

KRAKOUT

CBM 64/128

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.
- ⏸** 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.

Once you have mastered the 100 screens of Krakout, you can then purchase the Krakout construction set with an additional 100 screens.

MSX **£4.99** AMSTRAD SPECTRUM 48K

CBM64/128 **£7.99** AMSTRAD **£9.99**

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

KRAKOUT

PLAYING INSTRUCTIONS

SPECTRUM

Keyboard

P Up L Down Space Fire 1 Pause on/off

Joystick - Compatible with Interface II, Kempston, Cursor Joystick.

Note: If you own a Spectrum +2 and wish to use the built in joystick socket, select 'Interface II'.

AMSTRAD/MSX

Keyboard

P Up L Down Space Fire 1 Pause on/off

or use a joystick

Some bricks when hit will roll over. These are 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.
- ⏸** 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.

OPTIONS ARE

- You may play with the bat on the left or right hand side of the screen.
- Sound effects ON/OFF.
- Ball speed 1 - 6 (1=Slow 6=Fast) as above
- Load new data from disk.
- Load new data from tape.
- 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).
- Pressing **Q** 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

SPECTRUM 48K

Type **LOAD ""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

AMSTRAD

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

Disk:

Insert the disk into disk drive, label side up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

MSX

Insert cassette into cassette player. Type **BLOAD"CAS:"**, **R** press **ENTER & PLAY** on the cassette player. The program will load and run automatically.

PROGRAMMED BY

Greg Holmes
Andy Green
Chris Shrigley
Shawn Hollingworth
Peter Harrap
Colin Dooley
Chris Kerry

GAME DESIGN BY

Rob Toone

GRAPHIX

Steve Kerry
Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

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

KRAKOUT

Bienvenue à cette ultime épreuve! Un jeu d'adresse et de sang-froid – arriverez-vous à déjouer les plans de l'ogre terrifiant et à vous frayer un chemin à travers les innombrables briques colorées? Vos réflexes seront-ils assez rapides pour renvoyer les missiles ultra-rapides qui, en fracassant les briques, changent le cap ou que l'ogre crache avec mépris?

RÈGLES DU JEU

Manette de jeux connectée au Port 2 pour pousser et tirer.

Le bouton de tir 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 BONUS SONT LES SUIVANT

- G** Colle: le ball colle à la batte
- B** Bombe: énorme explosion détruisant les blocs adjacents.
- S** Bouclier: une barrière apparaît derrière vous
- M** Missile: vous lancez un missile
-  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.

LES OPTIONS SONT LES SUIVANTES:

- Vous pouvez jouer en mettant la batte du côté gauche ou droit de l'écran.
- Activer/supprimer les effets sonores
- Activer/supprimer les effets musicaux

- Pour activer/supprimer le défilement ou adopter le défilement continu – appuyez sur le bouton de tir 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
5 = Chargement des données à partir d'une disquette
6 = Chargement des données à partir d'une cassette
7–9 = 
- Réinitialisation – maintenez le bouton de tir enfoncé pendant 10 secondes
- Type de 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.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

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.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD** * **"**, **8**, **1**, et appuyez sur **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

KRAKOUT

Bienvenue à cette ultime épreuve! Un jeu d'adresse et de sang-froid – arriverez-vous à déjouer les plans de l'ogre terrifiant et à vous frayer un chemin à travers les innombrables briques colorées? Vos réflexes seront-ils assez rapides pour renvoyer les missiles ultra-rapides qui, en fracassant les briques, changent le cap ou que l'ogre crache avec mépris?

RÈGLES DU JEU

SPECTRUM

Clavier

P Vers le haut **L** Vers le bas **Barre d'espace** Pour tirer
1 suspendre/continuer le jeu

Manette de jeux – Compatible avec Interface II, Kempston, Cursor.

Nota: Pour utiliser la fiche manette de jeux incorporée sur Spectrum +2 sélectionner 'Interface II'.

AMSTRAD/MSX

Clavier

P Vers le haut **L** Vers le bas **Barre d'espace** Pour tirer
1 suspendre/continuer le jeu
alternativement, utilisez la manette de jeux.

Lorsque vous touchez certaines, elles tournent sur elles-mêmes. Si vous réussissez à les frapper, vous avez droit à des points de bonus.

L'écran options permet de régler les commandes.

LES BONUS SONT LES SUIVANT

- G** Colle: le ball colle à la batte
- B** Bombe: énorme explosion détruisant les blocs adjacents.
- S** Bouclier: une barrière apparaît derrière vous
- M** Missile: vous lancez un missile
- ¶** 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'espace pendant l'écran.

L'écran des options vous permet d'ajuster les commandes, de choisir les couleurs, etc.

LES OPTIONS SONT LES SUIVANTES:

- Vous pouvez jouer en mettant la batte du côté gauche ou droit de l'écran.
- Activer/supprimer les effets sonores
- Vitesse de la ball
1-6 (1=lente 6=rapide) comme indiqué *plus haut*.
- Chargement des données à partir d'une disquette
- Chargement des données à partir d'une cassette
- Type de 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 quitter l'écran frappez la touche **Q**.
- Les alliés ont différents effets:
Exemples
Vous donne deux balles
Fige la batte
Mange la batte
Bombarde les briques, etc.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (ou **PLAY**) de votre magnétophone à cassettes. Le programme se lance automatiquement.

AMSTRAD

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **1 CPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

MSX

Introduisez la cassette dans le magnétophone à cassette. Tapez **BLOAD"CAS:"R** avant d'appuyer sur **ENTER** et sur la touche de lecture (ou **PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge de démarre automatiquement.

PROGRAMMATION DE

Greg Holmes
Andy Green
Chris Shrigley
Shaun Hollingworth
Peter Harrap
Colin Dooley
Chris Kerry

CONCU DE

Rob Toone

GRAPHIQUES

Steve Kerry
Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

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

KRAKOUT

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 ein 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.
-  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 Optionseite 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.

- Toneffekte 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.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren,
Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

KRAKOUT

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 bahnen? Sind Ihre Reflexe schnell genug, die rasante Rakete zu schnappen, die im Flug die Steine in Stücke zerfetzt und von der verächtlich ginsenden Fratze ausgespuckt worden ist?

BEDIENUNG

SPECTRUM

Tastatur

P Nach oben L Nach unten **Leertaste** Feuer 1 Pause ein/aus

Joystick – Kompatibel mit Interface II, Kempston, Cursor.

Anm: Zur Verwendung des eingebauten Joystick-Anschlußsockels auf dem Spectrum +2 bitte "Interface II" wählen.

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

AMSTRAD/MSX

Tastatur

P Nach oben L Nach unten **Leertaste** Feuer 1 Pause ein/aus
alternativ ist ein Joystick zu verwenden.

Der Optionen-Bildschirm gestattet die Einstellung der Befehle.

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.
- ⏸ 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
 - Ballgeschwindigkeit 1–6 (1=langsam 6=schnell) *wie oben*
 - Spielmodi
 - Neue Daten von Diskette laden
 - Neue Daten von Band laden
 - 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)
- Zum Verlassen des Bildschirms Q drücken.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.
Manche
geben Ihnen zwei Bälle
bringen Ihren Schläger zum Erstarren
verschlucken den Ball
bombardieren die Backsteine
usw.

LADEANLEITUNG

SPECTRUM 48K

LOAD "" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

AMSTRAD

Kassette:

Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette:

Diskette in das Laufwerk einschieben, mit dem Etikett nach oben. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

MSX

Kassette in das Kassettengerät einlegen. Über die Tastatur **BLOAD** "CAS": eingeben und danach **ENTER** und am Kassettengerät die **PLAY**-Taste drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

PROGRAMMIERER:

Greg Holmes
Andy Green
Chris Shrigley
Shaun Hollingworth
Peter Harrop
Colin Dooley
Chris Kerry

SPIELGESTALTUNG:

Rob Toone
GRAPHIQUES
Steve Kerry
Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung, Verbreitung, der
Wiederverkauf und der Verleih sind ohne ausdrückliche Genehmigung des
Urheberrechtsinhabers streng untersagt.