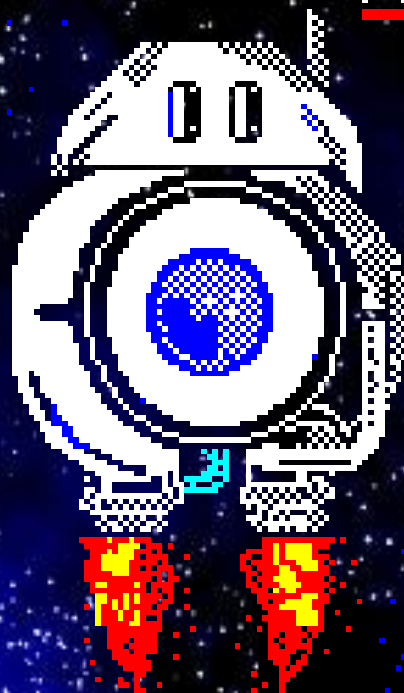


# SBOT

MAVISAN  
128K



MANUAL DE  
INSTRUCCIONES



## SBOT - ZX Spectrum 128K

SBOT podríamos decir que es un "mata marcianos", un juego de disparos y más disparos, pero de doble carga, en cada parte tendrás que localizar varios objetos y llevarlos al depósito correspondiente, tendrás que estar muy atento, ya que las misiones encomendadas no son nada fáciles, pero tampoco imposibles, en lo que deberás de estar muy atento.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y OBJETIVO

SBOT es un androide de alta tecnología con unas capacidades realmente excepcionales, ha sido construido con todos los elementos necesarios para repeler cualquier tipo de ataque, con un laser fotónico de alta intensidad como elemento de defensa.

La TIERRA está a punto de ser atacada por una nave extraterrestre oculta en el lado oscuro de la Luna, es por ello que SBOT a sido enviado desde el planeta azul, la TIERRA, este ha viajado hacia la Luna nuestro asteroide en el cual en su interior se encuentra una Nave Nodriza Extraterrestre que tiene como misión destruir la TIERRA.

Nuestra base de inteligencia en la TIERRA a detectado que la nave consta de varias zonas en las cuales tendremos que localizar los componentes necesarios para introducir en la zona de escape, al lado disponemos de una zona donde se encuentra el depósito, deberemos de escapar en nuestra segunda nave que fue capturada hace años atrás, el localizar la zona de escape será la clave de nuestro éxito en la misión.

Después de ello y de llegada a la tierra, le comunican a SBOT que han robado un mapa estelar el cual han roto en varias partes que será necesario localizar, el mapa con todas las partes permitirá el poder evitar nuevos ataques en el futuro a nuestra civilización y que SBOT pueda tomarse ese merecido descanso para reponer energía.

SBOT está lleno de detalles, a nivel de personajes y del protagonista del juego, las pantallas han estado realizadas con mucho cariño, con lo que pienso que será una buena experiencia de juego para ti, ello puede representar en alguna ocasión que pueda ser algo "lioso" o "estresante" pero seguro que disfrutarás disparando a base de bien. Solo una "pista" estate atento ya que existen zonas que parece que no hay salida, cuando realmente si la hay.

SBOT no es un juego fácil, la cantidad de enemigos intentarán evitar que consigamos con éxito nuestra misión, y algunos de ellos son capaces de desplazarse hacia donde estamos para intentar eliminarnos antes de conseguir terminar la misión impuesta por el puesto de control en la Tierra.

Ten especial cuidado con los enemigos, pueden aparecer por dónde menos lo esperes, recuerda no olvidarte de lo esencial para poder terminar cada una de las misiones que SBOT tiene asignadas en cada Parte del juego.

Para poder acceder a la segunda parte de SBOT, necesitarás saber la clave de acceso, esa clave te será suministrada cuando termines la primera parte de SBOT, la clave hace referencia al título de uno de los mejores juegos del género de una gran empresa de la época.

Ayuda a SBOT a evitar que la nave extraterrestre termine con la humanidad y que viendo el mapa se pueda prevenir nuevos ataques.

Mucha suerte!!! y no olvides que sin ti, eso no será posible.

## Pantallas de Juego de SBOT



## Panel Indicador

SBOT dispone de un Panel Indicador diseñado exclusivamente para el juego, realizado desde cero para que se pueda jugar de una forma más inmersiva.



El panel, incluye una serie de elementos como puede observarse que nos dará información sobre las vidas que tenemos, una zona de mensajes que va variando en función de dónde estemos, y un panel de Score, el Score no afecta en el juego y tampoco te dará vidas extra

## Movimiento de SBOT

Puedes controlar a SBOT mediante esta disposición de teclado, que podrás cambiar en el juego en caso de que pueda ser necesario.

O - Izquierda

P - Derecha

Q - Arriba

A - Abajo

SPACIO – Disparo

Pulsando  Utiliza este pulsador para poder subir a la pantalla superior.

REQUERIMIENTOS: ZX Spectrum 128K

## CREDITOS

### CÓDIGO, GRAFICOS E IDEA ORIGINAL

Javier Sánchez <Xavisan>

### MÚSICA

MmcM [Modificada y adaptada por <Xavisan>]

### BÉTA TESTER/TESTER

Oscar Llamas (Hicks) , Mananuk

### HERRAMIENTAS USADAS:

- MPAGD 7.10
- MPAGD Sound Mod por Ramon Fernández.
- Rutina de SplashScreen por Ramon Fernández
- MULTIPAINT.
- VORTEX TRACKER.
- Además de alguna rutina en Assembler adicional integrada.

### AGRADECIMIENTOS:

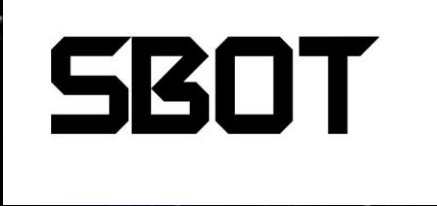
Hicks y a Mananuk por poder dedicarse ese tiempo para poder testearlo y jugarlo. Ramon Fernández, por esa rutina de doble ScreenSplash que se ha integrado en este juego y que sin el SBO7 no sería lo que es.

Javier Ortiz, por presentarlo en su canal: [El SPECTRUMERO Javi Ortiz – YouTube](#) y por su gran labor divulgativa que realiza sobre el Homebrew y todo lo relacionado a este mundo de los 8 bits. No dejéis de suscribiros a su canal.

Dedicado con mucho cariño a mi hijo Oriol.

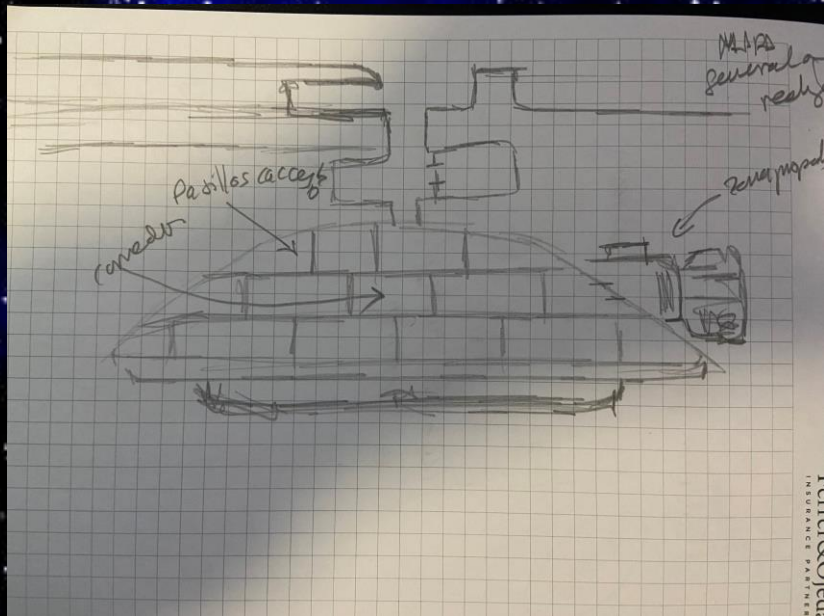
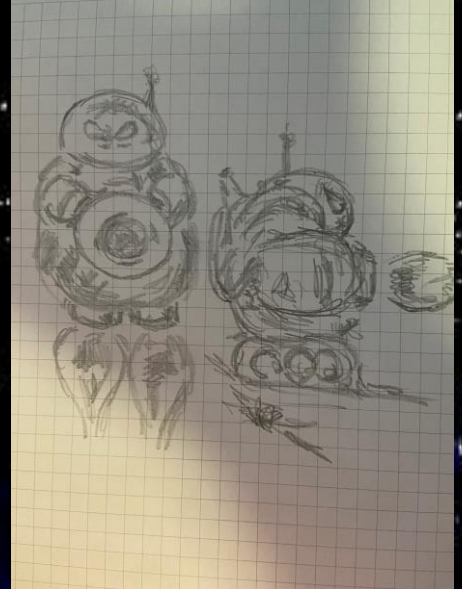
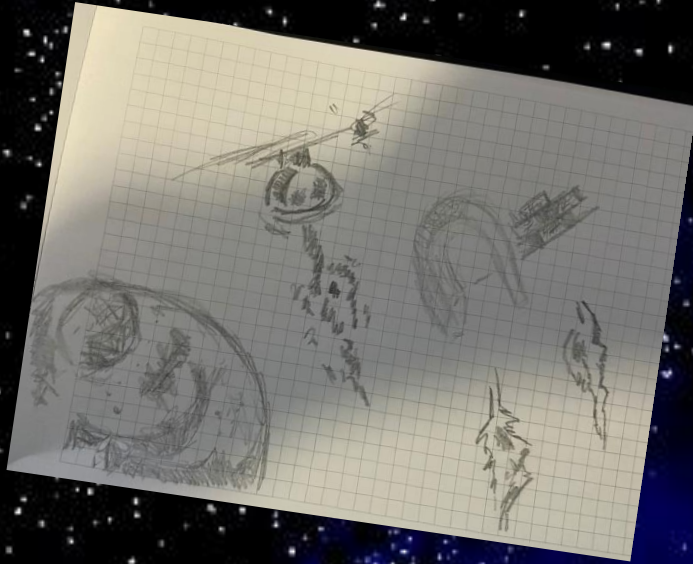
## BOCETOS

En este apartado podréis ver algunos de los bocetos que se realizaron para la creación y diseño de SBOT, espero puedan ser de vuestro agrado, además os incluyo el proceso de diseño de la pantalla de presentación de SBOT que estoy seguro será de interés para todos vosotros.

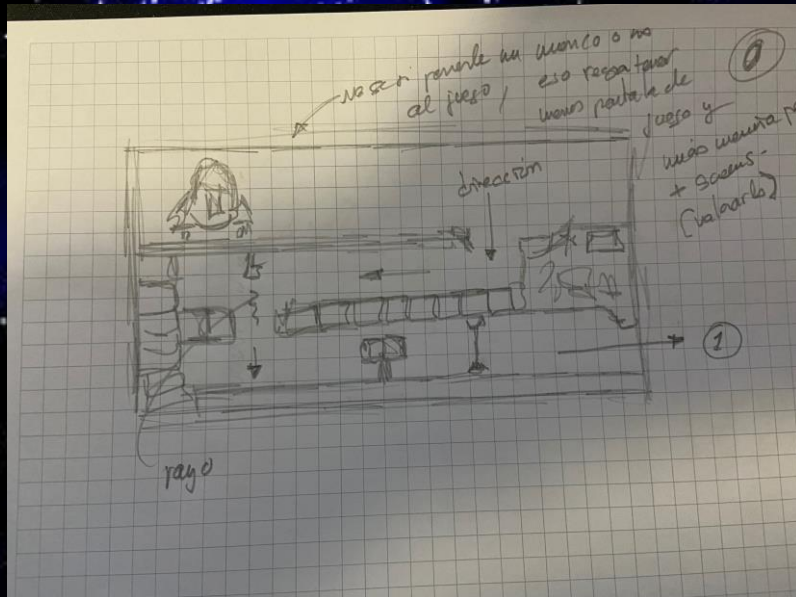
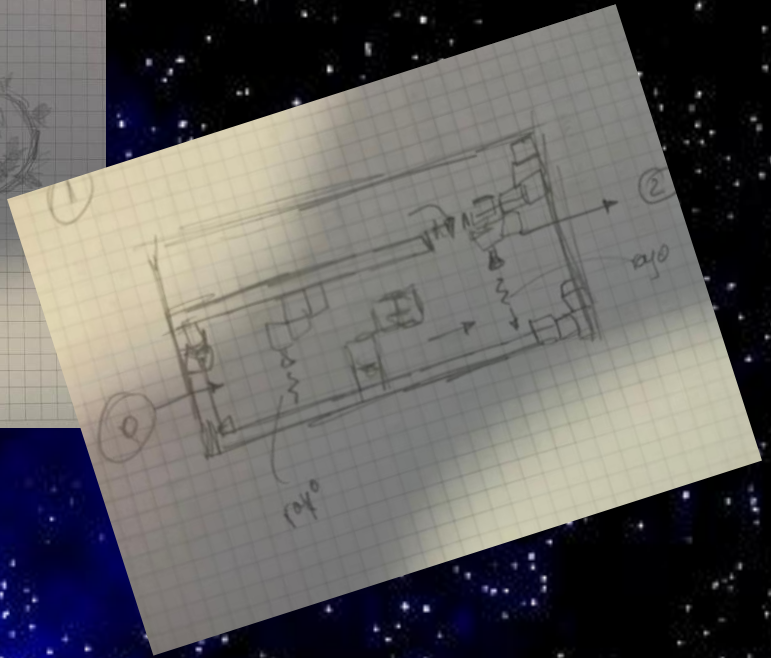
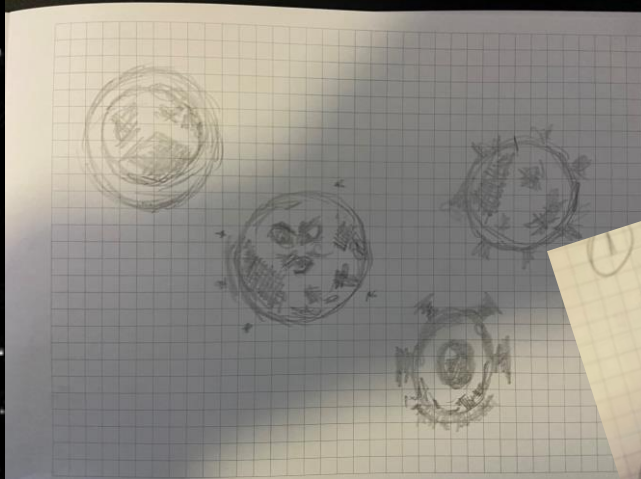


Proceso de diseño de la pantalla de carga y juego de SBOT

# BOCETOS

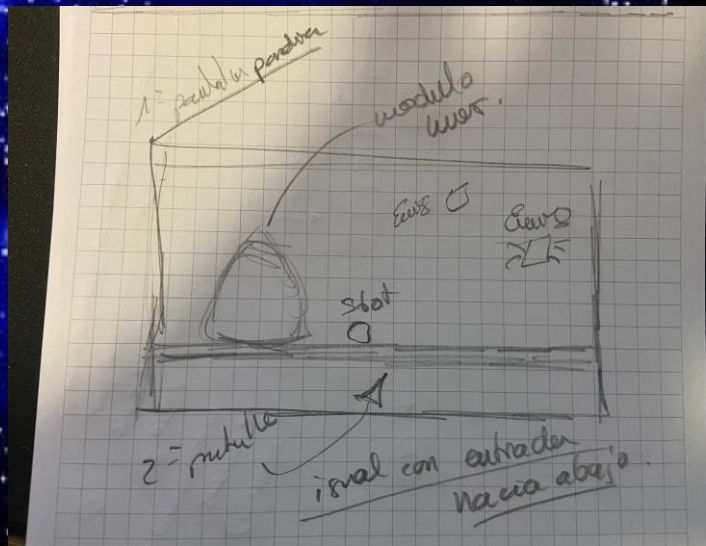
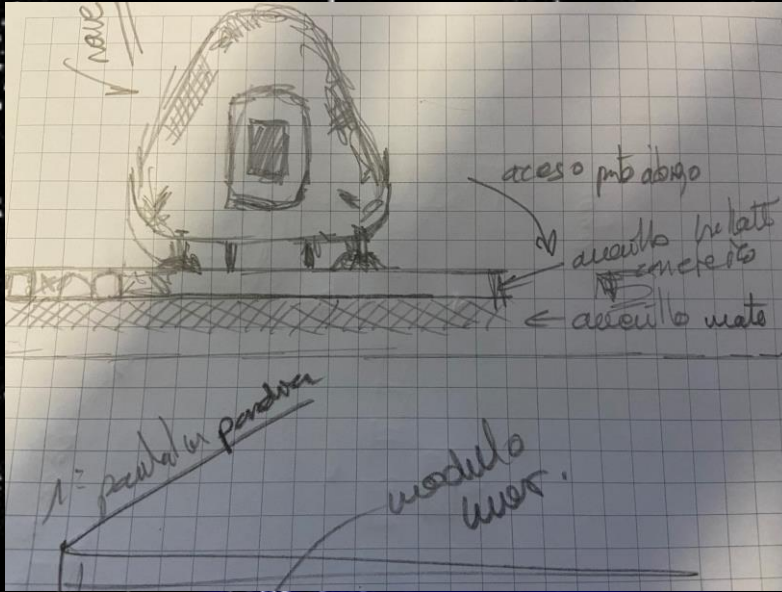


# BOCETOS

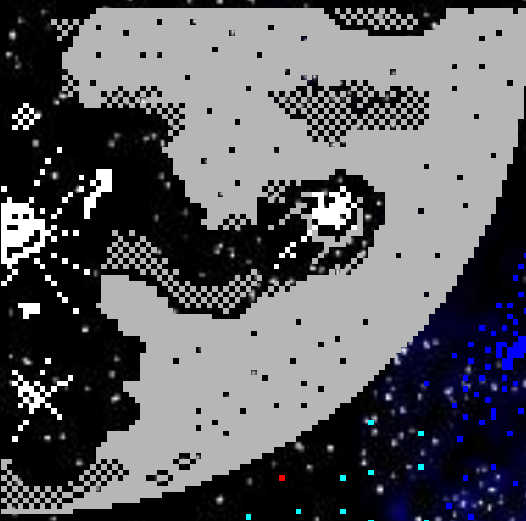




# BOCETOS



MUCHAS GRACIAS POR DESCARGARLO  
Y SOBRE TODO POR JUGARLO



# SBOT

XAVISAN  
128K

