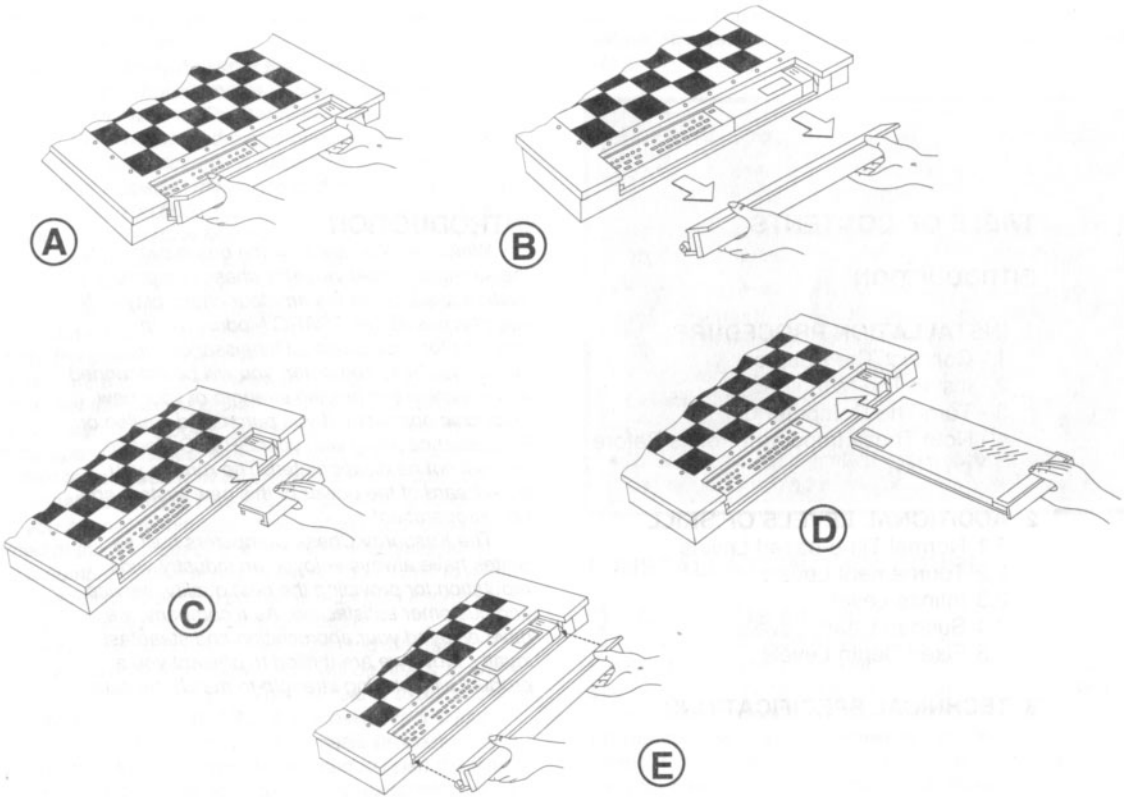
KASPAROV

# SPARC MODULE

Saitek


A
B
C
D
E

# KASPAROV KASPAROV MODULE SPARC
# MANUEL DE L'UTILISATEUR

FRENCH

## TABLE DES MATIÈRES


**INTRODUCTION**

**1. PROCÉDURE D'INSTALLATION**

1 - Brancher l'Adaptateur
2 - Installer le module
3 - Allumer l'ordinateur
4 - Notez ces points importants avant de jouer!

**2. NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DE DEXTÉRITÉ**

2.1 Niveaux ordinaires sur un temps donné
2.2 Niveaux tournoi
2.3 Niveau analyse
2.4 Niveaux de mort subite
2.5 Niveaux de profondeur fixée

**3. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**


## INTRODUCTION

*Bienvenu! Vous êtes maintenant l'heureux propriétaire du plus fort et du plus doué des systèmes d'ordinateur d'échecs disponible pour les joueurs d'échecs amateurs. Si vous avez acheté ce module SPARC pour accroître les performances de votre ordinateur d'échecs Galileo, Renaissance ou Leonardo vous serez surpris de l'amélioration de la force de jeu de votre nouvel adversaire électronique. Si vous avez acheté Galiléo ou Renaissance en même temps que votre Module SPARC, vous ne serez pas déçu. Les rumeurs que vous avez entendues sur la puissance de ce nouveau système ne sont pas éxagérées!*

*Les ordinateurs d'échecs Kasparov construits par Saitek ont toujours été réputés dans le domaine de l'industrie pour apporter la meilleure qualité, le meilleur service et pour donner satisfaction au client. En tant que société, nous avons apprécié votre estime et votre loyauté inébranlable. Maintenant nous sommes trés heureux de vous présenter un produit avec une force de jeu qui correspond au soin que nous apportons toujours dans la création de nos systèmes. L'attente est terminée. La puissance est là!*

*Des perfectionnements importants, aussi bien de la machine que du logiciel, ont donné au nouveau module SPARC sa puissance révolutionnaire. La puissance de la machine vient d'un processeur SPARC RISC, la puce de choix pour le plus puissant des postes de travail du monde. Un mégaoctet de mémoire entier est au service d'un quart de mégaoctet du programme et de la bibliothèque d'ouverture avec une possibilité de plus de 100.000 positions d'échecs différentes. Avec notre Manager de transpositions automatiques (ATM), le nombre de positions d'échecs est d'autant plus large, avoisinant les 300.000, car notre système de transposition signifie qu'aucune position n'a jamais besoin d'être répétée. La puissance du logiciel provient d'un programme de jeu d'échecs tout nouveau écrit spécialement pour utiliser la capacité du processeur SPARC.*

*Si vous êtes un inconditionnel de jeux d'échecs électroniques, vous serez heureux d'apprendre que ce nouvel algorithme allie une recherche large et sélective, la puissance de l'algorithme du coup-nul ainsi que de vastes tables de transposition qui peuvent être développées par l'utilisateur. L'algorithme teste la disponibilité d'espace de la mémoire et se règle automatiquement pour tirer partie de celui-ci.*

*Si vous n'êtes pas un inconditionnel de jeux d'échecs électroniques, ne soyez pas effrayé par la puissance de cette machine. Nous avons mis en place un certain nombre de nouveaux niveaux pour vous permettre de maîtriser la machine et de libérer petit à petit la puissance au fur et à mesure que votre jeu s'améliore. Ceci est une machine qui ne se laissera pas dépasser de sitôt.*

*Quand enfin vous avez atteint la force de jeu qui correspond à la puissance de ce module, vous serez heureux d'apprendre que nous sommes soucieux de vos progrès. Ce module peut-être developpé et amélioré. La puce SPARC est récente. Nous commençons seulement à exploiter la puissance de ce processeur aux multiples talents . Naturellement le système OSA (système d'architecture ouverte) peut toujours être utilisé pour ouvrir d'autres possibilités aux ordinateurs personnels et donner des opportunités d'expansion en utilisant la mémoire du disque. Vous pouvez même accéder à Chess Base en utilisant votre Galiléo, Renaissance, ou Léonardo et le système Osa. Renseignez-vous!*

***TOUTES CES FONCTIONS SPÉCIALES ET ENCORE PLUS!***

- *Tellement facile d'utilisation – l'ordinateur principal détecte automatiquement la présence du module .*
- *Ajoute, au choix, 32 nouveaux autres niveaux de jeu, sans pour cela sacrifier les 32 niveaux de jeu d'origine.*
- *Le Nec- plus- ultra en matière de technologie de la hash table qui accélère la recherche de plus de 200% en milieu de partie et de plus de 600% en finale.*
- *Le programme peut-être porté à un mégaoctet et le DRAM pour les hash tables peut être porté à 4 mégaoctets.*
- *Algorithme de recherche équilibré qui joue clairement et agressivement, défiant même les meilleurs Maîtres.*

# 1. PROCÉDURE D'INSTALLATION

**1 Brancher l'adaptateur**

Le Module SPARC ne fonctionnera pas que sur piles - l'adaptateur doit être toujours branché. Nous vous recommandons également de laisser les piles dans votre ordinateur d'échecs même si vous utilisez l'adaptateur, ceci afin d'éviter la perte de parties déjà sauvegardées au cas où il y aurait une coupure de courant. Pour obtenir des informations supplémentaires sur le branchement de l'adaptateur, référez-vous au manuel d'utilisation de votre ordinateur.

**2 Installer le Module**

> ***IMPORTANT**: Ne jamais insérer ou enlever le Module SPARC pendant que votre ordinateur d'échecs est allumé! Le faire, endommagerait sévèrement le circuit.*

Pour installer le module, se référer aux figures A à E. Assurez-vous que vous glissez le module dans les fentes comme indiqué, et que vous le poussez à fond à l'intérieur de celles-ci, comme montré sur la figure D.

**3 Allumer l'ordinateur**

Après avoir inséré le module, appuyez sur la touche **ON** pour allumer votre ordinateur d'échecs. Si le module a été correctement installé, le voyant du module s'allumera. Attendez 5 secondes au moins avant d'appuyer sur une touche.

**4 Notez ces points importants avant de jouer!**

Merci de retenir les points suivants, pour l'utilisation de votre ordinateur d'échecs avec le Module SPARC:

a. Le Module ne peut être utilisé qu'avec l'adaptateur de l'ordinateur d'échecs, dans la mesure où il tire sa puissance de celui-ci. Si vous utilisez l'ordinateur uniquement sur piles avec le module inséré, l'ordinateur fonctionnera sans reconnaître la présence du module. Ceci n'est cependant pas recommandé, car cela raccourcit la vie des piles de 50%.
b. Dès que vous avez appuyé sur **STOP** (avec le module inséré), attendez au moins 10 secondes avant d'appuyer sur **GO**.
c. Assurez vous d'éteindre votre ordinateur de jeu d'échecs (en appuyant sur **STOP**) avant de brancher ou de débrancher l'adaptateur.
d. Si l'adaptateur était accidentellement débranché pendant que vous jouez à un des niveaux du module, le voyant du module s'éteindrait et votre ordinateur d'échecs reviendrait son prochain coup, au niveau pré-programmé de l'ordinateur sur lequel était relié votre module. Pour y pallier, appuyer d'abord sur **STOP** pour éteindre l'ordinateur. Rebranchez l'adaptateur, rallumez l'ordinateur, et la partie reviendra au niveau de jeu du module sélectionné auparavant.

# 2. NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES DE DEXTÉRITÉ

L'installation du Module SPARC ajoute 32 niveaux de jeu supplémentaires aux 32 niveaux de jeu d'origine de votre ordinateur.

## 2.1 Niveaux ordinaires sur un temps donné

***NIVEAU ..... TEMPS DE RÉPONSE MOYEN***

e1 ..... 5 secondes par coup

FRENCH

e2 ..... 10 secondes par coup
e3 ..... 15 secondes par coup
e4 ..... 30 secondes par coup
e5 ..... 1 minute par coup
e6 ..... 2 minutes par coup
e7 ..... 3 minutes par coup
e8 ..... 3 min.45 sec.par coup

Les huit premiers niveaux sont des niveaux ordinaires de jeu, devenant progressivement plus difficiles de e1 à e8. Si vous avez des difficultés pour battre le module, même au niveau e1, vous préferrerez peut-être commencer par les niveaux de profondeur fixée (voir section 2.5).

## 2.2 NIVEAUX TOURNOI

| *NIVEAU TOURNOI* | *DESCRIPTION* | *CADENCE* |
|---|---|---|
| f1 | Tournoi de club | 30 coups en 30 min. puis 30 coups par 30 min. |
| f2 | Tournoi de club européen | 35 coups en 90 min. le reste des coups en 15 min. |
| f3 | Tournoi international standard | 40 coups en 2 heures, puis 20 coups par h. |
| f4 | Tournoi lent | 45 coups en 2 heures, puis 23 coups par h. |
| f5 | Tournoi de l'U.S open | 50 coups en 2 heures et demie, puis 20 coups par heure. |
| f6 | Tournoi rapide | 60 coups en une heure, puis 30 coups en 30 mns. |
| f7 | Tournoi des Grands Maîtres | 40 coups en 2 heures et demie, puis 16 coups en 1 heure |

Les niveaux de f1 à f7 ne sont fait que pour les tournois. En jouant à ces niveaux l'ordinateur jouera un certain nombre de coups pour un temps donné, essayant de réaliser ladite "cadence" à des moments spécifiques du jeu. C'est exactement ce qui se passe en tournois réels. L'arbitre vérifie au chronomètre que chacun des joueurs a bien réalisé le nombre de coups imposé. Si l'un des deux n'y est pas arrivé, il perd la partie.

## 2.3 NIVEAU ANALYSE

| | | |
|---|---|---|
| f8 | Correspondance entre les échecs et l'analyse | L'ordinateur ne joue que s'il est interrompu (en appuyant sur la touche **PLAY**) |

Le niveau f8 est appelé niveau analyse, par lequel l'ordinateur pense à l'infini à moins que vous ne l'interrompiez en appuyant sur la touche **PLAY**. Vous pouvez utiliser ce niveau pour que le module puisse analyser des positions compliquées et cela pendant des heures voire même des jours!

L'ordinateur annonce un coup s'il trouve un mat forcé ou s'il a recherché tous les coups possibles dans la limite de sa capacité de recherche, ou bien s'il joue un coup de la bibliothèque.

## 2.4 NIVEAUX DE MORT SUBITE

*NIVEAUX* ..... *CADENCE*

g1 ..... 5 minutes par partie
g2 ..... 10 minutes par partie
g3 ..... 15 minutes par partie
g4 ..... 20 minutes par partie
g5 ..... 30 minutes par partie
g6 ..... 1 heure par partie
g7 ..... 2 heures par partie
g8 ..... 3 heures par partie

Du niveau g1 au niveau g8, il est demandé aux joueurs de faire dans la partie tous les coups en un temps donné, sans tenir compte du nombre de coups joués. Si un des camps arrive à la limite du temps qui lui est imparti sans avoir mis en échec son adversaire, celui-ci perd la partie. On peut mettre un terme à la partie si les deux joueurs se mettent d'accord sur un match nul ou si l'on est en présence d'un nul technique.

### 2.5 NIVEAUX DE PROFONDEUR FIXÉE

| *NIVEAU* | *PROFONDEUR DE LA RECHERCHE* |
|---|---|
| h1 | recherche d'1 demi-coup |
| h2 | recherche de 2 demi-coups |
| h3 | recherche de 3 demi-coups |
| h4 | recherche de 4 demi-coups |
| h5 | recherche de 5 demi-coups |
| h6 | recherche de 6 demi-coups |
| h7 | recherche de 7 demi-coups |
| h8 | recherche de 8 demi-coups |

Aux niveaux de profondeur fixée, la profondeur de recherche du module est limitée aux nombres de coups correspondants au niveau programmé en cours. Par exemple au niveau h6, le module recherche à une profondeur de 6 demi-coups.

Les niveaux de profondeur fixée peuvent-être précieux aussi bien pour les inconditionnels d'échec que pour les joueurs intermédiaires. Pour ceux d'entre vous qui ne peuvent pas battre le module même au niveau de 5 secondes par coups (niveau e1), programmer le module sur la recherche de profondeur fixée est une façon idéale d'augmenter vos chances de battre l'ordinateur.

Commencez avec le niveau h1 et au fur et à mesure que vos connaissances au jeu d'échecs s'améliorent, renforcez graduellement la difficulté de jeu en sautant au niveau supérieur. Les experts d'échecs trouveront également que les niveaux de profondeur fixée peuvent leur apporter un moyen idéal d'étudier le fonctionnement du programme.

## 3. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

| | |
|---|---|
| Vitesse du processeur: | 20MHz |
| Capacité de mémoire du programme: | 256Kb ROM |
| Mémoire RAM: | 1Mb RAM |
| Consommation électrique: | 18W max |
| Besoins énergétique: | 1.5A typique à 10V |
| Dimensions: | 379 x 140 x 22mm |

*Pour faire réparer, renvoyer le produit à:*

Saitek Ltd.
12 F, Chung Nam Centre,
414 Kwun Tong Road,
Kwun Tong,
Hong Kong.

*Saitek se réserve le droit d'apporter, sans préavis, toute modification nécessaire dans le cadre d'améliorations techniques.*

FRENCH

Saitek

英德法荷西意
0593
Art. No.: 536
P/N 415360-61000