



MARINE COMMANDER 3000

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Inbetriebnahme.....	2
Spielstart	3
Die Schlacht	5
Die Spielvarianten	6
Auswählen der Spielvariante	8
Aufbau einer eigenen Startposition	8
Die Taste "Near Miss"	11
Positionsüberprüfung	11
Sound-Effekte und Lautstärke.....	11
Sprache einstellen	12
Ausschalten des Computers	12
Die vorgeschichteten Flottenpositionen.....	13

RESET SCHALTER:

Der Reset-Schalter befindet sich im Bedienfeld von Spieler B. Er kann mit einem dünnen Gegenstand (zum Beispiel einer aufgebogenen Büroklammer) betätigt werden.

Sollte das Gerät in einem elektrostatischen Umfeld Fehlfunktionen aufweisen, so können Sie es mit Hilfe dieses Schalters wieder in den Werkszustand zurückversetzen.

WARNUNG

Die Schiffe wie auch die Steckstifte sind so klein, dass Sie leicht verschluckt werden könnten. Bitte bewahren Sie diese Teile außerhalb der Reichweite kleiner Kinder auf!

NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN.

Bitte bewahren Sie diese Anleitung für spätere Fragen gut auf.

Einleitung

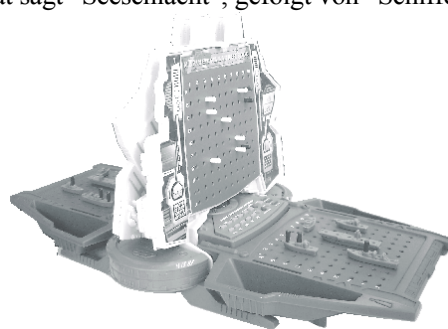
Der Marine Commander 3000 besitzt 6 verschiedene Spiele, die alle auf dem bekannten "Schiffeversenken" basieren, welches Du sicherlich schon auf einem karierten Papier gespielt hast. Dabei kannst Du wahlweise gegen den Computer oder einen Freund spielen.

Jeder Spieler hat eine Flotte von 5 Schiffen in verschiedenen Größen. Diese werden auf dem „Ozean“, einer Fläche von 10 x 10 Feldern, platziert. Wichtig ist, dass man nicht sehen kann, wo sich die Schiffe des Gegners befinden. Die Spieler sind jeweils abwechselnd an der Reihe; jeder feuert dabei eine Rakete auf ein bestimmtes Feld des gegnerischen Ozeans. Ein gegnerisches Schiff ist dann versenkt, wenn alle Felder, auf denen es liegt, getroffen wurden. Wer zuerst alle Schiffe seines Gegners versenkt, hat das Spiel gewonnen.

Inbetriebnahme

Lege vier "AA" Batterien in das Gerät ein. Achte unbedingt auf die korrekte Polarität! (Das + der Batterie muss am + im Gerät anliegen) Danach sollten Schlachtgeräusche ertönen, und das Gerät sagt "Seeschlacht", gefolgt von "Schiffe eingeben".

Hebe nun die beiden Ziel-Klappen wie im Bild dargestellt vorsichtig an und stelle diese auf. Wenn Du gegen einen Freund spielst, stelle den Computer so auf, dass er zwischen Euch steht und niemand auf den Ozean des anderen schauen kann.



Jeder Spieler hat jetzt zwei Bereiche mit 10 x 10 Feldern vor sich. Der untere Bereich ist dein eigener Ozean, auf dem Du Deine Flotte postierst. Der obere Bereich entspricht dem Ozean Deines Gegners, er ist das Feld auf dem Du Deine Angriffe planst und die schon beschossenen Felder markierst.

Die Bereiche sind jeweils am Rand mit den Zahlen 1-10 oben und den Buchstaben A-J an der Seite gekennzeichnet. Jedes einzelne Feld wird so genau mit einer Zahl und einem Buchstaben identifiziert. So heißt das Feld oben rechts **A10**; das Feld unten links **J1** usw.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	A10
B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
D	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
E	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	J10

Über jedem Ozean befindet sich das Bedienfeld des jeweiligen Spielers. Das Bedienfeld auf der einen Seite hat 5 zusätzliche Schalter: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** und **ON/SAVE**. Der Spieler auf dieser Seite ist Spieler A, sein Gegner ist Spieler B. Wenn Du gegen den Computer spielst, bist Du immer Spieler A.

Sollte der Computer auf keine Taste reagieren, überprüfe bitte, ob er eingeschaltet ist und ob alle Batterien einwandfrei funktionieren. Wenn dies der Fall ist, betätige den RESET-Schalter auf Seite B.

Zum Lieferumfang des Computers zählen:

- je ein Beutel mit weißen und roten Stiftchen zum Markieren bereits beschossener Felder und getroffener Schiffe
- zwei Schiffsflotten, wobei jeder Spieler folgende bekommt::
 - ein Flugzeugträger (nimmt 5 Felder ein)
 - ein Zerstörer (4 Felder)
 - zwei Fregatten (3 Felder)
 - ein Kanonenboot (2 Felder)



Flugzeugträger



Zerstörer



Fregatte



Fregatte



Kanonenboot

Wenn Du nicht gerade die Batterien eingelegt hast, schalte den Computer jetzt mit dem Schalter **ON/SAVE** ein.

Spielstart

Wir fangen nun mit dem einfachsten der 6 Spiele an, *Seeschlacht*.

- Drücke den Schalter **NEW GAME**. Der Computer sagt "Seeschlacht"
- Drücke nun **ENTER/FIRE** auf dem Bedienfeld von Spieler A.

Nun ertönen Schlachtgeräusche und der Computer sagt noch einmal "Seeschlacht". Es ertönt ein "hoch-tief"-Piepton, und der Computer sagt: "Schiffe eingeben".

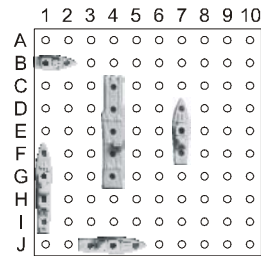
Nun muss die Flotte von Spieler A positioniert werden. Am einfachsten geht das, indem eine der 120 vorgespeicherten Positionen ausgewählt wird. Die Stellungen

findest Du auf den *Seiten 13-15*. Alternativ kann eine eigene Stellung programmiert werden, wie auf *Seite 8* beschrieben.

Nehmen wir an, Du entscheidest Dich für Stellung 29. Die Tabelle zeigt die folgenden Daten:

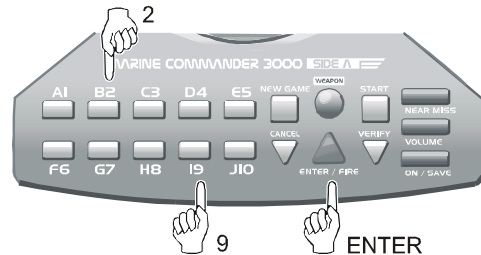
Position	Kanonenboot	Fregatte	Fregatte	Zerstörer	Flugzeugträger
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Stecke nun Dein Kanonenboot in die Felder **B1** und **B2**. Die erste Fregatte kommt auf die Felder **D7** bis **F7**, und so weiter. Wenn alle Schiffe Deiner Flotte korrekt auf dem Ozean platziert wurden, muss die Stellung so aussehen.



Nun musst Du dem Computer natürlich noch sagen, für welche Stellung Du dich entschieden hast. Das geht über das Bedienfeld von Spieler A:

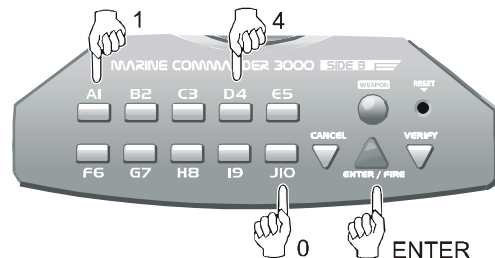
- Gib die Nummer 29 ein, also drücke zuerst Taste 2, danach Taste 9 wie im Bild.
- Drücke nun **ENTER**.



Nun gibt der Computer wieder ein "hoch-tief"-Piepton aus und sagt: „Schiffe eingeben“. Jetzt sollen die Schiffe für Spieler B eingegeben werden. Jetzt hast Du die folgenden Möglichkeiten:

- (a) Wenn Du gegen den Computer spielen willst, drücke nun die **START** Taste. Der Computer platziert seine eigene Flotte nach dem Zufallsprinzip. Lies jetzt im nächsten Kapitel weiter ("Die Schlacht").

- (b) Wenn Du gegen einen Freund spielen möchtest, muss dieser nun an seinem Bedienfeld seine Schiffe bzw. die entsprechende Positionsnummer eingeben und



seine Schiffe auf dem Ozean aufstellen. Nehmen wir an, er entscheidet sich für die Stellung 104. Er steckt also die Schiffe entsprechend ein (wie in der Tabelle auf Seite 14 dargestellt) und gibt auf dem Bedienfeld 104 ein. Die Taste "J10" steht dabei für "0". Danach muss er mit **ENTER** bestätigen.

Nun piept der Computer 5-mal und die Schlacht kann beginnen.

Die Schlacht

Nun sagt der Computer: „Ziel eingeben“. Wenn Du gegen den Computer spielst, darfst Du beginnen. Wenn Du gegen einen Freund spielst, darf jeder von Euch beginnen.

Gib nun über Dein Bedienfeld die Koordinaten des Feldes ein, auf das Du im Ozean Deines Gegners feuern möchtest. Drücke dann **ENTER/FIRE**. Nun hörst Du, wie die Rakete abgefeuert wird.

Beispiel: Du möchtest auf das Feld **D8** feuern.

Drücke zuerst die Taste für den Buchstaben **D**. Drücke dann die Taste für die Zahl **8**. Drücke dann die **FIRE** Taste.



Wenn Du ein gegnerisches Schiff triffst, hörst Du eine Explosion und das rote Licht zwischen beiden Spielern blinkt. Stecke nun ein rotes Stiftchen in das entsprechende Feld auf Deiner oberen Klappe. Wenn Du vorbei geschossen hast, hörst Du, wie die Rakete ins Wasser fällt. Stecke ein weißes Stiftchen in das entsprechende Feld auf der oberen Klappe, damit Du weißt, dass Du schon dorthin gefeuert hast.

Wenn Du gegen den Computer spielst, feuert dieser nun automatisch. Wenn Du gegen einen Freund spielst, kommt nun vom Computer wieder die Aufforderung „Ziel eingeben“, und Dein Freund muss über seine Tastatur sein Zielfeld eingeben,

auf das er feuern möchte. Die Aufforderung für Spieler A ist ein "hoch-tief"-Ton, für Spieler B ein "tief-hoch"-Ton.

Außerdem funktioniert immer nur die Tastatur des Spielers, der am Zuge ist, mit Ausnahme der Tasten **NEW GAME**, **VOLUME** und **ON/SAVE** auf der Tastatur von Spieler A, welche immer benutzt werden können.

Wenn Du aus Versehen die falschen Koordinaten eingibst, kannst Du die Eingabe mit **CANCEL** löschen und ein neues Ziel eingeben.

Der Computer sagt immer, wenn ein Schiff getroffen wurde und auch, wann es gesunken ist. Wenn eine der beiden Flotten komplett zerstört wurde, ist das Spiel zu Ende.

Die Spielvarianten

Es gibt insgesamt 6 verschiedene Spielvarianten:

(1) Seeschlacht

Das ist das Basisspiel, welches schon beschrieben wurde.

(2) Radar-Seeschlacht

Hier gibt es zwei Unterschiede zum Standard-Spiel:

- Jedesmal, wenn ein Schiff getroffen wurde, darf der erfolgreiche Schütze noch einmal feuern. Der Computer sagt dann „Nachladen“, und Du darfst die nächste Rakete abfeuern.
- Statt auf ein Feld Deines Gegners zu feuern, kannst Du auch Dein Radar-System benutzen: Gib die Zielkoordinaten eines Feldes ein, und drücke danach auf die Taste **WEAPON**. Der Computer sagt nun "Radar", und gibt die Anzahl der Felder als „Ping“ aus, die das nächste gegnerische Schiff entfernt ist.

Beispiel 1: Du drückst **E, 3, WEAPON**. Der Computer sagt "Radar", und gibt einen "Ping". Das heißt, dass ein gegnerisches Schiff nur ein Feld von **E3** entfernt liegt. Dies kann irgend eines der Felder **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** oder **F4** sein.

Beispiel 2: Du drückst **A, 8, WEAPON**. Der Computer sagt "Radar", und gibt drei "Pings". Nun

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

weißt du, dass das nächstgelegene gegnerische Schiff 3 Felder von A8 entfernt liegt, also auf **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** oder **D10**. Es gibt also kein feindliches Schiff, was näher an A8 liegt. Wie du siehst, wird diese Distanz horizontal, vertikal und auch diagonal gemessen. Es kann auch eine Kombination sein, beispielsweise horizontal und diagonal, wenn dort 2 Schiffe liegen oder eines groß genug hierfür ist.

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

Hinweis: Wenn ein Feld eines gegnerischen Schiffes bereits getroffen wurde, wird dieses Feld vom Radar nicht mehr als belegt angezeigt.

(3) Piraten-Schlacht

Dieses Spiel funktioniert wie Spiel 1, aber es hat eine andere Geräuschkulisse. Wenn Du ein feindliches Schiff triffst, sagt der Computer „Piratenschiff getroffen/zerstört“. Dabei wird allerdings nicht gesagt, um welchen Typ es sich handelt.

(4) Piraten-Angriff

Dieses Spiel funktioniert wie Spiel 3, aber in jeder Runde hat man so viele Schüsse, wie der Gegner Schiffe auf dem Ozean hat. Also am Anfang hat jeder Spieler 5 Schüsse pro Runde, da jeder Spieler 5 Schiffe hat. Mit anderen Worten: Wer bereits mehr Schiffe versenkt hat, hat weniger Schüsse, so dass der Gegner Gelegenheit zum Aufholen hat. Der Computer sagt immer "Nachladen" wenn noch Schüsse zur Verfügung stehen, und Du darfst dann noch einmal feuern.

(5) Flugzeug-Seeschlacht

Dieses Spiel funktioniert wie Spiel 1, mit folgendem Unterschied: So lange Dein Flugzeugträger noch nicht versenkt wurde, hast Du so viele Schüsse pro Runde, wie Dein Gegner noch Schiffe auf seinem Ozean hat. Dies ist so zu verstehen, dass so lange der Flugzeugträger noch vorhanden ist, mit der (symbolischen) Unterstützung von einigen Flugzeugen gekämpft wird. Wenn Du **FIRE** drückst, hörst Du, wie diese abheben. Sobald der Flugzeugträger zerstört wurde, hast Du nur noch einen Schuss pro Spiel, da die Flugzeuge ebenfalls nicht mehr eingreifen können.

(6) Raketen-Angriff

Wie Spiel 1, außer das jedem Spieler zwei strategische Spezialwaffen zur Verfügung stehen: drei *Torpedos* und drei *Cluster Bomben*.

Um eine der Spezialwaffen zu benutzen, gib zunächst die Koordinaten des Zielfeldes ein. Drücke dann die Taste **WEAPON**. Wenn Du die Taste mehrmals drückst, schaltest Du die verschiedenen Waffentypen durch: Torpedo, Cluster Bombe und normale Rakete. Du erkennst jeweils am Feuersound, welche Bombe gerade ausgewählt ist. Wenn Du die Waffe hörst, die Du benutzen möchtest, drücke **FIRE** um sie abzufeuern.

Ein *Torpedo* trifft immer das feindliche Schiff, welches die geringste Entfernung vom Zielfeld hat.

Eine *Cluster Bombe* trifft immer das ausgewählte Zielfeld, sowie die Felder, die horizontal und vertikal neben diesem Feld liegen.

Beispiel: Du drückst **F, 6, WEAPON**, und noch einmal **WEAPON**. Nun ertönt das Geräusch der Cluster Bombe. Drücke **FIRE**. Nun bombardierst Du das Feld **F6** und gleichzeitig auch die 4 Felder oben, unten, rechts und links daneben: **E6, F5, F7** and **G6**.

Auswählen der Spielvariante

Angenommen, Du möchtest Piraten-Angriff spielen:

- Drücke **NEW GAME**. Der Computer sagt nun den Namen des Spiels, welches gerade gespielt wird.
- Drücke mehrmals **NEW GAME**. Der Computer nennt alle Spiele der Reihe nach.
- Wenn der Computer “Piraten-Angriff” sagt, drücke **ENTER**. Nun startet ein neues Spiel.

Wenn Du statt **ENTER** die Taste **CANCEL** drückst, kannst Du das aktuelle Spiel weiterspielen.

Aufbau einer eigenen Startposition

Am Anfang eines Spieles muss nicht zwingend eine der 120 Positionen ausgewählt werden. Du kannst die Schiffe auch frei auf dem Ozean platzieren, vorausgesetzt dass kein Schiff direkt neben einem anderen liegt.

Folgendermaßen wird das gemacht:

- Fange wie üblich an, drücke **NEW GAME** und **ENTER**. Der Computer sagt für Spieler A: “Schiffe eingeben”
 - Wenn Du nicht mit einer der Standard-Positionen spielen möchtest, drücke nun **ENTER**. Der Computer sagt: “Schiffe eingeben.”
 - Stecke das erste Deiner Schiffe an seinen Platz.
 - Drücke nun die Tasten für den Buchstaben und die Zahl des Anfangsfeldes Deines Schiffes, danach die Tasten für das andere Ende. Drücke danach **ENTER**.
- Beispiel: D, 8, G, 8, ENTER**
- Der Computer bestätigt das Schiff mit zwei hohen Pieptönen. Damit wurde die Position des Schiffes im Computer gespeichert. (In diesem Falle wäre das ein Kreuzer mit den Koordinaten **D8-G8**).
 - Genauso werden die 4 anderen Schiffe programmiert.

Wenn Spieler A seine komplette Flotte eingegeben hat, bekommt Spieler B die Aufforderung “Schiffe eingeben”. Wenn Du gegen den Computer spielen möchtest, drücke die Taste **START** und die Schlacht beginnt. Wenn Du gegen einen Freund spielen möchtest, hat dieser jetzt die selben Möglichkeiten wie Du zuvor:

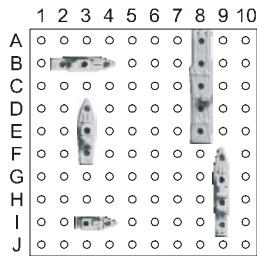
- Er kann eine der Standard-Stellungen auswählen, die entsprechende Nummer eingeben und mir **ENTER** bestätigen; *oder*
- Einfach nur **ENTER** drücken, (nun kommt wieder die Aufforderung “Schiffe eingeben”), und die Schiffe einzeln wie zuvor beschrieben eingeben.

Wenn die komplette Flotte von Spieler B eingegeben wurde, gibt der Computer 5 Pieptöne direkt hintereinander aus, und die Schlacht beginnt.

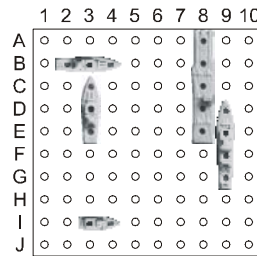
Fehler

Wenn versucht wird, eine unmögliche Position einzugeben – zum Beispiel **A, 2, H, 8** – gibt der Computer sein “Fehler”-Signal (ein tiefer Brummtön) aus. Wenn Du versuchst, ein Schiff einzugeben, welches aufgrund der Position eines anderen Schiffes nicht zugelassen ist (oder zum Beispiel wenn Du **G, 1, G, 5, ENTER** drückst, obwohl der Flugzeugträger bereits eingegeben wurde), sagt der Computer, welche Schiffe noch zu programmieren sind. Zum Beispiel: “Fregatte, Kreuzer eingeben.”

Beispiele für Fehler: Im linken Diagramm berührt eine Ecke des Flugzeugträgers eine andere Ecke des Kreuzers. Dies ist erlaubt. Im rechten Diagramm wurden die Schiffe direkt nebeneinander platziert, was nicht gestattet ist.



richtig



falsch

Ein Schiff löschen

Wenn Du ein Schiff eingegeben hast, es aber doch löschen möchtest, kannst Du das folgendermaßen tun:

- Drücke die Taste **CANCEL** (wird mit einem „hoch-tief“ Ton bestätigt).
- Gib die Koordinaten des zu löschenden Schiffes ein.
- Drücke **ENTER**. Der Computer bestätigt mit zwei tiefen Pieptönen.

Das Schiff kann nun erneut eingegeben werden.

Handicaps

Jeder Spieler kann auch mit weniger als 5 Schiffen beginnen. Wenn Du die Taste **START** drückst, nachdem Du nur 1-4 Schiffe eingegeben hast, wird die Programmierung beendet. Nun hast Du zwei Möglichkeiten:

- (a) Spieler B kann seine Schiffe eingeben.
- (b) Du kannst noch einmal **START** drücken, um ein Spiel gegen den Computer mit reduziertem Material auf beiden Seiten zu beginnen. Der Computer hat immer genauso viele Schiffe (und auch die gleichen Schiffstypen) wie Du.

Wenn die Taste **START** gedrückt wird, nachdem Spieler B seine 1-4 Schiffe eingegeben hat, wird die Programmierung beendet und die Schlacht beginnt.

Wenn Du mehrere Spiele gegen einen Freund spielst, und einer von euch gewinnt immer, kann dieser beim nächsten Spiel durch dieses Feature gehandicapt werden.

Die Taste “NEAR MISS”

Diese Funktion hilft beim Auffinden der feindlichen Schiffe während der Schlacht.

Um sie zu nutzen, muss die Funktion zunächst eingeschaltet werden. Das geht nur *vor* dem Beginn einer Schlacht (wenn der Computer zur Eingabe der Schiffe auffordert). Drücke dann die Taste **NEAR MISS**. Der Computer bestätigt mit einem ansteigenden Doppel-Ton. (Wenn Du die gleiche Taste nochmals drückst, bestätigt der Computer mit einem fallenden Doppel-Ton, und die Funktion ist wieder ausgeschaltet.)

Wenn “NEAR MISS” eingeschaltet ist, hörst Du, wie Dein Feind ein SOS Notsignal als Morse-Code abgibt, nachdem Du gefeuert hast. Das bedeutet, dass Du direkt neben eines seiner Schiffe geschossen hast, entweder horizontal, vertikal oder diagonal.

Positionsüberprüfung

Der Computer kann Dir sagen, wo Du Deine Schiffe positioniert hast.

- Drücke die Taste **VERIFY**. Du hörst zwei steigende Töne.
- Drücke nun den Buchstaben und die Zahl eines Feldes. Zwei hohe Töne ertönen, wenn ein Schiff auf diesem Feld liegt. Wenn das Feld leer ist, ertönt ein „hoch-tief“-Ton.
- Du kannst nacheinander alle Felder überprüfen, bei denen Du Dir nicht sicher bist.
- Wenn Du fertig bist, drücke nochmals **VERIFY**. Der Computer gibt nun drei fallende Töne aus. Das Spiel kann fortgesetzt werden.

Jeder Spieler kann diese Funktion benutzen, wenn er zum Beispiel seine eigene Schiffsposition aufbaut. Du kannst diese Funktion auch benutzen, wenn Du während der Schlacht wissen willst, welches Schiff vom Gegner getroffen wurde. Die bereits getroffenen Felder werden als „leer“ angezeigt. Dort kannst Du jeweils ein rotes Stiftchen in Dein Schiff stecken.

Sound-Effekte und Lautstärke

Der Computer hat 6 verschiedene Lautstärke-Einstellungen. Indem Du die Taste **VOLUME** hintereinander drückst, schaltest Du zwischen den verschiedenen Optionen durch:

- Ein lauter “Piep” bedeutet, dass der Computer mit maximaler Lautstärke arbeitet, aber die Hintergrundgeräusche der Schlacht ausgeschaltet bleiben.
- Eine laute “Explosion” bedeutet, dass der Computer mit maximaler Lautstärke arbeitet, und zusätzlich die Hintergrundgeräusche aktiviert werden.
- Genauso verhält es sich mit den anderen Möglichkeiten: leiser Piep & leise Explosion sowie mittlerer Piep und mittlere Explosion.

Wenn die gewünschte Lautstärke eingestellt wurde, kann das Spiel fortgesetzt werden.

Sprache einstellen

Der Computer kann seine Sprachmeldungen in zwei verschiedenen Sprachen ausgeben. Die Sprache kann wie folgt umgestellt werden:

- Drücke **NEW GAME**
- Drücke **A1** auf der Tastatur von Spieler A, um Englisch einzustellen. Drücke **B2** um Spanisch einzustellen.
- Drücke **CANCEL**, um fortzufahren.

Ausschalten des Computers

Wenn ein Spiel unterbrochen werden muss, kann der Computer mit der Taste **ON/SAVE** ausgeschaltet werden. Das aktuelle Spiel wird dabei gespeichert. Nach dem nächsten Einschalten kann das Spiel an gleicher Stelle fortgesetzt werden.

Manchmal kann es vorkommen, dass Du die Reaktion Deines Computers nicht verstehst. Der Grund hierfür könnte zum Beispiel sein, dass zuvor eine Positionskontrolle gemacht hast oder ein Schiff wieder entfernt hast, ohne den jeweiligen Modus wieder korrekt zu verlassen. Schalte den Computer in solchen Fällen einfach aus und wieder ein. Das bricht alle nicht beendeten Operationen ab, und durch die Ansage des Computers weißt Du, was als nächstes zu tun ist.

Wenn Du am Computer für drei Minuten keine Taste drückst, schaltet er sich automatisch aus (und gibt dabei den üblichen Ton aus). Schalte ihn wieder ein, wenn Du weiterspielen möchtest.

Die vorgeschichteten Flottenpositionen

In dieser Tabelle siehst Du alle vorgeschichteten Positionen Deines Computers. (Siehe Seite 4.)

Position	Kanonboot	Fregatte	Fregatte	Kreuzer	Flugzeugträger
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

Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

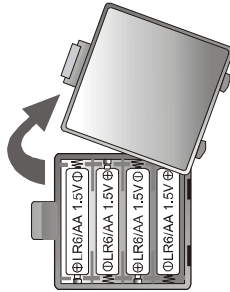
Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

www.computerchess.com

BATTERIEN EINLEGEN:

- Legen Sie das Gerät mit der Rückseite nach oben auf eine flache Unterlage (z.B. einen Tisch).
- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie auf den Verschluss drücken und die Klappe hochheben.
- Ihr Computer benötigt 4 x 1,5 Volt „AA“ oder „LR6“ Batterien.
- Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, dass die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
- Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs.
- Sollte das Gerät nicht reagieren, drücken Sie mit einer aufgebogenen Büroklammer den RESET-Knopf auf der Tastatur B.



WICHTIGE HINWEISE:

- BATTERIEN SOLLTEN GRUNDSÄTZLICH NUR VON ERWACHSENEN EINGELEGT WERDEN.
- BITTE KEINE AUFLADBAREN BATTERIEN (NICD) VERWENDEN, DA DIESE NUR 1,2 VOLT (STATT 1,5 VOLT) HABEN UND SOMIT NICHT GENUG LEISTUNG FÜR DAS GERÄT ZUR VERFÜGUNG STELLEN KÖNNEN.
- BITTE NUR BATTERIEN DES EMPFOHLENEN TYP (4 X AA) UND KEINESFALLS ALTE UND NEUE BATTERIEN ZUSAMMEN VERWENDEN.
- BATTERIEN AUSSCHLIEßLICH MIT DER RICHTIGEN POLARITÄT (+ ODER -) EINLEGEN.
- LEERE BATTERIEN SIND BALDMÖGLICH ZU ENTFERNEN.
- DIE BATTERIEKLEMMEN DÜRFEN NIEMALS KURZGESCHLOSSEN WERDEN.
- BITTE WERFEN SIE VERBRAUCHTE BATTERIEN NICHT EINFACH IN DEN HAUSMÜLL, SONDERN GEBEN DIESE AN EINER VERWERTUNGSTELLE FÜR SONDERMÜLL AB. HELFEN SIE MIT, DIE UMWELT ZU SCHONEN!