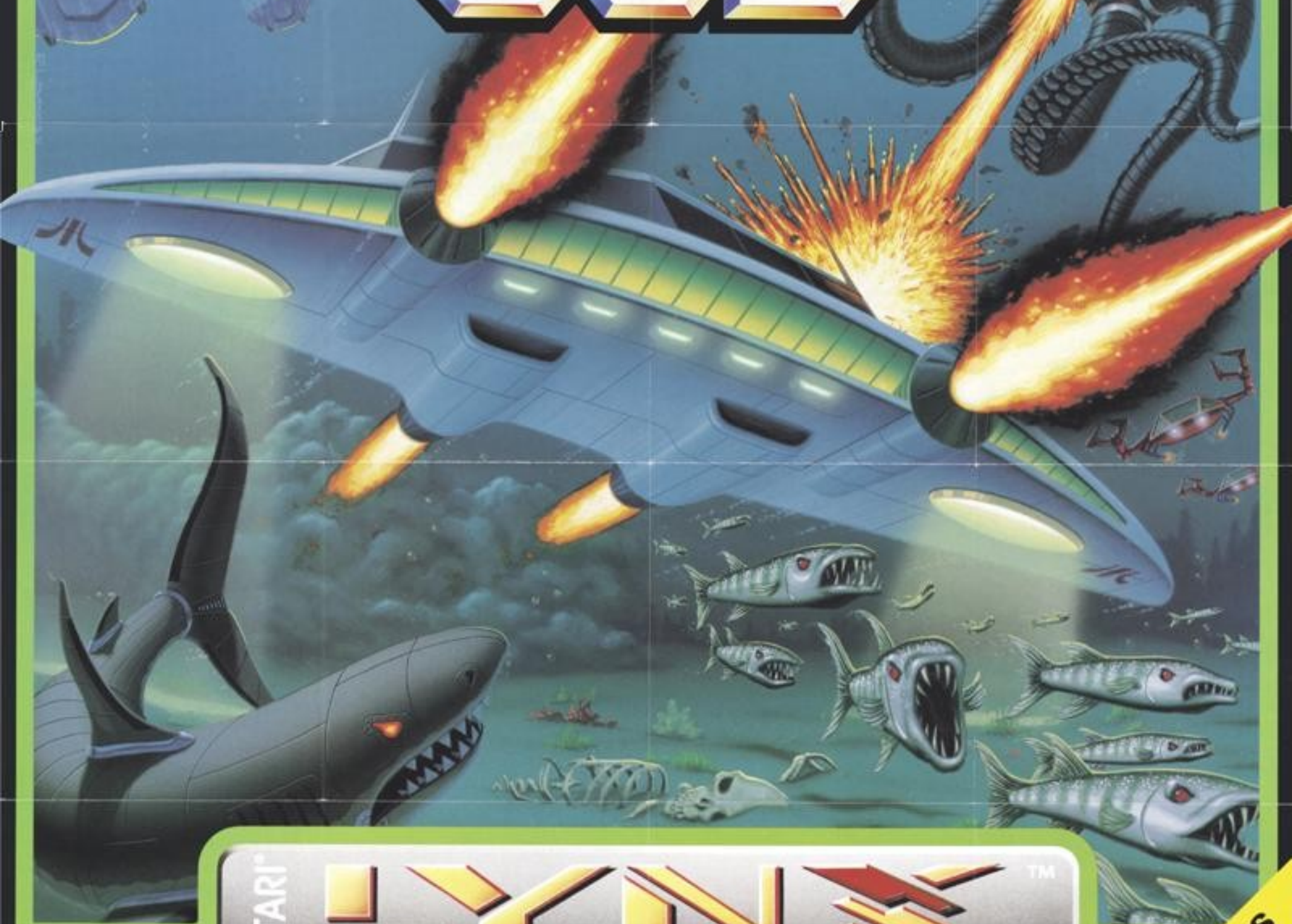


See
reverse
side for
Instructions

TURBO SUB™



ATARI®

LYNX™

VIDEO GAME CARD

1 TO 2 PLAYERS
LYNX™

ATARI®

TURBO SUB™



PAS DE PANIQUE A BORD, MAIS...

Nous sommes à la fin du vingt-huitième siècle et la Planète a été envahie par les barbares intergalactiques. Le destin de la civilisation repose désormais entre vos mains. Quelque désespérément peu nombreux, votre unité d'élite Turbo Sub a reçu l'ordre d'éliminer les envahisseurs. Si vous réussissez, l'humanité sera sauvée. Mais si vous échouez, les géants barbares en retraite et abandonnant la Terre à la garde des envahisseurs.

PRÉPARATIFS

1. Après avoir étalé votre Lynx, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
2. Si vous jouez avec un autre, connectez les deux Lynx et introduisez dans chacun d'eux une cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Allumez le Lynx.
4. Appuyez sur A ou B pour effacer l'écran-titre. Lorsque la partie commence, le Turbo Sub se dirige vers un groupe de Stealth Raiders ennemis.

L'ACTION

De cockpit, vous voyez votre score, le nombre d'ennemis sous-marins (Turbo Sub) et de méga-bombes (M) qui vous restent ainsi que le niveau du combat (L) et le carburant à votre disposition. Dans les parties à deux, le score de l'autre joueur est également indiqué. Utilisez la ligne de mire pour viser et diriger votre engin. La partie jouée de la jouge de carburant vous indique le volume d'astro-pétrole disponible : il s'agit du carburant utilisé par le Turbo Sub et sans lequel il ne peut fonctionner.



Le Turbo Sub est extrêmement mobile. Tirez la manette de jeu vers le bas pour grimper dans les airs et pousser la vers le haut pour plonger dans les profondeurs sous-marines. Appuyez sur la manette vers la gauche ou vers la droite, pour vous diriger dans ces directions.

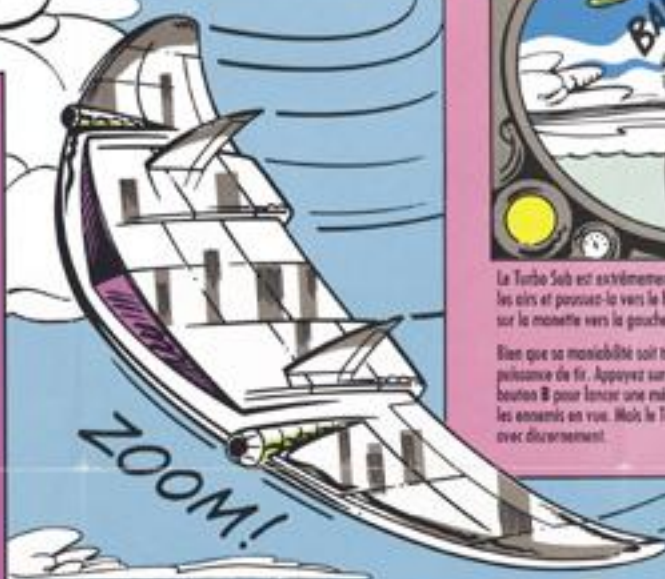
Bien que sa maniabilité soit très appréciée, le Turbo Sub est encore mieux connu pour sa puissance de feu. Appuyez sur le bouton A pour utiliser le canon à électro-plasma et sur le bouton B pour lancer une méga-bombe. Ce projectile mérite bien son nom car il détruit tous les ennemis en vue. Mais le Turbo Sub ne pouvant pas en transporter beaucoup, utilisez-les avec discernement.



Il n'est pas extraordinaire pour un commandant de Turbo Sub de repérer un Astro foil. Développés au vingt et unième siècle pour protéger la couche d'ozone, les Astro foil sont des sources d'énergie inépuisables.

Si vous en ramassez un, l'ordinateur le transformera suivant les besoins du moment en Turbo Sub ou en carburant supplémentaire.

Si l'ordinateur du Turbo Sub détecte une zone sous-marine de diamants (gem pods), l'écran affiche le message DIVE (Plongez !). Utilisez la manette de jeu pour déplacer le Turbo Sub sous l'eau.



Restez aux aguets tandis que vous êtes en plongée. Car vous pouvez alors trouver des diamants ou... des difficultés. Les diamants représentent l'argent du vingt-huitième siècle : on peut les échanger contre des armes et des fournitures. Pour vous les procurer, foncez dessus avec le Turbo Sub, mais faites attention aux pièges et obstacles mis en place par les envahisseurs.

Les colonnes, rayons lasers et charges gamma ne sont pas les seuls dangers que vous réserve l'océan. Des créatures aquatiques issues de mutations génétiques, des mines explosives et des embarcations ennemies vous attendent également dans les profondeurs obscures.



SCORE

La liste de vos ennemis suit l'écran-titre. Si vous attendez un peu avant de commencer la partie, vous verrez à quoi ressemble chacun de vos adversaires et combien de points vous vaudra leur destruction.

Chaque astro foil que vous ramassez vaut 500 points. Les diamants (gem pods) ne donnent pas de points, mais ils peuvent être utilisés pour acheter des vivres et des armes.

ENEMIES	POINTS
Stealth Raider	300
Poldarc	100
Galactapas	600
Saucer	400
Snub Fighter	300
Mech-Ray	600
Crab	100

Avoid

- Lasers
- Pillars
- Gamma Charges

Pickup

Astro Foil	500 pts.
Gem Pods	Buy Extras

Les colonnes, les rayons lasers et les charges gamma ne vous donnent pas de points. Vous ne pouvez pas les détruire... Alors, un bon conseil : évitez-les !

Lorsque vous jouez à deux, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de points.

Pour quitter le centre d'approvisionnement et reprendre votre mission, déplacez le curseur pour choisir NEXT LEVEL puis appuyez sur A.

Le Turbo Sub retourne alors sur le champ de bataille. Si vous avez acheté l'option TRACKING, appuyez sur Option B pour l'installer. Cette option permet de connecter le canon à électro-plasma et l'ordinateur. Lorsqu'elle est installée, les missiles du Turbo Sub sont auto-guidés et détectent automatiquement leur cible.



STRATÉGIE

Revenez plus souvent au même endroit ! Plongez, remontez dans l'atmosphère, virez de bord, etc... L'ennemi n'en aura que plus de mal à vous atteindre.

Un canon à électro-plasma est inefficace contre les colonnes, les rayons lasers et les charges gamma.

Ne gaspillez pas votre réserve de méga-bombes. Économisez-les pour les grandes occasions !

Revenez aux centres d'approvisionnement secrets qui ont été construits près des mines de diamants. Guidez votre Turbo Sub vers le centre d'approvisionnement le plus proche.



USE 22 GEMS TO BUY EXTRAS	PRICE
Extra Life	4
Fuel	4
Mega Bomb	3
Multi-Blasters	8
Rapid Fire	8
Shields	8
Range Missiles	8
Tracking	8
NEXT LEVEL	

Lorsque vous êtes à l'intérieur du cockpit, utilisez la manette de jeu pour déplacer le curseur sur l'une des options indiquées, puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B. (Si vous changez d'avis, appuyez les boutons A et B simultanément). Le coût de l'option de votre choix est inscrit au bas de l'écran. Les trois premières options sont complétées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Les autres disparaissent à la fin de chaque jeu.