

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
DÉMARRAGE	4
MODES DE JEU	5
GUIDE EXPRESS DE CHESSMASTER®	8
VOTRE ALTER EGO	9
L'INTERFACE	10
APPRENDRE À JOUER	12
JOUER CONTRE L'IA	18
JOUER EN LIGNE	33
JOUER EN RÉSEAU	48
ÉTUDIER DES PARTIES CÉLÈBRES	49
LA BASE DE DONNÉES	50
LA ZONE DE LOISIR	52
GARANTIE	54
ASSISTANCE TECHNIQUE	55
RACCOURCIS DE CHESSMASTER	56

INTRODUCTION

Bienvenue dans Chessmaster® : Grand Master Edition !

Chessmaster est connu pour être le logiciel d'échecs le plus complet du marché. L'édition Grand Master vous offre désormais des moyens nouveaux et amusants d'apprendre et de jouer aux échecs.

Voici les principaux nouveaux éléments :

- 12 variantes des échecs, disponibles en ligne (dont : échecs marseillais, progressifs, Kriegspiel...).
- Jouez avec vos amis même si vous n'êtes pas en ligne en même temps, grâce au nouveau mode Échecs par correspondance.
- Amusez-vous tout en vous entraînant en jouant aux tout nouveaux mini-jeux de Chessmaster : Fourchette à fruits, Échecs-démineur, et Voyageur.
- Dans la nouvelle Académie Chessmaster interactive – “L'Art d'apprendre,” le maître international Josh Waitzkin vous apprendra à jouer de manière dynamique et introspective, avec des leçons couvrant les principes, les positions et les expériences des échecs.
- 10 nouveaux magnifiques jeux d'échecs fournis par House of Staunton.
- Un nouveau jeu d'échecs animé en 3D comportant les célèbres lapins de Rayman et les Lapins Crétins™.
- Une version mise à jour de The King – plus de puissance grâce aux capacités de multithread et de multiprocesseur.

Pour en savoir plus sur ce que Chessmaster : Grand Master Edition peut faire, consultez la section Modes de jeu de ce manuel.

Si vous voulez passer directement au jeu, lisez bien le Guide express de Chessmaster avant de commencer.

Installation

Installer Chessmaster : Grand Master Edition

Vous devez utiliser le programme d'installation pour installer Chessmaster : Grand Master Edition. Vous ne pouvez pas installer le jeu en copiant directement le logiciel du CD/ DVD sur votre disque dur.

Insérez le Disque 1 dans votre lecteur CD-ROM/ DVD-ROM. Si vous installez Chessmaster : Grand Master Edition pour la première fois, l'écran d'exécution automatique de Chessmaster apparaît. Cliquez sur Installer pour lancer le programme d'installation. Suivez les instructions à l'écran, choisissez un répertoire d'installation et sélectionnez les options que vous voulez. Chessmaster nécessite au moins 1.2 Go d'espace libre; pour s'installer avec toutes ses options, il nécessite 2.0 GO.

Pour lancer Chessmaster, insérez le Disque 1 dans votre lecteur CD-ROM/ DVD-ROM. L'écran d'exécution automatique apparaît. Cliquez sur Jouer pour lancer Chessmaster.

Vous pouvez également démarrer Chessmaster en utilisant le raccourci approprié dans le menu des programmes de Windows.

Lorsque vous lancez Chessmaster pour la première fois, vous devrez créer votre alter ego. Lisez la section Votre alter ego pour plus de détails.

Après vous être enregistré avec votre alter ego tout neuf, le menu principal s'affichera à l'écran.

Pour commencer à jouer à Chessmaster, cliquez sur Jouer, Apprendre, ou Loisir dans le menu.

Désinstaller Chessmaster : Grand Master Edition

Pour désinstaller Chessmaster, insérez le Disque 1 dans votre lecteur CD-ROM. L'écran d'exécution automatique apparaît. Cliquez sur Désinstaller pour supprimer Chessmaster de votre ordinateur.

Vous pouvez également supprimer Chessmaster en utilisant le raccourci approprié dans le menu des programmes de Windows.

MODES DE JEU

Jouer : Entraînement

Si vous voulez commencer à jouer immédiatement, entrez simplement dans ce mode de jeu. Il vous donne automatiquement les Blancs, et place en face de vous un adversaire aléatoire (si c'est la première fois que vous jouez) ou bien le dernier adversaire que vous avez affronté.

Ce mode de jeu est un entraînement parfait, car en plus de jouer contre l'adversaire que vous voulez, vous pouvez analyser votre jeu avec les outils disponibles. C'est également l'un des deux modes de jeu où vous pouvez annuler un coup ou bien obtenir des indices et des conseils.

Jouer : Parties notées

Si vous voulez jouer “pour de vrai”, voici le mode qu'il vous faut. Votre classement est modifié après chaque victoire ou défaite dans ce mode, alors soyez prudent.

Ce mode tente de reproduire le plus fidèlement possible la “véritable” expérience des échecs, et est donc destiné aux joueurs plus expérimentés. Avant de commencer à jouer, le joueur doit choisir ses réglages (adversaire, couleur, réglages du temps). Pour mesurer correctement les performances des joueurs, aucun outil d'aide n'est disponible dans ce mode.

Jouer : Configuration d'une position

Si vous désirez copier les problèmes d'un livre d'échec et utiliser Chessmaster pour les résoudre, ou bien si vous voulez reproduire une séquence de jeu célèbre et voir si vous pouvez faire mieux qu'une star des échecs, ce mode de jeu est fait pour vous.

Après avoir mis les pièces en place, le joueur peut continuer la partie avec tous les outils d'aide à sa disposition.

Jouer : Tournois

Vous avez envie de participer à un tournoi ? Et bien ce mode de jeu offre une série de tournois de plus en plus difficiles, vous permettant de tester vos aptitudes dans le cadre d'une compétition. Avec un total de plus de 50 tournois, ce mode vous prendra un bon moment à terminer.

Mais pour les joueurs ayant besoin de plus de liberté, ce mode permet également de créer de nouveaux tournois.

Jouer : Jeu en ligne

Jouer contre l'ordinateur, c'est bien, mais le véritable défi, c'est de jouer et de gagner contre d'autres personnes. Le mode de jeu en ligne vous permet de le faire (ou du moins d'essayer). Regardez la liste des joueurs sur les serveurs Chessmaster d'ubi.comTM, puis faites-vous des amis et communiquez dans le chat ou les forums, défiez des joueurs du monde entier dans des parties notées ou d'entraînement, jouez des tournois, coupes, ou des parties simultanées, essayez les toutes nouvelles variantes de jeu, regardez des matches d'autres joueurs, ou bien – si vous avez envie de partager vos connaissances – lancez vos propres leçons d'échecs.

Jouer : LAN

Il n'est pas nécessaire d'avoir une connexion internet pour vous amuser avec vos amis en réseau. Ce mode de jeu vous permet de retrouver la plupart des options du mode en ligne, mais dans un réseau d'ordinateurs. discussion, discussion vocale, parties notées, parties simultanées, et Apprentissage.

Apprendre : L'Académie

La nouvelle académie Chessmaster comporte des cours interactifs très utiles sur les principes des échecs ainsi que leurs applications : c'est "L'Art d'apprendre," par le maître international Josh Waitzkin. De plus, tout le contenu des éditions précédentes de Chessmaster est toujours disponible.

Les célèbres joueurs d'échecs suivants sont à votre disposition : le grand maître anglais John Nunn, les grands maîtres américains Larry Evans et Yasser Seirawan, le maître international et champion junior Josh Waitzkin, ainsi que le professeur et maître national américain Bruce Pandolfini. Les leçons des jeux Chessmaster comportent des informations précieuses pour les joueurs débutants, moyens et expérimentés. La section débutants se compose de tutoriels et d'exercices, alors que la zone intermédiaire comprend un quizz de fin de partie et une section d'examen. Les joueurs expérimentés bénéficient de la section Affronter les maîtres et des Énigmes de Nunn.

Apprendre : Ouvertures

Ce mode de jeu vous permet de vous entraîner dans l'un des aspects les plus importants d'une partie d'échecs : l'ouverture.

Apprendre : Base de données

Ce mode vous permet de faire des recherches dans une base de données de parties d'échecs contenant pratiquement 800,000 entrées, dont des parties de grands maîtres allant de 2002 à 2007. Si les outils de recherches disponibles sont trop complexes à votre goût, vous pouvez activer un mode plus simple de recherche "qui/quand/où" ou bien utiliser la toute nouvelle recherche améliorée.

Apprendre : Parties célèbres

Plus de 900 parties d'échecs célèbres jouées entre 1619 et 2007 vous attendent dans cette base de données. Vous pouvez regarder ces parties coup par coup, tout en lisant les commentaires de grands joueurs. Pour nous, ce mode de jeu est probablement le plus addictif de tous. Certaines de ces parties sont plus prenantes qu'un film à suspense !

Loisir : Jouer

Ces modes permettent aux enfants et aux véritables débutants de jouer aux échecs contre des adversaires de petit niveau, en s'aidant d'outils simplifiés et en utilisant des jeux d'échecs animés et amusants, le tout avec une interface colorée et facile à utiliser.

Loisir : Problèmes

Si vous n'avez pas envie de jouer une partie complète, vous pouvez simplement vous amuser en essayant de résoudre les énigmes proposées dans ce mode de jeu.

Vous pouvez tenter votre chance autant de fois que vous voulez, ou bien changer d'énigme à tout moment.

Loisir : Mini-jeux

Pour résoudre un problème, il faut parfois le regarder sous un angle différent. Vous deviendrez un meilleur joueur d'échecs en jouant à ces mini-jeux (Fourchette à fruits, Échecs-démineur, et Voyageur). Ils vont vous permettre d'exercer votre mémoire, votre capacité d'analyse et votre concentration.

Loisir : Apprendre

La section Apprendre propose des leçons sur les bases des échecs, ainsi que des exercices simplifiés. De plus, lorsque les débutants terminent une leçon, ils gagnent des points de la catégorie Maître et peuvent imprimer des Certificats d'échecs.

GUIDE EXPRESS DE CHESSMASTER

Si vous n'avez pas envie de lire tout le manuel avant de commencer à jouer, cette section est faite pour vous. C'est le minimum syndical à connaître pour pouvoir explorer Chessmaster par vous-même.

Utiliser l'échiquier

Pour changer la taille de l'échiquier, utilisez la molette de la souris ou bien les touches Page Haut/Page Bas. Pour le déplacer, cliquez et tirez sur les bords (le curseur change lorsque vous pouvez tirer). Pour le faire tourner, utilisez les touches flèche gauche et flèche droite. Pour l'incliner, utilisez les touches flèche haut et flèche bas.

Clic droit

Dans tous les modes de jeu, un clic droit sur le fond d'écran ou bien l'échiquier affiche une partie des (ou bien toutes) les actions possibles. Utilisez ce raccourci pour accélérer votre utilisation de Chessmaster.

En mode en ligne, tous les écrans comportent des menus contextuels spécifiques avec le clic droit. Faites un clic droit sur n'importe quel élément d'une liste pour voir les options disponibles.

Double clics

Utilisez le double-clic pour accélérer les opérations dans Chessmaster : défier des joueurs, rejoindre ou regarder des parties... Double-cliquer sur un joueur libre permet de lui envoyer un défi, et double-cliquer sur un défi permet de l'accepter tout de suite.

Interface

Apprenez à utiliser la barre de navigation. N'oubliez pas que cliquer sur le bouton principal permet de revenir au menu principal. Utilisez les barres de raccourci. Si vous n'êtes pas sûr de l'utilisation d'un bouton, laissez le curseur de la souris dessus pendant une seconde. Un texte d'aide apparaîtra.

En ligne

Assurez-vous que la liste des joueurs et la liste des compétitions sont visibles. Vous pouvez les afficher en utilisant les icônes dans la barre de raccourcis; ces listes sont très importantes lorsque vous ne jouez pas, car elles vous permettent d'interagir avec les autres joueurs. Pour discuter avec vos nouveaux amis, affichez d'abord les fenêtres de salon de discussion et/ou de discussion dans la partie.

Pour utiliser la discussion vocale, affichez la fenêtre de discussion dans la partie, puis cliquez sur l'icône de haut-parleur. La communication est uniquement possible une fois que les deux joueurs ont activé la discussion vocale. Utilisez l'entraîneur pendant les parties d'entraînements – il vous permettra de mieux comprendre la situation. Utilisez la touche Tab pour changer entre la vue des Blancs et des Noirs.

VOTRE ALTER EGO

Pour pouvoir suivre votre évolution en tant que joueur d'échecs, Chessmaster doit vous connaître.

C'est pour ça que la première chose à faire en lançant Chessmaster : Grand Master Edition est de créer un joueur imaginaire qui aura votre nom et vivra dans votre ordinateur. Ce sera votre alter ego dans le monde de Chessmaster.

Créer un joueur

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, Chessmaster ouvre automatiquement la fenêtre d'enregistrement de joueur et vous demande de créer un alter ego. Vous ne pouvez pas continuer sans en créer un, alors cliquez sur le bouton Nouveau joueur.

Vous devez d'abord choisir un nom pour votre joueur, puis répondre à quelques questions très simples (âge, expérience du jeu d'échecs) conçues pour déterminer votre classement de départ.

Une fois ces questions répondues, Chessmaster va calculer un classement et vous demander si vous voulez vous enregistrer en utilisant ce joueur créé.

Vous pouvez également choisir un avatar (une représentation graphique de vous-même) parmi les images disponibles. Lisez la section Changer l'interface de Chessmaster pour plus de détails.

S'enregistrer avec un joueur déjà créé

Si vous avez déjà créé un joueur précédemment, vous pouvez l'utiliser pour vous enregistrer. Affichez la fenêtre d'enregistrement de joueur en cliquant sur le bouton approprié dans le menu principal, puis sélectionnez le joueur dans la liste et cliquez sur Lancer. Pour confirmer le changement, le nom du nouveau joueur sera affiché dans le coin inférieur gauche du menu principal, à côté du bouton Changer d'utilisateur.

Effacer un joueur

Pour effacer un joueur, sélectionnez-le dans la liste des joueurs dans la fenêtre d'enregistrement de joueur et cliquez sur le bouton Supprimer. Une confirmation est nécessaire pour éviter la suppression de joueurs accidentelle. De plus, vous ne pouvez pas effacer un joueur actuellement enregistré. Vous devez vous enregistrer avec un autre joueur pour pouvoir l'effacer.

L'INTERFACE UTILISATEUR

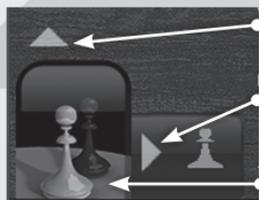
L'interface de Chessmaster a été conçue pour être aussi claire et intuitive que possible. Lisez cette section pour vous familiariser avec les outils disponibles : la barre de navigation, la barre de raccourcis, ainsi que le menu de clic droit.

Lisez la section Changer l'interface de Chessmaster pour plus de détails.

Le menu principal

Le menu principal se divise en trois catégories : Jouer, Apprendre et Loisir. Chaque catégorie comporte plusieurs modes de jeu/icônes qui apparaissent lorsque vous placez le curseur sur le bouton de l'une des catégories. Si vous n'êtes pas sûr de la signification d'une icône, laissez le curseur de la souris dessus pendant une seconde, et le nom du bouton apparaîtra. N'oubliez pas, le menu principal est le seul endroit où vous pouvez afficher la fenêtre d'enregistrement, en utilisant le petit bouton Changer d'utilisateur dans le coin inférieur gauche.

La barre de navigation



Cliquez ici pour changer de catégorie.

Cliquez ici pour agrandir la sélection de modes de jeu.

Cliquez ici pour retourner au menu principal.

La barre de navigation affiche les mêmes icônes que celles utilisées dans le menu principal pour aider le joueur à savoir où il doit aller. Les grosses icônes sont celles de Jouer, Apprendre et Loisir. En cliquant dessus, vous pouvez revenir au menu principal.

Pour peut passer d'une catégorie à une autre, cliquez sur la flèche verticale.

Pour afficher tous les modes de jeu associés à une catégorie, utilisez la flèche horizontale.



Cliquez ici pour refermer la sélection de mode de jeu.

Cliquez sur un bouton pour aller au mode de jeu correspondant.

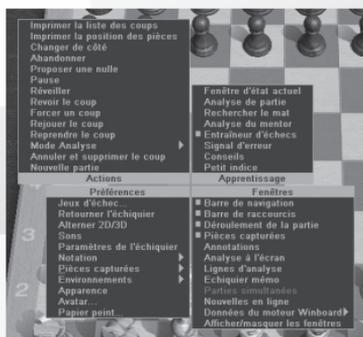
Cliquer sur la flèche horizontale permet d'agrandir le menu et de sélectionner un autre mode de jeu.

Placez la souris sur un bouton pour le surligner et afficher son nom. Si vous changez d'avis, refermez le menu en utilisant la même flèche horizontale, qui pointe maintenant vers la gauche.

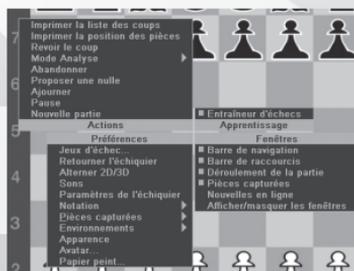
Le menu clic droit

Dans les modes de jeu Entraînement et Parties notées, un clic droit n'importe où sur l'écran permet d'afficher un menu qui résume la plupart (ou bien toutes) des actions disponibles pour le joueur.

Mode Entraînement



Mode Parties notées



Dans le mode de jeu en ligne, le menu de clic droit est disponible uniquement en cliquant sur le fond d'écran ou l'échiquier. C'est parce que les fenêtres de liste des compétitions et liste des joueurs ont leurs propres menus contextuels (voir la section Jeu en ligne pour plus de détails).

À cause des limitations d'espace, les éléments des menus déroulants Fichier et Édition ne sont pas disponibles sur le clic droit. Si vous voulez sauvegarder votre partie, ou bien copier et coller des coups dans d'autres modes de jeu, vous devrez utiliser le menu déroulant situé sous la barre des tâches.

La barre de raccourcis

Tous les modes de jeu (Entraînement, Parties notées, Configuration d'une position, LAN, Jeu en ligne, Loisir : Problèmes, et Loisir : Jouer) affichent une petite barre de raccourcis dans le coin inférieur droit de l'écran. Ces raccourcis aident le joueur à accéder facilement aux actions les plus courantes disponibles.

Gérer les fenêtres

La majorité des fenêtres du jeu peuvent être fermées en cliquant sur l'icône X dans le coin supérieur droit. Pour afficher à nouveau une fenêtre fermée, utilisez soit le menu clic-droit (regardez dans le menu Fenêtres, celles qui sont visibles sont cochées) ou bien le menu déroulant. Si une fenêtre n'a pas d'icône X, ça signifie qu'elle ne peut pas être fermée et qu'elle doit rester à l'écran.

Certaines des fenêtres comportent également une petite icône de triangle à côté de l'icône X. En cliquant dessus, vous pouvez réduire la fenêtre. Pour la rétablir, cliquez à nouveau sur l'icône triangle.

APPRENDRE A JOUER

Chessmaster offre les outils d'apprentissage les plus complets des programmes d'échecs. Que vous soyez de niveau débutant, intermédiaire ou avancé, vous découvrirez de nombreux moyens d'améliorer votre jeu grâce à Chessmaster; que ce soit avec des tutoriels portant sur tous les aspects des échecs, des exercices qui permettent d'appliquer ce que vous avez appris, et aussi des tests pour évaluer vos forces. Pour apprendre à jouer, sélectionnez le bouton Apprendre/L'Académie dans le menu principal.

Lancer un tutoriel

La section Apprendre/L'Académie est divisée en trois zones. Si vous débutez aux échecs, commencez par l'académie du maître international Josh Waitzkin. Elle vous permettra de passer en revue les principes fondamentaux des échecs ainsi que les stratégies de base. Les joueurs expérimentés se dirigeront plutôt vers les leçons d'attaques du grand maître Larry Christiansen, comportant des exemples de parties d'attaque célèbres. De plus, Chessmaster : Grand Master Edition comporte tous les tutoriels des éditions précédentes de Chessmaster.



Après avoir sélectionné la zone que vous voulez visiter, une fenêtre spécifique apparaît. Les gros boutons sur la gauche sont les chapitres, chacun contenant un ou plusieurs sujets.

Pour lancer un tutoriel, cliquez sur le bouton correspondant au chapitre qui vous intéresse.

Ceci ouvrira tous les sujets contenus dans ce chapitre. Cliquez sur les icônes + ou - pour agrandir ou réduire les sujets, puis sélectionnez le nom d'un tutoriel dans la liste. Enfin, appuyez sur le bouton Sélectionner et le tutoriel commencera.

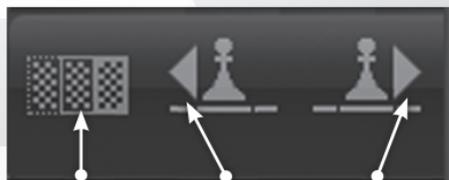
Les tutoriels sont divisés en pages. Vous pouvez utiliser les boutons Suivant et Retour pour naviguer, ou

bien simplement taper le numéro de la page que vous voulez et cliquer sur Aller à. Si un tutoriel vous pose une question, vous devez cliquer sur la bonne réponse, cliquer sur la bonne case ou bien faire le bon coup sur l'échiquier. Tous les tutoriels comportent des instructions à l'écran. Vous pouvez toujours essayer d'expérimenter pour vos réponses. Mais si vous n'êtes pas censé bouger une pièce, vous ne pourrez pas l'attraper. C'est aussi simple que ça ! Pour réécouter une explication, appuyez sur Réécouter. Pour revenir à la liste des tutoriels disponibles, fermez simplement la fenêtre du tutoriel actuel en cliquant sur la petite icône X dans le coin supérieur droit. (Avec certaines apparences, l'icône est un cercle au lieu d'un X, mais l'utilisation est la même. C'est le même principe que sous Windows).

Une fois un tutoriel terminé, il sera coché en rouge dans la liste.

Barre de raccourcis de l'Académie

Voici la composition de la barre de raccourcis disponible dans toutes les sections de l'Académie :



Voir un autre
tutoriel

Précédent

Suivant

L'icône Regarder un autre tutoriel ferme le tutoriel actuel et ouvre la fenêtre précédente (que ce soit celle de l'Académie de Josh, les échecs d'attaque de Larry, ou la Série des Chessmaster).

L'icône Suivant affiche la page suivante (pour les tutoriels ou les exercices) ou fait passer le joueur aux coups suivants (pour les parties commentées).

Résoudre un exercice

Pour résoudre un exercice, suivez simplement les instructions à l'écran, comme pour les tutoriels. Tous les éléments du menu fonctionnent de la même façon. Chessmaster enregistre le temps qu'il vous faut pour terminer chaque exercice. Les meilleurs temps sont affichés dans la fenêtre de records, disponible dans le menu Fenêtres/Enregistrements des exercices.

Une fois un exercice terminé, il sera coché en rouge dans la liste des exercices.

Parties commentées

L'interface est légèrement modifiée lorsque vous regardez une partie commentée. Vous pouvez naviguer entre la parties dans la fenêtre Liste des coups, et lire le commentaire dans la fenêtre Annotations.

Dans la fenêtre Liste des coups, vous pouvez voir que tout un groupe de coups est surligné. C'est parce que la plupart du temps, les commentaires font référence à plusieurs coups plutôt qu'un seul. Vous pouvez naviguer dans la partie en utilisant soit la barre de raccourcis ou bien les petites icônes au-dessus de la liste des coups. La signification de ces icônes est : Début, Précédent, Lecture/Stop (lorsque le commentaire est lu, cette icône se change en Stop), Suivant, Fin.

Passer des examens

Une fois que vous avez appris à jouer aux échecs et que vous pensez avoir un bon niveau, c'est probablement le moment de passer un petit test. Pour ce faire, le meilleur moyen est de se lancer dans les deux examens disponibles, prévus pour les joueurs de niveau intermédiaire.

Le premier examen est l'examen d'évaluation de Bruce Pandolfini; et il se trouve dans la section Série des Chessmaster/Intermédiaire/Examen d'évaluation. Lisez l'introduction, puis choisissez l'un des 10 tests disponibles. Une série de questions vous sera posée. Pour chacune d'elle, vous devrez soit déplacer une pièce sur l'échiquier, ou bien sélectionner une réponse. Une fois que vous aurez répondu à toutes les questions, Chessmaster vous donnera une note. Cette note est simplement un moyen d'afficher vos résultats, et n'a pas d'effet sur votre classement de joueur. Vos meilleures notes dans les examens sont affichées sur la page Résultats de l'examen d'évaluation.

Le deuxième examen disponible est le quizz de fin de partie de Larry Evans, qui se trouve dans le chapitre Intermédiaire/Quizz de fin de

partie d'Evans. Chacune des 50 questions de ce quizz vous donne une position finale sur l'échiquier, venant de parties célèbres ou bien d'une étude de jeu.

Chaque question n'a qu'une seule bonne réponse. Après une question, Chessmaster vous dira si votre réponse est correcte, puis vous devrez utiliser le bouton Suivant pour passer à la question suivante.

Une fois que vous aurez répondu à toutes les questions, Chessmaster notera votre performance. Comme dans l'examen précédent, la note donnée est simplement un moyen d'afficher vos résultats. Elle n'affecte pas votre classement de joueur.

Apprendre grâce à Josh Waitzkin

L'un des meilleurs moyens d'apprendre et de s'améliorer aux échecs est d'étudier avec un joueur de niveau de maître. Chessmaster vous permet de réaliser virtuellement ce rêve en offrant plusieurs options de jeu avec le maître international Josh Waitzkin. Quel que soit votre niveau, ces fonctionnalités – dont des situations venant des propres parties de Josh – vous donneront des informations précieuses et uniques.

Ces fonctionnalités se trouvent dans la zone d'entraînement de l'Académie de Josh Waitzkin. Chaque chapitre comporte un niveau de difficulté progressif, allant de la simple introduction à un cours de psychologie de compétition, sans oublier les chapitres Parties notées.

Sans oublier le tout nouvel ajout : le tutoriel "L'Art d'apprendre", une manière novatrice, excitante et interactive d'apprendre à jouer aux échecs.

S'entraîner aux ouvertures

Les coups d'ouverture aux échecs sont étudiés et améliorés depuis des centaines d'années. Chessmaster reconnaît plus de 2,200 ouvertures, et vous pouvez toutes les tester pour vous entraîner.

Pour ce faire, vous devez aller dans la section Apprendre/Ouvertures. Les quatre options disponibles sont :

- Travail aux ouvertures, où vous pouvez regarder les ouvertures disponibles puis essayer de les reproduire.
- Référence du livre d'ouvertures, où vous pouvez parcourir la base de données d'ouvertures de Chessmaster.
- Éditeur de livre d'ouvertures, où vous pouvez modifier un livre d'ouvertures existant.
- Nouveau livre d'ouvertures, où vous pouvez créer votre propre livre d'ouvertures.

Pour vous entraîner à une ouverture, naviguez dans la liste des ouvertures et sélectionnez l'une d'entre elles, puis appuyez sur le bouton OK. Certaines ont plusieurs variations; si c'est le cas, appuyez sur les icônes + et – pour agrandir ou réduire les variations.

Dans la fenêtre de sélection d'ouverture, vous pouvez chercher une ouverture plutôt que de naviguer dans toute la liste. La recherche ne respecte pas la casse et s'applique au nom complet de l'ouverture. En cherchant "r", par exemple, les résultats comprendront "Ouverture d'Alapin" et "Guimard." Pour effacer les résultats d'une recherche et réinitialiser la liste des ouvertures, cliquez sur le bouton Effacer.

Une fois que vous avez choisi une ouverture à regarder, vous pouvez soit cliquer sur le bouton Lire pour la regarder d'abord (tous les coups sont commentés), ou bien vous pouvez cliquer sur le bouton Entraînement pour essayer de la reproduire. Pendant l'entraînement, vous pouvez cliquer sur le bouton Indice pour obtenir le coup à faire; mais attention, vous subirez un malus dans votre note, alors ne le faites qu'en dernier recours !



Dans le livre d'ouvertures, vous pouvez voir les pièces les plus souvent utilisés dans les ouvertures (les trois points indiquent la pièce la plus utilisée, et le cercle vide indique la pièce la moins utilisée; les pièces sans symbole ne sont pas utilisées dans l'ouverture sélectionnée). Vous pouvez naviguer dans les ouvertures en utilisant soit l'arbre d'ouvertures (cliquez sur + et - pour agrandir/fermer les branches) ou bien

simplement en déplaçant des pièces sur l'échiquier. Lorsque vous attrapez une pièce et que vous la soulevez, s'il existe des emplacements possibles pour cette pièce dans l'ouverture actuelle, les cases correspondantes seront indiquées par un symbole. Cela vous permet d'avoir une compréhension plus visuelle du déroulement du jeu pendant les ouvertures.

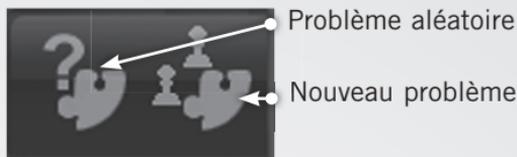
Le système ci-dessus est également utilisé dans l'Éditeur de livre d'ouvertures; lorsque le joueur s'éloigne d'une ouverture existante, sa création est ajoutée dans la base de données et apparaît dans l'arbre d'ouvertures.

Résoudre des énigmes

Chessmaster offre deux modes de résolutions d'énigmes.

Le premier est Loisir/Problèmes, qui propose un nombre illimité d'énigmes à résoudre lorsque vous n'avez pas envie de jouer une partie complète. Pour résoudre un problème, lisez simplement la description dans la fenêtre Infos problème, puis faites le bon coup. Si vous êtes coincé, cliquez sur le bouton Résoudre le problème. Si vous voulez une autre énigme, vous pouvez choisir entre huit types d'énigmes différentes et cliquer sur le bouton Autre problème. Ou bien vous pouvez toujours utiliser le bouton Autre problème aléatoire.

La section Loisir/Problèmes comporte sa propre barre de raccourcis :



Le deuxième mode est la collection de problèmes d'échecs assemblée par le grand maître anglais John Nunn. Ils se trouvent dans le chapitre in the Apprendre/Académie/Série des Chessmaster/Avancé/Énigmes de Nunn. Cette collection est plus difficile que les énigmes en mode Loisir/Problèmes, mais les récompenses sont plus grandes. Par contre, il n'y en a que 50 au total.

Pour chaque énigme, vous devez faire le bon coup ou sélectionner la bonne case sur l'échiquier.

Jouer aux mini-jeux

Chessmaster vous propose d'essayer un tout nouveau mode : les mini-jeux ! Dans le mode Loisir/Mini-jeux vous trouverez trois mini-jeux basés sur les échecs : Fourchette à fruits, Échecs-démineur, et Voyageur. Ce sont des exercices parfaits pour votre esprit, votre mémoire, et vos compétences.

Fourchette à fruits

Le but de ce jeu est d'utiliser les fourchettes avec différents pièces. Un échiquier est affiché avec des cases contenant une sélection aléatoire de fruits comme des pommes, des oranges et des bananes. Le joueur possède un nombre donné de pièces blanches sur l'échiquier. Il doit les utiliser comme "fourchettes", c'est à dire déplacer une pièce pour qu'elle attaque deux fruits du même type ou plus. Les fruits disparaissent alors, le joueur marque des points, et des fruits de remplacement apparaissent aléatoirement.

Échecs-démineur

Dans ce jeu, le joueur commence avec des pièces blanches déployées de manière spécifique, et il n'y a pas de pions noirs. À leur place, des mines sont cachées aléatoirement sur l'échiquier entre les rangées 4 et 8. Si le joueur déplace une pièce sur ou au-dessus d'une mine, il perd la partie, sauf si la mine est attaquée par deux pièces ou plus. Dans ce cas, la mine peut être détruite. Dès que le joueur déplace une pièce, toutes les pièces qui attaquent une mine sont illuminés. Le joueur doit détruire toutes les mines dans un nombre limité de coups.

Voyageur

Le joueur contrôle un pion qu'il peut déplacer librement sur l'échiquier, et capturer les pions qui apparaissent. Chaque fois qu'un pion est capturé, une copie du pion du joueur apparaît et suit le joueur, comme une queue. À chaque pion capturé, la queue grandit. Le but est d'atteindre une certaine taille (nombre de pions) pour la queue. Si le joueur capture un pion de sa propre queue, il perd la partie. Plus la partie avance, plus des obstacles apparaissent sur l'échiquier, compliquant la tâche du joueur. Les pions noirs sur l'échiquier peuvent capturer le pion du joueur (et dans ce cas la partie est terminée) ou bien une partie de sa queue (ce qui réduit sa taille).

JOUER CONTRE L'I.A.

L'un des plus grands atouts de Chessmaster est sa versatilité : c'est le seul programme d'échecs au monde à vous proposer de jouer contre 190 adversaires différents contrôlés par l'I.A. De cette manière, quelle que soit votre force, vous pourrez trouver un adversaire à votre mesure (et le battre).

Passer aux choses sérieuses – Mode Entraînement

Pour jouer immédiatement, cliquez simplement sur le bouton Jouer/Mode Entraînement dans le menu principal. Il vous amènera directement à l'écran de jeu. Si c'est la première fois que vous jouez, Chessmaster vous choisira automatiquement un adversaire selon votre classement. À partir du deuxième match, vous affronterez le dernier adversaire contre lequel vous avez joué. Bien évidemment, vous pouvez changer d'adversaire à tout moment.

L'écran de jeu



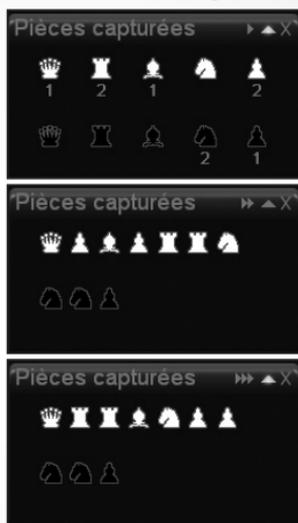
Voici l'écran que vous verrez le plus souvent dans Chessmaster. Les éléments à l'écran sont :

L'échiquier

Pour attraper une pièce, cliquez dessus puis maintenant le bouton de la souris. Lorsque vous déplacez le curseur au-dessus d'une pièce, il se change en main. Regardez aussi le carré coloré, il vous aide à voir exactement quelle pièce vous attrapez.

- Pour déplacer une pièce, glissez et déposez-la sur la case voulue.
- Pour faire tourner l'échiquier, utilisez les touches flèche gauche et droite.
- Pour incliner l'échiquier, utilisez les touches flèche haut et bas.
- Pour zoomer/dézoomer utilisez la molette de la souris ou les touches Page Haut/Page bas.
- Pour retourner l'échiquier, utilisez la commande Préférences/Retourner l'échiquier.

Fenêtre des pièces capturées



Il existe trois affichages possibles pour les pièces capturées : Position fixée, affichant les symboles pour chaque type de pièce et le nombre de pièces capturées de ce type; Ordre de capture, affichant les pièces dans l'ordre dans lequel elles ont été capturées; et enfin Valeur des pièces, affichant toutes les pièces capturées par leur valeur (reine d'abord, etc).

Pour changer l'affichage, cliquez sur la petite icône près de l'icône Réduire, ou bien utilisez le menu Préférences/Pièces capturées.

Fenêtre de statut de la partie

Cette fenêtre affiche les informations les plus importantes sur la partie actuelle : les noms, photos, classements, pièces utilisées, minuteurs et réglages du temps pour les deux adversaires, ainsi que la liste des coups.

La signification des petites icônes au-dessus de la liste des coups est : Début, Retour, Précédent, Stop, Suivant, Lecture, Fin. Dans les Parties notées, ces icônes sont grisées et ne peuvent pas être utilisées.

Dès qu'un joueur a fait un coup, son minuteur s'arrête et celui de l'adversaire commence. Vous pouvez savoir quel joueur doit jouer en regardant le minuteur : non seulement il se met en marche, mais sa couleur change également.

L'entraîneur d'échecs



L'entraîneur est un outil d'indices visuels. La plupart de ses indices sont disponibles uniquement mode Entraînement, mais "Ouvertures" est également disponible dans les modes de jeu Parties notées.

Quatre types d'indices visuels sont disponibles :

Coups : Affiche les différents types de coups en flèches. Les flèches bleues sont les coups possibles, les rouges indiquent les captures, les vertes sont les coups défensifs, les flèches rouges hachurées sont les coups de clouage ou d'enfilade, et les flèches mauves indiquent les coups d'échec ou d'échec et mat. Les joueurs peuvent cocher plusieurs indices en même temps, même si ça rend l'échiquier un peu illisible.

Pièces : Affiche des indices spécifiques aux pièces : les pions passés ou isolés deviennent translucides.

Échiquier : Affiche différentes informations en illuminant des cases. Les cases vertes sont sûres, les rouges sont dangereuses. Tous les coups permis pour une pièce sélectionnée peuvent également être affichés.

Ouvertures : Affiche les coups d'ouverture possibles pour la position actuelle, en utilisant les symboles de cercles du mode de jeu Apprendre/Ouvertures. (Voir la section S'entraîner aux ouvertures).

Voir les indices : Affiche les indices pour les Noirs ou bien les Blancs. La touche Tab est un raccourci pour cette option : en appuyant dessus, vous affichez les indices sélectionnés actuellement, mais pour l'autre côté. C'est une option très utile car elle montre tous

les coups que pourrait faire l'adversaire après votre coup.

En fait, nous recommandons d'utiliser l'entraîneur de cette manière : prendre une pièce et la déplacer sur une case (tout en la maintenant sur la table), puis appuyer sur Tab pour voir si le coup ne va pas créer un désastre. Vous trouverez plus de détails sur l'entraîneur dans la section Se faire conseiller.

La barre de raccourcis

La barre de raccourcis apparaît dans tous les modes de jeu. Voici sa composition en Entraînement :

Abandonner Petit indice Conseils Reprendre un coup



Nouvelle partie

Proposer une nulle

Activer/désactiver le signal d'erreur

L'icône Nouvelle partie affiche la fenêtre de nouvelle partie et vous permet de lancer une partie avec les paramètres que vous voulez (adversaire, couleur des pièces, réglages du temps, etc.). L'icône Proposer une nulle peut être utilisée pendant votre tour uniquement et vous permet de proposer que la partie soit considérée comme nulle. Votre adversaire peut accepter ou rejeter l'offre. Si elle est rejetée, vous ne pouvez pas refaire la proposition pendant le même tour.

L'icône Petit indice affiche sur l'échiquier le coup que Chessmaster pense que vous devriez faire. Il y a trois niveaux pour l'indice rapide : cliquer une fois sur l'icône illumine la case sur laquelle vous devriez aller (et vous devez trouver la pièce à utiliser seul). Cliquer une deuxième fois illumine également la pièce à bouger. Cliquer une troisième fois permet d'afficher le coup en notation algébrique et Chessmaster vous propose d'effectuer le coup seul.

L'icône Activer/désactiver le signal d'erreur lance ou arrête l'outil d'alerte d'erreur. L'icône Reprendre un coup permet de revenir un coup en arrière. L'icône Conseils vous donne un conseil plus détaillé, une fois que vous avez réglé le temps que Chessmaster peut prendre pour réfléchir au coup. L'icône Abandonner vous permet d'abandonner immédiatement la partie.

La barre de raccourcis en mode Parties notées contient uniquement les icônes de Nouvelle partie, Proposer une nulle, et Abandonner.

Paramétrer une partie



Pour régler une partie et choisir un adversaire, une couleur et les réglages du temps, cliquez simplement sur l'icône Nouvelle partie dans la barre de raccourcis ou bien choisissez Partie/Nouvelle partie (dans le menu déroulant) ou Actions/Nouvelle partie (dans le menu de clic droit). La fenêtre Paramètres de nouvelle partie s'affiche alors à l'écran.

Pour définir l'adversaire, choisissez d'abord entre humain (cliquez sur l'icône de silhouette) ou bien ordinateur (cliquez sur l'icône d'ordinateur). Pour changer d'adversaire, cliquez sur le bouton Sélection. Une liste des adversaires s'affiche. Vous pouvez parcourir la liste et lire les descriptions de vos adversaires, ou bien les filtrer par type, âge ou classement. Appuyez sur OK après avoir sélectionné l'adversaire que vous vouliez.

Pour régler la couleur à jouer, utilisez le bouton Tourner l'échiquier (si vous ne le voyez pas, cliquez sur l'onglet Couleurs).

Pour régler les contrôles de temps pour la partie, sélectionnez l'onglet Réglages du temps. Il y en a six différents :

- **Coups/Minutes** : Spécifiez le nombre de coups que chaque joueur doit faire dans un nombre de minutes donné. La plupart des tournois d'échecs utilisent cette règle.

- **Secondes par coup** : Spécifiez le nombre de secondes qu'a chaque joueur pour jouer un coup. Cette option est utile pour limiter le temps qu'il faut à l'ordinateur pour faire un coup. N'oubliez pas que ce temps est une moyenne et que l'ordinateur peut jouer plus vite ou plus lentement sur des coups individuels.

- **Minutes par partie** : Spécifiez le nombre de minutes qu'a chaque joueur pour terminer la partie.

- **Style Fischer** : Assignez à chaque joueur un nombre donné de minutes pour terminer la partie, avec un nombre donné de secondes bonus ajoutées au jeu chaque fois qu'un joueur joue un coup.

- **Temps non limité** : Aucune limite de temps pour la partie. En utilisant cette option, l'I.A. réfléchira très longtemps avant de bouger, alors utilisez la commande Forcer le coup le plus souvent possible. (Voir la section Jouer une partie dans Jouer contre l'I.A. pour plus de détails sur la commande Forcer le coup.)

- **Sablier** : Chaque joueur a un nombre donné de secondes par coup au début de la partie. Quand un joueur utilise du temps, l'adversaire en gagne la même quantité (comme un sablier). Alors si vous bougez rapidement, vous forcez l'adversaire à faire de même.

Certains réglages de gestion de temps ont des options distinctes. Une fois cochée, cette option affiche deux valeurs de temps à régler, une pour chaque joueur. C'est pratique si vous voulez plus ou moins de temps que votre adversaire, et c'est un bon moyen d'équilibrer une partie entre deux joueurs de niveaux différents.

Enfin, vous pouvez décider de changer les règles du jeu en donnant à l'un des joueurs des pièces en moins ou en jouant à l'aveugle. Ces deux options sont disponibles dans l'onglet Règles.

Jouer une partie

La partie commence dès que vous ou l'adversaire avez joué un coup. Les minuteurs démarrent à ce même moment.

Si vous jouez les Blancs, vous êtes le premier à jouer. Si vous jouez les Noirs, vous devez attendre que l'adversaire joue.

Pour bouger une pièce, attrapez-la puis déposez-la sur la case que vous voulez. Si le coup est possible, la pièce y sera placée. Sinon, la pièce ne bougera pas et vous entendrez un avertissement qui sera également affiché dans la barre d'état.

Si vous faites une erreur, vous pouvez annuler votre coup. Cette option n'est disponible qu'en modes Entraînement et Configuration d'une position, et elle peut s'effectuer de deux manières différentes :

- Cliquez sur l'icône Annuler le coup dans la barre de raccourcis.
- Utilisez la commande Actions/Annuler le coup dans le menu déroulant ou le menu de clic droit.

Une fois un coup annulé, vous voudrez certainement le rejouer. Comme l'option d'annulation, cette option est uniquement disponible dans les modes Entraînement et Configuration d'une position, et elle peut être effectuée en utilisant la commande Actions/Annuler le coup dans le menu déroulant ou le menu de clic droit.

Attention ! Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, annuler un coup lorsque c'est à l'adversaire de jouer va interrompre sa réflexion. Dans ce cas, vous devez attendre jusqu'à ce que ce soit à votre tour de bouger pour annuler votre coup. Lorsque vous jouerez un nouveau coup, l'ordinateur se réveillera et la partie reprendra.

Si vous jouez contre l'ordinateur et que l'adversaire met trop de temps à bouger, vous pouvez le forcer à jouer. Pour forcer l'adversaire à jouer, utilisez la commande **Actions/Forcer le coup** dans le menu déroulant ou le menu de clic-droit. Cette action est uniquement disponible dans les modes Entraînement et Configuration d'une position.

Parfois vous voudrez peut-être prendre la place de l'adversaire. Vous pouvez le faire en changeant de côté. Pour changer de côté, utilisez Actions/Changer de côté dans le menu déroulant ou le menu de clic-droit. Cette action est uniquement disponible dans les modes Entraînement et Configuration d'une position.

Pour mettre la partie sur pause, utilisez **Actions/Pause** ou le raccourci clavier Ctrl+P.

Si jamais vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas gagner et que vous voulez mettre fin à la partie, vous pouvez abandonner. Pour ce faire, cliquez soit sur l'icône Abandonner dans la barre de raccourcis ou bien utilisez le menu Actions/Abandonner.

Dans certaines parties, vous pouvez vous rendre compte que ni vous ni votre adversaire ne pouvez gagner. Pour proposer un match nul à l'adversaire, cliquez soit sur l'icône Proposer une nulle dans la barre de raccourcis ou bien utilisez le menu **Actions/Proposer une nulle**.

Si vous voulez simplement quitter la partie et revenir au menu principal, cliquez sur la grosse icône de section dans la barre de navigation. Vous pouvez également utiliser la barre de navigation pour passer rapidement à un autre mode de jeu sans aller dans le menu principal. Apprenez bien à utiliser cet outil pour aller plus vite ! (Voir le paragraphe La barre de navigation dans le chapitre l'Interface utilisateur).

Si vous voulez planifier plusieurs coups à l'avance, vous pouvez utiliser un second échiquier disponible pendant les parties d'entraînement. Lors que le mode Échiquier mémo est activé, le joueur peut déplacer les pièces noires et blanches, et développer visuellement des variations de

la position actuelle. Cet outil est destiné aux joueurs débutants qui ont besoin de voir les coups joués sur un échiquier.

L'Échiquier mémo est essentiellement une copie de l'échiquier. Pendant que l'adversaire réfléchit, le joueur peut passer à l'échiquier mémo pour mettre en place des variations. Pour rendre les manipulations plus simples, un seul échiquier est visible, mais il y a en fait deux échiquiers virtuels disponibles : l'échiquier de la partie et l'échiquier du mode Échiquier mémo.



Utilisez le menu **Fenêtres/Échiquier mémo**, dans le menu déroulant ou le menu de clic droit pour activer le Échiquier mémo. Les différentes options disponibles sont :

- **Basculer automatiquement** : Change automatiquement de mode d'échiquier si l'adversaire a bougé.
- **Mise à jour** : Copie la situation actuelle de l'échiquier sur l'échiquier de l'échiquier mémo.
- **Mise à jour automatique** : Modifie l'échiquier mémo dès que l'adversaire a bougé.

En cliquant sur le gros bouton, vous passez de l'échiquier du mode normal à celui du mode Échiquier mémo (et le texte sur le bouton change).

L'une des nouveautés de Chessmaster : Grand Master Edition est le mode Analyse, disponible dans le menu Actions/Mode Analyse (ou dans le menu de clic droit). Ce mode vous aide à expérimenter des variations du jeu non seulement en mode Entraînement, mais aussi en Parties notées, en tournois et en jeu en ligne.

Attention, si vous utilisez cette option pendant votre tour, le temps continue de s'écouler. Si vous l'utilisez pendant le tour de l'adversaire, son minuteur s'arrête.

Analyse post-partie

Après chaque partie, Chessmaster affiche la fenêtre d'analyse post-partie, qui contient un petit texte résumant la partie et suggère (ou pas) un nouvel adversaire.

Le texte affiché contient :

- Un avis général sur la partie.
- Une classification de la partie, entre :
 - Dominée (lorsque le gagnant n'a jamais perdu son avantage).
 - Maladroit (lorsque la victoire/défaite a été causée par une erreur).
 - Équilibrée (lorsque plus de 40% de la partie était équilibrée).
 - Disputée (lorsque l'avantage est passé d'un joueur à l'autre).
- L'ouverture utilisée.
- L'adversaire suggéré.
- Le changement de classement (pour les parties Parties notées/classées).

Vous pouvez voir un graphique de la partie en utilisant le bouton Charte de la partie. L'axe X indique les coups et l'axe Y indique la situation générale après chaque coup, notée par Chessmaster. Les valeurs positives sont bonnes pour les Blancs, et les valeurs négatives pour les Noirs. Pour voir la valeur exacte de chaque coup, laissez le curseur sur l'un des sommets du graphique. Les valeurs sont affichées sous le graphique.

Pour jouer contre l'adversaire suggéré, cliquez sur le bouton Jouer contre l'adversaire proposé.

Vous pouvez également analyser la partie dans la fenêtre d'analyse post-partie avec le bouton Analyser la partie.

Une fois fermée, la fenêtre d'analyse post-partie ne peut plus être rouverte, alors attention !

Se faire conseiller

En jouant en modes Entraînement ou Configuration d'une position, vous pouvez demander conseil à Chessmaster. Pour obtenir un petit indice rapidement, cliquez sur l'icône Petit indice dans la barre de raccourcis ou bien utilisez le menu Mentor/Petit indice.

L'outil affichera sur l'échiquier le coup que Chessmaster pense que vous devriez faire. Il y a trois niveaux pour l'indice rapide : cliquer une fois sur l'icône illumine la case sur laquelle vous devriez aller (et vous devez trouver la pièce à utiliser seul). Cliquer une deuxième fois illumine également la pièce à bouger. Cliquer une troisième fois permet d'afficher le coup en notation algébrique et Chessmaster vous propose d'effectuer le coup seul. Pour obtenir un conseil plus détaillé, cliquez sur l'icône Conseils dans la barre de raccourcis ou bien utilisez le menu Mentor/Conseils. Entrez le nombre de secondes que Chessmaster doit prendre pour analyser votre position et déterminer le meilleur coup, puis

cliquez sur le bouton Réflexion. Chessmaster utilise le temps qui lui a été alloué pour réfléchir et suggérer un coup.

Pendant l'explication vocale, vous pouvez utiliser le bouton Pause pour arrêter l'explication et la reprendre plus tard, ou bien vous pouvez utiliser le bouton Stop pour arrêter complètement l'explication et la remettre au début.

Chessmaster offre un entraîneur très utile; une gamme d'indices visuels qui vous aident à développer vos compétences stratégiques et tactiques, et à améliorer votre compréhension des positions pendant une partie.

Pour afficher l'entraîneur, utilisez la commande Mentor/Entraîneur d'échecs dans le menu déroulant ou le menu de clic droit.

Les options de l'entraîneur sont :

- **Coups/Tous les coups** : Montre tous les coups possibles pour le côté qui doit jouer, avec des flèches bleues.
- **Coups/Captures** : Montre tous les coups de capture avec des flèches rouges. Les petites flèches indiquent les échanges, et les grosses montrent les captures qui mènent à un avantage matériel. Les pièces défendues et leurs défenseurs sont indiqués avec des flèches vertes.
- **Coups/Clouages et enfilades** : Montre les pièces clouées ou enfilées. Les pièces clouées ne peuvent pas et ne doivent pas bouger car elles protègent une pièce plus importante. Les pièces enfilées protègent des pièces moins importantes sur la même rangée, colonne ou diagonale. La capacité à identifier les pièces clouées et enfilées est une compétence vitale pour les joueurs intermédiaires.
- **Coups/Échecs** : Montre tous les coups d'échec. Un échec est une attaque directe sur le roi adverse.
- **Pièces/Pions isolés** : Montre les pièces qui ne sont pas protégées par d'autres pièces de la même couleur, et sont potentiellement faibles.
- **Pièces/Pions passés** : Surligne les pions qui n'ont pas de pions ennemis face à eux ou sur une colonne adjacente. Ces pions sont considérés comme dangereux car leur possibilité de promotion est très haute. Pouvoir identifier les pions passés est une tactique essentielle en fin de partie.
- **Échiquier/Coups autorisés** : Indique les cases de destination possibles pour la pièce sélectionnée en utilisant le vert pour les cases sûres et le rouge pour les cases dangereuses.
- **Échiquier/Zone dangereuse** : Toutes les cases dangereuses (contrôlées par la couleur adverse) sont indiquées en rouge.
- **Échiquier/Zones sûres** : Toutes les cases sûres (non contrôlées par la couleur adverse) sont indiquées en vert.
- **Échiquier/Couverture** : Montre toutes les cases de l'échiquier qui sont contrôlées par un joueur ou l'autre, en utilisant la couleur verte ou rouge selon le côté (vert pour le côté sélectionné, rouge pour l'adversaire). Utilisez ce mode pour voir toutes les cases protégées par vos pièces.

Le signal d'erreur est une autre option très utile de Chessmaster. Il vous avertit si jamais vous faites un coup qui pourrait mener à un échec et mat ou bien à la perte d'une pièce importante. Ce signal est désactivé par défaut.

Pour l'activer, cliquez sur l'icône Activer le signal d'erreur dans la barre de raccourcis ou bien utilisez le menu **Mentor/Signal d'erreur**.

Lorsque vous ferez un mauvais coup, la fenêtre Signal d'erreur s'affichera à l'écran. Pour découvrir pourquoi Chessmaster pense que votre coup est mauvais, cliquez sur Pourquoi ? Vous entendrez alors une explication de votre coup en cliquant sur le bouton Lire. Ensuite, pour annuler votre coup, cliquez sur Je le reprends. Pour garder votre coup, cliquez sur Je refuse.

Pour désactiver le signal d'erreur, cliquez sur l'icône dans la barre de raccourcis, utilisez le menu **Mentor/Signal d'erreur**, ou bien décochez la case correspondante dans la fenêtre du signal.

Pendant les phases finales, Chessmaster peut vous aider à trouver un échec et mat. Pour ce faire, utilisez la commande **Mentor/Recherche d'un mat** dans le menu déroulant ou bien dans le menu de clic droit. Réglez le nombre de coups d'avance que vous voulez que Chessmaster planifie pour gagner la partie, puis cliquez sur Réflexion. Si Chessmaster termine sa recherche, cliquez sur le bouton Move pour ajouter les coups un par un à la liste de coups.

L'un des outils de conseil les plus intéressants de Chessmaster vous permet d'analyser une partie pour voir quels ont été vos bons et vos mauvais coups. Pour analyser une partie, utilisez la commande **Mentor/Analyse de la partie** dans le menu déroulant ou le menu de clic droit. D'abord, entrez le nombre de secondes que Chessmaster doit prendre pour analyser chaque coup, puis cliquez sur le bouton Réflexion. La fenêtre d'Annotations s'affiche alors automatiquement.

Pour écouter le commentaire, cliquez sur le bouton Lire. Pour voir un commentaire pour chaque coup, utilisez la Liste de coups : cliquez simplement sur le coup à afficher ou utilisez les icônes Premier coup, Suivant, Précédent, et Dernier coup.

Enregistrer et charger des parties

Pour sauvegarder une partie, utilisez la commande **Fichier/Enregistrer** dans le menu déroulant. Cette commande n'est pas disponible dans le menu de clic droit. Pour charger une partie, utilisez la commande **Fichier/Charger** dans le menu déroulant. Cette commande n'est pas disponible dans le menu de clic droit.

Dans les parties en Parties notées, vous ne pouvez sauvegarder la partie que si elle est terminée. Mais vous pouvez ajourner une partie, c'est à dire la suspendre et la reprendre plus tard. Pour ajourner une partie en mode Parties notées utilisez la commande **Actions/Ajourner**. Une confirmation vous sera demandée. Si vous décidez d'ajourner, la partie sera enregistrée et vous pourrez la charger plus tard. En mode Parties notées vous pouvez uniquement charger des Parties notées.

Paramètres de jeu divers

Tous les paramètres de jeu se trouvent dans le menu Préférences, accessible dans le menu déroulant ou le menu de clic droit. Il y a deux sections : relatifs au jeu ou relatifs à l'interface. Pour en savoir plus sur les réglages d'interface, lisez le chapitre *Changer l'interface de Chessmaster*.

Pour changer d'échiquier, utilisez simplement le menu **Préférences/Jeux d'échec**. La fenêtre de sélection de pièces et d'échiquier s'affichera à l'écran, et vous pourrez faire votre choix. Il y a trois types d'échiquiers : 2D, 3D, et 3D animée. Certains échiquiers sont bloqués et peuvent uniquement être utilisés sous certaines conditions (comme "gagner X parties"). Pour retourner l'échiquier et voir la partie avec les yeux de l'adversaire, utilisez la commande **Préférences/Retourner l'échiquier**.

Pour activer ou désactiver le son des coups, utilisez **Préférences/Son** pour afficher la fenêtre de sons de Chessmaster. Cliquez sur l'onglet Déplacement des pièces pour afficher les boutons radio, puis sélectionnez une des options : Aucun son, Sons thématiques (des sons différents pour chaque échiquier), ou Annonces des coups (au lieu d'entendre les pièces toucher l'échiquier, une voix neutre indique les coups joués).

Dans cette même fenêtre, vous pouvez régler l'utilisation de la voix avec l'onglet Voix, ou bien régler différents sons de fenêtres et d'annonces en ligne (inscription d'ami, message de chat, et défi) en cliquant sur l'onglet **Effets**.

Pour régler les paramètres d'échiquier, utilisez **Préférences/Paramètres de l'échiquier**.

- **Indication des coups** : Chessmaster fait ressortir chaque coup en surlignant les cases de départ et d'arrivée de la pièce. Vous pouvez également choisir d'afficher des flèches à la place des cases surlignées.
- **Déplacement des pièces** définit la manière de bouger les pièces. La méthode par défaut est de glisser et déposer la pièce. Vous pouvez choisir d'utiliser un double clic, en cliquant une fois sur la pièce à déplacer, et une seconde fois sur la case de destination.
- **Entrée rapide** vous permet de déplacer une pièce en cliquant sur sa case destination plutôt que d'utiliser le glisser-déposer. Lorsque cette option est active et que vous cliquez sur une pièce qui n'a qu'un seul coup possible, ce coup s'exécute. Si vous cliquez sur une case sur laquelle une pièce uniquement peut se rendre, ce coup est également exécuté. Entrée rapide est désactivé par défaut.
- **Dpl. des pièces**: Activée par défaut, cette option fait bouger les pièces de l'adversaire sur l'échiquier. Si vous la désactivez, les pièces de l'adversaire apparaissent simplement à leur destination.

Les options graphiques modifient l'aspect visuel général de Chessmaster :

- **Stéréo 3D** utilise votre vision stéréoscopique et affiche les échiquiers en 3D en "véritable" 3D ! (requiert des lunettes pour anaglyphe avec des verres rouge/cyan).
- **Scintillement** est un effet visuel disponible pour les échiquiers en 3D. Il reproduit une lumière similaire à une fine couche brume autour des pièces (nécessite DirectX et une carte graphique capable d'afficher les pixel shaders).
- **Réglages visuels de l'échiquier** permet de régler divers effets comme l'utilisation reflections, bump mapping, ou the animated board transitions pendant le chargement d'un nouvel échiquier.
- Enfin, **Ombres** définit le type d'ombres utilisé.

Pour changer le système de notation utilisé, allez dans le menu **Préférences/Notation**. L'option utilisée actuellement est cochée. Si vous ne connaissez pas les systèmes de notation aux échecs, nous vous conseillons d'utiliser les tutoriels dans **Académie/Série des Chessmaster** pour tout apprendre sur les différentes méthodes d'évaluation des parties.

Pour changer les paramètres du moteur, utilisez le menu **Préférences/Moteur** pour afficher la fenêtre Réglages du moteur.

Attention : Changez ces options à vos risques et périls !

- **Seuil du signal d'erreur** règle le niveau d'attention de l'outil de signal d'erreur.
- **Table de transposition du mentor** règle la quantité de mémoire utilisée pour enregistrer des résultats d'analyse et éviter d'évaluer des positions identiques plusieurs fois.
- **Priorité du moteur d'échecs** permet d'équilibrer le pourcentage d'utilisation du processeur pour le moteur du jeu et pour l'affichage et l'interface.
- **Priorité de signal d'erreur** permet d'équilibrer le pourcentage d'utilisation du processeur pour l'outil d'alerte et pour l'affichage et l'interface.

Changer l'interface de Chessmaster

La nouvelle interface de Chessmaster peut être personnalisée à volonté. Vous pouvez faire votre propre décor, jouer en utilisant un des 36 jeux disponibles, et choisir entre toutes les apparences disponibles (ou bien même créer votre propre apparence).

Le décor de l'écran de jeu comprend l'échiquier, sa position, l'apparence utilisée, le fond d'écran, ainsi que la position et la taille des fenêtres affichées. Pour sauvegarder le décor actuel, cliquez sur **Préférences/Environnements** et choisissez **Enregistrer** . Attention à ne pas écraser les décors par défaut.

Pour charger un layout enregistré précédemment, cliquez sur **Préférences/Environnements** et choisissez **Charger**. Si vous voulez rétablir le décor par défaut, utilisez la commande **Préférences/Environnements/Restaurer l'environnement par défaut**. Pour changer le fond d'écran de l'écran de jeu, utilisez le menu

Préférences/Papier peint. Vous pouvez choisir entre utiliser une image ou un dégradé de couleur. Tous les jeux d'échecs ont un fond d'écran prédéfini; pour éviter de l'utiliser, décochez la case correspondante dans le menu **Préférences/Jeu échecs**.

Pour changer l'apparence de l'interface, utilisez le menu **Préférences/Apparence**. Vous pouvez choisir parmi les sept apparences disponibles. Le chargement d'une apparence peut prendre du temps sur les vieux ordinateurs.

Pour changer d'avatar, utilisez le menu **Préférences/Avatar**.

Pour ajouter votre propre photo au jeu, remplacez l'une des images bitmap dans le dossier Data/Avatars. Votre photo doit être en format bitmap et faire 76x97 pixels, avec une profondeur de 24-bit, et avoir le même nom que le bitmap que vous remplacez dans le dossier.

Jouer une partie classée

Une fois que vous aurez passé assez de temps en mode Entraînement, vous serez probablement curieux d'évaluer votre niveau. Chessmaster vous permet de découvrir votre véritable puissance de jeu en utilisant le mode Parties notées. Dans ce mode, les menus de conseils ne sont pas disponibles, vous ne pouvez pas annuler de coups, et à la fin de chaque partie, votre classement est modifié selon vos résultats.

En d'autres termes, vous jouez pour de vrai, et chacun de vos coups sur l'échiquier aura des conséquences, comme dans une véritable compétition. Une fois votre alter ego créé (voir le chapitre Votre Alter Ego), Chessmaster a calculé un classement de départ basé sur vos réponses aux questions (âge et connaissance des échecs). Cette estimation n'est que temporaire, et pour en obtenir une plus correcte, il faut jouer un maximum de parties notées. Durant vos 20 premières parties notées, votre évaluation est toujours temporaire. Pendant ces parties, votre classement va évoluer très rapidement vers une représentation plus juste de votre force de jeu. Ensuite, ce classement évoluera beaucoup plus lentement.

Pour jouer une partie classée, choisissez le mode **Jouer/Parties** notées dans le menu principal. La première chose à faire est de paramétrer votre partie, tout comme en mode Entraînement (Voir la section Paramétrer une partie dans le chapitre Jouer contre l'I.A.). La différence ici est que vous ne pouvez plus jouer contre un adversaire humain, et le nombre d'options de réglages de temps disponibles est plus petit (secondes/coup et temps non limité ne sont plus là).

Pour voir comment votre classement pourrait changer en jouant contre l'adversaire actuel, lisez la description dans la zone supérieure de la fenêtre. Cette description contient votre classement actuel et de combien il sera modifié. Par exemple, "défaite : -424, égalité : -24, victoire : +376" signifie qu'en cas de défaite, votre classement tombera de 424 points, tombera de 24 points en cas d'égalité, et augmentera de 376 points si vous gagnez.

Pendant les Parties notées, la seule fonction d'Entraîneur disponible est

celle des Coups d'ouverture.

Configurer des positions



Chessmaster offre un mode de jeu **Jouer/Configuration d'une position** qui vous permet de placer les pièces de la manière que vous voulez sur l'échiquier. Vous pouvez alors analyser ces positions ou bien les jouer vous-même.

Ce mode comporte une petite fenêtre où se trouvent tous les outils nécessaires pour construire une position sur l'échiquier.

Pour nettoyer l'échiquier et laisser uniquement les deux rois, cliquez sur **Retirer les pièces**. Pour réinitialiser l'échiquier à sa position de départ, cliquez sur **Position de départ**. Pour choisir une pièce dans le menu, cliquez dessus. Elle restera marquée.

Pour placer une pièce sur l'échiquier, cliquez sur une case de destination. La pièce apparaîtra sur l'échiquier. Si vous essayez de placer une pièce sur une autre du même type, la pièce qui se trouve sur l'échiquier sera effacée et la case restera vide. Si vous essayez de placer une pièce sur une pièce différente, la pièce sur l'échiquier sera effacée et remplacée par la nouvelle. Pour déplacer une pièce sur une autre case de l'échiquier, sélectionnez l'icône + dans la fenêtre, puis cliquez sur la pièce sur l'échiquier, puis sur la case de destination.

Pour effacer une pièce de l'échiquier, sélectionnez l'icône X dans la fenêtre, puis cliquez sur la pièce à effacer.

Pour déterminer quel côté commence à jouer, cliquez sur Blancs ou Noirs dans la fenêtre.

Jouer des tournois

Vous pouvez créer votre propre tournoi ou rejoindre un tournoi prédéfini. Ces deux options sont disponibles dans le mode de jeu **Jouer/Tournois**.

La fenêtre de tournois affiche une liste des tournois prédéfinis parmi lesquels vous pouvez faire votre choix. Lorsque vous en sélectionnez un, sa description s'affiche. La moitié des tournois sont cachés, et il faut terminer dans les trois premiers d'un tournoi disponible pour en afficher un nouveau.

Pour participer à un tournoi prédéfini, sélectionnez-le dans la liste puis cliquez sur le bouton Lancer un tournoi prédéfini.

La fenêtre de Programme du tournoi s'affiche à l'écran avec une liste de toutes les parties du tournoi. Lorsque vous sélectionnez une partie dans la liste, vous pouvez soit la jouer, si vous êtes l'un des joueurs, soit la regarder s'il s'agit d'une partie I.A. contre I.A. (cette option vous oblige à regarder la partie jusqu'à la fin, alors prévoyez du temps libre). Vous pouvez aussi demander un résultat rapide (qui donne simplement le résultat de la partie et rien d'autre).

Pour voir le classement actuel du tournoi, cliquez sur le bouton Voir les classements dans la fenêtre Programme du tournoi.

Pour voir le classement croisé actuel, cliquez sur le bouton Classement croisé dans la fenêtre Programme du tournoi.

Pour revenir à la fenêtre de tournoi, fermez tout simplement la fenêtre Programme du tournoi en cliquant sur la petite icône dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Si une partie au minimum a été jouée dans le tournoi, vous verrez "(en cours)" à côté du nom du tournoi.

Pour créer votre propre tournoi, cliquez sur le bouton Créer tournoi dans la fenêtre de Tournois.

Vous devrez paramétrer plusieurs options pour ce tournoi.

D'abord, choisissez le type : A une ronde ou Suisse. Dans un tournoi à une ronde, chaque joueur affronte les autres joueurs. Dans un tournoi Suisse, les joueurs s'affrontent selon leur score après chaque round. Les parties en tournoi ne sont pas classées par défaut, mais vous pouvez changer cette option en cochant la case Tournoi noté.

Ensuite, réglez les réglages du temps.

Puis entrez le niveau de vos adversaires, soit en valeur globale (Mon niveau, Grand-maître, etc.) ou bien en limites spécifiques. Vous pouvez également choisir de jouer contre des adversaires choisis aléatoirement, ou bien les choisir vous-même dans la liste des adversaires.

Enfin, un résumé des paramètres du tournoi s'affichera. Assurez-vous de tout avoir réglé comme vous le voulez. Vous pouvez toujours revenir en arrière et modifier un élément.

Une fois créé, le tournoi doit être sauvegardé pour référence ultérieure.

Choisissez un nom pour le tournoi ainsi qu'un dossier de destination.

La fenêtre Programme du tournoi est identique à celle utilisée lorsque

vous jouez un tournoi prédéfini. Lorsque vous la fermez, le tournoi est automatiquement sauvegardé et la fenêtre de Tournois s'affiche.

Pour charger un tournoi créé, cliquez sur le bouton Charger tournoi dans la fenêtre de Tournois.

Pour quitter le mode Tournoi, utilisez la barre de navigation pour sélectionner un autre mode de jeu.

JOUER EN LIGNE

Peut-être que vos amis ne s'intéressent pas aux échecs. Ou bien que vous êtes devenu trop fort pour eux et qu'ils refusent de vous affronter. Ou bien peut-être qu'ils n'ont plus le temps de jouer autant que vous. Dans tous les cas, Chessmaster vous offre le moyen de jouer contre d'autres adversaires humains de votre niveau, et ce quand vous le voulez. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une connexion internet.

Configurer le réseau

Avant de commencer à jouer, vous devez configurer quelques éléments de votre ordinateur.

Pour que le jeu fonctionne correctement, vous devez ouvrir les ports TCP : 668, 40000–42999 et UDP : 41006, 44000, 45000, 45001 pour le service de matchmaking d'ubi.com et les ports UDP : 17110 pour la communication dans le jeu. Le jeu a été conçu pour faciliter la connectivité même si l'ordinateur est relié à internet par un NAT (mais attention, toutes les combinaisons de routeur/NAT ne fonctionnent pas forcément). Si vous n'arrivez pas à vous connecter au service de matchmaking ou à un serveur de jeu, veuillez contacter votre administrateur réseau et lui fournir ces informations.

S'enregistrer sur ubi.com

Pour jouer à Chessmaster en ligne, cliquez sur le bouton Jouer/Jeu en ligne. D'abord, vous devrez créer un nouveau compte ubi.com (ou activez le vôtre si vous en avez déjà un). Cliquez sur le bouton correspondant et remplissez les informations requises.

Si vous avez un compte ubi.com et que vous avez oublié votre mot de passe, veuillez utiliser un navigateur internet pour aller sur www.ubi.com et demander votre mot de passe.

Remarque : Les enfants de moins de 13 ans ont besoin de la permission de leurs parents ou d'un tuteur avant de pouvoir créer un compte. Rendez-vous dans la zone d'enregistrement de www.ubi.com et créez-y un compte ubi.com (vous devrez imprimer le formulaire de permission et le faxer à ubi.com).

Une fois votre compte ubi.com créé ou activé, Chessmaster vous demandera le numéro de votre clé CD. Vous le trouverez à l'arrière du

boîtier du CD du jeu. Faites bien attention en l'inscrivant, une erreur pourrait vous empêcher de vous connecter sur les serveurs en ligne de Chessmaster.

Vous pouvez vous connecter en cliquant soit sur le gros bouton **Join** situé au-dessus de la barre de navigation, ou bien en utilisant la commande **Actions/Connexion** dans le menu déroulant ou le menu de clic droit.

Une fois votre compte ubi.com réglé, Chessmaster l'associe automatiquement à votre alter ego. Si vous retournez au menu principal, vous verrez le nom de votre compte ubi.com entre parenthèses à côté de votre alter ego.

Si vous avez plusieurs comptes ubi.com et que vous voulez passer d'un à un autre, vous n'avez pas besoin de retourner au menu principal et de créer un nouvel alter ego. Il vous suffit d'utiliser la commande **Paramètres de connexion/Changer d'utilisateur**. Vous serez déconnecté des serveurs de jeu et devrez entrer le nom d'utilisateur/mot de passe du deuxième compte.

Si vous désirez changer des informations de votre compte ubi.com, comme votre nom, votre adresse e-mail ou votre pays de résidence, utilisez la commande **Paramètres de connexion/Modifier les paramètres de l'utilisateur**.

Jouer une partie en ligne

Le Salon et les écrans de jeu

Le premier écran que vous verrez une fois connecté aux serveurs de Chessmaster est le Salon. L'échiquier s'y trouve, mais il est semi-transparent, et les fenêtres de liste des compétitions, liste des joueurs, et le salon de discussion sont les plus visibles. Les fenêtres Déroulement de la partie et Pièces capturées ne sont pas disponibles.

Un salon est en fait un serveur de jeu où un maximum de 500 joueurs peuvent être connectés en même temps. Chessmaster a plusieurs salons et répartit automatiquement les joueurs entre eux. Toutes les informations reçues pendant une session en ligne viennent du salon auquel vous êtes connecté, il n'y a pas de communication entre les salons.

Il peut donc arriver que vous ayez des amis en ligne, mais que vous ne puissiez pas les voir. Ils sont probablement dans un autre salon.

Pour changer de salon, utilisez la commande **Paramètres de connexion/Changer de Salon**. Une liste des salons s'affiche, indiquant le nombre de joueurs connectés à chacun d'eux. Sélectionnez celui que vous voulez puis cliquez sur le bouton **Rejoindre le Salon**.

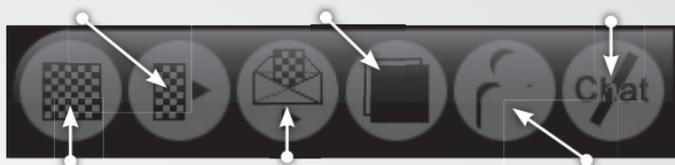
Une fois une partie commencée, l'échiquier s'affiche clairement et les fenêtres de Déroulement de la partie et Pièces capturées apparaissent à l'écran. Les autres fenêtres sont remplacées par la fenêtre de discussion dans la partie. C'est l'écran de jeu.

Dans le salon, la barre de raccourcis se compose de :

Créer
une partie

Afficher/Cacher des parties
(liste des compétitions)

Afficher/Cacher la discussion
(fenêtre du salon de discussion)



Partie rapide

Créer une partie par
correspondance

Afficher/Cacher
des joueurs

Lorsque vous jouez une partie en ligne, la composition de la barre de raccourcis dépend du type de partie que vous jouez.

Pour les parties d'entraînement :

Créer une partie par
correspondance

Reprendre
un coup

Activer/Désactiver
le mode Analyse



Créer une
partie

Proposer
une nulle

Abandonner

Activer/Désactiver
l'entraîneur

Envoyer un
coup

Pour les parties en expert :

Créer partie

Abandonner



Proposer
une nulle

Activer/Désactiver le mode Analyse

Partie rapide

Vous pouvez lancer une partie avec **Partie rapide**, un outil de détection de partie instantané. Partie rapide se trouve dans la barre de raccourcis et dans le menu **Partie/Partie rapide**.

Cliquez sur le bouton Partie rapide et Chessmaster sélectionnera le match le plus proche des valeurs que vous avez réglé dans la description de la partie. Si aucune partie n'est disponible, un avertissement s'affichera. Sinon, la partie commencera automatiquement.

Les valeurs par défaut de Partie rapide peuvent être facilement changés;

elles se trouvent dans la fenêtre Trouver une partie dans les menus déroulants. L'icône Partie rapide dans la barre de raccourcis lance immédiatement la recherche de partie, alors que la commande Partie/Partie rapide (dans le menu déroulant ou le menu de clic droit) affiche la fenêtre Partie rapide.

Créer une partie

Pour lancer une partie, vous pouvez également en créer une. Le joueur qui crée la partie est appelé l'hôte. La commande Créer une partie est disponible dans la barre de raccourcis et le menu **Partie/Créer une partie**.

Il y a deux types principaux de parties :

- Privée, visible uniquement pour l'hôte et le joueur qu'il/elle invite.
- Globale, visible pour tous les joueurs.

Les modes de jeu disponibles sont **Entraînement** (non classé), **Expert** (classé), et **Apprentissage**. L'hôte doit également paramétrer la couleur de chaque joueur et les réglages du temps.

Selon les valeurs de temps définies par l'hôte, les parties se divisent en bullet (moins de 3 minutes/partie), blitz (moins de 10 minutes/partie), ou standard (10 minutes/partie ou plus).

Vous pouvez également définir la limite de spectateurs qui peuvent regarder votre match, ainsi que le mode de discussion disponible pendant la partie. Le mode discussion permet la communication entre les joueurs et les spectateurs, ou bien juste entre les joueurs, ou juste entre les spectateurs. Bien évidemment, si vous ne voulez pas voir les messages de votre adversaire, fermez simplement la fenêtre de discussion dans la partie. Une fois créée, la partie est visible dans la liste des parties de l'hôte. Les parties privées sont invisibles pour tous les autres joueurs, sauf un joueur spécifique que l'hôte peut décider de défier en utilisant la liste des joueurs. Dans ce cas, le joueur défié voit la partie dans sa liste des parties; une fois le défi accepté, la partie en cours devient visible globalement (n'importe qui peut être spectateur d'une partie privée). Les parties globales sont visibles dans les liste des parties de tous les joueurs.

Le moyen le plus direct de défier un joueur est de double-cliquer sur son nom dans la liste des joueurs. Un défi lui sera automatiquement envoyé. Les défis s'affichent dans de petites fenêtres dans le coin inférieur droit de l'écran. Si plusieurs défis arrivent en même temps, les fenêtres se superposent. Chaque fenêtre de défi reste à l'écran pendant 20 secondes, puis se ferme automatiquement.

Pour sauvegarder une partie en ligne, vous pouvez utiliser la commande **Fichier/Enregistrer** . La partie sera sauvegardée en tant que fichier PGN, avec tout le texte de la discussion dans la partie sauvegardé en tant que commentaire de joueur.

Pour quitter une partie et retourner au salon, utilisez la commande **Partie/Quitter l'échiquier**.

Créer une partie par correspondance

Vous pouvez créer une partie par correspondance en cliquant sur l'icône appropriée dans la barre de raccourcis, ou bien dans le menu **Partie/ Créer une partie** ou dans le menu de clic droit.

Liste des parties

La liste des parties affiche toutes les parties jouées actuellement, ainsi que les défis (les parties en attente d'un adversaire) disponibles. Elle fait partie de la liste des compétitions, qui intègre également les listes des tournois, coupes, et de clan. Les défis sont toujours affichés en premier, et vous pouvez facilement les identifier grâce aux champs invité (nom, classement) qui sont toujours vides.

Vous pouvez trier toute la liste en faisant un clic gauche sur le titre d'une colonne. Par exemple, en cliquant sur le titre **Classement d'hôte**, vous trierez la liste par classement d'hôte. Étant donné que les défis et les parties en cours ne se mélangent pas, ils sont triés à part dans la liste. En faisant un clic droit sur une rangée de la **liste des parties**, vous pouvez soit voir la partie sélectionnée, ou accepter le défi sélectionné. **Voir partie** est uniquement disponible si la partie a déjà commencé et que le nombre limite de spectateurs n'a pas encore été atteint. En double-cliquant sur une partie vous pouvez soit accepter un défi ou bien rejoindre une partie en tant spectateur.

Échecs par correspondance

Jouez avec vos amis même si vous n'êtes pas en ligne en même temps, dans le tout nouveau mode par correspondance.

Vous pouvez rejoindre un défi d'échecs par correspondance dans l'onglet Défis EC à la fenêtre liste des compétitions ou bien gérer vos parties en cours dans l'onglet Parties EC (à la même fenêtre).

Après chaque coup, cliquez sur l'icône "Soumettre un coup" dans la barre de raccourcis ou sur la commande Échecs par correspondance>Soumettre un coup dans le menu de clic droit. Vous pouvez également jouer aux échecs par correspondance dans un navigateur (si vous avez un compte Ubi.com). Il suffit d'aller sur **www.chessmaster.com**.

Liste des joueurs

La liste des joueurs affiche tous les joueurs actuellement en ligne. Quatre paramètres sont à l'écran :

- Les icônes, qui affichent l'activité en cours (un pion si le joueur joue, un oeil s'il est spectateur) et le statut des joueurs et des spectateurs (un smiley pour les amis, un signe d'interdiction pour les joueurs ignorés)
- Les noms des joueurs.
- Les classements des joueurs (en bullet/blitz/standard).

- Le statut actuel (repos, joue, regarde, enseigne).

Comme pour la liste des parties, vous pouvez trier cette liste en cliquant sur le titre d'une colonne.

L'affichage par défaut pour les joueurs est toujours : amis en premiers, puis les autres, et les ignorés en dernier. Grâce à cela vous verrez toujours immédiatement vos amis d'abord. Cet ordre est toujours respecté, et le triage n'influe pas dessus.

Avec un clic droit sur une rangée dans la liste des joueurs, vous pouvez :

- Défier un joueur (disponible uniquement si le joueur a créé une partie).
- Regarder une partie (disponible uniquement si le joueur est en train de jouer et que la limite de spectateurs n'est pas atteinte).
- Ajouter/enlever quelqu'un de votre liste d'amis.
- Ajouter/enlever quelqu'un de votre liste d'ignorés.
- Voir plus d'informations (affiche les statistiques en ligne du joueur).
- Discuter dans un salon privé (ouvre une fenêtre de discussion privée). Double-cliquer sur un nom de la liste des joueurs aura un effet différent selon le statut actuel du joueur :
- Si le joueur est en train de jouer ou d'enseigner, un double-clic vous permettra de devenir spectateur/élève de cette partie.
- Si le joueur ne fait rien ou regarde une partie, le double-clic lui envoie un défi.
- Si le joueur attend des adversaires pour des défis, le double-clic permet de répondre au défi ou d'en créer un et de le lui envoyer.
- Lorsque vous défiez quelqu'un dans une partie notée, n'oubliez pas qu'à cause du calcul des classements, deux joueurs avec une différence de points de plus de 400 ne peuvent pas jouer ensemble.

Fenêtres de discussion

Il existe deux fenêtres de discussion principales :

- La fenêtre du salon discussion, où tous les joueurs peuvent se parler.
- La fenêtre de discussion dans la partie, où deux adversaires peuvent se parler et/ou parler aux spectateurs.

Pour discuter avec d'autres joueurs, vous devez simplement taper votre message dans la boîte de dialogue sous la zone d'affichage principale. Le caractère spécial # remplace le nom d'un joueur. Si Joe écrit "# est fatigué", les autres joueurs liront "Joe est fatigué."

La partie supérieure de la fenêtre de discussion contient des annonces officielles et des infos diverses. Chessmaster les affiche automatiquement à des intervalles réguliers.

Pour discuter en privé avec un joueur spécifique, vous pouvez utiliser la commande Discussion privée disponible en faisant un clic droit sur le nom de ce joueur dans la liste des joueurs. Ceci ouvrira une fenêtre de discussion séparée qui aura le nom du joueur invité. La fenêtre de discussion dans la partie est toujours affichée pendant une partie, mais c'est l'hôte qui décide si les joueurs peuvent voir ce que disent les spectateurs (en réglant mode de discussion sur Joueurs et Spectateurs lors de la création de la partie) ou pas (en réglant mode de discussion sur Joueurs seuls). Pour utiliser la fonction de discussion vocale, vous devez d'abord avoir un microphone branché à votre ordinateur. Puis cliquez sur la petite icône de haut-parleur dans le coin supérieur droit de la fenêtre de discussion dans la partie. Ceci permet d'activer votre microphone (un message s'affichera dans la fenêtre de discussion). Pour parler, votre adversaire doit lui aussi avoir activé son microphone.

Remarque : La discussion vocale n'est pas disponible pour les discussions dans le salon.

Messages hors ligne

Si vous voulez envoyer un message à un joueur qui n'est pas en ligne pour le moment, vous pouvez le faire en utilisant la fenêtre Messages hors ligne. Vous y accédez avec la commande **Fenêtres/Messages hors ligne**. La fenêtre contient une liste des 100 derniers messages reçus.

Pour lire un message, cliquez dessus. Son contenu sera affiché sous la liste des messages.

Pour envoyer un message, cliquez sur le bouton Nouveau Message. Tapez le nom exact du joueur à qui vous voulez envoyer le message, puis écrivez votre texte et cliquez sur le bouton Envoyer Message. La fenêtre de Messages hors ligne s'affichera automatiquement la prochaine fois que votre correspondant s'enregistrera.

Pour répondre à un message reçu, double-cliquez sur le message ou bien sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton Répondre.

Vous pouvez toujours effacer un message en le sélectionnant dans la liste, puis en cliquant sur le bouton Effacer.

Tournois

Pour créer un tournoi, vous pouvez utiliser la commande Partie/Création d'un tournoi. Vous devez fournir les informations suivantes :

• **Structure du tournoi :**

- À une ronde, où chaque joueur joue une fois contre tous les autres joueurs.
- À double ronde, avec des confrontations doubles (une avec chaque couleur).

• **Type de tournoi :**

- Rapide :le tournoi a lieu sur une journée.
- Quotidien :le tournoi a lieu sur plusieurs jours; avec un round chaque jour à la même heure.

• **Valeurs de réglages du temps.**

- Date et heure de début (heure pour un tournoi rapide, date et heure pour un tournoi quotidien).
- Nombre de participants.
- Éventail des classements (le créateur du tournoi étant toujours inscrit d'office, la limite maximum de différence de classement est de +/- 200 de celle du créateur).

Tous les tournois ont une période d'enregistrement qui commence immédiatement à la création du tournoi et dure jusqu'à une date/heure fournie à la création.

Liste de tournois

La liste des tournois fait partie de la fenêtre de liste des compétitions qui inclut également la liste des parties, coupes, et ligues; chaque liste se trouve dans un onglet différent.

La liste des tournois contient tous les tournois actuellement disponibles (non fermés), triés par période d'enregistrement (ceux dont l'enregistrement n'est pas terminé seront affichés en premier).

Les informations affichées dans la liste des tournois sont :

- Classement et nom de l'hôte.
- Type de tournoi (rapide/quotidien + UR/DR, où UR=une ronde, DR=doubleronde).
- Nombre de joueurs enregistrés/total de places disponibles.
- Date limite d'enregistrement.

Pour rejoindre un tournoi, vous pouvez :

- Cliquer sur le bouton Rejoindre ce tournoi à la fin de la liste, après avoir choisi une rangée.
- Faire un clic droit sur une rangée et choisir Rejoindre ce tournoi dans le menu.

Pour voir plus d'informations sur un tournoi, vous pouvez :

- Double-cliquer sur la rangée du tournoi dans la liste.
- Cliquer sur le bouton Voir les infos sur le tournoi à la fin de la liste, après avoir choisi une rangée.
- Faire un clic droit sur une rangée et choisir Voir les infos sur le tournoi dans le menu.

Jouer une partie en tournoi

Après avoir rejoint un tournoi, chaque participant recevra un avertissement avant que son match ne commence.

Pour des raisons techniques, tous les tournois ont lieu dans un salon à part, appelé la zone de tournoi. Les joueurs qui ne s'y trouvent pas reçoivent des notifications 10 minutes, 5 minutes et 1 minute avant que leur match ne commence (et une dernière au moment où il commence), qui leur demande de se rendre dans la zone de tournoi pour jouer leur match.

Le moyen le plus simple pour un joueur de se rendre à un match prévu est de répondre "oui" lorsque Chessmaster lui demande de rejoindre la zone de tournoi.

Le moyen plus compliqué est d'utiliser la liste des tournois :

1. Utilisez Actions/Rejoindre la zone de tournoi.
2. Ouvrez la fenêtre de liste des parties/tournois/coupes/ligues.
3. Cliquez sur l'onglet Tournois pour afficher la liste.
4. Double-cliquez sur la rangée Tournoi.
5. Cliquez sur Rejoindre la partie dans la fenêtre ou dans le menu de clic droit.

Vous pouvez également :

1. Utiliser Actions/Rejoindre la zone de tournoi.
2. Ouvrir la fenêtre Parties/Liste des tournois.
3. L'onglet Parties est déjà sélectionné.
4. Double-cliquer sur la rangée de la partie prévue. Les joueurs dans la zone de tournoi reçoivent une notification au moment où leur partie commence.

Il y a une période de temps fixe durant laquelle un joueur peut rejoindre un match après le début officiel de celui-ci. Pour les parties bullet, elle est d'une minute; pour les parties blitz, elle est de trois minutes; et pour les parties normales, elle est de cinq minutes. Une fois ce temps écoulé, les joueurs absents perdent leur match. Si aucun des deux joueurs n'est présent, la partie ne compte pas dans la classification.

Vous pouvez sauvegarder une partie de tournoi en utilisant la commande Fichier/Enregistrer pendant ou à la fin de la partie. La partie sera sauvegardée en tant que fichier PGN, avec tout le texte de la discussion dans la partie sauvegardé en tant que commentaire de joueur.

Coupes

Une coupe est un événement qui a lieu entre deux dates clairement définies. Tous les joueurs enregistrés pour une coupe peuvent jouer les uns contre les autres quel que soit leur classement; après chaque partie, les nouvelles positions dans la coupe sont calculées pour chaque joueur.

Si le gagnant se trouve sous le perdant dans la coupe, il avance de la moitié de la distance (arrondie) entre eux. Si le gagnant est au-dessus du perdant, il avance d'une position.

De plus, pendant une coupe, chaque joueur peut affronter les autres joueurs deux fois : une fois avec les Blancs, et l'autre avec les Noirs. À la première rencontre, l'hôte joue automatiquement les Blancs, et à la rencontre suivante, les Noirs.

Pour créer une coupe, vous pouvez utiliser la commande Partie/Créer une coupe. Ensuite, vous devez fournir les informations suivantes :

• **Type de coupe:**

- Période d'enregistrement définie : les joueurs peuvent rejoindre la coupe pendant une période limitée. L'enregistrement commence dès la création de la coupe et dure le temps que le créateur spécifie.
 - Enregistrement illimité : les joueurs peuvent rejoindre la coupe n'importe quand.
- Durée de la coupe (une semaine, un mois, etc.).

Liste des coupes

La liste des coupes fait partie de la fenêtre de liste des compétitions, qui comporte également les fenêtres de liste des parties, tournois, et ligue. Chaque liste se trouve dans un onglet de la fenêtre.

La liste des coupes contient toutes les coupes actuellement disponibles (non fermées), triées par période d'enregistrement (les coupes dont l'enregistrement n'est pas terminé sont en premier).

Les informations affichées sur la liste des coupes sont :

- État (rejoint ou pas).
- Nom et classement de l'hôte.
- Nombre de joueurs qui ont rejoint la coupe.
- Date de démarrage.
- Jours/heures/minutes restantes.
- Registration deadline.

Pour rejoindre une coupe, vous pouvez :

- Cliquer sur le bouton Rejoindre cette coupe à la fin de la liste, après avoir choisi une rangée.
- Faire un clic droit sur la rangée de la coupe et sélectionner Rejoindre cette coupe dans le menu.

Pour voir plus d'informations sur une coupe, vous pouvez :

- Double-cliquer sur la rangée de la coupe dans la liste.
- Cliquer sur le bouton Voir les infos sur la coupe à la fin de la liste, après avoir choisi une rangée.
- Faire un clic droit sur une rangée et choisir Voir les infos sur la coupe dans le menu.

Jouer une partie en coupe

Contrairement aux tournois, les parties en peuvent être jouées à n'importe quel moment.

Pour jouer une partie en coupe, vous devez :

1. Ouvrir la fenêtre Parties/Tournois/Coupes/Liste des coupes.
2. Cliquer sur l'onglet Coupes pour afficher la liste.
3. Double-cliquer sur la rangée d'une coupe.
4. Parcourir la liste des joueurs, en sélectionner un et cliquer sur Défier le joueur, ou bien clic droit + Défier le joueur dans le menu; ou cliquer sur Défier tous les joueurs.

Défier tous les joueurs permet d'affronter automatiquement tous les autres joueurs qui ont choisi la même option. Défier un seul joueur ouvrira une fenêtre de défi. Pour sauvegarder une partie en coupe, utilisez la commande Fichier/Enregistrer.

Les clans et la ligue

Les clans sont des groupes de joueurs qui s'affrontent chaque année dans un événement appelé la Ligue. La ligue commence tous les ans à la date de sortie de la dixième édition de Chessmaster. Tous les clans existants entrent automatiquement dans la ligue.

Seuls les joueurs avec plus de 100 parties notées (que ce soit en bullet, blitz, ou en standard) peuvent créer des clans. Le joueur qui crée un clan reçoit le titre de fondateur et devient automatiquement gérant du clan.

Pour créer un clan, vous pouvez utiliser la commande Partie/Créer un clan. Fournissez les informations requises comme le nom du clan et sa description (255 caractères maximum).

Le gérant (en général le fondateur) du clan peut :

- Inviter de nouveaux joueurs à rejoindre le clan.
- Bannir des membres du clan.
- Donner les droits de gestion à un autre membre du clan.

Pour inviter de nouveaux joueurs, le gérant du clan a une nouvelle commande spécifique dans son menu de clic droit de la liste des joueurs : Inviter [Nom du joueur] à rejoindre mon clan. Il peut uniquement envoyer cette invitation à des joueurs qui ne sont pas en train de jouer.

Si le joueur accepte l'invitation, il ou elle quitte automatiquement son clan précédent (s'il en avait un) et rejoint le nouveau. Un gérant de clan ne peut pas accepter d'invitation à d'autres clans sans donner ses droits de gestion à un autre joueur auparavant.

Il n'y a pas de limite au nombre de membres d'un clan. Mais si un clan possède moins de trois membres, il est automatiquement considéré comme inactif.

Pour bannir des membres de clan, le gérant peut utiliser la commande Bannir [Nom du joueur] dans le menu Votre clan dans le menu de clic droit à la fenêtre d'information sur le clan. Un joueur peut être banni même s'il n'est pas actuellement en ligne. Il reçoit alors une notification de son éviction à sa prochaine connexion.

Pour donner les droits de gestion à un autre joueur, le gérant de clan peut utiliser la commande Faire de [Nom du joueur] le futur gérant de mon clan dans le menu de clic droit à la liste des joueurs. Il peut le faire même si le joueur n'est pas actuellement en ligne. Le futur gérant reçoit une notification de son changement de statut à sa prochaine connexion. Les gérants de clans ne peuvent pas créer de nouveaux clans avant de passer leurs droits de gestion à quelqu'un d'autre.

La fenêtre de Ligue contient une liste de tous les clans, triés par total de points gagnés. Pour la voir, cliquez sur l'onglet Ligue dans la fenêtre liste des compétitions.

Pour voir plus d'informations sur un clan, sélectionnez-en un dans la liste, puis cliquez sur le bouton Voir les infos sur le clan, ou bien double-cliquez sur la rangée du clan dans la liste. Vous verrez son nom, sa description, ses statistiques et sa liste de membres.

Pour rejoindre un clan, sélectionnez-le dans la liste puis cliquez sur le bouton Rejoindre le clan. Une fenêtre vous demandant de contacter le gérant pour demander la permission de rejoindre le clan apparaîtra. Demander à entrer dans un clan ne signifie pas que vous allez forcément y entrer; seul le gérant du clan peut décider de vous envoyer une invitation ou pas. Lorsque vous recevez une invitation d'un gérant de clan, vous pouvez décider de l'accepter ou de la refuser.

Les membres de clan ont accès à une fenêtre de discussion spécifique nommée Discussion de clan, qui leur permet de discuter entre membres de clan en privé. Elle fonctionne comme le salon de discussion, mais n'est visible que par les membres de clan. Pour l'utiliser, affichez la fenêtre d'information sur le clan, puis cliquez sur le bouton Discussion de clan.

Le but ultime de chaque clan est de gagner la Ligue. Chaque membre fait gagner des points à son clan après une partie notée. Les points sont distribués comme ceci :

- Défaite : 0 points.
- Égalité contre un joueur plus faible, différence de classement >200 : 0 points.
- Égalité contre un joueur plus faible, différence de classement (50,200) : 0 points.
- Égalité contre un joueur plus faible, différence de classement (0,50) : 1 point.
- Égalité contre un joueur plus fort, différence de classement (0,50) : 1 point.
- Égalité contre un joueur plus fort, différence de classement (50,200) : 2 points.
- Égalité contre un joueur plus fort, différence de classement >200 : 3 points.
- Victoire contre un joueur plus faible, différence de classement >200 : 2 points.
- Victoire contre un joueur plus faible, différence de classement (50,200) : 3 points.
- Victoire contre un joueur plus faible, différence de classement (0,50) : 4 points.
- Victoire contre un joueur plus fort, différence de classement (0,50) : 4 points.
- Victoire contre un joueur plus fort, différence de classement (50,200) : 5 points.

- Victoire contre un joueur plus fort, différence de classement >200 : 6 points. Les parties entre membres d'un même clan ne comptent pas pour la Ligue.

Les membres de clans doivent jouer un nombre de parties données égal à 10 fois le nombre de membres dans leur clan. Les clans qui n'atteignent pas ce minimum sont automatiquement marqués comme inactifs. Un clan devient actif dès que ses membres ont joué le nombre minimum de parties.

Pour qu'un clan reste actif, il doit également avoir au moins trois membres. Sinon, il devient inactif. Il doit alors chercher de nouveaux membres pour se réactiver. Durant les périodes d'inactivité, les points ne sont pas calculés.

Parties simultanées

Une partie simultanée est une partie où un joueur plus fort affronte plusieurs adversaires en même temps.

Pour créer une partie, vous pouvez utiliser la commande Partie/Création d'une partie simultanée.

Ensuite, vous devez fournir les informations suivantes :

- Contrôle du temps.
- Nombre d'adversaires.
- Classement (en valeur ou bien catégories globales: Mon niveau, débutant, novice...).

Pendant les parties simultanées, l'hôte joue toujours automatiquement les Blancs. Une partie simultanée ne peut commencer tant qu'au moins deux joueurs ne l'ont rejoint. Le bouton Démarrer dans la fenêtre Création d'une partie simultanée est donc grisé jusqu'à ce que cette condition soit remplie. De plus, il y a un temps d'attente obligatoire de 10 secondes.

Jouer une partie simultanée

Les joueurs peuvent rejoindre une partie simul de la même manière qu'ils rejoignent une partie Entraînement, Expert, ou Apprentissage : par la liste des parties. (On peut facilement identifier les parties simultanées en regardant la colonne type de partie.)

La structure de la liste des parties est légèrement différente pour les simul :

- La colonne Noir affiche le nombre actuel d'adversaires qui ont rejoint la partie et le nombre total de places libres.
- La colonne Classement des Noirs affiche le niveau de classement de la partie. Une fois qu'au moins deux joueurs ont rejoint la partie, elle peut commencer. En plus des fenêtres habituelles (Déroulement de la partie, Pièces capturées, etc.), une fenêtre spéciale Parties simultanées se trouve à l'écran. Elle contient la liste de tous les échiquiers de la simul et affiche les noms des adversaires, les résultats des parties individuelles (si elles sont terminées), et les icônes de statut de chaque

échiquier (vert si le maître peut rejoindre la partie et jouer, rouge dans l'autre cas).

Pendant ces parties, le maître peut rejoindre un échiquier à n'importe quel moment, mais peut uniquement bouger sur l'échiquier si l'autre joueur a joué son coup (l'icône d'état est verte).

Une fois la dernière partie terminée, tous les joueurs reçoivent un rapport contenant les résultats de toutes les parties. Vous pouvez sauvegarder une partie simultanée en utilisant la commande Fichier/Enregistrer . Toutes les parties seront sauveées en tant qu'un fichier PGN unique.

Attention : Vous pouvez sauvegarder la partie tant que le maître n'a pas fermé le rapport de simul.

Apprentissage en ligne

Chessmaster permet à des joueurs de bon niveau d'apprendre à jouer aux autres joueurs avec un outil d'Apprentissage.

Pour créer une partie d'Apprentissage, cliquez simplement sur l'icône Créer partie dans la barre de raccourcis ou sélectionnez Partie/Créer partie dans le menu. Sélectionnez Apprentissage en mode de jeu; les contrôles du temps sont désactivés dans ce mode.

Le joueur qui crée une partie est le professeur, les autres sont les élèves. Le professeur a toute une panoplie d'outils disponibles pour l'aider à modifier l'échiquier et les pièces avec des couleurs, flèches, etc. tout en expliquant des coups dans la fenêtre de discussion dans la partie.

Les outils disponibles sont :

- **Flèches :** Pour dessiner des petites et des grosses flèches de 8 couleurs différentes.
- **Surbrillances :** Pour surligner une case de l'échiquier en foncé ou bien en clair.
- **Pièces :** Pour ajouter/enlever des pièces ou des pièces fantômes.
- **Questionnaire à choix multiples :** Le professeur peut créer des questionnaires à choix multiples très simples en tapant la question, puis la réponse (la bonne réponse doit être cochée) et en précisant la limite de temps que les élèves auront pour répondre
- **Annuler/rétablir :** En cas d'erreur, le professeur peut annuler/rétablir ses actions.

Les élèves peuvent regarder l'échiquier et parler au professeur avec la fenêtre de discussion dans la partie. Ils ne peuvent pas bouger sur l'échiquier, mais ils peuvent choisir le coup à faire en répondant bien aux questionnaires à choix multiple. Ils peuvent également indiquer des coups en tapant les coordonnées en notation algébrique dans la fenêtre de discussion dans la partie. Ces cours sont donc assez interactifs.

Vous pouvez sauvegarder une partie d'apprentissage en utilisant la commande Fichier/Enregistrer . Les parties seront sauvegardées dans le format de tutoriel propriétaire de Chessmaster; vous pouvez les charger

plus tard dans l'Académie pour les regarder.

Une fois créées, les parties d'apprentissage sont visibles dans la liste des parties, comme les autres parties.



Choisissez une couleur, puis le type de flèche.

Un premier clic définit la case de départ, un second la case d'arrivée.

Surligner en couleur claire

Surligner en couleur foncée

Cochez cette case pour activer les pièces fantôme.

Outil de déplacement

Outil de suppression

Les élèves ne voient pas la situation sur l'échiquier tant que le professeur n'a pas cliqué sur ce bouton.

Si cette case est cochée, toutes les modifications de l'échiquier sont automatiquement visibles par les élèves.

Le système d'infos et le site internet

Chessmaster : Grand Master Edition comporte un système d'informations en temps réel qui annonce de nouveaux événements dès qu'ils ont lieu. Les infos sont affichées dans la partie supérieure de la fenêtre du salon de discussion.

Les types d'événements annoncés automatiquement sont :

- Un joueur de niveau maître vient de s'enregistrer.
- Un joueur de niveau maître joue contre quelqu'un.
- Un joueur de niveau maître joue contre un autre joueur de niveau maître.
- Un événement préprogrammé approche de sa date de départ ou de fin (les événements préprogrammés sont les tournois, coupes, parties simultanées, leçons par des maîtres).
- D'autres informations importantes pour le jeu

De plus, ces annonces peuvent être affichées pendant n'importe quelle partie en utilisant la fenêtre de nouvelles en ligne. Pour afficher cette fenêtre, utilisez la commande Fenêtres/Nouvelles en ligne. Si vous voulez recevoir des nouvelles automatiquement, cochez la case correspondante.

Chessmaster : Grand Master Edition a un site internet dédié, www.chessmaster.com, auquel les joueurs peuvent accéder depuis le jeu avec la commande Fenêtres/Site web. En navigant sur le site, vous pouvez télécharger des fichiers de parties ou de tutoriels et les utiliser dans les modes Entraînement ou Académie.

JOUER EN LAN

Si vos amis et vous êtes reliés dans un réseau et que vous possédez tous votre propre copie de Chessmaster : Grand Master Edition, vous pouvez jouer en utilisant votre LAN. Il suffit d'installer Chessmaster sur chaque ordinateur. Il y a plusieurs différences importantes entre les modes de jeu en ligne et en LAN.

D'abord, vous n'avez pas besoin de créer de nouvel utilisateur pour jouer en LAN, vous serez identifié par votre alter ego actuel.

Ensuite, deux des trois fonctions du jeu en ligne ne sont pas disponibles en mode LAN. Vous ne pouvez pas jouer de tournoi ou de coupe, et vous ne pouvez pas créer ou rejoindre de clans. Tous les autres modes de jeu fonctionnent de la même manière qu'en mode en ligne.

Pour plus d'informations, lisez le chapitre **Jouer en ligne**.

ETUDIER DES PARTIES CELEBRES

Un bon moyen d'étudier les échecs est de regarder les parties des grands maîtres présents et passés. Chessmaster vous propose une base de données de 825 parties jouées par les meilleurs joueurs de l'histoire et commentées par le grand maître Larry Evans (entre autres). La section Parties célèbres fait partie de la zone Apprendre de Chessmaster.

Regarder une partie

La fenêtre de Parties célèbres contient la liste des 825 de la base de données. Pour regarder une partie, parcourez d'abord la liste et sélectionnez la partie que vous voulez voir. En cliquant sur une partie, vous verrez les positions finales ainsi que le commentaire de départ. Cliquez sur le bouton Voir la partie lorsque vous avez fait votre choix. L'écran Parties célèbres contient l'échiquier, la fenêtre de Déroulement de la partie, et la fenêtre Annotations.

Pour naviguer dans la partie, utilisez la Liste de coups ou bien les icônes Suivant/Précédent dans la barre de raccourcis. Vous pouvez lire les commentaires dans la fenêtre de Annotations. Pour regarder une autre partie, utilisez l'icône Regarder une autre partie célèbre dans la barre de raccourcis.

Voici la composition de la barre de raccourcis :

Regarder une autre partie



Coup
précédent

Prochain
coup

Chercher une partie spécifique

Vous pouvez filtrer les parties affichées dans la fenêtre Parties célèbres en utilisant l'outil de recherche. Pour chercher une partie spécifique, tapez l'objet de votre recherche dans la boîte de dialogue sous la liste des parties. S'il n'y a pas de résultats, essayez d'utiliser seulement une partie du mot que vous cherchez.

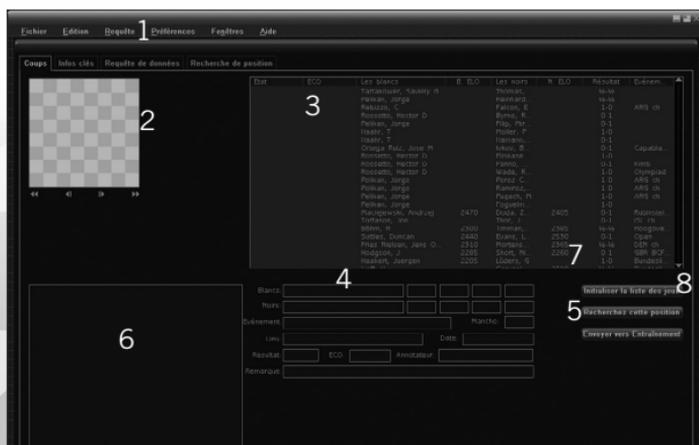
Pour effacer les résultats de la recherche et afficher à nouveau la liste des parties, cliquez sur le bouton Réinitialiser la liste des parties.

LA BASE DE DONNÉES

Chessmaster comporte une base de données de pratiquement 800 000 parties. Elle se trouve dans la zone Apprendre.

Pour aider les joueurs à naviguer facilement dans la base de données, Chessmaster propose quatre types de navigation répartis dans les quatre onglets de la fenêtre de la base.

- L'onglet Coups affiche une liste de toutes les parties disponibles. En naviguant dans la liste vous mettez à jour les informations affichées : adversaires, coups, événement, site, date, etc.
- L'onglet Infos clés affiche un arbre de toutes les positions d'échec dans la base. La position affichée vient de la partie actuellement sélectionnée (voir onglet Coups), dont les coups sont visibles à côté de l'échiquier.
- Naviguer dans l'arbre de positions ou dans les coups met à jour les informations affichées (résultats, ECO, manche, etc.).
- L'onglet Requête de données permet de chercher des noms de joueurs, événements, dates, etc. dans la base de données. Il y a deux types de recherches : basique, où le joueur demande simplement qui, où et quand; et avancé, avec six options de recherche différentes et trois objets de recherche possibles.
- L'onglet Recherche de position permet de construire une position sur l'échiquier (d'une manière plus visuelle que dans l'onglet Infos clés) et de rechercher cette position dans la base.



1. Les quatre onglets : Coups, Infos clés, Requête de données, Recherche de position.
2. L'échiquier et les boutons de navigation the navigation buttons (Début, Précédent, Suivant, Fin).
3. La liste de toutes les parties (ou la liste des parties recherchées).
4. Informations sur la partie.
5. La partie actuellement sélectionnée est envoyée en Entraînement pour mieux l'étudier.
6. Les coups de la partie. Cliquer sur un coup fait avancer la partie.
7. Après une recherche, la liste des parties est modifiée et contient uniquement les résultats de la recherche. Pour afficher à nouveau la liste complète des parties de la base de données, vous devez utiliser le bouton Initialiser la liste des parties.
8. Recherche dans la base de données la position actuellement affichée sur l'échiquier. Les résultats sont affichés dans la liste des parties.

Recherche améliorée

Dans l'onglet Requête de données, vous pouvez rechercher des parties en utilisant de nouveaux critères :

- Parties les plus rapides (Parties notées par le nombre de coups).
- Les luttes les plus âpres (Parties notées par le nombre d'échecs).
- Les parties les plus spectaculaires (Parties notées par le nombre de captures successives)
- Les parties les plus subtiles (parties terminées sans captures classées par nombre de coups)
- Défis croissants (Parties notées par nombre de promotions)
- Guerres de pions (Parties notées par nombre de pions passed)
- Nulles (parties terminées par un nul classées par le nombre de coups)

LA ZONE DE LOISIR

Chessmaster comporte une zone de jeu spécialement conçue pour les enfants et les joueurs qui souhaitent simplement Loisir. C'est un endroit où les enfants et les débutants de tous âges peuvent Loisir avec toutes les options de Chessmaster sans jouer sérieusement.

Pour jouer, utilisez simplement le menu **Loisir/Jouer**. Comme vous pouvez le voir, la zone de loisir a sa propre interface.



1. L'entraîneur

Cliquez sur l'une des options pour afficher l'aide correspondante. Pour des explications détaillées sur l'entraîneur, lisez la section l'entraîneur dans le chapitre Jouer contre l'I.A.

2. La barre de navigation

Cliquez sur la flèche horizontale pour agrandir la barre; les options disponibles sont Jouer, Problèmes, Mini-jeux, et Apprendre. Cliquez sur la flèche verticale pour changer de zone de Chessmaster.

Attention : Si vous quittez la zone de loisir, l'interface reviendra à son apparence classique.

3. L'état de la partie

Cette version simplifiée affiche la photo de l'adversaire, son nom et le temps restant.

4. L'échiquier

L'échiquier dans la zone de loisir est animé par défaut. Pour déplacer une pièce, cliquez dessus puis cliquez sur la case de destination. Pour faire tourner l'échiquier, utilisez les touches flèche droite et gauche. Pour changer sa taille, utilisez la molette de la souris ou les touches Page Haut/Page Bas. Pour le déplacer, cliquez et tirez sur les bords. Pour l'incliner, utilisez les touches flèche haut et bas.

5. La barre de raccourcis

Elle se compose de trois icônes : Nouvelle partie, Indice, et Reprendre le coup.

Pour jouer une partie, cliquez sur le pion rouge dans la barre de raccourcis.

Veillez lire le chapitre Paramétrer une partie pour obtenir plus de détails sur les réglages.

Pour demander un indice, cliquez sur le point d'exclamation dans la barre de raccourcis.

Veillez lire le chapitre Se faire conseiller pour plus de détails sur l'outil d'aide.

Pour annuler votre dernier coup, cliquez sur le pion jaune dans la barre de raccourcis.

Pour changer d'échiquier, cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande, Préférences/Jeux d'échecs dans le menu.

Pour apprendre les bases des échecs, utilisez l'icône du livre dans la barre de navigation. Pour plus de détails sur les tutoriels et les exercices, lisez le chapitre Apprendre à jouer.

Pour revenir de la zone Apprendre à la zone Jouer, utilisez l'icône d'échiquier dans la barre de navigation.

Pour résoudre une énigme, utilisez l'icône d'échiquier dans la barre de navigation. Pour plus de détails sur les énigmes, lisez le chapitre Résoudre des énigmes.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

Ubisoft à votre service...

LE SERVICE CLIENTS UBISOFT

Site Internet

www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone :

0 892 70 50 30 (0,34 /mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

RACCOURCIS DE CHESSMASTER : GRAND MASTER EDITION

ACTIONS DE BASE

Pause : CTRL+P

Aide : F1

Quitter : ALT+F4

Ctrl+F10 : Activer 2D/3D

Salle d'entraînement - Ctrl + K – Mode assisté

FENÊTRES

Barre de raccourcis : CTRL+1

Déroulement de la partie : CTRL+2

Annotations : CTRL+3

Pièces capturées : CTRL+4

Barre de navigation : CTRL+7

Cacher/Afficher les fenêtres : CTRL+TAB

MODE ENTRAÎNEMENT – ACTIONS

Démarrage rapide : CTRL+Q

Nouvelle partie : CTRL+N

Enregistrer la partie : CTRL+S

Charger la partie : CTRL+L

Annuler le coup : CTRL+T

Rejouer le coup: CTRL+R

Forcer le coup : CTRL+F

Réveiller : CTRL+W

MODE ENTRAÎNEMENT– MENTOR

Petit indice : CTRL+H

Conseils : CTRL+A

Entraîneur : CTRL+C

Cacher/Afficher indices de l'entraîneur :
SPACE

Afficher les indices de l'entraîneur pour le
côté opposé : TAB

EN LIGNE

Partie rapide : CTRL+G

Salon de discussion : CTRL+L

Discussion dans la partie : CTRL+H

Liste des compétitions : CTRL+M

Liste des joueurs : CTRL+Y

Site Web : CTRL+W

Messages hors ligne : CTRL+O

Créer partie par correspondance : Ctrl+A
(Salle en ligne)

Mini fenêtre : Ctrl + 8 (Jeu en Lan & sur
Internet)

MINI-JEUX :

Créer un mini-jeu : Ctrl + C

Barre de raccourcis : Ctrl+1

Panneau d'informations : Ctrl+2

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT!

Enregistrez-vous dès maintenant sur le site <http://regISTRATIONCONTEST.UBI.COM>

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions à l'intérieur.

- Date limite de participation: du 27/10/2005 au 31/10/2008.
- Règlement complet déposé disponible gratuitement en écrivant à UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex ou sur l'adresse <http://regISTRATIONCONTEST.UBI.COM>.
- Lots à gagner : 10 jeux vidéo à gagner chaque semaine. Soit un total de 520 jeux d'une valeur commerciale de 31 200 euros (10 jeux à gagner chaque semaine pendant un an) d'une valeur commerciale unitaire de 60 euros TTC (art L 121-37 Ccons.).

