

CYBERBALL

LIBRO OFICIAL DE JUEGO DE CYBERBALL

Fútbol en el siglo 21

- Acontecimientos clave en la evolución de Cyberball.
- Jugadores de ataque.
- Jugadas de ataque con carrera.
- Jugadas de ataque con opción.
- Jugadas de ataque con pase.
- Jugadores de defensa.
- Consejos para los jugadores de defensa.
- Jugadas cortas de defensa.
- Jugadas medias de defensa.
- Jugadas largas de defensa.

EL JUEGO

Cyberball: Es el año 2022. Robots de cinco veces el tamaño de un humano, construidos para soportar la violencia y la destrucción, pelean en una lucha cabeza con cabeza, metal contra metal, hasta el final.

Cyberball es un juego para uno o dos jugadores basado en el fútbol americano. En el siglo 21, todos los humanos han sido eliminados del juego y tú, como capitán del equipo, tomas el control de los robots, seleccionando de entre equipos como Los Asesinos de Los Angeles y los Destruidores de Dallas.

CARACTERISTICAS DE CYBERBALL

El capitán del equipo selecciona a los jugadores de ataque y de defensa, tiempo fuera, pases, laterales, bombardeos y sustituciones de los jugadores débiles o destruidos. Los jugadores que resaltan se controlan por el capitán del equipo (quarterback), pero ten cuidado con un jugador dañado, porque "se maneja muy torpemente", o explotará.

JUGANDO A CYBERBALL

El control se realiza por medio del joystick o del teclado. Primero selecciona qué equipo quieres que juegue. En el modo de ataque, selecciona las opciones de jugada de carrera, pase u opción.

En una jugada con carrera, lánzale la pelota al Corredor Posterior, que deberá entonces intentar esquivar la defensa. En las jugadas de pase, el que recibe debe esquivar la defensa para llegar al punto de pase iluminado de manera que el capitán pueda lanzársela. Las jugadas

de opción le dan al capitán del equipo la oportunidad de seleccionar entre jugadas de carrera o jugadas de pase.

En el modo defensivo, el objetivo es realizar un "placaje" al capitán del equipo contrario antes de que pase la pelota, o interceptarla cuando la pase. Si el que recibe coge la pelota, usa tu Turbo Propulsión para intentar placar al que recibe. Hay tres tipos de defensa, corta, media o larga, que determina lo cerca de los contrarios que estarán tus defensas al principio de la jugada.

Los capitanes del equipo deberán seleccionar el tipo de "jugada".

La jugada escogida de la pantalla muestra el curso de los jugadores durante la jugada. Estudia tu selección cuidadosamente y prepárate para la acción.

CARACTERISTICAS DE CYBERBALL

Ensayos: Se consiguen cruzando la línea de banda con la pelota o lanzado la pelota a tu receptor detrás de la línea de banda.

Línea de enfriamiento: En cada jugada, la pelota se calienta hasta que alcanza el estado crítico, en el que la pelota explota, destruyendo a cualquiera que la tenga. Si durante una jugada de ataque cruzas la línea de enfriamiento, la pelota se enfría.

Averías: Si un jugador es placado demasiado a menudo mientras está en posesión de la pelota, se vuelve inestable y puede explotar si es placado de nuevo. Se puede reemplazar el jugador si hay fondos disponibles.

Conversiones: Estas se intentan inmediatamente después de los ensayos, pero ¡ten cuidado! La pelota se sitúa automáticamente en el nivel "crítico".

Equipos de dos jugadores: En el modo ofensivo, un jugador elige pasar y el otro recibir. Ambos jugadores resaltan en la pantalla. En el modo defensivo, los jugadores seleccionan qué robot controlan pulsando fuego antes de que el juego empiece.

Turbo Propulsión: Pulsa Turbo Propulsión en una jugada defensiva para acelerar durante unos pocos segundos. Sólo puedes usar la Turbo Propulsión una vez en cada jugada, de manera que no lo desperdices.

Controles: Controla tu robot por medio del joystick o el teclado. Pulsando fuego selecciona las opciones en las pantallas de selección, pases en el modo de ataque y también la Turbo Propulsión.

Teclas:

8-bit: Sigue las instrucciones de pantalla.

16-bit:

Teclado	Joystick
Q: Arriba	Estirar hacia atrás: 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 fuego: Fuego
H: Mantener/Pausa	

CONSEJOS DE JUEGO

Usa la Turbo Propulsión para alcanzar a los jugadores. Cuando un jugador va detrás de ti con propulsión, cambia tu dirección, si es posible, a una diagonal para poder esquivarlo. Los tiempos muertos pueden dar a los jugadores la opción para pensar acerca de las "jugadas" sin que el tiempo corra. Experimenta con los diferentes tipos de defensa. Las jugadas largas son buenas para las intercepciones, las defensas cortas son buenas para placar al capitán. No descuides las jugadas de carreras en el modo de ataque, ya que a menudo un intervalo largo

abre camino a un Corredor Posterior para usarlo. Recuerda que los diferentes jugadores corren a diferentes velocidades, de manera que piensa antes de pasar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco

Atari ST y Amiga: Reinicia el ordenador y mete el disco de juego.

IBM PC: Arranca el ordenador con el disco del sistema. Cuando la pantalla te indique A>, mete el disco del juego y teclea "CYBER". Sigue las instrucciones de la pantalla para seleccionar la tarjeta de gráficos.

Spectrum +3: Pon el disco en la unidad y usa la opción "LOADER" del menú de inicio.

Commodore 64/128: Teclea LOAD"*",8,1

Amstrad: Teclea RUN"DISC"

Cassette

Spectrum: Teclea LOAD"", pulsa ENTER y luego pon en marcha el cassette.

Commodore 64/128: Pulsa SHIFT y la tecla RUN/STOP.

Amstrad: Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Si tienes una unidad de disco incorporada, teclea primero |TAPE. (El símbolo | se obtiene pulsando las teclas SHIFT y @ simultáneamente.)

VIRUS

Hemos descubierto que muchos discos de los que nos devuelven contienen virus que hacen que el juego no se cargue. No aceptes juegos pirateados, ya que generalmente contienen programas con virus que pueden estropear colecciones enteras de software.

SUCESOS CLAVE EN LA EVOLUCION DE CYBERBALL

Octubre 2006

La comisión de fútbol decide que el jugador de línea Paul "Bubba" Kwins, de Chicago, cuya rodilla izquierda ha sido reparada biónicamente, viola las reglas de la liga que establecen las capacidades artificiales de los jugadores. "Bubba" es suspendido de la liga.

Agosto 2008

La liga ordena que dos jugadores de Los Angeles sean chequeados para comprobar sus reparaciones biónicas, tras numerosas protestas de los equipos contrarios. Los tests revelan que QB Rob "Rocky" Rowe (cuyo codo derecho había sido reconstruido) y el receptor Doug "Gupper" Snyder (con la rodilla derecha y el tobillo reconstruidos) eran culpables de abuso biónico. Ambos son suspendidos.

Septiembre 2008

La comisión de fútbol anuncia un plan de chequeos al azar contra los biónicos que se pondrá en práctica inmediatamente. Estos chequeos ponen de manifiesto numerosas violaciones en la liga en las semanas siguientes.

Octubre 2008

El representante de la Unión de los Jugadores, John "El Juez" Salwitz, defiende a los jugadores en el proceso abierto a los recientemente excluidos de la liga. Debido al notable deterioro del nivel de juego, los jugadores acuerdan realizar una huelga que dura hasta el final de la temporada.

Julio 2009

Bajo la presión de los dirigentes del club, la liga accede a las demandas de los jugadores. La liga aprobará el uso de la cirugía biónica en los jugadores, caso por caso. Los jugadores que habían sido suspendidos previamente son invitados a volver.

Agosto 2009 - Diciembre 2014

La liga lucha para mantener bajo control el uso de biónicos, pero los cientos de casos de cirugía que se presentan hacen imposible el seguimiento. Los jugadores con el 50% de sus cuerpos reparados artificialmente se convierten en algo muy común.

Noviembre 2015

La liga se disuelve. Los clubes tienen ahora las manos libres... El Pittsburg introduce el primer jugador completamente cibernético. Jugando como fullback, el modelo ST32 gana 382 yardas en su primer juego, pero pierde un brazo durante la maniobra.

Julio 2016 - Enero 2018

La denuncia del Pittsburg de las reglas antirrobots conduce a la introducción de robots en todas las posiciones. A consecuencia de los exorbitantes salarios exigidos por los jugadores y el aumento de la frecuencia y el carácter de sus heridas, los clubes consideran la posibilidad de equipos completamente robotizados.

Agosto 2020

El desarrollo de robots altamente sofisticados y cada vez más duraderos hace este sueño una realidad: la alineación del Dallas se convierte en el primer equipo completamente robotizado, que arrasa al Los Angeles por 82-24. El equipo controlado por el Dallas controla todas las acciones de su equipo desde las salas de control situadas en los extremos del terreno.

Octubre 2020 - Diciembre 2022

Otros equipos siguen el ejemplo del Dallas y alinean equipos completamente compuestos por robots. Se gastan billones de dólares en el desarrollo de robots mejores y más grandes.

Enero 2022

El último jugador humano, Dave "Rocket" Ralston, hace su aparición final en el terreno de juego jugando como receptor del Houston. Su actuación en este día es trágicamente interrumpida cuando es decapitado en una maniobra de intercepción.

Mayo 2022

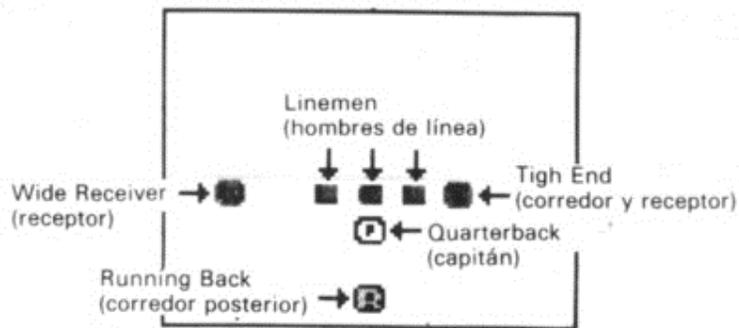
Se forma la Liga Internacional de Cyberball. Se escriben sus reglas introduciendo nuevos elementos en el juego. El elemento más destacable es la introducción de explosivos en el juego.

Agosto 2022 - ?????

Sólo los equipos cuyos clubes son capaces de producir continuamente los robots más avanzados y atléticos sobreviven más de una temporada. El fanatismo de los hinchas por este nuevo deporte alcanza niveles jamás vistos en los deportes profesionales. Muchos "jugadores" estrella son idolatrados por los niños de todo el planeta. Algunos "jugadores" utilizan su inmensa popularidad para entrar en otras carreras deportivas o cinematográficas.

JUGADORES DE ATAQUE

Consejos para los jugadores de ataque

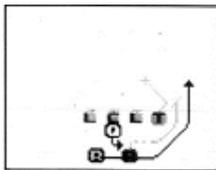


Consejos de ataque

1. Usa un ataque equilibrado. Si utilizas demasiado al receptor, el contrario podrá precedir tus movimientos.
2. Corre hasta el centro, es más difícil de detectar por la defensa.
3. Ten cuidado con el bombardeo, incluso a pesar de las defensas contra bombardeo.
4. No te fijas en un solo receptor. Busca opciones a medida que el juego se desarrolla.
5. Si no funciona la primera vez, inténtalo más tarde de nuevo. Algunos de los ataques son complejos y necesitan práctica.

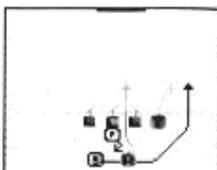
ATAQUE: JUGADAS DE CARRERA

00 TRAIL SWEEP



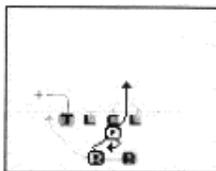
El Running Back de la derecha en movimiento, bloquea al de la izquierda. Efectivo contra la defensa 3-4.

01 HIT-N-RUN



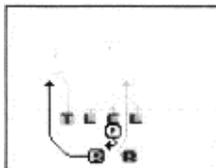
Golpea rápido a través del centro o ensancha hacia la derecha.

02 BACK DOOR



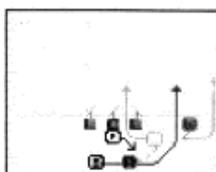
La línea abre una puerta para salir rápidamente a través del centro.

03 EASY OUT



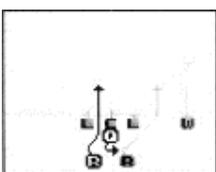
El running Back de la izquierda corre a la izquierda para realizar un lanzamiento de campo amplio.

04 BACKLASH



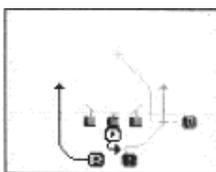
El Running Back de la derecha cambia a la abertura. Corre hacia atrás dentro de la abertura o sale por el otro extremo.

05 SNAKEDANCE



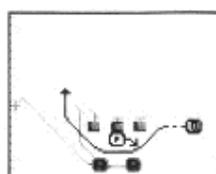
La acción en la parte posterior del campo puede desviar la atención del Wide Receiver.

06 SHAKEDOWN



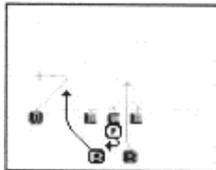
El Wide Receiver en movimiento.
Lanzamiento atrás a la izquierda abriendo la carrera.

07 TIDAL WAVE



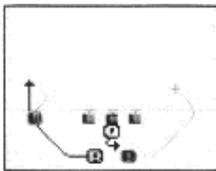
El Wide Receiver en movimiento se aproxima para pasar y sigue a los que se dirigen a la izquierda.

08 WHAM-BAM



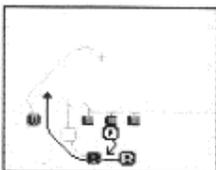
Golpea atrás a la derecha rápidamente y di adiós, ya que se abre una puerta en la línea.

09 WIDE ANGLE



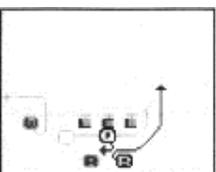
Lanzamiento al Running Back de la izquierda a medida que los focos de defensa se sitúan en el Running Back de la derecha.

0A OVERDRIVE



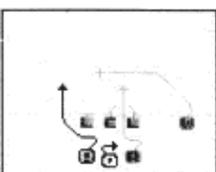
El Running Back de la izquierda cambia a la abertura y bloquea directamente hacia delante al Running Back de la derecha barriendo a la izquierda.

0B RUMBLE



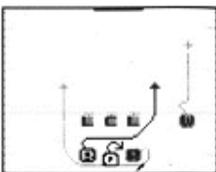
El Running Back de la izquierda cambia a la abertura, luego pasa a través para bloquear al Running Back de la derecha.

0C SIDEWINDER



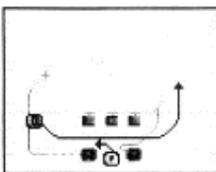
Lanzamiento a uno de los Running Back para conseguir un pequeño avance.

0D ROUNDABOUT



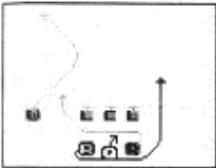
Mucha confusión para defender esta carrera.

0E RAZZLE-DAZZLE



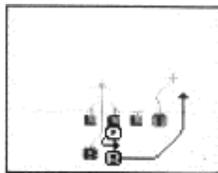
El Running Back de la izquierda en movimiento. El Running Back de la derecha bloquea al Wide Receiver para realizar una carrera de un lado a otro.

0F CROSS UP



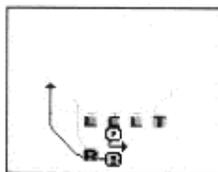
La parte de atrás del campo se presenta confusa, mientras que el Wide Receiver a menudo está libre para recibir un pase.

10 ROCKET



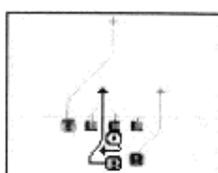
Haz volar la línea o un barrido a la derecha.

11 EASY RIDER



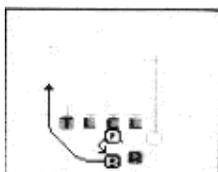
El Running Back se sitúa detrás del capitán y realiza un bloqueo.

12 FENDER BENDER



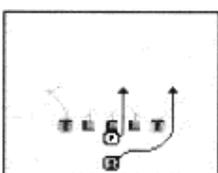
El Running Back de la izquierda golpea muy fuerte a través de la línea a medida que el Tight End llama la atención a los defensas arriba del campo.

13 CANNED HEAT



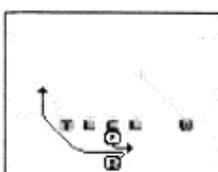
El Running Back de la derecha cambia a la abertura. Lanza hacia la izquierda o pasa a la derecha.

14 JAMMIN'



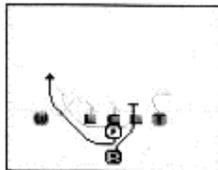
Intenta escabullirte a través de la línea para realizar un pequeño avance.

15 SWEETNESS



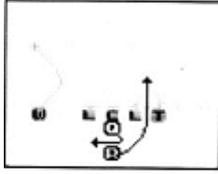
Dirección errónea de derecha a izquierda. El Tight End lleva a cabo el bloqueo principal.

16 BOOTLEG



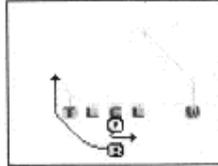
Si retiras al guard, llegas hasta el keeper del capitán.

17 CAN-O-CORN



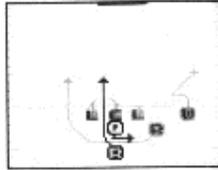
Simple, pero efectivo. El Wide Receiver se puede quedar solo.

18 JUICE



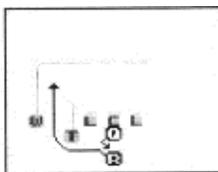
El Tight End salta, bloqueando al Running Back.

19 SLAMMER



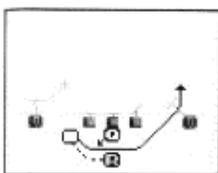
Mientras los Running Back cierran la defensa en la línea, el Wide Receiver puede abrirse.

1A ASSAULT WAVE



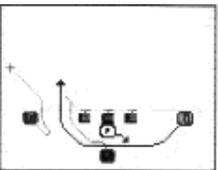
El Running Back realiza un rápido lanzamiento y bombardea el flanco izquierdo.

1B ABOUT-FACE



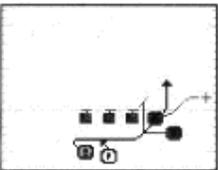
El Running Back cambia a la abertura izquierda y vuelve para correr a la derecha.

1C FRENZY



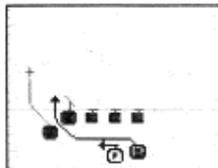
El Wide Receiver recibe muchos bloqueos en una carrera de un lado a otro del campo a gran velocidad.

1D JUNK YARD



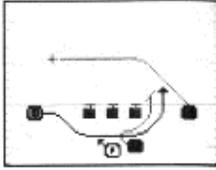
Pase la pelota dentro al Running Back o golpea al Tight End para realizar un pequeño avance.

1E POWER TRAIN



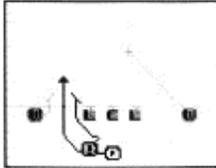
El Running Back recibe un pase de pelota dentro y sigue la corriente del movimiento.

1F SPEED



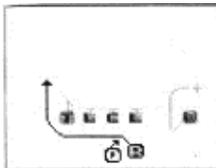
El Wide Receiver corre hacia el capitán para realizar un pase de pelota y sigue al Running Back que realiza el bloqueo.

20 BLEEDER



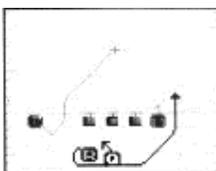
El Wide Receiver y el Running Back realizan un bloqueo al keeper del capitán.

21 DAYLIGHT



El Running Back coge un pase de pelota y sigue al Tight End que realiza el bloqueo.

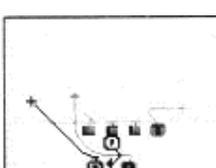
22 CLUNKER



El Running Back recoge un pase de pelota realizado en un backdoor y sigue al Tight End que realiza el bloqueo.

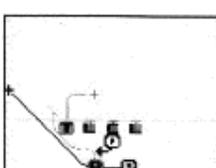
ATAQUE: JUGADAS DE OPCION

23 ZIG-ZAG



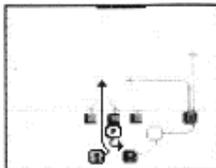
Los dos Running Backs giran a derecha e izquierda. Pueden golpear al Tight End para realizar un corto avance.

24 SUICIDE



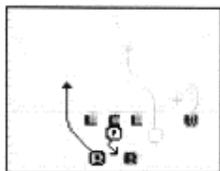
El Running Back en movimiento. Cúbrelo, si te atreves, o suéltalo para ponerte detrás.

25 STUTTER



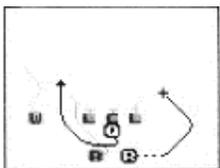
El Running Back de la derecha cambia a la abertura. Un rápido pase de pelota al Running Back de la izquierda para realizar un pequeño avance o atención al Running Back de la derecha bajo la línea lateral.

26 OVER EASY



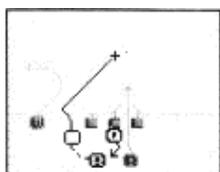
El Running Back de la derecha cambia a la abertura. Cuidado con él en el del medio.

27 DRIVER'S SEAT



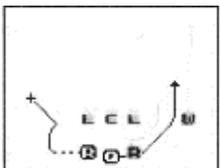
El Running Back de la derecha en movimiento. El capitán gira a la izquierda para que el keeper que tiene detrás sea bloqueado por el Running Back de la izquierda.

28 SPEED SHIFT



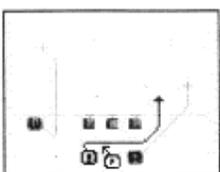
El Running Back de la izquierda cambia a la abertura. Ataque aéreo por tierra en la mitad del campo.

29 SUNDAY DRIVE



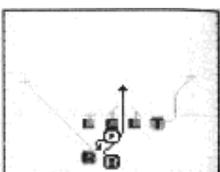
Cúbrelo o engaña al keeper para desviar la defensa, luego golpea al Wide Receiver que acelera.

2A PIVOT



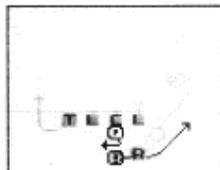
El Wide Receiver engaña en la carrera de un lado al otro del campo. Lanzamiento al Running Back de la izquierda.

2B SWITCH-HITTER



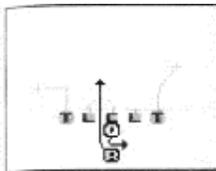
El Running Back de la izquierda y el Tight End corren fuera de sus posiciones para abrir la defensa. El Running Back derecho contraataca en el centro.

2C HOT ROD



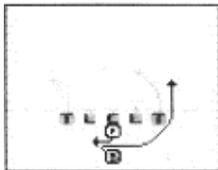
El Running Back de la derecha cambia a la abertura. Lanza al Running Back de la izquierda a medida que realiza un barrido.

2D HEAVY METAL



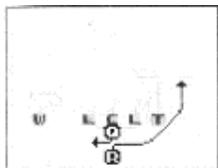
Corre hacia la izquierda para un pase de bloqueo rápido o gira a la derecha para un pase corto a cualquiera de los Tight End.

2E SWITCHBACK



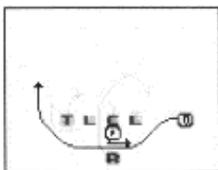
El Running Back contraataca por la derecha, en línea izquierda.

2F BULLDOZER



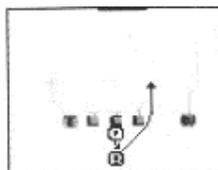
Si retiras al guard de la izquierda, llegas al barrido derecho.

30 AFTERBURNER



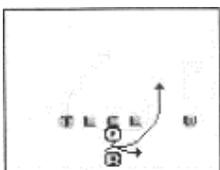
El Wide Receiver desvía defensa. Cuidado con el Running Back libre.

31 POWER SURGE



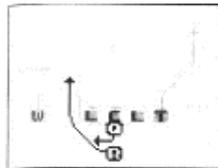
El Running Back realiza un lanzamiento y gira alrededor del lado derecho.

32 SPIN-OUT



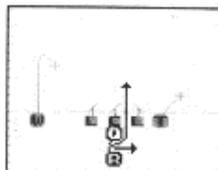
El Running Back gira para coger el pase de la pelota y sigue al que retira al guard que bloqueaba.

33 STEAMROLLER



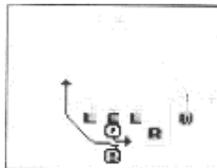
Fuerte acción a la izquierda. El Tight End puede quedar libre a la derecha.

34 PLUNGE



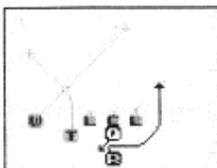
Rápido esquite para realizar un corto avance.

35 DECOY



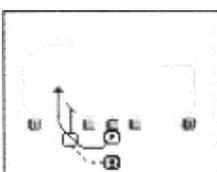
El Running Back realiza un tiro de engaño para desviar la atención del Wide Receiver que avanza.

36 DEEP THREAT



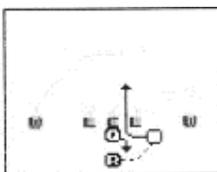
El Wide Receiver puede avanzar para puntuar, pero el Running Back no puede ser sorprendido fuera de la parte posterior del campo.

37 TIP-TOE



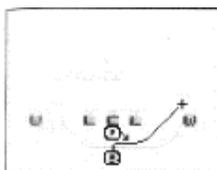
El Running Back cambia a la abertura.
El capitán se escabulle detrás de su bloqueo.

38 IN-YOUR-FACE



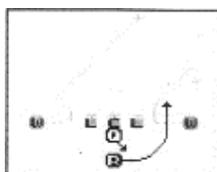
El Running Back cambia a la abertura, toma un rápido pase de pelota y golpea para atravesar la línea. ¡Puede poner en apuros a la defensa!

39 CONFUSION



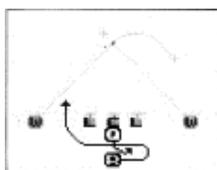
Pasa al Running Back o lanza al Wide Receiver que está alrededor.
Asegúrate de confundir.

3A THRILLER



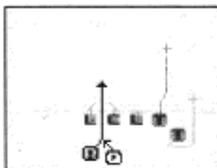
Movimiento doble.
Amplio movimiento del Wide Receiver de la izquierda, que queda libre de la defensa, creando una gran emoción.

3B SWITCHEROO



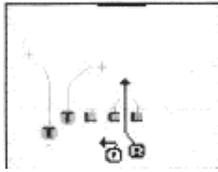
Desarrollarlo lleva tiempo, pero puede merecer la pena.

3C OFF-GUARD



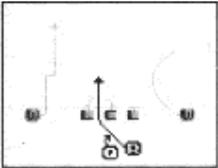
Cógelos desprevenidos con un rápido movimiento a través de la línea.

3D QUICKEE



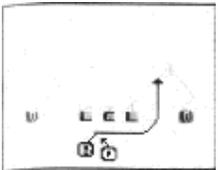
Cuidado con el bombardeo común.

3E HOUSE CALL



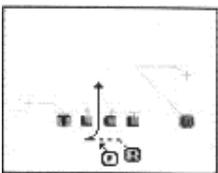
El Wide Receiver de la derecha es un blanco formidable. ¡Puede ser muy molesto para la defensa!

3F AXLE GRIND



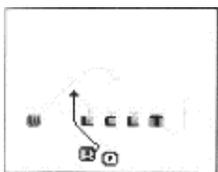
Mira al Wide Receiver de la izquierda para recibir una gran jugada.

40 BLIND DATE



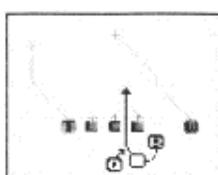
Es fea, pero no le falta responsabilidad.

41 LOOP-D-LOOP



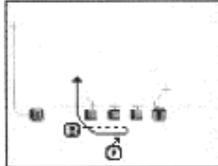
Dispérsate por la izquierda y lanza a la derecha.

42 ROCK-N-ROLL



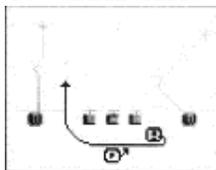
El Running Back cambia a la abertura, coge un rápido pase a bloque a través de la línea.

43 ROUND TRIP



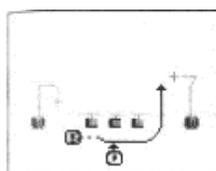
¡Escoge el camino más largo para llegar a casa!

44 WRAP-AROUND



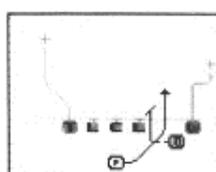
El Running Back gira para coger un pase a medida que los Wide Receiver dispersan la defensa a la esquinas.

45 HIGH GEAR



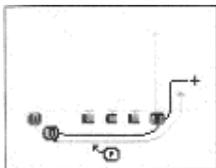
El Running Back en movimiento coge un pase de dentro y acelera alrededor del córner.

46 SPRINT



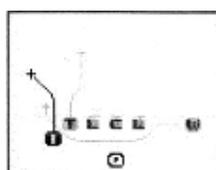
El Wide Receiver en movimiento desde la abertura lanza al capitán y bloquea a su keeper.

47 EXPRESSWAY



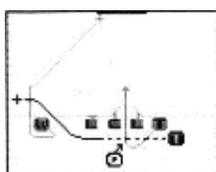
Acción a gran velocidad. ¡Sal con cuidado!

48 JET



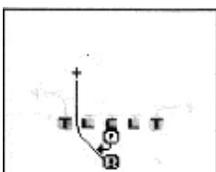
El Wide receiver en movimiento grita para recibir un pase interior.

49 SLOW BOAT



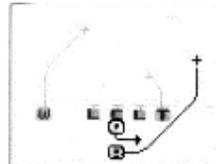
El Tight End en movimiento. Golpea al otro Tight End para pasar a través de la línea o espera al Wide receiver para introducirse.

4A THRUST



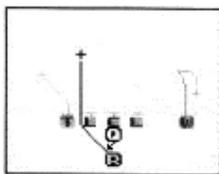
Que el Running Back actúe como Wide Receiver es algo que no se espera.

4B EASY MONEY



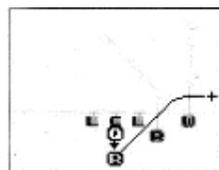
Gira a la derecha, lanza a la izquierda.
¡Blanco!

4C BROADWAY



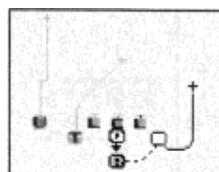
El Running Back es la estrella, ya que coge el centro del escenario.

4D DOUBLE-CROSS



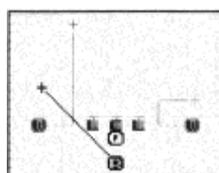
Tres receptores se dirigen a la derecha. ¡Están seguros de que van a enfadar a los defensas!

4E SHOWTIME



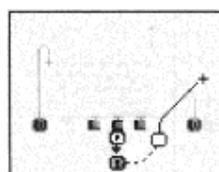
El Running Back cambia a la abertura.
Los tres receptores se preparan para realizar un buen golpe.

4F SLICK



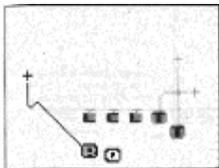
El movimiento doble provoca un pánico defensivo. Recuerda la posibilidad de salida del Running Back.

50 STRECTCH



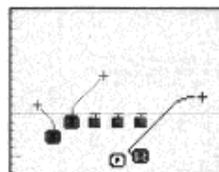
El Running Back cambia a la abertura.
Una interesante combinación de comportamientos que debilita las defensas.

51 INCOMING



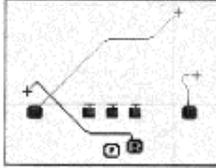
A medida que los Tight End crean confusión, fíjate en el Running Back que sale corriendo del campo.

52 ROPE-A-DOPE



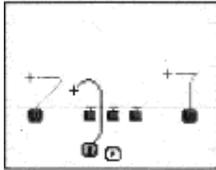
Las opciones de paso dispersan la defensa.
Son efectivos para preparar un golpe de K.O.

53 LONG SHOT



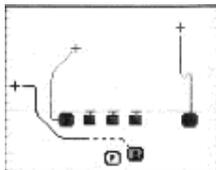
Toma tiempo, pero puedes ser un ganador.

54 POINT BLANK



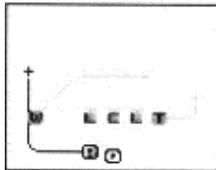
Dispara balas a corto alcance para conseguir un pequeño avance.

55 DOWNTOWN



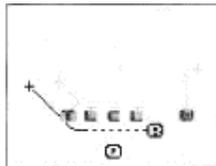
El Running Back en movimiento. Garantiza una dispersión de la defensa.

56 ALLEY-OOP



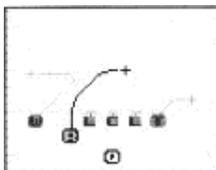
El Running Back desvía la atención de la defensa.

57 RUNAWAY



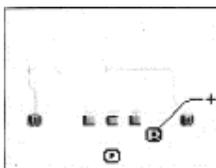
El Running Back en movimiento. Blanco fácil fuera de la parte posterior del campo.

58 FIRE OUT



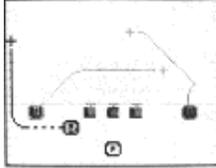
Vigila tus opciones a medida que los tres Receptores dispersan la defensa.

59 X



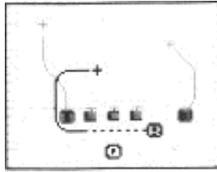
Es más seguro que el Running Back salga de la abertura.

5A RUN-N-GUN



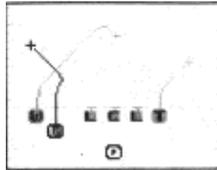
El Running Back en movimiento tira a la línea lateral.

5B GRAND SLAM



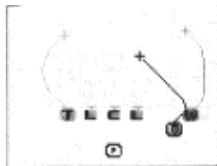
El Running Back en movimiento. El Tight End recoge al fondo del campo.

5C CORNER POCKET



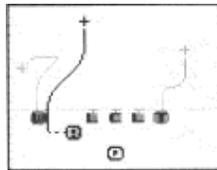
Los Wide Receiver entrecruzándose, pueden conseguir muchas yardas.

5D AIRMAIL



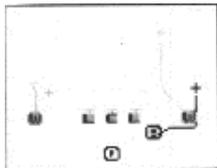
El reparto de los tres destinos puede ser efectivo.

5E BRANCH-OUT



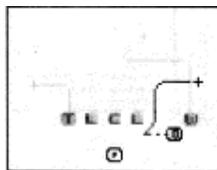
El Running Back en movimiento. Ten paciencia, ya que ahí tres Receptores se repartirán.

5F AIR STRIKE



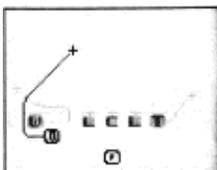
Escoge tu arma, de corto o largo alcance.

61 JACK-KNIFE



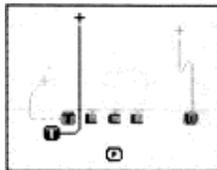
El Wide Receiver en movimiento desde la abertura. Los Wide Receivers abren la zona.

62 ZONEBUSTER



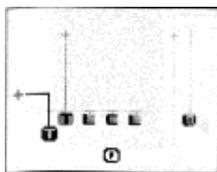
El Wide Receiver en movimiento se entrecruza con otro Wide Receiver.

63 AIR ATTACK



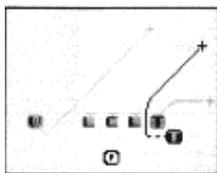
Bombardeo equilibrado de largo alcance.

64 LAUNCHING PAD



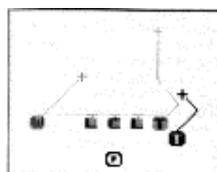
Dos Receivers se alejan y el tercero proporciona una salida a la izquierda.

65 HIGH WATER



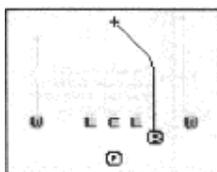
Los Receivers situados en la parte alta dan mucha acción a la zona.

66 CHEAP HOOKER



Rápido tiro al Wide Receiver o espera para realizar un pase más peligroso al Tight End.

67 MAIL DROP

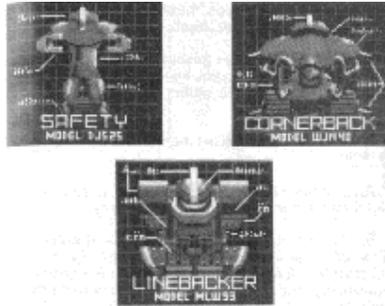


Suministro aéreo para cualquiera de los tres veloces Receivers.

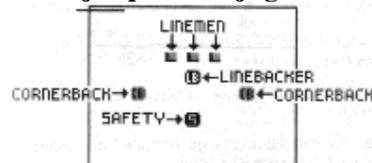
¿SABIAS QUE...?

- El apodo del Tight End en el Atari es "La Rana" .
- El apodo del Linebacker en el Atari es "El Pavo".
- El juego más popular es ¡"SLICK!".
- Los robots de Cyberball tienen aproximadamente siete metros de alto por tres metros de largo. Pesan una tonelada. El precio medio es de 1.250.000 \$.
- La pelota que se usa en Cyberball está hecha con 175 kilos de acero y un material altamente explosivo. Mide un metro de diámetro.
- En Cyberball no hay penaltys ni árbitros. Las reglas de la liga establecen que todos los robots deben de ser programados para evitar las faltas.
- Un campo de fuerza invisible protege a los hinchas de Cyberball de los pases erróneos, pelotas explosivas y trozos que salen proyectados de los jugadores que explotan.

JUGADORES DE DEFENSA



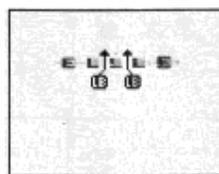
Consejos para los jugadores de defensa



Consejos de defensa

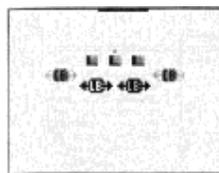
1. Salva tus tiempos muertos y utilízalos en el sexto período si vas por detrás.
2. Mantén defensas posteriores en la parte baja del campo de los Receivers, en los pases defensivos..., luego corre a coger la pelota después de que sea lanzada.
3. Mezclar tus defensas mantiene a los ataques en su sitio.
4. Intenta simular un bombardeo deshaciéndote del defensa que bombardea en los pases.
5. Los robots de defensa pueden usar la propulsión más de una vez, pero los jugadores de defensa controlados sólo pueden tener propulsión una vez. No utilices la propulsión hasta que estés seguro de dónde va la pelota. Utiliza la propulsión cuando:
 - Tengas una "cama" en la carrera de la pelota.
 - La pelota se pase al lado opuesto del campo, lejos de ti.
 - Quieras sorprender al Quarterback en un bombardeo.
6. No defiendas el juego anterior. Intenta predecir qué es lo que hará el ataque.

DEFENSA: JUGADAS CORTAS



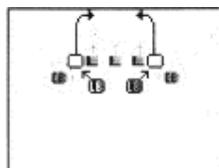
1:1 GOAL LINE

Altamente efectiva contra el ataque de opción y de carrera. Mucha presión en el Quarterback en ambas. Aparte al Linebacker para cubrir el pase.



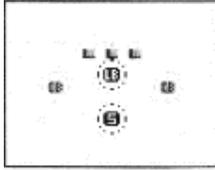
1:2 STANDARD RUN

Los córners se abrirán para la carrera exterior, pero necesitarán ayuda de los Linebackers para cerrar la carrera hacia abajo. Excelente defensa en la carrera interior. Buena flexibilidad en un juego de dos jugadores.



1:3 LB BLITZ

Toneladas de presión desde el lado exterior en el Quarterback. Debes de cerrar la carrera exterior. Muy vulnerable contra la carrera interior y el pase corto. No lo uses demasiado.

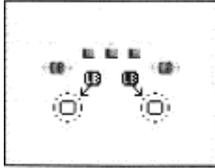


1:4 SHORT ZONE

Los c6rnern deben cubrir la zona exterior y correr. Mucha defensa en el centro contra las carreras interiores y los pases medios.

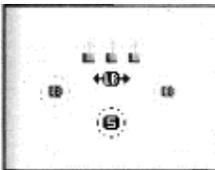
DEFENSA: JUGADAS MEDIAS

2:1 LB DROP



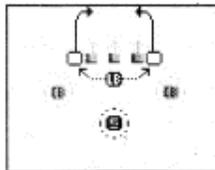
Excelente, defensa en cuadro en un juego de dos jugadores. Muchas opciones de defensa en los pases de defensa con dos Running Backs detrás. Defensa para el c6rnern contra la carrera exterior. Vulnerable a la carrera interior.

2:2 3-4



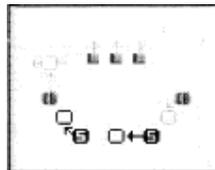
Buena defensa con pelota "CALIENTE" y muchas yardas. Defensa equilibrada contra las carreras y los pases. Debes de cerrar a la mayoría de los jugadores medios.

2:3 3-4 BLITZ



Presi6n en la parte posterior del campo mientras proporcionas algo de defensa en los pases. Cierra la carrera en el lado del bombardeo. El Linebacker bombardear4 al lado m4s d6bil. Juega con un safety o un c6rnern para realizar una mejor defensa de los pases.

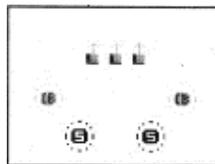
2:4 ROTATE-LEFT



Añade presi6n en el lado "largo" del campo. Fuerza a los ataques a correr hacia el lado "corto". (El "giro a la derecha" tambi6n se puede utilizar cuando sea conveniente.) Mucha velocidad en la parte posterior del campo con dos safetys.

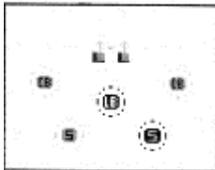
DEFENSA: JUGADAS LARGAS

3:1 ZONE



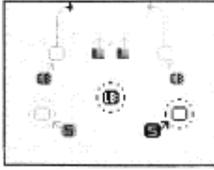
La defensa en cuadro funciona bien en un juego de dos jugadores. Mucha defensa en el exterior fuerza los pases al interior. Los tres linemen proporcionan presi6n en el pase.

3:2 NICKLE



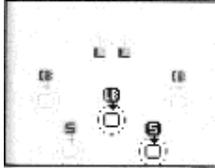
Pan y mantequilla contra el pase. Moviendo el Linebacker de la izquierda o la derecha proporcionas la defensa extra que se necesita. Usa la defensa contra los jugadores que "s6lo pasan". Bombardea a uno de los c6rnern cuando el ataque est6 a tiro.

3:3 NICKLE BLITZ



Dos cóners que bombardean le dan muchos quebraderos de cabeza al Quarterback.
Vulnerable a los pases exteriores cortos, pero muy bien contra los pases más largos. Los cóners realizan carreras exteriores.

3:4 PREVENT



Defensa perfecta contra el largo "CALIENTE" o el largo "CRITICO".
Trae al Linebacker hacia adelante para cubrir las jugadas cortas.