

EXOLON, ZYNAPS URIDIUM PLUS

ENGLISH FRENCH AND GERMAN INSTRUCTIONS



HEWSON

EXOLON, ZYNAPS, URIDIUM PLUS

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128, ZX Spectrum +2
and ZX Spectrum +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128
Commodore 64 and 128

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD " " on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player.

Spectrum Disc

ZX Spectrum +3

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the ENTER key.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc and press the ENTER or RETURN key.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*" ,8,1 and press the RETURN key.

CONTROLS

O = Left
P = Right
Q = Jump
A = Duck
M = Fire

to use a joystick

PLAYING THE GAME

With both keyboard and joystick the fire button is pressed regularly. The joystick operator is pressed and held for more than half a second then a grenade of your team will be lobbed.

Blaster
Small hand blaster which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armor with several direct hits, but is useless against "thick skinned" gun emplacements etc.

Grenades
In general, where your hand blaster is not effective use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armored battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

Pulse bombs
As well as possessing great explosive power, these versatile bombs also produce an electro-magnetic pulse capable of rendering forcefields inoperative and disrupting enemy security systems.

EXOLON

by Raffaele Cecco

As a heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood curdling action. Release a deadly grenade to devastate a birth pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Rocket a gun emplacement and pneumatic hammers hurl you end over end back across the screen. And in a new twist, some of the screens can be played as a vulnerable but athletic Vitorc or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

CONTROLS

O = Left
P = Right
Q = Jump
A = Duck
M = Fire

or use a joystick

PLAYING THE GAME

With both keyboard and joystick if the fire button is pressed rapidly, then the blasters operate. If pressed and held for more than half a second then a grenade or pulse bomb will be lobbed.

Blaster

Small hand blaster which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armour with several direct hits, but is useless against 'thick skinned' gun emplacements etc.

Grenades

In general, where your hand blaster is not effective use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armoured battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

Pulse bombs

As well as possessing great explosive power, these versatile bombs also produce an electro-magnetic pulse capable of rendering forcefields inoperative and disrupting enemy security systems.

Hyper-alloy Exoskeleton

A hydraulically manoeuvred exoskeleton which the main character wears enabling him to effortlessly wade through enemy hordes protecting him from all but the most powerful of enemy guns and projectiles.

SCORING

Destroying obstacle with grenade	150 pts
Large aliens	150 pts
Small pod aliens	50 pts
Missile shells	50 pts
Walking into double launcher	2000 pts
Walking into combined launcher	3000 pts
Destroying missile guidance module	1000 pts

At the end of every level (25 screens) points are awarded as follows:

Number of lives left multiplied by 1000

If not wearing exoskeleton then 10000 points are also awarded.

Extra life given at the end of each level.

ZYNAPS

By Dominic Robinson and John Cumming

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, our hero 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.

CONTROLS

Use a joystick or define your own keyboard keys to simulate left, right, up, down and fire (Spectrum and Amstrad versions only). During the titles sequence:

<i>Spectrum and Amstrad</i>	<i>Commodore</i>	<i>Effect</i>
Keys 1 and 2	f1	Select one or two player game
Not applicable	f2	Select one or two joysticks
Key 3	not applicable	Define keyboard controls
Key 4	not applicable	Access high score display
Fire	Fire	Start the game

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 key 4 (RUN/STOP on Commodore). Press fire to restart or Q to quit (CLR/HOME on Commodore).

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
Seeker	Enable seeker missile

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.

TECHNICAL DATA

Commodore 64	50 frames per second High resolution scrolling 3 dimensional parallax starfield Multiplex sprite processor
Spectrum	25 frames per second High resolution multicoloured scrolling graphics 3 dimensional parallax starfield Myriads of sprites
Amstrad	17 frames per second High resolution multicoloured scrolling graphics 3 dimensional parallax starfield Myriads of sprites Rainbow colour processor

URIDIUM PLUS

by Andrew Braybrook

The solar system is under attack! Enemy Super-Dreadnoughts have been placed in orbit around each of fifteen planets in this galactic sector. They are draining mineral resources from the planetary cores for use in their interstellar power units. Each Super-Dreadnought seeks out a different metal for its metal convertor.

Your Manta class Space Fighter will be transported to each planet in turn and it is your task to destroy each Dreadnought. First you must attack the defensive screen of enemy fighters, then you must neutralise the majority of surface defences before you land on the Super-Dreadnought's master runway.

PLAY SEQUENCE

Your fighter deploys on a low-level strafing run. You must avoid the meteor shields and communications aerials on the Dreadnought's surface.

The fighter defences deploy in waves. A bonus is awarded after landing if all ships in a wave are destroyed. Attack surface features to score bonus points but beware of the homing mines which materialise over flashing generator ports.

Your Manta Class Fighter

Joystick up/down sets the position above the Super-Dreadnought, joystick left/right controls acceleration and deceleration. If your velocity falls too low your fighter performs a half-loop followed by a half-roll so as to face in the opposite direction. This manoeuvre also temporarily increases your height above the surface and may be used to avoid incoming missiles and mines.

Your Manta performs a 90 degree roll if you press and hold fire whilst moving the joystick up or down. This will enable you to manoeuvre through restricted spaces.

Score Table

Small explodable surface feature	10
Large explodable surface feature	25
Enemy ship on runway	100
Enemy fighter	100-1000
Wave annihilation bonus	100 per wave

A bonus Manta is awarded every 10,000 points.

GAME OPTIONS

Commodore

During the titles sequence you may select:

- f1 – One player, one joystick, either port
- f2 – Two players sharing one joystick, either port
- f3 – Two players, two joysticks
- f5 – Increase music volume
- f6 – Decrease music volume
- f7 – Colour mode
- f8 – Monochrome mode

During play:

Run/stop – pause game, press fire or run/stop to restart.

After run/stop press clr/home to abandon game.

Spectrum

- 1 – Keyboard 1 player
- 2 – Keyboard 2 players
- 3 – Joystick 1 player
- 4 – Joystick 2 players

During Play:

P – Pause game

FIRE – To restart

Q – To abandon game

Amstrad

Q – Up

A – Down

O – Left

P – Right

SPACE – Fire

Or joystick controls

CREDITS

Exolon

Written for the Spectrum and Amstrad by Raffaele Cecco and converted to the Commodore 64 by Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987.

Uridium Plus

Designed and programmed by Andrew Braybrook

Music written and programmed by Steve Turner

Spectrum conversion by Dominic Robinson

Amstrad conversion by Neil Latache

© Hewson Consultants Ltd 1987 and © Graftgold 1986, 1987

Zynaps

Game design: Dominic Robinson, John Cumming

Code: Dominic Robinson, John Cumming, Michael Croucher

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

Sound and Music: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave, Nigel Greave.

© Hewson Consultants Ltd 1987

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd

56B Milton Park

Milton

Abingdon

Oxon

OX14 4RX

EXOLON, ZYNAPS, URIDIUM PLUS

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128, ZX Spectrum+2 et ZX Spectrum+3
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128
Commodore 64 et 128

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone, ZX Spectrum+2

Il est conseillé de déconnecter le matériel branché sur le connecteur arrière excepté l'interface de la manette de jeu (s'il y a lieu). Si vous vous servez de l'Interface 2 de Sinclair ou du ZX Spectrum+2, branchez la manette de jeu appropriée dans le port 1. Connectez le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle, excepté pour le ZX Spectrum+2. Les utilisateurs d'ordinateurs Spectrum+2 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD"" sur le clavier de l'ordinateur et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Spectrum

ZX Spectrum+3

Il est conseillé de déconnecter le matériel branché sur le connecteur arrière excepté l'interface de la manette de jeu (s'il y a lieu). Introduisez la disquette dans le lecteur et frappez ENTER.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec un lecteur de cassettes et des branchements appropriés.

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent brancher le lecteur de cassettes sur l'ordinateur et taper |tape et presser la touche ENTER. Introduisez la cassette dans le lecteur, rembobinez-la si nécessaire et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 avec lecteur de disquettes

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent brancher un lecteur de disquettes sur l'ordinateur et taper |disc avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dans le lecteur et tapez run "disc. Frappez ENTER ou RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

Cassette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'un lecteur de cassettes approprié.

Connectez le lecteur de cassettes à l'ordinateur, introduisez la cassette dans le lecteur et rembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier de l'ordinateur et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du lecteur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 avec un lecteur de disquettes. Il vous est conseillé de débrancher tous les périphériques de votre ordinateur. Branchez le lecteur de disquettes sur l'ordinateur et introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

EXOLON

Par Raffaele Cecco

Tel un humanoïde armé jusqu'aux dents, vous détruisez, luttez, bondissez et avancez à l'aveuglette à travers plusieurs centaines d'écrans d'action à vous tourner les sangs. Lâchez une grenade mortelle pour dévaster une capsule et tirez sur les hordes d'ennemis que rampent et se bousculent pour vous écraser. Tirez sur l'emplacement d'un canon et des marteaux pneumatiques vous projettent à travers l'écran. Autre aspect du jeu: certaines scènes peuvent être jouées en tant que Vitorc vulnérable mais athlétique, ou, en tant qu'Exolon, équipé d'une armure pesante mais puissante.

COMMANDES

O = vers la gauche

P = vers la droite

Q = pour sauter

A = pour s'abaisser

M = pour tirer

ou utiliser une manette de jeu.

REGLES DU JEU

Avec le clavier comme la manette de jeu, si l'on presse rapidement le bouton de jeu, alors le pistolet fonctionne. Si l'on garde le bouton de feu pressé plus d'une 1/2 seconde, alors une grenade sera lâchée.

Pistolet

Un petit pistolet à main qui détruit en pratique toutes les formes ennemies de vie humaine. Il peut pénétrer un fin blindage en plusieurs tirs directs, mais reste sans effet sur les emplacements de canon très protégés.

Grenades

En général, lorsque votre pistolet n'est pas efficace, utilisez une grenade. Suffisamment puissantes pour détruire des unités de combat blindées, ces grenades peuvent aussi traverser des murs épais et des parois rocheuses, vous frayant ainsi d'autres chemins à travers le champ de bataille.

L'exoskeleton: Une Armure Hyper Blindée

E'exoskeleton est une armure manœuvrée hydrauliquement. Portée par le principal personnage, elle lui permet de venir à bout, sans

aucun effort, des hordes adverses, le protégeant de tout, excepté des canons et projectiles ennemis les plus puissants.

SCORE

Détruire des obstacles à l'aide de grenades	150 points
Ennemis de grande dimension	150 points
Petits ennemis	50 points
Salves de missile	50 points
Passer à travers les balles	2000 points
Passer à travers les tirs combinés	3000 points
Détruire un module de téléguidage de missile	1000 points

A la fin de chaque niveau (25 écrans) des points sont accordés comme suit:

Nombre de vies restantes multiplié par 1000

Si l'on a pas porté l'exoskeleton alors 10000 points sont aussi octroyés.

Une extra vie est donnée à la fin de chaque niveau à moins que vous n'ayez encore neuf vies.

ZYNAPS

Par Dominic Robinson et John Cumming

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 qu plus profond 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 main 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 découvre enfin où située la base ennemie: l'ultime affrontement peut avoir lieu . . .

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

touches 1 et 2

non applicable

touche 3

touche 4

fire

Commodore

f1

f2

non applicable

non applicable

fire

Choix

choisissez un ou deux joueurs

sélectionnez 1 ou 2 manettes

redéfinissez les touches

pour accéder au plus haut

score

pour commencer le jeu

Lors du jeu, 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 carbur-

ant 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 rapide 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 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, des 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'énergie 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 grâce 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 annéantissez 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.

URIDIUM PLUS

par Andrew Braybrook

Le système solaire est attaqué! Les Ennemis Super Dreadnoughts ont été placés en satellites tout autour de chacune des quinze planètes dans cet espace galactique. Ils extraient des minéraux des noyaux planétaires pour être utilisés dans leurs groupes d'Énergie Interstellaire. Chaque Super Dreadnought cherche un métal différent pour son convertisseur métallurgique.

Vous conduirez votre Chasseur Spacial Manta jusqu'à chaque planète. Votre mission: détruire tous les Dreadnoughts. Tout d'abord vous devez attaquer l'écran défensif de vos chasseurs ennemis, puis neutraliser la majorité des surfaces de défense avant d'atterrir sur la piste principale Super Dreadnought.

SEQUENCE DE JEU

Votre chasseur vol en mitraillant au ralenti. Vous devez éviter les boucliers météores et les antennes de communication sur le terrain des Dreadnoughts.

Les lignes de défenses se déploient en vagues successives. Un bonus est accordé après avoir atterri si tous les vaisseaux d'une vague ont été anéantis. Les surfaces d'attaque correspondent à des bonus mais attention aux mines qui représentent des stations génératrices d'éclairs.

VOTRE CHASSEUR MANTA

Le joystick vers le haut ou vers le bas détermine la position au-dessus du Super Dreadnought. Le joystick vers la gauche ou vers la droite contrôle l'accélération et la décélération. Si votre vitesse diminue trop, votre chasseur effectuera un demi-looping suivi d'un demi-tour sur lui-même de façon à se tourner de l'autre côté. Cette manoeuvre augmente aussi temporairement votre altitude et peut être utilisée pour éviter l'arrivée de missiles et les mines.

Votre Manta effectuera un tour à 90° si vous maintenez FIRE appuyé tout en bougeant le joystick de haut en bas. Ceci vous permettra de manoeuvrer dans des espaces limités.

TABLEAU DE SCORE

Petites surfaces explosives	10
Grandes surfaces explosives	25

Destruction de vaisseaux ennemis sur la piste	100
Destruction d'un chasseur ennemi	100-1,000
Destruction d'une vague d'attaques	100 par vague
Un bonus Manta est accordé tous les	10,000 points

OPTIONS DE JEU

Commodore

Sur le manu vous pouvez sélectionner:

- f1 – Un joueur, un joystick, n'importe quel port
- f2 – Deux joueurs partageant le même joystick, n'importe quel port
- f3 – Deux joueurs, deux joysticks
- f5 – Augmenter le volume son
- f6 – Diminuer le volume son
- f7 – Mode couleur
- f8 – Mode monochrome

Pendant le jeu

RUN/STOP – pause de jeu, appuyez sur FIRE ou sur RUN/STOP pour rejouer. Après RUN/STOP appuyez sur CLR/HOME pour casser le jeu.

Spectrum

- 1 – Clavier, un joueur
- 2 – Clavier, deux joueurs
- 3 – Joystick, un joueur
- 4 – Joystick, deux joueurs

Pendant le jeu

P – pause de jeu, appuyez sur FIRE pour rejouer
Q – casser le jeu

Amstrad

Q, A, O, P et SPACE ou joystick

REMERCIEMENTS

Exolon

Ecrit pour le Spectrum et l'Amstrad par Raffaele Cecco, conversion pour le Commodore 64 par Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987.

Zynaps

Jeu créé 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 sonore: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave et Nigel Greave.

© Hewson Consultants Ltd 1987

Uridium Plus

Uridium a été conçu et programmé par Andrew Braybrook

Musique écrite et programmé par Steve Turner

Conversion de Dominic Robinson (Spectrum) et Neil Latache (Amstrad)

© Hewson Consultants Ltd 1987

© Graftgold 1986, 1987

Le programme et les données sont protégés par des droits d'auteur et ne peuvent être reproduits, en partie ou en totalité, sans le consentement écrit de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité ne pourra être acceptée en cas d'erreur.

Dans le cadre de sa politique d'amélioration constante des produits, la société se réserve le droit d'en modifier les caractéristiques sans aucun avis préalable.

Hewson Consultants Ltd

56b Milton Park

Milton

Abingdon

Oxon

OX14 4RX

Fabriqué en Grande-Bretagne

EXOLON, ZYNAPS, URIDIUM PLUS

48K ZX Spectrum,
ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128,
ZX Spectrum +2 und ZX Spectrum +3
Schneider CPC 464, CPC 664
und CPC 6128
Commodore 64 und 128

LADEANLEITUNG

Spectrum – Kassettenversion

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum +2:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 ist der Joystick in Anschluß 1 einzustecken. Außer auf ZX Spectrum +2 Geräten schließen Sie bitte einen Kassettenrekorder in der gewohnten Weise an. ZX Spectrum +2 und 128 Benutzer sollten in den 48K Modus umsteigen. Bitte das Band wenn erforderlich ganz zurückspulen, dann den Befehl LOAD "" über die Tastatur eingeben und die ENTER-Taste drücken. Anschließend die PLAY-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Spectrum – Diskettenversion

ZX Spectrum +3:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Legen Sie die Diskette in das Laufwerk wieder gefolgt von ENTER

Schneider – Kassettenversion

Schneider CPC 464

Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettenrekorder entsprechender Verkabelung:

Benutzer von Schneider CPC 664 und CPC 6128 Geräten sollten an den Computer einen Kassettenrekorder anschließen, dann den Befehl |TAPE eingeben und die ENTER-Taste drücken. Kassette in

den Rekorder einlegen, gegebenenfalls an den Anfang zurückspulen, dann gleichzeitig CTRL und ENTER drücken und hernach die PLAY-Taste des Rekorders betätigen und eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider – Diskettenversion

Schneider CPC 6128 oder Schneider CPC 664

Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Schneider CPC Besitzer sollten ein Diskettenlaufwerk anschließen, den Befehl |DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken, dann die Diskette in das Laufwerk einlegen und RUN "DISC eingeben, gefolgt von der ENTER oder RETURN-Taste. Das Einlesen des Spiels dauert nur einige Sekunden.

Commodore – Kassettenversion

Commodore 64 oder Commodore 128 mit geeignetem Kassettenrekorder

Am besten trennen Sie alle etwaigen Hardware-Einrichtungen von Ihrem Computer. Schließen Sie dann den Kassettenrekorder an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das Band gegebenenfalls an den Anfang zurück. Halten Sie die SHIFT-Taste fest, während Sie gleichzeitig RUN/STOP drücken, und dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders. Das Einlesen des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Diskettenversion

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk.

Am besten trennen Sie alle etwaigen Hardware-Geräte von Ihrem Computer. Schließen Sie dann das Diskettenlaufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD "*" ",8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste, worauf das Spiel in wenigen Sekunden geladen wird.

EXOLON

von Raffaele Cecco

In der Rolle eines bis an die Zähne bewaffneten Humanoiden bal-
lert und kämpft sich der Spieler durch über 100 Bildschirme voller
spannungsgeladener, nervenkitzelnder Action. Wer das Pech hat,
eine Geburtskapsel der Aliens zu sprengen, der muß zusehen, wie
sich eine Horde von Außerirdischen über den Humanoiden her-
macht, wer eine Geschützstellung unter Beschuß nimmt, der wird
von pneumatischen Hämmern ohne Federlesens über den ganzen
Bildschirm gewirbelt. In verschiedenen Szenen hat man die Wahl,
den Kampf in der Rolle des schutzlosen aber athletischen Vitoro zu
bestehen oder sich hinter dem tolpatschigen, aber mit Superkräf-
ten ausgestatteten Exoskeletts, dem Exolon, zu verschanzen.

BEDIENUNG

O = links

P = rechts

Q = Sprun

oder einen Joystick verwenden

A = In die Hocke

M = Feuer

SPIELVERLAUF

Egal, ob über die Tastatur oder mit Joystick gespielt wird-schnel-
les, wiederholtes Drücken der Feuertaste bewirkt Dauerfunktion
der Kanonen. Längeres Festhalten (mehr als eine halbe Sekunde)
bewirkt das Abschießen einer Granate.

Kanonen

Kleine Handkanonen, die praktisch alle feindlichen organischen
Lebensformen vernichten. Dünne Panzer können mit mehreren
Treffern durchbohrt werden, hingegen bleiben die Kanonen gegen
"dickhäutige" Gewehrstellungen wirkungslos.

Granaten

Als Faustregel gilt: Wo die Handkanone nichts ausrichtet, bleiben
immer noch die Granaten. Diese zerstören selbst schwerst gepan-
zerte Kriegsmaschinen und durchlöchern die dicksten Wände und
Felsen und bah en so alternative Wege durch die Kampfzone.

Das Hyper-Legierungs-Exoskelett

Ein hydraulisch betriebenes Exoskelett, das sich der Held umlegt,
um auf diese Weise ungeschoren durch die feindlichen Horden zu

marschieren, wobei er praktisch gegen alles gefeit ist, mit Ausnahme der allermächtigsten Kanonen und Geschosse.

PUNKTE

Zerstören eines Hindernisses mit Granate	150 Punkte
Große Außerirdische	150 Punkte
Kleine Außerirdische aus der Kapsel	50 Punkte
Geschosse	50 Punkte
Eintritt in den Double-Launcher	2000 Punkte
Eintritt in den kombinierten Launcher	3000 Punkte
Zerstörung des Geschöß-Lenkmoduls	1000 Punkte
Am Schluß jeder Ebene (jeweils 25 Szenen) findet eine Punktevergabe nach folgendem Schema statt:	
Anzahl übriggebliebener Leben multipliziert mit 1000	
Bei Verzicht auf das Tragen des Exoskeletts gibt es weitere 10000 Punkte	
Nach jeder Ebene gibt es ein Extra-Leben	

ZYNAPS

von Dominic Robinson und John Cumming

SZENARIO

Zynaps ist ein waschechtes Ballerspiel, inszeniert in einem Planetensystem, das von Außerirdischen heimgesucht wird.

Es beginnt damit, daß unser Held sich aus der Raumstation der Aliens befreit und hinaus in die Tiefen des Alls entkommt. Durch heftige Asteroiden-Stürme flüchtet er sich auf einen nahegelegenen Planeten, wo er sich aus zerstörten feindlichen Raumfahrzeugen Waffen und Hyperspace-Einheiten zusammensucht und sich dann aufmacht, die geheime Festung der Außerirdischen zu finden.

Nach unzähligen schrecklichen Kämpfen im gesamten Sonnensystem stößt unser Abenteurer auf den feindlichen Stützpunkt. Und hier wird es erst so richtig spannend. . . .

BEDIENUNG

Definieren Sie mit Hilfe des Joysticks Ihre eigenen Tastenbelegungen zur Simulation von links, rechts, hoch, runter und FEUER (nur Spectrum und Schneider Versionen). Innerhalb der Titelsequenz kommt den folgenden Tasten eine Spezialfunktion zu:

Spectrum & Schneider	Commodore	Wirkung
Tasten 1 und 2	f1	1 oder 2 Spieler wählen
Keine	f2	1 oder 2
Entsprechung		Joysticks
Taste 3	Keine	Tastenbelegung
	Entsprechung	Definieren
Taste 4	Keine	High Score
	Entsprechung	Anzeige
Feuer	Feuer	Spiel starten

Während des Spiels dient der Feuerknopf zum Feuern der Waffen. Durch längeres Festhalten wird das Treibstoff-Fördersystem aktiviert. Manche Waffen funktionieren erst, wenn der Feuerknopf festgehalten wird. Zum Einlegen einer Verschnaufpause dient die Taste 4 (bzw. RUN/STOP auf dem Commodore). Zur Wiederaufnahme des Spiels den Feuerknopf drücken, zum Abbrechen die Q-Taste (bzw. CLR/HOME auf dem Commodore).

SPIELOPTIONEN

Die folgenden Einstellungen sind im Titelbildschirm über die Tastatur vorzunehmen:

- Taste 1 oder 2 für 1 oder 2 Teilnehmer
- Taste 3 zur Definition der Tastenbelegungen
- Taste 4 zur Anzeige des High-score

Die Joystick-Einstellung erfolgt automatisch und wird beim Drücken des Feuerknopfs zum Spielstart aktiviert.

DAS SKORPION-KAMPFFLUGZEUG

Der MK1 Skorpion ist mit einer Vielfalt an raffinierten Einrichtungen und Waffensystemen ausgestattet, die über ein intern eingebautes Treibstoffaggregat betrieben werden.

- ANTRIEB** Die Haupttreibwerke können auf vier Energiestufen laufen, angefangen von "Niedrig" für präzises Manövrieren in engen Räumen, bis zu "Maximum" für Hochgeschwindigkeitskampfhandlungen im All

WAFFENSYSTEME

Impulslaser Ideal zum Abknallen von Aliens. Diese an den Flügeln montierten Laser verfügen ebenfalls über vier verschiedene Einstellungen.

Plasmabomben Zwei autonome Bombenwerfer garantieren verheerende Zerstörung aller am Boden befindlichen Ziele.

Homing-Raketen Diese mit Eigenantrieb ausgelegten Raketen tragen kleine Sprengköpfe. Einmal auf ein Ziel angesetzt, vernichten sie praktisch jedes große feindliche Schiff.

Such-Raketen Das Neueste vom Neuen im Bereich intelligenter Waffensysteme. Die Suchraketen sind mit automatischen Zielerfassungs-Schaltkreisen bestückt, wodurch sie sich automatisch jedem potentiellen Ziel anhängen, das sie vernichten können.

DAS TREIBSTOFFAGGREGAT

Liefert die notwendige Energie zur Aktivierung der Hauptsysteme im Skorpion. Zur Aktivierung einer Einheit (Waffensysteme, Schub, usw.) muß so viel Treibstoff aufgetankt werden, daß die gewünschte Position auf der Waffenaktivierungs-Anzeige hervorgehoben wird, und anschließend, jetzt im ACTIVATION-Modus, nochmals eine Portion Treibstoff.

Der Übergang in den ACTIVATION-Modus erfolgt, indem man den Feuerknopf festhält, bis das Schiff von gelb auf blau wechselt (bzw. auf dem Commodore von blau auf blinkendes grau). Die Feuertaste muß weiterhin gedrückt bleiben, während man auftankt. Die betreffende Einheit wird dann aktiviert oder ihre Energieeinstellung erhöht, während die Anzeige auf Position 1 zurückgestellt wird (Speedup).

Die WAFFENAKTIVIERUNGS-ANZEIGE gibt Auskunft über die folgenden Funktionen:

<i>Speedup</i>	Geschwindigkeit erhöhen
<i>Firepower</i>	Laserenergie hochschrauben
<i>Bombs</i>	Bombenwerfer aktivieren
<i>Raketen</i>	Raketen-Lenkung aktivieren
<i>Seeker</i>	Suchrakete aktivieren
<i>Recommended Fuel Source</i>	(Empfohlene Treibstoffquelle) Energiemodul von vernichteten Aliens (Nichts wie los...)

DI E FEINDE

In ZYNAPS tritt der Feind in fünf gefährlichen Formen auf:

Raumschiffe Kleine Flugkörper, die in der Regel mit einem einzigen Treffer aus der Laserkanone, mit einer Bombe oder einer Suchrakete unschädlich gemacht werden können. Homing-Raketen können nicht "anbändeln".

Bodeninstallationen Gefährliche planetengebundene Verteidigungseinrichtungen können nur mit mehreren Treffern aus der Laserkanone oder mit einer einzigen Bombe oder einer Suchrakete vernichtet werden.

Feindliche Kommandoschiffe Große Flugkörper, schwer bewaffnet und gut geschützt. Zur Vernichtung sind mehrere Treffer aus der Laserkanone oder Homing-Raketen erforderlich.

Mutterschiffe Riesengroße Dinger von derselben Machart wie die Kommandoschiffe – aber eben um einiges gewaltiger!

Natürliche Gefahren Hierunter fallen vor allem die Asteroiden und andere im All umherfliegende Brocken, vor denen man sich in Sicherheit bringen sollte.

WARNUNG Soviel bekannt ist, sind die Feindschiffe mit einer Vielfalt von Raketen, Homing-Raketen und Minen ausgestattet!

PUNKTE Punkte gibt es für das Abknallen von einzelnen Aliens; Spezialprämien werden bei Vernichtung kompletter Formationen gefährlicher Feinde verliehen.

Zusätzliche Leben kann man sich bei Erreichen von 1000 Punkten und danach jeweils bei 20000 Punkten sichern.

TECHNISCHE DATEN

Commodore 64	50 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende Scrollfunktion 3- dimensionales Parallax- Sternenfeld Multiplex-Sprite-Prozessor
Spectrum	25 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites
Schneider	17 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites Regenbogenfarben-Prozessor

URIDIUM PLUS

von Andrew Braybrook

Der Angriff auf das Sonnensystem ist in vollem Gange! Feindliche Super-Dreadnoughts umkreisen die fünfzehn Planeten in diesem Sektor der Galaxis und zapfen die Mineralquellen an, die im Kern der Planeten lagern, um damit ihre interstellaren Energieeinheiten zu betreiben. Jeder Super-Dreadnought hat es auf ein anderes Metall abgesehen, das im Metallkonvertierer entsprechend aufbereitet wird.

Ihr Kampfflugzeug der Manta-Klasse wird der Reihe nach auf jeden dieser Planeten befördert, wo Ihre Aufgabe darin besteht, die Dreadnoughts zu vernichten. Als erstes geht es darum, die Abwehrschirme der feindlichen Schiffe zu zerstören, dann müssen die wichtigsten der defensiven Anlagen auf dem Boden neutralisiert werden, bevor Sie auf der Landebahn aufsetzen können.

SPIELVERLAUF

Ihr Kampfflugzeug greift im Tiefflug an. Spezielle Vorsicht ist geboten, um jeden Kontakt mit den Meteorenschilden und den Kommunikationsantennen am Rumpf der Dreadnoughts zu vermeiden. Die Verteidigung erfolgt in Wellen. Sie erhalten bei der Landung eine Spezialprämie zugesprochen, wenn es gelingt, sämtliche Schiffe einer Welle zu zerstören. Angriffe auf Oberflächenanlagen werden ebenfalls honoriert. Aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht vor den automatisch gelenkten Minen gewarnt, die über den blinkenden Generator-Ports explodieren.

IHR MANTA-CLASS KAMPFFLUGZEUG

Joystick hoch/nach unten bestimmt die Position über dem Super-Dreadnought; Joystick nach links/rechts kontrolliert das Tempo (beschleunigen, bremsen). Sinkt die Geschwindigkeit zu stark ab, führt das Flugzeug einen halben Looping, gefolgt von einer halben Rolle, aus und fliegt anschließend in die entgegengesetzte Fahrtrichtung. Dieses Manöver führt auch zu einem kurzfristigen Anstieg der Flughöhe und kann benutzt werden, um Raketen und Minen auszuweichen.

Ihr Manta macht eine 90° Rolle, wenn Sie den Feuerknopf drücken und festhalten, während Sie den Joystick auf-oder abwärts bewegen. Auf diese Weise ist es möglich, schmale Passagen zu durchqueren.

PUNKTEWERTUNG

Kleine, explosionsfähige Bodenanlage	10
Große, explosionsfähige Bodenanlage	25
Feindschiff auf Landebahn	100
Feindliches Kampfschiff	100-1000
Prämie für Zerstörung einer Welle	je 100

Bei jeweils 10 000 Punkten erhalten Sie eine zusätzliche Manta zugesprochen.

SPIELOPTIONEN

COMMODORE

In der Titelsequenz haben Sie die folgenden Einstellmöglichkeiten:

- f1 – 1 Spieler, 1 Joystick (beliebiger Steckplatz)
- f2 – 2 Spieler an einem gemeinsamen Joystick (beliebiger Steckplatz)
- f3 – 2 Spieler, 2 Joysticks
- f5 – Musik: Klangvolumen hochschrauben
- f6 – Musik: Klangvolumen reduzieren
- f7 – Farbmodus
- f8 – Monochrom

Während des Spiels

RUN/STOP – Spielpause. Zur Wiederaufnahme Feuerknopf oder RUN/STOP drücken.

Zum Abbrechen des Spiels nach RUN/STOP clr/home drücken.

SPECTRUM

- 1 – Tastatur, 1-Mann Spiel
- 2 – Tastatur, 2-Mann Spiel
- 3 – Joystick, 1-Mann Spiel
- 4 – Joystick, 2-Mann Spiel

Während des Spiels

P – Spielpause einlegen

Feuertaste: Wiederaufnahme des Spiels

Q – Spielabbruch

SCHNEIDER

Q – Hoch A – Ab O – Links P – Rechts Leertaste: Feuer
bzw. Bedienung über Joystick

MITWIRKENDE

Exolon

Verfaßt für Spectrum und Schneider Computer von Raffaele Cecco; die Umsetzung für Commodore 64 besorgte Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987

Uridium Plus

Konzipiert und programmiert von Andrew Braybrook
Die Umsetzung für Commodore 64 besorgte Dominic Robinson
und für Amstrad besorgte Neil Latache

© Hewson Consultants 1987 und © Graftgold Ltd 1986 und 1987

Zynaps

Spieldesign: Dominic Robinson, John Cumming

Programmcode: Dominic Robinson, John Cumming, Michael
Croucher

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

Ton und Musik: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave,
Nigel Greave

© Hewson Consultants Ltd 1987

Programmcode und Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Hewson Consultants Ltd. in irgendeiner Form reproduziert oder verbreitet werden. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Verantwortung für etwaige Fehler ist ausgeschlossen. Wir verfolgen eine Strategie der ständigen Produktverbesserung und behalten uns daher das Recht auf Änderung ohne vorherige Bekanntgabe vor.

Made in Great Britain