour le joueur qui a le trait (rectangle Blanc = joueur des Blancs; rectangle Noir = joueur des Noirs). Cette évaluation est calculée sur la base de la valeur d'un Pion, soit 1 point. Par exemple, 1,30 signifie un avantage de 1 point 3).

L'évaluation peut être négative avec un signe « - ». Par exemple « **-n 03** » signifie que l'ordinateur va faire mat en 3 coups.

En fin à la quatrième pression :

" **Count** " puis le numéro du coup à venir des Blancs. 05 indique donc que les Blancs ont déjà joué 4 coups et qu'ils vont jouer le 5ème. Cette information est très utile dans les niveaux tournoi.

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche CLEAR. Vous reviendrez alors au système d'information données en cours de partie par l'ordinateur quand il réfléchit. (Ces informations ont été énumérées au paragraphe 3.2). Sinon, une fois que l'ordinateur a fini d'afficher toutes les informations, il revient de lui-même à la partie en cours et montre qui doit jouer.

3.14 LIMITE DU TEMPS DE REFLEXION DE L'ORDINATEUR: TOUCHE EASY

Les niveaux tr, Sd, Fd limitent déjà le temps de réflexion de Obsidian. Dans le cas de ce mode EASY, vous interdisez à l'ordinateur d'utiliser pour ses analyses votre temps de réflexion (ce qu'il a l'habitude de faire) quelque soit le type de niveau précédemment fixé. Ainsi, vous lui imposez un handicap supplémentaire ! Appuyez sur la touche EASY, vous lirez " **EASY** ≡ " La fonction est activée. Pour annuler l'instruction, appuyez à nouveau sur EASY : l'écran affichera seulement " **EASY** ".

3.15 RETOUR EN DEBUT DE PARTIE : TOUCHE RESTORE

Cette fonction vous permet à tout moment de revenir en arrière jusqu'au début de la partie, à condition que vous n'ayez pas joué, à ce moment là, plus de 56 coups (112 demi-coups). Toutefois, si c'est le cas, Obsidian vous indiquera "**bEG in**" (= Beginning = Début) puis « 01 -- -- » pour indiquer l'historique du début de partie. Vous pouvez alors faire défiler tout le début de la partie, en utilisant la touche TRACE FORWARD pour l'analyser ou la noter. Mais, attention, si au cours de cette opération vous décidez de changer un de vos coups, vous effacerez la mémoire des coups précédents et l'ordinateur réagira comme en position NEW GAME.

3.16 LE REGLAGE DES SONS : TOUCHE SOUND

Obsidian vous propose 4 réglages différents, avec la touche SOUND.

Réglage 1 Affichage " **Snd** " Il n'y a aucun son

Réglage 2 Affichage " **Snd** - " Il n'y a qu'un seul son, quand l'ordinateur annonce qu'il joue un coup

Réglage 3 Affichage " **Snd** = " Il y a un son chaque fois que vous jouez ou que Obsidian joue et chaque fois que vous pressez une touche de fonction. Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, c'est automatiquement ce réglage.

Réglage 4 Affichage " **Snd** ≡ " Il y a tous les sons précédents du réglage 3 avec en plus:

- Obsidian fera entendre un double bip et vous indiquera sur l'écran les coordonnées de la ou des pièces qu'il menace. Cette fonction est très intéressante pour les débutants.
- lorsque vous démarrez une partie vous avez une bibliothèque d'ouverture de 8900 demi-coups. Si vous jouez autre chose Obsidian fera entendre un double bip et vous indiquera sur l'écran « **OFF BH** ». Vous pouvez quand même confirmer ce coup par GO ou bien en jouer un autre.

Pour entrer dans cette fonction, utilisez la touche SOUND jusqu'à obtenir le réglage désiré. Pour sortir de cette fonction, entrez un coup ou faites GO pour faire jouer un coup par l'ordinateur.

3.17 LA TOUCHE GO

Il s'agit d'une fonction multiple, comme vous avez pu vous en rendre compte.

Elle sert :

- à confirmer une instruction donnée à l'ordinateur (pour SET LEVEL, SET UP, SOLVE MATE).
- à sortir de la fonction VERIFY, AUTOPLAY ou DEMO.
- à obliger l'ordinateur à jouer : soit à votre place quand c'est votre tour de jouer, soit immédiatement quand c'est son tour. (Vous lui imposez alors un handicap supplémentaire en interrompant sa réflexion; Mais il convient alors de lui laisser environ 5 secondes de réflexion, le temps tout de même de calculer un coup de qualité!).
- pour changer de couleur en début de partie : faites NEW GAME et GO, l'ordinateur jouera les Blancs (notez qu'à la différence de ce qui se passe avec la fonction CHANGEMENT DE COULEUR, il n'y a pas changement de position des Blancs et des Noirs).
- pour laisser l'ordinateur jouer contre lui-même : à chaque fois que vous faites GO, il réfléchit pour la couleur qui a le trait.
- pour accepter un conseil qui vous a été donné par la touche HINT.

4 APPENDICE

4.1 DONNEES TECHNIQUES

- | | |
|--|---|
| • Taille du programme | 32 K de mémoire morte ; 1 K de mémoire vive |
| • Vitesse de l'horloge | 2 x 16 mégahertz |
| • Consommation | 350 mW max. |
| • Alimentation | 6 piles Type R 14 de 1,5 V (size 'C') piles alcalines, ou adaptateur NOVAG 8210 en option |
| • Mémoire des dernières position | Garde la partie en mémoire tant que les piles sont suffisamment chargées |
| • Niveaux de jeu | 112 |
| • Recherche de mat | jusqu'en 8 coups |
| • Profondeur de la Recherche en demi-coups | jusqu'à 18 demi-coups |
| • Retour en arrière | jusqu'à 112 demi-coups |
| • Bibliothèque d'ouvertures | 8900 demi-coups |
| • Force ELO (USA) | 2320 |
| • Affichage | Diodes et écran LCD |
| • Taille de l'échiquier | 370 x 266 x 35 mm |

4.2 ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT

Tous les ordinateurs d'échecs NOVAG sont testés soigneusement avant de quitter l'usine afin de s'assurer qu'ils sont en parfait ordre de marche. Toutefois, si vous rencontrez quelque problème de fonctionnement en utilisant le Obsidian , consultez la liste ci-dessous avant d'envoyer votre appareil en réparation :

- L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si vos piles sont suffisamment chargées.
- Les lettres sur l'écran sont pâles et deviennent illisibles. Les piles sont usées, il faut les changer ou les recharger.
Il en est de même si la lumière des diodes est faible.
- Obsidian ne cesse d'afficher un message d'erreur "**Error**" quand vous essayez d'entrer des coups. Vérifiez que la position que vous avez sur votre échiquier est bien conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur en utilisant la fonction VERIFY (voir 3.9). Ce message d'erreur peut aussi se produire si vous avez oublié d'indiquer à l'ordinateur en quelle pièce vous voulez promouvoir votre Pion arrivé en 8e rangée: appuyez sur la touche de la pièce choisie et la partie pourra reprendre son cours normal.
- Obsidian est complètement bloqué et ne répond à aucune de vos sollicitations.

Remettez-le à zéro en procédant ainsi:

éteignez l'ordinateur, retournez-le et repérez en haut à droite un trou marqué ACL.

prenez un instrument pointu, glissez le dans le trou et appuyez pendant environ 5 à 10 secondes. Vous avez " réinitialisé " Obsidian et vous pouvez continuer à l'utiliser normalement.

- Une des diodes ne s'allume plus.

Entrez dans la fonction VERIFY et appuyez sur toutes les cases d'une colonne et sur toutes les cases d'une rangée. Si au cours de cette vérification, la diode ne s'allume pas, envoyez votre Obsidian au Service Après-Vente (voir certificat de garantie)

- Une des cases n'enregistre pas un coup.

Entrez dans la fonction VERIFY et appuyez sur cette case. Qu'elle soit occupée ou non, vous devez obtenir une réponse sur l'écran (soit le symbole de la pièce et ses coordonnées, soit les coordonnées de la case seulement).

Mais si, après plusieurs essais, il n'y a pas de réponse sur cette case, envoyez votre Obsidian au Service-après vente (voir carte de garantie).

4.3. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG

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

Note: **Référez-vous au bon de garantie joint à l'appareil pour de plus amples détails.**

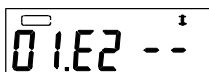
Les caractéristiques techniques de ce jeu peuvent être modifiées sans préavis.

4.4 EXEMPLES D'AFFICHAGES

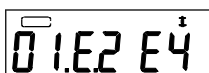
Les exemples qui suivent sont les écrans les plus importants de NOVAG OBSIDIAN.



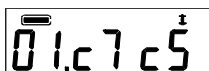
Cet écran indique que le NOVAG OBSIDIAN est prêt et que c'est à vous de jouer.



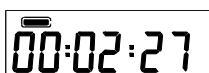
Affichage après l'entrée de votre premier demi-coup, la localisation de la case de départ de la pièce que vous voulez déplacer.



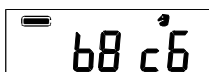
Affichage après l'entrée de la case d'arrivée sur laquelle vous avez mis votre pièce.



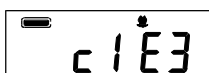
Affichage de la réponse de l'ordinateur.



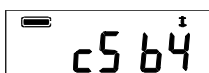
Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs, alors que l'ordinateur est en train de réfléchir.



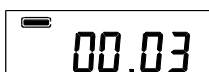
Affichage INFO: La réplique de l'ordinateur.



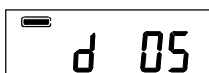
Affichage INFO: L'ordinateur s'attend à ce coup après B8 C6.



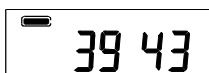
Affichage INFO: Sur C1 E3 ce serait la réponse de l'ordinateur.



Affichage INFO: Score des Noirs qui sont en train de réfléchir.



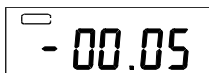
Affichage INFO: Nombre de demi-coups de profondeur d'analyse du NOVAG OBSIDIAN jusque là.



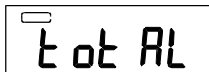
Affichage INFO: Des 43 variantes possibles, il en reste 39 à analyser.



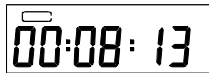
Affichage INFO: L'affichage du score est sélectionné et apparaîtra dans une seconde.



Affichage INFO: Évaluation de la position pour les Blancs, qui ont le trait.



Affichage INFO: Montre que le temps total des Blancs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.



Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Blancs.

tot AL

Affichage INFO: Montre que le temps total pour les Noirs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.

00:09:14

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs.

count

Affichage INFO: L'affichage du nombre de coups joués jusque là dans la partie est sélectionné et apparaîtra sur l'écran dans une seconde.

12

Affichage INFO: Montre le nombre total de coups joués jusque là dans la partie.

02.c5xd4

La pièce qui se trouve sur la case D4 est prise par la pièce Noire qui se trouve sur la case C5.

Error

Signal d'erreur qui indique qu'un coup illégal a été joué.

RESIGN

L'ordinateur abandonne.

draw STL

Montre l'annonce d'une partie nulle due à l'insuffisance de matériel.

draw 3rd

Indique une partie nulle par 3e répétition de la position.

draw 50

Indique une partie nulle par application de la règle des 50 coups.

draw ins

Nul en raison d'un matériel insuffisant pour mater (voir les règles de la F. I. D. E.)

mate

Annonce échec et mat.

Verify --

La fonction VERIFY pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier est sélectionnée.

Set --

La fonction SET UP est sélectionnée; elle permet d'entrer, de retirer ou de déplacer des pièces.

clear

L'utilisation de la touche CLEAR (VIDER L'ECHIQUIER) est confirmée.

Set AB

Une Tour Noire est entrée sur la case A8 en utilisant la fonction SET UP.

LE.in 4

La recherche d'un mat en 4 coups est sélectionnée en utilisant la fonction SOLVE MATE.

Auto ≡

La fonction AUTOPLAY (L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME) est en marche (les 3 traits signifient en fonction).

rEF ≡

La fonction d'arbitre est activée par la pression sur la touche REFEREE.

Sound

Le son est coupé.

rAnd ≡

La fonction RANDOM (COUP ALLEATOIRE) est activée.

EASY ≡

Le mode EASY (FACILE) est activé.

Pro ?

L'ordinateur vous demande en quelle pièce vous souhaitez promouvoir votre Pion.

12. 'A1

Le OBSIDIAN veut promouvoir son Pion qui vient d'arriver sur la case a1 et demande qu'il soit remplacé par une Tour (r - rook - Tour).

bEG in

Montre que la partie est replacée à son début par l'activation de la touche RESTORE.

End

Le dernier coup de la partie a été effectué, il n'y a plus d'autre coup stocké dans la mémoire de l'ordinateur.

LE

Vous venez juste d'appuyer sur la touche LEVEL. Vous venez le niveau sélectionné dans 1 second.

LE.tr 10

Le niveau de tournoi 10 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

LE.At 11

Le niveau a temps moyen n°11 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

LE.Ft 12

Le niveau de jeu 12 à temps fixe a été sélectionné et il est maintenant effectif.

LE.Sd 13

Le niveau de jeu 13 au KO a été sélectionné et il est maintenant effectif. Les pendules vont décompter le temps à rebours jusqu'à zéro.

LE.Fd 2

Le niveau de jeu à profondeur fixe 2 est sélectionné et il est maintenant effectif. Le OBSIDIAN n'analysera chaque coup que jusqu'à une profondeur de 2 demi-coups.

LEAn 3

Le niveau d'analyse 3 est sélectionné et il est maintenant effectif.

LEEA 5

Le niveau EASY 5 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

LEbE 4

Le niveau de jeu à handicap 4 est sélectionné et OBSIDIAN jouera moins bien volontairement.

LEFn 5

Le niveau FUN n° 5 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

25.h4.g3+

Le coup des Noirs est une prise de h4 en g3 avec échec au Roi adverse.

nATE 1

Le OBSIDIAN annonce un mat en 1 coup. Vous avez perdu la partie.

FLAG

Temps épuisé.

5. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

- Chaque case de l'échiquier est identifiée par la lettre de la colonne où elle se trouve et par le chiffre de sa rangée. La case E2 se trouve donc à l'intersection de la colonne E et de la rangée 2. Cette "notation dite alphanumérique ou algébrique" est celle utilisée par votre ordinateur d'échecs.
- Chaque joueur joue obligatoirement à son tour : on ne passe pas son tour aux Échecs.
- Ce sont les Blancs qui commencent la partie.
- Un coup aux échecs se compose en fait de deux demi-coups : celui des Blancs puis celui des Noirs. (Dans la pratique, on utilise le plus souvent l'expression "coup" pour simplifier)
- Un "demi-coup" est donc le mouvement d'une pièce d'une case à une autre case, vide ou occupée par une pièce adverse : dans ce cas il y a "prise" de cette pièce et elle doit être retirée de l'échiquier.
- Aux Échecs, on prend une pièce ennemie en occupant sa case.
- Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce, sauf le Cavalier (et la Tour, mais seulement dans le cas du Roque : voir chapitre 2.2 LA PARTIE)
- Lorsqu'un joueur arrive à placer une pièce sur une case d'où elle attaque le Roi adverse, ce dernier est dit "en échec". Il doit alors obligatoirement :
 - soit se déplacer,
 - soit prendre la pièce attaquante,
 - soit interposer une de ses pièces pour "parer l'échec".
- Lorsque ce Roi ne peut adopter aucune de ces trois solutions, il est déclaré "échec et mat". Le joueur a perdu.
- Lorsqu'un Roi n'est pas en échec mais qu'il ne peut plus se déplacer - alors qu'il y est obligé sans se mettre en échec, ce Roi est dit PAT.
La règle veut alors que la partie soit déclarée nulle.

LE MOUVEMENT DES PIECES:

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

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

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

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

Le Cavalier se déplace de 2 cases dans une direction puis d'une case sur le côté. Son mouvement rappelle le tracé d'un L majuscule. Son mouvement est donc plus complexe. De plus, il peut "sauter" par dessus d'autres pièces, amies ou ennemies.

Le Pion se déplace verticalement, d'une case à la fois. Toutefois, et seulement pour son premier mouvement, il peut avancer de deux cases, une fois dans la partie. (Pour les coups particuliers du Pion comme la Prise en passant ou les Promotions et Sous-Promotions, réportez vous au chapitre 2.2 LA PARTIE).