

# ZORAX

O primeiro jogo nacional de ação

Autores:

Leonardo Beltrão

Luiz Moraes

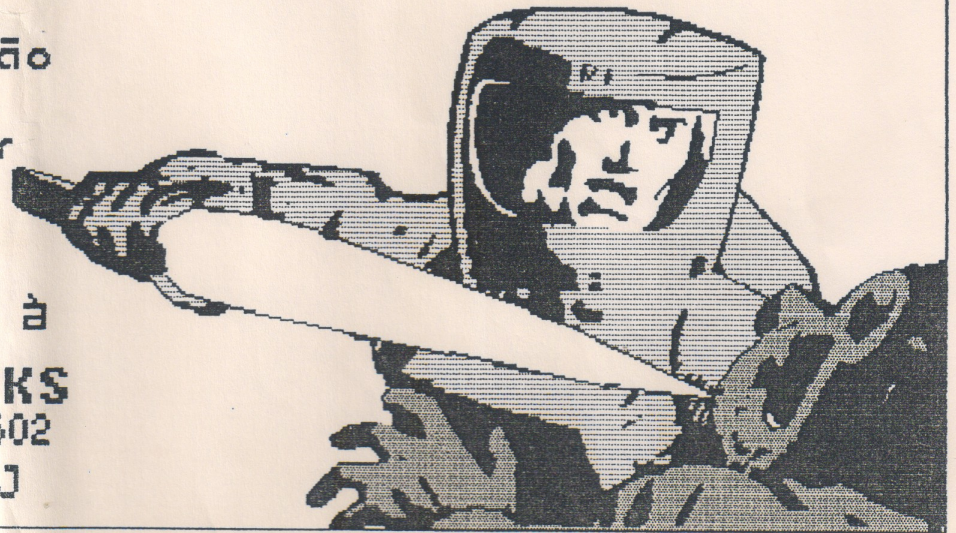
Alberto Meyer

direitos reservados à

**HITEK SOFTWARES**

r. Uruguaiana, 10 Sala 1602

(021) 252-9023 - RJ



**MANUAL DE  
INSTRUÇÕES**

# ZORAX

O PRIMEIRO JOGO NACIONAL DE AÇÃO

EQUIPE DE PROGRAMAÇÃO

LEONARDO BELTRÃO - LUIZ F. MORAES - ALBERTO MEYER

## A HISTÓRIA DO JOGO

O Planeta ZORAX. O mais importante da galáxia. Ponto de apoio fundamental das tropas da FEDERAÇÃO GALÁCTICA. Meio-ambiente totalmente favorável à formação de colônias de desenvolvimento bio-tecnológico.

Durante mais de mil anos, ZORAX foi um planeta pacífico. Seu povo, descendente do poderoso planeta TERRA, se destacou pela excelente capacidade mental, o que tornou seus cientistas, mestres dos mestres. Todo o planeta era governado pelo rei da província mais poderosa: O Reino Unido de Orris. Este governo era limitado, pois era a FEDERAÇÃO quem comandava realmente o planeta.

Dentre as 36 províncias de ZORAX, uma não estava satisfeita com o comando da FEDERAÇÃO: GETHEN. Não era uma província como outra qualquer. Durante séculos, seu povo foi se aperfeiçoando nas artes da magia negra. Todo o poder emanava do famoso Livro das Almas e dos Sonhos. Até que explodiu a revolução.

Hoje, ZORAX se encontra sob a maldição da Era ANTHRAX. Todo o poder vigente caiu, sob as ordens de KAHRID, o príncipe negro de GETHEN. Para defender o planeta do ataque iminente da FEDERAÇÃO, KAHRID enviou vários inimigos para a órbita interna do planeta.

Para combater GETHEN, a FEDERAÇÃO enviou um guerreiro espacial, classe exterminador, autorizado a usar armas positrônicas de alto poder. O guerreiro terá que enfrentar vários inimigos até chegar ao cerne do poder de GETHEN: o altar da serpente.

VOCÊ SERÁ O GUERREIRO ESPACIAL.

## CARREGAMENTO

Com o equipamento desligado, insira o disquete do ZORAX no drive A, e ligue o computador. Após alguns segundos, a tela de apresentação do jogo será apresentada. Logo após, um menu com duas opções aparecerá:

-> 1 - TECLADO: o jogo será comandado pelas setas do cursor e pela barra de espaços;

-> 2 - JOYSTICK: o jogo será comandado pelo joystick plugado na Porta A.

Durante a apresentação do menu, a música especialmente criada para o jogo será tocada, até que o usuário escolha uma das opções disponíveis.

## JOGANDO O ZORAX

Após a escolha da opção, a primeira fase do jogo será carregada e a ação começará imediatamente. Por isso, prepare-se. O jogador possui 5 vidas. Após a morte de cada uma delas, o jogo apresentará o número da fase corrente, assim como o número de vidas restante. A cada 10.000 pontos, o jogador ganhará uma vida extra, até o limite de 9 vidas. Para voltar ao jogo, pressione a barra de espaços ou o botão de disparo do joystick. O jogador ficará imune durante 3 segundos até se restabelecer. Caso todas as vidas acabe, o jogo mostrará a mensagem correspondente e apresentará a tabela de recordes. Caso você tenha pontos suficientes para entrar nesta tabela, um espaço em branco será apresentado ao lado da sua pontuação. Digite um nome com até 15 caracteres e pressione RETURN. O seu recorde será gravado em disco. Para começar novamente o jogo, pressione a barra de espaços ou o botão de tiro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No fim de cada fase, após a apresentação da frase "PARTE FINAL", o programa esperará pela barra de espaços ou pelo botão de tiro. Alguns inimigos (como os asteróides) não atiram. Por isso, seus tiros poderão não matá-los. Isto ocorrerá aleatoriamente. **JAMAIS PROTEJA O DISCO DO ZORAX, CASO CONTRÁRIO O JOGO NÃO GRAVARÁ OS RECORDES NO DISCO.** Não tente tirar cópias deste programa, pois você além de perder a garantia do produto, poderá danificar irremediavelmente o disquete.

ZORAX não é um jogo fácil. Várias horas serão necessárias até que você comece a se acostumar com a movimentação dos inimigos. Esperamos que você se divirta bastante. Agora, vamos à ação!

## GARANTIA E SUPORTE

A HITEK SOFTWARES/MSX dá garantia e suporte permanente a este ou a outros produtos comercializados por ela. Para ter direito a isto, o usuário deve mandar o cupom de cadastro que acompanha este manual. Todo usuário cadastrado e que tenha qualquer dúvida sobre este ou qualquer outro programa da HITEK terá a sua pergunta respondida e nenhuma solicitação ficará sem atendimento. A garantia abrange a parte da gravação e do transporte do produto, sendo que problemas de outra natureza serão analisados pela nossa equipe.

Este programa foi inteiramente desenvolvido na HITEK e qualquer tentativa de comercialização deste programa por parte de pessoas não autorizadas é ilegal e está sujeita às penalidades da lei do software e do direito autoral.

PROTEJA O SOFTWARE NACIONAL.  
COMPRANDO ORIGINAL, VOCE COMPRA QUALIDADE.

HITEK SOFTWARES/MSX  
Rua Uruguaiana, 10 Gr 1602  
Centro - Rio de Janeiro - RJ  
CEP 20050 - Tel: (021) 252 9023