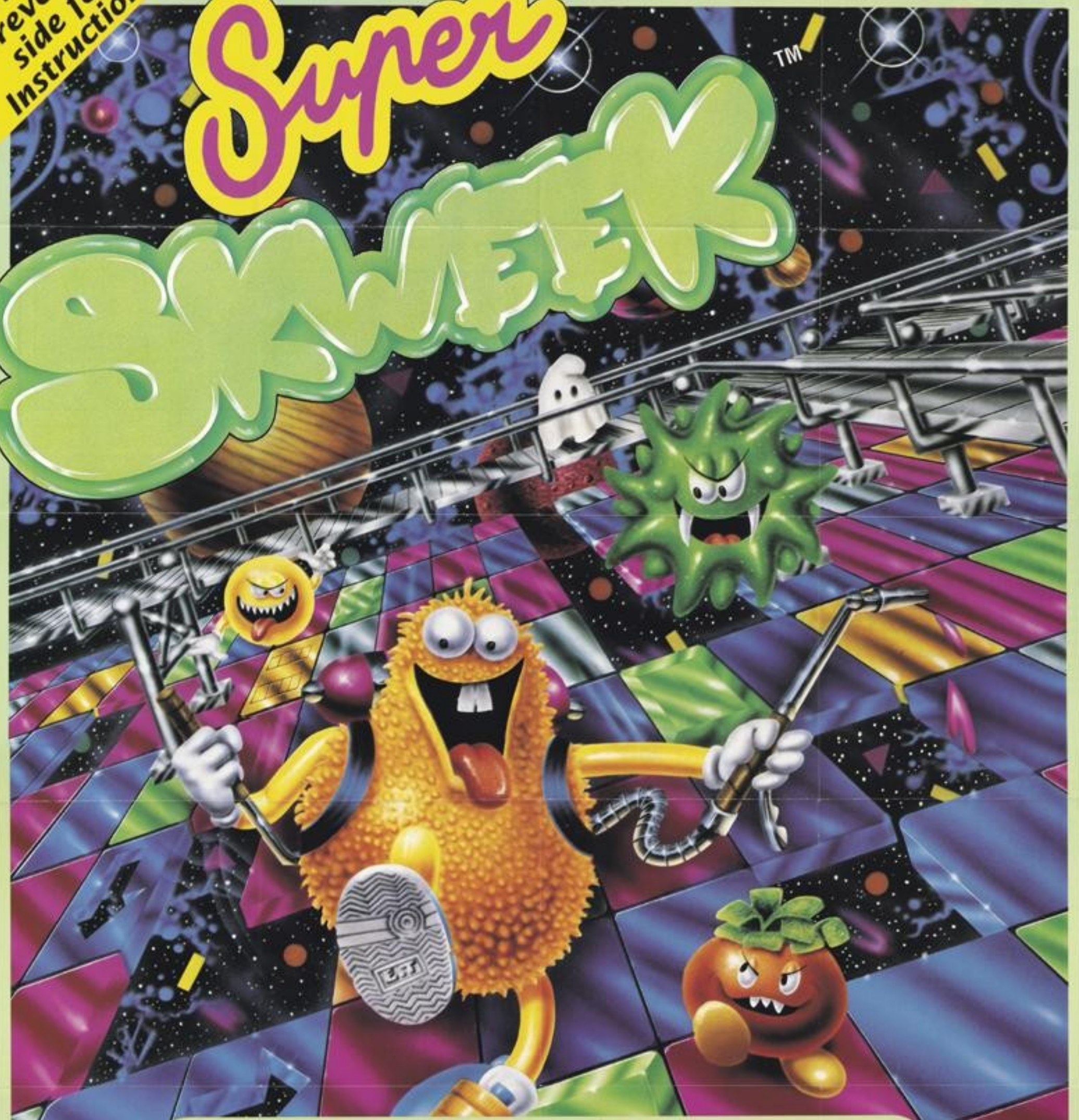


See reverse side for instructions

Super

SPINX

TM



ATARI™

SPINX

TM

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



1 TO 2 PLAYERS



SUPER SKWEEK
Skweek is on a mission. He must conquer five islands inhabited by evil monsters. Each island has 50 levels. Skweek has to paint most levels pink. This is no easy task! The monsters will stop at nothing to thwart Skweek's plans. They've even kidnapped some Skweekettes and imprisoned them on some of the islands. Skweek must destroy soldiers, free the prisoners, and paint like crazy before the monsters destroy him!

SUPER SKWEEK
Skweek doit conquérir cinq îles occupées par des monstres maléfiques. Chaque île présente cinquante niveaux. Skweek doit peindre en rose la plupart d'entre eux. Ce n'est pas une tâche de tout repos! Les monstres ne reculent devant rien pour empêcher les projets de Skweek. Ils ont même kidnappé plusieurs Skweekettes et les ont emprisonnées sur l'une des îles. Skweek doit détruire les monstres, libérer les otages et peindre les niveaux au plus vite avant que les monstres ne le détruisent!

GETTING STARTED

1. Insert the Super Skweek game card. If two people will play, use the Comlink cable and insert a card in each Lynx. Turn on your Lynx.
2. Press **A** or **B** to clear the Title screen. The Game Selection screen appears. Use the joystick to scroll through the selections: Normal, Random, and Combat. If you are restarting a previous game, select Password and enter the password provided during the game. When you have made your selection, press **A** or **B**. In a two-player Normal or Random game, Skweek and his pal Struch will work together. In a two-player Combat game, Skweek and Struch will attempt to destroy each other. In a one-player Random or Normal game, Skweek will work alone. There is no one-player Combat game.

PRÉPARATIFS

1. Après avoir inséré votre cartouche, introduisez le câble de jeu en connectant les instructions du manuel d'utilisation. Si vous voulez jouer à deux joueurs, glissez une cartouche de jeu dans chaque console et allumez le jeu. Mettez les Lynx sous tension.
2. Appuyez sur **A** ou **B** pour passer à l'écran de sélection de jeu. Utilisez le joystick pour parcourir les divers sélections: Normal, Random et Combat. Si vous voulez recommencer un jeu précédent, sélectionnez Password et entrez le mot de passe qui vous a été donné lors de la partie. Appuyez sur **A** ou **B**. Si vous jouez à deux en mode Normal ou Random (Normal), Skweek et Struch seront amis, tandis qu'en mode Combat, Skweek et Struch essaieront de se détruire l'un contre l'autre en mode Combat. Si vous jouez seul en mode Random ou Normal, Skweek affrontera seul tous les dangers.



PREPARATIFS

1. Après avoir inséré votre cartouche, introduisez le câble de jeu en connectant les instructions du manuel d'utilisation. Si vous voulez jouer à deux joueurs, glissez une cartouche de jeu dans chaque console et allumez le jeu. Mettez les Lynx sous tension.
2. Appuyez sur **A** ou **B** pour passer à l'écran de sélection de jeu. Utilisez le joystick pour parcourir les divers sélections: Normal, Random et Combat. Si vous voulez recommencer un jeu précédent, sélectionnez Password et entrez le mot de passe qui vous a été donné lors de la partie. Appuyez sur **A** ou **B**. Si vous jouez à deux en mode Normal ou Random (Normal), Skweek et Struch seront amis, tandis qu'en mode Combat, Skweek et Struch essaieront de se détruire l'un contre l'autre en mode Combat. Si vous jouez seul en mode Random ou Normal, Skweek affrontera seul tous les dangers.

3. Press A or B again. If you choose a Random game, the game will begin on a random level. If you choose a Normal game, the Island Selection screen appears. Use the joystick to move Skweek's spaceship over the island you want to conquer, then press **Option 1**. The name of the island and the level numbers appear.

Before pressing **Option 1**, you can also use **A** or **B** to zoom in or out. If your timing is right, **Option 1** may give you some bonuses.

4. Press A or B. The level number and title appear.

5. Press A or B. The King Skweek appears. The King Skweek gives Skweek his orders for that level. The instruction sequence lasts a few seconds. Hold down the **A** button to speed up this sequence. After reading the King's instructions, press **A** or **B** to begin the game.

3. Appuyez de nouveau sur **A** ou **B**. Si vous choisissez le mode Random, le jeu commencera sur un niveau quelconque. Si vous choisissez Normal, l'écran de sélection d'îles apparaît. Placez le vaisseau spatial de Skweek sur l'île que vous voulez conquérir, puis appuyez sur **Option 1**. Le nom de l'île et le numéro du niveau apparaissent. Avant d'appuyer sur **Option 1**, vous pouvez utiliser **A** ou **B** pour zoomer en avant ou en arrière. Si vous êtes bon, **Option 1** peut vous faire gagner des points de bonus.
4. Appuyez sur **A** ou **B**. Le numéro du niveau et le titre apparaissent.
5. Appuyez sur **A** ou **B**. Le Roi Skweek entre en action et donne à Skweek ses ordres correspondant au niveau en cours. La séquence d'instructions dure quelques secondes. Maintenez le bouton **A** enfoncé pour l'accélérer. Après avoir pris les instructions du Roi, appuyez sur **A** ou **B**.

PLAYING THE GAME

When the game begins, Skweek appears on the screen. The top left corner shows the number of tiles left to paint. The top right corner shows the time remaining.

Use the joystick to move your yellow Skweek around the level. In a two-player game, your opponent's character is always green. Skweek paints each tile as he moves over it. Most levels are completed when all tiles are painted. However, some levels require Skweek to complete a specific mission. For example, if Skweek is told to rescue the Skweekettes, he must rescue all Skweekettes to complete the level.



L'ACTION

Lorsque la partie commence, Skweek apparaît à l'écran. Le nombre de tuiles restant à peindre s'affiche dans l'angle supérieur gauche, et le temps restant dans l'angle supérieur droit.

Utilisez le joystick de jeu pour déplacer Skweek. Il est habillé de jaune. Lorsque vous jouez à deux, le personnage de votre adversaire est toujours vert. Skweek peint chaque tuile au fur et à mesure qu'il s'y déplace. La plupart des niveaux se terminent lorsque toutes les tuiles sont peintes. Cependant, certains niveaux exigent de Skweek qu'il accomplisse une mission spécifique. Par exemple, s'il est demandé à Skweek de libérer les Skweekettes, il doit toutes les sauver pour terminer le niveau.

WEAPONS

Skweek can use a variety of weapons. If he's lucky, he will find powerful weapons lying around on the ground. He can also collect Zarg coins when he destroys monsters to purchase weapons in the shop. To enter a shop, place Skweek on an **is** tile, then press **A** or **B**.

Move the joystick up or down to view different shelves, then right or left to select a weapon from the shelf. To purchase a weapon, press **A** or **B**. Only one weapon from each shelf can be active at a time.

ARMES

Skweek peut utiliser toutes sortes d'armes. S'il a de la chance, il trouvera des armes très puissantes. Il gagne des pièces Zarg lorsqu'il détruit des monstres ce qui l'aide à acheter des armes dans la boutique. Pour entrer dans la boutique, placez Skweek sur une tuile d'introduction, puis appuyez sur **A** ou **B**. Déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas pour examiner les différentes étagères, puis à droite ou à gauche pour choisir une arme. Pour acheter, appuyez sur **A** ou **B**. Vous ne pouvez posséder qu'une arme à la fois.



The clock continues to run while you shop. Do not take too much time. You still have to complete the level.

To exit the shop, press the joystick up or down until the Code/Exit screen appears. If you select Code, the game gives you a password you can use to start a game on the current level. The password is long. Write it down so you will have it next time you play. Select Exit to leave the store and return to the game.

If Skweek has a powerful weapon, do not accidentally pick up a less powerful weapon. If you do, you will lose the first weapon.

Le chrono continue à tourner durant vos achats. Ne prenez pas trop de temps pour vous décider. N'oubliez pas que vous devez terminer le niveau.

Pour sortir de la boutique, appuyez sur le joystick vers le haut ou le bas jusqu'à ce que le menu Code/Exit apparaisse. Si vous sélectionnez Code, le jeu vous offre un mot de passe que vous pouvez utiliser pour recommencer une partie au même niveau. Le mot de passe est long. Écrivez-le. Sélectionnez Exit pour quitter la boutique et reprendre la partie.

Si Skweek dispose déjà d'une arme puissante, ne prenez pas par inadvertance une arme qui le soit moins, car vous perdrez la première.



Tic Toc!

Not all tiles can be painted. Each level contains special tiles. Some of the most common special tiles are listed below. The list is not complete. You must discover how some tiles work for yourself.

Plain Tiles— These must be painted.

Up or Lift Tiles— Take Skweek to an elevated area.

Push (arrow) Tiles— Push Skweek in the direction of the arrow. Skweek must work hard to go a different way!

Mine Tiles— Explode when stepped on, often destroying adjacent tiles, too.

In Tiles— Lead to shops where Skweek can purchase weapons.

Surround Tiles— All adjacent tiles must be painted before Skweek can paint this one.

Block Tiles— Holes. Skweek will lose a life if he falls in a hole.

Destructible Walls— These yellow or green tiles are walls which can be destroyed by lasers or certain monsters.

Cracked Tiles— Collapse when Skweek walks on them.

If it's not necessary to paint all the tiles. Chaque niveau contient des tuiles spéciales. Certaines de ces tuiles sont éliminées si elles sont peintes. La liste n'est pas complète. A vous de découvrir comment certaines tuiles peuvent vous aider.

Plain Tiles (Tuiles simples) elles doivent être peintes.

Up Tiles, Lift Tiles (Tuiles Ascenseur) elles transportent Skweek sur une zone élevée.

Push (arrow) Tiles (Tuiles de propulsion en forme de flèche) Poussent Skweek dans la direction de la flèche. Il est très difficile pour Skweek de se déplacer dans un sens opposé!

Mine Tiles (Tuiles Mines) explosent au contact des pas, détruisant souvent les tuiles voisines.

In Tiles (Tuiles d'introduction) mènent aux boutiques dans lesquelles Skweek peut acheter des armes.

Surround Tiles (Tuiles d'encadrement) toutes les tuiles voisines doivent être peintes avant que Skweek puisse les peindre.

Block Tiles Holes (Tuiles Scares en forme de trou) Skweek perd une vie s'il tombe dans un trou.

Destructible Walls (Murs destructibles) ces tuiles jaunes ou vertes sont les murs qui peuvent être détruits par des lasers ou certains monstres.



The islands are guarded by dangerous monsters. Each type of monster moves and behaves differently. Pay close attention to each monster type and learn how it moves. Some levels require that you target about painting tiles and concentrate on destroying monsters.

Les îles sont gardées par des monstres dangereux. Chaque type de monstre se déplace et se comporte de manière différente. Certains niveaux demandent que vous soyez concentré sur la peinture des tuiles et que vous concentriez votre attention sur la destruction des monstres.

FOOD

Painting and monster killing is hard work. This makes Skweek hungry. If you see food, pick it up and eat it. This increases your score.

Vieilles

Peindre et tuer les monstres sont des travaux fatigants. Cela donne faim à Skweek. Si vous voyez des vieilles, prenez-les et mangez-les. Cela augmente votre score.

STATUS

Press **Option 1** during the game to see your status. The status screen shows your score, the number of Zarg coins picked up, and the number of lives remaining. Don't spend too much time reading your status information. The game continues while you look at your status.

Statut

Appuyez sur **Option 1** durant la partie pour connaître votre statut. L'écran Statut montre votre score, le nombre de pièces Zarg ramassées, et le nombre de vies qui restent. Ne passez pas trop de temps à lire ces informations car la partie continue pendant ce temps-là!

OTHER OPTIONS

Press **Option 2** to see the Suicide and Joypad Controls options. Select Suicide to start a level at the beginning. (You cannot select Suicide if you only have one life left!) Select Joypad Controls to customize the way your joystick works. The diagonal positions on the joystick can either move Skweek horizontally or vertically. Use the joystick to select your preference. Select Continue to resume play.

Autres options

Appuyez sur **Option 2** pour afficher les options Suicide et joystick Controls. Sélectionnez Suicide pour recommencer un niveau au début. (Vous ne pouvez sélectionner Suicide que si il vous reste au moins une vie.) Sélectionnez Joypad Controls pour personnaliser votre joystick de jeu. Les positions diagonales de la manette de jeu peuvent soit horizontalement déplacer Skweek soit verticalement. Utilisez le joystick pour sélectionner votre préférence. Sélectionnez Continue pour revenir à la partie.

STRATEGY

Learn how each monster moves. Memorize each level. Show precise traction for slippery surfaces. Follow the King's instructions. Learn to recognize the different weapon icons so you don't pick up the wrong weapon. Shooting balloons and collecting all the letters gives you 3 more lives.

STRATÉGIE

Apprenez à reconnaître les modes de déplacement de chaque monstre. Mémorisez chaque niveau. Utilisez les chaussures sur les surfaces glissantes. Suivez les instructions du Roi. Apprenez à reconnaître les icônes des différentes armes afin de ne pas vous tromper lors de votre choix. Tirer des ballons et ramasser toutes les lettres vous permet de gagner 3 vies de plus.