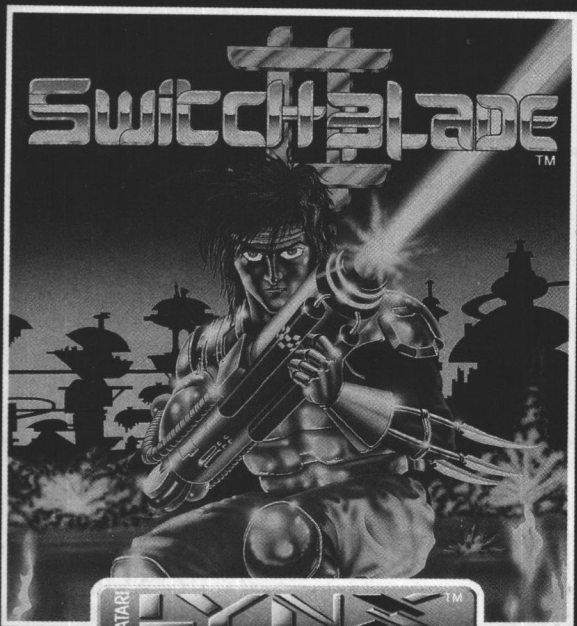


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING




ATARI®

LYNX SWITCHBLADE II

Na 200 jaar is de duistere vechter "heer Havok" terug. Alleen Hiro is sterk genoeg om Havok op te ruimen. Helaas is Havok sterker dan ooit en Hiro heeft ruim twee eeuwen niet hoeven te vechten. Is hij voorbereid op zijn taak? En hoe zit het met jou?

Het regime van Havok

Zo'n 200 jaar geleden versloeg de jonge krijger Hiro de gemene Havok. Zijn beloning was een lang en jeugdig leven. Die beloning had een goede reden. Havok overleefde namelijk de strijd en voorspelde dat hij op een kwade dag terug zou komen. Nu is het zo ver en Havok is op zijn sterkst. Hiro zal dus meteen in actie moeten komen en Havok opnieuw moeten verslaan.

Spel starten

1. Plaats de spelkaart Switchblade II in de Lynx-computer.
2. Druk op On, zodat het titelscherm verschijnt.
3. Druk tweemaal op A of B om het spel te starten.

Bij het begin van het spel staat Hiro links in het scherm te popelen om in actie te komen. Langs de boven- en onderkant van het scherm zie je gegevens die belangrijk zijn voor Hiro's succes. (Scherm 1) (Schermnummers verwijzen naar het schermenoverzicht achterin deze handleiding.)

De score geeft het aantal punten dat je krijgt voor het verslaan van vijanden. Hiro krijgt de munten van elke vijand die hij verslaat (Scherm 2). Daarmee kan hij krachtige wapens, energie en zelfs extra levens kopen. Die zijn te koop in de winkels die overal in het land zijn verstoppt.

Hiro begint het spel met drie extra levens. Als hij die allemaal zou verliezen, dan is hij verslagen en zou Havok weer over de wereld regeren.

De meter linksonder in het scherm geeft aan hoeveel energie Hiro nog heeft. Hoe witter de meter, hoe gezonder Hiro is. Raakt Hiro gewond, dan verliest hij energie. Als alle energie op is, dan verliest Hiro een leven.

Rechtsonder zie je de munitiemeter. Die geeft aan hoeveel munitie het op dat moment gebruikte wapen nog heeft. Is de munitie op, dan kan Hiro alleen nog maar met zijn beroemde Switchblade vechten tot hij een buidel nieuwe munitie vindt.

Je beweegt Hiro met de joypad. Druk op A om te springen. Druk je tegelijk op de joypad en op A, dan bepaal je de richting van de sprong. Als je de joypad dus naar boven drukt en tegelijk op A drukt, dan springt Hiro extra hoog. Druk onder op de joypad om Hiro te laten knielen of wegduiken. Druk op B om een wapen te gebruiken. (Je kunt de functies van A en B omdraaien als je op het titelscherm Option I indrukt.)

Tijdens zijn tocht zal Hiro een aantal voorwerpen vinden waarmee hij Havok kan verslaan. Je weet al dat hij van sommige verslagen tegenstanders het geld afpakt. Hij kan ook pakjes met munitie

verzamelen om zijn voorraad weer aan te vullen. Speciale juwelen bezorgen Hiro bonuspunten. Let ook verdraaid goed op voedsel, want dat geeft Hiro maximale energie. Zonder eten genezen de verwondingen van Hiro niet en wint Havok de strijd (Scherm 3).

Op strategische plaatsen in het land zijn speciale wapenwinkels verborgen. Je herkent die winkels aan de lamp bij de deur (Scherm 4).

In de winkel kun je de joypad op een artikel plaatsen. Dan zie je een beschrijving en de prijs (Scherm 5). Hieronder volgt een lijst met de beschikbare artikelen (tussen haakjes de prijs):

Info (10) geeft tips.

Half Energy (15) herstelt de helft van Hiro's verloren energie.

Full Energy (20) herstelt de maximale energie van Hiro.

Extra Life (50) geeft een extra leven.

Full Ammo (20) geeft Hiro de maximale hoeveelheid munitie.

Shield (30) beschermt Hiro tegen schoten.

Dragon (40) geeft Hiro korte tijd bescherming door een sterke draak.

Plasma Gun (10) herstelt Hiro's oorspronkelijke wapen.

Beam Laser (30) vuurt drie stralen tegelijk.

Spin Blades (30) zijn een wapen dat op nunchuka's lijkt.

Druk op A of B als je een artikel wilt kopen. Wil je de winkel verlaten, zet het blokje dan op "Exit" en druk daarna op A of B.

Strategie

Ga zuinig om met munitie. Je Switchblade is krachtig en werkt bij veel tegenstanders uitstekend. Bewaar je munitie voor vijanden die makkelijker van grotere afstand te bestrijden zijn.

Bij sommige slechteriken is het voor Hiro verstandig even in elkaar te duiken en daarna op te springen om een goed gericht schot af te vuren. Dat werkt het beste als de tegenstander vlucht.

Zorg dat je de niveaus onder de knie krijgt. Als je kunt voorspellen waar je vijand is, dan kun je op tijd reageren, zodat Hiro zo min mogelijk schade oploopt.

Ben voorzichtig als je springt. Als je te ver springt, dan raakt Hiro gewond.

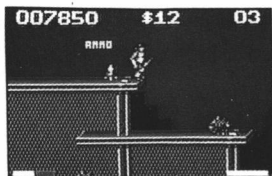
Sommige muren kunnen worden opgeblazen.

Score

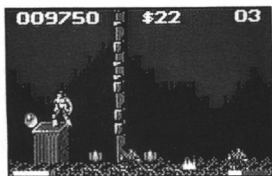
Je krijgt punten voor het uitschakelen van Havok-figuren. Hoe moeilijker de tegenstander is, hoe meer punten je verdient. Bovendien krijgt Hiro extra punten als hij onderweg speciale juwelen bij elkaar graait. Verzamel genoeg punten om op de High Score-lijst te komen. Zet de eerste letter van je voor- en je achternaam in de lijst. Druk links of rechts op de joyypad om een spatie op te geven en boven of onder om letters te kiezen. Druk daarna op A of B.

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.

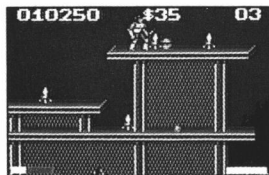
Switchblade II copyright 1992 Gremlin Graphics Ltd. Licentie verleend aan Atari Corporation. Atari, het Atari logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Copyright 1992, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



Screen 2



Screen 3



Screen 4



Screen 5



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

C398105-094 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 9.1992