



## MARINE COMMANDER 3000

### MANUALE D'ISTRUZIONE

## CONTENUTI

Introduzione .....	2
Avviamento.....	2
Iniziare una partita.....	3
La battaglia.....	5
Varietà di gioco .....	6
Scegliere il tipo di gioco .....	8
Impostare una vostra posizione iniziale .....	8
“Quasi mancato” .....	10
Verificare le vostre navi .....	10
Effetti sonori e volume .....	11
Lingua .....	11
Spegnimento .....	12
Tabella posizioni flotta memorizzate .....	13

### TASTO DI RESET:

*Il tasto di reset è una specifica inserita in questo prodotto ed è accessibile tramite il lato B di questa unità. Il reset viene fatto inserendo un oggetto sottile dove trovate la scritta “ reset-opening” premendo leggermente verso il basso.*

Questo prodotto non è progettato per essere immune da effetti di scariche elettrostatiche, forti radiazioni elettromagnetiche o altri disturbi elettrici in quanto in tali condizioni un non corretto funzionamento non è critico. Il tasto di reset è compreso nel progetto per permettere all'unità di essere riportata alle normali operative e una nuova partita deve essere impostata in caso di malfunzionamento.

### ATTENZIONE

**Le navi e i colpi forniti con questa unità potrebbero essere piccoli abbastanza da essere lasciati in giro inavvertitamente. Tenerli fuori dalla portata dei bambini piccoli.**

**NON ADATTO AI BAMBINI INFERIORI AI 3 ANNI.**

**TENERE QUESTO MANUALE PER LA CONSULTAZIONE.**

## INTRODUZIONE

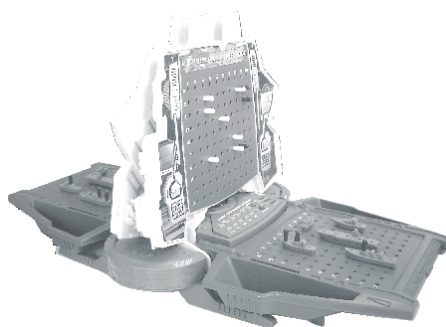
Il vostro computer Marine Commander vi offre sei eccitanti giochi basati sul conosciuto gioco “battaglia navale” (che potreste aver giocato con le matite e i fogli). Potete giocare contro il computer o contro un amico.

L’idea è semplice. Ogni giocatore ha una flotta di 5 navi di diverse misure, che dispone nella sua “area di battaglia” – una griglia di 10x10 caselle. I giocatori non possono vedere dove sono le navi dell’avversario. Si gioca a turni; quando è il vostro turno, sparate un missile in una casella della griglia del vostro avversario. Una nave nemica è affondata quando avete colpito tutte le caselle che occupa. Il vincitore è quello che affonda per primo tutte le navi dell’avversario.

## APPRONTAMENTO

Inserire quattro pile “AA” (marcate a volte MN1500 o LR6) nella base del computer, assicurandosi che il segno positivo di ogni pila corrisponda al segno “+” dentro al comparto. Quindi dovrete sentire alcuni caratteristici rumori di battaglia, e il computer dire “Sea Battle”, quindi “Enter ships.”

Sollevate i due pannelli superiori come mostrato in figura. Se giocate con un amico, sistemate il computer tra i due giocatori.



Ogni giocatore ha ora due griglie di 10x10 di fronte a lui. Quella in piano è dove sistemate la vostra flotta. Quella sollevata rappresenta l’area di battaglia del vostro avversario; vi permette di segnare le casella a cui avete sparato.

Notare i numeri 1-10 nella parte superiore della griglia, e le lettere A-H di lato. Ogni casella della griglia si identifica con una lettera per la parte orizzontale e un numero per quella verticale. Quindi la casella più in alto a destra è **A10**; quella più in basso a sinistra **J1**; ecc...

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	A10
B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
C	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	C8
D	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	D2
E	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
F	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
G	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
H	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
I	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
J	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J10

Sopra ogni area di battaglia c’è una “tastiera”. La tastiera su un lato ha 5 “tasti” o pulsanti extra, marcati **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** e **ON/SAVE**. Il giocatore che sta da questa parte è quello A; il suo avversario è il giocatore B. Se giocate contro il computer, sarete il giocatore A.

*Se il computer non emette alcun suono, premete con un oggetto sottile nel foro **RESET** della tastiera del giocatore B, verso il basso.*

Il computer è fornito con:

- un set di colpi bianchi e rossi, per segnare i colpi mancati e centrati;
- due flotte di navi. Ogni giocatore ha:
  - una Portaerei (che occupa cinque caselle della griglia)
  - un Incrociatore (4 caselle)
  - due Fregate (3 caselle)
  - una Motovedetta (2 caselle)



Portaerei Incrociatore Fregata Fregata Motovedetta

Se non hai appena installato nuove pile, accendi il computer con il tasto **ON/SAVE**.

## INIZIARE UNA PARTITA

Inizieremo giocando il più semplice dei 6 giochi, chiamato *Battaglia navale*.

- Premere il pulsante **NEW GAME** (Il computer dice, “Sea Battle.”)
- Premere il pulsante **ENTER** (anche marcato **FIRE**) sulla tastiera del giocatore A.

Dopo alcuni rumori di battaglia, il computer ripete: “Sea Battle”. Emette un segnale acustico “alto-basso”, e vi dice: “Enter ships.”

Posizionare la flotta del giocatore A. Il modo più semplice è di selezionare una delle 120 posizioni standard listate nella tabella alle *pagine 12-14*. (Potete anche impostare una nuova posizione – questo è spiegato *alla pagina 8*.)

Supponendo scegliate la posizione 29. La tabella a pagina 13 da questi dettagli:

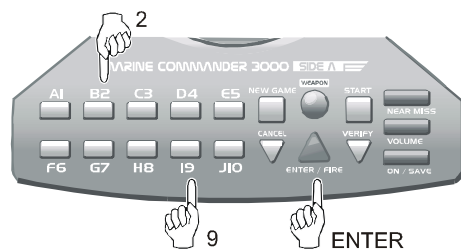
Posizione N°	Motovedetta	Fregata	Fregata	Incrociatore	Portaerei
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Inserire la Motovedetta nelle caselle B1 e B2. Una Fregata nelle caselle da D7 a F7, e così per tutte le altre navi. Quando l'intera flotta sarà inserita, la vostra area di battaglia apparirà così:

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

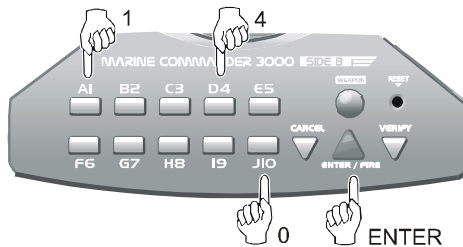
Ora dovete comunicare al computer che posizione avete scelto, usando la tastiera del giocatore A:

- Digitare 29, es: premere il tasto con il numero 2, e quindi quello con il 9.
- Premere il tasto **ENTER**.



Il computer emetterà un segnale “basso-alto”, e ripeterà: “Enter ships”. Questo segnala al giocatore B che è il suo turno. Avete la possibilità di:

- Se si gioca contro il computer, premere il tasto **START**. Il computer posiziona la sua flotta in modo casuale. Andare alla prossima sezione (“La battaglia”).
- Se si gioca contro un amico, il giocatore B deve impostare la propria flotta e inserirla nel computer usando la propria tastiera. Supponendo scelga la posizione 104. Inserisce le navi nella propria area di battaglia, nelle caselle come da tabella (pagina 14). Digita 104, con il pulsante “J10” per “0”. Quindi preme il pulsante **ENTER**.



Il computer emette 5 “beeps” crescenti, e la battaglia può iniziare.

## LA BATTAGLIA

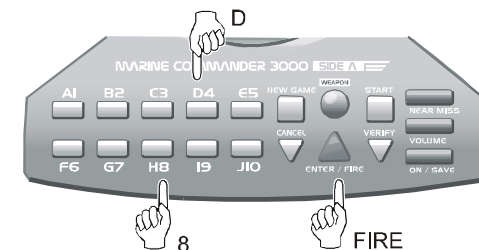
Il computer vi chiede: “Enter target.” Se si gioca contro il computer, iniziate a sparare per primi. Se giocano due umani, chiunque può iniziare.

Usando la vostra tastiera, premete la lettera e il numero della casella che volete colpire. Quindi premere **ENTER/FIRE**. (ora sentirete il rumore del missile lanciato.)

Esempio: se sparate alla casella **D8**.

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

- Premere il tasto con la lettera **D**.
- Quindi il tasto con il numero **8**.
- E ora il tasto **FIRE**.



Se il missile colpisce una nave nemica, c'è un rumore di esplosione, e la luce rossa tra i due giocatori lampeggia. Per segnare colpito, inserite un colpo rosso nel foro della casella a cui avete sparato. Se mancate il bersaglio, sentirete uno “splash” dato che il missile ha colpito il mare. Piazzate un colpo bianco nel foro.

Se si gioca contro il computer, risponderà automaticamente sparando a sua volta. Se si gioca con un amico, il computer gli segnala che è il suo turno di sparare, usando la propria tastiera. *Notare che quando è il turno del giocatore A si sente un paio di beeps “alto-basso; mentre per il giocatore B un segnale “basso-alto”.*

Quando il vostro avversario ha il turno, la vostra tastiera è disinserita – eccetto per i tasti **NEW GAME**, **VOLUME** o **ON/SAVE** disponibili in qualsiasi momento.

Premete un tasto sbagliato per la lettera o il numero, premere **CANCEL** e digitare i tasti corretti.

Il computer segnala se una nave è colpita o affondata. Se una delle due flotte è distrutta il computer emette un suono per segnalare la fine della partita.

## VARIETA' DI GIOCO

Potete giocare 6 tipi di giochi con il vostro computer Marine Commander:

### (1) Battaglia navale

Questo è il gioco base che è stato descritto finora.

### (2) Battaglia navale / Radar / Ricarica

Ci sono due differenze tra questo e il gioco base:

- Ogni volta che colpite una nave nemica, disponete di un colpo extra. Il computer dice "Reload", e vi permette di sparare di nuovo
- Al posto di sparare, potete scegliere il "Radar". Premere la lettera e il numero di una casella, quindi il tasto **WEAPON**. Il computer dice "Radar", e vi da un numero di pings che indicano la distanza tra questa casella e la nave più vicina.

Esempio 1: Se premete **E, 3, WEAPON**. Il computer dice "Radar", e vi da un ping. Questo significa che una parte di una nave è a una casella da **E3**. Potrebbe essere ognuna delle caselle **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** o **F4**.

	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
E	o	●	+	●	o	o	o	o	o	o
F	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

Esempio 2: Se premete **A, 8, WEAPON**. Il computer dice "Radar" e vi da tre ping. Questo significa che una parte di una nave è in una di queste possibili caselle: **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9, D10**. Non c'è nessuna nave nemica vicino ad **A8**. (Come potete vedere, la distanza di 3 caselle è misurata orizzontalmente, verticalmente o in diagonale, o da una combinazione di tutte e tre le possibilità.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	o	o	o	o	●	o	+	o	o	o
B	o	o	o	o	●	o	o	o	o	o
C	o	o	o	o	●	o	o	o	o	o
D	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

Se una parte di una nave è stata colpita, questa verrà ignorata dal radar.

### (3) Battaglia di pirati

Questo è come il gioco 1, ma con diversi rumori "di sottofondo". Quando colpite o distruggete una nave nemica, il computer dice "Pirate ship hit/destroyed" (senza precisare che tipo di nave è stata distrutta).

### (4) Attacco di pirati

E' come il gioco 3, ma al vostro turno avete tanti colpi quante have ha il vostro avversario. In altre parole, il giocatore che ha affondato più navi ha meno colpi, che sta a significare che il suo avversario ha la possibilità di recuperare. Ogni volta che il computer dice "Reload", potete sparare.

### (5) Battaglia navale aerea

Come il gioco 1, ma *fino a quando la vostra portaerei è affondata*, avete quanti colpi a turno quante sono le navi del vostro avversario. (Il punto è che quando la vostra portaerei è attiva, avete un numero di aerei per i vostri attacchi. Quando premete **FIRE**, sentirete il rumore di un aereo che decolla.) Quando la vostra portaerei è distrutta, avrete solo un colpo al vostro turno.

### (6) Attacco via mare.

Come il gioco 1, ad eccezione che ogni giocatore ha due tipi di armi speciali: tre *siluri* e tre *bombe*.

Per usare un'arma speciale, selezionare una casella premendo la lettera e il numero, quindi premere il tasto **WEAPON**. Se premete il tasto diverse volte, il rumore delle armi disponibili viene sentito in rotazione: siluro, bomba, e missile ordinario. Quando sentite l'arma che volete, premere **FIRE** per lanciarla.

Un *siluro* colpisce la nave nemica che è almeno distante un certo numero di caselle dalla casella selezionata.

Una *bomba* colpisce la casella selezionata e anche le caselle orizzontali e verticali adiacenti a questa.

Esempio: Se premi **F, 6, WEAPON**, e ancora **WEAPON**. Questo produce il rumore della bomba. Premi **FIRE**. La bomba colpisce la casella **F6** e anche le quattro caselle adiacenti: **E6, F5, F7 e G6**.

## SCEGLIERE IL TIPO DI GIOCO

Supponiamo, per esempio, che volete giocare “Attacco di Pirati”:

- Premere **NEW GAME**. Il computer annuncia il tipo di gioco correntemente giocato.
- Premendo diverse volte **NEW GAME**. Il computer annuncia tutti i tipi di giochi in rotazione.
- Quando il computer dice “Pirate Attack”, premere **ENTER**. Questo permette di iniziare il gioco prescelto.

Se invece di **ENTER** premete **CANCEL**, potete continuare la partita in corso.

## IMPOSTARE UNA VOSTRA POSIZIONE INIZIALE

All’inizio della partita, *non siete obbligati a scegliere una delle 120 posizioni standard per la vostra flotta. Potete mettere le vostre navi dove preferite, a condizione che nessuna parte di una nave è attaccata ad un'altra. Vediamo come questo viene fatto:*

- Iniziare nel modo usuale, con **NEW GAME** e **ENTER**. Il computer avvisa che è il turno del giocatore A con: “Enter ships.”
- Se non volete una posizione “standard”, semplicemente premete **ENTER**. Il computer vi dà il turno con: “Enter ship.”
- Inserite la vostra nave nelle caselle scelte.
- Premete la lettera e il numero della casella d’inizio nave. Premete la lettera e il numero della casella finale della nave. Quindi premere **ENTER**.

Esempio: **D, 8, G, 8, ENTER**

- Il computer segnala operazione compiuta con due alti beep, nave “inserita” (in questo caso un incrociatore nelle caselle **D8-G8**).
- Fare la stessa cosa per le altre 4 navi.

Una volta che il giocatore A ha inserito l’intera flotta, il giocatore B viene avvisato che è il suo turno con: “Enter ships.” Se volete giocare una partita tra il giocatore A e il computer, premere **START** e la battaglia inizia. Se volete giocare contro un amico, il giocatore B ha le stesse opzioni dell’avversario:

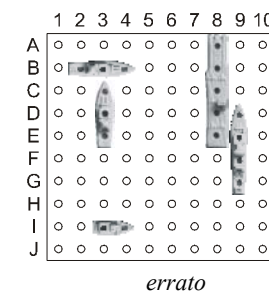
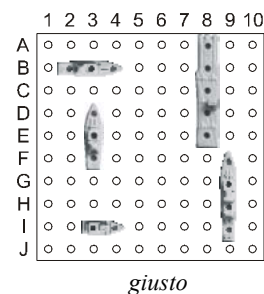
- Può scegliere una posizione “standard”, digitando il numero e premendo **ENTER**; *o*
- Può premere **ENTER** (avendo il turno con “Enter ship”), quindi può inserire le navi una ad una come descritto sopra.

Quando il giocatore B ha inserito tutta la flotta, il computer emette 5 beep in sequenza e la battaglia può iniziare.

### Errori

Se cercate di inserire una posizione impossibile per una nave – per esempio **A, 2, H, 8** – il computer emette un segnale di “errore” (un basso ronzio). Se cercate di inserire una posizione in conflitto con una precedente (per esempio se premete **G, 1, G, 5, ENTER**, dove la vostra portaerei è già stata inserita) il computer vi dirà quali navi restano da inserire. Per esempio: “Enter frigate, cruiser.”

Esempio di errori: Nel diagramma sotto a sinistra, una casella occupata dalla portaerei tocca quella di un incrociatore. Questo è permesso. Nel diagramma a destra, invece, le navi sono inserite adiacenti ad altre navi. Questo è errato (non permesso).



### Cancellare un Inserimento

Se avete “inserito” una nave e volete cambiare, fate come segue:

- Premere il tasto **CANCEL** (si sentono un paio di beep “alto-basso”).
- Premere la lettera e il numero di una estremità della nave. Premere la lettera e il numero dell’altra estremità.
- Premere **ENTER**. Il computer emette due beep bassi.

Ora potete posizionare “di nuovo” la nave.

## Handicap

Ogni giocatore, o ambedue, possono iniziare con meno di 5 navi. Se il giocatore A preme il tasto **START** dopo aver inserito 1-4 navi, questo termina le navi da inserire. Quindi ha due possibilità:

- (a) Può permettere al giocatore B di inserire la sua flotta, per una battaglia tra due giocatori umani.
- (b) Può premere **START** ancora, per iniziare contro il computer con forze ridotte per tutti: il computer si dà sempre le stesse navi dell'avversario.

Se il tasto **START** è premuto dopo che il giocatore B ha inserito 1-4 navi, questo termina le navi che può inserire e la battaglia inizia.

In una serie di partite tra due giocatori umani, il vincitore di una partita può essere handicappato iniziando la partita successiva con meno navi.

## “QUASI MANCATO”

Questa opzione vi permette di meglio localizzare le navi nemiche.

Per usare questa opzione, dovete “attivarla” in qualsiasi momento *prima* che la battaglia inizi (es: quando il computer vi dà il turno con “Enter ships”). Premere il tasto **NEAR MISS**. Il computer conferma con una nota crescente. (Se premete lo stesso tasto di nuovo, il computer emette una doppia nota scendente, e l'opzione “quasi mancato” viene “disinserita”.)

Quando l'opzione “quasi mancato” è “attiva”, a volte sentirete il nemico emettere un segnale di SOS in codice Morse dopo che avete sparato. Significa che il colpo ha mancato di una sola casella (orizzontalmente, verticalmente o in diagonale).

## VERIFICARE LE VOSTRE NAVI

Il computer vi ricorda dove avete sistemato le vostre navi, come segue:

- Se premete il tasto **VERIFY**. Il computer emette tre veloci, “beep” crescenti.

- Premere la lettera e il numero di una casella. Due beep alti vi dicono se quella casella è occupata da una nave. Se la casella è vuota, sentirete un segnale alto basso.
- Fate la stessa cosa per le altre caselle che volete controllare.
- Quando avete finito, premere di nuovo **VERIFY**. Il computer emette tre beep a decrescere. Potete continuare la battaglia.

Ambedue i giocatori possono usare l'opzione “verifica” mentre sistemano la propria flotta (vedi “Impostare una vostra posizione iniziale”). Potete usare questa opzione anche quando è il vostro turno in battaglia, per vedere quale vostra nave è stata colpita. La casella che ha colpito viene segnalata occupata. Potete inserire un colpo rosso sulla vostra nave.

## EFFETTI SONORI E VOLUME

Il computer ha 6 settaggi di volume per i segnali acustici. Premendo il tasto **VOLUME** diverse volte, li avrete tutti in rotazione:

- Un “beep” alto significa che il computer usa il volume massimo, ma i caratteristici rumori di “sottofondo” saranno “disinseriti”.
- Un rumore di “esplosione” alto, significa volume massimo con rumori di sottofondo “inseriti”.
- Similarmente, premendo ulteriormente **VOLUME**, potete ottenere un beep ed esplosione più basso, e un beep ed esplosione medio.

Quando il volume è quello desiderato, continuare la partita.

## LINGUA

Il vostro computer vi può dare i messaggi in due lingue. Se volete cambiarla:

- Premere **NEW GAME**
- Sulla tastiera del giocatore A, premere **A1** (per Inglese) o **B2** (per Spagnolo)
- Premere **CANCEL**, e continuate la partita.

## SPEGNIMENTO

Se una partita deve essere interrotta, potete premere il tasto **ON/SAVE**. Il computer continuerà “a ricordare” tutto della battaglia. Quando accenderete il computer premendo di nuovo lo stesso tasto, potete iniziare di nuovo da dove avete lasciato.

**Occasionalmente potreste essere confusi da come risponde il computer. (Il motivo potrebbe essere che es: che avete iniziato a “verificare” le vostre navi, o “cancellato” una nave, e avete dimenticato di finire l’operazione.) Per eliminare la confusione, spegnete di nuovo il computer. Questo eliminerà l’operazione non terminata, e il computer “vi darà il turno” e dirà cosa fare.**

Se non premete alcun tasto per tre minuti il computer si spegne automaticamente, (emettendo un segnale crescente-decrescente). Accendetelo di nuovo per continuare.

## TABELLA POSIZIONI FLOTTA MEMORIZZATE

La seguente tabella vi da le posizioni standard di settaggio per la vostra flotta.  
(Vedere pagina 4.)

Position No.	Motovedetta	Fregata	Fregata	Incrociatore	Portaerei
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	3-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

Tutti I diritti sono riservati in caso di errori. Ci riserviamo il diritto di apportare modifiche tecniche e/o progettuali per apportare migliorie, senza preavviso.

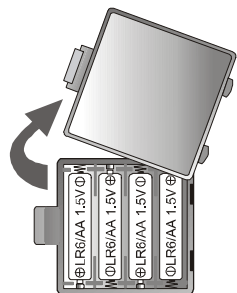
Qualsiasi duplicazione di questo manuale o di sue parti senza un consenso preventivo da parte della MILLENNIUM 2000 GmbH è proibito.

Copyright © 2005, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, Germania

Visitateci al sito Internet: [www.computerchess.com](http://www.computerchess.com)

## INSERIMENTO DELLE PILE

Inserire quattro pile “AA” (marcate a volte MN1500 o LR6) nella base del computer, assicurandosi che il segno positivo di ogni pila corrisponda al segno “+” dentro al comparto. Quindi dovrete sentire alcuni caratteristici rumori di battaglia.



**Se non risponde, premere con un oggetto sottile nel foro di RESET della tastiera del giocatore B, verso il basso leggermente una volta. Il rumore di battaglia conferma l'avvenuto RESET.**

### PER ASSICURARE UN FUNZIONAMENTO OTTIMALE:

- NON MISCHIARE VECCHIE E NUOVE PILE.
- NON MISCHIARE PILE ALKALINE, STANDARD O RICARICABILI.
- NON UTILIZZARE LE PILE RICARICABILI.
- L'INSTALLAZIONE DELLE PILE DEVE ESSERE FATTA DA UN ADULTO.
- LE PILE NON RICARICABILI NON DEVONO ESSERE RICARICATE.
- LE PILE RICARICABILI DEVONO ESSERE RIMOSSE DAL GIOCO PRIMA DI ESSERE RICARICATE (SE RIMOVIBILI).
- LE PILE RICARICABILI DEVONO ESSERE RICARICATE SOLO SU SUPERVISIONE DI UN ADULTO (SE RIMOVIBILI).
- SOLO PILE DELLO STESSO TIPO O DI TIPO EQUIVALENTE, COME CONSIGLIATO, DEVONO ESSERE USATE.
- LE PILE DEVONO ESSERE INSERITE CON LA POLARITÀ CORRETTA.
- LE PILE ESAURITE DEVONO ESSERE RIMOSSE DAL GIOCO.
- I TERMINALI DI ALIMENTAZIONE NON DEVONO ESSERE MESSI IN CORTO CIRCUITO.