

9 JEUX VIDEO

# SUPER BREAKOUT®



SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for your children.

9 JEUX VIDEO

---

# SUPER BREAKOUT®

---

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ ATARI®

# INTRODUCTION

---



Tout seul à bord d'une navette spatiale monoplace, vous filez dans l'espace à la vitesse de la lumière. Les ténèbres qui vous enveloppent de toutes parts, vous et votre minuscule astronef, sont à peine entrecoupées de temps en temps par la lueur d'une étoile qui passe.

Soudain, sans avertissement, un éclair fulgurant déchire cette nuit profonde. Vous vérifiez votre écran radar. Rien. Bientôt un autre éclair

vous aveugle, puis un autre encore. Voici que les éclairs sont devenus une sorte de gigantesque champ de force, qui se trouve juste sur votre trajectoire. Vous vérifiez à nouveau l'écran radar, toujours rien.

Les couleurs de ce mystérieux champ de force sont tellement éblouissantes qu'elles en sont presque aveuglantes. Et on dirait qu'elles sont disposées en couches. Mais le plus étrange, c'est que l'écran radar

ne montre rien. Qu'est-ce que cela pourrait vouloir dire? Est-il possible de traverser ce champ de force mystérieux, ou bien allez-vous vous écraser et être anéanti? Et ces couches? Si vous traversez la première, pourrez-vous survivre à la prochaine, et à celle d'après?

Il vous faut prendre une décision, et vous n'avez que quelques secondes de réflexion. Allez-vous faire demi-tour, ou foncer de l'avant et tâcher de percer les couches de couleurs étincelantes du champ de force? C'est à vous de décider.

## DESCRIPTION GENERALE/ BUT DU JEU

SUPER BREAKOUT® comprend les variantes suivantes:

BREAKOUT (EVASION)

DOUBLE

CAVITY (CAVITE)

PROGRESSIVE

VERSIONS POUR ENFANTS

Toutes les variantes peuvent se jouer à un ou à deux, sauf **PROGRESSIVE**, qui est réservée à un seul joueur. Vous trouverez au chapitre 5, **VARIANTES DU JEU**, une description détaillée des diverses variantes.

Dans tous ces jeux, le but consiste à garder la balle en jeu (pendant que vous faites tomber les briques) de manière à obtenir le plus de points possibles, ou plus de points que l'adversaire.

Les points sont marqués au moyen de la commande à raquettes qui sert à lancer la balle contre les rangées de briques affichées sur l'écran (voir chapitre 3, **EMPLOI DES COMMANDES**). Les briques touchées disparaissent une à une de l'écran et leur valeur est déterminée, dans tous les jeux sauf **PROGRESSIVE**, par le

numéro de la rangée. (Voir chapitre 5, **VARIANTES DU JEU ET SCORES**, pour des renseignements plus détaillés à ce sujet).

Dans les variantes **DOUBLE** ou **CAVITY**, vous marquez deux ou trois fois le nombre de points normal lorsque deux ou trois balles sont en jeu en même temps. Les joueurs ont droit à cinq services ou tours dans toutes les variantes, le nombre de tours utilisés étant affiché à gauche du numéro du joueur, (voir la Figure 1).

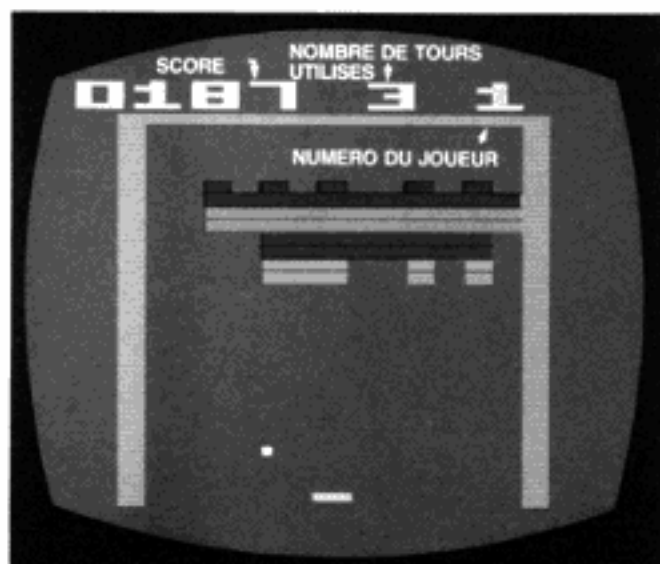


Figure 1

Huit nouveaux sons sensationnels ont été programmés dans **SUPER BREAKOUT**. L'un de ces huit signaux est sélectionné au hasard au

début de chaque partie. (Lorsque vous appuyerez sur la touche **GAME RESET**, vous entendrez un échantillon du son sélectionné pour cette partie).

## EMPLOI DES COMMANDES

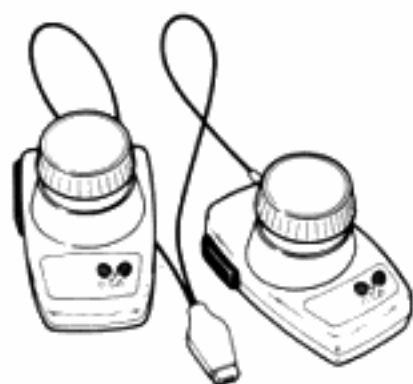


Figure 2

Utilisez pour cette cassette Game Program™ d'ATARI® un jeu de commandes marquées de raquettes. Assurez-vous que les conducteurs des câbles de commande sont fermement enfichés dans la prise de la commande gauche (**LEFT CONTROLLER**), à l'arrière du Video Computer System™ d'ATARI. Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge en haut à gauche soit orienté vers l'écran du téléviseur.

*Reportez-vous au chapitre 3 de la notice d'emploi du Video Computer System pour plus de renseignements à ce sujet.*

**NOTA:** Si vous ne savez plus quelle commande utiliser, tournez le bouton de chacune des commandes à raquettes pour voir laquelle des raquettes se déplace sur l'écran.

Appuyez sur le bouton de commande pour servir la balle. Tournez le bouton afin de faire contact avec la balle et de la maintenir en jeu — la raquette se déplace horizontalement dans les deux sens au bas de l'écran. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer la raquette vers la droite, et dans le sens inverse pour la déplacer vers la gauche.

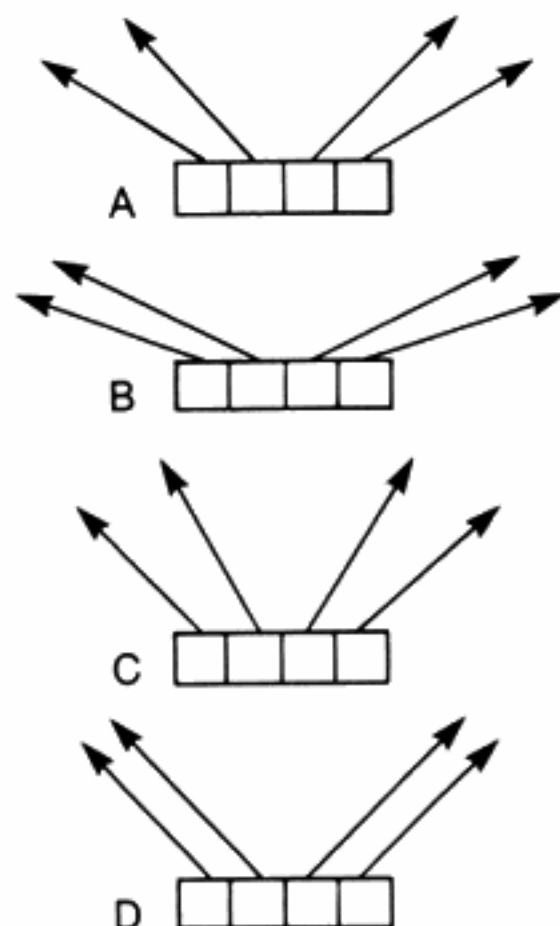


Figure 3

L'angle auquel la balle rebondit après avoir touché la raquette dépend de la partie de la raquette qui a été touchée.

La raquette est divisée en quatre parties. Pendant les premiers huit coups, la balle rebondit comme indiqué en **A**, figure 3. Après le huitième coup, la balle repart selon l'angle indiqué en **B**, et semble alors aller légèrement plus vite. Le schéma **C** de la figure 3 indique l'angle pris par la balle après le 16ème coup. Après le 48ème coup, la balle accélère à nouveau et rebondit de la manière décrite en **D**, sauf dans les versions pour enfants (jeux 8 et 9).

La balle accélère également après avoir touché une brique quelconque

dans les quatre derniers rangs (ou les huit derniers rangs dans **PROGRESSIVE**).

Lorsque vous arrivez à traverser la dernière rangée de briques et que la balle touche la limite supérieure du terrain de jeu, les dimensions de la raquette sont réduites de moitié (sauf dans les versions pour enfants). Dans **DOUBLE** et **CAVITY**, les deux raquettes sont réduites. Les raquettes reprennent leurs dimensions normales dès que l'on commence un nouveau tour.

Chaque tour se termine lorsque la balle est manquée et disparaît au bas du terrain de jeu. Lorsqu'il y a deux ou trois balles en jeu, le tour est fini lorsque la dernière balle est manquée.

## COMMANDES DE LA CONSOLE

### SELECTEUR GAME SELECT (Sélecteur de jeu)

Utilisez le sélecteur de jeu **GAME SELECT** pour choisir la variante désirée. Si vous appuyez sur le bouton de manière continue, les numéros de jeu changent automatiquement, en haut à gauche sur l'écran. (Voir figure 4.) Il y a 9 numéros de jeu au total. Voir le chapitre 5 pour renseignements détaillés sur les **VARIANTES DU JEU**.

### COMMUTATEUR GAME RESET (Remise à zéro)

Après avoir choisi le numéro de la variante que vous désirez jouer, ap-

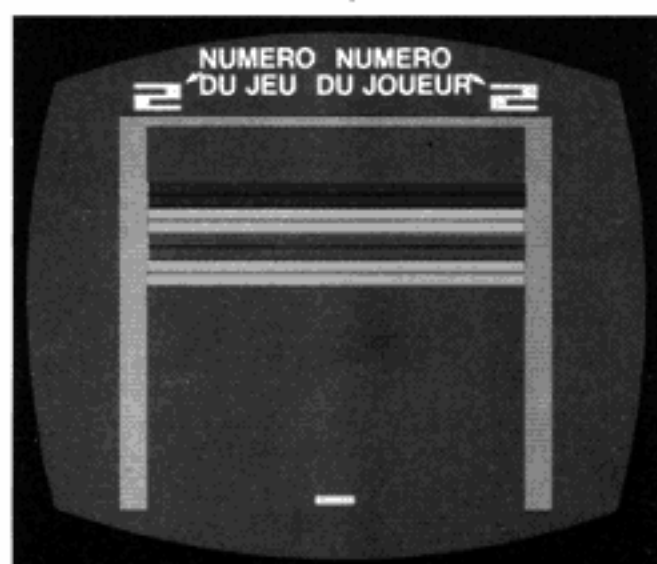


Figure 4



puyez sur la touche **GAME RESET** pour amorcer la partie. Cette touche peut être utilisée n'importe quand pour remettre un jeu à zéro. Lorsque vous appuierez sur la touche **GAME RESET**, vous entendrez un échantillon du son de marquage de points qui sera utilisé pendant la partie.

### SELECTEURS DIFFICULTY (DIFFICULTE)

Les sélecteurs **DIFFICULTY** commandent la taille des raquettes dans tous les jeux: en position **b** (débutants), la raquette est deux fois plus grande qu'en position **a** (experts). La position **a** est pour les joueurs expérimentés de **SUPER BREAKOUT**.

Utilisez le sélecteur **LEFT DIFFICULTY** (difficulté gauche) pour les

jeux solitaires. Dans les variantes à deux, le premier joueur utilise le sélecteur **LEFT DIFFICULTY**; le second joueur utilise le sélecteur **RIGHT DIFFICULTY** (difficulté droite).

**NOTA:** Rappelons que la raquette est réduite à la moitié de sa taille initiale lorsque la balle perce la dernière rangée de briques et touche la limite au haut du terrain de jeu.

### TV TYPE (COMMUTATEUR DE TELEVISION)

Sur un téléviseur en couleurs, le jeu apparaîtra en couleurs; sur un poste noir et blanc, le jeu sera en noir et blanc. Le commutateur **TV TYPE** n'est pas utilisé.

## VARIANTES DU JEU ET SCORES

### BREAKOUT (Jeux 1 et 2)

Les jeux 1 et 2 sont le **BREAKOUT** normal, variante 1 pour un joueur, variante 2 pour deux joueurs.

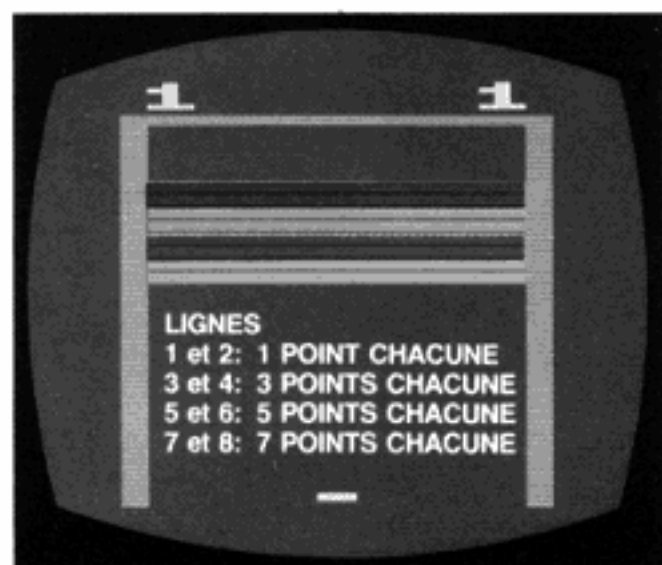


Figure 5

Comme dans tous les jeux à deux, chaque joueur a son propre mur de briques (et le score correspondant) affiché sur l'écran pendant son tour.

Chaque mur de briques est constitué de huit rangées. Les briques des deux premières rangées valent un point chacune. Les briques des troisième et quatrième rangées valent trois points chacune. Les briques des cinquième et sixième rangées valent cinq points chacune, et les briques des septième et huitième rangées valent sept points chacune (voir Figure 5).

Si vous faites tomber toutes les briques (en cinq tours ou moins), un nouveau mur de briques apparaîtra

sur l'écran. Chaque mur de briques vaut 416 points.

Le nombre de fois qu'un mur de briques peut être remis à zéro pendant une partie est illimité.

S'il y a match nul dans une variante à deux, le joueur qui a obtenu ce score avec le moins de tours gagne. Le score maximum pour **BREAKOUT** est infini puisque le mur de briques peut être remis à zéro indéfiniment. Toutefois, étant donné que l'affichage sur l'écran n'a de place que pour quatre chiffres, le score d'un joueur est remis à 0000 s'il dépasse 9999.

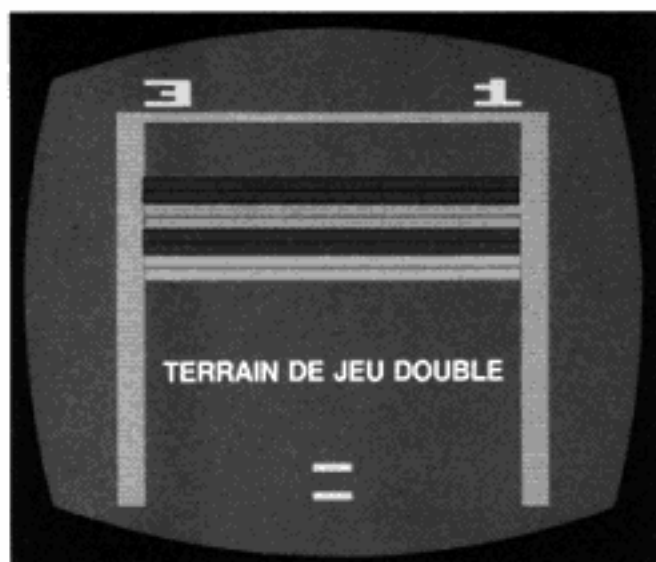
### **DOUBLE** (Jeux 3 et 4)

Les jeux 3 et 4 sont des variantes **DOUBLE BREAKOUT**, 3 pour un joueur, 4 pour deux joueurs.

Le terrain de jeu de **DOUBLE** est le même que celui de **BREAKOUT**, sauf qu'il y a deux raquettes et deux balles. Les raquettes sont disposées l'une sur l'autre. La valeur des briques est essentiellement la même que dans **BREAKOUT**, sauf lorsque deux balles sont en jeu; chaque brique vaut alors deux fois sa valeur normale. Si vous manquez la première balle servie, cela représente un coup manqué, et ce tour sera déduit du nombre de services (tours) dont vous disposez. Sinon, servez la deuxième balle. Si vous manquez cette balle (après avoir frappé la première), le jeu continue jusqu'à ce que vous manquiez la première balle. Une fois que les deux balles sont en jeu (ont été frappées au moins une fois), vous pouvez manquer l'une pendant que l'autre reste en jeu.

Une fois que le premier mur a été renversé, il se remet à zéro un nombre illimité de fois.

Le score maximum de **DOUBLE BREAKOUT** est infini.



*Figure 6*

### **CAVITY** (Jeux 5 et 6))

Le jeu 5 ou **CAVITY BREAKOUT** est une variante à un joueur. Le jeu 6 est le **CAVITY BREAKOUT** pour deux joueurs.

Le terrain du jeu **CAVITY** comprend un peu moins de briques afin de faire place à deux "cavités", chacune contenant une balle. Lorsque le jeu commence, les balles rebondissent à l'intérieur de chaque cavité mais sont maintenues prisonnières pendant qu'une troisième balle est servie. Il y a deux raquettes, comme dans **DOUBLE**.

Le valeur des briques (définie par les rangées) est la même que dans les autres jeux lorsqu'une balle est en jeu. Lorsque des briques sont abattues en nombre suffisant pour libérer



une balle prisonnière, chaque brique vaut alors deux fois sa valeur normale lorsqu'elle est atteinte. Si la dernière balle est libérée, les briques atteintes valent trois fois leur valeur normale.

Si l'une des balles est manquée, les points reviennent à la valeur double. Si une deuxième balle est manquée et qu'une seule balle reste sur le terrain, la valeur des briques revient à la normale.

Le mur de briques se remet à zéro indéfiniment et le score maximum de **CAVITY BREAKOUT** est donc infini.



Figure 7

### PROGRESSIVE (Jeu 7)

Le jeu 7 ou **BREAKOUT PROGRESSIVE**, est une variante à un seul joueur.

Le terrain de jeu de **PROGRESSIVE** a une configuration légèrement différente des autres. Quand la partie commence, le terrain comprend quatre rangées de briques au haut de l'écran, suivies de quatre rangées vides, puis de quatre autres rangées

de briques. La valeur des briques est définie par les numéros de rangée, comme dans **BREAKOUT**.

Une fois que le jeu commence, les murs de briques entament une "progression" vers le bas de l'écran. Au fur et à mesure que les briques tombent et que les murs avancent progressivement vers votre raquette, de nouvelles briques sont introduites sur le terrain à une cadence de plus en plus rapide. Les groupes de quatre rangées de briques sont toujours séparés par quatre rangées vides. A mesure que les murs de briques avancent vers le bas, leurs couleurs changent, ce qui leur donne une nouvelle valeur.

Le score maximum des variantes **PROGRESSIVE** est infini.

Prime spéciale pour **PROGRESSIVE**: lorsqu'une brique arrive à la dernière rangée au bas de l'écran (ce qui la situe très près de votre raquette), elle reste là pendant une certaine période de temps, puis disparaît. Si vous touchez une de ces briques en plein dans le centre avant qu'elle ne disparaisse, vous pourriez recevoir des points en prime.

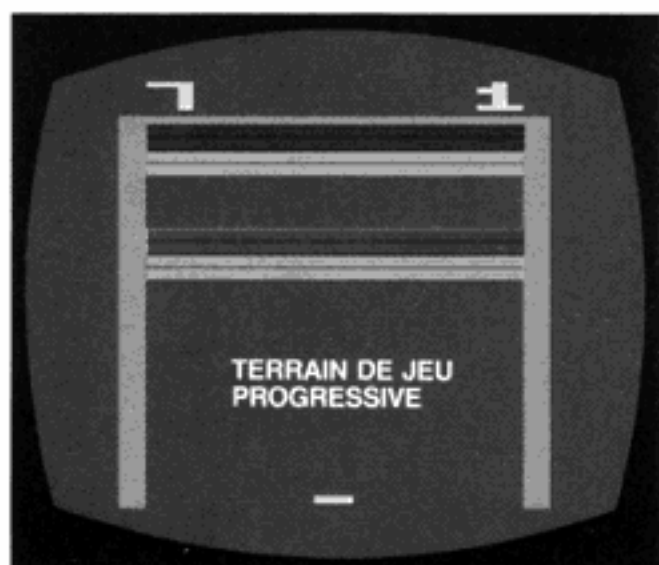


Figure 8

## VERSIONS POUR ENFANTS (Jeux 8 et 9)

Les jeux 8 et 9 sont des variantes pour enfants, à un (8) ou à deux (9) joueurs et se jouent comme le **BREAKOUT** normal.

Ces variantes sont programmées pour aller plus lentement. La balle

n'accélère pas après avoir atteint les briques des quatre dernières rangées. De plus, la raquette n'est pas réduite de moitié lorsque la balle touche la limite supérieure du terrain de jeu.

Les scores et autres caractéristiques des jeux sont les mêmes que ceux du **BREAKOUT** normal.

## CONSEILS JUDICIEUX

Quand vous jouez n'importe lequel des jeux de **SUPER BREAKOUT**, la meilleure méthode consiste à percer par les coins gauches et droits du terrain de jeu. Les coins semblent offrir le plus de facilité pour établir un "canal". Les débutants devraient utiliser la plus grande raquette. (Mettre le sélecteur **DIFFICULTY** approprié à la position b).

Soyez préparé à ce que la balle revienne à une plus grande vitesse lorsqu'elle atteint les briques des quatre dernières rangées (ou des rangées supérieures dans **PROGRESSIVE**). Vous pouvez manquer beaucoup de coups simplement en n'étant pas préparé.

Ne soyez pas pris de panique lorsque la balle atteint la limite

supérieure du terrain et que votre raquette est réduite à la moitié de sa taille initiale. Pour garder la balle en jeu, il vous suffira à ce moment de vous concentrer un peu plus et d'avoir la main plus légère sur la commande à raquettes. Au bout de quelque temps, vous n'aurez plus aucune difficulté à garder la balle en jeu lorsque votre raquette sera réduite.

Apprenez à prévoir la position de la balle. Ceci peut être un facteur clé, surtout quand la balle rebondit sur une des limites latérales vers le bas du terrain de jeu. Lorsque la balle se déplace à grande vitesse, vous n'aurez pas toujours le temps de réagir et de placer votre raquette en bonne position. Elle devra s'y trouver à l'avance. La seule manière d'y parvenir est de prévoir la position de la balle.

# TABLEAU DE SELECTION DE JEU

NUMERO DE JEU	1	2	3	4	5	6	7	8	9
UN JOUEUR									
DEUX JOUEURS									
BREAKOUT									
DOUBLE									
CAVITY									
PROGRESSIVE									
VERSIONS POUR ENFANTS									

---

# SUPER BREAKOUT®

---



 A Warner Communications Company

---

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

---

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc.