

THE
WINNING TEAM
CYBERBALL™

KLAX VINDICATORS

A.P.B.

ESCAPE
FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS

THE WINNING TEAM

KLAX • A.P.B. • VINDICATORS • CYBERBALL
ESCAPE FROM THE LAND OF THE ROBOT MONSTERS

INDICE

INSTRUCCIONES DE CARGA	3
INSTRUCCIONES DE CARGA: KLAX	3
INSTRUCCIONES DE CARGA: APB	4
INSTRUCCIONES DE CARGA: ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS	5
INSTRUCCIONES DE CARGA: VINDICATORS	6
INSTRUCCIONES DE CARGA: CYBERBALL	7
KLAX	9
Teclas de control	10
Joystick	10
A.P.B.	12
EL JUEGO	12
PARA EMPEZAR	12
BONOS	13
CONTROLES	13
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS	14
El juego	14
Para empezar	14
Consejos y pistas	15
Controles	15
Joystick	16
Teclas adicionales	16
Teclado	17
Otras teclas	18

The Winning Team

VINDICATORS	20
Resumen	20
El juego	20
Control	21
Pistas para jugar	21
Puntuaciones máximas	21
Teclas de control	22
CYBERBALL	24
El juego	24
Características de Cyberball	24
Cómo jugar a Cyberball	24
Características de Cyberball	25
Teclas	25
Pistas para jugar	26
Virus	26
Acontecimientos clave en la evolución de Cyberball	26

INSTRUCCIONES DE CARGA

INSTRUCCIONES DE CARGA: KLAX

Amstrad casete

Teclea RUN" y pulsa ENTER. Si tienes una unidad de disco conectada, teclea antes |TAPE.

Amstrad disco

Teclea |CPM y sigue las instrucciones de la pantalla

Commodore 64 casete

Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore 64 disco

Teclea LOAD""",8,1.

Spectrum casete

En un Spectrum de 48K teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

En un Spectrum de 128K utiliza la opción LOADER.

The Winning Team

Spectrum +3 disco

Utiliza la opción LOADER.

Atari ST y Commodore Amiga

Inserta el disco y enciende el ordenador.

INSTRUCCIONES DE CARGA: APB

Amstrad casete

Teclea RUN" y pulsa ENTER. Si tienes una unidad de disco conectada, teclea antes |TAPE.

Amstrad disco

Teclea |CPM y sigue las instrucciones de la pantalla

Commodore 64 casete

Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore 64 disco

Teclea LOAD""",8,1.

Spectrum casete

En un Spectrum de 48K teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

En un Spectrum de 128K utiliza la opción LOADER.

Spectrum +3 disco

Utiliza la opción LOADER.

Atari ST y Commodore Amiga

Inserta el disco y enciende el ordenador.

INSTRUCCIONES DE CARGA: ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Amstrad casete

Teclea RUN" y pulsa ENTER. Si tienes una unidad de disco conectada, teclea antes |TAPE.

Amstrad disco

Teclea |CPM y sigue las instrucciones de la pantalla

Commodore 64 casete

Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore 64 disco

Teclea LOAD""",8,1.

Spectrum casete

En un Spectrum de 48K teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

En un Spectrum de 128K utiliza la opción LOADER.

The Winning Team

Spectrum +3 disco

Utiliza la opción LOADER.

Atari ST y Commodore Amiga

Inserta el disco y enciende el ordenador.

INSTRUCCIONES DE CARGA: VINDICATORS

Amstrad casete

Teclea RUN" y pulsa ENTER. Si tienes una unidad de disco conectada, teclea antes |TAPE.

Amstrad disco

Teclea |CPM y sigue las instrucciones de la pantalla

Commodore 64 casete

Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore 64 disco

Teclea LOAD""",8,1.

Spectrum casete

En un Spectrum de 48K teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

En un Spectrum de 128K utiliza la opción LOADER.

Spectrum +3 disco

Utiliza la opción LOADER.

Atari ST y Commodore Amiga

Inserta el disco y enciende el ordenador.

INSTRUCCIONES DE CARGA: CYBERBALL

Amstrad casete

Teclea RUN" y pulsa ENTER. Si tienes una unidad de disco conectada, teclea antes |TAPE.

Amstrad disco

Teclea |CPM y sigue las instrucciones de la pantalla

Commodore 64 casete

Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore 64 disco

Teclea LOAD""",8,1.

Spectrum casete

En un Spectrum de 48K teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

En un Spectrum de 128K utiliza la opción LOADER.

The Winning Team

Spectrum +3 disco

Utiliza la opción LOADER.

Atari ST y Commodore Amiga

Inserta el disco y enciende el ordenador.

The Winning Team

KLAX

El concepto es simple: coge los ladrillos de diferentes colores a medida que avanzan hacia ti y suelta cada uno de los ladrillos en las cinco columnas. El objetivo es hacer klaxes; estos son pilas de tres ladrillos del mismo color, horizontales, diagonales y verticales. Una vez que se ha hecho un klax, los ladrillos desaparecen, haciendo que los ladrillos que están más arriba bajen y les sustituyan. Para obtener puntos extra, pon los ladrillos de forma que haya una reacción en cadena de klaxes. Tu paleta puede sostener un máximo de 5 ladrillos y una vez llena, no cogerá más ladrillos. De la misma manera, las columnas pueden tener hasta 5 ladrillos y cuando estén llenas no podrás soltar más ladrillos en ellas.

El "drop meter" del centro de la pantalla te muestra cuántos ladrillos se te han caído. Si se te caen más ladrillos de los que te están permitidos, o si todas las columnas quedan llenas al mismo tiempo, el juego terminará.

Un ladrillo intermitente con muchos colores es un ladrillo "comodín", capaz de formar parte de varios klaxes. Por ejemplo, si sueltas un ladrillo comodín en una pila de dos ladrillos azules y cae al lado de una línea horizontal de 2 ladrillo verdes, se harán los dos klaxes (el azul y el verde), y los 5 ladrillos desaparecerán.

Hay una opción de aceleración disponible que hará que todos los ladrillos de la pantalla se acerquen a ti a una alta velocidad. De forma alternativa, puedes utilizar la opción de lanzar un ladrillo hacia atrás de la pantalla para poder coger uno de otro color. ¡Ten cuidado! Sólo puedes tirar un ladrillo cada vez, y aún así volverá a ti con el resto de los ladrillos rodantes.

En el juego hay que completar un paso tras otro (pantallas). Cada paso tiene su propio conjunto de criterios que tú tendrás que cumplir como sobrevivir un determinado número de ladrillos, o hacer el número establecido de klaxes diagonales. Se te informará de estos criterios al principio de cada pantalla.

Recuerda que cuanto más difícil sea el klax más puntos obtendrás. Por ejemplo, los klaxes diagonales valen más que los verticales o que los horizontales.

En las versiones para Atari ST, Amiga e IBM PC pueden jugar dos jugadores simultáneamente con una pantalla dividida verticalmente. Simplemente sigue las instrucciones de la pantalla.

The Winning Team

Teclas de control

Joystick

Izquierda	Moverse a la izquierda
Derecha	Moverse a la derecha
Arriba	Lanzar ladrillo atrás
Abajo	Acelerar
Botón de disparo	Soltar ladrillo en columna
Espacio	Pausa
Tecla 'S'	Activar/desactivar sonido

Atari ST, Amiga e IBM PC

Teclas del jugador 1 o Joystick 1

Jugador 2 Joystick 0

Z	Moverse a la izquierda
X	Moverse a la derecha
P	Lanzar ladrillo atrás
L	Acelerar
Espacio	Soltar ladrillo en columna
F1	Pausa

Commodore 64, Amstrad, Spectrum y MSX

O	Moverse a la izquierda
P	Moverse a la derecha
Q	Lanzar ladrillo atrás
A	Acelerar

The Winning Team

Espacio Soltar ladrillo en columna
M Pausa
S Activar/desactivar sonido

BBC

Z Moverse a la izquierda
X Moverse a la derecha
: Lanzar ladrillo atrás
/ Acelerar
RETURN Soltar ladrillo en columna
P Pausa
Q Activar/desactivar sonido

The Winning Team

A.P.B.

EL JUEGO

APB - All Points Bulletin. Pon tu pie en el acelerador y corre por las calles de la ciudad en una serie de locas persecuciones automovilísticas.

PARA EMPEZAR

Desempeñas el papel del Oficial Bob, un duro policía de este juego al estilo de los dibujos animados, cuyo trabajo es patrullar por las calles de la ciudad y atrapar a diversos delincuentes en su seguro coche de patrulla.

Cada día tienes un grupo de infractores que deben ser atrapados antes de que llegue la noche para poder obtener un bono en tu sueldo y mantener tu trabajo. Estos incluyen vagabundos, borrachos y autoestopistas. De vez en cuando recibirás un boletín (All Points Bulletin) sobre un delincuente particularmente peligroso que debe ser seguido y arrestado.

Si cogieras a Sid Sniper, Freddy Freak o a cualquier otro de los criminales maestros, deberás llevarlos a la comisaría para que sean interrogados. Si confiesan, puedes olvidarte del resto de los criminales por ese día. Sin embargo, no es tan fácil sacarles una confesión, y debes acabar antes de que llegue el jefe. Lleva el joystick a izquierda y derecha tan rápido como puedas y una cuadrícula te mostrará la rapidez con la que vas y cuánto te estás acercando a la confesión del criminal.

Para arrestar a un delincuente, debes poner el cursor del volante sobre su coche y pulsar sobre la sirena. Sigue manteniendo pulsado el botón de disparo tanto tiempo como necesites la sirena. Puede que algunos criminales te ignoren las primeras veces que les indiques que paren, dependiendo de la gravedad de su crimen. A medida que el juego va avanzando, puedes obtener una pistola y disparar a sus coches, pero no des a inocentes peatones. Los infractores de la ley deben ser echados de la carretera y no se rendirán sin luchar.

Si te chocas contra un vehículo mientras la sirena está desactivada, te estrellas o hieres a alguien inocente, conseguirás un punto negativo. También obtendrás uno de estos puntos por cada infractor de la ley que no atrapes en ese día. Recoge demasiados puntos negativos y serás despedido.

BONOS

Visita la tienda de Donuts para conseguir tiempo adicional, coge bolsas de dinero para mejorar tu paga y para en las gasolineras para llenar el depósito. También puedes visitar la tienda de la velocidad (Speed Shop) para comprar equipamiento adicional para tu coche incluyendo radar, protección, mejores frenos y una aceleración más rápida. Sin embargo, el pago de la mejora de tu coche será difícil de realizar si no has tenido éxito en el día y no has recogido bastante dinero.

CONTROLES

Atari ST, Amiga, Commodore 64: se utiliza el joystick.

Amstrad CPC, Spectrum: se utiliza el joystick o teclas definidas.

Izquierda	Girar izquierda
Derecha	Girar derecha
Arriba	Acelerar
Abajo	Frenar
Botón de disparo con rapidez	Disparar pistola (si la tienes)
Mantener pulsado el botón de disparo	Activar la sirena

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

El juego

Este juego es una misión de rescate simultáneo de dos jugadores en la que tú, como Jake o Duke, debes rescatar al Profesor Sarah Bellun y liberar a sus esclavizadas invitadas antes de que sean convertidas en Robo-Zombies. Encuentra y rompe los armarios de comida y bombas para obtener armas especiales que te ayuden a destruir a los diabólicos Reptilons.

Para empezar

El objetivo del juego es pasar por las fábricas del planeta X rescatando a las esclavas y destruyendo a los Reptilons que las vigilan.

Para activar los escaladores, encuentra el interruptor de energía y actívalo. Esto te permitirá alcanzar el "Port-O-Matic" y salir del nivel.

Alrededor del complejo de fábricas encontrarás armarios que contienen comida, energía extra, más bombas y a veces armas especiales que aumentarán tus posibilidades de supervivencia.

Cuando los destruyas, algunos de los Reptilons dejarán tras de sí unos cristales verdes que mejorarán la potencia de los rayos. Cuantos más cristales recojas más devastadora será tu arma.

Para rescatar a las prisioneras simplemente dirígete hacia ellas y subirán a tu nave de rescate que está orbitando el planeta X. Sin embargo, algunas de las prisioneras han sido encerradas

The Winning Team

en jaulas de cristal. Para abrir las jaulas de cristal debes encontrar la consola del ordenador que las controla y destruirla con tu arma de rayos.

Cada tres niveles te encontrarás con un Reptilon diabólico que sólo puede ser destruido si le lanzas continuos disparos y bombas. Ten cuidado, cada Reptilon tiene su propia forma de defensa.

En las versiones de 16 bits (sólo), tendrás que atravesar una zona de canales después de cada nivel de cuarta fábrica. En este paso Jake y Duke subirán a su Cyber Sled (trineo) y tendrán treinta segundos para encontrar la salida del laberinto a la siguiente fábrica. Si consiguieras llegar al final del canal a tiempo, podrás elegir el siguiente sector en el que desees jugar seleccionando una de entre tres puertas. También obtendrás una barra extra de vida. Si fallaras no obtendrás la barra extra de vida y el ordenador seleccionaría por ti la siguiente puerta.

Al final de cada fábrica aparecerá una pantalla de bonus en la que se te premiará por cada prisionera liberada en ese nivel. si has rescatado un cohete lleno de prisioneras obtendrás una barra extra de energía.

Consejos y pistas

Ahorra las bombas para utilizarlas con el Reptilon diabólico.

Aprende la configuración de las fábricas para avanzar más deprisa.

Utiliza la potencia de tus armas sabiamente. Recuerda, cada disparo reduce ligeramente la potencia de tus rayos por lo que puedes perder las armas más poderosas.

Intenta rescatar a todas las prisioneras para obtener un bonus de vida mayor al final de cada nivel.

No vagues por la zona del canal, ¡el tiempo límite es muy pequeño!

¡Recuerda que dos jugadores significa el doble de potencia de fuego!

Controles

Atari ST y Amiga

Jugador 1 Joystick en el port 1 o teclado.

Jugador 2 Joystick en el port 2 o teclado.

The Winning Team

Commodore 64

Jugador 1 Joystick en el port 2 o teclado.
Jugador 2 Joystick en el port 1.

Joystick

Amiga, Atari ST y Commodore 64

Empujar a la izquierda Mueve al jugador a la izquierda
Empujar a la derecha Mueve al jugador a la derecha
Empujar hacia abajo Mueve al jugador hacia abajo
Empujar hacia arriba Mueve al jugador hacia arriba
Botón de disparo Fuego

Spectrum y Amstrad

Empujar a la izquierda El jugador gira a la izquierda
Empujar a la derecha El jugador gira a la derecha
Empujar hacia abajo Bomba
Empujar hacia arriba El jugador se mueve hacia delante
Botón de disparo Fuego

Teclas adicionales

Amiga

Alt Izda Bombas jugador 1
Alt Dcha Bombas jugador 2

Atari ST

Shift Izda Bombas jugador 1
Shift Dcha Bombas jugador 2

The Winning Team

Commodore 64

Tecla Commodore Bombas jugador 1
Cursor izda/dcha Bombas jugador 2

Teclado

Amiga

Jugador 1

Z Moverse a la izquierda
X Moverse a la derecha
1 Moverse hacia arriba
Q Moverse hacia abajo
Alt Izda Bomba
Amiga Izda Fuego

Jugador 2

[Moverse a la izquierda
) Moverse a la derecha
O Moverse hacia arriba
P Moverse hacia abajo
Alt Dcha Bomba
Amiga Dcha Fuego

Otras teclas

F1 Activar/desactivar música
H Pausa activada/desactivada
Q&U Abandonar juego

The Winning Team

Atari ST

Z Moverse a la izquierda
X Moverse a la derecha
P Moverse hacia arriba
L Moverse hacia abajo
Shift izda Bomba
Espacio Fuego

Commodore

Z Moverse a la izquierda
X Moverse a la derecha
L Moverse hacia arriba
, (coma) Moverse hacia abajo
Tecla Commodore Bomba
Espacio Fuego

Otras teclas

Atari ST

F1 Activar/desactivar música
H Pausa activada/desactivada
Q&U Abandonar juego

Commodore 64

F1 Activar/desactivar música
RUN/STOP Pausa (Fuego para continuar)
Q Abandonar juego (en pausa)
F3 Activar efectos sonoros

Spectrum y Amstrad

Jugador 1

- Z Girar a la izquierda
- X Girar a la derecha
- Q Moverse hacia delante
- S Bomba
- A Fuego

Jugador 2

- N Girar a la izquierda
- M Girar a la derecha
- O Moverse hacia delante
- P Bomba
- K Fuego

VINDICATORS

Resumen

Vindicators es un juego de tanques para uno o dos jugadores.

Los jugadores deben recoger combustible para permanecer con vida y estrellas para personalizar sus tanques. Con estas estrellas se puede comprar un arsenal de armas y super poderes. Los jugadores también pueden seleccionar sus puntos iniciales y se les recompensará con unas cuantas estrellas escondidas por aceptar un desafío mayor.

El juego

Vindicators tiene lugar en el año 2525 en el exterior de la Galaxia TR15. La misión es interceptar y destruir los ejércitos invasores del diabólico Imperio Tangent. Debes tomar posesión de las estaciones multinivel, asegurándote de destruir por completo el centro de control de cada una de ellas. El arma utilizada es el Tanque estratégico de combate SR-88.

Como comandantes en jefe de estos tanques SR-88, los jugadores deben enfrentarse a las fuerzas invasoras del Imperio Tangent. Los invasores tienen 14 estaciones espaciales equipadas con torretas y con tanques y cañones que están siendo constantemente vigiladas por patrullas permanentes.

El tanque de combate SR-88 es potente pero su suministro de combustible es muy volátil. Los jugadores deben llenar constantemente el depósito recogiendo los bidones diseminados por los muchos niveles de las estaciones. Las estrellas de combate también pueden encontrarse por el camino y proporcionarán al jugador mejoras como:

- Rango de disparo aumentado
- Potencia de fuego aumentada
- Velocidad de disparo aumentada
- Escudos de fuerza
- Disparos inteligentes

- Cañones de bomba
- Blindaje para el tanque

Control

Los tanques se controlan utilizando el joystick y el teclado:

ARRIBA	Mueve el tanque hacia delante
ABAJO	Mueve el tanque hacia atrás
IZQUIERDA	Gira el tanque hacia la izquierda
DERECHA	Gira el tanque hacia la derecha
BOTON DE DISPARO	Fuego estándar

Otras teclas necesarias son: Disparar armas especiales y Cambiar armas especiales.

Para recoger combustible y estrellas sólo tienes que hacer que tu tanque pase sobre ellos.

Pistas para jugar

- Los escudos de fuerza reducen la pérdida de combustible.
- Al disparar a otro jugador transferirás parte de tu combustible a éste.
- Algunos de los ejércitos invasores sólo podrán ser destruidos si utilizas armas especiales.
- Bajo las torretas pueden encontrarse objetos.

Puntuaciones máximas

La tabla High Score lista las quince puntuaciones máximas con las iniciales del jugador. Si un jugador completa las 14 estaciones, entonces se le recompensará con un bonus de combustible (FUEL), otro de estrella (STAR) y también con un bonus de 10.000 puntos.

Si un jugador alcanza una de las quince puntuaciones máximas, tiene un tiempo límite para introducir su nombre utilizando el joystick o el teclado. Utiliza Izda/Dcha para seleccionar una letra y el botón de disparo para introducir la letra. Cuando se hayan introducido todas las iniciales, el jugador verá la tabla de récords modificada con su puntuación y sus iniciales resaltados.

The Winning Team

Teclas de control

Atari ST y Amiga

	Jugador 1	Jugador 2
Joystick 1	Joystick 2	
Arriba	CTRL	
Abajo	ALT	
Izquierda	SHIFT izdo.	
Derecha	SHIFT dcho.	
Fuego	CAPS LOCK	
Disparar arma especial	ESPACIO	ENTER numérico
Cambiar arma especial	TAB	0 Numérico

Spectrum

	Joystick 1	Joystick 2
Arriba	Q	Kempston
Abajo	A	
Izquierda	Z	
Derecha	X	
Fuego	SHIFT	
Disparar arma especial	C	ENTER
Cambiar arma especial	B	P

The Winning Team

Amstrad CPC

Arriba	TAB	Joystick
Abajo	CAPS LOCK	
Izquierda	O	
Derecha	P	
Fuego	ESPACIO	
Disparar arma especial	SHIFT	F1
Cambiar arma especial	X	F3

Commodore 64/128

	Joystick 2	Joystick 1
Arriba	Q	
Abajo	A	
Izquierda	O	
Derecha	P	
Fuego		
ESPACIO		
Disparar arma especial	SHIFT izdo.	F1
Cambiar arma especial	SHIFT dcho.	F3

CYBERBALL

El juego

Cyberball: estamos en el año 2022. Unos robots cinco veces más grandes que los humanos, contruidos para soportar la violencia y la destrucción, luchan cuerpo a cuerpo, metal a metal hasta el final.

Cyberball es un juego para uno o dos jugadores basado en el fútbol americano. En el siglo XXI todos los humanos han sido eliminados del juego y tú, capitán del equipo, tomas el control de los robots, seleccionando de entre equipos como los Asesinos de Los Angeles o los Destruidores de Dallas.

Características de Cyberball

Los capitanes de equipo eligen las jugadas de ataque y defensa, los tiempos muertos, los pases, los laterales, los ataques por sorpresa y las sustituciones de los jugadores débiles o destruidos. Los jugadores resaltados son controlados por los capitanes del equipo, pero hay que vigilar a los jugadores dañados que explotarán cuando estén en posesión del balón.

Cómo jugar a Cyberball

El control se realiza mediante el joystick o el teclado. Primero selecciona el equipo con el que desees jugar. En modo ofensivo selecciona las jugadas Running (carrera), Passing (pase) u Option (opción). En una jugada de carrera pasa la pelota al corredor trasero que entonces debe intentar evitar a la defensa. En las jugadas de pase el receptor debe evitar a la defensa para llegar al punto de pase resaltado de forma que el cuarto trasero pueda lanzársela. Las jugadas de opción dan al capitán del equipo la opción de elegir entre jugadas de carrera o de pase.

En modo defensivo el objeto es hacer un placaje al cuarto trasero del adversario antes de que pase la pelota, o cuando la pase, interceptarla. Si el receptor coge la pelota, utiliza el Turbo

The Winning Team

Boost para intentar hacer el placaje al receptor. Hay tres tipos de defensa, Short (corta), Medium (media) o Long (larga), que determinan lo cerca que están tus defensores del adversario al principio de la jugada.

Los capitanes de equipo deben seleccionar el tipo de jugada. La jugada elegida de la visualización muestra la trayectoria pretendida de los jugadores durante la jugada. Estudia tus opciones cuidadosamente y prepárate para la acción.

Características de Cyberball

Los goles: se realizan bien cruzando la línea de toque con la pelota, o lanzando la pelota a tu receptor que se encuentra detrás de esta línea.

Línea de desactivación: en cada jugada la pelota se "calienta" hasta que alcanza el punto crítico y la pelota explota destruyendo a todo aquel que la tenga en posesión. Durante una jugada ofensiva si se cruza la línea de desactivación, la pelota vuelve a su estado normal.

La caída: si a cualquier jugador se le hacen placajes demasiado a menudo mientras que está en posesión de la pelota, no podrás tener confianza en él y puede explotar si se le vuelve a hacer otro placaje. La sustitución es posible sólo si hay fondos disponibles.

Las transformaciones: éstas se realizan inmediatamente después de los goles. ¡Cuidado! La pelota se pone inmediatamente en estado crítico.

Equipos de dos jugadores: en modo ofensivo un jugador es elegido para pasar, el otro para recibir. Los dos jugadores están resaltados en la pantalla. En modo defensivo los jugadores eligen qué robot van a controlar pulsando el botón de disparo antes del comienzo de la jugada.

Turbo Boost: pulsa Turbo Boost en las jugadas defensivas para acelerar el juego unos cuantos segundos. Sólo puedes utilizar Turbo Boost una vez en cada jugada. ¡No lo malgastes!

Controles: controla a tu robot por medio del joystick o el teclado. Al pulsar el botón de disparo seleccionarás las opciones en las pantallas de selección, pases en modo ofensivo y también el modo Turbo Boost.

Teclas

8 bits: sigue las instrucciones de la pantalla.

16 bits:

Teclado

Joystick

The Winning Team

Q-Arriba	Empujar hacia arriba-Arriba
A-Abajo	Empujar hacia abajo-Abajo
O-Izquierda	Empujar a la izquierda-Izquierda
P-Derecha	Empujar a la derecha-Derecha
Espacio-Fuego	Botón de disparo-Fuego
H-Pausa	

Pistas para jugar

Utiliza el Turbo Boost para alcanzar a los jugadores. Cuando un jugador corra hacia ti cambia de dirección, si puedes, en diagonal para evitarle. Los tiempos muertos pueden dar a los jugadores la oportunidad de pensar sobre las jugadas sin perder tiempo. Experimenta con los diferentes tipos de defensa. Las jugadas largas son buenas para las intercepciones, las cortas para realizar un placaje a un cuarto trasero. No descuides las jugadas de carrera en ataque, a menudo se abren grandes brechas de las que puede hacer uso un corredor trasero. Recuerda que distintos jugadores corren a diferentes velocidades. ¡Piensa antes de pasar!

Virus

Muchos de los discos que nos son devueltos contienen virus que hacen que el juego deje de cargarse. No aceptes juegos pirateados ya que a menudo contienen programas de virus que pueden arruinar colecciones de software enteras. Protege siempre contra escritura tus discos para evitar la infección.

ACONTECIMIENTOS CLAVE EN LA EVOLUCION DE CYBERBALL

Octubre, 2006

La comisión de fútbol decide que el linebacker Paul "Bubba" Kwinn, cuya rodilla ha sido reparada biómicamente, ha violado las reglas de la Liga que rige los aumentos de capacidad artificial de los jugadores. A Bubba se le prohíbe jugar en la liga.

The Winning Team

Agosto 2008

La Liga ordena a dos jugadores de Los Angeles que se hagan pruebas de biónica tras numerosas propuestas de equipos adversarios. Las pruebas demuestran que el cuarto trasero Rob Rocky Rowe (hombro derecho reparado) y el receptor Doug "Gupper" Snyder (tobillo y rodilla derechos reconstruidos) son culpables de abuso biónico. A los dos se les prohíbe seguir en la liga.

Septiembre, 2008

La comisión de fútbol anuncia un plan de pruebas aleatorias contra los biónicos, puesta en acción inmediatamente. Estas pruebas hacen aparecer numerosos abusos en las siguientes semanas.

Octubre, 2008

El representante de la unión de jugadores, John "El Juez" Salwitz pleitea por los jugadores a los que se les ha prohibido jugar. En razón del notable deterioro del juego, los jugadores se ponen en huelga hasta el final de la temporada.

Julio 2009

Bajo la presión de los dirigentes del club, la Liga accede a la demanda de los jugadores. La Liga garantizará su aprobación de realizar cirugía biónica tras un estudio de cada caso. Los jugadores a los que previamente se les había prohibido jugar pueden volver.

Agosto del año 2009 - Diciembre del año 2014

La Liga intenta controlar la utilización de biónicos, pero los centenares de casos que se presentan parecen imposibles de seguir. Jugadores con más del 50% de su cuerpo sustituido por componentes biónicos se convierten en la moneda corriente.

Noviembre, 2015

La Liga se ha disuelto. Los propietarios están ahora solos... Pittsburgh introdujo el primer jugador completamente robotizado. Jugando en la plaza de fullback, el modelo ST32 realiza 382 yardas durante su primer juego, pero pierde un brazo en la maniobra.

The Winning Team

Julio del año 2016 - Enero del año 2018

Pittsburgh, denunciando las reglas antirobots, lucha en favor de la introducción de robots en todos los puestos del terreno. Con motivo de los enormes salarios solicitados por los jugadores, y por el aumento constante de la frecuencia y de la gravedad de sus lesiones, los dirigentes contemplan la posibilidad de construir equipos completamente robotizados.

Agosto, 2020

El desarrollo de los robots cada vez más perfectos y cada vez más resistentes convierte este sueño en realidad. Dallas forma el primer equipo completamente robotizado y derrota a Los Angeles por 82-24. El equipo de mando de Dallas controlaba todas las acciones de su equipo desde una sala situada debajo de uno de los laterales del terreno.

Octubre del año 2020 - Diciembre del año 2021

Los demás equipos siguen el ejemplo de Dallas y forman equipos compuestos enteramente por robots. Se gastan millares de dólares en el desarrollo de mejores y más potentes robots.

Enero, 2022

Se crea la Liga internacional de Cyberball. Se escriben las reglas, introduciendo elementos nuevos en el juego. El elemento más notable es el permiso de introducir explosivos en el terreno de juego.

Agosto 2022 - ??????

Sólo los equipos cuyos clubs son capaces de producir permanentemente los robots más potentes sobreviven durante más de una temporada. El fanatismo de los partidarios alcanza niveles nunca igualados anteriormente. Numerosos jugadores "estrella" son los ídolos de los niños de todo el planeta. Ciertos jugadores utilizan su inmensa popularidad para entrar en nuevas carreras como la de comentaristas deportivos o actores cinematográficos.



© 1991 DOMARK
Distribuido por Drosoft SA
C/ Moratín, 52 4º Dcha.
28014 - Madrid
Tlf.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.