

MARINE COMMANDER 3000

Navodilo za uporabo

Vsebina

Uvod.....	2
Vključitev.....	2
Začetek igre.....	3
Bitka (potapljanje ladij).....	5
Možnosti igre.....	6
Izbor možnosti iger.....	8
Postavitev svojega začetnega položaja.....	9
Tipka "NEAR MISS".....	11
Kontrola položajev.....	11
Zvočni efekti in glasnost.....	12
Nastavitev jezika.....	12
Izklop računalnika.....	12
Predprogramirani položaji flote.....	13

Stikalo za ponastavitev (RESET):

Stikalo za ponastavitev »RESET« se nahaja na upravljalni konzoli igralca B. Aktivira se lahko s tankim predmetom (na primer z odprto pisemsko sponko).

V kolikor aparat ne bi deloval v elektrostatičnem območju, ga lahko s pomočjo tega stikala postavite v tovarniško stanje.

OPOZORILO

Ladje in vtikači so tako majhni, da jih je možno pojesti. Shranite te dele izven dosega otrok.

NI PRIMERNO ZA OTROKE MLAJŠE OD 3 LET

Shranite to navodilo za uporabo, da boste lahko na možna poznejša vprašanja našli primeren odgovor.

Uvod

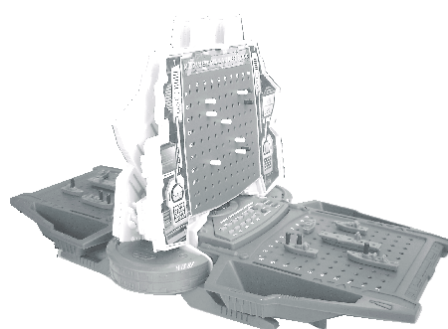
Marine Commander 3000 vsebuje 6 različnih iger, ki so zasnovane na poznani igri »potapljanje ladij«, katero ste prav gotovo že igrali na kariranem papirju. Pri tem imate izbiro igrati proti računalniku ali pa proti prijatelju.

Vsak igralec ima floto od 5 ladij različnih velikosti. Te postavi na »oceanu«, prostor 10 x 10 polj. Važno pri tem je, da se ne vidi kje se ladje nasprotnika nahajajo. Igralci igrajo izmenično; vsak strelja z eno raketo na določeno polje nasprotnikovega oceana. Nasprotnikova ladja je potopljena, ko so vsa polja na katerih se nahaja, zadeta. Kdor najprej potopi vse ladje nasprotnika, je zmagovalec.

Vključitev

Vstavite 4 "AA" (lahko imajo tudi oznako MN1500 ali LR 6) baterije v aparat. Pri tem pazite na pravo polariteto! (+ na bateriji mora biti na + na aparatu) V kolikor ste baterije prav vstavili, takoj slišite zvoke z bitke. In aparat reče »"Sea Battle", takoj nato pa še "Enter ships".

Previdno dvignite obe ciljni rampi kot vidite na sliki, postavite jih pokonci. Če igrate proti prijatelju, namestite računalnik tako, da nobeden od vaju nima pogleda na ocean drugega.



Vsak igralec ima pred sabo dva področja z 10 x 10 polj. Spodnje področje je vaš lastni ocean, kamor Vi postavite svojo floto. Zgornje področje je ocean vašega nasprotnika. To je polje, kjer planirate svoje napade in označite polja na katera je nasprotnik že streljal.

Področja so na zgornjem robu označena s številkami 1-10 in ob stani s črkami A-J. Vsako posamezno polje lahko tako prepoznate z eno številko in eno črko. Tako se imenuje polje zgoraj desno **A10**; spodaj levo **J1** in tako naprej. Nad vsakim oceanom se nahaja upravljalni pult vsakega igralca. Na vsaki strani ima

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	A10
B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
C	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	C8
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	J10

upravljalni pult 5 dodatnih stikal: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** in **ON/SAVE**. Igralec na tej strani je igralec A, njegov nasprotnik je igralec B. Če igrate z računalnikom, ste Vi vedno igralec A.

*V primeru, da računalnik ne reagira na nobeno tipko, preverite, če ste računalnik vključili in če so baterije pravilno vložene, oziroma le-te še delujejo. Če je tako, aktivirajte **RESET**-stikalo na strani B.*

Ob dobavi računalnika je vsebina sledeča:

- vrečki z belimi in rdečimi vtikači za označevanje obstreljanih polj in zadetih ladij
- dve ladijske flote, od katerih vsak igralec dobi sledeče:
 - letalonosilka (zavzame 5 polj)
 - rušilec (4 polja)
 - dve fregati (vsaka po 3 polja)
 - bojna ladja (2 polja)



Če ste pravkar vložili baterije, lahko vklopite računalnik s stikalom **ON/SAVE**.

Začetek igre

Začnemo z najlažjo od 6-ih iger, »potapljanje ladij«.

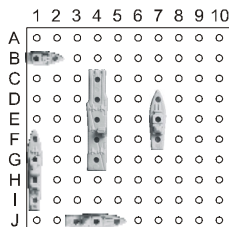
- Pritisni tipko **NEW GAME**. Računalnik reče "Sea Battle"
- Sedaj pritisnite tipko **ENTER/FIRE** na upravljalnem polju igralca A.

Nato se slišijo zvoki bitke in računalnik še enkrat reče "Sea Battle". Potem se sliši "visok-nizek" ton in računalnik reče: "Enter ships".

Sedaj postavite floto igralca A. Najlažje gre tako, da izberete eno od 120 predprogramiranih pozicij. Pozicije najdete na *straneh 13-15*. Alternativno lahko programirate lastno pozicijo kot je opisano na *strani 8*. Predpostavimo, da se odločite za položaj št. 29. Tabela kaže sledeče podatke :

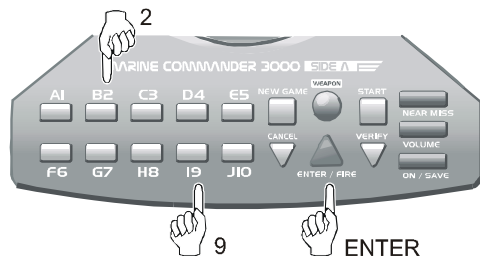
Položaj	Bojna ladja	Fregata	Fregata	Rušilec	Letalonosilka
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Vtaknite sedaj svojo bojno ladjo s topovi v polja **B1** in **B2**. Prvo od fregat vtaknite na polja od **D7** do **F7** in tako naprej. Če ste postavili vse ladje svoje flote korektno na ocean, izgleda položaj takole:



Sedaj morate računalniku jasno povedati za kateri položaj ste se odločili. To naredite preko upravljalnega pulta igralca A:

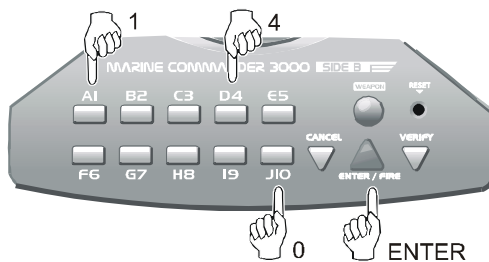
- Vnesite številko 29; pritisnite torej najprej tipko 2, nato pa še tipko 9 kot vidite na sliki.
- Sedaj pritisnite tipko **ENTER**.



Računalnik zopet daje od sebe “visok-nizek” ton in reče: „Enter ships“. Sedaj vnese igralec B svoje ladje. Možnosti so sledeče:

(a) Če hočete igrati proti računalniku pritisnite tipko **START**. Računalnik postavi svojo lastno floto po naključju. Več o tem najdete v naslednjem poglavju (“Bitka – potapljanje ladij”).

(b) Če hočete igrati proti prijatelju mora prijatelj na svojem upravljalnem pultu vnesti številko predprogramiranega položaja oziroma postaviti svoje ladje na ocean.



Predpostavimo, da se odloči za položaj št. 104. Postavi ladje temu primerno (kot prikazano v tabeli 14) in vnese na upravljalnem pultu položaj št. 104 . S tipko

“J10” se lahko vnese “0”. Potem je potrebno pritisniti tipko **ENTER** in potrditi ta položaj.

Sedaj piska računalnik 5 krat in bitka (potapljanje ladij) se lahko prične.

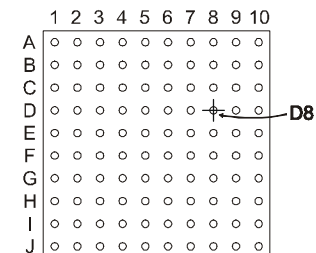
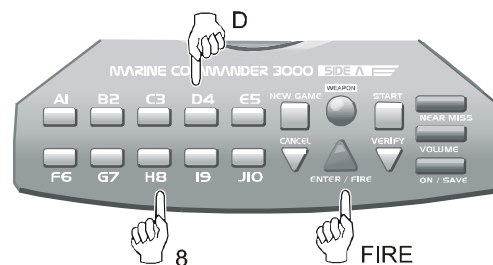
Bitka (potapljanje ladij)

Sedaj reče računalnik: „Enter target“. Če igrate proti računalniku smete Vi začeti z igro. Če igrate s prijateljem lahko kdorkoli od vaju začne.

Vnesite na upravljalnem pultu koordinate polja na katerega želite streljati v oceanu nasprotnika. Nato pritisnite tipko **ENTER/FIRE**. Sedaj slišite kako ste izstrelili raketo.

Primer: Želite streljati na polje **D8**.

Najprej pritisnite tipko s črko **D**. Nato pritisnite tipko s številko **8**. Nato pritisnite še tipko **FIRE**.



Če ste zadeli nasprotnikovo ladjo slišite eksplozijo in rdeča luč pri obeh igralcih utripa. Vtaknite rdeč vtikač na odgovarjajoče polje na vaši zgornji rampi. Če niste zadeli, slišite kako raketa pade v vodo. Vtaknite bel vtikač v odgovarjajoče polje tako, da pozneje veste, da ste na to polje že streljali.

Če igrate z računalnikom strelja računalnik sedaj avtomatično. Če igrate s prijateljem, vas računalnik opomni „Enter target“ in vaš prijatelj mora preko svoje tiskovnice vnesti polje na katerega želi streljati. Akustični opomin za igralca A je en “visok-nizek” ton, za igralca B pa en “nizek-visok” ton.

Razen tega deluje vedno le tipkovnica igralca, ki je na potezi, razen tipk **NEW GAME**, **VOLUME** in **ON/SAVE** na tipkovnici igralca A, katere se lahko stalno uporabljajo.

Če ste slučajno vnesli napačne koordinate, lahko ta vnos s pomočjo tipke **CANCEL** zbrisate in vnesete nov cilj.

Računalnik vedno pove če je bila ladja zadeta in tudi če se je potopila. Igra je končana ko je ena od obeh flot popolnoma uničena.

Možnosti igre

Obstaja 6 različnih variant (možnosti) igre:

(1) potapljanje ladij – morska bitka

To je primer, katerega smo že opisali.

(2) Radarska morska bitka

Tu obstajajo dve razliki napram standardni igri:

- Vsakič, ko je ladja zadeta, sme uspešen strellec še enkrat streljat. Računalnik reče v tem primeru „Reload“, in smete izstreliti naslednjo raketo.
- Namesto da streljate na eno polje nasprotnika, smete uporabiti svoj radarski sistem. Vnesite ciljne koordinate enega nasprotnikovega polja in pritisnite tipko **WEAPON**. Računalnik reče sedaj “Radar”, in da število polj, ki so oddaljena od naslednje ladje nasprotnika kot „Ping“.

Primer 1: Vtipkate **E, 3, WEAPON**. Računalnik reče “Radar”, in da en “Ping”. To pomeni, da je ena nasprotnikova ladja samo eno polje oddaljena od polja **E3**. To je lahko katerokoli polje od polj **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** ali **F4**.

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

Primer 2: Vtipkate **A, 8, WEAPON**. Računalnik reče “Radar” in da tri “Pinge”. Sedaj veste, da je najbližja ladja 3 polja oddaljena od A8, torej na **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** ali **D10**. Ni torej nobene nasprotnikove ladje, ki se nahaja bližje A8. Kot vidite, se ta oddaljenost meri horizontalno, vertikalno in diagonalno. Lahko pa je tudi kombinacija horizontalnega in diagonalnega, če se tam nahajajo 2 ladji ali pa je ena sama ladja tako velika.

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

Opozorilo: Če je bilo eno polje nasprotnikove ladje zadeto, pokaže radar to polje kot zasedeno.

(3) Piratska bitka

Ta igra se igra kot igra 1, ima pa drugačno zvočno kuliso. Če zadenete nasprotnikovo ladjo reče računalnik “Pirate ship hit/destroyed”, vendar vam pri tem računalnik ne pove kateri tip vojne ladje je to bil.

(4) Piratski napad

Ta igra se igra kot igra 3, toda pri vsaki rundi lahko streljate tolikokrat kolikor ima nasprotnik ladij na oceanu. Na začetku lahko torej vsak igralec strelja 5 krat v rundi, ker ima vsak 5 ladij.

Z drugimi besedami: Kdor je potopil več ladij ima manj strelv v rundi. Tako ima nasprotnik možnost, da vas dohiti. Računalnik reče vedno “Reload” v kolikor so streli še na rapolago in Vi smete ponovno streljati.

(5) Pomorska bitka z letali

Ta igra se igra kot igra 1, samo s sledečo razliko: Dokler vaša letalonosilka ni potopljena imate toliko strelv v rundi kot ima nasprotnik ladij na oceanu. To pomeni tako dolgo, kot imate letalonosilko s (simbolično) podporo bojnih letal. Ko pritisnete tipko **FIRE**, slišiteš kako letala vzletajo. Ko je nasprotnik potopil vašo letalonosilko, imate pavico streljati samo enkrat, ker so vaša bojna letala potopljena in ne morejo več napadati.

(6) Raketni napad

Igra se kot igra 1, razen da ima vsak igralec dva posebna strateška orožja: *tri torpede* in *tri Kasetne bombe*.

Da boste lahko uporabljali eno od teh posebnih orožij, vnesite najprej koordinate ciljnega polja in pritisnite tipko **WEAPON**. Če večkrat pritisnete to tipko imate na razpolago različna orožja: Torpedo, Kasetno bombo in normalno raketo. Na osnovi strelnega zvoka prepoznate, katero bombo ste ravnokar izbrali. Ko slišite zvok orožja, katerega želite uporabiti, pritisni tipko **FIRE**, da ga izstrelite.

Torpedo vedno zadene tisto nasprotnikovo ladjo, ki je najmanj oddaljena od ciljnega polja.

Kasetna bomba zadene vedno samo izbrano ciljno polje in polja, ki se nahajajo horizontalno in vertikalno poleg tega polja.

Primer: Vtipkate **F, 6, WEAPON**, in še enkrat **WEAPON**. Sedaj slišite ton kasetne bombe. Pritisnite tipko **FIRE**. Sedaj bombardirate polje **F6** in istočasno 4 polja zgoraj, spodaj, desno in levo od tega, torej polja: **E6, F5, F7** in **G6**.

Izbor možnosti iger

Predpostavljamo, da želite igrati piratski napad:

- Pritisnite tipko **NEW GAME**. Računalnik napove ime igre, katero pravkar igrate.
- Večkrat pritisnite tipko **NEW GAME**. Računalnik pove vse igre po vrsti.
- Ko računalnik reče: “Pirate Attack”, pritisnite tipko **ENTER**. Nova igra se prične.

Če namesto tipke **ENTER** pritisnete **CANCEL**, lahko igrate aktualno igro dalje.

Postavitev svojega začetnega položaja

Na začetku igre vam ni treba nujno izbrati eno od 120 pozicij. Vojne ladje lahko postavite prosto na oceanu, paziti morate le, da se nobena ladja ne nahaja direktno poleg druge. To naredite takole:

- Začnite normalno, pritisnite tipki **NEW GAME** in **ENTER**. Računalnik reče za igralca A: “Enter ships”
- Če ne želite igrati eno od standardnih položajev, pritisnite tipko **ENTER**. Računalnik reče: “Enter ships.”
- Sedaj vtaknite svojo prvo vojno ladjo na svoje mesto.
- Sedaj vtipkajte črko in številko začetnega polja vaše ladje, nato polja na drugem koncu ladje. Pritisnite tipko **ENTER**.

Primer: **D, 8, G, 8, ENTER**

- Računalnik potrdi ladjo z dvema visokima tonoma. S tem je položaj ladje shranjen v računalniškem spominu. (V tem primeru bi bila križarka s koordinatami **D8-G8**).
- Prav tako programirate še ostale 4 ladje.

Ko je igralec A postavil svojo kompletno floto, računalnik opomni igralca B z “Enter ships”. Če želite igrati z računalnikom, pritisnite tipko **START** in bitka se začne. Če želite igrati s prijateljem, ima on isto možnost kot prej Vi:

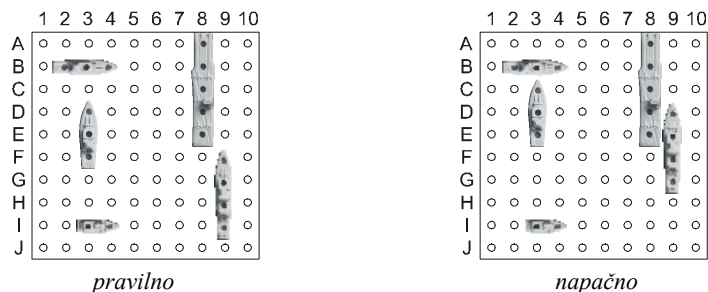
- Lahko izbere eno od standardnih položajev – torej vtipka odgovarjajočo številko, ali pa
- Pritisne enostavno tipko **ENTER**, (sedaj računalnik ponovno reče: “Enter ships”) in prijatelj postavi svoje ladje kot ravnokar razloženo.

Ko je igralec B postavil svojo kompletno floto, računalnik to potrdi s petimi piski oz. toni in bitka se lahko prične.

Napaka

Če nekdo poskusi vnos nemogoče pozicije – na primer **A, 2, H, 8** – signalizira računalnik “napako” (globok buzz ton). Če poskusite vnesti ladjo na pozicijo, ki zaradi pozicije druge ladje ni dovoljena (ali če na primer vtipkate **G, 1, G, 5, ENTER**, čeprav ste letalonosilko že vnesli), vam računalnik pove, katere ladje so še za programirati. Na primer: “Enter frigate, cruiser.”

Primeri napak: V levem diagramu se en konec letalonosilke dotika z enim delom križarke. To je dovoljeno (pravilno). V desnem diagramu so ladje ena poleg druge, kar ni dovoljeno (napačno).



Kako zbrišete ladjo

Če ste programirali eno ladjo, katero želite zbrisati, lahko to naredite takole:

- Pritisnite tipko **CANCEL** (računalnik potrdi to z “visokim-nizkim” tonom).
- Vnesite koordinate ladje, ki jo želite zbrisati
- Pritisni tipko **ENTER**. Računalnik potrdi to z dvema nizkima tonoma.

Nato lahko ladjo ponovno vnesete na željeni položaj.

Handicaps

Vsak igralec lahko začne igrati tudi z manj kot petimi ladjami. Če pritisnete tipko **START** potem, ko ste vnesli 4 ladje, je programiranje končano. Sedaj imate dve možnosti:

- Pustite, da igralec B vnese svoje vojne ladje in igrata med seboj, ali pa
- Pritisnete še enkrat tipko **START** in igrate z računalnikom z manj ladjami. Računalnik bo vedno imel le toliko ladij (in istega tipa), kot jih imate vi na svojem oceanu.

Če pritisnete tipko **START** potem, ko je igralec B svoje 1-4 ladje vnesel oz. namestil, je programiranje končano in igra se lahko prične. Če igrate več iger s svojim prijateljem in eden od vaju stalno zmaguje, je možno tistega, ki stalno zmaguje, oslabiti tako, da novo igro začne z manj ladjami.

Tipka “NEAR MISS”

Ta funkcija pomaga pri iskanju sovražnikovih ladij med igro.

Da bi jo lahko uporabili, jo je potrebno aktivirati. To je možno samo *pred* pričetkom igre (in sicer takrat, ko vas računalnik opomni vnesti oz. programirati ladje - “Enter ships”). Takrat pritisnete tipko **NEAR MISS**. Računalnik potrdi to funkcijo z dvigajočim dvojnimi tonom (če isto tipko še enkrat pritisnete, računalnik potrdi to s padajočim dvojnimi tonom in ta funkcija je zopet izključena).

Če je funkcija “NEAR MISS” aktivna, slišite kako vaš sovražnik oddaja SOS – znak za pomoč v Morsejevi-kodi, ko ste izstrelili svojo raketo. To pomeni, da ste zadeli polje direktno poleg ene izmed njegovih ladij, ali horizontalno, vertikalno ali pa diagonalno.

Kontrola položajev

Računalnik vam lahko pove kje ste postavili svoje ladje.

- Pritisnite tipko **VERIFY**. Slišite dva dvigajoča se tona.
- Sedaj vtiskajte črko in številko enega polja. Če se na tem polju nahaja ladja slišite dva visoka tona. Če je polje prazno vam računalnik to potrdi z enim visoko-nizkim tonom.
- Tako lahko preverite vsa polja, kjer niste sigurni.
- Ko ste končali, pritisnite zopet tipko **VERIFY**. Računalnik javi tri padajoče tone. Igra se lahko nadaljuje.

Vsak igralec lahko uporablja to funkcijo, ko na primer nastavlja svoje položaje ladij. Lahko pa to funkcijo uporabljate tudi, če hočete med igro vedeti, katera nasprotnikova ladja je bila zadeta. Zadeta polja bodo pokazana kot »prazna«. Ta polja lahko označite tako, da na to polje na ladji vtakneš rdeč vtikač.

Zvočni efekti in glasnost

Računalnik ima 6 stopenj glasnosti. Če pritisnete na tipko **VOLUME** večkrat zaporedno preklopite med različnimi opcijami:

- En glasen “pisk” pomeni, da računalnik dela z najbolj glasno zvočno stopnjo, bojni zvočni efekti v ozadju so pa pri tem neslišni.
- Ena glasna “eksplozija” pomeni, da računalnik dela z najbolj glasno zvočno stopnjo in dodatno z bojnimi zvočnimi efekti v ozadju.
- Isto velja za ostale zvočne stopnje: tihi »pisk in eksplozija« oziroma srednje glasni »pisk in eksplozija«

Ko ste nastavili željeno glasnostno stopnjo, lahko nadaljujete z igro.

Nastavitev jezika

Računalnik »govori« dvojezično. Jezik lahko preklopite na sledeči način:

- Pritisnite tipko **NEW GAME**
- Za angleški jezik pritisnite tipko **A1** na tipkovnici od igralca A, za italijanski jezik pritisnite tipko **B2**
- Pritisnite tipko **CANCEL** za nadaljevanje.

Izklop računalnika

Če hočete oz. morate igro prekiniti, lahko računalnik izključite s tipko **ON/SAVE**. Aktualno stanje igre ostane pri tem v spominu računalnika. Tako lahko nadaljujete igro takoj po ponovni vključitvi z istega stanja, kot ste ga imeli ob izključitvi.

Včasih se lahko zgodi, da ne boste razumeli katere od reakcij svojega računalnika. Vzrok zato je potrebno iskati na primer v tem, da ste prej izvedli kontrolo položajev »VERIFY« ali pa, da ste odstranili ladjo »CANCEL«, ne da bi korektno zapustili odgovarjajoče stanje oziroma ste pozabili dokončati odgovarjajočo operacijo. V tem primeru je najbolje, da računalnik izklopite in ga ponovno vklopite. S tem prekinete vse nedokončane operacije in na osnovi napovedi računalnika po ponovnem vklopu veste kaj morate narediti kot naslednje.

Če na računalniku 3 minute ne pritisnete nobene tipke, se le-ta avtomatsko izključi (in vas pri tem na to opozori z odgovarjajočim tonom). Če želite nadaljevati igro, ga enostavno ponovno vklopite in nadaljujete z igro.

Predprogramirani položaji flote

V tej tabeli vidite vse predprogramirane položaje vašega računalnika: (glej stran 4.)

Položaj številka	Bojna ladja	Fregata	Fregata	Rušilec	Letalonosilka
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

Pravice do sprememb in napak pridržane.

To navodilo za uporabo smo skrbno pripravili in vsebino preverili. Če bi kljub skrbnosti morebiti prišlo do napak, to ne daje nobenega vzroka za reklamacijo.

Razmnoževanje teh navodil za uporabo v kakršnikoli obliki, tudi delno, je brez predhodnega pisnega soglasja, prepovedano.

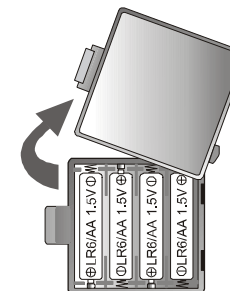
Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

www.computerchess.com

VSTAVLJANJE BATERIJ:

- Položite računalnik s sprednjo stranjo na ravno podlago (npr. na mizo).
- Odprite baterijski predel na zadnji strani tako, da pritisnete na zaponko in dvignete pokrov.
- Računalnik deluje z 4 x 1,5 Volt tipa „AA“ oz. tipa „LR6“ baterijami.
- Ko vložite baterije, pazite, da so plus (+) oz. minus (-) poli baterije na odgovarjajoče označenih plus oz. minus polih baterijskega predela.

- Zaprite pokrov baterijskega predela.
- Ne pozabite nato aktivirati stikala za ponastavitev (RESET) na spodnji strani računalnika.



VAŽNA OPOZORILA:

- BATERIJE NAJ BI VSTAVILE V RAČUNALNIK SAMO ODRASLE OSEBE
- NE UPRAVLJAJTE NOBENIH AKUMULATORNIH BATERIJ (NI-CD), KER IMAJO LE-TE SAMO NAPETOST OD 1,2 VOLTA (NAMESTO 1,5 VOLTA) IN TA JE PRENIZKA ZA TA RAČUNALNIK.
- UPORABLJATE SAMO BATERIJE, KI SO PRIPOROČENE S STRANI PROIZVAJALCA (4 X AA) IN NIKOLI STARE IN NOVE BATERIJE ISTOČASNO.
- OB VLAGANJU BATERIJ NUJNO PAZITE NA PRAVILNO POLARITETO (+) ALI (-).
- ODSTRANITE PRAZNE BATERIJE ČIMPREJ PO UPORABI, DA BI TE NE POŠKODOVALE ELEKTRONIKO
- RAČUNALNIKA
- PAZITE, DA SE BATERIJSKI KONTAKTI NIKOLI NE STIKAJO, DA TAKO NE PRIDE DO KRATKEGA STIKA.
- NE VRŽITE UPORABLJENE BATERIJE V NORMALNE HIŠNE ODPADKE. ODDAJTE TE NA ODGOVARJAJOČEM ZBIRNEM MESTU. S TEM POMAGATE OHRANITI ZDRAVO IN ČISTO OKOLJE.
- NAVADNE BATERIJE SE NE SMEJO POLNITI.