

SPELPAKET 3
spelprogram för ABC 80

ABC 80

SPELPAKET 3

spelprogram för ABC 80

Med detta spelpaket kan du spela följande spännande spel på din ABC 80:

- 2 Vägrally - Hur länge klarar du dig kvar på en alpväg med gasen i botten?
- 3 Jakt - Två spelare jagar varandra i ett slutet rum med slumpvis genererade fallgropar
- 7 Masken - Du är en ständigt växande mask, som slingrar dig runt efter matbitar.
- Trettioett - Här får du en chans att visa hur bra du är på kortspelet 31. ABC 80 är motståndare.
- Sänka skepp - Ett mycket spännande sjöslagsspel där du ska sänka så många fiendeskepp som möjligt.
- Rutjakt - Ett spel med flyt i! Du skall här jaga ett mål, som rör sig slumpmässigt på skärmen. Ett mästarprov i fingerfärdighet.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

	Sid.
1	Inledning.....3
2	Spelen
2.1	Start.....4
2.2	De olika spelen
2.2.1	Vägrally.....6
2.2.2	Jakt.....6
2.2.3	Masken.....7
2.2.4	Trettioett.....8
2.2.5	Sänka Skepp.....8
2.2.6	Rutjakt.....9

1. INLEDNING

Som du säkert vet kan din ABC 80 användas till en rad olika arbetsuppgifter och fås att lösa mer eller mindre komplicerade problem. Dessutom kan ABC 80 användas i rent underhållande eller avkopplande syfte. Detta kan med fördel ske med hjälp av de spelpaket som finns färdiga att köpa hos din ABC 80-handlare. Detta paket är nummer tre i ordningen som givits ut av Luxor.

Vi vill också passa på att nämna det musikprogram som kommit ut samtidigt. Med det kan du dels spela förprogrammerade låtar och dels komponera och spela egna musikstycken. Fråga efter MUSIK I hos din handlare.

Ha det riktigt roligt med spelprogrammen, men passa dig så du inte fastnar helt framför skärmen. Spelen kan vara vanebildande?

2. SPELEN

2.1 Start

För att starta spelprogrammet gör du på följande sätt:

- 1 Sätt i disketten i drive 0 och stäng luckan
- 2 Skriv "RUN SPEL" samt tryck RETURN
- 3 När programmet laddats in visas följande på skärmen:

SPELSKIVA FRÅN LUXOR

Nr.	Spel	Pers.
0	Avslutning	
1	Vägrally	1
2	Jakt	2
3	Masken	1
4	Kortspel 31	1
5	Sänka Skepp	1
6	Rutjakt	1
7	Nolla Rekord	

Vilket vill du spela?

- 4 Du väljer spel genom att ange spelets nummer (1-6) samt trycka RETURN.
- 5 När du valt ett spel kommer först en liten inspirerande bildsekvens varefter du får följande fråga:

Vill du ha instruktioner?

- 6 Svara J eller N samt tryck RETURN. Första gången du spelar ett spel bör du läsa igenom instruktionerna.
Svarar du N startar spelet med en gång. Var beredd!

Rekord

I spelen Vägrally, Sänka skepp, och Rutjakt redovisas spelrekord efter varje omgång. Det innebär att du tävlar med det tidigare bästa resultatet. Om du slår rekord lagras detta på flexskivan. Om du vill nollställa rekorden anger du val 7 i menyn. Alla rekord nollställs därefter automatiskt.

2.2 De olika spelen

2.2.1 Vägrally 1 Person

Du och några kompisar befinner er i alperna av alla platser på jorden. När ni åker uppför de smala och krokiga serpentinvägarna kommer något ljushuvud på att ni skall tävla om vem som klarar sig längst utan att krascha bilen. För att få lite spänning tejpar ni fast gaspedalen i botten. Till råga på allt är det ganska livligt med trafik.

Du styr bilen med två tangenter, A och Ä. Efter att du kraschat visar datorn i meter hur långt du kom.

Varför inte utmana ödet och ge järnet!!

2.2.2 Jakt 2 Personer

Detta spel går ut på att du skall jaga din motståndare tills du får tag på honom, sedan jagar han dig. På banan sätts hinder upp slumpvis och det finns också ett antal fallgropar, hamnar man där försvinner man och kommer upp någon annanstans.

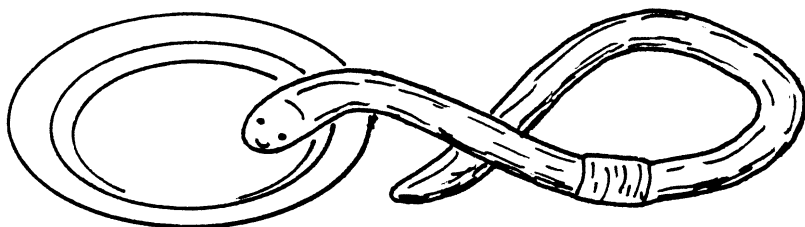
Spelarna manövreras med åtta tangenter längst till vänster respektive höger på tangentbordet. Poäng räknas efter hur många sekunder man håller sig undan när man blir jagad.

Det finns möjlighet att välja antal hinder och fallgropar samt hur länge man vill hålla på.

2.2.3 Masken

1 Person

I det här spelet är du förvandlad till mask på jakt efter föda. Det hela går ut på att du med maskens huvud ska träffa så många matbitar som möjligt. Efterhand som tiden går växer masken och om du krockar med dig själv eller ramen runt spelplanen avslutas spelet och träffarna räknas. Du styr med två tangenter , A och Ä, och kom ihåg att styra, till höger respektive vänster, från maskens håll sett.



2.2.4 Trettioett

1 Person

Här möter du datorn i ett spännande kortspel, där det gäller att få summan 31 i en färg. Ni får tre kort var. Klädda kort är värda 10 och ess 11 poäng. Övriga kort har sitt normala värde. Har någon tre ess räknas detta som 31.

Du får dra kort antingen ur leken eller sakningshögen (saken). Sakningshögen får dock ej röras första rundan. Du kan knacka om du tror att du har tillräckligt med poäng för att vinna. Motspelaren får då dra kort en sista gång innan spelet avbryts och poängen jämförs.

En match omfattar fem spel, slutar en omgång oavgjort spelas den om.

Datorn hjälper dig att sortera dina kort och räkna samman din aktuella poängsumma.

2.2.5 Sänka Skepp

1 Person

Du har lyckats smyga dig in i fiendens farvatten med en ubåt. Ditt uppdrag är att tillintetgöra så många skepp som möjligt. Du får avlossa 20 skott på lika många skepp, ett per skepp. Avfyring sker med valfri tangent.

Fiendeskeppen dyker upp med olika avstånd och hastighet. Det finns fyra olika sorters skepp i fiendeflottan: Kryssare, Jagare, Hangarfartyg och Ubåtar. Träffar du mitt i prick markeras fullträff, som ger mer poäng än en vanlig träff. Vid poängberäkningen tas också hänsyn till fartygets sort, avstånd och hastighet. Du får hela tiden veta hur du ligger till poängmässigt.

2.2.6 Rutjakt

1 Person

Här gäller det att vara snabb i fingrarna för att hänga med i svängarna. Du representeras av första bokstaven i ditt namn. Datorn genererar 10 mål i form av rutmönster, som du skall jaga. Målen styrs helt slumpmässigt och svävar omkring på skärmen. När och om du träffar ett mål dyker ett nytt upp på skärmen.

För varje mål du träffar får du 50 poäng. Du har 1.5 minuter på dig att jaga de tio målen. Skulle du klara det innan tiden går ut får ytterligare 5 poäng för varje sekund du har kvar.

För att styra har du 9 tangenter, I,O,P,K,L, Ö,,,.-, till ditt förfogande.

God jaktlycka!

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 mikrorotator 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 uppdagande. 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 tilläggsförsäljningsvillkor avviker från RR 74 har tilläggsvillkoren företräde.

© Copyright 1979:
Luxor AB, Motala, Sverige