



MARINE COMMANDER 3000

Návod na obsluhu

Obsah

Úvod	2
Uvedenie do prevádzky.....	2
Štart hry... ..	3
Bitka	5
Varianty hry	6
Výber variantu hry	8
Budovanie vlastnej štartovej pozície	8
Tlačidlo "Near Miss"	10
Kontrola pozície	10
Zvukové efekty a hlasitosť	11
Nastavenie jazyka	11
Vypnutie počítača	11
Vopred uložené pozície flotily	12

VYPÍNAČ RESET:

Vypínač reset sa nachádza v ovládacom paneli hráča B. Môže sa stlačiť pomocou tenkého predmetu (napr. otvorenou kancelárskou sponkou).

Ak by zaradenie fungovalo v elektrostatickom prostredí nesprávne, môžete ho s pomocou tohto vypínača vrátiť späť do stavu zo závodu.

VÝSTRAHA

Lode aj zasúvacie kolíky sú také malé, že by mohli byť ľahko prehltnuté. Uschovávajúte prosím tieto časti mimo dosahu malých detí!

NEVHODNÉ PRE DETI DO 3 ROKOV.

Uschovajte si prosím tento návod pre prípadné neskoršie otázky.

Úvod

Marine Commander 3000 má 6 rôznych hier, ktoré sú založené na známom „potápaní lodí, ktoré si už určite hral na štvorčekovanom papieri. Pritom môžeš hrať podľa svojho výberu proti počítaču alebo proti kamarátovi.

Každý hráč má flotilu 5 lodí v rôznych veľkostiach. Tie sa umiestnia na „oceán“, plochu s 10 x 10 políčkami. Je dôležité vedieť, že nemôžeš vidieť, kde sa nachádzajú súperove lode. Hráči sú vždy striedavo na rade; každý pritom vypáli jednu raketu na určité pole súperovho oceánu. Nepriateľská loď je potopená, keď boli zasiahnuté všetky polia, na ktorých leží. Kto potopí skôr všetky lode svojho protivníka, vyhral hru.

Uvedenie do prevádzky

Vlož štyri „AA“ batérie do prístroja. Bezpodmienečne dodrž správnu polaritu! (Plus + batérie musí doliehať na + v prístroji.) Potom by mali zaznieť zvuky bitky a zariadenie povie „Sea battle“, potom „Enter ships“.

Teraz opatrne nadvihni obe cieľové záklopky, ako je zobrazené, a postav ich. Ak hráš proti kamarátovi, postav počítač tak, aby stál medzi vami a nikto nemohol nazerať na oceán toho druhého.



Každý hráč má teraz pred sebou dva priestory s 10 x 10 políčkami. Spodný priestor je tvoj vlastný oceán, na ktorý umiestniš svoju flotilu. Vrchný priestor zodpovedá oceánu tvojho protivníka, je to pole, na ktoré plánuješ svoje útoky a značíš už obstrieľané polia.

Priestory sú na okraji označené číslicami 1-10 hore a písmenami A-J po strane. Každé jednotlivé pole je tak presne identifikované číslom a písmenom. Pole hore vpravo je pole **A10**; pole dolu vľavo **J1** atď.

		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
J1												

Nad každým oceánom je ovládací panel príslušného hráča. Ovládací panel má na jednej strane 5 dodatočných vypínačov: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** a **ON/SAVE**. Hráč na tejto strane je hráč A, jeho protivník je hráč B. Ak hráš proti počítaču, si vždy hráč A.

Pokiaľ by počítač nereagoval na žiadne tlačidlo, skontroluj prosím, či je zapnutý a či všetky batérie fungujú bezchybne. Ak je to tak, stlač tlačidlo RESET na strane B.

Do rozsahu dodávky počítača patrí:

- po jednom vrecúšku s bielymi a červenými kolíčkami na označenie už obstrieľaných polí a zasiahnutých lodí
- dve flotily lodí, pričom každý hráč dostane:
 - jednu lietadlovú loď (zaberá 5 polí)
 - jeden torpédoborec (4 polia)
 - dve fregaty (3 polia)
 - jeden delový čln (2 polia)



lietadlová loď torpédoborec fregata fregata delový čln

Ak si práve vložil batérie, zapni počítač tlačidlom **ON/SAVE**.

Štart hry

Začneme teraz s najjednoduchšou zo 6 hier, *námornou bitkou*.

- Stlač tlačidlo **NEW GAME**. Počítač povie „Sea Battle“.
- Teraz stlač **ENTER/FIRE** na ovládacom paneli hráča A.

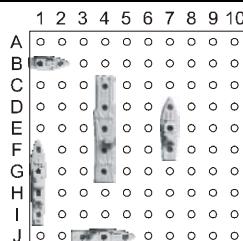
Teraz zaznejú zvuky bitky a počítač povie ešte raz „Sea Battle“. Zaznie „vysoké - hlboké“ pípnutie a počítač povie: „Enter ships“.

Teraz treba umiestniť flotilu hráča A. Najjednoduchšie je to tak, že sa zvolí jedna zo 120 vopred uložených pozícií. Nastavenie nájdeš na stránkach 13-15. Alternatívne je možné naprogramovať vlastné postavenie, ako je opísané na strane 8.

Predpokladajme, že sa rozhodneš pre postavenie 29. Tabuľka zobrazí nasledujúce údaje:

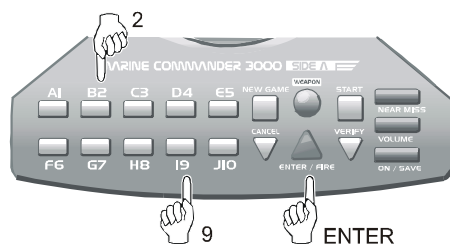
Pozícia	Delový člň	Fregata	Fregata	Krížnik	Lietadlová loď
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Zasuň teraz svoj delový člň do políček **B1** a **B2**. Prvá fregata príde na pole **D7** až **F7** a tak ďalej. Ak sú všetky lode tvojej flotily správne umiestnené na oceáne, musí postavenie vyzerat' takto:



Teraz musíš počítaču samozrejme ešte povedať, pre ktoré postavenie si sa rozhodol. To sa urobí pomocou obslužného panelu hráča A:

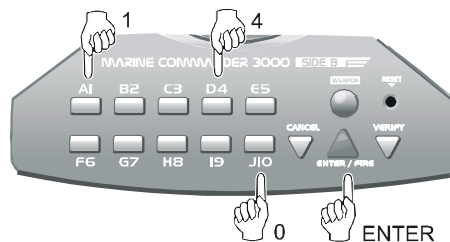
- Zadať číslo 29, teda stlať najskôr tlačidlo 2, potom tlačidlo 9 ako na obr.
- Teraz stlať **ENTER**.



Teraz zaznie z počítača opäť „vysoké-hlboké“ pípnutie a počítač povie: „Enter ships“. Teraz sa majú zadať lode pre hráča B. Teraz máš nasledujúce možnosti:

(a) Ak chceš hrať proti počítaču, stlať iba tlačidlo **ŠTART**. Počítač umiestni svoju vlastnú flotilu podľa náhodného princípu. Teraz si prečítaj nasledujúcu kapitolu (“Bitka”).

(b) Ak chceš hrať proti kamarátovi, musí tento teraz zadať na svojom obslužnom paneli svoje lode, príp. zodpovedajúce číslo pozície a umiestniť svoje lode na oceán. Predpokladajme, že sa rozhodne pre postavenie 104. Zasuň teda príslušným spôsobom lode (ako je zobrazené v tabuľke na strane 14) a zadá na obslužnom paneli 104. Tlačidlo „J10“ je pritom pre „0“. Potom musí potvrdiť tlačidlom **ENTER**.



Teraz počítač 5x pípne a bitka sa môže začať.

Bitka

Teraz počítač povie: „Enter target“. Ak hráš proti počítaču, môžeš začať. Ak hráš proti kamarátovi, môže začínať každý z vás.

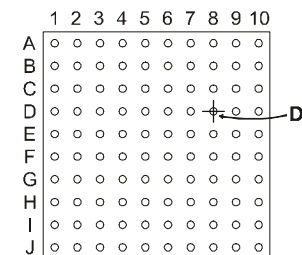
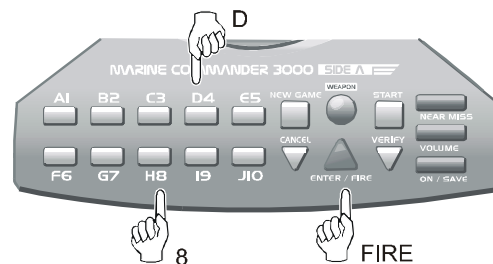
Teraz zadaj prostredníctvom svojho obslužného panelu súradnice poľa, na ktoré by si chcel v oceáne tvojho protivníka vystreliť. Potom stlať **ENTER/FIRE**. Teraz počuješ, ako sa odpaľuje raketa.

Príklad: Chcel by si vystreliť na pole **D8**.

Stlať najskôr tlačidlo pre písmeno **D**.

Potom stlať tlačidlo pre číslicu **8**.

Potom stlať tlačidlo **FIRE**.



Keď zasiahneš nepriateľskú loď, počuješ výbuch a medzi oboma hráčmi bliká červené svetlo. Teraz zasuň červený kolíček do príslušného poľa na tvojej hornej záklopke. Pokiaľ si nezasiahol, počuješ, ako raketa padá do vody. Zasuň biely kolíček do príslušného políčka poľa na hornej záklopke, aby si vedel, že si tam už vystrelil.

Ak hráš proti počítaču, ten teraz automaticky vystrelí. Ak hráš proti kamarátovi, počítač teraz opäť vyzve „Enter target“ a tvoj kamarát musí zadať pomocou svojej klávesnice cieľové pole, na ktoré chce strieľať. Výzvou pre hráča A je zvuk „vysoký - hlboký“, pre hráča B zvuk „hlboký - vysoký“.

Okrem toho funguje vždy iba klávesnica toho hráča, ktorý je na ťahu, s výnimkou tlačidiel **NEW GAME**, **VOLUME** a **ON/SAVE** na klávesnici hráča A, ktoré je možné použiť vždy.

Ak zadáš omylom nesprávne súradnice, môžeš zadanie zmazať tlačidlom **CANCEL** a zadať nový cieľ.

Počítač vždy oznámi, keď bola zasiahnutá loď a keď sa potopila. Ak je jedna z oboch flotíl kompletne zničená, hra sa končí.

Variety hry

Existuje spolu 6 rôznych herných variantov:

(1) Námorná bitka

Ide o základnú hru, ktorá už bola opísaná.

(2) Radarová námorná bitka

Pri nej sú dva rozdiely od štandardnej hry:

- Zakaždým, keď bola zasiahnutá loď, môže úspešný strelec vystreliť ešte raz. Počítač potom povie „Reload“ a môžeš odpáliť ďalšiu raketu.
- Namiesto toho, aby si vypálil na súperovo pole, môžeš použiť aj svoj radarový systém: Zadaj cieľové súradnice poľa a potom stlač tlačidlo **WEAPON**. Počítač povie iba „Radar“ a uvedie počtom polí vzdialenosť najbližšej lode protivníka.

Príklad 1: Stlačíš **E, 3, WEAPON**. Počítač povie „Radar“ a vydá jeden „ping“. To znamená, že protivníková loď je vzdialená iba jedno pole od **E3**. Môže to byť niektoré z polí **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** alebo **F4**.

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

Príklad 2: Stlačíš **A, 8, WEAPON**. Počítač povie „Radar“ a vydá tri „pingy“. Teraz vieš, že najbližšia súperova loď leží vo vzdialenosti 3 polí od A8, teda na **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** alebo **D10**. Neexistuje teda nepriateľská loď, ktorá by ležala bližšie k A8. Ako vidíš, táto vzdialenosť sa meria horizontálne, vertikálne a takisto diagonálne. Môže to byť aj kombinácia, horizontálne a diagonálne, keď tam ležia 2 lode alebo jedna dostatočne veľká.

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

Upozornenie: Ak už bolo políčko nepriateľskej lode zasiahnuté, radar už toto nezobrazuje ako obsadené.

(3) Pirátska bitka

Táto hra funguje ako hra 1, ale má inú zvukovú kulisu. Keď zasiahneš nepriateľskú loď, počítač povie „Pirate ship hit/destroyed“. Pritom sa však nehovorí, o aký typ ide.

(4) Pirátsky útok

Táto hra funguje ako hra 3, ale v každom kole máme toľko rán, koľko má protivník na oceáne lodí. Teda na začiatku má každý hráč 5 výstrelov na kolo, pretože každý hráč má 5 lodí.

Inými slovami: Kto potopil viac lodí, má menej výstrelov, takže protivník má príležitosť, aby vyrovnal. Počítač vždy povie „Reload“, keď sú výstrely ešte k dispozícii, a môžeš potom strieľať ešte raz.

(5) Lietadlová námorná bitka

Táto hra funguje ako hra č. 1, s týmto rozdielom: Kým nebola potopená tvoja lietadlová loď, máš toľko rán na kolo, koľko má tvoj protivník ešte lodí na svojom oceáne.

To treba chápať tak, že kým je ešte k dispozícii lietadlová loď, bojuje sa so (symbolickou) podporou niekoľkých lietadiel. Ak stlačíš **FIRE**, počuješ, ako sa dvíhajú.

Len čo bola lietadlová loď zničená, máš už len jednu ranu na hru, pretože lietadlá už takisto nemôžu zasiahnúť.

(6) Raketový útok

Ako hra 1, avšak každý hráč má k dispozícii dve strategické špeciálne zbrane: tri *torpéda* a tri *klastrové bomby*.

Pre použitie jednej zo špeciálnych zbraní zadaj najskôr súradnice cieľového poľa. Potom stlač tlačidlo **WEAPON**. Ak stlačíš tlačidlo viackrát, prepneš rôzne typy zbraní: torpédo, klastrová bomba a normálna raketa. Podľa zvuku paľby vždy rozpoznáš, ktorá bomba je práve vybratá. Keď počuješ zbraň, ktorú by si chcel použiť, stlač **FIRE**, aby si ju odpáli.

Torpédo zasiahne vždy nepriateľskú loď, ktorá má najbližšiu vzdialenosť od cieľového poľa.

Klastrová bomba zasiahne vždy vybrané cieľové pole aj políčka, ktoré ležia vodorovne a zvislo vedľa tohto poľa.

Príklad: Stlačíš **F, 6, WEAPON**, a ešte raz **WEAPON**. Teraz zaznie zvuk klastrovej bomby. Stlač **FIRE**. Teraz bombarduješ pole **F6** a súčasne aj 4 polia hore, dolu, vpravo a vľavo vedľa: **E6, F5, F7** a **G6**.

Výber variantu hry

Predpokladajme, že chceš hrať útok pirátov:

- Stlač **NEW GAME**. Počítač povie názov hry, ktorá sa práve hrá.
- Stlač viackrát **NEW GAME**. Počítač vymenuje všetky hry v rade.
- Keď počítač povie „Útok pirátov“, stlač **ENTER**. Teraz sa spustí nová hra.

Ak stlačíš namiesto **ENTER** tlačidlo **CANCEL**, môžeš pokračovať v hraní aktuálnej hry.

Vybudovanie vlastnej štartovej pozície

Na začiatku hry nemusíš nutne vybrať jednu zo 120 pozícií. Môžeš lode umiestniť na oceán voľne za predpokladu, že žiadna loď neleží tesne vedľa druhej. Toto sa urobí takto:

- Začni ako obvykle, stlač **NEW GAME** a **ENTER**. Počítač povie pre hráča A: „Enter ships“.
- Ak nechceš hrať s jednou zo štandardných pozícií, stlač teraz **ENTER**. Počítač povie: „Enter ships“.
- Zasuň prvú zo svojich lodí na jej miesto.
- Teraz stlač tlačidlá pre písmeno a číslo počiatočného poľa tvojej lode, potom tlačidlá pre druhý koniec. Potom stlač **ENTER**.

Príklad: **D, 8, G, 8, ENTER**

- Počítač potvrdí loď dvoma vysokými pípnutiami. Tým bola pozícia lode uložená v počítači. (V tomto prípade by to bol krížnik so súradnicami **D8-G8**).
- Rovnako sa naprogramujú 4 ďalšie lode.

Keď hráč A vložil kompletne svoju flotilu, dostane hráč B výzvu „Enter ships“. Ak chceš hrať proti počítaču, stlač tlačidlo **ŠTART** a bitka sa začne. Ak chceš hrať proti kamarátovi, má teraz rovnaké možnosti ako ty predtým:

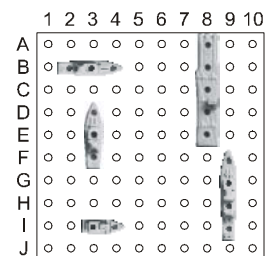
- Môže zvoliť štandardné postavenie, zadať zodpovedajúce číslo a potvrdiť tlačidlom **ENTER**; *alebo*
- jednoducho stlačiť iba **ENTER**, (teraz opäť nasleduje výzva „Enter ships“), a zadať lode jednotlivito, ako bolo opísané vyššie.

Keď hráč B vložil kompletnú flotilu, vydá počítač 5 pípnutí tesne po sebe a začne sa bitka.

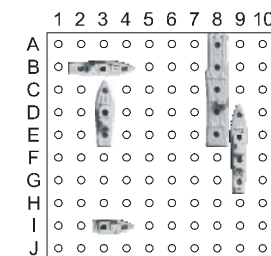
Chyby

Ak dôjde k pokusu zadať nemožnú pozíciu, napr. **A, 2, H, 8** – vydá počítač signál „chyba“ (hlboký tón). Ak sa pokúsiš zadať loď, ktorá nie je na základe pozície ostatných lodí povolená (alebo napr. keď stlačíš **G, 1, G, 5, ENTER**, aj keď už bola lietadlová loď zadaná), počítač povie, ktoré lode treba ešte naprogramovať. Napr. „Enter frigate, cruiser“.

Príklady chýb: V ľavom diagrame sa dotýka roh lietadlovej lode iného druhu krížnika. To je dovolené. V pravom diagrame boli lode umiestnené priamo vedľa seba, to dovolené nie je.



správne



nesprávne

Zmazať loď

Ak si zadal loď, a napriek tomu by si ju chcel zmazať, môžeš to urobiť takto:

- Stlač tlačidlo **CANCEL** (potvrdí sa „vysokým - hlbokým“ tónom).
- Zadať súradnice vymazávanej lode.
- Stlač **ENTER**. Počítač potvrdí dvoma hlbokými pípnutiami.

Teraz možno zadať loď znova.

Handicap

Každý hráč môže začať aj s menej než 5 loďami. Ak stlačíš tlačidlo **ŠTART** potom, čo si zadal len 1 – 4 lode, programovanie sa ukončí. Teraz máš dve možnosti:

- (a) Hráč B môže zadať svoje lode.
- (b) Môžeš ešte raz stlačiť tlačidlo **ŠTART**, aby si začal hru proti počítaču s redukovaným materiálom na oboch stranách. Počítač má vždy presne toľko lodí (a tiež rovnaké typy lodí) ako ty.

Keď sa stlačí tlačidlo **ŠTART** potom, čo hráč B zadal 1 – 4 svoje lode, programovanie sa ukončí a začína sa bitka.

Ak hráš viac hier proti kamarátovi a jeden z vás vždy vyhrá, môže byť pri ďalšej hre pomocou tohto programu znevýhodnený.

Tlačidlo “NEAR MISS”

Táto funkcia pomáha pri vyhľadávaní nepriateľských lodí počas bitky.

Aby sa použila, musí sa táto funkcia najskôr zapnúť. To je možné len pred začiatkom bitky (keď počítač vyzve k zadaniu lodí). Stlač potom tlačidlo **NEAR MISS**. Počítač potvrdí stúpajúcim dvojitým tónom. (Keď stlačíš rovnaké tlačidlo ešte raz, potvrdí počítač klesajúcim dvojitým tónom, a funkcia sa opäť vypne).

Keď je zapnuté “NEAR MISS”, počuješ, ako tvoj nepriateľ vydáva morzeovkou SOS núdzový signál, keď si naň vystrelil. To znamená, že si strelil priamo vedľa jednej z jeho lodí, buď horizontálne, vertikálne, alebo diagonálne.

Kontrola pozície

Počítač ti môže povedať, kde si umiestnil svoje lode.

- Stlač tlačidlo **VERIFY**. Počuješ dva stúpajúce tóny.
- Teraz stlač písmeno a číslo políčka. Dva vysoké tóny zaznejú, keď na tomto poli leží loď. Ak je pole prázdne, zaznie „vysoký – hlboký“ tón.
- Jedno po druhom môžeš skontrolovať všetky polia, pri ktorých si nie si istý.
- Ak si hotový, stlač znova **VERIFY**. Počítač vydá teraz tri klesajúce tóny. Hra môže pokračovať.

Túto funkciu môže použiť každý hráč, keď napríklad buduje svoje vlastné postavenie lodí. Túto funkciu môžeš použiť aj vtedy, keď chceš počas bitky vedieť, ktorá loď bola tvojím protivníkom zatiahnutá. Už zasiahnuté polia sa zobrazia ako „prázdne“. Môžeš tiež zastrčiť červený kolíček do svojej lode.

Zvukové efekty a hlasitosť

Počítač má 6 rôznych nastavení hlasitosti. Tým, že po sebe stlačíš tlačidlo **VOLUME**, prepínaš medzi rôznymi možnosťami:

- Hlasité „pípnutie“ znamená, že počítač pracuje s maximálnou hlasitosťou, ale zvuky bitky na pozadí zostávajú vypnuté.
- Hlasitý „výbuch“ znamená, že počítač pracuje s maximálnou hlasitosťou a aktivujú sa dodatočne zvuky na pozadí.
- Rovnako sa správa s inými možnosťami: tiché pípnutie & tichý výbuch aj stredné pípnutie a stredný výbuch.

Po nastavení požadovanej hlasitosti sa môže pokračovať v hre.

Nastavenie jazyka

Počítač môže vydávať svoje jazykové hlásenia v dvoch rôznych jazykoch. Jazyk možno prestaviť takto:

- Stlač **NEW GAME**
- Stlač **A1** na klávesnici hráča A pre nastavenie angličtiny. Stlač **B2** pre nastavenie španielčiny.
- Stlač **CANCEL** pre pokračovanie.

Vypnutie počítača

Ak sa musí hra prerušiť, môže sa počítač vypnúť tlačidlom **ON/SAVE**. Aktuálna hra sa pritom uloží. Po ďalšom zapnutí je možné pokračovať v hre na rovnakom mieste.

Niekedy sa môže stať, že nerozumieš reakcii svojho počítača. Dôvodom môže napríklad byť, že si predtým urobil kontrolu pozície alebo odstránil loď bez toho, aby si správne opustil príslušný režim. V takých prípadoch počítač jednoducho vypni a opäť zapni. To preruší všetky neukončené operácie a počítač ti ohlásí, čo treba urobiť v ďalšom kroku.

Ak na počítači tri minúty nestlačíš žiadne tlačidlo, automaticky sa vypne (a vydáva pritom obvyklý tón). Opäť ho zapni, keď chceš pokračovať v hre.

Vopred uložené pozície flotily

V tejto tabuľke vidíš všetky vopred uložené pozície tvojho počítača
(viď strana 4).

Pozícia	Delový čln	Fregata	Fregata	Križník	Lietadlová loď
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

Zmeny a omyly vyhradené.

Tento návod na obsluhu bol starostlivo zostavený a bola skontrolovaná správnosť obsahu. Ak by v rozpore s očakávaním napriek tomu obsahoval chyby, nemožno z toho vyvodzovať žiadne reklamačné dôvody týkajúce sa prístroja.

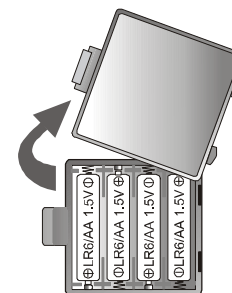
Rozmnožovanie tohto návodu na obsluhu, aj vo výťahoch, je bez predchádzajúceho písomného povolenia zakázané.

Copyright © 2005, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

www.computerchess.com

VLOŽENIE BATÉRIÍ:

- Položte prístroj zadnou stranou nahor na rovný podklad (napr. na stôl).
- Otvorte priečinok na batérie tak, že stlačíte uzáver a zdvihnete záklopku.
- Váš počítač potrebuje 4 batérie 1,5 V „AA“ alebo „LR6“.
- Keď vložíte batérie, dbajte na to, aby plus pól každej jednotlivej batérie doliehal na znamienko + vnútri priečinka na batérie.
- Uzavrite viečko priečinka na batérie.
- Ak by prístroj nereagoval, stlačte otvorenou kancelárskou sponkou tlačidlo RESET na klávesnici B.



DÔLEŽITÉ UPOZORNENIA:

- BATÉRIE BY MALI ZÁSADNE VKLADAŤ IBA DOSPELÉ OSOBY.
- NEPOUŽÍVAJTE PROSÍM NABÍJACIE BATÉRIE (NICD), PRETOŽE TIE MAJÚ IBA 1,2 V (NAMIESTO 1,5 V), A TAK NEMÔŽU DODAŤ PRÍSTROJU DOSTATOČNÝ VÝKON.
- POUŽÍVAJTE PROSÍM IBA BATÉRIE ODPORUČENÉHO TYPU (4 X AA) A V ŽIADNOM PRÍPADE NEPOUŽÍVAJTE SPOLOČNE STARÉ A NOVÉ BATÉRIE.
- BATÉRIE VKLADAJTE VÝHRADNE SO SPRÁVNOU POLARITOU (+ ALEBO -).
- PRÁZDNE BATÉRIE TREBA ČO NAJSKÔR ODSTRÁNIŤ.
- SVORKY BATÉRIE SA NESMÚ NIKDY SKRATOVAŤ.
- SPOTREBOVANÉ BATÉRIE NEODHADZUJTE DO DOMOVÉHO ODPADU, ALE ODOVZDAJTE ICH DO ZBERNE AKO ŠPECIÁLNY ODPAD. POMÁHATE TAK ŠETRIŤ ŽIVOTNÉ PROSTREDIE.