

MARINE COMMANDER 3000

KÄYTTÖOHJE

SISÄLLYSLUETTELO

ESITTELY	2
ALKUTOIMET	2
PELIN ALOITTAMINEN.....	4
TAISTELU	5
PELITYYPIT	7
PELITYYPIN VALITSEMINEN.....	9
OMAN ALOITUSASEMAN LUOMINEN.....	9
“LÄHELTÄ PITI”	11
OMAN ASEMAN TARKISTAMINEN	12
ÄÄNIEFEKTIT JA ÄÄNENVOIMAKKUUS	12
KIELI.....	13
TIETOKONEEN SAMMUTTAMINEN	13
VALMIIT ALOITUSASEMAT	14

VAROITUS

TÄMÄ TUOTE EI SOVELLU ALLE 3-VUOTIAILLE LAPSILLE!

Tämän tuotteen mukana olevat osat ovat niin pieniä, että ne voivat joutua nieluun. Älä anna pienten lasten käsitellä tietokoneen mukana tulevia laivoja tai tappeja.

SÄILYTÄ TÄMÄ KÄYTTÖOHJE MYÖHEMPÄÄ KÄYTTÖÄ VARTEN!

ESITTELY

Marine Commander 3000 –tietokone tarjoaa pelattavaksesi kuusi jännittävää peliä, jotka pohjautuvat tunnettuun laivanupotuspeliin. Olet ehkä joskus pelannut laivanupotusta kynällä ja ruutupaperilla. Nyt voit pelata laivanupotusta joko tietokonetta tai ystävääsi vastaan.

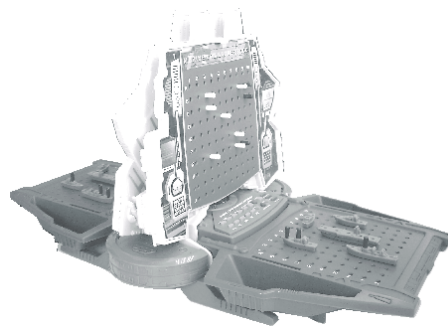
Pelin idea on yksinkertainen. Kummallakin pelaajalla on viiden erikokoisen laivan laivasto. Laivat asetetaan pelin alussa 10 x 10 ruudun pelialueelle. Pelaaja ei näe, mihin vastustaja laivansa asettaa. Peliä pelataan vuoroittain: omalla vuorollasi voit ampua tykillä vastustajan ruudukkoon. Kun olet osunut jokaiseen vastustajan laivan viemään ruutuun, se uppoaa. Se pelaaja voittaa, joka ensiksi tuhoaa vastustajan koko laivaston.

Tässä käyttöohjeessa oletetaan, että tietokone on asetettu puhumaan englantia.

ALKUTOIMET

Aseta neljä AA-kokoista (kutsutaan myös LR6-kooksi) paristoa laitteen takana olevaan paristolukkuun. Aseta paristot niin, että pariston positiivinen (+) pää tulee luukussa olevan kuvion mukaisesti. Kun paristot on asetettu oikein, kuulet taistelun ääniä, ja sen jälkeen tietokone sanoo ”Sea battle” (suom. laivanupotus) ja tämän jälkeen ”Enter ships” (suom. aseta laivat).

Nosta kaksi paneelia ylös viereisen kuvan osoittamalla tavalla. Jos pelaat ystävääsi vastaan, aseta tietokone teidän väliinne.



Kummallakin pelaajalla on edessään nyt kaksi 10 x 10 ruudukkoa. Alempaan ruudukkoon asetetaan oma laivasto ja ylempi kuvaa vastustajan pelialuetta. Ylempään ruudukkoon merkitään, mihin ruutuihin olet jo ampunut. Ylemmästä ruudukosta näet myös, oletko osunut vai oletko ampunut ohi.

Huomaa ruudukkojen sivuilla olevat kirjaimet A – J ja yläpuolella olevat numerot 1 – 10. Tällä tavalla jokaisella ruudulla on oma kirjaimen ja numeron muodostamat koordinaattinsa. Esimerkiksi ylhäällä oikealla olevan ruudun koordinaatit on A10 ja alhaalla vasemmalla olevan ruudun koordinaatit puolestaan J1. Ensin ilmoitetaan siis kirjain ja sitten numero.

		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
D	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	
J	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	J10

Ruudukkojen välissä on tietokoneen näppäimistö – kummallakin pelaajalla omansa. Toisessa näppäimistössä on viisi ylimääräistä erikoisnäppäintä: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** ja **ON/SAVE**. Tällä puolella pelaavaa kutsutaan pelaaja A:ksi ja toista pelaaja B:ksi. Jos pelaat tietokonetta vastaan, olet aina pelaaja A.

Jos tietokone ei vastaa mihinkään näppäimenpainallukseen, paina ohuella kärjellä RESET-painiketta pelaaja B:n näppäimistössä.

Tietokoneen mukana tulee:

- punaisia ja valkoisia tappeja, joilla merkitään osumat ja ohi menneet laukaukset.
- kahden laivaston laivat – kummallakin pelaajalla on:
 - o lentotukialus (5 ruudun kokoinen, engl. aircraft carrier)
 - o risteilijä (4 ruudun kokoinen, engl. cruiser)
 - o kaksi fregattia (3 ruudun kokoisia, engl. frigate)
 - o tykkivene (2 ruudun kokoinen, engl. gunboat)



lentotukialus



risteilijä



fregatti



fregatti



tykkivene

Mikäli tietokoneessa oli jo valmiiksi paristot, voit kytkeä sen nyt päälle painamalla **ON/SAVE**.

PELIN ALOITTAMINEN

Aloitamme kaikkein yksinkertaisimmalla pelillä: laivanupotuksella.

- Paina aluksi **NEW GAME**. Tietokone sanoo “Sea battle” (suom. laivanupotus).
- Paina sitten **ENTER/FIRE** pelaaja A:n näppäimistöllä.

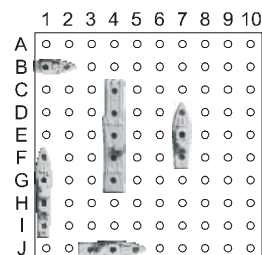
Kuulet taistelun ääniä ja tämän jälkeen tietokone sanoo “Sea battle”. Kuulet *korkea-matala* –merkkiäänen ja sen jälkeen “Enter ships” (suom. aseta laivat).

Nyt sinun on päätettävä, miten asetat oman laivastosi. Helpoin tapa on käyttää yhtä tietokoneen muistiin tallennetusta 120 aloitusasemasta. Ne on listattu sivuilla 14 – 16. Voit myös luoda oman aloitusaseman – tämä selitetään sivulla 9.

Oletetaan, että valitset aseman 29. Sivun 14 taulukosta näet laivojen sijainnin:

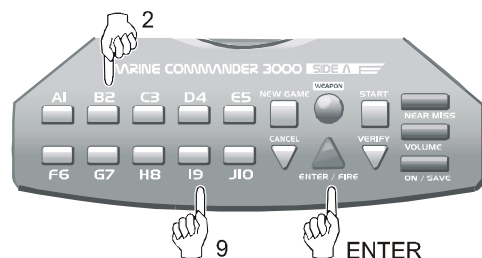
No.	Tykkivene	Fregatti	Fregatti	Risteilijä	Lentotukialus
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Aseta tykkiveneesi ruutuihin B1 – B2. Aseta toinen fregattisi ruutuihin D7 – F7. Aseta samalla tavoin loputkin veneesi. Kun olet asettanut kaikki laivasi, näyttää pelialueesi tältä:



Nyt sinun on kerrottava tietokoneelle, minkä valmiin aloitusaseman valitsit käyttäen pelaaja A:n näppäimistöä:

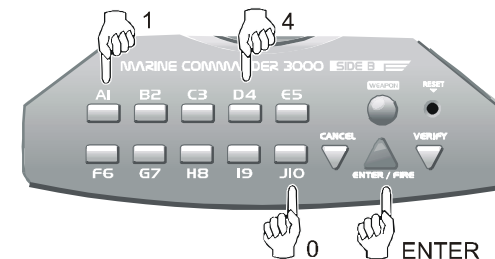
- Kirjoita luku 29: paina ensin **B2** ja sitten **I9**.
- Paina lopuksi **ENTER/FIRE**.



4

Kuulet nyt *matala-korkea* –merkkiäänen ja tietokone sanoo taas “Enter ships”. Nyt pitää asettaa pelaajan B laivasto. Voit tehdä jotain seuraavista:

- Jos haluat pelata tietokonetta vastaan, paina **START**. Tietokone asettaa laivastonsa satunnaisesti. Siirry seuraavaan lukuun “Taistelu”.
- Jos pelaat ystävääsi vastaan, pelaajan B on nyt vuorostaan asetettava laivastonsa käyttäen omaa näppäimistöään. Oletetaan, että pelaaja B valitsee aloitusaseman numero 104. Hän asettaa aluksi omat laivansa pelialueelle sivun 16 taulukon mukaisesti. Tämän jälkeen hän syöttää tietokoneelle luvun 104 (näppäin **J10** vastaa numeroa 0). Lopuksi hän painaa **ENTER/FIRE**.



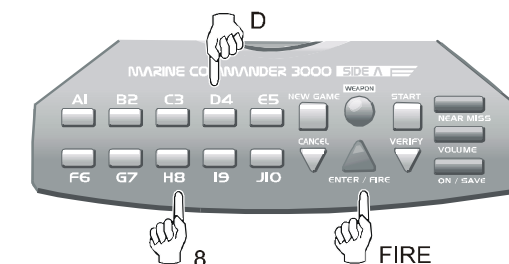
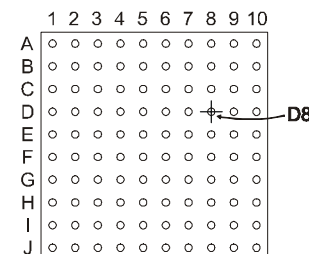
Tietokone antaa *viisi nousevaa* merkkiäntä ja peli voi alkaa.

TAISTELU

Tietokone sanoo “Enter target” (suom. syötä kohde). Jos pelaat tietokonetta vastaan, saat ampua ensimmäisenä. Jos pelaat ystävääsi vastaan, voi kumpi tahansa teistä aloittaa.

Valitse ruutu, johon ammut, ja syötä sen ruudun koordinaatit tietokoneelle käyttäen näppäimistöäsi. Anna ensin ruudun *kirjain* ja sitten *numero*. Paina lopuksi **ENTER/FIRE**. Kuulet nyt ohjuksen äänen.

Esimerkki: haluat ampua ruutuun d8.



5

Paina aluksi näppäintä **D4** syöttääksesi kirjaimen d. Paina sitten näppäintä **H8** syöttääksesi numeron 8. Paina lopuksi **ENTER/FIRE**.

Jos ohjuksesi osuu vihollisen laivaan, kuulet räjähdysten ja tietokoneessa oleva punainen merkkivalo vilkkuu. Aseta nyt punainen tappi oikeaan ruutuun ylempään ruudukkoon merkiksi osumasta.

Jos et osu, kuulet loiskahduksen, sillä ohjuksesi tipahtaa mereen. Aseta valkoinen tappi oikeaan ruutuun ylempään ruudukkoon merkiksi ohi menneestä laukauksesta.

Jos pelaat tietokonetta vastaan, se vastaa välittömästi ampumalla ohjuksen sinua kohti. Jos taas pelaat ystävääsi vastaan, pyytää tietokone häntä antamaan kohteen ohjukselle sanomalla "Enter target".

Huom! Kuulet aina *korkea-matala* –merkkiäänä ennen pelaaja A:n vuoroa. Ennen pelaaja B:n vuoroa kuulet *matala-korkea* –merkkiäänä.

Et voi käyttää näppäimistöäsi vastustajan vuoron aikana. Pelaaja A voi kuitenkin käyttää milloin tahansa näppäimiä **NEW GAME**, **VOLUME** ja **ON/SAVE**.

Jos painat vahingossa väärää näppäintä syöttäessäsi koordinaatteja, voit peruuttaa virheen painamalla **CANCEL**. Tämän jälkeen voit syöttää koordinaatit uudestaan.

Tietokone kertoo aina, kun osut tai upotat vihollisen laivan. Kun toisen pelaajan laivasto on kokonaan tuhottu, kuulet tästä merkiksi sävelmän.

PELITYYPIT

Marine Commander 3000 –tietokoneella voit pelata kuutta eri peliä:

(1) Laivanupotus (engl. "Sea battle")

Tämä on pelin tunnettu perinteinen versio, josta kerrottiin ylempänä.

(2) Tutka-laivanupotus (engl. "Sea battle / radar / reload")

Tässä pelissä on kaksi eroa perinteiseen laivanupotukseen (peli 1) verrattuna:

- Aina, kun osut vihollisen laivaan, saat ampua uudelleen. Tällöin tietokone sanoo "Reload" (suom. lataa).
- Jokaisen laukauksen sijasta voit käyttää *tutkaa*. Tutkaa käytetään syöttämällä ensin jonkin ruudun koordinaatit ja painamalla lopuksi **WEAPON**. Tietokone sanoo "Radar" (suom. tutka) ja tämän jälkeen kuulet merkkiäänä, joiden lukumäärä kertoo valitsemasi ruudun ja sitä lähimpänä olevan vihollisen laivan välisen etäisyyden.

Esimerkki 1: Painat **E, 3** ja **WEAPON**. Tietokone sanoo "Radar" ja antaa *yhden* merkkiäänä. Tämä kertoo, että osa vihollisen laivaa sijaitsee yhden ruudun päässä ruudusta e3. Mahdollisia ruutuja ovat siis d2, d3, d4, e2, e3, e4, f2, f3 tai f4. Laiva voi siis myös sijaita valitsemassasi ruudussa e3.

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

Esimerkki 2: Painat **A, 8** ja **WEAPON**. Tietokone sanoo "Radar" ja kuulet *kolme* merkkiäänä. Tällöin vihollisen laivan osa voi sijaita ruudussa a5, b5, c5, d5, d6, d7, d8, d9 tai d10. Tätä lähempänä ei vihollisen laivaa ole. Kuten huomaat, etäisyys lasketaan vaakasuoraan, pystysuoraan, viistosti tai näitä yhdistämällä.

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

Huom! Tutka ei ota huomioon vihollisen laivan osia, joihin olet jo osunut.

(3) Merirosvotaistelu (engl. “Pirate battle”)

Merirosvotaistelu on kuten perinteinen laivanupotus (peli 1), mutta erilaisilla äänillä. Kun osut tai upotat vihollisen laivan, tietokone sanoo “Pirate ship hit” (suom. osuit merirosvolaivaan) tai “Pirate ship destroyed” (suom. tuhosit merirosvolaivan), mutta se ei kerro laivan tyyppiä.

(4) Merirosvohyökkäys (engl. “Pirate attack”)

Tämä on kuten merirosvotaistelu (peli 3), mutta pelaajalla on omalla vuorollaan niin monta laukausta, kuin hänen *vastustajallaan* on laivoja jäljellä. Tämä antaa häviöllä olevalle pelaajalle voitonmahdollisuuden. Aina kun kuulet “Reload” (suom. lataa), voit ampua uudelleen.

(5) Lentokone-laivanupotus (engl. “Aircraft sea battle”)

Tämä on kuten perinteinen laivanupotus (peli 1), mutta niin kauan kuin pelaajalla on lentotukialus pelissä mukana, hän saa ampua yhtä monta laukausta kuin hänen *vastustajallaan* on laivoja jäljellä. (Lentotukialuksen lentokoneet ovat siis pelaajan käytössä. Kun painat **FIRE** kuulet lentokoneen äänen.) Aina kun kuulet “Reload” (suom. lataa), voit ampua uudelleen. Kun pelaaja menettää lentotukialuksensa, voi hän ampua enää yhden laukauksen vuorollaan.

(6) Meritaistelu (engl. “Sea attack”)

Tämä on kuten perinteinen laivanupotus (peli 1), mutta kummallakin pelaajalla on kahdenlaisia erikoisaseita käytössään: kolme *torpedoa* ja kolme *rypälepommia*. Voit käyttää erikoisaseita syöttämällä ensin kohderuudun koordinaatit ja painamalla sitten **WEAPON**. Jos painat näppäintä monta kertaa, voit vaihdella eri aseiden välillä ja kuulet asetta vastaavan äänen: torpedo, rypälepommi ja tavallinen ohjus.

Torpedo osuu aina vihollisen laivan osaan, joka on lähinnä valitsemaasi ruutua. Torpedolla saat siis aina osuman!

Rypälepommi puolestaan osuu valitsemaasi ruutuun ja myös yhteensä neljään ruutuun sen ylä- ja alapuolella sekä sivuilla.

Esimerkki: Painat **F, 6** ja **WEAPON** ja uudestaan **WEAPON**.

Kuulet rypälepommin äänen. Painat nyt **FIRE**. Tällöin osut ruutuun f6 ja sen lisäksi ruutuihin f5, f7, e6 ja g6.

PELITYYPIN VALITSEMINEN

Oletetaan, että haluat pelata merirosvohyökkäystä.

- Paina **NEW GAME**. Tietokone kertoo pelin, jota parhaillaan pelataan.
- Paina useita kertoja **NEW GAME**. Tietokone sanoo järjestyksessä eri pelityypit.
- Kun kuulet “Pirate attack”, paina **FIRE/ENTER**. Tämän jälkeen voi taistelu alkaa!

Jos painat **ENTER**in sijasta **CANCEL**, voit palata takaisin kesken olleeseen peliin.

OMAN ALOITUSASEMAN LUOMINEN

Pelin alussa voit joko valita jonkin 120 valmiista aloitusasemasta tai voit luoda kokonaan uuden aloitusaseman oman mielesi mukaan. *Muista, ettet voi asettaa laivoja niin, että ne sijaitisivat vierekkäisissä ruuduissa vaaka-, tai pystysuoraan!* Laivat saavat kuitenkin olla kulmittain. Oman aseman luominen tapahtuu suraavasti:

- Aloita peli tavalliseen tapaan: paina **NEW GAME** ja **ENTER**. Tietokone sanoo pelaaja A:lle “Enter ships” (suom. aseta laivat).
- Jos nyt haluat luoda oman aseman, paina **ENTER**. Tietokone sanoo nyt “Enter ship” (suom. aseta laiva).
- Aseta yksi laivasi haluamaasi paikkaan alempaan ruudukkoon.
- Syötä laivan yhden päädyn koordinaatit. Syötä sitten toisen päädyn koordinaatit ja paina lopuksi **ENTER**. Esimerkiksi: **D, 8, G, 8** ja **ENTER**.
- Tietokone antaa *kaksi* merkkiääntä merkiksi, että laivan koordinaatit on syötetty oikein – tässä tapauksessa risteilijä meni ruutuihin d8 – g8.
- Toista sama neljälle muulle laivallesi.

Kun pelaaja A on asettanut omat laivansa, on pelaaja B:n vuoro ja tietokone sanoo jälleen “Enter ships”. Jos pelaat tietokonetta vastaan, paina nyt **ENTER** ja peli voi alkaa. Jos pelaat ystävääsi vastaan, voi hän valita seuraavista vaihtoehdoista:

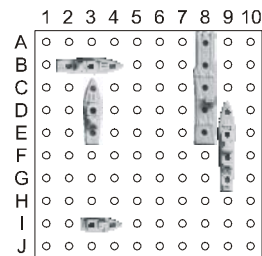
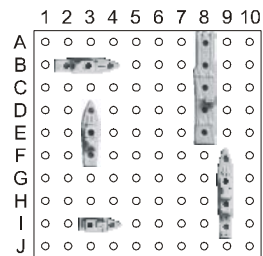
- Jos hän valitsee jonkin valmiin aseman, hän voi syöttää aseman numeron ja painaa **ENTER**.
- Hän voi myös luoda oman asemansa painamalla suoraan **ENTER**. Tietokone sanoo tällöin “Enter ship” ja pelaaja B voi syöttää laivojensa sijainnit yllä olevien ohjeiden mukaisesti.

Kun pelaaja B:n laivasto on asetettu, kuulet *viisi* merkkiääntä ja taistelu voi alkaa!

Virheet

Jos yrität syöttää tietokoneelle mahdottomat koordinaatit – kuten **A, 2, H, 8** – kuulet *matalan* merkkiään. Jos yrität asettaa laivan, jonka olet jo asettanut, tietokonee kertoo jäljellä olevat laivat, esimerkiksi “Enter frigate, cruiser”.

Esimerkkejä: Vasemmanpuoleisessa kuviossa alla lentotukialuksen toinen pääty on kulmittain risteilijän päädyn kanssa (e8/f9). Tämä on *sallittua*. Oikeanpuoleisessa kuviossa on laivat kokonaan toistensa vieressä (b3/c3, d8/d9 ja e8/e9). Tämä on *kiellettyä*.



Virheen korjaaminen

Jos olet jo syöttänyt tietokoneelle jonkin laivasi sijainnin, voit ottaa laivan pois seuraavasti:

- Paina **CANCEL**, ja kuulet merkkiään.
- Syötä laivan yhden päädyn koordinaatit ja sitten toisen päädyn koordinaatit.
- Paina lopuksi **ENTER**.

Nyt voit asettaa laivan uuteen paikkaan.

Tasoituksen antaminen

Toinen pelaajista tai kummatkin pelaajat voivat halutessaan pelata vain osalla laivoistaan. Jos pelaaja A painaa **START** syötettyään 1 – 4 laivan koordinaatit, on kaksi vaihtoehtoa:

- Pelaaja B voi nyt luoda oman asemansa ja sen jälkeen voitte aloittaa pelin.
- Pelaaja A voi painaa uudestaan **START**, jolloin alkaa peli tietokonetta vastaan. Tässä tapauksessa myös tietokone käyttää vähemmän kuin viisi laivaa – saman verran kuin pelaaja A.

Jos myös pelaaja B painaa **START** syötettyään 1 – 4 laivan koordinaatit, alkaa peli välittömästi.

Kun pelaat ystävääsi vastaan, voitte sopia, että edellisen kierroksen voittaja antaa seuraavalla kierroksella tasoitusta toiselle pelaajalle.

“LÄHELTÄ PITI”

Tämä ominaisuus auttaa sinua löytämään vihollisen laivat.

Ominaisuus laitetaan päälle aina ennen pelin alkua, eli silloin, kun tietokone pyytää sinua luomaan aloitusasemasi sanomalla “Enter ships”. Paina nyt **NEAR MISS**. Tietokone vastaa *kahdella nousevalla* merkkiäänellä. (Jos nyt painat **NEAR MISS** uudestaan, kuulet *kaksi laskevaa* merkkiäänä ja ominaisuus kytkeytyy pois käytöstä.)

Kun “LÄHELTÄ PITI” –ominaisuus on käytössä, kuulet silloin tällöin pelin aikana SOS-hälytyksen Morsen aakkosilla (*kolme pitkää, kolme lyhyttä ja kolme pitkää* merkkiäänä). Tämä tarkoittaa, että ohjuksesi osui yhden ruudun päähän vihollisesta (vaaka-, pystysuoraan tai vinottain).

OMAN ASEMAN TARKISTAMINEN

Halutessasi voit tarkistaa, missä laivasi sijaitsevat:

- Paina **VERIFY**. Kuulet *kolme nousevaa* merkkiääntä.
- Syötä sen ruudun koordinaatit, jonka haluat tarkistaa. *Kaksi korkeaa* merkkiääntä kertoo, että jonkin laivan osa on ruudussa. *Korka-matala* –merkkiääni kertoo, että ruutu on tyhjä.
- Voit tarkistaa niin monta ruutua kuin haluat.
- Kun olet lopettanut, paina **VERIFY**. Kuulet *kolme laskevaa* merkkiääntä. Voit nyt jatkaa peliä.

Pelaajat voivat tarkistaa asemaansa aseman luomisen aikana tai pelin aikana. Pelin aikana voit siis tarkistaa, mihin vihollinen on jo osunut. Tietokone ilmoittaa ne ruudut tyhjiksi, joihin vihollinen on osunut. Voit siten merkata nämä ruudut punaisella tapilla.

ÄÄNIEFEKTIT JA ÄÄNENVOIMAKKUUS

Tietokoneessa on 6 eri asetusta ääniefekteille ja äänenvoimakkuudelle. Kun painat **VOLUME**-näppäintä toistuvasti, voit käydä eri asetukset läpi:

- Voimakas piippaus merkitsee, että tietokone käyttää täyttä äänenvoimakkuutta, mutta taustäänet ovat poissa käytöstä.
- Voimakas “räjähdys” tarkoittaa, että taustäänet ovat käytössä.
- Painamalla uudestaan **VOLUME**, kuulet vastaavasti hiljaisen piippauksen ja räjähdysen sekä keskikovan piippauksen ja räjähdysen.

Kun ääniasetukset on kunnossa, voit jatkaa peliä.

KIELI

Tietokone voi puhua kahdella eri kielellä: englannilla ja espanjalla. Tässä ohjeessa on käytetty kielenä englantia. Voit vaihtaa kielen seuraavasti:

- Paina **NEW GAME**.
- Paina pelaaja A:n näppäimistöllä joko **A1** (englanti) tai **B2** (espanja).
- Paina **CANCEL** ja voit jatkaa pelaamista.

TIETOKONEEN SAMMUTTAMINEN

Jos peli pitää keskeyttää, voit kytkeä tietokoneen pois päältä painamalla **ON/SAVE**. Pelitilanne jää silti tietokoneen muistiin. Kun kytket tietokoneen takaisin päälle samalla näppäimellä, voit jatkaa pelaamista siihen, mihin viimeksi jäit.

Joissain tilanteissa sinusta saattaa tuntua, että tietokone käyttäytyy kummallisesti. Tämä saattaa johtua siitä, että olet esimerkiksi alkanut tarkistaa asemaasi VERIFY-näppäimellä ja unohtanut lopettaa toiminnon. Tällaisessa tilanteessa kytke tietokone pois päältä ja takaisin päälle. Tämän jälkeen voit jatkaa peliä normaalisti.

Jos mihinkään tietokoneen näppäimistä ei kosketa kolmeen minuuttiin, kytkeytyy tietokone automaattisesti pois päältä. Kuulet tällöin *nouseva-laskeva* –merkkiään. Voit jatkaa peliä kytkemällä tietokoneen uudestaan päälle.

VALMIIT ALOITUSASEMAT

Alla olevassa taulukossa on tietokoneen muistissa olevat 120 valmista aloitusasemaa, joita voit halutessasi käyttää. Niiden käyttö on selitetty sivulla 4 luvussa "Pelin aloittaminen".

No.	Tykkipivene	Fregatti	Fregatti	Risteilijä	Lentotukialus
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

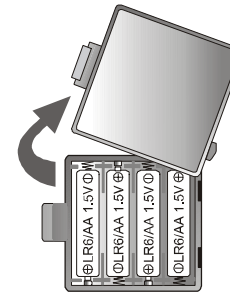
Kaikki oikeudet pidätetään. Pidätämme oikeuden teknisiin muutoksiin sekä muutoksiin laitteen ulkoasussa ilman ennakoilmoitusta.
Tämän käyttöohjeen tai sen osien kopioiminen ilman Millennium 2000 GmbH:n lupaa on ehdottomasti kielletty.

Copyright © 2005, MILLENNIUM 2000 GmbH, München, Saksa

Käy kotisivuillamme osoitteessa: www.computerchess.com

PARISTOJEN ASETTAMINEN

Aseta neljä AA-kokoista (kutsutaan myös LR6-kooksi) paristoa laitteen takana olevaan paristoluukkuun. Aseta paristot niin, että pariston positiivinen (+) pää tulee luukussa olevan kuvion mukaisesti. Kun paristot on asetettu oikein, kuulet taistelun ääniä ja sen jälkeen tietokone sanoo ”Sea battle” ja tämän jälkeen ”Enter ships”.



Jos tietokone ei vastaa mihinkään näppäimenpainallukseen, paina ohuella kärjellä RESET-painiketta pelaaja B:n näppäimistöissä. Kuulet ääniefektejä, kun tietokone käynnistää itsensä.

OIKEAN TOIMIVUUDEN VARMISTAMISEKSI:

- Ainoastaan aikuisen tulisi suorittaa paristojen vaihtaminen.
- Älä käytä tässä laitteessa ladattavia akkuja, sillä niiden jännite saattaa poiketa tämän laitteen tarvitsemasta 1,5V jännitteestä.
- Älä käytä sekaisin sekä vanhoja että uusia paristoja.
- Älä käytä sekaisin tavallisia paristoja ja alkaliparistoja.
- Älä yritä ladata tavallisia paristoja, joita ei ole tarkoitettu ladattaviksi.
- Käytä laitteessa ainoastaan oikeanlaisia paristoja. Paristojen tyyppi on ilmoitettu yllä olevassa kuvassa sekä laitteen takana.
- Paristot tulee asettaa laitteeseen oikein päin.
- Tyhjät paristot tulee ottaa pois laitteesta.
- Paristokontakteja ei saa oikosulkea.