

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 bande de guerriers Xybots particulièrement pervers s'est emparée d'une station spatiale d'une importance vitale pour la Fédération. Vous avez été désigné pour les détruire et récupérer la station ; vous pouvez le faire seul ou avec un ami. 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. Y parviendrez-vous?

GETTING STARTED

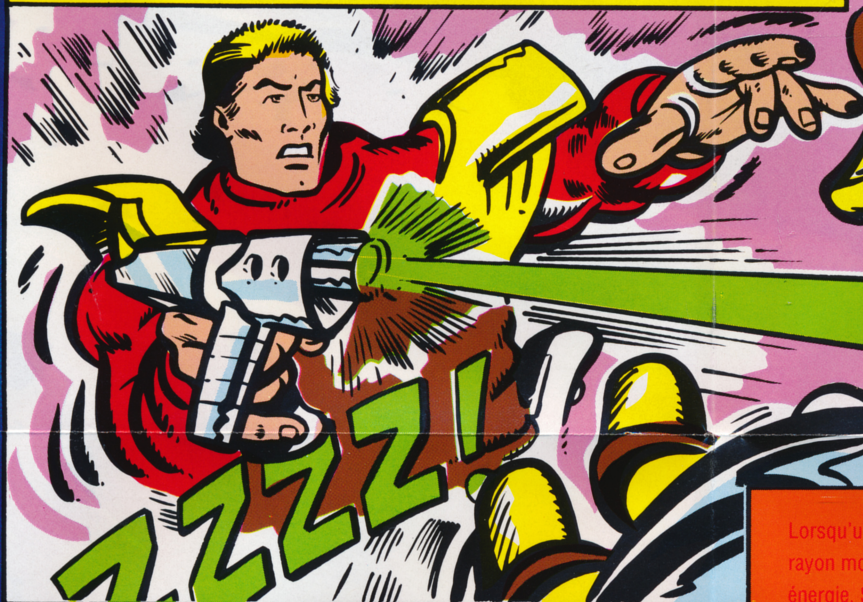
1. Insert the Xybots game card. For a two-player game, connect the cable and insert a card in each Lynx. Turn on the console.
2. Press **A** or **B** to start the game.

PREPARATIFS

1. Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu, connectez le câble Comlynx et introduisez une cartouche dans chaque Lynx. Allumez la console.
2. Appuyez sur **A** ou **B** pour commencer la partie.



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.



VENDING MACHINES

Use the coins you find to purchase items from the vending machines. To use a vending machine, press the joypad 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



Lorsqu'un Xybot apparaît, tirez (bouton **A**). Si les choses vont vraiment mal, envoyez un rayon mortel (**Option 1**). Les rayons mortels sont puissants, mais très gourmands en énergie. Sans énergie, votre combinaison spatiale tombe en panne. Le voyant d'énergie qui brille sur votre sac à dos clignote en jaune lorsque votre réserve est basse. Lorsqu'il clignote en rouge, votre mort est imminente.

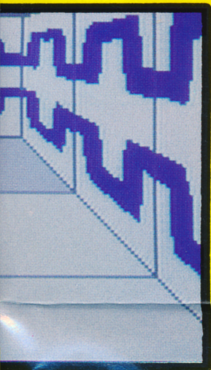
The following items are available.

Key: Enter locked, escape



...er game, use the Comlynx
...on your Lynxes.

...cartouche. Pour jouer à deux, utilisez
...dans chaque Lynx avant de les



PLAYING THE GAME

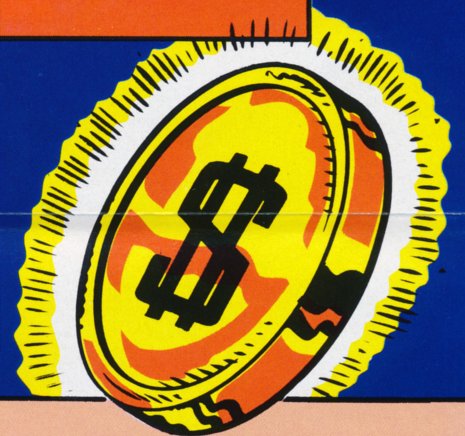
When the game begins, the Federation Warrior (and his partner, in a two-player game) stands in one of the maze-like hallways of the space station. His energy pack is full and his adrenaline is pumping. He is ready to conquer the space station. But can he do it?

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

L'ACTION

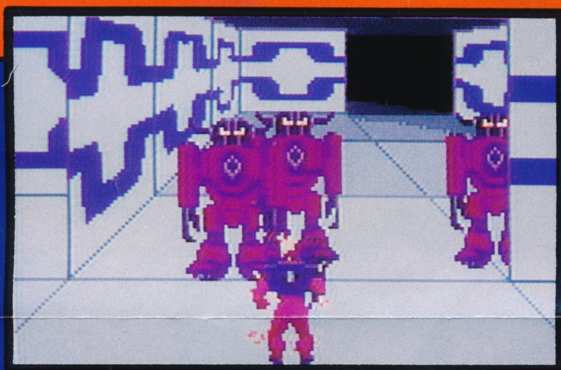
Au début de la partie, le Guerrier de la Fédération se trouve dans un des passages en forme de labyrinthe de la station spatiale (il est accompagné de son partenaire, si vous jouez à deux). Il est plein d'énergie et son taux d'adrénaline commence à monter. Il est prêt à conquérir la station spatiale... mais y parviendra-t-il?

Utilisez la manette de jeu pour déplacer le Guerrier dans la station. Au fur et à mesure, vos déplacements sont enregistrés. Appuyez sur **Option 2** pour visualiser la carte ainsi créée. Pour tourner, maintenez enfoncé le bouton **B** tout en appuyant sur la manette dans la direction désirée.



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 abattus. Les autres sont plus puissants. Un bon conseil pour votre survie apprenez à les reconnaître...



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

Au cours 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 objets suivants

Clés: Elles vous permettent de traverser certains passages qui conduisent souvent à des sorties télé-portées (warp exit). Pour entrer dans un passage fermé, mettez-vous face à la serrure et courez à travers le mur.

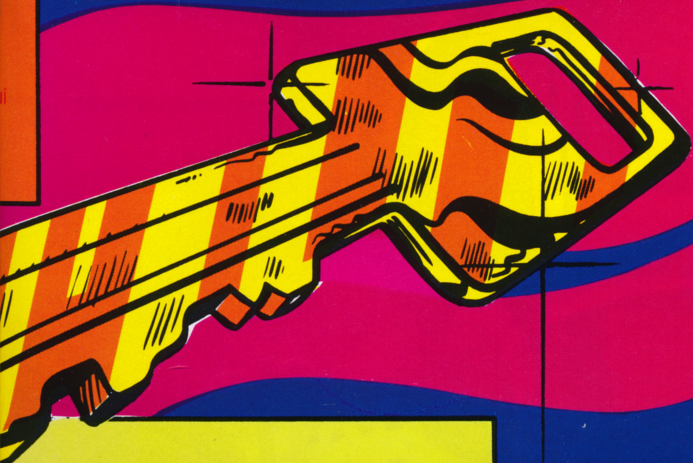
Globes énergétiques: Les globes énergétiques vous réapprovisionnent en énergie. Pour survivre, il vous faut suffisamment de réserves d'énergie elles s'épuisent avec le temps, l'envoi des rayons mortels et les tirs reçus.

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

Télé-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. Certains Exits sont des sorties télé-portées. Ils mènent le Guerrier à un niveau plus avancé et fournissent des pièces de monnaie supplémentaires.

Trouvez une sortie pour terminer un niveau. Pour gagner des points de bonus, exterminatez tous les Xybots du niveau. Avant de passer au niveau suivant, rendez-





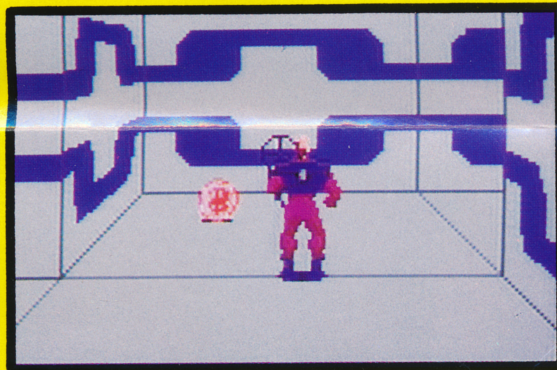
Lorsqu'un Xybot apparaît, tirez (bouton **A**). Si les choses vont vraiment mal, envoyez un rayon mortel (**Option 1**). Les rayons mortels sont puissants, mais très gourmands en énergie. Sans énergie, votre combinaison spatiale tombe en panne. Le voyant d'énergie qui brille sur votre sac à dos clignote en jaune lorsque votre réserve est basse. Lorsqu'il clignote en rouge, votre mort est imminente.

VENDING MACHINES

Use the coins you find to purchase items from the vending machines. To use a vending machine, press the joypad 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 que vous pouvez acheter 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 obtenu. 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.
- Repel 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:

- Key** - Clé: Pour entrer dans les passages bloqués.
- Monster Mapper** - Indicateur de la position des monstres sur la carte.
- Guard Mapper** - Indicateur de la position des gardes sur la carte.
- Wall Mapper** - Indicateur de mur que vous avez découvert.
- Second Shot** - Double Tir: Pour tirer deux coups à la fois.
- Send Buddy a Coin** - Echangeur de pièces: Pour donner une pièce à votre partenaire.
- Slow % Energy Loss** - Ralentisseur de perte d'énergie: Pour perdre moins d'énergie.
- Repel 5 Shots** - Repousse-tir: Pour repousser les ennemis sans prendre de dégâts.
- 125% Energy Limit** - Limite d'énergie: Pour commencer le jeu avec 125% d'énergie.
- Move Faster** - Accélérateur: Pour aller plus vite.
- More Zap Power** - Accélérateur de dégâts: Pour augmenter les dégâts causés par les rayons mortels.
- More Shot Power** - Accélérateur de tir: Pour augmenter la puissance des coups de feu.
- 50% Energy** - Augmentation d'Énergie: Pour augmenter votre énergie de 50% si elle est descendu à 20% ou moins.

Sélectionnez **DONE** pour quitter le distributeur automatique 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.

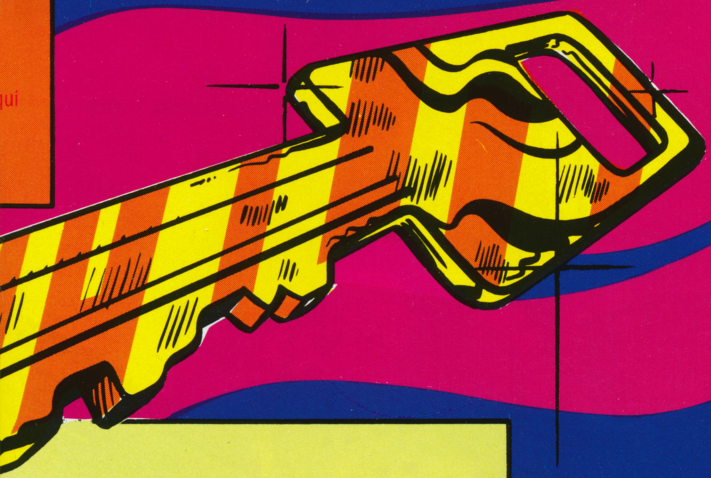
Do not pick up an energy orb if your

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,



passages fermés.
 Monstre: Indique les monstres sur la carte.
 Garde: Indique les gardes sur la carte.
 Mapper: Pour dessiner automatiquement la carte des passages fermés.
 Tirer deux coups à la fois.
 Pièces: Pour donner de l'argent à votre partenaire.
 Ralentir la perte d'énergie.
 Encaisser cinq tirs sans être endommagé.
 Énergie: Pour porter le niveau d'énergie à 125%.
 Augmenter votre vitesse.
 Puissance des rayons mortels: Pour accroître les rayons mortels.
 Puissance de tir: Pour augmenter la force du tir.
 Énergie: Pour augmenter votre énergie de 50% (si vous avez un distributeur). Vous pouvez aller directement à DONE

STRATÉGIE
 Surveillez vos arrières lorsque vous arrivez dans un tournant.
 Apprenez à reconnaître les différents Xybots.
 Jouez dans une partie à deux joueurs, c'est vital.
 Gardez un œil sur votre niveau d'énergie. Ne vous munissez pas d'un globe énergétique si votre niveau d'énergie est élevé. Il est préférable de vous souvenir de son emplacement et d'y retourner lorsque vous en avez besoin.

71% ENERGY
 2100
 LEVEL 3
 2 2
LEGEND
 WARRIOR - KEY -
 SAUCER - TANK -
 ENERGY - EXIT -
 WARP -

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 protection frontale ou à protection latérale). Les tanks à protection frontale ne peuvent être touchés que lorsque leur avant est ouvert.

Télé-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. Certains Exits sont des sorties télé-portées. Ils mènent le Guerrier à un niveau plus avancé et fournissent des pièces de monnaie supplémentaires.

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

You have \$ 39 1

	Description
1	KEY
1	MONSTER MAPPER
1	GUARD MAPPER
1	WALL MAPPER
1	SECOND SHOT



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: 5000 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 manière suivante

- Warp Exit:** 5000 points, 15 pièces de monnaie, saut de deux niveaux.
- Premier Exit (deux joueurs):** 5000 points
- Destruction de tous les monstres:** 5000 points (les deux joueurs dans une partie à deux).
- 25 000 points:** Trois pièces de monnaie (tous les 25 000 points).
- Master Xybot:** 5000 points plus 15 pièces pour abattre un Maître Xybot.
- Final Master Xybot:** 1 000 000 points. Chaque joueur gagne 1 000 000 de points lors de la destruction du

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, des règles spéciales s'appliquent

Le premier Guerrier qui quitte un niveau reçoit 5000 points.

Si vous mourez, un écran de statut s'affiche tandis que vous attendez que l'autre joueur termine le niveau ou meurt lui aussi. S'il meurt, vous mourez aussi.

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

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

ne vous souvenez de son emplacement et de y retourner lorsque vous en avez besoin.



SCORING
Bonus

Warp Exit first
Destroy
25,000
Master
Final Master

Les points

Warp Exit
Premier
Destructeur
25 000
Maître
Final Maître
Maître X



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: 5000 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 manière suivante

Warp Exit: 5000 points, 15 pièces de monnaie, saut de deux niveaux.

Premier Exit (deux joueurs): 5000 points

Destruction de tous les monstres: 5000 points (les deux joueurs dans une partie à deux).

25 000 points: Trois pièces de monnaie (tous les 25 000 points).

Master Xybot: 5000 points plus 15 pièces pour abattre un Maître Xybot.

Final Master Xybot: 1 000 000 points. Chaque joueur gagne 1 000 000 de points lors de la destruction du Maître Xybot.