

ATARI

LYNX™

PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM



**OWNER'S MANUAL  
MANUEL DE L'UTILISATEUR  
MANUALE D'USO  
BEDIENHANDBUCH  
MANUAL DEL USUARIO  
GEBRUIKERSHANDLEIDING**

## **Belangrijk**

Zoals in alle elektrische apparatuur worden ook in de Atari Lynx elektrische signalen opgewekt die storing op radio- en TV kunnen veroorzaken als de apparatuur niet volgens de voorschriften wordt aangesloten. Als u vermoedt dat de apparatuur storing veroorzaakt, schakel deze dan uit. Is de storing verdwenen, dan werd die waarschijnlijk veroorzaakt door de computer. U kunt proberen de storing op te heffen door een of meer van de volgende maatregelen te nemen:

- Als u voor radio- of TV-ontvangst een binnenantenne gebruikt, verander dan de stand van die antenne.
- Verander de opstelling van uw computersysteem ten opzichte van de radio of TV.
- Sluit uw computer-apparatuur aan op een andere wandcontactdoos, zodat de computer en uw radio of TV op verschillende groepen zijn aangesloten.

Raadpleeg indien nodig uw ATARI-dealer of een gekwalificeerde radio- of TV-technicus voor verdere suggesties.

**LET OP:** Deze apparatuur voldoet aan de criteria voor klasse B computer-apparatuur, overeenkomstig het FCC-reglement, paragraaf J, deel 15. Deze regels beogen een redelijke bescherming te bieden tegen dergelijke storingen. Dit vormt echter geen garantie dat geen enkele storing op radio of TV zal optreden. De Lynx mag alleen worden verbonden met apparatuur die voldoet aan de normen voor klasse B computer-apparatuur. Aansluiting van apparatuur die niet aan deze criteria voldoet, leidt veelal tot storingen in radio- en TV-ontvangst. Voor de I/O-verbindingen moeten afgeschermd kabels worden gebruikt, daar anders de normen voor klasse B kunnen worden overschreden.

N.B.: Aan deze handleiding is de grootst mogelijke zorg besteed. Uiteraard wordt de computer hardware en software van Atari voortdurend verbeterd en uitgebreid. Atari Corporation kan daarom onmogelijk de juistheid van de informatie in deze handleiding na de datum van publicatie garanderen en wijst dan ook iedere aansprakelijkheid af voor eventuele gevolgen van wijzigingen, fouten of weglatingen. Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd en/of openbaar gemaakt zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Atari Corporation. ATARI, het ATARI logo, Comlynx en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation.



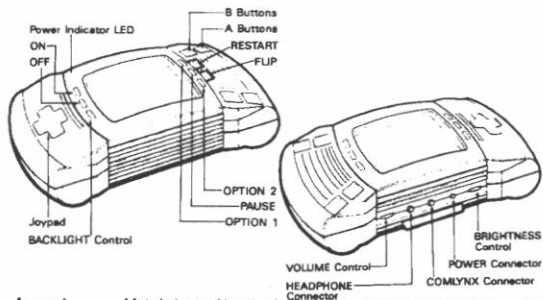
Copyright © 1989, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94086  
Alle rechten voorbehouden.

## Inleiding

Hartelijk gefeliciteerd met je Atari Lynx! Met je nieuwe draagbare spel computer en ingebouwd kleurenbeeldscherm kun je voortaan altijd en overal computerspelletjes spelen. De Lynx verschilt op een aantal punten van andere draagbare spelcomputers. Op het beeldscherm van de Lynx kunnen een onbeperkt aantal objecten van verschillende grootte tegelijkertijd worden weergegeven. En dankzij een kleurenpalet van maar liefst 4096 kleuren zijn de spelletjes voor de Lynx spelcomputer van uitzonderlijk hoge kwaliteit. Bovendien heeft de Lynx een kloksnelheid van 16 MHz en is daarmee de snelste spelcomputer die er is.

## Gebruik van de Lynx

Bekijk onderstaande tekening goed. Na die tekening wordt beschreven hoe je de verschillende knoppen moet bedienen.



### Joypad

Met de joypad kun je de figuren en objecten op het scherm bewegen. De exacte werking varieert van spel tot spel. In de handleidingen van de spelletjes wordt nader beschreven hoe je de joypad moet bedienen.

### ON

Schakelt de Lynx in.

### OFF

Schakelt de Lynx uit.

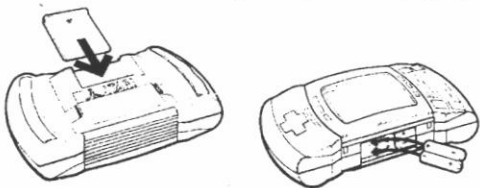
Als je de computer langer dan vijf minuten niet gebruikt, dan schakelt hij zich automatisch uit. Dat gebeurt ook als er langer dan twee minuten geen spelkaart in de computer zit. Daardoor gaan de batterijen langer mee.

**Let op:** Als je de Lynx op netvoeding gebruikt, schakelt hij pas na een uur automatisch uit.

- BACKLIGHT** Schakelt het scherm uit zonder de Lynx uit te schakelen
- OPTION 1** Een extra knop die bij sommige spelletjes wordt gebruikt voor het afvuren van raketten, het activeren van de turbo, enz.
- RESTART** Druk tegelijk op **OPTION 1** en op **PAUSE** om een spel opnieuw te starten. Je gaat dan automatisch terug naar het titelscherm of naar het scherm met opties.
- PAUSE** Stopt het spelletje tijdelijk. Druk nogmaals op **PAUSE** om weer verder te gaan.
- OPTION 2** Nog een extra knop waarmee je bij bepaalde spelletjes objecten kunt besturen, de muziek in en uit kunt schakelen enz.
- FLIP** Druk tegelijkertijd op **OPTION 2** en op **PAUSE** om het beeld 180° te draaien. Je kunt de joystick nu met je andere hand bedienen. Makkelijk als je linkshandig bent!
- A-knoppen** Deze twee knoppen werken hetzelfde. Gebruik de knop die voor jou het gemakkelijkst is. Lees in de handleiding van elk spel waarvoor de knoppen dienen.
- B-knoppen** Deze twee knoppen werken hetzelfde. Gebruik de knop die voor jou het gemakkelijkst is. In de handleiding bij de spelkaart vind je nadere informatie over de functie van de knoppen.
- BRIGHTNESS** Hiermee kun je de helderheid van het scherm instellen. Houd daarbij het scherm in de kijkhoek die voor jou het prettigst is. Let op: Als je vanuit een andere hoek naar het scherm kijkt, lijkt het beeld te vervagen.
- VOLUME** Hiermee kun je het geluidsvolume instellen.
- POWER** Als je zuinig wilt zijn met de batterijen, kun je de Lynx via deze connector met een adapter aansluiten op een gewoon stopcontact.
- COMLYNX™** Via deze aansluiting kun je met een Comlynx-kabel jouw Lynx spelcomputer aansluiten op een andere Lynx, zodat je spelletjes samen met anderen kunt spelen.
- HEADPHONE** Je kunt vrijwel elke standaard koptelefoon op de Lynx aansluiten. Als je een koptelefoon aansluit, schakelt de

luidspreker van de Lynx automatisch uit.

De onderstaande tekening toont de achterkant van de Lynx. Gebruik deze tekening bij het verwisselen van batterijen en het plaatsen van een spelkaart.



**Spelkaartdeksel** Plaats de spelkaart in het gamecardslot, met het label naar beneden.

**Batterijdeksel** Open dit deksel om zes batterijen (type AA) in de computer te plaatsen.

## Inbrengen van een spelkaart

Plaats de spelkaart volgens de onderstaande aanwijzingen in de Lynx:

1. Draai de LYNX om
2. Schuif de spelkaart in de Lynx, met het etiket aan de onderzijde, zoals in de tekening is aangegeven.
3. Draai de LYNX weer om.
4. Druk op **ON** om de Lynx in te schakelen.

## Voeding

De Lynx kan werken op 6 AA-batterijen, op het stopcontact (via een adapter) of op de aansteker in de auto. (Hiervoor heb je wel een speciale adapter nodig.)

Om de batterijen in de computer te plaatsen, moet je eerst het batterijdeksel aan de zijkant van de Lynx openen. Plaats de 6 AA-batterijen, 3 in elke holte. Let erop dat het plussteken (+) in de richting van het spelkaartdeksel wijst. Sluit het dekseltje

weet.

**Let op:** De batterijen mogen alleen op de aangegeven manier in de Lynx worden geplaatst.

1. Vervang **altijd** alle 6 batterijen tegelijk. Gebruik nooit oude batterijen in combinatie met nieuwe batterijen. Oude batterijen kunnen exploderen als ze samen met nieuwe worden gebruikt.
2. Plaats de batterijen **nooit** verkeerd om in de spelcomputer. Als de batterijen niet op de juiste wijze worden geplaatst, kan de computer worden beschadigd.
3. Zorg dat je het dekseltje na het vervangen van de batterijen **altijd** goed dichtklikt. Schakel de Lynx niet in als het batterijdeksel open staat.

De batterijen gaan ongeveer vier uur mee. Je kunt oplaadbare batterijen gebruiken.

**Let op:** De batterijen zijn aan vervanging toe als de Lynx niet meer werkt, als het beeld zwakker wordt of als het geluid slechter wordt.

## Comlynx-kabel

Met behulp van de Comlynx-kabel kunnen meerdere Lynx-computers met elkaar worden verbonden, zodat meerdere spelers samen aan een spelletje kunnen meedoen. Elke speler moet hiervoor beschikken over een Lynx en een spelkaart. Kijk in de handleiding van het spel hoeveel personen mee kunnen spelen.

Om de Lynx-computers met elkaar te verbinden, moet je ze eerst uitschakelen. Steek een uiteinde van de Comlynx-label in de connector van je eigen Lynx en het andere uiteinde in de Lynx van je medespeler. Indien het spel met meer dan twee personen wordt gespeeld, sluit je de andere computers op dezelfde wijze aan. Alle verbonden spelcomputers moeten binnen 7 seconden worden ingeschakeld.

**Let op:** De Lynx die het eerst wordt ingeschakeld, krijgt de besturing van het spel.

## Hoe je de Lynx vasthoudt

De makkelijkste manier om de Lynx vast te houden is met je linkse duim op de joystick en met je rechtse duim op de knoppen **A** en **B**. Als je de knoppen andersom wilt bedienen, kun je het scherm omdraaien. Druk hiervoor tegelijkertijd op **PAUSE** en **OPTION 2**. Sommige spelletjes verschijnen verticaal op het scherm. Ook dan kun je de Lynx op twee manieren instellen: met de joystick onder en de knoppen **A** en **B** boven, of met de joystick boven

en de knoppen **A** en **B** onder. Stel de Lynx in zoals het voor jou het gemakkelijkst is.

## Vorzorgsmaatregelen

Je Atari Lynx-spelcomputer is een modern elektronisch apparaat dat je altijd voorzichtig moet behandelen. Als je de volgende aanwijzingen opvolgt, blijft je Lynx prima in orde.

- Haal de Lynx of de spelkaarten nooit uit elkaar.
- Laat nooit lege batterijen in de Lynx zitten. Deze kunnen namelijk gaan lekken, waardoor de elektronika van de Lynx wordt aangetast.
- Behandel de Lynx voorzichtig. Laat hem nooit vallen, want dan kunnen onderdelen worden beschadigd of kan het glas van het scherm breken.
- Als de Lynx wordt blootgesteld aan temperaturen onder 4 graden Celcius of boven 48 graden Celcius kan dit ernstige beschadigingen tot gevolg hebben. Hoge temperaturen verkorten de levensduur van elektrische componenten en vervormen of smelten kunststof onderdelen.
- Zorg dat de Lynx niet nat wordt. Als dit per ongeluk toch gebeurt, droog hem dan onmiddellijk af. Vloeistoffen kunnen roest veroorzaken. Gebruik geen bijtende chemicaliën, schuurmiddelen of cleaners om de Lynx te reinigen.
- Probeer nooit de Lynx te verbuigen.
- Door interne componenten in het systeem te wijzigen of er mee te knoeien, kan de Lynx beschadigd worden en vervalt de garantie.
- Als de Lynx niet goed werkt, kijk dan of er een oplossing voor je probleem wordt gegeven in het gedeelte **Problemen oplossen**.

## Problemen oplossen

Als de Lynx niet naar behoren werkt, kijk dan of er in de onderstaande tabel een oplossing voor het probleem wordt gegeven. Als dat niet zo is, neem dan contact op met de handelaar of met de service-afdeling van Atari.

### Probleem

Er verschijnt niets op het scherm – Eén speler.

Er verschijnt niets op het scherm – Meerdere spelers.

Beeld te donker of te licht.

Het spel werkt niet goed of het scherm flakkert.

Geen geluid.

Slechte geluidswaergave.

Het programma reageert niet besturing.

### Mogelijke oplossing

- Stel de beeldhelderheid in (met BRIGHTNESS).
- Controleer of de Lynx is ingeschakeld.
- Controleer de aansluiting van de adapter.
- Controleer of er batterijen in de Lynx zitten.

Schakel alle spelcomputers uit en schakel ze binnen 7 seconden weer in.

Regel de helderheid bij als je recht voor het scherm zit.

Plaats de batterijen op de juiste wijze de juiste wijze in de computer of plaats nieuwe batterijen.

Stel het volume in.

Vervang de batterijen.

Start de Lynx opnieuw, of schakel hem uit en vervolgens weer in.





Copyright © 1991, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
All rights reserved.

Printed in Taiwan.

**C398798-100 Rev.E**