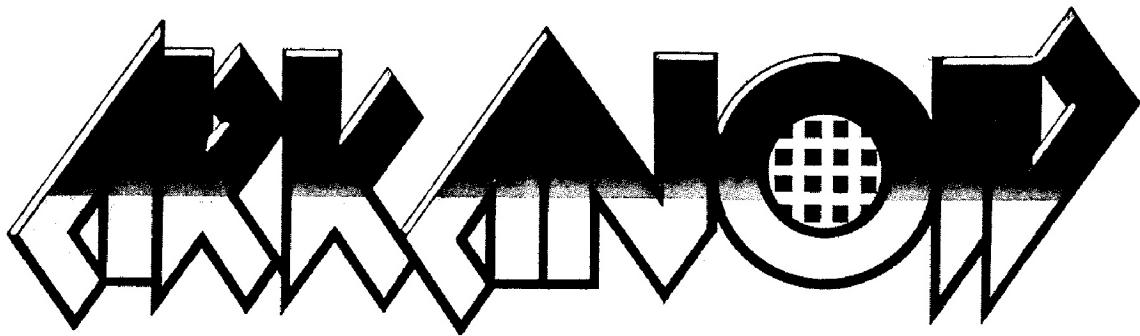




ARKANOID

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Arkanoid runs on the Commodore 64/128 micro computers.

THE GAME

The era and time of this story is unknown. After the mothership "Arkanoid" was destroyed, a spacecraft "Vaus" scrambled away, only to be trapped in the void. You control the Vaus and have to penetrate 32 levels and then confront the "Dimension Changer" whom you must destroy in order to reverse time and resurrect the "Arkanoid". Frantic action and split second timing combine to produce the most addictive and compulsive game.

LOADING

Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load *45.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by Keyboard, Joystick, Neos Mouse or Paddle as follows.

KEYBOARD

Player one and Player two.
Left is left shift key
Right is right shift key
Fire is the spacebar

JOYSTICK

Player One in Port One
Player Two in Port Two or Port One when selected.

LEFT ← → RIGHT

FIRE — Right Neos Mouse button.
Neos Mouse — as joystick Ports.
Paddle is Port one for both players (must be using the CBM 64 duel Paddle).

HOW TO PLAY

You control the Vaus craft which can be moved left or 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 energy bolt or the Vaus craft. You are aided in your attempts with energy Capsules which are hidden beneath

- C — Enables you to catch the bolt, move to the desired position and then fire.
- E — Expands the Vaus craft, giving you more chance to deflect the bolt.
- D — Disrupts the bolt into three separate components thereby giving you three times the effect.
- L — Arms your Vaus with a laser allowing it to shoot bricks and aliens.
- B — Breaks the section of the wall enabling your Vaus craft an alternative escape route to slip through to the next level.
- P — Awards you an extra life.

STATUS AND SCORING

On screen scoring displays current score, hi-score, number of lives remaining and level attained.
Points are awarded between 50 and 120 for knocking out a brick, depending on the colour.
Collecting a capsule is 1000 and hitting an alien scores 100 points. Extra lives are awarded for collecting the "P" capsules.

HINTS and TIPS

- * The disruption capsule is of great use if your bolt is caught behind, or enclosed within, a wall.
- * The laser is most useful to break down the 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 it into restrictive places.

GOOD LUCK

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, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE (1984) 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 not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by Probe Software.
Produced by DC Ward.
© 1987 Imagine Software (1984) Limited.
Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for the Amstrad by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.



Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono i copyright della Imagine Software (1984) Limited e non possono essere riprodotti, furti in affilia o rappresentati in pubblico in qualsiasi forma, senza il permesso scritto della Imagine Software (1984) Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. Arkanoïd funziona con i micro computer Commodore 64/128.

IL GIOCO

Non si conosce l'era ed il periodo di tempo in cui si svolge questo gioco. Dopo che la nave madre "Arkanoïd" è stata distrutta, un veicolo spaziale "Vaus" era sfuggito, ma soltanto per finire intrappolato nel vuoto... Voi siete incaricati il Vaus, dovete sopravvivere e poi conquistare il "Dimension Changer" (Variatore di Dimensione) che dovrete distruggere in modo da far tornare indietro il tempo e far resuscitare l'Arkanoïd. Le diverse velocità e le costanti rendono questo gioco interessante ed additivo.

COME CARICARLO

Selezionate il modo 64, inserite lo spicchio della barra di comando nel portello due del C64/128. Accendere la trasmissione a disco, inserite il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete load "8,1 (RETURN) questo farà apparire il videata d'introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

COMANDI

Il gioco viene controllato tramite la Tastiera, la Barra di comando, il Neos Mouse o il Paddle, come spiegato qui di seguito.

TASTIERA

Giocatore Uno e Giocatore Due.
A sinistra - Tasto Shift di sinistra
A destra - Tasto Shift di destra
Fuoco - Barra Spicchio

BARRA DI COMANDO

Giocatore Uno nel Portello Due o nel Portello Uno qualora si decida così.

SINISTRA ← DESTRA

FUOCO - Tasto a destra del Neos Mouse
NEOS MOUSE - Come Portello della Barra di Comando
PADDLE - nel Portello uno per entrambi i giocatori (bisogna usare il Paddle per combattimento del C64/128).

COME GIOCARRE

Quando il veicolo Vaus che può essere spostato verso destra o sinistra. Dovrete deflettere un lampo di energia che romperà gradualmente i muri davanti ai quali vi trovate. Alcuni mattoni colorati vanno colpiti più di una volta ed altri sono assolutamente indestruttibili. Gli alieni in diverse forme discendono a caso per impedire di vincere, ma vengono eliminati non appena entrano in contatto o con il lampo di energia o con il veicolo Vaus. Avrete delle capsule di energia che vi aiuteranno e che si trovano nascoste sotto alcuni mattoni e che appaiono quando questi vengono distrutti. Ogni capsula ha un potere diverso e si riconosce dalla lettera che appare di lato. E queste sono come segue:
A - Rallenta il lampo di energia, per consentirvi di mettervi in posizione più facilmente.
B - Vi consente di prendere il lampo di energia, di spolarlo nella direzione desiderata e poi sparare.
C - Allarga il veicolo Vaus per consentirvi di deflettere meglio il lampo di energia.
D - Divide il lampo di energia in tre componenti separati dandovi così la possibilità di triplicarne la forza.
L - Da un raggio laser al Vaus per sparare ai mattoni ed agli alieni.
R - Rompe una parte del muro consentendo al veicolo Vaus di trovare una via di scampo alternativa per passare al livello seguente.

PUNTEGGIO DELLA PARTITA

Sullo schermo appaiono il punteggio corrente, il punteggio più alto conseguito, il numero di vite rimaste ed il livello a cui siete arrivati.
Quando distruggete un mattone, a secondo del colore, vi verranno dati tra i 50 ed i 120 punti.
Se raccogliete una capsula riceverete 1000 punti e quando colpite un alieno ne riceverete 100.
Vi vengono inoltre date vite in più quando raccogliete le capsule "P".

SUGGERIMENTI

- * Se usate la tastiera, schiacciate i due tasti SHIFT insieme per fermare il Vaus: dandovi un tempo migliore di reazione.
- * Le capsule di divisione e utilissima quando il lampo d'energia si trova dietro o dentro un muro.
- * Il laser è utilissimo per rompere i mattoni che richiedono diversi colpi.
- * Usando il bordo estremo del Vaus per deflettere il lampo d'energia, otterrete un angolo molto più potente - il che è estremamente utile per manovrare in luoghi non molto ampi.

BUONA FORTUNA



Programcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, reproduziert oder in irgendeiner anderen Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Arkanoïd kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Die Art und Zeit dieser Geschichte sind unbekannt. Nachdem das Mutterschiff "Arkanoïd" zerstört wurde, entkam das Raumschiff "Vaus", nie um in der Leertee gefangen zu werden. Du steuerst die Vaus und müßt 32 Stufen durchqueren und danach den "Dimensions Veränderer" kontrollieren. Ihn müßt Du zerstören, um die Zeit zurückzudrehen und die "Arkanoïd" wiederauflaufen zu lassen. Verworfene Aktionen und ein haarigenes Timing ergeben zusammen ein fesselndes Spiel.

LADEN

Wähle Mode 64. Stecke dein Joystick in den Port 2 Deines C64/128. Stelle das Diskettenlaufwerk an und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Typo LOAD "8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach läßt dich das Programme automatisch.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird durch Tastatur, Joystick, Neos Mouse oder Paddle wie folgt gesteuert.

TASTATUR

Für LINKS gebrauche die linke Umschalttaste.
Für RECHTS gebrauche die rechte Umschalttaste.
Für FUER gebrauche das Leeraste.

JOYSTICK

Spieler 1 in Port 1.
Spieler 2 in Port 2, oder in Port 1 wenn ausgewählt.

LINKS ← RECHTS

FUER - Rechter Knopf der Neos Mouse.
Neos Mouse - wie Joystick.
Paddle ist Port 1 für beide Spieler (es muß ein C64/128 Paddle benutzt werden).

SO WIRD GESPIELT

Du steuerst die Vaus. Du darfst nach rechts und links bewegen kannst. Mit Deiner Geschicklichkeit lenkst Du einen Energiestrahl um, der nach und nach die Wände vor Dir aufbrechen wird. Einige farbige Bausteine müßen mehrmals getroffen werden, und andere sind überhaupt unzerstörbar. Außerirdische Lebewesen überleben doch von Zeit zu Zeit, um Dich zu belästigen, aber Sie werden durch Kontakt mit dem Energiestrahl oder der Vaus eliminiert.

Einige Gesteine heißen Dir unter bestimmten Bausteinen versteckte Energielapsen. Wenn der Stein zerstört wird, werden ihre Kräfte frei. Jede hat eine andere Farbe, die mit einem auf der Seite aufgemalten Buchstaben gekennzeichnet ist. Es gibt die folgenden:

- * Erlaubst das Energiestrahl, damit Du ihn besser platzieren kannst.
- * Erlaubt Dir, den Strahl zu fassen, in die gewünschte Position zu bringen und dann abzuschleifen.
- * Vergrößert die Vaus und gibt Dir damit bessere Aussichten, den Strahl abzulenken.
- * Zerstört den Strahl in drei verschiedenen Teile, wodurch Du den dreifachen Zerstört erreichen kannst.
- * Bewaffnet Deine Vaus mit einem Laser, womit Du auf Bausteine und Außerirdische schießen kannst.
- * Bricht einen Teil der Wand auf, damit die Vaus einen weiteren Fluchtweg zur nächsten Stufe erhält.
- * Gibt Du ein extra Leben.

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Auf dem Bildschirm erscheinen die laufende Punktzahl, die Höchstpunktzahl, die Anzahl verbleibender Leben und die erreichte Stufe.
Es gibt zwischen 90 und 120 Punkte für das Herunter schlagen von Bausteinen, je nach deren Farbe. Einseamstein einer Kapsel gibt 1000, und Treffen eines Außerirdischen 100 Punkte. Für "P" Kapseln gibt es extra Leben.

SPIELTIPS

- * Der Laser-Kapsel ist sehr wirksam, wenn Dein Strahl entweder hinter oder in einer Wand gefangen ist.
- * Der Laser ist am wirksamsten gegen Bausteine, die mehrere Treffer benötigen.
- * Wenn Du den Strahl nur gerade mit der außensten Kante der Vaus ablenkst, erhältst Du einen viel spitzeren Winkel, sehr praktisch wenn Du in der Enge manövriert.

WIEL GLÜCK



Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Arkanoïd fonctionne sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

LE JEU

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnues. Après que le vaisseau principal "Arkanoïd" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus", réussit à échapper en catastrophe, mais il se retrouve prisonnier du vide... Vous êtes aux commandes du Vaus, il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension". Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et resusciter l'Arkanoïd. Ce jeu se joue avec un joystick ou un clavier et d'action et un rythme époustouflant: il captivera et enchainera le joueur.

CHARGEMENT

Sélectionnez mode 64. Branchez la prise du levier, au Port 2 de votre C64/128. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label tourné vers le haut, tapez load "8,1 (RETURN) l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un clavier, un levier, une Souris Neos ou une commande manuelle comme suit:

CLAVIER

Joueur 1 et Joueur 2
Touche shift de gauche: gauche
Touche shift de droite: droite
Barre d'espacement: Feu

LEVIER

Joueur 1 au Port 1
Joueur 2 au Port 2 (ou Port 1 si sélectionné)
FED - Bouton de droite Souris

COMMANDE MANUELLE

Souris - même Port que pour Levier.
Commande Manuelle au Port 1 pour les deux joueurs (On doit utiliser la commande manuelle C64/128: "C64/128 duel paddle").

COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui détruira progressivement les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont totalement indestructibles. Des formes de vie inconnues descendront au hasard pour vous gêner mais elles seront éliminées quand elles entrèrent en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus.
Vous êtes aidés dans votre entreprise par des capsules d'énergie qui sont cachées sous certaines briques et libérées quand vous détruisez celles-ci. Chaque capsule a un pouvoir différent et celui-ci est indiqué par une lettre petite sur le côté, selon la liste suivante:

- * Ralentit l'énergie de l'éclair, tend son positionnement plus aisé.
- * Vous permet de changer l'éclair, de le placer dans la position désirée et de tirer.
- * Agrandit le vaisseau Vaus, ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair.
- * Divise l'éclair en trois composantes séparées vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.
- * Donne votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étranges.
- * Brise une partie du mur ouvrant à votre vaisseau Vaus une autre voie de fuite qui lui permettra de se glisser au niveau suivant.

P - Vous pouvez une vie supplémentaire.

STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score le plus élevé, le nombre de vies restantes et le niveau atteint.
Si vous brisez une brique, vous obtenez suivant sa couleur, entre 50 et 1200 points. 1000 points vous sont accordés quand vous ramassez une capsule et 1000 points quand vous touchez une forme étrange.

CONSEILS UTILES

- * Si vous utilisez le clavier, vous pouvez arrêter le Vaus en appuyant sur les deux touches shift en même temps, ce qui vous donne un meilleur temps de réaction.
- * La capsule de rupture vous sera d'un très grand recours si votre éclair est coincé derrière un mur ou entouré par celui-ci.
- * Le laser se révèle très utile pour briser les briques qui doivent être frappées à plusieurs reprises.
- * Si vous utilisez le bord le plus aigu de votre Vaus pour réfléchir l'éclair, vous obtenez un angle de manœuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

BONNE CHANCE