

See reverse side for instructions

AMBOTS™



ATARI®

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

1 TO 2 PLAYERS
FILL IN THE GAPS



A vital space station has been taken over by wicked Xybot warriors. It is up to you to work alone or with a friend to destroy the Xybots and reclaim the space station. If you fail, the Federation must abandon its plans to colonize space. If this happens, all civilization will die. Only you can save the human race. But can you save yourself?

Une station de quai spatiale Xybots a été prise en otage par des guerriers robotisés. C'est à vous de détruire les Xybots et de récupérer la station. Si vous échouez, la Fédération devra abandonner ses plans de colonisation spatiale et ce sera la fin de la civilisation. Pouvez-vous sauver la race humaine? Y pouvez-vous vous-même?

GETTING STARTED

1. Insert the Xybois game card. For a two-player game, use the Composite cable and insert a card in each Lynx. Turn on your Lynx.
2. Press **A** or **B** to start the game.

PRIMATIVES

1. Select your Xybot enemy through the Federation's computer. Your goal is to destroy 100% of the Xybots introduced in each level. You will be able to see the Xybot's health bar.
2. Select on **A** or **B** your command in game.



PLAYING THE GAME

When the game begins, the Federation Warrior and his partner, in a two-player game, stand in one of the maze-like hallways of the space station. His energy pack is full and his alternative is glowing. He is ready to conquer the space station. But can he do it?

Use the keypad to move the Warrior through the space station in his search for Xybots. As you move, the Warrior's auto-mapper keeps track of the labyrinth. Press **Option 2** to view the map. To turn a corner, hold down the **B** button and press the keypad in the direction you wish to turn.

1 ACTION

As you go to the right, the Warrior is in a hallway. He has a key in his hand. He is looking for a key to open a door. He is looking for a key to open a door. He is looking for a key to open a door.

When the Warrior is in a hallway, he is looking for a key to open a door. He is looking for a key to open a door. He is looking for a key to open a door.



When a Xybot appears, shoot it with the **A** button. If things look really bad, send a Zap ray with **Option 1**. Zap rays are powerful, but they use valuable energy. Without energy, your space suit will fail. The Energy light on your backpack flashes yellow when you run low. When it flashes red, your demise is imminent.



There are many kinds of Xybots. Some are weak and can be destroyed easily. Others are more powerful. Learn to recognize each type. This will help you survive.

Il y a plusieurs sortes de Xybots. Certains sont faibles et peuvent être facilement détruits. Les autres sont plus puissants. Apprenez à reconnaître leur type. Cela vous aidera à survivre.



As you search for Xybots, keep an eye open for coins. These coins will help you buy powerful items from the vending machines.

Attention aux pièces d'argent. Ces pièces vous aideront à acheter des objets puissants dans les distributeurs automatiques.

Also watch for the following:

- Keys:** Keys help you get through locked passages. Locked passages often lead to Warp Exits. To enter a locked passage, line up with the lock and run through the wall.
- Energy Orbs (two kinds):** Energy Orbs replenish your energy. You must have sufficient energy to survive. Energy is depleted by time, zapping, and getting shot.
- Tanks:** Front-armor tanks and side-armor tanks may be encountered. Front-armor tanks may only be hit when open from the front.
- Warp Transporter:** Warps the Warrior to a different place on the level he is on.
- Exit:** Allows the Warrior to leave the current level, visit a vending machine, and go to the next level. Some Exits are Warp Exits. These take the Warrior to a more advanced level and provide extra coins.

To complete a level, find an exit. For bonus points, destroy all Xybots on the level. When you exit, you will go to the vending machine room before going on to the next level.

Attention aux effets spéciaux:

- Clés:** Elles vous permettent de traverser certains passages qui sont verrouillés. Les clés mènent souvent à des sorties (Warp Exits). Pour entrer dans un passage fermé, alignez-vous face à la serrure et courez à travers le mur.
- Orbes énergétiques:** Les orbes énergétiques vous réapprovisionnent en énergie. Pour survivre, il vous faut suffisamment de réserves d'énergie. L'énergie est épuisée avec le temps, le zapping et les coups de feu.
- Tanks:** Vous rencontrerez différents tanks (à protection frontale ou à protection latérale). Les tanks à protection frontale ne peuvent être touchés que lorsque leur capot est ouvert.
- Transporteur:** Vous permet d'être téléporté sur un endroit différent du niveau.
- Sortie:** Vous permet de quitter le niveau, de visiter une machine à vendre, et de passer au niveau suivant. Certaines Sorties sont des sorties Warp Exits. Elles mènent le Guerrier à un niveau plus avancé et fournissent des pièces de monnaie supplémentaires.

Traversez une sortie pour terminer un niveau. Pour gagner des points de bonus, détruisez tous les Xybots du niveau. Avant de passer au niveau suivant, rendez-vous au distributeur automatique.

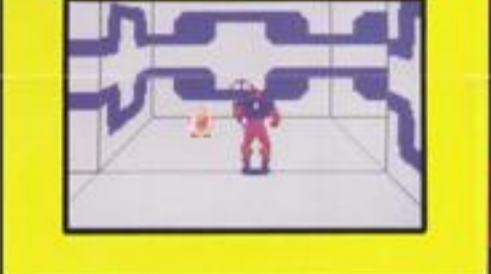
Traversez une sortie pour terminer un niveau. Pour gagner des points de bonus, détruisez tous les Xybots du niveau. Avant de passer au niveau suivant, rendez-vous au distributeur automatique.

VENDING MACHINES

Use the coins you find to purchase items from the vending machines. To use a vending machine, press the joystick up or down to scroll through the list of items. Available items are white. Unavailable items are gray. An item is not available if you do not have enough money to buy it. Press **A** when the desired item is highlighted. The box to the left of the item shows whether or not you have that item, and how many you have. You may purchase more than one of some items.

LES DISTRIBUTEURS AUTOMATIQUES

Les pièces de monnaie que vous trouvez vous servent à acheter des objets dans les distributeurs automatiques. Appuyez sur le joystick de jeu vers le haut ou vers le bas pour faire défiler la liste des objets à vendre. Ceux qui sont disponibles sont indiqués en blanc, les autres en gris. Un objet n'est pas disponible si vous n'avez pas assez d'argent pour l'acheter. Appuyez sur **A** lorsque l'objet désiré est en surbrillance. La boîte à gauche de l'élément vous indique si vous l'avez ou non, et combien vous en avez. Vous pouvez acheter plusieurs objets.



The following items are available.

Key: Enter locked passages.
Monster Mapper: Show monsters on map.
Guard Mapper: Show guards on map.
Wall Mapper: Automatically map passages as you go.
Second Shot: Fire two shots at once.
Send Buddy a Coin: Give a coin to your partner.
Slow % Energy Loss: Lose energy more slowly.
Repeat 5 Shots: Take five hits without damage.
125% Energy Limit: Start at 125% energy.
Move Faster: Increase your speed.
More Zap Power: Increase the Zap damage.
More Shot Power: Increase shot damage.
50% Energy: Increase your energy by 50% if you are down to 20% or less.

Select **DONE** to leave the vending machine. You can go directly to **DONE** by pressing **B**.

Liste des objets disponibles:

- Clé:** Permet d'entrer dans les passages fermés.
- Monstre Mapper:** Indicateur de Monstre. Indique les monstres sur la carte.
- Guard Mapper:** Indicateur de Gardien. Indique les gardes sur la carte.
- Wall Mapper:** Indicateur de mur. Pour découvrir automatiquement la carte des passages au fur et à mesure de votre progression.
- Second Shot:** Double tir. Pour tirer deux coups à la fois.
- Send Buddy a Coin:** Échangeur de pièces. Pour donner de l'argent à votre partenaire.
- Slow % Energy Loss:** Réducteur de consommation. Pour ralentir la perte d'énergie.
- Repeat 5 Shots:** Répétition de tir. Pour exécuter cinq fois de suite des tirs automatiques.
- 125% Energy Limit:** Limite d'énergie. Pour partir le niveau d'énergie à 125%.
- Move Faster:** Accélérateur. Pour augmenter votre vitesse.
- More Zap Power:** Accélérateur de la puissance des rayons zapping. Pour augmenter les dégâts causés par les rayons zapping.
- More Shot Power:** Accélérateur de la puissance de tir. Pour augmenter la force du tir.
- 50% Energy:** Augmentation d'énergie. Pour augmenter votre énergie de 50% si vous êtes descendu à 20% ou moins.

Sélectionnez **DONE** pour quitter le distributeur. Vous pouvez aller directement à **DONE** en appuyant sur **B**.



STRATEGY

Watch your back when you turn a corner.

Learn to recognize the various Xybots.

In a two-player game, cooperation is essential.

Keep an eye on your energy level. Do not pick up an energy orb if your energy is high. Remember where it is and return to it when necessary.

5-REGLER

Surveillez votre arrière-train quand vous tournez un coin.

Apprenez à reconnaître les différents Xybots.

Coopérez dans une partie à deux joueurs. C'est vital.

Gardez un œil sur votre niveau d'énergie. Ne ramassez pas d'orbe énergétique si votre énergie est élevée. Rappelez-vous où se trouve l'orbe et retournez-y si nécessaire.



TWO-PLAYER FEATURES

In a two-player game, the following special rules apply.

The first Warrior to leave a level receives 5000 points.

If you die, a status screen appears while you wait for the other player to finish the level or die. If he dies, you die too.

If a Warrior is reactivated when his partner leaves the level, he receives 50% energy, but he loses all the items he has collected.

The first player to exit determines if the players will warp. If the first player uses a Warp Exit, the second player will also warp, regardless of the exit he uses.

FONCTIONS SPECIALES DU MODE DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux, les règles spéciales s'appliquent.

Le premier Guerrier qui quitte un niveau reçoit 5000 points.

Si vous mourrez, un écran de statut à l'échelle des niveaux est affiché pendant que l'autre joueur termine le niveau ou meurt. Si l'autre meurt, vous mourrez aussi.

Si un Guerrier est réactivé lorsque son partenaire quitte le niveau, il reçoit 50% d'énergie supplémentaire, mais il perd tous ses objets.

SCORING

Bonus points are awarded as follows:

- Warp Exit: 5000 points, 15 coins
- Exit first (two-player): 5000 points
- Destroying all monsters: 5000 points (both players in a two-player game)
- 25,000 points: Three coins are awarded for each 25,000 points
- Master Xybot: 3000 points plus 15 coins for destroying a Master Xybot
- Final Master Xybot: 1,000,000 points to each player for destroying the final Master Xybot

Les points de bonus sont attribués de la façon suivante:

- Sortie Warp: 5000 points, 15 pièces de monnaie
- Premier à quitter (deux joueurs): 5000 points
- Détruire tous les monstres: 5000 points pour deux joueurs dans une partie à deux
- 25 000 points: Trois pièces de monnaie sont attribuées pour chaque 25 000 points
- Maître Xybot: 3000 points plus 15 pièces de monnaie pour détruire un Maître Xybot
- Final Maître Xybot: 1 000 000 points, chaque joueur gagne 1 000 000 de points pour la destruction du Maître Xybot