

SPRECHENDES COMPUTER FLOTTENMANÖVER



SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

	SEITE
EINLEGEN DER BATTERIEN	4
ZUSAMMENBAUANLEITUNG	5
KURZFASSUNG DER REGELN	7
DIE REGELN SCHRITT-FÜR-SCHRITT	10
Die Manöver-Vorbereitungen	10
Die Wahl des Spiels.....	10
Die Wahl der Zahl der Spieler.....	11
Die Wahl der Schwierigkeitsstufe ...	11
SOFORT-PROGRAMMIERUNG	12
DAS MANÖVER	14
Wie Spiel 1 gespielt wird	14
Wie Spiel 2 gespielt wird	16
Wie Spiel 3 gespielt wird	16
Wie Spiel 4 gespielt wird	16
PROGRAMMIERUNG IN EINZELSCHRITTEN	17
100 VORPROGRAMMIERTE FLOTTENPOSITIONEN	21

SPRECHENDES COMPUTER FLOTTENMANÖVER



für 1 oder 2 Spieler

Das sprechende Computer Flottenmanöver ist das spannungsgeladene Duell auf See! In diesem computergesteuerten Spiel kannst du dein Können gegen einen Freund in vier verschiedenen Spielen testen, oder du kannst den Computer herausfordern - in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

ZIEL DES SPIELS

Die gegnerische Flotte aufzuspüren, anzugreifen und zu versenken. Sieger in diesem Manöverspiel wird, wer zuerst alle 5 gegnerischen Schiffe versenkt hat.

INHALT

- Spielfeld-Grundaufbau
- Sichtschutz-Aufbau
- 168 weiße Stifte
- 84 rote Stifte
- 10 Kunststoff-Schiffe
- Batteriefach

DAS EINLEGEN DER BATTERIEN

Es werden 4 Batterien 1,5 Volt benötigt, diese sind nicht in der Packung enthalten. Abbildungen 2 und 4 zeigen, wo diese Batterien in das Ablagefach eingelegt werden.

1. Dazu vorsichtig den Batterie-Halter aus dem Ablagefach nehmen und die 4 Batterien, wie in Abb. 1 gezeigt, einlegen. Unbedingt darauf achten, daß die (+ und -) Symbole auf Batterien und Halter übereinstimmen. Der Halter wird ins Ablagefach zurückgelegt, wie es Abb. 2 zeigt,

2. Die Batterie-Abdeckung (die sich auf der Halterung bei Stiften und Schiften befindet) auf das Ablagefach aufsetzen und in Halteposition drücken

3. Batterien durch Drücken des grünen ON-Knopfes überprüfen. Das Spiel muß eine kurze Melodie spielen, dann muß eine Stimme sagen: "Vorbereiten zum Gefecht!" und "Spiel wählen!" Zu diesem Zeitpunkt keine weiteren Tasten betätigen!

Vorsicht: Sind kein Ton und keine Stimme zu hören, kann das daran liegen, daß die Batterien schwach oder nicht korrekt angeschlossen sind. Batterien können das Spiel beschädigen und auslauten, wenn sie nicht richtig angeschlossen sind. Die Batterien sollten aus dem Spiel genommen werden, wenn für längere Zeit nicht gespielt wird.

ABB. 1

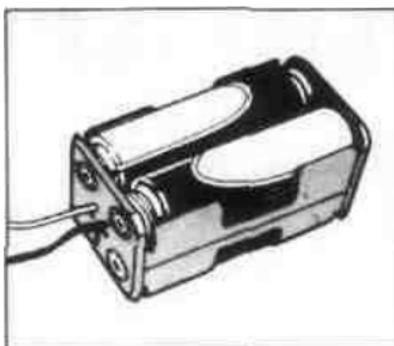


ABB. 2

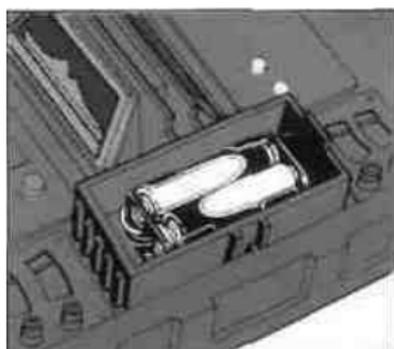
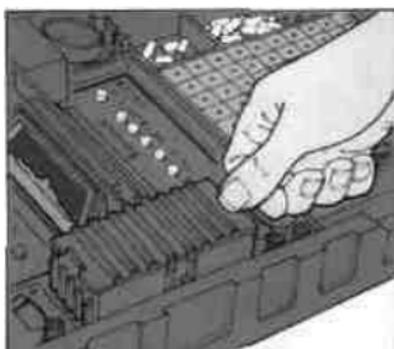


ABB. 3



WICHTIG

DIE "ON"-TASTE:

Die grüne "ON"-Taste muß jedesmal gedrückt werden, wenn ein neues Spiel gestartet wird. *Vorsicht:* Wird diese Taste während des Spiels zufällig gedrückt, wird der Speicher des Computers gelöscht, **und das** Spiel muß **von** vorne begonnen werden.

AUTOMATISCHES AUSSCHALTEN (SHUT-OFF):

Wenn während eines Zeitraums von 5 Minuten keine Taste betätigt wird, ertönt eine kurze Warnmelodie ("Taps"). Danach verbleiben noch einmal 30 Sekunden zur Betätigung einer Taste, um das Spiel fortzusetzen. Wird keine Taste betätigt, schaltet sich das Spiel automatisch aus.

ZUSAMMENBAU

1. Den Sichtschutz so auf den Spielfeld-Aufbau stecken, daß er zwischen den beiden Computer-Schalttafeln sitzt. Abbildung 4 zeigt ein vollständig aufgebautes Spiel

2. Die 10 Kunststoff-Schiffe von der Halterung abdrehen. Beide Rollen bestehen aus jeweils 5 unterschiedlichen Schiffen (siehe Abb. rechts).

3. Jeder Spieler nimmt sich zwei Halterungen mit weißen (84 Stück) und eine Halterung mit roten Stiften (42 Stück). Die Stifte vorsichtig von Halterungen abdrehen und in die Ablagefächer legen. Die Halterungsreste werden nicht mehr benötigt und können **weggeworfen werden.**



FLUGZEUGTRÄGER
(5 Löcher)



SCHLACHTSCHIFF
(4 Löcher)



U-BOOT
(3 Löcher)

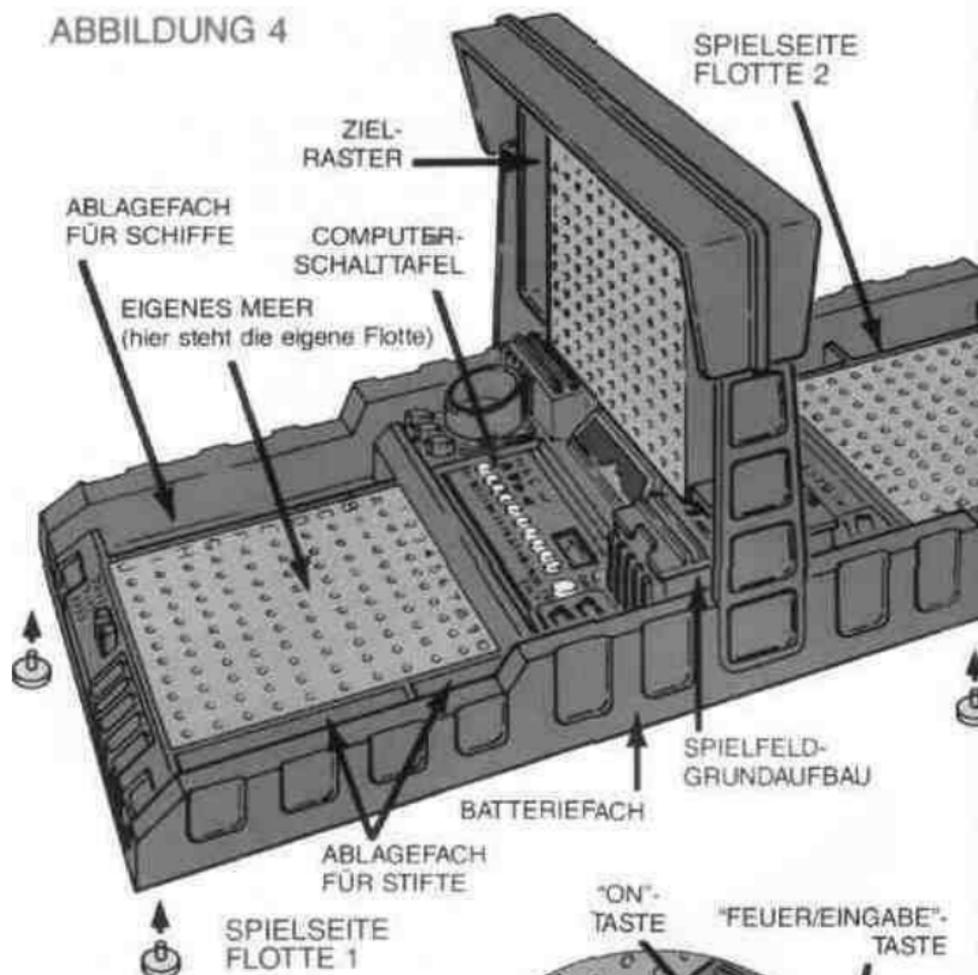


ZERSTÖRER
(3 Löcher)



SCHNELLBOOT
(2 Löcher)

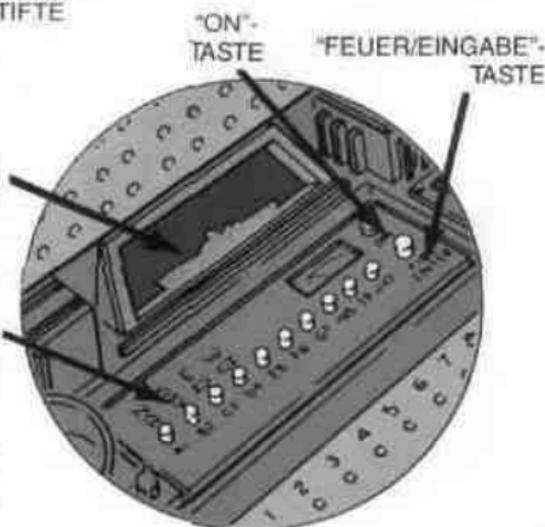
ABBILDUNG 4



EXPLOSIONSANZEIGE DURCH LICHTFLACKERN HIER

PROGRAMMIER-TASTEN

Diese Tasten entsprechen den Buchstaben A-J und den Zahlen 1-10. Die ersten 4 Tasten gelten gleichzeitig für die Nord-, Süd-, Ost- und West-Richtung. Diese Tasten werden bei den Eingaben der Schiffs-Positionen oder beim Abschießen der Raketen betätigt.



NAHAUFNAHME DER COMPUTER-SCHALTAFEL



FLOTTENMANÖVER KURZ-REGELN

Spiel für 2 Spieler
Du gegen einen Freund

Hier ist eine Kurzfassung des Spiels für 2 Spieler. Nach dem Lesen der beiden nächsten Seiten bist du fit für ein Manöver zur See. Die Stimme des Commanders aus dem Computer wird dich Schritt für Schritt führen - deshalb höre genau zu.

Nach diesem Spiel solltest du das ganze Anleitungsheftchen sorgfältig lesen. Denn erst da wirst du alle spannenden Spiel-Möglichkeiten erfahren, die Computer Flottenmanöver bietet.



DAS PROGRAMMIEREN DER SCHIFFE

Die 5 Schiffe jedes Spielers sind die Flotte. Du führst Flotte 1, dein Gegenspieler Flotte 2. Du mußt jetzt folgendes **tun**:

1. Drück die "ON"-Taste.

2. Du hörst: "Sp/e/ wählen!"

Du drückst Taste 1 zum Wählen von Spiel 1.

3. Du hörst: "Spieler wählen!"

Du drückst Taste 2 zum Wählen des Spiels für 2 Spieler.

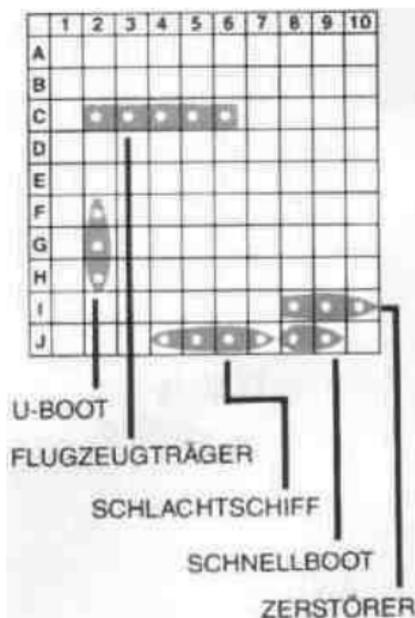
4. Du hörst: "Flotte 1: Buchstabe, Zahl eingeben!"

Du wählst heimlich eine Flotten-Position aus den programmierten Vorlagen auf den Seiten 22-34 aus. Platziere deine Schiffe im Eigenen Meer genau der gewählten Vorlage entsprechend. Danach gib die Code-Nummer für diese Vorlage in den Computer ein, wie im folgenden beschrieben.

Beispiel: Das ist Vorschlag C-2. Zum Eingeben der Code-Nummer für diesen Vorschlag drückst du die Buchstaben-Taste C, dann die Zahl-Taste 2 und dann die Eingabe-Taste (ENTER).

5. Der Computer wird danach ankündigen: *Flotte 1 ok! Flotte 2: Buchstabe, Zahl eingeben!* Jetzt wählt dein Gegenspieler heimlich einen Vorschlag und platziert seine Schiffe entsprechend. Dann drückt er die zugehörige Buchstaben-, die Zahlen- und schließlich die Eingabe-Taste, wie oben beschrieben.

6. Dann signalisiert der Computer "Whoop-whoop-whoop" und: "Klarzum'Gefecht! Jetzt kann das Spiel beginnen.



DAS ABFEUERN EINER RAKETE

Flotte 1 beginnt.

1. Du wählst einen Punkt im Zielraster, auf den du feuern willst, und markierst ihn mit einem weißen Stift. Dieser Zielpunkt ist durch einen zugehörigen Buchstaben und eine Zahl, die die Koordinate, bezeichnet.

Beispiel: Dieser Zielpunkt ist B-3.



2. Zum Abfeuern einer Rakete gibst du die Koordinate des ausgewählten Zielpunktes ein. Wenn z.B. der Zielpunkt B-3 ist, drückst du Taste B, dann Taste 3 und dann die Feuer-Taste (FIRE).

Es ist ein Treffer -wenn du ein Lichtflackern im Bildschirm siehst und ein Explosionsgeräusch hörst. Der Computer teilt mit, welches Schiff getroffen wurde. Der Treffer wird aufgezeichnet, indem der weiße Stift im Zielraster durch einen roten ersetzt wird. Dein Gegenspieler steckt einen roten Stift in ein beliebiges Loch in seinem getroffenen Schiff.

Es ist ein Fehlschuß - wenn du nur das Geräusch der abgeschossenen Rakete hörst. Der weiße Stift bleibt im Zielraster, so daß dieser Punkt nicht ein zweites Mal ausgewählt wird.

Nach einem Treffer oder einem Fehlschuß ist der Durchgang beendet.

3. Flotte 2 (dein Gegenspieler) wählt sich jetzt einen Zielpunkt aus und feuert seine Rakete ab, wie oben beschrieben.

Nach einem Treffer oder Fehlschuß ist der Durchgang des Gegenspielers beendet. Das Spiel geht abwechselnd weiter.

DAS VERSENKEN EINES SCHIFFS

Wenn in allen Löchern eines Schiffs ein roter Stift steckt, ist dieses Schiff versenkt. Der Computer kündigt das an.

WIE GEWONNEN WIRD

Wer als erster alle 5 gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist der Gewinner des Spiels. Der Computer verkündet, welche Flotte versenkt worden ist, und spielt "Taps" für den Verlierer.



DIE REGELN SCHRITT-FÜR-SCHRITT

DIE MANÖVER-VORBEREITUNGEN

Die 5 Schiffe, die du führst, sind deine Flotte. Im Spiel für 2 Spieler befehligt ein Spieler Flotte 1 auf seiner **Seite**, der Gegenspieler Flotte 2 auf der anderen-

Im Spiel für 1 Spieler befehligt dieser Flotte 1, der Computer Flotte 2.

Der Kommandant über Flotte 1 drückt die "ON"-Taste, wählt das Spiel, die Zahl der Spieler und den Schwierigkeitsgrad (Letzteres wird nur gewählt beim Spiel gegen den Computer). Und so läuft's ab;

1. *Drück die ON-TASTE.* Du wirst die Melodie "Anchors Aweigh" hören Dann sagt der Computer: "Vorbereiten zum Gefecht!"

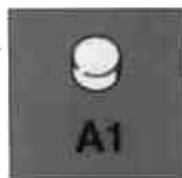
2. *Der Computer sagt: "Spiel wählen!"*

Drück Taste 1 für Spiel 1.

Für 1 oder 2 Spieler. Bei jedem Durchgang feuern die Spieler abwechselnd ihre Schüsse ab.

Drück Taste 2 für Spiel 2.

Für 1 oder 2 Spieler In jedem Durchgang gibt jeder Spieler einen Schuß ab und darf bei einem Treffer weiter schießen, bis er einen Fehlschuß abgibt. Nach einem Fehlschuß wechselt das Spiel zum Gegenspieler



Drück Taste 3 für Spiel 3.

Für 1 oder 2 Spieler. In jedem Durchgang feuert jeder Spieler einen Schuß für *jedes noch nicht versenkte Schiff* seiner Flotte ab. Wer beispielsweise noch seine 5 Schiffe hat, darf 5 Schüsse abfeuern. Wenn der Gegenspieler nur noch 3 Schiffe im Spiel hat, darf er 3 Schüsse abfeuern



Drück Taste 4 für Spiel 4.

Für 2 Spieler. Die Spieler legen ihre eigenen Regeln über das Abfeuern fest. Zum Beispiel könnte jeder Spieler 10 Schüsse hintereinander abgeben



Anmerkung: Wird Spiel 4 gewählt, fordert euch der Computer sofort auf, die Positionen eurer Schiffe einzugeben. Einzelheiten hierzu auf Seite 12. *Ihr wählt nicht* die Zahl der Spieler oder den Schwierigkeitsgrad, wie es unten beschrieben wird.

3 Der Computer fordert auf: "Spieler wählen!"

Drück Taste 1 beim Spiel für 1 Spieler (Du gegen den Computer),

Drück Taste 2 beim Spiel für 2 Spieler (Du gegen einen Freund).

Anmerkung: Beim Spiel für 1 Spieler fragt der Computer nach dem gewünschten Schwierigkeitsgrad. Beim Spiel für 2 Spieler fordert der Computer dich sofort zur Eingabe der Schiffspositionen auf. Details siehe unten.

4. Der Computer sagt: "Schwierigkeitsgrad wählen!"

Spiel für 1 Spieler (Du gegen den Computer).

Du mußt eine der folgenden Tasten drücken:

Taste 1 für die ANFÄNGER-Stufe

Taste 2 für die FORTGESCHRITTENEN-Stufe

Taste 3 für die KONNER-Stufe

DAS PROGRAMMIEREN DEINER SCHIFFS-POSITIONEN

Nach Eingabe aller vorbereitenden Aktionen fordert der Computer dich auf: *"Flotte 1: Buchstabe, Zahl eingeben!"*

Das ist das Startzeichen für das Programmieren deiner Schiffspositionen in den Computer. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten: Die Sofort-Programmierung und die Programmierung in Einzelschritten (s. hierzu Seiten 17-20).

Die Sofort-Programmierung ist der schnellste und einfachste Weg, die Positionen der Schiffe in den Computer einzugeben. Dazu brauchst du lediglich eine der bereits vorprogrammierten Vorlagen von den Seiten 22-34 in diesem Heftchen auszuwählen. Dann gehst du nach den folgenden Einzelschritten vor:

SOFORT-PROGRAMMIERUNG - SCHRITT-FÜR-SCHRITT

1. Der Spieler von Flotte 1 wählt heimlich eine der vorprogrammierten Vorlagen von den Seiten 22-34, z.B. Vorlage C-8 wie unten gezeigt.

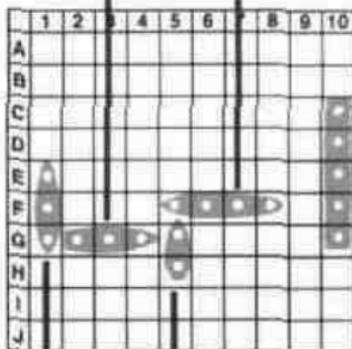
2. Dieser Spieler platziert dann heimlich seine 5 Schiffe in seinem Eigenen Meer in die Positionen, die in der ausgewählten Vorlage angegeben sind. Zur korrekten Platzierung der Schiffe muß er die Stifte in die richtigen Löcher im Meer stecken. Die Stellung der Flotte muß sicherheitshalber doppelt gecheckt werden.

ANMERKUNG: Sollten Unklarheiten darüber aufkommen, welches Schiff wohin gehört, kann die Abbildung aller 5 Schiffe auf Seite 5 helfen.

PLAZIERUNG NACH VORLAGE C-8

ZERSTÖRER
plaziert auf den Koordinaten
G-2, G-3, G-4.

SCHLACHTSCHIFF
plaziert auf den Koordinaten
F-5, F-6, F-7, F-8.



U-BOOT
plaziert auf den Koordinaten
E-1, F-1, G-1.

FLUGZEUGTRÄGER
plaziert auf den Koordinaten
C-10, D-10, E-10, F-10, G-10.

SCHNELLBOOT
plaziert auf den Koordinaten
G5, H5.

3. Der Spieler von Flotte 1 folgt dann der Computer-Anweisung: *"Buchstabe. Zahl eingeben!"* für die gewählte Vorlage auf der Kontrolltafel. Jede Taste auf der Tafel entspricht einem Buchstaben von A-J und einer Zahl von 1-10. Zuerst muß er die Taste drücken, die dem Buchstaben im Vorlagen-Code, danach die Taste, die der Zahl entspricht. Dann drückt er die Eingabe-Taste.

BEISPIEL: Zur Programmierung der Vorlage C-8 drückt er Taste C zur Eingabe des Buchstabens "C". dann drückt er Taste 8 zur Eingabe der "8" Dann drückt er die Taste Eingabe (ENTER).

Ist die Taste für die Eingabe von Buchstabe und Zahl dieselbe, dann wird sie einfach zweimal gedrückt. Danach die Eingabe-Taste.

BEISPIEL: Zur Eingabe von **Vorlage** A-1 wird **Taste** A zur "A", dann Taste 1 zur "1"-Eingabe, dann die Eingabe-Taste gedrückt.

4. Schließlich verkündet der Computer; *"Flotte 1 ok.! Flotte 2 Buchstabe. Zahl eingeben!"*

Jetzt vollzieht der Spieler von Flotte 2 die unter 1 -3 beschriebenen Schritte nach Wenn er das abgeschlossen hat. verkündet der Computer nach einem dreifachen *"Whoop-whoop-whoop"*: *"Klar zum Gefecht!"* Jetzt kann **das** Spiel beginnen.

ANMERKUNG: Im Spiel für 1 Spieler wird der Vorlage-Code wie beim Spieler für Flotte 1 eingegeben. Der Computer programmiert seine Flotte automatisch als Flotte 2.

Wie bei der Sofort-Programmierung ein Fehler gelöscht wird

Wird ein falscher Vorlage-Code eingegeben, kann dieser korrigiert werden, *solange die Eingabe-Taste noch nicht gedrückt ist.* Dazu muß eine beliebige Buchstabe- oder Zahl-Taste mehrere Male gedrückt werden, bis der Computer erneut auffordert: *"Buchstabe, Zahl eingeben!"* Dann müssen die richtigen Buchstabe- und Zahl-Tasten gedrückt werden, und dann die Eingabe-Taste.

ANMERKUNG: Wenn der Computer *"Buchstabe. Zahl eingeben."* wiederholt, dann muß der Buchstabe-/Zahl-Code noch einmal eingegeben, und danach die Eingabe-Taste gedrückt werden.

DAS MANÖVER-GEFECHT (wie es abläuft)

Nach Programmierung der Positionen beider Flotten beginnt das Gefecht. Wer am Zug ist, sucht sich einen Zielpunkt für ein gegnerisches Schiff, programmiert ihn, feuert eine Rakete und hofft auf einen Treffer. Ein Schiff ist erst versenkt, wenn alle Ziellöcher getroffen worden sind. *

WIE SPIEL 1 GESPIELT WIRD

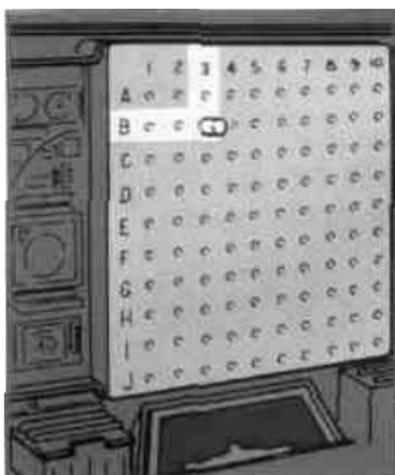
Der Spieler von Flotte 1 gibt zuerst eine Ziel-Koordinate auf dem Kontrollfeld ein und feuert.

Wie eine Ziel-Koordinate eingegeben wird:

1. Auf dem senkrechten Ziel-Raster sucht sich der Spieler einen Punkt heraus, auf den er feuern will, und markiert diesen mit einem weißen Stift. Der Ziel-Raster ist das gegnerische Meer.

2. Dann bestimmt er die Ziel-Koordinate. Jeder Zielpunkt auf dem Raster hat einen entsprechenden Buchstaben und eine Zahl, die seine Position exakt kennzeichnen. Die Zahlen 1-10 laufen am oberen Rand waagrecht, die Buchstaben A-J am linken Rand senkrecht. Jedes Loch im Raster kann durch Lesen eines Buchstabens in der waagerechten und einer Zahl in der senkrechten Reihe genau bestimmt werden. Das Beispiel B-3 ist in der nebenstehenden Abbildung dargestellt.

ZIEL-PUNKT B-3



3. Zum Abfeuern einer Rakete wird eine Ziel-Koordinate in die Kontroll-Tafel eingegeben, wie es das folgende Beispiel zeigt.

BEISPIEL: Ist die Ziel-Koordinate B-3, mußt du folgendes tun:

- Drück Taste B! Höre auf den **Ton** (Er **entspricht dem** Buchstaben der Koordinate B).
- Drück Taste 3! Höre auf den Ton (Er entspricht der Zahl 3 der Koordinate 3).
- Drück die Feuer-Taste! (FIRE)

ANMERKUNG: Wird eine falsche Zielpunkt-Koordinate eingegeben, kann dieser Irrtum nur dann korrigiert werden, *solange die Feuer-Taste noch nicht gedrückt worden ist*. Einfach eine beliebige Buchstabe- oder Zahl-Taste mehrfach drücken, bis der Computer wiederholt: "*Buchstabe. Zahl eingehen!*" Dann die richtigen Buchstaben- und Zahl-Tasten und die Feuer-Taste drücken.

Immer, wenn der Computer erneut auffordert; "*Buchstabe, Zahl eingeben!*" muß die Buchstabe-Zahl-Koordinate neu eingegeben und danach die Feuer-Taste betätigt werden.

4. Nach dem Drücken der Feuer-Taste wird entweder ein Treffer oder ein Fehlschuß angezeigt:

Ein Treffer!

Ist ein Lichtflackern im Bildschirm hinter **der Schalttafel** zu sehen und ein Explosions-Geräusch zu hören, dann hast du einen Treffer gelandet. Der Computer teilt mit, welches Schiff getroffen wurde. Du mußt dann folgendes tun

- Du zeichnest den Treffer durch Austausch des weißen Stiftes gegen einen roten im Ziel-Raster auf.
- Der Gegenspieler steckt einen roten Stift in eines der Löcher in seinem von dir getroffenen Schiff

Ein Fehlschuß!

Wenn du lediglich das Geräusch einer fliegenden Rakete hörst, dann trifft diese kein gegnerisches Schiff. Du machst jetzt folgendes:

- Du läßt den weißen Stift in deinem Ziel-Raster stecken, so daß du auf diesen Zielpunkt nicht noch einmal schießt.

Nach einem Treffer oder einem Fehlschuß ist der Durchgang beendet.

5 Der Spieler von Flotte 2 gibt dann seine Zielkoordinate ein und feuert. (Beim Spiel für 1 Spieler tut der Computer das automatisch)

Das Spiel geht wie oben beschrieben weiter, die Spieler schießen abwechselnd eine Rakete auf die gegnerische Flotte.

Ein Treffer bedeutet nicht das Versenken eines Schiffs. Zunächst müssen die restlichen Zielpunkte des Schiffs geortet, beschossen und getroffen werden, ehe das Schiff versenkt ist.

Wenn alle Löcher eines Schiff mit roten Stiften gefüllt sind, dann ist dieses Schiff versenkt. Der Computer zeigt das an.

WIE GEWONNEN WIRD

Wer als erster Spieler alle 5 gegnerischen Schiffe versenkt hat, gewinnt das Spiel. Der Computer verkündet, welche Flotte versenkt wurde und spielt "Taps" für den Unterlegenen.

WIE SPIEL 2 GESPIELT WIRD

Flotte 1 beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, feuert einen Schuß ab und darf so lange weiterschießen, bis er einen Fehlschuß abgibt. Dann wechselt das Spiel zum Gegenspieler.

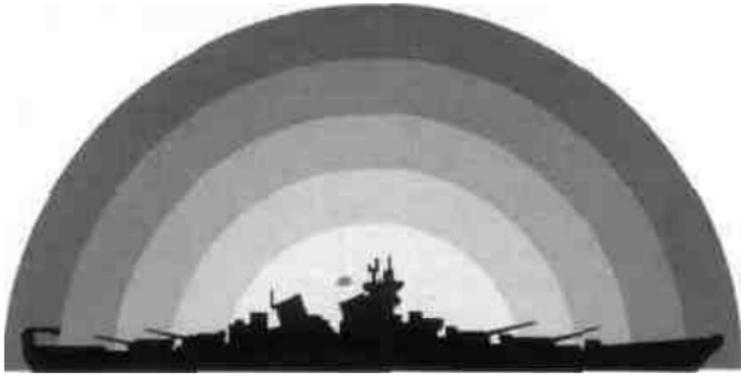
WIE SPIEL 3 GESPIELT WIRD

Flotte 1 beginnt das Spiel, in jedem Durchgang feuert der Spieler für jedes noch nicht versenkte Schiff seiner Flotte einen Schuß ab. Zum Beispiel: Wenn du noch alle 5 Schiffe deiner Flotte hast, hast du 5 Schüsse, hat dein Gegenspieler nur noch 3 Schiffe in seiner Flotte, feuert er nur 3 Schüsse.

WIE SPIEL 4 GESPIELT WIRD (nur für 2 Spieler spielbar)

Die Spieler legen ihre eigenen Regeln fest und wechseln sich ab. So könnte zum Beispiel jeder Spieler 10 Schüsse pro Durchgang abfeuern. Oder die Spieler können sich ein Handicap auferlegen, indem der eine Spieler 6 Schüsse auf 3 Schüsse **des** Gegenspielers erwidert.

Der Computer teilt mit, welche Schiffe getroffen oder versenkt sind. Aber er sagt nicht, wer an der Reihe ist, oder wieviele Schüsse dem Spieler zustehen. Darüber müssen die Spieler selbst wachen.



DIE PROGRAMMIERUNG IN EINZELSCHRITTEN

Wer die Positionen seiner Schiffe im Eigenen Meer lieber selbst festlegen (und nicht den vorprogrammierten Vorlagen folgen) möchte, kann seine Positionen per Hand eingeben. Das dauert natürlich länger, weil für jedes Schiff Buchstabe, Zahl und Richtung eingegeben werden muß.

Beide Spieler können in Einzelschritten programmieren, oder ein Spieler kann die Sofort-Programmierung, der andere die Programmierung in Einzelschritten wählen.

DIE PROGRAMMIERUNG IN EINZELSCHRITTEN

1. Der Computer fordert auf: *"Flotte 1, Buchstabe, Zahl eingeben!"* Das ist die Aufforderung für die Sofort-Programmierung. Um diese zu umgehen, muß einfach die Eingabe-Taste gedrückt werden.
2. Der Computer wird dann vorgeben: *"Flotte 1, Buchstabe, Zahl, Richtung für das Schnellboot eingeben!"*
3. Heimlich plaziert der Spieler dann sein Schnellboot im Eigenen Meer. Die Schiffe können nicht diagonal in Position gebracht werden. Und kein Teil eines Schiffs darf über den Rand des Meeres hinausragen oder einen Buchstaben oder eine Zahl verdecken. Auch dürfen Schiffe nicht aufeinander gestapelt werden.

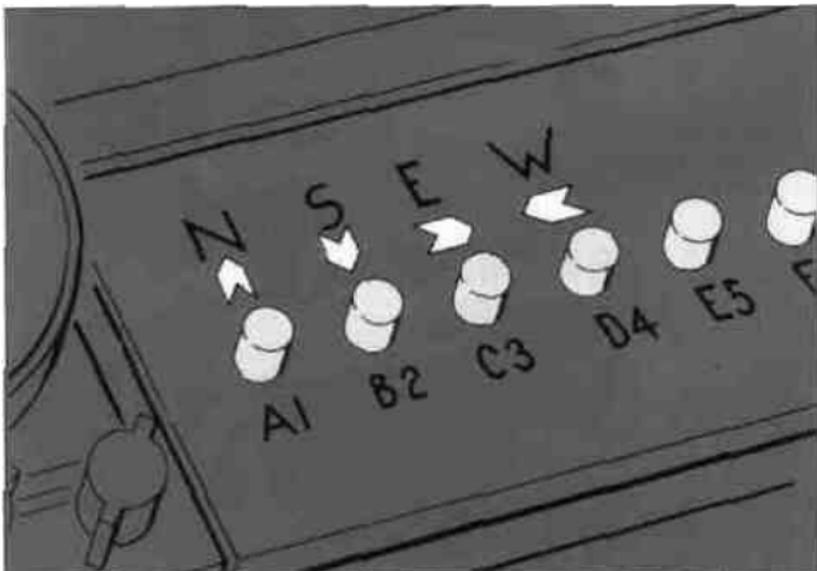
4. Nach Festlegen der Position des Schnellbootes wird diese heimlich in den Computer eingegeben. Und das geht so:

Die Eingabe einer Schiffs-position

Jedes Loch des Schnellbootes wird über ein Loch im Eigenen Meer plaziert und entspricht damit einer Buchstabe/Zahl-Koordinate im Raster. Zur Programmierung des Schnellbootes muß ein Buchstabe, eine Zahl und der Richtungs-Code eingegeben werden. Und das geht so:

1. Gib die Stellung des Schnellbootes durch Drücken einer Buchstaben- und danach einer Zahl-Taste ein, die der Koordinate des Rumpf- oder Hecklochs des Schnellbootes entspricht (beides ist möglich).
2. Der Rest des Schiffs ist entweder nach Norden, Süden, Osten oder Westen zu dem eingegebenen Loch plaziert. Zur Eingabe dieser Richtung muß eine der 4 gelben Tasten auf der Schalttafel gedrückt werden: N für Norden, S für Süden, E für Osten und W für Westen. Dann wird die Eingabe-Taste gedrückt Siehe hierzu Abbildung 5.
3. Bring die übrigen 4 Schiffe deiner Flotte im Eigenen Meer in Stellung und programmiere ihre Positionen wie soeben beschrieben.

ABBILDUNG 5



Wenn die Flotte programmiert ist, verkündet der Computer: *"Flotte 1 ok!"* Er sagt dann: *"Flotte 2 Buchstabe, Zahl eingeben!"* Bevorzugt Spieler 2 die Sofort-Programmierung, folgt er lediglich den Anweisungen von Seite 12. Will er lieber in Einzelschritten programmieren, drückt er die Eingabe-Taste und programmiert seine Flotte, wie oben beschrieben. (Beim Spiel für 1 Spieler programmiert der Computer seine Flotte automatisch.)

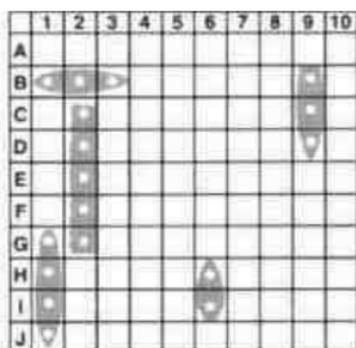
Sobald Spieler 2 seine Flotten-Positionen programmiert hat, kündigt der Computer das mit einem dreifachen *"Whoop-whoop-whoop"* an und sagt dann: *"Klar zum Gefecht!"*

Wie ein Fehler bei der Einzelschritt-Programmierung korrigiert wird

Wer eine falsche Position für ein Schiff eingibt, kann diesen Irrtum nur korrigieren, *solange die Eingabe-Taste noch nicht gedrückt worden ist*. In diesem Fall einfach ein paar Mal eine beliebige Buchstabe/Zahl-Taste drücken, bis der Computer wiederholt: *"Buchstabe. Zahl (Bezeichnung des Bootes) eingeben!"* Danach die richtigen Buchstabe-, Zahl- und Richtungs-Tasten, **und** dann die Eingabe-Taste drücken.

Hast du die Eingabe-Taste gedrückt, ehe du den Irrtum bemerkt hast, stell dein Schiff eintach in die Position, die du fälschlicherweise eingegeben hast. Oder drück die ON-Taste, und fang von vorn an.

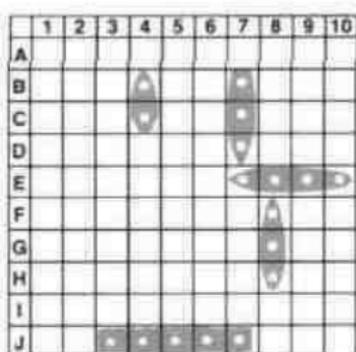
ANMERKUNG: Wenn der Computer die Aufforderung *"Buchstabe. Zahl, Richtung eingeben"* wiederholt, mußt du Buchstabe, Zahl und Richtung erneut eingeben und dann die Eingabe-Taste drücken.



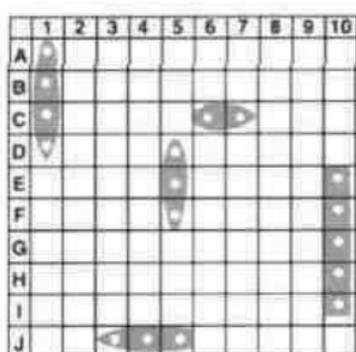
A-5



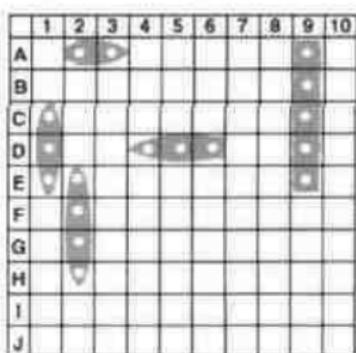
A-6



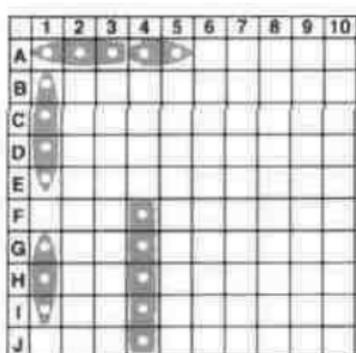
A-7



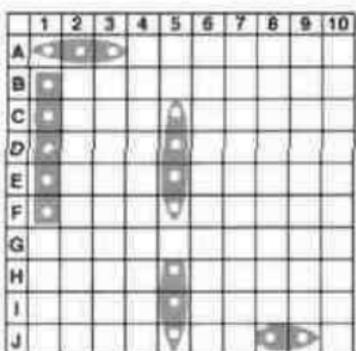
A-8



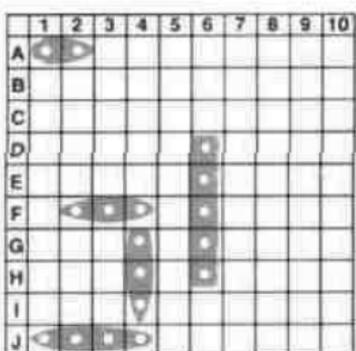
A-9



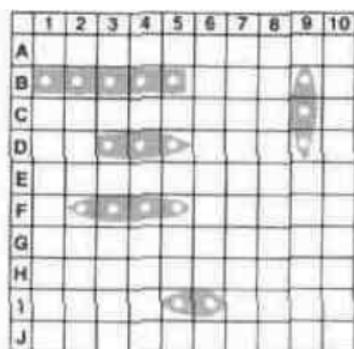
A-10



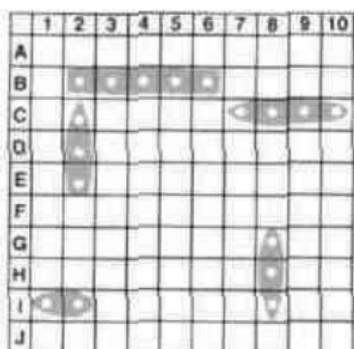
B-1



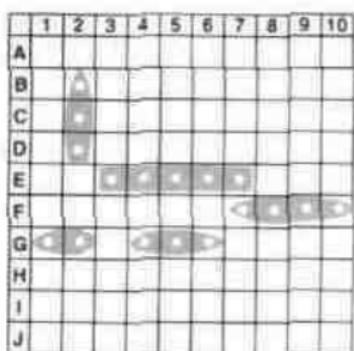
B-2



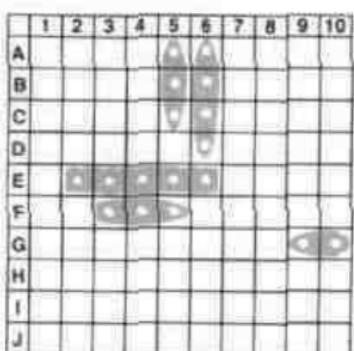
B-3



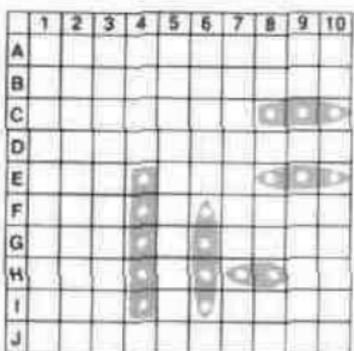
B-4



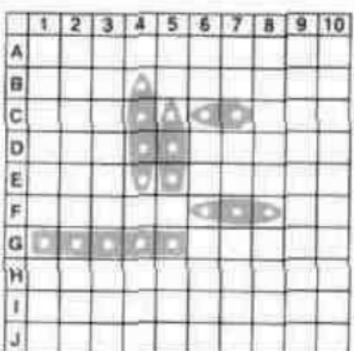
B-5



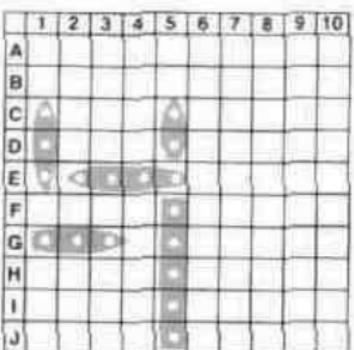
B-6



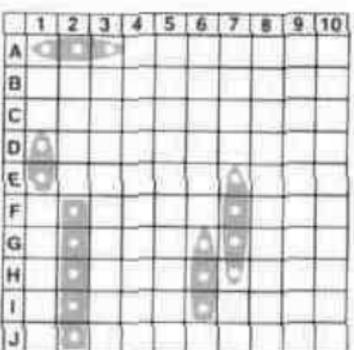
B-7



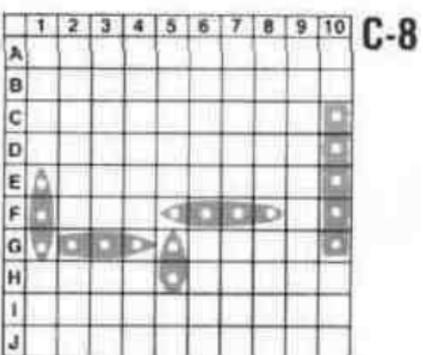
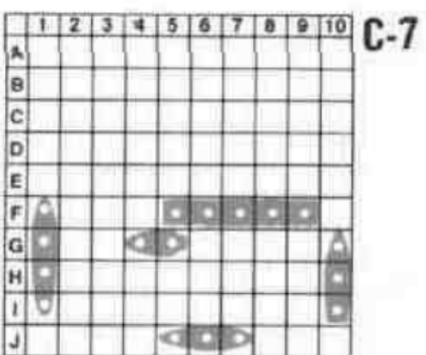
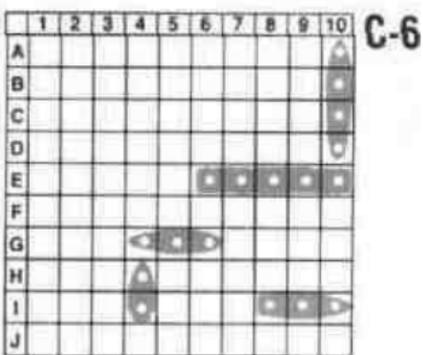
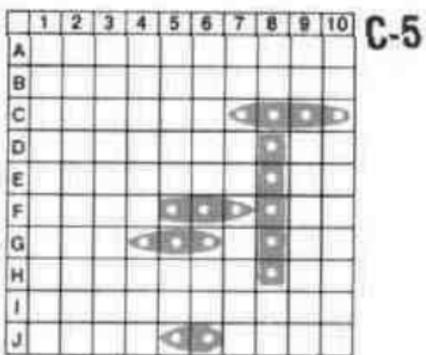
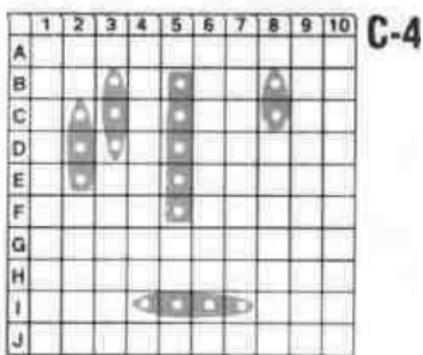
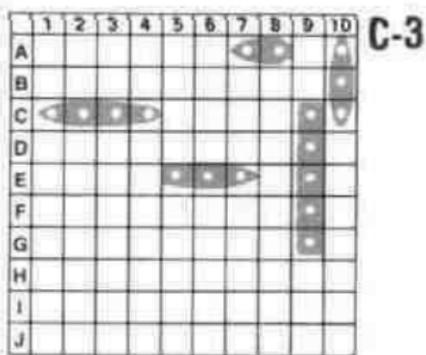
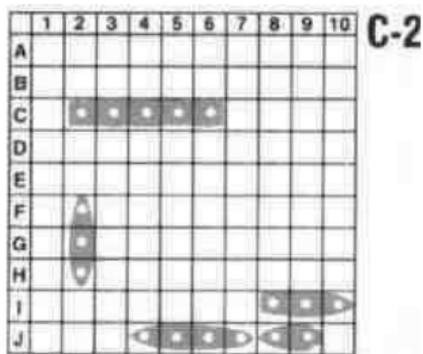
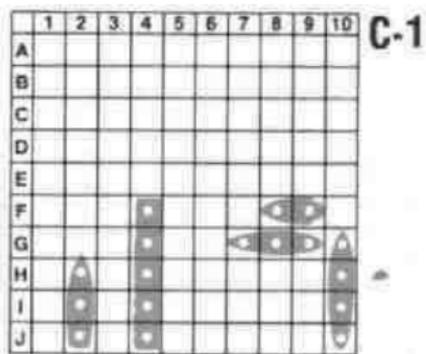
B-8

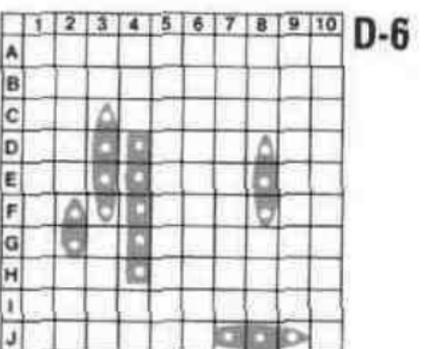
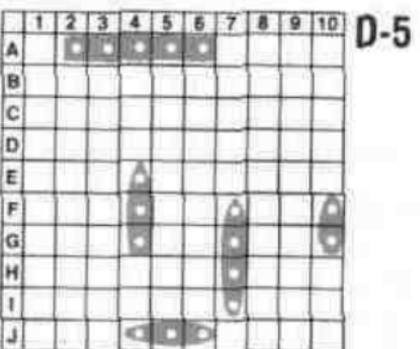
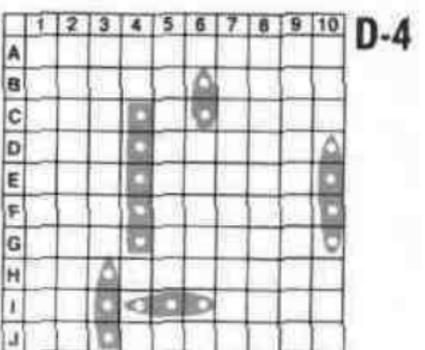
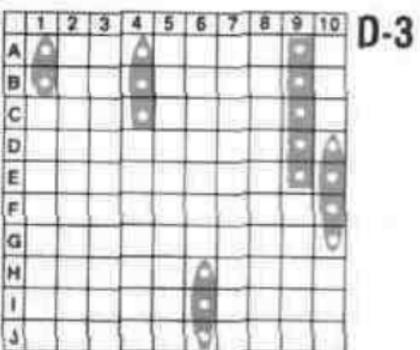
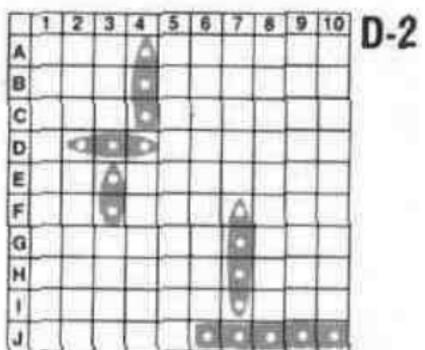
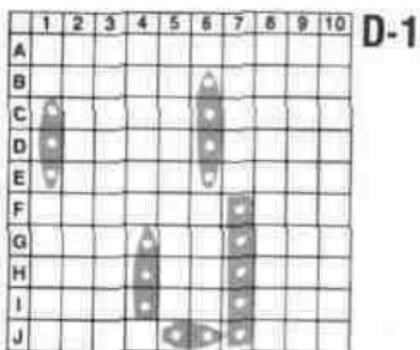
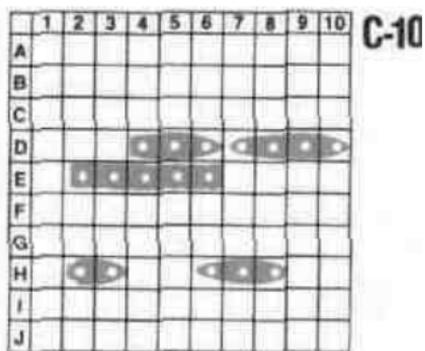
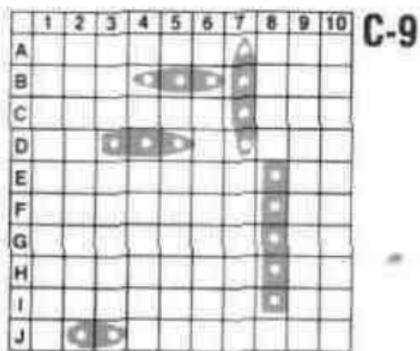


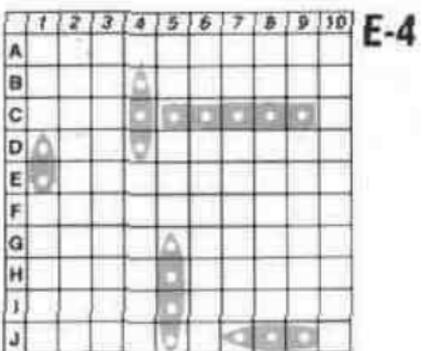
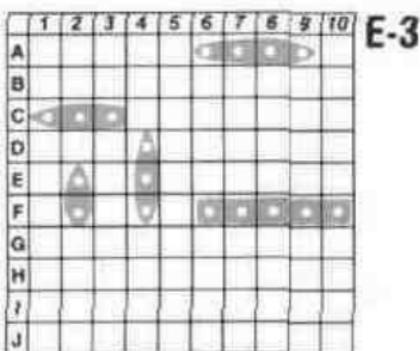
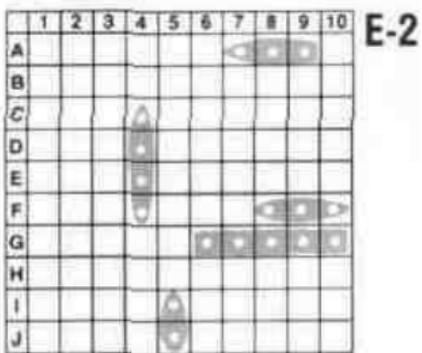
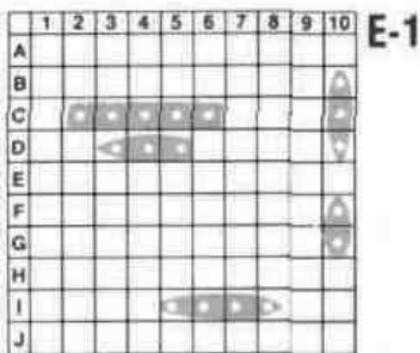
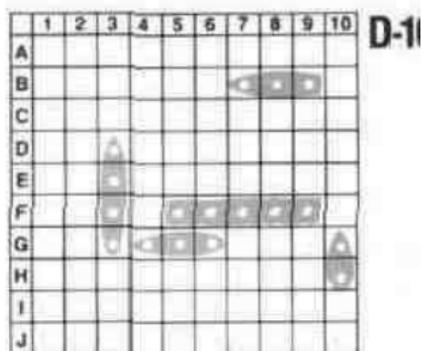
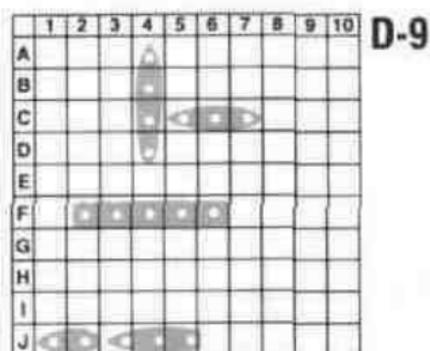
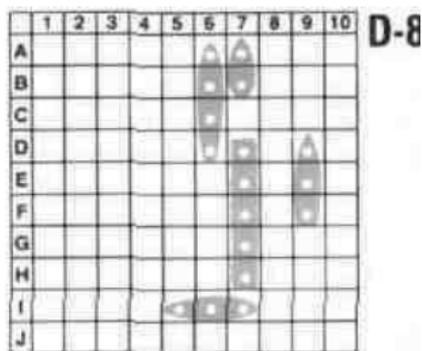
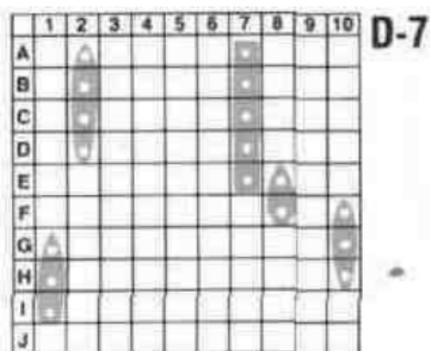
B-9

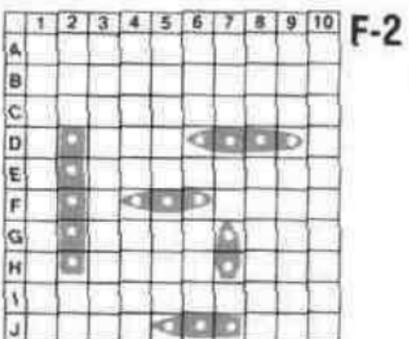
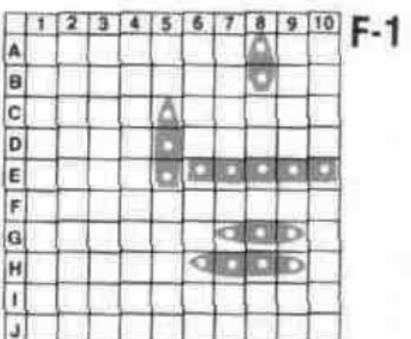
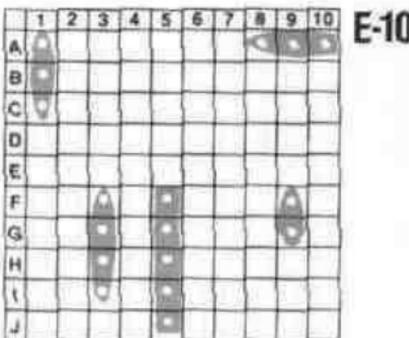
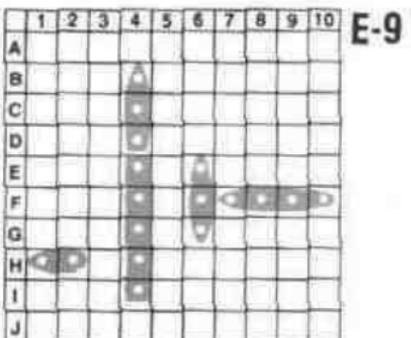
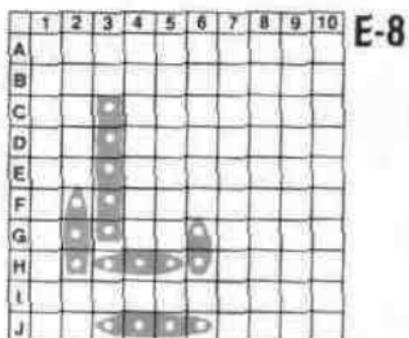
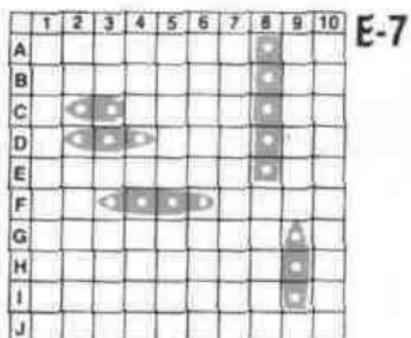
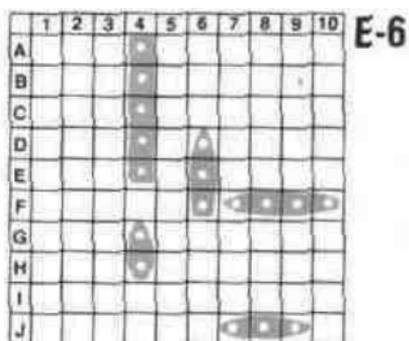
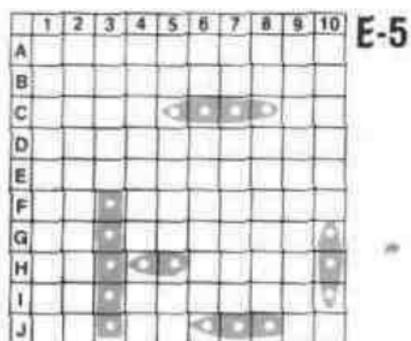


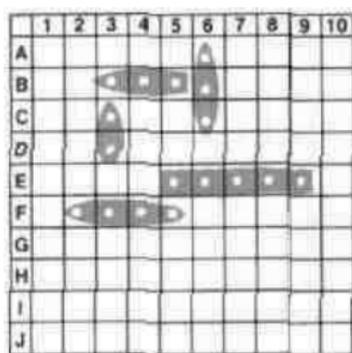
B-10



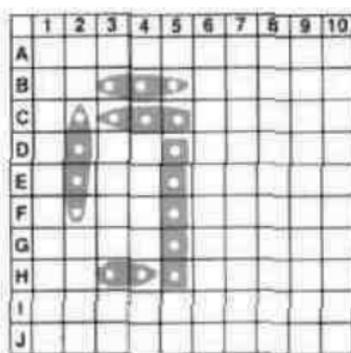




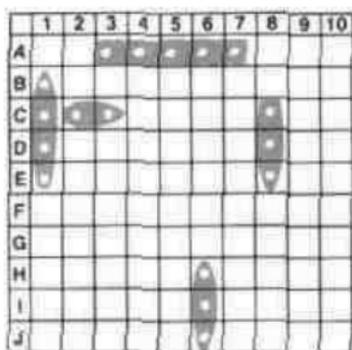




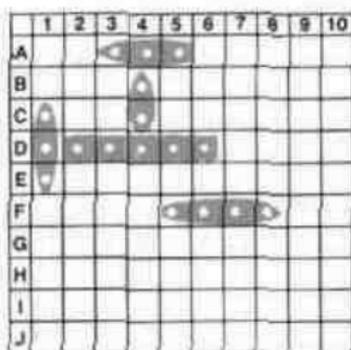
F-3



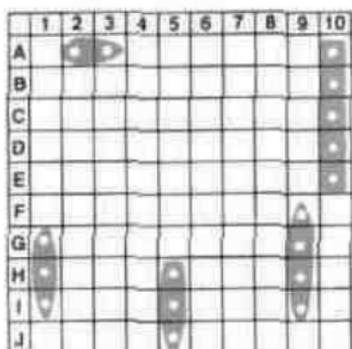
F-4



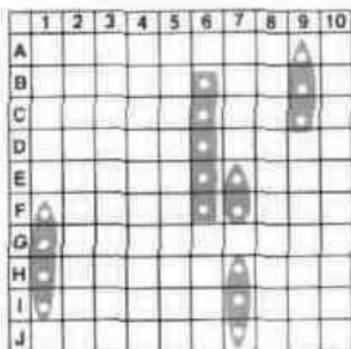
F-5



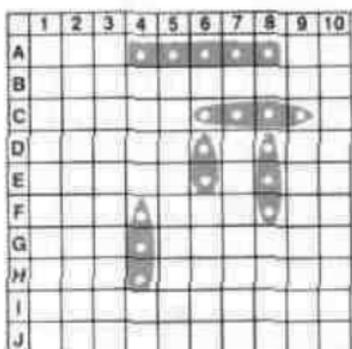
F-6



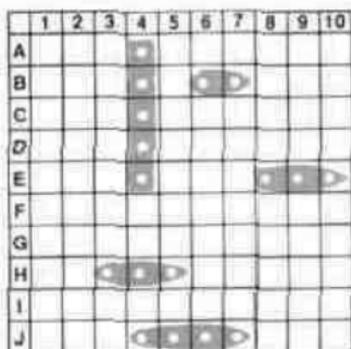
F-7



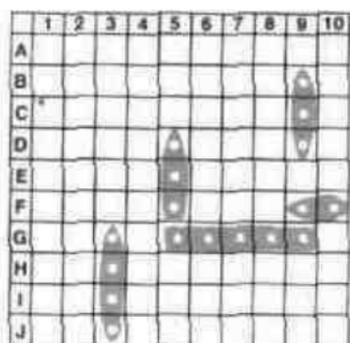
F-8



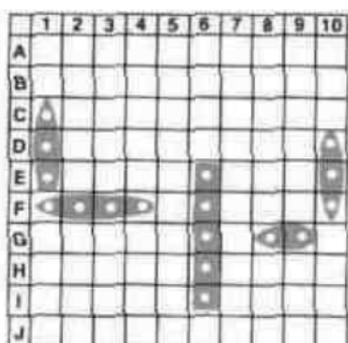
F-9



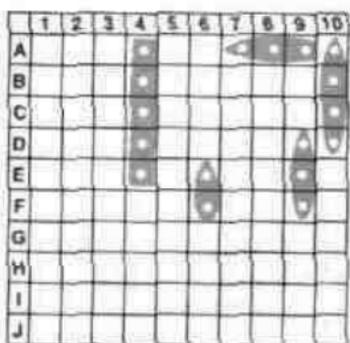
F-10



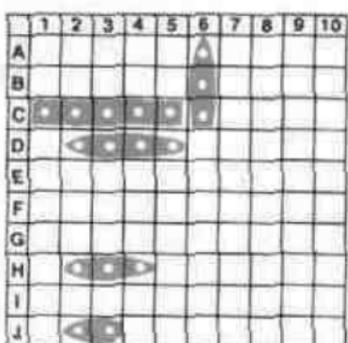
G-1



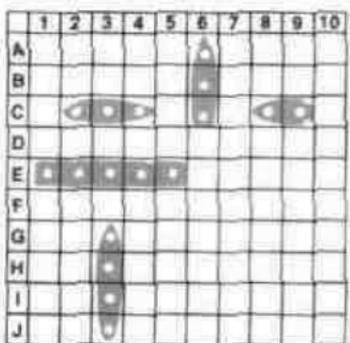
G-2



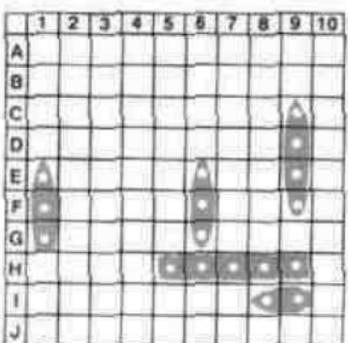
G-3



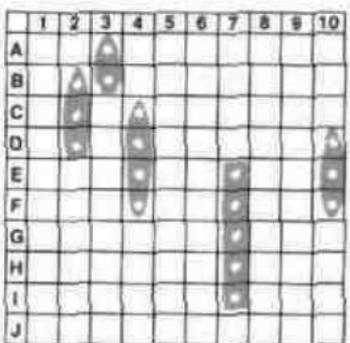
G-4



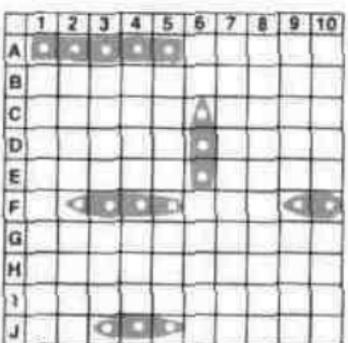
G-5



G-6



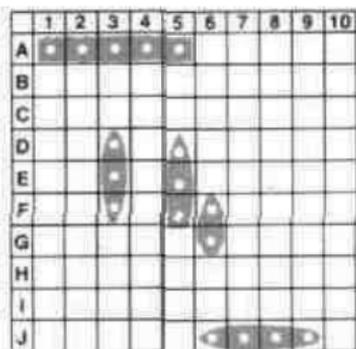
G-7



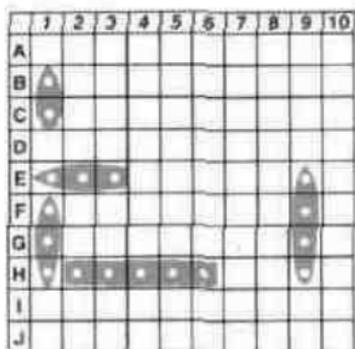
G-8



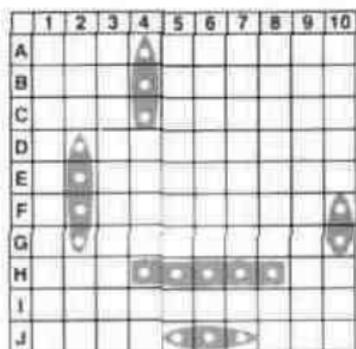
G-9



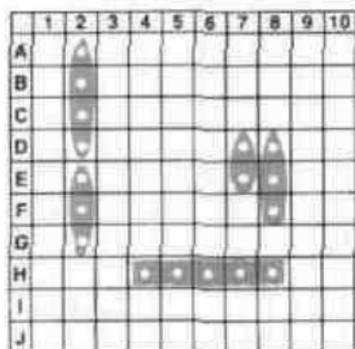
G-10



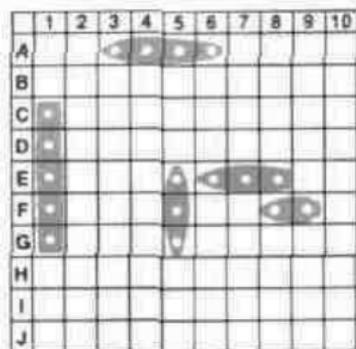
H-1



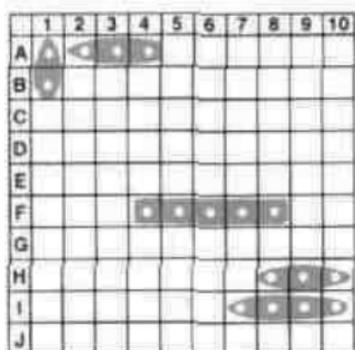
H-2



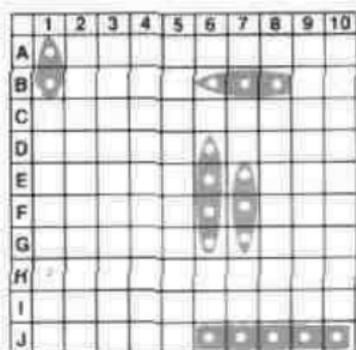
H-3



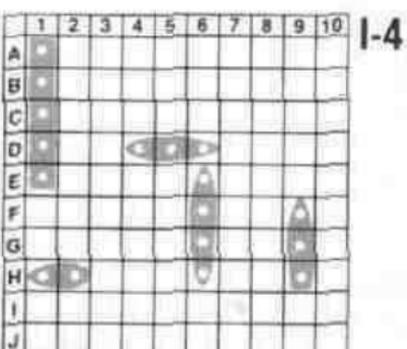
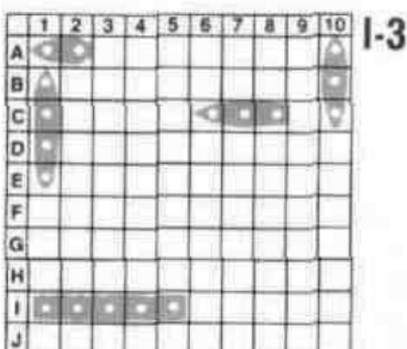
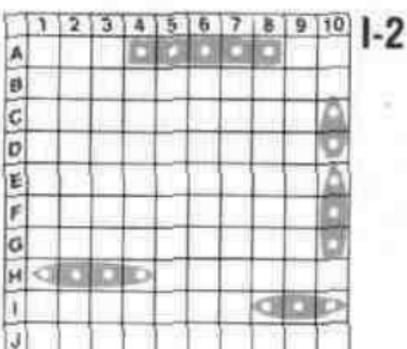
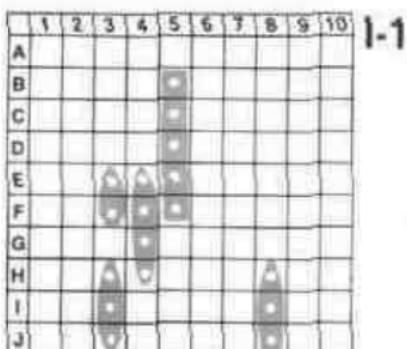
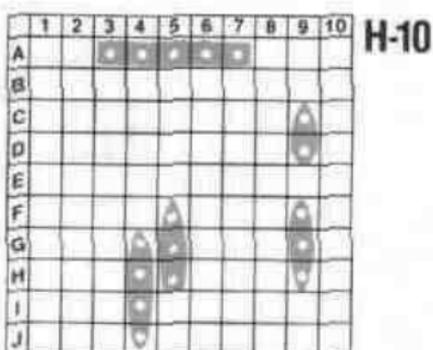
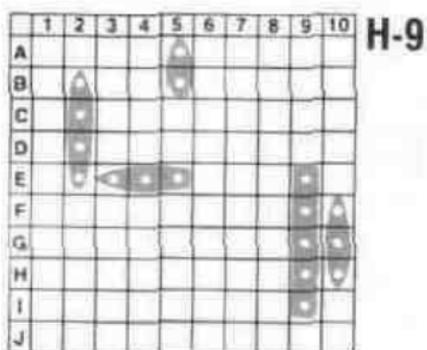
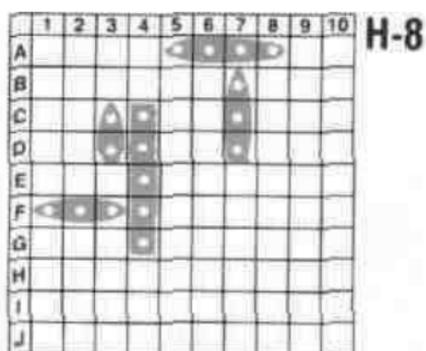
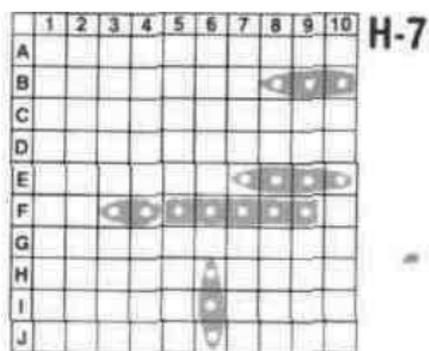
H-4

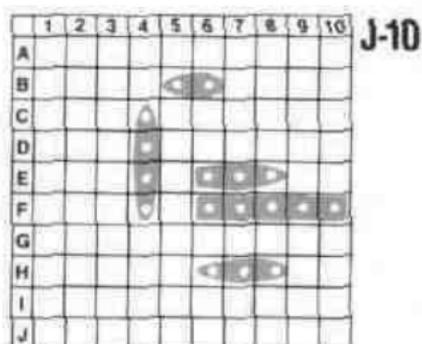
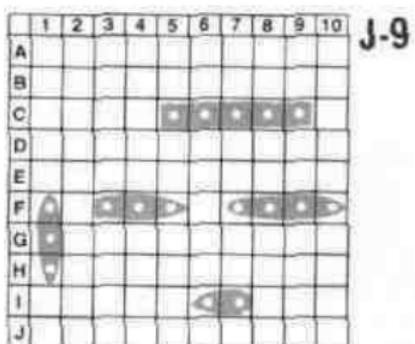
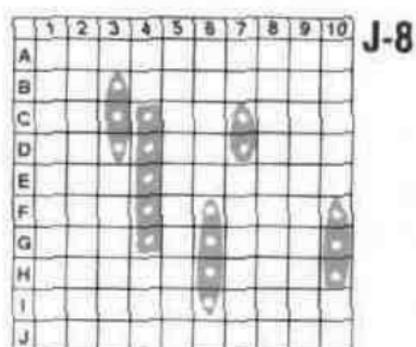
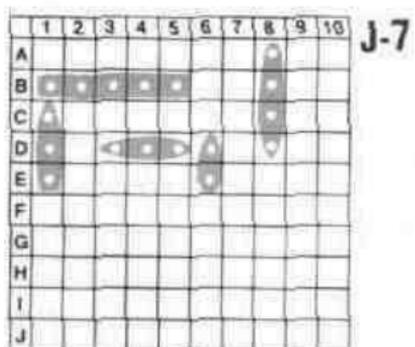
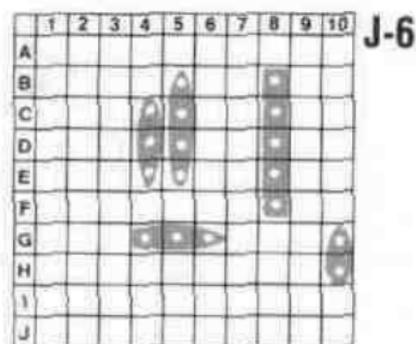
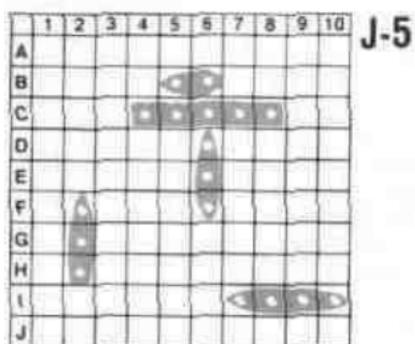
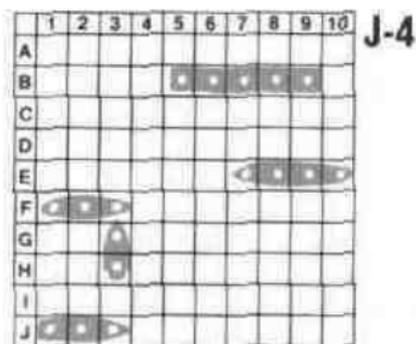
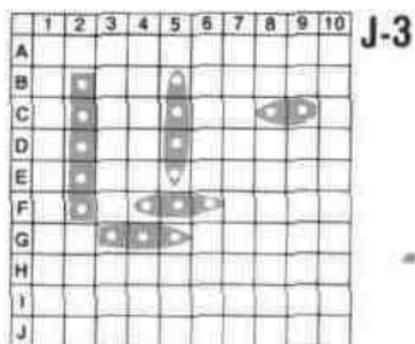


H-5



H-6





6-MONATS-GARANTIE FÜR DAS SPRECHENDE COMPUTER-FLOTTENMANÖVER

Für dieses Spiel leistet Milton Bradley dem Käufer für Fertigungs- und Materialmängel (mit Ausnahme der Batterien), welche die bestimmungsgemäße Verwendung des Spiels bei normalem Gebrauch und Einhaltung der Bedienungsanleitung mindern, eine Garantie von © Monaten gerechnet ab Kaufdatum. Sollte Ihr Spiel einen solchen Fertigungs- oder Materialfehler aufweisen, so wird es nach Wahl von Milton Bradley kostenlos repariert oder ersetzt vorausgesetzt, der Käufer hat den Mangel bis spätestens eine Woche nach Ablauf der Garantiefrist schriftlich angezeigt. Milton Bradley kann seine Garantieverpflichtung auch dadurch erfüllen, daß das defekte Spiel gegen ein generalüberholtes Spiel gleicher Qualität ausgetauscht wird. Das Kaufdatum für Ihr Spiel muß entweder durch Ausfüllen dieser Garantiekarte oder durch die Kaufquittung nachgewiesen werden. Sofern Ihr Spiel gegen ein anderes Spiel ausgetauscht wird, tritt das ersetzte Spiel in die Restlaufzeit der Garantie für das ursprüngliche Spiel ein; die Garantiezeit für das ersetzte Spiel beträgt jedoch mindestens 2 Monate.

Der Garantie-Anspruch erlischt, wenn das Spiel durch Unfall, unvernünftigen Gebrauch, Fahrlässigkeit, falsche Anwendung, Mißbrauch, nicht korrekten Service oder andere nicht auf Fehler von Fertigung oder Material zurückzuführende Gründe beschädigt wird,

Milton Bradley haftet nicht für Ausfallzeiten des Spiels oder für Verlust, Kosten, Ausgaben, Beschädigung oder Besinträchtigungen, die daraus resultieren und die den Käufer direkt oder indirekt beruhen, soweit dies gesetzlich zulässig ist.

DIESE GARANTIE IST UNABHÄNGIG VON DENJENIGEN
GESETZLICHEN ODER VERTRAGLICHEN
GEWÄHRLEISTUNGSRECHTEN, DIE IHNEN GEGEN DEN
VERKÄUFER ZUSTEHEN.

Wichtig: Ehe Sie das Spiel zur Reparatur zurückschicken, empfehlen wir, Ihr Spiel mit frischen, starken Batterien noch einmal zu überprüfen. Selbst neue Batterien können defekt oder schwach sein, und verminderte Leistungsfähigkeit ist häufig die Ursache für unbeeidrigende oder unregelmäßige Funktion. Falls nach dem Test mit frischen Batterien Ihr Spiel noch nicht reibungslos funktioniert, lesen Sie bitte sorgfältig die Versand-Hinweise durch, ehe Sie das Spiel zurückschicken.

SERVICE NACH ABLAUF DER GARANTIEZEIT

Nach Ablauf der Garantiefrist von 6 Monaten wird Milton Bradley nach Ermessen Ihr Spiel bis zu 1 Jahr nach bestätigtem Kaufdatum reparieren oder austauschen gegen ein generalüberholtes Spiel gleicher Qualität, wenn Ihr Spiel mit Nachweis des Kaufdatums eingeschickt wird. Während der 6-monatigen Garantiezeit ist der Reparatur-Service kostenlos. Danach wird eine geringe Gebühr erhoben, wenn Ihr Spiel frei an uns zurückgeschickt wird. Milton Bradley ist nicht verpflichtet, den Service zu leisten, wenn das Spiel mißbraucht, fahrlässig behandelt oder anderweitig beschädigt wurde, und dies nicht auf Fehler bei Fertigung oder Material zurückzuführen ist. Wenn Reparatur oder Ersatzleistung nicht mehr möglich sind, ist Milton Bradley nicht verpflichtet, den Service zu leisten. Vielmehr wird das Spiel an Sie zurückgeschickt.

HINWEISE FÜR DEN VERSAND

1. Alle Batterien müssen aus dem Spiel genommen werden. Bitte keine Batterien an Milton Bradley zurückschicken.
2. Der "Fehler-Bestimmungs"-Fragebogen auf der Rückseite der Garantie-Karte ist auszufüllen und zusammen mit dem defekten Spiel zu schicken.
3. Legen Sie den Nachweis über das Kaufdatum ebenfalls dem defekten Spiel bei.
4. Für den Versand sollte die Original-Verpackung (sofern verfügbar) benutzt werden. Ansonsten bitte das Spiel in einem entsprechenden Karton einschicken.
5. Die Sendung muß frankiert sein. Dies gilt für alle Rücksendungen an Milton Bradley.

Versandadresse:

in Deutschland:
Milton Bradley GmbH
Lange Wende 2
4770 Soest

In der Schweiz:
MB (Switzerland) AG
Alte Bremgartenstrasse 2
8968 Mutschellen/Aargau

KAUF-BESTÄTIGUNG

Diese Bestätigung braucht nicht ausgefüllt zu werden, wenn Sie eine Kaufquittung mit Ihrem Spiel zurücksenden. **Bitte vergessen Sie nicht, uns Ihren Namen und Adresse mitzuschicken.**

1. Datum des Kaufs
2. Name und Anschrift des Käufers
3. Gekauft bei (Name und Anschrift des Händlers)
4. Händlerstempel und Unterschrift

FEHLER-BESTIMMUNG BEIM SPRECHENDEN COMPUTER-FLOTTENMANÖVER

Zur schnellen Lokalisierung des Defekts und zur Beschleunigung der Reparatur bitten wir Sie, das betreffende Kästchen anzukreuzen und den Fehler kurz zu beschreiben.

- Spiel funktioniert nicht (überhaupt keine Signale)
- Batterie-Clip gebrochen
- Licht(er) defekt: Um welches Licht handelt es sich
- Ton (Töne) defekt: Um welche(n) handelt es sich
- Taste funktioniert nicht: Welche Taste ist es
- Einzelteil beschädigt oder fehlt: Um welches Teil handelt es sich
- Sonstiges: Es handelt sich um



MB
SPIELE

Milton Bradley GmbH, Lange Wende 2, D-4770 Soest
© 1990 Milton Bradley GmbH

4750D 291