

ZYNAPS

PAR DOMINIC ROBONSON & JOHN CUMMING

HISTOIRE

Zynaps est un jeu de violence, qui se déroule dans un système planétaire envahi d'extra-terrestres. Le jeu commence lorsque notre héros s'échappe d'une station spatiale à bord d'un chasseur Scorpion, dans l'espace. Le combat continue à travers des orages d'astéroïdes jusqu'à une planète voisine, d'où, muni d'armes et d'unités hyperspaces récupérées des vaisseaux spatiaux détruits, il part à la recherche de la forteresse secrète extra-terrestre.

Après maintes batailles terrifiantes livrées dans tout le système solaire, notre héros découvre la location de la base extra-terrestre, et le combat final peut commencer...

CASSETTE AMSTRAD

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad 6128 avec lecteur de cassette et des fils appropriés. Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 devraient relier un lecteur de cassette à l'ordinateur et écrire 1tape et appuyer sur la touche <ENTER>. Mettez la disquette dans le lecteur, rembobinez-le si nécessaire, et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette et puis sur n'importe quelle touche du clavier de l'ordinateur. Le jeu ne prend que quelques instants à charger.

LES CONTROLES

Utilisez un joystick ou déterminez vous-même les touches de clavier pour simuler : gauche, droite, en haut, en bas et tirez (uniquement pour les versions Spectrum et Amstrad).

Lors de la parution des pages de présentation :

	<u>Effet</u>
Touches 1&2	Sélectionnez une partie pour un ou deux joueurs.
Non applicable	Sélectionnez un ou deux joysticks
Touche 3	Définissez les contrôles du clavier
Touche 4	Accès à l'écran de visualisation des meilleurs scores
Tirez	Commencez une partie

Pendant le jeu, le bouton de tir lance les armes. Si on le tient enfoncé, il déclenche le ramasseur de combustibles. Il faut parfois maintenir le bouton de tir enfoncé pour tirer certaines armes. Pour faire une pause pendant le jeu, appuyez sur la touche 4 (RUN/STOP sur Commodore). Appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour recommencer ou sur Q pour abandonner (CTRL/HOME sur Commodore).

LE CHASSEUR D'ATTAQUE SCORPION

Le MK1 Scorpion est muni d'une large gamme d'équipement et d'armes sophistiquées, actionnées par un ramasseur de combustibles interne.

PROPULSION : Les éléments principaux de transmission peuvent être actionnés sur 4 niveaux de puissance, qui vont d'une puissance basse pour un contrôle délicat dans les endroits serrés, à une puissance maximale pour les combats à haute vitesse dans l'espace.

LES SYSTEMES D'ARMES

Les radars d'impulsion : idéal pour le minage violent des extra-terrestres. Ces radars, montés sur les ailes, ont également 4 niveaux de puissance.

Les bombes de plasma : deux lanceurs de bombes indépendants ayant un pouvoir de destruction incroyable sur des cibles basées à terre.

Les missiles à tête chercheuse : Ces missiles autopropulsés portent des petits ogives pour détruire les planètes, et, une fois lancées, elles détruiront presque tous les grands vaisseaux extra-terrestres.

Les missiles autoguidés : l'arme intelligente suprême. Ces missiles autoguidés comportent des circuits, qui recherchent impitoyablement chaque cible qu'ils pourraient éventuellement détruire.

LE RAMASSEUR DE COMBUSTIBLE

Il fournit la puissance nécessaire pour activer les systèmes principaux de Scorpion. Pour activer une partie de l'équipement (armes, propulsion etc), ramassez suffisamment de combustible pour éclairer l'équipement souhaité dans le WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR, puis ramassez d'autres combustibles avec le ramasseur dans la mode ACTIVATION. Pour entrer dans la mode d'activation, appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que le vaisseau se transforme de jaune en bleu (de bleu en gris éclatant sur le Commodore) et maintenez-le enfoncé pendant le ramassage de combustibles. Le nouvel équipement sera active, ou son niveau de puissance augmentera et l'indicateur sera remis à la position 1 - speedup.

Le WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR affiche, en ordre :

SPEEDUP

Augmente de vitesse

FIREPOWER

Augmente la puissance des lasers

BOMBS	Active le lanceur des bombes
MISSILES	Permet de cibler des missiles
SEEKER	Permet d'utiliser la missile à tête chercheuse

LES ENNEMIS

Il y a 5 types d'ennemis, tous extrêmement dangereux :

Les vaisseaux : les petits vaisseaux volants peuvent souvent être détruits d'un seul coup, s'ils sont attaqués par un laser, une bombe ou un missile autoguidé. Les missiles à tête chercheuse ne peuvent pas les détruire.

Les installations sur terre : il faut les détruire par des coups multiples de laser, une bombe ou un missile autoguidé.

Les vaisseaux extra-terrestres : ils sont très bien armés et protégés. On peut les détruire par les coups multiples de laser ou par les missiles à tête chercheuse.

Les vaisseaux ravitailleurs : des extra-terrestres énormes - pire, que les vaisseaux extra-terrestres !

Les risques naturels : Il faut éviter les astéroïdes et d'autres débris volants.

ATTENTION : Les vaisseaux extra-terrestres sont munis d'une large gamme de missiles, de missiles à tête chercheuse et de mines !

LES SCORES : Vous gagnerez des points pour l'anéantissement des extra-terrestres individuels et des bonus spéciaux pour la destruction des extra-terrestres les plus dangereux.

Les vies supplémentaires sont attribuées à partir de 10,000 points et ensuite à partir de 20,000 points.

GENÉRIQUE

Conception du jeu : Dominic Robinson, John Cumming

Code : Dominic Robinson, John Cumming, Michael Croucher

Graphismes : Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow, Mark Jones

Bruitage et musique : Steve Turner, J Dave Rogers, Kevin Greave, Nigel Greave

(c) Hewson Consultants Ltd. 1987

Hewson Consultants Ltd.
Hewson House
56B Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

MADE IN GREAT BRITAIN
FABRIQUE EN GRANDE-BRETAGNE