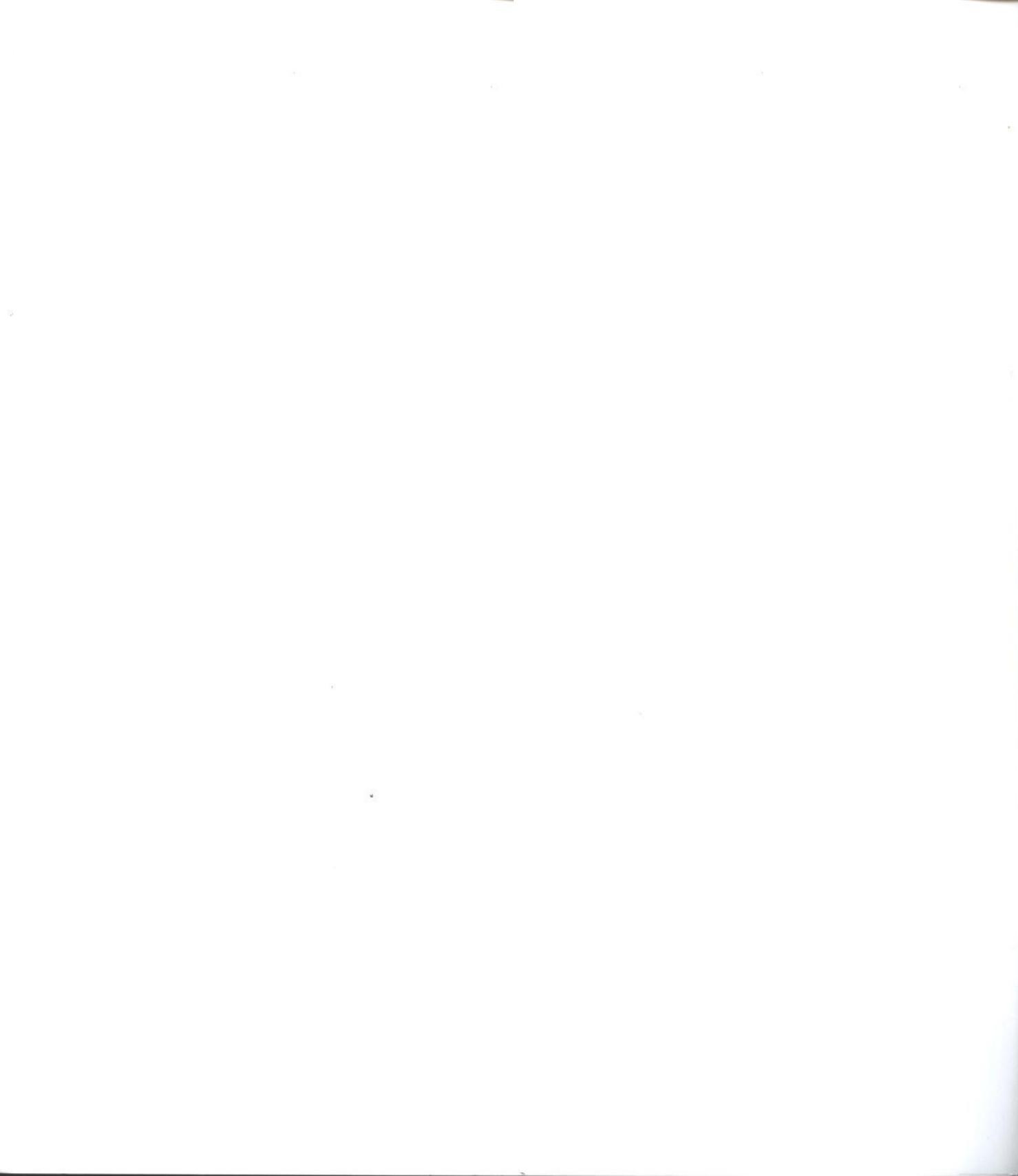




**CHESS
CHAMPION**



Chess Champion 2175

Introduction

Chess Champion 2175 est la toute dernière version de la gamme Chess Player lancée par Oxford Softworks, gamme qui a connu un large succès.

Chess Champion est le programme d'échecs le plus puissant et le plus varié jamais conçu. Il possède les tableaux graphiques en 3-D les plus sophistiqués et la plus large gamme de possibilités de jeux, la plupart desquelles n'ayant jamais été disponibles sur PC.

Le processus d'évaluation et de recherche de Chess Champion est plus performant lorsque l'ordinateur est doté d'une extension mémoire.

Chess Champion 2175 a une imposante bibliothèque d'ouvertures de plus de 300 000 octets, ainsi que l'incroyable capacité d'y ajouter des coups savants enregistrés pendant le jeu. Il devient ainsi, au fur et à mesure des parties, un adversaire toujours plus redoutable. De plus, il vous permet non seulement d'avoir un contrôle total du type d'ouverture joué mais aussi d'ajouter à votre guise des lignes d'ouvertures à sa bibliothèque.

Chess Champion 2175 est incroyablement rapide; vous pouvez déterminer le niveau de jeu en choisissant le temps de réponse dans chacun des quatre modes proposés, ce qui donne des milliers de niveaux possibles. Toute une gamme de niveaux "faciles" a été conçue pour débutants. Chess Champion 2175 possède toute une palette de niveau de difficulté, du plus faible au plus fort.

Chess Champion 2175 peut même anticiper votre prochain déplacement et alors utiliser votre temps de réflexion pour réfléchir sur sa parade.

Chess Champion 2175 est le premier et l'unique programme d'échecs fonctionnant sur micro-ordinateur à pouvoir prétendre au rang de "Candidate Master". On estime que la note de Chess Champion 2175 sur l'échelle d'évaluation ELO dépasse largement les 2000 points.

Chess Champion 2175 a été testé contre toute une kyrielle d'autres programmes d'échecs et a prouvé qu'il pouvait tous les battre.

Unique ! Chess Champion 2175 propose l'option consistant à évaluer votre performance ainsi que la sienne d'après l'échelle d'évaluation ELO.

Chess Champion 2175 permet de faire apparaître à l'écran l'intégralité de son processus de raisonnement, vous donnant ainsi un accès unique à son mécanisme de recherche.

Chess Champion 2175 comprend parfaitement toutes les lois du jeu d'échecs. En particulier, il peut promouvoir un pion à un rang inférieur à celui de la Reine. De même, il peut mettre un terme aux égalités à répétition et à celles qui surviennent au bout de cinquante coups.

Il peut réussir tous les mats classiques et même ceux qui impliquent des pièces mineures en fin de jeu. Il est tout à fait capable de gérer des promotions de pions difficiles.

Chess Champion 2175 utilise des représentations graphiques 2D et 3D étonnantes, facilement maniables et originales. Il propose également des échiquiers tout à fait hors du commun.

Chess champion 2175 a toutes les caractéristiques (et bien plus encore) auxquelles s'attend le joueur d'échecs chevronné. La facilité de déplacement offerte par la souris et la qualité du graphisme font de Chess Champion 2175 le partenaire idéal des débutants comme des experts.

Chargement du programme

Atari ST

Chess Champion 2175 nécessite un Atari ST ou STE possédant au moins 512k de mémoire vive et une souris. Il fonctionne avec un écran couleur ou monochrome. Des capacités de mémoire supplémentaires sont souhaitables: elles permettent d'augmenter la puissance de Chess Champion.

Pour lancer le programme, mettez en marche l'ordinateur et placez la disquette dans le lecteur A. Quand le menu apparaît, "cliquez" deux fois sur `CHESS.PRG`.

Les commandes spécifiques à la version Atari sont accompagnées du sigle suivant: 

Commodore Amiga

Chess Champion 2175 fonctionne sur Commodore Amiga possédant au moins 512k de mémoire vive et une souris. Des capacités de mémoire supplémentaires sont souhaitables et conduisent à une augmentation de la puissance de Chess Champion.

Pour lancer le programme, mettez en marche l'ordinateur et insérez immédiatement votre disquette au niveau 'Workbench'. Le chargement s'effectuera ensuite.

Les commandes spécifiques à la version Amiga sont accompagnées du sigle suivant: 

IBM PCs et compatibles

Chess Champion 2175 fonctionne sur IBM PC ou compatible avec un adaptateur graphique CGA, EGA, VGA ou Hercules. L'utilisation d'une souris compatible Microsoft est facultative.

Pour lancer le programme, placez la disquette dans le lecteur A et tapez CHESS.

Les commandes spécifiques à la version PC sont accompagnées du sigle suivant: 



Il faut s'assurer que la disquette reste dans le lecteur pendant la partie. En effet, pour jouer au mieux, Chess Champion 2175 doit pouvoir accéder à la disquette à certains moments du jeu. Il est possible de copier Chess Champion sur disque dur: la démarche est décrite plus loin.

Petit guide d'introduction

Déplacement des pièces

La flèche de la souris apparaît à l'écran. Utilisez la souris pour la positionner sur la pièce que vous désirez et "cliquez" une fois. Vous pouvez maintenant déplacer la pièce à l'endroit que vous souhaitez sur l'échiquier. "Cliquez" une fois à l'aide de la souris pour déposer la pièce sur la case choisie. Si le déplacement est autorisé, vous voyez réapparaître la flèche de la souris.

Si vous choisissez de bouger une pièce et après coup changez d'avis, il vous suffit de la remettre sur sa case d'origine en "cliquant" une fois.

Il est également possible de déplacer une pièce à l'aide du clavier en utilisant une notation algébrique; par exemple E2E4.

Il existe également un moyen plus rapide de déplacer les pièces à l'aide de la souris. Ceci est décrit ultérieurement dans la section 'Déplacement rapide' de ce manuel.

Coups spéciaux

- | | |
|-------------------|--|
| Roque | Déplacez le roi, Chess Champion 2175 s'occupera de déplacer la tour à votre place. |
| En passant | Bougez simplement votre pion jusqu'à sa destination. La pièce qui se trouve derrière lui est alors capturée "en passant". |
| Promotion du pion | Si votre pion atteint le côté opposé de l'échiquier, Chess Champion 2175 vous demandera si vous voulez le transformer en Reine, tour, fou ou cavalier. |

Réglage du temps; En arrière: Ces options ainsi que d'autres sont disponibles à partir du menu.

Protection contre la copie

Contrairement à la plupart des logiciels que l'on trouve dans le commerce, Chess Champion 2175 peut être facilement copié sur une autre disquette ou sur un disque dur. Cependant, afin d'empêcher l'utilisation de copies illicites il vous sera demandé un mot de passe que vous trouverez à un endroit précis de ce manuel. Le programme fonctionnera uniquement lorsque le mot exact sera correctement entré à l'écran.

Il est fort recommandable de faire une copie de la disquette de jeu initiale (en utilisant la procédure habituelle de sauvegarde de votre ordinateur) et de placer l'original dans un endroit sûr. Avant de faire une copie de la disquette de jeu veillez à ce qu'elle soit protégée contre l'écriture afin d'éviter toute détérioration accidentelle.

Si vous disposez d'un disque dur (et de mémoire supplémentaire sur Atari ou Amiga), il est possible de faire fonctionner Chess Champion sur ce dernier. Veuillez vous référer à la section concernant la copie sur disque dur à la fin du manuel.

C'est un délit contre les lois nationales et internationales du Copyright de faire des copies de ce programme ou de sa documentation sous quelques formes ou par quelques moyens que ce soient pour une utilisation autre que celle de l'utilisateur. Le programme et la documentation jointe sont protégés par le Copyright. CP Software exigera des dommages et intérêts importants de toute personne où de toute organisation en situation de délit. Le non-respect des Copyrights peut également entraîner des poursuites.

Notre Garantie

S'il s'avère que votre disquette de jeu ne fonctionne pas, veuillez la retourner à l'adresse suivante:

Oxford Softworks
Stonefield House
198 The Hill
Burford
Oxfordshire OX8 4HX
England

Oxford Softworks est une division de CP Software.

Chess Champion 2175

Les menus

Les menus de Chess Champion 2175 sont organisés quelque peu différemment selon le type d'ordinateur, mais ils présentent tous les mêmes options.

ATARI

Un menu déroulant classique est utilisé. Il est à noter que les en-têtes du menu sont désactivées tant que la souris n'est pas positionnée sur la partie supérieure de l'écran. En outre, avec un écran monochrome la souris doit être placée à gauche, dans la moitié supérieure. Il est possible d'activer directement certaines fonctions à partir de la touche 'Alt'. Ceci est indiqué sur le menu.

AMIGA

Un menu utilisable intuitivement est accessible en pressant le bouton droit de la souris. Les menus sont inaccessibles pendant la lecture de la disquette ou le déplacement d'une pièce. Si vous pressez sur le bouton droit de la souris à ce moment, la souris se bloque jusqu'à ce que la lecture de la disquette ou le déplacement de la pièce soient terminés. Le menu apparaît alors. Il est possible d'activer directement certaines fonctions à partir de touches bien déterminées. Ceci est indiqué sur le menu.

PC

Pour accéder au menu déplacez la souris sur la partie supérieure de l'écran. Positionnez la souris sur l'option désirée et pressez sur le bouton gauche.

S'il n'y a pas de souris connectée, les en-têtes du menu apparaîtront en pressant sur la touche F1; les options peuvent être choisies en utilisant les curseurs et en pressant sur 'Return' lorsque le choix a été fait. En général, la flèche de la souris peut être déplacée en utilisant les curseurs avec la touche 'Insert' remplaçant le bouton droit et la touche 'Del' le bouton gauche de la souris.

Dans les menus, il est indiqué à côté des options, la manière d'activer directement ces dernières.

ATARI AMIGA PC

Les options de menu peuvent être désactivées si le programme juge que leur usage est inapproprié (par exemple lorsque l'on utilise la fonction EN ARRIERE au commencement de la partie). Généralement, la plupart des options du menu sont disponibles à partir de ce qui est affiché à l'écran.

Le Menu-Fichier

A propos

Cette fonction fournit quelques informations sur le programme ainsi que sur la taille de la table de transposition. Une table de transposition a pour but d'augmenter la puissance de jeu du programme. Elle fonctionne sur les matériels possédant au moins un méga-octets de mémoire. Par exemple, sur un 1040 ST, cette table occupera 512k; sur un A500 avec extension de mémoire, elle occupera 256k. La taille exacte dépendra de la configuration particulière du matériel.

ATARI

Cette option est sur le menu de l'Atari et non sur le Menu-fichier.

AMIGA

Pendant que ces données apparaissent, les options du menu habituel sont disponibles en haut de l'écran et ceci pour permettre d'activer une autre application (multi-tâches).

Nouvelle partie

Commence un nouveau jeu. Si vous le désirez, vous pouvez sauver le jeu précédent avant de choisir cette option; sinon cette dernière partie va disparaître de la mémoire de l'ordinateur quand vous en commencerez une nouvelle.

Charger partie

Toute partie sauvegardée sur disquette peut être chargée et reprise au moment désiré en utilisant l'option EN AVANT.

Sauver partie

Il se peut que vous souhaitiez sauver la partie en cours sur disquette pour la reprendre plus tard. Il faut bien garder à l'esprit que vous ne sauvegardez pas uniquement la partie en cours mais l'historique complet de la partie ce qui permet de rejouer entièrement cette dernière. Si vous choisissez cette option, nous vous conseillons de sauvegarder sur une disquette de sauvegarde ou sur une autre disquette (formatée) car il se peut que la disquette de jeu n'ait plus de place disponible.

Votre nom

Personnalise la partie.

Préférences

Il est possible de retrouver les options actuelles à partir du fichier 'Preferences' sur votre disquette; pour ce faire, nous vous conseillons fortement d'utiliser une disquette de sauvegarde. Ces 'Preferences' seront automatiquement activées la prochaine fois que vous chargerez le programme.

Les options (ou 'Préférences') disponibles sont: écran 2D/3D, Orientation, Glissade, Touché/Déplacé, Déplacement rapide, Intuition, Controle.Biblio., Palette; Apprent., Cogito, Votre nom.

Imprim. dépl.

La liste des coups effectués peut être imprimée. Si, par inadvertance, vous utilisez cette option et que l'imprimante n'est pas connectée à l'ordinateur, Chess Champion 2175 le remarquera et retournera peu après au jeu.

Quitter

Quitte Chess Champion 2175 et retourne au DOS.

Menu Vision

3D / 2D

Passes d'une vue en 3D à une vue en 2D et inversement.

Pièces

Propose différents types d'échiquiers en 3D.

Palette

Change les couleurs des pièces de l'échiquier.

Perspective

Montre l'échiquier en 3D à partir de nombreuses perspectives différentes par le biais de rotations 3D autour de son centre. Vous pouvez aussi contrôler la taille de cet échiquier 3D.

Coordonnées

Montre les coordonnées du jeu d'échecs mesurées sur un jeu d'échecs 2D.

Orientation

Cette option vous permet de déterminer la position de l'échiquier en "cliquant" sur la partie de l'échiquier où vous désirez que les Blancs commencent.

Glisser

Cette option vous permet de choisir le type de déplacement à l'écran: soit en faisant coulisser la pièce ou soit en la faisant bondir directement jusqu'à la case d'arrivée.

Touché/Dépl.

Si cette option a été choisie, lorsque vous avez "cliqué" sur un pion, vous devez alors déplacer ce pion. Il est seulement permis de "cliquer" sur les pièces dont les déplacements éventuels sont autorisés.

Dépl. rapide Déplacement rapide

Lorsque cette option est activée, le déplacement des pièces se fait très rapidement en utilisant la souris, généralement en ne pressant qu'une fois. Si autorisés, les différents scénarios de déplacement sont les suivants:

"Cliquez" sur une pièce

Si un seul déplacement est autorisé, il sera effectué automatiquement. Si plusieurs déplacements sont possibles, la pièce est soulevée et vous devez "cliquer" sur sa case de destination, comme il se fait habituellement.

"Cliquez" sur une case vide

Si un seul déplacement est autorisé, il sera effectué automatiquement. Si plusieurs déplacements sont possibles, la case de destination est mise en évidence et Chess Champion attend que vous "cliquiez" sur la pièce à déplacer. Si vous changez d'avis, provoquez un déplacement illicite ou pressez sur une touche.

"Cliquez" sur une pièce de votre adversaire

si une pièce et une seule de votre échiquier peut capturer la pièce de votre adversaire, l'opération se déroulera automatiquement. Si plusieurs de vos pièces ont cette opportunité, la case de destination est mise en évidence et l'ordinateur attend que vous choisissiez la pièce qui capturera la proie.

Intuition

Cette option est le prolongement de l'option 'Déplacement rapide', décrite ci-dessus, et n'est disponible que lorsque 'Déplacement rapide' a été activée.

Lorsqu'une case est mise en évidence parce que plusieurs pièces pourraient effectuer un déplacement, comme mentionné ci-dessus, Chess Champion déterminera par intuition la pièce la mieux placée pour exécuter le déplacement et mettra en évidence sa case d'origine. Si vous êtes d'accord avec le choix proposé par Chess Champion, alors "cliquez" sur la case de destination et l'opération sera exécutée.

Si vous n'êtes pas d'accord placez la flèche de la souris sur la case d'origine désirée et "cliquez"; le déplacement se fera automatiquement. Si, après avoir "cliqué" une fois vous changez d'avis, il vous suffit de "cliquer" quelque part sur l'écran ou de presser sur une touche.

Ces quelques paragraphes peuvent paraître un peu compliqués. En fait il est plus facile d'utiliser Chess Champion que de le décrire. Essayez-le et tout s'éclaircira!

Menu de Controle

Changt Côté (Changement de côté)

Utilisez cette option pour que Chess Champion 2175 commence avec les blancs. Ceci oblige le programme à jouer le prochain coup et rétablit également le mode "jeu contre l'ordinateur" si vous étiez en mode Supervisé ou en mode Self Play.

Self Play

Chess Champion 2175 joue contre lui-même tant que vous ne choisissiez pas l'option Changt Coté.

Supervisé

Deux personnes peuvent jouer l'une contre l'autre. Chess Champion 2175 supervise le jeu et ne permet que les déplacements autorisés.

Vas-y !

Cette option interrompt le processus de raisonnement de Chess Champion 2175 et l'oblige à jouer le meilleur coup trouvé pendant son dernier temps de réflexion.

En avant

Si vous avez sauvé une partie sur une disquette ou si vous avez utilisé l'option En Arrière, En Avant vous permet d'annuler l'effet de En Arrière coup par coup dans la partie mémorisée par l'ordinateur.

Rejouer

Cette option permet de retourner au début du jeu et de rejouer la partie coup par coup à l'aide de l'option En Avant.

Automatique

Sélectionne l'option En avant de manière répétitive et l'arrête quand vous appuyez sur ESC.

En arrière

Revient un coup en arrière. Vous pouvez revenir en`arrière autant de fois que vous le désirez jusqu'au début du jeu.

Apprent. (apprentissage)

Si cette option est activée (signalement sur le menu), Chess champion 2175 ajoute les coups qu'il considère intéressants à sa bibliothèque d'ouvertures. Ce processus d'apprentissage se traduit par l'extension des références de la bibliothèque et se déroule lorsque le résultat de la partie est connu. Après confirmation, les déplacements seront ajoutés au fichier MOREBOOK.TXT. Vous trouverez plus de détails dans la section 'Bibliothèque' de ce manuel d'utilisation. Si vous choisissez cette option, nous vous conseillons d'utiliser une copie de la disquette de jeu.

Cogito

Si cette option est activée (signalement sur le menu), Chess Champion 2175 essaie de prévoir votre prochain déplacement et utilise votre temps de réponse pour préparer sa parade. Des tests ont montré qu'il anticipe avec perspicacité dans 30% des cas et gagne ainsi un supplément de temps de réflexion pour la suite de la partie.

Contrôle biblio.

Cette option permet un contrôle vigilant de la méthode de travail de la bibliothèque d'ouvertures. Pour plus de renseignements, se reporter à la section 'Bibliothèque' de ce manuel.

Menu spécial

Suggestion

Chess Champion 2175 vous suggère un déplacement. Cette option n'est pas disponible pendant que le programme consulte sa bibliothèque d'ouvertures ou lorsqu'il joue à faible niveau.

? (au clavier uniquement)

Si vous tapez '?' au clavier, Chess Champion vous proposera un déplacement dont la formule peut apparaître à l'écran. Si vous acceptez la suggestion de Chess Champion, le déplacement est alors exécuté immédiatement.

Info / Echi. (pour voir soit l'écran d'information soit l'échiquier)

Pour passer alternativement de l'échiquier à un écran donnant des informations sur la partie.

Les informations apparaissant à l'écran sont les suivantes:

Les horloges du tournoi indiquant le temps écoulé depuis le début du jeu.

(T.S.V.P)

La liste des déplacements comprenant le temps, en secondes, pris par chacun d'eux. Les endroits de la liste où Chess Champion 2175 a réfléchi pendant un court instant indiquent soit une stratégie de jeu qui provient de la bibliothèque d'ouvertures, soit des déplacements pour lesquels le programme a anticipé votre coup suivant.

A l'inverse, si Chess Champion 2175 réfléchit plus longtemps que d'habitude, cela signifie que vous avez placé le programme dans une situation difficile.

Le temps, en secondes, que Chess Champion 2175 essaie de respecter pour effectuer chaque déplacement.

Le score (mesuré en pions) du jeu. Un score positif indique que Chess Champion 2175 pense qu'il va gagner.

La meilleure suite de coups trouvée jusque-là. Cette suite varie de 7 à 15 pour des niveaux déterminés de temps de tournoi.

Le coup que l'ordinateur a l'intention de faire et le niveau de "profondeur "de la recherche.

Et si ?

Nous avons trouvé cette possibilité unique très intéressante pour développer le programme de jeu et nous l'avons laissé dans le programme pour votre propre usage. Mais soyez averti qu'il est nécessaire de connaître déjà quelque peu le fonctionnement des algorithmes de programmes d'Échecs pour en tirer profit.

En fait, Et Si ? vous permet de rechercher des suites de coups dans le système de déplacements de pièces qui s'organise de façon arborescente. Vous pouvez savoir si oui ou non l'algorithme de recherche trouve une suite de coups qui pourrait vous intéresser et connaître la raison de sa décision. Par exemple, il se peut que vous pensiez que le programme ait laissé passer une possibilité d'échec-et-mat. Dans ce cas, choisissez En Arrière pour revenir sur le dernier déplacement du programme puis utilisez Et Si ? pour "entrer" la ligne de jeu que vous considérez intéressante.

La fenêtre-dialogue vous invite à "entrer" la ligne de jeu (jusqu'à 10 coups), et le niveau de profondeur de la recherche. (L'algorithme de Chess Champion 2175 cherche sans cesse avec une profondeur de recherche de plus en plus grande jusqu'à ce qu'il soit limité par les contraintes temporelles. Ce processus est connu sous le nom de recherche itérative)

L'option Et Si ? ralentit la recherche. Si vous voulez cependant connaître le résultat final de la recherche itérative, choisissez temporairement l'option Tps Infini (temps infini).

Si Chess Champion 2175 tombe sur la ligne de jeu que vous avez entrée, il l'affichera dans sa fenêtre. Si vous "cliquez" sur 'OK', vous quittez la fenêtre. Une autre fenêtre devrait alors apparaître dans le cas où la même ligne de jeu ait été trouvée par le programme mais en un nombre de coups plus réduit.

Supposons que vous "entrez": E2E4 E7E5 G1F3

Apparaît dans la fenêtre: E2E4 E7E5-G1F3 il a trouvé la ligne de jeu

Prochaine fenêtre: E2E4-B8C6 D2D4 B8B6 a été préféré

En clair, le programme a trouvé votre ligne de jeu mais en préfère une autre. S'il vous semble vraiment que Chess Champion 2175 a rejeté une ligne de jeu astucieuse, veuillez nous le faire savoir. Nous pourrions utiliser cette information pour apporter des améliorations au programme.

Vous remarquerez le signe "moins" entre deux déplacements. Ceci témoigne de la profondeur de la décision concernant la ligne de jeu. Habituellement, des fenêtres apparaissent avec des lignes de jeu. Dans ces fenêtres, le signe est placé au début de la ligne de jeu. Si une de ces fenêtres manque, c'est que le programme pense que la ligne de jeu que vous avez sélectionnée ne vaut pas la peine d'être explorée.

Si aucune fenêtre n'apparaît, c'est parce que votre ligne de jeu n'a pas été trouvée. Il est possible qu'elle soit non-autorisée, trop compliquée à trouver ou jugée trop faible. Dans ces deux derniers cas, essayez à nouveau mais avec moins de déplacements dans votre ligne de jeu ou avec une recherche itérative plus poussée jusqu'à ce que le programme la trouve.

Quand vous avez fini d'utiliser cette option, appelez la fenêtre-dialogue et pressez sur 'Annuler'. Si vous ne le faites pas, des effets bizarres (mais bénins) pourraient survenir.

Votre niveau

Cette caractéristique unique vous permet d'évaluer votre performance sur l'échelle d'évaluation ELO, internationalement reconnue. Vingt-quatre cas vous sont présentés. Pour chacun, vous devez suggérer quatre déplacements possibles.

Sur la base de vos réponses, Chess Champion 2175 estime votre niveau actuel. Vous avez normalement deux minutes pour répondre par cas. Si Votre niveau est activé, l'option Intuition est désactivée mais Déplacement rapide est toujours disponible.

A la fin du test, votre valeur ELO est affichée ainsi qu'un résumé des déplacements choisis et des déplacements qu'il faut effectuer pour résoudre les position-tests.

Nous avons testé cette échelle d'évaluation sur un certain nombre de joueurs d'échecs reconnus comme forts, et il apparaît que les résultats obtenus sont précis à plus ou moins cinquante points ELO. Oxford Softworks est prêt à tester Chess Champion 2175 sur d'autres joueurs reconnus pour améliorer les versions futures de ce programme.

Suivant

Disponible uniquement quand Votre grade ou Mon grade sont sélectionnés. Passe à la position suivante.

Terminer

Disponible uniquement quand Votre grade ou mon grade sont sélectionnés. Abandonne l'échelle d'évaluation et commence un nouveau jeu.

Mon niveau

Chess Champion 2175 essaie de résoudre les cas décrits ci-dessus, suivant le temps qu'on lui a fixé. Chess Champion 2175, lui-même, obtient un score de plus de deux-mille points ELO sur la base d'un déplacement toutes les deux minutes, ce qui le place dans la catégorie des "Candidate Master": c'est une performance très impressionnante pour un programme d'échecs pour ordinateur personnel.

La théorie relative aux programmes d'échecs sur ordinateur prétend qu'une vitesse deux fois plus rapide (ou un temps fixé deux fois plus court) donne cent points de plus sur l'échelle ELO. En pratique, cette augmentation de niveau tend à être marginale quand la difficulté de jeu est plus élevée, ce qui indique que les programmes d'échecs doivent faire plus que de regarder en profondeur pour battre les Grandmasters. Vous pouvez tester vous-même votre Chess Champion 2175 en modulant le temps fixé.

Régl temps (réglage du temps)

Cette option vous permet de choisir parmi les 2150 niveaux de jeu de Chess Champion 2175.

Adversaire faible

Vous pouvez sélectionner dix niveaux différents, du niveau "orang-outang" au niveau "gorille" (toutes nos excuses pour les éventuels joueurs simiens). Ces niveaux sont tout à fait adaptés au parfait débutant.

Les orang-outangs jouent des coups autorisés et décidés arbitrairement par le programme, un peu à la manière des joueurs d'échecs du dimanche. Si vous ne pouvez les battre...

Les gorilles choisissent les meilleurs déplacement disponibles. Aux niveaux intermédiaires, le programme a plus ou moins de chances de jouer des coups faibles.

Adversaire fort

Chess Champion 2175 sélectionne ses déplacements grâce à son algorithme de recherche extrêmement puissant. Vous devez "entrer" le temps moyen (en minutes et secondes) que vous souhaitez voir consacré par l'ordinateur à chaque déplacement.

On peut choisir à partir de quatre modes de jeu:

Tournoi

C'est le niveau le plus fort. Chess Champion 2175 fait une moyenne du temps pour chaque déplacement selon le temps passé jusqu'alors depuis le début de la partie. Ainsi, si Chess Champion 2175 a joué rapidement à partir de sa vaste bibliothèque d'ouvertures et/ou bien anticipé votre prochain déplacement, il peut se permettre alors de passer plus de temps sur ses déplacements pour les phases ultérieures du jeu.

A l'inverse, si vous amenez Chess Champion 2175 dans une position difficile, il doit passer plus de temps à se tirer d'affaire et en conséquence est obligé de consacrer moins de temps à ses prochains coups.

Moyen

Chess Champion 2175 essaie de respecter le temps de déplacement sélectionné.

Egalité

Chess Champion 2175 passe grosso modo autant de temps à penser à ses déplacements que vous passez de temps à penser aux vôtres.

Infini

Chess Champion 2175 pense indéfiniment. Vous pouvez arrêter son processus de raisonnement avec l'option VAS-Y !

Régl. horloges

Vous pouvez ajuster les horloges du tournoi. Pour éviter de dérégler le système du programme qui contrôle le temps, la case-dialogue vous y autorisant apparaît seulement au début de chaque déplacement de pièces.

Une caractéristique intéressante de Chess Champion 2175, et unique en son genre, permet au programme de savoir automatiquement tous les quelques coups si le temps de l'ordinateur est bien en accord avec le temps réel. On utilise cette caractéristique dans les tournois d'échecs sur ordinateur quand on joue "contre la montre".

Régl.égalité

Par défaut, Chess Champion 2175 considère les situations d'égalité comme telles. Un point fort de Chess Champion 2175 vous permet d'utiliser une stratégie souvent pratiquée dans les tournois. Il se peut que vous vouliez que le programme évite à tout prix l'égalité; sélectionnez alors Eg=défaite (égalité=défaite). Si vous n'excluez pas les cas d'égalité, sélectionnez Eg=Victoire (égalité=victoire). Le programme est prévu pour de multiples permutations de ces positions extrêmes.

Changer

Cette option vous permet de modifier la tournure du jeu, par exemple, en retirant la Reine.

Vous pouvez ajouter des pièces en sélectionnant leur couleur et leur nature à partir du menu (la flèche de la souris prend alors la couleur de la pièce choisie) puis en cliquant sur la case désirée.

Vous pouvez supprimer des pièces en sélectionnant Supprimer pièces (la flèche de la souris se transforme en cross-hair) puis en cliquant sur la pièce choisie.

Une fois que vous avez fait ces réglages, sélectionnez Fin pour retourner au programme principal. Chess Champion 2175 vérifie si les positions de pièces que vous lui suggérez ne sont pas impossibles: par exemple, plus de huit pions blancs, pas de Roi, Roi que vous mettez en position d'échec,... Il vous empêche de jouer si elles le sont.

Vous pouvez jouer à partir d'une des positions-test ELO en sélectionnant Changer puis Charger positions-test. Une fois la position installée, vous retournez automatiquement au programme principal.

Chargt.posit.test (chargement des positions test): Cette option est disponible à partir du menu Changer. Elle vous permet d'avoir accès à chacune des vingt-quatre positions test utilisées pour l'évaluation ELO.

Pause

Ceci vous permet d'arrêter temporairement le jeu et les horloges pour pouvoir, par exemple, répondre au téléphone sans risquer d'être désavantagé.

Chess Champion 2175

La bibliothèque d'ouvertures

Une bibliothèque d'ouverture est une base de données contenant des lignes d'ouvertures; (une *ligne* est une succession de déplacements). L'existence d'une bibliothèque d'ouverture permet à l'ordinateur de jouer très tôt et très rapidement ce qui lui confère plus tard un avantage temporel. Cette dernière donne également la possibilité à Chess Champion 2175 de tendre mais aussi d'éviter des pièges. (une bibliothèque d'ouvertures est aussi connue sous le nom de 'livre d'ouvertures').

La bibliothèque d'ouvertures de Chess Champion 2175 contient plus de 300 000 caractères de données d'ouvertures. Des techniques bien spécifiques ont permis de réduire le volume occupé sur la disquette à 150 000 caractères.

Chess Champion 2175 permet un contrôle strict du processus de raisonnement de la bibliothèque d'ouvertures par l'intermédiaire de la fenêtre-dialogue 'Controle.Biblio.' que l'on peut accéder par le Menu de Contrôle.

Choisir Déplacement Par

Lorsque l'ordinateur doit arrêter son choix entre deux ou plusieurs déplacements proposés par la bibliothèque d'ouvertures, il a recours à l'une de ces trois méthodes (méthodes choisies par l'utilisateur):

Hasard

Avec le mode 'Hasard', chacune des lignes de jeux a autant de chances d'être choisies. C'est la façon dont fonctionne Chess Player 2150 et la plupart des autres programmes.

Puissance

La bibliothèque d'ouvertures stocke des informations sur la puissance des lignes de jeu et ce stock est utilisé lorsque le mode 'Puissance' est activé. En choisissant cette option, une échelle apparaît allant du mode 'Toujours-au-Mieux' au mode 'Hasard'. Avec Toujours-au-Mieux, le déplacement le plus puissant est choisi, avec 'Hasard', on tient à peine en compte la puissance de la ligne de jeu. L'échelle graduée permet une sélection entre ces deux extrêmes. Il faut bien garder à l'esprit que 'Toujours-au-Mieux' utilisé à 100% ne laisse pratiquement aucune chance au hasard!

Usage

Lorsque la fonction 'Usage' est activée, une échelle apparaît: elle permet une sélection entre le mode 'Usité' et le mode 'Peu Usité'. Avec 'Usité', les coups les plus classiques seront choisis; le mode 'Peu Usité' laissera plus de chances aux lignes de jeux inhabituelles. L'échelle graduée permet une sélection entre ces deux extrêmes.

Le mode 'Hasard' n'est pas alors disponible.

Sélection Manuelle

Lorsque l'ordinateur doit prendre une décision à partir de deux ou plusieurs déplacements possibles tirés de la bibliothèque d'ouvertures, il prend en compte les critères définis précédemment. A des fins de contrôle ou par pure curiosité, si le mode 'Sélection Manuelle' est activé (On) une fenêtre-dialogue apparaît. Elle répertorie tous les déplacements que l'ordinateur prend en considération. Le déplacement que l'ordinateur préfère est mis en évidence, mais il est possible de choisir l'un quelconque des déplacements en "cliquant" sur celui désiré et en pressant sur 'OK'. En outre, vous pouvez "cliquer" sur 'Sortie Biblio.' pour obliger l'ordinateur à abandonner l'assistance de la bibliothèque et à penser par lui-même. Si l'option 'Sortie Biblio.' est activée (On), la bibliothèque d'ouvertures cesse d'être utilisée. Vous en serez avisé par une fenêtre d'alerte.

La 'Sélection Manuelle' est désactivée par 'Off'.

Ouvertures Baptisées

Chess Champion 2175 a une base de données de lignes d'ouvertures comportant un nom; par exemple, le Gambit de la Reine ou la Défense Sicilienne. Ces noms sont affichés lorsqu'une ligne d'ouverture est reconnue et si l'option est activée (On). L'affichage du nom de la ligne d'ouverture disparaît au bout de cinq secondes ou après avoir "cliqué" sur la souris ou pressé sur une touche. Il est à noter que la bibliothèque d'ouvertures comportant ces fameux noms est bien plus limitée en volume que la bibliothèque complète. Nous avons choisi que les noms les plus connus et les plus romantiques! Vous pouvez jouer une ouverture particulière en utilisant l'option 'Lignes Baptisées', option décrite ci-après.

L'option 'Lignes Baptisées' est désactivée par 'Off'.

Priorité biblio.util.

(priorité à la bibliothèque de référence de l'utilisateur)

En plus de la large bibliothèque d'ouvertures d'origine de Chess Champion 2175, il y a deux fichiers d'ouvertures supplémentaires. Un d'eux est un fichier ASCII qui contient vos propres lignes d'ouvertures, créées avec un micro processeur en mode ASCII. Le fichier peut contenir 6000 octets et chaque ligne contient les déplacements en notation algébrique, comme par exemple e2e4 b7b6. Chaque séquence de déplacement doit être de sa propre ligne. Tout espace dans le fichier ne sera pas pris en compte.

Si l'option Apprentissage est sélectionnée, un autre fichier supplémentaire sera créé. Il contiendra toute ligne d'ouverture jugée bonne par l'ordinateur et apprise lors d'une partie soit comme résultat du processus de pensée de l'ordinateur, soit parce que c'est vous qui avez été brillant. Ce fichier est également ASCII mais ne doit pas être édité ou modifié en écriture, bien que vous puissiez l'utiliser comme base de votre bibliothèque d'ouvertures en copiant des parties dans le fichier bibliothèque utilisateur et en l'effaçant ensuite, par exemple.

L'option Priorité bibli.util. permet de décider quand la bibliothèque utilisateur est utilisée par le programme; avant ou après la bibliothèque principale ou pas du tout.

Le réglage par défaut est Dernier, i.e. après la bibliothèque principale.

Imposer la ligne d'ouverture

L'ordinateur choisit normalement une ligne d'ouverture à partir de la bibliothèque principale décrite plus haut. Cependant vous pouvez le forcer à jouer à partir d'une bibliothèque particulière en utilisant une des deux options décrites plus bas. Remarquez que vous ne pouvez sélectionner ces options qu'au tout début du jeu, avant que personne ait encore bougé une pièce.

Ma ligne

Pour jouer une séquence d'ouverture d'au maximum douze demi-déplacements (en notation algébrique) qui sera utilisée comme ligne d'ouverture.

Ligne nommée

Cette option affiche à l'écran une liste de lignes d'ouvertures que l'on peut faire défiler. Sélectionnez un ligne avec la souris. Cette liste contient seulement des ligne nommées; le nombre de lignes sans nom de la bibliothèque principale est beaucoup plus important.

Une fois que vous avez sélectionné une ligne d'ouverture, l'ordinateur la jouera tant que cela est possible; si vous avez sélectionné e2e4 g7g6 puis d2d4, l'ordinateur ne peut à l'évidence pas utiliser une ligne d'ouverture imposée par vous et choisira plutôt une des siennes, ce qu'il fait également quand l'ouverture que vous lui avez imposée devient caduque.

Une ligne imposée sera suivie par l'ordinateur tant que vous ne la désactivez pas en sélectionnant Ma ligne ou en effaçant le premier déplacement puis en cliquant sur OK.

Si vous souhaitez que l'ordinateur joue une ligne d'ouverture imposée, mais que vous avez oublié quels déplacements vous devez faire pour rester dans l'ouverture, appuyer sur la touche ? ou sélectionner Conseil à partir du menu.

Fichier utilisés

Tous les fichiers concernant la bibliothèque d'ouvertures sont dans le folder BookData comme suit:

BOOK.BOK principal fichier de la bibliothèque d'ouvertures

OPENINGS.BOK fichier d'ouverture nommé

MOREBOOK.TXT fichier ASCII créé avec l'option Apprentissage

USERBOOK.TXT fichier ASCII fait des ouvertures de l'utilisateur

Vous ne pouvez lire que les derniers fichiers et seul le dernier fichier doit être édité.

Si vous avez déjà Chess Player 2150, n'essayez pas d'utiliser un des fichiers book disponibles sur Chess Champion 2175; ils sont formatés complètement différemment. Cependant, les fichiers de parties peuvent être joués sur les deux programmes.

Niveau de jeu de Chess Champion 2175

On estime la note de Chess Champion 2175 à bien plus de 2000 points ELO (quand celui-ci fonctionne sur un ST ou un Amiga standard). Cette note le place dans la catégorie des "Candidate Master" ou "Experts". Il est le seul programme d'échecs pour ordinateur personnel à prétendre à un tel rang. Avec plus de mémoire, la performance s'améliore encore et on obtient un niveau encore plus élevé avec un processeur plus rapide.

Pour convertir de BCF (celle de la fédération anglaise d'échecs) à ELO, utilisez cette formule:

$$\text{ELO} = \text{BCF} \times 8 + 600$$

Pour convertir de ELO à USCF (celle de la fédération d'échecs des USA), vous devez ajouter environ 100 points à la note ELO.

Chess Champion 2175 contre les autres programmes d'échecs du marché

Chess Champion 2175 est le dernier en date des programmes d'échecs de la série Chess Player. Pendant le développement de cette série, des parties furent jouées opposant un certain nombre de programmes d'échecs pour micro-ordinateur 16 bits.

Ces parties furent organisées de la façon suivante: Dix parties consécutives furent jouées contre chaque autre programme avec de 30 à 45 secondes par déplacement. Chaque programme a joué 5 fois les Noirs et 5 fois les Blancs. Chaque programme était réglé pour jouer à son meilleur niveau (bibliothèque d'ouvertures utilisée, réflexion pendant le temps de l'adversaire, etc...).

Un jeu fut considéré comme gagné lors d'un Mat ou lorsqu'un avantage laissait entrevoir facilement la victoire d'un des programmes. On a considéré qu'il y avait Egalité lorsque aucun des programmes n'avait d'avantage décisif au bout d'un grand nombre de coups joués.

Les résultats suivants donnent donc un éclairage très intéressant sur la force relative des programmes actuellement sur le marché.

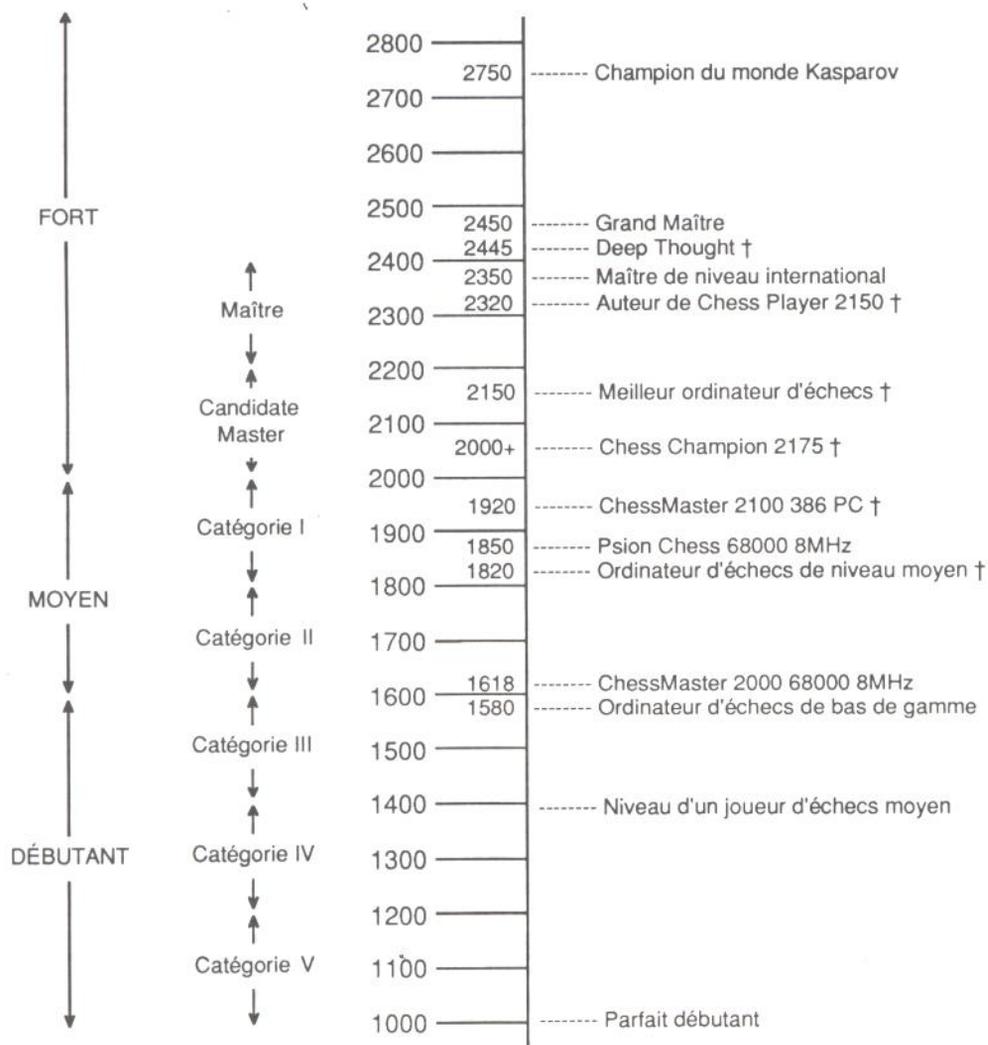
Le programme d'échecs d'Oxford Softworks a battu les adversaires suivants:

ChessMaster 2000	Software Toolworks	ST/Amiga	9-1
Colossus Chess X	CDS	ST/Amiga	9 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$
ChessMaster 2100	Software Toolworks	PC	6 $\frac{1}{2}$ -3 $\frac{1}{2}$
Psion Chess	Psion	ST	7-3

Solutions Des Positions Tests

No	Camp à jouer	Meilleur Déplacement	Commentaires
1	N	d6d1	Sacrifice de la Reine en vue d'un mat
2	B	d4d5	Ensuite c6d5, e4e5: les blancs ont un contrôle total
3	N	f6f5	Piège tendu par le pion, le noir gagne du terrain
4	B	e5e6	Si c5d4, e2b5+ gagne
5	B	c3d5 (ou a2a4)	Après les échanges sur d5, le blanc fait une fourchette sur le Roi et la tour
6	B	g5g6	Le blanc sauve le pion et garde la tour au septième coup
7	B	h5f6	Si g7f6, e5f6 et f6f7 fait une fourchette sur les tours
8	B	f4f5	Donne au chevalier blanc l'accès à f4
9	B	f4f5	L'idée est de jouer f1d3 et c3e2 suivis par e2f4
10	N	c6e5	Avec l'idée de jouer e5g4 et d'avoir un avantage tactique
11	B	f2f4	Pièce tendu par le pion, le blanc gagne du terrain
12	N	d7f5	Déplacement simple, se défend contre les deux menaces des blancs
13	B	b2b4	Piège tendu par le pion, occupation du terrain par les pions blancs du centre
14	B	d1d2 (ou d1e1)	Coup vicieux, gagne le fou noir
15	B	g4g7+	Gagne un pion
16	B	d2e4	L'idée est de jouer e4d6+, si d5e4 alors b3f7+ gagne la Reine
17	N	h7h5	Les pions se situant à côté du Roi blanc sont menacés
18	N	c5b3	Ensuite c2b3, d8b6+, les fous ont un avantage
19	N	e8e4	Ensuite e1e4, l'idée est de jouer d6d5, avec un avantage stratégique
20	B	g3g4	Et les blancs menacent le côté du Roi noir
21	B	f5h6	Coup tactique, le blanc gagne l'échange
22	N	b7e4	Ensuite d3e4, c7c4 regagne la pièce perdue
23	N	f7f6	Piège du pion avant que le blanc ne joue f5 (si c8f5 g2g4!)
24	B	f2f4	Piège du pion, les blancs se sentent mieux

Echelle d'évaluation ELO



Ces niveaux proviennent de l'International Computer Chess Association ou d'estimations d'Oxford Softworks sur la base de résultats de positions-tests et de séries de jeux-tests, ainsi que de notre intuition. Les niveaux estimés (marqués du signe †) peuvent avoir une marge d'erreur mais devraient donner une bonne idée de la force relative des programmes.

A la fin de 1989, le système d'évaluation suédois a retiré environ 70 points à tous les programmes. La raison en est que les joueurs humains sont de plus en plus habitués à jouer contre les ordinateurs.

Installation sur le disque dur

Chess Champion 2175 peut être installé sur un disque dur en utilisant une procédure propre à chaque machine. Nous supposons que vous avez une certaine expertise relative à l'utilisation de votre ordinateur et de votre disque dur. Avant de commencer quoi que ce soit, protéger votre disquette Chess Champion en écriture.

ATARI

Notez SVP que l'utilisation de Chess Champion à partir de disque dur suppose 1 Mega de RAM. Le programme lui-même prend 400 k sur le disque dur.

Bootez votre machine à partir du disque dur comme d'habitude. Créer un nouveau Folder sur votre disque dur appelé C2175, puis cliquer deux fois sur son icône. Mettez l'icône du lecteur A dans la fenêtre C2175 une fois votre disquette Chess Champion dans le lecteur A, lâcher le bouton de la souris et cliquer sur OK dans la fenêtre dialogue apparaissant alors.

Une fois installé, le programme peut être lancé en cliquant deux fois sur l'icône CHESS.PRG dans le Folder C2175. Notez que le programme tourne en basse ou haute résolution.

JAMIGA

Notez SVP que l'utilisation de Chess Champion à partir de disque dur suppose 1 Mega de RAM. Le programme lui-même prend 400 k sur le disque dur.

Bootez votre machine à partir du disque dur comme d'habitude, insérez la disquette Chess Champion 2175, dans le lecteur df0:

Si vous avez le Workbench 1.3 comme environnement, cliquer deux fois sur l'icône InstallHD à partir de la disquette Chess champion et attendez l'installation.

Si vous êtes dans CLI ou SHELL, tapez:

```
execute df0:installhd
```

Les utilisateurs avertis peuvent regarder les lignes d'écriture du SHELL pour déterminer les étapes exacte de l'installation et éventuellement les modifier selon leur besoins. L'installation par défaut copie tous les fichiers dans un nouveau répertoire appelé C2175 créé sur le volume SYS:

La version installée du programme peut être lancée à partir du Workbench en cliquant deux fois sur l'icône Chess, ou en entrant par le clavier

```
cd sys:C2175  
chess
```

... à partir du CLI

Notez svp que pour lancer Chess Champion à partir de l'environnement Workbench ou d'un Amiga connecté à un disque dur il vous faut au moins 1 Mega de RAM.

Chess Champion 2175 peut être joué en multi-tâche avec d'autres programmes à la condition que vous puissiez lui réserver 1 Mega de RAM. Il est 100% compatible avec les cartes accélératrices utilisant les processeurs 68020/30/40.



L'installation sur le disque dur requiert au moins 400 k d'espace- disque.

Insérez la disquette programme dans le lecteur A, puis entrez:

```
A:  
INSTALL x:
```

où x: est le nom de votre disque dur, comme C:

Chess Champion 2175 sera installé dans un répertoire appelé C2175.

Une fois l'installation terminée, entrez:

```
c:  
cd \c2175  
chess
```

Solutions aux petits problèmes rencontrés par les utilisateurs de Chess Player 2150

1 "Le programme est génial mais je ne peux faire marcher certaines options".
Marc, Lyon

Cela est du certainement à un problème de RAM, occasionné par la présence d'un accessoire de desk ou par un autre programme précédemment chargé dans la RAM et toujours résident. Arrêtez complètement votre machine pendant 10 secondes au moins et re-chargez à partir de la disquette Chess.

2 "Le programme est excellent mais je ne peux pas sauver mes parties".
Florence, L'Isle-Adam

Vérifiez que la disquette sur laquelle vous voulez sauver n'est pas protégée en écriture. Il se peut également que cette disquette soit pleine. Essayez dans ce dernier cas avec une disquette vierge formatée.

3 "Ce programme est bien mais il triche car parfois, quand je bouge un pion, le programme bouge un des siens et me prend le mien".
David, Rennes

Il ne triche pas, mais effectue le coup "En passant", c'est à dire qu'il capture un pion "en passant". Ce coup fut introduit au 18ème siècle pour mettre fin aux situations de blocages de début de partie.

4 "Bravo pour le programme mais celui-ci ne me laisse pas toujours bouger comme je l'entends".
Simon, Paris

Si votre roi est en situation d'échecs, ou si un déplacement le met dans une telle situation, Chess Champion veillera à ce que votre prochain déplacement libère votre roi ou qu'il ne le mette pas dans une situation d'échecs. Notez que votre adversaire a toujours un rôle de tuteur vis à vis de vous.

Améliorations importantes par rapport à Chess Player 2150

Les changements essentiels sont les suivants:

Profondeur de recherche encore plus grande et meilleur niveau de jeu, surtout si vous avez une extension mémoire

Bibliothèque d'ouvertures encore plus grande et contrôle de cette bibliothèque (vous pouvez obliger l'ordinateur à jouer les ouvertures que vous voulez lui voir jouer)

Bibliothèque d'ouverture propre à l'utilisateur

Les ouvertures célèbres peuvent être jouées et reconnues par l'ordinateur

Vous pouvez sauver vos préférences de jeu

L'option déplacement rapide utilisable avec la souris

Entrée des déplacements par le clavier

Liste des déplacements sur l'échiquier 2D

Nous avons malheureusement dû nous débarrasser de la voix, mais en comparaison de toutes ces nouvelles et intéressantes options, ce n'est pas si grave.

Détails techniques

Pour ceux qui aiment la technique ou pour ceux qui sont curieux ou tout simplement pour ceux qui en sont arrivés à cette page du manuel, nous avons pensé qu'il serait peut-être utile de donner quelque indication sur le travail qu'a demandé un programme de cette complexité. Nous vous décrivons ici les versions Amiga et ST sous un angle d'analystes/programmeurs.

Bien que cela soit difficile à s'en rendre compte, la majorité des jeux sur ordinateur personnel, sont fait essentiellement de belles images et de musiques attrayantes. Très peu de la RAM est utilisé pour de la programmation.

Chess Champion est tout à fait différent de ces jeux communs...

La programmation (ou encore son moteur) est de 100 000 octets, ce qui fait de lui un des plus puissant et des plus complexes jeux sur ordinateur personnel, en terme de place réservée à la vraie programmation. Il y a bien plus de programmation impliquée dans le calcul d'un bon déplacement d'Echecs que dans le déplacement d'un quelconque vaisseau spatial à travers l'écran.

Sur une disquette de 400 kilo-octets environ, 300 sont pris par la programmation du jeu. Les bases de données de parties, l'interface utilisateur et les graphiques se partagent le reste.

Soit dit en passant pour les inconditionnels d'Echecs sur micro-ordinateur, Chess Champion 2175 utilise une méthode de recherche du type B. En clair, cela veut dire qu'il cherche par logique et non pas "brutalement".

Chess Champion 2175, c'est 30 000 lignes d'Assembleur relatif au 68000. C'est encore quatre ans de développement en incluant l'élaboration de son prédécesseur, Chess Player 2150.

Son auteur, Chris Whittington, un ex-Maitre d'Echecs, l'améliore et le renforce constamment pour maintenir et rendre incontestable son leadership sur le marché des programmes d'Echecs pour micro-ordinateur.

Index

- 3D / 2D 7
- Adversaire faible 13
- Adversaire fort 14
- apprentissage 10
- Automatique 9
- BCF 20
- Changement de côté 9
- Changer 15
- chargement des positions test 15
- Chargement du programme 2
- Charger partie 6
- Choisir Déplacement Par 16
- Cogito 10
- Contrôle biblio. 10
- Coordonnées 7
- Déplacement des pièces 3
- Déplacement rapide 8
- Détails techniques 27
- Egalité 14
- ELO 12, 20, 22
- En arrière 9
- En avant 9
- En passant 3
- Et si ? 11
- Glisser 8
- Imposer la ligne d'ouverture 18
- Imprimante 7
- Infini 14
- Installation sur le disque dur 23
- Intuition 8
- La bibliothèque d'ouvertures 16
- Ligne nommée 18
- Ma ligne 18
- menus 5
- Mon niveau 13
- Moyen 14
- Niveau de jeu 20
- Nouvelle partie 6
- Orientation 7
- Ouvertures Baptisées 17
- Palette 7
- Pause 15
- Perspective 7
- petits problèmes 25
- Pièces 7
- Préférences 7
- Priorité biblio.util. 18
- Promotion du pion 3
- Protection contre la copie 4
- Quitter 7
- Régl. horloges 14
- Régl.égalité 15
- réglage du temps 13
- Rejouer 9
- Roque 3
- Sauver partie 6
- Sélection Manuelle 17
- Self Play 9
- Solutions Des Positions Tests 21
- Suggestion 10
- Suivant 13
- Supervisé 9
- Terminer 13
- Touché/Dépl. 8
- Tournoi 14
- USCF 20
- Vas-y ! 9
- Votre niveau 12
- Votre nom 6

