

**ATARI**<sup>®</sup>  
ORDINATEURS-MAISON<sup>®</sup>

PROGRAMME  
POUR LES  
ORDINATEURS-MAISON<sup>®</sup>  
ATARI<sup>®</sup>

Jeu pour ordinateur

**SUPER BREAKOUT**<sup>™</sup>

RXB 4006

**ATARI**<sup>®</sup>




A Warner Communications Company

# SUPER BREAKOUT™



  
ATARI™

A Warner Communications Company 

Modèle CX4006  
À utiliser avec  
les ordinateurs  
ATARI™ 400™  
ou ATARI 800™

**Jeu pour ordinateur**

# SUPER BREAKOUT™

RXB 4006

## GARANTIE

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-inclus en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécanique (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigt sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.) La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant, pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

# TABLES DE MATIÈRES

- I INTRODUCTION
- II INSERTION DES CARTOUCHES
- III UTILISATION DES COMMANDES
- IV AVANT DE COMMENCER À JOUER

- Commandes de console
- A. MISE À ZÉRO DU SYSTÈME
  - B. OPTION
  - C. CHOIX
  - D. DÉBUT

## V VARIANTES DE JEU

- A. BREAKOUT (DÉMOLITION)
- B. PROGRESSIVE (PROGRESSIF)
- C. DOUBLE (DOUBLE)
- D. CAVITY (CAVITÉ)

## VI ÉVALUATION DES POINTS

## VII FONCTIONS SPÉCIALES

# I. INTRODUCTION

Votre cartouche de jeu **SUPER BREAKOUT™** comprend quatre variantes: **BREAKOUT™ (DÉMOLITION)**, **PROGRESSIVE (PROGRESSIF)**, **DOUBLE (DOUBLE)** et **CAVITY (CAVITÉ)**.

De un à quatre joueurs peuvent participer à chaque variante. Vous trouverez à la section. **V. VARIANTES DE JEU** tous les détails à ce sujet.

Chaque joueur doit s'efforcer de compter le plus grand nombre de points possibles, ou d'amasser plus de points que son ou ses adversaires.

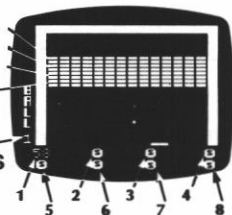
Les points sont obtenus en frappant la balle sur les rangées de briques apparaissant à l'écran, au moyen d'une commande de raquette. Les briques touchées disparaissent une à une. Voici le code de couleurs valable pour toutes les variantes:

Bleu = 7 points      Vert = 5 points  
Rose = 3 points      Or = 1 point

Dans les variantes **DOUBLE (DOUBLE)** et **CAVITY (CAVITÉ)**, il est possible de

7 POINTS  
5 POINTS  
3 POINTS  
1 POINT

NOMBRE  
DE BALLES



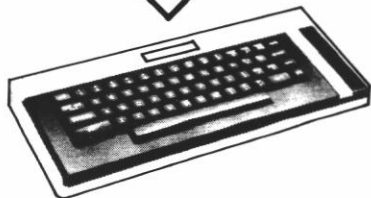
POINTAGE  
DES JOUEURS

doubler ou de tripler le total de points normal, en utilisant deux ou trois balles simultanément. Les joueurs bénéficient de cinq services ou tours par partie. Le nombre de balles ou de tours est affiché au coin gauche de l'écran:

# II. INSERTION DES CARTOUCHES

Cette cartouche de jeu est conçue pour être employée avec les ordinateurs **ATRI™ 400™** ou **ATARI 800™**. Avec le système **ATARI 800**, insérer la cartouche dans la fente gauche. S'assurer que l'interrupteur **POWER ON/OFF (MARCHÉ/ARRÊT)** est réglé à **MARCHE**. Les systèmes **ATARI 400** et **ATARI 800** se bloquent automatiquement lorsque la porte du compartiment à cartouches est soulevée. On prévient ainsi les dommages à l'ordinateur et à la cartouche (le voyant du courant, situé sur la console, est allumé lorsque la porte du compartiment est fermée, et éteint lorsque cette dernière est ouverte).

CARTOUCHE



### III. UTILISATION DES COMMANDES

Dans les parties à un ou deux joueurs, utiliser un ensemble de commandes de raquette. Brancher fermement les câbles des commandes à la prise n° 1 (extrême gauche 7, située à l'avant de votre console d'ordinateur). Dans les parties à trois ou quatre joueurs, il faut employer un autre ensemble de commandes, qui doit être branché à la prise n° 2. Les parties à cinq ou six joueurs, et à sept ou huit joueurs, nécessitent l'emploi d'un ensemble supplémentaire par groupe de deux joueurs ajoutés; les troisième et quatrième ensembles se branchent respectivement aux prises n° 3 et n° 4, à l'avant de la console.

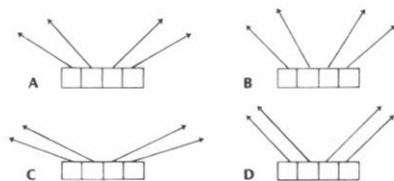


Tenir la commande de raquette, le bouton rouge à gauche. Appuyer sur ce bouton pour servir la balle. Pour faire contact avec la balle, tourner le bouton situé au centre de la commande; la raquette (ou les raquettes avec les jeux **DOUBLE (DOUBLE)** et **CAVITY (CAVITÉ)** se déplace alors horizontalement au bas de l'écran (dans le sens des aiguilles d'une montre - vers la droite); dans le sens inverse des aiguilles d'une montre - vers la gauche).

L'angle de rebondissement de la balle varie selon la partie de raquette frappée. La raquette comprend quatre parties. Pour les quatre premiers coups, la balle rebondit de façon illustrée au schéma A. À partir du cinquième coup, il faut consulter le schéma B. À ce

moment-là, la balle semble prendre un peu de vitesse. Le schéma C indique comment rebondit la balle après le neuvième coup. Après le 13<sup>e</sup> coup, la balle reprend encore de la vitesse, tel qu'indiqué au schéma D. La balle accélère également après avoir frappé une brique bleue ou verte (quatre dernières rangées).

Dès que vous percez la dernière rangée de briques et que la balle frappe la ligne de fond, au haut du terrain, la raquette est réduite de moitié. Dans les jeux **DOUBLE (DOUBLE)** et **CAVITY (CAVITÉ)**, les deux raquettes s'atrophient. Les raquettes reprennent leur taille initiale au début du tour suivant. Chaque tour prend fin lorsqu'on rate la balle et que cette dernière disparaît au bas de l'écran. Dans les parties à deux ou trois balles, chaque service se termine lorsque la deuxième balle est ratée.



### IV. AVANT DE COMMENCER À JOUER

#### Commandes de console

#### A. Mise à zéro du système

Appuyer sur le bouton **SYSTEM RESET (MISE À ZÉRO DU SYSTÈME)** de la

console produit le même résultat que de tourner l'interrupteur **MARCHE/ARRÊT à MARCHE**. Ce bouton remet toujours la cartouche à **ONE PLAYER BREAKOUT (DÉMOLITION - UN JOUEUR)**, peu importe le moment où il est abaissé.

## B. Option

Utiliser le bouton **OPTION** pour choisir le nombre de joueurs voulu. Chaque fois que le bouton est abaissé, le nombre de joueurs choisi est indiqué à l'écran **ONE PLAYER (UN JOUEUR)** à **EIGHT PLAYERS (HUIT JOUEURS)**, et un **0** apparaît à l'endroit où le pointage de chaque joueur sera affiché.

Les joueurs peuvent voir leur pointage respectif (et le nombre de joueurs) à l'écran en appuyant sur leur bouton rouge **AVANT** que la partie ne débute (avant que le bouton **START (DÉBUT)** ne soit abaissé). Le **0** qui indique le pointage devient rouge lorsqu'on appuie sur ce bouton.

Une fois la partie commencée, le pointage du joueur en train de jouer apparaît en rouge à l'écran. Avant le tour de chacun, le message **PLAYER 1 UP (TOUR DU JOUEUR 1)** ou **PLAYER 2 UP (TOUR DU JOUEUR 2)** est indiqué au bas de l'écran. Ce message est effacé lorsqu'on appuie sur le bouton rouge et lorsque la balle est servie.

À la fin d'une partie, le nombre de joueurs programmé reste identiques pour la partie suivante. Utilisez la bouton **OPTION (OPTION)** pour modifier ce nombre.

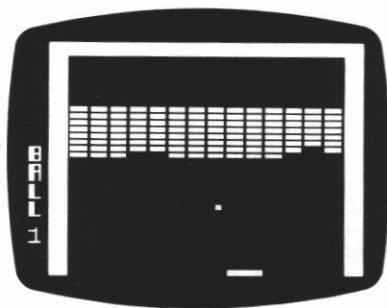
## C. Select (Choix)

Utiliser le bouton **SELECT (CHOIX)** afin de sélectionner la variante de jeu. Chaque fois que vous appuyez, le nom de la variante choisie apparaît au bas de l'écran **BREAKOUT (DÉMOLITION) - PROGRESSIVE (PROGRESSIF) - DOUBLE (DOUBLE) - CAVITY (CAVITÉ)**.

## D. Start (Début)

Abaisser le bouton **START (DÉBUT)** après avoir choisi la variante et le nombre de joueurs. On peut utiliser le bouton **START (DÉBUT)** n'importe quand durant ou après la partie pour revenir au point de départ. La variante et le nombre de joueurs choisis restent identiques après avoir appuyé sur le bouton **START (DÉBUT)**.

## V. VARIANTES DE JEU



### A. Breakout (Démolition)

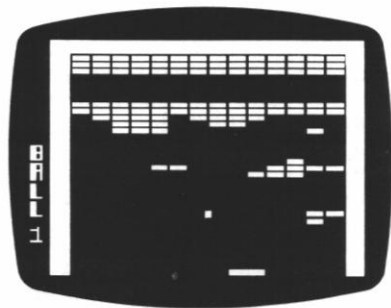
Tout comme dans les autres variantes de la cartouche, de un à huit joueurs peuvent participer à ce jeu. Chaque joueur a son propre mur de briques affiché à l'écran, quand vient son tour.

Chaque mur comprend 8 rangées de 14 briques (voir schéma pour le code des couleurs). Si vous abbattez le mur complet (en moins de cinq tours), un nouveau mur apparaît à l'écran. Chaque mur vaut 448 points.

**LE NOMBRE DE MURS DE BRIQUES UTILISÉ AU COURS D'UNE PARTIE EST ILLIMITÉ.**

S'il y a égalité au cours d'une partie à plusieurs joueurs, celui qui aura amassé

ses points avec le moins de tours sera déclaré vainqueur. Vous trouverez, à la section VI. - **ÉVALUATION DES POINTS**, un système d'évaluation et une liste détaillée.



## B. Progressive (Progressif)

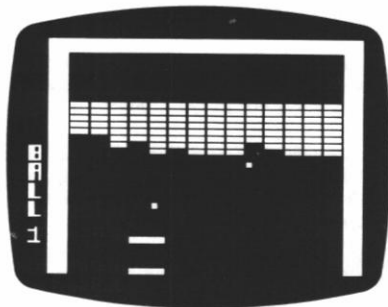
Dans le jeu **PROGRESSIVE (PROGRESSIF)**, le terrain est disposé quelque peu différemment que pour **BREAKOUT (DÉMOLITION)**. Au début de la partie, le terrain contient 4 rangées de briques au haut de l'écran, suivies de quatre rangées vierges et ensuite de 4 autres rangées de briques (14 briques par rangée). Le code de couleurs est identique à celui de **BREAKOUT (DÉMOLITION)**.

Une fois la partie amorcée, les murs de briques avancent vers le bas de l'écran (ou vers votre raquette), à une vitesse déterminée par le nombre de coups frappés. À mesure que les briques sont touchées et que les murs se rapprochent de la raquette, de nouvelles briques font leur apparition sur le terrain à un rythme de plus en plus rapide. Les ensembles de quatre rangées de briques sont toujours séparés par quatre rangées vierges.

À mesure que les murs descendent, les couleurs changent, ce qui modifie donc leur valeur (bleu = 7 points; vert = 5 points; rose = 3 points; or = 1 point). **LES BRIQUES QUI**

**DISPARAISSENT AU BAS DE L'ÉCRAN SONT JUGÉES PERDUES ET NE SONT NI ADDITIONNÉES NI SOUSTRAITES AU POINTAGE DU JOUEUR.**

Dans le jeu **PROGRESSIVE (PROGRESSIF)**, le pointage maximum est illimité (voir section VI).



## C. Double (Double)

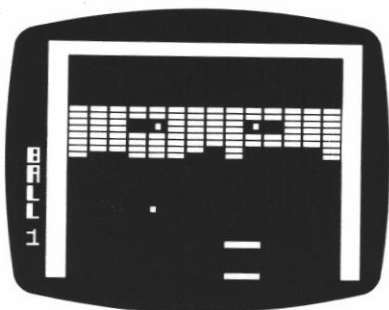
Dans le jeu **DOUBLE (DOUBLE)**, le terrain est identique à celui de **BREAKOUT (DÉMOLITION)**, sauf qu'il y a deux raquettes et deux balles. Les raquettes sont placées l'une au-dessus de l'autre. Le code de couleurs est le même; lorsqu'il y a deux balles en jeu, chaque brique touchée vaut le double de sa valeur normale.

Si le joueur rate la première balle, cette maladresse lui vaut un service ou un tour en moins. Sinon, la deuxième balle et sertie. Si cette dernière est ratée (après que la première a été frappée), on continue à jouer jusqu'à ce que la première balle soit perdue. Une fois les deux balles en jeu (chacune frappée au moins une fois), on peut en perdre une tout en continuant de jouer avec l'autre.

Le mur de briques se reconstitue deux autres fois après la démolition du premier mur (voir section VI).

## D. Cavity (Cavité)

Le terrain contient un peu moins de briques pour faire place à deux cavités,



chacune d'elles renfermant une balle. Au début de la partie, ces deux balles bondissent au sein de chaque cavité; elles restent cependant emprisonnées au moment où la troisième balle est servie. Il y a deux raquettes, comme au **DOUBLE (DOUBLE)**.

Le code de couleurs est identique à celui des autres variantes lorsqu'il y a une balle en jeu. Lorsqu'on a abattu suffisamment de briques pour libérer une balle captive, chaque brique vaut alors le double de sa valeur normale. Si la troisième balle est libérée, les briques touchées valent trois fois plus de points. Si l'on perd une balle, les points accumulés ont une valeur double; une fois la deuxième balle ratée, on en revient à la valeur normale.

Le mur de briques se reconstitue deux autres fois après la destruction du premier mur (voir **section VI**).

## VI. ÉVALUATION DES POINTS

À la conclusion de chaque partie, une "évaluation" est affichée alternativement à l'écran, au même endroit où est indiqué votre pointage. Dans les parties à plusieurs joueurs, les évaluations sont affichées alternativement avec le pointage total de chaque joueur.

Dans le jeu **BREAKOUT (DÉMOLITION)**, le maximum de points possibles est illimité, puisque le mur se reconstitue indéfiniment. Cependant, étant donné que le dispositif d'affichage ne comprend que quatre chiffres pour chaque pointage, le compteur revient à **0000** après avoir atteint **9999**.

Le pointage est également illimité dans le jeu **PROGRESSIVE (PROGRESSIF)**. Le **DOUBLE, (DOUBLE)** offre une possibilité de **2688** points et le jeu **CAVITY (CAVITÉ)** environ **3500** points.

Le tableau suivant donne une liste détaillée des différentes évaluations.

### Tableau d'évaluation

	<b>BREAKOUT (DÉMOLITION)</b>	<b>PROGRESSIVE (PROGRESSIF)</b>	<b>DOUBLE (DOUBLE)</b>	<b>CAVITY (CAVITÉ)</b>
<b>TANT PISI!</b>	0-99	0-199	0-199	0-199
<b>PASSABLE</b>	100-199	200-399	200-399	200-399
<b>BON</b>	200-599	400-799	400-599	400-799
<b>AS</b>	600-999	800-1399	600-999	800-1199
<b>PRO</b>	1000-1599	1400-2199	1000-1399	1200-1799
<b>VELETTE</b>	1600-2499	2200-3199	1400-1999	1800-2399
<b>FORMIDABLE!</b>	2500-3599	3200-4399	2000-2599	2400-2699
<b>CHAMPION</b>	3600 et plus	4400 et plus	2600 et plus (2688 max)	2700 et plus (environ 3500)

## VII. FONCTIONS SPÉCIALES

Votre cartouche de jeu vous offre deux fonctions spéciales. C'est à vous et à vos adversaires de décider d'utiliser ou non ces armes au cours d'une partie.

Afin d'arrêter ou de suspendre le jeu, appuyer sur n'importe quelle touche de l'ordinateur. La balle est immédiatement immobilisée sur l'écran. Pour reprendre le jeu, appuyer sur n'importe quelle touche de l'ordinateur ou sur le bouton rouge (certaines de ces touches ne produisent aucun effet).

Il est également possible d'obtenir cinq nouveaux services ou tours, en appuyant sur la touche 1 avant que la 5<sup>e</sup> balle ne soit servie (partie à un joueur). Dans une partie à plusieurs joueurs, il faut réaliser cette opération avant le tour de tout joueur, au cours du 5<sup>e</sup> service.

**REMARQUE:** Lorsqu'on utilise l'une de ces fonctions au cours du jeu, un petit carré plein apparaît à l'écran sous le numéro du service ou de la balle.