ZYNAPS

Atari ST Series of Home Computers and Commodore Amiga.

SCENARIO

Zynaps is a shoot-em-up set in an alien infested planetary system.

The game begins with our hero escaping in a Scorpion fighter from an alien space station out into deep space. Battle continues through asteroid storms to a nearby planet from where, equipped with weaponry and hyperspace units taken from destroyed alien craft, he sets out in search of the secret alien stronghold.

After many terrifying battles fought throughout the solar system our hero discovers the location of the alien base and the final conflict can begin. . . . . .

LOADING INSTRUCTIONS

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load. If using a 1megabyte drive then extra levels are loaded.

Amiga A500, A1000 or A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Use a joystick to simulate up, down, left, right and fire. During the titles sequence:

F1 selects one or two player games
F2 selects one or two joystics

During play the fire button fires weapons or when held down activates the fuel scoop. Some weapons require the fire button to be held down before they will fire. To pause the game during play press ESC. Press fire to restart or Q to quit game.

THE SCORPION ATTACK FIGHTER

The MK1 Scorpion is supplied with a wide range of sophisticated equipment and weaponry powered by an internally mounted fuel scoop.

Propulsion:	The main drive units can be operated at four power levels ranging from low power for delicate control in tight spaces, to a maximum setting for high speed combat in deep space.

WEAPON SYSTEMS

Pulse Lasers:	Ideal for heavy duty alien blasting. These wing mounted lasers also have four power settings.
Plasma Bombs:	Two independent bomb throwers provide awesome destructive power against groundbased targets.
Homing Missiles:	These self propelled missiles carry scaled down planet bursting warheads and, once locked onto target, will destroy almost any large alien craft.
Seeker Missiles:	The ultimate in intelligent weaponry. Seeker missiles carry automatic target acquisition circuitry designed to lock onto any target they are able to destroy.

THE FUEL SCOOP

This provides the power to activate the Scorpion's main systems. To activate a piece of equipment (weapons, propulsion etc) collect sufficient fuel to highlight the desired equipment in the WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR, then collect one more piece of fuel with the scoop in ACTIVATION mode.

To go into activation mode hold down the fire button until the ship changes from yellow to blue (blue to flashing grey on Commodore) and keep it depressed while picking up the fuel. The new equipment will be activated, or its power setting increased and the indicator reset to position one – Speedup.

The WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR displays, in order:

SPEEDUP	Increase speed
FIREPOWER	Increase laser power
BOMBS	Activate bomb thrower
MISSILES	Enable missile targeting

THE OPPOSITION

The opposition in Zynaps comes in five dangerous varieties:

Spacecraft:	Small flying craft can usually be destroyed with one hit from a laser, bomb or seeker missile. Homing missiles cannot lock-on.
Ground Installations:	Dangerous planet-bound defence installations require multiple laser hits or a single bomb or seeker missile to destroy them.
Alien Command Ships:	Large flying craft, heavily armed and well protected. These can be destroyed with multiple laser hits or homing missiles.
Mother Ships:	Giant aliens – like the command ships only more so!
Natural Hazards:	These consist largely of asteroids and other flying debris – keep well clear!
WARNING:	Alien craft are known to be well armed with a variety of missiles, homing missiles and mines!
SCORING.	Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations of more dangerous aliens. Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

CREDITS

Game design: Dominic Robinson, John Cumming
Conversion by Microwish Software
Graphics by Pete Lyon
Sound and Music: Dave Rogers Giulio Zicchi
© Hewson Consultants Ltd. 1988.

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

EmuMovies

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'a 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 plusieures batailles terrifiantes, livrées à travers tout le système solaire, notre héro 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 sure 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 épuisette de carburant montée à l'intérieu.

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'EPUISETTE DE CARBURANT

Elle fournit l'energie 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:

Vaisseua 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, Guilio Zicchi.

© Hewson Consultants Ltd. 1988

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

HEWSON

ZYNAPS

Für Heimcomputer der Atari ST Serie und Commodore Amiga.

SZENARIO

Zynaps ist ein Spiel, bei dem viel geschossen wird und es spielt in einem Planetensystem, das von Aliens besetzt ist.

Das Spiel beginnt, wenn unser Held mit einem Scorpion Kampfschiff von einer Raumstation der Aliens tief in den Weltraum flieht. Die Schlacht dauert an durch Stürme von Asteriodenbis zum nächsten Planeten, von wo aus unser Held, ausgerüstet mit Waffen und mit Gegenständen für den Raumflug aus dem zerstörten Raumschiff der Aliens, sich auf die Suche nach dem geheimen Machzentrum der Aliens macht.

Nach vielen schrecklichen Kämpfen durch das gesamte Sonnensystem entdeckt unser Held den Ort der Basis der Außerirdischen. Der entscheidende Kampf kann beginnen. . . .

LADEANWEISUNGEN

Notwendig ist ein Atari 520 oder ein Atari 1040 der ST-Serie mit einem Diskettenlaufwerk. Wir empfehlen Ihnen, die Stecker sämtlicher Peripheriegeräte, die mit Ihrem Computer verbunden sind, zu ziehen. Legen sie die Diskette in das Laufwerk und drücken sie die RESET-Taste. Das Spiel lädt sich in wenigen Sekunden. Wenn Sie ein Ein-Megabyte-Laufwerk verwenden, werden zusätzliche Spielebenen geladen.

Amiga A500, A1000 oder A2000. Wir empfehlen Ihnen, die Stecker sämtlicher Peripheriegeräte, die mit Ihrem Computer verbunden sind, zu ziehen. Wenn Sie wollen, legen Sie den Kickstart ein, danach legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk. In wenigen Sekunden ist das Spiel geladen.

KONTROLLFUNKTIONEN

Mit einem Joystick führen Sie die Funktionen hoch, nach unten, links, rechts und feuern aus. Während der Titelsequenz:

F1 wählt einen oder zwei Spieler aus
F2 wählt zwischen einen oder zwei Joysticks

Der Feuer-Knopf betätigt während des Spiels die Waffen oder er aktiviert, wenn er dauernd gedrückt bleibt, die Treibstoffaufnahme. Bei einigen Waffen muß der Feuer-Knopf zuerst gedrückt bleiben, bevor man mit ihnen schießen kann. Um das Spiel anzuhalten, müssen Sie ESC drücken. Zus Weiterspielen einfach wieder den Feuer-Knopf drücken oder die Q-Taste, um das Spiel zu beenden.

DAS SKORPION KAMPFRAUMSCHIFF

Das Mk1 Skorpion ist raffiniert ausgerüstet, hat ausgeklügelte Waffen und besitzt eine eingebaute Vorrichtung zur Treibstoffaufnahme.

Antrieb	Die Hauptantriebseinrichtungen können auf vier Energieebenen betrieben werden, vom Minimum für die Feinaussteuerung in engen Räumen bis zur Höchststufe für Raumkämpfe bie höchster Geschwindigkeit im weiten Weltall.

WAFFENSYSTEME

Pulslaser:	Ideal, um mit schwerem Feuer die Aliens zu vernichten. Diese Lasergeschütze, die auf den Flügeln befestigt sind, haben ebenfalls vier Feuerstufen.
Plasmabomben:	Zwei unabhängig operierende Bombenwerfer geben Ihnen ungeheuere Zerstörungskraft gegenüber bodengestützten Zielen.
Marschflugkörper:	Diese propellergetriebenen Marschflugkörper tragen verkleinerte Sprengköpfe für die Planetenzerstörung. Wenn sie einmal auf ein Ziel eingestellt sind, zerstören sie so gut wie jedes große Raumschiff der Aliens.
Suchflugkörper:	Das neueste auf dem Markt intelligender Waffen. Suchflugkörper tragen Schaltkreise für automatische Zielwünsche. Sie können auf jedes Ziel eingestellt werden, das sie in der Lage sind zu zerstören.

DIE TREIBSTOFFAUFNAHME

Sie stellt die eigentliche Energie zur Verfügung, um die wichtigsten System des Skorpion zu aktivieren. Um einen Ausrüstungsteil zu aktivieren (Waffen etwa oder der Antrieb), müssen Sie ausreichend Treibstoff aufnehmen, damit das gewünschte Ausrüstungsteil im WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR (Kontrolltafel der eingeschalteten Waffen) aufleuchtet. Im ACTIVATION Modus (Aktivierungsmodus) können Sie noch mehr Treibstoff aufnehmen.

Um in den Aktivierungsmodus zu gelangen, müssen sie den Feuer-Knopf gedrückt lassen, bis das Raumschiff seine Farbe von gelb nach blau wechselt (beim Commodore wechselt die Farbe von blau zu blinkendem grau). Bis Sie den Treibstoff aufgenommen haben, Knopf gedrückt lassen. Die Ausrüstung wird aktiviert oder es wird die Energiestufe angehoben und die Anzeige wird auf die Position eins eingestellt – Gas geben.

So sieht in der Reihenfolge die Anzeige des WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR aus:

SPEEDUP	Beschleunigen Sie.
FIREPOWER	Erhöhen Sie die Laserenergie.
BOMBS	Aktivieren Sie den Bombwerfer.
MISSILES	Beginnen Sie die Zieleinrichtung.

DIE GEGNER

Die Gegner in Zynaps gibt es in fünf verschiedenen gefährlichen Varianten:

Raumfahrzeuge:	Kleine fliengende Raumfahrzeuge können gewöhnlich mit einem Schuß aus der Laserkanone, einer Bombe oder einem Suchflugkörper zerstört werden. Marschflugkörper können nicht auf sie eingestellt werden.
Bodeneinrichtungen:	Die gefährlichen Verteidigungseinrichtungen auf dem Planeten benötigen mehrfache Treffer eines Lasers, eine einzige Bombe oder einen Suchflugkörper zur Zerstörung.
Kommandoschiff der Aliens:	Großes, schwerbaffnetes und gut geschütztes Raumschiff. Diese können mit mehreren Schüssen aus der Laserkanone oder mit Marschflugkörpern zerstört werden.
Mutterschiffe:	Riesige Schiffe der Aliens – ähnlich der Kommandoschiffe nur noch viel eindrucksvoller.
Natürliche Gefahren:	Diese bestehen hauptsächlich aus Asteroiden und anderen herumfliegenden Gegenständen.
VORSICHT:	Die Raumschiffe der Aliens sind bekanntlich mit einer Reihe von Raketen, Marschflugkörpern und Minen schwer bewaffnet.
SO WIRD GEZÄHLT:	Für die Zerstörung einzelner Aliens erhalten Sie Punkte, für die Zerstörung von ganzen Formationen gefährlicher Aliens bekommen Sie Gutschriften. Lebensgutschriften gibt es ab 10.000 Punkten und mit jeden weiteren 20.000 Punkten.

URHEBER

Spielentwurf:	Dominic Robinson, John Cumming
Umsetzung:	Microwish Software
Graphik:	Pete Lyon
Ton und Musik:	Dave Rogers, Guilio Zicchi

© Hewson Consultants Ltd. 1988

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

HEWSON