

Spelpaket 2
Spelprogram till ABC 80

ABC 80

Spelpaket 2

Spelprogram till ABC 80

S P E L P A K 2

LUFFARN	5 - 60
FLIPPER	62 - 118
FIA	120 - 195
YATZY	197 - 254
SJÖSLAG	256 - 284

DISKETTVERSION STARTAS ALLTID UPP MED:

RUN START

DÄREFTER VÄLJER MAN DET PROGRAM SOM ÖNSKAS.

LUFFARN

Detta spel följer de normala reglerna för "riktigt" Luffarschack. Med riktigt menas att det krävs 5 "X" i rad (horisontellt, vertikalt eller diagonalt) för vinst. Dessutom erbjuder 'Luffarn' en spelplan på 20 x 30 rutor med möjlighet att få upp till maximalt 600 omgångar. Datorn börjar alltid och med position J15 (dvs i mitten). När du ska ge motdrag gör du det i samma form (bokstav i Y-led, siffror i X-led). Observera att i X-led syns ej om det är 10 eller 20, men det ger i regel inga problem om man räknar nollorna från vänster.

Ett tips: Om det går dåligt och du förlorar ofta - tänk på att inget av de drag datorn gör är omotiverat.

FLIPPER

Målet med Flipper är enkelt - att nå högsta möjliga poäng. För att nå dithän måste du veta följande:

I varje spel har du 5 kuler, vilka skjuts iväg en och en in på spelplanen. Det gäller att hålla kulan kvar där så länge som möjligt genom att stoppa den med antingen vänster eller höger flipper (motsvarande tangent 'V' och 'H'). Så fort kulan rullat nedanför flipprarna är det dags för nästa kula.

Varje gång kulan studsar mot något (oavsett vad) smäller det till och antalet studsar (bumps) ökas med 1. Om antalet bumps överstiger 250 på en kula ges en extra kula. Överstiger du 500 bumps får du två extra kuler osv.

Varje gång kulan studsar mot en svamp ökas poängen med 10, studsar den mot något annat - 1 poäng.

Om kulan passerar genom någon av portarna A, B eller C, så ger studs mot svamp 50 poäng. Motsvarande bokstav blinkar. Om t ex C och B blinkar ger studs mot svamp 100 poäng och om alla tre blinkar 150 poäng. Om du sedan går igenom någon av portarna igen inträder Superbonus, dvs studs mot svamp ger 500 poäng. Ett bonusalarm hörs också ett kort ögonblick och även D blinkar. I detta läget har man störst chans att nå topp-poäng.

Passerar kulan den s.k. special-porten (syns ej, men ligger ovanför C) så spär- ras sido-utgångarna för kulan. Passerar kulan porten igen öppnas sido-utgångarna osv.

Du hanterar vänster och höger flipper med 'V' och 'H', ingen annan tangent! Kommer du nära någon annan tangent när kulan är i rörelse blir det automatiskt TILT. TILT innebär att kulan är ur spel och du måste trycka RETURN för att få nästa kula. Vid TILT kan du missa din chans att få topp-poäng.

FIA

Fia är ett välkänt brädspel där du med hjälp av en tärning förflyttar pjäserna.

Målet är att få in pjäserna på spelplanen, komma runt ett varv och gå 'ut' i mittpositionen före din(a) motspelare.

Du väljer till att börja med hur många motspelare du vill ha. Alla motspelare sköts av datorn individuellt. Motspelarna har beteckningarna B, C och D och du är A. Där dina pjäser står, representeras de emellertid av 1, 2, 3 och 4 för att du lätt ska hålla reda på dem.

Ger ditt tärningskast 1 eller 6 kan du välja att ta ut en pjäs på planen eller flytta en pjäs normalt. 2, 3, 4 och 5 berättigar inte till att flytta ut någon pjäs till planen.

Att gå runt planen har sina risker. Vilken som helst av dina motspelares pjäser kan 'slå ut' (sätta tillbaka din pjäs till utgångspositionen) dig om hans pjäs står så att den kan hamna på den ruta som du står. Naturligtvis har du samma möjligheter att slå ut motspelarens och bör göra det.

När du gått runt ett varv går du 'ut' mot spelplanens mitt. Det erfordras inte att tärningskastet är exakt lika med avståndet till mittpositionen.

Till höger på bildskärmen kan du se hur många pjäser du och dina motspelare fått ut.

Om du märker att det t ex bara finns två pjäser för B och inga har gått ut, så står två av B:s pjäser på samma ruta. Samma sak gäller för dig själv och de andra.

Observera att trots att datorn sköter upp till tre motspelare, så samarbetar inte de mot dig. Datorn sköter spelarna individuellt och favoriserar ingen!

YATSY

I Yatsy använder man fem tärningar och målet är att få så hög poäng som möjligt.

Det finns 15 olika 'fack' att placera dina olika poäng (se fig). I fack ett gäller det att placera så många ettor som möjligt, i fack två till sex på samma sätt. Fack ett till sex representerar övre delen där det fordras sammanlagt 63 poäng för att få bonus på 50 poäng.

Den nedre delen (fack 7-15) är något annorlunda:

Fack 7 kräver ett par

Fack 8 kräver två par

Fack 9 kräver tre lika tärningar (triss)

Fack 10 kräver fyra lika tärningar (fyrtalet)

Fack 11 kräver en etta, en tvåa, en trea, en fyra och en femma, denna benämns Lillan och ger alltid 15 poäng

Fack 12 kräver en tvåa, en trea, en fyra, en femma och en sexa, denna benämns Storan och ger alltid 20 poäng

Fack 13 kräver 3 lika + 2 lika, men ej 5 lika, denna kallas kåk

Fack 14 kräver inget alls. Här kan du lägga 'skräp' som inte går att placera någon annanstans.

Fack 15 - - YATSY - - kräver alla lika och ger alltid 50 poäng.

Varje omgång får du kasta tärningarna max 3 gånger. Om du får 6,6,1,3,5 och vill spara 6:orna slår du in 6,6,0,0,0 och du har sparat sexorna och 1,3,5 ersätts med andra värden. Efter tre kast måste du placera (P) pjäserna i något fack. Kan du inte det måste du stryka (S) ett av facken.

När femton omgångar gått räknas ditt resultat ut automatiskt.

SÄNKA SKEPP

Detta spel bygger på det välkända 'sänk skepp' som du nog säkert spelat på rutat papper mot någon vän.

I detta program ska du spela mot datorn på en 'spelplan' som är 12 x 12 rutor stor.

Den vänstra spelplanen är din och där ska du i spelets början placera 4 skepp. Skepp 1 omfattar 1 ruta, skepp 2 två rutor, skepp 3 tre rutor och skepp 4 fyra rutor.

När datorn frågar var du vill gömma dina skepp, matar du in dessa fyra i koordinat-koordinat-form (Y,X).

När du placerat ut dina skepp i vänstra rutan, gömmer datorn sina i den högra (dem kan du naturligtvis inte se) och spelet kan börja.

Nu ska du försöka hitta datorns gömda skepp, innan datorn hittar dina. Datorn frågar på vilken ruta du vill skjuta och du svarar i samma form som tidigare (Y,X), men iakttag högra spelplanen. Om du missar syns ett 'X' där du skjutit. Om du träffar hörs en smäll och en fylld fyrkant syns där du träffade.

Sedan gör datorn sitt drag och skjuter på din spelplan. Iakttag din spelplan och se var datorn sköt innan du fortsätter.

Spelet fortsätter tills någon av er hittat och sänkt alla motståndarens skepp.

FÖRSÄLJNINGSVILLKOR FÖR ABC 80-PROGRAM

Med "ABC 80-program" avses nedan ett program bestående av en serie instruktioner i maskinläsbar form jämte tillhörande material såsom flödesplaner, programbeskrivningar, programlistor, bruksanvisningar etc. avsett att användas tillsammans med Luxors mikro-dator ABC 80.

I och med köpet förbinder sig köparen av ABC 80-program att ej i något avseende mångfaldiga och/eller distribuera ABC 80-program eller eljest förfoga över detta genom att framställa exemplar därav eller genom att göra det tillgängligt för andra, i ursprungligt eller ändrat skick eller i annan teknik.

ABC 80-programmet är copyright-skyddat enligt lag om upphovsrätt.

Köparen ansvarar själv för val av ABC 80-program och att valet uppnår av köparen önskat resultat såvitt avser installation, nyttjande samt vid nyttjandet uppnått resultat. Köparen ansvarar vidare för val, nyttjande och vid nyttjandet uppnått resultat av varje annat program, utrustning eller service som nyttjas tillsammans med detta ABC 80-program.

Köparen förbinder sig också att tillse att andra personer som använder dennes ABC 80-program följer de allmänna försäljningsvillkoren.

Vid fel i försäld vara skall ABC 80-programmet återsändas till Luxor eller till av Luxor godkänd återförsäljare med angivande av felorsak eller symptom.

Med fel avses i detta sammanhang endast sådan omständighet som omöjliggör ett me-

ningsfullt utnyttjande av programmet i avsett sammanhang.

Undantaget härifrån är således fel som uppstår vid programexekvering på grund av att orealistiska data inmatas, överskridande av i programmet företagna dimensioneringar samt annan liknande av köparen företagen handling.

Luxor förbinder sig att i mesta möjliga mån försöka avhjälpa fel eller leverera felfritt program under förutsättning att fel ej uppkommit genom felaktigt utnyttjande eller hanterande eller genom av köparen företagen handling stridande mot utfärdade anvisningar för ABC 80-programmets användning.

Vid felaktighet som inverkar menligt på köparens användande av ABC 80-programvaran har köparen rätt att återfå köpeskillingen under förutsättning att programkassetter eller disketter återsänts till Luxor. Felaktighet i vara skall reklameras genast och varan skall återsändas till Luxor inom 30 dagar från felets upp-dagande. Någon ersättning utöver återfående av köpeskillingen skall ej i något fall utgå. Luxor lämnar ett års garanti i avseende å levererad vara.

I övrigt gäller som allmänna försäljningsvillkor radiobranschens samarbetsråds allmänna bestämmelser, RR 74. För den händelse bestämmelserna i dessa tilläggförsäljningsvillkor avviker från RR 74 har tilläggsvillkoren företräde.

© Copyright 1979:
Luxor AB, Motala, Sverige