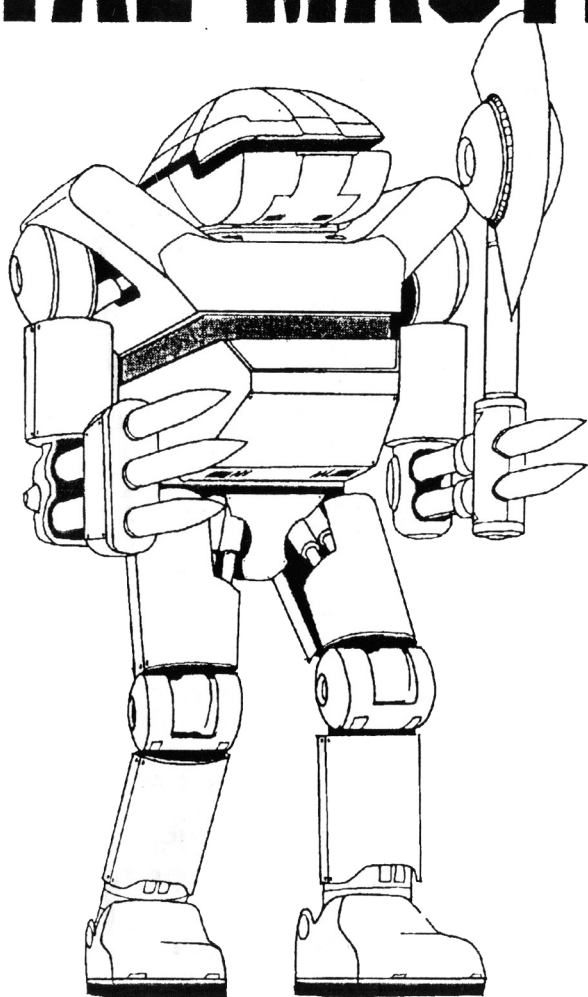


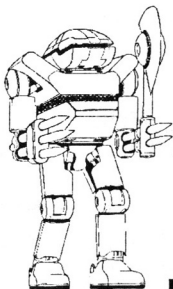
METAL MASTERS



CONTENTS

E	nglish	3
F	rançais	9
D	eutsch	16
I	taliano	22





THE GOLDEN RULES OF THE METAL MASTERS CHAMPIONSHIP

- ATARI ST & STE AND AMIGA VERSIONS -

Rule 1 - THE START OF COMBAT SHALL DEPEND, ON THE LOADING OF THINE PROGRAM

ATARI ST & STE VERSION

- Switch off the computer.
- Plug in the joystick(s) (Joystick #1 in port #1).
- Insert game disk #1 in the drive.
- Switch on the computer.
- The program loads automatically.

AMIGA VERSION

- Switch on the computer.
- Insert game disk #1 in the drive.
- The program loads automatically.

The game has been designed for a QWERTY keyboard. If you have another keyboard, see page 15 for equivalent keys.

Rule 2 - THINE COMPUTER SHALL REMEMBER, THE RIGHT PROTECTION CODE

Attention! The protection sheet included in the box is absolutely essential for the start of the game. When the page of spare parts appears, you will be asked, for example, to select the weapons in row B column 2. You then refer to the protection sheet and click first on weapon #14 then on weapon #02 using the joystick.

Rule 3 - THE METAL MASTER, SHALL ENTER THE LEGEND

In a world where traces of a long-gone civilization still lie, the Metal Giants, masterpieces of high technology, implacable and indestructible, fight without respite on tracks of fire or under arches of steel!

You yourself are going to create then guide a sky-scraper-sized metal robot along the pathway to glory. But be careful! Always bigger ... always stronger ... the METAL MASTERS know no limits! Will you be up to it?!

Choose the best weapons; take part in the sports contests; bring together strength, skill, and tactics to one day find yourself among the best in the ROBOTOP!

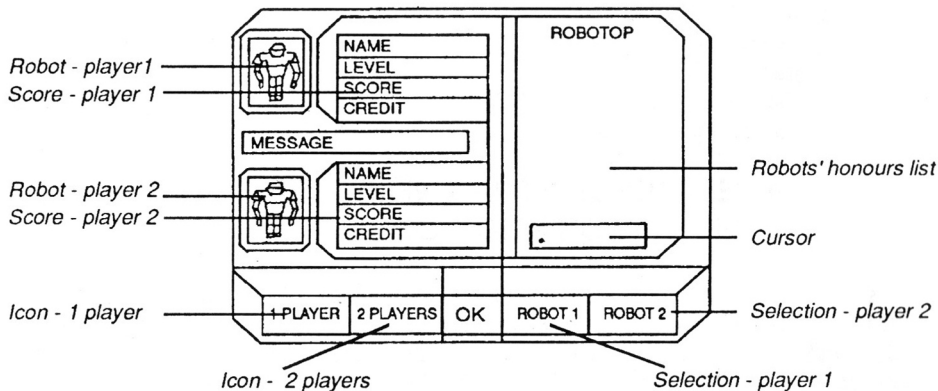
As soon as your robot comes out of the shadows to take on the giants of the future under the roar of the crowd, you yourself enter into the legend of the METAL MASTERS.

Rule 4 - THE METAL MASTER, SHALL TRIUMPH IN A FAIR FIGHT

All selections are made using the joystick.

Attention! To confirm, press the FIRE button on the joystick.

♦ 1. THE METAL MASTER SHALL BE BORN OF THE RIGHT SELECTION



1 - Selection of 1 or 2 players

1 player: confirm the icon 1 PLAYER.

2 players: confirm the icon 2 PLAYERS

If you are playing alone, every two rounds you will have access to a training phase which will allow you to gain BONUS points.

2 - Creation of a new robot

Position yourself on the ROBOT 1 icon for player 1. You can then move the ROBOTOP cursor in an available space.

Then, a flashing dot will appear. Confirm this zone. The message ENTER YOUR NAME appears. Enter your name and press RETURN to confirm. If there are two players, player 2 repeats the same process.

3 - Selection of an existing robot

Position yourself on the ROBOT 1 icon for player 1 - ROBOT 2 for player 2 - and move the ROBOTOP cursor onto the name of the chosen robot.

To scrap a robot: position the cursor on the robot's name and press DEL (Confirm with Y or Cancel with N).

4 - OK

When the first player has finished or when you are ready to head into combat ... confirm!

♦ 2. COMBAT OF QUALITY SHALL BE SHOWN BY A WISE INVESTMENT

CREDIT		NAME			
WEAPON		BUY			
PRICE					
STATUS POWER RESIST HEAT LASER MISSILE		SELL			
1/2 PLAYER	OK	EXIT	BUY	SELL	

1 - OK

If you're sure you haven't forgotten anything ... **CONFIRM!**
If there are two of you, confirm twice.

2 - EXIT

Confirm to get back to the selection menu.

3 - BUY = PURCHASE OF PARTS

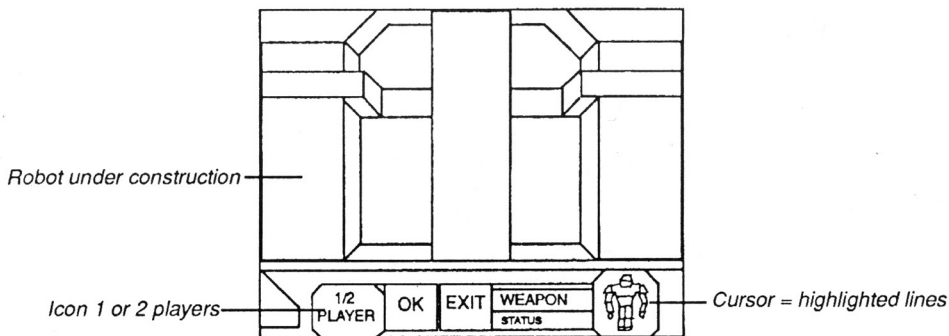
You begin with a credit balance in \$. You are free to spend your money as you see fit.
To buy parts (arms, busts, and pairs of legs), you should confirm the **BUY** icon.

You can scroll the inventory of the available parts in the **BUY** window by using the ↑ and ↓ directions on the joystick.

You can only buy within the limits of your available credit.

4 - SELL = SALE OF SPARE PARTS

You may sell your spare parts at any moment, but you will never be able to resell them at their purchase price. The sales price depends on the part's rate of wear and tear indicated by **STATUS**.

◆ 3 THE METAL MASTER SHALL BE CONSTRUCTED FROM THE ASSEMBLED PARTS**1 - OK**

If your robot is finished and equipped as you like, confirm **OK**; the elevator takes you directly into combat. If there are two players, confirm **OK** twice.

2- EXIT

Confirm to get back to the BUY/SELL menu.

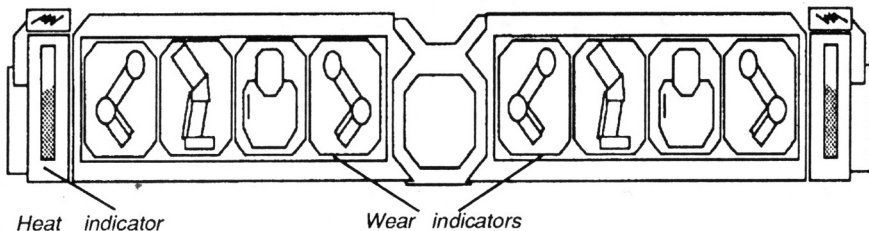
3- CONSTRUCTION

Note: You only access this mode if you have already purchased something.

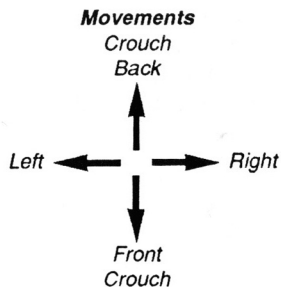
Place the cursor on the robot icon on the right. Highlight the zone of your choice using the directions ← and → on the joystick. Then, once on the robot, scroll your inventory of corresponding parts with the directions ↑ and ↓. When the desired part appears, confirm; it will place itself automatically.

When the construction is finished, go back to the OK icon to confirm.

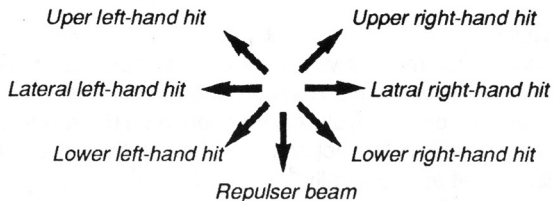
♦ 4 WITH THE COMBAT COMMANDS, THE METAL MASTER SHALL COME TO LIFE



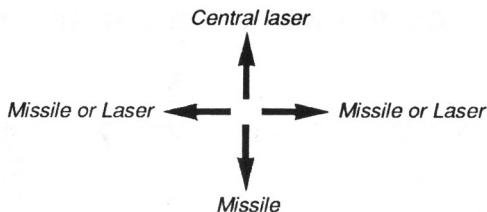
Use the joystick to make commands. Commands are made according to the diagram below.



Body to body combat (press the FIRE button on the joystick)



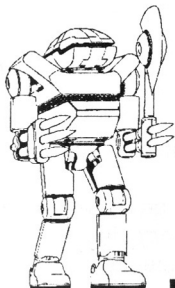
Long-range combat (press the FIRE button on the joystick)



Exception: The laser shield can also be used in body to body combat.

Functions :

- P = Pause
- F1 = Switch to automatic mode for player 1
- F2 = Switch back to manual mode for player 1
- F3 = Switch to automatic mode for player 2
- F4 = Switch back to manual mode for player 2
- F5 = Combat length : 10 minutes
- F6 = Quit combat
- F7 = LOAD from another disk
- F8 = SAVE to another disk



LES REGLES D'OR DU CHAMPIONNAT DES METAL MASTERS

- VERSIONS ATARI ST-STE et AMIGA -

Règle 1 - DU CHARGEMENT DU PROGRAMME, LE DEBUT DU COMBAT DEPENDRA

VERSION ATARI ST & STE

Eteindre l'ordinateur

Installer le (ou les) Joystick dans le (ou les) port (Joystick 1 dans le port 1).

Insérer la disquette de jeu n°1 dans le lecteur, mettre l'unité centrale sous tension

Le programme se charge automatiquement

Attention ! Le jeu a été paramétré par les claviers QWERTY. Si vous possédez un autre clavier reportez-vous à la page 15 pour connaître les correspondances clavier.

VERSION AMIGA

Mettre l'unité centrale sous tension

Insérer la disquette de jeu n° 1 dans le lecteur

Le programme se charge automatiquement

Règle 2 - DU BON CODE DE PROTECTION, L'ORDINATEUR SE SOUVIENDRA

Attention! La feuille de protection incluse dans la boîte est indispensable pour le lancement du jeu.

Quand la page des pièces détachées apparaît, il vous est par exemple demandé de sélectionner les armes de la ligne B Colonne 2. Vous vous référez alors à la feuille de protection et, au moyen du joystick, vous cliquez sur l'arme n°14 puis sur l'arme n° 02.

Règle 3 - DANS LA LEGENDE, LE METAL MASTER ENTRERA

Dans un monde où gisent encore les traces d'une civilisation éteinte, les Géants de Métal, fleurons de la haute technologie, implacables et indestructibles, combattent sans relâche sur des pistes de feu ou sous des arches d'acier!

Vous même allez créer puis guider sur les pas de la gloire un robot de métal de la taille d'un building. Mais attention! Toujours plus grands, toujours plus forts, les METAL MASTERS ne connaissent pas de limite... Alors, serez-vous à la hauteur?

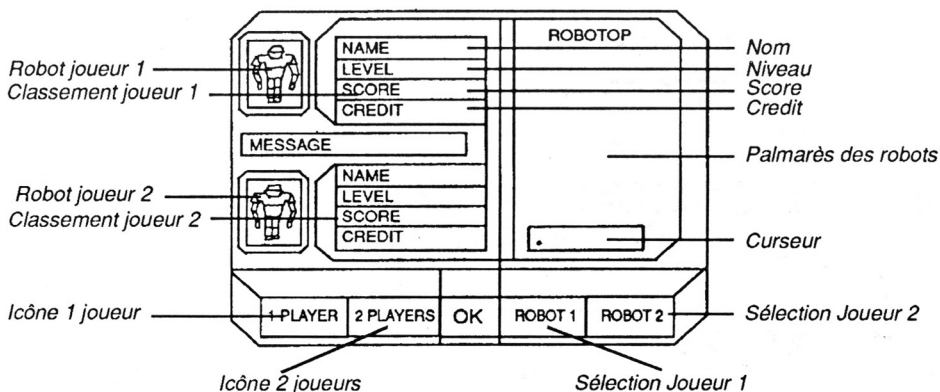
Choisissez les meilleures armes, participez aux épreuves sportives, réunissez force, adresse et tactique pour figurer vous aussi un jour parmi les plus grands au ROBOTOP! Dès lors que votre robot surgira de l'ombre pour affronter, sous les hurlements de la foule, les colosses des temps futurs, vous entrerez vous aussi dans la légende des METAL MASTERS!

Règle 4 - D'UN COMBAT DANS LES REGLES, LE METAL MASTER TRIOMPHERA

Toutes les sélections se font grâce au joystick.

Attention! Valider revient à appuyer sur le bouton FIRE du Joystick.

♦ 1. DE LA BONNE SÉLECTION, LE METAL MASTER NAÎTRA



1 - Sélection 1 ou 2 joueurs

1 joueur: validez l'icône 1 PLAYER

2 joueurs: validez l'icône 2 PLAYERS

Si vous partez au combat solitaire mais néanmoins armé de courage et d'ambition, vous aurez accès, tous les deux rounds, à une phase d'entraînement qui vous permet de gagner du BONUS.

2 - Création d'un nouveau robot

Positionnez-vous sur l'icône ROBOT 1 pour le joueur 1 puis ROBOT 2 pour le joueur 2, vous pouvez alors déplacer le curseur du ROBOTOP sur un emplacement disponible. Dès lors, un point clignotant apparaît, validez cette zone et le message ENTER YOUR NAME s'inscrit. Vous inscrivez alors votre nom et appuyez sur la touche RETURN pour valider.

3 - Sélection d'un robot existant

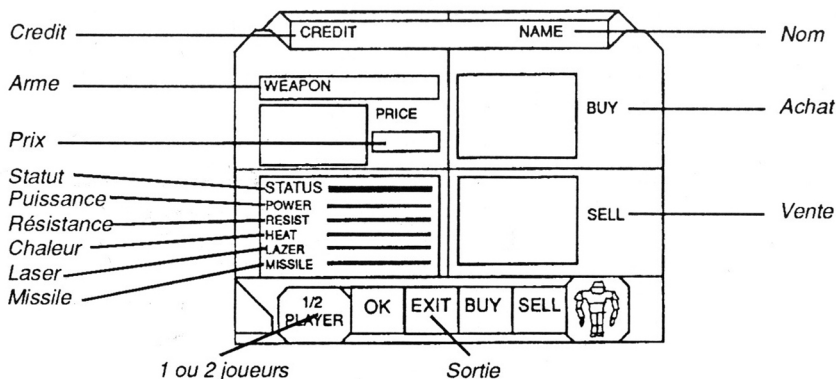
Positionnez-vous sur l'icône ROBOT 1 pour le joueur 1 puis ROBOT 2 pour le joueur 2, et déplacez le curseur du ROBOTOP sur le nom du robot choisi.

Pour détruire un robot : positionnez le curseur sur le nom du robot puis appuyez sur la touche DEL (Confirmez par Y ou Abandonnez par N).

4 - OK

Quand le premier joueur a terminé ou quand vous êtes psychologiquement prêt à partir au combat... Validez!

♦ 2. DU BON INVESTISSEMENT, LE COMBAT DE QUALITE SE REVELERA



1 - OK

Si vous pensez n'avoir rien oublier. Validez!

Si vous êtes deux, validez une seconde fois.

2 - EXIT

Validez pour revenir au menu de sélection.

3 - BUY = ACHAT DE PIECES

Vous démarrez avec un crédit en \$. Libre à vous de dépenser votre argent comme bon vous semble.

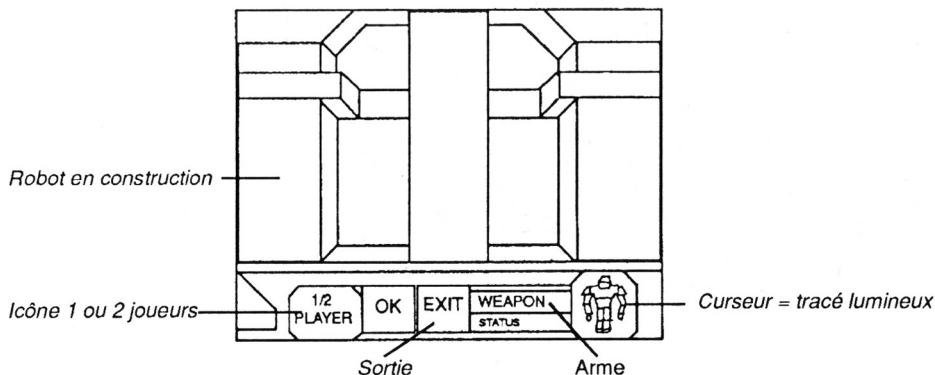
Pour acheter des pièces (bras, bustes, et paires de jambes), vous validez l'icône BUY. Vous faites défiler le stock des pièces disponibles dans la fenêtre BUY au moyen des directions ↑ et ↓ du joystick.

Vous ne pouvez acheter que dans la limite de votre crédit disponible.

4 - SELL= VENTE DE PIECES DETACHEES

A tout moment, vous pouvez revendre vos pièces détachées mais, vous ne pourrez jamais les revendre au prix d'achat.

Le prix de vente dépend du taux d'usure de la pièce dont le STATUS est l'indicateur.

♦ 3. DE PIECES ASSEMBLEES, LE METAL MASTER SE CONSTRUIT

1- OK

Si votre robot est complet et équipé comme vous le desirez. Validez OK, l'ascenseur vous mène au combat directement.

Si vous êtes deux joueurs, validez deux fois OK.

2- EXIT

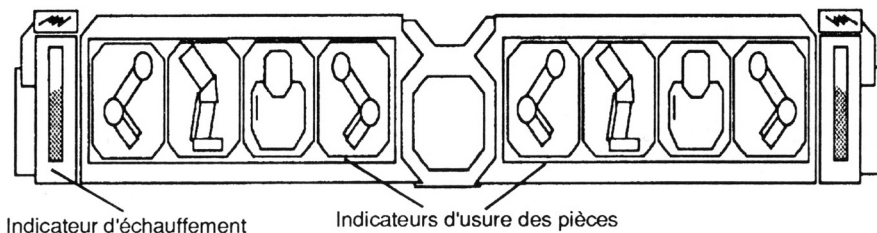
Validez pour revenir au menu d'ACHAT/ VENTE

3- CONSTRUCTION

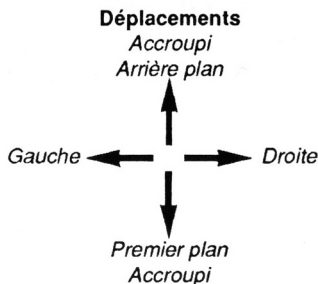
Cette option vous est accessible si vous avez déjà acheté des pièces auparavant. Positionnez le curseur sur l'icône du robot de droite. Déplacez le curseur sur la zone de votre choix avec les directions ← et → du joystick puis, une fois sur le robot faites défiler votre stock de pièces avec les directions ↑ et ↓ du joystick. Quand la pièce souhaitée apparaît, validez, elle se positionnera automatiquement. Quand la construction est terminée, revenez sur l'icône OK pour valider.

♦ 4. DES COMMANDES DU COMBAT, LE METAL MASTER S'ANIMERA

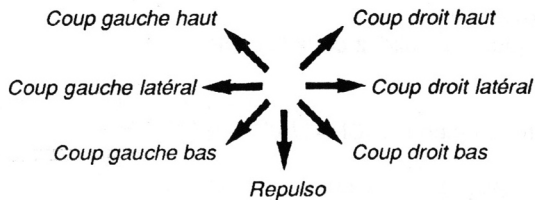
L'écran de jeu : les indicateurs



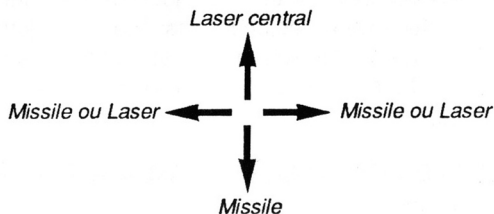
Les commandes se font au joystick selon le schéma suivant.



Combat au corps à corps (appui sur le bouton FIRE du joystick)



Combat à distance (appui sur bouton fire du joystick)



Exception: le bouclier Laser tire aussi en corps à corps.

Fonctions:

Touche P = Pause

F1 = passage en mode automatique du joueur 1

F2 = retour en mode manuel joueur 1

F5 = durée du combat à 10 minutes

F3 = passage en mode automatique joueur 2

F4 = retour en mode manuel joueur 2

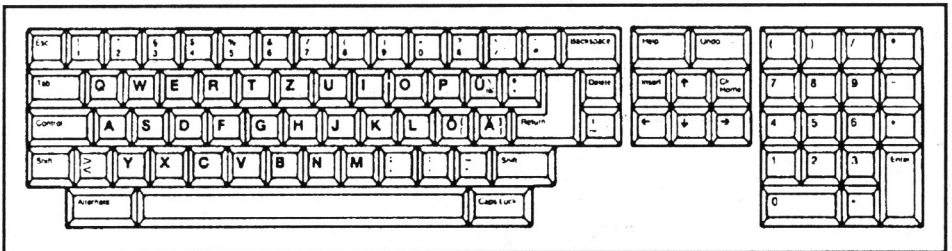
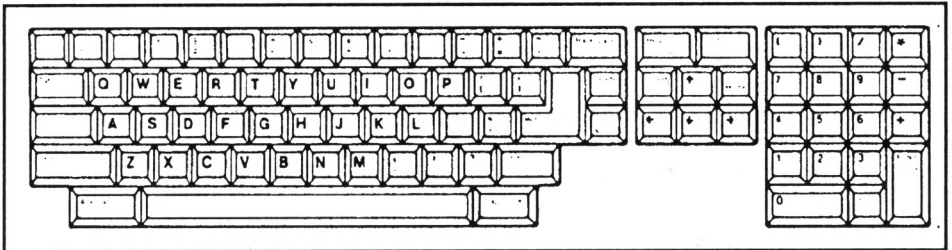
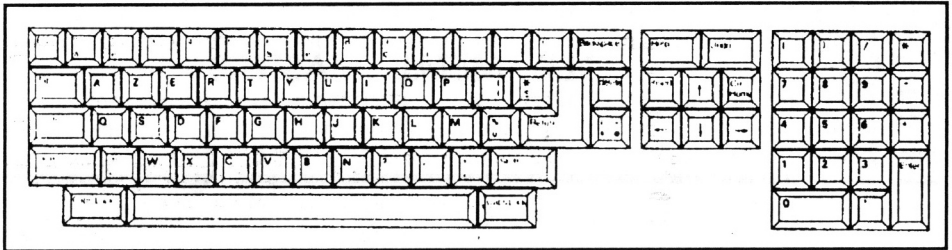
F6 = pour abandonner le combat

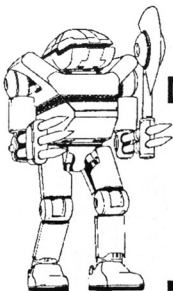
F7 = charger depuis une autre disquette

F8 = sauver sur une autre disquette

KEYBOARD
TASTATUR

CLAVIER
TASTIERA





DIE GOLDENEN REGELN FÜR DEN WETTKAMPF DER METAL MASTERS

- ATARI ST & STE und AMIGA -

Regel Nr. 1 - VOM LADEN DES PROGRAMMS, HÄNGT DER GUTE KAMPFBEGINN AB

ATARI ST & STE

- Computer ausschalten.
- Joystick(s) anschließen. (Joystick 1 in Buchse 1).
- Diskette Nr. 1 einlegen, computer einschalten.
- Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA

- Computer einschalten.
- Diskette Nr. 1 einlegen.
- Das Programm wird automatisch geladen.

Das Spiel für die QWERTY-Tastatur entwickelt. Sollten Sie eine andere Tastatur haben, schlagen Sie Seite 15 nach zwecks entsprechender Tasten.

Regel Nr. 2 - DER RECHTE CODE, UND SESAM ÖFFNET SICH

Wichtig! Der beigelegte Zettel mit dem Kopierschutz ist für das Starten Spiels unentbehrlich. Wenn der Bildschirm mit den Einzelteilen erscheint, werden Sie beispielsweise aufgefordert, die Waffen von Zeile B, Kolonne 2 anzuwählen. Halten Sie sich an die Angaben dieses Zettels, und klicken Sie mit dem Joystick auf die Waffen Nr. 14 und Nr. 02.

Regel Nr. 3 - DER METAL MASTER ALLEIN, GEHT IN DIE GESCHICHTE EIN

In einer Welt, wo noch Spuren von einer verblichenen Zivilisation zeugen, kämpfen ohne Rast und Ruh die Metallgiganten, erbarmungslose, unzerstörbare und hochtechnisierte Haudegen, auf glühendem Boden oder unter stählernem Gerüst. Sie werden sie zusammenbauen und dann die Schritte der haushohen Metallroboter auf dem Weg zum Ruhm lenken. Doch Vorsicht! Immer größer, immer stärker - die METAL MASTERS kennen keine Grenzen. Werden Sie der Herausforderung gewachsen sein?

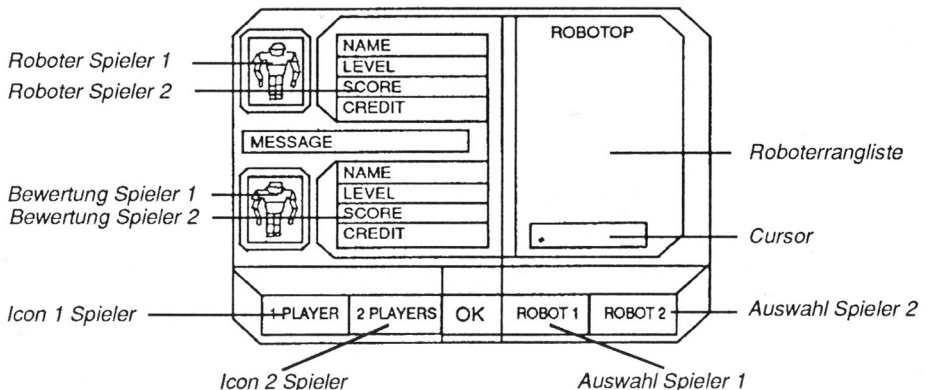
Wählen Sie die besten Waffen, nehmen Sie an den Wettkämpfen teil, vereinen Sie Kraft, Geschicklichkeit und Taktik, damit eines Tages auch Sie unter den Größten des ROBOTOPS zu finden sind!

Wenn Ihr Roboter aus dem Schatten hervortritt, um vor tobendem Publikum den Titanen der Zukunft die Stirn zu bieten, hegen Sie die berechnete Hoffnung, auch einmal in die Geschichte der METAL MASTERS einzugehen.

Regel Nr. 4 - SIEGREICH GEHT DER METAL MASTER, AUS REGELRECHTEM KAMPF HERVOR

Sie wählen mit dem Joystick aus. Das aktive Icon leuchtet auf.
Achtung! Bestätigt wird mit einem Druck auf den Feuerknopf.

♦ 1. KLUGE WAHL IST DIE MUTTER DES METAL MASTERS



1 - Auswahl des Ein- oder Zweispielermodus

1 Spieler: bestätigen Sie das Icon 1 PLAYER

2 Spieler: bestätigen Sie das Icon 2 PLAYERS

Wenn Sie allein - jedoch mit Mut und Willen gewappnet - in den Kampf ziehen, können Sie nach jeweils zwei Runden eine Übungsphase einlegen, bei der Sie BONUS-Punkte sammeln können.

2 - Einen neuen Roboter aufstellen

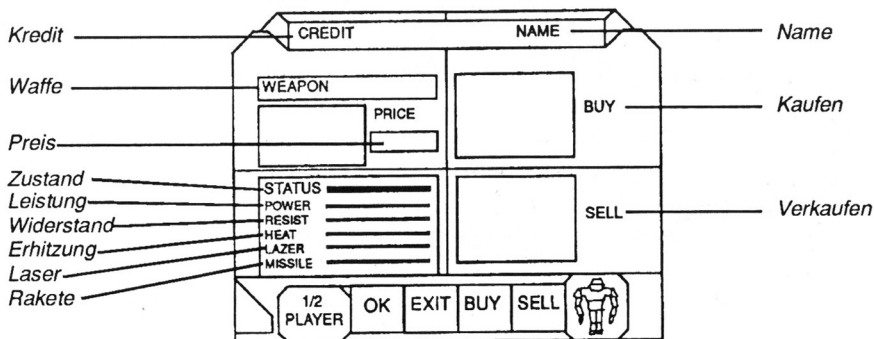
Stellen Sie sich auf ROBOT 1 für Spieler 1. Sie können sodann den Cursor im ROBOTOP auf ein freies Feld bewegen. Als bald erscheint ein blinkender Punkt; bestätigen Sie diese Zone: es erscheint die Aufforderung ENTER YOUR NAME. Geben Sie Ihren Namen ein, und drücken Sie die RETURN-Taste zum Bestätigen. Wiederholen Sie gegebenenfalls den Vorgang für ROBOT 2 / Spieler 2.

3 - Auswahl eines vorhandenen Roboters

Stellen Sie sich auf ROBOT 1 für Spieler 1, und führen Sie den ROBOTOP-Cursor auf den Namen des gewünschten Roboters. Analog für ROBOT 2 / Spieler 2. Um einen Roboter zu verschrotten: Stellen Sie den Cursor auf den Namen des Roboters, und drücken Sie die DEL-Taste (Bestätigen Sie mit Y, oder annullieren Sie mit N).

4 - OK

Wenn der erste Spieler fertig ist, oder Sie geistig kampfbereit sind, bestätigen Sie OK!

♦ 2. VERWALTE DEINEN SÄCKEL WEISE!

1 - OK

Wenn Sie sicher sind, nichts vergessen zu haben, bestätigen Sie das Icon.
Wenn Sie zu zweit spielen, bestätigen Sie ein zweites Mal.

2 - EXIT

Bestätigen Sie das Icon, um zum Wahlmenü zurückzukehren.

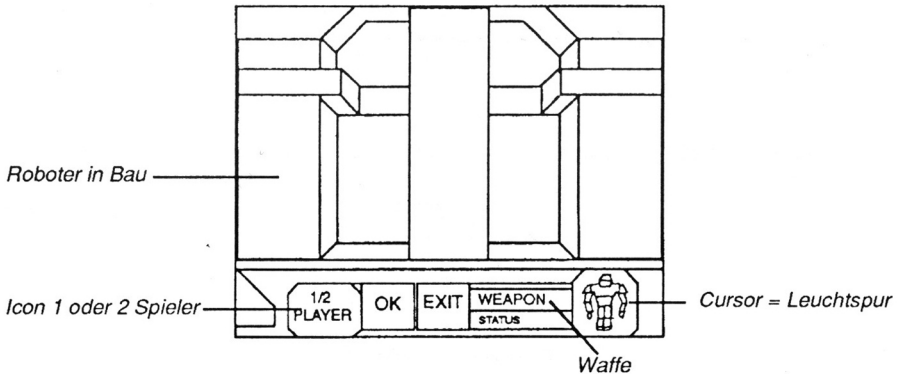
3 - BUY = BAUTEILE KAUFEN

Sie beginnen mit einem gewissen Kredit in \$. Sie verfügen frei über dieses Geld.
Um Bauteile zu erstehen (Arme, Oberkörper, Beinpaare), bestätigen Sie das Icon BUY.

Den Bestand der im BUY-Fenster verfügbaren Teile können Sie mit Hilfe der Richtungen AUF und AB des Joystick durchsehen.
Sie können nur soviel kaufen, wie es Ihr Kredit erlaubt.

4 - SELL = EINZELTEILE VERKAUFEN

Sie können jederzeit Ihre Einzelteile verkaufen, aber unter dem Kaufpreis. Der Verkaufspreis hängt von der Abnutzung des Teils ab, die unter STATUS angezeigt wird.

♦ 3 AUS GEFÜGTEN TEILEN ERWÄCHT DER METAL MASTER**1 - OK**

Wenn der Roboter zusammengesetzt und richtig ausgerüstet ist, bestätigen Sie OK.
Der Aufzug bringt Sie direkt in die Kampfarena.
Wenn Sie zu zweit spielen, bestätigen Sie OK zweimal.

2 - EXIT

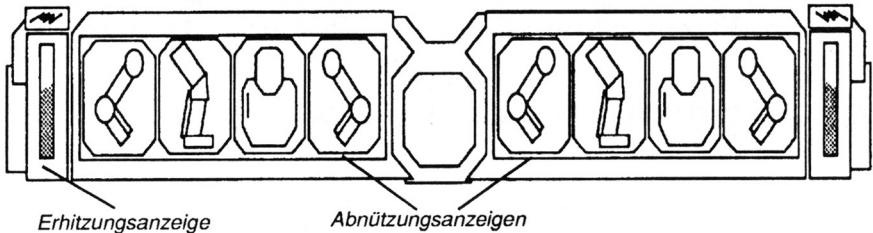
Rückkehr zum Menü KAUFEN/VERKAUFEN

3 - ZUSAMMENSETZUNG

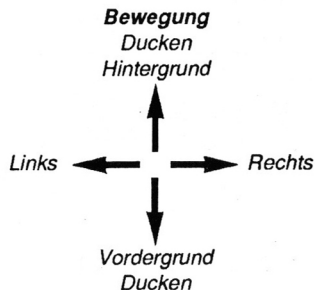
Hinweis: In diesen Modus gelangen Sie nur, wenn Sie schon etwas gekauft haben. Führen Sie den Cursor auf das Icon des Roboters rechts.

Bewegen Sie den Cursor auf den Körperteil Ihrer Wahl mit Hilfe der Richtungen ← und → des Joysticks, und klicken Sie auf diesen Bereich, um den Lagerbestand durchzusehen. Wenn der gewünschte Teil erscheint, bestätigen Sie; er setzt sich automatisch an die richtige Stelle.

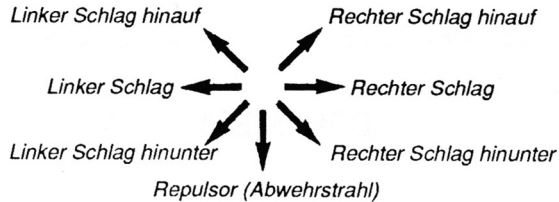
Wenn der Roboter fertig ist, bestätigen Sie OK.

♦ 4. DURCH DES KNÜPPELS MACHT DER STAHLGIGANT ERWACHT ZUM LEBEN

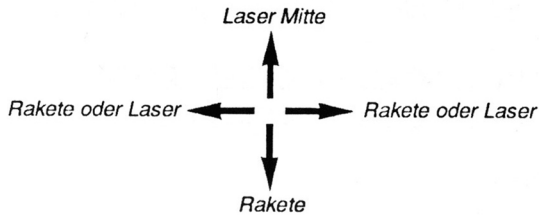
Sie steuern den Roboter mit Hilfe des Joysticks, wie folgt:



Nahkampf (bei gedrücktem Feuerknopf)



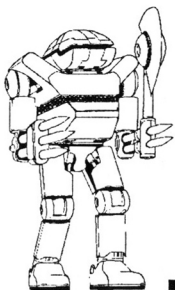
Fernkampf (bei gedrücktem Feuerknopf)



Ausnahme: der Laserschild schießt auch im Nahkampf.

Funktionen :

- P = Pause
- F1 = Automatikmodus Spieler 1
- F2 = Zurück zu manueller Steuerung - Spieler 1
- F3 = Automatikmodus Spieler 2
- F4 = Zurück zu manueller Steuerung - Spieler 2
- F5 = Kampfdauer auf 10 Minuten verlä
- F6 = Kampfaufgabe
- F7 = LADEN von einer anderen Diskette aus
- F8 = SICHERN auf einer anderen Diskette



LE REGOLE D'ORO DEL CAMPIONATO DEI METAL MASTERS

- VERSIONE ATARI ST & STE e AMIGA -

Regola 1 - DAL CARICAMENTO DEL PROGRAMMA, L'INIZIO DELL'INCONTRO DIPENDERÀ'

VERSIONE ATARI ST & STE

- Spegnerne il computer.
- Collegare il (o i) joystick. (Joystick 1 nella porta 1).
- Inserire il dischetto di gioco n°1 nell'unità a dischetti.
- Accendere il computer.
- Il programma viene caricato automaticamente.

VERSIONE AMIGA

- Accendere il computer.
- Inserire il dischetto di gioco n°1 nell'unità a dischetti.
- Il programma viene caricato automaticamente.

Il gioco è stato concepito per le tastiere QWERTY. Se avete un'altra tastiera riferitevi alla pagina 15 per ottenere le corrispondenze di tasti.

Regola 2 - DEL GIUSTO CODICE PROTETTIVO, IL COMPUTER SI RICORDERÀ'

Attenti! Il foglio protettivo allegato nella scatola è indispensabile per lanciare il gioco. Quando appare la pagina dei pezzi di ricambio, vi viene chiesto, per esempio, di selezionare le armi della linea B colonna 2. Allora, vi riferite al foglio protettivo e, mediante il joystick, cliccate sull'arma n°14 poi sull'arma n°02.

Regola 3 - NELLA LEGGENDA, IL METAL MASTER ENTRERA'

In un mondo in cui giacciono ancora le tracce di una civiltà estinta, i Giganti di Metallo, massimi valori dell'alta tecnologia, implacabili e indistruttibili, combattono senza tregua su piste di fuoco o sotto archi d'acciaio!

Voi stessi creerete poi guiderete sul cammino della gloria un robot di metallo della dimensione di un building... Ma attenti! sempre più grandi, sempre più forti, i METAL MASTERS non conoscono limiti... Allora, sarete all'altezza?

Scegliete le armi migliori, partecipate alle gare sportive, riunite forza, destrezza e tattica per figurare anche voi, un giorno, tra i maggiori al ROBOTOP!

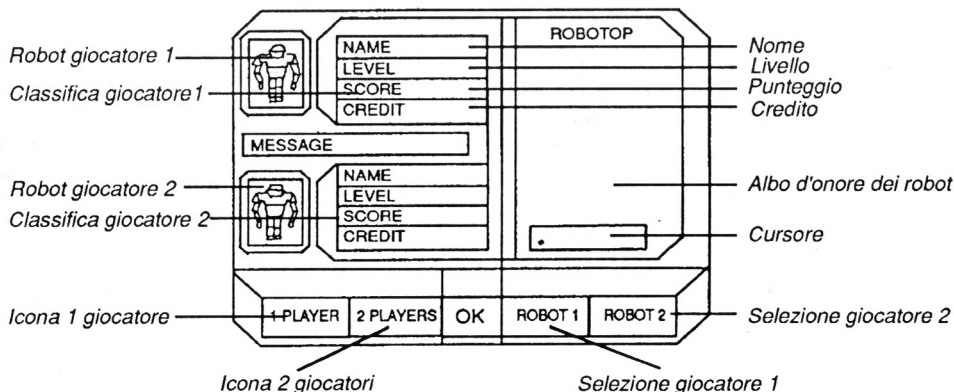
Appena il vostro robot sorgerà dall'ombra per affrontare, sotto le urla della folla, i colossi dei tempi futuri, entrerete anche voi nella leggenda dei METAL MASTERS!

Regola 4 - SU UN INCONTRO NELLE DOVUTE FORME, IL METAM MASTER TRIONFERA'

Tutte le selezioni vengono fatte mediante il joystick.

Attenti! Convalidare vale a premere il pulsante FIRE del joystick.

♦ 1 DALLA SELEZIONE GIUSTA, IL METAL MASTER NASCERA.



1 - Selezione 1 giocatore o 2

1 giocatore: convalidate l'icona 1 PLAYER

2 giocatori: convalidate l'icona 2 PLAYERS

Se partirete per combattere da soli, ma tuttavia armati di coraggio e di ambizione, accederete, ogni due round, ad una fase di allenamento che vi permetterà di ottenere del BONUS.

2 - Creazione di un nuovo robot

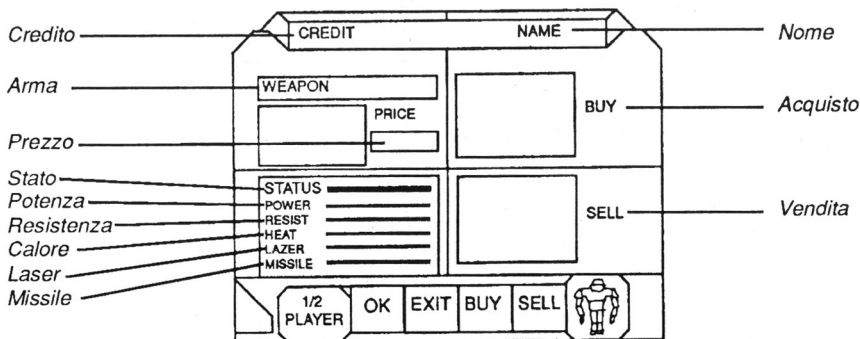
Posizionatevi sull'icona ROBOT 1 per il giocatore 1 (all'occorrenza, fate lo stesso per il giocatore 2 / ROBOT 2) allora potete spostare il cursore del ROBOTOP su uno spazio libero. Da quel momento, appare un punto lampeggiante, convalidate questa zona e verrà iscritto il messaggio ENTER YOUR NAME. Allora, iscrivete il vostro nome e premete il tasto RETURN per convalidare.

3 - Selezione di un robot esistente

Posizionatevi sull'icona ROBOT 1 per il giocatore 1 e spostate il cursore del ROBOTOP sul nome del robot scelto (all'occorrenza, fate lo stesso per il giocatore 2 / ROBOT 2). Per distruggere un robot: posizionate il cursore sul nome del robot poi premete il tasto DEL (confermate con Y o abbandonate con N).

4 - OK

Quando il primo giocatore ha finito o quando siete pronti psicologicamente a partire per l'incontro, convalidate!

♦ 2. UN BUON INVESTIMENTO, UN INCONTRO DI QUALITÀ SI RIVELERÀ

1 - OK

Se pensate di non aver dimenticato niente, convalidate!
Se siete in due, convalidate una seconda volta.

2 - EXIT

Convalidate per tornare al menù di selezione.

3 - BUY = ACQUISTO DI PEZZI

All'inizio, partite con un credito in \$. Siete padroni di spendere il vostro denaro come volete.

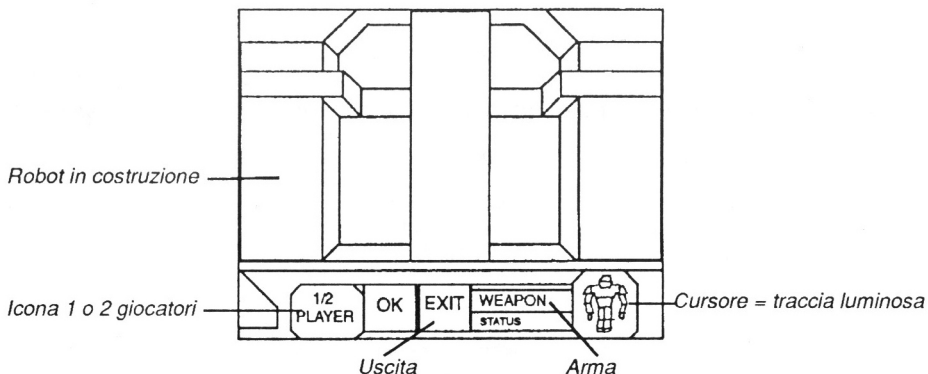
Per comprare pezzi (braccia, busti e paia di gambe), convalidate l'icona BUY. Fate scorrere lo stock dei pezzi disponibili nella finestra BUY mediante le direzioni ↑ e ↓ del joystick.

Potete comprare solo nel limite del vostro credito disponibile.

4 - SELL = VENDITA DI PEZZI DI RICAMBIO

Ad ogni momento, potete rivendere i vostri pezzi di ricambio, ma, non potrete mai rivenderli al prezzo di acquisto. Il prezzo di vendita dipende dal tasso di usura del pezzo il cui STATUS è l'indicatore.

♦ 3. CON PEZZI RIUNITI, IL METAL MASTER VERRA FATTO



1 - OK

Se, il vostro robot è completo e attrezzato come lo desiderate, convalidate OK e l'ascensore vi porta sul posto dell'incontro direttamente.
Se siete in due, convalidate due volte OK.

2 - EXIT

Convalidate per tornare al menù di ACQUISTO/VENDITA.

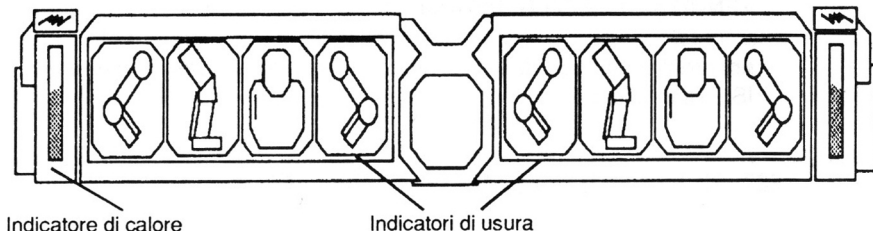
3 - COSTRUZIONE

N.B: Potete accedere a questo modo soltanto se avete già acquistato qualcosa.

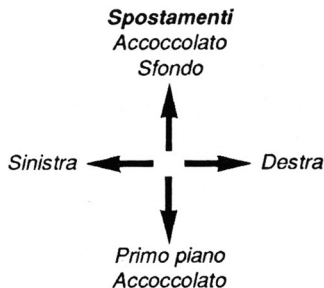
Posizionare il cursore sull'icona del robot di destra. Spostate il cursore sulla zona della vostra scelta con le direzioni ← e → del joystick poi cliccate su questa zona per fare scorrere il vostro stock di pezzi che corrisponde. Quando appare il pezzo scelto, convalidate, si posizionerà automaticamente.

Terminata la costruzione, tornate sull'icona OK per convalidare.

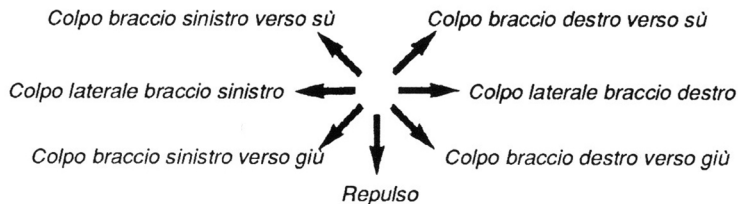
♦ **4. DAI COMANDI DELL'INCONTRO, IL METAL MASTER VERRA ANIMATO.**



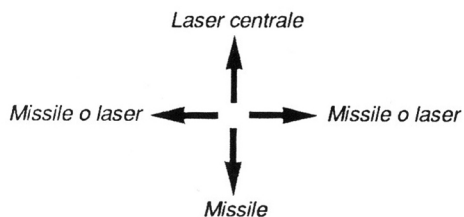
I comandi vengono fatti mediante il joystick secondo lo schema successivo.



Lotta corpo a corpo (premendo il pulsante FIRE del joystick)



Lotta a distanza (premendo il pulsante FIRE del joystick)



Eccezione: Lo scudo laser spara anche in un incontro corpo a corpo.

Funzioni :

- P = Pausa
- F1 = Passare al modo automatico - giocatore 1
- F2 = Tornare al modo automatico - giocatore 1
- F3 = Passare al modo automatico - giocatore 2
- F4 = Tornare al modo automatico - giocatore 1
- F5 = Durata del combattimento
- F6 = Abbandonare il combattimento
- F7 = CARICARE da un altro dischetto
- F8 = SALVARE su un altro dischetto



Credits

Authors : Tuan DO CAO - Pierre FANTON - Philippe VILLAIN

Graphics : Jérôme Guerry - Jean Marc TORROELLA

Music and sounds : Charles CALLET

Creation and Realization : INCAL PRODUCT

