

KING OF PONG

ZX Spectrum 48 KB

Desde tiempos inmemoriales los Poderes Elementales del mundo de PONG han estado luchando entre sí para lograr la supremacía total y ser proclamado el rey reconocido de entre todos ellos. Siglos de despiadadas batallas han dejado a muchos atrás, y hoy ya solo quedan siete, los más fuertes, dispuestos a dirimir de una vez por todas el eterno conflicto. Aquel que logre en primer lugar diez victorias será coronado, y los demás quedarán relegados a rendirle pleitesía, humillados. Como reza el conocido dicho anglosajón, "el ganador se lo lleva todo".

Aunque la tradición les exige enfrentarse entre sí de uno en uno en buena lid, entre todos han sembrado el terreno de numerosas artimañas con el fin tanto de obtener ventajas sobre los oponentes como de confundir al enemigo. Pero ¡cuidado! Las trampas también pueden volverse contra uno. Sólo el que mantenga la suficiente sangre fría, afine la puntería y defienda eficazmente su territorio logrará ir dejando atrás a los rivales. Como en Los Inmortales, "sólo puede quedar uno".

¿Estás preparado para ser el rey?



Siete Poderes Elementales, un mundo por conquistar. Elige tu elemento, afina la puntería y defiende tu territorio. El premio: ser proclamado el rey del mundo de PONG. ¿Estás preparado?



www.pegi.info



Controles

<u>Jugador 1</u>	<u>Jugador 2</u>
Q Arriba	P Arriba
A Abajo	L Abajo
X Disparo	M Disparo

H Pausa

Menú

Cada jugador puede elegir adoptar la personalidad de uno de los siguientes Poderes Elementales del mundo de PONG:

Rayo	
Fuego	
Electroshock	
Acero	
Miedo	
Garra	
Hiedra	

Objetivo

Obtener diez victorias con uno de los Poderes Elementales.

Cada partida es al mejor de tres rondas (dos más una de desempate si se da) de diez tantos cada una. El ganador de una partida permanecerá en pista, mientras que el jugador perdedor podrá elegir entre seguir con el mismo Poder Elemental con el que jugó o elegir uno nuevo para la siguiente partida.

Las victorias son acumulativas dentro del torneo. Una vez concluido el torneo y proclamado un vencedor, comenzará un nuevo torneo desde el principio.

Consejos

Usa tu habilidad para cambiar la trayectoria de la bola, acertar a la raqueta contraria con tus disparos (cuidado, disparar consume puntos de tu energía) y trata de acertar con la bola a los ítems positivos, esquivando los negativos.

Créditos

Idea, código y gráficos: Ricardo Cancho
Soporte del compilador: Dominic Morris
Edita y distribuye: Team Siglo XXI

©2010 Ricardo Cancho Niemietz & Team Siglo XXI. Reservados todos los derechos • <http://topoxi.creatufo.com> • Prohibida su venta • PEGI info: 12+ • Pacman™ and Blinky™ appear by courtesy of NAMCO Ltd. • Si no queda satisfecho, le reintegramos el importe. Sólo tiene que enviarnos el producto con su embalaje original adjuntando una prueba de compra.