ZBLAST SD

ENGLISH

The basic idea of the game is... to shoot everything. Getting hit loses your energy. But when your ship appears blue (after being hit), it cannot be harmed. If you get hit when your energy is at zero, it's game over. If you don't get hit at all during a wave, you get 10 extra energy points. You'll probably want to stock up on these in the earlier waves. The large purple and blue baddies generate smaller baddies, so try to kill off the big baddies first.

There are 20 different waves, only 3 of which are random. When finished, you start again at wave 1. Don't assume that all baddies of the same type take the same number of hits to destroy. It varies. You have to shoot the main body of the larger ships for it to count as a hit.
The debris which appears when you destroy a baddie is harmless.

For control you can use keyboard or joystick. At the title screen, press 1 to start the game using keyboard control, or 2 for joystick.

Keyboard controls:

Q - up	O - left	SPACE - fire
A - down	P - right	You can hold down fire to get auto-fire.

The CPC version is a lot slower than the ZX Spectrum one. In fact, the code is optimised for the Sinclair computer, not for CPC. Because of the lack of speed, the game needs to be made more difficult than on ZX Spectrum. The "SD" in "zblast SD" stands for super-deformed. The CPC version feels like that compared to the original.

FRANCAIS

Le principe, c'est... tout détruire. Si vous êtes touché, vous perdez de l'énergie. Mais quand votre vaisseau est bleu (après avoir été touché), il ne peut pas être atteint. Si vous êtes touché lorsque votre énergie est à zéro, vous êtes mort. Si vous passez un tableau sans êtes touché, vous gagnez 10 points de vie. A vous de faire le plein avec les premières vagues. Les gros monstres violets et bleus se scindent en plusieurs plus petits, alors commencez par les détruire.

Il y a 20 vagues différentes, dont 3 aléatoires. Une fois terminées, vous recommencez à la vague 1. Attention, les mêmes monstres peuvent nécessiter un nombre d'impacts différents pour être détruits. Les monstres les plus gros doivent être touchés au centre. Les débris ne sont pas dangereux.

Vous pouvez jouer au clavier ou avec un joystick. Sur l'écran d'accueil, pressez la touche 1 pour jouer au clavier, la touche 2 pour jouer avec un joystick.

Touches de contrôle :

Q - haut	O - gauche	ESPACE - feu
A - bas	P - droite	Maintenez le bouton feu = auto-fire.

La version CPC est plus lente que celle pour ZX Spectrum. En effet, le programme est optimisé pour la machine de Sinclair, pas pour CPC. A cause de cette lenteur, la difficulté du jeu a du être augmentée. Au fait, le "SD" de "ZBLAST SD" signifie "super-deformed". Comparée à la version d'origine, c'est un peu à ça que ressemble cette version CPC.