



## 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 Amstrad CPC 464, 664 and 6128 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

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk/drive. Now type RUN|DISC and press ENTER the game will now load automatically.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

## CONTROLS

The game is operated by keyboard or joystick as follows.

### KEYBOARD

X	- RIGHT
Z	- LEFT
P	- PAUSE
SPACE	- FIRE
ESC	- Return to beginning

### JOYSTICK

LEFT → RIGHT  
FIRE — FIRE

## 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 broken once and others are completely indestructible. Alien life forms descend at random to hinder you but are easily defeated by contact with either the energy bolt or the Vaus.

You are aided in your attempts with energy Capsules which are hidden beneath certain bricks and released upon their destruction. Each capsule has a different power and is denoted by a letter painted on its side. These are as follows:

S — Slows down the speed of the energy bolt, making it easier to position.

certain bricks and released upon their destruction. Each capsule has a different power and is denoted by a letter painted on its side. These are as follows:

- S — Slows down the speed of the energy bolt, making it easier to position yourself.
- 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

- \* If using the keyboard, pressing both shifts at the same time stops the Vaus; giving you a better reaction time.
- \* 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 and 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 David Collier.

Graphics by Mark Jones.

Music by Martin Galway.

Produced by D. C. Ward.

© 1987 Imagine Software (1984) Limited.

Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for the Commodore by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.



## ARKANOID

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. Arkanoid passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 464, 664 et 6128.

## 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 l'énormément d'action et un rythme époustouflant: il captivera et enchantera le joueur.

## CHARGEMENT

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier comme suit:

### CLAVIER

X	- DROITE
Z	- GAUCHE
P	- PAUSE
BARRE D'ESPACEMENT	- FEU
ESC	- Retour au début

### LEVIER

GAUCHE	DROITE
FEU - FEU	

## 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 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 peinte sur le côté, selon la liste suivante:

- S - Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisés.
- C - Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de 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 étrangères.
- 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 100 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".

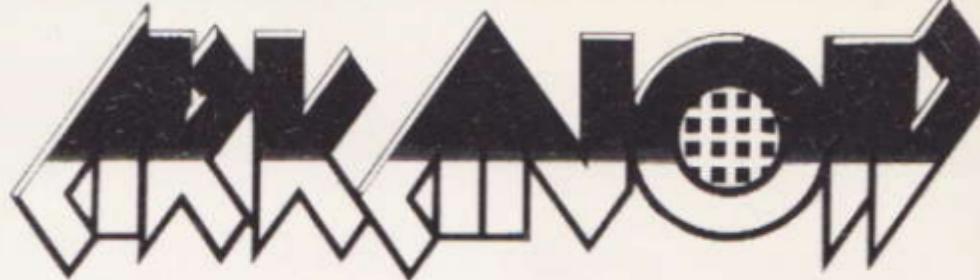
## CONSEILS UTILES

\* 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 obtiendrez un angle de manœuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

**BONNE CHANCE**



## ARKANOID

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Arkanoid kann an den Amstrad CPC 464, 664 und C128 Microcomputern abgespielt werden.

## DAS SPIEL

Die Ara 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" wiederaufleben zu lassen. Verzweifelte Aktionen und ein haargenaues Timing ergeben zusammen ein fesselndes Spiel.

## LADEN

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

## STEUERUNGEN

Das Spiel wird durch Tastatur oder Joystick wie folgt gesteuert.

### TASTATUR

X	- Rechts
Z	- Links
P	- Pause
LEERTASTE	- FEUER
ESCAPE	- ZURÜCK ZUM ANFANG

### JOYSTICK

LINKS	RECHTS
FIRE - FEUER	

## SO WIRD GESPIELT

Du steuerst die Vaus, die Du 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 überfallen Dich von Zeit zu Zeit, um Dich zu behindern, aber Sie werden durch Kontakt mit dem Energiestrahl 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 Energiestrahl, damit Du ihn besser plazieren kannst.  
C - Erlaubt Dir, den Strahl zu fassen, in die gewünschte Position zu bringen und dann abzuschließen.

E - Vergrößert die Vaus und gibt Dir damit bessere Aussichten, den Strahl abzulenken.  
D - Zerreißt 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 Dir 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. Einsammeln einer Kapsel gibt 1000, und Treffen eines Außerirdischen 100 Punkte. Für "P" Kapseln gibt es extra Leben.

## SPIELTIPS

\* Die Zerreiß-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 manövriest.

VIEL GLÜCK