

C64/128

**MISSION**

Escape from a laboratory complex before a time bomb explodes. You have 15 minutes to battle your way to the rescue ship and get off the complex.



5 012635 040561

C64/128

COMMODORE 64/128



THE AIM OF THE GAME

ZANZARA**MISSION**

Escape from a laboratory complex before a time bomb explodes. You have 15 minutes to battle your way to the rescue ship and get off the complex.

CONTROLS

Use joystick in part 2.

WEAPONS

icon	keyboard control	info
	F1	rapid fire, 50 shots/collected coin
	F2	photon laser, 25 shots
	F3	nuclear laser, 10 shots
	F7	web mine, 8 shots
	SPACE BAR	missile, 1 shot

Rapid fire and missiles are used by holding the fire button down until the charge bars (or control panel) are full and then releasing the button.

SCORING

The size of a monster determines how many points you receive for destroying it. Collecting a green bottle gives you 100,000 points. 10 bottles give you an extra life.

OPTIONS

F = pause game.
back arrow = abort game.

CREDITS

Zanzara designed and written by Jukka Taparamäki.

Music by Maniacs of Noise.

Produced by Paul Chamberlain.

© Rack II 1989.

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.

Rack II, 505 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

ZAMORA






MISSION

Sfuggire via da un complesso di laboratori avanti a una bomba a retardamento d'esplosione. Vous avez exactement 15 minutes pour vous frayer un chemin jusqu'au vaisseau de sauvetage et quitter le complexe.

COMMANDES

Utilisez le manche à balai au point d'accès 2.

ARMES

armes	commande	information
	F1	tir rapide, 50 coups/charge ramassée
	F2	laser photon, 25 coups
	F3	laser nucléaire, 10 coups
	F4	mine à fil, 5 coups
	SAVIA D'ESPACEMENT	missile, 1 coup

Tir rapide et précis s'utilisent en tenant le bouton de feu enfoncé jusqu'à ce que les barres de charge sur le panneau de commandes soient remplies, et puis en attendant relâchant le bouton.

MARQUAGE DE POINTS

La taille d'un monstre détermine le nombre de points que vous obtenez quand vous l'éliminez. Vous obtenez 100,000 points quand vous remettez une bouteille de plasma. Vous obtenez une vie supplémentaire si vous remettez 10 bouteilles.

OPTIONS

F = interrompre le jeu.
Fiche arrêtée = réinitialiser le jeu.

GÉNÉRIQUE

Zamora conçu et écrit par Jukka Tapanamaki.

Musique par Maniacs of Noise.

Produit par Paul Chamberlain.

© Rack II 1989.

Ce programme et ses données sont droit d'auteur et ne peuvent être reproduits en partie ou en totalité, par quelque procédé que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité pour quelque erreur que ce soit.

Rack II, 500 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

ZAMORA

MISSION

Fliehen Sie aus dem Laborkomplex, bevor die Zeitbombe explodiert. Ihnen stehen genau 15 Minuten zur Verfügung, um sich Ihren Weg zum Rettungsschiff freizukämpfen, mit dem Sie den Komplex verlassen können.

STEUERUNGEN

Schalten Sie den Javelin an Post 2 an.

WAFEN

Icon	Tastatur	Info
	F1	Schnellfeuerwaffe, 50 Schuss per eingesammeltem Icon
	F2	Photonen-Laser, 25 Schuss
	F3	Nuklear Laser, 10 Schuss
	F4	Netz-Mine, 5 Schuss
	LEERTASTE	Patrone, 1 Schuss

Zum Aktivieren des Schnellfeuergeschüßes und der Patrone halten Sie den Feuerknopf gedrückt, bis die Ladungsbalken auf dem Steuerbrett voll sind. Zum Abfeuern des Knopf wieder loslassen.

FUNKTIONIERUNG

Die Größe eines Monsters bestimmt, wieviele Punkte Sie für dessen Zerstörung erhalten. Das Einsammeln eines Flaschenpunktes bringt Ihnen 100.000 Punkte ein. 10 Flaschen ergeben ein Extra-Leben.

OPTIONEN

F = Spiel pausieren
Rückwärtstaste = Spiel abbrechen.

ANERKENNUNGEN

Zamora wurde entworfen und geschrieben von Jukka Tapanamaki.

Musik von den Maniacs of Noise.

Produzent von Paul Chamberlain.

© Rack II 1989.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Rack II, 500 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

ZAMORA






LA MISSION

Fuggire da un complesso di laboratori prima che esploda la bomba a orologeria. Hai 15 minuti di tempo per aprirti la strada combattendo verso la nave salvatorica per essere evacuato dal complesso.

CONTROLLI

Usa il joystick nella porta 2.

ARMI

icona	controllo	spiegazione
	F1	50 colpi a tir rapido/icone raccolte
	F2	laser a fotoni, 25 colpi
	F3	laser nucleare, 10 colpi
	F4	mine remota, 5 colpi
	DARRA	missile, 1 colpo

I missili e l'arma rapida si usano tenendo schiacciato il bottone di fuoco fino a che le barre di carica (sul pannello di controllo) siano piene, e quindi rilasciando il bottone.

PUNTEGGIO

Le dimensioni di un mostro determinano quanti punti puoi ottenere se lo uccidi. Se raccogli un'ampolla con gas, ottieni 100.000 punti. 10 ampolle ti danno una vita supplementare.

OPZIONI

F = in la pausa
freccia indietro = abortisce il gioco.

TITOLI

Zamora è stato disegnato e scritto da Jukka Tapanamaki.

Musica dei Maniacs of Noise (Maniacs of Noise).

Prodotto da Paul Chamberlain.

© Rack II 1989.

Il dati e il programma sono coperti da copyright e non possono essere riprodotti, parzialmente o in toto, con qualsiasi mezzo senza la previa autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

Rack II, 500 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

RACK
HEWSON