



MARINE COMMANDER 3000

BRUKSANVISNING

INNEHÅLL

Introduktion	2
Uppställning.....	2
Starta ett spel.....	3
Slaget.....	5
Spelvarianter	6
Val av spelvariant	8
Konstruera en egen startställning	8
Knappen "Near miss".....	11
Positionsbekräftelse.....	11
Ljudeffekter och volym.....	12
Språk	12
Stänga av	12
Tabell över standardställningar	13

ÅTERSTART (RESET):

Återstart är en inbyggd finess i denna produkt och kan nås genom B-sidan på denna apparat. Man startar om datorn genom att lätt trycka ner ett tunt föremål i återstartsöppningen.

Denna produkt är inte immun mot effekterna av elektrostatiska störningar, stark elektromagnetisk strålning eller andra elektriska störningar; eftersom tekniska problem inte går att undvika under sådana villkor. Återstartsfunktionen ingår i utförandet för att göra det möjligt för apparaten att starta om i händelse av tekniskt krångel.

VARNING

De fartyg och pinnar som medföljer denna apparat är tillräckligt små för att kunna sväljas. Förvara dem därför utom räckhåll för små barn.

INTE LÄMPLIG FÖR BARN UNDER 3 ÅR.

SPARA DENNA BRUKSANVISNING

INTRODUKTION

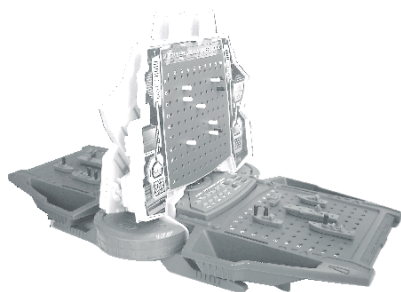
Din Marine Commander-dator erbjuder sex spännande spel, som bygger på det välkända "Sänka skepp"-spelet (som du kanske har spelat med penna och papper). Du kan spela mot datorn eller mot en vän.

Idén är enkel. Varje spelare har en flotta på fem fartyg av olika storlekar, vilken han ställer upp i sitt "stridsområde" – ett rutsystem med 10x10 rutor. Spelarna kan inte se var den andres fartyg är. Ni turas om att spela; när det är din tur att spela, avfyra du en missil mot en ruta i motståndarens rutnät. Ett fientligt skepp har sänkts, om du har träffat alla dess rutor. Den som först lyckats sänka motståndarens hela flotta har vunnit.

UPPSTÄLLNING

Sätt i fyra AA-batterier (ibland kallade MN1500 eller LR6) i botten av datorn och se till att pluspolen på varje batteri ligger mot plustecknet i facket. Då kommer du att höra några karaktäristiska stridsljud, och datorn kommer att säga "Sea Battle (Sjöslag)", och sedan "Enter ships (Sätt ut skeppen)."

Lyft upp de två övre panelerna som visas i illustrationen. Om du spelar mot en vän, placera datorn mellan er.



Vardera spelare har nu två fält med 10x10 rutor framför sig. Det liggande fältet är det stridsområde, där du placerar din egen flotta. Det stående fältet representerar din motståndares stridsområde; det tillåter dig att registrera de rutor som du skjuter emot.

Notera siffrorna 1-10 ovanför rutsystemet, och bokstäverna A-H längs den vänstra kanten. Varje ruta i rutsystemet identifieras med hjälp av bokstaven längst ut i raden och av siffran ovanför kolumnen. Den översta rutan till höger är alltså A10; den nedersta till vänster är J1; o.s.v..

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	A10
B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	C8
D	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
E	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	J10
J1												

Ovanför vardera stridsområde finns ett "tangentsbord". Tangentsbordet på den ena sidan har fem extra knappar, som betecknas **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** och **ON/SAVE**. Spelaren som sitter på denna sida är spelare A; hans motståndare är spelare B. Om du spelar mot datorn, är du spelare A.

Om datorn inte ger ifrån sig något ljud,, tryck ner ett tunt föremål i RESET-hålet.

Datorn levereras med:

- en uppsättning röda och vita pinnar, som används för att registrera träffar och missar;
- två skeppsflottor. Varje spelare har:
 - ett hangarfartyg (som tar upp fem rutor av rutsystemet)
 - en kryssare (fyra rutor)
 - två fregatter (tre rutor)
 - en torpedbåt (två rutor)



Hangarfartyg Kryssare Fregatt Fregatt Torpedbåt

Om du inte har installerat nya batterier nyss, slå på datorn med **ON/SAVE**-knappen.

STARTA ETT SPEL

Vi börjar med det enklaste av spelen, som kallas *Sjöslag*.

- Tryck på **NEW GAME**-knappen. (Datorn säger "Sea Battle.")
- Tryck på **ENTER**-knappen (också markerad **FIRE**) på spelare A:s tangentsbord.

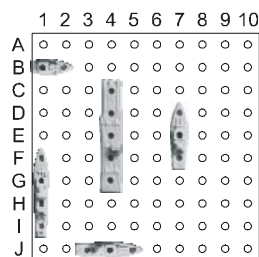
Efter några stridsljud repeterar datorn "Sea Battle". Den avger en "hög-låg" pipton och ger order om att sätta ut skeppen, "Enter ships."

Besluta nu hur spelare A:s flotta ska placeras. Det enklaste sättet är att välja en av de 120 standardställningar, som förtecknas i tabell på *sidorna 13-15*. (Du kan också konstruera din egen ställning – detta förklaras på *sidan 8*.)

Anta att du väljer ställning nummer 29. Tabellen på *sidan 13* ger dessa detaljer:

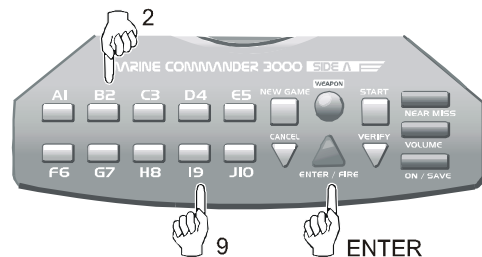
Position No.	Torpedbåt	Fregatt	Fregatt	Kryssare	Hangarfartyg
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Sätt ut din torpedbåt i rutorna B1 and **B2**. Place -ra en fregatt på rutorna **D7** till **F7** - och så vidare. När hela flottan är på plats, ska ditt stridsområde se ut så här:



Nu måste du säga till din dator vilka positioner du har valt genom att använda spelare A:s tangentbord:

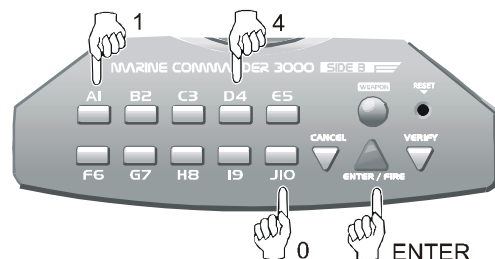
- Knappa in nummer 29, d.v.s. tryck på den knapp som markeras med 2 och sedan den med 9.
- Tryck på **ENTER**.



Datorn ger nu ifrån sig en “låg-hög” signal och repeterar: “Enter ships”. Detta är ett meddelande till spelare B. Nu har du följande val:

(a) Om du vill spela mot datorn, trycker du på **START**. Datorn placerar ut sin flotta slumpmässigt. Gå till nästa avdelning (“Slaget”).

(b) Om du spelar mot en vän, måste spelare B sätta ut sina skepp genom att använda sitt tangentbord. Anta att han väljer ställning 104. Han/hon sätter ut sina



skepp i stridsområdet, på de platser som anges i tabellen. (*sidan 15*). Han/hon knappar in nummer 104, genom att använda “J10”-knappen för “0”. Sedan trycker han/hon på **ENTER**.

Datorn avger fem stigande pip och slaget kan börja.

SLAGET

Datorn säger till om att ställa in målet, “Enter target.” Om du spelar mot datorn, har du första skottet. Om två människor spelar, kan man välja vem som ska börja.

Tryck på den rutbokstav och det rutnummer, som du önskar skjuta mot, genom att använda tangentbordet. Tryck sedan på **ENTER/FIRE**. (Nu hör du ljudet av en missil som skjuts iväg.)

Exempel: Du vill skjuta mot ruta **D8**.

Tryck först på knappen som markeras med bokstaven **D**.

Tryck härnäst på knappen markerad med siffran **8**.

Tryck sedan på **FIRE**.



Om din missil träffar ett fientligt fartyg, så hörs ljudet av en explosion, och ett rött ljus blinkar mellan spelarna. Placera en röd pinne i motsvarande hål i den övre stående stridskartan för att registrera din träff. Om ditt skott missar, hör du ett ”plask”, när din missil faller i vattnet. Placera en *vit* pinne i detta hål.

Om du spelar mot datorn, svarar den automatiskt med att avfyra ett skott. Om du spelar med en vän, uppmanar datorn honom/henne att sikta in sig på målet genom att använda det egna tangentbordet. *Notera att en uppmaning till spelare A föregås*

av ett "högt - lågt" par av pip; en uppmaning till spelare B föregås av en "låg - hög" signal.

När det är din motståndares tur, har ditt tangentbord ingen verkan – utom att spelare A när som helst kan använda knapparna **NEW GAME**, **VOLUME** eller **ON/SAVE**.

Om du trycker på fel knapp för en bokstav eller en siffra, kan du trycka på **CANCEL** och ställa in ditt mål igen.

Datorn rapporterar alltid när ett fartyg har träffats eller sänkts. När en av flottorna är helt sänkt, spelar datorn en melodi för att signalera att spelet är slut.

SPELVARIANTER

Du kan spela sex olika slags spel med din Marine Commander-dator:

(1) Sea Battle (Sjöslag)

Detta är det grundläggande spel som vi hittills har beskrivit.

(2) Sea Battle / Radar / Reload (Sjöslag med radar)

Det är två skillnader mellan detta och det grundläggande spelet:

- Varje gång du träffar ett fiendeskepp, får du ett extraskott. Datorn säger "Reload", och låter dig skjuta igen
- Du kan använda ditt radarsystem i stället för att skjuta. Tryck på en bokstav och en siffra för en ruta och tryck sedan på **WEAPON**-knappen. Datorn säger "Radar", och markerar ett antal "ping", som anger avståndet mellan denna ruta och närmaste fiendeskepp.

Exempel 1: Du trycker **E, 3, WEAPON**. Datorn säger "Radar", och signalerar en "ping". Detta betyder att en del av ett fiendeskepp befinner sig på en rutas avstånd från **E3**. Det kan vara vilken som helst av rutorna **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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Exempel 2: Du trycker på **A, 8, WEAPON**. Datorn säger "Radar" och signalerar tre "pingar". Detta informerar dig om att en del av ett fiendeskepp befinner sig på någon av dessa rutor: **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9, D10**. Det finns ingen fiende närmare **A8**. (Som du kan se, mäts avståndet på tre rutor horisontalt, vertikalt eller diagonalt, eller genom en kombination av horisontalt och diagonalt.)

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

Om en del av ett fiendefartyg har träffats, kommer detta att ignoreras av din radar.

(3) Pirate Battle (Piratstrid)

Detta är detsamma som spel 1, men med andra bakgrunds ljud. När du träffar eller sänker ett fiendeskepp, säger datorn helt enkelt att ett piratskepp har träffats eller oskadliggjort, "Pirate ship hit/destroyed" (utan att säga vad för slags skepp).

(4) Pirate Attack (Piratangrepp)

Detta liknar spel 3, men varje gång det är din tur, har du lika många skott som antalet motståndarskepp som fortfarande håller sig flytande. Med andra ord har den spelare som sänkt fler skepp färre skott, vilket betyder att motståndaren har en chans att komma igen. Varje gång datorn säger "Reload", skjuter du igen.

(5) Aircraft Sea Battle (Sjöslag med stridsflygplan)

Som spel 1, men du har lika många skott per gång som antalet stridsdugliga motståndarskepp, tills ditt hangarfartyg har sänkts. (Poängen är att du kan genomföra angrepp med ett antal flygplan så länge ditt hangarfartyg håller sig flytande. När du trycker på **FIRE**, hör du ljudet av ett flygplan som lyfter.) När ditt hangarfartyg väl har sänkts, har du bara ett skott per gång.

(6) Sea Attack (Sjöslag med specialvapen)

Som spel 1, utom att varje spelare har två slags specialvapen: tre *torpeder* och tre *klusterbomber*.

För att använda ett specialvapen välj en ruta genom att trycka på dess bokstav och siffra och tryck sedan på **WEAPON**-knappen. Om du trycker på denna knapp flera gånger, hörs ljudet från de tillgängliga vapnen i rotation: torped, klusterbomb, och vanlig missil. När du hör det vapen som du tänker använda, tryck på **FIRE** för att avfyra det.

En *torped* träffar alltid det fiendefartyg, som befinner sig på minst antal rutor från det markerade målet.

En *klusterbomb* träffar inte bara den valda rutan och också de angränsande vertikala och horisontala rutorna.

Exempel: Du trycker på **F, 6, WEAPON**, sedan på **WEAPON** igen. Då hörs ljudet av en klusterbomb. Tryck på **FIRE**. Då bombas **F6**-rutan och också de fyra närmaste rutorna på **E6, F5, F7** and **G6**.

ATT VÄLJA SPELVARIANT

Anta till exempel att du vill spela "Piratattack":

- Tryck på **NEW GAME**. Datorn meddelar vilket slags spel som för tillfället spelas.
- Tryck på **NEW GAME** flera gånger igen. Datorn anger alla spel i rotation.
- När datorn säger "Pirate Attack", tryck på **ENTER**. Du startar ett nytt spel.

Om du trycker på **CANCEL** i stället för **ENTER**, tillåter detta att det pågående spelet fortsätter.

KONSTRUERA EN EGEN STARTSTÄLLNING

I början av spelet behöver du inte välja någon av de 120 standardställningarna för din flotta. Du kan placera din flotta var du vill, förutsatt att *inte någon del av ett skepp ligger direkt längs med ett annat skepp*. Låt oss se hur detta kan göras:

- Börja på vanligt sätt med **NEW GAME** och **ENTER**. Datorn ger spelare A ordern: "Enter ships."

- Om du inte vill ha en standardställning, tryck helt enkelt på **ENTER**. Datorn beordrar dig: "Enter ship."
- Sätt ut ett av dina fartyg i dess position.
- Tryck på bokstaven och siffran för rutan för fartygets ena ända. Tryck på bokstaven och siffran för den andra ändan. Tryck sedan **ENTER**.
Exempel: **D, 8, G, 8, ENTER**
- Datorn ger ifrån sig två höga pip och bekräftar att ditt fartyg är "utsatt" (i detta fall en kryssare på rutorna **D8-G8**).
- Gör samma sak med dina andra fyra fartyg.

När väl spelare A:s flotta är utplacerad, får spelare B beskedet: "Enter ships." Om du önskar ett spel mellan spelare A och datorn, tryck på **START** och slaget kan börja. Om du vill spela mot en vän, så har spelare B samma valmöjligheter som sin motståndare:

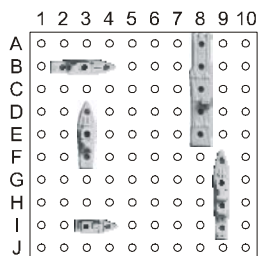
- Han/hon kan välja en standardställning, knappa in dess nummer och trycka på **ENTER**; *eller*
- Han/hon kan helt enkelt trycka på **ENTER** (som producerar uppmaningen "Enter ship"), och sedan sätta ut sina skepp ett efter ett på det sätt som beskrivits ovan.

När spelare B:s har placerat ut hela sin flotta, avger datorn en ljudsekvens på fem pip, och striden börjar.

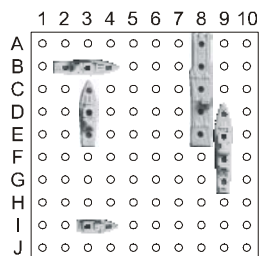
Fel

Om du försöker ange en omöjlig position för ett skepp – till exempel **A, 2, H, 8** – ger datorn ifrån sig en felsignal (ett lågt surrande). Om du försöker göra en utplacering, som strider mot en tidigare (till exempel om du trycker **G, 1, G, 5, ENTER**, då du redan placerat ut ditt hangarfartyg), meddelar datorn dig vilka slags skepp som finns kvar att placera ut. Till exempel fregatt, kryssare: "Enter frigate, cruiser."

Exempel på fel: I det vänstra diagrammet nedan berör en ruta, där hangarfartyget ligger, hörnet på en ruta, som upptas av en kryssare. Detta är tillåtet. I det högra diagrammet har dock fartyg placerats ut i direkt anslutning till andra fartyg. Detta är fel.



správně



nesprávně

Att avbryta en utplacering

Om du har placerat ut ett skepp, men sedan vill avbryta utplaceringen, gör du på följande sätt:

- Tryck på **CANCEL** - knappen (som avger ett “högt - lågt” par av pip)
- Tryck på bokstaven och siffran för den ena ändan av skeppet. Tryck på bokstaven och siffran för den andra ändan.
- Tryck på **ENTER**. Datorn ger ifrån sig två låga pip.

Nu kan du omdisponera skeppet och placera ut det igen.

Handikapp

Endera spelare, eller båda, kan börja med färre än fem skepp. Om spelare A trycker på **START**-knappen efter att han bara har placerat ut 1- 4 skepp, avbryts utsättningen. Han har sedan två val:

- (a) Han/hon kan låta spelare B placera ut sin flotta för ett spel mellan två människor.
- (b) Han/hon kan trycka på **START** igen för att starta ett spel mot datorn med reducerade styrkor på båda sidor: datorn tilldelar alltid sig själv samma antal och samma slags skepp som sin motståndare.

Om **START**-knappen trycks efter att spelare B har satt ut 1- 4 skepp, avslutar detta hans inmatning och slaget startas med en gång.

Om du har spelat flera spel mot en vän, och en alltid vinner, så kan vinnaren på detta sätt handikappas i nästa spel genom att denne då börjar med färre skepp.

“NEAR MISS”

Detta är en funktion som hjälper dig att lokalisera fiendeskeppen under ett slag.

Om du vill använda denna funktion, måste du sätta på den *innan* slaget börjar (t.ex. när datorn uppmanar dig “Enter ships”). Tryck på **NEAR MISS**-knappen. Datorn svarar med en dubbel stigande ton. (Om du trycker på samma knapp igen, avger datorn en dubbel fallande ton, och “near miss”- funktionen stängs av.)

När “near miss”- funktionen är på, kommer du ibland att höra att fienden sänder en SOS-signal i morsekod efter att du har avfyrat ditt skott. Detta innebär att ditt skott missade med bara en ruta (horisontalt, vertikalt eller diagonalt).

POSITIONSBEKRÄFTELSE

Datorn kan påminna dig var du har placerat dina skepp på följande sätt:

- Tryck på **VERIFY**-knappen. Datorn ger ifrån sig tre snabba, stigande toner.
- Tryck på bokstaven och siffran för en ruta. Två höga pip talar om för dig att denna ruta är besatt av en del av ett skepp. Om en ruta inte är upptagen, kommer du att höra en hög-låg signal.
- Gör samma sak med andra rutor som du vill kontrollera.
- När du är färdig, tryck åter på **VERIFY**. Datorn avger tre fallande pip. Nu kan du fortsätta med spelet.

Var och en av spelarna kan använda “verify”-funktionen, då han/hon ställer upp sin flotta (se “Konstruera en egen startställning”). Du kan också använda denna funktion, när det är din tur under slaget för att finna ut vilka skepp som har träffats av din motståndare. De rutor som denne har träffat kommer att rapporteras som icke-upptagna. Du kan markera dem genom att placera röda pinnar i hålen på dina skepp.

LJUDEFEKTER OCH VOLYM

Datorn har sex inställningar för ljudvolymen. Genom att trycka på VOLUME-knappen flera gånger, kan du få fram dem alla i rotation

- Ett högt pip betyder att datorn kommer att använda maximivolymen, men att det karakteristiska bakgrundsljudet är avstängt
- Ett högt “explosionsljud” betyder att maximivolymen är på tillsammans med bakgrundsljudet.
- På samma sätt kan du åstadkomma ett mjukt pip och en explosion, ett mellanpip och en explosion, genom ytterligare tryckningar på **VOLUME**.

När volymen är rätt inställd, fortsatt spelet.

SPRÅK

Datorn kan meddela sig på två språk. Om du vill ändra språk:

- Tryck på **NEW GAME**
- Tryck på **A1** (för engelska) eller **B2** (för spanska) på spelare A:s tangentbord
- Tryck på **CANCEL**, och fortsatt med spelet.

ATT STÄNGA AV

Om ett spel måste avbrytas, kan du stänga av datorn genom att trycka på **ON/SAVE**-knappen. Datorn ”kommer” fortfarande ”ihåg” allt om spelet. När du sätter på datorn igen genom att trycka på samma knapp igen, kan du fortsätta att spela från den ställning som du lämnade.

Det kan hända att du blir förvirrad av det sätt som datorn svarar på. (Skälet kan t.ex. vara att du har börjat “bekräfta” dina skepp, eller avbrutit en utplacering, och har glömt att avsluta operationen.) För att reda upp förvirringen, kan du sätta på och slå av datorn om vartannat. Detta kommer att avbryta alla oavslutade operationer, och datorns ”uppmaning” kommer att tala om för dig vad du ska göra härnäst.

Om du lämnar datorn för tre minuter utan att trycka på en knapp, stängs den av automatiskt (medan den avger en stigande och fallande ljudsignal). Sätt på den igen, när du är beredd.

TABELL MED STANDARDSTÄLLNINGAR

Följande tabell ger standardställningarna för utplacering av din flotta. (Se sedan 4.)

No.	Torpedbåt	Fregatt	Fregatt	Kryssare	Hangarfarty
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

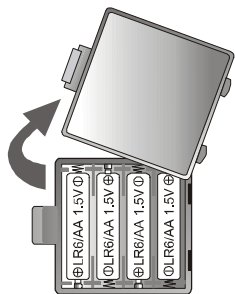
All rights reserved in case of errors. We reserve the right to make technical changes as well as design changes without notice in the interest of progress. Any duplication of this manual or parts of it without prior expressed consent of MILLENNIUM 2000 GmbH is prohibited.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, Germany

Visit us in the Internet: www.computerchess.com

ATT SÄTTA I BATTERIER

Sätt i fyra AA-batterier (exempelvis MN1500 eller LR6) på undersidan av datorn. Se till att pluspolen av varje batteri ligger mot plustecknet i batterilådan. Datorn ska då svara med några stridsljud.



Om det inte blir något svar, tryck ner ett tunt föremål lätt i RESET-hålet i tangentbordet på B-sidan. Stridsljudet bekräftar RESET (återstart).

FÖR ATT GARANTERA ATT ALLT KOMMER ATT FUNGERA

- BLANDA INTE GAMLA OCH NYA BATTERIER.
- BLANDA INTE ALKALISKA, ÅTERLADDNINGSBARA OCH STANDARDBATTERIER.
- ANVÄND INTE ÅTERLADDNINGSBARA BATTERIER.
- BATTERIINSTALLATIONEN SKA GÖRAS AV EN VUXEN.
- ICKE-ÅTERLADDNINGSBARA BATTERIER SKA INTE LADDAS OM.
- ÅTERLADDNINGSBARA BATTERIER SKA AVLÄGSNAS FRÅN DATORN (OM DE KAN AVLÄGSNAS).
- ÅTERLADDNINGSBARA BATTERIER SKA BARA LADDAS OM UNDER ÖVERINSEENDE AV EN VUXEN (OM DE KAN AVLÄGSNAS).
- BARA BATTERIER AV SAMMA ELLER LIKVÄRDIGT SLAG SOM REKOMMENDERATS SKA ANVÄNDAS
- BATTERIER SKA SÄTTAS I MED KORREKT POLARITET.
- FÖRBRUKADE BATTERIER SKA AVLÄGSNAS FRÅN DATORN.
- BATTERIKLÄMMORNA SKA INTE KORTSLUTAS