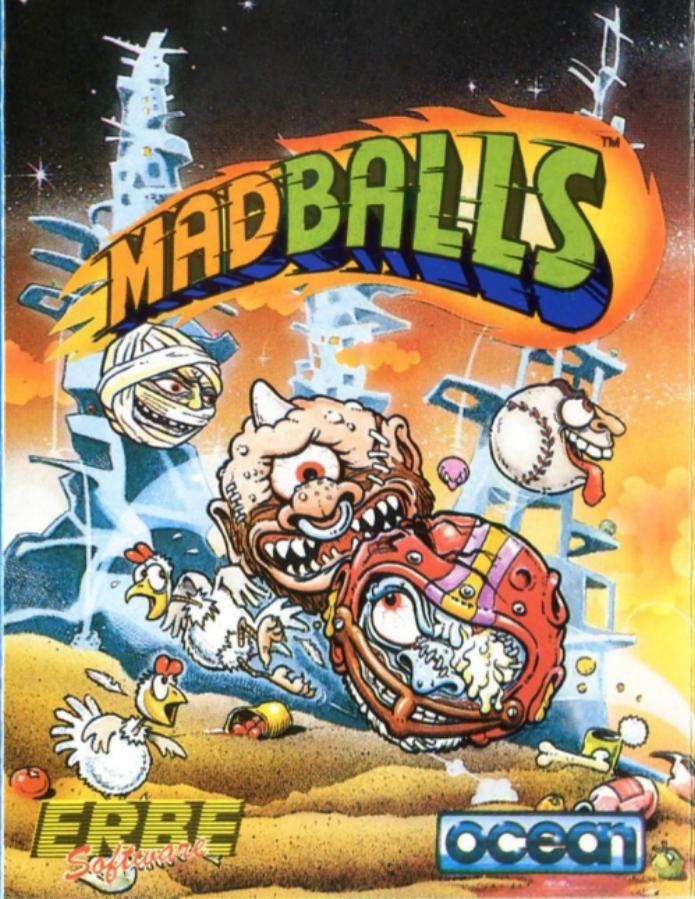


A M S T R A D

AMSTRAD

# MADBALLS

EPRE  
Spectrum



## MADBALLS

**AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE**

**Spectrum:** LOAD "" ENTER.

**Amstrad:** CTRL + ENTER.

**Commodore:** SHIFT + RUN/STOP.

### LA HISTORIA

Intenta ser el MADBALL número 1 en el planeta ORB, o por lo menos conseguir la mayor puntuación posible. La clave para dominar el planeta está en ser el líder de la pandilla de MADBALLS que controlan el «parlamento» de aquel planeta. Eres Dust Brain, y has decidido que sólo tú serás el que mande. Para ello debes «convencer» a los demás, estrellándoles contra las porterías. Una vez capturados, sus particulares idiosincracias te pueden ser útiles para «convencer» a los rezagados. Los Madballs de tu equipo pueden intercambiarse de sitio tirándose al cubo de basura más cercano. Una vez que hayas capturado a todos los Madballs te conviertes en jefe, y has ganado la partida.

Claro que los demás Madballs tienen exactamente la misma idea que tú, y van a por ti. Hay otras pelotas, vulgares funcionarios que todo el mundo odia. Si los matas, consigues más puntos. Ser jefe de los Madballs no es para los tímidos.

### CONTROLES

**Amstrad:** Usa Joystick solamente.

PAUSA = ESC. Abandonar partida: Q desde Pausa.

Auténticos malabares tendrías que hacer para controlar y esquivar a estos terribles elementos. MADBALLS es auténtica micro-manía. El juego más loco del planeta. ¿Cómo estás de reflejos?



**Spectrum:** Usa el teclado o Joystick. Selecciona la opción deseada en la primera pantalla. Las teclas predefinidas en la Opción 1 son:

Q = Arriba; A = Abajo; O = Izquierda; P = Derecha; N = Disparo; PAUSA = ENTER; Abandonar partida = Pulsar H desde pausa.

**Commodore:** Joystick sólo.

**Todos:** Pulsa DISPARO para comenzar una nueva partida. Para intercambiar Madballs, haz que rebote sobre un cubo de basura destapado, y cuando aterrice, pulsa DISPARO. Si tienes que frenar tu rebote, lleva el Joystick al centro, y pulsa DISPARO al aterrizar.

## PARA JUGAR

Cada Madball se mueve a diferente velocidad. La fuerza de cada uno determina lo fácil o difícil que será desviarles de su curso. El nivel de energía de cada Madball se notará por la velocidad a la que giran los palos rojiblancos. Los tipos de Madball son:

Madball	Velocidad	Fuerza	Hambre	Comida
Freeky Fullback	1	8	6	Coca Cola & Melon
Swine Sucker	2	7	8	Lo que sea
Slobulus	3	6	7	Cabezas de pez
Dust Brain	4	5	5	Sangre
Fist Face	5	4	2	Huesos
Horn Head	6	6	7	Fruta & Repollos
Skull Face	7	1	1	Repollos
Screamin Meenie	8	2	3	Coca Cola

De los objetos que aparecen, sus usos son evidentes, salvo los huevos fritos que puedes aplastar y obtener puntos si aterrizas sobre los pollos que salen de ellos. Las burbujas te dan más puntos si las rompes.

## PUNTUACION Y SITUACION

Al comienzo del juego, el display de situación es un tubo vacío, en el cual entra y sale un palo giratorio rojiblanco. La velocidad a la que gira el palo indica el nivel actual de energía de la bola. Al ir puntuando, los puntos aparecerán en la pantalla. Si tiras a un Madball por la portería, se cae en el tubo vacío, y pasa a tu equipo. Si entras en el cubo de basura abierto pasarás de la pantalla al tubo. Según vas botando por el tubo te darás contra los Madballs cautivos, y harás que el que esté en el otro extremo caiga al campo de juego.

## SUGERENCIAS

- Lleva a tus víctimas a las cercanías de las porterías.
- Descubre quién come qué.
- Para hacer que se mueva un Madball conviene tener más altura que él.
- Los pollos no se quedan por ahí mucho tiempo.