



MARINE COMMANDER 3000

BRUKERVEILEDNING

INNHOLD

Innledning	2
Spilloppsett.....	2
Starte et spill	3
Slaget	5
Spillvariasjoner	6
Velge type spill	8
Skape din egen startposisjon	8
"Nesten treff"	11
Kontrollere skip	11
Lydeffekter og volum	12
Språk	12
Slå av	12
Tabell over standardposisjoner	13

TILBAKESTILLINGSBRYTER

Det er bygd inn en tilbakestillingsbryter (Reset) i dette produktet. Den er tilgjengelig på enhetens side B. Tilbakestilling utføres ved å stikke inn en tynn gjenstand i tilbakestillingsåpningen og gi den et lett trykk ned.

Dette produktet er ikke utviklet for å være skjermet mot virkningene av elektrostatisk utladning, sterk elektromagnetisk stråling eller andre elektriske forstyrrelser, siden feil under slike forhold ikke forårsaker skader. Tilbakestillingsbryteren er lagt inn i designen slik at enheten kan tilbakestilles til vanlig operasjon og et nytt spill påbegynnes etter en eventuell feil.

ADVARSEL

Skip- og kartnålbrikkene som leveres med denne enheten, er små nok til at de kan svelges. De bør oppbevares utilgjengelig for små barn.

IKKE EGNET FOR BARN UNDER 3 ÅR.

TA VARE PÅ DENNE VEILEDNINGEN FOR SENERE REFERANSE.

INNLEDNING

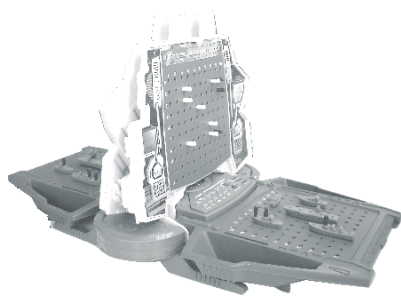
Marine Commander-datamaskinen inneholder seks spennende spill basert på det velkjente "Battleship"-spillet (som du kanskje har spilt før med penn og papir). Du kan spille mot datamaskinen eller mot en venn.

Idéen er enkel. Hver spiller har en flåte på fem skip av ulike størrelser som han/hun setter opp i sitt "slagområde" – et nett på 10 x 10 ruter. Spillerne kan ikke se hvor motstanderens skip er. De spiller etter tur. Når det er din tur, skyter du ut en rakett mot en rute i motstanderens slagområde. Fiendens skip senkes når du har truffet alle rutene det står på. Den første spilleren som har senket hele motstanderens flåte, vinner.

SPILLOPPSETT

Sett inn fire AA-batterier (noen ganger merket MN1500 eller LR6) i basen på datamaskinen. Pass på at den positive enden av batteriet alltid kommer over et plusstegn (+) inne i batterirommet. Du skal da høre noen karakteristiske kampløyer, og datamaskinen sier "Sea Battle" (sjøslag) og deretter "Enter ships" (sett inn skipene).

Løft opp de to øvre panelene som vist i illustrasjonen. Hvis du spiller med en venn, setter dere datamaskinen mellom dere.



Hver spiller har nå to rutenett på 10 x 10 ruter foran seg. Det liggende ruteområdet er slagområdet der du setter opp din egen flåte.

Det stående ruteområdet representerer motstanderens slagområde. Her kan du notere hvilke ruter du har skutt mot.

Legg merke til tallene 1-10 øverst på rutenettet og bokstavene A-H langs venstre kant. Rutene identifiseres med bokstaven på enden av raden og tallet øverst på kolonnen. Ruten øverst til høyre er altså rute **A10**, ruten nederst til venstre er **J1** osv.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	A10
B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	C8
D	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
E	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	J10

Over hvert slagområde finnes et "tastatur". Tastaturet på den ene siden har fem ekstra taster eller knapper: **NEW GAME** (nytt spill) **START**, **NEAR MISS** (nesten treff), **VOLUME** (lydvolum) og **ON/SAVE** (på/lagre). Spilleren som sitter på denne siden, er spiller A, og motstanderen er spiller B. Hvis du spiller mot datamaskinen, er du spiller A.

Hvis datamaskinen ikke har lyd, stikker du en tynn gjenstand inn i tilbakestillingsåpningen på tastaturet til spiller B og trykker den ned.

Datamaskinen er utstyrt med:

- et sett med røde og hvite kartnålbrikker som du bruker til å notere hvor skuddene har truffet og bommet.
- to skipsflåter. Hver spiller har:
 - ett hangarskip (tar opp fem ruter på brettet)
 - én krysser (fire ruter)
 - to fregatter (tre ruter)
 - én kanonbåt (to ruter)



Hangarskip



Krysser



Fregatt



Fregatt



Kanonbåt

Hvis du ikke akkurat har satt inn nye batterier, slår du på datamaskinen med knappen **ON/SAVE**.

STARTE ET SPILL

Vi begynner med det enkleste av de seks spillene, nemlig *Sea Battle* (sjøslag).

- Trykk på knappen **NEW GAME** (nytt spill). (Datamaskinen sier "Sea Battle" (sjøslag).)
- Trykk på **ENTER**-knappen (også merket **FIRE**) på tastaturet til spiller A.

Etter noen kamplyder gjentar datamaskinen "Sea Battle" (sjøslag). Den gir deretter et "høy-lav"-lydsignal og gir deg beskjed om å "Enter ships" (sette inn skip).

Nå må du bestemme deg for hvordan du vil sette opp flåten. Det enkleste er å velge en av de 120 standardposisjonene som vises i tabellen på side 13-15. (Du kan også lage din egen posisjon som forklart på side 8.)

Tenk deg at du velger posisjon nr. 29. Tabellen på side 13 gir følgende informasjon:

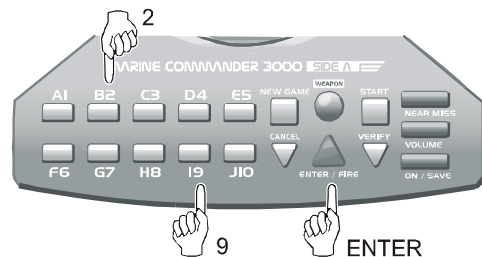
Posisjon nr.	Kanonbåt	Fregatt	Fregatt	Krysser	Hangarskip
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
C	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
D	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
E	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
F	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
G	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
H	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
I	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
J	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

Plasser kanonbåten i rutene **B1** og **B2**. Plasser én fregatt over rutene **D7** til **F7**, og kobl den til – og så videre. Når hele flåten er på plass, ser slagområdet ditt slik ut:

Nå må du fortelle datamaskinen hvilken posisjon du har valgt. Bruk tastaturet for spiller A.

- Skriv inn tallet 29, det vil si at du først trykker på knappen som er merket med et 2-tall, og deretter på den som er merket med et 9-tall.
- Trykk på **ENTER**.

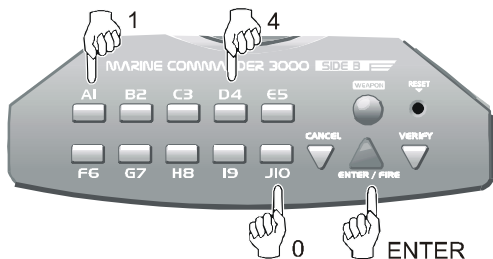


Datamaskinen gir et "lav-høy"-lydsignal og gjentar "Enter ships" (sett inn skip). Dette gjelder spiller B. Du kan nå velge mellom følgende:

- (a) Hvis du vil spille mot datamaskinen, trykker du på **START**-knappen.

Datamaskinen plasserer sin egen flåte tilfeldig. Gå til neste kapittel, "Slaget".

- b) Hvis du spiller mot en venn, må spiller B sette inn sine skip og fortelle datamaskinen om posisjonen med sitt eget



tastatur. Sett at han/hun velger posisjon 104. Han setter inn skipene i sitt eget slagområde på de stedene som er angitt i tabellen (side 14). Han/hun skriver inn tallet 104 med J10-tasten som 0. Deretter trykker han/hun på **ENTER**.

Datamaskinen avgir fem stigende pip, og slaget kan begynne.

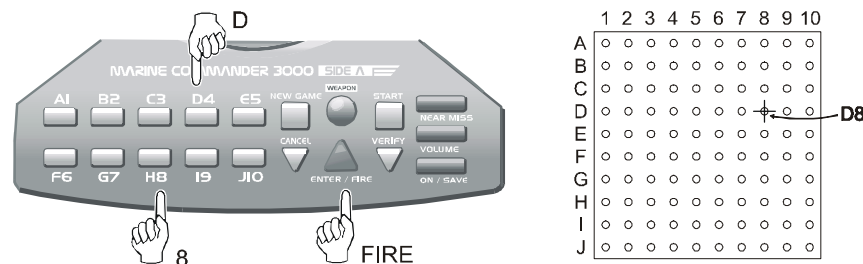
SLAGET

Datamaskinen sier "Enter target" (angi mål). Hvis du spiller mot datamaskinen, er det du som begynner. Hvis to personer spiller mot hverandre, kan de velge hvem som skal begynne..

Bruk tastaturet til å angi bokstaven og tallet på den ruten du vil skyte mot. Trykk på ENTER/FIRE (fyr). (Du hører lyden av en rakett som skytes ut).

Eksempel: Du vil skyte mot rute **D8**.

- Trykk først på knappen med bokstaven **D**,
- og deretter på knappen med tallet **8**.
- Til slutt trykker du på **FIRE** (fyr).



Hvis raketten din treffer ett av motstanderens skip, høres en eksplosjon, og den røde lampen mellom de to spillerne blinker. Noter deg treffet ved å plassere en rød kartnål i det tilsvarende hullet i det stående slagfeltkartet. Hvis du bommer, hører du et splæsje når raketten går i vannet. Sett inn en *hvit* kartnål i hullet.

Hvis du spiller mot datamaskinen, svarer den automatisk med sitt eget skudd. Hvis du spiller mot en venn, blir vedkommende bedt om å angi et mål med sitt eget tastatur. *Legg merke til at meldinger til spiller A kommer etter et "høy-lav"-signal, mens meldinger til spiller B kommer etter et "lav-høy"-signal.*

Når det er motstanderens tur, virker ikke ditt eget tastatur – unntatt at spiller A kan bruke tastene NEW GAME (nytt spill) VOLUME (lydvolum) og ON/SAVE (på/lagre) når som helst. Hvis du trykker på feil knapp for en bokstav eller et tall, kan du trykke på CANCEL (avbryt) og angi målet på nytt fra begynnelsen.

Datamaskinen forteller deg når et skip blir truffet eller senket. Nå en av flåtene er fullstendig senket, spiller datamaskinen en melodi som signalerer at spillet er slutt.

SPILLVARIASJONER

Du kan spille seks typer spill med denne Marine Commander-datamaskinen:

(1) Sjøslag (sea battle)

Dette er grunnspillet som vi har beskrevet ovenfor.

(2) Sjøslag / Radar / Ekstra skudd (sea battle/radar/reload)

Det er to forskjeller mellom dette og grunnspillet:

- Hver gang du treffer ett av motstanderens skip, får du et ekstra skudd. Datamaskinen sier "Reload" (lad om) og lar deg skyte en gang til.
- Du kan bytte ut et hvilket som helst skudd med radaren. Trykk inn bokstav og tall for en rute, og trykk deretter på **WEAPON**-knappen (våpen). Datamaskinen sier "Radar" og gir en rekke korte ping-lyder som angir avstanden mellom denne ruten og det nærmeste av motstanderens skip.

Eksempel 1: Du trykker på **E, 3, WEAPON** (våpen). Datamaskinen sier "Radar" og gir ett ping-signal. Dette betyr at ett av motstanderens skip er én rute fra **E3**. Det kan være i hvilken som helst av rutene **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** eller **F4**.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
D	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○
E	○	●	⊕	●	○	○	○	○	○	○
F	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Eksempel 2: Du trykker på **A, 8, WEAPON** (våpen). Datamaskinen sier "Radar" og gir tre ping-signaler. Dette betyr at ett av motstanderens skip er tre ruter borte i en av disse rutene: **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9, D10**. Det finnes ingen motstanderskip nærmere **A8**. (Som du ser, måles avstanden på tre ruter vannrett, loddrett, diagonalt eller med en kombinasjon av for eksempel vannrett og diagonalt.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	○	○	○	○	○	○	○	⊕	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
E	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Hvis en del av et motstanderskip er truffet, vil denne delen bli oversatt av radaren.

(3) Sjørøverslag (pirate battle)

Dette ligner på spill nummer 1, men med andre bakgrunnslyder. Når du treffer eller senker ett av motstanderens skip, sier datamaskinen ganske enkelt "Pirate ship hit/destroyed" (sjørøverskute truffet/senket) – uten å si hva slags type skip det gjelder.

(4) Sjørøverangrep (pirate attack)

Dette ligner på spill nummer 3, men du får like mange skudd som motstanderen har skip igjen. Med andre ord vil den spilleren som har senket flest skip, få færre skudd, slik at motstanderen har en sjanse til å ta igjen det tapte. Hver gang datamaskinen sier "Reload" (lad om), skyter du en gang til.

(5) Sjøslag med flystøtte (aircraft sea battle)

Ligner på spill nummer 1, men så lenge hangarskipet ikke er senket, får du like mange skudd som motstanderen har aktive skip. (Poenget er at så lenge hangarskipet flyter, har du fly til rådighet i angrepene. Når du trykker på **FIRE** (fyr), hører du lyden av et fly som tar av.) Når hangarskipet er senket, har du bare ett skudd per omgang.

(6) Sjøangrep (sea attack)

Er som spill nummer 1, pluss at hver spiller har to typer spesialvåpen: tre *torpedoer* og tre *klasebomber*.

Hvis du vil bruke et spesialvåpen, velger du en rute ved å trykke på bokstav og tall, og deretter trykker du på **WEAPON** (våpen). Hvis du trykker flere ganger på denne knappen, høres lydene for de forskjellige typene våpen etter hverandre: torpedo, klasebombe og vanlig rakett. Når du hører det våpenet du vil bruke, trykker du på **FIRE** (fyr) for å skyte med det.

En *torpedo* treffer det motstanderskipet som er det minste antallet ruter fra den valgte ruten.

En *klasebombe* treffer den valgte ruten og også rutene som ligger inntil den i vannrett og loddrett retning.

Eksempel: Du trykker på **F, 6** og **WEAPON** (våpen) to ganger. Du får da høre lyden av en klasebombe. Trykk på **FIRE** (fyr). Bomben treffer rute **F6** og de fire tilstøtende rutene **E6, F5, F7** og **G6**.

VELGE TYPE SPILL

Tenk deg for eksempel at du vil spille "Sjørøverangrep". Da gjør du slik:

- Trykk på **NEW GAME** (nytt spill). Datamaskinen forteller hvilken type spill som er valgt.
- Trykk på **NEW GAME** flere ganger. Datamaskinen gir navnene på alle spilltypene etter hverandre.
- Når datamaskinen sier "Pirate Attack" (sjørøverangrep), trykker du på **ENTER**. Et nytt spill av den valgte typen begynner.

Hvis du i stedet for **ENTER** trykker på **CANCEL** (avbryt), kan du fortsette med det spillet som var valgt fra før.

SKAPE DIN EGEN STARTPOSISJON

På begynnelsen av spillet trenger du ikke å velge en standardposisjon for flåten din. Du kan plassere skipene hvor du vil, så lenge *ingen del av et skip ligger rett ved siden av et annet skip*. La oss se litt nærmere på hvordan dette gjøres:

- Begynn på den vanlige måten med **NEW GAME** (nytt spill) og **ENTER**. Datamaskinen gir meldingen "Enter ships" (sett inn skip) til spiller A.
 - Hvis du ikke vil bruke en standardposisjon, trykker du bare på **ENTER**. Datamaskinen sier "Enter ship" (sett inn ett skip).
 - Sett inn ett av skipene der du vil ha det.
 - Trykk på bokstaven og tallet for ruten på den ene enden av skipet, og så på bokstaven og tallet for den andre enden. Trykk deretter på **ENTER**.
- Eksempel: **D, 8, G, 8, ENTER**
- Datamaskinen gir to høye pip som kvittering for at skipet er satt inn (i dette tilfellet en krysser i rutene **D8-G8**).
 - Gjør det samme med hvert av de andre fire skipene.

Når spiller A har satt inn hele flåten sin, får spiller B meldingen "Enter ships" (sett inn skip). Hvis du vil ha et spill mellom spiller A og datamaskinen, trykker du på **START**, og så er slaget i gang. Hvis du vil spille mot en venn, har spiller B samme muligheter som motstanderen.

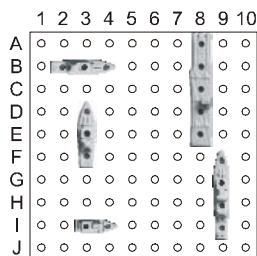
- Han/hun kan velge en standardposisjon, skrive inn nummeret på den og trykke på **ENTER**, *eller*
- Han/hun kan ganske enkelt trykke på **ENTER** (som gir meldingen "Enter ship" (sett inn ett skip), og deretter sette inn skipene sine ett og ett som beskrevet ovenfor.

Når spiller B har satt inn hele flåten sin, gir datamaskinen signalet på fem pip, og så er slaget i gang.

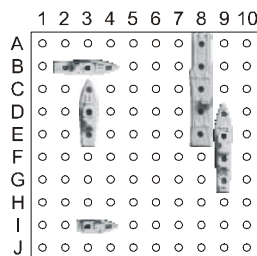
Feilsignal

Hvis du prøver å angi en umulig posisjon for et skip, for eksempel **A, 2, H, 8**, gir datamaskinen et feilsignal (en lav summelyd). Hvis du prøver å angi en posisjon som er i konflikt med en tidligere posisjon (for eksempel hvis du trykker på **G, 1, G, 5, ENTER** når hangarskipet allerede er satt inn), forteller datamaskinen hvilke typer skip du har igjen å sette inn, for eksempel "Enter frigate, cruiser" (sett inn fregatt, krysser).

Eksempel på feil: I diagrammet til venstre nedenfor berører en rute som brukes av hangarskipet, hjørnet på en rute som brukes av krysseren. Dette er tillatt. I diagrammet til høyre er imidlertid skipene plassert på ruter som er rett til siden for andre skip. Dette er ikke tillatt.



riktig



feil

Avbryte en skipsangivelse

Hvis du har "satt inn" et skip, men bestemmer deg for å endre det, gjør du følgende:

- Trykk på **CANCEL** (avbryt). Du hører et høy-lav-signal.
- Trykk på bokstaven og tallet for den ene enden av skipet, og så på bokstaven og tallet for den andre enden.
- Trykk på **ENTER**. Datamaskinen gir to lave pip.

Nå kan du plassere skipet og sette det inn på nytt.

Handikap

Én av spillerne, eller begge, kan begynne med mindre enn fem skip. Hvis spiller A trykker på **START** etter å ha satt inn bare mellom ett og fire skip, kan han/hun ikke sette inn flere. Han/hun har deretter to muligheter:

- Han/hun kan la spiller B sette inn sin egen flåte til et spill mellom to personer.
- Han/hun kan trykke på **START** en gang til for å begynne et spill mot datamaskinen med redusert styrke på begge sider. Datamaskinen vil alltid gi seg selv like mange og samme type skip som motstanderen.

Hvis **START**-knappen trykkes etter at spiller B har lagt inn mellom ett og fire skip, kan han/hun ikke sette inn flere, og slaget begynner med en gang.

I en serie med spill mellom to menneskelige motstandere, kan vinneren av ett spill få et handikap i neste ved å starte med en redusert flåte.

"NESTEN TREFF" – NEAR MISS

Dette er en funksjon som hjelper deg å finne motstanderens skip under et slag.

Hvis du vil bruke denne funksjonen, må du slå den på når som helst *før* slaget begynner (for eksempel når datamaskinen sier "Enter ships"). Trykk på **NEAR MISS** (nesten treff). Datamaskinen svarer med en dobbel, stigende tone. (Hvis du trykker på samme knappen en gang til, hører du en dobbel, synkende tone, og "nesten treff"-funksjonen slås av).

Når "nesten treff"-funksjonen er på, kan du noen ganger høre motstanderen sende et SOS-signal med morse etter at du har skutt. Dette betyr at skuddet ditt bare har bommet med én rute (vannrett, loddrett eller diagonalt).

KONTROLLERE SKIP

Datamaskinen din kan minne deg på hvor du har plassert skipene dine, slik:

- Trykk på **VERIFY**-knappen (kontroller). Datamaskinen gir tre raske, stigende pip.
- Trykk på bokstaven og tallet for en rute. To høye pip forteller deg at denne ruten er i bruk av en del av et skip. Hvis ruten er ledig, hører du et høy-lav-signal.
- Gjør det samme for alle andre ruter du vil kontrollere.
- Når du er ferdig, trykker du på **VERIFY** en gang til. Datamaskinen gir tre synkende pip. Nå kan du fortsette spillet.

Begge spillerne kan bruke kontrollfunksjonen mens han/hun setter inn skipene sine (se "Skape din egen startposisjon"). Du kan også bruke denne funksjonen når det er din tur under slagets gang for å finne ut hvilke skip som er truffet av motstanderen. Rutene som er truffet, vil vises som ledige. Du kan merke dem med røde kartnåler i hullene på skipene dine.

LYDEFFEKTER OG VOLUM

Datamaskinen har seks voluminnstillinger for lyd. Når du trykker på **VOLUME**-knappen flere ganger, kommer du til alle nivåene etter hverandre.

- Et kraftig pip betyr at maskinen er innstilt på maksimalt volum, men med bakgrunnslydene slått av.
- En kraftig eksplosjon betyr maksimalt volum med bakgrunnslyder på.
- Hvis du trykker på **VOLUME** flere ganger, kan du også få et svakt pip, en svak eksplosjon, et middels pip og en middels eksplosjon.

Når voluminnstillingen er riktig, fortsetter du spillet.

SPRÅK

Datamaskinen kan gi meldinger på to språk. Hvis du vil bytte språk, gjør du slik:

- Trykk på **NEW GAME** (nytt spill).
- Bruk tastaturet for spiller A, og trykk på A1 (for engelsk) eller B2 (for spansk).
- Trykk på **CANCEL** (avbryt), og fortsett spillet.

SLÅ AV

Hvis du må avbryte et spill, kan du slå av datamaskinen ved hjelp av **ON/SAVE**-knappen. Datamaskinen vil huske alt som er gjort i spillet som pågår. Når du slår den på igjen med den samme knappen, kan du fortsette der du slapp

Av og til kan man bli forvirret over reaksjonene fra datamaskinen. (Det kan for eksempel hende at du har begynt å kontrollere skipene dine eller begynt innsettingen av et skip, og så har glemt å avslutte operasjonen). Du kan klare opp i forvirringen ved å slå datamaskinen av og på igjen. Dette vil avbryte alle uferdige operasjoner, og meldingen fra datamaskinen vil fortelle deg hva du skal gjøre.

Hvis du lar datamaskinen stå i mer enn tre minutter uten å trykke på en knapp, slås den automatisk av (med et stigende-synkende lydsignal). Slå på igjen når du er klar til å fortsette.

TABELL OVER STANDARD FLÅTEPOSISJONER

I tabellen nedenfor finner du standardposisjonene for innsetting av skip. (Se side 4).

Posisjon nr.	Kanonbåt	Fregatt	Fregatt	Krysser	Hangarskip
1	B4-C4	J1-J3	G5-I5	C6-C9	E1-E5
2	C1-D1	G6-G8	A8-A10	B2-B5	D3-D7
3	E6-F6	E10-G10	C1-C3	J5-J8	C5-C9
4	I9-I10	C4-C6	F1-F3	I3-I6	D8-H8
5	A3-A4	H4-J4	C6-C8	B2-E2	F10-J10
6	E1-E2	C5-E5	I5-I7	E7-E10	A2-A6
7	A2-B2	B6-B8	G6-G8	D3-D6	J4-J8
8	J3-J4	C7-E7	D9-F9	G7-J7	B4-F4
9	A8-B8	G5-G7	B4-D4	J2-J5	A10-E10
10	F9-F10	F2-F4	H10-J10	A3-D3	H1-H5
11	E6-E7	C3-E3	G1-I1	B9-E9	G3-G7
12	I8-I9	A10-C10	H2-J2	C2-F2	F6-F10
13	C5-D5	B3-D3	J6-J8	D7-D10	E4-I4
14	J5-J6	C5-C7	A1-A3	B9-E9	F4-F8
15	A4-B4	J8-J10	H6-H8	A9-D9	D2-D6
16	H10-I10	A4-A6	E2-G2	J5-J8	C5-G5
17	H8-I8	F1-F3	D3-D5	H2-H5	B7-F7
18	C5-D5	A1-C1	F6-H6	A3-A6	A9-E9
19	D3-D4	A6-C6	H3-J3	C8-F8	A1-E1
20	D2-D3	A8-A10	B3-B5	E6-E9	H6-H10
21	I5-I6	A6-C6	E7-G7	J1-J4	A3-E3
22	B9-B10	I5-I7	B7-D7	E1-E4	A1-A5
23	A6-B6	C1-E1	G4-G6	D9-G9	E3-E7
24	G7-G8	G5-I5	A6-C6	A2-D2	A9-E9
25	B9-B10	B7-D7	E9-G9	E3-H3	F5-J5
26	F3-F4	H1-J1	D1-D3	C5-C8	E7-I7
27	A1-B1	D1-D3	D5-D7	B7-B10	D9-H9
28	B3-C3	F5-H5	J8-J10	B7-E7	D2-H2
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4
30	F1-F2	A8-C8	J1-J3	A1-D1	B6-F6
31	I10-J10	D1-D3	F1-F3	J1-J4	A8-E8
32	F1-F2	D3-D5	H2-J2	B2-B5	I6-I10
33	H9-I9	J5-J7	B7-D7	F6-F9	E1-E5
34	H2-I2	A9-C9	A1-C1	F4-I4	D3-D7
35	A3-A4	I3-I5	A8-A10	F8-I8	C5-C9
36	D9-D10	D7-F7	A1-A3	B6-B9	G2-G6
37	A9-B9	E1-G1	D9-F9	G8-J8	D2-D6
38	A9-B9	I3-I5	D2-F2	E6-H6	A2-A6
39	A2-A3	G8-G10	F2-H2	A8-D8	J4-J8

40	G9-H9	C8-E8	B3-D3	J5-J8	D6-H6
41	H10-I10	B3-B5	G2-G4	C7-F7	I4-I8
42	C9-C10	B1-D1	B3-D3	A6-D6	H1-H5
43	I2-I3	A3-C3	A8-C8	A10-D10	G3-G7
44	H5-H6	C8-C10	I2-I4	B3-E3	F6-F10
45	C3-D3	H8-H10	F8-F10	F2-F5	B6-B10
46	B5-C5	H1-J1	B1-D1	E2-E5	C10-G10
47	I4-J4	F8-H8	F2-F4	A6-A9	D2-D6
48	E2-E3	A3-A5	H8-J8	B7-B10	C5-G5
49	B4-C4	J6-J8	H4-H6	E1-H1	B7-F7
50	E2-E3	G7-I7	I2-I4	D4-D7	A9-E9
51	G9-G10	G4-G6	I3-I5	B9-E9	A1-E1
52	B1-C1	A6-C6	E6-E8	E1-E4	J3-J7
53	B2-B3	I7-I9	F4-F6	C1-F1	D5-D9
54	B3-C3	J8-J10	F6-F8	A5-D5	H6-H10
55	C4-C5	D7-F7	D9-F9	J1-J4	B1-F1
56	B8-C8	H10-J10	F5-F7	A10-D10	D3-D7
57	G7-H7	C6-E6	B2-B4	A8-D8	F5-J5
58	E4-E5	G9-I9	H3-J3	A1-D1	E7-I7
59	E2-E3	B7-D7	H1-J1	D5-G5	D9-H9
60	H9-H10	C4-E4	A7-A9	B6-E6	D2-H2
61	E7-F7	B8-D8	B1-D1	I3-I6	C4-G4
62	B1-C1	A7-A9	H4-H6	C4-F4	B6-F6
63	E5-F5	F1-H1	D2-D4	F9-I9	A8-E8
64	H1-H2	I8-I10	B10-D10	A4-A7	F4-J4
65	I10-J10	G7-G9	G1-I1	A10-D10	E2-E6
66	A1-B1	I1-I3	A10-C10	I6-I9	D4-D8
67	H9-H10	D3-D5	G2-I2	F6-F9	C6-C10
68	B6-C6	A7-A9	H9-J9	E1-E4	E6-I6
69	A2-B2	F4-H4	B10-D10	H6-H9	A8-E8
70	E8-E9	D2-D4	J4-J6	G2-G5	A1-A5
71	D8-E8	A10-C10	B2-B4	D2-D5	J3-J7
72	B3-C3	J4-J6	C8-E8	F9-I9	A6-E6
73	C1-C2	C4-C6	H1-J1	G10-J10	E4-I4
74	B1-C1	B10-D10	A4-C4	C6-F6	H2-H6
75	I1-J1	A3-A5	B6-D6	A9-D9	G4-G8
76	I1-I2	C2-E2	H8-H10	A6-D6	F5-F9
77	J3-J4	A5-C5	B8-D8	F4-F7	A10-E10
78	A1-B1	A4-A6	E3-G3	G5-J5	E6-E10
79	I4-I5	H9-J9	E7-E9	B6-B9	D1-D5
80	G9-H9	D1-D3	B9-D9	B2-B5	C6-G6
81	A2-A3	C2-C4	F1-F3	J1-J4	B8-F8
82	D7-E7	I3-I5	B6-B8	E1-E4	A10-E10

83	H5-H6	G8-I8	A5-A7	F4-F7	A2-E2
84	A9-A10	H5-H7	A2-A4	D10-G10	D4-D8
85	E4-E5	C7-E7	B3-D3	I7-I10	B1-F1
86	A9-B9	F4-F6	E9-G9	A3-A6	J3-J7
87	F6-G6	C1-E1	A5-A7	G2-J2	D5-D9
88	G1-G2	B3-B5	I1-I3	D6-G6	A1-E1
89	E9-E10	C5-C7	F4-H4	F1-I1	F6-J6
90	F4-F5	A1-C1	I1-I3	D3-D6	E8-I8
91	A9-A10	B8-D8	A2-A4	H5-H8	D10-H10
92	I2-J2	A2-C2	D10-F10	C5-F5	D1-H1
93	A1-B1	B7-D7	I1-I3	F9-I9	C3-G3
94	A3-B3	J1-J3	H8-H10	J7-J10	B5-F5
95	G7-G8	B5-D5	E2-G2	I3-I6	A7-E7
96	D5-E5	A8-A10	C9-E9	G7-G10	A2-E2
97	G5-H5	A2-C2	J1-J3	C5-C8	E2-E6
98	D10-E10	J6-J8	C1-E1	G2-J2	D4-D8
99	I6-J6	G8-G10	E1-G1	C4-F4	C6-C10
100	E9-E10	J6-J8	A8-C8	D3-D6	B2-B6
101	F1-F2	F5-F7	B9-D9	A2-D2	J5-J9
102	A10-B10	E1-E3	H1-J1	D8-G8	A1-A5
103	E1-F1	C4-E4	G8-G10	C6-C9	J3-J7
104	I4-I5	B2-D2	A9-C9	F1-I1	C6-G6
105	A4-B4	D5-D7	F4-H4	G7-G10	A9-E9
106	A2-A3	F9-H9	C8-E8	B4-E4	H2-H6
107	J5-J6	E1-G1	A3-C3	E4-E7	G4-G8
108	B2-B3	D4-D6	J4-J6	A10-D10	F5-F9
109	F3-F4	B2-D2	J7-J9	E6-E9	C4-C8
110	B7-B8	H3-J3	H7-J7	C5-F5	C2-G2
111	J4-J5	H4-H6	C8-E8	A10-D10	D1-D5
112	B3-C3	G3-I3	J4-J6	E1-E4	C6-G6
113	C1-C2	H10-J10	B4-D4	F1-F4	B8-F8
114	G1-G2	E3-E5	B5-B7	H6-H9	A10-E10
115	C4-D4	J1-J3	B8-B10	C7-F7	A2-E2
116	E3-F3	I3-I5	D1-F1	D7-D10	A1-A5
117	A9-A10	H8-J8	H2-H4	C9-F9	E3-E7
118	I9-J9	F7-F9	A10-C10	G2-G5	D4-D8
119	H6-H7	E5-E7	E9-G9	F4-I4	A3-E3
120	C3-D3	H1-J1	E8-G8	A1-D1	C5-C9

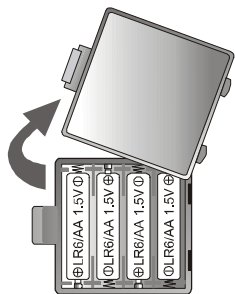
All rights reserved in case of errors. We reserve the right to make technical changes as well as design changes without notice in the interest of progress. Any duplication of this manual or parts of it without prior expressed consent of MILLENNIUM 2000 GmbH is prohibited.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, Germany

Visit us in the Internet: www.computerchess.com

SETTE INN BATTERIER

Sett inn fire AA-batterier (for eksempel MN1500 eller LR6) i datamaskinens base. Pass på at den positive enden av batteriet alltid samsvarer med plusstegnet (+) i batterirommet. Datamaskinen skal nå reagere med kampllyder.



Hvis du ikke får noen reaksjon, stikker du en tynn gjenstand inn i tilbakestillingshullet i tastaturet for spiller B og trykker lett én gang. Slaglydene bekrefter tilbakestillingen.

SIKRE RIKTIG FUNKSJON:

- IKKE BLAND GAMLE OG NYE BATTERIER.
- IKKE BLAND ALKALISKE BATTERIER, VANLIGE BATTERIER OG/ELLER OPPLADBARE BATTERIER.
- IKKE BRUK OPPLADBARE BATTERIER.
- EN VOKSEN PERSON BØR SETTE INN BATTERIENE.
- IKKE FORSØK Å LADE OPP BATTERIER SOM IKKE ER OPPLADBARE.
- OPPLADBARE BATTERIER MÅ FJERNES FRA ENHETEN FØR DE LADES (HVIS DE KAN FJERNES).
- OPPLADBARE BATTERIER MÅ BARE LADES UNDER TILSYN AV VOKSNE (HVIS DE KAN FJERNES).
- BRUK BARE BATTERIER AV DEN TYPEN SOM ANBEFALES ELLER TILSVARENDE.
- BATTERIER MÅ SETTES INN MED RIKTIG POLARITET.
- UTBRUKTE BATTERIER MÅ FJERNES FRA ENHETEN.
- STRØMTERMINALENE MÅ IKKE KORTSLUTTES.