

ATARI[®]
ORDINATEURS-MAISON[®]

PROGRAMME
POUR LES
ORDINATEURS-MAISON[®]
ATARI[®]

atarimuseum.nl

Jeu pour ordinateur

LE JEU D'ÉCHEC

RXB 4009

ATARI[®]



A Warner Communications Company

GARANTIE

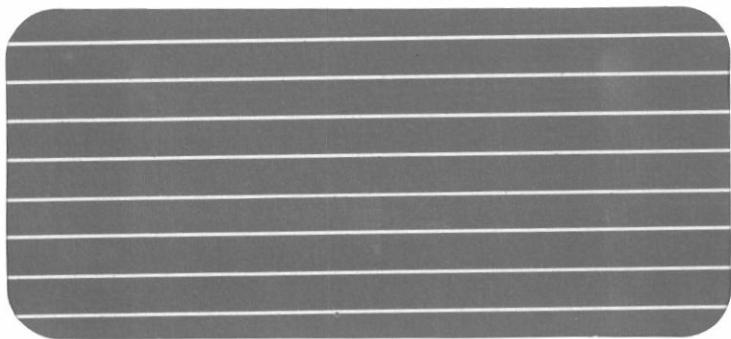
Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-inclus en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (plisures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigt sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant, pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

atarimuseum.nl





atarimuseum.nl

Jeu pour ordinateur

LE JEU D'ÉCHEC

RXB 4009

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Parmi les jeux de guerre, le jeu d'échec est certainement le plus ancien que nous connaissons. Son origine remonte certainement à plusieurs millénaires avant Jésus-Christ.

Il y a, à travers le monde à l'heure actuelle, de nombreuses versions légèrement différentes entre elles, mais le but du jeu est toujours le même: capturer le roi adverse.

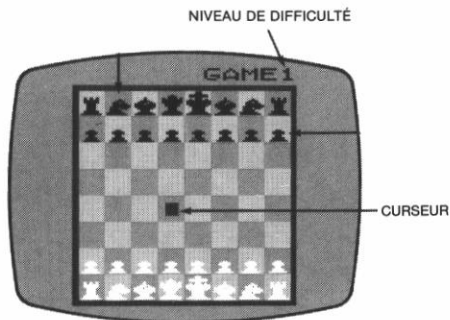
Avec cette cartouche de jeu, vous devez utiliser votre commande à levier. Engagez soigneusement la fiche de votre manette dans la prise située à gauche sous le clavier de l'ordinateur et marquée 1. Tenez la manette de jeu de manière à ce que le bouton rouge soit sur le haut à gauche.

Mise en place de la cartouche

Cette cartouche peut fonctionner aussi bien avec les Ordinateurs-Maison® ATARI 400™ qu'avec les Ordinateurs-Maison® ATARI 800™. Dans ce dernier cas, veuillez insérer cette cartouche dans le logement de gauche. Si vous avez laissé l'ordinateur sous tension, le fait d'ouvrir la porte du logement de la cartouche déconnecte l'ordinateur de sa source d'alimentation. Cela est normal et vous évite d'endommager la cartouche lorsque vous l'engagez dans l'ordinateur.

COMMENT JOUER

L'ordinateur place les pièces sur l'échiquier comme cela est indiqué sur le dessin ci-dessus. Chaque pièce a un mouvement particulier.



Roi (un par joueur): Votre pièce la plus importante. Le roi n'est pas très mobile, car il ne peut se déplacer que d'une case dans n'importe quelle direction: verticalement,

ou en diagonale.



Reine (une par joueur): La reine est la pièce la plus puissante et la plus mobile de l'échiquier. Elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement, ou en diagonale) et d'autant de cases que vous le désirez.

Dans l'ordre décroissant d'importance, la reine est au deuxième rang.

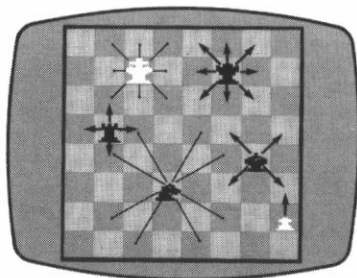


Tour (deux par joueur): La tour se déplace uniquement horizontalement ou verticalement mais d'autant de cases que désiré. La tour se situe au troisième rang par ordre décroissant d'intérêt.



Fou (deux par joueur): Le fou se déplace selon les diagonales, d'autant de cases que désiré. Il y a deux fous pour chaque joueur, chaque fou se déplaçant sur une couleur de

l'échiquier. Bien sûr un fou se déplace toujours sur les cases d'une même couleur et ne peut pas changer de couleur en cours de partie.



Cheval (deux par joueur): Le cheval se déplace en L, de trois cases au total. Par exemple il peut avancer verticalement de deux, puis tourner sur la droite ou sur la

gauche de une case, ou bien au contraire avancer verticalement de une case puis tourner sur la gauche ou sur la droite et avancer de deux cases. Le cheval a ceci de particulier qu'il ne peut être bloqué puisqu'il peut sauter au-dessus d'autres pièces pour atteindre un carré libre.

Le fou et le cheval semblent être les pièces stratégiquement les moins importantes bien que cela puisse changer d'une partie de jeu à une autre et en fonction également des joueurs eux-mêmes et de leurs habitudes.



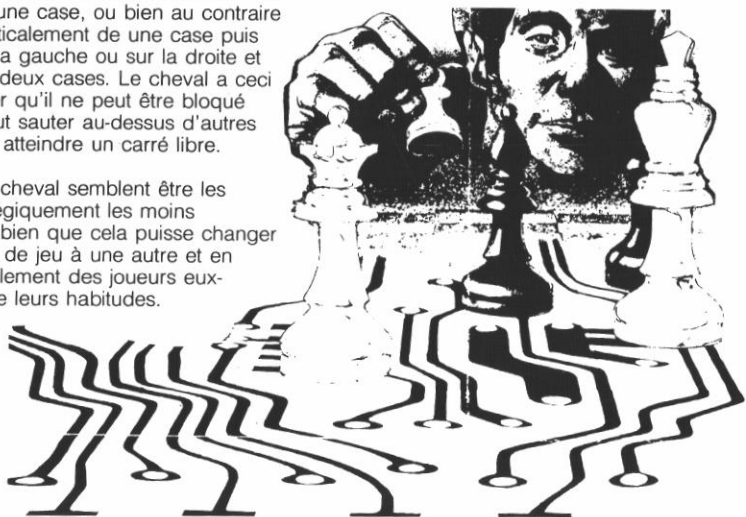
Pion (huit par joueur): Le pion se déplace d'une case en avant, c'est à dire verticalement, à la fois, et ne peut reculer.

Lors de son premier déplacement depuis sa position de départ, un pion peut avancer de deux cases, si désiré. Le pion peut se déplacer en diagonale dans des cas très particuliers. Il est parfois considéré comme la pièce la moins importante et correspond aux soldats d'infanterie. Mais il peut devenir vital.

Promotion du pion

Si un pion est avancé dans le camp adverse jusqu'à atteindre la dernière rangée, il peut alors être remplacé par une quelconque autre pièce sauf un roi. Ainsi, un pion peut devenir une reine. L'ordinateur vous donne dans ce cas automatiquement une reine car c'est la pièce la plus importante du jeu.

Si vous désirez toutefois obtenir une autre pièce qu'une reine, appuyer alors sur la touche S du clavier de l'ordinateur et échangez votre reine, avec une autre pièce (reportez-vous pour cela au paragraphe Contrôle du jeu).



Prises

Les pièces (nous ne considérons pas les pions pour l'instant) peuvent prendre une pièce ou un pion adverse lorsqu'il se déplace. Ainsi, une de vos pièces peut être déplacée jusqu'à une case occupée par l'ennemi. Vous pouvez vous installer à sa place et la pièce ennemie sort alors du jeu. Vous l'avez capturée. Vous n'êtes pas obligé de prendre une pièce ennemie, au jeu d'échec.

Une pièce ne peut pas déplacer ou capturer une pièce de sa couleur. Mis à part le cheval, aucune pièce ne peut sauter par dessus d'autres pièces ou d'autres pions.

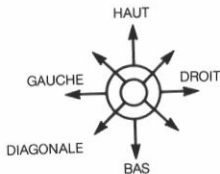
Traditionnellement, la prise du roi ne se fait jamais. Si le roi est attaqué mais qu'il peut encore s'échapper, on dit qu'il est en échec. L'ordinateur indique cette situation d'une manière très claire sur l'écran.

Si le roi est attaqué et qu'il ne peut pas s'échapper, on dit qu'il est échec et mat et le jeu est terminé. Vous voyez apparaître le dessin du roi, renversé, en haut de l'écran.

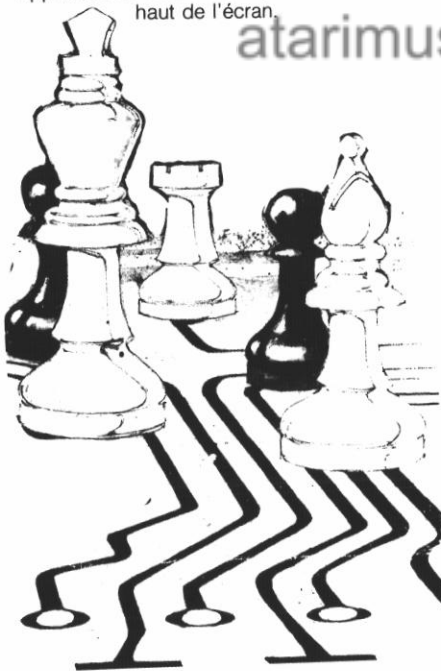
POUR COMMENCER LE JEU

Utilisation de la commande à levier

En utilisant votre commande à levier, vous pouvez déplacer vos pièces sur l'échiquier. Déplacez le curseur jusqu'à la pièce que vous désirez bouger et appuyez alors sur le bouton rouge. Cette pièce se met alors à clignoter et vous pouvez maintenant la déplacer dans n'importe quelle direction. Pour déposer la pièce à l'endroit voulu, appuyez à nouveau sur le bouton rouge.



atarimuseum.nl



Si vous changez d'avis avant d'avoir posé la pièce (par exemple parce que vous voulez finalement déplacer une autre pièce), il vous suffit de ramener la pièce à sa place d'origine et d'appuyer sur le bouton rouge. Puis vous pouvez déplacer le curseur sur une autre pièce et répéter la procédure.

Si vous tentez d'effectuer un déplacement illégal, l'ordinateur émettra un son puissant et n'autorisera pas ce mouvement.

Lorsque vous avez amené la pièce à l'endroit voulu, appuyez sur le bouton rouge. Le curseur se positionnera sur la case d'où vous venez et la pièce clignotera momentanément.

Lorsque l'ordinateur commence à réfléchir à son coup, le curseur disparaît de l'écran. Lorsqu'il a réalisé son déplacement le curseur réapparaît dans le carré d'où est partie la pièce manœuvrée par l'ordinateur, celle-ci apparaissant en clignotant sur l'écran. Dès que vous manipulez votre commande à levier, ce clignotement cesse.

CONTRÔLES DE JEU

System reset: Utisez cette touche pour lancer un nouveau jeu.

Option: En appuyant sur cette touche avant d'appuyer sur start, l'ordinateur jouera avec les blancs. Appuyez à nouveau sur cette touche et cette fois, vous jouerez avec les blancs. La couleur du nombre situé dans le haut à droite de l'écran (il s'agit du numéro du niveau du jeu) vous indique avec quelle couleur vous êtes en train de jouer.

Start: Le fait d'appuyer sur cette touche démarre le jeu. Si l'ordinateur joue avec les blancs, il effectue le premier déplacement.

Touche S: En appuyant sur la touche S du clavier, vous pouvez positionner les pièces sur l'échiquier de manière par exemple à pouvoir jouer une fin de partie ou un exercice posé dans un livre ou dans une revue.

Déplacez le curseur pour l'amener sur le carré où vous voulez placer une pièce particulière. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton rouge l'ordinateur place une pièce différente sur ce carré en commençant avec un roi et en décrivant toutes les pièces d'une manière cyclique jusqu'à un pion. Quand vous avez fait apparaître la pièce que vous désirez, déplacez le curseur à la case suivante. La pièce préalablement sélectionnée reste en place et vous pouvez répéter le processus sur les autres cases de l'échiquier.

Pour retirer une pièce de l'échiquier, placez le curseur sur cette pièce et appuyez sur le bouton rouge jusqu'à dépasser l'apparition du pion. Le curseur réapparaîtra tout seul et la pièce qui était précédemment placée à cet endroit disparaîtra.

Quand vous avez placé les pièces sur l'échiquier comme vous le désirez, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier (autre que la touche S) et vous pouvez commencer à jouer. Dans ce cas, c'est toujours vous qui devez effectuer le premier déplacement.

Select: Le fait d'appuyer sur cette touche change le niveau de difficulté. Ce niveau peut être modifié en cours de partie.

Doubles déplacements

Il y a deux doubles déplacements autorisés dans un jeu d'échec. Le premier s'appelle le roque, le second la prise en passant. L'ordinateur peut utiliser l'un ou l'autre en cours de partie et vous pouvez bien sûr faire de même.

Roque: Le roque peut être un mouvement offensif ou défensif. Afin de pouvoir roquer, les carrés entre le roi et l'une des deux tours doivent être libres, et ni le roi, ni la tour considérée ne doivent avoir été déplacés dans le jeu. Vous pouvez roquer avec la tour placée la plus proche du roi (c'est ce qu'on appelle le petit roque) ou avec la tour la plus éloignée (c'est le grand roque).



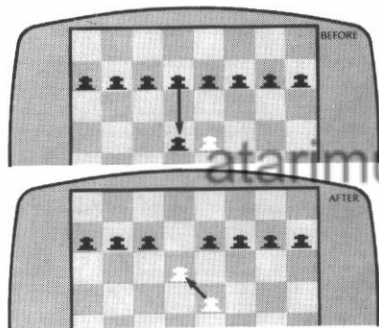
Pour faire comprendre à l'ordinateur que vous désirez roquer, il suffit que vous déplacez le roi de deux cases dans la direction de la tour avec laquelle vous voulez effectuer ce mouvement. L'ordinateur positionnera automatiquement la tour à la bonne place. Votre déplacement est alors complet.

Il n'est pas possible d'utiliser un mouvement de roque pour échapper à une situation d'échec. De même il est impossible d'effectuer ce mouvement si l'une des cases traversées ou occupée à l'arrivée par le roi est attaquée.

Note: Si vous positionnez les pièces pour réaliser un problème d'échec, il est possible que l'ordinateur refuse votre premier mouvement s'il s'agit d'un roque.

Prise en passant: Ce déplacement est utilisé pour contrer le mouvement possible d'un pion ennemi de deux cases en avant en partant de sa case initiale. Pour réaliser cette opération, vous devez avancer votre propre pion jusqu'à la cinquième rangée. Votre adversaire a la possibilité à ce moment là d'avancer son pion d'une seule case afin de vous attaquer, ou de le déplacer de deux cases (il amène ainsi son pion immédiatement à la droite ou à la gauche du vôtre). Dans ce dernier cas, il passe outre la case où il aurait été normalement attaqué.

C'est alors que vous avez la possibilité d'avancer votre pion en diagonale, d'une case tout en prenant le pion adverse, ce qui revient à dire que vous ne lui autorisez pas ce mouvement.



La prise en passant doit être faite immédiatement, c'est-à-dire dès que l'opportunité se présente. Elle ne peut pas être jouée de manière différée.

Niveau de difficulté

Les niveaux 1 à 7 sont d'une difficulté croissante, l'ordinateur réfléchissant davantage à chaque coup. Le niveau 8 est le plus facile. Il est particulièrement prévu pour le joueur débutant. Après s'être familiarisé sur le niveau 8, les débutants ont tout intérêt à passer au niveau 1.

Les temps annoncés ci-dessous constituent une moyenne, car le temps exact nécessaire à l'ordinateur pour penser à son coup varie en fonction du niveau de difficulté et de la complexité de l'échiquier.

Niveau 8: 15 secondes	Niveau 4: 3 mn
Niveau 1: 30 secondes	Niveau 5: 10 mn
Niveau 2: 45 secondes	Niveau 6: 9 heures
Niveau 3: 2 mn 30	Niveau 7: 10 heures

Il y a de nombreux livres d'échec en vente dans le commerce. Ils peuvent vous donner d'importantes instructions et recommandations de jeu, vous aidant ainsi à développer votre propre stratégie. Nous ne pouvons que vous conseiller de vous rendre chez votre libraire habituel afin d'examiner ces ouvrages.