

El objeto es demoler el muro en cada una de las 80 pantallas. Después de cada 10 pantallas aparecerá una contraseña, úsala para saltarte aquellas que ya has superado.

Cuando el programa ha terminado de cargar se te dará la opción de cargar tus propias pantallas, extrae el disco o cinta con el programa e introduce el disco o cinta con tu diseño.

CONTROLES

SPECTRUM: Presiona 1 para Joystick Kempston, o 2 para teclado y 4 para redefinir teclas.

TECLADO: Z y X — Izquierda y derecha.

Espacio — Fuego.

Enter — seleccionar.

Mueve el Joystick adelante o presiona Espacio para comenzar.

COMMODORE: (Joystick en port 2)

TECLADO: A y S o: y; — Izquierda y derecha.

Shift o Barra de Espacio — Fuego

Return o Run/Stop — Misma función que Joystick atrás.

Presiona fuego para comenzar el juego.

Para comenzar en una pantalla posterior presiona F1.

AMSTRAD:

CONTROLES: Si juegas usando teclado puedes usar las teclas predefinidas o hacer tu propia elección de teclas seleccionando la opción 2 del menú.

Las teclas predefinidas son:

Cassette: izquierda: Z

derecha: X

Disco: izquierda: cursor izda.

derecha: cursor drcha.

Barra de espacio: disparo.

Enter: seleccionar arma.

P: Pausa

ESC: Finalizar el juego.

Presiona fuego para lanzar la bola (después de 2 segundos saldrá automáticamente).

Usa el joystick o el teclado para mover el bate a izquierda o derecha para golpear la bola. Si no la das pierdes una y co-

mienzas con CINCO.

La mayoría de los ladrillos son destruidos con un solo golpe de la bola, otros necesitan ser golpeados más de una vez y otros son indestructibles. En algunas pantallas encontrarás ladrillos invisibles.

ALIENS

Diversas formas de vida alien se mueven por la pantalla. No son peligrosas pero pueden interferirse desviando la bola.

En algunas pantallas los aliens dejan caer bombas, si una de estas alcanza el bate, éste se paraliza por un momento. Los aliens son destruidos cuando el bate o la bola les golpean, por cada uno destruido anotarás 100 puntos.

SIMBOLOS Y ARMAS

Algunos ladrillos contienen símbolos que pueden ser usados para obtener armas, así que cogelos si puedes. Cada uno sin gastar puntúa 1.000 puntos (máximo 9.000 puntos). Las nueve armas disponibles están representadas por iconos y el arma disponibles en ese momento se ilumina. Empuja el joystick atrás para obtenerla.

Retardar. 1 símbolo.

Reduce la velocidad de la bola a un 75 % de su velocidad. Puede ser seleccionada más de una vez si recoges más símbolos.

Imán. 2 símbolos

Te permite coger la bola (aproximadamente 2 segundos).

División. 3 símbolos

Parte la bola en tres.

Dilatar. 4 símbolos

Alarga el bate.

Antorcha. 5 símbolos

Luz para ver ladrillos invisibles.

Laser. Cuando lo selecciones podrás disparar presionando el botón de fuego. ¡Cuidado!, algunos ladrillos reflejan los rayos laser al bate.

Bomba ingeniosa. 7 símbolos.

Todos los aliens desaparecerán de la pantalla.

Misiles. 8 símbolos.

Pueden ser lanzados misiles —3 en Commodore—, de uno en uno, presionando el botón de fuego. Los misiles pueden destruir muchos ladrillos de una vez.

Campo de fuerza. 9 símbolos.

Un campo de fuerza rodea a la bola permitiendo destruir ladrillos y aliens sin ser desviada.

Cuando está rodeada del campo de fuerza, la bola puede pasar a través, pero no destruir los ladrillos indestructibles.

Todas las armas, excepto la antorcha, se pierden cuando pierdes la bola, o al final de la pantalla.

Otras pueden ser usadas juntas —laser y misiles o imán y división—. Eligiendo una, cancelas la otra.

BONUS

Cuando hayas puntuado más de 50.000 puntos conseguirás una bola extra.

En algunas pantallas puedes obtener bonus destruyendo por orden los ladrillos marcados con las letras.

B - O - N - U - S

PARAR EL JUEGO

SPECTRUM: Pausa — Cualquier tecla no definida.
Continuar — Otra tecla
Cancelar — Break

COMMODORE: Pausa — F1
Continuar — F3
Cancelar — F7

AMSTRAD: Pausa: P
Continuar: otra tecla
Cancelar: ESC

DISEÑO DE TUS PANTALLAS

Hay 10 pantallas (81 - 90) definibles por el usuario en la versión Spectrum y 48 (81 - 128) en Commodore. La contraseña para la 81 es «user» en ambos casos.

El diseñador de pantalla se selecciona en Commodore está en la otra cara de la cinta y puede ser cargado presionando Shift

y Run/Stop.

Hay una ayuda para construir presionando Espacio en Spectrum y F7 en Commodore.

Usa las teclas del cursor para mover alrededor de la pantalla y presiona ENTER en Spectrum y Espacio en Commodore para dibujar un ladrillo en el color seleccionado. Usa P y L en Spectrum 0 + y - en Commodore para rotar entre los colores disponibles, o Z y X en AMSTRAD.

Utiliza el color negro para borrar un ladrillo que hayas dibujado previamente.

Los puntos a obtener por destruir un ladrillo dependen del color.

SPECTRUM: 0 puntos por negros (p. ejemplo: invisible); 10 por azules, etc.

COMMODORE: 5 puntos por negros (invisibles) y blancos; 10 por rojos; y así hasta un máximo de 75 puntos.

AMSTRAD: Varía entre 10 y 150 puntos.

Presiona M para hacer un ladrillo multi-golpe; I para indestructible; R para hacer uno que desvie los rayos laser.

Los invisibles son creados presionando M, I o R cuando el negro ha sido seleccionado (Commodore) o las mismas teclas sin un primer dibujo de un ladrillo (Spectrum).

Presiona B,O,N,U o S para dibujar un ladrillo con bonus.

Spectrum	Commodore	Función
0	F1	Mueve a la siguiente pantalla
9	F3	Mueve a la pantalla previa
	Shift y Cir/Home	Borrar todos los ladrillos en la pantalla actual.

Hay varios parámetros adicionales que necesitan ser definidos para cada pantalla:

SPECTRUM: presiona Espacio para pantalla de ayuda y usa las teclas del cursor para cambiar los parámetros.

COMMODORE: presiona Return para seleccionar el primer parámetro y usa las teclas Arriba/Abajo para variar los parámetros y usa Izda/Drcha para cambiar los valores.

AMSTRAD: Mueve el cursor hacia la lista de parámetros a la drcha.

Manten presionada la barra de espacio y usa Arriba/Abajo para cambiar los valores de los parámetros.

Initspad. La velocidad inicial de la bola, de 4 a 16. (0 a 15 en Amstrad)

Accel. (solo Spectrum). La aceleración de la bola, de 0 a 8, la velocidad aumenta cuando golpea un ladrillo. (igual en Amstrad)

Maxspd. La velocidad máxima permitida de la bola en esta pantalla, de 4 a 16. (0 a 15 en AMSTRAD)

Tokens. (Solo spectrum). El número de tokens (símbolos) escondidos en los ladrillos; hasta 99, pero no más de 1 por ladrillo.

Speedup. (solo Spectrum). Cuando el número de ladrillos en la pantalla empieza en esta cifra la bola acelera cuando golpea algo, no solo ladrillos.

Aliens. Hay 8 tipos de aliens. Son permitidos hasta 6 por pantalla. (No más de 4 de un solo tipo en Commodore).

Aliens 1-4 (Solo Amstrad). Hay 4 tipos de aliens. Hasta 6 máximo por pantalla.

Bombs. El nivel donde los aliens sueltan las bombas, de 0 a 8.

Tokll. El número de veces (que un ladrillo multi-golpe debe ser golpeado antes de ser destruidos).

(2 a 9 en Commodore).

Para salvar las pantallas:

SPECTRUM: Ve a la página de ayuda, coloca una cinta virgen en tu cassette y presiona play y record. Presiona S y espera. Puedes cancelar esto presionando Espacio. Presiona L para

cargar las pantallas ya designadas.

COMMODORE: Presiona F8 para salvar a tu cinta.

Resetea el ordenador y carga el juego para jugar las pantallas que has diseñado.

AMSTRAD: Presiona 0 a 9 para cambiar pantallas. Cuando hayas terminado de diseñarlas puedes salvarlas presionando W. Las pantallas previamente salvadas pueden ser cargadas presionando L.

Introduce un nombre de no mas de 8 letras.

Para salir del diseñador presiona ESC mientras el cursor está en el área de juego.