

## A.R.C.O.S. - INSTRUCCIONES

### LA HISTORIA:

¡¡¡Los alienígenas invaden la Tierra!!!... otra vez...

Un grupo de arrojados astronautas han sido enviados para repeler el ataque, pero la última oportunidad para la humanidad está en tus manos. Tú, un valiente piloto, has sido reclutado para controlar A.R.C.O.S., el arma ultra secreta definitiva. Tu misión, simple pero difícil: Matar a los alienígenas y salvar a los astronautas. Con el poder de A.R.C.O.S., ¡condúcenos a la victoria!

### COMO JUGAR A A.R.C.O.S.:

Para cargar el juego: En Spectrum, teclea LOAD "" y pulsa Enter. En MSX, teclea CLOAD y pulsa Enter, una vez cargado teclea RUN y pulsa Enter. En ZX81, teclea LOAD "" y pulsa New Line.

Tu objetivo es matar a todos los alienígenas de la pantalla y salvar a cuantos astronautas te sea posible. Para ello, controlas a A.R.C.O.S., una nave que hace rebotar una bola de energía que destruye cuanto se encuentra a su paso. Si pierdes la bola de energía, pierdes una vida; comienzas con 5 vidas.

Además de la bola de energía, A.R.C.O.S. dispone de un cañon laser de munición limitada que te será de gran ayuda en momentos puntuales. Disponemos de una munición inicial de 10 disparos. Podemos obtener munición extra al finalizar cada fase, en función del número de astronautas que salvemos. Usa este arma con cabeza, ya que, además de ser limitada, también puede matar a nuestro astronautas.

Controles: En Spectrum, Q - arriba, A - abajo y M - disparo; tambien puedes usar Joystick Sinclair. En MSX, teclas del cursor para mover y SPACE para disparar. En ZX81, 1 - arriba, Q - abajo y M - disparo.

### PECULIARIDADES DE LA VERSIÓN ZX81:

Las versiones de A.R.C.O.S. para Spectrum y MSX disponen de 15 fases estructuradas, en las que debes matar a 12 alienígenas en cada fase, para lo cual disponemos de 5 vidas y 10 disparos laser.

La versión ZX81 mantiene la misma esencia del juego, pero con una serie de modificaciones para que quepa en 4kb. Así, empezamos con 3 vidas y 3 disparos laser, que se irán reponiendo al pasar de fase. Para pasar de fase, debemos matar a 10 alienígenas. El número de fases es ilimitado y se forman de manera aleatoria... nunca jugaras dos partidas iguales de A.R.C.O.S. en ZX81. Además, para complicar las cosas, el rebote de la bola es totalmente aleatorio... de nadaaaa :D

### CRÉDITOS:

Código y gráficos (Spectrum, MSX y ZX81)

MANUEL GÓMEZ (Baron Ashler)

Rutina de scroll para la versión Spectrum programada por RALF

Finalizado en Sevilla, en el mes de Octubre de 2012