

CBM 64/128 Cassette

KRAKOUT™

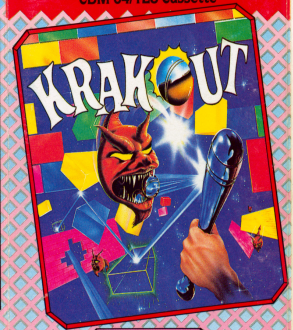
"...Krakout is an excellent and absurdly addictive game. You just won't be able to resist going for another brick in the wall" *C. & V. Games.*
 "Instantaneous addiction, and well worth a 'RAVE'" *Amstrad Action ... A.A. Rave.*
 Sinclair "Classic" Sinclair User
 "... The best game of this month's bunch - simple to play and impossible to stop ... 19/20" *Amstrad Computer User*



© 1988 Gremlin Graphics Ltd. All rights reserved. Licensed to KIXX. Screen shots are from various formats and may differ from the version you have purchased.
 Y COMPUS
 INSTRUCTIONS
 FRANÇAISES, MIT
 DEUTSCHER
 ANLEITUNG



CBM 64/128 Cassette **KRAKOUT™**



KRAKOUT™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load automatically.

Playing Instructions

Joystick in Port 2 to move Up and Down. **FIRE BUTTON** is Speed Up and Game Start, and Un-Pause. **CTRL** is Pause Mode On.

After the game has loaded you will be presented with a main menu. From here you will be able to select keyboard or joystick control, also you can access the options screen to change various elements of the game.

OPTIONS ARE:

- You may play with the bat on the left or right hand side of the screen.
- Sound effects ON/OFF.

- Music ON/OFF.
- Scrolling non/random/following. Press fire button and move joystick up and down.
- Ball speed 1 - 6 (1 - slow, 6 - fast) as above.
- Modes.
 0 - Normal
 1 - 4 - Different Alien and Bat colours
 6 - Load new data from tape
 7 - 9 - ??????????
- Reset - Hold fire button down for 10 seconds.
- Bat type can be inertia or dual speed. Inertia bat can be speeds 1 - 9 (Slow-Fast). Joystick right to alter numbers.
- Dual speed bat has a normal speed and then a different speed.
- When fire button is pressed 1 - 9 (Slow-Fast)
- Space bar will exit the screen.
- Aliens have varying effects e.g. Give you two balls, freeze your bat, eat the ball, bomb bricks etc.

As you play the game you will notice that when certain bricks are hit they will be

replaced with another one containing a letter. These are bonus bricks.

THE BONUSSES ARE:

- G** - Glue. The ball sticks to the bat.
- B** - Bomb: There is a massive explosion destroying adjacent blocks.
- S** - Shield. Makes a barrier appear behind you.
- M** - Missile: Gives you one missile to fire.
- Ø** - Slow down: Slows the ball down slightly.
- x2** - Times two: Doubles scoring.
- D** - Double bat: Gives you another bat in front of your present bat. This gives some protection against Aliens.
- X** - Extra man. Gives you an extra life.
- E** - Expand: Makes your bat expand.

© 1987 Gremlin Graphics Ltd. All rights reserved.

A copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

KRAKOUT™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

Règles du Jeu

Manette de jeux connectée au Port 2 pour pousser et tirer. Le bouton de **FEU** permet d'accélérer, de démarrer le jeu ou de le reprendre. Le touche **CTRL** permet de suspendre le jeu. Lorsque vous touchez certaines, elles tournent sur elles-mêmes. Si vous réussissez à les frapper, vous avez droit à des points de bonus.

LES OPTIONS SONT LES SUIVANTES:

- Vous pouvez jouer en mettant la batte du côté gauche ou droit de l'écran.

- Active/supprime les effets sonores.
- Active/supprime les effets musicaux.
- Pour activer/supprimer le défilement ou adopter le défilement continu - appuyez sur le bouton de **FEU** et poussez ou tirez la manette de jeux.
- Vitesse de la ball.
 1 - 6 (1 - lente 6 - rapide) comme indiqué plus haut.
- Modes
 0 - Normal
 1 - 4 - Différentes couleurs d'ennemis et de batte.
 6 - Chargement des données à partir d'une cassette
 7 - 9 - ???????
- Réinitialisation - maintenez le bouton de **FEU** enfoncé pendant 10 secondes.
- Type se batte
 Inertie ou double vitesse
 La batte d'inertie peut se déplacer à différentes vitesses 1 - 9 (lente - rapide).
- Poussez la manette de jeux vers la droite pour changer de numéro.
- Pour sortir de l'écran, frappez la barre d'espacement

- Les alliés ont différents effets. Exemples
 Vous donne deux balles
 Fige la batte
 Mange la batte
 Bombarde les briques etc.

LES BONUS SONT LES SUIVANT:

- G** - Colle: le ball colle à la batte.
- B** - Bombe: énorme explosion détruisant les blocs adjacents.
- S** - Boucler: une barrière apparaît derrière vous.
- M** - Missile: vous lancez un missile.
- Ø** - Ralentir: la ball ralentit légèrement.
- X** - Multiplication: votre score est multiplié par deux.
- D** - Double batte: une seconde batte s'affiche devant la première vous permettant ainsi de mieux vous protéger contre vos ennemis.
- X** - Vie supplémentaire
- E** - Extension la batte s'agrandit. En commençant le jeu, vous accédez également à l'écran des options. Vous pouvez

aussi y accéder à chaque fois que vous terminez un écran en appuyant sur la barre d'espacement pendant l'écran. L'écran des options vous permet d'ajuster les commandes, de choisir les couleurs, etc.

© 1987 Gremlin Graphics Software Ltd.
Tous droits réservés. Tout copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

KRAKOUT™

LADEANLEITUNG

CBM 64/128 CASSETTE: Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

SPIELANLEITUNG

Joystick im Anschlußport 2 um Auf- und Abwärtsbewegen. Der **FEUERKNOPF** gibt Gas und dient zum Starten und zur Wiederaufnahme des Spiels nach einer Pause. **CTRL** legt ein Pause ein Schummel-Modus.

Manche Backsteine fallen um, wenn sie getroffen werden. Das gibt Bonuspunkte.

Der Optionen-Bildschirm gestattet die Einstellung der Befehle.

OPTIONEN

- Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.
- Toneffekte EIN/AUS.
- Musik EIN/AUS.
- Scrollinng ohne/zufällig/kontinuierlich – **FEUERKNOPF** drücken und Joystick hoch und runter drücken.
- Ballgeschwindigkeit 1 - 6 (1 – langsam 6 – schnell) wie oben.
- Spielmodi
0 – Normal
1 - 4 – andere Farben für Aliens und Schläger
6 – Neue Daten von Band laden
7 – ????????

- Zurück in Grundstellung – **FEUERKNOPF** für 10 Sek. festhalten
Verschiedene Schlägertypen:

- Trägheit oder doppelte Geschwindigkeit Der mit Trägheit behaftete Schläger kann verschiedene Geschwindigkeiten aufweisen.
1 - 9 (langsam - schnell)
Joystick nach rechts zum Verändern der Nummern
- Der Doppelgeschwindigkeits-Schläger hat einmal eine normale Geschwindigkeit und dazu bei niedergedrücktem Feuerknopf noch eine weitere: 1 - 9 (langsam - schnell).

- Drücken der Leertaste dient zum Verlassen des Bildschirms.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.
Manche geben Ihnen zwei Bälle bringen Ihnen Schläger zum Erstarren verschlucken den Ball bombardieren die Backsteine usw.

BONUSPUNKTE

- **G – Kleben:** Der Ball bleibt am Schläger hängen.

B – Bombe: bewirkt eine massive Explosion, welche die benachbarten Blöcke vernichtet.

S – Schild: richtet hinter Ihnen eine Sperre auf.

M – Rakete: Eine Rakete, die Sie gezielt einsetzen sollten.

Ø – Verlangsamten: Leichte Verlangsamung des Balls

x2 – mal zwei: verdoppelt den Punktestand.

D – Doppelschläger: Vor Ihrem normalen Schläger kommt nochmal einer hin Verleiht einen gewissen Schutz gegen die Aliens.

x – Extra-Mann Sie erhalten ein zusätzliches Leben.

E Expandieren: Größere Schlagfläche.

Bei Spielstart wird der Options-Bildschirm eingeblendet. Auf Wunsch können Sie nach jedem beliebigen Screen auf diese Seite zurückkehren – indem Sie die Leertaste drücken.

Die Optionsseite dient zum Einstellen der Steuerungsmöglichkeiten, zur Wahl der Farben usw.

© 1987 Gremlin Graphics Software Ltd.
Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung, Verbreitung der Wiederverkauf und der Verleih sind ohne ausdrückliche Genehmigung des Urhberrechtsinhabers streng untersagt.

KRAKOUT™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA: Inserire la cassetta. Premere contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica automaticamente.

ISTRUZIONI PER GIOCARE

Per muovere Su e Giù, Joystick nella Porta 2.

Il **BOTTONE DI FUOCO** serve per Aumentare Velocità, per Iniziare il Gioco e per Riprendere dopo la Pausa. **CTRL** serve a fare la Pausa.

Quando sono colpiti, alcuni dei mattoni si rovesciano scoprendo dei premi. Per ottenere i premi, la palla deve colpire questi mattoni.

Caricato il gioco, appare il menu

principale dove potrai selezionare la tasiera o il joystick. Inoltre puoi accedere alla videata opzioni per cambiare vari elementi del gioco.

LE OPZIONI SONO

- Puoi giocare con la mazza sul lato destro o sinistro dello schermo.
- Effetti sonori accesi/spenti.
- Musica accesa/spenta.
- Scorrere niente/a caso/a seguire – Premi il bottone di **FUOCO** e muovi il joystick su e giù.
- Velocità palla da 1 a 6 (1 – lenta, 6 – veloce) come sopra.
- Modalità
0 – Normal
1 - 4 – Alieni e mazza di colori diversi
6 – Carica nuovi dati da nastro
7 - 9 – ????????
- Reset – Tenere premuto il bottone di **FUOCO** per 10 secondi.
- La mazza può essere del tipo a inerzia o a due velocità. Quella a inerzia può avere velocità da 1 a 9 (Lenta – Veloce). Per alterare i numeri, spingi il joystick a destra.

- La mazza a due velocità consite in una velocità normale e una diversa.
- Da 1 a 9 premendo il bottone di **FUOCO** (Lenta – Veloce).
- La barra spaziatrice fa uscire dalla videata.
- Gli alieni hanno effetti diversi, come darti due palle, bloccare la mazza, mangiarsi la palla, bombardare i mattoni, ecc.

Mentre giochi, noterai che alcuni mattoni quando sono colpiti vengono sostituiti da altri contenenti una lettera. Questi sono mattoni premio.

I PREMI SONO

G – Colla: la palla si attacca alla mazza.
B – Bomba: si verifica una grossa esplosione che distrugge i blocchi adiacenti.
S – Scudo: fa apparire una barriera dietro di te.
M – Missile: ti dà un missile da lanciare.
O – Rallenta: rallenta leggermente la palla.
x2 – Due volte due: raddoppia il punteggio.

D – Doppia mazza: ti dà un'altra mazza davanti alla tua. Questo ti conferisce una certa protezione contro gli Alieni.
X – Un uomo extra: ti dà una vita in più.
E – Espande: fa espandere la mazza.

© 1987. Gremlin Graphics Ltd.
Tutti i diritti riservati. Questo programma è protetto da copyright. Qualunque trasmissione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita, sotto qualunque schema di scambio o acquisto, comunque effettuato, sono strettamente proibiti se privi di autorizzazione.