



MARINE COMMANDER 3000

Használati utasítás

Tartalomjegyzék

Bevezetés	2
Üzembehelyezés	2
Játék indítása	3
A csata	5
Játékvariációk	6
Játék kiválasztása	8
Saját kiindulási helyzet felépítése	8
"Near Miss" gomb	11
Felállítás ellenőrzés	11
Zörejek és hangerő	11
Nyelv beállítása	12
Számítógép kikapcsolása	12
Elraktározott flotta helyzetek	13

RESET-gomb :

A Reset-gomb a B játékos kezelőabláján található. Ez egy vékony tárgy (pl. egy kihajlított gémpapoccsal) hozható működésbe.

Ha a készülék egy elektrosztatikus környezetben hibásan működne, ezen gomb segítségével indítható újra.

FIGYELEM

A játék tartozékai olyan kicsik, hogy könnyen lenyelhetők. Ezért kis gyerekektől elzárva tárolja!

3 ÉVEN ALULI GYERMEKEKNEK NEM AJÁNLOTT.

Kérjük őrizze meg ezt a használati utasítást későbbi tanulmányozásra.

Bevezetés

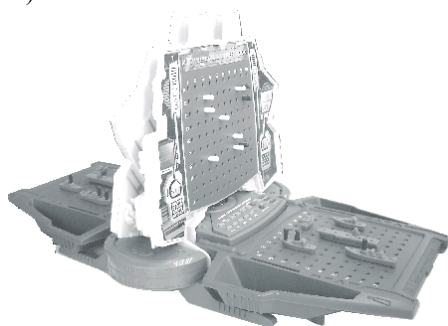
A Marine Commander 3000 hat különböző játékot tartalmaz, melyek a közismert "torpedó" játékon nyugszanak, amit kockás papíron már biztosan játszottál. Választhatsz, hogy a számítógép vagy egy barátod ellen játszol-e.

Minden játékosnak van egy 5 különböző nagyságú hajóból álló flottája. Ezek az "óceánon", egy 10x10 mezőből álló területen, lesznek elhelyezve. Fontos, hogy ne lássuk hol állnak az ellenfél hajói. A játékosok felváltva kerülnek sorra, mindenki egy rakétát lő az ellenfél óceánjának egy bizonyos mezőjére. Egy ellenséges hajó akkor van elsüllyesztve, ha minden mezőt találat ért, amelyen fekszik. Az nyeri a játékot, aki először süllyeszti el ellenfele összes hajóját.

Üzembehelyezés

Helyezz be a 4 "AA" elemet a szerkezetbe. Az elem behelyezésekor ügyelj a pólusokra! (Azaz az egyes elemek pozitív vége a rekeszben jelölt + helyen legyen) Ezután csatahangok hallatszanak és a gép azt mondja: "Sea Battle" (tengeri csata), majd ezután "Enter ships" (hajók megadása).

Emeld fel óvatosan a két cél-fedelelet és állítsd fel a képen látható módon. Ha egy barátod ellen játszol, állítsd a gépet úgy, hogy köztetek álljon és senki se lássa a másik óceánját.



Minden játékosnak van két 10x10 mezőből álló területe. Az alsó rész a saját óceánod, ahol a flottád helyezed el. A felső rész az ellenfél óceánjának felel meg. Ezen a területen tervezed a támadásaidat és jelölöd meg a már kilőtt mezőket.

A szélén mindkét terület számokkal, egytől tízig, és betűkkel, A-tól J-ig van megjelölve. Így minden mező pontosan egy számmal és egy betűvel azonosítható. A jobb felső mező A10, a bal alsó J1.

		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
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	
J1	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J10

Az óceánok felett található a játékosok kezelőtáblája. Az egyik oldalon 5 kiegészítő gomb van: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** és **ON/SAVE**. Ezen az oldalon játészó játékos az A játékos, az ellenfél a B játékos. Ha a számítógép ellen játszol, mindig te vagy az A játékos.

Ha számítógép egyetlen gombra sem reagálna, ellenőrizd, hogy be van-e kapcsolva és hogy az elemek működnek-e. Ha ez így van, nyomd meg a Reset-gombot, a B oldalon.

A csomag tartalma:

- 1-1 csomag fehér és piros pecek a kilőtt mezők és eltalált hajók megjelölésére
- 2 flotta, amiből minden játékos kap:
 - egy repülőgéphordozót (Aircraft Carrier - 5 mező)
 - egy rombolót (Cruiser - 4 mező)
 - két fregattot (Frigates - 3 mező)
 - egy ágyúaszádót (Gunboat - 2 mező)



repülőgéphordozó



romboló



fregatt



fregatt



ágyúaszád

Ha nem most helyezted be az elemeket, kapcsold be a számítógépet az **ON/SAVE** gombbal.

Játék indítása

A 6 játék közül a legegyszerűbbel kezdjük: *Sea Battle (tengeri csata)*.

- Nyomd meg a **NEW GAME** gombot. A számítógép azt mondja: Sea Battle (tengeri csata).
- Nyomd meg az **ENTER/FIRE** gombot az A játékos kezelőtábláján.

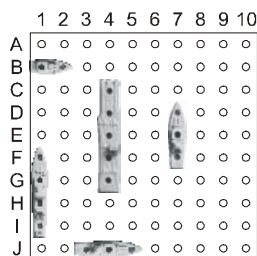
Újra felhangzik a csatazaj és a számítógép mégegyszer azt mondja: "Sea Battle". Ezután egy "magas-mély" hang hallatszik és a számítógép azt mondja: "Enter ships" (hajók megadása).

Most kell elhelyezni A játékos flottáját. A legegyszerűbben ez úgy történik, ha a 120 előre elraktározott felállításból választasz. Ezeket a 13-15. oldalon találod. Egy saját felállítást is programozhatsz. Hogyan, lásd a 8. oldalon.

Tegyük fel, hogy a 29. felállítás mellett döntesz. A táblázat a következő adatokat mutatja:

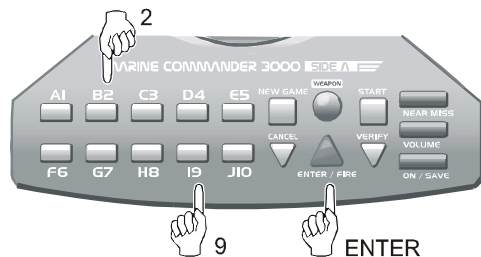
Helyzet	ágyúaszád	Fregatt	fregatt	romboló	rep.hordozó
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Helyezd az ágyúaszádot a B1 és B2 mezőkre. Az első fregatt a D7-F7 mezőkre kerül és így tovább. Ha flottád minden hajóját helyesen helyezted az óceánra, így kell kinézzen a felállítás.



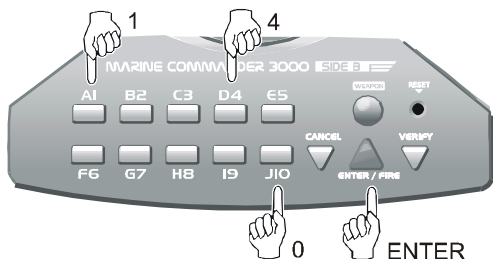
Persze még meg kell mondd a számítógépnek, hogy melyik felállítás mellett döntöttél. Ez az A játékos kezelőabláján történhet meg:

- írd be a 29-es számot, ehhez nyomd meg először a 2-es, majd a 9-es gombot.
- majd nyomd meg az **ENTER** gombot.



Ezután a számítógép újra egy "magas-mély" hangot hallat és azt mondja: "Enter ships" (hajók megadása). Most kell B játékos hajóit megadni. Ezután két lehetőség van:

(a) Ha a számítógép ellen akarsz játszani, nyomd meg a START gombot. A számítógép véletlenszerűen helyezi el saját flottáját. Olvasd a következő fejezetet tovább (A csata).



(b) Ha egy barátod ellen szeretnél játszani, ő is meg kell adja a kezelőabláján a hajóit, illetve a kiválasztott felállítás számát és fel kell állítsa hajóit. Tegyük fel, hogy ő a 104-es felállítás mellett dönt. Ennek megfelelően felállítja hajóit (a 15. oldalon található táblázat alapján) és a kezelőablán beírja a 104-et. A "J10" gomb ilyenkor nullának felel meg. Az **ENTER** gombbal kell ezt megerősíteni.

Ezután a számítógép 5-ször sípol egymás után és kezdődhet a csata.

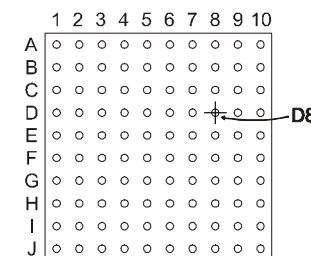
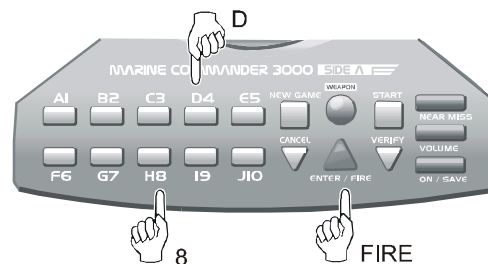
A csata

A számítógép azt mondja: "Enter target". (Cél megadása). Ha a számítógép ellen játszol, te kezdhetsz. Ha egy barátod ellen játszol, bármelyikőtök kezdhetsz.

Add meg a kezelőablán annak a mezőnek a koordinátáit, amelyikre az ellenfél óceánján löni szeretnél. Aztán nyomd meg az **ENTER/FIRE** gombot. Ekkor hallod, ahogy a rakéta kilövésre kerül.

Példa: A **D8**-as mezőre szeretnél löni.

Nyomd meg először a **D** betűnek megfelelő gombot. Nyomd meg aztán a **8**-a s számnak megfelelő gombot. Végül nyomd meg a **FIRE** gombot.



Ha eltalálsz egy ellenséges hajót, hallod a robbanást és a két játékos közti piros lámpa kigyullad. Tegyél egy piros pecket a megfelelő mezőre a fedélén. Ha nem volt találatod, hallod, ahogy a vízbe esik a rakéta. Ilyenkor tegyél egy fehér pecket a megfelelő mezőre, hogy tudd, ide már lőttél.

Ha a számítógép ellen játszol, az automatikusan tüzel. Ha egy barátod ellen játszol, a számítógép megint felszólít, hogy adjátok meg a célt. Most a barátod kell megadja a célmezőt, amelyre löni akar.

A felszólítás A játékosnak egy "magas-mély" hang, B játékosnak egy "mély-magas" hang.

Ezenkívül mindig csak annak a játékosnak a billentyűzete működik, aki épp soron van. Kivéve a NEW GAME, VOLUME és ON/SAVE gombokat A játékos oldalán.

Ha véletlenül téves koordinátát adsz meg, ezt a CANCEL gombbal törölheted és megadhatasz egy új célt.

A számítógép mindig mondja, ha egy hajót találat ér és azt is, mikor elsüllyed. Ha az egyik flotta teljesen megsemmisült, vége a játéknak.

Játékvariációk

Összesen 6 különböző játék van:

(1) Sea Battle (Tengeri csata)

Ez az alapjáték, melyet már elmagyaráztunk

(2) Sea Battle /Radar/ Reload (Radar tengeri csata)

Itt két különbség van az alapjátékkal szemben:

- Ha egy hajót találat ér, az eredményes játékos újra tüzelhet. A számítógép azt mondja: "Reload" (Utántölteni) és kilőheted a következő rakétát.
- Ahelyett, hogy ellenfeled egy mezőjére lőnél, használhatsz egy Radar-rendszert: Add meg egy mező koordinátáit és aztán nyomd meg a WEAPON gombot. A számítógép azt mondja ekkor, "Radar" és sipoló hangokkal megadja azon mezők számát, amekkora távolságra a legközelebbi ellenséges hajó.

1. példa: Megnyomod az **E, 3, WAPON** gombokat. A számítógép azt mondja "Radar" és egy sipoló hangot hallat. Ez azt jelenti, hogy egy ellenséges hajó csak egy mezőnyire van E3-tól. Ez tehát lehet: **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4 és 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	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

2. példa: Ha ezt nyomod meg: **A, 8, WEAPON**, a számítógép azt mondja "Radar" és 3 sipoló hangot hallat. Ekkor tudod, hogy a legközelebbi ellenséges hajó 3 mezőre van A8-tól, tehát **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** vagy **D10** lehet. Tehát A8-hoz közelebb nincs ellenséges hajó. Ahogy látod, a számítógép ezt a távolságot vízszintesen, függőlegesen és átlósan is méri. Ez egy kombináció is lehet, ha ott 2 hajó található, vagy ha egy elég nagy ehhez.

	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

Utalás: Ha egy ellenséges hajó egy mezőjét már találat érte, ezt a radar nem jelzi foglaltak.

(3) Pirate Battle (Kalóz csata)

Ez a játék ugyanúgy működik, mint az első, csak mások a hanghatások. Ha eltalálsz egy ellenséges hajót, azt mondja a számítógép: "Pirate ship hit/destroyed" (Kalózhajót találat érte/elsüllyedt). Azt azonban nem mondja meg milyen hajótípusról van szó.

(4) Pirate Attack (Kalóz támadás)

Ez a játék úgy működik, mint a 3-as, de minden körben annyi lövése van a játékosoknak, amennyi hajója az ellenfélnek még az óceánon van. Tehát az elején minden játékosnak 5 lövése van, mivel minden játékosnak 5 hajója van. Más szóval: Aki több hajót süllyesztett már el, annak kevesebb lövése van. Így az ellenfélnek van esélye behozni a hátrányt. A számítógép mindig mondja, hogy "Reload" (Utántölteni), ha még vannak lövéseid és akkor tüzelhetsz.

(5) Aircraft Sea Battle (Repülőgépes tengeri csata)

Ez a játék úgy működik, mint az első, egy különbséggel: Amíg megvan a repülőgéphordozód, annyi lövése van, ahány hajója az ellenfélnek az óceánon. Ez úgy érthető, hogy míg a repülőgéphordozód megvan (szimbolikusan) néhány repülőgép támogatásával harcolsz. Ha a FIRE gombot megnyomod, hallod, ahogy felemelkednek a gépek. Amint elsüllyedt a repülőgéphordozód, már csak egy lövése van minden körben, mert a replőgépek már avatkozhatnak be a harcba.

(6) Sea Attack (Rakéta támadás)

Olyan, mint az első játék, csak minden játékosnak van két speciális fegyvere: három *torpedó* és három *cluster bomba*.

Ahhoz, hogy a speciális fegyvereket használhasd, add meg először a célmező koordinátáit. Nyomd meg ezután a **WEAPON** gombot. Ha ezt a gombot többször egymás után megnyomod, a különböző fegyvertípusok között váltasz: torpedó, cluster bomba és normális rakéta. A tüzérő hangján ismered meg, hogy éppen melyik van kiválasztva. Ha azt a fegyvert hallod, melyet használni akarsz, nyomd meg a **FIRE** gombot.

Egy torpedó mindig a megadott célmezőtől legkisebb távolságra levő ellenséges hajót találja el.

Egy cluster bomba a kiválasztott célmezőn kívül a vízszintesen és függőlegesen mellette lévő mezőket is eltalálja.

Péda: Megnyomod az **F, 6, WEAPON** gombokat és megegyeszer a **WEAPON** gombot. Ekkor a cluster bomba hangja hallatszik. Nyomd meg a **FIRE** gombot. Így az **F6** mezőt bombázod és ugyanakkor 4 másik mezőt is felette, alatta, jobbra és balra: **E6, F5, F7 and G6**.

Játék kiválasztása

Tegyük fel, hogy kalóz támadást akarsz játszani:

- Nyomd meg a **NEW GAME** gombot A számítógép annak a játéknak a nevét mondja, melyet épp játszol.
- Nyomd meg többször egymás után a **NEW GAME** gombot. A számítógép az összes játékot megnevezi egymás után.
- Ha a számítógép "Pirate Attack"-ot mond, nyomd meg az **ENTER** gombot. Ekkor indítja az új játékot.

Ha **ENTER** helyett a **CANCEL** gombot nyomod meg, az aktuális játékot játszhatod tovább.

Saját kiindulási helyzet felépítése

Egy játék kezdetén nem kell feltétlenül a 120 előre megadott felállítás egyikét választani. Szabadon elhelyezheted a hajókat az óceánon, feltéve, hogy egyetlen hajó sincs közvetlenül egy másik mellett.

Ez a következőképpen történik:

- a szokott módon kezd el, nyomd meg a **NEW GAME** és az **ENTER** gombokat. A számítógép azt mondja A játékosnak: "Enter ships" (hajók megadása).
- ha nem egy standard felállítással akarsz játszani, nyomj **ENTER-t**. A számítógép azt mondja: "Enter ships" (hajók megadása).
- helyezd el az első hajód.
- nyomd meg a hajó első mezőjének a betű és a szám gombját, majd a hajó másik végének a koordinátáit és aztán **ENTER-t**.

Példa: **D, 8, G, 8, ENTER**

- A számítógép két magas hanggal erősíti meg a hajód. Ezzel rögzíti a hajód helyét a számítógép (Ebben az esetben egy cirkáló a **D8-G8**-as koordinátákkal).
- ugyanígy lesz a következő 4 hajó beprogramozva.

Ha A játékos teljes flottáját megadta, B játékos kapja a felszólítást: "Enter ships". Ha a számítógép ellen akarsz játszani, nyomd meg a **START** gombot és kezdődik a csata. Ha egy barátod ellen akarsz játszani, neki ugyanazon lehetőségei vannak, mindt neked:

- választhat egy standard felállítást a megfelelő szám és **Enter** megnyomásával; *vagy*
- csak **ENTER-t** nyom meg, (ekkor jön újra a felszólítás: "Enter ships"), és a hajókat egyenként a fent leírt módon adja meg.

Ha B játékos teljes flottája is meg van adva, a számítógép 5 sípoló hangot ad és kezdődhet a csata.

Hiba

Ha egy lehetetlen helyzetet próbálsz megadni - pl.: **A, 2, H, 8** - a számítógép hiba jelet hallat (egy mély morgó hangot). Ha egy olyan hajót próbálsz megadni, amelyik egy másik hajó helyzete miatt nem lehetséges (vagy pl. **G, 1, G, 5, ENTER-t** nyomsz, bár a repülőgéphordozó már meg van adva), azt mondja a számítógép, hogy melyik hajókat kell még beprogramoznod. Pl.: "enter frigate, cruiser" (fregatta, cirkáló megadása).

Hibapéldák: A bal oldali ábrán a repülőgéphordozó egyik sarka érinti a cirkáló egyik sarkát. Ez megengedett. A jobb oldali ábrán egymás mellett van két hajó, ez nem megengedett.

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

helyes

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

helytelen

Egy hajó törlése

Ha egy hajót megadtál, de törölni szeretnéd, a következőt teheted:

- nyomd meg a **CANCEL** gombot (egy "magas-mély" hanggal lesz megerősítve ez a lépés).
- add meg a törlendő hajó koordinátáit.
- nyomd meg az **ENTER** gombot. A számítógép két mély hanggal erősíti meg a törlést.

A hajó így újra megadható.

Hátrányos helyzetek

Minden játékos kezdhet önnél kevesebb hajóval is. Ha megnyomod a **START** gombot, miután az első 4 hajót megadtad, befejeződik a programozás. Ekkor 2 lehetőséged van:

- B játékos megadhatja a hajóit.
- Mégegyszer **START**-ot nyomhatsz, hogy elkezd a játékot a számítógép ellen. A számítógépnek mindig ugyanannyi (és ugyanolyan típusú) hajója van, mint neked.

Ha megnyomod a **START** gombot, miután B játékos is megadta 4 hajóját, befejeződik a programozás és kezdődhet a csata.

Ha többször játszol egy barátod ellen és mindig ugyanaz nyer közületek, a következő játékban így csökkenthetők az esélyei.

“NEAR MISS” gomb

Ez a funkció segít az ellenséges hajókat megtalálni csata közben.

Használatához először be kell kapcsolni. Ez csak egy csata *kezdeté* előtt történhet meg (mikor a számítógép a hajók megadására szólít fel). Ekkor nyomd meg a **NEAR MISS** gombot. A számítógép egy emelkedő kettős hanggal erősíti ezt meg. (Ha mégegyszer megnyomod ezt a gombot, akkor egy ereszkedő dupla hanggal erősíti meg a számítógép a funkció kikapcsolását.)

Ha a "NEAR MISS" gomb be van kapcsolva, hallod, ahogy ellenfeled egy SOS segélyhívó hangot ad le, miután tüzeltél. Ez azt jelenti, hogy közvetlenül egy hajója mellé lőttél, vagy vízszintesen, vagy függőlegesen vagy pedig átlósan.

Pozíciók felülvizsgálata

A számítógép meg tudja neked mondani, hová helyezted el a hajóidat.

- Nyomd meg a **VERIFY** gombot. Két emelkedő hangot hallasz.
- Nyomd meg egy mező betűjét és számát. Két magas hang hallatszik, ha van egy hajó ezen a mezőn. Ha a mező üres, egy "magas-mély" hang hallatszik.
- Egymás után így valamennyi mezőt ellenőrizheted, amelyekben bizonytalan vagy.
- Ha készen vagy, nyomd meg még egyszer a **VERIFY** gombot. A számítógép három ereszkedő hangot hallat. A játék folytatódhat.

Minden játékos használhatja ezt a funkciót, ha például saját hajóit helyezi el. Akkor is használható, ha a csata alatt tudni akarod, melyik hajót találta el az ellenfél. A már eltalált mezőket üresnek jelzi a gép. Oda tehetsz egy piros pecket a hajódba.

Zörejek és hangerő

A számítógépnek 6 különböző hangerő beállítása van. Ha a **VOLUME** gombot egymás után többször megnyomod, a különböző lehetőségek között váltasz:

- Egy hangos sípoló hang azt jelenti, hogy a számítógép maximális hangerővel dolgozik, de a csata háttérzajai kikapcsolva maradnak.

- Egy hangos "robbanás" azt jelenti, hogy a számítógép maximális hangerővel dolgozik és a háttérzajok is működésbe lépnek.
- Ugyanígy van a többi lehetőséggel is: halk sípolás és halk robbanás, valamint közepes sípolás és közepes robbanás.

Ha a kívánt hangerő be van állítva, folytatódhat a játék.

Nyelv beállítása

A számítógép két különböző nyelven tudja mondani kijelentéseit. A nyelv a következőképpen állítható át:

- nyomd meg a **NEW GAME** gombot
- nyomd meg az **A1** gombot A játékos felén az angol nyelv beállítására. Nyomd meg a **B2** gombot, ha a spanyol nyelvet akarod beállítani
- nyomd meg a **CANCEL** gombot a folytatáshoz.

A számítógép kikapcsolása

Ha egy játékot félbe kell szakítani, a számítógép az **ON/SAVE** gombbal kapcsolható ki. Az aktuális játékot elmenti a gép. A következő bekapcsolás után ugyanazon a helyen folytatható a játék.

Néha előfordulhat, hogy számítógéped reakcióját nem érted. Ennek oka lehet például, hogy előtte egy pozíció ellenőrzést csináltál vagy egy hajót eltávolítottál anélkül, hogy az adott beállítást újra helyesen elhagytad volna. Ilyen esetekben egyszerűen kapcsold ki a számítógépet, majd kapcsold be újra. Így minden befejezetlen művelet félbeszakad és a számítógép kijelentéséből tudod, hogy mit kell tenned a következő lépésben.

Ha a számítógépen három percig egyetlen gombot sem nyomsz meg, az automatikusan kikapcsol (és a szokásos hangot hallatja). Kapcsold be újra, ha tovább szeretnél játszani.

Elmentett flottapozíciók

Ebben a táblázatban számítógéped valamennyi előre elmentett felállítását láthatod. (Lásd 4. oldal)

Helyzet	Ágyúaszád	Fregatt	Fregatt	Cirkáló	Repülőgéphordozó
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

Változtatások és tévedések fenntartva.

Ez a használati utasítás körültekintően lett elkészítve és tartalmilag ellenőrizve. Ha az elvárások ellenére valamilyen hibát tartalmazna, ez nem lehet reklamációs ok.

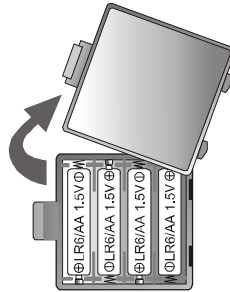
Ezen használati utasítás sokszorosítása, akár csak kivonatokban is, előzetes engedély nélkül tilos.

Copyright © 2005, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

www.computerchess.com

ELEMEK BEHELYZÉSE:

- Fektesse a készüléket a hátával felfelé egy egyenes felületre (pl.: egy asztalra).
- A fedelet felemelve nyissa ki az elemeket tartalmazó rekeszt.
- A számítógép 4 db 1,5 voltos "AA" vagy "LR06" elemmel működik.
- Az elem behelyezésekor ügyeljen a pólusokra, azaz az egyes elemek pozitív vége a rekeszben jelölt + helyen legyen.
- Csupja vissza a rekesz fedelét.
- Ha a számítógép nem reagálna, nyomja meg egy kihajlított gémpapoccsal a RESET gombot.



FONTOS TUDNIVALÓK:

- AZ ELEMEKET CSAK FELNÖTTEK HELYEZHETIK A KÉSZÜLÉKBE.
- KÉRJÜK NE HASZNÁLJON ÚJRATÖLTHETŐ ELEMEKET (NICD-AKKU). MIVEL EZEK CSAK 1,2 VOLTOT ADNAK LE (1,5 VOLT HELYETT) ÉS EMIATT NEM ÁLL ELEGENDŐ FESZÜLTSG A KÉSZÜLÉK RENDELKEZÉSÉRE.
- KÉRJÜK, CSAK AZ AJÁNLOTT TIPUSÚ ELEMEKET (4XAA) HASZNÁLJA, VALAMINT SOSE RAKJON BE HASZNÁLT ÉS ÚJ ELEMEKET EGYSZERRE:
- AZ ELEMEKET KIZÁRÓLAG A MEGFELELŐ POLARITÁSSAL (+ VAGY -) HELYEZZE BE:
- A KIMERÜLT ELEMEKET MINÉL HAMARABB TÁVOLITSA EL.
- AZ ELEMKAPCSOKAT TILOS RÖVIDRE ZÁRNI.
- KÉRJÜK, A LEMERÜLT ELEMEKET NE DOBJA EGYSZERŰEN A SZEMÉTBÉ, HANEM A KIJELELT GYŰJTŐHELYEKEN ADJA LE: SEGITSSEN MEGŐRIZNI A KÖRNYEZET TISZTASÁGÁT!