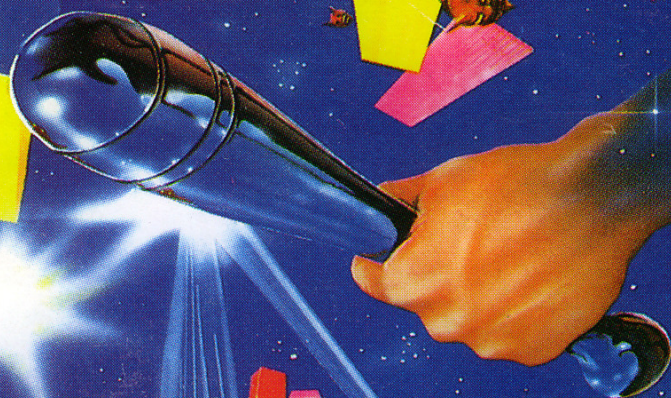


KRAKOUT



CBM64/128

GREMLIN

CBM64/128

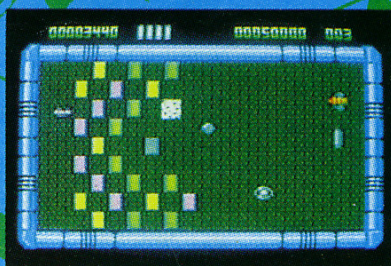
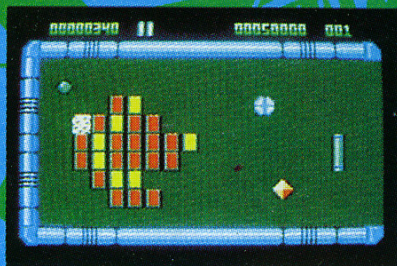
CBM 64/128

GREMLIN

KRAKOUT

KRAKOUT

Welcome to the ultimate challenge! A two way test of skill and nerve – can you out manoeuvre the awesome ogre and blast a path through the myriad of colourful bricks? Are your reflexes adept enough to retrieve the speeding missile, deflected from its block shattering journey or regurgitated contemptuously from the ogre's mouth?



ENGLISH AND GERMAN
INSTRUCTIONS INCLUDED

ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

GREMLIN

© 1987 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423, Telex No: 547274

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

Some bricks when hit will roll over to reveal bonuses. The ball must hit this brick to receive the bonus.

BONUSES 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.
- (P)** 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.

You will enter the options page when starting the game. You may also enter the options page after each screen. By pressing the space bar during a screen.

The options page is used to adjust your controls, choose colours etc.

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 none/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
 - 5 = Load new data from disk
 - 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
 - Examples: Give you two balls
 - Freeze your bat
 - Eat the ball
 - Bomb bricks etc.

HOW TO LOAD

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

Insert disk into drive. Type **LOAD" * ", 8, 1,** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Hier ist Ihre Chance, sich der endgültigen Herausforderung zu stellen... einer Probe auf Herz und Nerven. Schaffen Sie es, das schreckliche Ungeheuer zu überlisten und sich einen Pfad durch Tausende von bunten Backsteinen zu ballern? Sind Ihre Reflexe schnell genug, die rasante Rakete zu schnappen, die im Flug die Steine in Stücke zerfetzt oder von der verächtlich grinsenden Fratze ausgespuckt worden ist?

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 eine Pause ein Schummel-Modus:

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

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.
- (P)** Verlangsamen: Leichte Verlangsamung des Balls.
- x** 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.

OPTIONEN

- Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.
- Töneffekte EIN/AUS
- Musik EIN/AUS
- Scrolling 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
 - 5 = Neue Daten von Diskette laden
 - 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 Ihren Schläger zum Erstarren
 - verschlucken den Ball
 - bombardieren die Backsteine
 - usw.

LADEANLEITUNG

Kassette:

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

Diskette:

Diskette ins Laufwerk einlegen. Dann Befehl **LOAD" * ", 8, 1,** eintippen und **RETURN** drücken. Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.