

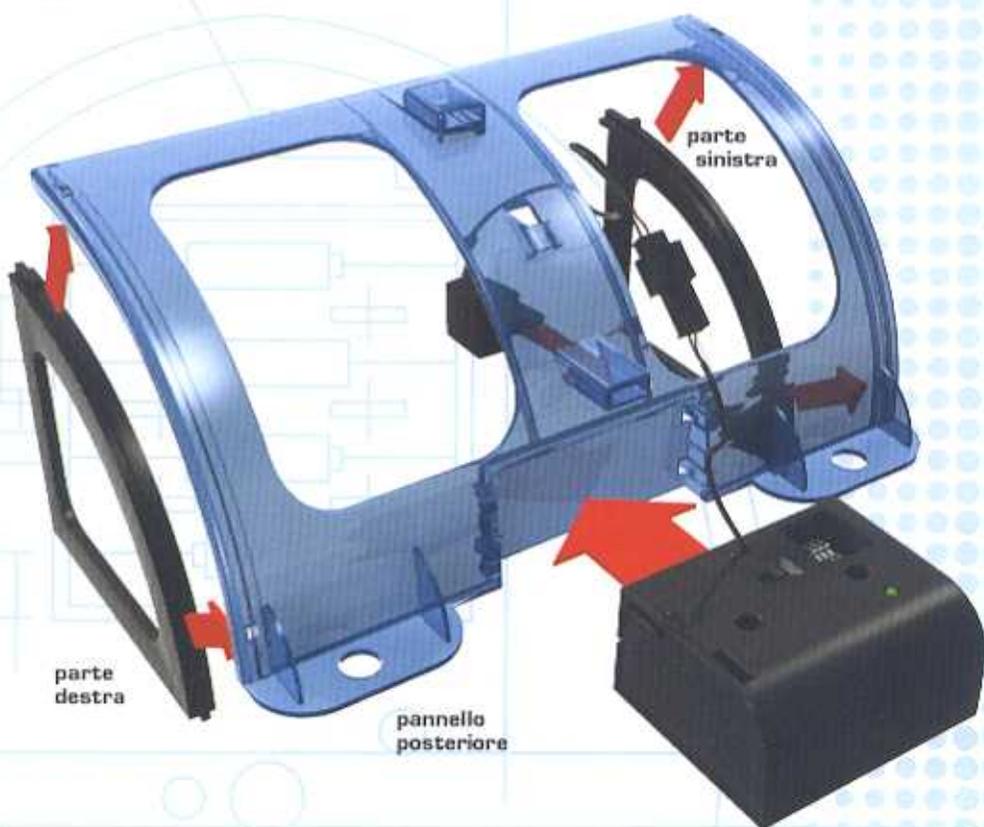


LA PORTA PER IL CYBALL

Dopo aver montato la porta e inserito il segnalatore, tutto è pronto per il calcio d'inizio della prima partita a Cyball.

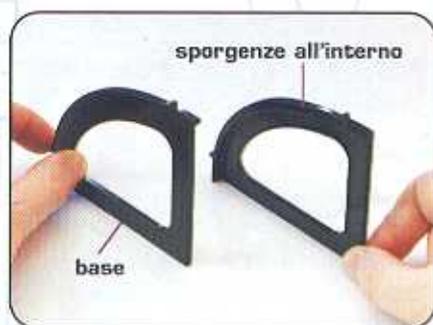
Ora il tuo robot è completamente attrezzato, con i bracci che captano i segnali IR e il meccanismo motorizzato del kicker; il segnalatore per la porta trasmette segnali IR così come li trasmette la palla. Non ti resta che montare le tre parti della porta, inserire il segnalatore, e Cybot è pronto per segnare il suo primo goal, e farà tutto da solo!

Per il momento, puoi utilizzare un solo robot e una porta. Con il prossimo fascicolo, svilupperemo ulteriori tattiche di gioco con l'aiuto del CD-ROM 5, e potrai cimentarti in una partita, sfidando sul campo il Cybot di un tuo amico. Per divertirti di più, ti consigliamo di organizzare un campionato di Cyball con i tuoi amici Cyboteer. Non dimenticarti che sarai il benvenuto se vorrai utilizzare il Forum sul sito web di Real Robots per organizzare degli eventi. Per ottenere migliori risultati, devi scegliere un pavimento liscio e piano, largo almeno due metri e lungo tre, con uno spazio dove gli spettatori possono assistere al di fuori dell'area di gioco.



Montare la porta

1 Prendi le due parti laterali nere della porta. Fai attenzione che una di esse va posizionata a destra e l'altra a sinistra, e il lato diritto più lungo serve da base. ▼



2 Prendi la parte sinistra e inserisci le due linguette nei fori corrispondenti del pannello posteriore blu. ▲

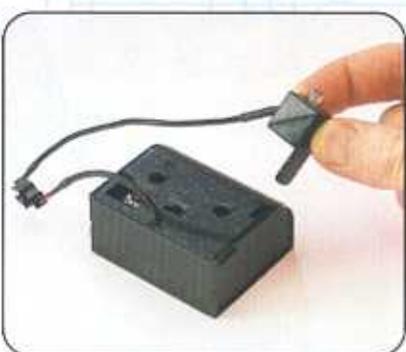
3 Prendi la parte destra e inserisci le due linguette nei fori corrispondenti del pannello posteriore blu. ▼





Inserire il segnalatore

1 Togli il trasmettente IR dal vano batterie del segnalatore. ▶



2 Inserisci la parte piatta del vano batterie nell'alloggiamento sul retro della porta, in modo che gli interruttori e l'indicatore verde di accensione siano rivolti verso l'alto. ▶



3 Ruota il trasmettente IR in modo che il LED sia rivolto verso il basso, come mostrato. ▼



4 Inserisci il trasmettente IR nella presa all'interno della porta con il LED rivolto verso il basso, come mostrato. ▶



Preparativi per giocare a Cyball

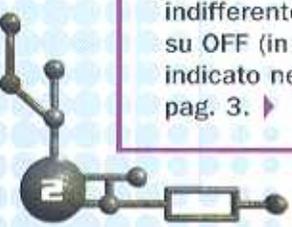
È meglio giocare a Cyball su una superficie dura e liscia, come un pavimento di piastrelle o di legno.

Scegli uno spazio ampio senza ostacoli, della misura ideale di circa 3 metri di lunghezza per 2 metri di larghezza.

1 Lo switch rosso per la selezione della modalità all'interno di Cybot può essere impostato su una qualsiasi delle 16 combinazioni (vedi fascicolo 29, tabella 'Canali del robot' a pag. 3) ottenute posizionando ciascuna delle quattro levette indifferentemente su ON o su OFF (in su o in giù) come indicato nella tabella di pag. 3. ▶



2 L'interruttore nell'angolo anteriore destro della scheda uC6 deve essere posizionato su A o su B a seconda di ciò che è indicato nella tabella di pag. 3. ▲





Preparativi per giocare a Cyball

3 Anche lo switch sul vano batterie del segnalatore (generalmente attaccato alla porta) deve essere impostato secondo la tabella qui sotto. L'interruttore del segnalatore deve essere messo su ON (il LED verde deve illuminarsi). ▶



4 L'interruttore della palla deve essere messo su ON (il LED verde deve illuminarsi). ▶



COME IMPOSTARE GLI SWITCH

	Switch del segnalatore			Switch rosso di Cybot				Interruttore della scheda uC6
	1	2	3	1	2	3	4	
Cerca il segnalatore	on	off	off	x	x	x	x	A/B
1 giocatore di Cyball	off	on	off	x	x	x	x	A
2 giocatori di Cyball (istruzioni nel prossimo fascicolo)								
Team A	on	on	off	x	x	x	x	A
Team B	off	on	off	x	x	x	x	B

Nota: x = qualsiasi posizione (on oppure off), ma la selezione del canale sul telecomando deve coincidere con la selezione del canale effettuata sul robot

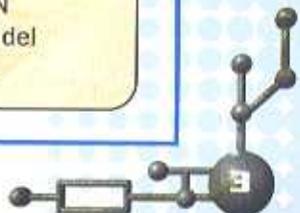
Un giocatore di Cyball



1 Metti la palla a circa 1 m di distanza da Cybot.



2 Assicurati che lo switch del segnalatore sia posizionato come indicato nella tabella qui sopra per 1 giocatore di Cyball. Sposta su ON l'interruttore del segnalatore.



Un giocatore di Cyball

3 Imposta lo switch rosso di Cybot in una qualsiasi posizione come indicato nella tabella di pag. 3 per 1 giocatore di Cyball. Metti su ON l'interruttore del robot. Il numero del canale impostato sullo switch rosso lampeggerà sul display digitale del pannello posteriore. Il robot può essere rivolto in qualsiasi direzione. ▶

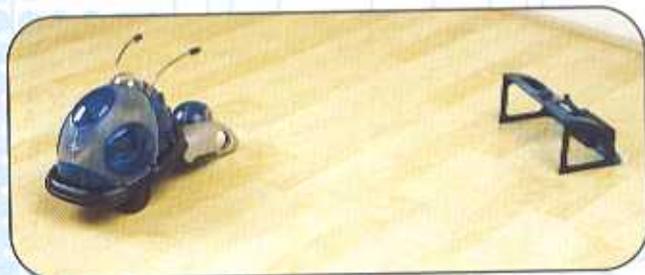


4 Accendi il telecomando e imposta il numero del canale sullo stesso numero che lampeggia sul display posteriore, per esempio 8. Per far questo, vai a 2 SELEZIONA ROBOT, poi 2-1 CYBOT, quindi 2-1-8 (per il canale 8) e premi Invio. ▲

5 Premi ESC due volte, quindi seleziona 3 MODALITÀ, poi 3-7 CYBALL e premi Invio. ▶



6 Seleziona 3-7-1 per 1 giocatore e, con il telecomando puntato verso la cupola di Cybot, premi Invio. Cybot emetterà un suono. ▶



7 Come già verificato nel fascicolo 67, Cybot dovrebbe girare finché non individua la palla, quindi andare verso di essa e prenderla tra i suoi bracci. Nota: se Cybot non si muove, potresti aver bisogno di 'mostrargli' la palla una prima volta, facendola rotolare davanti a lui. ▲



8 A questo punto Cybot si gira in cerca della porta e, quando l'ha individuata, si dirige verso di essa tenendo la palla tra i bracci. ▲

9 Quando si trova nel raggio della porta, Cybot aziona il meccanismo del kicker per 'calciare' la palla in rete. Ed è goal! ◀