

Pong



ocean

TAITO

PLOTTING SCENARIO

It all seems so easy, but can you beat the micro or your partner, at this hideously mind boggling game. Special blocks will give you extra lives... GREAT!... but believe me, you'll need to take every advantage of this software's hardware! Plot your move, take aim and block 'em out!... It's that simple... as simple as grilling ice cubes!

SET-UP/LOADING

Set-up the machine, insert your paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. The game will load automatically.

CONTROLS

This is a one player game using joystick or paddle controller only.

Usual joystick options for moving the player UP and DOWN.

Use joystick or paddle left/right to enter your name.

Press fire button (1 on paddle controller) at any time during the title sequence to enter the game, and also to throw your block.

GAMEPLAY

The object of the game is to reduce the number of blocks on screen to less than a target number within a preset time limit.

This target number starts at nine, and will decrease as you progress through the different levels.

A block can be eliminated by hitting it with the same type of block, either from the front or from above. When you eliminate a block, the next block in the same direction will be thrown out. If you hit a line of the same type of block, then all those blocks will be eliminated.

When the game starts, you will have a 'Zapper' block. This allows you to eliminate any type of block.

DIFFERENT BLOCKS



RED BLOCK



GREEN BLOCK



BLACK BLOCK



BLUE BLOCK

SPECIAL BLOCKS



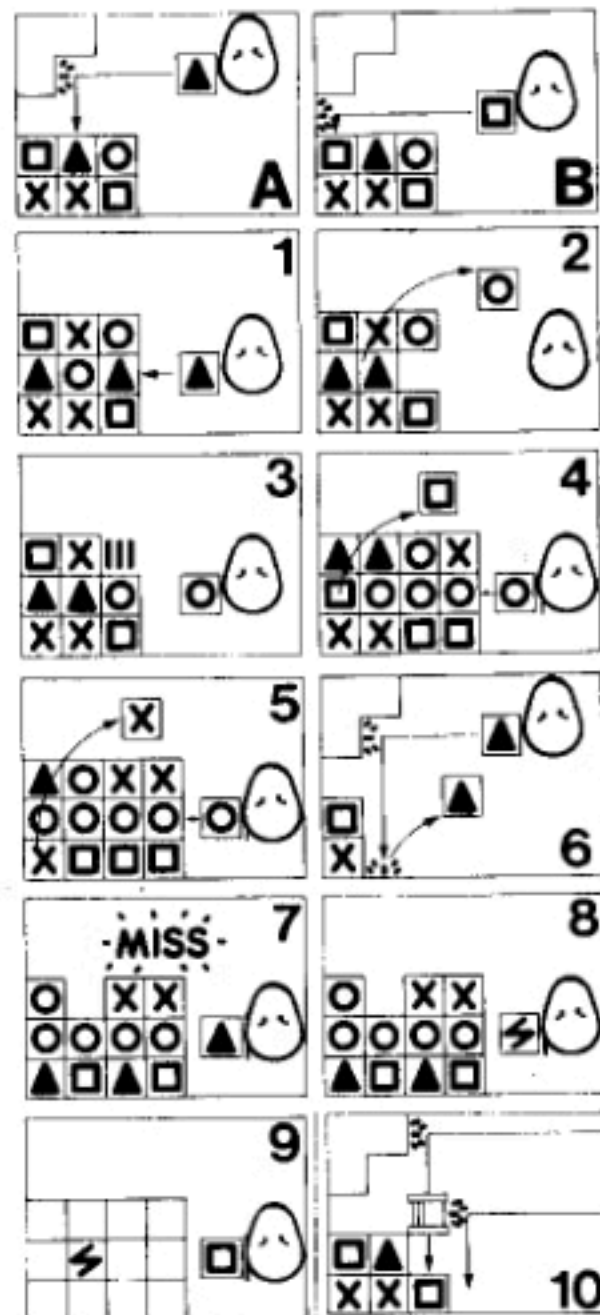
OBSTRUCT PIPE - This pipe can be passed through from the top, but not the side.



'ZAPPER' BLOCK - This eliminates any other block.

HOW TO ELIMINATE BLOCKS

- To eliminate a block you must hit it with the same type of block from the side or from above, as shown in picture A, B, and 1.
- The block you hit will be eliminated, and the block you have thrown will replace the next block in the row, which will be thrown back to you, as indicated in pictures 1 and 2.
- If there is a gap below a block, then gravity will pull the block down into the hole (Picture 3)
- If you hit a line of the same type of blocks, then all of those blocks will be eliminated, as seen in pictures 4 and 5.
- If you throw a block and miss, or hit a different type, then the block you have thrown will be returned. (Picture 6)
- If there are no blocks to hit of the same type that you are throwing then you will lose one life, and you will be given a 'zapper' block, as in pictures 7 and 8.
- In some of the stages you will find the 'zapper' block in between the normal blocks. If you hit it, then you will gain an extra life (Picture 9).
- A block can only pass through a pipe from the top. It will act as a wall if it is hit from the side, and deflect the moving block down (Picture 10).



SCORING

One Block eliminated - 100 points

Two Blocks eliminated at the same time - 400 points

Three Blocks eliminated at the same time - 900 points

Four Blocks eliminated at the same time - 1600 points

Five Blocks eliminated at the same time - 2500 points

Bonus Points

For each block under the clear condition - 1000 points

HINTS AND TIPS

1. Plan your moves carefully.
2. Try to build up as many sets of the same block as possible.
3. Use the freeplay blocks wisely.
4. Try to learn the block formations to help you progress further each time.

PLOTTING

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

CREDITS

©1989 Taito Corp.

Conversion by Twilight Software

Produced by D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

PLOTTING SCENARIO

Ça a l'air si facile... Mais pouvez-vous battre le micro ou votre adversaire? C'est en effet un jeu totalement ahurissant. Des blocs spéciaux vont vous donner des vies supplémentaires...TERRIBLE!... Mais, croyez-moi, vous feriez mieux de profiter de tout le matériel de ce logiciel! Préparez votre action, visez, et bloquez-les!... Rien de plus simple... Aussi simple que de faire frire de la glace!.

PREPARATION/CHARGEMENT

Préparez la machine, introduisez votre palette de jeu et votre cartouche ROM comme expliqué dans le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu est prévu pour un seul joueur se servant uniquement de la manette de commandes ou de la palette de jeu.

Options ordinaires de la manette de jeu ou palette pour faire MONTER et DESCENDRE le joueur.

Utilisez la manette de jeu ou la palette de jeu vers la gauche/droite pour introduire votre nom.

Appuyez sur le bouton feu (le numero 1 sur trouve sur la palette de jeu) à n'importe quel moment durant la scène début afin de commencer le jeu et pour lancer votre bloc.

LE JEU

Ce jeu a pour objet de réduire le nombre de blocs figurant sur l'écran à un nombre inférieur à une valeur-cible, dans un temps prédéfini. Cette cible débute par neuf, et diminue au fur et à mesure que vous parcourez les différents niveaux.

On peut éliminer un bloc en le frappant avec un bloc de même type, soit de devant, soit d'au-dessus. Quand vous éliminez un bloc, le bloc suivant (dans la même direction) sera éjecté. Si vous frappez une ligne complète de blocs du même type, tous ces blocs seront éliminés.

Au début du jeu, vous disposez d'un bloc "Zapper", qui vous permet d'éliminer tous les types de blocs.

LES BLOCS



BLOC ROUGE



BLOC VERT



BLOC NOIR



BLOC BLEU

BLOCS SPECIAUX



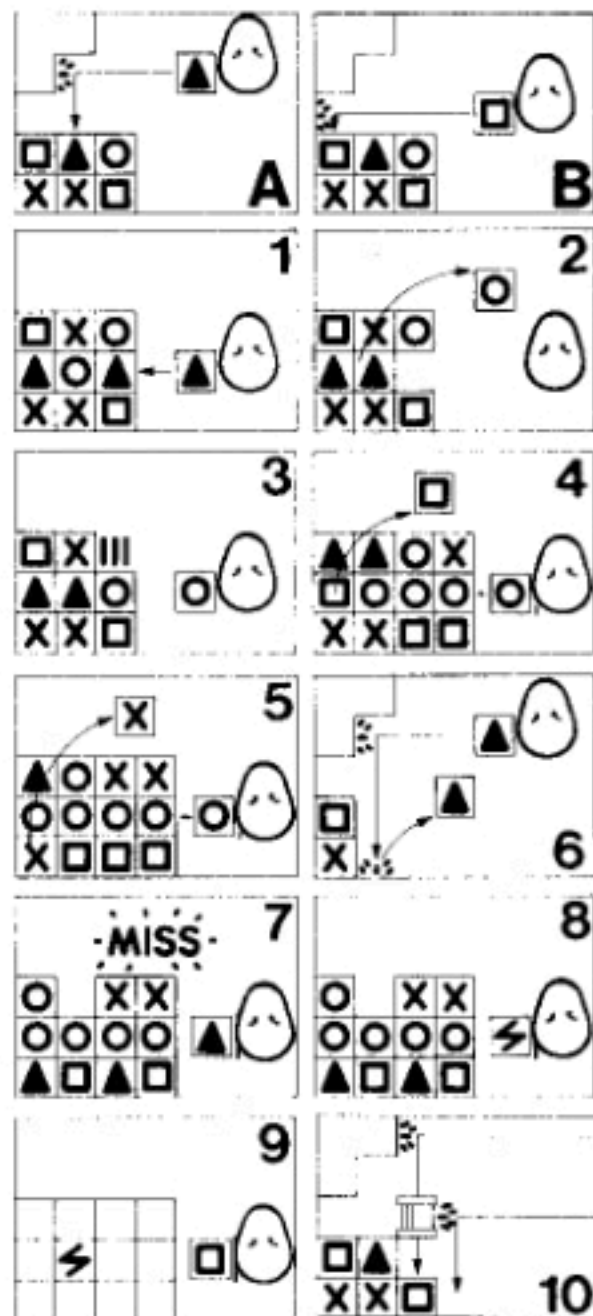
TUYAU D'OBSTRUCTION - Ce tuyau peut être introduit à partir du haut, mais non des côtés.



BLOC "ZAPPER" - Elimine tous les types de blocs.

POUR ELIMINER LES BLOCS

- (a) Pour éliminer un bloc, vous devez le frapper sur le côté ou au-dessus avec un bloc de même type (dessins A, B et 1).
- (b) Le bloc que vous avez frappé sera éliminé, et celui que vous avez lancé remplacera le bloc suivant de la rangée, qui vous sera renvoyée comme indiqué sur les dessins 1 et 2.
- (c) S'il y a un espace vide au-dessous d'un bloc, la gravité attirera le bloc dans le trou (dessin 3).
- (d) Si vous frappez une ligne de blocs de même type, tous ces blocs seront éliminés (images 4 et 5).
- (e) Si vous lancez un bloc et que vous ratez votre coup, ou si vous attaquez un bloc d'un autre type, le bloc que vous avez lancé vous sera renvoyé (dessin 6).
- (f) Si vous lancez un bloc et qu'il n'y en a aucun du même type sur l'écran, vous perdez une vie, et vous recevez un bloc "Zapper" (dessins 7 et 8).
- (g) A certains moments, vous allez trouver le bloc "Zapper" entre les blocs ordinaires. Si vous le frappez, vous gagnez une vie supplémentaire (dessin 9).
- (h) Un bloc ne peut traverser un tuyau qu'à partir du haut. Si vous frappez le côté du tuyau, il réagit comme un mur et fait dévier le bloc vers le bas (dessin 10).



SCORE

Un bloc éliminé - 100 points

Deux blocs éliminés simultanément - 400 points

Trois blocs éliminés simultanément - 900 points

Quatre blocs éliminés simultanément - 1600 points

Cinq blocs éliminés simultanément - 2500 points

Points supplémentaires

Pour chaque bloc dans l'état d'élimination - 1000 points

QUELQUES CONSEILS

1. Planifiez bien vos actions.
2. Essayez d'accumuler autant de jeux du même type de bloc que possible.
3. Utilisez judicieusement les blocs "jeu libre".
4. Tentez d'apprendre les configurations des blocs: vous pourrez ainsi aller plus loin chaque fois.

PLOTTING

Son programme, ses graphismes et ses dessins sont la propriété d'Ocean Software Limited, et le jeu ne peut pas être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

©1989 Taito Corp.

Conversion par Twilight Software

Production: D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

PLOTTING

Alles ist scheinbar so einfach - doch wirst Du es schaffen, den Computer oder Deinen Partner in diesem zermürenden Spiel auszutricksen? Spezielle Blöcke bringen Dir Extra-Leben... SCHÖN!... aber glaub' dran: In diesem Spiel wirst Du alle nur möglichen Vorteile dringend brauchen! Plote Deinen Weg, achte auf den Gegner, und block' ihn ab! Das ist einfach... so einfach wie das Grillen von Eiswürfeln!

SPIEL STARTEN

Bereiten Sie Ihr Gerät vor, schließen Sie das Kontroll-Pad an, und stecken Sie das Modul ein, wie in der Anleitung beschrieben. Schalten Sie das Gerät ein. Das Spiel beginnt automatisch.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick oder dem Kontroll-Pad gesteuert wird. Mit dem Joystick oder der Richtungstaste bewegen Sie die Spielfigur hinauf und hinab. Mit der Links/Rechts-Steuerung können Sie Ihren Namen eingeben. Zum Starten des Spiels und zum Werfen eines Blocks drücken Sie die Feuertaste (Feuertaste 1 auf dem Kontroll-Pad).

SPIELABLAUF

Sie müssen innerhalb einer bestimmten Zeit die Anzahl der Blöcke auf dem Bildschirm auf eine vorgegebene Zahl reduzieren. Zu Beginn dürfen neun Blöcke übrig bleiben, doch je mehr Abschnitte Sie schaffen, um so kleiner wird diese Zahl.

Zum Entfernen eines Blockes müssen Sie ihn mit einem Block des gleichen Typs von vorn oder von oben treffen. Wenn Sie einen Block vernichten, wird der nächste Block in der gleichen Richtung zurückgeworfen. Bilden mehrere Blöcke des gleichen Typs eine Linie, können diese Blöcke alle mit einem Wurf vernichtet werden.

Beim Beginn des Spiels erhalten Sie einen 'Zapper-Block', mit dem Sie jeden Typ von Blöcken vernichten können.

NORMALE BLÖCKE



ROTER BLOCK



GRÜNER BLOCK



SCHWARZER BLOCK



BLAUER BLOCK

SPEZIELLE BLÖCKE



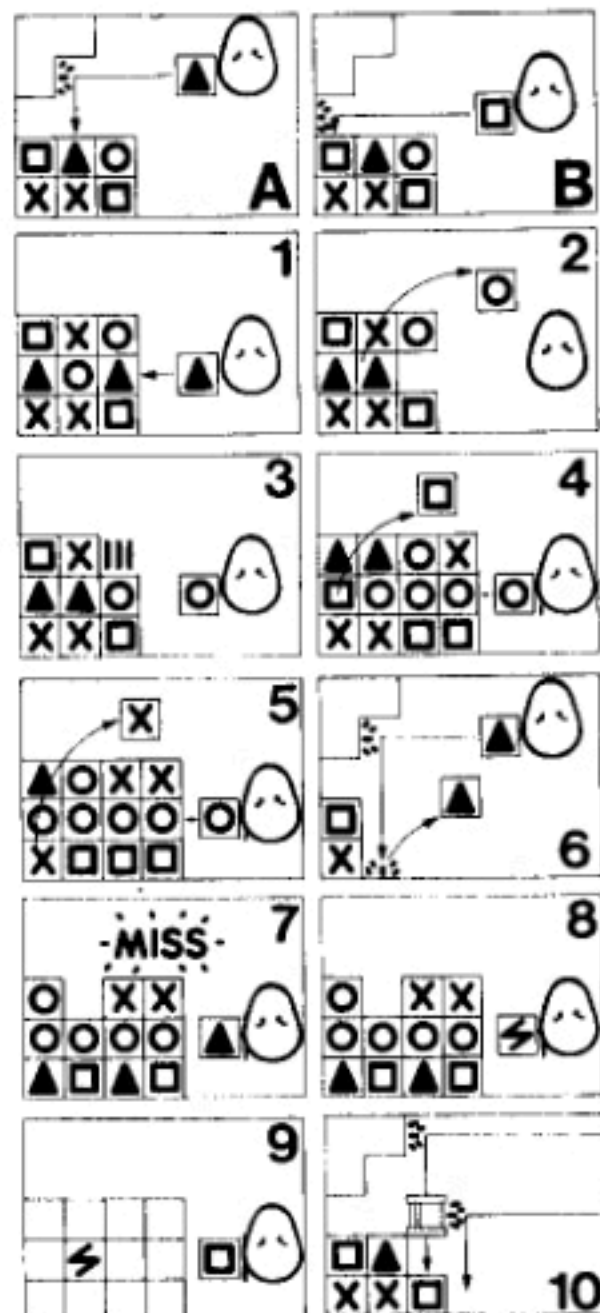
SPERR-ROHR - Dieses Rohr kann von oben, nicht aber von der Seite eingesetzt werden.



ZAPPER-BLOCK - Vernichtet **jeden** anderen Block.

BLÖCKE VERNICHTEN

- Um einen Block zu vernichten, müssen Sie ihn mit einem Block des gleichen Typs von der Seite oder von oben treffen (siehe Abbildung A, B und 1).
- Der getroffene Block wird vernichtet, und der geworfene Block ersetzt den nächsten Block in der gleichen Richtung. Der ausgetauschte Block fliegt zu ihnen zurück (Abbildung 1 und 2).
- Befindet sich unter einem Block ein Freiraum, zieht die Gravitation den Block in das Loch hinab (Abbildung 3).
- Treffen Sie eine Reihe von Blöcken des gleichen Typs, werden diese Blöcke zusammen vernichtet (Abbildung 4 und 5).
- Verfehlen Sie Ihr Ziel, oder treffen Sie einen Block des falschen Typs, wird der geworfene Block zurückgeschleudert (Abbildung 6).
- Gibt es auf dem Bildschirm keine Blöcke mehr von dem Typ, mit dem Sie werfen müssen, verlieren Sie ein Leben und erhalten einen Zapper-Block (Abbildung 7 und 8).
- In einigen Abschnitten finden Sie einen Zapper-Block zwischen den normalen Blöcken. Treffen Sie den Zapper-Block, erhalten Sie ein Extra-Leben (Abbildung 9).
- Ein Block kann nur von oben in das Sperr-Rohr geworfen werden. Bei einem Treffer von der Seite wirkt es wie eine Wand und lenkt den Block nach unten ab (Abbildung 10).



PUNKTEWERTUNG

Einen Block vernichten - 100 Punkte

Zwei Blöcke mit einem Wurf vernichten - 400 Punkte

Drei Blöcke mit einem Wurf vernichten - 900 Punkte

Vier Blöcke mit einem Wurf vernichten - 1600 Punkte

Fünf Blöcke mit einem Wurf vernichten - 2500 Punkte

Bonuspunkte

Für jeden über die notwendige Anzahl hinaus vernichteten Block - 1000 Punkte

TIPS UND TRICKS

1. Planen Sie Ihre Züge sorgfältig.
2. Versuchen Sie, möglichst viele Blöcke des gleichen Typs in einer Reihe aufzubauen.
3. Verwenden Sie die Extra-Blöcke mit Bedacht.
4. Lernen Sie die Anordnung der Blöcke, damit Sie schneller vorankommen.

PLOTTING

Programmcodes, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Danksagungen

©1989 Taito Corp.

Konvertierung von Twilight Software

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited

PLOTTING SCENARIO

Sembra tutto così facile, ma riuscirai a battere il microcomputer o il tuo avversario in questo gioco incredibilmente travolgente? I blocchi speciali ti danno vite supplementari...BENISSIMO!... ma credimi, dovrai utilizzare al meglio tutto l'hardware disponibile in questo software! Programma bene la tua mossa, prendi la mira e bloccali...! E' semplicissimo...come grigliare cubetti di ghiaccio!

PREDISPOSIZIONE/CARICAMENTO

Prepara il computer, inserisci la paletta di comando e la cartuccia ROM seguendo le istruzioni del relativo manuale. Accendi il computer; il gioco si carica automaticamente.

COMANDI

Questo è un gioco per un giocatore comandato mediante joystick o paletta. Puoi usare il joystick per spostare il giocatore IN ALTO o IN BASSO. Puoi spostare il joystick o la paletta verso destra o verso sinistra per immettere il tuo nome. Premi il pulsante di fuoco (1 sulla paletta) mentre ti trovi nella schermata del titolo per entrare nel gioco e per lanciare il blocco.

ESECUZIONE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è di ridurre il numero dei blocchi sullo schermo ad un numero inferiore al numero preposto, entro un limite di tempo prefissato. Questo numero preposto parte da nove e diminuisce man mano che si procede lungo i livelli.

Si può eliminare un blocco colpendolo con un blocco dello stesso tipo, sia dal davanti che da sopra. Una volta eliminato un blocco, verrà lanciato un altro blocco nella medesima direzione. Se dovessi colpire una linea di blocchi dello stesso tipo, questi verranno tutti eliminati.

All'inizio del gioco, comparirà un blocco "Zapper", che ti consente di eliminare qualsiasi tipo di blocco.

TIPI DI BLOCCHI



BLOCCO ROSSO



BLOCCO VERDE



BLOCCO NERO



BLOCCO BLU

BLOCCHI SPECIALI



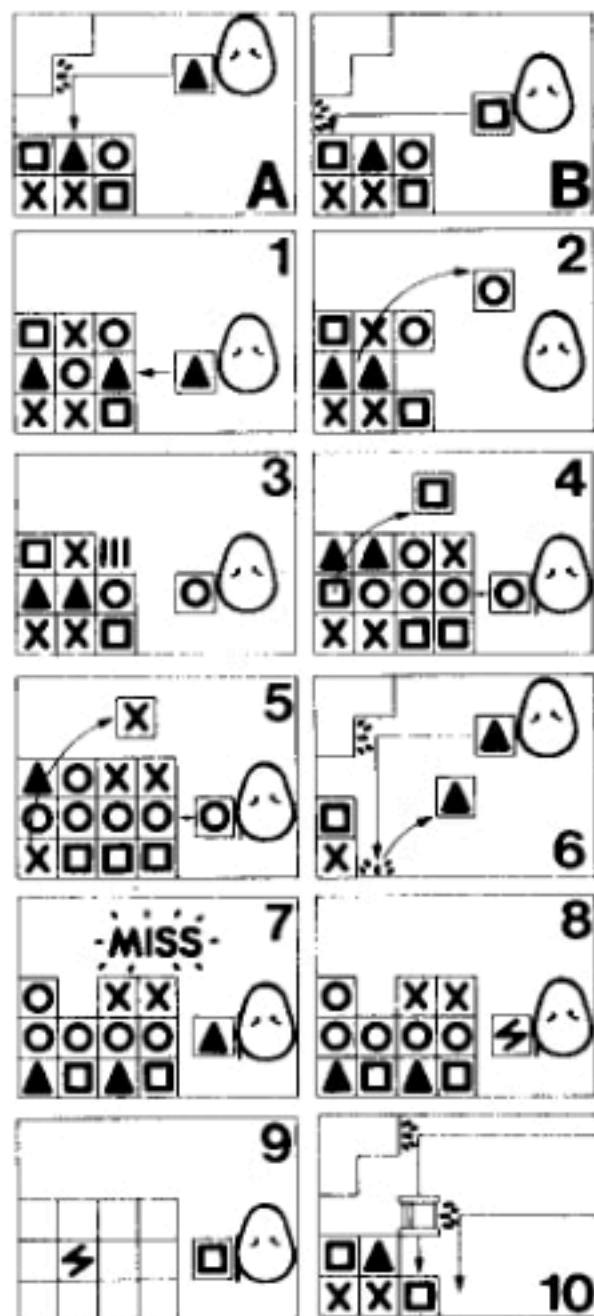
TUBO DI OSTRUZIONE - Si può passare attraverso questo tubo dall'alto, ma non da lato.



BLOCCO "ZAPPER" - Elimina qualsiasi tipo di blocco.

ELIMINAZIONE DEI BLOCCHI

- Per eliminare un blocco occorre colpirlo con lo stesso tipo di blocco dai lati o dall'alto, come illustrato nelle figure A, B e 1.
- Il blocco colpito viene eliminato e il blocco lanciato sostituirà il blocco successivo nella fila, che verrà a sua volta rimandato a te, come illustrato nelle figure 1 e 2.
- Se c'è uno spazio tra un blocco, la forza di gravità farà ricadere il blocco nel buco (Figura 3).
- Se colpisci una linea di blocchi dello stesso tipo, verranno tutti eliminati, come illustrato nelle figure 4 e 5.
- Se lanci a vuoto un blocco, o se colpisci un blocco di tipo diverso, il blocco lanciato verrà rimandato indietro. (Figura 6).
- Se non ci sono blocchi da colpire dello stesso tipo di quelli che si sta lanciando, perderai una vita e ti verrà assegnato un blocco "zapper", come illustrato nelle figure 7 e 8.
- In alcune fasi del gioco troverai il blocco "zapper" fra due blocchi normali. Se lo dovessi colpire, ti verrà assegnata un'altra vita (Figura 9).
- Si può passare un blocco attraverso un tubo soltanto dall'alto. Qualora il tubo venisse colpito lateralmente, fungerà da parete e devierà verso il basso il blocco in movimento (Figura 10).



PUNTEGGIO

Eliminazione di un blocco - 100 punti

Eliminazione di due blocchi contemporaneamente - 400 punti

Eliminazione di tre blocchi contemporaneamente - 900 punti

Eliminazione di quattro blocchi contemporaneamente - 1600 punti

Eliminazione di cinque blocchi contemporaneamente - 2500 punti

Punti supplementari

Per ogni blocco eliminato dopo aver raggiunto il numero preposto - 1000 punti

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1. Programma attentamente le tue mosse.
2. Cerca di costruire il maggior numero possibile di set dello stesso tipo di blocco.
3. Usa con accortezza i blocchi "jolly".
4. Cerca di imparare le formazioni dei blocchi per migliorare di volta in volta la tua posizione.

PLOTTING

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

©1989 Taito Corp.

Conversione di Twilight Software

Prodotto da D.C. Ward

1990 Ocean Software Ltd.

PLOTTING ESCENARIO

Todo parece tan fácil, pero ¿puedes vencer al ordenador o a tu compañero con este juego tan extraordinario? Los bloques especiales te darán vidas extra...FANTASTICO!...pero créeme, has de sacar partido del hardware de este software! Planea tu movimiento, apunta y destrúyelos!...Es así de simple...tan simple como asar cubitos de hielo!

CARGA CONFIGURACION/CARGA

Configura el ordenador, inserta tu joystick y cartucho ROM como se describe en el manual del usuario del ordenador. Conecta el ordenador -el juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego para un solo jugador haciendo uso de un joystick o joystick normal solamente.

Las opciones normales del joystick son para mover al jugador ARRIBA y ABAJO.

Mueve el joystick a la derecha y a la izquierda para introducir tu nombre.

Presiona el pulsador de disparo (1 en el joystick normal) en cualquier momento en que el título aparece en la pantalla para entrar en el juego, y también para lanzar tu bloque.

DESCRIPCION DEL JUEGO

El objeto del juego es reducir el número de bloques en la pantalla a menos de un número objetivo dentro de un límite de tiempo preseleccionado. Este número objetivo empieza en nueve y disminuirá a medida que avances a lo largo de los diferentes niveles.

Un bloque puede ser eliminado golpeándolo con el mismo tipo de bloque, bien desde delante o desde arriba. Cuando elimines un bloque, el siguiente bloque en la misma dirección será lanzado. Si golpeas una línea del mismo tipo de bloques, entonces todos esos bloques serán eliminados. Cuando el juego empieza, tendrás un bloque "Zapper". Este bloque te permite eliminar cualquier tipo de bloque.

BLOQUES DIFERENTES



BLOQUE ROJO



BLOQUE VERDE



BLOQUE NEGRO



BLOQUE AZUL

BLOQUES ESPECIALES



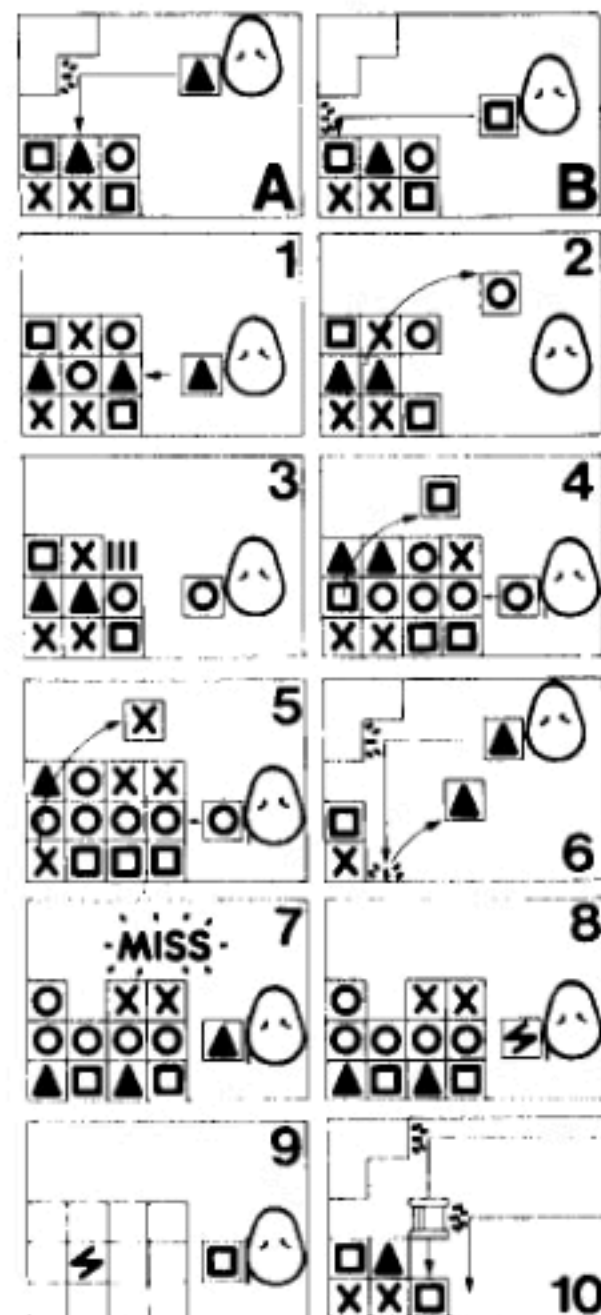
TUBO OBTURADOR - Este tubo puede pasarse por arriba, pero no por el lado.



BLOQUE "ZAPPER" - Este bloque elimina cualquier otro bloque.

COMO ELIMINAR BLOQUES

- (a) Para eliminar un bloque, debes golpearlo con el mismo tipo de bloque desde un lado o desde arriba, como se muestra en la figura A, B y 1.
- (b) El bloque que golpees será eliminado, y el bloque que tú has lanzado sustituirá al siguiente bloque en la fila, el cual será lanzado de vuelta hacia tí, como se indica en las figuras 1 y 2.
- (c) Si hay un espacio debajo de un bloque entonces la fuerza de la gravedad hará que el bloque caiga en el agujero. (Figura 3)
- (d) Si golpeas una línea del mismo tipo de bloques, entonces todos esos bloques serán eliminados, como en las figuras 4 y 5.
- (e) Si lanzas un bloque y fallas, o golpeas uno de un tipo diferente, entonces el bloque que has lanzado será devuelto. (Figura 6)
- (f) Si no hay bloques que golpear que sean del mismo tipo de los que estás lanzando, entonces perderás una vida, y se te dará un bloque "Zapper", como se muestra en las figuras 7 y 8.
- (g) Un bloque sólo puede pasar a través de un tubo de arriba. Hará de pared si es golpeado desde el lado, y desviará el bloque que se está moviendo hacia abajo (Figura 10).



PUNTUACION

Un bloque eliminado - 100 puntos

Dos bloques eliminados al mismo tiempo - 400 puntos

Tres bloques eliminados al mismo tiempo - 900 puntos

Cuatro bloques eliminados al mismo tiempo - 1600 puntos

Cinco bloques eliminados al mismo tiempo - 2500 puntos

Puntos adicionales

Por cada bloque una vez eliminado el minimo exigido para el siguiente nivel - 1000 puntos

ADVERTENCIAS

1. Planea tus movimientos cuidadosamente.
2. Trata de formar tantos grupos del mismo bloque como sea posible.
3. Usa tus bloques extra con prudencia.
4. Intenta aprenderte las formaciones de bloques, lo que te ayudará a avanzar cada vez más.

PLOTTING

El código del programa, sus representación gráfica y artística son propiedad de Ocean Software Limited y no puede reproducirse, archivarse, alquilarse o divulgarse sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados a nivel mundial.

CREDITOS

©1989 Taito Corp.
Adaptación: Twilight Software

Producción de D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

