

ARKANOID

"LA VENGANZA DE DOH"

ATARI ST, AMIGA

ZARG, la gigantesca nave espacial alienígena, ha entrado en nuestro universo. En su interior se encuentra DOH, la fuerza de control dimensional, un ser que fue destruido hace más de 40.000 años durante las guerras espaciales Arkanoid.

Pero Doh se ha transformado en un terrible y temible adversario que amenaza a todo el universo. ¡Solamente tu habilidad y rapidez de reflejos podrán salvarnos!

Sube a bordo de la nave espacial Vaus II, y que la suerte te acompañe.

Para divertirte aún más con Arkanoid, la nave espacial Vaus II está equipada con gran cantidad de efectos extra y además aparecerá un nuevo alienígena secreto. Disfruta ahora de uno de los juegos más emocionantes desde que apareció por primera vez Arkanoid, con tantas novedades y mejoras que no podrás dejar de jugar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST, Amiga

Enciende el ordenador, la unidad de disco e

inserta el disco en la unidad. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Pulsa el botón del ratón para empezar la partida. Pulsa 1 ó 2 para seleccionar el número de jugadores.

CONTROLES

El juego se controla a través del ratón conectado a la puerta 0 del ordenador. Mueve el ratón a izquierda y derecha para controlar el Vaus II en la pantalla. Comprueba que tienes suficiente espacio para mover el ratón y que está apoyado sobre una superficie lisa y apropiada.

Pulsa el botón del ratón para disparar láseres o para soltar la bola cuando la función "Catch" esté activada.

Pulsa SPACE BAR para hacer una pausa en la partida.

Pulsa el botón del ratón para salir del modo pausa.

ESTATUS Y PUNTUACION

En la pantalla aparece tu puntuación actual, la tabla de puntuaciones máximas y el número de vidas restantes.

Ganas de 30 a 120 puntos cuando destruyes un ladrillo, dependiendo de su color. Ganas 200 puntos cada vez que destruyes a un alienígena. Ganas 1.000 puntos por cada cápsula recogida.

Ganas una vida extra cuando llegas a 50.000 puntos o cuando recoges una cápsula 'P'.

EL JUEGO

Controla la nave Vaus II que puede desplazarse a izquierda y derecha. Utiliza tu habilidad para desviar el rayo de energía que gradualmente destruye el muro que está enfrente de ti. Ciertos ladrillos tendrán que ser golpeados más de una vez para ser destruidos, otros son completamente indestructibles. Formas de vida alienígenas descienden para dificultar tu misión, pero serán destruidas cuando entren en contacto con el Vaus II o cuando choquen contra el rayo de energía.

PODERES ESPECIALES

Hay cápsulas de energía escondidas debajo de algunos ladrillos que te ayudarán en tu misión. Estas cápsulas quedan liberadas cuando destruyes el ladrillo. Cada cápsula tiene un poder diferente indicado por la letra que se encuentra en la zona lateral.

Los poderes son:

B: Rompe el muro lateralmente permitiendo el que Vaus II tenga una vía de escape alternativa hacia el siguiente nivel.

C: Te permite atrapar el rayo. Despázate a la posición deseada y después dispara.

D: Divide el rayo en 8 componentes, multiplicándose por 8 sus efectos.

E: Aumenta el tamaño de Vaus II permitiéndote desviar el rayo de energía más fácilmente.

I: Equipa el Vaus con un fantasma que lo sigue y que también es capaz de desviar el rayo de energía.

L: Equipa al Vaus II con un arma láser especial que le permite disparar contra los ladrillos alienígenas.

M: Permite que el rayo atraviese el muro sin que rebote.

N: Divide el rayo en tres componentes diferentes que se regeneran cuando se pierden.

P: Ganas una vida extra.

R: Reduce el poder del rayo de energía facilitando así su desvío.

S: Recuce la velocidad del rayo de energía, por lo que te será más fácil desviarlo.

T: Aparece un Vaus gemelo. Los dos Vaus son idénticos y doblan el efecto de la actuación.

Cápsula Especial: Esta cápsula da al Vaus un poder especial.

SUGERENCIAS

— La cápsula de separación te será de gran utilidad si tu rayo de energía se encuentra atrapado detrás del muro.

— El láser es muy útil para destruir ladrillos que deben ser golpeados varias veces.

— Si desvías el rayo de energía golpeándolo con el borde de tu Vaus II, conseguirás un ángulo más agudo, muy útil para maniobrar en zonas difíciles.

CREDITOS

Licencia de © Taito Corp 1986

© 1988 Imagine Software