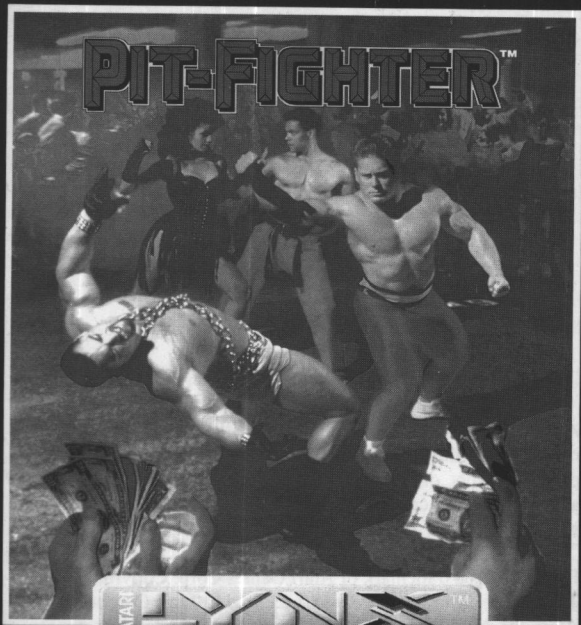


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

LYNX PIT FIGHTER

Je karatekunsten, vuistslagen en worsteltechnieken zullen danig op de proef worden gesteld als je het tegen de ruwste vechtersbazen moet opnemen die je ooit tegenkwam. Op weg naar het kampioenschap moet je samen met jouw ploegmakers een reeks tegenstanders verslaan. Het spel kent geen regels, dus je mag alles doen wat nodig is om te winnen. Zie je een ton liggen, pak die dan op en gooi hem naar je tegenstander. Ligt die tegenstander op de grond, raak hem dan stevig. Alles levert punten op. Je kunt alleen winnen als je de tegenstander een zwaarder pak slaag geeft dan hij jou, maar bedenk wel hij je aardig zal beschadigen. Jij zult er dus nog een schepje bovenop moeten doen.

Spel starten

1. Plaats de Pit Fighter-kaart(en) in de Lynx-computer(s).
2. Als je met z'n tweeën speelt, verbind dan beide computers met behulp van de Comlynx-kabel. Kijk daarvoor in de handleiding van de Lynx-computer.
3. Druk op ON.
4. Druk op A of B. Het titelscherm verschijnt en dan volgt een demonstratie van het spel.
5. Druk op A of B. Dan volgt het scherm waarop je een vechter kunt kiezen. (Scherm 1 aan het einde van deze handleiding)

6. Druk links of rechts op de joypad om een vechtersbaas te kiezen. Speel je alleen, gebruik dan het venster linksboven op het scherm. Speel je met zijn tweeën, gebruik dan het vechtersvenster rechtsboven.

7. Druk na het kiezen van de vechters op A of op B om het spel te starten.

Spel spelen

De bedoeling van Pit Fighter is je tegenstander knockout te slaan voordat hij dat met jou doet. Je kunt dat op vele manieren doen. Je mag trappen, slaan en dingen naar hem gooien, zoals tonnen, stoelen en zelfs motoren. Je zult op de plaats van het gevecht zelfs wapens vinden die je tegen de tegenstander kunt gebruiken. De vechter die plat wordt geslagen verliest. De wanneer van de strijd gaat door naar de volgende ronde.

Het spelscherm (Scherm 2) geeft belangrijke informatie. Bovenin zie je het statusscherm. Daar staat een afbeelding van elke vechter, met zijn naam, gegevens over zijn resultaten, hoeveel geld hij heeft gewonnen en het aantal knockouts.

Onder de linkse afbeelding zie je de Hit-meter. Die meter geeft aan hoeveel kracht de vechter nog heeft tot hij knockout wordt geslagen. De meter links is voor Fighter 1, de rechtse voor Fighter 2. Vecht je tegen twee tegenstanders tegelijk, dan zie je onder de rechtse afbeelding nog een meter. In dat geval zijn de meters linksonder en rechtsonder voor je tegenstanders. Als al het rood uit

een Hit-meter is verdwenen, dan is die vechter knockout.

Onderin het scherm zie je hoe lang de ronde bezig is, het aantal "credits" (tegoeden) dat je de nog hebt, de naam van je tegenstander(s) en het aantal knockouts. Als je een tegenstander heel snel knockout weet te slaan, dan kun je een nieuwe recordtijd vestigen.

Als je zelf knockout gaat, dan verlies je 1 credit. Onder de vechter die jij bestuurt verschijnt een melding dat je op Start moet drukken (Scherm 3).

Druk op A of op B en kies dan via de joypad welke van de drie vechters jouw strijd moet voortzetten waar zijn voorganger werd uitgeschakeld. Het gevecht gaat door tot alle credits zijn verspeeld.

Je bestuurt jouw vechter met de joypad. Druk links of rechts om hem in die richtingen te verplaatsen en boven of onder om hem verder weg te zetten of dichterbij te halen. Hieronder worden nog enkele andere mogelijkheden aangegeven:

A: trap uitdelen; B: slaan.

A en B tegelijk: springen.

Option 2: je tegenstander ontvluchten. (Als het beeld 180° gedraaid wordt, dan worden tevens option 1 & option 2 omgedraaid.

Option 2 plus onderkant joypad: voorwerp of tegenstander oppakken als je daar dichtbij bent. Druk op B om dat voorwerp of je tegenstander te gooien.

Option 1 plus onderkant joypad: in elkaar duiken.

Option 1 plus bovenkant joypad: twee tegenstanders tegelijk aanvallen als je tussen hen in staat. Sta je ergens anders, dan verdedig je jezelf met deze combinatie.

Willekeurige knop: snel opstaan nadat je bent neergeslagen. A en B plus links of rechts op joypad: springend trappen.

Let op: Knoppen ingedrukt houden zorgt voor snel slaan.

Elke vechter heeft nog een eigen specialiteit, zijn "super-move."
Dat zijn per vechter:

Buzz: lichaamsslag

Ty: vliegende trap (Scherm 4)

Kato: drakenstoot

Druk op Option 1 om een super-move te gebruiken. Een super-move komt hard aan, maar kost iets meer tijd en vraagt veel kracht van de vechter. Daarom loopt hij na het uitdelen van een super-move het risico op herhaalde aanvallen van de tegenstander.

Als je tegenstander op de grond ligt, druk dan op A en B om te trappen en te slaan. Dan blijft hij op de grond en heb je meer kans hem knockout te slaan (Scherm 5).

Als je te dicht bij de toeschouwers komt, dan zal een van die toeschouwers je terugduwen. Sommige kijkers zullen je zelfs echt willen beschadigen (Scherm 6), dus kijk uit als je bij hen in de buurt komt. Natuurlijk kun je ook die toeschouwers een dreun

geven als ze te lastig worden.

Tijdens het toernooi moet je regelmatig een gevecht uitvoeren waarin een rekening moet worden vereffend, een zogenaamd "grudge-gevecht." Je wint zo'n gevecht als je de tegenstander drie keer neerslaat voordat hij dat met jou doet. Je krijgt daar niet eeuwig de tijd voor, dus maak een beetje haast, want anders mept de tegenstander jouw plat en wint hij.

Strategie

Elke tegenstander heeft zijn eigen specialiteiten. Zorg dat je die snel leert kennen voordat je hem aanvalt.

Wordt je knockout geslagen, kies dan een vechter die het beste is opgewassen tegen het soort tegenstander waar je tegen vecht. Als je tegenstander bijna was verslagen als je zelf wordt neergeslagen, kies dan een vechter die goede prestaties zal leveren tegen de volgende tegenstander.

Je mag nu en dan gerust even vluchten, want dat is geen schande als het je leven kan redden. Je kunt de vijand echter alleen knockout slaan als je dicht bij hem komt. Raap elk wapen of voorwerp op dat je te pakken kunt krijgen. Die kunnen zorgen dat je de tegenstander sneller knockout krijgt. Vergeet vooral niet de Power Pill (krachtpil) die in een van de voorwerpen is verborgen. Die pil geeft je korte tijd bovenmenselijke kracht! Leer vooral goed gebruik te maken van de super-moves. In het algemeen is het niet verstandig die specialiteiten te gebruiken als je dicht bij je tegenstander staat. Een super-move duurt namelijk wat langer en geeft de tegenstander

dus de mogelijkheid jouw een pak slaag te geven. Het is wel een goed idee via een super-move dichtbij te komen.

Score

Na elke gewonnen strijd krijg je geld voor die overwinning. Je krijgt zelfs een bonus als je extra gemeen was en een bonus voor elke knockout van een tegenstander. Als je na het spel een hoger aantal punten hebt dan op dat moment bovenin het scherm is aangegeven, dan verschijnt daar jouw nieuwe hoogste score.

Als je genoeg punten haalt om in de Hall of Fame te komen, dan volgt een melding in het statusvenster van jouw vechter. Via de joypad kun je dan je naam in drie initialen in de lijst zetten. Druk links of rechts op de joypad om een positie te kiezen en boven of onder om een letter te kiezen. Ben je tevreden met de gekozen letters, druk dan op A of op B, zodat je naam in de lijst wordt opgenomen.

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publicatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Niets uit dit document mag worden verveelvoudigd zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

Pit Fighter is een handelsmerk van Atari Games Corp. Licentie verleend aan Tengen. Copyright 1992, Tengen Inc. Alle rechten voorbehouden. Licentie verleend aan Atari Corporation. Atari, het Atari-logo, Lynx en Comlynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden.



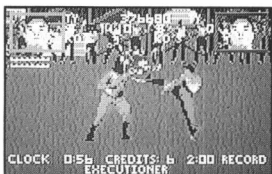
Screen 1



Screen 2



Screen 3



Screen 4



Screen 5



Screen 6



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

C398105-070 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 11.1992