

MOTOR MASSACRE™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128

Cassette: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Disk: Type **LOAD "" ,8,1** and press **RETURN**.

SPECTRUM 48/128 + 2 + 3

CASSETTE: Type **LOAD ""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Disk: Use the **Disk Loader** as normal.

AMSTRAD CPC

Cassette: Press **CTRL** and **small enter** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Disk: Type **RUN"DISK** and press **ENTER**.

ATARI ST

1. Make sure to plug the joystick into Port 1 of your computer.
2. Insert Motor Massacre **Disk 1** into drive 1 of your computer. If you have two disk drives, insert Motor Massacre **Disk 2** into drive 2.
3. Turn on your monitor or TV, disk drive(s), and then your computer.
4. The program will then load automatically. If you are using one disk drive, you will be prompted during the game to insert the second disk.

AMIGA

Note: You will need **Kickstart 1.2** to run the program. Amiga 2000 users will not need to use **Kickstart 1.2**.

1. Make sure to plug the joystick into Port 1 of your computer.
2. Turn on your monitor or TV, disk drive and then your computer.
3. Insert the **Kickstart 1.2** disk into drive DF:0.
4. At the **Workbench** prompt, eject the **Kickstart 1.2** disk and insert Motor Massacre **Disk 1** into drive DF:0. If you have two disk drives, insert Motor Massacre **Disk 2** into drive DF:1.
5. The program will then load automatically. If you are using one disk drive, you will be prompted during the game to insert the second disk.

GAME PLAY

Introduction

Before the Great Biological Holocaust, you led a wild life chasing down creeps. But that was then; now you've settled down to a quiet life in the last remaining city on earth. Sure, sometimes life's a little quiet. But one thing's for sure, life here is better than life on the Outside. Out there it's just one, big mutant mess.

It all started when that menace, Dr. A. Noid, thought he could strike it rich by pawning off that vile food substitute, Slu. He knew exactly what Slu would do to anyone who ate it. After you get hooked on the stuff, you don't care about anything except finding more of it.

Real food is in short supply; so, he thought he'd add new meaning to the phrase "cornering the market." That mad little green guy has taken over.

Now everyone is trapped in their cities, unable to break free from the mad doctor's grip of slimy Slu addiction. In his cities, killer cars cruise the streets, just looking for a guy like you to smash to bits. In the abandoned buildings, strung-out zombie mutants roam the halls, searching for a healthy victim to contaminate. The only way out of this freakshow is to smash your way through in a demolition-derby fight to the death.

Why should you even care what happens to that schizoid doctor? Your city is the last one untouched by that wacko: and life's o.k., even if it can be a little dull. Well, word is out that a nice price has just been put on Dr. Noid's head, and you could use the money. Besides, it's just your line of work.

The time has come, to break out the tools of your trade: your leather jacket, cool shades, ammo-packed pistol, and your ATV (Armored Tactical Vehicle). This isn't an ordinary ATV, either. It's equipped with a high-powered gun, 50 rounds of ammo, and a built in Ram Car, which is going to come in mighty handy in those smash-up demolition derbies.

Crank that baby up, and shift into high gear. You're on a road to destruction, with no turning back. Are you ready to leave the safety of the city in search for a demented mad doctor guarded by an army of ruthless mutants? You better believe it!

Your Mission

You're trapped inside the first city. Dr. A. Noid has set up an elaborate ring of protection around himself. You've got to fight your way through three cities to reach the head honcho himself.

Survival is the name of the game and the odds are stacked against you. Make sure you find the supplies to get you through this alive. Money doesn't mean a thing, but food does. Any food you find can be traded for gas, repairs, ammo, weapons, etc. But first, you've got to find some.

While you cruise the streets, keep your eyes open for entrances to buildings. Your search won't be easy as you've to fight your way through the streets with kamikaze cars hot on your tail. Inside the buildings you'll find food, weapons, tools for your car, and if you're lucky, an arena pass to get you into the arena at the city's gate. You'll also find armies of slimy mutants waiting to get their hands on you. Sure you have a gun, but if you run into one of those goons . . . you won't exactly be the picture of health.

Once you have the arena pass, find the arena where Dr. A. Noid stages demolition contests between his toughest mutants and anyone who's crazy enough to try to take them on. If you make it through the arena, you'll be in the next city in your search for Dr. Noid. If you make it through to the third city, you're not just lucky, but crazy, too. You've still got Dr. A. Noid to put away. He's waiting in the last arena, ready to give you the challenge of your life.

Your ATV

With two cars in one, you're geared up for just about anything. Use your ATV to drive around the city and blast your enemies away with your ATV Gun. Drive your smaller Ram-Car in the arenas where you can zip in and out of tight places. Don't let the size fool you; this is one tough car.

ATV Standard Equipment

ATV Gun

Move the joystick to aim your ATV at your enemy, and then press the fire button. The gun has a relatively short range, so be accurate.

Dashboard Indicators

Located at the bottom of the screen, from left to right, the controls are:

Fuel Gauge

Fill up your tank at gas stations. Keep a close eye on the gauge, your ATV isn't exactly an economy car.

Speedometer

Speed is displayed in kilometres per hour.

Damage Indicator

Located below the fuel gauge and speedometer, on the Atari ST & Amiga. Below the speedometer & radar on the Spectrum & Amstrad, and in the middle of the dashboard on the Commodore, this displays how much damage your ATV has sustained. You can get your ATV repaired at any gas station.

Radar Screen

Active after you have installed the radar, this feature will let you see the enemy, as well as the hazards around you. (Not available on Commodore version).

Ammunition Indicators

The top one is the ATV shell supply. The lower one is the smoke screen

supply, active after you have installed the Smoke Generator (Atari ST/Amiga only.)

Turbo-Charger, Airbrake, Battle-Armor Indicators

These light up when the features are active.

ATV Add-On Equipment

As you roam the buildings, you'll find equipment to add on to your ATV. You can also purchase equipment at any of the gas stations throughout the city.

Turbo-Charger

This handy piece of equipment boosts your power and fuel-burning efficiency to the max. Once you've installed this, you'll blast past any car on the road.

Radar

You'll be able to see what's around you in a one-block radius. Entrances to buildings are marked by yellow rectangles (Atari ST/Amiga only). You are the center dot; the other moving dots are the enemy. In the Arena, the hazards are marked on the radar, as well as the enemy's location. (Not available on Commodore).

Airbrakes

These enable you to stop instantly, giving you all the control of the best high-precision vehicles available. You'll never have to skid to a stop again.

Multi-Gun

This isn't an ordinary gun; this will put them all away. It shoots bullets in *four* directions; but still uses the same amount of ammo as a regular gun. (Atari ST/Amiga only).

Missile Launcher

This is the launcher for heat-seeking missiles, capable of finding and hitting any enemy in the immediate vicinity. A bargain with ten missiles included with the launcher. To switch between the Missile Launcher and the regular ATV gun, press the spacebar. (Commodore only).

Smoke Generator

Lose your enemy in a cloud of smoke. Now you can stop those charging cars dead in their tracks; once they get a whiff of this stuff, they won't be able to see you until the smoke clears, and by then you'll be long gone. To fire smoke at an enemy, press the *Spacebar*. (Atari ST/Amiga only).

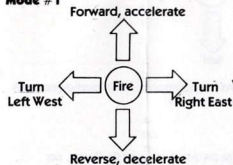
Battle-Armor

With this double protective plating, you'll be able to withstand the most brutal attacks. Your ATV will last twice as long, without compromising performance.

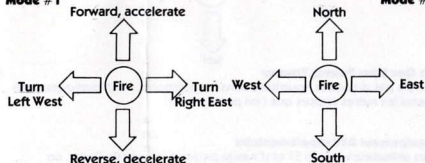
ATV Handling

Well, now that you're strapped into your ATV, you'll have to learn how to handle it. On the Atari ST and Amiga, there are two modes for steering; Amstrad, Spectrum and Commodore users follow Mode #1. Note that in Mode #2, North is the top of the screen.

Mode #1



Mode #2



THE STREETS

Your objective is to find the arena pass in one of the buildings and then high-tail it to the arena. The only problem is that you've got to find your way around a strange city, with a bunch of crazy rebel cars after you. Remember your ATV doesn't run on air. You have to find the things you need to keep your ATV running.

The streets are filled with hazards such as oil slicks, land mines, gun turrets and dead ends. If you run over an oil slick, you'll lose control and spin out. When you run over a land mine, you'll damage your ATV. Gun turrets guard parts of the city. If you're lucky, you can time the shots, and try to get past them without getting hit. If you're not so lucky, you'll end up in the crossfire. Some streets are blocked by debris. You can fire your ATV gun to clear the way. Although, some debris cannot be cleared.

While you're cruising the streets, enemy cars ram into you trying to smash you to bits. Fire your ATV gun by aiming your ATV in the direction of the enemy and pressing the fire button. In the first city, one shot'll do it. In the second and third cities, it isn't going to be so easy; you might have to shoot them two or three times to stop them. If you've found a smoke generator (Atari ST/Amiga only), press the spacebar to let loose a cloud of smoke that'll blind the enemy and let you get away fast.

The entrances to buildings are marked on the Atari ST & Amiga with red arrows on the street. You can also see the entrances on the radar. The arena is marked by the word "Arena" on the road in front of the building. On the Commodore, the entrances to the buildings are marked by an opening in the building wall.

You can save your game while you are in the streets (Atari ST, Amiga & Commodore only) to do this follow the instructions in the section entitled "Saving Your Game".

THE BUILDINGS

You're running low on fuel, and your car's starting to look a little beat up. What are you going to do? Get to a gas station fast. They don't take cash or credit cards. So the only thing that'll get you anywhere is food. You've to find a building where food is stored. Then you can get the food you need to trade for gas, repairs, ammo and weapons. If you're lucky, you'll find other goodies like guns, ammo, ATV equipment and maybe a gallon of gas or two. Also keep your eyes open for an arena pass.

Watch out for slimy mutants roaming around the buildings. They're slow, so you can probably out run them although blasting them is a whole lot more fun. If you run into one your health level will go down. The mutants come out of holes in the ground. So steer clear of those; if you fall into one you're dead.

The Control Panel

The control panel is located at the bottom of the screen. From left to right, the indicators are:

Health

This displays your health status. As you run into mutants, toilets or hang around the buildings too long, your health will deteriorate. To get your health back up, pick up one of the First-Aid Kits located somewhere in the building. If your health level goes down to zero, you're dead.

Weapon

The current weapon is displayed. You can find other guns in the buildings, or purchase them at gas stations. You start the game with a pistol. The other weapons are: a magnum, shotgun, assault rifle, small uzi, and machine gun*. The bigger the gun, the more powerful your fire is. That means you can blow the mutants away and break through debris without much effort.

(*Note the machine gun is not available on Spectrum or Amstrad versions).

Inventory

This shows the last thing you picked up, such as: food, add-on ATV equipment, water, etc.

Ammunition

The amount of ammunition remaining is displayed. You start off the game with 99 rounds of ammunition for your pistol. When you find or purchase any ammunition this is added to the total amount, not to exceed 99 round. The same ammunition is used for all the guns inside, you can't use this ammo in your **ATV**.

Keys

The number of keys picked up in the buildings are displayed. Keys are used to open locked doors.

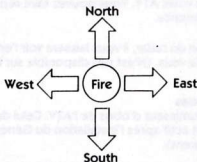
Food

The number of food units is shown. Some food is worth more than others. If you find a big crate of food, you'll get more food units. But if you find some cans of Slu, well, it isn't much, but it adds up.

Finding Your Way Around

As if crazy mutants weren't enough, you've also got to contend with a maze of walls and debris. Some areas may be blocked by "shoot-able" debris. To get rid of that stuff, just aim your gun at it and shoot. Depending on the gun you're using, it might take one or more shots to get through. Other times you'll just have to find another route. Most of the rooms in buildings are locked, so you'll have to find a key to unlock the door. Be careful though, not all doors lead to rooms with useful things inside.

Joystick Control



What you can find

There is more than just food around the buildings. Here are just some of those things:

Add-On ATV Equipment

Atari ST & Amiga users can find a Radar, Smoke Generator and a Multi-Directional Gun.

Commodore users can find a Missile Launcher, complete with 10 shells.

Spectrum & Amstrad users can find a Radar, Turbo-Charger, Airbrakes and Battle-Armor.

First-Aid Kits

Sometimes there are more than one in a building; other times, there aren't any in a building. If you find one of these, it'll boost your health level by 25%. But if your health is up to 100%, it can't be improved. You cannot store extra first-aid kits; so if you don't need one, don't pick one up.

Ammunition

Ammunition is in closed crates. Each crate contains 10 – 25 rounds of ammunition. Your total amount of ammunition cannot exceed 99 rounds. So if you don't need it, don't pick it up. The ammunition you pick up is only usable inside buildings; a different type of ammunition is used in your ATV.

Keys

You can store as many keys as you can find. So if you find keys in one building, you can use them in another building.

Fuel Cans

In some buildings you can find fuel for your ATV. Each can you find will give you a quarter of a tank.

Arena Pass

This will get you into the arena and on to the next city if you can manage to beat the enemy cars.

GAS STATIONS

Gas station attendants only have one motive – profit. If they can trade food for services, gas, ammo or weapons, they can then sell the food.

Gas stations are smaller than the other buildings in the city, and their entrances are not marked. That makes them hard to find. There are several gas stations in each city.

Once you enter a gas station, an attendant asks you what you want. You can select from weapons, ammunition, repairs and gas. To select a category, move the joystick left or right, until the finger on the screen is positioned over the desired category, and press the fire button. You will be able to select from three different items. Move the joystick left or right again, and press the fire button. After you have made your selections, press the **Exit** button.

THE ARENA

You've found the arena pass and entered the arena. Do you have the energy to face a battalion of demolition derby cars all by yourself?.

Hop into your smaller Ram-Car and prepare for a smash up fight. The enemy has larger, heavier and slower cars than yours; be quick. No guns or missile launchers are allowed. You've got to ram the enemy, hitting him often enough to smash him to bits.

The Dashboard

From left to right, your dashboard indicators are:

Fuel Gauge

You start in the arena with a full gas tank. Make the most of the time you have.

Speedometer

It is important to watch the gauge when you're heading for a collision. If you're trying to smash an enemy, the faster you're going, the greater the damage. If you hit an obstacle or the arena wall, the faster you're going the more damage you'll sustain.

Radar

With your radar you'll be able to see the hazards and enemies around you. You are the center dot, and the moving dots are the enemy. (Atari ST/Amiga only.)

Damage Indicator

This displays the amount of damage you have sustained. Keep in mind that if you are hit head on, you will sustain more damage than if you are hit on the side.

ARENA INSTRUCTIONS

Spectrum/Amstrad/Atari ST & Amiga

Not only do you have to defeat the enemy cars, you've got to watch out for land mines, flipping floor tiles, and the bottomless pit that surrounds the arena. Keep on the areas marked by square tiles or the dirt areas. You have to work your way through an obstacle course of bombs, gaping holes and craggy cliffs, all while trying to fend off crashing cars. If you fall into the black abyss, or get smashed up, that's the end.

Things you can find:

Gas cans

If you're running out of gas, pick up one of the gas cans in the arena. This adds a quarter of a tank to your fuel supply. But if you don't need it, don't pick it up yet, it won't help you.

Wrenches

Pick up one of these to repair your car and reduce the damage level by 25%.

Commodore

This is a smash up derby with no rules and no holds barred. No guns or special weapons allowed; this is strictly a machine versus machine fight. Make the most of your hits against the enemy. If you smash him in the right spot, at the right speed, you'll blast him to bits. The ring is wide open; so there's no place to hide and no place to run to. You're forced to match wits against an army of kamikaze cars in an open arena.

SAVING YOUR GAME (Option only available on Atari ST/Amiga.)

You can only save the game during the street sequences; you can't save the game when you're in a building, arena or gas station. Use the following instructions for your machine type.

Atari ST and Amiga

Press the * key (asterisk) to save your game. After saving you will be able to resume the game where you left off, or quit the game by pressing Q. To load a saved game, press R at the "Press the Fire Button" prompt when the screen showing the ATV appears.

Commodore

Commodore users can't save a game, but if you are able to get through a city, a password will appear after you have completed the arena. When you start the game again, type in the password at the "Press the Fire Button" prompt when the screen showing the ATV appears.

WINNING THE GAME

So you've managed to make it to the second city in your hunt for Dr. A. Noid. Congratulations. Don't go patting yourself on the back just yet. Now things really get tough. The enemy is a lot harder to defeat; now you have to shoot the cars a couple of times to destroy them. The mutants in the buildings are harder to shoot, and the arena is going to be one tough scene. And just wait until you get to the third city, you're

in for a real treat. Dr. A. Noid will be waiting for you in the arena. He may be little, but he'll be the toughest opponent you'll ever face.

QUICK REFERENCE

Keyboard Controls:

Spectrum/Amstrad.

Q – UP	SPACE BAR – FIRE
A – DOWN	G – PAUSE
O – LEFT	G & ENTER – QUIT
P – RIGHT	

COMMODORE

→ – (Backarrow in the upper - left of the keyboard). Quit the game. You will return to the opening title screen.

S – Sound on/off

SPACE BAR – Toggle between cannon shells and heat-seeking missiles (if available).

Atari ST And Amiga

Q – Quit. If you are in the buildings or arenas you will quit to the streets. If you are in the streets, you will quit the game and return to the opening title screen.

S – Sound on/off.

P – Pause on/off. The fire button will also resume play.

D – Toggle between joystick mode #1 & #2 (see ATV handling).

***** – Saves game in progress. Must be in the streets to save a game.

R – Loads saved game. Type R at the "Press the Fire Button" prompt when the ATV screen appears.

SPACE BAR – Drops a smoke bomb (if available).

Joystick Controls:-

Spectrum- Supported by Kempstan Interface II/Cursor and Sinclair.

Amstrad- Joystick.

Commodore- Joystick in Part #2.

Atari ST/Amiga- Joystick in Part #1.

CREDITS

Atari ST and Amiga.

Programmed by Ed Zdnieryk.

Graphics by Nick Gray.

Art Design by Dennis Turner.

Commodore 64/128.

Programmed by Distinctive Software.

Art Design by Dennis Turner.

Spectrum and Amstrad.

Programmed by Sentient Software.

Art Design by Dennis Turner.

Produced under license from Chris Gray Enterprises Inc. ©1987.

Created by Chris Gray.

©1988 Gremlin Graphics Software Limited. All rights reserved

Gremlin Graphics Software Limited. Alpha House, 10 Carver's

Sheffield S14FS

Tel: 0742 753423.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

MOTOR MASSACRE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM64/128

Cassette: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes.

Disquette: Tapez **LOAD""**,8,1 et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM 48/128 + 2 + 3

CASSETTE: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes.

Disquette: Utilisez le **Chargeur de Disquettes** comme de l'habitude

AMSTRAD CPC

Cassette: Appuyez sur **CTRL** et la petite touch **ENTER** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes.

Disquette: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST

1. Prenez bien soin de brancher votre manche à balai à l'Entrée 1 de votre ordinateur.
2. Introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 1** dans le lecteur 1 de l'ordinateur. Si vous avez deux lecteurs de disques, introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 2** dans le lecteur 2.
3. Allumez votre moniteur ou TV, votre ou lecteur (s) de disques puis votre ordinateur.
4. Le programme se chargera alors automatiquement. Si vous utilisez un seul lecteur de disques, on vous demandera d'introduire la deuxième disquette durant le jeu.

AMIGA

Note: Vous aurez besoin de **Kickstart 1.2** pour dérouler le programme. Les utilisateurs d'Amiga 2000 n'auront pas à utiliser **Kickstart 1.2**.

1. Prenez bien soin de brancher votre manche à balai à l'Entrée 1 de votre ordinateur.
2. Allumez votre moniteur ou TV, votre lecteur vos de disques puis votre ordinateur.

3. Introduisez la disquette **Kickstart 1.2** dans le lecteur DF:0.
4. A l'incitation de **Workbench**, éjectez la disquette **Kickstart 1.2** et introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 1** dans le lecteur DF:0. Si vous avez deux lecteurs de disques, introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 2** dans le lecteur DF:1.
5. Le programme se chargera alors automatiquement. Si vous utilisez un seul lecteur de disques, on vous demandera d'introduire la deuxième disquette durant le jeu.

LE JEU

Introduction

Avant le Grand Holocauste Biologique, vous avez mené une vie mouvementée à pourchasser les lèche-bottes. Tout ça, c'est du passé. A présent, vous vivez tranquillement dans la dernière ville qui reste sur la terre. Bien sûr, parfois la vie paraît trop calme, mais une chose est certaine: la vie est meilleure ici qu'à l'Extérieur. Là-bas, c'est le grand borbier mutant.

Tout a commencé lorsque cette menace du Dr. A. Noid crut pouvoir s'enrichir en misant sur cet horrible substitut alimentaire qu'est le Slu. Il savait exactement ce que Slu ferait à celui qui le mangerait. Une fois que vous dépendez de cette substance, rien ne vous intéresse que d'en trouver plus, La vraie nourriture manque et le docteur croyait ajouter un nouveau sens à l'expression "accaparer le marché". Le petit individu vert et fou a pris les choses en main.

A présent, les gens sont enfermés dans leurs villes, incapables d'échapper à l'emprise du Slu gluant du docteur fou. Dans ses villes, des voitures meurtrières sillonnent les rues à recherche de types comme vous à réduire en miettes. Dans les édifices abandonnés, des files de mutants morts vivants parcourent les couloirs à la recherche d'une victime saine à contaminer. Le seul moyen de sortir de ce festival des horreurs est de tout démolir dans un combat à mort.

Pourquoi voulez-vous vous soucier de ce qui pourrait arriver à ce schizo de docteur? Votre ville est la seule qui n'ait pas été touchée par ce dingue. La vie n'est pas trop mauvaise, bien qu'elle soit parfois ennuyeuse. Vous venez d'apprendre que la tête du Dr Noid a été mise à prix et vous avez besoin d'argent! De plus, c'est le genre de travail que vous faites!

Le temps est venu de sortir vos outils de travail: votre veste en cuir, lunettes "cool", pistolet bourré de balles et votre ATV (Vehicule Tactique Blindé). Cet ATV n'est pas un ATV quelconque. Il est muni d'un canon très puissant, 50 obus et un Ram-Car (voiture de tamponnement) incorporé qui sera très utile lors des matchs de démolition. Faites démarrer votre poussin et passez à la vitesse supérieure. Vous êtes sur le chemin de la destruction et vous ne pouvez plus reculer. Etes-vous prêt à quitter la sécurité de votre ville et vous mettre à la recherche d'un docteur cinglé, gardé par une armée de mutants impitoyables? Vous avez intérêt à être prêt!

Vous êtes enfermé dans la première ville. Le Dr A. Noid a mis sur pied un cordon de sécurité sophistiqué tout autour de lui-même. Vous devez batailler votre chemin à travers trois villes pour arriver jusqu'au dingo lui-même.

Le but du jeu est de survivre, et tout semble être contre vous. Prenez bien soin de trouver les vivres nécessaires pour sortir vivant de cette épreuve. L'argent ne compte pas du tout mais la nourriture est importante.

Toute nourriture que vous trouvez peut être échangée contre de l'essence, des réparations, des munitions, des armes, etc. Vous devez d'abord trouver de la nourriture.

Pendant que vous roulez à toute vitesse dans les rues, recherchez les entrées de bâtiments. Cette recherche ne sera pas facile car vous devez vous battre avec des voitures kamikazes qui vous poursuivront farouchement.

À l'intérieur des édifices, vous trouverez de la nourriture, des armes, des outils pour votre voiture et, si vous avez de la chance, un passe d'arène qui vous conduira à l'arène aux portes de la ville. Vous trouverez également des armées de mutants visqueux qui attendent pour vous mettre la main dessus. Bien sûr, vous avez un pistolet, mais si vous tombez sur un de ces imbéciles, vous ne respirerez pas exactement la santé.

Une fois en possession du passe d'arène trouvez l'arène dans laquelle le Dr A. Noid organise les tournois de démolition entre ses mutants les plus forts et quiconque est assez fou pour les défier. Si vous survivez à l'arène, vous passez à la ville suivante et continuez votre recherche du Dr. Noid. Si vous survivez à la troisième ville, vous n'êtes pas uniquement chanceux mais aussi fou: Il vous reste à neutraliser le Dr Noid. Il vous attend dans la dernière arène et est prêt à vous fournir le défi de votre vie!

Votre ATV

Avec votre voiture qui en contient deux, vous êtes prêt à tout. Utilisez votre ATV pour rouler dans la ville et votre canon ATV pour pulvériser vos ennemis. Conduisez la petite Ram-Car dans les arènes où vous pourrez entrer et sortir des endroits étroits. Ne vous fier pas à sa dimension. C'est une voiture puissante.

L'Équipement Standard de L'ATV

Canon ATV

Faites bouger le manche à balai pour pointer votre ATV sur l'ennemi puis appuyez sur le bouton Feu. Le canon a une portée relativement petite.

Indicateurs du Tableau de Bord

Situées au bas de l'écran, les commandes sont, de gauche à droite:

Jauge d'essence

Faites le plein aux stations d'essence. Faites attention à la jauge car votre ATV n'est pas une voiture économique!

Indicateur de vitesse

La vitesse est affichée en kilomètres/heure.

Indicateur de Dégâts

Situé sous la jauge d'essence et l'indicateur de vitesse sur l'Atari ST & l'Amiga, sous l'indicateur de vitesse et le radar sur le Spectrum & Amstrad et au milieu du tableau de bord sur le Commodore. Il affiche la quantité de dégâts essuyés par votre ATV. Vous pouvez faire réparer votre ATV dans toute station d'essence.

Ecran Radar

Actif après l'installation du radar, il vous laissera voir l'ennemi et les dangers tout autour de vous. (N'est pas disponible sur la version Commodore).

Indicateurs de Munitions

Celui du haut est le fournisseur d'obus de l'ATV. Celui du bas fournit les écrans de fumée. Il est actif après l'installation du Générateur de Fumée (Atari ST/Amiga seulement).

Indicateurs de Turbo Chargeur, Frein à Air et Blindage de Combat

Ils s'illuminent quand ils sont actifs.

Équipement Ajoutable à l'ATV

En parcourant les édifices, vous trouverez de l'équipement à ajouter à votre ATV. Vous pouvez aussi acheter de l'équipement dans une station d'essence quelconque de la ville.

Turbo Chargeur

Cet équipement très commode augmente votre puissance et améliore la consommation d'essence au maximum. Une fois installé cet outil, vous dépasserez en flèche toute voiture sur la route.

Radar

Vous pourrez voir ce qui vous entoure à un rayon d'un bâtiment. Les entrées aux bâtiments portent des rectangles jaunes (Atari ST/Amiga seulement). Vous êtes le point au centre, les autres points mobiles sont les ennemis. Dans l'arène, les dangers sont indiqués sur le radar, de même que l'emplacement de l'ennemi (non disponible sur Commodore).

Freins à Air Comprimé

Ils vous permettent de vous arrêter sec, vous donnant le contrôle des meilleurs véhicules à haute précision disponibles. Vous n'aurez plus à glisser en vous arrêtant.

Multi Canon

Ce n'est pas un canon ordinaire mais un canon qui vous fera mépriser tous les autres. Il tire des balles dans quatre directions tout en utilisant la même quantité de munitions que les canon réguliers. (Atari ST/Amiga seulement).

Lance Missiles

C'est le lanceur de missiles à têtes chercheuses, capable de trouver et d'atteindre un ennemi dans les environs immédiats. Une bonne affaire qui comprend aussi dix missiles. Pour permuter entre le Lance Missiles et le canon régulier ATV, appuyez sur la barre d'espacement. (Commodore seulement).

Générateur de Fumée

Fait perdre l'ennemi dans un nuage de fumée. Vous pouvez maintenant arrêter sur place les voitures qui vous foncent dessus; lorsqu'elles reçoivent un peu de ce nuage, elles ne pourront vous voir qu'après que la fumée se soit dissipée, et d'ici là, vous serez déjà loin! Pour lancer de la fumée sur un ennemi, appuyez sur la Barre d'Espacement. (Atari ST/Amiga seulement).

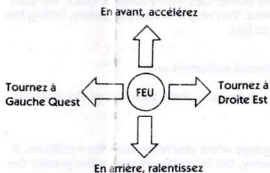
Blindage de Combat

Avec ce double blindage de protection, vous pourrez repousser les assauts les plus brutaux. Votre ATV durera deux fois plus longtemps sans que son rendement ne soit affecté.

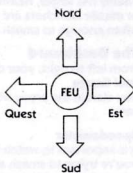
Maniement de l'ATV

A présent que vous êtes à bord de votre ATV, vous devez apprendre à le manier. Sur l'Atari ST et l'Amiga, il y a des modes de conduite; les utilisateurs d'Amstrad, Spectrum et Commodore suivent le mode #1. Notez qu'en mode #2, le nord se trouve au haut de l'écran.

Mode #1



Mode #2



LES RUES

Votre objectif est de trouver le passe d'arène dans l'un des bâtiments et de vous débiter à l'arène. Le problème, c'est que vous devez trouver votre chemin dans une ville étrange, avec une poignée de voitures rebelles dingues qui vous courent après. Souvenez-vous que votre ATV ne marche pas à l'air. Vous devez trouver les choses dont vous avez besoin pour que l'ATV continue à fonctionner.

Les rues sont pleines de dangers tels les flaques d'huile, les mines terrestres, les tourelles et les sens uniques. Si vous roulez sur une flaque d'huile, vous perdrez le contrôle et vous retournerez. Si vous roulez sur une mine, vous endommagerez votre ATV. Des tourelles gardent quelques parties de la ville. Si vous avez de la chance, vous pouvez compter les tirs et essayer de passer, au bon moment, sans être atteint. Si vous n'avez pas de chance, vous serez pris dans le feu. Quelques rues sont bloquées par des débris. Vous pouvez dégager la route en faisant feu avec votre canon ATV. Cependant, quelques débris ne pourront pas être dégagés.

Pendant que vous roulez dans les rues à toute vitesse, les voitures ennemies vous emboutissent pour essayer de vous mettre en pièces. Faites feu avec votre canon ATV en pointant votre ATV dans la direction de l'ennemi et en appuyant sur le bouton feu. Dans la première ville, un seul coup de feu sera suffisant. Dans les deuxième et troisième villes, ça ne sera pas aussi facile et vous aurez peut-être à tirer sur vos ennemis deux ou trois fois avant de les arrêter. Si vous trouvez un générateur de fumée (Atari ST/Amiga seulement), appuyez sur la barre d'espacement pour libérer un nuage de fumée qui aveuglera l'ennemi et vous permettra de filer rapidement.

Les entrées de bâtiments sont indiquées par des flèches rouges dans la rue sur l'Atari ST et l'Amiga. Vous pouvez aussi voir les entrées sur le radar. L'arène porte l'indication "Arena" qui se trouve sur la route, devant le bâtiment. Sur le Commodore, les entrées aux bâtiments sont indiquées par une ouverture dans le mur du bâtiment.

Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant que vous êtes dans les rues (Atari ST et Amiga seulement). Pour cela, suivez les instructions de la section intitulée "Comment Sauver Votre Jeu".

LES BATIMENTS

Vous êtes presque à court d'essence et votre voiture a l'air crevée. Qu'allez-vous faire? Trouver vite une station d'essence? Les gens là-bas n'acceptent pas d'argent liquide ou de cartes de crédit. La seule chose qui pourra vous sauver est la nourriture. Vous devez trouver un bâtiment dans lequel on stocke de la nourriture. Vous y prendrez la nourriture qu'il vous faut échanger pour de l'essence, les réparations, les munitions et les armes. Si vous avez de la chance, vous y trouverez d'autres choses utiles comme par exemple des fusils, munitions, équipement ATV et peut-être cinq à dix litres d'essence. De plus, essayez de trouver un passe d'arène. Faites attention aux mutants visqueux qui se promènent autour des édifices. Ils sont lents et vous pourrez donc les prendre de vitesse. Si vous en heurtez un, votre niveau de santé baissera. Les mutants sortent de trous dans le sol. Eloignez-vous de ces trous: si vous tombez dans l'un d'eux, vous êtes mort!

Le Tableau de Contrôle

Le tableau de contrôle se trouve au bas de l'écran. De gauche à droite, les indicateurs sont:

Health (Santé)

Ceci affiche votre état de santé. A mesure que vous heurtez les mutants, que vous allez aux toilettes ou que vous perdez du temps dans bâtiments, votre santé se détériore. Pour l'améliorer, ramassez l'une des troussees de premiers secours situées quelque part dans le bâtiment. Si votre niveau de santé atteint zéro, vous mourrez.

Weapon (Arme)

L'arme courante est affichée. Vous pouvez trouver d'autres fusils dans les édifices ou les acheter aux stations d'essence. Vous commencez le jeu avec un pistolet. Les autres armes disponibles sont: un magnum, un fusil de chasse, une carabine d'assaut, un petit uzi et une mitrailleuse. Plus le canon est gros, plus votre feu sera puissant, ce qui signifie que vous pourrez faire sauter les mutants et passer à travers les débris sans trop d'efforts.

(Note: il n'y a pas de mitrailleuse pour les versions Spectrum et Amstrad).

Inventory (Inventaire)

Ceci montre la dernière chose que vous avez ramassée, telle: la nourriture, équipement ATV supplémentaire, eau etc.

Ammunition (Munitions)

La quantité de munitions qui reste est affichée. Vous commencez le jeu avec 99 balles pour votre pistolet. Lorsque vous trouvez ou achetez toutes munitions, elles seront ajoutées à la quantité totale qui ne doit pas dépasser 99. Les mêmes munitions sont utilisées pour tous les fusils à l'intérieur des bâtiments. Elles ne peuvent pas, cependant, être utilisées pour l'ATV.

Keys (Clés)

Le nombre de clés ramassées dans les bâtiments sont affichées. Les clés servent à ouvrir les portées fermées.

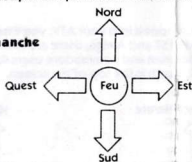
Food (Nourriture)

Ceci montre le nombre d'unités de nourriture. Certaines nourriture valent plus que d'autres. Si vous trouvez une grande caisse de nourriture, vous obtiendrez plus d'unités de nourriture, mais si vous trouvez quelques boîtes de Slu, ce n'est pas beaucoup mais ça compte.

Comment Trouver Votre Chemin

Comme si les mutants débiles ne suffisaient pas, vous aurez également à compter avec un labyrinthe de murs et débris. Quelques endroits peuvent être bloqués par des débris que l'on peut dégager à coups de feu. Pour cela, visez tout simplement les débris et tirez. Selon l'arme que vous utilisez, vous aurez à tirer une ou plusieurs fois pour pouvoir passer. Parfois, vous aurez tout simplement à trouver un autre chemin. La plupart des salles dans les bâtiments sont fermées et vous devez donc trouver des clés pour ouvrir les portes. Faites attention, cependant: ce ne sont pas toutes les portes qui mènent aux salles contenant des choses utiles!

Commandes de manche a balai



Ce Que Vous Pouvez Trouver

Il n'y a pas que de la nourriture dans les bâtiments. Voici quelques-unes parmi les autres choses que l'on peut trouver:

Equipement ATV supplémentaire

Les utilisateurs d'Atari ST et d'Amiga peuvent trouver un Radar, un Générateur de Fumée et un fusil à directions multiples.

Les utilisateurs de Commodore peuvent trouver un Lance-missiles et 10 obus. Les utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad pourront trouver un Radar, un Turbo-Chargeur, des Freins à Air Comprimé et un Blindage de Combat.

Trousses de Premiers Secours

Parfois, il y en a plus d'une dans un bâtiment, parfois, il n'y en a aucune dans aucun bâtiment. Si vous en trouvez une, elle améliorera votre niveau de santé de 25%. Si votre santé est de 100%, elle ne pourra pas alors être améliorée. Vous ne pouvez pas stocker des trousse de secours supplémentaires; donc si vous n'en avez pas besoin, ne les ramassez pas.

Munitions

Elles se trouvent dans des caisses fermées. Chaque caisse contient 10-25 balles. Vos munitions totales ne peuvent pas dépasser 99 balles. Ne les ramassez donc pas si vous n'en avez pas besoin. Les munitions que vous ramassez ne peuvent être utilisées qu'à l'intérieur des bâtiments. Des munitions de type différent sont utilisées pour votre ATV.

Bidons d'Essence

Dans certains bâtiments, vous pouvez trouver de l'essence pour votre ATV. Chaque bidon que vous trouvez représentera un quart de votre réservoir.

Passe d'Arène

Ceci vous fera pénétrer dans l'arène et vous permettra de continuer vers une autre ville si vous arrivez à battre les voitures ennemies.

STATIONS D'ESSENCE

Les vendeurs d'essence n'ont qu'un seul objectif: le profit. S'ils arrivaient à échanger des services, de l'essence, des munitions ou des armes contre de la nourriture, ils pourraient alors vendre la nourriture. Les stations-service sont plus petites que les autres édifices de la ville et leurs entrées ne sont pas indiquées, ce qui fait qu'elles sont difficiles à trouver. Il n'y en a plusieurs dans chaque ville.

Une fois que vous êtes dans une station d'essence, un vendeur vous demande ce que vous voulez. Vous pouvez choisir des armes, des munitions, des réparations et de l'essence. Pour sélectionner une catégorie, déplacez le manche à balai à gauche ou à droite jusqu'à ce que le doigt de l'écran soit positionné sur la catégorie voulue puis appuyez sur le bouton feu. Vous pourrez choisir entre trois articles. Déplacez de nouveau le manche à balai à gauche ou à droite et appuyez sur le bouton feu. Après avoir fait vos sélections, appuyez sur le bouton EXIT.

L'ARENE

Vous avez trouvé le passe d'arène et êtes rentré dans l'arène. Avez-vous l'énergie nécessaire pour faire face à un bataillon de voitures de démolition tout seul?

Sautez dans votre petit Ram-Car et préparez-vous à la casse. L'ennemi a des voitures plus grandes, plus lourdes et plus lentes que la vôtre. Vite! Les fusils ou les lance-missiles ne sont pas permis. Vous devez emboutir l'ennemi autant de fois que nécessaire pour le casser en mille morceaux.

Le Tableau de Bord

De gauche à droite, les indicateurs de tableau de bord sont:

La jauge d'essence

Vous commencez dans l'arène avec un réservoir plein. Profitez au maximum du temps que vous avez.

L'indicateur de vitesse

Il est important de faire attention à la jauge quand vous vous dirigez vers une collision. Si vous essayez de détruire un ennemi, plus vous roulez vite, plus vous lui infligerez de dégâts. Si vous heurtez un obstacle ou le mur de l'arène, la quantité de dégâts que vous essuierez sera proportionnelle à la vitesse à laquelle vous roulez.

Radar

Avec votre radar, vous pourrez voir les dangers et les ennemis autour de vous. Vous êtes le point au centre et les points mobiles sont les ennemis. (Atari ST/Amiga seulement).

Indicateur de dégâts

Ceci indique la quantité de dégâts que vous avez essayés. Rappelez-vous que si vous êtes atteint de plein fouet, vous subirez plus de dégâts que si vous êtes atteint sur le côté.

INSTRUCTIONS D'ARENE

Spectrum / Amstrad / Atari ST / Amiga

Vous devez non seulement battre les voitures ennemies mais aussi faire attention aux mines terrestres, au carrelage instable du sol et à la fosse sans fond qui entoure l'arène. Restez sur les endroits indiqués par des dalles carrées ou dans les zones d'ordures. Vous devez vous frayer un chemin à travers un terrain d'obstacles, de bombes, de trous béants et de collines escarpées, tout en essayant de repousser les voitures de

choc. Si vous tombez dans l'abîme noir, ou si vous êtes réduit en morceaux, tout est fini pour vous!

Les choses que vous ne pouvez pas trouver:

Les Bidons d'Essence

Si vous êtes presque à court d'essence, ramassez l'un des bidons d'essence se trouvant dans l'arène. Il représente le quart de la capacité de votre réservoir. Si vous n'en avez pas besoin, ne le ramassez pas encore car il ne vous sera pas utile.

Les Clés

Ramassez-en une pour réparer votre voiture et réduire les dégâts de 25%.

COMMODORE

Ceci est un match de destruction sans règles et où tous les coups sont permis. Les fusils ou armes spéciales ne sont pas permis. La bataille est celle de machine contre machine. Profitez au maximum de vos coups sur l'ennemi. Si vous l'atteignez au bon endroit, à la bonne vitesse, vous le ferez voler en éclats. L'arène est large et ouverte; on ne peut ni se cacher ni s'enfuir. Vous êtes forcé d'utiliser votre intelligence face à une armée de voitures kamikazes dans une arène ouverte.

COMMENT SAUVEGARDER VOTRE JEU (Option disponible uniquement sur les versions Atari ST/Amiga).

Vous ne pouvez sauvegarder le jeu que lors des séquences dans les rues. Vous ne pouvez pas sauvegarder le jeu quand vous vous trouvez dans un bâtiment, une arène ou une station service. Utilisez les instructions suivantes se rapportant à votre type de machine.

Atari ST et Amiga

Appuyez sur la touche * pour sauvegarder le jeu. Après cela, vous pourrez reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé ou le quitter en appuyant sur Q. Pour charger un jeu sauvegardé, appuyez sur R à l'indication "Press the Fire Button" (Appuyez sur le Bouton Feu) quand l'écran montrant l'ATV apparaît.

Commodore

Les utilisateurs de Commodore ne peuvent pas sauvegarder un jeu mais, si vous arrivez à terminer une ville, un mot de passe apparaîtra après que vous en ayez terminé avec l'arène. Quand vous recommencez le jeu, tapez le mot de passe à l'indication "Press the Fire Button" quand l'écran montrant l'ATV apparaît.

COMMENT GAGNER LE JEU

Ainsi donc, vous avez réussi à atteindre la deuxième ville à la poursuite du Dr. A. Noid. Félicitations. Ne vous réjouissez pas tout de suite. A présent, les choses vont vraiment se compliquer. L'ennemi est beaucoup plus difficile à vaincre; vous devez maintenant toucher les voitures deux fois pour les détruire. Les mutants des édifices sont plus difficiles à abattre et l'arène devient une scène dure. Et attendez que vous soyez à la troisième ville; vous aurez une petite surprise! Le Dr. A. Noid vous attendra dans l'arène. Il est peut-être petit mais il sera l'adversaire le plus coriace que vous puissiez jamais affronter.

REFERENCE RAPIDE

Contrôle de Clavier

Spectrum/Amstrad

Q Haut
A Bas
O Gauche
P Droite

BARRE D'ESPACEMENT

G
G & ENTER

FEU
PAUSE
QUITTEZ

Commodore

(flèche arrière à gauche et en haut du clavier). Pour quitter le jeu. Vous retournerez à l'écran de titres d'ouverture.

S **BARRE D'ESPACEMENT**

Son En/Hors Fonction.
Permute entre obus de canon et missile à tête chercheuse (si disponibles).

Atari ST et Amiga

Q Quittez. Si vous êtes dans les édifices ou dans les arènes.
S Son En/Hors Fonction.
P Pause En/Hors fonction. Le bouton Feu fonctionnera de nouveau également.
D Permute entre les modes #1 ou #2 du manche à balai (Voir Contrôle ATV).
***** Sauvegarde le jeu en cours. Vous devez être dans les rues pour sauvegarder un jeu.
R Charge un jeu sauvegardé. Tapez R à l'indication "Press the Fire Button" quand l'écran ATV apparaît.
BARRE D'ESPACEMENT Lâche une bombe de fumée (si disponible).

Commandes de Manche à balai

Spectrum avec Kempston Interface II /Curseur et Sinclair.

Amstrad – Manche à balai.

Commodore – Manche à balai sur Entrée #2.

Atari/Amiga – Manche à balai sur Entrée #1.

GENÉRIQUE

Atari ST et Amiga

Programmé par Ed Zdnieryk,
Graphismes de Nick Gray,
Conception artistique de Dennis Turner.

Commodore 64/128

Conception artistique de Dennis Turner.

Spectrum et Amstrad

Programme par Sentient Software,
Conception artistique de Dennis Turner.

Produit sous licence de Chris Gray Enterprises Inc.

© 1987. Créé par Chris Gray.

© 1988 Gremlin Graphics Software. Tous droits réservés,
Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. Tel: 0749 753 493.

Le Copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, non autorisés, strictement interdits.