

BREAKOUT

SPELPROGRAMMS-
INSTRUKTION



Model CX2622

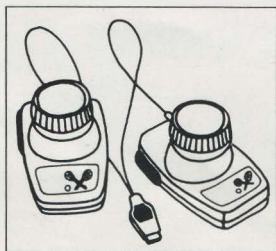

ATARI™

UTBRYTARKUNGEN

VILKEN HANDKONTROLL?

Till samtliga spel i detta spelprogram skall Du använda *Racketkontrollerna* ("Paddle Control"). Dessa har en *gemensam anslutningskontakt* som ansluts till det högra uttaget på videospellets baksida (videospellet sett bakifrån).

För de spel där fyra spelare deltar, behövs en extra racketkontroll. Denna kopplas då in i det *vänstra uttaget* på videospellets baksida (videospellet fortfarande sett bakifrån). En extra racketkontroll kan inhandlas hos Din lokala ATARI återförsäljare. Se till att kontrollerna är ordentligt inkopplade!



Håll handkontrollen i vänstra handen framför Dig, så att Du har den *röda tangenten* uppåt till vänster och mot tummen när Du greppar om kontrollen. Din rackets rörelser kontrollerar Du med högra handen och ratten på kontrollens ovansida.

SÅ HÄR SPELAR DU UTBRYTARSPEL:

I den övre delen av bildfältet finns en tegelstensmur, och Din uppgift är att slå ner två murar från spelplanen, sten för sten.

Med handkontrollen kan Du flytta det racket (eller slagträ) som finns längst ner på bildfältet, tvärs över spelplanen. Med dess hjälp skall Du returnera bollen tillbaka mot tegelmuren. Var gång bollen träffar en tegelsten försvinner denna, och Du får poäng. Spelarna (eller laget) har fem bollar var per spel. När Du missar en boll med Din racket, försvinner bollen från bildskärmen. För att få nästa boll servad, trycker Du in den röda tangenten ända tills alla fem bollarna har spelats.

När den första muren är utplånad, erhålls automatiskt ännu en tegelmur på bildskärmen. Du fortsätter nu att slå ut tegelstenar i muren, och ta poäng. Den spelare eller lag som kan radera båda murarna får maximala 864 poäng och vinner spelet.

OBSERVERA: Om båda opponenterna raserar två murar, vinner det lag som använde minst antal bollar.

Mot slutet av två-lags spel kommer båda lagens spelfält att blinka av och till på bildskärmen. På så vis kan spelarna jämföra poäng.

Genom att trycka in omkopplaren "game reset" startas ett nytt spel, och en ny tegelmur dyker upp.

DE OLIKA SPELEN

Varje utbrytarspel identifieras genom ett nummer överst på bildskärmen (se vidare under spelbeskrivningarna). Från en till fyra spelare kan spela varje enskilt spel. Så här förbereder Du ett spel:

- Välj det spelnummer som motsvarar önskat spel, genom att trycka ner omkopplaren "game select" tills önskat spelnummer uppenbarar sig på bildskärmen.
- Tryck åter ner omkopplaren "game select" för att programmera videospellet för önskat antal spelare. Om t ex siffran 3 visas i det övre *högra* hörnet, är spelet inställt för 3 spelare.
- Tryck ner tangenten "game reset" för att starta spelet.
- Tryck in den röda tangenten på handkontrollen för att få en boll servad.

EN-MANS SPEL

Med hjälp av den högra handkontrollen skall Du som ensam spelare med totalt fem bollar förstöra två murar. Eller Du kan vinna spelet genom att få maximala 864 poäng.

TVÅ-MANS SPEL

Två spelare växlar om att slå ner murar. Var spelare får fem bollar samt en tegelmur under sin spelomgång. En spelare fortsätter att slå bollen i muren till dess han missar den. Efter en miss dyker i stället motspelarens mur upp på bildskärmen. Det är nu motspelarens tur att ta en omgång med en boll. Den förste som förstör två väggar, *eller* får flest poäng efter att båda spelat fem bollar, vinner spelet.

TRE-MANS SPEL

Två spelare agerar som ett lag och spelar mot ett annat *en-mans* lag. Precis som i två-mans spelen, spelar lagen i omgångar. Varje lag får fem bollar och separata tegelmurar. När ett lag missar bollen dyker motståndarlagets mur upp, och det är också dess tur att ta en omgång med en boll. Det lag som först utplånar väggarna, *eller* får flest poäng efter fem spelade bollar vinner spelet.

FYRA-MANS SPEL

Dessa spel sker på samma sätt som två- och tremans spelen. Det lag som först utplånar väggarna, eller får flest poäng efter fem spelade bollar vinner spelet.

När ett lag eller en spelare utplånat den första muren, erhålls automatiskt ännu en mur på bildskärmen. Om det fortfarande finns några tegelstenar kvar på bildskärmen efter det att fem bollar har spelats, måste ett nytt spel startas. Tryck ner omkopplaren "game reset" så erhålls en ny tegelmur.

OBSERVERA: I spel med två man i varje lag kontrollerar var spelare **en racket som kan flyttas över halva spelplanen.**

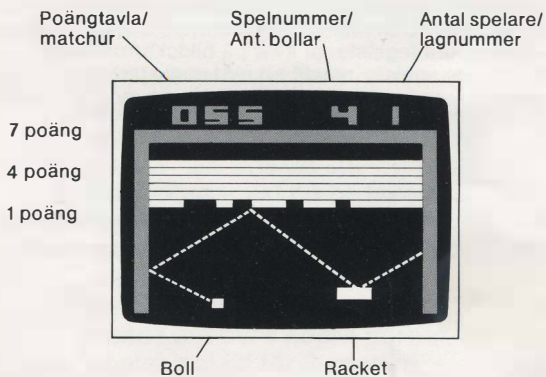
SPEL PÅ TID

Vissa spel utgår från tidspoäng istället för träffpoäng. Istället för en poängtavla finner Du ett matchur i det övre vänstra hörnet. Avsikten är att utplåna muren på kortast möjliga tid. Matchuret räknar sekunderna medan Du försöker slå ditt eget rekord i en-mans spelen. I två-, tre- och fyra-mans spelen är avsikten att utplåna muren med maximalt fem bollar, på kortare tid än motståndaren.

OSYNLIGA SPEL

Dessa har samma förutsättningar som de övriga utbrytar-spelen, men det sker nu i mörkret! Muren är osynlig tills Du träffar en tegelsten med bollen. Du får då poäng och *hela* muren lyser upp.

VAD BETYDER SYMBOLERNA PÅ BILDSKÄRMEN?



TEGELMUREN

Det finns sex lager tegelstenar. Färgen på stenarna talar om hur många poäng du får vid träff.

RÖD: 7

ORANGE: 7

GUL: 4

GRÖN: 4

CYAN: 1

BLÅ: 1

RACKET

Du använder en handkontroll av racket-typ (paddle control), för att förflytta Din racket på bildskärmen. Med hjälp av denna skall Du returnera bollen mot tegelmuren.

POÄNGTAVLA/MATCH-UR

Beroende på vilket spel som är inställt, kommer antingen en poängtavla eller ett match-ur att visas i övre vänstra hörnet.

POÄNGTAVLA: Vissa spel avgörs endast genom antal träffpoäng. Vid dessa spel visas varje spelares poängställning i denna markering. Antalet poäng avgörs av vilka tegelstenar som träffas.

MATCH-UR: I stället för att avgöra matchen med träffpoäng, utgår vissa spel från tidspoäng. Tidsmarkeringen framgår av matchuret i övre vänstra hörnet. Vid dessa spel är Din uppgift att utplåna murarna på så kort tid som möjligt. Match-uret anger det *totala* antalet minuter och sekunder för varje omgång.

SPELNUMMER/BOLLAR

Här kan två olika nummer förekomma vid olika tillfällen:

SPELNUMMER: Innan Du börjar spela, måste Du välja önskat spel med omkopplaren "game select". Det nummer som visas motsvarar numret på det önskade spelet, se spelplanen på sidan 11 samt spelbeskrivningarna på sidorna 9-10.

BOLLAR: Efter det Du tryckt ner omkopplaren "game reset" kan spelet börja. Siffran fem som nu visas i detta fält anger att Du (eller Ditt lag) har totalt fem bollar till förfogande. Allt efter spelet fortsätter, indikeras här hur många bollar som finns kvar.

POÄNG

I vissa spel får Du poäng genom att träffa tegelstenarna i muren. Antalet poäng avgörs av värdet på de olika färgade stenarna.

Det lag som först utplånar murarna *eller* får flest poäng efter fem spelade bollar vinner spelet. Om *båda* murarna utplånas får Du maximala 864 poäng.

I andra spel måste Du lita till Din spelskicklighet. Ett match-ur anger det totala antalet minuter och sekunder för de respektive spelomgångarna. Det lag eller den spelare som utplånar båda murarna på kortaste tid med fem bollar, vinner spelet. I en-mans spel skall Du försöka slå Ditt eget tidsrekord.

HANDIKAPP

Med omkopplarna "difficulty" i läge B, är Din racket bara 3/4 av storleken i läge A. Om det är två spelare i ett lag, påverkar omkopplaren *bådas* racket.

SÅ HÄR ANVÄNDER DU HANDKONTROLLEN:

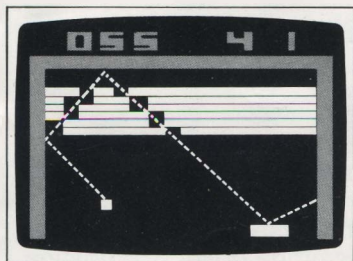
SERVE: Bollen dyker upp när Du trycker in den röda tangenten på handkontrollen.

FLYTTA RACKET: Genom att vrida på handkontrollens ratt kan Du flytta Din racket på bildskärmen. *Medurs* vridning: Racketen flyttas åt *höger*. *Moturs* vridning: Racketen flyttas åt *vänster*.

STYRD BOLL: I vissa spel kan bollreturen styras. Du kan alltså genom att vrida ratten med- eller moturs kontrollera bollens rörelse åt höger eller vänster.

FASTHÅLLNING: I vissa spel kan Du *hålla fast* bollen. Tryck in den röda tangenten på handkontrollen när bollen gör kontakt med Din racket. Bollen kommer att stanna kvar på Din racket så länge Du håller tangenten intryckt. Du får på så vis mer tid att sikta noggrant. Bollen frigörs om Du släpper den röda tangenten.

UTBRYTARSPEL



SPEL 1

Med handkontrollen och skicklig racketföreling skall Du försöka slå Dig igenom muren för att få mest poäng.

SPEL 2

Här kan Du också styra bollen och göra varje skott till en träff.

SPEL 3

Hämta andan lite, för i detta spel kan Du också hålla fast bollen. Du kan lugna ner tempot och planera mer strategiskt.

SPEL 4

Här hinner Du inte ens blinka! Enda tillfället Du ser muren är när Du får in en träff. Resten av tiden spelar Du i mörker.

SPEL 5

Rena stressen! Match-uret uppe till vänster anger den tid det tar att göra ett fullständigt genombrott.

SPEL 6

Match-uret ger spänningen. Med hjälp av de styrbara bollarna kan Du planera Din spelstrategi.

SPEL 7

Hur lång tid tar det? Matchuret tickar obevekligt fram sekund för sekund, medan Du siktar och placerar Dina skott.

SPEL 8

Muren lyser upp bara när Du träffar en tegelsten. Resten av tiden spelar Du i mörker, medan match-uret indikerar Din speltid.

GENOMBROTT

Genombrott spelas på samma sätt som Utbrytning. Den enda skillnaden är hur bollen reagerar. När bollen träffar en tegelsten fortsätter den att tränga igenom muren. Den träffar därför fler stenar och ger fler poäng. Genombrott är ett spel med snabba bollar och hastiga racket-rörelser.

SPEL 9

Pang! Pang! Pang! När Du får direkträff på en tegelsten fortsätter bollen igenom muren. Detta är grundspelet i Genombrott.

SPEL 10

Styrbara bollar gör att Du får en bättre kontroll över spelet i detta snabba spel.

SPEL 11

Puhh! Du kan här minska tempot med hjälp av fasthållning av bollen.

SPEL 12

Tegelväggen är bara synlig när Du träffar en sten. Resten av speltiden är den osynlig.

SPELTIPS

Din racket är indelad i fem sektioner. Observera att bollen studsar ut ifrån varje sektion i en allt mindre vinkel efter tredje, sjunde och elfte slaget. Efter tolfte slaget återgår studsinkeln till den ursprungliga.

Bollen ökar hastigheten efter tolv på varandra följande slag, *eller* när den träffar en sten i någon av de tre övre raderna.

När bollen gör kontakt med mittsektionen på Din racket kommer den att studsas tillbaka.

UTBRYTNING						GENOMBROT					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Spel nr

Styra bollen

Hålla fast bollen

Spel i mörker



Storgatan 26, 171 63 Solna, Tel. 08-730 01 00