



THRILLING COIN-OP ACTION

"Cyberball fans should look out for this one."
C & VG HIT 84%

"Fans of the sport will fall in love at first play."
YOUR COMMODORE 93%
AMSTRAD ACTION RAVE

Quality Action! - Budget Prices!

Screen shots taken from various computer formats

5 013156 412950

ENGLISH ITALIANO



CYBERBALL



CYBERBALL THE GAME

The year is 2022.

Robots five times the size of humans, built to withstand the violence and destruction, battle it out in a head-to-head, metal on metal fight to the finish.

Cyberball is a game for 2 players based loosely on American football. Team captains select Offensive and Defensive plays, timeouts, passes, laterals, blitzes and replacements for weak or demolished players. Highlighted players are controlled by the team captains but watch out for a damaged player who will 'fumble' or explode in possession.

CONTROLS

Joystick or keyboard -

follow on-screen instructions for keys. Touchdowns are scored by either crossing the touchline with the ball, or by throwing the ball to your receiver behind the touchline.

Defuse line: each play, the ball heats up until the critical stage is reached when the ball explodes destroying anyone in possession. During an Offensive play crossing the defuse line resets the ball to 'cool' status.

Breakdowns: if a player is tackled too often in possession of the ball, he may explode if tackled again. Replacement is possible only if funds are available.

Conversions: these are attempted immediately after touchdowns. Beware! the ball is automatically set to 'critical' status. Press turbo boost on a Defensive play to speed up for a few seconds, and to catch up with players. This can be used only once in each play, so don't waste it. Pressing **fire** selects options on selection screens, passes in Offensive mode and also turbo boost.

Tips

When a player is boosting towards you, change direction if possible to a diagonal to dodge. Timeouts can give players a chance to think about the plays without the clock ticking down. Experiment with different types of defence - Long Plays are good for interceptions, Short are good for sacking the quarterback. Don't neglect Running plays in offense, often a large gap opens up for a Running Back to make use of. Remember different players run at different speeds so think before passing!

ISTRUZIONI IL GIOCO

L'anno è il 2022.

Robots grandi cinque volti gli umani, costruiti per resistere alla violenza e alla distruzione, le vivono in uno scontro ai ferri corti, metallo contro metallo, sino alla fine. CYBERBALL è un gioco per uno o più giocatori

basato sul football americano.

CARATTERISTICHE

Il capitano seleziona i giochi d'attacco e difesa, timeouts, passaggi, laterali, blitzes e sostituzioni di giocatori deboli o demoliti. I giocatori messi in evidenza sono controllati dal capitano, ma stai attento ai giocatori danneggiati che si lasceranno sfuggire la palla o esploderanno se ne saranno in possesso.

CARATTERISTICHE METE (TOUCHDOWNS)

Sono segnate sia tramite l'attraversamento delle linee laterali con la palla che tramite il lancio al tuo ricevitore oltre la linea stessa.

LINEA DI DISINNESCAMENTO (DEFUSE LINE)

In ogni gioco la palla si riscalda fino al raggiungimento di uno "stato critico" ed esplode conseguentemente distruggendo qualsiasi giocatore che ne è in possesso. Durante un gioco di

attacco oltrepassare questa linea riporta la palla allo stato normale, cioè "freddo".

BREAKDOWNS

Se un giocatore viene placcato troppe volte mentre è in possesso della palla diventa instabile, è può esplodere in caso di un ulteriore placcaggio. La sostituzione è possibile soltanto se i fondi sono disponibili.

CAMBIAMENTI

Sono tentati immediatamente dopo le mete. Attenzione! La palla raggiunge automaticamente lo "stato critico".

TURBO BOOST

Premi TURBO BOOST in un gioco d'attacco per velocizzare l'azione per pochi secondi. Puoi usare soltanto una volta il TURBO BOOST, così non perdere questa occasione!

CONTROLLI

Controlla il tuo robot tramite joystick o tastiera. Premendo **FIRE** selezioni le opzioni, i passaggi nella modalità di attacco ed anche il TURBO BOOST.

© Tengen Inc.
The Hit Squad
P.O. Box 350
Manchester
M60 2LX