

Please do not upload this copyright pdf document to any other website. Breach of copyright may result in a criminal conviction.

This Acrobat document was generated by me, Colin Hinson, from a document held by me. I requested permission to publish this from Texas Instruments (twice) but received no reply. It is presented here (for free) and this pdf version of the document is my copyright in much the same way as a photograph would be. If you believe the document to be under other copyright, please contact me.

The document should have been downloaded from my website <https://blunham.com/Radar>, or any mirror site named on that site. If you downloaded it from elsewhere, please let me know (particularly if you were charged for it). You can contact me via my Genuki email page: <https://www.genuki.org.uk/big/eng/YKS/various?recipient=colin>

You may not copy the file for onward transmission of the data nor attempt to make monetary gain by the use of these files. If you want someone else to have a copy of the file, point them at the website. (<https://blunham.com/Radar>). Please do not point them at the file itself as it may move or the site may be updated.

It should be noted that most of the pages are identifiable as having been processed by me.

I put a lot of time into producing these files which is why you are met with this page when you open the file.

In order to generate this file, I need to scan the pages, split the double pages and remove any edge marks such as punch holes, clean up the pages, set the relevant pages to be all the same size and alignment. I then run Omnipage (OCR) to generate the searchable text and then generate the pdf file.

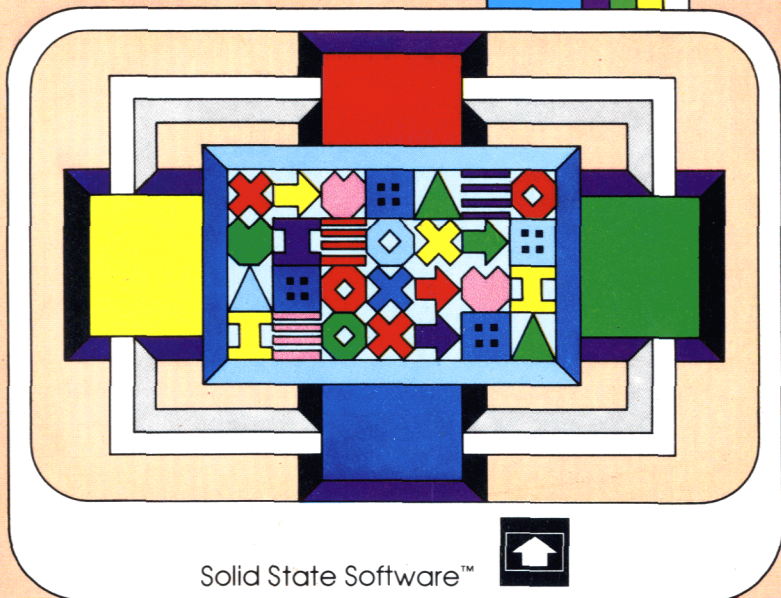
Hopefully after all that, I end up with a presentable file. If you find missing pages, pages in the wrong order, anything else wrong with the file or simply want to make a comment, please drop me a line (see above).

It is my hope that you find the file of use to you personally – I know that I would have liked to have found some of these files years ago – they would have saved me a lot of time !

Colin Hinson

In the village of Blunham, Bedfordshire.

TEXAS INSTRUMENTS



Solid State Software™



Model PHM 3025
MIND CHALLENGER
VIDEO SPIELE 2
JEUX VIDEO 2




GB General Information

Before you slide a programm module into your Home Computer please see the »Read this first«.

DE Generelle Information

Bevor Sie ein Programm-Modul in Ihren Home Computer einstecken, lesen sie bitte zuerst die »Bitte beachten«.

FR Informations générales

Veillez consulter le »Instructions d'installation« avant d'introduire un module d'application dans l'Ordinateur familial.

IT Indicazione generale

Prima di inserire un modulo-programma nel Vostro Home Computer vogliate consultare la »Prima di cominciare« per l'utente.

NL Algemene aanwijzing

Voordat u een programma module in uw huiscomputer steekt lees a.u.b. eerst de »Lees dit eerst«.

SE Allmänna upplysningar

Innan du skjuter in en program-modul i din Home Computer bör du läsa »Läs detta först«.

GB	1
D	3
F	5
J	7
NL	9
S	11

GB Necessary System:

Home Computer TI 99/4A, Television Set, Remote Controllers

DE Notwendige Geräteausstattung:

Home Computer TI 99/4A, Fernseher, Fernbedienung

FR Equipment requis:

Ordinateur familial TI 99/4A, poste de télévision, manettes de commande.

IT Sistema richiesto:

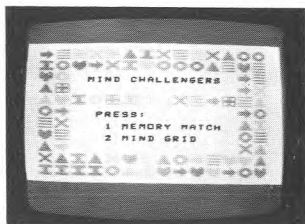
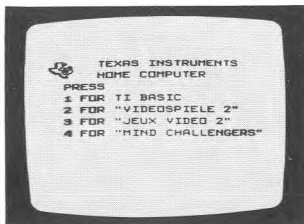
Home Computer TI 99/4A, Televisione, Comandi a distanza

NL Benodigde apparatuur:

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

SE Erforderlig utrustning

Home Computer TI 99/4A, TV-apparat, fjärrkontroller



④ Turn your Home Computer into a memory trainer.

Memory Match schools your musical memory.

Mind Grid challenges logical deduction and power of combination.

Slide in the programm module, press key 4 and the exciting educational game begins.

Select your game:

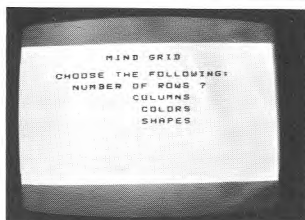
- 1 - Memory Match
- 2 - Mind Grid



Game Nr. 1 - Memory Match

Level	Notes	Length of Note
1	8	$\frac{3}{4}$ sec
2	16	$\frac{3}{4}$ sec - $\frac{1}{2}$ sec
3	32	$\frac{3}{4}$ sec - $\frac{1}{4}$ sec
4	64	variable, between $\frac{3}{4}$ sec - $\frac{1}{4}$ sec

Playing against the computer - Key 1 or against an opponent player - Key 2



You must repeat the tones created by the computer or your opponent in the same order.

After successful responding one tone is added.

Keys E (↑); X (↓); S (←); D (→), or remote controllers.

When pressing FCTN PROC'D the computer replays the series of tones. When the round is over:

Push Q = new round
FCTN BACK = another level

Try to find out in as few guesses as possible, how the computer has placed shapes and colours on the grid.

Determine the rules of the game.

Grid:

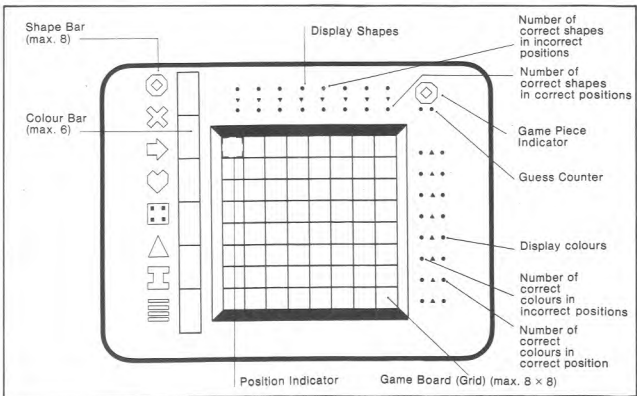
Size: The number of rows (1-8) determines the horizontal size of the grid.

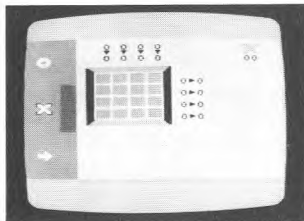
The number of columns (1-8) determines the vertical size of the grid.

Colours: Determine the number of the colours (1-6) the computer may use.

Shapes: Determine the number of the shapes (1-8) the computer may use.

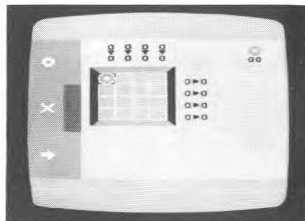
Press Y and the game begins.



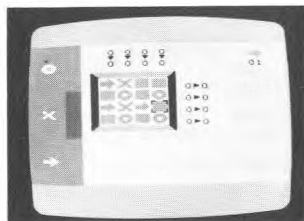


10 The Mind Grid game starts. All squares on the game board are grey; behind each square the computer hides a shape of a certain colour. Place the game pieces (colours and shapes) on those squares where you expect the computer's pattern will be. With the cursor (square with black

corners) which is moved by the arrow keys E (↑), X (↓), S (←), D (→) or the remote controllers, you can place the game pieces. (Press key Y or side button of remote controllers). The game piece indicator shows the piece which can be placed.



Modification of game piece indication
You modify the game piece indication by moving the cursor to the colour/shape desired and press Y. The game piece indicator displays the new chosen colour/shape.



Once you have arranged game pieces (shapes and colours) on the Grid to your satisfaction, you try your first guess.

Move the cursor to the Game Piece Indicator and press the Y key. The number of your guesses is displayed beneath the Game Piece Indicator.

At the top of the Grid and at the right side of the game board the computer gives you your score.

Numbers displayed to the right = information about correctly guessed colours

Numbers displayed on the top of the Grid = information about correctly

guessed shapes

When you correctly guess the location of every game piece (shape and colour), you have solved the Mind Grid.

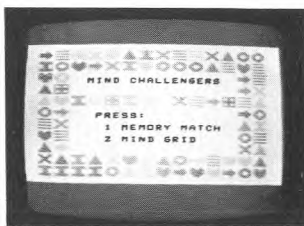
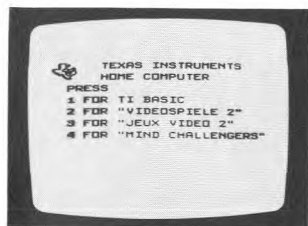
Now you can play the Mind Grid game again using the same options (key 4) or choose new options (FCTN BACK).

Special key functions

Changing shapes on the game board without changing colours key 1
Changing colours on the game board without changing shapes key 2
Return to shapes and colour change key 3

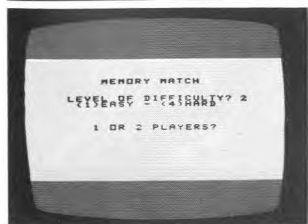
Reviewing Previous Guesses

Backward keys FCTN AID (SHIFT A)
Start of game keys FCTN BACK (SHIFT 2)
Return to current pattern keys FCTN PROC'D (SHIFT)
Selection of a previous guess as the basis for next guess keys FCTN INS (SHIFT 6)
Display of solution keys FCTN BEGIN (SHIFT W)



Machen Sie Ihren Home-Computer zum Gedächtnistrainer. Beim Tonquiz können Sie Ihr musikalisches Gedächtnis schulen. Beim Masterquiz fordert der Computer ihr Gedächtnis, das logische Denken und die Kombinationsfähigkeit.

Programm-Modul einstecken, Taste 2 drücken und das unterhaltsame Lernspiel kann beginnen. Wählen Sie Ihr Spiel aus:
1 – Tonquiz
2 – Masterquiz



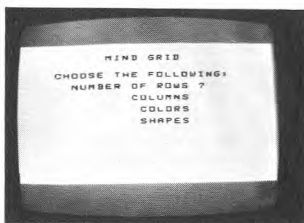
Spiel Nr. 1 – Tonquiz

Schwierigkeitsgrad	Noten	Tondauer
1	8	$\frac{3}{4}$ sec
2	16	$\frac{3}{4}$ sec – $\frac{1}{2}$ sec
3	32	$\frac{3}{4}$ sec – $\frac{1}{4}$ sec
4	64	variabel, zwischen $\frac{3}{4}$ sec – $\frac{1}{4}$ sec

Spielen Sie gegen den Computer – Taste 1 oder gegen Mitspieler – Taste 2



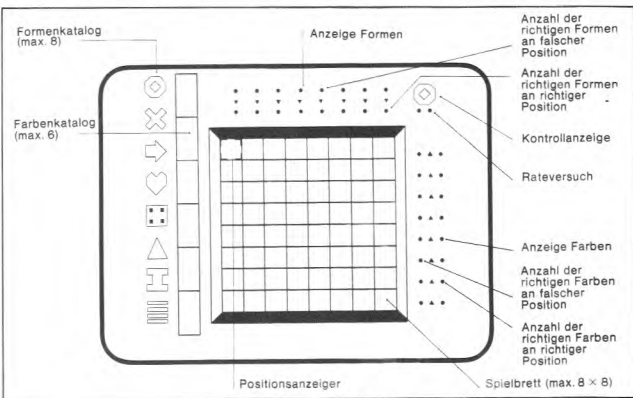
Können Sie die Noten vom Computer/ Mitspieler in der gleichen Reihenfolge wiederholen? Bei jedem erfolgreichen Versuch wird eine weitere Note angefügt. Tasten E (↑); X (↓); S (←); D (→), oder Fernbedienung
Bei FCTN PROC'D wiederholt der Computer die Tonfolge.
Ist die Spielrunde beendet:
Taste Q = Neue Spielrunde
FCTN BACK = Veränderung des Spielmodus

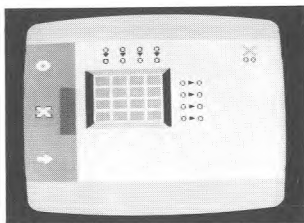


Versuchen Sie, mit möglichst wenigen Zügen herauszufinden, wie der Computer Farben und Formen auf einem Spielbrett verteilt hat.

Legen Sie die Spielbedingungen fest:
Spielbrett:

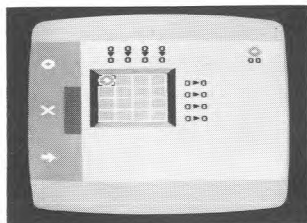
- Größe:** Die Anzahl der Reihen (1–8) bestimmt die horizontale Spielbrettgröße. Die Anzahl der Spalten (1–8) die vertikale.
- Farben:** Bestimmen Sie die Anzahl der Farben (1–6), die der Computer einsetzen darf.
- Formen:** Bestimmen Sie die Anzahl der Formen (1–8), die der Computer einsetzen darf.
- Drücken** Sie Y, das Spiel beginnt



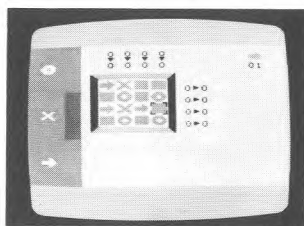


Das Masterquiz beginnt. Alle Felder auf dem Spielbrett sind grau; unter jedem Feld hat der Computer eine Form in einer bestimmten Farbe versteckt. Setzen Sie die Spielteile (Form und Farbe) dort ein, wo Sie das vom Computer gewählte Muster vermuten. Mit dem Positionszeiger (schwarz umrandet), der durch die Richtungs-

tasten E (↑), X (↓), S (←), D (→) oder durch die Fernbedienung bewegt wird, kann man die Spielteile einsetzen (Drücken der Taste Y oder Seitenknopf der Fernbedienung). Aus der Kontrollanzeige ersieht man, welches Spielteil eingesetzt werden kann.



Veränderung der Kontrollanzeige Die Kontrollanzeige verändern Sie dadurch, daß Sie den Positionsanzeiger auf die gewünschte Form/Farbe bringen und dann die Taste Y drücken. Die Kontrollanzeige zeigt die neue, gewählte Form/Farbe.



Sobald Sie die Spielteile (Form und Farbe) zu Ihrer Zufriedenheit auf dem Spielbrett angeordnet haben, wagen Sie Ihren ersten Rateversuch. Dazu bewegen Sie den Positionsanzeiger zum Kontrollfeld und drücken Y. Die Anzahl der Rateversuche wird unter der Kontrollanzeige angegeben.

Am oberen und rechten Rand des Spielbretts zeigt Ihnen der Computer, wie gut Sie geraten haben:
Anzeige linker Spielbrettrand = Anzeige der richtig geratenen Farben.
Anzeige über dem Spielbrett = Anzeige der richtig geratenen Formen.
Wenn Sie die Position jedes Spielteils

(Farbe und Form) richtig erraten haben, ist das Masterquiz gelöst. Jetzt können Sie Masterquiz noch einmal unter den gleichen Bedingungen spielen (Taste 4) oder neue Spielbedingungen festlegen (FCTN BACK).

Spezielle Tastenfuntionen

Änderung von Form auf dem Spielbrett ohne Farbwechsel Taste 1
Änderung von Farbe auf dem Spielbrett ohne Formenwechsel Taste 2
Rückkehr zum Formen und Farbenwechsel Taste 3

Überprüfung vorangegangener Rate-
runde

Rückwärts Tasten FCTN AID
(SHIFT A)

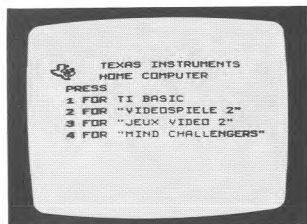
Von Anfang Tasten FCTN BACK
an (SHIFT 2)

Rückkehr
zum aktuellen Tasten FCTN PROC'D
Spielstand (SHIFT)

Wahl eines vorangegangenen
Rateversuchs

zum aktuellen Tasten FCTN INS
Spielstand (SHIFT (6))

Aufzeigen Tasten FCTN BEGIN
der Lösung (SHIFT W)



▢ Servez-vous de votre ordinateur familial pour exercer votre mémoire. Memory Match développe votre mémoire musicale. Mind Grid fait appel à votre pouvoir de déduction logique et de combinaison.

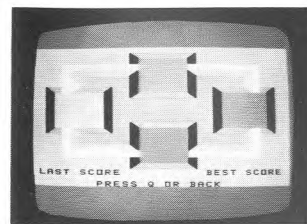
Introduisez le module, appuyez sur la touche 4, et vous êtes prêt à commencer. Sélectionnez votre jeu:
1 – Memory Match
2 – Mind Grid



Jeu n° 1 – Memory Match

Niveau	Notes	Durée des notes
1	8	$\frac{3}{4}$ seconde
2	16	$\frac{3}{4} - \frac{1}{2}$ seconde
3	32	$\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ seconde
4	64	variable entre $\frac{3}{4}$ et $\frac{1}{4}$ de seconde

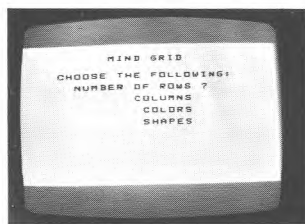
Jouez contre l'ordinateur = touche 1 ou contre un adversaire = touche 2



Pouvez-vous répéter les tonalités produites par l'ordinateur ou par votre adversaire dans le même ordre? Une tonalité supplémentaire est ajoutée après chaque réponse correcte.

Touche E (↑); X (↓); S (←); D (→), ou les manettes de contrôle. L'ordinateur rejoue la série de tonalités lorsqu'on appuie sur FCTN PROC'D.

Lorsque le jeu est terminé: – Appuyez sur Q pour rejouer, ou – Appuyez sur FCTN et BACK pour un niveau différent.

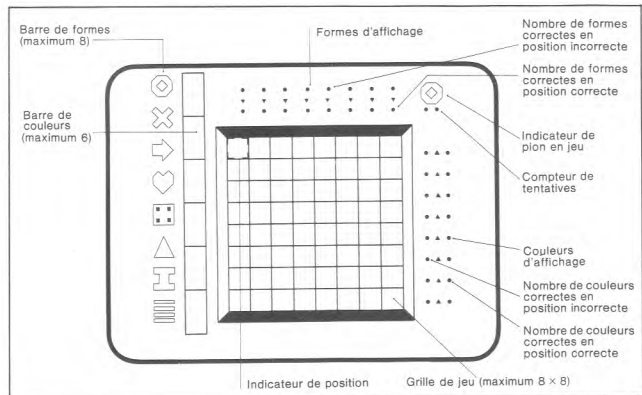


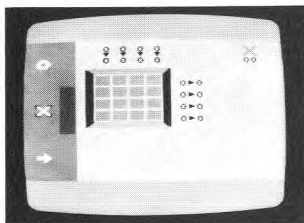
Essayez de trouver, avec un nombre minimum de tentatives, comment l'ordinateur a placé des formes et des couleurs sur la grille.

Déterminez les règles du jeu:

- Grille:** Dimension: Le nombre de rangées (1–8) détermine la dimension horizontale de la grille. Le nombre de colonnes (1–8) détermine la dimension verticale de la grille.
- Couleurs: Déterminez le nombre de couleurs que l'ordinateur pourra utiliser (1–6).
- Formes: Déterminez le nombre de formes que l'ordinateur pourra utiliser (1–8).

Appuyez sur Y et le jeu commence.

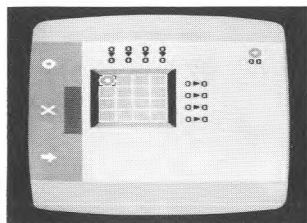




► Au départ, avec mind grid, toutes les cases de la grille sont grises; derrière chaque case, l'ordinateur a caché une forme et une certaine couleur.

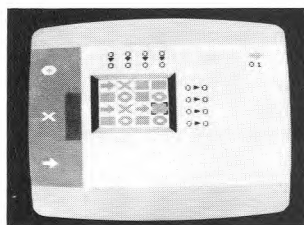
Placez les pions du jeu (formes et couleurs) sur les cases où vous pensez que l'ordinateur a caché les siens. Les pions du jeu sont placés sur les

cases à l'aide du curseur (carré avec les coins noirs) qui est déplacé par les touches à flèches E (↑), X (↓), S (←), D (→), ou à l'aide des manettes de contrôle. (Appuyez sur la touche Y, ou sur le bouton latéral des manettes). L'indicateur du pion en jeu montre le pion en cours de déplacement.



Modification du pion en jeu:

Le pion en jeu est modifié en déplaçant le curseur vers la forme/couleur désirée et en appuyant sur Y. L'indicateur du pion en jeu montrera la nouvelle forme/couleur choisie.



Lorsque vous avez placé vos pions (formes et couleurs) sur la grille, vous pouvez commencer à deviner. Déplacez le curseur vers l'indicateur du pion en jeu et appuyez sur la touche Y. Le nombre de vos tentatives est affiché en dessous de l'indicateur du pion en jeu.

L'ordinateur vous donnera votre score en haut de la grille et sur la partie droite de l'écran.

Nombres affichés à droite = informations concernant les couleurs que vous avez devinées correctement.

Nombres affichés en haut de la grille = informations concernant les formes que vous avez devinées correctement.

Le jeu se termine lorsque vous avez trouvé la position de chaque pion (forme et couleur) sur la grille.

Vous pouvez maintenant rejouer avec les mêmes options (touche 4) ou choisir de nouvelles options (FCTN BACK).

Touches de fonction spéciales

Changement des formes sur la grille sans changer les couleurs touche 1
Changement des couleurs sur la grille sans changer les formes touche 2
Annulement des changements de couleur et de forme touche 3

Revue des tentatives précédentes

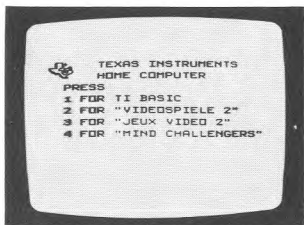
En arrière touches FCTN AID (SHIFT A)

Début du jeu touches FCTN BACK (SHIFT 2)

Retour à la combinaison touches FCTN PROC'D actuelle (SHIFT V)

Sélection d'une tentative précédente comme base de la tentative touches FCTN INS suivante (SHIFT 6)

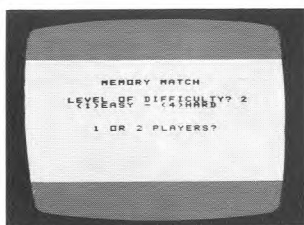
Affichage de la solution touches FCTN BEGIN (SHIFT W)



- 1 Convertite l'Home Computer in un apparecchio mnemonico.
- Il Memory Match sviluppa la Vostra memoria musicale.
- Il Mind Grid stimola deduzioni logiche ed il potere associativo.

Inserite il modulo-programma, premete il tasto 4 ed inizia lo stimolante gioco istruttivo.

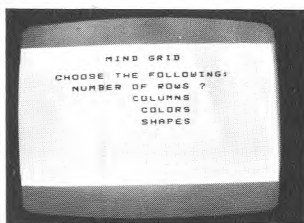
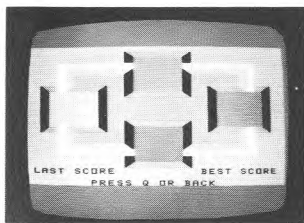
- Scegliete il gioco:
- 1 - Memory Match (Prova di memoria)
 - 2 - Mind Grid (Reticolo mentale)



Gioco No. 1 - Memory Match

Livello	Note	Durata Nota
1	8	$\frac{3}{4}$ sec
2	16	$\frac{3}{4} - \frac{1}{2}$ sec
3	32	$\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ sec
4	64	variabile tra $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ sec

Per giocare contro il computer - tasto 1. Per giocare contro un avversario - tasto 2



Potete ripetere nello stesso ordine le tonalità create dal computer o dal Vostro avversario? Dopo ciascuna risposta corretta, viene aggiunta una tonalità. Tasti E (↑); X (↓); S (←); D (→), comandi a distanza. Premendo il tasto FCTN PROC'D il computer ripeterà la serie di tonalità. Quando il ciclo è finito: PREMERE Q = nuovo ciclo PREMERE FCTN BACK = cambio livello

Cercate di trovare con il minor numero possibile di ipotesi, come il computer abbia collocato le forme ed i colori sul reticolo.

Determinare le regole del gioco.

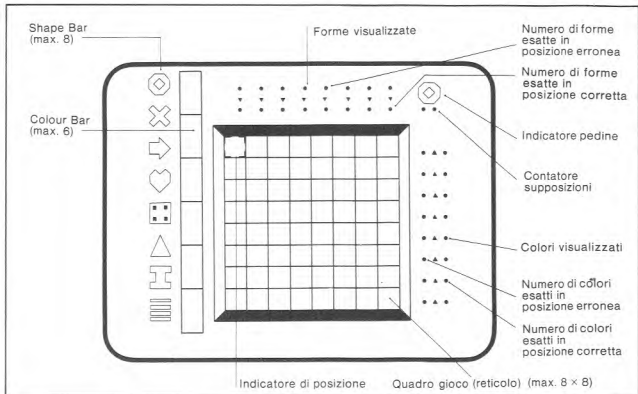
Reticolo:

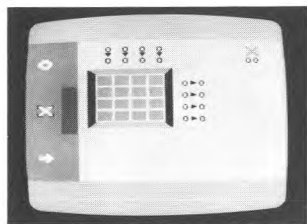
Formato: Il numero di righe (1-8) determina la dimensione orizzontale del reticolo. Il numero di colonne (1-8) determina la dimensione verticale del reticolo.

Colori: Determinare il numero di colori (1-6) che possono venire impiegati dal computer.

Forme: Determinare il numero di forme (1-8) che possono venire impiegate dal computer.

Premere il tasto Y ed inizia il gioco.





► Mind Changers (emettitori pilota impulsi)

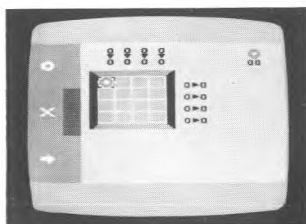
Mind Grid (reticolo mentale)

Ha inizio il gioco del Mind Grid. Tutti i riquadri sul quadro del gioco sono grigi; dietro ciascun riquadro il computer nasconde una forma di un certo colore.

Collocare le pedine (colori e forme) nei riquadri dove ritenete vi sarà il

disegno del computer.

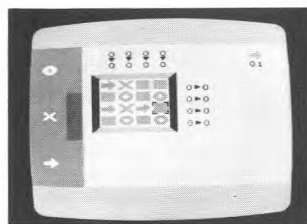
Mediante il cursore (riquadro con angoli neri), che viene spostato dai tasti direzionali B (↑), X (↓), S (←), D (→), dai comandi a distanza, potete collocare le pedine. (Premere il tasto Y o il pulsante laterale dei comandi a distanza). L'indicatore della pedina indica il pezzo che può venir piazzato.



Modifica dell'indicazione della pedina

Si può modificare l'indicazione della pedina spostando il cursore sul colore o sulla forma voluti e premendo il tasto Y.

L'indicatore della pedina visualizzerà il nuovo colore/forma prescelti.



Una volta disposte le pedine (forme e colori) sul reticolo formulate la prima supposizione.

Spostate il cursore sull'indicatore della pedina e premere il tasto Y. Il numero delle supposizioni appare al di sotto dell'indicatore delle pedine. Sulla parte superiore del reticolo e

alla destra del quadro del gioco troverete il punteggio registrato dal computer.

Numeri indicati alla destra = dati sui colori indovinati .

Numeri indicati sulla parte superiore del reticolo = dati sulle forme indovinate

Una volta indovinata l'ubicazione di ogni pedina (forma e colore), avrete risolto il Mind Grid.

A questo punto potete giocare nuovamente al Mind Grid con le stesse scelte (tasto 4) oppure con scelte diverse (FCTN BACK).

Funzioni particolari dei tasti

Variazione delle forme sul quadro del gioco senza cambiare i colori tasto 1

Variazione dei colori sul quadro del gioco senza cambiare le forme tasto 2

Ritorno al cambiamento di colori e forme tasto 3

Esame delle supposizioni precedenti

In senso inverso tasti FCTN AID (SHIFT A)

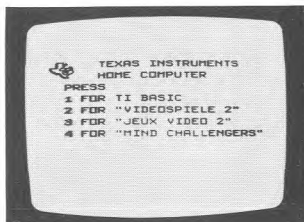
Inizio del gioco tasti FCTN BACK (SHIFT 2)

Ritorno al disegno corrente (SHIFT V) tasti FCTN PROC'D

Selezione delle supposizioni precedenti su cui basare la

supposizione successiva tasti FCTN INS (SHIFT 6)

Indicazione della soluzione (SHIFT W) tasti FCTN BEGIN



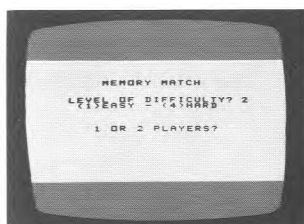
Maak van uw Huiscomputer een geheugen trainer.

Memory Match schoolt uw muzikale geheugen. Mind Grid daagt uw logische deductie en combinatievermogen uit.

Steek de programma module erin, druk toets 4 in en het opwindende opvoedkundige spel begint.

Kies uw spel:

- 1 – Memory Match
- 2 – Mind Grid



Spel nr. 1 – Memory Match

Niveau	Noten	Lengte van de noot
1	8	$\frac{3}{4}$ sec
2	16	$\frac{3}{4}$ sec – $\frac{1}{2}$ sec
3	32	$\frac{3}{4}$ sec – $\frac{1}{4}$ sec
4	64	variabel, tussen $\frac{3}{4}$ sec – $\frac{1}{4}$ sec

Spelen tegen de computer – toets 1 of spelen tegen een tegenstander – toets 2



Kunt u de tonen gemaakt door de computer of uw tegenstander in dezelfde volgorde herhalen?

Na elk succesvol antwoord wordt een toon toegevoegd.

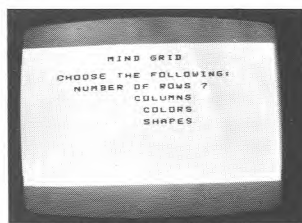
Toetsen E (↑); X (↓); S (←); D (→) of afstandsbediening.

Als gedrukt wordt op FCTN PROC'D speelt de computer de serie tonen opnieuw.

Als de ronde voorbij is:

Druk op Q = nieuwe ronde

FCTN BACK = een ander niveau



Probeer in zo min mogelijk keren als maar mogelijk is te raden, hoe de computer vormen en kleuren op het rasterwerk geplaatst heeft.

Bepaal de regels van het spel.

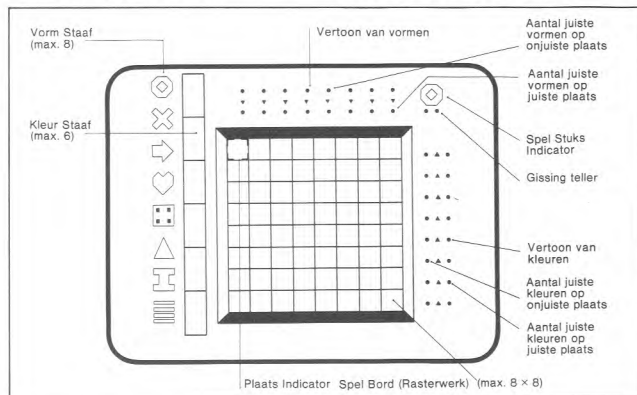
Rasterwerk

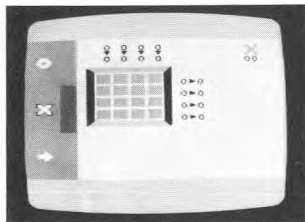
Afmeting: Het aantal rijen (1–8) bepaalt de horizontale afmeting van het rasterwerk. Het aantal kolommen (1–8) bepaalt de verticale afmeting van het rasterwerk.

Kleuren: Bepaal het aantal kleuren (1–6) dat de computer mag gebruiken.

Vormen: Bepaal het aantal vormen (1–8) dat de computer mag gebruiken.

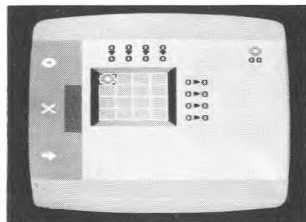
Druk op Y en het spel begint.



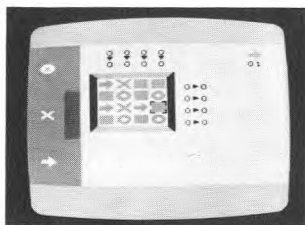


► Het Mind Grid spel begint. Alle vierkanten op het bord zijn grijs; achter elk vierkant verbergt de computer een vorm in een bepaalde kleur. Plaats de speelstukken (kleuren en vormen) op die vierkanten waar u verwacht dat het patroon van de computer zal zijn.

Met de aanwijzer (vierkant met zwarte hoeken), die bewogen wordt door de pijltoetsen E (↑), X (↓), S (←), D (→) of de afstandsbediening, kunt u de speelstukken plaatsen. (Druk op toets Y of zijknop van de afstandsbediening). De speelstuk indicator toont het stuk dat geplaatst kan worden.



Modificatie van de speelstuk indicatie U modificeert de speelstuk indicatie door het bewegen van de wijzer naar de gewenste kleur/vorm en op Y te drukken. De speelstuk indicator toont de nieuw gekozen kleur/vorm.



Nadat u de speelstukken hebt gerangschikt (vormen en kleuren) op het rasterwerk naar uw tevredenheid probeert u uw eerste keer raden. Beweeg de wijzer naar de speelstuk indicator en druk de Y toets in. Het aantal van uw gissingen wordt getoond onder de speelstuk indicator.

Aan de bovenkant van het rasterwerk en aan de rechterkant van het speelbord geeft de computer u uw score. Getallen getoond aan de rechterkant = informatie betreffende juist geraden kleuren
Getallen getoond aan de bovenkant van het rasterwerk = informatie be-

treffende juist geraden vormen
Als u de juiste plaats raad van elk speelstuk (vorm en kleur) hebt u de Mind Grid opgelost.
Nu kunt u het Mind Grid spel opnieuw spelen met dezelfde mogelijkheden (toets 4) of nieuwe mogelijkheden kiezen (FCTN BACK).

Speciale functies van de toetsen

Verandering van vormen op het speelbord zonder veranderen van kleuren - toets 1

Verandering van kleuren op het speelbord zonder veranderen van vormen - toets 2

Terug naar veranderen van kleuren en vormen - toets 3

Overzicht van voorgaande gissingen

Achterwaarts toets FCTN AID (SHIFT A)

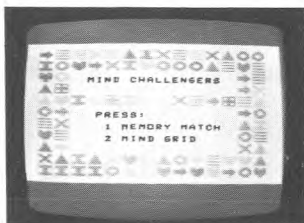
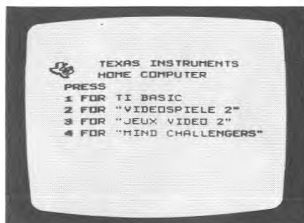
Begin van het spel toets FCTN BACK (SHIFT 2)

Terug naar huidige patroon toets FCTN PROC'D (SHIFT V)

Keuze van een voorafgaande gissing als basis voor

de volgende gissing toets FCTN INS (SHIFT 6)

Tonen van de oplossing toets FCTN BEGIN (SHIFT W)

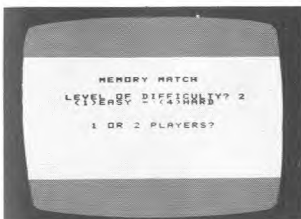


3 Förvandla datorn till minnestränare. Memory Match övar musikminnet. Mind Grid utmanar din förmåga till logiska slutsatser samt din kombinationsförmåga.

Skjut in programmodulen, tryck på tangent 4, och det spännande utbildningsspelet kan börja.

Välj spel:

- 1 – Memory Match
- 2 – Mind Grid



Spel nr 1 – Memory Match

Nivå	Toner	Tonlängd
1	8	$\frac{3}{4}$ sek.
2	16	$\frac{3}{4}$ sek. – $\frac{1}{2}$ sek.
3	32	$\frac{3}{4}$ sek. – $\frac{1}{4}$ sek.
4	64	variabla, mellan $\frac{3}{4}$ sek. – $\frac{1}{4}$ sek.

Spel mot datorn – Tangent 1 eller mot en motspelare – Tangent 2



Kan du upprepa de toner som skapats av datorn eller motspelaren i samma ordningsföljd?

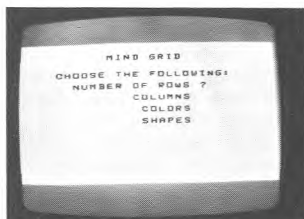
Efter varje framgångsrikt genvar läggs en ton till.

Tangenter E (↑); X (↓); S (←); D (→), eller fjärrkontroller.

När du trycker ned FCTN PROC'D spelar datorn om tonserien.

När omgången är slut:

Tryck på Q = ny omgång
FCTN BACK = en annan nivå



Försök ta reda på, med så få gissningar som möjligt, hur datorn har placerat former och färger på gallret.

Bestäm spelreglerna.

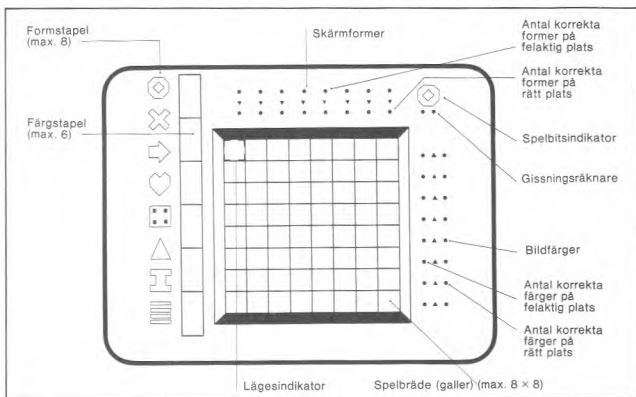
Galler:

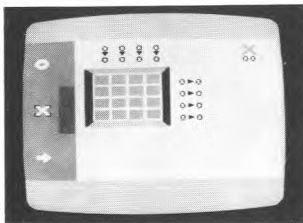
Storlek: Antal rader (1–8) avgör gallrets horisontella storlek. Antal spalter (1–8) avgör gallrets vertikala storlek.

Färger: Bestäm det antal färger (1–6) som datorn får använda.

Former: Bestäm det antal former (1–8) som datorn får använda.

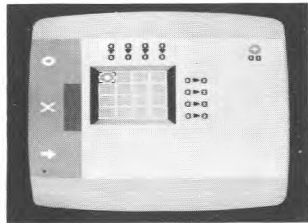
Tryck ned Y, och spelet kan börja.





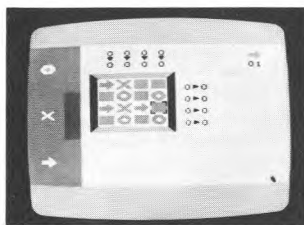
3 Mind Grid spelet börjar. Alla rutor på spelbrädet är grå; bakom varje ruta gömmer datorn en form i en viss färg. Lägg spelbitarna (färger och former) på de rutor där du tror att datorns mönster finns. Du kan förflytta spelbitarna med

markören (ruta med svarta hörn) som flyttas med piltangenterna E (↑), X (↓), S (←), D (→), eller fjärrkontrollerna. (Tryck på tangent Y eller fjärrkontrollernas sidknapp.) Spelbitsindikatorn visar den bit som kan placeras.



Modifiering av spelbitsindikering.

Du modifierar spelbitsindikeringen genom att flytta markören till önskad färg/form och pressa ned Y. Spelbitsindikatorn visar den nya valda färgen/formen.



När du har ordnat spelbitarna (former och färger) på gallret som du vill ha dem, kan du pröva på din första gissning. Flytta markören till spelbitsindikatorn och tryck på Y tangenten. Antalet gissningar visas nedanför

spelbitsindikatorn. Upptill på gallret och till höger på spelbrädet anger datorn ditt poängtal. Siffror som visas till höger = information om rätt gissade färger. Siffror som visas upptill på gallret = information om rätt gissade former.

När du gissar rätt på platsen för varje spelbit (form och färg) har du löst Mind Grid.

Nu kan du spela Mind Grid spelet igen med samma valmöjligheter (tangent 4) eller välja nya valmöjligheter (FCTN BACK).

Specialtangenter

Ändra former på spelbrädet utan att ändra färger tangent 1
Ändra färger på spelbrädet utan att ändra former tangent 2
Återvänd till former och färgändring tangent 3

Översikt över tidigare gissningar

Bakåt tangenter FCTN AID (SHIFT A)
Spelets tangenter FCTN BACK början (SHIFT 2)
Återgång till nuvarande tangenter FCTN PROC'D mönster (SHIFT V)
Val av en tidigare gissning som grundval
för nästa tangenter FCTN INS gissning (SHIFT 6)
Lösning tangenter FCTN BEGIN (SHIFT W)

Turn your Home Computer into a memory trainer. Memory Match schools your musical memory. Mind Grid challenges logical deduction and power of combination.

Machen Sie Ihren Home-Computer zum Gedächtnistrainer. Beim Tonquiz können Sie Ihr musikalisches Gedächtnis schulen. Beim Masterquiz fordert der Computer Ihr Gedächtnis, das logische Denken und die Kombinationsfähigkeit.

Servez-vous de votre ordinateur familial pour exercer votre mémoire. Memory Match développe votre mémoire musicale. Mind Grid fait appel à votre pouvoir de déduction logique et de combinaison.

Convertite l'Home Computer in un apparecchio mnemonico. Il Memory Match sviluppa la Vostra memoria musicale. Il Mind Grid stimula deduzioni logiche ed il potere associativo.

Maak van uw Huiscomputer een geheugen trainer. Memory Match schoolt uw muzikale geheugen. Mind Grid daagt uw logische deductie en combinatievermogen uit.

Förvandla datorn till minnestränare. Memory Match övar musikminnet. Mind Grid utmanar din förmåga till logiska slutsatser samt din kombinationsförmåga.

