

ZARATHRUSTA



HEWSON

Contents

English

Loading	1
The Mission	1
Gameplay	1
Weapon Systems	1
The Klystron Pods	1
The Obstacles	2
Other Features	3
Controls	3
Credits	3

German

Laden	5
Die Mission	5
Das Spiel	5
Waffensysteme	5
Die Klystron-Tanks	6
Die Hindernisse	6
Weitere Einzelheiten	7
Bedienung	8
Zu Den Autoren	8

French

Chargement	15
La Mission	15
Comment Jouer	15
Les Systemes D'Armement	15
Les Nacelles De Klystron	16
Les Obstacles	16
Autres Caracteristiques	17
Les Controles	18
Remerciements	18

Italian

Caricamento	19
La Missione	19
Il Gioco	19
Sistemi D'Arma	19
Le Capsule Di Klystron	19
Gli Ostacoli	20
Altri Particolari	21
Controlli	21
Titolo	22



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

PIRACY IS THEFT

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 071-240-6756.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced, or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

PIRACY IS THEFT

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 071-240-6756.



ZARATHRUSTA BY THE WHIZ KIDZ

LOADING

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

THE MISSION

The Resistance is about to launch a major offensive against the Empire. In preparation for this, they have captured several starships, but they lack the essential power sources for these formidable craft, Klystron Pods.

You have been commissioned by the Resistance to steal these pods from the Empire's storage planets. To do so, you must locate the pod, hover just above it, activate your ship's tractor beam until the pod hooks up with your ship and then thrust away with the pod. You must then carry the pod away from the planet. You receive a bonus at the end of each successful mission.

The planets have different gravity rates and, as you progress through the game, some will have 'reverse gravity'.

GAMEPLAY

Your ship materialises above the planet you are about to explore, you must then negotiate the different caves trying to find the Klystron Pod somewhere on or within the planet.

You have three things to control while flying your ship:

1. Engine Thrusters.
2. Left/right steering.
3. Tractor Beam.

ENGINE THRUSTERS

These propel your ship in the direction that it is currently facing, they are your main defence against

the planet's gravity force that pulls you towards its surface.

LEFT/RIGHT STEERING

This rotates your ship either clockwise or anti-clockwise, determining in which direction your Engine Thrusters will thrust you.

TRACTOR BEAM

This is used for collecting the Klystron Pods and also for collecting extra fuel for your Engine Thrusters. The Tractor Beam can only be activated by hovering just above the object you wish to beam.

Once the Klystron Pod has been located you must beam it up to your ship (explained later) and then tow it away from the planet where your mother ship is awaiting to collect you and the Pod and transport you to the next planet in your conquest.

WEAPON SYSTEMS

PLASMA BOLTS

These are your main form of attack, used for most of the activity in the game.

THE LASER SCANNING DEVICE

Your ship also possesses a powerful laser which scans the cavern walls and destroys all enemies. It is normally used to destroy a group of obstacles together by rotating the ship whilst firing the laser. However this weapon uses a lot of fuel so use with care.

THE KLYSTRON PODS

There are three different types of Klystron Pods, all found atop a tall plinth somewhere on the surface of the planet. They are as follows:

STANDARD

These are picked up by the ship with the Tractor Beam. If the beam is activated over the pod it rises

towards your ship. The pod is collected when it collides with your ship. The pod is then lowered on a tow rope for towing away from the planet. The pod can also be collected by shooting at it and catching it in mid-air.

HYDROGEN PODS

These are lighter than air and they float against the force of gravity towards the ceiling. Once connected to the ship, the hydrogen force will not be strong enough to lift both the ship and pod. Both will fall down, but the pod will fall slower than the ship.

BASKET PODS

Some of the pods are found inside electro-magnetic 'baskets'. They are picked up in the normal way but if the basket is moved suddenly or jolted, the pod may fall out of the basket, down to the planet surface. You will then have to go down and re-collect the pod by shooting at it and catching it in mid-air inside the basket.

THE OBSTACLES

The Empire have set up several defences within the planet to protect the Klystron Pods that lie within. They are as follows:

AUTOMATIC LIMPET GUNS

These guns are the planet's main defence system. When the light flashes on them avoid them as they are about to fire in the direction they are currently pointing. They can be destroyed by plasma bolts, laser, shield, pod, basket or by suicidally crashing the ship into them.

AUTOMATIC DOORS

These shut off certain parts of the caverns and can be opened by shooting the switches next to them, but beware as some of the doors can only be opened from one direction. After being opened they will always close again after a short period, some quicker than others.

JET THRUSTERS

Randomly shoot a jet flame out from the wall killing all that is caught in it. A light is lit up just before the flame is fired so you get a short warning. They cannot be destroyed.

AIR VENTS

These are continually blowing out hot air and if your ship flies in front of them it will be blown off course, possibly into a wall. They cannot be destroyed.

ELECTRO-MAGNETIC CORES

Pull your ship towards them if you get too close to them. Their force is stronger than that of the gravity. They can be turned off if you can locate the generator that powers them and destroy it.

PNEUMATIC BARRIERS

These block corridors and are opened by shooting the top of the vertical column so that it is pushed down. When shot down, they will stay down for a few seconds before being pneumatically pumped up again.

RAMRODS

These are screw-threaded rods that are constantly screwed and unscrewed from the wall, causing a moving obstruction in the caverns. They cannot be destroyed or disabled.

LASER PULSERS

These are fired at random across the caverns, creating a wall for a second. Timing has to be used to ensure that you don't collide with the deadly lasers.

LIMPET DROIDS

These are spherical androids that bounce around the surface of the caverns. If you get too close to them, they jump up clamping on to either your ship or the Klystron Pod (if you are carrying it at the time). This causes either the ship or the Pod to become a lot heavier which in turn affects the controls, making your job harder. If carrying a basket pod the droid will cause the pod to fall from the basket.

Limpet Droids can be shaken off by rotating the ship quickly and thrusting in a circle causing a centrifugal force throwing off the droid. When they attach to the pod, it must be rotated around the ship to shake it off.

Limpet Droids can be heard bouncing when they are nearby.

CONTROL DE-ACTIVATING SWITCHES

These take the form of a pair of switches that create an invisible field when you pass between them. This field

deactivates your controls for about a second so you have to aim the ship in the right direction before flying between these switches.

ELEVATORS

Elevators constantly go up and down shafts within the caverns. At the top and bottom of the shaft they slow down to allow your ship to enter. However, beware some elevators travel faster than your ship can fly.

POD SPLITTERS

These are connected to the left and right of some of the vertical tunnels. When you fly between them carrying a pod, one pulls the pod and the other pulls your ship. This results in the tow rope being stretched. Afterwards the rope will slowly shrink back to normal. However, while you have a longer rope it becomes harder to tow the ship through small gaps.

The faster you fly between the Pod Splitters the less your rope will be stretched.

GRAVITY IMPULSERS

When activated, these pull your ship towards them. You will hardly notice the effect when they are on their own, but when in a group they can make your ship very hard to control. Before being activated an indicator light will illuminate as a warning.

Gravity impulsers can be temporarily deactivated by shooting at them.

OTHER FEATURES

THE PLANET'S REACTOR

Each planet has a reactor providing power for the limpet guns and other defences. Shooting the reactor will damage it, and everything will be frozen until the damage can be repaired. The more damage done, the longer this will take. When the reactor is shot the whole planet will flash red. The harder it is hit the faster the planet will flash.

If repeatedly shot the reactor will become critically damaged, you then have a limited time to escape from the planet with the pod, if you manage to do this you will receive 10,000 points. If you manage to escape without the pod a life will be lost and you will receive no bonus but still escape to the next planet. If you are caught in the planet the walls will start exploding followed by total meltdown.

FUEL TANKS

To collect fuel, hover just above a fuel tank and activate the Tractor Beam.

REVERSE GRAVITY

On later levels of the game the gravity is reversed, pulling your ship upwards rather than down, causing a whole new set of problems.

CAVERN DWELLER

There are creatures that crawl out from underneath the surface, appear for a few seconds, then crawl back beneath the surface. When shot they are paralysed for a short while. Due to the creatures' substantial life-force you are then able to fly down close to the creature and activate the Tractor Beam on it. When Beamed, you gain an extra life. After sucking the life-force from the creature, it dies, becoming another obstacle on the landscape (so make sure that you don't kill one of these creatures in a tight space).

CONTROLS

The default joystick controls are:

Joystick	Action
Up	Thrust
Down	Activate Tractor Beam
Left	Rotate ship anti-clockwise
Right	Rotate ship clockwise
Fire	Fire Lasers

The default keyboard controls are as follows:

A	Rotate ship anti-clockwise
S	Rotate ship clockwise
SPACE	Activate Tractor Beam
RIGHT SHIFT	Thrust
ENTER	Fire Lasers
ALT	Laser scanning weapon
P	Pause game
O	Unpause game
ESC	Quit game

There is also a re-define keys option on the title screen activated by pressing F10.

CREDITS

Zarathrusta was inspired by the game Thrust by Kevin Smith.

Game design by The Whiz Kidz.

Coding by Peter Verswyvelen.

Graphics by Erland Robaye.

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1991.

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 any notice.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Nr. Abingdon,
Oxfordshire,
OX14 4RX.



Zarathrusta
von THE WHIZ KIDZ

LADEN

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es wird empfohlen, alle Hardware von Ihrem Computer abzuklemmen. Legen Sie KICKSTART ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Legen Sie die Spieldiskette ein. Das Spiel braucht einige Sekunden zum Laden.

DIE MISSION

Die Resistenz hat vor, einen größeren Angriff auf das Imperium zu starten. Zur Vorbereitung darauf haben sie mehrere Raumschiffe gekapert, doch es fehlt ihnen an den lebenswichtigen Kraftquellen für diese Schiffe, den Klystron-Tanks.

Ihnen ist von der Resistenz die Aufgabe übertragen worden, diese Tanks von den Lagerplaneten des Imperiums zu stehlen. Hierzu müssen Sie den Tank ausfindig machen, genau über ihm halten, den Zugstrahl des Schiffs aktivieren, bis der Tank an Ihr Schiff angekuppelt ist und dann mit dem Tank schnell wegfliegen. Sie müssen dann den Tank vom Planeten wegbringen. Am Ende jeder erfolgreichen Mission erhalten Sie einen Bonus.

Die Planeten haben unterschiedliche Schwerkraft und im weiteren Verlauf des Spiels werden Ihnen auch Planeten mit "umgekehrter Schwerkraft" begegnen.

DAS SPIEL

Ihr Schiff materialisiert sich über dem Planeten, den Sie erforschen wollen, und nun müssen Sie die verschiedenen Höhlen durchsuchen, um den Klystron-Tank zu finden, der irgendwo auf oder unter der Planetenoberfläche verborgen ist. Sie müssen drei Dinge kontrollieren, während Sie Ihr Schiff fliegen:

1. Schub-Triebwerke.
2. Linke/rechte Steuerung.
3. Zugstrahl.

SCHUB-TRIEBWERKE

Diese beschleunigen Ihr Schiff in die Richtung, in die es gerade zeigt; sie sind Ihre Hauptverteidigung gegen die Schwerkraft des Planeten, die Sie in Richtung auf seine Oberfläche zieht.

LINKE/RECHTE STEUERUNG

Sie rotiert Ihr Schiff entweder im oder entgegen dem Uhrzeigersinn und bestimmt so die Richtung, in die Ihre Schub-Triebwerke Sie beschleunigen werden.

ZUGSTRAHL

Er wird zum Aufnehmen der Klystron-Tanks und auch Sammeln von Extra-Treibstoff für Ihre Schub-Triebwerke benutzt. Der Zugstrahl kann nur dann aktiviert werden, wenn man sich direkt über dem Objekt befindet, das man heraufziehen möchte.

Nachdem Sie einen Klystron-Tank gefunden haben, müssen Sie ihn zu Ihrem Schiff hochziehen (wird später erklärt) und ihn dann vom Planeten dahin wegscleppen, wo Ihr Mutterschiff auf Sie wartet, um Sie und den Tank aufzunehmen und Sie zum nächsten Planeten Ihrer Mission zu transportieren.

WAFFENSYSTEME

PLASMABLITZE

Diese sind Ihre Hauptangriffswaffe, die Sie im Spiel am meisten verwenden werden.

DER LASER-SCANNER

Ihr Schiff besitzt auch einen kraftvollen Laser, der die Höhlenwände abtastet und alle Feinde zerstört. Er wird normalerweise dazu verwendet, eine Gruppe von Hindernissen zusammen zu zerstören, indem man das Schiff rotiert, während man den Laser feuert. Diese Waffe verbraucht jedoch sehr viel Treibstoff, verwenden Sie sie also sparsam.

DIE KLYSTRON-TANKS

Es gibt drei verschiedene Typen von Klystron-Tanks, die alle auf einer hohen Stütze irgendwo innerhalb der Planetenoberfläche gefunden werden. Sie sind:

STANDARD

Diese werden vom Schiff mit dem Zugstrahl aufgenommen. Wenn der Strahl über einem Tank aktiviert wird, steigt dieser bis zum Schiff empor. Der Tank zählt als aufgenommen, wenn er das Schiff berührt. Der Tank wird dann auf ein Schleppseil abgesenkt, um ihn vom Planeten wegzuschleppen. Tanks können auch aufgenommen werden, indem man auf sie schießt und sie mitten in der Luft auffängt.

WASSERSTOFF-TANKS

Diese Tanks sind leichter als Luft und bewegen sich demgemäß der Schwerkraft entgegen nach oben. Nachdem sie mit dem Schiff verbunden sind, reicht die Kraft des Wasserstoffs nicht aus, Schiff und Tank zusammen aufsteigen zu lassen. Beide fallen, doch fällt der Tank langsamer als das Schiff.

KORB-TANKS

Eine der Tanks werden in elektro-magnetischen "Körben" gefunden. Sie werden ganz normal aufgenommen, doch wenn der Korb plötzlich bewegt oder gekippt wird, kann der Tank aus dem Korb zur Planetenoberfläche fallen. Sie müssen dann hinunterfliegen und den Tank wieder aufsummeln, indem Sie auf ihn schießen und ihn dann in der Luft mit dem Korb auffangen.

DIE HINDERNISSE

Das Imperium hat auf den Planetenoberflächen verschiedene Verteidigungsanlagen eingerichtet, um die Klystron-Tanks zu schützen, die in ihnen liegen, und zwar:

AUTOMATISCHE LIMPET-KANONEN

Diese Kanonen sind das Hauptverteidigungssystem des Planeten. Wenn Licht auf ihnen blinkt, vermeiden Sie sie, da sie gleich in die Richtung feuern werden, in die sie gerade zielen. Sie können zerstört werden mit Plasmablitz, Laser, Schild, Tank, Korb oder indem man das Schiff selbstmörderisch in sie hineinfliegt.

AUTOMATISCHE TÜREN

Sie verschließen bestimmte Teile der Höhlen und können geöffnet werden, indem man auf die Schalter

neben ihn schießt, doch Vorsicht, einige Türen lassen sich nur von einer Seite aus öffnen. Nachdem sie geöffnet worden sind, schließen sich die Türen immer nach kurzer Zeit, einige schneller, einige langsamer.

JET-FLAMMENWERFER

Sie schießen zufallsmäßig Flammen aus den Wänden, die alles töten, was in ihre Reichweite gerät. Ein Licht leuchtet auf, kurz bevor die Flamme gefeuert wird, so daß Sie kurzfristig gewarnt werden. Sie können nicht zerstört werden.

LUFT-DÜSEN

Diese Düsen blasen andauernd heiße Luft, und wenn Ihr Schiff an ihnen vorbeifliegt, wird es vom Kurs abgebracht, möglicherweise gegen eine Wand. Sie können nicht zerstört werden.

ELEKTRO-MAGNETISCHE KERNE

Sie ziehen Ihr Schiff an, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Ihre Kraft ist größer als die Schwerkraft. Sie können ausgeschaltet werden, wenn Sie den Generator ausfindig machen können, der sie mit Energie versorgt, und ihn zerstören.

PNEUMATISCHE BARRIEREN

Sie blockieren Gänge und können geöffnet werden, indem man auf die Spitze der Säule schießt, so daß sie nach unten gedrückt wird. Nachdem sie heruntergeschossen sind, bleiben sie einige Sekunden lang offen, bevor sie pneumatisch wieder hochgepumpt werden.

RAMMSTÄBE

Dies sind Schraubgewinde-Stäbe, die ständig aus den Wänden heraus- und hereingeschraubt werden, so daß sie ein bewegliches Hindernis in den Höhlen bilden. Sie können weder zerstört noch abgeschaltet werden.

LASER-PULSE

Sie werden in bestimmten Zeitabständen an zufälligen Stellen in den Höhlen gefeuert und bilden für eine Sekunde eine Wand. Teilen Sie sich die Zeit gut ein, damit Sie nicht mit diesem tödlichen Laser zusammenstoßen.

LIMPET-DROIDEN

Dies sind kugelförmige Androiden, die die Höhlenoberfläche entlanghüpfen. Wenn Sie ihnen zu

nahe kommen, springen sie hoch und klammern sich entweder an Ihr Schiff oder den Klystron-Tank (wenn Sie zu der Zeit einen transportieren). Dies läßt entweder das Schiff oder den Tank ein ganzes Stück schwerer werden, was wiederum die Steuerung beeinflusst und Ihre Aufgabe erschwert. Wenn Sie einen Korb-Tank transportieren, verursacht der Droide, daß der Tank aus der Korb fällt.

Limpet-Droiden können abgeschüttelt werden, indem man das Schiff rotiert und in einem Kreis beschleunigt, so daß die Zentrifugalkraft den Droiden wegschleudert. Wenn sie sich an den Tank klammern, muß dieser um das Schiff herum rotiert werden, um sie abzuschütteln. Man kann Limpet-Droiden hüpfen hören, wenn sie in der Nähe sind.

STEUERUNGS-DEAKTIVIERUNGSSCHALTER

Sie haben die Form eines Paares von Schaltern, die ein unsichtbares Feld erzeugen, wenn Sie zwischen ihnen hindurch fliegen. Dieses Feld setzt Ihre Steuerung für etwa eine Sekunde außer Betrieb, so daß Sie das Schiff in die richtige Richtung gebracht haben sollten, bevor Sie zwischen diesen Schaltern hindurchfliegen.

AUFZÜGE

Aufzüge fahren dauernd in den Schächten der Höhlen auf und ab. Unten und oben am Schacht werden sie langsamer, damit Sie mit Ihrem Schiff hinein können. Nehmen Sie sich jedoch in Acht vor einigen Aufzügen, die schneller fahren als ihr Schiff fliegen kann.

TANK-TRENNER

Sie sind an der rechten und linken Seite einiger der senkrechten Tunnel angebracht. Wenn Sie zwischen ihnen hindurchfliegen, während Sie einen Tank transportieren, zieht einer den Tank, der andere Ihr Schiff an. Dies hat zur Folge, daß das Schleppseil gedehnt wird. Danach schrumpft das Schleppseil langsam wieder auf seine ursprüngliche Länge zurück. Allerdings ist es schwieriger, solange Sie ein längeres Seil haben, das Schiff durch schmale Lücken zu manövrieren.

Je schneller Sie zwischen den Tank-Trennern hindurchfliegen, desto weniger wird Ihr Seil gedehnt.

SCHWERKRAFT-IMPULSER

Wenn sie aktiviert sind, ziehen sie Ihr Schiff an. Sie werden die Wirkung eines einzelnen kaum bemerken,

doch in der Gruppe können sie Ihr Schiff sehr schwer steuerbar machen. Bevor sie aktiv werden, leuchtet eine Warnlampe auf.

Schwerkraft-Impulser können zeitweise außer Betrieb gesetzt werden, indem man auf sie schießt.

WEITERE EINZELHEITEN

DER REAKTOR DES PLANETEN

Jeder Planet hat einen Reaktor, der die Energie für die Limpet-Kanonen und andere Verteidigungsanlagen liefert. Schüsse auf den Reaktor beschädigen ihn, und alles bleibt stehen, bis der Schaden repariert werden kann. Je größer der Schaden ist, desto länger dauert dies. Wenn der Reaktor getroffen wird, blinkt der ganze Planet rot auf. Je härter die Treffer, desto schneller blinkt der Planet.

Wenn öfter auf ihn geschossen wird, wird der Reaktor kritisch beschädigt. Sie haben dann eine begrenzte Zeit, mit dem Tank vom Planeten zu fliehen, und wenn Sie das schaffen, bekommen Sie 10.000 Punkte. Wenn Sie die Flucht ohne den Tank schaffen, verlieren Sie ein Leben und erhalten keinen Bonus, doch Sie kommen immerhin zum nächsten Planeten weiter. Wenn Sie innerhalb des Planeten stecken bleiben, explodieren die Wände und alles schmilzt total zusammen.

TREIBSTOFF-TANKS

Um Treibstoff zu sammeln, bewegen Sie sich direkt über einen Treibstoff-Tank und aktivieren den Zugstrahl.

UMGEKEHRTE SCHWERKRAFT

Auf fortgeschrittenen Spielniveaus wird die Schwerkraft umgekehrt und zieht somit Ihr Schiff nach oben statt nach unten, was eine ganze Reihe neuer Probleme verursacht.

HÖHLENBEWOHNER

Dies sind Kreaturen, die von unter der Erde herauskriechen, für einige Sekunden erscheinen und dann wieder unter die Erde zurückkriechen. Wenn man auf sie schießt, lähmt man sie für einige Zeit. Aufgrund der substantiellen Lebenskraft dieser Geschöpfe sind Sie nun in der Lage, nah zu der Kreatur hinunterzufliegen und den Zugstrahl auf sie zu aktivieren. Wenn Sie dies schaffen, gewinnen Sie ein Extra-Leben. Nachdem Sie der Kreatur die Lebenskraft ausgesaugt haben, stirbt sie und wird ein

weiteres Hindernis in der Landschaft (bringen Sie also besser keins dieser Geschöpfe in einem Engpaß um).

BEDIENUNG

Die Standardkontrollen des Joysticks sind:

Joystick	Aktion
Nach Oben	Beschleunigung
Nach Unten	Zugstrahl aktivieren
Nach Links	Schiff entgegen dem Uhrzeigersinn drehen
	Schiff im Uhrzeigersinn drehen
Nach Rechts	Feuer

Die Standardkontrollen für die Tastatur sind:

A	Schiff entgegen dem Uhrzeigersinn drehen
S	Schiff im Uhrzeigersinn drehen
LEERTASTE	Zugstrahl aktivieren
SHIFT RECHTS	Beschleunigung
ENTER	Laser feuern
ALT	Laser-Scanner Waffe
P	Spieldesign
O	Spieldesign beenden
ESC	Spieldesign beenden

Auf dem Titelschirm gibt es auch die Möglichkeit, die Tastenbelegung neu zu definieren, indem man F10 drückt.

ZU DEN AUTOREN

Zarathrusta ist inspiriert vom Thrust-Spiel von Kevin Smith.

Spieldesign von The Whiz Kidz.

Programmierung von Peter Verswyvelen.

Grafik von Erland Robaye.

Produziert von Paul Chamberlain.

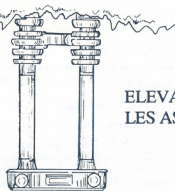
© Hewson Consultants 1991.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch teilweise ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. auf irgendeine Weise vervielfältigt werden. Alle Rechte vorbehalten. Keine Haftung für etwaige Fehler.

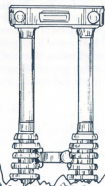
Wir bemühen uns um ständige Verbesserung. Daher behalten wir uns vor, jedwedes Produkt ohne Vorankündigung zu ändern.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Nr. Abingdon,
Oxfordshire,
OX14 4RX.

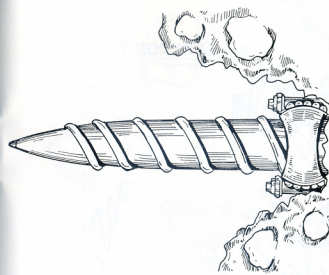
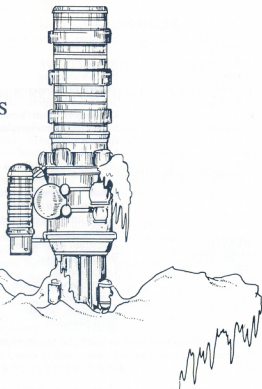
DIAGRAMS OF GAME FEATURES



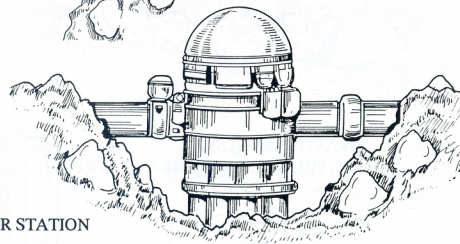
ELEVATORS
LES ASCENSEURS



PNEUMATIC BARRIER
LES BARRIERES PNEUMATIQUE



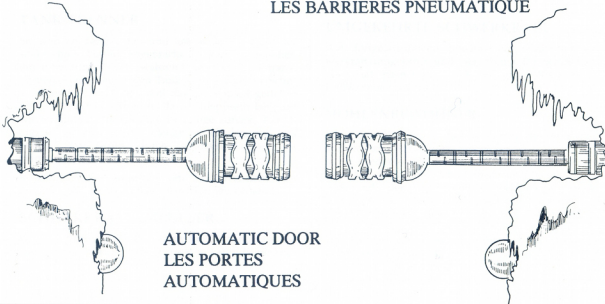
RAMROD
LES BAGUETTES



NUCLEAR POWER STATION

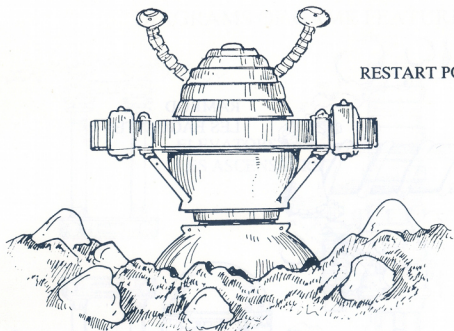


LASER PULSES
LES LASERS A PULSATION

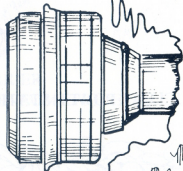


AUTOMATIC DOOR
LES PORTES
AUTOMATIQUES

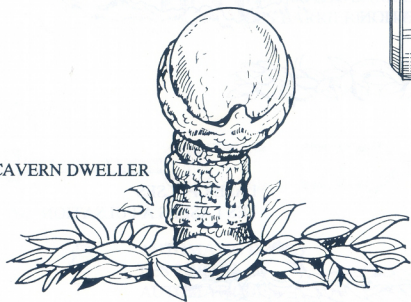
RESTART POINT



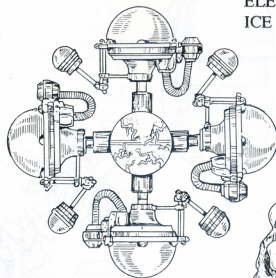
GRAVITY IMPULSERS
LES PULSATEURS DE GRAVITATION



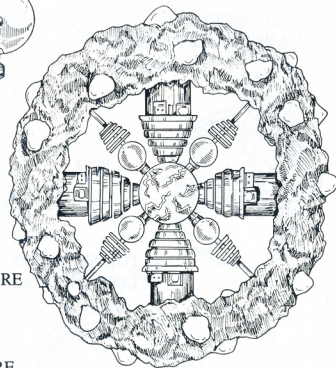
CAVERN DWELLER



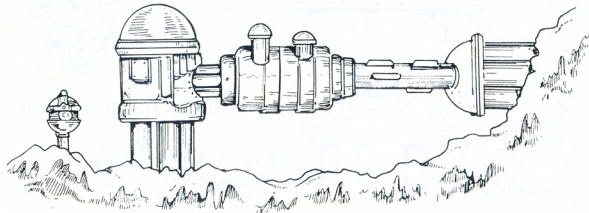
ELECTRO MAGNETIC CORE
ICE LEVEL



ELECTRO MAGNETIC CORE
ROCK LEVEL

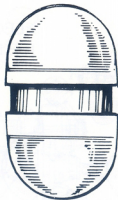


ELECTRO MAGNETIC CORE
GENERATOR



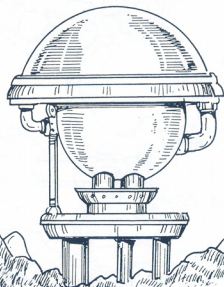
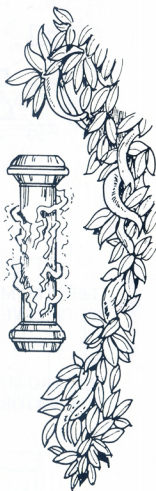


LIMPET DROIDES
LES ANDROIDES PATELLES

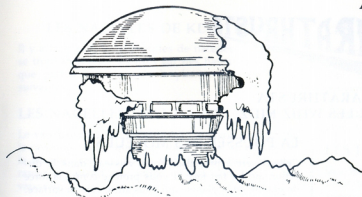


POD

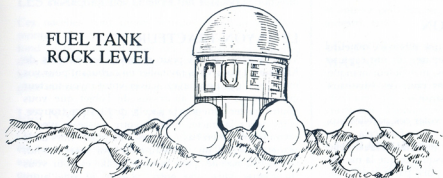
POD SPLITTERS
LES FENDEURS DE NACELLE



HYDROGEN POD CONTAINER

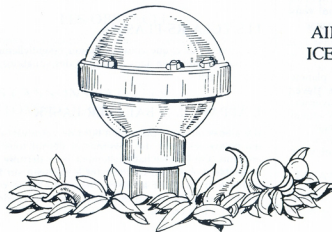


FUEL TANK ICE LEVEL

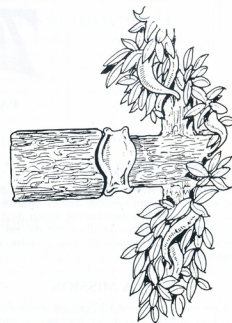


FUEL TANK
ROCK LEVEL

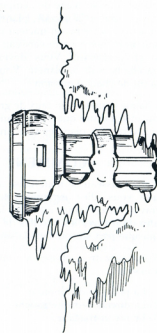
FUEL TANK VEG LEVEL



AIR VENT VEG LEVEL



AIR VENT
ICE LEVEL





ZARATHRUSTA
PAR LES WHIZ KIDZ

CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. On vous conseille de déconnecter tout équipement raccordé à votre ordinateur. Mettez la disquette Kickstart dans le lecteur de disquettes si nécessaire. Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Le chargement du jeu prendra quelques secondes.

LA MISSION

La résistance s'apprête à lancer une offensive majeure contre l'empire. Afin de s'y préparer, ils ont capturé quelques vaisseaux interstellaires, mais il leur manque les sources d'énergie essentielles pour ces vaisseaux redoutables, les nacelles de Klystron.

La résistance vous a chargé de voler ces nacelles aux planètes de stockage de l'empire. Pour faire cela, vous devez trouver la nacelle, planer juste au-dessus d'elle et activer votre rayon-tracteur jusqu'à ce que la nacelle soit accrochée à votre vaisseau, puis, partir avec celle-ci en accélérant. Vous devez ensuite emporter la nacelle hors de la planète. Vous recevrez une prime à la fin de chaque mission.

Chaque planète a un taux de gravitation différent et au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous trouverez des planètes avec une gravitation inverse.

COMMENT JOUER

Votre vaisseau se matérialise au-dessus de la planète que vous allez explorer. Maintenant, vous devez frayer votre chemin à travers les différentes cavernes, afin de trouver les nacelles de Klystron qui se situent quelque part sur ou sous la surface de la planète.

Vous avez trois choses à contrôler en pilotant votre vaisseau:

1. La poussée des moteurs.
2. La direction droite/gauche.
3. Le rayon-tracteur.

LA POUSSEE DES MOTEURS

Celle-ci sert à propulser votre vaisseau dans la direction qui lui fait face et vous protège contre la force de gravité de la planète qui vous attire vers sa surface.

LA DIRECTION DROITE/GAUCHE

Avec celle-ci, vous pouvez tourner votre vaisseau à droite ou à gauche et déterminer ainsi dans quelle direction la poussée des moteurs vous propulsera.

LE RAYON-TRACTEUR

Vous utilisez celui-ci pour ramasser les nacelles de Klystron et pour vous ravitailler en carburant pour vos moteurs. Vous ne pouvez activer votre rayon-tracteur que si vous planez au-dessus de l'objet que vous voulez tracter. Une fois la nacelle de Klystron trouvée, vous devez la tracter jusqu'à votre vaisseau avec le rayon (expliqué en bas), et puis, l'emporter hors de la planète jusqu'à un vaisseau-mère qui vous attend, vous et la nacelle, pour vous recueillir et pour vous transporter vers une autre planète et une autre conquête.

LES SYSTEMES D'ARMEMENT

LES ECLAIRS-PLASMA

C'est avec ceux-ci que vous attaquerez essentiellement et vous les utiliserez dans la plupart des situations au cours du jeu.

L'APPAREIL A BALAYER LASER

Il y a aussi un laser puissant à bord de votre vaisseau qui balaye les murs des cavernes et détruit tous les ennemis. On l'utilise habituellement pour détruire un ensemble d'obstacles, en tournant le vaisseau sur lui-même tout en tirant au laser. Mais cette arme consume beaucoup de carburant et vous devez donc l'utiliser à bon escient.

LES NACELLES DE KLYSTRON

Il y a trois espèces différentes de nacelles de Klystron se trouvant toutes les trois sur des hauts socles quelque part à l'intérieur de la planète. Elles sont les suivantes:

LES NACELLES STANDARD

Le vaisseau recueille celles-ci avec le rayon-tracteur. Si le rayon est activé quand le vaisseau est au-dessus de la nacelle, celle-ci monte vers le vaisseau. Elle est ramassée quand elle entre en collision avec votre vaisseau.

La nacelle est ensuite descendue au bout d'une corde afin d'être remorquée hors de la planète. La nacelle peut aussi être recueillie en la tirant et puis l'attrapant quand elle est en l'air.

LES NACELLES D'HYDROGENE

Ces nacelles sont moins lourdes que l'air et elles montent donc contre la force de gravité vers le plafond. Une fois attachée au vaisseau, la nacelle d'hydrogène n'aura pas la force pour les soutenir tous les deux. Ils tomberont donc, mais la nacelle d'hydrogène tombera plus lentement que le vaisseau.

LES NACELLES A PANIER

Quelques nacelles se trouvent à l'intérieur de 'paniers' électro-magnétiques. Elles sont recueillies comme les autres, mais, si l'on transmet des mouvements brusques au panier ou si le panier est secoué, il se peut que la nacelle retombe sur la surface de la planète. Vous auriez donc à descendre et à la recueillir en la tirant et puis, en l'attrapant à l'intérieur du panier quand elle est en l'air.

LES OBSTACLES

L'empire a construit plusieurs moyens de défense à l'intérieur de la planète, afin de protéger les nacelles de Klystron qui y sont contenues. Ils sont les suivants:

LES CANNONS PATELLES AUTOMATIQUES

Ces canons constituent le principal système de défense de la planète. Quand leur lumière clignote, il faut les éviter, car ils vont tirer dans la direction dans laquelle ils sont orientés à ce moment-là. Vous pouvez les détruire avec les éclairs-plasma, le laser, le bouclier, la nacelle, le panier, ou en entrant en collision suicidaire avec eux.

LES PORTES AUTOMATIQUES

Celles-ci ferment certaines parties des cavernes et vous pouvez les ouvrir en tirant les interrupteurs qui sont à côté, mais, prenez garde, car certaines portes ne peuvent être ouvertes que d'un côté. Une fois qu'on les a ouvertes, elles se referment toujours après un court laps de temps, et certaines portes se referment plus vite que d'autres.

LES JETS DE FEU

Des jets de feu sont projetés du mur au hasard et tuent tout ce qu'ils touchent. Vous êtes averti juste avant que la flamme soit projetée par une lumière qui s'allume. Ils sont indestructibles.

LES SOUPIRAILS

Ceux-ci soufflent continuellement de l'air chaud et si votre vaisseau vole devant l'un d'eux, il sera déporté et entrera peut-être en collision avec un mur. Ils sont indestructibles.

LES NOYAUX ELECTRO-MAGNETIQUES

Ils attirent votre vaisseau si vous les approchez de trop près. Leur puissance est plus grande que celle de la gravitation. Vous pouvez les couper si vous réussissez à trouver le générateur qui les alimente et le détruisiez.

LES BARRIERES PNEUMATIQUES

Celles-ci obstruent des couloirs. Vous les ouvrez en tirant sur le haut de la colonne verticale pour la forcer à descendre. Quand vous aurez tiré sur celles-ci, elles resteront abaissées pendant quelques secondes avant d'être remontées pneumatiquement de nouveau.

LES BAGUETTES

Ce sont des baguettes à vis qui se visent et se dévisent continuellement des murs de la caverne, créant ainsi un obstacle mouvant. On ne peut pas les détruire ni les désarmer.

LES LASERS A PULSATION

Ils sont tirés au hasard, de temps en temps, au travers des cavernes créant un mur pendant une seconde. Il faut régler votre vol afin d'éviter la collision avec ces lasers mortels.

LES ANDROIDES-PATELLES

Ce sont des androïdes sphériques qui se promènent sur la surface des cavernes en rebondissant. Si vous

les approchez de trop près, ils sautent et s'attachent à votre vaisseau ou à la nacelle de Klystron (si vous la portez à ce moment). Le résultat de ceci est que le vaisseau ou la nacelle devient beaucoup plus lourd, les contrôles sont affectés et votre tâche devient encore plus difficile. Si vous portez une nacelle à panier l'androïde fera tomber la nacelle du panier.

Vous pouvez vous débarrasser des androïdes-patelles en tournant rapidement le vaisseau et en accélérant dans un cercle, causant ainsi une force centrifuge qui rejettera les androïdes. Quand ils s'attachent à la nacelle, il faut la faire tourner autour du vaisseau afin de les rejeter.

Vous pouvez entendre le bruit du rebondissement des androïdes-patelles quand ils sont proches.

LES INTERRUPTEURS DE CONTROLE

Un champ de force invisible est créé par ces deux interrupteurs quand vous passez entre eux. Ce champ rend les contrôles de votre vaisseau inopérants pendant à peu près une seconde et vous devez donc vous diriger dans la bonne direction avant de voler entre ces interrupteurs.

LES ASCENSEURS

Les ascenseurs montent et descendent continuellement dans des cages dans les cavernes. En haut et en bas des cages ils décèlent, afin que votre vaisseau puisse entrer. Mais faites attention, certains ascenseurs vont plus vite que votre vaisseau.

LES FENDEURS DE NACELLE

Ceux-ci sont attachés aux côtés droit et gauche de certains des tunnels verticaux. Quand vous volez entre eux en portant une nacelle, l'une tire la nacelle et l'autre tire votre vaisseau. Ceci a pour résultat que la corde de remorquage est allongée et quand celle-ci est plus longue il devient plus difficile de remorquer la nacelle à travers des petites ouvertures. Ensuite, la corde se rétrécit lentement jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé sa taille normale.

Le rallongement de la corde dépend de votre vitesse de vol quand vous passez entre les fendeurs, la corde sera moins allongée si vous volez plus vite.

LES PULSATEURS DE GRAVITATION

Quand ils sont activés, ils attirent votre vaisseau. Vous ne remarquerez guère leur influence quand ils sont isolés, mais, quand ils sont groupés, ils peuvent rendre très difficile le contrôle de votre vaisseau.

Avant qu'ils soient activés une lumière d'avertissement s'allumera.

Vous pouvez désactiver temporairement les pulsateurs de gravitation en tirant sur eux.

AUTRES CARACTERISTIQUES

LE REACTEUR DE LA PLANETE

Chaque planète a un réacteur qui alimente les canons-patelles et les autres moyens de défense. Si vous tirez sur le réacteur, vous l'endommagez et tout est neutralisé jusqu'à ce qu'il soit réparé. Le temps de réparation dépendra de l'importance des dommages. Quand vous aurez tiré sur le réacteur toute la planète clignotera en rouge. La planète clignotera plus vite si le réacteur a été touché durement.

Si vous tirez sur le réacteur plusieurs fois, les dommages deviendront critiques et vous n'aurez qu'un temps limité pour vous échapper de la planète avec la nacelle. Si vous y réussissez, vous recevrez 1000 points. Si vous vous échappez sans la nacelle, vous perdez une vie et vous ne recevrez pas de prime, mais vous vous échappez vers la planète suivante. Si vous ne vous échappez pas de la planète, les murs commenceront à exploser et une fusion complète s'ensuivra.

LES RESERVOIRS DE CARBURANT

Pour vous ravitailler en carburant vous n'avez qu'à planer au-dessus d'un réservoir de carburant et activer le rayon-tracteur.

LA GRAVITATION INVERSE

Une des caractéristiques des niveaux plus avancés du jeu est la gravitation inverse, qui tire votre vaisseau vers le haut et non vers le bas, créant ainsi toute une série de problèmes nouveaux.

LES HABITANTS DES CAVERNES

Il y a des créatures qui émergent de dessous terre pour quelques secondes et puis, rentrent sous la surface. Si vous tirez sur elles, elles sont paralysées pendant quelques secondes. Les créatures ont une grande force de vie que vous pouvez prendre en descendant près d'une d'entre elles et en activant votre rayon-tracteur. Quand vous faites ceci, vous gagnez une vie. Quand vous avez sucé sa force de vie la créature meurt et devient un obstacle sur la surface (prenez soin donc de ne pas tuer une de ces créatures dans un passage étroit).

LES CONTROLES

Les contrôles de défaut du joystick sont:

Joystick	Action
En haut	Poussée
En bas	Activer le rayon-tracteur
Gauche	Tourner le vaisseau à gauche
Droite	Tourner le vaisseau à droite
Tir	Tirer aux lasers

Les contrôles de défaut du clavier sont:

A	Tourner le vaisseau à gauche
S	Tourner le vaisseau à droite
ESPACE	Activer le rayon-tracteur
MAJ. DROITE	Poussée
ENTREEZ	Tirer aux lasers
ALT	Appareil à balayer laser
P	Pauser le jeu
U	Continuer le jeu
ESC	Quitter le jeu

Vous pouvez aussi redéfinir les touches en utilisant une option sur l'écran de titre. Vous choisissez cette option en appuyant sur la touche F10.

REMERCIEMENTS

En créant Zarathrusta nous nous sommes inspirés du jeu Thrust par Kevin Smith.

Conception du jeu par Les Whiz Kidz.

Programmation par Peter Verswyvelen.

Graphismes par Erland Robaye.

Production par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1991.

Ce logiciel et ces données sont sous copyright et ne peuvent pas être reproduits en partie ou en totalité par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité pour des erreurs.

Nous avons une politique d'amélioration continue. Nous nous réservons donc le droit de modifier n'importe quel produit sans notification.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Nr. Abingdon,
Oxfordshire,
OX14 4RX



ZARATHRUSTA
della The Whiz Kidz

CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 e A2000. Si raccomanda di staccare tutte le periferiche dal computer. Inserire KICKSTART se richiesto. Inserire il dischetto del gioco. Questo impiega alcuni secondi per caricarsi.

LA MISSIONE

La Resistenza sta per lanciare una grossa offensiva contro l'Impero. In anticipazione, hanno catturato diverse astronavi, ma gli manca il propellente essenziale per questi formidabili mezzi, le Capsule di Klystron.

Tu sei stato incaricato dalla Resistenza di rubare queste capsule dai depositi planetari dell'Impero. Per farlo, devi prima individuare la capsula, poi piazzartici sopra con la tua nave e infine attivare il raggio di trazione fino a che non agganci la capsula alla nave filatela. Al termine di ogni missione compiuta con successo, ricevi un premio.

I vari pianeti hanno un tasso diverso di forza gravitazionale e durante il corso del gioco ne troverai alcuni con 'gravità inversa'.

IL GIOCO

La tua nave si materializza sopra il pianeta che stai per esplorare, quindi devi percorrere le diverse caverne cercando di trovare la Capsula di Klystron da qualche parte sopra o sotto la superficie del pianeta.

Mentre piloti la nave, devi controllare tre cose:

1. I propulsori di spinta
2. I comandi destra/sinistra
3. Il Raggio di Trazione

PROPULSORI DI SPINTA

Questi spingono la nave nella direzione verso cui sta andando e sono la tua maggiore difesa contro la forza gravitazionale del pianeta che ti attira verso la superficie.

COMANDI DESTRA/SINISTRA

Questi fanno ruotare la nave in senso orario o anti-orario, determinando così la direzione di spinta.

RAGGIO DI TRAZIONE

Questo serve per prendere le Capsule di Klystron e anche per raccogliere altro carburante per i Propulsori di Spinta. Il Raggio di Trazione può essere attivato solo quando ti trovi esattamente sopra l'oggetto che vuoi attirare.

Una volta individuata la Capsula di Klystron, la devi attirare verso la tua nave (spiegazione più avanti) e poi trascinarla via dal pianeta verso la nave appoggio, pronta a riceverci con il carico e a portarti sul prossimo pianeta.

SISTEMI D'ARMA

SCARICHE AL PLASMA

Queste sono la tua principale arma d'attacco e vengono utilizzate per la maggior parte del gioco.

ANALIZZATORE LASER

La tua nave dispone anche di un potente laser che scorre le pareti delle caverne e distrugge i nemici. Di solito viene utilizzato per distruggere gruppi di ostacoli simultaneamente ruotando la nave mentre spari. Quest'arma, però, consuma moltissima energia, per cui va usata con molta attenzione.

LE CAPSULE DI KLYSTRON

Ci sono tre diversi tipi di Capsule Klystron, tutti situati in cima ad alti supporti sparsi da qualche parte sulla superficie del pianeta. Essi sono:

STANDARD

Queste si raccolgono a bordo con il raggio di trazione. Quando il raggio viene attivato sulla verticale della capsula, questa si solleva verso la nave e la raccolta si

compie quando tocca la nave. La capsula viene quindi calata su un cavo di traino e portata via dal pianeta. Le capsule si possono prendere anche sparandogli e affermandole al volo.

CAPSULE ALL'IDROGENO

Queste sono più leggere dell'aria, per cui tendono a vincere la forza di gravità salendo verso il soffitto. Una volta agganciate alla nave, però, la forza dell'idrogeno non è sufficiente a sollevare insieme nave e capsula, per cui cadono entrambe. La capsula, tuttavia, cade più lentamente della nave.

CAPSULE AL CESTO

Alcune delle capsule si trovano all'interno di 'cesti' elettromagnetici. Questi si raccolgono normalmente, ma se il cesto viene mosso bruscamente, la capsula può cadere fuori precipitando sulla superficie del pianeta. In questi casi, dovrai scendere e raccogliere di nuovo la capsula sparandogli al volo col cesto.

GLI OSTACOLI

L'Impero ha installato diverse difese sulla superficie dei pianeti a protezione delle Capsule di Klystron che vi si trovano. Queste difese sono:

CANNONI AUTOMATICI A VENTOSA

Questi cannoni sono il maggior sistema di difesa del pianeta. Quando vedi una luce che lampeggia su di essi, cerca di evitarli perché significa che stanno per sparare nella direzione verso cui sono puntati. Li puoi distruggere con scariche al plasma, con il laser, con lo scudo, con la capsula, con il cesto, oppure andandogli addosso alla suicida con la nave.

PORTE AUTOMATICHE

Queste chiudono certe parti delle caverne e le puoi aprire sparando agli interruttori accanto, ma stai attento, poiché alcune delle porte si possono aprire solo da un lato. Dopo essere state aperte, le porte si richiudono sempre dopo un breve intervallo, alcune più rapidamente di altre.

PROPULSORI A GETTO

Sparano a caso un getto di fiamma dalle pareti, uccidendo tutto ciò che si trova davanti. Poco prima di sparare, si accende una spia luminosa che ti dà un breve avvertimento. Questi non possono essere distrutti.

PRESE D'ARIA

Queste emettono in continuazione getti di aria calda e se la tua nave ci passa davanti, viene spinta fuori rotta e probabilmente contro una parete. Anche queste non possono essere distrutte.

NUCLEI ELETTRICI

Attirano la tua nave se gli passi troppo vicino. La loro forza è maggiore di quella gravitazionale. Li puoi disattivare se riesci a localizzare e a distruggere il generatore che li alimenta.

BARRIERE PNEUMATICHE

Queste bloccano i corridoi e si aprono sparando alla cima della colonna verticale in modo da abbatterla. Una volta abbattuta, questa resta a terra per qualche secondo prima di risollevarsi ripompata pneumaticamente.

ASTE MOBILI

Queste sono aste filettate che si avvitano e svitano continuamente alle pareti, creando così un ostacolo mobile all'interno delle caverne. Non possono essere distrutte né disattivate.

IMPULSI LASER

Questi sparano ad intervalli nelle caverne a caso, creando una parete per un secondo. Occorre muoversi tempestivamente per evitare una collisione con questi micidiali laser.

DROIDI VENTOSA

Sono androidi sferici che saltellano sulla superficie delle caverne. Se ti avvicini troppo, ti si attaccano alla nave o alla Capsula di Klystron (se ne stai portando una in quel momento). Questo provoca un appesantimento della nave o della Capsula, che a sua volta influisce sui comandi rendendoti dura la vita. Se stai portando una capsula al cesto, il droide te la fa cadere fuori.

Ti puoi liberare dei Droidi Ventosa ruotando rapidamente la nave accelerando in cerchio, in modo che la forza centrifuga sbalzi via il droide. Quando sono attaccati alla capsula, questa deve essere ruotata intorno alla nave per sbalzarla via.

I Droidi Ventosa si sentono saltare quando si avvicinano.

INTERRUTTORI DI DISATTIVAZIONE CONTROLLI

Questi hanno la forma di una coppia di interruttori che creano un campo invisibile quando ci passi in mezzo. Questo campo disattiva i tuoi controlli per circa un secondo, per cui devi puntare la nave nella direzione giusta prima di passarci in mezzo.

ASCENSORI

Gli ascensori vanno continuamente su e giù per i pozzi delle caverne. In cima e al fondo del pozzo, essi rallentano per permettere l'entrata della tua nave. Stai attento, però, perché alcuni ascensori vanno più veloci della tua nave.

SPACCA CAPSULE

Questi sono collegati sulla sinistra e sulla destra di alcuni dei tunnel verticali. Quando passi tra loro portando una capsula, uno attira la capsula e l'altro attira la nave. Questo risulta nell'allungamento del cavo di traino. Poi il cavo si raccorcia lentamente alle dimensioni normali. Tuttavia, quando il cavo è allungato, diventa difficile passare per le strettoie.

Più passi veloce tra gli Spacca capsule, meno si allunga il cavo.

PULSATORI GRAVITAZIONALI

Quando sono attivati, questi attirano la nave a sé. Quando sono isolati, non ti accorgi nemmeno dell'effetto, ma quando sono in gruppo possono rendere la nave molto difficile da governare. Prima di attivarsi, si accende una spia luminosa come segnale di avvertimento.

I pulsatori gravitazionali possono essere disattivati temporaneamente sparandogli.

ALTRI PARTICOLARI

IL REATTORE DEL PIANETA

Ogni pianeta dispone di un reattore che fornisce energia ai cannoni e alle altre difese. Se spari al reattore, lo danneggi e tutto si blocca fino a che il danno non viene riparato. Più danni provochi, più lunghe sono le riparazioni. Quando il reattore viene colpito, l'intero pianeta lampeggia in rosso. Più duri sono stati i colpi, più il lampeggio è rapido.

Se viene colpito ripetutamente, il reattore risulta danneggiato in modo critico. A questo punto, hai solo poco tempo per fuggire dal pianeta con la capsula. Se

ci riesci, ottieni 10000 punti. Se riesci a fuggire, ma senza la capsula, perdi una vita e non ottieni punti premio, ma puoi proseguire al prossimo pianeta. Se vieni intrappolato nel pianeta, le pareti cominciano ad esplodere, seguite da una fusione totale.

SERBATOI DI CARBURANTE

Per prendere il carburante, piazza la nave sopra un serbatoio e attiva il Raggio di Trazione.

GRAVITA' INVERSA

Ai livelli avanzati del gioco, la gravità si inverte in modo che la tua nave viene spinta in alto anziché in basso, provocando tutta una serie di nuovi problemi.

ABITATORI DELLE CAVERNE

Ci sono delle creature che sbucano da sottoterra, appaiono per qualche secondo, e poi si rificano sotto la superficie. Quando vengono colpite, rimangono paralizzate per un po'. Poiché queste creature dispongono di una notevole linfa vitale, puoi abbassarli e attivare il Raggio di Trazione. Quando sono prese nel Raggio, guadagni una vita supplementare. Dopo avergli succhiato la linfa vitale, la creatura muore diventando solo un altro ostacolo nel paesaggio (per cui stai attento a non ucciderle in spazi ristretti).

CONTROLLI

I controlli joystick predisposti sono:

JOYSTICK	AZIONE
Su	Spinta
Giù	Attiva raggio trazione
Sinistra	Ruota nave in senso antiorario
Destra	Ruota nave in senso orario
Fuoco	Spara laser

I controlli tastiera predisposti sono i seguenti:

A	Ruota nave in senso antiorario
S	Ruota nave in senso orario
BARRA	Attiva raggio trazione
SHIFT DESTRO	Spinta
INVIO	Spara laser
ALT	Laser analizzatore
P	Pausa
O	Ripresa
ESC	Abbandona il gioco

Sulla videata titolo, inoltre, vi è anche un'opzione per ridefinire i tasti attivabile mediante F10.

TITOLO

Zarathrusta è stato ispirato al videogioco Thrust di Kevin Smith.

Disegno del gioco della The Whiz Kidz.

Codificazione di Peter Verswyvelen.

Grafica di Erland Robaye.

Prodotto da Paul Chamberlain.

© 1991 della Hewson Consultants.

I dati e il programma sono coperti da diritto d'autore e non possono essere riprodotti in tutto o in parte con

qualsiasi mezzo, senza previa autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

La casa segue una politica di miglioramenti continui. Pertanto essa si riserva il diritto di apportare modifiche ai suoi prodotti senza obbligo di preavviso.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Nr. Abingdon,
Oxfordshire,
OX14 4RX.

