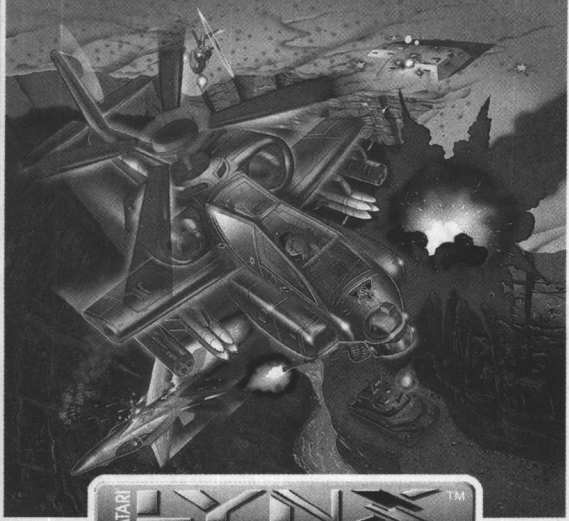


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING

STEEL TALONS™



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

LYNX STEEL TALONS

De waarschuwingslichten op het bedieningspaneel van je high-tech AT1196 Steel Talons gevechtshelikopter knipperen. Je weet wat dit betekent! De boordsensoren hebben vijandelijke raketten ontdekt. Om een ramp te voorkomen ga je enkele meters boven de grond vliegen. Recht voor je verschijnt plotseling uit het niets een vijandelijke tank. De kogels vliegen om je oren! Je haalt de trekker over en pompt de tank vol met de inhoud van je machinegeweren. BOEM! Dat is een tank minder om je zorgen over te maken. Terwijl je weer opstijgt om de rondvliegende brokstukken te ontwijken, mist een raket op een haar na je staartschroef. Dat was op het nippertje!

Aan de Slag

1. Plaats de Lynx Steel Talons-spelkaart in je Lynx-computer.
2. Druk op On. Het titelscherm verschijnt.
3. Druk op A of B. Je krijgt afwisselend het titelscherm, de Credits en het High Score-scherm te zien.
4. Druk nogmaals op A of B. Het scherm Mission 1 verschijnt. Druk boven of onder op de joypad om te bekijken welke missies je kunt vliegen. Als je begint, kun je alleen kiezen uit Training, Mission 1 en Mission 2. Zodra je wat meer ervaring hebt, komen er meer missies beschikbaar.

5. Druk op A of B om de geselecteerde missie te starten.

Briefing Voorafgaand Aan de Missie

Ook al is dit niet je eerste vlucht, wat de AT1196 Steel Talons gevechtshelikopter allemaal kan, heb je nog nooit meegemaakt, Captain! Luister dus goed als ik je vertel hoe je dit schatje aanpakt. Onthoud alles wat ik je vertel. Verknaal je dit, dan verliezen we deze slag. En daarmee wellicht de hele oorlog.

De AT1196 is voorzien van de laatste snufjes en is ontwikkeld voor één enkel doel: het vinden en vernietigen van de vijand. Ik leg je de besturing ervan één keer uit. Zorg dat je het goed doet, anders zul je het met je leven moeten bekopen.

Weergave

Je kunt kiezen uit twee weergaven. Je kunt de computer volgen en de helikopter van achteren en schuin van boven bekijken (Scherm 1). (De schermnummers in deze instructies verwijzen naar het schermenoverzicht achterin deze handleiding.) Dan heb je een duidelijk beeld van je helikopter en de doelen. Je kunt ook de cockpit-weergave kiezen. Dan kijk je recht uit het cockpit-venster (Scherm 2). Druk tegelijk op B en Option 1 om de weergave te veranderen.

In beide gevallen heb je de beschikking over enkele meetinstrumenten. In het midden boven bevindt zich je kompas. Rechts zie je een hoogtemeter en daaronder de totale score. Links

bevindt zich de snelheidsmeter (voor de snelheid voorwaarts en achterwaarts) en onder zie je de tijd die gedurende de huidige missie is verstreken.

Kaart/doel-computer

De AT1196 is uitgerust met een geavanceerde boordcomputer. Druk op Option 1 op je bedieningspaneel om het computerscherm weer te geven. Zodra je een bepaald doel in je vizier hebt, verschijnt een gedetailleerde weergave van dat doel op je scherm (Scherm 3).

Als je vizier niet op een bepaald doel is gericht, toont de kaart/doel-computer een kaart van het gehele doelgebied. Op deze kaart is elk vijandelijk doel in het gebied aangegeven. Je AT1196 verschijnt als een kleine V. De punt van de V geeft aan in welke richting je beweegt (Scherm 4).

De kaart/doel-computer toont echter nog meer dan een plattegrond of doel. De computer levert ook informatie die doorslaggevend is voor een succesvolle missie. Houd deze gegevens goed in de gaten. En onthoud goed wat deze informatie voor jou betekent.

- Radar: Toont de locatie van de doelen die zich het dichtst bij je helikopter bevinden. De punt van de V geeft je helikopter aan. Alles wat binnen de V valt, ligt binnen je gezichtsveld.

- Lives remaining (Aantal resterende levens): De AT1196 is een sterke machine. Hij kan vier keer worden neergeschoten voordat hij definitief is vernietigd. Maar àls de Steel Talons wordt

vernietigd, betekent dat ook jouw einde, dus wees voorzichtig!

- **Enemy count (Aantal vijanden):** De computer geeft aan hoeveel doelen je nog moet vernietigen voordat het doelgebied vrij is. Je missie is voltooid als je alle vijandelijke doelen hebt vernietigd.

- **Time (Tijd):** Je moet het doelgebied vrij maken, maar dat is niet alles. Als je er te lang over doet, heb je niet genoeg tijd om alle missies op tijd te beëindigen. De beschikbare tijd is voor elke missie verschillend.

- **Missile count (Aantal geleide raketten):** Je machine is uitgerust met acht geleide raketten. Gebruik die alleen als de situatie kritiek wordt.

- **Rocket count (Aantal raketten):** Je beschikt over 38 gewone raketten. Leer hier goed mee om te gaan. Je hebt ze nodig om te overleven.

- **Ammo count (Hoeveelheid munitie):** Je machinegeweer is geladen met 1200 patronen. Dit is niet je gewone machinegeweer: enkele goedgerichte schoten op middelkorte afstand zijn voldoende om een zwaarbewapend voertuig buiten gevecht te stellen.

Wapens

Nu je de boordcomputer hebt leren kennen, kun je je bezig houden met de zaken waarom het in een oorlog werkelijk gaat. Met een

vizier in de vorm van een draadkruis kun je op de doelen richten. Als je te ver naar rechts of links van een doel gaat, wordt in een display op het scherm aangegeven welke kant je op moet (Scherm 5).

- Machinegeweren: Druk op A om je machinegeweren te gebruiken. De kogels worden in de richting van het doel geschoten. Bestook je doel en KNAL! Dat was het doel.

- Gewone raketten: Druk tegelijkertijd op B en Option 1 om gewone raketten af te schieten. De raketten zijn niet geleid, maar als ze een doel raken, verdwijnt het doel zonder ook maar een spoor achter te laten.

- Geleide raketten: Druk op Option 2 om een geleide raket af te schieten als het vizier is gericht op een doel. De raketten zijn bij uitstek geschikt voor doelen op grotere afstand. Je hebt er echter maar acht, dus gebruik ze verstandig!

Als er verschillende doelen zijn, neemt de doelindicator het dichtstbijzijnde doel in het vizier. Als de indicator wit wordt, kun je alleen geleide of gewone raketten gebruiken. Is de indicator rood, dan valt het doel binnen het bereik van het machinegeweer.

Vliegen

Dat leg ik je even snel uit. Je moet leren de AT1196 Steel Talons in de lucht te houden. Neerstorten is net zo dodelijk als in handen van de vijandelijke tanks vallen. Land alleen als je geen andere mogelijkheid hebt. En doe wat je wilt, maar vlieg niet te pletter

tegen een berg! Als we jou verliezen, is alles verloren.

Eerst moet je zorgen dat je van de grond komt. Druk boven op de joypad en houd knop B ingedrukt om hoogte te winnen. Houd de hoogtemeter rechts op het scherm in de gaten.

Om te dalen houd je de knop B ingedrukt terwijl je onder op de joypad drukt. Houd ook nu de hoogtemeter in het oog. Als je de grond raakt, is het afgelopen.

Druk boven op de joypad om je voorwaartse snelheid te verhogen. Zoals je weet, is snelheid belangrijk. Om onze strijd te winnen, moet je het doelgebied zo snel mogelijk vrij maken. Druk op omlaag om je snelheid te verlagen. Dit is vooral belangrijk als je in de buurt van een berg of een vijand komt.

Druk links of rechts op de joypad om te sturen. Je vliegt in de richting waarop je drukt. Bij sommige missies moet je korte bochten kunnen maken, dus zorg dat je het vliegen goed onder de knie hebt.

Je kunt je helikopter laten ronddraaien door B ingedrukt te houden terwijl je links of rechts op de joypad drukt. Dit is een belangrijke beweging als je boven meer doelen vliegt.

Als dat echt noodzakelijk is, kun je landen. Kies een landingspunt, verlaag de snelheid tot nul en daal langzaam tot je de grond raakt. Je kunt (voorzichtig!) landen op een vlak stuk, maar het beste kun je zoeken naar een helikopterplatform (Scherm 6).

Zo, dat is alles wat ik je kan vertellen. De rest laat ik aan jou over.

Stort je in de strijd en win die oorlog!

STRATEGIE

Gebruik de machinegeweren zo vaak je kunt. Gebruik de geleide raketten alleen voor zeer gevaarlijke doelen op lange afstand. Je hebt er maar acht en die zul je hard nodig hebben. Je hebt wel meer gewone raketten dan geleide raketten, maar je bent er sneller doorheen dan je denkt.

Het vizier kan zijn gericht op een doel dat zich achter een heuvel bevindt. Als je schiet op verborgen doelen, schiet je misschien een deuk in een berg, maar daarmee vernietig je geen vijand. Zo verknaal je dus raketten.

Maak veelvuldig gebruik van de kaart. Je kunt je niet veroorloven tijd te verliezen met het zoeken naar doelen. Houd bij het bestuderen van de kaart bergen, rivieren en wegen in de gaten. Aan de hand van deze herkenningpunten kun je je doel bereiken. Als je verder vliegt dan het gebied dat op je kaart wordt weergegeven, kom je aan de andere kant van de kaart weer te voorschijn.

Houd in de gaten of er onder in het scherm een melding van vijandelijke radar verschijnt. Als dit het geval is, zullen ze al hun wapens tegen je inzetten.

Verlies geen tijd door langzaam te vliegen. Je zult je moeten haasten wil je deze oorlog winnen!

Luister goed naar de instructies die ik je aan het begin van elke missie geef. Ik vertel je wat je moet doen om een missie te doen slagen.

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.

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



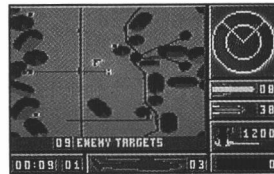
Screen 1



Screen 2



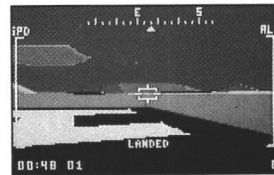
Screen 3



Screen 4



Screen 5



Screen 6



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

C398105-104 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 8.1992