

03-1981 [B-0871] Fidelity - Dame Sensory Challenger

Deze damcomputer werd voor de eerste keer gepresenteerd tijdens de 'International Winter Consumer Electronics Show' (CES) te Las Vegas, die gehouden werd van 8 tot en met 11 januari 1981. Waarschijnlijk enige maanden later kwam dit model op de commerciële markt.



DAME CHALLENGER®

DAME (Dah-mah) – THE GRANDFATHER OF AMERICA'S POPULAR CHECKERS GAME

One hundred square checkerboard! Imagine the complex strategies, the extensive maneuvers, intricate moves and intense competition of this popular Intercontinental version of Checkers.

Fidelity brings you DAME CHALLENGER® – the ultimate opponent, computerized and programmed as only Fidelity can. Checker enthusiasts can expand their horizons with Dame, first played early in the eighteenth century and now reintroduced using computer technology.

DAME CHALLENGER® gives you today's most advanced playing surface – the Sensory square. Each piece movement is automatically sensed and entered into the computer's "brain". Large, half-inch display clearly shows the computer's moves. A pleasing tone audibly reminds you that a move has been made.

Look at these other outstanding features:

- You select any one of six different levels of playing difficulty. And you can change levels any time during a game. As your skill improves, raise the level and the computer gets tougher.
- Helps you learn game strategy by suggesting your countermove (on demand).

- Select random or non-random play, change sides with the computer at any time, open from bottom or top of the board.
- Position Verification at any time.
- Problem Mode lets you add or remove pieces, set up special problems to solve.

100% solid state in durable molded housing. Uses four "C" size batteries (not included) or AC plug-in transformer.



DSC



FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

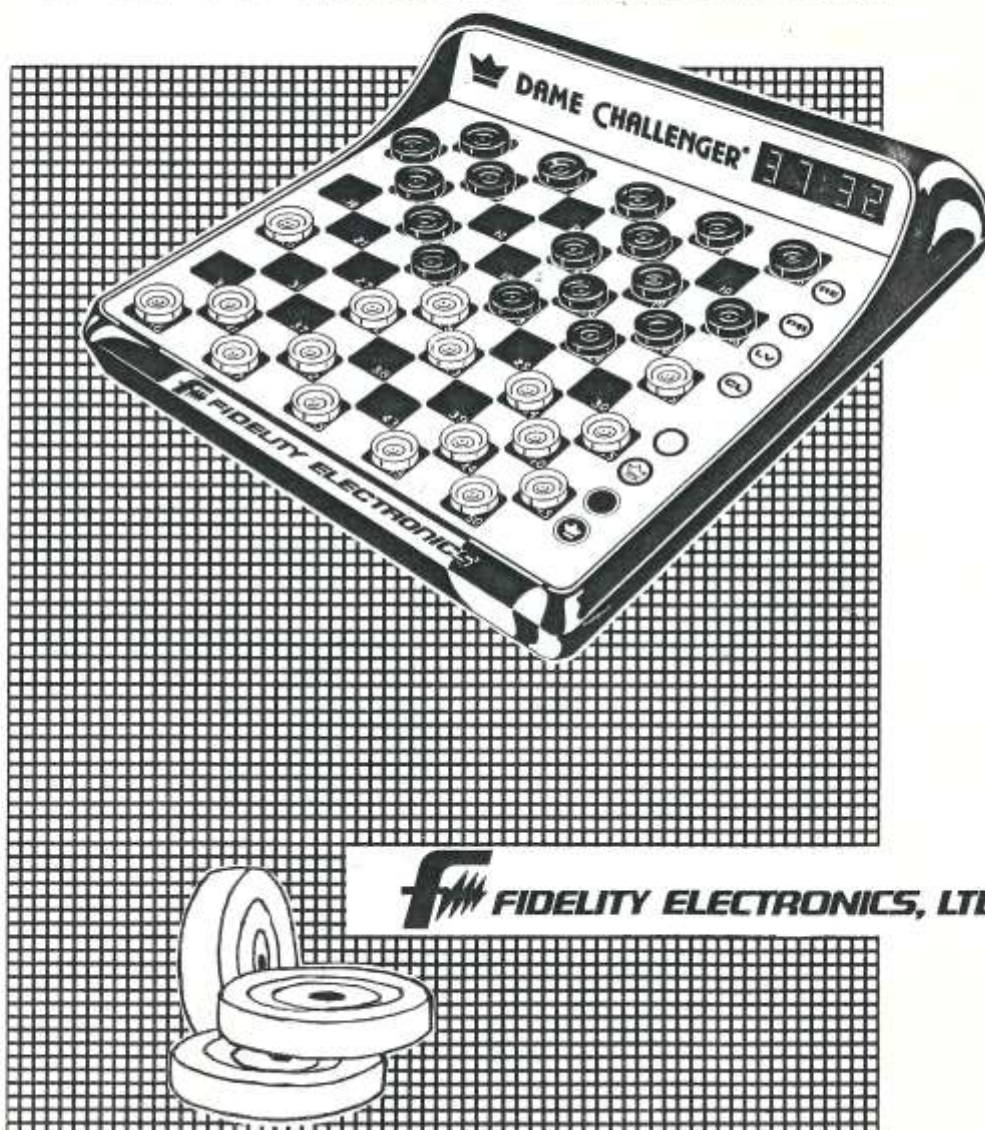
8800 N.W. 36th STREET, MIAMI, FLORIDA 33178, 305-865-1000, TELEX 51-5174, TWX: 810-848-7050, Cable Address: FIDONICS MIA

Fidelity Dame Sensory Challenger

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/> – HD scan 38.375 KB)

**DAME
CHALLENGER®**

**HANDLEIDING VOOR
DE EERSTE EUROPESE DAMCOMPUTER**



**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 1 van 12)**

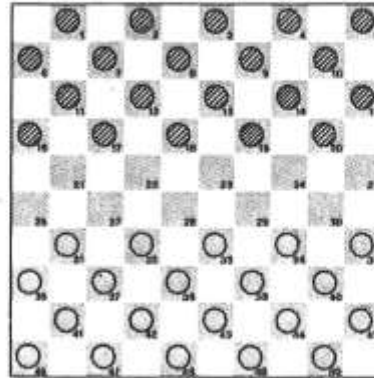
(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

INHOUDSOPGAVE

Overzicht bedieningstoetsen	blz. 3
<u>HOOFDSTUK I</u>	
Introductie	blz. 4
Het inschakelen	blz. 4
Het spelen	blz. 5
<u>HOOFDSTUK II EXTRA MOGELIJKHEDEN</u>	
Keuze speelsterkteniveau	blz. 7
Advieszetten	blz. 8
Boekopeningen	blz. 8
Positieverificatie	blz. 9
Plaats verwisselen	blz. 9
Ongewenste zet uitwissen	blz. 9
Probleemstellingen	blz. 10
Toevoegen en verwijderen van schijven tijdens het spel	blz. 11
"Willekeurig spel"	blz. 11
Transformator/Batterijen	blz. 12
Service	blz. 12










**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 2 van 12)**

HANDLEIDING VOOR DE FIDELITY DAMCOMPUTER (type DSC)



figuur 1. Damschijven in de beginpositie.

Overzicht bedieningstoetsen

- | | | |
|---|---------------|---|
|  | RESET | : Begin van een nieuwe partij. |
|  | PROBLEEMTOETS | : 1. Om een probleemstelling op te zetten of wijzigingen aan te brengen in de bordposities.
2. Plaats verwisselen in de probleemstand. |
|  | LEVEL | : Voor het instellen van het speelsterkteniveau. |
|  | CLEAR | : 1. Maakt het abusievelijk indrukken van een veld ongedaan.
2. Beeindigt de probleemstand en start de analyse.
3. Advieszet. |
|  | REVERSE | : Plaats verwisselen. De computer speelt nu met uw stukken en u met de zijne. |
|  | WITTE TOETS | : 1. Geeft de posities van de witte schijven.
2. Stopt het "denken" van de computer op niveau 7. |
|  | WITTE DAM | : Geeft de posities van de witte dam(men). |
|  | ZWARTE TOETS | : 1. Geeft de posities van de zwarte schijven.
2. Inschakeling "Willekeurig-spel-stand". |
|  | ZWARTE DAM | : Geeft de posities van de zwarte dammen. |

**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 3 van 12)**

Het venster

Het venster is het communicatiemiddel van de computer naar u toe.

fig. 2.



HOOFDSTUK I

Introductie

Deze gebruiksaanwijzing beschrijft de vele mogelijkheden van deze computer en de wijze waarop u met de computer communiceert.

De informatie komt in de computer via de sensors onder het speelveld en de toetsen naast het speelveld.

De computer toont zijn antwoorden in het venster en geeft een begeleidende pieptoon.

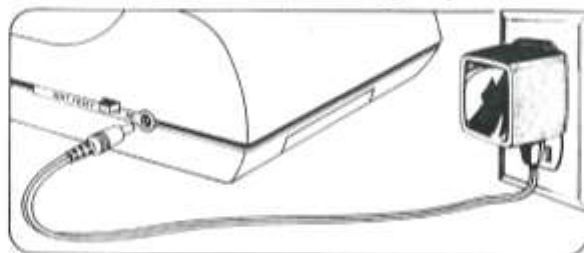
Wij raden u aan voorlopig nog geen gebruik te maken van de extra mogelijkheden tot u vertrouwd bent met het spelen tegen de computer.

Hoofdstuk 2 beschrijft de extra mogelijkheden van de computer.

Het inschakelen

De computer kan zowel op het lichtnet als op batterijen werken. Met de batterij/AC schakelaar aan de zijkant van het bord kunt u de keuze maken tussen batterij of lichtnet. (zie fig. 3)

figuur 3.



De computer werkt als u de transformator aansluit en de schakelaar in de stand AC zet.

Wanneer u de computer op batterijen wilt laten werken moet u de schakelaar in de stand BATT zetten. (Batterijen worden niet bijgeleverd)

Een nieuwe partij begint als u inschakelt of op de toets RE drukt.

**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 4 van 12)**

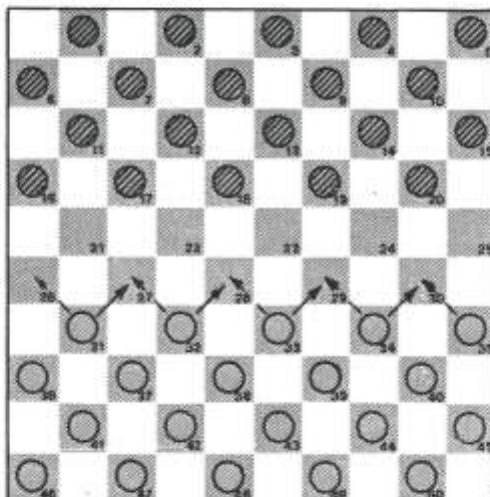
Druk voor u een nieuwe partij begint altijd op de toets RE, alle informatie van de voorafgaande partij is dan uitgewist.

De computer is er op berekend om desgewenst dagen of zelfs weken achtereen aan te staan, mits aangesloten op het lichtnet. De gebruiksduur op batterijen is beperkt.

Het spelen

Wit begint altijd. De witte schijven staan op de velden 31 t/m 50, de zwarte schijven op de velden 1 t/m 20.

De openingszet wordt gedaan door op één van de vijf witte schijven, die daarvoor in aanmerking komen (velden 31 t/m 35), te drukken, u hoort dan een dubbele pieptoon. Zie figuur 4.



Figuur 4.

In het venster komt nu het nummer van het veld vanwaar de schijf verplaatst gaat worden bijvoorbeeld: 33 00.

Wanneer u deze schijf verplaatst naar één van de twee mogelijke velden (28 of 29) en daar op drukt, zal de computer opnieuw piepen ten teken dat uw zet voltooid is. De computer vindt de tegenzet in zijn openingsboek en zal daardoor onmiddellijk antwoorden, in het venster verschijnt dan bijvoorbeeld: 18 23.

U moet uiteraard zelf de schijven voor de computer verplaatsen.

Daartoe drukt u in dit geval op veld 18, u hoort een dubbele pieptoon en in het venster ziet u nu 00 23. Verplaats de schijf van veld 18 naar veld 23 en druk daar opnieuw. De computer zal weer piepen en 00 00 aangeven. De eerste zet is nu compleet. (Een complete zet bevat de zet van wit en zwart.)

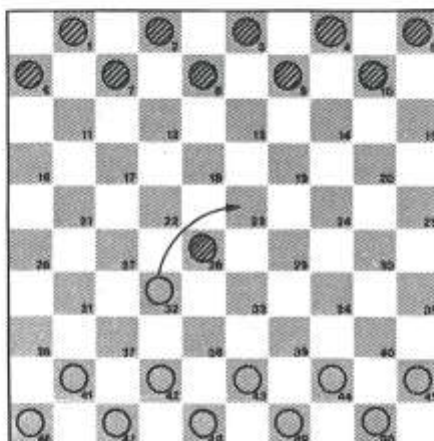
**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 5 van 12)**

DRUK NIET TE HARD OP DE VELDEN, DIT KAN BESCHADIGING AAN HET SENSORBORD
VEROORZAKEN.

Wanneer de openingsvariant voltooid is, of als u van de openingsvariant afwijkt òf een onreglementaire zet probeert in te voeren, zal de computer zijn openingsboek verlaten. U ziet dan, als de computer aan zet is, bewegende nullen in het venster verschijnen ten teken dat de computer analyseert ("denkt"). Wanneer de analyse beëindigd is verschijnt het antwoord in het venster en hoort u een enkele pieptoon.

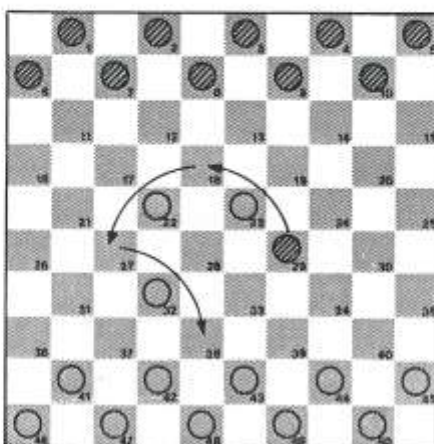
Wanneer de computer moet slaan ziet u in het venster welke schijf moet slaan en waar deze naar toe moet.
Hiervoor gaat u op de zelfde wijze te werk als voor het verplaatsen van een schijf. Vergeet u niet de geslagen schijf van het bord te verwijderen.

figuur 5.



Wanneer u moet slaan, drukt u op de te verplaatsen schijf. In het venster verschijnt links het nummer van dit veld. Maak de zet af door de schijf naar de nieuwe positie te verplaatsen en druk daar opnieuw.

Figuur 6.



Voorbeeld meervoudige slag (van de computer)

**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 6 van 12)**

Als u op de schijf waarmee geslagen gaat worden drukt (veld 29) verandert het linker getal in het venster in 00 . Het rechter getal geeft aan waar deze schijf naar toe moet (veld 18).

Wanneer u dit veld indrukt verschijnt dit getal nu in het linker gedeelte van het venster en verschijnt in het rechter gedeelte het nummer van het volgende veld (veld 27) waar deze schijf naar toe moet.

Als u dit volgende veld indrukt toont het venster nu weer in het linker gedeelte het cijfer 27 en in het rechter gedeelte de uiteindelijke positie (veld 38) van deze schijf. Drukt u op veld 38 dan toont het venster 00 00 en geeft daarmee het einde van deze zet aan. (zie figuur 7)

Vergeet u niet de geslagen schijven van het bord te verwijderen!!



De computer accepteert geen onreglementaire zetten.

In het venster verschijnt dan -- -- totdat deze verkeerde zet is teruggenomen door de clear-toets in te drukken (CL).

Vergeet niet de schijf op zijn oorspronkelijke positie terug te zetten.

Nadat u op CL gedrukt heeft verschijnt in het venster een advieszet.

U hoeft dit niet op te volgen, u kunt ook gewoon uw eigen zet doen.

Bedenk wel dat als u moet slaan alle overige zetten onreglementair zijn en dus niet door de computer geaccepteerd worden.

HOOFDSTUK 2 EXTRA MOGELIJKHEDEN

Keuze van het speelsterkte niveau

De computer heeft 7 speelsterkte-niveau's.

Niveau 1 wordt automatisch gekozen bij het inschakelen van het apparaat of wanneer u op de RE toets drukt. Het venster toont dan H_01.

De H (Human) betekent dat u begint met de witte schijven. Het streepje naast de H betekent dat u vanaf de onderzijde van het bord speelt.

De cijfers 01 geven het speelsterkte-niveau aan.

Wanneer u tegen een hoger speelsterkte-niveau van de computer wilt spelen drukt u op de LV toets. Druk zoveel keer tot het gewenste niveau in het venster verschijnt. Na niveau 7 komt automatisch weer niveau 1.

Wilt u tijdens het spel van niveau veranderen druk dan zoveel keer op de LV toets tot het gewenste niveau in het venster verschijnt. U kunt alleen van speelsterkte veranderen als u aan zet bent en niet op de CL toets hebt gedrukt.

Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC (bladzijde 7 van 12)

De gemiddelde wachttijden per niveau zijn als volgt:

<u>Niveau</u>	<u>gemiddelde computertijd</u>
1	10 seconden
2	30 seconden
3	1 minuut
4	2 minuten
5	3 minuten
6	6 minuten
7	analyseert tot alle mogelijkheden onderzocht zijn of tot u hem stopt met de witte toets.

Voor elk speelsterkte-niveau is de antwoordtijd van de computer per zet ongeveer gelijk. Op niveau 7 stopt u de analyse door op de witte toets te drukken. Dit functioneert ook op andere speelsterkte-niveau's maar kan dan aanleiding geven tot storingen.

ADVIESZETTEN

Nadat twee complete zetten gedaan zijn, bestaat de mogelijkheid de computer een advieszet vragen. Dit doet u door, wanneer u aan zet bent, de CL toets in te drukken. De computer laat dan in het venster de advieszet zien. Om aan te geven dat het om een advieszet gaat, lichten er midden in het venster twee puntjes op. De computer geeft alleen een advieszet wanneer de voorafgaande zet geen slag was en de computer niet alle zetten als gelijkwaardig beschouwt. Vraagt u in dit geval toch een advieszet dan verschijnt in het venster 00 00 en de computer kan uw eerstvolgende zet als onreglementair beschouwen. Drukt u in dit geval nogmaals op de CL toets dan kunt u normaal verder spelen. Wilt u het advies van de computer niet opvolgen, kunt u ook gewoon uw eigen zet doen. De advieszetten zijn kwalitatief niet altijd in overeenstemming met het niveau waarop gespeeld wordt.

BOEKOPENINGEN

De computer is zo geprogrammeerd dat hij gebruik kan maken van negen boekopeningsvarianten. Wanneer de computer zelf het spel opent, kiest hij uit twee van deze varianten. De computer blijft de betreffende variant volgen tot u afwijkt van de gekozen variant of een ongeoorloofde zet probeert in te voeren. Als u de computer de volgende boekopeningszet voor u wilt laten doen, druk dan op de RV toets, wanneer u aan zet bent. Druk daarna weer op RV om de computer nu zijn eigen zet te laten doen. Door herhaald op de toets RV te drukken kunt u de computer ook tegen zichzelf laten spelen.

Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC (bladzijde 8 van 12)

POSITIEVERIFICATIE

De zwarte en witte toets en de zwarte en witte damtoets gebruikt u voor positieverificatie tijdens het spel. U moet dan wel aan zet zijn en de CL toets nog niet gebruikt hebben.

Om de positie van alle witte schijven te controleren drukt u op de witte toets. U ziet dan aan de linkerkant in het venster het nummer van het veld waarop de eerste witte schijf staat. Aan de rechterkant in het venster ziet u de cijfers 01, dit is de code voor witte stukken. Om de positie van alle witte schijven te controleren drukt u zo vaak op de witte toets tot u alle posities hebt gehad.

Voor de zwarte schijven volgt u de zelfde procedure met de zwarte toets. De code voor zwarte schijven is 03.

De posities van eventuele dammen controleert u op dezelfde wijze, nu echter met de zwarte en witte damtoets. Code voor een zwarte dam is 33 en voor een witte dam 11.

U kunt de positieverificatie op twee manieren beëindigen:

- a. door op de CL toets te drukken.
- b. door een nieuwe zet in te voeren.

PLAATS VERWISSELEN

Bij het begin van een partij, vóór de eerste zet gedaan is, kunt u de computer met wit laten spelen door op de RV toets te drukken.

U speelt nu met zwart van de onderzijde van het bord en de computer met wit van de bovenzijde van het bord.

Ook kunt u op elk gewenst moment tijdens het spel van plaats verwisselen door op de RV toets te drukken als u aan zet bent.

Voorbeeld: U speelt met wit, de computer heeft zojuist zijn zet (voor zwart) gedaan. U kunt nu op de toets RV drukken, de computer verwisselt dan automatisch met u van plaats en geeft meteen de volgende zet voor wit. U speelt verder met zwart.

ONGEWENSTE ZET UITWISSEN

Als u een zet doet waarvan u op hetzelfde moment besluit dat dit toch niet de juiste is, kunt u deze zet ongedaan maken door op de CL toets te drukken. Dit is echter alleen mogelijk indien u nog niet op het veld waar de schijf naar toe ging heeft gedrukt.

Maakt u een zet ongedaan, dan zal de computer piepen en in het venster verschijnt 00 00. Vergeet niet de schijf op het oorspronkelijke veld terug te zetten.

U kunt hierna op de normale manier een nieuwe zet invoeren.

Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC (bladzijde 9 van 12)

PROBLEEMSTELLINGEN

Deze computer biedt u de mogelijkheid probleemstellingen op te zetten of het verloop van een partij te wijzigen door schijven toe te voegen of schijven weg te nemen.

Het opzetten van een probleemstelling:

1. Druk op RE. Alle informatie van de voorafgaande partij is nu uitgewist.
2. Kies het gewenste niveau.
3. Druk op de toets PB om de computer in de probleemstand te brengen. Als er voordat u op de PB toets drukt nog geen zet gedaan was, wist de computer bij het drukken op deze toets alle schijven uit zijn geheugen. Het venster zal afhankelijk van het gekozen niveau bijvoorbeeld C_02 tonen. De C staat voor computer en betekent dat de computer na het beëindigen van de probleemstand de eerste zet zal doen. Het streepje onderaan betekent dat de computer deze zet van de onderzijde van het bord zal doen. Het cijfer 2 geeft het gekozen niveau aan.
4. Druk op de witte toets. Het venster toont nu 00 01. U kunt nu de posities van de witte schijven invoeren. Zet u bijvoorbeeld een witte schijf op veld 30 en drukt u op dit veld dan zal het venster 30 01 tonen (01 is de code voor witte schijven). Op deze wijze kunt u achtereenvolgens alle witte schijven invoeren.
5. Druk op de zwarte toets. Het venster toont nu 00 03. (03 is de code voor zwarte schijven) U kunt de posities van de zwarte schijven nu invoeren zoals bij 4.
6. Druk op de toets voor de witte dam(men) als er één of meer witte dammen in de probleemstelling voorkomen. Het venster toont nu 00 11 (11 is de code voor witte dammen). U kunt nu witte dammen invoeren.
7. Druk op de toets voor zwarte dam(men) als er één of meer zwarte dammen in de probleemstelling voorkomen. Het venster toont nu 00 33 (de code voor zwarte dammen is 33). U kunt nu zwarte dammen invoeren.

N.B.: Mocht u schijven op verkeerde velden geplaatst hebben, drukt u dan op de toets CL. Door nu op elk veld te drukken waar abusievelijk een schijf geplaatst is, worden deze weer uit het geheugen van de computer gewist, ongeacht de kleur van de schijf of dam. Hierna kunt u weer terug naar één van de punten 4 t/m 7 of verdergaan met punt 8. De mogelijkheden 4 t/m 7 kunt u in een willekeurige volgorde uitvoeren.

**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 10 van 12)**

8. Druk op de toets PB.

Het venster toont nu afhankelijk van het gekozen niveau bijvoorbeeld C_02. Het cijfer 2 geeft het gekozen niveau aan, het streepje onderaan in het venster geeft aan dat de computer van de onderzijde van het bord zal spelen. Bij het verlaten van de probleemstand zal de computer altijd de eerste zet doen. Wilt u echter dat de computer vanaf de bovenzijde van het bord speelt, druk dan nogmaals op de toets PB.

Het venster zal dan C_02 tonen, nogmaals op de toets PB drukken doet het streepje weer van plaats verwisselen.

Het streepje bovenaan in het venster geeft aan dat de computer van de bovenzijde van het bord zal spelen.

Druk op de toets CL en de computer zal de eerste zet doen.

TOEVOEGEN EN VERWIJDEREN VAN SCHIJVEN TIJDENS HET SPEL

1. Breng de computer in de probleemstand door op de toets PB te drukken. (U moet dan wel aan zet zijn en de CL toets nog niet gebruikt hebben)

2. Het toevoegen van schijven

Druk op de gewenste symbooltoets (witte of zwarte toets of witte of zwarte damtoets).

Voer de desbetreffende schijven of dammen in door op de gewenste velden te drukken. Herhaal dit voor de overige symbooltoetsen als dit nodig is.

3. Het verwijderen van schijven

Druk op de toets CL.

U kunt nu de ongewenste schijven verwijderen door op de velden te drukken waar ze staan.

U hoeft niet vooraf op één van de symbooltoetsen te drukken.

4. Verlaat de probleemstand zoals beschreven onder "Probleemstellingen", punt 8.

"WILLEKEURIG SPEL"

De computer vindt, als hij aan zet is, veelal een aantal goede zetten waaruit er één gekozen moet worden.

Bij normaal spel kiest de computer altijd de hoogstgewaardeerde zet.

Door voor het begin van de partij op de zwarte toets te drukken kiest u voor "willekeurig spel". Het venster toont dan .

Dit houdt in dat de computer -als hij aan zet is- uit de gevonden goede zetten er willekeurig één zal kiezen: een gevarieerder spelbeeld is hiervan het gevolg.

Het willekeurig spel neemt wel iets meer computertijd in beslag.

**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 11 van 12)**

DE TRANSFORMATOR

De goede werking van de computer op het lichtnet is slechts verzekerd bij gebruik van de bijgeleverde transformator.
Gebruik van andere transformatoren kan ernstige schade aan de computer veroorzaken.

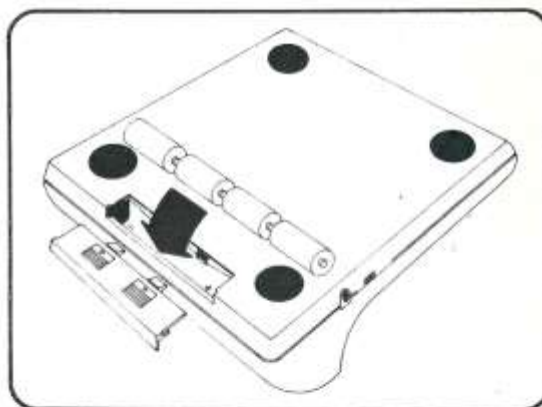
BATTERIJEN

Gebruik uitsluitend alkaline batterijen (Type C, Engelse cel).
De gebruiksduur van de batterijen is beperkt, schakel daarom na beëindigen van uw partij de computer uit.

Uitgeputte batterijen veroorzaken foutieve werking of weigeren van de computer. Verwijder uitgeputte batterijen onmiddellijk; chemicaliën uit lekkende batterijen kunnen onherstelbare schade aan de computer veroorzaken.

HET PLAATSEN VAN BATTERIJEN

1. Verwijder het batterijdeksel door met beide duimen op de daarvoor bestemde plaatsen te drukken en het deksel naar achteren weg te schuiven.
2. Plaats de nieuwe (alkaline) batterijen met de positieve aansluitingen naar de transformator-aansluiting gericht.
3. Plaats het batterijdeksel weer.



figuur 9.

SERVICE

Alle Fidelity computers zijn voor het verlaten van de fabriek zorgvuldig getest.

Vermeende onregelmatigheden zijn veelal terug te voeren tot foutieve bediening van de computer.

Mocht u echter tot de overtuiging zijn gekomen dat er iets mis is met uw computer neemt u dan contact op met de importeur:

WEGAM TRADING BV

Bouwerij - 1185 XW AMSTELVEEN (HOLLAND)
Postbus 311 - 1080 AH AMSTELVEEN (HOLLAND)
Tel. 020 - 456451

Cincom
Sireygei Charter of 84
1060 BRUSSEL (BELGIE)
Tel. 02/538.63.66

**Handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 12 van 12)**

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

Dame (Dah-mah). The Grandfather of America's popular Checkers Game. One hundred square checkerboard! Imagine the complex strategies, the extensive maneuvers, intricate moves and intense competition of this popular Intercontinental version of Checkers. Fidelity brings you Dame Challenger, the ultimate opponent, computerized and programmed as only Fidelity can. Checker enthusiasts can expand their horizons with Dame, first played early in the eighteenth century and now reintroduced using computer technology. Dame Challenger gives you today's most advanced playing surface, the Sensory square. Each piece movement is automatically sensed and entered into the computer's 'brain'. Large, half-inch display clearly shows the computer's moves. A pleasing tone audibly reminds you that a move has been made. Look at these other outstanding features:

- You select any one of six different levels of playing difficulty. And you can change levels any time during a game. As your skill improves, raise the level and the computer gets tougher.
- Helps you learn game strategy by suggesting your countermove (on demand).
- Select random or non-random play, change sides with the computer at any time, open from bottom or top of the board.
- Position Verification at any time.
- Problem Mode lets you add or remove pieces, set up special problems to solve.
- 100% solid state in durable molded housing. Uses four C size batteries or AC plug-in transformer.



Source (photo): <http://electronicchess.free.fr/checkers.html>

DAME SENSORY CHALLENGER®




FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

REXTON

**Franstalige handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 1 van 4)**

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

TABLE DES MATIERES

SECTION I - FONCTIONS GENERALES

	PAGES N°
Alimentation	2
Sélection du niveau de jeu	2
Temps de réponse	2
Pour débiter le jeu	2
Mode non-aleatoire	3

SECTION II - FONCTIONS SPECIALES

Coups suggérés par DAME	3
Ouvertures classiques	3
Vérification des positions	3
Changement de camp	3
Annulation d'un coup	3
Mode problème	3
Remarque	4
Service après-vente	4

SECTION I - FONCTIONS GENERALES

ALIMENTATION

DAME SENSORY CHALLENGER peut fonctionner sur piles ou avec un transformateur. Un interrupteur pile/secteur placé sur le côté de l'appareil permet de passer au choix sur piles ou sur transformateur. Le jeu est sous tension lorsque le transformateur est branché sur une prise murale de secteur et que l'interrupteur pile/secteur est sur la position secteur ou lorsque l'interrupteur est placé sur la position piles.

Une partie commence lorsque **DAME** est branché ou lorsque la touche **RE** est enfoncée. Débrancher le jeu et le rebrancher ou appuyer sur la touche **RE** remet le programme de jeu à zéro et annule toutes les données précédemment entrées. Enfoncez toujours la touche **RE** après avoir branché le jeu.

DAME est entièrement transistorisé et est conçu de manière à pouvoir rester branché pendant des jours ou des semaines s'il y a lieu. Il n'est évidemment pas conseillé de laisser le jeu branché lorsqu'il fonctionne sur piles et que vous ne l'utilisez pas.

SELECTION DU NIVEAU DE JEU

DAME SENSORY CHALLENGER propose 7 niveaux de difficulté. Lorsque le jeu est branché pour la première fois ou lorsque la touche **RE** est enfoncée, le niveau 1 est automatiquement sélectionné. Le jeu affichera à ce moment-là (**H01**). Le "H" signifie que le joueur (humain) commence et que ses pions blancs sont disposés au bas du damier. Le symbole "01" indique qu'il s'agit du niveau de jeu le plus facile. Pour jouer à des niveaux de difficulté supérieure, enfoncez la touche **LV**, jusqu'à ce que le niveau de difficulté désiré soit affiché. La sélection de niveau se fait de 1 en 1 jusqu'au niveau 7, puis revient au niveau 1 sur l'affichage.

Pour changer de niveau de difficulté en cours de partie, enfoncez la touche **LV** après que **DAME SENSORY CHALLENGER** ait joué et avant que vous-même jouiez.

TEMPS DE REPONSE *

Niveau 1	10 secondes en moyenne
Niveau 2	30 secondes en moyenne
Niveau 3	1 minute en moyenne
Niveau 4	2 minutes en moyenne
Niveau 5	3 minutes en moyenne
Niveau 6	6 minutes en moyenne
Niveau 7	l'ordinateur poursuivra ses recherches jusqu'à interruption par enfoncement de la touche symbolisant le pion blanc.

* Pour tout niveau de difficulté donné, le temps de réponse de **DAME** pour un quelconque mouvement est quasiment le même, excepté dans le cas où **DAME** ne peut que prendre.

POUR DEBUTER LE JEU

Les pions blancs jouent en premier, ils couvrent les rangées partant de la case 31 et se terminant à la case 50. Les noirs sont placés sur les rangées allant de la case 1 à la case 20. Le premier coup se joue en appuyant sur une quelconque des cinq cases de pions blancs jouables (pions situés sur les cases 31 à 35).

L'affichage de **DAME** indique à ce moment-là le numéro du pion devant être déplacé, par exemple (**33 00**). Simultanément, vous entendrez un "BIP" indiquant que **DAME** a accepté l'information selon laquelle le pion placé sur une case particulière (par exemple la case 33) va être déplacé sur une des cases possibles (**28** ou **29**). Dès qu'il est enfoncé **DAME** va de nouveau émettre un "BIP".

Lorsque **DAME SENSORY CHALLENGER** est en train de penser, l'affichage peut faire apparaître une série de symboles de déplacements comme suit (**00 00**). Quand **DAME** a fini de penser, il émet un "BIP" et indique son coup sur l'affichage, par exemple (**18 23**).

Pour enregistrer le coup de **DAME**, appuyez sur le pion situé sur la case 18, **DAME** va émettre un "BIP" et l'affichage indiquera (**00 23**). Déplacez le pion de la case 18 à la case 23 et appuyez sur la case 23. L'affichage sera (**00 00**) et **DAME** attendra votre prochain coup.

DAME prend de la même façon que le joueur. Si **DAME** doit prendre, les numéros de cases de départ et d'arrivée apparaissent sur l'affichage. Appuyer sur le pion à déplacer change l'affichage de départ en **00** et **DAME** émet un

"BIP". Après avoir pris et appuyé de nouveau sur le pion, les numéros d'arrivée affichent également **00** et **DAME** émet de nouveau un "BIP" pour indiquer que le coup est joué.

Lorsque le joueur prend il appuie sur le pion devant être déplacé. Ceci fait apparaître le numéro de la case du pion preneur et il achève le coup en appuyant de nouveau le pion preneur sur sa nouvelle position.

Les sauts de **DAME** à prises multiples sont indiqués par l'affichage et se décomposent de la manière suivante : le numéro de la case du pion à déplacer est indiqué ainsi que le numéro de la case sur laquelle le pion va se poser en premier. Quand vous appuyez sur le pion preneur situé sur la case de départ les numéros d'affichage de départ se changent en **00**. Lorsque vous appuyez sur la première case d'arrivée de la première prise, le numéro de la case d'arrivée est alors indiqué comme numéro de départ de la prochaine prise, etc.
Lorsque le saut est achevé, l'affichage indique **00 00**.

DAME n'accepte pas les coups irréguliers et l'affichage indique (- - -) jusqu'à ce que le coup irrégulier soit annulé par l'enfoncement de la touche **CL**. L'affichage de **DAME** indiquera le coup régulier si une prise forcée a été négligée ou il indiquera le coup suggéré par **DAME**. Vous pouvez jouer le coup suggéré par **DAME** ou n'importe quel coup régulier de votre propre initiative.

MODE NON ALEATOIRE

DAME est programmé pour jouer en **MODE NON ALEATOIRE** c'est-à-dire que si le joueur joue une partie identique **DAME** jouera les mêmes coups.

Si vous désirez varier les réponses de **DAME**, appuyez sur le symbole du pion noir avant de commencer une partie. **DAME** affichera **Aa** pour aléatoire plus une valeur de niveau.

SECTION II - FONCTIONS SPECIALES

COUPS SUGGERES

Après l'achèvement des deux premiers coups complets, vous pouvez en appuyant sur **CL**, lorsque c'est à vous de jouer, obtenir de **DAME** qu'il vous suggère un coup (seulement si le coup précédent ou le coup suggéré n'était pas une prise et si **DAME** "entrevoit" un coup meilleur que les autres). Vous pouvez recourir à cette solution pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

OUVERTURES CLASSIQUES

DAME SENSORY CHALLENGER est programmé pour répondre à neuf ouvertures classiques. Si **DAME** commence, il n'utilise que deux de ces ouvertures. **DAME** continuera de suivre ce modèle de réponse jusqu'à ce que le joueur abandonne ce modèle ou tente d'introduire un coup irrégulier. Si vous désirez que **DAME** joue le prochain coup d'ouverture classique, appuyez sur la touche **RV** lorsque c'est à vous de jouer. Appuyez sur **RV** pour redonner le coup à **DAME** ou jouez les noirs.

VERIFICATION DES POSITIONS

Les touches symboles de dames et de pions blancs et noirs sont utilisées pour vérifier les positions des pièces sur le damier avant ou pendant une partie. Pour vérifier les positions de tous les pions blancs, appuyez simplement sur la touche pion blanc. Les deux premiers chiffres de l'affichage indiqueront les numéros de la case que le premier pion blanc occupe, et les deux chiffres suivants seront **01** (code pour les pions blancs). Chaque fois que vous enfoncez la touche pion blanc, l'ordinateur affichera la case suivante occupée par un pion blanc. Lorsque toutes les positions ont été affichées, le cycle redémarre et la première position sera affichée. Suivez la même méthode pour les pions noirs, en appuyant sur la touche pion noir de façon répétée en vérifiant les numéros de case (le code pour les pions noirs est **03**). Les positions des dames sont vérifiées de la même manière, en appuyant sur la touche dame blanche et noire (les numéros de code sont **11** pour la dame blanche et **33** pour la dame noire). Vous pouvez annuler le **MODE VERIFICATION DES POSITIONS** à n'importe quel moment en appuyant sur la touche **RV** ou en introduisant simplement votre coup suivant.

CHANGEMENT DE CAMP

Au début d'une partie, avant de jouer le premier coup, vous pouvez faire jouer les blancs à **DAME SENSORY CHALLENGER** et jouer en premier en appuyant sur la touche **RV**. Vous jouerez alors avec les noirs, de même, à n'importe quel moment d'une partie, vous pourrez changer de camp avec **DAME** en enfonçant la touche **RV** une fois que **DAME** a joué.

Par exemple, quand vous jouez blanc et que **DAME** vient d'achever un coup avec les noirs, vous changerez de camp avec **DAME**, en appuyant sur la touche **RV**. Vous jouerez les noirs à partir de ce moment là.

ANNULATION D'UN COUP

Il vous est possible de changer d'avis en cours de mouvement tant que celui-ci n'est pas achevé en appuyant sur la touche **CL**. **DAME** émet un "Bip" et l'affichage indique (**00 00**). Il vous est alors possible de jouer un nouveau coup normalement.

MODE PROBLEME

Le **MODE PROBLEME** de **DAME SENSORY CHALLENGER** peut être sélectionné, soit au début d'une partie pour poser différents problèmes à **DAME**, soit en cours de partie pour changer l'évolution de la partie en ajoutant ou en retirant des pièces du damier.

Vous pouvez adopter le **MODE PROBLEME**, en cours de partie uniquement après que **DAME** ait fini de jouer.

Avant de commencer une partie, pour poser un problème :

1. Vous appuyez sur la touche **PB**, pour sélectionner le **MODE PROBLEME**. L'affichage indiquera **C-01**. Le "C" indique que **DAME** commence, le "-" que **DAME** joue avec les blancs à l'extrémité du damier, le "01" indique le niveau de difficulté de jeu. Si vous désirez jouer à un niveau supérieur au niveau **1**, sélectionnez en premier le niveau en enfonçant la touche **LV** jusqu'au niveau désiré, et enfoncez ensuite la touche

PB, pour adopter le **MODE PROBLEME**.

2. Vous pouvez alors ajouter des pions blancs et noirs sur n'importe quelle case désirée.
3. Pour ajouter des pions blancs, appuyez en premier sur la **TOUCHE PION BLANC**. L'affichage fera apparaître **(00 01)**. Appuyez ensuite sur chaque case qui doit recevoir un pion blanc. L'affichage indiquera le numéro de la case et le code du pion blanc. Continuez jusqu'à ce que tous les pions blancs désirés soient placés sur le damier.
4. Programmez les pions noirs comme décrit dans le paragraphe **3** ci-dessus. Toutefois, le code pour les pions noirs devient **"03"**.
5. Pour placer les dames blanches sur le damier, appuyez sur la **TOUCHE DAME BLANCHE**. L'affichage fait alors apparaître **(00 11)**. A chaque fois qu'une case est enfoncée, l'affichage fait apparaître le numéro de la case et le code de la dame blanche.
6. Pour placer les dames noires sur le damier suivez les instructions données au paragraphe **5** ci-dessus. L'affichage fait apparaître **(00 33)**.
7. Pour retirer des pions du plateau en cours de partie, appuyez sur la touche **PB** pour introduire le **MODE PROBLEME** puis la touche **CL**. Appuyez ensuite sur chacune des cases desquelles vous souhaitez retirer un pion. Notez que les pions ne peuvent être retirés du damier qu'au cours d'une partie, puisque le **MODE PROBLEME** sélectionné avant le jeu commence sans pion sur le damier afin de faciliter la mise en place des problèmes.
8. Pour abandonner le **MODE PROBLEME**, après avoir ajouté ou retiré des pions, appuyez une fois sur la touche **PB**. L'affichage indiquera **(C-01)**. Appuyez sur la touche **CL** et l'affichage fera apparaître le symbole de "réflexion", **(00 00 00)** et indiquera ensuite le coup de **DAME**.

REMARQUE :

C'EST TOUJOURS A DAME DE JOUER APRES L'ANULATION DU MODE PROBLEME.

Toutefois, il est possible d'inverser les camps. Quand l'affichage indique **C-01**, **DAME** joue le premier coup à partir du bas du damier. En appuyant de nouveau sur la touche **PB**, l'affichage fait apparaître maintenant **C'01** et **DAME** jouera à partir du haut du damier. Quand la direction du déplacement du pion de **DAME** est définie, appuyez sur la touche **CL** pour que **DAME** ne soit plus en **MODE PROBLEME**.

VERIFICATIONS

Le programme complexe et le système transistorisé sont entièrement testés en usine. Le risque d'une erreur sur le plan électronique de la part de l'ordinateur est très peu probable. Si vous pensez que les réponses fournies par votre jeu sont incorrectes, nous vous conseillons de relire attentivement le mode d'utilisation afin de vous assurer que vous utilisez l'appareil convenablement. Eventuellement si vous jouez sur piles vérifiez leur état en les enlevant et en mettant **DAME** sur secteur.

TRANSFORMATEUR

Le transformateur fourni avec ce jeu a été conçu pour être utilisé spécifiquement avec celui-ci. Nous déconseillons fortement l'utilisation de toute autre source d'alimentation.

PILES

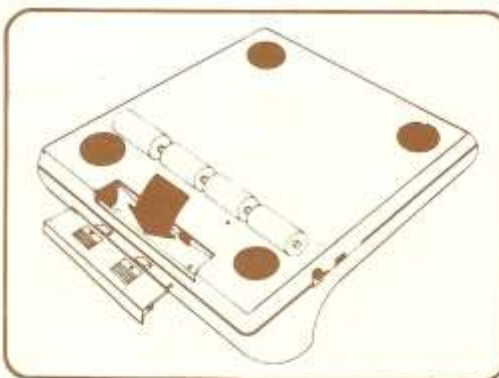
La durée de vie des piles est prévue pour six heures environ.

Des piles endommagées ou déchargées sont susceptibles d'entraîner des problèmes au niveau du fonctionnement.

ATTENTION de bien les mettre dans le sens indiqué par le fabricant.

REPLACEMENT DES PILES

1. Assurez-vous que le transformateur n'est pas raccordé à l'appareil.
2. Libérez, en appuyant doucement, le couvercle de logement des piles situé en dessous du **DAME SENSORY CHALLENGER**.
3. Faire glisser le couvercle du logement des piles pour le dégager des encoches-guides.
4. Retirez et jetez les piles usées.
5. Assurez-vous que les lamelles des piles sont propres et non rouillées.
6. Installez quatre (4) piles de manière à ce que leurs bornes positives (+) soient toutes orientées vers le côté du jeu doté de l'interrupteur piles/secteur.
7. Replacez le couvercle.



SERVICE APRES-VENTE

Afin de vous assurer un service après-vente efficace, nous vous prions de nous décrire très précisément l'anomalie constatée (en notant si nécessaire des parties entières). Pour tout jeu bénéficiant de la garantie gratuite de 1 an pièces et main-d'œuvre, veuillez nous joindre votre carte de garantie enregistrée par nos services.

REXTON

4

B.P. 154 - 75755 PARIS CEDEX 15

ICAG - PARIS

**Franstalige handleiding voor de Fidelity Dame Sensory Challenger - Model DSC
(bladzijde 4 van 4)**

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)