



MARINE COMMANDER 3000

(Velitel námořnictva 3000)

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

OBSAH

ÚVOD	2
NASTAVENÍ	2
ZAČÁTEK HRY	3
BITVA	5
VARIANTY HRY	6
VÝBĚR TYPU HRY	8
VYTVÁŘENÍ VLASTNÍCH POČÁTEČNÍCH HERNÍCH POZIC	8
„ZÁSAH TĚSNĚ VEDLE“ - NEAR MISS	11
OVĚŘOVÁNÍ VLASTNÍCH LODÍ	11
ZVUKOVÉ EFEKTY A HLASITOST	11
JAZYK	12
VYPNUTÍ HRY	12
TABULKA STANDARDNÍCH POZIC ROZMÍSTĚNÍ FLOTILY	13

RESETOVACÍ SPÍNAČ:

Resetovací spínač je vestavěnou funkcí tohoto výrobku a je přístupný ze strany B přístroje. Resetování se provádí tak, že do určeného resetovacího otvoru strčíte tenký předmět a opatrně stisknete.

Tento výrobek není navržen tak, aby byl imunní proti vlivům elektrostatických výbojů, silného elektromagnetického pole nebo jiných elektrických poruch, protože selhání za těchto podmínek není kritické. Resetovací spínač je součástí konstrukce přístroje z toho důvodu, aby bylo zařízení možné uvést do normálního provozu a spustit novou hru i v případě poruchy.

VÝSTRAHA

Lodě a kolíky dodané k tomuto přístroji jsou malé a proto by se mohly nedopatřením spolknout. Uchovávejte proto tyto součásti mimo dosah malých dětí.

VÝROBEK NENÍ VHODNÝ PRO DĚTI MLADŠÍ 3 LET.

UCHOVEJTE SI LASKAVĚ TUTO PŘÍRUČKU PRO BUDOUCÍ POTŘEBU.

ÚVOD

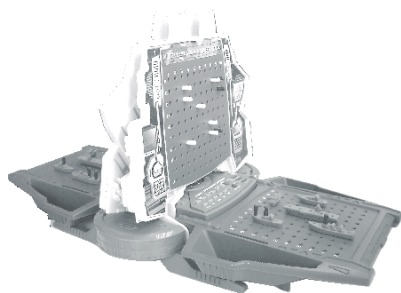
Počítač Marine Commander (*Velitel námořnictva*) vám nabízí šest vzrušujících her, založených na principu známých „lodí“, které jste pravděpodobně hráli již někdy s papírem a tužkou v ruce. Můžete hrát proti počítači nebo proti svému příteli.

Princip hry je jednoduchý. Každý hráč má flotilu 5 lodí různých velikostí, které se rozmístí na „bojišti“ – síti čtverečků 10 x 10. Hráči navzájem nevidí, kde má loď jejich soupeř. Hrajete po tazích; když je řada na vás, vystřelíte střelu na čtverec v mřížce vašeho soupeře. Pokud zasáhnete, nepřátelská loď se potopí v okamžiku, kdy jste zasáhli všechny čtverce, které loď obsazuje. Vítězem se stává ten hráč, který zničí celou flotilu svého soupeře.

NASTAVENÍ

Vložte čtyři baterie typu „AA“ (někdy také označované jako MN1500 nebo LR6) do základny počítače a ujistěte se, že kladný pól každé baterie je uložen ke značce „+“ uvnitř prostoru pro baterie. Poté byste měli uslyšet charakteristické zvuky námořní bitvy a počítač vás přivítá sloganem „Sea Battle“ (*námořní bitva*) a pak „Enter ships“ (*usadte lodě*).

Zvedněte horní panely, jak je znázorněno na obrázku. Pokud hrajete s kamarádem, umístěte počítače mezi sebe.



Každý hráč má nyní před sebou k dispozici dvě mřížky 10 x 10. Vodorovná mřížka je bojiště, kde umístíte vlastní flotilu. Svislá plocha představuje bojiště vašeho soupeře; umožňuje vám poznamenat si, na které čtverčky jste již vystřelili.

Všimněte si čísel 1-10 na horním okraji mřížky a písmen A-H podél levého okraje. Každý čtverec mřížky je označován písmenem na konci řady a číslem na horním okraji sloupce. To znamená, že horní čtverec vpravo je **A10**, dolní čtverec vlevo je **J1** atd.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	A10
B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
C	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	C8
D	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
D2	E	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
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	
J1	J	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J10

Nad každým bojištěm je „klávesnice“. Klávesnice má na jedné straně pět tlačítek nebo „kláves“, označených **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** a **ON/SAVE** (*nová hra, start, zásah vedle, hlasitost a zapnuto/uložit*). Hráč, který sedí na tomto místě, je hráčem A, jeho soupeř je hráčem B. Pokud hrajete proti počítači, budete hráčem A.

Pokud počítač nevydává žádné zvuky, zasuňte tenký předmět do otvoru RESET na klávesnici hráče B a stiskněte.

Počítač se dodává s následujícími součástmi:

- řada červených a bílých kolíků, určených k zaznamenávání bodů s přesnými zásahy a střelami jdoucími mimo;
- dvě flotily lodí. Každý hráč dostane:
 - jednu letadlovou loď (obsazuje 5 čtverečků na mřížce)
 - jeden křižník (obsazuje 4 čtverečky na mřížce)
 - dvě fregaty (každá obsazuje 3 čtverečky na mřížce)
 - jeden dělový člun (obsazuje 2 čtverečky na mřížce)



Letadlová loď Křižník Fregata Fregata Dělový člun

Pokud jste nevložíli nové baterie, zapněte počítač pomocí tlačítka **ON/SAVE**.

ZAČÁTEK HRY

Začneme hrát nejjednodušší ze 6 her, nazvanou *Sea Battle* (*Námořní bitva*).

- Stiskněte tlačítko **NEW GAME**. (Počítač řekne: „Sea Battle.“)
- Stiskněte tlačítko **ENTER** (rovněž označené jako **FIRE** (*PAL!*)) na klávesnici hráče A.

Ozvou se zvuky námořní bitvy a počítač zopakuje: „Sea Battle“. Vydá zvukový signál „vysoký-nízký“ a vyzve vás k usazení lodí: „Enter ships.“

Nyní se hráč A rozhodne, kam usadí svou flotilu. Nejjednodušší způsob je zvolit si některou ze 120 standardních pozic, uvedených v tabulce na *stranách 13-15*. (Můžete si také vytvořit své vlastní pozice – to je vysvětleno na *straně 8*.)

Předpokládejme, že jste zvolili pozici číslo 29. Tabulka na *straně 13* uvádí toto:

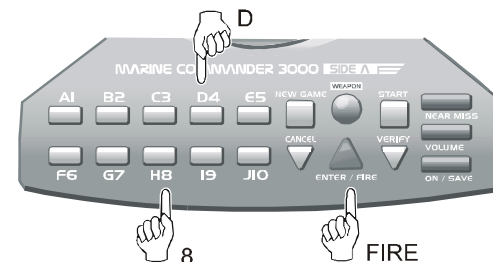
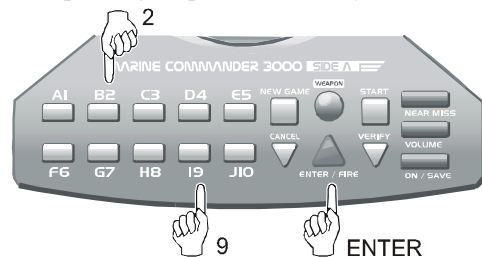
Číslo pozice	Dělový člun	Fregata	Fregata	Křižník	Letadlová loď
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Usad'te svůj dělový člun do čtverečků **B1** a **B2**, jednu fregatu usad'te na čtverečky **D7** až **F7** a tak dále. Jakmile je celá flotila na místě, bude bojiště vypadat takto:

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

Nyní musíte svému počítači sdělit, jakou pozici jste pro své loď vybral/a, a to pomocí klávesnice hráče A:

- Zadejte číslo 29, tj. stiskněte tlačítko 2 a pak tlačítko 9.
- Stiskněte tlačítko **ENTER**.

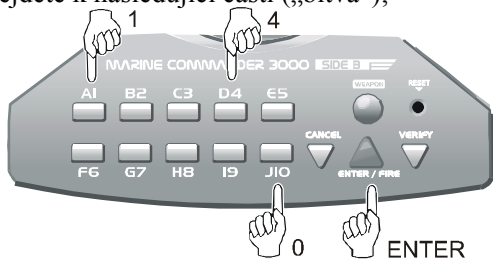


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
C	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
D	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
E	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
F	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
G	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
H	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
I	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
J	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

Počítač nyní vydá zvukový signál „nízký-vysoký“ a zopakuje výzvu k usazení lodí: „Enter ships.“ To je výzva pro hráče B. Nyní máte možnost:

(a) pokud chcete hrát proti počítači, stiskněte tlačítko **START**. Počítač rozmístí svou vlastní flotilu náhodně. Přejděte k následující části („bitva“);

(b) pokud chcete hrát proti příteli, musí hráč B rozmístit své loď a „zadá“ je do počítače pomocí své vlastní klávesnice.



Pokud střela zasáhne nepřátelskou loď, uslyšíte zvuk výbuchu a rozsvítí se červené světlo mezi oběma hráči. Svůj zásah si poznamenejte vložení červeného kolíku do odpovídajícího otvoru ve svislé části bojiště. Pokud střela mine, uslyšíte „šplouchnutí“, jak střela dopadla do moře. Do otvoru umístěte *bílý* kolík.

Pokud hrajete proti počítači, odpoví automaticky svým prvním výstřelem. Pokud hrajete proti živému protihráči, počítač jej vyzve k zadání svého cíle a to pomocí jeho vlastní klávesnice. *Všimněte si, že výzva pro hráče A je předznamenána „vysokým-nízkým“ pípním; zatímco výzvě pro hráče B předchází signál „nízký-vysoký“.*

Předpokládejme, že si zvolí pozici 104. Usadí loď do prostor bojiště, na místa uvedená v tabulce (*strana 15*). Zadá číslo 104 pomocí tlačítka „J10“ místo „0“. Pak stiskne tlačítko **ENTER**.

Počítač vydá 5 stoupajících „zvukových signálů - pípnutí“ a bitva může začít.

BITVA

Počítač vás vyzve k zadání cíle: „Enter target.“ Pokud hrajete proto počítači, máte první možnost střelby. Pokud hrají dva soupeři, může začít kterýkoliv z nich.

Pomocí klávesnice stiskněte písmeno a číslo čtverečku, na který chcete vystřelit. Pak stiskněte **ENTER/FIRE**. (Uslyšíte zvuk vypouštěné střely.)

Příklad: Chcete vystřelit na čtverec **D8**.

Nejprve stiskněte tlačítko označené písmenem **D**.

Pak stiskněte tlačítko označené číslem **8**.

Teď stiskněte tlačítko **FIRE**.

Pokud je na tahu váš protihráč, nemá stisk tlačítka na vaší klávesnici žádný účinek – kromě toho, že hráč A může kdykoliv použít tlačítka **NEW GAME**, **VOLUME** nebo **ON/SAVE**.

Pokud stisknete nesprávné tlačítko pro písmeno nebo číslo, můžete se opravit stiskem **CANCEL** a pak začít znovu zadávat svůj cíl.

Počítač vám sdělí, kdy je loď zasažena nebo potopena. Jakmile je jedna z flotil zcela zničena, počítač zahraje melodii jako signál ukončení hry.

VARIANTY HRY

S počítačem Marine Commander (*Velitel námořnictva*) můžete hrát až 6 typů her:

(1) Sea Battle (*Námořní bitva*)

To je základní hra, která jsme právě popsali.

(2) Sea Battle / Radar / Reload (*Námořní bitva/radar/nabíjet*)

Vzhledem k základní hře jsou zde dva rozdíly:

- Při každém zásahu nepřátelské lodě máte jednu další ránu. Počítač řekne „Reload“ (*nabíjet*) a umožní vám znovu vypálit.
- Místo některé z vašich střel můžete použít „radar“. Stisknete písmeno a číslo pro zvolený čtvereček a pak stisknete tlačítko **WEAPON** (*zbraň*). Počítač řekne „radar“, a vydá sérii zvukových znamení, která označují vzdálenost mezi tímto čtvercem a nejbližší nepřátelskou lodí.

Příklad 1: Stisknete **E, 3, WEAPON**. Počítač řekne „radar“ a vydá jedno pípnutí. To znamená, že část nepřátelské lodě je ve vzdálenosti jednoho čtverce od **E3**. Může to být kterýkoliv ze čtverců **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** nebo **F4**.

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

Příklad 2: Stisknete **A, 8, WEAPON**. Počítač řekne „radar“ a vydá tři pípnutí. Tím vám sděluje, že část nepřátelské lodě je v jednom z následujících čtverců: **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9, D10**. Blíže k A8 není žádný nepřítel. (Jak vidíte, vzdálenost 3 čtverců je měřena svisle, vodorovně i po úhlopříčce, nebo kombinací, tj. vodorovně či po úhlopříčce.)

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

Pokud byla zasažena část lodě, radar bude tuto část ignorovat.

(3) Pirate Battle (*Bitva pirátů*)

Obdoba hry číslo 1, ale s odlišnými zvuky v „pozadí“. Pokud zasáhnete nebo zničíte nepřátelskou loď, počítač řekne „Pirate ship hit/destroyed“ (*pirátská loď zasažena/zničena*) (aniž by uvedl o jaký typ se jednalo).

(4) Pirate Attack (*Útok pirátů*)

Obdoba hry číslo 3, ale při každém tahu máte tolik ran, kolik má váš protihráč zbývajících lodí. Jinými slovy, hráč, který potopil více lodí, má méně ran v jednom tahu, takže jeho protihráč má možnost se z utrpených ztrát zotavit. Počítač pokaždé řekne „Reload“ a můžete znovu vystřelit.

(5) Aircraft Sea Battle (*Námořní letecká bitva*)

Obdoba hry číslo 1, ale až do doby, než je potopena vaše letadlová loď, máte k dispozici v tahu tolik ran, kolik má váš oponent lodí na hladině. (Princip spočívá v tom, že pokud je vaše letadlová loď i nadále na hladině, máte k dispozici letadla, která mohou útočit. Pokud stisknete **FIRE**, uslyšíte zvuk letadla, které startuje.) Jakmile je letadlová loď zničena, máte opět pouze jedinou ránu na tah.

(6) Sea Attack (Námořní útok)

Obdoba hry číslo 1, ale každý hráč má k dispozici dva druhy speciálních zbraní: tři *torpéda* a tři *tříštivé bomby*.

Speciální zbraně použijete tak, že zvolíte cílový čtverec stiskem písmena a čísla a pak tlačítko **WEAPON**. Pokud tlačítko stisknete víckrát, ozve se zvuk dostupných typů zbraní, a stále se bude pravidelně střídát: torpédo, tříštivá bomba, obyčejná raketová střela. Jakmile uslyšíte zvuk zbraně, kterou chcete použít, stiskněte **FIRE** a vystřelíte.

Torpédo zasáhne nepřátelskou loď, která se nachází na nejbližším čtverečku od zvoleného cílového čtverečku.

Tříštivá bomba zasáhne zvolený čtvereček a rovněž čtverečky, které k němu přiléhají ve vodorovném a svislém směru.

Příklad: Stisknete **F, 6, WEAPON** a znovu **WEAPON**. Ozve se zvuk tříštivé bomby. Stiskněte **FIRE**. Dojde k bombardování čtverečku **F6** a rovněž 4 čtverečků vedlejších: **E6, F5, F7** a **G6**.

VÝBĚR TYPU HRY

Předpokládejme, že chcete například hrát hru „Pirate Attack“:

- Stiskněte **NEW GAME**. Počítač oznámí typ hry, kterou zrovna hraje.
- Znovu několikrát stiskněte **NEW GAME**. Počítač bude postupně oznamovat všechny typy her.
- Jakmile oznámí „Pirate Attack“, stiskněte **ENTER**. Začnete novou hru zvoleného typu.

Pokud místo tlačítka **ENTER** stisknete **CANCEL**, budete moci pokračovat ve stávající hře.

VYTVÁŘENÍ VLASTNÍCH POČÁTEČNÍCH HERNÍCH POZIC

Na počátku každé hry nemusíte volit jednu ze standardních 120 pozic pro rozmístění flotily. Můžete umístit vlastní loď kam chcete, za předpokladu, že *žádná část lodě nebude přímo sousedit podél druhé lodě*.

Podívejme se na možnost provedení:

- Začněte normálním způsobem, pomocí **NEW GAME** a **ENTER**. Počítač vyzve hráče A k rozmístění lodí: „Enter ships.“
 - Pokud nechcete použít „standardní“ pozice, stiskněte **ENTER**. Počítač vás vyzve k umístění lodě: „Enter ship.“
 - Usad'te jednu svou loď do zvolené pozice.
 - Stiskněte písmeno a číslo pro čtverec na jednom konci lodě. Pak stiskněte písmeno a číslo pro umístění druhého konce lodě. Nakonec stiskněte **ENTER**.
- Příklad: **D, 8, G, 8, ENTER**
- Počítač vydá signál dvou vysokých tónů a potvrdí tak, že vaše loď byla „zadána“ (v toto případě se jedná o křižník na čtvercích **D8-G8**).
 - Stejný postup opakujte pro další 4 lodě.

Jakmile hráč A zadal celou svou flotilu, hráč B obdrží výzvu k zadání lodí: „Enter ships.“ Pokud chcete hrát hru mezi hráčem A a počítačem, stačí stisknout tlačítko **START** a bitva může začít. Pokud chcete hrát proti soupeři, hráč B má nyní možnost použít stejnou volbu, jako hráč A:

- Může si vybrat „standardní“ pozici zadáním jejího čísla a stiskem **ENTER**; *nebo*
- stiskne **ENTER** (a ozve se výzva k zadání lodí „Enter ship“) a pak bude moci zadat loď jednu po druhé, způsobem popsaným výše.

Jakmile hráč B zadá celou svou flotilu, počítač vydá signál pěti pípnutí a bitva začíná.

Chyby

Pokud se pokusíte zadat pozici, která pro loď nemůže nastat – například **A, 2, H, 8** – počítač signalizuje chybu (nízké bzučení). Pokud se pokusíte zadat hodnotu, která je v konfliktu s předchozím zadáním (například stisknete-li **G, 1, G, 5, ENTER**, pokud již byla vaše letadlová loď zadaná), počítač vám sdělí, které typy zbývají k případnému zadání. Například: „Enter Frigate, Cruiser“ (*zadejte fregatu, křižník*).

Příklady chyb: V levém schématu dole se čtvereček obsazený letadlovou lodí dotýká rohem čtverečku obsazeného křižníkem. To je povoleno. V pravém schématu se však lodí dotýkají navzájem. To je nesprávně.

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

správně

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

nesprávně

Rušení zadané hodnoty

Pokud „zadáte“ loď, ale pak své rozhodnutí změníte, musíte provést následující:

- Stiskněte tlačítko **CANCEL** (ozve se pár pípnutí „vysoké-nízké“).
- Stiskněte písmeno a číslo pro jeden konec lodě. Pak zadejte písmeno a číslo pro druhý konec lodě.
- Stiskněte **ENTER**. Počítač vydá dvě nízká pípnutí.

Nyní můžete přemístit loď a „zadat“ ji znovu.

Nevýhody

Každý hráč může, nebo mohou oba najednou, začít s méně než 5 loděmi. Pokud hráč A stiskne tlačítko **START** pouze po zadání 1-4 lodí, ukončí tak zadávání své flotily. Pak má dvě možnosti:

- Může nechat hráče B zadat svou flotilu, a hra bude probíhat mezi dvěma protihráči.
- Může stisknout znovu tlačítko **START** a začne hru proti počítači se zmenšenými silami na obou stranách: počítač si rozmístí vždy stejný počet a typ lodí, jako jeho protihráč.

Pokud bylo tlačítko **START** stisknuto poté, co hráč B zadal 1-4 lodě, ukončil tak zadávání své flotily a bitva okamžitě začne.

V řadě her mezi dvěma protihráči může být vítěz jedné hry handicapován začátkem s méně loděmi v následující hře.

„ZÁSAH TĚSNĚ VEDLE“ - NEAR MISS

Tato funkce vám pomůže lépe vyhledávat nepřátelské lodě během bitvy.

Tuto funkci můžete použít po jejím zapnutí kdykoliv *před* začátkem bitvy (např. když vás počítač vyzve k zadání rozmístění vaší flotily „Enter ships“). Stiskněte tlačítko **NEAR MISS**. Počítač se ozve dvojitým stoupajícím tónem. (Pokud stisknete znovu stejné tlačítko, počítač vydá dvojitý klesavý tón a funkce „zásahu těsně vedle“ bude vypnutá.)

Pokud je funkce „zásahu těsně vedle“ zapnutá, někdy uslyšíte po vašem výstřelu signál SOS v Morseově abecedě. To znamená, že vaše střela minula cíl o pouhý jeden čtverec (vodorovně, svisle nebo uhlopříčně).

OVĚŘOVÁNÍ VLASTNÍCH LODÍ

Počítač vám může připomenou, kam jste rozmístili své lodě, následujícím způsobem:

- Stiskněte tlačítko **VERIFY** (*ověřit*). Počítač vydá tři rychlá, stoupající „pípnutí“.
- Stiskněte písmeno a číslo zvoleného čtverečku. Ozvou se dvě vysoká pípnutí, pokud je čtverec obsazen částí vaší lodi. Pokud je čtverec neobsazený, uslyšíte signál vysoký-nízký.
- Stejný postup opakujte pro ostatní čtverečky, které chcete ověřit.
- Jakmile jste činnost dokončili, znovu stiskněte **VERIFY**. Počítač vydá tři klesající pípnutí. Nyní můžete pokračovat ve hře.

Každý z hráčů může použít funkci „ověřování“ při rozmístování své flotily (viz „VYTVÁŘENÍ VLASTNÍCH POČÁTEČNÍCH HERNÍCH POZIC“). Můžete tuto funkci také použít v případě vlastního tahu během bitvy a vyhledat, která vaše loď byla zasažena vaším soupeřem. Čtverečky, které soupeř zasáhl, budou hlášeny jako neobsazené. Můžete je označit umístěním červených kolíků na vlastní loď.

ZVUKOVÉ EFEKTY A HLASITOST

Počítač má 6 stupňů nastavení hlasitosti zvukového výstupu. Několikerym stiskem tlačítka **VOLUME** (hlasitost) je postupně přepínáte za sebou:

- Hlasité „pípnutí“ znamená, že počítač použije maximální nastavení hlasitosti, ale charakteristické zvuky „pozadí“ budou „vypnuté“.
- Hlasitý zvuk „výbuchu“ znamená, že počítač použije maximální nastavení hlasitosti a charakteristické zvuky „pozadí“ budou „zapnuté“
- Obdobně, s dalším stiskem tlačítka **VOLUME**, můžete nastavit mírné pípání a výbuchy nebo střední pípání a výbuchy.

Pokud vám nastavení zvuku vyhovuje, pokračujte ve hře.

JAZYK

Počítač je schopen komunikovat dvěma jazyky. Pokud chcete jazyk přepnout:

- Stiskněte **NEW GAME**
- Na klávesnici hráče A stiskněte **A1** (pro angličtinu) nebo **B2** (pro španělštinu).
- Stiskem **CANCEL** můžete pokračovat ve hře.

VYPNUTÍ HRY

Pokud je nutné hru přerušit, můžete počítač vypnout stiskem tlačítka **ON/SAVE**. Počítač si „zapamatuje“ vše o rozehrané hře. Jakmile počítač znovu zapnete stiskem stejného tlačítka, budete moci pokračovat tam, kde jste přestali.

Příležitostně si můžete připadat zmateni způsobem, kterým počítač odpovídá. (Příčina může být například v tom, že jste začali „ověřovat“ své lodě, nebo jste „zrušili“ loď a zapoměli jste operaci dokončit.) Tento stav odstraníte vypnutím a zapnutím počítače. Tím však zrušíte všechny nedokončené operace a počítač vám „napoví“, co máte udělat dál.

Pokud necháte počítač tři minuty v klidu bez stisknutí tlačítka, vypne se automaticky (signalizuje stoupavým-klesavým tónem). Poté můžete počítač opět kdykoliv zapnout.

TABULKA STANDARDNÍCH POZIC ROZMÍSTĚNÍ FLOTILY

Následující tabulka uvádí standardní pozice pro rozmístění vaší flotily. (Viz strana 4.)

Číslo pozice	Dělový člun	Fregata	Fregata	Křižník	Letadlová 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	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

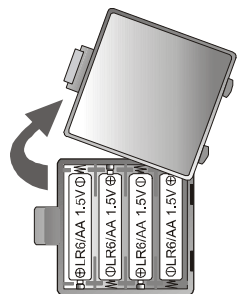
All rights reserved in case of errors. We reserve the right to make technical changes as well as design changes without notice in the interest of progress. Any duplication of this manual or parts of it without prior expressed consent of MILLENNIUM 2000 GmbH is prohibited.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, Germany

Visit us in the Internet: www.computerchess.com

VLOŽENÍ BATERIÍ

Vložte čtyři baterie typu „AA“ (například MN1500 nebo LR6) do základny počítače. Ujistěte se, že kladný pól každé baterie je uložen ke značce „+“ uvnitř prostoru pro baterie. Poté by počítač měl vydat charakteristické zvuky námořní bitvy.



Pokud počítač neodpovídá, vsuňte tenký předmět do otvoru RESET v klávesnici hráče B a opatrně jednou stiskněte. Zvuky bitvy potvrdí úspěšné RESETOVÁNÍ.

K ZAJIŠTĚNÍ SPRÁVNÉ FUNKCE:

- NESMĚŠUJTE STARÉ A NOVÉ BATERIE.
- NESMĚŠUJTE ALKALICKÉ, STANDARDNÍ NEBO NABÍJECÍ BATERIE.
- NEPOUŽÍVEJTE NABÍJECÍ BATERIE.
- INSTALACI BATERIÍ BY MĚLY PROVÁDĚT POUZE DOSPĚLÉ OSOBY.
- BATERIE, KTERÉ NEJSOU NABÍJECÍ, SE NESMĚJÍ NABÍJET.
- NABÍJECÍ BATERIE MUSÍTE Z HRAČKY VYJMOUT DŘÍVE, NEŽ JE ZAČNETE NABÍJET (POKUD JE LZE VYJMOUT).
- NABÍJECÍ BATERIE MOHOU BÝT NABÍJENY POUZE POD DOZOREM DOSPĚLÉ OSOBY (POKUD JE LZE VYJMOUT).
- DOPORUČUJE SE POUŽÍVAT POUZE BATERIE STEJNÉHO NEBO OBDOBNÉHO TYPU.
- BATERIE MUSEJÍ BÝT VLOŽENY SE SPRÁVNOU POLARITOU.
- VYBITÉ BATERIE SE MUSEJÍ Z HRAČKY VYJMOUT.
- NAPÁJECÍ KONEKTORY NESMĚJÍ BÝT ZKRATOVÁNY.