

C64/128

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

COMMODORE 64/128

THE AIM OF THE GAME

ZAMZARA**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 port 2.

WEAPONS

icon	keyboard control	info
	F1	rapid fire, 50 shots/collected icon
	F3	photon laser, 25 shots
	F5	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 (in 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 gene bottle gives you 100,000 points. 10 bottles give you an extra life.

OPTIONS

P = pause game.
back arrow = abort game.

CREDITS

Zamzara designed and written by Jukka Tapanamaki.

Music by Maniacs of Noise.

Produced by Paul Chamberlain.

© Rack It 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 It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.


RACK
HEWSON

RACK
HEWSON

ZAMZARA

MISSION

Échappez-vous d'un complexe de laboratoires avant qu'une bombe à retardement n'explose. 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

icônes	commande clavier	information
	F1	tir rapide, 50 coups/icône ramassé
	F3	laser photon, 25 coups
	F5	laser nucléaire, 10 coups
	F7	mine à filet, 8 coups
	BARRE D'ESPACEMENT	missile, 1 coup

Tir rapide et missiles s'utilisent en tenant le bouton de feu enfoncé jusqu'à ce que les barres de charge (sur le panneau de commande) soient remplies, et puis en enfonçant 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 ramassez une bouteille de gènes. Vous obtenez une vie supplémentaire si vous ramassez 10 bouteilles.

OPTIONS

P = interrompez le jeu.
flèche arrière = abandonnez le jeu.

GENERIQUE

Zamzara conçu et écrit par Jukka Tapanamaki.

Musique par Maniacs of Noise.

Produit par Paul Chamberlain.

© Rack It 1989.

Ce programme et ces 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 It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

ZAMZARA

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

Schließen Sie den Joystick an Port 2 an.

WAFFEN

Icon	Tastatur	Info
	F1	Schnellfeuergeschütz, 50 Schuß pro eingesammeltem Icon
	F3	Photonen-Laser, 25 Schuß
	F5	Nuklear-Laser, 10 Schuß
	F7	Netz-Mine, 8 Schuß
	LEERTASTE	Rakete, 1 Schuß

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

PUNKTEWERTUNG

Die Größe eines Monster bestimmt, wieviele Punkte Sie für dessen Zerstörung erhalten. Das Einsammeln eines Flaschengeistes bringt Ihnen 100,000 Punkte ein. 10 Flaschen ergeben ein Extra-Leben.

OPTIONEN

P = Spiel pausieren
Rückwärtsfeil = Spiel abbrechen.

ANERKENNUNGEN

Zamzara wurde entworfen und geschrieben von Jukka Tapanamaki.

Musik von den Maniacs of Noise.

Produziert von Paul Chamberlain.

© Rack It 1989.

Das Programm und die Data 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 It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

ZAMZARA

LA MISSIONE

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 soccorso per essere evacuato dal complesso.

CONTROLLI

Usa il joystick nella porta 2.

ARMİ

icona	controllo tastiera	spiegazione
	F1	50 colpi a tiro rapido/icone raccolte
	F3	laser a fotoni, 25 colpi
	F5	laser nucleare, 10 colpi
	F7	mina ramata, 8 colpi
	BARRA	missile, 1 colpo

I missili e il tiro rapido si usano tenendo schiacciato il bottone di fuoco fino a che le barre di carica (nel pannello di controllo) sono 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 geni, ottieni 100,000 punti. 10 ampolle ti danno una vita supplementare.

OPZIONI

P = fa la pausa
freccia indietro = abortisce il gioco.

TITOLI

Zamzara è stato disegnato e scritto da Jukka Tapanamaki.

Musica dei Maniacs of Noise (Maniaci del Rumore).

Prodotto da Paul Chamberlain.

© Rack It 1989.

I 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 It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

RACK HEWSON