

Nintendo®

BAN
DAI

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

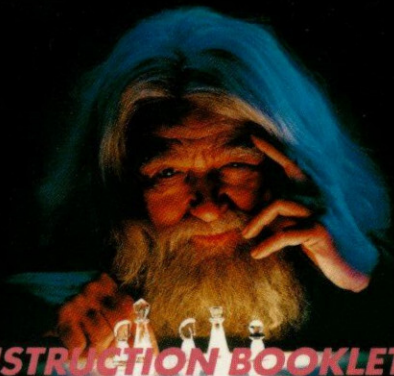
PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON

Nintendo®

GAME BOY™

DMG-EM-FAH

THE CHESSMASTER



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy systeem waarborgt.



TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
 ©1991 Nintendo Co., Ltd.
 *Chessmaster is a trademark of The Software Toolworks, Inc.
 ©1990 The Software Toolworks, Inc.
 Licensed to Hi Tech Expressions.
 Sublicensed to Nintendo from Hi Tech Expressions.

Merci d'avoir choisi la cassette THE CHESSMASTER* pour le GAME BOY™ de Nintendo®.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

Précautions d'emploi

- 1) En cas de partie prolongée, laissez reposer votre appareil pendant 10 à 15 minutes toutes les 2 heures environ.
- 2) Ceci est un matériel de haute précision. Ne l'exposez pas à des températures extrêmes. Ne le laissez pas tomber, ne l'ouvrez pas.
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne pas les mouiller ou les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 4) Ne pas le nettoyer avec du benzène, de l'alcool, du diluant ou d'autres solvants de ce genre.
- 5) Rangez cette cartouche après utilisation dans son boîtier de protection.

TABLE DES MATIERES

Pour débiter	4
Utilisation des commandes	5
Règles du jeu	6
Coups spéciaux: le Roque, la prise En Passant, partir en Dame	7
Comment utiliser Chessmaster	9
Le menu Actions	10
Le menu Paramètres	14
L'écran des Données	17

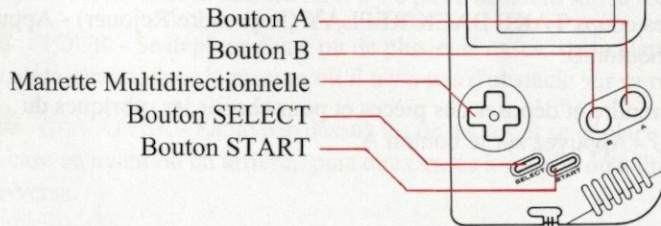
■ Les Echecs, le jeu le plus accompli de stratégie militaire, sont joués dans le monde entier depuis plus de 2000 ans. Les joueurs de la Rome antique à la Chine moderne ont affiné leurs talents pour maîtriser ce jeu. C'est maintenant à vous de défier Chessmaster. Il n'a jamais connu la défaite, mais il vous enseignera sa technique. Allez-y donc. Vous n'avez rien à perdre. Et si vous savez bien utiliser vos pièces, il se pourrait que vous soyez le prochain Chessmaster.

A vous de jouer...

Pour débiter

1. Vérifiez que votre unité GAME BOY est bien hors tension.
2. Introduisez la cartouche Chessmaster conformément aux instructions du manuel NINTENDO GAME BOY.
3. Mettez l'interrupteur de tension sur la position ON.
4. Quand vous voyez l'écran titre Chessmaster, appuyez sur START pour commencer à jouer.

Les commandes de GAME BOY:



Utilisation des Commandes

Pour faire bouger la MAIN et la FLECHE DE SELECTION - Appuyez sur les flèches appropriées de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

Pour passer alternativement de l'ECHIQUEIER, au MENU ACTIONS et au MENU PARAMETRES - Appuyez sur le bouton SELECT.

Pour passer alternativement de l'ECHIQUEIER à l'ECRAN DES DONNEES - Appuyez sur le bouton START.

Pour les coups TAKE BACK/REPLAY (Reprendre/Rejouer) - Appuyez sur le bouton B.

Pour prendre et déposer des pièces et pour choisir les rubriques du MENU - Appuyez sur le bouton A.

Règles du jeu

L'objectif du jeu d'échecs est de faire "échec et mat" au Roi de votre adversaire, c'est-à-dire de l'attaquer et de lui ôter toute possibilité de fuite. Vous devez arriver à ce résultat en sauvegardant votre propre Roi. Vos pièces se déplacent de la façon suivante :



ROI - Se déplace d'une seule case à la fois dans toutes les directions.



DAME - Se déplace dans toutes les directions, d'une ou de plusieurs cases, dans la mesure où il n'y a pas d'obstacle sur sa route.



TOUR - Se déplace d'une ou de plusieurs cases, verticalement ou horizontalement, dans la mesure où il n'y a pas d'obstacle sur sa route.



CAVALIER - Saute par-dessus les obstacles et se déplace en "L", une case en avant ou en arrière, puis deux cases à gauche ou à droite, et vice-versa.

 **FOU** - Se déplace d'une ou de plusieurs cases en diagonale, dans la mesure où il n'y a pas d'obstacle sur sa route.

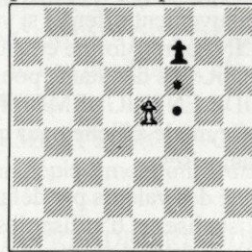
 **PION** - Se déplace d'une ou de deux cases au début de la partie. Ensuite, il se déplace en avant (jamais en arrière) d'une case à la fois. Le pion est la seule pièce à ne pas effectuer de prise au cours de ses déplacements. Il avance droit devant lui, mais capture en biais.

Coups spéciaux

Pour exécuter une manœuvre défensive appelée "ROQUE", déplacez votre Roi de deux cases en direction de la Tour. La Tour se déplacera automatiquement d'une case à côté du Roi vers le centre de l'échiquier. Le Roque est possible lorsque le Roi et la Tour n'ont pas encore été déplacés.

Un pion est pris EN PASSANT quand votre adversaire a avancé son pion de deux cases depuis la position initiale pour dépasser votre pion

voisin et éviter ainsi la capture (voir le schéma ci-dessous). Dans ce cas, vous pouvez capturer le pion adverse de biais, comme s'il avait avancé d'une case et non de deux. Si vous ne profitez pas de cette occasion avant de faire un autre déplacement, le pion adverse sera protégé de la prise EN PASSANT.



Si l'un de vos pions arrive à la dernière rangée, vous pouvez le transformer en Dame en appuyant sur le bouton SELECT. Ce coup s'appelle PARTIR EN DAME. Vous pouvez utiliser tour à tour les boutons A et B pour faire défiler toutes les pièces disponibles (Dame, Tour, Fou ou Cavalier.) Quand vous voyez la pièce désirée, appuyez à nouveau sur le bouton SELECT.

Comment utiliser Chessmaster

L'option par défaut de Chessmaster vous oppose à l'ordinateur. Dans ce mode, vous pouvez commencer à jouer immédiatement. Chessmaster vous avise des déplacements non autorisés. Par exemple, vous ne pourrez pas effectuer de mouvement offensif si votre Roi est en échec ou risque de l'être. La MAIN se transforme en ampoule électrique lorsque Chessmaster réfléchit. Les débutants pourront vouloir choisir le TEACHING MODE (MODE ENSEIGNEMENT) parmi les choix du MENU PARAMETRES. Ce mode affiche pour chaque pièce choisie les mouvements qui lui sont autorisés.

Si vous désirez modifier une des valeurs par défaut, appuyez sur le bouton SELECT afin de visualiser et d'utiliser les MENUS ACTIONS et PARAMETRES. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour positionner la flèche sur l'option désirée. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Vous reviendrez automatiquement à l'échiquier. Quand les options du menu présentent des choix multiples, utilisez le bouton A pour faire votre choix. Puis servez-vous du bouton SELECT pour reprendre la partie.

Le Menu Actions

HUMAN PLAYERS (JOUEURS HUMAINS) : Cette sélection de 0 à 2 joueurs vous permet soit de voir l'ordinateur jouer contre lui-même (0), soit de jouer contre l'ordinateur (1), soit de jouer avec un ami (2).

CHANGE SIDES (CHANGEMENT DE COTE) : Cette sélection vous permet de jouer les Noirs au lieu des Blancs, choix par défaut quand vous jouez contre l'ordinateur.

FORCE MOVE (MOUVEMENT FORCE) : Cette sélection oblige Chessmaster à effectuer un déplacement immédiat alors qu'il est encore en train de réfléchir.

TAKEBACK/REPLAY (REPRENDRE/REJOUER) : Cette option vous permet de revenir et de rejouer quelques-uns ou la totalité de vos coups précédents en appuyant sur le bouton B. Appuyez sur le bouton A pour rejouer un coup. Appuyez sur le bouton SELECT pour recommencer à jouer. Pendant la durée du mode TAKEBACK/REPLAY, la MAIN sera transformée en un symbole "T/R" entouré d'un cercle.

SET UP BOARD (DISPOSER L'ECHIQUIER) : Cette option vous permet de placer les pièces sur l'échiquier. L'échiquier s'affichera avec un lot de pièces (le sac à pioche) disposées sur les bords extérieurs de l'échiquier. Pour retirer une pièce de l'échiquier, placez la main au-dessus de la pièce au moyen de la manette multidirectionnelle, prenez la pièce en appuyant sur le bouton A, faites-la sortir de l'échiquier avec la manette multidirectionnelle, et lâchez-la en appuyant à nouveau sur le bouton A. Pour ajouter une pièce sur l'échiquier, prenez-la dans le sac à pioche et posez-la sur la case voulue. Toutefois, il existe des restrictions sur la manière de disposer les pièces sur l'échiquier. Un pion ne peut pas être placé sur les rangées 1 ou 8. En outre, le nombre de Dames, de Tours, de Cavaliers, ou de Fous pouvant être mis sur l'échiquier dépend du nombre de pièces manquantes.

Quand vous êtes au mode SET UP, appuyez sur le bouton SELECT pour accéder au MENU SET UP (DISPOSITION DES PIECES). Pour retourner au mode SET UP, appuyez à nouveau sur SELECT. Le menu SET UP propose les options suivantes :

CLEAR THE BOARD (VIDER L'ECHIQUIER) : Cette sélection fait disparaître toutes les pièces de l'échiquier, à l'exception des Rois.

INITIAL POSITION (POSITION INITIALE) : Cette sélection positionnera les pièces en vue de jouer une nouvelle partie.

FIRST MOVE WHITE/BLACK (CHOIX DU TRAIT) : Cette sélection sert à indiquer qui devra jouer quand vous reprendrez la partie. Activez cette sélection pour aller des Blancs aux Noirs et inversement.

SET UP COMPLETE (FIN DU SET UP) : Utilisez cette sélection pour revenir à la partie.

ABANDON CHANGES (ABANDON DES CHANGEMENTS) : Cette sélection vous renvoie à la partie et ne tient pas compte des décisions prises en mode SET UP.

SOLVE FOR MATE (ANALYSE DU MAT) : Cette sélection demande au Chessmaster d'analyser la disposition de l'échiquier et de déterminer la possibilité d'un mat imparable en un nombre de coups précis. Vous devez jouer contre Chessmaster pour utiliser cette sélection. Chessmaster vous indique si un mat imparable est possible. S'il trouve une solution, les déplacements correspondants sont ajoutés à la MOVE LIST (LISTE DES MOUVEMENTS) sur l'écran des Données (DATA SCREEN) et vous passerez en

TAKEBACK/REPLAY MODE (REPRENDRE/REJOUER). Vous pouvez voir la solution en appuyant, autant de fois que nécessaire, sur le bouton A. Pour arrêter Chessmaster pendant qu'il résoud un problème de mat imparable, appuyez sur le bouton SELECT.

OFFER DRAW (OFFRE DE PARTIE NULLE) : Cette sélection est particulièrement utile quand un côté ou un autre est en train de perdre. Le joueur a le droit de proposer une partie nulle à l'ordinateur, que ce dernier peut accepter ou refuser.

BEGIN NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) : Vous pouvez choisir cette option à n'importe quel moment pour commencer un nouveau jeu.

SAVE GAME (SAUVEGARDE DE JEU) : Cette option vous confie un mot de passe afin de conserver la disposition de l'échiquier en cours, et de reprendre le jeu ultérieurement.

LOAD GAME (CHARGEMENT DE JEU) : Avec cette option, en entrant le mot de passe correspondant vous pourrez recommencer un jeu que vous avez sauvegardé.

Le Menu Paramètres

MATE IN 1 MOVE (MAT EN 1 MOUVEMENT) : Ce paramètre est utilisé avec l'action SOLVE FOR MATE (ANALYSE DU MAT). Il représente le nombre de mouvements que Chessmaster effectuera pour résoudre un mat imparable. La valeur de ce paramètre va de 1 à 5.

LEVEL (NIVEAU) : Cette sélection décide du niveau de difficulté du jeu. Il y a 16 niveaux en tout : Newcomer 1 (Débutant 1), Newcomer 2

(Débutant 2), Niveaux 1-13, et Infinite (Infini). Avec les niveaux 1 à 13, vous verrez deux chiffres indiquant le temps dont Chessmaster aura besoin pour effectuer un certain nombre de mouvements. Par exemple, le niveau 1 est de 60 mouvements en 5 minutes, soit 60/5. Dans le mode Infinite (Infini), Chessmaster réfléchira à son meilleur mouvement jusqu'à ce que vous activiez l'option FORCE MOVE (MOUVEMENT FORCE).

DEEP THINKING ON/OFF (REFLEXION PROFONDE): Quand DEEP THINKING est sur ON, Chessmaster réfléchit à ses futurs mouvements pendant que vous réfléchissez à votre propre mouvement. Quand cette option est sur OFF, Chessmaster ne réfléchit à son mouvement que lorsque c'est son tour.

OPENING BOOK ON/OFF (BIBLIOTHEQUE OUVERTE/FERMEE) : Chessmaster consultera rapidement une bibliothèque de plus de 75.000 mouvements pendant le début de la partie quand l'option OPENING BOOK est sur ON.

TEACHING MODE ON/OFF (MODE ENSEIGNEMENT) : Quand TEACHING MODE est sur ON, Chessmaster vous montrera tous les coups permis pour les pièces que vous déplacez.

COORDINATES ON/OFF (COORDONNEES) : Cette option efface les coordonnées situées sur les bords de l'échiquier.

TOUCHING RULE ON/OFF (REGLE DE LA PIECE TOUCHEE) : Cette sélection vous permet de vous conformer à cette règle impérative du jeu d'échecs qui stipule que vous devez déplacer toute pièce que vous avez touchée.

WHITE VISIBLE/BLACK VISIBLE (BLANCS VISIBLES/NOIRS VISIBLES) : Ces options vous permettent de jouer sans voir l'échiquier; seules les pièces noires ou blanches sont visibles.

WHITE ON BOTTOM (BLANCS EN BAS) : Il est possible de faire tourner l'échiquier de telle sorte que les pièces blanches soient en bas, en haut, à gauche ou à droite.

Data Screen (Ecran des données)

Vous pouvez accéder à l'écran des données au cours d'une partie en appuyant sur le bouton START. Les informations suivantes seront affichées:

MOUVEMENTS : Cela vous montrera les 9 derniers mouvements des Blancs et les 9 derniers mouvements des Noirs.

THINKING WINDOW (FENETRE DE REFLEXION) : Cela vous indiquera à quoi pense Chessmaster durant la partie. Les déplacements cités sous l'en-tête "BEST" (LE MEILLEUR) représentent la meilleure séquence de mouvements conçue par Chessmaster pour le moment.

HINT (CONSEILS) : Sous cette rubrique figurent les conseils de Chessmaster au sujet de votre prochain coup. Cependant, sachez qu'avec de l'expérience vous serez peut-être capable d'être plus stratégique que Chessmaster et de trouver les meilleurs coups.

CAPTURED PIECES WINDOW (FENETRE DES PIECES CAPTUREES) : Cette fenêtre montre toutes les pièces Blanches et Noires ayant été prises au cours de la partie.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI FRANCE garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI FRANCE remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI FRANCE - SAV
4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition. Pour toute information sur cette cartouche ou sur les autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34 64 77 55.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAK (cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo Service Technique
Trade Mart. B.P.271
1020 BRUXELLES
Belgique
TEL: 02-478.90.48

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services NINTENDO au 02/478.90.48.

Cette garantie ne jouerait pas si la cartouche était endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle était modifiée après acquisition.

Bedankt dat je de Nintendo® Game Boy™ spelcassette THE CHESSMASTER* hebt gekocht.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

Waarschuwing

1. Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.
2. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
3. Kom niet aan de elektrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
4. Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.

INHOUD

Hoe je met het spel begint	22
Hoe je de knoppen gebruikt	23
Spelregels.....	24
Overige bewegingen: "Castling", "En Passant" en "Queening"	25
Hoe je The Chessmaster speelt.....	27
Het Actiemenu	28
Het Instelmenu	32
Het Gegevens-scherm.....	34

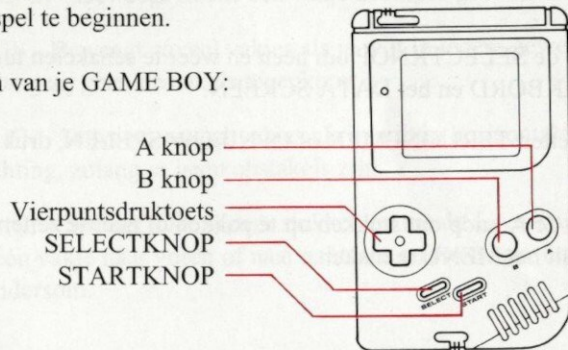
■ Schaak, het meest fascinerende militaire strategiespel, wordt al meer dan 2.000 jaar over de hele wereld gespeeld. Spelers uit zowel het oude Rome als het China van vandaag hebben hun vaardigheid steeds verder ontwikkeld om hun spel te perfectioneren. Nu is het jouw beurt om het tegen de grootmeester op te nemen. Hij is nog nooit verslagen, maar hij helpt je wel het spel te leren. Je hebt niets te verliezen. En als je de juiste zetten leert, kun jij de volgende grootmeester worden.

Jij bent aan zet...

Hoe je met het spel begint

1. Let er op dat je Game Boy UIT staat.
2. Doe de spelcassette in de Game Boy zoals beschreven in de Nintendo Game Boy handleiding.
3. Zet de Game Boy AAN.
4. Als je het titelscherm van The Chessmaster ziet, druk je op START om het spel te beginnen.

De knoppen van je GAME BOY:



Hoe je de knoppen gebruikt

Druk op de betreffende uiteinden van de vierpuntsdruktoets om de HAND en de SELECTION ARROW (Keuzepijl) te bewegen.

Druk op de SELECTKNOP om heen en weer te schakelen tussen het SCHAAKBORD, het "ACTIONS"-MENU en het "SETTINGS"-MENU.

Druk op de SELECTKNOP om heen en weer te schakelen tussen het SCHAAKBORD en het DATA SCREEN.

Wil je zetten TERUGNEMEN of OPNIEUW SPELEN, druk dan op de B knop.

Druk op de A knop om stukken op te pakken of neer te zetten en om keuzes uit het MENU te maken.

Spelregels

Het doel van het spel is de Koning van je tegenstander schaakmat te zetten door hem aan te vallen en te omsingelen waardoor hij niet meer kan ontsnappen. Voorkom daarbij dat je eigen Koning in gevaar komt. De stukken moeten als volgt worden bewogen:



KONING - Beweegt steeds één vakje in iedere gewenste richting.



DAME - Beweegt zoveel vakjes als je wilt in iedere gewenste richting, zolang zij geen obstakels tegenkomt.



TOREN - Beweegt zoveel vakjes als je wilt in horizontale of verticale richting, zolang er geen obstakels zijn.



PAARD - Springt over andere stukken en maakt L-vormige bewegingen, één vakje naar voren of naar achteren en twee naar links of rechts, of andersom.

LOPER - Beweegt elk gewenst aantal vakjes schuin over het bord, zolang er geen obstakels zijn.

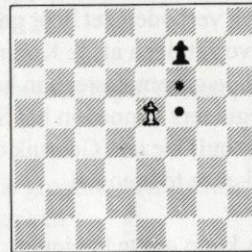
PION - Beweegt de eerste keer één of twee vakjes schuin over het bord, daarna steeds één vakje naar voren (nooit naar achteren). De pion is het enige stuk dat tijdens het verplaatsen geen andere stukken kan slaan. Hij beweegt naar voren, maar kan slechts andere stukken slaan als hij schuin naar voren wordt gezet.

Overige bewegingen

Om de verdedigingsstrategie die "CASTLING" heet uit te voeren, moet je je Koning twee vakjes in de richting van de Toren verplaatsen. De Toren wordt dan vanzelf naar het midden van het bord toe in het vakje naast de Koning geplaatst. Dit mag alleen als noch de Koning, noch de Toren eerder verplaatst zijn.

Je slaat EN PASSANT (tijdens het passeren) een pion van je tegenstander als deze zijn pion twee vakjes vanaf de startpositie heeft verplaatst

om langs jouw pion te komen en te voorkomen dat hij wordt geslagen (zie tekening hieronder). Je mag de vijandelijke pion dan schuin slaan alsof deze laatste maar over één vakje is verplaatst in plaats van over twee. Laat je dat na voordat je opnieuw zet, dan kun je de vijandelijke pion niet meer EN PASSANT slaan.



Als één van je pionnen de achtste rij heeft bereikt, mag je er een DAME van maken door op de SELECTKNOP te drukken. Dit heet QUEENING. Ook mag je met de A of B knop alle overige stukken langsgaan (Dame, Toren, Loper of Paard). Als je dan bij het stuk komt dat je wilt hebben, druk je weer op de SELECTKNOP.

Hoe je The Chessmaster speelt

Standaard speel je The Chessmaster (De Schaakgrootmeester) tegen de computer. Je kunt dan meteen beginnen. De grootmeester zal je zeggen wanneer je een verboden zet hebt gedaan. Zo kun je bijvoorbeeld geen niet-defensieve zet doen als je Koning schaak staat of dreigt te worden geslagen. Als de grootmeester aan het denken is verandert De HAND in een lamp. Beginners kunnen in het SETTINGS MENU de TEACHING MODE (leerstand) kiezen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de pijl bij de gewenste keuze te brengen.

Druk op de A knop om te beginnen. Je komt dan vanzelf terug bij het schaakbord. Als het menu meerdere keuzes biedt, gebruik dan de A knop om aan te geven wat je wilt. Speel daarna verder door op de SELECTKNOP te drukken.

Het "Actions Menu"

HUMAN PLAYERS: In deze stand voor 0-2 spelers kun je kiezen of je de computer tegen zichzelf wilt zien spelen (0), of je tegen de computer wilt spelen (1) of tegen een vriend(in) (2).

CHANGE SIDES: Normaal speel je met wit tegen de computer, maar hiermee kun je ook zwart kiezen.

FORCE MOVE: Hiermee dwing je de grootmeester meteen een zet te doen in plaats van nog langer na te denken.

TAKEBACK/REPLAY: Je kunt sommige of alle vorige zetten terugnemen of opnieuw spelen door op de B knop te drukken. Druk op de A knop om een zet opnieuw te doen. Druk op de SELECTKNOP om opnieuw te beginnen. In de TAKEBACK/REPLAY stand verandert de HAND in een omcirkeld "T/R"-symbool.

SET UP BOARD: In deze stand zet je de stukken klaar op het bord. Je ziet dan het schaakbord met de stukken aan de buitenrand ervan. Om een stuk van het bord te halen plaats je de hand erboven met de vierpuntsdruktoets, pak je het op door op de A knop te drukken, neem je het met de vierpuntsdruktoets van het bord af en zet je het neer door weer op de A knop te drukken. Om een stuk op het bord te zetten haal je het naast het bord weg en zet je het in het gewenste vakje. Maar de mogelijkheid om stukken op het bord te plaatsen zijn beperkt. Een pion mag niet op één van de eerste acht rijen worden geplaatst en het aantal Dames, Torens, Paarden en Lopers dat op het bord mag worden gezet hangt af van het aantal ontbrekende pionnen.

Druk in de SET UP stand op de SELECTKNOP om in het SET UP menu te komen. Druk weer op SELECT om in de SET UP stand terug te komen. In SET UP kun je de volgende keuzes maken:

CLEAR THE BOARD: Hiermee haal je alle stukken van het bord, behalve de Koningen.

INITIAL POSITION: Zet de stukken op hun plaats voor een volgend spel.

FIRST MOVE WHITE/BLACK: Bij een spelhervatting kun je hiermee zien wie er aan zet is. Je kunt er ook mee kiezen of je met Zwart of met Wit wilt spelen.

SETUP COMPLETE: Kies dit om naar het spel terug te gaan.

ABANDON CHANGES: Met deze keuze kom je terug in het spel en worden alle eerder gemaakte keuzes uitgeschakeld.

SOLVE FOR MATE: Hiermee kun je de grootmeester vragen om de huidige stand te bestuderen om te zien of het mogelijk is in een bepaald aantal zetten een schaakmat te forceren. Dat kan alleen als je tegen de grootmeester speelt. Hij zal je dan vertellen of die "mat" haalbaar is. Zo ja, dan worden de benodigde zetten naar de MOVE LIST op het DATA SCREEN verplaatst en word jij in de TAKEBACK/REPLAY stand gezet.

Je mag zo vaak als je wilt op de A knop drukken om de oplossing te bekijken. Druk op de SELECTKNOP om de grootmeester te laten stoppen met nadenken over een geforceerde schaakmat.

OFFER DRAW: Als één van beide partijen op verlies staat, kan een speler de computer om een remise vragen. Deze kan dat weigeren of accepteren.

BEGIN NEW GAME: Op elk gewenst moment kun je een nieuwe partij beginnen.

SAVE GAME: Als je tijdelijk wilt stoppen om later verder te gaan, is dat mogelijk met een paswoord.

LOAD GAME: Na het invoeren van een paswoord kun je weer doorgaan met een afgebroken partij.

Het "Settings Menu"

MATE IN 1 MOVE: Deze instelling, die bij SOLVE FOR MATE wordt gebruikt, geeft het aantal zetten aan dat de schaakgrootmeester nodig heeft om een schaakmat te forceren. De instelling kan variëren van 1 tot 5.

LEVEL: Hiermee bepaal je de moeilijkheidsgraad van de partij. Er zijn 16 niveaus: Newcomer (beginner) 1, Newcomer 2, Niveaus 1-13 en Infinite (onbeperkt). Bij de niveaus 1-13 zie je twee getallen die aangeven hoeveel tijd de schaakgrootmeester voor een bepaald aantal zetten nodig heeft. Bijvoorbeeld: in Niveau 1 zijn voor 60 zetten 5 minuten nodig. In de "Infinite" stand denkt de schaakmeester net zo lang over de beste zet na tot je voor FORCE MOVE kiest.

DEEP THINKING ON/OFF: Als deze op ON (aan) staat denkt de schaakgrootmeester vooruit terwijl jij over je volgende zet nadenkt. Staat hij op OFF (uit) dan denkt hij alleen maar na als hij zelf aan zet is.

OPENING BOOK ON/OFF: Als OPENING BOOK op ON staat, raadpleegt de schaakgrootmeester razendsnel zijn bibliotheek met meer dan 75.000 zetten voor het begin van het spel.

TEACHING MODE ON/OFF: De Schaakgrootmeester zal je alle toegestane zetten op het bord laten zien.

COORDINATES ON/OFF: Hiermee kun je kiezen of de bord-coördinaten al of niet langs de randen van het bord worden getoond.

TOUCHING RULE ON/OFF: Hiermee bepaal je of je je al dan niet wilt houden aan de strikte regel die je verplicht een stuk dat je eenmaal hebt aangeraakt te verplaatsen.

WHITE VISIBLE/BLACK VISIBLE: Hiermee kun je "geblinddoekt" schaken. Je ziet dan alleen de zwarte of de witte stukken.

WHITE ON BOTTOM: Het schaakbord kan gedraaid worden waardoor de witte stukken onderaan, bovenaan, links of rechts komen te staan.

Het Gegevens-scherf

Druk op de STARTKNOP om van het schaakbord naar het DATA SCREEN over te schakelen. Je ziet dan de volgende informatie:

MOVES: Hier zie je de laatste negen zetten met wit en de laatste negen met zwart.

THINKING WINDOW: Hier zie je wat de grootmeester tijdens het spel denkt. Onder "BEST" zie je de beste volgorde van zetten die hij tot dan toe bedacht heeft.

HINT: Onder "HINT" zie je de ideeën van de grootmeester voor je volgende zet.

Maar denk eraan: als je meer ervaring opdoet kun je hem omzeilen en zelf betere zetten bedenken.

CAPTURED PIECES WINDOW: In dit venster zie je alle zwarte en witte stukken die tijdens het spel geslagen zijn.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy GAME PAK

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Boy Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN NIEUWEGEIN
Nederland
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 271
1020 Brussel
Belgie
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4789048 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy GAME PARK

Garantie van 90 dagen

BANDAI B.V. (BANDAI) garandeert aan de eerste koper van het spel dat de

Nintendo Game Boy Game Park (vrijwel) gedurende 90 dagen na aankoop geen

of computerfouten zal vertonen, mits het in WOONWEG 2111 (BANDAI) is

in het licht van het feit dat het spel wordt verkocht op een garantie van 90 dagen

garantie zal BANDAI het spel kosteloos repareren of vervangen, zelfs na het verstrijken

van deze service periode. Het is aan de koper te maken of het spel aan de Nintendo

dealer, dan wel, voldoende getuigenis af te geven dat het spel aan de Nintendo

dealer is aangeleverd.

BANDAI B.V.

T.v. Nintendo Service

Postbus 571

1000 Brussel

Belgie

Tel. 02462-51323

BANDAI B.V.

T.v. Nintendo Service

Postbus 571

1000 Brussel

Belgie

Tel. 02462-51323