



MARINE COMMANDER 3000 (Morski dowódca 3000)

Instrukcja obsługi

Spis treści

Wstęp	2
Przygotowanie sprzętu	2
Start gry	3
Bitwa	5
Warianty gry	6
Wybór wariantu gry	8
Tworzenie własnej pozycji startowej	8
Klawisz "Near Miss"	10
Sprawdzanie pozycji startowej.....	11
Efekty dźwiękowe i regulacja głośnika.....	11
Ustawienie języka	12
Wyłączenie komputera	12
Zaprogramowane pozycje flot.....	13

PRZYCISK RESET:

Przycisk resetujący znajduje się na klawiaturze gracz B. Włączony może być cienkim przedmiotem (na przykład rozgiętym spinaczem biurowym).

Jeśli sprzęt z powodu obecności pola elektromagnetycznego narażony jest na ładunki elektrostatyczne i nie działa poprawnie możemy za pomocą tego przycisku przywrócić poprawne działanie sprzętu.

UWAGA !!!

Zarówno okręty jak i wtyki są tak małe, że mogą być łatwo połknięte. Proszę chronić te elementy przed dostępem małych dzieci !

GRA PRZEZNACZONA DLA DZIECI POWYŻEJ 3 LAT.

W razie problemu prosimy o stosowanie się do poniższej instrukcji.

Wstęp

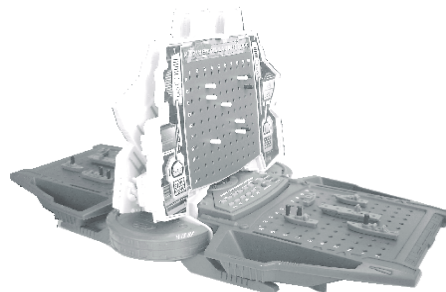
Marine Commander 3000 posiada 6 różnych gier, bazujących na znanej „Bitwie morskiej”, w którą z pewnością grałeś już na papierze w kratkę. Tutaj możesz opcjonalnie grać przeciwko komputerowi lub przyjacielowi.

Każdy gracz ma flotę złożoną z 5 okrętów różnych wielkości. Te umieszczane są na „oceanie”, powierzchni o wymiarze 10 x 10 pól. Ważne jest, że nie widzi się, gdzie znajdują się okręty przeciwnika. Gracze na przemian mają swój ruch; każdy odpala swoją raketę na określone pole znajdujące się na ocenia przeciwnika. Okręt przeciwnika zostaje zatopiony, jeśli trafione zostaną wszystkie pola, na których był umieszczony. Kto jako pierwszy zatopi wszystkie okręty przeciwnika wygrywa grę.

Przygotowanie sprzętu

Włóż cztery baterie typu „AA”(LR6). Zwróć koniecznie uwagę na prawidłową biegunowość! (Znak + na baterii musi odpowiadać znakowi + na sprzęcie) Następnie powinniśmy usłyszeć odgłosy bitwy i komputer mówi „Sea battle”, później „enter ships”.

Podnieść teraz obydwie górne klapy ostrożnie jak pokazuje rysunek i ustaw je. Jeśli grasz przeciwko przyjacielowi ustaw komputer pomiędzy Wami, tak żebyście nie widzieli nawzajem swoich oceanów.



Teraz każdy ma przed sobą dwa obszary o rozmiarach 10 x 10 pól. Dolny obszar to Twój własny ocean, na którym ustawiasz Twoją flotę. Górny obszar odpowiada oceanowi Twojego przeciwnika, to arena na której planujesz Twoje ataki i zaznaczasz już ostrzelane pola.

Obszary oznaczone są na brzegach liczbami 1-10 u góry i literami A-J z boku. Każde pojedyncze pole identyfikowane jest dokładnie poprzez jedną liczbę i jedną literę. Pole u góry po prawej to **A10**; pole na dole po lewej to **J1** itd.

		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	
D	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	C8
D2	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	J1

Nad każdym oceanem znajduje się klawiatura dowolnego gracza. Klawiatura jednej ze stron posiada 5 dodatkowych klawiszy: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** i **ON/SAVE**. Gracz po tej stronie to gracz A, jego przeciwnik to gracz B. Jeśli grasz przeciwko komputerowi jesteś zawsze graczem A.

*Jeśli komputer nie reaguje na żaden klawisz, sprawdź czy jest włączony i czy wszystkie baterie funkcjonują prawidłowo. Jeśli wszystko jest w porządku naciśnij przycisk **RESET** znajdujący się po stronie gracza B.*

Wraz z komputerem otrzymujesz:

- po woreczku z białymi i czerwonymi wtykami do zaznaczania już ostrzelanych i trafionych pól
- dwie floty okrętów, gdzie każdy z graczy posiada:
 - jeden lotniskowiec (zajmuje 5 pól)
 - jeden krążownik (4 pola)
 - dwie fregaty (3 pola)
 - jedną kanonierkę (2 pola)



Lotniskowiec Krążownik Fregata Fregata Kanonierka

Jeśli nie włożyłeś nowych baterii, włącz teraz komputer klawiszem **ON/SAVE**.

Start gry

Zaczynamy teraz najprostszą z 6 gier, *bitwę morską*.

- naciśnij klawisz **NEW GAME**. Komputer mówi „sea battle”
- naciśnij teraz **ENTER/FIRE** na klawiaturze gracza A.

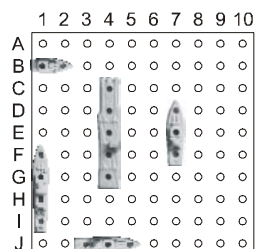
Teraz słyszymy odgłosy bitwy i komputer mówi jeszcze raz „sea battle”. Teraz słyszymy „wysoki-niski” dźwięk, i komputer mówi „enter ships- ustaw okręty”.

Teraz musi być ustawiona flota gracza A. Najprościej będzie jeśli wybierzemy jedną ze 120 zaprogramowanych pozycji. Ustawienia znajdziesz na *stronach 13-15*. Alternatywą jest zaprogramowanie własnej pozycji jak opisano na *stronie 8*.

Załóżmy, wybrałeś pozycję nr 29. Tabela pokazuje następujące dane:

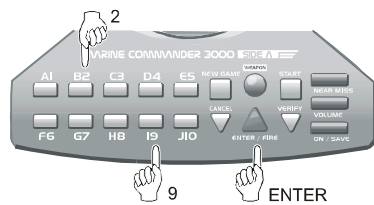
Pozycja	Kanonierka	Fregata	Fregata	Krażownik	Lotniskowiec
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Umocuj teraz Twoją kanonierkę w polach **B1** i **B2**. Pierwsza fregata umocowana jest w polach **D7** do **F7** itd. Jeśli już wszystkie okręty Twojej floty zostały prawidłowo umocowane na oceanie ustawienie powinno wyglądać jak na rysunku obok.



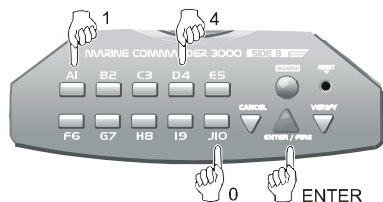
Teraz musisz naturalnie przekazać komputerowi na jakie ustawienie się zdecydowałeś. Uzyskamy to za pomocą klawiatury gracza A:

- wprowadź liczbę 29, czyli naciśnij najpierw klawisz 2, potem klawisz 9 jak na rysunku.
- naciśnij teraz **ENTER**.



Słyszymy znowu „wysoki-niski”-dźwięk i komputer mówi: „enter ships“. Powinny zostać wprowadzone pozycje okrętów gracza B. Masz teraz następujące możliwości:

- Jeśli zdecydowałeś się na grę przeciwko komputerowi, naciśnij klawisz **START**. Komputer ustawia losowo (przypadkowo) swoją własną flotę. Przeczytaj teraz następny rozdział (“Bitwa”).
- Jeśli chciałbyś zagrać przeciwko przyjacielowi ten musi wprowadzić na swojej klawiaturze swoje okręty względnie odpowiedni numer pozycji i ustawić swoje okręty na oceanie. Załóżmy, że zdecydował się na pozycję 104. Umocowuje więc odpowiednio okręty (jak w tabeli na stronie 14) i wprowadza na klawiaturze liczbę 104. Klawisz “J10” odpowiada cyfrze “0”.



Potem musi zatwierdzić klawiszem **ENTER**.

Teraz komputer wydaje 5-dźwięków i bitwa może się zacząć.

Bitwa

Teraz komputer mówi: „enter target“. Jeśli grasz przeciwko komputerowi powinieneś zacząć. Jeśli grasz przeciwko przyjacielowi grę może rozpocząć każdy z Was.

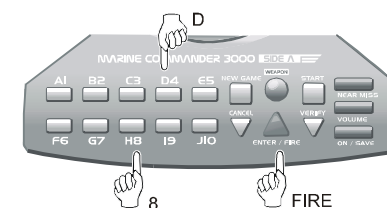
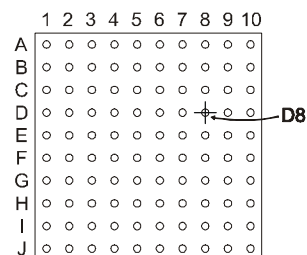
Podaj teraz na Twojej klawiaturze współrzędne pola, na które chcesz strzelić w oceanie Twojego przeciwnika. Naciśnij potem **ENTER/FIRE**. Teraz słyszysz jak rakietka jest odpalana.

Przykład: chcesz strzelić na pole **D8**.

Naciśnij najpierw klawisz dla litery **D**.

Potem naciśnij klawisz dla liczby **8**.

Potem naciśnij klawisz **FIRE**.



Jeśli trafisz nieprzyjacielski okręt, słyszysz odgłos eksplozji i miga czerwone światelko pomiędzy obydwoma graczami. Umocuj teraz czerwony wtyk w odpowiednim polu na Twojej górnej klapce. Jeśli jednak chybiłeś słyszysz jak rakietka wpada do wody. Umocuj biały wtyk na odpowiednim polu Twojej górnej klapki, dzięki temu wiesz, że już strzelałeś w to pole.

Jeśli grasz przeciwko komputerowi ten strzela automatycznie. Jeśli gracz przeciwko przyjacielowi komputer wydaje znowu polecenie „enter target“, i Twój przyjaciel musi na swojej klawiaturze podać pole, na które ma zamiar strzelić. Poleceniem dla gracza A jest „wysoki-niski” dźwięk, dla gracza B dźwięk „niski-wysoki”. Poza tym zawsze funkcjonuje tylko klawiatura gracza, na którego przypada ruch (strzał) z wyjątkiem klawiszy **NEW GAME**, **VOLUME** i **ON/SAVE** na klawiaturze gracza A, które mogą być zawsze użyte.

Jeśli przez pomyłkę podasz niewłaściwe współrzędne możesz wycofać je klawiszem **CANCEL** i wprowadzić nowy cel.

Komputer mówi zawsze, kiedy trafiony został okręt, a także kiedy został zatopiony. Jeśli jedna z obydwu flot zostanie kompletnie zniszczona gra dobiega końca.

Warianty gry

Ogólnie dostępnych jest 6 wariantów gry:

(1) sea battle-bitwa morską

to jest gra bazowa, która została już opisana.

(2) sea battle/radar/reload-radarowa bitwa morską

tutaj są dwie różnice w stosunku do gry standardowej:

- za każdym razem, kiedy zostanie trafiony okręt, może strzelający strzelić ponownie. Komputer mówi wtedy „reload“ i masz prawo odpalić następną rakietę.
- zamiast strzelać do celu Twojego przeciwnika możesz wykorzystać Twój system radarowy: podaj współrzędne celu i naciśnij potem klawisz **WEAPON**. Komputer mówi teraz “Radar” i podaje liczbę pól jako ilość dźwięków „ping“, o taką liczbę pól oddalony jest nieprzyjacielski okręt.

Przykład 1: naciskasz **E, 3, WEAPON**. Komputer mówi “Radar” i podaje jeden dźwięk “ping”. Oznacza to, że nieprzyjacielski okręt oddalony jest o jedno pole od pola **E3**. Może to być gdziekolwiek na jednym z pól **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** lub **F4**.

	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
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

Przykład 2: naciskasz **A, 8, WEAPON**. Komputer mówi “Radar” i słyszysz trzy “pingi”. Teraz wiesz, że najbliższy nieprzyjacielski okręt oddalony jest o 3 pola od pola **A8**, a więc na **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** lub **D10**. Nie ma zatem wrogiego okrętu, który leży bliżej pola **A8**. Jak widzisz, odległość ta mierzona jest zarówno w poziomie, w pionie jak i po przekątnej. Może zdarzyć się kombinacja przykładowo w poziomie i po przekątnej, że znajdują się tam 2 okręty albo nawet jeden większy.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	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

Wskazówka: jeśli jedno z pól nieprzyjacielskiego okrętu zostało już trafione nie będzie to pole wskazywane już przez radar.

(3) pirate battle-bitwa piracką

funkcjonuje jak gra 1, ale ma inne dźwięki w tle. Jeśli trafisz wrogi okręt komputer mówi „pirate ship hit/destroyed”(okręt piracki trafiony/zniszczony). Jednak komputer nie mówi o jaki typ okrętu chodzi.

(4) pirate attack-atak piracki

funkcjonuje jak gra 3, ale w każdej kolejce mamy do dyspozycji tyle strzałów ile ma przeciwnik okrętów na swoim oceanie. Zatem na początku ma każdy gracz 5 strzałów w kolejce, ponieważ każdy gracz ma 5 okrętów. Inaczej mówiąc: kto zatopił więcej okrętów ma mniej strzałów tak, aby przeciwnik miał okazję do nadrobienia strat. Komputer mówi zawsze “reload” jeśli możemy jeszcze strzelać i możesz strzelić ponownie.

(5) aircraft sea battle-lotnicza bitwa morską

funkcjonuje jak gra 1 z następującą różnicą: tak długo jak Twój lotnikowiec nie został jeszcze zatopiony masz tyle strzałów w kolejce ile Twój przeciwnik ma jeszcze okrętów na swoim oceanie.

Należy zrozumieć to tak, że jak długo dysponujemy jeszcze lotnikowcem mamy (symboliczne) wsparcie dla kilku walczących samolotów. Jeśli naciśniesz **FIRE** słyszysz jak te startują.

W momencie kiedy Twój lotnikowiec zostanie zniszczony masz tylko jeden strzał w swojej kolejce, ponieważ samoloty nie mogą już atakować.

(6) sea attack-atak raketowy

Jak w grze 1, oprócz tego każdy z graczy ma do dyspozycji dwie specjalne strategiczne bronie: trzy *Torpedy* i trzy *Cluster Bombs-bomby rozpryskowe*.

Aby skorzystać z broni specjalnej podaj najpierw współrzędne pola docelowego. Naciśnij potem klawisz **WEAPON**. Jeśli naciśniesz klawisz kilka razy, przełączasz się pomiędzy różnymi typami broni: torpedą, cluster bomb i zwykłą raketą. Rozpoznasz zawsze dźwięku jak broń została wybrana. Gdy usłyszysz odgłos broni, którą masz zamiar użyć naciśnij **FIRE**, aby ją odpalić. *Torpeda* trafia zawsze wrogi okręt, który znajduje się na polu najbliższym do pola docelowego.

Cluster bomb trafia zawsze wybrane pole docelowe jak i pola, które sąsiadują z tym polem w poziomie w pionie.

Przykład: naciskasz **F, 6, WEAPON**, i jeszcze raz **WEAPON**. Słyszysz teraz dźwięk cluster bomb. Naciśnij **FIRE**. Dzięki temu bombardujesz pole **F6** i jednocześnie 4 pola obok (u góry, na dole, na prawo i lewo): **E6, F5, F7** i **G6**.

Wybór wariantu gry

Załóżmy, że chcesz zagrać w atak piracki:

- naciśnij **NEW GAME**. Komputer wypowiada teraz nazwę gry, która zostanie wybrana.
- naciskaj kilkakrotnie **NEW GAME**. Komputer będzie wymieniał po kolei nazwy gier.
- jeśli komputer wypowie “pirate attack”, naciśnij **ENTER**. Teraz staruje nowa gra.

Jeśli zamiast klawisza **ENTER** naciśniesz klawisz **CANCEL**, możesz kontynuować aktualną grę.

Tworzenie własnej pozycji startowej

Na początku gry nie musisz koniecznie wybierać jedną ze 120 pozycji. Możesz ustawić swoje okręty według swojego uznania na oceanie, warunkiem jest to, że żaden okręt nie może znajdować się bezpośrednio obok innego okrętu. Oto jak to robimy:

- zacznij jak zwykle, naciśnij **NEW GAME** i **ENTER**. Komputer mówi graczowi A: “eter chips”
- jeśli nie chcesz wybrać jedną z pozycji standardowych naciśnij teraz **ENTER**. Komputer mówi: “eter chip.”
- umocuj pierwszy z Twoich okrętów na swoim miejscu.
- naciśnij teraz klawisze odpowiadające literze i liczbie pola początkowego Twojego okrętu, następnie wprowadź takie same dane dla pola końcowego. Następnie naciśnij **ENTER**.

Przykład: **D, 8, G, 8, ENTER**

- komputer potwierdza okręt dwoma wysokimi dźwiękami. W taki sposób pozycja okrętu zostaje zapisana w pamięci komputera. (W tym przypadku byłyby to krążownik ze współrzędnymi **D8-G8**).
- podobnie programujemy 4 kolejne okręty.

Jeśli gracz A wprowadził swoją całą flotę gracz B otrzymuje polecenie “eter chips”. Jeśli chcesz grać przeciwko komputerowi naciśnij klawisz **START** i gra zaczyna się. Jeśli chcesz grać przeciwko przyjacielowi ma on takie same możliwości jak Ty poprzednio:

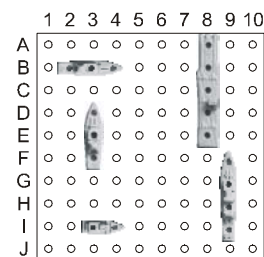
- może wybrać jedno ze standardowych ustawień wybierając odpowiedni numer i zatwierdzając klawiszem **ENTER**; *lub*
- po prostu nacisnąć **ENTER**, (teraz słyszymy znowu polecenie “eter chip”) i wprowadzić pojedynczo okręty jak opisano powyżej.

Jeśli komplet floty gracza B został wprowadzony słyszymy 5 dźwięków następujących bezpośrednio po sobie i gra zaczyna się.

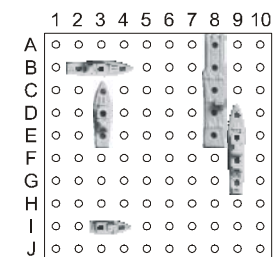
Błędy

Jeśli spróbujemy wprowadzić niemożliwą pozycję – np. **A, 2, H, 8** – komputer podaje sygnał “terror”- (niski buczący dźwięk). Jeśli spróbujesz wprowadzić okręt, który nie może być umieszczony z powodu pozycji innego (albo np. naciśniesz **G, 1, G, 5, ENTER**, chociaż lotniskowiec został już wprowadzony) komputer mówi jakie okręty są jeszcze do wprowadzenia. Np.: “Enter frigate, cruiser”(„wprowadź fregatę, krążownik”)

Przykłady błędów: na lewym diagramie narożnik lotniskowca styka się z narożnikiem krążownika. To jest dozwolone. Na prawym diagramie okręty zostały umieszczone bezpośrednio obok siebie co nie jest dozwolone.



dobrze



źle

Usunięcie okrętu

Jeśli już wprowadziłeś okręt, który chciałbyś jednak usunąć możesz uczynić to w następujący sposób:

- naciśnij klawisz **CANCEL** (potwierdzone dźwiękiem “wysoki-niski”).
- podaj współrzędne usuwanego okrętu.
- naciśnij **ENTER**. Komputer potwierdza dwoma niskimi dźwiękami.

Ułatwienia

Każdy zawodnik może rozpocząć także rozpocząć grę mniejszą liczbą okrętów niż 5. Jeśli naciśniesz klawisz **START** po tym jak wprowadzisz tylko 1-4 okręty kończy się programowanie. Teraz masz dwie możliwości:

- (a) gracz B może wprowadzić swoje okręty.
- (b) możesz nacisnąć jeszcze raz **START** i tym samym rozpocząć grę przeciwko komputerowi ze zredukowanym materiałem po obydwu stronach. Komputer zawsze posiada tyle samo okrętów (także tego samego typu) co Ty.

Jeśli naciśnięto klawisz **START** po tym jak gracz B wprowadził swoje 1-4 okrętów kończy się programowanie i zaczyna się bitwa.

Jeśli grasz więcej gier przeciwko jednemu przyjacielowi i jeden z Was zawsze wygrywa, może przy następnej grze dzięki ułatwieniom dać fory przeciwnikowi.

Klawisz “NEAR MISS”

Ta funkcja pomaga przy wyszukiwaniu wrogich okrętów podczas bitwy.

Aby ją wykorzystać, musi być najpierw włączona. Możliwe jest to tylko *przed* rozpoczęciem bitwy (kiedy komputer żąda wprowadzenia okrętów). Naciśnij wtedy klawisz **NEAR MISS**. Komputer potwierdza to podwójnym coraz głośniejszym dźwiękiem. (Jeśli naciśniesz jeszcze raz ten sam klawisz komputer potwierdza to coraz cichszym podwójnym dźwiękiem i funkcja jest znowu wyłączona.)

Gdy funkcja “NEAR MISS” jest włączona, słyszysz jak po Twoim strzale Twój wróg wysłał sygnał pomocy SOS nadawany alfabetem Morsa. Oznacza to, że strzeliłeś w pole tuż obok jednego z jego okrętów niezależnie czy będzie to w poziomie, pionie lub po przekątnej.

Sprawdzanie pozycji startowej

Komputer może powiedzieć, na których polach znajdują się Twoje okręty.

- naciśnij klawisz **VERIFY**. Słyszysz dwa coraz głośniejsze dźwięki.
- naciśnij teraz literę i liczbę szukanego pola. Słyszemy dwa wysokie dźwięki kiedy na tym polu znajduje się Twój okręt. Gdy pole jest puste słyszemy „wysoko-niski” dźwięk.
- tak możesz sprawdzić po sobie wszystkie pola co do których nie jesteś pewien.
- gdy już jesteś gotowy, naciśnij jeszcze raz **VERIFY**. Słyszemy teraz trzy coraz cichsze dźwięki. Gra może być kontynuowana.

Każdy gracz może skorzystać z tej funkcji jeśli np. tworzy własną pozycję startową. Możesz użyć też tej funkcji podczas bitwy chcąc wiedzieć, który Twój okręt został trafiony przez przeciwnika, pola trafione przez przeciwnika są pokazywane jako „puste”. Możesz za każdym razem w tym polu umocować czerwony wtyk w swoim okręcie.

Efekty dźwiękowe i regulacja głośnika

Komputer posiada 6 różnych poziomów regulacji głośności. Jeśli naciskasz klawisz **VOLUME** kilka razy po sobie, przełączasz się pomiędzy różnymi opcjami:

- głośnie “pip” oznacza, że komputer pracuje w trybie najgłośniejszym lecz odgłosy bitewne w tle są wyłączone.
- głośnie “eksplozja” oznacza, że komputer pracuje w trybie najgłośniejszym i dodatkowo są włączone w tle odgłosy bitewne.
- podobnie zachowuje się komputer przy innych możliwościach: cichy pip & cicha eksplozja jak i średni pip i średnia eksplozja.

Gdy został ustawiony żądany poziom głośności gra może być kontynuowana.

Ustawienie języka

Komputer może podawać swoje komunikaty w dwóch różnych językach. Oto jak zmieniamy język:

- naciskamy **NEW GAME**
- naciskamy **A1** na klawiaturze gracza A, aby przestawić się na język angielski. Naciśnij **B2**, aby przestawić na język hiszpański.
- naciskamy **CANCEL**, aby kontynuować.

Wyłączenie komputera

Jeśli zachodzi konieczność przerwania gry komputer wyłączamy klawiszem **ON/SAVE**. Aktualna gra zostaje jednocześnie zachowana. Przy ponownym uruchomieniu komputera gra kontynuowana jest od zachowanego miejsca przy wyłączenia.

Czasem może się zdarzyć, że nie rozumiemy reakcji komputera. Powodem tego może być np. to, że zanim wykonałeś sprawdzenie ustawienia okrętów wyjąłeś z oceanu jeden ze swoich okrętów bez poprawienia tego faktu w pamięci komputera. W takim przypadku wyłącz i włącz komputer ponownie. Dzięki temu wszystkie niedokończone operacje będą anulowane i poprzez komunikat z komputera wiemy co mamy dalej robić.

Jeśli nie zostanie przez 3 minuty naciśnięty żaden klawisz komputer wyłącza się automatycznie (sygnalizując to dźwiękiem). Włącz go ponownie, jeśli chcesz grać dalej.

Zaprogramowane pozycje flot

W tej tabeli widzisz wszystkie zaprogramowane pozycje Twojego komputera. (Patrz strona 4)

Pozycja	Kanonierka	Fregata	Fregata	Krażownik	Lotniskowiec
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

Zastrzegamy prawo do pomyłek zmian.

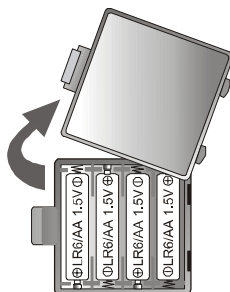
Ta instrukcja obsługi została przygotowana starannie i sprawdzono poprawność jej zawartości. Niestosowanie się do zaleceń w instrukcji powoduje utratę prawa do ewentualnej reklamacji.

Kopiowanie tej instrukcji obsługi, także we fragmentach jest zabronione bez wcześniejszej pisemnej zgody.

Copyright © 2005, MILLENNIUM 2000 GmbH, München. www.computerchess.com

WŁOŻENIE BATERII:

- prosimy położyć sprzęt tylną stroną do góry na równą powierzchnię (np. stół).
- otwieramy pojemnik na baterie, gdzie naciskamy zamknięcie i klapka podnosi się.
- komputer potrzebuje 4 baterie 1,5 voltowe typu „AA“ lub „LR6“.
- kiedy wkładamy baterie prosimy zwrócić staranną uwagę na to, aby biegun plusowy każdej baterii był umieszczony przy znaku + wewnątrz pojemnika na baterie.
- zamykamy pokrywę pojemnika na baterie.
- jeśli sprzęt nie reaguje prosimy wcisnąć za pomocą rozgiętego spinacza biurowego przycisk RESET na klawiaturze B.



WAŻNE WSKAZÓWKI:

- BATERIE POWINNY BYĆ WKŁADANE TYLKO PRZEZ DOROSŁYCH.
- PROSIMY NIE UŻYWAĆ BATERII WIELOKROTNEGO ŁADOWANIA (NICD), PONIEWAŻ TE MAJĄ TYLKO NAPIĘCIE 1,2 VOLT (ZAMIAST 1,5 VOLT) CZYLI ZA MAŁO, ABY SPRZĘT DZIAŁAŁ POPRAWNIE.
- PROSIMY STOSOWAĆ TYLKO BATERIE ZALECANEGO TYPU (4 X AA) I W ŻADNYM WYPADKU PROSIMY NIE UŻYWAĆ STARYCH I NOWYCH BATERII RAZEM.
- WKŁADAĆ BATERIE WYŁĄCZNIE Z WŁAŚCIWĄ BIEGUNOWOŚCIĄ (+ LUB -).
- PUSTE (ROZŁADOWANE) BATERIE NALEŻY NATYCHMIAST WYJĄĆ.
- ZACISKI DO BATERII POWINNY BYĆ DOMKNIĘTE DO KOŃCA.
- PROSIMY NIE WYRZUCAĆ ZUŻYTYCH BATERII DO ZWYKŁYCH ŚMIECI DOMOWYCH, LECZ ODDAĆ DO SPECJALISTYCZNEGO PUNKTU RECYCLINGU. POMÓŻMY CHRONIĆ ŚRODOWISKO NATURALNE!