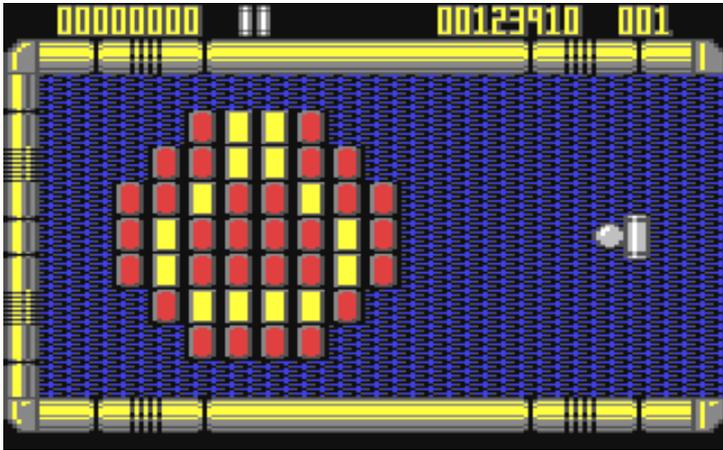


# KRAKOUT



## Einleitung

Im Gegensatz zu Arkanoid oder Breakout befindet sich bei Krakout der Schläger nicht am unteren, sondern wahlweise am linken oder rechten Bildrand. Neben der bevorzugten Seite kann man in einem Auswahlm Menü viele weitere Details einstellen. Musik, Sound, Effekte und eine scrollende Hintergrundgrafik können ein- und ausgeschaltet werden. Die Anfangsgeschwindigkeit des Balls wird durch einen Wert zwischen 1 (Zeitlupe) und 6 (Selbstmörder) bestimmt. Durch Drücken des Feuerknopfs kann man während des Spiels dann sogar auf eine zweite Geschwindigkeit für den Schläger umschalten. In einem Spielmodus-Menü ändert man die Farben für alle Sprites und kann Spezialeffekte aufrufen. Beispielsweise zittert der gesamte Bildschirm bei jedem Aufprall des Balls oder im Takt der Musik. Exakt 100 Bilder sind bei Krakout bereits mit dabei. Man kann die Bilder nicht einzeln anwählen, aber durch Einstellen eines einfachen Schwierigkeitsgrades sich leicht sehr weit nach vorne spielen.

Neben Ball, Schläger und Steinen tauchen merkwürdige Sprites auf, die verschiedene Auswirkungen haben können. Besonders nette Vertreter zaubern einen zweiten Ball ins Spiel, vernichten alle Steine oder lassen Sie einige Bilder überspringen. Weniger liebe Burschen frieren Ihren Schläger ein oder verschlucken gar den Ball.

Für zusätzliche Abwechslung sorgen Spezialsteine, die durch einen Buchstaben gekennzeichnet sind. Die Spezialsteine müssen mit dem Ball getroffen werden und die Wirkung bleibt bis zum nächsten Abschub eines Spezialsteines erhalten.

## Laden und Starten

LOAD"KRAKOUT+",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.

RUN eingeben und die RETURN-Taste drücken.

Das Spiel wird geladen und Sie befinden sich im Intro (Lauf-schrift). Sie verlassen es indem Sie die SPACE-Taste drücken.

Das Spiel wird entpackt (ca. 10 sec.), die Highscore-Liste wird nachgeladen und Sie befinden sich im Titelbild.

Im Titelbild wird abwechselnd die Highscore-Liste und die Greetings eingeblendet. Im Titelbild finden Sie sich übrigens nach jedem Spiel wieder. Durch Drücken des Feuerknopfs gelangen Sie ins Hauptmenü.

## Hauptmenü

### Bedienung

Stellen Sie den Cursor (blinkt) mit dem Joystick ↓/↑ auf den zu ändernden Menüpunkt. Diesen ändern Sie dann durch Drücken des Feuerknopfs ◊ und gleichzeitigen Ziehen des Joysticks ↓/↑. Wenn Sie alles nach Ihrer Vorstellung eingestellt haben, drücken Sie die SPACE-Taste um das Spiel zu beginnen.

### Menüpunkte:

- 1) Bat is on the I right / left I Bei den Menüpunkten
- 2) Sound FX I on / off I 1-3 genügt ◊
- 3) Musik I on / off I um sie zu verändern
- 4) Scrolling I none / Random / follow I
- 5) Ball Speed I 1 - 6 I
- 6) Mode I 0 - 9 I
- 7) Reset Computer - Feuerknopf 10sec. drücken
- 8) Bat Control Type I Dual Speed / Inertia I  
I 1-8 I 2-9 / 0-9 I  
I norm I mit ◊ / I

### Erklärungen:

#### 4) Scrolling:

None = Kein Scrolling des Hintergrundes.  
Random = Kontinuierliches Scrolling in eine Richtung.  
Follow = Scrolling folgt der Ballbewegungsrichtung.

#### 6) Mode:

- 0 = Grau (Farbe des Schlägers)
- 1 = Braun (Farbe des Schlägers)
- 2 = Rot (Farbe des Schlägers)
- 3 = Grün (Farbe des Schlägers)
- 4 = Blau (Farbe des Schlägers)
- 5 = Krakscreen 0-9 Level von Disk nachladen. (SPACE, ◊↓/◊↑)
- 6 = Level von Kasette nachladen
- 7 = Bildschirm wechselt die Farbe im Takt der Musik
- 8 = Bildschirm bewegt sich rechts / links im Takt
- 9 = Bildschirm blitzt im Takt der Musik

#### 8) Bat Control Type: (Schlägersteuerungsart)

Dual Speed Gleibleibende Geschwindigkeit  
langsam 0-8 / im Spiel ohne ◊ nur ←/→  
schneller 1-9 / im Spiel mit ◊ und ←/→  
Inertia Geschwindigkeit erhöht sich während Sie den Schläger bewegen.

## Number of Bats:

Total Number of Bats = Gesamtanzahl der Schläger

Number of lost Bats = Anzahl der verlorenen Schläger

Die Anzahl der restlichen Schläger (die Sie noch besitzen) errechnet sich aus "Gesamtanzahl der Schläger" minus "Anzahl der verlorenen Schläger".

## Bedienung

←/→ um den Schläger in die gewünschte Richtung zu steuern

◊←/◊→ um den Schläger bei "Dual Speed" schnell zu steuern

◊ um den Ball abzuschießen (bei Beginn oder bei Kleber)  
um eine Rakete abzufeuern

SPACE nach Abräumen des Screens erscheint zwischendurch das Hauptmenü (Pausefunktion).

## Blöcke

Alle Blöcke bis auf die grauen können mit dem Ball abgeschossen werden. Graue Blöcke mit weißen Markierungen müssen öfter getroffen werden. Graue Blöcke ohne Markierungen können nur mit der Rakete oder mit Bomben vernichtet werden. Für jeden abgeschossenen Block wird Ihnen eine bestimmte Punkteanzahl gutgeschrieben.

## Gegner

Es gibt viele Arten von Gegner die in diesem Spiel auftauchen. Einige von ihnen bewirken nichts, aber die meisten haben eine bestimmte Funktion. Am lustigsten ist wohl der Kugelfresser, der als unscheinbare blaue Kugel auftaucht, sich dann aber vergrößert und sich Ihre Kugel schnappt, sie mit Genuß mampft und den zerknitterten Rest wieder ausspuckt.

## Spezialsteine

Spezialsteine können sich hinter jedem Block verstecken. Sie werden nach dem ersten Auftreffen des Balls sichtbar. Um ihre Wirkung zu entfalten müssen Sie mit dem Ball getroffen werden, die Wirkung bleibt bis zum nächsten Abschluß eines Spezialsteins erhalten. Einige davon sind:

**G** bedeutet, daß der Ball am Schläger kleben bleibt und erst auf Feuerknopfdruck in Richtung Steine fliegt.

**B** ist eine Bombe, die alle Steine in der unmittelbaren Umgebung zerstört.

**S** richtet eine Zusatzwand auf, so daß der Ball nicht mehr entkommen kann.

**M** ergibt eine Rakete, mit der man eine ganze Reihe von Steinen wegschießen kann.

**E** besorgt Ihnen einen doppelt so großen Schläger, so daß Sie die Kugel leichter treffen.

**II** verlangsamt den Ball. Das ist auch nötig, denn der Ball wird im Lauf des Spiels immer schneller.

**x2** nach Abschluß dieses Steins zählen Ihre weiter erspielten Punkte doppelt.

**D** bringt eine zweiten Schläger ins Spiel.

**X** gibt Ihnen einen Schläger zurück (Extra-Live).

## Anzeigen

Die Anzeigen befinden sich am oberen Bildschirmrand. Ihre Funktion von links nach rechts:

- Die momentan erreichte Punktezahl
- Anzahl der restlichen Schläger
- Die höchste erreichte Punktezahl (Tages-Hiscore)
- Der aktuelle Level (1-100)

## Highscore-Liste

Wenn Sie eine genügend hohe Punktezahl erreicht haben können Sie sich in einer Hiscore-Liste verewigen. Das Laden und Speichern der Liste auf Disk erfolgt automatisch. Die Bedienung erfolgt folgendermaßen:

⊕ Buchstaben einstellen

◊ Buchstaben bestätigen

"RUB" Zeichen vorher löschen

"END" Eingabe beenden

## Neue Level

Wenn Sie der 100 Original-Levels überdrüssig sind, können Sie durch Einstellen von "Mode 5" 100 neue Level laden. Nach dem Laden beginnen Sie das Spiel von Anfang an (Level 1).

Kraksreen 0 = Original-Level

## Tips

\* Das Spiel kann nicht durch einen normalen "Reset-Taster" verlassen werden. Sie müssen die Option "Reset-Computer" im Hauptmenü benutzen !!!

\* Hüten Sie sich vor Wespen, denn Sie lähmen den Schläger.

\* In einem Level passiert es, daß die Blöcke von grauen Blöcken eingeschlossen sind, das heißt daß Sie sie nicht zerstören können. Glücklicherweise taucht ein Geselle auf, der die eingeschlossenen Blöcke zerstört. Sie müssen also *nur* den Ball ca. 3min. im Spiel halten.

\* Ab und zu taucht ein Feld oberhalb des Schlägers auf. Wenn Sie dieses Feld mit dem Schläger berühren, kommen Sie einige Level weiter.

