

COMPUTER BATTLESHIP

SPELREGLER.



Ett datorstyrt spel med ljus- och ljudeffekter där det gäller att sänka motståndarens fartyg. För 2 spelare.

Viktigt

1. Läs bruksanvisningen noggrant innan ni börjar spela.
2. Testa spelet innan ni börjar spela och efter batteribyte eller då spelet varit nedpackat en längre tid.
3. När man laddar speldatorns minne, måste man vara extra noggrann.
Se: Laddning av datorns minne.

Innehåll

- 1 st spelplan bestående av två kontrollpaneler till datorn med olikfärgade omkastare, 2 "hav" och batterilåda med lock.
- 1 st överbyggnad med två måltavlor.
- 2 satser vita pinnar (84 st/sats).
- 2 satser röda pinnar (42 st/sats).
- 2 st flottor bestående av vardera 1 hangarfartyg, 1 slagskepp, 1 jagare, 1 ubåt och 1 torpedbåt.
- 1 st bruksanvisning.

Spelet går ut på

Att bli först med att sänka motståndarens skepp.

Sammansättning av spelet

1. Lägg först i två 9 V-batterier i batterilådan. Se fig. 1.
2. Sätt på batteriklämman till vardera batteriet och lägg skumgummit över. Sätt därefter på locket.

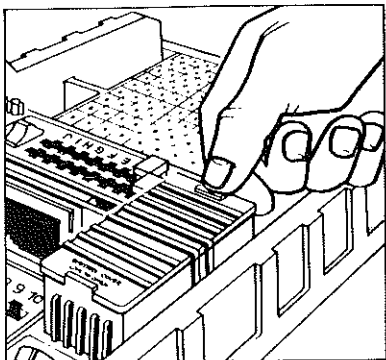


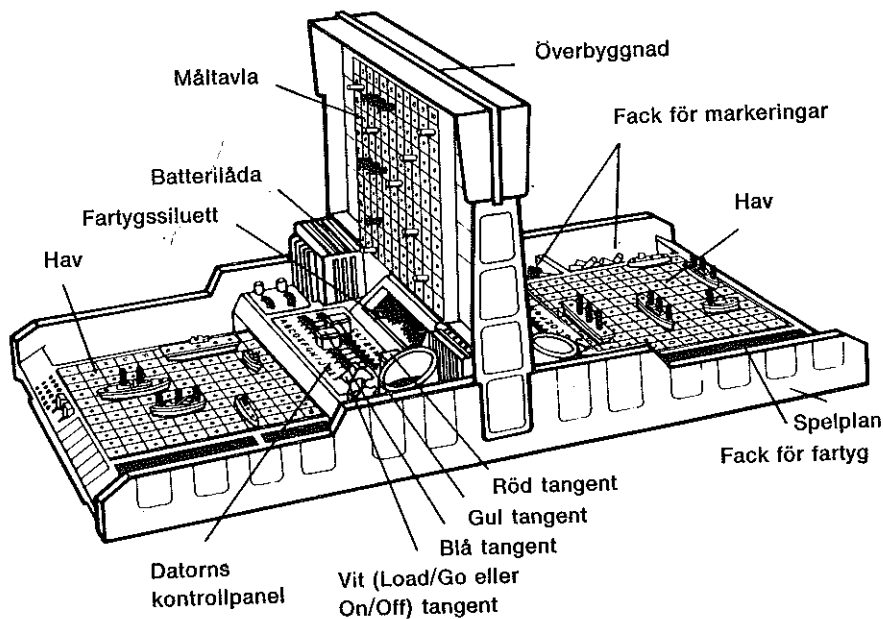
Fig.1

3. Sätt sedan fast den upprättstående överbyggnaden mellan de två "haven" (se fig. 2). Varje spelare har nu ett hav och en måltavla. Spelarna ska inte kunna se varandras hav.

Förberedelser

1. Varje spelare tar en hållare med röda pinnar och två hållare med vita pinnar och en uppsättning fartyg. Ta försiktigt loss pinnarna och fartygen från hållarna och lägg dem i facken vid sidan av havet.
2. På båda sidor om överbyggnaden finns en kontrollpanel för datorn med tre tangenter (röd, gul och blå) och en vit omkastare. Panelerna är lika utom beträffande den vita omkastaren som har olika funktioner. På ena sidan är det On/Off och på den andra Load/Go (se fig. 2).

Fig. 2



Test av spelet

Innan första spelet efter batteribyte eller om spelet varit nedpackat en längre tid, testas spel datorn på följande sätt:

- a)** För On/Off-omkastaren till On och Load/Go-omkastaren till Load. (Du hör ett "Beep-Ping"-ljud.)
- b)** På den ena kontrollpanelen . . .
1. För den gula tangenten till CM och tryck. Detta rensar datorminnet. Du hör en ton. OBS! Om den gula tangenten hålls ner, hörs tonen tills tangenten släpps.
 2. För den blå tangenten till A och tryck. Du hör en ton.
 3. För den gula tangenten till 1 och tryck. Du hör en ton.
 4. Tryck ner den röda tangenten Fire och Du hör en ton. Du har nu tryckt in koordinaten A-1 i spel datorns minne.
- c)** På den andra kontrollpanelen . . .
1. För den gula tangenten till CM och tryck. Du hör en ton.
 2. För den blå tangenten till J och tryck. Du hör en ton.
 3. För den gula tangenten till 10 och tryck. Du hör en ton.
 4. Tryck ner den röda tangenten Fire och Du hör en ton. Du har nu tryckt in koordinaterna J 10 i spel datorns minne.
- d)** För den vita Load/Go-omkastaren till Go.
- e)** På den första kontrollpanelen (använd i steg b ovan)
1. För den blå tangenten till J och tryck. Du hör en ton.
 2. För den blå tangenten till 10 och tryck. Du hör en ton.
 3. Tryck ner den röda tangenten Fire. Du hör ljudet av en flygande granat, ser ett ljussken följt av en explosion och sedan tre stycken "Whoop-Whoop-Whoop"-signaler. Du har avlossat en granat mot J 10-positionen på den andra sidan och fått en träff.
- f)** På den andra kontrollpanelen (använd i steg c ovan)
1. För den blå tangenten till A och tryck. Du hör en ton.
 2. För den gula tangenten till 1 och tryck. Du hör en ton.
 3. Tryck ner den röda tangenten Fire. Du hör samma ljud som i steg e ovan utom de tre "Whoop-Whoop-Whoop"-signalerna. Du har avlossat en granat mot A 1-positionen på den andra sidan och fått en träff. Om Du inte hör ljuden eller ser ljusskenet, byt batterierna eller kontrollera batterikontaktarna. Svaga batterier ger dåligt ljus och ljud och kan ge felaktigt resultat. Sitter batterikontaktarna löst, kan de böjas till med en tång.
Upprepa testproceduren.

Tangenternas funktion

OBS! En koordinat är en kombination av en bokstav och en siffra använd för att definiera en bestämd punkt på spelplanen, t. ex. D 4 (se fig. 3).

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

Fig. 3

Koordinaterna D-4

a) **Blå tangent**

Denna tangent kontrollerar bokstäverna A—J. Dessutom kontrollerar denna tangent CLE, vilket används då man ska radera ut den senast intryckta koordinaten om man tryckt in fel.

b) **Gul tangent**

Denna tangent kontrollerar siffrorna 1—10. Dessutom används gul tangent för att rensa datorns minne (CM).

c) **Vit omkastare**

On/Off är strömbrytare. Load/Go kontrollerar två saker; Load då varje spelare trycker in sina fartygskoordinater i datorns minne och Go då spelet börjar.

d) **Röd tangent**

Denna tangent måste tryckas ner då man laddar datorns minne med fartygens koordinater samt då man avlossar granater mot motståndarens fartyg.

Spelets gång

A. Laddning av datorns minne

1. Slå till strömbrytaren. Du hör Beep . . . Ping-ljudet.
OBS! Om Du slår från strömmen under spelets gång, raderas datorns informationer ut och Du måste börja ett nytt spel.
2. För Load/Go-omkastaren till Load. Varje spelare måste nu föra den gula tangenten till CM och trycka ned den för att rensa datorns minne. Gör detta före varje nytt spel.
3. Sedan ska varje spelare placera ett av sina fem fartyg på sitt "hav". Fartyget kan sättas horisontellt eller vertikalt men inte diagonalt. Inget fartyg får sättas utanför "havet".

4. När Ditt fartyg är på plats, tryckes koordinaterna in i datorns minne enligt följande:
Varje fartyg har så många koordinater som hålen i fartyget. Se fig. 4.

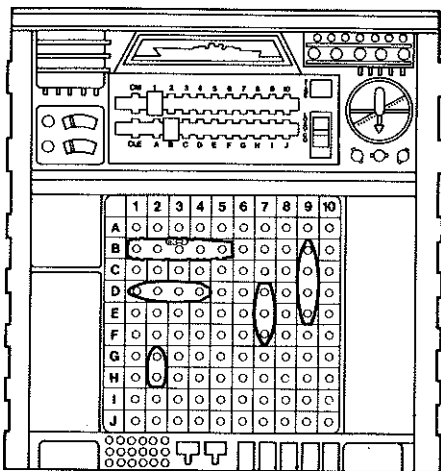


Fig. 4

I detta exempel har hangarfartyget koordinaterna B 1, B 2, B 3, B 4 och B 5. Tryck ner den blå tangenten på B och den gula på 1 och sedan den röda tangenten. Du måste trycka ned den röda tangenten, annars laddar inte datorns minne med koordinaten B 1 (se fig. 5).

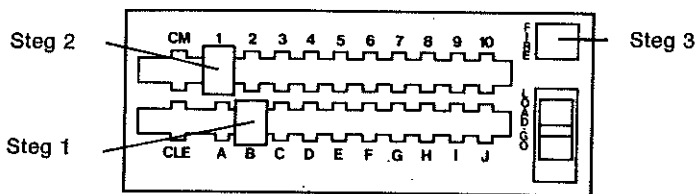


Fig. 5 inställning av B-1.

- Steg 1. För blå tangent till B.
Steg 2. För gul tangent till 1.
Steg 3. Tryck på röd tangent.

Då Du nu fortsätter att ladda datorn med hangarfartygets koordinater behöver inte B tryckas in varje gång. Däremot måste den röda tangenten tryckas ned varje gång.

OBS! Om B trycks ned, sker ingen skada men tonen hörs inte mer än efter första nedtryckningen av B.

5. Gör nu likadant för de andra fartygen. Se till att tangenterna står mitt för bokstäverna respektive siffrorna. Spelarna kan växelvis ladda datorn med sina fartygs koordinater eller ta alla fartygen i en följd.
6. Hur man raderar ut en felaktigt inslagen koordinat:
 - a) Om Du tar fel koordinater och upptäcker detta **innan** den röda tangenten tryckes ned, för då tangenterna till rätt position och tryck.
 - b) Om Du tar fel koordinater och upptäcker detta **efter** det att den röda tangenten tryckts ned:
 1. För den blå tangenten till CLE och tryck. Den sista informationen raderas då ut.
 2. För tangenterna till rätt position och tryck ned den röda tangenten. Om någon tangent står kvar på tidigare plats, hörs ingen ny ton.
 7. När alla 5 fartygen är klara och alla 17 koordinaterna finns i datorns minne, hör Du en "Whoop"-signal. Om Du inte hör detta ljud, måste Du föra den gula tangenten till CM och upprepa hela laddningsproceduren igen.
 8. För omkastaren till Go, singla slant och spelet kan börja.

B. Så här skjuter Du

1. Du ska nu försöka lokalisera och sänka Din motståndares flotta genom att avlossa "granater".
2. Den upprättstående måltavlan representerar Din motståndares "hav". Titta på Din måltavla och välj ut en koordinat att skjuta mot. Markera punkter med en vit pinne.

Exempel

Du väljer kanske C 6 som Ditt mål. Gör då likadant som när Du laddade datorn; Tryck ner den blå tangenten vid C och den gula vid 6 och slutligen den röda Fire.

3. Om Din granat är direkt träff på ett av motståndarens fartyg, hörs en explosion och det syns ett rött sken. Han måste då meddela vilket av hans fartyg som är träffat.
4. Din motståndare måste nu placera en röd pinne i hålet på det fartyg Du träffade. Du själv byter ut den vita pinnen mot en röd. Ditt drag är nu över.
5. Om Din granat är en miss, hörs ingen explosion och inte heller syns ljuset. Låt den vita pinnen sitta kvar så att Du inte avlossar fler granater mot samma mål. Tala om för motståndaren vilken koordinat Du sköt mot. Ditt drag är nu över.
6. Spelet fortsätter på samma sätt med att spelarna avlossar granater i tur och ordning. När något fartyg fått tillräckligt med träffar, är skeppet sänkt.

Vem vinner?

Den spelare som först har sänkt motståndarens fartyg, hör segersignalen "Whoop-Whoop-Whoop".

- b) Den vita omkastaren står på Go. Nu betyder den blå tangenten bokstaven på den koordinat Du skjuter mot.

4. Röd tangent

- a) Den vita omkastaren står på Load. Den röda tangenten måste tryckas ned efter varje fullständig koordinat när datorns minne laddas.
- b) Den vita omkastaren står på Go. Den röda tangenten är avfyringsknapp under slaget. När den tryckts ned, är det för sent att ändra något.

De olika signalerna

1. Sonarsignalen:
När strömbrytaren står på On hörs "Beep-Ping", vilket betyder att spelet kan börja.
2. Gul och blå tangentsignal:
När tangenterna trycks ned, hörs en signal som markerar att datorn uppfattat. Signalen är olika för de båda spelarna.
3. Röd tangent-signal:
När den vita omkastaren står på Load och den röda tangenten tryckes ned, hörs en signal som markerar att datorn uppfattat. När den vita omkastaren står på Go, hörs ljudet av granaten. Explosionsljud och ljus betyder träff.
4. Korrekt laddningssignal:
När alla 17 koordinaterna finns i datorns minne, hörs "Whoop" vilket betyder att spelet kan börja.
5. Segersignalen:
När motståndarens hela flotta sänkts, hörs "Whoop-Whoop-Whoop" och Du har vunnit.

Beskjutning med en salva om 5 granater

Denna variation kan användas av de spelare som är vana vid spelet. Spelarna sätter upp och för in sina flottors koordinater som tidigare. Därefter:

1. Singla slant om vem som ska börja.
2. Spelaren markerar 5 koordinater på måltavlan. Avlossa sedan granaterna. Om någon träffar, byt ut den vita pinnen till en röd pinne på det fartyget.
3. Motståndaren avlossar nu 5 granater.
4. När en spelare förlorat ett fartyg, tages detta bort från havet. Spelaren får nu avlossa en salva av endast 4 granater. Han har ju förlorat ett av sina fartyg och mist eldkraft. När en spelare t. ex. förlorat 3 fartyg, får han endast skjuta 2 granater.
5. Den som först har sänkt motståndarens flotta, hör segersignalen.