



## MARINE COMMANDER 3000

### Bedieningshandleiding

### Inhoudsopgave

Inleiding .....	2
Ingebruikneming .....	2
Het spel starten .....	3
De slag .....	5
De spelvarianten .....	6
De spelvarianten uitkiezen .....	8
Opbouw van een eigen startpositie .....	8
De toets "Near Miss" .....	11
Positiecontrole .....	11
Geluidseffecten en luidsterkte .....	11
Taal instellen .....	12
De computer uitschakelen .....	12
De voorgeprogrammeerde vlootposities .....	13

### RESET-KNOP:

*De reset-knop bevindt zich op het bedieningspaneel van speler B. Deze knop kan met een dun voorwerp (bijvoorbeeld een paperclip) ingedrukt worden.*

*Mocht het apparaat in een elektrostatische omgeving foutieve functies vertonen, dan kunt U met behulp van deze knop het apparaat weer in de oorspronkelijke toestand terugzetten.*

### WAARSCHUWING

**De schepen alsook de pennen zijn zo klein, dat ze makkelijk ingeslikt kunnen worden. Bewaar alstublieft deze onderdelen buiten het bereik van kleine kinderen!**

**NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER DE 3 JAAR.**

**Bewaar alstublieft deze handleiding goed voor latere vragen.**

## Inleiding

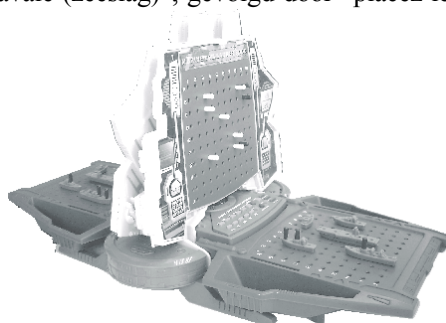
De Marine Commander 3000 heeft 6 verschillende spellen, die allen op het bekende “Zeeslag” gebaseerd zijn, wat je beslist al eens op geruit papier gespeeld hebt. Daarbij kan je naar keuze tegen de computer of een vriend spelen.

Elke speler heeft een vloot van 5 schepen in verschillende groottes. Deze worden op de „ocean“, een vlak van 10 x 10 velden, geplaatst. Belangrijk is, dat men niet kan zien, waar zich de schepen van de tegenstander bevinden. De spelers zijn telkens afwisselend aan de beurt; iedere speler vuurt daarbij een raket op een bepaald veld van de oceaan van de tegenpartij. Een vijandelijk schip is gezonken, wanneer alle velden, waarop deze ligt, getroffen worden. Wie als eerste alle schepen van zijn tegenstander laat zinken, heeft het spel gewonnen.

## Ingebruikneming

Stop vier “AA” batterijen in het apparaat. Let absoluut op de juiste polariteit! (De + van de batterij moet aan de + van het apparaat liggen). Daarna moeten slaggeluiden klinken, en het apparaat zegt “bataille navale (zeeslag)”, gevolgd door “placez les navires (schepen invoeren)”.

Haal nu de beide kleppen, zoals op de foto is afgebeeld, voorzichtig omhoog en stel ze op. Wanneer je tegen een vriend speelt, stel de computer dan zo op, dat hij tussen jullie in staat en niemand op de oceaan van de andere kan kijken.



Elke speler heeft nu twee gebieden met 10 x 10 velden voor zich. Het onderste gebied is je eigen oceaan, waarop je je vloot plaatst. Het bovenste gebied is de oceaan van je tegenstander, het is het veld waarop je je aanvallen beraamt en de reeds gebombardeerde velden markeert.

De gebieden zijn telkens aan de rand met de getallen 1-10 boven en de letters A-J aan de kanten gekenmerkt. Zo wordt elk enkele veld door een getal en een letter precies geïdentificeerd. Zo heet het veld rechtsboven **A10**; het veld linksonder **J1** enz..

		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	
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

Boven elke oceaan bevindt zich het bedieningsgedeelte van de betreffende speler. Het bedieningspaneel aan de ene kant heeft 5 extra knoppen: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** en **ON/SAVE**. De speler aan deze kant is speler A zijn tegenstander is speler B. Wanneer je tegen de computer speelt, ben je altijd speler A.

*Mocht de computer op geen enkele toets reageren, controleer dan of hij aan staat en of alle batterijen zonder problemen functioneren. Wanneer dit het geval is, druk dan op de RESET-knop aan kant B.*

Tot de leveringsomvang van de computer behoren:

- een zakje met witte en rode pennetjes om reeds gebombardeerde velden en getroffen schepen te markeren
- twee scheepsvloten, waarbij iedere speler het volgende krijgt:
  - een vliegdekschip (neemt 5 velden in)
  - een torpedojager (4 velden)
  - twee fregatten (3 velden)
  - een kanonneerboot (2 velden)



vliegdekschip    torpedojager    fregat    fregat    kanonneerboot

Wanneer je de batterijen niet zojuist erin gestopt hebt, zet de computer dan nu met de knop **ON/SAVE** aan.

## Het spel starten

We beginnen nu met de makkelijkste van de 6 spellen, *Zeeslag*.

- Druk op de knop **NEW GAME**. De computer zegt “bataille navale”
- Druk nu op **ENTER/FIRE** op het bedieningspaneel van speler A.

Nu klinken slaggeluiden en de computer zegt nog een keer “bataille navale”. Er klinkt een “hoog-laag”-pieptoon, en de computer zegt: “placez les navires”.

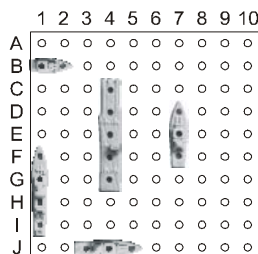
Nu moet de vloot van speler A gepositioneerd worden. Dit gaat het makkelijkste door een van de 120 voorgeprogrammeerde posities uit te kiezen. De posities vind je

op de pagina's 13-15. Als alternatief kan een eigen positie geprogrammeerd worden, zoals op pagina 8 beschreven staat.

Laten we aannemen dat je voor opstelling 29 gekozen hebt. De tabel geeft de volgende gegevens aan:

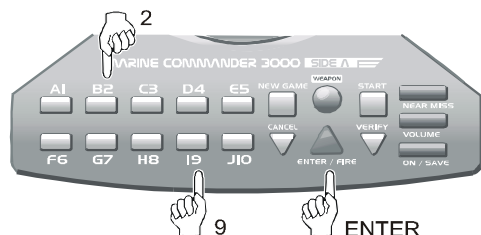
positie	kanonneerboot	fregat	fregat	torpedojager	vliegdekschip
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Plaats nu je kanonneerboot op de velden **B1** en **B2**. De eerste fregat komt op de velden **D7** tot **F7**, enzovoort. Wanneer alle schepen van je vloot correct op de oceaan geplaatst zijn, moet de opstelling er zo uitzien.



Nu moet je de computer natuurlijk nog zeggen, voor welke opstelling je gekozen hebt. Dat gaat via het bedieningspaneel van speler A:

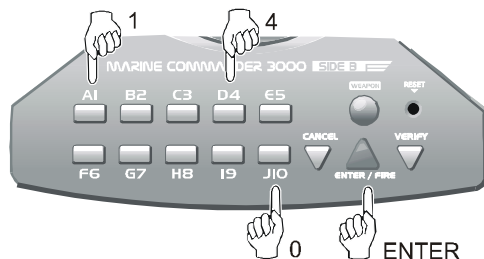
- Toets het nummer 29 in, dus druk eerst op toets 2, daarna op toets 9 zoals op de foto is afgebeeld.
- Druk nu op **ENTER**.



Nu geeft der Computer weer een “hoog-laag”-pieptoon en zegt: „placez les navires“. Nu moeten de schepen voor speler B ingevoerd worden. Nu heb je de volgende mogelijkheden:

(a) Wanneer je tegen de computer wilt spelen, druk dan op de **START** toets. De computer plaatst zijn eigen vloot volgens het toevalsprincipe. Lees nu in het volgende hoofdstuk verder (“De slag”).

(b) Wanneer je tegen een vriend wilt spelen, moet deze nu op zijn bedieningspaneel zijn schepen, resp. de overeenkomstige positienummers invoeren en zijn



schepen op de oceaan opstellen. Laten we aannemen dat hij voor de opstelling 104 kiest. Hij plaatst dus de schepen overeenkomstig met de coördinaten (zoals in de tabel op pagina 14 is afgebeeld) en toetst op het bedieningspaneel 104 in. De toets “J10” staat daarbij voor “0”. Daarna moet hij met **ENTER** bevestigen.

Nu piept de computer 5 keer en de slag kan beginnen.

## De slag

Nu zegt de computer: „précisez la cible (doel invoeren)“. Wanneer je tegen de computer speelt, mag jij beginnen. Wanneer je tegen een vriend speelt, mag ieder van jullie beginnen.

Toets nu via je bedieningspaneel de coördinaten van het veld in, waarop jij in de oceaan van je tegenstander wilt vuren. Druk dan op **ENTER/FIRE**. Nu hoor je, hoe de raket afgevuurd wordt.

Bijvoorbeeld: Je wilt op het veld **D8** vuren.

- Druk eerst de toets voor de letter **D**.
- Druk dan de toets voor het getal **8**.
- Druk dan op de **FIRE** toets.



Wanneer je een vijandelijk schip treft, hoor je een explosie en het rode licht tussen beide spelers knippert. Plaats nu een rood pennetje in het overeenkomstige veld op je bovenste klep. Wanneer je ernaast geschoten hebt, hoor je, hoe de raket in het water valt. Plaats een wit pennetje in het overeenkomstige veld op de bovenste klep, waardoor je weet, dat je er al heen gevuld hebt.

Wanneer je tegen de computer speelt, vuurt deze dan automatisch. Wanneer je tegen een vriend speelt, komt nu van de computer weer het verzoek „précisez la cible“, en je vriend moet via zijn toetsenbord zijn doelveld intoetsen, waarop hij wilt vuren.

Het verzoek voor speler A is een “hoog-laag”-toon, voor speler B een “laag-hoog”-toon.

Bovendien functioneert altijd alleen het toetsenbord van de speler die aan de beurt is, met uitzondering van de toetsen **NEW GAME**, **VOLUME** en **ON/SAVE** op het toetsenbord van speler A, welke altijd gebruikt kunnen worden.

Wanneer je bij vergissing de verkeerde coördinaten hebt ingevoerd, kan je deze met **CANCEL** wissen en een nieuw doel invoeren.

De computer geeft altijd aan, wanneer een schip getroffen werd en ook wanneer het gezonken is. Wanneer een van de beiden vloten compleet vernietigd is, is het spel afgelopen.

## De spelvarianten

Er zijn in totaal 6 verschillende spelvarianten:

### (1) Zeeslag

Dat is het basisspel, welk reeds beschreven werd.

### (2) Radarzeeslag

Hier zijn twee verschillen met betrekking tot het standaardspel:

- Iedere keer wanneer een schip getroffen werd, mag de succesvolle schutter nog een keer vuren. De computer zegt dan „recharger (herladen)“, en je mag de volgende raket afvuren.
- In plaats van op een veld van je tegenstander te vuren, kan je ook je radarsysteem gebruiken: Toets de doelcoördinaten van een veld in, en druk daarna op de toets **WEAPON**. De computer zegt nu “radar”, en geeft het aantal velden, die het dichtbijzijnde vijandelijke schip verwijderd is met een aantal „pingen“ aan.

Voorbeeld 1: Je drukt op **E, 3, WEAPON**. De computer zegt “radar”, en geeft een “ping”. Dat betekent, dat een vijandelijk schip slechts één veld van **E3** afgelegen ligt. Dit kan een van de velden **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** of **F4** zijn.

Voorbeeld 2: Je drukt op **A, 8, WEAPON**. De computer zegt “radar”, en geeft drie “pingen”. Nu weet je, dat het dichtbijgelegene vijandelijke schip 3

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

velden van A8 afgelegen ligt, dus op **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** of **D10**. Er is dus geen vijandelijk schip, wat dichterbij A8 ligt. Zoals je ziet, wordt deze afstand horizontaal, verticaal en ook diagonaal gemeten. Er kan ook een combinatie zijn, bijvoorbeeld horizontaal en diagonaal, wanneer daar 2 schepen liggen of een hiervoor groot genoeg is.

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

*Tip: Wanneer een veld van een vijandelijk schip reeds getroffen werd, wordt dit veld door de radar niet meer als bezet aangegeven.*

### (3) Piratenslag

Dit spel werkt als spel 1, maar het heeft een andere achtergrondgeluid. Wanneer je een vijandelijk schip treft, zegt de computer „bateau pirate touché/détruit (piratenschip getroffen/vernietigd)“. Daarbij wordt echter niet gezegd, om welk type het gaat.

### (4) Piratenaanval

Dit spel werkt als spel 3, maar in elke ronde heeft men zo veel schoten, als de tegenstander aan schepen op de oceaan heeft. Dus aan het begin heeft iedere speler 5 schoten per ronde, omdat iedere speler 5 schepen heeft. Met andere woorden: wie reeds meer schepen heeft laten zinken, heeft minder schoten, zo dat de tegenstander de gelegenheid heeft om terug te komen. De computer zegt altijd “recharger” wanneer er nog schoten ter beschikking zijn, en je mag dan nog een keer vuren.

### (5) Vliegdekezeslag

Dit spel werkt zoals spel 1, met het volgende verschil: zo lang je vliegdekschip nog niet gezonken is, heb je zo veel schoten per ronde, als je tegenstander nog aan schepen op zijn oceaan heeft.

Dit is zo op te vatten, dat zo lang het vliegdekschip nog beschikbaar is, met de (symbolische) ondersteuning van enkele vliegtuigen gestreden wordt. Wanneer je op **FIRE** drukt, hoor je, hoe deze opstijgen. Zodra het vliegdekschip vernietigd wordt, heb je slechts nog één schot per spel, omdat de vliegtuigen eveneens niet meer kunnen ingrijpen.

## (6) Rakettenaanval

Zoals spel 1, behalve dat iedere speler twee strategisch bijzondere wapens ter beschikking hebben: drie *torpedo's* en drie *cluster bommen*.

Om een van de bijzondere wapens te gebruiken, toets allereerst de coördinaten van het doelveld in. Druk dan op de toets **WEAPON**. Wanneer je deze toets meermaals indrukt, schakel je tussen de verschillende wapentypes: torpedo, cluster bom en normale raketten. Je herkent telkens aan het vuurgeluid, welke bom uitgekozen is. Wanneer je het wapen hoort, die je gebruiken wilt, druk dan op **FIRE** om het af te vuren.

Een *torpedo* treft altijd het vijandelijke schip, dat de geringste afstand van het doelveld heeft.

Een *cluster bom* treft altijd het uitgekozen doelveld, alsook de velden, die horizontaal en verticaal naast dit veld liggen.

Voorbeeld: Je drukt op **F, 6, WEAPON**, en nog een keer op **WEAPON**. Nu klinkt het geluid van de cluster bom. Druk op **FIRE**. Nu bombardeer je het veld **F6** en gelijktijdig ook de 4 velden boven, onder, rechts en links daarnaast: **E6, F5, F7** en **G6**.

## De spelvarianten uitkiezen

Stel dat je piratenaanval wilt spelen:

- Druk op **NEW GAME**. De computer zegt nu de naam van het spel, welke nu gespeeld wordt.
- Druk meermaals op **NEW GAME**. De computer noemt alle spellen in volgorde.
- Wanneer de computer “*attaque de pirates (piratenaanval)*” zegt, druk dan op **ENTER**. Nu start er een nieuw spel.

Wanneer je in plaats van **ENTER** op de toets **CANCEL** drukt, kan je met het actuele spel verder spelen.

## Opbouw van een eigen startpositie

Aan het begin van een spel ben je niet verplicht een van de 120 posities uit te kiezen. Je kan de schepen ook vrij op de oceaan plaatsen, met de voorwaarde dat er geen schip direct naast een andere ligt.

Op de volgende manier wordt dat gedaan:

- Begin zoals gebruikelijk, druk op **NEW GAME** en **ENTER**. De computer zegt voor speler A: “*placez les navires*”.
- Wanneer je niet met een van de standaardposities wilt spelen, druk dan nu op **ENTER**. De computer zegt: “*placez les navires.*”
- Plaats je eerste schip op zijn plaats.
- Druk nu op de toetsen voor de letters en het getal van het beginveld van je schip, daarna de toetsen voor het andere einde. Druk daarna op **ENTER**.

Voorbeeld: **D, 8, G, 8, ENTER**

- De computer bevestigt het schip met twee hoge pieptonen. Daarmee werd de positie van het schip in de computer opgeslagen. (In dit geval zou dat een kruiser zijn met de coördinaten **D8-G8**).
- Precies zo worden de andere 4 schepen geprogrammeerd.

Wanneer speler A zijn complete vloot heeft ingegeven, krijgt speler B het verzoek “*placez les navires*”. Wanneer je tegen de computer wilt spelen, druk dan op de toets **START** en de slag begint. Wanneer je tegen een vriend wilt spelen, heeft deze nu dezelfde mogelijkheden als jij daarvoor:

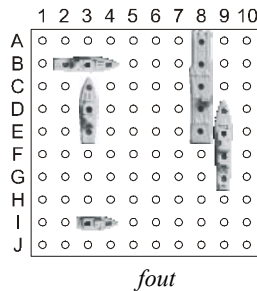
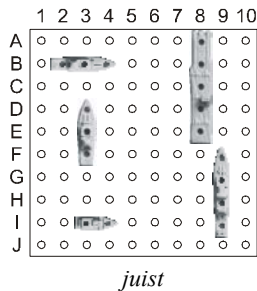
- Hij kan een van de standaardopstellingen uitkiezen, het overeenkomstige nummer ingeven en met **ENTER** bevestigen; *of*
- simpelweg alleen op **ENTER** drukken, (nu komt weer het verzoek “*placez les navires*”), en de schepen apart zoals van tevoren beschreven invoeren.

Wanneer de complete vloot van speler B ingevoerd is, geeft de computer 5 pieptonen direct achter elkaar, en de slag begint.

### Fout

Wanneer geprobeerd wordt, een onmogelijke positie in te geven – bijvoorbeeld **A, 2, H, 8** – geeft de computer een “*fout*”-signaal (een lage bromtoon) aan. Wanneer je probeert, een schip in te geven, welke op grond van de positie van een ander schip niet toegelaten is (of bijvoorbeeld wanneer je op **G, 1, G, 5, ENTER** drukt, hoewel het vliegdekschip reeds ingevoerd werd), zegt de computer, welk schepen nog te programmeren zijn. Bijvoorbeeld: “*placez frégate, croiseur (fregat, kruiser invoeren).*”

Voorbeelden voor fouten: In het linker diagram raakt een hoek van het vliegdekschip een andere hoek van de kruiser. Dit is toegestaan. In het rechter diagram werden de schepen direct naast elkaar geplaatst, wat niet toegestaan is.



### Een Schip verwijderen

Wanneer je een schip hebt ingevoerd, maar toch wilt verwijderen, kan je dat als volgt doen:

- Druk op de toets **CANCEL** (wordt met een “hoog-laag” toon bevestigd).
- Toets de coördinaten van het te verwijderen schip in.
- Druk op **ENTER**. De computer bevestigd met twee lage pieptonen.

Het schip kan nu opnieuw ingevoerd worden.

### Handicaps

Iedere speler kan ook met minder dan 5 schepen beginnen. Wanneer je op de toets **START** drukt, nadat je maar 1-4 schepen hebt ingevoerd, wordt de programmering beëindigd. Nu heb je twee mogelijkheden:

- (a) Speler B kan zijn schepen invoeren.
- (b) Je kan nog een keer op **START** drukken, om een spel tegen de computer met gereduceerd materiaal aan beide kanten te beginnen. De computer heeft altijd evenveel schepen (en ook de dezelfde soorten schepen) als jij.

Wanneer op de toets **START** gedrukt wordt, nadat speler B zijn 1-4 schepen heeft ingevoerd, wordt de programmering beëindigd en de slag begint.

Wanneer je meerdere spelen tegen een vriend speelt, en een van jullie wint iedere keer, kan deze speler bij het volgende spel door deze optie benadeeld worden.

## De toets “NEAR MISS”

Deze functie helpt bij het vinden van de vijandelijke schepen tijdens de slag.

Om deze te gebruiken, moet de functie eerst ingeschakeld worden. Dat gaat alleen *voor* het begin van een slag (wanneer de computer verzoekt de schepen in te voeren). Druk dan op de toets **NEAR MISS**. De computer bevestigd met een stijgende dubbeltoon. (Wanneer je dezelfde toets nogmaals indrukt, bevestigd de computer met een dalende dubbeltoon, en de functie is weer uitgeschakeld.)

Wanneer “NEAR MISS” ingeschakeld is, hoor je, hoe je vijand een SOS-noodsignaal als morsecode afgeeft, nadat je gevuld hebt. Dat betekent, dat je direct naast een van zijn schepen geschoten hebt, ofwel horizontaal, verticaal of diagonaal.

## Positiecontrole

De computer kan je zeggen, waar je je schepen hebt gepositioneerd.

- Druk op de toets **VERIFY**. Je hoort twee stijgende tonen.
- Druk nu op de letters en het getal van een veld. Twee hoge tonen weerklinken, wanneer een schip op dit veld ligt. Wanneer het veld leeg is, weerklinkt een „hoog-laag“-toon.
- Je kan achtereenvolgens alle velden controleren, waarvan je niet zeker bent.
- Wanneer je klaar bent, druk nogmaals op **VERIFY**. De computer geeft nu drie dalende tonen. Het spel kan voortgezet worden.

Iedere speler kan deze functie gebruiken, wanneer hij bijvoorbeeld zijn eigen schipposities opbouwt. Je kan deze functie ook gebruiken, wanneer je tijdens de slag wilt weten, welk schip van de tegenstander getroffen werd. De reeds getroffene velden worden als „leeg“ aangegeven. Daar kan je telkens een rood pennetje in je schip steken.

## Geluidseffecten en luidsterkte

De computer heeft 6 verschillende luidsterkte instellingen. Door de toets **VOLUME** achter elkaar in te drukken, schakel je tussen de verschillende opties:

- Een luide “piep” betekent, dat de computer met maximale luidsterkte werkt, maar de achtergrondgeluiden van de slag uitgeschakeld blijven.

- Een luide “explosie” betekent, dat de computer met maximale luidsterkte werkt, en aanvullend de achtergrondgeluiden geactiveerd worden.
- Hetzelfde is ook het geval met de andere mogelijkheden: zachte piep & zwakke explosie alsook middelhoge piep en middelmatige explosie.

Wanneer de gewenste luidsterkte ingesteld is, kan het spel voortgezet worden.

## Taal instellen

De computer kan zijn spraakmeldingen in twee verschillende talen geven. De taal kan als volgt omgezet worden:

- Druk op **NEW GAME**
- Druk op **A1** op het toetsenbord van speler A, om Duits in te stellen.  
Druk op **B2** om Frans in te stellen.
- Druk op **CANCEL**, om verder te gaan.

## De computers uitschakelen

Wanneer een spel onderbroken moet worden, kan de computer met de toets **ON/SAVE** uitgeschakeld worden. Het actuele spel wordt opgeslagen. Bij de volgende keer aanzetten kan het spel vanaf hetzelfde punt voortgezet worden.

**Soms kan het gebeuren, dat je de reactie van je computer niet begrijpt. De reden hiervoor zou bijvoorbeeld kunnen zijn, dat je daarvoor een positiecontrole hebt gedaan of een schip weer verwijdert hebt, zonder de desbetreffende modus weer correct te verlaten. Schakel de computer in zulke gevallen simpelweg uit en weer aan. Dat verbreekt alle niet beëindigde operaties, en door de aankondiging van de computer weet je, wat je daarna moet doen.**

Wanneer je op de computer drie minuten lang geen toets indrukt, schakelt hij automatisch uit (en geeft daarbij de gebruikelijke toon). Zet hem weer aan, wanneer je verder wilt spelen.

## De voorgeprogrammeerde vlootposities

In deze tabel zie je alle voorgeprogrammeerde posities van je computer.  
(Zie pagina 4.)

Positie	Kanonnerboot	Fregat	Fregat	Kruiser	Vliegdekschip
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

Veranderingen en vergissingen voorbehouden.

Deze handleiding werd zorgvuldig vervaardigd en op juistheid van de inhoud gecontroleerd. Als er tegen de verwachting in toch nog fouten instaan, laat zich daaruit geen bezwaarredenen voor het apparaat afleiden.

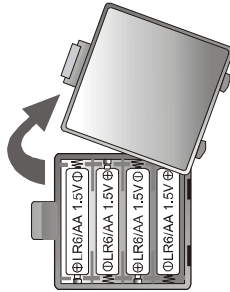
Het kopiëren van deze bedieningshandleiding, ook als uittreksel, is zonder voorafgaande schriftelijke toestemming verboden.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

[www.computerchess.com](http://www.computerchess.com)

#### BATTERIJEN PLAATSEN:

- Leg het apparaat met de achterkant naar boven op een vlakke ondergrond (bijvoorbeeld een tafel).
- Open het batterijvak, door op de sluiting te drukken en het klepje omhoog te heffen.
- De computer heeft 4 x 1,5 volt „AA“ of „LR6“ batterijen nodig.
- Als je de batterijen erin stopt, let er dan goed op dat de pluspool van elke batterij aan de kant van het + teken in het batterijvak ligt.
- Sluit het klepje van het batterijvak.
- Mocht het apparaat niet reageren, druk dan met een paperclip op de RESET-knop op het toetsenbord B.



#### BELANGRIJKE TIPS:

- BATTERIJEN MOGEN IN PRINCIPE ALLEEN DOOR VOLWASSENEN GEPLAATST WORDEN.
- GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN (NICD) GEBRUIKEN, OMDAT DEZE ALLEEN MAAR 1,2 VOLT (IN PLAATS VAN 1,5 VOLT) HEBBEN EN DAARDOOR NIET GENOEG VERMOGEN VOOR HET APPARAAT TER BESCHIKKING KUNNEN STELLEN.
- ALLEEN BATTERIJEN VAN HET AANBEVOLEN TYPE (4 X AA) EN NOOIT OUDE EN NIEUWE BATTERIJEN TEZAMEN GEBRUIKEN.
- BATTERIJEN UITSLUITEND MET DE JUISTE POLARITEIT (+ OF -) PLAATSEN.
- LEGE BATTERIJEN ZO SNEL MOGELIJK VERWIJDEREN.
- DE BATTERIJKLEMMEN MOGEN NOOIT KORTGESLOTEN WORDEN.
- GOOI GEBRUIKTE BATTERIJEN NIET ZOMAAR IN DE VUILNISBAK, MAAR GEEF DEZE AF VOOR VERDERE VERWERKING. HELP MEE HET MILIEU TE BESCHERMEN!