

MARINE COMMANDER 4000

Manual de Instruções

Índice

Introdução	3
Colocar em funcionamento	3
Escolha do idioma	4
Como jogar	5
A batalha	6
Variantes de jogo.....	7
Seleccionar a variante de jogo.....	9
Cria a tua própria configuração inicial	9
Tecla “NEAR MISS”	11
Verificação das posições	11
Efeitos e volume de som	12
Desligar o computador	12
Configurações de frota predefinidas.....	13

AVISO

Os barcos e os pinos de encaixe têm dimensões muito reduzidas, pelo que existe o perigo de ingestão. Manter estas peças fora do alcance das crianças!

Este produto obedece aos parâmetros da EMC estipulados pela directiva 89/336/EEC da Comissão.

Guarde estas instruções para esclarecer dúvidas futuras.

NÃO ADEQUADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.

Introdução

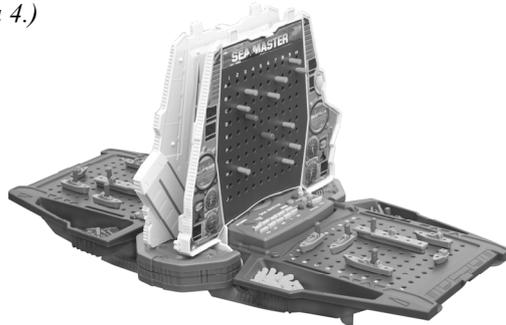
O MARINE COMMANDER inclui 6 jogos diferentes, todos baseados na conhecida “Batalha Naval”, que certamente já jogaste em papel quadriculado. Aqui podes optar por jogar contra o computador ou contra um amigo.

Cada jogador dispõe de uma frota de 6 navios de diversos tamanhos e estes são colocados no “oceano”, uma superfície de 10 x 10 campos. O importante é que ninguém possa ver onde se encontram os navios do adversário. Os jogadores jogam à vez e em cada jogada disparam um míssil sobre um determinado campo do oceano do adversário. Conseguem afundar um barco do adversário quando acertarem em todos os campos que o compõem. Ganha o jogo, quem afundar em primeiro lugar todos os barcos do adversário.

Colocar em funcionamento

Introduz quatro pilhas “AA” (por vezes referenciadas com MN1500 ou LR6) na base do computador, certificando-te de que o pólo positivo de cada pilha coincida com um sinal “+” no interior do compartimento. Ouvirás então alguns sons próprios de uma batalha, seguidos de uma mensagem falada. (*O idioma das mensagens do computador pode ser alterado – consultar a página 4.*)

Levanta então cuidadosamente as duas tampas com os alvos, como mostra a figura, encosta-as. Quando jogares com um amigo, posiciona o computador de forma a que fique entre os dois e a que nenhum consiga ver o oceano do outro.



Cada jogador fica assim perante dois campos com 10 x 10 campos. O campo de baixo é o teu próprio oceano, no qual deves posicionar a tua frota. O campo de cima corresponde ao oceano do adversário, no qual planeias os teus ataques e assinalas os campos já atingidos.

Os campos estão identificados na margem com os números **1-10** em cima e com as letras **A-J** no lado. Cada campo é assim identificado exactamente com um número e uma letra. Assim, o campo mais acima, à direita, chama-se **A10**; o campo mais em baixo, à esquerda, chama-se **J1**, etc.

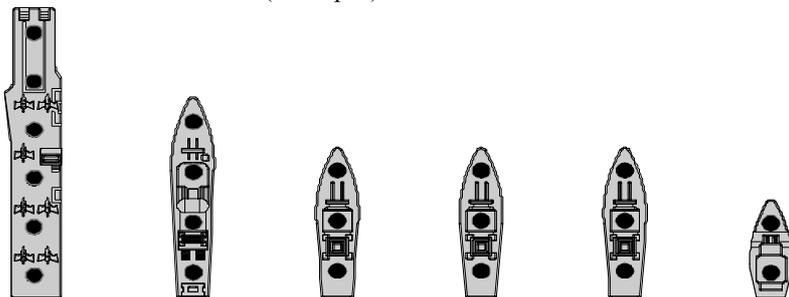
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	A10
B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
C	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	C8
D	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
E	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
F	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
G	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
H	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
I	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	
J	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J1

Sobre cada oceano encontra-se o painel de comando de cada jogador. O painel de comando de um dos lados dispõe de 5 interruptores adicionais: **NEW GAME** (novo jogo), **START** (iniciar), **NEAR MISS** (ao lado), **VOLUME** (volume) e **ON/SAVE** (ligar/guardar). Deste lado está o Jogador A e o seu adversário é o Jogador B. Se jogares contra o computador, tens de ser sempre o Jogador A.

*Se o computador não reagir a nenhuma tecla, verifica se está ligado e se as pilhas estão a funcionar bem. Se estiverem a funcionar correctamente, acciona o botão **RESET** (reinicializar) no lado do Jogador B.*

Este computador é fornecido com:

- um conjunto de pinos cor-de-laranja e verdes para marcares os campos onde os tiros acertaram e falharam;
- duas frotas de barcos, sendo que cada jogador recebe o seguinte:
 - um porta-aviões (que ocupa 6 campos da grelha)
 - um bombardeiro (4 campos)
 - três fragatas (3 campos)
 - uma canhoneira (2 campos).



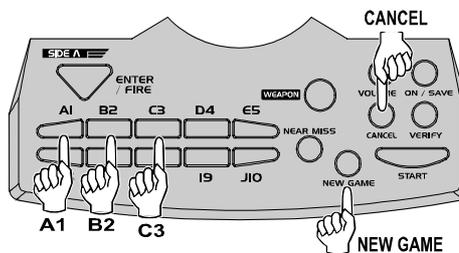
Porta-aviões Bombardeiro Fragata Fragata Fragata Canhoneira

Se não tiveres acabado de colocar as pilhas, liga agora o computador com o interruptor **ON/SAVE**.

Escolha do idioma

O teu computador pode dar mensagens num de três idiomas. Se quiseres alterar o idioma:

- Prime o botão **NEW GAME** no teclado do Jogador A.
- Prime os botões **A1**, **B2** e **C3**, um após o outro. Cada botão dá origem a uma resposta num idioma específico.
- Prime o botão correspondente ao idioma que desejas.
- Prime **CANCEL** e continua com o jogo.



Como jogar

Vamos começar com o mais simples dos 6 jogos, a Batalha Naval.

- Prime o interruptor **NEW GAME**. O computador diz “Batalha Naval”
- Prime agora **ENTER/FIRE** no painel de comando do Jogador A.

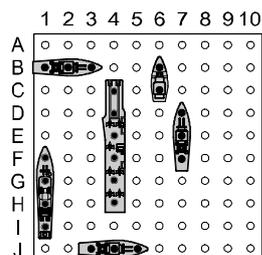
Ouvem-se agora os sons da batalha e o computador diz novamente “Batalha Naval”. É emitido um sinal sonoro “agudo-grave” e o computador diz: “Introduzir navios”.

O Jogador A tem agora de colocar a sua frota. O mais simples é seleccionar uma das 120 posições predefinidas. Podes consultar essas configurações nas *páginas 13-15*. Em alternativa, podes programar as tuas próprias posições, da forma descrita na *página 9*.

Vamos pressupor que escolhes a configuração 29. A tabela mostra os seguintes dados:

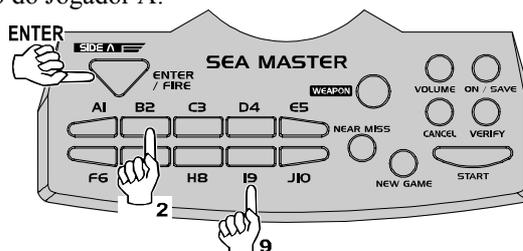
Posição	Canhoneira	Fragata	Fragata	Fragata	Bombardeiro	Porta-aviões
29	B6-C6	D7-F7	J3-J5	B1-B3	F1-I1	C4-H4

Coloca a canhoneira nos campos **B6** e **C6**. A primeira fragata vai para os campos **D7** a **F7**, e assim por diante. Depois de colocares todos os navios da frota correctamente no oceano, a configuração deverá ter este aspecto.

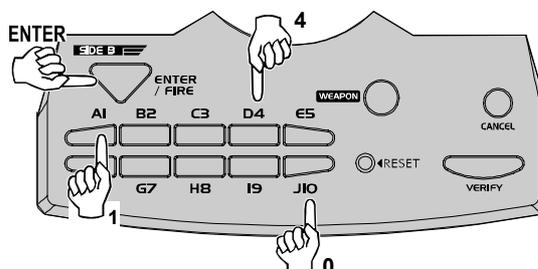


Tens naturalmente ainda de dizer ao computador a configuração que escolheste. Podes fazê-lo através do painel de comando do Jogador A:

- Introduz o número 29, premindo primeiro a tecla 2 e depois a tecla 9, como mostra a figura.
- Prime **ENTER**.



O computador emite novamente um som “agudo-grave” e diz: “Introduzir navios”. O Jogador B deve agora posicionar os seus navios. E aqui tens as seguintes possibilidades:



- (a) Se quiseres jogar contra o computador, prime a tecla **START** e o computador começa a colocar aleatoriamente a sua frota. Para saberes mais, lê o próximo capítulo (“A batalha”).
- (b) Se quiseres jogar contra um amigo, este tem de colocar os seus navios no respectivo campo de utilização ou indicar o número da posição correspondente, e colocar os navios no oceano. Suponhamos que ele escolhe a posição 104. Para tal, ele vai colocar os navios na posição correspondente (como mostra a tabela da *página 15*) e indica no painel de comando o número 104. A tecla “J10” representa “0”. Em seguida, terá de confirmar a selecção, premindo a tecla **ENTER**.

O computador apita 5 vezes e a batalha pode começar.

A batalha

O computador diz “Introduzir alvo”. Se estiveres a jogar contra o computador, és tu a começar. Se estiveres a jogar com um amigo, pode começar um dos dois.

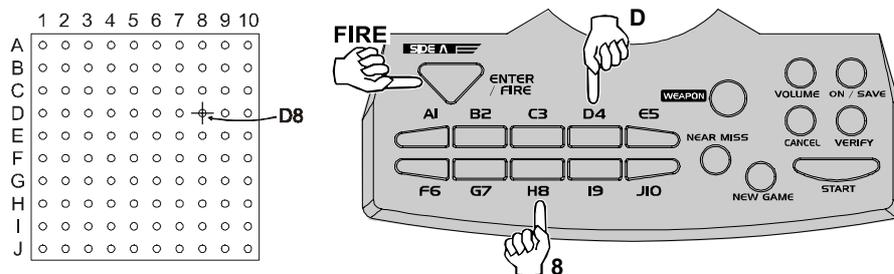
Utiliza agora o painel de comando para indicar as coordenadas do campo que pretendes atingir no oceano do adversário e depois prime a tecla **ENTER/FIRE**. Podes ouvir agora o som do disparo de um míssil.

Exemplo: Queres disparar para o campo **D8**.

Prime em primeiro lugar a tecla correspondente à letra **D**.

Prime depois a tecla correspondente ao número **8**.

Por fim, prime a tecla **FIRE**.



Se o teu míssil atingir um navio inimigo, ouve-se o barulho de uma explosão e a luz vermelha entre os dois jogadores pisca. Para marcares o teu tiro certo, coloca um pino *cor de laranja* no orifício correspondente do teu campo de batalha vertical. Se o teu tiro falhar, ouvirás o “splash” do teu míssil a cair na água. Coloca um pino *verde* no orifício.

Quando jogas contra o computador, este dispara automaticamente. Se jogares com um amigo, o computador volta a indicar “Indicar alvo” e o teu amigo tem de usar o teclado para indicar a posição para a qual pretende disparar. *O comando para o jogador A é um sinal sonoro “agudo-grave”, para o Jogador B, “grave-agudo”.*

Além disso, funciona sempre apenas o teclado do jogador que tem a vez, à exceção das teclas **NEW GAME**, **VOLUME** e **ON/SAVE** no teclado do Jogador A, as quais podem ser sempre utilizadas.

Se indicares coordenadas incorrectas por acidente, podes eliminar essa indicação através da tecla **CANCEL** e então introduzir um novo alvo.

O computador avisa sempre que um navio é atingido ou afundado. O jogo termina quando uma das frotas tiver sido completamente destruída.

Variantes de jogo

Existe um total de 6 variantes de jogo:

(1) Batalha Naval

Este é o jogo de base, que já descrevemos em cima.

(2) Batalha Naval com Radar

Verificam-se duas diferenças relativamente ao jogo standard:

- (a) Sempre que um navio é atingido, o jogador que atirou pode disparar mais uma vez. O computador diz então “Recarregar” e podes disparar o próximo míssil.
- (b) Em vez de disparares sobre um campo do adversário, podes também utilizar um sistema de radar: introduz as coordenadas de um campo-alvo e, em seguida, prime a tecla **WEAPON**. O computador diz então “Radar” e indica através do sinal sonoro “Ping” o número de campos que te separam do navio adversário mais próximo.

Exemplo 1: Prime **E, 3, WEAPON**. O computador diz “Radar” e emite um sinal “Ping”. Isso significa que existe um navio do adversário à distância de apenas um campo relativamente a **E3**. O navio pode estar em qualquer um dos campos **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** ou **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
E	o	●	⊕	●	o	o	o	o	o	o
F	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

Exemplo 2: Prime **A, 8, WEAPON**. O computador diz “Radar” e emite três sinais “Ping”. Agora sabes que o navio mais próximo do adversário está à distância de 3 campos relativamente a **A8**, isto é, em **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** ou **D10**. Por isso, não existe nenhum navio inimigo mais próximo de **A8**. Como vês, esta distância é medida na horizontal, na vertical e também na diagonal. Pode também ser uma combinação, por exemplo, horizontal e diagonal, quando existem 2 campos nesse local ou se o navio for suficientemente grande.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	o	o	o	o	●	o	⊕	o	o	o
B	o	o	o	o	●	o	o	o	o	o
C	o	o	o	o	●	o	o	o	o	o
D	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

Nota: Quando um campo de um navio do adversário já tiver sido atingido anteriormente, então já não será indicado pelo radar como estando ocupado.

(3) Batalha de Piratas

Este jogo funciona da mesma forma que o Jogo 1, mas com outros ruídos de fundo. Quando acertas num navio inimigo, o computador diz “Navio pirata atingido/destruído”. Não diz, no entanto, o tipo de barco que foi atingido.

(4) Ataque de Piratas

Este jogo funciona como o Jogo 3, à excepção de que, em cada jogada, cada jogador pode disparar o número de vezes correspondente à quantidade de navios que o adversário tem no mar. Assim sendo, no início cada jogador tem direito a 5 disparos por jogada, uma vez que cada jogador dispõe de 5 navios.

Por outras palavras: Quanto mais navios afundares, menos possibilidades tens de disparar, de modo que o adversário tem a possibilidade de recuperar. O computador diz sempre “Recarregar” se ainda tiveres disparos à disposição, pelo que podes disparar mais uma vez.

(5) Batalha Aero-Naval

Este jogo funciona como o Jogo 1, com a seguinte diferença: enquanto o teu porta-aviões não for ao fundo, por jogada podes disparar o número de vezes correspondente aos navios que o adversário tem no mar.

Compreende-se aqui, enquanto tiveres o porta-aviões, podes contar com o apoio (simbólico) de alguns aviões. Ao premir **FIRE**, ouves os aviões a levantar. Logo que o porta-aviões seja destruído, passas a disparar apenas uma vez por jogada, uma vez que os aviões também já não te podem ajudar.

(6) Ataque com Mísseis

Como no Jogo 1, à excepção de que cada jogador tem à sua disposição dois tipos de armas estratégicas especiais: três torpedos e três *bombas de fragmentação*.

Para poderes utilizar uma das armas especiais, indica primeiro as coordenadas do campo-alvo e depois prime a tecla **WEAPON**. Se premires novamente a tecla, percorres os diversos tipos de armas: torpedos, bombas de fragmentação e mísseis normais. Através do som de disparo, podes reconhecer o tipo de bomba seleccionada no momento. Quando ouvires a arma que queres utilizar, prime **FIRE** para disparar.

O torpedo atinge sempre o navio inimigo mais próximo do campo-alvo.

A bomba de fragmentação atinge sempre o campo-alvo seleccionado e os campos à sua volta, no horizontal e na vertical.

Exemplo: Se premires **F, 6, WEAPON** e novamente **WEAPON**, ouves o som da bomba de fragmentação. Prime **FIRE**. Agora bombardeias o campo **F6** e, ao mesmo tempo, os quatro campos acima, abaixo, à direita e à esquerda: **E6, F7, G6 e F5**.

Seleccionar a variante de jogo

Por exemplo, se quiseres jogar ao Ataque de Piratas:

- Prime **NEW GAME**. O computador diz o nome do jogo activo no momento.
- Prime **NEW GAME** várias vezes. O computador indica todos os jogos sequencialmente.
- Quando o computador disser “Ataque de Piratas”, prime **ENTER**. Inicia-se um novo jogo.

Se, em vez de **ENTER**, premires a tecla **CANCEL**, podes continuar o jogo que já começaste.

Cria a tua própria configuração inicial

No início de um jogo, não tens necessariamente de seleccionar uma das 120 configurações. Podes colocar livremente os navios no oceano, desde que nenhum navio fique “colado” a outro. Procede da seguinte forma:

- Começa como habitualmente, prime **NEW GAME** e **ENTER**. O computador diz para o Jogador A: “Colocar navios”
- Se não quiseres jogar com uma das configurações standard, prime **ENTER**. O computador diz: “Introduzir navios.”
- Posiciona o teu primeiro navio.
- Prime as teclas da letra e do número do campo inicial do navio e depois as teclas relativas ao campo final. Em seguida, prime **ENTER**.

Exemplo: **D, 8, G, 8, ENTER**

- O computador confirma o navio com dois sinais sonoros agudos e memoriza a posição do navio. (Neste caso, seria um cruzador com as coordenadas **D8-G8**).
- Programa os restantes 5 navios exactamente da mesma forma.

Quando o Jogador A tiver introduzido toda a frota, o Jogador B ouve “Introduzir navios”. Se quiseres jogar contra o computador, prime a tecla **START** e dá-se início à batalha. Se quiseres jogar com um amigo, este tem agora as mesmas possibilidades que tu:

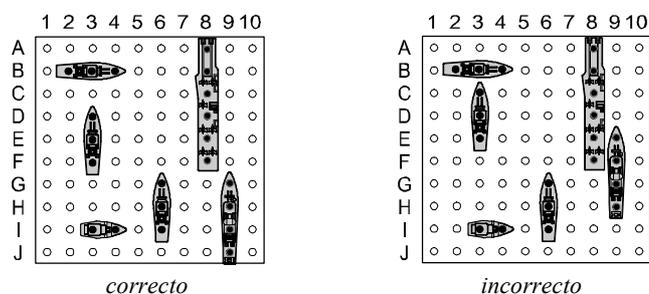
- Pode seleccionar uma das configurações standard, introduzir o número correspondente e confirmar com a tecla **ENTER**; *ou*
- Premir simplesmente a tecla **ENTER** (ouve-se novamente “Introduzir navios”) e posicionar individualmente os navios, da forma descrita em cima.

Quando o Jogador B tiver colocado toda a frota, o computador emite 5 sinais sonoros sucessivos e dá-se início à batalha.

Erros

Quando se tenta introduzir uma posição impossível – por exemplo, **A, 2, H, 8** – o computador emite um sinal de “erro” (um zumbido grave). Se tentares introduzir um navio não permitido devido à posição de outro navio (ou, por exemplo, se premires **G, 1, G, 6, ENTER**, apesar de já teres introduzido o porta-aviões), o computador indica os navios que ainda falta programar. Por exemplo: “Indicar fragata, cruzador.”

Exemplos de erros: No diagrama do lado esquerdo, abaixo, uma extremidade do porta-aviões está *diagonalmente* adjacente a uma extremidade do bombardeiro. Isso é permitido. Contudo, no diagrama do lado direito, esses dois navios (e também duas fragatas) estão directamente encostados. Isso está errado.



Eliminar um navio

Depois de introduzir os dados de um navio, se o quiseres eliminar, podes fazer o seguinte:

- Prime a tecla **CANCEL** (confirmado por um sinal sonoro “agudo-grave”).
- Indica as coordenadas do navio que queres eliminar.
- Prime **ENTER**. O computador confirma através de dois sinais sonoros graves.

Podes indicar novamente os dados do navio.

Limitações

Cada jogador também pode começar o jogo com menos de 6 navios. Se premires a tecla **START**, depois de introduzir apenas 1-5 navios, a programação é concluída. Tens então duas possibilidades:

- (a) O Jogador pode introduzir os seus navios.
- (b) Podes premir novamente **START** para iniciar um jogo com o computador, com menos material de ambos os lados. O computador tem sempre o mesmo número de navios (e o mesmo tipo de navios) que tu.

Se se premir a tecla **START** depois de o Jogador B introduzir os seus 1-5 navios, a programação fica concluída e dá-se início à batalha.

Se estiveres a jogar vários jogos contra um amigo e for sempre o mesmo a ganhar, é possível limitar este último no jogo seguinte, utilizando esta função.

Tecla “NEAR MISS”

Esta função ajuda a encontrar os navios inimigos durante a batalha.

Para utilizá-la, esta função tem de ser activada antes do início da batalha (quando o computador solicita a introdução dos navios). Prime então a tecla **NEAR MISS**. O computador confirma através de um sinal sonoro duplo ascendente. (Se premires novamente a mesma tecla, o computador confirma com um sinal sonoro duplo descendente e a função é novamente desactivada.)

Quando a função “NEAR MISS” está activa, podes ouvir uma mensagem de SOS em código Morse, emitida pelo teu inimigo depois de tu disparares. Isso significa que disparaste mesmo ao lado de um dos seus navios, na horizontal, vertical ou diagonal.

Verificação das posições

O computador pode dizer-te onde os teus navios estão posicionados.

- Prime a tecla **VERIFY**. Ouvirás dois sinais sonoros ascendentes.
- Prime agora as letras e o número de um campo. Ouvem-se dois sinais sonoros agudos se existir um navio neste campo. Se o campo estiver vazio, soa um sinal sonoro “agudo-grave”.
- Podes verificar sucessivamente todos os campos dos quais não tens a certeza.

- Quando terminares, prime novamente **VERIFY**. O computador emite três sinais sonoros descendentes. Podes continuar o jogo.

Qualquer dos jogadores pode usar a função de “verificação” enquanto posiciona a sua frota (consultar “Cria a tua própria configuração inicial”). Também podes usar esta funcionalidade quando for a tua vez de jogar durante a batalha, para descobrires quais os navios que foram atingidos pelo teu adversário. Os campos que ele tiver atingido serão indicados como desocupados. Podes marcá-los, colocando pinos cor de laranja nos orifícios dos teus navios.

Efeitos e volume de som

O computador dispõe de 6 configurações de volume diferentes. Se premires sucessivamente a tecla **VOLUME**, alternas entre as diversas opções:

- Um sinal sonoro alto significa que o computador está a trabalhar ao volume máximo, mas que os barulhos de fundo da batalha estão desactivados.
- Uma explosão em alto volume significa que o computador está a trabalhar ao volume máximo e que os barulhos de fundo também estão activados.
- O mesmo acontece com as outras possibilidades: sinal sonoro e explosão em baixo volume; e sinal sonoro e explosão em volume médio.

Depois de definir o volume pretendido, podes continuar a jogar.

Desligar o computador

Caso seja necessário interromper um jogo, podes desligar o computador com a tecla **ON/SAVE**. O jogo actual é memorizado. Quando voltares a ligar o computador, podes continuar o jogo a partir do mesmo ponto.

Por vezes, pode acontecer que não compreendas a reacção do computador. A razão pode ser, por exemplo, porque utilizaste anteriormente um comando de posição ou eliminaste novamente um navio sem sair de novo correctamente do modo em que te encontravas. Nesses casos, simplesmente desliga e volta a ligar o computador. Deste modo, são canceladas todas as operações não concluídas e computador dir-te-á o que tens de fazer a seguir.

Se não premires qualquer tecla durante três minutos, o computador desliga automaticamente (e emite o sinal sonoro habitual). Volta a ligá-lo se quiseres continuar a jogar.

Configurações de frota predefinidas

A tabela que se segue apresenta todas as configurações predefinidas do computador.
(ver página 5.)

Posição	Canhoneira	Fragata	Fragata	Fragata	Cruzador	Porta-aviões
1	H10-I10	J1-J3	G5-I5	F8-F10	C6-C9	E1-E6
2	H2-H3	G6-G8	A8-A10	C1-E1	B2-B5	D3-D8
3	I9-I10	E10-G10	C1-C3	E6-G6	J5-J8	C5-C10
4	A8-B8	C4-C6	F1-F3	A2-C2	I3-I6	D8-I8
5	H1-I1	C6-C8	A3-A5	H6-H8	J4-J7	B2-G2
6	G7-G8	C5-E5	I5-I7	E1-E3	E7-E10	A2-A7
7	G4-H4	B6-B8	G6-G8	A2-C2	D3-D6	J4-J9
8	E1-F1	C7-E7	D9-F9	J3-J5	G7-J7	B4-G4
9	E5-E6	G5-G7	B4-D4	A8-C8	J2-J5	A10-F10
10	F6-F7	F2-F4	H10-J10	B9-D9	A3-D3	H1-H6
11	A5-B5	C3-E3	G1-I1	J6-J8	B9-E9	G3-G8
12	I3-J3	C7-E7	A10-C10	F4-F6	F9-I9	C2-H2
13	B6-C6	B3-D3	J6-J8	F1-H1	D7-D10	E4-J4
14	I8-I9	A1-A3	J5-J7	H2-J2	C5-C8	F4-F9
15	F2-F3	J8-J10	H6-H8	I1-I3	A9-D9	D2-D7
16	C3-D3	A4-A6	E2-G2	H10-J10	J5-J8	C5-H5
17	C9-C10	F1-F3	D3-D5	H8-J8	H2-H5	B7-G7
18	G1-G2	A1-C1	F6-H6	C5-E5	A3-A6	A9-F9
19	G9-G10	A6-C6	H3-J3	D3-D5	C8-F8	A1-F1
20	J5-J6	D2-D4	G4-I4	J1-J3	D8-G8	B3-B8
21	J8-J9	A6-C6	E7-G7	I5-I7	J1-J4	A3-F3
22	C1-C2	I5-I7	B7-D7	D10-F10	E1-E4	A1-A6
23	I9-J9	G4-G6	A6-C6	J2-J4	C1-F1	E3-E8
24	I1-J1	G5-I5	A6-C6	A4-C4	A2-D2	A9-F9
25	G5-H5	E9-G9	H1-J1	B4-D4	B7-E7	E3-J3
26	H4-H5	H1-J1	D1-D3	F3-F5	C5-C8	E7-J7
27	I6-I7	D1-D3	D5-D7	B1-B3	B7-B10	D9-I9
28	D10-E10	F5-H5	J8-J10	H7-H9	B7-E7	D2-I2
29	B6-C6	D7-F7	J3-J5	B1-B3	F1-I1	C4-H4
30	C4-D4	A8-C8	J1-J3	F1-F3	A1-D1	B6-G6
31	B3-B4	D1-D3	F1-F3	A6-C6	J1-J4	A8-F8
32	F9-F10	H2-J2	F1-F3	G4-I4	D3-D6	B2-B7
33	A9-B9	B7-D7	A2-C2	G7-G9	J5-J8	E1-E6
34	F9-F10	A9-C9	A1-C1	H2-J2	F4-I4	D3-D8
35	E9-E10	I3-I5	A8-A10	A3-A5	F8-I8	C5-C10
36	C4-D4	A1-A3	E10-G10	I3-I5	B6-B9	G2-G7
37	F5-F6	E1-G1	D9-F9	G3-I3	G8-J8	D2-D7
38	C5-C6	I3-I5	D2-F2	A9-C9	E6-H6	A2-A7
39	C4-D4	G8-G10	F2-H2	A2-A4	A8-D8	J4-J9
40	A7-B7	B3-D3	G9-I9	D1-F1	C8-F8	D6-I6

41	A6-A7	B3-B5	G2-G4	D1-D3	C7-F7	I4-I9
42	C9-C10	B1-D1	B3-D3	E8-G8	A6-D6	H1-H6
43	D7-E7	A3-C3	A8-C8	I2-I4	A10-D10	G3-G8
44	H10-I10	C8-C10	I2-I4	E9-G9	B3-E3	C6-H6
45	D2-D3	H8-H10	A5-C5	H1-J1	F2-F5	A9-F9
46	H7-H8	H1-J1	B1-D1	C7-E7	E2-E5	C10-H10
47	B1-C1	F8-H8	F2-F4	H10-J10	A6-A9	D2-D7
48	B2-C2	A3-A5	H8-J8	E3-G3	B7-B10	C5-H5
49	D9-E9	J6-J8	H4-H6	B4-D4	E1-H1	B7-G7
50	F3-F4	G7-I7	I2-I4	C2-E2	D4-D7	A9-F9
51	B5-C5	G4-G6	I3-I5	A3-C3	B9-E9	A1-F1
52	D10-E10	A6-C6	E6-E8	A8-C8	E1-E4	J3-J8
53	H5-I5	I7-I9	F4-F6	B2-B4	C1-F1	D5-D10
54	G6-G7	B3-D3	G2-I2	G10-I10	J5-J8	A5-F5
55	A8-B8	D7-F7	D9-F9	C4-C6	J1-J4	B1-G1
56	A5-B5	H10-J10	F5-F7	F3-H3	A10-D10	D3-D8
57	E9-E10	C6-E6	B2-B4	D1-D3	A8-D8	H5-H10
58	E4-E5	G9-I9	H3-J3	A10-C10	A1-D1	E7-J7
59	I3-I4	B7-D7	H1-J1	B2-D2	D5-G5	D9-I9
60	B1-C1	C4-E4	A7-A9	H4-H6	B6-E6	D2-I2
61	F1-G1	B1-D1	A5-A7	C10-E10	B8-E8	C4-H4
62	H3-H4	A7-A9	B1-D1	F10-H10	C4-F4	B6-G6
63	I7-I8	D2-D4	E5-G5	E10-G10	F1-I1	A8-F8
64	F2-F3	E4-E6	B10-D10	D1-D3	A4-A7	I3-I8
65	A1-B1	G7-G9	G1-I1	J3-J5	A10-D10	E2-E7
66	F4-F5	I1-I3	A10-C10	A1-C1	I6-I9	D4-D9
67	H10-I10	F8-F10	H7-J7	B8-B10	G2-J2	D3-D8
68	D8-D9	A7-A9	H9-J9	B3-B5	E1-E4	E6-J6
69	G1-H1	F4-H4	B10-D10	A2-C2	H6-H9	A8-F8
70	G7-H7	D2-D4	J4-J6	E8-E10	G2-G5	A1-A6
71	E1-F1	A10-C10	B2-B4	D8-F8	D2-D5	J3-J8
72	F1-F2	J4-J6	C8-E8	B3-D3	F9-I9	A6-F6
73	D1-D2	C4-C6	H1-J1	E7-E9	G10-J10	E4-J4
74	F9-F10	B10-D10	A4-C4	B1-D1	C6-F6	H2-H7
75	B1-C1	A3-A5	B6-D6	I4-I6	A9-D9	G4-G9
76	J6-J7	C2-E2	H8-H10	I1-I3	A6-D6	F5-F10
77	E2-F2	A5-C5	B8-D8	J3-J5	F4-F7	A10-F10
78	G9-H9	I6-I8	E3-G3	A1-C1	A4-A7	D5-D10
79	I1-J1	H9-J9	E7-E9	I4-I6	B6-B9	D1-D6
80	A7-B7	D1-D3	B9-D9	G9-I9	B2-B5	C6-H6
81	F5-F6	C2-C4	F1-F3	A2-A4	J1-J4	B8-G8
82	A4-B4	I3-I5	B6-B8	D7-F7	E1-E4	A10-F10
83	H5-I5	G8-I8	A5-A7	D6-D8	F4-F7	A2-F2
84	J6-J7	A2-A4	F10-H10	E1-E3	H5-H8	D4-D9
85	J4-J5	C7-E7	B3-D3	C5-E5	I7-I10	B1-G1
86	E1-E2	F4-F6	E9-G9	A9-C9	A3-A6	J3-J8

87	C3-D3	C1-E1	A5-A7	F6-H6	G2-J2	D5-D10
88	D3-D4	B3-B5	I1-I3	J6-J8	D6-G6	A1-F1
89	A10-B10	G8-I8	A7-C7	B2-B4	F1-I1	D5-I5
90	C7-C8	A1-C1	I1-I3	F4-F6	D3-D6	E8-J8
91	J6-J7	B8-D8	A2-A4	E1-E3	H5-H8	D10-I10
92	I4-J4	A2-C2	D10-F10	G6-I6	C5-F5	D1-I1
93	I2-J2	B7-D7	A1-C1	C10-E10	F9-I9	C3-H3
94	B1-C1	J1-J3	H8-H10	A3-C3	J7-J10	B5-G5
95	F9-F10	B5-D5	E2-G2	H1-J1	I3-I6	A7-F7
96	B6-B7	A8-A10	C9-E9	D5-F5	G7-G10	A2-F2
97	F8-F9	A2-C2	J1-J3	G5-I5	C5-C8	E2-E7
98	H4-I4	J6-J8	C1-E1	F10-H10	G2-J2	D4-D9
99	G6-G7	H8-J8	A6-C6	A2-A4	E1-H1	C4-H4
100	D8-D9	J6-J8	G2-I2	H4-H6	D3-D6	B2-B7
101	D4-E4	F5-F7	B9-D9	F1-F3	A2-D2	J5-J10
102	B7-C7	E1-E3	H1-J1	A10-C10	D8-G8	A1-A6
103	A2-A3	C4-E4	G8-G10	E1-G1	C6-C9	J3-J8
104	F3-F4	B2-D2	A9-C9	B4-D4	F1-I1	C6-H6
105	I1-J1	A4-C4	C2-E2	H6-H8	F4-I4	A9-F9
106	C2-D2	F9-H9	C8-E8	J3-J5	B4-E4	H2-H7
107	B8-C8	E1-G1	A3-C3	J5-J7	E4-E7	G4-G9
108	F2-F3	D4-D6	J4-J6	B2-B4	A10-D10	F5-F10
109	J1-J2	B2-D2	J7-J9	F3-F5	E6-E9	C4-C9
110	A3-A4	H7-J7	J1-J3	B7-B9	C5-F5	C2-H2
111	G10-H10	H4-H6	C8-E8	J4-J6	A10-D10	D1-D6
112	C8-D8	G3-I3	J4-J6	C10-E10	E1-E4	C6-H6
113	I1-J1	H10-J10	B4-D4	C6-E6	F1-F4	B8-G8
114	D7-E7	E3-E5	B5-B7	G1-G3	H6-H9	A10-F10
115	D9-D10	J1-J3	B8-B10	C4-E4	C7-F7	A2-F2
116	B8-B9	I3-I5	D1-F1	E3-G3	D7-D10	A1-A6
117	G8-H8	C1-E1	F10-H10	B4-B6	H2-H5	E3-E8
118	D1-D2	F7-F9	A10-C10	H8-H10	G2-G5	D4-D9
119	B9-C9	H9-J9	I5-I7	H1-H3	E5-E8	A3-F3
120	I9-J9	H1-J1	E8-G8	C3-E3	A1-D1	C5-C10

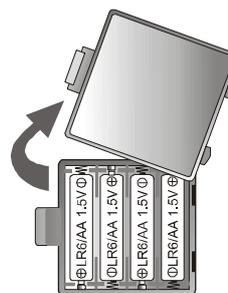
INTERRUPTOR DE REINICIALIZAÇÃO:

O interruptor de reinicialização (RESET) está situado no painel de comando do Jogador B e pode ser accionado com um objecto afiado (por ex., um clip).

Se o aparelho apresentar falhas de funcionamento num campo electrostático, este interruptor permite colocá-lo novamente em funcionamento.

COLOCAR AS PILHAS:

- Posicione o aparelho sobre uma superfície lisa (por ex. uma mesa), com o fundo virado para cima.
- Abra o compartimento das pilhas, pressionando o fecho e levantando a tampa.
- O seu computador necessita de 4 pilhas “AA” ou “LR6” de 1,5 Volt.
- Ao colocar as pilhas, tenha em atenção que o pólo positivo de cada pilha tem de ficar orientado para o sinal + do compartimento das pilhas.
- Feche a tampa do compartimento das pilhas.
- Se o aparelho não reagir, utilize um clip para premir no botão RESET do teclado B.



INDICAÇÕES IMPORTANTES:

- AS PILHAS DEVEM SER SEMPRE COLOCADAS POR UM ADULTO.
- NÃO UTILIZAR PILHAS RECARREGÁVEIS (NICD), DADO QUE SÓ TÊM 1,2 VOLT (E NÃO 1,5 VOLT), PELO QUE NÃO TÊM CAPACIDADE SUFICIENTE PARA ESTE APARELHO.
- UTILIZAR APENAS PILHAS DO TIPO RECOMENDADO (4 X AA) E NUNCA MISTURAR PILHAS USADAS COM PILHAS NOVAS.
- COLOCAR EXCLUSIVAMENTE PILHAS COM AS POLARIDADES CORRECTAS (+ OU -).
- AS PILHAS JÁ GASTAS DEVEM SER REMOVIDAS O MAIS RAPIDAMENTE POSSÍVEL.
- NUNCA LIGAR OS TERMINAIS DAS PILHAS EM CURTO-CIRCUITO.
- NÃO ELIMINE AS PILHAS USADAS SIMPLEMENTE COM O LIXO DOMÉSTICO. ENTREGUE-AS A UMA ENTIDADE DE TRATAMENTO DE RESÍDUOS ESPECIAIS. AJUDE A PROTEGER O AMBIENTE!