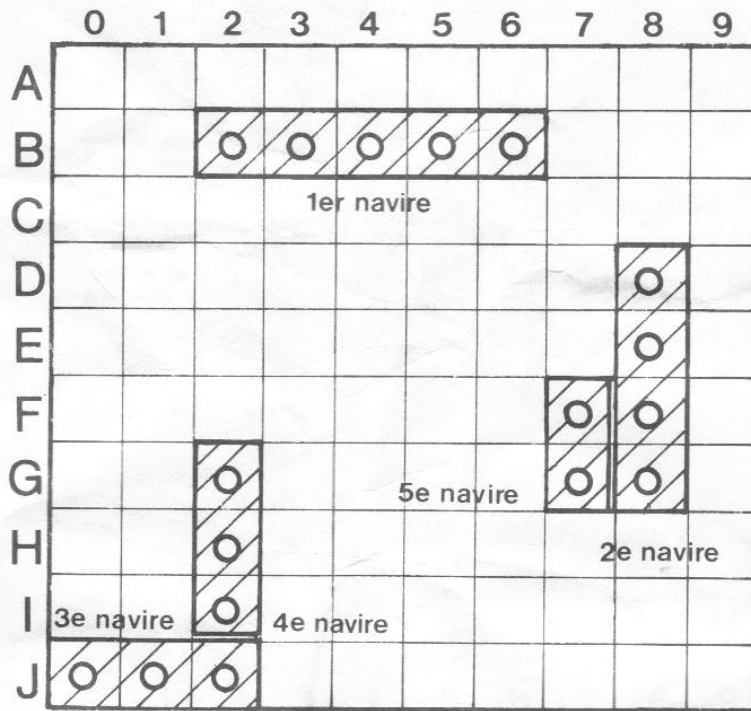


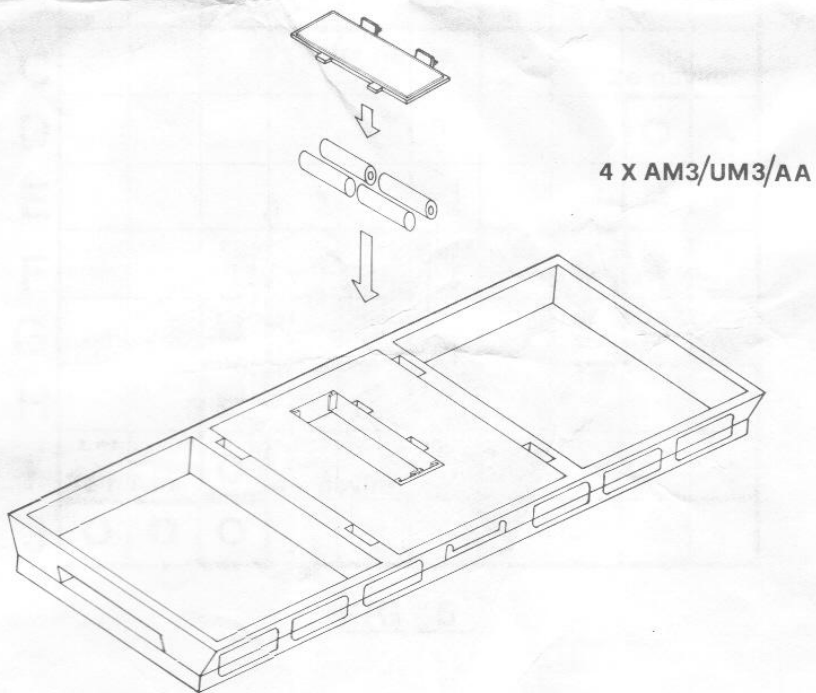


# **SEA BATTLE**

**Jeu avancé de combat  
naval électronique**

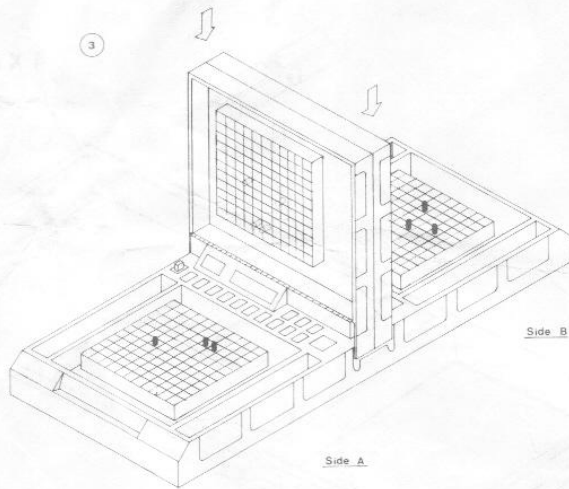
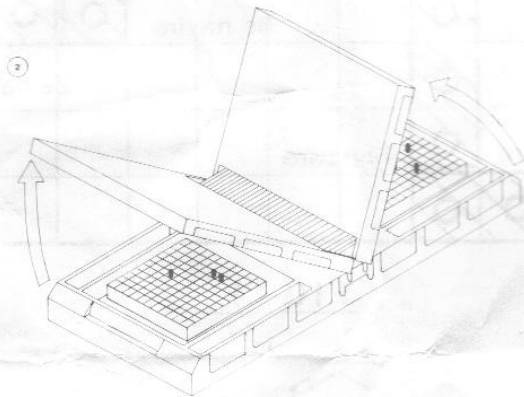
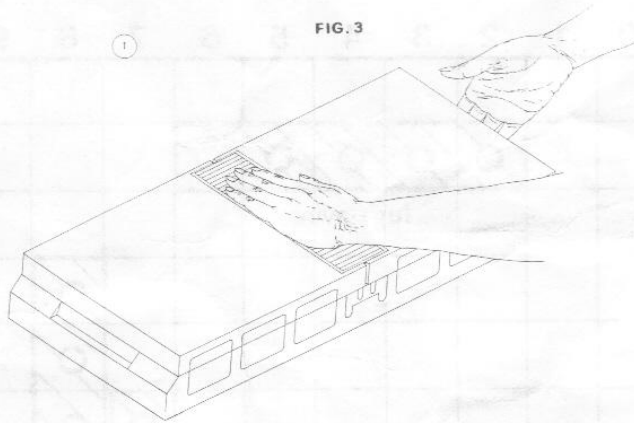


**FIG. 1**



**FIG. 2**

FIG. 3



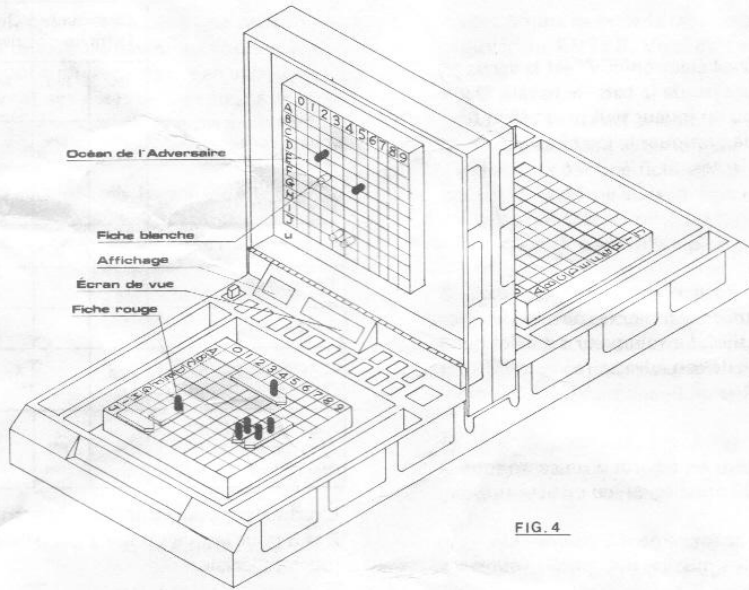


FIG. 4

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B			○	○	○	●	○			
C			1er navire					2e navire		
D									○	
E									●	
F					5e navire			●	●	
G			●					●	○	
H			○							
I			○	4e navire						
J	○	○	○							
	3e navire									

FIG. 5

## 1. Introduction

Le "Jeu avancé de combat naval électronique" est la version à ordinateur moderne du célèbre jeu de la bataille navale. Deux joueurs peuvent s'affronter ou un joueur seul peut affronter l'ordinateur. Ce jeu permet de pratiquer le jeu classique agrémenté de palpitantes variantes.

## 2. Règles du Jeu

Chaque joueur dispose d'une flotte de navires et les deux joueurs tentent chacun leur tour de couler les navires de l'adversaire au moyen de missiles. Le vainqueur est celui qui réussit à couler toute la flotte de son adversaire.

Les règles principales:

- Les jeu s'arrête lorsque tous les navires d'un camp sont coulés OU lorsque les 102 missiles du jeu ont été tirés.
- Chaque flotte comporte normalement 5 navires. Un bateau est coulé lorsque les missiles ont touché toutes les cases le composant.
- Les navires doivent être placés à travers ou à la verticale (Fig. 1). Ils ne doivent pas être placés en diagonale, ni recouvrir le bord de l'océan, ni être placés en faisceaux. Ils peuvent se toucher.

## 3. Mise en marche

Placer 4 piles de type AA/AM3 dans le compartiment à pile situé au bas de l'appareil. S'assurer que la polarité des piles est bonne (comme indiqué dans le compartiment).

Ouvrir les deux parties du couvercle du jeu et les placer en position verticale (Fig. 3). Il est à noter que le Camp A, qui comporte l'affichage électronique du score, est celui du joueur lorsqu'il joue contre l'ordinateur.

Placer l'interrupteur de puissance situé sur le tableau de contrôle en position "ON". L'ordinateur émet un air musical, puis le sonar se met en marche. Il est alors possible d'entrer les navires dans la mémoire de l'ordinateur.

## 4. Choisir votre jeu

Vous pouvez choisir entre 4 types de jeu, mais pour toute partie à 2 joueurs, vous pouvez soit utiliser une flotte classique, soit choisir vous-même l'importance de la flotte. Cette méthode peut se révéler particulièrement intéressante si vous voulez changer de tactique ou compenser une différence d'âge ou d'expérience.

En d'autres termes, vous pouvez donc jouer à Advanced Electronic Sea Battle de 7 façons différentes!

	Classique/ Difficile		Ordi- nateur	Salve		Action Réelle	
	Jeu 1	Jeu 2		Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6
Joueur contre Joueur	■	■		■	■	■	■
Jouer contre Ordinateur			■				
Tir normal	■	■	■				
Tir de salve				■	■		
Action réelle						■	■
Jeu classique (Egalité des flottes)	■		■	■		■	
Jeu difficile (Choix de la dimension des flottes)		■			■		■

L'ordinateur opère une reconnaissance immédiate des **Jeux 1, 2 et 3** pour lesquels il n'y a pas besoin d'appuyer sur une touche spéciale.

On peut choisir les **Jeux de Salve (4 & 5)** en appuyant sur les touches **SPECIAL GAME, 1, ENTER** et l'affichage indiquera

01

On peut choisir les **Jeux d'Action Réelle (6, 7)** en appuyant sur les touches **SPECIAL GAME, 2, ENTER** et l'affichage indiquera

02

L'affichage s'éteint dès que vous appuyez sur la touche **ENTER**.

**Note:** Il faut sélectionner les **Jeux de Salve** et d'**Action Réelle** avant d'entrer les navires.

## 5. Le Jeu Classique à 2 joueurs (Jeu 1)

### 5.1 Comment disposer votre flotte

Chaque océan comporte 100 cases. On identifie chaque case par une lettre et un nombre, qui correspondent respectivement à la rangée et à la colonne dans lesquelles se trouve la case (par exemple A est la rangée du haut et 0 la colonne située à l'extrême-gauche). La case A0 sera donc la case située en haut à l'extrême-gauche de l'océan.

Chaque joueur entre en mémoire une flotte de navires, à savoir en règle générale: 1 porte-avion (5 cases), 1 croiseur (4 cases), 2 destroyers (3 cases chacun), 1 frégate (2 cases). Vous pouvez choisir comme vous l'entendez les types de navires que vous voulez utiliser mais si vous essayez d'entrer un 6ème navire, l'ordinateur émettra un son 'Bip' et le refusera.

Il n'est pas indispensable d'entrer la flotte classique. La flotte classique est disponible en quatre exemplaires et l'ordinateur vous permet de choisir la combinaison que vous voulez en vous limitant à 5 navires.

En premier lieu, il vous faut choisir les navires que vous voulez utiliser dans votre flotte. Placez le 1er navire sur votre océan. Indiquez à l'ordinateur la position de ce navire en appuyant sur les touches correspondant aux cases de la proue et de la poupe, puis appuyez sur ENTER. Les touches pressées par le camp A s'afficheront tant que le camp B n'appuiera pas sur ses propres touches.

Par exemple un porte-avion est placé de la case B2 à la case B6 (Fig. 1).

APPUYER SUR	AFFICHAGE	Signification
<u>B1</u>	b	Identification de la rangée B
<u>C2</u>	b2	Identification de la case B2 (proue du navire)
<u>B1</u>	b	Identification de la rangée B
<u>G6</u>	b6	Identification de la case B6 (poupe du navire)
<u>ENTER</u>	b6	Entrée en mémoire du navire situé de B2 à B6.

Cette procédure concerne votre navire No. 1. Répéter cette procédure pour les navires No. 2 à No. 5 en notant bien chaque navire (ceci pourra vous servir ultérieurement pour vérifier leur position et voir s'ils ont été touchés).

Chaque joueur peut entrer ses navires en même temps; l'ordinateur enregistrera tout navire correctement entré. Il refusera toute entrée incorrecte (navires en diagonale ou supérieurs à 5 cases etc.) en émettant un son aigu-grave et il faudra entrer de nouveau les 2 cases correspondant à ce navire. [Les touches pressées par le camp A s'afficheront tant que le camp B n'appuiera pas sur ses propres touches.]

#### Correction des erreurs

Si vous faites une erreur avant d'avoir appuyé sur ENTER, il vous suffit d'appuyer de nouveau sur les touches correspondant aux coordonnées du navire, puis d'appuyer sur ENTER. Seules les 4 dernières touches que vous avez pressées avant d'appuyer sur ENTER seront mises en mémoire de l'ordinateur.

Si vous voulez déplacer un navire après l'avoir entré (par exemple si vous vous êtes trompé de case), appuyez sur CANCEL SHIP et ENTER puis entrer de nouveau le navire.

Quand tous les bateaux ont été entrés, le camp A doit appuyer sur WAR, puis ENTER. Tout est prêt alors pour le combat!

#### 5.2 La Bataille

Votre adversaire et vous-même porterez les coups à tour de rôle. Le camp A commence. Choisissez la case que vous voulez atteindre et enfoncez une fiche blanche dans l'Océan de l'Adversaire situé sur votre Plan de Bataille vertical (Fig. 4).

Prenez bonne note de la case, entrez ses coordonnées et appuyez sur ENTER. Vous entendrez alors le bruit d'un missile.

Lorsqu'un navire est atteint, il y a une explosion et un éclair sur l'Écran de Vue. Otez la fiche blanche de la case et remplacez-la par une fiche rouge. Vous éviterez ainsi de tirer deux fois au même endroit (votre score sera aussi plus élevé si vous épargnez les munitions). Un second tir au même endroit est un coup raté — il n'y a plus de cible.

Si un de vos navires est touché, vous devez mettre une fiche rouge dans le trou correspondant au navire. Quand on a mis une fiche dans chaque trou du navire, celui-ci coule. L'ordinateur émet alors une sirène ("Whoop-whoop-whoop") indiquant qu'il faut abandonner le navire.

Le vainqueur est le joueur qui est parvenu le premier à couler la flotte entière de l'adversaire. Dans ce cas, l'ordinateur émet une sonnerie de victoire.

Pour vérifier le score du vainqueur, appuyez sur la touche ENTER du camp A (voir chapitre 10). Pour commencer une nouvelle partie, appuyez de nouveau sur ENTER (la sonnerie de victoire ne s'arrêtera que par pression de la touche ENTER ou déconnexion de l'ordinateur).

#### 5.3 Jeu difficile à 2 joueurs (Jeu 2)

Cette variante apporte une nouvelle dimension au jeu. En jouant avec des flottes d'importance différente composées de navires différents, vous pouvez penser qu'une configuration particulière vous offrira les meilleures chances de victoire. Mais soyez prudent! Il faut bien peser le pour et le contre d'une décision délicate. Il est difficile de toucher une petite flotte, mais quand cela arrive, vous êtes — littéralement! — coulé. N'oubliez pas de plus que votre score final se compose de 3 facteurs différents, (voir chapitre 10).

Une différence d'importance entre les flottes peut également servir de handicap en cas de partie contre un joueur moins expérimenté. Cependant, chaque camp doit entrer au moins un navire (comme pour les autres jeux).

#### 6. Jeu classique à 1 joueur (jeu 3)

Vous jouez contre l'ordinateur! Les règles sont les mêmes que pour une partie classique à 2 joueurs, et l'affichage indique les touches que vous pressez quand vous placez vos navires. Vous pouvez également vérifier la position et la direction de vos navires (chapitre 9) quand vous le voulez au cours de la partie.

Vous devez jouer dans le camp A. L'ordinateur deviendra automatiquement votre adversaire si aucun navire n'est entré pour le camp B. L'ordinateur ne connaît pas la position de vos navires et il ne peut pas tricher. Il se compose une flotte d'une puissance absolument égale à la vôtre et attend votre premier missile pour répliquer, quand chacun de ses coups paraîtra sur l'affichage.

## 7. Le Jeu de Salve: à 2 joueurs (Jeux 4 & 5)

C'est une variante réaliste du jeu par l'action de la flotte. Il nécessite un plan très attentif pour bien jouer.

Le camp A tire 5 missiles les uns après les autres, puis le camp B réplique de même et ainsi de suite. On peut jouer à ce jeu de façon classique avec des flottes d'importance égale (Jeu 4) ou de façon moderne avec des flottes d'importance inégale (Jeu 5).

A la fin d'une partie, si vous voulez rejouer, vous devez choisir de nouveau ce jeu (chapitre 4 – Choisir votre jeu).

## 8. Jeu d'Action Réelle: à 2 joueurs (Jeux 6 & 7)

Dans ce jeu, le camp le plus rapide gagne le droit de tirer le premier. Vous pouvez donc tirer une série de missiles si vous êtes rapide.

Le joueur qui appuiera le premier sur une touche quelconque après le signal "Partez" aura le droit de tirer le missile suivant. L'ordinateur affiche le signal "Partez" quand le dernier 'blip' du sonar s'est fait entendre. Il ne sert à rien d'appuyer sur une touche ou de la maintenir enfoncée avant le signal "Partez". Dans ce cas, les joueurs doivent de nouveau attendre le signal "Partez" suivant après le sonar.

Chaque camp peut tirer 102 coups (comme pour les autres jeux); il est donc utile d'indiquer à l'aide des fiches sur l'Océan les cases où vous avez déjà tiré (afin d'éviter de tirer deux fois sur la même case). On peut jouer à ce jeu de façon classique avec des flottes de puissance équivalente (Jeu 6) ou de façon moderne avec des clottes inégales (Jeu 7).

A la fin de la partie, si vous voulez rejouer, vous devez de nouveau choisir ce jeu (chapitre 4 – Choisir votre jeu).

## 9. Vérifier vos navires (Uniquement pour les jeux à 1 joueur)

Dans un jeu à 1 joueur, vous pouvez à tout moment de la partie – avant le début ou pendant la partie – vérifier la position, la taille et la direction de vos navires. Vous ne pouvez pas faire de même pour les navires ennemis.

2 procédures vous permettent de vérifier à tour de rôle la position de chacun de vos navires. L'exemple donné pour les Procédures 1 et 2 suppose que, au milieu de la partie, après avoir perdu quelques navires (Voir Fig. 5), vous voulez vérifier votre premier navire.

**Procédure 1.** Pour trouver l'emplacement de la case supérieure gauche du navire, appuyez sur les touches CHECK, Nombre correspondant, puis ENTER.

Par exemple, pour vérifier la position de votre navire entré en premier:

Appuyez sur CHECK, 4, ENTER et l'affichage indique la case

62

**Procédure 2.** Pour trouver l'orientation du navire (à travers ou la verticale) ainsi que le nombre de cases intactes, appuyez sur les touches CHECK, Nombre correspondant puis ENTER. Par exemple, pour trouver l'orientation et les cases intactes du premier navire:

Appuyez sur CHECK, 9, ENTER et l'affichage indiquera

Segment supérieur  
Segment central 7

L'orientation du navire est indiquée par le segment central de l'affichage. Si le navire est situé à travers (comme c'est le cas dans cet exemple), le segment central de l'affichage sera éclairé – sinon le navire est situé à la verticale.

Vous pouvez déterminer le nombre des cases intactes du navire en comptant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du segment supérieur, les segments éclairés correspondant aux cases intactes. Dans cet exemple, le segment inférieur n'est pas éclairé et cela indique que la quatrième des 5 cases du Porte-Avion a été touchée.

Pour vérifier les autres navires de votre flotte, procédez selon la séquence indiquée dans le tableau suivant.

Navire No. (Voir Fig. 5)	Procédure 1		Procédure 2		
	Presser 3 Touches	Affichage	Presser 3 Touches	Affichage	Continuer à presser
UN	<u>CHECK</u> <u>4</u> <u>ENTER</u>	62	<u>CHECK</u> <u>9</u> <u>ENTER</u>	7	<u>ENTER</u>
DEUX	<u>CHECK</u> <u>3</u> <u>ENTER</u>	88	<u>CHECK</u> <u>8</u> <u>ENTER</u>	-	<u>ENTER</u>
TROIS	<u>CHECK</u> <u>2</u> <u>ENTER</u>	00	<u>CHECK</u> <u>7</u> <u>ENTER</u>	7	<u>ENTER</u>
QUATRE	<u>CHECK</u> <u>1</u> <u>ENTER</u>	02	<u>CHECK</u> <u>6</u> <u>ENTER</u>	1	<u>ENTER</u>
CINQ	<u>CHECK</u> <u>0</u> <u>ENTER</u>	F7	<u>CHECK</u> <u>5</u> <u>ENTER</u>		<u>ENTER</u>

## 10. Score

À la fin de la partie, le score du vainqueur (de 1 à 99) s'affiche par pression de la touche **ENTER** pendant que la sonnerie de victoire se fait entendre.

Le score repose sur :

- Le nombre de bateaux intacts
- Les cases intactes des navires de la flotte
- Le reste des munitions.

Ainsi vous pouvez entrer une flotte puissante de 5 navires de façon à avoir plus de cases intactes à la fin de la partie ou prendre le risque de n'entrer qu'un seul navire de façon à rendre la tâche de votre adversaire beaucoup plus difficile.

Vous pouvez accroître le score en utilisant vos munitions de façon prudente et en enregistrant les tirs déjà portés (par une utilisation attentive des fiches).

En appuyant de nouveau sur **ENTER**, l'affichage s'efface et l'ordinateur est alors prêt pour commencer une nouvelle partie classique, moderne ou à handicap.

## 13. Les fausses pannes et leurs solutions

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	REMÈDES
1. Ne fonctionne pas	1.1 Piles faibles ou usagées 1.2 Piles mal installées	1.1 Remplacer les piles. 1.2 Vérifier l'ordre de mise en place des piles
2. Arrêt subit en cours de partie.	2.1 Piles usagées 2.2 Décharge statique.	2.1 Remplacer les piles 2.2 Eteindre l'appareil le rallumer
3. N'enregistre pas correctement vos instructions	3.1 Touche bloquée Opérer la vérification suivante: - Appuyer sur la touche "ENTER" du joueur N°2 et la maintenir tout en allumant l'ordinateur. - Les segments à l'affichage s'allumeront en séquence, la lampe clignotera deux fois suivie d'une brève mélodie, puis par le sonar. - Si les touches sont bloquées: un signal sonore d'erreur retentira et le sonar n'émettra aucun son.	3.1 Vérifier toutes les touches.
4. Aucun affichage bien que l'ordinateur demeure en fonctionnement	4.1 Vous êtes en mode "2 joueurs"	4.1 Lire la section 5.1 du manuel.
5. Un navire touché n'explose pas	5.1 Pour l'ordinateur, ce navire est ailleurs. Vous n'avez pas enfoncé les touches correspondant à la position de ce navire quand vous avez composé votre flotte. 5.2 Ce carré a déjà été touché. Tout navire n'explose que la première fois où il est touché.	5.1 Soyez plus attentif. 5.2 Mettez le doigt sur le carré visé lorsque vous composez ses coordonnées.
6. Refuse d'enregistrer l'entrée d'un navire	6.1 Entrée de navire anormale telle que: - Gabarit du navire supérieur à 5 ou inférieur à 2. - Navire entré diagonalement par ex. AO-C2 - Superposition de navires - Flotte supérieure à 5 navires	6.1 Lire la section 5 du manuel.
7. Tous les carrés formant un navire ont été touchés mais le navire ne coule pas.	7.1 Il ne s'agit pas d'un navire unique. Les carrés touchés sont ceux de navires adjacents par ex.: X ⊗ X X navire 1 X ⊗ navire 2 ⊗ X X navire 3	7.1 Continuez le jeu!
8. Le jeu se termine alors même que les joueurs disposent de portions de navire intacts.	8.1 L'un des deux joueurs a fait feu plus de 102 fois, ce qui peut se produire si les mêmes carrés ont servi d'objectifs plusieurs fois.	8.1 Lire la portion 2 du manuel.

### Indications techniques

La garantie du présent produit aux normes françaises du jouet est garantie par l'importateur. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

## 11. Précautions et entretien

Le jeu avancé de combat naval électronique est un ordinateur de précision. Maniez-le avec douceur et ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. Ne le laissez pas au soleil. Ne le nettoyez pas à l'aide de produits chimiques car ceux-ci peuvent l'abîmer.

Otez les piles de l'ordinateur si vous ne l'utilisez pas pour une assez longue période.

## 12. Caractéristiques

Piles utilisables:	4 x piles de 1,5 volts (dimensions AA, AM3 ou UM3) alcalines de préférence.
Durée d'utilisation des piles:	15 heures de fonctionnement pour les piles de type alcaline
Tension d'opération:	4,5 à 6,5 volts.
Courant:	95 mA en régime ordinaire (Piles = 6,0 v)
Consommation:	1,0 W max.
Fréquence d'impulsion:	3,6 MHz ± 10% (Piles = 6,0 v)
Dimensions (mm):	460 x 220 x 62
Poids (Kg):	1,3 (sans les piles)