ZYNAPS

Par Dominic Robinson et John Cumming

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus
ZX Spectrum 128 et ZX Spectrum + 2
Amstrad CPC 464, et CPC 664 et CPC 6128
Commodore 64 et 128

SCENARIO

Zynaps est un jeu d'arcade qui débute dans un système planétaire infesté d'ennemis.

La partie commence : notre héro, dans son chasseur Scorpion, s'échappe d'une station spatiale ennemie, pour aller au plus profound de l'espace. La bataille se poursuit à travers une tempête d'astéroïdes, qu'il faut éviter à tout prix, pour pouvoir accéder à la planète voisine. Arrivé sur celle-ci, notre héro, muni des armes et appareils arrachés aux mains adverses, part à la recherche du secret de la forteresse ennemie.

Après de multiples combats terrifiants, d'un bout à autre du système solaire notre héro découvrve enfin où située la base ennemie : l'ultime affrontement peut avoir lieu . . .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 avec un lecteur de cassette, ZX Spectrum + 2.

Il vous est conseillé de débrancher tous les périphériques connectés à votre ordinateur, à l'exception de votre interface joystick (si vous en avez une). Si vous utilisez une interface 2 Sinclair ou le ZX Spectrum + 2, branchez la manette de jeu dans le port 1. A moins d'utiliser un ZX Spectrum + 2, branchez un lecteur de cassette sur l'ordinateur, comme vous avez l'habitude de le faire. Les utilisateurs de ZX Spectrum + 2 et du ZX Spectrum 128 devront sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD " " sur le clavier de l'ordinateur et pressez la touche ENTER. Pressez le bouton Play sur le lecteur de cassette. Le chargement du programme ne prend que quelques minutes.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464.
Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec un lecteur de cassette et des branchements adéquats.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et de CPC 6128 devront brancher un lecteur de cassette sur l'ordinateur, taper / tape et presser la touche ENTER. Insérez la cassette dans le lecteur, rembobinez si nécessaire, et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Pressez le bouton Play sur le lecteur de cassette et puis appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664.
Amstrad CPC 464 avec un lecteur de disquette.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 devront brancher un lecteur de disquette sur l'ordinateur, taper / disk et presser la touche ENTER. Insérez la disquette dans le lecteur, tapez run "disc et appuyez sur le touche ENTER ou RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

Cassette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 avec un lecteur de cassette adapté.

Il vous est conseillé de débrancher tous les périphériques de votre ordinateur. Branchez le lecteur de cassette et rembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier et pressez le bouton Play du lecteur de cassette. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 avec un lecteur de disquette.

Il vous est conseillé de débrancher tous les périphériques. Connectez le lecteur de disquette à l'ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD " ★ ", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN. Le programme se charge en quelques secondes.

Controles

Utilisez une manette de jeu ou bien redéfinissez vous-même vos touches du clavier pour simuler la gauche, la droite, le haut, le bas et feu (sur les versions Spectrum et Amstrad seulement).

Spectrum et Amstrad	*Commodore*	*Choix*
touches 1 et 2	f1	choisissez un ou deux joueurs
non applicable	f2	sélectionnez 1 ou 2 manettes
touche 3	non applicable	redéfinissez les touches
touche 4	non applicable	pour accéder au plus haut score
fire	fire	pour commencer le jeu

Lors du deu, le bouton du feu sert soit à tirer, soit (en le gardant pressé) à activer le collecteur d'énergie. Pour certaines armes, il faut garder le bouton de feu pressé, afin qu'elles fonctionnent. Pour faire une pause dans la partie, appuyez sur la touche 4 (RUN/STOP sur Commodore). Pressez la touche feu pour revenir dans la partie ou appuyez sur la touche Q pour quitter le jeu (CLR/HOME sur Commodore).

LE CHASSEUR D'ATTAQUE SCORPION

Le Scorpion MK1 est doté d'une vaste gamme d'appareils et d'armes sophistiqués, qui vous permettent de récupérer le carburant laissé par vos adversaires, lorsque ces derniers sont abattus.

Propulsion On peut manœuvrer les principales commandes à quatre niveaux de puissance. Peu de puissance pour un contrôle léger dans un espace restreint un maximum de puissance pour un combat hyper radpide au plus profond de l'espace.

ARMEMENT UTILISE

Lasers à impulsions Système idéal pour l'anéantissement total de l'ennemi. Les canons situés sur les ailes de votre chasseur, ont quatre niveaux de puissance.

Bombes à plasma Deux lanceurs de bombes indépendants déploient leur pouvoir destructeur sur

Bombes à plasma Deux lanceurs de bombes indépendants déploient leur pouvoir destructeur sur les cibles basées à terre.

Missiles auto-guidés Ces missiles auto-propulsés, une fois la cible choisie, détruiront à l'aide de leurs ogives l'installation adverse.

Missiles à tête chercheuse Le "nec plus ultra". Les missiles à tête chercheuse possèdent un circuit automatique qui leur permet d'atteindre la cible désignée, dès lors qu'ils sont en mesure de la détruire.

LE COLLECTEUR D'ENERGIE

Il fournit la puissance pour activer les principaux systèmes du Scorpion. Pour activer une partie de l'équipement (armes, propulsion etc ...), il faut collecter assez de carburant pour choisir le matériel désiré (voir votre indicateur d'armes7, puis se réapprovisionner en combustible à l'aide du collecteur d'énergie, lorsque ce dernier est en action.

Pour le mettre en action, il faut garder le bouton de feu pressé, jusqu'à ce que le vaisseau passe du jaune au bleu (bleu au gris clignotant sur Commodore), et ne plus le presser lorsque vous collectez de l'énergie. Le nouvel équipement sera activé, ou bien sa puissance sera augmentée et le voyant replacé sur la position 1-Speedup.

L'indicateur d'energie affiche :

Speedup pour accroître la vitesse

Firepower pour augmenter la puissance des lasers

Bombs pour activer le lanceur de bombes

Missiles choisir la cible des missiles

Seeker choisir les missiles à tête chercheuse

LE CAMP ADVERSE

Cinq dangereux moyens de s'opposer à Zynaps :

Vaisseaux spatiaux Des petits vaisseaux volants, peuvent être détruits à l'aide du laser, de la bombe ou du missile à tête chercheuse. Les missiles auto-guidés ne peuvent pas les atteindre.

Installations terrestres Il faut plusieurs tirs de lasers, une seule bombe ou un missile à tête chercheuse pour les détruire.

Les vaisseaux commandeurs ennemis Ces très grands vaisseaux volants, fortement armés et très bien protégés pourront être anéantis grace à de multiples salves de lasers ou de missiles auto-guidés.

Les vaisseaux mères Bâtiments ennemis géants, identiques aux vaisseaux commandeurs.

Obstacles naturels Il s'agit surtout d'astéroïdes et autres débris volants. Tâchez de les éviter!

Avertissement Les appareils ennemis sont très bien armés (variété de missiles, missiles auto-guidés, et mines).

Score Les points sont accordés lorsque vous anéantissez des ennemis isolés, et l'on peut bénéficier d'un bonus spécial quand on arrive à détruire des formations entières d'ennemis plus dangereux.

Vous gagnerez une vie a 10 000 points puis tous les 20 000 points.

CREDITS

Jeu crèé par Dominic Robinson et John Cumming.

Programmation : Dominic Robinson, John Cumming et Michael Croucher.

Animation graphique : Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow et Mark Jones.

Animation sonor : Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave et Nigel Greave.

© Hewson Consultants ltd 1987

Hewson Consultants ltd
Hewson House
56b Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

Translation : Miss Sylvie Noirault

Fabriqué en Grande-Bretagne