

---

# **CYRUS II**

---

## **MANUEL D'UTILISATION**

Programme d'échecs pour le  
PCW 8256 et le PCW 8512 d'Amstrad

---



## CONTENU

1. Introduction	3
2. Chargement du programme	3
3. Commencer un jeu	4
4. Affichage des deux échiquiers	5
5. Coups spéciaux	5
6. Correction des erreurs	5
7. Affichage des messages	6
8. Résultat du jeu	7
9. Interruption de l'ordinateur	7
10. Nouveau jeu	8
11. Niveaux de force des jeux	8
12. Changement de couleur	9
13. Jouer avec les deux couleurs	10
14. Démonstration	10
15. Rétracter et rejouer un mouvement	10
16. Conseils	11
17. Analyse	11
18. Régler la disposition	12
19. Problèmes d'échecs	15
20. Sauvegarder et charger les jeux	15
21. Imprimante	15
22. Liste des commandes	16



## 1. INTRODUCTION

Cyrus II peut aussi jouer contre lui-même, ce qui vous permet d'apprendre en étudiant les exemples. Ou il peut observer un jeu entre deux personnes, et se tenir prêt à analyser la situation et à vous conseiller.

Une des attractions de ce programme, est l'affichage de l'échiquier à "trois dimensions". Vous pouvez aussi obtenir un affichage schématique plus conventionnel.

Commencez l'exécution du programme et expérimentez pour voir comment il marche. Il ne craint rien, quelque soit la touche que vous pressez, Cyrus essaiera de comprendre vos intentions.

Cependant, nous vous recommandons de lire ce manuel jusqu'à la section 5 ("coups spéciaux") pour vous mettre au jeu plus rapidement. Vous pourrez ensuite vous reporter au manuel si nécessaire.

## 2. CHARGEMENT DU PROGRAMME

Branchez l'ordinateur et l'imprimante en suivant les instructions du manuel. Après avoir chargé la disquette de système CP/M, comme indiqué dans le guide du PCW, retirez la et insérez la disquette Cyrus dans l'unité. Tapez CYRUS <RETURN>.

Dès que le chargement est terminé, un échiquier apparaît, et les pièces sont disposées en position de départ.

## 3. COMMENCER UN JEU

Vous verrez une flèche clignotante à l'intérieur de la case en bas à gauche de l'échiquier, c'est le repère, utilisé pour indiquer vos coups à l'ordinateur.

A l'aide des quatre touches fléchées (←↑↓→), vous pouvez déplacer le repère sur l'échiquier à la position désirée. Une pression rapide d'une des touches déplacera le repère d'une case dans la direction indiquée, si vous maintenez appuyée cette touche, le repère continuera d'avancer (jusqu'à ce qu'il ait atteint le bord de l'échiquier ou que vous relâchiez la touche).

Si vous jouez avec les blancs, voici comment commencer:

- (a) Placez le repère sur la case de la pièce à déplacer (de façon à ce qu'il pointe vers la base de cette pièce).
- (b) Pressez la touche ENTER. L'ordinateur emet alors un "bip" et le repère ne clignote plus.
- (c) Appuyez à nouveau sur une des touches fléchées; vous verrez apparaître deux repères. L'un d'eux clignote et répond à vos commandes, l'autre pointe vers votre pièce et reste statique.
- (d) Déplacez le repère clignotant sur la case où vous voulez déplacer votre pièce.
- (e) Appuyez à nouveau sur ENTER ("bip").

Votre coup vient d'être effectué, et Cyrus est entrain de calculer sa réponse. Quand il est prêt, il "bip" et déplace sa pièce sur l'échiquier. Préparez votre prochain coup comme précédemment.

Notez que les touches ENTER et RETURN ont un effet identique.

Si vous voulez jouer avec les pions noirs, laissez le programme jouer en premier en appuyant sur M. Dans ce cas, vous pouvez inverser l'échiquier en pressant la touche I, avant de commencer le jeu.

Vous pouvez régler la vitesse et la force de l'ordinateur à tous moments; voir "niveaux de difficulté du jeu" page 8, ainsi que "affichage des messages" page 6.

## 4. LES DEUX AFFICHAGES D'ECHIQUIERS

Si vous appuyez sur la touche EXIT, l'image de l'échiquier en "trois dimensions" et les pièces seront remplacées par un affichage schématique à deux dimensions. Sur le diagramme, le repère deviendra un carré intermittent. L'exécution du programme est la même quelque soit l'affichage, et la touche EXIT peut être utilisée pour passer de l'un à l'autre n'importe quand.

## 5. COUPS SPECIAUX

Une prise s'effectue de la même façon que n'importe quel autre coup, il suffit de déplacer votre pièce dans la case désirée, c'est la même chose pour une prise de pion en passant.

Pour faire un roque, déplacez le roi et la tour sera déplacée automatiquement.

Si vous avancez un de vos pions au bout de l'échiquier, ce pion se déplacera continuellement d'avant en arrière jusqu'à ce que vous indiquiez à l'ordinateur la pièce qui va le remplacer. Appuyez sur D, T, F ou C suivant ce que vous voulez: une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier. (Les autres touches ont le même effet que le D. Quand Cyrus avance un de ces pions, il choisit toujours une Dame).

## 6. CORRECTION DES ERREURS

S'il n'y a qu'un repère de visible, et qu'il n'est pas dans la case occupée par une pièce qui peut se déplacer, la touche ENTER n'aura aucun effet.

La même chose se produira si vous pressez ENTER quand le repère statique est dirigé vers une de vos pièces et que le repère clignotant est sur une case où la pièce n'a pas le droit d'aller.

Dans les deux cas, repositionnez le repère clignotant et continuez d'entrer votre coup.

Si le repère statique est dirigé vers une pièce que vous n'avez plus l'intention de déplacer, ramenez le repère clignotant sur cette même case, jusqu'à ce qu'il disparaisse et qu'il ne reste que le repère statique. Puis réappuyez sur ENTER, le repère clignote, vous pouvez alors recommencer, votre coup avec une autre pièce.

## 7. AFFICHAGE DES MESSAGES

Sur l'affichage en "deux dimensions", le mot CYRUS ou JOUEUR, en haut ou en bas de l'écran, indique si c'est au tour de l'ordinateur ou du joueur de jouer de ce côté de l'échiquier et avec quelle couleur.

Sur l'écran en "trois dimensions", l'adversaire qui joue en bas est enregistré à gauche, sous l'échiquier, et l'autre joueur est à droite.

Chaque joueur a un chronomètre d'affiché, par exemple:

01:17:36

ce qui veut dire, que le temps de réflexion utilisé par ce joueur est d'une heure, dix-sept minutes et trente six secondes. Le chronomètre affiché vous permet aussi de savoir à qui est le tour.

Si vous appuyez sur la barre-espace, l'écran change de type d'affichage. A la place de l'échiquier, apparaîtront les derniers coups joués et la liste des commandes disponibles.

Voici comment les coups sont enregistrés: une lettre est attribuée à chaque file (ou colonne verticale de cases); pour les blancs, les lettres sont entre "a" (à l'extrémité gauche) et "h". Chaque rang (ou ligne horizontale) est numéroté, entre 1 (du côté des blancs) et 8. Chaque case est indiquée par la lettre de sa file et le numéro de son rang. (Ainsi en début de partie, le roi blanc est sur "e1", la dame noire sur "d8", etc.) Le mouvement d'un pion est enregistré par le nom de son ancienne et nouvelle case. Dans le cas de n'importe quel autre mouvement de pièce, son initiale (ou C pour un cavalier) est insérée devant la case de départ.

Par exemple:

```
1 e2-e4 d7-d5
2 e4xd5 Ng8-f6
3 Bf1-b5+
```

Le blanc commence en déplaçant son pion de e2 à e4 (c'est à dire que le pion se trouvant devant son roi s'est avancé de deux cases). Le noir a répondu par une double avance du pion se trouvant devant sa dame - de d7 à d5. Ensuite le pion blanc a pris le noir (une prise est indiquée par un "x"), et le noir a déplacé son cavalier de g8 à f6. A son troisième coup, le blanc a joué son fou de f1 à b5; le "+" indique que son coup fait échec.

La liste des coups joués par les blancs se trouve toujours à gauche et celle des noirs à droite. Un roque est noté par "O-O" du côté du roi ou "0-0" du côté de la dame.

Sous les points, vous verrez soit le message "JE REFLECHIS" (si Cyrus est entrain de calculer son prochain coup) ou JOUEZ SVP.

Plus bas sur l'écran, il y a une liste des commandes que vous pouvez utiliser, par exemple:

B – Retour

vous indique qu'en pressant la touche "B" vous pouvez rétracter votre coup comme décrit page 10. La liste complète de commandes (voir page 16) sera compréhensible quand vous aurez lu ce manuel entièrement.

Pour passer de l'écran messages à l'écran échiquier, appuyez à nouveau sur la barre-espace.

## 8. RESULTAT DU JEU

Les messages MAT ou PAT seront affichés si cette situation se produit.

Quand Cyrus s'aperçoit qu'une position a apparu trois fois (du même côté), il annonce un NUL.

Vous obtiendrez aussi un nul si après 50 coups consécutifs (entre deux adversaires), aucune pièce n'a été prise ou aucun pion déplacé.

A la fin d'une partie, un des rois (celui du joueur qui n'a pas fait le dernier coup) clignotera sur l'échiquier.

## 9. INTERRUPTION DE L'ORDINATEUR

Si vous appuyez sur la touche "M" pendant que Cyrus calcule son coup, il sera interrompu et jouera ce qu'il pense être le meilleur coup, suivant ce qu'il a eu le temps d'analyser.

Notez que la plupart des caractéristiques spéciales d'exécution décrites ci-dessous (sélection du "niveau", rétraction d'un coup, etc;) ne fonctionneront pas si c'est au tour du programme de jouer. Pour pouvoir les utiliser, vous devrez provoquer un coup.

## 10. NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez commencer une nouvelle partie à tous moments, en pressant la touche "G". L'écran affiche:

Nouvelle Partie (O/N)

Pour confirmer votre commande, appuyez sur O. La position de départ réapparaît, et les deux "chronomètres" sont remis à zéro.

Notez que tant que vous n'avez pas effectué un coup ou que Cyrus n'a pas commencé ses calculs, la dernière partie reste dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez retourner à n'importe quelle position dans ce jeu en utilisant la touche "F" – voir page 10.

Si vous appuyez sur "G" par erreur, vous pourrez interrompre le jeu en pressant une touche autre que "O".

## 11. NIVEAU DE FORCE DU JEU

Vous pouvez choisir votre niveau de difficulté avec CYRUS II. Bien sûr, plus le programme a de temps pour réfléchir, plus il sera fort. La table suivante indique le temps approximatif des coups suivant le niveau.

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 aussi trois autres niveaux appelés, "adaptable", "infini" et "problème".

Quand vous optez pour le niveau "adaptable", Cyrus essaie de maintenir la même cadence que son adversaire; il mesure votre temps de réflexion, sur plusieurs coups, et accélère ou ralentit si nécessaire.

Quand Cyrus calcule un coup au niveau "infini", il réfléchit jusqu'à ce que vous lui demandiez de bouger en pressant la touche "M". Si vous ne le faites pas, l'ordinateur ne jouera pas sauf:

- (a) s'il a un coup standard disponible (voir ci-dessous).
- ou (b) s'il rencontre un échec et mat forcé, ou s'il a effectué une analyse aussi complète que possible de la position.
- ou (c) s'il n'a qu'un seul coup possible à faire.

Avec le niveau "problème", le programme cherche un moyen de forcer un échec et mat en 5 coups ou moins" pour plus de détails, reportez vous à la section "problèmes d'échecs" (page 14).

Quand le programme est chargé, Cyrus est prêt à jouer au niveau 1. Le niveau utilisé est indiqué sur l'affichage messages. Vous pouvez changer le niveau à tous moments, en appuyant sur la touche "L" lorsque c'est à vous de jouer. Une seule pression de la touche changera le niveau une fois; une pression prolongée continue de le faire changer – arrivé au niveau 9, l'écran affiche ADAP, INF, PROB et le niveau 1, niveau 2 ... et ainsi de suite.

Lorsque le niveau désiré est affiché, continuez de jouer. Le programme restera à ce niveau (même si vous commencez une autre partie), jusqu'à ce que vous le changiez à nouveau; cette opération peut être répétée autant de fois que vous voulez.

- NB:
- (a) Cyrus prendra plus de temps pour un coup compliqué, comme le ferait un humain. Donc le temps qu'il prend par coup est parfois plus long que normal pour le niveau.
  - (b) Cyrus connaît un grand nombre de coups d'entrée standards, donc les premiers tour d'une partie (à tous les niveaux) sont vite joués. Quand le programme à le choix entre un ou deux coups standard, il choisit l'un d'eux au hasard. Le nombre total de coups d'entrée est près de 1900.
  - (c) Cyrus continue d'analyser la situation pendant que vous jouez, et s'il a bien prévu votre coup, il répondra aussitôt, quelque soit le niveau.

## **12. CHANGER DE COTE**

Si vous appuyez sur la touche "M" quand c'est à vous de jouer, Cyrus commencera à calculer un coup de votre côté et s'attendra à ce que vous preniez le sien.

Vous pouvez changer de côté autant de fois que vous voulez. Vous pouvez inverser l'échiquier en pressant la touche "I".

## **13. JOUER DES DEUX COTES**

Vous pouvez jouer avec les blancs et les noirs. Par exemple, si vous voulez faire un coup d'entrée qui vous intéresse, pour voir la réaction de Cyrus, appuyez sur "A" suivi de "M" (vous verrez apparaître le mot JOUEUR des deux côtés de l'échiquier). Vous êtes prêt à jouer des deux côtés tout à tour. Pour que Cyrus reprenne la partie, appuyez à nouveau sur la touche "M".

Cette option "multi-coups" permet à deux joueurs de faire une partie ensemble sur l'écran échiquier.

## **14. DEMONSTRATION**

Si vous appuyez sur la touche C, les deux côtés seront contrôlés par le programme, pour le jeu de démonstration. (CYRUS sera affiché des deux côtés de l'écran). A la fin d'une partie, le programme s'arrête quelques instants et en commence une nouvelle. Pour interrompre la démonstration, pressez "M". Dès que le coup suivant est effectué, vous pourrez continuer à jouer contre l'ordinateur.

## **15. RETRACTER OU REJOUER UN COUP**

Si vous venez de jouer mais n'êtes pas sûr de votre coup, vous pouvez facilement le reprendre. Attendez que Cyrus réponde ou provoquez sa réponse en appuyant sur



“M”. Ensuite appuyez sur “B” et le coup du programme sera rétracté. Une deuxième pression de cette touche rétractera le votre et vous pourrez rejouer. Un coup peut être rétracté même si le programme affiche échec et mat ou partie nulle.

En maintenant appuyée la touche “B”, vous pouvez rétracter toute une série de coups des deux côtés (depuis le début de la partie si vous le désirez). Notez que si vous rétractez un blanc de plus qu’un noir (ou vice versa), vous changerez de côté avec l’ordinateur.

La touche “F” (“forward”= avant) a l’effet opposé de la touche “B”; le coup que vous venez de rétracter sera rejoué. Par exemple, supposons que vous vouliez regarder une disposition jouée dix coups auparavant, rétractez les 10 coups avec la touche “B”, puis après avoir examiné cette disposition, maintenez appuyée la touche “F” jusqu’à ce que vous soyez de retour au stade où vous avez arrêté la partie. Le jeu peut alors reprendre.

Vous pouvez rétracter ou rejouer la même séquence de coups autant de fois que vous voulez. Vous pouvez aussi reprendre la partie à n’importe quelle position dans cette séquence. Vous pouvez ainsi voir ce qui se serait passé si vous aviez joué différemment.

Notez cependant, que quand vous entrez un nouveau coup ou si vous pressez M (ou C), vous effacez de la mémoire de l’ordinateur les coups joués auparavant. Ces coups ne pourront plus être rejoués avec la touche “F”.

Pour revoir le jeu entier, vous pouvez appuyer sur “G” et “O” (la position de départ réapparaîtra), puis pressez sur “F” plusieurs fois. Ceci ne sera pas possible si la partie commence par une disposition que vous avez “réglée” (voir section 18).

## 16. CONSEILS

Si vous voulez que Cyrus vous suggère un coup, appuyez sur “H”. Une de vos pièces se déplacera sur l’échiquier et reprendra sa place. C’est à vous de décider si vous voulez suivre ce conseil; ce n’est pas toujours le meilleur coup (surtout avec les plus bas niveaux du programme), bien que Cyrus ne fera pas exprès de mal jouer pour vous.

Si vous appuyez sur “H” pendant que Cyrus calcule son prochain coup, une des pièces du programme avancera et reculera de la même façon. Ceci vous montre le coup considéré le meilleur après le résultat de l’analyse.

## 17. ANALYSE

Si vous désirez en savoir plus long sur les pensées du programme, appuyez sur la touche “Y”. Le mot ANALYSE apparaît sur l’écran messages. Maintenant pressez la touche “M”. Si Cyrus a commencé ses calculs, l’affichage reste le même pendant quelques instants, puis un nombre de coups sont affichés au dessus de la liste des commandes. Le premier coup dans cette série est celui que Cyrus va jouer, le meilleur suivant l’analyse. Le coup suivant est celui qu’il pense que vous allez jouer, ensuite c’est la réplique de l’ordinateur et ainsi de suite.

Pour cette option, chaque coup est représenté par l’ancienne et la nouvelle case de la pièce. L’affichage de l’analyse peut être annulé en appuyant à nouveau sur la touche “Y”.

## 18. COMPOSER UNE DISPOSITION

De temps en temps vous aurez peut être envie de laisser Cyrus solver un problème d’échecs; ou vous voudrez peut être reproduire la disposition d’un jeu qui a été publié, pour voir la réaction du programme. Pour réarranger les pièces sur l’échiquier, appuyez sur la touche “A”. Le mot POSITION apparaît sur l’échiquier, ce qui signifie que le programme est prêt à recevoir un différent mode d’exécution. Notez la nouvelle liste de commandes sur l’écran messages, en mode “réglage de position”, certaines touches seront utilisées différemment.

Si POSITION est affiché, vous avez les options suivantes:

- (a) Vous pouvez effacer l’échiquier entièrement en appuyant sur la touche SHIFT et §. En principe vous commencerez par cela, sauf si la position que vous avez l’intention de régler ne diffère que légèrement de celle affichée.

- (b) Pour effacer une certaine case, placez le repère sur cette case et appuyez sur DEL.
- (c) Pour insérer une pièce sur l'échiquier, placez le repère sur la case désirée et appuyez sur la touche appropriée: R (ROI), D (Dame), T(Tour), F (Fou), C (Cavalier) ou P (Pion). La sélection de la couleur vous sera alors expliquée.
- (d) Les deux chronomètres peuvent être remis à zéro en pressant la touche "Z". (Notez que quand le programme est en mode "réglage de position", les chronomètres sont arrêtés.

Le mot BLANC ou NOIR sera affiché sur l'écran. Il indique quel sera la couleur de la nouvelle pièce que vous allez placer sur l'échiquier. Pour changer de couleur, appuyez sur "X".

Les mots BLANC et NOIR Indiquent aussi à qui sera le tour si la partie vient de commencer. Après la disposition des pièces, vous aurez peut être besoin d'appuyer sur "X" pour changer de couleur.

Maintenant appuyez sur "A" pour annuler le mode "réglage de position". La liste habituelle des commandes est à nouveau affichée, et vous pouvez commencer la partie.

Voici un exemple expliquant comment la disposition est réglée, supposons que la disposition désirée soit la suivante et que ce soit au tour des blancs de jouer:

Presse A	"POSITION" apparaît sur l'écran échiquier.
Appuyez sur SHIFT §	L'échiquier sera effacé.

Si le mot NOIR est affiché, appuyez sur X (message: BLANC). Vous pouvez maintenant placer les blancs sur l'échiquier.

Placez le repère sur la case où vous voulez mettre votre roi blanc (b2).

Pressez R	Le roi blanc apparaît.
-----------	------------------------

Mettez le repère sur la case où vous voulez placer le pion blanc (b3).

Pressez P	Un pion blanc apparaît.
-----------	-------------------------

Mettez le repère dans la case où la dame doit être placée (c4).

Pressez D	Une dame blanche apparaît.
-----------	----------------------------

Pressez X	Le mot NOIR apparaît. Vous pouvez maintenant entrer les noirs.
-----------	--

Déplacez le repère sur la case où doit être placé le roi (f6).

Pressez R	Un roi noir apparaît.
-----------	-----------------------

Mettez le repère sur la case de la dame (g5).

Pressez D	La dame noire apparaît.
-----------	-------------------------

Appuyez à nouveau sur la touche "X" (message: BLANC). Maintenant Cyrus sait que la partie reprendra, ce sera au tour des blancs de jouer.

Maintenant appuyez sur "A". Le mot POSITION disparaît, et JOUEZ SVP est affiché sur l'écran messages. Le jeu peut commencer à réfléchir.

Nous avons quelques notes à ajouter au sujet du réglage des positions:-

- (a) Les dispositions interdites – Si vous avez mis en position un jeu sans roi, par exemple, ou si un côté a deux dames et huit pions, ou le roi noir fait échec au moment où un blanc et entrain de se déplacer, Cyrus considérera cette disposition comme étant illégale. Si ce genre de situation se produit, vous ne pourrez pas sortir du mode "réglage de position" et reprendre le jeu; si vous pressez "A", l'ordinateur émettra un signal d'erreur et affichera "ILLEGAL". Remplacez les pièces nécessaires.

- (b) Roquer – Si un roi ou une tour a été disposé de la façon décrite ci-dessus, vous ne pourrez pas faire un roque. Pour qu'un blanc par exemple, puisse roquer, suivez les instructions suivantes: appuyez sur G et D (la disposition de départ apparaît), puis pressez A pour le réglage de la disposition. Le roi blanc et la tour ne doivent pas être déplacés, mais les pièces non désirées seront enlevées à l'aide de la touche DEL.
- (c) Les prises en passant – Le premier coup, juste après la disposition des pièces, ne doit pas être une prise de pion en passant. Pour pouvoir faire ce coup, remettez la disposition précédente et effectuez votre prise.
- (d) Enregistrement du jeu – Si vous jouez après avoir réglé une disposition, les numéros des coups suivants commenceront toujours à partir de 10. Les parties jouées auparavant sont maintenant effacées de la mémoire de l'ordinateur.

Cependant, ceci ne veut pas dire que si vous pressez A par erreur, au milieu du jeu, tous les coups que vous allez jouer seront effacés. Il suffit de presser à nouveau la même touche avant de continuer à jouer. Le numérotage des coups ne sera pas modifié, et vous pourrez les rétracter ou les rejouer comme d'habitude.

## 19 PROBLEMES D'ECHECS

La plupart des problèmes d'échecs portent ce genre de phrase:

"Aux blancs de jouer et de faire échec et mat en trois coups" – ce qui veut dire que vous devez trouver une solution pour permettre à un blanc de faire échec et mat en trois fois maximum, quelque soit la tactique des noirs.

Cyrus II peut résoudre vos problèmes d'échec et mat en un maximum de 5 coups. Réglez la disposition comme décrit dans la section précédente. Vérifiez que Cyrus sait à qui est le prochain tour. Sélectionnez le niveau "problème" avec la touche "#". Quittez le mode "réglage de disposition", et pressez "M" pour que Cyrus commence ses calculs.

Cyrus va maintenant essayer de trouver une solution pour faire échec et mat immédiatement. S'il découvre que c'est impossible, il affichera PAS D'ECHEC ET MAT EN 1 sur l'écran messages, et commencera à chercher une solution pour faire échec et mat en deux coups... et ainsi de suite. Si le programme trouve une solution en trois coups par exemple, il affichera temporairement ECHEC ET MAT EN 3, et déplacera les pièces appropriées sur l'échiquier. Maintenant essayez de vous défendre. Ensuite Cyrus jouera le coup suivant de la solution (en recalculant si nécessaire). Vous pourrez alors rétracter les deux derniers coups et rejouer pour voir le réplique de programme.

Si Cyrus découvre en faisant une analyse complète, qu'il est impossible de faire échec et mat en 5 coups, il affichera PAS D'ECHEC ET MAT EN 5 et fera la meilleur coup.

NB: (a) S'il y a un coup standard disponible, Cyrus le fera immédiatement sans faire d'analyse.

(b) Cyrus ne peut pas échanger un pion, une tour, un fou ou un cavalier.

## 20. SAUVEGARDER ET CHARGER LES JEUX

L'enregistrement d'un jeu peut être sauvegardé sur disquette, et plus tard rechargé dans l'ordinateur pour continuer une partie, ou pour rejouer et analyser, etc.

Insérez une disquette dans le lecteur (pas la disquette Cyrus d'origine) et appuyez sur la touche "D". Vous aurez les options suivantes (le texte sur l'écran messages vous guidera):

- (a) Pour sauvegarder l'enregistrement de la partie que vous venez de jouer, appuyez sur "A". Un message est affiché vous demandant le nom du jeu (par exemple PREMIERJEU); celui-ci doit avoir le même format que pour les noms de fichiers, expliqué dans le manuel d'utilisateur de votre ordinateur. Il ne doit pas comprendre d'espace. Tapez le nom et pressez ENTER. La sauvegarde commence, une fois terminée, vous êtes prêt à jouer.

- (b) Pour charger un jeu d'une disquette, pressez "#". Tapez le nom du jeu, pressez ENTER. Quand le chargement est terminé, la dernière disposition du jeu enregistré apparaît sur l'écran échiquier, vous êtes prêt à utiliser toutes les fonctions du programme.
- (c) Pour reprendre le jeu (si par exemple, vous avez pressé la touche D par erreur), appuyez sur une autre touche, sauf A ou #.

### **IMPORTANT**

**Ne jamais sauvegarder votre partie sur la disquette du jeu Cyrus II.  
Ceci l'endommagerait et vous empêcheriez de recharger ce jeu.**

## **21. L'IMPRIMANTE**

Si vous avez une imprimante connectée à votre ordinateur, pressez la touche P pour pouvoir lui envoyer des instructions. Cette touche donne accès à la liste de commandes spéciales. Les options sont les suivantes:

- (a) Pour obtenir un imprimé de l'enregistrement entier des jeux en mémoire, appuyez sur "G".
- (b) Si vous appuyez sur "B", la disposition actuelle de l'échiquier sera imprimée.
- (c) Appuyez sur "C" pour un imprimé en continu des coups. C'est à dire que dès que le jeu reprend, chaque coup sera aussitôt imprimé. L'imprimé peut être interrompu en pressant à nouveau la même touche.
- (d) L'avancement d'un interligne ou le retour de chariot peuvent être allumés ou éteints à l'aide de "L". Un astérisque sur l'écran indique qu'ils sont allumés.
- (e) Toutes les autres touches vous permettent de reprendre le jeu.

Pour obtenir un vidage d'écran, appuyez sur les touches EXTRA et PTR en même temps. Ceci peut être utilisé pour obtenir l'image d'un écran en 3 dimensions, par exemple.

## **22. LISTE DES COMMANDES**

- Y. Affiche l'analyse (prédiction du jeu). Répétez pour annuler.
- B. Rétracte le dernier coup.
- C. Démonstration du jeu: Cyrus contre Cyrus; échange d'un pion contre un cavalier.
- D. Exploitation de la disquette.
  - L Chargement de l'enregistrement du jeu.
  - S Sauvegarde de l'enregistrement du jeu.
 (Les autres touches renvoient au mode normal).
- F Avance, c'est à dire que le coup rétracté est rejoué; le pion est échangé contre un fou.
  - G Nouveau jeu.
 (autres touches, non)
- H. Si c'est au tour du joueur, il donne conseil; si c'est au tour du programme, il montre le coup considéré le meilleur.
- I. Inverti l'échiquier.
- # Changement de niveau.
- M. Prend en charge le côté qui doit jouer; si c'est déjà du bon côté, il jouera immédiatement.
- P. Exploitation de l'imprimante
  - B Imprime la disposition de l'échiquier.
  - C Imprimé en continu (chaque coup joué est imprimé). Répétez pour annuler.
  - G Imprime l'enregistrement du jeu.
  - L Retour de chariot et interligne (on/off).
 (Les autres touches renvoient au mode jeu standard)

- T. Echange un pion contre une tour.
- S. Sélectionne le mode "réglage de la disposition".
  - F Fou
  - K Roi
  - M Mode multi-coups (l'utilisateur joue des deux côtés)
  - C Cavalier
  - P Pion
  - D Dame
  - T Tour
  - A Retour au mode de jeu normal.
  - X Change la couleur des pièces à entrer, et le côté à jouer.
  - Z Remet les deux chronomètres à zéro.
  - ← DEL Efface une case.
- SHIFT+ Efface l'échiquier entier.
- ENTER Sélectionne la case de départ ou de destination pendant l'entrée d'un coup
- PTR Affiche les fonctions de l'imprimante (EXIT pour annuler)
- RETURN Voir ENTER
- ← → ↑ ↓ Touches curseur
- Barre-espace Pour passer de l'échiquier à l'écran messages.

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.





