

See  
reverse  
side for  
Instructions

# XVBOOTS™



ATARI®

## LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



<http://www.replacementdocs.com>

1 TO 2 PLAYERS  
LYNX





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, Xybots perturbateur menace à cet espace d'une station spatiale d'une importance vitale pour la Fédération. Vous seul êtes désigné pour les détruire et récupérer la station : vous pouvez le faire tout seul ou en duo. Si vous échouez, la Fédération devra abandonner ses plans de colonisation spatiale et ce sera la mort de la civilisation. Pouvez-vous sauver la race humaine ? Pouvez-vous vous-même ?

#### GETTING STARTED

1. Insert the Xybots 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.

#### PHYSICS

1. Space and shoot with controls. Introduction to controls: Four goals to know: control the 120% Composite introduction: une introduction des commandes. Lynx want to be able to shoot.
2. Repeat on **A** or **B** pour commencer la partie.



#### 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 pumping. He is ready to conquer the space station. But can he do it?

Use the arrow 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 arrow in the direction you wish to turn.

#### 1. ACTION

As soon as the game begins, the Federation Warrior and his partner stand in one of the hallways of the space station. His energy pack is full and his alternative is pumping. He is ready to conquer the space station. But can he do it?

Utilisez la flèche de jeu pour déplacer le Guerrier dans le labyrinthe. Au fur et à mesure, son auto-mapper suit le labyrinthe. Appuyez sur **Option 2** pour consulter la carte du labyrinthe. Pour tourner, maintenez enfoncé le bouton **B** tout en appuyant sur la flèche dans la direction désirée.



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.



Quand un Xybot apparaît, tirez-le avec le bouton **A**. Si les choses semblent vraiment très mauvaises, envoyez un rayon Zapp (Option 1). Les rayons Zapp sont puissants, mais ils consomment beaucoup d'énergie. Sans énergie, votre combinaison spatiale cessera de fonctionner. La lumière d'énergie de votre sac à dos clignote en jaune lorsque vous êtes à court d'énergie. Lorsque la lumière clignote en rouge, votre mort est imminente.

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. D'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.

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.

À mesure de votre recherche des Xybots, gardez un œil sur les pièces de monnaie. Elles peuvent vous aider à acheter des éléments énergétiques dans les distributeurs automatiques.

Attention aux effets suivants:

**Clés:** Elles vous permettent de traverser certains passages qui sont souvent à des portes bloquées (sans clé). 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 afin d'équiper avec le temps. L'énergie des rayons Zapp et des tirs diminue.

**Tanks:** Vous rencontrerez différents tanks (à protection frontale ou à protection latérale). Les tanks à protection frontale ne peuvent être touchés que lorsque leur blindage est ouvert.

**Transporteur:** Vous permet d'être téléporté sur un endroit différent du niveau.

**Sortie:** Vous permet de quitter le niveau, de vous rendre à un distributeur automatique, puis de passer au niveau suivant. Certaines Sorties sont des sorties téléportées. Elles mènent le Guerrier à un niveau plus avancé et fournissent des pièces de monnaie supplémentaires.

Trouvez une sortie pour terminer le 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 la manette 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 élément n'est pas disponible si vous n'avez pas assez d'argent pour l'acheter. Appuyez sur **A** lorsque l'élément désiré est en surbrillance. La boîte à gauche de l'élément vous indique si vous l'avez ou non, et combien. 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:** Pour entrer dans les passages fermés.
- Monstre Mapper:** Indicateur de Monstre. Indique les monstres sur la carte.
- Garde Mapper:** Indicateur de Garde. Indique les gardes sur la carte.
- Mur Mapper:** Indicateur de mur. Pour dessiner 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:** Échanger de pièces. Pour donner de l'argent à votre partenaire.
- Slow % Energy Loss:** Ralentisseur. Pour ralentir la perte d'énergie.
- Repeat 5 Shots:** Répétition de tir. Pour exécuter cinq tirs sans être interrompu.
- 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 Zapp. Pour accroître les dégâts causés par les rayons Zapp.
- 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% ou plus (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. NOTICE

5. Notice: when you turn a corner, watch your back.

Apprenez à reconnaître les différents Xybots.

Coopérez avec votre partenaire: c'est essentiel.

Gardez un œil sur votre niveau d'énergie. Ne ramassez pas d'orbe d'énergie si votre énergie est élevée. Rappelez-vous où il est 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 neutralized 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 SPÉCIALES 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 s'affiche tandis que vous attendez que l'autre joueur termine le niveau ou mourir. Si l'autre meurt, vous mourrez aussi.

Si un Guerrier est neutralisé 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 téléportée: 5000 points, 15 pièces de monnaie.
- Premier à quitter (deux joueurs): 5000 points.
- Détruire tous les monstres: 5000 points aux 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 détruire le Maître Xybot final.