

ZYNAPS

Für 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 Asteroiden bis 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 Machtzentrum 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...

LADENANWEISUNGEN

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

KONTROLLFUNKTION

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 einem 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. Zum 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 Hauptantriebsrichtungen können auf vier Energieebenen betrieben werden, vom Minimum für die Feinaussteuerung in engen Räumen bis zur Höchststufe für Raumkämpfe bei höchster Geschwindigkeit im weiten Weltall.

WAFFENSYSTEME

Puls laser:

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 ungeheure 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 intelligenter Waffen. Suchflugkörper tragen Schaltkreise zur automatischen Zielverfolgung. Sie können auf jedes Ziel eingestellt werden, das sie in der Lage sind zu zerstören.

DIE TREIBSTOFFAUFNAHME

Stellen Sie die Energie zur Verfügung, um die wichtigsten Systeme 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 Feuerknopf gedrückt lassen, bis das Raumschiff seine Farbe von blau zu blinkendem grau wechselt. 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 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 Bombenwerfer.
MISSILES	Beginnen Sie die Zieleinrichtung.

DIE GEGNER

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

Raumfahrzeuge:	Kleine fliegende 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, schwerbewaffnetes und gut geschütztes Raumschiff. Diese können mit mehreren Schüssen aus der Laserkanone oder mit Marschflugkörpern zerstört werden.

Mutterschiffe: Riesige Schiffe der Aliens – ähnlich den Kommandoschiffen nur noch viel eindrucksvoller.

Natürlicher 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 Punkte und mit jeweils weiteren 20.000 Punkten.

URHEBER

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

© Hewson Consultants Ltd. 1988

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



In Lizenz von United Software GmbH © 1990