

SUPER BREAKOUT



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.
Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

Deze spelcassette bevat een spelvariatie voor kinderen

INLEIDING



Stel u voor: u reist in een klein ruimteveer door het heelal met de snelheid van het licht. U bent omringd door duisternis, en slechts een enkele passerende ster is zichtbaar.

Maar dan... plotseling ziet u een heldere lichtflits recht vooruit. U kijkt op het radarscherm... niets. Opnieuw een lichtflits... en nog een.

Voor u het weet kijkt u recht tegen een gigantisch krachtveld van onbekende herkomst... vlak voor u. Op het radarscherm is nog altijd niets te zien.

De kleuren van het krachtveld zijn uiterst helder en bijna verblindend, en het veld schijnt uit lagen te bestaan. Maar het vreemdste van alles is de afwezigheid op het radarscherm.

Wat betekent dat? Kunt u dit geheimzinnige krachtveld passeren? Of koerst u naar eenodelijke confrontatie, een allesvernietigende doem? Kunt u alle lagen passeren? Of alleen de eerste? En wat komt daarna?

U moet een beslissing nemen, en daar heeft u maar enkele seconden de tijd voor. Keer om, of ga door en probeer het veld te vernietigen. De beslissing is aan u.

HET SPEL

Super BREAKOUT heeft de volgende variaties:

BREAKOUT
DOUBLE
CAVITY
PROGRESSIVE
KINDERSPEL

Met uitzondering van het spel PROGRESSIVE, een één-mansspel, kan elke variatie door één of twee personen worden gespeeld; zie ook SPELVARIATIES.

Bij elk spel is het doel de bal in het spel te houden, terwijl u stenen uit de muur slaat. Hoe meer stenen worden weggeslagen, hoe meer punten u krijgt. U slaat de bal met de draaiknop in de richting van de muur (Zie: DE COMMANDOPOST). Een geraakte steen verdwijnt van het scherm. Het aantal punten per steen hangt af van de muur; zie hiervoor eveneens SPELVARIATIES.

Bij DOUBLE en CAVITY krijgt u twee- of driemaal het aantal punten, wanneer twee of drie ballen tegelijk in het spel zijn. Elke speler heeft in elke variatie steeds vijf beurten; het aantal reeds gebruikte beurten wordt links van het spelnummer aangegeven (zie fig. 1)



FIG. 1

Op deze spelcassette staan acht opwindende spelgeluiden. Bij elke keer dat een nieuw spel wordt begonnen wordt een willekeurig geluid voortgebracht.

Wanneer u op GAME RESET drukt hoort u het geluid, dat voor het komende spel wordt gekozen.

DE COMMANDOPOSTEN

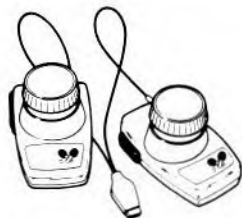


FIG. 2

Bij deze spelcassette gebruikt u de standaard draaiknoppen. Steek de stekker van de commandopost goed in de aansluiting LEFT achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode drukknop links boven.

LET OP: Wanneer u niet precies weet welke commandopost u moet gebruiken, draai dan even aan de knop van beide posten. U moet de post gebruiken, die de bat op het scherm laat bewegen.

U serveert de bal door op de rode drukknop te drukken. Om de bal te raken en zo in het spel te houden draait u aan de

draaiknop, zodat de bat in de baan van de bal komt. Door de knop rechtsonder te draaien (met de klok mee) beweegt de bat naar rechts; draait u de knop tegen de klok in, dan gaat de bat naar links.

De richting van de bal is afhankelijk van de plaats, waarop hij het batje raakte.

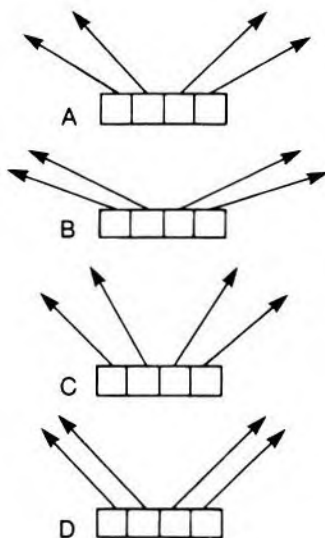


FIG. 3

De bat is in vier blokjes verdeeld. Bij de eerste acht slagen gaat de bal volgens afb. A (fig. 3); bij de negende tot en met de 16e beurt volgt hij de pijlen in afb. B. Daarna gaat hij in de richting volgens afb. C, om tenslotte (na de 48e beurt) de pijlen van afb. D. te volgen. Na de achtste beurt gaat de bal iets sneller bij elke slag; na de 48e beurt is de versnelling nog sterker, behalve bij de variatie voor kinderen.

Ook wanneer de laatste vier rijen bakstenen worden geraakt zal de bal iets worden versneld. (Bij PROGRESSIVE de laatste acht rijen.)

Wanneer u door de laatste rij bent heengebroken en de bal de bovenzijde van het speelveld raakt wordt de bat de helft kleiner (behalve in de kindervariatie). Bij DOUBLE en CAVITY worden beide bats kleiner. Zodra een nieuwe beurt begint krijgt de bat zijn oude grootte. Uw beurt is voorbij zodra u de bal mist, zodat deze onderaan het speelveld verdwijnt. Wanneer twee of drie ballen in het spel zijn eindigt de beurt met het verdwijnen van de laatste bal.

DE SPELCOMPUTER

TOETS GAME SELECT

Met deze toets kiest u de spelvariatie. Door de toets omlaag gedrukt te houden verandert het spelnummer in de linker bovenhoek van het beeldscherm (fig. 4). Er zijn in totaal 9 spelvariaties; zie het hoofdstuk SPELVARIATIES.

TOETS GAME RESET

Wanneer de gewenste variatie is gekozen begint u het spel door op GAME RESET te drukken. U kunt met deze toets op ieder gewenst moment een nieuw spel beginnen. Wanneer

u de toets omlaag gedrukt houdt hoort u het geluid, dat bij het spel wordt geproduceerd.

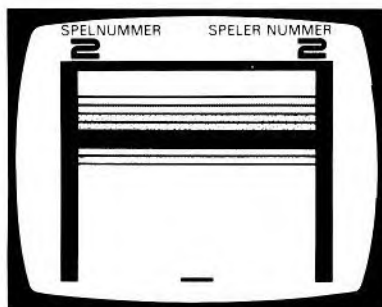


FIG. 4

MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

Met deze schakelaars regelt u de grootte van uw bat. In stand B (van beginner) is de bat twee maal zo groot als in stand A; de laatste is voor geoefende spelers het meest geschikt. Bij éénmansspelen gebruikt u de linker moeilijkheidsschakelaar; bij tweemansspelen gebruikt de linker speler de linker schakelaar, de rechter speler de rechter schakelaar.

LET OP: U moet bedenken dat, zodra de bal de achterzijde van het speelveld raakt, de bat nog eens wordt gehalveerd!

TV-TYPE SCHAKELAAR

Bij een kleurentelevisie verschijnt het speelveld in kleur, op een zwartwitte televisie in zwartwit. De TV-type schakelaar wordt NIET gebruikt.

SPELVARIATIES EN PUNTEDELING

BREAKOUT

(Spel 1 en 2)

De spelen 1 en 2 zijn normale BREAKOUT-versies; spel 1 voor één, en spel 2 voor twee spelers. Zoals in alle tweemansspelen heeft elke speler zijn eigen speelveld en puntentelling; de speelvelden verschijnen dus om beurten op het scherm.

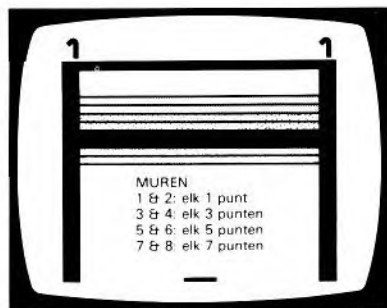


FIG. 5

Elke barrière bestaat uit acht muren. De stenen uit de eerste twee muren tellen elk voor één punt; de muren 3 en 4 tellen voor 3 punten per steen, muren 5 en 6 voor vijf, en de laatste twee muren geven 7 punten bij elke steen. Zie fig. 5.

Wanneer u binnen vijf beurten alle muren verwijdert verschijnt een nieuwe barrière op het scherm. Elke barrière geeft in totaal 416 punten. In totaal kan een onbepaald aantal nieuwe barrières verschijnen. Wanneer het spel in een gelijke stand eindigt is die speler winnaar, die het minste aantal slagen nodig had om die stand te bereiken. Er is geen maximum puntental in dit spel, omdat een onbepaald aantal nieuwe muren kan verschijnen. Het getal op

het scherm kan echter maximaal 4 cijfers bevatten, en komt na de stand 9999 weer op 0000 te staan.

DOUBLE (Spelen 3 en 4)

Spel 3 is een dubbele BREAK-OUT voor één speler, spel 4 voor twee spelers.

Het speelveld in DOUBLE is gelijk aan dat in BREAKOUT, alleen zijn er nu twee bats en twee ballen in het spel. De bats staan boven elkaar afgebeeld. In principe is de puntentelling gelijk aan die in BREAKOUT, behalve wanneer beide ballen tegelijk in het spel zijn. In dat geval heeft elke steen tweemaal zijn normale puntenwaarde. Wanneer u de eerste bal die wordt geserveerd mist, dan telt dat als beurt en wordt dus van het totale aantal beurten afgetrokken. Raakt u de bal, dan wordt kort daarop de tweede geserveerd en het spel gaat

door, tot de eerste bal weer van het scherm verdwijnt. Wanneer beide ballen tenminste éénmaal zijn geraakt, dan gaat het spel gewoon door, zolang er nog minstens één bal in het spel is.

Er kunnen onbeperkt nieuwe barrières op het scherm verschijnen, en er is geen maximaal puntenaantal.

CAVITY (Spelen 5 en 6)

Spel 5 is CAVITY BREAKOUT voor één, en spel 6 voor twee spelers. De stenen in dit spel zijn iets kleiner, zodat ruimte ontstaat voor twee kleine "holten" in de muur. Zodra het spel begint weerkaatst in beide ruimten een bal, en blijft daar voorlopig. Een derde bal wordt in het speelveld geserveerd. Net als in DOUBLE zijn er twee bats.

Het aantal punten per steen is gelijk aan dat in BREAKOUT,

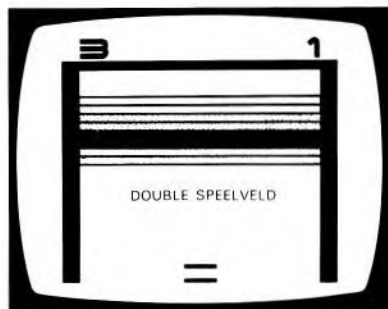


FIG. 6

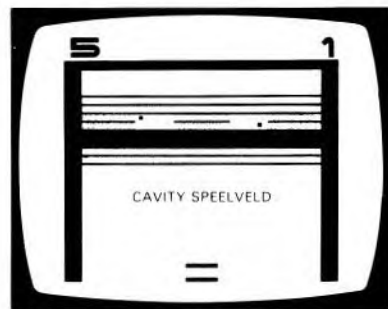


Fig. 7

maar wanneer de tweede bal uit zijn nis wordt bevrijd, dan telt elke steen dubbel. Zodra ook de derde bal uit zijn nis komt en in het spel raakt, dan telt elke steen voor driemaal de originele waarde.

Zodra één bal van het veld verdwijnt krijgt elke steen weer tweemaal de oude waarde; wanneer de tweede bal eveneens wordt gemist, dan krijgt iedere steen de originele waarde.

Er kan een onbeperkt aantal nieuwe barrières op het scherm verschijnen, en de puntentelling kan dus steeds doorgaan.

PROGRESSIVE

(Spel 7)

Spel 7, een éénmansspel, is iets anders dan de voorgaande spelvarianties. Wanneer het spel begint staan geheel bovenaan het scherm vier rijen stenen; dan vier rijen niets, en vervolgens weer vier rijen stenen. De punten per steen zijn afhankelijk van de muur, evenals in de andere spelen.

Wanneer het spel is gestart verschuiven de muren steeds verder naar onderen. Terwijl zij worden afgebroken gaan ze steeds verder omlaag, en verschijnen nieuwe muren aan de bovenkant van het scherm; dit gebeurt steeds sneller. Tussen vier muren wordt steeds vier rijen opgehouden. Bij het omhoogschuiven verandert de kleur

van de muur, en daarmee de puntenwaarde per steen. Er is geen maximum aantal punten.

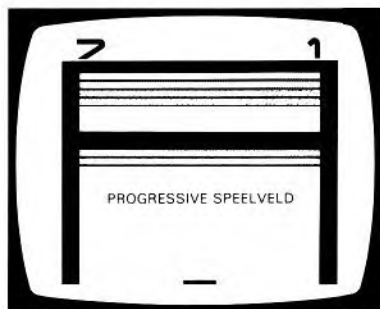


FIG. 8

PROGRESSIVE kent een speciale bonus: wanneer een steen tot onderaan het scherm komt (dus erg dicht bij uw bat) blijft hij daar een tijd staan, voor hij geheel verdwijnt. Wanneer u deze steen precies in het midden treft krijgt u speciale bonuspunten.

KINDERSPEL

(Spelen 8 en 9)

Spel 8 is een spel voor één kind, spel 9 voor twee kinderen. Beide spelen zijn een eenvoudige versie van BREAK-OUT. Het spel gaat iets langzamer en de bal wordt niet versneld wanneer de laatste vier muren aan bod komen. Bovendien wordt de bat niet kleiner wanneer de bal de achterkant van het speelveld raakt. Puntentelling en alle overige

kenmerken zijn hetzelfde als in BREAKOUT.

NUTTIGE TIPS

Wanneer u één van de spelen op deze cassette speelt, dan kunt u het best proberen door te breken aan de linker- of de rechterzijde van het veld. Dit zijn de makkelijkste plekken om een bres te slaan. Gebruik in het begin de grote bat (moeilijkheidsschakelaar in stand B). Denk eraan dat de bal sneller gaat, wanneer de stenen in de laatste vier muren worden geraakt, of in PROGRESSIVE in de bovenste vier muren. U kunt heel wat ballen missen wanneer u dit vergeet!

Blijf kalm wanneer de bal de bovenzijde van het veld raakt en uw bat plotseling kleiner wordt. U moet alleen een beetje nauwkeuriger spelen met wat meer concentratie. Na een tijdje

bent u aan de kleine bat gewend.

Probeer vooruit te schatten waar uw bal terecht komt. Zeker wanneer uw bal tegen een zijmuur kaatst moet u erg snel zijn om de bat op tijd in positie te krijgen. Door hem van tevoren al in de goede richting te verplaatsen wint u tijd. Dit geldt vooral wanneer de bal snel gaat doordat de laatste muren worden geraakt. Het nemen van voorzorgen is dan broodnodig!

Om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van uw spelcomputer te verlengen moet de computer zijn UITGESCHAKELD wanneer een cassette wordt ingelegd of verwijderd.

SPELKEUZEMATRIX

SPELNUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9
EÉN SPELER	Stippen		Stippen		Stippen		Stippen	Stippen	
TWEE SPELERS		Stippen		Stippen		Stippen			Stippen
BREAKOUT	Stippen	Stippen							
DOUBLE			Stippen	Stippen					
CAVITY				Stippen	Stippen	Stippen			
PROGRESSIVE							Stippen		
KINDERSPEL									Stippen



ATARI CONSUMER DIVISION
 ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
 POSTBUS 2042 4800 CA BREDA, HOLLAND
 A Warner Communications Company 