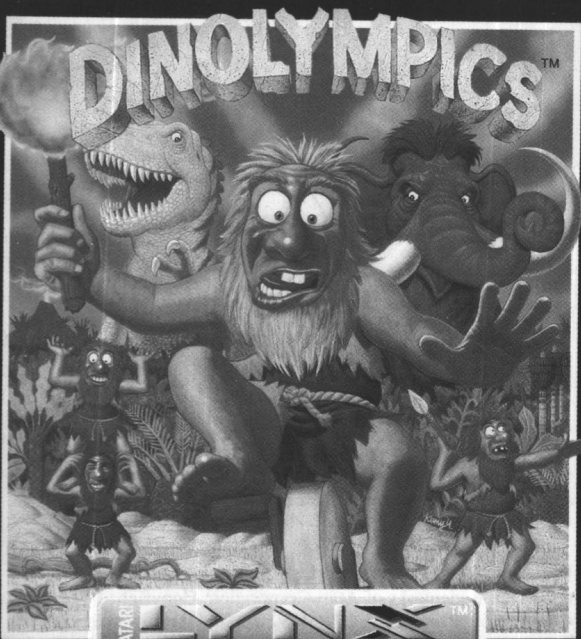


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

LYNX DINOLYMPICS

Je bent een holenmens. Het leven is zwaar. Zo heb je te maken met gigantische dinosaurussen, die je willen opeten. En dat is allesbehalve leuk. Dus moet je je ontwikkelen om te overleven. Doe je dat niet, dan zal het menselijk ras niet lang genoeg leven om tot haar grootse uitvindingen te komen: steden, vliegtuigen, sportwagens ... en videospelletjes.

De eerste uitvindingen waren eigenlijk ontdekkingen. In Dinolympics zul je die wezenlijke zaken zoals de speer, het vuur en het wiel opnieuw moeten ontdekken. Maar let op, het wordt geen eenvoudige opgave. Samenwerking en intelligentie zijn hard nodig. En bij dit spel zit één prehistorisch addertje onder het gras. Als je faalt, is je stam gedoemd tot uitsterven. Zonder gekheid. Dus doe je best. De toekomst van de mensheid hangt af van jou en je stamgenoten.

Spel starten

1. Plaats de Dinolympics spelkaart in de Lynx-computer.
2. Druk op ON. Het titelscherm verschijnt.
3. Druk op A of op B. Het muziekscherm verschijnt (scherm 1). (Schermnummers verwijzen naar het Schermenoverzicht achterin deze handleiding.)

4. Druk eventueel op Option 2 om de muziek af te zetten. Druk anders op A of op B om het Codescherm te laten verschijnen.

5. Als je Dinolympics voor het eerst speelt, accepteer dan de LYNX-code (scherm 2). Heb je het spel al eerder gespeeld en ben je ver genoeg gekomen om een nieuwe code te leren, gebruik dan de joypad om de nieuwe code in te voeren. Druk op iedere letterpositie boven of onder op de joypad om een letter te kiezen. Druk daarna links of rechts om naar de volgende letterpositie te gaan. Heb je een code ingevoerd of ga je akkoord met de Lynx-code, druk dan op A of B. Op het scherm wordt aangegeven of de code goed is.

6. Druk nogmaals op A of op B. Als de code fout was, voer dan een nieuwe in. Was de code goed, dan kunnen de spelen beginnen!

Op naar het Dinolympisch goud

Dinolympics is een spel waarbij de eerste mens het moet opnemen tegen de natuur. Intelligentie en snelle reflexen zijn onmisbaar om jouw stam holenmensen door steeds moeilijkere niveaus te leiden, de wereld te temmen en uiteindelijk heer en meester over de natuur te worden.

In Dinolympics moet je leren verschillende holenmensen tegelijk te besturen om ze te laten samenwerken. Precisie-teamwerk en samenwerking zijn geboden om te overleven. Je moet ook het aantal holenmensen in de gaten houden. Bij elk niveau heb je een minimum aantal mensen nodig om te kunnen slagen. Heb je er

maar drie terwijl er vier nodig zijn, dan ben je gedoemd te mislukken.

Als het spel begint, heeft je stam maar een armzalig ontwikkelingsniveau. Ze zijn zo primitief dat ze in het eerste niveau moeten samenwerken om iets simpels als een speer te ontdekken. Zonder speer zul je zeker uitsterven, want hij dient als wapen en werktuig. Uitsterven is geen pretje, dus laat jou dat niet overkomen.

Verplaats je holenmensen één voor één met de joypad. Je kiest de holenmens die je wilt besturen door Option 1 ingedrukt te houden en links of rechts op de joypad te drukken tot de pijl naar die geduldig wachtende holenmens wijst (scherm 3).

Druk onder op de joypad om iets op te rapen. Een holenmens kan maar één ding tegelijk dragen. Rugzakken waren er toen nog niet. Om iets te laten vallen druk je nog een keer onder op de joypad.

Scherm

Het scherm is in drieën opgedeeld (scherm 4). Linksboven zie je hoeveel tijd je nog hebt. Je moet het niveau binnen de gestelde tijd afmaken, anders blijft jouw stam primitief en sterft uit.

Het statusscherm linksonder toont de vaardigheden van de holenmens die je op dat moment bestuurt. Druk op A om een andere vaardigheid te kiezen. Als de gewenste vaardigheid op het scherm staat, druk je op B om die vaardigheid te gebruiken.

Vaardigheden

Aan het begin van het spel heb je maar één vaardigheid: ondersteuning van andere stamleden. Dat lijkt op het eerste gezicht niet veel, maar in een stammengemeenschap is die steun de sleutel tot overleven. Hoe verder je in Dinolympics vordert, hoe meer vaardigheden je onder de knie krijgt. Hieronder wordt elke vaardigheid beschreven.

Support (Ondersteuning)

Holenmensen kunnen niet klimmen zonder ladders of hulpmiddelen. 'Support' stelt de holenmens in staat menselijke ladders te vormen. Deze menselijke ladders gebruik je om de steile kliffen in het landschap te beklimmen. Sommige kliffen zijn niet zo hoog, zodat je met één holenmens de rest van de stam bovenop het klif kunt helpen. Bij hogere wanden zijn daar meer stamleden voor nodig.

Je gebruikt 'Support' als volgt: zorg dat de eerste holenmens aan de voet van het klif staat en dat in het statusvenster het woord 'Support' staat. Druk dan op B. De holenmens steekt zijn armen omhoog en is klaar om iemand anders op zijn schouders te laten klimmen. Ga met de tweede holenmens naar de eerste en druk boven op de joystick. Die tweede klimt op de schouders van de eerste. Als de menselijke ladder hoog genoeg is, kan de tweede holenmens nu bovenop het klif klimmen en verder gaan. Haalt hij dat niet, dan moet een derde stamlid de eerste twee beklimmen om boven te komen (scherm 5).

De holenmensen links onder kunnen alleen met behulp van een touw op het klif komen.

Bewaken met een speer

Zodra je de speer hebt ontdekt, kun je die gebruiken om vijanden, zoals roofdieren of leden van een vijandige stam, te bewaken en ze in bedwang te houden terwijl andere stamleden de taak afmaken. Bewaken gaat als volgt: verplaats de holenmens die de speer draagt naar een positie waar hij veilig een vijand kan bewaken, kies de vaardigheid 'Guard' (bewaken) en druk op B (scherm 6).

Springen met een speer

Je kunt een speer als een springstok gebruiken om over smalle kloven te springen. Je springt door de vaardigheid 'Leap' (spring) te kiezen en op B te drukken. Onderin het scherm zie je dan een krachtregelaar (scherm 7).

Denk je dat de sprong krachtig genoeg zal zijn, druk dan nogmaals op B, waarna je holenmens de sprong waagt. Springt hij niet ver genoeg, dan valt hij te pletter in de kloof. Als hij te ver springt, kan hij een rand missen en vallen, of hij kan op iets gevaarlijks belanden.

Gooien

Je kunt gooien met speren, brandende stukken hout en touwen. Door die voorwerpen naar andere stamleden over te gooien, kun je die dingen gemeenschappelijk gebruiken. Je kunt ook speren naar

vijanden gooien. Kies de vaardigheid 'Throw' (gooien), waarna de krachtregelaar verschijnt. Daarmee bepaal je hoe hard je gooit. Doe dat voorzichtig. Gooi je te hard of te zacht, dan mis je het doel. Kies de hoek waaronder je wilt gooien door boven of onder op de joystick te drukken. Druk op B om te gooien.

Klimmen

Zodra je stam het touw heeft ontdekt, kan degene die via de menselijke ladder omhoog klimt het touw laten zakken zodat de andere stamleden ook omhoog kunnen. (Zie je hoe slim we al beginnen te worden?) Je laat het touw zakken door op A te drukken tot 'Lower' (laten zakken) in het statusvenster verschijnt. Dan druk je op B. Het touw wordt gevierd. Kies de bovenste holenmens op de menselijke ladder, kies de vaardigheid 'Climb' (klimmen) en druk boven op de joystick. Herhaal dit voor de andere stamleden tot iedereen boven is (scherm 8). Kies dan de holenmens die het touw vasthoudt en druk op B. Dan rolt hij het touw op en kan de stam zijn tocht vervolgen.

Brandend hout

Als je stam het vuur heeft ontdekt, kunnen de leden van de stam brandende takken hout vinden en deze oprapen. Je kunt met brandende takken zwaaien om bij voorbeeld een roofdier op afstand te houden terwijl een ander stamlid een belangrijke taak afmaakt. Je kunt met de tak zwaaien door de vaardigheid 'Brandish' (zwaaien) te kiezen en op B te drukken (scherm 9).

In brand steken

Met vuur kun je obstakels op je weg (zoals bomen) opruimen. Ga met de hollenmens die het vuur draagt naar het obstakel toe en kies de vaardigheid 'Ignite' (in brand steken). Het voorwerp vat dan vlam en verbrandt (scherm 10).

Rijdende wielen

Je kunt een stamlid op een wiel laten rijden, net als op een eenwielige fiets (scherm 11). Je rijdt op een wiel door erachter te gaan staan en onder op de joypad te drukken. Je springt op het wiel door op A te drukken. Je snelheid (als je een helling afgaat, bij voorbeeld) bepaalt hoe ver je komt. Druk op B om van het wiel af te stappen. Het wiel is een krachtig hulpmiddel, maar het vraagt wel oefening en vaardigheid om alle mogelijkheden uit te buiten.

Oproepen

Op bepaalde niveaus kan een stamlid als een soort tovenaarsfungeren en met magische spreuken bepaalde gereedschappen oproepen. Welke hulpmiddelen je kunt oproepen is afhankelijk van de gereedschappen die je op dat moment al hebt ontdekt en het humeur van de stammengod. Druk op A om 'Summon' (oproepen) te kiezen. Als 'Summon' niet verschijnt, dan heeft je stam nog geen ervaring met gereedschappen of de god van je stam staat dat niet toe op dat niveau.

Als het Summon-scherm verschijnt (scherm 12), druk je boven of onder op de joypad om een hulpmiddel te kiezen of het scherm te

verlaten. Alles heeft zijn prijs: voor het oproepen van gereedschappen zul je één van je stamleden moeten opofferen. Let dus goed op het aantal stamleden, want anders sterft je stam uit voor je er erg in hebt!

Terug naar oorspronkelijk niveau

Als je een gereedschap verliest dat je nodig hebt om een taak af te maken, dan kan de god van je stam je een handje helpen door alles terug te brengen in de staat zoals het was voordat je aan het huidige niveau begon -- alles, behalve de klok! Om terug te gaan naar het oorspronkelijk niveau druk je gelijktijdig op Option 1 en Option 2. Het scherm 'Reset Level' verschijnt. (Dit werkt niet bij het Summon-scherm.) Je maakt je keuze door links of rechts op de joystick te drukken en A of B in te drukken.

Strategie

De belangrijkste strategie is: samenwerking! We kunnen dat niet genoeg benadrukken. Maak gemeenschappelijk gebruik van speren en vuur door die naar je stamgenoten over te gooien. Vorm menselijke ladders. Doe je dat niet, dan sterf je uit. Zeker weten.

Gebruik de kaart. Zonder kaart verlies je kostbare tijd bij het zoeken naar juiste route door elk niveau. Kom je tijd tekort, dan hoor je zelf al vlug tot de prehistorie! Dat betekent dat niemand ooit nog iets van je hoort, want een bevolkingsregister bestond nog niet!

Je kunt maar één voorwerp tegelijk dragen. Gebruik de vaardigheid van het gooien om deze handicap goed te maken. Als je bij voorbeeld een boom aan de overkant van een kloof moet verbranden, gooi het vuur dan naar de overkant, pak een speer en spring naar de overkant. Laat de speer vallen, pak het vuur op en steek de boom in brand. Laat het vuur weer vallen en pak de speer weer op. Nu begin je pas echt slim te worden!

Je kunt ook een voorwerp in de buurt van een andere stamgenoot gooien, zodat die het kan gebruiken. Daarmee voorkom je dat je te veel gereedschappen magisch moet oproepen. Dat zorgt dat je genoeg stamleden overhoudt.

Scores

Na elk niveau dat je afmaakt krijg je de volgende punten:

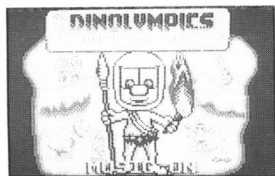
- Stam: 200 punten voor elke stamgenoot die het niveau heeft overleefd.
- Tijd: 1000 punten voor elke minuut die over is, plus 10 punten voor elke tien seconden.
- Niveau: 1000 punten maal het niveau dat je hebt afgemaakt.

Haal je genoeg punten, dan kun je in de High Score-lijst worden opgenomen. Je voert je naam in door boven of onder op de joystick te drukken tot de gewenste letter verschijnt. Druk links of rechts op

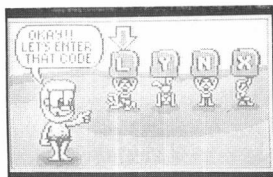
de joystick om naar de volgende letterpositie te gaan. Als je klaar bent, druk je op A of B.

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publicatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Vermenigvuldiging van dit document of een deel daarvan is verboden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

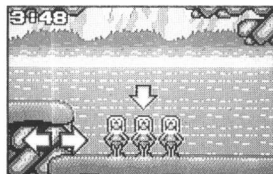
Dinolympics, Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Copyright 1992 Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



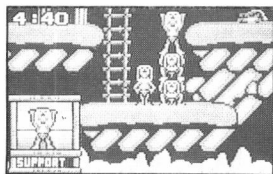
Screen 2



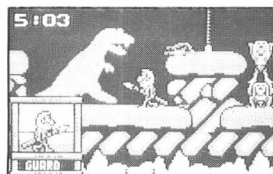
Screen 3



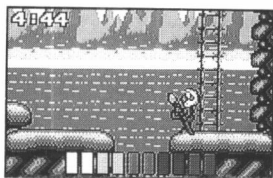
Screen 4



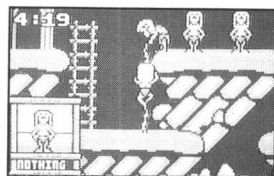
Screen 5



Screen 6



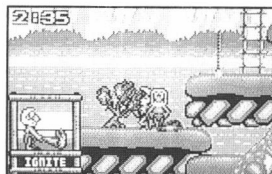
Screen 7



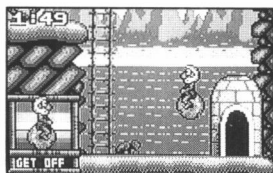
Screen 8



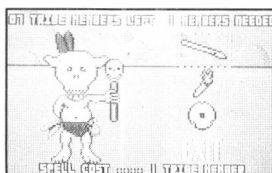
Screen 9



Screen 10



Screen 11



Screen 12



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-089 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 2. 1993