

>Loading Instructions

Insert cassette and ensure tape is fully rewound. Reset tape counter to zero. Type **LOAD** and press **ENTER**. Repeat the procedure for each game remembering to reset the computer each time and to make a note of the counter setting for each game on the grid in the instruction leaflet for easy location of games for future use.

Loading Instructions

Switch on machine. Screen will show "Loader". Press enter & screen will display menu. Follow instructions.

COMMODORE 64/128

Loading Instructions

Insert cassette and ensure tape is fully rewound. Reset tape counter to zero. Press **SHIFT/RUN STOP**. Then press **PLAY** on tape. Repeat the procedure for each game remembering to reset the computer each time and to make a note of the counter setting for each game on the grid in the instruction leaflet for easy location of games for future use.

Disk Loading Instructions

Insert **DISK** and type **LOAD "MENU"** 8 press **RETURN**. When loaded type **RUN** and press **RETURN**. Press **1, 2** or **3** for required game.

AMSTRAD 464/664/6128

Loading instructions

Reset tape counter to zero. Insert tape in cassette recorder making sure it is fully rewound. CPC 464 as per individual game instructions or the standard: Press **CTRL**, and small **ENTER**. Press **PLAY** on tape. CPC 6128 connect tape recorder with a **REMOTE** lead with the **Mic** and **Ear** pins connected as well as the remote. Press **SHIFT** and @ keys and then type **TAPE** and press the **RETURN** key. The computer will show ready. Press the **CONTROL**, and small **ENTER** key and any other key and press **PLAY** on the tape recorder. Load the first game by using the above procedures making a note of the tape counter setting on the index in the instruction booklet in order that games can be located easily for future use. Remember to reset the computer by switching off and then back on before loading each game.

Cassette Counter Setting

1.	EXOLON*/ZYNAPS**
2.	DYNAMITE DAN
3.	CAULDRON II
4.	ALIENS
5.	INTO THE EAGLE'S NEST

*Exolon Spectrum only
**Zynaps Commodore & Amstrad only.

1 ► EXOLON

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 hurt 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 **WIZOR**: or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

CONTROLS
O = Left
P = Right

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.

CONTROLS

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

Spectrum and Amstrad	Commodore	Effect
1 and 2	1	Select one or two player game
Not applicable	F2	Select one or two joystick
Key 3	not applicable	Define keyboard controls
Key 4	not applicable	Access high score display
Fire	Fire	Start the game

THE WEAPONARY ACTIVATION INDICATOR displays, in order:

SPEEDUP	Increase speed
FIRE POWER	Increase laser power
BOMBS	Activate bomb thrower
MISSILES	Enable missile targeting
SEEEKER	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 laser, bomb or seeker missile. Homing missiles cannot lock-on.

Ground installation: 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 armoured and well protected. These can be destroyed with multiple laser hits or homing missiles.

Mother ships: Giant allies like the command ships only more so!

Natural hazards: These consist largely of asteroids and other flying debris but well clear!

WARNING: Alien crafts and mines to be well armed with a variety of missiles, homing missiles are known to.

SCORING: Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations or more dangerous aliens. Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

AMSTRAD 646/664/6128

1) ZYNAPS

© Scenaro

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettre les instructeurs de bande à zéro. Mettre la cassette dans le magnéphone en l'assurant qu'elle est complètement résolue. Pour CPC 664 selon les instructions individuelles du jeu ou du mode. Presser CTRL+ENTER en petites lettres. Presser sur PLAY sur le magnéphone. Pour CPC 6128 faire connexion du magnéphone avec une rallonge entre le micro et les oreillettes. Presser les touches SHIFT et @ et taper TAPÉ et presser sur RETURN. L'ordinateur sera prêt. Presser sur CTRL+ENTER en petites lettres et appuyer sur la touche auto et appuyer sur PLAY sur le magnéphone.

Charger le 1er jeu en se servant du procédé ci-dessus et noter le numéro du compteur sur l'index du livret d'instructions à fin de pouvoir facilement trouver les jeux plus tard. Se souvenir de remettre l'ordinateur en marche en réteignant et le rallumant avant de recharger chaque jeu.

Le cas de problème de chargement à cause que les lettres de lecture du jeu ne sont pas propres, aller voir le livret qui explique comment nettoyer le lecteur.

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

La partie commence notre héros dans son chasseur Scorpion s'échappe d'une station spatiale ennemie pour aller au plus profond de l'espace. La bataille se poursuit à travers une multitude d'astéroïdes qu'il faut éviter à tout prix pour pouvoir accéder à la planète voisine. Arrive sur celle-ci notre héros muni des armes et appareils attachés aux mains adverses part à la recherche du secret de la forteresse ennemie. Après de multiples combats terminés d'un bout à l'autre de la système solaire notre héros découvre enfin et survit 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 (le droit le haut le bas et feu) (sur les versions Spectrum et Amstrad seulement)

INDEX D'EMPLACEMENT

Jeu Comptoir Cassette	Lors du jeu le bouton de feu sert soit à tirer soit (en le gardant presse) 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 appuyer sur la touche 4 (run/stop Commodore). Presser la touche feu pour revenir dans la partie ou appuyer sur la touche Q pour quitter le jeu (CR/L /HOME sur Commodore).
1. ZYNAPS	LE CHASSEUR D'ATTAQUE SCORPION Le Scorpion MKII est doté d'une vaste gamme d'appareils et d'armes. Les personnages ont deux caractéristiques de base : la puissance d'attaque et la vitesse.

USEFUL OBJECTS AND THEIR VALUES FOOD		
Egg	5 points	Seek out then
Cocktail	10 points	The caudron black
Fruit	15 points	And brew a spell
Cheese	20 points	To change things back
Cake	25 points	
Ice Cream	30 points	Then the hag
Tea	35 points	Will know defeat
Soup	40 points	And thy revenge
		Will be complete.
OTHER OBJECTS		
Credit card	77	
Deodorant	25 points	
Test tube	50 points	
Oxygen	75 points	
Dynamite	100 points	
Plans	200 points	

LE COLLECTEUR D'ÉNERGIE

Il forme la puissance pour activer les principaux systèmes du Scorpion Pour activer une partie de l'équipement (laser, propulsion etc) il faut collecter assez de carburant pour choisir le matériel destructeur voire l'indicateur d'armes 7 puis se reapprovisionner 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 ou gris clignotant sur Commodore) et ne plus le presser lorsque vous collectez de l'énergie. Le nouvel équipement sera active ou bien sa puissance sera augmentée et le voyant replace sur la position 1 Speedup.

L'indicateur d'énergie affiche
Speedup pour accroître la vitesse
Frispower pour augmenter la puissance des lasers
Bombs pour activer le lanceur de bombes
Missiles choisir la cible des missiles
Seeker choisir les missiles à terre chercheuse

monde en volant les plans. Dan doit trouver et enlever les plans cachés dans le coffre fort de Birzen. Les huit balcons de destination nécessaire pour faire sauter le coffre ont été cachés dans la maison. Dan doit les trouver faire sauter le coffre prendre les plans et s'échapper.

JEU AVEC LE CLAVIER

Les touches pour faire avancer Dan sont:
A Marche à gauche
S Marche à droite
SPACE Sauter

Vous pouvez maintenant changer les touches au début d'un jeu en suivant les instructions sur l'écran.

JEU AVEC LA MANETTE

Les positions normales de la manette s'appliquent pour marcher à gauche et à droite. Utilisez le bouton de tir pour sauter.

9 members are commanding individually – the crew member you are currently able to command has their portrait displayed on the MT0B

Selecting a Crew Member

A confidential crew summary follows, together with the key you need to press in order to select that crew member:

RIPLEY _____ R

Fight Officer. Sole survivor of the Nostromo mission. Has witnessed the Aliens before, and despite being terrified she comes out fighting.

GORMAN _____ G

Lieutenant. The Chief Space Marine – but no previous missions on his record and is likely to crack under excess strain.

HICKS _____ H

Corporal. A colonial Marine with a talent for survival and fast reaction in emergencies.

BISHOP _____ I

Executive Officer. An android (artificial person) – faster than any human and dependable.

VASQUEZ _____ V

Private. She is tough, reliable, and reacts well under pressure.

BURKE _____ B

A Company man. Likely to be more interested in money than in the lives of his companions.

Directing

The selected crew members can be told to move up to 9 rooms at once in a given direction. To do this, type any number from 1 to 9, then immediately type a direction – key N (North), S (South), E (East), W (West). Instruct select a different crew member. This month will now move as you have noticed. Note that if the crew member reaches a dead end, a locked door, acid blood or gets exhausted then they will stop.

La ou jadis se trouvait une petite chaumière, un puissant château domine la
 La vous commandé un équipement composé de six membres et chargé d'aller
 explorer la base. Étudiez le plan de la base ci-joint et rajoutez-lui les données
 que vous récupérez au cours de la mission – l'emplacement des pièces par
 exemple. Relyez-vous conseillé d'envoyer les membres de l'équipage dans la
 chambre de la reine – salle 24B.

L'équipage établi sont MT0B (Mobile Tactical Operations Bay) dans le
 vaisseau blindé qui est basé à l'extérieur de la colonie. Vous allez y rester et
 diriger les autres membres de l'équipage dans la base à l'aide du MT0B qui
 vous en indiquera les progrès. Le MT0B est très bien équipé d'un point de
 vue technique et vous offre les fonctions suivantes:

(screen shots)

RIPLEY
 VASQUEZ

Nous la sorcière connaîtra la défaite et votre vengeance sera complète.

Proximity Meter

Each crew member has a Proximity Meter, which sounds a warning whenever it detects a life form other than human in their current room. You can detect which crew member's Proximity Meter is sounding, as a crew member's name will highlight on the MTOB. Select that crew member immediately to investigate.

Bio-Mechanical Growth

Will appear in rooms where Aliens have passed through. Unless cleared, these will grow, creeping into the air ducts in the base, spreading to other rooms, and start to fill with Face Huggers and Alien Eggs. Keep the Armoury free of it. If the Control Room or Generating room become overrun with Bio-mechanical growth, the lights will fail, making your mission even more perilous.

Attack Waves

The more you explore the base, the more active the Aliens will become. The higher the Attack Wave, the more restless the Aliens Blast Shutters will close on the Video Screen to warn you of a new attack wave. Use the FIRE Gun command to continue.

Dead Aliens & Acid Blood

Dead Alien bodies vapourise very quickly. Watch out for a powerful organic acid which may ooze from an Alien when blasted with a Smart Gun. This blood will destroy just about anything it touches, including crew members! If you see a pool of Acid Blood in front of a door, don't try to go through! Small amounts of acid blood will vapourise fairly quickly.

vous son talent lui permettrait de sortir de toutes les situations.

Officer Touche I

Un androïde, ou personnage artificiel, plus rapide que n'importe quel être humain et digne de confiance.

Vasquez Touche V

Simple soldat

Elle est solide au poste, fiable et réagit très bien sous pression.

Burke Touche B

Un homme de troupe, plus intéressé par l'argent que par la vie de ses collègues.

Directions

Le membre d'équipe sélectionné peut traverser jusqu'à 9 salles consécutives dans la direction choisie. Pour cela, tapez un chiffre compris entre 1 et 9 suivi d'une direction – (N)ord, (S)ud, (E)st et (O)uest). Puis sélectionnez un autre membre de l'équipe. Ce membre va se déplacer comme vous l'avez ordonné. A noter qu'il s'arrête s'il arrive dans un sac de cul, ou s'il rencontre une porte verrouillée, du saqueage, ou lorsqu'il est tout simplement épuisé.

Vous pouvez également faire traverser une autre membre en dirigeant les visuels de pistolet Smart vers la porte et en appuyant sur la barre d'espace.

Pistolet Smart/commande vidéo

En bougeant les visuels de pistolet Smart, vous déclenchez également la caméra vidéo portative fixe sur le casque du membre d'équipe sélectionné.

Extra-terrestres détruits et sang acide

Les corps des extra-terrestres morts disparaissent très rapidement. Prenez garde à l'acide organique très puissant que s'écoule des extra-terrestres que vous avez abattus au pistolet Smart. Ce sang détruit ce qu'il touche, y compris les membres d'équipe! Si vous voyez une mare de sang acide en face d'une porte, n'essayez surtout pas de la franchir! Les petites quantités de sang acide s'évaporent assez rapidement.

Portes

Les portes de la base peuvent être ouvertes en faisant sauter le mécanisme de verrouillage juste à côté du pistolet Smart. Pour forcer une porte, condamnez, vous devez la faire sauter – mais vous ne pourrez plus la réparer. N'oubliez pas non plus que la reine et les groupes de guerriers peuvent abattre les portes condamnées.

Certaines portes donnent à l'extérieur de la base. Si vous essayez de sortir, vous allez mourir épuisée par l'atmosphère. Les extra-terrestres patrouillent aussi à l'extérieur de la base – et en confluent souvent en certaines sections en passant par l'extérieur et en entrant par une autre porte.

La chambre de la reine

La reine des extra-terrestres capturel partours les membres d'équipe et commencent alors à la mordre; comme vous, elle a la barre de vie. Elle ne peut pas mourir en venant au jour. Un extra-terrestre morte la garde pendant l'impregnation. Vous ne pouvez pas donner d'ordre à un extra-terrestre pendant ce temps mais vous pouvez très bien en envoyer un autre dans la même piece. Si ce second membre arrive à détruire l'

