

	<p>Object: Super Breakout</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Collection: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventory number: 0148</p>
--	--

## Description

### Spielprinzip:

In dieser Einzelspieler-Variante von Pong kontrolliert der Spieler mit dem Drehknopf einen Schläger am unteren Bildrand, um mit einem Ball eine Wand aus Steinen abzuräumen. Da der Ball erst durch Druck auf die rote Taste ins Spiel gebracht wird, kann der Spieler zwischen den Runden eine kleine Pause einlegen. Die Ballgeschwindigkeit erhöht sich, wenn weiter oben liegende Steine getroffen werden.

Zu Spielbeginn kann man eine von drei Spielvarianten auswählen: „Double“ mit zwei Schlägern, „Cavity“ mit zwei weiteren Bällen, die zunächst in Hohlräumen zwischen den Steinen gefangen sind und durch Abräumen befreit werden müssen, sowie „Progressive“, bei der die Steine Space Invaders-gleich regelmäßig nach unten rücken.

### Hintergrund:

Nach Pong entstanden zunächst eine Menge einfacher Ballspiele ohne Mikroprozessor, welche eigene Schaltungsteile für jedes Bildelement verwendeten. Im Jahr 1976 wurde der direkte Vorgänger Breakout (mit nur einer Spielvariante) von den Apple-Gründern Steve Wozniak und

Steve Jobs während ihrer Zeit bei Atari entwickelt. Später wurde das Breakout-Prinzip bei Arkanoid und ähnlichen Automaten in Farbe und mit zusätzlichen Extras wieder aufgegriffen.

Der Automat in der Ausstellung des Vereins wurde bei einem Mitglieder-Workshop im Dezember 2012 aus alten Originalteilen sowie diversen Holzstücken aus dem Baumarkt restauriert.

## Technik:

Der Automat verwendet eine 6502-CPU mit 6 KB Software und nur 1 KB RAM, das in Bildschirm- und Arbeitsspeicher aufgeteilt ist.

Das Bild wird im reinen Textmodus aus 32 x 28 Zeichen erzeugt, wobei auch der Schläger, der Spielfeldrand und die Steine aus Textzeichen aufgebaut werden. Für die Bälle sind drei gleiche, einfache Extraschaltungen vorhanden, damit sich die Bälle in hoher Auflösung bewegen können -- dies kann als Vorläufer der sog. Sprites angesehen werden. Auf die Schwarzweiß-Bildröhre aufgeklebte Farbfolien sorgen für die je nach Punktzahl unterschiedlichen Farben der Steine.

## Basic data

Material/Technique:

Measurements:

Uright/Standard

## Events

Created	When	1978
	Who	Atari, Inc.
	Where	United States

## Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- Video game arcade cabinet
- video game