

MOTOR MASSACRE™

VOTRE MISSION

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.

A l'intérieur des édifices, vous trouverez de la nourriture, des armes des outils pour votre voiture et, si vous avez de la chance, un pass 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'EQUIPEMENT 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 à 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 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 Turbo Chargeur, Frein à Air et Blindage de Combat: Ils s'illuminent quand ils sont actifs.

EQUIPEMENT AJOUTABLE A 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 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 A AIR COMPRIME

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

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.

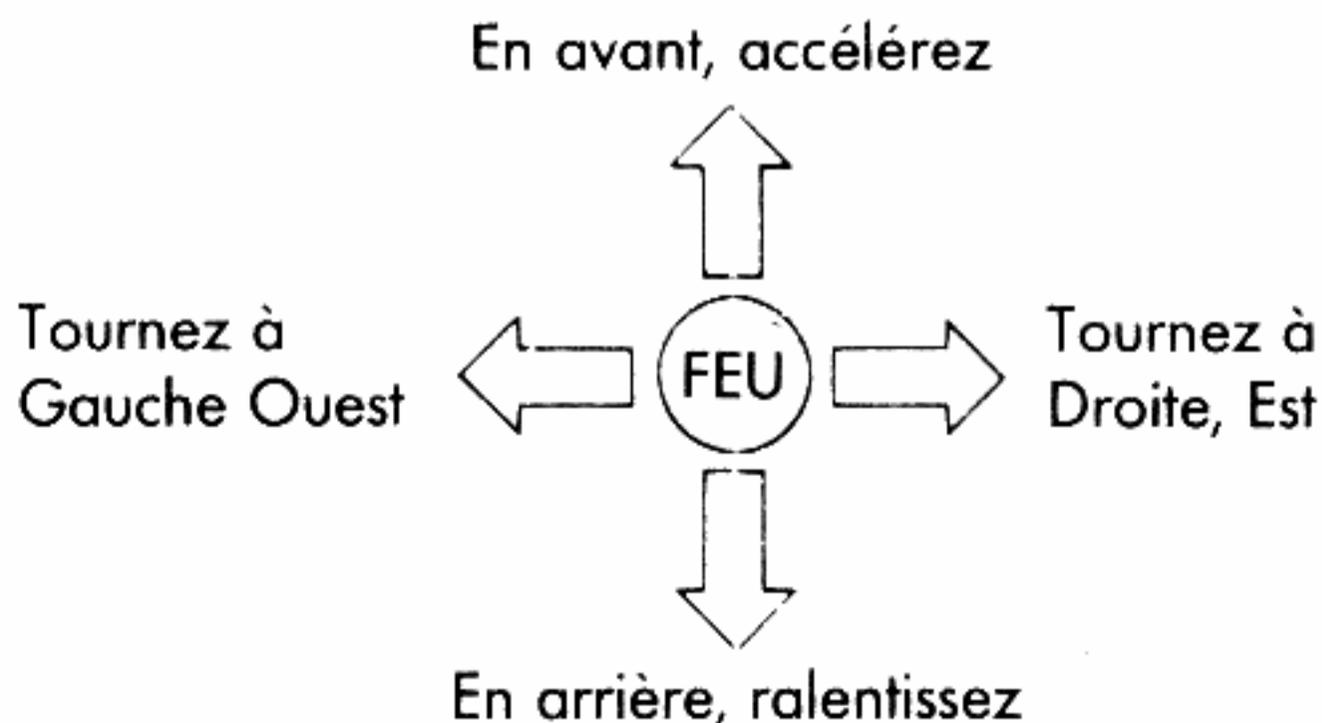
BLINDAGE DE COMBAT

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

Amstrad suivent le mode #1. Notez qu'en mode #2, le nord se trouve au haut de l'écran.

Mode 1



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.

Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant que vous êtes dans les rues (CBM 64/128 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 CONTROL

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 que signifie que vous pourrez faire sauter les mutants et passer à travers les débris dans 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, tell: 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 (CLES)

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

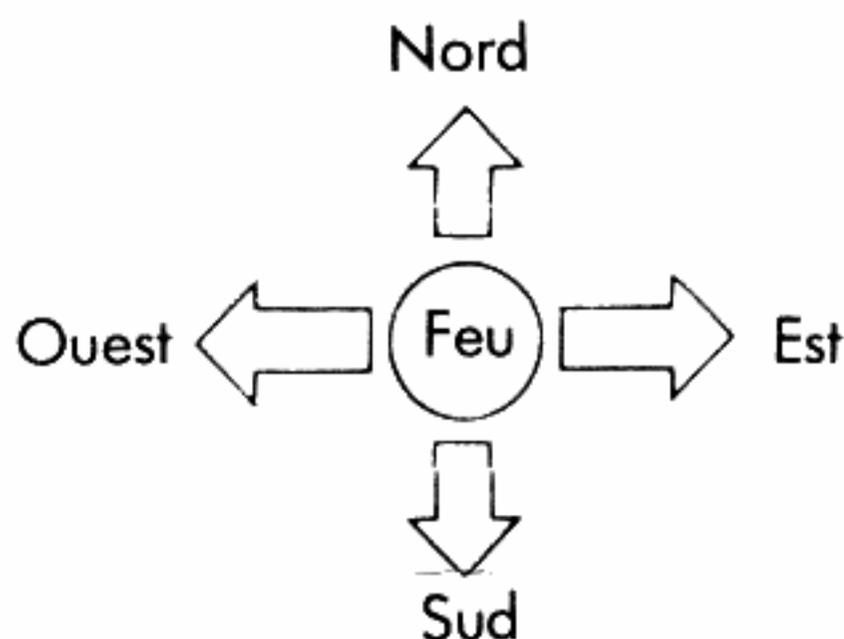
FOOD (NOURRITURE)

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 se 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 SUPPLEMENTAIRE

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.

PASS D'ARENE

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 edifices 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 indications 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.

INDICATEUR DE DEGATS

Ceci indique la quantité de dégâts que vous avez essuyés. 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

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 CLES

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

Commodore

Ceci est un match de destruction sans règles 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 ne s'enfuir. Vous êtes forcé d'utiliser votre intelligence face à une armée de voitures kamikazes dans une arène ouverte.

COMMENT SAUVEGARDER VOTRE JEU

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 termine 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

CONTROLE DE CLAVIER

Q	Haut	BARRE D'ESPACEMENT	FEU
A	Bas	G	PAUSE
O	Gauche	G & ENTER	QUITTEZ
P	Droite		