

## CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible. Las teclas asignadas por defecto son:

*CURSOR IZQUIERDA.... DESPLAZAR A IZQUIERDA*

*CURSOR DERECHA..... DESPLAZAR A DERECHA*

*BARRA ESPACIO..... ACCIÓN*

*TECLA 'P'..... PAUSA*

## HISTORIA

Estamos en el año 3021 y la basura espacial que circula alrededor de la tierra ha llegado a ser tan numerosa que están formándose bloques enormes de material en las inmediaciones.

Estos bloques suponen no sólo un riesgo de colisión contra estaciones espaciales, naves tripuladas o satélites alrededor de la órbita, sino que podrían descender de altitud y llegar a la superficie del planeta, con fatales resultados.

Se te ha designado para ser el primer operador de *BOLA DE DEMOLICIÓN ESPACIAL*, una enorme (y peligrosa) masa esférica resultado de un proyecto secreto con una gran capacidad de desintegración...

## FX CARGA RÁPIDA

El juego ha sido grabado con bloques de longitud extra, permitiendo que el tiempo de carga sea menor.

## FX MULTICOLOR BASIC

Wrecking Ball utiliza un novedoso sistema que permite mostrar caracteres multicolores desde el Locomotive Basic, permitiendo gráficos UDG más rápidos.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CPC versión cinta

1. Reinicializa tu CPC.
2. Inserta la cinta y rebobínala hasta el principio.
3. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC versión disco

1. Reinicializa tu CPC.
2. Introduce el disco en la unidad.
3. Teclea RUN"BALL y pulsa RETURN.
4. Tras la pantalla de presentación, pulsa una tecla para que la carga del juego continúe.

## DISEÑO DEL JUEGO

PROGRAMA, GRÁFICOS DEL JUEGO Y MÚSICA **FRANCESC ALCAUCER**

IMAGEN DE FONDO DE LA  
PANTALLA DE CARGA

**EUROPEAN SPACE AGENCY (ESA)**

Big image by ESA



### CÓMO OPERAR LA BOLA










Para poder operar la bola de demolición debes mantenerla siempre bajo tu dominio dirigiéndola con tu nave de control.

Desplaza tu nave a izquierda y derecha, evitando que la bola se pierda fuera de la zona de trabajo. La única manera en que la puedes perder es no llegando a tiempo para hacerla rebotar y que desaparezca tras tu nave.

Puedes dirigir la bola en sentido contrario por el que venía si la golpeas con el extremo de tu nave por el que la bola se está acercando.

Al comenzar tu trabajo la bola de demolición aparecerá pegada a tu nave, para despegarla debes pulsar el botón de **ACCIÓN**. En caso de no hacerlo se pondrá en marcha automáticamente tras unos breves segundos.

Mientras estés trabajando, es posible que tras destruir alguno de los bloques aparezca alguna cápsula abandonada que podrás recoger para obtener ventajas (y algún efecto indeseado). La lista de cápsulas de ventajas que puedes obtener, según su color, es la siguiente:

	Aumentar la velocidad de desplazamiento de la bola.
	Reduce el tamaño de tu nave (hasta cierto punto).
	La bola se puede “reconducir” (pulsas <b>ACCIÓN</b> para ello).
	Invertir los controles de movimiento de tu nave.
	Bonifica tu puntuación con 1000 y te tomas un descanso mientras alguien limpia la zona por ti.
	Aumentar el tamaño de tu nave (hasta cierto punto).
	Hace que tu nave tenga cierto magnetismo: Cuando la bola se acerca a tu nave puedes propulsarla para desplazarla también.
	Bola super destructiva (un único impacto basta para eliminar bloques de basura).
	Disminuye la velocidad de desplazamiento de la bola.

Todos los efectos se anulan automáticamente si pierdes la bola o cambias de zona.

Debes tener especial cuidado con el efecto de inversión de controles de tu nave, ya que te puede ocurrir que a la fuerza de la costumbre pulses el control que no corresponda cuando te quieras desplazar.

Los efectos de manejo de la bola y de magnetismo son especialmente interesantes porque te pueden ayudar a terminar antes tu trabajo, pero también te pueden jugar una mala pasada: ten cuidado con los controles, son algo sensibles.

Otra cosa que debes saber: por la zona encontrarás cápsulas de salvamento de naves que han sido destruidas (quizá alguna esté ocupada, aunque no debe importarte, no es parte de tu trabajo rescatar tripulantes). Lo que sí que te debe preocupar es que estas cápsulas resultan ciertamente molestas, ya que pueden causar que la bola de demolición sea desviada en el peor (o mejor) de los momentos.

Obtendrás una bola extra cada 5000 puntos.

Por último: si eres lo bastante bueno en tu trabajo, ¡cuando termines tu ronda podrás grabar tus iniciales en el tablón de los mejores operadores!

La empresa.