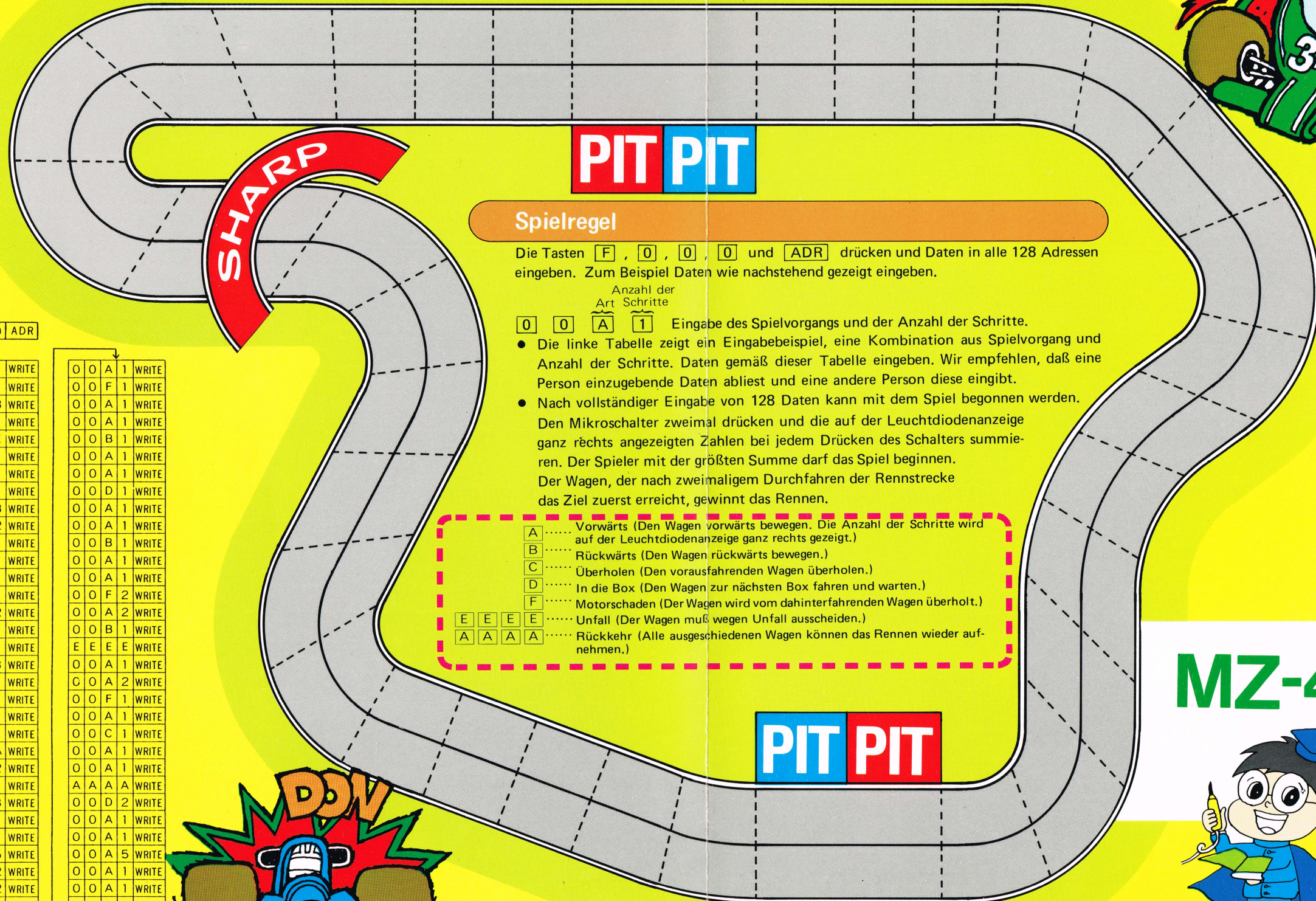
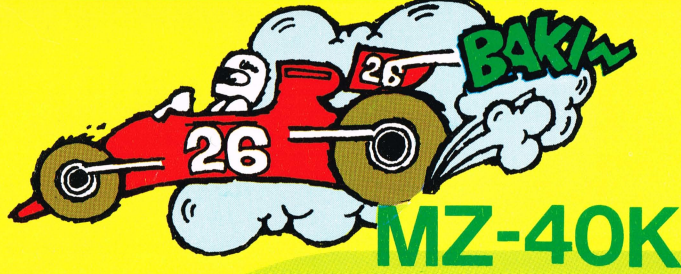


Autorennen



Spielregel

Die Tasten **F**, **0**, **0**, **0** und **ADR** drücken und Daten in alle 128 Adressen eingeben. Zum Beispiel Daten wie nachstehend gezeigt eingeben.

0 0 ^{Anzahl der} ^{Art} Schritte **A** **1** Eingabe des Spielvorgangs und der Anzahl der Schritte.

- Die linke Tabelle zeigt ein Eingabebeispiel, eine Kombination aus Spielvorgang und Anzahl der Schritte. Daten gemäß dieser Tabelle eingeben. Wir empfehlen, daß eine Person einzugebende Daten abliest und eine andere Person diese eingibt.
- Nach vollständiger Eingabe von 128 Daten kann mit dem Spiel begonnen werden. Den Mikroschalter zweimal drücken und die auf der Leuchtdiodenanzeige ganz rechts angezeigten Zahlen bei jedem Drücken des Schalters summieren. Der Spieler mit der größten Summe darf das Spiel beginnen. Der Wagen, der nach zweimaligem Durchfahren der Rennstrecke das Ziel zuerst erreicht, gewinnt das Rennen.

- A** Vorwärts (Den Wagen vorwärts bewegen. Die Anzahl der Schritte wird auf der Leuchtdiodenanzeige ganz rechts gezeigt.)
- B** Rückwärts (Den Wagen rückwärts bewegen.)
- C** Überholen (Den vorausfahrenden Wagen überholen.)
- D** In die Box (Den Wagen zur nächsten Box fahren und warten.)
- F** Motorschaden (Der Wagen wird vom dahinterfahrenden Wagen überholt.)
- E E E E** Unfall (Der Wagen muß wegen Unfall ausscheiden.)
- A A A A** Rückkehr (Alle ausgeschiedenen Wagen können das Rennen wieder aufnehmen.)

F 0 0 0 ADR

※

0	0	B	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	3	WRITE
0	0	A	1	WRITE
E	E	E	E	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	C	1	WRITE
0	0	A	3	WRITE
0	0	A	2	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	B	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	2	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	3	WRITE
0	0	F	1	WRITE
0	0	C	1	WRITE
0	0	F	1	WRITE
0	0	D	1	WRITE
A	A	A	A	WRITE
0	0	C	2	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	3	WRITE
0	0	B	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	5	WRITE
0	0	A	2	WRITE
0	0	A	2	WRITE
0	0	C	1	WRITE

0	0	A	1	WRITE
0	0	F	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	B	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	D	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	B	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	F	2	WRITE
0	0	A	2	WRITE
0	0	B	1	WRITE
E	E	E	E	WRITE
0	0	A	1	WRITE
C	0	A	2	WRITE
0	0	F	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	C	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
A	A	A	A	WRITE
0	0	D	2	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	5	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	1	WRITE
0	0	A	3	WRITE

Ab der mit einem Sternchen versehenen Stelle die Daten nach der erstmaligen Eingabe nochmals eingeben.



MZ-40K



Abschneiden und für dieses Spiel verwenden.

An dieser gestrichelten Linie abschneiden.

