

ARKANOID  
AMSTRAD

EL JUEGO

# MICRO CLUB

## ARKANOID

TAITO  
COIN-C



ARKANOID  
*the name  
of the game*

## ARKANOID

### REVENGE OF DOH



ARKANOID  
*the name  
of the game*

ocean

ERBE

# ARKANOID

## AMSTRAD

### EL JUEGO

Se desconoce en qué época tiene lugar esta historia. Al ser destruida la nave nodriza "ARKANOID", un módulo "Vaus" logró escapar, pero se quedó atrapado en el vacío. Tú controlas Vaus, y deberás penetrar en 32 niveles antes de poder enfrentarte al "Cambiador de Dimensiones", a quien deberás destruir para cambiar el tiempo y hacer posible la resurrección del "Arkanoid".

### CONTROLES

Se puede usar teclado o joystick, con los siguientes controles:

**Teclado:** X, Derecha; Z, Izquierda; P, PAUSA; ESPACIADOR, Disparo; ESC, Vuelta al comienzo.

**Joystick:**

IZQUIERDA ← ● → DERECHA

### COMO JUGAR

Controlas la nave Vaus, que se mueve a derecha o izquierda. Debes dirigir un rayo que poco a poco irá destruyendo los muros que te confrontan. Según el color del ladrillo puede ser necesario más de un disparo para destruir el ladrillo, algunos ladrillos son totalmente indestructibles. Los alienígenas que aparecen en pantalla para obstruirte pueden ser eliminados por tu nave, o por tu rayo de energía.

Ciertos ladrillos tienen escondidos en ellos unas cápsulas de energía, que se liberan cuando el ladrillo queda destruido. Cada una de estas cápsulas tiene una letra distinta pintada en su borde, y que quiere decir lo siguiente:

S: Frena la velocidad de tu rayo, facilitando su movimiento.

C: Te permite coger el rayo, moverlo a donde tú quieras y dispararlo.

E: Amplia tu nave, dándote más capacidad para hacer rebotar el rayo.

D: Disgrega el rayo en tres partes, triplicando tu potencia de disparo.

L: Arma tu nave con un láser, permitiéndote disparar a los ladrillos y a los alienígenas.

B: Rompe una sección de pared, dándote una ruta alternativa para escapar.

P: Te da una vida extra.

## **PUNTUACION**

En pantalla verás la puntuación actual, la máxima, las vidas que quedan y los niveles alcanzados. Obtienes entre 50 y 120 puntos por ladrillo destruido. Cada cápsula recogida son 1.000 puntos. Matar a un alienígena son 100 puntos.

## **SUGERENCIAS**

- La cápsula D es muy útil si tu rayo se queda bloqueado detrás de un muro.

- El láser sirve sobre todo para destruir ladrillos que necesitan varios disparos.

- Usando el mismísimo borde de tu nave causará un reflejo del rayo muy útil para hacer que entre en sitios con poca maniobrabilidad.

© 1987 Ocean Software

© 1986 Taito Corp.

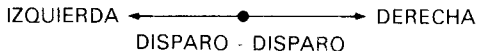
# ARKANOID II

## AMSTRAD

### CONTROLES

El juego se puede controlar por joystick o por teclado.

#### Joystick



#### Teclado

DERECHA: X o >.

IZQUIERDA: Z o <.

DISPARO: BARRA ESPACIADORA.

### PUNTUACION Y STATUS

La puntuación en la pantalla muestra la puntuación en el momento, la puntuación más alta, el número de vidas que quedan y el nivel alcanzado.

Los puntos adjudicados son entre 50 y 100 por destruir un ladrillo, dependiendo del color. Alcanzar a los alienígenas son 100 puntos y si coges una cápsula tendrás 1.000 puntos. Se concede una vida extra a los 50.000 puntos y cogiendo una cápsula "P".