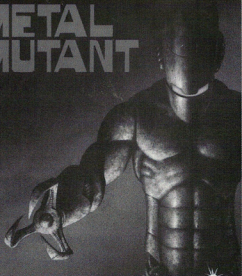




**METAL
MUTANT**



Silmarils

INSTRUCTION MANUAL
LIBRETTO DI ISTRUZIONI

INTRODUCTION

Constructed by computer genius, Grand Master Isaak, the Arod 7 Governing Computer had been devised to keep a watchful eye over the many colonists within the galaxy. In its quest for a peaceful colony, though, the machine's linear systems have been making life intolerable for the thousands of inhabitants of the system, and consequently a series of rebel factions have started to rise up against the increasingly megalomaniac computer.

With Arod's strength growing as the people's wills are sapped under its strict regime, the future of the downtrodden colonists and the liberation of the crushed planets has been undertaken by the rebel leader, Kenrae. And in his preparation, he has been mind-melded with the ultimate in rebel technology - the Metal Mutant.

Designed for combat with any battlescape, the Mutant can assume one of three forms, each of which is particularly suited for a specific scenario. In addition, although the Mutant's offensive capabilities far exceed those of its predecessors, they have been designed so that further enhancements can be added at any time. Thus, armed with tooth, claw, laser, the strength of an army of men and the intelligence of the universe's most learned elders, the Mutant has been deemed the galaxy's last hope against Arod 7. Intelligence reports indicate that the Arod system is holed up within a sprawling complex on Kronox, and is constantly patrolled by a series of deadly creatures. Although the Mutant's capabilities are more than capable of defeating these forces, Arod's creator, Isaak, has also set up a series of penalised tests to stretch the brain as well as the brawn of any would-be liberators. What these tests entail is a shrouded secret, but before the evil tyrant can be vanquished each of the areas must be cleared of their foul contents and the aforementioned tests completed.

THE GAMEPLAY

Metal Mutant is a tough arcade test, spanning 130 fully-bitmapped Screens. Controlling the Mutant, each of the screens must be traversed and their contents eradicated before access to the next area is given. Control over the Mutant is via the joystick or keyboard, with the directional controls prompting it to walk both left and right or jump over an obstacle. And these controls, when coupled with the fire button, will engage one of the Mutant's weapons or transform it between its three forms.

Depending on which of the three forms the Mutant is currently using, these weapons range from laser guns to a lunging bite or powerful punch. Initially, the Mutant isn't armed to the full limit of its capabilities, but further weapons can be collected as progress is made. Arod 7 has populated each of the areas with some forty species of alien and machines, but help appears in the form of a computer interface shown below the main play area which will indicate the weapon needed to complete a particular area.

THE CONTROLS

JOYSTICK

Joystick without fire button pressed controls movement.

Joystick with fire button pressed activates one of the following battle moves (if you possess the necessary KYO cartridge).

KEYBOARD

The numeric keypad can replace the joystick, with SHIFT acting as the fire button.

The three forms of Metal Mutant can be called using F1, F2 and F3. ESC will pause the game.

SAVE GAME

The game can be saved onto the master disk at certain points in the game. To save, connect with an ALOG survival module from CYBORG mode. this game can then be loaded next time from the main menu.

LOADING THE GAME

Atari ST:

Insert the disk into drive A and switch on the computer. The game will load automatically.

Amiga:

Insert the disk into drive DFO: and switch on the computer. The game will load automatically.

PC and Compatibles:

Insert the disk into drive A. From the MSDOS prompt A:) type METAL.

TECHNICAL PROBLEMS ON THE PC

- The program stops during loading. Check that MSDOS is not installing memory-resident utilities that use up too much DOS memory.
- The game stops during the sound effects. You can suppress the sound effects by typing METAL S instead of METAL.
- Joystick problems. You can disconnect the joystick by typing METAL J instead of METAL.

JOHN BOLTON

Our cover artist John Bolton is famous throughout the comic world for his graphic novels and cover paintings. He was born in London and studied graphic design at Eastham Technical College, where he made his first comic strip IANA, comprising one hundred A2 drawings.

John painted strips for seminal British magazines HALLS OF HORROR and WARRIOR; in the early eighties he illustrated the sword and sorcery graphic novel MARADA THE SHE-WOLF for Marvel. He has also worked on KING KULL, X-MEN, BLACK DRAGON, TWISTED TALES, ALIENS and various comics with Clive Barker. Non-comic work has included paperback covers, advertising and film storyboards. Among his future projects are a fantasy graphic novel called SHAME and a comic project with Sam Raimi, director of THE EVIL DEAD and DARKMAN.

COPYRIGHT NOTICE

METAL MUTANT © 1991 SILMARILS S.A.R.L..
THIS PACKAGE © 1993 DAZE MARKETING LTD.
REPRODUCTION PROHIBITED.
GAMES WORTH PLAYING LOGO © 1993 DAZE
MARKETING LTD. REPRODUCTION PROHIBITED.

Unauthorised copying, lending, hiring, broadcasting, transmission or public performance of this work, program and/or its packaging is prohibited without the express written permissions of Silmarils.

INTRODUZIONE

Costruito dal genio del computer, il Grande Maestro Isaak, il Computer Governante Arod 7 era stato programmato per tenere d'occhio i molti colonizzatori sparsi per la galassia. Purtroppo, nel suo tentativo di ottimizzare le colonie, i circuiti digitali della macchina finirono col rendere impossibile la vita alle migliaia di abitanti del sistema e conseguentemente nacquero vari gruppi ribelli che insorsero contro la crescente megalomania del computer. Col crescere della forza di Arod, la volontà del popolo veniva fiaccata sempre di più, finché il capo dei ribelli, Kenrae, si impegnò a garantire il futuro dei coloni e la liberazione dei pianeti sottomessi. E spinto da questo ideale fuse la sua mente nel frutto della più avanzata tecnologia ribelle: il Metal Mutant. Progettato per combattere su ogni terreno, il Metal Mutant può assumere tre differenti forme, ciascuna delle quali è particolarmente adatta ad una specifica situazione. Inoltre, sebbene la capacità offensiva del Mutant sia di per sé superiore a quella dei suoi predecessori, questa è stata progettata in modo tale che ulteriori migliorie possano esservi aggiunte in qualunque momento. E così, armato di denti, artigli, laser, la forza di un esercito e l'intelligenza dei più eruditi saggi dell'universo, il Mutant è considerato l'ultima speranza della Galassia contro Arod 7.

I rapporti del servizio segreto indicano che il sistema Arod è nascosto in un esteso complesso di edifici su Kronox, ed è costantemente sorvegliato da una serie di pericolose creature. Sebbene le capacità del Mutant siano più che sufficienti per sconfiggere i nemici, il creatore di Arod, Isaak, ha realizzato una serie di dure prove che metteranno in difficoltà tanto il cervello quanto la forza di ogni sfidante. Cosa implicino queste prove è un segreto ben protetto. L'unica cosa certa è che prima di riuscire a sconfiggere il malvagio tiranno, ciascuna zona deve essere liberata dai suoi immondi occupanti e le suddette prove devono essere superate.

IL GIOCO

Metal Mutant è una sfida arcade molto dura, che si dipana attraverso 130 schermate di grafica accurata. Controllando il Mutant, ciascuno degli schermi deve essere superato e i loro occupanti devono essere eliminati per avere accesso alla zona seguente. E' possibile controllare il Mutant con il joystick o con la tastiera per farlo camminare verso destra o sinistra o saltare oltre un ostacolo. Questi controlli, in abbinamento con il tasto di "fire", attiveranno una delle armi del Mutant o lo trasformeranno in una delle sue tre forme.

A seconda di quale delle tre forme il Mutant stia utilizzando, le armi a sua disposizione vanno dai fucili laser ad un affondo di mandibole o ad un pugno molto potente. All'inizio, il Mutant non è equipaggiato al massimo delle sue possibilità, ma ulteriori armamenti potranno essere collezionati nel procedere della missione. Arod 7 ha popolato ciascuna delle zone con circa quaranta specie di alieni e macchine. Un computer, i cui messaggi compaiono sotto l'area principale di gioco, sarà d'aiuto in questo frangente indicando l'arma necessaria per completare una particolare zona.

I CONTROLLI

Il joystick utilizzato senza il tasto di "fire" serve a controllare i movimenti.

Il joystick utilizzato tenendo premuto il tasto di "fire" attiva uno dei seguenti movimenti di attacco (se possiedi le necessarie Cartridge KYO):

TASTIERA

Il tastierino numerico può sostituire il joystick, con il tasto SHIFT che funziona come tasto di "fire".

Le tre forme di Metal Mutant possono essere richiamate utilizzando F1, F2 e F3.

ESC mette il gioco in pausa.

SALVATAGGIO DEL GIOCO

La partita può essere salvata sul disco principale in certi punti del gioco. Per salvare, collegarsi con un lodulo di sopravvivenza ALOG mentre si è in modalità CYBORG. Questa partita potrà essere caricata una prossima volta dal menu principale.

CARICAMENTO DEL GIOCO

Atari ST:

Inserire il disco nel drive A: ed accendere il computer. Il gioco sarà caricato automaticamente.

Amiga:

Inserire il disco nel drive DFO: ed accendere il computer. Il gioco sarà caricato automaticamente.

PC e Compatibili:

Inserire il disco nel drive A. Alla richiesta MSDOS A:> digitare METAL.

INSTALLAZIONE SU HARD DISK PER PC

Creare una sub-directory e copiarvi tutti i files dal dischetto. Da questa sub-directory digitare METAL per lanciare il gioco. Assicurarsi che il disco originale del gioco rimanga nel drive A mentre il gioco è in corso.

PROBLEMI TECNICI SU PC

- Il programma si blocca durante il caricamento. controllare che l'MSDOS non installi programmi residenti in memoria che occupino troppa memoria DOS.

- Il gioco si blocca durante l'esecuzione degli effetti sonori. Si può evitare l'uso degli effetti sonori digitando METAL S invece di METAL.

- Problemi col joystick. Puoi disabilitare il joystick digitando METAL J invece di METAL.

JOHN BOLTON

L'artista che ha disegnato la copertina, John Bolton, è famoso nel mondo del fumetto per le sue storie e per le sue illustrazioni. E' nato a Londra ed ha studiato grafica presso l'Eastham Technical College, dove ha realizzato la sua prima striscia a fumetti, TANA, che comprendeva ben cento tavole A2. John ha disegnato strisce per le riviste inglesi HALLS OF HORROR e WARRIOR; nei primi anni ottanta ha illustrato la storia fantasy MARADE THE SHE-WOLF per la Marvel. Ha anche disegnato su KING KULL, X-MEN, BLACK DRAGON, TWISTED TALES, ALIENS, THOR e varie storie con Clive Barker. Fumetti a parte, ha realizzato copertine di libri, pubblicità e storyboard di film. In Italia è possibile trovare alcune delle sue ultime opere sulla rivista L'ETERNAUTA. Tra i suoi progetti futuri c'è una storia fantasy chiamata SHAME ed un progetto di storie a fumetti con Sam Raimi, il regista de LA CASA e DARKMAN.

COPYRIGHT

METAL MUTANT © 1991 SILMARILS S.A.R.L.
THIS PACKAGE © 1993 DAZE MARKETING LTD.
REPRODUCTION PROHIBITED.
GAMES WORTH PLAYING LOGO © 1993 DAZE
MARKETING LTD. REPRODUCTION PROHIBITED.

Duplicazione, noleggio, permuta, trasmissione televisiva o esecuzione pubblica di questo prodotto e/o della sua confezione sono proibiti senza il permesso scritto della Silmarils.



"IN A CLASS BY ITSELF... EXCELLENT
GRAPHICS AND SOUND."
AMIGA FORMAT 90%
AMIGA, ST AND PC
RRP: £12.99 RELEASE: APRIL



"OUTSTANDING RPG, TOTALLY
ABSORBING."
CU AMIGA 91%
AMIGA, ST AND PC
RRP: £9.99 RELEASE: APRIL



"AN ABSOLUTELY TERRIFIC GAME"
AMIGA ACTION 90%
AMIGA, ST AND PC
RRP: £9.99 RELEASE: APRIL



"ORIGINAL AND SURE TO APPEAL"
AMIGA ACTION

AMIGA, ST AND PC
RRP: £9.99 RELEASE: APRIL



"THOROUGHLY ENJOYABLE... WITTY
AND INGENUOUS" CU AMIGA 84%
AMIGA, ST AND PC
RRP: £9.99 RELEASE: MAY



"PLAY THIS ONCE, AND YOU'LL STRA-
BE AT IT MONTHS FROM NOW"
AMIGA ACTION 85%

AMIGA, ST AND PC
RRP: £9.99 RELEASE: APRIL

PRODUCED BY DAZE MARKETING LTD
2 CANFIELD PLACE, LONDON NW6 3BT



TELEPHONE: +44 (0)71 328 2762
FACSIMILE: +44 (0)71 328 2738