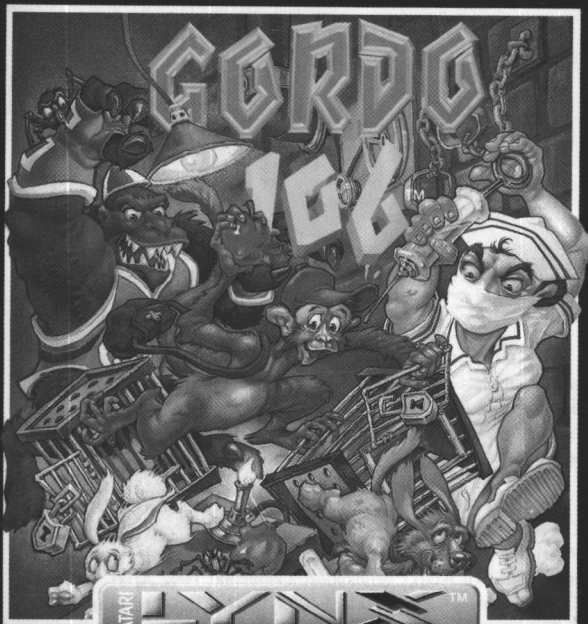


GAME MANUAL  
MANUEL DE JEU

SPIELHANDBUCH  
SPEL HANDLEIDING



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

# **LYNX GORDO 106**

Diep in de grotachtige kelders onder het laboratorium van N. Human B.V. is de aap Gordo opgesloten in kooi 106. Gordo is een proefdier. Hij wordt brutaal misbruikt en heeft een eenzaam en triest bestaan, tot ...

Gordo in een nucleair experiment ineens per ongeluk zo intelligent wordt gemaakt dat hij zijn vrienden kan bevrijden en met hen de vrijheid tegemoet kan ...

## ***Spel opstarten***

1. Plaats de Gordo 106 spelkaart in de Lynx-computer.
2. Schakel de Lynx-computer in.
3. Het titelscherm van Gordo 106 verschijnt.
4. Druk op A of op B, waarna de inleiding volgt.
5. Druk op A of op B om het spel te starten.

## ***Op naar de vrijheid***

Gordo 106 is een avontuur vol actie en spanning. Je bestuurt Gordo, de lab-aap die in een experiment per ongeluk extra intelligentie kreeg. Hij werd daardoor zo slim dat hij uit kooi 106

kon ontsnappen. Nu moet Gordo ook nog zijn maatjes bevrijden en dan wraak nemen op die maffe geleerden door uit het laboratorium te vluchten en de vrijheid te kiezen.

Je ziet drie balken (Scherm 1) (Schermnummers verwijzen naar het Schermenoverzicht achterin deze handleiding.) De verticale balk links geeft aan hoeveel levens Gordo nog over heeft. (De slimme geleerden maakten in hun experiment een stomme fout en gaven Gordo de kracht om de dood een paar keer te overleven!) Boven de balk met Gordo's levens zie je een balk die zijn gezondheid toont. Tijdens de strijd wordt Gordo's gezondheid slechter, maar gelukkig liggen overal in het lab bananen die hem weer al zijn kracht teruggeven.

Rechtsboven zie je een balk die aangeeft hoeveel appels Gordo nog heeft. Hij heeft die appels nodig voor het vernietigen van de geleerden en andere lastposten die hij in het lab tegenkomt.

Je bestuurt Gordo met de joypad. Druk er rechts of links op om Gordo in de gewenste richting te sturen. Links of rechts twee keer snel drukken en ingedrukt houden zorgt dat Gordo gaat rennen. Druk op B als je wilt springen. Met knop A gooit Gordo een appel naar een vijand. Druk boven op de joypad en tegelijk op A om iets hoger te gooien. Wil je lager mikken, druk dan onder op de joypad en op A. Om een kooi te openen, ga je recht voor het slot staan en dan druk je boven op de joypad. Open het luikje voor een jong dier door recht voor de schakelaar te gaan staan en dan boven op de joypad te drukken. Via Option 1 roep je het statusscherm op.

Het statusscherm (Scherm 2) toont de score, je bonuspunten, het niveau, het aantal kooien dat je hebt geopend en hoeveel levens Gordo nog heeft. Tijdens het bekijken van dat scherm pauzeert het

spel. Druk nog een keer op Option 1 om terug te gaan naar het spel.

Soms moet Gordo zich via lampen of andere dingen naar een andere plaats slingeren. Spring naar een hangend voorwerp om eraan te gaan hangen. Je slingert Gordo naar een ander punt door op B te drukken en als Gordo op het hoogste punt in de lucht hangt tegelijk op de joystick te drukken in de richting waar Gordo naar toe wil. Hij laat zich vallen als je alleen op B drukt.

Het spel heeft zes niveaus. Elk niveau heeft drie situaties. In sommige niveaus zijn er geheime gebieden. Alleen Gordo kan dat met zekerheid uitzoeken.

Hieronder volgt een overzicht van de niveaus en de voornaamste opdrachten in elk niveau.

Niveau 1: het laboratorium. Gordo moet uit het hoofdlab ontsnappen. Daarbij moet hij zijn collega-proefdieren bevrijden en allerlei vijandige geleerden bestrijden, maar die zijn gelukkig niet zo sterk. (Scherm 3)

Niveau 2: de lobby. Op zijn tocht door het gebouw van N. Human komt Gordo plotseling terecht in een vergadering van jagers. Hij moet dodelijke koffertjes en woeste leden van die jagersclub ontwijken om het er levend af te brengen! (Scherm 4)

Niveau 3: de modeafdeling. Gordo zet de studio van de modeontwerper op stelten, die net wordt ingericht voor het jaarlijkse Fashion Gala bij N. Human (Scherm 5). Die is daar niet echt blij mee. Dus huurt Human een jager in en belooft hem een stevige premie als hij die klier van een aap opruimt.

Niveau 4: puppy-farm. In dit niveau krijgt Gordo de kans een flinke verzameling dieren te bevrijden. Maar dan moet hij wel rekening houden met een groot aantal knap vervelende verrassingen. (Scherm 6)

Niveau 5: onderzoek en ontwikkeling. Op deze R&D-afdeling denken geleerde hoofden de experimenten uit. De tovenaars van R&D staan bekend als grenzeloos slecht. Zij hebben een groep supersoldaten ingehuurd om een eind te maken aan de uitbarstingen van de aap. Let dus goed op, want hun nieuwste uitvinding ligt op de loer! (Scherm 7)

Niveau 6: zolderwoning. Dit is de woning van de slechterik N. Human zelf. Op dit niveau kan Gordo eindelijk echt wraak nemen, maar dan zal hij ook even de echt moeilijkste klus moeten klaren. (Scherm 8)

Het spel start met situatie 1 van het eerste niveau. Gordo begint zijn tocht door het lab en speurt naar bananen en appels. Bananen verhogen zijn gezondheid en appels zijn het enige middel om vijanden aan te vallen. Valt Gordo in een kuil, dan moet hij er weer uit zien te komen, anders is hij een leven kwijt (Scherm 9). Als Gordo uit een kerker kan ontsnappen, dan krijg je bonuspunten en ga je terug naar het niveau waar je vandaan kwam. Gordo zal alle verschillende kerkers snel leren kennen, ook de aparte kerker met bonuspunten voor zijn *bunnies*.

Na elke situatie toont het statusscherm de score, je bonuspunten, het niveau, het aantal levens dat je nog hebt en hoeveel kooien je hebt opengemaakt. Daarna start de volgende situatie of het volgende niveau.

## *Score*

Je krijgt punten door vijanden te verslaan en als je situaties en niveaus heelhuids overleeft. Voor het bevrijden van andere dieren krijg je na elke situatie bonuspunten. Ook het oppikken van appels en bananen levert punten op. Na elke 7500 punten krijg je een extra leven.

## *Strategie*

Leer de volgorde van de niveaus. Als je weet wat je te wachten staat, kun je je daarop voorbereiden.

Soms moet Gordo springen op goed geluk. Hij moet dan een sprong wagen zonder te weten waar hij zal landen. Een andere oplossing is er niet. Veel geluk.

Loop een ontsnappingsluikje van een jong dier en kooien nooit zomaar voorbij.

Wees zuinig op je appels. Zorg dat je er steeds een paar bij de hand hebt. Je weet natuurlijk dat appels aan bomen groeien, maar die bomen zijn in het gebouw van N. Human nergens te vinden. Pik dus elke appel op die je tegenkomt.

Pas op voor valkuilen en ook voor kerkers. Die zijn donker en nogal ongezellig. Apen als Gordo zijn er daarom niet dol op. Een trotse aap blijft liever boven de grond.

Sommige situaties lijken op puzzles. Die moet je leren

oplossen als je de strijd wilt overleven.

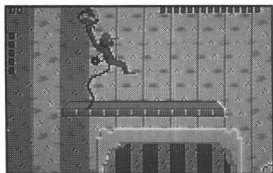
Doe het rustig aan tegen de tijd dat je N. Human zelf gaat ontmoeten, want dat is geen vriendelijk mannetje. Bovendien is zijn huis nogal goed beschermd tegen apen. En je weet dat Gordo niet zomaar de eerste de beste aap is.

---

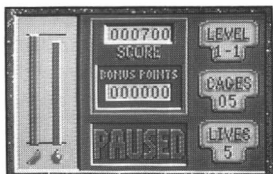
Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publikatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Vermenigvuldiging van dit document of een deel daarvan is verboden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

Gordo 106 is een handelsmerk van Tenth Planet. Licentie verleend aan Atari Corporation. Copyright 1993, Tenth Planet. Alle rechten voorbehouden. Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Copyright 1993, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle rechten voorbehouden.

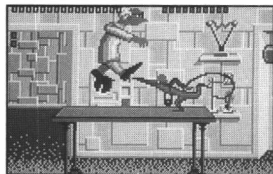




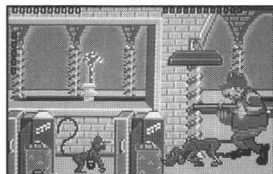
Screen 1



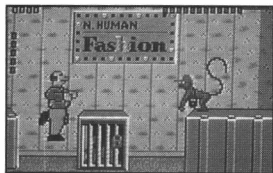
Screen 2



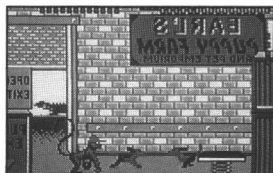
Screen 3



Screen 4



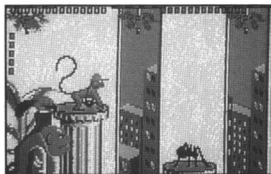
Screen 5



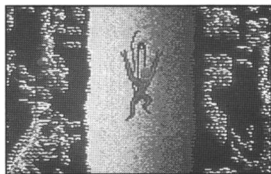
Screen 6



Screen 7



Screen 8



Screen 9



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

C398105-106 Rev. A  
Printed in Hong Kong.  
G. C. 7. 1993