

ATARI®

COMPUTERS


COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma

SUPER BREAKOUT

RXB 4006


ATARI®

 A Warner Communications Company

SUPER BREAKOUT™



ATARI™

A Warner Communications Company 

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

Computerprogramma

SUPER BREAKOUT

RXB 4006

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtsbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
9814 AL BREDA

HOOFDKANTOOR:

Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSEN,
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT

INHOUD

- I INTRODUKTIE
- II HET INZETTEN VAN DE MODULE
- III HET GEBRUIK VAN DE PADDLES
- IV HET BEGINNEN VAN HET SPEL

Console toetsen:

- A. RESET
- B. OPTION
- C. SELECT
- D. START

V SPELVARIATIES

- A. BREAKOUT
- B. PROGRESSIEF
- C. DOUBLE
- D. CAVITY

VI BEOORDELING VAN UW SCORE

VII SPECIALE TOEVOEGINGEN

I. INTRODUKTIE

Uw **SUPER BREAKOUT** spelmodule bevat 4 spelen, **BREAKOUT**, **PROGRESSIEF**, **DOUBLE** en **CAVITY**.

Elk spel kan worden gespeeld door 1 tot 8 spelers, en voor de "XL" computer, met maximaal 4 spelers. Een uitgebreide spelbeschrijving vindt U in hoofdstuk V.

De bedoeling van alle spelen is een zo hoog mogelijke score te behalen, of meer punten dan Uw tegenstander. Punten worden gehaald door het terugkaatsen van de bal naar de rijen "bakstenen" op het scherm door gebruik van de Paddles. De stenen verdwijnen bij aanraking, een voor een, en de puntenwaarde voor de stenen in alle spellen wordt bepaald door de kleur.

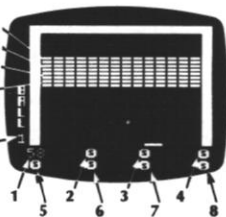
Blauw = 7 punten Groen = 5 punten
Rose = 3 punten Goud = 1 punt

Met de spelen **DOUBLE** en **CAVITY** is het mogelijk dubbele of driedubbele

7 PUNTEN
5 PUNTEN
3 PUNTEN
1 PUNT

BAL NR.

SCORE VAN
DE SPELER



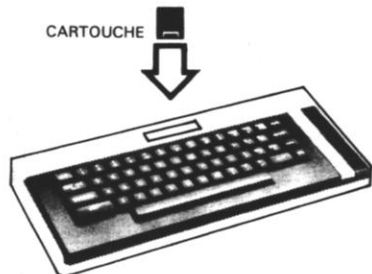
punten te halen als er twee of drie ballen tegelijk in het speelveld zijn. Spelers hebben elk 5 beurten in alle spelen, en de beurt wordt getoond aan de rechter beeldrand.

II. HET INZETTEN VAN DE SPELMODULE

De spelmodule is geschikt voor **ATARI 400, 800** en "XL" series computers. (Voor de 400 en 800 computers, steekt U de module in de linker modulegleuf.)

Met ingestoken module zal het spel vanzelf beginnen als de computer wordt aangezet.

CARTOUCHE



III. HET GEBRUIK VAN DE PADDLES

Voor één en twee spelervariaties, gebruikt U één stel paddles. Steek de paddle-stekker in de nr. 1 controller aansluiting, de meeste linker op de 400/800 computers, en voor de "XL" computers, de voorste aansluiting. Voor meerdere spelers gebruikt U een tweede stel paddles en aangesloten op de tweede controller aansluiting. (Voor de 400/800 gebruiken spelers 5 en 6 de derde aansluiting en spelers 7 en 8 de vierde aansluiting.)

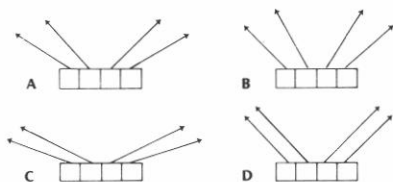


Houd de paddle met de rode knop links. Druk op deze knop om de bal te serveren. Om de bal te raken, draait U aan de knop van de paddle en Uw batje op het scherm beweegt in horizontale richting. Met de klok mee = rechts, tegen de klok in = links. De hoek waarmee de bal weerkaatst is afhankelijk van welk deel van uw batje het heeft geraakt.

Het batje is verdeeld in vier stukken. Voor de eerste t/m vierde slagen zal de bal weerkaatsen met een hoek volgens diagram A. Na de vijfde slag, zal de bal het batje verlaten met een hoek volgens diagram B. Diagram C laat zien hoe de bal reageert op de negende slag en na de dertiende slag zal de bal iets versnellen en weerkaatsen volgens diagram D. Ook zal de bal versnellen na het raken van blauwe of groene stenen. (De laatste vier rijen.)

Telkens als U door de laatste rij stenen heen breekt en de bal de speelveldranden raakt, wordt Uw batje

voor de helft verkleind. In **DOUBLE** en **CAVITY** spelen worden beide batjes verkleind. Het batje neemt weer de originele maat aan als een nieuwe beurt begint. Een beurt eindigt als de bal wordt gemist en verdwijnt onder uit het scherm. In spelen met twee of meerdere ballen, zal een beurt eindigen als de laatste bal verdwijnt.



IV. HET BEGINNEN VAN HET SPEL

Console toetsen:

A. Reset

Het drukken op de **RESET** toets heeft hetzelfde effect als het aanschakelen van het systeem. Het brengt het spel in uitgangspositie terug en zet deze op één speler **BREAKOUT** ongeacht wanneer het wordt ingedrukt.

B. Option

Gebruik de **OPTION** toets om het aantal spelers te selecteren. Telkens als de knop wordt ingedrukt zal het scherm het aantal spelers tonen, (bijv. **ONE PLAYER** t/m **EIGHT PLAYERS**) en een **O** verschijnt waar de scores zullen staan.

Spelers kunnen hun score afbeelding bepalen voordat een spel begint door op de rode knop te drukken van hun paddle **VOORDAT** een spel wordt gestart, voordat de **START** knop wordt

ingedrukt. De **O** die voor hun de score zal aangeven zal rood oplichten als de knop wordt ingedrukt.

Nadat met een spel is begonnen, zal de score van de speler die aan de beurt is rood op het scherm verschijnen. Voor iedere speler z'n beurt, verschijnt de mededeling **PLAYER 1 UP**, of **PLAYER 2 UP** enz., onderaan het scherm. Deze woorden verdwijnen als de rode knop wordt ingedrukt en de bal geserveerd wordt.

Bij het beëindigen van een spel wordt het huidige aantal spelers overgenomen voor het volgende spel. Gebruik de **OPTION** toets om het aantal te veranderen.

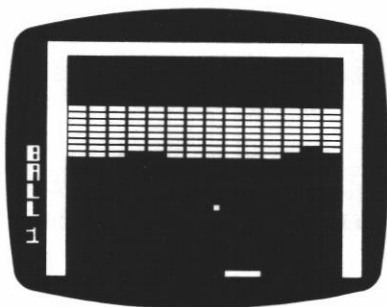
C. Select

Gebruik de **SELECT** knop om het spel te kiezen dat U wilt spelen. Telkens bij het indrukken wordt de naam van het geselecteerde spel op het scherm getoond. (**BREAKOUT-DOUBLE-PROGRESSIEF-CAVITY**)

D. Start

Druk op **START** om een spel te beginnen nadat een variatie en een aantal spelers is gekozen. De **START** knop kan op elk moment worden gebruikt of na een spel om terug te keren naar de uitgangspositie met behoud van spelvariatie en aantal spelers.

V. SPELVARIATIES



A. Breakout

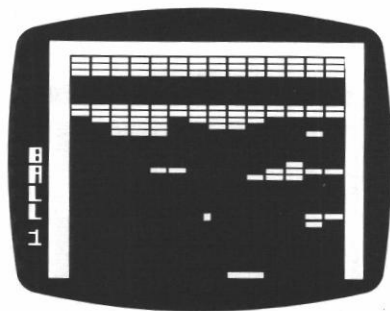
Dit spel, evenals de anderen van dit spelmodule, is voor 1 t/m 8 spelers. Spelers hebben ieder hun eigen muur van stenen die op het scherm wordt getoond tijdens hun beurt. Elke muur bevat 8 rijen van 14 stenen op een rij. (Zie het diagram voor de waardes van de stenen.) Als U alle stenen wegslaat in 5 beurten dan verschijnt een nieuwe muur. Elke muur is 448 punten waard.

ER IS GEEN LIMIT VAN DE AANTAL KEREN DAT EEN NIEUWE MUUR STENEN KAN WORDEN GEHAALD TIJDENS EEN SPEL.

Bij gelijk spel tijdens een spel met meerdere spelers wordt die speler winnaar die de minste beurten nodig heeft gehad. Een beoordelingssysteem van de scores wordt gegeven in hoofdstuk VI.

B. Progressief

Het speelveld bij **PROGRESSIEF** wordt iets anders getoond dan dat bij **BREAKOUT**. Bij aanvang van het spel zijn er 4 rijen stenen bovenaan het scherm, gevolgd door 4 rijen zonder stenen, en dan weer 4 rijen van 14 stenen. De puntenwaarde wordt ook hier bepaald door de kleur.



Als het spel begint verschuiven de stenen langzaam naar beneden met een tempo dat wordt bepaald door de aantal keren dat de bal wordt geraakt. Terwijl er steeds stenen worden weggeslagen en de muren naar beneden bewegen, worden de muren aan de bovenkant van het scherm weer aangevuld. Vier rijen stenen worden altijd gevolgd door een spatie van vier rijen.

Als de stenen afdalen, veranderen ook hun kleuren en dientengevolge hun puntenwaarde. Stenen die aan de onderkant van het scherm verdwijnen gaan verloren en worden noch voor, noch tegen de speler geteld.

De maximum haalbare score bij **PROGRESSIEF** is niet gelimiteerd.

C. Double

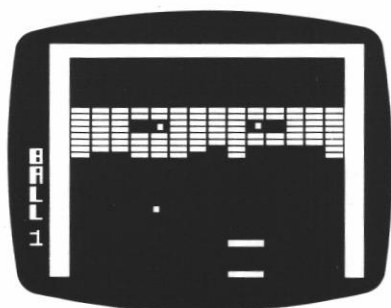
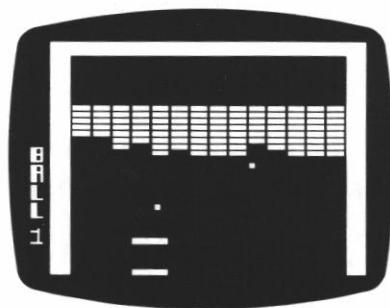
Het **DOUBLE** speelveld is gelijk aan dat van **BREAKOUT** behalve dat er twee batjes zijn en dat er twee ballen worden geserveerd. De batjes staan aan elkaar vast en de ene boven de andere. De waardebepaling van de stenen is in essentie gelijk aan dat van de andere spelen behalve dat als er twee ballen in het spel zijn, elke steen dubbel z'n normale punten waard is.

Als de eerst geserveerde bal wordt gemist, telt het als een gemiste beurt en wordt afgetrokken van de toegewezen beurten voor dit spel, anders wordt de tweede bal geserveerd. Als deze wordt gemist (nadat de eerste wel in het spel werd gehouden) wordt met spelen doorgedaan tot ook deze bal verdwijnt. Nadat beide ballen in het spel zijn gebracht door ze minstens één keer te raken, mag er één worden gemist terwijl de andere het spel gaande houdt.

De stenen muur zal tot twee keer toe worden vervangen als de originele muur wordt weggeslagen.

D. Cavity

Dit speelveld bevat enkele stenen minder om ruimte te maken voor twee



"holtes" die ieder weer een bal bevatten. Bij het begin van een spel kaatsen de ballen snel binnen elke holte terwijl een derde bal wordt geserveerd. Er zijn twee batjes, net als bij **DOUBLE**.

Waardebepaling van stenen gebeurt op een zelfde manier als bij de andere spelen, (op kleur) als er één bal in het spel is. Als er voldoende stenen zijn weggeslagen om een tweede bal te bevrijden tellen alle stenen voor een dubbele waarde. Als de derde bal ook wordt bevrijd zijn alle stenen driemaal hun normale waarde. Mocht een van de ballen worden gemist dan keert de waarde per steen terug naar dubbel, en als er maar één bal over is op het speelveld, zijn de stenen ook maar hun originele punten waard.

De stenen muur zal twee maal worden herbouwd.

VI. DE BEOORDELING VAN UW SCORE

Bij het beëindigen van elk spel wordt een beoordeling op het scherm vertoond in dezelfde positie als Uw score. Bij spelen met meerdere spelers wordt deze beoordeling om beurten getoond voor iedere speler.

Het maximum haalbare bij **BREAKOUT** is onbepaald, gezien de muur ongelimiteerd wordt opgebouwd. Gezien echter dat de computer alleen 4 cijfers als score kan weergeven zal de score voor een speler doordraaien naar **0000** nadat hij **9999** heeft behaald.

PROGRESSIEF heeft ook ongelimiteerde score mogelijkheid. **DOUBLE** heeft een maximum score mogelijk van **2688** punten, en **CAVITY** heeft een maximum van ronde de **3500**.

Onderstaande tabel geeft een score-analyse weer en beoordeling.

Score analyse

	BREAKOUT	PROGRESSIVE	DOUBLE	CAVITY
<i>oops</i> JAMMER	0-99	0-199	0-199	0-199
<i>Fair</i> REDELIJK	100-199	200-399	200-399	200-399
<i>Good</i> GOED	200-599	400-799	400-599	400-799
<i>Acc</i> ZEER GOED	600-999	800-1399	600-999	800-1199
<i>Pro</i> PROF.	1000-1599	1400-2199	1000-1399	1200-1799
<i>Star</i> STER	1600-2499	2200-3199	1400-1999	1800-2399
<i>Wow</i> ZO-ZO!	2500-3599	3200-4399	2000-2599	2400-2699
<i>Best</i> KAMPIOEN	3600 en meer	4400 en meer	2600 en meer	2700 en meer
			(2688 max)	(± 3500 max)

VII. SPECIALE TOEVOEGINGEN

Er zijn twee toevoegingen met dit spelmodule die naar keuze wel of niet gebruikt kunnen worden tijdens een spel. Het is aan U of Uw tegenstander om deze toevoegingen al dan niet te gebruiken.

Om een beurt te stoppen nadat het al aan de gang is, drukt U op één van de computertoetsen. De bal wordt onmiddellijk "bevroren" in zijn huidige positie en het spel blijft gestopt totdat U wederom één van de toetsen indrukt, of Uw rode knop indrukt. (Enkele van de toetsen op de computer hebben hierop geen effect.)

Het is ook mogelijk om 5 nieuwe beurten te krijgen door op de 1 toets te drukken voordat de vijfde bal gereserveerd wordt in een één speler spel. In een spel met meerdere spelers kan dit worden gedaan vóór elke speler z'n beurt tijdens de vijfde service.

NOOT: Als een van deze mogelijkheden wordt gebruikt tijdens het spel wordt een vierkant hokje afgebeeld op het scherm beneden het balnummer of beurnummer.