



## 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 "\*"8.1 (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 maneouvering 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 il copyright della Imagine Software (1984) Limited e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o rappresentati in pubblico in qualsiasi forma, senza il permesso scritto della Imagine Software (1984) Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. Arkanoids funziona con i micro computers 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 "Arkanoid" è stata distrutta, un veicolo spaziale "Vaus" era sfuggito, ma soltanto per finire intrappolato nel vuoto... Voi comandate il Vaus e dovete penetrare 32 livelli e poi confrontare il "Dimension Changer" (Variatore di Dimensione) che dovete distruggere in modo da far tornare indietro il tempo e far resuscitare l'Arkanoid. L'azione velocissima e costante rendono questo gioco interessante ed additivo.

## COME CARICARLO

Scegliere mode 64. Inserire lo spinotto della barra di comando nel portello due del C64/128. Accendere la trasmissione a disco, inserire il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivere 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 Spaziatrice

### BARRA DI COMANDO

Giocatore Uno nel Portello Uno

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

### SINISTRA ← → DESTRA

FUOCO - Tasto a destra del Neos Mouse

NEOS MOUSE - Come bottone della Barra di Comando

PADDLE è nel Portello uno per entrambi i giocatori (bisogna usare il Paddle per combattimento del CBM 64).

## COME GIOCARE

Voi comandate 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 indistruttibili. Gli alieni in diverse forme discendono a caso per impedirci 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 appariranno quando questi vengono distrutti. Ogni capsula ha un potere diverso e si riconosce dalla lettera che appare di lato. E queste sono come segue.

**S** - Rallenta il lampo di energia, per consentirci di mettervi in posizione più facilmente.

**C** - Vi consente di prendere il lampo d'energia, di spostarlo nella direzione desiderata e poi sparare.

**E** - Allarga il veicolo Vaus, per consentirci di deflettere meglio il lampo d'energia.

**D** - Divide il lampo di energia in tre componenti separati dandoci così la possibilità di triplicarne la forza.

**L** - Da un raggio laser al Vaus per sparare ai mattoni ed agli alieni.

**B** - Rompe una parte del muro consentendo al veicolo Vaus di trovare una via di scampo alternativa per passare al livello seguente.

**P** - Vi dà una vita in più.

## 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 verranno 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.

\* La capsula di divisione è utilissima quando il lampo d'energia si trova dietro o dentro un muro.

\* Il laser è utilissimo per rompere i mattoni che includono 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, ausgehoben oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Arkanoid kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

## DAS SPIEL

Die Ära und Zeit dieser Geschichte sind unbekannt. Nachdem das Mutterschiff "Arkanoid" zerstört wurde, entkam das Raumschiff "Vaus", nur um in der Leere gefangen zu werden... Du steuerst die Vaus und mußt 32 Stufen durchdringen und danach den "Dimensions Veränderer" konfrontieren. Ihn mußt Du zerstören, um die Zeit zurückzudrehen und die "Arkanoid" wiederaußen zu lassen. Verzeihte Aktionen und ein haarigenaues Timmer ergeben zusammen ein fesselndes Spiel.

## LADEN

Wähle Modus 64. Stecke den Joystick in den Port 2 Deines C64/128. Stelle das Diskettenlaufwerk an und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"" 8.1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach läßt sich das Programp automatisch.

## STEUERUNGEN

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

### TASTATUR

Spieler 1 und Spieler 2

Für LINKS gebrauche die linke Umschalttaste.

Für RECHTS gebrauche die rechte Umschalttaste.

Für FEUER gebrauche die Leertaste.

## JOYSTICK

Spieler 1 in Port 1

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

### LINKS ← → RECHTS

FEUER - Rechter Knopf der Neos Mouse.

Neos Mouse - wie Joystick Ports.

Paddle ist Port 1 für beide Spieler (es muß ein CBM 64 duel Paddle benutzt werden).

## SO WIRD GESPIELT

Du steuerst die Vaus, die Du nach rechts und links bewegen kannst. Mit Deiner Geschicklichkeit lenkst Du einen Energiestrahle 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 überfallen Dich von Zeit zu Zeit, um Dich zu behindern, aber Sie werden durch Kontakt mit dem Energiestrahle oder der Vaus eliminiert.

Bei Deinem Einsatz helfen Dir unter bestimmten Bausteinen versteckte Energiekapseln. Wenn der Stein zerstört wird, werden ihre Kräfte frei. Jede hat eine andere Kraft, die mit einem auf der Seite aufgemalten Buchstaben gekennzeichnet ist. Es gibt die Folgenden:

**S** - Verlangsamt den Energiestrahle, damit Du ihn besser platzieren kannst.

**C** - Erlaubt Dir, den Strahl zu fassen, in die gewünschte Position zu bringen und dann abzuschleifen.

**E** - Vergrößert die Vaus und gibt Dir damit bessere Aussichten, den Strahl abzulenken.

**D** - Zerlegt den Strahl in drei verschiedene Teile, wodurch Du den dreifachen Effekt erreichen kannst.

**L** - Bewaffnet Deine Vaus mit einem Laser, womit Du auf Bausteine und Außerirdische schießen kannst.

**B** - Bricht einen Teil der Wand auf, damit die Vaus einen zweiten Fluchtweg zur nächsten Stufe erhält.

**P** - 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 50 und 120 Punkte für das Herunterschlagen von Bausteinen, je nach deren Farbe. Einsemmeln einer Kapsel gibt 1000, und Treffen eines Außerirdischen 100 Punkte. Für "P" Kapseln gibt es extra Leben.

## SPIELTIPS

\* Die Zerreib-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 äußersten Kante der Vaus ablenkst, erhältst Du einen viel spitzeren Winkel - sehr praktisch wenn Du in der Enge manövriert.

## VEL. GUIDE



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

## LE JEU

Ce jeu se situe dans une ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus", réussit à décoller 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 ressusciter l' "Arkanoid". Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant: il captivera et enchanta 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 tourne vers le haut, tapes 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 connue 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)

GAUCHE ← → DROITE

FEU - Bouton de droite Souris

Souris - même Port que pour Levier.

Commande Manuelle au Port 1 pour les deux joueurs (On doit utiliser la commande manuelle CBM 64: "CBM 64 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 sont éliminées quand elles entreront en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus.

Vous êtes aidé 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:

**S** - Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisé.

**C** - Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de le tirer.

**E** - Agrandit le vaisseau Vaus, ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair.

**D** - Divise l'éclair en trois composants séparés vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.

**L** - Arme votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étranges.

**B** - 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 accorde 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 120 points. 1000 points vous sont accordés quand vous ramassez une capsule et 100 points quand vous touchez une forme étrangère. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous ramassez des capsules "P".

## 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 secours 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