

ARKANOID

REVENGE OF DOH

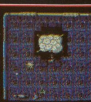
Eons have passed . . . yet despite apparent annihilation in the original ARKANOID game; Dimension-controlling force "DOH" has come back to life, and occupying the huge space-craft ZARG, has entered our Universe.

ARKANOID type space-fighter MIXTEC runs through long forgotten computer data until it finds the answer to this threat . . . "VAUS 2" is launched and speeds towards the threatening alien presence, before it can extract its revenge . . . "The Revenge of Doh"

Une éternité a passé . . . cependant, malgré sa destruction apparente dans le jeu Arkanoid original, DOH, le pouvoir contrôlant la dimension a ressuscité et à bord de l'énorme vaisseau spatial Zarg, il a pénétré dans notre univers.

MIXTEC, un engin de combat spatial du type ARKANOID parcourt des données informatiques oubliées depuis bien longtemps jusqu'à ce qu'il trouve la réponse à cette menace . . . le "VAUS 2" est lancé et se rapproche rapidement de cette menaçante présence venue d'ailleurs avant que celle-ci ne puisse prendre sa revanche . . . "La Revanche de Doh".

Ewigkeiten sind verstrichen . . . Trotz der scheinbaren Auslöschung im ursprünglichen ARKANOID Spiel ist die das Weltall kontrollierende Streitkraft "DOH" wieder zum Leben erwacht und mit dem riesigen Raumschiff ZARG in unser Universum eingedrungen. Der Dem ARKANOID ähnliche Weltraumkampfbomber MIXTEC findet nach der Durchsicht längst vergessener Computerdaten endlich die Antwort auf die Bedrohung . . . "VAUS 2" wird zur Zerstörung der bedrohenden außerirdischen Macht ins Weltall katapultiert. Seine Mission lautet: "Die Rache an Doh".



ARKANOID — REVENGE OF DOH



ARKANOID



COMMODORE 64 • 128

ARKANOID "The Revenge of Doh"

The huge alien spacecraft, ZARG, has entered our universe. It is known to contain the dimension controlling force DOH, a being believed to have been destroyed forty thousand years ago in the Arkanoid space wars. Doh has metamorphosised into an even greater adversary and now threatens the very universe. Only your skill and split second timing can now save us! Deploy the new Vaus II spacecraft and may fortune follow you. Adding to the fun and excitement of ARKANOID. With many extra Vaus effects and a secret additional alien, this is the most thrilling reaction game since ARKANOID, with so many improvements you just won't be able to stop playing.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

CONTROLS

The game may be controlled by joystick or mouse in Port 1 of the keyboard.

JOYSTICK, 1351 MOUSE OR NEOS MOUSE

LEFT ————— RIGHT
FIRE — FIRE

KEYBOARD

RIGHT — B
LEFT — V
FIRE — SHIFT

STATUS AND SCORING

On screen scoring displays current score, hi-score number of lives remaining and the level attained. Points awarded are between 30 and 120 for destroying a brick depending on the colour. Hitting aliens scores 200 points and collecting a capsule gives you 1000 points. An extra life is awarded at 50,000 points and on collecting a 'P' capsule.

HOW TO PLAY

You control the Vaus craft which can be moved from left to right. Using your skills, you must deflect an energy bolt which will gradually break down the walls confronting you. Certain coloured bricks must be hit more than once and others are completely indestructible. Alien life forms descend at random to hinder you but are eliminated on contact with either the Vaus, or the energy bolt.

SPECIAL POWERS

You are aided in your attempts, with energy capsules which are hidden beneath certain bricks. These capsules are released upon the destruction of the brick. Each capsule has a different power, denoted by a letter painted on it's side. These powers are as follows:

B — Breaks through the side wall, giving the Vaus an alternative escape route to the next level.

- C — Enables you to catch the bolt, move to the desired position and then fire.
- D — Disrupts the bolt into five separate components, thereby giving you five times the effect.
- E — Expands the Vaus, giving you more chance to deflect the energy bolt.
- I — Gives the Vaus a ghost, which trails along behind the Vaus but can deflect the energy bolt.
- L — Arms your Vaus with a laser, allowing it to shoot through bricks and aliens.
- M — Allows the bolt to break through bricks without bouncing off them.
- N — Breaks the bolt into three separate components, which regenerate when each one is lost.
- P — Awards you an extra life.
- R — Reduces your Vaus making it harder to deflect the energy bolt.
- S — Slows down the speed of the energy bolt making it easier to deflect.
- T — This causes a twin of the Vaus to appear. These craft are identical and give you twice the effect.

SPECIAL CAPSULE — This bestows a random special power on the Vaus.

HINTS and TIPS

- ★ The disruption capsule is of great use if your energy bolt is trapped behind a wall.
- ★ The laser is most useful to break down bricks which require a number of hits.
- ★ Using the very edge of your Vaus to deflect the bolt will give you a much sharper angle, most useful for manoeuvring into restrictive places.

GOOD LUCK!

ARKANOID "Revenge of Doh"

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

The 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, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 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 not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by Allan Shortt.
Graphics by Steve Wahid.
Music and sound effects by Jonathan Dunn.
Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for the Commodore by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.
Produced by D. CWard.
© 1988 Imagine Software.

“La Revanche de Doh”
ZARG, l'énorme vaisseau spatial venu d'ailleurs vient d'entrer dans notre univers. Nous savons qu'à l'intérieur se trouve DOH, la force de contrôle de la dimension; un être que l'on pensait avoir détruit il y a 40.000 ans durant les guerres spatiales Arkanoid.

Mais Doh s'est transformé en un adversaire encore plus redoutable et il menace maintenant l'univers tout entier. Seuls votre habilité et la rapidité de vos réflexes parviendront à nous sauver!

Mettez-vous aux commandes du nouveau vaisseau spatial Vaus II et que la chance soit avec vous.

S'inscrivant à la suite du fantastique jeu ARKANOID, vous trouverez une multitude d'effets Vaus supplémentaires et un autre envahisseur, secret celui-là. Voilà un des jeux d'action les plus passionnants depuis ARKANOID qui comporte de tels perfectionnements que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer.

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran – Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier, une souris au Port 1 ou le clavier.

LEVIER, SOURIS 1351 ou SOURIS NEOS

GAUCHE ← FEU – FEU → DROITE

CLAVIER

DROITE – B

GAUCHE – V

FEU – SHIFT

STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score élevé, le nombre de vies restantes et le niveau atteint. Quand vous détruisez une brique, vous obtenez entre 30 et 120 points suivant sa couleur, 200 points vous sont accordés quand vous touchez les envahisseurs et 1000 points quand vous collectez une capsule. Vous obtenez une vie supplémentaire à 50.000 points et quand vous collectez une capsule "P".

COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé de la gauche vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui fera petit à petit s'écrouler les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont complètement indestructibles. Des formes de vies étrangères descendront au hasard pour tenter de vous entraver mais elles sont éliminées quand elles entrent en contact avec le Vaus ou l'éclair d'énergie.

POUVOIRS SPECIAUX

Des capsules d'énergie dissimulées sous certaines briques vous aideront à mener à bien votre action. La destruction de la brique permet de libérer ces capsules. Chaque capsule possède un pouvoir différent indiqué par une lettre peinte sur le coté. Ces pouvoirs sont les suivants:

B – Brise le mur de coté ouvrant ainsi au Vaus une autre voie de fuite pour parvenir au niveau suivant.

C – Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position souhaitée et de tirer.

D – (iti)Sépare l'éclair en cinq composants séparés qui vous donnent donc cinq fois l'effet.

E – Augmente la taille du Vaus ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair d'énergie.

I – Dote le Vaus d'un fantôme qui se traîne derrière le Vaus mais peut réfléchir l'éclair d'énergie.

L – Arme le Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les envahisseurs

M – Permet a l'éclair de traverser les briques sans rebondir sur celles-ci

N – Brise l'éclair en trois composants séparés qui se régénèrent quand chacun est perdu.

P – Vous accorde une vie supplémentaire

R – Réduit la taille de votre Vaus, il devient ainsi plus difficile de réfléchir l'éclair d'énergie.

S – Réduit la vitesse de l'éclair d'énergie ce qui le rend plus facile à réfléchir.

T – Cela provoque l'apparition d'un Vaus jumeau. Les deux vaisseaux sont identiques et vous donnent deux fois l'effet.

CAPSULE SPECIALE – Cette capsule dote le Vaus d'un pouvoir spécial

CONSEILS UTILES

★ La capsule de séparation vous sera d'un très grand secours si votre éclair d'énergie est coincé derrière un mur.

★ Le laser se révélera très utile quand vous devrez briser des briques en tirant plusieurs coups.

★ Si vous utilisez le bord le plus aigu de votre Vaus pour réfléchir l'éclair, vous obtiendrez un angle de manoeuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

BONNE CHANCE

ARKANOID “La Revanche de Doh”

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de Allan Shortt

Graphique de Steve Wahid

Musique et effets sonores de Jonathan Dunn

Avec l'autorisation de (c) Taito Corp., 1986. Programme pour le Commodore par Imagine Software. Exportation hors d'Europe interdite.

Produit par D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

ARKANOID “Die Rache an Doh”

Das riesige außerirdische Raumschiff ZARG ist in unser Universum eingedrungen. Wie man weiß, befindet sich an Bord des Raumschiffs die den Weltraum kontrollierende Streitkraft DOH, von der man fälschlicher Weise annahm, daß sie in einem vor vierzigtausend Jahren tosenden Weltraumkrieg ausgeschaltet worden sei.

In der seither verstrichenen Zeit hat sich Doh zu einem noch gewaltigeren Gegner gewandelt und bedroht nun unser Universum. Nur Du allein kannst uns jetzt noch unter Einsatz all Deiner Fähigkeiten und mit einem sekundengenauen Timing vor dem Untergang retten.

Bekämpfe Doh mit dem neuen Raumschiff VAUS II und bete darum, daß das Glück auf Deiner Seite steht.

Noch mehr Spielvergnügen und Spielspannung als bei ARKANOID. “Die Rache an Doh” ist mit den vielen Extraspieleffekten von Vaus, einer geheimen außerirdischen Sondermacht und vielen weiteren Verbesserungen das aufregendste Reaktionsspiel seit ARKANOID. Es wird Dir kaum möglich sein, mit diesem fesselnden Spiel aufzuhören.

LADEN

Die Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Rekorder einlegen und darauf achten, daß die Cassette bis zum Anfang zurückgespult ist.

Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Drücke nun gleichzeitig die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste. Folge den Bildschirmanweisungen – drücke PLAY ON TAPE.

Das Programm wird dann automatisch geladen. Zum Laden des Typ C128 GO 64 eintippen, RETURN betätigen und danach gemäß der Anweisung C64 verfahren.

STEUERUNGEN

Das Spiel kann mittels Joystick, Maus in Port 1 oder mit der Tastatur gesteuert werden.

JOYSTICK, 1351 MAUS bzw. NEOS MAUS

LINKS ←

FIRE – FIRE

→ RECHTS

LINKS – V

FIRE – SHIFT

RECHTS – B

LINKS – V

FIRE – SHIFT

STATUS UND PUNKTGEWINN

Auf dem Bildschirm wird der aktuelle Punktestand, der Rekordpunktestand, die Anzahl der verbleibenden Leben und die erzielte Spielebene angezeigt.

Für die Zerstörung eines Steins gibt es je nach seiner Farbe zwischen 30 und 120 Punkte. Wenn Du ein außerirdisches Wesen ausschaltest, bekommst Du 200 Punkte, liest Du eine Kapsel auf, erhältst Du 1000 Punkte. Bei einem Punktestand von 50.000 sowie beim Auflösen einer "P"-Kapsel gibt es ein Extraleben.

SPIELVERLAUF

Du steuerst das Raumschiff Vaus, das von links nach rechts bewegt werden kann. Durch Deine Geschicklichkeit mußt Du versuchen mit Vaus, einen Energiestrahle abzuleiten, der durch die Ableitung auf die Steine nach und nach die Mauern niederreißt, die Dich umgeben. Hierbei müssen einige Steine mit einer bestimmten Farbe öfter als einmal getroffen werden, einige andere Steine sind völlig unverwundlich. Außerirdische Lebewesen werden ziellos und willkürlich hinabgleiten und versuchen, Dich bei Deinem Vorgehen zu behindern. Diese Lebewesen können jedoch ausgeschaltet werden, indem sie entweder mit Vaus oder mit dem Energiestrahle in Berührung kommen.

BESONDERE KRÄFTE

Unter bestimmten Steinen sind Energiekapseln versteckt, die Dir bei Deinen Anstrengungen zu Hilfe kommen. Sobald Du einen dieser Steine zerstört hast, wird die Energiekapsel freigegeben. Die Kapseln besitzen unterschiedliche Kräfte, die durch einen

Buchstaben auf der Seite der Kapsel angezeigt werden. Folgende Buchstaben kennzeichnen folgende Kräfte:

B – Ermöglicht Vaus, Seitenmauern zu durchbrechen und dadurch einen alternativen Fluchtweg zur nächsten Ebene einzuschlagen.

C – Befähigt Dich, den Energiestrahle einzufangen, in die gewünschte Position zu bringen und dann das Feuer zu eröffnen.

D – Zerlegt den Strahl in 5 Einzelstrahlen mit einer dementsprechend 5 mal höheren Zerstörungskraft.

E – Vergrößert die Ausmaße von Vaus und erhöht so Deine Chancen, den Energiestrahle abzuleiten.

I – Läßt ein Gespenstwesen erscheinen, das hinter Vaus entlangschweift, aber den Energiestrahle ableiten kann.

L – Bewaffnet Vaus mit einem Laser, mit dem das Raumschiff durch Steine und außerirdische Lebewesen hindurchschießen kann.

N – Zerlegt den Strahl in 3 Einzelstrahlen, die sich regenerieren, sobald alle der Strahlen verloren gegangen sind.

P – Gibt Dir ein Extraleben.

R – Verringert die Größe von Vaus und erschwert so die Ableitung des Energiestrahls.

S – Verringert die Geschwindigkeit des Energiestrahls und erleichtert so die Ableitung.

T – Ein zweites Raumschiff, das identisch mit Vaus ist, erscheint auf dem Bildschirm und erhöht Dein Leistungsvermögen um das Zweifache.

SONDERKAPSEL – Verleiht Vaus willkürlich wechselnde Sonderkräfte.

TIPS UND SPIELHINWEISE

★ Kapsel D ist von großem Nutzen, wenn der Energiestrahle hinter einer Wand eingeschlossen ist.

★ Der Laser ist v.a. für die Steine geeignet, die zur Zerstörung mehrmals getroffen werden müssen.

★ Mit Hilfe der äußeren Kante des Raumschiffs Vaus läßt sich der Energiestrahle in einem extrem spitzen Winkel ableiten. Dies ist besonders hilfreich, wenn Du auf einem begrenzten Raum manövrieren mußt.

VIEL ERFOLG!

ARKANOID “Die Rache an Doh”

Programmcodes, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

Programmierung: Allan Shortt

Grafik: Steve Wahid

Musik und Soundeffekte: Jonathan Dunn

Lizenz: (c) Taito Corp., 1986

Programmierung für Commodore: Imagine Software.

Export außerhalb Europas untersagt.

Produktion: D.C. Ward

© 1988 Imagine Software