
**TO7⁷⁰ - TO8 - TO9 - TO9 +
MO5 - MO6**

BLITZ !



FRANCE IMAGE LOGICIEL

1. INTRODUCTION

BLITZ I est un programme de jeu d'échecs qui, lorsqu'il est joué au plus haut niveau de difficulté, offre au joueur chevronné la possibilité de disputer une partie dans des conditions de tournoi. Lorsque le programme est réglé sur jeu rapide, le débutant se trouve devant un adversaire idéal, mais le joueur plus expérimenté peut également en profiter pour jouer une partie "éclair", s'il essaie de se déplacer à la même vitesse. Pour mettre une partie en route, il vous suffit de lire cette notice jusqu'au paragraphe 4 : "DEPLACEMENTS PARTICULIERS".

2. MISE EN ROUTE

CARTOUCHE

- . Introduire la cartouche BLITZ I dans son compartiment spécial.
- . Si vous utilisez une imprimante, branchez-la à l'arrière de l'ordinateur.
- . Si vous utilisez un lecteur-enregistreur de cassettes, branchez-le à l'endroit réservé.
- . Allumez l'écran, puis l'ordinateur.

Le titre du programme va ensuite s'afficher pendant quelques secondes.

CASSETTE

- . Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
- . Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.
- . Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :
 - si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**
 - si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.
 - si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le **BASIC V 1.0**, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

DISQUETTE 3"1/2

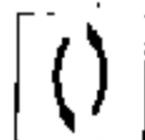
- . Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- . La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

par chaque joueur. En notant quel chronomètre est en action, vous pouvez savoir qui doit jouer ensuite, si ce sont les blancs ou les noirs.

Vous pouvez demander à l'ordinateur de jouer en premier – si vous désirez jouer avec les noirs – en appuyant sur la touche [N], ou en appuyant avec le crayon optique sur le symbole correspondant qui se trouve à droite de l'échiquier :



Dans ce cas, avant le début du jeu, vous voudrez sans doute appuyer sur la touche [T], de façon à ce que les noirs jouent en montant. Ou bien, appuyez sur le symbole suivant à l'aide du crayon optique :



Notez qu'il vous est possible de faire presque toutes les opérations, soit à l'aide du clavier, soit à l'aide du crayon optique. Tout au long du jeu, la partie droite de l'écran présente une série de symboles qui correspondent aux diverses commandes qui sont à votre disposition ; pour effectuer une commande, il vous suffit d'appuyer le crayon optique sur le symbole correspondant. Si vous appuyez sur [•] et [?], tous les symboles seront alors affectés d'une lettre sur l'écran qui correspond à la lettre à taper sur le clavier. (Pour faire disparaître les lettres sur l'écran, procédez de la même manière).

4. DÉPLACEMENTS PARTICULIERS

Pour prendre une pièce, il vous suffit de déplacer la vôtre de la manière habituelle. La pièce ennemie « disparaît » alors de l'échiquier. Il en va de même pour prendre un pion en passant.

Pour roquer, effectuez le déplacement du roi, et la tour se déplace alors automatiquement.

Si vous avancez l'une de vos pièces jusqu'à l'extrémité de l'échiquier, celle-ci va se déplacer sans arrêt d'avant en arrière, jusqu'à ce que vous indiquiez à l'ordinateur quelle pièce vous souhaitez mettre à sa place. Appuyez sur [5], [4], [3], ou [2], selon que vous désirez y placer une reine, une tour, un fou ou un cavalier ; ou bien prenez le crayon optique pour sélectionner l'une des pièces qui apparaît sur le côté droit de l'écran. Les autres touches ont le même effet que [5]. Lorsque le programme échange l'un de ses pions, il le remplace toujours par une reine.

Lorsqu'un déplacement fait échec au roi, il est accompagné d'un signal sonore spécial.

5. RÉSULTAT D'UNE PARTIE

Si l'un des rois est mis en échec, il se met à clignoter en permanence, et l'on entend un signal sonore caractéristique.

De même, si l'un des joueurs est pat, l'ordinateur annonce qu'il y a match nul à l'aide d'un signal sonore et en faisant clignoter l'un des rois (celui du joueur ayant joué en dernier).

Si la même situation se présente trois fois de suite, (le même joueur devant jouer), le programme remarque cette répétition et déclare de nouveau match nul.

Le match est déclaré nul si aucun pion n'est déplacé ou si aucune pièce n'est prise dans l'espace de cinquante coups consécutifs (joués par l'un des adversaires, avec réponses de l'autre joueur).

6. NOUVELLE PARTIE



Vous pouvez recommencer une nouvelle partie à n'importe quel moment. Pour cela, il vous suffit d'appuyer sur la touche , ou sur le symbole correspondant sur l'écran. Les pièces sont alors réplacées à leur position de départ.

7. INTERRUPTION DE L'ORDINATEUR



Si vous appuyez sur **N**, (ou sur le symbole ci-dessus) pendant que BLITZ ! est en train de réfléchir à son prochain coup, vous interrompez ses calculs et il déplace son pion en fonction de l'état actuel de ses « réflexions ».

Notez que si vous désirez utiliser l'une des caractéristiques spéciales qui vous sont offertes par le jeu et qui sont décrites plus loin (telles que l'annulation d'un déplacement, ou le changement du niveau de difficulté du jeu), cela vous est dans la plupart des cas impossible pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir. Mais, lorsque vous commencez un déplacement, vous pouvez faire usage de toutes ces possibilités.

8. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DE JEU



BLITZ ! peut être programmé pour jouer à divers niveaux de difficulté. Il est évident qu'il joue mieux lorsqu'on lui donne un plus long temps de réflexion. Le tableau, ci-dessous, indique le temps moyen approximatif qu'il met pour jouer, sur une échelle de 1 à 9 :

Niveau	Temps
1	2 secondes
2	6 secondes
3	15 secondes
4	30 secondes
5	45 secondes
6	1 minute
7	2 minutes
8	3 minutes
9	3 minutes 30 secondes

Il existe, en outre, trois autres niveaux supplémentaires, que l'on appelle « adaptable », « infini », et « problème ».

Lorsque vous jouez au niveau « adaptable », le programme essaie de jouer à peu près à la même vitesse que vous ; il mesure votre temps de réflexion sur plusieurs de vos déplacements, puis il accélère ou ralentit selon les besoins.

Lorsque vous jouez au niveau « infini », BLITZ ! continue, en général, à réfléchir tant que vous ne lui dites pas de jouer (comme dans le paragraphe 7). Si vous ne lui dites pas de jouer, il ne le fera pas, sauf dans les cas suivants :

- (a) s'il peut faire un déplacement « classique » (voir ci-dessous) ;
- ou (b) s'il est obligé de faire échec et mat, ou s'il a terminé son analyse de la situation ;
- ou (c) s'il n'existe qu'un seul déplacement possible.

Au niveau « problème », l'ordinateur essaie d'arriver à une situation d'échec et mat en cinq déplacements au plus ; voir paragraphe 18 : " PROBLEMES " pour plus de détails.

Lorsque vous branchez l'ordinateur, le programme est prêt à jouer au niveau 2. Le niveau de jeu auquel vous jouez figure toujours sur l'écran (voir ci-dessus). Vous pouvez changer ce niveau de jeu à tout moment, lorsque c'est votre tour de jouer, en appuyant sur le symbole correspondant ou sur la touche [S]. En appuyant une seule fois, vous augmentez d'un niveau ; en appuyant plusieurs fois, ou sans arrêt, les niveaux proposés changent constamment – une fois arrivé au niveau 9, l'écran indique A, I, P (Adaptable, Infini, Problème), puis recommence à indiquer niveau 1, niveau 2..., etc. Lorsque le niveau souhaité est indiqué, cessez d'appuyer sur la touche (ou avec le crayon optique) et poursuivez votre partie. Le niveau ne changera pas (même si vous recommencez une nouvelle partie), tant que vous ne le changerez pas vous-même, ce que vous pouvez faire autant de fois que vous le souhaitez.

NOTA : (a) De même qu'un joueur humain, BLITZ ! prend, en général, plus de temps pour une situation compliquée que pour une situation relativement simple. Il passe donc parfois beaucoup plus de temps pour un déplacement particulier que le temps moyen du niveau de jeu concerné.

- (b) BLITZ ! connaît un grand nombre de déplacements initiaux habituels, si bien qu'au début d'un jeu, il joue instantanément, quel que soit le niveau de difficulté choisi. Lorsqu'il a deux possibilités de jeu ou plus, il choisit au hasard. Le nombre total de possibilités de jeu de départ qui lui est offert est d'environ 1 900.

9. CHANGEMENT DE CÔTÉ



Si vous appuyez sur la touche [N] (ou sur le symbole de gauche ci-dessus) lorsque c'est votre tour de jouer, BLITZ ! commencera à jouer du côté où vous jouiez jusqu'à présent et vous laisse jouer de l'autre côté.

Vous pouvez ainsi changer de côté autant de fois que vous le souhaitez. Lorsque vous le faites, vous pouvez choisir de retourner l'échiquier de façon à continuer à jouer « en montant ». Pour retourner l'échiquier, appuyez sur [P] (ou sur le symbole de droite ci-dessus).

10. POUR JOUER DES DEUX CÔTÉS



Il vous est possible de faire une série de déplacements des deux côtés, pour les blancs et pour les noirs. Vous pouvez, par exemple, effectuer plusieurs déplacements de début de jeu, de façon à voir comment BLITZ ! va résoudre le problème. Pour cela, appuyez sur **[M]**, (ou sur le symbole correspondant), puis sur **[N]**. Vous pouvez alors jouer des deux côtés, à tour de rôle. Lorsque vous arrivez à la situation où vous souhaitez que le programme recommence à jouer contre vous, appuyez de nouveau sur **[N]**.

11. DÉMONSTRATION



Si vous appuyez sur **[D]**, BLITZ ! joue des deux côtés, et vous montre un exemple de partie. Lorsqu'une partie est finie, l'ordinateur s'arrête quelques secondes, la page de présentation apparaît sur l'écran, puis une nouvelle partie recommence. Appuyez sur **[N]** pour arrêter la démonstration. Puis, BLITZ ! jouera encore une fois et ce sera à votre tour de jouer.

12. ANNULATION D'UN DÉPLACEMENT



Si vous avez déjà effectué un déplacement mais, à la réflexion, ne désirez plus le faire, vous pouvez facilement l'annuler. Attendez que BLITZ ! ait joué ou appuyez sur **[N]** pour le faire jouer immédiatement. Appuyez ensuite sur **[R]** (ou sur le symbole de gauche ci-dessus), le dernier déplacement de l'ordinateur est alors annulé. Répétez la commande **[R]** pour annuler votre dernier déplacement à vous, et vous pouvez maintenant en effectuer un nouveau.

La commande **[R]** peut même être utilisée lorsque le programme a déjà fait échec et mat ou annoncé un match nul.

En appuyant sur **[R]** plusieurs fois de suite, ou de façon continue, vous pouvez annuler toute une série de déplacements effectués par les deux côtés. Attention, si vous annulez un coup de plus pour les blancs que pour les noirs (ou vice-versa), vous changez de côté avec l'ordinateur.

La commande **[P]** (symbole central ci-dessus) a l'effet opposé du **[R]**; elle vous permet de rappeler un déplacement que vous venez d'annuler. A titre d'exemple, supposons qu'au cours d'une partie, vous désiriez revoir la situation telle qu'elle était cinq coups précédemment : annulez les cinq coups précédents ; puis, une fois que vous avez vu ce que vous souhaitiez voir, répétez la commande **[P]** pour revenir à la situation initiale. Le jeu peut alors reprendre. Vous pouvez annuler, puis rappeler la même série de coups autant de fois que vous le souhaitez. Toutefois, l'avertissement donné dans le NOTA du paragraphe suivant (" POUR REVOIR UNE PARTIE ") est également valable pour l'utilisation des commandes **[R]** et **[P]**.

Si vous appuyez sur **[A]** (symbole ci-dessus de droite), BLITZ ! annule son dernier déplacement et effectue, après calculs, ce qu'il considère comme étant le meilleur déplacement, à l'exception de celui que vous venez d'annuler. Si vous annulez de nouveau ce déplacement, il joue ce qu'il pense être la troisième meilleure solution... et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il

ait utilisé tous les déplacements autorisés dans cette situation. S'il existe des déplacements « classiques » pour la situation donnée, l'ordinateur les effectue en premier (en jouant instantanément). Cela signifie que vous pouvez découvrir tous les déplacements standards pour lesquels BLITZ ! a été programmé pour n'importe quelle situation de départ.



13. POUR REVOIR UNE PARTIE

Il est également possible de revoir tous les déplacements effectués au cours d'une partie. Cela peut être fait soit à la fin, soit au milieu d'une partie, en appuyant sur **E** ou sur le symbole ci-dessus.

Même si vous êtes revenu à la position de départ, (en appuyant sur ) , vous pouvez revoir tous les déplacements de la partie précédente, à condition de ne pas avoir encore recommencé une nouvelle partie.

Vous pouvez arrêter son processus à tout moment en appuyant sur **M**. Ensuite, vous pouvez :

- Retourner à la position où vous en étiez avant d'effectuer le rappel de la partie, en appuyant sur **P** autant de fois qu'il reste de déplacements.
- Demander à revoir une nouvelle fois toute la partie depuis le début en appuyant sur **E**.
- Recommencer à jouer à partir de la position affichée. (Effectuez les déplacements de la manière habituelle ou appuyez sur **N** pour faire jouer l'ordinateur). Vous pouvez ainsi découvrir ce qui se serait passé si vous aviez joué différemment.

NOTA : Si vous choisissez (c), vous ne pourrez plus revoir la suite de la partie.



14. CONSEILS

Si vous désirez que BLITZ ! vous conseille, appuyez sur **Q** ou sur le symbole ci-dessus à l'aide du crayon optique. L'une de vos pièces est alors déplacée sur l'échiquier, puis remise à sa place. (Ce conseil sera un déplacement « classique » s'il en existe un).

Si vous appuyez sur **Q** pendant que BLITZ ! réfléchit, il vous montre de la même manière le déplacement qu'il considère comme le meilleur dans l'état actuel de son analyse.

15. CHRONOMÉTRAGE

Les chronomètres peuvent être remis à zéro en appuyant sur la touche **[Z]**, sauf lorsque BLITZ ! réfléchit.

16. COORDONNÉES DE L'ÉCHIQUIER

Afin de pouvoir noter les déplacements effectués, les huit colonnes verticales de l'échiquier sont numérotées à l'aide des lettres A à H (en regardant l'échiquier depuis le côté des blancs, et en lisant de gauche à droite) ; les rangées horizontales sont numérotées de 1 à 8 (en partant du côté des blancs). Toute case peut donc être désignée par ses deux coordonnées, une lettre et un chiffre.

Pour voir ces lettres et chiffres apparaître sur l'écran le long de l'échiquier, appuyez sur **[]** (barre d'espacement). Pour les faire disparaître, réappuyez sur **[]** (barre d'espacement) (tant que vous ne l'aurez pas fait, vous ne pouvez plus donner d'autres commandes à l'ordinateur).

17. POUR CRÉER UNE SITUATION



Si vous souhaitez voir BLITZ ! résoudre un problème ; ou bien recréer une situation trouvée dans la littérature, appuyez d'abord sur **[M]** ou sur le symbole ci-dessus.

L'affichage sur l'écran va alors changer et vous indiquer que l'ordinateur est prêt à fonctionner dans un mode d'opération particulier. Vous verrez les deux séries de pièces d'échecs à droite de l'échiquier.

Dans ce mode de fonctionnement, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

a) Ôter toute les pièces de l'échiquier en appuyant sur **[R.A.Z.]** ou sur le symbole ci-contre. C'est en principe ce qu'il faut faire avant toute autre manœuvre, sauf si la situation que vous désirez créer ne diffère que peu de celle qui se trouve déjà sur l'écran.



b) Pour retirer une pièce d'une case particulière, placer le curseur sur cette case et appuyer sur **[EFF]** (ou sur le symbole ci-contre).



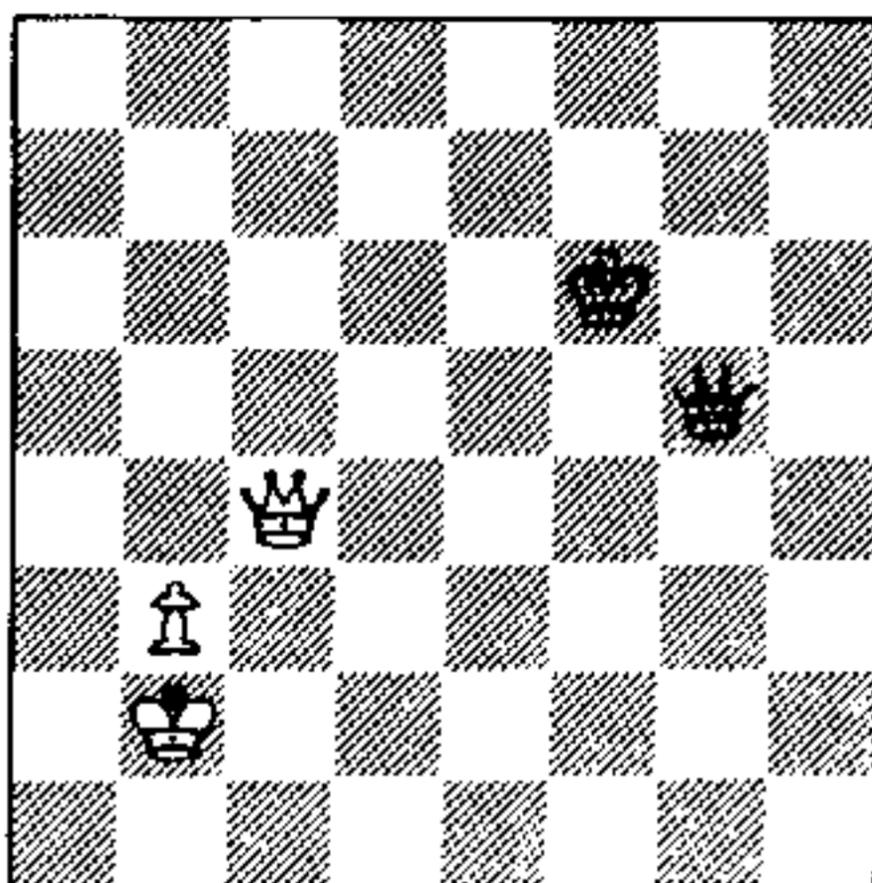
(c) Pour placer une pièce sur l'échiquier, mettre le curseur sur la case correspondante, et appuyer sur la touche appropriée : **[6]** (roi), **[5]** (reine), **[4]** (tour), **[3]** (fou), **[2]** (cavalier) ou **[1]** (pion), ou bien appuyer sur le symbole correspondant à l'aide du crayon optique.

Si vous utilisez le clavier, une pression sur la touche **[C]** changera la couleur des pièces que vous manipulez..

Lorsque vous avez la configuration désirée, vous devrez vous assurer que BLITZ I sait quel côté jouer en premier. En l'absence d'instructions précises, le programme fera automatiquement jouer la couleur correspondant à la dernière pièce placée sur l'échiquier. Pour faire jouer l'autre couleur en premier, appuyez sur **C**.

Puis appuyez sur **M** ou sur le symbole correspondant pour revenir au mode jeu. La partie peut alors continuer.

Voici un exemple de positionnement d'une situation de jeu précise. Supposons que vous souhaitiez obtenir la configuration suivante, et que ce soit aux blancs de jouer.



Appuyez sur **M**

ou



le programme se met dans le mode « positionnement ». Remarquez les différents symboles sur la droite de l'écran.

Appuyez sur **R.A.Z.**

ou



l'échiquier est alors effacé.

Placez le curseur sur la case où vous souhaitez placer le roi blanc (b2).

Appuyez sur **6**

ou



un roi apparaît sur la case. Si, après avoir appuyé sur **6** un roi noir apparaît, appuyez sur **C**, puis de nouveau sur **6** pour faire apparaître un roi blanc.

Amenez le curseur sur la case où vous souhaitez placer le pion blanc (b3).

Appuyez sur **1**

ou



un pion blanc apparaît.

Placez le curseur sur le carré où vous souhaitez placer la reine blanche (c4).

Appuyez sur [5]

ou



une reine blanche apparaît.

Si vous souhaitez placer les pièces noires à l'aide du clavier, appuyez sur [C].

Placez le curseur sur le carré où vous souhaitez placer le roi noir (f6).

Appuyez sur [6]

ou



un roi noir apparaît.

Placez le curseur sur le carré où vous souhaitez placer la reine noire (g5).

Appuyez sur [5]

ou



une reine noire apparaît.

Appuyez de nouveau sur [C]. L'ordinateur sait maintenant que lorsque la partie reprendra, ce sera aux blancs de jouer.

Enfin :

Appuyez sur [M]

ou



l'écran revient à sa configuration habituelle.

La partie peut maintenant commencer. Réglez le niveau de difficulté si vous le souhaitez, puis appuyez sur [N], afin que BLITZ ! commence à réfléchir. (Ou bien, si c'est vous qui jouez les blancs, effectuez votre déplacement de la manière habituelle).

En ce qui concerne le positionnement manuel, un certain nombre d'autres points doivent être précisés :

a) POSITIONS INTERDITES.

Si vous avez disposé les pièces de telle façon que par exemple il n'y ait pas de roi d'un côté, ou qu'il y ait deux reines et huit pions, ou que le roi noir se trouve en échec lorsque c'est aux blancs de jouer, BLITZ ! se rend immédiatement compte que cette situation est interdite. Dans ce cas, il devient totalement impossible de remettre l'ordinateur en mode « jeu » et de continuer à jouer ; si vous essayez malgré tout d'appuyer sur [M], le signal sonore grave retentit. Vous devez alors modifier la position en conséquence.

(b) ROQUE ET EN PASSANT.

Si un roi ou une tour ont été placés sur l'échiquier de la manière que nous venons de décrire, il n'est pas possible de roquer avec cette pièce. Il est possible de créer une situation où, par exemple, les blancs ont le droit de roquer en procédant de la manière suivante : Appuyez sur [C] (la position de départ apparaît), puis sur [M]. Le roi et la tour des blancs doivent être laissés en place, tandis que l'on enlève toutes les autres pièces une par une en utilisant la commande [EFF].

Lorsque l'on a créé une configuration de cette manière, le déplacement suivant ne peut pas être la prise d'un pion en passant. Pour pouvoir le faire, il faut créer la situation qui se trouve juste avant celle où l'on peut faire la prise.

(c) POUR REVOIR UNE PARTIE.

Lorsque vous commencez à jouer après avoir instauré une configuration particulière, la mémoire de l'ordinateur efface tout le jeu précédent. Vous ne pourrez donc revoir que votre jeu à partir de la situation que vous venez de créer.

18. PROBLEMES

La plupart des problèmes d'échecs s'expriment par des expressions telles que : « Aux blancs de jouer et échec et mat en trois coups » – ce qui signifie que vous devez trouver un déplacement qui permette aux blancs de faire échec et mat au troisième coup au plus tard, quelle que soit la réponse proposée par les noirs.

BLITZ ! peut résoudre des problèmes pour faire échec et mat en cinq coups maximum. Préparez le jeu tel que cela a été décrit dans le paragraphe précédent, et faites savoir au programme qui doit jouer en premier. Lorsque vous quittez le mode « positionnement », choisissez le niveau « problème » à l'aide de la commande [S] puis [N], pour que BLITZ ! commence à faire ses calculs, ou appuyez à l'aide du crayon optique sur les symboles correspondants.

L'ordinateur essaie alors de trouver un moyen de faire échec et mat en aussi peu de coups que possible. S'il trouve une solution en moins de cinq coups, il déplace ses pièces sur l'échiquier en conséquence. Vous pouvez ensuite déplacer une pièce du côté adverse. Puis, après vérification de ses calculs, BLITZ ! effectue le déplacement suivant. Vous pouvez alors retirer les deux derniers coups et en faire faire un différent à la défense pour voir la réaction du programme.

Il peut également être intéressant de se servir de la commande [A] après le premier déplacement de l'ordinateur. Si BLITZ ! trouve un autre moyen de faire échec et mat dans le nombre de coups requis, vous aurez prouvé que les données du problème sont fausses – puisque normalement un problème d'échecs ne doit avoir qu'une seule solution.

Si, au cours de ses calculs, l'ordinateur découvre qu'il n'est pas possible de faire échec et mat en moins de cinq coups, il effectue tout simplement le déplacement qu'il considère comme le plus approprié.

NOTA : (a) S'il existe un déplacement « classique », ou s'il n'y a qu'un seul déplacement possible, l'ordinateur se déplace immédiatement sans effectuer d'analyse.

(b) BLITZ ! ne peut pas résoudre de problèmes consistant à « promouvoir » un pion en tour, fou, ou cavalier.

19. VITESSE DE DÉPLACEMENT DES PIÈCES

Le déplacement du curseur et des pièces sur l'échiquier peut être lent ou rapide, à votre choix. Pour changer de vitesse, appuyez sur [V] ou sur le symbole ci-dessous :



Lorsque vous appuyez sur **[STOP]**, vous « gelez » les mouvements de l'ordinateur (par exemple, si une pièce se trouve entre deux positions, elle s'arrête instantanément). Ré-appuyez sur la même touche, pour faire redémarrer les déplacements.

20. IMPRIMANTE



BLITZ ! peut être utilisé avec l'imprimante thermique THOMSON. Lorsque vous branchez l'imprimante, respectez bien toutes les indications qui sont fournies avec l'appareil.

Allumez d'abord votre imprimante, puis votre ordinateur, vous pourrez à tout moment de la partie obtenir la reproduction de votre écran sur l'imprimante en appuyant sur **[I]**, ou sur le symbole ci-dessus.

21. ENREGISTREMENT SUR CASSETTE



Vous pouvez sauvegarder les parties d'échecs que vous faites avec le programme BLITZ ! sur des cassettes et les rappeler ultérieurement en mémoire afin de les revoir et de les analyser.

Respectez scrupuleusement les recommandations fournies avec le lecteur-enregistreur. Lorsque vous le branchez, assurez-vous de bien avoir branché la prise du bon côté.

Puis, lorsque vous désirez utiliser votre lecteur-enregistreur, appuyez sur **[U]** ou sur le symbole ci-dessus de gauche. Les deux autres symboles apparaîtront alors sur l'écran, pour vous indiquer que les options suivantes sont à votre disposition :

- (a) Pour sauvegarder une partie que vous venez de faire, appuyez sur la touche d'enregistrement du lecteur-enregistreur, puis sur la commande **[E]**, (symbole du milieu). Attendez que la cassette s'arrête, vous entendrez alors un « bip ». Cela signifie que l'enregistrement est terminé, et que vous pouvez continuer à utiliser le programme.
- (b) Pour mettre en mémoire une partie enregistrée précédemment, appuyez sur la touche lecture du lecteur-enregistreur, puis sur la touche **[L]** ou sur le symbole ci-dessus de droite. Lorsque le chargement est terminé, l'échiquier sur l'écran vous montre la dernière position de la partie que vous venez de rappeler en mémoire.

Lorsque vous avez fini d'utiliser le lecteur-enregistreur, appuyez de nouveau sur la touche **[U]**. L'écran retourne alors à son affichage normal. Vous pouvez maintenant, soit revoir la partie, soit effacer des déplacements, ou bien utiliser toute autre caractéristique du programme, à votre choix.

22. ENREGISTREMENT SUR DISQUETTE UNIQUEMENT POUR LA VERSION DISQUETTE T08 - T09 - T09+

Vous pouvez sauvegarder les parties d'échecs que vous faites avec le programme BLITZ ! sur disquette et les rappeler ultérieurement en mémoire afin de les revoir et de les analyser.

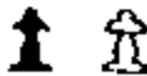
Lorsque vous désirez utiliser votre lecteur de disquettes, appuyez sur U ou sur le symbole ci-dessus de gauche. Les deux autres symboles apparaîtront alors sur l'écran, pour vous indiquer que les options suivantes sont à votre disposition :

(a) Pour sauvegarder une partie que vous venez de faire, mettre une disquette initialisée dans le lecteur de disquettes interne, puis appuyez sur la commande E, (symbole du milieu). Tapez alors le nom sous lequel vous voulez conserver la partie. Validez-le en appuyant sur ENTREE. La lampe témoin du lecteur s'allume, au bout de quelques instants, vous entendrez un "bip" sonore. Cela signifie que l'enregistrement est terminé, et que vous pouvez continuer à utiliser le programme.

(b) Pour mettre en mémoire une partie enregistrée précédemment, mettre la disquette sur laquelle se trouve la partie dans le lecteur interne, puis appuyez sur la touche L ou le symbole ci-dessus de droite. Tapez le nom de la partie désirée. Le chargement terminé, l'échiquier sur l'écran vous montre la dernière position de la partie que vous venez de rappeler en mémoire.

Lorsque vous avez fini d'utiliser le lecteur de disquettes, appuyez de nouveau sur la touche U. L'écran retourne alors à son affichage normal. Vous pouvez maintenant, soit revoir la partie, soit effacer des déplacements, ou bien utiliser toute autre caractéristique du programme, à votre choix.

23. RÉSUMÉ DES COMMANDES

CLE	SYMBOLE	FONCTION
[A]		2 ^e meilleur déplacement possible.
[D]		L'ordinateur joue contre lui-même.
[E]		Revoir toute une partie.
[I]		Impression de la situation actuelle.
[M]		Mise en mode « positionnement ».
[A]		Changement de la couleur des pièces à placer ; changement de côté.
[N]		Le joueur joue des deux côtés.
[R.A.Z.]		Effacement de l'échiquier.
[EFF]		Effacement d'une case.
[1]		Pion.
[2]		Cavalier.
[3]		Fou.
[4]		Tour.
[5]		Reine.
[6]		Roi.
[N]		Coup suivant (changement de côté) ; si l'ordinateur est déjà en train de réfléchir, déplacement immédiat.

P		Ré-affichage d'un (des) déplacement (s) annulé(s) auparavant.
Q		Demande de conseils ; si l'ordinateur est déjà en train de réfléchir, il indique le déplacement optimum dans l'état actuel de ses calculs.
R		Annulation d'un (des) déplacement (s).
S		Changement de niveau de difficulté.
T		Retourner l'échiquier.
U		Utilisation d'un lecteur-enregistreur.
E		Sauvegarde d'une partie.
L		Mise en mémoire d'une partie précédemment sauvegardée.
V		Changement de la vitesse de déplacement des pièces ou du curseur.
Z		Remise à zéro des deux chronomètres.
ENTREE		Activation d'une pièce, confirmation du déplacement.
STOP		« Gel » d'une situation.
?		Affichage des lettres correspondant aux symboles.
↑ ↓ ← →		Déplacement du curseur.
		Nouvelle partie.
		Affichage des coordonnées de l'échiquier.
(BARRE D'ESPACEMENT)		