



MARINE COMMANDER 3000

BRUGERVEJLEDNING

INDHOLD

Introduktion	2
Opsætning af computeren.....	2
Start et spil	3
Kampen (The Battle).....	5
Forskellige varianter.....	6
Valg af type spil	8
Lav din egen startposition	8
Tasten "Near Miss".....	11
Kontrol af dine skibe.....	11
Lydeffekter og lydstyrke.....	12
Sprog	12
Sluk computeren.....	12
Tabel over standard flådepositioner.....	13

RESET KNAP:

Reset knappen er en indbygget funktion i dette produkt og befinder sig på spiller B's keyboard. Du kan nulstille produktet ved at indsætte et tyndt objekt i reset åbningen og forsigtigt presse den ned.

Produktet er ikke uimodtagelig mod effekterne fra elektrostatiske udledninger, stærk elektromagnetisk stråling eller anden elektrisk forstyrrelse da funktionsfejl under disse omstændigheder ikke er kritiske. Reset knappen er inkluderet i designet så det er muligt at nulstille produktet, hvorefter et nyt spil kan startes i tilfælde af fejl.

ADVARSEL

Skibene og pindene som leveres sammen med dette produkt er små nok til at de kan sluges. Vær venlig at holde skibene og pindene væk fra små børn.

IKKE TIL BRUG FOR BØRN UNDER 3 ÅR

GEM DENNE BRUGERVEJLEDNING TIL SENERE BRUG

INTRODUKTION

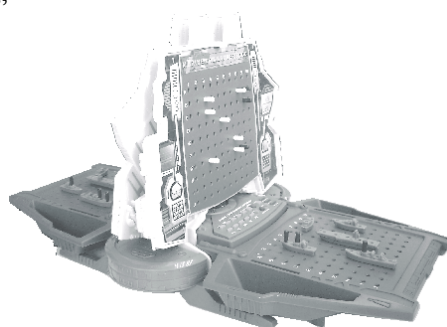
Din Marine Commander computer giver mulighed for at spille 6 spændende spil baseret på det kendte "Sænke slagskibe" spil som du sikkert har spillet med papir og blyant. Du kan enten spille mod computeren eller mod en ven.

Ideen bag spillet er enkel. Hver spiller har en flåde på 5 skibe af forskellig størrelse som han placerer i "krigszonen" som er et område på 10x10 felter. Spillerne kan ikke se hvor den andens skibe befinder sig. Spillerne skiftes til at lave et træk; når det er din tur affyrer du et missil mod et felt i modstanderens krigszone. Modstanderens skib synker når du har ramt alle felterne som det benytter. Vinderen er den spiller der først har ødelagt hele modstanderens flåde.

OPSÆTNING AF COMPUTEREN

Isæt 4 "AA" batterier (ofte angivet som MN1500 eller LR6) i holderen under computeren og vær sikker på at den positive ende passer sammen med + tegnet i holderen. Herefter skulle du høre nogle karakteristiske krigslyde og computeren siger "Sea Battle" efterfulgt af "Enter ships."

Åbn de to øverste låger som vist på figuren. Hvis du spiller mod en ven skal du placere computeren mellem de to spillere.



Foran hver spiller er der nu to spilleplader på 10x10 felter. Den vandrette flade er krigszonen hvor du placerer dine skibe. Den opretstående viser din modstanders krigszone, og den hjælper dig med at holde styr med hvilke felter du har affyret missiler mod.

Læg mærke til tallene 1-10 i toppen af pladen, og bogstaverne A-H i venstre side. Hvert felt på spillepladen er angivet ved et tal og et bogstav. Det øverste højre hjørne er derfor feltet **A10**; feltet i nederste venstre hjørne har koordinaterne **J1** osv.

		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	D2	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	J1	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J10

Over hver krigszone er der et "keyboard". Keyboardet på den ene side har 5 ekstra "knapper" eller taster benævnt som **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** og **ON/SAVE**. Spilleren som er på denne side er Spiller A og modstanderen er Spiller B. Hvis du spiller mod computeren er du altid Spiller A.

Hvis computeren ikke giver lyd fra sig skal du indsætte et tyndt objekt i reset åbningen i Spillers B's keyboard og forsigtigt presse den ned.

Computeren er forsynet med:

- et sæt røde og hvide pinde til angivelse af hvilke skud der har ramt og hvilke der har ramt forbi.
- to flåder af skibe. Hver spiller har:
 - et Hangarskib/Aircraft Carrier (optager 5 felter på spillepladen)
 - en Patruljebåd/Cruiser (4 felter)
 - to Fregatter/Frigat (3 felter)
 - en Kanonbåd/Gunboat (2 felter)



Hangarskib Patruljebåd Fregat Fregat Kanonbåd

Hvis du ikke lige har isat nye batterier skal du tænde computeren ved at klikke på **ON/SAVE** taster.

START ET SPIL

Vi vil starte med at spille det nemmeste af de 6 spil kaldet "Sea Battle"

- Klik på **NEW GAME** knappen. (Computeren siger "Sea Battle.")
- Klik på **ENTER** taster (også angivet som **FIRE**) på Spiller A's keyboard.

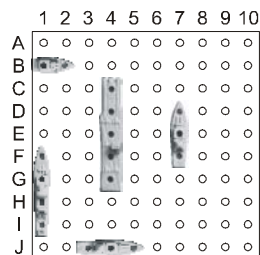
Efter nogle krigslyde gentager computeren "Sea Battle". Computeren laver nogle "høje-lave" lydsignaler og beder dig om at indtaste placeringen af dine skibe: "Enter ships."

Nu skal du vælge hvor du vil placere Spillers A's flåde. Den nemmeste måde er at vælge en af de 120 standard opstillinger som findes på side 12-14. (Du kan også selv lave en opstilling, hvilket du kan læse mere om på side 8.).

Lad os antage at du vælger opstillingsnummer 29. Tabellen på side 13 angiver følgende detaljer:

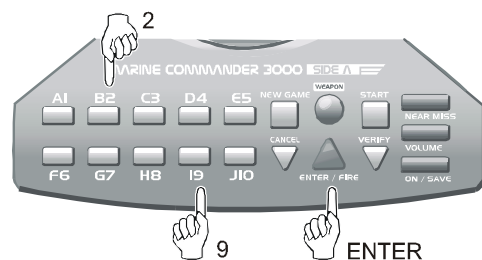
Position Nr.	Kanonbåd	Fregat	Fregat	Patruljebåd	Hangarskib
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Sæt din Kanonbåd i felterne **B1** og **B2**. Placer en Fregat i felterne fra **D7** til **F7**, og sæt den i osv. Når hele flåden er placeret skal din krigszone se ud som på billedet til højre:



Du skal nu fortælle computeren hvilken opstilling du har valgt ved at bruge Spiller A's keyboard:

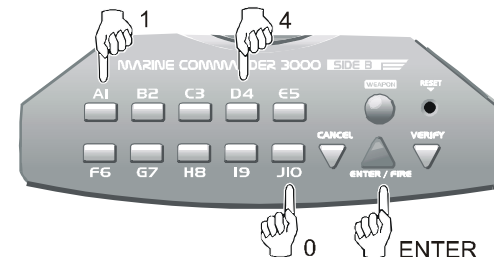
- Tast tallet 29, hvilket gøres ved først taste tallet 2 efterfulgt af tallet 9.
- Klik på **ENTER** tasten.



Computeren afgiver nu et "høj-lav" lydsignal og gentager "Enter ships" (sæt skibe i). Dette er en meddelelse til Spiller B. Du har nu følgende valgmuligheder:

- (a) Hvis du vil spille mod computeren skal du klikke på **START** tasten. Computeren placerer sine skibe vilkårligt. Gå til næste afsnit (Kampen "The Battle").

- (b) Hvis du spiller mod en ven skal Spiller B placere sine skibe og "indtaste" dem i computeren ved at bruge sit eget keyboard. Lad os antage at han vælger opstilling nr. 104. Han sætter sine skibe i krigszonen som angivet i tabellen på side 14. Han indtaster tallet 104 ved at bruge "J10" tasten som 0. Herefter klikker han på **ENTER** tasten.

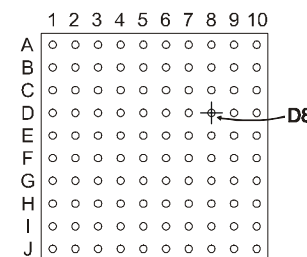


Computeren laver 5 lyde der tiltager i styrke og kampen kan begynde.

KAMPEN (THE BATTLE)

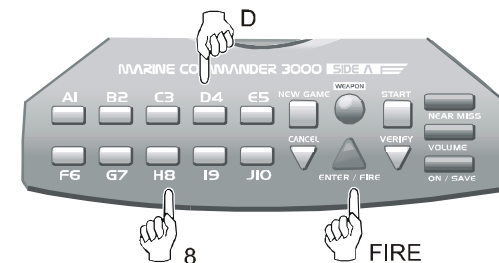
Computeren giver meddelelsen: "Enter target". Hvis du spiller mod computeren skal du starte med at med at skyde. Spiller du mod en ven, kan begge starte med at affyre det første skud.

Ved at bruge keyboardet skal du indtaste bogstavet og tallet for det felt som du ønsker at affyre dit missil mod. Klik herefter på **ENTER/FIRE**. (Du hører nu en lyd af et missil som bliver affyret.).



Eksempel: Du ønsker at affyre missilet mod feltet **D8**.

Klik på tasten som er markeret med bogstavet **D**. Herefter skal du klikke på tasten med tallet **8**. Klik herefter på **FIRE** tasten.



Hvis dit missil rammer et af fjendens skibe vil der komme en lyd af en eksplosion og det røde lys mellem de to spillere blinker. For at angive at du har ramt skal du placere en *rød* pind i den opretstående spilleplade. Hvis du rammer forbi hører du et ”plask” når dit missil rammer vandet. Placer en *hvid* pind i hullet.

Spiller du mod computeren vil den omgående reagere med at affyre dens missil. Hvis du spiller mod en ven vil computeren meddele ham at han skal angive sit mål ved at bruge hans eget keyboard. Læg mærke til at en meddelelse til Spiller A efterfølges af en ”høj-lav” lyd og til Spiller B med en ”lav-høj” lyd.

Når det er computerens tur er det ikke muligt at bruge dit eget keyboard – undtagelsen er at Spiller A altid kan benytte **NEW GAME**, **VOLUME** og **ON/SAVE** tasterne.

Hvis du klikker på den forkerte tast for et bogstav eller tal kan du klikke på **CANCEL** for at starte forfra med at indtaste dit mål.

Computeren fortæller dig når et skib er ramt eller er sunket. Når alle skibe i en af flåderne er sænket vil computeren lave et signal for at afslutte spillet.

FORSKELLIGE VARIANTER

Du kan spille 6 forskellige spil med din Marine Commander computer:

(1) Søslag (Sea Battle)

Dette er det klassiske spil som er beskrevet i det foregående.

(2) Radar-Søslag (Sea Battle / Radar / Reload)

Der er to forskelle mellem dette og det klassiske spil:

- Hver gang du rammer et af fjendens skibe vil du have et ekstra skud. Computeren siger ”Reload” og lader dig skyde igen.
- I stedet for at affyre et missil kan du vælge at bruge din ”Radar”. Klik på bogstavet og tallet for et felt og klik herefter på **WEAPON** tasten. Computeren siger ”Radar” og angiver et antal lyde som angiver afstanden mellem dette felt og det nærmeste af fjendens skibe.

Eksempel 1: Du klikker på **E, 3, WEAPON**. Computeren siger ”Radar” og giver ét bip fra sig. Dette betyder at en af fjendens skibe er indenfor et felts afstand af **E3**. Det kunne være et af felterne **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** eller **F4**.

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

Eksempel 2: Du klikker på **A, 8, WEAPON**. Computeren siger ”Radar” og laver tre ”bip”. Dette fortæller dig at en del af et af fjendens skibe befinder sig på et af følgende felter: **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9, D10**. Der er ikke noget skib af fjenden som er tættere på A8 (som du kan se er afstanden målt vandret, lodret eller diagonalt eller en kombination af f.eks. vandret og diagonalt).

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

Hvis en del af fjendens skib er ramt vil denne del blive ignoreret af din radar.

(3) Piratkrig (Pirate Battle)

Dette er ligesom spil 1 undtagen forskel i ”baggrund” støj. Når du rammer eller sænker et fjendtligt skib vil computeren nøjes med at sige ”Pirate ship hit/destroyed” (uden at angive hvilken type skib der er tale om).

(4) Piratangreb (Pirate Attack)

Dette er ligesom spil 3, men hver spiller har lige så mange skud som modstanderen har skibe tilbage. Det betyder med andre ord at spilleren som har sænket flest af modstanderens skibe har færrest skud tilbage. Dette betyder at modstanderen har en chance for at komme tilbage i spillet. Hver gang computeren siger ”Reload” har du mulighed for at affyre endnu et missil.

(5) Flyvemaskine søslag (Aircraft Sea Battle)

Ligesom i spil 1, men *kun indtil dit Hangarskib er sænket* har du lige så mange skud som din modstander har skibe tilbage. Pointen er at så længe dit hangarskib stadig er med i spillet har du et antal fly til din rådighed. Når du klikker på **FIRE** vil du høre lyden af et fly der starter. Så snart Hangarskibet er sunket har du kun ét skud når det bliver din tur.

(6) Raketangreb (Sea Attack)

Ligesom i spil 1, undtagen at hver spiller har to forskellige specialvåben: *tre torpedoer* og *tre klyngebomber*.

For at bruge et specialvåben skal du vælge et felt ved at klikke på bogstavet og tallet hvorefter du klikker på **WEAPON** knappen. Hvis du fortsætter med at klikke på tasten vil du høre de forskellige lyde for de forskellige våben: torpedo, klyngebombe og almindeligt missil. Når du hører det våben du ønsker skal du klikke **FIRE** for at affyre det.

En *torpedo* rammer det modstanderskib som er nærmest det valgte felt.

En *klyngebombe* rammer det valgte felt, men også de tilstødende lodrette og vandrette felter.

Eksempel: Klik på **F, 6, WEAPON** og derefter igen på **WEAPON**. Dette giver en lyd af en affyret klyngebombe. Klik på **FIRE**. Dette rammer feltet **F6** og ligeledes de tilstødende felter: **E6, F5, F7** og **G6**.

VALG AF TYPE SPIL

Lad os f.eks. sige at du ønsker at spille "Piratangreb (Pirate Attack)":

- Klik på **NEW GAME**. Computeren meddeler hvilken type spil der spilles.
- Klik flere gange på **NEW GAME**. Computeren meddeler de forskellige typer af spil efter tur.
- Når computeren siger "Pirate Attack" skal du klikke på **ENTER**. Dette starter et nyt spil af den valgte type.

Hvis du i stedet for at klikke på **ENTER** vælger **CANCEL** vil dette medføre at det aktuelle spil kan fortsætte.

LAV DIN EGEN STARTPOSITION

Ved start af et nyt spil er du ikke tvunget til at vælge en af de 120 standard opstillinger til din flåde. Du kan placere dine skibe lige hvor du har lyst til med den undtagelse at ingen af skibene må grænse op til et andet. Lad os se hvordan det foregår:

- Start som normalt ved at klikke på **NEW GAME** og **ENTER**. Computeren meddeler til Spiller A: "Enter ships."
- Hvis du ikke vil bruge en "standard" opstilling skal du igen klikke på **ENTER**. Computeren meddeler dig: "Enter ship."
- Sæt et af dine skibe i den ønskede position
- Klik på bogstavet og tallet for feltet i en af skibets ender. Vælg herefter bogstav og tal for den anden ende. Klik herefter på **ENTER**.

Eksempel: **D, 8, G, 8, ENTER**

- Computeren afgiver to høje "bip" som betyder at dit skib er "godkendt" (i dette tilfælde er der tale om en Patruljebåd på felterne **D8-G8**).
- Gør det samme for de 4 andre skibe.

Så snart Spiller A har angivet hele sin flåde vil Spiller B modtage meddelelsen: "Enter ships". Hvis du ønsker at spille med computeren skal du klikke på **START** og kampen kan starte. Hvis du vil spille mod en ven, har Spiller B de samme muligheder som modstanderen:

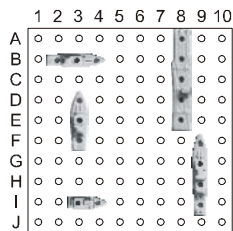
- Han kan vælge en "standard" position ved at indtaste dens nummer efterfulgt af **ENTER**; *eller*
- Han kan klikke på **ENTER** (producerer meddelelsen "Enter ship"), og derefter angive positionen for skibene som angivet ovenfor.

Når Spiller B har angivet positionen for hele flåden vil computeren afgive en sekvens på 5 bip som betyder at kampen kan starte.

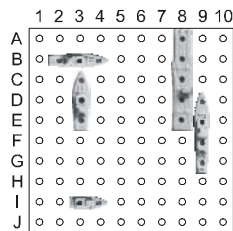
Fejl

Hvis du forsøger at angive en ulovlig position til et af dine skibe – f.eks. **A, 2, H, 8** – vil computeren afgive dets "fejl" signal (en lav summen). Hvis du forsøger at indtaste en position som er i konflikt med en tidligere indtastning (hvis du f.eks. vælger **G, 1, G, 5, ENTER** hvor dit Hangarskib allerede befinder sig) vil computeren meddele hvilke typer af skibe som mangler at blive placeret. For eksempel: "Enter frigate, cruiser."

Eksempel på fejl: I det venstre diagram herunder rører et af Hangarskibets felter hjørnet af feltet som er optaget af Patruljebåden. Dette er tilladt. I diagrammet til højre er skibene placeret på felter ved siden af hinanden. Dette er ikke tilladt.



korrekt



forkert

Fortryd en indtastning

Hvis du har indtastet et skib, men beslutter dig for at fortryde placeringen skal du gøre følgende:

- Klik på **CANCEL** tasten (der afgives et par ”høj-lav” lyde).
- Klik på bogstavet og tallet for den ene ende af skibet. Klik derefter bogstav og tal for den anden ende.
- Klik på **ENTER**. Computeren afgiver nu to lave lyde.

Du kan du genplacere dit skib.

Handikap

Hver spiller (eller begge) kan starte med mindre end 5 skibe. Hvis Spiller A klikker på **START** tasten efter kun at have indtastet 4 skibe vil dette afbryde indtastningen. Han har herefter to muligheder:

- (a) Han kan lade Spiller B placere sin flåde for at starte et spil mellem to personer.
- (b) Han kan klikke på **START** igen for at starte et spil mod computeren med en begrænset flåde for begge parter: computeren giver sig selv de samme skibe som modstanderen.

Hvis man klikker på **START** tasten efter at Spiller B har indtastet 4 skibe vil dette med det samme starte kampen.

I en serie af spil mellem to personer kan vinderen handikappes ved at starte med færre skibe i det næste spil.

Tasten “NEAR MISS”

Dette er en funktion som i løbet af et spil hjælper dig med at lokalisere din modstanders skibe.

For at bruge denne funktion skal du slå den til på et tidspunkt før kampen startes (det vil sige når computeren meddeler dig at du skal opstille dine skibe “Enter ships”). Klik på **NEAR MISS** tasten. Computeren svarer med en dobbelt stigende tone (hvis du klikker på den samme tast igen afgiver computeren en dobbelt faldende tone og ”near miss” funktionen er slået fra.)

Når “near miss” funktionen er slået til vil du nogle gange høre at modstanderen sender et SOS signal i morsekode efter at du har affyret et af dine skud. Dette betyder at dit skud kun har ramt et enkelt felt ved siden af (vandret, lodret eller diagonalt).

KONTROL AF DINE EGNE SKIBE

Computeren kan angive hvor dine skibe er placeret:

- Klik på din **VERIFY** tast. Computeren giver tre hurtige ”bip” med stigende styrke.
- Klik på bogstavet og tallet for et felt. To høje bip fortæller dig at dette felt er optaget af et af dine skibe. Hvis feltet ikke er optaget vil du i stedet høre et højt-lavt lydssignal.
- Gør det samme for alle andre felter du vil kontrollere.
- Når du er færdig skal du igen klikke på **VERIFY**. Computeren afgiver 3 bip med faldende styrke. Du kan nu fortsætte spillet.

Begge spillere kan bruge ”kontrol” funktionen mens han er i gang med at placere sin flåde (se opstilling af din egen startposition). Du kan også bruge denne funktion når det er din tur for at finde ud af hvilke af dine skibe der er ramt af din modstander. Felterne som han har ramt vil blive angivet som frie. Du kan angive dem ved at placere en rød pind i hullet på dine skibe.

LYDEFFEKTER OG LYDSTYRKE

Computeren har 6 lydstyrker. Ved gentagne gange at klikke på VOLUME kan du skifte mellem de forskellige lydstyrker:

- Et højt ”bip” betyder at computeren vil bruge den højeste lydstyrke mens den karakteristiske ”baggrunds” støj vil være deaktiveret.
- En høj eksplosionslyd betyder at computeren vil bruge den højeste lydstyrke mens den karakteristiske ”baggrunds” støj vil være aktiveret.
- Ved gentagne klik på **VOLUME** tasten kan du vælge mellem et lavt bip og eksplosion og et medium bip og eksplosion.

Når du har valgt den korrekte lydeffekt og lydstyrke kan du fortsætte med spillet.

SPROG

Din computer kan give meddelelser på to sprog. Når du vil skifte sprog:

- Klik på **NEW GAME**
- På Spiller A’s keyboard skal du klikke på **A1** (for Engelsk) eller **B2** (for Spansk)
- Klik på **CANCEL** for at fortsætte spillet.

SLUK COMPUTEREN

Hvis et spil er nødt til at blive afbrudt kan du slukke computeren ved at klikke på **ON/SAVE** tasten. Computeren ”husker” alt om det spil der er i gang. Når du tænder igen ved at klikke på den samme tast kan du fortsætte hvor du slap.

Af og til bliver du forvirret over den måde computeren reagerer på. En årsag kunne f.eks. være at du er i gang med at ”kontrollere” dine skibe eller har fortrudt placeringen af et skib og har glemt at fuldføre operationen. For at finde ud af hvad der er galt skal du slukke og tænde computeren. Dette vil annullere ikke fuldførte operationer og computeren ”fortæller” dig hvad du skal gøre.

Hvis du efterlader computeren mere end 3 minutter uden at trykke på en tast vil den automatisk blive slukket (afgiver et stigende/faldende lydsignal). Tænd computeren når du er klar til at fortsætte kampen.

TABEL OVER STANDARD FLÅDEPOSITIONER

Nedenstående tabel angiver standard flådepositioner for opsætning af din flåde.
(Se side 4)

Position Nr.	Kanonbåd	Fregat	Fregat	Patruljebåd	Hangarskib
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

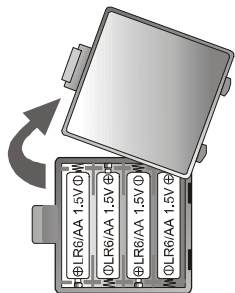
Alle rettigheder forbeholdes i tilfælde af fejl. Vi forbeholder os uden yderligere varsel ret til at lave såvel tekniske som design ændringer for at fremme udviklingen.
Enhver kopi af denne vejledning eller dele deraf er ikke lovlig uden skriftlig tilladelse fra MILLENNIUM 2000 GmbH.

Copyright © 2005 MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, Germany

Besøg os på Internettet: www.computerchess.com

ISÆTNING AF BATTERIERNE

Isæt 4 “AA” batterier (ofte angivet som MN1500 eller LR6) i holderen under computeren og vær sikker på at den positive ende passer sammen med + tegnet i holderen. Herefter skulle du høre nogle karakteristiske krigslyde og computeren siger “Sea Battle” efterfulgt af “Enter ships”.



Hvis der ikke er nogen reaktion kan du med et tyndt objekt forsigtigt presse den ned i RESET åbningen som befinder sig på side B. Krigslydene angiver at produktet er nulstillet.

SÅDAN SIKRER DU KORREKT BRUG:

- BLAND IKKE NYE OG GAMLE BATTERIER.
- BLAND IKKE ALKALINE, STANDARD ELLER GENOPLADELIGE BATTERIER.
- BRUG IKKE GENOPLADELIGE BATERIER.
- ISÆTNING AF BATTERIER SKAL FORETAGES AF EN VOKSEN.
- IKKE-GENOPLADELIGE BATTERIER MÅ IKKE GENOPLADES.
- GENOPLADELIGE BATTERIER SKAL FJERNES FRA LEGETØJET FØR DE GENOPLADES (HVIS DE KAN FJERNES).
- GENOPLADELIGE BATTERIER MÅ KUN GENOPLADES UNDER OPSYN AF EN VOKSEN (HVIS DE KAN FJERNES).
- DER MÅ KUN BRUGES BATTERIER AF SAMME BESKAFFENHED ELLER TILSVARENDE SOM ANBEFALET I DENNE VEJLEDNING.
- BATTERIERNE SKAL ISÆTTES MED DEN RIGTIGE POLARITET.
- BRUGTE BATTERIER SKAL FJERNES FRA LEGETØJET.
- STRØMTERMINALERNE MÅ IKKE KORTSLUTTES.