

1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

12 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

BREAKOUT[®]



ATARI[®]

A Warner Communications Company



C. John

CX2622

Use the Standard Paddle Controllers with this Game Program™. Be sure to plug the controller cables firmly into the Video Computer System™ jacks. See your Video Computer Owner's Manual for details. Note that another set of Paddle Controllers will be necessary for three or four-player games.



NOTE: To prolong the life of your Atari Video Computer System and to protect the electronic com-

ponents, the console should be OFF when inserting or removing a Game Program.

HOW TO PLAY BREAKOUT®

SMASH! POW! CRUNCH! A brick wall appears at the top of the screen, and your mission is to smash two walls off the playfield — one brick at a time.

Use the controller to move the paddle across the bottom of the screen. With the paddle, hit the ball into the wall. Each time the ball hits a brick, the brick disappears and you score points.

A player or team receives five balls per game. When you miss a ball with your paddle, the ball disappears from the screen. Press the red controller button to serve another ball until all five balls are played.

When a team or player destroys the first brick wall, a second brick wall automatically appears on the screen. Continue to hit the bricks of this wall and score more points. The player or team who can destroy two walls scores the maximum 864 points and wins the game. NOTE: If both opponents destroy the two walls, the team who used the least number of balls wins.

At the end of two-team games, the playfield of both teams or players will flash on and off the screen. That way, players can compare scores. Begin a new game and create a new brick wall by pressing the console Reset button.

TO START PLAY

Each Breakout game is identified by a number at the top of the playfield. (See Breakout Game Descriptions for the game numbers.) One to four players can play each game version. To prepare for the game play:

- Select the number of the game you want to play by pressing the console's Game Select switch until the game number appears at the top center of the playfield.
- Press the console's Game Select switch to program the game for the number of players. For example, when the number 3 appears in the upper right playfield corner, the game is set for a three-player game.
- Press the Game Reset button to start the game action.
- Press the red controller button to serve the ball and start game action.

ONE-PLAYER GAMES:

Using the right controller, one player attempts to destroy the two walls using five balls. Or, a player can win by scoring the maximum number of points, 864.

TWO-PLAYER GAMES:

Two players take turns hitting the wall. Each player receives five balls and a brick wall that appears during a player's turn. One player continues to hit a ball into the wall until he misses the ball. Upon a miss, the opponent's wall appears

on the screen. The opponent then takes his turn hitting the ball into the wall. The first player to destroy two walls OR score the most points after playing five balls wins the game.

THREE-PLAYER GAME:

Two players act as a team and play against a one-player team. Just as in two-player games, the two teams take turns hitting the ball into the wall. Each team receives five balls and a separate brick wall. When one team misses the ball, the opposing team's wall appears and play begins. The first team to destroy a wall OR score the most points after playing five balls wins the game.

FOUR-PLAYER GAMES:

With two players on each team, these games are played just like two and three-player games. The first team to destroy a wall OR score the most points after playing five balls wins the game.

When a team or player destroys the brick wall, a new brick wall automatically appears on the screen. If any bricks still remain on the screen after five balls are played, begin a new game and create a new brick wall by pressing the Reset button.

NOTE: In games with two-players on one team, each player controls a paddle which moves across only half the playfield.

TIMED GAMES:

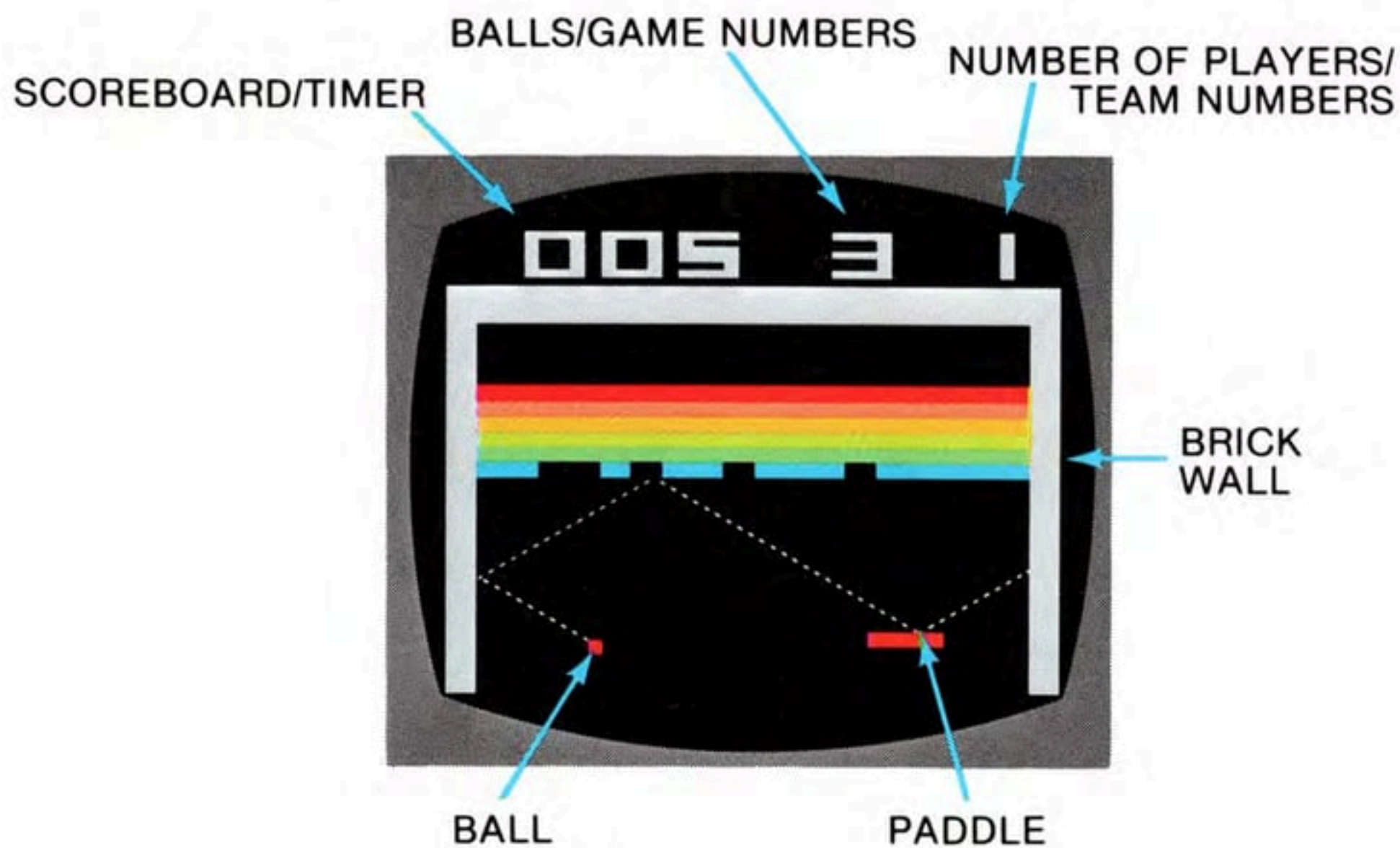
Some games rely on speed scores instead of point scores to win. A timer will replace the scoreboard in the upper left corner. Your objective is to destroy the wall in as little time as possible. The timer counts the seconds, as you try to break your own record in one-player games. In two, three and four-player games, your mission is

to destroy the wall with five balls in less time than your opponent.

INVISIBLE GAMES:

It's the same Breakout action, except this time it's in the dark! The wall is invisible until you hit a brick with the ball. When this happens, you score points and the entire wall lights up.

BREAKOUT® GLOSSARY

**BRICK WALL:**

There are six rows of brick. The color of a brick determines the points you score when you hit it with your ball.

- Red - 7 points
- Orange - 7 points
- Yellow - 4 points
- Green - 4 points
- Aqua - 1 point
- Blue - 1 point

PADDLE:

Each player uses a standard Paddle Controller to move the paddle horizontally across the bottom of the playfield. With the paddle, a player hits the ball into the wall.

SCOREBOARD/TIMER:

Depending on what game you play, a Scoreboard or Timer will appear in the left corner.

- **Scoreboard** - Some games determine winners using only point scores. During these games, each player's score appears in this position. Scores are determined by the bricks hit during a game.
- **Timer** - Instead of determining the winner with the point value of bricks, some games feature a Timer in the upper left corner. Your mission during these games is to destroy the walls in as little time as possible. The Timer tracks the cumulative minutes and seconds of each turn.
- **Team Number:** The team that is currently hitting the ball is designated by a Team Number. In one-player games the number 1 will always appear in this position. In two-player games, each player is designated by the numbers 1 or 2. In three or four-player games, the teams are referred to teams 1 or 2. When your TEAM NUMBER appears, it's your turn to score.

BALLS/GAME NUMBERS:

In this playfield position two numbers will appear at different times during the game:

NUMBER OF PLAYERS/TEAM NUMBERS:

In this playfield position two numbers will appear at different times during the game.

- **Game Number:** Before you begin play, select the game you want to play with the console's Game Select switch. The number that appears refers to the game you will play. (See the following Game Descriptions for game numbers)
- **Balls:** After you press the console's Reset button, play action can begin. The number 5 appears in this playfield position and refers to the five balls you or your team can serve. Throughout the game, the number will reflect the number of balls that remain.

SCORING

In some games, a player scores points by hitting one of the wall's bricks. The bricks are worth points. The number of points is determined by the brick's color:

Red - 7 points

Orange - 7 points

Yellow - 4 points

Green - 4 points

Aqua - 1 point

Blue - 1 point

The first player or team to completely destroy both walls OR score the most points after playing

five balls wins the game. Score the maximum number of points, 864, when you destroy both walls.

In other games, you must rely on the speed of your game skill. A timer records the cumulative minutes and seconds of each of your turns during a game. The team or player who destroys both walls with five balls in the least amount of time with five balls wins the game. In one-player games, try to break your own time records.

HANDICAP DIFFICULTY SWITCH

In "B" position the paddle is 3/4 the size of the paddle when the switch is in the "A" position.

Where there are two players on one team, one difficulty switch will affect both paddles.

CONTROLLER ACTION

TO SERVE THE BALL:

Press the red controller button and the ball will appear.

TO MOVE THE PADDLES:

To move the paddles across the playfield, turn the controller knob. Turn it clockwise to move the paddle to the right; turn it counter clockwise to move the paddle to the left.

TO STEER THE BALLS:

Some Breakout and Breakthru games will feature Steerable Balls. In these games you can control

the direction of the control knob clockwise to move the ball to the right; turn it counter clockwise to move the ball to the left.

TO CATCH THE BALL:

Some Breakout and Breakthru games feature Catch. When the ball makes contact with your paddle, press the red controller. Continue to press the button and the ball will remain on the paddle, allowing you more time to carefully aim your shots. To release the ball, release the red controller button.

BREAKOUT® GAMES

GAME 1

Using a controller, players attempt to smash their way through the wall and score points.

GAME 2

This game features Steerable Balls so you can make every hit count.

GAME 3

Take a breather. This game features Catch, which gives you time to plan your strategy and aim.

GAME 4

Don't blink. The only time you'll see your Breakout wall is when the ball hits a brick. The rest of the time you're playing Breakout in the dark.

GAME 5

The pressure's on. The Timer at the top of the playfield will record

the time it takes you to complete a Breakout.

GAME 6

The Timer provides the suspense. The Steerable Balls provide some of the strategy moves you'll make during this game.

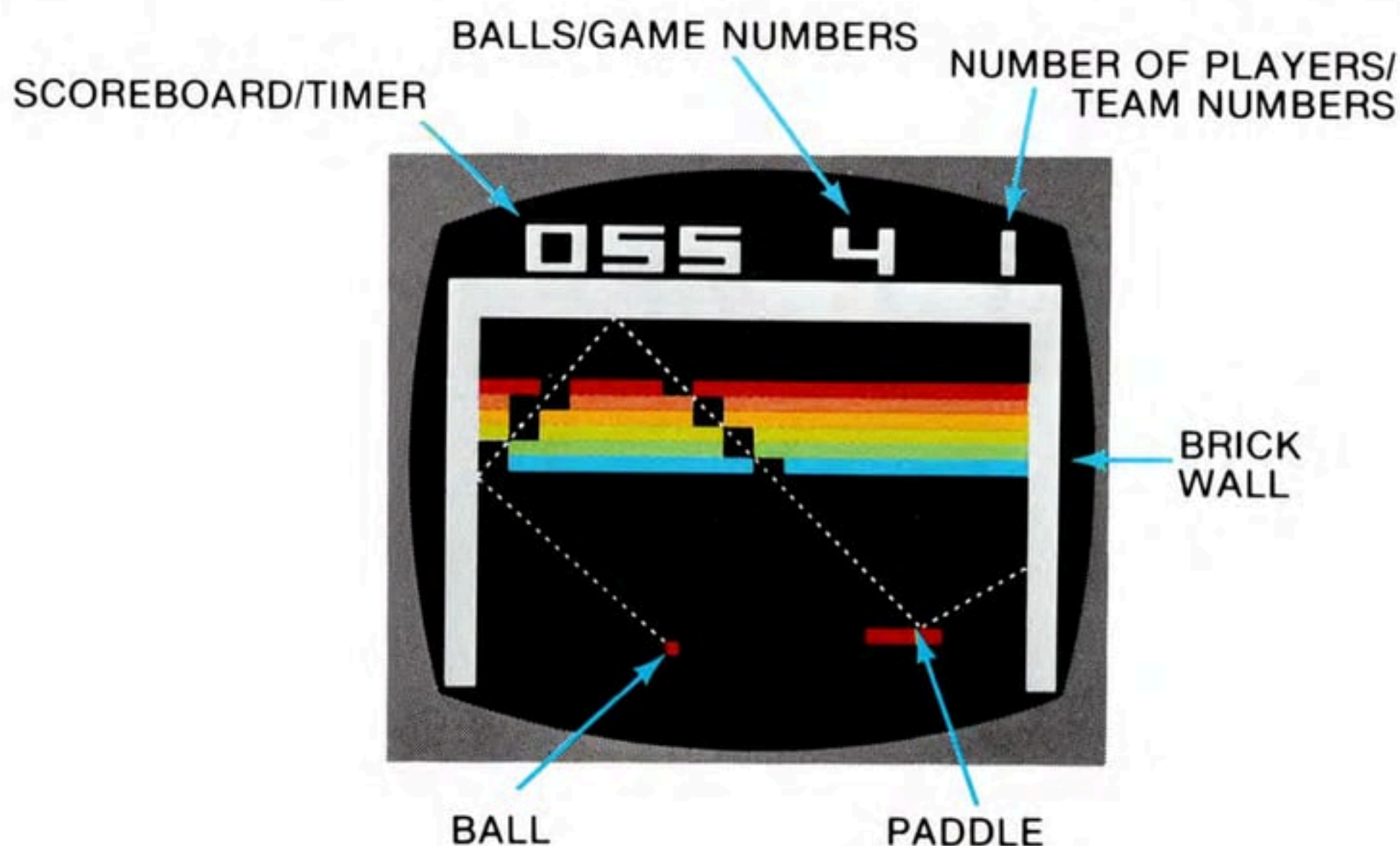
GAME 7

How long does it take? The Timer in this game will tick away the seconds as you aim your balls with Catch.

GAME 8

The wall lights up only when you hit a brick. Then you're playing in the dark again as the Timer records your game time.

BREAKTHRU GAMES



Breakthru is played the same way as Breakout games. The only difference is the ball action. Once the ball hits a brick, the ball continues to penetrate through the wall, hitting more bricks and scoring more points. Breakthru is plenty of fast ball and paddle action.

GAME 9

POW! POW! POW! Make a direct hit on a brick and the ball continues traveling through the wall in this basic Breakthru.

GAME 10

Steerable missiles increase your control over the ball during this fast game of Breakthru.

GAME 11

Slow the action down with Catch in this Breakthru game.

GAME 12

The Breakthru wall only appears when you hit a brick. During any other game it's invisible.

PLAYING TIPS

- The paddle is divided into five sections. Note that the ball bounces off each section at progressively smaller angles after the third, seventh and eleventh hit. After the twelfth hit, the angle returns to its original size.
- The ball will speed up after the twelfth consecutive hit OR when it hits any brick in the top three rows. (Speed Bricks)
- When the ball makes contact with the center section of the paddle, the ball will jump.

	BREAKOUT®				TIMED BREAKOUT®				BREAKTHRU			
Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Steerable		■				■				■		
Catch			■				■				■	
Invisible				■				■				■

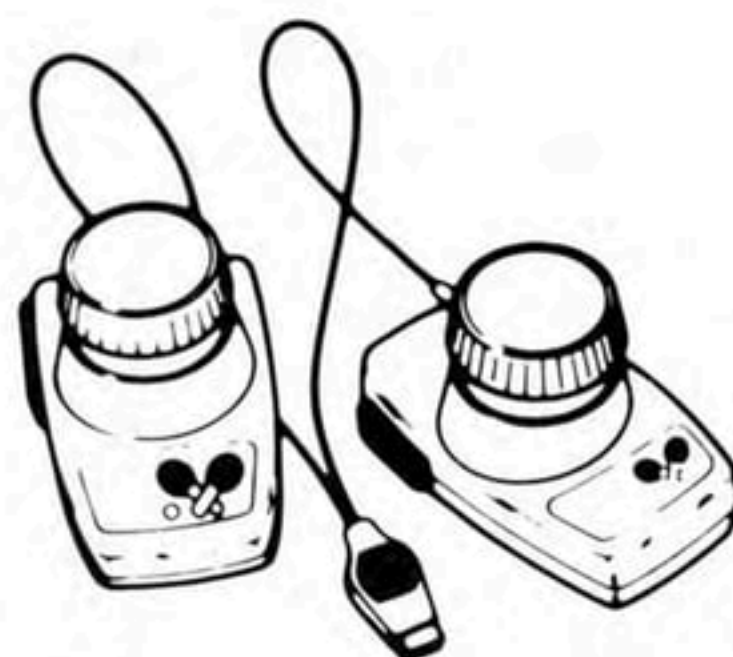
12 JEUX VIDEO

BREAKOUT[®]

Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à molette. Sachez qu'un autre jeu de commandes à molette vous sera nécessaire pour les jeux à trois ou quatre personnes.

Assurez vous que vos cables de commandes sont bien branchés aux prises du Vidéo Computer System. Reportez vous au mode d'emploi du Vidéo Computer pour plus de détails.

N.B. Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de



retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Vidéo Computer System ATARI.

COMMENT JOUER AU "BREAKOUT®"

Un mur de briques apparaît en haut de l'écran. Votre mission consiste à démolir deux murs en faisant tomber les briques une à une.

Utilisez la commande pour déplacer la raquette au bas de l'écran. Avec cette raquette, envoyez la balle sur le mur. Chaque fois que la balle touche une brique, celle-ci disparaît et vous marquez un point.

Chaque joueur ou chaque équipe reçoit cinq balles par partie. Si vous ratez une balle, elle disparaît de l'écran. Appuyez alors sur le bouton rouge de votre commande pour recevoir une autre balle jusqu'à concurrence de vos cinq balles. Quand une équipe ou un joueur réussit à démolir un

premier mur de brique, le second mur apparaît automatiquement sur l'écran. Il s'agit alors de l'attaquer et de marquer le plus de points possible. Le joueur ou l'équipe qui réussit à démolir les deux murs accumule un maximum de 864 points et gagne la partie.

Si les adversaires réussissent au même moment à détruire les deux murs, l'équipe qui a utilisé le moins de balles gagne la partie.

En fin de partie à deux joueurs ou deux équipes, les scores de chacun apparaissent sur l'écran, permettant de comparer les résultats. Commencez une nouvelle partie et reconstituez un mur en appuyant sur le bouton de remise à zéro, GAME RESET.

DEBUT DU JEU

Chacun des jeux de BREAKOUT est identifié par un numéro apparaissant en haut du tableau des jeux. Un à quatre joueurs peuvent choisir chacune des versions proposées.

- Choisissez le numéro d'un jeu en appuyant sur le sélecteur de jeu jusqu'à ce que le numéro souhaité apparaisse en haut de l'écran, au centre.
- Appuyez sur le sélecteur de jeu pour programmer la partie en fonction du nombre de joueurs. Par exemple si le chiffre 3 apparaît à l'angle supérieur droit de l'écran, la partie est réglée pour trois joueurs.
- Appuyez sur le bouton de remise à zéro, GAME RESET pour amorcer la partie.
- Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la balle et démarrez le jeu.

PARTIE À UN SEUL JOUEUR:

En s'aidant de la commande de droite, le joueur tente de détruire les deux murs avec ses cinq balles. Il peut gagner la partie en marquant le nombre maximum de points, soit 864.

PARTIE À DEUX JOUEURS:

Chaque joueur reçoit cinq balles et un mur. Les deux joueurs frappent le mur à tour de rôle. Chacun va envoyer ses balles jusqu'à ce qu'il en rate une. Le mur de l'adversaire apparaît alors et l'adversaire commence à envoyer ses balles.

Le premier qui détruit les deux murs ou marque le plus de points a gagné.

PARTI À TROIS JOUEURS:

Deux joueurs forment une équipe et s'opposent à une autre équipe formée d'un seul joueur. Tout comme lors des parties à deux joueurs, les deux équipes frappent à tour de rôle la balle contre le mur. Chaque équipe se voit attribuer cinq balles et un mur de brique. Lorsqu'une équipe rate la balle, l'équipe adverse voit apparaître son mur et commence à jouer.

La première équipe qui détruit un mur OU marque le plus de points après avoir joué ses cinq balles gagne la partie.

PARTIE À QUATRE JOUEURS:

Avec deux joueurs par équipe, ces parties se jouent comme celles qui comportent deux ou trois joueurs.

Lorsqu'une équipe ou un joueur détruit le mur de brique, un nouveau mur apparaît automatiquement sur l'écran. Si des briques restent encore sur l'écran après que vous avez joué les cinq balles, commencez une nouvelle partie et reconstituez un mur en appuyant sur le bouton de remise à zéro, GAME RESET.

N.B. Dans les parties à deux joueurs par équipe, chaque joueur commande une raquette qui se déplace uniquement sur l'une des moitiés de l'écran.

PARTIES CHRONOMÉTRÉES:

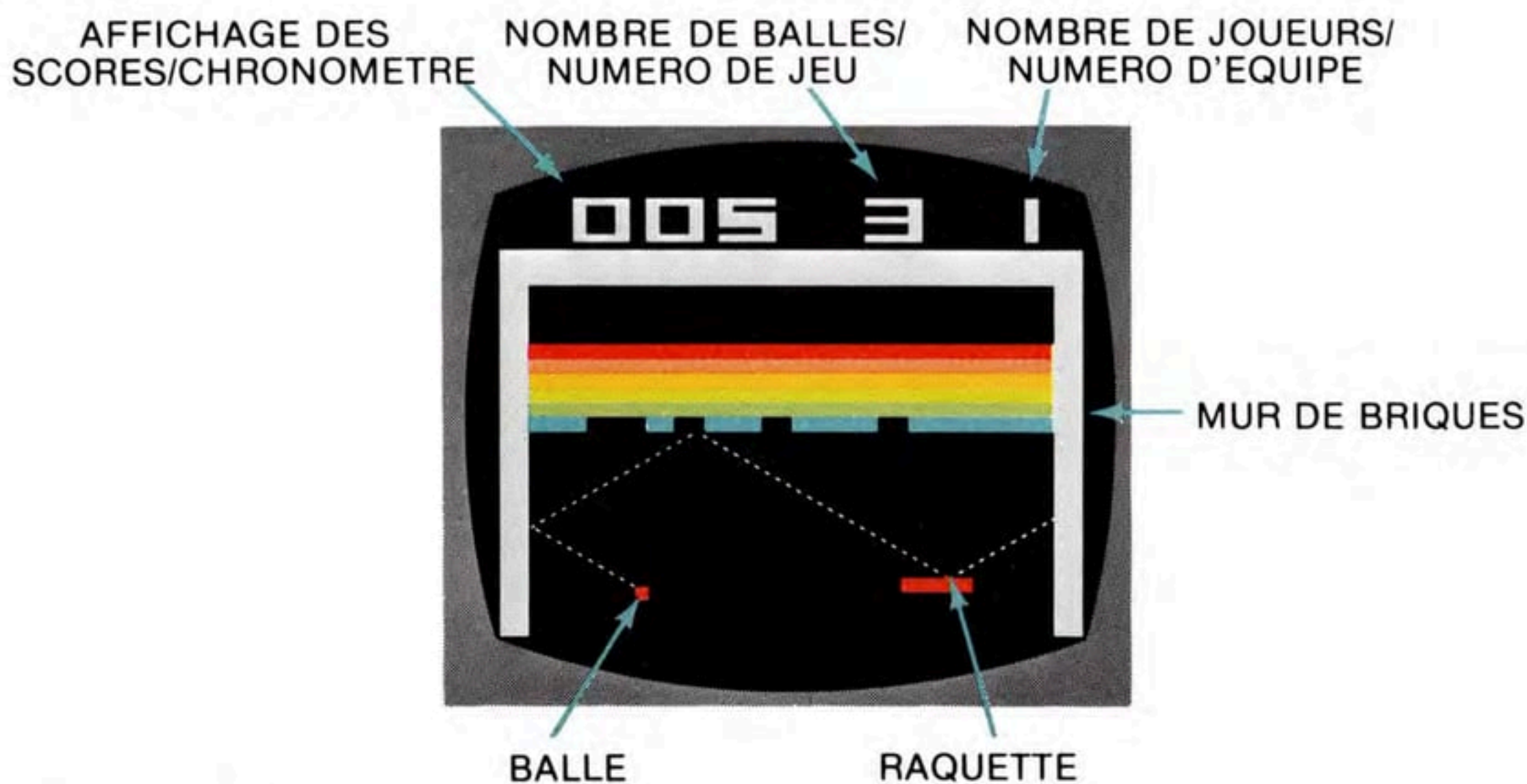
Dans certaines parties, la vitesse à laquelle sont marqués les points compte plus que les points eux-mêmes. Un chronomètre remplace alors l'affichage des scores, en haut à gauche de l'écran. Votre objectif est de détruire le mur dans le plus court délai possible. Le chronomètre marque les secondes tandis que vous tentez de battre votre propre record dans les parties à un seul joueur. Dans les parties à deux, trois ou quatre

joueurs, votre objectif est de détruire le mur à l'aide de vos cinq balles en moins de temps que votre adversaire.

PARTIES DANS LE NOIR:

Il s'agit du même jeu de BREAKOUT, mais tout se passe dans l'obscurité. Le mur est invisible jusqu'à ce que l'une de vos balles ait frappé le mur. Vous marquez alors des points et le mur entier s'éclaire.

LES ELEMENTS DU "BREAKOUT"

**MUR DE BRIQUE:**

Il comporte six rangées de briques. La couleur des briques détermine le nombre de points marqués lorsque l'une d'elle est frappée par une balle.

Rouge - 7 points Vert clair - 4 points
Orange - 7 points Vert foncé - 1 point
Jaune - 4 points Bleu - 1 point

RAQUETTE:

Chaque joueur utilise une commande à molette de type standard pour déplacer la raquette horizontalement au bas de l'écran. La raquette permet d'envoyer la balle sur le mur.

AFFICHAGE DES SCORES/CHRONOMÈTRE:

Selon le jeu, un affichage des scores ou un chronomètre apparaît en haut à gauche de l'écran.

- **Affichage des scores:** le nombre des points détermine les gagnants dans certaines parties. Le score de chaque joueur apparaît alors de son côté. Les points dépendent du nombre de briques lancées pendant la partie.
- **Chronomètre:** dans certains jeux, il s'agit de détruire les murs dans les plus brefs délais. Un chronomètre apparaît alors en haut à gauche de l'écran. Il enregistre les temps en minutes et secondes.

NOMBRE DE JOUEURS/ NOMBRES D'ÉQUIPES

Deux chiffres apparaissent à des moments différents de la partie correspondant.

- **Au nombre de joueurs:** quand vous avez choisi votre jeu, vous indiquez le nombre de joueurs qu'il comporte en appuyant sur le sélecteur de jeu jusqu'à ce que le numéro correspondant apparaisse. Si le chiffre 3 apparaît, l'ordinateur

est réglé pour une partie à trois joueurs.

- **À la formation des équipes:** l'équipe en train de frapper la balle est désignée par un chiffre. Lors des parties à un seul joueur, le chiffre 1 apparaît toujours. Lors des parties à deux joueurs, les joueurs sont désignés par les chiffres 1 et 2. Dans les parties à trois ou quatre joueurs, les équipes sont désignées par les chiffres 1 ou 2. Lorsque votre chiffre apparaît, c'est à vous de jouer.

NUMÉROS DES JEUX/NOMBRE DE BALLEES

Deux chiffres apparaissent à différentes étapes de la partie correspondant:

- **Au numéro du jeu:** Choisi avant de commencer la partie, à l'aide du sélecteur de jeu.
- **Au nombre de vos balles:** Vous appuyez sur le bouton de remise à zéro GAME RESET et la partie peut commencer. Le chiffre 5 apparaît sur l'écran. Il correspond aux cinq balles dont vous disposez. Tout au long de la partie un chiffre vous indiquera combien de balles il vous reste à jouer.

AFFICHAGE DES SCORES

Les briques ont une valeur déterminée par leur couleur (voir plus haut: Mur de brique.)

Le premier joueur ou la première équipe qui détruit complètement les deux murs OU marque le plus de points après avoir joué les cinq balles gagne la partie. 864

représente le nombre maximum de points que l'on peut faire.

Dans d'autres jeux la vitesse est le critère choisi. Un chronomètre enregistre en minutes et secondes les temps des équipes et joueurs. Si vous jouez seul, tentez de battre votre propre record.

HANDICAP

En position B, la raquette a les trois quarts de la dimension qu'elle a en position A. Dans les parties à

deux joueurs par équipe, le handicap affecte les deux raquettes.

UTILISATION DES COMMANDES

POUR RECEVOIR UNE BALLE:
Appuyez sur le bouton rouge de la commande.

POUR DÉPLACER LES RAQUETTES:
Tournez le bouton de commande dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer la raquette à droite; et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour la déplacer vers la gauche.

POUR DIRIGER LA BALLE:
Dans certains jeux, vous contrôlez la direction de vos balles. Tournez le bouton de commande dans le

sens des aiguilles d'une montre pour diriger la balle vers la droite; et dans le sens inverse pour la diriger vers la gauche.

POUR RETENIR LA BALLE:
Dans certains jeux de **BREAKOUT** ou de **BREAKTHRU**, vous arrêtez la balle. Elle est "retenue". Dès que la balle entre en contact avec la raquette, appuyez sur le bouton rouge de la commande. Maintenez votre pression et la balle s'immobilise sur la raquette, vous permettant de viser tranquillement. Pour libérer la balle, relâchez le bouton rouge.

JEU DE BREAKOUT

JEU 1:

Les joueurs tentent de détruire le mur.

JEU 2:

Option à balles dirigeables.

JEU 3:

Utilisez l'avantage de la retenue pour mieux viser.

JEU 4:

Vous ne verrez le mur sortir de l'obscurité que lorsque la balle frappera une brique.

JEU 5:

Le chronomètre enregistre les temps.

JEU 6:

Le chronomètre vous guette, mais les balles dirigeables vous autorisent des astuces de manoeuvres.

JEU 7:

Chronomètre et retenue: beaucoup de suspense.

JEU 8:

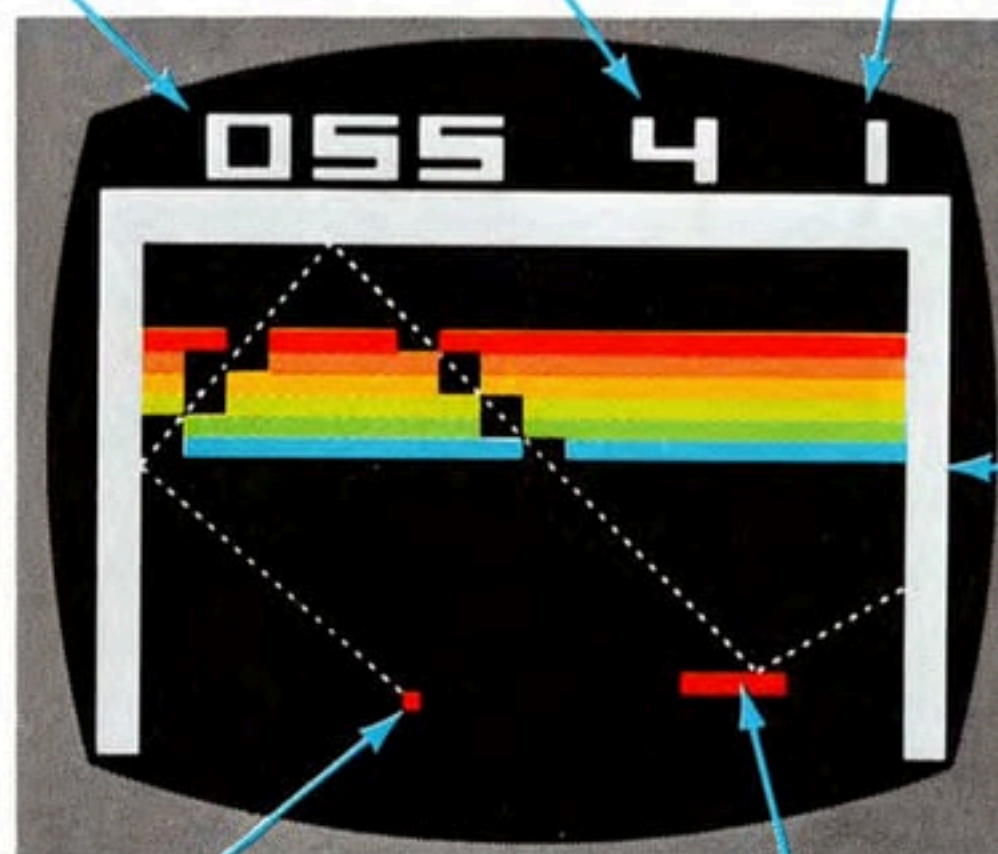
Le mur ne s'éclaire que lorsque vous frappez une brique. Le chronomètre enregistre les temps.

JEU DE BREAKTHRU

AFFICHAGE DES
SCORES/CHRONOMETRE

NOMBRE DE BALLES/
NUMERO DE JEU

NOMBRE DE JOUEURS/
NUMERO D'EQUIPE



MUR DE BRIQUES

BALLE

RAQUETTE

Le **BREAKTHRU** se joue de la même façon que le **BREAKOUT**. La seule différence est dans le mouvement de la balle. Dès que la balle frappe une brique elle continue d'enfoncer le mur frappant

sur son passage d'autres briques et marquant ainsi plus de points. Avec le **BREAKTHRU**, vous ne manquerez ni de balles rapides ni d'action.

JEU 9:

Jetez une balle sur une brique, elle traverse le mur...

JEU 10:

Des missiles dirigeables augmentent votre possibilité de contrôle sur la balle.

JEU 11:

Ralentissez le mouvement grâce à la retenue.

JEU 12:

Le mur, n'apparaît que lorsque vous frappez une brique. Le reste du temps il est invisible.

TRUCS PRATIQUES

- La raquette est divisée en cinq sections qui font rebondir la balle suivant une trajectoire qui diminue après le troisième, le septième et le onzième lancer. Après le douzième lancer, la trajectoire reprend sa longueur normale.
- La balle accélère sa vitesse après le douzième lancer consécutif OU lorsqu'elle frappe une brique appartenant au trois premières rangées du haut.
- Lorsque la balle frappe la section centrale de la raquette, elle bondit.

	BREAKOUT®				BREAKOUT® CHRONOMÉTRÉ				BREAKTHRU			
NUMÉRO DES JEUX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DIRIGEABLE		■				■				■		
RETENUE			■				■				■	
OBSCURITÉ				■				■				■

12 TELE-SPIELE

BREAKOUT®

Für dieses Spielprogramm die Standard-Paddelregler verwenden. Die Reglerkabel müssen fest in die Buchsen des Video-Computer-Systems gesteckt sein. Weitere Einzelheiten im Handbuch für Besitzer von Video-Computer-Systemen. Für Spiele mit drei oder vier Spielern ist ein weiterer Satz Paddelregler erforderlich.

ANMERKUNG: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogramms die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der



Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® Video-Computer-Systems bei.

SPIELANLEITUNG FÜR BREAKOUT® (AUSBRUCH)

KRACH! BUMM! KNIRSCH! Oben auf dem Bildschirm erscheint eine Ziegelmauer, und der Spieler hat die Aufgabe, zwei Mauern auf dem Spielfeld zu zertrümmern—einen Ziegel nach dem anderen.

Mit Hilfe des Reglers wird der Schläger unten auf dem Bildschirm entlang bewegt. Der Ball wird mit dem Schläger gegen die Mauer geschlagen. Jedesmal wenn der Ball einen Ziegel trifft, verschwindet der Ziegel, und der Spieler gewinnt Punkte.

Ein Spieler oder Team erhält fünf Bälle pro Spiel. Wenn der Schläger einen Ball nicht trifft, verschwindet der Ball vom Bildschirm. Durch Druck auf den roten Knopf auf dem Regler erscheint der nächste Ball, bis alle fünf Bälle verbraucht sind.

Wenn ein Team oder Spieler die erste Ziegelmauer zerstört hat, erscheint automatisch eine zweite Ziegelmauer auf dem Bildschirm. Durch Treffen der Ziegel dieser Mauer werden weitere Punkte gewonnen. Der Spieler oder das Team, der/das zwei Mauern zerstören kann, erhält die Höchstzahl von 864 Punkten und gewinnt das Spiel. **ANMERKUNG:** Wenn beide Gegner beide Mauern zerstören, gewinnt das Team, das die geringste Zahl von Bällen benutzt hat.

Am Ende eines Spiels mit zwei Teams erscheint das jeweilige Spielfeld beider Teams oder Spieler wiederholt auf dem Bildschirm und verschwindet wieder. Auf diese Weise können die Spieler ihre Punktzahl vergleichen. Um ein neues Spiel zu beginnen und eine neue

SPIELBEGINN

Ziegelmauer zu schaffen, Rückstellknopf auf der Konsole drücken.

Jedes Breakout-(Ausbruch-)Spiel wird durch eine Nummer oben im Spielfeld identifiziert. (Siehe die Breakout-Spielbeschreibungen für die Spielnummern.) Jede Spielversion kann mit einem bis vier Spielern gespielt werden. Vor Beginn eines Spiels:

Nummer des gewünschten Spiels durch Drücken des Spielwahl-Schalters auf der Konsole einstellen; Spielnummer erscheint oben in der Mitte des Spielfelds.

Spielerzahl durch Drücken des Spielwahl-Schalters auf der Konsole programmieren. Wenn z.B. die Zahl 3 in der oberen rechten Ecke des Spielfelds erscheint, ist das Spiel für drei Spieler eingestellt.

Zum Beginn der Spielhandlung Rückstellknopf drücken.

Roten Knopf auf dem Regler drücken, damit der Ball erscheint und die Spielhandlung beginnt.

EIN SPIELER:

Unter Benutzung des rechten Reglers versucht ein Spieler, die beiden Mauern mit fünf Bällen zu zerstören. Oder ein Spieler kann dadurch gewinnen, daß er die Höchstzahl von 864 Punkten erzielt.

ZWEI SPIELER:

Zwei Spieler versuchen abwechselnd, die Mauer zu zerstören. Jeder Spieler erhält fünf Bälle und eine Ziegelmauer, die erscheint, wenn er an der Reihe

ist. Jeder Spieler schlägt den Ball so lange gegen die Mauer, bis der Schläger den Ball nicht trifft. Wenn der Ball verfehlt wurde, erscheint die Mauer des Gegenspielers auf dem Bildschirm. Dann ist der Gegenspieler an der Reihe und schlägt seinen Ball gegen die Mauer. Es gewinnt der Spieler, der zuerst beide Mauern zerstört *oder* aber die meisten Punkte erzielt hat, wenn die fünf Bälle aufgebraucht sind.

DREI SPIELER:

Zwei Spieler bilden ein Team und spielen gegen ein Ein-Spieler-Team. Wie bei den Spielen mit zwei Spielern wechseln sich die beiden Teams mit dem Schlagen des Balls gegen die Mauer ab. Jedes Team erhält fünf Bälle und eine eigene Ziegelmauer. Wenn ein Team den Ball verfehlt, erscheint die Mauer des gegnerischen Teams, und dieses Team beginnt zu spielen. Es gewinnt das Team, das zuerst eine Mauer zerstört *oder* die meisten Punkte erzielt hat, wenn die fünf Bälle aufgebraucht sind.

VIER SPIELER:

Mit zwei Spielern in jedem Team werden diese Spiele genauso gespielt wie mit zwei oder drei Spielern. Es gewinnt das Team, das zuerst eine Mauer zerstört *oder* die meisten Punkte erzielt hat, wenn die fünf Bälle aufgebraucht sind.

Wenn ein Team oder Spieler die Ziegelmauer zerstört, erscheint automatisch eine neue Ziegelmauer auf dem Bildschirm. wenn noch Ziegel übrig sind, nachdem fünf Bälle aufgebraucht wurden, kann durch Drücken des

Rückstellknopfes ein neues Spiel begonnen und eine neue Ziegelmauer errichtet werden.

ANMERKUNG: In Spielen mit zwei Spielern in einem Team steuert jeder Spieler einen Schläger, der sich nur über die Hälfte des Spielfelds bewegt.

TEMPOSPIELE:

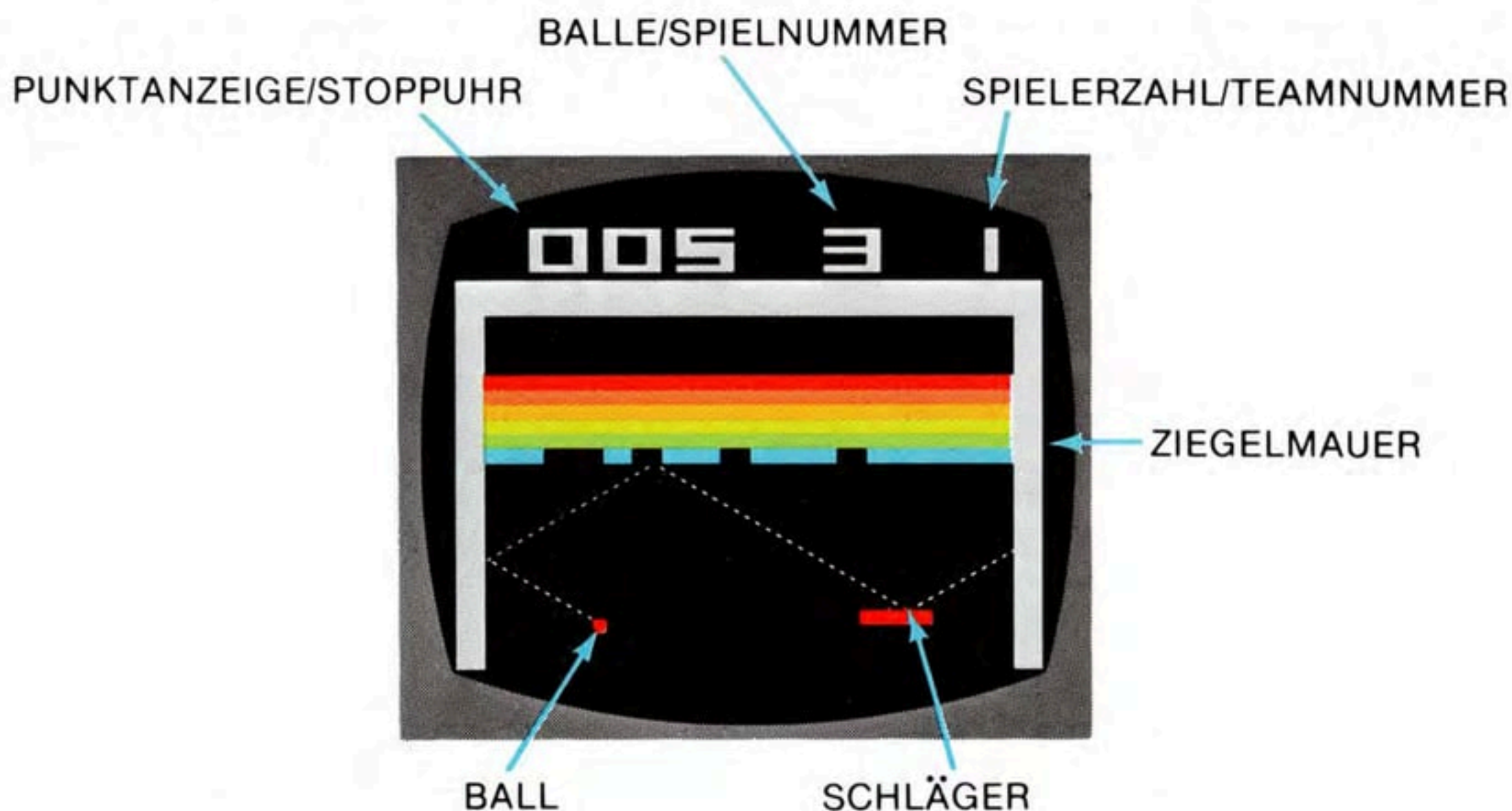
In einigen Spielen kommt es nicht auf die Punktzahl sondern auf die Geschwindigkeit an. Die Punktanzeige in der linken oberen Ecke wird durch eine Stoppuhr ersetzt. Ziel des Spielers ist es, die Mauer in der kürzestmöglichen Zeit zu zerstören. die Stoppuhr

zählt die Sekunden, während der Spieler in Spielen mit nur einem Spieler versucht, seinen eigenen Rekord zu brechen. In Spielen mit zwei, drei und vier Spielern geht es darum, die Mauer mit fünf Bällen in kürzerer Zeit als der Gegner zu zerstören.

UNSICHTBARE SPIELE:

Die Spielhandlung ist dieselbe wie bei den anderen Breakout-(Ausbruch-)Spielen, nur findet diesmal alles im Dunkeln statt! Die Mauer ist unsichtbar, bis ein Ziegel mit dem Ball getroffen wird. Wenn das geschieht, werden Punkte gewonnen und die ganze Mauer leuchtet auf.

BREAKOUT® -(AUSBRUCH-)GLOSSAR



ZIEGELMAUER:

Es gibt sechs Ziegelreihen. Die Farbe des Ziegels bestimmt, wieviele Punkte bei einem Treffer gewonnen werden.

- Rot — 7 Punkte
- Orange — 7 Punkte
- Gelb — 4 Punkte
- Grün — 4 Punkte
- Blaugrün — 1 Punkt
- Blau — 1 Punkt

SCHLÄGER:

Jeder Spieler benutzt einen Standard-Paddelregler, um den Schläger horizontal unten auf dem Spielfeld entlang zu bewegen. Der Schläger dient dazu, den Ball gegen die Mauer zu schlagen.

PUNKTANZEIGE/STOPPUHR:

Je nachdem, welches Spiel gespielt wird, erscheint entweder eine Punktanzeige oder eine Stoppuhr in der oberen linken Ecke.

- **PUNKTANZEIGE** — In einigen Spielen wird der Gewinner nur mit Hilfe der Punktzahl bestimmt. Bei diesen Spielen wird die Punktzahl jedes Spielers an dieser Stelle angezeigt. Die Punktzahl hängt von den Ziegeln ab, die während eines Spiels getroffen werden.
- **STOPPUHR** — Anstatt den Gewinner mit Hilfe des Punktwerts der Ziegel zu bestimmen, erscheint bei einigen Spielen in der linken oberen Ecke eine Stoppuhr. In diesen Spielen geht es darum, die Mauern in der kürzestmöglichen Zeit zu zerstören. Die Stoppuhr zählt die sich summierenden Minuten und Sekunden jedes Spielers.

SPIELERZAHL/TEAMNUMMER:

An dieser Stelle werden zu verschiedenen Zeiten während des Spiels zwei Zahlen angezeigt.

- **SPIELERZAHL** Nach Wahl des gewünschten Spiels muß die Spielerzahl angegeben werden. Spielwahl-Schalter auf der Konsole drücken, bis die richtige Spielerzahl erscheint. Wenn

z.B. die Zahl 3 erscheint, ist der Computer für ein Spiel mit drei Spielern eingestellt.

- **TEAMNUMMER** Jedes Team, das gerade den Ball schlägt, hat eine Teamnummer. In Spielen mit nur einem Spieler wird an dieser Stelle immer die Zahl 1 angezeigt. In Spielen mit zwei Spielern sind die Spieler durch die Nummern 1 oder 2 gekennzeichnet. In Spielen mit drei oder vier Spielern werden die Teams als Team 1 und Team 2 bezeichnet. Wenn die Nummer eines Teams erscheint, ist es an der Reihe zu spielen.

BÄLLE/SPIELNUMMER:

An dieser Stelle auf dem Spielfeld werden zu verschiedenen Zeiten während des Spiels zwei Zahlen angezeigt.

- **SPIELNUMMER** Vor Beginn eines Spiels gewünschtes Spiel mit Hilfe des Spielwahl-Schalters auf der Konsole einstellen. Die angezeigte Nummer gibt an, welches Spiel gespielt wird. (Siehe Spielbeschreibungen weiter unten für Spielnummern.)
- **BÄLLE** Nach Drücken des Rückstellknopfes auf der Konsole kann die Spielhandlung beginnen. Die Zahl 5 erscheint an dieser Stelle auf dem Spielfeld und bezieht sich auf die fünf Bälle, die einem Spieler oder Team zur Verfügung stehen. Während des ganzen Spiels zeigt diese Zahl an, wieviele Bälle noch übrigbleiben.

PUNKTGEWINN

In einigen Spielen werden Punkte gewonnen, indem die Ziegel in der Mauer getroffen werden. Die Ziegel sind Punkte wert. Die Punktzahl hängt von der Farbe des Ziegels ab.

Rot – 7 Punkte	Grün – 4 Punkte
Orange – 7 Punkte	Blau – 1 Punkt
Gelb – 4 Punkte	Blaugrün – 1 Punkt

Der Spieler oder das Team gewinnt, der/das zuerst beide Mauern völlig zerstört *oder* mit fünf Bällen die meisten Punkte erzielt. Wenn beide Mauern zerstört werden, wird die höchste

Punktzahl, nämlich 864 Punkte, gewonnen.

In anderen Spielen kommt es auf die Geschwindigkeit der Geschicklichkeit beim Spielen an. Eine Stoppuhr zählt die sich summierenden Minuten und Sekunden jedes Spielers, der an der Reihe ist. Der Spieler oder das Team gewinnt, der/das beide Mauern in der kürzesten Zeit mit fünf Bällen zerstört. In Spielen mit nur einem Spieler versucht der Spieler, seine eigenen Rekorde zu brechen.

HANDIKAP (Schwierigkeits-Schalter)

Wenn der Schalter auf "B" steht, ist der Schläger 3/4 so groß wie bei Stellung "A". Wenn zwei

Spieler in einem Team spielen, ist der Schwierigkeitsgrad für beide Schläger derselbe.

BETÄTIGUNG DER REGLER

BALLANGABE:

Durch Druck auf den roten Knopf auf dem Regler erscheint der Ball.

BEWEGUNG DER SCHLÄGER:

Um die Schläger über das Spielfeld zu bewegen, Reglerknopf drehen. Durch Drehen des Knopfes nach rechts bewegt sich der Schläger nach rechts; durch Drehen nach links bewegt sich der Schläger nach links.

STEUERN DER BÄLLE:

In einigen Breakout-(Ausbruch-) und Breakthru-(Durchbruch-) Spielen können die Bälle gesteuert werden. In diesen Spielen kann der Ball nach rechts bewegt

werden, indem der Bedienungsknopf nach rechts gedreht wird; durch Drehen des Knopfes nach links wird der Ball nach links bewegt.

FANGEN DES BALLS:

In einigen Breakout-(Ausbruch-) und Breakthru-(Durchbruch-) Spielen kann der Ball gefangen werden. Wenn der Ball auf den Schläger trifft, roten Reglerknopf drücken. Solange der Knopf gedrückt wird, bleibt der Ball auf dem Schläger und gibt so dem Spieler mehr Zeit, die Schläge sorgfältig zu zielen. Um den Ball loszulassen, roten Reglerknopf loslassen.

BREAKOUT-(AUSBRUCH-)SPIELE

SPIEL 1

Mit Hilfe des Reglers versuchen die Spieler, ihren Weg durch die Mauer zu schlagen und Punkte zu gewinnen.

SPIEL 2

Bei diesem Spiel können die Bälle gesteuert werden, so daß jeder Schlag ein Treffer sein kann.

SPIEL 3

Machen Sie eine Verschnaufpause. Bei diesem Spiel kann der Ball gefangen werden, wodurch der Spieler Zeit zur Strategieplanung und zum Zielen hat.

SPIEL 4

Nicht blinzeln! die Mauer ist nur in dem Augenblick zu sehen, wenn der Ball einen Ziegel trifft. In der restlichen Zeit wird Breakout (Ausbruch) im Dunkeln gespielt.

SPIEL 5

Die Zeit drängt. Die Stoppuhr oben im Spielfeld zeigt an, wie lange ein Spieler für einen Ausbruch braucht.

SPIEL 6

Die Stoppuhr sorgt für Spannung. Die Möglichkeit, die Bälle zu steuern, sorgt dafür, daß in diesem Spiel strategisch geplant werden kann.

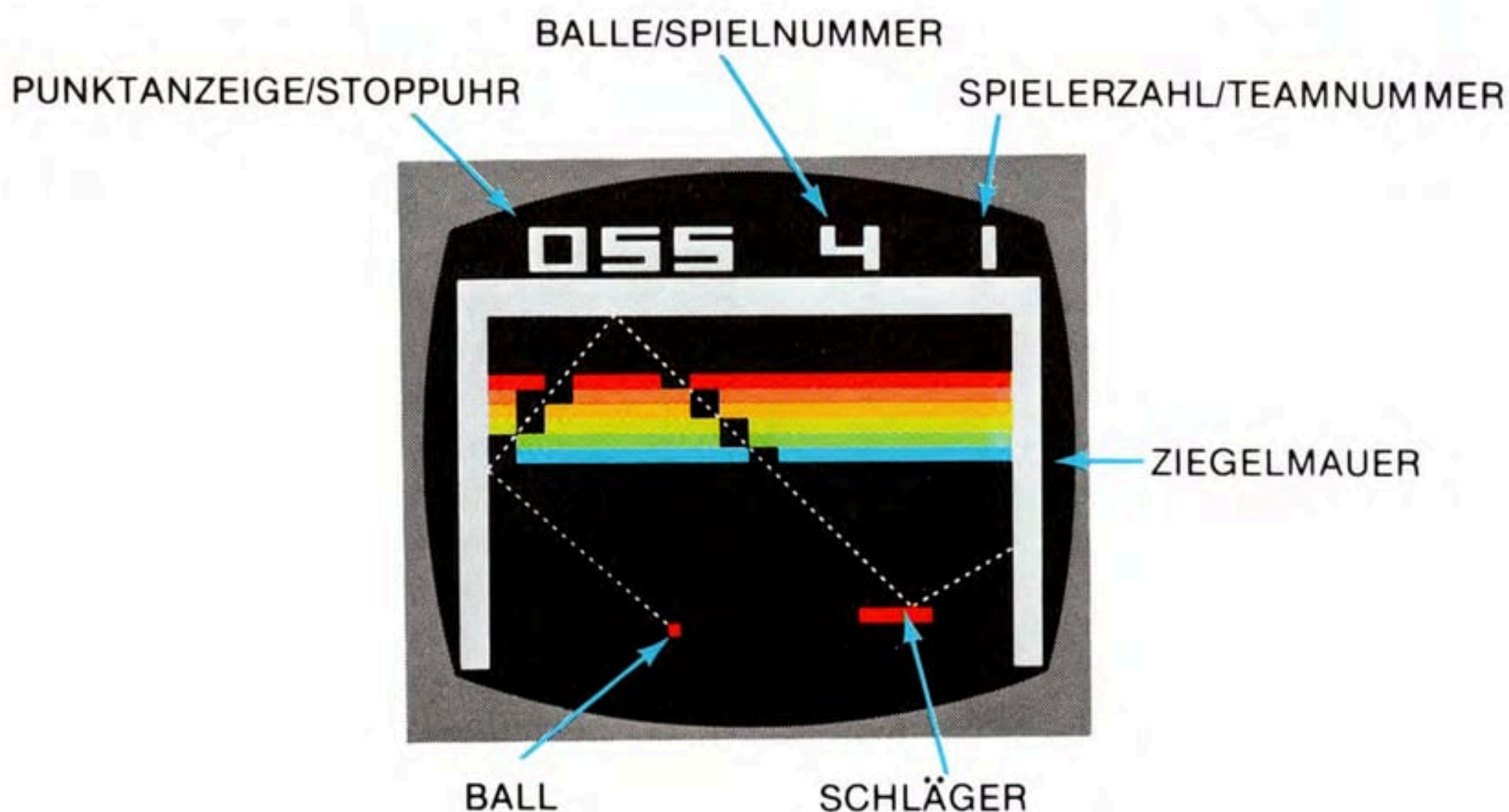
SPIEL 7

Wieviel Zeit ist erforderlich? In diesem Spiel zeigt die Stoppuhr die verstreichenden Sekunden an, während der Spieler die Bälle fängt und dann zielt.

SPIEL 8

Die Mauer leuchtet nur dann auf, wenn ein Ziegel getroffen wird. Die restliche Zeit wird im Dunkeln gespielt, und die Stoppuhr zeigt an, wie lange das Spiel dauert.

BREAKTHRU-(DURCHBRUCH-)SPIELE



BREAKTHRU (DURCHBRUCH)

wird ebenso gespielt wie die Breakout-(Ausbruch-)Spiele. Der einzige Unterschied ist die Wirkung des Balls. Wenn der Ball einen Ziegel trifft, dringt er weiter durch die Mauer und trifft dabei weitere Ziegel, so daß mehr Punkte gewonnen werden. Bei Breakthru (Durchbruch) sind Schläger und Ball ständig in Aktion.

SPIEL 9

BUMM! BUMM! BUMM! Nach einem Volltreffer auf einen Ziegel dringt der Ball bei dieser Grundform von Breakthru (Durchbruch) weiter durch die Mauer.

SPIEL 10

Durch das Steuern Bälle kann in dieser schnellen Version von Breakthru (Durchbruch) die Kontrolle über den Ball erhöht werden.

SPIEL 11

Bei diesem Breakthru-(Durchbruch-)Spiel wird das Tempo der Spielhandlung durch das Fangen des Balls verringert.

SPIEL 12

Die Breakthru-(Durchbruch-)Mauer erscheint nur dann auf dem Bildschirm, wenn ein Ziegel getroffen wird. In der restlichen Zeit des Spiels ist sie unsichtbar.

SPIELTIPS

Der Schläger ist in fünf Abschnitte geteilt. Nach dem dritten, siebten und elften Treffer wird der Ball in immer kleineren Winkeln von allen Abschnitten zurückgeschlagen. Nach dem zwölften Treffer hat der Winkel wieder seine ursprüngliche Größe.

Nach zwölf aufeinanderfolgenden Treffern *oder* nach einem Treffer in den oberen drei Ziegelreihen nimmt das Tempo des Balls zu.

Wenn der Ball auf den mittleren Abschnitt des Schlägers auftrifft, springt er gerade hoch.

	AUSBRUCH				TEMPO-AUSBRUCH				DURCHBRUCH			
Spielnummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bälle Gesteuerte		■				■				■		
Fangen			■				■				■	
Unsichtbar				■				■				■

12 VIDEO GIOCHI

BREAKOUT[®]

Con questo programma di gioco usate i telecomandi a manopola. Assicuratevi che le spine del telecomando siano saldamente inserite nelle prese del Video Computer. Consultate il manuale di istruzioni del Computer System per i dettagli. Avrete bisogno di un'altra serie di telecomandi a manopola per giochi a 3 o 4 persone.

Nota: Per prolungarne la vita e proteggerne le componenti elet-



troniche, il Computer dovrà essere spento quando inserite o togliete una cassetta.

GIOCARE A BREAKOUT®

Una parete di mattoni apparirà in cima allo schermo. Dovrete buttar giù le due pareti un mattone alla volta. Fate uso del telecomando per spostare la racchetta lungo il fondo dello schermo. Con la racchetta ribattete la palla contro la parete. Ogni volta che la palla colpisce un mattone, questo scompare e voi fate punti.

Un giocatore o una squadra dispone di 5 palle per partita. Quando mancate una palla questa scompare sul fondo dello schermo.

Schiacciate il pulsante rosso del telecomando per servire un'altra palla finchè non avrete giocato tutte le cinque palle.

Quando una squadra o un giocatore avrà disintegrato la

prima parete di mattoni, una seconda parete di mattoni apparirà sullo schermo.

Continuate a colpire i mattoni di questa parete e farete sempre più punti. Il giocatore o la squadra che riesce a distruggere due pareti fa un massimo di 864 punti e vince il gioco.

Nota: Se entrambi gli avversari distruggono le due pareti, vince la squadra che ha usato il minor numero di palle. Alla fine dei giochi a due squadre (o a due giocatori), il campo gioco di entrambe lampeggerà sullo schermo. In tal modo i giocatori possono confrontare i loro punti. Iniziate un nuovo gioco e create una nuova parete di mattoni schiacciando il pulsante "reset" del Computer.

INIZIARE IL GIOCO

Ciascun gioco di BREAKOUT è identificabile con un numero in cima allo schermo. (Vedi più avanti le istruzioni di gioco). Ciascun tipo di gioco può essere giocato da uno a 4 giocatori. Per prepararsi al gioco:

- selezionate il numero del gioco che volete effettuare schiacciando il selettore gioco del Computer finché tale numero compare in alto e al centro dello schermo
- continuate a premere il selettore gioco del Computer fino a che compare il numero dei giocatori che volete partecipino. Per esempio, quando il numero 3 appare nell'angolo in alto a destra dello schermo, vuol dire che possono partecipare 3 giocatori
- premete il pulsante "Reset" per dare inizio all'azione di gioco
- premete il bottone rosso del telecomando per servire la palla e iniziare a giocare.

GIOCHI A UN GIOCATORE

Usando il telecomando di destra il giocatore cerca di distruggere le due pareti usando cinque palle. Oppure può vincere facendo il numero massimo di punti, cioè 864.

GIOCHI A DUE GIOCATORI

I due avversari giocano a turno per distruggere la parete. Ognuno di essi riceve 5 palle e la parete di mattoni da abbattere appare quando è il loro turno. Il giocatore continua a lanciare la palla contro la parete finché non ne perde il controllo. Dopo un colpo mancato, ap-

pare sullo schermo la parete dell'avversario. L'avversario allora inizia a scagliare la palla contro la parete. Vince il gioco il primo giocatore che distrugge le sue due pareti o quello che fa il maggior numero di punti dopo aver giocato le 5 palle.

GIOCO A TRE GIOCATORI

Due giocatori agiscono in squadra e giocano contro una squadra di un solo giocatore. Come nei giochi a 2 giocatori, le due squadre giocano a turno scagliando la palla contro la parete. Ciascuna squadra riceve cinque palle e una propria parete di mattoni da disintegrare. Quando una squadra perde la palla, apparirà la parete della squadra avversaria e la propria palla. La prima squadra a distruggere una parete o a fare più punti dopo aver giocato le cinque palle vince il gioco.

GIOCHI A QUATTRO GIOCATORI

Questi giochi si giocano come i giochi a due o tre giocatori però con due giocatori per ogni squadra. Vince il gioco la prima squadra che distrugge una parete o che fa il maggior numero di punti dopo aver giocato le 5 palle. Quando una squadra o un giocatore distrugge una parete di mattoni, ne compare automaticamente un'altra sullo schermo. Se restano dei mattoni sullo schermo dopo che sono state giocate le 5 palle, potrete iniziare tranquillamente un'altra partita con una nuova parete di mattoni schiacciando il pulsante Reset.

Nota: Nei giochi con due giocatori per squadra ciascun giocatore controlla una racchetta che si muove lungo metà del campo gioco.

GIOCHI A TEMPO

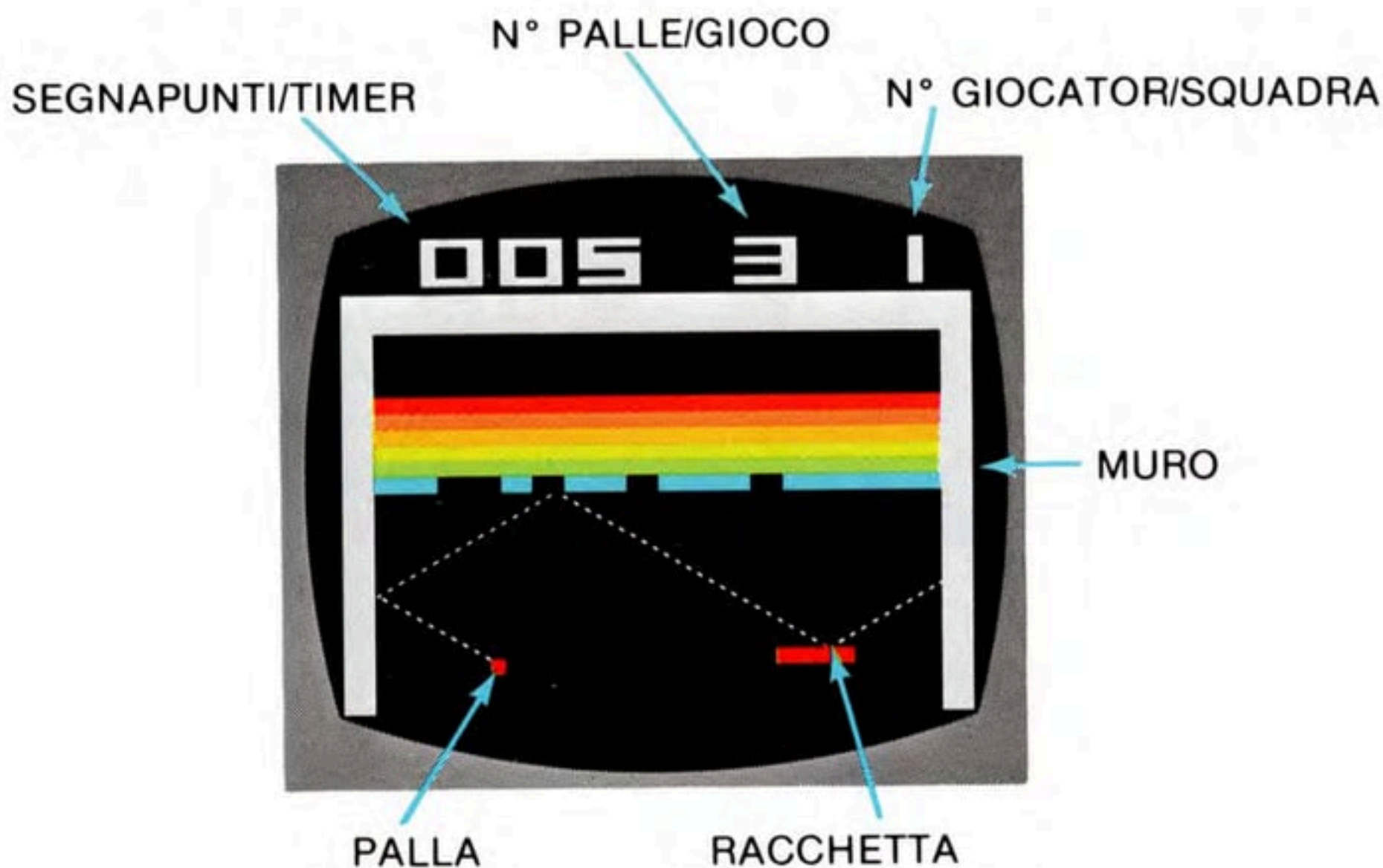
Alcuni giochi si basano sulla velocità anziché sul punteggio. Un cronometro sostituirà il segnapunti nell'angolo in alto. Dovrete distruggere la parete nel minor tempo possibile. Nei giochi ad un solo giocatore il cronometro conta i secondi mentre tentate di superare

il vostro record personale. Nei giochi a due, tre o quattro giocatori, dovrete distruggere la parete con cinque palle in un tempo inferiore a quello impiegato dal vostro avversario.

GIOCHI INVISIBILI

Si tratta dello stesso gioco di BREAKOUT, tranne che questa volta avviene al buio! La parete è invisibile finché non colpite un mattone con la palla. Quando ciò avviene l'intera parete si illumina e il vostro punteggio aumenta.

GLOSSARIO BREAKOUT



MURO

Ci sono 6 file di mattoni. Il colore di un mattone determina i punti che fate quando lo colpite con la palla.

Rosso - 7 punti
 Arancio - 7 punti
 Giallo - 4 punti
 Verde - 4 punti
 Acqua - 1 punto
 Blu - 1 punto

RACCHETTA

Ciascun giocatore usa il telecomando a manopola per muovere la sua racchetta orizzontalmente nella parte inferiore del campo-gioco. Con la racchetta il giocatore scaglia la palla contro la parete.

SEGNAPUNTI/TIMER

A seconda del gioco che fate comparirà nell'angolo a sinistra in alto un segnapunti o un timer.

- **Segnapunti** - In alcuni giochi si vince solo in base al punteggio. In questi giochi il punteggio del giocatore appare appunto in questa posizione dello schermo. I punti sono determinati dalla distruzione dei mattoni durante il gioco.
- **Timer**-Invece di determinare il vincitore in base al punteggio raggiunto, alcuni giochi sono dominati da un cronometro nell'angolo sinistro in alto dello schermo. Bisogna distruggere le pareti nel minor tempo possibile. Il timer cronometra i tempi parziali ed i tempi totali di ciascun giocatore.

NUMERO GIOCATORI/SQUADRA

In questo punto dello schermo appariranno due numeri in periodi differenti durante il gioco.

- **Numero di giocatori:** dopo che avrete selezionato il gioco che preferite, dovrete scegliere il numero di giocatori. Per esempio, schiacciate il tasto Game-Select del Computer finché non

appare il numero 3; il Computer sarà predisposto per un gioco a 3 giocatori.

- **Numero di squadra:** ogni squadra è contrassegnata da un suo numero. Nei giochi a un giocatore è sempre il numero uno che appare in questo angolo dello schermo. Nei giochi a 2 giocatori, ciascun giocatore è contrassegnato o dall'uno o dal due. Nei giochi a 3 o 4 giocatori, le squadre vengono denominate squadra 1 o squadra 2. Quando appare il vostro numero di squadra tocca a voi giocare.

NUMERO PALLE/GIOCO

Anche in questa posizione dello schermo due numeri appariranno in tempi diversi durante il gioco:

- **Numero di gioco:** Prima che iniziate a giocare, selezionate il gioco che volete fare col Game Select del Computer. Il numero che appare si riferisce al gioco che giocherete. (Le descrizioni dei giochi sono più avanti).
- **Numero palle:** Dopo aver schiacciato il pulsante Reset del Computer il gioco può iniziare. Apparirà il numero 5 sullo schermo. Ciò significa che voi o la vostra squadra avete a disposizione 5 palle da giocare. Per tutta la durata del gioco, il numero indicherà le palle rimanenti.

PUNTEGGIO

In alcuni giochi si fanno punti colpendo i mattoni della parete. I mattoni valgono punti. Il numero dei punti è determinato dal colore del mattone.

Rosso - 7 punti	Verde - 4 punti
Arancio - 7 punti	Acqua - 1 punto
Giallo - 4 punti	Blu - 1 punto

Il primo giocatore o squadra che distrugge completamente ambedue le pareti o fa più punti dopo aver giocato le 5 palline vince il gioco. Farete il massimo numero di punti, 864, quando

riuscirete a distruggere ambedue le pareti.

In altri giochi invece dovete vincere basandovi sulla velocità e quindi sull'abilità con cui conducete il gioco. Un cronometro registra i tempi parziali e complessivi dei vostri turni di gioco. La squadra o il giocatore che distrugge ambedue le pareti nel minor tempo vince il gioco. Nei giochi a un giocatore, tentate di superare il vostro record personale.

COMMUTATORE DI DIFFICOLTÀ

Nella posizione B la racchetta è 3/4 di quando il commutatore è in posizione A. Quando ci sono due

giocatori per squadra l'interruttore di difficoltà modificherà ambedue le racchette.

USO DEI TELECOMANDI

PER SERVIRE LA PALLA:

Schiacciate il pulsante rosso del telecomando e apparirà la palla.

PER SPOSTARE LE RACCHETTE:

Per spostare le racchette lungo il campo-gioco girate la manopola del telecomando. Giratela in senso orario per spostare la racchetta a destra; giratela in senso contrario per spostare la racchetta a sinistra.

PER DIRIGERE LE PALLE:

In alcuni giochi Breakout e Breakthru le palle possono essere dotate di effetto. In questi giochi potete controllarne la direzione

con la manopola del telecomando girandola in senso orario per deviare la palla verso destra e girandola in senso contrario per deviare la palla verso sinistra.

PER STOPPARE LA PALLA:

In alcuni giochi Breakout e Breakthru è possibile lo stop. Quando la palla tocca la racchetta schiacciate il pulsante rosso del telecomando. Continuate a tener premuto il pulsante e la palla resterà sulla racchetta lasciandovi più tempo per dirigere con precisione il lancio. Per scagliare la palla lasciate andare il pulsante rosso del telecomando.

GIOCHI BREAKOUT

GIOCO 1

Usando il telecomando i giocatori cercano di farsi strada attraverso la parete e fare punti.

GIOCO 2

Con questo gioco potrete caricare d'effetto le vostre palle e fare punti ad ogni colpo.

GIOCO 3

Fermatevi. Con questo gioco potete stoppare la palla ed avere il tempo di programmare il lancio.

GIOCO 4

Non chiudete gli occhi. Il solo momento in cui voi vedrete la vostra parete Breakout è quando la palla colpisce un mattone. Il resto del tempo giocate Breakout al buio.

GIOCO 5

C'è un clima piuttosto teso. Il

cronometro in cima allo schermo segna il tempo che vi ci vuole per completare un Breakout.

GIOCO 6

Il cronometro dà la suspense. Solo le palle ad effetto consentono quelle mosse indispensabili per battere tutti i vostri record precedenti.

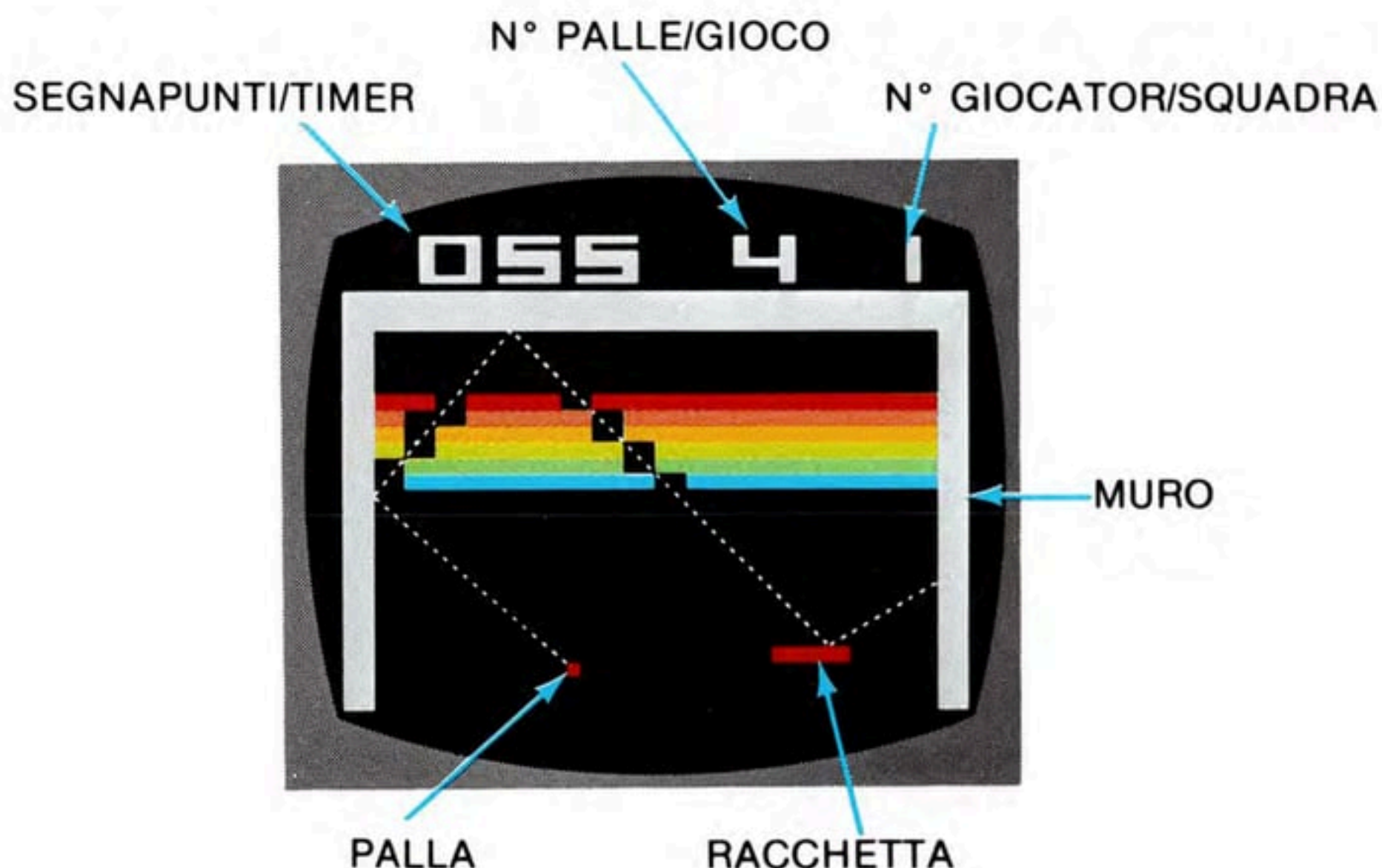
GIOCO 7

Quanto dura? Il cronometro in questo gioco vi conterà ogni secondo mentre stoppate e scegliete i lanci più impensati.

GIOCO 8

Il muro si accende soltanto quando colpite un mattone. Poi tornate a giocare al buio mentre il cronometro registra il tempo di gioco.

GIOCHI BREAKTHRU



Breakthru si gioca allo stesso modo di Breakout. La sola differenza è nell'azione della palla. Infatti una volta che la palla colpisce un mattone non rimbalza, ma continua a penetrare attraverso la parete frantumando più mattoni e facendo più punti.

GIOCO 9

POW! POW! POW! Fate un tiro diretto su un mattone e la pallina continuerà a viaggiare attraverso la parete in questo Breakthru di base.

GIOCO 10

Con l'effetto aumentate il controllo sulla palla durante questo gioco veloce di Breakthru.

GIOCO 11

Rallentate l'azione stoppando la palla in questo gioco Breakthru.

GIOCO 12

La parete Breakthru appare soltanto quando colpite un mattone. È invisibile in qualsiasi altro momento del gioco.

ATTENZIONE!

- La racchetta si divide in 5 sezioni. Notate che la pallina rimbalza su ciascuna sezione con angoli progressivamente più piccoli dopo il terzo, il settimo e undicesimo colpo. Dopo il dodicesimo colpo, l'angolo di rimbalzo ritorna alla sua misura originaria.
- La palla accelera dopo il dodicesimo colpo consecutivo o quando colpisce un mattone dei

3 strati superiori.

- Quando la palla batte sulla sezione centrale della racchetta rimbalza in verticale.

Con questo programma di gioco usate i telecomandi a manopola. Assicuratevi che le spine dei telecomandi siano saldamente inserite nelle prese del Computer System.

	BREAKOUT®				TIMED BREAKOUT®				BREAKTHRU			
N°. Giocho	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Manovrabile		■				■				■		
Presca			■				■				■	
Invisibile				■				■				■

12 JUEGO VIDEO

BREAKOUT[®]

Utilice los Controles Giratorios (de Raquetas) Standard para esta Cassette. Asegúrese de que los cables de los Controles están bien conectados al Sistema Video Computadora. Vea su manual de instrucciones para la Video Computadora para más detalles. Tenga en cuenta que será necesario otro juego de Controles para juegos de tres o cuatro personas.

NOTA: Para prolongar la vida de su sistema Video Computadora



Atari y proteger los componentes electrónicos, deberá estar apagada la Consola cuando se introduzca o se quite una cassette.

COMO JUGAR AL FRONTENIS

Aparecerá un muro de ladrillos en la parte superior de la pantalla, y Vd. debe destruir dos muros del campo de juego, ladrillo a ladrillo.

Emplee el Control para mover la raqueta a través de la parte superior de la pantalla. Con la raqueta, dele a la pelota contra el muro. Cada vez que la pelota dé en un ladrillo, este desaparecerá, y Vd. marca puntos.

Un jugador o equipo recibe cinco pelotas por partido. Cuando no de a una pelota con su raqueta, la pelota desaparecerá de la pantalla. Pulse el botón rojo del Control para sacar otra pelota y así hasta que se hayan jugado las cinco pelotas.

Cuando un equipo o jugador destruye el primer muro,

aparecerá automáticamente un segundo muro en la pantalla. Siga dando en los ladrillos de este muro y marque más puntos. El jugador o equipo que pueda destruir dos muros obtendrá la máxima puntuación de 864 y ganará el partido.

NOTA: Si ambos adversarios destruyen los dos muros, ganará el equipo que utilizó menor número de pelotas.

Al final de los juegos de dos equipos, el campo de juego de ambos equipos o jugadores se encenderá y se apagará de forma intermitente en la pantalla. Así, los jugadores podrán comparar su puntuación. Comience un nuevo partido y cree un nuevo muro.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

Cada juego de frontenis se identifica por un número que aparece en la parte superior del Campo de Juego. (Vea las descripciones de los juegos de Frontenis para los números). De una a cuatro personas pueden jugar cada versión de los juegos. Para preparar los partidos:

- Seleccione el número del juego que del juego que quiera presionando el Pulsador de Selección del Juego hasta que aparezca el número en la parte superior del campo de juego.
- Presione el Pulsador de Selección de Juego para programar el número de jugadores. Por ejemplo, al aparecer el número 3 en la esquina superior derecha del campo, el juego está ajustado para tres personas.
- Presione el Programador de Inicio del Juego para empezar la acción del juego.
- Pulse el botón rojo del Control para sacar la pelota y empezar a jugar.

JUEGOS PARA UNA PERSONA.

Utilizando el Control derecho, el jugador intenta destruir los dos muros empleando cinco pelotas. El jugador también puede ganar consiguiendo la puntuación máxima de 864 puntos.

JUEGOS PARA DOS PERSONAS.

Dos jugadores se turnan en dar con la pelota en el muro. Cada uno recibe cinco pelotas y un muro que aparece durante su turno. El jugador sigue dando con la pelota en el muro hasta que falle el tiro. Cuando falle, aparecerá en la pantalla el muro

del adversario. Entonces le tocará a éste dar en el muro con la pelota. El primer jugador en destruir más muros (dos) o en marcar más puntos después de utilizar las cinco pelotas, gana el partido.

JUEGOS PARA TRES PERSONAS.

Dos personas juegan en un equipo contra otra. Lo mismo que en juegos de dos personas, los dos equipos se turnan en dar con la pelota en el muro. Cada equipo recibe cinco pelotas y un muro distinto. Cuando falle uno de ellos, aparecerá el muro del equipo adversario, y éste empezará a jugar. El primer equipo en destruir un muro o en conseguir la mayor puntuación después de utilizar las cinco pelotas, será el ganador.

JUEGOS PARA CUATRO PERSONAS.

Con dos personas en cada equipo, se juega lo mismo que en los juegos de tres personas. El primer equipo en destruir un muro o en conseguir la mayor puntuación posible, después de agotar las cinco pelotas, gana el partido.

Cuando un equipo o jugador destruye el muro, uno nuevo aparecerá automáticamente en la pantalla. Si aún quedan unos ladrillos en la pantalla después de utilizar las cinco pelotas, empiece otro juego y cree un muro nuevo presionando el programador de inicio de juego.

NOTA: En juegos de dos personas en un equipo, cada jugador controla una raqueta solamente, que se mueve por la mitad del campo.

JUEGOS CONTRA RELOJ.

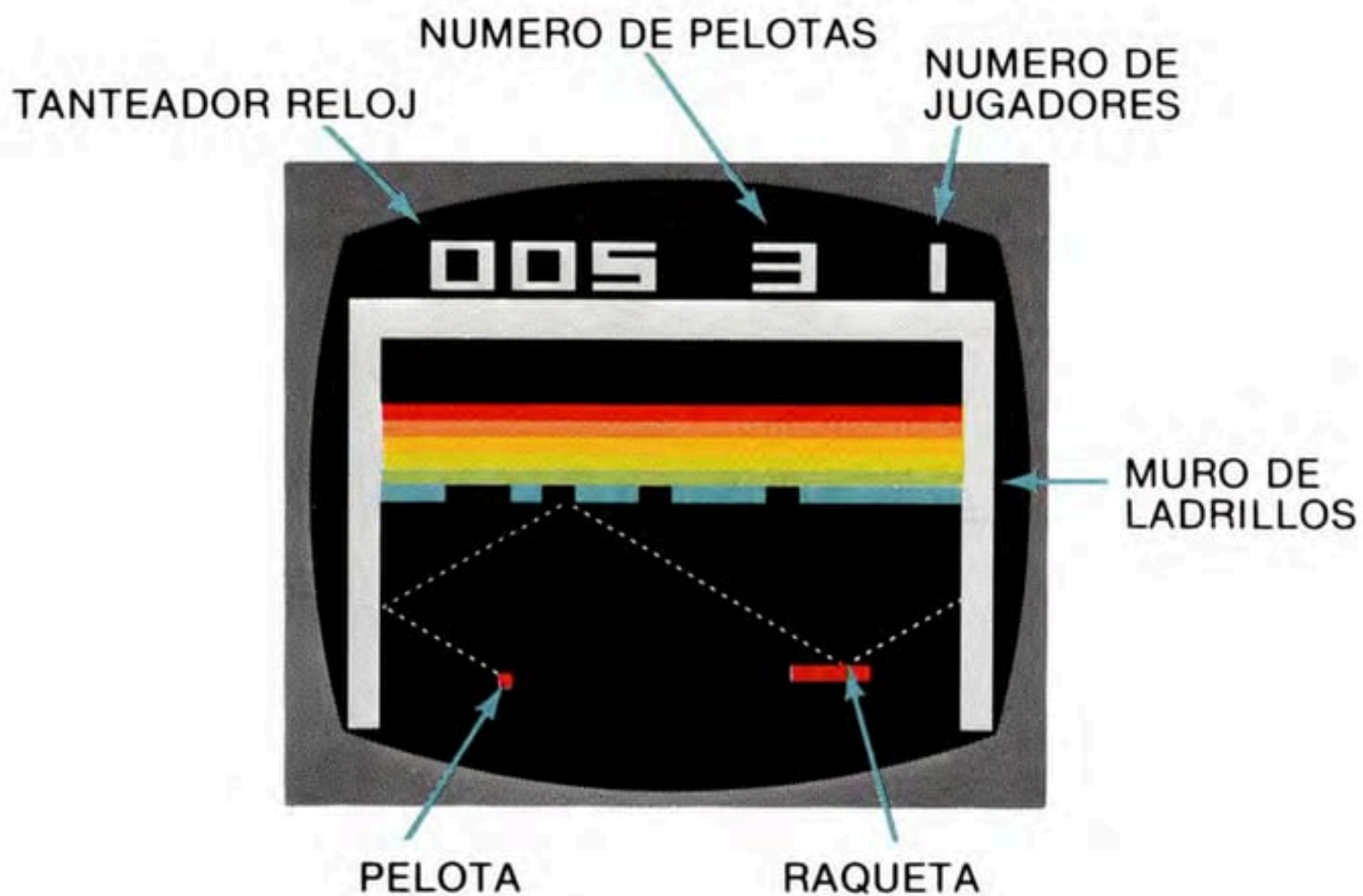
Algunos juegos dependen de puntuaciones de velocidad en vez de puntos. Un reloj reemplazará el tanteador en la esquina superior izquierda. Su objetivo consiste en destruir el muro cuanto antes. El reloj cuenta los segundos mientras que Vd. intenta batir su propio record en juegos de una persona. En los de dos, tres o cuatro, tiene

que destruir el muro con cinco pelotas en menos que su adversario.

JUEGOS INVISIBLES.

Se juega de la misma forma, pero esta vez a oscuras! El muro permanecerá invisible hasta que dé en un ladrillo con la pelota. Al suceder ésto, Vd. puntúa y el muro se ilumina.

GLOSARIO DEL FRONTENIS

**MURO DE LADRILLOS.**

Hay seis filas de ladrillos. El color de un ladrillo determina los puntos que marca al dar con él su pelota.

Rojo = 7 puntos

Naranja = 7 puntos

Amarillo = 4 puntos

Verde = 4 puntos

Celeste = 1 punto

Azul = 1 punto

RAQUETA.

Cada jugador utiliza un control giratorio de raqueta standard para mover la raqueta en sentido horizontal por la parte inferior del campo de juego. El jugador da con la pelota en el muro, con la raqueta.

TANTEADOR/RELOJ.

Según el juego, aparecerá un Tanteador o un Reloj en la esquina izquierda.

- **Tanteador.**—Algunos de los juegos se ganan solamente con una puntuación de tantos. En estos juegos, la puntuación de cada jugador aparece en el tanteador. Los puntos vienen determinados por los ladrillos en los que se ha dado durante el partido.
- **Reloj.**—En vez de determinar el ganador con el valor de la puntuación de los ladrillos, algunos juegos tienen un Reloj en la esquina superior izquierda. En estos partidos, su objetivo consiste en destruir los muros en el menor tiempo posible. El Reloj marca los minutos y segundos acumulados de cada turno.

NUMERO DE JUGADORES/EQUIPOS.

En este campo de juego aparecerán dos números en distintos momentos del juego.

- **Número de jugadores:** Después de seleccionar el juego que se quiere, deberá indicar el número de jugadores. Presione el Pulsador de Selección de Juego hasta que aparezca el número deseado de jugadores. Por ejemplo, cuando aparezca el número 3, la Computadora

está programada para un juego de tres personas.

- **Número de Equipos:** El equipo que de momento está jugando la pelota es señalado por un Número de Equipo. En juegos de una persona, el número 1 siempre aparecerá en esta posición. En los de dos, cada jugador se ve señalado por los números 1 ó 2. En los de tres o cuatro, los equipos se señalan como 1 ó 2. Cuando aparezca su Número de Equipo, le tocará a Vd. puntuar.

NUMERO DE PELOTAS/JUEGO.

En esta posición de campo de juego, aparecerán dos números en distintos momentos durante el partido:

- **Número de Juego:** Antes de empezar a jugar, seleccione el juego deseado con el Pulsador de Selección de Juego de la Consola. El número que aparezca se refiere al partido que jugará. (Vea las siguientes descripciones de los juegos para los números de éstos).
- **Pelotas:** Después de presionar el Programador de Inicio del Juego de la Consola, podrá empezar a jugar. En esta posición de campo de juego aparece el número 5, que se refiere a las cinco pelotas que Vd. o su adversario pueden sacar. Durante todo el partido, el número reflejará las pelotas que queden.

PUNTUACION

En algunos de los juegos, un jugador marca puntos dando en uno de los ladrillos del muro. Los ladrillos valen puntos. El número de los puntos se determina según el color de los ladrillos:

Rojo = 7 puntos

Naranja = 7 puntos

Amarillo = 4 puntos

Verde = 4 puntos

Celeste = 1 punto

Azul = 1 punto

El primer jugador o equipo en destruir ambos muros por completo o en marcar la mayor puntuación después de utilizar las cinco pelotas, ganará el partido.

Marcará los 864 puntos, el máximo, cuando destruya ambos muros.

En otros juegos, tendrá que depender de la velocidad y de su habilidad. Un Reloj marca los minutos y segundos acumulados de cada uno de sus turnos durante el partido.

El equipo o jugador que destruya ambos muros con cinco pelotas en el menor tiempo, gana el partido. En juegos de una persona intente batir su propio record de velocidad.

HANDICAP Programador de Dificultad

En la posición "B", la raqueta se reduce a las 3/4 partes del tamaño corriente de la posición "A".

Cuando hay dos jugadores en un equipo, un programador de dificultad afectará a ambas raquetas.

ACCION DEL CONTROL

PARA SACAR LA PELOTA:

Pulse el botón rojo del Control y aparecerá la pelota.

PARA MOVER LA RAQUETA:

Para mover las raquetas por el campo de juego, gire el mando del Control. Gírelo en sentido de las agujas del reloj para moverlo a la derecha, gírelo en sentido opuesto a las agujas del reloj para moverlo a la izquierda.

PARA GUIAR LAS PELOTAS:

Algunos juegos de Frontenis y penetración tienen pelotas Guiables. En estos juegos puede girar el mando del control en el

sentido de las agujas del reloj para mover la pelota hacia la derecha; gírelo en sentido opuesto para moverla hacia la izquierda.

PARA COGER LA PELOTA:

Algunos juegos de Frontenis y penetración tienen la característica de parada. Al dar la pelota en su raqueta pulse el Control rojo. Siga presionando el botón y la pelota se quedará en la raqueta, dejándole más tiempo para apuntar el tiro cuidadosamente. Para soltar la pelota, suelte el botón rojo de Control.

JUEGO DE FRONTENIS

JUEGO 1

Utilizando el Control, los jugadores intentan atravesar el muro y marcar puntos.

JUEGO 2

Este juego tiene pelotas guiables para que Vd. pueda acertar con todo tiro.

JUEGO 3

Descanse un poco. Este juego tiene Parada, que le da tiempo para planear su estrategia y apuntar.

JUEGO 4

No parpadee. La única vez que verá su punto de Frontenis sera cuando la pelota dé en un ladrillo. Durante el resto del tiempo estará jugando al Frontenis a oscuras.

JUEGO 5

¡Se le ha puesto muy difícil! El reloj en la parte superior del campo de juego marcará el tiempo que tarde en completar un Frontenis.

JUEGO 6

El reloj mantiene el "suspense". Las pelotas guiables proporcionarán una parte de los jugados de estrategia que hará durante el partido.

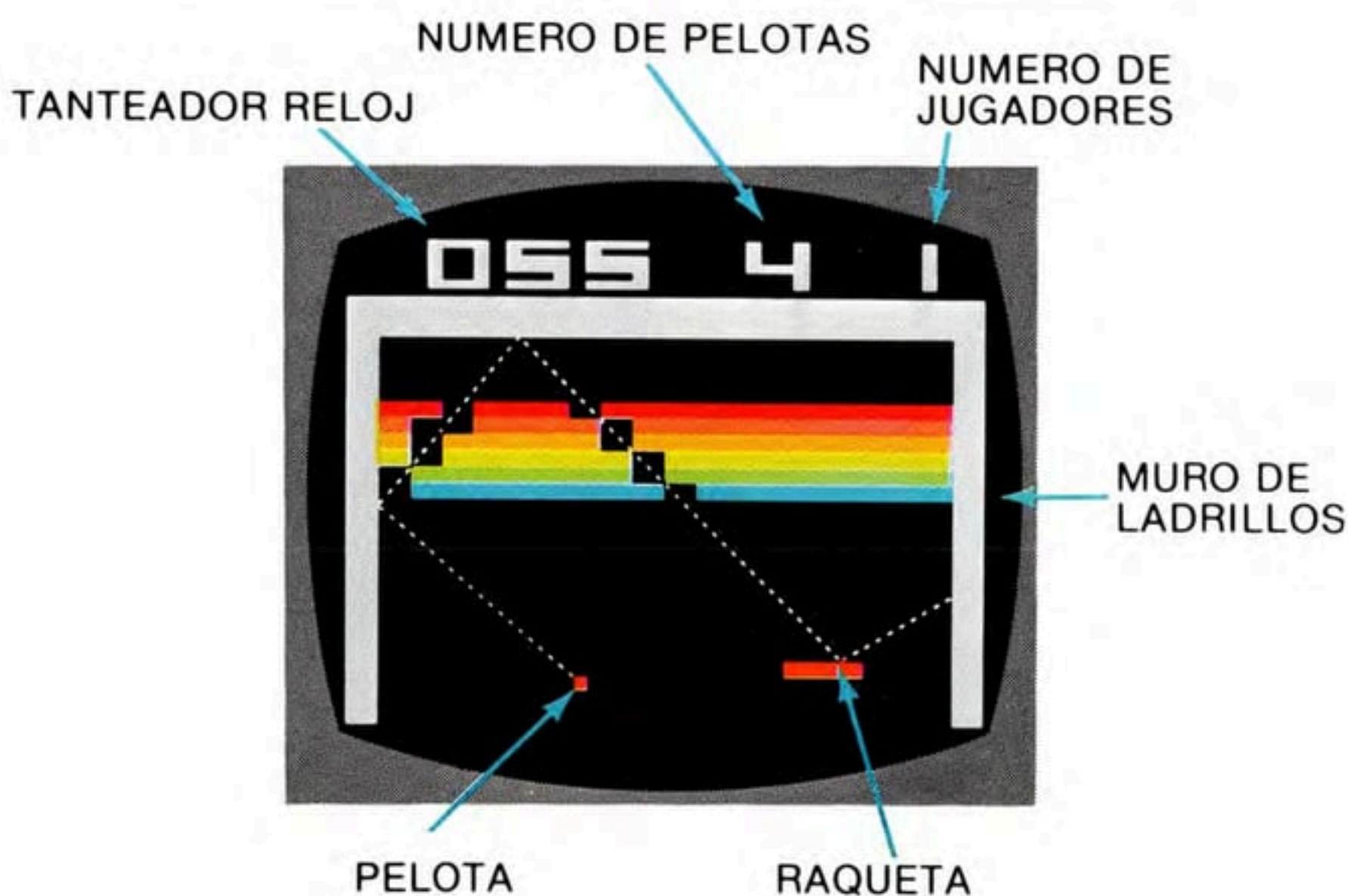
JUEGO 7

¿Cuánto tardará? El reloj marcará los segundos mientras Vd. apunta sus pelotas en la Parada.

JUEGO 8

El muro se ilumina tan sólo cuando Vd. dé en un ladrillo. Entonces, otra vez estará jugando a oscuras, con el reloj marcando el tiempo.

JUEGOS DE PENETRACION



PENETRACIÓN: Se juega de la misma forma que los juegos de Frontenis. La única diferencia consiste en la acción de la pelota. Una vez que la pelota da en un ladrillo, ésta sigue atravesando el muro, dando en más ladrillos y marcando más puntos. Penetración consiste en mucha acción rápida de pelotas y raqueta.

JUEGO 9

Haga un impacto directo en un ladrillo y la pelota seguirá.

JUEGO 10

Las pelotas guiabiles aumentan su control de la pelota durante este juego rápido de penetración.

JUEGO 11

Reduzca la velocidad de la acción del juego con la Parada.

JUEGO 12

El muro de penetración aparecerá cuando dé en un ladrillo. Durante el resto del juego quedará invisible.

SUGERENCIAS PARA EL JUEGO

- La raqueta está dividida en cinco secciones. Observe que la pelota rebota de cada sección en ángulos progresivamente más estrechos después del tercero, séptimo y undécimo tiro. Tras el undécimo tiro, el ángulo vuelve a su tamaño original.
- La pelota aumentará su velocidad después del duodécimo tiro consecutivo o después de dar en cualquier ladrillo en las tres filas superiores. (Ladrillos de velocidad).
- Cuando la pelota dé en la sección central de la raqueta, la pelota saltará.

	BREAKOUT®				TIMED BREAKOUT®				BREAKTHRU			
No. De Juego	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Guiadle		■				■				■		
Catch			■				■				■	
Invisible				■				■				■

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