



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

**TAITO**

**PLOTTING**



**ATARI ST**  
**CBM AMIGA**

**ocean**

It all seems so easy, but can you beat the micro or your partner, at this hideously mind boggling game. Special blocks will give you extra lives... GREAT!... but believe me, you'll need to take every advantage of this software's hardware! Plot your move, take aim and block 'em out!... It's that simple... as simple as grilling ice cubes!

#### **ATARI ST**

Insert the disk in the disk drive. Switch on the disk drive, then switch the computer on. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

#### **AMIGA 500**

Turn on the computer, wait for the workbench screen, then insert the disk in drive A; the program will then automatically load and run.

#### **AMIGA 1000**

Insert the workbench disk, wait for the workbench illustration then insert the game disk in drive A. The program will automatically load and run.

Usual joystick options for moving the player UP and DOWN.

Press fire button to throw your block .ESCAPE key will bring you back to the menu during a game.

## **SCENARIO**

## **LOADING**

## **CONTROLS**

## GAMEPLAY

The object of the game is to reduce the number of blocks on screen to less than a target number within a preset time limit. This target number starts at nine, and will decrease as you progress through the different levels.

A block can be eliminated by hitting it with the same type of block, either from the front or from above. When you eliminate a block, the next block in the same direction will be thrown out. If you hit a line of the same type of block, then all those blocks will be eliminated.

When the game starts, you will have a 'Zapper' block. This allows you to eliminate any type of block.

### DIFFERENT BLOCKS



GREEN BLOCK



RED BLOCK



BLACK BLOCK



BLUE BLOCK

### SPECIAL BLOCKS



**OBSTRUCT PIPE** - This pipe can be passed through from the top, but not the side.



**'ZAPPER' BLOCK** - This eliminates any other block.

## HOW TO ELIMINATE BLOCKS

(a) To eliminate a block you must hit it with the same type of block from the side or from above, as shown in pictures A, B, and 1.

(b) The block you hit will be eliminated, and the block you have thrown will replace the next block in the row, which will be thrown back to you, as indicated in pictures 1 and 2.

(c) If there is a gap below a block, then gravity will pull the block down into the hole (Picture 3).

(d) If you hit a line of the same type of blocks, then all of those blocks will be eliminated, as seen in pictures 4 and 5.

(e) If you throw a block and miss, or hit a different type, then the block you have thrown will be returned. (Picture 6)

(f) If there are no blocks to hit of the same type that you are throwing then you will lose one life, and you will be given a 'zapper' block, as in pictures 7 and 8.

(g) In some of the stages you will find the 'zapper' block in between the normal blocks. If you hit it, then you will gain an extra life (Picture 9).

(h) A block can only pass through a pipe from the top. It will act as a wall if it is hit from the side, and deflect the moving block down (Picture 10).



## GAME MENU

**F1 CONSTRUCTION KIT LEVELS:** to play with the levels you have created or loaded with the construction kit

## STATUS AND SCORING

utility. A two player mode is available.

F2 COIN-OP LEVELS: to play with the coin-op levels. A two player mode is available.

F3 CONSTRUCTION KIT: this facility gives you the opportunity to create your own levels and to save it on your own data disk.

F4 MUSIC ON/OFF: toggles the music on or off.

F5 INSTRUCTIONS: An instruction page is included in the program.

F6 CHALLENGE MODE: This is a two player mode, where you compete against each other, and against the clock.

You can choose to play from either the coin-op levels, or the construction kit levels, and can select a time limit for the game.

During the game, new blocks are added to your opponent's screen when you eliminate more than one block. For example, if you eliminate 4 blue blocks, then you will give 3 new blocks to the other player.

### CONSTRUCTION KIT

LEVEL - choose the level you want to edit.

NUMBER OF BLOCKS - choose between a square of 16, 25 or 36 blocks.

EDIT YOUR LEVELS - choose a block and put it where

you want.

CLEAR CONDITION - number of blocks remaining to clear the level.

REMAINING TIME - time left to clear the level.

FORMAT, LOAD, SAVE - make your own data disk.

One Block eliminated - 100 points

Two Blocks eliminated at the same time - 400 points

Three blocks eliminated at the same time - 900 points

Four blocks eliminated at the same time - 1600 points

Five blocks eliminated at the same time - 2500 points

Bonus Points

For each block under the clear condition - 1000 points

You can gain an extra life every 1500 points.

1. Plan your moves carefully.
2. Try to build up as many sets of the same block as possible.
3. Use the freeplay blocks wisely.
4. Try to learn the block formations to help you progress further each time.

## HINTS AND TIPS

## PLOTTING

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

## CREDITS

© 1989 Taito Corp.  
Coding and Graphics by Ocean France  
Produced by D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Ltd.

## SCENARIO

Ça a l'air si facile... Mais pouvez-vous battre le micro ou votre adversaire? C'est en effet un jeu totalement ahurissant. Des blocs spéciaux vont vous donner des vies supplémentaires...TERRIBLE!... Mais, croyez-moi, vous feriez mieux de profiter de tout le matériel de ce logiciel! Préparez votre action, visez, et bloquez-les!... Rien de plus simple... Aussi simple que de faire frire de la glace!

## CHARGEMENT

Introduisez le disque dans l'unité. Mettez sous tension l'unité de disque, puis l'ordinateur. Ce programme se charge ensuite automatiquement: suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Allumez votre ordinateur. Attendez l'écran du "Workbench", puis placez le disque du jeu dans l'unité A. Le programme se charge et se déroule ensuite automatiquement.

## COMMANDES

Options ordinaires de la manette de jeu pour faire MONTER et DESCENDRE le joueur. Appuyer sur le bouton de feu pour lancer votre bloc.  
La touche ESCAPE vous ramène au menu pendant le jeu.

## LE JEU

Ce jeu a pour objet de réduire le nombre de blocs figurant sur l'écran à un nombre inférieur à une valeur-cible, dans un temps prédéfini. Cette cible débute par neuf, et diminue au fur et à mesure que vous parcourez les différents niveaux. On peut éliminer un bloc en le frappant avec un bloc de même type, soit de devant, soit d'au-dessus. Quand vous éliminez un bloc, le bloc suivant (dans la même direction) sera éjecté. Si vous frappez une ligne complète de blocs du même type, tous ces blocs seront éliminés.

Au début du jeu, vous disposez d'un bloc "Zapper", qui vous permet d'éliminer tous les types de blocs.



BLOC ROUGE



BLOC VERT



BLOC NOIR



BLOC BLEU

### BLOCS SPECIAUX



#### TUYAU D'OBSTRUCTION

Ce tuyau peut être introduit à partir du haut, mais non des cités.

#### BLOC "ZAPPER"

Élimine tous les types de blocs.

#### ÉTAT D'ÉLIMINATION

nombre de blocs qui restent à éliminer pour

terminer le niveau.

#### TEMPS RESTANT

Le temps qui vous reste pour terminer le niveau

FORMATER, CHARGER, SAUVEGARDER

Créer votre propre disque de données.

Un bloc éliminé - 100 points

Deux blocs éliminés simultanément - 400 points

Trois blocs éliminés simultanément - 900 points

Quatre blocs éliminés simultanément - 1600 points

Cinq blocs éliminés simultanément - 2500 points

Points supplémentaires

Pour chaque bloc dans l'état d'élimination - 1000 points

## POUR ÉLIMINER LES BLOCS

(a)

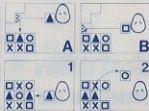
Pour éliminer un bloc, vous devez le frapper sur le côté ou au-dessus avec un bloc de même type (dessins A, B et 1).

(b)

Le bloc que vous avez frappé sera éliminé, et celui que vous avez lancé remplacera le bloc suivant de la rangée, qui vous sera renvoyée comme indiqué sur les dessins 1 et 2.

(c)

S'il y a un espace vide au-dessous d'un bloc, la







gravité attirera le bloc dans le trou (dessin 3).

(d)

Si vous frappez une ligne de blocs de même type, tous ces blocs seront éliminés (images 4 et 5).

(e)

Si vous lancez un bloc et que vous ratez votre coup, ou si vous attaquez un bloc d'un autre type, le bloc que vous avez lancé vous sera renvoyé (dessin 6).

(f)

Si vous lancez un bloc et qu'il n'y en a aucun du même type sur l'écran, vous perdez une vie, et vous recevez un bloc "Zapper" (dessins 7 et 8).

(g)

A certains moments, vous allez trouver le bloc "Zapper" entre les blocs ordinaires. Si vous le frappez, vous gagnez une vie supplémentaire (dessin 9).

(h)

Un bloc ne peut traverser un tuyau qu'à partir du haut. Si vous frappez le cité du tuyau, il réagit comme un mur et fait dévier le bloc vers le bas (dessin 10).



## MENU DU JEU

F1 NIVEAUX DU KIT DE CONSTRUCTION: pour jouer avec les niveaux que vous avez créés ou chargés à l'aide de l'utilitaire "kit de construction". Vous

pouvez vous procurer un mode pour deux joueurs.

F2 NIVEAUX "APPAREILS A SOUS": pour jouer avec les niveaux "Coin-op". Vous pouvez vous procurer un mode pour deux joueurs.

F3 KIT DE CONSTRUCTION: vous permet de créer vos propres niveaux et de les conserver sur votre propre disque de données.

F4 MARCHE/ARRET MUSIQUE: pour musique ou silence.

F5 INSTRUCTIONS: Le programme comporte une page d'instructions

F6 MODE CHALLENGE: Mode pour deux joueurs. Vous luttez l'un contre l'autre, ainsi que contre la montre. Vous pouvez jouer à partir des niveaux "Coin-op", ou des niveaux "kit de construction", et vous pouvez choisir une durée limite pour le jeu. Pendant le jeu, de nouveaux blocs sont ajoutés sur l'écran de votre adversaire quand vous éliminez plus d'un bloc. Par exemple: si vous éliminez 4 blocs bleus, vous donnez 3 nouveaux blocs à l'autre joueur.

## KIT DE CONSTRUCTION

NIVEAU

choisissez le bloc que vous souhaitez éditer.

NOMBRE DE BLOCS

## ETAT ET SCORE

## QUELQUES CONSEILS

un carré de 16, 25 ou 36 blocs au choix.  
EDITEZ VOS NIVEAUX  
choisissez un bloc et placez-le où vous voulez.  
Vous pouvez gagner une vie supplémentaire tous les  
1500 points.

1.  
Planifiez bien vos actions.
2.  
Essayez d'accumuler autant de jeux du même type  
de bloc que possible.
3.  
Utilisez judicieusement les blocs "jeu libre".
4.  
Tentez d'apprendre les configurations des blocs:  
vous pourrez ainsi aller plus loin chaque fois.

Son programme, ses graphismes et ses dessins sont  
la propriété d'Ocean Software Limited, et le jeu ne  
peut pas être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous  
quelque forme que ce soit sans la permission écrite  
d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans  
le monde entier.

© 1989 Taito Corp.

Codage et graphismes: Océan France

Production: D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

**GENERIQUE**



## DIE GESCHICHTE

Alles ist scheinbar so einfach - doch wirst Du es schaffen, den Computer oder Deinen Partner in diesem zermürbenden Spiel auszutricksen? Spezielle Blöcke bringen Dir Extra-Leben... SCHÖN!... aber glaub' dran: In diesem Spiel wirst Du alle nur möglichen Vorteile dringend brauchen! Plotte Deinen Weg, achte auf den Gegner, und block' ihn ab! Das ist einfach... so einfach wie das Grillen von Eiswürfeln!

## LADLEANWEISUNGEN

### ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

### AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das erste Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

### AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

Mit den Joystick bewegen Sie die Spielfigur hinauf und hinab.

Zum Werfen des Blocks drücken Sie die Feuertaste. Mit der Taste ESCAPE kommen Sie während des Spiels wieder zum Menü zurück.

Sie müssen innerhalb einer bestimmten Zeit die Anzahl der Blöcke auf dem Bildschirm auf eine vorgegebene Zahl reduzieren. Zu Beginn dürfen neun Blöcke übrig bleiben, doch je mehr Abschnitte Sie schaffen, um so kleiner wird diese Zahl.

Zum Entfernen eines Blockes müssen Säle ihn mit einem Block des gleichen Typs von vorn oder von oben treffen. Wenn Sie einen Block vernichten, wird der nächste Block in der gleichen Richtung zurückgeworfen. Bilden mehrere Blöcke des gleichen Typs eine Linie, können diese Blöcke alle mit einem Wurf vernichtet werden.

Beim Beginn des Spiels erhalten Sie einen 'Zapper-Block', mit dem Sie jeden Typ von Blöcken vernichten können.

### Normale Blöcke



ROTER BLOCK



GRÜNER BLOCK



SCHWARZER BLOCK



BLAUER BLOCK

## STEUERUNG

## SPIELABLAUF



### Spezielle Blöcke

**SPERR-ROHR** - Dieses Rohr kann von oben, nicht aber von der Seite eingesetzt werden.

**ZAPPER-BLOCK** - Vernichtet **jeden** anderen Block.

### BLÖCKE VERNICHTEN

(a) Um einen Block zu vernichten, müssen Sie ihn mit einem Block des gleichen Typs von der Seite oder von oben treffen (siehe Abbildung A, B und 1).

(b) Der getroffene Block wird vernichtet, und der geworfene Block ersetzt den nächsten Block in der gleichen Richtung. Der ausgetauschte Block fliegt zu ihnen zurück (Abbildung 1 und 2).

(c) Befindet sich unter einem Block ein Freiraum, zieht die Gravitation den Block in das Loch hinab (Abbildung 3).

(d) Treffen Sie eine Reihe von Blöcken des gleichen Typs, werden diese Blöcke zusammen vernichtet (Abbildung 4 und 5).

(e) Verfehlen Sie Ihr Ziel, oder treffen Sie einen Block des falschen Typs, wird der geworfene Block zurückgeschleudert (Abbildung 6).

(f) Gibt es auf dem Bildschirm keine Blöcke mehr von dem Typ, mit dem Sie werfen müssen, verlieren Sie ein Leben und erhalten einen Zapper-Block (Abbildung 7 und 8).

(g) In einigen Abschnitten finden Sie einen Zapper-

Block zwischen den normalen Blöcken. Treffen Sie den Zapper-Block, erhalten Sie ein Extra-Leben (Abbildung 9).

(h) Ein Block kann nur von oben in das Sperr-Rohr geworfen werden. Bei einem Treffer von der Seite wirkt es wie eine Wand und lenkt den Block nach unten ab (Abbildung 10).



## DAS MENÜ

**F1 CONSTRUCTION KIT LEVELS** (Selbsterstellte Abschnitte): Mit dieser Option rufen Sie die Abschnitte auf, die Sie zuvor mit dem Spielfeld-Editor selbst gestalteten. Für einen oder zwei Spieler.

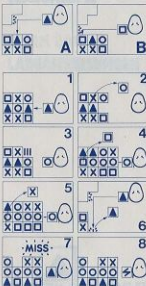
**F2 COIN-OP LEVELS** (Vorgegebene Abschnitte): Mit dieser Option rufen Sie die Original-Abschnitte auf. Für einen oder zwei Spieler.

**F3 CONSTRUCTION KIT** (Spielfeld-Editor): Mit dieser Option rufen Sie den Editor auf, in dem Sie Ihre eigenen Spielfelder zusammenstellen und auf Ihrer Datendiskette ablegen können.

**F4 MUSIC ON/OFF**: Hiermit schalten Sie die Begleitmusik an und aus.

**F5 INSTRUCTION**: Hiermit rufen Sie eine Kurz-Anleitung in englischer Sprache auf.

**F6 CHALLENGE MODE** (Wettkampf): Hiermit schalten Sie in den Wettkampf-Modus, wo zwei Spieler gegeneinander und gegen die Uhr antreten.



## ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Sie können zwischen den vorgegebenen und den selbsterstellten Abschnitten wählen, und das Zeitlimit bestimmen. Während des Spiels erscheinen auf dem Spielfeld des Gegners neue Blöcke, wenn Sie mit einem Wurf mehr als einen Block vernichten. Beispiel: Sie vernichten vier Blöcke, und auf dem Spielfeld Ihres Gegners erscheinen drei neue Blöcke.

Spielfeld-Editor

LEVEL - wählen Sie, welchen Abschnitt Sie verändern möchten.

NUMBER OF BLOCKS - bestimmen Sie die Größe des Spielfeldes: Ein Quadrat mit 16, 25 oder 36 Blöcken. EDIT YOUR LEVELS - wählen Sie einen Block aus, und legen Sie ihn auf das Spielfeld.

CLEAR CONDITION - bestimmen Sie die Anzahl der Blöcke, die in diesem Abschnitt übrigbleiben dürfen.

REMAINING TIME - bestimmen Sie das Zeitlimit für diesen Abschnitt.

FORMAT, LOAD, SAVE - Datendiskette formatieren, Spielfeld laden und Spielfeld sichern.

Einen Block vernichten - 100 Punkte

Zwei Blöcke mit einem Wurf vernichten - 400 Punkte

Drei Blöcke mit einem Wurf vernichten - 900 Punkte

Vier Blöcke mit einem Wurf vernichten - 1600 Punkte

Fünf Blöcke mit einem Wurf vernichten - 2500 Punkte  
Bonuspunkte

Für jeden über die notwendige Anzahl hinaus vernichteten Block - 1000 Punkte

Für jeweils 1500 Punkte erhalten Sie ein Extra-Leben.

1.

Planen Sie Ihre Züge sorgfältig.

2.

Versuchen Sie, möglichst viele Blöcke des gleichen Typs in einer Reihe aufzubauen.

3.

Verwenden Sie die Extra-Blöcke mit Bedacht.

4.

Lernen Sie die Anordnung der Blöcke, damit Sie schneller vorankommen.

Programmcodes, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

© 1989 Taito Corp.

Programmierung und Grafiken von Ocean Frankreich

## TIPS UND TRICKS

## PLOTTING

## DANKSAGUNGEN

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder  
Produziert von D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Limited