

# ZYNAPS

## Série Atari ST d'Ordinateurs de Maison et Commodore Amiga.

### SCÉNARIO

Zynaps est une fusillade qui se déroule dans un système planétaire infesté d'extra-terrestres.

Au début du jeu, notre héros s'échappe à travers les grands espaces, à bord d'un chasseur Scorpion, d'une base extra-terrestre. La bataille se poursuit à travers des orages d'astéroïdes jusqu'à une planète environnante d'où, équipé d'armes et d'unités hyperspatiales prises des vaisseaux extra-terrestres qui ont été détruits, il se met à la recherche de la forteresse secrète des extra-terrestres.

Après plusieurs batailles terrifiantes, livrées à travers tout le système solaire, notre héros découvre l'emplacement de la base extra-terrestre et le conflit final peut alors commencer...

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Série Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteurs de disques si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Mettez le disque dans le lecteur appuyez et sur le bouton RESET. Le jeu met quelques secondes à se charger. Si vous utilisez un lecteur d'1 mégabit, vous chargez alors des niveaux supplémentaires.

Amiga A500, A1000 ou A2000. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Introduisez le disque de jeu. Le jeu met quelques secondes à se charger.

### LES COMMANDES

Utilisez le manche à balai pour simuler Haut, Bas, Gauche, Droite et Feu. Pendant la séquence des titres:

F1 sélectionne des jeux à un ou deux joueurs

F2 sélectionne un ou deux manches à balai.

Pendant le jeu, on tire avec le bouton feu. S'il est tenu enfoncé, il activera l'épuisette de carburant. Quelques armes exigent que le bouton feu soit maintenu enfoncé avant de pouvoir faire feu. Pour mettre le jeu en pause pendant le jeu, appuyez sur ESC. Appuyez sur feu pour recommencer ou Q pour quitter le jeu.

### LE CHASSEUR SCORPION

Le Scorpion MK1 est muni d'une large gamme d'armes et équipement sophistiqués actionnés par une épaisseur de carburant montée à l'intérieur.

Propulsion - Les unités de propulsion principales peuvent être opérées à quatre niveaux de puissance allant de puissance faible pour contrôle délicat dans les espaces serrés à puissance maximum pour combat à grande vitesse dans grands espaces.

### LES SYSTÈMES D'ARMEMENT

**Lasers à Impulsion:** Idéaux pour la destruction extensive des extra-terrestres. Ces lasers montés sur les ailes ont également quatre réglages de puissance.

**Bombes à Plasma:** Deux lanceurs de bombes indépendants représentant un pouvoir de destruction effrayant pour les cibles au sol.

**Missiles à Homing:** Ces missiles à auto propulsion portent des ogives à échelle réduite capables de détruire des planètes. Une fois raccordés à une cible, ils détruiront presque n'importe quel vaisseau ennemi large.

**Missiles à Tête Chercheuse:** Ils représentent l'ultime arme intelligente. Les Missiles Chercheurs contiennent des circuits d'acquisition de cible automatique qui se raccordent à toute cible qu'ils peuvent détruire.

### L'ÉPUISETTE DE CARBURANT

Elle fournit l'énergie pour activer les systèmes principaux du Scorpion. Pour activer un morceau d'équipement (armes, propulsion, etc), amassez autant de carburant que nécessaire pour mettre en vedette l'équipement voulu dans WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR (Indicateur d'Activation d'Armement) puis ramassez un morceau de carburant supplémentaire avec l'écope en mode ACTIVATION.

Pour passer au mode activation, tenez le bouton feu enfoncé jusqu'à ce que le vaisseau change de jaune à bleu (bleu à gris clignotant sur Commodore) et tenez ce bouton enfoncé pendant que vous ramassez le carburant. Le nouvel équipement sera activé ou son réglage de puissance augmenté et l'indicateur remis à la position une-Speedup.

Le WEAPON ACTIVATION INDICATOR affiche, dans l'ordre:

SPEEDUP	Augmentation de vitesse.
FIREPOWER	Augmentation de puissance du laser.
BOMBS	Activation du lanceur de bombes.
MISSILES	Activation du choix de cibles des missiles.

### L'OPPOSITION

L'opposition dans Zynaps se présentent sous la forme de cinq variétés dangereuses:

Vaisseau Spatial:	Petit vaisseau volant qui, habituellement, peut être détruit d'un seul coup de laser, bombe ou missile à tête chercheuse. Les missiles à homing ne peuvent pas s'y raccorder.
Installations au sol:	Installations défensives dangereuses attachées aux planètes. Pour les détruire, il faut plusieurs coups de laser ou une seule bombe ou un missile à tête chercheuse.
Vaisseaux de Contrôle Extra-Terrestre:	Grand vaisseau volant, bien armé et protégé. Il peut être détruit par plusieurs coups de laser ou de missiles à homing.
Vaisseaux-mère:	Extra-terrestres géants, comme les vaisseaux de contrôle mais encore plus grands!
Dangers Naturels:	Formés en grande partie par les astéroïdes et autres débris volants. Éloignez-vous d'eux!
ATTENTION:	Les vaisseaux extra-terrestres sont connus pour être bien armés de divers missiles, missiles à homing et mines!

LE SCORE	Les points sont décernés pour la destruction individuelle des extra-terrestres, et des bonus spéciaux sont donnés pour la destruction de formations complètes des plus dangereux extra-terrestres. Des vies supplémentaires sont données après 10.000 points puis tous les 20.000 points après cela.
----------	---

### GÉNÉRIQUE

Conception de Jeu: Dominic Robinson, John Cumming  
Conversion par Microwish Software  
Graphisme de Pete Lyon.  
Son et musique: Dave Rogers, Giulio Zicchi.

© Hewson Consultants Ltd. 1988

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56b Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX