

## Comment utiliser Lucas Chess : Jouer et s'entraîner

JOUER		Menu et Objectif	Sélection	A savoir
Niveau	Pour qui ? Pourquoi ?			
1	Enfant	<b>Jouer &gt; Adversaires pour Novices</b> =>Objectif : Jouer, spécial débutant	Choisir un animal comme adversaire, (classés par force) Progression avec les animaux	-Pas d'aide. -Retour en arrière : Oui -Horloge possible
2	Tous	<b>Jouer &gt; Contre un moteur</b> =>Objectif : Jouer, mode polyvalent	Choisir parmi toutes les options (moteur, tuteur, ouverture...)	-Aide:oui (choix du nombre avec limite) -Retour en arrière : Oui -Horloge possible
3	Vers la Compétition (progression)	<b>Compétition</b> =>Objectif : voir sa progression en accédant à des moteurs de plus en difficiles	Choisir un Niveau puis l'affiner (moteur/niveau).	-Aide : oui mais diminue avec progression -Retour en arrière : Oui -Pas d'horloge -Un niveau/Score s'affiche
4	Joueurs voulant évaluer Elo	<b>Classement Elo &gt; Elo Lucas</b> =>Objectif : obtenir une simulation de son classement Elo ( <b>même pour débutant !</b> )	Choisir un adversaire selon son classement Elo	-Pas d'aide  -Pas de retour en arrière
5	Joueurs classés (1600 Elo minimum)	<b>Classement Elo &gt; Elo Tournoi</b> Véritable simulation de tournoi de club =>Objectif : obtenir une simulation de son classement Elo	Choisir un adversaire selon son classement Elo de <b>1390 à 2530 Elo</b>	-S'affiche une Evaluation Elo (d'autant plus précise que les adversaires sont nombreux)
6	Excellents joueurs !	<b>Entraînement &gt; Test de résistance</b> => Objectif: résister le maximum de coups contre un moteur qui réfléchit 5 secondes, sans perdre plus de 100 points.	Choix du moteur, qui « pense » pendant 5 secondes et de la couleur	-Pas d'aide -Pas de retour en arrière -Tableau récapitulatif de son niveau
<b>PARTIE</b> Revoir/Analyser/ Enregistrer une partie		<b>Outils &gt; Créer votre partie ou Visualiseur de Pgn</b> =>Objectif : enregistrer une partie pour la revoir et l'analyser	-Créer en rentrant les coups d'une partie -Visualiser une partie à partir d'un fichier au format standard pgn -Possibilité de rejouer la partie et l'analyser (Aide au coup) -Possibilité d'enregistrer (image échiquier, fichier Pgn ou Pks)	
<b>ENTRAINEMENT</b> S'entraîner		<b>Entraînement&gt; choisir le thème...</b> =>Objectif : entraînement pour s'améliorer à l'aide de milliers d'exercices variés	- Positions d'entraînement / Trouvez le meilleur coup - Entraînement aux mats - Apprenez les ouvertures et les tactiques y compris par la répétition - Entraînement avec un répertoire - Testez votre mémoire sur l'échiquier	